



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](#)

권 정 윤 교수 지도
석사학위 청구논문

영유아교사의 놀이성과
교수창의성이 놀이지원역량에
미치는 영향

2022

성신여자대학교 교육대학원
교육학과 유아교육전공
김 은 혜

영유아교사의 놀이성과
교수창의성이 놀이지원역량에
미치는 영향

권 정 윤 교수 지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2021년 11월

성신여자대학교 교육대학원


교육학과 유아교육전공


김 은 혜


인 준 서

김은혜의 석사학위 논문으로 인준함

2021년 11월

심사위원장 김 고 은 

심사위원 권 경 숙 

심사위원 권 정 윤 

성신여자대학교 교육대학원

논문개요

본 연구는 영유아교사의 놀이성과 교수창의성 및 놀이지원역량의 일반적인 경향과 관계를 분석하고 교사의 놀이성과 교수창의성이 놀이지원역량에 미치는 영향을 알아봄으로써 영유아교사의 놀이지원역량 향상을 위한 기초 자료를 제공하고자 하였다.

이와 같은 연구목적에 따라 설정한 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 영유아교사의 놀이성, 교수창의성 및 놀이지원역량의 일반적인 경향은 어떠한가?

둘째, 영유아교사의 놀이성, 교수창의성 및 놀이지원역량 간의 관계는 어떠한가?

셋째, 영유아교사의 놀이성과 교수창의성이 놀이지원역량에 미치는 영향은 어떠한가?

본 연구의 참여대상은 서울, 경기 및 인천 지역에 소재한 유치원과 어린이집에서 재직 중인 영유아교사 316명이다. 영유아교사의 놀이성을 측정하기 위해 Glynn과 Webster(1992)가 개발한 성인용 놀이성 척도(The Adult Playfulness Scale)를 박현숙(2003)이 수정 및 번안한 검사 도구를 수정하여 사용하였다. 교수창의성은 Cropley(2004)가 개발한 교수창의성 검사 도구를 최미라(2021)가 수정 보완한 것을 수정하여 사용하였다. 놀이지원역량을 측정하기 위해서 김연수(2017)의 유아교사용 수업역량 도구를 임진숙(2021)이 수정 보완한 놀이지원역량 도구를 수정하여 사용하였다. 수집된 자료의 분석은 SPSS 26.0 프로그램을 사용하여 기술통계, Pearson의 상관분석, 중다

회귀분석을 실시하였다.

본 연구를 통해 얻은 결과는 다음과 같다.

첫째, 영유아교사의 놀이성과 교수창의성 및 놀이지원역량의 일반적인 경향을 살펴본 결과, 교사의 놀이성 평균은 4.91점으로 나타나 7점 척도를 기준으로 보았을 때 평균보다 높게 인식하고 있음을 알 수 있었으며, 교사의 교수창의성과 놀이지원역량의 평균은 각각 3.97점, 3.98점으로 나타나 5점 척도를 기준으로 보았을 때 평균보다 높게 인식하고 있음을 알 수 있었다.

둘째, 영유아교사의 놀이성과 교수창의성 및 놀이지원역량 간의 관계를 살펴본 결과, 교사의 놀이성과 교수창의성 및 놀이지원역량 간의 관계는 모두 정적 상관관계가 있는 것으로 나타나 놀이성과 교수창의성이 높을수록 놀이지원역량이 높아짐을 알 수 있었다.

셋째, 영유아교사의 놀이성과 교수창의성이 놀이지원역량에 미치는 영향에 대해 분석한 결과, 교사의 놀이성과 교수창의성은 놀이지원역량에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 놀이지원역량에 대해 유의미한 영향을 미치는 교사의 놀이성의 하위요인과 교수창의성의 하위요인을 살펴본 결과, 교사의 놀이성의 하위요인 중에서는 쾌활성과 즉흥성이 유의미한 영향을 미쳤고, 교수창의성의 하위요인 중에서는 일반적 지식과 사고기반, 개방성과 모호함의 허용, 동기와 동기유발, 확산적 사고와 행위가 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 놀이지원역량의 하위요인인 내적 동기, 교사 정서 및 태도, 놀이지원 개선노력, 지식, 놀이목표, 놀이설계, 놀이운영, 놀이환경 조성, 영유아 평가에 대해 교사의 놀이성과 교수창의성이 유의미한 영향을 미치는지 살펴본 결과, 교사의 놀이성은 놀이지원역량의 하위요인에서 내적 동기, 교사 정서 및 태도, 놀이환경 조성에 유의미한 영향을 미쳤고,

교수창의성은 놀이지원역량의 모든 하위요인에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

본 연구는 2019 개정 누리과정과 제4차 표준보육과정에서 영유아가 중심이 되어 놀이가 이루어지고 그 과정에서 배움을 경험할 수 있도록 놀이를 지원해주는 교사의 역할과 관련하여 교사의 놀이성과 교수창의성이 놀이지원역량에 미치는 영향을 살펴봄으로써 놀이지원역량의 증진을 위한 기초자료를 제공하는 데 의의가 있다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구문제	5
3. 용어의 정의	6
II. 이론적 배경	8
1. 놀이지원역량	8
1) 놀이지원역량의 개념	8
2) 영유아교사의 역할과 놀이지원역량	10
2. 놀이성	13
1) 놀이성의 개념	13
2) 영유아교사의 놀이성과 관련요인	16
3. 교수창의성	20
1) 교수창의성의 개념	20
2) 영유아교사의 교수창의성과 관련요인	23
III. 연구방법	27
1. 연구 대상	27
2. 연구 도구	29

1) 놀이지원역량	29
2) 놀이성	30
3) 교수창의성	31
3. 연구 절차	32
1) 예비연구	32
2) 본 연구	33
4. 자료 분석	34
IV. 연구결과 및 해석	35
1. 영유아교사의 놀이성과 교수창의성 및 놀이지원역량의 일반적 경향	35
2. 영유아교사의 놀이성과 교수창의성 및 놀이지원역량 간의 관계	37
3. 영유아교사의 놀이성과 교수창의성이 놀이지원역량에 미치는 영향	40
V. 논의 및 결론	48
1. 논의	48
2. 결론 및 제언	55

참고문헌

ABSTRACT

부 록

표 목 차

<표 1> 연구대상의 일반적 배경	28
<표 2> 놀이지원역량 연구 도구의 문항구성 및 신뢰도	29
<표 3> 놀이성 연구 도구의 문항구성 및 신뢰도	30
<표 4> 교수창의성 연구 도구의 문항구성 및 신뢰도	31
<표 5> 영유아교사의 놀이성과 교수창의성 및 놀이지원역량의 하위 요인별 평균과 표준편차	35
<표 6> 영유아교사의 놀이성과 교수창의성 및 놀이지원역량 간의 상 관관계	39
<표 7> 영유아교사의 놀이성과 교수창의성이 놀이지원역량에 미치는 영향	41
<표 8> 영유아교사의 놀이성 하위요인과 교수창의성 하위요인이 놀 이지원역량에 미치는 영향	42
<표 9> 영유아교사의 놀이성과 교수창의성이 놀이지원역량 하위요인 에 미치는 영향	43

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

놀이는 유아의 삶에서 중요한 부분을 차지한다. 유아는 자신이 흥미를 느끼며 하고 싶은 놀이를 자발적으로 선택하고, 자신이 원하는 놀이 활동을 통해서 주변 세계를 탐구하면서 성취감을 느낀다(김미소, 서영숙, 2018). 놀이가 이루어지는 과정에서 유아는 세상을 더 깊이 이해하고 스스로 성장하면서 자신의 세계를 만들어나간다(박민정, 2019). 유아는 영아기 때부터 감각을 활용하여 탐색하는 놀이를 하면서 세상과 소통하고 스스로 성장하며, 이러한 영아기 경험을 바탕으로 유아는 놀이의 종류와 방식이 더욱 다양해지며 유능해진다(교육부·보건복지부, 2019b). 즉 영유아는 놀이하는 동안에 자연스러운 탐색과 실험을 경험하고 세상을 배우고 이해한다.

2019 개정 누리과정과 제4차 표준보육과정은 영유아와 놀이를 중심으로 교육이 이루어지도록 제시됨에 따라 놀이의 중요성이 강조되고 있으며, 영유아가 중심이 되어 자연스러운 놀이가 일어나는 것을 지향한다(교육부·보건복지부, 2019a; 보건복지부, 2020). 이에 따라 영유아가 놀이과정에서 배움을 경험할 수 있도록 지원해주기 위해 교사의 융통성과 자율성이 확대되었고, 유아의 놀이 흐름을 이해하여 적절한 교육적 지원이 이루어져야 함이 강조되었다(이정옥, 2019). 2019 개정 누리과정에서 교사의 역할 중 놀이지원은 가장 중요한 부분으로, 유아들의 놀이 관찰을 토대로 이루어진 상황에 맞는 교사의 적절한 놀이지원은 유아들의 놀이가 더욱 활성화되는 데 도움을 줄 수 있다(정지은, 2021). 따라서 교사는 영유아가 놀이하면서 배울 수 있도록 놀이를 관찰하고, 상황에 맞게 영유아의 필요와 요구에 따라 적절하

게 지원해 줄 수 있어야 한다.

이처럼 유아의 놀이에서 교사의 역할이 중요해지면서, 교사의 놀이지원에 대한 관심도 증가하였다(김화록, 2021). 교사의 놀이지원은 유아의 놀이가 원만하게 진행되도록 돕는 것뿐만 아니라, 놀이를 통한 사고의 심화와 확장이 이루어지도록 하면서 유아의 창의성 발달과 전인적 성장을 도왔다(유승연, 2020). 또한, 교사의 놀이지원 실행 정도가 높게 이루어질수록 유아 간의 놀이가 방해되거나 단절되는 것을 감소시키고 또래와 원만한 상호작용을 하면서 놀이가 진행되는 데 긍정적인 영향을 주었다(조예나, 2021). 놀이를 지원하는 교사의 역할은 유아의 놀이에 개입하는 정도에 따라 놀이를 관찰하는 놀이관찰자부터 놀이를 지지하는 놀이촉진자, 놀이에 필요한 환경을 제공하는 놀이제공자, 함께 놀이하는 공동놀이자가 되기까지 다양하다(권혜진 외, 2016). 이러한 다양한 역할을 통해 교사가 놀이에서 어떠한 방법과 개입으로 놀이를 지원해주느냐에 따라 유아가 놀이에서 보이는 흥미나 관심, 놀이의 수준이 다르게 나타났다(한수연, 2021). 이러한 연구결과들은 유아의 놀이에 영향을 미치는 교사의 놀이지원에 따라 유아가 놀이를 통해 경험할 수 있는 배움의 범위와 수준이 다르게 나타날 수 있음을 시사한다. 따라서 최근의 교육 및 보육현장에서는 교사가 영유아의 놀이를 적극적으로 수용하고 놀이 맥락에 맞게 적절한 지원을 해줄 수 있는 역량을 의미하는 놀이지원역량의 중요성이 강조되는 것이다(임진숙, 2021).

또한, 현장에서 놀이중심 교육과정을 실천하고 있는 교사들도 유아들이 주도적으로 놀이하고 배움을 확장되는 데 있어서 교사의 역할이 중요하다고 하면서 교사의 놀이에 관한 역량이 증진되어야 할 필요성을 느끼고 있었고, 놀이에 관한 역량을 향상시킬 수 있는 방법을 알고 싶어 하는 것으로 나타났다(윤민아, 2019). 그러나 교사의 놀이지원역량과 관련된 요인들을 탐색하거나 역량 증진을 위한 방안을 논의하는 연구는 아직 미흡한 실정이다.

교사는 유아의 놀이를 관찰하면서 놀이 맥락에 맞게 다양한 방법으로 놀이를 지원하는데, 유아가 필요해 보이는 놀이자료나 환경을 제공해주며 물리적으로 지원해주거나 상호작용을 통하여 정서적으로 도와줄 수 있고, 유아와 함께 놀이에 참여할 수 있다(김수영, 문성숙, 조오희, 2018). 이와 같이 교사는 여러 방향으로 놀이를 지원할 수 있는데, 지원해주는 방향은 교사가 놀이에 대해 가지고 있는 사고와 경험에 기초하여 나타난다. 교사의 놀이에 관한 경험은 교사가 어릴 적 했던 놀이에 기반을 두고 있으며, 유아의 놀이를 지원해줄 때 반영되어 나타나기 때문이다(정지혜, 2021). 어린 시절 경험했던 놀이를 통해 형성된 놀이에 대한 태도나 성향은 교사의 놀이성을 의미하는 것으로(홍주희, 2019), 교사가 가지고 있는 놀이성은 유아의 놀이를 지원해주는 방향이나 내용에 영향을 줄 수 있다.

교사의 놀이성과 관련된 연구를 살펴보면, 놀이성이 높은 교사는 영유아의 놀이 활동에 적절하게 개입하고 참여할 수 있고, 영유아와의 놀이 활동에서 즐거움과 재미를 경험한다(권혜진, 2012). 또한, 놀이성이 높은 교사는 놀이와 교육 활동에 적극적으로 참여하고 활발한 상호작용을 통해 유아의 또래 놀이 활동이 원만하게 이루어지도록 적극적으로 지원해주었다(이혜영, 2020). 교사의 놀이성은 놀이에서 교사의 역할 수행의 적극성과 관련이 있을 뿐 아니라 유아의 놀이성과도 정적 상관관계가 있는 것으로 나타났는데, 놀이성이 높은 교사가 유아가 하는 놀이의 의미를 이해하고 공감해주면서 놀이상황에 맞는 적절한 방법으로 놀이를 지원해 줄 수 있어 유아의 놀이성에 영향을 주었다(김미란, 2020).

이처럼 교사는 영유아의 놀이를 가장 밀접한 곳에서 관찰하고 지원해주면서 상호작용하는 존재로서, 교사의 놀이성은 영유아의 놀이과정과 지원에 있어서 중요하다는 것을 알 수 있다. 따라서 교사의 놀이성은 놀이지원역량과 관련이 있을 것으로 생각되지만 아직까지 이 둘 간의 관계에 대한 연구

는 거의 이루어지고 있지 않은 상황이다.

유아는 놀이를 통해서 세상을 경험하고 배우는데, 이때 가장 가까운 곳에서 놀이를 관찰하고 지원해주는 교사의 영향을 많이 받는다. 교사는 유아에게 다양한 놀이와 교육 활동을 제공하면서 유아의 전인적인 발달을 돕는 존재로, 유아 놀이의 질을 결정하는 중요한 요인이다(신은수, 김명순, 신동주, 이종희, 최석란, 2002). 유아는 풍부한 호기심과 상상력을 바탕으로 놀이를 변형하고 창조하면서 창의성이 발달하는데, 교사가 이를 지지하고 놀이가 더욱 확장되도록 지원해주어야 한다(교육부·보건복지부, 2019a). 유아기는 창의성의 기초가 만들어지는 중요한 시기로, 유아의 창의성 발달을 위해 교사의 창의적인 생각이나 태도가 요구된다(박찬옥, 곽현주, 이예숙, 홍찬희, 황지영, 2020). 따라서 놀이를 통한 창의적 교사 또는 가르침에 있어서 창의적인 방식으로 적용하는 교사의 교수학습방법은 중요하다고 볼 수 있으며, 교사가 유아의 놀이를 창의적으로 이루어지도록 도움을 주고 자극을 주려면 창의적으로 가르치고 지원하는 것이 필요하다.

이처럼 놀이와 교수학습과정에서 발휘되는 교사의 창의적인 교수 행동은 교수창의성을 의미하는 것으로(박미란, 2020), 교사의 확산적인 사고와 지식을 통해 창의적이고 다양한 방법으로 유아의 놀이를 지원해줄 때 필요한 능력이라 할 수 있다. 이러한 교수창의성은 유아의 창의성을 발달에 도움을 줄 뿐만 아니라 더 나아가 유아의 놀이가 풍부하고 다양하게 이루어질 수 있도록 하며 놀이의 질을 높일 수 있는 요인이다(박정은, 2021). 또한, 교사의 창의적인 교수행동은 유아가 다양한 관점을 가질 수 있도록 돕고, 자유롭게 상상하고 융통성을 발휘하는 데 영향을 미치면서 유아의 창의성을 증진시킬 수 있다(김정희, 2019). 교수창의성이 높은 교사는 유아와의 상호작용이 활발하게 이루어지고, 유아가 확산적인 사고를 하는 데 도움을 주었다(이정아, 2018). 교수창의성과 2019 개정 누리과정 실행 간의 관계를 살펴본

김은애(2021)의 연구에서는 교수창의성이 높은 교사일수록 2019 개정 누리과정의 실행수준이 높은 것으로 나타났으며, 교사는 유아의 놀이과정에서 필요한 놀이자료를 제공하거나 상황에 맞게 놀이 공간을 재구성하는 방법을 통해 놀이를 지원해주었다. 또한, 현장에서 2019 개정 누리과정을 실행하고 있는 교사들은 교사가 유아의 놀이를 효율적으로 지원하기 위해 교사에게 창의성과 관련된 교육이 이루어져야 할 필요가 있다고 하였다(유승연, 2020). 따라서 교수창의성은 유아의 창의력 신장과 더불어 놀이지원에서 중요한 부분임을 알 수 있으며, 교사의 놀이지원역량에 영향을 미칠 수 있는 요인임을 유추할 수 있다.

따라서 본 연구는 영유아가 놀이과정에서 배움을 경험할 수 있도록 도움을 주는 교사의 놀이지원역량과 관련하여 교사의 놀이성과 교수창의성이 어떠한 관계를 가지고 있는지 살펴보고자 한다. 이를 통해 교사의 놀이지원역량에 영향을 미치는 관련 요인을 탐색하여 교사의 놀이지원역량을 증진시키기 위한 기초자료를 제공하고자 한다.

2. 연구문제

본 연구의 목적을 토대로 설정한 연구문제는 다음과 같다.

1. 영유아교사의 놀이성, 교수창의성 및 놀이지원역량의 일반적인 경향은 어떠한가?
2. 영유아교사의 놀이성, 교수창의성 및 놀이지원역량의 관계는 어떠한가?
3. 영유아교사의 놀이성과 교수창의성이 놀이지원역량에 미치는 영향은 어떠한가?

3. 용어의 정의

1) 놀이지원역량

놀이지원역량이란 유아의 놀이를 효과적으로 지원하기 위해 놀이에 대한 명확한 이해를 바탕으로 영유아의 놀이에 민감하게 반응하여 융통성 있게 놀이를 운영할 수 있는 능력과 태도를 의미한다(조운주, 2020).

본 연구에서 놀이지원역량은 영유아교사가 영유아의 발달 특성 및 교육과정과 관련된 놀이에 대한 지식과 놀이를 적극적이고 수용하는 태도를 바탕으로 영유아의 놀이를 주의 깊게 관찰하여 놀이 맥락에 맞추어 적절한 정서적, 언어적, 환경적 지원을 해 줄 수 있는 교사의 전문적인 역량으로 정의한다. 놀이지원역량의 하위요인은 내적 동기, 교사 정서 및 태도, 놀이지원 개선노력, 지식, 놀이목표, 놀이설계, 놀이운영, 놀이환경조성, 영유아 평가로 구성된다(임진숙, 2021).

2) 놀이성

놀이성이란 놀이에 참여하거나 개입할 때 보이는 내적 성향이나 태도를 의미하며(홍주희 2019), 교사의 놀이성은 어릴 적 경험했던 놀이에 영향을 받아 형성된다(정지혜, 2021).

본 연구에서 교사의 놀이성은 유아들의 놀이상황을 관찰하거나 흐름을 파악하고, 이를 바탕으로 놀이에 함께 참여하여 개입하거나 혹은 적절한 지원을 할 때 보이는 놀이에 대한 성향이나 태도로 정의한다. 놀이성의 하위요인은 쾌활성, 즉흥성, 기발성, 상상력으로 구성된다(Glynn & Webster, 1992).

3) 교수창의성

교수창의성이란 교사가 교수학습과정에서 창의성의 요소들을 활용하여 이루어지는 교수 행동을 의미한다(윤미정, 2018). 놀이 중심 교육과정에서 교수창의성은 유아에게 잠재된 창의적 능력의 가능성을 발현해주기 위해 유아가 확장된 사고를 이끄는 교사의 교수 능력을 의미한다(이정희, 2021).

본 연구에서 교수창의성은 영유아의 창의력 증진을 돕기 위해 놀이 및 교육활동에서 영유아교사가 확산적인 사고와 지식을 활용하여 창의적인 교수 방법을 적용하는 것으로 정의한다. 교수창의성의 하위요인은 확산적 사고와 행위, 일반적 지식과 사고기반, 특정 영역의 지식기반과 기술, 집중하여 과제 수행하기, 동기와 동기유발, 개방성과 모호함의 허용으로 구성된다(백영숙, 김희태, 2008).

II. 이론적 배경

1. 놀이지원역량

1) 놀이지원역량의 개념

놀이지원역량이란 놀이지원과 교사역량이 결합된 단어라고 볼 수 있다. 놀이지원의 의미를 먼저 살펴보면, 놀이지원은 영유아가 하고자 하는 놀이를 존중하고, 그 놀이를 통해서 배움을 경험할 수 있도록 교육 환경을 지원해주면서 놀이가 확장될 수 있도록 돕는 것을 의미한다(신지연, 이신영, 서원경, 이미화, 2021). 놀이지원에 대한 교사의 생각을 살펴본 연구에서 교사는 놀이지원에 대해 영유아들의 놀이 관찰을 토대로 영유아의 놀이가 확장될 수 있도록 지원해주는 행동으로 인식하였다(류시은, 2020). 다음으로 교사역량은 교사가 교수 행동을 하는데 필수적으로 가지고 있어야 할 역할이나 지식, 기술, 태도 등을 의미한다(박진홍, 2020). 유아교사의 역량은 교사로서 필요한 전문성과 자질을 토대로 유아의 발달적 특성을 파악하고 상황에 맞게 적합한 환경과 경험을 효과적으로 제공해주고 실천할 수 있는 능력을 의미한다(신은수 외, 2011). 놀이지원 개념과 교사역량 개념에서 도출된 놀이지원역량은 교사가 유아들의 놀이가 자발적으로 일어나며 원활하게 진행될 수 있도록 놀이상황에서 적절한 지지와 도움을 제공해주는 역량을 의미한다(김화록, 2021). 또는 유아의 놀이를 지원하는 데 필요한 지식과 이해를 바탕으로 효과적으로 놀이를 운영하는 능력이나 태도 등을 의미한다(조운주, 2020).

놀이지원역량의 구성 요인을 살펴보면 다음과 같다. 인지적 역량, 정의적 역량, 실천적 역량으로 구분하여 제시한 연구(김화록, 2021)를 살펴보면, 인

지적 역량은 놀이를 지원해주는 지식이나 기술과 관련된 요소로 놀이의 가치나 단계, 특성 등에 대한 지식을 가지고 놀이참여자로서의 역할을 할 수 있는 능력을 의미하고, 정의적 역량은 놀이과정에서 나타날 수 있는 교사가 가진 가치관이나 태도와 같은 정서적인 특성이나 성향을 뜻하며, 실천적 역량은 교사가 실제 현장에서 놀이상황이나 맥락에 맞게 놀이를 계획, 실행 및 평가하는 것을 의미한다. 놀이지원역량의 구성 요인을 9가지로 제시한 내용을 살펴보면, 놀이 지원을 통해 영유아가 발달할 수 있음을 기대하는 내적 동기, 영유아를 존중하고 영유아의 놀이과정에서 필요한 부분을 적극적으로 수용하는 교사 정서 및 태도, 반성적 사고를 통해 놀이 지원에 대해 탐구하고 개선하려는 놀이 지원 개선 노력, 발달 및 교육과정과 관련된 놀이에 대한 지식, 영유아의 놀이 상황을 고려하여 이루어지는 놀이 목표, 놀이 설계, 놀이 운영, 놀이 환경 조성, 영유아 평가로 이루어져 있다고 보았다(임진숙, 2021).

놀이 지원역량의 내용에 대해 살펴보면 다음과 같다. 교사가 유아의 놀이를 효과적으로 지원해주기 위한 방향성 제시를 위해 개발된 놀이 지원역량의 내용은 놀이에 대한 지식과 경험, 배우려는 자세를 의미하는 놀이 이해, 놀이를 관찰하고 놀이에 대해 민감하게 반응하고 파악하는 놀이 관찰, 놀이의 공간이나 자료를 제공해주는 놀이 운영, 놀이를 지원하기 위한 적절한 질문이나 창의력, 융통성, 놀이에 대한 수용이나 반응을 의미하는 놀이 반응 및 소통을 포함하고 있다(조운주, 2020). 2019 개정 누리과정을 반영하여 개발된 유아교사의 핵심역량에서는 하위영역에 놀이 지원이 포함되었으며, 이는 유아의 주도적이고 자발적인 놀이가 이루어질 수 있도록 놀이 시간, 공간, 환경, 자료 등의 지원을 해주는 것과 유아의 놀이가 다양한 활동으로 연계될 수 있도록 놀이를 관찰하여 맥락에 맞게 지원해줄 수 있는 교사의 역할을 의미한다(유재경, 황지영, 박은미, 2020).

이처럼 놀이지원역량은 교사가 영유아의 놀이를 존중하고 수용해주는 태도를 가지고 영유아의 발달 특성 및 교육과정에 대한 놀이 지식을 바탕으로 놀이상황에 적절한 지원을 해줄 수 있는 역량을 의미한다.

2) 영유아교사의 역할과 놀이지원역량

2019 개정 누리과정은 유아가 중심이 되어 놀이를 통한 배움의 경험이 이루어지는 것을 강조하며 발표되었고, 이러한 개정 방향과 내용을 고려하여 제4차 표준보육과정이 변경되었다(보건복지부, 2020). 이러한 교육과정의 변화 속에서 놀이과정 속 배움을 위해 놀이의 의미를 이해하고 지원해줄 수 있는 교사의 역할의 중요성이 강조되었다(임부연, 손연주, 2020). 즉, 영유아들이 활동의 주체가 되어 흥미와 관심을 가지고 마음껏 놀이하는 과정에서 배움이 일어날 수 있도록 놀이를 지원해줄 수 있는 놀이에 대한 역량이 요구되었다(윤민아, 2019).

놀이 지원 속 교사의 역할은 유아가 보이는 흥미와 관심을 존중해주고, 유아 주도적으로 놀이를 경험할 수 있도록 교육적 지원을 계획하고 실행하는 것을 의미한다(교육부·보건복지부, 2020). 놀이 지원을 위한 교사의 역할을 몇 가지로 나누어 살펴보면 다음과 같다(신지연 외, 2021).

첫째, 놀이시간, 공간, 자료 제공자로서의 교사이다. 놀이를 지원하기 위해 교사는 유아가 놀이에 몰입하여 배움과 연결시킬 수 있도록 충분한 시간을 제공해줄 수 있어야 하며, 놀이가 활발히 이루어질 수 있도록 놀이상황에 따라 필요한 공간을 확장해주거나 다양한 자료를 제공해줄 수 있어야 한다(교육부·보건복지부, 2019b). 이를 위해 교사는 현재 유아의 놀이상황을 판단하고 융통성 있게 놀이시간이나 공간 확보, 자료 지원 등을 통해 자율적으로 놀이를 운영할 수 있어야 한다(조운주, 2020).

둘째, 놀이 관찰 및 이해자로서의 교사이다. 교사는 유아에게 적절한 놀이 지원을 위해 무조건적 개입이나 지원이 이루어지기보다 현재 실행 중인 유아의 놀이에 관한 세심한 관찰을 할 수 있어야 한다(권귀염, 2018). 또한, 유아의 시선으로 충분히 놀이를 관찰하고 놀이의 의미를 이해할 수 있는 능력을 지녀야 한다(경기도교육청, 2019). 교사는 이러한 놀이 관찰 및 이해를 통해 유아들의 놀이 확장과 발전에 필요한 정보를 얻고 이를 토대로 적절한 지원을 해주어야 한다(이숙재, 2007).

셋째, 놀이참여 및 제안자로서의 교사이다. 교사는 함께 놀이에 참여하면서 유아의 놀이과정이 배움으로 이어질 수 있도록 적절한 질문과 제안을 해주는 역할을 수행할 수 있어야 한다(교육부·보건복지부, 2020). 교사는 유아의 놀이에 진정으로 즐거움을 느낄 수 있어야 온전히 놀이에 참여할 수 있으며(길효정, 엄세나, 2021), 유아의 놀이 경험이 풍부하게 일어나면서 새롭고 다양한 생각을 해볼 수 있도록 지원해주기 위해 교사의 놀이참여 및 제안이 필요하다(박민정, 2019).

교사의 적절한 놀이 지원은 유아의 놀이가 활성화되고 양적, 질적으로 향상되는 것을 돕는다(박찬옥, 정남미, 박현주, 2020). 따라서 지금까지 살펴본 교사의 역할을 수행하며 놀이지원이 이루어진다면 영유아의 놀이 경험은 배움으로 이어질 수 있을 것이다.

놀이지원역량과 관련된 연구를 살펴보면 다음과 같다. 교수창의성이 높은 교사일수록 놀이지원역량의 수준이 높게 나타났는데, 교수창의성이 높은 교사는 영유아에게 창의적으로 가르치고, 놀이상황에 잘 대처하면서 적절한 상호작용을 통해 영유아의 놀이에 긍정적인 영향을 주었다(임진숙, 2021). 또한, 2019 개정 누리과정과 관련하여 놀이지원의 방법에 대한 이해도가 높은 교사일수록 놀이상황을 고려하여 시간, 공간, 상호작용 등을 통해 놀이지원이 적절하게 이루어졌고, 유아가 놀이를 통해 스스로 경험하고 배우는 정

도가 높았다(천연주, 2021).

교육현장에서 교사의 놀이지원을 실행한 연구도 이루어졌다. 교사의 놀이지원역량을 증진시키기 위해 개발된 그림책을 활용한 프로그램을 경험하고 현장에 적용해 본 교사는 프로그램을 통해 놀이지원에 대한 방향성을 찾을 수 있게 되고, 자신감과 유능감을 갖게 되었다(전혜진, 2021). 유아들의 자유놀이가 이루어질 때 놀이지원을 실행한 교사는 놀이에 대한 지원과 개입 이전에 유아들의 놀이상황을 면밀하게 관찰해야 할 필요성을 이야기하면서, 적절한 시기에 교사 개입의 정도를 조절해나가면서 유아의 놀이가 확장될 수 있도록 지원해주어야 한다고 하였다(전은진, 2021). 또한, 유아가 주도하여 놀이가 이루어질 수 있도록 지원해주기 위해 교사는 유아가 흥미와 관심을 보이는 놀이를 따라가는 태도를 가져야 하며, 이를 바탕으로 놀이 관찰을 통해 놀이 진행 상황에 적절한 교사의 지원과 개입이 이루어질 때 유아는 놀이에 능동적이고 자유롭게 참여하는 모습을 보였다(김보선, 2021). 영아에게 놀이지원을 실행한 정미숙(2013)은 실제 현장에서 영유아들에게 놀이를 지원해줄 때 영유아에 대한 특성을 반영하여 적절한 지원이 이루어져야 함을 이야기하면서, 서로 다른 기질을 가진 영아의 성향을 관찰하고 이해한 내용을 바탕으로 각 영아에게 맞는 적절한 방법을 적용하여 놀이를 통해 의미 있는 경험을 할 수 있도록 지원해주어야 하는 필요성을 제기하였다.

지금까지 살펴본 바와 같이 영유아가 주도하여 놀이가 이루어지고 배움을 경험하기 위해 교사가 영유아의 놀이에 관심을 가지고 주의 깊은 관찰을 통하여 적절한 지원이 이루어져야 함을 살펴볼 수 있으며, 이를 위해 필요한 교사의 놀이지원역량의 중요성에 대해 알 수 있다.

2. 놀이성

1) 놀이성의 개념

놀이성의 개념을 살펴보기에 앞서 놀이에 대한 의미를 간단히 살펴보면, 놀이는 어린 시절 놀잇감을 가지고 놀았던 것을 의미할 뿐만 아니라, 더 넓은 의미로 성인이 되어서도 일상생활 속에서 다양한 방면에서 경험하는 인간의 행위이며 문화보다 더 오래된 하나의 현상이다(Huizinga, 2010). 그만큼 놀이는 오래되고 우리와 밀접한 관련이 있음을 의미한다. 놀이성은 이러한 ‘놀이’라는 고유어와 성품, 성질 등을 의미하는 한자어 ‘性(성)’이 결합된 단어로, 사전적 의미는 ‘여러 사람과 모여서 즐겁게 노는 일, 또는 그런 활동이 띠는 성질’이다(국립국어원 우리말샘, 2021).¹⁾ 즉 놀이성은 놀이가 띠는 성질이라고 볼 수 있다. 사람마다 선호하는 놀이의 종류나 방법이 다른 것처럼, 사람마다 놀이성이 다를 수 있으며, 이는 사람들이 가지고 있는 성향이나 특성과 관련이 있다. 놀이성은 개인적인 성향을 나타내는 것뿐만 아니라 놀이를 잘할 수 있는 능력을 의미하기도 한다(EBS 놀이의 반란, 2013).

연구를 통해 이루어진 놀이성에 대한 정의는 학자마다 조금씩 다르다. 먼저 국외 연구를 살펴보면, Lieberman(1965)은 놀이성이 개인이 가지고 있는 고유의 성격특성이라고 정의하면서, 아이들의 놀이를 살펴보면 각자 개인의 특성에 따라서 놀이하는 행동이나 모습에 차이가 나타난다고 하였다. 비슷한 맥락에서 Wolf와 Grollman(1982)은 놀이성을 개인적인 성향이라고 하면

1) 우리말샘은 국립국어원에서 관리하는 우리말 사전으로, 우리나라 국민 누구나 참여하여 함께 만들고, 자유롭게 이용할 수 있는 개방형 사전이다. 우리말샘에 등재된 표제어는 표준국어대 사전에 실린 표준어는 아니지만, 우리 생활에서 현실적으로 많이 쓰이고 있다는 것을 뜻한다.

서, 놀이할 때 나타나는 신체적, 인지적인 행동이나 즐거움의 표현과 같은 태도나 행동을 놀이성이라고 하였다. 또한, 놀이성은 개인이 가진 내적 성향이면서 놀이하고자 하는 행동을 일으키는 태도로 심리학적 개념을 의미하기도 한다(Rogers, 1998). 또 다른 관점에서 Bundy(1993)는 놀이성을 놀이의 질을 결정하는 질적 특성이라고 하였고, 아동이 놀이하는 과정에서 즐거움을 얻는 내적 동기, 놀이에서 자신의 행동을 책임지고 통제하는 내적 통제, 현실에서 벗어나서 상상하며 놀이하는 것을 뜻하는 현실감 부재가 상호작용하면서 놀이에 영향을 미친다고 하였다.

국내 연구에서 정의된 놀이성의 의미를 살펴보면, 놀이성이란 개인의 개별적인 특성으로 행동을 일으키는 성향이나 태도를 의미하며, 개인의 환경에서 영향을 받아 나타난 특성이고(김영희, 1995), 개인의 심리적 성격특성이며 놀이 활동에 즐거움을 느끼기 위해 상상력을 발휘하면서 재미있는 놀이를 하거나 참여하는 정도를 의미한다(조옥미, 2005). 비슷한 맥락에서 놀이성은 개인이 가진 인성적인 특성으로, 놀이하는 과정에서 이루어지는 놀이 행동에서 관찰될 수 있다고 하면서 유아의 발달과정과도 관련이 있다(김주혜, 2008). 놀이성을 놀이 활동에서 나타나는 개념으로 정의할 뿐만 아니라 놀이를 넘어 개인의 삶과 관련하여 정의되기도 한다. 이러한 측면에서 놀이성은 자신이 처한 상황에 대해서 긍정적이고 적극적으로 임하면서 성장하고 만족감을 느끼며 발전할 수 있는 성격적인 특성을 의미한다(송은혜, 2008). 또한, 인간의 발달과 성장에 도움을 주는 긍정적인 요소로 행복한 삶을 사는 데 중요하게 작용하는 성격적인 특성이라고 볼 수 있다(김주영, 2020).

놀이성의 의미는 구성요소를 통해서도 이해할 수 있는데, 놀이성의 구성요소는 놀이성 측정 척도의 구성요소로 살펴볼 수 있다. 아동의 놀이성 척도(CPS, Child's Playfulness Scale)는 놀이성을 어떠한 것도 재미있는 놀이

로 만들 수 있는 개인의 내적 성향 중 하나라고 본 관점에 기초하여 만들어졌으며 구성요소로는 신체적 자발성, 사회적 자발성, 인지적 자발성, 즐거움의 표현, 유머 감각이 있다(Barnett, 1991). 놀이보다는 일을 하는 성인은 아동과는 다른 관점에서 검사해야 한다고 해서 만들어진 성인의 놀이성 척도(The Adult Playfulness Scale)에서는 놀이성의 개념을 성인이 가지고 있는 즐거움을 위해 재미있고 기발한 방법으로 활동에 참여하려는 성향을 의미하는 성격의 특성이라고 보았으며, 자발성, 표현력, 재미, 창의성, 익살스러움으로 구성되어 있다(Glynn & Webster, 1992). 또 다른 성인용 놀이성 척도(PSA, Playfulness Scale for Adults)에서는 놀이성을 오직 놀이의 재미의 측면을 가장 중점으로 여겼고, 재미 추구, 유머감각, 우스꽝스러움, 비형식성, 기발함으로 구성되어 있다(Schaefer & Greenberg, 1997). 비교적 최근에 성인용 놀이성 척도를 개발한 Proyer(2017)는 OLIW(Other-directed, Lighthearted, Intellectual, Whimsical)로 놀이성을 자신이 경험하는 모든 상황을 즐겁고 관심 있게 받아들이는 개인차를 가진 변인으로 정의하였고, 구성요소로는 타인지향성, 마음이 가벼운, 지적인 활동을 즐기는, 독특성으로 구성요소를 제시하였다. 이와 같이 살펴본 다양한 놀이성의 의미와 구성요소에 대해 살펴보았는데, 놀이성의 개념에서 공통적인 특성을 살펴보면, 여러 놀이성의 척도를 통해 살펴본 놀이성의 구성요소는 모든 놀이성 척도마다 공통적으로 존재하는 요소가 있었는데, 유머, 즐거움 등과 같은 재미와 관련된 요소가 들어가 있음을 알 수 있다.

이처럼 놀이성은 모든 개인이 가지고 있는 고유의 성격특성으로 내적인 성향을 의미한다. 또한, 놀이성은 놀이 활동에서 나타나는 태도나 성향일 뿐 아니라 일상적인 생활 속에서 나타나는 전반적인 행동이나 태도와 같은 모습을 뜻하기도 한다.

2) 영유아교사의 놀이성과 관련요인

놀이성에 대한 정의 혹은 관련된 연구는 영유아를 중심으로 활발히 이루어졌다. 놀이는 영유아들에게 가장 가까이 있고, 그들은 놀이와 밀접한 관계를 맺으며 세상을 배우고 경험하는 존재이기 때문이다. 반면, 성인의 놀이성을 대상으로 이루어진 연구나 관심은 미흡하였는데, 놀이가 전부이던 영유아기를 지나 점차 성장하여 성인이 되면 놀이와 자연스럽게 멀어지게 되면서 놀이가 아닌 사회의 일을 하며 대부분 시간을 보낸다고 보았기 때문이다(Csikszentmihalyi, 1979; 이소영, 2019 재인용). 하지만 놀이성은 인간이 가지고 있는 내적 성향이면서 성격특성 중 하나라고 바라보는 관점에 따라, 성인의 놀이성 또한 삶에 있어서 큰 영향을 미친다(박현숙, 2003). 특히, 교사는 유아의 놀이에 참여하거나 직접적으로 유아와 상호작용을 하면서 유아의 발달을 돕는 존재로 교사의 놀이성에 대한 중요성이 강조되고 있다(이혜영, 2020).

교사의 놀이성에 대한 정의를 살펴보면, 유아교사의 놀이성은 교사가 가진 개인적인 성향을 의미하는 것뿐만 아니라 유아와 상호작용하며 영향을 주는 사회적 환경의 한 요소로, 유아의 놀이를 수용하고 반응할 수 있는가를 의미한다(김미란, 2020). 또 다른 정의로 교사의 놀이성이란 유아의 전인적인 발달에 영향을 주는 놀이에 대한 태도로써, 놀이 및 교육 활동에 즐겁고 적극적으로 참여하는 개인의 성격특성이다(안미경, 2020). 비슷한 맥락에서 교사의 놀이성은 교육 활동에 긍정적으로 참여를 하면서, 유아를 교육하는 과정에서 발생하는 다양한 상황도 즐겁게 받아들이려는 성향으로 정의할 수 있다(이재민, 2020).

이처럼 교사의 놀이성에 대한 의미는 교사가 가진 개인적인 내적 특성을 토대로 영유아와의 놀이 활동에서 나타나는 태도나 성향으로 이해할 수 있

다. 이는 교사마다 가지고 있는 놀이성이 다르기 때문에 같은 놀이상황이더라도 놀이성에 따라서 보이는 태도나 놀이지원 방향에 차이가 있을 수 있음을 의미한다.

다른 관점에서 교사가 인식하고 있는 놀이성에 대해 살펴보면, 교사는 자신이 가지고 있는 놀이성이 어릴 적 놀이경험을 통해 생겨났다고 인식하고 있었는데, 영유아기에 자유롭고 허용적인 분위기에서 놀이했던 경험들이 놀이성에 긍정적인 영향을 주었다고 하면서 특히 가족의 영향이 컸다고 하였다(정지혜, 2021). 이와 같은 맥락에서 볼 때 교사는 아이들의 놀이를 지원해주기 위해서 먼저 자신이 어린 시절에 어떠한 놀이를 했었고, 놀이하면서 어떠한 감정을 느꼈었는지 다시 기억하며 되살려 볼 필요가 있으며, 그 과정에서 교사가 먼저 놀이했을 때 느꼈던 긍정적인 감정들을 알고, 진정으로 아이들의 놀이를 이해하면서 함께 즐겁게 놀이할 수 있어야 한다(Brown & Vaughan, 2010). 또한, 교사가 놀이에 대해 즐거움을 느끼면서 스스로 놀이할 수 있어야 유아의 놀이도 격려해줄 수 있어야 한다(김경은, 2014). 이처럼 영유아기는 그 당시에 했던 놀이경험을 토대로 놀이성이 형성되는 중요한 시기이고, 영유아의 놀이성은 성인의 영향을 많이 받기 때문에 교사의 놀이성이 중요하다고 볼 수 있다. 교사가 먼저 자신의 놀이성에 영향을 주었던 놀이경험을 알고, 놀이를 즐길 수 있어야 영유아의 놀이성 형성을 도와주기 위해 적절한 놀이지원이 일어날 수 있다.

교사의 놀이성은 교사가 교육현장에서 필요한 교사의 여러 역할과 관련이 있었으며 이를 통해 교사의 놀이성의 중요성을 확인할 수 있었는데, 관련 연구를 살펴보면 다음과 같다. 교사가 놀이성이 높을수록 긍정적인 놀이신념을 가지고 있었으며, 놀이성이 높은 교사는 학습보다 놀이를 통한 과정에서 유아들이 긍정적인 발달이 이루어질 수 있다고 생각하고 있었다(이민영, 2020). 또한, 놀이상황에서 교사의 놀이성은 즐거운 태도를 가지는 것과 관

련이 있고, 놀이성이 높을수록 교사 스스로 놀이지도와 관련된 능력에 대해 자신감을 형성하여 교사로서 필요한 역할을 수행하는 데에 긍정적인 효과를 주었다(안미경, 2020). 교사의 놀이성은 교수창의성과 유의미한 관계가 있었는데, 놀이성이 높은 교사일수록 개방적이고 상상하기를 좋아하는 성향이 높아져 확장된 사고를 통해 새롭게 문제를 해결할 수 있는 것으로 나타났다(최미라, 2021). 다음으로 문제행동 지도전략과 관련하여 교사의 놀이성이 높을수록 유아에게 긍정적이고 예방적인 전략을 사용하는 것으로 나타났으며 지도전략에 긍정적인 영향을 주었다(김정숙, 2020). 이처럼 교사의 놀이성은 교사가 유아들과 함께 지내면서 보이는 여러 다양한 교사의 역할과 유의미한 관계가 있고, 긍정적인 영향을 미치는 주요한 요인 중 하나임을 알 수 있다.

이러한 교사의 놀이성이 교육현장에서 볼 수 있는 교사의 역할과 관련된 요인에 관한 연구 외에 일상적인 생활에서 영향을 미치는 연구를 살펴보면 다음과 같다. 놀이성을 개인이 가진 고유의 내적 특성으로 바라본 관점에서 이루어진 교사의 놀이성과 성격특성과의 관계를 살펴본 연구에서는 성격특성에서 개방성, 외향성, 원만성과 정적 상관관계가 있었는데, 놀이성이 높을수록 개방적이며 외향적이고, 타인을 존중하는 성격을 가진 것으로 나타났다(황은희, 2020). 교사의 행복감과 관련한 연구에서 교사의 놀이성과 유의미한 관계가 있는 것으로 나타났는데, 놀이성이 높을수록 교사가 즐거움과 재미를 추구하는 성향이 높고, 그러한 상태를 행복하다고 느끼는 경향을 보여 놀이성이 행복감에 높은 영향을 주는 것으로 나타났다(류은주, 2021). 놀이성이 풍부한 사람은 다른 사람들이 지루하거나 재미없어하는 상황이라도 즐겁게 만들면서 긍정적인 정서를 경험할 확률이 높고, 놀이성이 낮은 사람보다 내적 동기에 의한 행동을 하기에 자신이 하는 일에 대해서 만족감을 느낄 가능성이 높은 것으로 나타났는데, 이는 같은 상황이라도 놀이성

이 높은 사람이 스트레스의 영향을 덜 받고, 회복하는 데에도 쉬울 것임을 의미한다(Staempfli, 2007). 이와 같은 맥락에서 놀이성이 높은 교사일수록 직무소진이 적게 일어나는 것으로 나타났는데, 이는 많은 직무소진이 발생할 수 있는 상황이라고 하여도 놀이성이 높은 교사는 상황을 긍정적으로 바라보며 대처하려고 하는 태도를 보이는 것을 의미한다(이영미, 민하영, 2021). 이와 같이 교사의 놀이성은 교사가 평소의 생활에서 보이는 삶의 태도나 성향과 관련이 있음을 알 수 있다. 자신의 삶에 대해 만족을 느끼고 즐거움과 행복을 경험하는 데 영향을 미치는 것으로 보아 놀이성은 어릴 적 놀이에서만 아니라 성인이 된 이후에도 중요한 요소임을 생각해볼 수 있다.

이처럼 교사의 놀이성은 현장에서 나타나는 여러 가지 교사의 역할 관련이 있을 뿐만 아니라 교사의 삶에서 개인적인 측면에서도 영향을 미치고 있음을 알 수 있다. 놀이성을 성격특성 중 하나로 본 것처럼, 놀이성은 영유아와 함께 놀이하거나 상호작용이 이루어질 때와 같이 놀이와 관련된 어떤 특정한 상황에서만 발현하여 영향을 미치는 것이 아니라 평소의 생활에서 할 수 있는 생각이나 행동에서 영향을 미치는 요인임을 알 수 있다.

교사의 놀이성과 영유아와 관련된 연구를 살펴보면, 교사의 놀이성이 교사-유아 상호작용을 돕는 중요한 요인으로 교사의 놀이성이 높을수록 긍정적인 상호작용이 이루어지고 유아의 사회적, 정서적 발달에 영향을 주었다(서향원, 2019). 비슷한 맥락에서 놀이성이 높은 교사는 영아의 놀이를 지지해주고, 적절한 개입을 통해서 영아와의 긍정적인 상호작용이 이루어졌으며, 교사의 놀이성이 영아의 발달과정에 있어서 도움을 주는 중요한 영향을 미치는 것으로 나타났다(조숙영, 2021). 또한, 교사와 영아와의 관계에서 놀이성이 높은 교사는 적극적이고 즐겁게 놀이 활동에 임하여 영아와 친밀하고 갈등을 적게 느끼는 관계를 맺는 것으로 나타났다(이재연, 2017). 교사의 놀

이성은 교사와 영유아와의 관계에서뿐만 아니라 영유아가 맺는 또래와의 관계에도 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났는데, 놀이성이 높은 교사의 재미와 자유를 추구하는 적극적인 행동으로 유아의 놀이를 긍정적으로 바라보고 격려해줌에 따라 또래들 사이의 놀이 행동이 높아지고 긍정적인 상호작용이 이루어지면서 또래들과 잘 어울릴 수 있도록 적극적으로 지원해주었다(이혜영, 2020). 교사의 놀이성은 유아의 놀이성에도 영향을 미치는 것으로 나타났는데, 놀이성이 높은 교사가 유아의 놀이에 대해 공감해주고 놀이의 의미를 이해해주는 과정에서 적절한 지원이 이루어져 유아의 놀이성에 긍정적인 영향을 주었다(김미란, 2020). 이처럼 교사의 놀이성은 영유아의 놀이와 발달, 관계의 측면에서 직간접적인 영향을 미치는 중요한 요인임을 알 수 있다.

영유아들은 하루 중 많은 시간을 영유아교육기관에서 생활하면서 대부분의 놀이경험이 이루어진다는 것을 생각하면, 기관에서 함께 지속적으로 놀이를 관찰하고 참여하고, 지지하거나 개입하는 등 영유아의 놀이에 영향을 미치는 교사의 놀이성이 중요하다(권혜진, 2012). 이처럼 교사는 영유아의 놀이를 가장 가까운 곳에서 접하는 과정에서 여러 역할을 하면서, 영유아에게 여러 방면에서 영향을 미치는 중요한 존재로, 영유아 놀이의 질을 높이고 놀이가 제대로 이루어지기 위해 교사의 놀이성은 중요하다는 것을 알 수 있다.

3. 교수창의성

1) 교수창의성의 개념

교수창의성의 개념을 살펴보기에 앞서 창의성의 개념을 먼저 살펴보면,

교육심리학 용어사전에서의 사전적 의미로 창의성은 ‘새롭고 독창적이고 유용한 것을 만들어 내는 능력’, ‘전통적인 사고방식을 벗어나서 새로운 관계를 창출하거나 비일상적인 아이디어를 산출하는 능력’이라고 하였으며 창의성의 개념은 다양하게 정의될 수 있다고 하였다(한국교육심리학회, 2000).

창의성은 학자에 따라 다르게 정의될 수 있는데, Osborn(1953)은 창의성이 소수의 사람만이 가지고 있는 능력이 아니라, 개인마다 그 수준의 차이는 존재하나 모든 인간이 보편적으로 가지고 있는 능력이자 특성으로서 일상생활에서 어떠한 문제 상황이 발생하였을 때 자기 나름대로 새로운 방법을 모색하여 해결하는 활동을 의미한다고 보았다(전경원, 2014 재인용). 창의성을 지적인 능력으로 여기는 관점에서 바라본 창의성은 확산적인 사고와 과정을 강조하며, ‘새롭고 신기한 것을 낳는 힘’이라고 정의할 수 있으며(Guilford, 1967; 이운옥, 2013 재인용), 새롭고 독특한 아이디어로 새로운 시각으로 문제를 바라보아 해결하는 능력을 의미한다(Torrance, 2005). 이러한 창의성은 개인이 겪는 가정, 학교 혹은 사회와 같은 환경 속에서 이루어지는 상호작용에 영향을 받아 발현되는 것이라고 하였다(Urban, 1996).

이처럼 창의성은 바라보는 관점에 따라 다양하게 정의될 수 있고, 누구나 가지고 있는 능력이지만 개인마다 가지고 있는 인지적 능력과 성격특성, 혹은 환경적 요인에 따라 각자의 창의성 발달수준이 다르게 나타날 수 있다. 즉 창의성은 개인이 가지고 있는 재능이나 성향, 혹은 주변 환경과의 상호작용에 따라 발달할 수 있는 능력이라고 볼 수 있다.

교수창의성은 이러한 창의성의 의미를 바탕으로 하여 만들어진 용어로 볼 수 있는데, 교수(敎授)라는 가르치는 의미가 더해진 것이다(국립국어원 표준국어대사전, 2021). 교수를 통해 교사는 학습자에게 경험을 제공하고, 학습자는 교사가 제공한 경험을 통해서 학습하게 된다(Walle, 2008). 유아교육 기관에서 이루어지는 교수는 교육 활동 속에서 유아와의 상호작용을 통해 이

루어지는 교수 행동을 포함한 교육 상황에서 일어나는 것이라고 하였다(김연수, 2017).

교수창의성은 교수-학습 과정에서 교사로서의 창의적인 능력이 실제로 발휘되어 나타나는 것을 의미한다(백영숙, 김희태, 2008). 교사가 가진 창의적인 능력을 통해 학습 과정을 창의적인 방향으로 이끌어 나갈 수 있고, 이러한 교수 상황 속에서 학습자는 자신의 사고를 확장하고, 새로운 관점에서 기존의 사고를 다르게 생각해 보는 기회를 경험할 수 있다(김희태, 백영숙, 2009). 교수창의성을 교사의 전문적인 부분으로 바라보는 관점에서 교수창의성은 교사가 자신이 가지고 있는 지식이나 경험을 바탕으로 학습자의 현재 상황을 이해하여 그 상황에서 창의성을 위한 가장 적합한 교수 방법을 판단하는 능력을 의미한다(최미정, 2006). 영유아교육에서 교수창의성은 교사가 영유아들이 가지고 있는 잠재적인 능력을 확장 시키는 과정을 통해 창의성을 이끌 수 있는 교수 활동을 의미한다(전솔이, 2020). 또한, 놀이를 통하여 세상을 배우고 경험하는 영유아에게 있어 적용되는 교수창의성은 교사가 유아의 놀이에 활용할 수 있는 창의적인 방법을 이용하여 유아의 창의성 발달이 이루어질 수 있도록 유아의 놀이환경이나 분위기를 지원하는 것을 뜻한다(이지혜, 이재진, 2015).

교수창의성과 관련된 구성요소를 살펴보면 다음과 같다. Cropley(2004)는 Urban(1996)이 제시한 창의성-요소적 접근 모델을 바탕으로 하여 교사의 교수-학습 과정에서 창의적 능력을 측정하는 검사 도구를 만들었는데, 교수창의성을 구성하는 요인으로 인지적 요인과 인성적 요인으로 나누어 제시하였다. 인지적 요인의 하위구성요인에는 확산적 사고와 행위, 일반적 지식과 사고기반, 특정 영역의 지식기반과 기술이 있고, 인성적 요인에는 집중하여 과제 수행하기, 동기와 동기유발, 개방성과 모호함의 허용으로 이루어져 있다. 교수창의성의 구성요소의 의미를 살펴보면, 확산적 사고와 행위는 교사

가 교수-학습 과정에서 발생하는 문제에 대해 민감성, 독창성, 정교성을 얼마나 사용하고 있는가를 의미하는 요소이고, 일반적 지식과 사고기반은 교사의 사고기술을 활용해 수업 상황을 지각하여 필요한 정보와 자료를 처리하여 사용하는 정도를 뜻한다(박은지, 2020). 특정 영역의 지식기반과 기술은 교사교육을 통해서 습득한 전문적인 지식을 활용하는 정도를 의미하는 요소이며 집중하여 과제 수행하기는 교사가 수업을 계획하여 수행하는 정도를 의미한다(정단비, 2021). 동기와 동기유발은 교사가 창의적으로 교수학습 과정을 운영하는 데 있어 내적 동기가 어떻게 작용하고 있는지를 의미하는 요소이고, 개방성과 모호함의 허용은 교사가 학습자의 다양성을 존중하면서 개방적이고 자유로운 분위기에서 실패에 두려워하지 않고 새롭게 시도해볼 수 있도록 허용해주는 것을 의미한다(우숙정, 2021).

이처럼 교수창의성의 다양한 견해와 구성요소의 의미를 토대로 살펴본 교수창의성의 개념은 영유아들의 잠재적인 창의성을 발현하여 발달시킬 수 있도록 교사가 놀이나 교육 활동 속에서 활용할 수 있는 적합한 교수 활동과 방법을 적용하는 것을 의미한다. 특히, 영유아들이 새롭게 사고를 확장할 수 있는 교수-학습, 즉 배움의 과정에서 이루어진 확장된 놀이나 교육 활동에 맞추어 필요한 물리적, 환경적 요소를 지원해주어 영유아들의 창의성 증진에 도움을 주는 능력을 의미한다고 볼 수 있다.

2) 영유아교사의 교수창의성과 관련요인

교사의 교수창의성은 놀이나 교육 활동에서 적합한 교수 방법을 통해 영유아들의 창의성을 발달시킬 수 있게 적용하는 것을 의미하는 것으로, 영유아들의 창의성 발달에 영향을 미치는 중요한 요인이다(이은빈, 2017). 영유아기는 발달 특성상 인지, 정서, 사회성 등 전인적인 발달이 이루어짐과 동

시에 자유로운 상상력과 함께 다양한 표상 활동이 이루어지는 시기로 창의성이 활발하게 발달하는 중요한 시기라고 볼 수 있으며 영유아기에 창의성의 기초가 만들어지고 이때 습득한 태도나 지식이 앞으로의 삶에 영향을 미칠 수 있다(박찬옥 외, 2020). 또한, 4차 산업혁명이 도래함에 따라 급변하는 사회에서는 새로운 도전과 발상을 통한 창의성을 발휘하는 창의 융합적 인재를 요구하게 되었고, 창의성 발달을 위한 교육의 필요성이 대두되면서 교사에게는 문제해결, 창의성 등과 관련된 역량이 필요하게 되었다(김호현, 김충일, 2018). 영유아 교육과정에서는 영유아기 창의성 발달의 중요성에 대해 강조하면서, 영유아들의 창의성 신장을 위해 창의성 교육을 강조하여왔다(교육과학기술부, 2013; 교육부·보건복지부, 2019a; 보건복지부, 2020). 더욱이 2019 개정 누리과정과 제4차 표준보육과정에서는 영유아가 주도하여 이루어지는 놀이 활동에서 영유아의 창의성이 발달할 수 있도록 적절한 교수행동과 방법을 통해 놀이를 지원해줄 수 있는 교사의 역할이 중요하다.

교사의 교수창의성과 관련된 연구는 다양한 요인과 연관되어 이루어졌다. 교수창의성과 비슷한 의미로 창의적 교수행동이 있는데, 본 연구에서는 같은 의미로 보고 관련된 연구를 살펴보겠다. 교사의 교수창의성과 영유아와 관련된 연구를 살펴보면, 교사의 창의적인 교수행동이 유아의 사고력을 자극하여 개방적이고 새로운 관점을 가지고 확산적인 사고가 이루어질 수 있도록 도와주어 유아의 창의성에 긍정적인 영향을 주는 것으로 나타났다(김정희, 2019). 또한, 교사는 유아교육기관에서 유아와 상당한 시간을 함께 보내는 영향력이 있는 존재로, 교사가 유아와의 다양한 교육적 만남과 상호작용이 이루어지는 과정에서 교사의 창의성과 교사의 창의적 교수행동이 유아의 창의성에 영향을 주었다(김호, 2007). 전래동화를 활용한 창의적 교수 학습방법도 유아의 창의성에 영향을 주었는데, 등장인물이 되어 갈등상황을 해결하기 위해 확산적 사고를 하도록 하거나 동화를 새롭게 꾸며보는 것과

같은 창의적인 교수방법을 통해 유아들이 다양하고 풍부한 경험을 할 수 있게 되어 창의성이 발달했다고 보았다(전순희, 2011). 교수창의성은 유아의 창의성에 유의미한 영향을 준 것뿐만 아니라 유아의 놀이성과도 상관관계가 있는 것으로 나타났는데, 교사가 높은 수준의 교수창의성을 가지고 있으면 유아의 놀이를 개방적인 태도로 바라보고 지원해주기 때문에, 유아가 자신의 호기심과 흥미를 토대로 새롭고 다양한 방법으로 놀이를 시도할 수 있게 되어 유아의 놀이성이 활발하게 나타난다고 하였다(김명애, 2021).

교수창의성과 유아와의 상호작용과의 관계를 살펴보면, 교수창의성이 높은 교사일수록 유아와의 상호작용이 활발하게 이루어졌고, 교사의 적절한 상호작용은 놀이나 교수 상황 속에서 영유아의 확산적인 사고를 돕고 호기심을 불러일으킬 수 있으며 새로운 방법으로 생각하는 방향성을 제시해주는 것으로 나타났다(이경미, 2012). 특히, 유아의 창의적인 사고와 활동을 돕기 위해 교사는 유아의 놀이 활동에 적극적으로 반응하고 놀이상황에 따라 확산적 질문을 하는 것이 필요하다(이지현, 2013). 이러한 교사의 적절한 발문을 통한 언어적 상호작용은 유아가 새로운 발견을 하거나 상상할 기회를 제공해주어 사고를 자극하여 발전할 수 있도록 돕는다는 연구(박일하, 2002)와 같은 맥락으로 볼 수 있다. 이처럼 교수창의성은 영유아와의 상호작용과 관련이 있으며, 영유아의 확산적 사고를 돕기 위한 교사의 발문이 중요함을 알 수 있다.

이처럼 영유아의 창의성 발달을 위해 놀이 활동에서 영유아의 창의성이 발달할 수 있도록 적절한 교수행동과 방법을 통해 놀이를 지원을 해줄 수 있는 교사의 교수창의성이 중요하다는 것을 알 수 있다. 유아의 놀이 활동은 교사의 놀이 지원이나 개입에 의하여 많은 영향을 받으므로(양미옥, 2015), 교사는 아동들의 놀이에 많은 영향을 줄 수 있고, 창의력을 증진시킬 수 있는 중요한 존재인 것이다.

교수창의성과 관련된 여러 변인에 관한 연구에 대해 살펴보면 다음과 같다. 교사의 전문성 발달이 창의적 교수행동에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났는데, 교사의 지식과 기술 등 전문성과 관련된 발달수준이 높은 교사일수록 유아의 흥미와 수준을 고려한 적합한 창의적 교수행동을 통해 교육과정을 실행하고 지원하는 것으로 나타났다(정단비, 2021). 또한, 교수창의성이 높은 교사는 유아들이 자유로운 분위기 속에서 마음껏 주도적인 놀이할 수 있는 환경을 조성해주면서 상상력을 발휘하고 새로운 놀이가 이루어질 기회를 제공해주어 2019 개정 누리과정 실행수준이 높게 나타났으며(김은애, 2021), 여러 사고를 기반으로 하여 교수 활동을 확장하면서 교사의 역할을 더 높은 수준으로 수행하였다(서은희, 2020). 교수창의성은 교사의 성격특성과도 관련이 있는 것으로 나타났는데, 교사가 다양하고 새로운 아이디어의 가치를 추구하는 개방적인 태도와 유아들과 적극적인 상호작용을 하는 외향적인 성격특성이 많이 있을수록 교수창의성이 높게 나타났다(김어진, 2021). 교수창의성에는 교사와 관련된 개인 변인뿐만 아니라 어린이집의 창의적 역량이 영향을 미치기도 하였는데, 어린이집이 개방적인 태도로 자신의 업무를 자율적으로 수행할 수 있는 환경일수록 교수창의성에 긍정적인 영향을 주었고, 교수창의성 증진을 위해 어린이집의 적극적인 지원이 필요한 것으로 나타났다(이윤정, 2020).

이처럼 교수창의성은 교사의 특성이나 능력 등 여러 가지 요인들과 관련되어 있음을 알 수 있고, 영유아기에 중요한 창의성 발달을 위해 교사가 갖추어야 할 필수적인 요인임을 알 수 있다.

III. 연구방법

1. 연구 대상

본 연구에서는 교사의 놀이성과 교수창의성이 놀이지원역량에 미치는 영향을 알아보기 위하여 서울, 경기 및 인천 지역에 소재한 유치원과 어린이집에 재직 중인 영유아교사를 연구대상으로 설문 조사를 실시하였다. 이를 위하여 유아교육기관이나 교사에게 사전에 연락하여 연구 참여에 동의한 교사를 연구대상으로 선정하였다. 회수된 설문지는 종이 설문지 13부, 모바일 설문지 327부로 총 340부였으며 그 중 불성실한 응답을 한 24부를 제외한 316부를 최종 분석에 사용하였다. 이를 바탕으로 빈도 분석을 통해 얻은 본 연구대상의 일반적인 경향은 표 1과 같다.

연구대상의 일반적 배경 중 주요한 내용을 살펴보면, 교사의 연령은 만 26-30세가 138명(43.7%), 만 31-35세가 82명(25.9%)으로 가장 많았다. 교사의 최종학력은 4년제 졸업이 176명(55.7%)이고, 2, 3년제 졸업이 117명(37.0%)을 차지하였다. 교사의 대학전공은 유아교육 전공이 167명(52.2%), 보육전공이 73명(23.1%), 아동관련학과 전공이 64명(20.2%)의 순으로 나타났다. 교사가 재직하고 있는 기관의 유형은 유치원의 경우 사립이 88명(27.8%), 국공립이 37명(11.7%)이고, 어린이집의 경우 국공립이 73명(23.1%), 민간이 67명(21.1%)이다. 교사의 근무경력은 3-6년 미만이 104명(32.8%), 6-10년 미만이 88명(27.8%)이다. 담당하고 있는 반의 연령은 만 3세와 만4세가 각각 72명(22.7%), 만 5세가 50명(15.8%)이다.

<표 1> 연구대상의 일반적 배경

(N=316)

구분		n	%	
교사연령	만 25세 이하	36	11.4	
	만 26-30세	138	43.7	
	만 31-35세	82	25.9	
	만 36-40세	29	9.2	
	만 41세 이상	31	9.8	
최종학력	2, 3년제 졸업	117	37.0	
	4년제 졸업	176	55.7	
	대학원 졸업 이상	18	5.7	
	기타	5	1.6	
대학전공	유아교육과	165	52.2	
	아동관련학과	64	20.2	
	보육관련학과	73	23.1	
	기타	14	4.4	
기관유형	유치원	국공립	37	11.7
		사립	88	27.8
	어린이집	국공립	73	23.1
		직장·법인	40	12.7
		민간	67	21.1
	가정	11	3.5	
근무경력	3년 미만	72	22.7	
	3-6년 미만	104	32.8	
	6-10년 미만	88	27.8	
	10-15년 미만	37	11.7	
	15년 이상	15	4.7	
담당연령	만 0-2세	83	26.2	
	만 3세	72	22.7	
	만 4세	72	22.7	
	만 5세	50	15.8	
	혼합	39	12.3	
전체		316	100	

2. 연구 도구

1) 놀이지원역량

본 연구에서는 교사의 놀이지원역량을 측정하기 위해 김연수(2017)가 개발한 유아교사의 수업역량 도구를 토대로 임진숙(2021)이 수정 보완한 놀이지원역량 도구를 본 연구에서 연구목적에 맞게 수정 보완하여 사용하였다. 임진숙(2021)이 수정 보완한 도구는 총 34문항인데 본 연구에서는 예비연구를 통해 20번 문항을 제외한 총 33문항을 사용하였다.

<표 2> 놀이지원역량 연구 도구의 문항구성 및 신뢰도

하위요인	문항 번호	문항 수	Cronbach's <i>a</i>
내적동기	1, 2, 3	3	.65
교사 정서 및 태도	4, 5, 6, 7, 8	5	.76
놀이지원 개선노력	9, 10, 11, 12	4	.77
지식	13, 14, 15, 16, 17	5	.82
놀이목표	18, 19	2	.68
놀이설계	21, 22, 23	3	.73
놀이운영	24, 25, 26, 27, 28	5	.80
놀이환경 조성	29, 30, 31	3	.68
영유아 평가	32, 33, 34	3	.72
전체	1-34	33	.93

놀이지원역량 도구의 하위요인은 9가지로 내적동기(3문항), 교사 정서 및 태도(5문항), 놀이지원 개선노력(4문항), 지식(5문항), 놀이목표(2문항), 놀이

설계(3문항), 놀이운영(5문항), 놀이환경 조성(3문항), 영유아 평가(3문항)로 구성되어 있다. 이 연구 도구의 척도는 Likert 5점 척도로 점수의 범위는 최저 33점에서 최고 165점이며 점수가 높을수록 놀이지원역량이 높은 것을 의미한다. 본 연구에서 놀이지원역량 도구의 전체 신뢰도는 .93으로 나타났다.

2) 놀이성

본 연구에서 교사의 놀이성을 측정하기 위해 사용한 척도는 Glynn과 Webster(1992)가 개발한 성인용 놀이성 척도(The Adult Playfulness Scale)를 박현숙(2003)이 수정 및 번안하여 타당도를 검증한 검사 도구이다. 본 연구의 교사의 놀이성 척도는 총 22문항으로 하위요인은 4가지로 쾌활성(10문항), 즉흥성(6문항), 기발성(3문항), 상상력(3문항)으로 구성되어 있다. 그러나 본 연구에서는 상상력 요인의 경우 신뢰도가 매우 낮게 나타난 19번 문항을 제외하고 사용하였다.

<표 3> 놀이성 연구 도구의 문항구성 및 신뢰도

하위요인	문항 번호	문항 수	Cronbach's α
쾌활성	2, 3, 4, 9, 11, 12, 13, 15, 17, 21	10	.91
즉흥성	5, 6, 7, 8, 10, 14	6	.77
기발성	1, 16, 18	3	.74
상상력	20, 22	2	.72
전체	1-22	21	.93

각 문항은 형용사가 쌍으로 양 끝에 제시되어 가까운 쪽에 응답하는 방식이며 7점 척도로 응답하게 되어있다. 응답이 오른쪽으로 갈수록 더 높은 점

수로 측정되며, 최저 21점에서 최고 147점으로 점수가 높을수록 놀이성이 높은 것을 의미한다. 본 연구에서 놀이성 도구의 전체 신뢰도는 .93으로 나타났다.

3) 교수창의성

교사의 교수창의성을 측정하기 위해서 본 연구에서는 Cropley(2004)가 개발한 교사 창의성 검사 도구를 최미라(2021)가 수정 보완한 것을 본 연구에서 연구목적에 맞게 수정 보완하여 사용하였다.

<표 4> 교수창의성 연구 도구 문항구성 및 신뢰도

구분	하위요인	문항 번호	문항 수	Cronbach's <i>a</i>
	확산적 사고와 행위	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	8	.83
인지적 요인	일반적 지식과 사고기반	9, 10, 11, 12, 13, 14, 15	7	.78
	특정 영역의 지식기반과 기술	16, 17, 18, 19	4	.72
	집중하여 과제 수행하기	20, 21, 22	3	.65
인성적 요인	동기와 동기유발	23, 24, 25, 26, 27	5	.77
	개방성과 모호함의 허용	28, 30, 31, 32, 33, 34, 35	7	.76
	전체	1-35	34	.92

본 연구에서는 총 35문항의 도구를 예비연구를 통해 29번 문항을 제외하고 총 34문항을 사용하였다. 교수창의성 도구는 인지적 요인과 인성적 요인으로 구분하며, 인지적 요인의 하위요인으로는 확산적 사고와 행위(8문항), 일반적 지식과 사고기반(7문항), 특정 영역의 지식기반과 기술(4문항)로 구성되어 있다. 인성적 요인의 하위요인으로는 집중하여 과제 수행하기(3문항), 동기와 동기유발(5문항), 개방성과 모호함의 허용(7문항)으로 구성되어 있다. 본 연구 도구의 척도는 Likert 5점 척도로, 점수의 범위는 최하 34점에서 최고 170점이며 점수가 높을수록 교수창의성이 높다는 것을 의미한다. 본 연구에서 교수창의성 도구의 전체 신뢰도는 .92로 나타났다.

3. 연구 절차

1) 예비연구

본 연구를 실행하기 전에 연구 도구의 문항에 응답하는데 필요한 시간과 문항에 대한 이해도와 검토를 하기 위하여 2021년 7월 7일부터 9일까지 예비연구를 진행하였다. 본 연구에 포함되지 않는 서울 어린이집에 근무 중인 영유아교사 7명을 대상으로 직접 설문지를 배부 및 회수하였으며 연구 도구가 적합한지 확인하였고, 평균적으로 7분 내외의 시간이 소요되었다.

추후 2021년 7월 14일에서 15일 2일 동안 3명의 유아교육을 전공 중인 대학원생을 대상으로 추가적인 예비연구를 시행하였으며, 그 결과 일부 문항을 수정 및 삭제하였는데, 이에 대한 내용은 다음과 같다.

교사의 놀이성 연구도구에서 각 문항의 양 끝에 있는 형용사의 위치를 바꾸어 사용하였는데, 설문 응답의 Likert 척도가 내림차순으로 되어있던 박현숙(2003)의 도구를 본 연구에서 사용자의 이해 및 응답 편의를 위해 다른

연구 도구와 같은 오름차순으로 변경하여 사용하였다.

교수창의성 연구도구에서 11번 ‘나는 스스로 주제에 적합한 학습 목표를 설정하였는지 평가하고 있는가?’ 문항이 학습에 초점을 두고 있어서 제4차 표준보육과정과 2019 개정 누리과정을 운영하는 교육현장 특성을 반영하여, ‘학습’을 ‘놀이 및 교육활동’으로 변경하였다. 22번 ‘나는 영유아들이 집중할 수 있는 환경을 마련하는가?’ 문항은 무엇에 집중하는지가 명확하지 않다는 의견을 반영하여, ‘놀이 및 교육활동’을 추가하여 ‘나는 영유아들이 놀이 및 교육활동에 집중할 수 있는 환경을 마련하는가?’로 수정하였다. 28번 ‘유치원(어린이집)은 전통적인 수업을 하기 위한 장소일 뿐만 아니라 흥미와 모험의 장소라고 여기는가?’ 문항에서 전통적인 수업의 의미를 정확히 정의 내리기 어렵다는 의견을 반영하여 그 부분을 삭제하고 ‘유치원(어린이집)을 흥미와 모험의 장소라고 여기는가?’로 수정하였다. 29번 ‘내가 진행하는 수업은 영유아와 밀접한 생활주제 중심인가?’라는 문항은 제4차 표준교육과정 및 2019 개정 누리과정의 방향이 수업, 생활주제 중심을 지양하기에 삭제하였다.

놀이지원역량 연구도구에서 1번 ‘나는 나의 놀이지원을 통해 영유아의 발달을 이끌 수 있다고 생각한다.’ 문항에서 ‘이끌다’는 표현이 교사 주도적으로 여겨진다는 의견을 반영하여 ‘지원할 수 있다.’로 변경하였다. 20번 ‘나는 생활주제에 적합하게 놀이 활동목표를 수립한다.’라는 문항은 생활주제에 맞춘 계획된 활동을 지양하는 제4차 표준보육과정 및 2019 개정 누리과정의 방향과 다르다고 판단하여 삭제하였다.

2) 본 연구

본 연구는 2021년 9월 14일부터 2021년 9월 30일까지 총 2주간 설문 조사

를 진행하였다. 연구 참여에 동의한 서울, 경기 및 인천 지역에 있는 유치원과 어린이집에 근무 중인 영유아교사 340명을 대상으로 설문 조사가 이루어졌다. 설문 조사 방법으로는 온라인으로 응답할 수 있는 설문지를 만들어 조사 링크를 알려주었고, 또는 일부 기관에 직접 방문하여 연구에 관한 간단한 설명을 하면서 설문지를 배부 및 회수하거나 온라인 설문 주소를 안내하여 응답할 수 있도록 하였다. 직접 방문하여 배부 및 회수한 종이 응답지 13부, 온라인 응답지 327부로 모두 340부가 회수되었고, 이 중에서 불성실한 응답을 한 24부를 제외한 총 316부를 본 연구에 사용하였다.

4. 자료 분석

본 연구에서의 자료 분석은 수집한 자료를 토대로 SPSS 26.0 프로그램을 이용하여 자료를 분석하였다.

첫째, 연구대상인 영유아교사의 일반적 배경을 분석하기 위해서 빈도 분석을 실시하였다.

둘째, 본 연구에서 사용된 영유아교사의 놀이성, 교수창의성 및 놀이지원역량의 연구 도구 신뢰도를 확인하기 위해 *Cronbach's a*를 산출하였다.

셋째, 영유아교사의 놀이성, 교수창의성과 놀이지원역량의 일반적 경향성을 알아보기 위해 기술통계 분석을 실시하였다.

넷째, 영유아교사의 놀이성, 교수창의성 및 놀이지원역량의 관계를 알아보기 위해 상관분석을 통해 Pearson 상관계수를 산출하였다.

다섯째, 영유아교사의 놀이성, 교수창의성이 놀이지원역량에 미치는 영향을 알아보기 위해 중다회귀분석을 실시하였다.

IV. 연구결과 및 해석

1. 영유아교사의 놀이성과 교수창의성 및 놀이지원역량의 일반적 경향

영유아교사의 놀이성과 교수창의성 및 놀이지원역량의 일반적 경향을 알아보기 위해 기술통계 분석을 실시하였고, 각 변인의 평균과 표준편차를 산출한 결과는 표 5와 같다.

<표 5> 영유아교사의 놀이성과 교수창의성 및 놀이지원역량의 하위요인별 평균과 표준편차 (N=316)

변인	하위요인	M	SD	
놀이성	쾌활성	5.35	.95	
	즉흥성	4.18	1.05	
	기발성	4.64	1.27	
	상상력	5.40	1.18	
	놀이성 전체	4.91	.92	
교수 창의성	확산적 사고와 행위	4.05	.46	
	인지적	일반적 지식과 사고기반	3.95	.48
	요인	특정 영역의 지식기반과 기술	3.89	.58
	인지적 요인 전체	3.98	.43	
	인성적 요인	집중하여 과제 수행하기	3.86	.66
		동기와 동기유발	4.04	.48
		개방성과 모호함의 허용	3.98	.46
		인성적 요인 전체	3.97	.43
	교수창의성 전체	3.97	.41	

놀이 지원 역량	내적동기	4.07	.54
	교사 정서 및 태도	4.10	.48
	놀이지원 개선노력	3.61	.74
	지식	3.94	.54
	놀이목표	4.08	.61
	놀이설계	3.86	.65
	놀이운영	4.04	.49
	놀이환경 조성	4.06	.54
	영유아 평가	3.90	.65
	놀이지원역량 전체	3.98	.42

교사의 놀이성의 일반적 경향을 7점 척도의 기준으로 살펴보면 전체 평균은 4.91($SD=.92$)으로 나타났다. 교사의 놀이성의 하위요인에서는 상상력의 평균이 5.35($SD=.95$) 가장 높았고, 그 다음으로 쾌활성($M=5.35$, $SD=.95$), 기발성($M=4.64$, $SD=1.27$), 즉흥성($M=4.18$, $SD=1.05$)의 순으로 높게 나타났다. 이는 7점 척도의 평균값에 비추어볼 때, 본 연구에 참여한 교사의 놀이성의 전체 평균은 높은 편이라고 해석할 수 있다.

교수창의성의 일반적 경향을 5점 척도의 기준으로 볼 때 전체 평균은 3.97($SD=.41$)으로 나타났다. 교수창의성의 하위요인으로 인지적 요인의 전체 평균은 3.98($SD=.43$), 인성적 요인의 전체 평균은 3.97($SD=.41$)으로 나타났다. 인지적 요인과 인성적 요인의 세부 요인을 살펴보면, 인지적 요인은 확산적 사고와 행위($M=4.05$, $SD=.46$), 일반적 지식과 사고기반($M=3.95$, $SD=.48$), 특정 영역의 지식기반과 기술($M=3.89$, $SD=.58$)의 순으로 높게 나타났다. 인성적 요인은 동기와 동기유발($M=4.04$, $SD=.48$), 개방성과 모호함의 허용($M=3.98$, $SD=.46$), 집중하여 과제 수행하기($M=3.86$, $SD=.66$)의 순으로

로 나타났다. 이는 5점 척도의 평균값에 비추어볼 때 본 연구에 참여한 교사의 교수창의성의 전체 평균은 높은 편이었으며, 인지적 요인과 인성적 요인은 거의 유사한 수준으로 나타났다.

놀이지원역량의 일반적 경향으로 5점 척도 기준을 고려해 살펴본 결과 전체 평균은 3.98($SD=0.42$)로 나타났다. 하위요인으로는 교사 정서 및 태도의 평균이 4.10($SD=0.48$)으로 가장 높았고, 그 다음으로 놀이목표($M=4.08$, $SD=0.61$), 놀이목표($M=4.08$, $SD=0.61$), 내적 동기($M=4.07$, $SD=0.54$), 놀이환경 조성($M=4.06$, $SD=0.54$), 놀이설계($M=3.86$, $SD=0.65$), 지식($M=3.94$, $SD=0.54$), 영유아 평가($M=3.90$, $SD=0.65$), 놀이지원 개선노력($M=3.61$, $SD=0.74$)의 순으로 나타났으며, 전체적으로 높은 수준을 보였다.

따라서 본 연구대상의 놀이성과 교수창의성 및 놀이지원역량은 각 척도의 평균치를 고려해볼 때, 그보다 높은 수준으로 나타났음을 알 수 있다.

2. 영유아교사의 놀이성과 교수창의성 및 놀이지원역량 간의 관계

영유아교사의 놀이성과 교수창의성 및 놀이지원역량 간의 관계를 살펴보기 위해 상관분석을 통해 Pearson 상관계수를 산출하였으며, 그 결과는 표 6과 같다. 이를 토대로 구체적인 내용을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 교사의 놀이성과 놀이지원역량 간의 관계를 분석한 결과를 살펴보면, 교사의 놀이성 총점과 놀이지원역량 총점 간에는 정적 상관관계가 나타났다($r=.51$, $p<.001$). 교사의 놀이성 총점과 놀이지원역량의 모든 하위요인도 유의미한 상관관계가 나타났으며, 이를 구체적으로 살펴보면, 교사 정서 및 태도($r=.36$, $p<.001$), 내적 동기($r=.36$, $p<.001$), 놀이환경 조성($r=.34$, $p<.001$), 놀이설계($r=.30$, $p<.001$), 놀이운영($r=.30$, $p<.001$), 영유아 평가

($r=.29, p<.001$), 놀이지원 개선노력($r=.28, p<.001$), 지식($r=.28, p<.001$), 놀이목표($r=.21, p<.001$)의 순으로 모두 정적 상관관계가 있는 것으로 나타났다. 교사의 놀이성의 하위요인과 놀이지원역량 총점 간의 관계를 살펴보면 정적 상관관계를 보였으며, 이를 구체적으로 살펴보면, 쾌활성($r=.45, p<.001$), 상상력($r=.39, p<.001$), 기발성($r=.35, p<.001$), 즉흥성($r=.16, p<.01$)의 순으로 높은 상관성을 보였다. 이는 교사의 놀이성과 놀이지원역량은 유의미한 상관관계를 보이며 교사의 놀이성이 높을수록 놀이지원역량이 높음을 의미한다. 교사의 놀이성의 하위요인과 놀이지원역량의 하위요인은 대부분 유의미한 상관관계를 보였으나, 교사의 놀이성의 하위요인 중 즉흥성과 놀이지원역량의 하위요인 중 지식($r=.05, p>.05$)과 놀이목표($r=.08, p>.05$)는 유의미한 상관관계를 보이지 않았다.

둘째, 교사의 교수창의성과 놀이지원역량 간의 관계를 분석한 결과를 살펴보면, 교수창의성 총점과 놀이지원역량 총점은 정적 상관관계가 나타났다($r=.79, p<.001$). 교수창의성 총점과 놀이지원역량의 하위요인과 모두 유의미한 상관관계가 나타났는데, 이를 구체적으로 살펴보면, 교사 정서 및 태도($r=.66, p<.001$), 놀이설계($r=.65, p<.001$), 놀이운영($r=.63, p<.001$), 놀이지원 개선노력($r=.62, p<.001$), 놀이환경 조성($r=.60, p<.001$), 내적 동기($r=.59, p<.001$), 영유아 평가($r=.58, p<.001$), 지식($r=.54, p<.001$), 놀이목표($r=.46, p<.001$)의 순으로 높은 정적 상관관계를 보였다. 교수창의성의 하위요인과 놀이지원역량 총점의 관계에서도 유의미한 상관관계가 나타났으며, 이를 구체적으로 살펴보면, 일반적 지식과 사고기반($r=.71, p<.001$), 동기와 동기유발($r=.68, p<.001$), 개방성과 모호함의 허용($r=.67, p<.001$), 확산적 사고와 행위($r=.65, p<.001$), 특정 영역의 지식기반과 기술($r=.62, p<.001$), 집중하여 과제 수행하기($r=.54, p<.001$)의 순으로 높은 정적 상관관계를 보였다. 이는 교수창의성이 높을수록 교사의 놀이지원역량이 높음을 의미한다.

<표 6> 영유아교사의 놀이성과 교수창의성 및 놀이지원역량 간의 상관관계

구분	놀이성					교수창의성							놀이지원역량										
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)	(13)	(14)	(15)	(16)	(17)	(18)	(19)	(20)	(21)	(22)	
(1)	1																						
(2)	.54***	1																					
(3)	.65***	.55***	1																				
(4)	.73***	.48***	.67***	1																			
(5)	.91***	.79***	.81***	.80***	1																		
(6)	.34***	.12*	.30***	.29***	.31***	1																	
(7)	.32***	.13*	.27***	.27***	.30***	.70***	1																
(8)	.36***	.16**	.31***	.26***	.32***	.59***	.65***	1															
(9)	.30***	.19***	.31***	.22***	.31***	.48***	.47***	.63***	1														
(10)	.34***	.17**	.28***	.28***	.32***	.61***	.64***	.62***	.52***	1													
(11)	.39***	.20***	.30***	.31***	.36***	.56***	.60***	.61***	.59***	.65***	1												
(12)	.41***	.19***	.35***	.34***	.39***	.84***	.85***	.82***	.72***	.82***	.82***	1											
(13)	.38***	.17***	.35***	.34***	.36***	.50***	.54***	.46***	.40***	.45***	.51***	.59***	1										
(14)	.40***	.15**	.30***	.35***	.36***	.60***	.61***	.48***	.39***	.58***	.52***	.66***	.56***	1									
(15)	.27***	.13*	.32***	.27***	.28***	.38***	.46***	.45***	.45***	.44***	.48***	.54***	.40***	.43***	1								
(16)	.33***	.05	.27***	.31***	.28***	.47***	.58***	.48***	.40***	.55***	.51***	.62***	.54***	.55***	.61***	1							
(17)	.25***	.08	.13*	.21***	.21***	.38***	.38***	.36***	.28***	.42***	.43***	.46***	.39***	.36***	.36***	.50***	1						
(18)	.34***	.15**	.24***	.27***	.30***	.52***	.53***	.52***	.46***	.57***	.56***	.65***	.48***	.53***	.48***	.54***	.49***	1					
(19)	.34***	.13*	.21***	.27***	.30***	.54***	.55***	.48***	.43***	.55***	.51***	.63***	.55***	.59***	.40***	.56***	.42***	.62***	1				
(20)	.41***	.15**	.23***	.29***	.34***	.55***	.53***	.43***	.37***	.49***	.52***	.60***	.51***	.57***	.31***	.49***	.41***	.50***	.58***	1			
(21)	.32***	.12*	.23***	.29***	.29***	.42***	.55***	.51***	.40***	.48***	.49***	.58***	.43***	.44***	.58***	.62***	.46***	.58***	.49***	.43***	1		
(22)	.45***	.16**	.35***	.39***	.40***	.65***	.71***	.62***	.54***	.68***	.67***	.79***	.71***	.76***	.73***	.83***	.61***	.76***	.78***	.69***	.75***	1	

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

(1)쾌활성 (2)즉흥성 (3)기발성 (4)상상력 (5)놀이성 총점

(6)확산적 사고와 행위 (7)일반적 지식과 사고기반 (8)특정 영역의 지식기반과 기술 (9)집중하여 과제 수행하기 (10) 동기와 동기유발 (11)개방성과 모호함의 허용 (12)교수창의성 총점

(13)내적동기 (14)교사 정서 및 태도 (15)놀이지원 개선노력 (16)지식 (17)놀이목표 (18)놀이설계 (19)놀이운영 (20)놀이환경 조성 (21)영유아 평가 (22)놀이지원역량 총점

셋째, 놀이성 총점과 교수창의성 총점 간의 관계를 살펴본 결과 정적 상관관계가 나타났다($r=.39, p<.001$). 놀이성 총점과 교수창의성의 하위요인 간에도 유의미한 상관관계가 나타났는데, 이를 구체적으로 살펴보면, 개방성과 모호함의 허용($r=.36, p<.001$), 특정 영역의 지식기반과 기술($r=.32, p<.001$), 동기와 동기유발($r=.32, p<.001$), 확산적 사고와 행위($r=.31, p<.001$), 집중하여 과제 수행하기($r=.31, p<.001$), 일반적 지식과 사고기반($r=.30, p<.001$)의 순으로 높은 정적 상관관계를 나타냈다. 놀이성 하위요인과 교수창의성 총점과의 관계에서 모두 유의미한 상관관계가 나타났으며, 이를 구체적으로 살펴보면, 쾌활성($r=.41, p<.001$), 기발성($r=.35, p<.001$), 상상력($r=.34, p<.001$), 즉흥성($r=.19, p<.001$)의 순으로 높은 정적 상관관계를 발견할 수 있었다. 이는 교사의 놀이성이 높을수록 교수창의성도 높은 수준임을 의미한다고 볼 수 있다.

3. 영유아교사의 놀이성과 교수창의성이 놀이지원역량에 미치는 영향

영유아교사의 놀이성과 교수창의성이 놀이지원역량에 미치는 영향을 알아보기 위해 중다회귀분석을 실시하였다. 실시하기에 앞서 회귀모형의 적합도를 분석하고 변인들 사이의 다중공선성 여부를 파악하기 위해 공차 한계와 분산팽창요인을 산출하였다. 공차 한계(TOL)의 값은 0.85, 분산팽창요인(VIF)은 1.18로 나타났다. 또한, *Durbin-Waston* 검정에서 통계량이 1.54에서 2.21 사이로 나타났다. 공차 한계가 0.1 이상이고, 분산팽창요인이 10 이하면 다중공선성이 없다고 보며, *Durbin-Waston* 검정에서 통계량 값이 2에 가까우면 잔차의 독립성을 만족한다고 볼 수 있다. 따라서 본 연구에서 변인들 사이의 다중공선성이 없음을 확인하고 중다회귀분석을 실시하였다.

1) 영유아교사의 놀이성과 교수창의성이 놀이지원역량에 미치는 영향

영유아교사의 놀이성과 교수창의성이 놀이지원역량에 미치는 영향에 대해 살펴본 결과는 표 7과 같다.

<표 7> 영유아교사의 놀이성과 교수창의성이 놀이지원역량에 미치는 영향 (N=316)

종속 변인	독립변인	비표준화계수		표준화계수	t
		B	SE	β	
놀이 지원 역량	(상수)	.69	.14		4.93***
	교수창의성	.77	.04	.63	20.66***
	놀이성	.05	.02	.11	3.00**
		$F=285.52^{***}$	$R^2=.65$	$adj.R^2=.64$	$Durbin-Watson=1.83$

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

교사의 놀이성과 교수창의성이 놀이지원역량에 미치는 영향을 알아보기 위해 회귀 분석을 실시한 결과, 교수창의성($\beta=.63$, $p<.001$)과 교사의 놀이성($\beta=.11$, $p<.001$)은 놀이지원역량에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 교수창의성과 교사의 놀이성은 놀이지원역량에 대해 65%의 설명력을 가지고 있는 것으로 나타났다($F=285.52$, $p<.001$). 교사의 놀이지원역량에 미치는 변인의 상대적 중요도에서는 표준화계수 β 값을 기준으로 볼 때 교수창의성, 교사의 놀이성의 순으로 설명력이 높은 것으로 나타났다.

2) 영유아교사의 놀이성의 하위요인과 교수창의성의 하위요인이 놀이 지원역량에 미치는 영향

영유아교사의 놀이성의 하위요인과 교수창의성의 하위요인이 놀이 지원역량에 미치는 영향을 살펴본 결과는 표 8과 같다.

<표 8> 영유아교사의 놀이성 하위요인과 교수창의성 하위요인이 놀이 지원역량에 미치는 영향 (N=316)

종속 변인	독립변인	비표준화계수		표준화계수	t
		B	SE	β	
	(상수)	.63	.14		4.43***
놀이 지원 역량	일반적 지식과 사고기반	.27	.04	.31	5.99***
	개방성과 모호함의 허용	.21	.04	.23	4.93***
	동기와 동기유발	.18	.04	.20	4.16***
	쾌활성	.09	.02	.19	4.57***
	확산적 사고와 행위	.11	.04	.12	2.50*
	즉흥성	-.03	.02	-.08	-1.99*
$F=101.83^{***}$ $R^2=.66$ $adj.R^2=.66$ $Durbin-Watson=1.82$					

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

교사의 놀이성의 하위요인과 교수창의성의 하위요인이 놀이 지원역량에 미치는 영향을 살펴본 결과, 두 변인의 일부 하위요인이 영향을 미치는 것으로 나타났다. 교수창의성의 하위요인 중 일반적 지식과 사고기반($\beta=.31$, $p<.001$), 개방성과 모호함의 허용($\beta=.23$, $p<.001$), 동기와 동기유발($\beta=.20$,

$p<.001$), 확산적 사고와 행위($\beta=.12, p<.05$)와 교사의 놀이성의 하위요인 중 쾌활성($\beta=.19, p<.001$)과 즉흥성($\beta=-.08, p<.05$)이 놀이지원역량에 대해 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 각각의 하위요인이 놀이지원역량에 대해 66%의 설명력을 가지는 것으로 나타났다($F=101.83, p<.001$).

놀이지원역량에 영향을 미치는 변인의 상대적인 중요도에서는 표준화 계수 β 값을 기준으로 볼 때, 일반적 지식과 사고기반, 개방성과 모호함의 허용, 동기와 동기유발, 쾌활성, 확산적 사고와 행위, 즉흥성의 순으로 설명력이 높은 것으로 나타났다.

3) 영유아교사의 놀이성과 교수창의성이 놀이지원역량 하위요인에 미치는 영향

영유아교사의 놀이성과 교수창의성이 놀이지원역량의 하위요인 내적 동기, 교사 정서 및 태도, 놀이지원 개선노력, 지식, 놀이목표, 놀이설계, 놀이운영, 놀이환경 조성, 영유아 평가에 미치는 영향에 대해 순서대로 살펴보면 표 9와 같다.

<표 9> 영유아교사의 놀이성과 교수창의성이 놀이지원역량 하위요인에 미치는 영향 (N=316)

종속 변인	독립 변인	비표준화계수		표준화	<i>t</i>	<i>F</i>	<i>R</i> ²	adj. <i>R</i> ²	<i>D-W</i>
		<i>B</i>	<i>SE</i>	계수 β					
내적 동기	(상수)	.45	.20		2.28*				
	교수 창의성	.70	.06	.53	10.84***	91.34***	.37	.37	2.21
	놀이성	.10	.03	.16	3.19**				

교사	(상수)	.98	.20		4.99***				
정서	교수	.71	.05	.62	13.58***	128.53***	.45	.45	1.96
및	창의성								
태도	놀이성	.06	.02	.12	2.53*				
놀이	(상수)	-.40	.35		-1.13				
지원	교수	.92	.09	.50	9.77***	65.41***	.30	.29	1.76
개선	창의성								
노력	놀이성	.07	.04	.09	.09				
	(상수)	.64	.24		2.62				
지식	교수	.80	.07	.60	12.36***	95.65***	.38	.38	1.54
	창의성								
	놀이성	.03	.03	.04	.89				
	(상수)	1.27	.31		4.14***				
놀이	교수	.68	.08	.45	8.34***	43.15***	.22	.21	1.92
목표	창의성								
	놀이성	.02	.04	.03	.52				
	(상수)	.31	.18		1.71				
놀이	교수	.89	.05	.71	16.99***	208.00***	.56	.55	1.92
설계	창의성								
	놀이성	.04	.03	.06	1.53				
	(상수)	.15	.16		.98				
놀이	교수	.98	.04	.82	23.46***	324.73***	.68	.67	1.98
운영	창의성								
	놀이성	.00	.02	.00	-.01				
	(상수)	.76	.24		3.21**				
놀이	교수	.74	.06	.56	11.45***	94.24***	.38	.37	2.11
환경	창의성								
구성	놀이성	.07	.03	.12	2.51**				
	(상수)	.13	.30		.44				
영유아	교수	.88	.08	.55	11.11***	81.29***	.34	.34	1.81
평가	창의성								
	놀이성	.05	.04	.07	1.42				

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

첫째, 교사의 놀이성과 교수창의성이 놀이지원역량의 하위요인 중 내적 동기에 미치는 영향을 살펴본 결과, 교수창의성($\beta=.53, p<.001$)과 교사의 놀이성($\beta=.16, p<.001$)이 놀이지원역량의 하위요인 중 내적 동기에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 교수창의성과 교사의 놀이성은 놀이지원역량의 하위요인 중 내적동기에 대해 37%의 설명력을 가지는 것으로 나타났다($F=91.34, p<.001$). 내적동기에 미치는 변인에 대한 상대적인 중요도에서는 표준화계수 β 값을 기준으로 볼 때, 교수창의성, 교사의 놀이성 순으로 설명력이 높은 것으로 나타났다.

둘째, 교사의 놀이성과 교수창의성이 놀이지원역량의 하위요인 중 교사 정서 및 태도에 미치는 영향을 살펴본 결과, 교수창의성($\beta=.62, p<.001$)과 교사의 놀이성($\beta=.12, p<.05$)이 놀이지원역량의 하위요인 중 교사 정서 및 태도에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 교수창의성과 교사의 놀이성은 놀이지원역량의 하위요인 중 교사 정서 및 태도에 대해 45%의 설명력을 가지는 것으로 나타났다($F=128.53, p<.001$). 교사 정서 및 태도에 미치는 변인에 대한 상대적인 중요도에서는 표준화계수 β 값을 기준으로 볼 때, 교수창의성, 교사의 놀이성 순으로 설명력이 높은 것으로 나타났다.

셋째, 교사의 놀이성과 교수창의성이 놀이지원역량의 하위요인 중 놀이지원 개선노력에 미치는 영향을 살펴본 결과, 교수창의성은 놀이지원역량의 하위요인 중 놀이지원 개선노력에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났고($\beta=.50, p<.001$), 교사의 놀이성은 유의미한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다($\beta=.09, p>.05$). 교수창의성과 교사의 놀이성은 놀이지원역량의 하위요인 중 놀이지원 개선노력에 대해 30%의 설명력을 가지는 것으로 나타났다($F=65.41, p<.001$).

넷째, 교사의 놀이성과 교수창의성이 놀이지원역량의 하위요인 중 지식에 미치는 영향을 살펴본 결과, 교수창의성은 놀이지원역량의 하위요인 중 지

식에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났고($\beta=.60, p<.001$), 교사의 놀이성은 유의미한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다($\beta=.04, p>.05$). 교수창의성과 교사의 놀이성은 놀이지원역량의 하위요인 중 지식에 대해 38%의 설명력을 가지는 것으로 나타났다($F=95.65, p<.001$).

다섯째, 교사의 놀이성과 교수창의성이 놀이지원역량의 하위요인 중 놀이목표에 미치는 영향을 살펴본 결과, 교수창의성은 놀이지원역량의 하위요인 중 놀이목표에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났고($\beta=.45, p<.001$), 교사의 놀이성은 유의미한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다($\beta=.03, p>.05$). 교수창의성과 교사의 놀이성은 놀이지원역량의 하위요인 중 놀이목표에 대해 22%의 설명력을 가지는 것으로 나타났다($F=43.15, p<.001$).

여섯째, 교사의 놀이성과 교수창의성이 놀이지원역량의 하위요인 중 놀이설계에 미치는 영향을 살펴본 결과, 교수창의성은 놀이지원역량의 하위요인 중 놀이설계에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났고($\beta=.71, p<.001$), 교사의 놀이성은 유의미한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다($\beta=.06, p>.05$). 교수창의성과 교사의 놀이성은 놀이지원역량의 하위요인 중 놀이설계에 대해 56%의 설명력을 가지는 것으로 나타났다($F=208.00, p<.001$).

일곱째, 교사의 놀이성과 교수창의성이 놀이지원역량의 하위요인 중 놀이운영에 미치는 영향을 살펴본 결과, 교수창의성은 놀이지원역량의 하위요인 중 놀이운영에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났고($\beta=.82, p<.001$), 교사의 놀이성은 유의미한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다($\beta=-.00, p>.05$). 교수창의성과 교사의 놀이성은 놀이지원역량의 하위요인 중 놀이운영에 대해 68%의 설명력을 가지는 것으로 나타났다($F=324.73, p<.001$).

여덟째, 교사의 놀이성과 교수창의성이 놀이지원역량의 하위요인 중 놀이환경 구성에 미치는 영향을 살펴본 결과, 교수창의성($\beta=.56, p<.001$)과 교사의 놀이성($\beta=.12, p<.01$)이 놀이지원역량의 하위요인 중 놀이환경 구성에 유

의미한 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 교수창의성과 교사의 놀이성은 놀이지원역량의 하위요인 중 놀이환경 구성에 대해 38%의 설명력을 가지는 것으로 나타났다($F=94.24$, $p<.001$). 놀이환경 구성에 미치는 변인에 대한 상대적인 중요도에서는 표준화계수 β 값을 기준으로 볼 때, 교수창의성, 교사의 놀이성 순으로 설명력이 높은 것으로 나타났다.

아홉째, 교사의 놀이성과 교수창의성이 놀이지원역량의 하위요인 중 영유아 평가에 미치는 영향을 살펴본 결과, 교수창의성은 놀이지원역량의 하위요인 중 유아 평가에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났고($\beta=.55$, $p<.001$), 교사의 놀이성은 유의미한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다($\beta=.07$, $p>.05$). 교수창의성과 교사의 놀이성은 놀이지원역량의 하위요인 중 영유아 평가에 대해 34%의 설명력을 가지는 것으로 나타났다($F=81.29$, $p<.001$).

V. 논의 및 결론

본 연구는 영유아교사의 놀이성과 교수창의성 및 놀이지원역량의 전반적인 경향을 알아보고, 세 변인 간의 관계를 분석하였다. 또한, 교사의 놀이성과 교수창의성이 놀이지원역량에 미치는 영향에 대해 알아보고자 하였다. 본 연구를 통해서 얻은 결과를 토대로 연구문제에 따라 논의하면 다음과 같다.

1. 논의

1) 영유아교사의 놀이성과 교수창의성 및 놀이지원역량의 일반적 경향

영유아교사의 놀이성과 교수창의성 및 놀이지원역량의 일반적인 경향을 살펴본 결과에 대해 논의하면 다음과 같다.

첫째, 교사의 놀이성에 대한 경향을 살펴본 결과, 전체 평균은 7점 척도를 기준으로 볼 때 평균보다 높은 것으로 나타났다. 이는 김희진(2021), 서향원(2019)의 연구에서 교사의 놀이성이 높게 나타난 연구결과와 유사하여, 교사들이 자신의 놀이성을 높게 인식하고 있음을 알 수 있다.

교사의 놀이성의 하위요인을 살펴보면, 상상력, 쾌활성, 기발성, 즉흥성의 순으로 점수가 높게 나타났으며 모두 평균보다 높은 수준으로 나타났다. 이러한 결과는 영유아교사를 대상으로 한 최미라(2021)의 연구와 일치한다. 그러나 보육교사를 대상으로 한 김규순(2020), 이인아(2015)의 연구, 유아교사를 대상으로 한 김미란(2020), 이정희(2021)의 연구, 영아교사를 대상으로 한 이재연(2017)의 연구에서는 쾌활성의 점수가 가장 높아 본 연구와 다르게 나타났으나, 상상력과의 차이가 크지 않았으며 그 외 다른 하위요인에서는

같은 순으로 경향성을 보였다. 놀이성의 하위요인에 대한 연구결과가 다르게 나타나는 것은 놀이성이 교사 개인이 가지고 있는 내적인 성향으로, 놀이에 대해 선호하는 놀이방법이나 형태가 다르게 나타날 수 있기에 연구가 이루어진 시기나 지역에 따라 다르게 나타난 것으로 유추해볼 수 있다. 이는 교사마다 가진 내적 특성에 따라 높게 나타나는 놀이성의 하위요인에 차이가 있을 수 있으나 전체적인 놀이성은 높게 인식하고 있다는 것을 알 수 있다.

둘째, 교사의 교수창의성을 살펴본 결과, 교수창의성의 전체 평균은 5점 척도의 평균을 기준으로 보았을 때 평균보다 높게 인식하고 있는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 영유아교사를 대상으로 한 이미선(2021), 이서현(2021)의 연구와 유사하다.

교사의 교수창의성의 하위요인별로 살펴본 결과, 인지적 요인과 인성적 요인 모두 교사가 인식하고 있는 수준이 높다는 것을 알 수 있으며, 교사가 두 요인을 비슷한 수준으로 인식하고 있는 것으로 나타났다. 각각의 세부요인을 살펴보면 인지적 요인에서는 확산적 사고와 행위가 가장 높은 수준으로 나타났고, 그 다음으로 일반적 지식과 사고기반, 특정 영역의 지식기반과 기술 순으로 높게 인식하고 있는 것으로 나타났다. 인성적 요인에서는 동기와 동기유발이 가장 높은 수준으로 나타났고, 개방성과 모호함의 허용, 집중하여 과제 수행하기 순으로 높게 인식하고 있음을 알 수 있었다. 이는 이보미(2018), 이희선(2018)의 연구에서 높게 인식하고 있는 세부 요인의 순서와 일치하였다.

교수창의성의 하위요인마다 나타난 각각의 인식 수준을 달랐으나 그 차이가 크지 않았다. 즉 교수창의성의 하위요인 대부분이 비슷한 수준으로 나타나는 것을 확인할 수 있었는데, 이는 교사의 교수창의성이 발휘되는 과정에서 어떤 하나의 요인이 큰 비중을 차지하여 영향을 미치는 것이 아니라 각

각의 요인들이 상호작용을 하며 동시에 영향을 주기 때문에 유추해 볼 수 있다. 또한, 각각의 하위요인이 동시에 작용하고, 서로 조합을 통해 창의적 과정이 이루어진다고 한 연구(Cropley, 2004)와 맥을 같이하는 결과이다. 교사가 가지고 있는 인지적, 성격적 측면이 교수창의성에 함께 영향을 미치고, 이러한 요소가 반영되어 영유아들이 창의적인 사고를 통한 놀이 활동이 이루어질 수 있도록 교수행동이 나타나고 있음을 생각해볼 수 있다.

셋째, 교사의 놀이지원역량을 살펴본 결과, 놀이지원역량은 전체 평균은 5점 척도의 평균을 기준으로 보았을 때, 평균보다 높은 수준으로 나타났으며, 이는 교사가 영유아들의 놀이지원에 있어서 높은 역량을 가지고 있다고 인식한다는 것을 의미한다. 이러한 결과는 영유아교사를 대상으로 한 연구(임진숙, 2021)와 유사한 결과로 교사가 놀이지원역량을 높은 수준으로 인식하고 있음을 의미한다. 놀이지원역량의 하위요인을 살펴보면, 교사가 교사 정서 및 태도를 가장 높은 수준으로 인식하고 있었고, 그 다음으로 놀이목표, 내적동기, 놀이환경 조성, 놀이운영, 지식, 영유아 평가, 놀이설계, 놀이지원 개선노력 순으로 나타났다.

교사가 놀이지원역량을 어떻게 인식하고 있는지 면담을 통해 살펴본 조운주(2020)의 연구에서 교사는 유아의 놀이를 민감하게 반응하며 놀이를 이해하고, 융통성 있게 놀이를 운영하는 것이라고 인식하고 있었는데, 이는 본 연구에서 교사가 높게 인식하는 것으로 나타난 교사 정서 및 태도, 놀이운영과 유사한 결과이다.

2) 영유아교사의 놀이성과 교수창의성 및 놀이지원역량 간의 관계

영유아교사의 놀이성과 교수창의성 및 놀이지원역량 간의 관계를 살펴본 결과에 대해 논의하면 다음과 같다.

첫째, 교사의 놀이성과 놀이지원역량의 관계를 살펴본 결과, 교사의 놀이성과 놀이지원역량 간에는 유의미한 상관관계가 있는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 교사의 놀이성이 높을수록 놀이지원역량이 높은 것을 의미한다. 놀이성이 높은 교사는 같은 상황이라도 스트레스에 영향을 덜 받고, 긍정적 정서를 경험할 수 있기에(이영미, 민하영, 2021), 영유아들이 긍정적인 분위기 속에서 자유롭게 놀이가 이루어질 수 있도록 적절한 환경을 만들어 주는 놀이지원역량이 높게 나타난 것이라 유추해볼 수 있다.

교사의 놀이성의 하위요인과 놀이지원역량의 하위요인 간에는 대부분 유의미한 상관관계를 가지고 있었다. 교사의 놀이성의 하위요인인 쾌활성, 즉흥성, 기발성, 상상력과 놀이지원역량의 하위요인인 내적동기, 교사 정서 및 태도, 놀이지원 개선노력, 지식, 놀이목표, 놀이설계, 놀이운영, 놀이환경 조성, 영유아 평가는 대부분 통계적으로 유의미한 상관관계를 보였으나, 교사의 놀이성의 하위요인 중에서 즉흥성과 놀이지원역량의 하위요인 중 지식과 놀이목표는 유의미한 상관관계가 나타나지 않았다. 교사의 놀이성의 하위요인 중 쾌활성이 놀이지원역량과 가장 높은 상관관계를 보였는데, 이는 놀이 지원을 위해 교사가 놀이를 즐길 수 있어야 하며(길효정, 엄세나, 2021), 쾌활성이 높은 교사가 유아의 놀이를 효과적으로 지원해줄 수 있음을 의미한다.

둘째, 교사의 교수창의성과 놀이지원역량의 관계를 살펴본 결과, 교수창의성과 놀이지원역량 간에는 유의미한 상관관계가 있는 것으로 나타났다. 이는 교사의 교수창의성이 높으면 놀이지원역량이 높아짐을 의미한다. 이는 교수창의성이 높은 교사가 영유아의 놀이를 관찰하여 적절한 지원을 통해 긍정적인 영향을 주어 놀이지원역량이 높게 나타난 임진숙(2021)의 연구와 같은 결과이다.

교수창의성의 하위요인과 놀이지원역량의 하위요인 간에도 모두 유의미한

상관관계가 나타났다. 이는 교수창의성의 하위요인과 2019 개정 누리과정 실행의 하위요인이 모두 통계적으로 유의미한 상관관계를 나타낸 김은애(2021)의 연구와 유사한 결과로 볼 수 있다.

셋째, 교사의 놀이성과 교수창의성의 관계를 살펴본 결과, 유의미한 상관관계가 있는 것으로 나타났다. 이는 교사의 놀이성이 높을수록 교수창의성이 높음을 의미하며, 교사의 놀이성과 교수창의성이 정적 상관관계가 있다고 나타난 이대현(2021), 홍주희(2019)의 연구와 유사한 결과이다. 교사가 높은 놀이성을 가지고 영유아의 놀이상황에서 새로운 발상을 수용할수록 창의적인 교수행동이 자연스럽게 이루어지면서 교수창의성이 높게 나타나는 것이라 해석해볼 수 있다.

교사의 놀이성의 하위요인과 교수창의성의 하위요인 간에도 모두 유의미한 상관관계가 나타났다. 놀이성의 하위요인 중 쾌활성이 교수창의성의 하위요인 중 개방성과 모호함의 허용과 가장 높은 수준의 상관관계를 보였다. 이는 밝고 활기차면서 개방적인 성향을 보이는 교사일수록 유아에게 있어 개방적이고 모호함의 허용이 많이 이루어진다고 유추해볼 수 있다.

3) 영유아교사의 놀이성과 교수창의성이 놀이지원역량에 미치는 영향

영유아교사의 놀이성과 교수창의성이 놀이지원역량에 미치는 영향에 대해 살펴본 결과에 대한 논의는 다음과 같다.

첫째, 교사의 놀이성과 교수창의성이 놀이지원역량에 미치는 영향에 대해 살펴본 결과, 두 변인 모두 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그 중에서 교수창의성이 통계적으로 더 유의미한 영향을 미치는 변인임을 알 수 있었다. 이는 같은 맥락에서 교수창의성과 놀이지원역량의 정적 상관관계가 나타난 임진숙(2021)의 연구를 뒷받침하는 결과이다.

둘째, 교사의 놀이성의 하위요인과 교수창의성의 하위요인이 놀이지원역량에 미치는 영향에 대해 살펴본 결과, 일부 하위요인에서 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 놀이지원역량에 대해 교수창의성의 하위요인 중 일반적 지식과 사고기반, 개방성과 모호함의 허용, 동기와 동기유발, 확산적 사고와 행위, 교사의 놀이성의 하위요인 중 쾌활성, 즉흥성이 유의미한 영향을 주는 것으로 나타났다. 그중에서 교수창의성의 일반적 지식과 사고기반과 개방성과 모호함의 허용이 가장 높은 설명력을 보였다. 교사가 놀이를 제대로 지원해주기 위한 역량을 갖추기 위해서 교사는 영유아의 놀이에 대한 이해와 지식을 바탕으로 놀이상황에 적합하게 필요한 자료를 활용할 수 있어야 할 뿐만 아니라 영유아의 다양한 놀이를 존중해주고 허용해주며, 자유롭게 놀이가 이루어질 수 있는 개방적인 분위기를 조성해주어 새로운 놀이를 시도해볼 수 있도록 지원해줄 수 있어야 한다는 것을 설명해준다. 즉 교사가 놀이상황에 지각하여, 놀이에 대한 창의적인 사고를 기반으로 새로운 탐구와 요구를 보이면서, 자율성을 발휘하며 놀이에 대한 개방성을 허용해주는 것은 놀이지원역량에 영향을 미치는 요인임을 생각해볼 수 있다. 또한, 놀이지원역량에 대해 유의미한 영향을 주는 것으로 나타난 놀이성의 하위요인 중 쾌활성과 즉흥성의 의미를 살펴보면, 교사가 놀이를 지원해주기 위한 역량을 발휘하기 위해서는 교사가 놀이를 지원해주는 과정에서 즐거움을 느끼고 활발하게 행동할 수 있어야 하며, 교사가 느끼는 기분 따라 즉흥적으로 놀이를 지원을 해주는 것은 지양해야 함을 설명해준다.

셋째, 교사의 놀이성과 교수창의성이 놀이지원역량의 하위요인에 미치는 영향에 살펴본 결과, 교사의 놀이성은 놀이지원역량의 하위요인 중 내적동기, 교사정서 및 태도, 놀이환경 조성에 유의미한 영향을 미치는 것을 나타냈고, 교수창의성은 놀이지원역량의 모든 하위요인에서 유의미한 영향을 주는 것으로 나타났다.

교사의 놀이성은 놀이를 지원할 때 있어서 놀이에 대한 성향이나 태도로써, 교사 개인의 성격특성이자 내적 성향으로 이해할 수 있다. 따라서 놀이 지원역량 중 교사의 내적 성향을 나타내는 하위요인인 내적동기와 교사정서 및 태도와 영유아의 놀이 지원을 위해 어떻게 놀이시간과 공간을 제공하고, 적절하다고 생각되는 놀이 지원 방법을 적용하는 놀이 운영에 영향을 미친다고 생각해볼 수 있다. 즉 교사가 가진 놀이성은 놀이 지원에 대한 내적 동기나 교사의 정서나 태도, 놀이 관찰을 통해 이루어지는 놀이 운영에 정적 영향을 준다고 볼 수 있다.

교수창의성은 놀이 지원역량의 모든 하위요인인 내적 동기, 교사 정서 및 태도, 놀이 지원 개선 노력, 지식, 놀이 목표, 놀이 설계, 놀이 운영, 놀이 환경 조성, 영유아 평가에 정적 영향을 미치는 것으로 나타났다. 영유아의 놀이는 매우 다양하고 정형화되어 있지 않고 수많은 의미가 담겨있어 이러한 놀이를 정확히 이해하고 지원해 주기 위해서는 놀이를 충분히 관찰하는 것이 필요하며, 또한 창의적인 시각으로 바라볼 필요가 있다는 내용(송승민, 박인영, 김미옥, 이순희, 2020)과 같은 맥락에서, 교수창의성이 놀이 지원역량의 모든 하위요인에 영향을 주었다고 볼 수 있다. 또한, 교수창의성이 2019 개정 누리과정 실행에 유의미한 영향을 미친 결과(김은애, 2021)와 유사하다.

이를 종합해보면, 교사의 놀이성과 교수창의성 및 놀이 지원역량이 각각의 하위요인과 모두 유의미한 영향을 미치지 않는 것으로 보았으나, 교사의 놀이성 전체와 교수창의성 전체를 보았을 때는 두 변인 모두 놀이 지원역량에 높은 정적 영향을 미치는 변인임을 확인할 수 있었다. 이러한 연구결과는 새로운 교육과정에서 중요시하는 놀이 중심 교육이 이루어지도록 교사의 놀이 지원역량을 높이기 위해 교사의 놀이성과 교수창의성을 높이고 개발하기 위한 지속적인 노력이 필요함을 시사한다.

2. 결론 및 제언

본 연구에서 논의된 결과를 종합하여 얻은 결론을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 영유아교사의 놀이성, 교수창의성 및 놀이지원역량의 일반적인 경향을 살펴본 결과 교사는 자신의 놀이성과 교수창의성 및 놀이지원역량에 대해 전반적으로 높은 수준으로 인식하고 있는 것으로 나타났다.

둘째, 영유아교사의 놀이성과 교수창의성 및 놀이지원역량의 상관관계를 살펴본 결과, 각 변인 간의 높은 상관관계를 보였다. 교사의 놀이성의 하위요인 중 즉흥성과 놀이지원역량의 하위요인 중 지식, 놀이목표를 제외한 각 변인의 하위요인 간에 유의미한 상관관계가 있는 것으로 나타났다.

셋째, 영유아교사의 놀이성과 교수창의성이 놀이지원역량에 미치는 영향에 대해 분석한 결과, 놀이지원역량에 대해 교수창의성, 교사의 놀이성의 순으로 유의미하게 영향을 미치는 것으로 나타났다.

놀이지원역량에 대해 교수창의성의 하위요인 중 일반적 지식과 사고기반, 개방성과 모호함의 허용, 동기와 동기유발, 확산적 사고와 행위와 교사의 놀이성의 하위요인 중 쾌활성, 즉흥성이 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 그 중에서 교수창의성의 하위요인 중 일반적 지식과 사고기반, 개방성과 모호함의 허용이 가장 많은 영향을 미치는 것으로 나타났다.

놀이지원역량의 각각의 하위요인에 대해 교사의 놀이성과 교수창의성이 미치는 영향에 대해 살펴보면 교수창의성은 놀이지원역량의 모든 하위요인에 유의미한 영향을 주었고, 교사의 놀이성은 놀이지원역량의 하위요인 중 내적 동기, 교사 정서 및 태도, 놀이운영에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

본 연구의 결과를 바탕으로 시사점을 제시하면 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 제4차 표준보육과정과 2019 개정 누리과정에서 중요시되는 교사의 역할에 대해 되새겨보면서, 영유아들의 진짜 놀이가 이루어지고 놀이를 통한 배움을 경험하기 위해 중요하게 인식되고 있는 교사의 놀이지원역량에 대해 연구가 이루어졌다는 점에서 의의가 있다.

둘째, 본 연구는 놀이지원역량에 영향을 주는 요인으로 교사의 놀이성과 교수창의성을 살펴보았다는 점에서 의미가 있다. 놀이지원역량에 놀이성과 교수창의성은 유의한 영향을 주는 요인임을 확인하였고, 각각의 하위요인에서는 부분적으로 영향을 주었다. 이는 놀이지원역량 향상을 위해 교사의 놀이성과 교수창의성에 중점을 둘 필요성이 있음을 시사한다.

이상의 결론과 시사점을 토대로 후속연구를 위한 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 본 연구에서 연구대상의 지역을 서울, 경기 및 인천으로 한정하였기 때문에 이를 확대하여 연구할 필요가 있다. 지역마다 교사들이 가지고 있는 성향이나 기관의 문화에 차이가 있을 수 있어서 연구의 결과를 모든 교사에 대한 것으로 일반화하는 데 한계가 있다.

둘째, 본 연구는 자기 보고식 연구 도구를 활용하여 교사가 직접 설문지를 작성하는 방식으로 이루어졌기 때문에 제한점이 있을 수 있다. 놀이지원역량은 실제 영유아의 놀이 흐름 속에서 어떠한 지원이 이루어졌는지 알아보는 것이 중요하기 때문에, 관찰을 통한 실행연구가 이루어질 필요가 있다.

셋째, 본 연구는 교사의 놀이성과 교수창의성이 놀이지원역량에 미치는 영향에 대해 살펴보았다. 놀이지원역량과 관련된 연구가 미비하여 놀이지원역량에 영향을 주는 다른 요인을 알기 위한 추후 연구가 이루어져야 할 필요성이 요구된다.

참고문헌

- 경기도교육청 (2019). 놀이 2019 : 놀이로 유아의 삶을 담다. 경기도교육청.
- 교육과학기술부 (2013). 3-5세 연령별 누리과정 해설서. 서울: 교육과학기술부·보건복지부.
- 교육부·보건복지부 (2019a). 2019 개정 누리과정 해설서. 세종: 교육부·보건복지부.
- _____ (2019b). 2019 개정 누리과정 놀이실행자료. 세종: 교육부·보건복지부.
- _____ (2020). 놀이를 지원하는 교사의 역할. 세종: 교육부·보건복지부.
- 국립국어원 우리말샘 (2021). 함께 만들고 모두 누리는 우리말 사전. <https://opendict.korean.go.kr/>에서 2021년 8월 24일 인출
- 국립국어원 표준국어대사전 (2021). <https://stdict.korean.go.kr/>에서 2021년 8월 26일 인출
- 권귀염 (2018). 제4차 산업혁명 시대의 교육과 유아교사의 역할. 학습자중심교과교육연구, 18(4), 47-72.
- 권혜진 (2012). 교사의 놀이성과 놀이교수효능감의 관계: 긍정적 놀이신념의 매개효과. 한국아동학회, 33(6), 133-147.
- 권혜진, 김경은, 우현경, 전가일, 전숙영, 정운주, 한유진 (2016). 아이와 교사가 즐거운 놀이지도. 경기: 양서원.
- 길효정, 엄세나 (2021). 발현적 접근법에 기반한 놀이이론과 실제. 경기: 공동체.
- 김경은 (2014). 예비유아교사의 성격 5요인 및 놀이성과 창의성 간의 관계. 인간발달연구, 21(1), 1-17.

- 김규순 (2020). 보육교사의 놀이성과 전문성이 놀이교수효능감에 미치는 영향. 남서울대학교 대학원 석사학위논문.
- 김명애 (2021). 유아교사의 놀이교수효능감과 교수창의성이 유아의 놀이성에 미치는 영향. 군산대학교 대학원 석사학위논문.
- 김미란 (2020). 유아교사의 놀이성과 유아 놀이성 간의 관계에서 교사 놀이교수효능감과 놀이신념의 다중매개효과. 경성대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김미소, 서영숙 (2018). 유아의 “진짜” 놀이 경험에 대한 의미 탐구. 유아교육연구, 38(3), 349-368.
- 김보선 (2021). 유아 주도 놀이의 지원을 위한 실행연구. 한국방송통신대학교 대학원 석사학위논문.
- 김수영, 문성숙, 조오희 (2018). 놀이지도. 경기: 양서원.
- 김어진 (2021). 유아교사의 성격특성이 교수창의성에 미치는 영향에서 놀이성의 매개효과. 인천대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김연수 (2017). 유아교사용 수업역량 평가척도의 개발 및 타당화. 건국대학교 대학원 박사학위논문.
- 김영희 (1995). 아동의 놀이성 군(群)확인과 관련 변인 탐색 연구. 숙명여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 김은애 (2021). 유아교사의 교수창의성, 교사효능감이 2019 개정 누리과정 실행에 미치는 영향. 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김정숙 (2020). 유아교사의 공감능력, 놀이성이 문제행동 지도전략에 미치는 영향. 한국방송통신대학교 대학원 석사학위논문.
- 김정희 (2019). 교수행동과 교사헌신 및 교실환경이 유아의 창의성에 미치는 영향. 강남대학교 대학원 박사학위논문.
- 김주영 (2020). 유아교사의 자기결정성과 놀이성 및 놀이신념이 놀이교수효능

- 감에 미치는 영향. 인천대학교 대학원 석사학위논문.
- 김주혜 (2008). 유아의 놀이성과 놀이행동 및 교사-유아 관계성. 연세대학교 대학원 석사학위논문.
- 김호 (2007). 다층자료분석을 활용한 유아의 창의성에 관련된 교사와 유아 변인 탐색. 한국교원대학교 대학원 박사학위논문.
- 김호현, 김충일 (2018). 누리과정에 함의된 유아교육의 주요 개념과 4차 산업혁명 시대의 유아교육계의 역할. 열린유아교육연구, 23(5), 55-76.
- 김화록 (2021). 유아교사의 놀이지원역량 평가척도 개발 및 타당화. 안양대학교 대학원. 박사학위논문.
- 김희진 (2021). 유아교사의 놀이성, 놀이교수효능감이 유아교사핵심역량에 미치는 영향. 부산교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김희태, 백영숙 (2009). 유아교사의 창의성과 교수 효능감. 한국영유아교원교육학회, 13(3), 51-67.
- 류은주 (2021). 유아교사의 성격강점과 놀이성이 행복감에 미치는 영향. 부산대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 류시은 (2020). 자유선택활동시간의 놀이지원에 대한 유아와 교사의 생각 들여다보기. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 박미란 (2020). 보육교사가 인식한 원장의 서번트 리더십이 교수창의성에 미치는 영향: 교사의 임파워먼트 매개효과. 동아대학교 대학원 석사학위논문.
- 박민정 (2019). 유아교사의 놀이지도 경험에 대한 내러티브 탐구. 가천대학교 대학원 박사학위논문.
- 박은지 (2020). 유아교사의 창의적 자기신념 잠재집단에 따른 창의적 교수행동과 유아 창의성의 차이. 성균관대학교 대학원 박사학위논문.
- 박일하 (2002). 부모의 양육태도와 유아의 창의성과의 관계. 계명대학교 교육

대학원 석사학위논문.

박정은 (2021). 유아교육기관의 창의적 역량과 유아교사의 교수창의성이 유아 교사의 놀이교수효능감에 미치는 영향. 동국대학교 교육대학원 석사학위논문.

박진홍 (2020). 유아교사의 역량에 영향을 미치는 변인들 간의 구조관계분석: 직무환경, 조직문화, 반성적 사고, 수업환경조절전략 활용능력을 중심으로. 경성대학교 대학원 박사학위논문.

박찬옥, 곽현주, 이예숙, 홍찬희, 황지영 (2020). 2019 개정 누리과정에 기초한 유아 창의융합놀이. 서울: 정민사

박찬옥, 정남미, 곽현주 (2020). 2019 개정 누리과정에 기초한 영유아 놀이지원 놀이지도. 경기: 양성원.

박현숙 (2003). 유아기 자녀를 둔 어머니의 놀이성과 부모 효능감 및 양육 스트레스에 관한 연구. 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문.

백영숙, 김희태 (2008). 유아교사의 창의성 검사 도구 타당화. 한국영유아교원교육학회, 12(3), 111-128.

보건복지부 (2020). 제4차 어린이집 표준보육과정 해설서(0~2세 보육과정). 세종: 보건복지부.

서은희 (2020). 보육교사의 보육신념과 교수창의성이 보육교사의 역할수행에 미치는 영향. 광주여자대학교 대학원 석사학위논문.

서향원 (2019). 유아교사의 민감성과 놀이성이 교사-유아 상호작용에 미치는 영향. 인천대학교 교육대학원 석사학위논문.

송승민, 박인영, 김미옥, 이순희 (2020). 개정 누리과정에 기초한 유아중심·경험중심 놀이지도. 경기: 공동체.

송은혜 (2008). 아버지의 놀이참여 및 놀이성과 유아의 사회적 유능성과의 관계. 성균관대학교 대학원 석사학위논문.

- 신은수, 김명순, 신동주, 이종희, 최석란 (2002). 놀이와 유아. 이화여자대학교 출판부.
- 신은수, 박은혜, 조운주, 이경민, 유영의, 이진화, 이병호 (2011). 유치원 교원 핵심역량 구성 방향 모색. 유아교육학논집, 15(5), 203-226.
- 신지연, 이신영, 서원경, 이미화 (2021). 아이와 교사의 행복을 위한 개정 누리과정 중심 놀이지도. 서울: 신정.
- 안미경 (2020). 유아교사의 놀이성과 창의성이 놀이교수효능감에 미치는 영향. 한국방송통신대학교 대학원 석사학위논문.
- 양미옥 (2015). 쌓기놀이영역에서 교사개입에 따른 유아의 창의적 행동 발현 양상 분석. 강릉원주대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 우숙정 (2021). 유아교사의 놀이성과 놀이교수효능감 및 교수몰입이 창의적 교수행동에 미치는 영향. 인천대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 유승연 (2020). 2019 개정 누리과정에 기초한 유아의 놀이 실행과정 및 교사의 놀이 지원에 관한 연구. 한국영유아교원교육학회, 24(6), 75-100.
- 유재경, 황지영, 박은미 (2020). 2019 개정 누리과정을 반영한 유아교사 핵심역량 모델 개발. 유아교육·보육복지연구, 24(1), 93-124.
- 윤미정 (2018). 유아교사의 교수창의성과 음악교수내용지식이 음악교수효능감에 미치는 영향. 인천대학교 대학원 석사학위논문.
- 윤민아 (2019). 유아교사의 놀이중심교육과정 실천에 대한 어려움과 현장 지원 요구. 유아교육연구, 39(3), 5-30.
- 이경미 (2012). 어린이집 교사의 교수효능감, 대인관계능력 및 교수창의성이 교사-영유아 상호작용에 미치는 영향. 광주여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 이대현 (2021). 유아교사의 놀이성과 창의적 교수행동이 교사-유아 상호작용에 미치는 영향. 인천대학교 교육대학원 석사학위논문.

- 이미선 (2021). 부모의 놀이신념과 놀이성이 유아의 놀이성에 미치는 영향. 성결대학교 대학원 석사학위논문.
- 이민영 (2020). 유아교사의 놀이성과 교육신념 및 DAP신념이 놀이신념에 미치는 영향. 인천대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이보미 (2018). 어린이집 교사의 교육신념과 교수창의성이 교사-영유아 상호작용에 미치는 영향. 중앙대학교 사회복지대학원 석사학위논문.
- 이서현 (2021). 영유아교사의 음악적 자아개념과 교수창의성이 음악교수효능감에 미치는 영향. 창원대학교 대학원 석사학위논문.
- 이소영 (2019). 교사의 놀이성과 음률지도 적극성이 교사-영유아의 상호작용에 미치는 영향. 경희대학교 테크노경영대학원 석사학위논문.
- 이숙재 (2007). 유아를 위한 놀이의 이론과 실제(3판). 서울: 창지사.
- 이영미, 민하영 (2021). 보육교사의 놀이성이 자아탄력성을 매개로 직무소진에 미치는 영향. 한국보육지원학회지, 17(2), 103-120.
- 이윤옥 (2013). 누리과정에 기초한 영유아 창의성 교육. 서울: 신정
- 이윤정 (2020). 어린이집의 창의적 역량이 교수창의성에 미치는 영향: 교사창의성(아이디어내기)의 매개효과를 중심으로. 가천대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이은빈 (2017). 교사변인과 유아창의성의 관계: 창의적 교수행동의 매개효과. 계명대학교 대학원 박사학위논문.
- 이인아 (2015). 보육교사의 놀이성과 음률지도 적극성 : 음률활동에 대한 태도의 매개효과를 중심으로. 인하대학교 대학원 석사학위논문.
- 이재민 (2020). 유치원교사의 놀이성이 교사-유아 상호작용에 미치는 영향: 놀이교수효능감의 매개효과를 중심으로. 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이재연 (2017). 영아교사가 인식한 민감성과 놀이성이 영아-교사 관계에 미치는

- 는 영향. 신라대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이정아 (2018). 유아교사의 셀프리더십이 교수창의성 및 교사-유아 상호작용에 미치는 영향. 중앙대학교 사회개발대학원 석사학위논문.
- 이정옥 (2019). 누리과정 개정안의 주요 특징 및 쟁점 분석. 유아교육연구, 39(2), 255-277.
- 이정희 (2021). 유아교사의 놀이성, 놀이교수효능감, 교수창의성, 교사-유아 상호작용 간의 구조적 관계. 인천대학교 일반대학원 박사학위논문.
- 이지현 (2013). 어린이집교사의 가치관 및 교수창의성과 교사-유아 상호작용 간의 관계. 중앙대학교 사회개발대학원 석사학위논문.
- 이지혜, 이재진 (2015). 교사의 창의적 교수행동에 영향을 미치는 동기적 요인 간의 구조분석. 교원교육, 31(1), 181-202.
- 이희선 (2018). 어린이집 교사의 정서지능과 교수창의성과의 관계. 서울교육대학교 교육전문대학원 석사학위논문.
- 이혜영 (2020). 교사의 놀이성이 유아의 또래유능성에 미치는 영향 : 교사-유아간 상호작용의 매개효과. 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 임부연, 손연주 (2020). 「2019 개정 누리과정」 교육내용과 관련한 유아 교사의 역할 탐구 : 국가와 유아 '사이 존재자'를 중심으로. 교육혁신연구, 30(3), 127-148.
- 임진숙 (2021). 유아교육기관 원장의 창의적 리더십, 교사의 교수창의성, 놀이교수효능감, 놀이지원역량의 구조적 관계: 교사의 교수창의성과 놀이교수효능감의 매개효과를 중심으로. 안양대학교대학원 박사학위논문.
- 전경원 (2014). 창의성 교육의 이론과 실제. 서울: 학지사.
- 전솔이 (2020). 유아교사의 교수창의성과 놀이교수효능감이 교사-유아 상호작용에 미치는 영향. 인천대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 전순희 (2011). 전래동화를 활용한 창의적 교수 학습 방법이 유아의 창의성에

- 미치는 영향. 한국유아교육연구, 13(1), 175-200.
- 전은진 (2021). 교사의 놀잇감 지원을 중심으로 한 유치원 자유놀이 사례 및 놀이 의미 연구 : 소인수 학급을 중심으로. 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 전혜진 (2021). 그림책을 활용한 유아교사의 놀이지원 역량 증진 프로그램 개발 및 유아교사의 경험양상. 동의대학교 대학원 박사학위논문.
- 정단비 (2021). 유아교사의 성격특성, 전문성발달 및 교수메타인지가 창의적 교수행동에 미치는 영향. 인천대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 정미숙 (2013). 영아의 기질을 고려한 교사의 놀이지원에 관한 실험연구. 경성대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 정지은 (2021). 2019 개정 누리과정에 대한 유아교사의 실천적 경험 탐색. 고신대학교 대학원 석사학위논문.
- 정지혜 (2021). 유아교사의 놀이성 및 개정 누리과정 실행에 대한 담론-놀이성 상위집단을 중심으로-. 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 조숙영 (2021). 영아교사의 놀이성이 교사-영아 상호작용에 미치는 영향 : 놀이교수효능감의 매개효과. 충천대학교 대학원 석사학위논문.
- 조예나 (2021). 유아교사의 유아놀이권리 인식과 놀이지원 실체가 유아의 또래놀이 상호작용에 미치는 영향. 강릉원주대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 조옥미 (2005). 유아기 부모의 놀이성과 가족기능에 관한 연구. 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 조운주 (2020). 유아교사의 놀이지원역량 내용개발. 육아지원연구, 15(4), 83-102.
- 천연주 (2021). 유아교사의 교육신념, 교사역량, 2019 개정 누리과정 교육내용의 놀이지원방법 이해도가 유아의 교육내용 경험에 미치는 영향. 경성

- 국립대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 최미라 (2021). 영유아교사의 놀이성과 놀이신념이 교수창의성에 미치는 영향. 배재대학교 일반대학원 석사학위논문.
- 최미정 (2006). 창의성 교육을 위한 교사연수 교육과정 개발. 대한사고개발학회, 2(2), 87-115.
- 한국교육심리학회 (2000). 교육심리학용어사전. 서울: 학지사
- 한수연 (2021). 만 5세 유아의 쌓기놀이 지원에 대한 교사의 자기연구. 한국교육대학원 석사학위논문.
- 홍주희 (2019). 유아교사의 놀이성과 놀이교수효능감이 교수창의성에 미치는 영향. 충신대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 황은희 (2020). 유아교사의 성격특성 및 놀이성이 창의적 역할수행에 미치는 영향. 한국방송통신대학교 석사학위논문.
- Barnett, L. A. (1991). The playful child. Measurement of a disposition to play. *Play & Culture*, 4, 51-74.
- Brown, S., & Vaughan, C. (2010). 플레이, 즐거움의 발견[Play: How it shapes the brain, opens the imagination, and invigorates the soul]. (윤미나 역). 서울: 흐름출판. (원저 2009년 출판).
- Bundy, A. C. (1993). Assessment of play and leisure: Delineation of the problem. *American Journal of Occupational Therapy*, 47, 217-222.
- Cropley, A. J.(2004). 창의성 계발과 교육[*Creativity in education & learning: A guide for teachers and educators*]. (이경화, 최병연, 박숙희 공역). 서울: 학지사. (원저 2001년 출판).
- EBS 놀이의 반란 (2013). 놀이의 반란: EBS 다큐프라임 화제작. 서울: 지식너머.
- Glynn, M. A., & Webster, J. (1992). The adult playfulness scale : An initial

- assessment. *Psychological Report*, 71, 83-103.
- Huizinga, J. (2010). 놀이하는 인간, 호모루덴스 [*Homo ludens: A study of the play element in culture*]. (이종인 역). 경기: 연암서가. (원저 1938년 출판)
- Lieberman, J. N. (1965). Playfulness and divergent thinking : An investigation of their relationship at the kindergarten level. *Journal of Genetic Psychology*, 107, 219-224.
- Proyer, R. T. (2017). A new structural model for the study of adult playfulness: Assessment and exploration of an understudied individual differences variable. *Personality and Individual Differences*, 108, 113-122.
- Rogers, C. S. (1998). Measuring playfulness: Development of the child behaviors inventory of playfulness, *Paper presented the biennial meeting of the southwestern Society of Research in Human Development*, New Orleans. LA.
- Schaefer, C., & Greenberg. R. (1997). Measurement of playfulness : A neglected therapist variable. *International Journal of Play Therapy*, 6, (2). 21-31.
- Staempfli, M. B. (2007). Adolescent playfulness, stress perception, coping and well being. *Journal of Leisure Research*, 39(3), 393-412.
- Torrance, E. P. (2005). 왜 높이 날려 하는가? 토랜스의 창의성과 교육 [*Why fly?: A philosophy of creativity*]. (이종연 역). 서울: 학지사. (원저 1995년 출판)
- Urban .K. K. (1996). 창의성-요소적 접근 모델 [*Creativity - a componential approach*]. (조석희 역). 인간발달연구, 24(1), 5-27. (원전은 1995년에 발

표)

Walle, J. A. D. (2008). 수학을 어떻게 가르칠 것인가? [*Elementary and middle school mathematics: Teaching developmentally*]. (남승민, 서찬숙, 최진화, 강영란, 홍우주, 배혜진, 김수민, 공역). 서울: 경문사. (원저 2004년 출판).

Wolf, D., & Grollman, S. H. (1982). Ways of playing : Individual differences in imaginative style. In D. J. Pepler & K. H. Rubin (Eds.), *The play of children: Current theory and research*, 6, 46-63. Basel, Switzerland: Karger.

ABSTRACT

The Effects of Early Childhood Teachers' Playfulness and Teaching Creativity on Play Support Competence

Kim, Eun-hye

Early Childhood Education Major

The Graduate School of Education

Sungshin Women's University

This study analyzes the correlation between teachers' playfulness as well as teaching creativity and play support competence, and examines the effects of early childhood teachers' playfulness and teaching creativity on play support competence, and will provide basic data to improve play support competence.

Based on this research goal, research questions were as follows.

1. What is the general tendency of teachers' playfulness, teaching creativity and play support competence?
2. What is the correlation between teachers' playfulness, teaching creativity and play support competence?
3. What are the effects of teachers' playfulness and teaching creativity on play support competence?

In this study, a questionnaire was conducted on 316 selected early childhood teachers working at kindergartens and day care centers in Seoul, Gyeonggi and Incheon areas. The survey was conducted from September 14 to 30, 2021. The questions that measured teachers' playfulness were based on The Adult Playfulness Scale developed by Glynn and Webster(1992), which was later modified and reorganized by Park Hyun Sook(2003). The questions that measured teaching creativity were based on Scales for teaching creativity by Cropley(2004), which were modified and reorganized by Choi Mi Ra(2021), which were modified by this study. The questions that measured play support competence were based on scale for teaching competencies of early childhood teachers by Kim Yeon Soo(2017), which modified by Lim Jin Sook(2021), which modified and deleted by this study. The data collected in this study are analyzed using SPSS 26.0 for windows, and descriptive statistics, Pearson's correlation analysis, the multiple regression analysis was conducted.

The research findings are:

First, from the result of examining the general tendencies of teachers' playfulness, teaching creativity and play support competence, teachers' playfulness, teaching creativity and play support competence showed 4.91, 3.97, and 3.98 points, it is found that early childhood teachers are relatively well aware of them with above the medium level of recognition.

Second, upon the review of the analysis outcome of a positive correlation between teachers' playfulness, teaching creativity and play support competence, it is found that there is the highest positive correlation between teaching creativity and play support competence.

Third, as a result of analyzing the effects of teachers' playfulness and teaching creativity on play support competence, it is found that they have meaningful effect on play support competence. It is found that cheerfulness, improvisation among the sub-factors teachers' playfulness have meaningful effect on play support competence. It is found that general knowledge and thinking base, allow for openness and ambiguity, motivation, divergent thinking and behavior among the sub-factors of teaching creativity have meaningful effect on play support competence. Teachers' playfulness have meaningful effect on intrinsic motivation, teacher's emotions and attitudes, creating a play environment among the sub-factors of play support competence. Teaching creativity have meaningful effect on all sub-factors of play support competence.

The results of this study could be meaningful in providing basic data for enhancing play support competence by examining the playfulness and teaching creativity, which is important in the curriculum, where the role of teachers is emphasized for children's learning through play.

부 록

<부록1> 설문지 안내문

<부록2> 교사의 일반적인 사항을 알아보기 위한 설문지

<부록3> 교사의 놀이성 설문지

<부록4> 교수창의성 설문지

<부록5> 놀이지원역량 설문지

<부록1> 설문지 안내문

안녕하십니까?

저는 성신여자대학교 교육대학원에서 유아교육을 전공 중인 학생입니다. 현장에서 아이들과 함께 유아교육을 위해 애써주시는 선생님들께 존경과 감사의 마음을 전합니다.

본 설문 조사는 “교사의 놀이성과 교수창의성이 놀이지원역량에 미치는 영향”에 관한 연구를 위해 작성되었습니다. 응답해주신 내용은 연구를 위한 목적으로만 사용될 것을 약속드립니다. 본 설문지는 대략 7분 정도가 소요되며 평소 선생님의 생각대로 솔직하게 모든 문항에 빠짐없이 응답해주시기 바랍니다.

바쁘신 와중에 귀한 시간을 내주셔서 참여해주심에 감사드립니다.

성신여자대학교 교육대학원 유아교육전공

지도교수: 권 정 윤

연구자: 김 은 혜

(blueang85@gmail.com)

<부록2> 교사의 일반적인 사항을 알아보기 위한 설문지

*선생님의 일반적인 사항에 대한 질문입니다.
각 문항을 읽으시고 해당되는 번호에 표시(✓)해주시기 바랍니다.

1. 선생님의 연령대는 어떻게 되십니까?

- ① 25세 이하 ② 26~30세 ③ 31~35세 ④ 36~40세 ⑤ 41세 이상

2. 선생님의 최종학력은 어떻게 되십니까?

- ① 전문대(2,3년제) 졸업 ② 4년제 대학교 졸업 ③ 대학원 졸업 이상 ⑤ 기타

3. 선생님의 전공은 무엇입니까?

- ① 유아교육과 ② 아동학과 ③ 보육관련학과 ④ 기타

4. 선생님이 근무 중인 기관의 유형은 무엇입니까?

- ① 국공립유치원 ② 사립유치원 ③ 국공립어린이집 ④ 직장어린이집
⑤ 민간어린이집 ⑥ 법인어린이집 ⑦ 가정어린이집 ⑧ 기타

5. 선생님의 근무 경력은 어떻게 되십니까?

- ① 3년 미만 ② 3~6년 미만 ③ 6~10년 미만 ④ 10-15년 미만 ⑤ 15년 이상

6. 선생님이 현재 맡고 있는 담당 연령은 몇 세입니까?

- ① 만0세 ② 만1세 ③ 만2세 ④ 만3세 ⑤ 만4세 ⑥ 만5세
⑥ 영아혼합 ⑦ 유아혼합

<부록 3> 교사의 놀이성 설문지

*놀이성과 관련된 질문입니다.
 각 문항을 읽고 가까운 쪽에 표시(✓)해주시기 바랍니다.

번호		매우 그렇다	그렇다	다소 그렇다	보통	다소 그렇다	그렇다	매우 그렇다	
1	목적적								모험적
2	소극적								활기찬
3	차분한								쾌활한
4	재미없는								명랑한
5	꼼꼼한								태평한
6	성숙한								천진한
7	침착한								흥분하기 쉬운
8	자기 통제적								표현적
9	자제하는								활발한
10	생산적								실속 없는
11	어두운								밝은
12	진지한								재미있는
13	소극적								적극적
14	한결같은								즉흥적
15	제한적								개방적
16	사실적								창의적
17	자제하는								자발적

18	실제적								기발한
19	지적인								정서적인
20	상상력이 부족한								상상하기 좋아하는
21	지루한								재미있는
22	단조로운								흥미있는

<부록 4> 교수창의성 설문지

*교사의 교수창의성과 관련된 질문입니다.
 각 문항을 읽고 해당되는 번호에 표시(✓)해주시기 바랍니다.

번호	문항 내용	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1	나는 영유아들이 질문하는 것을 허용하며, 가치 있다고 생각하는가?	①	②	③	④	⑤
2	나는 영유아의 질문을 개방적이고 적극적인 자세로 수용하는가?	①	②	③	④	⑤
3	나는 영유아로부터 다양한 답이 나오도록 확산적 질문을 자주하고 있는가?	①	②	③	④	⑤
4	나는 영유아로 하여금 모든 감각을 활용하여 주변 환경을 관찰하도록 허용하는가?	①	②	③	④	⑤
5	나는 영유아들과 활동 시 다양하며 구체적인 방법으로 활동을 제시하는가?	①	②	③	④	⑤
6	나는 영유아들에게 스스로 문제 해결방법을 발견하도록 시간적 여유를 주는가?	①	②	③	④	⑤
7	나는 영유아들이 원하는 활동을 자유롭게 제안하고 선택하도록 자극하고 지원하는가?	①	②	③	④	⑤

8	나는 영유아들에게 기존 생각과 다른 것끼리 결합해 보도록 하는 경험을 제공하는가?	①	②	③	④	⑤
9	나는 영유아의 다양한 지각 능력을 촉진시킬 수 있는 활동을 제시하는가?	①	②	③	④	⑤
10	나는 영유아의 여러 가지 감각활동이 가능한 활동을 제시하여, 다양한 방식으로 경험과 지식을 얻도록 하는가? (예: 오감각 활용 및 다양한 질문 / 매체 활용)	①	②	③	④	⑤
11	나는 스스로 주제에 적합한 놀이 및 교육활동 목표를 설정하였는지 평가하고 있는가?	①	②	③	④	⑤
12	나는 영유아에게 단순히 결과가 아니라 학습 과정에 초점을 맞추도록 하는가?	①	②	③	④	⑤
13	나는 영유아에게 해결방법을 알아보도록 한 후 그 중 최적의 해결방법을 알아보도록 격려하는가?	①	②	③	④	⑤
14	나는 영유아의 대답에 '그것은 왜 그렇다고 생각하니?'라고 반문하여 영유아에게 원인과 결과의 관계를 생각해보도록 하는가?	①	②	③	④	⑤
15	나는 영유아의 귀납적 혹은 연역적인 추리능력을 기를 수 있는 경험제공과 질문을 하는가? (예: 활동 전·후 혹은 귀가하기 전 회상시간에 질문)	①	②	③	④	⑤
16	나는 다양한 교수-학습방법을 활용하여 영유아의 흥미를 개발할 수 있도록 격려하는가?	①	②	③	④	⑤
17	나는 영유아의 개인적 흥미를 교실 수업 활동과 연결시키고 있는가? (예: 만일 등원길에 발견한 '콩벌레'를 교실에 들고 와서 강한 관심을 보일 때, 현재 진행되는 주제가 '건강'이라면)	①	②	③	④	⑤
18	나는 영유아들이 특정 주제에 관심을 많이 보일 경우 심도 있는 학습이 일어나는 활동 기회를 제공하는가?	①	②	③	④	⑤

19	유치원(어린이집)은 교사나 영유아에게 심도 깊은 지식 습득이 가능한 환경인가?	①	②	③	④	⑤
20	나는 정해진 연간주제가 아닌 영유아들이 원하는 활동을 자율적으로 선택하고 진행하도록 허용하는가?	①	②	③	④	⑤
21	나는 현 근무지의 교육 시간과 상황 등을 고려할 때 위와 같은 활동의 진행이 가능한가?	①	②	③	④	⑤
22	나는 영유아들이 놀이 및 교육활동에 집중할 수 있는 환경을 마련하는가?	①	②	③	④	⑤
23	나는 영유아들의 호기심과 질문을 수용하고 확장시켜 주는가?	①	②	③	④	⑤
24	나는 영유아들에게 자기 주도적인 학습 경험과 발견의 기회를 제공하는가?	①	②	③	④	⑤
25	나는 영유아들의 개인적인 흥미를 평가하고 지원하는가?	①	②	③	④	⑤
26	나는 영유아의 실제 발달수준보다 조금 어려운 활동을 시도하도록 격려하는가?	①	②	③	④	⑤
27	나는 영유아들이 수행하고 있는 과제의 중요성을 인식하고 있는가?	①	②	③	④	⑤
28	유치원(어린이집)은 흥미와 모험의 장소라고 여기는가?	①	②	③	④	⑤
30	나는 활동 시 영유아의 기존 생각과 다른 예측이 어려운 경험을 제공하는가?	①	②	③	④	⑤
31	유치원(어린이집)은 환상과 상상을 펼칠 수 있는 장소인가?	①	②	③	④	⑤
32	나는 영유아들에게 유머를 즐기며 나눌 수 있게 해주는가?	①	②	③	④	⑤
33	나는 영유아들에게 즐겁고 실험적인 방법으로 목표를 탐구하고 조사할 기회를 주는가?	①	②	③	④	⑤
34	나는 영유아의 실수를 허용하는가?	①	②	③	④	⑤
35	나는 각 영유아의 개성과 독특함을 허용하는가?	①	②	③	④	⑤

<부록 5> 놀이지원역량 설문지

*교사의 놀이지원역량과 관련된 질문입니다.
 각 문항을 읽고 해당되는 번호에 표시(✓)해주시기 바랍니다.

번호	문항 내용	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1	나는 나의 놀이지원을 통해 영유아의 발달을 지원할 수 있다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
2	나는 놀이지원 준비(놀잇감, 놀이공간 등)에 노력을 기울인다.	①	②	③	④	⑤
3	놀이지원은 내가 자신 있게 잘할 수 있는 분야이다.	①	②	③	④	⑤
4	나는 놀이진행과정에서 영유아의 요구를 민감하게 알아차린다.	①	②	③	④	⑤
5	나는 놀이진행과정에서 영유아의 요구에 즉각적으로 반응한다.	①	②	③	④	⑤
6	나는 놀이진행과정에서 영유아의 제안이 있을 때 적극 수용하려고 한다.	①	②	③	④	⑤
7	나는 영유아의 관심과 상황을 반영하여 원래 계획한 놀이지원 방향을 적절하게 수정하려고 한다.	①	②	③	④	⑤
8	나는 영유아와 공감대를 형성하기 위해 다양한 방법을 사용한다.	①	②	③	④	⑤
9	나는 놀이 종료 후 나의 놀이지원방법에 대해 자체평가를 실시한다.	①	②	③	④	⑤
10	나는 놀이평가(동료평가, 장학 등)를 받을 기회가 있으면 자발적으로 참여한다.	①	②	③	④	⑤
11	나 자신에 대한 놀이지원 분석결과를 다음 놀이지원계획에 반영한다.	①	②	③	④	⑤

12	나는 놀이지원 방법개선을 위해 전문집단(교사 연구회, 학위과정 등)에 자발적으로 참여한다.	①	②	③	④	⑤
13	나는 놀이 활동(블럭, 역할 등)의 교육적 가치에 대한 지식이 있다.	①	②	③	④	⑤
14	나는 영유아의 연령에 적합한 놀이지원방법에 대한 지식이 있다.	①	②	③	④	⑤
15	나는 놀이 활동(블럭, 역할 등) 특성에 적합한 교수방법을 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
16	나는 영유아의 놀이를 평가하는 다양한 방법에 대한 지식이 있다.	①	②	③	④	⑤
17	나는 영유아의 발달 단계별 특성을 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
18	나는 국가수준 교육과정(0-2세 표준보육과정 또는 3-5세 누리과정)에 적합하게 놀이 활동 목표를 수립한다.	①	②	③	④	⑤
19	나는 영유아의 개인별 발달수준에 적합한 놀이 활동목표를 수립한다.	①	②	③	④	⑤
21	나는 영유아의 동기를 유발할 수 있도록 활동을 계획한다.	①	②	③	④	⑤
22	나는 영유아가 새로운 시도와 아이디어로 놀이 할 수 있도록 놀이지원 방법을 설계한다.	①	②	③	④	⑤
23	나는 영유아의 이해 수준을 확인할 수 있는 평가계획을 수립한다.	①	②	③	④	⑤
24	나는 영유아가 집중할 수 있는 놀이 시간과 공간을 제공한다.	①	②	③	④	⑤
25	나는 영유아의 반응에 따라 놀이자료를 제공한다.	①	②	③	④	⑤
26	나는 영유아 놀이 관찰을 토대로 교사의 놀이 지도(지원) 방향을 결정한다.	①	②	③	④	⑤
27	나는 영유아가 놀이에 몰입할 수 있도록 다양한 놀이 지원 방법을 사용한다.	①	②	③	④	⑤

28	나는 영유아발달에 적합한 놀이 환경을 조성한다.	①	②	③	④	⑤
29	나는 영유아가 몰입할 수 있는 놀이 환경을 만들기 위해 허용적이고 개방적인 분위기를 조성한다.	①	②	③	④	⑤
30	나는 놀이과정에서 일어나는 영유아의 돌발행동에 당황하지 않고 유연하게 대처한다.	①	②	③	④	⑤
31	나는 놀이과정에서 영유아 간의 갈등상황을 적절하게 대처한다.	①	②	③	④	⑤
32	나는 영유아의 놀이활동 목표 도달 정도를 평가한다.	①	②	③	④	⑤
33	나는 영유아 평가자료(포트폴리오, 일화기록 등)를 수집하고 분석한다.	①	②	③	④	⑤
34	나는 영유아에 대한 평가결과를 반영하여 다음 놀이계획을 수립한다.	①	②	③	④	⑤