

碩士學位論文

傳統兒童놀이가 初等學生의 親社會性에 미치는 效果

— 濟州道 初等學生을 대상으로 —

指導教授 李 杭 柱



濟州大學校 教育大學院

教育行政專攻

朴 堯 燦

1998年 8月

# 傳統兒童놀이가 初等學生의 親社會性에 미치는 效果

— 濟州道 初等學生을 대상으로 —

指導教授 李 杅 杻

이 論文을 教育學 碩士學位 論文으로 提出함.

1998年 6月 日

濟州大學校 教育大學院 教育行政專攻

提出者 朴 堯 燦



朴堯燦의 教育學 碩士學位 論文을 認准함.

1998年 7月 日

審査委員長 \_\_\_\_\_ 印

審査委員 \_\_\_\_\_ 印

審査委員 \_\_\_\_\_ 印

<抄錄>

## 傳統兒童놀이가 初等學生의 親社會性에 미치는 效果

- 濟州道 初等學生을 대상으로 -

朴 堯 燦

濟州大學校 教育大學院 教育行政 專攻

指導教授 李 杭 鉉

본 연구는 초등학교 아동들에게 전통아동놀이를 통해 친사회적행동을 강화를 했을 경우, 친사회적 행동에 미치는 효과를 알아보기 위한 것이다. 연구결과를 알아보기 위하여 설정한 연구 문제는 다음과 같다.

- (1) 전통아동놀이를 훈련받은 집단은 받지 않은 집단보다 친사회적 행동동기의 성숙도가 높을 것이다.
- (2) 전통아동놀이를 훈련받은 집단은 받지 않은 집단보다 친사회적 행동의 수준이 높을 것이다.

위의 가설들을 검증하기 위하여 제주시내에 소재 한 N초등학교 5학년 아동 22명을 연구 대상으로 하여 실험집단 11명과 통제집단 11명으로 분류하였다. 실험집단에게는 전통아동놀이를 10주간에 걸쳐 8회 (8시간)의 놀이와 10회(12시간)의 집단상담을 실시하였다. 자료 처리는 실험집단의 친사회성과 통제집단의 친사회성간에 어떠한 차이가 있는가를 분석하기 위해 SPSS프로그램을 이용하였다. 그리고 놀이 실천 내용 분석을 위해서 매 회기의 집단원들의 행동관찰과 소감문, 개인별 사례분석 등을 중심으로 분석하여 친사회적 행동의 증진

여부를 알아보았다. 이상의 방법으로 얻어진 연구결과는 다음과 같다.

첫째, 전통아동놀이를 훈련받은 집단은 친사회적 행동동기(긍정형)의 사전검사와 사후검사간의 평균검증을 실시한 결과 통계적 수준에서 유의한 차이는 없었다. 그러나 그 평균점수간에는 긍정형은 실험집단이 사후검사에서 약 8점이나 높은 반면 통제집단은 오히려 약 1점이 낮았다. 또 부정형에서도 실험집단이 약 1점 높은 반면 통제집단은 약 1점이 낮았다. 이것으로 볼 때 8주간 10회에 걸친 짧은 놀이경험이었음에도 불구하고 긍정형에서 그 행동동기의 성숙도에 향상의 변화가 있었다고 볼 수 있다. 그리고 바람직하지 않은 상태를 회피하고자 하는 부정형에서 보다 바람직한 상태를 획득하고자하는 긍정형에서 그 평균점수 폭이 더 높은 것으로 보아 전통아동놀이는 친사회적 행동동기의 성숙도를 높여 주는데 영향을 미쳤다고 볼 수 있다.

둘째, 전통아동놀이를 훈련받은 집단은 친사회적 행동 검사 중 나눠주기 수준에서는 실험집단 통제집단간에는 점수차가 없었다. 그러나 친사회적 행동 검사 중 기부수준에서는 실험집단이 평균점수가 13.75이고 통제집단은 7.68로 실험집단이 통제집단보다 평균점수가 약 6점이나 높았고 통계적으로 유의하였다. 따라서 친사회적 행동수준을 높여 주는데 전통아동놀이 효과가 5% 유의수준에서 입증되었다.

따라서 본 연구는 지식위주의 편중된 교육적 현실에서 정의적 영역의 인성지도 가능성을 실증적인 면에서 제시해 준다고 볼 수 있다. 그리고 정의적 영역의 친사회적 행동에 영향을 미친 전통놀이를 다양하게 계승·발전시켜 아동들에게 보급하고 보존할 수 있어야 하겠다.

# 목 차

I. 서 론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구의 가설	2
II. 이론적 배경	4
1. 놀이의 의미와 교육적 가치	4
2. 전통아동놀이의 특성과 교육적 효과	7
3. 친사회적 행동의 개념과 발달 특성	13
1) 친사회적 행동의 개념	13
2) 친사회적 행동의 발달	16
III. 연구 방법	21
1. 연구대상	21
2. 실험설계	21
3. 측정도구	21
1) 아동용 친사회적 행동 검사	22
2) 친사회적 행동동기검사	22
3) 소감문 및 개인면담 내용	23
4. 연구절차	23
5. 전통아동 놀이의 실제	23
6. 자료의 처리	24
IV. 결과해석	25
1. 결과해석	25
1) 통계적 분석	25

2) 전통아동놀이 내용분석 .....	30
3) 개인별 사례분석 .....	33
V. 결론 및 제언 .....	37
참고문헌 .....	39
<Abstract> .....	43
<부록 1> .....	46
<부록 2> .....	53
<부록 3> .....	62

## 표 목 차

<표Ⅱ-1> 놀이형태에 따른 분류 .....	8
<표Ⅱ-2> 계절에 따른 놀이분류 .....	9
<표Ⅱ-3> 전통아동놀이 종류에 따른 교육적 가치(단체놀이를 중심으로) .....	11
<표Ⅲ-1> 집단간 친사회적 행동동기검사 사전검사 .....	25
<표Ⅲ-2> 집단간 친사회적 행동검사 사전검사 .....	26
<표Ⅲ-3> 집단간 친사회적 행동동기검사 사후검사 .....	27
<표Ⅲ-4> 실험 집단 내 친사회적 행동동기 사전 사후검사 .....	27
<표Ⅲ-5> 집단간 친사회적 행동검사 사후검사 .....	29
<표Ⅲ-6> 실험집단 내 친사회적 행동 사전 사후검사 .....	29

# I. 서 론

## 1. 연구의 필요성 및 목적

어린이 활동은 모두 놀이적인 요소를 갖고 있다. 다시 말하면 어린이들의 활동은 그 자체가 즐거운 놀이인 것이다. 어린이들이 전인적으로 성장하기 위한 도움으로써 놀이활동은 인지적, 정의적, 및 신체적으로 원만하고 풍만하게 성장케 할 것이다.

요즘 들어서 많은 이들은 텔레비전이나 컴퓨터 게임에 몰두하여 개인주의에 빠져 있는 아이들을 걱정하고 있다. 더욱이 현대 물질문명과 무분별한 외래문화에서 과급된 놀이문화는 고유한 우리 민족의 정서와 사회성을 혼란시키고 있다. 이러한 놀이와는 달리 우리의 전통아동놀이는 우리 조상들의 빛난 얼과 슬기가 담겨 있으며, 우리 민족역사와 더불어 생성되고 전승되어 왔다.

전통아동놀이란 민간의 세속에서 전해지는 놀이를 뜻한다. 특히 민속 중의 하나인 전통아동놀이는 이 고장이 지니고 있는 자연 환경과 생활 모습을 듬뿍 보여 주며 많은 사람들이 어렸을 때의 향수를 불러일으키게 한다. 따라서 고장의 유물, 전설, 민요, 신화 등과 더불어 전통아동놀이의 보존과 개발의 필요성을 절실하게 느끼는 시점에 와있다고 볼 수 있다.

또한 근래에 와서 인간관계 혼란에 의한 사회성원간에 협력, 도와주기, 나눠주기, 조력, 등의 바람직하고 긍정적인 친사회적 행동에 대한 연구가 국내외서 활발히 연구되고 있다.

가족과 또래 집단은 각각 친사회적 발달과 친밀감, 사회적 책임감, 협동성, 타인에 대한 고려, 이타적 행동의 습득에 기여를 하며 인간다움을 가꾸는데 도움을 준다. 그런데 현대사회는 핵가족화 경향에 따라 아동들도 점점 자기 중심적이고 이기적이며 타인의 입장에서 생각해 보거나 이해하려 하지 않는 경향이

있다. 그리하여 대인관계에서 생기는 갈등이나 문제점도 많다. 또한 학교 교육도 지적영역 중심을 벗어나지 못하고 있는 실정이다.

이러한 사회적 여건과 상황에서 여러 가지 반사회적 행동 위협이 존재하는 시대적인 현실을 볼 때 아동이 어려서부터 타인과의 관계에서 좀더 친절하고 사려 깊고 이타적이 되는 즉, 친사회적인 방향으로 성장할 필요성이 절실히 되고 있다. 또한 우리 사회에서 공격성의 수준을 감소시키기 위해 아동은 이타주의적인 방식으로 문제를 해결하는 것을 배우고, 그들의 목적을 쟁취하기 위해 공격적인 기술사용에 의존하지 않도록 아동의 사회화 초기에 중재가 필수적으로 요청된다. 장기적 교육적 관점에서 볼 때도 부정적인 행동제거보다는 긍정적인 행동의 조장 강화가 더 효과적이라고 본다.

전통놀이를 통한 인성의 변화를 꾀하는 내용으로 초등학생을 대상으로 한 집단놀이를 통한 연구는 찾아보기 어렵다. 더욱이 독특한 지방색을 잘 간직된 전통아동놀이를 통한 연구는 지금까지 없었다. 그래서 전통아동놀이를 초등학교 고학년 아동에게 적용하여 친사회성에 미치는 효과를 연구해 보는 것은 의미 있는 일이며 아동의 인성을 원만히 발달시키기 위해 필요한 일이다. 또한 정의적 영역의 교육이 부족한 현 실정에서 아동의 인성지도와 그리고 체력 향상에 기여되리라 믿어진다. 이러한 필요성에 상응하여 본 研究는 전통아동놀이를 통해 초등학생의 긍정적인 친사회성 행동발달에 어떠한 효과가 있는가를 알아보고자 하는데 그 目的을 둔다.

## 2. 연구의 가설

연구문제에 대한 구체적인 해답을 얻기 위하여 먼저 초등학생을 대상으로 한 전통놀이를 발굴한 후 선정하였다. 더불어 초등학교 고학년을 대상으로 한 연구이기에 전통놀이 훈련은 아동들의 정서생활과 인성지도에는 물론 체력향상에도 긍정적인 영향을 미칠 것으로 기대된다. 교육현장에서 쉽게 도입할 수 있는



전통놀이를 통하여 동료간은 물론 하급생들까지의 관계도 이해하는데 도움을 주어, 친사회적행동 발달을 가져올 수 있는가를 검증하기 위하여 본 연구에서 설정한 가설은 다음과 같다.

- 1) 전통아동놀이를 훈련받은 집단은 받지 않은 집단보다 사회적 성향이 행동동기의 성숙도가 높을 것이다.
- 2) 전통아동놀이를 훈련받은 집단은 받지 않은 집단보다 친사회적 행동의 수준이 높을 것이다.

## Ⅱ. 이론적 배경

### 1. 놀이의 의미와 교육적 가치

Huizinga<sup>1)</sup>는 모든 문화는 놀이에서 발생한다는 주장을 하면서 놀이는 두 가지의 결정적인 요소가 본질을 이룬다고 하였다.

첫째, 놀이란 간접적인 것으로서 실제적인 목적을 추구하지 않으며 움직임의 유일한 동기가 놀이 자체의 기쁨에 있는 정신적 또는 육체적 활동이다.

둘째, 놀이란 모든 참여자에 의해 인정받는 어떤 일정한 원칙과 규칙이 있다. 즉 놀이 규칙에 따라 진행되는 활동이며 거기에는 이기고 지는 것이 있다.

Piaget<sup>2)</sup>는 놀이를 아동의 지적 발달과 관련시켜 유아의 지적 발달에 있어서 가장 기본적인 활동이라고 정의하였다. 아울러 놀이는 유아의 경험을 능동적으로 즐겁게 통합하는 과정으로서 여러 가지 놀이를 통해서 세계를 경험하고 동화와 조절을 이루어 나간다고 하였다.

또한 Berlyne<sup>3)</sup>에 의하면 모든 유기체는 놀이를 통해 환경과의 접촉양상을 확장시켜서 여러 정보를 받아들이게 되므로 놀이는 유기체의 성장, 발달뿐만 아니라 그 생존에 있어서 가장 기본적 기제라고 하였다.

고정곤<sup>4)</sup>에 의하면 Freud는 유아는 그가 실생활에서 인상깊게 경험한 모든 일을 놀이를 통해서 충동적으로 반복한다. 그렇게 함으로써 억압된 감정을 해소시키고 상황의 주인공이 되고자 한다고 하였다.

---

1) Huizinga, J.L.(1955). *Homo Ludens. A study of the play element in culture*  
Boston : The beacon press, p.59

2) Piaget, J.(1962). *Play dreams, and imitation in childhood* N.Y. : Norton, p.211

3) Berlyne, D.E (1969). *Laughter, humour and play* : Handbook of social psychology.  
N.Y. : Adisson - Wesley Co. pp. 116-118

4) 고정곤(1988). 놀이 학습의 교육적 의의와 지도 방법. 교육연구 제8권 10호 교육연구사, 서울.

흔히 놀이와 일을 구분함으로써 놀이의 의미를 찾기도 하는데 Hurlock<sup>5)</sup>은 놀이와 일을 명확히 구분하려 하나 서로 배타적으로 분류할 수 없으며 오직 그 활동에 대한 행위자의 태도 여하에 따라 좌우된다고 하였다. 예를 들면 어떤 물건의 수집활동을 취미 삼아서 할 경우는 '놀이'가 되겠지만, 이윤을 추구하기 위한 상품으로 수집활동을 할 경우에는 '일'이라고 할 수 있는 것이다.

위의 놀이에 대한 정의를 정리해 보면 놀이는 무의식적이고 자발적이며 놀이 자체가 목적이며 기쁘고 즐거운 것이다. 이상에서 알 수 있듯이 놀이에 대한 정의는 학자에 따라 조금씩 다르나 놀이가 유아기에 갖는 중요성과 아동의 전인적 발달의 기초가 된다는데 의견을 같이하고 있다.

놀이의 교육적 가치에 대하여 관한 연구를 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 놀이와 신체발달과의 관계이다.

Johnson, Christie와 Yawkey<sup>6)</sup>에 의하면 학령 전 아동은 균형 잡기 놀이, 자전거 타기 등을 통해 즐거움을 얻고 운동기술을 습득하게 된다고 하였다. 이숙재<sup>7)</sup>는 다양한 놀이 동작으로 바른 자세를 형성할 수 있다고 하였다.

둘째, 놀이와 인지발달과의 관계이다.

Piaget<sup>8)</sup>는 유아의 지적 발달은 환경과의 상호작용에 의해서 이루어지므로 환경과의 유기적인 관계를 통해 일어나는 놀이는 인지발달의 핵심적인 활동이라고 하였다. Heininger의 연구<sup>9)</sup>는 놀이가 아동의 수와 과학개념 습득에 효과적인 임을 밝혔으며, Johnson, Christie와 Yawkey는 놀이는 새로이 습득한 개념을 공고히 해주고 문제해결 능력이나 창의성을 습득하게 한다고 했다.

셋째, 놀이와 사회성 발달과의 관계이다.

---

5) Hurlock, E.B.(1978). *Child Development*, N.Y.: McGraw Hill. p.268

6) Johnson, J. E. Christie, J. E. & Yawkey, T.D.(1987) *Play and ealy childhood development*, Scott, : Foreman and company. pp. 98-114

7) 이숙재(1990), 유아를 위한 놀이의 이론과 실제. 서울 창지사. p.154

8) PIAJET, J. (1962) *The psychology of intelligence*. London : Adult edge. pp. 287-295

9) Heininger, M. L. (1987). *Learning mathematics and science through play*, *Child Development*, N.Y : McGraw Hill. pp. 187-194

Frank와 Caplan<sup>10)</sup>에 의하면 어른의 행동이나 비난, 제안 등이 아동의 사회성 학습에 기본이 되는 반면 놀이에서는 함께 공유하고 노는 활동에 대한 민감함, 다양한 성격에 대한 관용적이 되며 원만하게 참여하는 것, 사회적인 방해나 장애를 만나 해결하는 것 등의 사회 생활의 기초를 연습하게 된다고 하였다.

넷째, 놀이와 정서발달과의 관계이다.

Amaud<sup>11)</sup>는 놀이가 아동의 불안과 갈등을 정상적으로 극복해 나가는 능력을 길러주고 자기 중심성을 감소시킨다고 하였고, Guemey<sup>12)</sup>는 놀이과정이 아동의 욕구를 충족시키는 역할이 가능하다는 치료적인 효과에 대해 언급하였으며 Frank와 Caplan<sup>13)</sup>는 아동이 놀이를 방편으로 하여 자기의 지각내용을 외부의 어떤 제지나 압력 없이 표현 내지 투사시킴으로써 내적 긴장은 완화되고 정신 건강과 행복의 새로운 평형상태를 회복하게 된다고 했다.

다섯째, 놀이와 언어 발달과의 관계이다.

Garvey<sup>14)</sup>는 유아들이 사회극화 놀이에 참여함으로써 언어 습득을 할 수 있다고 하였으며, Pellegrini<sup>15)</sup>의 연구에서는 사회극화놀이 훈련은 말하기, 듣기, 읽기, 능력을 발달시킬 수 있다고 하였다. 이숙재<sup>16)</sup>는 놀이는 언어 발달의 수단이며 언어는 놀이 진행에 필수적인 매체의 역할을 한다고 하였다.

이상에서 놀이는 아동의 신체적, 인지적, 사회적, 정서적, 발달과 언어 발달에

10) Frank, L. K & Caplan, T.(1974). *The power of play*. N.Y. : Anchor press. p. 265-269

11) Amaud, S. H. (1974). Some function of play in the education process. *Child education*, 51, pp 440-446

12) Guemey, L.F.(1984). Play therapy in counseling setting. in T.D. Yawkey & A.D. Pellegrini(Eds). *Child's play : Development and applied*, Hillsdale, N.J. : Lawrence Erlbaum. p 232

13) Frank & Caplan(1974) *op. cit*, p. 178

14) Garvey, C. (1977). *Play*, Cambridge, Mass : Harvard University Press

15) Pellegrini, A.D. (1980). The relationship between kindergartener's play and achievement in pre reading, language, and writing. *Psychology in the Schools*, 17. pp. 530-535

16) 이숙재(1990). 전개서. p. 201

중요한 영향을 미치는 것을 알 수 있다. 놀이와 비슷하게 사용되는 단어로는 '게임'이 있다. Gorden<sup>17)</sup>은 게임은 규칙에 따라 놀이하면서 기술이나 힘, 좋은 기회에 의해 승부가 결정되는 경쟁이라고 하였다. Brown<sup>18)</sup>은 게임을 분명하게 계획된 교육목적을 성취하기 위해 둘 또는 그 이상의 아동이 할 수 있도록 조직화된 활동으로 정의하고, 놀이가 교육적으로 이루어지려면 이기는 것이 주된 목표가 되어서는 안되고 모든 아동이 놀이가 의도하는 바에 능동적으로 참여하는 것이 중요하다고 하였다. 이에 본 연구자는 교육적 가치의 측면에서 놀이와 게임의 의미를 포괄적으로 수용하여 '놀이'의 용어로 사용하고자 한다. 교육적 가치를 갖는 전통아동놀이를 제주지역 초등학교 과정에 적극 도입한다면 매우 효과적이라고 생각된다.

## 2. 전통아동놀이의 특성과 교육적 효과

아동놀이는 전국적으로나 동양권 혹은 세계적으로 대부분 유사한 놀이들이 많다. 이는 자연적인 환경이나 놀이의 생산에 있어서 지리적인 조건의 영향을 받는 것보다도 아이들의 신체적인 조건에서 일어난 현상이라고 함이 좋을 것이다. 전통아동놀이의 특성을 다음 몇 가지로 정리해 보면

첫째, 편이 협동하여 자기들의 영역을 확대하거나 상대를 방어하는 협동심을 기르고, 영역(땅)을 탈취하고 또는 소유하는 소유의식이 강한 놀이들이 많다. 즉 '따먹기'나 '모형놀이'는 서로 힘을 합쳐 상대의 영역을 침범하여 뺏는다거나 점수를 많이 얻고, 혹은 많이 따서 소유하는 그러한 놀이들이다. 그리고 계열의식이 강한 놀이들이 많은데 원님이나 도둑 등 수직적인 계층을 설정하여 즐기는 것이다. 이러한 놀이는 집단놀이들이 대부분인데(표Ⅱ-1참조), 사회적인 관

17) Gorden, A.K.(1970). *Games for growth, educational games in the classroom*. Calif. : Science research associates, Inc. p. 187

18) Brown, J. (1975). *AV instruction technology media and methods*. N.Y. : McGraw Hill. pp. 214-218

심의 확대로 사회 구성원의 역할이 고정되고 지위를 부여받아서 타인과의 관계를 원활히 하고, 사회를 익히는데 적절한 놀이이다. 이는 도서성(島嶼性)에 의한 것으로, 땅의 비좁음, 생활의 꺾박(逼迫)함에서 온 소유의식이 반영된 것으로 보인다.

〈표Ⅱ-1〉 놀이형태에 따른 분류

단체·맨손	단체·소도구	개인·맨손	개인·소도구
가메타기. 구쟁기놀이. 굴렁쇠굴리기. 굴매밟기. 깽깽이놀이. 다리건너기. 봄, 여름, 가을, 동애따기. 독서리. 물타기. 무궁화꽃이피었습니다. 뽕물타기. 술래잡기. 왕자리차지하기. 우리 집에 왜왔나?. 진놀이. 청애조심. 한 다리 인 다리.	계발놀이. 고무줄놀이. 까마귀야, 까마귀야. 까막잡기. 깽통차기. 나이 먹기. 녁동베기. 먹대치기. 멧덩구리. 비석치기. 슛대놀이. 오자미놀이. 자치기. 주먹야구. 죽마타기. 지계발걸기. 8자놀이. 쪽기차기. 판수놀이. 폭충놀이.	눈(H)싸움. 숨비질놀이	공기놀이. 공치기. 구슬치기. 끈. 녁동베기. 도레기치기. 동서남북. 딱지치기. 똥돌들기. 먹치기. 비석치기. 뽕을땅뽕이치기. 실뜨기. 자기방지키기. 자치기. 지계발걸기. 쪽기차기. 풀기접시. 폭충놀이. 하늘공잡기

(복제주요육청 : 향토문화전승자료, 1993. 연구자에 의해서 추출함)

둘째, 보상적인 행위를 요구하는 그러한 놀이들이 많다. 즉 놀이를 해서 점수를 얻고 이긴다거나, '술래잡기'나 '깽통차기'에서는 한 사람의 놀이자가 술래 모르게 나타나 아웃된 모든 사람을 살리는 영웅 기대 심리, 또한 동식물을 채취하거나 가지고 노는 과정에서 부르는 노래 등에서도 현실적인 유상 심리가 나타나고 있음을 볼 수 있다.

셋째, 민속놀이가 많이 행해지고 있지 않은 편이다. '팽이치기'나 '연날리기' 등이 소 행해지기는 하나 바람의 영향으로 특히 겨울에는 제약이 있고(표Ⅱ-2 참조), '널뛰기'나 '장기' '고누'와 같은 놀이도 흔하지만은 않다. 이는 과거의 성인들이 악조건의 환경을 살아가느라 힘겨웠기 때문에 전통아동놀이를 충분히 즐기지 못해서 아이들에게도 그러한 놀이가 전수되지 못한 것으로 볼 수 있다. 그래

도 요즘에 와서 전통놀이의 부활을 위해 교육정책이 이루어져 전에 비해 즐기고 있는 편이다.

〈표 II-2〉 계절에 따른 놀이분류

봄	여름	가을	겨울	연중
굴렁쇠 굴리기. 대장,중장,소장. 동애따기. 독서리. 먹대치기. 물타기. 쌈물타기. 뽕을땅. 자치기. 주먹야구. 진놀이. 청애조심.	까막잡기. 끈. 대장,중장,소장. 동애잡기. 독서리. 뽕을땅. 숨비질. 주먹야구. 풀기집시. 청애조심. 폭충놀이.	굴렁쇠 굴리기. 깡통차기. 대장,중장,소장. 동애잡기. 독서리. 먹대치기. 물타기. 쌈물타기. 뽕을땅. 자치기. 주먹야구. 죽마타기. 지게발걸이. 진놀이. 쪽기차기. 청애조심. 폭충놀이.	가매타기. 나이 먹기. 넉동배기. 눈(日)싸움. 도레기치기. 슬레잡기. 죽마타기. 지게발걸이. 쪽기차기. 한다리,인다리.	게발놀이. 고무줄. 공기놀이. 공치기. 구술치기. 구쟁기놀이. 굴매밧기. 까마귀야. 깡깡이놀이. 다리건너기. 동서남북. 딱지치기. 똥돌들기. 명탕구리. 무궁화꽃이. 비석치기. 숫대놀이. 실뜨기. 오자미놀이. 왕자리차지. 우리집에 왜? 자기방 지키기. 줄넘기 놀이. 판수놀이. 8자놀이. 하늘공 잡기.

(북제주교육청 : 향토문화전승자료, 1993. 연구자에 의해서 추출함)

넷째, 일반적으로 아동놀이에는 규칙이 엄한 편이다. 마찬가지로 규칙을 정해서 그것을 지켜야만, 놀이가 행해지고 그렇지 않으면 놀이 진행이 어렵게 된다. 놀이 과정 중에 규칙을 위반했을 때는 아웃이 되는 타당하고 공평한 질서의식의 반영인 것이다.<sup>19)</sup>

전통아동놀이의 교육적 효과는 각 놀이들의 교육적 효과를 세분해서 놀이와 학습과의 연계성을 파악한 뒤 체계적으로 학습과정에 도입되었을 때 더욱 교육적 효과를 기대해 볼 수 있다.

첫째, 놀이를 통해 수적 개념을 익히는 놀이, 예를 들면 ‘뽕이치기’라든가 ‘공기돌놀이’, ‘계차기’, ‘자치기’ 등 수리력을 키울 수 있는 놀이 등은 상당히 많다. 이와 같은 놀이들을 통해 수리력과 접합개념을 키우고 ‘땅재먹기’와 같은 놀이들을 통해서 공간파악 능력, 넓이와 길이를 어렵할 수 있는 목측 능력 등을 키울 수 있는데 이러한 놀이를 수학교과 과정에 도입함으로써 아이들이 수학과목에 재미를 붙일 수 있는 기회를 가질 수 있다.

둘째, 놀이의 특성에서도 언급을 했지만 집단에 의해 행해지는 놀이 대부분이 규칙과 질서를 지키고 집단 내부에서 자신의 역할을 담당하면서 하나의 놀이형태를 만들고 있는데, 이러한 집단놀이는 아이들의 준법성과 단결심 등 사회성 함양에 필요한 놀이들이다.

셋째, 장기나 바둑의 원시형태인 고누는 그 놀이형태가 다양하게 분화되어 ‘우물고누’, ‘줄고누’, ‘호박고누’, ‘자동차고누’, ‘곤질고누’ 등으로 구분되는데, 재치와 판단력을 키우고 ‘구슬치기’에서처럼 집중력, 조준력을 키우게 된다.

넷째, 언어를 가지고 노는 어휘적인 말놀이 뿐만 아니라 노래를 부르면서 언어 능력을 키울 수 있는 놀이들이 많다. 말 이어가기, 두운에 맞추어 노래하기 등의 어휘적인 놀이와 ‘줄넘기’나 ‘고무줄놀이’는 많은 노래를

---

19) 제주도 교육청. 제주의 전통문화. 1996. p. 582-583



놀이에 적용시켜서 부를 수 있는데 가사 대치하기 과정에서 창의성과 음악성을 키울 수 있다.

이러한 구체적인 교육 덕목을 제외하고서라도 전통놀이에는 자연과 더불어 생활하던 조상들의 슬기가 베어나고, 자연을 이해하고 배우며 그 섭리를 깨달았다. 동식물과 친숙하게 채취하거나 잡아서 놀기도 하고 하늘의 천체기상을 바라보며 그 기상이 변화되기를 바라는 과정에서 자연과 합일할 수 있는 인간의 모습을 스스로 깨달았던 것이다.

놀이 자체의 즐거움과 오락성으로 건강한 심신을 키울 수 있는 놀이들을 전통놀이를 바탕으로 재구성하거나 창안하여 아이들의 생활과 연결시킬 방안이 절실한데, 이러한 기획이 이루어졌을 때 <표 II-3>과 같이 아이들의 교육적 효과가 뚜렷이 나타나리라 기대할 수 있다.<sup>20)</sup>

<표 II-3> 전통아동놀이 종류에 따른 교육적 가치(단체놀이를 중심으로)

놀이 종류	교육적 효과
가메타기	우정과 인내심
계발놀이	협동심함양 및 단결심
고무줄	근검절약정신, 협동심과 순발력, 조정력
구쟁기놀이	동물애호정신함양, 협동심과 순발력, 인내심
굴렁쇠굴리기	주력과 조정력 및 기구사용 능력
굴매 밟기	사회성을 기르고 질서와 규범을 익히며 순발력, 지구력과 재치를 기를 수 있다.
까마귀야,	급우간에 우애고취, 음 빗깔에 대한 감각을 발달시킴
쌍통차기	친구간에 우애를 도모하고 재치와 순발력을 기를 수 있다.
깡깡이놀이	민첩성과 협동성, 적극적이고 강인한 정신력을 기를 수 있다.
나이 먹기	순발력과 상황판단력을 기르고 추위를 이겨냄
넉동베기	우애와 화목을 기르고 바른 판단력과 기지를 가지게 한다.

20) 제주도 교육청. 제주의 전통문화.(1996) pp. 583-584

놀이 종류	교육적 효과
다리건너기	규칙을 바르게 지키며 담력과 민첩성, 순발력을 기를 수 있다.
동애따기	단결심과 순발력을 기른다.
독서리	협동성, 민첩성 규칙을 기르는 태도.
멍텅구리	지혜를 기르고 사고력 및 판단력을 증진 시켜 나간다.
무궁화놀이	나라를 사랑하고 민첩한 동작과 빠른 판단력을 기를 수 있다.
물탈락	서로 몸을 부딪쳐 친숙해지고 협동심 인내심을 기른다.
쌍 물타기	정신과 육체를 강인하게 기르고 건전한 심신을 갖게 한다.
술래잡기	민첩성과 순발력 지구력 등을 기르고 친구간에 우애를 다질 수 있다.
숫대놀이	집중력을 기르고 수계념 신장은 물론 서로 친밀감을 줄 수 있다.
오자미놀이	기초체력과 순발력 협동심을 기를 수 있다.
우리집에 왜왔니	하나된 마음과 협동심을 기를 수 있다.
주먹 야구	기초체력 단련과 유연성 협동성을 기를 수 있다.
죽마 타기	친근감과 활기를 북돋아 주고 씩씩한 기상을 키울 수 있다.
줄넘기놀이	전래동요를 이해하고 리듬감을 살려 정서 생활에 접할 수 있다.
지게발걸기	자연물을 이용하여 재치있는 모양과 행동으로 조정력, 평형감각 익힘.
진놀이	조상들의 활동성과 씩씩함이 담겨있어 소극적, 내성적인 성격을 고침.
(제기차기)	팔다리와 상체운동이 관계를 조정하고 유연성을 기를 수 있다.
청애조심	조정력과 지구력 민첩성 등을 기를 수 있다.
관수 놀이	친구의 이름을 빨리 익히고 우정을 깊게 하며 정직한 생활태도를 기름.
8자놀이	또래집단의 협동심, 강인한 체력 극기심을 기를 수 있다.
한다리인다리	사회성 신장, 전래동요에 대한 인식을 새롭게 할 수 있다.

(복제주교육청 : 향토문화전승자료, 1993) 연구자에 의해서 추출함.

### 3. 친사회적 행동의 개념과 발달 특성

#### 1) 친사회적 행동의 개념

아동을 대상으로 한 친사회적 행동의 발달 연구가 60년대 후반부터 활발히 진행되어 왔다(Hartup & Coates, 1967 ; Murphy, 1973 ; Yarrow. & Waxler, 1976 ; Staub, 1971 ; Green & Schneider, 1974). 친사회적 행동은 그 개념적 정의가 분명하게 규명되지 않은 채 다양하게 사용되고 있다(서봉연)<sup>21)</sup>. 이는 이 분야의 연구들이 상이한 차이를 보이고 있는 주요한 원인이 친사회적 행동의 정의 내지는 개념규정 때문이라고 보고 있다.

친사회적 행동이란 사람들이 하는 행동 중에서 외적 보상에 대한 기대 없이 타인의 이익을 위해 수반되는 자발적인 행동을 말한다(Wispe)<sup>22)</sup>. 친사회적 행동은 타인을 돕거나 도우려는 어떠한 행위를 포괄하는 폭넓은 범주이다.

불신, 이기, 상해 등 과 같은 反社會的 행동과는 반대가 되는 행동인 친사회적 행동은 외적인 보상의 기대 없이 타인을 돕기 위해 행하는 자발적인 행동을 말한다(Macauley & Berkowitz.). 즉, 그 행동의 결과가 타인에게 이익을 주었을 때의 행동을 말하며, 개인적인 편리나 이익과 타인의 목적 사이에서 후자를 선택하는 것을 뜻하는 것으로, 보상을 기대하지 않고 타인이나 집단에 이익이나 도움을 주려는 행동을 말한다. 이러한 행동은 자신의 희생이나 위험 부담을 포함한다(Wright)<sup>23)</sup>. 이것은 긍정적 측면의 사회적 행동이라고도 할 수 있다.

Dodge<sup>24)</sup>는 친사회적 행동이란 타인에게 도움을 주며 긍정적인 태도를 가지

21) 서봉연(1984). 친사회적 행동의 규정요인에 관한 고찰. 심리학의 연구문제 1. pp. 155-176

22) Wispe, L(Ed) (1972). Positive forms of social behavior. *Journal of Social Issues*. 22. pp. 1-9

23) Wright, D. (1971). *The Psychology of moral behavior*. Baltimore. Penguin Books Ltd. pp. 214-218

24) Dodge, M.K(1984). Learning To Care : Developing : Prosocial Behavior Among One-and Two-years-olds in Group Setting, *Journal of Research and Development*

는 것이라고 정의하고 Krebs도 타인을 위해서 자신의 편의와 이익을 기꺼이 희생하는 것이라고 말하고 있다. Wispe는 친사회적 행동을 타인의 신체적 심리적 안녕(well-being)과 고결성(integrity)을 유지 또는 조성하는 형태라 하였다.

Moore는 친사회적 행동에 관한 심리학자들의 정의를 협의와 광의로 분류하였다. 협의의 친사회적 행동은

첫째, 다른 사람에게 이로운 행동하기

둘째, 외적인 보상이나 벌에 관계없이 행동하기

셋째, 자신에게 위험하거나 희생을 요구하는 행위이며, 광의의 친사회적 행동은 다른 사람에게 인정받고자 하는 욕구이든 아니든 자기 희생적이건 아니건간에 다른 사람에게 긍정적인 영향을 주는 모든 행동을 포함한다고 하였다.

Leed(1963)는 심리학적 측면에서 친사회적 행동에 있어서 세 방향의 구성요소를 주장하였다.

첫째, 행동자체가 목적이어야 하며

둘째, 자발적으로 행해져야 하며

셋째, 좋은 일이라는 객관적인 認이 되어지는 것이어야 한다고 하였다.

Bar-Tal(1976)<sup>25)</sup>의 정의에 의하면 타인의 곤경에 공감을 나타내며 희생하는 행동이라고 하였다. 친사회적 행동은 목적에 따라 행동 그 자체가 목적으로서 행해지는 이타행동과 도움을 받는 것에 대한 보답으로서 행해지는 보은행동의 두 가지로 나누고 있다. 그는 친사회적 행동에 대해 세 가지 조건을 제시하고 있다.

첫째 자발적이고 의도적으로 수행되어야 하고

둘째, 타인을 이롭게 하려는 동기가 있어야 하며

셋째, 보상을 기대하지 않고 수행되어야 한다는 것이다.

이러한 친사회적 행동의 범주에는 나눠주기, 조력행동, 기부, 관용, 이타성, 협

---

*in Education*. 17. No2.

25) Bar-Tal. D(1976). *Prosocial Behavior : Theory and Reach*. Washington : Hemisphere Pub Corporation. pp. 358-364

력, 친절, 동정, 자선행동 등을 들 수 있다. Bar-Tal의 정의에서 돕기란 친사회적 행동의 한 범주로서 나눠주기, 증여, 협조등을 포함하고 있는데 돕기 행동은 의무감, 부채감, 타인의 기대에 대한 동조, 외적 보상의 기대, 이타성(altruism) 등과 같은 다양한 동기의 결과로서 수행될 수 있다.

그런데 흔히 친사회적 행동과 동의어로 사용되고 있는 이타행동(altruistic behavior)은 기본적으로 돕기 행동의 한 형태로서 이는 어떤 사람을 이롭게 하려는 그 자체의 목적으로 수행된 자발적이고 의도적인 행동으로 정의되고 있다(서봉연, 1984)<sup>26)</sup>. 이러한 이타행동은 외적 보상에 대한 기대 없이 정의에 대한 도덕적인 확산의 결과로써 이루어지는 질적으로 가장 높은 수준의 돕기 행동으로 볼 수 있다.

이타행동에 대한 정의는 연구자에 의해 각기 다른데 Darley와 Latane(1970)<sup>27)</sup>는 “특정상황에서 한 사람이 곤경에 빠진 다른 한 사람을 돕는지 돕지 않는지를 결정하는 것”이라 하였고, Aronfreed(1970)<sup>28)</sup>는 한 개인이 즉각적인 이득을 기대치 않고 예기되는 효과(타인에게의 도움)에 대한 정적 가치에 의해 보강 받는 행위로서 “공감적 혹은 대리적 체제가 참된 이타행위의 근거”라고 하였다. Berkowitz(1972)<sup>29)</sup>는 Darley와 Latane의 정의는 너무 광의적이고 Aronfreed의 정의는 너무 협의적이라고 하고 외적 “원천으로부터의 보상에 대한 기대가 없이 타인을 이롭게 하기 위하여 수행된 행동”이라고 정의하는 것이 타당하다고 하였다.

---

26) 서봉연.(1984) 전개서. p. 189

27) Darley, J.M. & Latane, B.(1970). Norm and normative behavior : Field Studies of social interdependence. In J. Macauley and L. Berkowitz(Eds). *Altruism and helping Behavior*. N.Y : Academic Press. pp. 286-292

28) Aronfreed. J(1970). The Socialization of altruistic and sympathetic behavior : Some theoretical & experimental analysis. in Macauley, J.& Berkowitz, L(Eds). *Altruism and helping behavior*. N.Y. Academic Press. pp. 267-274

29) Berkowitz, L.(1972). Social norms, feeling, and other affecting factors helping behavior and altruism. In L. Berkowitz(Eds), *Advances In experimental social psychology*. 6, N.Y : Academic Press. pp. 334-339

## 2) 친사회적 행동의 발달

친사회적 행동에 관한 연구는 주로 인지발달적 접근과 사회심리학분야에서 이루어지고 있다. 친사회적 행동에 대한 인지발달적 접근은 친사회적 행동기의 근거를 개인의 연령, 성별, 인지능력, 정서상태와 같은 개체변인의 탐색에 보다 관심이 많은데 비해, 사회심리학 분야에서는 친사회적 행동도 다른 행동의 습득과 같은 원리에 의해 이루어진다는 사회학습이론적 측면의 연구 (Rosenhan & White, 1967; Bandura & 1963; Hartup & Coates, 1967), 개인이 어떠한 행동을 할 때 그에 가능한 여러 가지 행동 중에서 행동의 결과에서 주어지는 효용성이 가장 큰 것을 선택하여 실행한다는 효용성 이론적 측면과 관련된 연구(Piliavin & Piliavin, 1972), 친사회적 행동은 인지적 발달과 관련이 있다고 보는 인지발달적 측면의 연구(Rubin & Schneider, 1973; Elmer & Ruston, 1974; Bar-Tal, 1976)들이 있다. 그리고 위기의 긴급성, 타인의 존재, 투자 및 효과 등과 같은 상황변인에 관심을 갖는 상황결정론적 견해 등에 관심을 기울여 왔으나 최근에는 이 두 흐름의 연구들이 수렴되어 가고 있다고 하겠다.

Bar-Tal에 의하면 이타행위는 친사회적 행동의 한 범주인 돕기 행동의 가장 높은 수준임을 알 수 있다. 여기서 Bar-Tal 은 4~15세 아동들의 친사회적 행동동기 변화를 알아보고자 사탕나누기와 신체불구 아동을 돕기 위한 돈의 기부 반응을 알아보는데, 친사회적 동기의 단계적인 수준을 5개의 단계적인 과정을 사용했다. 이것은 그가 제시했던 7개의 단계 중 일반화된 상호이익의 단계와 관념적 이타성의 단계가 제외된 것이었다. 이 상호이익의 단계는 수행자 자신에게 돌아올 이득의 기대가 친사회적 행동의 동기가 된다고 생각하여 Bar-Tal의 7개의 단계 중 제 3단계인 구체적인 보상에 대한 기대의 단계에 포함된다고 보았다. 관념적 이타성의 단계도 넓은 의미에서 이타성의 단계로 포함시켰기 때문이다. 이러한 친사회적 행동동기 발달에 관해서는 사회발달 심리에서 다루어지고 있으며 Bar-Tal의 연구가 있다.

Bar-Tal(1979)<sup>30)</sup>은 이러한 단계적 과정에 의한 실험결과 5~11세 아동 124명

을 대상으로 한 사탕 나눠주기 조사에서는 5~6세 아동 3%, 10~11세 아동 20%가 이타적 동기에 의해 나눠주기를 했고, 10~16세 아동 111명을 대상으로 한 신체불구 어린이에 대한 돈의 기부 조사에서는 10~11세 아동 13%, 14~15세 아동 33%가 이타적인 동기에 의해 기부를 했다고 보고했다. 아동은 어린 시기부터 친사회적 행동을 수행할 수는 있지만 그 연령이 증가함에 따라 이타적 동기에 의한 친사회적 행동이 증가하는 것은 아동의 사회인지적 능력의 발달과 여기에 따른 도덕성의 발달이 많은 영향을 준다고 보았다. 또 연령에 따른 친사회적 행동의 증가를 보고한 연구들은 많이 되어왔다.

Ugrel-Semin(1952)은 4~16세 아동을 대상으로 홀수의 과일을 다른 아동과 나눠주기를 통해 친사회적 행동을 알아본 결과 이기적으로 과일을 나눈 것은 4~6세 아동은 67%, 9세 아동은 25% 그리고 12세 때는 나타나지 않았다고 보고했다. 연령이 증가함에 따라 이기적으로 과일을 나누는 경향이 감소되는 것은 이타성의 증가를 나타낸 것이다. 또 Handlon과 Gross(1959)<sup>31)</sup>도 유치원 아동부터 초등학교 6학년 아동을 대상으로 나눠주기가 연령과 더불어 증가함을 보고했다. Green과 Scheider(1974)<sup>32)</sup>가 네 연령층 5~6세, 7~8세, 9~10세, 13~14세의 아동 100명을 대상으로 조력과 나눠주기의 행동이 연령과의 긍정적인 관계가 있다고 보고했다.

첫째, 책을 정리하는 친구를 도와줄 수 있는 기회의 상황

둘째, 마루에 우연히 떨어진 연필 다섯 자루를 타아동이 줍는 것을 도와 줄 수 있게 기회를 만든 상황

30) Bar-Tal, D.(1979). Further Evidence Regarding the Sequential Development of helping Behavior: *Paper Presented at the Biennial Conference of the International Society for the study of Behavior Development, E.D. 180592*

31) Handlon, B.J. & Gross, P.(1959). The development of sharing behavior. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 59, pp. 425-428

32) Green, F.P. & Schneider, F.W.(1974). Age differences in the behavior of boys on three measures of altruism. *Child Development*, 45, pp. 248-251

셋째, 5개의 사탕을 다른 아동에게 나눠주도록 고안된 상황이 제시되었다. 사탕 나눠주는 연령에 따라 증가했고 연필 줍기의 조력행동도 9~10세까지 증가하는 것으로 나타났으나 책을 정리하는 것을 조력하는 행동은 연령과 관계가 없는 것으로 나타났다. 또 Raviv(1980)<sup>33)</sup>는 10세, 12세, 14세 아동을 대상으로 한 연구에서 남자 아동들이 연령에 따라 나눠주기가 증가했다고 했고, Hughes(1981)<sup>34)</sup>는 아동의 감정이입의 이해도 연령에 따라 증가했다고 했다. Mussen과 Eisenberg(1977)<sup>35)</sup>는 타인을 생각하고 도와주는 행동은 학령 전에는 연령과 별로 상관이 없으나 4~13세 사이에서는 연령에 따른 증가가 보인다고 한다.

이와 같은 선행연구들은 연령과 더불어 친사회적 행동이 증가함은 아동이 점차 사회인지적 발달이 이루어지기 때문이라고 보았다. 즉, 연령의 증가에 따라 타인과 교섭하는 능력이 증가하고, 타인접촉 경험의 증가에 따라 타인이 어떠한 경우에 도움이 필요한가 알게 되며, 타인의 입장과 감정을 이해할 수 있게 된다는 것이다. 그 결과 필요한 경우에는 타인을 도와주어야겠다는 책임을 느낄 줄 알게 된다는 것이다. 따라서 친사회적 행동은 도덕성의 발달과도 상응하는 밀접한 관련이 있다고 본다.

친사회적 행동을 발달시키는 동기접근에 관한 관련연구는 다음과 같다.

Bryan과 Test(1967)<sup>36)</sup>의 연구에서 모델이 타인을 돕는 것을 관찰한 후 관찰자의 도움 행동이 증가했음을 밝혔다. 비슷한 연구로 Bandura와 Walters(1963)<sup>37)</sup>는 자기 희생적인 모델을 이용했을 때에 결과적으로 아동들에게 도움을 유발할 수

33) Raviv, A.(1980). Motivation for donations behavior by boys of three different age. *Child Development*, 51. pp. 610-613

34) Hughes, R. Sawin, D.(1981). Developing of empathic understanding in children. *Child Development*. 52, pp. 122-128

35) Mussen, P. & Eisenberg, N.(1977). *Roots of caring, sharing & helping San Francisco : Freeman & Co.* pp. 451-455

36) Bryan, J. H, & Test, M. A.(1967). Models and helping : Naturalistic Studies in aiding behavior. *Journal of personality and Social psychology*, 6. pp. 400-407

37) Bandura, A.& Walters, R.H(1963). *Social learning and personality development.* New York : Holt, Rinehart & Winston. pp. 387-394



있다 하였고, Rosenhan과 White(1967)<sup>38)</sup>도 성인들의 이타행동을 본적이 있는 아동들이 이타적인 행동을 한다는 사실을 발견했다. 또한 Aronfreed(1970)<sup>39)</sup>는 곤경에 처한 사람을 관찰하고 난 후 역시 관찰자의 도움행동이 많음을 보고했고, Krebs(1973)<sup>40)</sup>는 감정이입과 도움을 주는 행동과는 정적 상관관계가 있음을 보고했다. 그는 또한 누군가와 유사성이 있으면 감정이입이 증가하고 이는 다시 친사회적 행동에 영향을 미친다고 하였다. Krebs는 동류집단 구성원들은 동료들 유사하게 지각하고 따라서 공감하게 되므로 이타행동이 가능하다고 했다.

Berkowitzs(1970)<sup>41)</sup>는 곤경에 처한 사람이 도움을 받지 못한 상대를 관찰하게 되는 경우 관찰자는 '기분 나쁨'을 느끼게 되는 것이고 이 '기분 나쁨'으로 하여 다른 사람의 불행을 방지하기 위해, 혹은 관찰자 자신의 동정적 고민을 감소시키기 위해 돕고자 하는 동기가 생길 것이라라고 가정했다. 또다시 Berkowitz(1972)<sup>42)</sup>는 이타행동이 딱한 처지에 있는 사람에 대한 동정심과 선행 후에 오는 기쁨에 의해 동기화 된다는 사실을 밝혔다.

이와 같이 친사회적 행동에 대한 정의는 학자마다 다양하며 이타주의, 도움 행동, 친사회적 행동들의 용어가 동일하게 또는 상·하위 개념으로 사용하고 있다. 또 연구자들이 친사회적 행동을 하는 동기에 대한 추론을 한다고 할지라도 동기는 확인하기 어렵고(Mussen & Eisenberg, 1977)<sup>43)</sup> 용어의 문제가 있어

38) Rosenhan, D. & White, G.M (1967). Observational and rehearsal as determinants of prosocial behavior. *Journal of Personality and social Psychology*, 5. pp. 424-431

39) Aronfreed(1970) *op. cit.* pp. 368-369

40) Krebs, D.L(1975). Empathy and Altruism. *Journal of Personality and Social Psychology*. 32, pp. 1134-1146

41) Berkowitzs, L (1970). The self selfishness, and altruism. In J.R Macaulay & L. Berkowitz(Eds). *altruism and helping behavior: Social psychological studies of some antecedents and consequence*. N.Y: Academic Press. pp. 465-469

42) Berkowitz, L.(1972). Social norms, feeling, and other affecting factors helping behavior and altruism. In L. Berkowitz(Eds), *Advances In experimental social psychology*: 6, N.Y : Academic Press. pp. 426-431

43) Mussen & Eisenberg, (1977). *op. cit.* pp. 451-455

서도 친사회적이라는 용어와 이타행동이 혼용되고 있으며, 돕기 행동이나 나누기 행동 같이 동기가 명확히 밝혀지지 않은 긍정적인 행동들에 대해서도 친사회적이라는 용어가 사용되어 왔다.

이상과 같은 이론들을 종합 정리하여 볼 때 사람들은 자발적으로 다른 사람들을 위하여 자신을 희생하거나, 자신의 안락함이나 안정을 위협받는 행동을 거의 하지 못할 뿐 아니라 이에 필요한 판단력과 도구적 기술이 부족함으로 본 연구에서는 친사회적 행동을 동기에 관계없이 다른 사람에게 긍정적인 영향을 주는 모든 행동이라 정의할 수 있다.

집단활동과 개인의 친사회적 행동의 관련성을 제시하는 위의 연구들을 바탕으로 한 본 연구에서는 초등학교 아동들을 위한 전통아동놀이가 긍정적인 친사회성 행동발달의 행동수준을 향상시키기 위한 연구에 도움이 될 수 있는지를 규명하는데 연구의 의의를 찾을 수 있겠다.




### Ⅲ. 연구 방법

#### 1. 연구대상

본 연구의 대상은 제주시내 N초등학교 5학년 아동 24명이었다. 이들은 재미있고 유익한 전통아동놀이에 참가하고 싶은 아동 30명중 면접을 통해 남녀 각 12명씩 24명을 선정하여 추첨에 의해 실험집단과 통제집단에 각각 12명씩(남6명, 여6명)씩을 배치하였다. 이중 끝까지 참여하지 못하고 도중에 포기한 2명(실험집단 1명, 통제집단1명)을 제외한 나머지 22명이 최종 분석된 연구대상자이다.

#### 2. 실험설계

본 연구에 사용된 실험설계는 전통아동놀이에 참여한 실험집단과 전통아동놀이를 참여하지 않은 통제집단간의 사전 사후 통제집단 설계이다.



제주대학교 중앙도서관  
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

---

실험집단	O <sub>1</sub>	×	O <sub>3</sub>
통제집단	O <sub>2</sub>		O <sub>4</sub>

---

O<sub>1</sub> O<sub>2</sub> : 친사회적 행동, 행동동기 사전검사

O<sub>3</sub> O<sub>4</sub> : 친사회적 행동, 행동동기 사후검사

× : 전통아동놀이 훈련프로그램

#### 3. 측정도구

본 연구의 결과 분석은 친사회적 행동 검사와 친사회적 동기 검사를 실시하

여 얻은 결과를 분석한 것이다.

종료시에는 집단원들로 하여금 소감문을 작성하게 하였다. 그리고 매회 프로그램 종료직전에 “집단활동평가서”(부록)를 작성 활용하였다.

이상의 소감문, 평가서, 개인 행동변화 등을 토대로 각각의 내용을 중심으로 프로그램의 효과분석 하였다.

본 연구의 통계적 분석에 사용된 측정도구는 다음과 같다.

### 1) 아동용 친사회적 행동 검사

친사회적 행동은 Bar-Tal이 사용한 나눠주기와 기부의 두 과제에 대한 4개의 단계적인 조사방법으로 측정했으며, 본 검사의 신뢰도는 국내의 선행연구의 배주호(1983)의 연구를 참고로 한 한영희(1987)<sup>44)</sup>의 연구에서 Cronbach  $\alpha$ 의 계수를 산출한 결과 특정목표의 달성을 위하여 内的台致度가 .78로 나타났다.

본 검사는 4단계(이타적 상황, 사회 규범적 상황, 구체적 보상이 있는 상황, 응락의 상황)로 나누어 측정했으며 0~15점까지의 점수를 얻을 수 있게 했다.

### 2) 친사회적 행동동기검사

친사회적 행동동기를 조사하는데 사용하는 도구로는 Margaret O'connor, Jacqueline Cuvas, Stephen Dollinger가 만든 친사회적 推論檢査(Prosocial Reasoning Test)를 기초로 이연경(1984)<sup>45)</sup>이 제작한 도구로 모두 24문항으로 되어 있으며 助力行動, 喜捨行動, 慰安의 3부분으로 분류되어 있으며 각 4문항씩으로 긍정형과 부정형으로 구성되어 있다. 이 도구의 신뢰도는 Spearman Brawn의 공식에 의해 산출된 奇遇半分 信賴度가 긍정형인 경우 .73, 부정형인 경우 .78로 산출되었다.

44) 한영희(1987). 아동의 친사회적 행동과 친구관계개념의 관계. 부산대학교 대학원 석사학위논문. p. 33

45) 이연경(1984). 아동의 친사회적 행동의 동기에 관한 연구. 숙명여자대학교 대학원 석사학위 논문. pp. 46-63

### 3) 소감문 및 개인면담 내용

전통아동놀이가 끝났을 때 각 집단원들로 하여금 소감문을 쓰게 하였다. 이 소감문의 내용은 집단원들이 집단상담에 참여하면서 가졌던 느낌이나 생각들을 중심으로 개인면담을 통한 분석결과로 프로그램에 대한 효과를 알아보과자 하였다.

## 4. 연구절차

- 1) 본 연구의 대상이 된 24명을 사전검사를 실시한 후 실험집단과 통제집단을 편성하고 실험집단에게는 서로 의논하여 참여 가능한 요일로 시간을 정하도록 하였다.
- 2) 통제집단에게는 다음기회에 참여하도록 부탁하였다.
- 3) 사전검사는 친사회적 행동검사와 친사회적 행동동기검사를 실시하였다.
- 4) 프로그램의 실시는 10월 1일~12월 3일까지 매주 1회씩(수요일) 방과후 운동장과 교실에서 매회 120분간 실시하였다.
- 5) 총 실시시간은 10회분 20시간이 소요되었다. 그리고 통제집단은 사전 검사 후 집단프로그램에 전혀 참여하지 않았다.
- 6) 매회 종료시 전체집단놀이가 끝났을 때 집단원 들로 하여금 소감문을 작성케 하였다. 집단놀이 실시 마지막회를 마치고 이어서 사후검사를 실시하였다. 사후검사는 두 집단 모두 실시하였으며 사전검사와 동일한 척도로 실시하였다.

## 5. 전통아동 놀이의 실제

전통아동놀이 프로그램은 집단활동을 통하여 상호관계성의 역할을 토대로 하여 신뢰롭고 수용적인 분위기 속에서 진행시켰다. 이 놀이 프로그램은 각 아동의 태도와 행동의 변화 혹은 한층 높은 수준의 개인의 성장발달 및 인간관계발

달의 능력을 촉진시키려는 의도에서 이루어지는 하나의 역동적 대인관계의 과정이다. 그러므로 이 놀이에 참여한 아동은 사회성을 신장하고 자주적인 생활 방식을 기르며, 민주적인 인간관계를 경험하고, 자기성장과 이해를 통해 타인을 이해하게 되고, 인간적인 이해가 깊어지며 긍정적인 인간관계가 형성된다.

본 프로그램은 총 10회로 구성되어 있으며 구체적인 놀이방법과 내용은 <부록 1>에 수록되었으며 간단히 그 내용을 요약하면 다음과 같다.

제 1 회 : 애칭 짓기 및 행동목표 정하기

제 2 회 : 가메타기

제 3 회 : 판수놀이

제 4 회 : 구쟁기 놀이

제 5 회 : 쌍물탈락

제 6 회 : 8자놀이

제 7 회 : 혼다리 인다리

제 8 회 : 뚜렷놀이

제 9 회 : 깡통차기

제 10회 : 새마음 새기기



## 6. 자료의 처리

실험연구결과 수집된 자료는 통계적 분석과 전통아동놀이 내용분석 2가지 수준에서 분석하였다. 먼저 통계적 분석은 전통아동놀이의 효과를 알아보기 위해서 실험집단과 통제집단간의 친사회적 행동 및 친사회적 행동동기 검사 점수간의 사전, 사후검사간 평균차 검증을 실시함으로써 고유 아동놀이의 효과성을 검증하였다.

다음으로 고유놀이내용 분석을 위하여 각 놀이 집단원 들의 행동관찰과, 소감문, 개인별 사례분석(개인면담내용) 등을 중심으로 분석하여 친사회적 행동 수행의 증진여부를 살펴보았다.

## IV. 결과해석

### 1. 결과해석

본 연구의 결과 해석은 통계적 분석과 전통아동놀이의 내용분석, 개인별 사례분석, 등을 중심으로 해석하였다.

#### 1) 통계적 분석

통계적 분석에 의한 연구문제 결과를 가설별로 살펴보면 다음과 같다. 먼저 본 연구의 실험, 통제 집단간의 동질성 여부를 알아보기 위해서 사전검사결과를 제시하면 다음 <표Ⅲ-1>, <표Ⅲ-2>와 같다.

<표Ⅲ-1> 집단간 친사회적 행동동기검사 사전검사

구 분	사 례 수	평 균	표준편차	t
전 체				
실험집단	11	104.63	11.64	.26
통제집단	11	105.99	11.34	
긍 정 형				
실험집단	11	48.36	3.85	.60
통제집단	11	49.54	4.88	
부 정 형				
실험집단	11	56.27	10.12	.04
통제집단	11	56.45	7.36	

<표Ⅲ-1>과 <표Ⅲ-2>에서 보면 사전검사결과 실험집단과 통제집단간의 친사회적 행동동기 및 행동검사의 평균득점간에는 점수차가 거의 동질성이 입증되어 잘 선정되었다.

〈표Ⅲ-2〉 집단간 친사회적 행동검사 사전검사

구 분	사 례 수	평 균	표준편차	t
전 체				
실험집단	11	19.44	3.63	.29
통제집단	11	19.18	3.11	
나뉘주기				
실험집단	11	14.72	1.49	.17
통제집단	11	14.82	1.05	
기부하기				
실험집단	11	4.72	3.53	.36
통제집단	11	4.18	3.04	

(1) 실험집단과 통제집단간의 친사회적 행동동기의 차이

< 가설 I >

전통아동놀이를 통한 훈련받은 집단은 받지 않은 집단보다 친사회적 행동동기의 성숙도가 높을 것이다.

<가설 I>을 검증하기 위하여 집단간의 친사회적 행동동기검사, 사후검사 실시결과와는 다음과 <표Ⅲ-3>과 같고, 집단내의 친사회적 행동동기검사, 사전·사후검사결과와는 <표Ⅲ-4>와 같다. <표Ⅲ-1>과 <표Ⅲ-3>을 비교하여 보면 친사회적 행동동기(긍정형)의 사전검사와 사후검사간의 평균검증을 실시한 결과 통계적 수준에서 유의한 차이는 없었다. 그러나 그 평균점수간에는 긍정형은 실험집단이 사후검사에서 약 8점이나 높은 반면 통제집단은 오히려 약 1점이 낮았다. 또 부정형에서도 실험집단이 약 1점 높은 반면 통제집단은 약 1점이 낮았다. 이것으로 볼 때 8주간 10회에 걸친 짧은 놀이경험이었음에도 불구하고 긍정형에서 그 행동동기의 성숙도에 향상의 변화가 있었다고 볼 수 있다. 그리



고 바람직하지 않은 상태를 회피하고자 하는 부정형에서보다 바람직한 상태를 획득하고자하는 긍정형에서 그 평균점수 폭이 더 높은 것으로 보아 전통아동놀이 이는 친사회적 행동동기의 성숙도를 높여 주는데 영향을 미쳤다고 볼 수 있다.

〈표Ⅲ-3〉 집단간 친사회적 행동동기검사 사후검사

구 분	사 례 수	평 균	표준편차	t
전 체				
실험집단	11	113.89	11.76	1.15
통제집단	11	104.07	12.35	
긍 정 형				
실험집단	11	56.67	7.32	1.45
통제집단	11	48.59	6.47	
부 정 형				
실험집단	11	57.22	7.46	.53
통제집단	11	55.48	7.02	

〈표Ⅲ-4〉 실험 집단 내 친사회적 행동동기 사전 사후검사

구 분	사 례 수	평 균	표준편차	t
전 체				
사전검사	11	104.63	11.64	1.76
사후검사	11	113.89	11.76	
긍 정 형				
사전검사	11	48.36	3.85	3.18 **
사후검사	11	56.67	7.32	
부 정 형				
사전검사	11	56.27	10.12	.23
사후검사	11	57.32	7.46	

\*\* p < .01

<표Ⅲ-4>에서 보면 실험집단에서 친사회적 행동동기 사전검사의 평균점수는 104.63이고, 사후검사의 평균점수는 113.89로 통계적으로 유의하지 않았으나 사전검사와 사후검사간의 평균점수차가 약 9점으로 사후검사에서 높았다. 특히 바람직한 행동을 획득하고자 하는 긍정형에서 사전검사의 평균점수가 48.36이고 사후검사에서 평균점수가 56.67으로 통계적으로 유의하였다. 이것으로 볼 때 전통아동놀이를 경험한 실험집단이 통제집단보다 친사회적 행동동기의 성숙도가 높은 것으로 본 전통아동놀이는 친사회적 행동동기수준을 높여 주는데 효과가 있다고 하겠다.

## (2) 실험집단과 통제집단간의 친사회적 행동의 차이

### < 가설 Ⅱ >

전통아동놀이를 통한 훈련받은 집단은 받지 않은 집단보다 친사회적 행동의 수준이 높을 것이다.

<가설Ⅱ>를 검증하기 위하여 집단간 친사회적 행동동기검사, 사후검사 실시 결과는 다음 <표Ⅲ-5>와 같다.

<표Ⅲ-5>에서 보면 친사회적 행동 검사 중 나눠주기 수준에서는 실험집단 통제집단간에는 점수차가 없다. 이는 5학년 아동의 사회적 발달 특성상 집단에 대한 소속감과 관심이 높아지고 있으므로 집단에서 이탈하지 않으려는 성향도 있지만 또한 요즈음 먹을 것이 그렇게 귀하지 않은 주택가 또는 상가의 중류층의 어린이들이기 때문이기도 하다. 또 친사회적 행동검사의 내용이 아동기 초기의 발달수준 측정에 더욱 맞는 내용이기도 하기 때문이다.

그러나 친사회적 행동 검사 중 기부수준에서는 실험집단이 평균점수가 13.75이고 통제집단은 7.68로 실험집단이 통제집단보다 평균점수가 약 6점이나 높았고 통계적으로 유의하였다. 따라서 친사회적 행동수준을 높여 주는데 전통아동놀이 효과가 5% 유의수준에서 입증되었다.

〈표Ⅲ-5〉 집단간 친사회적 행동검사 사후검사

구분	사례수	평균	표준편차	t
진체				
실험집단	11	28.66	3.47	2.75 *
통제집단	11	22.5	6.18	
나눠주기				
실험집단	11	14.91	.03	.25
통제집단	11	14.92	1.05	
기부하기				
실험집단	11	13.75	3.14	2.88 *
통제집단	11	7.68	5.87	

\* p < .05

실험집단 내 친사회적 행동의 사전 사후 검사결과는 〈표Ⅲ-6〉과 같다.

〈표Ⅲ-6〉 실험집단 내 친사회적 행동 사전 사후검사

구분	사례수	평균	표준편차	t
나눠주기				
사전검사	11	14.73	1.49	.38
사후검사	11	14.91	.03	
기부하기				
사전검사	11	4.72	3.53	6.04 **
사후검사	11	13.75	3.14	

\*\* p < .01

〈표Ⅲ-6〉의 실험집단 내 친사회적 행동 중 나눠주기 수준에는 차이가 없다. 이는 나눠주기 검사도구가 초기 아동기의 특성에 맞는 것이기도 하고, 5학년 아동의 집단에서 소외되기 싫은 아동의 특성상 사전검사에서 높은 점수를 획득

하였기 때문에 사후검사와의 차이가 없었다. 기부수준에서는 사전검사와 사후검사의 평균점수차가 많았다. 사전검사의 평균점수는 4.72이고 사후검사의 평균점수는 13.75로 통계적으로 유의한 것으로 나타났다. 따라서 친사회적 행동수준을 변화시키는데 고유 아동놀이의 효과는 .01의 유의 수준에서 입증되었다.

## 2) 전통아동놀이 내용분석

본 고유아동의 효과를 알아보기 위하여 평가서, 매 회기별 놀이 종료시의 소감문(느낌), 종결시의 소감문 등을 토대로 고유놀이의 효과를 분석한 자료를 제시하면 다음과 같다.

### (1) 제2회 가매타기

- 목 적 : 타인에 대한 이해가 깊어지고 긍정적인 인간관계가 형성되고 타인에게 관심을 가지며 대화의 중요성을 인식하고 상대방의 입장이 됨으로써 친밀한 분위기가 형성되고 마음의 공감을 얻는 체험을 하게 된다.
- 2회 프로그램의 목적에 따른 느낌을 중심으로 분석해 보면 다음과 같다  
집단원들이 솔직한 자신의 체험소감을 진술하였다. 특히 이 가매타기 놀이에 공감을 많이 하였고 친구간에 더욱 친숙해 지는 것 같았다. 또 자기 자신의 모습을 지각하고 자기를 이해하는 것 같았다. 자신의 감정이나 느낌, 타인에 대한 느낌 등을 표현하는데 자신감과 친근감을 갖게 되었다고 했다. 남에게 관심을 가지게 되었고 상대방의 성격을 파악하는데 도움이 되었다고 진술하여 목표와 일치하는 내용들이었다. 전체적으로 2회 프로그램에서는 부정적인 행동의 제거와 긍정적인 행동을 조장해 가는 방향으로 변화해 가는 것 같다.

### (2) 3회 관수놀이

- 목 적 : 자신의 장점 또는 긍정적인 면에 타 집단원들로부터 긍정적인 피드백을 받아들임으로서 긍정적인 자아개념을 형성하고 긍정적 사고와 행동을 하도록 조장한다.

○ 3회 프로그램에서 목적에 따른 분석을 보면 친구의 단점보다는 장점을 나눌 수 있도록 하였는데 이것은 긍정적인 자아개념 뿐만 아니라 친숙한 대인관계 형성에 중요한 결정 요인이 되기 때문이다. 타 집단원으로부터 자신의 이름을 불러줄 때 긍정적인 피드백을 계속 받으면서 의아해 하거나 놀라기도 하고 고마워하기도 하는 등 긍정적인 자기 수용의 기회로 긍정적 자아개념이 형성된 것 같았다. 또 친구에 대한 이해와 장점을 발견할 수 있어 집단의 응집력도 높여 주는 계기가 된 것 같았다.

### (3) 4회 구쟁기 놀이

- 목 적 : 타인의 의사를 경청하고 그것을 수용하는 태도와 인내심을 기른다. 자신뿐 아니라 타인을 보는 시야를 넓힘으로써 긍정적인 면과 부정적인 면, 이상적인 면과 현실적인 면을 아울러 볼 수 있는 힘을 기른다.
- 4회 프로그램에서 목적에 따른 분석을 보면 타인의 모습과 자신을 정확하게 볼 줄 아는 지각과 시야를 넓힘으로써 긍정적인 면과 부정적인 면을 수용할 줄 아는 태도를 기르고, 아울러 타인을 수용하고 이해할 줄 아는 폭을 넓히는 능력을 기른 것 같았다. 또한 자신과 타인에 대한 지각 향상으로 자기 자신을 재평가함으로써 자아개념을 변화시켰고, 자기 인식을 새롭게 가지는 듯 했다. 대인관계에서 원만한 인간관계를 맺는데 도움을 주었다.

### (4) 5회 쌍물타기

- 목 적 : 집단 구성원으로 하여금 심리적으로 의사 표현을 보다 자유롭게 하기 위함과 육체적으로 강인한 놀이를 함으로써 신체 발달에 힘을 기르고 사회성을 발달시키 위함이다. 또한 개개인의 역할을 중시하여 책임감을 기르게 한다.
- 5회 프로그램에서 목적에 따른 분석을 보면 3인1조로 짜여진 말(馬)을 구성하는 소집단 안에서 개인의 사회성을 신장시키고 있다. 집단 구성원의 책임감이 증대됨과 동시에 집단생활에서 태도의 변화는 개인의 의지와 타인의 의사

를 중시하는 상호작용을 통한 사회성을 높여주었던 회기였다. 또한 어려운 문제들을 돌파하려는 새로운 가치관형성에도 도움을 주고 있다. 또한 조상들의 억척스런 불굴의 정신을 배우고 기릴 수 있었다.

#### (5) 6회 8자 놀이

- 목 적 : 집단내에서 집단 구성원으로서의 책임있는 행동, 구성원간의 응집력을 증진시키며 정서경험을 확대시킨다.
- 6회 프로그램에서 목적에 따른 분석을 보면 집단원들이 적극적으로 놀이에 참가하여 집단의 응집력을 높여 주고 인간관계 속에서 상호 작용하면서 살아가는 존재임을 깨달았다. 그리고 잘못된 이기적인 행동을 반성하는 계기가 되었고 인간의 비인간화 경향에 대해 잘못을 반성하는 계기가 되었다. 그리고 활발히 움직이며 하는 야외 활동놀이를 더 즐겨하는 것 같다. 또 적극적으로 도와주려고 애를 쓰고, 자진해서 도움행동을 보여 주는 친사회적 행동의 계기를 마련해 주었다.

#### (6) 7회 한다리 인다리 (행경놀이)

- 목 적 : 자기 자신에게 일어나는 감정을 정확히 확인함으로써 자아를 더 잘 이해할 수 있게 된다. 타 집단원으로 부터 감정적 피드백을 받고 자아를 더 정확히 이해하며 타 집단원들도 이해하게 된다.
- 7회 프로그램에서 목적에 따른 분석을 보면 구성원들이 서로 마음의 뜻이 전해져서 서로에게 더욱 친근감을 느꼈다고 진술했으며, 집단원들이 서로 신뢰하게 되었고 상호관계의 수용적인 분위기가 형성되었다. “사람끼리 부딪치며 항상 도우며 살아가야 함을 배웠다”. “책임감을 강하게 느꼈다.” “보답을 해야겠다” 등의 진술내용으로 보아 서로 상당히 마음의 문을 열고 상호 신뢰하였으며, 참을성 있는 태도와 친사회적 행동에 영향을 미친 것 같다. 또 자신감과 자아 개념이 긍정적으로 형성되었던 같다.

### (7) 제8회 뚜렷놀이 (두루미 놀이)

- 목 적 : 불완전한 대인관계의 문제점을 해결하고 타인들에 비친 자신의 모습을 발견한다. 원만한 인간 관계의 재정립을 이룬다.
- 8회 프로그램에서 목적에 따른 분석을 보면 친근감과 대인관계의 불완전한 문제점을 잘 수용하는 것 같았고, 원만한 인간관계의 재정립에 도움을 준 것 같다. 자신의 행동을 통해 상대방을 즐겁게 해주려하고 있고, 상대방의 공격적이고 난폭한 행위를 이해하며 놀이를 상당히 즐거워하여 적극적으로 참여했다. 있는 그대로의 자신을 이해하고 받아들임으로써 자기 수용의 기회가 부여되었고, 이 자기수용이 타인을 수용하고 이해하는데 까지 확산되어 도움이 되었던 것 같다.

### (8) 제9회 깡통 차기

- 목 적 : 아동들에게 장기적으로 내재되어 있는 심리적 갈등을 정화시킨다. 심리적 갈등의 여과와 더불어 참신한 생활목표의 설정을 돕고 다른 많은 사람의 이익을 생각하게 한다
- 9회 프로그램 경험 후 목적에 따른 분석을 보면 친근감과 대인관계의 불완전한 문제점을 잘 수용하는 것 같았고 원만한 인간관계의 재정립에 도움을 준 것 같다. 모두가 놀이에 상당히 즐거워하였고 적극적으로 참여하겠다는 의지를 키워 나가고 있다. 더욱이 자기를 희생하면서까지 남을 위하는 용기있는 행동의 중요성을 인식하는 것 같다.

## 3) 개인별 사례분석

본 연구 종료시 소감문을 작성케 하여 발표한 내용은 다음과 같다.

회초리 : 나는 이번 실시한 놀이들을 통하여 여러 가지를 배우고 느꼈다. 이번 놀이의 주제는 『건실한 정신을 지닌 어린이가 되자』 라는 것이다. 나는 이 놀이를 하기 전에는 여러 친구에게 관심조차 없는 어린이였

다. 하지만 놀이를 통하여 그런 나쁜 마음을 버리고 착한 어린이가 된 것을 조금 느낄 수 있었다. 앞으로는 남을 위해 일할 수 있는 사람이 되야겠고 남을 도와 줄 수 있는 내가 되겠다. 정말 좋은 추억 거리가 되었다. 선생님께 감사드립니다.

보름달 : 고유 아동놀이를 통해 많은 것을 배웠다. 나의 장, 단점을 알게 되었다. 놀이 후 토의를 할 때 잘못된 일은 반성하고 이렇게 할 것이라는 계획도 세울 수 있었다. 정말 뜻깊은 모임이었고 나에게 정말 소중한 추억이었다. 앞으로 이런 모임이 계속 있었으면 좋겠다.

원숭이 : 이때까지 놀이는 정말 재미있었다. 이 모임의 목적인 「남을 돕자」는 나에게 큰 역할을 했다. 이 모임에 온 후부터는 어려운 친구를 보면 마음이 앞으로 도와주고 싶었다. 그래서 많이 도와주었다. 나의 마음이 착해진 것 같았다. 그런데 조금 걸리는 것은 친구랑 놀이를 하면서 싸운 거다. 다음부터는 싸우지 않을 것이다. 착한 어린이가 되겠다.

시치미 : 놀이를 마치며 나는 반성할 것이 많다고 생각합니다. 남을 이해하고 돕자고 했는데 오히려 친구들과 싸우고 사이 좋게 못지낸 것이 저의 반성입니다. 비록 이 놀이들은 마치지만 지금까지 이 놀이에서 배운 말, 행동 규칙은 영원히 잊지 않을 것입니다. 또 영원한 추억으로 간직할 것입니다. 앞으로 이 놀이에서 배운 「건설한 어린이가 되자」는 목표를 잘 지키며 착한 어린이가 되겠습니다. 나는 이 놀이를 하기 전에 말썹꾸러기였는데 이 집단놀이에 참여하면서 철도 들고 자신감이 생겼습니다. 그리고 조금 착하고 의젓해진 것 같습니다. 앞으로 불우이웃 돕기 성금도 제일 먼저 앞장서서 내겠습니다. 이 시간을 마치려고 하니 아쉽고 섭섭하지만 많은 것을 일깨워준 이 놀이들을 소중한 추억으로 간직할 것입니다.

걸리버 : 지금까지 10회나 전통아동놀이에 참여했는데 서운하고 조그만 더 했



으면 하는 아쉬움이 남는다. 여기서 느낀 것은 무척 많았다. 그 중 생각이나 느낌을 표현하는 실력이 무척 많이 늘었다. 이 놀이에 참여하기 전에는 독후감을 쓰면 3줄이나 4줄밖에 못 적었는데 이제 그렇지 않다. 나의 느낌과 생각을 깨우쳐준 이 모임을 소중히 여길 것이다. 또 마음도 무척 아름답고 담대해졌다. 그것이 내 생활에서 볼 수 있다. 거리를 지나가도 내 주위에 불쌍한 사람들을 관심있게 보게 되었다. 나 자신이 많이 착해진 것 같다

웹시걸 : 지금까지 놀이를 해오면서 많은 것을 배웠다. 첫째 친구와 가깝게 지내게 되었다. 친구들과 싸우는 사람이 있으면 말리고, 형들에 잘못된 일이 있으면 미안하다고 사과하고, 나쁜 욕도 하지 않고 인사도 잘하게 되었다. 착해진 것 같다. 둘째 커서도 이 놀이에 대한 생각은 영원히 기억할 수 있을 것이다. 셋째 처음에는 긴장되었고 좀 서먹했지만 지금은 자신감이 생기고 많이 배운 것 같다. 아주 좋은 추억이다.

출랑이 : 이번 놀이들을 통해서 친구들과 더욱 친해진 것 같고 재미있고 즐거웠다. 커서도 영원히 잊지 못할 추억이 된 것 같다. 처음 시작할 때는 긴장되기도 했지만 여러 번 할수록 용기와 자신감이 얻게 되었다. 이 놀이를 통해 많은 것을 배웠는데 침착한 성격과 힘든 사람을 도와주는 것이다. 정말 즐겁고 보람찬 놀이었다.

멋쟁이 : 오늘이 이 모임이 마지막 날이다. 좀 섭섭하긴 하지만 배운 것이 많다. 나는 반성할 것도 많이 있다. 그리고 이 집단에 들어오기 전에는 철없는 개구쟁이였는데 이 놀이를 하면서부터는 점점 착해 졌다.

천리안 : 이 고유 아동놀이를 마치면서 나는 느낀 것이 많다. 평소에 나는 불쌍한 사람을 보고 지나쳐도 아무런 느낌이 없었지만 이 놀이를 하면서 불쌍한 사람을 보면 동정심이 생겼다. 발표를 해도 또박또박하게 잘 안되었는데 이 놀이를 하면서부터 발표에 자신감이 생기게 되었다.

거북이 : 재미있었고 이 놀이를 마친 후 많은 것이 달라 졌다. 첫째, 이모임에 참가한 친구를 비롯해 여러 친구들과 더 친해진 것 같다. 이제 마치려 하니 아쉽다. 처음 시작할 때는 무작정 시작했는데 끝으로 갈수록 도움이 많이 되었고 자꾸 해보고 싶었다. 아주 좋은 추억이다. 많은 것들을 배워 좋았다. 그래서 앞으로도 이런 모임이 있으면 또 참가하여 내 생각을 말하여야겠다.

또 치 : 이 모임을 마치면서 그 동안 많은 게임을 하였다. 처음에는 느낌을 적기만 하여 지겨웠는데 지금은 그 뜻을 헤아릴 수 있다. 내가 얻은 것, 또는 배운 것도 그 느낌을 통해서이다. 이 놀이를 시작하기 전에는 나는 남을 이해하지도 못했고 상상력도 부족하였으나 지금은 많이 달라졌다. 이제 착하고 건실한 어린이로 생활한다는 것 때문에 희망을 갖게 되어 기분이 좋다. 그리고 그 동안 우리를 가르쳐 주신 선생님께 감사드린다. 그동안 즐겁고 재미있었다.



## V. 결론 및 제언

본 硏究에서는 전통아동놀이가 초등학생의 긍정적인 친사회성 행동 발달에 어떠한 효과가 있는가를 알아보기 위하여 실험설계에 의한 연구와 내용분석법을 병행하여 수행되었다.

연구 결과를 알아보기 위하여 설정한 가설은 다음과 같다.

- (1) 전통아동놀이를 훈련받은 집단은 받지 않은 집단보다 친사회적 행동동기의 성숙도가 높을 것이다.
- (2) 전통아동놀이를 훈련받은 집단은 받지 않은 집단보다 친사회적 행동의 수준이 높을 것이다.

위의 가설들을 검증하기 위하여 제주시에 소재 한 N초등학교 5학년 아동 22명을 연구 대상으로 하여 실험집단 11명과 통제집단 11명으로 분류하였다. 실험집단에게는 전통아동놀이를 10주간에 걸쳐 8회(8시간)의 놀이와 10회(12시간)의 집단상담을 실시하였다. 자료 처리는 실험집단의 친사회성과 통제집단의 친사회성간에 어떠한 차이가 있는가를 분석하기 위해 SPSS 프로그램을 이용하였다. 그리고 놀이 실천 내용 분석을 위해서 매 회기의 집단원들의 행동관찰과 소감문, 개인별 사례분석 등을 중심으로 분석하여 친사회적 행동의 증진여부를 알아보았다. 이상의 방법으로 얻어진 연구결과는 다음과 같다.

첫째, 전통아동놀이를 훈련받은 집단은 친사회적 행동동기(긍정형)의 사전검사와 사후검사간의 평균검증을 실시한 결과 통계적으로 유의한 차이는 없었다. 그러나 그 평균점수간에는 긍정형은 실험집단이 사후검사에서 약 8점이나 높은 반면 통제집단은 오히려 약 1점이 낮았다. 또 부정형에서도 실험집단이 약 1점 높은 반면 통제집단은 약 1점이 낮았다. 이것으로 볼 때 8주간 10회에 걸친 짧은 놀이경험이었음에도 불구하고 긍정형에서 그 행동동기의 성숙도에 향상의

변화가 있었다고 볼 수 있다. 그리고 바람직하지 않은 상태를 회피하고자 하는 부정형에서보다 바람직한 상태를 획득하고자하는 긍정형에서 그 평균점수 폭이 더 높은 것으로 보아 전통아동놀이는 친사회적 행동동기의 성숙도를 높여 주는데 영향을 미쳤다고 볼 수 있다.

둘째, 전통아동놀이를 훈련받은 집단은 친사회적 행동 검사 중 나눠주기 수준에서는 실험집단과 통제집단간에는 점수차가 없었다. 그러나 친사회적 행동 검사 중 기부(寄附)수준에서는 실험집단이 평균점수가 13.75이고 통제집단은 7.68로 실험집단이 통제집단보다 평균점수가 약 6점이나 높았고 통계적으로 유의하였다. 따라서 친사회적 행동수준을 높여 주는데 전통아동놀이 효과가 있었다고 말할 수 있다.

본 연구는 지식위주의 편중된 교육적 현실에서 정의적 영역의 인성지도 가능성을 실증적인 면에서 제시해 주었다고 볼 수 있다. 그리고 보다 깊이있는 연구를 위해 다음의 몇 가지로 제안을 하고자 한다.

첫째, 본 연구에서는 전통놀이를 변인으로 한 친사회적 행동을 측정하였는데 실제 생활 장면에서 친사회적 행동을 측정할 수 있는 다양한 연구가 필요하다.

둘째, 본 연구에서는 친사회적 행동동기 검사로써 동기의 성숙도를 측정하였는데, 동기란 항상 일정 불변하는 것이 아니라 연령과 상황에 따라 변하므로 실제 어떤 상황에서라도 동기 측정을 할 수 있게 친사회적 행동동기의 측정도구의 개발과 측정방법의 개발이 필요하다.

셋째, 정의적 영역의 친사회적 행동에 영향을 미친 전통놀이를 다양하게 계승·발전 시켜 아동들에게 보급하고 보존할 수 있어야 하겠다.

## □ 참고 문헌 □

- 고정곤(1988). 놀이 학습의 교육적 의의와 지도방법. 교육연구 제8권10호. 교육 연구사. 서울.
- 서봉연(1984). 친사회적 행동의 규정 요인에 관한 고찰. 심리학의 연구문제
- 이숙재(1990). 유아를 위한 놀이의 이론과 실제. 서울:창지사.
- 이언경(1984). 아동의 친사회적 행동의 동기에 관한 연구. 숙명여자대학교 대학 원 석사학위 논문.
- 제주도 교육청. 제주의 전통문화. 1996.
- 한영희(1987). 아동의 친사회적 행동과 친구관계개념의 관계. 부산대학교 대학 원 석사학위 논문.
- Amaud, S. H. (1974). Some function of play in the education process. Child education , 51,
- Aronfreed. J(1970). The Socialization of altruistic and sympathetic behavior: Some theoretical & experimental analysis. in Macauley, J.& Berkowitz, L(Eds). Altruism and helping behavior. N.Y. Academic Press.
- Bandura, A.& Walters, R,H(1963). Social learning and personality development. New York : Holt, Rinehart & Winston.
- Bar-TaI. D(1976). Prosocial Behavior : Theory and Reach. Washington : Hemisphere Pub Corporation.
- Bar-TaI, D.(1979). Further Evidence Regarding the Sequential Development of helping Behavior : Paper Presented at the Biennial Conference of the International Society for the study of Behavior Development, E.D. 180592
- Berkowitzs, L(1970). The self selfishness, and altruism. In J.R Macaulay & L Berkowitz(Eds). altruism and helping behavior : Social psychological

- studies of some antecedents and consequence. N.Y : Academic Press.
- Berkowitz, L.(1972). Social norms, feeling, and other affecting factors helping behavior and altruism. In L. Berkowitz(Eds), *Advances In experimental social psychology*. 6, N.Y: Academic Press.
- Berlyne, D.E (1969). *Laughter, humour and play : Handbook of social psychology*. N.Y. : Adisson - Wesly Co.
- Brown. J. (1975). *AV instruction technology media and methods*. N.Y. : McGraw Hill.
- Bryan, J. H, & Test, M. A.(1967). Models and helping : Naturalistic Studies in aiding behavior. *Journal of personality and Social psychology*, 6.
- Darley, J.M. & Latane, B.(1970). Norm and normative behavior : Field Studies of social interdependence. In J. Macauly and L. Berkowitz(Eds). *Altruism and helping Behavior*. N.Y: Academic Press.
- Dodge, M.K(1984). Learning To Care : Developing : Prosocial Behavior Among One-and Tow-years-olds in Group Setting, *Journal of Research and Development in Education*, 17, No2.
- Frank. L. K & Caplan, T.(1974). *The power of play*. N.Y. : Anchor press.
- Garvey, C. (1977). *Play*, Cambridge, Mass : Harvad University Press
- Gorden, A.K.(1970). *Games for growth, educational games in the classroom*. Calif.:Science research associates, Inc.
- Green, F.P. & Schneider, F.W.(1974). Age differences in the behavior of boys on three measures of altruism. *Child Development*, 45,
- Guemey, L.F.(1984). Play therapy in counseling setting. in T.D. Yawkey & A.D.Pellegrini(Eds). *Chid's play : Development and applied*, Hillsdale, N.J. : Lawrence Erlbaum.
- Handlon, B.J. & Gross, P.(1959). The development of sharing behavior. *Journal*

- 
- of Abnormal and Social Psychology, 59,
- Heininger, M. L. (1987), Learning mathematics and science through play, Child Development, N.Y : McGraw Hill.
- Hughes, R. Sawin, D.(1981). Developing of empathic understanding in children. Child Development. 52,
- Huizinga, J.L.(1955). Homo Ludens. A stud of the play element in culture Boston : The beacon press,
- Hurlock, E.B.(1978). Child Development, N.Y. : McGraw Hill.
- Johnson, J. E. Christe, J. E. & Yawkey, T.D.(1987)
- Johnson, J. E. Christe, J. E. & Yawkey, T.D.(1987) Play and ealy childhood development, Scott,: Foreman and company .
- Krebs, D.L(1975). Empathy and Altruism. Journal of Personality and Social Psychology. 32,
- Krebs, D.L(1975). Empathy and Altruism. Journal of Personality and Social Psychology bulletin 73.
- Leed, R(1963). Altruism and the norm of giving. Merrill-Palmer Quarterly.9,
- Macaulary, J. & Berkowitz, L.(1970) Altruism and helping behavior. N. Y : Academic press.
- Maccoby, E, (1974). The psychology of sex differences. Stanford Calif Stanford Univ. Press.
- Midlarsky, E. & Bryan, J. H. (1967). Affect Expression and Children and Children's imitative Altruism. Journal of experimental Research in personality, 6.
- Moore, S.G(1982). Prosocial Behavior in the Early year: parent and peer influence. Handbook of Research in Early Childhood Education. Bernard. N.Y. : A division of Macmillan of publishing Co. Ind.

- 
- Mussen, P. & Eisenberg, N.(1977). Roots of caring, sharing & helping San Francisco : Freeman & Co.
- Pellegrini, A.D. (1980). The relationship between kindergartener's play and achievement in pre reading, language, and writing. Psychology in the Schools, 17.
- Piaget, J.(1932). The Moral Judgement of the Child. London : Paul. Tench &Trubner. 11(5).
- Piaget, J.(1962).Play dreams, and imitation in childhood N.Y. : Norton,
- Piaget, J. (1962) The psychology of intelligence. London : Adult edge .
- Raviv, A(1980). Motivation for donations behavior by boys of three different age. Child Development, 51.
- Rosenhan, D. & White, G ,M (1967). Observational and rehearsal as determinants of prosocial behavior. Journal of Personality and social Psychology, 5.
- Ugrel-Semin, R(1952). Moral behavior and moral judgment of children. Journal of Abnonnal and Social Psychology, 47.
- Wispe, L(Ed) (1972). Positive forms of social behavior. Journal of Social Issues. 22.
- Wright, D. (1971). The Psychology of moral behavior. Baltimore. Penguin Books Ltd.
- Yarrow, M,R & Waxler, C.Z.(1976). Dimensions and Correlates of prosocial behavior in young children Child Development, 47.



---

<Abstract>

**A Study on the effect  
of Korean children's traditional games  
on elementary school pupils' pro-social behavior**

- A study on elementary school pupils on Cheju Island -

Park, Yo-Chan

Educational Administration Major  
Graduate School of Education, Cheju National University  
Cheju, Korea

Supervised by professor Owan C. Lee

The aim of this thesis is to determine whether or not elementary school pupils' pro-social behavior is effected by the learning and training of Korean traditional games. This study is based on the following two hypotheses:

- (1) The group of pupils who are trained and directed to play traditional games for this study show a more mature motive for pro-social behavior than the ones who are untrained and controlled not to play traditional games.
- (2) The group of pupils who are trained and directed to play traditional games for this study behave more socially than the ones who are untrained and controlled not to play traditional games.

First of all, the 22 5th grade pupils from N Elementary School in Cheju

---

city are divided into two small groups (11 pupils each) in order to verify the above assumptions. One group is trained and directed to play traditional games, while the other group is controlled not to practice any traditional games during the study. During the 10 weeks of the study, the pupils in the trained group have play traditional games 8 times (10 hours in total) and have taken group conferences 10 times (12 hours in total). When processing the data, each group is put to a t-test (by SPSS) to analyze the difference in average values of pro-social behavior as well as the motivation between the two groups. Each test, of course, is done twice, before and after the study. Furthermore, I've employed a number of strategies to evaluate their pro-social behavior; analyzing the features and contents of their games in various ways, reading their answers to the given questionnaires, observing their actions, and making a specific case study of each group member.

The result of this study is as follows:

- 제주대학교 중앙도서관  
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY
- (1) When examining the questionnaires, the trained group shows little difference between the pre-test and the post-test statistically in regards to the positive answers about pro-social behavior motive. However, the average value of the trained group is about 8 points higher in the post-test than in the pre-test, while that of the untrained group is about 1 point lower in the post-test than in the pre-test. In addition, when examining the questionnaires, the trained group shows little difference between the pre-test and the post-test statistically in regards to the negative answers about pro-social behavior as well. However, the average value of the trained group is

---

about 1 point higher in the post-test than in the pre-test, while that of the untrained group is about 1 point lower. As a result, while examining the positive answers in the tests, the trained group is proven to have a more mature pro-social behavior motive than the untrained group even though the study was conducted for a short period time - 8 weeks (ten game experiences in total). Judging from this result, there is a great difference of the average values when we examine the positive answers than the negative answers. This proves that traditional games for children have a definite effect on developing children's pro-social behavior motive.

- (2) For the 'SHARING' acts of the 'pro-social behavior' test, both the trained group and the untrained group show the same level of the average value. For the 'GIVING' acts in the same test, however, the average value of the trained group is about 6 points higher than the untrained group (the trained group: 13.7 points versus untrained group: 7.68 points). This result is statistically meaningful. Therefore, it is proven that traditional games for children are effective on elevating the level of 'pro-social behavior' by 5%.

Accordingly, this study actually shows us that the development of sociality in an affective domain is effected by these traditional games for children. These games have an effect on pro-social behavior in spite of the fact that Korean society at present is a knowledge-oriented society. Therefore, we can and should spread and preserve these traditional games for successful development of children's pro-social behavior

## 집단놀이 프로그램

### ■ 제1회 애칭 짓기 및 행동목표 정하기

#### ● 목 적

- 1) 자기를 다른 사람에게 알리고 남에게 대해서도 알도록 하며
- 2) 이 과정을 통해 서로 친밀감을 나눌 수 있는 분위기를 조성한다.
- 3) 솔직한 마음의 대화는 쉽게 공감할 수 있음을 체험한다.
- 4) 구체적인 행동목표를 정하여 집단참여 의욕을 높인다. 자신을 다른 사람에게 소개함으로써 자기이해, 집 단원간의 이해 및 신뢰감을 형성한다.

#### ● 방 법

- 1) 구성원 전체가 원형으로 둘러앉게 한다.
- 2) 자신이 불렀으면 하고 바라는 애칭을 지어 각자 좋아하는 색의 매직으로 이름표에 적고 가슴에 단다.
- 3) “당신은 누구십니까?” 노래에 맞춰 한 사람씩 가운데에 나와 애칭을 소개하고 애칭에 대한 설명이나 이유를 설명한다.
- 4) 돌림차례로 자기 소개가 끝난 다음 4박자에 맞춰 별칭 외우기 게임을 한다.
- 5) 느낌을 서로 나눈다.

### ■ 제2회 가메타기 (가마타기)

#### ● 방 법

- 1) 세 사람이 한 조를 이룬다.
- 2) 두 사람이 마주보며 앉아서(무릎을 꿇은 자세) 오른손으로 손목을 잡고 왼손으로 앞사람의 손목을 잡아 네모 모양의 앉은자리를 만든다.
- 3) 그 위에 한 사람을 태워 일어서서 실내를 돌아다닌다.

- 4) 결혼식 때 신랑 신부 모시고 가며 외치는 ‘호 - 응 -’ 소리를 내며 “새 각시 시집 감져”, “새시방 장개 감져” 등의 말을 하며 돌아다닌다.
- 5) 서로 번갈아 타며 재미있게 놀이를 한다.

### ■ 제3회 편수놀이

#### ● 방 법

- 1) 술래는 눈을 가리고 원 중앙에 선다.
- 2) 다른 어린이들은 원을 그려 빙빙 돈다.
- 3) 어린이들이 원을 만들어 돌면서 다음과 같은 말을 주고받는다. 어린이들 “누가, 누가 보이냐?”. 술래 “ ○○가 보인다 ”
- 4) 이름이 불리 운 어린이는 옆의 어린이 뒤에 숨는다. 어린이들 “ 누구 뒤에 숨었나 ? ” . 술래 “ ○○뒤에 숨었다 ”
- 5) 맞히면 “맞았다, 맞았다.” 말하고 박수를 쳐주며 술래를 바꾸고, 틀리면 “틀렸다, 틀렸다” 한 후 “○○뒤에 숨었다”하며 놀이를 계속한다.

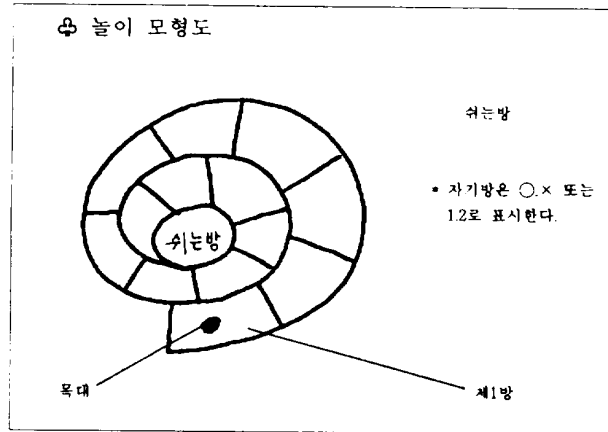
- 준비물 : 눈가리개, 수건

### ■ 제4회 구쟁기 놀이 (소리놀이)

#### ● 방 법

- 1) 긴 나선형 (소라껍질 모양)을 그리고 적당하게 방을 만든다.
- 2) ‘가위, 바위, 보’ 로 순서를 정한다. 단체로 놀이 때는 편을 가르고 순서를 정한다.
- 3) 목대 (납작한돌)를 제 1방에 놓고 양감질로 한방씩 건너간다.
- 4) 끝까지 들어간 다음 쉬는 방에서 잠시 쉬고 다시 같은 방법으로 돌아온다.
- 5) 목대를 손으로 잡고 머리뒤쪽으로 던져 방안에 넣는다.
- 6) 목대가 방안에 떨어지면 확인하고 목대가 떨어진 방까지 양감질로 뛰어가 자기방 을 표시하고 끝까지 갔다 돌아온다.

- 7) 돌아올 때부터는 자기 방에서는 양발로 설 수 있으며 다른 편의 방을 밟거나 선을 밟으면 아웃된다.
- 8) 방 하나를 두 편이 차지하면 공동 방으로 할 수 있고 다른 편의 방에 목대가 떨어지면 아웃이 될 수도 있다.
- 9) 방을 많이 차지한 편이 이긴다.



## ▣ 제5회 생물 탈락 (날쌔다말타기) 중앙도서관



### ● 방 법

- 1) 구성 : 말 1명, 마부 2명, 말타는 사람(기마병) 3~10명
- 2) 말 꾸미기
  - ① 말로 결정된 사람(가위, 바위, 보로 결정)은 허리를 80~90° 정도 굽혀 마부의 허리를 잡는다.
  - ② 마부는 말의 양쪽에 선다. 말을 끌어 공격하기(발길질) 좋게 한다.
- 3) 놀이방법
  - ① 말의 된 사람은 눈이 안보이므로 마부의 움직임에 신경쓰며 순간적인 판단으로 기마병이 타지 못하도록 뒷발질을 한다.
  - ② 말의 발에 맞은 기마병은 아웃이 되어 말이 되고 마부 중 1인(먼저 된

사람)은 기마병으로 나갈 수 있어 놀이가 계속 진행된다.

## ■ 제6회 8자 놀이

### ● 방 법

- 1) 운동장에 그림과 같이 진지를 그린다.
- 2) 한 팀이 10~15명 정도가 되게 편성하고 팀별로 보물을 정한다.
- 3) 보물은 상대방에게 보여주고 보물을 놓는 위치는 양 팀 모두가 일정한 곳에 놓는다.
- 4) 심판하는 어린이의 신호에 따라 놀이가 시작되는데 양감질 뛰기를 하면서 자기 진지에서 상대방 진지로 입구를 통하여 들어간다.
- 5) 진지 안에는 양감질을 하지 않고 서로 밀어내는 싸움을 한다. 이때 진지 밖으로 끌어내면 밖으로 나온 어린이는 아웃이 된다. 진지 밖에서는 양감질을 하면서 상대팀을 진지 밖으로 끌어내면 진지 밖으로 나온 어린이는 아웃이 되고 공격자도 자신의 선을 밟으면 아웃이 된다.
- 6) 보물을 가진 사람은 자기 팀끼리 연락을 취하면서 보물을 운반할 수 있다.
- 7) 양감질로 돌아다니다가 다리가 아프면 쉬는 곳에서 두발을 땅에 대고 쉬는데, 이곳에 서는 적군과 아군이 함께 쉬다가 한편이 양감질로 나르면 다시 싸움이 시작된다.

### ● 놀이 모형도

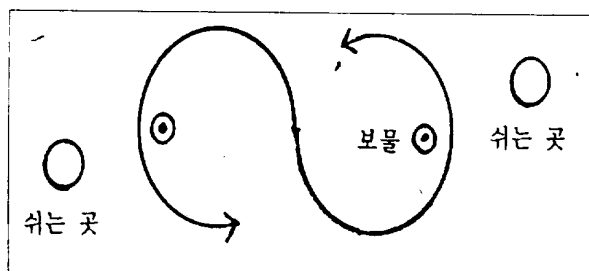


그림 2

- 8) 공격자가 수비 자를 모두 밀어내거나 공방전 중에 상대방의 보물을 가지고 자기진지를 먼저 가지고 돌아오면 승리한다.

## ■ 제7회 한 다리 인 다리 (행경 놀이)

### ● 방 법

여러 사람(5~7명)이 모여 두 줄로 나란히 서로 마주 보는 사람끼리 다리를 엇갈리게 뺀고 앉는다. 한사람이 전래동요 '한 다리 인 다리' 노래를 부르며 한 박자에 한 쪽씩 다리를 건드리고 지나다가 맨 끝 구절 끝나는 박자에 일치되는 다리를 빼고 똑같이 되풀이 한다. 최후까지 남은 다리의 주인공이 원님이 되는데 이때 두 다리가 가장 먼저 빼진 사람은 말이 되고 다음 차례대로 빼진 사람은 머슴, 하인이 된다. 그리하여 말로 낙착된 사람은 팔꿈치와 무릎으로 엮드리면 원님은 그 위에 탄다. 그리고 하인은 앞에서 그 말의 양쪽 귀를 잡아 방향을 잡으면 머슴은 말의 뒤에서 재촉하며 방안을 한바퀴 돌게 된다. 이렇게 하여 놀이는 다시 새롭게 시작되곤 한다.

### ● 전래동요



- 1) 혼 다리 인 다리 거청 대청 원님 소송 구월나월 해경 밭디 버드나무 알  
록달록 지동에-척
- 2) 이거리 저거리 밖거리 천두 만두 고만두 짝 벌려 사인두 오이 김치 사  
이- 육

## ■ 제8회 두럼(두루미) 놀이

### ● 방 법

- 1) 아이들은 서로 편을 가르고 바지의 한 쪽 가랑이에는 양쪽 다리를 지르고, 또 나머지 가랑이에는 두 팔과 머리를 질러 (기역)자 모양의 선 채



로 조금씩 움직여 나가며 맞은편과 부딪치며 싸우게 되는 시합 놀이인 것이다.

- 2) 이때 쌍방의 걸음이 제대로 안되는데다가 더욱이 앞이 잘 보이지 않게 된 상태에서의 싸움이 되므로 놀이 가운데 힘든 놀이 중에 하나이다. 또 넘어질 우려가 많은 위험한 놀이라 실내에서 해야 한다.
- 3) 바지의 양쪽 가랑이에 온 몸을 담아 뚜렷(두루미)처럼 꾸부린 위축된 상태에서 조금씩 움직여 나가며 상대방을 쓰러뜨리게 되는 놀이인 것이다. 이때 후퇴를 해서는 안 된다.

## ■ 제9회 깡통 차기

### ● 방 법

- 1) 가위, 바위, 보로 술래를 결정한 다음 직경 1m 정도의 원을 그리고 그 중앙에 빈깡통에 돌맹이를 담아 윗 부분을 막는다.
- 2) 술래가 깡통을 제자리에 갖다 놓고 숨은 사람들을 찾아서 찾은 사람의 이름을 부른다. 다음 깡통이 있는 곳으로 달려가 깡통을 두드리며 찾은 어린이의 이름을 부르면 끝난다.
- 3) 발견된 사람이 술래보다 먼저 깡통 있는 곳으로 달려와서 깡통을 멀리 차고 다시 숨는다. 그러면 술래는 깡통을 찾아서 다시 제자리에 갖다 놓고 숨은 어린이들을 찾으러 간다.
- 4) 술래는 3명(약속에 따라 정할 수 있다)을 찾아 깡통을 두드리면 교체된다. 이때 제일 먼저 잡힌 사람이 술래가 된다.

● 준비물 : 빈깡통, 끈, 돌맹이 형겅

## ■ 제10회 새마음 새기기

● 강의 : 이제까지 경험한 여러 가지 놀이와 강의를 통해 생각이나 느낌을

종합정리 하는 것이다. 그 동안 여러분들의 귀중한 시간을 할애하고 정해진 시간에 참여하느라 수고 많았는데 또한 놀이를 통해 얻은 것도 많은 줄 안다. 여러분들은 각자가 첫째 모임에서 정했던 행동목표를 가지고 자기자신에 대해 한번 더 반성하는 기회를 갖자

● 활동

- 1) 프로그램 마무리를 지으면서 그 동안 느낀 점을 서로 나누게 한다.(소감문 작성)
- 2) 종합정리

● 준비물 : 필기구 A4 용지

● 유의사항

- 1) 조용히 생각하고 종합하는 시간을 갖도록 한다.
- 2) 쓰는 형식은 자유롭고 방해받지 않은 장소를 마련하고 건의나 평가적인 면도 쓰게 한다



<부록 2>

## 친사회적 행동동기 검사 설문지

제 학년 이름

남자 ( ) 여자 ( )

### < 긍정형 >

다음은 여러분 주위에 있는 여러 친구들의 이야기입니다. 각 이야기를 잘 읽고 그 친구가 '왜 그렇게 했을까'를 생각하여 (1)번에서 (6)번까지 중에서 해당되는 번호에 ○표를 하여 주십시오.

1. 기찬이는 슈퍼마켓에서 나오는 현수를 만났습니다. 현수는 손에 가득히 물건을 들고 있었습니 다. 기찬이는 현수의 짐을 같이 들어주겠다고 했습니다. 기찬이는 왜 그렇게 했을까요?
  - ① 현수는 나중에 맛있는 것을 사줄 것을 바라서
  - ② 기찬이의 부모님이 평소에 다른 사람을 도와주라고 말했기 때문에
  - ③ 현수가 자기를 좋아해 줄 거라고 생각해서
  - ④ 무거운 짐을 들고 있는 현수가 불쌍하다고 생각해서
  - ⑤ 친구니까 서로 도와야 한다고 생각해서
  - ⑥ 친구를 도와주면 자기 마음이 기쁘니까
  
2. 대호는 깜빡 잊고 도시락을 가져오지 않았습니 다. 점심시간에 짝인 승현이가 자기의 도시락을 같이 먹자고 했습니다. 승현이는 왜 그렇게 했을까요?
  - ① 배고플 때는 나눠 먹는 것은 착한 일이라고 생각해서
  - ② 자기도 도시락을 안 가져 왔을 때 친구가 나누어주었으면 해서
  - ③ 대호가 배고플 것이라고 생각해서
  - ④ 대호와 더 친해질 것이라고 생각해서
  - ⑤ 부모님이 항상 친구와 나눠 먹어야 한다고 했기 때문에
  - ⑥ 선생님이 보고 착한 일 했다고 칭찬해 줄 것이라고 생각해서

3. 재혁이가 호준이네 집에 놀러 왔습니다. 호준이 책상 위의 예쁜 꽃병을 보고 예쁘다고 칭찬했습니다. 재혁이가 꽃병을 만지다가 잘못해서 떨어뜨려 깨었습니다. 그러나 화를 내지 않았습니다. 호준이는 왜 그렇게 했을까요?
- ① 나중에 재혁이네 부모님이 꽃병 값을 내줄 것이라고 생각해서
  - ② 호준이의 부모님은 친구의 실수를 감싸주라고 말했기 때문에
  - ③ 재혁이가 자기를 좋아해 주기를 바래서
  - ④ 재혁이가 실수를 해서 안됐다고 생각해서
  - ⑤ 자기가 실수했을 때도 재혁이는 항상 감싸주었으므로
  - ⑥ 친구의 잘못을 감싸주는 일은 착한 일이므로
4. 은성이와 성오가 같이 숙제를 하고 있었습니다. 성오는 숙제 중에서 어려운 문제가 있어서 못 풀었습니다. 이때 은성이가 그 문제 푸는 법을 가르쳐 주었습니다. 은성은 왜 그렇게 했을까요?
- ① 친구를 도와주는 일은 착한 일이기 때문에
  - ② 자기가 모를 때 성오가 가르쳐 줄 것이라고 생각해서
  - ③ 문제를 못 풀고 있는 성오가 안됐다는 마음이 들어서
  - ④ 그렇게 하면 성오가 자기가 좋아해 줄 것 같아서
  - ⑤ 선생님께서 모르는 문제가 있을 때는 서로 도우라고 하셨기 때문에
  - ⑥ 성오가 고맙다고 나중에 먹을 것을 사 줄 것이라고 생각해서
5. 동균이는 깜빡 잊고 필통을 안 가지고 왔습니다. 그것을 보고 근수가 연필을 빌려 주었습니다. 근수는 왜 그렇게 했을까요?
- ① 선생님이 착하다고 칭찬해 줄 것이라고 생각해서
  - ② 선생님은 친구가 어려운 일이 있을 때는 도와주라고 하셔서
  - ③ 동균이와 친해지고 싶어서
  - ④ 동균이가 공책에 글씨를 쓰지 못하게 된 것이 안됐다고 생각해서
  - ⑤ 만약 자기가 연필을 안 가지고 올 때가 있을 때 동균이가 자기에게 연필을 빌려줄 것이라고 생각을 해서

- ⑥ 친구가 어려울 때 도와주는 것은 좋은 일이기 때문
6. 태호는 아파서 학교에 가지 못했습니다. 학교가 끝난 후 은석이가 찾아와 주었습니다. 은석이는 왜 그렇게 했을까요?
- ① 아픈 친구를 찾아가서 위로해 주는 것은 착한 일이기 때문에
  - ② 만약에 자기도 아플 때 태호가 찾아와 주면 좋겠다고 생각해서
  - ③ 아파서 집에 있는 친구가 심심하게 있을 것이 안 됐다고 생각해서
  - ④ 태호와 더 친하고 싶어서
  - ⑤ 선생님이 아픈 친구를 찾아가 보라고 하셔서
  - ⑥ 태호의 부모님이 고맙다고 먹을 것을 줄 것이라고 생각해서
7. 현우는 오늘 집에 늦게 간다고 집에 전화를 하려고 했습니다. 주머니를 뒤져보니 동전50원이 없었습니다. 이것을 본 진석이가 50원을 빌려주었습니다. 진석이는 왜 그렇게 했을까요?
- ① 다른 친구들이 보고 진석이는 착한 아이라고 말해줄 것 같아서
  - ② 엄마가 친구가 어려울 때 도와주라고 하셨기 때문에
  - ③ 현우가 고맙게 생각해서 자기와 더 친해줄 것이라고 생각해서
  - ④ 50원이 없어서 찢찢매는 친구가 안되어 보여서
  - ⑤ 자기도 돈이 없을 때 현우가 빌려 줄 것이라고 생각해서
  - ⑥ 친구가 돈이 없을 때 도와주는 것이 착한 일이기 때문에
8. 동훈이 부모님이 새 자전거를 사 주었습니다. 동훈이와 길호가 같이 놀 때 길호는 그 자전거를 타보고 싶었습니다. 이것을 보고 동훈이가 한번 타 보라고 했습니다. 동훈이는 왜 그렇게 했을까요?
- ① 자전거를 같이 타는 것이 좋은 일이라고 생각해서
  - ② 길호도 새로운 장난감이 있을 때 자기에게 빌려줄 것이라고 생각해서
  - ③ 자전거를 못타고 서 있는 친구가 안됐다고 생각해서
  - ④ 길호가 자기를 더 좋아해 줄 것이라고 생각해서
  - ⑤ 부모님이 친구와 사이좋게 지내라고 생각해서

- ⑥ 길호가 고맙다고 나중에 먹을 것을 사줄 것이라고 생각해서
9. 병수와 원규가 공놀이를 하다가 병수가 공에 맞아 코피를 흘렸습니다. 이것을 보고 원규가 자기의 손수건에 물을 적셔서 병수의 이마에 얹어 주고 휴지로 코를 막아 주었습니다. 원규는 왜 그렇게 했을까요?
- ① 나중에 선생님이 착한 일 했다고 칭찬해 줄 것이라고 생각해서  
 ② 부모님이 친구가 아플 때는 도와주라고 말씀하셨기 때문에  
 ③ 병수가 자기를 더 좋아해 줄 것이라고 생각해서  
 ④ 피를 흘리고 있는 친구가 불쌍해 보여서  
 ⑤ 친구니까 서로 도와야 한다고 생각해서  
 ⑥ 아픈 친구를 도와주는 것은 착한 일이기 때문에
10. 용호는 같이 놀 친구가 없어서 심심해하고 있었습니다. 이때 성만이와 와서 같이 놀아 주었습니다. 성만이는 왜 그렇게 했을까요?
- ① 친구가 없는 아이와 같이 놀아주는 것은 착한 일이기 때문에  
 ② 친구랑 같이 놀면 자기도 심심하지 않으니까  
 ③ 혼자 있는 용호가 불쌍해 보여서  
 ④ 용호가 자기를 좋아해 줄 것 같아서  
 ⑤ 부모님이 친구랑 같이 놀라고 하셔서  
 ⑥ 선생님이 착하다고 칭찬해 주실 것 같아서
11. 눈오는 날 영진이는 학교에 가는 길에 민주를 만났습니다. 영진이는 장갑을 끼고 있었 습니다. 그런데 민주는 장갑을 안 끼고 책가방을 들고 있었습니 다. 이것을 보고 영진이는 민주에게 장갑 한 짝을 벗어 주었습니다. 영진이 는 왜 그렇게 했을까요?
- ① 장갑을 빌려주면 나중에 고맙다고 먹을 것을 줄지도 모르니까  
 ② 부모님이 친구가 어려울 때는 서로 도와주라고 하셔서  
 ③ 민주가 자기를 좋은 친구로 삼아 줄지도 모르니까  
 ④ 민주가 손이 시려 울까 봐

- ⑤ 자기도 장갑이 없을 때 민주가 자기에게 빌려줄지도 모르니까
  - ⑥ 손이시려워 하는 친구에게 장갑을 빌려주는 것은 착한 일이기 때문에
12. 원경이는 잘못해서 선생님에게 야단을 맞았습니다. 그래서 마음이 울적해 있었습니다. 이때 재혁이가 옆에 와서 달래 주었습니다. 재혁이는 왜 그렇게 했을까요?
- ① 슬퍼하는 친구를 위로해 주는 것은 좋은 일이기 때문에
  - ② 자기도 야단맞았을 때 재혁이가 위로해 주기를 바래서
  - ③ 원경이가 가슴이 너무 아플 것 같아서
  - ④ 원경이가 자기를 좋아해 줄지도 모르니까
  - ⑤ 선생님이 친구가 슬퍼 할 때는 위로해 주라고 하셔서
  - ⑥ 다른 아이들이 보고 자기를 착한 애라고 칭찬해 줄 것 같아서

### 〈부정형〉

다음은 여러분 주위에 있는 여러 친구들의 이야기입니다. 각 이야기를 잘 읽고 그 친구가 '왜 그렇게 했을까'를 생각해보고 (1)번에서 (6)번까지 중에서 해당되는 번호에 ○표를 하여 주십시오.

1. 기찬이는 슈퍼마켓에서 나오는 현수를 만났습니다. 현수는 손에 가득히 물건을 들고 있 있습니다. 기찬이는 현수의 짐을 같이 들어주겠다고 했습니다. 기찬이는 왜 그렇게 했을까요?
- ① 저쪽에서 지저분한 물건을 가득 들고 오는 이웃집 아주머니를 만나서, 아주머니의 물건을 들어주기 싫어서
  - ② 기찬이의 부모님이 친구를 도와주지 않았다고 야단칠까봐
  - ③ 만약 자기가 무거운 짐을 들고 있을 때 현수가 도와주지 않을 까봐
  - ④ 현수의 짐을 들어주지 않는다면 현수가 자기를 싫어하게 될까봐
  - ⑤ 친구는 무거운 짐을 들고 가는데 그냥 있으면 미안하니까 미안한 마음을 안 가지려고

- ⑥ 친구를 도와주지 않는 일은 나쁜 일이기 때문에
2. 대호는 깜빡 잊고 도시락을 가져오지 않았습니다. 점심시간에 짝인 승현이가 자기의 도시락을 같이 먹자고 했습니다. 왜 그렇게 했을까요?
- ① 배고픈 친구와 나눠먹지 않는 것은 나쁜 일이니까
  - ② 혼자만 먹으면 미안하니까
  - ③ 나눠먹지 않으면 대호가 자기를 좋은 친구로 생각하지 않을까 봐서
  - ④ 자기도 도시락을 안 가져 올 때 도시락을 나눠주지 않을까 봐서
  - ⑤ 나눠먹지 않으면 선생님이 야단칠지 모르니까
  - ⑥ 그날은 자기가 싫어하는 반찬이 들어 있어서
3. 재혁이가 호준이의 집에 놀러 왔습니다. 호준이 책상 위의 예쁜 꽃병을 보고 예쁘다고 칭찬을 했습니다. 재혁이가 꽃병을 만지다가 잘못해서 떨어뜨려 깨었습니다. 호준이는 상철이에게 괜찮다고 미안해하지 말라고 했습니다. 호준이는 왜 그렇게 했을까요?
- ① 그 꽃병은 오래 되어서 낡고 금이 가 있어서 대신 새것을 받으려고
  - ② 호준이의 부모님이 친구의 실수를 따지는 것은 좋지 않은 일이라고 했는데 만약 따졌다면 부모님께 야단맞을 까봐서
  - ③ 호준이도 전에 재혁이에게 잘못된 일이 있어서
  - ④ 친구사이의 우정에 금이 갈까봐
  - ⑤ 재혁이가 미안해하는 것이 귀찮아서
  - ⑥ 친구의 실수를 야단치는 것은 좋은 일이 아니기 때문에
4. 은성이와 성오가 같이 숙제를 하고 있었습니다. 성오는 숙제 중에서 어려운 문제가 있어서 못 풀었습니다. 이때 은성이가 그 문제 푸는 법을 가르쳐 주었습니다. 은성은 왜 그렇게 했을까요?
- ① 친구가 모를 때 안 도와 주는 것은 좋지 않은 일이기 때문에
  - ② 친구가 못하는데 혼자만 풀면 미안하니까
  - ③ 가르쳐 주지 않으면 성오가 자기를 잘난 체 한다고 싫어 할까봐



- ④ 자기도 모르는 문제가 있을 때 가르쳐 주지 않았다고 야단 칠까봐서
- ⑤ 선생님께서 친구가 모르는 문제를 가르쳐 주지 않았다고 야단칠까봐
- ⑥ 그 문제는 가르쳐 주어도 시험에 안 나올 것 같아서
5. 동균이는 깜빡 잊고 필통을 안 가지고 왔습니다. 그것을 보고 근수가 연필을 빌려 주었습니다. 근수는 왜 그렇게 했을까요?
- ① 연필심이 다 닳아가니까 쓰고는 가까서 돌려 달라고 하려고
- ② 친구에게 연필을 빌려주지 않으면 선생님이 꾸중을 하실 것 같아서
- ③ 다음은 자기도 연필을 안 가지고 올 때 동균이가 안 빌려줄까 봐서
- ④ 빌려주지 않으면 자기를 좋아하지 않을까 봐서
- ⑤ 혼자만 공책에 글씨를 쓰면 미안하니까
- ⑥ 친구가 연필을 없을 때 안 빌려주는 것은 좋은 일이 아니기 때문에
6. 태호는 아파서 학교에 가지 못 했습니다. 학교가 끝난 후 은석이가 찾아와 주었습니다. 은석이는 왜 그렇게 했을까요?
- ① 친구가 아플 때 병 문안을 안가는 것은 좋은 일이 아니기 때문에
- ② 친구가 아프데 안 찾아가면 미안하므로
- ③ 찾아가 주지 않으면 자기를 좋은 친구로 생각하지 않을까 봐서
- ④ 다음에 자기도 아플 때 태호가 안 찾아와 줄까봐서
- ⑤ 선생님이 아픈 친구를 찾아가 보라고 했는데 안가면 혼날까 봐서
- ⑥ 집에 일찍 가면 엄마가 공부하라고 하실 것이니까 공부하기가 싫어서
7. 현우는 오늘 집에 늦게 간다고 집에 전화를 하려고 했습니다. 주머니를 뒤져보니 동전 50원이 없었습니다. 이것을 본 진석이가 50원을 빌려주었습니다. 진석이는 왜 그렇게 했을까요?
- ① 동전이 너무 더러워서 나중에 깨끗한 돈을 받으려고
- ② 친구가 50원이 없을 때 빌려주지 않은 것을 자기 부모님이 알면 친구를 도와주지 않았다고 야단을 칠까봐
- ③ 다음에 자기도 돈이 없을 때 현우가 빌려주지 않을까 봐서

- ④ 빌려주지 않으면 현우가 자기를 싫어할까 봐서
- ⑤ 돈이 있으면서도 친구가 필요 할 때 안 빌려주면 미안하니까
- ⑥ 딱한 형편에 있는 친구를 안 도와주는 것은 안좋은 일이기 때문에
8. 동훈이 부모님이 새 자전거를 사 주셨습니다. 동훈이와 길호가 같이 놀 때 길호는 그 자 전거를 타보고 싶었습니다. 이것을 보고 동훈이가 한번 타 보라고 했습니다. 동훈이는 왜 그렇게 했을까요?
- ① 친구가 타고 싶어 할 때 자전거 한번 태워주지 않는 것은 좋은 일이 아니기 때문에
- ② 혼자만 타면 미안한 마음이 들었으므로
- ③ 자전거를 태워주지 않으면 자기를 미워할까 봐서
- ④ 길호도 다른 새 장난감을 샀을 때 안 빌려 줄까봐서
- ⑤ 부모님이 친구랑 사이좋게 지내라고 했는데 안 그러면 혼날까봐서
- ⑥ 안태워주면 길호가 새 자전거에 돌맹이를 던지거나 낙서를 할까봐서
9. 병수와 원규가 공놀이를 하다가 병수가 공에 맞아 코피를 흘렸습니다. 이것을 보고 원규 가 자기의 손수건에 물을 적셔서 병수의 이마에 얹어 주고 휴지로 코를 막아 주었습니다. 원규는 왜 그렇게 했을까요?
- ① 자기와 같이 공놀이를 했으니까 혼날까 봐서
- ② 친구를 돕지 않는다면 나중에 자기 부모님이 화를 낼까봐서
- ③ 만약 자기가 다쳤을 때 병수가 도와주지 않을까 봐서
- ④ 친구를 도와주지 않는다면 병수가 자기를 미워할까 봐서
- ⑤ 친구를 도와주진 않는다면 나중에 미안한 마음이 생길까봐서
- ⑥ 아픈 친구를 도와주지 않는 것은 나쁜 일이라까
10. 용호는 같이 놀 친구가 없어서 심심해하고 있었습니다. 이때 성만이가 와서 같이 놀아 주었습니다. 성만이는 왜 그렇게 했을까요?
- ① 심심할 때 같이 놀아주지 않는다는 것은 나쁜 일이라고 생각해서
- ② 용호가 혼자 있는 것을 보고 불쌍한 마음을 갖기 싫어서

- ③ 만약 같이 놀아주지 않으면 용호가 자기를 싫어 할까봐서
  - ④ 자기도 같이 놀 친구가 없을 때 용호가 같이 놀아주지 않을까 봐서
  - ⑤ 친구랑 사이 좋게 놀지 않으면 부모님께 혼날까 봐서
  - ⑥ 자기네 집 문이 잠겨져 있어서
11. 눈오는 날 영진은 학교 가는 길에 민주를 만났습니다. 영진은 장갑을 끼고 있었습니다. 그런데 민주는 장갑을 안 끼고 책가방을 들고 있었습니다. 이것을 보고 영진은 민주에게 장갑 한 짝을 벗어 주었습니다. 영진은 왜 그렇게 했을까요?
- ① 그 장갑은 낡아서 빌려줘도 별로 아깝지 않아서
  - ② 친구가 추울때 돕지 않았다고 나중에 부모님께 혼날까봐서
  - ③ 자기도 장갑을 안 가지고 왔을 때 민주가 빌려주지 않을까 봐서
  - ④ 자기만 장갑을 끼고 가면 자기를 좋은 친구로 생각하지 않을까 봐서
  - ⑤ 혼자만 끼고 가면 미안하니까
  - ⑥ 친구가 추워할 때 나누어 끼지 않으면 나쁘다고 생각해서
12. 원경이는 잘못해서 선생님에게 야단을 맞았습니다. 그래서 마음이 울적해 있었습니다. 이때 재혁이가 옆에 와서 달래 주었습니다. 재혁이는 왜 그렇게 했을까요?
- ① 슬퍼하는 친구를 위로하지 않는 것은 좋은 일이 아니기 때문에
  - ② 위로하면 안됐다는 마음이 없어 질 것 같아서
  - ③ 원경이를 위로해주지 않는다면 원경이가 자기를 좋은 친구로 생각하지 않을까 봐서
  - ④ 만약 자기가 야단을 맞았을 때 원경이가 위로해주지 않으면 섭섭하니
  - ⑤ 친구가 슬퍼할 때 위로해주지 않는다는 것을 부모님이 알면 야단을 칠 것 같아서
  - ⑥ 원경이가 울적하면 나중에 같이 놀러가기로 했는데 가지 않을까 봐서

## 친사회적 행동검사

### 1. 나눠주기과제

조사 단계	조사자와의 대화
조사 전 단계	<p>자, 지금부터 가위 바위 보 놀이를 하겠는데 3번을 해서 2번을 이긴 사람이 이긴 것입니다.</p> <p>이 게임에서 이긴 사람에게 상을 주겠어요.</p> <p>가위 바위 보!</p> <p>약속대로 이긴 사람에게는 사탕 3개를 주겠어요.</p> <p>이 사탕 세개는 네 것이니까(이긴 아동에게) 이제부터는 네 마음대로 해도 좋다.</p>
이 타 적 상 황	<p>선생님이 잠깐 나갈 일이 있는데 여기서 놀고 있어요.</p>
사회적 규범의 상황	<p>선생님이 이야기 하나들려 줄까요.</p> <p>한 어린이가 엄마한테서 사탕을 한 봉지 받았어요. 그런데 이 어린이가 밖에 나가서 놀다 친구를 만났는데 친구가 “애 너 그 봉지 뭐니?” 하고 물어서, 이 어린이는 사탕이라고 말했어요. 둘이 는 사이좋게 같이 놀면서, 엄마가 준 사탕을 그 친구랑 같이 나누어 먹었어요.</p> <p>친구와 함께 나눠먹는 일은 착한 일이 예요.</p> <p>선생님이 손뚱 씻고 올테니 너희들은 이 방에서 놀고 있어요.</p>
구체적 보상과 내적 동기의 상황	<p>너희 선생님께서 다음주에 너희 반에서 연극을 할 것이라고 하시던데 ...</p> <p>그리고 사탕이 없는 친구와 나눠먹는 어린이에게는 연극에 나갈 수 있게 하신다고 하셨어.</p> <p>‘홍부와 놀부’를 하겠다던데 누구, 누구 나오니? 홍부, 놀부, 홍부마누라, 놀부 마누라, 홍부네 아이들 아주 많구나!</p> <p>참 재미있는 연극이 될 거야.</p>
응락의 상황	<p>너희 선생님께 다시 물어보고 올 테니 너희는 여기 잠깐 앉아 있어라.</p> <p>옆의 친구는 사탕이 없으니, 친구와 사탕을 나눠 갖도록 해요.</p>

2. 증여과제

조사단계	조 사 자 와 의 대 화
조사 전 단계	<p>실험실에서는 험뻏고 굶주린 어린이가 그려진 포스터와 현금함이 놓여 있다.</p> <p>우리 학교에서는 오늘부터 북한에 있는 불우 어린이를 돕기 위한 현금을 모으기로 했어요.</p> <p>자, 그럼 지금부터 그림을 그려보도록 하는데 너희들이 얼마나 손을 잘 움직일수 있나를 알아보기 위한 것이니 잘 그려보도록 해요.</p> <p>이 그림과 똑 같이 그리는 어린이에게는 선생님이 상으로 500원을 줄 것이 예요.</p> <p>그림을 잘 그렸으니 약속대로 500원을 줄텐데 이 돈은 네 돈이니 지금부터 자기 마음대로 써도 좋아요.</p>
이 타 적 상 황	<p>우리 학교에서도 불우한 북한 어린이를 위해 돈을 빨리 모아야 겠구나! (실험실에서 혼자말로 한다)</p> <p>선생님이 찾을게 있어서 밖에 잠깐 나갔다 올텐데, 교실에서 놀고들 있어요!</p>
사회적 규 범의 상 황	<p>지금 밖에서 선생님이 들고 왔는데, 다른 학교에서는 북한어린이들을 위해 많은 어린이들이 현금을 한다고 하던데.</p> <p>그래, 굶주리고 있는 북한 동포 어린이들을 도와주려는 것은 참 좋은 일이 예요</p> <p>아래 그림과 같은 그림을 실험실 한편에 붙인다. 남은 포스터를 가지고 밖으로 나간다.</p> <p>남은 그림들은 갖다 두어야 겠구나!</p> <p>잠깐만 이 방에서 놀고 있어요.</p>
구체적 보 상과 내적 동기의 상 황	<p>선생님이 밖에서 너희 반 선생님께 들었는데 북한의 어린이를 돕기위해 이 상자에 돈을 넣는 어린이에게는 국어시간에 연극에 참가하게 해 주신다는 구나. 시간이 벌써 이렇게 됐나? 여기서 놀고 있어요!(바쁜 일이 있는 것처럼 밖으로 나간다)</p>
응 락 의 상 황	<p>험뻏은 굶주린 북한의 어린이를 돕기 위해 우리들이 이 상자에 돈을 모으고 있는데, 성민이는 아직 넣지 않았구나! 그럼 성민이도 여기에 돈을 넣어봐라!</p>