

유아 놀이에 대한 교사의 신념 분석 : Q-방법론적 접근

Teacher's Belief in Young Children's Play : A Q-approach

김 영 숙*

Kim, Young Sook

김 성 수**

Kim, Sung Soo

ABSTRACT

This study identified and explained the prototypes of teacher's belief about children's play with the use of Stephenson's Q-methodology. The sample consisted of 35 kindergarten teachers. A Q-deck composed of 48 cards, derived in part from a review of related literature and was developed by the researchers and sorted by the subjects. The obtained Q-sort scores were analyzed by factor analysis. The findings revealed that the subjects were divided into 3 belief types : "life-experienced", "developmental-disciplinary", "cultural-environmental". Likely explanations for these results are considered, and implications are discussed.

Key Words : 교사(teacher), 신념(belief), 유아 놀이(children's play), Q-방법론(Q-methodology).

* 접수 2001년 9월 30일, 채택 2001년 11월 6일

* 진주전문대학 유아교육과 부교수, E-mail : trendy3@hanmail.net

** 부천대학 유아교육과 겸임교수

I. 문제의 제기

교사는 최선의 교육을 제공하기 위하여 유아의 발달 수준을 파악하고, 이에 맞는 교육 프로그램을 수행하며 자신의 문화경험이나 교육관을 적용하여 가르친다. 이러한 교수행동은 유아 발달에 직접적으로 영향을 주며(이은화, 배소연, 조부경, 1995), 교사가 가지고 있는 신념에 따라 결정되고 판단된다. 신념은 개인의 행동, 태도, 판단에 영향을 주며 교사의 아동관, 교육의 목적과 목표, 교수활동에 대한 가정을 통합하는 총체적 이해구조로 지식의 정의적인 요소와 인지적인 요소로 정의한다(Peters, Neisworth & Yawkey, 1985).

교사 연구의 경향은 교사 자신의 이론적 지식보다 현장을 통해 갖게되는 신념이나 사고과정이 중요한 변인이 된다는 주장과 함께(Spodek & Rucinski, 1985), 교사 신념에 관한 연구는 다양한 영역에서 이루어져 왔다. 이러한 영역 중 특히 유아 놀이와 관련하여 Spidell(1986)은 놀이에 참여하여 유아와 상호작용하는 교사의 행동은 자신만의 신념체계가 있다고 제기한 이후, 놀이에서의 교사 신념과 관련한 연구의 필요성은 더욱 구체적으로 대두되고 있다.

이러한 놀이와 교사신념과 관련한 연구를 살펴보면 다음과 같다. Spidell(1986)은 놀이 현장에서 교사가 개입한 에피소드를 중심으로 연구한 결과, 어떤 인식을 하고 판단하는 교사의 신념은 개인적 교육관에 근거할 뿐 아니라 문화적, 사회-정치적 그리고 경제적 영향을 받는다고 하였다. Davies(1997)의 연구에 의하면, 8개 유아교육기관을 대상으로 바깥놀이에 참여하는 교사 사고와 실제행동을 관찰한 결과, 교사참여는 발달적으로 긍정적 효과를 가져오며 놀이를 더욱 풍부하게 하는 결과를 보였다고

하였다. 또한 교사들은 바깥놀이의 가치와 목적에 관해 뚜렷한 신념을 가지고 유아들을 지도했으며, 교사는 주로 놀이환경설정, 관찰, 사고 감독하기, 부적절한 유아들에게 개입하기와 같은 역할이었다고 하였다. File(1994)은 통합 유아교육 프로그램에서 교사와 유아간의 인지-사회 놀이 상호작용을 연구한 결과, 교사의 신념은 장애 유아가 정상아보다 사회기술면에서 뒤쳐져 있음을 아는데도 불구하고, 놀이에서 사회적인 측면보다는 인지적인 면을 더욱 지지했다고 하였다.

그외 교사신념을 지지하는 연구로서, Enz와 Christie(1993)는 교사가 유아놀이에 참여하는 유형은 다양하다고 하였으며, 그 유형은 매니저, 협력자, 리더의 역할을 했으며 교사참여는 놀이내용을 확장시켰다고 하였다. 특히 극놀이의 경우에, 교사가 참여하지 않으면 놀이 진행이 어렵거나 또는 교사가 감독자로서 참여하면 지나치게 단순하게 진행되었다고 하여 교사의 신념에 따라 참여유형이 다양함을 말해주고 있다. Sims와 Hutchins 그리고 Taylor(1997)는 3세아 놀이의 관찰을 통한 연구 결과, 교사의 신념과 가치관에 의해 교사역할이 나타나는 교실의 문화 풍토와 유아 놀이의 갈등 행동이 관련이 있다고 보고하였다. 또한 놀이에서 갈등이나 공격성의 원인이 되는 놀이 금지와 관련한 연구로서 Boyd(1997)는 아동들에게 수퍼 맨 놀이 금지는 효율적인 방법은 아니며, 오히려 수퍼 맨 놀이는 민주적 사회집단의 가치관과 삶을 배울 수 있는 기회를 제공하는 긍정적 기능을 한다고 하였다.

이와 같이 유아 놀이에서 교사 신념은 개인적 교육관에 근거할 뿐 아니라 문화적, 사회-정치적 그리고 경제적 영향을 받는다는 연구, 놀

이의 가치와 목적에 관해 뚜렷한 신념을 가지고 유아들의 놀이를 지도하는 연구, 교사의 신념과 가치관에 따른 교실의 문화 풍토와 놀이 행동과의 관련 분석 연구, 그리고 공격적인 놀이 금지에 관한 연구 등 다양하게 논의되고 있음을 알 수 있다.

그러나 유아 놀이에서의 교사 신념에 대해 교사 자신의 관점에서 출발하여 좀 더 주관적인 차원에서 신념의 유형을 분석한 연구는 부족한 실정이다. 유아 놀이연구에 중요한 변인이 되는 교사 요인은 놀이에서 유아와의 상호작용이나 놀이 참여방법에서 다양한 유형의 역할로 나타난다. 교사가 놀이에 참여하는 과정에서 상황적 특징에 따라 어떠한 신념으로 작용할 것이며, 또한 교사가 유아놀이에 대해 어떠한 신념을 갖고 있는지를 아는 것은 유아놀이 연구에 도움이 될 뿐 아니라 놀이에서의 교사 역할을 잘 이해할 수 있다.

이러한 관점에서 본 연구는 유아놀이에 대한 교사신념의 유형을 Q 방법론으로 접근하여 놀이에 대한 교사의 주관성을 과학적으로 검증, 분석하여 교사 신념의 유형을 제시하고자 한다. 이것은 유아놀이에 대한 교사 신념을 연구자의 관점이 아니라 교사 자신의 관점에서 출발하여 개인간의 차이가 아니라 개인내의 의미성에 대해 좀 더 주관적인 차원에서 교사 신념의 유형을 분석할 수 있기 때문이다.

이에 본 연구는 유아놀이에 대한 교사의 주관적 반응을 통하여 신념이 어떻게 다른지 Q 방법론 접근으로 분석하고, 그 유형을 제시하여 유아교육현장에서의 놀이와 관련한 교사의 역할 및 행동을 이해하기 위한 기초자료를 제시하고자 한다. 이러한 목적하에 본 연구에서 제기된 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 유아 놀이에 대한 교사 신념의 유형은 어떠한가?

II. 연구방법

1. 연구대상

본 연구 대상은 경남의 12개 유아교육기관에 재직중인 교사 40명을 대상으로 실시하였다. 연구대상의 추출방법은 편향된 의도를 지니지 않은 상태에서 유의추출 하였으며, 연구 분석과정에서 척도판 위에 중복된 번호를 적거나 빠져있는 경우, 자유반응 진술이 없는 경우에는 분석에서 제외시켰다. 최종 연구대상은 교사 35명으로, 평균연령은 24.2세(SD=2.84)세, 교육경력은 전문대 졸업 29명(82.85%), 4년제 졸업 6명(17.14%)이며, 유아교육기관 형태는 유치원 근무 21명(60.00%), 어린이집 근무 14

명(40.00%)이다.

2. 연구 도구

1) Q 표본의 구성 및 선정

Q표본은 유아놀이와 관련된 문헌검토를 통하여 이루어졌다. 먼저 유아놀이와 관련한 문항을 만들기 위하여 Johnson, Christie, Yawkey (1987) 그리고 Scales, Almy, Nicolopoulou, Ervin-Tripp(1991) 등의 문헌을 바탕으로 진술문의 예비문항이 작성되었다. Q 모집단에 포함된 진술문은 100개의 예비문항과 총 6개 범주에서 시작하였으며, 6개 범주는 유아놀이에서의 놀

<표 1> Q 표본의 범주

구분	Q표본	구분	Q표본
놀이 환경	1. 놀이 공간 및 물리적 환경증시 2. 놀이 계획 및 진행시간 부여 3. 관찰을 통해 놀이 상황 파악 4. 신체발달의 놀잇감 제공 5. 음악, 미술활동의 놀잇감 제공 6. 탐구력을 위한 놀이환경 7. 상상력을 위한 놀이환경 8. 능력과 흥미에 적합한 놀이 환경 9. 사회성과 언어발달을 위한 놀이환경 10. 전자게임의 장/단점을 위한 놀이환경	놀이 참여	26. 유아 수준 고려하여 참여 27. 놀이 관찰 중 필요하면 개입 28. 친숙한 상호작용으로 참여 29. 역할을 맡아서 참여 30. 놀이 확장을 위한 언어적 참여, 제안 31. 놀이 도중의 질문이나 요구에 반응 32. 단독놀이하는 유아 배려 33. 놀이종류에 따른 교사 참여방법 연구 34. 놀이확장을 위해 새로운 주제 제공 35. 교사-유아 간의 전자게임 참여
놀이 내용 및 효과	11. 놀이 적응력과 학습수행능력 관계 12. 놀이 지속시간과 학습수행능력 관계 13. 사회기술촉진 14. 사회적 능력 15. 남녀 성차 16. 유아의 기질적인 요인 17. 유아의 지적 능력과 놀이 18. 부모의 양육태도와 놀이 19. 교사의 행동과 놀이 20. 또래의 행동과 놀이 21. 놀이에 대한 부모교육 22. 반사회적인 행동과 공격적인 놀잇감 23. 거친 신체놀이 24. 놀이 내용의 학습상황 연계 25. TV 및 컴퓨터 게임	놀이 지도	36. 놀이 시범 및 새로운 놀이 행동 지도 37. 놀이 적응력이 부족한 유아 지도 38. 놀이 경험이 부족한 유아 개별지도 39. 상상의 세계 중요시 40. 놀이 갈등에 대한 교사 직접 지도 41. 놀이 갈등의 유아 자율 해결 지도 42. 한가지 놀이보다 다양한 놀이 권유 43. 놀이 적응력 수준에 따른 놀이지도 44. 놀이 시작 방법 지도 45. 상상보다는 현실 세계 중요시 46. 갈등에 대한 다양한 해결방법 지도 47. 규칙 필요성 지도 48. 교사를 위한 놀이지도 프로그램

이환경, 놀이참여, 놀이내용, 놀이효과, 놀이지도, 그리고 전자 게임에 관한 것이었다. 범주별에 따라 Q 표본을 선정하는 과정에서 전자 게임은 유아교육기관에서 일반적인 놀이활동이 아니라고 연구자가 판단하여 문항으로 포함시켰으며 범주에서는 제외시켰다. 또한 놀이 내용과 놀이효과의 예비문항은 놀이 내용에 따른 효과를 대담하는 중복 문항이 많아 통합하는 것이 효율적이라고 판단하여 놀이내용 및 효과로 통합하였다. 그리고 Q 표본의 수는 40개에서 60개(김홍규, 1990)가 일반적이라는 점에 의거하여, 최종 4개 범주 48개 문항의 Q 표본을 선정하였다.

이러한 최종 48개의 Q 표본 문항을 10차례의 수정 및 논의 끝에 선정하였다. Q 표본의 범주는 놀이환경, 놀이 참여, 놀이 내용 및 효과, 그리고 놀이지도의 4개 범주로 결정되었으며, 자세한 내용은 <표 1>과 같다.

2) Q 카드 및 Q-표본의 분포도

Q-카드의 분포도는 표본으로 선정된 48개의 진술문들을 3.5×8.5cm의 카드에 인쇄하여 코팅하여 사용되었다. 응답하는 교사는 각 진술문의 내용이 자신의 평소 주관과 가까운 정도에 따라 9점 척도상에 분류하여 준정상분포에 가깝도록 강제 분포시키도록 하였다. 사용된 Q-분포도는

2, 4, 5, 8, 10, 8, 5, 4, 2 이다.

3. 연구 절차

검사의 실시는 2001년 1월 3일부터 2월 26일까지 약 2개월에 걸쳐 유아교육기관을 방문하여 실시되었다. Q-분류는 한번에 1명 또는 5명씩 면접형식으로 실시되었다. 연구자의 직접적 구두 지시에 따라 48개의 카드 내용을 읽고, 자신의 관심도에 따라 카드를 분류판 위에 다시 배열하도록 하였다. 48장의 카드를 모두 분류하는 데 걸린 시간은 최소 25분부터 39분이었다. 분류된 진술문은 Q-채점판의 각 척도

상위에 분류된 진술문의 고유번호를 적도록 하였다. 한편 9점과 1점의 양극단에 분류한 진술문에 대해서는 차후 요인 결과의 해석을 위해 채점판 뒷면에 자유반응식으로 선택의 이유를 진술하도록 하였다.

4. 자료처리 및 분석 방법

수집된 자료는 SPSS for Windows version 10.0에 의해 통계처리 되었다. 사용된 주요 통계적 방법은 Varimax Rotation에 의한 주요인 분석이다.

Ⅲ. 연구결과 및 해석

1. Q-요인분석 결과

교사의 유아놀이에 대한 주관적 견해를 Q-요인분석한 결과, 다음 <표 2>와 같이 나타났다.

<표 2> 교사의 Q분류결과에 대한 요인별 Eigen값 및 설명량

요인	Eigen 값	변량 설명량	누가설명량
I	12.875	36.786	36.786
II	3.944	11.267	48.053
III	2.358	6.738	54.792

교사에 대한 Q-요인분석결과는 <표 2>와 같이 Eigen 값이 1.00이상인 요인이 모두 3개이며 요인별 설명량은 요인 I이 36.78%, 요인 II는 11.26%, 요인 III은 6.73%이다. 이러한 결과는 요인 I이 전체변량의 36.78%의 설명량을 갖고 있음을 의미한다. 따라서 요인 I이

교사의 유아놀이 대한 주관적 견해를 가장 많이 설명하는 요인으로 볼 수 있으며, 이 세 요인의 전체변량에 대한 누가설명량은 전체의 54.79%이다.

<표 3>은 3개의 요인으로 Varimax 방식으로 회전한 결과이다. 요인 부하량에서 Q진술문의 수에 비추어 통계적으로 의미 있다고 판단되는 요인 부하량의 기준은 Schlinger(1969)가 제안한 방식을 적용하여 99%수준의 요인 부하량의 표준오차를 계산하였다. 그 값은 $1/\sqrt{(48)} = .372$ 였다. 따라서 <표 3>에는 .372이상의 요인 부하량 만을 표시하고 나머지는 삭제하였다. 요인 I에 부하된 대상의 수는 35명중 19, 요인 II에는 11, 요인 III에는 5명이었다.

2. 요인별 분석

유아놀이에 대한 교사 신념의 요인분석 결과

〈표 3〉 회전후 요인 행렬

ID	요인 I	요인 II	요인 III
16	.780		
28	.742		
26	.727		
17	.699		
06	.681	.376	
02	.668		
18	.650		
11	.643		.459
15	.642	.378	
33	.641		
10	.639	.391	
01	.637	.421	
32	.630		
24	.618		
31	.617		
30	.616		
35	.615		
22	.594		
29	.591		
08		.802	
21		.798	
07		.741	
12		.703	
34		.694	
13		.646	
27	.398	.633	
05		.629	
25		.621	
14		.620	.431
09		.616	
04			.763
19		.375	.709
20			.610
03			.562
23			.562

에 따라 구해진 피험자별 요인 부하량은 각 요인별로 가중치가 계산되었다. 그 다음 요인별로 가중치를 부과하여 요인정렬값을 계산하고, 이를 다시 표준점수(z점수)로 변환하여 48개 진술문중 ±1.0 이상인 진술문만을 선정하였다.

1) 요인 I : 생활-경험적 신념

요인 I에 부하된 연구대상은 모두 19명이며, 상대적으로 높은 점수와 낮은 점수를 준 진술문과 그 z값은 다음 <표 4>와 같다.

먼저 높은 점수를 부여한 진술문을 살펴보면, 교사 자신과 제일 가깝다고 생각되는 진술문은 13번으로 '사회기술 촉진을 위한 놀이 내용 중요'의 의견이 가장 높은 z값을 보였다. 그 다음으로 '유아의 기질적인 요인', '부모의 양육태도', '유아의 사회적 능력' 및 '지적능력', '또래의 행동이 유아놀이에 영향을 끼친다'는 등의 순서였다. 이러한 진술문에 대해 높은 점수를 준 이유에 대해 놀이활동을 통해 친구들과의 유대감 형성, 유아교육기관에 대한 적응력과 친구와의 사회기술 향상에 도움을 주며, 놀이를 통한 사회성 발달 그리고 교사 자신 또한 어릴 때 놀이를 통한 친구관계가 사회생활에 많은 도움을 준 것으로 그 이유를 들고 있다. 또한 유아들이 부모 흉내를 내는 놀이 장면에서 부모의 기질적인 요인이 유아행동에 그대로 반영되며, 유아의 놀이 내용이 이해되지 않았으나 부모면담을 통해 일상생활속에서의 유아 놀이를 이해한 경우도 있다고 하였다. 그의 놀이활동을 통해 또래와의 유대감을 형성하여 사회적 능력을 길러 가는 것으로 그 이유를 들고 있다.

한편, 상대적으로 낮은 점수를 준 진술문은 '유아들의 거친 신체놀이 수용' '전자게임에 함께 참여' '유아의 놀이적응력과 학습수행능력과의 상관' '놀이계획과 진행에 필요한 충분한 시간 부여' 등으로 나타났다. 이러한 진술문에 대해 낮은 점수를 준 이유는 거친 신체놀이는 공격적, 반사회적인 경향이 되어 부정적인 영향을 주므로 안전을 중시하기 때문이며, 전자게임은 교사자신이 선호하지 않는 이유와 함께 유아들이 지나치게 몰두함으로써 친구관계 및 일상생활에 방해가 되기 때문으로 생각하였다. 그리고 유아의 놀이적응력은 사회성, 인성과 관련하거나 개인의 발달차이로 보았으며 학습수행능력과 무관하다고 보았다.

<표 4> z값이 ±1.00인 진술문(제 I 요인)

항목 번호	진술문	z 점수
13	나는 사회기술을 촉진시키기 위한 놀이내용이 중요하다고 생각한다.	2.03070
16	나는 유아의 기질적인 요인이 놀이에 영향을 끼친다고 생각한다.	2.02999
18	나는 부모의 양육태도가 유아 놀이에 영향을 끼친다고 생각한다.	1.97404
14	나는 친구와 잘 노는 유아가 사회적 능력이 있다고 생각한다.	1.74809
17	나는 유아의 지적 능력이 놀이에 영향을 끼친다고 생각한다.	1.21296
20	나는 또래의 행동이 유아 놀이에 영향을 끼친다고 생각한다.	1.09893
22	나는 유아의 반사회적인 행동과 공격적인 놀잇감은 관련있다고 생각한다.	1.07095
7	나는 유아의 상상력이 놀이로 확장될 수 있는 환경을 제공한다고 생각한다.	-1.09964
2	나는 놀이 계획과 진행에 필요한 시간을 충분히 준다고 생각한다.	-1.55153
11	나는 놀이 적응력이 부족한 유아들은 학습수행능력이 떨어진다고 생각한다.	-1.91667
35	나는 유아들과 함께 전자게임을 하면서 놀이에 참여한다고 생각한다.	-2.00272
23	나는 유아들의 거친 신체놀이를 수용한다고 생각한다.	-2.48189

따라서 이러한 분석을 종합해볼 때 요인 I 에 나타난 놀이에 대한 교사 신념은 일상생활 및 현장지도 경험에서 나온 것으로서, 유아교육현장의 놀이는 일상생활에 필요한 사회기술 향상에 도움이 되며, 또래와의 유대감 형성 및 생활 적응력을 길러준다고 강조하였다. 또한 부모의 양육태도가 유아놀이생활에 그대로 나타나는 가정환경의 중요성을 교사 경험에서 강조한 결과로 볼 수 있기에 요인 I 을 생활-경험적 신념으로 명명하고자 한다.

2) 요인 II : 발달-규범적 신념

요인 II 에 부하된 연구대상은 모두 11명이며, 상대적으로 높은 점수와 낮은 점수를 준 진술문과 그 z값은 다음 <표 5>와 같다.

먼저 높은 점수를 부여한 진술문을 살펴보면, 우선 자신과 제일 가깝다고 생각되는 진술문은 47번의 ‘유아놀이에서의 규칙지도’에 관한 내용이 가장 높은 z값을 보였다. 그 다음으로 ‘유아놀이능력과 흥미에 적합한 놀이환경’,

‘유아수준에 맞추어 놀이참여’, ‘유아의 사회성과 언어발달을 위한 놀이환경’ 및 ‘놀이를 위한 물리적 환경’, ‘유아 신체발달을 위한 놀이환경 제공’ 등의 순서였다. 이러한 진술문에 높은 점수를 준 이유는 공동 활동에서의 놀이 규칙은 서로 신뢰하며 약속한 것을 지키는 의미에서 중요하므로 놀이 전에 정한 규칙은 지키도록 지도한다고 하였다. 또한 발달에 끼치는 놀이 영향력은 크다고 생각되므로 유아놀이능력에 맞추어 현재보다 좀 더 발달할 수 있는 단계까지 고려한 놀이환경 제공이 중요하다고 하였다. 그리고 놀이 흐름을 방해하지 않고 유아 수준에 맞추어 참여해야 하며, 유아의 흥미와 연령에 적합한 놀이환경이 중요한 것으로 그 이유를 들고 있다.

한편, 상대적으로 낮은 점수를 준 진술문은 ‘놀이에서 남녀 성차 인식’ ‘거친 신체놀이 수용’ ‘놀이적응력이 부족한 유아는 학습수행능력 부족’ ‘놀이 도중 발생한 갈등에 대해 엄격함’ ‘놀이 개별지도’ 등으로 나타났다. 이러한

〈표 5〉 z값이 ± 1.00 인 진술문(제II요인)

항목 번호	진술문	z점수
47	나는 유아놀이에서 규칙을 지키면서 놀도록 지도한다고 생각한다.	1.86317
8	나는 유아의 놀이능력과 흥미에 적합한 놀이 환경을 준비한다고 생각한다.	1.63654
26	나는 유아 수준에 맞추어 놀이에 참여한다고 생각한다.	1.53927
9	나는 유아의 사회성과 언어발달을 위한 놀이환경을 다양하게 제공한다고 생각한다.	1.24349
1	나는 유아놀이를 위한 공간 배열 및 물리적 환경을 중요시한다고 생각한다.	1.22324
4	나는 유아의 신체 발달을 위한 놀잇감을 다양하게 제공한다고 생각한다.	1.08960
18	나는 부모의 양육태도가 유아 놀이에 영향을 끼친다고 생각한다.	1.06935
44	나는 여러 가지 놀이를 시작하는 방법을 가르친다고 생각한다.	-1.04910
12	나는 놀이의 지속시간이 높은 유아는 학습수행능력이 높다고 생각한다.	-1.06935
14	나는 친구와 잘 노는 유아가 사회적 능력이 있다고 생각한다.	-1.22737
45	나는 놀이 지도를 할 때 상상보다는 현실 세계를 중요시한다고 생각한다.	-1.34488
35	나는 유아들과 함께 전자게임을 하면서 놀이에 참여한다고 생각한다.	-1.34902
38	나는 놀이 경험이 부족한 유아에게 개별지도를 한다고 생각한다.	-1.39737
40	나는 유아 놀이 도중에 갈등이 발생하면 엄격하게 잘잘못을 가려준다고 생각한다.	-1.47852
11	나는 놀이 적응력이 부족한 유아들은 학습수행능력이 떨어진다고 생각한다.	-1.81068
23	나는 유아들의 거친 신체놀이를 수용한다고 생각한다.	-1.83093
15	나는 놀이 내용에서 남녀 성차를 의식한다고 생각한다.	-2.41423

진술문에 대해 낮은 점수를 준 이유는 남녀구분은 편견이며, 놀이의 다양한 역할을 통해 유아 스스로의 경험에 의해 성 차이를 인식해야지 미리 정해주는 것은 좋지 않으며 고정관념은 깨는 것이 필요하다고 대답하였다. 또한 모든 대근육 활동이 그런 것은 아니지만 특히 남자아이의 거친 신체놀이는 공격성 동반과 함께 규칙이 지켜지지 않으며 항상 사고의 원인을 가져주므로 유아의 거친 신체놀이는 수용하지 않는다고 대답하였다. 그리고 놀이는 성격이며 놀이 적응력이 부족한 유아들의 학습 수행력이 떨어진다고 생각하지는 않으며, 놀이 도중 발생한 갈등은 교사가 개입하여 시비를 가려주는 것보다 스스로 정한 규칙으로 해결하는 것이 더 바람직하다고 대답하였다.

이러한 분석을 통해볼 때, 요인 II는 유아들의 공동생활에서의 규칙은 놀이를 더욱 흥미있게 해주므로 규칙이 실천될 수 있는 환경을 강조하며, 유아 발달에 끼치는 놀이 영향력이 크므로 발달 능력에 알맞는 놀이환경 제공의 중요성을 느낀 결과라고 볼 수 있다. 또한 고정적인 남아, 여아의 구분 보다 발달 수준에 따라 다양한 역할을 직접 실천할 수 있는 놀이가 주어지는 것이 더 중요하다고 하였으며, 거친 신체놀이는 규칙이 지켜지지 않는 상태에서 공격성이 동반되므로 수용하지 않는다고 부정적인 태도를 나타내었다.

따라서 요인 II에 나타난 놀이에 대한 교사 신념은 유아 발달에 적합한 실제적인 놀이 내용 제공 및 놀이를 통한 규칙 준수를 강조하고

<표 6> z값이 ±1.00인 진술문(제III요인)

항목 번호	진 술 문	z점수
25	나는 TV 및 컴퓨터 게임 등이 유아놀이에 영향을 끼친다고 생각한다.	1.93450
13	나는 사회기술을 촉진시키기 위한 놀이내용이 중요하다고 생각한다.	1.87192
18	나는 부모의 양육태도가 유아 놀이에 영향을 끼친다고 생각한다.	1.77069
20	나는 또래의 행동이 유아 놀이에 영향을 끼친다고 생각한다.	1.67129
41	나는 놀이 도중에 갈등이 생기면 유아끼리 해결하도록 지도한다고 생각한다.	1.32341
30	나는 놀이에서 언어적 참여 또는 제안을 하여 놀이가 확장되도록 한다고 생각한다.	-1.18905
44	나는 여러 가지 놀이를 시작하는 방법을 가르친다고 생각한다.	-1.22586
36	나는 놀이에서 유아에게 시범을 보이거나 새로운 놀이 행동을 가르친다고 생각한다.	-1.23874
38	나는 놀이 경험이 부족한 유아에게 개별지도를 한다고 생각한다.	-1.27740
12	나는 놀이의 지속시간이 높은 유아는 학습수행능력이 높다고 생각한다.	-1.33078
45	나는 놀이 지도를 할 때 상상보다는 현실 세계를 중요시한다고 생각한다.	-1.38968
23	나는 유아들의 거친 신체놀이를 수용한다고 생각한다.	-1.73756
35	나는 유아들과 함께 전자게임을 하면서 놀이에 참여한다고 생각한다.	-2.11857
40	나는 유아 놀이 도중에 갈등이 발생하면 엄격하게 잘잘못을 가려준다고 생각한다.	-2.24005

있으며, 이러한 놀이 규칙 준수와 함께 유아의 제 발달을 도울 수 있는 놀이에 더욱 관심을 나타내는 결과로 볼 수 있기에 요인 II를 발달-규범적 신념으로 명명하고자 한다.

3) 요인 III : 문화-환경적 신념

요인 III에 부하된 연구대상은 모두 5명이며, 상대적으로 높은 점수와 낮은 점수를 준 진술문과 그 z값은 다음 <표 6>과 같다.

먼저 높은 점수를 부여한 진술문을 살펴보면, 우선 자신과 제일 가깝다고 생각되는 진술문은 25번의 '놀이에 끼치는 TV 및 컴퓨터 게임의 영향'에 관한 내용이 가장 높은 z값을 보였다. 그 다음으로 '사회기술촉진을 위한 놀이 내용 중요', '놀이에 끼치는 부모의 양육태도', '놀이에 끼치는 또래의 행동', '놀이 도중 발생한 갈등은 유아끼리 해결하도록 지도' 등의 순서였다. 이러한 진술문에 높은 점수를 준

이유는 요즘 유아들의 놀이에서 빼놓지 않고 등장하는 것은 TV 유명 만화의 주인공 역할 또는 컴퓨터 게임 관련 내용이라고 하였으며, 놀이 전개 또한 이러한 TV 만화 주인공의 역할 및 컴퓨터 게임 내용과 비슷하게 진행되는 경우가 많다고 하였다. 또한 과잉보호자녀의 경우에는 놀이에 방해받게 될 때 스스로 문제를 해결하지 못하고 교사에게 도움을 청하는 빈도가 높다고 하였다. 그리하여 가장 기본이 되는 환경은 가정환경으로서, 부모의 양육태도가 유아 놀이태도에 중요한 영향을 끼친다고 생각하였다.

한편, 상대적으로 낮은 점수를 준 진술문은 '놀이 도중 발생한 갈등에 대해 엄격함' '전자 게임 하면서 놀이에 참여' '거친 신체놀이 수용' '상상보다는 현실중시' '놀이적응력이 부족한 유아는 학습수행능력 부족' '놀이 개별지도' '놀이의 시범지도' 등으로 나타났다. 이러한 진술문에 대해 낮은 점수를 준 이유는 유아 스스

로 또래와 갈등을 겪으면서 문제 해결 해나가는 것이 올바르다고 생각하며 좋은 방향으로 유도하기 위한 방향제시는 필요하다고 하였다. 그리고 전자게임은 가정에서 쉽게 접할 수 있기 때문에 다른 친구와 함께 하는 놀이가 더 적합하다고 보았다. 또한 현재 근무하는 유아교육기관에 전자게임 관련내용이 없으며, 만약 있다면 시도해 보고 싶다고 대답하였다.

이러한 분석을 통해볼 때, 유아 놀이 내용에 TV 및 컴퓨터 게임의 영향으로 더욱 다양한 놀이문화가 이루어지고 있음을 알 수 있다. 그리하여 요인 III의 교사들은 유아놀이에 끼치는 대중매체의 영향이 크므로 유아 연령에 맞는 양질의 프로그램 요구 및 대중매체에 대한

올바른 선별방법 필요, 그리고 부모양육태도 및 또래친구의 중요성을 느끼고 있음을 알 수 있다. 또한 놀이 도중에 발생한 또래와의 갈등은 스스로 문제 해결을 해나가는 것이 보다 바람직하며 전자게임보다는 신체적으로 움직이는 활동이 더 중요하며, 거친 신체놀이에 대해서는 부정적인 태도를 보였다.

따라서 요인 III에 나타난 놀이에 대한 교사 신념은 유아 발달에 끼치는 대중매체 환경이 유아놀이문화에 긍정적으로 활용되어야 할 필요성을 강조하고 있으며, 놀이를 통하여 부모 환경의 중요성, 또래환경에 더욱 관심을 나타내는 결과로 볼 수 있기에 요인 III을 문화-환경적 신념으로 명명하고자 한다.

IV. 논의 및 결론

본 연구의 목적은 유아놀이에 대한 교사의 신념을 분석한 다음, 그 유형을 제시하여 유아 놀이에서의 교사 역할 및 행동을 이해하기 위한 기초자료를 제시하는데 있다. 연구결과 다음과 같이 3가지 유형으로 분석되었으며, 그 결과를 논의하면 다음과 같다.

첫째, 생활-경험적 신념이다. 놀이에 대한 교사의 신념은 놀이의 인지 이론적인 측면보다는 일상생활에 필요한 사회기술의 강조와 함께 부모양육태도를 중요하게 생각했으며, 교사 자신의 경험으로 놀이를 통한 친구관계가 사회생활에 많은 도움을 주었기에 친구관계를 중요하게 생각했다. 반면 거친 신체놀이는 공격적인 경향의 이유로, 전자게임은 교사들의 경험상 선호하지 않으며 지나치게 몰두하면 유아들의 친구관계 및 일상생활 적용에 방해가 되므로 부정적인 신념을 갖고 있는 것으로 나타났다.

이러한 결과와 뚜렷하게 부합되는 연구가 부족하여 비교, 설명하기는 어려우나 유아 놀이에서 인식하고 판단하는 교사의 신념은 개인적 교육관에 근거한다고 한 Spidell(1986)의 연구와 맥락을 같이 하고 있다. 즉, 사회기술에의 관심은 유아들에게 놀이 경험을 통하여 올바른 사회기술을 길러주기 위한 필요성에서 나왔으며, 가정환경 및 부모양육 태도에의 관심은 놀이관찰을 통해 부모의 바람직한 모델링이 자녀에게 좋은 경험이 될 것이라는 신념에서 나왔다고 볼 수 있다. 그리고 거친 신체놀이를 금지하거나 전자게임의 금지 또한 교사의 현장경험을 토대로 나왔다고 볼 수 있다.

이러한 분석을 종합해볼 때 교사의 생활-경험적 신념은 유아 놀이에서 일상생활에 필요한 사회기술 향상, 또래와의 유대감 형성 및 생활 적용력 향상을 위한 놀이방법 연구, 부모와 함

게 하는 놀이연구 등이 교사의 역할과 행동을 설명하는 신념임을 알 수 있다. 이에 교사의 생활-경험적 신념이 교사의 역할과 행동에서는 어떻게 나타나는지 관련 변인의 연구 및 방안 제시가 요구되는 결과라고 보아진다.

한편, 거친 신체놀이를 금지하거나 교사 경험상 전자게임을 금지시키는 신념은, 수퍼 맨 놀이를 통해 민중사회의 가치와 삶을 배울 수 있는 긍정적 기능을 한다고 한 Boyd(1997)의 연구와는 다른 관점으로서, 유아놀이에서 거친 신체놀이와 전자게임을 긍정적인 측면에서 어떻게 수렴할 것인가에 대한 연구가 요구되는 결과라고 보아진다.

둘째, 발달-규범적 신념이다. 이 유형은 놀이를 통한 공동생활에서의 규칙이 실천될 수 있는 환경 강조와 함께 유아 발달과 수준에 알맞은 놀이환경 제공, 남녀구분보다 발달수준에 따라 다양한 역할을 직접 실천할 수 있는 놀이 기회 부여를 강조하는 신념을 갖고 있었다.

이러한 결과는 Davies(1997)가 보고한 유아 바깥놀이의 가치와 목적에 대해 뚜렷한 신념을 가지고 놀이에 참여하는 교사의 주요한 역할은 놀이환경 설정, 관찰, 사고 감독하기, 부적절한 유아 개입하기였다고 한 연구와 맥락을 같이하고 있다. 즉, 교사의 발달-규범적 신념은 놀이를 통해 공동생활에 필요한 규칙 준수의 필요성, 유아발달에 적합한 놀이환경 제공에의 관심으로 이러한 결과가 나왔다고 볼 수 있다.

따라서 이러한 분석을 종합해볼 때 공동생활에서의 규칙 강조, 유아 발달과 수준에 알맞은 놀이환경 제공 등에 관심을 보인 교사의 발달-규범적 신념은 놀이를 통해 유아들에게 규칙 준수의 필요성, 발달수준에 적합한 놀이환경의 중요성 등이 교사의 역할과 행동을 설명하는 신념임을 알 수 있다. 이에 교사의 발달-규범적

신념이 교사의 역할과 행동에서 어떻게 나타나는지 관련 변인의 연구 및 방안제시가 요구되는 결과라고 보아진다.

셋째, 문화-환경적 신념이다. 놀이에 대한 교사 신념은 유아 발달에 끼치는 대중매체 환경의 중요성 및 유아놀이문화에 긍정적으로 활용되어야 할 필요성의 강조, 부모양육 및 또래환경 강조, 그리고 놀이 도중 발생한 갈등은 유아끼리 해결하도록 지도하는 신념을 갖고 있었으며 현재 근무하는 유아교육기관에 전자게임관련 시설이 이루어진다면 긍정적인 측면에서 전자게임의 필요성을 주장하는 신념을 갖고 있었다.

이러한 결과는 Spidell(1986)이 언급한 교사의 신념은 문화, 사회, 정치적 영향을 받는다고 한 연구와 부합한다고 볼 수 있다. 즉 교사의 문화-환경적 신념은 대중매체의 선별방법 및 부모와 또래환경에의 관심으로 이러한 결과가 나왔다고 볼 수 있다.

따라서 교사의 문화-환경적 신념은 놀이에서의 교사 역할과 행동에 대해 대중매체 문화를 어떻게 수용하여 적용할 것인가 하는 방법, 놀이영역별 학습활동으로 적합한 대중매체 프로그램 선별 방법 연구 등이 교사의 역할과 행동을 설명하는 신념임을 알 수 있다. 이에 교사의 문화-환경적 신념이 교사의 역할과 행동에서는 어떻게 나타나는지 관련 변인의 연구 및 방안제시가 요구되는 결과라고 보아진다.

이상으로 유아놀이에 대한 교사의 신념을 분석한 결과, 생활-경험적 신념, 발달-규범적 신념, 문화-환경적 신념의 3가지가 나왔다. 유아놀이의 질이 향상되기 위해서는 교사의 역할과 행동이 유아들에게 긍정적인 영향을 줄 수 있다는 신념을 갖는 것이 중요하다. 그것은 교사 자신의 신념에 대한 확신이 없을 때는 양질의 놀이활동을 기대하기 어렵기 때문이다. 이

러한 측면에서 본 연구의 시사점을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 교사 자신의 사회 생활에서 나온 경험이 교사의 신념과 관련이 있으므로, 다양한 놀이 상황에서의 교사 역할과 행동에 관한 교육 프로그램의 제공 및 부모와 함께 하는 놀이 프로그램 연구가 필요하다. 둘째, 교사 신념의 결정에는 현재 근무하는 유아교육기관의 조직풍토와 원장의 역할도 포함될 것이다. 긍정적인 유아교육기관의 조직문화와 원장의 신념은 놀이에 대한 교사 신념에 영향을 미칠 것이다. 특히 원장을 대상으로 교사 신념의 중요성을 인식하게 할 수 있는 교육기회를 제공해야 할 것이다. 셋째, 교사 신념은 원장 및 동료 교사 간의 최적의 심리적 상태를 소유할 때 증진되

므로 서로의 의사소통을 자유롭게 나눌 수 있는 기회가 주어져야 한다.

본 연구 결과를 바탕으로 다음과 같은 제언을 하고자 한다. 첫째, 유아놀이에서 교사의 역할과 행동에 영향을 주는 교사 신념의 내·외적 요인에 대한 연구가 필요하다. 즉 유아교육기관의 조직풍토와 직무만족 및 조직구성원간의 친밀감 그리고 원장의 역할, 의사결정 참여 정도 등에 따라 교사 신념이 어떻게 변화하는지에 대한 연구가 필요하다. 둘째, 교사 신념은 교사-유아의 놀이 상호작용에 영향을 준다. 유아 놀이의 수준을 향상시키고 교사-유아 간의 수준 높은 상호작용을 위하여 교사의 신념을 어떻게 강화하고 개발시킬 것인가에 대한 연구가 필요하다.

참 고 문 헌

- 김홍규(1990). Q방법론의 이해와 적용. 서울 : 서강대언론문화연구소.
- 이은화, 배소연, 조부경(1997). 유아교사론. 서울 : 양서원.
- Boyd, B. J.(1997). Teacher response to superhero play : To ban or not to ban. *Childhood Education; 74(1)*, 23-28.
- Davies, M.(1997). The teacher's role in outdoor play : Preschool teachers' beliefs and practices. *Journal of Australian Research in Early Childhood Education; 1*, 10-20.
- Enz, B. & Christie, J. F. (1993). Teacher play interaction styles and their impact on children's oral language and literacy play. Paper presented at the Annual Meeting of the National Reading Conference (43rd, Charleston, SC, December 1-4).
- File, N.(1994). Children's play, teacher-child interactions, and teacher beliefs in integrated early childhood programs. *Early Childhood Research Quarterly, 9(2)*, 223-40.
- Johnson, J. E. & J. F. Christie, & T. D. Yawkey (1987). *Play and early childhood development*. Glenview, IL : Scott, Foresman and Company.
- Peters, D. L., Neisworth, J. T., & Yawkey, T. D. (1985). *Early childhood education : From theory to practice*. Brooks/Cole Publishing Co..
- Scales, B. & M. Almy & A. Nicolopoulou & S. Ervin-Tripp(1991), *Play and the social context of development in early care and education* (eds.). New York : Teacher College, Columbia University.
- Schlinger(1969) Cues on Q-technique. *Journal of Advertising Research, 9(3)*, 53-60.

Sims, M. & Hutchins, T. & Taylor, M.(1997). Class-room “culture” and children’s conflict behaviors. *Early Child Development and Care, 134*, 43-59.

Spidell, R. A.(1986). *Teacher intervention and beliefs in preschool children’s play*. Paper presented at the Annual Meeting of the American Educational

Research Association (67th, San Francisco, CA). 16-20.

Spodek, B. & E. A. Rucinski(1985). *A study of early childhood teachers’ beliefs*. Paper presented at the annual meeting of the American Educational Research Association, Chicago.