

유아의 또래주도성 척도 개발 및 내적 구조 탐색*

변 혜 원

성 지 현†

성균관대학교 아동청소년학과

본 연구는 또래주도성 측정문항을 개발하여 만 3-5세 유아 327명을 대상으로 또래주도성의 정도를 알아보고, SPSS 21.0과 MPLUS 7 통계프로그램을 통해 분석하였다. 척도의 구조는 총 2개 요인이 추출되었으며, 39개 문항이 선정되었다. 요인명은 '친화적'과 '비친화적' 또래주도성으로 각각 명명하였고, 요인 간 상관은 $r = .33$, $p < .01$ 으로 나타났다. 문항번호(오차상관 문항 No) 2(1), 4(5,8), 12(8), 28(23), 36(33), 38(13,22), 39(36)간에 측정오차 간 상관이 있는 것으로 나타났다. 또래주도성은 놀이 과정에서 또래를 통제하거나 주도하는데 관심을 보이는 유아의 역할로 친화적으로 놀이를 주도하는 유아는 놀이정의, 설명, 제안, 정보제공, 협상하는 행동을 통해 놀이를 잘 진행하기 위한 구조를 제공하고, 비친화적으로 놀이를 주도하는 유아는 놀이 명령, 거절, 강요, 무시하는 행동으로 친구를 통제하는 경향이 있다. 본 척도의 공인타당도를 확인하기 위해 유아의 또래유능성 및 리더십 척도의 '주도성' 요인과의 상관분석을 실시하였고, 그 결과 또래주도성과 유아의 또래유능성 및 리더십 간에 관련이 높은 것으로 나타났다.

주요어 : 또래주도성, 탐색적 요인분석, 탐색적 구조방정식 모형, 척도 개발

* 본 논문은 변혜원(2017)의 성균관대학교 박사학위 청구논문의 일부임.

† 교신저자 : 성지현, 성균관대학교 아동청소년학과, (110-745) 서울시 종로구 성균관로 25-2, 성균관대학교 호암관 804호, E-mail: sungih@skku.edu

또래주도성이란 사회적 놀이 과정에서 놀이의 개인차를 나타내는 특성 중 하나로써 놀이에 적극적이며, 또래를 주도하거나 통제하는데 관심을 보이는 유아의 역할을 의미한다(Adcock & Segal, 1981; Schwartzman, 1978). 유아는 놀이를 통해 또래와 관계를 맺고 현실을 창조해낼 뿐만 아니라 새로운 현실에 적응하기도 한다(Elkind, 2007). 이 시기 또래와의 관계는 주로 놀이를 통해 이루어지며, 유아는 놀이를 하는 가운데 영향력을 발휘하여 자신이 원하는 행동을 또래가 하도록 만들기 위한 다양한 형태의 사회적 행동전략을 사용하게 된다(Oliver & Klugman, 2003). 즉, 유아들 간의 놀이는 유아가 자신의 주장을 효과적으로 표현하기도 하고, 주도 및 제안하기도 하면서 또래 간 상호작용을 긍정적인 방향으로 이끌어가도록 돕는 계기를 마련해준다. 또 유아가 또래집단과의 놀이에 주도적으로 참여함으로써 사회적 유능성을 형성해 나가는 과정은 향후 성인이 되어 사회구성원으로서 자신의 역할을 주도적으로 이끌어 나가는 것과 긴밀한 연관이 있다. 따라서 놀이 상황 안에서 유아기 주도성의 특성을 탐색하고 진단할 수 있는 척도는 보다 효율적으로 유아의 놀이에 개입하여 주도성을 향상시킬 수 있는 방안을 모색하도록 해 줄 것이다.

유아의 주도성 측정 관련 연구들을 살펴보면, 크게 두 가지 경향으로 살펴볼 수 있다. 첫 번째, 유아의 주도성(오숙현, 2005; 우하연, 2016) 및 자기주도성(강승희, 오명녀, 2008; 이현주, 2006) 관련 연구들에서는 유아의 정서능력, 의사소통능력, 성취동기, 자율성, 인내력, 적극성, 자존감 등 유아의 전반적인 개인적 행동 특성을 측정하는 연구가 실행되고 있었다. 두 번째, 주도성을 또래유능성(박주희, 이

은혜, 2001)이나 리더십(이채호, 최인수, 2008)을 구성하는 하위 요인 중 하나로 측정하고 있었다. 선행 연구들이 언급한 주도성의 조작적 정의를 살펴보면, 오숙현(2004)은 주도성을 자기 삶에 있어서 창조적 변화를 기대하며 예측, 준비, 계획하는 잠재적 능력이라고 정의하였고, 박주희, 이은혜(2001)는 또래 집단에서 활동이나 놀이를 능동적으로 제안하고 이끌며, 자신의 의견을 효과적으로 주장하는 능력이 주도성이라고 보았다. 이채호, 최인수(2008)는 유아 리더십의 측면에서 주도성을 유아가 놀이 상황을 주도적으로 이끌어 가는 것이라고 정의하였다. 이상 주도성 관련 연구들은 유아의 삶의 전반적인 측면에서 주도성을 측정하거나, 유아 역량의 일부 측면에서 또래주도성을 알아보고 있었다. 또한 주도성의 긍정적인 측면만을 다루고 있었다. Trawick-Smith(1988)는 유아의 주도적 역할을 성공적인 주도적 역할, 비효과적인 주도적 역할로 분류하였다. 성공적인 주도자 역할을 하는 유아는 협상, 타협, 친절한 요구, 긍정적인 피드백 등의 기술을 사용하며, 놀이의 질을 높이고, 친구들과 간에 상호작용을 조절하는 반면, 비효과적인 주도자 역할을 하는 유아는 또래에게 언어적, 육체적인 공격으로 지배하려는 양상을 보인다. 타인의 놀이 제안 수용을 위한 협상 능력이 부족하고, 또래집단에 참여하려 하지 않으며, 또래집단에 들기 위해 아첨하는 유형으로 세분화 하였다. 즉 비성공적인 역할을 하는 유아는 강요, 명령, 위협, 무시, 공격과 같은 지배적 전략을 사용해 또래에게 자신을 따르도록 하기 위한 주도적 행동이 대부분 부정적이고 강제적인 전략으로 나타난다고 하였다. 또 놀이 참여 빈도가 낮은 유아들은 주도적인 시도와 노력이 부족하고, 또래와의 상호작용에

도 비효과적으로 영향을 미친다고 설명하였다. 따라서 놀이 시 주도적인 행동 및 역할은 긍정적 혹은 부정적인 행동이나 태도, 역할로 나타날 수 있으며, 개인마다 그 정도나 빈도의 차가 있을 수 있다. 지나치게 높은 주도성은 또래관계에 있어서 오히려 부정적인 요인으로 작용할 수 있다(권지연, 이종희, 2003; 최미숙, 황윤세, 2007)고 보고한 연구도 있다. 따라서 본 연구에서는 사회적 놀이 시 나타나는 유아의 또래주도성을 좀 더 구체적으로 알아보기 위해 주도성의 형태를 구별해보고자 한다. 긍정적으로 주도적 역할을 하는 유아는 또래와 상호작용을 더 잘할 수 있도록 돕고, 지배적이고, 미숙하게 주도적인 역할을 하는 유아는 방향 선회를 위해 교사가 개입할 수 있도록(Hazen, Black & Fleming, 1984) 또래주도성의 유형과 정도를 측정할 수 있는 도구를 개발하고자 한다.

유아의 사회적 놀이에서 나타나는 또래주도성을 놀이 상황에서 유아가 수행하는 역할이며, 놀이를 이끌어가고 진행시키기 위해 의사소통 전략(Goncu, 1993; Hazen & Black, 1989)의 사용을 통해 살펴볼 수 있다(강유진, 2013). 또 놀이의 개인차를 나타내는 특성 중 하나로서 볼 수 있으며(고윤지, 김명순, 2013), 놀이 과정에서 또래를 통제하거나 주도하는 것에 관심을 보이는 것(Adcock & Segal, 1981)으로 볼 수 있다. 이상의 연구 모두 또래주도성은 유아의 놀이 역할 및 놀이 행동의 하나로서 개인의 상호작용 형태이며, 놀이를 발전시키는 의사소통 전략이라는 공통점이 있었다. 따라서 본 연구에서는 또래주도성을 놀이 시 유아에게서 나타나는 유아의 개인적인 특성 중 하나이며, 놀이 과정에서 또래를 통제하거나 주도하는데 관심을 보이는 전략에 따른 유아의

역할로 정의하고자 한다.

본 또래주도성 척도의 유형이나 전략적 역할에 대한 구성개념과 문항구성을 위해 유아들의 놀이 행동과 의사소통 스타일을 관찰한 연구들을 살펴보았다. 그 결과, 놀이 역할 및 놀이 스타일(신유림, 1995; 유혜순, 2001; 조선미, 2000; 한동원, 1998) 연구를 통해 놀이 안에서 유아들의 주도적, 추종적 성향이 나타나는 것을 발견할 수 있었다. 또한 사회적 가작화 놀이에서 나타나는 의사소통 전략을 분석해 또래 지위 유형에 따라 대화의 내용과 질의 차이를 살펴본 연구들도 있었다(김정숙, 2000; 이영주, 2002; Connolly & Doyle, 1984). 신유림(1995)은 놀이 스타일의 하위차원으로 주도적 스타일을 언급하며, 주도적 스타일의 유아는 높은 수준의 사회 상상놀이에 참여하여 교사에 의해 사교적인 것으로 평가된다고 하였다. 대부분의 연구들은 유아가 또래와 놀이하는 상황 안에서, 유아가 사용하는 의사소통전략에 따라 주도적 역할, 추종적 역할 수행에 초점을 두고 살펴보았으며(백지연, 2007; 신유림, 1995; 이영주, 2002; 조선미, 2000; 최혜영, 이은혜 2005; 한동원, 1998; Adler & Adler, 1998; Black, 1992; Goncu, 1993 Schwartzman, 1978), 이때 의사소통 스타일이 역할의 유형에 영향을 미치고 있었다.

선행 연구의 관찰 측정 요인과 본 또래주도성 척도의 문항 개발의 기초가 되는 구인들을 요약해보면 다음과 같다. 신유림(1995), Black(1992), Schwartzman(1978)이 의사소통전략을 통해서 추출한 긍정적으로 주도하는 놀이 역할 유형은 놀이 정의 및 놀이 명명하기(놀이 주제 및 역할 등), 놀이 정보제공 및 제안하기(놀이 교구의 사용법을 알려주고 새로운 놀이를 알려주는 등), 칭찬 및 격려하기(상대 유아

를 칭찬하고 친근감을 표현하는 등), 놀이 안내하기(놀이 및 행동의 순서를 상대 유아에게 놀이를 안내하는 역할)를 포함한다. 반면, 부정적으로 주도적 놀이 역할 수행을 하는 유아는 놀이 명령하기(또래에게 자기중심적인 의견과 명령), 거절 및 무시하기(또래의 질문이나 제안을 거절 및 무시) 전략을 사용한다고 보고했다.

지금까지 살펴 본 바와 같이 유아의 또래주도성 변인은 또래관계 및 사회적 유능성 발달과 밀접한 관계가 있는 중요한 요인임을 알 수 있다. 따라서 놀이 상황에서 유아가 어떠한 역할수행을 하며 놀이를 진행해 가는지 사회적 놀이 시 나타나는 또래주도성을 살펴보는 것이 필요하다. 유아기 또래관계 속에서 이루어지는 놀이 상황은 집단 안에서 놀이자로서의 역할, 놀이 스타일 등의 특성을 한 눈에 알아볼 수 있는 장이 될 뿐만 아니라 유아의 주도성이나 유능성과 같은 사회적 기술의 발달 정도도 가늠할 수 있는 유용한 환경이 되어주기 때문이다.

기존 연구들에서는 유아의 주도성이나 놀이 스타일을 주로 자연적 놀이 상황에서 비참여 관찰을 통해 측정하고 있다(강유진, 2013; 백지연, 2007; 신유림, 1995; 조선미, 1999; 한동원, 1998; Sylva, Roy & Painter, 1980). 그러나 놀이에서 나타나는 유아의 또래주도성은 평소 유아의 의사소통 기술 전략 및 스타일을 통해 파악이 가능하므로 세심한 관찰이 요구되는 변인이다. 연구자가 일회적으로 방문하여 단편적으로 놀이를 관찰할 경우 유아 교실 환경 특성상 다수 아이들의 또래 놀이 상호작용 시 개별 아동의 의사소통 내용을 세밀하게 파악하는 데 어려움이 있다. 또한 기관의 현실 여건 상 비디오 촬영이 어려울 뿐 아니라, 유아

의 놀이 상호작용 스타일이나 의사소통 전략을 분석하려면 장기간 촬영 자료를 수집해서 알아보아야 하는 번거로움이 있다. 따라서 본 연구에서는 질적 연구방법을 통해 도출된 의미있는 결과이지만 다른 환경에서 같은 기준을 갖고 측정하는 데에서 발생하는 한계, 관찰하고자 하는 측정요소가 피험자의 놀이 상황에서 일관성 있게 나타나는가에 대한 신뢰도 문제와 유아 간 의사소통 내용 수집 및 분석의 어려움을 보완하고자 교사용 또래주도성 평정도구를 개발하려는 데 목적이 있다.

혼자놀이 시 유아는 자발적으로 놀이를 주도하며, 놀이 과정 속에서 자신의 의도에 따라 스스로 놀이의 내용과 방법을 변경하고 이끌 수 있다(Trawick, 1994). 그러나 사회적 놀이 안에서는 상황에 따라 놀이 내에서 역할이 바뀔 수 있고, 또 놀이가 잘 되도록 역할에서도 융통성을 발휘해야 유능감이 높다고 볼 수 있다. 단편적 관찰 시 나타나는 행동과 의사소통 내용만으로는 부족하다. 따라서 사회적 놀이 안에서 유아의 주도적-추종적 역할을 구분하고, 긍정-부정적 놀이 행동을 보이는가 하는 문제는 유아의 놀이 행동을 오랫동안 지켜본 관찰자가 객관화된 지표를 통해 평정하는 것이 더 유용하다고 여겨진다. 이에 본 연구에서는 기관에서 평소 유아의 놀이 행동 특성 및 전략, 의사소통 스타일을 오랫동안 세심하게 관찰해온 담임교사가 유아의 또래주도성의 정도를 평가하는 '교사용 또래주도성 평정척도'를 개발하고자 한다. 또한 주도적인 역할을 수행하는 유아들의 세분화된 특성을 중심으로 알아보고자 하였다. 이를 위해 선행 연구를 바탕으로 유아 또래주도성 척도의 설문 문항을 개발 및 제작하고, 타당성있고, 신뢰로운 도구인지 통계적 검증을 통해 알아보았다. 예

비조사를 통해 개발한 문항의 적합도와 문항 반응분포를 살펴보고, 본 조사를 통한 자료를 가지고 문항반응분포, 문항변별도, 신뢰도와 타당도를 검증하였다. 본 척도의 개발을 통해 유아의 또래 간 놀이 상호작용 스타일을 진단하고, 놀이가 심화·확장되도록 교사의 개입을 도울 뿐 아니라 유아의 긍정적인 상호작용 기술 증진을 위한 지도에도 도움을 줄 수 있을 것으로 기대하는 바이다.

본 연구에서 유아 또래주도성 척도 개발 및 내적 구조 탐색을 위한 연구문제는 다음과 같다.

연구문제 1. 유아 또래주도성 척도의 문항 반응분포, 문항의 변별도는 어떠한가?

연구문제 2. 유아 또래주도성 척도의 신뢰도는 어떠한가?

연구문제 3. 유아 또래주도성 척도의 타당도는 어떠한가?

방 법

연구대상

본 연구의 대상은 서울, 경기, 충북 지역에 위치한 어린이집 및 유치원에 다니고 있는 만 3세, 만 4세, 만 5세 유아 329명과 유아의 담임교사 31명이다. 유아는 또래주도성 연구에 참여를 희망하는 유아들을 대상으로 하였다.

교사는 유아의 또래주도성 설문지 작성에 동의한 교사를 대상으로 한 명의 교사가 유아 5~10명을 평정하였고, 한 반에 두 명의 교사인 경우 모두 주담임교사가 평가하도록 하였다. 교사가 평정한 유아 수의 기준은 예비조사 시 교사에게 또래주도성을 평정할 수 있는

적당한 명수를 질문하여 얻은 수치이다. 또한 유아가 놀이에서 또래 주도적인 행동 및 의사소통 특성 상 지능으로 인한 영향이 있을 수 있으므로 이를 통제하기 위해 박혜원, 곽금주, 박광배(1996)가 표준화한 '한국 웨슬러 유아지능 검사 간편형'(박혜원, 2001)을 실시하여서, 경계선 지능(IQ 70)이상 되는 유아들만을 대상으로 연구에 참여할 수 있도록 하였다. 초기 연구대상자는 총 335명이었고, IQ 70이 안 되는 유아 6명의 자료는 분석에서 제외시켰다. 대상 유아의 성별은 남아 175명(53.2%), 여아 154명(46.8%)이고, 유아의 연령은 자료수집이 이루어진 시점을 기준으로 만 3세 72명(21.9%), 만 4세 124명(37.7%), 만 5세 133명(40.4%)으로 나타났다. 연구에 참여한 교사의 성별은 모두 여성이며, 교사의 평균 연령은 29.8($SD = 5.85$)세, 교사 경력은 평균 6년 3개월, 연구대상 교사가 관찰 유아를 알고지낸 기간은 평균 8.68개월로 나타났다. 연구대상의 일반적 특성은 표 1에 제시하였다.

연구절차

문항제작

본 연구는 연구자가 소속된 대학의 기관생명윤리위원회(IRB)의 승인을 받아 실시하였다.

문헌고찰(신유림, 1995; Black, 1992; Schwartzman, 1978; Trawick, 1988)을 토대로 본 연구자가 초기에 제작한 문항은 총 57개였고, 구체적으로 놀이 지시 및 제안하기 12문항, 놀이 시 협상하기 9문항, 놀이 정보 제공하기 8문항, 놀이 정의하기 8문항, 놀이 강요 3 문항, 놀이 명령 5문항, 놀이 위협 5문항, 놀이 거절 및 의견 거부하기 4문항, 혼자놀이 및 배회하기 3문항으로, 선행 연구 분석을 통해 나온 공통적인

표 1. 연구대상의 일반적 특성

	변인	구분(평균 월령, SD)	N(%)
유아 (N=329)	연령	만3세(44.13, 2.53)	72(21.9)
		만4세(54.93, 3.72)	124(37.7)
		만5세(69.28, 5.41)	133(40.4)
	성별	남	175(53.2)
		여	154(46.8)
	출생 순위	첫째	162(52.6)
		둘째	105(32.7)
		셋째이상	20(6.2)
		외동	27(8.4)
	전체	329(100)	
교사 (N=31)	기관 유형	사립유치원	25(80.6)
		법인보육시설	5(16.1)
		민간보육시설	1(3.2)
	학급 규모	3-4학급	6(19.4)
		5-6학급	9(29.0)
		7학급 이상	16(51.6)
	학급교사 수	1명	19(61.3)
		2명	12(38.7)
	교육 정도	전문대졸(2-3년제 대학)	21(67.7)
		4년제 대학	7(22.6)
		대학원 졸업	3(9.7)
	전체	31(100)	

이론적 구성요인을 중심으로 문항을 개발하였다. 보통 1개의 공통요인을 뽑고자 한다면 적어도 3개 이상의 측정변수가 필요하다(이순목, 1995)는 지침에 따라 분석 후 제외될 문항 개수를 고려하여 문항을 제작하였다.

초기 문항 검토는 아동학 교수 1인, 아동학 전문가 2인, 보육교사 3년 이상 경력을 가진 대학원생 5인에게 세 번에 걸쳐 검토를 요청하여, 문항의 의도에 따른 재진술, 중복 및 모호한 문항 삭제, 문항 안에 구체적인 예시 수

록 여부 및 변경, 문항 재배치 등의 과정을 거쳐 수정 보완하였다. 이러한 과정을 거쳐 최종 42개 문항으로 예비조사용 척도가 구성되었다. 척도 구성은 ‘전혀 그렇지 않다’ ‘별로 그렇지 않다’ ‘보통이다’ ‘조금 그렇다’ ‘매우 그렇다’의 5점 척도로 평정하도록 하였다.

예비 조사

예비 조사는 2015년 7-8월사이 약 2개월에 걸쳐 실시되었으며, 만 3-5세 유아 235명의 또

래주도성 평정 점수를 해당 유아들의 담임교사로부터 수집하였다. 연구대상 유아의 성별은 남아 114명(48.5%), 여아 121명(51.5%)이고, 유아의 연령은 자료수집이 이루어진 시점을 기준으로 만 3세 79명(33.6%), 만 4세 81명(34.5%), 만 5세 75명(31.9%)으로 나타났다. 연구에 참여한 교사의 성별은 모두 여성이며, 교사의 평균 연령은 28.99($SD = 6.42$)세, 교사 경력은 평균 5년 0개월, 연구대상 교사가 관찰 유아를 알고지낸 기간은 평균 10.56개월로 나타났다. 수집된 자료는 SPSS 21 통계프로그램을 통해 먼저, 42개 전체 문항에 대한 문항 반응분포를 알아보았다. 그 결과, 평균 및 표준편차의 극단치를 보이는 문항은 없었다. 다음은 이론적 요인과 문항 간 관계의 적합성을 알아보기 위해 탐색적 요인분석을 실시하였다. 우선 요인분석을 하기에 적합한 자료인지 알아보기 위해 KMO 값 및 Bartlett 구형성 검정치가 양호한지 알아본 결과, .948, 7294.666($df = 741$) $p < .001$ 로 수치가 양호함을 확인하고 공통요인이 존재함을 확인할 수 있었다. 그 다음은 스크리 검사를 통해 요인의 수를 추정 한 후, PAF(주축분해법)에 따라 요인구조 및 문항의 구성을 살펴보았다. 먼저 스크리 검사를 살펴보면 4요인 이후에는 평준화를 이루는 모습을 확인할 수 있었으며, 설명된 총 분산 비율은 3요인 이후로는 작아지는 것을 볼 수 있었다. 또한 요인에 따른 문항의 공통분(b^2) 값도 2요인, 3요인일 때 .40이상 되는 문항들이 많았다. 따라서 요인의 수 확정은 잠정적으로 2요인, 3요인 정도임을 감안하고 본 조사 시 최종 확인 후 결정하기로 하였다. 또한 요인부하량 확인 시 그 값이 .40이하이며, 서로 다른 요인에 이중으로 부하되는 문항 3개를 삭제하여서 최종 39개 문항이 본 조사 문

항으로 선정되었다. 예비조사 후 삭제된 문항은 <12번 00이는 놀이할 때, 아이들이 이 아이의 요구에 어쩔 수 없이 따르는 편이다>, <19번 00이는 놀이할 때, 자신에게 주어진 역할을 충실하게 수행하는 편이다>, <22번 00이는 놀이할 때, 교사가 무언가를 제안하면 앞장서 따르는 편이다>이다(부록 참조).

본 조사

본 조사는 2015년 12월부터 2016년 8월까지 실시하였으며, 서울, 경기, 충북 지역에 위치한 어린이집 및 유치원에 다니고 있는 만 3-5세 329명과 유아의 담임교사 31명으로부터 유아의 또래주도성을 평정하도록 한 후 자료를 수집하였다. 연구의 목적을 설명한 후 동의를 구하고, 직접 방문을 통해 배부된 설문지를 교사의 시간이 여유로울 때 작성하도록 한 후, 차후에 본 연구자가 직접 방문하여 회수하는 방식으로 수집하였다. 수집한 자료 중 2명 유아의 자료가 누락되어 총 327부만 분석에 사용되었다.

척도 개발 및 타당화 방략

수집된 자료는 SPSS 21.0과 MPLUS 7 통계프로그램을 통해 분석되었다. 연구문제에 따른 분석 과정은 다음과 같다. 연구문제 1과 관련하여 첫째, 문항의 양호도를 알아보기 위하여, 문항반응분포와 문항변별도를 살펴보았다. 문항반응분포를 알아보기 위해 모든 문항에 대해 응답별로 빈도, 백분율, 평균, 표준편차를 산출하여 문항의 극단치가 존재하는지 점검하였다. 다음 문항변별도를 위해 척도 총점의 상위 33%와 하위 33%를 상하집단으로 나누고, 상하위 집단간 차이가 있는지 독립표본 t -검증(Cureton, 1957, Kelly, 1939)을 통하여

알아보았다. 또한 각 연령별 문항통과율을 통해 모든 문항이 연구대상 전 연령에 적합한 문항인지 알아보았다. 문항통과율은 각 문항별로 75%를 기준으로 65~85% 범위에 있는 유아의 평정척도 점수를 표시하였다. 연구문제 2와 관련해 척도의 신뢰도를 알아보기 위해, Cronbach's α 계수와 반분신뢰도 분석을 실시하였다. 연구문제 3과 관련하여, 문항의 타당도를 알아보기 위하여 탐색적 요인분석을 실시하였고, 요인 간 상관을 통해 요인 간 타당도를 알아보았다. 또한 본 척도의 공인타당도를 알아보기 위해 박주희, 이은혜(2001)의

또래유능성 척도와 이채호, 최인수(2008)의 유아 리더십 척도의 '주도성' 요인과의 상관을 산출하였다.

결 과

문항반응분포, 문항변별도

문항반응분포

또래주도성 척도의 문항반응분포는 표 2와 같다.

표 2. 또래주도성 척도의 문항반응분포 및 연령별 75% 문항통과율 점수 (N=327)

문항 번호	M	SD	만3세 (n=71)	만4세 (n=123)	만5세 (n=133)	문항 번호	M	SD	만3세 (n=71)	만4세 (n=123)	만5세 (n=133)
1	3.31	1.02	2	3	3	21	3.00	.98	2	3	3
2	3.29	1.09	2	3	3	22	3.01	1.00	2	3	3
3	2.75	1.03	2	3	2	23	3.24	.91	3	3	3
4	3.27	.99	3	3	3	24	2.69	1.03	2	2	2
5	3.20	.99	3	3	3	25	2.25	1.05	2	2	2
6	2.63	1.06	2	2	2	26	3.18	.89	2	3	3
7	3.07	.97	2	3	3	27	3.21	.94	2	3	3
8	3.41	.94	3	3	3	28	3.24	.91	3	3	3
9	2.27	.99	2	2	2	29	3.47	1.01	3	3	3
10	3.07	.91	3	3	3	30	3.04	1.07	2	3	3
11	2.94	1.02	2	3	3	31	3.33	1.07	2	3	3
12	3.04	.96	2	3	3	32	2.51	1.05	2	2	2
13	3.13	1.03	2	3	3	33	3.33	1.00	3	3	3
14	2.62	1.03	2	2	2	34	2.31	1.05	2	2	2
15	2.75	.95	2	3	2	35	2.70	1.12	2	2	2
16	2.85	.97	2	3	3	36	2.98	.91	2	3	3
17	2.36	1.12	2	2	1	37	2.28	1.01	2	2	2
18	3.31	.94	3	3	3	38	3.24	.82	3	3	3
19	2.40	1.02	2	2	2	39	2.94	.87	2	3	3
20	3.10	.94	2	3	3						

*1점 전혀 그렇지 않다 2점 별로 그렇지 않다 3점 보통이다 4점 조금 그렇다 5점 매우 그렇다

표 3. 또래주도성 척도의 상하집단 간 차이검증 (N=327)

문항번호	집단	N	평균	표준편차	t	문항번호	집단	N	평균	표준편차	t
1	상	112	4.16	0.60	16.47***	21	상	112	3.76	0.77	13.49***
	하	109	2.44	0.91			하	109	2.28	0.85	
2	상	112	4.13	0.82	16.15***	22	상	112	3.75	0.78	13.37***
	하	109	2.35	0.82			하	109	2.28	0.84	
3	상	112	3.25	0.99	8.36***	23	상	112	3.96	0.70	14.49***
	하	109	2.15	0.97			하	109	2.51	0.77	
4	상	112	3.58	0.97	4.73***	24	상	112	3.56	0.86	17.02***
	하	109	2.92	1.10			하	109	1.83	0.61	
5	상	112	4.01	0.70	15.96***	25	상	112	2.61	1.14	5.92***
	하	109	2.38	0.81			하	109	1.79	0.89	
6	상	112	3.38	1.05	11.72***	26	상	112	3.88	0.65	14.26***
	하	109	1.91	0.80			하	109	2.46	0.81	
7	상	112	3.86	0.75	14.00***	27	상	112	3.95	0.70	14.51***
	하	109	2.38	0.81			하	109	2.45	0.82	
8	상	112	4.08	0.73	12.47***	28	상	112	3.96	0.72	14.65***
	하	109	2.74	0.85			하	109	2.52	0.74	
9	상	112	2.71	1.05	7.86***	29	상	112	4.26	0.72	15.92***
	하	109	1.75	0.73			하	109	2.66	0.77	
10	상	112	3.83	0.69	15.06***	30	상	112	3.71	0.97	9.79***
	하	109	2.33	0.78			하	109	2.43	0.97	
11	상	112	3.82	0.75	17.42***	31	상	112	3.63	0.96	3.80***
	하	109	2.06	0.74			하	109	3.06	1.21	
12	상	112	3.79	0.71	14.65***	32	상	112	3.19	1.08	9.99***
	하	109	2.26	0.83			하	109	1.89	0.82	
13	상	112	3.86	0.74	12.08***	33	상	112	3.87	0.89	8.87***
	하	109	2.43	0.99			하	109	2.74	0.98	
14	상	112	3.04	1.05	6.90***	34	상	112	2.77	1.17	6.92***
	하	109	2.12	0.91			하	109	1.80	0.88	
15	상	112	3.46	0.80	14.38***	35	상	112	3.08	1.07	5.64***
	하	109	1.99	0.71			하	109	2.26	1.09	
16	상	112	3.67	0.78	17.27***	36	상	112	3.67	0.84	12.62***
	하	109	2.01	0.63			하	109	2.30	0.76	
17	상	112	2.99	1.15	9.39***	37	상	112	2.77	1.08	8.07***
	하	109	1.72	0.82			하	109	1.74	0.77	
18	상	112	3.80	0.79	8.76***	38	상	112	3.38	0.84	2.52***
	하	109	2.80	0.91			하	109	3.08	0.93	
19	상	112	3.06	1.10	10.71***	39	상	112	3.54	0.81	11.94***
	하	109	1.73	0.67			하	109	2.30	0.72	
20	상	112	3.88	0.72	13.78***						
	하	109	2.42	0.85							

문항 전체 평균은 2.94($SD=.60$)이며, 문항별 반응 분포가 대체적으로 부정편포된 것으로 나타났다. 평균의 극단치($M > 4.5$, $M < .5$) 및 매우 작은 표준편차($SD < .5$)를 보이는 문항은 없는 것으로 확인되었다.

문항변별도

또래주도성 척도의 문항변별도 검증을 위해 상위33%와 하위33%를 기준으로 집단을 구분하여 상하집단 간 평균의 차이가 있는지를 독립표본 t-검증을 통해 알아보았다. 표 3을 보면 모든 문항에서 하위집단의 평균이 상위집단의 평균보다 낮았으며, 상하집단 간 차이는 모든 문항에서 통계적으로 유의미하게 차이가 있는 것으로 나타났다. 마지막으로, 각 연령별로 문항통과율을 산출하였다. 이는 표 2에 제시하였다. 문항통과율은 각 문항이 얼마나 난이도가 있는가를 알아보기 위해서 각 연령별로 75% 범위의 유아가 각 문항을 통과한 위치를 평정 점수로 표시하였다.

산출결과 만 3세는 대부분 2-3점, 만 4세는 3점, 만 5세는 3점으로 나타나 모든 문항이 만 3-5세 유아들에게 일반적으로 나타나는 놀이 행동의 문항임을 확인할 수 있었다. 또한 전체 연령을 통틀어 17번 문항의 경우 '00이는 놀이할 때, 어떤 아이들을 배제시키는 주동적인 역할을 하는 편이다(예: 넌 하지 마. 안 끼워 줄 거야.)'는 만 5세 유아의 경우 문항통과 점수가 1점으로 나타났다. 기타 각 문항별 내용은 표 9에 제시하였다.

척도의 신뢰도

표 4에서 보는 바와 같이 전체 39문항의 내적합치도(*Cronbach's α*)는 .955이고, 요인별로는 요

표 4. 척도 구성 및 내적합치도 계수

측정변인(a)	요인 명	문항 수	<i>a</i>
또래주도성 (.955)	친화적	28	.962
	비친화적	11	.933

인1 친화적 또래주도성은 .962, 요인2 비친화적 또래주도성은 .933로 나타났으며, 문항의 반분신뢰도를 알아본 결과 .869**($p < .001$)로 문항의 내적일관성이 높은 척도임이 확인되었다.

척도의 타당도

탐색적 요인분석

먼저 요인분석을 실시하기에 적합한 자료 구조인지 알아보기 위하여 KMO 측정값과 Bartlett 구형성 검증치를 구하였다. 그 결과 KMO 지수는 .955, Bartlett 검증치는 9632.3 ($df=741$), $p < .001$ 로 유의한 공통요인이 존재하고 있음이 파악되었다. 먼저 요인의 수효를 추정하기 위한 스크리 검사(Cattell, 1966)를 살펴보면, 3요인 이후에는 평준화를 이루는 모습을 확인할 수 있어서 평준화 직전 3개 요인이 적절할 수 있다고 판단하였다.

다음은 소프트웨어 FACTOR 10.3 프로그램을 통해 고유치와 누적분산비율을 확인하였다. 표 5에서 축소상관행렬의 고유치의 차이를 보면 2번에서 4번으로 가면서 고유치가 현저히 떨어지는 것을 볼 수 있다. 따라서 2~4개 요인이 존재함을 확인할 수 있었다. 이러한 발견법을 통해 종합적으로 추정하면 본 척도의 요인 수효의 범위는 1~4개로 판단되었지만, 2요인, 3요인, 4요인을 중심으로 추출하여 검토하고자 하였다. 요인 수별 초기 고유치는 표 5와 같다.

표 5. 척도의 요인 수별 고유치

요인 수	고유치	고유치 차이	설명분산 비율	누적분산 비율
1	17.29	10.56	0.49	0.49
2	6.73	5.35	0.19	0.68
3	1.38	0.35	0.04	0.72
4	1.03	0.21	0.03	0.75

2차 탐색적 요인분석은 MPLUS 7.0 통계프로그램을 활용하여 탐색적 구조방정식 모형(ESEM: Exploratory Structural Equation Modeling) 분석을 실시하였다. 탐색적 구조방정식 모형(ESEM)은 측정오차 간 상관을 허용하는 분석으로 기존의 탐색적 요인분석(EFA)의 ‘측정오차 간 상관이 없다’는 종래의 강한 가정을 완화시키면서 현실적이고 해석 가능한 구조를 산출(이순목 외, 2016)함으로, 본 또래주도성 척도의 요인 및 문항을 추출하는데 활용하였다.

앞서 본 연구자가 발견법을 통해 추정한 임의 요인의 수인 2요인, 3요인, 4요인에 대해 2차 탐색적 요인분석을 실시한 결과 모형의 전반적 합치도는 표 6과 같다. χ^2 값은 2요인~4요인 모두 유의미하게 나타났지만, 본 연구의 분석 대상 표본 값이 200명 이상으로 적은편이 아니므로 합치도 지수를 좀 더 자세히 살

펴보았다. 표 6을 보면 2요인~4요인 모두 TLI와 CFI가 .90 이상, RMSEA 값은 모든 요인에서 0.5~1.0 사이의 값을 나타내고 있으며, SRMR 값은 1.0이하로 모든 수치가 Vandenberg와 Lance(2000)가 제시한 값에 충족하고 있는 것을 확인할 수 있었다.

요인구조는 2요인~4요인 모형에 대해 기초요인구조를 회전하고 최종해에서 해석가능성을 검토하였다. 우선 이순목 외(2016)가 제안한 방식에 따라 2요인~4요인 각각 모형에 대해 기초해를 구한 후 사각 GEOMIN로 회전시켜 요인 부하량이 .30이상인 문항, 이중으로 부하되지 않는 문항, 요인에 따라 이론적으로 적합한 문항인지를 중심으로 적합한 모형을 판단하였다. 그 결과 2~4요인 모형에서 실시된 탐색적 회전 결과 4요인은 하나의 요인에 해당하는 지표가 두 문항 밖에 없고, 문항의 내용이 어떤 방향성을 나타낸다고 보기 어려워 2요인과 3요인을 중심으로 살펴보기로 하였다.

표 7에서 보는 바와 같이, 3요인의 경우 변수복잡도 및 해석이 곤란한 문항 등이 존재해 문항을 제거할 때마다 모형의 합치도 기준에 적합하지 않은 것을 확인할 수 있었다. 또한 F2와 문항 1 간의 요인계수가 1.052로 suppression이 발생한 것을 볼 수 있다. 따라서 2개 요인까지의 모형에 대하여 기초해를 구한

표 6. 탐색적 2요인, 3요인, 4요인 모형의 합치도

모형	$\chi^2 (df)$	$\Delta\chi^2 (\Delta df)$	TLI	CFI	RMSEA	SRMR
2요인	2218.750(664)***		0.927	0.935	0.085	.051
3요인	1737.736(627)***	481.014(37)***	0.945	0.954	0.074	.041
4요인	1339.001(591)***	398.735(36)***	0.961	0.969	0.062	.034

주. *** $p < .001$.

표 7. 2요인/ 3요인 모형 탐색적 회전 결과의 형태계수

문항 번호	2요인 모형		3요인 모형			문항 번호	2요인 모형		3요인 모형		
	F1	F2	F1	F2	F3		F1	F2	F1	F2	F3
1	.836	.039	.525	.384	.009	21	.849	-.075	-.194	1.052	-.014
2	.819	-.038	.678	.199	-.084	22	.801	-.013	-.168	.989	.046
3	.246	.530	.353	-.003	.486	23	.848	.007	.181	.720	.022
4	.542	-.302	.536	-.002	.327	24	.609	.310	.316	.390	.288
5	.675	.293	.674	.096	.096	25	-.072	.826	.136	-.081	.784
6	.320	.613	.303	.140	.573	26	.836	.040	.746	.155	-.010
7	.718	.128	-.004	.781	.157	27	.828	.061	.767	.129	.008
8	.750	-.022	.760	.041	-.076	28	.828	.051	.438	.463	.031
9	-.031	.844	.227	-.126	.796	29	.649	.154	.631	.094	.106
10	.739	.170	.749	.069	.109	30	.813	.365	.207	.607	-.348
11	.716	.263	.743	.065	.202	31	.631	-.573	.007	.578	-.540
12	.790	.079	.804	.058	.015	32	.124	.752	.014	.243	.725
13	.825	-.248	.716	.134	-.290	33	.672	-.191	.168	.522	-.181
14	-.006	.738	.036	.078	.709	34	-.114	.901	-.085	.109	.871
15	.726	.146	.393	.413	.124	35	-.143	.851	-.197	.183	.833
16	.808	.055	.560	.322	.019	36	.768	-.034	.161	.654	-.023
17	.004	.880	.279	-.135	.828	37	-.024	.841	.037	.074	.806
18	.692	-.239	.364	.344	-.246	38	.485	-.477	.531	-.083	-.499
19	.236	.704	.393	-.027	.651	39	.809	-.072	.390	.470	-.084
20	.823	-.015	.078	.783	.016						
요인 간 상관	1.000	.226	1.000								
	.226	1.00	.760	1.000							
			.187	.139	1.000						

후, 사각 GEOMIN 탐색적 회전을 실시하였다. 표 8의 누적분산비율에서 보는 바와 같이 요인 및 문항에 따른 설명 충분산은 62.1% 정도이며, 최종 합치도 지수는 TLI 0.927, CFI 0.935, RMSEA 0.085, SRMR .051로 전반적인

적합도 지수가 양호한 편으로 나타났다(Bollen, 1989; Browne & Cudeck, 1993; Byrne, 2001; Tucker & Lewis, 1973). 따라서 최종적으로 2요인 39문항이 가장 최적의 문항구조로 산출되었으며, 그에 따른 요인부하량과 공통분(h^2)에 대한

표 8. 목표회전 후 구조모형의 적합도

모형	χ^2 / df	$\Delta\chi^2 / \Delta df$	TLI	CFI	RMSEA	WRMR
2요인 모형 (목표회전 결과)	2218.750(664)***		0.927	0.935	0.085	1.296
수정모형1	1374.699(643)***	844.051(21)***	0.965	0.969	0.059	0.904

주. *** $p < .001$.

값은 표 8에 제시하였다.

우선 요인 1의 28개 문항은 놀이를 제안, 협상하고, 놀이 정보 제공 및 놀이를 정의하는 또래 간 의사소통 형태의 문항들로, 놀이가 잘 진행되도록 하기 위한 구조를 제공하는 역할을 함으로 ‘친화적 또래주도성’으로 명명하였고, 요인 2의 11개 문항은 놀이 강요, 명령, 위협, 거절, 의견 거부를 나타내는 의사소통 형태의 문항들로, 놀이 시 친구를 지배하고 복종하게 하여 다스리는 역할을 하는 문항들로 ‘비친화적 또래주도성’으로 명명하였다. 요인1, 요인 2에서 산출된 모든 문항은 초기 요인에 따라 이론적으로 설정한 문항들로 구성되었다.

요인 간 상관은 표 8에서 보는 바와 같이, 요인 1 ‘친화적 또래주도성’과 요인 2 ‘비친화적 또래주도성’ 간 $r = .33, p < .01$ 으로 나타났다. 즉 1, 2 요인 모두 놀이를 주도하는 성향은 동일하되, 동일한 성향 조건하에 양방향적인 행동 및 태도를 보이는 요인으로 묶이고 있었다. 이는 초기 설계된 이론적 구인 방향과 동일하다. 우선 2요인 모형을 중심으로 탐색적 회전과 목표회전 결과에 대한 적합도 지수는 표 8에서 보는 바와 같이 TLI, CFI 지수는 .927, .935로 .90이상으로 적합했지만, RMSEA .085로 .08이하의 적합도 기준보다 높고, WRMR은 1.296으로, 1.0이하의 적합도 기

준보다 높은 것으로 나타났다. 이는 기존 탐색적 요인분석의 ‘오차상관을 0’으로 처리하는 통계적 제한(이순목 외, 2016)점임을 감안하여 본 연구자는 이론적으로 의미있는 문항들 간에 측정오차 간 상관을 자유모수로 추정하여 ESEM(SEM: Exploratory Structural Equation Modeling) 모형의 적합도 지수를 다시 살펴보았다. 즉 2요인 모형 회전 시 측정오차 간 상관 값이 40이상 되는 문항들을 찾아 수정하였다. 문항 12와 11은 53.30, 문항 16과 15는 41.98, 문항 21과 20은 60.48, 문항 22와 21은 90.54, 문항 27과 26은 234.44, 문항 31과 30은 84.16으로 나타났다. 이를 조정한 후 형태계수, 형태계수/표준오차 비율, 구조계수요인 간 상관, 문항의 의미를 참조하여 모형을 선택하였다. 수정 모형의 결과는 표 8에서 보는 바와 같이 TLI 0.965, CFI 0.969(> .90 양호한 적합도 기준(Bollen, 1989; Tucker & Lewis(1973), RMSEA 0.059(< .08 양호한 적합도 기준(Browne & Cudeck, 1993), WRMR .094(< 1.0 양호한 적합도 기준, Yu, 2012)로 연구모형에 대한 전반적인 적합도 지수가 양호한 것으로 나타났다. 따라서 탐색적 요인분석에서 추출된 본 연구의 또래주도성 척도 구성이 타당함을 재확인하였다.

요인1과 요인2의 상관은 $r = .33, p < .01$ 으로 나타났으며, 이는 통계적으로 요인 간 변

표 9. 또래주도성 척도의 요인분석 결과

번호	문항	요인1	요인2	공통분(h ²)
1	행동이나 사건의 순서를 제한하는 편이다.	.858	.027	.673
13	놀이 협상을 적극적으로 수행하는 편이다.	.846	-.263	.576
2	효과적으로 자기주장을 하는 편이다.	.829	-.055	.600
39	기존의 놀이 규칙을 새롭게 만들어서 노는 편이다.	.828	-.082	.581
28	놀이의 장소를 설정하는 편이다.	.826	.048	.649
23	상황(또는 사건, 시간배경, 공간배경 등)을 설정해주는 편이다.	.821	.016	.659
16	놀이의 역할을 조정하는 편이다.	.815	.041	.634
12	놀이를 재미있게 이끌어 가는 편이다.	.788	.045	.606
30	놀이의 규칙을 지키자고 말하는 편이다.	.786	-.301	.530
20	놀이에 대한 정보를 제공하는 편이다.	.776	.005	.597
36	놀이 방법에 대해 설명하는 편이다.	.775	-.033	.536
8	놀이 상대방에게, 먼저 놀이를 하자고 자연스럽게 제안하는 편이다.	.770	-.036	.512
26	놀이의 내용을 정의하는 편이다.	.770	.047	.589
27	놀이의 주제를 정의하는 편이다.	.766	.070	.614
21	놀이 상대방에게 정보를 제공한 후, 그 정보에 대한 지식을 확장해 주는 편이다.	.759	-.045	.576
10	친구들이 따라 할 만한 놀이나 활동을 제안하는 편이다.	.731	.148	.582
22	놀이를 구체적인 내용 수준으로 발전시키는 편이다.	.725	.015	.546
15	놀이의 주제를 조정하는 편이다.	.724	.143	.567
18	문제를 해결하기 위해 여러 가지 긍정적인 방법들을 시도(1회이상)하는 편이다.	.709	-.247	.413
11	놀이 상대방에게 놀이 방법을 제시하고 놀이를 이끄는 편이다.	.696	.252	.628
5	놀이의 역할을 제안하는 편이다	.691	.284	.614
33	스스로 놀이 계획을 세우고 계획대로 실행하는 편이다.	.672	-.172	.379
7	놀이를 확장하는 편이다.	.668	.151	.534
29	자신의 의견을 명확하게 표현하는 편이다.	.648	.153	.478
24	감독처럼 역할을 정하고, 바꾸어 주고 하는 편이다.	.621	.307	.593
31	놀이 규칙을 지키는 편이다.	.574	-.514	.423
4	놀이의 주제를 강압적이지 않게 제안하는 편이다.	.556	-.311	.267
38	놀이 상대가 제안하는 놀이를 자발적으로 수용하는 편이다.	.500	-.488	.314
34	무엇을 할 것인가를 부정적인 표현으로 말하는 편이다.	-.120	.905	.691
17	어떤 아이들을 배제시키는 주동적인 역할을 하는 편이다.	.003	.881	.713
35	자신의 의견만을 고집하며 주장하는 편이다.	-.150	.856	.633
9	상호작용을 확대시키지 못하게 하는 놀이 전략을 쓰는 편이다.	-.032	.845	.659
37	놀이 상대의 놀이를 무시하는 편이다.	-.027	.844	.646
25	다른 아이들의 말(또는 행동, 마음 등)을 억누르는 편이다.	-.075	.828	.609
32	놀이 상대방에게 자기 방식에 따르도록 규칙을 강요하는 편이다.	.123	.754	.602
14	놀이 상대가 제안한 놀이의 역할(또는 주제)을 거부하는 편이다.	-.008	.741	.527
19	놀이 상대방에게 강제로 역할을 정해주는 편이다.	.241	.701	.619
6	놀이 상대방에게 행동이나 사건의 순서를 명령하는 편이다.	.326	.611	.577
3	놀이 상대방에게 자기만 아는 놀이로 놀이하자고 하는 편이다.	.252	.527	.414
고유치		17.43	6.82	
설명변량(%)		44.56	17.53	
누적변량(%)		44.56	62.10	
요인 간 상관		요인1	1.00	.34
		요인2	.34	1.00

별성을 가지는 기준으로($r < .85$ 기준, 문수백, 2009) 수용할 만한 수치임을 알 수 있었다.

공인타당도

본 또래주도성 척도와 국내에서 연구자에 의해서 개발된 또래유능성 척도의 '주도성' 요인 5개 문항(박주희, 이은혜, 2001)과 유아 리더십 척도의 '주도성' 요인 7개 문항(이채호, 최인수, 2008)과의 상관관계를 통해서 공인타당도를 알아보았다. 우선 선행 척도들은 다수의 국내 연구 논문에서 주로 인용되어 활용되고 있었고, 이 척도들의 내적합치도 문항-총점 간 상관계수를 살펴보면 표 10과 같다. 본 연구 대상으로 알아본 박주희, 이은혜(2001) 척도의 내적합치도는 .90, 문항-총점 간 상관계수는 .78-.84로 양호한 수치이며, 본 또래주도성의 하위 요인인 친화적 또래주도성과의 관계는 .868($p < .01$)로 나타났다. 또한 이채호, 최인수(2008) 척도의 내적합치도는 .82, 문항-총점 간 상관계수는 .37-.75로 양호하였으며, 본 친화적 또래주도성과의 관계는 .841($p < .01$)로 나타났다. 이로써 유아의 친화적 또래주도성은 또래 유능성 및 리더십과 관련성이 높은 변임을 알 수 있었다.

표 10. 공인타당도

	또래 주도성 (전체)	요인1 (친화적)	요인2 (비친화적)
또래 유능성 (주도성)	.859**	.868**	.411**
리더십 (주도성)	.807**	.841**	.331**

주. ** $p < .01$.

논 의

본 연구는 만 3-5세 유아의 또래주도성 측정도구를 개발하고자 문항제작과 함께 전반적인 문항반응분포, 문항변별도, 신뢰도, 타당도를 검증하였다. 연구를 통해 나타난 결과를 중심으로 논의와 연구의 의의를 기술하면 다음과 같다.

첫째, 본 또래주도성 척도의 문항반응분포를 알아보기 위하여 각 문항별 평균, 표준편차를 산출한 결과 극단으로 치우친 문항이 없는 것으로 나타났다. 각 문항별 변별도를 알아보기 위하여 총점에서 상위 33%, 하위 33%를 기준으로 상하위 집단 간 점수 차이를 알아본 결과 집단 간 차이는 유의미하게 나타나 문항별 변별도가 있는 것을 확인할 수 있었다. 또한 각 연령별로 문항의 난이도를 알아보기 위해 문항통과율 점수를 산출하였다. 산출의 기준은 문항통과율 75%로 연령 집단별 적정 곤란도 수준으로 제시한 선행연구(김명순 외, 2011; 이은혜 외, 2005)와 발달 프로파일Ⅱ(DPⅡ)의 문항통과율을 참조하였다. 발달 프로파일Ⅱ의 경우 최종 문항을 75%, 대체로 65~85% 범위를 나타내고 있는 점을 감안하여, 본 또래주도성 척도도 각 문항을 통과한 비율이 75% 범위에 있는 유아의 평정 점수로 표시하였다. 그 결과 만 3-5세 유아 75%는 모든 문항에서 2점을 기준으로 통과하였고, 연령이 높아질수록 통과 점수가 증진되는 경향을 보였지만 모든 문항에서 일관적이지는 않았다. 예를 들어, 비친화적 요인의 문항 11개의 경우 연구대상 모든 연령에서 동일한 통과율을 보여주고 있으며, 문항 3번 '00이는 놀이 상대에게 자기만 아는 놀이로 놀이하자고 하는 편이다', 문항 15번 '00이는 놀이 상대가 제안한

놀이의 주제를 조정하는 편이다, 문항 17번 '00이는 놀이할 때, 어떤 아이들을 배제시키는 주동적인 역할을 하는 편이다'는 연구대상 연령 중 만 5세가 가장 낮은 통과율을 보였다. 이는 본 연구대상의 연령대별 또래주도성 평균점수를 살펴보았을 때, 만 3세 2.65($SD=.68$), 만 4세 3.06($SD=.54$), 만 5세 2.97($SD=.56$)로 연령이 높아질수록 또래주도성 평균점수가 높아지나, 만 5세의 경우는 만 4세에 비해 낮아지는 것과 유사한 패턴을 보이고 있었다. 이러한 결과는 유아의 또래주도성의 문제가 언어 발달 및 사회성 발달에 따른 유아의 연령 변인과도 연관이 있지만, 개인의 놀이 주도 기술과도 연관이 있는 것임을 알 수 있다. 즉 비친화적 요인의 문항의 경우는 만 3-5세 모두 동일한 통과 점수를 보인 것으로 볼 때, 또래주도성은 유아의 개인적인 특성 중 하나이고, 놀이 과정에서 또래를 통제하거나 주도하는데 관심을 보이는 유아의 역할로 정의한 AdCock과 Segal(1981)의 주장을 지지하는 결과이기도 하다.

둘째, 또래주도성 척도의 신뢰도를 알아보기 위하여 내적 합치도 계수와 반분신뢰도 값을 구하였다. 그 결과 또래주도성 전체는 .95, 요인 1 친화적 또래주도성은 .96, 요인 2 비친화적 또래주도성은 .93으로 높게 나타났으며, 교사용으로 개발된 본 또래주도성 척도는 신뢰성이 검증된 도구임이 확인되었다.

셋째, 또래주도성 척도의 타당성을 알아보기 위해 EFA, ESEM(탐색적 구조방정식 모형) 분석을 통해 탐색적 요인분석을 실시하였고, 그에 따른 요인타당도 및 공인타당도를 구하였다. 탐색적 요인분석을 통하여 총 2개 요인 39문항이 추출되었으며, 각 요인을 '친화적 또래주도성' '비친화적 또래주도성'으로 명명하였

으며 그 의미는 다음과 같다. 요인 1 '친화적 또래주도성'은 목적을 달성하기 위하여 서로 힘을 합하여 돕고, 놀이가 잘 진행되도록 하기 위한 구조를 제공하는 역할을 하며, 상상 놀이 수준으로 발전되도록 한다. 언어적 요구 전략을 통한 계속된 진행을 유도하고 놀이 진행에서도 주도적인 역할을 하는 것을 말한다. 즉, 놀이를 정의하기, 설명하기, 제안하기, 지시하기, 정보제공 및 협상하는 행동을 말한다(신유림, 1995; Black, 1992; Goncu & Kessel, 1984; Schwartzman, 1978; Trawick, 1988). 요인 2 '비친화적 또래주도성'은 어떤 사람이나 집단, 조직, 사물 등을 자기 의사대로 복종하게 하여 다스리는 역할을 하며, 언어적, 육체적 공격을 사용하여 친구를 지배하려는 행동을 말한다. 즉 놀이 명령, 거절, 강요, 무시, 위협하는 정도를 말하며, 성공적이지 못한 리더들의 주도적 역할을 위해 사용하는 전략(Trawick, 1988)을 중심으로 문항을 추출하였다. 탐색적 요인분석을 통해 추출된 본 또래주도성 척도의 2개 요인 39문항의 요인구조는 ESEM분석을 통해 타당한지 확인하였고(Brown, 2006), 분석 결과 적합도 수치는 TLI .965 및 CFI .969(Bollen, 1989; Tucker & Lewis(1973), RMSEA .059(Browne & Cudeck, 1993), WRMR .904(Yu, 2012) 모두 수용 가능한 수준으로 확인되었다.

본 척도 구성은 '전혀 그렇지 않다(1점)', '별로 그렇지 않다(2점)', '보통이다(3점)', '조금 그렇다(4점)', '매우 그렇다(5점)'의 5점 척도로 평정하게 되어 있으며, 하위 영역별로 가능한 점수의 범위는 1-5점이고, 점수가 높을수록 유아의 또래주도성이 높다는 것을 의미한다. 본 연구 대상 유아의 또래주도성 전체 평균점수는 2.94($SD = .60$), 친화적 또래주도성 3.13($SD = .68$), 비친화적 또래주도성 2.46($SD = .81$)로

나타났다. 이는 일반 유치원에 재원 중인 유아들의 경우 이론에서 제시한 비친화적인 또래주도 행동 표현의 빈도와 그 정도가 낮기 때문에 친화적 또래주도의 평균 점수가 높게 나타난 것으로 추론해 볼 수 있다. 각 요인간의 상관을 살펴본 결과 ‘친화적 또래주도성’과 ‘비친화적 또래주도성’과의 상관도는 $.33(p < .01)$ 으로 낮지만 유의미한 상관관계를 나타내고 있었다. 이러한 결과는 두 요인의 공통된 기술이 유아의 언어 능력과 외향성, 놀이시 주도적인 역할을 요구(Scalett, 1983; Trawick, 1988) 하고 있기 때문이다. 즉, 또래주도의 방향이 긍정적인가 부정적인가는 다른 속성의 문제이기 때문에 관계는 낮지만 유의미한 관계로 나타난 배경이 된다고 해석해 볼 수 있다. 또한 이러한 설명을 검증하는 연구를 유아의 또래주도성 후속 연구로서 제안해 보기로 한다.

다음은 본 또래주도성 척도와 의 공인타당도를 위해 박주희와 이은혜(2000)가 제작한 또래 유능성 척도의 주도성 요인과 이채호와 최인수(2008)의 유아 리더십 척도의 주도성 요인간의 상관을 산출한 결과, 요인 1 친화적 또래주도성과는 $.868(p < .001)$, $.841(p < .001)$, 요인 2 비친화적 또래주도성과는 $.411(p < .001)$, $.331(p < .001)$ 로 나타났다. 준거 척도로 박주희, 이은혜(2001) 척도를 사용한 이유는 국내 여러 연구(고윤지, 2013; 김보영, 2016; 박순진, 2011; 오현주 외, 2015; 최자영, 박유영, 2012)에서 놀이행동, 실행기능, 자아존중감, 정서지능 등과 또래 유능성과의 관계 변인 연구에 사용되고 있으며, 이채호, 최인수(2008)의 리더십 척도 또한 국내 연구에서 보편적으로 사용하고 있기 때문이다(노인순, 문혁준, 2012; 장윤희, 문혁준, 2011; 최수경, 박인전, 2012).

이러한 결과는 또래주도성 변인은 유아기 또래관계와 크게 관련이 있으며, 특히 친화적 또래주도성 요인과 또래 유능성 및 리더십과의 높은 상관은 또래들 사이에서 긍정적인 또래주도성, 즉 친화적으로 또래주도자의 역할을 하는 유아가 또래나 교사에게 유능하다고 인식된다는 것을 보여준다. 이는 신유림(1995)과 Trawick(1988)의 연구를 지지하는 결과로 볼 수 있다.

이상의 결과에 따른 논의들을 종합하여 볼 때, 본 또래주도성 측정 도구 개발 연구의 의의를 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 본 또래주도성 척도는 만 3-5세 유아를 대상으로 유아교육 기관에서 교사가 간편하게 평정할 수 있도록 처음으로 개발된 도구라는 점에서 큰 의의를 둘 수 있다. 기관 관찰 시 비디오 촬영이 어려운 현실 상황뿐 아니라, 단발적인 유아 관찰로 사회적 놀이시 유아의 또래주도적인 성향을 과소 혹은 과대 추정할 수 있는 오류를 범할 수 있으므로, 유아의 또래주도성은 일상생활 안에서 유아의 놀이 행동 및 태도, 상호 간 의사소통 스타일을 세심히 관찰해오던 담임교사(High/Scope Educational Research Foundation, 1992)가 측정하는 것이 더 신뢰로운 데이터를 확보할 수 있다고 여겨진다. 즉 의사소통 내용 분석으로 또래주도적인 특성을 찾으려면 단시간 관찰을 통해 발견할 수 있는 속성이 아니다. 이는 장기간에 걸쳐 평소 또래 간 상호작용 스타일, 놀이 스타일을 관찰한 후 알 수 있는 부분이기 때문이다. 둘째, 유아의 또래주도성 요인은 또래 유능성 요인 및 유아의 리더십 변인과 매우 밀접한 관련이 있다는 것을 알 수 있었다. 따라서 차후 유아의 사회적 유능성, 또래 유능성, 놀이 행동을 측정할 때 하위요인으로

또래주도성 요인을 측정하는 것이 바람직하다고 여겨진다. 셋째, 교사가 유아의 또래주도성을 정확히 파악하면, 놀이 시 교사의 적절한 놀이 개입을 유도할 수 있으며 나아가 유아들 간의 놀이 상호작용 방향을 긍정적으로 이끌어 줄 수 있다. 넷째, 교실에서 유아들의 놀이 상호작용 기술 및 사회적 유능성에 대한 기초 자료를 수집하는데 유용한 도구로 활용될 수 있을 것이다. 이러한 다양한 연구의 의의에도 불구하고 연구의 제한점이 있다면 다음과 같다.

우선, 요인 간 문항 수의 균형이 필요하다. 처음 문항 제작 시 요인에 맞춰 비슷한 수의 문항을 구성했지만 문항 검증 과정에서 비친화적 또래주도 요인에 해당하는 문항을 삭제할 수밖에 없었다. 이는 앞서 언급한 바와 같이 일반 유치원에 다니는 유아들의 경우 이론에서 제시하는 바처럼 비친화적인 또래주도 행동이 빈번하거나, 과하게 발생되지 않는 속성에 기인한다. 그러나 해당 요인의 문항 수가 상대적으로 적으면(예: 비친화적 또래주도성) 추정 결과가 과소 추정될 수 있으므로 주의가 필요하다. 따라서 이러한 문제는 차후 문항의 수를 좀 더 보강하여 타당화 검증을 통해 알아 볼 필요가 있다. 둘째, 본 연구에서 유아를 평정한 대상자는 모두 여자 교사로서, 남자 교사가 유아의 또래주도성을 평정한 결과와 같을 것이라고 볼 수 없기 때문에 연구의 제한점으로 볼 수 있다. 이러한 제한점에도 불구하고, 본 연구에서 개발한 또래주도성 척도는 유아의 또래 간 놀이 상호작용 스타일을 파악하여 놀이가 심화, 확장하도록 교사의 적절한 개입을 도울 뿐 아니라 유아의 긍정적인 상호작용 기술 증진을 위한 지도에도 도움을 줄 수 있을 것이다. 또한 유아의 또래주도

성을 증진하는 프로그램 개발 연구, 또래주도성 관련 변인 연구를 후속 연구로 제안해본다.

참고문헌

- 고윤지, 김명순 (2013). 유아의 놀이성, 놀이주도성 및 의사소통능력 수준에 따른 놀이 행동. *한국아동학회지*, 34(1), 175-189.
- 고은경, 전효정 (2016). 영유아교사 인성교육지도역량척도 개발. *한국아동학회지*, 37(5), 129-144.
- 교육과학기술부 (2009). 유치원 교육과정 해설. 서울: 교육과학기술부.
- 국립국어원 (2017). 표준국어대사전. (<http://stdweb2.korean.go.kr/main.jsp>)
- 강유진 (2013). 유아의 놀이주도성과 또래놀이 상호작용의 관계. 덕성여자대학교 대학원 석사학위 논문.
- 강승희, 오명녀 (2008). 가정과 연계한 몬테소리 일상생활 프로그램이 유아의 기본생활습관과 자기주도성에 미치는 영향. *아동교육*, 17(4), 35-48.
- 권지연, 이종희 (2003). 유아의 인지양식과 성격에 따른 놀이스타일의 차이. *생활과학연구*, 8, 205-216.
- 김보영 (2016). 유아의 실행기능, 자아존중감, 정서지능이 또래유능성에 미치는 영향. *육아지원연구*, 11(3), 29-51.
- 김명순, 변혜원, 김길숙 (2011). 영유아 기본생활습관 부모 평정척도 개발 연구. *한국아동학회지*, 32(2), 82-104.
- 김정숙 (2001). 인기도에 따라 사회가상놀이에서 나타나는 의사소통전략. *한국유아교육연구*, 3, 79-124.

- 노인순, 문혁준 (2012). 어머니의 양육태도 및 유아의 자기조절능력이 유아리더십에 미치는 영향. 한국보육지원학회지, 8(5), 25-45.
- 문수백 (2009). 구조방정식 모형의 이해와 적용. 서울: 학지사.
- 박순진 (2011). 유치원에서의 협력활동 경험이 유아의 또래유능성에 미치는 영향. 한국 유아교육연구, 13(2), 87-113.
- 박주희 (2001). 아동의 또래유능성에 관련된 어머니의 양육목표, 양육행동 및 또래관계 관리전략. 한국아동학회지, 22(4), 1-15.
- 박주희, 이은혜 (2001). 취학 전 아동용 또래유능성 척도 개발에 관한 연구. 대한가정학회지, 39(1), 221-232.
- 박혜원, 박금주, 박광배 (1996). 한국형 유아지능검사(WPPSI) 지침서. 서울: 도서출판 특수교육.
- 박혜원 (2001). 한국 웨슬러 유아지능검사의 간편형 개발. 아동학회지, 22(2), 1-13.
- 백지연 (2007). 교사 평정에 의한 유아의 놀이성과 실제 놀이주도성의 관계 연구. 덕성여자대학교 대학원 석사학위 논문.
- 신은미, 손복영 (2011). 유아교사들이 인식하는 유아 주도성의 의미. 한국교원교육연구, 28(4)465-492.
- 신유림 (1995). 유아의 상상놀이에서 주도적·추종적 놀이스타일에 대한 연구. 유아교육연구, 15(2), 23-36.
- 송진숙, 권희경 (2003). 유아교육기관에서의 유아의 적응과 유아의 사회적 능력 및 문제행동에 대한 연구. 열린유아교육연구, 8(3), 207-225.
- 오숙현 (2004). 유아의 주도성 척도 개발 연구. 전남대학교 대학원 박사학위 논문.
- 오숙현 (2005). 자기표현활동이 유아의 주도성에 미치는 영향. 한국아동학회지, 26(5), 165-183.
- 오현주, 김현지, 이정수 (2015). 유아의 연령, 모자화 분석을 통한 모자애착, 자아존중감과 또래유능성의 관계. 어린이미디어연구, 14(1), 147-170.
- 우하연 (2016). 그림책을 활용한 극놀이가 유아의 주도성에 미치는 영향. 한국교원대학교 대학원 석사학위 논문.
- 유혜순 (2001). 5세 유아의 창의적 사고력 수준과 놀이 스타일과의 관계. 한국교원대학교 대학원 석사학위 논문.
- 이명숙(2006). 유아 셀프 리더십 척도 개발 및 타당화 연구. 숙명여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 이순목(1995). 요인분석 I. 서울:학지사.
- 이순목, 윤창영, 이민형, 정선호 (2016). 탐색적 요인분석: 어떻게 달라지나? 한국심리학회지: 일반, 35(1), 217-255.
- 이영주 (2002). 유아의 인기도에 따른 놀이성 및 놀이스타일에 관한 연구. 성신여자대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 이은혜, 박주희, 최혜영 (2005). 영유아용 (만 2-5세) 발달검사 개발을 위한 예비 연구. 한국아동학회지, 26(6), 73-88.
- 이채호, 최인수 (2008). 교사용 유아 리더십 평가척도 개발연구. 열린유아교육연구, 13(3), 23-37.
- 이현주 (2006). 창의적 신체 표현활동 프로그램이 창의성과 자기 주도성에 미치는 영향. 성균관대학교 대학원 석사학위 논문.
- 양병화 (2011). 다변량 데이터 분석법의 이해. 서울: 커뮤니케이션북스
- 조선미 (2000). 기질에 따른 유아의 놀이스타일

- 에 대한 연구. 성신여자대학교 대학원 석사학위 논문.
- 장윤희, 문혁준 (2011). 유아의 리더십과 자기 조절능력이 또래 놀이행동에 미치는 영향. *가정관리학회지*, 29(2), 73-87.
- 최미숙, 황윤세 (2007). 상호작용적 또래놀이에 대한 교사-유아관계와 또래유능성의 관계 분석. *미래유아교육학회지*, 14(1), 103-123.
- 최수경, 박인전 (2012). 유아의 놀이성, 사회적 유능감, 리더십 간의 구조 관계 분석. *한국영유아보육학*, 70, 55-76.
- 최자영, 박유영 (2012). 유아의 놀이특성과 또래유능성 및 자아존중감 간의 관계. *유아교육학논집*, 16(3), 229-244.
- 최혜영, 이은혜 (2005). 아동의 또래 상호작용과 교사신념 및 교사행동 간의 관계. *유아교육연구*, 25(5), 319-342.
- 최인수, 표정민 (2014). 한국인의 창의성에 대한 암묵적 이론 척도 개발. *한국심리학회지: 사회 및 성격*, 28(1), 27-47.
- 한동원(1998). 유아의 사회극놀이에서 나타나는 의사소통전략 및 놀이스타일에 관한 연구. 성신여자대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- Adcock, D., & Segal, M.(1981). *Just pretending ways to help children through imaginative play*. Englewood Cliffs N.J: Prentice Press.
- Adcock, D., & Segal, M. (1983). *Play together grow together*. Mailman Family Press.
- Adler, P. A., & Adler, P.(1998). *Peer power: Pre adolescent culture and identity*. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press.
- Bakker-Pieper, A., & Oostenveld, W.(2010). Leadership=Communication? The relations of leaders'communication styles with leadership styles, knowledge sharing and leadership outcomes. *Journal of Business and Psychology*, 25(3), 367-380.
- Black, B. (1992). Negotiation social pretend play: Communication differences related to social status and sex. *Merrill-Palmer Quarterly*, 38(2), 212-232.
- Bollen, K. A. (1989). *Structural equation with latent variables*. New York: John Wiley & Sons.
- Browne, M. W., & Cudeck, R.(1993). Alternative ways of assessing model fit. In K. A. Bollen & J. S. Long(Eds.), *Testing structural equation models*(pp.136-162). Beverly Hills, CA: Sage Publications.
- Brown, T. A. (2006). *Confirmator factor analysis for applied research*. NY: Guilford Press.
- Byrne, B. M. (2001). Structural equation modelling with AMOS, EQS, and LISREL: Comparative approaches to testing for the factorial validity of a measuring instrument. *International Journal of Testing*, 1, 55-86.
- Cattell, R. B.(1966). The scree test for the number of factors. *Multivariate Behavioral Research*, 1, 245-276.
- Connolly, J. A., & Doyle, A. B. (1984). Relation of social fantasy play to social competence in preschoolers. *Developmental Psychology*, 20(5), 797.
- Cureton, E. E. (1957). The upper and lower twenty-seven per cent rule. *Psychometrika*, 22, 293-296.
- Elkind, D. (2007). *The power of play: How spontaneous, imaginative activities lead to happier, healthier children*. Cambridge, MA: DaCapo lifelong books.
- High/Scope Educational Research Foundation

- (1992). *The High/Scope child observation record for ages 2.5 to 6*. Ypsilanti, MI: High/Scope Press.
- Goncu, A. (1993). Development of inter-subjectivity in the dyadic play of preschoolers. *Early Childhood Research Quarterly*, 8, 99-116.
- Goncu, A., & Kessel, F. (1984). Children's play: A contextual-functional perspective. In F. Kessel(Ed.), *Analyzing children's play dialogues*(pp.5-22). San Francisco: Jossey-Bass.
- Hazen, N., Black, B., & Fleming-Johnson, F. (1984). Social acceptance: Strategies children use and how teachers can help children learn them. *Young children*, 39(6), 26-36.
- Hazen, N., & Black, B. (1989). Preschool peer communication skills: The role of social status and interaction context. *Child Development*, 60(4), 867-876.
- Kelley, T. L. (1939). The selection of upper and lower groups for the validation of test items. *Journal of Educational Psychology*, 30(1), 17-24.
- Oliver, S., & Klugman, E. (2003). Play and learning day by day incorporating constructive play in the early childhood classroom. *Child Care Information Exchange*, 149, 62-65.
- Scalett, W. G. (1983). *Social isolation from ages 2 to 6 among nursery school children*. Early childhood development and education, New York: Guilford.
- Schwartzman, H. (1978). *Transformations: The anthropology of children's play*. New York: Plenum press.
- Sylva, K., Roy, C., & Painter, M. (1980). *Childwatching at playgroup and nursery school* (Vol. 2). High/Scope Foundation.
- Trawick-Smith, J. W. (1994). *Interactions in the classroom: Facilitating play in the early years*. Pearson College Division.
- Trawick-Smith, J. (1988). "Let's say you're the baby, ok?" Play leadership and following behavior of young children. *Young Children*, 43, 51-59.
- Tucker, L. R., & Lewis, C. (1973). The reliability coefficient for maximum likelihood factor analysis. *Psychometrika*, 38, 1-10.
- Vandenberg, R.J., & Lance, C. E. (2000). A Review and Synthesis of the Measurement Invariance Literature: Suggestions, Practices, and Recommendations for Organizational Research. *Organizational Research Method*, 3(1), 4-70.
- Yu, C-Y. (2012). *Evaluating cut off criteria of model fit indices for latent variable models with binary and continuous outcomes*. Unpublished Doctoral Thesis. University of California, Los Angeles.
- 1차원고접수 : 2017. 06. 29.
수정원고접수 : 2017. 07. 07.
최종게재결정 : 2017. 08. 31.

The Development and Inner Structure Exploration of a Scale to Measure the Peer Initiative of Young Children

Hye-weon Byun

Jihyun Sung

Dept. of Child Psychology and Education
Sungkyunkwan University

The purpose of this study was to develop a scale of peer initiative with 327 young children aged 3-5 years. The statistical programs of SPSS 21.0 and MPLUS 7 were used to analyze data and 2 factors and 39 items were identified. The factor names were “friendly” and “unfriendly” peer initiatives respectively. Peer initiative is the role of the child who is interested in controlling or leading peers in the play process. The child who leads the play in a friendly way plays the game through the play definition, explanation, suggestion, information provision, negotiation, and provides a structure for the play to proceed smoothly. The young child who leads the play in an unfriendly way plays the role of controlling his friend at will through play command, rejection, threat, and disregard. To confirm the validity of this scale, we conducted a correlation analysis with peer competence and leadership scales. As a result, it was found that there were high correlations among peer initiative, peer competence, and leadership in young children.

Key words : peer initiative, exploratory structural equation modeling, exploratory factor analysis, scale development

부록

예비조사 문항

번호	문항
1	00이는 놀이할 때, 행동이나 사건의 순서를 제안하는 편이다. (예: 로봇을 이렇게 세우고. 그리고 이 안으로 들어가게 하자.)
2	00이는 놀이할 때, 효과적으로 자기주장을 하는 편이다. (예: 너가 한번 가지고 놀았으니까, 이번엔 내가 가지고 놀 차례네.)
3	00이는 놀이 상대방에게 자기만 아는 놀이로 놀이하라고 하는 편이다.
4	00이는 놀이할 때, 놀이의 주제를 민주적으로 제안하는 편이다. (예: 우리 병원놀이 할래?)
5	00이는 놀이할 때, 놀이의 역할을 제안하는 편이다. (예: 너가 의사하고, 난 손님하고.)
6	00이는 놀이 상대방에게 행동이나 사건의 순서를 명령하는 편이다. (예: 저쪽에서 말처럼 뛰어와! 그리고 이 구멍으로 들어가!)
7	00이는 놀이할 때, 놀이를 확장하는 편이다. (예: 여긴 로봇나라야. -> 응, 나르는 강통로봇이 숨~ 우주여행을 해.)
8	00이는 놀이 상대방에게, 먼저 놀이를 하자고 자연스럽게 제안하는 편이다. (예: 00아, 우리 게임 할까?)
9	00이는 놀이할 때, 상호작용을 확대시키지 못하게 하는 놀이 전략을 쓰는 편이다. (예: 아냐. 내 말대로 해. 너는 청소만 해!)
10	00이는 놀이할 때, 친구들이 따라 할 만한 놀이나 활동을 제안하는 편이다.
11	00이는 놀이 상대방에게 놀이 방법을 제시하고 놀이를 이끄는 편이다. (예: 여기부터 저기까지 찍고 오는 사람이 일등이다!)
12	00이와 놀이할 땐, 아이들이 이 아이의 요구에 어쩔 수 없이 따르는 편이다.
13	00이는 놀이할 때, 놀이를 재미있게 이끌어 가는 편이다.
14	00이는 놀이할 때, 놀이 협상을 적극적으로 수행하는 편이다. (예: 너 두 번하면, 나도 한 번 할게.)
15	00이는 놀이 상대가 제안한 놀이의 역할(또는 주제)을 거부하는 편이다. (예: 너가 엄마 해. 내가 아빠 할게. -> 싫어, 안 해!)
16	00이는 놀이할 때, 놀이의 주제를 조정하는 편이다. (예: 퍼즐이 조금밖에 없으니까, 시장놀이가 더 재미있을 거 같아.)
17	00이는 놀이할 때, 놀이의 역할을 조정하는 편이다. (예: 애가 머리가 기니까 공주님을 하면 좋겠네.)
18	00이는 놀이할 때, 어떤 아이들을 배제시키는 주동적인 역할을 하는 편이다. (예: 넌 하지 마. 안 끼워 줄 거야.)
19	00이는 놀이할 때, 자신에게 주어진 역할을 충실하게 수행하는 편이다.

예비조사 문항

(계속)

번호	문항
20	00이는 놀이할 때, 문제를 해결하기 위해 여러 가지 긍정적인 방법들을 시도(1회이상)하는 편이다. (예: 선생님, 이거 어떻게 하는 거예요?)
21	00이는 놀이 상대방에게 강제로 역할을 정해주는 편이다. (예: 너는 토끼하고, 너는 거북. 아니다 너가 토끼!)
22	00이는 놀이할 때, 교사가 무언가를 제안하면 앞장 서 따르는 편이다.
23	00이는 놀이할 때, 놀이에 대한 정보를 제공하는 편이다. (예: 생생카 안에 이 끈은 뭐야? -> 안전벨트야.) (예: 인형아기가 울어. -> 배가 고파서, 우유달래.)
24	00이는 놀이 상대방에게 정보를 제공한 후, 그 정보에 대한 지식을 확장해 주는 편이다. (예: 응, 당근 맞아. 당근은 주황색이야.)
25	00이는 놀이할 때, 놀이를 구체적인 내용 수준으로 발전시키는 편이다. (예: 여기엔 집을 만들고, 그 옆에 멍멍이집은 2층으로 짓고, 지붕은 파랗게 만들래요.)
26	00이는 놀이할 때, 상황(또는 사건, 시간배경, 공간배경 등)을 설정해주는 편이다. (예: 지금 배가 아파서 병원에 가는 거야.)
27	00이는 놀이할 때, 감독처럼 역할을 정하고, 바꾸어 주고 하는 편이다. (예: 너는 토끼 어때? 아니면, 다른 역할은?)
28	00이는 놀이할 때, 다른 아이들의 말(또는 행동, 마음 등)을 억누르는 편이다.
29	00이는 놀이할 때, 놀이의 내용을 정의하는 편이다. (예: 나는 이제 저녁을 만들게.)
30	00이는 놀이할 때, 놀이의 주제를 정의하는 편이다. (예: 우리 선생님 놀이할까?)
31	00이는 놀이할 때, 놀이의 장소를 설정하는 편이다. (예: 여기가 공룡들 집이고, 여기서 사는 거래.)
32	00이는 놀이할 때, 자신의 의견을 명확하게 표현하는 편이다.
33	00이는 놀이할 때, 놀이의 규칙을 지키자고 말하는 편이다. (예: 00아, 자전거는 자전거 길에서만 타는 게 좋겠어.)
34	00이는 놀이할 때, 놀이 규칙을 지키는 편이다.
35	00이는 놀이 상대방에게 자기 방식에 따르도록 규칙을 강요하는 편이다.
36	00이는 놀이할 때, 스스로 놀이 계획을 세우고 계획대로 실행하는 편이다.
37	00이는 놀이할 때, 무엇을 할 것인가를 부정적인 표현으로 말하는 편이다. (예: 아니야. 넌 이거나 잘 보고 있어!)
38	00이는 놀이할 때, 자신의 의견만을 고집하며 주장하는 편이다.
39	00이는 놀이할 때, 놀이 방법에 대해 설명하는 편이다.
40	00이는 놀이 상대방의 놀이를 무시하는 편이다. (예: 인형이 더 놀고 싶어. -> 아냐, 인형이 밥 달라는 거야!)
41	00이는 놀이 상대가 제안하는 놀이를 자발적으로 수용하는 편이다.(예: 좋아! 그러자.)
42	00이는 놀이할 때, 기존의 놀이 규칙을 새롭게 만들어서 노는 편이다. (예: 이번엔 주사위 두 개를 동시에 던져 볼까?)