

碩士學位 請求論文

指導教授 李 榮 碩

초등학생을 위한  
정서지능프로그램이 정서지능 및  
학업성취도에 미치는 효과

成均館大學校 生活科學大學院

保育經營專攻

李 允 璟

碩士學位 請求論文

指導教授 李 榮 碩

초등학생을 위한  
정서지능 프로그램이 정서지능 및  
학업성취도에 미치는 효과

The Effect of an EQ Program on the Emotional Quotient  
and Academic Achievement of Elementary Schoolers

成均館大學校 生活科學大學院

保育經營專攻

李 允 璟

碩士學位 請求論文

指導教授 李 榮 碩

초등학생을 위한  
정서지능 프로그램이 정서지능 및  
학업성취도에 미치는 효과

The Effect of an EQ Program on the Emotional Quotient  
and Academic Achievement of Elementary Schoolers

이 論文을 保育學 碩士學位 請求論文으로  
提出합니다.

2004년 4월

成均館大學校 生活科學大學院

保育經營專攻

李 允 璟

이 論文을 李 允 璟의 保育學  
碩士學位 論文으로 認定함

2004년 6월

審査委員長

---

審 查 委 員

---

審 查 委 員

---

# 목 차

|                          |    |
|--------------------------|----|
| I. 서 론 .....             | 1  |
| 1. 연구의 필요성 및 목적 .....    | 1  |
| 2. 연구문제 .....            | 3  |
| 3. 용어의 정의 .....          | 3  |
| II. 이론적 배경 .....         | 5  |
| 1. 정서지능의 의미 .....        | 5  |
| 2. 정서지능 교육의 중요성 .....    | 11 |
| 3. 정서지능 관련 교육 프로그램 ..... | 14 |
| 4. 정서지능과 학업성취도의 관계 ..... | 16 |
| III. 연구방법 .....          | 19 |
| 1. 연구대상 .....            | 19 |
| 2. 측정도구 .....            | 19 |
| 3. 연구절차 .....            | 21 |
| 4. 정서지능 프로그램의 구성 .....   | 21 |
| 5. 자료 분석 .....           | 23 |

|                                   |     |
|-----------------------------------|-----|
| IV. 연구결과 및 해석 .....               | 24  |
| 1. 정서지능 프로그램이 정서지능에 미치는 효과 .....  | 24  |
| 2. 정서지능 프로그램이 학업성취도에 미치는 효과 ..... | 29  |
| V. 논의 및 결론 .....                  | 35  |
| 1. 논 의 .....                      | 35  |
| 2. 결 론 .....                      | 37  |
| 참고문헌 .....                        | 39  |
| <부록 1> 정서지능 프로그램 .....            | 43  |
| <부록 2> 정서지능 검사 .....              | 66  |
| <부록 3> 학업성취도 검사 .....             | 74  |
| ABSTRACT .....                    | 107 |

## 표 목 차

|                                                 |    |
|-------------------------------------------------|----|
| <표 II-1> Salovey와 Mayer(1990)의 정서지능 요인 내용 ..... | 01 |
| <표 III-1> 연구대상 .....                            | 19 |
| <표 III-2> 정서지능 검사의 하위영역과 문항 수 .....             | 20 |
| <표 III-3> 방과후 정서지능 프로그램 활동 .....                | 22 |
| <표 IV-1> 정서지능 프로그램 실시 전 정서지능 .....              | 24 |
| <표 IV-2> 정서지능 프로그램 실시 후 정서지능 .....              | 25 |
| <표 IV-3> 실험집단의 정서지능 프로그램 실시 전후 정서지능 .....       | 27 |
| <표 IV-4> 비교집단의 정서지능 프로그램 실시 전후 정서지능 .....       | 28 |
| <표 IV-5> 정서지능 프로그램 실시 전 학업성취도 .....             | 29 |
| <표 IV-6> 정서지능 프로그램 실시 후 학업성취도 .....             | 30 |
| <표 IV-7> 실험집단의 정서지능 프로그램 실시 전후 학업성취도 .....      | 32 |
| <표 IV-8> 비교집단의 정서지능 프로그램 실시 전후 학업성취도 .....      | 33 |

## 그 립 목 차

|                                          |    |
|------------------------------------------|----|
| <그림 IV-1> 정서지능 프로그램이 정서지능에 미치는 효과 .....  | 28 |
| <그림 IV-2> 정서지능 프로그램이 학업성취도에 미치는 효과 ..... | 33 |

# I. 서 론

## 1. 연구의 필요성 및 목적

21세기는 감성의 시대이고, 이 시대를 살아가려면, 정서능력을 키워야 한다. 특히 아동에 있어서 초등학교 시기는 정신적, 사회적으로 독립할 준비가 되어 있지 않고 성인의 적절한 돌봄과 훈육을 필요로 하며, 일생을 통해 보면 생활습관과 학습습관이 형성되는 중요한 시기이다. 또한 습관의 형성과 함께 신체적, 지적, 정서적, 사회적으로 성장 발달하는 시기이기도 하다.

특히 정서의 발달은 아동의 성격발달에 영향을 주며, 사회성 발달에 있어서도 또래 문화가 시작되는 시기이므로, 이 시기에서는 효과적인 지도가 필요하다. 초등학생 중에서도 저학년 아동의 경우는 대체로 오전 수업만 하기 때문에 오후 시간은 여전히 영유아들처럼 성인의 보호와 지도가 필요하다. 방과후 혼자 또는 아동끼리만 지내는 생활이 장기화되면 흔히 부모들은 자녀들의 안전에 대해서 필요이상의 불안이나 경계심을 심어주어 의식적으로나 무의식적으로 타인과 사회에 대한 불신감을 조장할 수 있으며, 또 이것은 학령기 아동의 사회·인지 발달에 부정적으로 작용할 수도 있다(이옥, 1993).

이와 같은 학생들의 정서적·인성적 문제를 해결하려는 노력의 일환으로 최근에는 지능을 과거와는 달리 새로운 관점에서 파악해야 한다는 자성으로 이어지고 있으며, 단지 인지적인 측면을 강조한 지능의 개념을 보다 확대하여 대인관계, 음악적 능력, 공간력, 환경 친화력, 사회적 적응 등을 지능의 개념에 포함시켜야 한다는 주장이 강하게 대두되고 있다. 그 대표적인 예로서 인간의 지적 능력을 강조하던 기존의 IQ와 대비되는 개념으로서

EQ(Emotional Intelligence Quotient)라는 개념이 등장하였으며, 인간의 정서적인 측면에 관한 연구가 활발하게 진행되고 있다.

EQ는 정서지능(Emotional Intelligence)을 지수화한 개념으로, 정서지능은 사회지능의 한 유형으로 특질이나 재능과 구별되는 감정과 관련된 능력이다(Salovey & Mayer, 1996). Salovey와 Mayer는 정서지능은 분명히 지능에 속하는 개념이라고 주장하면서, 자신과 타인의 정서를 감지하는 능력과 각자의 정서를 구별하는 능력, 정보를 통하여 사고와 행동을 조절하는 능력(Salovey & Mayer, 1990)을 의미한다고 주장하였다. 특히, 정서지능은 일상생활에서 정서적 사건에 대한 추론으로 이루어진 복합적이고 지능적인 개념의 측면에 초점을 둔 개념으로, 정보를 포함하고 있는 정신과정의 세트를 말한다. 즉, 자신과 타인의 정서를 평가하고 표현하는 정신과정, 자신과 타인의 정서를 조절하는 정신과정, 그리고 정서를 사회 적응적인 방식으로 활용할 줄 아는 정신과정들의 세트라고 말할 수 있다.

결국 정서지능은 자신과 타인의 정서를 평가하고 표현할 줄 아는 능력, 자신과 타인의 정서를 효과적으로 조절할 줄 아는 능력, 그리고 자신의 삶을 계획하고 성취하기 위하여 정서를 이용하고 활용할 줄 아는 능력으로서, 이러한 정서지능이 높은 사람은 사회적 적응력이 뛰어나기 때문에 학교와 사회에서 보다 적응적인 삶을 영위하며 살아갈 수 있을 가능성이 매우 높다고 할 수 있다(문용린, 2001).

따라서 정서지능에 대한 사람들의 관심이 고조되고 다양한 입문서가 소개되고 있으며, 정서지능의 측정을 위한 검사도구와 정서지능의 개념을 구체화하고 이론적인 틀을 마련하고자 하는 노력이 활발히 진행되고 있다(문용린, 1997). 그러나 학교에서 학생들의 정서·인성능력을 향상시켜 줄 수 있는 프로그램에 대한 연구는 그다지 활발하게 이루어지고 있지 않은 실정이다.

이에 본 연구는 정서지능 프로그램이 초등학생의 정서지능과 학업성취도에 미치는 효과를 알아봄으로써 아동들의 인성적 발달에 도움이 되고자 하며, 대인관계 기술 및 정서에 대한 자기 통제력 향상에 필요한 기초 자료를 제공하고자 한다.

## 2. 연구문제

본 연구의 연구목적을 달성하기 위해 다음과 같은 구체적인 연구문제를 설정하였다.

1. 정서지능 프로그램은 초등학생의 정서지능 향상에 어떤 영향을 미치는가?
2. 정서지능 프로그램은 초등학생의 학업성취도에 어떤 영향을 미치는가?

## 3. 용어의 정의

본 연구에서 사용된 용어는 다음과 같이 정의하고자 한다.

### 1) 정서지능

정서지능은 자신이 정서에 대한 인식을 바탕으로 자기표현을 조절하며, 타인과의 관계를 효과적·긍정적으로 맺는데 필요한 능력으로, 자신과 타인의 정서를 평가하고 표현하는 능력, 자신과 타인의 정서를 효과적으로 조절하는 능력, 그리고 자신의 삶을 계획하고 성취하기 위해 정서를 이용하는 능력을 말한다.

## 2) 학업성취도

학업성취도는 학습의 결과로 나타나는 교육목표의 달성도를 의미한다. 본 연구에서 학업성취도는 피검자들의 과목별 평가 결과로 나타난 점수를 의미한다.

## II. 이론적 배경

### 1. 정서지능의 의미

#### 1) 정서지능의 개념

20세기 초까지 정서(emotion)는 감정(affect, feeling)과 동일한 것으로 또는 혼용되어 사용되었으나, 현재에는 여러 가지 감정들을 포괄하는 상위개념으로 사용되고 있다. 정서지능 용어는 Salovey와 Mayer(1990)에 의해 처음 소개되었으나 이때 새롭게 등장한 용어가 아니다. 1924년에 Thorndike에 의해 ‘사회적 지능’이라는 유사한 용어가 사용되었으며, 그는 다른 유형의 지능과 다른 사회지능을 자신과 타인의 내부 상태, 동기, 행동을 인식하고, 그 정보에 기초하여 적절하게 행동하는 능력이라 정의하였다(곽윤정, 1997).

1980년대 이후 정서에 관한 연구가 활발히 대두되었는데, Gardner(1983)는 다중지능이론의 요인으로 개인내적 지능(intra personal intelligence)과 대인관계 지능(interpersonal intelligence)을 포함하는 개인 지능(personal intelligence)을 포함시켜 정서를 지능으로 연구하였다. 개인내적 지능은 고통과 쾌락의 느낌을 구별하고, 그런 구분을 기초로 환경으로부터 소외되거나 더 개입하는 능력이고, 대인관계 지능은 다른 개인에게로 향하는 지능으로 여기에서의 주요 핵심 능력은 각 개인들 간의 차이점을 알아차리거나 그들을 변별해 낼 수 있는 능력, 특히 그들의 기분, 성향 동기, 의도 등을 알아내는 능력으로 보았다(Gardner, 1983).

Goleman(1995)은 정서지능을 EQ(emotional quotient)라는 대중적인 용어로 정착하였다. 그는 정서지능을 자신의 감정을 알아차리는 ‘자기 인식 능력

(knowing one's emotions, self-awareness)', 자신의 내재적 감정에 대처하여 적절하게 발휘될 수 있도록 하는 '감정을 조절하는 능력(managing emotions)', 충동을 억제하는 자기 자신의 통제와 긍정적 자아몰입으로 '자신을 동기화 하는 능력(motivating oneself)', 타인이 무엇을 원하고 요구하는가를 파악하여 감정이입을 할 수 있는 '타인감정 인식능력(recognizing emotions in others)', 타인의 감정을 관리하는 기술로 대인관계의 효율성과 같은 심리적 능력을 뒷받침 해주는 '대인관계 다루기 능력(handling relationships)'의 다섯 가지 EQ능력이 있으며, 이러한 능력의 지체나 미숙함은 얼마든지 향상될 수 있다고 하였다. 구체적으로 그는 정서능력을 동기를 부여하고 절망적인 상황에서 의욕을 잃지 않게 하고, 충동을 억제하고 순간적인 만족감을 지연시키고, 기분을 조절하고, 고뇌 때문에 사고능력이 방해를 받지 않게 하고 감정이입과 희망을 키워주는 능력이라고 보았다.

Mayer와 Salovey는 감성지능은 분명히 지능에 속하는 개념이라고 주장하면서 감성지능을 'Competence', 'Characteristics', 'Trait' 등과 혼돈하여 사용하는 것을 거부하였고, 감성지능은 지능이며, 전통적으로 논의되어 오던 일반지능과 부분적으로 변별되는 특성을 가지며, 감성지능은 정서와 감정이 게재되어 있는 사회문제를 다룰 줄 아는 능력인 사회지능에 가깝다고 하였다(문용린 1998). 즉, Salovey와 Mayer(1990)는 정서지능을 자신과 타인의 정서를 점검하고 변별하며, 자신의 행위와 사고를 유도하는데 그 정보를 이용하는 능력이라고 하고, 일종의 사회지능으로 보았다.

따라서 정서지능은 자신 및 타인의 정서에 대한 정확한 평가 및 표현과 사고를 증진시키는 방향으로 정서를 조절하는 것을 포함한다. 시각적인 자극에 대한 정서적 요소를 인식하는 능력이 포함되며, 이 능력은 타인에게 공감하는 능력과 높은 관련이 있다. 감정이입은 타인의 정서 반응을 정확히 인식하는 것으로부터 발전하는 요소이다(Salovey & Mayer, 1990). 따라서

정서지능이란 감정을 정확히 지각하고 인식하며 표현하는 능력, 정서 및 정서와 관련된 지식을 이해하는 능력, 그리고 정서적-지적 성숙을 도모하기 위하여 정서를 조절하는 능력을 포함한다.

문용린(1996)은 정서지능이란 이성능력을 발휘하게 하거나 억압하고 제한하기도 하는 감성능력, 좌절의 상황에서 희망을 지속시킬 수 있는 능력, 자신의 감정과 충동을 절제하고 통제하며 타인들의 감정에 대해 예민하게 느끼고 인내심을 지속시켜 근심으로 인해 생각할 수 있는 능력이 방해받지 않도록 정서를 통제할 수 있는 능력, 인내심과 지구력, 정열과 용기, 신념과 절제력 자신의 감정을 올바르게 통제하고 활성화시키는 능력이라고 주장하였다.

이상에서 살펴본 바와 같이 정서지능에 대한 개념은 학자마다 조금씩 차이를 보이고 있으나 본 연구에서는 정서지능을 정신적 능력의 일종으로 보고, 정서지능이란 사고를 바탕으로 자신이 정서에 대한 인식을 바탕으로 자기표현을 조절하며, 타인과의 관계를 효과적·긍정적으로 맺는데 필요한 능력이라고 정의하고자 한다. 따라서 정서지능에 함의되어 있는 정서는 정서가 사고를 더욱 지능적으로 활성화시킨다는 점과 정서에는 사람과 세계간의 관계에 대한 지식이 담겨져 있음을 가정할 수 있다.

## 2) 정서지능의 구성요소

정서지능은 자신과 타인의 정서를 점검하고 변별하며, 자신의 행위와 사고를 유도하는데 그 정보를 이용하는 능력이라고 정의할 수 있다. 이 정의에 입각하여 정서지능은 세 가지 구성요소로 이루어져 있다. 즉, 자신과 타인의 정서를 평가하고 표현하는 능력, 자신과 타인의 정서를 조절하는 능력, 정서를 적응적인 방식으로 활용하는 방식이다. 이 세 가지 구성요소는 정서

정보를 포함하고 처리하는 정신 과정들이다. 이 처리 과정들은 모든 사람에게 공통적이기는 하지만, 처리하는 유형과 능력에서 나타나는 개인차도 존재한다(곽윤정, 1997). 이에 대해 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

#### (1) 정서의 인식과 표현

정서의 인식과 표현(appraisal and expression of emotion)은 가장 기본적인 심리과정으로 정서를 지각하고 표현하는 비교적 단순한 능력들을 나타낸다. 왜냐하면 자신의 정서를 보다 빠르게 지각하고 반응하는 사람이 자신의 감정에 보다 적절하게 반응하며, 나아가 타인에게 자신의 정서를 보다 잘 표현할 뿐만 아니라 타인의 감정과 기분을 이해하며 공감할 수 있기 때문이다.

정서의 지각은 가장 기본적인 영역으로 개인들이 정서를 얼마나 정확하게 파악할 수 있느냐와 관련된다. 유아와 어린 아동들은 자신과 타인의 정서상태를 어떻게 파악해야 하는지 배우게 된다(Mayer & Salovey, 1996). 또한 그들은 성장하면서 그러한 정서상태가 서로 다르다는 것을 배우게 되는데, 특히 얼굴표정은 개별 정서를 대표하게 된다.

정서지능은 정서를 정확하게 평가하고 표현하는 것을 포함하는데 보다 정확하게 정서를 평가하고 표현하는 사람은 자신의 감정을 빨리 인식하고 자신의 정서에 보다 잘 반응하며, 다른 사람들에게 자신의 정서를 보다 잘 표현한다. 특히 자아를 평가하고 표현하는 정서의 학습은 정확한 언어 표현과 비언어적 표현에 의해 함께 일어난다. 자신의 감정과 기분을 언어로 명명하고 변별하여 왜곡 없이 정확한 언어표현을 할 수 있도록 하며(Mayer와 Salovey, 1990), 표정, 제스처, 말투 등의 비언어적인 경로를 통하여 자신의 감정을 타인에게 비언어적 신호로 보냄으로써 정의적 의사소통을 할 수 있게 된다(곽윤정, 1997).

또한 타인에 대해서도 얼굴 표정, 몸짓 등을 통한 비언어적인 정서 인식 능력과 타인의 감정을 이해하고 그 감정을 자신의 내부에서 재경험해 보면서 정서의 인식과 표현을 할 수 있게 된다(Mayer & Salovey, 1990). 이 능력은 타인의 기분과 감정을 정확하게 판단함으로써 사회적으로 적절한 행동을 이끌어낸다.

## (2) 정서의 조절

정서조절(regulation of emotion)은 타인의 생리학적-생화학적인 시스템의 변경과 같은 지속적인 환기와 강도를 포함하는 타인의 정서반응을 관리할 수 있는 것이며, 이러한 능력은 경험적-인지양식에 영향을 받게 된다. 즉 경험에 의해 생기게 되는 정서적 통찰과 에너지는 추론과정에 적용될 수 있으며, 추론과정을 동기화 시키거나, 다른 사람의 부당함에 반대하고 분노를 느끼도록 자극하기 위한 수단을 제공할 수 있다(Mayer & Salovey, 1996). 이처럼 정서인식과 표현능력과 마찬가지로, 정서조절 능력도 대상에 따라 자아와 타인에 대한 능력으로 구분된다.

인간은 모든 종류의 정서 경험을 추구하고 연장하는데 동기화될 수 있다. 다시 말하면, 인간은 유쾌한 경험을 추구하고 문제가 되는 부정적인 경험을 회피하려는데 동기화되기 위해서 부정적인 정서를 활용한다. 자신의 처지를 긍정적으로 느끼기 위해서 하류층 사람들의 처지를 공감함으로써 자신의 슬픔을 경감시킨다는 연구결과 그 예이다(Mayer & Salovey, 1990).

결국 정서지능의 한 구성요소인 정서조절 능력은 의식적인 통제 과정으로서, 특정 목표에 도달하기 위해 자신의 기분과 정서 상태를 적응적으로 이끌어내는 능력이라 할 수 있다.

### (3) 정서지능 활용 능력

정서지능 활용 능력(utilizing emotional intelligence)은 사고, 추리, 문제해결, 창의적 과제에서 정서를 적응적으로 활용하는 능력을 말한다. 이 능력에 대한 기본 가정은 정서가 어떤 종류의 문제해결에 있어서 보다 적응적이고 적절한 정신 상태를 말한다(Salovey, 1996). 결국 정서지능 활용능력이란 자신의 정서와 기분을 적응시킬 수 있는 능력이다. 따라서 정서지능이 우수한 사람은 문제의 성격에 따라 자신의 정서와 기분을 적응시킬 수 있는 능력을 소유한 사람이다. 특히 융통성 있는 계획 세우기, 창의적 사고, 주의집중 전환, 동기화 등의 문제해결에서 정서는 적응적으로 활용된다.

<표 II-1> Salovey와 Mayer(1990)의 정서지능 요인 내용

|                                      |                    |                                                                                                                                   |
|--------------------------------------|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 정<br>서<br>의<br>인<br>식<br>과<br>표<br>현 | 언어적 측면<br>(자아)     | 정서는 언어에 의해서 평가되고 표현된다. 이 영역에서 자신의 정서에 대해서 언어적으로 정확하게 평가하고 표현하는 것을 말한다.                                                            |
|                                      | 비언어적인<br>측면(자아)    | 정서적 의사소통의 많은 부분은 비언어적인 경로를 통해서 일어난다. 비언어적인 신호(표정, 몸짓)를 명확하게 인식하는 능력으로써 개인차를 알 수 있다. 자신의 감정을 보다 정확하고 빠르게 인식하는 사람이 타인의 감정도 잘 알아차린다. |
|                                      | 타인의 비언어적<br>정서의 인식 | 타인의 불쾌한 감정을 감지하는 능력뿐만 아니라 타인의 모든 감정을 인식하는 것을 말한다. 이 능력은 안면 표정을 통해서 나타난 정서를 해석하는 것으로 개인차를 알 수 있다.                                  |
|                                      | 감정이입               | 타인의 감정을 이해하고, 자신의 내부에서 재 경험해 보는 것이다. 그래서 타인이 느낀 감정이나 기분을 마치 자신이 느끼는 것처럼 인식하는 것이다.                                                 |

|                           |                   |                                                                                                                        |
|---------------------------|-------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 정<br>서<br>의<br>조<br>절     | 자아 속에서의<br>정서의 조절 | 자신의 긍정적인 기분을 유지하고 지속시키려 하면서 좋지 않은 기분은 줄이려고 하는 것이다.                                                                     |
|                           | 타인의<br>정서의 조절     | 타인의 감정을 조절하고 바꾸려는 능력이다. 자신에 대해서 타인이 갖게 되는 인상을 조절하고 통제하기 위해서 타인에게 보여주는 행동방식이며 대인관계를 원활히 증진시키기 위해 타인과의 부적인 대화를 억제하는 능력이다 |
| 정<br>서<br>의<br><br>활<br>용 | 융통성 있는<br>계획 세우기  | 기분전환을 통해 좌절상황에 있는 사람들이 미래에 대해 생각하는 것을 도와줄 수 있으며 가능한 다양한 결과에 대해 고려해 볼 수 있도록 한다.                                         |
|                           | 창조적인 사고           | 정서는 기억 속에 있는 정서를 조직하고 활용하는데 영향을 줌으로써 문제해결을 도와줄 수 있다. 정보를 유목화 함으로써 창조적인 문제해결에 도움이 된다.                                   |
|                           | 주의집중의<br>전환       | 부정적인 강한 감정이 생겼을 때 새로운 문제에 대해 관심을 갖게 되는 것이다. 사람들이 자신의 정서에 대해 주의를 두게 될 때 현재 진행 중인 문제로부터 벗어나 새롭고 더 중요한 문제에 더 관심을 갖게 된다.   |
|                           | 동기화               | 정서는 도전적인 과제를 지속할 수 있는 동기를 제공해준다. 또한 사람들은 좋은 기분을 이용해서 자신의 능력에 대한 자신감을 증가시켜 어려운 장애나 고통스러운 경험을 극복하고 활동을 지속시키도록 한다.        |

## 2. 정서지능 교육의 중요성

1995년 이래 우리나라에 널리 알려지게 된 EQ에 대한 관심은 비정상적으로 증대되어 그 개념이 제대로 이해되지도 못한 채 여기저기에서 남용되어 왔다. 문용린(1998)은 이러한 과잉 관심 때문에 오히려 EQ에 대한 순수한

연구관심이 줄어들었고 학술적 개념으로서의 품위조차 훼손되었지만, 이제 그런 과잉관심이 서서히 가라앉고 있으므로 EQ에 대한 관심 모두를 한꺼번에 가라앉히지 말고 학술적 관심은 오히려 더 활성화시키고 강화시켜 나가야 할 때라고 하였다.

이전 세기와는 다른 패러다임을 요구하는 21세기의 시대적 문화적 변화에 따라 그 동안 고정적, 보편적, 공통적, 일반적, 개인간 차이를 탐구하며, 인간행동의 예측 수단으로 가장 강력한 힘을 행사해 온 전통지능이 점점 가치를 상실하게 되고, 반면 상황적, 문맥적, 관계적 개인차를 탐구하는 감성지능(Topping, Brenner, & Holmes, 2000)이 새롭게 관심을 끌게 되었고, 교육에도 많은 영향을 끼쳤다. 따라서 지난 세기에 기존 교육 목적으로서 지적인 기능만 강조하던 전통적 관점에서 벗어나 정서지능교육을 통해 교과학습 기능만을 강조해왔던 것으로부터 발생한 문제점을 보완할 수 있다고 보는 관점으로 변화하게 되었다.

감성지능과 감성교육의 필요성에 대한 견해는 최근에 더 많이 부각되기는 했지만 사실 그 근원은 1920년대부터 찾을 수 있다. 이 때, 이미 Thorndike는 타인을 이해하는 능력, 대인관계에서 적절하게 행동하는 능력인 사회지능(social intelligence)이 지능을 구성하는 한 측면이라고 제안하였다(Goleman, 1995). 그러나 사회지능에 대한 Thorndike의 견해는 그 당시에는 그다지 큰 인기를 끌지는 못했다(Elias, et al., 2001).

1930년대에 Dewey는 교육의 본질에 대해 깊이 통찰하여 교실이 바로 학생들이 민주주의를 유지하기 위해 요구되는 기능(skill), 민주주의 개선을 위해 요구되는 반영적 정신, 민주주의를 실행하기 위해 요구되는 사회 정서적 분위기 등 민주주의(democracy)에 대하여 배우는 곳이라고 언급하였다. 또한 그의 유명한 저서인 “How We Think”에서 민주 시민이 되도록 하기 위해 가르쳐야 할 기능은 분석적인 기능(analytic skill) 뿐 아니라 조망수용

능력(perspective-taking), 감정이입(empathy), 적절하게 타인과 논쟁하는 방법, 그리고 타인을 이해하고 의사소통 하는 기능도 가르쳐야 한다고 하여(Eilas, et. al., 2001, 재인용), 학교를 교과학습 능력을 배우는 곳일 뿐 아니라 사회·정서 능력을 배워야 하는 곳으로 강조하였음을 알 수 있다.

1980년대에는 Sternberg와 Gardner에 의해 사회 정서적 지능(social emotional intelligence)에 대한 흥미와 관심이 높아지는 계기가 되었다. Sternberg는 사회지능의 가치를 강조하였고, 이를 교과 학습 능력(academic ability)과 분명하게 구분하여 설명하였다(Sternberg, 1985). Gardner는 다중 지능 이론을 제시하였고 비교문화(cross-cultural)적 관점으로 많은 나라의 다양한 민족과 사회적 맥락을 대상으로 다중지능 이론을 연구하여 효과적인 인간의 기능(functioning)에 필수적인 지능의 7가지 요인(seven intelligence)을 확인하였고, 이후에 2가지 영역의 지능을 더 첨가하였다. 여기에서 Gardner는 그간 교육에서 핵심이 되어 온 것은 논리 수학적 지능(logical-mathematical intelligence)과 언어적 지능(verbal-linguistic intelligence)이라고 하였고, 사람들을 이해하는 능력, 동기화 시키는 능력, 타인들이 어떻게 일하는가를 알고, 이들과 협력적으로 일할 수 있는 방법을 아는 능력인 대인관계 지능(interpersonal intelligence), 그리고 자신에 대한 정확한 실제적 모델을 형성하고 삶을 효과적으로 조정하기 위해 그 모델을 사용할 수 있는 능력인 개인내 지능(intrapersonal intelligence)을 언급(Gardner, 1983)하여 이 두 가지 지능이 바로 감성지능을 이해하게 된 전조가 되었다고 볼 수 있으며, 논리-수학적, 언어적 기능만 강조하던 기존의 교육계에 시사점을 준 계기가 되었다고 할 수 있다(Elias, et al., 2001). 이를 바탕으로 1990년대부터 교육에서 사회·정서적인 요인을 강조하기 시작하였고, 정서지능 개념에 대한 대중적인 관심과 함께 여러 가지 시대적 조류에 의해 전통적인 지능만을 강조하던 풍토에서 벗어나, 감성교육 프로그램들이

발생하게 되었다고 할 수 있다(이영석, 1999).

### 3. 정서지능 관련 교육 프로그램

정서교육 프로그램은 개인의 정서지능 발달과정에 적극적으로 개입하여 그 과정에 영향을 미치거나 그렇게 되도록 시도하는 교육활동이며, 이 교육에는 공식적, 비공식적 교육과정 모두가 포함된다(유광선, 1999). 정서에 대한 교육은 정서지능의 개념이 발달되기 전부터 이미 학교에서 교육되어졌고, 역사적으로 많은 이론과 프로그램에서 다루어져 왔다. 여러 정서지능과 관련된 교육 프로그램 중 초등학교 아동을 대상으로 이루어지며, 그 교육적 효과 검증이 이루어진 프로그램에 대해 살펴보면 다음과 같다.

먼저 TFB Curriculum(Thinking, Feeling, Behaving Curriculum)은 Vemon(1989)이 1989년 초등학교 아동부터 고등학교 청소년을 위해 개발한 정서교육 프로그램이다. 이 프로그램은 아동이 겪고 있는 많은 정서적, 사회적 문제들은 아동 자신의 비합리적인 신념으로 인한 불안정한 정서상태에서 야기되므로 여러 가지 활동을 통해 아동 자신이 가지고 있는 비합리적인 신념을 합리적인 신념으로 바꾸도록 유도하고 있다. 프로그램 내용은 아동들이 실생활에서 직면하고 문제들과 관련지어 자아존중 향상하기, 대인관계 기술 발달하기, 문제 해결 개선하기, 결정하기 등의 전략에 따라 자신과 타인의 감성에 대한 소그룹 또는 대그룹으로 다양한 활동으로 이루어져 있다. 프로그램을 통해 자신에게 직면한 사건이나 상황에 보다 긍정적으로 생각하고 합리적으로 대처하는 능력을 갖게 된 것으로 보고하고 있다.

그리고 PATHS Curriculum(Promoting Alternative Thinking Strategies Curriculum)은 Greenberg와 Kusche(1993)가 초등학교 아동을 대상으로 정서적 개념을 교육하기 위해 개발한 것으로 여러 번의 개정을 거쳐 100개 정

도의 다원을 1년 내지 2년 반 정도의 기간에 걸쳐 거의 매일 실시하도록 되어 있다. 이 프로그램은 인지적, 사회적, 행동적 영역의 최적의 발달에 있어 정서적 이해가 가장 중요하다는 것을 강조하며, 자기통제, 정서적 이해, 대인간 인지적 문제 해결 3가지 주요 영역으로 구성되어 있다. 프로그램 효과 검증 연구결과 아동의 정서적 이해와 어휘력 증진, 자기 통제력의 개선, 효과적인 갈등 해결 능력, 행동에 앞서 사고하는 경향으로의 개선, 인지적 과업의 해결을 위한 우수한 계획 수립 등에 효과가 있는 것으로 보고하고 있다.

이외에도 초등학교부터 중학교 학생을 대상으로 워싱턴 대학 사회성 개발 연구팀이 1992년에 개발한 Seattle Social Development Project(SSDP)가 있으며, 시카고 일리노이대학(1990)의 Yale-New Haven Social Competence Promotion Program(SCP)이 있다. 이러한 정서 교육프로그램의 결과, 가정과 학교에 보다 긍정적 애착을 갖게 되며, 성취도가 높아지고, 자살률, 약물 남용, 비행이 감소(SSDP 효과)되었다고 한다. 또한 문제해결 능력, 충동통제능력, 강화된 적응능력, 갈등해결능력, 인간관계에서의 문제해결능력, 불안에 대한 대처능력이 향상(SCP 효과)되었다고 보고하고 있다(Goleman, 1995).

이상에서 살펴본 바와 같이 외국에서 수행되고 있는 프로그램은 정서지능 자체를 발달시켜 주기보다는 정서와의 관계가 있는 능력의 발달에 초점이 있다. 즉, 정서지능의 구성요소나 모형에 입각한 프로그램이기보다는 대인관계 기술의 발달, 자아존중감의 향상, 문제 해결 기술 증진 등에 초점을 두고 있음을 알 수 있다. 우리나라에서도 정서지능 훈련프로그램이 개발되고 있으며, 정서발달 훈련프로그램의 효과에 대한 연구를 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

조한익(1998)은 감성조절을 위한 특수한 프로그램이 분노인지조절, 절망인

지조절, 절망행동조절, 혐오인지조절, 혐오행동조절을 용이하게 개선시킨다고 보고하였다. 김현지(1999)도 정서발달을 강조하는 프로그램을 적용한 결과, 정서발달 훈련프로그램에 참여한 아동은 전반적 자아존중감과 그 하위영역에 긍정적인 영향을 보였으나 자기조절능력, 타인인식능력과 타인조절능력에서는 두 집단에 뚜렷한 향상을 보여주지 못했다.

유광선(1999)의 연구에서도 정서지능향상 프로그램은 정서지능 향상에 뚜렷한 효과가 있었고, 학생들의 도덕성을 높일 수 있는 효과적인 수단으로 밝혀졌으며, 임선경(2000) 또한 감수성훈련 프로그램이 정서지능의 하위요인을 향상시킨다고 주장하였다.

조미정(2003)의 연구결과에서 정서지능 훈련프로그램은 전반적인 정서지능의 향상에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 하위영역인 정서인식과 감정이입에는 유의미한 향상을 가져왔으나 정서표현과 정서조절에는 큰 영향을 미치지 않았고, 다만 정서조절능력은 다소 향상되는 경향을 보였다. 또한 정서지능 훈련프로그램은 자아존중감과 그 하위영역인 학업역량, 사회적 수용, 신체외모, 행동품행, 전반적 자아가치감에서 유의미한 향상을 가져오지 않았고, 다만 운동역량에서 다소 향상되는 경향을 보였다.

이러한 결과는 정서지능 훈련 프로그램이 정서지능 발달에 긍정적인 영향을 미치고 있음을 시사해주고 있다.

#### 4. 정서지능과 학업성취도의 관계

지능과 지능 지수(IQ)라는 개념이 등장한 이래로 지금까지 심리학자들은 지능을 가지고 학업성취와 사회적 성취에 대해서 어느 정도 예언할 수 있다는 사실을 인정해왔다. 그러나 지능을 측정하는 지능 지수(IQ)가 한정된 학업성취를 진단하는데 그칠 뿐이므로 학교에서의 학업성적 지표는 되지만 성

인이 실제 사회생활에서 활용할 수 있는 지적 능력을 예언할 수 없다는 비판이 계속 제기되었다(곽윤정, 1997).

정서지능과 학업성취도 간의 관계 연구는 정서지능의 하위 구성요소와 관련지어 지금까지 이루어져왔는데, 그에 대해 살펴보면 다음과 같다.

Mischell(1990)은 스탠포드 대학의 교직원과 대학원생들의 자녀들을 대상으로 4살 때부터 고등학교 졸업 때까지의 14년 동안 아동의 정서조절에 대한 종단연구를 하였다. 그 결과 어릴 때 정서조절능력이 뛰어난 아동은 고등학교 때의 재평가에서 생각을 언어로 옮기기, 합리적으로 행동하고 대응하기, 집중하기, 계획을 세우고 끝까지 실천하기, 학습에 대해 열의를 보이기 등에 모두 유능한 것으로 나타났으며, 특히 학력 적성 시험인 SAT에서 대단히 높은 점수를 기록했음을 보고하였다. 따라서 정서조절능력과 학업성취도 간에는 밀접한 상관관계가 있음을 알 수 있다.

또한 Mayer와 Geher(1996), Mayer, Salovy 및 Dipaolo(1990)는 정서인식 능력과 감정이입능력이 학업성취도와 정적인 상관관계가 있음을 보고하였다. 이들 연구에 따르면 자신과 타인의 정서에 대한 인식 능력과 감정이입 능력이 높은 사람은 능력이 낮은 사람에 비해 학업성취도가 높은 것으로 나타났다.

국내에서도 이와 유사한 연구가 이루어졌는데, 정홍섭(1996)은 여대생을 대상으로 정서 안정도, 정서지능, 일반지능 중 학업성취에 영향을 미치는 변인에 대한 연구에서 학업성취를 종속변인으로 하고 정서안정, 정서지능, 일반지능을 독립변인으로 다중회귀분석을 실시하였다. 그 결과, 학업성취에는 일반지능이 영향을 미치고 있는 반면에 정서지능은 거의 영향을 미치지 못하는 것으로 나타났다.

강미자(1997)는 3개 중학교 3학년을 대상으로 정서지능과 수학과목의 학업성취간의 상관관계를 연구하였는데, 그 결과 3개 학교 학생들이 정서지능

과 수학적적과는 상관관계를 보이지 않는 것으로 나타났다. 곽윤정(1997)은 중학생 112명(남 56명, 여 56명)을 대상으로 정서지능과 학업성취도간의 상관성 및 각각의 하위 요인들 간의 관련성을 조사하여 상관분석을 실시한 결과, 전체 대상자의 정서지능 검사 점수와 학업성취도간의 상관은 거의 없는 것으로 나타났다. 다만 정서표현 능력과 영어과목 점수는 부적으로 유의미한 상관관계를 보였다.

류숙희(1999)는 정서지능의 측면을 포함하고 있는 Gardner의 다중지능(multiple intelligence)과 학업성취도와의 관계를 연구한 결과, 7개의 다중지능 중 대인지능과 학업성취도의 상관성이 가장 높게 나타났다( $r=.46$ ). 이는 대인관계 기술이 뛰어나고 사교성이 있으며, 대인간의 갈등을 잘 해결하는 능력과 학업성취도는 정적인 상관이 있음을 보여준다. 전형렬(1999)은 초등학교 3, 4, 5, 6학년 아동들을 대상으로 학생들에 대한 정서지능의 발달경향을 알아보고, 아울러 정서지능과 학업성취도 간에 상관이 있는지를 알아본 결과, 초등학교 시기에서 정서지능과 학업성취도간에는 전반적으로 유의미한 상관관계가 있었다. 또한 음악 및 미술과 같은 표현교과 성적은 모두 정서지능과 상관관계가 있었으며, 국어 수학과 같은 도구교과 성적은 정서지능의 하위 구성요소 중 정서인식, 정서표현, 감정이입, 정서조절, 정서지능과 상관이 있었으나 정서활용 능력과는 상관이 없는 것으로 나타났다.

이상의 연구들을 볼 때, 정서지능 구성 요소들의 일부는 학업성취간에 상관성이 있음을 알 수 있다.

### Ⅲ. 연구방법

#### 1. 연구대상

본 연구의 대상자는 서울시 소재 초등학교 2학년 학생과 3학년 학생을 대상으로 실험집단과 비교집단에 각각 30명씩 선정하였다. 각 집단별 피험자 선정은 2003년도 말 성취한 학업성적과 성별을 근거로 실험집단과 비교집단을 표집 하여 배치하였다.

<표 Ⅲ-1> 연구대상

| 구 분 | 실험집단 |    | 비교집단 |    | 계  |
|-----|------|----|------|----|----|
|     | 남    | 여  | 남    | 여  |    |
| 2학년 | 7    | 7  | 7    | 7  | 28 |
| 3학년 | 8    | 8  | 8    | 8  | 32 |
| 계   | 15   | 15 | 15   | 15 | 60 |

#### 2. 측정도구

본 연구에서는 연구문제를 해결하기 위하여 정서지능 검사로는 문용린(1996)이 제작한 정서지능 검사를 사용하였다. 이 검사는 유아용, 초저용(초등학교 1학년~2학년), 초고용(초등학교 3학년~6학년), 중학생용(중학교 1학년~3학년) 등의 네 가지 유형으로 구성되어 있다. 본 연구에서는 저학년이라도 정서의 활용 부분까지를 알아보기 위해 초고용 검사를 사용하였으며, 학업성취도를 사용하였다.

## 1) 정서지능 검사

정서지능 검사는 문용린(1996)이 제작한 초등학교 고학년용 정서지능 검사를 사용하였다. 이 검사는 아동의 정서지능을 측정하기 위한 것이며, 정서 인식능력, 정서표현 능력, 감정이입 능력, 정서조절 능력, 정서활용 능력의 다섯 가지의 하위 능력을 측정하도록 되어 있다. 정서지능의 각 영역에 대한 정의와 문항 구성 내용은 <표 III-2>와 같다.

<표 III-2> 정서지능 검사의 하위영역과 문항수

| 영역      | 내 용  |                                                               | 문항번호<br>(문항 수)           | Alpha |
|---------|------|---------------------------------------------------------------|--------------------------|-------|
| 정서인식    | 정 의  | 자신이 느끼는 감정과 타인의 감정을 재빨리 인식하고 알아차리는 능력                         | 1 ~ 5,<br>13 ~ 15<br>(8) | 0.61  |
|         | 측정요소 | ① 자신의 정서 인식, ② 타인의 정서 인식                                      |                          |       |
| 정서표현    | 정 의  | 자신과 타인이 느끼는 감정이나 기분을 적절한 말로 표현하고 상황에 맞는 행동이나 표정으로 나타낼 수 있는 능력 | 6 ~ 12<br>(7)            | 0.68  |
|         | 측정요소 | ① 자신의 정서 표현, ② 타인의 정서 표현                                      |                          |       |
| 감정이입    | 정 의  | 타인이 느끼는 감정을 충분히 이해하여 타인의 감정을 자신의 것처럼 느낄 수 있는 능력               | 16 ~ 22<br>(7)           | 0.76  |
|         | 측정요소 | ① 의미 있는 타인에 대한 감정이입<br>② 무의미한 타인에 대한 감정이입                     |                          |       |
| 정서조절    | 정 의  | 자신과 타인의 정서를 효과적으로 조절하는 능력                                     | 23 ~ 37<br>(15)          | 0.88  |
|         | 측정요소 | ① 자신의 정서 조절, ② 타인의 정서 조절                                      |                          |       |
| 정서활용    | 정 의  | 자신의 정서를 이용하여 생산적인 활동의 효과를 증진시킬 수 있는 능력                        | 38 ~ 47<br>(10)          | 0.83  |
|         | 측정요소 | ① 융통적인 계획, ② 창의적 사고<br>③ 새로운 주의 전환, ④ 동기화                     |                          |       |
| 정서지능 전체 |      |                                                               | 1 ~ 47<br>(47)           | 0.90  |

정서지능의 검사도구의 신뢰도는 <표 III-2>와 같이 Cronbach  $\alpha$  계수가 정서인식 0.61, 정서표현 0.8, 감정이입 0.76, 정서조절 0.88, 정서활용 0.83으로 나타났다.

## 2) 학업성취도

학업성취도는 한국교육출판에서 제공하는 월간 교육자료의 성취도평가를 통해 측정하였으며, 2학년은 국어, 수학, 바른생활, 즐거운 생활 4과목으로 3학년은 국어, 수학, 사회, 과학 점수와 4과목의 총점에 평균점수를 사용하였다.

## 3. 연구절차

본 연구는 정서지능 프로그램이 아동의 정서지능과 학업성취도에 미치는 영향을 알아보고자 하였다. 실험집단에게는 방과 후에 정서지능 프로그램을 실시하였으며, 비교집단 학생에는 보충심화 학습을 실시하였다. 정서지능 프로그램을 실시하기 전에 사전검사를 실시하였고, 정서지능 프로그램을 실시가 끝난 1주일 후에 사후검사를 실시하였다.

정서지능 프로그램은 2004년 2월에서 2004년 4월까지 실시하였으며, 정서지능 프로그램을 실시하기 전에 정서지능 검사와 학업성취도를 측정하였고, 정서지능 프로그램 실시가 끝난 1주일 후에 정서지능 프로그램의 효과를 알아보기 위해 동일한 검사를 실시하였다.

## 4. 정서지능 프로그램의 구성

### 1) 프로그램의 목적 및 목표

정서지능 프로그램은 초등학교 2, 3학년 아동들을 대상으로 방과후 활동 하면서 정서지능을 향상시키는 것을 목적으로 제작되었다. 본 프로그램의 목표는 Salovey와 Mayer(1996)의 정서지능 정의에 기초하여 정서인식, 정서 표현, 감정이입, 정서조절, 정서활용의 5개영역으로 분리하여 각 영역마다 하위 수준들로 세분화하여 정서지능이 발달되도록 고안하였다.

## 2) 프로그램의 운영

실험집단에는 정서지능 프로그램을 주 1회씩 총 10회를 매주 월요일 정규 수업 후 3시부터 4시 사이에 실시하였다. 장소는 실험집단이 소속된 교실에서 프로그램의 목적에 맞게 자리를 배치하였으며, 매회 준비물이 있으므로 사전 준비로 프로그램이 원활히 이루어지도록 하였다. 또한 비교집단에게는 개인별 심화학습지를 다른 교실에서 실시하였다.

## 3) 프로그램의 활동

본 프로그램의 활동 내용은 <표 III-3>과 같다.

<표 III-3> 방과후 정서지능 프로그램 활동

| 활 동 명 |          | 활 동 목 표                    | 활 동 내 용                                 |
|-------|----------|----------------------------|-----------------------------------------|
| 1     | 사이좋게 지내요 | 정서에 의한 사고 촉진               | 게임을 하면서 자신에 대해서 소개하고, 친구들과 인사 나누기       |
| 2     | 내가 너라면 I | 정서의 인식과 표현<br>정서에 의한 사고 촉진 | ‘아기 돼지 삼형제’ 동화를 들은 후 관점을 바꾸어 새로운 동화 만들기 |

|    | 활 동 명            | 활 동 목 표    | 활 동 내 용                                      |
|----|------------------|------------|----------------------------------------------|
| 3  | 바꾸어 놀이해요         | 정서의 반영적 조절 | 아동들이 선택하여 여러 가지 게임하기                         |
| 4  | 내가 짓는 동시         | 정서적 지식의 활용 | ‘심술’ 동시를 들은 후, 자신의 실생활 경험과 정서를 반영하여 동시 짓기    |
| 5  | 기쁠 때는?<br>슬플 때는? | 정서적 지식의 활용 | 정서를 나타내는 여러 단어들을 이용하여 게임하기                   |
| 6  | 함께 약속을<br>정해요    | 정서의 반영적 조절 | 게임 후, 게임 시에 느꼈던 점들에 대해 이야기하고 새로운 게임 규칙 만들기   |
| 7  | 나누면 좋아요          | 정서적 지식의 활용 | 동화 ‘여섯 사람’ 과 ‘의자 뺏기’ 게임에서 느낀 정서를 실생활에 반영해 보기 |
| 8  | 주인공이 되어<br>보세요.  | 정서적 지식의 활용 | 동화 ‘너 그거 이리 내놔’ 의 주인공이 되어 문제해결 방법을 찾아 동극하기   |
| 9  | 내가 너라면 II        | 정서의 인식과 표현 | 동화 ‘홍부와 놀부’를 들은 후, 관점을 바꾸어 새로운 동화 만들기        |
| 10 | 우리들의 날           | 정서의 반영적 조절 | 활동을 하면서 느꼈던 점에 대해서 이야기 나누고 정리하기              |

## 5. 자료분석

본 연구의 수집된 자료는 SPSS/Window. 11 프로그램을 이용하여 분석하였다. 분석기법으로는 정서지능 프로그램이 아동의 정서지능과 학업성취도에 미치는 영향을 살펴보기 위해 t-test(검증)를 실시하였다. 또한 정서지능 프로그램을 실시하기 전과 실시한 후에 정서지능과 학업성취도의 향상 정도를 알아보기 위해 Paired t-test(검증)를 실시하였다.

## IV. 연구결과 및 해석

### 1. 정서지능 프로그램이 정서지능에 미치는 효과

#### 1) 정서지능 프로그램 실시 전 정서지능

정서지능 프로그램을 실시하기 전에 실험집단 아동과 비교집단 아동의 정서지능을 살펴본 결과는 <표 IV-1>과 같다.

<표 IV-1> 정서지능 프로그램 실시 전 정서지능

| 구 분  | 실험집단<br>(n=30) |       | 비교집단<br>(n=30) |       | t    | df |
|------|----------------|-------|----------------|-------|------|----|
|      | M              | SD    | M              | SD    |      |    |
| 정서인식 | 19.00          | 2.55  | 17.93          | 2.65  | 1.59 | 58 |
| 정서표현 | 15.10          | 2.32  | 14.23          | 2.49  | 1.39 |    |
| 감정이입 | 14.50          | 2.89  | 13.93          | 2.99  | 0.75 |    |
| 정서조절 | 30.57          | 5.48  | 28.60          | 6.32  | 1.29 |    |
| 정서활용 | 5.73           | 2.69  | 5.33           | 2.72  | 0.57 |    |
| 정서지능 | 84.90          | 11.46 | 80.03          | 12.42 | 1.58 |    |

정서지능 프로그램을 실시하기 전에 정서지능을 살펴보면, 정서인식과 정서표현, 감정이입, 정서조절, 정서활용 모두 실험집단 아동이 비교집단 아동보다 높았으나 통계적으로는 유의미한 차이를 보이지 않았다. 전체적으로 정서지능은 실험집단 아동이 비교집단 아동보다 높았으나 유의미한 차이는 아니었다.

이상에서 살펴본 바와 같이 정서지능 프로그램을 실시하기 전에 실험집단

아동과 비교집단 아동은 정서지능이 차이가 없는 것으로 나타났다. 따라서 실험집단 아동과 비교집단 아동은 동질집단임이 입증되었다.

## 2) 정서지능 프로그램 실시 후 정서지능

정서지능 프로그램을 실시한 후에 실험집단 아동과 비교집단 아동의 정서지능을 살펴본 결과는 <표 IV-2>와 같다.

<표 IV-2> 정서지능 프로그램 실시 후 정서지능

| 구 분  | 실험집단<br>(n=30) |      | 비교집단<br>(n=30) |       | t      | df |
|------|----------------|------|----------------|-------|--------|----|
|      | M              | SD   | M              | SD    |        |    |
| 정서인식 | 19.87          | 2.65 | 18.57          | 3.26  | 1.70   |    |
| 정서표현 | 15.30          | 2.47 | 14.53          | 2.33  | 1.24   |    |
| 감정이입 | 16.33          | 2.77 | 14.33          | 3.84  | 2.31*  | 58 |
| 정서조절 | 34.73          | 4.73 | 31.27          | 7.35  | 2.17*  |    |
| 정서활용 | 7.57           | 2.78 | 5.80           | 3.53  | 2.16*  |    |
| 정서지능 | 93.80          | 9.06 | 84.50          | 15.38 | 2.85** |    |

\* p<.05, \*\* p<.01

정서인식은 평균이 실험집단은 19.87, 비교집단은 18.57로, 정서지능 프로그램을 실시한 실험집단 아동이 그렇지 않은 비교집단 아동보다 정서인식이 높았으나 유의미한 차이는 아니었다. 정서표현은 평균이 실험집단은 15.30, 비교집단은 14.53으로, 정서지능 프로그램을 실시한 실험집단 아동이 그렇지 않은 비교집단 아동보다 정서표현이 높았으나 통계적으로는 유의미한 차이를 보이지 않았다. 감정이입은 평균이 실험집단은 16.33, 비교집단은 14.33으로, 정서지능 프로그램을 실시한 실험집단 아동이 그렇지 않은 비교집단 아

동보다 감정이입이 높았으며, 통계적으로도 유의미한 차이를 보였다( $t=2.31$ ,  $p<.05$ ).

정서조절은 평균이 실험집단은 34.73, 비교집단은 31.27로, 정서지능 프로그램을 실시한 실험집단 아동이 그렇지 않은 비교집단 아동보다 정서조절이 높았으며, 통계적으로도 유의미한 차이를 보였다( $t=2.17$ ,  $p<.05$ ). 정서활용은 평균이 실험집단은 34.73, 비교집단은 31.27로, 정서지능 프로그램을 실시한 실험집단 아동이 그렇지 않은 비교집단 아동보다 정서활용이 높았으며, 통계적으로도 유의미한 차이를 보였다( $t=2.16$ ,  $p<.05$ ). 전체적으로 정서지능은 평균이 실험집단은 93.80, 비교집단은 84.50으로, 정서지능 프로그램을 실시한 실험집단 아동이 그렇지 않은 비교집단 아동보다 정서지능이 높았으며, 통계적으로도 유의미한 차이를 보였다( $t=2.85$ ,  $p<.05$ ).

이상과 같이 정서지능 프로그램을 실시한 실험집단 아동이 그렇지 않은 비교집단 아동보다 감정이입과 정서조절, 정서활용, 그리고 정서지능이 높은 것으로 나타났다. 따라서 정서지능 프로그램은 아동들의 정서지능 향상에 효과적인 영향을 미치는 것으로 밝혀졌다.

### 3) 정서지능 프로그램 실시 전후 정서지능

#### (1) 실험집단

정서지능 프로그램을 실시하기 전과 실시한 후에 실험집단 아동의 정서지능을 살펴본 결과는 <표 IV-3>과 같다.

정서인식은 평균이 사전 19.00, 사후 19.87로, 실험집단 아동은 정서지능 프로그램을 실시하기 전보다 실시한 후에 정서인식이 높아졌으나 통계적으로는 유의미한 차이를 보이지 않았다. 정서표현은 평균이 사전 15.10, 사후 15.30으로, 실험집단 아동은 정서지능 프로그램을 실시하기 전보다 실시한

후에 정서표현이 높아졌으나 유의미한 차이는 아니었다. 감정이입은 평균이 사전 14.50, 사후 16.33으로, 실험집단 아동은 정서지능 프로그램을 실시하기 전보다 실시한 후에 감정이입이 높아졌으며, 통계적으로도 유의미한 차이를 보였다( $t=3.15$ ,  $p<.01$ ).

<표 IV-3> 실험집단의 정서지능 프로그램 실시 전후 정서지능

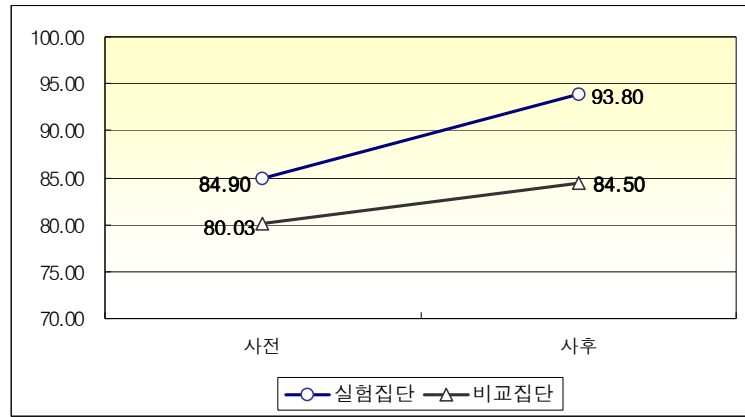
| 구 분  | 사전    |       | 사후    |      | 사후-사전 |       | t       | df |
|------|-------|-------|-------|------|-------|-------|---------|----|
|      | M     | SD    | M     | SD   | M     | SD    |         |    |
| 정서인식 | 19.00 | 2.55  | 19.87 | 2.65 | 0.87  | 4.22  | 1.13    |    |
| 정서표현 | 15.10 | 2.32  | 15.30 | 2.47 | 0.20  | 3.95  | 0.28    |    |
| 감정이입 | 14.50 | 2.89  | 16.33 | 2.77 | 1.83  | 3.18  | 3.15**  | 29 |
| 정서조절 | 30.57 | 5.48  | 34.73 | 4.73 | 4.17  | 6.13  | 3.73**  |    |
| 정서활용 | 5.73  | 2.69  | 7.57  | 2.78 | 1.83  | 3.47  | 2.89**  |    |
| 정서지능 | 84.90 | 11.46 | 93.80 | 9.06 | 8.90  | 12.08 | 4.04*** |    |

\*\*  $p<.01$ , \*\*\*  $p<.001$

정서조절은 평균이 사전 30.57, 사후 34.73으로, 실험집단 아동은 정서지능 프로그램을 실시하기 전보다 실시한 후에 정서조절이 높아졌으며, 통계적으로도 유의미한 차이를 보였다( $t=3.73$ ,  $p<.01$ ). 정서활용은 평균이 사전 5.73, 사후 7.57로, 실험집단 아동은 정서지능 프로그램을 실시하기 전보다 실시한 후에 정서활용이 높아졌으며, 통계적으로도 유의미한 차이를 보였다( $t=2.89$ ,  $p<.01$ ). 전체적으로 정서지능은 평균이 사전 84.90, 사후 93.80으로, 실험집단 아동은 정서지능 프로그램을 실시하기 전보다 실시한 후에 정서지능이 높아졌으며, 통계적으로도 유의미한 차이를 보였다( $t=4.04$ ,  $p<.001$ ).

이상과 같이 정서지능 프로그램을 실시한 실험집단 아동은 정서지능 프로그램을 실시하기 전보다 실시한 후에 감정이입과 정서조절, 정서활용, 그리

고 정서지능이 향상된 것으로 나타났다. 따라서 정서지능 프로그램은 아동들의 정서지능을 향상시키는데 효과적인 영향을 미침을 알 수 있다.



<그림 IV-1> 정서지능 프로그램이 정서지능에 미치는 효과

## (2) 비교집단

정서지능 프로그램을 실시하기 전과 실시한 후에 비교집단 아동의 정서지능을 살펴본 결과는 <표 IV-4>와 같다.

<표 IV-4> 비교집단의 정서지능 프로그램 실시 전후 정서지능

| 구 분  | 사전    |       | 사후    |       | 사후-사전 |       | t    | df |
|------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|------|----|
|      | M     | SD    | M     | SD    | M     | SD    |      |    |
| 정서인식 | 17.93 | 2.65  | 18.57 | 3.26  | 0.63  | 3.99  | 0.87 | 29 |
| 정서표현 | 14.23 | 2.49  | 14.53 | 2.33  | 0.30  | 3.24  | 0.51 |    |
| 감정이입 | 13.93 | 2.99  | 14.33 | 3.84  | 0.40  | 4.61  | 0.48 |    |
| 정서조절 | 28.60 | 6.32  | 31.27 | 7.35  | 2.67  | 7.46  | 1.96 |    |
| 정서활용 | 5.33  | 2.72  | 5.80  | 3.53  | 0.47  | 3.88  | 0.66 |    |
| 정서지능 | 80.03 | 12.42 | 84.50 | 15.38 | 4.47  | 17.02 | 1.44 |    |

정서인식과 정서표현, 감정이입, 정서조절, 정서활용 모두 정서지능 프로그램을 실시하지 않은 비교집단 아동은 사전보다 사후에 높았으나 통계적으로는 유의미한 차이를 보이지 않았다. 전체적으로 정서지능은 정서지능 프로그램을 실시하지 않은 비교집단 아동은 사전보다 사후에 높았으나 유의미한 차이는 아니었다.

이상과 같이 정서지능 프로그램을 실시하지 않은 비교집단 아동은 사전과 사후에 정서인식과 정서표현, 감정이입, 정서조절, 정서활용, 그리고 정서지능이 차이가 없음을 알 수 있다.

## 2. 정서지능 프로그램이 학업성취도에 미치는 효과

### 1) 정서지능 프로그램 실시 전 학업성취도

정서지능 프로그램을 실시하기 전에 실험집단 아동과 비교집단 아동의 학업성취도를 살펴본 결과는 <표 IV-5>와 같다.

<표 IV-5> 정서지능 프로그램 실시 전 학업성취도

| 구 분    | 실험집단<br>(n=30) |      | 비교집단<br>(n=30) |       | t    | df |
|--------|----------------|------|----------------|-------|------|----|
|        | M              | SD   | M              | SD    |      |    |
| 국어     | 83.00          | 9.34 | 79.00          | 10.12 | 1.59 | 58 |
| 수학     | 86.67          | 9.59 | 85.67          | 8.78  | 0.42 |    |
| 사회(바생) | 78.67          | 9.55 | 77.33          | 10.40 | 0.52 |    |
| 과학(슬생) | 77.00          | 9.97 | 73.93          | 17.00 | 0.85 |    |
| 학업성취도  | 81.33          | 8.18 | 78.98          | 9.43  | 1.03 |    |

정서지능 프로그램을 실시하기 전에 아동의 학업성취도를 살펴보면, 국어와 수학, 사회(바생), 과학(슬생) 학업성취도 모두 실험집단 아동이 비교집단 아동보다 높았으나 통계적으로는 유의미한 차이를 보이지 않았다. 전체적으로 학업성취도는 실험집단 아동이 비교집단 아동보다 높았으나 유의미한 차이는 아니었다.

이상과 같이 정서지능 프로그램을 실시하기 전에 실험집단 아동과 비교집단 아동은 학업성취도가 차이가 없는 것으로 나타났다. 따라서 실험집단과 비교집단은 동질집단임이 입증되었다.

## 2) 정서지능 프로그램 실시 후 학업성취도

정서지능 프로그램을 실시한 후에 실험집단 아동과 비교집단 아동의 학업성취도를 살펴본 결과는 <표 IV-6>과 같다.

<표 IV-6> 정서지능 프로그램 실시 후 학업성취도

| 구 분    | 실험집단<br>(n=30) |      | 비교집단<br>(n=30) |      | t     | df |
|--------|----------------|------|----------------|------|-------|----|
|        | M              | SD   | M              | SD   |       |    |
| 국어     | 85.50          | 7.81 | 79.83          | 9.26 | 2.56* | 58 |
| 수학     | 89.30          | 6.94 | 86.73          | 9.55 | 1.19  |    |
| 사회(바생) | 82.67          | 7.85 | 78.33          | 8.58 | 2.04* |    |
| 과학(슬생) | 80.17          | 7.37 | 74.50          | 9.94 | 2.51* |    |
| 학업성취도  | 84.41          | 6.47 | 79.85          | 8.59 | 2.32* |    |

\*  $p < .05$

정서지능 프로그램을 실시한 후에 아동의 학업성취도를 살펴보면, 먼저 국어 학업성취도는 평균이 실험집단은 85.50, 비교집단은 79.83으로, 정서지

능 프로그램을 실시한 실험집단 아동이 그렇지 않은 비교집단 아동보다 국어 성취도가 높았으며, 통계적으로도 유의미한 차이를 보였다( $t=2.56$ ,  $p<.05$ ). 수학 학업성취도는 평균이 실험집단은 89.30, 비교집단은 86.73으로, 정서지능 프로그램을 실시한 실험집단 아동이 그렇지 않은 비교집단 아동보다 수학 학업성취도가 높았으나 통계적으로는 유의미한 차이를 보이지 않았다.

사회(바생) 학업성취도는 평균이 실험집단은 82.67, 비교집단은 78.33으로, 정서지능 프로그램을 실시한 실험집단 아동이 그렇지 않은 비교집단 아동보다 사회(바생) 학업성취도가 높았으며, 통계적으로도 유의미한 차이를 보였다( $t=2.04$ ,  $p<.05$ ). 과학 학업성취도는 평균이 실험집단은 80.17, 비교집단은 74.50으로, 정서지능 프로그램을 실시한 실험집단 아동이 그렇지 않은 비교집단 아동보다 과학 성취도가 높았으며, 통계적으로도 유의미한 차이를 보였다( $t=2.51$ ,  $p<.05$ ). 전체적으로 학업성취도는 평균이 실험집단은 84.41, 비교집단은 79.85로, 정서지능 프로그램을 실시한 실험집단 아동이 그렇지 않은 비교집단 아동보다 학업성취도가 높았으며, 통계적으로도 유의미한 차이를 보였다( $t=2.32$ ,  $p<.05$ ).

이상과 같이 정서지능 프로그램을 실시한 실험집단 아동이 그렇지 않은 비교집단 아동보다 국어와 사회, 과학 학업성취도와 전체적인 학업성취도가 높은 것으로 나타났다. 따라서 정서지능 프로그램은 아동들의 학업성취도 향상에 효과적인 영향을 미치는 것으로 밝혀졌다.

### 3) 정서지능 프로그램 실시 전후 학업성취도

#### (1) 실험집단

정서지능 프로그램을 실시하기 전과 실시한 후에 실험집단 아동의 학업성취도를 살펴본 결과는 <표 IV-7>과 같다.

<표 IV-7> 실험집단의 정서지능 프로그램 실시 전후 학업성취도

| 구 분    | 사전    |      | 사후    |      | 사후-사전 |      | t       | df |
|--------|-------|------|-------|------|-------|------|---------|----|
|        | M     | SD   | M     | SD   | M     | SD   |         |    |
| 국어     | 83.00 | 9.34 | 85.50 | 7.81 | 2.50  | 4.87 | 2.81**  | 29 |
| 수학     | 86.67 | 9.59 | 89.30 | 6.94 | 2.63  | 7.20 | 2.00    |    |
| 사회(바생) | 78.67 | 9.55 | 82.67 | 7.85 | 4.00  | 7.12 | 3.08**  |    |
| 과학(슬생) | 77.00 | 9.97 | 80.17 | 7.37 | 3.17  | 5.00 | 3.47**  |    |
| 학업성취도  | 81.33 | 8.18 | 84.41 | 6.47 | 3.08  | 3.88 | 4.34*** |    |

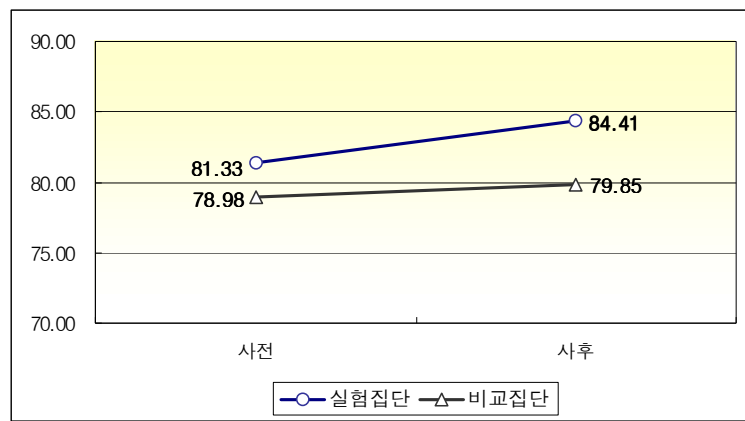
\*\* p<.01, \*\*\* p<.001

국어 학업성취도는 평균이 사전 83.00, 사후 85.50으로, 실험집단 아동은 정서지능 프로그램을 실시하기 전보다 실시한 후에 국어 학업성취도가 향상되었으며, 통계적으로도 유의미한 차이를 보였다( $t=2.81$ ,  $p<.01$ ). 수학 학업성취도는 평균이 사전 86.67, 사후 89.30으로, 실험집단 아동은 정서지능 프로그램을 실시하기 전보다 실시한 후에 수학 학업성취도가 향상되었으나 유의미한 차이는 아니었다. 사회(바생) 학업성취도는 평균이 사전 78.67, 사후 82.67로, 실험집단 아동은 정서지능 프로그램을 실시하기 전보다 실시한 후에 사회(바생) 학업성취도가 향상되었으며, 통계적으로도 유의미한 차이를 보였다( $t=3.08$ ,  $p<.01$ ).

과학(슬생) 학업성취도는 평균이 사전 77.00, 사후 80.17로, 실험집단 아동은 정서지능 프로그램을 실시하기 전보다 실시한 후에 과학 학업성취도가 향상되었으며, 통계적으로도 유의미한 차이를 보였다( $t=3.47$ ,  $p<.01$ ). 전체적으로 학업성취도는 평균이 사전 81.33, 사후 84.41로, 실험집단 아동은 정서지능 프로그램을 실시하기 전보다 실시한 후에 학업성취도가 향상되었으며, 통계적으로도 유의미한 차이를 보였다( $t=4.34$ ,  $p<.001$ ).

이상과 같이 정서지능 프로그램을 실시한 실험집단 아동은 정서지능 프로

그램을 실시하기 전보다 실시한 후에 국어와 사회, 과학 학업성취도와 전체적인 학업성취도가 향상된 것으로 나타났다. 따라서 정서지능 프로그램은 아동들의 학업성취도를 향상시키는데 효과적인 영향을 미침을 알 수 있다.



<그림 IV-2> 정서지능 프로그램이 학업성취도에 미치는 효과

## (2) 비교집단

정서지능 프로그램을 실시하기 전과 실시한 후에 비교집단 아동의 학업성취도를 살펴본 결과는 <표 IV-8>과 같다.

<표 IV-8> 비교집단의 정서지능 프로그램 실시 전후 학업성취도

| 구 분    | 사전    |       | 사후    |      | 사후-사전 |       | t    | df |
|--------|-------|-------|-------|------|-------|-------|------|----|
|        | M     | SD    | M     | SD   | M     | SD    |      |    |
| 국어     | 79.00 | 10.12 | 79.83 | 9.26 | 0.83  | 4.45  | 1.03 | 29 |
| 수학     | 85.67 | 8.78  | 86.73 | 9.55 | 1.07  | 5.39  | 1.08 |    |
| 사회(바생) | 77.33 | 10.40 | 78.33 | 8.58 | 1.00  | 4.35  | 1.26 |    |
| 과학(슬생) | 73.93 | 17.00 | 74.50 | 9.94 | 0.57  | 15.09 | 0.21 |    |
| 학업성취도  | 78.98 | 9.43  | 79.85 | 8.59 | 0.87  | 4.81  | 0.99 |    |

국어와 수학, 사회(바생), 과학(슬생) 학업성취도 모두 정서지능 프로그램을 실시하지 않은 비교집단 아동은 사전보다 사후에 높았으나 유의미한 차이는 아니었다. 전체적으로 학업성취도는 정서지능 프로그램을 실시하지 않은 비교집단 아동은 사전보다 사후에 높았으나 통계적으로는 유의미한 차이를 보이지 않았다.

이상과 같이 정서지능 프로그램을 실시하지 않은 비교집단 아동은 사전과 사후에 국어와 수학, 사회(바생), 과학(슬생) 학업성취도와 전체적인 학업성취도가 차이가 없음을 알 수 있다.

## V. 논의 및 결론

### 1. 논 의

본 연구는 정서지능 프로그램이 초등학생의 정서지능과 학업성취도에 미치는 효과를 알아봄으로써 아동들의 인성적 발달에 도움이 되고자 하며, 대인관계 기술 및 정서에 대한 자기 통제력 향상에 필요한 기초 자료를 제공하고자 하였다.

본 연구에서는 연구문제를 해결하기 위하여 정서지능 검사로는 문용린(1996)이 제작한 정서지능 검사를 사용하였으며, 학업성취도는 국어, 수학, 과학, 사회 점수와 4과목의 총점에 평균 점수를 사용하였다. 본 연구에서 얻어진 결과를 중심으로 논의해보면 다음과 같다.

첫째, 정서지능 프로그램을 실시한 아동들이 그렇지 않은 아동들보다 정서지능이 높은 것으로 나타났다. 이는 감성교육 프로그램이 감성능력에 긍정적인 영향을 미친다는 이영석(1999)의 연구결과와 유아의 정서지능 프로그램이 유아의 정서지능에 긍정적인 효과가 있다고 밝힌 김영란(2002)의 연구결과와 일치한다. 또한 정서지능 훈련프로그램이 전반적인 정서지능 향상에 긍정적인 영향을 미친다는 김현지(1999), 유광선(1999), 임선경(2000), 조미정(2003)의 연구를 지지할 한다. 이러한 결과는 초등학교 저학년의 경우 학교 교과수업 마치고, 방과후 정서지능 훈련 프로그램을 실시한다면 아동의 정서능력을 긍정적으로 발달시킬 수 있음을 시사해준다.

또한 정서지능 하위영역에 있어서는 프로그램을 실시한 실험집단 아동이 그렇지 않은 비교집단 아동보다 감정이입과 정서조절, 정서활용이 높은 것으로 나타났다. 이는 생활화된 정서프로그램이 감정이입 향상에 있어 중요한 요인으로 작용한다는 곽현주(1995), 조미정(2003)의 연구와 부분적으로

일치한다. 따라서 감정이입능력은 내면에서 일어난 자발적인 정서반응으로 좀더 성숙된 능력을 필요로 한다는 점에서 인성적 요소로 판단된다.

둘째, 정서지능 프로그램을 실시한 아동들이 그렇지 않은 아동들보다 학업성취도가 높은 것으로 나타났다. 따라서 아동이 자신이나 타인의 정서상태를 잘 인식하고 표현할 줄 알며, 타인이 정서상태에 대해 적절한 감정이입을 할 수 있고, 사고하는데 있어서 정서적 인지를 적절히 활용하며 감정을 빠르게 조절할 수 있는 능력의 학습은 학업성취도에 영향을 미친다는 사실에 시사해준다.

셋째, 정서지능은 학업성취도와 통계적으로 유의미한 정적 상관관계를 보였다. 정서지능 하위영역 중에는 정서표현과 감정이입이 학업성취도와 통계적으로 유의미한 정적 상관관계를 보였다. 이와 같은 결과는 Mayer, Salovey와 Dipaolo(1990), Mayer와 Geher(1996), Mischell(1990)와 전홍렬(1999)의 연구결과와는 일치한다. 그러나 정서지능과 학업성취도와 상관이 거의 없다고 밝힌 정홍섭(1996), 강미자(1997), 곽윤정(1997)과 이민숙(2003)의 연구와는 상이하게 나타났다. 이와 같이 선행연구들 간에 일치하지 않는 이유는 국내는 모두 중학생 즉, 연구대상에서 오는 차이에서 비롯된 결과로 볼 수 있다. 중학교 시기는 초등학생에 비해 정서발달이 떨어지고 인지기능의 분화가 활발한 시기이기 때문에 학업성취도와 정서지능이 상관이 없는 것으로 보인다. 따라서 초등학교 아동을 대상으로 한 전홍렬(1999) 연구와 본 연구에서 정서지능과 학업성취도간에 관계가 있는 것은 초등교육의 방향이 중등교육에 비해 전인교육과 인성교육을 지향하는 데에서 비롯되었다고 볼 수 있다. 그런데, 교과목에 있어 정서지능은 수학, 과학(슬생)과목과 상관이 있었으나 국어와 사회(바생)과목과는 상관이 없는 것으로 나타났다. 따라서 초등학교 교육과정 운영에서 정서능력 개발에 대한 과목별로 교육적 배려가 뒤따라야 한다.

## 2. 결론

본 연구결과를 바탕으로 다음과 같은 결론을 도출하였다.

첫째, 정서지능 프로그램을 실시한 아동들이 그렇지 않은 아동들보다 정서지능이 높은 것으로 나타났다. 또한 정서지능 하위영역에 있어서는 프로그램을 실시한 실험집단 아동이 그렇지 않은 비교집단 아동보다 감정이입과 정서조절, 정서활용이 높은 것으로 나타났다.

둘째, 정서지능 프로그램을 실시한 아동들이 그렇지 않은 아동들보다 학업성취도가 높은 것으로 나타났다.

셋째, 정서지능은 학업성취도와 통계적으로 유의미한 정적 상관관계를 보였다. 정서지능 하위영역 중에는 정서표현과 감정이입이 학업성취도와 통계적으로 유의미한 정적 상관관계를 보였다.

이상과 같이 정서지능 프로그램은 아동들의 정서지능과 학업성취도 향상에 효과적인 영향을 미치는 것으로 밝혀졌다. 따라서 정서교육은 단순히 발달적으로나 문화적으로 적절한 감정의 표현방법을 가르치고 타인의 감정에도 민감하고 적절하게 반응하는 것을 가르치는 데만 그치는 것이 아니라 아동이 사고하고 감정을 적절하게 이용하고, 감정에 대해 생각할 수 있도록 하는데 긍정적인 영향을 미치므로, 아동의 정서적인 성장뿐만 아니라 인지적인 성장에도 균형 있게 이를 수 있게 한다. 그러므로 본 연구의 결과를 바탕으로 지식의 결과만을 중시하는 교육보다 아동의 인지적, 사회적, 정서적 제반 발달의 효율성을 위한 정서교육이 중요성이 확대되어야 한다.

마지막으로 본 연구의 한계점과 이를 바탕으로 후속되어야 할 연구과제에 대해 제언하면 다음과 같다.

첫째, 본 연구에서는 정서지능 프로그램을 단기에 걸쳐 적용하였으므로, 시간의 경과에 장기적 효과를 밝힐 수 있는 연구가 필요하며, 효과가 낮은

부분에 대해서는 계속 수정·보완하여 개선해 나가야 한다.

둘째, 서로 다른 가정에서 자라온 개개 아동들은 각기 다른 정서지능이 출발점을 가지고 있다고 할 수 있는데, 본 연구는 이러한 측면을 고려하지 못하였다. 따라서 학부모의 정서지능과 관련된 양육태도의 영향, 교사-부모와의 정서지능의 연계지도 방안의 효과를 밝힐 수 있는 후속연구가 필요하다.

셋째, 정서교육을 통해 정서적인 요소와 인지적인 요소가 어떻게 상호 영향을 주며, 어떻게 발달해 가는지를 밝힐 수 있는 후속연구가 이루어져야 한다.

넷째, 본 연구는 정서지능을 측정하기 위해 아동들의 자기 보고식 검사를 사용하였으므로, 교사에 의한 관찰, 아동행동 변화 등에 대한 객관적인 평가가 이루어질 수 있는 방안이 모색되어야 하며, 다차원적인 면에서 측정할 수 있는 검사방법의 개발이 요구된다.

## 참 고 문 헌

강미자(1997). EQ와 수학의 학업성취도 및 EQ와 IQ의 상관성 연구. 경희대학교 교육대학원 석사학위청구논문.

곽윤정(1997). 정서지능의 발달과 경향성과 구인타당성에 관한 연구. 서울대학교 대학원 석사학위청구논문.

곽현주(1995). 정서표현활동경험이 유아의 감정이입 및 사회, 정서적 문제 해결과 정서표현에 미치는 영향. 중앙대학교 교육대학원 석사학위청구논문.

김영란(2002). 유아의 정서지능 프로그램이 정서지능에 미치는 영향. 경남대학교 교육대학원 석사학위논문.

김현지(1999). 아동의 정서발달 프로그램의 효과. 전북대학교 대학원 석사학위청구논문.

류숙희(1996). 지각된 다중지능의 집단 차와 IQ 및 성적과의 관계 분석 연구. 서울대학교 대학원 석사학위청구논문.

문용린(1996). IQ와 EQ 무엇이 다르고 무엇이 중요한가. 서울 : 한국지역사회교육중앙협의회.

문용린(1997). EQ가 높으면 성공이 보인다. 서울 : 글이랑.

문용린(1998). 정서지능연구의 현대와 미래. 1998년도 한국아동학회 추계학술대회. EQ 제대로 알고 있는가? 정서지능의 이해와 적용. 기초강연논문.

문용린(2001). 학교에서의 정서지능 개발 프로그램에 관한 연구. 서울대학교 사대논총. 제62집.

유광선(1999). 정서지능 향상 교육프로그램이 정서지능과 도덕성 발달에 미치는 효과. 한국교원대학교 대학원 석사학위청구논문.

이민숙(2003). 초등학생의 정서지능이 사회성 발달 및 학업성취도에 미치는 영향. 경희대학교 교육대학원 석사학위청구논문.

이 옥(1993). 도시지역 방과후 프로그램 제공을 위한 기초조사 연구. 탁아연구 II. 서울 : 양서원.

이영석(1999). 유아를 위한 감성교육 프로그램 개발 및 그 효과 확인 연구. 미래유아교육학회논문집. 6(1). pp. 1-28.

임선경(2000). 감수성훈련 Program이 EQ 하위요인에 미치는 효과 연구. 아주대학교 교육대학원 석사학위청구논문.

전형렬(1999). 초등학교 아동이 정서지능 발달 및 정서지능과 학업성취도와의 관계, 진주교육대학교 교육대학원 석사학위청구논문.

정홍섭(1996). 정서지능, 일반지능 및 정서안정도와 대학생의 적응과의 관계. 부산교육학 연구. 9(1). pp. 103-123.

조미정(2003). 정서지능 훈련프로그램이 초등학생의 정서지능과 자아존중감에 미치는 효과. 대구가톨릭대학교 교육대학원 석사학위청구논문.

조한익(1998). 감성조절 프로그램의 효과. 충남대학교 대학원 박사학위청구논문.

이영자, 이종숙, 이 옥, 신은수, 이정옥(2000). 방과후 정서지능 프로그램. 서울 : 양서원

Elias, Hunter, & Kress(2001). Emotional intelligence and education. In J. Ciarrochi, J. Forgas, & J. Mayer(Eds.), *Emotional intelligence in everyday life: A scientific inquiry*(pp. 133-149), PA: Psychology Press.

Gardner, H.(1983). *Frames of mind : The Theory of multiple intelligence*, New York : Basic Books.

Goleman, D.(1995). *Emotion intelligence*. New York : Bsnysm Books.

Greenberg, M. T., & Kusche, C. A.(1993). *Promoting social and emotional development in deaf children : The PATHS project*. Seattle and London : University of Washington Press.

Mayer, J. D., & Geher, G.(1996). Emotional intelligence and the identification of motion. *Intelligence*, 22, 89-113.

Mayer, J. D., & Salovey, P., & Dipaolo, M.(1990), Perceiving affective content unambiguous visual stimuli : A component of Emotional intelligence. *Journal of Personality Assesment*, p 54, pp. 772-781.

Mischell, W.(1990). Predicting adolescent cognitive and self-regulatory competencies from preschool delay gratification, *Developmental psychology*, p 12, 78.

Salovey, P. & Mayer, J. D.(1990). Emotional Intelligence Imagination, *Cognition and Personality*, p 9.

Salovey, P. & Mayer, J. D.(1996). What is emotional intelligence? In Salovey, P. & Sluter, D.(Eds). *Emotional development and emotional intelligence : Implication for educators*, New York : Basic Books.

Salovey, P.(1996). Emotional Intelligence : Another way to be smart? Paper presented ant the Sjeong Culture Center, Seoul, Korea, November.

Sternberg, R. J., & Smith, C.(1985). Social Intelligence and decoding skill in nonverbal communication. *Social Cognition*, 3(2),

168-192.

Topping, Brenner, & Homes(2000). Social competence. In R. Bar-On & J. Parker(Eds), *Handbook of emotional intelligence: Theory, development, assessment, and application at home school, and work place*. San Francisco: Jossey-Bass, 28-39.

Vemon, A.(1989). *Thinking feeling, behaving : An emotional education curriculum for children*. Illinois : Research Press.

## 부록 1

### 정서지능 프로그램

## 정서지능 프로그램 활동명

|    | 활 동 명         |
|----|---------------|
| 1  | 사이좋게 지내요      |
| 2  | 내가 너라면        |
| 3  | 바꾸어 놀이해요      |
| 4  | 내가 짓는 동시      |
| 5  | 기쁠 때는? 슬플 때는? |
| 6  | 함께 약속을 정해요    |
| 7  | 나누면 좋아요       |
| 8  | 주인공이 되어 보세요.  |
| 9  | 내가 너라면 II     |
| 10 | 우리들의 날        |

## <1> 사이좋게 지내요

|           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|-----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 활동목표      | <p>◆ 정서에 의한 사고 촉진 ◆</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>정서를 사용하여 중요한 정보에 주의집중을 하도록 하여 사고의 우선 순위를 결정할 수 있다.</li> <li>생생한 정서를 불러일으킴으로써 감정과 관련된 판단이나 기억을 도울 수 있다.</li> <li>정서를 좀더 세련되고 효율적 사고에 도움을 줄 수 있도록 활용할 수 있다.</li> <li>정서 상태에 따라 문제해결 접근이 달라질 수 있다.</li> </ul>                                                                                                 |     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| 집단 및 환경구성 | <ul style="list-style-type: none"> <li>대집단 1 - 동화 들려주기<br/>아동들이 서로 얼굴을 보면서 이야기 나눌 수 있도록 교사를 중심으로 의자에 반원 형태로 앉는다.</li> <li>대집단 2 - 게임을 할 때 의자를 뒤로 치우고 바닥에 등그렇게 앉는다.</li> </ul>                                                                                                                                                                                             |     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| 활동자료      | <p style="text-align: center;"><b>&lt;내 짝꿍 최영대 &gt;</b></p> <p><b>*내용*</b></p> <p>시골에서 전학 온 영대는 말도 잘 하지 않고, 더럽고, 준비물도 제대로 챙겨오지 않는다고 아이들에게 따돌림을 당한다. 그러나 영대는 아이들의 이러한 태도에 어떠한 반응도 나타내지 않는다. 수학여행을 간 날 밤, 영대는 아이들의 놀림에 그 동안 참았던 것을 모두 토해내듯 큰 소리로 울음을 터뜨리고, 아이들은 영대를 보면서 그 동안 놀린 것을 미안하게 느끼게 된다. 다음 날, 아이들은 영대에게 자신들이 받은 배지를 달아 주며 화해를 청하고, 이후로 아이들과 영대는 모두 사이좋게 지내게 된다.</p> |     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| 활동방법      | 도입                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | 20분 | <ol style="list-style-type: none"> <li>교사를 중심으로 반원 형태로 아동들을 앉힌다.</li> <li>게임 방법에 대해 간단하게 소개한 후 게임을 진행한다.               <ol style="list-style-type: none"> <li>모두 일어서서 옆에 있는 사람과 두씩 짝을 짓는다.</li> <li>가위, 바위, 보를 하여 진 사람이 이긴 사람 뒤로 가서 어깨동무를 한다.</li> <li>계속해서 다른 조와 가위, 바위, 보를 하여, 진 조가 이긴 조의 뒤로 가서 어깨동무를 한다.</li> <li>동일한 방법을 반복하여 두 줄을 만든 후에 두 개의 원을 만든다.</li> <li>노래를 부르면서 안의 원과 바깥 원이 마주보며 돌다가 종소리가 나면, 앞에 있는 친구와 서로 인사를 나누고 교사가 지시하는 대로 자신에 대해 소개한다.<br/>“마주 보고 있는 친구에게 자기의 이름과 학년을 소개해보자”</li> </ol> </li> </ol> |

|                  |                                                                                                                                                                                                           |     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 활동방법             | 도입                                                                                                                                                                                                        | 20분 | <p>6) 소개가 끝나면 다시 노래를 부르면서 돌다가 종소리가 나면 멈추어 앞에 있는 친구에게 자신을 다시 소개한다.</p> <p>“이번에는 마주 보고 있는 친구에게 자기의 이름과 좋아하는 음식을 이야기해 보자”</p> <p>7) 이와 같은 과정을 반복하면서 아동들이 자신에 대해 소개하는 시간을 갖는다.</p> <p>(예: 좋아하는 동물, 형제, 장래 희망 등)</p> <p>3. 소개하기 게임이 끝나면, 교사는 몇 명의 아동들을 앞으로 나오게 하여 자신이 만난 친구들을 찾아보고 어떤 이야기를 나누었는지 소개하도록 한다.</p>                                                                                                                                                                                                                                                 |
| 활동방법             | 전개                                                                                                                                                                                                        | 30분 | <p>1. 교사를 중심으로 반원 형태로 앉은 상태에서 그림동화 ‘내 짝꿍 최영대’를 들려준다.</p> <p>2. 아동들 각자의 느낌을 수용하면서, 동화 속에 나타난 정서를 인식하고 평가해 본다.</p> <p>“이런 상황에서 영대의 기분은 어떨까?”</p> <p>“만약 너희가 영대라면 어떤 마음이 들었을까?”</p> <p>“너희들도 영대와 같은 일을 경험한 적이 있었니?”</p> <p>“만약 너희들에게 영대에게 일어난 일과 같은 일이 생긴다면 어떻게 해결하겠니?”</p> <p>“너희들이 영대의 친구라면 이 문제를 해결하기 위해서 영대에게 어떻게 해줄 수 있을까?”</p> <p>3. 동화그림을 보면서 동화 속 인물들의 다양한 정서에 맞는 적절한 표정을 지어본다.</p> <p>“영대가 아이들에게 따돌림 당할 때 어떤 표정을 지었니?”</p> <p>“영대가 친구들과 함께 어울리게 되었을 때 영대는 어떤 표정을 지었을까?”</p> <p>4. 여러 가지 표정 중에서 가장 마음에 드는 표정을 짓게 한다.</p> <p>5. 친구들의 표정을 바라보게 한다.</p> |
|                  | 종결                                                                                                                                                                                                        | 20분 | <p>아동들과 함께 활동을 평가하고 느낀 점을 이야기 한다.</p> <p>“서로에 대해 소개하는 게임을 할 때 어떤 느낌이었니?”</p> <p>“게임을 통해서 서로를 더 잘 알 수 있게 된 것 같니?”</p> <p>“동화를 들으면서 어떤 장면이 가장 마음에 들었니?”</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| 활동 평가 및 활동시 고려사항 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 동화 속 인물들의 정서를 인식하고 자신의 정서와 연결지을 수 있는가?</li> <li>• 다른 사람들의 얼굴 표정에 나타난 정서를 제대로 이해할 수 있는가?</li> <li>• 연령에 따라 다르게 나타나는 다양한 반응을 서로 수용할 수 있도록 격려하는 것이 필요하다.</li> </ul> |     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |

## <2> 내가 너라면 I

|           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |     |                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|-----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 활동목표      | <p>◆ 정서의 인식과 표현 ◆</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 자신의 정서를 정확하게 인식할 수 있다.</li> <li>• 다른 사람들의 정서를 이해할 수 있다.</li> <li>• 정서를 정확하게 표현할 수 있고, 그 정서와 관련된 욕구를 표현할 수 있다.</li> <li>• 표현된 정서를 구별할 수 있다.</li> </ul> <p>◆ 정서에 의한 사고 촉진 ◆</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 정서를 사용하여 중요한 정보에 주의집중을 하도록 하여 사고의 우선 순위를 결정할 수 있다.</li> <li>• 생생한 정서를 불러일으킴으로써 정서와 관련된 판단이나 기억을 도울 수 있다.</li> </ul> |     |                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| 집단 및 환경구성 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 대집단 1 - 이야기 나누기, 동화 들려주기 할 때 아동들이 서로 얼굴을 보면서 이야기 나눌 수 있도록 교사를 중심으로 의자에 반원 형태로 앉는다.</li> <li>• 소집단이나 개별 - 동화 짓기 할 때 동화 짓기를 어려워하는 아동들은 소집단이나 개별로 구성한다.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                  |     |                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| 활동자료      | <p style="text-align: center;"><b>&lt;늑대가 들려주는 아기 돼지 삼형제&gt;</b></p> <p><b>*내용*</b></p> <p>늑대의 관점에서 재구성한 동화로, 늑대는 자신이 아기 돼지 삼형제의 집을 찾아간 것은 돼지들을 잡아먹기 위해서가 아니라, 할머니의 생일 선물인 케이크를 만들기 위해 설탕을 빌리러 간 것이었다고 이야기한다. 또한 갑작스런 재채기 때문에 돼지 형제의 집이 날아간 것이지 나쁜 의도는 없었는데, 사람들이 오해하면서 이런 이야기가 만들어졌다고 주장한다.</p>                                                                                                          |     |                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| 활동방법      | 도입                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | 10분 | <p>1. 아기돼지 삼형제를 간단하게 들려 준 후에 아기 돼지들과 늑대의 정서에 대해서 이야기해 본다.<br/> “늑대는 왜 아기 돼지의 집을 찾아갔을까?”<br/> “늑대가 지푸라기 집을 쉽게 부수었을 때 아기 돼지는 어떤 생각을 했을까?”<br/> “늑대가 왔을 때 튼튼한 벽돌집에 있던 돼지는 기분이 어땠을까?”<br/> “늑대가 벽돌집을 부수지 못했을 때는 어떤 기분이 들었을까?”</p> <p>2. 다른 관점의 이야기인 ‘늑대가 들려주는 아기 돼지 삼형제 이야기’를 들려준다.</p> |

|                        |                                                                                                                                                                                                            |     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 활동방법                   | 전개                                                                                                                                                                                                         | 30분 | <p>1. ‘늑대가 들려주는 아기 돼지 삼형제 이야기’의 여러 상황에서 아기 돼지들과 늑대의 정서를 인식하고 이야기 해 본다.</p> <p>1) 등장인물의 정서에 대한 인식하기 :</p> <p>“늑대가 설탕을 빌리러 온 것을 아기 돼지가 알았다면 기분이 어땠을까?”</p> <p>“아기 돼지들이 늑대에게 설탕 한 컵조차 빌려주지 않았을 때 늑대는 어떤 기분이었을까?”</p> <p>“감기 때문에 재채기한 것이 돼지 형제의 집을 부수기 위해 입김을 세게 분 것이라고 오해를 받았을 때 늑대는 어떤 기분이었을까?”</p> <p>2) 등장인물에 감정이입하여 정서 인식하기 :</p> <p>“만일 내가 아기 돼지라면, 늑대에 대해 어떤 느낌이 들었을까?”</p> <p>“만일 내가 늑대라면, 아기 돼지에 대해 어떤 느낌이 들었을까?”</p> <p>3) 자신의 경험에 비추어 정서 인식하기 :</p> <p>“너희들도 아기 돼지, 늑대가 느낀 것처럼 느껴 본 적이 있니?”</p> <p>“언제 그랬니?”</p> <p>“그때 어떻게 행동했니?”</p> <p>“왜 그랬니?”</p> <p>“그 행동을 할 때에는 마음속에 어떤 느낌들을 가지고 있는 걸까?”</p> <p>“왜 여러 느낌 중에서 그 느낌을 행동으로 옮겼을까?”</p> <p>4) 바람직한 문제해결 찾기 :</p> <p>“이 방법 이외에 늑대는 어떻게 행동할 수 있었을까?”</p> <p>“만일 너희들이 아기 돼지라면 늑대에게 어떻게 대할래?”</p> <p>2. 각각의 아동들이 자신들이 생각하는 입장에 따라 새로운 관점의 동화를 구성한다.</p> <p>(돼지 형제의 입장, 늑대의 입장, 새로운 관점, 경찰이나 기자의 입장, 상황을 관찰하고 있던 다른 동물들의 입장 등)</p> <p>그림을 그리고 내용을 적기, 글만으로 구성하기 등 여러 가지 방법으로 자유롭게 할 수 있으며, 개별적으로 만드는 것을 어려워하는 아동은 2명씩, 또는 소집단으로 함께 활동 할 수 있다.</p> |
|                        | 종결                                                                                                                                                                                                         | 10분 | <p>1. 자신이 만든 이야기를 친구들에게 소개하는 시간을 갖는다.</p> <p>“너희들은 이 이야기들 중에 어떤 이야기가 좋으니?”</p> <p>“왜 그렇게 생각하니?”</p> <p>2. 동화 짓기 활동에 대한 평가를 한다.</p> <p>“오늘 동화를 듣고 지어 보는 활동을 했는데, 느낌이 어땠니?”</p> <p>“왜 그런 느낌이 들었니?”</p> <p>“동화를 지으면서 어려웠던 점은 무엇이니?”</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 활동 평가 및<br>활동시<br>고려사항 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 동화 속 인물들의 정서를 이해하는가?</li> <li>• 동일한 상황에서도 각각의 입장에 따라 다른 관점으로 볼 수 있음을 이해하는가?</li> <li>• 자신의 느낌을 언어 또는 다른 표현 방법을 사용하여 제대로 표현할 수 있는가?</li> </ul> <p>하는 것이 바람직하다.</p> |     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |

### <3> 바꾸어 놀이해요

|           |                                                                                                                                                                                                                                                                     |     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|-----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 활동목표      | <p>◆ 정서의 반영적 조절 ◆</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>정서에 대하여 개방적으로 수용할 수 있다.</li> <li>정서의 유익성과 실용성을 반영하여 그 정서를 지속시키거나 벗어날 수 있다.</li> <li>자신과 타인과의 관계 속에서 정서를 반영적으로 점검할 수 있다.</li> <li>정서가 전달하는 정보를 축소, 과장, 왜곡시키지 않고 자신과 타인에 대한 정서를 관리, 조절할 수 있다.</li> </ul> |     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| 집단 및 환경구성 | <ul style="list-style-type: none"> <li>대집단 1 - 활동 소개 및 게임에 대해 평가할 때 활동의 소개는 교실에서 이루어지므로 교사를 중심으로 반원 형태로 모여 앉는다.</li> <li>소집단이나 개별 - 게임에 참여할 때</li> </ul>                                                                                                            |     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| 활동자료      | 줄넘기, 의자, 수건, 줄다리기 줄, 도장                                                                                                                                                                                                                                             |     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| 활동방법      | 도입                                                                                                                                                                                                                                                                  | 10분 | <ol style="list-style-type: none"> <li>교사를 중심으로 반원의 형태로 모여 앉아 4가지 게임에 대해 소개하고, 정해진 시간 동안 준비된 4가지 게임 중에서 각자가 원하는 게임을 한다는 것을 이야기한다.</li> <li>실내에서 함께 놀이하면서 지켜야 할 규칙에 대해 이야기한다.</li> </ol>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|           | 전개                                                                                                                                                                                                                                                                  | 40분 | <ol style="list-style-type: none"> <li>30분 동안 다음의 4가지 게임 중에서 각자가 원하는 게임을 선택하여 활동한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>함께 줄넘기<br/>두 편으로 나눈 뒤, 한 편씩 발을 모아 줄넘기를 한다. 이때 줄을 더 많이 넘은 팀이 이긴다.</li> <li>돼지 씨름<br/>원 안에 두 명의 아동이 들어가서 자신의 발목을 잡고 상대방과 등이 닿도록 앉는다. 신호와 함께 시작해서 상대방을 등으로 밀어서 원 밖으로 밀어내면 이긴다.</li> <li>의자 빼기<br/>아동들의 수 보다 한 개 적은 수의 의자를 원형으로 배치한다. 노래를 부르면서 의자 주위를 돈다. 신호가 울리면 의자에 앉고, 이 때 의자에 앉지 못한 아동은 탈락하게 된다. 횃수를 거듭 하면서 의자 수를 점점 줄여 가고 마지막에 하나 남은 의자에 앉는 아동이 이긴다.</li> <li>수건돌리기<br/>원형으로 앉아 술래가 원 주위를 돌다가 다른 아동의 뒤에 수건을 몰래 놓아둔다. 수건이 뒤에 놓여진 아동은 그 수건을 들고 술래를 잡는다. 이때 수건이 뒤에 놓여진 아동이 술래가 다시 그 자리로 돌아올 때까지 수건이 놓여져 있음을 알지 못하면 다음 번 술래가 된다.</li> </ul> </li> <li>하나의 게임이 끝나면 모양 도장을 손등에 하나씩 찍어 준다.</li> <li>정해진 30분이 지나면 교사의 신호에 따라 모든 아동들이 모여 함께 줄다리기를 한다.</li> </ol> |

|                        |                                                                                                                                                                                         |     |                                                                                                                                                                                                                                                     |
|------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 활동방법                   | 종결                                                                                                                                                                                      | 20분 | <p>아동들과 함께 게임을 평가하고 느낀 점을 이야기 한다.</p> <p>“게임에서 이기니 기분이 어떠니?”</p> <p>“게임에서 졌다고 화를 내거나 토라지는 친구를 보면 어떤 생각이 드니? 그 친구들이 어떻게 했으면 좋겠니? 어떤 말을 해줄 수 있을까?”</p> <p>“게임을 즐겁게 하는 친구를 보면 너희들은 어떤 기분이 드니?”</p> <p>“게임을 하면서 느꼈던 문제가 있었니? 그 문제들을 어떻게 해결할 수 있을까?”</p> |
| 활동 평가 및<br>활동시<br>고려사항 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 자신과 타인의 정서를 인식하여 자신의 정서를 조절할 수 있는가?</li> <li>• 자신의 정서를 조절하여 타인과 협동할 수 있는가?</li> <li>• 윗 학년 아동이 중심이 되어 각 활동을 아동 스스로가 진행할 후 있도록 격려한다.</li> </ul> |     |                                                                                                                                                                                                                                                     |

#### <4> 내가 짓는 동시

|              |                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|--------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 활동목표         | <p>◆ 정서적 지식의 활용 ◆</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 정서간의 관계를 이해하고 명명할 수 있다.</li> <li>• 정서가 전달하는 의미를 이해할 수 있다.</li> <li>• 복잡하고 복합적인 정서를 이해하고 활용할 수 있다.</li> <li>• 정서간의 변화양상을 추론할 수 있다.</li> </ul>                                                                             |
| 집단 및<br>환경구성 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 대집단 1 - 동시 감상할 때<br/>교사를 중심으로 반원 형태로 모여 앉는다.</li> <li>• 소집단이나 개별 - 동시 짓기 할 때</li> </ul>                                                                                                                                                        |
| 활동자료         | <p style="text-align: center;"><b>&lt; 심 술 &gt;</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 내가 동생을 울린 건 미워서가 아니다.</li> <li>2. 내가 새 운동화를 버려온 것은 마음에 들지 않아서가 아니다.</li> <li>3. 내가 도시락을 남겨온 것은 배가 고프지 않아서가 아니다.</li> <li>4. 그건 모두 엄마 때문이다.<br/>나보다 동생을 더 좋아하는 알미운 엄마 때문이다.</li> </ol> |

|                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 활동방법             | 도입                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 10분 | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 음악과 함께 동시를 들려준다. 이때 운율을 살려서 처음부터 끝까지 전체적으로 들려준다.</li> <li>2. 움직이는 그림 동시 판을 사용하여 동시를 들려준다.</li> </ol>                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|                  | 전개                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 40분 | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 동시 속 인물들의 정서와 상황에 대해 이야기한다.<br/> “이 글을 쓴 사람은 어떤 느낌을 가지고 있는 걸까?”<br/> “다른 느낌에는 무엇이 있을까?”<br/> “여러 가지 느낌이 함께 드는 경우가 또 있을까?”<br/> “너희들은 그런 느낌이 들 때, 어떻게 행동하니?”<br/> “내가 이 글속의 엄마라면, 내가 동생이라면, 이때 어떤 느낌이 들까? “</li> <li>2. 자신의 경험을 반영하여 동시의 각 부분을 바꾸어 본다. 정서를 나타내는 형용사를 바꾸어 보거나, 상황을 바꾸어 동시를 지어 본다.</li> <li>3. 동시 짓기에 익숙한 아동들은 개별적으로 새로운 동시를 지어볼 수 있도록 하며, 어려워하는 아동들에게는 팀을 나누어 동시를 짓도록 한다.</li> </ol> |
|                  | 종결                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 10분 | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 자신이 지은 동시를 발표하거나, 다른 친구의 동시를 감상하는 시간을 갖는다.</li> <li>2. 동시 짓기 활동을 하면서 느낀 점에 대해서 이야기를 나눈다.</li> <li>3. 아동들이 지은 동시를 벽에 게시한다.<br/> 이때 아동이 지은 동시의 느낌을 살릴 수 있는 배경종이를 다양하게 준비해 둔다.</li> </ol>                                                                                                                                                                                                             |
| 활동 평가 및 활동시 고려사항 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 동시 속에 나타난 복합정서(예 : 화를 내면서 창피해 하는 것/ 상대방을 좋아하면서도 화가 나는 것)를 이해하는가?</li> <li>• 동시 짓기 및 이야기 나누기 과정에서 자신의 실생활에서 일어날 수 있는 복합정서를 인식하고 적절하게 조절하여 표현하는가?</li> <li>• 동시에 대해서 이야기를 나눌 때, 동시 속 복합정서에 초점을 두어서 활동을 진행하도록 한다. 동시 짓는 활동이 부담스럽게 느껴지지 않도록 그림으로도 표현할 수 있도록 한다.</li> </ul> |     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |

### <5> 기쁨 때는? 슬픔 때는?

|           |                                                                                                                                                                                     |     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 활동목표      | <p>◆ 정서적 지식의 활용 ◆</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>정서간의 관계를 이해하고 명명할 수 있다.</li> <li>정서가 전달하는 의미를 이해할 수 있다.</li> <li>복잡하고 복합적인 정서를 이해하고 활용할 수 있다.</li> </ul>               |     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| 집단 및 환경구성 | <ul style="list-style-type: none"> <li>대집단 1 - 게임을 할 때 교사를 중심으로 반원 형태로 모여 앉는다.</li> <li>소집단이나 개별 - 정서 단어를 이용하여 만화를 만들 때</li> </ul>                                                  |     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| 활동자료      | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 컴퓨터를 이용하여 정서를 나타내는 단어들(기쁘다, 무섭다, 외롭다, 불쌍하다, 부끄럽다, 부러워하다 등)을 150 ~ 200급 정도의 글자 크기로 프린트한다.</li> <li>2. 색상에 정서를 나타내는 단어를 잘라서 붙인다.</li> </ol> |     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| 활동방법      | 도입                                                                                                                                                                                  | 10분 | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 교사를 향하여 반원 형태로 모여 앉는다.</li> <li>2. 게임방법을 설명한다.               <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 4~5명 씩 팀으로 나누어 앉는다.</li> <li>2) 교사가 정서 단어 카드를 한 장 보여준다.</li> <li>3) 교사가 제시한 정서가 연상되는 상황을 팀 순서대로 이야기 한다.</li> <li>4) 이야기 하지 못하는 팀이 지게 되고, 그 팀에게 스티커를 하나 붙여 준다.</li> </ol> </li> <li>3. 게임 규칙을 함께 의논하여 정한다.               <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 교사가 제시한 정서가 나타나는 상황을 한 팀씩 돌아가며 이야기 할 때, 한 명만 이야기하기보다는 모든 아동들이 순서대로 돌아가며 이야기할 수 있도록 한다.</li> </ol> <p>“만약 한 친구만 계속 이야기를 하면 어떻게 될까?”</p> <li>2) 너무 어려울 경우, 팀원끼리 의논할 수도 있다.</li> </li></ol> |
|           | 전개                                                                                                                                                                                  | 40분 | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 4~5명씩 팀을 나누어 교사를 향하여 모여 앉는다.</li> <li>2. 팀 이름을 정한다.</li> <li>3. 게임을 진행한다.</li> <li>4. 게임을 하면서 느꼈던 점들을 이야기해 본다.               <p>“우리 팀이 이겼을 때(졌을 때) 기분이 어땠니?”</p> <p>“내가 말을 하지 못했을 때 어떤 기분이 들었니?”</p> <p>“내가 어려워할 때 친구들이 도와주니까 어땠니?”</p> <p>“다른 친구들과 의논을 해서 하니까 어떤 점이 좋았니? 불편했니?”</p> </li> </ol>                                                                                                                                                                                                                                                                  |

|                        |                                                                                                                                                                                                                                                                       |     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 활동방법                   | 종결                                                                                                                                                                                                                                                                    | 10분 | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 개별 또는 원하는 아동끼리 소집단을 만들어 책상에 둘러 앉는다.</li> <li>2. 만화로 만들어 보고 싶은 정서를 선택하도록 한다.</li> <li>3. 선택한 정서와 관련된 만화를 만든다.</li> <li>4. 만화 만들기 활동이 끝난 후, 자신이 만든 만화를 친구에게 소개 할 수 있는 시간을 갖는다.<br/>“어떤 느낌을 만화로 그린거니? 어떤 이야기니?”<br/>이때 자신의 만화를 소개하는 것에 부담을 느끼는 아동의 경우, 강요하지 않는다.</li> </ol> |
| 활동 평가<br>및 활동시<br>고려사항 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 자신의 정서를 조절하여 타인과 협동할 수 있는가?</li> <li>• 자신의 정서를 불러일으켜 알맞은 상황으로 재구성할 수 있는가?</li> <li>• 정서와 관련된 만화를 만들 때 2가지 정서 (예 ; 화남과 부끄러움 : 게임에 서 져서 화가 나 친구들에게 짜증을 냈는데 다시 생각해 보니 화낸 일이 부끄러웠다)를 함께 제시해주면 복합적인 정서를 이해하도록 도울 수 있다.</li> </ul> |     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |

## <6> 함께 약속을 정해요.

|      |                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 활동목표 | <p>◆ 정서의 반영적 조절 ◆</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 정서에 대해 개방적으로 수용할 수 있다.</li> <li>• 정서의 유익성과 실용성을 반영하여 그 정서를 지속시키거나 벗어날 수 있다.</li> <li>• 자신과 타인과의 관계 속에서 정서를 반영적으로 점검할 수 있다.</li> <li>• 정서가 전달하는 정보를 축소, 과장, 왜곡시키지 않고 자신과 타인에 대한 정서를 관리, 조절할 수 있다.</li> </ul> |
|------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>집단 및<br/>환경구성</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 대집단 1 - 이야기 나누기 할 때<br/>교사를 중심으로 반원 형태로 모여 앉는다.</li> <li>• 대집단 2 - 게임을 할 때<br/>아래의 대형으로 앉는다.</li> </ul> <div style="text-align: center; margin: 20px 0;"> <p>- 게 임 대 형 -</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="text-align: left;"> <p>아 동 → ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○</p> <p>반환점 → ■                  홀라후프 → ■</p> <p style="margin-left: 150px;">■                                                  ■</p> <p style="text-align: center;">○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○</p> </div> <div style="border-left: 1px solid black; padding-left: 10px; writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright;"> 출<br/>발<br/>선 </div> </div> </div> |
| <p>활동자료</p>          | <p>홀라후프, 신호악기, 점수판</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |

|       |    |     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|-------|----|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 활동 방법 | 도입 | 20분 | <p>1.교사를 향하여 반원 형태로 모여 앉는다.</p> <p>2.게임에 사용되는 소품을 보여주면서 게임의 내용과 방법 (홀라후프를 통과하여 반환점을 빨리 돌아온다) 을 설명한다.</p> <p>3.아동들이 원하는 대로 2팀으로 나눈다. (같은 팀이 되고 싶은 친구들끼리 한 팀이 되어본다).</p> <p>4.게임 중에 지켜야 할 규칙을 정한다.<br/>예 : 홀라후프를 반드시 통과한다.<br/>반환점을 정확하게 돈다.<br/>지더라도 끝까지 한다.</p> <p>5.게임을 진행한다.<br/>점수는 점수판을 이용하여 표시한다.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|       | 전개 | 30분 | <p>1. 게임을 마치고 다시 교사를 중심으로 반원 형태로 모여 게임에 대해 이야기를 나눈다.<br/>“이겼을 때 기분은 어떠니? 졌을 때 기분은 어떠니?”<br/>“불만이 있는 친구들이 있는 것 같은데 무엇이 불만이었는지 이야기해 볼까?”</p> <p>2. 게임 중에 느꼈던 불만사항을 모든 아동들이 볼 수 있도록 기록해 본다.<br/>예 : 우리 팀에는 2학년이 많이 모였어요. 우리 팀에는 달리기를 못하는 아이들만 모인 것 같아요. 어떤 친구들은 출발선보다 앞에서 출발했어요. 등</p> <p>3. 여러 가지 불만사항들을 해결할 수 있는 방법을 함께 찾아 본다.<br/>“어떻게 하면 모든 친구들이 불평 없이 즐겁게 게임을 할 수 있을까?”<br/>“어떻게 팀을 정하는 방법이 가장 공평할까?”<br/>예 : 나이가 같은 친구끼리 게임을 해요. 달리기를 비슷하게 하는 친구들끼리 게임을 해요. 여자는 여자끼리, 남자는 남자끼리 대결해요. 출발선을 정확하게 지켜요. 등<br/>여러 가지 해결방법이 제시되었을 때는 다수결 원칙에 따라 결정한다.</p> <p>4. 새롭게 정한 규칙대로 게임을 다시 한다.</p> |
|       | 종결 | 10분 | <p>새롭게 정한 규칙을 적용하기 전과 후를 비교하여 이야기 나누기를 한다.<br/>“새롭게 정한 규칙으로 게임을 해보니 이전과 어떻게 다르니?”<br/>“함께 규칙을 정하고 정확한 규칙에 따라 게임을 할 때의 기분이 어떠니?”</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |

|                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 활동 평가 및<br>활동시<br>고려사항 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 자신의 정서를 제대로 인식하고 상황에 따라 정서를 적절하게 조절할 수 있는가?</li> <li>• 다른 아동의 의견을 수용할 수 있는가?</li> <li>• 교사는 게임의 승부보다는 게임을 통해 느낄 수 있는 생생하고 다양한 정서 (흥분, 기쁨, 실망, 화남 등)를 아동들이 충분히 느낄 수 있도록 도우며, 자신의 정서를 타인과의 관계 속에서 사회, 문화적으로 수용되는 방식으로 조절할 수 있도록 지도한다.</li> <li>• 공간이 부족할 경우, 홀라후프 통과하기 대신 물건 나르기나 매트 구르기 등의 게임을 할 수 있다.</li> </ul> |
|------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

### <7> 나누면 좋아요.

|              |                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|--------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 활동목표         | <p>◆ 정서적 지식의 활용 ◆</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 정서간의 관계를 이해하고 명명할 수 있다.</li> <li>• 정서가 전달하는 의미를 이해할 수 있다.</li> <li>• 복잡하고 복합적인 정서를 이해하여 활용할 수 있다.</li> <li>• 정서간의 변환에 대한 변화양상을 추론할 수 있다.</li> </ul>                                                    |
| 집단 및<br>환경구성 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 대집단 1 - 게임을 할 때<br/>교사를 중심으로 반원 형태로 모여 앉는다.</li> <li>• 대집단 2 - 동화를 듣고 이야기 나누기 할 때<br/>교사를 중심으로 반원 형태로 모여 앉는다.</li> </ul>                                                                                                     |
| 활동자료         | <p style="text-align: center;"><b>&lt; 여섯 사람 &gt;</b></p> <p>* 내용 *</p> <p>여섯 사람은 새로운 땅을 찾아 길을 떠나 새로운 마을을 이룬다. 여섯 사람은 마을을 지키기 위해 군대를 만들지만 평화로운 마을에는 지킬 것이 없어, 결국 이웃 마을들을 하나씩 자신들의 땅으로 만들려는 욕심을 부리게 된다. 결국 작은 싸움이 큰 전쟁이 되고, 모든 것을 잃게 된 여섯 사람은 다시 새로운 땅을 찾아 길을 떠난다.</p> |

|      |    |     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|------|----|-----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|      | 도입 | 20분 | <p>1. 교사를 향하여 반원 형태로 모여 앉는다.</p> <p>2. 의자 뺏기 게임과 규칙을 소개한다.</p> <p>두 팀이 게임을 하여 이긴 팀이 그날의 상품 (매력적인 물건으로, 예를 들어 스티커, 학용품, 팬시용품 등을 교사가 미리 준비해 둔다)을 마음대로 할 수 있는 권리가 있음을 이야기 한다.</p> <p>3. 의자를 원 밖으로 향하도록 돌려놓는다.</p> <p>4. 두 팀으로 나누어 게임을 한다.</p> <p style="text-align: center;"><b>( 의자 뺏기 게임 방법 )</b></p> <p>1) 아동들의 수 보다 한 개 적은 수의 의자를 원형으로 앉는 자리가 밖으로 향하도록 놓는다.</p> <p>2) 노래를 부르면서 의자 주위를 돈다.</p> <p>3) 신호가 울리면 의자에 앉고, 의자에 앉지 못한 아동은 탈락한다.</p> <p>4) 교사는 횃수를 거듭하면서 의자 수를 점점 줄여나가고, 마지막에 하나 남은 의자에 앉는 아동의 팀이 이긴다.</p>                                         |
| 활동방법 | 전개 | 30분 | <p>1. 교사를 중심으로 반원 형태로 모여 앉는다.</p> <p>2. 의자 뺏기 게임을 마치고 게임의 결과에 대해 이야기 한다.</p> <p>3. 아동들과 모여 오늘의 상품을 어떻게 할 것인가에 대해서 이야기 나눈다.</p> <p>“선생님이 오늘은 이긴 팀에게 상품을 마음대로 할 수 있는 권리를 주겠다고 했는데, 이긴 팀 친구들은 어떻게 했으면 좋겠니?”</p> <p>“너희들이 그렇게 했을 때 진 팀의 친구들 기분은 어떨까?”</p> <p>“진 팀의 친구들은 상품을 마음대로 할 수 있다면 너희들은 어떻게 하고 싶니?”</p> <p>“너희들에게 들려 줄 동화가 있는데, 이 동화를 들은 뒤에 선생님과 함께 다시 이야기를 나누어 보자.”</p> <p>4. ‘여섯 사람’ 동화를 듣는다.</p> <p>5. 동화를 들은 후 동화 속 장면에 나오는 여섯 사람의 정서에 대해서 이야기 해 본다.</p> <p>1) 기름진 땅을 찾았을 때</p> <p>2) 땅을 빼앗길까 걱정을 할 때</p> <p>3) 힘을 써서 땅을 빼앗으려 할 때</p> <p>4) 싸울 때</p> |

|                        |                                                                                                                                                                                                         |     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 활동방법                   | 전개                                                                                                                                                                                                      | 30분 | <p>5) 싸움이 끝나고 다시 새로운 땅을 찾아 나설 때 (처음의 장면과 마지막의 장면이 같은 그림이지만 느낌이 어떻게 다른지에 대해 이야기 하면서 비교해 본다.)</p> <p>6. 상품을 어떻게 할 것인지에 대해서 다시 이야기를 나눈다. 동화를 듣기 전과 후의 자신의 생각을 비교해 본다.</p> <p>“이제 상품을 어떻게 할지에 대해서 다시 이야기해 보자. 너희들은 오늘 상품을 어떻게 하면 좋겠니? 너희들의 생각을 이야기해 보겠니?”</p> <p>(서로 나누어 갖기를 강요하는 질문이 되지 않도록 유의하고, 문제를 해결하는 다양한 방법이 나올 수 있도록 시간을 충분히 갖는다.)</p> |
|                        | 종결                                                                                                                                                                                                      | 15분 | <p>1. 아동들이 정한 방법 중 다수가 선택한 방법에 따라 상품을 갖도록 한다.</p> <p>2. 상품을 나누어 가진 후 서로의 생각을 질문하고 이야기해 본다.</p> <p>“상품을 걸고 게임을 하니까 어땠니?”</p> <p>“너희 팀이 졌을 때 어떤 생각을 했니?”</p> <p>“친구들과 상품을 나누어 가지니까 기분이 어떻게 달라졌니?”</p>                                                                                                                                        |
| 활동 평가 및<br>활동시<br>고려사항 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 동화 속 정서를 자신의 상황에 반영하여 복합적인 정서를 이해하고 적절한 문제 해결 방안을 찾을 수 있는가?</li> <li>• 전쟁에 대한 정서에 초점을 두기보다는 주변 실생활에서 일어날 수 있는 갈등 상화에 대해 아동들이 생각해 볼 수 있는 기회가 되도록 한다.</li> </ul> |     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |

### <8> 주인공이 되어 보세요.

|              |                                                                                                                                                                                                                    |
|--------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 활동목표         | <p>◆ 정서적 지식의 활용 ◆</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 정서간의 관계를 이해하고 명명할 수 있다.</li> <li>• 정서가 전달하는 의미를 이해할 수 있다.</li> <li>• 복잡하고 복합적인 정서를 이해하여 활용할 수 있다.</li> <li>• 정서간의 변환에 대한 변화양상을 추론할 수 있다.</li> </ul> |
| 집단 및<br>환경구성 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 대집단 1 - 동화를 들을 때<br/>교사를 중심으로 반원 형태로 모여 앉는다.</li> <li>• 소집단 - 동극용 대본을 만들 때<br/>소집단을 만들어 책상에 둘러앉는다.</li> </ul>                                                             |

|      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 활동자료 | <p style="text-align: center;"><b>&lt; 너 그러 이리 내놔 &gt;</b></p> <p><b>* 내용 *</b></p> <p>병훈, 영수, 주한이는 같은 반 아이들인데, 이 중 힘이 세고 덩치가 큰 영수는 병훈이의 간식을 늘 빼어 먹는다. 병훈이는 이 문제에 대해 고민하게 되고, 병훈이의 친구 주한이가 이 사실을 알고는 영수에게 병훈이의 빵을 먹지 말라고 한다. 그 이후로 병훈이는 빵을 빼앗기지 않게 되었지만, 영수의 집이 가난해서 빵을 사올 수 없다는 것을 알고는 영수를 위해서 자신의 빵을 나누어 먹게 된다.</p> |     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| 활동방법 | 도입                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 20분 | 그림동화를 병훈이가 고민하는 장면까지만 들려준다.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|      | 전개                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 40분 | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 동화 속 등장인물들의 정서를 인식하고 감정을 이입해 본다. <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 등장인물의 정서에 대해 인식한다.<br/>“이 동화 속의 주인공들은 어떤 감정들을 가지고 있니?”</li> <li>2) 등장인물과 같은 정서를 실생활에서 느껴 본 적이 있는지 이야기 나눈다.<br/>“너희들도 주한(병훈, 영수)이가 가졌던 감정들을 느낀 적이 있니?” “언제 그랬니?”</li> <li>3) 그때 한 행동에 대해서 정서를 조절하여 문제를 해결했는지에 이야기 한다.<br/>“그때 어떻게 행동했니?”<br/>“그 행동을 할 때에는 마음속에 어떤 느낌들을 가지고 있는 걸까?”<br/>“그 느낌이 전부일까?” “그런데, 왜 여러 느낌 중에서 그 느낌을 행동으로 옮겼을까?”</li> <li>4) 행동했던 방법 외에 또 다른 방법이 있는지 물어 본다.<br/>“다른 방법은 없을까?”<br/>“그 방법은 너의 느낌을 정확하게 표현한 것일까?”</li> </ol> </li> <li>2. 학년에 관계없이 팀을 나눈다.</li> <li>3. 팀별로 갈등 상황의 해결 방법에 대해서 생각해 본다.<br/>“병훈(주한, 영수)이는 이러한 상황에서 어떻게 행동할 수 있을까?”</li> <li>4. 선택한 해결 방법에 따라서 극본을 짠다. <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 등장인물을 정한다.</li> <li>2) 이야기한 것에 기초하여 줄거리를 대사체로 만든다.</li> </ol> </li> <li>5. 동극을 위한 소품(배경, 가면) 등을 만든다.</li> <li>6. 동극을 위한 약속을 한다.</li> <li>7. 배역을 정해서 동극을 실시한다.<br/>한 팀이 동극을 할 때, 다른 팀은 관객을 한다.</li> </ol> |

|                  |                                                                                                                                                         |     |                                                                                                                                                                                                                                                               |
|------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 활동방법             | 종결                                                                                                                                                      | 10분 | <p>1.동화를 끝까지 듣고, 각 팀별 문제해결 방법을 비교해 본다.<br/> “이런 방법으로 문제가 해결되었을 때, 영수, 병훈, 주한은 어떤 느낌을 가질까?”<br/> “영수가 되어 보니 느낌이 어떠니?”<br/> “주한이가 되어 보니 느낌이 어떠니?”</p> <p>2.동극을 한 느낌에 대해서 이야기를 나눈다.<br/> “동극을 준비하는 동안 재미있었던 점이나 어려웠던 점이 있었니?”<br/> “내가 주인공이 되어 동극을 해보니 어땠니?”</p> |
| 활동 평가 및 활동시 고려사항 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 동화 속 인물들의 정서를 자신의 실생활에 연결시켜 인식할 수 있는가?</li> <li>• 동극을 할 때, 아래학년의 배역이 힘없는 아동(병훈)의 역할로 한정되지 않도록 배려한다.</li> </ul> |     |                                                                                                                                                                                                                                                               |

### <9> 내가 너라면 II(흥부와 놀부)

|           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|-----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 활동목표      | <p>◆ 정서의 인식과 표현 ◆</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 자신의 정서를 정확하게 인식할 수 있다.</li> <li>• 다른 사람들의 정서를 인식할 수 있다.</li> </ul> <p>정서를 정확하게 표현할 수 있고, 그 감정과 관련된 욕구를 표현할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 표현된 정서를 구별할 수 있다.</li> </ul> <p>◆ 정서에 의한 사고 촉진 ◆</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 정서를 사용하여 중요한 정보에 주의 집중하도록 하여 사고의 우선순위를 결정할 수 있다.</li> <li>• 생생한 정서를 불러일으킴으로써 감정과 관련된 판단이나 기억을 도울 수 있다.</li> </ul> |
| 집단 및 환경구성 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 대집단 1 - 이야기 나누기, 동화를 들려 줄 때<br/>아동들이 서로의 얼굴을 보면서 이야기를 나눌 수 있도록 교사를 중심으로 반원 형태로 모여 앉는다.</li> <li>• 개별 또는 소집단 - 동화 짓기 할 때<br/>동화 짓기를 어려워하는 아동들은 소집단으로 구성한다.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                |
| 활동자료      | <p style="text-align: center;"><b>&lt; 놀부가 들려주는 흥부와 놀부 &gt;</b></p> <p>* 내용 *</p> <p>흥부와 놀부의 사이가 나빠진 것이 놀부의 심술 때문이 아니라, 놀부의 행동을 오해한 흥부나 주변 사람들 때문이라고 주장하는 놀부의 이야기이다.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                     |

|      |    |     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|------|----|-----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 활동방법 | 도입 | 20분 | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ‘홍부와 놀부’ 동화 내용에 대해 이야기 나눈다.</li> <li>2. ‘홍부와 놀부’ 동화를 듣고 홍부와 놀부에 대한 느낌을 이야기한다.<br/>“홍부에 대해서 어떻게 생각하니?”<br/>“놀부에 대해서 어떻게 생각하니?”</li> <li>3. 관점이 다른 이야기인 ‘놀부가 들려주는 홍부와 놀부 이야기’를 들려준다.</li> <li>4. ‘놀부가 들려주는 홍부와 놀부 이야기’를 듣고, 놀부와 홍부에 대한 느낌에 대해서 이야기 나눈다.<br/>“홍부에 대해서 어떻게 생각하니?”<br/>“놀부에 대해서 어떻게 생각하니?”<br/>“어느 동화가 더 사실인 것 같니?”<br/>“왜 그렇게 생각하니?”</li> </ol>                                                                                                                                                                                                                      |
| 활동방법 | 전개 | 20분 | <p>각 상황에 대해 우리가 알고 있는 ‘홍부와 놀부’ 동화와 관점을 바꾼 ‘놀부가 들려주는 홍부와 놀부’ 동화를 비교하면서 홍부와 놀부의 정서에 대해서 이야기한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 놀부 부인이 홍부의 뺨을 때리는 장면을 이야기한 후, 그 상황에 나타난 정서를 인식하고 평가해 본다. <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 등장인물의 정서에 대해 인식하기<br/>“홍부와 놀부의 동화에서 놀부 부인은 왜 홍부의 뺨을 때렸니?”<br/>“뺨을 맞았을 때 홍부의 기분은 어땠을까?”<br/>“홍부는 뺨을 맞고 어떻게 했니?”<br/>“놀부가 들려주는 홍부와 놀부의 동화에서 놀부 부인은 왜 홍부의 뺨을 때렸을까?”<br/>“놀부 부인이 홍부가 도둑인 것으로 오해해서 뺨을 때렸다는 사실을 홍부가 알았다면 어떤 기분이 들까?”</li> <li>2) 등장인물에 감정이입하여 정서 인식하기<br/>“만일 내가 놀부 부인이라면, 홍부에 대해 어떤 생각이 들 것 같니?”<br/>“만일 내가 홍부가 된다면, 놀부 부인을 어떻게 생각할 것 같니?”</li> </ol> </li> </ol> |

|      |    |     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|------|----|-----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 활동방법 | 전개 | 20분 | <p>3) 자신의 경험에 비추어 정서 인식하기</p> <p>“놀부 부인이 홍부의 뺨을 때리는 장면에서 놀부 부인과 홍부는 어떤 감정들을 느끼고 있을까?”</p> <p>“너희들도 놀부 부인, 홍부가 가졌던 감정들을 느낀 적이 있니?”</p> <p>“언제 그랬니?”</p> <p>“그때 어떻게 행동했니?” “왜 그랬니?”</p> <p>“그 행동을 할 때에는 마음속에 어떤 느낌들을 가지고 있는 걸까?”</p> <p>“그 느낌이 전부일까?”</p> <p>“그런데 왜 여러 느낌 중에서 그 느낌을 행동으로 옮겼을까?”</p> <p>4) 바람직한 문제해결 찾기</p> <p>“뺨을 맞은 홍부는 어떻게 행동하였나?”</p> <p>“이 방법 이외에 홍부는 어떻게 행동할 수 있을까?”</p> <p>“홍부와 놀부 동화에서처럼 놀부 부인이 일부러 너희들의 뺨을 때렸을 때, 너희들이 홍부라면 어떻게 행동할거니?”</p> <p>“만일 너희들이 ‘홍부와 놀부’ 동화에서처럼 홍부를 미워하는 놀부 부인이라면 어떻게 행동할거니?”</p> <p>2. 홍부가 집을 나가는 장면을 이야기한 후, 그 상황에 나타난 정서를 인식하고 평가해 본다.</p> <p>1) 등장인물의 정서에 대해 인식하기</p> <p>“홍부와 놀부 동화에서 홍부는 왜 집을 나갔을까?”</p> <p>“집을 나갈 때 홍부의 기분은 어땠을까?”</p> <p>“홍부와 놀부 동화에서 홍부가 집을 나갈 때, 놀부의 기분은 어땠을까?”</p> <p>“놀부가 들려주는 홍부와 놀부 동화에서 홍부는 왜 집을 나갔을까?”</p> <p>“놀부가 들려주는 홍부와 놀부의 동화에서 홍부가 집을 나갈 때, 놀부의 기분은 어땠을까?”</p> <p>2) 등장인물에 감정이입하여 정서 인식하기</p> <p>“만일 내가 놀부라면, 홍부를 어떻게 생각하고 있는 것일까?”</p> <p>“만일 내가 홍부라면, 놀부를 어떻게 생각하고 있는 것일까?”</p> <p>3) 자신의 경험에 비추어 정서 인식하기</p> <p>“이 장면에서 놀부와 홍부는 어떤 감정들을 가지고 있니?”</p> <p>“너희들도 놀부, 홍부가 가졌던 감정들을 느낀 적이 있니?”</p> <p>“언제 그랬니?”</p> |
|------|----|-----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|      |    |     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|------|----|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 활동방법 | 전개 | 20분 | <p>“그때 어떻게 행동했니?” “왜 그랬니?”</p> <p>“그 행동을 할 때에는 마음속에 어떤 느낌들을 가지고 있는 걸까?”</p> <p>“그 느낌이 전부일까?”</p> <p>“그런데 왜 여러 느낌 중에서 그 느낌을 행동으로 옮겼을까?”</p> <p>4) 바람직한 문제해결 찾기</p> <p>“여기서 홍부는 어떻게 행동하였니?”</p> <p>“이 방법 이외에 홍부는 어떻게 행동할 수 있을까?”</p> <p>“만일 너희들이 홍부라면 ‘홍부와 놀부’ 동화에서처럼 놀부가 일부러 집을 나가라고 했을 때, 어떻게 행동할거니?”</p> <p>“만일 너희들이 ‘홍부와 놀부’ 동화에서처럼 홍부와 같이 살고 싶지 않은 놀부라면, 어떻게 행동할거니?”</p> <p>3. 관점 다른 동화 만들기</p> <p>1) 각각의 아동들이 자신들이 생각하는 입장에 따라 새로운 관점의 동화를 구성한다.</p> <p>(홍부, 놀부, 놀부 부인, 홍부 부인, 홍부네 아이들, 놀부의 아들, 놀부네 집에서 일하는 사람 등)</p> <p>“이 동화에는 어떤 사람들이 나오니?”</p> <p>“그래, 이 동화에 나오는 사람들은 □□, ◇◇◇ ... 등이 있어.”</p> <p>“이런 사람들은 홍부와 놀부 이야기에 대해서 어떻게 생각하고 있을까?”</p> <p>“이런 사람들이 홍부와 놀부 이야기를 다시 쓴다면, 어떤 이야기가 나올 수 있을까?”</p> <p>2) 그림을 그리고 내용 적기, 글만으로 구성하기, 만화로 구성하기 등 여러 가지 방법으로 자유롭게 할 수 있으며, 개별 활동을 어려워하는 아동은 소집단으로 함께 활동할 수 있다.</p> |
| 활동방법 | 종결 | 10분 | <p>1. 자신이 만든 이야기를 친구들에게 소개하는 시간을 갖는다.</p> <p>2. 동화 짓기 활동에 대한 평가를 한다.</p> <p>“오늘 동화를 듣고 지어 보는 활동을 했는데, 느낌이 어떠니?”</p> <p>“왜 그런 느낌이 들었니?”</p> <p>“동화를 지으면서 어려웠던 점은 무엇이니?”</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |

|                       |                                                                                                                                                                                                                                                           |
|-----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 활동평가<br>및 활동시<br>고려사항 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 동화 속 인물들의 정서를 이해하는가?</li> <li>• 동일한 상황에서도 각자의 입장에 따라 다른 관점으로 볼 수 있음을 이해하는가?</li> <li>• 자신의 느낌을 언어 또는 다른 표현 방법을 사용하여 제대로 표현할 수 있는가?</li> <li>• 글씨 쓰는 것을 어려워하는 아동은 교사가 도와주거나 빨리 완성한 다른 친구들의 도움을 받도록 한다.</li> </ul> |
|-----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## <10> 우리들의 날

|              |                                                                                                                                                                                                                                                                             |     |                                                                                                                                                                                          |
|--------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 활동목표         | <p>◆ 정서의 반영적 조절 ◆</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 정서에 대하여 개방적으로 수용할 수 있다.</li> <li>• 정서의 유익성과 실용성을 반영하여 그 정서를 지속시키거나 벗어날 수 있다.</li> <li>• 자신과 타인과의 관계 속에서 정서를 반영적으로 점검할 수 있다.</li> <li>• 정서가 전달하는 정보를 축소, 과장, 왜곡시키지 않고 자신과 타인에 대한 정서를 관리, 조절할 수 있다.</li> </ul> |     |                                                                                                                                                                                          |
| 집단 및<br>환경구성 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 대집단 1 - 이야기 나누기 할 때 교사를 중심으로 반원 형태로 모여 앉는다.</li> <li>• 대집단 2 - 레크리에이션 할 때 게임을 하는 경우에는 게임 집단별로 모여 앉는다. 이때 각 집단이 잘 구분 될 수 있도록 한다.</li> </ul>                                                                                         |     |                                                                                                                                                                                          |
| 활동자료         | ‘우리들의 날’이라는 글자가 날자로 쓰인 종이, 그리기 및 쓰기 도구                                                                                                                                                                                                                                      |     |                                                                                                                                                                                          |
| 활동방법         | 도입                                                                                                                                                                                                                                                                          | 15분 | <p>1.모두가 함께 만나는 마지막 날임을 이야기 하고, 간단하게 축하 파티를 하기로 한다.</p> <p>2.아동들과 교실을 장식할 수 있는 방법에 대해 의논하고, 다양한 생각에 따라 교실을 장식한다.</p> <p>이 때 아동들이 만들었던 작품들을 미리 전시해 두거나 아동들과 의논하여 자신이 원하는 곳에 전시하도록 한다.</p> |

|                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                 |     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 활동방법             | 전개                                                                                                                                                                                                                                                                              | 40분 | <p>1. 숫자 게임을 한다.<br/>숫자 게임 대신에 다른 게임이나 간단한 레크리에이션(노래부르기, 장기자랑)을 할 수 있다.</p> <p>1) 2학년은 2, 3학년은 3의 숫자를 가슴에 붙여 준다.<br/>2) 처음에는 10이내의 수를 만들어 보고 점차 큰 수를 만들어 본다.<br/>3) 가능한 모든 아동들이 고루 참여할 수 있도록 한다.</p> <p>2. 간단한 레크리에이션이 끝나면 지금까지 정서 프로그램을 하면서 느꼈던 점들에 대해서 이야기 나눈다.<br/>“지금까지 했던 것들 중에서 가장 재미있었던 것은 어떤 것이니?”<br/>“왜 제일 재미있었니?”<br/>“처음에 친구들을 만났을 때와 지금 친구들과 함께 있을 때의 느낌이 어떻게 다르니?”</p> |
|                  | 종결                                                                                                                                                                                                                                                                              | 20분 | <p>1. 아이들과 함께 음식을 차린다.<br/>2. 함께 음식을 나누어 먹으면서 모여 앉은 아동들끼리 그 동안 있었던 일들이나 느꼈던 점들에 대해 이야기 나눈다.<br/>3. 아동들의 느낌에 대해 이야기하는 시간을 갖는다.<br/>“오늘 했던 활동에서 어떤 점이 재미있었니?” “게임을 하면서 어떤 점이 어려웠니?”</p>                                                                                                                                                                                                |
| 활동 평가 및 활동시 고려사항 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 자신과 견해가 다른 사람과 이야기할 때 서로의 의견을 존중하면서 말할 수 있는가?</li> <li>• 이전에 느꼈던 자신의 정서를 회상하여 현재의 정서와 비교하며 표현할 수 있는가?</li> <li>• 숫자 게임 활동은 학년이 다른 아동사이에서 협동이 가능한 활동이므로 활동을 전개할 때 문제해결을 위한 아동들 간의 활발한 상호작용을 격려하고, 모든 아동들이 고루 참여할 수 있도록 고려한다.</li> </ul> |     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |

## 부록 2

### 정서지능 검사

## 정 서 지 능 검 사

안녕하십니까?

본 검사는 정서지능을 측정하기 위해서 개발된 검사입니다. 이 검사의 결과는 다른 목적으로는 사용하지 않을 것이니 가능한 솔직하게 대답하여 주십시오. 또한, 이 검사는 시험이 아니므로 긴장할 필요가 없습니다.

검사에 협조해 주셔서 감사합니다.

2 0 0 4 년    월

성균관대학교 생활과학대학원 보육경영전공

지도교수 : 이 영 석

연구자 : 이 윤 경

## 정 서 지 능 검 사

초등학교

학년 반

이름 :

성별 : 남. 여

■ 다음 중 자신과 더 가깝다고 생각하는 번호에 ○표 하세요.

1. 나는 내 기분이나 감정을 정확하게 알 수 있다.

① 항상 그렇다

② 가끔 그런 편이다

③ 그렇지 않다

2. 나는 내가 화가 났는지, 짜증이 났는지 잘 구별할 수 있다.

① 항상 그렇다

② 가끔 그런 편이다

③ 그렇지 않다

3. 나는 내가 슬픈지, 부끄러운지 잘 구별할 수 있다.

① 항상 그렇다

② 가끔 그런 편이다

③ 그렇지 않다

4. 나는 내가 싫증이 났는지, 불안한지 잘 구별할 수 있다.

① 항상 그렇다

② 가끔 그런 편이다

③ 그렇지 않다

5. 나는 내가 마음이 뿌듯한지, 신나는지 잘 구별할 수 있다.

① 항상 그렇다

② 가끔 그런 편이다

③ 그렇지 않다

6. 나는 얼굴 표정만 보고도 그 사람이 화가 났는지 알 수 있다.

① 항상 그렇다

② 가끔 그런 편이다

③ 그렇지 않다

7. 나는 선생님의 표정만 봐도, 선생님의 기분이 어떤지 알 수 있다.

① 항상 그렇다

② 가끔 그런 편이다

③ 그렇지 않다

8. 나는 목소리나 말투만 들어도, 그 사람이 기분이 좋은지 나쁜지 알 수 있다.  
① 항상 그렇다                      ② 가끔 그런 편이다                      ③ 그렇지 않다
9. 나는 동생이나 동네 꼬마가 귀여워도, 안아 주거나 쓰다듬어 주지 못한 적이 있다.  
① 항상 그렇다                      ② 가끔 그런 편이다                      ③ 그렇지 않다
10. 평소에 마음에 드는 친구에게 반갑게 인사하고 싶지만, 그렇게 하지 못한 적이 있다.  
① 항상 그렇다                      ② 가끔 그런 편이다                      ③ 그렇지 않다
11. 나는 엄마에게 내 마음을 전하고 싶지만, 그렇게 하지 못한 적이 있다.  
① 항상 그렇다                      ② 가끔 그런 편이다                      ③ 그렇지 않다
12. 내 짝이 상을 받거나 칭찬을 받아서 좋아하는 것을 보고,  
나는 속으로는 축하해 주고 싶지만 그렇게 하지 못한 적이 있다.  
① 항상 그렇다                      ② 가끔 그런 편이다                      ③ 그렇지 않다
13. 내 친구에게 슬픈 일이 생겼을 때,  
나는 속으로는 위로해 주고 싶지만, 그렇게 하지 못한 적이 있다.  
① 항상 그렇다                      ② 가끔 그런 편이다                      ③ 그렇지 않다
14. 나에게 어려운 일이 생겨서 내 친구가 도와주었을 때,  
나는 속으로는 고맙다고 말하고 싶지만, 그렇게 하지 못한 적이 있다.  
① 항상 그렇다                      ② 가끔 그런 편이다                      ③ 그렇지 않다
15. 길에서 평소에 좋아하는 선생님을 보았을 때,  
나는 속으로는 달려가서 인사를 하고 싶지만, 그렇게 하지 못한 적이 있다.  
① 항상 그렇다                      ② 가끔 그런 편이다                      ③ 그렇지 않다
16. 나는 친구도 없이 외톨이로 혼자 다니는 아이를 보면 불쌍하게 느껴진다.  
① 항상 그렇다                      ② 가끔 그런 편이다                      ③ 그렇지 않다

17. 나는 몸이 약한 친구를 보면 불쌍하고 걱정이 된다.  
① 항상 그렇다                      ② 가끔 그런 편이다                      ③ 그렇지 않다
18. 친구가 선생님께 칭찬을 받고 좋아하면, 나도 기분이 좋아진다.  
① 항상 그렇다                      ② 가끔 그런 편이다                      ③ 그렇지 않다
19. 엄마나 친구의 기분이 나쁘면, 나도 기분이 안 좋아진다.  
① 항상 그렇다                      ② 가끔 그런 편이다                      ③ 그렇지 않다
20. 친구가 벌을 받는 것을 보면, 나도 야단맞은 것 같이 기분이 나빠진다.  
① 항상 그렇다                      ② 가끔 그런 편이다                      ③ 그렇지 않다
21. 울면서 학교에 가는 아이를 보면, 나도 기분이 안 좋아진다.  
① 항상 그렇다                      ② 가끔 그런 편이다                      ③ 그렇지 않다
22. 나는 육교나 지하철에서 구걸하는 사람을 보면 마음이 아프고 불쌍하다.  
① 항상 그렇다                      ② 가끔 그런 편이다                      ③ 그렇지 않다
23. 나는 우울할 때 즐거웠던 기억을 떠올려 보려고 노력한다.  
① 항상 그렇다                      ② 가끔 그런 편이다                      ③ 그렇지 않다
24. 나는 평소에 기분을 좋게 가지려고 애쓰는 편이다.  
① 항상 그렇다                      ② 가끔 그런 편이다                      ③ 그렇지 않다
25. 나는 피로울 때에도 모든 일이 잘 될 것이라고 생각한다.  
① 항상 그렇다                      ② 가끔 그런 편이다                      ③ 그렇지 않다
26. 나는 기분 나쁜 일을 빨리 잊으려고 애쓰는 편이다  
① 항상 그렇다                      ② 가끔 그런 편이다                      ③ 그렇지 않다

27. 나는 화가 나면 화를 가라앉히려고 노력한다.

- ① 항상 그렇다                      ② 가끔 그런 편이다                      ③ 그렇지 않다

28. 나는 행복한 순간의 느낌을 오래 간직하려고 노력한다.

- ① 항상 그렇다                      ② 가끔 그런 편이다                      ③ 그렇지 않다

29. 나는 일이 잘 안되어도 실망하지 않으려고 애쓴다.

- ① 항상 그렇다                      ② 가끔 그런 편이다                      ③ 그렇지 않다

30. 나는 우울한 기분이 들 때, 즐거워질 수 있는 나만의 방법을 생각한다.

- ① 항상 그렇다                      ② 가끔 그런 편이다                      ③ 그렇지 않다

31. 다른 사람에게 좋은 인상을 주기 위해서 나는 옷차림을 단정하게 하려고 애쓴다.

- ① 항상 그렇다                      ② 가끔 그런 편이다                      ③ 그렇지 않다

32. 짝의 기분이 안 좋아 보일 때, 나는 조심스럽게 행동한다.

- ① 항상 그렇다                      ② 가끔 그런 편이다                      ③ 그렇지 않다

33. 다른 사람에게 좋은 인상을 주기 위해 나는 늘 웃으려고 노력한다.

- ① 항상 그렇다                      ② 가끔 그런 편이다                      ③ 그렇지 않다

34. 어머니(아버지)께서 화가 나셨을 때, 나는 잘못하는 일이 없도록 조심한다.

- ① 항상 그렇다                      ② 가끔 그런 편이다                      ③ 그렇지 않다

35. 선생님께서 좋아하시도록 나는 얌전하고 똑똑하게 행동한다.

- ① 항상 그렇다                      ② 가끔 그런 편이다                      ③ 그렇지 않다

36. 친구가 슬퍼 보일 때, 나는 기분을 좋게 해 주려고 노력한다.

- ① 항상 그렇다                      ② 가끔 그런 편이다                      ③ 그렇지 않다

37. 동생(친구)이 울 때, 나는 동생(친구)의 기분을 바꾸어 주려고 노력한다.  
① 항상 그렇다                      ② 가끔 그런 편이다                      ③ 그렇지 않다
38. 내가 열심히 한 숙제가 없어져서 속상할 때, 나는  
① 속상하지만 빨리 잊고, 숙제를 다시 시작할 수 있다.  
② 잃어버린 숙제가 자꾸 생각나서 다시 하기 싫다.
39. 시험공부를 해야 하는데, 어머니 친구 분들이 집에서 큰 소리로 이야기 하고 계실 때, 나는  
① 시끄러워도 할 수 있는 공부를 해야겠다고 생각한다.  
② 어머니 친구 때문에 시험을 망칠 것 같아서 짜증이 난다.
40. 나에게 화를 내거나 괴롭히는 친구들에게, 나는  
① 더 친절하게 대해주는 편이다.  
② 똑같이 화를 내거나 괴롭힌다.
41. 어머니께서 야단을 치실 경우, 나는  
① 어머니께 감사한 마음이 든다.  
② 어머니가 미워지고 짜증이 난다.
42. 친구와 내가 똑같이 잘못했는데도 선생님께서 나만 야단치실 때, 나는  
① 나도 잘못을 했으므로, 선생님의 야단을 기꺼이 받아들인다.  
② 나만 야단치시는 선생님이 밉고 화가 난다.
43. 시험을 망쳐서 기분이 나쁠 때, 나는  
① 오늘 시험을 빨리 잊고 내일 볼 시험공부에 집중할 수 있다.  
② 오늘 본 시험이 자꾸 떠올라서 공부가 잘 안 된다.

44. 내가 싫어하는 친구와 짝이 되면, 나는

- ①그 친구의 좋은 점을 찾아보려고 노력한다.
- ②그 친구와는 놀지 않고 다른 친구와 친하게 지낸다.

45. 나에 대해 나쁜 이야기(욕이나 헐뜯)를 하는 사람이 있어서 기분이 나쁠 때,  
나는

- ①기분을 바꿀 수 있는 다른 생각을 하려고 노력한다.
- ②그 사람을 찾아가서 화를 내거나 따진다.

46. 악기나 운동을 배우는데 잘 되지 않아서 속상할 때, 나는

- ①잘하는 내 모습을 상상하며 화를 참고 더 열심히 연습한다.
- ②내게 맞지 않는 것은 빨리 그만 두는 것이 좋다고 생각한다.

47. 내일이 시험인데 너무 덥고 졸려서 짜증이 날 때, 나는

- ①열심히 공부하는 친구들을 생각하면서 더 열심히 공부한다.
- ②지금 공부해도 잘 안 될 것이므로 그냥 쉬거나 잠을 잔다.

## 부록 3

### 학업성취도 평가지

1

읽은 이야기를 재미있게 말하는 태도  
옳지 않은 것은 어느 것인가요? ( )

- ① 실제 주인공이 말하듯이 말한다.
- ② 몸이나 손으로 동작을 흉내내며 말한다.
- ③ 주인공의 얼굴 표정을 흉내내며 말한다.
- ④ 흉내내는 말을 알맞게 써서 말한다.
- ⑤ 천장을 바라보며 말한다.

☼ 다음 글을 읽고 물음에 답해 보세요. (2~4)

사람마다 좋아하는 음식과 싫어하는 음식이 있습니다. 사람들은 좋아하는 음식은 많이 먹지만, 싫어하는 음식은 잘 먹지 않습니다.  
그러나 음식을 골고루 먹지 않으면 건강이 나빠질 수 있습니다. 나는 음식을 골고루 먹어야 한다고 생각합니다.

2 사람들은 어떤 음식을 잘 먹지 않는다고 하였나요?  
( )

3 음식을 골고루 먹지 않으면 어떻게 된다고 하였나요?  
( )

4 글쓴이가 말하고자 하는 생각이 잘 드러난 문장을 찾아 써 보세요.  
( )

☼ <보기>와 같이 글자를 만들어 보세요. (5~6)

|      |                       |
|------|-----------------------|
| <보기> | (ㄱ) + (ㅏ) + (ㅇ) → (강) |
|------|-----------------------|

5 (ㅈ) + (ㅓ) + (ㅇ) → ( )

6 (ㅍ) + (ㅓ) + (ㅇ) → ( )

7

( )에 글쓴이가 말하고자 하는 생각이 무엇인지 넣으려고 합니다. 알맞은 문장은 어느 것인가요? ( )

나는 ( )고 생각합니다.  
다른 사람의 힘을 받다 보면 자기 힘으로 숙제를 할 수 없습니다. 자기 힘으로 숙제를 해야 스스로 공부하는 힘이 생깁니다.

- ① 숙제를 스스로 해야 한다.
- ② 숙제를 다른 사람과 함께 해야 한다.
- ③ 숙제를 다른 사람의 힘을 받아 해야 한다.
- ④ 숙제를 하지 않아도 된다.
- ⑤ 숙제는 부모님께 해 달라고 부탁해도 된다.

☼ 다음 글을 읽고 물음에 답해 보세요. (8~10)

|                                       |                                         |
|---------------------------------------|-----------------------------------------|
| 신발 물어 던진<br>강아지 녀석<br>혼내 주려다<br>그만뒀다. | 우유펑 넘어뜨린<br>고양이 녀석<br>꿀밤을 먹이려다<br>그만뒀다. |
| 살레살레 혼드는<br>고 꼬리 땀에…….                | 쫓긋쫓긋 세우는<br>고 귀 땀에…….                   |

8 밑줄 그어진 말을 읽었을 때에 어떤 느낌이 드나요? ..... ( )

- ① 귀엽다.
- ② 싫증난다.
- ③ 밉다.
- ④ 화난다.
- ⑤ 아프다.

9 강아지와 고양이가 한 일이 아닌 것은 어느 것인가요? ..... ( )

- ① 강아지는 신발을 물어 던졌다.
- ② 고양이는 우유 병을 넘어뜨렸다.
- ③ 강아지는 꿀밤을 먹었다.
- ④ 고양이는 귀를 쫓긋쫓긋 세웠다.
- ⑤ 강아지는 꼬리를 살레살레 흔들었다.

10

모양을 흉내내는 말을 모두 찾아 써 보세요.  
( )

1 책을 읽고 알게 된 내용을 분명하게 말할 때 옳지 않은 것은 어느 것인가요? ( )

- ① 어떻게 알게 되었는지 말하지 않았다.
- ② 알게 된 내용을 빠뜨리지 않고 말한다.
- ③ 어려운 말은 쉽게 풀어서 말한다.
- ④ 듣는 사람이 알아듣기 쉽게 말한다.
- ⑤ 읽은 책을 말한다.

2 ‘찰랑찰랑’은 무엇을 흥내내는 말인가요? ( )

- ① 물이 넘치는 소리
- ② 큰 파도가 밀려드는 느낌
- ③ 수돗물이 쏟아져 나오는 느낌
- ④ 골짜기 물이 흐르는 소리
- ⑤ 작은 물결이 밀려드는 느낌

다음 글을 읽고 물음에 답해 보세요. (3~5)

깊은 산 속에 집이 한 채 있었습니다. 그 집에 누가 살고 있는지 아무도 몰랐습니다.  
어느 날 밤, 그 집에 한 나그네가 찾아왔습니다. 나그네가 방문을 두드리며 말하였습니다.  
“누구 계십니까?”  
그러자 방문이 살며시 열렸습니다.  
( )

3 산 속에 무엇이 있었나요? ..... ( )

- ① 집 한 채      ② 나무      ③ 방문
- ④ 토끼      ⑤ 웅달샘

4 “누구 계십니까?”는 누가 한 말인가요? ( )

- ① 집주인      ② 나그네      ③ 나무
- ④ 참새      ⑤ 바람

5 방문이 열리고 어떤 일이 벌어졌을지 상상하여 위 글의 ( ) 안에 들어갈 내용을 써 보세요.  
( )

6 생일 선물로 받고 싶은 것과 그 이유를 써 보세요.

|          |  |
|----------|--|
| 받고 싶은 선물 |  |
| 그 이유     |  |

다음 글을 읽고 물음에 답해 보세요. (7~8)

임금은 그릇들을 찬찬히 살펴보았습니다. 그러다가 사슴이 만든 그릇을 보고 고개를 갸웃 뚫하였습니다. 이 모습을 본 아기다람쥐가 웃으며 말하였습니다.  
“하하하, 구멍난 그릇이야. 바닥에 구멍이 뽕 뚫렸잖아?”  
모두 웃음을 터뜨렸습니다.  
“사슴아, 넌 어찌하여 구멍난 그릇을 빚었느냐?”

7 임금은 구멍난 그릇을 보고 무슨 말을 하였나요?  
( )

8 임금의 말은 어떻게 읽어야 할까요? .... ( )

- ① 놀리는 것 같이 읽는다.
- ② 비웃듯이 읽는다.
- ③ 공손하게 읽는다.
- ④ 자상하고 너그럽게 읽는다.
- ⑤ 친구를 도우려는 착한 마음으로 읽는다.

다음 글을 읽고 물음에 답해 보세요. (9~10)

나는 민달팽이를 버리려고 화장지로 싸서 잡았습니다. 그런데 갑자기 민달팽이가 불쌍하다는 생각이 들었습니다. 그래서 민달팽이를 화분에 놓아주었습니다.

9 민달팽이를 화분에 놓아 줄 때에 ‘나’는 어떤 마음이 들었을까요? ..... ( )

- ① 불쌍했을 것이다.      ② 아쉬웠을 것이다.
- ③ 기뻐할 것이다.      ④ 슬펐을 것이다.
- ⑤ 화가 났을 것이다.

10 이 글은 글쓴이의 어떤 마음이 담겨 있는지 모두 찾으세요. .... ( )

- ① 동물을 미워하는 마음
- ② 동물을 사랑하는 마음
- ③ 동물을 무서워하는 마음
- ④ 작은 생명은 소중히 여기지 않는 마음
- ⑤ 작은 생명이라고 소중히 여기는 그림을 보고,

1 시계를 보고 몇 시 30분인지 □ 안에 쓰세요.

(1)



( □ 시 □ 분 )

(2)



( □ 시 □ 분 )

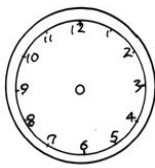
2 다음은 성우의 일과입니다. 먼저 한 일부터 차례로 숫자 1, 2를 빈 칸에 써 넣으세요.

| 아침먹기 | 잠자기 |
|------|-----|
|      |     |
|      |     |

3 다음 시각을 모형시계에 나타내어 보세요.

(1)

4시



(2)

11시 30분



4 □ 안에 알맞은 수를 써 넣으세요.

(1)

$$\begin{array}{r} 83 \\ + 5 \\ \hline \end{array} \Rightarrow \begin{array}{r} 83 \\ + 5 \\ \hline \square \end{array} \Rightarrow \begin{array}{r} 83 \\ + 5 \\ \hline \square \square \end{array}$$

(2)

$$\begin{array}{r} 39 \\ - 15 \\ \hline \end{array} \Rightarrow \begin{array}{r} 39 \\ - 15 \\ \hline \square \end{array} \Rightarrow \begin{array}{r} 39 \\ - 15 \\ \hline \square \square \end{array}$$

5 다음 덧셈을 하세요.

(1)  $4 + 3 + 1 = \square$

(2) 
$$\begin{array}{r} 20 \\ + 5 \\ \hline \square \end{array}$$

6 빈칸에 알맞은 수를 써넣으세요.

| +  | 1 | 3 | 5 | 7 |
|----|---|---|---|---|
| 10 |   |   |   |   |
| 20 |   |   |   |   |
| 30 |   |   |   |   |

7 다음을 뺄셈을 하세요.

(1)  $98$

$$\begin{array}{r} 98 \\ - 2 \\ \hline \square \end{array}$$

(2)  $79$

$$\begin{array}{r} 79 \\ - 40 \\ \hline \square \end{array}$$

(3)  $38$

$$\begin{array}{r} 38 \\ - 21 \\ \hline \square \end{array}$$

8 다음에서 바르게 계산된 것을 고르세요. ( )

①  $\begin{array}{r} 19 \\ - 8 \\ \hline 9 \end{array}$     ②  $\begin{array}{r} 33 \\ - 2 \\ \hline 30 \end{array}$     ③  $\begin{array}{r} 76 \\ - 40 \\ \hline 22 \end{array}$     ④  $\begin{array}{r} 76 \\ - 4 \\ \hline 72 \end{array}$

9 다음 뺄셈식을 보고, 덧셈을 하세요.

$$31 + 46 = 78$$

$$78 - 31 = \square$$

10 어머니께서 시장에서 사과 13개와 배 8개를 사 오셨습니다.

(1) 과일은 모두 몇 개인지 알아보세요.

$$\square + \square = \square$$

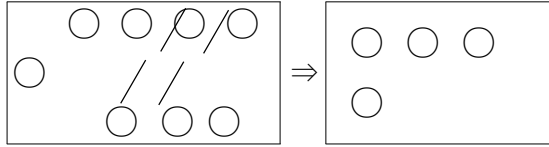
(2) 배의 수를 나타내는 뺄셈식을 써 보세요.

$$\square - \square = \square$$

7. 더하기와 빼기 (2) ~ 8. 문제 푸는 방법 찾기

수 학 85~116쪽

1 다음 그림을 보고 뺄셈식을 쓰세요.

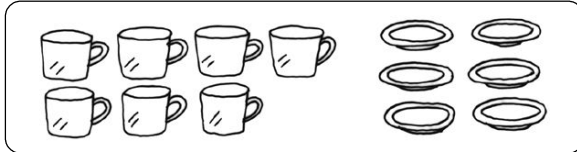


$$\square - \square = \square$$

2 태영이는 눈사람을 7개, 지영이는 5개를 만들었습니다. 태영이는 눈사람을 지영이보다 몇 개 더 만들었는지 알아보는 식을 쓰세요.

$$\square - \square = \square$$

3 컵이 7개 있고, 컵받침이 6개 있습니다. 컵은 컵받침보다 몇 개 더 많습니까?



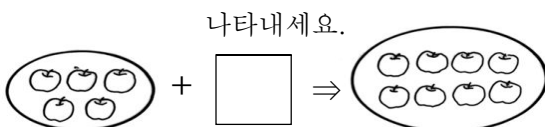
(식) \_\_\_\_\_ (답 개)

4  $\square$  안에 들어갈 알맞은 수는 얼마입니까?

$$12 - \square = 7$$

$$\square = ( \quad )$$

5 다음 그림을 보고  $\square$  가 있는 식으로 나타내세요.



6 성환이는 책을 8권, 인경이는 7권, 소현이는 3권 가지고 있습니다. 책을 합하면 모두 몇 권인가요?

7 다음을 읽고 물음에 답하세요.

버스 안에 남자 어린이 12명과 여자 어린이 8명이 타고 있습니다.

(1) 남자 어린이의 수만큼  $\bigcirc$ 를 그리세요.

(2) 여자 어린이 수만큼  $\triangle$ 를 그리세요.

(3)  $\bigcirc$ 가  $\triangle$ 보다 몇 개 더 많은지 알아보는 식을 만드세요.

$$\square - \square = \square$$

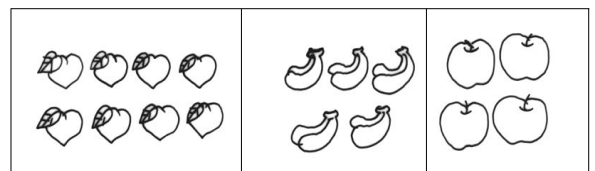
8  $4 + \square = 9$  에 알맞은 문제를 만들어 보세요.

9 다음 수 중에서 두 수를 골라 그 차가 4가 될 수 있도록 뺄셈식을 만드세요.

12, 3, 8, 9, 1

(식)

10 아래 그림을 보고 복숭아, 바나나, 사과 세 과일 중 두 과일을 이용하여 차가 가장 큰 뺄셈식을 만들고 풀어 보세요.



(식)

(      답      )

개



1. 학교에서 지킬 일 ~ 7. 신나는 명절

바른 생활 4~96쪽

1 다음 중 학교에서 지켜야 할 규칙으로 바른 것은 어느 것인가요? ( )

- ① 책상 서랍을 정리정돈 합니다..
- ② 수돗물을 틀어 놓고 교실로 갑니다.
- ③ 계단을 오를 때에는 빨리 뛰어갑니다.
- ④ 책상 위에 연필로 친구의 얼굴을 그려놓습니 다.
- ⑤ 선생님이 교실에 계시지 않으면 친구들과 돌아 다니며 놀입니다.

2 복도에서는 어떻게 걸어야 할까요?

3 <보기> 안의 내용은 어느 날 지켜야 할 규칙인 가요? ..... ( )

— <보기> —

- ① 열심히 응원을 합니다.
- ② 규칙을 지키며 경기를 합니다.
- ③ 슬그머니 빠져나가서 놀면 안됩니다.

- ① 운동회
- ② 어린이날
- ③ 교내
- ④ 현충일
- ⑤ 친구의 생일

4 내가 친구에게 잘못된 일이 있으면 어떻게 할까 요?

5 다음 중 친구로 인하여 기쁠 때는 언제인가요? ..... ( )

- ① 친구가 몸이 아파 병원에 갔을 때
- ② 친구가 선생님께 꾸중을 들을 때
- ③ 친구가 나에게 상냥하게 말할 때
- ④ 친구가 속상해 할 때
- ⑤ 친구가 거짓말 할 때

6 애국가를 부를 때에는 어떤 태도로 부를까요? ..... ( )

- ① 차려 자세로 부른다.
- ② 친구의 별명을 부르며 놀린다.
- ③ 친구와 손을 잡고 다정하게 이야기한다.
- ④ 발장난을 하면서 노래부른다.
- ⑤ 친구와 어깨동무하면서 노래부른다.

7 다음 중 국기를 다는 날은 언제인가요? ..... ( )

- ① 식목일 (4월 5일)
- ② 어린이날 (5월 5일)
- ③ 국군의 날 (10월 1일)
- ④ 내 생일 (7월 20일)
- ⑤ 할아버지 제사 (2월 9일).

8 학교 안에 있는 물건을 바르게 사용한 것은 어 느 것인가요? ..... ( )

- ① 칠판에 낙서를 합니다.
- ② 책을 본 후에는 아무데나 꽂아 놓습니다.
- ③ 청소 용구를 가지런히 정리정돈 합니다.
- ④ 거울에 더러운 것이 묻어도 닦지 않습니다.
- ⑤ 화장지를 길게 풀어서 기차놀이를 합니다.

9 다음 중 설날에 우리가 할 수 있는 행동이 아닌 것은 어느 것인가요? ..... ( )

- ① 어른들에게 세배를 합니다.
- ② 친척들을 찾아가서 즐겁게 지냅니다.
- ③ 새해에 할 일의 계획을 세웁니다.
- ④ 맛있는 음식만 골라서 먹습니다.
- ⑤ 사촌들과 사이좋게 지냅니다.

10 친구와 사이좋게 지내기 위해 내가 고쳐야 할 행동은 무엇인가요?

1. 학교에서 지킬 일 ~ 7. 신나는 명절

바른 생활 4~96쪽

1 다음 중 쓰레기로 만든 재활용품이 아닌 것은 어느 것인가요? ..... (     )

- ① 비누 : 폐 식용유를 녹여서 만든다.
- ② 화장지 : 버린 우유팩으로 만든다.
- ③ 유리병 : 씻어서 음료수 병으로 사용한다.
- ④ 비료 : 음식물 쓰레기로 만든다.
- ⑤ 헝겊 : 종이로 만든다.

2 다음 중 쓰레기 분리 수거를 위해서 우리 나라에서 실시하고 있는 제도는 무엇인가요?  
( )

3 <보기> 안의 내용은 어디서 지켜야 할 규칙인가  
요? ..... ( )

<보기>

- 차례로 줄을 서서 표를 산다.
- 자기 자리에 가서 앉는다.
- 옆 사람과 장난을 하거나 큰 소리로 말하지 않는다.

- ① 극장                  ② 운동회  
③ 수돗가              ④ 화장실  
⑤ 교실

4 내 짝의 좋은점을 한 가지 적어보세요.  
( )

5 다음 중 국기에 대한 예절이 바르지 않은 것은 어느 것인가요? ..... (      )

- ① 제복을 입은 군인이나 경찰은 거수 경례를 한다.
- ② 국기를 게양할 때나 하강할 때는 국기에 대한 맹세를 마음속으로 다짐한다.
- ③ 차려 자세로 오른손을 모아서 왼쪽 가슴에 살 짝 얹는다.
- ④ 차려 자세로 왼손을 모아 오른쪽 가슴에 살 짝 얹는다.
- ⑤ 모자를 쓴 사람은 오른손으로 모자를 벗어 왼쪽 가슴에 대면서 국기를 주물한다.

6 설날에 차례를 지내는 까닭으로 알맞지 않은 것은 어느 것인가요? ..... (      )

- ① 조상을 기리기 위해서
- ② 한해를 무사히 보낸 것에 대해 조상께 감사하는 마음을 나타내려고
- ③ 새해를 맞이하는 기쁨을 조상과 함께 하려고
- ④ 가족, 친척과 함께 즐겁게 보내려고
- ⑤ 제사음식을 배불리 먹기 위해서

7 다음 중 설날에 하는 일이나 놀이가 아닌 것은 어느 것인가요? ..... ( )

- ① 세배하기                      ② 차례 지내기  
③ 성묘하기                    ④ 차전놀이  
⑤ 제기차기

8 애국가를 부를 때의 올바른 자세가 아닌 것은 어느 것인가요? ..... ( )

- ① 애국가가 들리면 모두 일어서서 듣는다.
- ② 노랫말을 정확하고 힘차게 부른다.
- ③ 애국가가 끝날 때까지 움직이지 않는다.
- ④ 교실 앞에 있는 국기를 바라보면서 힘차게 부른다.
- ⑤ 물건을 들었을 경우에는 들고 부른다.

9 다음 중 쓰레기를 바르게 처리했을 때의 좋은 점은 어느 것인가요? ..... (      )

- ① 주위가 지저분하다.
- ② 나쁜 냄새가 난다.
- ③ 자원으로 재활용한다.
- ④ 쥐, 파리, 모기 등 해충이 많이 생긴다.
- ⑤ 소중한 자원이 낭비된다.

10

우리 모두는 쓰레기 분리수거에 적극 참여하고 있습니다. 되도록 사용하지 않아야 하는 일회용품에는 어떤 것들이 있는지 두 가지 이상 써 보세요.



1. 생각하여 만들기 ~ 5. 1학년 마무리

슬기로운 생활 4~74쪽

1 학교에서 여럿이 쓰는 물건은 어떻게 사용해야 하는지 바르지 않는 것은 어느 것인가요?

..... ( )

- ① 청소함에 든 청소도구를 사용하고 난 후 바르게 정리정돈 한다.
- ② 화장실에 갈 때 휴지를 알맞게 사용한다.
- ③ 학급문고의 책을 보고 난 후 깨끗이 정리 정돈한다.
- ④ 교실에 있는 쓰레기통을 발로 차 버린다.
- ⑤ 내가 쓰는 책걸상은 줄을 가지런히 맞춘다.

2 공원의 놀이터를 이용하는 방법으로 바른 것은 어느 것인가요? ..... ( )

- ① 친구가 미끄럼을 타고 있는 데 방해를 한다.
- ② 장난을 치며 정글짐을 이용한다.
- ③ 내 것처럼 아끼며 사용한다.
- ④ 놀이터에 쓰레기를 버린다.
- ⑤ 놀이 시설과 기구에 낙서를 한다.

3 쓰레기를 바르게 버렸을 때의 좋은 점은 어느 것인가요? ..... ( )

- ① 주변이 깨끗하여 기분이 좋다.
- ② 파리, 쥐가 있어서 위생적이다.
- ③ 다른 사람에게 피해를 준다.
- ④ 물과 땅을 오염시킨다.
- ⑤ 주위가 지저분하다.

4 삼촌이 결혼하면 어떻게 불러야 할까요?  
( )

5 어머니를 낳아주신 분은 누구일까요?  
( )

6 오늘날 내가 있게 된 것은 누구 때문인가요?  
( , )

7 생일, 제사 같은 행사를 해마다 치르는 지 그 이유가 아닌 것은 어느 것인가요? ..... ( )

- ① 생일을 축하해 주려고
- ② 제사를 잊지 않으려고
- ③ 생일은 기쁜 날이므로
- ④ 제사는 조상의 은혜를 생각하는 중요한 날이므로
- ⑤ 음식을 배불리 먹기 위해서

8 내가 가족을 위해 할 수 있는 일이 아닌 것은 어느 것인가요? ..... ( )

- ① 어머니 심부름을 한다.
- ② 아버지에게 신문을 갖다 드린다.
- ③ 할아버지의 어깨를 주물러 드린다.
- ④ 매일 아침 요리를 한다.
- ⑤ 내 방 청소는 내가 한다.

9 5월 8일은 어버이날입니다. 내가 부모님을 위해서 할 수 있는 일이 아닌 것은 어느 것인가요?( )

- ① 어머니께 꽃을 달아 드린다.
- ② 아버지께 편지를 쓴다.
- ③ 하루만이라도 부모님의 일을 도와드린다.
- ④ 동생을 잘 돌본다.
- ⑤ 내가 부모님을 대신해서 직장에 나가 일한다.

10 동물이 좋아하는 먹이가 맞게 짝지어지지 않는 것은 어느 것인가요? ..... ( )

- ① 토끼 : 토끼풀, 씬바퀴
- ② 닭 : 지렁이, 곡식
- ③ 메뚜기 : 벼, 연한 풀
- ④ 고양이 : 생선, 쥐
- ⑤ 다람쥐 : 물벼룩, 이끼

1. 자세히 살펴보아요 ~ 5. 마음을 전해요

말하기·듣기 4~93쪽, 읽기 4~131쪽, 쓰기 4~95쪽

☼ 다음 글을 읽고 물음에 답하세요. (1~4)

얼마 후, 임금은 약속대로 마을을 돌아보았습니다. ㉠집집마다 활짝 피어 있는 꽃을 본 임금은 얼굴을 찡그렸습니다.

‘꽃이 예쁘게 피어있는데 왜 얼굴을 찡그리실까?’

마을 사람들은 이상하다고 생각하였습니다.

마을을 둘러보던 임금은 소년의 집 앞에서 걸음을 멈추었습니다. 소년은 떨리는 목소리로 말하였습니다.

“임금님, 용서하십시오. 저는 꽃을 피우지 못했습니다.”

소년의 말을 들은 임금은 기뻐하였습니다. 임금이 마을 사람들에게 나누어 준 꽃씨는 꽃을 피우지 못하는 붉은 꽃씨였습니다.

“너야말로 정말 ㉡□ 아이로구나.”

임금은 소년에게 큰 상을 내렸습니다.

1 ㉠의 이유는 무엇인가요?

( )

2 임금님이 소년의 말을 듣고 기뻐한 까닭은 무엇인가요?

( )

3 임금님이 나누어 준 꽃씨에서는 왜 싹이 돋지 않았나요?

( )

4 ㉡의 □ 안에 들어갈 알맞은 낱말을 무엇인가요? ..... ( )

- ① 착한                      ② 정직한                      ③ 솔직한  
④ 예쁜                      ⑤ 대담한

5 다음 ( ) 안에 들어갈 알맞은 말을 쓰세요.

·알게 된 내용을 글감으로 하여 글을 쓸 때에는 ( )을 생각하며, 알게 된 내용이 잘 드러나게 정확한 낱말을 사용하여 써야 합니다.

☼ 다음 시를 읽고 물음에 답하세요. (6~10)

그린다고 그린 게  
토끼 한 쌍 그렸네.  
두 눈은 도래도래,  
두 귀는 쫑긋,  
앞발은 째막,  
허리는 잘록,  
꼬리는 몽탕.  
앞산 뒷산에  
㉠강동강동 뛰어 올라간다.

6 이 시는 무엇에 대해 노래하고 있나요? ( )

- ① 토끼가 사는 곳과 먹이  
② 토끼의 생김새와 움직임  
③ 토끼의 움직임과 사는 곳  
④ 토끼의 먹이와 생활 습관  
⑤ 토끼의 생활 습관과 생김새

7 다음 말과 바꾸어 쓸 수 있는 말을 이 시에서 찾아 쓰세요.

·둥글둥글, 반짝반짝  
( )

8 토끼의 귀는 어떻게 생겼나요? ..... ( )

- ① 두툼하다.                      ② 길고 꽃꽃하다.  
③ 작고 귀엽다.                      ④ 굵고 튼튼하다.  
⑤ 둥글고 길쭉하다.

9 토끼의 움직임을 표현한 낱말은 어느 것인가요? ..... ( )

- ① 쫑긋                                      ② 째막  
③ 몽탕                                      ④ 강동강동  
⑤ 도래도래

10 ㉠‘강동강동’을 다른 말로 바꾸어 본다면 어느 것이 좋을까요? ..... ( )

- ① 쿵쿵쿵쿵                                      ② 방긋방긋  
③ 깡충깡충                                      ④ 퐁당퐁당  
⑤ 토실토실

1. 자세히 살펴보아요 ~ 5. 마음을 전해요

말하기·듣기 4~93쪽, 읽기 4~131쪽, 쓰기 4~95쪽

☼ 다음 글을 읽고 물음에 답하세요. (1~5)

우리는 아이스 크림을 더운 여름뿐만 아니라 추운 겨울에도 즐겨 먹습니다. 오늘날, 우리가 좋아하는 아이스 크림은 어떻게 변하여 왔을까요?

아이스 크림은 지금으로부터 약 450년 전에 이탈리아에서 처음으로 만들어졌습니다. 그 때만 해도 아이스 크림은 알갱이가 굵아서 지금처럼 부드럽지 않았습니다. 또, 아이스 크림은 특별한 음식이어서 많은 사람들이 먹을 수 없었다고 합니다.

그 뒤, 프랑스 왕실의 요리사가 달걀 노른자와 향료를 더 넣어 아이스 크림을 만들어 보았습니다. 그랬더니 아주 맛이 좋았다고 합니다.

1 이 글은 아이스 크림의 무엇에 대해 알리고 있나요? ..... ( )

- ① 맛                      ② 모양                      ③ 크기  
④ 종류                      ⑤ 발달 과정

2 아이스 크림이 처음 만들어진 곳은 어느 곳인가요? ( )

3 최초의 아이스 크림에 대한 설명으로 옳은 것은 어느 것인가요? ..... ( )

- ① 알갱이가 굵었다.  
② 혼한 음식이었다.  
③ 부드럽고 맛이 좋았다.  
④ 프랑스에서 만들어졌다.  
⑤ 많은 사람들이 먹을 수 있었다.

4 지금으로부터 약 450년 전에 만들어진 아이스 크림의 특징은 어떠했나요? ( )

5 아이스 크림에 달걀 노른자와 향료를 더 넣어 아이스 크림을 맛있게 만든 요리사가 살던 나라는 어느 나라인가요? ( )

☼ 다음 글을 읽고 물음에 답하세요. (6~9)

“의원님, 저희 아버지를 좀 살려 주세요.”

“뭘, 네 아버지를 살려 달라고?”

“네, 아버지 목구멍에 뼈가 걸렸어요.”

의원은 아기호랑이를 따라 호랑이 굴로 갔습니다. 호랑이는 몹시 아픈 표정을 지으며 말하였습니다.

“의원님, 빨리 이 뼈를…….”

의원은 호랑이 목구멍에 걸린 뼈를 빼내고 치료해 주었습니다.

다음 날 새벽이었습니다. 호랑이는 의원 집 앞마당에 커다란 멧돼지를 물어다 놓았습니다. 아침 일찍 일어나 이것을 본 의원은 깜짝 놀랐습니다.

“아니, 이게 웬 멧돼지야?”

호랑이는 사람문 뒤에 숨어서 이 모습을 지켜보고 있었습니다.

6 호랑이가 의원에게 치료받아야 했던 이유는 무엇인가요? ( )

7 아기호랑이의 말을 듣고 의원은 어떻게 하였나요? \_\_\_\_\_

8 호랑이가 의원 집 앞마당에 멧돼지를 물어다 놓은 시간은 언제인가요? ( )

9 의원이 한 일에 대해 바르게 말한 것은 어느 것인가요? ..... ( )

- ① 지혜롭다.                      ② 정직하다.  
③ 용기가 있다.                      ④ 참을성이 있다.  
⑤ 효성이 지극하다.

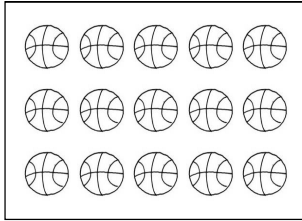
10 다음 중 낱말을 이어서 읽을 때의 발음이 바르게 된 것을 모두 고르세요. .... ( )

- ① 국어 - [구거]                      ② 넘어요 - [넘머요]  
③ 문어 - [문너]                      ④ 갑옷 - [갑운]  
⑤ 일요일 - [이료일]

1. 곱셈구구 ~ 7. 문제 푸는 방법 찾기

수학 2~116쪽, 익힘책 1~116쪽

1 다음 그림을 보고 곱셈식을 만드시오.



$$\square \times \square = \square$$

$$\square \times \square = \square$$

2 야구팀은 9명의 선수가 경기를 합니다. 7팀이면 선수들은 모두 몇 명인가요?

(식) \_\_\_\_\_ (답) \_\_\_\_\_ 명

3 다음 계산을 하세요.

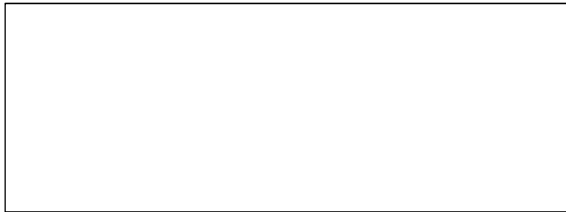
①

$$\begin{array}{r} 543 \\ + 236 \\ \hline \square \end{array}$$

②

$$\begin{array}{r} 514 \\ + 66 \\ \hline \square \end{array}$$

4 쌓기나무 6개를 가지고 재미있는 모양을 만들어 그려 보세요.



5 다음 계산을 하세요.

①

$$\begin{array}{r} 525 \\ + 278 \\ \hline \square \end{array}$$

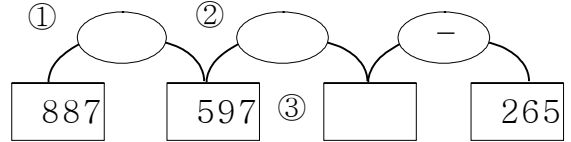
②

$$\begin{array}{r} 453 \\ - 261 \\ \hline \square \end{array}$$

6 태규는 우표를 127장, 재규는 213장 모았습니다. 누구의 우표가 몇 장 더 많은가요?

(식) \_\_\_\_\_ (답) \_\_\_\_\_ 장

7 빈 칸에 알맞은 수를 써 넣으세요.



8 선분의 길이를 그어 보세요.

① 6 cm 조금 더 되는 선분

② 8 cm 조금 더 되는 선분

9 미영이네 반 학생들이 태어난 달을 조사한 것입니다. 물음에 답하세요.

| 학생 | 태어난 달 | 학생 | 태어난 달 | 학생 | 태어난 달 | 학생 | 태어난 달 |
|----|-------|----|-------|----|-------|----|-------|
| 영미 | 2월    | 지혜 | 6월    | 인숙 | 5월    | 혜경 | 10월   |
| 재우 | 5월    | 소라 | 8월    | 숙희 | 3월    | 다은 | 12월   |
| 민호 | 9월    | 성민 | 3월    | 희선 | 11월   | 한결 | 1월    |
| 영하 | 6월    | 재욱 | 10월   | 가람 | 2월    | 승미 | 7월    |
| 수민 | 7월    | 병규 | 3월    | 유경 | 7월    | 정민 | 9월    |
| 경희 | 12월   | 규철 | 11월   | 양순 | 10월   | 윤경 | 10월   |

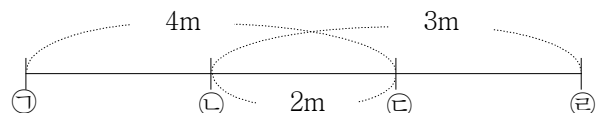
① 위의 조사표를 보고, 표를 만드세요.

| 월    | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 계 |
|------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|---|
| 학생 수 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |   |

② 5월에 태어난 학생은 누구누구인가요?

( )

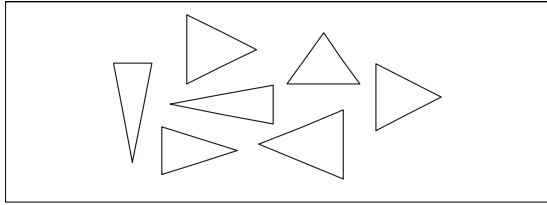
10 다음 그림을 보고, ㉠에서 ㉣까지의 길이는 몇 m 몇 cm 인가요?



1. 곱셈구구 ~ 7. 문제 푸는 방법 찾기

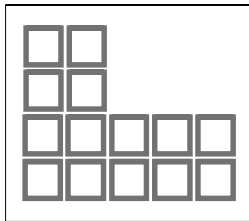
수학 2~116쪽, 익힘책 1~116쪽

1 그림을 보고, 삼각형의 변의 수를 알아보세요.



(식)  $\square \times \square = \square$ , (답)  $\square$  개입니다.

2 다음 그림을 보고, 모두 몇 개인지 여러 가지 방법으로 알아보세요.



< 방 법 1 >

< 방 법 1 >

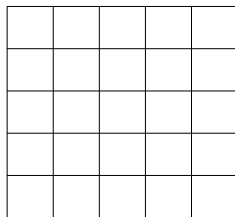
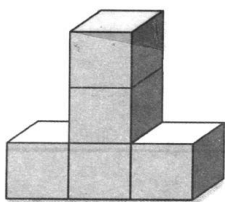
3 다음 수들을 알맞게 넣어 덧셈식이나 뺄셈식 만들어 보세요.

①  $\square - \square = 205$

②  $\square + \square = 688$

162, 321, 868, 346, 526

4 다음 그림을 보고, 위에서 본 모양을 그려 보세요.

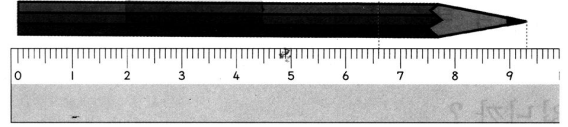


5 다음을 계산하세요.

①  $160 + 190 =$

②  $610 - 120 =$

6 다음 그림을 보고 연필의 길이를 알아보세요.



① 연필의 길이는  $\square$  cm 조금  $\square$  됩니다.

② 연필의 길이는 약  $\square$  cm 입니다.

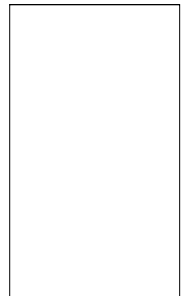
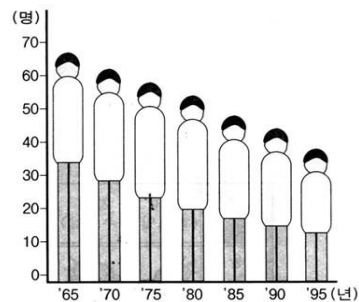
7 다음을 계산하세요.

① 
$$\begin{array}{r} 6\text{ m } 87\text{ cm} \\ - 3\text{ m } 63\text{ cm} \\ \hline \end{array}$$

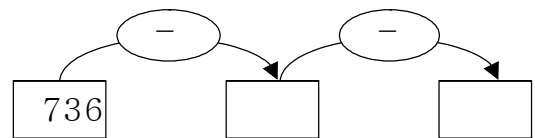
② 
$$\begin{array}{r} 3\text{ m } 50\text{ cm} \\ - 2\text{ m } 30\text{ cm} \\ \hline \end{array}$$

8 다음 표를 보고, 알 수 있는 것은 무엇인가요?

<초등 학교 학급당 학생 수>



9 빈 칸에 알맞은 수를 넣으세요.



10 다음을 계산하세요.

$$\begin{array}{r} 570 \\ - 340 \\ \hline \end{array} = \square$$
 ③

①  $\square$

②  $\square$



1. 소중한 약속 ~ 7. 2학년을 마치며

바른 생활 4~96쪽

1 도로를 안전하게 건너기 위해 이용할 수 있는 시설은 무엇이 있나요? 두 가지만 적어보세요.  
( )

2 다음 중 깨끗한 옷차림을 하였을 때 좋은 점은 무엇인가요? ..... ( )

- ① 친구들이 어울려주지 않는다.
- ② 다른 사람들이 싫어한다.
- ③ 남에게 나쁜 인상을 준다.
- ④ 건강한 생활을 할 수 있다.
- ⑤ 옷을 오래 입을 수 없다.

3 다음 중 방을 정리하는 태도로 바른 것은 무엇 인가요? ..... ( )

- ① 장난감: 놀고 난 후 그 자리에 둔다.
- ② 책꽂이: 책을 꽂혀있던 자리에 거꾸로 꽂는다.
- ③ 옷: 옷걸이에 걸거나 서랍에 개어 넣는다.
- ④ 책상: 학용품들을 책상에 늘어 놓는다.
- ⑤ 서랍: 여러 가지 물건을 섞어 놓는다.

4 다음 글의 □ 안에 알맞은 말은 무엇인가요?

□□을 잘 지키면 서로 믿을 수 있는 사이가 됩니다.

( )

5 화목한 가정을 이루기 위해 내가 할 수 있는 일을 적어 보세요.

---



---

6 이웃 사람들이 함께 의논하여 해결하여야 할 일이 아닌 것은 무엇인가요? ..... ( )

- ① 마을 길 청소하기
- ② 마을 하수도 치우기
- ③ 책가방 챙기기
- ④ 알뜰시장 행사하기
- ⑤ 물건 공동으로 구입하기

7 자연을 아름답게 하는 일로 바른 것은 어느 것 인가요? ..... ( )

- ① 승용차를 자주 타고 다닌다.
- ② 합성세제를 많이 쓴다.
- ③ 나무를 많이 심고 가꾼다.
- ④ 물을 많이 사용한다.
- ⑤ 산에 쓰레기를 버린다.

8

남한과 북한이 갈라져 사는 동안에 달라진 말을 바르게 줄로 이으세요.

- |           |       |
|-----------|-------|
| (1) 빨리 ·  | ㉠ 곱밥  |
| (2) 괜찮다 · | ㉡ 날래  |
| (3) 도시락 · | ㉢ 일없다 |

9 다음 중 반성해야 할 일은 무엇입니까? 모두 고 르세요. .... ( )

- ① 동생과 사이좋게 놀았다.
- ② 학용품에 이름을 썼다.
- ③ 휴지를 주웠다.
- ④ 교통 신호를 지키지 않았다.
- ⑤ 약속을 지키지 않았다.

10 나라를 빛내는 사람이 되기 위해서 내가 할 수 있는 일을 쓰세요.

---



---

1. 소중한 약속 ~ 7. 2학년을 마치며

바른 생활 4~96쪽

1 내 방 청소는 누가 해야 하나요?

( )

2 다음 중 옷차림을 단정히 하는 방법으로 옳은 것은 무엇인가요? ..... ( )

- ① 날씨가 더우면 옷을 풀어 헐친다.
- ② 날씨가 더우면 단추를 잠그지 않는다.
- ③ 옷을 자주 빨아 깨끗이 입는다.
- ④ 하루에 몇 번씩 옷을 갈아입는다.
- ⑤ 신발의 뒤축을 꺾어 신는다.

3 다음 중 교실의 물건을 정리하는 방법으로 옳은 것을 모두 고르세요. .... ( )

- ① 사물함: 여러 가지 물건을 섞어서 정리한다.
- ② 학급 문고: 종류별로 나누어서 정리한다.
- ③ 청소함: 비와 걸레를 함께 섞어 보관한다.
- ④ 책상 서랍: 꺼내어 쓰기 편리하게 정리한다.
- ⑤ 학습 자료: 모두 한꺼번에 쌓아둔다.

4 학교 시설물을 사용하는 태도로 바른 것은 어느 것인가요? 모두 고르세요. .... ( )

- ① 교실에 불을 항상 켜서 밝게 한다.
- ② 수도물을 쓰고 나서 꼭 잠근다.
- ③ 화장실의 휴지를 마음껏 많이 사용한다.
- ④ 놀이기구를 탈 때 차례를 지킨다.
- ⑤ 준비물은 과학실의 자료실에서 가져다 쓴다.

5 공부 외에 집에서 내가 할 수 있는 일은 무엇이 있나요? 두 가지만 쓰세요.

---



---

6 다음 중 공기를 오염시키는 원인이 되는 것은 무엇인가요? ..... ( )

- ① 농약
- ② 삼푸
- ③ 자동차의 매연
- ④ 공장의 폐수
- ⑤ 합성세제

7 안전하게 길을 다니기 위해 지킬 일을 모두 고르세요. .... ( )

- ① 오른쪽으로 질서 있게 다닌다.
- ② 공사장 주변으로 다닌다.
- ③ 교통신호를 지킨다.
- ④ 비오는 날은 어두운 색의 옷을 입는다.
- ⑤ 지하도를 이용한다.

8 다음 그림의 친구에게서 본 받을 점은 무엇인가 요?




---



---

문화재를 보호하는 방법으로 바르지 않은 것은 무엇인가요? ..... ( )

- 9
- ① 자주 만져 본다.
  - ② 자랑스럽게 생각한다.
  - ③ 아끼고 사랑하는 마음을 갖는다.
  - ④ 잘 관리한다.
  - ⑤ 좋은 점을 찾아본다.

10 반성하는 생활은 왜 필요한가요?

( )

1. 우리 마을 ~ 4. 겨울을 따뜻하게 보내려면

슬기로운 생활 4~80쪽

1 우리 마을의 중심부에 있는 큰 건물들을 2가지 이상 쓰세요.  
( )

2 마을을 소개하는 안내장에 들어갈 내용으로 적당하지 않은 것은 어느 것인가요? ..... ( )

① 특산물                      ② 자랑거리  
③ 찾아오는 길              ④ 산과 들의 모습  
⑤ 환경이 오염된 곳

3 다음과 같은 물건은 주로 어느 가게에서 살 수 있을까요? ..... ( )

|      |      |      |      |
|------|------|------|------|
| 청소기, | 세탁기, | 비디오, | 텔레비전 |
| 사진기, | 냉장고, | 선풍기, | 전자렌지 |

- ① 가구점                      ② 과일 가게  
③ 전자상가                  ④ 채소 가게  
⑤ 수산물 시장

4 다음 그림은 철수가 가방을 사는 모습이다. 가방을 살 때 생각해야 할 점으로 바른 것은 어느 것인가요? ..... ( )



- ① 물건    가격이    비싼    것을    산다.  
② 만든 날짜가 오래된 것을 산다.  
③ 튼튼한 것보다 예쁜 것을 산다.  
④ 물건값이 싼 곳을 알아본 뒤 산다.

5 ⑤ 필요하지 않은 물건도 가격이 싸면 사둔다. 집에서 텔레비전에 나오는 물건이 마음에 들어 전화로 물건을 사는 것을 무엇이라고 하나요?  
( )

6 우리 나라 가을의 날씨를 바르게 말한 것은 어느 것인가요? ..... ( )

① 산과 들에 서리가 내린다.  
② 하늘이 맑고 푸르며 높다.  
③ 햇빛이 강하고 기온이 높다.  
④ 천둥이 치고 비가 자주 내린다.  
⑤ 기온이 영하로 내려가고 눈이 온다.

7 다음은 달팽이에 대한 설명이다. 옳지 않은 것은 어느 것인가요? ..... ( )

① 툭툭 튀거나 날아다닌다.  
② 머리에 더듬이가 2쌍 있다  
③ 더듬이 끝에 1쌍의 눈이 있다.  
④ 껍질 부분과 몸으로 되어 있다.  
⑤ 위험할 때 몸이 껍질 안으로 들어간다.

8 씨가 하나인 열매는 어느 것인가요? .... ( )

① 참외                              ② 대추  
③ 수박                              ④ 사과  
⑤ 토마토

9 다음은 어느 계절의 날씨에 대한 설명인가요?

·서리가 내리기도 한다.  
·유리창에 성애가 낀다  
·물이 얼어 얼음이 된다.  
·춥고 바람이 세게 분다.

( )

10 골목길에서 미끄러지지 않으려면 무엇을 뿌려야 하나요?  
( )

1. 우리 마을 ~ 4. 겨울을 따뜻하게 보내려면

슬기로운 생활 4~80쪽

1 모둠별로 우리 마을을 조사할 계획을 세울 때 어디를 중심으로 나누는 것이 좋을까요?

$$\left( \frac{1}{\sqrt{2\pi}} \int_{-\infty}^{\infty} e^{-\frac{1}{2}x^2} dx \right)$$

2 여러분이 살고 있는 마을의 자랑거리를 한 가지 이상 쓰세요.

$$\left( \frac{1}{2} \right)$$

3 다음 네모 안에 들어 갈 내용으로 적당하지 않  
은 것은 어느 것인가요? ..... (      )

생산자 ⇒ 운반 ⇒                      ⇒ 소비자

- ① 공장                      ② 문구점  
③ 슈퍼마켓                ④ 과일 가게  
⑤ 생선 가게

4 가게와 시장이 가까이 있어서 좋은 점이 아닌  
것은 어느 것인가요? ..... ( )

- ① 교통비가 절약된다.
- ② 시간이 많이 걸린다.
- ③ 물건을 쉽게 구입할 수 있다.
- ④ 물건을 빨리 구입할 수 있다.
- ⑤ 물건을 직접 보고 살 수 있다.

5 희정이네 문방구는 장사가 잘 되는 편이다. 그 이유로 적당한 것은 어느 것인가요? … ( )

- ① 물건이 비싸다
- ② 물건의 질이 나쁘다.
- ③ 가게 주인이 친절하다.
- ④ 물건을 잘 선전하지 못했다.
- ⑤ 팔 물건에 대해 잘 설명하지 못했다.

6 가을 산의 모습을 바르게 말한 것이 아닌 것은 어느 것인가요? ..... (      )

- ① 나뭇잎이 떨어진다.
- ② 풀이 말라서 시든다
- ③ 울긋불긋 단풍이 든다.
- ④ 밤, 도토리 등의 열매가 익는다.
- ⑤ 잎이 무성해지고 줄기가 자란다.

7 여러 가지 나뭇잎 중 잎의 모양이 비슷한 것은 어느 것인가요? .....

- ① 감나무와 밤나무
- ② 느티나무와 향나무
- ③ 소나무와 사철나무
- ④ 대추나무와 사과나무
- ⑤ 은행나무와 단풍나무

## 8 열매의 속살이 하얀 것은 어느 것인가요?

..... ( )

- ① 배                      ② 석류  
③ 감                     ④ 살구  
⑤ 토마토

## 9 다음은 무엇을 하는 장면인가요?


$$\left( \begin{array}{c} \text{ } \end{array} \right)$$

## 10 겨울을 안전하게 지내는 방법을 쓰세요.

■ 다음 물음에 답하십시오.

- 다음 중 고운 말을 주고받을 때의 좋은 점이 아닌 것은 어느 것인가요? 【O】 ( )  
 ① 서로 기분이 좋다.  
 ② 싸움을 하지 않게 된다.  
 ③ 남에게 나를 잘 보일 수 있다.  
 ④ 친구와 사이좋게 지낼 수 있다.  
 ⑤ 상대방에게 좋은 감정을 갖게 된다.
- 학교에서 친구를 만났을 때 할 수 있는 정다운 인사 말을 쓰시오. 【O】  
 ( )

■ 다음 글을 읽고 물음에 답하십시오. (3~5)

이튿날 아침, 미영이는 다른 날보다 조금 늦게 교실에 들어섰습니다. 친구들이 어항 주변에 모여 웅성거리고 있었습니다. “선생님, 금붕어가 ㉠기운이 하나도 없어요.” 한 친구가 걱정스러운 표정으로 말하였습니다. “수돗물로 갈아 주어서 그런가 보다. 어항에 누가 수돗물을 넣었니?” 선생님의 말씀을 듣고 미영이는 얼굴이 빨개졌습니다. 울음이 금방 터져 나올 것 같았습니다. 미영이는 자기 자리로 돌아와 책상에 엎드렸습니다.

- 미영이가 금붕어를 위해 한 일은 무엇인가요? 【◎】  
 ( )
- 금붕어가 ㉠처럼 된 것은 무엇 때문인가요? 【O】  
 ( )
- 미영이는 왜 울음이 터져 나올 것 같았나요? 【◎】  
 ..... ( )  
 ① 선생님께 혼날까 봐  
 ② 수돗물이 오염된 물이라서  
 ③ 얼굴이 빨개진 것이 창피해서  
 ④ 금붕어가 잘못될까 봐 걱정이 되어서  
 ⑤ 친구들이 걱정스러운 표정으로 말해서

■ 다음 글을 읽고 물음에 답하십시오. (6~8)

이튿날 아침, 나는 편지와 색종이 반지를 화장대 위에 올려 놓았습니다. ㉠ 가슴이 두근거렸습니다.  
 어머니께서는 내 편지와 색종이 반지를 보고 무척 기뻐하셨습니다. 그리고 반지를 손가락에 끼어 보셨습니다.  
 “정말 예쁘구나!”  
 어머니께서 기뻐하시는 것을 보니 나도 기뻐합니다.

- 이 글의 내용으로 보아 어머니께 선물한 것은 무엇인가요? 【△】  
 ( )
- 이 글의 내용 속에는 글쓴이의 어떤 마음이 잘 나타나 있나요? 【◎】  
 ( )
- ㉠에서 글쓴이의 가슴이 두근거린 까닭은 무엇인가요? 【△】 ..... ( )  
 ① 어머니의 반응이 두려워서  
 ② 어머니의 반응이 즐거워서  
 ③ 어머니의 반응이 궁금해서  
 ④ 어머니의 반응이 좋아서  
 ⑤ 어머니께서 칭찬을 해 줄 것 같아서
- 모음자 ‘ㅈ’, ‘ㄱ’자가 들어가는 낱말을 각각 하나씩 쓰시오. 【O】  
 (1) ㅈ - ( )  
 (2) ㄱ - ( )
- 다음에서 ‘ㄷ’이 들어 있는 낱말을 모두 찾아 쓰시오. 【△】  
 가구, 다리, 미술, 전화, 파도, 노래,  
 바다, 웅기, 처음, 탈춤, 샘물, 단소,  
 구경, 소리, 마을, 고향, 미래  
 ( )

■ 다음 물음에 답하시오.

1. 다음 중 다른 사람의 말을 들을 때의 예의가 아닌 것은 어느 것인가요? 【△】 .. ( )

- ① 말하는 사람을 바라보면서 듣는다.
- ② 말하는 사람의 내용을 쓰고 외운다.
- ③ 기억할 내용은 메모하면서 듣는다.
- ④ 말하는 도중에 끼어들지 않는다.
- ⑤ 반응을 보이면서 듣는다.

■ 다음 글을 읽고 물음에 답하시오. (2~4)

거미는 다리가 여덟 개이고 더듬이는 없습니다. 거미는 나무나 땅 속에서 살고 있습니다. 거미는 멋진 거미줄을 짜는 재주가 있습니다. 그리고 어미거미는 새끼를 아주 잘 돌본다고 합니다.

2. 이 글에서 거미의 특징을 몇 가지로 설명하고 있나요? 【◎】  
( )

3. 이 글에서 틀린 글자를 찾아 바르게 고치시오. 【○】  
( ) → ( )

4. 이 글의 내용에 어울리는 거미의 생김새를 그림으로 그리시오. 【◎】



5. 다음 중 우리 나라 글자의 모양이 아닌 것은 어느 것인가요? 【△】 .. ( )

- ① ◁                      ② ◇                      ③ △
- ④ □                      ⑤ ○

■ 다음 글을 읽고 물음에 답하시오. (6~8)

어름치는 맑은 물에 사는 물고기입니다. 어름치는 4월이나 5월이 되면 자갈을 입으로 물어다 강바닥에 모읍니다. 어름치는 왜 강바닥에 자갈을 모을까요?

어름치는 강바닥에 구덩이를 파고 알을 낳습니다. 그리고 알이 떠 내려가지 않도록 자갈을 물어다 탐처럼 쌓아올립니다.

어름치는 비가 많이 오는 해에는 자갈을 강의 가장자리에 모읍니다. 그리고 비가 적게 오는 해에는 자갈을 강 한가운데에 모읍니다. 그래서 어름치를 보면 그 해의 날씨를 알 수 있다는 말도 생겼습니다.

6. 이 글을 통해 무엇을 알 수 있나요? 【◎】 ( )

- ① 어름치의 생김새
- ② 어름치가 맑은 물에서 사는 까닭
- ③ 어름치가 4~5월에 알을 낳는 까닭
- ④ 어름치가 강바닥에 자갈을 모으는 까닭
- ⑤ 어름치가 구덩이를 파고 알을 낳는 까닭

7. 어름치가 사는 모습을 통해 사람들은 무엇을 짐작할 수 있다고 했나요? 【△】  
( )

8. 어름치는 어디에 사는 물고기인가요? 【○】  
( )

9. 다음 글자에 어울리는 모양을 그리시오. 【○】

송 → ( )

10. 하루의 일을 그림으로 나타내는 것보다 글로 쓰면 좋은 점은 무엇인가요? 【○】 ..... ( )

- ① 시간이 훨씬 많이 걸린다.
- ② 뜻이 정확하게 전달되지 않는다.
- ③ 뜻을 정확하게 전달하기가 쉽다.
- ④ 보는 사람에 따라 다르게 이해한다.
- ⑤ 여러 가지 내용을 전달하기가 어렵다

성취도 평가  
수학

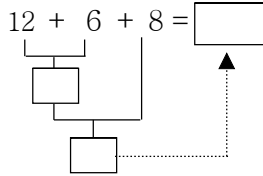
2. 두 자리 수의 덧셈과 뺄셈 (2)  
~ 3. 도형의 도형 움직이기

수학 29 ~ 35쪽, 수익 27 ~ 33쪽

2학년 반  
번

■ 다음 물음에 알맞은 답이나 번호를 쓰시오.

1. □ 안에 알맞은 수를 써 넣으시오. 【○】



2. 점 ㄱ과 점 ㄴ을 이은 선분을 그어 보시오.

【△】



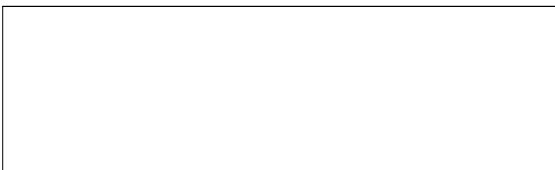
3.  $53 - 9$ 를 여러 가지 방법으로 계산하시오.

【◎】

<방법 1>

<방법 2>

4. 점 ㄱ, ㄴ, ㄷ을 꼭지점으로 하는 삼각형을 그려보  
시오. 【△】

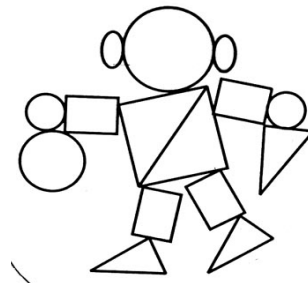


5. 점 ㄷ과 점 ㄹ을 지나는 직선을 그어 보시오.

【△】



6. 다음 그림에서 사각형, 삼각형, 원을 찾아 개수를 써  
보시오. 【◎】



- ① 원 ( )개  
② 사각형 ( )개  
③ 삼각형 ( )개

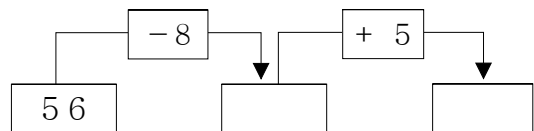
7. 학급문고를 만들기 위하여 동화책을 모았습니다. 어제  
까지 38권을 모았고, 오늘 9권을 모았습니다. 동화책은  
모두 몇 권이 되었을까요? 【◎】

(식)

( 답 )

(권)

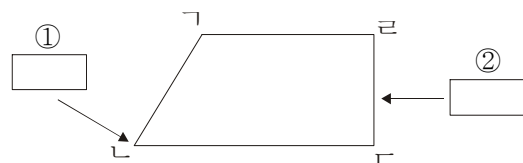
8. 빈 칸에 알맞은 수를 써 넣으시오. 【○】



9. 삼각형, 사각형을 이용하여 돛단배를 그려 보시오.  
【◎】

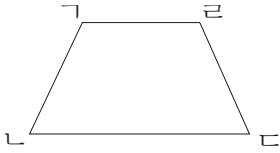


10. 빈 칸에 알맞은 말을 써 넣으시오. 【○】



■ 다음 문제를 읽고 물음에 답하시오.

1. □ 안에 알맞은 답을 써 넣으시오. 【◎】



사각형에는 변  
이 ( )개 있  
고, 꼭지점이 ( )  
개 있습니다.

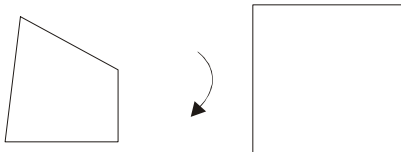
2. ( ) 안에 알맞은 도형을 그리시오. 【△】



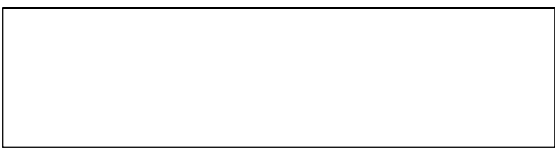
3. 원, 삼각형, 사각형 모양을 이용하여 재미있는 모양  
을 그려보시오. 【○】



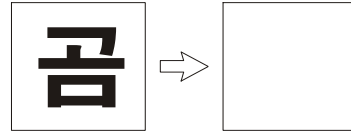
4. 다음 도형을 오른쪽으로 뒤집었을 때의 모양을 그리  
시오. 【○】



5. 우리 교실에서 원 모양이 들어 있는 물건을 3개 찾  
아 적어 보시오. 【○】



6. 다음 글자 ‘곰’을 아래쪽으로 뒤집었을 때의 모양을  
그려보시오. 【○】



7. 아래표를 보고, 각 수에는 어떤 모양이 들어가야 하  
는지 알아보시오. 【◎】

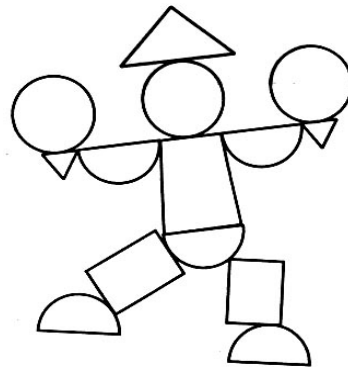
|    |    |    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|----|----|
| ■  | ▲  | ▲  | ■  | ▲  | ▲  | ■  |
| ▲  | ▲  | ■  | ▲  | ▲  | ■  | ▲  |
| ▲  | 16 | ▲  | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | ▲  | ■  |
| ▲  | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 |

수 25에는 어떤 모양이  
들어가야 합니까?  
( )

8. □ 안에 알맞은 수를 써 넣으시오. 【◎】

삼각형에는 변이 □ 개, 꼭지점이 □ 개 있습니다.

9. 다음 그림에서 원을 찾아 칠하시오. 【○】



10. 다음 ( ) 안에 알맞은 도형을 그려 넣으시오.  
【△】



성취도 평가  
바생

1. 제자리에 바르게

바른 생활 4 ~ 27쪽

2학년 반 번  
이름

■ 다음 물음에 알맞은 답이나 번호를 쓰시오.

1. 내가 스스로 할 수 있는 일 중에서 가족에게 도움을 주는 일은 무엇이 있을까요? 두 가지만 적어 보시오. 【○】

( , )

2. 자기 할 일을 스스로 하면 좋은 점은 무엇인가요? 모두 찾아 보시오. 【△】 ..... ( )

- ① 부모님이 무척 실망하신다.
- ② 주위 사람들이 싫어한다.
- ③ 일을 할 때 화가 나고 짜증스럽다.
- ④ 참는 힘과 끈기를 기를 수 있다.
- ⑤ 일을 즐거운 마음으로 할 수 있다.

3. 사용하지 않거나 필요 없는 물건은 어떻게 하는 것이 가장 좋을까요? 빈 칸에 적어 보시오.

【◎】

물건을 서로 ( ) 쓴다.

4. 학교에서 공부할 때 좋은 습관을 가진 사람은 누구 인가요? 모두 찾아 보시오. 【△】 ( , )

- ① 진호 : 아침 자습 시간에 복도에서 논다.
- ② 민지 : 자신의 생각을 분명하게 발표한다.
- ③ 주아 : 선생님 말씀을 잘 듣는다.
- ④ 응현 : 공부 시간에 모르는 것은 어머니께 여쭙어본다.
- ⑤ 보라 : 친구가 발표할 때 듣지 않는다.

5. 학용품을 잃어버리지 않고 쓰기 위해서 우리가 해야 할 일은 무엇인가요? 【○】

(학용품에 ☐ ☐ 쓰기)

6. 다음은 소라와 정근이가 학교에서 돌아와 하는 행동입니다. 배울 점과 고칠 점을 찾아 적어보시오.

【◎】



(1) 소라(배울 점) :

(2) 정근(고칠 점) :

7. 학교의 물건을 올바르게 이용하는 친구는 누구인가 요? 【△】 ..... ( )

- ① 영철 : 공책을 찢어서 비행기를 접는다.
- ② 소영 : 수도물을 쓰고 나서 꼭 잠근다.
- ③ 나리 : 책상 위에 걸터 앉는다.
- ④ 미리 : 공중 전화에 찌그러진 동전을 넣는다.
- ⑤ 영호 : 책상에 낙서를 한다.

8. 자기 할 일을 스스로 하기 위해서 무엇을 세워 실천 하는 것이 좋을까요? 【○】

생 활 ☐ ☐ ☐

9. 우리 교실에서 함께 사용하는 물건에는 어떤 것들이 있나요? 두 가지만 찾아 적어 보시오.

【○】

( , )

10. 함께 쓰는 물건은 왜 소중히 아껴써야 할까요? 이 유를 적어 보시오. 【◎】

( )

■ 다음 물음에 알맞은 답이나 번호를 쓰시오.

1. 친구가 아프거나 나쁜 일을 당하면 어떻게 해야 할까요? 【○】  
( )

2. 다음 중 바르고 고운 말을 사용하는 경우를 모두 찾아 보시오. 【○】 ..... ( , )  
① 친구를 부를 때 별명을 부른다.  
② 표준어를 사용한다.  
③ 유행어를 사용한다.  
④ 모든 사람에게 높임말을 쓴다.  
⑤ 바르고 공손한 몸가짐으로 말한다.

3. 다음과 같이 친구가 도와주면 어떤 말을 해야 할까요? 【△】



4. 화목한 가정을 위해 바르게 생활하는 어린이는 누구 인가요? 모두 찾아 보시오. 【△】  
..... ( , )

- ① 민호 : 형과 사이좋게 지낸다.
- ② 수지 : 부모님께 반말을 한다.
- ③ 주영 : 부모님께서 시키시는 일만 한다.
- ④ 미현 : 부모님께서 편찮으시면 간호하여 드린다.
- ⑤ 보라 : 부모님의 심부름은 형이 다 한다.

5. 친구에게 바르고 고운 말을 쓰면 어떤 점이 좋은가요? 【◎】  
( )

6. 화목한 가정은 누구의 힘으로 만들어질까요?

【○】

(가족   의 힘)

7. 다음 그림에서 두 친구가 고쳐야 할 점은 무엇일까요? 【○】



8. 형제간에 바르게 행동하는 사람은 누구인가요? 모두 찾아 보시오. 【△】 ..... ( , )

- ① 민철 : 심부름을 형에게 미룬다.
- ② 아영 : 동생이 못한다고 약 올린다.
- ③ 나리 : 형의 나쁜 점을 계속 말한다.
- ④ 홍희 : 새 우산을 동생에게 양보한다.
- ⑤ 영민 : 동생의 물건을 소중히 다룬다.

9. 친구에게 하는 말과 웃어른께 하는 말은 다릅니다. 다음을 웃어른께 하는 말로 바꾸어 보시오. 【◎】

“영수야, 밥 먹어.”

“할아버지, ”

10. 화목한 가정을 위해 내가 집에서 할 수 있는 일은 무엇이 있을까요? 두 가지만 적어 보시오.

【◎】

■ 다음 물음에 알맞은 답이나 번호를 쓰시오.

1. 우리가 자랐다는 것을 가장 손쉽게 확인하는 방법은 무엇입니까? 【△】 ( )

- ① 교실이 바뀌었다.
- ② 교과서가 바뀌었다.
- ③ 선생님이 바뀌었다.
- ④ 친구 관계가 좋아졌다.
- ⑤ 옷이나 신발이 맞지 않는다.

2. 우리 몸이 더욱 더 자라게 하기 위해서 내가 할 수 있는 일이 아닌 것은 어느 것입니까?

【△】 ( )

- ① 질병 예방에 힘쓴다.
- ② 운동을 꾸준히 한다.
- ③ 규칙적인 생활을 한다.
- ④ 맛있는 음식만 먹는다.
- ⑤ 음식을 골고루 먹는다.

3. 우리 몸이 자라기까지 도움을 주신 분들을 2사람 이상 쓰시오. 【○】

( )

4. 키를 채는 요령으로 맞는 것은 어느 것입니까?

【○】 ( )

- ① 양 발을 벌린다.
- ② 머리를 숙인다.
- ③ 허리를 구부린다.
- ④ 디딤대 중앙에 선다.
- ⑤ 신을 신고 디딤대에 올라간다.

5. 여러 층으로 되어 있는 집으로 많은 사람들이 살고 있으며, 집집마다 창문과 대문의 모양이 같은 집을 무엇이라고 합니까? 【○】

( )

6. 다음 괄호 안에 알맞은 말을 쓰시오. 【◎】

알 → ( ) → 번데기 → 나비

7. 다음은 아래 그림에 대한 설명이다. 어느 식물에 대한 설명입니까? 【◎】



·봄에 양지 바른 길가에서 많이 볼 수 있다.

·씨앗→새싹→꽃이 피→솜털 씨앗이 맺힌다.

( )

8. 소질에 맞는 직업이 알맞게 연결된 것은 어느 것입니까? 【△】 ( )

- ① 글을 잘 쓰는 사람 - 화가
- ② 운동을 잘 하는 사람 - 과학자
- ③ 그림을 잘 그리는 사람 - 가수
- ④ 탐구심이 강한 사람 - 운동 선수
- ⑤ 봉사 활동에 관심 있는 사람 - 사회 사업가

9. 다음 그림을 보고 알 수 있는 것은 무엇입니까?

【○】 ( )



- ① 어렸을 적에는 몸이 크다.
- ② 키와 몸무게가 점점 줄어들었다.
- ③ 사람은 나이가 들수록 젊어진다.
- ④ 일생을 두고 사람의 모습은 변한다.
- ⑤ 부모님께서는 어렸을 때가 없었다.

10. 우리들이 함께 살아갈 아름답고 살기 좋은 미래 사회를 만들기 위하여 우리가 할 수 있는 일을 써 봅시다. 【◎】

( )

■ 다음 물음에 알맞은 답이나 번호를 쓰시오.

1. 단독 주택 외부 모습의 같은 점은 어느 것입니까? 【△】 ..... ( )

- ① 대문이 있다.
- ② 방의 구조가 같다.
- ③ 창문의 위치가 같다.
- ④ 지붕의 구조가 같다.
- ⑤ 창문의 크기가 같다.

2. 다음은 집의 어느 곳에 대한 설명입니까? 【○】

가족이 모여 앉아 텔레비전을 시청하거나 대화를 나누는 곳이다.

( )

3. 아름다운 집을 만들기 위한 노력으로 바르지 못한 것은 어느 것입니까? 【△】 ..... ( )

- ① 청소를 한다.
- ② 화려하게 꾸민다.
- ③ 화초에 물을 준다.
- ④ 물건 정리를 잘 한다.
- ⑤ 가구를 적당한 곳에 둔다.

4. 동물의 특징은 어느 것입니까? 【○】 .. ( )

- ① 꽃이 핀다.
- ② 열매를 맺는다.
- ③ 씨가 자란다.
- ④ 새끼나 알을 낳는다.
- ⑤ 부분적으로 움직인다.

5. 동물을 잘 기르기 위해 해야 할 일이 아닌 것은 어느 것입니까? 【○】 ..... ( )

- ① 함부로 괴롭히지 않는다.
- ② 먹이를 무조건 많이 준다.
- ③ 관심을 갖고 사랑으로 키운다.
- ④ 이웃에 피해가 가지 않도록 한다.
- ⑤ 살기에 편리한 환경을 만들어 준다

6. 새싹이 잘 자라기 위해 필요한 것을 2가지 이상 쓰시오. 【◎】

( )

7. 다음은 씨앗을 심는 모습이다. 화분에 씨앗을 심는 방법으로 바르지 못한 것은 어느 것입니까? 【○】 ..... ( )

- ① 물을 흠뻑 준다.
- ② 화분에 구멍을 뚫는다.
- ③ 씨앗은 되도록 많이 넣는다.
- ④ 순서에 맞게 씨앗을 심는다.
- ⑤ 씨앗을 씨앗 크기의 2~3배 깊이로 심는다.

8. 식물의 자람을 관찰할 때 관찰하지 않아도 되는 것은 어느 것입니까? 【○】 ..... ( )

- ① 잎의 수
- ② 색깔의 변화
- ③ 열매의 수
- ④ 뿌리의 크기
- ⑤ 식물의 크기

9. 다음은 무엇에 대한 설명인지 쓰시오. 【◎】

씨앗을 심은 후 화분이나 화단에 쫓는 것으로 심은 식물 이름, 심은 날짜, 심은 사람 등을 기록한다.

( )

10. 다음과 같은 것을 무엇이라고 합니까? 【◎】

동현이에게

내가 살고 싶은 집을 만들었어, 보고 싶지 않니?  
우리 집에 올 수 있는지 미리 알려 주면 좋겠어.

·때 : ○월 ○일 오후 2시 30분

·곳 : 우리 집(전화 ○○○ - ○○○○)

슬기가

( )

■ 다음 글을 읽고 물음에 답하세요. (1~4)

창수는 덕제를 시샘하고 있었습니다. 그 동안 창수가 줄곧 회장을 해 왔는데, 덕제가 전학을 온 뒤부터는 덕제가 회장을 하였기 때문입니다. 그리고 어제 된 일인지 친구들도 덕제를 더 좋아하는 듯 하였습니다.

“흥, 덕제도 별수없군.”

창수는 고개를 푹 숙이고 있는 덕제를 보며 우쭐하였습니다. 다음부터 지각하지 말라는 선생님의 말씀에 덕제는 조그만 목소리로 대답하고 자리에 앉았습니다.

첫째 시간이 끝났습니다. 덕제가 도시락 하나를 들고 창수에게 왔습니다. 창수는 통명스럽게 말하였습니다.

“무슨 일 있어?”

“너에게 도시락 좀 가져다 주라고 네 할머니께서 우리 집에 전화하셨더라. 내가 네 집에 들러 도시락을 가져왔어.”

덕제는 따끈따끈한 도시락을 창수 책상 위에 올려놓았습니다.

㉠“.....”

1. 위 글에서 창수가 덕제를 시샘하는 이유를 모두 찾아 문장에 밑줄을 그으세요.

2. 덕제가 지각을 한 이유는 무엇입니까?  
( )

3. ㉠의 “.....” 부분은 누구의 말이 들어가야 할까요?  
( )

4. 덕제의 성격은 어떤지 써 보세요.  
( )

■ 다음 글을 읽고 물음에 답하세요. (5~6)

5. 서로 닮은 점을 떠올려 보기처럼 써 보세요.

\_\_\_\_\_ <보기> \_\_\_\_\_

<비행기>

· 닮은 것 : 새

· 그렇게 생각한 까닭 : 날개가 있고 날 수 있다.

<기린의 목>

(1) 닮은 것 : \_\_\_\_\_

(2) 그렇게 생각한 까닭 : \_\_\_\_\_

6. 5번 문제의 내용을 바탕으로 보기처럼 써 보세요.

· 비행기는 / 새. <보기>

· 비행기는 새처럼 / 날개를 펴고 난다.

7. 다음 중 시를 낭송할 때 주의할 점이 아닌 것은 무엇인가요? ..... ( )

① 시에 담긴 마음을 생각하며 읽는다.

② 큰 소리로 씩씩하게 읽는다.

③ 느낌을 살려 읽는다.

④ 시의 리듬을 살려 읽는다.

⑤ 지은이의 입장이 되어 읽는다.

■ 다음 글을 읽고 물음에 답하세요. (8~10)

㉠한번 입에 물면  
놓아주지 않는다.

㉡딱 문 빨래  
동치지 않는다.

개구쟁이 바람이  
바짓가랑이를 잡고 늘어져  
도

조그만 게  
고 조그만 게  
덩치 큰  
바람을 이긴다.

8. 위 시에서 흥내내는 말을 찾아 쓰세요.  
( )

9. ㉠과 ㉡은 무엇이 한 일 일까요? ..... ( )

① 사람

② 바람

③ 빨래집게

④ 해님

⑤ 바짓가랑이

10. 위 시에서 서로 맞서는 것은 무엇과 무엇인가요?  
( )

■ 다음 글을 읽고 물음에 답하세요. (1~5)

소 년:(놀라며) 네? 그럼 어머니께서 그 문제를 모두 풀 수 있다는 말씀이세요?  
어머니:(자신 있는 목소리로) 그럼!  
해설자: 소년은 대궐로 달려가 임금님을 만났습니다.  
임 금: 네가 정말 이 문제를 풀 수 있단 말이나?  
소 년:( ㉠ ) 그러하옵니다, 임금님.  
신하 1: 이 아이를 믿어보는 수밖에 도리가 없사옵니다.  
해설자: 그 때, 중국 사신이 거들먹거리며 들어왔습니다.  
중국 사신:( ㉡ )아니, 이 꼬마가 문제를 푼단 말이요?  
임 금: 우리 속담에 ( ㉢ )말이 있소. 어디 두고 봅시다.  
중국 사신:(비웃으며) 꼬마야, 그럼 첫째 문제부터 풀어 보아라.  
해설자: 소년은 개미 한 마리를 잡아 실의 한 끝을 개미 허리에 매었습니다. 그리고 개미를 구슬의 한 쪽 구멍에 넣고 반대쪽 구멍에는 꿀 을 발랐습니다. 그러자 개미는 실을 매단 채 꿀 냄새를 따라 구슬의 반대쪽으로 기어나왔 습니다.

1. ㉠과 ㉡에 들어갈 알맞은 말은 무엇일까요?  
..... ( )

- ① 은근한 목소리로 - 화를 내며
- ② 호통을 치며 - 즐겁게 웃으며
- ③ 공손한 목소리로 - 깜짝 놀라며
- ④ 껌속말로 - 별떡 일어서며
- ⑤ 큰소리로 - 작은 목소리로

2. ㉢에 어울리는 우리의 속담을 써 보세요.  
( )

3. 위 글에서 알 수 있는 소년의 성격을 써 보세요.  
( )

4. 결국 문제의 해결 방법을 알려준 사람은 누구인가요?  
( )

5. 이와 같은 글은 무엇을 하기 위한 글인가요?  
..... ( )

- ① 무용                      ② 노래                      ③ 방송곡
- ④ 창                        ⑤ 무연곡

6. 다음 글 속에서 △모양의 글자를 모두 찾아 쓰세요.

냉장고는 네모나, 네모나면 만화책

( )

■ 다음 글을 읽고 물음에 답하세요. (7~10)

도련님은 찹쌀 도둑이 바로 그 하인일 것이라는 짐작을 하고 따로 그 하인을 불러내었습니다.  
“다들 인절미를 좋아하는데 너는 왜 먹는 시늉만 하였느냐? 혹시 ㉠네가 찹쌀을 훔쳐갔느냐?”  
“도련님, 용서해 주세요. 찹쌀이 하도 먹고 싶어서……. 훔친 쌀로 계속 찰밥만 해서 실컷 먹었더니 인절미가 먹기 싫었습니다.”  
“췌□ 조용히 하여라□ 이 일은 나밖에 모른다. 얼마나 배가 고팠으면 그랬겠느냐□”  
“도련님…….”  
도련님은 ㉡그 사건을 없었던 일로 덮어두었습니다. 찹쌀을 훔쳐간 하인은 감격하여 더욱 열심히 일하였습니다.

7. 위 글의 □ 안에 들어갈 알맞은 문장 부호를 순서대로 나열한 것을 고르세요. .... ( )

- ① ! ? “                      ② ..... ! ?
- ③ ? . .....                ④ ! . ?
- ⑤ ! ? !

8. 위 글에서 밑줄 그은 ㉠의 네가는 누구를 가리키나요?  
( )

9. 위 글 ㉡의 밑줄 그은 그 사건은 무엇인가요?  
( )

10. 찹쌀을 훔쳐간 하인이 되어 도련님에게 하고싶은 말을 써 보세요.

.....  
.....  
.....  
.....

성취도 평가  
사회

1. 우리 고장의 모습 ~  
2. 우리 고장 사람들의 모습

사 회 26 ~ 49쪽

3학년 반 번  
이름

■ 다음 물음에 알맞은 답이나 번호를 쓰시오.

1. 다음 중 농촌에서 볼 수 없는 것은 어느 것인가? ..... ( )

- ① 비닐 하우스                      ② 논  
③ 지하철 역                      ④ 밭  
⑤ 트랙터

2. 다음 서로 관계 깊은 것 끼리 선으로 연결하시오.

- ① 농촌 ·                      ㉠ 조개 잡이  
② 산촌 ·                      ㉡ 버섯 기르기  
③ 어촌 ·                      ㉢ 벼농사 짓기  
④ 도시 ·                      ㉣ 회사원 근무하기

3. 산과 계곡이 오염되는 것을 막기 위해서 우리가 할 수 있는 일로 가장 바람직한 것은 무엇인가? ( )

- ① 쓰레기 정화 시설을 설치한다.  
② 쓰레기를 버리지 말고, 버려진 쓰레기를 줍는다.  
③ 산과 계곡에 가지 않는다.  
④ 쓰레기를 버리는 사람을 신고한다.  
⑤ 산과 계곡에 갈 때에는 아무 것도 가져 가지 않는다.

4. 다음을 그림 지도의 기호로 나타내시오.

- (1) 온천 ☐                      (2) 철도 ☐  
(3) 과수원 ☐                      (4) 다리 ☐

5. 우리 고장을 안내하는 지도를 그릴 때 가장 먼저 해야 할 것은 무엇인가?

( )

6. 다음 계절과 그 계절의 특징을 서로 알맞게 선으로 연결하시오.

- ① 봄 ·                      ㉠ 스케이트를 탐.  
② 여름 ·                      ㉡ 꽃이 필.  
③ 가을 ·                      ㉢ 추수를 함.  
④ 겨울 ·                      ㉣ 해수욕장에 감.

7. 다음 중 강과 바다를 이용한 활동으로 가장 알맞은 것은 어느 것인가? ..... ( )

- ① 공원 만들기                      ② 과수원으로 이용하기  
③ 아파트 세우기                      ④ 농사 짓기  
⑤ 고기 기르기

8. 우리 마을을 안내하는 그림 지도에 대한 설명으로 바르지 못한 것은 어느 것인가? ..... ( )

- ① 우리 마을에서 편히 쉴 수 있는 곳을 나타낸 그림 지도  
② 우리 마을에서 음식 맛이 뛰어난 식당을 나타낸 그림 지도  
③ 우리 마을의 자랑 거리를 나타낸 그림 지도  
④ 우리 마을에서 물건을 싸게 살 수 있는 곳을 나타낸 그림 지도  
⑤ 우리 마을에서 오염이 가장 많이 된 곳을 나타낸 그림 지도

9. 우리 생활에서 물을 효과적으로 이용하는 예를 몇 가지 들어 보시오.

.....  
.....

10. 방위표에서 북쪽은 ( )쪽이고, 서쪽은 ( )쪽이다.



■ 다음 물음에 답하세요.

1. 다음 덧셈의 값은 얼마인가요?

..... ( )

<보기>  $264 + 117 =$

- ① 381                      ② 400  
③ 531                      ④ 600  
⑤ 256

2. 다음 뺄셈의 값은 얼마인가요? ..... ( )

<보기>  $537 - 178 =$

- ① 235                      ② 364  
③ 359                      ④ 350  
⑤ 175

■ 다음 덧셈과 뺄셈을 계산하세요. (3~5)

3.  $186 + 576 =$

4.  $817 + 761 =$

5.  $293 + 576 - 671 =$

■ 다음 □ 안에 알맞은 수를 써 넣으세요. (6~7)

6. 
$$\begin{array}{r} 4 \quad 8 \quad 7 \\ + \quad \square \quad \square \quad 4 \\ \hline 7 \quad 0 \quad 1 \end{array}$$

7. 
$$\begin{array}{r} \square \quad 2 \quad 5 \\ - 3 \quad \square \quad 8 \\ \hline 2 \quad 7 \end{array}$$

8. 어느 과일가게에 귤이 286개, 사과가 144개가 있습니다. 오늘 귤을 134개, 사과는 87개를 팔았습니다. 어느 과일이 얼마나 많이 남았습니까?  
( )

9. 다음을 여러 가지 방법으로 계산해 보세요.

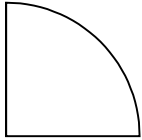
<보기>  $832 - 217 =$

10. 철수 통장에는 892원이 있었습니다. 어제는 680원을 저금했고, 오늘은 339원을 찾았습니다. 통장에는 현재 얼마가 남아 있습니까?

(식) (      답      )  
\_\_\_\_\_ 원

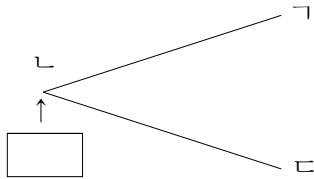
■ 다음 문제를 읽고 물음에 답하시오.

1. 다음 그림에는 각이 몇 개인가요? ( )

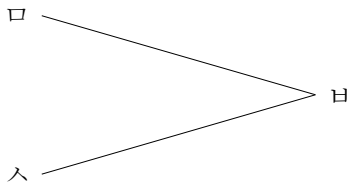


- ① 1개      ② 2개  
③ 3개      ④ 4개  
⑤ 5개

2. □ 안에 알맞은 말을 써 보세요.

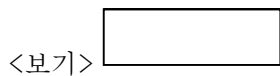


3. 다음 각을 읽어 보세요.



( )

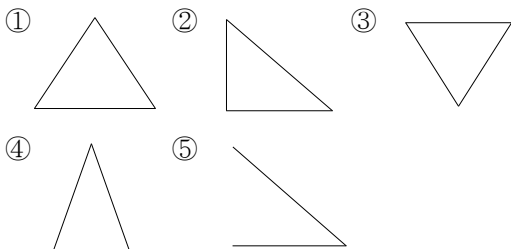
4. 다음 그림에서 직각은 몇 개일까요? ..... ( )



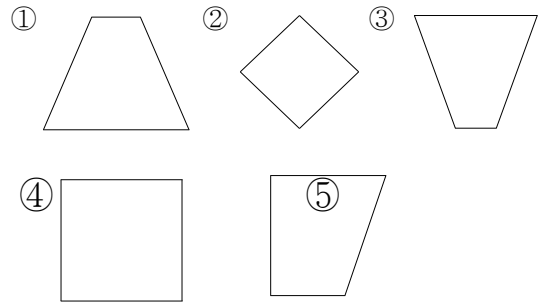
- ① 1      ② 2      ③ 3      ④ 4      ⑤ 5

5. 다음 중에서 직각삼각형을 찾아보세요.

..... ( )



6. 다음 중에서 네각이 모두 직각인 사각형은 어느 것 입니까? ..... ( )

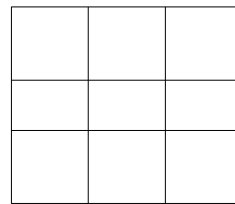


7. 다음 선을 이용해서 정사각형을 그려보세요.



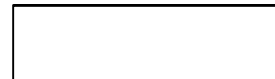
8. 그림에서 정사각형은 모두 몇 개인가요?

..... ( )



- ① 3      ② 6  
③ 9      ④ 10  
⑤ 14

9. 아래 도형이 정사각형이 아닌 이유는 무엇인가?



( )

10. 한 각이 직각인 삼각형을  이라고 합니다.

■ 다음 물음에 알맞은 답이나 번호를 쓰세요.

1. 자석의 둘레에 철가루가 늘어선 모양을 관찰할 때 필요한 준비물을 모두 고르시오.

..... ( )

- ① 실핀                      ② 철가루  
③ 나침반                  ④ 흰 종이  
⑤ 막대 자석

2. 다음 <보기>는 무엇에 대한 설명인지 아래 2개 중에서 맞는 곳에 ○표 하시오.

<보기>

막대 자석의 힘에 의하여 철가루가 일정하게 늘어선 모양

- ① 자기장 ( )      ② 자기력선 ( )

3. 다음 ( )안에 알맞은 말을 쓰시오.

철가루가 서로 끌어 당기듯이 연결되어 늘어선 모양일 때 막대 자석의 두 극은 ( )이다.

4. 다음 중 자석 주위에 철가루가 늘어선 모양에 대한 설명으로 틀린 것을 모두 고르시오.

..... ( )

- ① 언제나 원 모양이다.  
② 줄을 지어 늘어서 있다.  
③ 자석의 두 극 주위에 많이 늘어서 있다.  
④ 자석의 가운데 부분에 많이 늘어서 있다.  
⑤ 철가루가 늘어선 줄이 굽어서 자석의 두 극에 이어져 있다.

5. 우리 주변에서 자석의 성질을 이용하여 정보를 기록한 물건에는 어떤 것이 있는지 두 가지 쓰시오.

( )

6. 다음 중 신용 카드 주변에 두면 안 되는 것은 어느 것인가요? ..... ( )

- ① 클립                      ② 실핀  
③ 종이                      ④ 자석  
⑤ 지우개

7. 다음 중 자기 띠를 이용한 물건을 잘못 사용한 것은 어느 것인가요? ..... ( )

- ① 구부리지 않는다.  
② 열에 가까이 하지 않는다.  
③ 자석으로 먼지를 청소해 준다.  
④ 손으로 자기 띠를 만지지 않는다.  
⑤ 심한 충격을 가하지 않는다.

8. 고무 풍선을 불면 풍선이 부풀어오릅니다. 이 때 풍선 속에 있는 것은 무엇인가요?  
( )

9. 배구공에 있는 공기를 풍선에 옮길 때 필요한 것은 무엇인가요? ..... ( )

- ① 컵                          ② 주사기  
③ 비닐관                      ④ 페트 병  
⑤ 공기 펌프

10. 우리 생활에서 공기가 이용되는 경우를 모두 고르시오. .... ( )

- ① 자석                          ② 선풍기  
③ 온도계                      ④ 텔레비전  
⑤ 산소 발생기

■ 다음 물음에 알맞은 답이나 번호를 쓰시오.

1. 부풀린 풍선의 바람이 빠져 나갔을 때, 풍선의 모양을 바르게 나타낸 것은 어느 것인가요?  
..... ( )

- ① 풍선이 커진다.
- ② 풍선이 찢어진다.
- ③ 원래의 모양으로 돌아간다.
- ④ 풍선이 둥글고 탕탱해진다.
- ⑤ 풍선이 쭈글쭈글해지면서 줄어든다.

2. 종이배를 띄운 뒤, 컵으로 썬워 물에 잠기도록 누르면 컵 속으로 물이 들어가요?  
( )

3. 물 속에서 주사기의 피스톤을 누르면 보글거리면서 나오는 것은 무엇인가요?  
( )

4. 다음 중 공기를 더럽히는 원인이 아닌 것은 어느 것인가요? ..... ( )

- ① 선풍기의 바람
- ② 공사장의 먼지
- ③ 공장 굴뚝의 매연
- ④ 자동차의 배기 가스
- ⑤ 쓰레기를 태운 연기

5. 공기가 더러워졌을 때의 현상을 모두 고르시오.( )

- ① 식물이 잘 자란다.
- ② 불쾌한 냄새가 난다.
- ③ 하늘이 맑지 않고 뿌옇다.
- ④ 숨쉬는 데는 크게 불편하지 않다.
- ⑤ 하늘이 높고 푸르다.

6. 다음 <보기>의 물체들이 갖는 공통점은 무엇인가요?

<보기>

산소 발생기, 선풍기, 관악기, 풍선, 연

( )

7. 다음 중 공기를 깨끗하게 하려면 어떻게 해야 하나요? ..... ( )

- ① 쓰레기는 태워서 없앤다.
- ② 쓰레기를 아무 데나 버린다.
- ③ 나무를 함부로 베지 않는다.
- ④ 가까운 곳도 자동차를 타고 간다.
- ⑤ 공장 매연을 보고도 못본척 한다.

8. 물체의 차고 따뜻한 정도를 무엇이라고 하는지 쓰시오.  
( )

9. 다음 보기를 보고 차가운 물체와 뜨거운 물체로 나눠 보시오.

<보기>

국, 전기 난로, 얼음, 팔빙수  
아이스크림, 전기 다리미

- ① 차가운 물체 ( )
- ② 뜨거운 물체 ( )

10. 다음 중 가장 따뜻한 물체는 어느 것인가요?  
..... ( )

- ① 음료수                      ② 목욕물
- ③ 아이스크림              ④ 음식을 받는 식판
- ⑤ 선풍기의 바람

# ABSTRACT

The Effects of an EQ Program on the Emotional Quotient and Academic Achievement of  
Elementary Schoolers

Lee, Youn-kyung

Dept. of Edu-care Management

Graduate School of Human Life Science

SungKyunKwan University

The purpose of this study was to examine the effect of an EQ program on the emotional quotient and academic achievement of elementary schoolers in a bid to step up their personality development and improve their interpersonal skills and emotional self-control.

The research questions were posed as below:

1. What influence does an EQ program exercise on school children's emotional quotient?
2. What influence does an EQ program exercise on school children's academic achievement?

The subjects in this study were 60 students in their second and third years of elementary school in Seoul, who were divided into an

experimental group and a control group with 30 each. Each group included 14 second graders and 16 third graders, and out of the 14 second graders in each group, seven each were boys and girls. Among the third graders in each group, eight each were boys and girls.

The instrument used in this study to assess their emotional quotient was Mun yong-rin(1996)'s EQ Test, which consisted of four different types that were respectively for preschoolers, school children in the first and second year, school children in the third to six year, and middle school students, and the test for school children in the third to sixth year was employed in this study. As for academic achievement, achievement test was prepared by this researcher. Their grades in four subjects including language arts, mathematics, science and social studies were added up and averaged.

The experimental group participated in an EQ program after school 10 times on Mondays from February through April, 2004, and the control group took supplementary enrichment courses. Before the experiment, pretest was implemented, and posttest was conducted in the same way as the pretest one week after the experiment. The collected data were analyzed with SPSS/Win 11.0 program, and t-test was utilized to determine the impact of the EQ program on the children's emotional quotient and academic achievement.

The major findings of the study were as follows:

First, the children who was exposed to the EQ program outperformed the others who wasn't in emotional quotient. By EQ subareas, the former excelled the control group in empathy, emotional

control and emotional utilization.

Second, the children who participated in the EQ program outdid the others in academic achievement.

The above-mentioned findings suggested that the EQ program had a good effect on enhancing the emotional quotient and academic achievement of the elementary schoolers. Emotional education could teach children to express themselves appropriately, become sensitive to others' feelings and respond to them properly. Furthermore, that could enable them to think better, take advantage of their emotions properly and deliberate on them. In a word, emotional education could make a contribution to facilitating the balanced emotional and cognitive growth of children, and the findings of the study are expected to let people wake up to the importance of emotional education as a vehicle to step up children's cognitive, social and emotional growth, instead of just sticking to knowledge-based education.