

# 멀티미디어 동화 활동이 유아의 친사회적 행동에 미치는 영향

김용숙<sup>1</sup>, 성영란<sup>1</sup>, 유지은<sup>1\*</sup>  
<sup>1</sup>중부대학교 유아교육과

## The effects of multimedia fairytale activities on infants' prosocial actions

Yong-Sook kim<sup>1</sup>, Sung-Young Ran<sup>1</sup>, Ji-Eun Yoo<sup>1\*</sup>  
<sup>1</sup>Dept. of Early Childhood Education, Joongbu University

**요약** 본 연구의 연구목적은 멀티미디어 동화와 그림 동화 듣기 활동이 유아의 친사회적 행동에 미치는 영향을 비교하여 봄으로써 교수-학습 과정에 효과적인 교수매체를 알아보고자 한다. 연구대상은 대전 D어린이집 만 5세 각 20명씩 총 40명으로 비교집단과 실험집단으로 구성하였으며, 자료 분석 방법은 빈도분석과 t-검증을 실시하였다. 연구 결과는 유아의 친사회적 행동에 있어 멀티미디어 동화 듣기 활동이 효과가 있는 것으로 나타났으며, 하위 요인별로는 대인관계형성 능력, 유아교육기관 적응 능력에 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 따라서 유아교육현장에서의 질 높고 다양한 교육을 위해서는 기존의 평면적인 교수매체 보다는 멀티미디어 교수매체를 활용하는 것이 더 효과적임을 알 수 있었다.

**Abstract** The purpose of this study is to investigate effective teaching media for infants' teaching-learning process by comparing the effects of multimedia fairytale activities and picture fairytale listening activities on infants' prosocial actions. Following the purpose of this study, we studied any effect to infants' prosocial actions from multimedia fairytale activities by dividing in two groups. This study was conducted with 5-year-old infants (total 40; 20 experimental group & 20 comparison group) in D daycare center in Daejeon. Verifying data tool were time series corresponding t-test, independent t-test and multi-variant analyses. As a result, multimedia fairytale listening activities are more effective for infants' prosocial actions. It has meaningful difference in the interpersonal relationship skills and early childhood education adapt which is sub-area of infant's prosocial actions. So, for various and high-quality early childhood education, using multimedia teaching media is more effective than existing teaching media.

**Keywords** : Multimedia, Prosocial behavior

## 1. 서론

### 1.1 연구의 필요성 및 목적

유아기는 전 생애를 통해 짧은 기간 동안 가장 많은 것을 배우며, 여러 행동양식이 결정되는 시기이다. 특히 유아들은 호기심이 많고, 탐색과 탐구를 즐기고 상상력이 풍부하며 더불어 모방을 잘 하는 특성을 가지고 있기

때문에 유아들에게 동화에 대한 다양한 경험은 언어발달, 정서발달 및 가치관 형성 및 모든 영역과 관련하여 긍정적인 면이 많이 있다[16,48]. 이에 유아를 위한 동화는 직접 체험의 기회가 적은 유아에게 삶의 의미와 지혜를 터득하기 위한 가장 좋은 매체이다[12,14]. 유아는 동화를 통하여 욕구불만을 해소케 하고 새로운 지식을 제공해 주며 감정을 풍부하게 한다. 이는 곧 감동과 선악에

본 논문은 제2저자의 중부대학교 석사학위논문을 수정·보완하였다.

\*Corresponding Author : Ji-Eun Yoo(Joongbu University)

Tel: +82-10-9476-0602 email: my-yujieun@hanmail.net

Received April 17, 2015

Revised (1st June 5, 2015, 2nd June 15, 2015 )

Accepted July 16, 2015

Published July 31, 2015

대한 판단력을 길러주어, 성격과 습관형성에 도움을 준다[12]. 즉 교수-학습 방법 중 동화를 중심으로 하는 통합적 접근은 유아의 발달적 특성을 고려하여 일상생활 속에서 쉽게 접할 수 있는 교수매체라 하겠다[1].

유아를 위한 교수매체 중 동화는 상상력, 창의력, 사고력을 길러주고, 경험을 확장하고 풍부하게 해주어 자기를 잘 표현할 수 있는 언어적 능력, 심미적 감상력을 기르는데 중요한 역할을 하며 유아들의 삶에 영향을 주어 장애에 밝고 긍정적인 삶의 태도를 형성하는데 도움을 준다[52]. 동화가 유아에게 가치 있다는 믿음은 유아교육에 종사하는 사람들뿐만 아니라 대부분의 많은 사람들 또한 인정하고 있다[1,48]. 이에 가정에서 부모들은 유아들이 늘 그림책을 가까이 하고 재미있게 잘 듣고 혼자서 읽기를 원한다. 유아교육기관에서도 교사들은 하루 일과 중 활동주제와 관련한 그림책을 활용하여 유아들의 흥미와 호기심을 유발하는 교수-학습 자료로 자주 사용한다. 이렇듯 동화는 장소와 시간을 불문하고 쉽게 접할 수 있는 교수-학습 방법이다.

유아는 교사가 들려주는 동화를 들으며 문제 상황을 가정하는 기회를 갖고 문제해결을 위한 정보를 분석하고 그 정보를 평가 사용함으로써 사고의 확산과 풍부한 경험을 하고 동시에 주변 세계를 이해할 수 있는 능력을 기른다[9]. 따라서 유아교육기관에서 유아들에게 동화를 들려 줄 때 가장 먼저 고려되어야 할 부분은 바로 동화책 선정과 더불어 어떤 형태로 접근할 것인지에 대한 방식이다. 보통 동화책은 일반적으로 혼자 보기에 적합한 크기로 이는 혼자 또는 소집단에서 적합하지만 대집단활동인 경우에는 많은 유아들이 함께 보아야하기 때문에 일반크기로는 역부족하다. 그래서 대집단활동에서는 일반 크기의 동화책을 확대하여 보여주기도 하고, 그 외에 앞치마 동화, 용판 동화, 자석 동화 등 다양한 방법을 활용하고 있다. 더불어 멀티미디어의 발전은 유아의 교수매체에도 영향을 미쳤는데, 그것이 바로 컴퓨터를 활용하는 방법이다. 컴퓨터는 정보를 함께 공유하고, 문제를 해결해 나갈 수 있다는 장점을 가지고 있다[48]. 다시 말해 멀티미디어를 활용한 교수-학습 방법은 멀티미디어시대의 유아의 감각적 기능을 자극함으로써 유아 발달에 적합하다. 유아들이 가정환경의 멀티미디어경험을 통해 쉽게 받아들일 수 있는 준비가 되어있음을 인지하고 교육과의 접근성을 제기했을 때 동기부여의 수준이 높아지고 주의집중 시간에 따른 교육적 효과도 더 큰 영향을

미칠 것으로 사료된다. 특히 시청각 매체는 생생한 현장감을 제공해 주며 시각과 청각적 경험이 동시에 일어나 유아가 마치 현장에서 직접 경험 하는 듯한 느낌을 갖게 한다[4].

21세기의 지식기반 사회는 정보화 사회(Information Society)이다. 이러한 시대를 살고 있는 우리는 TV나 신문에서 정보를 얻기보다는 컴퓨터나 스마트폰 등을 활용하여 정보를 찾는 것에 더 익숙해져 있다. 이처럼 빠른 정보화 속도는 교육현장의 교육적 사고와 교수-학습 방법에 많은 영향을 미치고 있으며 유아교육 분야도 멀티미디어를 활용한 교수매체 활용의 중요성이 강하게 대두되고 있다[3]. 또한 실제적인 경험과 함께 풍부하고 다양한 대리 경험을 제공함으로써 학습자의 활동을 자극하여 사고와 어휘를 발달시키며 학습을 효율적이고 깊이 있게 하는 이점을 얻을 수 있도록 하는 등 많은 역할을 한다[4]. 따라서 논리적인 사고보다는 감각에 의존한 지각적인 사고가 우선하는 유아들의 경우 선천적으로 탐색하고자 하는 본능과 새로운 것을 학습하고자 하는 기본 능력을 가지고 태어나므로 유아를 위한 교수매체는 활동을 학습으로 연결시키고, 구체적 경험을 제공할 수 있는 학습 내용을 통합하도록 돕는 제반 요인들을 포함해야 한다[54]. 멀티미디어는 인간이 살아가면서 감각적으로 보고, 듣고, 느낄 수 있는 여러 가지 매체들을 컴퓨터를 통해 제공하는 것이다. 그래서 이들을 통합적으로 관리하고 제시하여 학습자들의 학습효과를 극대화하고자 하였으며 이는 여러 연구들에서 긍정적 효과가 있는 것으로 나타났다[4,11,41]. 또한 [44]연구에서는 교실 멀티미디어 시스템 학습 환경은 학습자들의 자아개념, 학습태도 및 학습습관에 효과가 있다고 보고하고 이를 통해 교실 멀티미디어 시스템 학습 환경을 조성하고 적극 활용하여야 한다고 제안하고 있다. 즉, 여러 멀티미디어 시스템 학습 환경 중 컴퓨터는 유아교육현장에서 가장 보편적으로 사용되고 있을 뿐만 아니라 교육 효과를 높일 수 있는 효과적인 교수매체라고 할 수 있다. 특히 멀티미디어의 효과적 매체 중 하나인 컴퓨터를 이용한 연구[3,56]에서는 유아교육에 있어서의 효과성에 대해 입증한 바 있다. 컴퓨터는 한 프로그램 안에 다양한 매체를 포함하고 있기 때문에 여러 가지의 매체를 동시에 사용할 수 있으며 소리와 그래픽으로 교수-학습 과정 중에서 유아들을 무의식중에 압도하고 집중시켜 흥미를 불러일으킬 수 있다는 장점이 있다[58]. 더불어 컴퓨터를 매개로 한

유아의 창의성[45], 유아의 친사회적 행동[28], 문제해결력 증진[35]등의 연구결과에서 컴퓨터의 활용이 긍정적인 효과가 있다는 결과들이 보고되고 있다. 즉, “컴퓨터가 인간의 일상생활 중 일부가 되어 정보화 사회에서 컴퓨터의 사용이 필수적인 만큼 일찍부터 유아들에게 소개하여야 한다는 의견”이 주를 이루면서 유아들의 발달에 적합하다는 결과들이 여러 연구들에 의해 지지되고 있다 [51]. 빠른 정보화의 속도로 유아들은 멀티미디어 매체의 애니메이션에 익숙해져 있어 기존의 평면 자료를 교육과정에 맞춰 단순하게 전개시키는 교수매체로는 유아들의 지속적인 흥미와 발산적 사고를 기대하기가 어렵다고 인식 하게 되면서 현장에 있는 교사들은 이미 여러 영역에 멀티미디어 교수매체를 적용하고 있다[14]. 유아교육기관에서의 멀티미디어를 활용한 활동은 이야기나누기, 음률, 자유선택활동, 동화, 동시, 게임 등 대부분의 수업 상황에서 활용되고 있다고 해도 과언이 아니다. 그 중 대표적인 활동이 유아에게 동화를 들려주는 방법으로 교사가 그림 동화를 들려주는 일반적인 교수-학습 방법에서 탈피하여 멀티미디어를 이용하여 동화를 들려주는 교수-학습 방법으로서의 전환이 일어나고 있다는 점이다 [12,38].

현재 모든 학교 교육이 일찍부터 과열된 조기교육과 특기교육의 열풍으로 인해 사회적인 측면의 교육은 무시된 채 인지적인 측면 위주의 교육을 받고 있다. 이로 인해 유아들은 타인을 배려하거나 존중하지 못하는 자기중심적인 아이들로 성장하고 있다[21]. 유아의 사회성과 직접적으로 관련된 요인으로 유아의 친사회적 행동은 개인이 속한 그룹 속에서 어떤 다른 개인을 돕거나 이익을 주기 위하여 의도된 자발적 행동을 일컫는다[38]. 즉, 사회에서 타인과의 성공적인 유대 관계에 영향을 미치는 중요한 요소 중 하나이다. 그러므로 유아들이 자신의 감정을 조절하고 원만한 대인관계를 형성하고 유아교육기관에 잘 적응할 수 있는 친사회적 행동 증진에 관련된 교육의 중요성이 강조된다[20,25,27,31,55]. 이렇듯 각 학자마다 친사회적 행동의 유형들은 다소 차이를 보이는데 [59]이론에서 제시하고 있는 친사회적 행동의 유형은 유아교육현장에 적합하게 적용한 이론을 근거로 하여, 유아의 표현이 가능한 친사회적 행동의 항목을 개인정서 조절 능력, 대인관계형성 능력, 유아교육기관 적응 능력으로 나누었다[21,29]. 이를 구체적으로 살펴보면 첫째, 대인관계형성 능력은 상대방을 긍정적으로 수용하며 다

른 사람의 어려움이나 상황을 인식하고 감정이입이 되는 능력을 의미하는 것이다. 둘째, 개인정서조절 능력은 만족스런 사회적 관계를 확립하고 지속하기 위해 자신의 정서를 사회나 문화의 기준에 일치되는 방식으로 조절·통제하는 능력을 의미하는 것을 의미하는 것이다. 셋째, 유아교육기관 적응 능력은 집단생활을 통해 타인의 진리에 대한 존중감을 갖고 예절을 지키며 유아교육기관의 규칙이나 규범 안에서 남과 더불어 집단에 적응할 수 있는 능력과 태도를 의미하는 것이다. 유아의 친사회적 행동에 관한 연구를 살펴보면, 최근에는 친사회적 행동 증진을 위한 프로그램이 개발되었으며[3], 또한 대상에 따른 것으로, 유아를 대상으로 [10,17,30,34,43], 부모를 대상으로 [15,32,39], 교사를 대상으로 [22,23,24]한 연구들이 많이 이루어졌다. 이렇듯 위에서도 살펴봐왔듯이 동화활동이 친사회적 행동에 관한 연구들은 각 분야에서 다양한 영역과 함께 많이 개발되었으나, 세계화·정보화 사회에 맞춘 멀티미디어를 활용한 동화활동이 친사회적 행동에 관한 연구들은 다른 연구들에 비해 드물었다. 이에 선행연구들을 살펴보면, 1999년도를 시작으로 하여 멀티미디어 동화를 중심으로 친사회적 관계를 연구 한 논문은 겨우 7편에 불과했다[8,13,27,28,38]. 이렇듯 요즘 아이들에게 친사회성이 중요함을 강조하고 유아의 발달 특성상 동화를 통한 교육의 관심도가 높아지고 있는 반면 연구는 많이 이루어지지 않았다. 즉, 친사회적 행동을 증진시키기 위한 효과적인 교수매체 중의 하나가 동화를 활용한 활동이라고 할 수 있으며 교실이 멀티미디어 환경으로 변화되어 감에 따라 그림 동화 보다는 멀티미디어 동화 활용이 더 빈번하게 이루어지고 있지만 그에 따른 효과는 검증되지 않았다.

따라서 본 연구는 멀티미디어 동화와 그림 동화 듣기 활동이 유아의 친사회적 행동에 미치는 영향을 비교하여 봄으로써 교수-학습 과정에 효과적인 교수매체를 알아보고자 하는데 목적이 있다.

## 1.2 연구 문제

1. 멀티미디어 동화 활동이 유아의 친사회적 행동에 미치는 영향은 어떠한가?

1-1 멀티미디어 동화 활동이 유아의 친사회적 행동 중 개인정서조절 능력에 미치는 영향은 어떠한가?

1-2 멀티미디어 동화 활동이 유아의 친사회적 행동 중 대인관계형성 능력에 미치는 영향은 어떠한가?

1-3 멀티미디어 동화 활동이 유아의 친사회적 행동 중 유아교육기관적응 능력에 미치는 영향은 어떠한가?

## 2. 연구방법

### 2.1 연구대상

본 연구의 대상은 대전광역시 동구에 위치한 D어린이집의 2개 학급 만 5세 유아 40명이다. 만 5세 유아는 개월 수와 성별을 고려하여 학급이 편성되어 있어 1개 학급을 비교집단으로, 1개의 학급을 실험집단으로 배정하였다. 연구대상의 D어린이집은 가정환경 및 사회 경제 문화수준이 비슷하다는 전제하에 시작하였다. 이에 연구대상 유아의 연령 및 연령 및 성별 분포는 Table 1과 같다.

Table 1. The age and gender distribution of target infants

division	gender	N	M	SD	t
comparison group - picture fairy tale	male	12	7.04	.56	.054
	female	8	7.07	.42	
	total	20	7.11	.50	
experimental group - Multimedia fairy tale	male	12	7.20	.49	1.212
	female	8	6.97	.45	
	total	20	7.10	.48	

### 2.2 연구도구

#### 2.2.1 친사회적 행동 검사 도구

##### 2.2.1.1 검사도구 구성

본 연구에서 유아의 친사회적 행동 검사 도구로[57]의 기술상황척도 'Skill Situations Measure'를 [53]가 번안·발췌 한 것으로 본 연구에 맞게 재구성하였다. 연구자가 유아교육과 교수 1인, 유아교육을 전공한 경력 7년의 현직 교사 2인, 대학원 재학 중인 원장 2인의 자문을 구하였다. 이에, '기관적응 능력'을 '유아교육기관 적응능력'으로, '순회와 영회는'을 '00(이)는 영회(친한 친구 이름)'으로, '~할까?, ~하고 있어' 등의 질문 형태를 '~할까요?, ~있어요.' 등의 질문 형태로 수정하였다. 그리고 최종적으로 지도교수와 상의하여 검사 도구를 완성 후 문제 상황이 설명된 그림을 유아들이 잘 알아 볼 수

있도록 연구자가 직접 그린 후 채색하였다.

본 연구에서는 'Skill Situations Measure' 검사 도구의 40개 문항을 개인정서조절 능력, 대인관계형성 능력, 유아교육기관 적응 능력으로 범주화하였으며, 각 범주당 유아의 반응이 가능한 5개 문항을 선정하여 총 15개 문항으로 구성하였다. 유아의 친사회적 행동 유형 및 세부 항목은 유아의 이해하기 쉽도록 각 문항의 내용은 문제 상황이 설명된 글과 그림 자료로 함께 구성하였으며 Table 2과 같다.

Table 2. The specific item and category of infants' pro-social actions test

Type of pro-social action	specific item	picture number
<b>personal emotion control ability</b>	- When infants are treated distantly by their friends	1
	- When infants are angry without condition	2
	- When friends jeer without condition	3
	- When friends are not fair	4
	- When infants are punished after misbehaving	5
<b>personal relation making ability</b>	- To newly participating in play with friends	6
	- To take up the ball	7
	- To comfort friends' sad mind	8
	- To play with sharing friends' fun tool	9
	- To help friends	10
<b>infant educational institution adjustment ability</b>	- To speak opinion or feeling bravely	11
	- To ask for understanding	12
	- To obey instructions	13
	- To do one's best even it is hard	14
	- To ask something depending on the circumstances	15

##### 2.2.1.2 채점 방법

본 연구에서 친사회적 행동 검사 점수는 15문항의 각 문항마다 3점씩 개인정서조절 능력 15점, 대인관계형성 능력 15점, 유아교육기관 적응 능력 15점으로 점수의 총점은 45점이다. 각 문항에 대한 유아의 반응이 친사회적 반응의 경우 3점, 무응답·무관련 반응의 경우 2점, 반사회적 반응의 경우는 1점 처리한다. 점수가 높을수록 유아의 친사회적 행동 정도가 높을 것이며, 점수가 낮을수록 유아의 친사회적 행동 정도가 낮을 것이다.

### 2.1.2 동화 활동 구성

#### 2.1.2.1 멀티미디어 동화

본 연구에서 사용한 멀티미디어 동화는 유아들의 발달수준에 적합하며 주의집중이 가능한 동화로 친사회적 행동의 교육적 요소를 포함하고 있으며, 동화의 길이와 화면수가 비슷하고 그래픽이 매력적이며 음향과 음성이 유아에게 흥미롭고 동일한 그림 동화자료 제작이 가능한지를 고려하여 사단법인 어린이도서연구회 2011년 권장도서와 [60]가 제시한 문학작품 선정 기준을 기초로 하였으며, 구체적인 선정 기준은 다음과 같다[19, 46].

첫째, 잘 묘사된 등장인물과 명백한 배경, 분명한 주제가 있으며, 주인공의 목표성취와 해결책을 성공적으로 이끄는 사건들을 포함하고 있는가? 둘째, 주인공과 그 상황이 유아에게 이해될 수 있는 그림과 글로 연관되는가? 셋째, 내용이 사실적으로 묘사되어 있는가? 넷째, 문제 상황에 대한 이해와 통찰을 할 수 있는 기회를 제시하는가? 다섯째, 등장인물과 그 행위가 타당성 있게 표현되는가? 여섯째, 문제 상황을 해결하는데 긍정적이며 높은 수준에서 접근을 하고 있는가? 일곱째, 유아들에게 충분한 정보를 주고 있는가? 여덟째, 삽화가 이야기 내용을 잘 표현하고 있으며 아름다운가? 에 기준을 두었다. 또한 연구의 신뢰도를 높이기 위해 위의 선정기준에 근거하여, [47] ‘인터넷 동화 사이트의 현황과 멀티 동화의 특성 분석’의 연구에 수록되어 있는 인터넷 동화 사이트를 참고로 유아들이 자주 접하지 않은 길벗어린이, 동사모, 채널에스의 웹사이트에서 창작동화 25편을 선정하여 유아교육과 교수 1인, 유아교육을 전공한 경력 7년의 현직 교사 2인, 대학원 재학 중인 원장 2인이 동화의 적합성 및 우수성에 기준을 두고 협의를 통해 최종 12편의 동화를 선정하였다.

### 2.1.2.2 그림 동화

본 연구에서 사용된 그림 동화는 최종적으로 선정된 12편의 멀티미디어 동화를 그림 동화를 제작하여 제시하였으며, 멀티미디어 동화 내용과 동일하게 들려주었다. 그림 동화 자료는 본 연구자가 멀티미디어 동화의 화면을 복사하여 컬러프린터로 출력한 후 가로\*세로(450mm\*330mm) 크기로 멀티미디어 동화의 장면수와 동일하게 직접 그려 구성하였다. 또한 실험처치에 사용하기 전 연구대상 유아의 담임교사와 그림 동화의 선명도, 멀티미디어 동화의 특징 반영 여부 등의 적절성을 의논하여 최종적으로 수정·보완하여 사용하였다.

## 2.3 연구절차

본 연구의 절차는 예비검사, 교사교육, 사전검사, 실험처치, 사후검사의 순으로 진행되었다.

### 2.3.1 예비검사

본 연구의 실험처치를 실시하기에 앞서 본 연구의 대상과 사회적 환경이 비슷하면서 연구에 참여하지 않는 대전광역시 동구에 위치한 H어린이집 만 5세 유아 8명을 대상으로 2012년 5월 10일에서 5월 11일까지 검사도구의 적합성, 절차 및 방법의 적절성과 문제점, 소요 시간, 유아의 언어적 이해를 살펴보고자 예비검사를 실시하였다.

예비검사는 연구자와 연구보조자 2인에 의해 실시되었다. 먼저 검사도구의 적절성과 문제점, 소요시간을 파악하고 예상되는 유아의 답변을 알아보기 위해 본 연구자가 1:1 면접 방법으로 자유놀이시간 중 조용한 공간을 이용하여 실시하였다. 유아가 언어적으로 반응한 것을 친사회적 행동 반응 기록지에 그대로 기록하였으며, 검사에 소요되는 시간은 약 15분이었다.

또한, 선정된 12편의 동화 내용이 유아의 흥미와 발달수준에 적합한지를 알아보기 위해 2012년 5월 14일에서 18일까지 연구보조자 2인과 함께 동화 듣기 예비검사를 실시하였다. 동화 들려주기 형태는 오전 자유놀이 시간을 이용해 조용한 방에서 대그룹 형태로 들려주었으며, 그림 동화는 연구보조자가 직접 들려주었고, 멀티미디어 동화는 컴퓨터를 이용하여 들려주었다. 동화를 들려주기 전 동화의 제목을 이야기 해 주고 내용을 예측해 보도록 하였으며, 동화를 들려준 후 동화 내용에 대해 이야기 나누는 시간을 가졌다. 동화 1편을 들려주는 과정에 소요되는 시간은 약 10분, 동화 내용과 연계한 친사회적 행동에 대한 이야기를 나누는 과정에 소요되는 시간은 약 10분, 평가 과정에 소요되는 시간은 약 5분으로 1편의 동화를 들려주고 상호작용과 평가에 소요시간은 약 25분 이었다.

예비검사 후 가진 교사 협의 과정에서 친사회적 행동 검사 도구의 질문 내용을 유아들이 이해하지 못하는 부분이 있어 해당 질문의 내용을 수정하여 사용하기로 하였다. 수정된 질문 내용은 Table 3과 같다. 또한, 유아가 동화 내용을 이해하는데 큰 문제점은 발견되지 않았으나 멀티미디어 동화를 들려줄 때 컴퓨터의 모니터를 사용하는 것 보다는 대형 프로젝션 TV와 연결하여 들려주는

게 좋겠다는 의견이 있어 컴퓨터의 영상을 대형 프로젝션 TV와 연결하여 들려주기로 하였다.

**Table 3.** The modification content of pro-social actions test tool

Type of pro-social actions	Number	Questions	
		Before modification	After modification
personal relation making ability	7	It is the turn of friend for shooting. What should you do during friend's turn?	00 wants to shoot but other friend is shooting. What should 00 do during waiting 00's turn?
infant educational institution adjustment ability	12	00 can't see well because someone blocks. What can 00 do?	When 00 goes to the cinema, 00 can't see well because some tall man takes 00's front seat. What can 00 do?
	13	When teacher says sit quietly on carpet, what should 00 do?	When 00 is playing with building blocks, teacher talks to meet in talking place. What should 00 do?

**2.3.2 교사교육**

본 연구의 실험처치에 앞서 2012년 5월 21일에서 22일까지 실험처치를 위한 교사교육을 실시하였다. 교사교육은 본 연구자가 실시하였으며, 연구의 목적·방법·교사의 역할 및 채점 방법에 대해 설명하였다. 특히 본 연구는 교사의 발문에 따라 다른 결과가 나타날 수 있기 때문에 예비검사에도 살펴보았듯이 동일한 발문을 할 수 있도록 하였다. 본 연구에 참여하는 비교집단과 실험집단의 교사는 4년제 대학에서 유아교육을 전공하였으며 교육경력은 7년이다.

**2.3.3 사전검사**

본 연구의 실험처치에 앞서 2012년 5월 29일에서 31일까지 사전검사를 실시하였다. 사전검사는 연구자와 비교집단과 실험집단의 교사가 함께 실시하였다. 사전검사는 각 문항 당 1분의 시간이 주어지는 1:1 개별 면접 방법으로 오전 자유놀이시간을 이용하여 조용한 공간에서 이루어졌으며, 검사를 시작할 때 먼저 유아와 Rapport를

형성한 후 그림을 보여주며 문제 상황을 설명하고 질문을 하였다. ‘00야, 선생님이 지금부터 그림을 보여 줄 텐데 00의 생각을 선생님에게 말해주겠니? 정답은 없으니까 00의 생각을 이야기 해 주면 돼’ 라고 질문을 하였으며, 유아가 1분 이상 대답을 하지 않는 경우 다음 문항으로 넘어갔다. 그림 자료에 대한 유아의 언어적 반응을 검사자가 친사회적 행동 반응 기록지에 그대로 기록하고 검사가 끝난 후 연구자와 2명의 교사가 내용을 분석하여 채점하였다. 검사에 소요되는 시간은 약 15분이었다.

**2.3.4 실험처치**

실험처치는 2012년 6월 4일에서 8월 24일까지 12주간 실시하였으며, 하루일과 중 이야기나누기 시간을 이용하여 대그룹의 형태로 1주일에 1회씩 친사회적 행동과 관련이 있다고 선정된 동화 12편을 두 집단의 유아들에게 들려주었다.

비교집단은 실험집단에 처치한 동일한 내용의 동화를 교사가 그림을 보여주며 들려주었고, 실험집단은 대형 프로젝션 TV를 연결하여 컴퓨터로 동화를 들려주었다. 두 집단 모두 동화를 들려주기 전 동화의 제목을 이야기 해 주고 동화 내용을 예측해 보도록 하였으며, 동화 들려주기가 끝난 후 동화 내용과 주인공, 일어난 사건, 동화 주제와 관련한 유아의 이전 경험에 대한 이야기를 나누고 평가하는 시간을 가졌다. 실험의 동일성과 공정성을 위해 동일한 내용으로 이야기 나누기를 전개하였다. 본 연구의 실험처치 일정과 활동방법은 Table 4, Table 5와 같다.

**Table 4.** Schedule of test management

groups and suggestion method	comparison group - picture fairy tale	
	experimental group - multimedia fairy tale	
Weeks	picture title	Type of pro-social actions
First week	Doggy poo	personal emotion control ability
Second week	Crocodile teeth yum-yum	personal relation making ability
Third week	Friend, friend	infant educational institution adjustment ability
Fourth week	Good friend	personal emotion control ability
Fifth week	The Taurus man	personal relation making ability
Sixth	A dot	infant educational

week		institution adjustment ability
Seventh week	Say "I'm sorry."	personal emotion control ability
Eighth week	When spring comes	personal relation making ability
Ninth week	A baby sparrow sho can't sing	infant educational institution adjustment ability
Tenth week	I tremble with fear	personal emotion control ability
Eleventh week	and four monster brothers	personal relation making ability
Twelfth week	badger's flower garden	infant educational institution adjustment ability

Table 5. The action method of comparison group and experimental group

division	comparison group	experimental group
Frequency of test management	Manage once a week for 12 weeks, total is 12 times.	
Activity form	Infants can hear picture fairy tale by teacher directly.	Infants can hear multimedia fairy tale by big projection TV linked to computer .
Development contents and method	Introduction (5')	Tell the name of selected fairy tale and ask guess its story.
	Development (15')	1. Teacher tell fairy tale with 6 pictures which is made by teachers. 2. After hearing, talk about feeling.
	Wrap-up (5')	- To evaluate picture fairy tale activity. - To evaluate multimedia fairy tale

2.3.5 사후검사

사후검사는 2012년 8월 27일에서 29일까지 사전검사와 동일한 조건과 방법으로 본 연구자와 비교집단과 실험집단의 교사에 의해서 실시되었다.

2.4 자료처리 및 분석

본 연구의 자료 분석 방법으로 수집된 자료의 통계처리는 SPSS 15.0 프로그램을 사용 하였다. 첫째, 연구대상 유아의 연령 및 성별 분포를 알아보기 위하여 빈도분

석(Frequency Analysis)과 t-검증을 실시하였다. 둘째, 멀티미디어 동화가 유아의 친사회적 행동에 미치는 효과를 살펴보고자 대응표본 t-검증을 실시하였다.

3. 연구결과 및 해석

3.1 멀티미디어 동화 활동이 유아의 친사회적 행동에 미치는 영향

멀티미디어 동화 활동이 친사회적 행동에 있어서 집단별로 차이가 있는지를 알아보기 위하여 t-검증으로 비교·분석하였으며, 그 결과는 Table 6과 같다.

Table 6. pro-social action comparison result of comparison group and experimental group

division	comparison group(n=20)		experimental group(n=20)		t
	M	SD	M	SD	
Before	2.43	.24	2.45	.22	-.28
After	2.59	.24	2.71	.14	2.19*

\*p<.05

멀티미디어 동화에 따른 집단별 친사회적 행동 전체를 보면 사전의 경우 비교집단(M=2.43, SD=.23)과 실험집단(M=2.45, SD=.22)은 통계적으로 유의미한 차이(t=-.28, p>.05)를 보이지 않았으나, 사후의 경우 비교집단(M=2.59, SD=.24)과 실험집단(M=2.71, SD=.14)은 통계적으로 유의미한 차이(t=2.19, p<.05)가 나타났다. 이 결과는 멀티미디어 동화 듣기 활동을 실시한 실험집단의 유아가 그림 동화 듣기 활동을 실시한 비교집단의 유아에 비해 친사회적 행동의 점수가 향상됨을 의미한다. 즉, 멀티미디어 동화 듣기 활동이 친사회적 행동에 더 효과적임을 알 수 있다.

3.1.1 멀티미디어 동화 활동이 친사회적 행동의 하위 요인 중 개인정서조절 능력 비교 결과

멀티미디어 동화 활동이 친사회적 행동의 하위 요인 중 개인정서조절 능력에 있어서 차이가 있는지를 비교·분석한 결과는 Table 7과 같다.

**Table 7.** comparison result of personal emotion control ability of comparison group and experimental group

division	comparison group(n=20)		experimental group(n=20)		t
	M	SD	M	SD	
Before	2.39	.33	2.33	.41	.51
After	2.49	.40	2.55	.32	-.52

멀티미디어 동화 활동이 친사회적 행동의 하위 요인 중 개인정서조절 능력을 보면 사전의 경우 비교집단( $M=2.39, SD=.33$ )과 실험집단( $M=2.33, SD=.41$ )은 통계적으로 유의미한 차이( $t=.51, p>.05$ )를 보이지 않았으며, 사후의 경우에도 비교집단( $M=2.49, SD=.40$ )과 실험집단( $M=2.55, SD=.32$ )은 통계적으로 유의미한 차이( $t=-.52, p>.05$ )를 보이지 않았다. 이 결과는 멀티미디어 동화 듣기 활동과 그림 동화 듣기 활동이 개인정서조절 능력에 큰 영향을 미치지 않음을 알 수 있다.

**3.1.2 멀티미디어 동화 활동이 친사회적 행동의 하위 요인 중 대인관계형성 능력 비교 결과**

멀티미디어 동화 활동이 친사회적 행동의 하위 요인 중 대인관계형성 능력에 있어서 차이가 있는지를 비교·분석한 결과는 Table 8와 같다.

**Table 8.** comparison result of personal relation making ability of comparison group and experimental group

division	comparison group(n=20)		experimental group(n=20)		t
	M	SD	M	SD	
Before	2.59	.28	2.64	.27	-.57
After	2.74	.24	2.89	.14	-.24*

\* $p<.05$

멀티미디어 동화 활동이 친사회적 행동의 하위 요인 중 대인관계형성 능력을 보면 사전의 경우 비교집단( $M=2.59, SD=.28$ )과 실험집단( $M=2.64, SD=.27$ )은 통계적으로 유의미한 차이( $t=-.57, p>.05$ )를 보이지 않았으나, 사후의 경우 비교집단( $M=2.74, SD=.24$ )과 실험집단( $M=2.89, SD=.14$ )은 통계적으로 유의미한 차이( $t=-.24, p<.05$ )가 나타났다. 이 결과는 멀티미디어 동화 듣기 활동을 실시한 실험집단의 유아가 그림 동화 듣기 활동을 실시한 비교집단의 유아에 비해 대인관계형성 능력의 점

수가 향상됨을 의미한다. 즉, 멀티미디어 동화 듣기 활동이 대인관계형성 능력에 더 효과적임을 알 수 있다.

**3.1.3 멀티미디어 동화 활동이 친사회적 행동의 하위 요인 중 유아교육기관 적응 능력 비교 결과**

멀티미디어 동화 활동이 친사회적 행동의 하위 요인 중 유아교육기관 적응 능력에 있어서 차이가 있는지를 비교·분석한 결과는 Table 9과 같다.

**Table 9.** comparison result of infant educational institution adjustment ability of comparison group and experimental group

division	comparison group(n=20)		experimental group(n=20)		t
	M	SD	M	SD	
Before	2.30	.35	2.37	.39	-.60
After	2.54	.28	2.68	.28	2.08*

\* $p<.05$

멀티미디어 동화 활동이 친사회적 행동의 하위 요인 중 유아교육기관 적응 능력을 보면 사전의 경우 비교집단( $M=2.30, SD=.35$ )과 실험집단( $M=2.37, SD=.39$ )은 통계적으로 유의미한 차이( $t=-.60, p>.05$ )를 보이지 않았으나, 사후의 경우 비교집단( $M=2.54, SD=.28$ )과 실험집단( $M=2.68, SD=.28$ )은 통계적으로 유의미한 차이( $t=2.08, p<.05$ )가 나타났다. 이 결과는 멀티미디어 동화 듣기 활동을 실시한 실험집단의 유아가 그림 동화 듣기 활동을 실시한 비교집단의 유아에 비해 유아교육기관 적응 능력의 점수가 향상됨을 의미한다. 즉, 멀티미디어 동화 듣기 활동이 유아교육기관 적응 능력에 더 효과적임을 알 수 있다.

**4. 논의 및 결론**

본 연구는 멀티미디어 동화 활동이 유아의 친사회적 행동에 미치는 영향을 비교하여 봄으로써 교수-학습 과정에 효과적인 교수매체를 알아보고자 하였으며 그에 따른 논의 및 결론은 다음과 같다.

첫째, 유아의 친사회적 행동에 있어 멀티미디어 동화 활동을 실시한 실험집단과 그림 동화 듣기 활동을 실시



한 비교집단 간에는 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 이를 친사회적 하위 요인별로 살펴보면 다음과 같다.

개인정서조절 능력은 집단 간 유의미한 차이가 없는 것으로 나타나, 멀티미디어 동화 활동은 개인정서조절 능력에는 긍정적인 영향을 미치지 않았음을 의미한다. 이는 [22]연구에서는 멀티미디어 동화활동이 유아의 개인정서 조절능력에 긍정적인 영향을 미쳤다는 것과는 반대의 결과이다. 유아의 개인정서 조절능력에 영향을 미치는 요인은 연령, 성 등과 같은 개인 요인과 대인간의 관계인 사회 맥락적 요인으로 구분할 수 있는데 [33]본 연구에서는 개인 요인의 따른 결과로 사료된다. 또한 유아는 자기중심성이 강한 발달적 특성으로 상대방을 이해하기 쉽지 않아 개인정서 조절능력에서 요구하는 다른 사람이나 사물과의 상호작용 시 자신의 감정대로 되지 않거나 할 수 없다는 것을 알 때 자신의 부정적인 감정과 욕구를 조절해야 하는 것은 아직 어려움이 있다는 연구 결과를 뒷받침할 수 있다[5].

대인관계형성 능력은 집단 간 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 즉, 멀티미디어 동화 활동은 유아의 친사회적 행동과 하위영역인 대인관계형성 능력에 긍정적인 영향을 미쳤음을 의미한다. 이러한 연구결과는 멀티미디어를 활용한 집단이 그림 자료를 활용하여 학습한 집단보다 주의집중도가 높게 나타났다는[11]의 연구결과와 멀티미디어 동화를 활용한 활동이 유아의 친사회적 행동에 효과적이었다는[21,27]의 연구결과와 일치하다. 즉, 유아들은 유아교육기관을 통해 서로 간의 관계 형성을 하게 되며 이는 인위적인 교육을 통해 획득되어 지는 것이 아닌 놀이를 통해 이루어짐을 알 수 있으며 놀이는 즉 유아들의 호기심을 자극할 수 있는 동화가 된다. 특히 친사회적 행동은 개인 또는 집단이나 사회의 일원으로서 자신이 소속된 집단이나 사회의 가치와 환경에 적응하면서 구성원으로써 역할을 해나간다. 또한 [18]연구의 동화를 통한 문제해결학습에서도 대인관계형성 능력은 간접적으로 긍정적임을 제시하고 있다.

유아교육기관적응 능력은 집단 간 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 멀티미디어를 동화 활동은 유아교육기관 적응 능력에 긍정적인 영향을 미쳤음을 의미한다. 이러한 연구결과는 멀티미디어 프로그램을 이용하여도 구체물을 이용한 활동과 유사하게 친사회적 행동을 증진시킬 수 있었다는 [28]의 연구도 부분적으로 일치함

을 알 수 있다. 유아들은 부모, 형제, 친구 등 주변 사람들과 대인관계를 통해서 사회에 적응해 가는 방식을 배우게 된다. 그러나 이러한 과정 속에서 문제와 갈등의 상황에 부딪히게 되며, 문제를 어떻게 해결해 나가느냐에 따라 유아의 적응도는 달라진다[2]. 특히 유아교육기관 적응 능력은 연령과 환경에 따라 다르게 나타날 수 있다 [6].

즉, 멀티미디어 동화는 텍스트, 내레이션, 음악, 효과음, 애니메이션, 동영상 등의 요소들이 유아로 하여금 동화에 몰입할 수 있게 함으로써 유아가 동화의 내용을 좀더 구체적으로 회상하는데 도움을 주어 교사와의 상호작용 과정에서 확산적 사고가 이루어졌을 것으로 사료된다. 멀티미디어 매체에서의 동영상에 대한 유아들의 주의 집중도 및 태도는 “인간이 학습할 때 청각은 10%, 시각은 80% 이상을 기억하며, 기억을 하는 데는 청각을 통하여 20%를 획득하고 50%는 시각과 청각을 함께 사용한다[57]는 내용에서도 알 수 있듯이 유아들의 교수-학습에 있어서 그림 자료 보다 멀티미디어 동영상에 이용한 교수매체 활용은 매우 효과가 있는 것을 알 수 있었다. 또한 유아교육현장에서의 질 높고 다양한 교육을 위해서는 기존의 평면적인 교수매체 보다는 멀티미디어 교수매체를 활용하는 것이 더 효과적임을 알 수 있었다. 이러한 연구결과는 멀티미디어 교수매체를 적용하여 교수-학습 활동을 할 경우 우선 먼저 학습자들이 학습에 만족하고 흥미롭게 참여한다는 [11,4,42]등의 연구와 교실 멀티미디어 시스템 학습 환경은 학습자들의 자아개념, 학습 태도 및 학습 습관에 효과를 나타내었다는 [44]의 연구와 맥을 같이하고 있다. 멀티미디어는 그 자체로서 장점을 가진 유용한 교수매체로 기존의 평면적인 교수매체는 고정된 틀을 지니고 있는 반면 멀티미디어는 고정된 틀을 지니고 있지 않기 때문에 여러 가지 이미지와 적절한 음악과 소리 등을 삽입할 수 있다는 점 등의 매력적인 요소가 유아의 학습 동기를 촉진하는 요인이 되었을 것으로 생각된다.

따라서 본 연구의 결과에서 나타난 결론을 토대로 시사점을 제시하면 다음과 같다.

첫째, 지식 정보화 시대의 요구에 따라 유아교육현장에서 멀티미디어 교수매체의 활용은 유아의 지식과 기술, 태도 형성에 많은 영향을 끼치게 된다. 이러한 멀티미디어 교수매체가 교수-학습에 효과적으로 활용되기 위해서는 유아교육 현장이 멀티미디어를 활용 가능한 환경

으로 변화되어야 한다. 이를 위해서는 정부와 지방자치단체 그리고 유아교육기관장의 지원과 협조가 반드시 필요하다 하겠다.

둘째, 멀티미디어 교수매체가 교수학습 과정에서 적절하게 활용될 수 있도록 멀티미디어 활용 능력을 높여 줄 수 있는 교사 교육과 더불어 충분한 교수학습 자료의 제공도 병행되어야 한다. 또한, 교사는 멀티미디어 교수매체 활용에 있어서 교육목표, 유아의 발달 특징, 동기와 흥미 유발 등을 고려하여 적용하여야 할 것이다.

셋째, 유아교육 현장에서의 수업주제 및 동화의 내용에 따라 동화 제시방법이 다르게 선택되어야 한다. 멀티미디어 동화 제시방법이 효과적이라고 해서 그 방법만을 고집하게 되면 유아들의 흥미와 관심을 떨어뜨리는 결과를 초래할 수 있으므로 상황에 맞게 다양하고 충분한 동화 자료를 준비하여 동화가 가지고 있는 교육적 효과를 최대한 활용하여야 한다. 이를 위해서는 현장에 있는 유아교사들의 교수매체 활용에 대한 끊임없는 관심과 연구가 필요하다고 하겠다.

본 연구의 결과를 토대로 후속 연구를 위한 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 D시 소재 D어린이집의 만 5세 40명만을 대상으로 12주간 실험처치로 이루어졌으므로 이 연구결과를 전체 유아에게 일반화시키는데 어려움이 있다. 따라서 후속 연구에서는 전국의 만 3~5세 유아를 무선 표집 하여 연령별, 지역별, 기관별 등에 따라 차이가 있는지 지속적인 연구가 필요할 것으로 사료된다.

둘째, 본 연구에서는 유아교육 현장의 미흡한 교육여건으로 대그룹 형태로 동화를 들려주고 이야기나누기를 실시하였으나, 후속 연구에서는 소그룹 형태로 집단을 구성하고 동화 제시 방법과 다양한 확장활동에 따른 효과 검증에 대한 연구가 필요할 것으로 사료된다.

셋째, 본 연구는 멀티미디어 교수매체 중 컴퓨터를 활용한 연구로 제한하였으나, 멀티미디어 종류에 따라 유아들의 교육적 효과도 달라질 수 있으므로 다양한 종류의 멀티미디어 교수매체를 활용한 후속 연구가 지속되어야 할 것으로 사료된다.

## References

[1] Kim, Young-Sil·Yu, Ji-Eun, An Analysis of Math Picture Books for Children In Relation to an Integrated

Curriculum Approach . Children's Media Research, 8(2), 295-321, 2009.

[2] Ahn, Jung Im · Oh, Yeon Joo, The influences of watching multimedia fairy tales and discussion activities on children's interpersonal problem solving ability and prosocial behavior. Children's Literature Research, 7(1), 41-58, 2006.

[3] Yoo, Ku-jong·Kim, Min-Kyung·Lee, Kyung-Mi, The Development of Grandparents' Traditional Storytelling Program Based on Concept Learning Situation Model. Early Childhood Education Research & Review, 18(5), 339-372, 2014.

[4] Jeoun, Kyoung-Suk·Lee, So-Eun, The effect of open-ended software experience on young children's creativity. The Journal of Korea open Association for Early Childhood Education 5, 2001.

[5] Choi, Eun-ah·Song, Ha-na, Development of Children's Cool and Hot Executive Function and its Relationship to Children's Self-Regulation. The Korean Society for Child Education, 34(5), 99-114, 2013.

[6] Ohjae yeon·Kim Gyeong-Ran·Su Ying Huang·Min-u Nam, The first entrance care Sicily adaptation of infants under 2 years of age at the time research: social-emotional competence, with overt behavioral problems, inner, central control problems. Early Childhood Education Ecology Research , 11(1), 149-168, 2012.

[8] Kang, Yarg-Ja, The Effect of Fairy Tale Activities Utilizing Multimedia on Young Children's Pro-social Behavior and Leadership. Major in Early Childhood Education Graduate School of Education Joongbu University, 2014.

[9] Kim, Yoon-Hee, The Effects of Solving Activities using Fairy Tales on Fostering of Young Chideren's Creativity. Major in Early Childhood Education Graduate School of Education Soongsil University, 1999.

[10] Ko, Sun-Ha, The relation among a mother's anger expressions mode, parenting stress and an child's prosocial behavior. Major in Early Childhood Education Graduate School of Education Kyungwon University, 2008.

[11] Gwon, mi-ae, Infant educational multimedia media effects research development and application. Major in Early Childhood Education Graduate School of Education Sookmyung Women's University, 2001.

[12] Kwon Sung-min, Influence of Story Book Presentation Method by using Multimedia on the Children's Developmental Language and Thinking Abilities. Major

- in Early Childhood Education Graduate School of Education Yeungnam University, 2006.
- [13] Kwon Hye Lyung, Design and Implementation of the electronic fairy book for the learning ability of the infant.. Major in Early Childhood Education Graduate School of Education Ewha Woman's University, 2010.
- [14] Kim Gi Cheul, The effects Linguistic activities on the Language abilities using Multimedia fairy tale.. Major in Early Childhood Education Graduate School of Education wonkwang University, 2007.
- [15] Kim, Min-ju, Impact of Parent-Child Attachment on Prosocial Behaviors : the mediating effect of Empathy Ability. Major in Early Childhood Education Graduate School of Education Gyeongnam University, 2011.
- [16] Kim, se-hui, Infant Literature for early childhood teachers and parents. Seoul: Yangseowon, 2008.
- [17] Kim Soo-kyung, A Study of Temperament, Parenting Behavior, Parenting Stress and Preschool Children's Prosocial Behavior. Graduate School of University of Incheon, 2009.
- [18] Kim, Yeon - Hee, influences of reading and discussion activities based on picture books on children's prosocial behavior and interpersonal problem solving ability. Major in Early Childhood Education Graduate School of Education Sungshin Women's University, 2001.
- [19] Kim og Min, The Effects of Creative Thinking Activity Utilizing Computer Fariy-Tales Simulation of the Creativity of Preschool Children.. Dept, of Education Graduate School, Dong-A University, 2001.
- [20] Kim Hye Seong, The Effects of Dramatic Play Activity Using Multicultural Picture Books on Early Children's Pro-social Behavior and Bias Reduction. Department of Early Childhood Education Graduate School Chonnam National University, 2011.
- [21] Bak, mi-hwa, A Study on the Reaction that the Fairy Tale of Drawing and the Fairy Tale of Multi-media affect the Attention Concentration and Pro-Social-action of Baby. Major in Early Childhood Education Graduate School of Education Dongguk University, 2006.
- [22] Bak, ji-ryeon, ralationship between after-school class's teacher supports and children's pro-social behavior. Department of Early Childhood Education Graduate School Kyung Sung National University, 2009.
- [23] Byeon Min Ji, An Influence of Emotional Intelligence of Preschoolers and Teacher-Child Relationship on Pro-social Behavior Major in Early Childhood Education Graduate School of Education Kyung Hee University, 2013.
- [24] Boo, Ye-Sook, The Effects of Emotional Intelligence Maternal Parenting Behavior and Teacher-Child Relationship on Prosocial Behavior of Young Children. Major in Early Childhood Education Graduate School of Education Dongguk University, 2012.
- [25] Seok Mi kyong, The Effect of Small-Group Discussion About Pro-social Picture Books on Young Child's Pro-social Behavior.. Major in Early Childhood Education Graduate School of Education Keimyung University, 2004.
- [26] Ahn, Eun-Young, (A) study on the effects of media education on improving critical thinking ability : focused on the education of critical viewing skills. Major in Broadcasting & Visual Communication Graduate School of Mass Communication Yonsei University, 2002.
- [27] Ahn Jung Im, The influences of watching multimedia fairy tales and discussion activities on Children's interpersonal problem solving ability and pro-social behavior. Major in Early Childhood Education Graduate School of Education Kyung Hee University, 2004.
- [28] Yang, Eui-Shik, (A) Study on the Effect Which Multimedia Program Has upon the Prosocial Bahavior of Early Children. Dept, of Education Graduate School, Dong-A University, 1999.
- [29] Yang Hyun-jung, The Effects of a 'Social skill program Designed to Develop children's Social Behavior' on the Prosocial Behavior and the Capacity to put Social Moral virtue into Practice of Children in Low-Income Families Dept. of Early Childhood Education Chung-Ang University Graduate School, 2000.
- [30] Oh The Soon, The Relation Between the Reading Enviroment at Home and the Pro-social Behavior of young Children.. Major in Early Childhood Education Graduate School of Education Catholic University, 2009.
- [31] Yu Ji-Eun, The Effects of Young children's Formative activities and Presocal Behaviors. Major in Early Childhood Education Graduate School of Education Joongbu University, 2005.
- [32] Lee Eun Jung, The Effect of Parent Attachment of Prosocial Behavior in School-aged Children The Mediating Role of Empathy and Moral reasoning. Major in Early Childhood Education Graduate School of Education Sookmyung Women's University, 2015.
- [33] Ju, young-gyeong, Relationships between parents' control and child's emotion regulation : focusing on the mediating effect of perfectionism hanyang University, 2010.
- [34] Im Mi Seong, Relations between 6-year-olds'

- Understanding of Mind and Pro-social Behavior according th Peer Popularity Type and Gender. Major in Early Childhood Education Graduate School of Education Keimyung University, 2009.
- [35] Im Mi Hee, Stroy on effect of children's multimedia computer programs on the improvement of the problem-solving ability.. Major in Early Childhood Education Graduate School of Education Keimyung University, 1999.
- [36] Im, young-suk, The effects of empathic approach through stories on promoting young children's social skills. Department of Early Childhood Education Graduate School Chonnam National University, 2001.
- [37] Chang, Sun-Yi, The effects of children's learning activities of fairy tales on the development of their sociability. Major in Early Childhood Education Graduate School of Education Incheon University, 2002.
- [38] Jung, Kyung Sil, The Effects of Multicultural Education Utilizing Multimedia Pictorial Fairy Tales on 4-year-old Children's Multicultural Perception and Pro-social Behaviors.. Major in Early Childhood Education Graduate School of Education Sungshin Women's University, 2013.
- [39] Chung, Eun-Joo, The influence of the level of participate in a play of the parents on the social action of their child. Major in Early Childhood Education Graduate School of Education Incheon University, 2008.
- [40] Jung, Yi-Sang, Analysis of the effects on followership education for 5 aged children to use the instructional media. Division of Childwelfare The Graduate School Sookmyung Women's University, 2012.
- [41] Jeung Jin Myeung, Stydying the Effects of the Delivery Method of Powerpoint Fairy Tale Stories on the Attention Span and Computer Interest Levels of Children.. Major in Early Childhood Education Graduate School of Education Sookmyung Women's University, 2001.
- [42] Jung, Jin-Young, The research on the digitization of Korean juvenile publication : focusing on the tendency of juvenile CD-ROM titles and e-flash books. Major in Publication Graduate School of Mass Communication Sogang University, 2002.
- [43] Cho, Sön-hŭi, The Relationships between Self-concept and Prosocial behavior of Children. Major in Early Childhood Education Graduate School of Education Soongsil University, 2012.
- [44] Ji, nok-hui, Study on classroom learning and academic performance multimedia systems learning through environmental activities satisfaction. Dept. of Early Childhood Education Chung-Ang University Graduate School, 1999.
- [45] Choi, In-Sil, Effects of Multimedia-Aided Picture-Book Making Activities on the Verbal Skills and Creativity of Preschoolers. Major in Early Childhood Education Graduate School of Education Sung Kyun Kwan University, 2001.
- [46] Han,eun-gyeong, Effects of multimedia creativity and verbal expression fairytale listening activities. Major in Early Childhood Education Graduate School of Education Ajou University, 2011.
- [47] Hong, Ji-Yeong, (The) Current situation of fairly tale internet sites and the analysis for the characteristics of multi-tale. Major in Early Childhood Education Graduate School of Education Ewha Woman's University, 2003.
- [48] Kim, Hyun-Hee, Park Sang-hee, Infant Literature. Seoul: Hakjisa, 2002.
- [49] Shim, Seong-Kyung-Kim, Kyung-Eui·Byon, Kil-Hee-Kim, Na-Rim-Choi, Dae-Hun-Park, Ju-Hee, Theory and Practice of Instructional Media for infants. Seoul: Hakjisa, 2007.
- [51] Lee, Kyeoung-Woo, Approach direction of the computer activities for children. Seoul :ChangJisa, 1995.
- [52] Li, Sang-Gum · Chang Young-hee, Infant Literature. Seoul: Gyomunsa, 2001.
- [53] Lee, Won-Young · Park, Chan-Ok · Noh, Young-Hee, Basic Research Development Program for Social Development in Infants. Seoul: South Korea children yukyounghoe, 1993.
- [54] Jeon Seon-yeong-Yoo, Hyang-Seon-Kim, Eun-Shim-Moon, Yong-Eun, Theory and Practice of Instructional Media for Early Childhood Teachers. Seoul :ChangJisa, 2000.
- [55] Bar-tal, *Prosocial behavior*: NY: John wiley & sons, 1976.
- [56] Davidson, J. *Children and computers together in the early childhood classroom*. New York: Delmar. 2-8.
- [57] Heinch, R., Molenda, M., Russell, J.D., & Smaldino, S. E., *Instructional media logiesand technologies for learnig(5th ed.) Englewood Cliffs*, NJ: Prentice Hall, 1996.
- [58] NAEYC, NAEYC position stayerment : *technology and young children-ages three and through eight. Young Children. 51(6)*, 11-16, 1996.
- [59] Sroufe, Schork Mottin, Lawroski & Lfreniere, *The role of affect in social competence. In Izad, Kagan & Zajonc (Eds.), Emotion Cognition and Behavior* New York:

Cambridge University Press, 1984.

- [60] Morrow, I, M., Effect of structural guidance in story retelling on children's dictation of original stories. Journal to Reading Behavior, 18(2), 135-152, 1985.
- 

**김 용 숙**(Yong-Sook kim)

[중신회원]



- 1996년 2월 : 전남대학교 유아교육학과 (교육학석사)
- 2004년 2월 : 한남대학교 교육학과 (교육학박사)
- 1996년 3월 ~ 2002년 2월 : 우석유치원 · 어린이집 원장
- 2002년 3월 ~ 현재 : 중부대학교 유아교육학과 교수

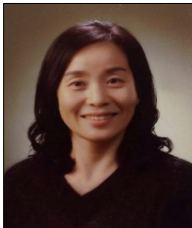
<관심분야>

유아교육과정, 유아사회교육

---

**성 영 란**(Sung Young Ran)

[정회원]



- 2013년 2월 : 중부대학교 교육대학원 유아교육과(교육학 석사)
- 2014년 3월 : 중부대학교 대학원 교육학과 (유아교육전공 박사과정 중)

<관심분야>

유아언어교육, 유아사회교육

---

**유 지 은**(Ji- Eun Yoo)

[정회원]



- 2006년 2월 : 중부대학교 교육대학원 유아교육학과 (교육학석사)
- 2010년 2월 : 원광대학교 대학원 유아교육학과 (교육학박사)
- 2007년 3월 ~ 현재 : 중부대학교 유아교육과 외래강사

<관심분야>

교수-학습방법, 보육실습, 유아수학교육, 아동건강교육