

학령전기 아동의 사회적 놀이 평가 문항 개발: 델파이 연구

이선희*, 정민예**, 유은영**, 홍익표***, 김정란****, 박혜연*****

*로템소아청소년과의원 아동발달클리닉 작업치료사

**연세대학교 소프트웨어디지털헬스케어융합대학 작업치료학과 교수

***연세대학교 소프트웨어디지털헬스케어융합대학 작업치료학과 조교수

****가톨릭관동대학교 휴먼서비스대학 치매전문재활학과 교수

*****연세대학교 소프트웨어디지털헬스케어융합대학 작업치료학과 부교수

국문초록

목적 : 본 연구는 Parten의 사회적 놀이의 발달 단계를 바탕으로 학령전기 아동의 사회적 놀이를 측정할 수 있는 평가 문항을 개발하고자 하였다.

연구방법 : 문헌 고찰을 통해 Parten의 사회적 놀이의 발달 단계에 따른 조사 문항을 수집하였다. 이후 아동 작업치료 혹은 놀이와 관련된 치료 경력 7년 이상의 전문가 패널 22명을 대상으로 총 2회의 델파이 조사를 실시하였다. 전문가 패널에게 각 조사 문항에 대한 적절성 여부를 평정하게 한 후 학령전기 아동의 보호자를 대상으로 예비 문항의 내용에 대한 이해도 조사를 실시하였다. 보호자의 예비 문항 이해도 조사 후 전문가 자문 회의를 거쳐 평가 방법을 수립하였다.

결과 : 자료 수집과 델파이 조사를 통해 학령전기 아동의 사회적 놀이는 Parten의 사회적 놀이의 발달 단계인 6개 영역(몰입되지 않은 행동, 방관자적 행동, 혼자 놀이, 평행 놀이, 연합 놀이, 협동 놀이)으로 구성하였고, 몰입되지 않은 행동 12문항, 방관자적 행동 7문항, 혼자 놀이 14문항, 평행 놀이 16문항, 연합 놀이 17문항, 협동 놀이 23문항으로 총 89문항이 도출되었다. 델파이 조사의 평균 내용 타당도 비율은 0.85, 안정도 0.15, 합의도 0.78로 나타났다. 본 연구에서는 연합 놀이 17문항, 협동 놀이 23문항인 총 40문항을 최종 예비 문항으로 구성하였다.

결론 : 학령전기 아동의 사회적 놀이를 측정할 수 있는 평가 문항을 개발하고 내용 타당도를 검증하였다. 향후에는 평가 문항에 대한 타당도를 검증하여 임상에서 평가도구로써 활용되기를 기대한다.

주제어 : 델파이 조사, 사회적 놀이, 학령전기 아동

교신저자 : 박혜연(haepark@yonsei.ac.kr)

|| 접수일: 2020.09.27

|| 심사일: 2020.10.25

|| 게재승인일: 2020.12.02

논문은 이선희(2020)의 박사학위 논문을 일부 수정 보완한 것임.

I. 서론

놀이는 아동의 최초이자 가장 중요한 작업이며, 즐거움, 여흥, 재미 및 기분전환을 위한 자발적이고 조직화된 활동이다(Bundy, 1997; Parham & Primeau, 1997). 놀이는 아동의 일상생활에서 많은 부분을 차지하며, 특히 학령전기의 놀이는 사회적, 인지적, 정서적, 신체적, 감각적 그리고 언어적 발달을 자극하므로 아동의 발달에 있어서 필수불가결하다(Lifter, Foster-Santa, Arzamarski, Briesch, & McClure, 2011). 아동들은 놀이를 통하여 또래와의 반복적인 상호작용이 일어나며 놀이 속에서 또래 관계를 파악할 수 있으므로 놀이를 통한 상호작용은 아동들에게 사회화를 위한 피드백을 제공한다(Fantuzzo, Coolahan, Mendez, McDermott, & Sutton-Smith, 1998; Guralnick, 1993).

이처럼 놀이는 아동의 발달과 본질적으로 관련되어 있으며, 놀이 평가를 사용하여 아동의 발달 단계와 잠재적인 지연을 평가하는 것이 가능하다(Richardson, 2013). 특히, 작업치료 중재의 중요한 결과 지표로써 아동이 또래와 친구 관계를 이루기 위한 놀이를 할 수 있도록 도울 수 있다. 아동의 웰빙에 있어서 또래와의 관계는 매우 중요한 요소이므로 작업치료사는 또래와의 놀이에 참여하면서 친구 관계를 발전시키고, 아동이 속한 또래 문화에 접근하는 능력을 평가해야 한다(Antle, 2004; Goldman & Buysee, 2007; Hartup, 1996; Matheson, Olsen, & Weisner, 2007; Mulderij, 1997).

많은 이론가들이 아동이 놀이를 통해 운동기술, 인지, 정서, 사회성, 언어와 같이 아동 자신에게 필요한 기술들을 발달시킨다고 보고하였으며, Piaget, Vygotsky, Erikson 등의 이론가들은 자신의 발달 이론에 근거하여 아동의 놀이 행동을 제시하였다. 그 중 가장 대표적인 이론가로는 Parten을 들 수 있다(Cha & Shin, 2016; The Korean Society of Occupational Therapy for Child and School, 2012). Parten은 아동의 사회적 놀이 유형을 몰입되지 않은 행동(Unoccupied behavior), 방관자적 행동(Onlooker behavior), 혼자

놀이(Solitary play), 평행 놀이(Parallel play), 연합 놀이(Associative play), 협동 놀이(Cooperative play)로 구분하여 제시하였다(Parten, 1932). 아동은 연령이 증가하면서 점차 복잡한 사회적 놀이에 참여하게 되는데 어린 시기에는 쳐다보는 행동, 혼자 놀이, 평행 놀이를 주로 하는 반면에 유치원 시기에 들어서면서 점차 연합 놀이와 협동 놀이와 같은 집단 놀이가 증가하게 된다(Pellegrini & Perlmutter, 1989; Rubin, Maioni, & Hornung, 1976; Smilansky, 1968).

이처럼 놀이에서 또래 아동간의 사회적 상호작용은 놀이를 다양하고 원만하게 이루어 나가기 위한 주요 요소이므로 아동의 발달에 있어서 간과해서는 안 되는 부분이다. 아동들의 사회적 상호작용은 놀이를 하는데 있어서 중요하며, 또래 아동간의 상호작용은 놀이가 유지되고 발전되는데 영향을 미치기 때문이다(Benenson, Nicholson, Waite, Roy, & Simpson, 2001; Yang, 2007). Tanta와 Knox(2015)에 의하면, 놀이가 작업치료 영역에서 전문 분야가 되기 위해서는 작업 영역인 놀이의 본질을 다루고 탐구해야 하며, 심리학 또는 인류학과 같은 다른 학문 분야의 이론과의 다학문적 접근을 통하여 놀이의 임상적인 이론의 기반을 세우야 한다고 보고하였다.

기존에 사용하고 있는 표준화된 평가도구로는 Penn Interactive Peer Play Scale(PIPPS)(Fantuzzo et al., 1998)과 The Preschool Play Behavior Scale(PPBS)(Coplan & Rubin, 1998) 등이 있다. PIPPS를 토대로 Choi와 Shin(2008)이 번안한 아동 또래 놀이행동 척도의 경우, 부모보다는 교사가 평가하기에 더욱 적합하게 개발 도구로 보고되었다. 또한 Cho(2002)가 번안 및 수정한 놀이행동 측정도구(PPBS)는 총 18문항으로 구성되어 있어 문항 수가 적은 제한점을 가지고 있다(Lee, 2013). 이에 본 연구에서는 기존의 평가도구의 제한점을 보완하여 학령전기 아동을 대상으로 Parten의 사회적 놀이의 발달 단계를 바탕으로 사회적 놀이 평가 문항을 개발하고자 한다.

II. 연구 방법

2. 연구 대상

1. 연구 설계

본 연구는 문헌 고찰을 통해 Parten의 사회적 놀이의 발달 단계에 따른 조사 문항을 수집하였다. 이후 아동 작업치료 혹은 놀이와 관련된 치료 경력 7년 이상의 전문가 패널을 대상으로 총 2회의 개방형 및 폐쇄형 질문을 통한 델파이 조사를 실시하였다. 전문가 패널에게 각 조사 문항에 대한 적절성 여부를 평정하게 한 후 학령전기 아동의 보호자를 대상으로 예비 문항의 내용에 대한 이해도 조사를 실시하였다. 이해도 조사 후 전문가 자문 회의를 통하여 최종 예비 문항을 선정한 후 평가 방법을 수립하였다(Figure 1).

1) 델파이조사

본 연구의 델파이 조사에 참여한 전문가 패널은 아동 작업치료 혹은 놀이와 관련된 아동 치료 경력 7년 이상의 전문가로 델파이 조사에 대한 사전 동의를 한 22명을 대상으로 하였다. 자격 기준은 3개월의 기간 내에 델파이 조사를 완료할 수 있어야 하며, 컴퓨터를 사용할 수 있으며, 인터넷과 이메일에 접근할 수 있는 자로 하였다. 델파이 조사에 참여한 전문가 패널은 2차에 걸친 델파이 조사에 모두 참여하였다(Table 1).

2) 보호자 이해도 조사

델파이 조사 이후 구성된 예비 문항에 대한 이해도 조사는 경기도와 인천광역시에 거주하는 학령전기 아동의 보호자 20명을 대상으로 실시하였다(Table 2).

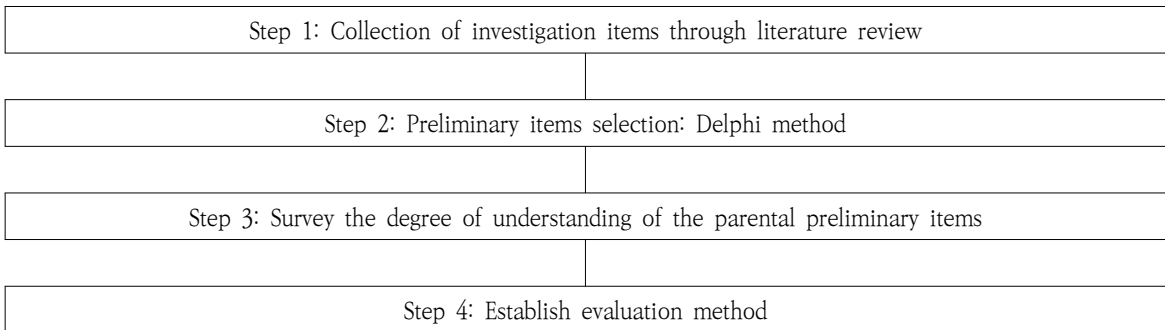


Figure 1. Study Process

Table 1. General Characteristics of Delphi Expert Panel

	Types	n	(%)
Gender	Male	3	13.6
	Female	19	86.4
Career period (years)	7 - 10	12	54.5
	11 ≤	10	45.5
Job	Occupational therapist	17	77.3
	Professor	2	9.1
	Play-related therapist	3	13.6
Total		22	100

Table 2. General Characteristics of Parents in the Preliminary Item Understanding Survey

	Types	<i>n</i>	(%)
Gender	Male	2	10.0
	Female	18	90.0
Age (years)	20 - 29	12	60.0
	30 - 39	7	35.0
	40 - 49	1	5.0
Total		20	100.0

3. 연구 과정

1) 1단계: 문헌 고찰을 통한 조사 문항 수집

학령전기 아동의 사회적 놀이와 관련된 조사 문항을 수집하기 위하여 Pubmed, Google scholar, RISS, KISS를 이용하여 문헌을 검색하였다. 검색 시 사용한 주제어는 ‘놀이’, ‘놀이 평가’, ‘놀이 작업치료’, ‘놀이 발달’, ‘play’, ‘play assessment’, ‘play occupational therapy’, ‘play development’ 이었다. 또한 학령전기 아동의 놀이 및 놀이 발달, 아동 발달에 관한 출판물을 함께 고찰하였다.

본 연구에서는 Parten(1932)의 사회적 놀이의 발달 단계(몰입되지 않은 행동, 방관자적 행동, 혼자 놀이, 평행 놀이, 연합 놀이, 협동 놀이)를 기반으로 하위 영역을 포함하였다. 각 하위 영역에 해당하는 조사 문항의 구성은 문헌 고찰의 내용을 바탕으로 구성하였다. 기존의 놀이 평가도구인 Revised Knox Preschool Play Scale(RKPPS)(Knox, 2008)의 문항과 베일리 영유아 발달검사(Bayley, 1993), 포테이지 아동 발달 지침서(Bluma, Shearer, Frohman, & Hilliard, 1976), 0-5세 발달단계별 놀이 프로그램(Chung & Yoon, 2000) 등과 같이 발달 평가도구 및 프로그램 문항 중 사회적 놀이와 관련된 문항을 참고하여 수집하였다.

2) 2단계: 예비 문항 선정을 위한 델파이 조사

델파이 조사는 총 2차에 걸쳐 문헌 고찰을 토대로 구성된 조사 문항이 학령전기 아동의 사회적 수준에

따른 놀이를 측정하기에 적절한지 알아보았다. 1차 델파이 조사는 각 문항의 적절성을 알아보기 위해 5점 리커트 척도(1점: 매우 적절하지 않다 ~ 5점: 매우 적절하다)로 제시하였으며, 1점(매우 적절하지 않다)과 2점(적절하지 않다)으로 응답한 경우 그 이유를 작성하도록 하였다. 하위 영역별 개방형 질문을 제시하여 문항에 대한 전문가 패널의 의견을 자유롭게 기술 할 수 있도록 하였으며, 내용이 유사하여 통합해야 할 문항과 의미 전달이 명확하지 않은 문항에 대해서 표시하고 수정 방향에 대한 의견을 작성하도록 하였다.

2차 델파이 조사는 1차 델파이 조사를 바탕으로 각 문항마다 전문가 패널이 표시한 척도를 제시하고 중앙 값과 사분위간 범위를 제시하여 실시하였다. 이를 통해 다른 전문가 패널의 의견을 고려하여 평정하도록 하였으며, 사분위간 범위를 벗어난 경우 의견을 기재하도록 하였다. 또한 1차 델파이 조사에서 개방형 질문으로 수집한 응답을 연구자가 정리 및 분석하여 함께 추가적으로 제시하여 문항에 대한 적절성에 대해 5점 리커트 척도(1점: 매우 적절하지 않다 ~ 5점: 매우 적절하다)로 평정하도록 하였으며, 내용이 유사하여 통합해야 할 문항과 의미 전달이 명확하지 않은 문항에 대해서 표시하고 수정 방향에 대한 의견을 작성하도록 하였다.

3) 3단계: 예비 문항 선정에 대한 이해도 조사

델파이 조사 후 최종적으로 예비 문항을 선정하기에 앞서 학령전기 아동의 보호자를 대상으로 예비 문항에 대한 이해도 조사를 실시하였다. 문항의 내용을 이해할

수 없거나, 어려운 단어가 있는지와 같이 전반적인 문항의 이해 정도에 대해 5점 척도로 응답할 수 있도록 하였다(1점: 전혀 이해가 되지 않는다~5점: 매우 잘 이해가 된다). 1점(전혀 이해가 되지 않는다)과 2점(이해가 되지 않는다)으로 응답한 경우에는 대체할 수 있는 단어나 문장 등을 적도록 하였다.

4) 4단계: 평가 방법 수립

평가 방법은 2019년 8월에 본 연구자와 8년 이상의 경력을 가진 아동 작업치료사 2명이 전문가 자문 회의를 실시하여 수립하였다. 문헌 고찰 및 2차 델파이 조사 과정을 통해 도출된 예비 문항과 보호자 이해도 조사를 바탕으로 평가 대상, 문항의 최종 구성, 문항의 척도를 구성하였다.

4. 분석방법

본 연구에서 연구 대상자의 일반적 정보를 분석하기 위해 SPSS 18.0 version을 사용하였다. 내용 타당도를 검증하기 위하여 전문가 델파이 조사를 통해 내용 타당도 비율(Content Validity Ratio: CVR), 평균, 표준편차, 사분위수, 중위수, 안정도, 합의도를 분석하였다. 내용 타당도 비율은 Lawshe(1975)가 제시한 내용 타당도 기준에 근거하여, 전문가 패널 수가 20명 이상이므로 내용 타당도 지수 0.42를 기준으로 분석하였다. 또한 개방형 질문에서는 전체 전문가 패널 22명 중 5명의 의견이 일치한 경우에 반영하였다(Lee, 2008). 전문가 패널의 의견 일치성이 높음을 의미하는 안정도는 각 문항의 표준편차를 산술평균으로 나눈 변이계수로 분석하였으며, 변이계수가 0.5 이하일 경우 추가 델파이 조사가 필요 없으며, 변이계수가 0.5-0.8인 경우 비교적 안정적이며, 변이계수가 0.8 이상이면 추가 델파이 조사가 필요하다(Sempik, Aldridge, & Becker, 2003). 전문가 패널 사이의 합의 정도를 의미하는 합의도는 지수가 클수록 합의 수준이 높은 것으로 판단하였으며, 1에 가까울수록 합의 수준이 높은 것을 의미한다(Lee & Gi, 2009).

자료 분석은 Microsoft Excel 2016 프로그램을 사용하였다.

III. 연구 결과

1. 문헌 고찰을 통한 조사 문항 수집

조사 문항은 6개 영역으로 몰입되지 않은 행동 16문항, 방관자적 행동 7문항, 혼자 놀이 16문항, 평행 놀이 13문항, 연합 놀이 32문항, 협동 놀이 24문항으로 총 108문항을 수집하였다.

2. 1차 델파이 조사 결과

1차 델파이 조사는 문헌 고찰을 통해 선정된 몰입되지 않은 행동 16문항, 방관자적 행동 7문항, 혼자 놀이 16문항, 평행 놀이 13문항, 연합 놀이 32문항, 협동 놀이 24문항인 총 108문항에 대한 폐쇄형 질문을 하였다. 그 결과 내용 타당도 비율(Content Validity Ratio: CVR)이 .42 이하인 몰입되지 않은 행동 4문항, 방관자적 행동 2문항, 혼자 놀이 9문항, 평행 놀이 2문항, 연합 놀이 4문항, 협동 놀이 1문항으로 총 22문항이 삭제되었다(Table 3). Parten의 사회적 놀이 발달 단계의 하위 영역인 몰입되지 않은 행동, 방관자적 행동, 혼자 놀이, 평행 놀이, 연합 놀이, 협동 놀이에 대한 개방형 질문을 하였다. 그 결과 몰입되지 않은 행동 7문항, 방관자적 행동 6문항, 혼자 놀이 11문항, 평행 놀이 10문항, 연합 놀이 7문항, 협동 놀이 9문항으로 총 50문항이 도출되었다. 또한 전문가 패널의 의견에 따라 문항의 내용이 유사하여 의미상 통합 할 수 있는 문항과 의미 전달이 명확하지 않은 문항을 수정하는 과정을 거쳐 몰입되지 않은 행동 15문항, 방관자적 행동 9문항, 혼자 놀이 15문항, 평행 놀이 16문항, 연합 놀이 17문항, 협동 놀이 23문항으로 총 95문항이 도출되었다. 1차 델파이 조사의 내용 타당도 비율 평균값은 0.62, 합의도는 0.72, 안

Table 3. Result of the 1st Delphi Survey (Deleted Items)

Categories	Items	M	CVR
Unoccupied behaviors	Focus on affection and bonding	3.91	0.18
	Don't try to interact with other children	3.50	0.00
	Demands individual attention	3.50	0.00
	They react differently to children and adults	3.59	0.09
Onlooker behaviors	Children spend most of their time standing aside and observing others	3.82	0.36
	Children spend most of their time observing other infants playing.	3.68	0.27
Solitary play	Even among other children, they play alone in their own world	3.91	0.18
	Play a bystander game	3.00	0.36
	Other children just look at or look at the children playing like a spectator	3.50	0.09
	Do not actively participate even when asked or asked	3.77	0.36
	Make no effort to get close to other children	3.50	0.00
	Play alone while doing some activity for 3-4 minutes	4.05	0.36
	Play alone for 15-20 minutes near an adult active	3.77	0.09
	Shows simple actions and accidental reactions with peers	3.73	0.18
Parallel play	More complex play with adults is possible	3.41	-0.09
	The child is with the other children rather than with them	3.59	0.00
	Participate in the play by pushing the car or rolling the ball for 2-5 minutes with another child	3.82	0.27
Associative play	Participate in dressing up	3.64	0.27
	Children are more interested in their peers than activities	3.82	0.27
	Not organized to achieve the same goal	3.32	0.00
	Play with other children for 1-2 hours	3.91	0.27
Cooperative play	Follow the rules of word association play	4.00	0.36

CVR=Content Validity Ratio; M=Mean

정도는 0.20로 나타났다.

3. 2차 델파이 조사 결과

2차 델파이 조사는 내용 타당도 비율이 .42 이하인 몰입되지 않은 행동 3문항, 방관자적 행동 2문항, 혼자 놀이 1문항으로 총 6문항이 삭제되었다(Table 4). 전문가 패널의 의견에 따라 문항에서 뜻이 서로 비슷한 말인 '집단'과 '그룹'은 '집단'으로 통합하였고, '유아', '아동',

'친구'의 경우 '아동'으로 통합하였다. 또한 의미 전달이 명확하지 않은 문항들을 수정하여 최종적으로 몰입되지 않은 행동 12문항, 방관자적 행동 7문항, 혼자 놀이 14문항, 평행 놀이 16문항, 연합 놀이 17문항, 협동 놀이 23문항으로 총 89문항이 선정되었다(Table 5). 2차 델파이 조사의 내용 타당도 비율 평균값은 0.85로 나타났다. 합의도는 0.78, 안정도는 0.15로 나타났다 (Table 6).

Table 4. Result of the 2nd Delphi Survey (Deleted items)

Categories	Items	M	CVR
Unoccupied behaviors	Follow people around the child	4.05	0.42
	Stand and go back and forth for no reason	3.71	0.14
	When the toys are provided, they are not interested and go elsewhere	3.05	-0.33
Onlooker behaviors	Children look at and observe other children's play, but when they propose to play together, they say "no" or leave their seats	4.05	0.42
	When other children approach, they refuse to play together	3.71	0.14
Solitary play	When a child needs help in a play situation, he does not ask for help from another person, but solves it alone	3.48	-0.14

CVR=Content Validity Ratio; M=Mean

Table 5. Result of Delphi Survey

Categories	1st Dephi	2nd Dephi
Unoccupied behaviors	15	12
Onlooker behaviors	9	7
Solitary play	15	14
Parallel play	16	16
Associative play	17	17
Cooperative play	23	23
Total	95	89

Table 6. Average Opinions of the Delphi Expert Panel

Categories	CVR	Consensus	Stability
1st Dephi	0.62	0.72	0.20
2nd Dephi	0.85	0.78	0.15

CVR=Content Validity Ratio

4. 보호자 이해도 조사

보호자 이해도 조사 결과 문항의 이해도 부분에서 모든 문항이 보통이다(3점), 대부분 이해가 된다(4점), 매우 잘 이해가 된다(5점)로 나타나 수정해야 할 문항은 없었다. 문항의 흐름상 내용을 명확히 할 필요가 있는 문장을 매끄럽게 수정하였다.

5. 최종 예비 문항 구성

2차로 진행된 델파이 조사를 통해 완성된 예비 문항을 바탕으로 본 연구에서는 전문가 자문 회의를 통하여 연합 놀이 17문항, 협동 놀이 23문항인 2개의 하위 영역과 총 40문항으로 최종 예비 문항을 구성하였다. 평가 대상은 학령전기 아동이 만 6세 이전의 시기로 초등학교

교 입학 전에 해당하는 기간이자 유치원이나 어린이집에서 교육을 받고 있는 단계를 의미하는 이론적 및 조작적 정의를 기반으로 하였다. 또한 학령전기 아동을 만 3-6세를 대상으로 한 선행 연구를 바탕으로 본 연구에서는 평가 대상을 만 3-6세로 하였다(Korean Psychological Association, 2014; Park, 2018; Shin, 2019).

Parten은 3~4세경이 되면 혼자 놀이와 평행 놀이가 줄어들고 연합 놀이와 협동 놀이가 증가하는 것과 같이 또래와의 접촉이 많아지면서 사회적 발달이 나타난다고 하였다(Lee, Kim, Choi, & Byun, 2016). 또한 문항의 최종 구성은 연합 놀이와 협동 놀이의 구분하는 것이 명확하지 않으므로 이를 집단 놀이로 통합할 수 있다고 보고한 선행 연구를 고려하여 본 연구에서는 연합 놀이 17문항, 협동 놀이 23문항인 총 40문항을 평가 문항으로 최종 구성하였다(Fein, Moorin, & Enslein, 1982; Lee, 2019; Pellegrini, 1980).

문항의 척도는 아동 또래 놀이행동 척도(Choi & Shin, 2008)와 한국판 취학전 아동용 사회적 기술 척도(Suh, 2004)를 바탕으로 4점 리커트 척도(1점: 전혀 그렇지 않다, 2점: 그렇지 않다, 3점: 그렇다, 4점: 항상 그렇다)를 사용하였으며, 학령전기 아동의 부모가 평정하도록 하였다.

IV. 고 찰

본 연구는 학령전기 아동의 사회적 놀이 평가 문항을 개발하기 위하여 문헌 고찰을 통한 조사 문항을 수집, 예비 문항 선정을 위한 전문가 패널 델파이 조사, 보호자의 예비 문항 이해도 조사, 최종 예비 문항 구성을 위한 전문가 자문 회의를 실시하였다. 아동은 사회적 발달 수준에 따라 놀이의 형태와 속성이 달라지므로 놀이를 통해 사회적 관계를 형성하는 것은 매우 중요하다(Ham & Seo, 2019). 이에 본 연구에서는 Parten (1932)의 사회적 놀이 수준의 발달 단계인 몰입되지 않

은 행동, 방관자적 행동, 혼자 놀이, 평행 놀이, 연합 놀이, 협동 놀이를 기반으로 예비 문항을 구성하였다.

문헌 고찰을 통해 수집된 조사 문항은 아동 작업치료 혹은 놀이와 관련된 아동 치료 경력 7년 이상의 전문가 패널 22명을 대상으로 총 2차에 걸친 델파이 조사를 통해 문항에 대한 적절성을 알아보고 수정 및 보완하는 단계를 거쳤다. 문헌 고찰을 통해 선정된 초기 예비 문항은 Lawshe(1975)가 제시한 기준에 따라 내용 타당도 비율이 .42 이하인 문항인 경우 삭제되었으며, 통합되거나 수정된 항목이 있었다. 1차 델파이 조사 후 삭제된 문항을 구체적으로 살펴보면, '아동은 옆에 비켜서서 다른 사람들을 관찰하는 데 대부분의 시간을 보낸다.', '대부분의 시간을 다른 유아가 노는 것을 관찰하면서 보낸다.', '3-4분간 어떤 활동을 하면서 혼자 노는 놀이를 한다.', '어른이 활동하는 가까이에서 15-20분 동안 혼자 논다.', '다른 아동과 2-5분간 차를 밀거나 공을 굴리면서 놀이에 참여한다.', '1-2시간 동안 다른 아동들과 함께 놀이를 한다.' 와 같이 시간의 제한성을 가지는 문항이 삭제되었다. 이는 '대부분' 이라는 문항의 내용이 일상생활에서 대부분인지 놀이하는 시간의 대부분인지 의미가 모호하며, '2-5분', '1-2시간' 과 같이 제시된 시간만으로 아동의 사회적 놀이를 설명하는 문항을 구성하기에 적절성이 낮았기 때문으로 분석된다.

2차 델파이 조사 후 삭제된 문항을 살펴보면, '서서 이유 없이 왔다 갔다 돌아다닌다.', '장난감을 제공했을 때 관심이 없고 다른 곳으로 가버린다.' 와 같이 '이유 없이', '관심이 없고' 라는 문항이 순간적인 흥미에 따라서 아동이 나타날 수 있는 행동인 몰입되지 않은 행동을 설명하기 보다는 단순히 주의집중을 못하는 부분이 설명되므로 문항의 적절성이 낮았기 때문으로 보인다. '다른 아동이 노는 것을 쳐다보며 관찰하지만 같이 놀기를 제안하면 '싫다'라는 표현을 하거나 자리를 이탈한다.', '다른 아동이 다가오면 같이 놀기를 거부한다.' 와 같이 다른 친구들이 노는 것을 관찰하는 행동인 방관자적 행동을 설명하지 못하므로 문항의 적절성이 낮았기 때문으로 분석된다. 또한 문항에서 뜻이 비슷한 말을 통합

하고자 하였을 때, '집단'과 '그룹' 용어의 경우 작업치료 영역에서 두 용어 모두 활발히 사용되고 있었으므로 그 중 '집단'으로 통합하였다(Ji & Lee, 2004; Kim & Kim, 2016). '유아', '아동', '친구' 용어의 경우 작업치료 영역에서 '아동 작업치료사', '아동 작업치료'와 같은 용어를 사용한 선행연구를 기반으로 '아동'으로 통합하였다(Choi & Hong, 2017; Kim & Min, 2016).

2차에 걸친 델파이 조사가 진행되는 동안 내용 타당도 비율의 평균값이 1차 0.62, 2차 0.85로 점차 높아졌으며, 합의도는 1차 0.72, 2차 0.78로 점차 항목에 대한 전문가의 합의 정도의 수준이 높아지는 것을 확인하였다. 안정도는 1차 0.20, 2차 0.15로 나타나 응답이 안정적으로 반응하여 추가적인 설문 필요하지 않았다. 2차 델파이 조사 후 예비 문항이 몰입되지 않은 행동 12문항, 방관자적 행동 7문항, 혼자 놀이 14문항, 평행 놀이 16문항, 연합 놀이 17문항, 협동 놀이 23문항인 총 89문항으로 구성되었다.

본 연구는 전문가 자문 회의를 통하여 평가 방법을 수립하였다. 평가 대상은 학령전기 아동으로 만 3-6세 아동으로 선정하였다. 이는 일반적으로 0세에서 3세까지를 영아기, 3세 이후부터 취학 전 시기를 학령전기, 취학 이후를 학령기로 구분할 수 있으며, 학령전기 아동의 대상을 만 3-6세로 한 선행연구에 근거하였다(Kim, Chun, & Lee, 2018; Shin, 2019). 예비 문항의 최종 구성은 아동이 또래와의 놀이를 통해 사회적 능력을 습득하게 되며, 만 3-4세가 되면 아동은 사회적으로 성숙해짐과 동시에 또래와 함께 놀이를 하는 빈도가 증가하면서 협동 놀이를 진행하게 되며, 연합 놀이와 협동 놀이의 특징을 구분하기 어려우므로 연합놀이와 협동놀이를 모두 집단 놀이로 분류한 선행 연구에 근거하여 연합 놀이 17문항, 협동 놀이 23문항인 2개 영역, 총 40문항을 최종 문항으로 선정하였다(Jang, 2002; Johnson, Christie, & Wardle, 2005; Shin, Kim, Shin, Lee, & Choi, 2002).

본 연구는 델파이 전문가 패널을 대상으로 내용 타당도만을 검증하였으므로 추후 연구에서는 이를 보완해

야 할 것이다. 본 연구를 통해 개발된 평가 문항을 바탕으로 학령전기 아동의 사회적 놀이에 대한 평가가 이뤄질 수 있기를 기대하며, 향후에는 평가 도구로서의 유용성을 알아보기 위한 연구가 진행될 필요가 있다.

V. 결 론

본 연구는 학령전기 아동의 사회적 놀이 평가 문항을 개발하고자 하였다. Parten의 사회적 놀이 발달 단계를 바탕으로 6개 영역(몰입되지 않은 행동, 방관자적 행동, 혼자 놀이, 평행 놀이, 연합 놀이, 협동 놀이)의 조사 문항을 수집하였다. 총 2차의 델파이 조사와 보호자의 예비 문항 이해도 조사 후 전문가 자문 회의를 거쳐 평가 방법을 수립하였다. 그 결과, 본 연구에서는 연합 놀이 17문항, 협동 놀이 23문항인 총 40문항으로 최종 예비 문항을 구성하였다(Appendix 1). 본 연구를 통해 향후에는 평가 문항에 대한 타당도를 검증하여 임상에서 평가도구로써 활용되기를 기대한다.

References

- Antle, B. J. (2004). Factors associated with self-worth in young people with physical disabilities. *Health & Social Work, 29*(3), 167-175. doi: 10.1093/hsw/29.3.167
- Bayley, N. (1993). *Bayley scales of infant development* (2nd ed.). San Antonio, TX: Psychological Corporation.
- Benenson, J. F., Nicholson, C., Waite, A., Roy, R., & Simpson, A. (2001). The influence of group size on children's competitive behavior. *Child Development, 72*(3), 921-928. doi:10.1111/1467-8624.00324
- Bluma, S. M., Shearer, M., Frohman, A., & Hilliard, J. (1976). *The Portage guide to early education* (Revised ed.). Portage, Wisconsin: Cooperative Educational Service Agency.
- Bundy, A. (1997). Play and playfulness in preschool children. In L. D. Parham, & L. Fazio (Eds.), *Play in occupational therapy for children* (1st ed., pp. 52 -

- 66). St. Louis, MO: Mosby.
- Cha, H. K., & Shin, N. (2016). Effects of young children's multiple intelligences and temperament on their play behaviors. *Korean Journal of Childcare and Education, 12*(3), 79-97. doi:10.14698/jkce.2016.12.03.079
- Cho, E. O. (2002). *A study of children's playfulness and play behavior according to their temperament* (Master's thesis). Suwon University, Suwon.
- Choi, H. Y., & Shin, H. Y. (2008). Validation of the penn interactive peer play scale for Korean children. *Korean Journal of Child Studies, 29*(3), 303-318.
- Choi, J. S., & Hong, E. (2017). Job analysis of pediatric occupational therapists in Korea: Focused on sensory integration intervention. *The Journal of Korean Academy of Sensory Integration, 15*(2), 1-21. doi:10.18064/JKASI.2017.15.2.001
- Chung, B. I., & Yoon, H. S. (2000). *Play program for each stage of development for 0-5 years old*. Seoul, Korea: Kyoyook Kwahaksa.
- Coplan, R. J., & Rubin, K. H. (1998). Exploring and assessing nonsocial play in the preschool: The development and validation of the preschool play behavior scale. *Social Development, 7*(1), 72-91. doi:10.1111/1467-9507.00052
- Fantuzzo, J., Coolahan, K., Mendez, J., McDermott, P., & Sutton-Smith, B. (1998). Contextually-relevant validation of peer play constructs with African American head start children: Penn interactive play scale. *Early Childhood Research Quarterly, 13*(3), 411-431. doi:10.1016/S0885-2006(99)80048-9
- Fein, G. G., Moorin, E. R., & Enslein, J. (1982). Pretense and peer behavior: An intersectoral analysis. *Human Development, 25*(6), 392-406. doi:10.1159/000272822
- Goldman, B. D., & Buysse, V. (2007). Friendships in very young children. In O. Saracho & B. Spodek (Eds.), *Contemporary Perspectives on Socialization and Social Development in Early Childhood Education* (1st ed., pp.165-192). Charlotte, NC: Information Age.
- Guralnick, M. J. (1993). Developmentally appropriate practice in the assessment and intervention of children's peer relations. *Topics in Early Childhood Special Education, 13*(3), 344-371. doi:10.1177/027112149301300310
- Ham, M. M., & Seo, S. J. (2019). The effects of young children's solitary-play and self-regulation on their social play. *Korean Journal of Early Childhood Education, 39*(5), 85-105. doi:10.18023/kjece.2019.39.5.004
- Hartup, W. W. (1996). The company they keep: Friendships and their developmental significance. *Child Development, 67*(1), 1-13. doi:10.1111/j.1467-8624.1996.tb01714.x
- Jang, J. B. (2002). *Preschooler's cognitive and social play behaviors according to indoor and outdoor environment* (Doctoral dissertation). Sookmyung Women's University, Seoul.
- Ji, S. Y., & Lee, K. M. (2004). The usability of assessment of motor and process skills for the test of group program in children with developmental dysfunction. *The Journal of Korean Society of Occupational Therapy, 12*(1), 27-41.
- Johnson, J. E., Christie, J. F., & Wardle, F. (2005). *Play, development, and early education* (1st ed.). New York: Pearson, Allyn and Bacon.
- Kim, D. Y., Chun, B. H., & Lee, H. J. (2018). Parents' perception of their typically developing children's language development and language therapy. *Communication Sciences & Disorders, 23*(1), 31-42. doi:10.12963/csd.18464
- Kim, H. J., & Kim, E. Y. (2016). The effect of group occupational activity program on visual perception and motor function of children in community children center. *The Journal of Korean Academy of Sensory Integration, 14*(1), 9-18. doi:10.18064/JKASI.2016.14.1.009
- Kim, S. Y., & Min, Y. S. (2016). Literature review of Korean occupational therapy research for children and youth regarding the international classification of functioning: Focusing on the Korean society of occupational therapy. *Journal of Korean Society of Occupational Therapy, 24*(4), 161-174. doi:10.14519/jksot.2016.24.4.12
- Knox, S. (2008). Development and current use of the revised Knox Preschool Play Scale, In L. D. Parham., & L. Fazio. *Play in occupational therapy for children* (2nd ed., pp. 55-70). St. Louis: Mosby. Korean Psychological Association. (2014). *Preschool*. Retrieved from <http://www.koreanpsychology.or.kr>
- Lawshe, C. H. (1975). A quantitative approach to content validity. *Personnel Psychology, 28*(4), 563-575. doi:10.1111/j.1744-6570.1975.tb01393.x

- Lee, B. I., & Gi, Y. H. (2009). A study on the participation of older adult lifelong education. *The Journal of Lifelong Education and HRD*, 5(1), 75-102.
- Lee, H. J. (2019). *Relationships among play behaviors, physical activity level and movement skill of young children at outdoor playground* (Master's thesis). Yonsei University, Seoul.
- Lee, J. H. (2008). *Construction of contents for invention education in secondary technology education* (Master's thesis). Chungnam National University, Daejeon.
- Lee, J. W., Kim, D. E., Choi, S. Y., & Byun, N. H. (2016). Kindergarten facility and environment design based on the child development theory - focused on foreign cases. *Journal of the Architectural Institute of Korea Planning & Design*, 32(4), 49-58. doi:10.5659/JAIK_PD.2016.32.4.49
- Lee, S. Y. (2013). *The impact of group sensory integrative intervention for motor skills and play behaviors of the children with autism spectrum disorder* (Master's thesis). Daegu University, Gyeongbuk.
- Lifter, K., Foster-Santa, S., Arzamarski, C., Briesch, J., & McClure, E. (2011). Overview of play: Its uses and importance in early intervention/early childhood special education. *Infants & Young Children*, 24(3), 225-245. doi:10.1097/IYC.0b013e31821e995c
- Matheson, C., Olsen, R. J., & Weisner, T. (2007). A good friend is hard to find: Friendship among adolescents with disabilities. *American Journal on Mental Retardation*, 112(5), 319-329. doi:10.1352/0895-8017(2007)112[0319:AGFIHT]2.0.CO;2
- Mulderij, K. J. (1997). Peer relations and friendships in physically disabled children. *Child: Care, Health and Development*, 23(5), 379-389. doi:10.1111/j.1365-2214.1997.tb00905.x
- Parham, L., & Primeau, L. (1997). Play and occupational therapy. In L. D. Parham., & L. Fazio. (Eds.), *Play in occupational therapy for children* (1st ed., pp. 2 - 21). St. Louis, MO: Mosby.
- Park, S. H. (2018). *Development of an occupational therapy program to improve school readiness in preschool children with disabilities* (Doctoral dissertation). Honam University, Gwangju.
- Parten, M. B. (1932). Social participation among pre-school children. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 27(3), 243-269. doi:10.1037/h0074524
- Pellegrini, A. D. (1980). The relationship between kindergartners' play and achievement in prereading, language, and writing. *Psychology in the Schools*, 17(4), 530-535. doi:10.1002/1520-6807(198010)17:4<530::AID-PITS2310170419>3.0.CO;2-A
- Pellegrini, A. D., & Perlmutter, J. C. (1989). Classroom contextual effects on children's play. *Developmental Psychology*, 25(2), 289-296. doi:10.1037/0012-1649.25.2.289
- Richardson, P. K. (2013). Use of standardized tests in pediatric practice, In J. Case-Smith., & J. C. O'Brien. (Eds.), *Occupational therapy for children* (6th ed., pp. 246-275). Maryland Heights, MO: Mosby Elsevier.
- Rubin, K. H., Maioni, T. L., & Hornung, M. (1976). Free play behaviors in middle and lower-class preschoolers: Parten and Piaget revisited. *Child Development*, 47(2), 414-419. doi:10.2307/1128796
- Sempik, J., Aldridge, J., & Becker, S. (2003). *Social and therapeutic horticulture: Evidence and messages from research*. Loughborough University, UK.
- Shin, E. S., Kim, M. S., Shin, D. J., Lee, J. H., & Choi, S. R. (2002). *Play and young children*. Seoul, Korea: Ewha Womans University Press.
- Shin, M. K. (2019). *Development and validation of a sensory processing evaluation tool for preschool children based on the sensory environment of home* (Doctoral dissertation). Yonsei University, Seoul.
- Smilansky, S. (1968). *The effects of sociodramatic play on disadvantaged preschool children* (1st ed.). New York, NY: John Wiley & Sons.
- Suh, M. O. (2004). A validation of the Korean version of the social skill rating system for preschool level (K-SSRS: Teacher and parent forms). *Journal of Early Childhood Education*, 24(2), 223-424.
- Tanta, K. J., & Knox, S. H. (2015). Play. In J. Case-Smith., & J. O'Brien (Eds.), *Occupational therapy for children and adolescents* (7th ed., pp. 483 - 497). St. Louis: Elsevier.
- The Korean Society of Occupational Therapy for Child and School. (2012). *Pediatric occupational therapy*. Seoul, Korea: Gyechuk Munwhasa.
- Yang, S. H. (2007). A study on young children's social play behavior. *Korean Journal of Child Education and Care*, 7(3), 53-71.

Abstract

Developing Social Play Evaluation Items for Preschool Children: A Delphi Study

Lee, Sun-Hee^{*}, Ph.D., O.T., Jung, Min-Ye^{**}, Ph.D., O.T.,
Yoo, Eun-Young^{**}, Ph.D., O.T., Hong, Ickpyo^{***}, Ph.D., OTR.,
Kim, Jung-Ran^{****}, Ph.D., O.T., Park, Hae Yean^{*****}, Ph.D., O.T.

^{*}Rodem Pediatric Clinic Child Development Clinic, Occupational Therapist

^{**}Dept. of Occupational Therapy, College of Software and Digital Healthcare Convergence,
Yonsei University, Professor

^{***}Dept. of Occupational Therapy, College of Software and Digital Healthcare Convergence,
Yonsei University, Assistant Professor

^{****}Dept. of Dementia Prevention and Rehabilitation, College of Human Service, Catholic
Kwandong University, Professor

^{*****}Dept. of Occupational Therapy, College of Software and Digital Healthcare Convergence,
Yonsei University, Associate Professor

Objective : This study aimed to develop evaluation items based on Parten's social play developmental stages to measure social play in preschool children.

Methods : Through a literature review, the investigation items according to Parten's social play developmental stages were collected. Two Delphi surveys were conducted using 22 expert panels. An understanding of the contents of the preliminary items was determined via parents of preschool children. The evaluation method was established through an expert advisory meeting.

Results : Through data collection and the Delphi survey, a total of 89 items were drawn, including 12 unoccupied behaviors, 7 onlooker behaviors, 14 solitary play, 16 parallel play, 17 associative play, and 23 cooperative play items. The average content validity ratio of the Delphi survey was 0.85. The stability was 0.15. The consensus was 0.78. The final preliminary evaluation items comprised a total of 40 items, including 17 for associative play and 23 for cooperative play.

Conclusion : An evaluation items that can measure social play in preschool children was developed, and its content validity was verified. It is expected to be used as an evaluation tool in clinical practice.

Key words : Delphi study, Preschool children, Social play

Appendix 1. 최종 예비 문항

	영역	M	CVR
	1 집단에서 다른 아동들과 함께 어울려 노는 것을 선호한다.	4.33	0.81
	2 집단 속에서 다른 아동들과 함께 노래를 부르거나 춤을 추며 논다.	4.29	0.62
	3 다른 아동과 함께 놀이를 한 줄거리를 부모나 양육자에게 이야기한다.	4.05	0.62
	4 놀이 활동 내용에 대해 다른 아동들과 이야기를 주고받는다.	4.10	0.71
	5 각자의 놀이 활동에 열중하면서도 장난감을 공유하고 빌려주고 순서를 지킨다.	4.76	1.00
	6 다른 아동의 놀이 활동에 주의를 기울이고 많은 양의 대화를 한다.	4.43	0.81
	7 집단에 참여할 다른 아동을 포섭하려는 시도를 보인다.	4.24	0.81
	8 다른 아동과 장난감을 빌려주고 빌려 받으며 함께 논다.	4.62	0.90
	9 다른 아동과 서로 질문을 하는 등 상호작용을 하며 논다.	4.52	0.90
연합 놀이	10 집단에 대한 관심보다는 자신의 흥미를 더 우선시 한다. (예, 친구들과 함께 어울려 노는데 관심이 많지만 자신이 원하는 대로 놀고 싶어 한다.)	4.38	0.90
	11 함께 놀고 싶거나 그렇지 않은 아동을 조절하려는 약간의 시도가 보인다.	4.24	1.00
	12 다른 아동들이 하는 놀이에 참여하려고 한다.	4.52	0.90
	13 다른 아동들의 성향을 파악하여 본인과 같은 놀이를 좋아하는 아동들과 지내고 싶어 한다.	4.29	0.71
	14 자신의 생각대로 행동하며 집단의 요구에 자신의 흥미를 종속시키지는 않는다.	4.14	0.71
	15 자신의 장난감을 다른 아동에게 제안하기도 한다.	4.33	0.90
	16 역할의 구분 없이 다른 아동과 같이 논다.	4.14	0.71
	17 놀이 내용이 체계적으로 전개되지는 않으나 다른 아동들과 함께 장난감을 함께 가지고 놀며 주고받기를 한다.	4.62	1.00
	18 집단 내에서 놀이 활동 시 목표를 정하여 조직적으로 놀이가 진행된다.	4.90	1.00
	19 규칙 있는 게임 속에서 다른 팀과 경쟁한다.	4.90	1.00
	20 특정 결과물을 만들기 위해 각자 역할을 분담한다.	4.86	1.00
	21 집단 내에서 일을 분담하는 것과 같이 놀이를 조직화한다.	4.76	1.00
	22 다른 아동들과의 놀이 시 자신에게 주어진 역할을 해낼 수 있다.	4.81	1.00
	23 지속적인 감독 없이도 3명 이상 아동과 함께 공동으로 하는 놀이를 한다.	4.67	0.90
협동 놀이	24 다른 아동에게 놀이의 규칙을 설명한다.	4.67	0.90
	25 규칙이 있는 놀이 활동에 참여한다.	4.62	0.90
	26 놀이 도중에 도움이 필요한 아동이 있으면 도와준다.	4.38	0.81
	27 물건이나 구조물을 완성시키기 위해 함께 협동하여 놀이가 이루어진다.	4.71	1.00
	28 다른 아동들과 여러 가지 상황에 대한 극화 활동을 하기 위한 놀이가 이루어진다. (예, 병원 놀이, 선생님 놀이)	4.62	1.00
	29 경쟁적인 목표를 성취 하는 놀이가 가능하다.	4.67	1.00
	30 집단 안에서의 놀이를 하기 위해서 팀을 구성한다.	4.71	1.00

영역	M	CVR
31 공정한 놀이의 규칙을 이해한다.	4.71	1.00
32 다른 아동과 함께 놀이 환경을 구성할 수 있다. (예, 장난감 가져오기, 장애물 치우기 등)	4.57	1.00
33 좋아하는 아동의 서열이 있고, 놀이 시 아동에 따라 취하는 행동 양식이 다르다.	4.48	1.00
34 한 가지 놀이를 다른 방법의 놀이로 변형하는 것이 가능하다.	4.62	1.00
35 다른 아동들과 협의하여 놀이 방법이나 규칙을 새롭게 만들 수 있다.	4.71	1.00
36 다른 아동과 이전에 놀았던 놀이를 기억해서 다음에 만났을 때 이어가는 것이 가능하다.	4.65	0.90
37 놀이 시 원하지 않는 역할을 맡았을 때 자신의 의견을 말할 수 있다.	4.60	0.90
38 원하는 역할을 한 후에 다른 아동에게 역할을 바꾸어 줄 수 있다.	4.60	0.90
39 놀이 선택 시 자신의 의견과 다른 아동의 의견에 따르려고 노력한다.	4.55	0.81
40 “-인 체”하는 가장 놀이 상황에서 역할을 다른 아동과 함께 선택하고 나누어 활동에 참여한다. (예, 아빠와 엄마, 형이나 언니처럼 행동하는 역할놀이)	4.65	0.81

CVR=Content Validity Ratio; M=Mean