

# RAVEN 지능발달검사

지 / 침 / 서

RAVEN 지능발달검사 - J.C.RAVEN / 임호찬 공저

[가이던스 결과지 보내는 곳 주소]

(우)21617

인천광역시 남동구 서창방산로 55(서창동, 인천서창비전프라자) 610호

한교진온라인교육원

1. 검사의 진행요령
2. 우뇌와 좌뇌
3. 지능요인
4. 비언어성 검사(문화공평검사)
5. Raven 지능검사
6. 필요능력
7. 해석
8. 우뇌를 여는 생활기술

## 1. 검사의 진행요령

### ● 일반사항

- (1) 심리검사는 학교 시험과 성적과는 관계가 없으므로 솔직하고 성실하게 실시할 수 있도록 해 주십시오.
- (2) 신청하신 검사지와 OMR 카드의 내용과 수량이 각 반별로 학생수와 맞는지 확인하시고 수정용 스티커가 있는지도 확인하여 주시기 바랍니다. 다만, 수정용 스티커가 없거나 부족한 경우에는 동봉된 수정용 테이프를 사용하셔도 괜찮습니다.
- (3) 검사의 결과는 검사 당시의 주변 상황에 따라 민감하게 달라질 수 있으므로 가능한 한 오류가 생길 가능성이 없도록 주변 상황을 정리하여 주십시오. 또한, 미리 책상 정리를 해주시고 일정간격으로 학생들을 떼어 놓아 검사 중 불필요한 행동이나 잡담을 하지 못하도록 주의를 주시기 바랍니다.
- (4) 전체 진행을 방송으로 하실 때에는 방송 상태를 꼭 확인하여 주시기 바랍니다.
- (5) 심리검사의 결과는 검사를 받는 학생들에게 유익한 정보를 주기 위한 자료이므로 솔직하게 응답하여야 한다는 것을 꼭 전달해 주시기 바랍니다. 간혹, 영터리로 응답하는 학생들이 있는데 이런 경우 개인에 대한 정보 및 응답이 부정확하여 결과 상 불이익을 당할 수도 있으므로 정확하고 성실하게 응답해야 한다고 안내해 주십시오.

### ● OMR 카드(응답지) 작성시 주의 사항

- (1) OMR카드 작성 시는 반드시 컴퓨터용 수성싸인펜만을 사용해야 합니다. 일반 검정싸인펜이나 연필은 결과 처리가 불가능합니다.
- (2) OMR카드 작성 시 학교번호를 기록하는 란이 있는 경우에 학교번호를 기재하여 주시기 바랍니다. 각 학교의 학교번호는 담당 선생님용 봉투와 각 반별로 검사지 앞면에 부착된 스티커에 기재되어 있습니다.
- (3) 이름을 기재할 때 정확하게 표기할 수 있도록 지도하여 주시고, 이름이 2자인 경우에는 붙여서 표기하도록 지도해 주시고, 이름이 4자인 경우에는 앞에서 세 번째까지만 표기하도록 지도해 주시면 됩니다.
- (4) OMR카드를 작성하다가 틀리는 경우에는 검사 중간에 OMR카드를 교환하지 마시고 틀린 자리에 (X)표나 (-)표를 하고 검사가 종료된 후나 검사가 종료되기 몇 분전에 수정용 스티커를 사용하여 수정할 수 있도록 해주시기 바랍니다. 틀린 부분을 수정해서 보내주시면 결과처리 기간이 상당히 단축됩니다. 반드시 회송용 봉투 안에 동봉해 드린 수정 스티커나 수정 테이프를 사용하여 답안지를 수정하여 주십시오.
- (5) 학생들의 인적사항 기재가 틀린 경우가 많으므로 OMR카드 회수 전에 다시 한번 확인시켜주시고, 검사지와 OMR카드 사이에 접혀져 있는 OMR카드 회송용 봉투에 재적수와 누락자수를 빠짐없이 기록하여 번호순서대로 회수하여 주십시오. 회송용 봉투 안에는 검사를 실시한 OMR카드만 넣어주세요.

### ● Raven 지능발달검사의 실시요령

- (1) 본 검사는 5개의 소검사로 구성되어 있습니다.
- (2) 각 부분에 대한 특별한 설명이 없습니다. 학생들이 스스로 유추해서 문제를 풀 수 있도록 되어 있으며, 시간제한은 없지만, 되도록 제한시간(40분)내에 풀 수 있도록 해 주십시오.
- (3) 오래 생각한다고 풀 수 있는 문제들이 아니므로, 모르는 문제는 그냥 넘어가고 다른 문제를 풀도록 지도해 주십시오.

## 2. 우뇌와 좌뇌

### 우뇌

감성뇌, 이미지뇌 또는 직관의 뇌라고도 하며, 음악, 회화, 도형, 색채, 이미지, 감정, 비언어적 관념, 공간인식, 입체인식, 상상과 창조, 비논리적 감성을 분담하고, 개인이 행하는 모든 활동과 사상의 최종적인 판단을 결정함.

### 좌뇌

논리적, 언어뇌라고도 하며, 언어, 문자, 기호, 분석, 계산, 이해, 추리, 판단, 구성, 입체인식(우뇌와 공통), 그리고 논리적 사고를 담당함.

- 유아기에는 창조적인 우뇌와 분석적인 좌뇌의 균형적인 발달이 병행되어야 올바른 지능의 발달을 가져올 수 있으며, 좌뇌와 우뇌의 발달시기 또한 다르므로 각각의 발달시기에 맞춘 우뇌교육, 좌뇌교육의 적령기 학습이 적용되어야 비로소 균형적인 지능발달이 이루어짐.

## 3. 지능요인

- 일반요인(g)

사물이나 사건 간의 관계를 이해하는 능력, 추론능력(education) / 정신적 에너지, 부모의 영향에 영향을 덜 받음.

- 특수요인(s)

가정환경이나 과외학습 등에 영향을 많이 받는 요인. 물론 이것도 학업성취에 중요한 요소이지만, 잠재력보다는 훈련과 연습에 의한 것임.

## 4. 비언어성 검사(문화공평검사)

- 문화차이나 부모의 사회경제적 지위에 영향을 받지 않고 개인의 잠재능력을 알아볼 수 있는 비언어성 검사.

## 5. Raven 지능검사

- 우뇌의 능력

현재의 성취나 재능보다는 사춘기 이후에 지적 발달의 잠재력을 알아보는 것임. 따라서, 지금 볼 때는 다소 우둔하게 느껴지고, 언어구사 능력도 극히 저조한 학생들이 Raven검사에서 매우 높은 점수를 받을 수도 있음. 현장에 계신 선생님들은 이점을 유의하여 관찰해 주시기 바람.

- Wechsler와는 달리 장애인(정신지체)에게도 유용, 여아와 남아의 차이가 없음.

- CPM(coloured progressive matrices, 색채누진행렬 지능검사)

37지 세트로 구성, 각 세트 당 12문항으로 총 36문제로 구성. 유아(3.6세이상)와 노인층의 지적능력을 측정할 수 있게 개발.

- SPM(standard progressive matrices, 표준누진행렬 지능검사)

ABCDE 세트 각 12 문항으로 총 60문제로 구성, 유추능력이 이미 발달된 대상에게 사고력을 평가하기 위한 것임.

## 6. 필요능력

- 1) 먼저 피검사자가 그림 부분의 동일성 여부를 구분할 수 있어야하고, 후에 유사성 정도를 구분할 수 있어야 합니다. (similarity - 동일성)
- 2) 피검사자가 앓은 위치를 중심으로 그림의 방향을 이해할 수 있어야 하고, 아울러 그림이 제시된 지각 장(perceptual field)을 기준으로 그림의 방향을 구분할 수 있어야 합니다. (orientation - 방향성)
- 3) 그림의 변화를 지각하고, 유추된 변화를 비교할 수 있어야 하며, 이것을 바탕으로 논리적인 추론능력을 필요로 합니다. (reasoning - 추리력)
- 4) 지각된 전체자극을 세부요소로 나눌 수 있어야하고, 이미 그려진 그림과 추가될 수 있는 다음 그림 간에 구분도 할 수 있어야 합니다. (differentiation - 변별력)
- 5) 두개 이상의 분리된 그림을 전체로 구성하여서, 하나의 통합체로 조직할 수 있어야 합니다. (organization - 조직력)

## 7. 해석

- 1) 프로파일의 크기가 일정할 때 정상적인 주의 집중으로 획득된 것으로 판단. 즉 정서적인 문제는 없는 것으로 판단하고, 백분위만 제시. 전반적으로 낮을 경우 지능결함의 문제로 볼 수 있습니다.
- 2) 기율이 감소하며 심하게 벗어나는 형태일 때, 산만함과 동시에 주의 집중시간이 비교적 짧은 특성을 가지고 있습니다.  
- 이때 백분위도 낮으면서(낮음 또는 매우 낮음) 기율이 감소할 때는 심각하게 고려해야 하고 정밀한 개인검사가 필요합니다.  
- 백분위가 보통(평균) 혹은 보통상(평균이상)이면서 기율이 감소할 때는 주의집중력을 증대시킬 수 있는 교육이 필요합니다.
- 3) 기율기 형태가 중반부 이후 갑자기 증가하는 형태일 때.  
- 근본 주의집중 능력은 있지만, 산만한 특성(초기에 새로운 장면에 적응하는데 어려움을 보임)을 지닌 아동입니다. 산만함을 낮출 수 있는 교육프로그램이 필요합니다.

## 8. 우뇌를 여는 생활기술

### 1. 긍정적인 사고를 하라

### 2. 대량고속 입력

- 하루에 10개의 단어보다는 100개의 단어를 외우는 습관(녹음 후 반복 학습) / 문장도 동일.
- 머리는 당면한 조건에 반응해서 필요한 회로를 열어줍니다. 그러니 소량으로 조금씩 천천히 이해하면서 기억하고 입력해 간다는 방식으로 배우면, 좌뇌의 학습회로를 여는 길이 됩니다. 우뇌학습에서는 이를 역으로 활용하면 됩니다.

### 3. 정보를 고속으로 입력하라.

- 속시 : 카드를 1초 이하의 빠른 속도로 넘기기. (카드에 그림과 숫자를 입력하여 숫자와 그림을 연결)
- 속청 : 보통스피드의 3.4 배로 듣습니다. 1개월 정도 지속하면 뇌는 활성화, 좌뇌는 저속으로 움직이는 머리, 우뇌는 고속으로 움직이는 머리, 속청을 하면 싫어도 우뇌가 활성화 됩니다.
- 속독 : 속청을 하다가 눈으로는 글을 따라 읽다보면 속독의 능력으로 연결됩니다.

### 4. 트레이닝도 필요하다.

- 밤에 잠자리에 들면서 내일의 과제를 자기의 뇌에 알리는 것입니다. 그러면 현재의 의식은 쉬지만 잠재의식은 잠자고 있는 사이 해답을 찾아냅니다. 번쩍임이나 직감은 좌뇌가 활동을 쉬고 우뇌가 우위로 활동을 할 때 잘 나오는 활동입니다. 이때 머리맡에 펜과 메모지를 준비해두는 것도 필요합니다.

## 5. 독서를 실시하라.

- 1개월에 50권 정도를 속독을 합니다. 단 그냥 보는 것이 아니라 마음에 와 닿는 문장을 메모해 둡니다. 이는 매우 중요한 요인이며, 또 하나는 문제의식과 주제를 갖고 책을 읽습니다. 그렇게 해서 쓴 메모를 주제에 따라 정리하고 자기의 생각을 넣고 그것들을 소재로 요리하면 당신 자신의 고유한 조리 방법에 의한 요리가 완성됩니다.
- 읽는 중간에는 메모를 남기지 말고 빨간 줄만 남기고 후에 실시해야 합니다. (단원별로)

## 6. 진상훈련

- 명함 크기의 종이를 10매 준비 합니다. 명함의 뒷면에 각기 직경 2.5 - 3cm의 적, 황, 청, 녹색 색종이를 붙입니다. 그것은 4장의 진상훈련카드가 완성됩니다. 이렇게 준비된 카드를 처음에 색깔 명함부터 5초간 쳐다보고는 눈을 감고, 다시 5초간 보고는 눈을 감고, 이것을 5분 동안 되풀이 합니다. 눈을 감았을 때 진상을 생각하며 본 그대로의 이미지를 내기위해 노력해보면 5분 동안 30회 이미지를 내는 훈련이 됩니다.

## 7. 의식의 컨트롤을 잃지 않기.

- 삶의 의욕과 마음의 평온함을 느껴 봅니다.
- 진실로 소망하면 강하게 이미지화 된 것은 현실화 됩니다.

## 8. 이동기적 시절의 두뇌능력 훈련법

- 주산/검도/한문/바둑 등.