



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

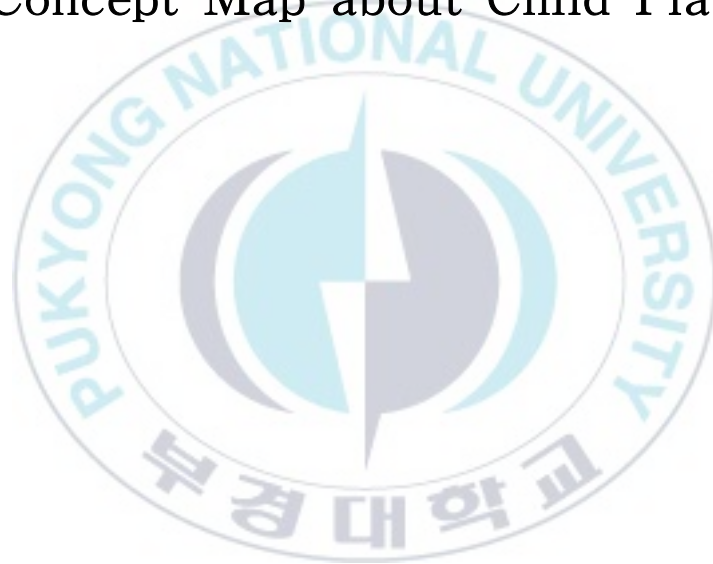
이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

교 육 학 석 사 학 위 논 문

유아교사의 놀이에 대한 개념도 분석

Analysis on Early Childhood Teacher
Concept Map about Child Play



2018년 8월

부경대학교교육대학원

유아교육전공

양애란

교 육 학 석 사 학 위 논 문

유아교사의 놀이에 대한 개념도 분석

Analysis on Early Childhood Teacher Concept Map about Child play

지도교수 이 경 화

이 논문을 교육석사학위청구논문으로 제출함.

2018년 8월

부경대학교교육대학원

유아교육전공

양 애 란

양애란의 교육학석사 학위논문을 인준함.

2018년 8월



주 심 철학박사 이희영 (인)

위 원 철학박사 이연우 (인)

위 원 교육학박사 이경화 (인)

목 차

<ABSTRACT>

I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구문제	5
II. 이론적 배경	6
1. 유아의 놀이	6
가. 놀이의 개념 및 특성	6
나. 놀이와 유아의 발달	7
2. 놀이와 유아교육과정	12
가. 현행 국가 유아교육과정과 놀이	13
나. 국가 유아교육과정 개정방향과 놀이	17
3. 유아 놀이 관련 선행 연구	20
가. 유아교육기관에서의 놀이	21
나. 놀이에 대한 교사의 인식	22
4. 개념도	25
가. 개념도의 의미	25
나. 교사 개념도의 중요성	28
III. 연구방법	30

1. 연구대상	30
2. 연구도구	31
3. 연구절차	31
가. 예비조사	31
나. 본조사	31
4. 자료분석	33
가. 유아교사의 놀이에 대한 개념의 내용 분석	35
나. 유아교사의 놀이에 대한 개념의 수준 분석	36
IV. 연구결과	41
1. 유아교사의 놀이에 대한 개념의 내용	41
가. 상위개념의 내용 및 빈도	41
나. 종속개념의 내용 및 빈도	42
2. 유아교사의 놀이에 대한 개념의 수준	52
가. 상위개념의 특성	52
나. 밀도	56
V. 요약 및 결론	58
1. 요약	58
2. 논의 및 결론	59
<참고문헌>	62

표 목차

<표 1> 현행 국가 유아교육과정에서의 놀이	16
<표 2> 부산시 2018년 시행계획의 비전·목표 및 추진과제	19
<표 3> 연구대상의 일반적 배경	30
<표 4> 놀이에 대한 개념도 중 상위개념의 빈도	41
<표 5> ‘상위개념-놀이종류’에 포함된 종속개념	43
<표 6> ‘상위개념-놀이의 교육적 가치’에 포함된 종속개념	44
<표 7> ‘상위개념-놀이환경’에 포함된 종속개념	45
<표 8> ‘상위개념-놀이대상’에 포함된 종속개념	46
<표 9> ‘상위개념-놀이특성’에 포함된 종속개념	47
<표 10> ‘상위개념-놀이감’에 포함된 종속개념	49
<표 11> ‘상위개념-놀이지도’에 포함된 종속개념	50
<표 12> ‘상위개념-놀이 발달단계’에 포함된 종속개념	52
<표 13> 상위개념의 위계	53
<표 14> 상위개념에 포함된 종속개념의 총 수	54
<표 15> 개념도에 나타난 상위개념의 특성점수의 평균	55
<표 16> 상위개념의 특성	55
<표 17> 교사 개념도의 밀도	57

그림 목차

[그림 1] 놀이 개념도의 예 1	33
[그림 2] 놀이 개념도의 예 2	33
[그림 3] 개념도의 구성요소	35
[그림 4] 개념도 위계의 예	37
[그림 5] 밀도 계산방법의 예	40



Analysis on Early Childhood Teacher

Concept Map about Child Play

Yang, Ae Ran

Early Childhood Education Major

Graduate School of Education

Pukyong National University

ABSTRACT

The purpose of this study is to examine the knowledge level of teachers 'play' through concept map. The researcher investigated the teacher 's knowledge of the theater using the concept map analysis proposed by Novak and Gowin (1984) for 102 infant teachers and analyzed the superordinate concept and dependence concept. As a result, the superordinate concepts were 57, and as a result of categorizing these similar terms, 8 superordinate concepts were derived. Second, as a result of analyzing the dependency concept, the dependence concepts were 1,831, the general concepts "type of play" were 515 total, and the most dependence concept was included. Also, teachers the density of each concept map was 2.15 on average, and it was found that the knowledge of the teacher's play is not hierarchical and systematic, but

the degree of parallel and overall integration is low. This study suggests the necessity of education that infant teachers can systematically organize and establish knowledge on recognition of play and educational play at early childhood education site.



I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

모든 인간은 태어나면서부터 놀이를 한다. 특히 유아기는 대부분의 시간을 놀이를 하면서 보낸다. 유아에게 놀이는 생활의 본질이며, 유아의 삶, 그 자체라고 할 수 있다. 유아는 놀이하는 과정을 통해 삶의 기본 방식과 사고를 자연스럽게 넓혀나간다. 또한 놀이는 내면적으로 동기화 되어 즐거움을 추구하는 활동으로, 유아가 외부 환경과 자신의 관계를 익히고 탐색하면서 실험하는 기회가 된다. 한마디로, 놀이는 유아의 전인적 발달에 필수적이며 발달적으로도 중요한 가치를 갖는다.

일찍이 플라톤과 같은 고대 철학자들과 교육자들은 유아에게 교육의 기회로 놀이를 제공해야 한다고 주장해왔다. 유아의 활동은 곧 놀이이기 때문에 유아가 어떤 교과영역에서든지 각종 능력을 얻어낼 수 있는 가장 자연적이고도 효율적인 방법은 놀이를 통해서 다루어진다고 본 것이다(장은숙, 2002). 교육학자인 Frank는 놀이는 어느 누구도 가르칠 수 없는 어린이의 학습방법이라고 하면서, 유아는 놀이를 하면서 가장 효율적인 학습을 할 수 있으며 가능한 자유롭게 놀 수 있는 환경을 제공해주는 것은 중요한 일이라고 강조한 바 있다(최선자, 2004). Kant는 놀이는 유아 스스로 자기 훈련의 과정이라 하였고, Rousseau는 놀이는 유아의 자연스런 작업이라고 보았으며, Froebel은 놀이는 아동발달의 최고의 형태이며 내적 필요와 충동에 의해 생기는 자발적 표현이라고 피력하였다(김미정, 2011).

정신분석학적 관점에서 Freud는 놀이는 우연한 사건이 아닌 개인의 감정과 정서에 의해 동기가 결정되고 놀이를 통해서 유아의 갈등을 해소한다

고 하였으며, 인지발달적 관점에서 Piaget는 놀이를 유아 및 아동기에 자유롭고 다양한 자료를 활용하여 인지적 성숙을 실현하는 인지적 발달의 원천이라고 주장하였다(류경화, 하순련, 박진희, 2006). 이렇듯 학자들마다 놀이를 해석하는 관점에는 차이가 있지만, 유아가 성숙하고 발달하는 과정에서 이루어지는 중요한 특성을 지닌 행동의 변화로 보는 것에는 의견이 공통적이다(오영희, 박창옥, 박영양, 2005).

유아기 놀이의 중요성은 국가수준 유아교육과정에서도 드러난다. 현행 3-5세 연령별 누리과정(교육부고시 제2015-16호)에서도 “유아의 발달 특성을 고려하여 놀이를 중심으로 편성하여 운영하고, 놀이를 중심으로 교수·학습 활동이 이루어지도록 한다(교육과학기술부, 2013).”라고 명시되어 있다. 최근 2017년 12월 교육부는 출발선 단계부터 교육기회의 평등을 보장하기 위한 ‘유아교육 혁신방안(2017. 12. 27)’을 발표하였다. 2018년부터 심화연구 후 2020년부터 개정·시행 계획인 누리과정의 개편 방향을 살펴보면 “놀이·유아 중심의 교육과정의 혁신으로 유아의 다양한 특성이 반영될 수 있는 자유놀이 중심으로 교육과정을 개정하고, 다양한 교육방식이 실현될 수 있도록 현장의 교육 자율성을 확대해 나갈 계획이다.”라고 다시 한번 놀이의 중요성에 대해 강조하고 있다.

한편, Elkind(2003)는 유아의 놀이에 대해 성인-기능적 관점과 유아-경험적 관점이 존재하며, 성인중심적인 시각은 유아의 놀이를 이해하는데 적합하지 않다고 주장한 바 있다. 이러한 주장은 유아들의 일과 놀이를 구분 짓는 기준은 자발성이라는 주장, 즉 외부로부터 부여된 활동을 ‘일’이며 서 유아 스스로가 선택한 활동을 ‘놀이’라고 정의한 King(1986)의 관점과 연결된다. 또한 유아들은 놀이에 대해 긍정적인 감정을 지니고 있고 실외놀이를 ‘놀이’로 가장 먼저 떠올리며(Rothlein & Brett, 1987), 교사의 개입이 있는 것은 놀이가 아니라고 인식한다는 연구 결과(Karaby, 1990)와도 관련된

다.

유아의 놀이에 대한 인식을 조사한 국내 연구에 따르면, 유아는 놀이의 개념을 특성보다는 놀이감, 극놀이, 실외놀이와 같이 실례로 인식하며 유아들 대부분이 친구를 놀이대상으로 선호하고 교사는 언급되지 않았다(정진희, 1998). 또한 유아들은 자기 의지에 의해 활동을 선택할 수 있고 자유가 부여될 때 자유놀이를 인식하였고, 똑 같은 상황이지만 교사에 의해 활동을 강요당하고 의무감이 느껴질 때에는 자유놀이가 아닌 것으로 인식하는 것으로 나타났다(양승옥, 이정란, 나은숙, 2002). 그리고 유아들은 자발적으로 놀이를 선택하고 주도해 가는 놀이를 가치 있게 여기고, 또래와의 놀이를 선호하는 경향이 있기 때문에 교사의 개입은 특정상황과 교수로부터 정보 및 자료 요구, 환경적인 지원이 필요할 때 교사의 개입이 필요하다고 보고된 바 있다(조성연, 2012). 자유선택활동에서 이루어지는 놀이에 대한 이미지를 분석한 강민정(2016)은 놀이에 대해 유아는 자신이 원하는 활동을 자유롭게 할 수 있고, 누군가에게 행복을 주며, 혼자 놀이를 하여도 충분히 재미있는 것으로 놀이에 대한 의미를 형성하고 있음을 보고한 바 있다. 이들 연구를 종합해보면, 유아들이 인식하는 놀이는 자유와 자발성을 내포하고 있는 것으로 그 공통점을 찾을 수 있겠다. 즉 유아교육기관에서 유아가 가장 선호하는 놀이에 대해 성인의 관점이 아닌 유아의 관점에서 접근하는 것이 의미가 있다는 점을 시사 받을 수 있다(조성연, 2012).

유아가 이해하는 놀이와 성인의 관점에 차이가 있을 수 있다는 점과 더불어, 유아기 놀이에 있어 교사의 역할에 대한 논의도 이루어져 왔다. 교사는 유아의 놀이에서 중요한 역할을 하며 유아의 놀이에 영향을 주는 환경변인이라는 것이 일반적 상식으로 통용되고 있다. 교사는 유아놀이의 증진자, 모델, 감독자, 참여자로서(Frist, Wortham, & Reifel, 2005), 유아의 적극적인 놀이 참여를 유도하면서 유아놀이를 정교화 하는데 도움을 주며,

유아의 놀이 행동을 교육적으로 이끄는 역할을 할 수 있다(신은수, 2000). 그리고 이러한 교사의 역할은 교사가 가지고 있는 놀이에 대한 가치관 및 개념에 의해 영향을 받는다(현정희, 김정원, 2008).

그동안 유아기 놀이를 주제로 이루어진 국내 연구는 크게 놀이에 관한 인식 조사와 놀이에 영향을 미치는 인적·물리적 환경과 같은 변인들에 관한 연구들이 주를 이루어왔다. 예를 들면, 유치원 교사와 부모의 놀이에 대한 인식을 조사하거나(박은정, 1998; 양옥승, 지성애, 김영옥, 홍혜경, 2001; 엄정애, 2004; 전명자, 1997), 최근에는 놀이에 영향을 미치는 인적·물리적 환경과 같은 변인들에 관한 연구들이 다수 발표되고 있다(강성민, 2017; 박유미, 2016; 박민경, 2004; 배민희, 2015; 신은수, 유영희, 박현경, 2014; 오민정, 2017; 유한나, 2014; 인지선, 2017; 전정애, 2017). 이들 연구를 통해 교사나 부모가 놀이를 중요하게 인식하고 있으며 다양한 환경 변인이 유아의 놀이를 확장할 수 있음을 시사 받을 수 있는 한편, 놀이에 대해 교사들이 지니고 있는 지식 및 개념에 대한 구체적인 실태를 파악하는데 한계가 있다. 교사의 개념과 인식은 교육 실체에 있어 교육활동 뿐 아니라 잠재적인 교육과정에 이르기까지 교육과정 전반에 영향을 미친다. 교사의 놀이에 대한 개념 형성이 무엇보다 우선시 되어야 할 것으로(김동옥, 2004; 서혜은, 손유진, 2013), 교사가 가진 놀이에 대한 지식과 개념을 구체적으로 살펴보는 연구 노력이 필요한 상황이다.

교사가 지닌 지식의 내용 및 지식이 구조를 체계적으로 측정하는 방법 중 ‘개념도’ 분석 기법을 들 수 있다(이정옥, 1998). 개념도는 그래픽 형식으로 이해하고 있는 바를 그대로 나타내기 때문에 자신이 잘못 이해하고 있는 개념을 파악할 수 있게 해주며 특정 학습과제에 포함된 핵심 개념들과 이들 개념들 간의 의미 있는 관계 파악을 도와준다(홍민경, 이경화, 2011). 또한 교사의 지식내용과 구조, 조직 방식 및 지식의 변화를 측정할

수 있는 유용한 방법이라고 할 수 있다. 최근 들어 유아교사를 대상으로 교사의 전문성 향상을 위해 교사교육을 위한 지식의 기초가 설정되어야 한다는 필요성이 강조되면서 국내에서도 개념도 분석 연구가 활발하게 진행되고 있다(이연선 외, 2014).

이에 본 연구에서는 유치원과 어린이집에서 근무하는 현직 유아교사들을 대상으로 개념도 접근 방식을 통해 교사들이 작성한 놀이에 대한 개념도를 수집하고 분석해보고자 한다. 유아기 놀이에 대해 교사의 개념의 내용과 수준을 분석해봄으로써, 유아교사가 가지고 있는 놀이 개념을 구체화 하고 나아가 유아 놀이에 대한 교사의 전문적 지원에 필요한 단서와 교사 교육적 함의(Grossman, 1995; 성원경, 2007)를 얻을 수 있을 것으로 기대된다.

2. 연구문제

본 연구의 목적에 따라 설정한 연구문제는 다음과 같다.

연구 문제1. 유아교사의 개념도에 나타난 놀이에 대한 개념의 내용은 어떠한가?

연구 문제2. 유아교사의 개념도에 나타난 놀이에 대한 개념의 수준은 어떠한가?

II. 이론적 배경

1. 유아의 놀이

놀이는 유아의 전인적 발달에 중요한 가치를 가지고 유아가 성장하는데 있어 필수적이다. 다양한 연구를 통해 제시되고 있는 놀이의 개념 및 특성과 유아의 발달 영역에 따른 놀이의 중요성을 살펴보면 다음과 같다.

가. 놀이의 개념 및 특성

놀이에 대한 개념과 정의는 최근까지 많은 심리학자, 철학자, 교육학자들이 다양한 관점에서 조금씩 다르게 제시하고 있기에 놀이를 한마디로 정의하기는 어렵다. Froebel은 그의 저서에서 어린이의 놀이는 어린이들이 생활 그 자체이기에 놀이를 잘 지도하는 것이 유아의 생명을 꽃피게 하는 것이라고 주장하면서 놀이는 인간의 가장 순수한 정신적 활동이라고 정의했으며(류경화 외, 2006), Schiller는 잉여에너지의 발산으로 놀이를 설명하였고, Isaacs은 놀이가 어린이의 삶 자체인 동시에 이 세상을 이해하는 수단이라고 정의하였다. 또한 Dewey는 “활동 그 자체를 넘어서 어떤 결과를 위해 무의식적으로 수행되는 활동”으로 정의하며, 놀이를 어린이의 신체, 인지, 정서, 사회발달을 도모하는 수단으로 간주하였다(이숙재, 2004).

Hughes(2003)에 의해 제안된 놀이를 정의하는 세 가지 기준은 ‘선택의 자유’, ‘개인적 즐거움’, 활동의 산출물이 아닌 ‘활동 그 자체에 초점을 두는 것’으로 놀이에 대한 개념 정의에 도움을 준다. 놀이는 일반적으로 재미있

고 즐거운 것으로 놀이에 대한 동기는 보상이나 힘을 얻고자 하는 외적인 동기가 아닌 놀이자의 내부에서 시작되며 놀이 그 자체가 보상이 된다. 또한 유아는 놀이를 하는 동안 활동의 목표를 생각하기 보다는 활동 그 자체에 주의를 집중하게 되므로 놀이의 본질은 결과중심이 아닌 과정중심이라 할 수 있다(Aras, 2016; Johnson, Christie, & Wardle, 2005).

Rubin, Fein과 Vandenberg(1983)는 어떤 활동이 놀이로서 설명되기 위해서는 다음과 같은 몇 가지 특성이 있다고 하였다. 첫째, 놀이는 자발적이고 그 자체로 동기가 유발된다. 둘째, 결과보다는 과정이 중요하다. 셋째, 놀이는 상징적이며 놀이자 스스로 놀이를 진행하며 적극적으로 놀이에 개입한다. 넷째, 놀이는 비형식적이며 상상적이어야 한다. 다섯째, 외적으로 부과된 규칙으로부터 자유롭다. 여섯째, 놀이는 기쁨과 즐거움과 같은 긍정적 정서를 바탕으로 유아를 적극적으로 활동에 참여시킨다.

놀이는 유아에게 의미 있는 경험을 제공하여 유아는 놀이에서 얻은 경험을 바탕으로 행동을 조절하고 사회적 기술을 배운다. 또한 놀이는 유아에게 있어 삶의 본질이자 그 자체이며 유아가 주변 세계를 이해하고 배우는 매개체이다(이선옥, 2013). 유아기 놀이의 긍정적인 영향력을 규명하기 위한 다양한 연구들이 실시되고 있다. 이처럼 놀이의 정의는 학자들마다 제시하는 견해가 다양하지만, 공통적으로 놀이는 유아의 전인적 발달에 중요한 가치를 가지고 유아가 성장하는데 있어 필수적이므로 유아의 성장·발달과 밀접한 관계를 가진다고 볼 수 있다.

나. 놀이와 유아의 발달

놀이행동과 유아의 발달에 대해 생각할 때 다음의 세 가지 관점에서 생각해볼 수 있다. 첫째, 놀이는 유아의 발달 정도를 반영하는 거울과 같은

역할을 함으로써 유아의 노는 모습에서 유아발달 정도를 알 수 있다. 둘째, 놀이는 다양한 기술과 지식의 습득을 가능하게 하는 장을 제공하며, 마지막으로 발달을 주도하기도 하고, 발달학습을 강화하는 역할을 맡기도 한다(최석란, 2005). 놀이의 기능은 유아의 발달 중심으로 신체, 언어, 인지, 정서, 사회성, 창의성발달의 각 발달 영역이 통합을 이루는 전인적인 성장을 할 수 있다(이숙재, 2004). 따라서 놀이의 기능을 유아의 발달을 중심으로 교육적 가치와 관련 지어 살펴보면 다음과 같다.

1) 놀이와 신체발달

놀이는 유아의 자연적인 활동으로 신체의 즐거움을 준다. 유아는 신체활동에 자발적으로 참여함으로써 대소근육 발달을 도모하며 신체적 협응력을 가진다. 발달심리학자인 Hurlock(1978)에 의하면, 유아기는 기본적 운동 기술을 학습하는 가장 이상적인 시기이며, 유아기와 아동기에 기본적인 동작 기능을 적절하게 발달시키지 못할 경우 놀이와 활동에서 신체적으로 기능 발휘에 제한을 받고 또래 집단에 동화되지 못한다고 하였다. 놀이는 유아의 신체발달 및 대소근육의 발달 신체의 균형 있는 성장 촉진하고 운동기술의 발달에 도움을 준다. 놀이가 신체발달에 미치는 영향이 크고, 신체발달은 심리적 발달과 밀접한 관계를 맺고 있으므로 놀이를 통해 균형 있는 발달을 도모할 수 있다(류경화 외, 2006).

2) 놀이와 언어발달

놀이는 유아의 언어발달을 도우며 유아는 언어발달의 가장 초기 단계에 있기 때문에 완벽하게 발달시키기 위해서 놀이를 통해 언어를 모방하고 자신이 알고 있는 단어, 문장, 어휘 등을 반복 활용하면서 언어 능력을 습득하게 된다. Seefeldt(1974)에 의하면, 놀이는 언어발달을 촉진한다. 놀이하

는 유아(playing child)는 말하는 유아(verbal child)이다. 유아들은 놀이하는 동안 자신에게나 다른 유아들에게 말을 걸어 가지고 노는 대상들에 대해 명명하면서 경험과 관련된 용어들을 사용한다. 놀이를 통해 유아들은 지식, 기능, 어휘 등을 증가시켜 나가면서 탐구를 하고 문제해결능력을 키워간다(장은숙, 2002). 놀이는 언어발달의 수단이 되며 언어는 놀이진행에 필수적인 매체의 역할을 한다. 이처럼 유아들의 언어능력이 성숙됨에 따라 놀이가 복잡해지고 조직화되듯이 놀이에 언어는 필수적인 매체의 역할을 하며 놀이 속에서 끊임없이 언어능력을 모방하고 습득하며 시행착오를 겪으면서 의사소통기술을 습득하고 훈련한다(오영희 외, 2005).

3) 놀이와 인지발달

유아는 또래집단과 함께 다양한 놀이에 능동적으로 참여하며 스스로 인지 학습을 하며, 경험의 폭을 넓힘으로써 인지발달이 촉진된다. 여러 가지 놀잇감이나 구체적인 사물을 가지고 놀이하면서 사물에 대한 개념이 형성되고 감각기능, 언어발달, 개념발달, 눈과 손의 협응력, 추리력, 창의력, 문제해결력 등을 포함하고 있는 학습능력을 습득하게 된다(이숙재, 2004).

Pepler(1982)는 놀이의 탐색 활동을 통하여 사물에 대한 이해력이 증진되어 인지적 측면의 문제 해결 능력이 발달되고, 실험과정에서 다양한 시행착오를 거쳐 사물에 대한 새로운 상징적 의미를 부여하는 가운데 융통성을 갖게 되어 주어진 문제를 효과적으로 해결할 수 있게 된다. 놀이를 함으로써 구체적 사고에서 추상적 사고의 전환이 쉽게 이루어진다고 하였다.

그리고 놀이와 인지발달의 관계를 Athey(1984)는 4가지의 놀이 기능에 의하여 설명하고 있다. 첫째, 놀이는 여러 정보와 쉽게 접근 할 수 있는 통로의 기능을 한다. 둘째, 놀이를 통하여 제반 기술과 개념에 숙달 될 수 있다. 셋째, 놀이 중 인지적 조작을 통하여 지적 기제 기능을 효율적으로 유

지하고 촉진시키게 된다. 넷째, 놀이를 하면서 창의력이 발달된다(오영희 외, 2005에서 재인용).

유아기 놀이와 인지발달의 관계를 정리해보면 여러 가지 놀이를 하면서 수, 분류, 서열화, 공간, 시간 보존 개념을 자연스럽게 학습할 수 있으며, 놀이 중에 접하는 새로운 사물이나 상황을 탐색하고 실험하면서 확산적 사고 능력이 증진되고 문제해결력이 발달한다. 또한 사물이나 상황에 상징적 의미를 부여하는 놀이를 하면서 추상적 사고력이 증진되며 놀이를 하면서 다양한 정보를 쉽게 습득할 수 있다(이숙재, 2004).

4) 놀이와 정서발달

놀이는 유아의 정서적 발달을 도우며 유아기에는 언어의 사용 능력이 제한되어 있으므로 놀이를 통해 자신의 감정이나 생각을 나타내며 긍정적, 부정적인 정서가 표출되기도 한다. Millar(1977)는 안정된 분위기에서 놀이를 통해 정서를 표현하고 불안한 정서를 감소시키고 정상적인 사회적 요구에 쉽게 적응할 수 있다고 주장하였으며, 놀이는 부정적인 정서만 해결해 줄 뿐만 아니라 긍정적인 정서를 갖게 해준다고 놀이를 통한 정화과정의 장점을 설명하였다. 놀이를 통한 경험이 유아에게 즐거움을 주고 만족감, 성취감을 느낄 수 있도록 하며 이를 통해 유아는 긍정적인 자아개념, 도전성, 인내심, 자율성, 진취성 등의 다양한 정서를 형성하게 된다. 놀이가 정서발달에 미치는 또 다른 영향력은 다른 사람의 정서에 감정이입을 할 수 있다는 것이다. 감정이입이란 타인에 대한 조망을 의미하는데 놀이 중의 감정이입의 기회를 많이 경험하게 된다(박은정, 1997). 즉, 다른 사람의 입장이 되어서 이해하게 되고 행동하는 경험을 함으로써 자기중심성에서 탈피하게 되는 탈 중심화 현상이 이루어지게 된다(오영희 외, 2005에서 재인용). 그러므로 놀이를 통해서 긍정적인 정서와 부정적인 정서를 표현하면

서 다른 사람과의 원만한 인간관계를 형성하게 되고 놀이를 통해 유아 스스로 감정을 조절하는 방법을 배우고 갈등 상황을 잘 극복해나갈 수 있으며, 또래들의 다양한 정서 표현 방법을 관찰하여 동일한 정서가 각기 다르게 표현될 수 있음을 깨닫는다(이숙재, 2004).

5) 놀이와 사회성발달

유아는 놀이를 통해 타인과의 사회적 관계를 형성하고 자신에 대한 인식과 타인에 대한 역할, 이해 등을 배우면서 사회적인 존재로 성장하게 된다. 놀이를 통해 풍부한 사회경험을 할 수 있으며 놀이 중에 차례를 지키며 놀잇감이나 경험을 서로 나누는 등의 친사회적 행동을 보이며 사회적인 기술을 습득한다. Lieberman(1977)의 연구 결과에 의하면 어린 시기에 애착이 형성된 유아는 또래와 장난감을 함께 나누어 사용하는 등 사회성 발달이 증진되었다고 한다. 유아는 또래와 놀이하는 과정에서 자발적으로 놀이에 참여하며 또래와의 상호작용을 통해서 규칙, 개념, 약속, 타협 등의 사회적 기초개념을 터득하게 된다(류경화 외, 2006; 오영희 외, 2005에서 재인용).

유아에게 놀이는 다른 사람과 더불어 살아가는 데 필요한 사회적 능력을 배우며 놀이 경험을 통해 사회적 상호작용을 획득함으로써 주변 사회에 대한 관심과 이해, 지식을 증진시키며 유능한 사회 구성원으로 성장, 발달해 나간다(이숙재, 2004).

6) 놀이와 창의성발달

유아의 놀이하는 모습을 관찰하면 이미 정해져있는 놀이방식대로 놀지 않고 새로운 방식이나 놀이를 변형시켜 노는 것을 쉽게 볼 수 있다. 유아들은 언제나 새로운 사물에 대한 끝없는 호기심과 탐구욕을 갖고 있으며 끊임없는 호기심을 불러일으켜 순수한 창의성을 발달 시킬 수 있다(전명

자, 1997). 유아는 놀이를 통해 창의성의 정의적 요소인 민감성, 자발성, 호기심이 발달하며 놀이 중에 자연스럽게 다각적인 탐색을 하게 되어 확산적 사고 능력이 증진된다. 놀이 가운데 ‘인척 하 는’ 가작화 요소(as-if element)가 내포된 상상놀이를 하면서 상상력이 발달하고 놀이 중에 새롭고 독특한 아이디어를 생각할 기회가 제공되면서 독창성이 발달한다(이숙재, 2004). 이와 같이 유아는 스스로 무엇인가를 생각하며 자유롭게 놀 수 있는 환경과 기회를 제공받으면 받을수록 창의성이 더욱 발달하며, 유아에게 허용되는 개방적인 놀이를 통해 그들의 현실 세계에 창의적으로 적응해 나가는데 활력소가 되는 것이다(전명자, 1997).

2. 놀이와 유아교육과정

놀이는 유아교육의 핵심으로 유아는 놀이를 통해 자신의 주변세계를 인지하고 이를 재구성해 나간다(Hakkarainen et al, 2013). 유아는 유아교육기관에서 놀이를 통해 새로운 지식을 습득할 뿐 만 아니라(신유림, 윤수정, 2009), 학습의 효과적인 수단이 되고 유아에게 다양한 학습기회를 제공하는 놀이는 교육의 매체로 적극 활용되고 있다. 수많은 연구들이 놀이와 교육과정 연계의 중요성을 피력하면서 교육부(2013)에서도 국가수준의 교육과정을 효율적으로 운영하기 위하여 놀이 중심으로 한 교육활동을 강조해 왔다.

현행 누리과정 고시문과 해설서 및 지도서에 나타 있는 ‘놀이’관련 내용과 ‘유아교육 혁신방안’(2017. 12. 27)에서 제시한 개정 유아교육과정의 추진 내용을 살펴보면 다음과 같다.

가. 현행 국가 유아교육과정과 놀이

‘국가수준 교육과정’은 교육과정의 개발 주체 및 수준에 따라 구분하는 개념으로, 국가가 주체가 되어 제·개정하고 고시하는 교육과정을 의미한다. 정부는 2012년 제 3차 위기관리대책회의에서 유아교육·보육에 대한 국가의 책임을 강화하기로 결정하고, 2012년 3월에 도입한 ‘5세 누리과정’에 이어 2013년에는 만 3~4세까지 누리과정을 확대한다는 3, 4세 누리과정 도입계획을 발표하였다(교육과학기술부, 2013). 현행 누리과정 고시문과 해설서 및 지도서에 나타나있는 놀이 관련 내용은 다음과 같다.

「3-5세 연령별 누리과정」의 주요 구성방향에서 나타난 놀이는 신체운동·건강, 의사소통, 사회관계, 예술경험, 자연탐구의 5개 영역을 중심으로 유아주도적인 경험과 놀이가 통합적으로 이루어지도록 구성하면서 유아는 자신이 좋아하는 놀이를 주도하면서 신체를 움직이고, 자신의 감정을 알고 조절하며, 다른 사람들과 사회적 관계를 맺고, 문제 해결 전략을 구안하여 활용하며, 성취감과 만족감을 느끼게 된다. 또한 언어 발달이 급속히 일어나는 유아기에 다양한 놀이와 사회적 상호작용을 끊임없이 언어능력을 습득하고 연습하도록 함으로써 자기중심적 언어에서 탈피하여 다른 사람의 말을 잘 듣고 이해한 다음 자신의 의견을 말할 수 있는 의사소통을 기를 수 있도록 기회를 제공해야 한다.

고시문의 편성과 운영부분의 항목 중 유아의 발달 특성 및 경험을 고려하여 놀이 중심으로 편성한다(교육부 고시 제2015-61호)에 대한 내용은 다음과 같다. 유아기에는 생활 속에서 사물을 직접 만져보고 경험해보는 놀이 활동을 통해 가장 잘 배우며, 유아는 스스로 놀이를 주도하면서 신체운동·건강, 의사소통, 사회관계, 예술경험, 자연탐구의 5개의 모든 영역에 걸쳐 통합적인 경험을 하게 된다. 또한 놀이는 유아 개인에게 의미 있는 일

상생활에서의 경험을 통하여 누리과정의 개념과 지식을 유아가 더 쉽게 받아들일 수 있도록 도와주며, 학습에 대한 긍정적인 태도를 형성될 수 있도록 해준다. 따라서 유아의 흥미와 발달 수준 및 실생활 경험을 고려하여 놀이를 중심으로 교육·보육활동을 실시하도록 하여야 한다. 그리고 실내·외 환경을 다양한 흥미영역으로 구성하여 쌓기놀이, 언어, 과학, 수·조작, 음률, 미술, 역할놀이, 모래·물놀이 등의 다양한 활동이 가능하도록 흥미영역을 구성한다.

교수·학습방법에는 놀이를 중심으로 교수·학습활동이 이루어지도록 한다는 항목이 명시되어 있다. 유아에게 놀이는 생활이자 학습 그 자체이며 놀이 통해 다른 사람들과 관계를 맺고, 주변에 대한 지적 호기심을 충족시킨다. 삶에 필요한 지식, 기능, 태도를 익히고 사고를 확장해나가기 위해 유아기에 가장 적합한 교수·학습 방법은 놀이를 통해 가르치고 배우는 것이다. 교사는 안내자 및 촉진자의 역할로써, 생활주제와 유아 개인의 발달 수준을 고려하여 계획된 다양한 놀이를 통하여 교육 활동 주제에 자연스럽게 몰입하고 학습할 수 있도록 해야 한다. 또한 교사는 유아가 놀이 계획, 선택 및 수행, 평가의 기회를 가질 수 있도록 지도한다.

누리과정 운영 평가에서 교사는 유아의 발달 수준이나 흥미에 적합하며 유아의 사전 경험과 연결된 활동을 제공하고 놀이를 통해 경험하게 했는지 평가한다. 자발적이고 자유롭게 선택한 놀이는 유아의 학습과 경험을 의미 있게 이끄는 주요한 매개 역할을 한다. 유아의 평가는 하루일과에서 유아가 참여하는 놀이의 종류나 수준, 친구관계, 활동 몰입 정도, 일상생활 수행 정도 등 관찰 가능한 여러 행동을 구체적으로 기록하고 그 자료를 기초로 유아를 평가하며 유아가 참여한 활동에서 수집한 관찰 자료와 함께 유아를 종합적으로 평가하도록 한다.

「3-5세 연령별 누리과정」 해설서의 각론을 살펴보면 누리과정의 5개영

역 중 신체운동·건강영역에서는 유아가 다양한 놀이를 통해 일상생활에서 즐겁게 운동하고 규칙적으로 생활하며, 건강하고 안전한 생활 습관을 갖도록 하는 데 중점을 둔다. 의사소통영역에서는 자발적이고 즐거운 언어놀이를 통해서 비슷한 발음 구별이나 말의 운율에 관심을 가지도록 하며 만 5세 유아는 다양한 놀이 상황과 일상생활에서 새로운 낱말과 상황에 맞는 어휘와 문법을 사용해보는 경험을 통해 낱말의 의미를 알 수 있게 된다. 교사는 다양한 책을 흥미영역에 비치하여 놀이 중 궁금증을 해결할 수 있도록 하며, 역할놀이나 쌓기 놀이, 미술활동 중에 자연스럽게 놀이와 관련된 쓰기 경험을 갖도록 한다면 쓰기에 대한 흥미를 더 높일 수 있다. 사회관계영역에서는 친구와 함께 놀이하며 갈등을 긍정적으로 해결하는 방법을 익히고 다른 사람과 협력하여 화목하게 지내도록 하는 내용을 다룬다. 유아는 자유선택활동 시간에 하고 싶은 놀이를 자유롭게 선택하여 놀이에 참여하고 스스로 놀이를 계획하고 평가해보는 경험을 해보며 사람과 사람 사이의 관계 속에서 자신을 인식하기 시작하며 다양한 직업의 종류와 하는 일등에 대한 경험을 놀이해 봄으로써 직업을 통한 사회경제적 활동의 의미를 알고 자신의 장래 희망을 생각해보는 내용을 함께 다룬다. 우리나라에 관심 갖고 이해하기에서는 전통놀이에 대한 관심을 가지고 옛날 우리나라 사람들의 생활에 관심을 가지고 친숙함을 가지도록 직접적으로 접할 수 있는 내용을 다루며 우리나라에 대해 자긍심을 형성하도록 돕는다. 예술경험영역에서 유아는 놀이 중에 자신의 목소리를 이용하여 말놀이를 하거나 즉흥적으로 짧고 반복적인 리듬이 있는 흥얼거림을 하며 다양한 놀이를 하면서 자발적이고 즉흥적으로 리듬과 노래를 만들어본다. 그리고 유아는 일상생활에 일어난 일들을 극놀이를 통해 표현하고 즐기며 유아로 하여금 표현과정을 즐기게 하려면 자유롭게 허용적인 분위기, 유아 자신의 생각이나 느낌을 탐색하고 실험할 수 있으며 유아 스스로 시간, 자료, 기회를 주도록

할 수 있도록 놀이하는 분위기를 조성해주는 것이 중요하다. 자연탐구 영역에서는 유아가 놀이를 통한 생활 속의 여러 상황과 문제를 논리·수학적으로 이해하고 해결하기 위한 기초 능력을 기르며 놀이 순서를 정하는 등의 경험을 통해 수가 생활 속에서 유용하다는 것을 알 수 있다. 일상생활이나 놀이 속에서 물체의 모양에 관심을 가지며 물체나 물질이 가지고 있는 기본적인 특성을 알아볼 수 있다. 주변에 있는 돌, 물, 흙과 같은 자연물에 관심을 가지고 놀이할 수 있도록 다양한 경험을 제공하고 놀이를 통해 간단한 도구를 사용해 보는 경험을 통해 도구를 수동적으로 사용하는 것뿐만 아니라 도구 개발의 주체가 되는 것을 경험할 수 있다.

한편, 지침서는 「3-5세 연령별 누리과정」의 영역별 내용을 놀이 활동 형태로 전개하는 데 필요한 기본 지침을 제시하고, 누리과정 교사용 지도서에 제시된 놀이중심의 활동 예시를 활용하여 「3-5세 연령별 누리과정」을 지도하게 된다. 3-5세 누리과정 지도서의 구조는 생활주제와 주제, 소주제에 따라 자유선택활동(쌓기놀이, 역할놀이, 언어, 수·조작, 과학, 미술, 음률), 대·소집단활동(이야기나누기, 동화·동시·동극, 음악, 신체, 게임, 요리), 바깥놀이 활동으로 구분하고 생활주제에 따른 교육활동의 실제 부분에서는 소주제에 관련된 활동들을 제시하고 있으며 유아의 자유선택활동과 놀이중심의 통합을 강조하는 교육활동으로 구성하였다.

위의 내용을 정리해보면 다음 <표 1>과 같다.

〈표 1〉 현행 국가 유아교육과정에서의 놀이

편성과 운영	유아의 발달 특성 및 경험을 고려하여 놀이 중심으로 편성
교수·학습방법	놀이를 중심으로 교수·학습활동이 이루어지도록 함
각 론	내 용

신체운동·건강	· 유아가 놀이를 통해 일상생활에서 즐겁게 운동하고 규칙적으로 생활함 · 건강하고 안전한 생활 습관을 갖도록 하는데 중점
의사소통	· 자발적인 언어놀이를 하며 일상생활에서 사용하는 경험을 통해 낱말의 의미를 알 수 있음 · 다양한 책을 흥미영역에 비치하여 자연스럽게 놀이와 관련된 쓰기경험을 갖도록 환경을 제공
사회관계	· 친구와 함께 놀이하며 갈등을 긍정적으로 해결하는 방법을 익힘 · 다른 사람과 협력하여 화목하게 지내도록 하는 내용을 다룸
예술경험	· 다양한 놀이를 하면서 자발적이고 즉흥적인 리듬과 노래를 만들 수 있음 · 일상생활에서 일어난 일을 극놀이로 표현하고 즐기 위해 놀이하는 분위기를 조성해주는 것이 중요
자연탐구	· 놀이를 통한 생활 속 여러 상황과 문제를 논리 수학적으로 이해하고 해결하기 위한 기초능력을 기름 · 자연물에 관심을 가지고 놀이할 수 있도록 다양한 경험을 제공

신체운동·건강, 의사소통, 사회관계, 예술경험, 자연탐구의

5개의 모든 영역에 걸쳐 통합적인 경험을 하게 됨

출처: 교육과학기술부(2013), 「3-5세 연령별 누리과정」 해설서

나. 국가 유아교육과정 개정방향과 놀이

교육부는 지난해 12월, 출발선 단계부터 교육기회의 평등을 보장하기 위한 ‘유아교육 혁신방안’(2017. 12. 27)을 발표하였다. 국가 유아교육과정과 관련해서는 현행 3-5세 누리과정(교육부 고시 제2015-61호)을 ‘유아가 중심이 되는 놀이 위주의 교육과정’으로 개편하면서 2019년 개정 고시를 거쳐 2020년부터 전면 시행하겠다는 계획을 밝혔다. 유아기는 전 생애에 걸

친 인지적·감성적·사회적 발달 등에 지속적으로 영향을 미치는 중요한 시기인데 그간 초등학교 준비와 지식습득을 위한 교육으로 전락하는 것을 방지하기 위해서이다. 이를 위해 교육부가 발표한 누리과정(교육과정)의 혁신방향인 “유아 중심의 놀이가 살아나고 유치원별 자율성 확보를 위한 누리과정 운영 개선을 통해 유아의 건강한 성장발달 지원”에 따른 주요 추진 내용은 다음과 같다.

첫째, ‘자유놀이’와 ‘바깥놀이(대근육활동 포함)’를 핵심 교육활동으로 구현한다. 교사 주도로 계획된 수업에서 탈피하여 개별 유아의 다양한 특성이 반영될 수 있는 ‘자유놀이’ 중심으로 운영될 수 있도록 내용 구성을 전환한다.

둘째, 대집단 활동은 최소화하되 통합 활동으로 제시함으로써 교사가 다양한 교육방식이 발현될 수 있도록 현장의 교육 자율성을 큰 폭으로 확대해 나갈 계획이다.

셋째, 교사는 기존 지침서 위주의 교수방식이 아닌 유아의 다양한 놀이를 유도하고, 놀이과정에 대한 관찰과 기록을 통해 유아의 건전한 성장을 지원할 수 있도록 교사-유아와의 상호작용을 강조한다.

넷째, 지나치게 상세한 교수방식 위주의 서술에서 유치원·교사가 다양한 방식으로 유아의 성장을 도울 수 있도록 놀이소개 및 효과 위주로 서술한다.

이러한 정부차원의 혁신방안에 따라 부산시에서도 제2차 유아교육발전 기본계획(2018~2022)에 따른 2018년 시행계획을 제시하였다. 유아교육 발전 기본계획의 주요추진과제 중 ‘유아·놀이 중심 교육 강화’에 대한 부산시에서 수립한 세부실천내용은 다음과 같다. 첫째, 현행 교육과정(누리과정) 운영 개선에 따라 유아놀이 중심 자율적 교과과정을 운영하고 놀이 중심 운영 내실화를 위한 현장 지원체제를 구축한다. 둘째, 교사의 놀이 지원

역량강화를 위하여 교사 역할 개선을 위한 자료를 개발·보급, 교사의 지도 방법 개선, 현장업무 경감 지원을 통한 교원 수업 역량을 집중한다. 셋째, 혁신유치원 확대로 유아중심 혁신교육문화를 조성하고 지역 유아교육발전 비전을 공유한다. 넷째, 영유아 대상 사교육 문화를 개선하기 위하여 유아 중심의 방과후 과정 개편, 유치원 돌봄 강화, 건전한 유치원 운영을 지원한다. 부산시에서 수립한 2018년 시행계획의 추진방향에 따른 기본방향과 비전·목표 및 추진과제의 내용은 다음과 같다.

첫째, 기본방향의 항목 중 유아·놀이가 중심이 되는 교육을 강화한다는 내용에는 유아 중심으로 교육과정 및 지도방법 개선 추진(교육패러다임 전환), 현장교원에 대한 효율적 지원을 통해 교원이 유아에 집중할 수 있는 교육환경 조성(교원 업무 부담 완화), 참여와 소통, 개방과 협력, 공감과 지원을 기반으로 한 교육문화 혁신 독려(유아 중심 교육문화 선도), 유아대상 과도한 사교육 문화 개선(유아의 권리보장)이다.

둘째, 비전·목표 및 추진과제의 내용은 <표 2>과 같다.

<표 2> 부산시 2018년 시행계획의 비전·목표 및 추진과제

비전	유아교육에 대한 국가책임 강화와 교육문화 혁신을 통해 교육의 공공선(公共善) 실현	
목표	· 국가 책무성 강화를 통한 양질의 유아교육 및 실질적 교육 기회 평등 보장 · 유치원, 교원, 학부모 등 교육공동체와 함께 유아발달 지원 · 교육현장과의 협력체계 구축을 통해 유아교육 공공성 확보	
추진 과제	1. 유아교육의 공공성 강화를 통한 교육의 희망사다리 복원	· 희망사다리 복원을 통한 실질적 교육 기회 평등 실현 · 국공립 유치원 확대를 통한 국가책임 강화 · 건전한 사립유치원 육성·지원을 통한

		공공성 강화
	2. 유아·놀이 중심의 교육 운영 강화	· 유아와 놀이 중심의 교육과정 개편 · 교사의 놀이 지원 역량 강화 · 유아와 현장이 중심이 되는 혁신유치원 확대 · 영유아 대상 과도한 사교육 문화 개선
	3. 학부모와 함께 유아의 건강한 발달 지원	· 학부모가 안심할 수 있는 유아 교육 환경 조성 · 학부모 참여 강화로 유아의 건강한 발달 지원
	4. 유아교육 혁신을 위한 행정시스템 구축	· 현장에 적합한 평가체계 마련 · 사립유치원 행정지원 체계 정비
추진 체계	교육부-교육청-현장(유치원, 교사, 학부모), 관계부처(기관) 간 종합적·체계적 지원체계 구축	

‘유아교육 혁신방안’(2017. 12. 27)의 추진내용에서 강조하고 있는 유아가 중심이 되는 교육과정과 놀이위주의 교육과정은 어떤 의미인지, 교육과정이 개편되는 현 시점에 유아교사의 놀이에 대한 개념도를 분석함으로써, 개정 유아교육과정의 방향과 관련하여 시사점을 얻을 수 있을 것이다.

3. 유아 놀이 관련 선행 연구

놀이의 중요성이 강조되면서 최근까지 다양한 관점에서 놀이에 대한 연구들이 이루어지고 있다. 선행연구들을 통해 교육현장에서 놀이가 어떻게 이루어지고 있으며, 놀이에 대한 교사의 인식은 어떠한지에 관한 국내 선행연구들을 살펴보면 다음과 같다.

가. 유아교육기관에서의 놀이

현재 유아교육기관에서는 놀이의 중요성이 강조되면서 국가수준 교육과정인 「3-5세 연령별 누리과정」에서도 유아의 발달 특성 및 경험을 고려하여 놀이중심으로 교육과정을 편성(교육과학기술부, 2013)하여 운영하고 있다. 유아의 놀이행동은 놀이를 할 수 있는 환경과의 상호작용으로 이루어지며, 유아들이 많은 시간을 보내고 있는 유아교육기관은 실내와 실외로 구분되어 각각의 다양한 놀이를 일으키는 환경으로 구성되어 있다. 유아교육기관의 물리적 환경의 특징으로는 공간마다 비치되어 있는 활동영역과 그에 따른 자료, 배치도 등에 따라서 다르게 나타난다(김미애, 류경화, 1997). 이처럼 구분되어진 환경은 유아의 놀이에 영향을 미치며 유아교육기관에서 놀이가 이루어지는 시간은 자유선택활동시간이다. 자유선택활동시간은 자유놀이시간이라고도 불리며, 유아가 자신의 흥미와 욕구에 따라 스스로 활동을 선택하고 선택한 놀이에 자유롭게 참여하여 주도적으로 놀이를 하는 시간(엄정애, 2009)으로 유아의 놀이적 특성이 가장 잘 드러날 수 있는 시간이다(강민정, 2016). 하지만 놀이와 교육과정을 연계하여 구성할 때 유아들이 생활하는 유아교육기관에서는 환경에 의해 놀이다움의 자유성이 제한될 수 있는데 이때 유아들의 자유는 물리적 환경, 교사의 규제, 놀이선택의 다양성 추구하는 교사의 놀이지도나 놀이준비와 같은 교육적 환경 등에 제한된다(전가일, 2013). 이와 같이 엄정애(2004)의 연구결과에 의하면 현장의 교사들은 교육과정을 놀이 중심으로 구성하는데 있어서 놀이에 대한 부정적 시각을 가진 부모들의 요구, 시간적 여유, 놀이와 교육과정 연계에 대한 지식의 부족, 결과물의 부족 등의 여러 가지 이유로 갈등을 느낀다고 하였다. 또한 유아교육 기관에서 놀이와 교육과정을 연계하는데 방해가 되는 요소로 ‘높은 교사 대 유아의 비율’, ‘놀이를 위한 시간과

공간의 부족', '기초적 학습 기술에 대한 압력'으로 조사되었으며 이를 최소화하기 위해 교사 대 유아의 비율을 줄이고 교사들이 보다 개개인 유아들과 놀이중심을 위해 적절한 상호작용을 할 수 있는 환경을 마련해주어야 할 것에 대해 시사하고 있다. 그리고 유아교육현장에서 교사가 계획한 구조화된 놀이환경과 활동이 때로는 유아의 자유로운 놀이를 방해한다는 의견도 있다(나은숙, 2005; 조화연, 2007).

이들 선행연구를 종합해볼 때, 유아교육기관에서 놀이가 일어나는 순간은 유아가 자발적으로 선택하여 활동할 수 있는 자유선택활동 시간이며 놀이시간에 제한받지 않고 교사가 계획한 구조화된 교수방식이 아닌 다양한 놀이로 유도할 수 있도록 현장 교육의 자율성을 큰 폭으로 확대해 나갈 것이라는 '유아교육 혁신방안'(2017. 12. 27)의 내용과 같은 맥락에 있음을 알 수 있다.

나. 놀이에 대한 교사의 인식

유아교육현장에서 놀이는 학습과 발달의 주요한 요인으로 인식되어 왔고, 놀이에 영향을 주는 환경으로써 교사는 유아의 발달과 유아의 질을 결정짓는 중요한 변인이 된다. 특히, 교사는 유아의 적극적인 놀이 참여를 유도하여 유아놀이를 정교화 하는데 도움을 주며, 유아 놀이행동을 교육적으로 이끄는 역할을 해야 한다(신은수, 2000). 즉, 유아의 놀이가 교육적으로 가치 있는 활동이 되도록 하는데 있어서 교사의 역량이 중요하며(엄정애, 2010; Samuelsson & Johansson, 2006), 유아가 놀이를 통해 의미 있는 학습을 경험할 수 있도록 민감하고 반응적인 교사의 지원이 필요하다.

교사는 유아 놀이의 관찰, 환경의 조성, 놀이에 참여하는 과정에서 유아 교사의 놀이에 대한 신념에 의하여 행동이 결정되고 놀이에 대한 교사의

행동은 유아의 놀이에 중요한 요인이다(신은희, 1990). 이처럼 교사가 인식하는 놀이의 개념은 실제 교수행동을 매개하는 중요한 요인이 된다는 것을 알 수 있다.

현재까지 유아, 교사 및 예비교사, 부모가 놀이에 대해 어떻게 인식하고 있는지에 대한 연구들(고은경, 윤갑정, 정계숙, 2008; 박은정, 1998; 백영애, 박지애, 2010; 양옥승, 지성애, 김영옥, 홍혜경, 2001; 이성희, 2008; 전명자, 1997; 현정희, 김정원, 2008)이 수행되어 왔다.

King(1986)은 유아들에게 학문적 경험과 일상적 경험을 포함하는 활동을 제공한 후, 유아 스스로에게 놀이를 정의하게 하였다. 유아들은 외부로부터 부여된 활동들을 '일'이라고 정의하였고, 유아 스스로가 선택한 활동들은 '놀이'라고 하였다. 즉 유아들이 일과 놀이를 구분 짓는 기준이 자발성이라는 것이다. 이 연구에서 유아들은 그들이 놀이라고 정의한 활동과 일이라고 정의한 활동을 모두 즐기고 있었다는 점과, 유아의 놀이에 대한 성인개입의 적절성을 경고해주고 있다.

Rothlien과 Brett(1987)의 연구는 다양한 계층과 문화적 배경을 가진 유아, 부모, 교사들을 대상으로 놀이에 대한 인식을 조사하였다. 이 연구에서는 놀이의 개념에 있어 대부분의 부모들이 재미나 즐거움으로 놀이를 정의하였고, 교사들은 놀이 개념에 있어 재미뿐만 아니라 인지적·사회적 발달의 기회라고 정의하였다.

김소양(1988)은 교사, 부모, 유아의 놀이에 대한 인식을 조사하였는데 부모의 인식을 중심으로 살펴보면, 부모의 경우 놀이를 흥미로운 활동, 지적인 발달, 사회성 발달, 신체적인 활동 등으로 고르게 인식하는 경향을 나타냈다. 놀이의 중요성에 대한 인식 면에서 교사는 전인 발달을 위해 놀이가 중요하다는 인식을 하고 있었으나, 부모는 특정영역의 발달을 위해 중요하다고 인식하고 있었다. 그리고 유아의 놀이를 증진시키기 위해 부모와 교

사는 동료와의 상호작용을 가장 중시하고 있었다.

박은정(1998)의 어머니의 놀이 개념과 유아의 놀이 행동에 관한 연구결과에 의하면 어머니의 놀이의 중요성에 대한 인식도가 높을수록 놀이 활동성이 높게 나타났으며, 놀이 개념이 긍정적일수록 유아 중심유아 중심적 사고를 가지고 유아 스스로 놀이를 선택하고, 전개하는 과정에서 만족감을 꿀 수 있는 기회를 조장해주어 놀이 활동을 촉진 시킬 가능성을 있다고 하였다.

전명자(1997)는 유아교사와 어머니의 놀이 개념에 관한 인식 비교연구를 하였다. 놀이 본질의 지식적인 측면에서는 교사와 어머니 모두 놀이와 비슷한 말로는 생활, 즐거움, 유희 등으로, 놀이와 반대되는 말로는 강요, 구속, 일, 공부 등으로 반응한 것은 Nam-Cheong(1991)의 연구결과와 일치하였다. ‘놀이의 정의는 무엇인가?’라는 질문에 대하여 교사와 어머니 모두 ‘생활 그 자체’, ‘학습인 동시에 삶이다’, ‘전인 발달에 필요한 것이다’라고 인식하고 있으며, 이는 선행 연구에서 교사나 부모가 인식하는 놀이의 정의는 ‘전인적 발달’, ‘학습’, ‘흥미’라는 연구 결과(김소양, 1988; 신말예, 1994; 오금자, 1983)와 부분적으로 일치하고 있다.

양승옥 외(2001)는 유아교사들은 놀이가 전인발달에 매개가 됨은 인식하고 있으나, 놀이를 효과적인 방향으로 지도할 수 있는 놀이 개입방법에 대한 정보가 부족하였으며, 놀이 개입에 대한 교사를 대상으로 한 교육의 필요성을 제기하였다.

백영애 외(2010)에 의하면 놀이를 보다 효과적으로 지도하기 위해서 ‘놀이지도’, ‘놀이개입’, ‘놀이관찰’, ‘바깥놀이 지도 및 구성’과 관련된 영역을 나누어 조사한 결과, 유아교사들의 놀이에 대한 전체적인 인식 점수는 낮은 것으로 나타났다. 놀이의 필요성 등에 대해 반응하도록 한 ‘놀이지도’에 대한 인식 점수가 가장 높게 나타났으며 교사가 ‘놀이개입’을 해야 하는 것

과 관련된 인식이 가장 낮은 것으로 나타났다. 따라서 유아교사들은 놀이가 전인적 발달에 매개가 됨을 인식하고 있으나, 놀이를 효과적인 방향으로 지도할 수 있는 놀이개입 방법에 대한 정보를 숙지할 필요가 있으며, 교사들을 대상으로 놀이에 대한 개념에 관한 체계적이고 구체적인 교육이 필요한 실정이다.

유아교사의 놀이에 대한 개념과 인식에 관련된 선행연구는 대부분 2010년 이전의 자료였으며, 최근 놀이관련 연구동향을 살펴보았을 때 놀이에 대한 교사가 가진 지식과 개념을 구체적으로 살펴본 분석연구가 미흡한 실정이다. 유아·놀이중심의 교육과정으로 나아가는데 있어 교육과정과 교사의 역할에 대한 이해 확장이 필수적이며 누리과정이 개편되는 이 시점에 본 연구 ‘유아교사의 놀이에 대한 개념도 분석’이 더 의미 있을 것으로 기대된다.

4. 개념도

유아교사의 놀이에 대한 개념의 내용과 수준을 파악하기 위해 교사들 각 개인이 가지고 있는 지식을 분석하는 방법으로 사용되고 있는 개념도의 의미와 교사 개념도의 중요성, 개념도 분석과정은 다음과 같다.

가. 개념도의 의미

개념도란 전체 학습 영역 내에 포함된 개념을 규정하고 이 개념들을 가장 일반적이고 포괄적인 개념들로부터 가장 덜 일반적이고 특정한 개념들로 이루어지도록 위계적으로 배열하고 조직하는 과정이다. 즉, 특별한 주제를 학습하고자 할 때 지식을 습득하는 사람인 학습자의 개념적 이해의 표

상을 개념과 개념간의 관계성을 통해 도식적으로 보여주는 기술이다 (Beyerbach & Smith, 1990; Novak & Gowin, 1984).

개념도는 기존의 습득한 지식을 정리하고 새로운 지식과 연계함으로써 체계적이고 종합적인 사고를 배양함과 동시에 지식 간의 상호작용을 통해 전문적 지식확장을 도모하는 수단적 존재로서 가치 있는 것으로 평가되며 (하세봄, 손원경, 2015), 교사 개인의 지식 구조에 접근하는 방법들 중 비교적 많이 사용되는 것이 ‘개념도 분석(concept mapping)’방법이다(송연숙, 2006). 개념도는 개인으로 하여금 어떤 분야에 대해 알고 있는 지식내용을 위계에 따라 배열하고 관계있는 개념끼리 연결하여 그 관계를 진술하도록 하면 한 개인이 가지고 있는 특정한 분야의 내용에 대한 개념이 분화하고 확장되어 가는 것을 알 수 있다. 따라서 개념도그리기는 개인적으로 그들의 지식을 어떻게 조직하는지를 조사할 수 있는 중요한 도구가 된다. 특히 평가도구로 이용되는 개념도는 Ausubel(1978)의 유의미 학습이론을 통해 제시하는 지식이 위계적 조직, 점진적 분화, 통합적 화합의 원리에 의해 그 타당성이 입증되었다(Novak & Gowin, 1984). 또한 개념도는 연구대상자의 개념의 내용과 수준을 나타내는 구조화된 도식이며, 지식내용에 따라 위계를 배열하고 개념들 간의 배열이 작성하는 사람들에 따라서 달라질 수 있다는 특징이 있다(황경하, 2018). 개념도는 자신이 이해하고 있는 바를 그대로 나타내기 개념도를 작성해보는 경험을 통해 자신이 생각하는 개념의 구조가 어떠한지, 잘못 이해하고 있는 개념들을 파악할 수 있도록 해준다(구은미, 정혜영, 2016). 따라서 교사들의 교수-학습의 방향을 설정하는데 도움이 되며 개념도를 활용함으로써 자신의 학습에서 의미 있는 학습을 실제로 경험하게 된다.

개념도를 유아교육분야에서 활용한 선행연구 중 이효숙(2006)의 예비교사와 경력교사의 개념도에 대한 차이를 알아본 연구에서 경력교사가 예비

교사보다 특정주제에 대한 개념을 다양하게 인식하고, 조직적이고 체계적인 개념도 구성을 보이고 있다고 하였다. 이는 경력교사가 예비교사보다 학생들을 가르치는 교수방법에 대한 지식수준이 통합적으로 구조화되고 있음을 나타내며, 이를 통해 예비교사의 전문지식에 대한 이해의 범위를 넓히는데 도움을 줄 수 있다고 밝히고 있다. 또한 교수계획과 실행 등 교사들의 전문지식 향상을 위한 대안으로 개념도 분석 방법을 활용할 것을 제안하였다. 이연선, 김병만, 이여옥, 김미진(2014)은 생태유아교육에 대한 유아교사와 예비유아교사의 지식내용 및 구조를 살펴보는데 개념도를 사용하여 비교·분석하였다. 이를 통해 개념도 분석은 유아교사와 예비유아교사의 각 단계별 특성 및 요구를 고려한 교사교육의 체계적 개발에 대한 기초자료로 제공할 수 있을 것으로 기대된다고 주장하였다. 또한 개념도 분석을 통해 교사들의 지식에 대한 역량강화에 도움을 준다고 밝히고 있다.

한편, 하새봄, 손원경(2015)은 교사에 대한 유아수학교육(이현옥, 최상순, 김 정주, 2005), 다문화교육(서혜은, 손유진, 2013; 홍민경, 이경화, 2011), 유아음악교육(심성경, 이효숙, 임선옥, 박순이, 허은주, 박지애, 2003), 유아안전교육(이송이, 손원경, 2012), 유아동작교육(이경실, 강재희, 2006) 등 개념도를 활용하여 교사들의 지식과 전문성의 체계를 알아보려는 연구들이 활발히 진행되고 있다고 보고하였다.

이러한 연구들은 개념도 분석이 교사들의 지식내용과 구조 등에 대한 전문성을 측정할 수 있는 유용한 기법임을 나타내는 한편, 그 결과를 통해 개념도 분석이 교육현장에서 필요한 지식을 보다 효율적으로 쉽게 접근할 수 있도록 도와주며, 교사의 교과내용에 관한 지식체계와 전문성 강화에 긍정적인 효과가 있음을 공통적으로 밝히고 있다(김옥, 2017).

나. 교사 개념도의 중요성

교사의 지식과 지식을 수준을 파악하는 방법으로 ‘개념도 분석’ 연구가 교육학의 여러 영역에서 이루어지고 있다. 각 교육과정 영역에 대한 유아 교사들의 개념도를 살펴보는 것은 유아교사들의 각 교육과정 영역의 지식 정도를 파악하는 중요한 방법이며, 교육과정 내용 조직의 기초자료를 제공할 수 있다. 유아교사들의 각 교육과정 영역에 대한 개념도 조사는 교육의 성공여부의 중요한 단서로 활용될 수 있다. 즉, 교육의 성공여부는 그것을 실행하는 교사들이 각 교육과정 영역에 대해 이론적으로 그리고 실질적으로 얼마나 준비되어 있다는 것을 배제할 수 없다(배재정, 2011). 결국 유아 교사들은 유치원 교육과정에 근거하여 자신이 인지하고 있는 교육과정 지식에 기초하여 유아들이 경험해야할 내용의 범위, 깊이, 계열성을 고려하여 최종적으로 가르칠 내용을 정한다는 것이다(심성경 외, 2008).

교사 개념도의 유용성을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 개념도는 교사가 가진 개념에 따라 위계를 배열하고 개념들 간의 관계나 상황을 잘 알 수 있게 하는 방법이기 때문에 교사의 현재 개념의 내용과 개념의 수준을 파악할 수 있다.

둘째, 개념도는 교사가 가진 개념의 내용과 개념의 수준의 파악을 통해 현재 유아교사들이 가지고 있는 인식과 오개념을 파악하는데 활용될 수 있다.

셋째, 개념도는 교사가 가진 개념에 따라 작성되어지는 개방형 설문지이기 때문에 현장의 교사들에게 부족한 교육이 무엇인지 파악할 수 있다.

이처럼 개념도는 작성자들의 개념의 내용과 수준을 나타낸 구조화된 도식이며 작성하는 사람에 따라서 개념들의 배열이 달라질 수 있는 특징을 가지고 있다. 이러한 개념도를 활용하여 교사가 가지고 있는 개념의 내용

및 개념의 수준을 파악하는 것이 나아가 현장에서 놀이를 이해하는데 기초
자료로 활용 될 수 있다(황경하, 2018).



Ⅲ. 연구방법

1. 연구대상

본 연구의 연구대상은 부산광역시에 소재한 11개의 사립유치원과 4개의 어린이집을 임의표집한 후, 연구자가 각 유아교육기관을 방문하여 재직 중인 교사 102명을 대상으로 개념도를 작성하도록 하였다. 개념도 작성에 참여한 교사들의 일반적인 배경은 다음 <표 3>과 같다.

<표 3> 연구대상의 일반적 배경(n=102)

구분		대상 수(n)	대상 분포(%)
연령	20세 이상-26세 미만	31	30.4
	26세 이상-31세 미만	35	34.3
	31세 이상-36세 미만	18	17.6
	36세 이상-41세 미만	9	8.8
	41세 이상	9	8.8
학력	전문대 졸업	45	44.1
	4년제 대졸	38	37.3
	석사과정 및 학위	17	16.7
	박사과정	2	2.0
경력	1년 미만	19	18.6
	1년 이상-3년 미만	13	12.7
	3년 이상-6년 미만	39	38.2
	6년 이상-9년 미만	25	24.5
	9년 이상	14	13.7
소속기관	유치원	75	73.5
	어린이집	27	26.5
담당학급	만 3세	34	33.3
	만 4세	38	37.3
	만 5세	24	23.5
	혼합연령	6	5.9
전체		102	100

2. 연구도구

본 연구에서는 유아교사의 놀이에 대한 지식 및 지식의 수준을 알아보기 위하여 연구도구로 Nobak과 Gowin(1984)이 고안한 ‘개념도’를 분석방법을 기준으로, 개념도의 구성요소인 상위개념은 가장 일반적이고 포괄적인 개념으로 상위에 나타나며, 종속개념은 단편적이고 구체적인 개념으로 포괄하는 상위개념 하위에 위계적으로 배열을 조직하여 작성된다.

3. 연구절차

가. 예비조사

개념도 작성 상의 문제점 및 소요시간, 방법에 대한 이해도 등을 확인하기 위하여 부산 소재 해운대구에 위치한 유치원교사 7명을 임의표집하여 ‘놀이’에 대한 개념도 작성을 실시하였다. 이 과정을 통하여 개념도 작성 사전 설명 시간, 개념도 실제 작성 시간, 방법에 대한 이해도, 개념도 작성 과정에서의 어려움 등을 검토하였다. 이 과정에서 교사들이 나타내는 어려움을 보완하기 위하여 본 조사에서는 다른 특정 주제의 개념도의 예를 교사들에게 제시하였다.

나. 본 조사

놀이의 주제에 대해 유아교사가 인식하고 있는 개념적 이해의 내용과 수준을 연구하기 위한 자료 수집은 Nobak과 Gowin(1984)이 제시한 개념도 작

성 방법을 본 연구에 맞게 수정하여 실시하였다. 본 조사의 개념도 작성은 유아교육기관의 일과 운영에 따라 소그룹 또는 개별적으로 진행되었다. 조사방법은 연구목적과 개념도에 대한 설명 및 작성방법을 알려준 후 ‘놀이’에 대한 개념도를 작성하였다. 개념도를 작성하는 방법은 다음과 같다.

첫째, ‘놀이’와 관련해서 떠오르는 개념을 모두 적는다.

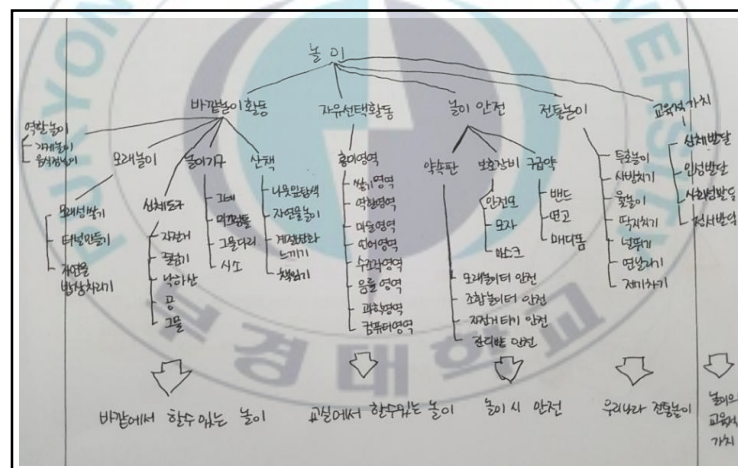
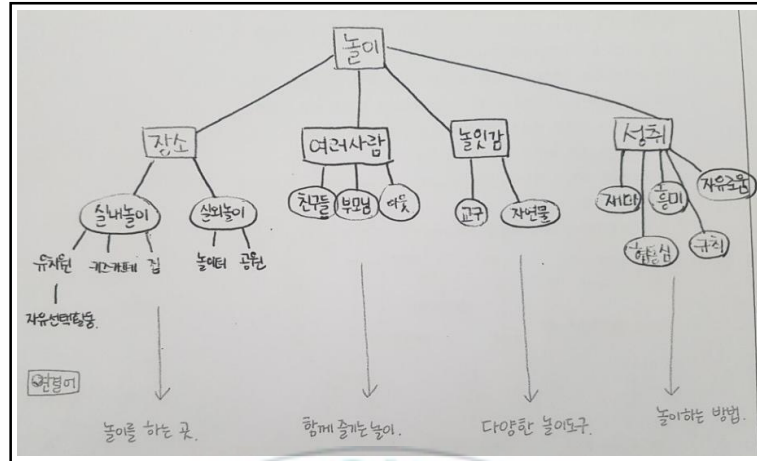
둘째, 개념들을 ‘놀이’의 주제를 중심으로 보다 포괄적이고 일반적인 상위개념을 위예다 놓고 그 밑에 상위개념과 관련된 첫 번째 수준의 종속개념을 배열한다.

셋째, 상위개념과 종속개념을 선으로 연결한다.

넷째, 첫 번째 수준의 종속개념 밑에 관련된 하위수준의 종속개념을 계속 배열하고 서로 관계가 된다고 생각되는 개념끼리 선으로 연결한다.

다섯째, 관련되는 개념들이 서로 어떤 관계가 있는지 개념들을 연결한 선 위에 연결어를 적는다.

이상의 모든 과정에서 새로운 개념이 떠오를 때마다 적합하다고 생각되는 위치에 배열할 수 있었으며, 작성하는 개념의 수준이나 총수는 제한하지 않았다. 개념도는 작성된 이후에도 수정이 가능하였으며 교사 1인당 작성 시간은 약 30분 ~ 1시간 정도 소요되었다. 유아교사들이 작성한 놀이에 대한 개념도 예시자료는 <그림 1>과 <그림 2>와 같다.

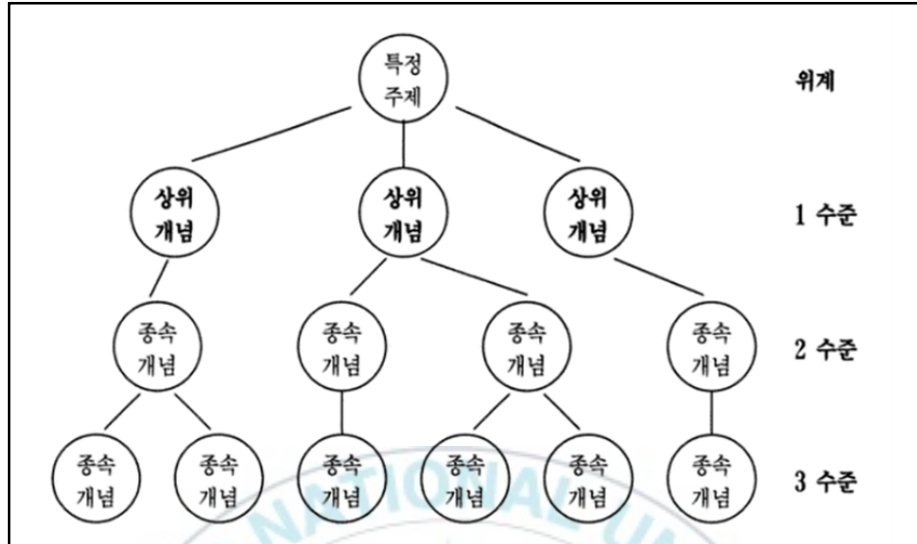


4. 자료분석

수집된 개념도는 Nobak과 Gowin(1984), Morine-Dersheimer(1993)에 근거하여 서혜은과 손유진(2013), 구은미와 정혜영(2016), 김수향(2016), 황경하

(2018) 등이 사용한 방법을 적용하여 분석하였다. 개념도는 <그림 3>과 같이 상위개념과 종속 개념으로 구성되어 있다. 상위개념과 종속개념 간 연결의 타당성을 확인하기 위하여 유아놀이관련 전공도서와 누리과정해설서와 지침서를 참고하였다. 개인별 개념도에 나타난 개념들을 분류하고 분석함에 있어 신뢰도를 높이기 위해 상위개념을 범주화 하는 과정에서는 주연구자가 일차적으로 자료를 분석하고, 일차적으로 분석된 자료는 유아교육전공교수에 의해 재검토되었으며 반복적으로 토의하면서 분석과정을 진행하였다. 범주화된 상위개념과 종속개념에 제시된 용어들을 연구자가 반복해서 읽고 유사한 용어로 묶어서 대표되는 개념으로 나타낸 후 상위개념의 종속개념의 내용별 빈도를 분석하였다.

상위개념의 위계, 각 상위개념에 포함된 종속개념의 수, 상위개념의 특성 점수는 가장 많은 빈도수를 나타낸 8개의 상위개념에 대하여 유아교사가 제시한 값을 산출한 후 상위개념별로 평균을 제시하였다. 종속개념에 대해서는 총수와 내용요소에 따른 빈도를 산출하였고, 유아교사의 개념도에 나타난 밀도를 각 개인별로 산출하였다.



[그림 3] 개념도의 구성요소

가. 유아교사의 놀이에 대한 개념의 내용 분석

놀이에 대한 교사의 개념의 내용이 어떠한지 알아보기 위하여 개념도에 나타난 상위개념과 종속개념의 내용과 내용별 빈도를 분석하였다. 유아교사들이 작성한 개념도는 상위개념의 수, 내용요소에 따른 수, 특성, 종속개념의 수, 밀도의 측면에서 분석하였다.

(1) 상위개념의 내용과 내용별 빈도

상위개념은 위계에서 가장 높은 단계에 있으며 특정주제와 직접적으로 연결되는 개념으로 개념도에서 중요한 역할을 한다. 개념도에 나타난 상위개념을 다음과 같이 산출하였다.

첫째, 모든 교사들의 개념도에 나타난 상위개념을 모두 기록한다.

둘째, 기록된 상위개념들을 유사용어끼리 통합하고 목록을 만든다.

셋째, 각 항목의 상위개념과 유사용어의 빈도를 기록하고 각 교사의 개념도에서 해당 개념이 사용된 빈도를 계산한다. 하나의 상위개념이 모든 교사에 의해 개념도에 포함되었을 때 나올 수 있는 최대의 빈도는 개념도를 작성한 인원인 교사 102명이 된다.

(2) 놀이에 대한 교사의 상위개념의 개념

유아교사들의 개념도에서 가장 많은 빈도수를 보인 8개의 상위개념을 놀이의 주요 내용에 따라 작성자들의 개념의 내용을 토대로 분석하였다.

(3) 종속개념의 빈도와 유형

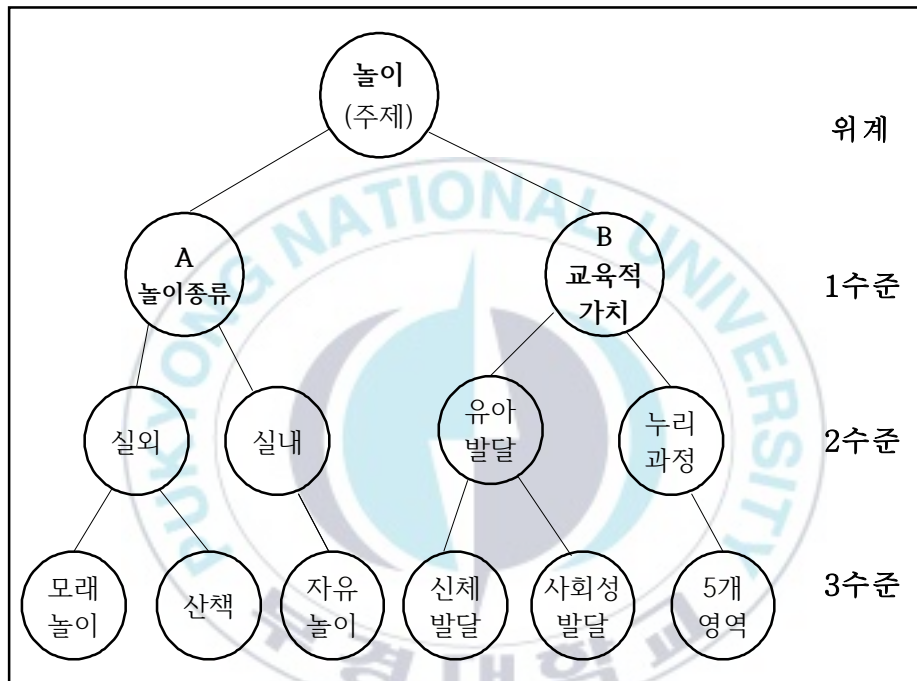
개념도에 나타난 종속개념을 모두 기록하고 상위개념을 제외한 종속개념의 빈도를 분석하였다. 또한 개념도에서 상위개념으로 많은 빈도수를 보인 8개의 상위개념을 중심으로 2수준의 종속개념을 모두 나열한 후 사용한 빈도를 기록하고, 놀이의 주요개념 내용에 따라 분석하였다. 또한 같은 개념을 나타내는 종속개념은 유사용어들로 통합하여 한 개념으로 묶어 대표할 수 있는 용어로 표현하였다. 또한 각 종속개념을 유아 놀이의 주요개념과 연관 지어 분석하였다.

나. 유아교사의 놀이에 대한 개념의 수준 분석

놀이에 대한 개념도에 나타난 개념의 지식수준을 알아보기 위하여 상위개념의 특성(하나의 상위개념에 포함된 종속개념의 수, 위계, 특성점수)을 분석하고 밀도를 산출하였다. 상위 개념의 특성은 교사의 개념도에서 가장 많은 빈도수를 나타낸 8개의 상위개념을 놀이의 내용요소에 의해 분류하여 분석한 결과에 따라 모두 나열한 후 항목별로 사용된 빈도를 기록하였다.

(1) 상위개념의 특성

상위개념의 특성은 상위개념에 포함된 종속개념의 수, 위계, 특성점수로 나타낸다. 상위개념의 특성에 대한 분석방법을 <그림 4>의 개념도를 예로 설명하면 다음과 같다.



[그림 4] 개념도 위계의 예

(2) 하나의 상위개념에 포함된 종속개념의 수

종속개념은 상위개념과 연결되며 개념도의 특정주제에 대한 지식을 얼마만큼 인식하고 있는지를 볼 수 있으며, 상위개념에 포함된 종속개념의 수가 많을수록 내용지식이 많다는 것을 의미한다. 이 연구에서는 하나의 상위개념과 연결된 모든 종속개념의 수를 계산한 후 평균을 구하여 분석하였다.

(3) 위계

하나의 상위개념에 포함된 종속개념이 몇 단계로 내려갔는지를 보는 것으로 위계가 많이 내려가고 수준이 높아질수록 개념이 확장되고 분화 되는 것을 의미한다. 상위개념의 위계는 교사의 개념도에 나타난 각각의 상위개념에 대한 위계의 빈도를 계산하고 평균을 구하여 분석하였다. <그림 4>를 예시로 ‘놀이종류’와 ‘교육적 가치’는 1수준이며, ‘실내’, ‘실외’, ‘유아발달’, ‘누리과정’은 2수준이다.

(4) 특성점수

특성점수는 각 상위개념이 속하는 범주에 관련된 내용이 전체 개념도에서 차지하는 비중을 의미한다. 즉, 한 사람의 개념도에서 각 상위개념이 속한 범주에 관련된 내용이 차지하는 비중을 나타낸 점수이다. 특성점수는 하나의 상위개념에 속하는 모든 개념(상위개념과 종속개념)의 총수를 개념도에 나타난 전체 점수로 나누어 계산하고, 소수 둘째자리에서 반올림하였다. 한 개인의 개념도에서 각 범주의 특성점수를 모두 합하면 1이 되고, 종속개념이 많이 연결된 상위개념일수록 특성점수가 높게 나타난다. 이 연구에서는 유아교사의 개념도에 나타난 상위개념의 특성점수를 계산한 후 평균을 구하여 비교·분석하였다. <그림 4>에 제시된 개념도에서 특성점수를 계산하는 방법의 예는 다음과 같다.

$$* \text{상위개념 A의 특성점수} : 6(\text{A에 속한 개념수}) \div 12(\text{총 개념수}) = 0.5$$

$$* \text{상위개념 B의 특성점수} : 6(\text{A에 속한 개념수}) \div 12(\text{총 개념수}) = 0.5$$

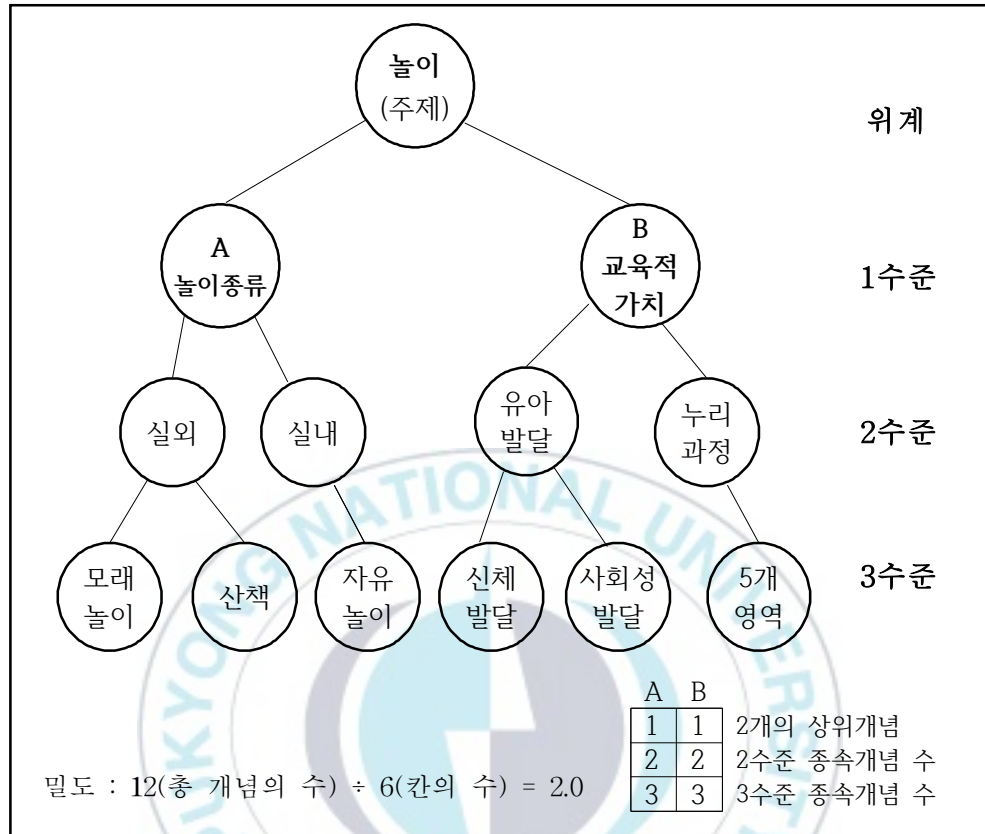
$$\therefore A + B = 0.5 + 0.5 = 1$$

(5) 밀도

밀도는 개념도에서 각 범주가 얼마나 위계적이고 통합적으로 구성되어있

는지를 보여준다. 다시 말해 각각의 교사들이 가지고 있는 개념이 얼마나 많은 수의 하위개념을 포함시키고 있는가를 말해주는 것으로서, 점수가 높을수록 지식개념이 높다는 것을 의미한다. 구체적인 밀도를 계산하는 방법은 다음과 같다.

- ① 교사의 개념도에서 상위개념의 수를 센다.
 - ② 가장 많은 수의 위계를 가진 상위개념을 찾아 위계의 수를 센다.
 - ③ 상위개념의 수를 칸으로 하고, 위계를 줄로 하는 표를 만든다.
 - ④ 첫 번째 줄에 상위개념 수만큼 1을 적는다.
 - ⑤ 각 상위개념별로 두 번째 위계수준에 속하는 개념의 수를 세어서 두 번째 줄에 각각 적는다.
 - ⑥ ⑤의 과정을 모든 위계수준의 수가 세어질 때까지 반복한다.
 - ⑦ 칸의 수를 센다.
 - ⑧ 표에 기록한 모든 수를 센다.
 - ⑨ 표에 기록한 모든 수의 합을 칸의 수로 나누어 계산한다.
- 위와 같은 순서로 <그림 4>에 제시된 개념도에서 밀도를 계산하는 방법의 예시는 다음 <그림 5>와 같다.



[그림 5] 밀도 계산방법의 예

IV. 연구결과

본 연구는 유아교사의 놀이에 대한 개념도 분석을 통해 놀이에 대한 개념의 내용과 개념의 수준을 알아보기 위한 것으로 연구문제에 따른 결과는 다음과 같다.

1. 유아교사의 놀이에 대한 개념의 내용

가. 교사들의 개념도에 나타난 상위개념의 내용 및 빈도

상위개념은 위계에서 가장 높은 단계에 있으며 ‘놀이’와 직접적으로 연결되며 교사들이 중요하게 인식하고 있는 개념들이 상위개념에 반영된다고 할 수 있다. 교사들이 작성한 개념도에서 상위개념은 총 57개였으며, 교사들이 표현한 개념 중 유사개념을 범주화한 결과 총 8개의 대표되는 상위개념으로 도출되었다. 교사들이 사용한 상위개념은 다음의 <표 4>와 같다.

<표 4> 놀이에 대한 개념도 중 상위개념의 빈도

연번	상위개념	유사개념	빈도 (N)	백분율 (%)
1	놀이종류	실외놀이, 실내놀이, 바깥놀이, 자유선택활동, 전통놀이, 놀이문화, 자유놀이	95	27.22
2	놀이의 교육적 가치	교육적 효과, 발달특성, 사회관계, 학자, 개인차, 성장, 신체, 치료	54	15.47
3	놀이환경	유치원, 자연, 숲, 장소, 놀이터	51	14.61

		물리적 환경, 사회적 환경		
4	놀이대상	교사, 친구, 부모, 상호작용	43	12.32
5	놀이특성	동기, 생활, 의미, 유아중심, 감정	41	11.75
6	놀이감	놀이도구, 교구, 동화책, 매체	25	7.16
7	놀이지도	활동, 수업, 학습, 정리, 지식 결과물, 규칙, 개입의 정도, 조건, 시간, 안전	22	6.30
8	놀이 발달단계	형태, 혼자 할 수 있는 놀이, 혼자 할 수 없는 놀이	18	5.16
계			349	100

<표 4>와 같이 교사들은 개념도에서 총 8개의 상위개념을 사용하였으며, 그 결과 102명의 교사 중 95명(27.22%)의 교사가 상위개념으로 ‘놀이 종류’를 사용하였으며, 다음으로 많이 사용한 것이 ‘놀이의 교육적 가치(15.47%)’, ‘놀이환경(14.61%)’, ‘놀이대상(12.32%)’, ‘놀이특성(11.75%)’, ‘놀이감(7.16%)’, ‘놀이지도(6.30%)’, ‘놀이 발달단계(5.16%)’로 나타났다. 이는 교사들이 유아 놀이에 대해서 ‘놀이종류’, ‘놀이의 교육적 가치’, ‘놀이환경’, ‘놀이대상’, ‘놀이특성’, ‘놀이감’, ‘놀이지도’, ‘놀이 발달단계’ 순으로 일반화되어 있다고 할 수 있다.

나. 놀이에 대한 종속개념의 내용 및 빈도

1) 종속개념의 총 수

개념도에서 놀이에 대한 교사의 지식수준을 보다 자세히 알아보기 위하여 종속개념의 내용을 분석하였다. 개념도에서 상위개념으로 가장 높은 빈도수를 보인 8개의 상위개념을 중심으로 종속개념을 모두 나열하여 빈도수를 기록하였다. 교사들의 개념도에서는 총 1,831개의 종속개념의 수가 타났으며, 같은 개념을 나타내는 종속개념은 유사용어들로 통합하여 한 개념

으로 묶어 대표할 수 있는 용어를 만들었다.

(1) ‘상위개념-놀이종류’에 따른 종속개념 유형 분석

교사들의 개념도에 나타난 ‘놀이종류’ 중 종속개념은 역할놀이, 전통놀이, 바깥놀이, 쌓기놀이, 자유선택활동 등 총 515개의 종속개념이 사용되었으며 그 중 ‘역할놀이(65)’에 관한 용어가 가장 많이 나타났다. ‘놀이종류’에 따른 종속개념을 분석한 것은 <표 5>와 같다.

<표 5> ‘상위개념-놀이종류’에 포함된 종속개념

연번	상위개념- 놀이종류	대표 종속개념	종속개념의 유사개념 예	빈도 (N)
1	놀이종류	역할놀이	소꿉놀이, 병원놀이, 인형놀이, 다양한 직업놀이	65
		전통놀이	전통놀이의 종류, 민속놀이	57
		자유선택활동	실내놀이, 실내활동	36
		바깥놀이	실외놀이, 실외활동	35
		쌓기놀이	쌓기영역놀이, 블럭놀이	30
		모래놀이	모래성 쌓기, 모래그림그리기	30
		물놀이	수영, 물총놀이, 물 그림그리기	30
		미술	그림그리기, 조형, 물감놀이	23
		신체놀이	대근육활동, 소근육활동	23
		언어	책읽기, 편지쓰기	22
		수·조작	퍼즐, 끼우기, 숫자카드	21
		음률	노래 부르기, 악기연주	20
		과학	실험, 관찰	20
		도구를 이용한 놀이	줄 놀이, 공놀이, 줄넘기	17
		자연물놀이		14
		가작화	상징놀이, 사회극 놀이,	11

		상황놀이, 상상놀이	
	숲 체험	생태체험	10
	계절놀이	계절별 놀이	8
	자유놀이		8
	산책		6
	달리기		5
	종이접기		5
	게임		4
	미디어놀이	컴퓨터놀이	4
	동적놀이		2
	정적놀이		2
	촉감놀이		2
	카드놀이		1
	비누방울		1
	구전놀이		1
	현대놀이		1
	싸움놀이		1
	총 종속개념의 수		515

(2) ‘상위개념 - 놀이의 교육적 가치’에 따른 종속개념 유형 분석

교사들의 개념도에 나타난 ‘놀이의 교육적 가치’ 중 종속개념은 사회성발달, 신체발달, 언어발달, 인지발달, 창의성발달 등 총 184개의 종속개념이 사용되었으며 그 중 ‘사회성발달(39)’에 관한 용어가 가장 많이 나타났다. ‘놀이종류’에 따른 종속개념을 분석한 것은 <표 6>과 같다.

<표 6> ‘상위개념-놀이의 교육적 가치’에 포함된 종속개념

연번	상위개념- 교육적 가치	대표 종속개념	종속개념의 유사개념 예	빈도 (N)
2	놀이의 교육적 가치	사회성발달	사회성증진, 규칙습득, 사회관계	39
		신체발달	신체운동·건강, 대근육, 소근육	27
		언어발달	의사소통, 언어의 학습	21

	인지발달	두뇌, 인지	17
	창의성발달	창의력, 사고력증진	15
	정서발달		14
	인성발달		11
	이론가	피아제, 에릭슨, 프로이트, 비고츠키	9
	배움	지식확장, 지식습득	5
	치료	심리치료, 놀이치료	5
	성별		3
	자연탐구		3
	전인적 발달		3
	발달수준		2
	예술경험		2
	성장발달		2
	성향		2
	집중력향상		2
	자존감형성		1
	다중지능		1
	총 종속개념의 수		184

(3) ‘상위개념 - 놀이환경’에 따른 종속개념 유형 분석

교사들의 개념도에 나타난 ‘놀이환경’ 중 종속개념은 교실흥미영역, 놀이터, 유치원, 실내, 실외 등 총 245개의 종속개념이 사용되었으며 그 중 ‘교실흥미영역(60)’에 관한 용어가 가장 많이 나타났다. ‘놀이환경에 따른 종속개념을 분석한 것은 <표 7>과 같다.

<표 7> ‘상위개념-놀이환경’에 포함된 종속개념

연번	상위개념- 놀이환경	대표 종속개념	종속개념의 유사개념 예	빈도 (N)
3	놀이환경	교실흥미영역	쌓기영역, 역할영역, 미술영역, 수·조작영역	60
		놀이터	놀이터의 종류, 바깥놀이터	46
		유치원	교실, 어린이집	20

	실내		19
	실외		17
	집		11
	안전	구급약품, 보호 장비	11
	날씨	비, 눈, 미세먼지, 황사	9
	숲		9
	키즈카페		8
	공원	테마공원, 놀이공원	6
	강당		4
	텃밭		4
	산책로		3
	놀이동산		2
	도서관		2
	견학		2
	운동장		2
	자연		2
	잔디밭		2
	휴식공간	휴식영역, 휴식	2
	동적인 영역		1
	정적인 영역		1
	옥상		1
	워터파크		1
	총 종속개념의 수		245

(4) ‘상위개념 - 놀이대상’에 따른 종속개념 유형 분석

교사들의 개념도에 나타난 ‘놀이대상’ 중 종속개념은 친구, 부모, 교사, 갈등, 형제 등 총 204개의 종속개념이 사용되었으며 그 중 ‘친구(47)’에 관한 용어가 가장 많이 나타났다. ‘놀이대상’에 따른 종속개념을 분석한 것은 <표 8>과 같다.

<표 8> ‘상위개념-놀이대상’에 포함된 종속개념

연번	상위개념- 놀이대상	대표 종속개념	종속개념의 유사개념 예	빈도 (N)
----	---------------	---------	--------------	-----------

4	놀이대상	친구	또래, 또래관계	47
		부모	부모님, 엄마, 아빠	27
		교사	선생님	22
		갈등	다툼, 싸움	14
		형제	동생, 자매, 언니, 오빠, 형	14
		협동	협력	11
		즐거움		9
		상호작용		9
		가족		8
		모방		7
		유아	아이, 어린이	6
		성인	어른	4
		타인		4
		연령	나이	3
		애정표현	스킨쉽	3
		혼자	자신	3
		관계형성		2
		대인관계	교우관계	2
		이웃		2
		관심		1
		교구		1
		남자친구		1
		여자친구		1
		우정		1
		인형		1
		장난감		1
		총 종속개념의 수		204

(5) ‘상위개념 - 놀이특성’에 따른 종속개념 유형 분석

교사들의 개념도에 나타난 ‘놀이특성’ 중 종속개념은 즐거움, 흥미, 만족감, 자유로움, 재미 등 총 252개의 종속개념이 사용되었으며 그 중 ‘즐거움(34)’에 관한 용어가 가장 많이 나타났다. ‘놀이특성’에 따른 종속개념을 분석한 것은 <표 9>와 같다.

<표 9> ‘상위개념-놀이특성’에 포함된 종속개념

연번	상위개념- 놀이특성	대표 종속개념	종속개념의 유사개념 예	빈도 (N)
5	놀이특성	즐거움	즐겁다	34
		흥미	흥미롭다, 흥미로움	20
		만족감		19
		자유로움	자유, 자유롭다	18
		재미		15
		신남		15
		과정중심		12
		자발적	능동적	11
		몰입	집중	11
		탐색	탐구, 관찰	10
		행복		10
		상상		6
		휴식		6
		기쁨	기쁘다	5
		슬픔	슬프다	5
		질투		5
		경험		3
		분노	화남	3
		스트레스 해소		3
		생활		3
		삶		3
		기다림		2
		관심		2
		눈물	울다	2
		동기		2
		아쉬움		2
		일		2
		유아중심		2
		억울함		2
		열정		2
		좌절		2
		정화	카타르시스	2
		땀		2
		긍정		1
		놀람		1
		반복		1
		발산		1

		부정		1
		상처		1
		소외		1
		적극성		1
		표현		1
		호기심		1
		흥분		1
총 종속개념의 수				252

(6) ‘상위개념 - 놀이감’에 따른 종속개념 유형 분석

교사들의 개념도에 나타난 ‘놀이감’ 중 종속개념은 놀이기구, 미술도구, 블록, 소꿉놀이, 교구 등 총 240개의 종속개념이 사용되었으며 그 중 ‘놀이기구(43)’에 관한 용어가 가장 많이 나타났다. ‘놀이감’에 따른 종속개념을 분석한 것은 <표 10>과 같다.

<표 10> ‘상위개념-놀이감’에 포함된 종속개념

연번	상위개념- 놀이감	대표 종속개념	종속개념의 유사개념 예	빈도 (N)
6	놀이감	놀이기구	미끄럼틀, 그네, 시소	43
		미술도구	그리기도구, 색종이, 풀	36
		블록	나무블럭, 종이블럭, 자석블럭	25
		소꿉놀이	음식모형, 그릇, 바구니	17
		교구		16
		장난감		16
		인형	동물인형, 손인형, 사람인형	11
		악기	리듬악기, 탬버린, 북	9
		책	동화책, 그림책	8
		모래		7
		물놀이도구	물총, 수영복, 튜브	7
		자연물	솔방울, 나뭇가지, 돌멩이	7

	신체도구	줄넘기, 자전거, 공	6
	다양한 직업의상	직업별 유니폼	5
	퍼즐	숫자퍼즐, 명화퍼즐	5
	모래놀이도구		3
	안전	안전한 사용방법	3
	돋보기		2
	물		2
	미디어		2
	게임판		1
	공룡모형		1
	나무		1
	도미노		1
	미용실놀이		1
	몬테소리		1
	병원놀이		1
	언어카드		1
	활동지		1
	현미경		1
	총 종속개념의 수		240

(7) ‘상위개념 - 놀이지도’에 따른 종속개념 유형 분석

교사들의 개념도에 나타난 ‘놀이지도’ 중 종속개념은 대·소집단활동, 교사의 역할, 규칙, 정리정돈, 안전 등 총 144개의 종속개념이 사용되었으며 그 중 ‘대·소집단활동(14)’에 관한 용어가 가장 많이 나타났다. ‘놀이지도’에 따른 종속개념을 분석한 것은 <표 11>과 같다.

<표 11> ‘상위개념-놀이지도’에 포함된 종속개념

연번	상위개념-놀이지도	대표 종속개념	종속개념의 유사개념 예	빈도(N)
7	놀이지도	대·소집단활동	동시·동화·동극, 요리활동, 미술활동, 게임, 음률활동	14
		교사의 역할	평가자, 관찰자, 안내자	10

	규칙		12
	정리정돈	정리, 정리시간	10
	안전	안전사고	8
	약속		8
	인성	양보, 배려, 이해, 존중	7
	기본생활습관	질서, 예절	6
	계획표	놀이계획 및 평가	6
	문제해결		6
	학습	학습의 연장, 놀이학습	5
	관찰		4
	개입	적절한 개입	4
	놀이방법		4
	배움		4
	시간		4
	누리교육과정		3
	수업		3
	제약	제한	3
	결과물		2
	모델링		2
	사랑		2
	수		2
	언어		2
	관심		1
	교재		1
	교육		1
	억압		1
	유아성향		1
	이해		1
	연계		1
	주제		1
	중재		1
	제안		1
	확장		1
	환경구성		1
	흥미유발		1
	총 종속개념의 수		144

(8) '상위개념 - 놀이 발달단계'에 따른 종속개념 유형 분석

교사들의 개념도에 나타난 ‘놀이 발달단계’ 중 종속개념은 단독놀이, 병행놀이, 연합놀이, 협동놀이, 집단놀이 등 총 47개의 종속개념이 사용되었으며 그 중 ‘단독놀이(13)’에 관한 용어가 가장 많이 나타났다. ‘놀이 발달단계’에 따른 종속개념을 분석한 것은 <표 12>와 같다.

<표 12> ‘상위개념-놀이 발달단계’에 포함된 종속개념

연번	상위개념- 놀이 발달단계	대표 종속개념	종속개념의 유사개념 예	빈도 (N)
8	놀이 발달단계	단독놀이	혼자놀이	13
		병행놀이		6
		연합놀이		6
		협동놀이		6
		집단놀이		4
		구성놀이		3
		상징놀이		2
		상상놀이		2
		기능놀이		2
		가상놀이		2
		규칙이 있는 게임		1
		총 종속개념의 수		47

2. 유아교사의 놀이에 대한 개념의 수준

유아교사의 놀이에 대한 개념의 수준을 분석하기 위하여, 개념도에 나타난 상위 개념의 특성(위계, 종속개념 수, 특성점수)과 밀도를 산출하였다.

가. 상위개념의 특성

교사들의 개념도에 나타난 8개의 상위개념을 중심으로 상위개념의 위계와 상위개념에 포함된 종속개념 수, 특성점수를 살펴보면 다음과 같다.

(1) 상위개념의 위계

위계는 하나의 상위개념에 포함된 종속개념이 몇 단계로 내려갔는지 보는 것으로 위계의 수준이 높아질수록 개념이 확장되고 분화되는 것을 의미한다. 위계의 평균을 살펴보면 <표 13>과 같다.

<표 13> 상위개념의 위계

상위개념	평균(M)	표준편차(SD)
놀이종류	2.41	0.55
놀이의 교육적 가치	2.26	0.49
놀이환경	2.37	0.52
놀이대상	2.22	0.42
놀이특성	2.17	0.37
놀이감	2.16	0.37
놀이지도	2.23	0.42
놀이 발달단계	2.00	0

<표 13>에서 상위개념의 평균은 ‘놀이종류(M=2.41, SD=0.55)’의 위계가 가장 높게 나타났고, 그 다음으로는 ‘놀이환경(M=2.37, SD=0.52)’, ‘놀이의 교육적 가치(M=2.26, SD=0.49)’, ‘놀이지도(M=2.23, SD=0.42)’, ‘놀이대상(M=2.22, SD=0.42)’, ‘놀이특성(M=2.17, SD=0.37)’, ‘놀이감(M=2.16, SD=0.37)’, ‘놀이 발달단계(M=2.0, SD=0)’의 순으로 위계 개념은 최저 2.0(SD=0)에서 최고 2.41(SD=0.55)로 나타났다.

(2) 상위개념에 포함된 종속개념의 총 수

각 상위개념에는 상위개념과 관련된 하위수준의 종속개념들이 위계적으

로 배열되어 있는데 상위개념에 포함된 종속개념 수의 평균은 <표 14>와 같다.

<표 14> 상위개념에 포함된 종속개념의 총 수

상위개념	평균(M)	표준편차(SD)
놀이종류	7.36	3.25
놀이의 교육적 가치	4.28	1.13
놀이환경	4.45	1.52
놀이대상	3.64	1.14
놀이특성	5.14	1.88
놀이감	6.86	3.82
놀이지도	5.33	2.31
놀이 발달단계	3.62	0.74

<표 14>에서 상위개념에 포함된 종속개념의 수를 보면, ‘놀이종류(M=7.36, SD=3.25)’에 포함된 종속개념의 평균이 가장 높았고 다음으로, ‘놀이감(M=6.86, SD=3.82)’, ‘놀이지도(M=5.33, SD=2.31)’, ‘놀이특성(M=5.14, SD=1.88)’, ‘놀이환경(M=4.45, SD=1.52)’, ‘놀이의 교육적 가치(M=4.28, SD=1.13)’, ‘놀이대상(M=3.64, SD=1.14)’ 순으로 나타났으며, ‘놀이 발달단계(M=3.62, SD=0.74)’가 가장 낮게 나타났다. 이에 상위개념 중 ‘놀이종류’가 가장 많은 종속개념을 포함하고 있었으며 이러한 결과는 유아교사들은 ‘놀이종류’에 대한 지식이 상대적으로 많음을 알 수 있다.

(3) 개념도에 나타난 상위개념의 특성점수의 평균

특성점수는 한 사람의 개념도에서 각 상위개념이 속한 범주에 관련된 내용이 차지하는 비중을 나타낸 점수를 의미하는데, 각 교사의 개념도에서 나타난 상위개념의 특성점수를 구한 후 같은 개념의 평균 점수를 구하면 <표 15>와 같다.

〈표 15〉 개념도에 나타난 상위개념의 특성점수의 평균

상위개념	평균(M)	표준편차(SD)
놀이종류	0.41	0.21
놀이의 교육적 가치	0.27	0.19
놀이환경	0.23	0.09
놀이대상	0.21	0.07
놀이특성	0.28	0.15
놀이감	0.32	0.15
놀이지도	0.28	0.11
놀이 발달단계	0.17	0.06

〈표 15〉에서 상위개념 특성점수의 평균은 ‘놀이종류(M=0.41, SD=0.21)’, ‘놀이감(M=0.32, SD=0.15)’, ‘놀이특성(M=0.28, SD=0.15)’, ‘놀이지도(M=0.28, SD=0.11)’, ‘놀이의 교육적 가치(M=0.27, SD=0.19)’, ‘놀이환경(M=0.23, SD=0.09)’, ‘놀이대상(M=0.21, SD=0.07)’의 순으로 나타났고, ‘놀이 발달단계(M=0.17, SD=0.06)’가 가장 낮게 나타났다.

지금까지 교사들이 개념도에서 나타난 상위개념 중 가장 많은 빈도수를 기록한 8개의 상위개념을 중심으로 상위개념의 위계, 상위개념에 포함된 종속개념 수, 그리고 특성점수를 살펴보았는데 이를 종합하면 〈표 16〉과 같다.

〈표 16〉 상위개념의 특성

상위개념	빈도	위계	종속개념 수	특성점수
놀이종류	95	2.41	7.36	0.41
놀이의 교육적 가치	54	2.26	4.28	0.27
놀이환경	51	2.46	4.45	0.23
놀이대상	43	2.22	3.64	0.21
놀이특성	41	2.17	5.14	0.28

놀이감	25	2.16	6.86	0.32
놀이지도	22	2.31	5.33	0.28
놀이 발달단계	18	2.00	3.62	0.17

<표 16>와 같이 놀이에의 개념도에 대한 상위개념의 특성을 살펴본 결과, 상위개념에 포함된 평균 종속개념 수는 ‘놀이종류’에서 평균 7.36개로 가장 많았고, ‘놀이감’이 평균 6.89개로 다른 상위개념에 비해 종속개념의 수가 많았다.

상위개념에 포함된 종속개념의 단계 수인 위계의 경우, 2단계에서 2.41단계의 범위로 나타남으로써 대부분 교사들의 개념도가 상위개념 2단계의 종속개념을 가지는 형태로 이루어졌음을 알 수 있었다. 한 명의 개념도에서 각 상위개념이 속한 범주에 관련된 내용이 차지하는 비중을 나타내는 특성 점수의 경우에는 ‘놀이종류(0.41)’, ‘놀이감(0.32)’의 순으로 점수가 가장 높았고, ‘놀이 발달단계(0.17)’가 가장 낮게 나타났다. 이와 같은 결과는 ‘놀이종류’라는 상위개념이 교사들이 작성한 전체 개념도에서 차지하는 비중이 가장 높음을 의미한다.

나. 밀도

교사밀도는 개념도에서 각 범주와 얼마나 위계적이고 통합적으로 구성되어있는가를 살펴보기 위해, 유아교사 102명의 개념도에 대한 밀도를 산출한 결과는 다음 <표 17>와 같다. 교사의 개별 개념도의 밀도는 0.36에서 4.13의 범위로 나타났으며, 교사 102명의 평균 밀도는 2.15이다.

〈표 17〉 교사 개념도의 밀도

번호	밀도	번호	밀도	번호	밀도
1	3.56	35	1.82	69	1.60
2	0.88	36	2.75	70	2.50
3	3.20	37	1.67	71	1.75
4	2.88	38	1.56	72	2.00
5	1.89	39	2.29	73	1.00
6	3.40	40	3.17	74	1.30
7	2.36	41	2.33	75	2.27
8	2.50	42	2.23	76	3.00
9	2.00	43	2.30	77	1.86
10	2.14	44	2.50	78	2.25
11	2.42	45	3.14	79	1.17
12	3.13	46	2.00	80	2.00
13	2.33	47	2.14	81	1.45
14	2.44	48	2.25	82	2.10
15	1.64	49	2.27	83	3.08
16	1.78	50	2.43	84	2.56
17	2.00	51	1.50	85	1.63
18	2.75	52	2.40	86	3.33
19	1.86	53	2.78	87	2.29
20	2.22	54	2.25	88	0.36
21	3.00	55	1.67	89	2.29
22	2.29	56	0.40	90	1.30
23	1.83	57	2.00	91	2.00
24	1.89	58	1.00	92	1.67
25	1.75	59	2.20	93	1.67
26	2.50	60	3.25	94	2.20
27	2.89	61	2.22	95	2.20
28	2.50	62	2.00	96	3.13
29	1.75	63	2.25	97	0.67
30	3.00	64	1.25	98	0.40
31	2.17	65	2.75	99	1.89
32	1.80	66	2.00	100	2.18
33	3.50	67	4.13	101	2.42
34	2.00	68	1.63	102	1.50

V. 요약 및 결론

1. 요약

본 연구는 개념도를 사용하여 유아교사들이 놀이에 대해 어떤 개념을 가지고 있으며 놀이에 대한 지식 내용 및 수준은 어느 정도인지 개념도를 통해 분석해 보고자 하였다. 본 연구의 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 놀이에 대한 교사의 개념도에 나타난 상위개념은 총 57개였으며, 이들 중 유사한 용어들을 범주화 한 결과, ‘놀이종류’, ‘놀이의 교육적 가치’, ‘놀이환경’, ‘놀이대상’, ‘놀이특성’, ‘놀이감’, ‘놀이지도’의 8개의 상위개념이 도출되었다.

둘째, 유아교사의 놀이에 대한 개념의 수준을 알아보기 위해 하나의 상위개념에 포함된 종속개념의 수, 위계, 특성 점수로 살펴본 결과, 유아교사들이 가장 많이 사용한 상위개념은 ‘놀이종류’로 나타난 한편, 위계수준은 2수준으로 한정되어 있었다.

셋째, 유아교사의 놀이에 대한 지식 범주의 위계와 통합성을 나타내는 밀도를 분석한 결과, 평균 2.15로 교사들의 놀이에 대한 지식이 위계적이고 조직적이기 보다 평행적이고 전체적인 통합의 정도가 다소 낮은 것으로 드러났다.

이러한 연구결과를 종합해 보면, 유아교사들은 놀이에 대해 평행적이고 단편적으로 분리된 지식을 지니고 다양한 개념들 간의 유의미한 관련성을 만들지 못하고 있음을 알 수 있다. 유아교사의 놀이에 대한 통합적인 이해의 부족은 교사의 놀이에 대한 전문성에 부정적인 영향을 미칠 수 있다는 점을 고려해 볼 때, 유아교사의 놀이에 대한 지식을 체계적으로 조직하고

자신의 지식으로 정립할 수 있는 교육이 필요하다는 것을 시사 받을 수 있다.

2. 논의 및 결론

본 연구결과와 관련하여 유아교사의 놀이에 대한 인식 제고와 유아교육 현장에서의 놀이를 활성화하기 위한 교육실천적 방안에 대해 논의하면 다음과 같다.

먼저, 유아교사의 놀이에 대한 개념적 지평을 유아의 관점에 바탕을 두고 확장할 필요가 있음을 시사 받을 수 있다.

교사들은 놀이를 현장에서 유아교육이 구현되는 부분에 대한 지식으로 이해하고 있었으며, 유아교사들은 유아들 스스로 선택하여 자발적으로 이루어지는 자유선택활동 시간 외에 대·소집단활동을 포함한 유아교육과정을 놀이로 인식하고 있었다. 유아교사들은 놀이의 개념이 포괄적이고 광범위함에도 불구하고 현장에서 계획된 활동을 놀이라는 이름으로 왜곡되어 있으며, 보다 놀이의 범위를 확장시키기 위한 방법에 대한 재고가 필요함을 시사한다.

유아들은 교사를 놀이대상자로 언급하지 않았다는 보고(이재숙, 1999; 유한나, 2014)나 좋아하는 놀이대상으로 또래를 가장 많이 언급한 것으로 나타난 연구결과(이진원, 2006; 조성연, 2012)와 비교해 볼 때, 교사들의 개념도에서는 친구, 부모와 교사 순으로 놀이대상자가 나타났다는 점 또한 주목할 필요가 있다. 이는 성인중심적인 시각은 유아의 놀이를 이해하는데 적합하지 않다고 주장한 내용과 일치하며(Elkind, 2003), 유아교육기관에서 유아가 가장 선호하는 놀이에 대해 성인의 관점이 아닌 유아의 관점에서 접근하는 것이 의미가 있다고 보고한 조성연(2012)의 연구결과와 관련지어

해석할 수 있다. 이러한 결과는 교육과정에서 성인의 관점이 아닌 유아의 관점에서 영·유아중심, 놀이중심의 진정한 의미를 되찾아야 할 필요성을 뒷받침하고 있다.

다음으로, 연구결과를 통해 유아교육현장에서 유아의 놀이를 활성화 할 수 있는 교육적 노력이 필요함을 시사 받을 수 있다.

교사들이 작성한 개념도의 상위 개념 중 ‘놀이지도’의 종속개념에서 교사가 계획하여 이루어지는 구조화된 대·소집단활동, 계획 및 평가, 학습, 규칙, 시간, 억압, 결과물 등의 내용들이 나타나기도 하였다. 이는 계획된 교수학습활동으로서 놀이를 바라보는 관점을 반영하는 것으로, 유아가 내적 동기에 의해 자발적으로 주도하고 변형해가는 자유놀이의 개념과는 거리가 있다. 이러한 놀이에 대한 유아교육현장의 오해 또는 왜곡은 놀이의 본질을 추구하기 어려운 교육 여건에서 비롯된 것일 수 있다. 현장의 교사들은 교육과정을 놀이 중심으로 구성하는데 있어 여러 가지 이유로 갈등을 느끼며, 교사는 현장에서 놀이와 교육과정을 연계하는데 방해요소가 되는 요인으로 높은 교사 대 유아의 비율, 놀이를 위한 시간과 공간의 부족, 기초적 학습 기술에 대한 압력, 놀이에 대한 부정적 태도 등이 지적된 바 있다(엄정애, 2004).

유아교육과정에서 놀이가 진정한 의미를 되찾기 위해서는 현장에서 놀이의 본질이 존중되어야 하며, 유아의 진짜 놀이가 살아나는 교육과정을 운영하기 위해 놀이를 둘러싼 인적, 물적 환경의 개선뿐 아니라, 교사의 놀이를 바라보는 관점도 변화되어야 할 것이다. 무엇보다도 일상 속에서 교사가 놀이를 위해 교육실천적 노력을 기울이는 것이 필요할 것으로, 유아에게 그리고 유아의 놀이에 귀를 기울이는 것(Davies, 2017)이 필수적일 것이다.

놀이와 교육의 조화로운 통합을 위해서는 유아교사들이 유아의 놀이에

귀 기울이면서 교사의 역할을 지속적으로 고민해야한다는 결론을 내리면서, 후속연구를 다음과 같이 제언하고자 한다.

첫째, 본 연구는 부산광역시 소재의 유아교육기관에 재직 중인 교사를 임의 표집 하였으므로, 연구 결과를 일반화하기에는 어려움이 있다. 따라서 후속연구에서는 다양한 지역과 다양한 배경을 지닌 유아교사를 대상으로 하는 놀이에 대한 교사 지식을 알아보는 연구가 이루어질 필요가 있다.

둘째, 유아교사들이 놀이에 관련된 명확한 개념을 확립하고 지식체계를 구성할 수 있는 교사연수 프로그램 개발된다면 유아교육기관에서 교사들이 보다 놀이를 이해하는데 도움이 될 것이다.

셋째, 성인의 관점에서 바라보는 놀이가 아닌 유아의 관점에서 바라보는 놀이에 관한 연구가 이루어져야할 것이다. 교사는 유아가 진정한 놀이를 통해 교육적으로 가치 있는 경험을 할 수 있도록 하는데 큰 영향을 미치는 존재이므로, 현장의 교사들은 유아의 입장에서 놀이의 의미와 교사의 역할에 대해 이해하려는 노력을 기울여야 할 것이다.

참고문헌

- 강민정(2016). 유아교사를 위한 자유선택활동에서의 놀이에 대한 의미 고찰. **한국교원교육연구**, 33(3), 189-211.
- 강성민(2017). 전래놀이를 활용한 국악수업 지도안: 만 4, 5세 유아를 중심으로. 원광대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 고은경, 윤갑정, 정계숙(2008). 중국 연길시 조선족 유아교사의 놀이 개념: 한·중 민간 협력 유치원을 중심으로. **미래유아교육학회지**, 15(3), 69-100.
- 교육과학기술부(2013). 3-5세 연령별 누리과정 지도서. 서울: 교육과학기술부, 보건복지부.
- 교육과학기술부(2013). 3-5세 연령별 누리과정 지침서. 서울: 교육과학기술부, 보건복지부.
- 교육과학기술부(2013). 3-5세 연령별 누리과정해설서. 서울: 교육과학기술부, 보건복지부.
- 교육부(2015). 3-5세 누리과정(교육부 고시 제 2015-61호). 세종: 교육부.
- 구은미, 정혜영(2016). 보육교사와 유치원교사의 교사권리에 대한 개념도 분석연구. **한국영유아보육학**, 96, 1-27.
- 김동옥(2004). 유아교사의 가족인식과 가족교육관 연구. 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 김미애, 류경화(1997). 놀이지도. 서울: 동문사.
- 김미정(2011). 놀이에 대한 교사교육이 유아의 사회·인지적 놀이 행동 및 비놀이 행동에 미치는 효과. 순천향대학교 대학원 석사학위논문.
- 김소양(1988). 유치원 교사, 부모, 유아의 놀이 인식에 관한 연구. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.

- 김수향(2016). 유아교사와 예비교사의 유아안전교육에 대한 개념도 분석. **어린이문학교육연구**, 17(3), 443-465.
- 김 욱(2017). 통합교육의 내용교수지식(PCK)에 관한 예비·경력체육 교사의 개념도 구성과 특성 차이 분석. 단국대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 나은숙(2005). 유아에게 자유선택활동이 지니는 의미. 덕성여자대학교 대학원. 박사학위논문.
- 류경화, 하순련, 박진희(2006). 다중지능 이론에 접근한 유아놀이지도. 서울: 태영출판사.
- 박민경(2014). 놀이를 활용한 유아 피아노 지도방안: 만4세~만6세를 대상으로. 숙명여자대학교 사회교육대학원 석사학위논문.
- 박유미(2016). 역할놀이에서 나타나는 유아의 수학적 경험과 또래 간 수학 교수-학습 양상. 건국대학교 대학원 박사학위논문.
- 박은정(1998). 어머니의 놀이 개념과 유아의 놀이행동에 관한 연구. 한양대학교 대학원 석사학위논문.
- 배민희(2015). 숲 놀이 활동이 유아의 인성에 미치는 영향. 경희대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 배재정(2011). 교사가 지각한 유아 다문화교육의 내용. **유아교육연구**, 31(4), 143-163.
- 백영애, 박지애(2010). 보육 교사의 놀이 개념 인식에 관한연구. **영유아교육연구**, 13, 171-188.
- 서혜은, 손유진(2013). 보육교사와 부모의 다문화교육에 대한 개념도 분석. **유아교육연구**, 33(1), 323-344.
- 성원경(2007). 실습 전 후 및 초임시기의 유치원 교사 지식구성에 관한 연구. 이화여자대학교 대학원 박사학위논문.

- 송연숙(2006). 개념도 학습전략이 예비유아교사의 과학교수효능감과 과학교수에 대한 태도에 미치는 영향. **교육과학연구**, 37(3), 131-154.
- 신말예(1994). **유치원 교사 부모의 놀이 인식에 관한 연구**. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 심성경, 이효숙, 임선옥, 박순이, 허은주, 박지애(2003). 유아음악교육 내용에 대한 교사의 개념도 분석. **아동학회지**, 24(4), 71-88.
- 심성경, 이효숙, 변길희, 김은아, 박유미(2008). 유아문학교육내용에 대한 교사의 개념도분석. **아동학회지**, 29(1), 355-371.
- 신은수(2000). 놀이에 대한 교사효능감이 교사와 유아의 상호작용과 유아놀이 발달에 미치는 영향. **유아교육연구**, 20(1), 27-42.
- 신은수, 유영의, 박현경(2004). 유아 교사의 놀이에 대한 교수 효능감과 놀이 운영 실제 신념에 관한 도구 개발연구. **유아교육연구**, 24, 49-70.
- 신은희(1990). **놀이에 대한 교사의 사고체계와 실제행동에 관한 연구**. 덕성여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 신유림, 윤수정 (2009). 교사-유아관계와 유아의 사회적 행동특성 및 유아교육기관 적응의 관련성. **유아교육연구**, 29(5), 5-20.
- 양승옥, 이정란, 나은숙(2002). 유아의 관점에서 본 자유놀이. **열린유아교육연구**, 7(1), 143-165.
- 양옥승, 지성애, 김영옥, 홍혜경(2001). 유아놀이에 대한 유치원 교사의 인식 및 실태 조사. **영유아교육연구**, 13, 171-188.
- 엄정애(2004). 놀이와 교육과정 연계에 대한 유치원 교사의 인식과 현황. **유아교육연구**, 24(1), 145-164.
- 엄정애(2009). **영유아 놀이와 교육**. 파주: 교문사.
- 엄정애(2010). 교육과정의 관점에서 본 놀이와 학습. 한국육아지원학회(편), 2010 한국육아지원학회 추계학술대회 자료집, **놀이와 학습: 미래를**

- 위한 반성과 도전(pp.47-56). 경기: 한국육아지원학회.
- 오금자(1983). 유아 놀이에 대한 부모들의 인식 및 역할에 관한 연구. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 오민정(2017). 음악놀이를 활용한 리듬 교수.학습 과정안 개발 연구: ‘함께 하는 놀이’를 중심으로. 제주대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 오영희, 박창옥, 박영양(2005). 유아를 위한 놀이 이론과 실제. 파주: 21세기사.
- 유한나(2014). 교사의 놀이 개입에 대한 유아의 생각과 기대. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 이경실, 강재희(2006). 유아동작교육 내용에 대한 현직 유아교사의 개념도 분석. 한국유아체육학회지, 7, 109-127.
- 이선옥(2013). 유아의 또래놀이 상호작용과 사회적 놀이행동 및 배움성향 간의 관계. 연세대학교 대학원 석사학위논문.
- 이성희(2008). 유치원 교사가 기억하는 어릴 적 놀이경험과 놀이에 대한 교육신념의 관계. 이화여자대학교 대학원, 석사학위논문.
- 이송이, 송원경(2012). 유아안전교육에 대한 보육교사의 개념도 분석. 한국보육지원학회지, 8(5), 67-87.
- 이숙재(2004). 유아를 위한 놀이의 이론과 실제(제 3판). 서울: 창지사.
- 이연선, 김병만, 이여옥, 김미진(2014). 유아교사와 예비유아교사의 생태유아교육에 대한 개념도 분석. 생태유아교육연구, 13(2) 171-192.
- 이정옥(1998). 유아 교사교육과 개념도의 활용. 덕성여자대학교 논문집, 6, 155-173.
- 이진원(2006). 보육시설 경험에 대한 아동의 인식. 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문.

- 이현옥, 최상순, 김정주(2005). 유아수학교육 내용에 대한 유치원교사의 개념도 분석. **교육과학연구**, 36(2), 177-19.
- 이효숙(2006). 예비유아교사와 경력유아교사 간 개념도의 구성과 특성에 대한 차이 연구. **교육종합연구**, 4(2), 67-78.
- 인지선(2017). 바깥놀이를 통한 거친 신체놀이 활동이 유아의 행복감 및 인성에 미치는 영향. 한국방송통신 대학원 석사학위논문.
- 장은숙(2002). 유아의 놀이성에 관한 연구. 관동대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 전가일(2013). 자유놀이에서 유아의 관계 맺기에 대한 현상학적 연구. 서울대학교 대학원 박사학위논문.
- 전명자(1997). 유치원 교사와 어머니의 놀이 개념에 관한 인식 비교 연구. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 전정애(2017). 실외놀이 활동이 유아의 신체적 자아개념과 놀이성에 미치는 효과. 광주대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 정진희(1998). 유아의 놀이성에 따른 놀이와 일에 대한 인식. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 조성연(2012). 유아의 그림을 통해 본 유아교육기관에서의 놀이에 대한 이미지와 의미. 이화여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 조화연(2007). 만 4세 파랑새반 유아들의 상상놀이에 대한 이미지와 의미. 이화여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 최석란(2005). 놀이와 유아발달. 경기파주: 양서원.
- 최선자(2004). 유아의 놀이성과 사회적 능력과의 관계 연구. 관동대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 하세봄, 손원경(2015). 유아건강교육에 대한 어린이집 교사의 개념도 분석. **교사교육연구**, 54(2), 188-198.

- 현정희, 김정원(2008). 예비유아교사의 놀이경험과 놀이 개념에 관한 연구. **열린유아교육연구**, 13(5), 93-113.
- 홍민경, 이경화(2011). 다문화교육에 대한 유치원교사의 개념도 분석. **아동학회지**, 32(3), 241-255.
- 황경하(2018). **유아 영재교육에 대한 유아교사의 개념도 분석**. 부경대학교 교육대학원 석사학위논문.
- Aras, S.(2016). Free play in early childhood education: A phenomenological study. *Early Childhood Development and Care*, 186(7), 1173-1184.
- Beyerbach, B. A. and Smith, J. M. (1990). Using a computerized concept mapping program to assess preservice teachers' thinking about effective teaching. *Journal of Research in Science Teaching*. 27(1), 961-971.
- Davies, B. (2017). **어린이에게 귀 기울이기: '이기'와 '되기'** (변윤희, 유헤령, 윤은주, 이경화, 이연선, 임부연 공역). 서울: 창지사. (원서 2014 출판).
- Elkind, D.(2003). Thanks for the memory : The lasting value of true play. *Young Children*, 58(3), 46-51.
- Grossman, P. L.(1995). Teachers' Knowledge. In L. W. Anderson(Ed.), *International Encyclopedia of Teaching and Teacher Education* (2nd ed.). UK: Elsevier Science.
- Joe L. Frost., Sue C. Wortham., & Stuart Relfel. (2005). *Play and Child Development*, 2nd ed. New Jersey: Upper Saddle River.
- Hakkarainen, P., Bredikyte, M., Jakkula, K., & Munter, H.(2013). Adult play guidance and children's play development in a narrative

- play-world. *European Early Childhood Research Journal*, 21(2), 213 - 225.
- Hughes, F.(2003). Spontaneous play in the 21st century. In O. Saracho & B. Spodek (Eds.), *Contemporary perspectives on play in early childhood education* (pp. 21 - 40). Greenwich, CO: Information Age Publishing.
- Johnson, J. E., Christie, J. F., & Wardle, F. (2005). 놀이, 발달, 유아교육 (이진희, 손원경, 안효진, 유연옥 공역). 서울: 아카데미프레스. (원서 2005 출판)
- Karrby, G.(1990). Children's conceptions of their own play. *Early Child Development and Care*, 58(1), 81-85.
- King, N. R.(1986). When educators play in schools. *Journal of Curriculum and Supervision*, 1(3), 233-246.
- Morine-Dersheimer, G.(1993). Tracing conceptual change in preservice teachers. *Teaching and Teacher Education*, 9(1), 15-26.
- Novak & Gowin.(1984). *Learning how to learn*. New York: Cambridge University Press.
- Rothlein, L. & Brett, A.(1987). Children's, teacher's, parents' perception of play. *Early Childhood Research Quarterly*, 2, 45-53.
- Rubin, K., Fein, G. & Vandenberg, B.(1983). Play. In P. Mussen (Ed.). *Handbook of child psychology: Socialization, personality, and social development*, N.Y.: Wiley.
- Samuelsson, I. P. & Johansson, E.(2006). Play and learning-inseparable dimensions in preschool practice. *Early Child Development and Care*, 176(1), 47-65.