

놀이 중심 자기표현 훈련 프로그램이 자기표현 및 학습태도에 미치는 효과

김 미 숙

(공주교육대학교)

I. 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적

인간은 사회적 상호작용을 통해 참다운 인간이 되어간다. 개인이 태어나 가족과 관계를 맺기 시작해 성장할수록 인간관계는 더욱 복잡하고 다양해지므로 솔직하고 적극적인 자기표현은 중요성이 강조된다.

오늘날의 교육은 문화유산의 전달을 강조했던 전통적인 교육에서 벗어나 급격하게 변화해 가는 현대 사회 속에서 학생들이 장차 그들이 살아가야 하는 사회를 알맞게 조절하고 통제하는데 필요한 지식이나 자신의 미래를 내다보는 능력 또는 적응력을 길러 주어야 한다. 이러한 사회적 요구에 부응해야 할 학생들에게 자기표현은 적극적이고 생산적인 생활태도를 갖추게 하는데 도움이 되리라고 본다.

자기표현이 활발한 적극적인 어린이가 대인관계에서도 원만하고 학교 공부에서도 능동적이며 학교 환경 적응 및 각종 행사에 참여하는 태도도 긍정적이다. 자기표현이 부족한 어린이는 대인관계에서도 소외되고 학습 활동이나 학교 환경 및 학교 행사에서도 의사표시를 제대로 하지 못해 소극적으로 되는 경우가 많다. 이런 어린이들에게 자기표현 훈련을 실시하여 긍정적인 자기 주장성을 길러 주는 것이 필요하다.

본 연구와 관련지어 자기표현훈련의 효과에 대한 연구를 살펴보면 초등학교 4학년 이상을 대상으로 김선숙(2001)은 대인관계 향상과 불안 감소에, 엄은미(2001)는 자기표현 및 심

리적 안정감에, 이은경(2002)은 자아존중감과 사회성에 효과가 있다고 했다. 그러나 자기표현훈련이 초등학교 3학년의 자기표현 및 학습태도 향상에 기여하는 바에 대한 연구는 거의 없는 실정이다. 또한 자기표현훈련 프로그램도 아동들에게 친숙한 '놀이'라는 소재를 활용한 연구는 미흡한 실정이다.

Weininger(1979)에 의하면 놀이는 무목적적이거나 무방향적인 활동이 아니고 무언가 성취하고 안락감을 느끼기 위한 행동의 시도이기 때문에 아동은 그의 세계를 혁신하고 변화시켜 나갈 수 있다고 하였다. 또한 아동의 놀이는 바로 그들의 축소된 세계이며, 전체적으로 조화 있는 인간으로 성장할 수 있는 가장 중요한 활동 중의 하나라고 하였다(김인혜, 1996). 따라서 아동들에게 자기표현훈련 프로그램 적용 시 아동기의 특성에 맞추어 재미있고 간단한 놀이를 집단상담에 활용하는 것이 바람직하리라 생각된다.

놀이 활용 선행 연구를 살펴보면 전지현(1995), 권명선(2001), 박귀란(2003), 제영옥(2003) 등으로 놀이 활용 집단 상담을 통해 사회성, 주장성, 자아존중감 향상에 효과가 있음을 밝히고 있다. 특히 전지현(1995)는 자기표현훈련 프로그램의 내용을 초등학생의 발달수준에 맞추어 구성하여 실시한 결과 부끄러움 수준이 감소하고 주장성 및 사회성이 향상되었다고 보고하였다.

따라서 본 연구자는 전지현(1995)이 개발한 놀이중심의 자기표현훈련 프로그램을 일부 수정하여 이를 통해 초등학생의 자기표현 및 학습태도에 미치는 영향을 알아보려고 한다.

2. 연구문제 및 가설

본 연구는 놀이를 활용한 자기표현훈련 프로그램을 초등학교 3학년 학생들에게 적용하여 자기표현 및 학습태도에 어떠한 영향을 미치는가를 알아보기 위한 연구이다. 본 연구 목적 달성을 위하여 다음과 같은 연구문제와 가설을 설정하였다.

<연구문제1> 놀이 활용 자기표현훈련 프로그램이 초등학생의 자기표현 향상에 효과가 있는가?

<연구문제2> 놀이 활용 자기표현훈련 프로그램이 초등학생의 학습태도 향상에 효과가 있는가?

<가설1> 놀이 활용 자기표현훈련 프로그램은 초등학생의 자기표현 향상에 유의미한 효과가 있을 것이다.

<가설2> 놀이 활용 자기표현훈련 프로그램은 초등학생의 학습태도 향상에 유의미한 효과가 있을 것이다.

II. 연구의 방법

1. 연구 대상

본 연구의 실험 대상은 공주에 소재한 K초등학교의 3학년 아동 28명으로 재량활동 및 특별 활동 시간에 연구자가 담임하고 있는 학급 교실에서 프로그램에 참여하였다.

2. 측정 도구

가. 자기표현 검사

본 연구자가 사용한 도구는 Rakos와 Schroeder(1980)의 주장행동 척도를 우리의 문화적 배경에 맞게 개발한 변창진·김성희(190)의 자기표현 평정척도이며 이 척도는 20개 문항으로 구성되어 있다. 말한 내용 자체에 어느 정도 자기 표현요소가 포함되어 있는지 평정하는 문항이 9개, 말한 때의 음성에 어느 정도 자기표현 요소가 나타나는지를 평정한 문항이 7개이고, 말할 때의 표정이나 손발의 움직임 등과 같이 신체에 어느 정도 자기표현 요소가 반영되어 있는가를 평정하는 문항 4개로 구성되어 있다.

평가 준거는 항상 자기표현을 할 수 있으면 5점으로 하고, 자기표현을 하는 빈도에 따라 4, 3, 2, 1번을 주어 전체 점수 범위는 20-100이다. 점수가 많을수록 자기표현을 바람직하게 하고 있음을 의미하며 자기표현 검사 점수가 낮을수록 자기표현을 하는데 어려움이 있음을 나타낸다.

Rakos와 Schroeder(1980)에 의하면 자기표현 검사의 반분신뢰도는 .80을 보고되고 있다. 김성희(1982)가 실시한 자기표현 평정척도의 반분신뢰도는 .794였다.

나. 학습태도

학습태도란 학습에 대한 흥미와 관심을 가지고, 지식과 기능을 활용하여 여러 가지 문제를 합리적으로 해결하려는 태도이다(교육부, 1988).

학습태도 검사도구(한국교육개발원, 1992)는 학습에 대한 자아개념, 태도, 학습 습관의 3영역으로 구분된다. 학습에 대한 태도 검사는 '교과에 대한 자아개념', '교과에 대한 태도', '교과에 대한 학습 습관'으로 구성되어 있으며, 각 물음에 대한 응답지는 5단계 평정척도로 구성되었다.

자아개념 차원은 자신의 학업에 대해 어떻게 지각하고 평가하는지 또 학업 면에서 얼마나 긍정적 또는 부정적 자아가 형성되었는지를 측정하기 위한 것이다. 이 차원은 자신의 학업이 우월하다고 보는지 또는 열등하다고 보는지를 재는 우월-열등 차원과 자신이 학업에서 성공할 수 있는지 또는 실패할 것인지를 보는 자신감-자신감 결여 차원으로 설정되었다.

학습 습관은 학습할 때 취하는 일관된 행동 의식으로 주의집중, 학습 기술 적용 및 자율 학습 행동의 세 차원으로 설정되었다.

이 태도 검사지의 하위 요인별 문항 및 문항 수는 <표Ⅲ-1>와 같다.

<표Ⅲ-1> 학습태도 검사 하위 요인별 문항 및 문항수

영역	하위 요인	문항 번호	문항수
교과에 대한 자아개념	우월감-열등감	1, 9, 17, 25, 33	10
	자신감-자신감 상실	4, 12, 20, 28, 36	
교과에 대한 태도	흥미-흥미 상실	2, 10, 18, 26, 34	15
	목적의식-목적의식 상실	5, 13, 21, 29, 37	
	성취동기-성취동기 상실	7, 15, 23, 31, 39	
교과에 대한 학습습관	주의집중	3, 11, 19, 27, 35	15
	자율학습(능동적 학습)	6, 14, 22, 30, 38	
	학습기술 적용(능률적 학습)	8, 16, 24, 32, 40	

3. 연구설계 및 자료분석

가. 실험 설계

실험 처치의 효과를 검증하기 위하여 사전-사후 검사 실험 집단 설계를 채택하였으며 연구 설계를 도식으로 나타내면 [그림 1] 과 같다.

실험 집단 R1 O1 X O2

[그림 1] 연구의 실험 설계

R1 : 실험집단

O1, : 사전 검사(자기표현 검사, 학습태도 검사)

O2, : 사후 검사(자기표현 검사, 학습태도 검사)

X : 실험 처치(놀이 중심 자기표현훈련 프로그램)

나. 실험 절차

본 연구의 피험자로 선정된 아동 실험 집단 28명에게 연구자가 놀이 중심의 주장 훈련 프로그램을 시켰다.

회	날짜(요일)	실험 집단
	2005.09.03(토)	사전 검사
1회	2005.09.06(화)	프로그램 실시
2회	2005.09.10(토)	"
3회	2005.09.13(화)	"
4회	2005.09.14(수)	"
5회	2005.09.20(화)	"
6회	2005.09.23(금)	"
7회	2005.09.27(화)	"
8회	2005.09.30(토)	"
9회	2005.10.04(수)	"
10회	2005.10.08(토)	"
11회	2005.10.11(화)	"
12회	2005.10.15(토)	"
	2005.10.18(화)	사후 검사

실험 기간은 2005년 9월 6일부터 2005년 10월 15일까지였다. 매주 2회로 재량시간 및 특별 활동 시간을 이용하여 60분~80분 정도였다. 사전 검사는 실험 3일 전에, 사후 검사는 실험 3일 후에 실시하였다.

실험 장소는 본 학급 교실과 본교 다목적실로 하였다. 활동 공간이 넓은 장소를 필요로 하는 놀이를 할 때는 다목적실을 이용하였으며 그 외에는 TV나 VTR, 스크린 등이 준비되어 있는 학급 교실을 실험장소로 선정하였다.

보조 아동으로 각 모듈별 실험 아동 1명씩을 두었다. 보조 아동은 각 회기별 프로그램 시작 전에 상담 시간을 갖고 실험 처치 시에 보조 아동으로 활동하며 연구자의 프로그램 진행을 도왔다.

4. 놀이 중심 자기표현 훈련 프로그램

놀이 중심 주장적 훈련 프로그램은 변창진과 김성희(1980)의 주장훈련프로그램을 근간으로 전지현(1995)이 재구성하였는데 주장 훈련의 내용을 놀이화 하여 구성한 프로그램을 말한다.

프로그램의 내용 구성은 (1) 자기 존중감 기르기 (2) 주장적 행동의 이해 (3) 주장 행동의 연습 및 대인 관계 기술 익히기를 하위 목표로 하여 구성되었으며 하위 목표 및 관련 프로그램은 <표Ⅲ-2>와 같다.

<표Ⅲ-2> 하위 목표 및 관련 프로그램

하위 목표	관련 프로그램
자기 존중감 기르기	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 프로그램 안내 및 애칭 소개(1회) ◦ 배짱과 자신감 기르기(4회) ◦ 정리 및 느낌 나누기(10회)
주장적 행동의 이해	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 주장적 행동의 의미 알기(3회) ◦ 주장적 행동의 시기 알기(5회) ◦ 합리적인 사고 알기(6회) ◦ 합리적인 신념 갖기(7회)
주장적 행동의 연습 및 기술 익히기	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 대화하기와 칭찬하기(2회) ◦ 주장적 행동의 연습(8회) ◦ 요청하기와 거절하기(9회)

본 연구자는 본 프로그램은 Rakos와 Schroeder(1980)의 주장 훈련 프로그램을 우리나라 중·고등학생용으로 개발한 변창진과 김성희(1980)의 주장 훈련 프로그램을 참고로 하여 전지현(1995)이 초등학교 중학년 수준에 맞도록 놀이 중심으로 재구성한 프로그램을 초등학교 3학년 아동들을 대상으로 재구성하여 실시하고자 한다.

본 놀이 중심의 주장 훈련 프로그램은 부끄러움을 많이 타거나 자기 의사를 잘 나타내지 못하는 비주장적 행동을 보이거나 성취동기가 낮아 학습에 의욕이 없고 학습 태도가 적극적이지 못한 초등학교 3학년 아동들에게 본 프로그램을 실시하여 자기표현력을 기르고 학습에 의욕을 갖고 좀 더 적극적으로 학습 활동에 참여함을 목적으로 한다.

본 프로그램은 주장 훈련 프로그램의 내용을 놀이화한 놀이 중심의 주장 훈련 프로그램이므로 가능한 한 모든 주요 활동을 놀이화 하였다. 놀이는

첫째, 대체로 흥미 유발 및 적극적 참여를 돕는 전체 및 모둠 게임과 주장 훈련 내용을 놀이화한 개인 놀이로 이루어져 있다.

둘째, 주로 구체물을 가지고 그리거나, 색칠하거나, 오리거나, 붙이거나 하는 등의 조작 활동으로 이루어지게 하였다.

셋째, 놀이나 게임에 구체물을 적극 활용하여 자기 개방 및 프로그램의 적극적 참여를 돕는다.

넷째, 개인별 놀이는 주로 활동지를 만들어 일차적으로 활동지를 해결함으로써 자신의 이해를 돕고 부끄러움을 극복하게 하였다.

그리고 본 프로그램은 구조화된 집단 지도의 형태를 기본으로 하며 프로그램의 원활한 진행을 위해서 상품을 주었다.

본 놀이 중심의 주장훈련 프로그램은 변창진과 김성희(1980)의 주장훈련 프로그램을 근간으로 전지현(1995)이 Ellis(1984)의 이성적, 정서적 상담 이론과 Bandura(1973)의 모방 학습

이론을 절충하며 행동 수정 이론에 입각하여 내용을 재구성한 것을 다시 재구성한 프로그램이다.

따라서 본 연구자가 재구성한 프로그램의 구성을 기존의 프로그램 구성과의 차이점을 살펴보면 다음 <표Ⅲ-3>와 같다.

<표Ⅲ-3> 기존 프로그램과의 차이점

구분	기존 프로그램 구성	본 연구 프로그램 구성
대상	10명 이내로 선발	학급전체(28명)
성격	집단 상담	집단 지도
회기 시간	한 회 90분	한 회 80분
회기 구성	과제 검사 → 촉진 놀이 → 주요활동 → 토론 교환 → 소감문 작성 → 느낌 나누기	촉진 놀이 → 주요 활동 → 소감문 작성 → 느낌 나누기
전체 회기	10회기	12회기
강화물	상품을 토큰으로 주었다가 나중에 상품으로 교환	구체적인 상품으로 보상
놀이구성	단체게임 및 개인 놀이	단체, 개인 및 모둠놀이

놀이 중심의 자기표현훈련을 위한 프로그램은 <표Ⅲ-4>와 같이 구성하여 12회의 지속적인 모임을 가지면서 놀이 중심의 프로그램 운영으로 실험하였다.

<표Ⅲ-4> 놀이 중심 자기표현훈련 프로그램

회기	소주제	목표	활동 내용
1	프로그램 안내 및 애칭 소개	자기존중감 기르기	·꾸밈말 넣기 ·애칭 짓기 ·바구니 속의 애칭 찾기 ·애칭 외우기
2	예쁜 표정과 뚜렷한 목소리 갖기	자기표현행동의 연습 및 기술 익히기	·별난대회 ·목소리 키우기 ·‘나는 이래요’작성 ·폭탄 전달하기
3	대화하기와 칭찬하기	자기표현행동의 연습 및 기술 익히기	·‘요’손뼉치기 ·칭찬하기 연습, ‘내가 만약~이라면
4	주장적 행동의 의미 알기	자기표현 행동의 이해	·손가락 사냥 ·주장적 행동 알기 ·인형 놀이 ·구별해 봅시다 ·‘나의 행동 수준은 얼마?’
5	배짱과 자신감 가지기	자기 존중감 기르기	·배짱 테스트 ·배가 불려요·배짱으로 삼시다

6	주장적 행동의 시기 알기	자기표현행동의 이해	·스피드 퀴즈 ·주장적 행동 찾기 ·주장적 행동은 이럴 때 합시다.1·주장적 행동은 이럴 때 합시다.2
7	합리적인 사고하기	자기표현행동의 이해	·‘나도 화가’ ·나는 이런 생각이 들 것이다. ·합리적 사고란? ·합리적 사고를 찾아봅시다.·O,X게임·나의 생각 평가
8	합리적인 신념 갖기	자기표현행동의 이해	·‘전달합시다’ ·‘나를 옳아매는 생각들’ ·‘이럴 수도 있고 저럴 수도 있지’ ·‘앞으로 이렇게 생각할래요.’ ·‘밝은 세상’
9	주장적 행동 연습 I	자기표현 행동의 연습 및 기술 익히기	·두더지 잡기 ·주장적으로 행동합시다 ·나도 연기자,
10	주장적 행동 연습 II	자기표현 행동의 연습 및 기술 익히기	·3,6,9게임 ·이럴 때 주장적으로 행동합시다. ·인형극 ·물레방아놀이
11	요청하기와 거절하기	자기표현 행동의 연습 및 기술 익히기	·자갈치 아줌마, 이럴 때 나는 어떻게 할까? 1 ·이럴 때 나는 어떻게 할까? 2 ·이럴 때 나는 이렇게 하지요. ·요청도 거절할 수 있어요.
12	정리 및 느낌 나누기	자기존중감 기르기	·내 설명이 최고야! ·소극적 인형 안녕! ·1분 연설 ·이별의 선물 ·촛불 의식

5. 자료 처리

본 연구에서 실시한 놀이중심 자기표현훈련 프로그램의 효과를 분석하기 위해 실험집단의 자기표현, 학습태도에 대한 사전검사와 사후검사 점수에 대해 t검증을 실시하였다. 평균(M)과 표준편차(SD), t값과 유의도를 제시하였으며 모든 자료처리는 SPSSwin(version 10.0)을 사용하여 처리하였다.

사례 연구 자료로는 내담자의 소감문과 상담자의 기록지를 중심으로 기술하였다.

IV. 결과 및 해석

1. 실험집단의 사전-사후차이 분석

본 연구의 결과를 해석하기 위하여 각 가설에 따라 실험 집단의 사전· 사후 검사에서

평균차 검증을 통하여 본 놀이 중심의 주장 훈련 프로그램의 효과를 검증하였다.

가. 자기표현 향상 효과

<가설 1>의 검증

놀이 활용 자기표현훈련 프로그램은 초등학생의 자기표현 향상에 유의미한 효과가 있을 것이다.

놀이 활용 자기표현훈련 프로그램의 적용이 아동의 자기표현 향상에 미치는 효과를 알아보기 위하여 실험처치를 한 후 사전·사후 검사의 차이 분석 결과는 다음 <표IV-1>와 같다.

<표IV-1> 실험집단의 사전·사후 전체 자기표현 점수 차이 비교

구분	N	M	SD	t	p
사전 자기표현 검사	28	69.58	12.32	-3.000	0.006
사후 자기표현 검사	28	78.96	11.16		

위 <표IV-1>에서 보는 바와 같이 사전 자기표현 검사의 평균은 69.58점, 실험처치 후 사후 자기표현 검사에서는 평균 78.96점으로 9.38점 높아졌다. 이러한 정도의 자기표현 점수 증가는 통계적으로 유의미한 것으로 나타나($p < .01$) <가설 1>은 긍정되었다.

자기표현의 하위 영역에 대한 사전·사후 검사의 차이 분석 결과는 다음 <표IV-2>와 같다.

<표IV-2> 실험집단의 자기표현 하위영역 사전·사후 점수 차이 비교

구분		N	M	SD	t	p
내용	사전검사	28	30.75	6.00	-2.596	.015
	사후검사	28	34.71	5.26		
음성	사전검사	28	24.04	5.29	-2.893	.007
	사후검사	28	27.93	4.85		
신체	사전검사	28	14.79	3.59	-1.861	.074
	사후검사	28	16.32	2.64		

위 <표IV-2>에 나타난 바와 같이 자기표현의 하위요인 중 내용적 자기표현 요소의 사전 검사 점수 평균은 30.75이고 실험 처치 후 사후 검사 점수 평균은 34.71로 3.96점이 높아졌다.

음성적 자기표현 요소의 사전 검사 점수 평균은 24.04였으나 실험 처치 후 사후 검사 점수 평균은 27.93점으로 3.89점 높아졌다.

신체적 자기표현 요소의 사전 검사 점수 평균은 14.79점이고 사후 검사 점수 평균은 16.32로 1.42점이 높아졌다.

이러한 결과는 놀이중심 자기표현 훈련 프로그램이 내용($p<.05$), 음성($p<.01$)적 자기표현에서는 통계적으로 유의미한 것으로 나타났으나 신체적 자기표현에서는 통계적으로 유의미한 변화가 나타나지 않았음을 알 수 있다.

이상의 결과를 종합하면 놀이활용 자기표현훈련 프로그램은 초등학생의 자기표현 향상에 효과가 있다고 할 수 있다.

나. 학습태도 향상 효과

<가설 2>의 검증

놀이 활용 자기표현훈련 프로그램은 초등학생의 학습태도 향상에 유의미한 효과가 있을 것이다.

놀이 활용 자기표현훈련 프로그램의 적용이 아동의 학습태도 향상에 미치는 효과를 알아보기 위하여 실험처치를 한 후 사전·사후 검사의 차이 분석 결과는 다음 <표IV-3>와 같다.

<표IV-3> 실험집단의 사전·사후 전체 학습태도 점수 차이 비교

구분	N	M	SD	t	p
사전 학습태도 검사	28	127.79	15.89	-3.565	0.001
사후 학습태도 검사	28	137.68	16.89		

위 <표IV-3>에서 보는 바와 같이 사전 학습태도 검사의 평균은 127.79점, 실험처치 후 사후 자기표현 검사에서는 평균 137.68점으로 9.89점 높아졌다. 이러한 정도의 자기표현 점수 증가는 통계적으로 유의미한 것으로 나타나($p<.01$) <가설 1>은 긍정되었다.

학습태도의 하위 영역에 대한 사전·사후 검사의 차이 분석 결과는 다음 <표IV-4>와 같다.

<표IV-4> 실험집단의 학습태도 하위영역 사전·사후 점수 차이 비교

구분		N	M	SD	t	p
교과에 대한 자아개념	사전검사	28	28.93	5.28	-3.017	.000
	사후검사	28	31.04	5.50		
교과에 대한 태도	사전검사	28	52.89	7.30	-1.743	.027
	사후검사	28	55.36	6.49		
교과에 대한 학습 습관	사전검사	28	45.96	6.52	-4.055	.002
	사후검사	28	51.29	8.13		

위 <표 6>에 나타난 바와 같이 학습태도의 하위영역별 효과를 검증하면 교과에 대한 자아개념($p<.01$), 교과에 대한 태도($p<.05$), 교과에 대한 학습 습관($p<.01$)에서 사전 사후 검사 결과 통계적으로 유의한 차이를 나타내어 <가설 2>은 긍정되었다.

학습태도의 하위 영역에 대한 하위 요인별 사전·사후 검사의 차이 분석 결과는 다음 <표IV-5>와 같다.

하위 요인별 효과를 검증하면 자신감, 흥미, 목적의식, 학습기술 적용에서는 사전 사후 검사에서 통계적으로 유의한 차이를 보이지 않으나 우울감($p<.01$), 성취동기($p<.05$), 주의집중($p<.01$), 자율학습($p<.01$)에서 통계적으로 유의한 차이를 나타내었다.

이상의 결과를 종합하면 놀이활용 자기표현훈련 프로그램은 초등학생의 학습태도 향상에 효과가 있다고 할 수 있다.

<표IV-5> 실험집단의 학습태도 하위 요인별 사전·사후 점수 차이 비교

구분			N	M	SD	t	p
교과에 대한 자아개념	우울감	사전검사	28	13.93	2.81	-3.668	.001
		사후검사	28	15.25	2.84		
	자신감	사전검사	28	15.00	2.98	-1.468	.154
		사후검사	28	15.79	3.37		
교과에 대한 태도	흥미	사전검사	28	15.25	3.67	-1.317	.199
		사후검사	28	16.07	3.97		
	목적의식	사전검사	28	20.36	2.70	.000	1.000
		사후검사	28	20.36	2.70		
	성취동기	사전검사	28	17.29	2.97	-2.316	.028
		사후검사	28	18.93	2.58		
교과에 대한 학습 습관	주의집중	사전검사	28	15.86	2.76	-3.807	.001
		사후검사	28	17.93	2.36		
	자율학습	사전검사	28	14.54	3.00	-4.076	.000
		사후검사	28	16.82	3.48		
	학습기술 적용	사전검사	28	15.57	3.01	-1.377	.180
		사후검사	28	16.54	3.46		

2. 회기별 내용 분석

내용 분석은 프로그램 결과를 해석함에 있어서 통계적 분석이 갖는 한계점을 보완하고자 하는 것으로서 프로그램진행에 따른 회기별 개인의 반응 내용 및 소감문과 지도자의 관찰 내용 등을 토대로 분석하였으며 그 구체적 근거는 다음과 같다.

가. 프로그램 회기별 활동 내용 및 반응 분석

프로그램 중 한가지의 놀이 활동 중 나타난 각 아동의 반응 특성과 그에 대한 반응 분석을 한 결과는 다음 <표IV-6>와 같다.

<표IV-6> 프로그램 회기별 활동내용 분석

회 구분	3회: 대화하기와 칭찬하기		실시 날짜	2005.09.13
			소요 시간	80분
놀이 이름	내가 만일 ~ 라면			
놀이 목표	30초 안에 나의 생각을 여러 사람 앞에서 발표하기			
반응 특성	민돌이	내가 만약 선생님이라면 아이들이 책을 즐겨 읽고, 싸움 없이 사이좋게 지내는 아이들을 만들겠습니다.		
	보라돌이	내가 만약 강아지라면 도둑이 오면 멍멍 멍 멍 짖고 날카로운 이빨로 물어뜯어버린다. 그리고 주인한테 도둑을 잡았다고 칭찬을 받는다.		
	가위손	내가 만약 일주일 뒤에 죽는다는 암 선고를 받는다면 일주일 동안 엄마를 기쁘게 해드리고 오빠와 싸우지 않고 놀며 친구들과 친하게 지내다가 죽을 것입니다.		
	금강산	우리 엄마, 아빠가 안 계시다면 혼자 열심히 살 것입니다.		
	고양이	내가 만약 다시 태어난다면 공부도 잘하고 예쁘고 착한 아이로 태어날 것입니다.		
	무궁화	내가 만약 무인도에서 혼자 살게 된다면 잠을 잡니다. 깨어나면 또 잠을 잡니다.		
	다람쥐	내가 만약 대통령이 된다면 나라를 잘 다스려서 북한과 손을 잡을 것입니다.		

	타조	내가 만약 강아지라면 나쁜 사람들을 물어뜯을 것이다.
	어썬신	내가 만약 100만원이 생긴다면 자동차를 사겠습니다.
	이슬비	내가 만약 동방신기 같은 인기 연예인이 된다면 다른 연예인보다 열심히 할 것입니다.
아동 반응		앞으로 목소리 연습을 많이 해야겠다고 생각했으며 목소리가 작아서 앞으로 더 큰 소리로 또박또박 발표를 해야겠다. 친구들 목소리가 웃기고 재미있었다.

■ 지도자의 종합 의견 : 전의 활동인 ‘임금님 귀는 당나귀 귀’, ‘폭탄 전달하기’의 놀이가 아니었다면 ‘30초 인터뷰’를 완성을 못했을 것이라는 생각이 들었다. 녹음해서 다시 반성할 수 있었다는 것이 좋았으며 부끄러움을 많이 타고 목소리가 작은 사람이 많았으나 끝까지 이야기 한 점이 좋았다.

나. 연구자가 관찰한 아동의 변화

애칭	성별	실시 전	실시 후
고양이	여	발표할 때 목소리가 작고 자신감이 없어함	발표력이 많이 향상되었으며 모듬 활동에서도 적극적으로 봉사적임
음매	여	발표하거나 행동 할 때 부끄러움을 많이 타며 무표정하고 목소리가 작음	표정이 많이 밝아지고 차츰 목소리가 커지며 자신의 생각을 끝까지 발표함
임지원	여	고개를 들고 사람을 똑바로 쳐다보고 이야기를 하지 못하며 목소리가 작음	발표할 때 부끄러워하는 모습이 역력했으나 발표 내용이나 태도에서 많이 향상됨
보라돌이	여	주의가 산만하고 행동에 급한 면이 있으며 발표할 때 주저할 때가 많음	밝은 얼굴로 친구들을 대하고 학습 활동에도 자신의 의견을 발표하려고 노력함
신사임담	여	친구들과 어울리지 못하고 할 말이 있어도 여러 사람 앞에서는 말하기를 꺼려함	친구들에게 사교적으로 다가가려고 노력하며 부정적인 생각보다 긍정적인 생각을 많이 함

메이플	남	목소리가 작으며 발표를 할 때 눈의 시선을 고정시키지 못하고 이야기를 잘 끝맺지 못함	자신의 생각을 친구들 앞에서 주 장적으로 하기에는 아직 어려움이 있으나 교사에게 자기 의견을 자 주 나타냄
킹콩	남	수업 중에 산만하며 주의집중을 하지 못하고 말을 할 때 떠엄떠엄 말하여 내용이 자연스럽게 연결 짓기 못함	발표 시 목소리가 많이 향상되었 으며 생각을 끝까지 이야기하려고 노력하는 모습이 보임
김밥	남	말을 할 때 친구들의 시선을 똑바 로 쳐다보지 못하며 목소리가 작 으며 입에 침을 자주 바름	스스로 손을 들고 자기 의사 표현 을 자주 하며 음성도 상당히 높아 져 자신의 생각을 말하려고 함
통다리	남	말의 연결이 자연스럽게 못하고 말수가 적고 소극적이며 자신감이 부족함	부끄러움을 많이 탔으나 놀이 활 동에는 적극 참여하려고 노력하며 묻는 질문에는 답변함
박병	남	할 말은 있으나 친구들 앞에서 말 하기를 꺼려하고 상황에 맞지 않 는 엉뚱한 대답을 잘 함	건성으로 엉뚱한 대답을 하려는 태도가 많이 좋아졌으며 똑바로 서서 발표함

V. 논의 및 결론

1. 요약

본 연구는 놀이 활용 자기표현훈련 프로그램이 초등학생의 자기표현 및 학습태도에 미치는 효과를 알아보는 데 그 목적이 있다. 이러한 목적을 달성하기 위하여 변창진과 김성희(1980)가 중·고등학교를 대상으로 개발한 주장훈련프로그램을 전지현(1985)이 초등학교 4·5·6학년 수준에 알맞게 놀이중심으로 재구성한 자기표현훈련 프로그램을 일부 수정하여 사용하였다.

연구대상은 공주시에 소재한 K초등학교 3학년 한 학급 전체 28명을 실험집단으로 구성하였다. 실험집단에는 재량 시간과 특별 활동 및 방과 후 시간을 이용하여 놀이 활용 자기표현 훈련 프로그램을 주 2회씩 6주간 실시하였다.

효과를 검증하기 위한 자기표현검사는 Rakos와 Schroeder((1980)의 주장행동 척도를 우리의 문화적 배경에 맞게 개발한 변창진·김성희(1980)의 자기표현 평정 척도를 사용하였고, 학습태도 검사는 한국교육개발원(1992)에서 개발한 질문지를 사용하였다.

프로그램을 적용하기 전에 자기표현, 학습태도에 대한 사전검사를 실시하였고, 6주 후 프로그램이 종료된 직후에 사후 검사를 실시하였다. 검사의 처리 및 가설의 검증은 자기표현, 학습태도 질문지에 대한 응답결과에 대한 평균점수를 이용하여 SPSSwin 10.0으로 t-검증을 실시하였다.

이상의 연구에서 얻은 결과는 다음과 같다.

첫째, 놀이 활용 자기표현훈련 프로그램은 초등학생의 자기표현에 긍정적 효과가 있었다. 자기표현에 대한 사전-사후검사를 t-검정한 결과 자기표현의 하위영역 중 내용, 음성과 전체 자기표현에서 통계적으로 유의한 차이를 보였다.

둘째, 놀이 활용 자기표현훈련 프로그램은 초등학생의 학습태도 향상에 긍정적 효과가 있었다. 학습태도에 대한 t-검정한 결과 학습태도의 하위영역 인 교과에 대한 자아개념, 교과에 대한 태도, 교과에 대한 학습 습관에서 유의한 차이를 보였다. 그 하위요소에서도 우울감, 성취동기, 주의집중, 자율학습에서 통계적으로 유의한 차이를 나타내었다.

2. 논의

이 연구의 결과를 선행연구와 비교 논의하면 다음과 같다.

첫째, 놀이 활용 자기표현훈련 프로그램은 초등학생의 자기표현에 긍정적 효과가 있었다. 놀이 활용 자기표현훈련 프로그램을 실시한 실험 집단에 대하여 사후검사를 하고 t검증 분석한 결과 자기표현의 하위영역 중 신체체를 제외한 내용, 음성과 전체 자기표현검사에서 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 분석되었다. 이은숙(1996), 이혜숙(2002), 강옥화(2002), 박영숙(2003), 조미숙(2003), 이재천(2005)이 자기표현훈련을 통해 자기표현이 향상되었다는 연구와 일치한 결과이다. 그러나 이숙자(1991), 이상미(1993)는 자기표현에 유의미한 효과가 없었다고 했으며 가설 검증 실패의 원인으로 자기표현 프로그램의 내용이 연구대상에게 어려웠다고 보고하고 있다. 본 연구는 초등학교 3학년을 대상으로 자기표현 훈련 프로그램을 학년 수준에 맞도록 놀이 중심으로 구성한 프로그램을 사용하므로 학생들에게 쉽게 적용해 유의미한 결과를 얻을 수 있었던 것으로 생각된다.

둘째, 놀이 활용 자기표현훈련 프로그램은 초등학생의 학습태도에 긍정적 효과가 있었다. 프로그램을 실시한 실험집단에 대하여 사전·사후 검사를 실시하고 t검증 분석한 결과 학습태도의 하위영역 중 자신감, 흥미, 목적의식, 학습기술 적용에서는 사전 사후 검사에서 통계적으로 유의한 차이를 보이지 않았으나 우울감, 성취동기, 주의집중, 자율학습에서 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 분석되었다. 자기표현훈련이 상대방의 감정이나 권리를 손상시키지 않으면서도 자신의 생각과 느낌을 적절하게 표현할 수 있는 방법을 놀이중심으로 익혔으므로 학습과 관련해서도 상대방의 이야기를 주의 깊게 듣기 위해 과제에 대한 주의 집중과 성취동기가 생기고 능동적인 자율학습력도 향상되었으리라고 본다.

이상과 같은 결과들로 보아 놀이 중심의 자기표현 훈련 프로그램이 교육 현장에 주는 시사점을 찾으면 다음과 같다.

첫째, 초등학교 교육 현장에서 자기표현을 잘 하지 못하거나 성취동기가 부족하여 다소 산만한 아동들에게 본 프로그램을 적용하면 자기 표현력과 학습태도에 있어서도 향상을 기대할 수 있다.

둘째, 초등학생을 대상으로 한 자기표현 훈련 프로그램은 4·5·6학년을 대상으로 하였다. 본 프로그램은 3학년을 대상으로 하여 유의한 결과가 있었으므로 3·4·5·6학년 중 어느 학년이라도 실시 가능하다.

셋째, 차후에 초등학교 저학년 아동을 대상으로 하는 자기표현 훈련 프로그램 개발 시에 참고 자료가 될 수 있다.

3. 결론 및 제언

본 연구에서 밝혀진 결과와 논의를 토대로 다음과 같은 결론을 내릴 수 있다.

첫째, 전체 자기표현 점수가 유의미하게 향상되었고 하위영역의 내용, 음성에서 유의미한 차이를 보이므로 놀이를 활용한 자기표현 훈련 프로그램은 초등학생의 자기표현 향상에 긍정적인 효과가 있다.

둘째, 전체 학습태도 점수가 유의미하게 향상되었고 하위영역의 우월감, 성취동기, 주의집중, 자율학습에서 유의미한 차이를 보이므로 놀이를 활용한 자기표현 훈련 프로그램은 초등학생의 학습태도 향상에 긍정적인 효과가 있다.

본 연구의 실험처치 및 제한점 그리고 연구결과로 얻어진 것을 바탕으로 향후 연구를 위하여 몇 가지 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 학급전체 28명을 대상으로 실험 처치를 한 것으로 집단 상담으로는 사례수가 많아 한계가 있으며 통제 집단 없이 프로그램을 실시한 것이므로 결과를 일반화하기에는 무리가 있고 향후에는 통제집단과의 비교를 통해 효과를 검증하는 연구가 이루어져야 하겠다. 또한 이 연구에서 실시하지 않았던 추수검사까지 실시하여 효과를 검증하는 연구도 필요하다.

둘째, 본 연구의 검사도구는 객관적인 지필 검사 방법으로 인지한 내용을 일반화하는 데 국한하여 심리적 환경이나 주변의 여건 등을 고려하지 못했는데 이러한 문제점을 극복할 수 있는 보다 창의적이고 발전된 검증도구 개발이 필요하다고 생각된다.

셋째, 본 자기표현 훈련 프로그램의 내용은 놀이나 게임을 위주로 구성하였기 때문에 피험자들이 즐겁게 참여하였고, 자기표현 및 학습태도 향상에 지대한 영향을 미친 것 같다. 따라서 앞으로 프로그램 개발 시에도 놀이나 게임을 적극 도입할 필요가 있다.

넷째, 주장 훈련 대상은 초등학교의 경우 5,6학년이 대부분이나 본 연구에서는 3학년을 대상으로 하여 의미 있는 결과가 있었다. 본 프로그램을 저학년(1,2학년)수준에 맞게 본 프

로그그램을 재수정 개발하여 그 효과를 검증해 보는 연구도 필요하다.

다섯째, 본 연구에서는 누구나 쉽게 프로그램을 실시 할 수 있도록 프로그램의 내용을 자세히 소개하고 활동지를 부록에다 실었다. 일선의 교사들 중 상담지식이 없는 담임교사라 할지라도 비주장적이고 대인 관계가 부족한 초등학교 아동들에게 도움이 되고자 할 경우는 본 프로그램을 활용한다면 프로그램을 쉽게 실시할 수 있을 것이다.

참고 문헌

- 강옥화(2002). 자기표출훈련이 학습부진아의 자기주장과 대인관계에 미치는 효과. 대구대학교 대학원, 석사학위논문.
- 권명선(2001). 놀이중심의 주장훈련이 초등학생의 시험불안 감소 및 주장성 향상에 미치는 효과. 동아대학교 교육대학원, 석사학위논문.
- 김선숙(2001). 자기표현훈련이 여중생의 대인관계와 불안에 미치는 효과. 경기대학교 교육대학원, 석사학위논문.
- 김성희(1982). 고등학생을 대상으로 한 주장 훈련의 효과. **학생 생활 연구**, 제15권 12호. 경북대학교.
- 김인혜(1996). 놀이학습 프로그램이 초등학교 아동의 사회성에 미치는 영향. 한국교원대학교 교육대학원, 석사학위논문.
- 김성희(1982). 고등학생을 대상으로 한 주장 훈련의 효과. **경북대학교 학생생활 연구** 15(12), 경북대학교 학생 생활 연구소.
- 박귀란(2003). 놀이중심의 자기표현훈련이 초등학생의 자아존중감 및 사회성에 미치는 효과. 전남대학교 교육대학원, 석사학위논문.
- 변창진·김성희(1980). 주장훈련 프로그램. 학생지도 연구. **경북대학교 학생생활 연구**, 13(1). 51-85.
- 엄은미(2001). 자기표현훈련 프로그램이 분노표현, 자기표현, 심리적 안정감에 미치는 효과. 고려대학교, 석사학위논문.
- 이숙자(1992). 주장훈련이 초등학교 학생의 수줍음 감소에 미치는 효과. 부산대학교 교육대학원, 석사학위논문.
- 이은경(2002). 자기표현훈련이 초등학생의 자아존중감과 사회성에 미치는 효과. 인천교육대학교 대학원, 석사학위논문.
- 이은숙(1996). 주장훈련프로그램이 초등학생의 불안감소 및 자기표현력 신장에 미치는 효과. 석사학위논문. 대구효성카톨릭대학교 대학원.
- 전지현(1995). 놀이중심의 주장훈련이 국민학생의 부끄러움 수준과 주장성 및 사회성에 미

- 치는 효과. 부산대학교 교육대학원, 석사학위논문.
- 조미숙(2003). 현실요법을 적용한 자기표현 집단상담 프로그램의 효과 검증. 대구대학교, 석사학위논문.
- 제영옥(2003). 놀이중심의 주장적 훈련 프로그램이 초등학교 3학년 아동의 자아존중감에 미치는 효과. 신라대학교 교육대학원, 석사학위 논문.
- 차재욱(2005). 놀이 중심 주장훈련 프로그램이 주장성, 부끄러움 및 또래 관계에 미치는 영향. 공주교육대학교 교육대학원, 석사학위논문.
- 한혜진(2002). 자기주장훈련이 초등학생의 자기효능감 향상에 미치는 효과. 서울교육대학교 교육대학원, 석사학위논문.
- 홍경자(1988). 자기표현 및 주장적 향상을 위한 집단 상담 프로그램. **한양대학교 학생 생활 연구소. 제 6호.**
- Albert, R. E. & Emmons, M. L. (1982). *Your Perfect Right: A Guide to Assertive Behavior*. Calif: Sant Luis Obispo, Impact.
- Bandura, A. (1973). *Aggression : A Social Learning Analysis*. New York: Prentice Hall.
- Ellis, A. (1984). *Rational emotive therapy and cognitive behavior therapy*. New York: Springer.
- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams, and Imitation in Childhood*. New York: Norton.
- Rakos, R. F., & Schroeder, H. E. (1979). Development and empirical evaluation of self-administered assertiveness training program. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 47(5), 991-993.
- Rakos, R. F., & Schroeder, H. E. (1980). *Self-directed Assertiveness Training*. New York: Bio Monitoring Applications(BMA).
- Weininger, O. (1979). *Play and education*. Springfield, IL: Chales C. Thomas.
- Wolpe, J. (1958). *Psychotherapy by Reciprocal Inhibition*, Stanford, CA: Stanford University Press.
- Zanden, J. W. V. (1980). *Educational Psychology in theory and practice(1sted)*. New York: Random House.

Abstract

The Effect of Play-Based Assertive Training Program on Self-expression and Learning Attitude

Kim, Mi-Suk

(Gongju National University of Education)

The object of this study is to inspect how much influence the play-based assertive training program has on the self-expression and learning attitude of elementary students. To perform this study, I set up two subjects of research. First, does the play-based assertive training program have influence on the self-expression improvement of elementary students? Second, does the play-based assertive training program have influence on the attitude of elementary students?

I established 28 students in the third grade of K elementary school in Gongju City as experiment group for this research. In experiment group, I performed play-based assertive training program in the class of discretion and extra-curricula activity twice a week and maintained the program for 6 weeks. By the standard of 12 times of performances, I put pre-test and post-test into operation.

The major consequences revealed through above processes are followed:

First, as the consequence of analyses of differences between pre-test and post-test about self-expression of experiment group adapted by play-using assertion training program, the level of self-expression was advanced meaningfully.

Second, as the consequences of analyses of differences between pre-test and post-test about learning-attitude of experiment group adapted by play-based assertive training program, the level of learning-attitude was advanced meaningfully. Among 8 sub-fields of learning attitude, the field of superiority, accomplishment motives, concentration, self-study show statistically meaningful differences respectively.

The conclusion drawn from above consequences is that the play-based assertive training program is very effective in developing students' self-expression and

attitude for learning.