

# Impact of Cooperative Traditional Play Programs on Community Spirit Among Rural Children

## 농촌아동의 공동체 의식 향상을 위한 협동전래놀이 효과

Jin Woo<sup>1</sup>, Mi-na Lee<sup>2</sup>, Dong-il Kim<sup>3</sup>

우진, 이미나, 김동일

<sup>1</sup> The Doctor's Course, Department of Human Service Education, Kwangshin University, South Korea, [woojin0315@naver.com](mailto:woojin0315@naver.com)

<sup>2</sup> Professor, Welfare Counseling Convergence Department, Kwangshin University, South Korea, [lmn4780@naver.com](mailto:lmn4780@naver.com)

<sup>3</sup> Adjunct professor, Department of Human Service Education, Kwangshin University, South Korea, [ks04014@hanmail.net](mailto:ks04014@hanmail.net)

Corresponding author: Mi-Na Lee

**Abstract:** Cooperative traditional games are deeply embedded in Korean cultural heritage, providing a foundation for adapting to the future and cultivating new cultural experiences. Thus, this research investigates the efficacy of cooperative traditional play programs in enhancing the sense of community among rural children. The subjects of this study were 5 children (male: 3, female: 2) from an elementary school located in County B, Jeollanam-do. The participants in the study were upper-grade elementary school students, and cooperative traditional play was intended to gain children's sense of community and cooperation. This program was designed to promote collaborative traditional play and community spirit. Collaboration is a way for all students to learn together on common tasks, which helps maintain close, caring and respectful relationships among group members. As a result of the study, cooperative traditional games were effective in terms of community spirit, intimacy, sense of belonging, and mutual coexistence. This is an opportunity for rural children to experience a sense of community in peer relationships through cooperative traditional games freely performed during free activities, outdoor play, and auditorium play in educational settings. In other words, since cooperative traditional games have a unique traditional meaning, we can see people voluntarily cooperating to achieve common goals through positive play experiences.

**Keywords:** Rural Children, Community Spirit, Cooperative Traditional Play, Play Program

**요약:** 본 연구는 협동전래놀이가 농촌아동의 공동체 의식 향상을 위한 협동전래놀이프로그램 효과를 알아보려고 실시하였다. 협동전래놀이 속에는 옛날부터 전해 내려오는 우리 문화와 정신이 담겨 있어 미래에 적응하거나 새로운 문화를 창조해 나가는 기반이 된다. 본 연구의 대상은 전라남도 B군의 위치하고 있는 초등학교 5명(남: 3명, 여: 2명)아동이다. 연구참여자는 초등학교 고학년으로 이루어졌으며, 협력전래놀이는 아동의 공동체 의식과 협동의 효과를 얻고자 하였다. 본 프로그램 구성은 협동전래놀이 영역과 공동체 의식 증진을 위한 내용으로 구성되었다. 협동은 모든 학생들이 공동 과제를 함께 학습하는 방법이며, 이를 통해 집단

Received: October 12, 2023; 1<sup>st</sup> Review Result: November 15, 2023; 2<sup>nd</sup> Review Result: December 19, 2023  
Accepted: January 25, 2024

구성원 간의 배려하고 존중하는 긴밀한 관계를 유지할 수 있다. 연구결과, 협동전래놀이는 공동체 의식에서 친밀감, 소속감, 상호공존 의식에서 효과가 있었다. 이는 농촌아동들이 교육 현장에서 자유 활동 및 바깥놀이, 강당놀이 시간에 자유롭게 이루어진 협동전래놀이는 또래관계에서 공동체 의식을 경험하는 계기가 되고 있다. 즉, 협동전래놀이는 고유한 전통의 의미가 있다는 점에서 긍정적 놀이 경험을 통해 공동의 목표를 달성하기 위해서 자발적으로 협력하는 모습을 볼 수 있다.

**핵심어:** 농촌아동, 공동체 의식, 협동전래놀이, 놀이 프로그램, 문화유산, 협동

## 1. 서론

### 1.1 연구의 필요성 및 목적

인간은 사회적 동물이므로 사람들과 함께하는 사회 속에서 누군가와 끊임없이 관계를 맺으며 살아야 한다. 관계를 잘 맺는 사람들은 그들이 속한 공동체에 적응하여 다른 사람들과 조화롭게 지낼 수 있다. 반면, 관계 맺기에 어려움을 겪는 사람들은 원만한 대인관계를 형성하지 못하고 많은 문제를 경험하게 된다. 그러므로 사람들은 자기가 속한 공동체 안에서 다른 사람들과 적절한 관계를 맺으면서 서로 다른 생각을 조정해가며 문제를 해결해야 한다. 특히, 지역사회는 아동의 성장과 발달에 중요한 영향력을 미친다. 지역사회 내에서 아동들이 다양하게 경험하는 상호작용의 질과 유형은 사회적 관계 형성과 사회적 책임감 그리고 자아 정체감의 발달에 영향을 미친다. 따라서 아동들이 현재 거주하고 있는 지역사회는 청소년의 발달과정에서 중요한 의미를 갖는다. 그러나 농촌지역의 현실은 출생률 급감과 도시와 농촌의 교육격차 문제로 대도시로 이동하는 농촌 아동 인구의 증가로 인한 학생 수 감소가 가파르게 진행되고 있다. 농촌 아동 인구의 감소는 우리사회의 도시화·산업화로 인한 가파른 사회 변화와 무한 경쟁의 사회구조에서 기인하는 것으로 설명될 수 있다.

학교라는 공동생활에서 다양한 능력이 요구되는데, 그 중에서 중요한 것으로 공동체의식을 들 수 있다. 공동체의식이란 아동이 소속된 학교나 학급에서 느끼는 소속감이나 학교나 학급의 일원으로서 다른 구성원들과 의미 있는 관계를 맺고 있다는 느낌과 같이 공동체 구성원들이 공동체에 대해서 느끼는 소속감 친밀감, 동질감, 가족의식과 같은 심리적 상태를 말한다[1]. 공동체의식은 아동의 내적 동기, 긍정적이고 친사회적인 태도나 행동, 친구들과 교사들에 대한 관심과 존중, 학교활동에의 참여나 헌신에 긍정적인 영향을 주며 나아가 문제행동을 감소시켜주며 학업성취도도 높여주는 것으로 많은 연구들에서 보고되고 있다[2][3]. 학교는 학습자의 공동체 의식이 높을수록 학교생활적응을 잘한다고 밝혔다[4]. 집단놀이를 통해 아동들은 보상과 격려를 받으며 자신의 가치를 알아가고, 자신의 장점을 발견하여 아동기의 중요한 발달 과업 중 하나인 자아존중감을 향상시키는 효과가 있음을 알 수 있다[5]. 또한 집단놀이는 또래와의 상호작용을 통해 이루어지므로 아동은 집단놀이 속에서 사회적 기술을 시험해보고, 또래로부터 받은 피드백을 통해 경험적으로 이를 확인하게 된다. 이러한 집단놀이의 과정은 아동에게 자신·타인·생활에 대해 배울 수 있는 심리·사회적 과정을 제공함으로써 사회적 능력을 향상시킨다[6]. 협동전래놀이는 아동의 신체적 건강과

운동능력을 증진시키고, 아동들이 가지고 있는 감정과 생각 및 행동의 긍정적인 면을 확대.발전시켜 주며, 부정적인 면을 감소.해소시킬 수 있는 기회를 제공해 줌으로써 건전한 정서발달을 돕는 긍정적인 자아상을 길러준다고 보고 있다. 뿐만 아니라 아동과 함께 놀이를 하는 동안 친구가 되고, 사람과 사귀는 기술을 저절로 익히게 되어 사회생활의 기초를 습득하는 사회성을 길러주며, 언어발달과 대인관계의 원활함을 촉진시킨다고 할 수 있다.

## 1.2 연구문제

이 연구는 농촌 아동들을 대상으로 협동전래놀이 활동을 실시하고, 이 활동이 아동의 또래유능성과 공동체 의식에 대한 변화과정을 살펴보고자 한다. 이 연구의 연구문제를 제시하면 다음과 같다. 첫째, 공동체의식 증진을 위한 협동전래놀이프로그램의 활동주제와 활동내용은 어떻게 구성되었는가?

둘째, 공동체의식 증진을 위한 협동전래놀이프로그램은 참여자들의 또래관계와 공동체성을 향상시켰는가?

## 2. 이론적 배경

### 2.1 협동전래놀이와 활동

놀이란 인간의 생존과 관련이 있는 활동과 일을 제외한 신체적이고 정신적인 모든 활동을 말한다. 물질적 보상을 바라지 않는다는 점에서 노동이나 일과 구별된다. 즐거움과 흥겨움이 있는 육체적 정신적 활동으로 정서적 공감력을 바탕으로 하는 무목적 활동이다. 놀이에 대한 학자들의 여러 가지 관점이 있다. 호모루덴스((Homo Ludens)에서 요한 하위징아(Johan Huizinga, 1872~9145)는‘놀이는 문화적 현상이다’ 고 했고, 로제 카이와(Roger Caillois)는 ‘놀이는 순수한 소비활동이다’ 고 했다. 학자들에 따라 근원과 기본이 과하게 넘치는 생명 에너지의 발산, 모방본능을 만족시키기 혹은 긴장을 해소하기, 어린이를 훈련해 나중에 성인이 되었을 때 감당해야 할 진지한 작업에 준비시키는 것, 해로운 충동을 발산시키는 배출구 역할을 하는 발산 등의 다양한 의견이 있다. 놀이를 통해 어려움을 극복하고 얻어지는 기쁨과 자신감은 새로운 활력을 주었다.

놀이는 기쁨의 표현, 열등감을 극복하는 계기를 제공하게 되어 성숙한 삶을 위한 준비의 기능을 가지고 있다. 놀이와 일은 자유와 제약, 자발성과 강제성, 즐거움과 고통, 소비와 생산, 무목적성과 목적성 등 서로 맞서는 관계에 있는 것 같으나, 상보적으로 합일될 수도 있다. 일을 할 때 부르는 노동요와 농사짓는 일을 할 때 두레 노동의 풍물을 치는 것이 대표적이다. 아이들이 협동전래놀이를 한다는 것은 단순히 시간을 소비하는 것이 아니고 아이들이 성장해 나가는 데에 꼭 필요한 여러 가지 삶의 가치들을 배우는 과정이다.

협동은 사람들이 상호작용하는 가장 기본적인 방식으로서 모든 사람이 익혀야 할 중요한 기술이다[7]. 협동은 ‘힘을 합하여 돕는 것’ 또는 ‘서로 마음과 힘을 합하는 것’ 으로 정의할 수 있으며, 공유하는 목표를 도달하고 자신과 타인의 성공을 위해 함께 하는 작업이다. 따라서 협동은 타인과 자신 모두에게 도움이 되는 결과를 목적으로 하는 과정에서 모든 학생들이 공동 과제를 가지고 소집단에서 함께 학습하며, 함께 보상을 얻는 방법이다. 아동들은 서로 맞서기보다는 함께 게임하며, 경쟁을 통해 상대방을

이기기 위한 것이 아니라 도전을 극복하기 위해 게임하고 게임자체를 즐기기 위해 긍정적인 상호 작용을 경험할 수 있는 협동게임을 더 선호한다고 하였다. 또한 협동게임의 성공을 위해 협동, 수용, 참여, 흥미의 개념이 필수적인 구성요소라고 하였다.

첫째, 협동(cooperation)은 의사소통, 응집력, 신뢰 그리고 긍정적인 상호작용의 증진과 직접적으로 관련이 있다. 협동적인 경험을 통하여 아동은공유하는 것, 다른 사람들의 감정을 걱정하는 것, 다른 사람과 함께 일하는 것, 그리고 다른 사람들의 감정을 이해하는 것을 배운다. 참가자들은 집단에서 각자 꼭 필요한 구성원이며 그렇게 되기 위하여 기여하는 의미로써 함께 문제를 해결하며 놀이 기회를 기다리면서 공동의 목표를 위해서 서로 도와야만 한다. 그 결과 참가자들은 게임에 적극적으로 참여하여 게임에 몰입되는 것을 느낀다.

둘째, 수용(acceptance)은 자신이 게임에서 의미 있는 역할을 담당하므로 꼭 필요한 구성원이라고 느끼고 이를 통하여 자아존중감의 향상을 이끌수 있는 개념이다. 게임 내에서 담당할 의미 있는 역할을 가지고 목적 달성과 성공적인 게임의 결과에 대한 최소한의 부분적인 책임감을 느끼게 된다.

셋째, 참여(involvement)는 소속감, 활동에 대한 만족감 그리고 공헌과 직접적인 관련이 있는 개념이다. 소외, 무시 또는 배제되는 것은 확실히 거절의 형태로 인식된다. 아동은 활동에서 분리되는 것이 아니라 활동에 포함되기를 원한다. 참여에 대한 요구는 굴욕당하거나 팀으로부터 거부되지 않는 것을 의미한다.

넷째, 흥미(fun)는 타인과 놀 수 있는 자유를 높일 수 있고 거부나 패배의 두려움이 없으며 파괴적이지 않은 흥미를 말한다. 게임을 하는 주된 이유는 흥미 때문이며 흥미 있고 행복을 느낄 때 즐거운 게임이 된다.

이에 여러 학자들의 협동의 개념 및 특징을 살펴본 결과, 협동은 모든 참가자가 게임의 목적에 도달하기 위해 각자의 역할을 맡아 서로 도우며 상대방을 배려하고 그 과정에서 즐거움을 느끼는 게임이다. 이는 게임에 참여하는 아동으로 하여금 서로 다양한 방식의 의사소통과 긍정적인 상호작용을 경험하여 자신이 속한 집단에서 자연스럽게 어울릴 수 있도록 돕는다.

## 2.2 농촌의 아동

아동기는 일반적으로 6~12세 어린이를 말하며, 아동복지법에서는 18세 미만을 아동으로 규정하고, 아동의 신체적, 심리적 발달을 연구하는 발달심리학에서는 6세~12, 13세로 사춘기가 시작하기 전까지를 아동기라고 부른다. 존 로크(John Locke)는 아동을 태어날 때 선천적으로 결정된 어떠한 특성도 소유하지 않는 백지상태라고 했고, 그들이 속한환경 내에서 경험의 내용에 따라 서로 다른 사고와 감정을 가진 성인으로 성장한다고 했다[6]. 장 자크 루소(Jean-Jacques Rousseau)는 아동은 태어날 때 각기 독특한 발달적 잠재력이 있어 각 발달 단계에 따라 환경이나 교육에 의해 의도적이고 계획적으로 통제되거나 억압받지 않을 때 자연스럽게 최상의 발달을 기대할 수 있다고 한다. 로크와 루소는 아동의 특성을 체계적으로 연구한 초기의 학자로 오늘날 아동 발달에 대한 관점을 갖는데 기초를 제공했다[2]. 농촌은 주민의 대부분이 농업에 종사하는 마을이나 지역이다. 통상적으로, 이러한 농촌에 살고 있는 아동을 농촌아동이라고 할 수 있다. 선행연구들은 농촌과 도시 간의 가정·학교·지역 환경 간의 격차를 보여주고 있으며, 그 격차는 점점 더 커지고 있다[8][9]. 또한, 농촌의 문화

실조와 사회적 배제라는 문제에 대한 심각성에 비해 사회·경제·학문적 관심은 저조한 편이며, 현재 진행되고 있는 많은 연구와 시범사업들은 대부분 대도시아동을 대상으로 이루어지고 있고 농촌아동들은 교육적, 문화적 서비스 기능이 떨어지는 주변환경과 상대적으로 낮은 부모의 관심과 배려 및 또래집단의 부족으로 사회성 발달이 우려되는 환경에 놓여 있다[10].

선행연구들은 농촌아동의 낮은 진로발달 수준을 농촌이라는 환경적 특성으로 인해 다양한 직업을 체험하고 직업에 대한 정보를 학습할 기회와 자신의 재능을 발견하고 시험해 볼 수 있는 시설의 부족, 부모의 낮은 경제력 및 무관심, 유능한 성인과의 교류 부족, 낮은 학습흥미도와 자신감 부족으로 인한 성취동기의 약화 등을 원인으로 제시하고 있다[11]. 이처럼 농촌아동들이 다양한 어려움들에 노출되어 있음에도 불구하고, 농촌 아동들을 대상으로 한 연구는 미흡한 실정이다. 따라서 본 연구에서는 협동전래놀이가 농촌아동에게 또래유능성과 공동체 의식에 미치는 효과를 살펴보고자 한다.

### 2.3 또래유능성

또래란 나이, 성, 학년 등의 영역에서 차별 없이 동등한 지위에 있는 동년배를 의미하며, 정신적, 신체적 발달과 행동 양상이 비슷하고 사회적으로 동일시되는 대상이라고 할 수 있다[12]. 또래유능성은 아동이 또래와 성공적으로 상호작용하기 위해 필요한 사회적인 기술로 또래와 어울리고 놀이를 시작하거나 이어가고 더 나아가 놀이를 확장하고 발전시키며 어려운 상황에서 의사소통을 통해 문제를 풀어나가는 능력을 의미한다[13]. 도현심[14]은 또래유능성을 또래와 상호작용과정에서 조화를 이루도록 행동함으로써 사회 안에서 효과적이고 적합한 방식으로 관계를 이어가는 능력이라고 정의하였고, 이은혜[13]는 사회적 상호작용을 유능하게 그리고 발달적 수준에 맞게 행할 수 있는 기술을 정리해 주는 차원으로 또래유능성을 설명하였다. 또래유능성은 또래관계의 상호작용에 기초한 개념으로 기존의 연구에서 또래관계, 또래지지, 사회적 지지 등과 유사한 개념으로 이해되는 범위 내에서 수행된 선행연구를 포함하여 고찰하고자 한다. 또래유능성 선행연구와 구성요소를 살펴보면 다음과 같다. 또래유능성 선행연구를 살펴보면, 또래유능성을 또래에 국한시켜 다루거나 사회적 유능성이라는 용어를 사용하여 연구를 진행하였다[12]. 이는 아동기의 또래 관계가 가장 중요한 발달과제라는 측면에서 사회적 유능성을 또래유능성이라는 용어를 사용하였다[15]. 즉, 또래유능성은 아동이 또래와 성공적으로 상호작용하기 위해 필요한 사회적인 기술로 또래와 어울리고 놀이를 시작하거나 이어가고 더 나아가 놀이를 확장하고 발전시키며 어려운 상황에서 의사소통을 통해 문제를 풀어나가는 능력이다. 이에 도현심[14]은 또래유능성을 또래와 상호작용과정에서 조화를 이루도록 행동함으로써 사회 안에서 효과적이고 적합한 방식으로 관계를 이어가는 능력이라고 정의하였고, 이은혜[15]는 사회적 상호작용을 유능하게 그리고 발달적 수준에 맞게 행할 수 있는 기술을 정리해 주는 차원으로 또래유능성을 설명하였다.

박주희와 이은혜[16]는 또래유능성을 또래와의 상호작용에 초점을 두어 정의하였으며 사교성, 친사회성, 주도성의 세 가지 하위요인으로 분류하여 제시하였다. 본 연구에서는 앞서 언급했듯이 아동의 또래유능성 측정에 주로 사용되었던 박주희와 이은혜(2001)의 개념을 바탕으로 또래유능성을 사교성, 친사회성, 주도성으로 측정하고자 한다. 아동의

또래유능성 측정에 주로 사용되는 박주희와 이은혜[16]의 개념을 바탕으로 초등학교 고학년 아동의 또래유능성의 수준을 살펴본 선행연구를 살펴보면, 또래유능성은 5점 기준에 전체 평균 3.67로 높게 나타났다고 보고하였다[17]. 또래유능성은 사회적인 기술을 넘어 인지·정서적 범위를 포함하는 포괄적인 능력을 의미하며, 아동이 또래와 상호작용하면서 집단 구성원들과 긍정적인 관계를 유지하는 것으로 여기에는 사교성, 친사회성, 주도성이 포함된다[18]. 이상에서 살펴본 또래유능성의 여러 개념을 기반으로, 또래유능성이란 사회적 관계 안에서 성공적으로 기능하는 것을 의미함을 알 수 있다. 이에 본 연구에서는 또래유능성을 또래와의 관계를 원활하게 이어가며 또래관계 내에서 효과적인 방식으로 자신의 궁극적인 목표를 이룰 수 있는 능력[16]으로 정의하고자 한다. 더불어 또래유능성은 또래관계의 상호작용에 기초한 개념으로 기존의 연구에서 또래관계, 또래지지, 사회적 지지 등과 유사한 개념으로 이해되는 범위 내에서 수행된 선행연구를 포함하여 고찰하고자 한다.

## 2.4 공동체 의식

공동체란 일정한 지역에서 구성원들이 모여 살며 서로에 대해서 친밀감과 소속감, 연대의식을 갖는 사회라고 정의하였다[19]. 기존 연구자들의 견해를 종합해서 공통점들을 찾아보면 공동체는 함께 공유하고 있는 공간 안에서 사람들 간에 동질성을 가지고, 공동의 목표를 달성하기 위해서 유대감과 결속 의식을 가지고 상호작용을 하는 집단으로 볼 수 있다. 공동체 안에서 한 명의 구성원으로서 다양한 사람들과 긍정적인 상호작용을 하며 살기 위해서는 공동체의식이 필요하다. 공동체의식에 대해 구성원들이 갖는 소속감, 구성원들이 집단으로부터 영향을 받고 있으며, 일정한 영향력을 행사하고 있다는 느낌, 구성원들의 욕구가 함께 헌신적인 노력을 통하여 충족된다는 믿음, 구성원들이 역사와 장소, 시간 및 경험을 공유하고 있고 또 공유하게 될 것이라는 믿음 또는 헌신이라고 정의하였다[3].

공동체 의식은 타인과 함께 공유하면서 획득하는 문화적인 적인 정체성과 심리적인 안정감 또는 사회 구성원들의 소속감 및 사회적 연대와 관련된 집합 의식과 함께 공동체를 유지하고 지속 발전시키는 실천적 의식으로 정의하였다[19]. 공동체의식에 대한 다양한 정의를 종합해 공통점을 찾아보면 집단 구성원 간의 유대감을 확인할 수 있다. 집단 구성원 간에 유대감이 있으면 서로를 배려하고 존중하면서 긴밀한 관계를 유지해 나갈 수 있다. 또한 집단 구성원의 일에 적극적으로 참여하면서 일체감을 느낄 수 있다[20]. 이러한 긍정적 유대감의 형성은 공동체 의식의 근간이 된다. 공동체의식이 해체되고 이로 인해 각자의 사적 이익을 극단적으로 추구하는 모습을 보이기도 한다. 또한 다른 사람들에 대한 공감과 배려가 부족하여 나타나는 문제적 현상들과 온갖 패륜적인 문제가 현대사회에 만연하다.

## 3. 협동전래놀이 프로그램

전래동화를 활용한 협동전래놀이 프로그램을 위한 10차시 그림책과 협동전래놀이를 아래와 같이 선정하였다. 이는 선행연구자들과 이상호[20]의 협동전래놀이 101가지 프로그램을 적용한 협동전래놀이 중 또래유능성과 공동체의식 기준에 [표 1] 주차별 수업내용 및 활동에 적합하다고 판단된 협동전래놀이를 중심으로 선정하였다.

[표 1] 주차별 수업내용 및 활동

[Table 1] Weekly Class Content and Activities

회기	협동전래놀이	놀이내용 및 방법
1	투호놀이	일정한 거리에 놓인 병속에 화살을 던져 득점을 얻는 놀이
2	수건돌리기	둥그란 원으로 앉고 술래는 손에 수건을 들고 원 밖을 돌고 술래가 아닌 친구 뒤에 수건을 놓고 가는 놀이
3	딱지치기	종이로 만든 딱지를 서로 내려쳐서 뒤집어 상대의 딱지를 따먹는 놀이
4	긴 줄넘기	두 명이 줄을 돌리고 줄 안의 사람들은 줄에 걸리지 않도록 노래에 맞춰 동작을 하는 놀이
5	줄다리기	세 팀으로 나뉘서 중앙지점을 정해 놓고 줄을 잡고 시작 신호에 맞춰서 함께 줄을 당기는 놀이
6	얼음땡	술래를 정해서 술래가 술래 아닌 친구를 잡는 놀이
7	까막잡기	술래는 눈을 가리고 일정한 공간 안에서 술래가 아닌 친구들을 박수소리에 따라잡는 놀이
8	숨바꼭질	술래인 사람은 벽을 보고 눈을 감고 숫자를 세고, 술래가 아닌 사람은 몸을 숨김. 술래는 숨어있는 친구를 찾는 놀이
9	무궁화 꽃이 피었습니다	술래가 벽을 보고 ‘무궁화 꽃이 피었습니다.’ 라고 외치면 술래가 아닌 사람은 술래가 외치는 동안 이동을 하는 놀이
10	꼬리잡기	대장을 정하고 대장 뒤로 허리, 어깨를 잡고 한줄로 길게 늘어놓고 대장이 상대방의 꼬리를 잡는 놀이

협동전래놀이 프로그램을 위한 10차시 그림책과 협동전래놀이를 아래와 같이 선정하였으며, 각 회기별 활동내용은 다음과 같다.

1회기는 투호놀이 활동으로 일정한 거리에 놓아둔 투호 병에 화살을 던져 병 구멍에 화살이 꽂힘에 따라 득점이 정해진다. 한 사람이 12개의 화살을 사용하며 화살을 던지는 자는 몸을 반듯하게 하고 어깨가 기울어지거나 허리를 구부려서는 안된다. 2회기는 수건돌리기 놀이다. 수건돌리기는 전체 인원이 둥그렇게 원을 만들어 앉아서 손뼉치고 노래를 부르고 있다. 술래가 둥근 원을 중심으로 참여자들의 뒤를 돌면서 앉아 있는 참여자의 등 뒤에 수건을 몰래 놓고 자기 자리에 돌아가는 놀이다. 3회기는 딱지치기이며, 종이로 만든 딱지를 서로 내려쳐서 뒤집어 상대의 딱지를 따먹는 놀이다. 방법은 넘겨 먹기, 날려 먹기, 벽치기, 밀어내기 등 다양한 방법으로 하는 놀이다. 4회기는 긴 줄넘기 놀이다. 긴 줄넘기 놀이는 두 명이 줄을 돌리고 줄 안의 친구들은 2명에서 8명까지도 할 수 있으며 줄에 걸리지 않도록 노래에 맞춰 뛰는 놀이다. 이때 친구들끼리 호흡이 맞지 않아 줄에 발이 걸려 넘어지기도 하므로 놀이 안전을 지키며 놀이해야 한다.

5회기는 줄다리기 놀이다. 줄다리기 놀이는 전체 인원이 두 명씩 세 팀으로 나뉘서(교사도 함께 참여) 중앙지점을 정해 놓고 줄을 잡고 시작 신호에 맞춰서 함께 줄을 당기는 놀이다. 중앙선을 중심으로 제일 멀리 가면 이기는 놀이다. 이 놀이에서도 힘을 사용하는 놀이이기 때문에 놀이 안전을 반드시 설명하고 실시하여야 한다. 6회기는 ‘얼음땡놀이’이다. 얼음땡놀이는 술래를 정해서 술래가 술래 아닌 친구를 잡는 놀이로 얼음--땡하면 움직이다가 땡하는 순간에 자유롭게 돌아다닐 수 있는 놀이로

놀이에 참여하는 친구들의 몸을 잘 살피는 것이 중요하다. 7회기는 비석치기놀이이다. 비석치기는 일정한 거리에서 손바닥만한 비석을 발로 차거나 던져서 상대의 비석을 쓰러뜨리는 놀이이다. 8회기는 숨바꼭질놀이이다. 술래인 친구는 벽을 보고 눈을 감고 숫자를 세고, 술래가 아닌 사람은 몸을 숨김. 술래는 숨어있는 친구를 찾는 놀이이다. 9회기는 ‘무궁화 꽃이 피었습니다’ 라는 활동으로 술래가 벽을 보고 ‘무궁화 꽃이 피었습니다.’ 라고 외치면 술래가 아닌 사람은 술래가 외치는 동안 이동을 하는 놀이이며 몸이 움직이기 시작한다. 술래가 봤을 때 움직이면 안되고 가장 먼저 술래한테 접근하면 이기는 놀이이다. 10회기는 꼬리잡기 놀이이다. 팀원들 간의 대장을 정하고 대장 뒤로 허리, 어깨를 잡고 한줄로 길게 늘어서고 대장이 상대방의 꼬리를 잡는 놀이이다.

#### 4. 연구 방법

본 연구는 농촌 아동들을 대상으로 협동전래놀이 활동을 실시하고, 이 활동이 아동의 또래유능성과 공동체 의식에 변화를 알아보고자 실시하였다. 연구참여자의 특성이며 다음[표 2]와 같다.

[표 2] 연구참여자의 특성

[Table 2] Characteristics of Research Participants

연구참여자	연령	성별	참여자의 특성
A	10세	여	재혼가정의 아동은 나이차이가 많이 나는 오빠2명, 언니1명, 오빠2명이 있는 막내아동이다. 키가 보통이며 부정적 언어를 많이 사용하며 친구들 사이에서는 주도적인 의사소통을 하는 편이다.
B	10세	남	부모님과 누나, 형, 남동생이 있는 셋째 아이이다. 키가 큰 편이며 눈이 큰 아동은 친구관계에서는 잘 어울리지 못하고 항상 피곤해 보인다.
C	10세	남	부모님과 누나, 여동생이 있는 가정의 둘째아동이다. 검은 피부에 키가 작은 편이며 회피적 언어를 사용하며 친구들에게는 자신의 의견을 주장하는 편이다.
D	10세	여	부모님과 여동생이 있는 아동은 늘 적극적이며 의사소통을 할 때 정확한 언어를 사용하며 또래들과의 관계에 있어서 소통의 어려움을 보이고 있다.
E	10세	남	부모님과 누나2명이 있는 아동은 키가 큰 편이며 옷을 깔끔하게 입고 다니며 자주 혼자 있고 호기심이 많고 밝고 명랑한 편이다.

공동체의식 및 또래관계의 질문지 문항은 다음과 같다.

문항 1. 사교성은 또래와 긍정적인 관계를 형성하고 집단에 잘 수용되는지에 관한 것  
 다른 아이들에게 인기가 많다.’ , ‘여러 아이들과 고루 친하게 지낸다.

문항 2. 친사회성은 어려움에 처한 또래를 돕고 갈등이 생겼을 때 원만히 해결하는 능력에 관한 것  
 ‘다른 아이와 갈등을 경험할 때 타협을 잘 한다.’ , ‘다른 아이에게 양보를 잘 한다.

문항 3. 주도성은 또래와의 놀이나 활동을 이끄는지에 관한 것으로 ‘다른 아이들과의 놀이나 활동을 주도한다. ‘다른 아이들과의 놀이나 활동을 주도한다.’ , ‘다른 아이들이 따라할 만한 놀이나 활동을 제안한다.

문항 4. 친밀성과 소속감은 구성원들과 더불어 살아가고 서로 도우며 집단에 느끼는 소속감의 정도이다.

문항 5. 조화와 단결은 구성원들과 협력하여 집단을 발전시켜 나가려는 의지가 있다.



문항 6. 일체감 및 상호영향의식은 친구들의 성공에 자신이 느끼는 감정과 구성원들이 서로 협동하고 집단의 발전을 위해 노력하는 것이다.

문항 7. 일체감 및 상호영향 의식은 친구들의 성공에 자신이 느끼는 감정과 구성원들이 서로 협동하고 집단의 발전을 위해 노력하는 것이다.

문항 8. 자율성과 공공의식은 공동체의 규칙 지키기와 책임감, 주인의식이다.

## 5. 연구 결과

본 연구는 농촌 아동들을 대상으로 협동전래놀이 활동을 실시하고, 이 활동이 아동의 또래유능성과 공동체 의식에 대한 변화과정을 살펴보았다.

A 참여자는 투호놀이를 처음회기에 참여했을 때 자신의 화살이 투호 통에 많이 들어가지 않는 것을 보고는 “두고 봐! 다음에 내가 더 많이 넣어서 너희들에게 지지 않을 거야.” 라는 말을 하였다. 얼음 땡 놀이를 하면서 C 참여자와 D 참여자가 자신을 적극적으로 얼음에서 풀어주는 것을 경험하며 “고마워 친구야!” 라는 표현을 사용하였다. 협동전래놀이 회기가 진행 될수록 친구들과 더 많은 상호작용하는 모습이 관찰되었다. 5회기 얼음 땡 놀이를 하면서 C 참여자와 D 참여자가 자신을 적극적으로 도와주는 것을 경험하며 “고마워 친구야!” 라는 표현을 사용하였다. 마지막 회기의 꼬리잡기 놀이 시간에는 자신의 팀에 적극 협력하여 협동전래놀이를 즐기는 모습이 관찰되었다.

B 참여자는 2회기 수건돌리기 놀이 활동에서 자신이 계속 술래를 하고 싶어서인지 수건을 친구들 등 뒤에 두지 않고 노래가 끝날때까지 계속 들고 원 밖을 돌았다. C 참여자가 B 참여자에게 “너만 계속 수건을 들고 다니면 어떡하니? 다른 친구들 등 뒤에 두고 가!” 하고 말하였는데 B 참여자는 화를 내면서 놀이에 참여하지 않겠다고 짜증을 내며 놀이에 참여하지 않았다. 딱지치기 놀이에서는 자신이 알고 있는 딱지접기 방법으로 접는다하며 끝까지 딱지를 접더니 D 참여자 딱지를 접어 주는 것을 스스로 도와주는 모습도 관찰되었다. 숨바꼭질 놀이를 진행하면서 숨는 친구들에게 술래가 “다 숨었니? 찾는다!” 하는 말이 끝나기 전에 숨어야 한다는 것을 친구들에게 이야기해 주는 모습이 관찰되었다. 놀이가 끝나고 술래가 자신을 찾지 못했던 것이 숨막히게 재미있었다하며 다음 회기에 또 하자고 제안하며 적극적인 태도로 변화하였다. 협동전래놀이에 참여하면서 자신이 할 수 있는 활동이 많아져 친구에게 먼저 다가가 같이 놀자고 제안하는 모습을 보였다. 얼음 땡 놀이를 하면서 놀이에 흥미를 갖고 되었고 얼음이 되어 있는 친구들에게 B 참여자가 땡하며 대부분의 친구들을 풀어주면서 친구들과 더 많은 상호작용과 긍정적인 관계를 맺을 수 있게 되었다.

C 참여자는 신체적으로 다른 친구보다 키가 많이 작은 편으로 친구들과 놀이하는데 소극적인 C 참여자는 투호놀이 시간에 자신의 화살이 한 두 개 정도만 들어 갔을 때는 발을 동동 구르고 화살을 바닥에 던지는 행동을 하였다. 이 때 교사가 그만하라고 이야기 하여 C 참여자는 행동을 멈추었다. 놀이 회기가 더 진행되는 동안 친구들과 더 친밀해지는 것이 관찰되었고 까막잡기 놀이시간에는 술래에게 도움을 주려고 노력하는 모습이 관찰되었다. 9회기 ‘무궁화 꽃이 피었습니다’ 놀이시간에는 신체 표현을 새, 곰, 로봇 등 다양한 모습으로 표현하였으며 술래에게 가장 먼저 도착하여 놀이에 적극적으로 참여하는 모습이 관찰되어졌다. 다른 참여자들이 술래에게 손가락을 걸고 있을 때 4~5회 정도 대부분의 친구들을 풀어주면서 친구들과 더 많은 상호작용과 긍정적인 관계를 맺을

수 있게 되었다.

D 참여자는 수건돌리기 놀이시간에는 자신에게 수건이 놓여졌는데도 활동에 참여하지 않아서 E참여자가 “D야! 네 등 뒤에 수건 있어. 얼른 들고 뛰어!” 라고 이야기 했는데 D참여자는 “그냥 하기 싫어.” 하며 놀이에 참여하지 않았다. 그래서 다시 술래가 다른 참여자에게 수건을 두고 놀이를 지행하게 되었다. 줄다리기 놀이시간에는 E참여자와 한 팀이 되었는데 “E야! 조금만 더 힘내! 그럼 우리 팀이 승리할 수 있어.” 라며 놀이게 적극적으로 참여하는 모습이 관찰되었다. 까막잡기 놀이 시간에는 E참여자가 술래가 되었을 때 자세히 설명해주며 도와주는 모습이 관찰되었고 D참여자는 E참여자와 티격태격하기도 했지만 놀이가 진행되는 동안 E참여자를 도와주며 더 친밀한 관계로 변화였다.

E 참여자는 사회적 기술이 부족하여 자주 혼자 놀던 E참여자는 딱지치기 놀이시간에는 자신은 딱지를 가지고 놀아 본 적이 없어서 친구들이 놀이하는 것만 구경한다고 하며 끝까지 참여를 하지 않았다. 6회기 얼음 땡 놀이를 하면서 A참여자와 E참여자 도움으로 얼음이 자주 풀려지는 경험으로 인해 친구들과의 관계가 조금씩 가까워지는 것이 관찰되었다. 10회기 꼬리잡기 놀이시간에 환한 웃음을 지어보이며 “이 놀이는 진짜 진짜 신나고 앞으로 또 계속 했으면 좋겠어요.” 라고 이야기 하였다. E참여자 자신도 규칙을 잘 지키며 친구들에게도 규칙에 대해서 설명해 주는 모습에서 공동체의 규칙 지키기와 자율성 향상 되어감을 관찰할 수 있었다.

## 6. 결론

본 연구는 농촌 아동들을 대상으로 협동전래놀이 활동을 실시하고, 이 활동이 아동의 또래유능성과 공동체 의식에 대한 변화과정에 대한 결론은 다음과 같다.

놀이활동에 참여한 협동전래놀이 아동은 활동과정에서 놀이 규칙을 지키고 순서를 기다리며 남을 배려하는 마음을 배우고 놀이에 협력하는 기술을 습득하고 다양한 사회적 상황을 경험하면서 자신의 감정을 조절하고 타인의 감정을 이해하면서 자기통제능력을 키울 수 있었기 때문이다. 또한 놀이 속에 능동적으로 참여하며 또래와의 활발한 상호작용의 경험을 통해 주장성을 기를 수 있었다. 이처럼 협동전래놀이는 사회적 기술을 향상시키는데 중요한 역할을 한다. 아동기에 나타나는 문제행동인 공격성과 사회적 위축도 협동전래놀이를 경험함으로써 타인의 대한 감정을 배우고 놀이에 부담 없이 참여하며 즐겁게 노래 부르기들 통해 긴장이 해소됨으로써 감소하는 경향을 보였다.

협동전래놀이가 아동의 문제행동에 긍정적인 영향을 미친다. 이 연구에서 다루지 못한 부분에 대해서 결론을 토대로 후속 연구를 위한 제언을 하면 다음과 같다. 또한, 아동이 협동전래놀이를 여러 사람과 편을 나누어 하는 가운데 자기중심적으로 자기주장만 하다가는 집단에서 소외되고 배척당하는 경험을 하게 됨으로써 놀이가 진행되면서 점차 흥미를 느껴 참여의식이 높아지면서 배척당하지 않기 위해 스스로 자신의 감정을 조절하고 통제하며 또 교사와 친구들에게 인정받기 위해 타인의 감정도 이해하려고 노력하는 가운데 생겨진 것과 타인이 처한 사회적 상황을 민감하게 수용하여 타인의 상황을 공감하고 지지함으로써 인간관계에서의 상황적 요인이 중요함을 깨닫게 됨에 따라 사회적 민감성도 높아지게 되었다.

아동은 놀이를 진행할수록 연구자가 제시한 놀이를 조금씩 다양한 방식으로

변형하였다. ‘비석치기’는 발등으로 비석을 던져서 비석을 넘겨야 된다고 제시하였는데, 아동은 발등을 밑으로 내리거나 발등으로 비석을 밑듯이 던져 놀이방법을 자신에 맞게 다양한 방법으로 비석을 넘겼으며, ‘꼬리 따기’에서 꼬리는 무조건 머리를 쫓아 다니는 것이 아닌 상대방 머리를 피하기 위해 몸을 앞사람 머리에서 멀리 떼어내는 등 다양한 행동으로 놀이를 즐겼다. 이는 아동이 놀이를 즐기면서 새로운 상황이 발생하고 발생한 문제에 창의적으로 해결하고자 하는 사회적 유연성 발달에 도움이 된 것으로 본다.

협동전래놀이는 아동들이 쉽게 즐겨보지 못한 놀이가 대부분으로 아동들은 매우 관심을 가졌으며, 아동들이 협동전래놀이 수업을 매우 기다려하였다. 아동은 적극적인 관심으로 인하여 놀이의 방법, 규칙을 설명할 때에는 놀라운 집중력을 보이기도 하였으며, 놀이의 규칙을 지키고, 놀이를 다같이 즐길 수 있도록 도와주며 놀이를 통하여 아동은 하나가 되었다. 아동은 이러한 협동전래놀이를 통한 다양한 경험을 통하여 사회적인 존재로 성장한다. 협동전래놀이는 아동의 사회적 능력뿐만 아니라 또래상호작용, 문제해결능력, 대인관계, 사회적 기술, 사회적 능력 등의 사회적으로 발달할 뿐 아니라 정서적으로도 많은 도움을 주며, 아동에게 꼭 필요한 ‘사회지능’ 발달에도 많은 도움을 준다. 협동전래놀이를 살펴보면 한 가지 놀이를 가지고도 다양하게 응용하여 놀이를 즐길 수 있으나 현실적으로 협동전래놀이를 현장에서 적용하기에는 관련 자료의 부족과 교사의 지식 부족으로 어려움이 있다. 이번 연구를 위한 사전 조사과정에도 몇몇 협동전래놀이는 교사들이 알지 못하였다. 이는 지도하는 교사에게도 다양한 협동전래놀이 프로그램이 제공되어야 하며, 협동전래놀이에 대한 체계적인 교육방법에 관한 연구가 더욱 활발하게 이루어져야 한다.

## References

- [1] D. D. Hahn, K. H. Oh, The effects of the communal classroom instructional practices and the sense of community on the inhibitory school violence in elementary schools, *Korean Journal of Sociology of Education*, (2013), Vol.23, No.4, pp.207-235.  
DOI: 10.32465/ksocio.2013.23.4.008
- [2] W. A. Choi, S. H. Lee, The Effects of a Classroom Community Development Program: Elementary School Students' Perception on Building Friendships with Students with Disabilities, *Special Education Research*, (2009), Vol.8, No.1, pp.111-136.  
DOI: 10.18541/ser.2009.04.8.1.111
- [3] J. W. Oh, The influence of classroom-level sense of community on participant roles in bullying situations, Seoul National University, Master Thesis, (2013)
- [4] S. S. Cho, The Relationship of Community Consciousness with School Adjustment of Korean Elementary Students, Changwon National University, Master Thesis, (2007)
- [5] Y. A. Kim, A study on childcare service satisfaction among employed mothers using national and public daycare centers, Dongguk University, Master Thesis, (2009)
- [6] Y. H. Kim, Children's perception of traditional play and the effects of traditional play on the creative development of children in early childhood, Seoul Women's University, Master Thesis, (2005)
- [7] D. S. Sweeney, R. J. Tatum, Play therapy and psychopharmacology: What the play therapist needs to know, *International Journal of Play Therapy*, (1995), Vol.4, No.2, pp.41-57.  
DOI: 10.1037/h0089304
- [8] J. G. Lee, The impact on infants parent-education programs to the rural mother's Parent role satisfaction and parenting stress, Mokpo National University, Master Thesis, (2012)

- [9] W. S. Joung, H. C. Lee, An Ethnographic Study on the Students' Everyday Life of Physical Activities in the Rural Small Elementary School, Korean Society For The Study Of Physical Education, (2014), Vol.18, No.4, pp.55-70.  
UCI: G704-000815.2014.18.4.008
- [10] G. J. Lim, Analysis of Research Trends in Korea Traditional Cultural Art Education: Focused on Journals, Art Education Research Review, (2014), Vol.28, No.2, pp.1-30.  
UCI: G704-001371.2014.28.2.001
- [11] Y. S. Jung, H. K. Yoo, Y. S. Cho, The development of a group counseling program to improve career maturity of elementary school students in rural areas, The Journal of Vocational Education Research, (2010), Vol.29, No.2, pp.43-68.  
UCI: G704-000975.2010.29.2.007
- [12] B. Y. Kim, E. B. Chacg, Influence of social withdrawal on career identity: testing the moderated mediating effect of peer attachment and accomplishment value through depressive symptoms, Korean Journal of Youth Studies, (2015), Vol.22, No.7, pp.31-52.  
UCI: G704-000387.2015.22.7.015
- [13] U. H. Rhee, K. S. Lee, A Preliminary Study for the Development of An Assessment Scale for Early Childhood Programs in Korea, Korean Journal of Child Studies, (1994), Vol.15, No.1, pp.5-21.
- [14] H. S. Do, Social abilities of kindergarten and sixth grade children: parental interest, parental care, child sex, and birth order, Ewha Womans University, Doctoral Dissertation, (1994)
- [15] S. Y. Kang, The effects of Children's emotional intelligence, peer competence and self-regulation ability on their happiness, Dong-A University, Master Thesis, (2019)
- [16] J. H. Park, E. H. Lee, Development of a Peer Competence Scale for Preschool Children, Human Ecology Research, (2001), Vol.39, No.1, pp.221-232.  
UCI: G704-000012.2001.39.1.002
- [17] H. J. Lee, J. Y. Lee, Effects of teacher attachment perceived children to school happiness of children : The mediated effects of learning flow and peer competence, YOUTH FACILITIES AND ENVIRONMENT, (2014), Vol.12, No.4, pp.81-91.  
UCI: G704-001838.2014.12.4.024
- [18] Y. M. Park, Young children's mathematical experience and peer teaching-learning in role-playing, Konkuk University, Doctoral Dissertation, (2006)
- [19] S. Y. Bang, I. S. Choi, The Influences of Cooperative Games on Elementary School Children's Peer Relationships and Community Consciousness, Korean Journal of Elementary Education, (2015), Vol.26, No.2, pp.337-354.  
DOI: 10.20972/kjee.26.2.201506.337
- [20] S. H. Lee, Continuity and change in Korean children's play, Andong National University, Doctoral Dissertation, (2018)