

구성놀이 전개 유형, 연령, 성별에 따른 구성놀이 질 및 가작화에서의 차이†

Proceeding patterns of block play, and differences on block play's quality and symbolic play' pretending elements

한석실 · 박주희*

영동대학교 유아교육과 · 안동대학교 생활환경복지학과

Han, Suk Sil · Park, Ju Hee*

Dept. of Early Childhood Education, Youngdong University
Dept. of Family Environment & Welfare College of Human Ecology,
Andong National University

Abstract

This study investigated the proceeding patterns of constructive play with lego blocks, and the differences on the quality of constructive play and symbolic play's pretending elements. The subjects were 132 children at child care centers and kindergarten: 64 three-year-olds (36 boy, 28 girl) and 68 five-year-olds (32 boy, 36 girl). The study found three proceeding patterns in the constructive lego play. First, children engaged in constructive and symbolic play simultaneously, or they switched back and forth between symbolic and constructive play. This pattern was termed as "constructive and symbolic play simultaneously or alternatively"(type 3), and it was occurred most frequently. Secondly, children focused only on constructing structures. This pattern was termed as "constructive play only"(type 1), Thirdly, children engaged in symbolic play only after they completed building some structures. This pattern was named "symbolic play after constructive play"(type 2). The findings also indicated that children who were categorized as type 1 and 2 showed higher quality of constructive play and longer duration in play than children as type 3. Five-year-old children sustained play longer and showed higher quality in terms of elaboration, imagination, and variety (number of blocks, shape of blocks). Furthermore, children as type 3 showed a higher level of imaginative play than children as type 1 and 2, especially in terms of role, objet, and context of projection.

Key words: constructive play, lego block, proceeding pattern, quality of constructive play, pretend play

I. 서 론

유아의 학습과 발달에서 놀이는 중요하다(Wellhausen

† 이 논문은 2012학년도 안동대학교 산학연구비에 의하여 연구되었음

* Corresponding Author: Park, Ju Hee

Tel: +82-54-820-5789

E-mail: blessed@anu.ac.kr

& Kieff, 2001). 놀이는 유아들의 생애 필요한 다양한 기능들을 발달시키는데 도움을 주고, 놀이 경험을 갖지 못하는 것은 발달 지연 혹은 불완전한 발달을 초래한다는 것이 여러 연구들을 통해 확인되었다(Brown & Vaughan, 2009; Copple & Bredekamp, 2009). 놀이를 통해서 유아들은 자신의 궁금증, 호기심, 지식, 창의성, 유능감을 경험하고 표현한다. 유아들은 놀이 과정에서 물리적, 사회적 세계를 탐색하면서 자연스럽게 그리고 효율적으로 정보를 수집하고, 관계를 발견하고, 창의적 과정에 몰입하게 된다. 바로 놀이의 이러한 특성이 유아의 발달을 이끌어 가게 되는 것이다(Nell *et al.*, 2013).

유아기에 주로 나타나는 놀이로 구성놀이와 상징놀이가 있다(Frost & Klein, 1979, Smilansky, 1968). 구성놀이는 블록이나 점토 혹은 자연물과 같은 개방된 놀이 재료를 가지고 놀이 속에서 직접 디자인하고 상상적인 구조를 창조해내는 놀이로 정의된다(Collella *et al.*, 2001). 반면 상징놀이는 상상놀이(Singer, 1973), 가장놀이(Garvey, 1990), 극놀이(Frost & Klein, 1979)와 같이 학자에 따라 사용하는 용어에 차이가 있기는 하지만, 눈에 보이지 않는 대상을 표상하거나 사물이나 상황을 실제와 다르게 변형시켜 표상하는 놀이로 놀이과정에서 “마치 ~인 것처럼”이라는 가작화 요소를 포함한다는 공통점을 갖는 것으로 개념화된다.

상징놀이는 가작화를 포함하기 때문에, 상징놀이를 통해 상징적 사고와 추상적 사고의 발달이 촉진된다(Nell *et al.*, 2013). 상징놀이는 상상을 통해 역할과 상황을 창조해 내는데, 비행기를 표상하기 위해서 블록을 가지고 공중에서 날아다니는 동작을 하는 능력은 상징적 사고와 추상적 사고의 기초가 되며(Vygotsky, 1976), 이와 같은 이유로 상징놀이가 유아의 발달에 미치는 중요성이 강조되어 왔다.

이러한 가작화는 상징놀이 뿐 아니라 구성놀이에서도 나타나는 것으로(Kostelnik *et al.*, 2004), Gura(1992)는 유아들은 블록을 사용하여 언어적, 비언어적 의미를 표상한다고 하였고, Cohen과 Uhry(2007) 실생활에서의 경험을 블록 구성물로 표상해낸다고 하여 구성놀이에서의 상징화에 대해 주장하였다. 더욱이 (Hoom *et al.*, 1999; Montopoli, 1999)와 같은 학자들은 구성놀이와 상징놀이를 서로 다른 유형의 놀이로 개념화하기보다는 서로 밀접히 관련된 놀이로 이해해야만 유아 놀이의 의미를 정확히 파악할 수 있다고 주장하였다. 실제로 Kostelnik, *et al.*(2004)은 블록놀이에서 유아들은 구성놀이와 상징놀이를 왔다갔다하면서 놀이를 한다고 밝혔으며, Han과

Park(2009)은 유니트블록을 이용한 구성놀이에 대한 연구에서 구성놀이와 상징놀이가 동시에 혹은 교차되면서 진행되는 경우가 많다고 보고하였다.

Yaden *et al.*(2000)는 구성놀이에서도 가작화가 중요하게 나타남에도 불구하고 상징적 표상에 대한 대부분의 연구는 상징놀이에서 주로 이루어지고 구성놀이에서의 가작화에 대한 연구는 상대적으로 미비함을 지적하였다. 이에 본 연구에서는 구성놀이가 진행되는 과정에서 구성놀이와 상징놀이가 어떻게 관련되며, 구성놀이 안에서 가작화가 어떻게 나타나는지를 확인하고자 한다.

구성놀이는 레고블록, 점토, 혹은 자연물 등을 가지고 무엇인가를 만들어보는 활동(Collella *et al.*, 2001)으로 다양한 놀이재료가 사용될 수 있다. 구성놀이 재료 중 유니트블록(Han & Park, 2009), 점토(Han & Park, 2011)를 이용한 구성놀이의 전개 과정을 살펴본 선행연구는 있으나 레고블록을 이용한 구성놀이의 전개과정에 대한 연구는 아직 이루어지지 않았으므로 본 연구에서는 레고블록을 이용한 구성놀이가 어떻게 진행되는지를 살펴보고자 한다.

한편, 유아가 놀이과정에서 질적으로 높은 수준의 놀이를 경험하는 것은 유아의 발달에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 보고하는 연구들이 많이 있다(Oliver & Klugman, 2002). 유아의 구성놀이 과정에서 질 높은 구성놀이를 경험하는 것은 매우 중요하다. 이에 구성놀이가 진행되는 과정에서 상징놀이와 어떻게 관련되는지는 보는 것과 더불어 구성놀이의 질적 수준은 어떠한지를 함께 살펴보고자 한다.

Drew *et al.*(2008)은 만 4세경이 되면 블록을 분류하고, 늘어놓고, 쌓아올리는 것에서 실세계를 구성하고 상징적으로 표상하는 것으로 전환되기 시작한다고 하여 연령에 따라 구성놀이에서의 상징화에 차이가 있음을 밝히고 있다. Cohen과 Uhry(2007)는 만 5세가 되면 블록이나 다른 재료들을 이용하여 정교한 구조물을 만들고 가상의 세계를 창조하여 놀이를 할 수 있게 된다고 하였다. Vygotsky(1976)는 표상 과정에서 만 3세는 실제 사물과 기능적, 시각적으로 더 유사한 사물을 사용하는 반면, 만 6세는 언어, 얼굴표정, 동작과 같은 상징적 체계를 더 많이 사용하는 등 연령에 따라 상징 능력에서 차이가 있음을 강조하였다. Nell *et al.*(2013) 역시 만 3세와 만 6세간에 놀이에서 나타나는 표상능력에는 커다란 차이를 보인다고 하였다. 상징놀이는 의사소통의 초기 형태이며 문자 언어의 습득과 직접적으로 관련이 된다는 점에서 이와 같은 연령에 따른 상징에서의 차이는 중요하다. 특히 이러한 차이가 만 4세를 기점으로 전환적으로 이루어지는 것

으로(Drew *et al.*, 2008) 볼 때, 만 3세와 만 5세간 구성놀이가 어떻게 진행되어 가고 그 과정에서 가작화에 어떤 차이가 있는지를 확인하고자 한다.

연령과 더불어 성별에 따라서도 구성놀이 전개과정에서 차이가 있는 것으로 보고되고 있다(Han & Park, 2009; Park & Han, 2011). 특히 Park & Han (2011)의 연구에서 여아들은 구성놀이 과정에서 구성놀이에 더 많이 참여하고, 남아는 구성놀이와 상징놀이를 교차로 참여하는 빈도가 더 높은 것으로 나타났다. 이와 같은 남녀 간의 차이가 레고블록을 이용한 구성놀이에서도 유사하게 나타나는 확인하고자 한다.

이에 본 연구에서는 레고블록을 이용한 구성놀이가 어떻게 진행되는지, 이러한 차이가 연령과 성별에 따라 어떻게 다른지 확인하고자 한다. 또한 레고블록 구성놀이의 전개 유형에 따라 구성놀이의 질적 수준과 가작화에서는 어떤 차이가 나타나는지를 확인하고자 한다. 이를 통해 레고블록 구성놀이의 특성을 확인하게 되면 구성놀이가 유아의 발달에 미치는 영향을 이해하는데 도움을 주고, 유아교육현장에서 구성놀이 지도 시 놀이재료, 활동전개, 환경구성 시 유의할 사항에 대한 시사점을 제공해줄 수 있을 것이다. 본 연구에서 설정한 연구문제는 다음과 같다.

1. 레고블록 구성놀이의 전개 유형은 어떠한가?
2. 레고블록 구성놀이의 전개 유형, 연령, 성별에 따라 구성놀이 질에 어떠한 차이가 있는가?
3. 레고블록 구성놀이의 전개 유형, 연령, 성별에 따라 가작화에 어떠한 차이가 있는가?

II. 연구방법

1. 연구대상

본 연구는 경상북도 A시 소재 세 곳의 유아교육기관에

채원 중인 총 132명의 유아를 대상으로 연구를 수행하였다. 연구자는 세 곳 유아교육기관의 원장 및 교사에게 연구의 목적 및 의의를 설명하고 연구 참여에의 동의를 구하였다. 각 기관에서는 가정통신문을 통하여 연구의 의의를 학부모에게 안내하고 동의를 구하였다.

이들 유아교육기관은 만 3세는 표준보육과정, 만 5세는 누리과정에 따라 프로그램을 운영하고 있는 곳이었으며, 교사의 학력은 모두 전문대졸이며, 경력은 3년~5년이다. 세 곳의 유아교육기관에서 연구에 참여한 유아의 수는 <Table 1>과 같다.

2. 연구절차

1) 예비관찰

예비관찰은 경북 A시에 소재한 A 유아교육기관에 채원 중인 만3세 유아 5명, 만5세 유아 5명, 그리고 S 유아교육기관에 채원 중인 만3세 유아 5명, 만5세 유아 5명의 총 20명을 대상으로 하였으며, 분석 범주와 기준의 타당성, 관찰기록 방법의 유용성, 레고블록 개수의 적절성 여부를 확인하기 위하여 실시되었다.

20명의 유아를 연령별로 5명씩 4개 조로 나누어 10분의 도입활동(‘곰 세 마리’ 동화 듣고, 동화내용에 대해 이야기나누기) 후 30분 동안 레고블록 구성놀이에 참여하도록 하였다. 조별로 레고블록 2박스를 제공하고, 놀이소품(나무로 된 사람모형 3개, 동물모형 4개, 나무모형 4개, 자동차모형 3개)을 작은 바구니에 담아서 블록과 함께 제공하였다.

레고블록 구성놀이 전 과정은 캠코더로 녹화하였으며, 동시에 유아들의 행동과 말을 기록하였다. 놀이가 끝난 후 유아들이 만든 구성물은 모두 사진 촬영하고, 무엇을 만든 것인지 유아들에게 질문한 후 대답을 모두 기록하였다. 관찰이 끝난 후 비디오를 돌려보면서 관찰시 미처 관찰하지 못한 부분을 보완하여 관찰지에 기록하였다.

예비관찰 결과 조별로 제공한 레고블록 2박스의 블록

<Table 1> Number of participants

	3 years		5 years		Sum
	Boys	Girls	Boys	Girls	
A Childcare center	15	19	7	8	49
S Childcare center	21	9	6	8	44
J Kindergarten	-	-	19	20	39
Total	36	28	32	36	132

수는 5명의 유아들이 각자 원하는 구조물을 만드는데 충분하지 않았으므로 본 실험에서는 조별로 3박스의 레고블록을 제공하기로 하였다.

2) 관찰자 훈련

레고블록 구성놀이의 전 과정을 관찰하고 기록하기 위하여 4년제 대학 아동보육 전공 3학년 이상의 학부생 총 12명이 관찰자 훈련을 받고 관찰에 참가하였다.

관찰 수행에 앞서 구성놀이의 정의, 상징놀이의 정의, 본 관찰에서 사용하는 5회의 도입활동, 구성놀이 질 준거, 가작화 준거, 블록구성놀이 관찰 및 관찰과 동시에 기록하는 방법, 비디오 캠코더 촬영 방법, 블록 구성물 사진 촬영 시 유의점 등에 관하여 3시간씩 총 4회에 걸쳐 관찰자 훈련을 실시하였다.

관찰자 신뢰도를 높이기 위하여 예비관찰과정에서 촬영한 비디오를 보면서 구성놀이 질과 가작화 준거에 대한 점수를 채점하도록 하였으며, 불일치하는 부분에 대해 상의하면서 이들 간 점수가 일치될 때까지 반복하여 채점하도록 하였다.

12명의 관찰자간 신뢰도를 확보하기 어려우므로, 본 관찰에서는 평가도구 중 정량적 요인(예: 구성놀이 시간, 구성물의 총 갯수)에 대해서는 관찰자들이 직접 기입하게 하고 주관적 판단을 요구하는 정성적 요인(예, 결속성)에 대해서는 연구자 1인이 함께 관찰한 후 일일이 확인하여 점수를 부여하였다. 관찰이 끝난 후 연구자는 녹화한 영상물을 돌려보면서 점수의 정확성을 확인하였다. 또한 모든 관찰이 끝난 후에는 연구자의 관찰자내 신뢰도를 확보하기 위하여 모든 사례에 대한 영상물과 사진자료, 전사 자료를 토대로 점수를 재분류하는 과정을 거쳐 최초 점수와 동일여부를 확인하였고, 일치하지 않는 점수에 대해서는 일관성 있게 점수를 재부여하는 과정을 거쳤다.

3) 본 관찰

본 관찰은 2012년 7월 10일부터 2012년 9월 4일까지 진행하였으며, 만 3세는 오전 자유선택활동시간에 만 5세는 점심 식사 후 각 기관에서 마련해준 별도의 공간에서 관찰을 실시하였다.

5명씩 조별로 놀이에 참여하도록 하였는데, 이 때 남아와 여아가 고루 섞이도록 조를 구성하였다. 각 조별로 총 5회에 걸쳐서 구성놀이 활동에 참여하도록 하였다. 각 회차 별 놀이 활동에 소요되는 시간은 총 40분이었으며, 이 중

도입활동으로 동화책을 읽어주는 10분을 제외하면 레고블록 구성놀이에 참여하는 시간은 30분이었다.

레고블록 구성놀이를 촉진하기 위해 동화책을 들려주는 도입활동을 하였고, 도입활동을 위한 동화는 Park(2007)의 연구에 기초하여 블록놀이에 적합한 동화를 선정하였다. 총 5회에 걸쳐 제공한 동화는 [아기돼지 삼형제](1회차), [헨젤과 그레텔](2회차), [오즈의 마법사](3회차), [만화네 집](4회차), [Block city](5회차)이다.

도입활동 후 유아의 레고블록 구성놀이가 진행되는 동안 놀이의 전 진행 과정은 디지털 캠코더로 녹화하였으며, 관찰자 3인이 한 조가 되어 연구자 1인과 함께 유아의 놀이과정을 관찰 기록하였다. 놀이가 끝난 후 유아들이 만든 구조물은 만든 순서대로 주제(유아가 붙이는 구성물의 이름과 의미), 유아명 등을 기록하여 사진 촬영하였다.

3. 연구도구

1) 레고블록 구성놀이 활동 도구

(1) 레고블록

본 연구에서 사용한 구성놀이 활동 도구는 O회사에서 판매하는 플라스틱 레고블록으로, 색깔은 빨강, 파랑, 노랑, 초록, 검정의 5가지, 모양은 29가지(사람얼굴모형 포함)의 총 96개 블록이 한 박스에 들어있는 블록세트이다. 본 블록세트는 특정한 주제나 캐릭터를 포함하지 않는 일반적인 블록으로 구성되어 있으며, 매 놀이 활동 시 조별로 3박스의 총 288개 블록을 제공하였다.

(2) 상징놀이 소품

구성놀이 과정에서 상징놀이가 나타날 수 있도록 레고블록세트에 포함된 플라스틱으로 된 사람얼굴모형 9점 이외의 놀이소품을 추가로 제공하였다. 나무로 된 사람모형 6점, 동물모형 8점, 나무모형 8점, 자동차모형 6점의 놀이소품을 조그만 바구니에 담아서 각 조별로 제공하였다.

2) 레고블록 구성놀이 질 평가 도구

본 연구에서는 레고블록 구성놀이의 질적 수준을 평가하기 위하여 Park(2007)가 구성놀이의 질적 수준을 평가하기 위하여 사용한 도구를 레고블록 구성놀이의 특성에 맞게 수정 보완한 후 사용하였다.

Park(2007)의 연구에서 사용된 도구는 유니트블록 구성놀이의 질적 수준을 평가하기 위한 도구로, 레고블록

구성놀이에 적합하도록 수정하는 절차를 거쳤다. 구성놀이에 제공한 유니트블록과 레고블록의 총 개수가 다르므로 ‘다양성’ 요인에서 제공한 레고블록의 총 수에 맞도록 점수 배점을 조정하였다. 또한 구성놀이 질 7개 하위요인의 비중을 동일하게 하기 위하여 각 요인별 점수를 만점 5점으로 동일하게 부여하도록 수정하였다. 수정한 평가도구는 유아교육 전공 교수 2인으로부터 내용타당도 검증을 받았다.

레고블록 구성놀이 평가도구의 각 요인별 점수부여 방법과 조작적 정의를 내리면 다음과 같다.

(1) 구성놀이 시간

30분의 놀이 시간 중 레고블록 구성놀이에 참여한 총 시간을 의미하는 것으로 레고블록 구성놀이를 시작하는 시점부터 끝나는 시점까지의 시간을 측정하였다.

측정한 시간은 다시 ‘전혀 안함’은 0점, ‘10분 이하’는 1점, ‘11분~15분’은 2점, ‘16분~20’분은 3점, ‘21분~25분’은 4점, ‘26분~30’분은 5점으로 점수를 부여하였다.

(2) 구성물의 풍부성

놀이시간 동안 레고블록으로 만든 구성물의 총 개수를 의미하는 것으로, 서로 다른 종류의 구성물만을 개수에 포함시켰다. 즉, 색깔, 모양, 크기가 거의 똑같은 구성물을 두 개 이상 만든 경우, 유아에게 그 의미를 물어보고 만든 구성물이 같은 의미의 구성물이면 한 개의 구성물을 만든 것으로 채점하였다. 점수는 ‘구성물 없음’은 0점, ‘구성물 1개’는 1점, ‘구성물 2개’는 2점, ‘구성물 3개’는 3점, ‘구성물 4개’는 4점, ‘구성물 5개 이상’은 5점으로 채점하였다.

(3) 주제와의 결속성

주제와 구성물과의 상호 연계성을 의미하는 것으로, 도입활동에서 들려준 동화의 내용과 레고블록으로 만든 구성물 간에 관련성이 어느 정도 있는지를 확인하는 준거이다. 유아가 만든 구성물이 여러 개의 경우 가장 결속성이 높은 구성물에 대한 점수를 결속성 점수로 부여하였다. 유아가 만든 구성물과 무엇을 구성한 것인지에 대한 유아의 답변을 모두 고려하여 점수를 부여하였다.

구성물이 없을 때는 ‘0점’, 유아가 만든 구성물과 구성

물에 대한 유아의 답변 모두 주제와 관련이 없을 때는 ‘1점’, 구성물은 주제와 관련이 없지만 유아의 답변이 주제와 관련이 있을 때는 ‘2점’, 구성물이 주제와 관련되어 보이기 하나 유아가 주제와 관련지어 설명 못할 때는 ‘3점’, 주제와 관련지어 설명할 때는 ‘4점’, 구성물이 주제와 관련이 높고, 유아의 설명도 주제와 관련이 높을 때 ‘5점’을 배정하였다.

(4) 표현의 정교성

레고블록 구성물을 전체적으로나 부분적으로나 정교하게 잘 표현하면서 만들었는지를 확인하는 준거이다. 유아가 만든 구성물이 여러 개의 경우 가장 정교성이 높은 구성물에 대한 점수를 정교성 점수로 부여하였다. 유아가 만든 구성물의 전체와 부분의 요소를 모두 고려하여 점수를 부여하였다.

구성물 없음은 ‘0점’, 유아가 만든 구성물의 전체와 부분의 요소가 모두 정교하지 못할 때 예를 들어 단지 블록 몇 개 정도만 쌓아놓은 형태의 구성물은 ‘1점’, 구성물이 전체적으로 무엇을 만들었는지는 알 수 있으나 부분의 요소들이 거의 표현되지 않았을 때 ‘2점’, 전체적으로 구성물이 무엇을 만들었는지 알 수 있고 부분의 요소들이 1, 2개 표현되어 있을 때 ‘3점’, 전체적으로 구성물이 정교하게 표현되었으나 부분 요소들이 2개 이하이거나 정교하게 표현되지 못하였을 때 ‘4점’, 전체적으로 구성물을 정교하게 표현하였을 뿐만 아니라 부분의 요소들이 3개 이상 정교하게 표현되어 있을 때 ‘5점’을 부여하였다. 예를 들어 성을 만든 경우 전체적으로 성의 모양을 정교하게 만들었을 뿐만 아니라, ‘성’이라는 전체적인 구성물의 요소와 밀접하게 관련되는 성문, 성곽, 성의 기둥과 같은 부분의 요소들이 정교하게 표현된 경우이다.

(5) 놀이에의 집중도

놀이에의 집중도는 얼마나 놀이에 집중하는가를 나타내는 것으로, 구성물을 만드는데 집중하는 정도와 만들기를 하는 과정에서 친구들과 나누는 대화가 주제와 관련이 있는가를 고려하여 점수를 부여하였다.

구성놀이를 전혀 하지 않고 다른 행동을 하거나 다른 친구들의 놀이를 방해하는 경우는 ‘0점’, 자신은 만들기를 하지 않으면서 다른 친구의 구성물에 대해 이야기하는 경우 ‘1점’, 구성물을 만들기는 하지만 수시로 친구와 장난을 치거나 주제와 관련 없는 이야기를 하는 경우 ‘2점’,

구성물을 만들면서 수시로 친구의 구성물에 관심을 보이고 자신과 친구의 구성물에 대해 이야기하는 경우 '3점', 자신의 구성물을 만드는데 집중하나 간혹 친구와 주제와 관련없는 이야기를 나누거나 친구의 장난에 응해주는 경우 '4점', 자신의 구성물을 만드는데 집중하고 주로 구성물 만드는 것과 관련된 주제로 친구들과 상호작용하는 경우 '5점'을 부여하였다.

(6) 상상력

도입활동에서 제공한 동화의 내용과 관련하여, 동화에는 직접 나오지 않지만 그 동화의 줄거리에 바탕을 두고 유아가 상상하여 구성물을 만드는 경우 이를 '상상력'이라는 구성놀이의 질 준거로 채점하였다. 유아가 만든 구성물이 여러 개의 경우 가장 상상력이 높은 구성물에 대한 점수를 상상력 점수로 부여하였다. 유아가 만든 구성물과 무엇을 구성한 것인지에 대한 유아의 답변을 모두 고려하여 점수를 부여하였다.

구성물을 전혀 만들지 않은 경우 '0점', 구성물을 만들었으나 무엇을 만들었는지 알 수 없거나 동화내용과 전혀 관련없는 구성물을 만든 경우 '1점', 동화내용에 나오는 구성물을 만든 경우 '2점'과 '3점'을 부여하였으나 유아가 설명하는 구성물의 형태를 정확하게 표현한 경우는 '3점', 그렇지 않은 경우는 '2점'을 부여하였다. 동화의 주제에 바탕을 둔 상상의 구성물을 만든 경우 '4점'과 '5점'을 부여하였으나 유아가 설명하는 구성물의 형태를 정확하게 표현한 경우는 '5점', 그렇지 않은 경우는 '4점'을 부여하였다.

(7) 자료의 다양성

블록으로 구성물을 만드는 과정에서 얼마나 다양한 종류의 블록과 개수를 사용하였는지를 확인하는 준거이다. 다양성 점수는 사용한 블록의 총 개수와 사용한 블록 종류 수 점수의 평균값으로 점수를 부여하였다.

사용한 블록의 총 개수는 구성물을 만드는데 사용한 레고 블록의 총 개수를 말하는 것으로 유아가 만든 모든 구성물에 사용된 블록의 개수를 헤아려 이를 점수화하였다. 점수는 블록을 전혀 사용하지 않은 경우는 0점, '1~25개' 1점, '26~50개' 2점, '51~75개' 3점, '76~100개' 4점, 그리고 '101개 이상'은 5점으로 채점하였다.

사용한 블록의 종류 수는 구성물을 만드는데 사용한 레고 블록의 종류 수를 나타낸다. 레고블록의 종류는 사람

모양 블록 1종을 포함하여 총 29가지이다. 사용한 블록 종류 점수는 '블록을 전혀 사용하지 않은 경우'는 0점, '1~5개의 종류'를 사용하면 1점, '6~10개' 2점, '11~15개' 3점, '16~20개' 4점, '21개 이상'은 5점으로 채점하였다.

(8) 구성놀이 질 점수

구성놀이 질의 7가지 하위 요인 즉, 구성놀이 시간, 구성물의 풍부성, 주제와의 결속성, 표현의 정교성, 놀이에의 집중도, 상상력, 자료의 다양성 점수를 모두 합하여 구성놀이 질 점수를 구하였다. 하위 요인별 점수가 0점에서 5점으로 구성되어 있으므로 구성놀이 질 점수는 0점에서 35점까지로 되어 있다.

3) 가작화 요소 분석 도구

Han & Park(2011)의 가작화 요소 분석 도구에 따라 가작화 요소를 분석하였다. 가작화는 "마치 ~인 것처럼" 또는 "만약에 ~라면"이라고 상상하여 상징적 전환하는 것으로 크게 자기주체적 가작화와 투사적 가작화로 나누어진다. 자기주체적 가작화는 자신이 특정한 인물이 되어 그 인물의 언어적, 행동적 특성을 묘사해내는 것이고, 투사적 가작화는 자신이 아닌 자기가 만든 블록 구성물이나 상징놀이 소품에 특정한 인물을 투사하여 그 인물의 언어적, 행동적 묘사를 나타내는 것이다.

자기주체적 가작화와 투사적 가작화 안에는 가작화 대상이 무엇이나에 따라 사물의 가작화, 역할의 가작화, 상황의 가작화가 포함된다. 역할의 가작화는 사람에 대한 가작화 혹은 의인화된 동물이나 의인화된 사물의 가작화를 말하고, 사물의 가작화는 의인화되지 않은 사물이나 동물을 가작화시키는 것이다. 상황의 가작화는 시간적공간적 놀이 상황의 배경을 묘사하는 것이다.

구성놀이가 진행되는 과정에서 각 가작화 요소가 나타나는 빈도를 세어 가작화 점수로 부여하였다.

4) 구성놀이 전개 유형

Han & Park(2009), Park & Han(2011)의 연구에서 밝혀진 구성놀이의 세 가지 전개 유형을 기초로 놀이시간 동안 구성놀이에만 참여하는 유형을 1유형, 구성놀이 후 상징놀이를 전개되는 유형을 2유형, 구성놀이와 상징놀이가 동시에 혹은 교차되면서 나타나는 유형을 3유형으로

구분하였다.

레고블록 구성놀이 30분 동안 구성놀이가 나타나면 ‘구’, 상징놀이가 나타나면 ‘상’이라고 기록지에 표시한 후, 놀이가 다 끝난 후에 이들 놀이의 전개 양상이 세 가지 유형 중 어디에 해당하는지 표시하였다.

4. 자료 분석

본 연구에서 수집된 자료는 SPSS 18.0 통계 프로그램을 사용하여 분석하였다. 연구에 참여한 유아는 132명이며 이들이 각각 5회의 구성놀이에 참여하였으므로, 총 660건에 해당하는 점수가 산출되어야 하지만, 관찰기간 중 결석으로 놀이에 참여하지 못하였거나, 놀이 시간을 다 채우지 못한 경우는 분석에서 제외하여 최종 분석에 포함된 놀이는 560건이었다.

연구문제 1의 구성놀이의 전개 패턴 유형을 분석하기 위해 빈도분석을 하였고, 연구문제 2와 연구문제 3에서 변인에 따른 차이를 알아보기 위하여 삼원분산분석과 Scheffe 사후 검증을 하였다.

Ⅲ. 연구결과

1. 레고블록 구성놀이의 전개 유형

레고블록 구성놀이에서 유아의 놀이가 어떻게 진행되는지 살펴본 결과 놀이가 전개되는 유형은 크게 세 가지로 나타났다 <Table 2>. 우선 구성놀이와 상징놀이를 동시에 혹은 교차로 진행하는 유형 3이 69.6%로 가장 많이 나타났고 그 다음 구성놀이만 하는 유형 1이 22.5%로 나타났으며, 구성놀이를 한 다음에 상징놀이가 진행되는 유형 2가 7.9%로 가장 낮게 나타났다.

이러한 양상은 연령과 성별에 따라서도 동일하게 나타났는데, 만3세와 만5세 모두에게서 유형 3의 빈도가 가장 높고, 그 다음으로 유형 1과 유형 2의 순으로 나타났으며, 남아와 여아 모두에게서 유형 3, 유형 1, 유형 2의 순으로 나타났다.

2. 구성놀이 전개 유형, 연령, 성별에 따른 구성놀이 질에서의 차이

레고블록 구성놀이의 전개 유형, 연령, 성별에 따른 구성놀이 질에 대한 기술 통계치는 <Table 3>과 같다.

레고블록 구성놀이에서 전개 유형, 연령, 성별에 따라 구성놀이의 질에서 어떠한 차이가 있는지를 알아보기 위하여 삼원분산분석을 수행한 결과는 다음의 <Table 4>와 같다.

분석결과 구성놀이 전개유형에 따라 구성놀이 질에서 유의미한 차이가 있었으며, 특히 유형 1과 유형 2의 구성놀이 전개 특성을 보인 유아들의 구성놀이 질이 유형 3의

<Table 2> Number of lego block' proceeding patterns.

(N=560)

		Type 1 (constructive play only)	Type 2 (symbolic play after constructive play)	Type 3 (constructive play and symbolic play simultaneously or alternatively)	Total
		n (%)	n (%)	n (%)	n (%)
3 years	Boys	26 (9.9)	10 (3.8)	112 (42.7)	148 (56.5)
	Girls	37 (14.1)	6 (2.3)	71 (27.1)	114 (43.5)
	Sum	63 (24.0)	16 (6.1)	183 (69.8)	262 (100.0)
5 years	Boys	16 (5.4)	6 (2.0)	118 (39.6)	140 (47.0)
	Girls	47 (15.8)	22 (7.4)	89 (29.9)	158 (53.0)
	Sum	63 (21.1)	28 (9.4)	207 (69.5)	298 (100.0)
Total	Boys	42 (7.5)	16 (2.9)	230 (41.1)	288 (51.4)
	Girls	84 (15.0)	28 (5.0)	160 (28.6)	272 (48.6)
	Sum	126 (22.5)	44 (7.9)	390 (69.6)	560 (100.0)

〈Table 3〉 Descriptive statistics of the quality of constructive play

(N=560)

Quality of constructive play	Age	Gender	Type 1		Type 2		Type 3		Total	
			M	SD	M	SD	M	SD	M	SD
Duration time	3years	Boys	4.50	1.10	4.50	1.08	4.07	1.17	4.18	1.16
		Girls	4.38	1.11	4.50	.55	3.87	1.32	4.07	1.25
	5years	Boys	4.94	.25	4.83	.41	3.81	1.35	3.98	1.31
		Girls	4.70	.66	4.73	.55	4.44	.95	4.56	.83
	Sum		4.60	.90	4.66	.68	4.04	1.23	4.21	1.16
Number of constructions	3years	Boys	1.25	.52	1.50	.85	1.67	.84	1.58	.81
		Girls	1.43	.90	1.33	.82	1.46	.69	1.45	.77
	5years	Boys	1.50	.73	1.33	.52	1.58	.81	1.56	.79
		Girls	1.36	.57	1.41	.67	1.48	.69	1.43	.65
	Sum		1.38	.69	1.41	.69	1.56	.78	1.51	.75
Connection to the subject	3years	Boys	.92	1.74	.50	1.58	.47	1.04	.55	1.23
		Girls	.57	1.12	.67	.82	.79	1.29	.71	1.21
	5years	Boys	2.25	2.02	3.00	1.67	1.72	1.92	1.84	1.93
		Girls	2.83	1.88	3.14	1.67	2.30	1.96	2.58	1.92
	Sum		1.70	1.94	2.18	1.96	1.33	1.76	1.48	1.84
Elaboration (Degree of elaboration)	3years	Boys	2.62	1.39	3.10	1.20	2.71	.92	2.72	1.03
		Girls	2.81	.91	3.33	1.63	2.62	.92	2.72	.96
	5years	Boys	3.81	.83	3.50	.55	3.27	.94	3.34	.93
		Girls	3.43	.85	3.59	.91	3.27	.90	3.36	.89
	Sum		3.13	1.07	3.43	1.04	2.99	.96	3.06	1.00
Concentration (Degree of concentration)	3years	Boys	3.85	1.12	4.20	.79	3.83	.99	3.86	1.00
		Girls	3.68	1.18	3.83	.75	3.93	.95	3.84	1.02
	5years	Boys	4.25	1.00	4.33	.52	3.82	.90	3.89	.91
		Girls	3.81	.88	4.09	.97	3.42	1.05	3.63	1.02
	Sum		3.83	1.04	4.11	.84	3.75	.98	3.80	.99
Imagination (Extent of imagination used)	3years	Boys	1.15	1.64	1.10	1.37	.96	1.36	1.01	1.40
		Girls	1.27	1.43	2.33	1.37	1.77	1.62	1.64	1.56
	5years	Boys	2.56	1.63	3.00	1.55	1.63	1.90	1.80	1.89
		Girls	2.09	1.64	2.59	1.94	1.88	1.73	2.04	1.74
	Sum		1.71	1.64	2.27	1.78	1.52	1.70	1.62	1.71
Variety (number of blocks, shape of blocks)	3years	Boys	2.35	1.25	2.55	1.30	1.96	.80	2.07	.95
		Girls	2.53	1.03	2.33	.98	2.21	.82	2.32	.91
	5years	Boys	3.38	1.22	3.42	1.11	2.76	1.02	2.86	1.06
		Girls	2.87	.77	2.91	1.01	2.89	.92	2.89	.89
	Sum		2.73	1.06	2.82	1.10	2.46	.98	2.55	1.02
Total	3years	Boys	16.63	6.12	17.45	5.00	15.67	3.71	15.96	4.31
		Girls	16.66	3.55	18.33	3.06	16.66	3.51	16.75	3.49
	5years	Boys	22.69	4.98	23.42	3.29	18.68	5.80	19.34	5.81
		Girls	21.09	3.77	22.45	4.59	19.67	5.19	20.48	4.81
	Sum		19.07	5.05	20.89	4.87	17.67	4.99	18.24	5.08

구성놀이 전개 특성을 보인 유아들보다 높았다 수 있다.

($F_{2,549}=9.00, p<.001$). 즉, 레고블록 구성놀이 30분 동안 구성놀이에만 참여하거나 구성놀이 후 상징놀이에 참여하는 유아들이 구성놀이와 상징놀이를 동시에 혹은 교차로 참여하는 유아들에 비해 구성놀이의 질이 더 높음을 알

수 있다. 한편, 연령에 따라 유아들의 구성놀이의 질이 다른 것으로 나타났는데, 만 5가 만3세에 비해 질 높은 구성놀이에 참여하는 것으로 나타났다($F_{1,549}=48.59, p<.001$). 성별에 따라서는 구성놀이 질에 차이가 없었다.

<Table 4> Difference on quality of constructive play according to proceeding pattern, age, gender

	SS	df	MS	F	p	Scheffe
Proceeding pattern	390.51	2	195.26	9.00	.000	Type1>Type3* Type2>Type3***
Age	1053.59	1	1053.59	48.59	.000	5years>3years***
Gender	.17	1	.17	.01	.930	
Proceeding pattern*Age	121.87	2	60.93	2.81	.061	
Proceeding pattern*Gender	69.31	2	34.65	1.60	.203	
Age*Gender	17.97	1	17.97	.83	.363	
Proceeding pattern *Age*Gender	18.21	2	9.11	.42	.657	
Error	11882.60	549	21.68			
Total	200751.50	560				

* $p < .05$, ** $p < .001$

놀이 전개유형, 연령, 성별에 따라 구성놀이 질의 하위 요인에서는 어떤 차이가 있는지를 알아보기 위하여 삼원분산분석을 실시하였으며, 그 결과 유의미한 차이를 보이는 변인에 대한 결과를 제시하면 다음의 <Table 5>와 같다.

분석결과 구성놀이 질의 하위요인 중 구성놀이시간, 결속성, 정교성, 상상력, 다양성의 요인에서 차이가 있는 것으로 나타났다.

구성놀이시간은 전개유형에 따라 차이를 보이고 있는데, 유형 3의 전개유형을 보이는 유아들이 유형 1과 유형 2의 전개유형을 보이는 유아들에 비해 구성놀이에 참여하는 시간이 더 짧은 것으로 나타났다. 즉, 레고블록 구성놀이 30분 동안 구성놀이와 상징놀이를 동시에 혹은 교차로 참여하는 유아들이 구성놀이에만 참여하거나 구성놀이 후 상징놀이에 참여하는 유아들이 비해 구성놀이에 참여하는 시간이 더 짧음을 알 수 있다.

결속성 요인에서는 연령에 따라 차이를 보이고 있는데 만 5세들이 레고블록을 이용하여 만든 구성물이 만 3세 아이들에 비해 주제와 관련이 더 높음을 알 수 있다.

구성물 표현의 정교성, 상상력, 다양성의 요인에서는 공통적으로 유형 2의 놀이 전개를 보이는 유아들과 유형 3의 전개를 보이는 유아들 간에 차이가 있는 것으로 나타났다. 즉, 레고블록 구성놀이 30분 동안 구성놀이 후 상징놀이에 참여하는 유아들이 구성놀이와 상징놀이를 동시에 혹은 교차로 참여하는 유아들에 비해 구조물을 정교하고, 상상력을 동원하며, 다양한 블록을 사용하여 구조물을 만드는 것으로 나타났다. 또한 만 5세 아이들이 만 3세 아이들에

비해 더 정교하고, 상상력이 높고, 다양한 구성물을 만들었음을 보여주고 있다.

3. 전개 유형, 연령, 성별에 따른 가작화에서의 차이

레고블록 구성놀이의 전개 유형, 연령, 성별에 따른 가작화에 대한 기술통계치는 <Table 6>과 같다.

전개 유형, 연령, 성별에 따라 가작화에서 어떠한 차이가 있는지를 알아보기 위하여 삼원분산분석을 수행한 결과는 다음의 <Table 7>과 같다.

분석결과 전개유형에 따라 가작화에서 유의미한 차이가 보였는데($F_{2,548}=41.61, p<.000$) 특히 유형 3의 전개 특성을 보인 유아들의 가작화가 유형 1과 유형 2의 유아들 보다 놀이과정에서 더 많은 가작화를 하는 것으로 나타났다. 즉, 레고블록 구성놀이 30분 동안 구성놀이와 상징놀이를 동시에 혹은 교차로 참여하는 유아들이 구성놀이에만 참여하거나 구성놀이 후 상징놀이에 참여하는 유아들이 비해 가작화를 더 많이 하고 있음을 알 수 있다.

놀이 전개유형, 연령, 성별에 따라 가작화의 하위 요인에서는 어떤 차이가 있는지를 알아보기 위하여 삼원분산분석을 실시하였으며, 그 결과 유의미한 차이를 보이는 변인에 대한 결과를 제시하면 다음의 <Table 8>과 같다.

분석결과 투사적 가작화 전체 점수와 투사적 가작화의 하위요인인 역할, 사물, 상황의 가작화에서 유의한 차이를 보였다. 투사적 가작화는 유형 3의 전개유형을 보인 유아들이 유형 2와 유형 1 전개유형을 보이는 유아들에 비해

〈Table 5〉 Difference on elements of quality of constructive play according to proceeding pattern, age, gender.

		SS	df	MS	F	p	Scheffe
Duration time	Proceeding pattern	34.99	2	17.50	14.04	.000	Type1>Type3*** Type2>Type3**
	Age	3.91	1	3.91	3.14	.077	
	Gender	.00	1	.00	.00	.975	
	Proceeding pattern*Age	1.16	2	.58	.47	.627	
	Proceeding pattern*Gender	3.53	2	1.76	1.41	.244	
	Age*Gender	.56	1	.56	.45	.504	
	Proceeding pattern *Age*Gender	5.68	2	2.84	2.28	.103	
	Error	682.88	548	1.25			
Total		10687.00	560				
Connection to the subject	Proceeding pattern	14.45	2	7.23	2.74	.066	
	Age	191.06	1	191.06	72.34	.000	5years>3years***
	Gender	3.03	1	3.03	1.15	.285	
	Proceeding pattern*Age	11.57	2	5.78	2.19	.113	
	Proceeding pattern*Gender	2.76	2	1.38	.52	.594	
	Age*Gender	2.05	1	2.05	.78	.379	
	Proceeding pattern *Age*Gender	2.71	2	1.36	.51	.599	
	Error	1447.32	548	2.64			
Total		3105.00	560				
Elaboration (Degree of elaboration)	Proceeding pattern	7.60	2	3.80	4.22	.015	Type2>Type3*
	Age	20.25	1	20.25	22.47	.000	5years>3years***
	Gender	.00	1	.00	.00	.953	
	Proceeding pattern*Age	2.78	2	1.39	1.54	.214	
	Proceeding pattern*Gender	.43	2	.21	.24	.790	
	Age*Gender	.61	1	.61	.68	.410	
	Proceeding pattern *Age*Gender	2.33	2	1.16	1.29	.276	
	Error	493.67	548	.90			
Total		5789.00	560				
Imagination (Extent of imagination used)	Proceeding pattern	16.69	2	8.34	3.05	.048	Type2>Type3*
	Age	39.54	1	39.54	14.47	.000	5years>3years***
	Gender	3.44	1	3.44	1.26	.262	
	Proceeding pattern*Age	13.24	2	6.62	2.42	.090	
	Proceeding pattern*Gender	10.46	2	5.23	1.92	.148	
	Age*Gender	11.70	1	11.70	4.28	.039	
	Proceeding pattern *Age*Gender	2.24	2	1.12	.41	.663	
	Error	1496.94	548	2.73			
Total		3102.25	560				
Variety (number of blocks, shape of blocks)	Proceeding pattern	11.12	2	5.56	6.23	.002	Type2>Type3*
	Age	27.53	1	27.53	30.86	.000	5years>3years***
	Gender	.65	1	.65	.73	.394	
	Proceeding pattern*Age	.06	2	.03	.03	.967	
	Proceeding pattern*Gender	4.38	2	2.19	2.46	.087	
	Age*Gender	1.77	1	1.77	1.99	.159	
	Proceeding pattern *Age*Gender	1.68	2	.84	.94	.391	
	Error	488.93	548	.89			
Total		4212.50	560				

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

〈Table 6〉 Descriptive statistics of pretending elements.

(N=560)

	Age	Gender	Type 1		Type 2		Type 3		Total	
			M	SD	M	SD	M	SD	M	SD
Self-subjective pretend play	3	Boys	.00	.00	.00	.00	.25	.92	.19	.80
		Girls	.30	1.02	.67	.52	.32	1.01	.33	.99
	5	Boys	.06	.25	.50	.84	.26	.87	.25	.82
		Girls	.00	.00	.14	.35	.24	.79	.14	.52
	3	Boys	.00	.00	.00	.00	.21	1.99	.16	1.73
		Girls	.00	.00	.00	.00	.01	.12	.01	.09
	5	Boys	.00	.00	.00	.00	.03	.18	.03	.17
		Girls	.00	.00	.05	.21	.04	.26	.06	.21
	3	Boys	.00	.00	.00	.00	.02	.13	.01	.12
		Girls	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00
	5	Boys	.00	.00	.00	.00	.03	.29	.03	.27
		Girls	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00
3	Boys	.00	.00	.00	.00	.47	2.19	.36	1.91	
	Girls	.30	1.02	.67	.52	.34	1.03	.34	1.00	
5	Boys	.06	.25	.50	.84	.33	.98	.31	.92	
	Girls	.00	.00	.18	.39	.26	.70	.17	.56	
Projective pretend play	3	Boys	.00	.00	.10	.32	.21	.75	.17	.66
		Girls	.03	.16	.17	.41	1.80	4.14	1.14	3.37
	5	Boys	.00	.00	.67	.82	1.28	5.13	1.11	4.73
		Girls	.11	.60	.09	.29	.63	1.26	.40	1.04
	3	Boys	.15	.46	1.70	1.25	6.57	6.38	5.11	6.14
		Girls	.30	.91	1.50	1.52	4.41	4.12	2.92	3.83
	5	Boys	.38	1.50	1.50	1.05	6.61	8.84	5.68	8.42
		Girls	.17	.73	1.86	1.91	3.07	2.84	2.04	2.61
	3	Boys	.00	.00	.00	.00	.49	1.43	.37	1.26
		Girls	.00	.00	1.00	1.55	.61	1.35	.43	1.15
	5	Boys	.19	.75	.17	.41	.57	1.61	.51	1.51
		Girls	.02	.15	.09	.43	.31	.83	.20	.66
3	Boys	.15	.46	1.80	1.14	7.28	6.28	5.66	6.19	
	Girls	.32	.97	2.67	1.51	6.82	6.84	4.49	6.22	
5	Boys	.56	1.63	2.33	1.97	8.46	11.83	7.29	11.21	
	Girls	.30	1.38	2.05	1.81	4.01	3.09	2.63	3.02	
Pretend play	3	Boys	.15	.46	1.80	1.14	7.75	6.70	6.01	6.60
		Girls	.62	1.44	3.33	1.75	7.15	6.79	4.83	6.22
	5	Boys	.63	1.63	2.83	1.72	8.79	11.75	7.60	11.15
		Girls	.30	1.38	2.23	1.77	4.27	3.02	2.80	3.04

〈Table 7〉 Difference on pretend play according to proceeding pattern, age, gender.

	SS	df	MS	F	p	Scheffe
Proceeding pattern	3870.72	2	1935.36	41.61	.000	Type1<Type3*** Type2<Type3***
Age	4.68	1	4.68	.10	.751	
Gender	24.40	1	24.40	.52	.469	
Proceeding pattern*Age	24.18	2	12.09	.26	.771	
Proceeding pattern *Gender	190.14	2	95.07	2.04	.130	
Age*Gender	70.11	1	70.11	1.51	.220	
Proceeding pattern*Age *Gender	53.29	2	26.65	.57	.564	
Error	25486.82	548	46.51			
Total	46866.00	560				

***p<.001

〈Table 8〉 Difference on pretending sub-elements according to proceeding pattern, age, gender.

		SS	df	MS	F	p	Scheffe
Projective pretending a role	Proceeding pattern	83.19	2	41.59	5.06	.007	Type1<Type3*
	Age	.32	1	.32	.04	.844	
	Gender	.47	1	.47	.06	.811	
	Proceeding pattern *Age	.79	2	.40	.05	.953	
	Proceeding pattern *Gender	6.51	2	3.26	.40	.673	
	Age*Gender	11.71	1	11.71	1.42	.233	
	Proceeding pattern *Age*Gender	30.28	2	15.14	1.84	.160	
	Error	4508.96	548	8.23			
Total	4977.00	560					
Projective pretending an object	Proceeding pattern	2197.92	2	1098.96	38.18	.000	Type1<Type3*** Type2<Type3***
	Age	1.63	1	1.63	.06	.812	
	Gender	46.81	1	46.81	1.63	.203	
	Proceeding pattern *Age	12.76	2	6.38	.22	.801	
	Proceeding pattern *Gender	207.51	2	103.76	3.60	.028	
	Age*Gender	2.02	1	2.02	.07	.791	
	Proceeding pattern *Age*Gender	11.28	2	5.64	.20	.822	
	Error	15775.44	548	28.79			
Total	28125.00	560					
Projective pretending a situation	Proceeding pattern	16.53	2	8.27	6.08	.002	Type1<Type3**
	Age	.83	1	.83	.61	.434	
	Gender	.57	1	.57	.42	.517	
	Proceeding pattern *Age	1.69	2	.84	.62	.538	
	Proceeding pattern *Gender	2.24	2	1.12	.82	.440	
	Age*Gender	3.86	1	3.86	2.84	.092	
	Proceeding pattern *Age*Gender	1.32	2	.66	.48	.616	
	Error	745.17	548	1.36			
Total	852.00	560					
Projective pretend play	Proceeding pattern	3600.14	2	1800.07	39.22	.000	Type1<Type3*** Type2<Type3***
	Age	2.64	1	2.64	.06	.811	
	Gender	29.15	1	29.15	.64	.426	
	Proceeding pattern *Age	23.30	2	11.65	.25	.776	
	Proceeding pattern *Gender	158.67	2	79.34	1.73	.178	
	Age*Gender	46.35	1	46.35	1.01	.315	
	Proceeding pattern *Age*Gender	73.83	2	36.92	.80	.448	
	Error	25149.80	548	45.89			
Total	44466.00	560					

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

가작화가 더 많이 나타났다. 즉, 레고블록 구성놀이 30분 동안 구성놀이와 상징놀이를 동시에 혹은 교차로 참여하는 유아들이 구성놀이에만 참여하거나 구성놀이 후 상징놀이에 참여하는 유아들이 비해 자기가 만든 블록 구성물이나 상징놀이 소품에 특정한 인물을 투사하여 그 인물의

언어적, 행동적 묘사를 나타내는 투사적 가작화를 더 많이 하고 있음을 알 수 있다.

특히, 투사적 가작화의 하위요인과 관련하여 구성놀이와 상징놀이를 동시에 혹은 교차로 참여하는 유형 3의 전 개유형을 보인 유아들은 구성놀이만 보이는 유형 1의 유

아들에 비해 투사적 역할, 사물, 상황에 대한 가작화를 더 많이 하는 것으로 나타났으며, 구성놀이 후 역할놀이를 하는 유형 2의 유아들에 비해서는 투사적 사물의 가작화를 더 많이 하는 것으로 나타났다.

IV. 논의 및 결론

본 연구에서는 레고블록을 이용한 구성놀이가 어떻게 전개되며 이러한 전개유형이 연령과 성별에 따라 차이가 있는지, 그리고 레고블록 구성놀이의 전개 유형, 연령, 성별에 따라 구성놀이 질과 가작화에 어떠한 차이가 있는지 알아보고자 하였다.

연구결과, 첫째, 유아들의 레고블록 구성놀이에서 연령과 성별에 관계없이 구성놀이와 상징놀이를 동시에 혹은 교차로 진행되는 전개 유형 3의 빈도가 가장 높았고, 그 다음으로 구성놀이만 하는 유형 1, 구성놀이 후 상징놀이를 하는 유형 2의 빈도가 가장 낮은 것으로 나타났다. 이는 블록놀이에서 유아들은 구성놀이와 상징놀이를 왔다갔다하면서 놀이를 한다는 Kostelnik *et al.*(2004)의 주장을 지지하는 결과이다. 또한 점토를 이용한 구성놀이의 전개 유형을 연구한 Park과 Han(2011)의 연구 결과와 일치한다. 점토를 이용한 구성놀이에서도 점토로 구성하면서 동시에 혹은 교차로 상징놀이가 전개되는 유형이 놀이시간 내내 구성놀이만 하거나, 구성놀이 후 상징놀이로 전개되는 유형보다 더 높은 빈도로 나타났다. 하지만, 유니트블록을 이용한 구성놀이의 전개유형을 연구한 Han과 Park(2009)의 결과와는 다른 결과이다. 유니트블록 구성놀이에서는 구성놀이만 진행되는 유형이 가장 많이 나타났고, 그 다음으로 구성놀이를 하면서 동시에 혹은 교차로 상징놀이가 전개되는 유형이 나타난 것과 차이를 보였다. 레고블록, 점토, 자연물과 같은 다양한 놀이재료가 구성놀이에 사용될 수 있지만(Collella *et al.*, 2001), 유니트블록과 같이 크기가 큰 블록은 구성놀이 과정에서 무엇인가를 만들어내는 구성놀이에 더 집중하게 하는 반면 점토나 레고블록과 같이 크기가 작은 구성놀이 재료는 표상화를 더 수월하게 해주며 이로 인해 구성놀이를 하는 과정에서 수시로 상징놀이로 전환될 수 있도록 도와주는 것으로 해석해볼 수 있다.

둘째, 연구문제 2의 연구결과, 구성놀이만 하는 유형 1과 구성놀이 후 상징놀이를 하는 유형 2의 전개 특성을

보인 유아들이 구성놀이와 상징놀이를 거의 동시에 혹은 교차로 진행되는 유형 3의 유아들보다 구성놀이 질이 더 높게 나타났다.

이를 구성놀이의 질 하위요인으로 나누어 살펴보면, 하위요인 중 놀이시간, 정교성, 상상력, 다양성 요인에서 유형간 차이가 있는 것으로 나타났다. 우선 구성놀이에 참여하는 시간은 유형 1과 유형 2의 유아들이 유형 3의 유아들보다 더 오랫동안 구성놀이를 한 것으로 나타났다. 하지만, 정교성, 상상력, 다양성 요인에서는 구성놀이 후 상징놀이에 참여하는 유형 2만이 구성놀이와 상징놀이를 동시에 혹은 교차로 참여하는 유형 1에 비해 높은 점수를 보여주고 있다. 놀이시간 내내 구성놀이에만 참여하는 유형 1은 구성놀이에 참여하는 시간이 길어서 구성놀이의 질 점수가 높은 것으로 나타났지만, 유형 2는 구성놀이 시간과 더불어 정교성, 상상력, 다양성 요인의 점수가 높게 나타나 구성놀이 질 점수가 높게 나타나고 있음을 알 수 있다. 단순히 오랫동안 구성놀이에 참여하기보다는 다양한 블록을 이용하여 상상력을 동원하고 정교한 구조물을 만들어 내는 유아들은 구조물을 완성한 이후 상징놀이로의 전환이 이루어지고 있음을 알 수 있다. Forman(2006)은 블록 구성은 상징적인 표현이며, 블록 구성물은 상징 그 자체라고 주장한 점을 생각해보면, 블록을 이용하여 자신이 만들고자 하는 대상을 정교하게 표현해내는 능력은 상징화와 밀접히 관련되어 있는 것으로 해석해볼 수 있다. Kostelnik *et al.*(2007)은 유아가 구성물을 만드는 것은 단순히 정교한 소근육 발달을 연습하는 것이 아니라, 구성(construction)이라는 것은 유아가 마음속에 자신이 표상해내고 싶은 이미지를 가지고 있어야 하며 유아의 상상력은 추론해가는 과정이며 이미지를 갖고 있지 않으면 구성물을 만들 수 없다고 하였다. 정교하고, 상상력을 동원하며, 다양한 블록을 사용하여 구조물을 만들어내는 유아들이 구성놀이 후 상징놀이로 전환되는 것을 볼 때, 구성놀이가 구조물을 만드는 것으로 그치는 것이 아니라 구성놀이를 해 나가면서 상징놀이가 더욱 세련되어지고 정교해진다는 Wellhausen과 Kieff(2001)의 주장을 지지하는 결과이다.

주제와의 결속성은 만 5세아가 만 3세아보다 더 높은 것으로 나타났다. 구성놀이를 촉진할 수 있도록 동화책을 읽어준 후 동화에 나오는 이야기와 관련하여 구성물을 만들라는 요구에 따라 만 5세아는 만 3세아보다 동화 주제와 관련이 깊은 구성물을 만들었다. 구성놀이를 하는 동안에 구성물을 통해 유아가 사고하는 것을 표상해내는 능

력은 유아의 연령과 경험이 증가함에 따라 더욱 증진된다. Wellhousen과 Kieff(2001)의 연구와 Riefel과 Greenfield(1983)의 연구 결과와 일치한다. 또한 만 5세가 되면 블록이나 다른 재료를 이용하여 구조물을 만들어내는데 차이를 보인다는 Cohen과 Uhry(2007)의 주장을 지지하는 결과이다.

셋째, 전개 유형, 연령, 성별에 따라 가작화에서 어떠한 차이가 있는지를 알아본 결과, 구성놀이와 상징놀이를 거의 동시에 혹은 교차로 진행하는 유형 3의 유아들이 역할, 사물, 상황의 투사적 가작화를 더 많이 하는 것으로 나타났다. 이와 같은 결과는 Han과 Park(2011)의 점토 구성놀이에서 나타난 연구결과와 일치한다.

Kostelnik *et al.*(2007)은 구성놀이를 할 때 구성놀이와 상징놀이를 거의 동시에 왔가갔다하면서 나타난다고 밝혔다. 하지만 가작화의 두 가지 유형 즉 자기주체적 가작화와 투사적 가작화 중 어떤 형태의 가작화가 주로 나타나는지에 대해서는 설명하지 못하였다. 레고블록 구성놀이에서는 자기주체적 가작화보다는 투사적 가작화가 주로 나타나고 있음을 알 수 있다. 자기주체적 가작화는 자신이 특정한 인물이 되어 그 인물의 언어적, 행동적 특성을 묘사해내는 것이고, 투사적 가작화는 자신이 아닌 자기가 만든 구성물이나 상징놀이 소품에 특정한 인물을 투사하여 그 인물을 언어적, 행동적으로 묘사하는 것이다. 유아들의 상징놀이에서는 자신이 특정 인물의 언어적, 행동적 특성을 모방하는 자기주체적 가작화가 주를 이루는데 반해, 구성놀이에서는 투사적 가작화가 주를 이루고 있음을 알 수 있다. 놀이에서 무엇인가를 다른 것으로 대체하는 가작화는 유아기에 추상적 사고의 기초가 되는 중요한 것으로 이해되고 있다. 지금까지는 Yaden *et al.*(2000)의 주장처럼 주로 상징놀이에서의 가작화에 초점이 맞추어져 있고, 구성놀이에서의 가작화에 대해서는 그다지 관심을 기울이지 않아왔다. 하지만 본 연구에서 나타난 것처럼 구성놀이는 가작화가 빈번하게 일어나는 놀이상황이며, 상징놀이에서는 자기주체적 가작화가 주로 나타나지만, 구성놀이는 투사적 가작화가 주로 나타나 유아들이 경험하는 가작화의 특성이 다름을 알 수 있다. 블록 구성은 상징적인 표현이며, 블록 구성물은 상징 그 자체라는 Forman(2006)의 주장과, 블록은 표상적 도구이며 상징화를 도와준다는 Nell *et al.*(2013)의 주장처럼 블록 구성놀이는 블록으로 만든 구성물에 마음 속 이미지를 투사하여 표상해내는 투사적 가작화를 활성화시키는 과정임을 보여주는 결과이다.

Johnson *et al.*(2005)은 구성놀이는 지금까지 놀이재료를 이용하여 무엇인가를 만들어내는 조직화되고 목표지향적인 놀이로 정의되어 왔으며, 구성놀이의 진정한 특성 즉, 탐색이 활발하게 일어나고 가작화적 전환이 일어나는 놀이라는 점이 간과되어 왔음을 지적하였다. 본 연구를 통해 구성놀이는 추상적 사고의 기초가 되는 상징적 가작화가 활성화되는 과정임이 확인되었다. 이에 유아교육현장에서는 구성놀이의 이러한 특성을 반영하여 가작화적 요소가 활성화 될 수 있는 활동과 교육환경을 제공해야 할 것이다. 예를 들어 역할놀이 영역과 쌓기놀이 영역을 인접하게 배치함으로써 역할놀이가 확장될 수 있도록 환경을 제공하는데 그치는 것이 아니라, 쌓기놀이영역, 조각영역, 미술영역 등에서 다양한 재료를 이용한 구성놀이가 일어날 수 있도록 해야 한다. 이들 영역에서 일어나는 구성놀이가 단순히 만드는 것으로 그치는 것이 아니라 가작화적 요소가 활성화되는 활동으로 전개되도록 활동을 계획하고 상징놀이를 자극하는 소품이 함께 제공되는 환경이 마련되어야 할 것이다. 이러한 노력을 통해 유아의 상징화 능력이 더욱 발달되어 갈 것이며, 추상적 사고의 발달을 도모해갈 수 있을 것이다.

본 연구는 다음과 같은 연구의 한계점을 갖고 있으므로, 다음 연구에서는 이러한 한계점이 보완된 연구가 수행되기를 기대한다.

첫째, 본 연구에서는 만 3세아와 만 5세아 두 연령을 대상으로 하여 비교 관찰하였지만 앞으로의 연구에서는 만 3세, 만 4세, 만 5세아로 연령을 확대하여 연령에 따른 비교가 더 명확하게 이루어지길 바란다.

둘째, 본 연구는 지방의 소도시에서 수행되었다. 대도시 혹은 농어촌 지역 등 다양한 지역과 배경의 유아들을 대상으로 한 연구를 통해 유아의 구성놀이 특성을 일반화할 수 있게 되길 기대한다.

셋째, 본 연구는 구성놀이를 촉진하기 위하여 동화를 들려주는 도입활동을 제공한 후 구성놀이에 참여하도록 하였다. 인위적으로 제공되는 도입활동 없이 자연스럽게 일어나는 구성놀이 장면에서 유아의 구성놀이가 어떻게 전개되는지를 확인하는 연구가 수행되길 기대한다.

마지막으로 본 연구에서는 소수의 관찰자가 연구에 참여하기 어려운 상황으로 인하여 불가피하게 12명의 관찰자가 관찰에 참여하게 됨으로써 관찰자간 신뢰도 문제가 제기될 수 있으므로, 이를 보완하기 위해 12명의 관찰자는 단순히 구성물을 만드는데 사용한 블록의 갯수를 세는

것과 같은 정량적 요인들에 대해 관찰기록하고 정성적 요인들은 연구자가 관찰자와 중복 기록하고, 사진자료, 비디오, 전사 자료를 토대로 반복 확인하는 과정을 거쳐 객관적인 자료를 수집하고자 하였다. 하지만 이 과정에서 연구자가 모든 관찰에 참여하고 모든 관찰기록물을 검토해야 하는 어려움이 있었다. 다음 연구에서는 관찰자의 수를 줄여 관찰자간 신뢰도를 확보한 후 관찰에 투입하는 것이 필요하다.

주제어 : 레고블록 구성놀이, 전개 유형, 구성놀이 질, 가작화

REFERENCES

- Brown, S. & Vaughan, C. (2009). *Play: How it shapes the brain, opens the imagination, and invigorates the soul*. New York: Avery Publishing.
- Cohen, L. & Uhry, J. (2007). Young children's discourse strategies during block play: A Bakhtinian approach. *Journal of Research in Childhood Education, 21*(3), 302-315.
- Collella, V. S., Klopfer, E., & Resnick, M. (2001). *Adventures in modeling: Exploring complex, dynamic system with StarLogo*. New York: Teachers College Press.
- Copple, C. & Bredekamp, S. (2009). *Developmentally appropriate practice in early childhood programs serving children from birth through age 8*(3rd ed.). Washington DC: NAEYC.
- Drew, W. F., Christie, J., Johnson, J. E., Meckley, A. M., & Nell, M. L. (2008). Constructive play. A value-added strategy for meeting early learning standards. *Young Children, 63*(4), 38-44.
- Forman, G. E. (2006). Constructive play. In D. P. Fromberg & D. Bergen (Eds.), *Play from birth to twelve* (pp. 103-110). New York: Teachers College Press.
- Frost, J. L., & Klein, B. L. (1979). *Children's play and playground*. Boston: Allyn & Bacon.
- Garvey, C. (1990). *Play*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Gura, P. (Ed.). (1992). *Exploring learning: Young children and blockplay*. London: The Froebel Blockplay Research Group.
- Han, S. S. & Park, J. H. (2009, June). *Healthy educational environment for young children: Reconceptualization of the block play*. Paper presented at the 3rd WHO international conference on children's health and the environment, Busan, Korea.
- Han, S. S. & Park, J. H. (2011). A Sale development for make-believe elements appeared in children's clay play, *The Journal of Korea Open Association for Childhood Education, 16*(4), 429-448.
- Hoorn, J. V., Scales, B., Nourt, P. M., & Alward, K. R. (1999). *Play at the center of the curriculum*. New Jersey: Upper Saddle River.
- Johnson, J. E., Christie, J. F., & Wardle, F. (2005). *Play, development, and early education*. New York: Pearson, Allyn & Bacon.
- Kostelnik, M. J., Soderman, A. K., & Whiren, A. P. (2004). *Developmentally appropriate curriculum (3rd ed.)*. Upper Saddle River, NJ: Pearson Education, INC.
- Kostelnik, M. J., Soderman, A. K., & Whiren, A.P. (2007). *Developmentally appropriate curriculum (4th ed.)*. Upper Saddle River, NJ: Pearson Education, Inc..
- Montopoli, L. (1999). *Building minds by block building*. ERIC Document Reproduction service No. ED 431528
- Nell, M. L., Drew, W. F., & Bush, D. E. (2013). *From play to practice: Connecting teachers' play to children's learning*. Washington DC: NAEYC.
- Oliver, S. J. & Klugman, E. (2002). Playing the day away: The importance of constructive play in early childhood settings. *Child Care Information Exchange, 145*, 66-70.
- Park, J. H. (2007). *A study on the relationship between the quality of constructive play and young*

- children's problem solving and on variables related to the quality of constructive play*. Ph. D. Dissertation, University of Sungkyunkwan University.
- Park, J. H. & Han, S. S.(2011). A study on the differences of quality of constructive play according to the proceeding patterns of constructive clay play. *Korean Journal of Childhood Education and Care*, 11(3), 127-149.
- Riefel, S. & Greenfield P. M. (1983). Part-whole relations: Some structural features of children's representational block play. *Child Care Quarterly*, 12(1), 144-151.
- Singer, J. L. (1973). *The child's world of make believe*. New York: Academic Press.
- Smilansky, S. (1968). *The effect of sociodramatic play in disadvantaged preschool children*. New York: Wiley.
- Vygotsky, L. S. (1976). Play and its role in the mental development of the child. In J. S. Bruner, A. Jolly & K. Sylva(Eds.), *Play: Its role in development and evolution* (pp. 537-554). New York: Penguin Book.
- Wellhausen, K. & Kieff, J. (2001). *A constructivist approach to block play in early childhood*. NY: Delmar.
- Yaden, D. B., Rowe, D. W., & MacGillivray, L. (2000). Emergent literacy: A matter of perspective. In M. L. Kamil, P. B. Mosenthal, P. D. Pearson & R. Barr (Eds.), *Handbook of reading research* (Vol. III, pp.425-454). Mahwah. NJ: Erlbaum.

접 수 일: 2013. 12. 31

최종수정일: 2014. 01. 16

게재확정일: 2014. 01. 23