



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](#)

석사학위논문

그림책 놀이를 활용한  
프로젝트 수업이 아동의 비전  
형성에 미치는 영향

제주대학교 교육대학원

교육행정전공

강 영 미

2015년 8월

그림책 놀이를 활용한  
프로젝트 수업이 아동의 비전  
형성에 미치는 영향

지도교수 이 인 회

강 영 미

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

2015년 6월

강영미의 교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장

이영진



위 원

박정환



위 원

이인회



제주대학교 교육대학원

2015년 8월

【국문초록】

## 그림책 놀이를 활용한 프로젝트수업이 아동의 비전 형성에 미치는 영향

강 영 미

제주대학교 교육대학원 교육행정전공

지도교수 이 인 회

아동의 비전은 아동이 기대되는 미래상으로 되고 싶은 사람, 갖고 싶은 것, 하고 싶은 것을 구체화하는 것으로 상위교육방향, 장래희망 또는 진로, 직업선택이라는 명확한 목표를 세우는 것이다. 이 연구의 목적은 아동이 긍정적인 자기인식과 미래 비전을 형성하고 책임감 있는 사회 구성원으로 성장 할 수 있도록, 그림책 놀이를 활용한 프로젝트 수업이 아동의 비전형성과 그 하위 영역인 자기효능감, 학습동기, 진로성숙도에 어떠한 영향을 미치는지 검증하는데 그 목적이 있다.

연구대상은 보건복지부에서 시행하는 바우처서비스 대상 중 <아동·청소년비전형성서비스> 프로그램에 등록된 초등학교 5, 6학년 학생을 G1, G2 두 그룹으로 나누어 실험집단을 구성하였다. 아울러 아동비전형성 프로그램의 효과를 검증하기 위하여 자기효능감, 진로성숙도, 학습동기 검사지를 사용하였다. 검사지는 현재 아동·청소년비전형성서비스를 제공하는 기관인 제주청소년교육문화연구소에서 사용하는 검사지와 정경훈(2013)의 초등학교 고학년의 개인비전창출프로그램을 재구성하여 사용하였다. 또한 질적연구를 위한 아동비전형성 프로그램은 제

주청소년교육문화연구소에서 시행중인 프로그램을 중심으로 본 연구의 필요성에 따라 재구성하였다.

이 연구를 통해 얻어진 결과는 첫째, 그림책 놀이를 활용한 프로젝트 수업이 아동의 비전형성에 유의한 것으로 나타났다. 두 실험 집단 모두 그림책을 활용한 프로젝트 수업이 아동의 비전형성에 효과적인 것으로 나타났다. 실험에 참가한 학생들은 그림책을 매체로 아동비전 프로젝트 학습주제에 접근하는 방법에 대해서 매우 긍정적인 반응을 보였다. 그림책은 글과 그림이 같이 있어서 주제를 파악하기가 쉽고, 상상력을 맘껏 발휘할 수 있어서 창의적인 생각을 자유롭게 할 수 있어서 좋았다는 것이다. 아울러 꿈이 생기고, 꿈을 중요하게 생각하게 되고, 그 꿈을 이루기 위해 어떻게 해야 하는지 구체적으로 알게 되었다. 따라서 이 연구를 통해 아동의 비전이 형성되었다는 것이 검증되었다.

둘째, 아동비전의 하위영역인 자기효능감, 학습동기, 진로성숙도 향상에 그림책을 활용한 프로젝트 수업이 각각의 영역에서 유의한 영향을 미친 것으로 나타났다. 자기효능감은 실험집단 G1그룹에서 조금 높게 나타났는데, 이는 2차 성장기로 들어서게 된 실험집단 G2그룹이 자기효능감 형성에 정신적, 신체적으로 불균형이 시작되는 단계인 것으로 분석된다. 반면, 학습동기와 진로성숙도는 G1그룹보다 조금 높게 나타났는데, 이는 G2그룹이 상위 학교 진학에 대한 목표를 염두에 두고 있는 것으로 분석된다. 결과적으로 실험에 참가한 학생들은 이 연구를 통해서 자신감이 생기고, 자신의 역량강화를 위해 어떤 것을 준비하고 실천해야 하는지 알게 되었다. 막연했던 진로가 분명해지면서 학습동기 형성에도 효과가 있는 것으로 나타났다.

따라서 그림책을 활용한 프로젝트 수업은 아동의 비전형성과 삶에 대한 분명한 목표설정과 방향을 제시해 주는 나침반과 같은 역할을 할 수 있도록 활용될 필요가 있으며, 진로교육의 중요성을 강조하는 자유학기제와 맞물려 운영되어야 한다.

# 목 차

<b>I. 서 론</b> .....	1
1. 연구의 필요성 및 목적 .....	1
2. 연구의 문제 .....	2
3. 연구의 제한점 .....	3
4. 용어의 정의 .....	3
<b>II. 이론적 배경</b> .....	5
1. 아동의 비전 .....	5
2. 그림책 놀이 .....	14
3. 프로젝트 수업 .....	18
4. 선행연구 분석 .....	22
<b>III. 연구방법</b> .....	24
1. 연구 대상 .....	24
2. 연구 설계 .....	24
3. 연구 도구 .....	25
4. 연구절차 .....	28
5. 자료처리 및 분석 .....	29
<b>IV. 연구결과 및 해석</b> .....	31
1. 양적자료 분석 결과 .....	31
2. 질적자료 분석 결과 .....	35
<b>V. 결론 및 제언</b> .....	63
1. 요약 .....	63
2. 논의 .....	65

3. 결론 .....	66
4. 제언 .....	67
참고문헌 .....	68
<b>ABSTRACT</b> .....	72
부록 1. 회기별 활동계획서 .....	75
부록 2. 아동비전 설문지 .....	85

## 표 목차

<표 II-1> 자기효능감에 대한 정의 .....	6
<표 II-2> 학습동기에 대한 정의 .....	9
<표 II-3> 그림책 읽기 선행연구 .....	7
<표 II-4> 프로젝트법 효과에 대한 연구 .....	20
<표 III-1> 아동비전형성 구성요소별 검사도구 내용과 일정 .....	25
<표 III-2> 아동 비전형성 프로그램 .....	27
<표 IV-1> 아동비전프로그램 적용 후 사전·사후 검사 결과 .....	31
<표 IV-2> 자기효능감 사전·사후 검사 결과 .....	32
<표 IV-3> 학습동기 사전·사후 검사 결과 .....	33
<표 IV-4> 진로성숙도 사전·사후 검사 결과 .....	34
<표 IV-5> 1차시 결과분석 .....	37
<표 IV-6> 2차시 결과분석 .....	38
<표 IV-7> 3차시 결과분석 .....	40
<표 IV-8> 4차시 결과분석 .....	41
<표 IV-9> 5차시 결과분석 .....	42
<표 IV-10> 6차시 결과분석 .....	44
<표 IV-11> 7차시 결과분석 .....	45
<표 IV-12> 8차시 결과분석 .....	46
<표 IV-13> 9차시 결과분석 .....	47
<표 IV-14> 10차시 결과분석 .....	49
<표 IV-15> 그림책활용 프로젝트 수업을 마치며 그림책에 대한 수업의 효과 .....	61



## 그림 목차

[그림Ⅱ-1] 효능기대와 결과기대의 차이 .....	8
[그림Ⅲ-1] 연구설계 .....	24
[그림Ⅳ-1] 아동비전 사전·사후 평균 비교 .....	32
[그림Ⅳ-2] 자기효능감 사전·사후 평균 비교 .....	33
[그림Ⅳ-3] 학습동기 사전·사후 평균 비교 .....	34
[그림Ⅳ-4] 진로성숙도 사전·사후 평균 비교 .....	34
[그림Ⅳ-5] 1차시 활동사진과 관찰 내용 .....	37
[그림Ⅳ-6] 2차시 활동사진과 관찰 내용 .....	38
[그림Ⅳ-7] 3차시 활동사진과 관찰 내용 .....	39
[그림Ⅳ-8] 4차시 활동사진과 관찰 내용 .....	41
[그림Ⅳ-9] 5차시 활동사진과 관찰 내용 .....	42
[그림Ⅳ-10] 6차시 활동사진과 관찰 내용 .....	43
[그림Ⅳ-11] 7차시 활동사진과 관찰 내용 .....	45
[그림Ⅳ-12] 8차시 활동사진과 관찰 내용 .....	46
[그림Ⅳ-13] 9차시 활동사진과 관찰 내용 .....	47
[그림Ⅳ-14] 10차시 활동사진과 관찰 내용 .....	49
[그림Ⅳ-15] 1회기 경험 소감문 .....	50
[그림Ⅳ-16] 2회기 경험 소감문 .....	52
[그림Ⅳ-17] 3회기 경험 소감문 .....	53
[그림Ⅳ-18] 4회기 경험 소감문 .....	55
[그림Ⅳ-19] 5회기 경험 소감문 .....	56
[그림Ⅳ-20] 6회기 경험 소감문 .....	57
[그림Ⅳ-21] 7회기 경험 소감문 .....	57
[그림Ⅳ-22] 8회기 경험 소감문 .....	58
[그림Ⅳ-23] 9회기 경험 소감문 .....	59
[그림Ⅳ-24] 10회기 경험 소감문 .....	61

# I. 서론

## 1. 연구의 필요성 및 목적

아이들은 어른들에게 끊임없는 꿈에 대한 질문을 받고 자신의 경험치에 비추어 막연하게 대답을 한다. 그 막연한 대답이 성장하면서 구체화되고 꿈을 위해 전심전력을 다하기도 한다. 진로란, 꿈에서부터 시작했던 목표가 구체화되고 굳어지면서 자신의 삶의 방향을 정해 나아가는 것이다. 진로에 대한 발달적 견해에 의하면, 초등학교의 진로 인식 단계에서 진로 교육이 의도적이고 체계적으로 수행됨으로써 이후 진로에 대한 원만한 성숙과 발달을 이룰 수 있다고 한다(김충기, 1995).

한국진로교육학회에서는 초등학생들이 적극적 입장에서 직접 경험을 통한 진로인식을 강조하고 있다. 아울러 강경희(2002)는 초등학교 과정에서 자아와 일의 세계에 대한 충분한 이해와 경험을 통하여 일과 직업에 대한 건전한 가치관과 태도를 형성하도록 해야 할 것이라고 했다. 특히 5~6학년 시기의 진로에 대한 경험은 상위 학교로 진학하기 위해 절대적으로 필요한 것이다.

또한 진로탐색의 방법에는 적성검사, 직업군 탐방, 사이버학습, 롤모델 설정 등 다양한 방법이 있다. 이 진로탐색의 방법을 각각 다른 개념으로 수업하는 것이 아니라 프로젝트 수업으로 교육 할 필요가 있다. 프로젝트 수업은 교사와 학생이 어떤 문제를 해결하기 위한 다양하고 유연한 체험활동이 융합된 교육활동으로 미래에 대한 설계를 할 수 있도록 이끌어 주는 교수 방법이다. 이 연구 진로탐색 프로젝트 수업은 자기를 인식하여 자신의 효능감을 알아차리고 자신에게 맞는 진로를 선택함으로써 학습동기가 부여되는 각각의 카테고리가 하나의 줄기로 목표를 향해 연결하여 수업하는 방식이다. 현재 우리는 미래 사회에 적응하여 새로운 문화를 창조 할 수 있는 창의적이고 전인적인 인간을 육성하기 위한 교육이 절실히 필요하다. 특히 아동·청소년들이 향후 그들의 진로와 미래에 대한 비전 형성에 큰 영향을 미칠 수 있는 다양한 경험의 기회가 절실하다고 할 수 있다.

아울러 그림책은 진로, 직업, 음악, 예술, 체험, 문학과 비문학을 넘나들며 다양한 주제를 담고 있다. 그림책을 프로젝트 수업에 활용하면 주제를 찾기 위한 이야기 나누기에 쉽게 접근할 수 있고, 책에 대한 거부감을 갖고 있는 아이들도 그림책을 활용한 수업을 하면 독서습관 형성에도 큰 효과가 있다. 통합 교육과정의 매체가 될 수 있는 그림책에 대한 중요성이 초·중·고 뿐만 아니라 사회 전반에 걸쳐 확산되고 있다. 실생활에서 체험해 보기 힘든 다양한 경험과 폭넓은 지식, 꿈과 상상력을 길러주는 좋은 친구인 그림책은 단편적이고 분리된 지식이 아닌, 통합적이고 실제 생활에 바탕을 둔 상황을 제시할 수 있다(유동관, 2001). 그림책을 활용한 프로젝트 수업은 아동의 비전을 위해 아이들 스스로 자신의 삶의 목표와 방향을 정하여 나아갈 수 있게 자신감을 불어 넣어주는 활동이다.

중학교에서 실행중인 자유학기제에서도 개인 맞춤형 진로탐색 활동 및 꿈과 끼, 적성에 맞는 자기계발을 할 수 있고, 협동·협업 학습을 통해 사회성 및 인성을 함양하고, 지역사회 봉사활동과 지역시설을 이용한 지역사회 및 일과 직업세계에 대한 이해도를 높이고 있다. 그러므로 자유학기제와 맞물린 진로탐색과 관련된 체험프로젝트 학습의 기회를 많이 가져야 한다.

따라서 그림책놀이를 활용한 프로젝트수업은 체험을 통한 통합교육프로그램으로써 아동의 비전형성 계발과 맥을 같이하는 교육이라고 할 수 있다. 본 연구는 그림책 놀이를 활용한 프로젝트 수업이 아동의 비전형성과 그 하위 영역인 자기 효능감, 학습동기, 진로성숙도에 어떠한 영향을 미치는지 검증하는데 그 목적이 있다. 이를 토대로 교육현장에서 그림책 놀이를 효과적으로 활용할 수 있는 교수-학습방법 모색에 필요한 기초자료를 제공하고자 한다.

## 2. 연구의 문제

이 연구는 그림책 놀이를 활용한 프로젝트 수업이 아동의 비전형성에 미치는 영향을 분석하기 위하여 다음과 같은 연구문제를 설정한다.

연구문제 1: 그림책 놀이를 활용한 프로젝트 수업이 아동의 비전 형성에 어떠한 영향을 미치는가?

연구문제 2: 그림책 놀이를 활용한 프로젝트수업이 아동비전의 하위영역인 자기 효능감, 학습동기, 진로성숙도에 어떠한 영향을 미치는가?

### 3. 연구의 제한점

이 연구의 아동비전 교육 프로그램 내용과 범위는 선행연구와 10년 이상 강의한 청소년의 진로교육 전문가와 그림책 놀이 전문가 그리고 지도교수의 조언을 중심으로 형성되었고, 정부에서 실시하는 바우처 아동을 대상으로 실시하였다.

이 연구는 다음과 같은 제한점을 가지고 있다.

첫째, 이 연구의 대상은 정부에서 실시하는 바우처 아동만을 대상으로 설정하였다.

둘째, 이 연구에서 사용된 아동비전 교육 프로그램은 장기간에 걸친 효과를 검증하기 위한 프로그램이 아닌 단기간 효과를 검증하기 위한 프로그램이다.

셋째, 이 연구에 참여한 실험집단은 소규모 그룹으로 구성되었기에 학교에서 대다수 아동과 프로그램을 실시 할 때에는 교수자의 프로그램에 대한 충분한 이해가 필요하다.

### 4. 용어의 정의

#### 가. 그림책 놀이

심명호는 ‘그림책이 무엇인가?’에 대한 물음에 어린이를 대상으로 문자보다 알기 쉬운 매체인 그림을 사용하여 의미를 전달하기 위해 만들어진 책이 그림책이라고 하였다. 또한 그림책 작가 류재수는 완벽한 그림책은 주제가 되는 줄거리와 그림의 비중이 대등하여 이 두 요소가 조화를 이룬 것이라고 하였다(박연순, 2010).

그림책은 일러스트레이션이라는 시각적 예술과 스토리텔링이 조화롭게 이루어져서 기존의 예술형태와는 다른 즐거움을 준다. 이러한 그림책을 통한 체험활동으로 토론은 물론이고 게임, 음악, 미술, 체육등 문학과 문화 및 예술체험 등 다

양한 영역의 활동을 그림책놀이라 한다.

#### 나. 프로젝트법 수업

‘프로젝트’라는 단어의 사전적 의미는 앞으로 ‘던지다’라는 뜻에서 출발하여 ‘생각하다, 연구하다, 구상하다, 묘사하다’라는 의미로 확장된다. 이에 프로젝트법은 마음속에서 생각하고 있는 것을 구체화하고 실현하는 활동을 학습자 스스로 계획하여 수행하는 활동이라는 의미로 정의 할 수 있다(박순경, 1999).

또한 류창열(2007)은 프로젝트 접근법이란 학습 결과로서 광범위하고 다양한 학습 활동이 기대되며 해당 학습 주제와 관련된 일련의 여러 단일 과제를 실시하여 교수 학습 활동을 이끌어 가는 학습 방법이라고 정의하였다.

#### 다. 아동의 비전

Blanchard(2006)는 ‘비전은 자신이 누구이고, 어디로 가고 있으며, 무엇이 그 여정을 인도 할지를 아는 것이다’라고 정의하고 있다. 그리고 비전의 세 가지 핵심요소는 의미 있는 목적, 뚜렷한 가치, 미래에 대한 청사진을 이야기하고 있다.

비전을 꿈과 함께 쓰는데 큰 차이는 시점의 차이이다. 꿈이란 현재의 시점에서 꾸는 것이기에 가능성이 얼마든지 열려있고 실행에 별 의미를 느끼지 못한다. 하지만 비전(vision)은 미래의 바람직한 모습을 설정하고 그 꿈을 이루기 위해 현재의 삶 속에서 나 자신이 이리이러한 일을 해야 한다는 구체적인 행동 가능성을 포함하고 있다(김경수, 2007). 이 연구를 기반으로 아동의 비전은 아동이 기대되는 미래상으로 정의하였다.

## II. 이론적 배경

이 연구는 그림책 놀이를 활용한 프로젝트 수업이 아동의 비전형성에 미치는 영향을 분석하기 위한 연구로서 본 장에서는 아동 비전, 그리고 하위 영역인 자기효능감, 진로성숙도, 학습동기와 그림책 놀이, 그리고 프로젝트 수업에 관한 선행연구를 바탕으로 이론적 배경을 고찰하고자 한다.

### 1. 아동의 비전

중학교 이상의 청소년과 개인비전에 대한 연구는 몇몇 학자들에 의해서 정의되고 있지만 현재 아동의 비전에 대한 연구는 미비한 실정이다. 자유학기제를 시행하는 많은 중학교에서 진로탐색 활동을 중심으로 협동·협업 학습, 사회성과 인성을 함양하는 체험프로젝트 학습의 기회를 강조하고 있다. 진로를 탐색하는 청소년과 맞물려 진로를 준비하는 아동비전에 대한 다양한 연구가 필요하다.

아동의 비전은 기대되는 미래상으로 설명 될 수 있다. 이 미래상은 진로와 관련된 상위교육 방향, 장래희망 또는 직업 등으로 표현된다. 이는 되고 싶은 사람, 갖고 싶은 것, 하고 싶은 것 등으로도 표현 할 수 있다.

Boyatzis와 Akrivou(2006)은 삶의 변화를 이끄는 요소들은 기대되는 미래상, 희망, 핵심정체성 등으로 설명하고 있다. 기대되는 미래상은 사람들의 꿈, 포부, 환상에 대한 자각과 표현으로 삶의 목적, 열정, 가치와 철학을 나타낸다. 희망은 사람의 긍정적인 측면을 언급하는 것으로 ‘자기효능감’을 가늠하게 해주는 잣대이고, 핵심 정체성은 지속적인 개인의 특성을 나타낸다. 이 세 가지의 통합적 결과는 개인의 이상 자아(ideal self)이며, 이것은 개인비전으로 표현된다(박수홍, 2013).

개인비전은 연구자에 따라 다른 개념으로 정의 된다. Barth(1990)는 인생 여정이라고 했다. 그리고 Cohen(1989)는 내적 청사진, Stenley(1999)는 기대되는 마음의 그림이라고 언급했다. Collins와 Porras(2002)는 인생의 의미를 발견하게 하고,

Simpson(1990)은 미래 자신의 모습에 대한 인식을 제공하며, Van der Helm (2008)삶의 의미를 자각하도록 해주는 것이 개인비전이라고 했다(박수홍, 2013 재인용).

강영우(2007)는 청소년들에게는 현실의 삶에 추진력을 줄 수 있는 명확한 꿈과 그 꿈을 단계적으로 준비해 가는 구체적인 과정을 아우르는 것을 비전이라고 말하고 있다.

Blanchard(2006)는 비전은 ‘자신은 누구이고, 어디로 가고 있으며, 무엇이 그 여정을 인도할지를 아는 것’이라고 했으며, Nanus(1992)는 비전이란 ‘조직이 도달해야 하는 종착지이며, 현재 보다 더 나은 바람직한 미래를 명쾌하게 표현해 놓은 것’이라고 했다(김경수, 2007).

### 가. 자기효능감

아동의 비전형성에 기반이 되는 자기효능감과 진로성숙도, 그리고 학습동기에 대해 살펴보고자 한다.

Bandura(1986)는 자기효능감은 과제를 해결하기 위해 자신이 가지고 있는 인지적·사회적·행동적 기준들을 통합하고 적용하는 기제로 구체적인 장면에서 과제를 일정 수준에서 수행 할 수 있는 자신의 능력에 대한 개인적 신념을 가리킨다고 하였다(박진희, 2014 재인용).

자기효능감에 대해 많은 연구자들이 연구하였고, 각각의 연구자들의 효능감에 대한 개념을 정리하면 <표 II-1 >과 같다.

<표 II-1 > 자기효능감에 대한 정의

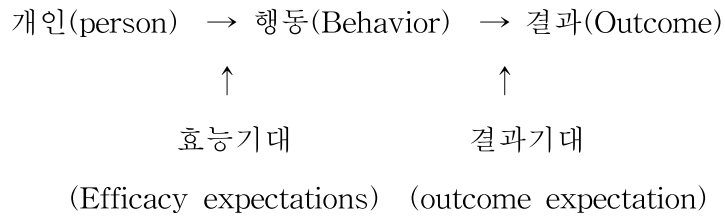
연구자	정의	비고
허정경	자기조절능력이 인간의 인지능력을 기반으로 능동적인 노력에 의해 환경으로부터 획득되고 학습	Kopp(1982), 2003, 재인용
김중숙	자기조절학습(self-regulated learning)의 동기적 요소로서 정해진 유형의 수행을 위해 필요한 행위를 조직하고 실행하기 위한 자신의 능력에 대한 지각	Bandura(1986), 2004, 재인용

연구자	정의	비고
박순정	크기(magnitude) 혹은 수준)- 과제수행에 있어서의 곤란함에 대한 신념 강도(strength)- 장애물이 있음에도 불구하고 행동을 유지하는데 쏟는 노력 일반성(generality)- 신념을 적용하는 범위	2005
한신애	특정한 과제를 성공적으로 수행하기 위한 자신의 능력에 대한 믿음	Bandura(1986), 2010 재인용
최해주	자기(Self)는 '나'의 존재를 의미함과 동시에 건강한 인간이 되기 위해 내가 자제야하는 필수적인 내용들을 포함하며 인간의 건강하고 행복한 삶은 건강한 자기로부터 출발	2011
김이재, 김혜영	자기가 무엇을 할 수 있는가에 대한 자기 자신의 신념	Bandura(1986), 2011, 재인용
임정아, 권치순	예측할 수 없는 특수한 상황에서 얼마나 행동을 잘 조직하고 이행할 수 있는가에 대한 개인의 판단	Bandura(1986), 2013 재인용

<표 II-1>에서 살펴본 바에 의하면 자기효능감은 자신에 대한 신념에서부터 출발하고 어떤 문제나 장애를 해결하고 극복해 나가는 과정에서 기대감과 밀접한 연관이 있는 것으로 판단된다. 아동의 성장과 발달에서 자기효능감은 절대적으로 중요한 요인이라 할 수 있겠다.

Bandura(1977)는 인간의 기대를 결과기대(outcome expectation)와 효능기대(efficacy expectation)로 구별하였다. 결과기대는 특정행동이 어떤 결과를 가져올 것이라는 추측을 의미하며 효능기대는 결과를 성취하는데 필요한 행동을 성공적으로 해낼 수 있다는 확신감을 의미한다(박진희, 2014 재인용). 효능기대가 자기효능감을 의미하는데 이는 동기와 밀접하게 관련되어있다. 이를 표현하면 [그림 II-1]과 같다.





[그림 II-1] 효능기대와 결과기대의 차이(Bandura, 1997)

자기효능감은 행동의 시작, 유지, 노력정도, 장애극복 등에 영향을 미치게 되고 자기효능감이 강할수록 노력을 많이 하고, 오래할 수 있지만 자기효능감이 약할수록 노력을 적게 하게 될 것이다(박진희, 2014).

Hackett와 Betz(1981)는 자기효능감 기대가 진로결정과 직업적인 성취(진로선택의 범위, 진로 탐색에서의 지속성)에 중요한 인지적인 영향을 줄 것이라고 제안했다(조명실, 2006 재인용). Hackett와 Betz(1981)는 자기효능감은 직업흥미, 진로선택과 깊은 연관관계를 주장했고, 이 주장은 Betz, Klein, Borgen(1994), Lenox, Subich(1994), Lent, Brown, Hackett(1994) 등 진로교육을 연구하고 있는 많은 학자들에 의해 진로 영역으로 확장시켜 적용되고 있다.

초등학생의 자기효능감 및 사회적 지지와 진로성숙도와의 관계를 분석한 최은희(2007)는 자기효능감과 사회적 지지는 진로성숙도에 밀접한 관련이 있는 것으로 나타났으며, 초등학생의 자기효능감과 진로성숙도와의 관계를 연구한 형윤주(2005)도 자기효능감이 높은 학생일수록 진로성숙에 대한 태도가 바르게 형성되어 진로인식이 성숙되는데 필요한 제반 능력이 높게 형성되는 것으로 나타났다(이기중, 2008 재인용).

이처럼 자기효능감은 진로와 밀접한 관련이 있고, 다양한 진로 프로그램이 초등학생의 진로태도와 성숙도에 영향을 미치고 있음을 알 수 있다.

## 나. 학습동기

동기(motive)라는 말은 원래 라틴어의 ‘movere’라는 말에서 유래된 것으로서 “움직인다”는 의미를 가진다. 심리학에서는 동기를 두 가지 차원으로 정의하고

있다. 유기체의 행동을 가능하게 하는 생리적 에너지로서의 각성 상태와 다른 하나는 행동을 조절하는 힘을 말한다. 즉 동기는 행동하게 하는 힘의 근원과 행동의 조절자로서의 기능을 담당한다(이효숙, 2013).

동기라는 개념은 흥미(interst), 욕구(need), 가치(value), 태도(attitude), 포부(aspiration), 유인가(incentive) 등과 함께 쓰여진다(정종진, 1996). 동기와 관련된 용어로 욕구(need), 추동(dirve), 동기화 또는 동기유발(motivation)이 있으며, 이 세 가지 개념들은 서로 연관성을 가지고 있다(이효숙, 2013).

박귀자(2006)는 동기에 대한 일반적인 정의는 ‘인간으로 하여금 어떤 행동을 시작하도록 하고, 그 행동을 활성화 시키고, 그 행동을 추구하는 목표의 방향으로 움직이게 하며 그 목표를 이루기 위해 특정 행동을 지속시켜 나가는 내적인 상태’라고 할 수 있다고 했다(이효숙, 2013 재인용).

학습동기란 ‘공부하고자 하는 마음’으로 학습자로서 적절한 동기는 학습을 하도록 유도하고, 학습 활동을 지속시키고 학습의 방향도 결정 지어주는 중요한 역할을 한다.

학습동기에 대해 많은 연구자들의 정의를 정리하면 <표Ⅱ-2>와 같이 정리할 수 있다.

<표Ⅱ-2> 학습동기에 대한 정의

연구자	정의	비고
Beuner	학습의 경향성, 학습하고자 하는 의지	1975
정원식	학습자가 교육목표에 동조하고 학습 활동에 적극적으로 참여하는 심리적인 태도	1979
김용래	학습자의 제반 학습활동을 촉진시키는 활력소가 되고, 특정학습을 선택할 수 있게 하며, 학습목표를 명확하게 하고, 학습활동을 수행하게 하는 기능과 역할	1987
Brophy	학습자들의 의미 있고 가치 있는 학업적 활동을 모색하고 그러한 학업적 활동으로부터 의도한 학업적 이점을 획득하기 위해 노력하는 경향성	1988

연구자	정의	비고
김영채	학업의 성취를 위한 동인과 그의 충족을 위한 노력 또는 활동의 활성화와 지속의 정도	1990
권형자	개인이 가지고 있는 동기이며 학습에 대한 의욕, 태도, 목적의식, 의지의 정도	1992
심윤영	학습자가 학습목표에 따라 학습활동에 적극적으로 참여하는 자세로 어떤 결과를 성취하려는 강한 의지	2006
김진희	학습의욕을 일으키게 하는 것, 학습자가 학습동인을 가지고 일정한 학습활동을 전개한 것	2008

<표 II-2>를 정리하면 학습동기란 학습자가 어떠한 학습목표를 세우고 그 목표를 향해 학습행동을 하게 하는 심리적인 상태라고 할 수 있다.

Beuner(1975)는 학습의 경향성은 문화적 요인, 동기유발의 요인, 개인적 요인에 따라서 학습의욕과 문제해결에 영향을 주게 된다. 학습하고자 하는 의지를 일으키게 하기 위해서는 탐구를 위한 호기심이 중요하며, 이 호기심은 학습을 위한 내적 동기 유발을 위해 필요하다. 외적 동기유발은 특별한 행위에 필요하고 일시적으로는 반복될지 모르지만 자기적인 효과는 없다. 따라서 학습의 효과를 높이기 위해 학습동기 유발은 주어진 학습과제에서 가능하고 구체적인 목표를 세움으로써 촉진 될 수 있다. 또한 학습의 촉진을 위해서는 동기유발의 유인가를 알아내는 일이 중요하다. 동기유발의 유인가란 개인이 어떤 목표를 성취하려고 노력하고 그것을 성취함으로써 보상받았다고 느끼도록 하는 동기유발이다. 그래서 개인은 목표 지향적이어야 하고, 또 성취 가능한 목표를 향해 도전하는 행동을 해야 한다(박태임, 1993).

적절한 학습동기는 학습을 할 수 있게 유도하는 역할을 할 뿐만 아니라 학습 활동을 촉진시키고 학습의 방향도 결정하게 한다. 결국 학습동기란 학습과정에서 가장 핵심적인 요인이라고 할 수 있다.

Bandura는 학습동기에 대한 인지적 접근 방법으로, 결과 통제 능력에 영향을 주는 요소으로써 자기효능감을 이야기했다. 그는 동기와 행동조절은 모두 인지적 활동과 깊게 연관되어 있다는 것이다. 이러한 관점은 동기가 목적 설정과 자기평

가 과정에 의해 영향을 받는다는 것을 전제로 한다(박준희, 1994; 유효현, 2000 재인용).

학습자들의 인지적 기술 습득과정을 연구하면서 자기효능감이 중심적 역할을 차지하는 동기화 학습모형을 제안한 Schunk의 모형에 의하면, 적성과 과거의 교육적 경험의 결과로 학습자들은 상이한 인지적 과제들에 대한 자기효능감과 성과기대를 발전시킨다고 한다. 이 기대들은 학습자들의 과제에 대한 노력을 증가시켜 지속적으로 노력하려는 학습동기에 영향을 주고, 이것은 다시 수행성과를 결정한다. 그런 다음에 수행에 대한 피드백은 이후의 자기효능감 및 성과기대에 영향을 준다. 전체적인 과정은 계속되는 순환적 피드백 절차를 취한다(김병찬, 1995; 유효현, 2000 재인용).

김병찬(1995)은 ‘고등학생들의 자기효능감과 학교생활적응에 관한 연구’에서 보면 자기효능감의 점수를 산출한 후 전체 집단을 상위집단과 하위집단으로 구별하여 학습동기와 차이 검증한 결과, 상위집단(3.271)은 하위 집단(2.584)에 비해서 학업에 대한 의욕이 더 많아서 학업을 더 열심히 하는 것으로 나타났다( $p < .001$ ). 이 결과는 자기효능감과 학습동기간에 유의한 상관이 있음을 보여준다. 이처럼 학습자들에게 있어 자기효능감과 학습동기는 서로 아주 밀접한 관계에 있음을 알 수 있다.

#### 다. 진로성숙도

한국교육개발원(1992)에서는 진로성숙이란 자아의 이해와 일과 직업세계의 이해를 기초로 하여 자기 자신의 진로를 계획하고 선택하는 과정에서 동일한 연령이나 발달단계에 있는 집단의 발달과업 수행 정도에서 차지하는 개인의 상대적인 위치로 정의하고 있다.

진로성숙도란 아동이 자신의 성격, 흥미, 적성 등 자기 자신에 대한 이해와 다양한 일과 직업의 세계에 대한 이해를 바탕으로 자신의 진로를 합리적으로 계획하고 탐색하고 결정해 나가는 과정에서 또래들과 비교한 상대적인 수행 정도를 의미한다(최장미, 2008).

Ginzberg(1951)는 직업선택의 과정을 세 단계로 나누어 설명했다. 첫 번째 환

상적인 직업선택기(fantasy period, 6-10세), 시험적 직업선택기(tentative period, 11-17세), 현실적 직업선택기(realistic period, 18-22세)이다. 시험적 직업선택기는 다시 11-12세 흥미단계(interest stage), 13-14세 능력단계(capacity stage), 15-16세 가치단계(value stage), 17-18세 전환단계(transition stage)로 구분된다. 그는 초등학생은 현실여건이나 자신의 능력이나 가능성을 고려하지 않고 독단적으로 특정 직업을 택해서 그 직업에서 하는 일을 놀이 활동을 통해서 표출하려는 환상적 직업선택 단계와 시험적 직업선택단계 중 자신의 흥미에 입각해서 직업을 선택하려는 흥미단계에 해당한다고 했다. 그리고 이 세상에 다양한 보수에 따른 직업의 세계가 있다는 것을 인식하는 능력단계로 발달해 가는 과정에 있다고 한다.

Super(1953)의 진로발달은 성장기(growth stage, 0-14세), 탐색기(exploration stage 15-24세), 확립기(establishment stage 25-44세), 유지기(maintenance stage 45-65세), 쇠퇴기(decline stage 65세 이후)의 순으로 직업발달단계를 거친다. 이 중 초등학생은 성장기에 해당하는데 이 시기에는 가정과 학교에서의 주요인물과 동일시함으로써 자아개념을 발달시킨다. 초기에는 욕구와 환상이 지배적이거나 사회참여와 현실검증이 증가함에 따라 흥미와 능력을 중요시하게 된다(최장미, 2008 재인용).

Tuckman(1974)은 8단계의 진로발달 이론을 제시했다. 이는 자아인식, 진로인식, 진로의사결정이라는 세 요소를 중심으로 한 이론이다. 1단계는 일방적 의존성의 단계(유치원, 초등학교 1학년)로 외적 통제에 의존한다. 일에 대해 듣게 되는 이야기와 가정에서 사용하는 도구들을 중심으로 진로의식을 형성하는 단계이며, 2단계는 자기주장의 단계(초등학교 1-2학년)이다. 이 단계에서부터 친구의 선택과 같은 단순한 형태의 자율적인 선택이 가능한 시기이다. 또한 일에 대한 지식이나 개념을 이해하기 시작하는 시기이기도 하다. 3단계는 조건적 의존성의 단계(초등학교 2-3학년)로 자아를 인식하기 시작하여 보다 독립적인 존재가 된다. 이때부터 친구와의 관계가 형성되고, 자아인식의 초점이 동기와 욕구로 바뀐다. 4단계는 독립성의 단계(초등학교 4학년)로 일의 세계를 이론적으로 탐색한다. 사회 내에서의 자신의 위치를 생각하며 직업의 세계에 인식하고 진로결정에 관심을 갖게 된다. 5단계는 외부지원의 단계(초등학교 5-6학년)로 외부의 승인이나

인정을 구하게 된다. 아울러 직업적 흥미와 목표, 작업조건, 직무내용 등에 관심을 갖게 된다(최장미, 2008).

Kuldaud와 Hollis(1971)는 일의 세계에 대한 태도가 초등시기에 이미 발달한다는 가설을 세워 이를 검증하였고, Boeding(1976), Miller(1977)는 초등학교 시기의 진로인식의 중요성에 대해 이야기하고 있다.

초등학교 시기의 진로교육은 개인의 진로에 대한 기본적인 개념과 태도를 형성하는 탐색 단계이다. 이는 자기 이해와 일의 세계 파악, 다양한 직업의 종류를 알아 가는데 초점을 맞춰 실시되고 있다(교육과학기술부, 2011).

따라서 행복한 인생으로 나아가기 위해서는 초등학교 시기부터 분명한 삶의 자각을 통한 구체적인 미래 설계와 존재 가치에 관련된 진로교육이 필요하다고 본다(박수홍, 2013).

한국교육개발원(1985)은 초등학교 진로교육 목표를 다음과 같이 제시한다. 첫째, 학생 개인의 소질, 흥미를 발견한다. 이것은 자아에 대한 이해를 높이고 긍정적인 자기개념을 형성하도록 한다. 둘째, 다양한 직업역할 유형에 대한 인식과 일의 세계와 관련된 개념의 발달을 촉진시킨다. 즉, 지역사회와 각 산업체 및 여러 기관, 단체들이 하는 일에 대한 이해를 통하여 모든 직업이 똑같이 소중함을 인식시킨다. 셋째, 자신의 행동이나 생애에 책임을 져야 한다는 인식을 강화시킨다. 넷째, 의사결정능력의 신장과 협동적인 사회 행동의 학습을 전개한다. 다섯째, 일에 대한 태도와 가치관의 개발 및 형성을 위해 노력한다. 즉 직업의 중요성을 인식시킴으로써 장래 직업에 대한 포부를 갖도록 한다. 여섯째, 초등학교 학습과정의 모든 진로의 인식 단계임을 이해시킨다(최장미, 2008 재인용).

초등학교 5, 6학년에 일에 대한 바람직한 가치관을 형성하고 목적의식을 갖고 목표를 설정한다는 것은 향후 중학교과정과 고등학교 과정인 6년의 미래를 준비하는 것이라 할 수 있다. 대학진학이나 학과선택과 취업에도 중요한 영향을 미칠 수 있다(박진희, 2014).

성민정(2005)은 초등학교 진로교육은 학생들에게 직업에 대해 흥미를 갖게 하고, 자신의 직업선택기준을 생각해 볼 수 있는 활동으로 이루어져야 한다. 학생개개인들이 자신을 올바르게 이해하고 진로준비, 진로결정을 하도록 도와주는 교육적 활동이 필요하다(김윤주, 2010 재인용).

이상의 내용을 정리하면 초등학교 시기의 진로교육은 자신의 생애를 향한 항해에서 배의 머리를 어느 방향으로 할지 정하는 매우 중요한 일이라고 할 수 있다.

## 2. 그림책 놀이

### 가. 그림책의 이해

Cullinan(1992)은 그림책은 작가와 화가와 편집자가 공동으로 만들어낸 ‘이야기가 담겨진 그림이 있는 책’이라고 정의하고 있다. 이야기가 담겨진 그림이 있는 책이란 글과 그림이 어느 부분의 내용을 반복적으로 설명하는 것이 아니라, 전체 이미지의 완성을 위해 글과 그림이 각각 서로 다른 매체로서 표현을 하여 독특한 이야기 세계를 만들어 낸다는 뜻이다. 이를 종합하면 그림책은 그림이 글과 동등하게 이야기를 표현하고, 때로는 그림만으로도 이야기 세계를 만들어내는 시각적 언어를 충분히 활용한 의사소통의 매체라고 할 수 있다(윤정진, 2003 재인용).

그림책 연구가 Maria Nikolajeva는 그의 책 「그림책은 어떻게 작용하는가.」에서 ‘예술 형태로서의 그림책의 고유한 성격은 시각 이미지와 언어라는 두 수의 의사소통의 결합에 기하고 있다’라고 언급한다(현은자 외, 2004; 한승연, 2014 재인용). 마쓰이 다다시(2002)는 그림책을 언어예술과 회화예술의 각각의 특성을 살려 양자를 결합해서 독자적이고 독창적으로 형상화 한 것이라고 했다.

Russelldms 글과 그림이 함께 이야기를 전달한다는 점에서 그림책은 “글과 그림의 행복한 결혼”이라고 표현하였다. 즉, 그림책이란 글과 그림이라는 서로 다른 의사소통 수단이 의미 있게 결합하여 내용을 보다 효과적으로 전달하는 매체이다(현은자 외, 2008; 한승연, 2014 재인용).

### 나. 그림책의 교육적 가치

Matterwon(1975)은 그림책의 가치를 사고의 확장, 어휘의 확장, 언어적 기술의

확장, 지식의 확대, 즐거움 및 대화 기회와 육체적 휴식 제공이라고 했다.

그림책은 이미지와 문학이 합쳐져 창작된 종합예술품으로 그림책을 접하는 이들에게 다양한 교육적 가치를 제공한다.

그림책이 주는 최상의 가치는 ‘기쁨’이라는 단어로 정의 할 수 있다고 주장한다(마쓰이 다다시, 2002). 그에 의하면 아동에게 그림책은 지식 습득의 매체가 아니라 즐거움의 원천이며 따라서 아동에게는 무엇을 가르치려고 하기 보다는 그림책에 대한 흥미를 유발시켜야 한다고 강조하였다.

인간은 문학을 통해 다양한 인간의 정서를 경험하고, 정서의 내면을 이해하게 되며, 기쁨과 즐거움을 얻으므로 자신의 삶을 더욱 풍요롭게 만들 수 있다. 특히 그림책은 그림을 보고 내용을 이해함으로써 정서적인 체험을 할 뿐만 아니라 어린이의 정서적 성장을 촉진시켜 새로운 경험을 제공한다. 따라서 지속적인 성장과 발달을 경험하는 과정에 있는 어린이에게 있어서도 그림책의 가치는 매우 중요하다 (서현아, 김소연, 2001).

박연순(2010)은 그림책의 가치를 세 가지로 이야기했다. 첫째, 그림책을 통해 어린이들은 즐거움을 느끼고 상상력의 발달과 언어 능력 발달을 가져오며, 그림책 속에 난센스와 유머를 통해 기대하지 않았던 웃음으로 인한 스트레스 해소로 바른 인성의 발달을 가져온다고 볼 수 있다.

둘째, 그림책의 특성은 그림책은 글과 그림이 서로 다른 역할을 하면서 밀접한 상호관계를 갖고 있다는 것이다. 그리고 그림책의 그림은 많은 의미를 가지고 있으며 그러한 의미를 알아야 그림책을 잘 이해 할 수 있다. 그것은 그림책이 글과 그림이라는 서로 다른 표현양식이 통합되어 있는 독특한 예술 작품이기 때문이다. 그림책은 이야기와 그림으로 구성되어 있어 통합교재로서 그림책의 활용은 여러 가지로 교육적 시사점을 가진다고 볼 수 있다.

셋째, 그림책은 구조적으로도 지도 방법으로도 통합적인 성격을 가졌으며 학생들에게 즐거움과 상상력, 창의력, 언어능력 발달 등 여러 가지 교육적 효과를 주고 있다.

아주 어린 시기부터 어린이들은 그림동화라는 독특한 예술과 마주침으로써 삶과 자신을 둘러싼 세상을 자연스럽게 배우게 되며 삶에 스며들어 있는 아름다움을 향유하게 된다. 아울러 세상을 만나고 무엇이 소중한지 아름다운지 무의식적



으로 깨닫게 됨으로써 인지적인 능력을 키워간다. 또한 그림동화를 통해 낱자와 소리의 관념을 배워나가게 되고, 언어가 사용되는 상황을 그림을 통해 익히고 단순히 사물을 지칭하는 어휘들만이 아니라 말과 말이 이어져 하나의 이야기를 구성하는 이야기의 문법도 익히며 세상을 마주하는 시야를 확장시킨다. 무엇보다 그림동화를 통해 무엇이 아름답고 거짓된 것이며 추한 것인지를 깨달아 바르고 참되게 성장해 가는 밑거름이 되어 어린이들의 삶을 견고하게 지탱할 수 있게 하는 힘이 되어준다(김상욱, 2002; 이선덕, 2010 재인용).

그림책은 상상력을 맘껏 발휘 할 수 있게 만드는 힘을 가지고 있다. 김현희(1996)는 그림책 읽어주기가 아동의 상상력을 증진하고 나아가 사고 발달을 돕는다고 주장한다. 아이들은 늘 마음속으로 상상하지만 그 상상은 뜬 구름 같이 떠다니다가 어떤 매체(그림책)를 만나게 되면, 더 선명하게 확인되고, 구체화되며, 확장된 사고를 키우게 된다. 그림책은 시간과 공간, 크기와 모양에 제한되지 않고 배경, 인물, 시대요소 등을 다양하게 환상적으로 그려낸다. 아동은 그 상상의 세계를 즐긴다고 밝혔다(김경숙, 2008 재인용).

Vygotsky(2001)는 상상은 단순히 인간 내면의 감정과 욕구에 지배되고 있는 것처럼 보이지만 객관적인 조건, 즉 외부의 영향과 환경에 좌우되고 있음을 알 수 있다고 한다. 따라서 어린이의 상상력을 키워주기 위해서 어린이에게 영향을 미치는 외부의 환경, 즉 상상력을 발달시킬 수 있는 교육적 조건을 충족시켜야 한다고 주장한다. 바로 그 조건을 충족시킬 수 있는 좋은 자료가 그림책이라고 했다.

이선덕(2010)은 그림책은 어린이들에게 즐거움을 주면서 정서발달, 인지발달, 언어발달에 도움을 준다고 했다. 또한 상상력의 발달과 바른 인성을 기르는데도 도움을 준다. 아울러 미적 감각과 감수성을 기르는데도 도움을 준다. 이런 교육적으로 큰 가치를 가지고 있는 그림책을 단순히 어린이들에게 제시해주고 읽기만을 기다리는 소극적인 교육보다는 적극적으로 학급경영에 활용하여 그림책을 많이 접할 수 있도록 도와주는 일은 의미 있는 일이 될 것이다. 그리고 그 효과를 극대화하고 학생들이 책과 더 친해지게 하기 위해서는 다양한 방법으로 책과 만날 수 있는 기회를 제공해 주어야 한다고 주장했다.

#### 다. 그림책활용 수업의 효과

그림책 읽어주기 활동을 하고 난 후의 효과를 연구한 여러 연구자들의 논문을 정리하면 <표 II-3>과 같다.

<표 II-3> 그림책 읽기 선행연구

연구자	연구결과
김경숙(2008)	독서 동기를 촉진시켜 독서 습관이 좋아지고, 독서량이 늘어나는 등 독서태도 향상
한지효(2006) 송은경· 이성은(2006)	아동 뿐 만 아니라 교사와 학부모에게도 긍정적인 영향을 미침
정분이(2006)	교사는 자부심을 갖게 되고, 학부모들은 자녀들의 독서습관에 대한 관심을 높여 가정에서 연계지도 제의, 매우 긍정적인 반응과 신뢰감을 나타냄
유영하(2005)	책을 읽고 추후활동이나 상호작용을 활발히 함으로써 정서지능 점수와 대인문제해결력 점수 향상
이정희(2004)	독서태도 뿐만 아니라 창의성과 상상력 향상
이미자(2003)	초등 1학년 학생들에게 문학이 주는 즐거움과 함께 상상력을 기를 수 있는 방안 모색
박인선(2005)	고등학생대상-학생들의 자아존중감 향상, 대인관계 개선, 학급분위기가 좋아지고 학생들은 학교생활을 더 즐겁게 하게 됨

모든 인간적인 삶의 기초는 인문이다. 인문의 길은 독서를 빼 놓을 수가 없다. 독서는 간접경험을 통해 창의적이고 풍요로운 삶의 질을 높인다. 아울러 진로탐색의 기회를 가질 수 있다. 빠르게 변하는 시대에 문학을 수업에 반영하기란 여간 어려운 일이 아닐 수 없다. 그림책을 읽어주는 시간은 짧으면 5분 길게는 15~16분 정도 걸린다. 그림책이라는 매체는 호기심자극, 동기유발이라는 요소로도 충분히 그 가치는 훌륭하다고 하겠다. 따라서 인문과 다양한 체험을 위한 교육의 수단으로 그림책은 프로젝트 수업에도 중요한 기능을 발휘한다.

### 3. 프로젝트 수업

#### 가. 프로젝트 수업의 개념

프로젝트란 한 명, 소집단, 또는 학급의 모든 학습자가 참여하여 어떤 주제를 깊이 있게 탐구하는 유목적인 활동이다(김중순, 2001). Kilpatrick은 프로젝트란 사회적 환경의 중심에서 이루어지는 진심에서의 유목적인 활동을 뜻한다고 했다. 한국교육개발원에서는 교사·학생주도로 초등학생의 관심과 흥미, 주제 중심, 문제 중심, 활동중심의 수업을 전개해 나가는 학습방법이라고 정의하였다(박신영, 2000).

프로젝트는 목적이 있는 곳에서는 다양하게 존재한다. 이러한 프로젝트 접근법은 교육활동의 주제를 선정할 때 교사와 학생이 함께 참여함으로써 학생이 자신감을 가지고 적극적으로 학습에 임할 수 있으며 학생들 스스로가 새로운 사실을 발견할 수 있는 기회가 제공됨으로 다양한 경험과 지식을 넓일 수 있다(권옥희, 2003).

Kilpatrick(1918)은 프로젝트 학습이란, 해당 학습 주제와 관련된 일련의 소규모 문제나 대규모 단일 과제의 실시를 중심으로 교수 학습활동을 이끌어 나가는 학습 방법이다. 이는 학생이 계획하고 현실 생활 가운데에서 달성할 수 있는 목적을 설정하고, 그 목적을 성취시킬 수 있는 계획을 세워 그 계획에 따라 실행하고, 실행한 결과를 검사하는 과정에서 새로운 지식이나 기능을 습득하는 학습방법으로 정의하였다. 그는 프로젝트를 사회적 맥락에서 전심전력을 다해서 수행하는 유목적적 활동(wholeheartedly purposeful activity in social context)이라고 정의하였다. 여기서 전심적력(wholeheartedness)이라는 개념은 프로젝트의 요체가 되며 유목적적 활동(purposeful activities)은 자기 스스로의 운명의 주인이 될 수 있는 인간을 기르기 위한 기초로 간주된다(박순경, 1999).

Katz와 Chard는 학습할 가치가 있는 토픽에 대하여 보통은 소집단별로 수행되나 때로는 학습 전체 혹은 개별 아동에 의해 수행되는 심층 연구로 규정하였다. 즉, 소주제를 중심으로 아동들의 심도 깊은 탐색활동을 해 나가는 것으로 한 주제에 관한 소주제를 계속적으로 연구하여 전체 주제에 대한 이해의 폭을 넓혀가

는 학습방법이다(지옥정, 1996).

프로젝트 수업은 한 가지 주제를 일정기간 동안 학습하며 그 주제가 탐구할 가치가 있는지 또는 학습자가 주제에 대하여 내놓은 생각이 가치가 있는지를 평가하고 적절한 대안을 선택하여 실행에 옮기는 일련의 과정으로 진행된다. 이 과정을 학습을 통해 지적, 창의적, 신체적 활동을 신장시킨다.

따라서 다양한 주제를 통해 학생들이 프로젝트 수업을 함으로써 실험·실습, 진로탐색 활동 강화와 함께 다양한 체험활동의 일환이 될 수 있는 학습방법이다. 이는 학생 참여형으로 교육과정을 유연하게 운영하는 제도라고 할 수 있겠다.

#### 나. 프로젝트 학습의 목적

Katz와 Chard(1988)은 아동의 지적 발달과 사회적 발달을 증진시키며 아동들의 자발적 놀이와 교사에 의한 체계적인 교수를 통합하고 상호 보완해 줌으로써 균형 있는 교육과정을 운영할 수 있도록 ‘프로젝트 접근법’을 제시하였다. 프로젝트 접근법은 아동 스스로 학습을 하게하고 문제를 추측함과 동시에 그들의 주위 환경에 중요한 현상을 인식 하도록 하며 목적 달성을 위한 열망과 새로운 기술 습득에 대한 열정을 쏟도록 하는 교육방법이다. 이 접근법은 활동 영역별로 분리된 활동이 아니라 프로젝트 활동을 수행하는 과정을 통하여 아동의 지식과 기술을 통합적으로 획득하도록 짜여진 활동이다(권옥희, 2003).

Katz와 Chard(1988)가 제시하는 프로젝트 접근법의 목적과 효과는 다음과 같다. 첫째, 아동으로 하여금 자신이 생활하고 있는 주변세계가 심층적으로 연구할 만한 흥미로운 것임을 깨닫게 해 준다. 둘째, 참여자들의 관심과 흥미를 증시함으로써 아동의 자발적 참여와 능동적 활동을 통하여 학습활동에 몰입하게 한다. 셋째, 교사와 학생들이 서로 협의, 협동, 토론을 통하여 모든 학습과제를 해결하면서 하나의 공동사회를 경험하고 소속감과 협동심을 기른다. 학생들은 학교생활을 통하여 자유와 책임, 감정과 사회성을 기르게 된다. 넷째, 교사자신도 다양한 프로젝트의 탐구과정을 통해서 새롭게 도전 받는다. 다섯째, 문제 해결을 위해 다양한 매체자료를 활용하여 다매체적 접근이 가능하다.

프로젝트 접근법을 통한 긍정적인 학습효과에 대해 다음과 같이 설명하고 있

다. 첫째, 새로운 지식을 습득하는 것을 돕는다. 둘째, 지적, 사회적 의사소통 및 신체적 능력발달에 필요한 기술들을 획득 할 수 있다. 셋째, 아동들은 많은 성향들을 배울 수 있다. 넷째, 수용감, 자신감, 불안감 등 감정을 발달시켜 준다.

또한 유승희(2001)는 프로젝트 접근법을 직접 아동들에게 적용한 결과 Katz와 Chard의 프로젝트 목적과 효과 외에 아동들의 교육과정의 상위목표달성 실현과 전통적 교실에서 부족했던 ‘활동성’과 ‘몰입’이라든 두 가지 양상이 나타나는 것을 알게 되었다. 프로젝트 수업을 학습자 중심의 관점에서 풀어나갈 때 생활과 교과학습이 통합형으로 나갈 수 있다는 사실도 알게 되었다. 또 아동들의 자발적인 발견을 통해 지식을 구성해 나가는 자기주도적 학습이 자연스럽게 일어난다는 사실도 알게 되었다.

프로젝트법 효과에 대한 선행연구를 살펴보면 <표 4>와 같이 정리할 수 있다.

<표 II-4> 프로젝트법의 효과에 대한 연구

종속 변인	연구자	학교급별 적용교과	종속변인의 하위요소와 연구결과
문제 해결 능력	김민정 (2002)	중학교 수학	·유의미한 하위요소: 수학적 성향과 문제 해결력 -보충반에서는 유의미한 차이를 보였으나 심화반에서는 유의미한 차이를 보이지 않음
	황희정 (2006)	고등학교 기술	·유의미한 하위요소: 문제의식, 의사결정, 실행과 모험감수, 자기 평가 ·정보수집, 분석, 확산적사고, 기획, 피드백에는 차이없음
	진수용 (2008)	초등학교 사회	·문제해결 능력수준 하위그룹에서는 문제해결력에 유의미한 차이가 없으나 중·상위에서는 효과적임
창의성	박신영 (2000)	초등학교 사회	·유의미한 하위요소 -인지적하위요소: 유창성, 융통성, 독창성 -정의적하위요소: 독립심, 모험심, 집착성, 개방성
	권옥희 (2003)	초등학교 사회	·유의미한 하위요소: 유창성, 융통성, 개방성 ·독창성에서는 전통적 수업과 차이가 없음
	이미경 (2010)	초등학교 실과	·유의미한 하위요소: 유창성, 융통성, 개방성, 정교성

종속 변인	연구자	학교급별 적용교과	종속변인의 하위요소와 연구결과
자기 주도적 학습력	사공 옥정 (2007)	중학교 기술	·유의미한 하위요소: 학습 기회에 대한 개방성, 출선수범 및 독립성, 창의성 ·학습에 대한 책임감, 자아개념, 학습에 대한 애정과 열정, 미래지향성, 기본학습 및 문제해결기술에서는 유의미한 차이가 없음
	이은희 (2008)	초등학교 실과	·자기주도적 학습 능력의 하위요소 내재적 동기, 자율성에서 전통적 학습보다 유의미한 차이를 보임 ·개방성에서는 차이가 없음
	이미영 (2010)	초등학교 실과	·개방성, 자율성, 자아개념에서 긍정적인 영향을 미침 ·내재적 동기 함양에는 전통적인 수업과 차이가 없음
학업 성취도	곽미희 (2003)	중학교 과학	·학업성취의 지식, 이해, 분석영역에서는 유의미한 차이를 보임 ·적용영역에서는 차이가 없음
	김용욱 (2004)	초등학교 실과	·학업성취도의 인지적, 기능적, 정의적 영역에서 모두 유의미한 차이를 보임 ·기능적 영역의 제작 영역과 정의적 영역의 우월감, 자신감, 흥미, 목적의식, 성취동기, 주의집중에서 유의미한 차이를 보임
	김병형 이상호 김진수 (2007)	중학교 기술	·기능적 영역에서 유의미한 차이를 보임 ·인지적 영역과 정의적 영역에서는 유의미한 차이가 없음 ·성별에서 남학생들만, 학생수준에서 하위수준의 학생들만 기능적 영역에서 유의미한 차이를 보임
	조성민 (2009)	초등학교 실과	·인지적영역:지적기능, 지적능력에 유의미한 차이를 보임 ·기능영역:기본기능, 통합 기능영역에서 유의미한 차이를 보임 ·정의적영역:수용, 가치, 신념, 행동화에서 유의미한차이를 보임
	임상수 (2003)	중학교 수학	·수학적 성향의 하위요소인 융통성, 의지, 호기심,가치에서 유의미한 차이를 보임
학습 태도	이예숙 (2007)	초등학교 과학	·과학적 태도의 하위요소인 호기심, 비판성, 협동성, 자신성, 끈기성에서 유의미한 차이를 보임 ·개방성과 창의성에서는 전통적 수업과 차이가 없음
	이명환 (2008)	초등학교 실과	·흥미도와 탐구력 향상되었음 ·성별에 있어서는 남학생과 여학생 모두 학습태도가 향상되었음

※ 자료: 유동현(2013)

#### 4. 선행연구 분석

현재 아동비전에 대한 선행연구는 없으나 그와 유사한 청소년 비전에 대한 연구가 미비하게 나와 있다. 따라서 본 연구를 위해 청소년 비전과 개인비전을 아동비전과 연관해서 고찰하였다.

김경수(2007)는 청소년기에 확고한 미래의 목표를 설정하고 그 목표를 향해 준비해 나가기 위해서는 비전을 갖는 것이 중요하다고 하였다. 비전교육을 통해서 삶의 목적을 발견하고, 미래 목표를 설정하여, 가치관이 확립되는 것이다. 즉, 삶의 목적발견, 미래목표 설정, 가치관 확립이 비전의 중심요소라는 것을 말하고 있다. 아울러 비전교육의 내용이나 방법에 있어서 단순한 지식의 암기가 아닌 활동하고 경험 할 수 있는 프로그램 사용의 중요성을 강조한다. 이는 비전이 지식 습득에서 그치는 것이 아니고 또한 일회성 학습으로 완성되는 것이 아니라 현실의 경험 속에서 끊임없이 새롭게 학습되어야 함을 알게 되고, 비전형성을 위하여 무엇을 경험 시킬 것인가에 대한 분석을 통하여 의미 있는 목적, 뚜렷한 가치, 미래에 대한 청사진이라는 공통점을 추출하였다.

또한 정경훈(2013)의 초등학교 고학년의 개인비전에 관한 연구에 의하면 행복한 인생으로 나아가기 위해서는 초등학교 시기부터 분명한 삶의 자각을 통한 구체적인 미래 설계와 존재 가치에 관련된 진로교육이 필요하다. 이는 다양한 체험 학습을 통해 개인비전 달성에 필요한 기술과 능력, 동기, 가치 등의 핵심역량을 강화시켜 나가야 한다고 하였다. 아울러 이런 인식은 초등학생의 진로발달 교육의 한계를 해결하는 동시에 의미 있는 인생을 설계하는데 요구되는 분명한 준거와 방향을 제공한다고 하였다.

권민(2015)은 개인비전이 낮은 학생은 학습동기와 자기조절학습능력이 낮다고 하였다. 이는 개인비전이 학습동기와 자기조절학습능력형성에 영향을 미친다는 것을 입증한 것이고, 아울러 개인비전은 자신의 진로설정으로도 이어진다고 하였다. 개인비전에 대한 세밀한 연구를 통해 개인비전을 진로지도와 연계할 수 있는 지도방안을 연구해야 한다고 주장하였다.

또한, 그림책 놀이를 활용한 아동비전의 효과성을 입증하기 위한 논문은 없으나 그와 유사한 그림책을 활용한 다양한 사례연구 논문으로 이선덕(2010), 광미

숙(2014), 하선화(2015)의 논문이 있다.

이선덕(2010)은 그림책을 읽어주기만 하는 것보다는 그림책을 활용하여 다양한 독서지도 프로그램을 운영하는 것이 독서 흥미, 정서 발달, 상상력 증진 등에 긍정적인 영향을 끼치고, 아울러 아동의 정서적 문제 해결에 도움을 주고, 자아존중감과 학교생활 적응력을 향상 시킨다고 하였다.

곽미숙(2014)은 그림책을 활용한 독서지도 프로그램은 주제가 명확하고 흥미를 일으킬 수 있는 다양한 독후활동으로 책읽기에 흥미와 호기심을 갖는 독서 태도 향상에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

하선화(2015)는 그림책을 활용한 독서토론 활동은 책을 읽고 토론하는 과정에서 학생들이 새롭게 알게 된 지식과 그림책의 내용을 매개로 새로운 지식을 적용하여 도전적이고 진취적인 학습태도를 함양 하는 것에 도움을 준다고 검증하였다. 또한 학생들 스스로 자신의 감정을 조절하는 능력이 생겼으며 이러한 능력은 학습에서의 자기조절 효능감 향상에 도움을 준 것으로 나타났다.

이와 같은 연구들은 그림책을 매개로한 활동들이 학생들의 다양한 능력들을 향상시키는데 영향을 준 것을 검증하였다.

프로젝트 접근법에 대해 Collings는 학생의 실생활로부터 도출된 문제를 중심으로 전적으로 프로젝트 중심의 교육과정 구성 가능성과 그 효과성에 대해 4년간 연구한 결과 프로젝트 활동이 학생의 행동적 지식과 표상적 지식을 증가시킬 뿐만 아니라 창의력, 문제해결력, 자율성과 독창성 호기심과 같은 효과적인 학습에 필요한 바람직한 성향을 발전시키며, 학생들은 활동 속에서 자기 자신의 독특성을 발견하게 됨으로써 긍정적인 영향을 미친다고 하였다(김종순, 2001).

권옥희(2003)의 연구에서도 프로젝트 수업이 학생 스스로 학습을 하게하고 문제를 추측함과 동시에 그들의 주위환경에서 중요한 현상을 인식하도록 하며 목적 달성을 위한 열망과 새로운 기술 습득에 대한 열정을 쏟도록 하는 교육방법이라고 하였다.

윤병순(2002)은 프로젝트 활동이 고학년 학생의 지적, 정서적, 사회적인 영역 면에서 학습자 개개인에게 만족감을 제공하고 학습의 단계마다 원만한 대인 관계를 유지함과 동시에 자아 정체감이 점진적으로 확립되어 감으로서 전인적 성장에 효과적이었다고 한다.



### III. 연구 방법

#### 1. 연구 대상

본 연구의 대상은 제주시에 거주하는 보건복지부에서 시행하는 바우처서비스 대상 중 <아동·청소년비전형성서비스> 프로그램에 등록된 초등학생 5, 6학년이다. <아동·청소년비전형성서비스>는 보건복지부에서 시행하는 지역사회서비스 투자사업으로 아동·청소년 시기에 체계적인 사회·문화 활동 및 자기주도력 향상 프로그램을 통해 자기에 대한 긍정적 인식과 미래 비전을 형성하고, 책임감 있는 사회구성원으로 성장하도록 국가가 지원하는 서비스이다.

#### 2. 연구 설계

이 연구의 실험처치 효과를 검증하기 위하여 [그림 III-1]와 같이 실험 집단 5학년(G1), 6학년(G2) 각각 4명 총 8명을 사전·사후 검사 설계의 방법을 사용하였다.

G <sub>1</sub>	O <sub>1</sub>	X	O <sub>3</sub>
G <sub>2</sub>	O <sub>2</sub>	X	O <sub>4</sub>

G<sub>1</sub> : 실험집단

G<sub>2</sub> : 실험집단

O<sub>1</sub> ,O<sub>2</sub> : 사전검사

O<sub>3</sub> ,O<sub>4</sub> : 사후검사

X: 아동비전형성 프로그램

[그림 III-1] 연구설계

사전검사(O<sub>1</sub>, O<sub>2</sub>)로 실험집단의 비전형성에 대한 검사를 실시하였다. 각각 실험 집단에 실험처치(X)를 수행하고, 사후검사(O<sub>3</sub>, O<sub>4</sub>)를 실시하여 실험처치 효과를 검증하기 위해 사전·사후 검사의 차이를 분석 하였다.

### 3. 연구 도구

#### 가. 검사도구

이 연구에서는 아동비전형성 프로그램이 효과를 검증하기 위하여 자기효능감, 진로성숙도, 학습동기 검사를 사용하였다. 검사지는 현재 아동·청소년비전형성 서비스를 제공하는 기관인 제주청소년교육문화연구소에서 사용하는 검사지와 정경훈(2013)의 초등학교 고학년의 개인비전창출프로그램을 재구성하여 사용하였다.

검사는 총 45문항으로 자기효능감 20문항, 진로성숙도 10문항, 학습동기 15문항으로 구성되어 있다. 실험자는 각 문항을 읽고 5점 Likent 척도에 따라 자기 자신과 관련된 정도에 표시하도록 되어있다.

채점은 매우 그렇다 5점, 그렇다 4점, 보통이다 3점, 그렇지 않다 2점, 전혀 그렇지 않다 1점으로 하며, 최저점은 45점이고 최고점은 225점이다. 총점이 높을수록 아동비전이 높다는 것을 의미한다. 검사도구와 일정을 정리하면 <표 III-1>과 같다.

<표 III-1> 아동비전형성 구성요소별 검사도구 내용과 일정

항목	내용			
	사전검사		사후검사	
검사날짜	G1: 2015.3.17	G2: 2015.1.7	G1: 2015.4.23	G2: 2015.3.25
검사대상	제주시내 초등학교 5학년(G1):4명, 6학년(G2):4명			

항목	내 용	
평가 문항 (5점 척도)	요인	평가문항개수
	자기효능감	20
	진로성숙도	10
	학습동기	15
	계	45문항
결과처리	아동비전 프로그램의 타당도 검증	

#### 나. 아동비전형성 프로그램

아동비전형성 프로그램은 <아동·청소년 비전형성서비스> 제공기관인 제주청 소년교육문화연구소에서 시행중인 프로그램을 중심으로 본 연구의 필요성에 따 라 재구성하였다. 그림책을 활용한 프로젝트 수업이 아동비전에 긍정적인 영향을 미치는데 목적이 있으므로 프로그램의 내용은 아동비전의 하위영역별로 이론적 배경에 근거하여 구성하였다.

자기탐색 1차시, 과거와 현재의 나 1차시, 가족 안에서의 효능감 1차시로 자기 효능감 향상을 위한 프로그램 총 3회, 지속적인 자신을 향한 비전 제시 1차시, 친구를 통한 학습동기부여 1차시, 꿈을 구체화시키기 1차시로 학습동기를 부여하 고 자기주도학습 향상을 위한 프로그램 총 3회, 롤 모델 찾기 1차시, 구체적인 미래설계 1차시, 일의 본질 탐색 1차시, 진로·직업탐색 1차시로 진로성숙도 향상을 위한 프로그램 총 4회, 각각의 프로그램이 서로 분리되지 않고 내용이 연결 될 수 있도록 총 10차시로 <표 III-2>와 같이 구성하였다. 각 프로그램의 배열순 서는 자신을 먼저 탐색하고, 학습동기를 부여함으로써 합리적으로 자신의 진로를 탐색하고 결정 할 수 있는 순서로 배열하였다. 아울러 프로젝트 수업의 목표에 맞게 그림책을 선정하였으며 각 프로그램마다 주제에 맞는 생각열기와 경험하기 그리고 경험한 생각을 자유롭게 이야기할 수 있게 시간을 충분히 안내 하였다.

<표 III-2> 아동 비전형성 프로그램

구분	주제·내용	읽을책	활동목표	영역
1주	나는 누구일까요? -내 얼굴의 변화들 -학교, 집, 친구, 평상시 표정 *여러가지 표정 만들기 (두꺼운 표지, 흰색표지, 색상지, 풀,가위)	*아무도 모를거야 내가 누군지/보림 *세상에서 가장 소중한 보물은 나/중앙출판사 *중요한 사실/보림	4가지의 표정을 통해 나를 인정하고 더 멋진 나를 찾아가는 시간이다. 긍정적인 나를 발견하게 한다.	자기 효능감
2주	나의 과거는 어땠을까? -어릴 때 나의 모습 *나의 사진 폴라주 (어린시절 사진들의)	*씨앗은 무엇이 되고 있을까?/ 돌베개 어린이 *변신/보림	과거의 사진들을 들여다보며 변화가는 나를 발견하고 긍정적이고 진취적인 삶을 계획할 수 있는 자신감을 찾는다.	자기 효능감
3주	나에게 가족이란? -가족에 대한 이해 *가족리스 만들기	*우리가족입니다/보림 *따로따로 행복하게 /비룡소	여러 가지 가족의 형태를 알아보고 나에게 가족이란 어떤 의미인지 알게 한다. 가족의 소중함과 가족 안에서 나의 소중함을 알게 한다.	자기 효능감
4주	나에게 나란? -내 그릇에 담긴 것 *마스크 만들기	*치킨마스크/책읽는 곰	나란 존재가 소중하다는 것과 아울러 나를 탐색함으로써 현재의 나를 통해 미래의 비전을 계획할 수 있다	학습 동기
5주	나에게 친구란? -친구에 대한 이해 *친구취재하기	*친구는 좋아/다산기획	친구사귀기를 통해 친구의 의미를 알게 하고 자기존중감을 향상시킨다	학습 동기
6주	나의 롤 모델은? *인물사전 만들기 (A3용지, 색연필외 필기구)	*선생님, 우리선생님 /시공주니어	장래희망과 관련하여 롤 모델을 찾아 인물사전을 만들으로써 자신이 진로직업에 대한 탐색을 한다.	진로 성숙도
7주	나의 미래 *평생도 만들기	*꼬마양반 개똥이의 평생도/ 웅진주니어	평생도를 만들어 보면서 과거, 현재 좀 더 구체적인 미래에 대한 설계를 한다	진로 성숙도

구분	주제·내용	읽을 책	활동목표	영역
8주	일이란 뭘까? *토론	*폐페 가로등을 켜는아이/열린어린이	일의 본질에 대한 생각을 끌어내고 이야기 함으로써 일의 중요성을 깨닫게 되 고 앞으로의 삶을 생각하 는 시간을 갖는다. 아울러 토론을 통해 발표력과 함 께 자신감을 갖게한다.	진로 성숙도
9주	직업의 종류 *다양한 직업찾기	*잘하면 살판/꾼장이 *나도 이런 일 해볼래요 /해와 나무	직업의 종류를 살펴봄으로 써 미래의 직업을 예측해 본다. 앞으로 해야 할 일에 대한 호기심을 갖게 하고 미래를 준비하게 하여 목 표를 정할 수 있게 한다.	진로 성숙도
10주	나의 꿈 *직업신문만들기	니 꿈이 뭐이가?/ 웅진주니어	자신의 꿈에 대한 자료를 찾아 신문이란 형태로 표 현함으로써 자신의 꿈을 더욱더 구체화시키고 꿈을 어떻게 찾아갈 것인지 방 향을 잡는다.	학습 동기

#### 4. 연구절차

이 연구를 위한 구체적인 진행절차는 다음과 같다.

##### 가. 연구대상 선정

보건복지부에서 시행하는 지역사회서비스 투자사업 중 초등 바우처 사업 ‘아동·청소년비전형성지원서비스를 신청한 초등학생 5, 6학년 각각 4명씩 두 그룹을 선정하고 그림책을 활용한 프로젝트 프로그램을 실시하였다.

## 나. 사전검사

실험집단 두 그룹을 선정하고 프로그램 실시에 앞서 자기효능감, 진로성숙도, 학습동기 검사를 각각 하였다.

## 다. 프로그램 실시

그룹1은 초등학교 5학년 4명으로 구성되었으며 2015년 4월 23일부터 매주 2회 총 10회, 그룹2는 초등학교 6학년 4명으로 구성되었으며 2015년 3월 17일부터 매주 1회 아동비전교육 프로그램을 본 연구자가 직접 실시하였고, 매회기 90분간 소요 되었다. 실험집단에게 프로그램에 대한 구체적인 의의, 진행상황을 설명하고 두 달에 걸쳐 매주 실시하였다.

## 라. 사후검사

자기효능감, 진로성숙도, 학습동기 검사는 사전검사에 사용했던 동일한 검사 도구를 이용해 프로그램이 끝난 후 실시하였다.

## 5. 자료처리 및 분석

### 가. 양적자료 처리

이 연구에는 아동비전 프로그램을 적용 후 자기효능감과 진로성숙도, 학습동기에 어떤 변화가 있는지를 SPSS 18.0 을 이용하여 대응표본 T-검증을 실시하였다.

## 나. 질적자료 처리

통계적 검증에 따른 신뢰성을 보완하고자 프로그램에 대한 회기별 활동계획서, 경험보고서, 강사 관찰내용 등의 내용을 분석하였다. 각 회기별 활동 소감문, 프로그램 실시 전과 후의 변화된 행동과 내용을 분석하였다.

## IV. 연구 결과 및 해석

### 1. 양적자료 분석 결과

아동비전 프로그램이 학생들의 자기효능감 향상에 도움을 주는 가를 검증하기 위하여 검사 도구를 활용하여 실험 전 사전검사와 프로그램 적용 후 실험 후 검사를 실시하였다. 프로그램 적용 후 어떤 변화가 있는 지를 SPSS 18.0으로 대응 표본 T-검증을 실시하고 그 결과를 도출하였다.

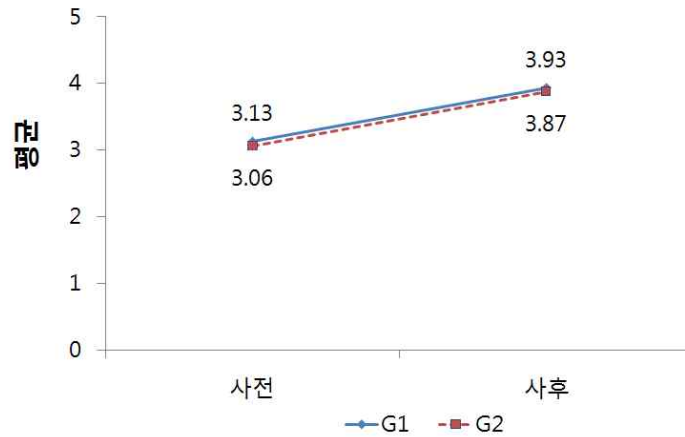
#### 가. 종합적 분석결과

아동비전 형성 구성요소에 따른 종합적 분석 결과는 <표 IV-1>과 같다.

<표 IV-1> 아동비전프로그램 적용 후 사전 · 사후 검사 결과

구 분		N	M	SD	t	p
G1	사전	8	3.13	.52	-12.58	.000
	사후	8	3.93	.44		
G2	사전	8	3.06	3.87	-11.69	.000
	사후	8	3.87	.30		





[그림 IV-1] 아동비전 사전-사후 평균비교

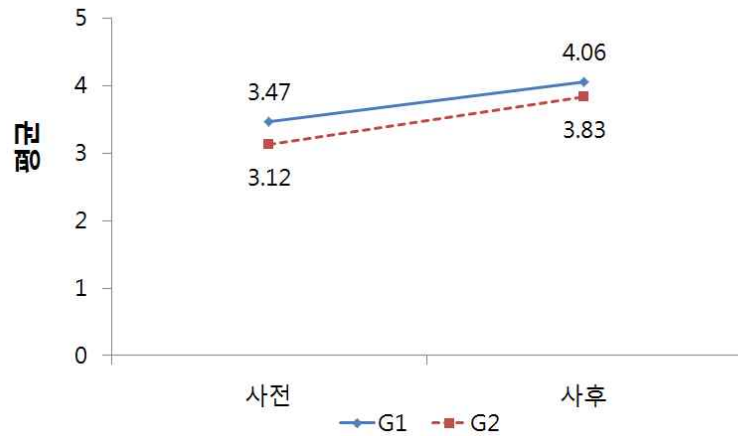
아동비전 프로그램 적용 후 종합적 차원에서 검사를 실시한 결과 이 프로그램은 두 그룹 모두 아동비전형성에 효과적인 것으로 나타났다.

#### 나. 하위영역별 분석결과

아동비전의 하위 영역을 영역별로 사전·사후 검사를 실시하였고, 그 결과는 다음과 같았다.

<표 IV-2> 자기효능감 사전·사후 검사 결과

구 분		N	M	SD	t	p
G1	사전	8	3.47	.34	-6.44	.000
	사후	8	4.06	.17		
G2	사전	8	3.12	.52	-6.43	.000
	사후	8	3.83	.39		



[그림 IV-2] 자기효능감 사전-사후 평균비교

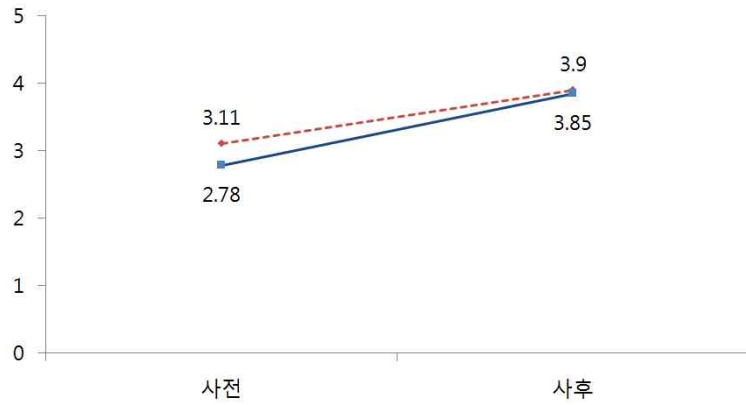
이 프로그램을 적용 후 아동의 비전형성 자기효능감 영역에서 두 그룹 모두 유의미한 차이를 보였다. 따라서 그림책을 활용한 프로젝트 수업이 아동의 비전형성 자기효능감 영역에 대한 변화에 효과가 있는 것으로 나타났다. 그래프를 비교 분석했을 때 G1그룹이 G2그룹보다 조금 높게 나타났다.

<표 IV-3> 학습동기 사전·사후 검사 결과

구 분		N	M	SD	t	p
G1	사전	8	2.78	.53	-9.43	.000
	사후	8	3.85	.38		
G2	사전	8	3.11	.35	-6.71	.000
	사후	8	3.90	.20		

이 프로그램을 적용 후 아동의 비전형성 학습동기 영역에서 두 그룹 모두 유의미한 차이를 보였다. 따라서 그림책을 활용한 프로젝트 수업이 아동의 비전형성 학습동기 영역에 대한 변화에 효과가 있는 것으로 나타났다.

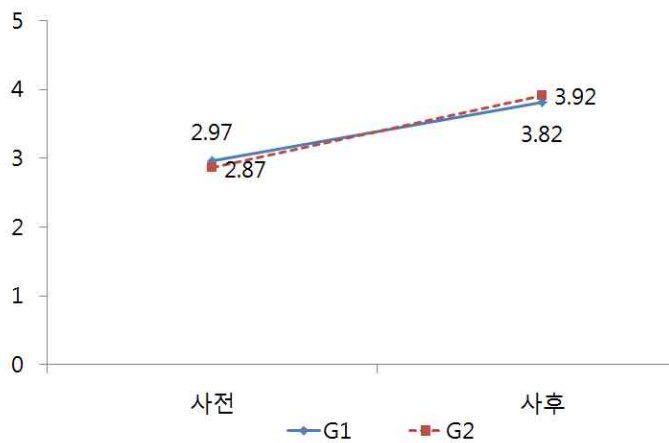
그래프로 비교 분석했을 때 G2그룹이 G1그룹보다 사전 평균이 조금 높게 나타났고 변화 폭은 낮게 나타났다.



[그림 IV-3] 학습동기 사전-사후 평균비교

<표 IV-4> 진로성숙도 사전·사후 검사 결과

구분		N	M	SD	t	p
G1	사전	8	2.97	.38	-15.37	.000
	사후	8	3.82	.42		
G2	사전	8	2.87	.24	-9.0	.000
	사후	8	3.92	.20		



[그림 IV-4] 진로성숙도 사전-사후 평균비교

이 프로그램을 적용 후 아동의 비전형성 진로성숙도 영역에서 두 그룹 모두 유의미한 차이를 보였다. 따라서 그림책을 활용한 프로젝트 수업이 아동의 비전형성 진로성숙도 영역에 대한 변화에 효과가 있는 것으로 나타났다. 그래프로 비교 분석했을 때 G2그룹이 G1그룹보다 변화 폭이 조금 높게 나타났다.

이상의 결과를 종합하면 그림책을 활용한 프로젝트 수업이 아동들의 자기효능감과 진로성숙도, 학습동기에 유의하게 향상되었다는 것을 알 수 있다.

## 2. 질적자료 분석 결과

아동은 시기적으로 꿈을 향한 진로설정에 목표와 동기가 뚜렷하지 않다. 스스로 자신의 삶을 주도적으로 이끌어가기 위해서는 많은 경험과 학습을 통한 진로설정이 필요하다. 따라서 자신의 삶의 목표를 위해 경험과 학습할 수 있는 프로그램 개발이 우선 되어야 한다. 자기에 대한 긍정적 인식과 미래 비전을 형성하고, 책임감 있는 사회구성원으로 성장 할 수 있도록 역량을 강화 시키는 프로그램으로 그림책놀이를 활용한 프로젝트 수업이 아동의 비전형성에 미치는 영향을 알아보았다. 질적 자료 분석 결과 대상 학생 8명 모두에게 긍정적인 반응을 보이고 아동 비전 하위영역에도 영향을 미치는 것으로 나타났다. 변화내용을 회기별 항목별(회기별 활동사진과 결과 분석, 회기별 사후경험 소감문 내용)로 나누어 정리하였다.

### 가. 회기별 활동사진과 결과 분석

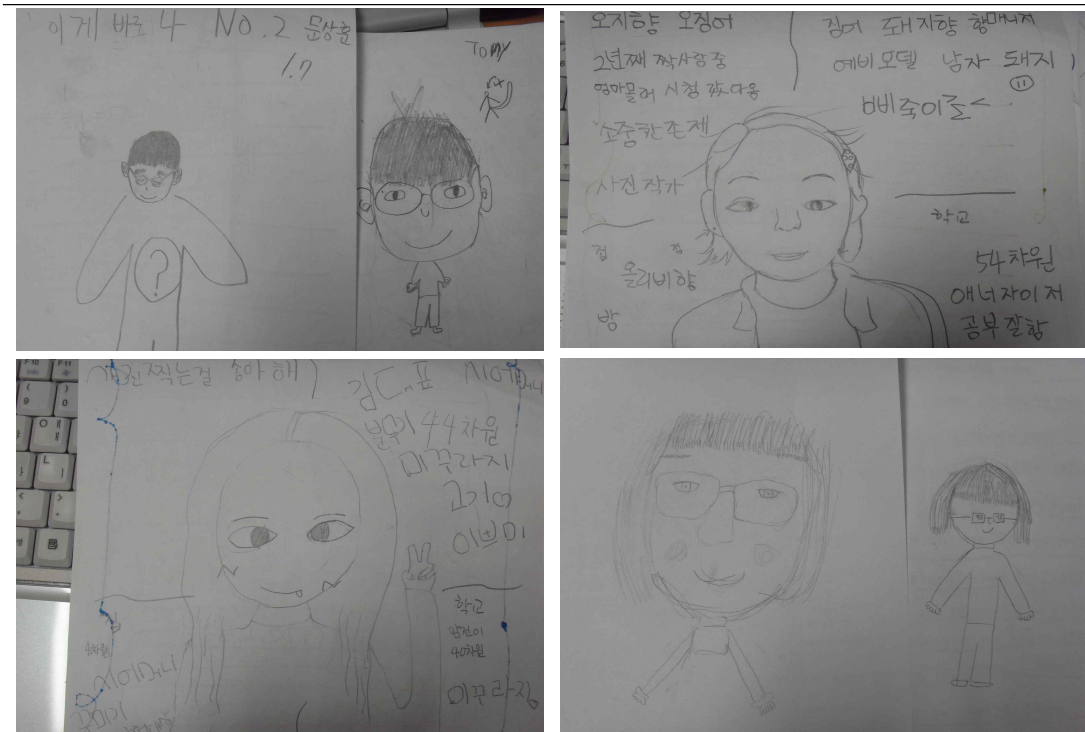
아동은 자신을 여러가지 측면에서 바라 볼 수 있도록 스스로를 탐색한다. 아울러 다양한 일과 직업의 세계를 직·간접적으로 경험함으로써 자신의 진로를 찾아가는 방법을 터득한다. 자신의 진로를 위해 꾸준히 노력하고 실천할 수 있는 동기가 부여됨으로써 성숙한 인간으로 자랄 수 있다. 아동비전형성 프로그램은 아동의 자기효능감과 진로성숙도, 학습동기를 강화시키는 프로그램으로 현재 제주청소년교육문화연구소 진로교육 프로그램 전문가와 연구자가 총10회기로 나누

어 공동 구안하였다.

프로그램의 구체적인 목표는 다음과 같다. 첫째, 자기를 이해하고 자신을 자신감 있고, 긍정적으로 바라볼 수 있도록 한다. 둘째, 다양한 일과 직업의 세계를 긍정적으로 이해하고 경험 한다. 셋째, 자기주도적인 학습을 할 수 있는 동기를 부여한다.

### 1) 회기별 활동사진과 결과 분석표

다음은 각 회기별 활동사진과 결과를 아동비전 목표에 따라 내용별로 분석하여 회기별 그림과 표로 나누어 정리하였다.



#### <관찰내용>

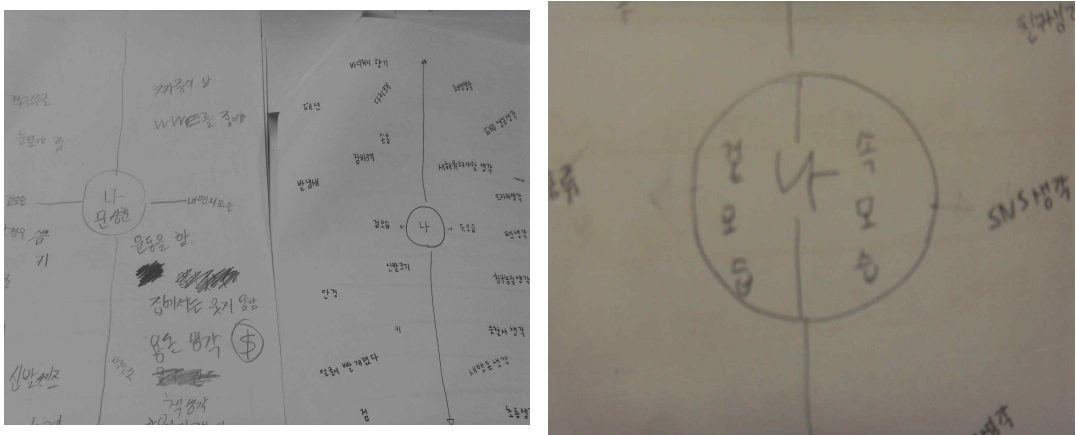
활동 첫 시간이다. 모두들 호기심 가득한 얼굴로 모였다. 프로그램 내용을 간략하게 설명하여주고 그림책에 대한 생각을 물었다. 8명 모두가 그림책은 유아들이 읽는 책이라고 우스워했다. 서로 인사하고 자신을 그려보라고 했다. 5학년 팀은 거침없이 그렸고, 6학년 팀은 남학생 1명을 빼고 모두 주저주저 그렸다. 안보고 자신을 어떻게 그리냐면서 투덜대기도 했다. 책을 읽고 자신을 들여다보는 시간을 가졌다. 그리고 자신의 여러 가지 감정을 생각하며 거울을 보며 자신을 자세히 그리게 했다. 얼굴에 나타나는 여러 가지 감정들을 읽으면서 그리라는 주문에 조금은 어려워했지만 나름 진지하게

그러나갔다. 활동을 하면서 읽어드는 자신의 감정을 단어로 표현하고 글로 정리해서 쓰게 하였다. 자신을 인정하고 긍정적인 태도로 바뀌고 자신의 효용성을 적극적으로 표현하게 되었다.

[그림 IV-5] 1차시 활동사진과 관찰 내용 - 자기효능감

<표 IV-5> 1차시 결과분석

구분 내용	G1	G2
그림책의 이해	·그림책 안 본다 ·아기들이 보는 책 ·그림있는 위인전 ·학교에서 그림책 수업 안함	·유치하다 ·그리스로마 신화 ·아기들이 보는 책 ·수업시간에 활용 안 함
책에 대한 관심	·관심없음 ·만화책 ·일주일에 1권 글책	·역사책 ·동화책 1~2권
나에 대한 이해	·생각해 본적 없음 ·나는 나	·거울 볼 때 생각함 ·엄마한테 혼날 때 자신에 대한 미안한 생각
활동 후 반응	나를 알게 돼서 좋았음	나를 좋아함
평가	진체적으로 그림책에 대한 이해와 관심이 적다. 초등 6학년은 부모들의 권유에 의해 역사와 동화책을 본다. 초등 5학년은 책에 대한 관심이 적다. 자기효능감은 활동 후 적극적이고, 긍정적으로 표현했다. 다만, 학생7이 자신의 외모에 대해 많은 부분 자신 없고, 소극적이다.	



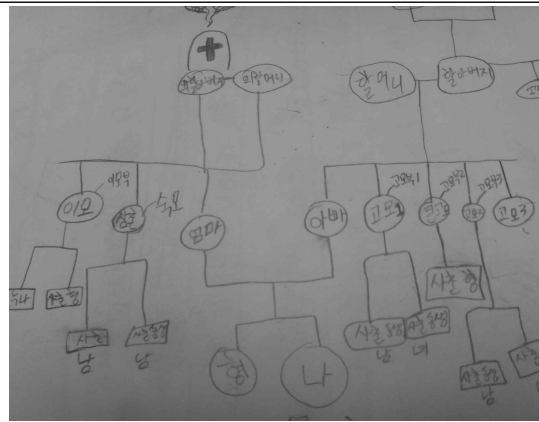
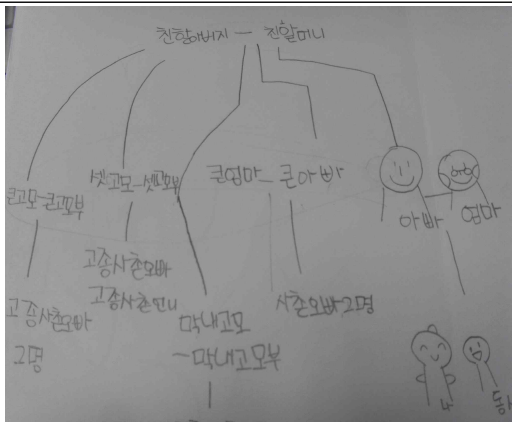
<관찰내용>

지난주 자기효능감 첫 시간에 이어 오늘은 학생들의 과거와 현재의 변해가는 모습을 들여다봤다. 각각 어린 시절의 모습을 부끄러워했다. 특히 학생 4와 학생7은 외형적으로 많이 변한 과거의 모습을 보여주기 싫어했다. 겉모습의 변화를 보고 속 모습은 어떻게 변했는지 활동을 통해 진지한 성찰을 하게 되고 미래에는 어떻게 성장하고 싶은지 연결하여 알아보게 했다. 자신이 멋지게 바뀌어가는 모습에 자신감과 자존감, 아울러 자기효능감도 향상 되고 있음을 알아볼 수 있었다.

[그림 IV-6] 2차시 활동사진과 관찰 내용 - 자기효능감

<표 IV-6> 2차시 결과분석

구분 내용	G1	G2
과거의 나	·귀여웠음 ·보고싶지 않음	·생각하고 싶지 않음 ·돌아가고 싶지 않음
현재의 나	·잘 모르겠음 ·키가 커졌음	·키가 커졌음 ·학원을 많이 다님
미래의 나	·잘 모르겠음	·반응 없음
활동 후 반응	·멋진 미래를 기대함	변해가는 자신을 자랑스럽게 생각함
평가	초등 6학년은 사춘기의 모습을 보였음. 자신의 변화 과정을 점점 이해하고 자신의 현재 모습에 대해 만족스러워함. 향후 자신의 장래에 대해서도 긍정적으로 생각하게 됨.	



<관찰내용>

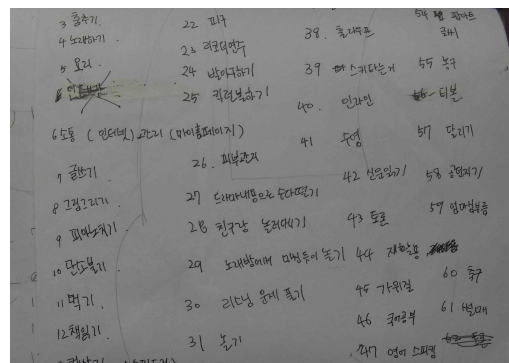
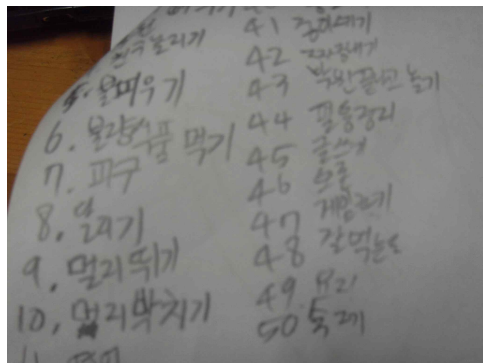
가족의 소중함을 알아보는 시간이었다. 요즘 변해가는 가족의 형태에 대해서도 함께 토론하는 시간을 가졌다. 입양가족, 한부모가족, 조부모가족, 또는 전혀 다른 동물도 가족일까? 라는 주제를 갖고 토론을 한 결과 학생들 모두 어찌됐든 함께 살고 있는 모든 것은 가족이라는 결론을 얻게 됐다. 가족과의 화해에 대한 주제에서 학생7은 가족, 특히 오빠에 대해 안좋은 감정이 있었다. 가족의 계보를 그리고 가족 하나하나를 생각하면서 설명을 하게 했다. 아울러 가족그리기를 했는데, 가족을 서로 이어져야하는 미션에서 학생7이 처음에는 오빠를 가족과 따로 떨어뜨려 그렸는데, 나중에는 서로 손을 잡고 있는 모습으로 변했다. 미션을 수행하면서 학생들은 가족의 소중함과 가족 안에서 스스로의 존재감을 확인할 수 있었다.

[그림 IV-7] 3차시 활동사진과 관찰 내용 - 자기효능감



<표 IV-7> 3차시 결과분석

구분 내용	G1	G2
가족의 의미	행복하고 같이 있는 것	피를 나눈 존재 밥을 같이 먹는 식구
가족 관계의 의미	없으면 안 됨	법적으로 묶여있음 마음으로 묶여있음 한지붕 안에 있는 것
활동 후 반응	서로 이어져 있어서 가족은 소중한 존재라고 함.	나는 가족 안에서 소중한 존재라고 생각함
평가	가족이 서로 이어져 있어야하고, 입체적으로 표현해야한다는 미션을 주었을 때, 어떻게 가족을 표현할지 처음에는 힘들어 했음. 활동을 하면서 계속 가족을 생각하게 되고 가족이 서로 이어져야 하는 미션을 수행할 때는 그림 안에서 어떻게 이을지 고민하게 되면서 가족의 필요성과 가족 안에서 나의 존재감과 효능감을 자연스럽게 익히게 되었음.	



<관찰내용>

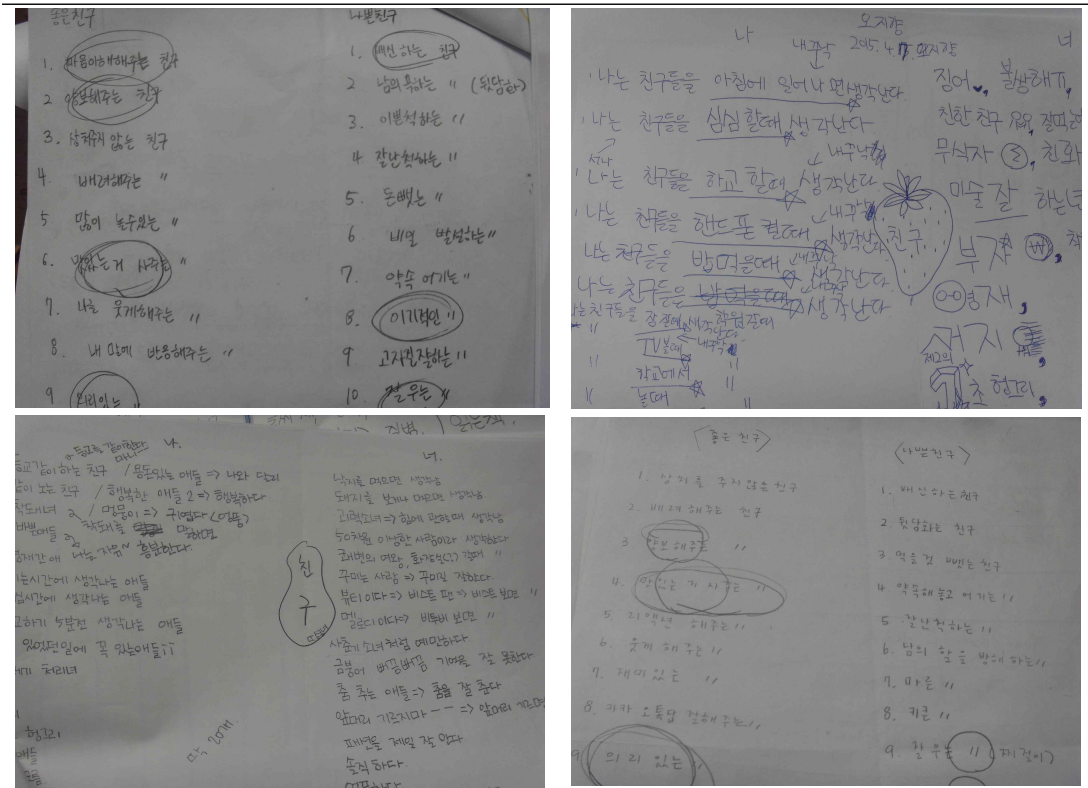
각자 자신의 장점은 무엇인지 알아봤다. 자신이 무엇을 잘하고 앞으로 계속

발전시켜야 할 것들은 무엇인지 활동을 통해 구체적으로 정리했다. 학생들 모두 자신이 잘하는 것들을 A4용지에 순서 없이 나열하고 또 좁혀나가면서 자신이 제일 잘 하는 것을 스스로 찾을 수 있게 하고, 자기 자신만의 동물캐릭터 마스크를 만들었다. 학생들 모두 자신의 역량을 강화시키기 위해 최선을 다해 활동에 참여 했고, 또 자신의 핵심 역량을 알아내고, 향후 발전시켜나갈 방향을 제시할 수 있었다.

[그림 IV-8] 4차시 활동사진과 관찰 내용 - 학습동기

<표 IV-8> 4차시 결과분석

구분 내용	G1	G2
자기탐색	자기 자신에 대한 자랑보다 못하는 것에 대한 이야기를 함	외모에 대한 얘기를 많이 함
나의 재능	잘 모르겠음 그림을 잘 그림(1명만 얘기함)	잘 모르겠음 영어를 잘함(1명만 얘기함)
활동 후 반응	잘하는 것이 많다고 긍정적으로 끊임 없이 얘기함	자신에 대해 좀더 적극적으로 생각하게 되어 좋아함
평가	처음 자신에 대해 서툴게 얘기하더니 활동을 하고 난 후 자신에 대해 구체적으로 뭘 잘하는지, 뭘 하고픈지에 대해 긍정적으로 생각하게 됨. 아울러 자신의 장점을 좀 더 확장시키고 계속 발전시켜나간다는 다짐을 하게 됨.	



<관찰내용>

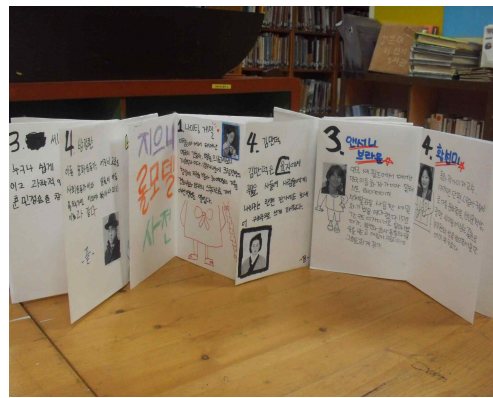
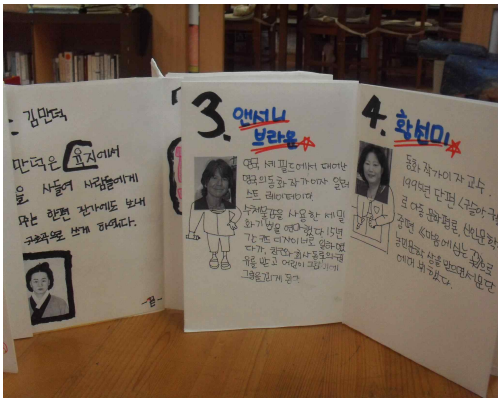
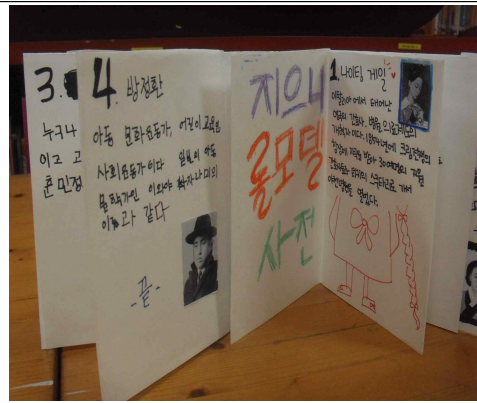
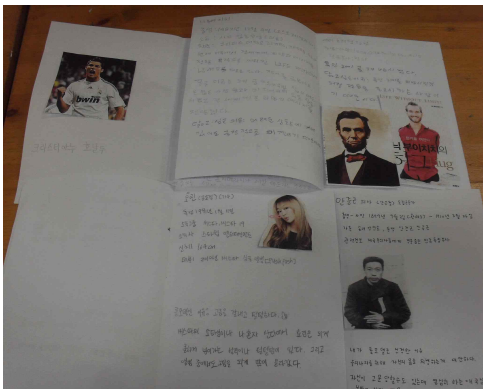
친구란 없어서는 안 될 중요한 사람이다. 학생들 대부분이 친구 때문에 학교를 간다고 답할 정도로 학교에서 친구란 없어서는 안 될 존재이다. 그러나 친구사귀기가 힘들다는 학생 4와 학생8은 활동을 통해 친구사귀기에 자신감을 얻게 되었다. 진정한 친구의 의미를 알아내고, 친구사귀기, 마음나누기, 등 활동을 통해 다 나은 친구관계의 의미를 되새길 수 있었다. 친구란 학습의 동반자라는 새로운 인식을 하게 되었다.

[그림 IV-9] 5차시 활동사진과 관찰 내용 - 학습동기

<표 IV-9> 5차시 결과분석

구분	G1	G2
내용		
친구의 의미	없어서는 안 될 존재라고 꼭 필요하다고 생각함	가족다음으로 소중한
친구와의 관계	대화 상대, 취미활동 같이 하는 사람	대화상대, 운동, 게임할 때 함께 해 줄 사람

구분	G1	G2
내용		
활동 후 반응	친구에게 받는 것보다 줄 수 있는 친구가 되려 함	학교는 친구와의 만남의 장소
평가	친구는 없어서는 안 되는 가족 다음으로 소중한 존재라는 것을 알게 됨. 친구에게 무엇인가를 받기보다, 나눌 수 있는 친구가 되려하고 학교라는 공간은 친구를 위해서도 없어서는 안되는 곳이라는 사실을 깨닫게 됨	



<관찰내용>

학생2, 학생5, 학생6만 자신의 진로를 뚜렷하게 이야기 했다. 그래서 진로와 관련된 롤 모델을 금방 찾을 수 있었고 활동도 빠르게 진행할 수 있었다. 그러나 나머지 학생들은 진로와 관련된 롤모델에 대한 인식이 부족했다. 6학년 팀은 서로 토론과 협의를 통해 자신의 진로와 관련된 롤 모델을 찾아 정리 할 수 있었고, 5학년 팀은 각자 역사 속 인물에서 자신의 진로를 찾았다. 각자 자신의 롤 모델을 찾아보고, 정리하는 활동을 통해 진로에 대한 방향을 잡을 수 있게 되었다.

[그림 IV-10] 6차시 활동사진과 관찰 내용 - 진로성숙도

<표 IV-10> 6차시 결과분석

구분 \ 내용	G1	G2
롤모델의 의미	잘 모르겠음	조금 알고 있음
롤 모델과 진로의 관계	자신의 진로와 관련된 롤모델 잘 모름	진로와 관련된 롤 모델 잘 모름
활동 후 반응	자신의 진로와 관련된 롤 모델을 찾고 적극적으로 활동에 임함. 롤 모델을 닮고 싶은 생각이 강화 됨	롤 모델의 장점을 모두 모아 자신의 것으로 만들려는 의지가 생김
평가	롤 모델의 의미를 이해하고 각자의 롤 모델을 선정하여 자신의 진로와 연관지어 적극적으로 탐색하게 됨. 향후 진로의 방향도 결정하게 됨.	



<관찰내용>

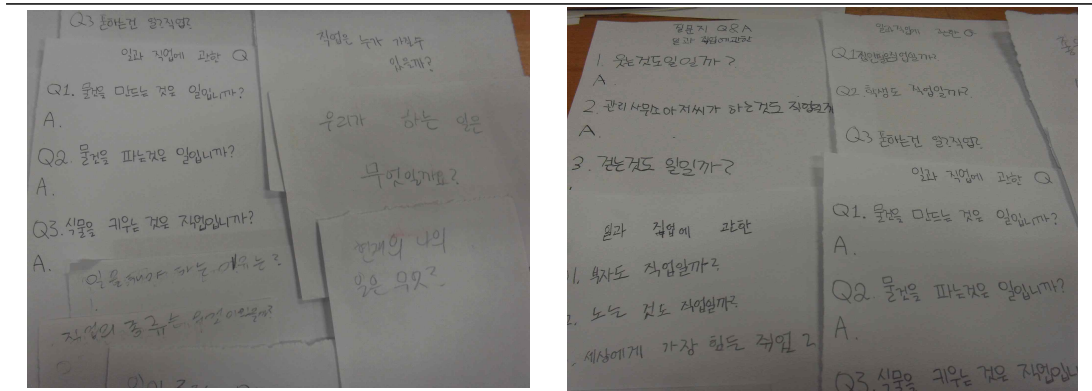
평생도라는 말 자체가 학생들에게는 생소한 어휘였다. 참여한 모든 학생이 평생도의

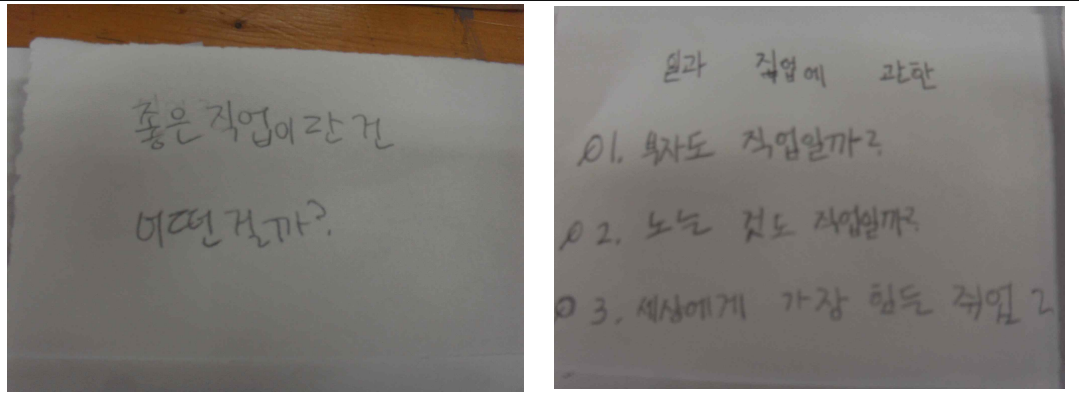
개념을 모르고 있었다. 책을 읽고 주제에 대한 이해를 확장시켰다. 그리고 향후 상위 학교 진학에 대한 설명을 충분히 한 후 학생들에게 평생도를 그리게 했다. 각각 지난 시간 설정한 지로 방향을 생각하며 상위학교를 결정했다. 중학교, 고등학교, 대학교, 직업선택에 이르기까지 어떤 방향으로 자신의 진로를 설정할지 분명한 계획을 세울 수 있었고, 학생들이 역량이 강화되었음을 알 수 있었다.

[그림 IV-11] 7차시 활동사진과 관찰 내용 - 진로성숙도

<표 IV-11> 7차시 결과분석

구분 내용	G1	G2
상위 학교 진학에 대한 이해	정확히는 잘 잘 모름	집 인근 중학교, 고등학교 정도 알고 있음.
평생도에 대한 이해	장래희망은 있으나 진로와 연관 지은 생각이 어렵다.	장래희망과 관련한 진로를 조금 알고 있으나 정확히는 모름
활동 후 반응	자신과 맞는 상위학교와 진로에 대해 적극적으로 생각하게 됨	자신의 진로와 관련해서 상위학교와 꿈을 위한 진로를 계획하게 됨
평가	진로와 연관지은 상위학교(중, 고, 대학)의 개념을 이해하게 되고, 자신의 꿈을 위한 다짐이 강화되었다.	





<관찰내용>

일과 직업에 대한 정의를 토론을 통해 내릴 수 있었다. 학생들 대부분 일과 직업의 모호한 관계를 설명 할 수 있게 되었다. 아울러 일에 대한 중요성과 직업에 관련된 일의 의미를 알게 되었다. 향후 자신의 진로와 관련된 직업과 일에 대한 개념도 성립되었다.

[그림 IV-12] 8차시 활동사진과 관찰 내용 - 진로성숙도

<표 IV-12> 8차시 결과분석

내용 \ 구분	G1	G2
일과 직업의 의미	‘일과 직업은 같다’라고 함	‘일과 직업은 같다’라고 함
직업에 대한 중요성	직업에 대한 막연한 생각을 함	직업에 대한 중요성을 알고 있음
활동 후 반응	일과 직업을 구분하게 됨 자신의 직업에 관심을 갖게 됨	일과 직업을 구분하고, 향후 자신이 선택할 직업에 대해 자신감을 갖게 됨
평가	난상토론을 통해 학생들이 일과 직업을 구분함. 일의 중요성과 직업의 필요성을 깨닫게 되고, 자신이 선택하게 될 직업에 대한 분명한 다짐과 자신감을 갖게 됨	



<관찰내용>

학생들이 알고 있는 직업에 대한 종류가 많지 않았다. 새롭게 생겨나는 직업에 대한 이해도 없었다. 직업카드를 활용해서 직업을 분류하고 각각 성격유형에 맞는 직업을 분류해 보았다. 활동을 통해 학생들은 어떤 성격유형이 어떤 직업에 맞는지 알게 되었고, 또 자신과 관련된 직업을 갖기 위해서 어떤 성향을 강화시키고, 향후 진로와 관련된 어떤 학과를 선택해야하는지에 대해서도 알게 되었다. 아울러 자신의 역량을 강화시키기 위한 다짐도 하였다.

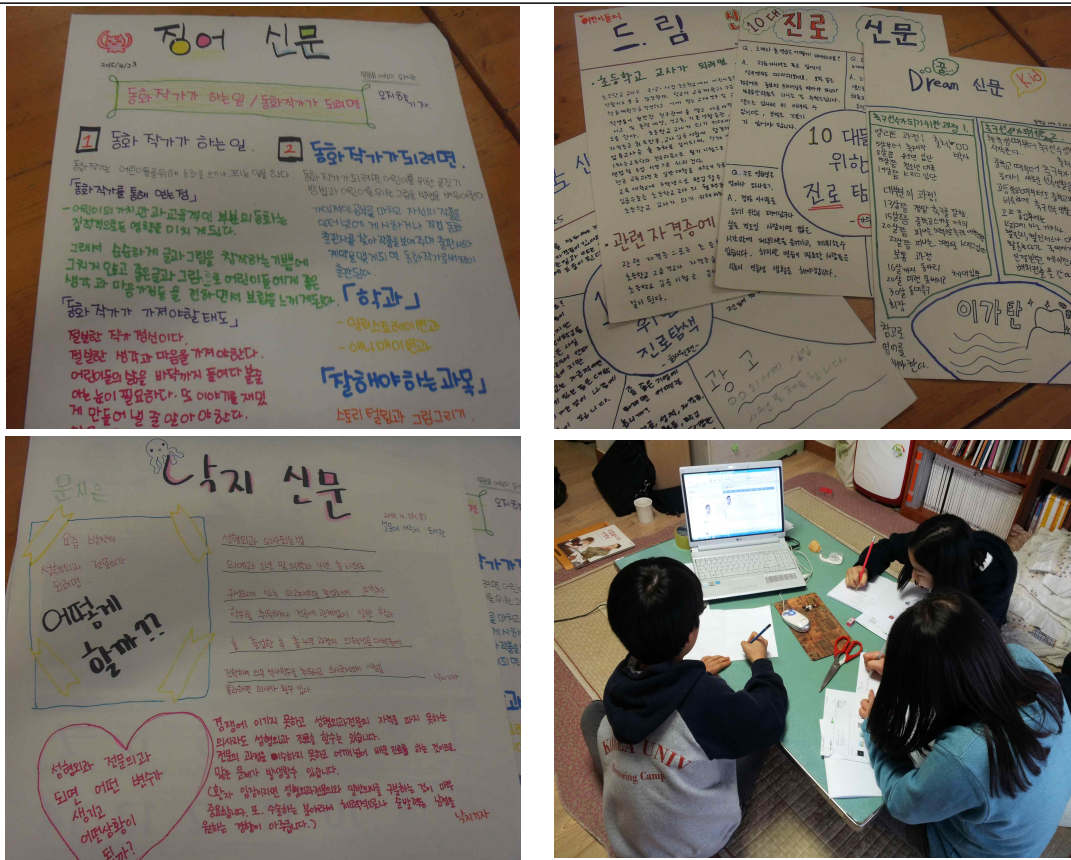
[그림 IV-13] 9차시 활동사진과 관찰 내용 - 진로성숙도

<표 IV-13> 9차시 결과분석

구분 내용	G1	G2
직업의 종류	간단하게 부모님과 학교에서 배운 정도	새로 생겨나는 직업에 관해서도 조금 알고 있음
성향에 따른 직업의 이해	성향을 전혀 모름.	성향에 대해 직감으로 아는 정도



구분	G1	G2
내용		
활동 후 반응	성향에 맞는 직업을 이해하고, 자신이 선택한 직업을 갖기 위해 필요한 조건을 알게 됨	다양한 직업군에 대해 이해하고, 자신의 선택하게 될 직업에 대해 필요한 조건을 알게 됨
평가	과거 없어진 직업과 미래에 새로 생겨나는 직업 등 다양한 직업의 종류에 대해 알게 되고, 자신의 성향에 맞는 직업에 대한 탐색활동을 통해 자신과 맞는 직업을 선택하게 되고, 그 꿈을 이루기 위한 조건을 알게 됨.	



<관찰내용>

직접적인 자신의 진로와 관련된 정보를 수집, 정리하면서 꿈을 이루기 위해서 어떻게 해야 하는지에 대해 구체적으로 알게 되었다. 아울러 현재 위치에서 할 수 있는 일이 무엇인지 어떻게 실천해야 하는지에 대한 의지가 강화되었다. 학생들 대부분이 프로그램이 끝나는 것을 아쉬워하였으며 계속 프로그램을 받기를 원하였다.

그림책을 활용한 수업이 수업목표와 관련하여 어느 정도 도움이 되었는지에 대한 물

음에는 모든 학생이 수업목표를 이해하기에 그림책이라는 매개체가 상당히 많은 도움을 주었고, 독서습관에도 많은 영향을 끼쳤다고 답변했다. 아울러 학교에서도 그림책을 이용한 수업을 받았으면 좋겠다는 이야기도 했다.

[그림 IV-14] 10차시 활동사진과 관찰 내용 - 학습동기

<표 IV-14> 10차시 결과분석

구분 내용	G1	G2
꿈에 대한 구체적인 이해	학생들 거의 구체적인 꿈을 가지고 있음 (한명 제외)	학생들 거의 구체적인 꿈을 가지고 있음(한명 제외)
꿈을 이루기 위한 방법	잘 모름. 꿈을 이루기 위해 해야 할 것들에 대해 설명이 잘 안됨	막연히 꿈을 이루는 길을 말함
활동 후 반응	꿈을 이루기 위한 정확한 진로설정이 가능해짐	꿈을 이루기 위한 방향을 확실히 잡을 수 있음
평가	자신이 선택한 꿈에 대해 정확한 정보와 꿈을 이루기 위해 해야 할 것들에 대한 이해를 높임. 자신의 꿈을 위한 강한 실천의지를 다짐함.	

2) 회기별 사후경험 소감문

각 회기별 사후경험 소감문(G1: 학생1~학생4, G2: 학생5~학생8)을 그림으로 나누어 정리하였다.

학생1:나는 누굴까? 실험대상 3호? 오지향? 오징어? 참 많군. 그래도 나는 괜찮다. 그래도 나는 동생한테 올리비아 친구들한테는 징어, 집에서는 오지향, 그래도 나는 나여서 소중한 고양. 나의 비밀은..... 2년동안 짝사랑한 고양..... 좀 우습지만, 고백해야 하는데..... 하지만 긍정적으로 생각하는 지향이가 돼자!!!

학생2:집에서 나는 잔소리도 받고 혼도나고 사랑도 받는 나! 학교에서는 까불까불거리고 쉬는 시간에 잘 놀고 체육시간을 좋아하는 나(못하지만). 친구들 사이에서는 5차원이고 실험대상이기도 한다. 오늘 이 수업을 하고 나에 대해 더 자세히 알 수 있어 좋았고, 다음 시간이 기대된다.

- 
- 학생3:나는 성형외과 수술하는 쌤(의사)이다. 나중에 꼭 취직해서 내얼굴부터 고치고 지향이, 선아도 고쳐줄꺼..... 안쓰러워서. 5학년 1반이 됐는데 4반되고 싶다. 여자 쌤도 되고 싶었는데, 처음으로 남자쌤을 해 보았다. 남자라 그런지 시크하고 무서웠다. 글구 민영이랑 지향이가 같은 반 되었는데 너무 부러웠는데 지금은 익숙해져서 그닥 그렇다. 민영, 선아, 지향 글구 윤이도 친하게 계속 지내고 싶다.
- 학생4:첫번째, 학교에서 나는 40차원. 애들 없으면 안좋다. 두 번째, 집에서 선아는 고기사랑, 착한 돼지 사랑. 세 번째, 친구사이에서 나는 미꾸라지. 네 번째 나는, 나의 비밀은 변비, 사진찍기 열광팬. 오늘 하루 동안 나는 나를 알게 된 것 같다.
- 학생5:집에서 나는 학교에서 보지 못했던 나의 모습이다. 또 엄마도 가끔 도와주고 숙제하고 엄마 핸드폰으로 인터넷을 본다. 학교에서는 김보현 짝꿍이고 TV맨 앞이다. 쉬는 시간에 거울 앞에 있고 장난으로 논다. 학교에서 급식실에서선 선생님 눈치 보면서 얘기한다. 친구들에게선 웃고, 놀고, 수다 떨고, 재미있게 아이들 얘기 한다. 나는 나를 사랑하고 좋아한다. 내 안에는 내가 모를 내가 있다. body. 나는 나를 잘 모르는 면도 있지만 내가 잘 아는 면이 있다. 나는 나를 사랑하고 소중해 한다.
- 학생6:집에서 나는 그냥 레고 놀이를 하며 누워서 쉬면서 지내면서 먹기만 하고, 학교에서는 집에서의 모습은 안 보이고 친구들과 재미있게 놀고, 점심시간에 제대로 안 들어오면 열차레도 받고, 친구들과하고는 그냥 친구들과 어울리며 재미있게 논다. 그리고 나서 집에 온다. 비밀! 나는 학원 다니기가 싫다. 나는 놀고 싶다. 나는 나를 좋아 한다.
- 학생7:집에서 나는 오빠의 동생, 엄마, 아빠의 딸이다. 나는 집에서 컴퓨터하고, TV 보고, 숙제하고 휴대폰하고 등등 여러 가지를 한다. 심심하면 똥굴거리다가 또 심심하면 낙서하거나 취미생활인 네일아트나 미니어쳐를 만든다. 학교에서 나는 선생님, 반 친구들과 함께 공부하고 논다. 그리고 나는 오혁재의 짝꿍이다. 친구들과하고서의 나는 시끄럽고 수다를 많이 떠는 사람이다. 친구들끼리 장난하고 노래하고 춤추고 논다. 내 안에 나는 생각이 아주 많다. 학교에서 있었던 일, 연예인 생각, 친구 생각, 노는 생각, 등 되게 많이 있다. 또 시간 몇시에 뭘하고 그런 생각이 있다. 내 안의 나에 대해 비밀은 비밀~ . 나는 나 자신을 사랑한다.
- 학생8:집에서 나는 똥굴거리다가 배가 고파지면 기어가서 과자를 먹으면서 TV를 본다. 학교에서 나는 친구들과 놀다 수업시간에 졸다가 쉬는 시간을 기다린다. 그러다가 쉬는 시간이 되면 친구들과 논다. 친구들과 있을 때는 돌아다니면서 농구하다가 축구하다가 그냥 앉아서 논다. 내 안에 나는 공부하라고 하면 준다. 그래도 나는 나를 사랑한다.
- 

[그림 IV-15] 1회기 경험 소감문

---

학생1:나는 패션, 키, 머리카기, 얼굴, 피부, 발냄새, 발크기, 시력, 옷사이즈가 바뀌었고, 점과 여드름이 생겼다. 나는 인터넷카페 생각과 친구 놀릴 생각을 한다. 그리고 드라마 피노키오 생각을 한다. 나는 에이핑크, 걸스데이, 아이유, 이유비 같은 연예인 생각을 많이 한다. 그래서 친구들은 나를 이상하게 생각하고, 가족들도 나를 이상하게 생각한다. 그래도 나는 나 자신을 자랑스럽다고 생각한다.

학생2:오늘 수업에서 변신(겉모습, 속모습)을 다시 봤다. 나의 어릴적 사진을 보며 내가 변한 것을 알고, 마인드맵과 겉모습, 속모습 단어쓰기로 나 자신에 대한 이야기를 알았다. 그리고 앞으로 10년, 20년 뒤에는 나의 외모, 성격, 좋아하는 것, 싫어하는 것 등이 바뀔 것이다. 오늘도 넘어져서 다쳐서 나의 건강상태가 바뀌었다. 그리고 건강상태가 변해서 학원도 가지 않았다. 그리고 미래에 나는 더 변신을 해 지금보다 더 멋진 '내'가 되고 싶다.

학생3:나는 예전과 많이 달라졌다. 성격, 키, 몸무게, 먹는 양, 건강, 체력, 지식, 나이 등 변하였다. 내가 체격 쪽으로 크면 나의 가족은 신기해하고 감탄하였다. 지식 쪽으로 더 알게 되면 뿌듯해 하기도 한다. 하지만 나의 변화를 하루아침에 알진 못한다. 나는 미래에 키도 크고 날씬하고 싶다. 그리고 변한 나를 지금 알아보니 이렇게 많은 줄 몰랐다.

학생4:나는 오늘 변신이란 것에 조금 더 알게 되었다. 변신이라는 것은 나의 어릴적과 지금을 보면 변한 것을 알 수 있다. 그런 의미를 알았다. '변신'이라는 책을 봤는데 그 책 또한 또 다른 깊은 의미가 있던 것 같다. 절친인 마이클만이 그레고리의 변한 모습을 알았다. 조금의 관심보다 더 적극적으로 상대방을 바라보는 게 좋을 것 같다는 생각을 해 보았다. 앞으로 미래에는 다이어트, 꼭 성공하고, 내가 원하는 꿈을 이루고 싶다. 앞으로 흥미를 잃었던 것에 조금 더 흥미를 가지고 더 관심을 써 보는 게 좋을 것 같다.

학생5:나는 변한 걸 알았다. 겉모습에 변한 건 키, 몸무게, 헤어스타일, 점 생김, 패션 스타일, 사는 집, 친구, 나이이다. 변한게 참 많은 것 같다. 의미가 깊은 것 같다. 속모습에 변한 건 속기능, 좋아한 것, 싫어 한 것, 사춘기, 건강, 패션, 지식, 먹는 양, 읽는 책, 용기, 질병, 유머 그리고 가장 변한 건 먹는 양, 키이다. 나중에는 키가 150이 되고 싶다. 내 가족들은 알아보지 못한다. 나를 잘 알아주는 사람은 친구들이다. 조금 더 바뀌 볼까?

학생6:바디워시가 변해서 바디워시 향기가 달라졌다. 패션이 어릴땐 좀 촌스러워졌는데 지금은 패션이 그나마 만족한다. 옛날에 다리크기가 작았는데, 지금은 커졌다. 신발크기가 어릴 때 크기보다 커졌다. 또 옛날에는 여드름이 없었는데, 지금은 여드름이 생겼다. 그래서 좀 관리를 하고 있고 키는 옛날보다 훨씬 더 100cm,120,140cm 이렇게 컸다. 그리고 속모습은 오늘 뭐 입을지에 대한 패션, EXO 생일 생각을 요즘하고 있다. 새해에는 뭘 할 것인지, 목표가 뭔지, 드라마 이제 뭐할 건지, 또 펜만 보면 '저거 사고 싶다' 생각이 든다. 속모습을 써 보니까 내가 생각을 좀더 해야겠다 생각 했다. 가족들은 나를 '나도 어렸을 때 이랬나?' 생각할 것 같다. 나는 나를 좋아한다.

---

---

학생7:겉모습은 귀가 쭈글쭈글해지고 눈 옆에 점이 나고 안경도 쓰게 됐다. 키가 조금 컸고, 얼굴에 뽀루지가 났다. 신발사이즈도 커졌다. 손크기도 달라졌다. 속모습은 짜증이 많이 나고 WWe를 좋아하고 운동을 좋아하게 됐다. 집에서는 웃지 못하고 매일 돈 생각하고 책 생각은 조금하고 학원 안가고 놀고싶다는 생각을 한다. 그리고 먹을 것도 먹고 싶다. 새해엔 할아버지, 할머니가 세뱃돈 많이 주시고, 더 많이 놀고 싶다. 또, 어른이 되기가 싫다. 가족들은 바뀐 내 모습을 보고도 별로 내색도 안하는 것 같다. 그러나 나는 현재 나 자신에게 만족스럽다.

학생8:손 크기가 커졌다. 패션이 옷을 잘 못 입었는데 신경써서 입고 있다. 옷사이즈가 130에서 요즘에 150~160을 입는다. 키가 130정도에서 지금은 키가 143정도가 되었다. 얼굴이 하얗고 깨끗하지만 뽀루지가 난다. 신발사이즈가 210에서 220~230정도로 커졌다. 머리스타일은 긴머리에서 단발로 잘랐다. 속마음은 원래는 별 생각없었는데 요즘에 컴퓨터에서 하는 네이버 카페 생각이 늘었다. 그리고 SNS 생각도 늘었다. 설날이 다가오니까 세뱃돈 생각도 든다. 배고프면 뭐 먹을지 생각도 난다. 내일 뭐 입을지 생각도 든다. 드라마 뒷이야기가 어떻게 될지 궁금하고 연예인 생각도 늘었다. 나의 변한 모습에 가족들은 별 생각이 없다. 그 대신 오빠는 웃는다. 나는 머리가 복잡할 때도 있고 좋을 때도 있다. 그래서 나는 나 자신이 자랑스럽다.

---

#### [그림 IV-16] 2회기 경험 소감문

---

학생1:오늘은 가족에 관한 서로다른 두 책을 읽고 가족을 이은 서 있는 가족을 그렸다. 그래서 더더욱 힘들었지만 가족의 소중함을 알았다. 그리고 가족은 무엇일까? 내가 생각 한 가족이란 어쩔 수 없는 운명의 끈이라고 생각한다. 엄마, 아빠가 결혼하여 나와 동생을 낳아서 서로 가정을 이루어 한 집에서 살고 있으니 어쩔 수 없는 운명의 끈이라고 생각한다. 하지만 그래서 가족이 더욱 더 소중한 존재인 것을 알았고 가족에게 못 해주면 안되겠다고 생각했다.

학생2:오늘은 가족에 대해서 알아보다 나는 가족이란 어찌됐든 이어지는 것이고 정은 나누는 것이라고 생각한다. 우리 가족은 엄마, 아빠, 나이다. 나도 동생이 생겼으면 좋겠다. 하지만 우리 지금 현재 가족도 너무 좋았다. 오늘 내가 알게 된 가족은 한 집에서 화목하게 사는 가족이라고 생각한다. 그리고 앞으로 화목하려고 노력할 것이다.

학생3:‘가족’이란 것에 상상해 본 적이 그닥 없었던 것 같은데 알고 보면 내 곁에 늘 항상 있고, 그래서 더더욱 없어선 안 되는 존재 같다. 그림을 그릴 때 이르는 게 너무 힘들고 그리는 것도 힘들고, 수도 많고, 특징을 모르는 원수 1명이 있어서 힘들었는데 그리면서도 우리가족은 이래서 더 그렇고 더 좋은 것

---

---

이라는 것을 알게 됐다. 우리가족이라는 것에 조금 더 관심을 갖고 조금 더 상상해 보아야겠다. 가족이란 옆에 없으면 안 되는 것 같다.

학생4:오늘은 가족은 어떤 것인가를 배웠다. 가족이란 내 세상에서 가장 아름다운 것이라는 생각이 들었다. 그러기만하면 가족은 이어지는 거야라는 기분이 들었다. 가족이 싸우든 가족은 이어지는 거랜요. 그래도 싸우지는 말아야지. 그래서 나는 가족이랑 이어지고 싶다. 싸우지 않고 행복하게..... 몇 년이 더 남았겠지만, 나는 노력할거다. 이어질 때까지..... 빠땡!

학생5:우리가족은 엄마, 오빠, 아빠, 나입니다. 엄마는 나, 오빠에게 관심이 많고 요리를 하십니다. 아빠는 나, 오빠를 위해 일을 열심히 하시는 것 같습니다. 오빠는 내가 짜증 날 때도 있는 것 같지만 나랑 놀때 재밌어 하는 거 같다. 오빠는 내가 막 소리지르고 이상한 짓 하면 어이없게 웃지만 그래도 좋아하는 것 같다. 나는 아빠가 잔소리하고 엄마가 잔소리 해도 참아져진다. 나는 우리 가족을 떠나면 안 될 존재 같다. 물론 떠나지만.

학생6:우리 가족중에는 아빠는 아침에 8시 30분에 직장으로 출근하시고 우리엄마는 아침 9시에 직장에 나가신다. 우리형도 9시에 학원을 간다. 나도 아침에 8시 30분이나 9시에 축구나 영어에 간다. 우리엄마는 나를 아주 좋아하시는 것 같고 아빠와 엄마도 서로 많이 좋아하시는 것 같다. 형도 나와 아주 친하다. 나도 엄마와 아빠와 형을 많이 좋아한다. 가족 안에서 나는 소중한 존재인 것 같다.

학생7:우리가족은 아빠, 엄마, 오빠, 나로 4명이다. 오빠는 나를 싫어할 때도 있고 좋아 할 때도 있다. 나도 그렇다. 엄마와 아빠는 싸웠을 때는 나와 오빠가 너무 답답해한다. 왜냐면 엄마와 아빠가 너무 말이 없기 때문이다. 엄마는 나한테 잘 챙겨주고 칭찬해주시면 기분이 아주 좋지만 잔소리 하시면 기분이 나쁘다. 오빠는 아빠가 나한테 말고 오빠에게만 심부름 시킬 때 기분 나빠하는 것 같다. 그래서 내가 하려고 해도 아빠는 오빠만 시킨다. 하지만 지금 4명이 서로 사이가 좋다. 나는 우리 가족이 화목하다고 생각한다. 그리고 나는 가족 안에서 막내딸, 소중한 존재라고 생각한다.

학생8:우리가족은 엄마, 아빠, 형, 나로 총 4명이다. 우리가족은 나를 소중히 생각한다. 나는 엄마를 착하고 유쾌하신 것 같다고 생각한다. 나는 아빠를 든든하고 멋있으시다고 생각한다. 그리고 나는 형은 나를 잘 챙겨주고 착하고 공부를 잘 한다. 나는 가족이 매우 소중하고 떨어지면 안 되는 관계라고 생각한다. 가족 안에서 나는 어떨 때는 화도 내지만 나를 착하다.

---

[그림 IV-17] 3회기 경험 소감문

- 
- 학생1: 오늘 내 그릇에는 무엇이 담겼을까? 나는 잘 먹는 것, 친화력, 그림을 잘 그리는 것 등이 담긴 것 같다. 그래서 나는 ‘잘’먹는 코끼리를 선택하였다. 나는 그게 마음에 든다. 오늘 내 그릇을 되돌아보니 내 그릇이 별로 없는 것 같다. 그래서 나는 그릇에 더 많이 쌓였으면 좋겠다는 생각을 했다. 앞으로 장점을 늘리려고 노력해야겠다.
- 학생2: 나의 마스크는 치킨마스크다. 그 이유는 성실하기 때문이다. 앞으로 나의 재능을 더 알아보도록 노력하겠다. 그리고 나의 재능을 좀 더 알 수 있어 좋았다. 그리고 나는 바느질도 잘하고 성실하기 때문에 치킨 마스크를 선택하였다. 그리고 남들보다 더 많은 재능을 찾을 거다. 그리고 그 많은 재능을 얻기 위하여 노력을 할 것이다. 그리고 치킨마스크를 잘 만들 수 있어 좋았다.
- 학생3: 오늘 내가 안 생각했던 상상들을 많이 상상했다. 내 그릇에 담긴, 나의 장점이 이런 것(?)이라는 것을 깨달았다. 나에게 더 생각해 보니 장점이 더 많아진 것 같다. 마스크도 만들고 나를 닮고 나의 개성을 닮은 동물을 찾아보니 꽤 인기도 있었던 것 같다. 바느질도 배우고 여러 가지를 알았다. 나는 돼지를 닮았던 것도 느꼈다. 옛날에 돼지란 말이 기분 나았는데 의외로 괜찮아졌다.
- 학생4: 나는 오늘 내 그릇에 담긴 걸 찾았다. 평소에는 ‘나는 재능이 있다’라고 생각했으나 정작 내 재능을 말하라 하면 말하지 못했다. 그런데 나의 재능을 고민고민하였다. 그러다 친화력, 달리기, 말하는 것을 찾아냈다. 나는 친화력을 선택했다. 그리고 강아지 마스크를 만들었다. 왜냐하면 강아지는 친화력이 좋다. 이제 내 재능을 기억할 것이다. 내 그릇에는 친. 화. 력이란 재능이 꼭 찬 것 같다. 친화력이란 재능을 마음껏 펼쳐야겠다. 친화력을 선택하니 이제까지 ‘친화력이 있었는가’를 생각했다. 많은 것 같았다. 그래서 조금 뿌듯해지는 느낌이었다. 친화력을 살리기 위해 더욱 더 노력해야겠다.
- 학생5: 나는 요리, 글씨, 바느질, 홀라후프, 먹는 거를 잘 한다. 요리는 이 나이 정도 되면 라면정도하면 잘 하는 거다. 글씨는 내가 대충 쓸 때는 잘 못 쓰는데 예쁘게 쓰면 잘 쓴다. 바느질은 학교에서 잘하는 것 같다. 먹는 거는 내 그릇에 담긴 재능 중에 잘 하는 것 같다. 내 그릇에 담긴 재능을 볼 수 있어서 좋았다.
- 학생6: 내 그릇에 담긴 재능에는 축구, 놀기, 멀리뛰기, 달리기, 머리박치기, 홀라후프, 나무타기, 그림그리기, 만들기, 바느질등이 들어있다. 내가 잘 하는 것들은 이곳 위에 나와 있다. 만들기랑, 바느질, 그림그리기도 나의 재능이다. 그래서 나는 이런 재능들을 더 열심히 키우겠다. 또 나를 자랑스럽게 여기겠다.
- 학생7: 내 그릇에 담긴 재능에는 춤추기, 노래부르기, 네일아트하기, 미니어쳐만들기등이 있다. 내 꿈은 가수인데 춤을 잘 추고 노래 부르는 게 재능이어야 한다고 생각한다. 그리고 취미는 네일아트를 하고, 미니어쳐 만드는건데, 이 취미가 잘하는 재능 같다. 그래서 내 그릇에 담긴 재능은 춤추고 노래하고 미니어쳐 만들고 네일아트 하는 거라고 생각한다.
- 학생8: 나는 영어, 수학, 국어, 사회, 과학 같은 공부를 잘한다. 나는 배드맨턴, 줄넘기, 스키타기, 스노보드타기, 인라인타기, 자전거타기등 운동에도 재능이 있다. 내 재능 그릇에는 프라모델 만들기 같은 만드는 것도 있다. 그래서 나는 종종 칭
-

---

찬을 받는다. 나는 나를 자랑스럽게 여긴다.

---

[그림 IV-18] 4회기 경험 소감문

- 학생1:내가 생각하는 친구는 힘들 때 같이 있어 주고, 잘 놀아주고, 내가 친구인 것을 자랑스럽게 생각하고, 나를 잘 도와주고, 등등등..... 어쨌든 친구는 친구사이에 틈이 생기지 않고 우정이 끈끈한 그런 친구가 진정한 친구이다. 또 나와 잘 통하지 않아도 절대로 헤어질 수 없는 친구, 나와 가는 길이 달라도 어른이 돼서도 잘 도와주는 친구, 그런 친구가 진정한 친구라고 생각한다. 무엇보다 생각나는 친구는 선아, 민영, 지은, 지연인 같다. 이 네 명의 친구들은 나에게 진정한 친구인 것 같다. 앞으로 친구사이 틈이 생기지 않게 해야 징!
- 학생2:나는 오늘 친구에 대해서 배웠다. 책을 2권 읽었는데, 너무 완벽한 사람은 친구가 많이 있으면 친구가 많이 없다는 걸 알게 되었다. 그리고 지은, 선아, 지향 이랑 학교 중에 그나마 친한 친구인데 친구의 우정간을 조금 더 채우고 싶었고 오늘 지향을 통하여 내가 성실하다는 것을 알았고 친구에 대해서 조금 더 자세히 잘 알 수 있어서 좋았다. 재미있었다.
- 학생3:‘친구란’이라는 주제에 대해 생각했다. ‘친구’에 대해 생각해 본 적은 있지만 기억이 안 난다. 민영이는 등꼴길 친구, 소나는 뷰티, 지향이는 다이어트..... 각자 공감되는 게 있다. 친구란, 정말 중~요하다. 없으면 외롭고 힘들고 혼자인 느낌도 들고 그럴 것 같다. 친구란? 외롭지 않게 해 준다. 같이 놀아준다. 친구란? 가끔은 싸우기도 하고, 나쁜 관계가 될 수 있다. 하지만 이번 수업으로 조금 더 단점보다는 장점으로 보려 한다. 친구에게 더 잘해주려 한다. 내 성격인 냉정한 그런 것보다도 더 따뜻한 성격으로 바꾸려 한다. 더 노력할 것!
- 학생4:나는 오늘 친구에 대하여 배웠다. 나는 친구를 재미있고, 통하고, 나를 생각하는 친구들이라고 생각한다. 그래서 친구가 더 소중하게 느껴진다. 그래서 친구는? 바로 지은이! 우리 지은이 파이팅! 영원하자!
- 학생5:나한테 친구는 소중하다. 내가 슬프거나 힘들 때 물론 가족도 있지만, 친구도 옆에 있는 것 같다. 친구는 나와 노는 존재도 있지만 슬픔도 기쁨도 나눌 수 있는 존재이다. 친구랑 방과 후도 같이 가고 끝날 때(하교) 놀고 그런게 너무 좋은 것 같다. 나한테 베프는 허선영, 김보현, 부신영등이 있다. 친구랑 학교에서 공기도 하고 끝나고 과자, 뭐 놀러도 다니고 분식집 가서 뒷담도 하고 수도도 떠는 게 친구인 것 같다. 친구가 없었다면 재미도 없고 사는 게 재미가 없을 것 같다. 학교와 친구의 관계는 만남의 공터.
- 학생6:나한테 친구란 소중하고 중요한 존재다. 내가 힘들 때 이끌어주고 놀기 때문이다. 내 베스트 프렌드는 오유나, 서혜연, 김서현, 윤희수이다. 유나와는 집에서 놀 때가 많다. 유나 엄마가 돌아다니는 걸 싫어하시기 때문이다. 서현이와는
-



---

같이 떡볶이도 먹고 수다도 떠들다. 혜연이와는 연예인 동영상을 같이 보고 수다 떨고 공기도 한다. 희수와는 수다 떨고 같이 노래방도 가고 떡볶이도 먹으며 다닌다. 이 베프들과는 따로 연락하고 자주 만나서 논다. 다른 친구들도 있지만, 다른 친구들은 학교에서 많이 놀지 따로 만나서는 거의 안 논다. 친구를 가장 많이 만날 수 있는 곳은 학교라고 생각한다. 그래서 학교도 친구와 같은 소중한 존재라고 생각한다.

학생8:나에게 친구란 서로 장난도 치고, 같이 놀고, 게임도 같이하고, 뒷담화도 같이 까는 소중한 존재이다. 없으면 안 될 존재이다. 특히 나와 가장 친한 친구인 태호는 서로 싸우기도 하지만 영화도 같이 보고, 떡볶이도 같이 먹고, 축구, 농구도 같이 한다. 나는 친구는 뭘해야 뭘 수 없는 사이인 것 같다. 학교는 친구도 만날 수도 있고, 놀 수 있는 좋은 곳인 것 같다.

---

#### [그림 IV-19] 5회기 경험 소감문

---

학생1:나의 롤 모델은 레오나르도다빈치, 링컨, 앤서니브라운, 황선미이다. 이분들은 나의 꿈에 도움을 주셨고, 나의 꿈을 향해 한발짝 나갈 수 있었다. 앞으로는 내 꿈을 하찮게 여기지 않고 자신감을 가지며 나아가야겠다. 파이팅!

학생2:나의 롤 모델은 세종대와, 방정환, 김구, 이항등등 역사 인물이다. 백성을 생각하고 불편한 점도 있고 다른 사람들에게 지적질을 받지만 그래도 꿋꿋이 해결하고 공부하고 아이들을 배려하는 좋은 선생님들이다. 나도 이제부터 그렇게 되도록 더 노력하고 싶다.

학생3:오늘 '나의 롤 모델'이란 주제에 대해 배우고 알았다. 나의 롤 모델은 많다. 일단 내가 생각해도 꿈이 많은 것 같다. 그래서 롤 모델이 많은 것 같았다. 댄서, 가수, 헤어, 뷰티 등 화장이나 머리 묶는 사람(미용사), 아나운서, 성형외과 의사, 화가, 교사, 보육교사, 주부(?) 등등이 있다. 앞으로 이 꿈에 더 다가가기 위해 롤모델에 대해 더 많이 알고 더 많이 배워가려한다. 핫팅!

학생4:나의 롤 모델은 세종대왕, 김구, 방정환, 김만덕이다. 이 중에서 세종대왕님이 짱이다. 내 꿈이 선생님인데 한글을 만드신 것도 있고 한글로 우리가 공부하니 더 좋다. 꿈이 선생님만 있는 건 아니지만, 나의 롤 모델은 세종대왕이다. 이제부터는 노력하고 세종대왕님을 섬겨야겠다.

학생5:나의 롤 모델은 여러명이다. 롤 모델을 합친 내 모습은 정말 기대되고 재미있을 것 같다. 일단 다 합친 내 모습은 리더십 있고, 노래 잘 부르고 예쁘고 연기도 잘 할 것이다. 또 다른 사람들 보다 머리가 비상하고 모두가 모르는 걸 알아 낼 것이다. 그림도 잘 그릴 것이다. 우리나라를 위해 하는 애국심이 많다. 물론 이렇게 하려면 많은 노력과 유연성을 기를려면 연습, 스트레칭, 공부등 많은 노력이 필요하다. 이런 모습이 될 수도 있다. 이런 모습이 되면 행복할 것 같다.

---

---

학생6:하루에 10시간 넘게 연습하고 매일 축구영상을 보고 그걸 따라한다. 매일 밥먹고 잠자는 시간과 3시간만 놀고 나머지는 막는 연습과 트레핑연습을 한다. 매일매일 연습하고 돈도 벌고 이 사람들(롤 모델)의 연봉만큼 돈을 번다. 그래서 이 사람들 만큼 축구를 잘하고 또 커서 유명한 축구선수가 돼야한다.

학생7:나는 예능감 넘치고 이쁘고 노래잘하고, 연기 잘하고 춤을 잘 추는 것이다. 연기를 잘 하려면 드라마 같은 걸 보고 연기 연습한다. 춤 잘 추려면 노래에 맞춰 춤 연습한다. 그리고 유연성을 기른다. 롤 모델을 닮고 가수가 되는 과정은 어렵고 힘들다고 생각 한다. 그래서 더 열심히 노력해야겠다. 정말 이런 모습이 된 나는 재밌고 행복할 것 같다. 만약 가수 연습생이 됐다면 거의 하루 종일 춤추고 노래할 것 같다.

학생8:롤 모델의 장점을 합친 나의 모습은 어려운 상황에 처해 있어도 긍정적으로 이겨내며 평등을 중요시 할 것이다. 그리고 나는 용감하고 애국심이 많으며 남에게 기부하며 남을 위한 인생을 살 것이다. 나는 이 사람들을 닮기 위해서 항상 긍정적인 생각을 가지고, 애국심을 키우기 위한 노력을 하고, 돈을 많이 벌어야겠다.

---

#### [그림 IV-20] 6회기 경험 소감문

---

학생1:나는 작가가 될려고 열심히 노력해도 안 되는 있고 포기하면 안된다는 걸 알았다. 또 노력도 해야 하는 걸 알았다. 앞으로 꿈을 위해 열심히 나아가야지!

학생2:나는 평생 동안 3명을 낳고 교육대학에 들어가서 선생님이라는 직업을 찾아서 열심히 하고 싶었다. 이것을 상상하니까 기분이 좋다.

학생3:확실하진 않지만 이런 꿈을 가지고 중요한 목표가 생긴 것 같아 좋다. 성형외과 의사가 되려면 이렇게 해야 하는 것을 알았다. 이 꿈을 조금이라도 더 간직하고 이루기 위해 노력하고 싶다.

학생4:나의 평생도를 하면서 생각해 보았다. 열심히 노력해서 꿈을 이루어야겠다. 꿈을 이루는 데는 가족, 친구, 내 도움자들이 너무 기쁘다.

학생5:나의 미래 모습과 과거의 모습을 살펴보았다. 나는 집과 가까운 노형중과 제주여고에 갔다. 평생도를 만들며 대학교에 대해 생각도 해보고 꿈이 더 커졌다.

학생6:평생도를 만들면서 내 꿈을 다시 생각 할 수 있고 의지가 생겨서 좋았다.

학생7:평생도를 만들면서, 우리집에서 가까운 제주여중과 중앙여고를 가고 싶어졌다. 엄마가 이쁘다던 중앙여고 체크무늬 교복치마도 입고 싶다. 또 제주여중에서 우리동네 친구를 사귀고 싶고(이사갔으니까), 그리고 진짜 가수가 되고 싶다. 정말 유명하고 인기 많은 가수가.....

학생8:평생도를 만들면서 과거를 돌아보고 미래에 할 일과 목표가 생겨서 좋은 것 같다.

---

#### [그림 IV-21] 7회기 경험 소감문

- 
- 학생1: 일은 소득을 버는 것이나 직업은 돈과 소득을 둘 다 벌 수 있다는 걸 알았다. 덕분에 일과 직업에 대한 궁금증도 풀었다. 웃는 것도 일이란 것을 알았고, 세상에는 힘든 직업이 많다는 것을 알았다. 또 학생도 일이라는 것이라는 것도 알았다. 다음엔 더욱 멋진 일과 멋진 직업을 가지고 싶다.
- 학생2: 오늘 일과 직업에 차이점을 알았다. 직업은 소득을 얻는다. 소득 중 돈을 받고 보람을 느낀다. 일은 소득은 있지만 돈을 받지 않을 수도 있다. 나는 학생이라는 직업을 가지고 있다. 내가 가지고 있는 직업은 마음에 들지 않는다.
- 학생3: 일과 직업에 관한 것에 대해 배웠다. 일은 직업처럼 소득이 있기도 하다. 근태 직업은 원래 있었던, 정해져 있는 것이다. 반면 일은 과자 사는 것, 다이어트, 그림그리기, 학원가기 등등이 있다. 전에는 확신하지 못했는데 이제는 일과 직업에 대해 물으면 대답할 수 있을 것 같다.
- 학생4: 일과 직업에 관한 것에 대하여 배웠다. 일이란, 소득이 있다 하지만 돈은 아니고 즐거움, 지식등이고, 직업이란, 소득이 있고 소득이 '돈'이다. 대표적인 학생의 일은 학원가기, 먹는 거 등등이다. 일과 직업에 대해서 확실하게 구분하고 알게 된 듯하다.
- 학생6: 일은 하고 싶은 것과 쉽게 구할 수 있는 일이고 일은 움직이는 모든 일을 일이라고 할 수 있다. 직업은 돈을 받고 일을 하는 사람이고, 정해진 일을 하는 것이다. 그리고 직업이 있으면 돈이 생긴다. 일과 직업의 차이점은 일은 아무리 열심히 움직여도 하고 싶은 것이니까 돈이 생기지 않지만, 직업은 움직이고 열심히 생각해서 돈을 받는다. 일을 꼭 해야 하는 것이 아니고 직업은 꼭 해야 하는 것인 것 같다.
- 학생7: 내가 생각하기엔 일은 하고 싶은 것, 쉽게 구할 수 있는 것, 움직이는 모든 것이라고 생각한다. 직업은 정해진 일을 하는 것, 돈을 받고 일을 하는 것이라고 생각한다. 지금 나이엔 직업을 갖긴 어렵지만 하는 일은 많다. 숙제하고 먹고 친구들과 노는 일이다. 그리고 커서 댄스가수라는 직업을 가지고 싶다. 가수가 된다면 노래하고 춤추고 스케줄을 마치는 게 일이라고 생각한다. 지금부터 내가 하고 싶은 직업을 가질 수 있게 춤 연습하고, 노래도 연습해야겠다.
- 학생8: 일은 하고 싶은 것, 쉽게 구하는 것, 움직이는 모든 것이고 직업은 정해진 일을 많이 하면 돈을 버는 것이다. 나의 장래희망인 직장인은 직업이고 문서를 작성하거나 아이디어를 내는 것이 일이다. 나는 직업을 가져서 일을 꼭 해야한다고 생각한다. 왜냐하면 돈과 권력이 생겨서 행복하고, 여유롭게 살 수 있기 때문이다.
- 

[그림 IV-22] 8회기 경험 소감문

- 
- 학생1:오늘을 직업분류를 했다. 나는 행동, 규범, 탐구, 이상 능력 중에 탐구를 찾았다. 이상 능력의 직업, 개그맨등이 많을 것 같았는데, 탐구와 관련된 수의사, 작가 등이 많고 세상에는 직업도 수없이 많이 있을 것 같다는 생각이 들었다. 나는 작가가 꿈인데 창의력, 상상력, 자세히 보는 능력을 키워야겠다.
- 학생2:나는 오늘 성향에 대해서 알아보았고, 그 성향에 맞는 직업을 알았다. 성향에는 행동, 규범, 탐구, 이상이 있는데, 가수는 행동, 변호사는 규범, 수의사는 탐구, 이상은 상담사라는 직업이다. 나는 규범이다. 규범 직업 중 초등학교 교사가 있어서 나는 그것을 이루기 위해 착한마음, 리더십, 인성, 책임감을 갖도록 하겠다.
- 학생3:나는 행동형 직업에 대해 쓰고 배웠는데, 행동형 직업도 의외로 많은 직업이 있었다. 내가 원하는 직업도 있어서 기분 좋기도 했다. 헤어미용 디자이너라는 꿈이 있었기도 했는데 행동형 직업에 있어 기분 좋았다. 그 직업을 하려면 손재능과 순발력이 있어야 되는 것을 알았고 그 꿈도 함께 키워나갈 것이다.
- 학생4:나는 직업에 대하여 쓰고 하는 일 적성 등을 배웠다. 나는 이상(소통)이었는데, 나의 직업은 엄청 많았다. 내가 원하는 초등학교 교사는 없었지만 중학교 교사는 알아볼 수 있었다. 난 이제 교사에 대한 의사소통 능력, 리더십, 판단, 사고력에 대한 생각을 키워야겠다.
- 학생5:다양한 직업을 배웠다. 나는 이상적인 직업을 알아 봤는데, 간병인, 텔레마케터 등 여러 가지 직업이 많은 것 같다. 나는 초등학교 교사가 꿈인데 이상적인 쪽에 속해 있었다. 미래와 과거에는 우리가 모르는 직업들이 있을 것이다. 미래에는 인간만 할 수 있는 직업이 많이 생길 것이다. 초등학교 교사는 전문적인 지식이 필요하고 사회적인 것과 친구들과의 우정관계를 가르쳐줘야 한다. 현재보다 더 노력 할 것이다.
- 학생7:행동형, 탐구형, 규범형, 이상형의 직업들을 탐구해 보았다. 행동형에는 운동선수, 연예인들이 있고, 탐구에는 개발자, 연구가등이 있고 규범에는 법에 대해 일하는 판사, 변호사 등이 있었다. 그리고 이상형에는 텔레마케터 등이 있었다. 몰랐던 직업들을 많이 알게 되었다. 나의 장래희망은 행동형 쪽에 어울리는 것 같다. 미래에는 내가 수많은 실패와 성공을 얻으면서 노력해야겠다.
- 학생8:어느 직업이 행동형, 탐구형, 규범형, 이상형인지 알게 되었고, 직업이 무슨 일을 하는지 정확히 알게 되었다. 미래에는 글로벌화되서 이상형 직업이 많아질 것 같다. 내 꿈인 직장인은 규범, 행동형이니까 준법적이고 나서기 좋아해야겠다. 창의적인 아이디어를 내기위해 다양한 경험과 실패를 통한 성공을 하려는 의지가 있어야겠다.
- 

[그림 IV-23] 9회기 경험 소감문

- 
- 학생1:오늘 나의 꿈과 진로에 관한 신문을 만들었다. 처음에는 왜 만들어야 하는지 몰랐는데 신문을 쓰면서 내 꿈 동화작가에 대한 것을 알게 되었고, 동화작가가 하는 일도 알았다. 동화작가가 되려면 잘 해야 하는 과목이 있는데 스토리텔링을 더 해야 할 것 같다. 내가 보기엔 아이디어가 약한 것 같아 스토리텔링을 열심히 해야겠다. 포기하지 않는 나를 위해.....
- 학생2:오늘은 직업신문을 만들었다. 나의 꿈은 초등학교 교사이다. 초등학교 교사가 되려면 무엇을 해야 하는지 필요한 자질 등을 알았다. 교사는 입학 하는 것도 어렵다. 나는 얼마나 어려운지 알게 되었고, 공부가 얼마나 어려운지 알게 되었다. 또 나의 꿈을 이루려면 너무 어렵다는 것을 알았다. 나는 교육대학중 이화여대에 가고 싶다. 또 지금 노력할 것이다.
- 학생3:오늘 나의 꿈에 대해 아주 중요하게 신문으로 만들어 보았다. 나의 꿈은 성형외과 의사이다. 뭐, 내 꿈은 이뿐만이 아니다. 교사, 댄서, 보육교사, 검사, 아나운서 등등 있다. 그 중에 친구들과 겹치는 꿈이 많아서 특이한 성형외과 의사로 꿈을 굳혔다. 이 꿈을 집중적으로 조사하다보니 이 꿈에 더 관심이 많아지고, 꿈이 커지기 시작하였다. 이왕 커진 거 열심히 노력해 보려 한다. 정말 어렵고 되기까지 힘들겠지만 그 고통들을 이겨서 해내고 싶다.
- 학생4:오늘 나의 꿈에 대해서 신문을 만들었다. 내 꿈이 아주 중요하게 여겨졌다. 조사하다 보니 어려운 일이 아주 많았다. 내 꿈은 교사인데 공부는 어렵고 입학하는 것조차 어려우니 막막했다. 초등학교 교사가 된다 하더라도 준비 할 것, 챙길 것, 교육시킬 것, 너무너무 많다. 그래도 아주 보람찰 것 같다. 나는 중간 5학년을 가르칠 것이다. 나는 교육대학도 조사 했는데, 이화여대초등 대학교에 다니고 싶다. 많이 힘들고 어려워도 파이팅!
- 학생5:진로신문을 하면서 느낀 점이 있었다. 교사가 되려면 많은 것이 필요하다고 생각한다. 자격증이며 교육과정이며 시험이며 할 게 많았다. 책도 많이 읽어야 하고 공부는 기본이며 지금부터 노력해야 되는 걸 다시 느꼈다. 공부를 여러 과목에서 열심히 해야 할 것 같다. 하루에 공부도 많이 하고, 대학교를 잘 가야 할 것 같다. 교육대 중에서도 서울교육대학교가 제일 좋은 것 같다.
- 학생6:진로신문을 쓰면서 많은 느낀 점이 있습니다. 내가 축구선수를 하려면 재능도 있어야 하고 많은 연습과 노력이 필요하다 또 내가 축구부에 들어가고 유소년 축구교실같은 전문코치에게 많이 배워서 내가 들어가고 싶은 대학교나 팀에 들어간다. 그리고 뛰어난 팀의 코치 눈에 들어서 해외로 나가거나 국내의 팀에 들어간다. 또한 영어를 열심히 배운다. 내 꿈을 이루기 위해서 정말 열심히 노력해야겠다.
- 학생7:진로신문이란 과정을 쓰면서 가수가 되기에 많은 노력이 필요하다는 것을 느꼈다. 오디션을 보고, 연습도 하고 많이 노력을 해야겠다. 춤도 동영상 보고 따라 추면서 댄스 연습하고, 노래도 기본기도 잡고 연습해야겠다. 오디션에 합격해도 카메라 테스트에서 많이 긴장해서 떨어질 것 같다. 그래서 자신감을 더 키워야겠다는 생각이 들었다.
- 학생8:진로신문을 만들면서 나는 회사원이라는 직업에 필요한 것과 공부를 어떤 식으
-

로 해야 할지 잘 알고, 회사원이 되기 위해 많은 노력이 필요하다는 것을 느꼈다. 나는 지금부터 공부를 열심히 하고, 학교활동, 외국어 공부, 봉사활동 등을 아주 열심히 해야겠다.

[그림 IV-24] 10회기 경험 소감문

수업을 마치면서 학생들에게 프로그램에 대한 평가를 물었다. 그 평가 내용을 <표 IV-15>으로 만들어 정리했다.

<표 IV-15>그림책활용 프로젝트 수업을 마치며 그림책에 대한 수업의 효과

학 생	답 변
학생1	·그림책이 글 책보다 이해가 쉽게 되었다. ·혼자 읽을 때는 이해가 안 될 때도 있지만 선생님이 읽어줘서 많은 이해가 되었다.
학생2	·그림책이 있어서 내용 이해도 쉽게 되고, 상상이 더 잘되고 지루하지 않았다. ·글이 있는 책도 쉽게 손이 간다. ·나에 대한 그릇, 일과 직업의 구분, 꿈에 대해 한 발짝 더 갈수 있었다. ·이제까지 내 꿈이 중요하지 않았는데, 활동을 하면서 내 꿈이 중요하게 생각되었다.
학생3	·책은 이해하기 어렵지만, 그림책은 그림과 글이 같이 있어서 이해하기 쉽다. ·그림책에 대한 편견이 사라졌다.
학생4	·그림책이 있어서 훨씬 재밌었고 이해력에 도움이 되었다 ·이제는 책 읽는 것도 지루하지 않다. ·이 수업을 하면서 인성교육에도 도움이 되고 꿈을 가질 수 있게 되었다.
학생5	·그림책 수업을 처음 받을 때 좀 그랬는데, 올 때마다 새로운 책을 읽어줘서 다음시간이 궁금한 때도 있었다. ·어떤 학교가 있는지 알게 되었다. ·하고 싶은 것을 하기위해 공부를 더 열심히 해야겠다고 생각했다.

학 생	답 변
학생6	·그림책으로 주제를 말할 때 이해하기가 더 쉽다. ·진로에 대해 방향을 잡게 되고, 꿈을 이루기 위해 많은 노력을 해야 하는 걸 알았다.
학생7	·학교에서 수업할 때 그림책을 이용하면 좋겠다. ·그림책 읽고 수업하는 게 도움이 되었다. ·내가 하고픈 걸 하기위해 어떻게 해야 하는지 알았다. ·가족들의 소중함을 알게 되었다.
학생8	·그림이 이해력을 도움, 상상력을 발휘할 수 있다. ·그림책이 머리 안 아프고, 이해하기 쉽다. ·주제 찾기에는 정말 좋은 것 같다. ·진로를 몰랐었는데 수업을 하면서 생겼고, 또 변하기도 했다.

이상의 결과를 종합하면 그림책을 활용한 프로젝트 수업은 목표를 설정하여 스스로 그 목표를 위해 자신감과 아울러 목표를 이루기 위해 바람직하고 긍정적인 사고를 가질 수 있게 됐다는 의미에서 이 프로그램은 효과적이라고 볼 수 있다.

## V. 결론 및 제언

이 연구는 그림책놀이를 활용한 프로젝트 수업이 아동의 비전 형성에 어떠한 영향을 미치는지 그 효과를 검증하였다. 이 장에서는 연구과정을 요약하고, 연구 결과에 대한 결론을 제시하였으며, 논의 및 후속연구를 위한 제언을 기술하였다.

### 1. 요약

이 연구는 그림책놀이를 활용한 프로젝트 수업이 아동의 비전 형성에 어떤 영향을 미치는지 검증하기 위해 아동비전프로그램을 구성하여 그 효과를 분석하는데 있다. 이러한 연구 목적을 달성하기 위해 설정한 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 그림책 놀이를 활용한 프로젝트 수업이 아동의 비전형성에 어떠한 영향을 미치는가?

둘째, 그림책 놀이를 활용한 프로젝트 수업이 아동비전의 하위영역인 자기효능감, 학습동기, 진로성숙도에 어떠한 영향을 미치는가?

먼저 아동비전과 관련된 이론적 배경을 고찰함으로써 아동비전의 개념을 정의하고 하위 영역인 자기효능감과 학습동기, 진로성숙도를 설정하였으며, 그림책을 활용한 프로젝트 수업이 각각의 영역에 어떠한 영향을 미치는지를 모색하였다. 이를 분석하기 위하여 제주시에 거주하는 바우처 대상 아동 중 총 8명의 실험집단을 구성하여 연구를 진행하였다. 학년별로 5학년과 6학년 각 4명의 두 실험집단으로 나누어 사전검사를 하고 아동비전 프로그램을 운영하였다. 프로그램이 끝난 후 변화 분석을 위해 사후검사를 실시하였다. 양적 연구 결과가 갖는 신뢰성에 대한 제한점을 보완하기 위하여 회기별 경험 보고서와 프로그램 활동 관찰내용을 함께 분석하여 제시하였다. 이는 자기효능감 3회, 학습동기 3회, 진로성숙도 4회 총10회기로 나누어 그림책 놀이 활용 프로젝트 프로그램을 2015년 1월 7



일부터 2015년 4월 23일까지 매주 실시한 것을 바탕으로 분석하였다.

자료처리는 SPSS 18.0으로 대응표본 T 분석을 사용하여 통계 결과를 분석하였다.

이 연구를 통하여 얻은 결과를 연구문제에 따라 요약하면 다음과 같다.

첫째, ‘그림책 놀이를 활용한 프로젝트 수업이 아동의 비전형성에 어떠한 영향을 미치는가?’를 요약하면, 그림책 놀이를 활용한 프로젝트 수업이 아동의 비전형성에 유의한 것으로 나타났다. 두 실험 집단 모두 그림책을 활용한 프로젝트 수업이 아동의 비전형성에 효과적인 것으로 나타났다. 실험에 참가한 학생들은 그림책을 매체로 아동비전 프로젝트 학습주제에 접근하는 방법에 대해서 매우 긍정적인 반응을 보였다. 그림책은 글과 그림이 같이 있어서 주제를 파악하기가 쉽고, 상상력을 맘껏 발휘할 수 있어서 창의적인 생각을 자유롭게 할 수 있어서 좋았다는 것이다. 아울러 꿈이 생기고, 꿈을 중요하게 생각하게 되고, 그 꿈을 이루기 위해 어떻게 해야 하는지 구체적으로 알게 되었다. 이 연구를 통해 아동의 비전이 형성되었다는 것이 검증되었다.

둘째, ‘그림책 놀이를 활용한 프로젝트 수업이 아동비전의 하위영역인 자기효능감, 학습동기, 진로성숙도에 어떠한 영향을 미치는가?’이다. 이 연구의 결과는 아동비전의 하위영역인 자기효능감, 학습동기, 진로성숙도 향상에 그림책을 활용한 프로젝트 수업이 각각의 영역에서 유의한 영향을 미친 것으로 나타났다. 자기효능감은 실험집단 G1그룹에서 조금 높게 나타났는데, 이는 2차 성장기로 들어서게 된 실험집단 G2그룹이 자기효능감 형성에 정신적, 신체적으로 불균형이 시작되는 단계인 것으로 분석된다. Puberty는 사춘기를 청소년들이 겪는 호르몬 영향으로 인한 혼란기로 보았다. 고영희(2012)의 연구에서는 사춘기를 주로 신체적, 생리적 발달을 거치면서 심리적, 정서적으로 혼란과정에 있는 과도기적 시기로 보고 사춘기 초기를 11세 즉, 학년으로는 초등학교 6학년 시기라고 하였다. 반면, Hopkins(1983)은 사춘기의 과제를 크게 3가지로 보았다. 첫째, 정체성 찾기 ‘나는 누구인가’에 대한 고민을 하게 되며, 둘째 자율성의 확보로 어른의 지위를 수반하는 것이다. 마지막으로 인생 목표에 관한 결정을 수립하는 것으로 보았다. 이 연구에서 학습동기와 진로성숙도가 G1그룹보다 G2그룹이 조금 높게 나타났는데,

이는 Hopkins(1983)의 사춘기의 마지막 과제인 인생 목표에 관한 결정의 단계이기도 한 상위 학교 진학에 대한 목표를 염두에 두고 있는 것으로 분석된다. 결과적으로 실험에 참가한 학생들은 이 연구를 통해서 자신감이 생기고, 자신의 역량 강화를 위해 어떤 것을 준비하고 실천해야 하는지 알게 되었다. 막연했던 진로가 분명 해지면서 학습동기 형성에도 효과가 있는 것으로 나타났다.

## 2. 논의

이 연구 결과에서 밝혀진 사실들을 중심으로 이론적 배경과 선행연구에 비추어 논의하면 다음과 같다.

첫째, 연구문제 1 ‘그림책을 활용한 프로젝트 수업이 아동의 비전형성에 어떠한 영향을 미치는가?’를 논의하면, 현재 아동비전에 대한 논의는 선행연구에서 찾을 수 없다. 그러나 중학생 이상 청소년비전과 성인관련 세미나, 비전 캠프 등을 살펴보면 비전의 중요성을 말해 주고 있다. 따라서 아동비전을 연구하기 위하여 청소년 비전교육에 관련된 선행 연구를 참고로 아동비전을 분석하였다. 청소년 비전을 연구한 김경수(2007)는 비전의 중심요소를 삶의 목적 발견, 미래 목표 설정, 가치관 확립이라며 이는 경험적으로 체득되어야 한다고 강조했다. 그림책을 활용한 프로젝트 수업도 아동들이 그림책 놀이 수업이라는 체험을 통해 자신의 효능감을 발견하고, 미래 목표가 설정되고 학습동기가 부여됨으로써 아동 비전이 형성되었다는 연구가 유의미하다는 결과를 얻음으로써 김경수(2007)의 청소년비전 교육 연구와 맥락을 같이 한다. 아울러 이 연구가 ‘아동비전’을 정의했다는 점에서 의의가 있다고 할 수 있다.

둘째, 연구문제 2 ‘그림책을 활용한 프로젝트 수업이 아동비전의 하위영역인 자기효능감, 학습동기, 진로성숙도에 어떠한 영향을 미치는가?’를 논의하면 다음과 같다.

아동비전의 하위 영역으로 설정한 자기효능감과 학습동기, 진로성숙도의 연계성에 관한 연구는 많은 연구자들에 의해 그 효과가 증명되었다. 권민(2015)은 개인비전을 진로지도와 연계할 수 있도록 지도 방안을 연구해야 한다고 주장하였

고, 형운주(2005), 최은희(2007), 이기종(2008)은 자기효능감은 진로와 밀접한 관련이 있고 초등학생의 진로태도와 성숙도에 영향을 미치고 있음을 주장했다. 아울러 박태임(1993), 김병찬(1995), 유효현(2000)은 자기효능감과 진로성숙이 학습동기와 서로 아주 밀접한 관계에 있음을 주장했다. 조명실(2006)이재인용한 Hackett와 Betz(1981)는 자기효능감은 직업흥미, 진로선택과 깊은 연관관계를 주장했다고, 이 주장은 진로교육을 연구하고 있는 많은 연구자, 이기종(2008), 최은희(2007), 형운주(2005) 등에 의해서 초등학생의 자기효능감과 사회적 지지 그리고 진로성숙도와의 관계가 분석되었다. 이 세 가지 영역에 아동비전 프로젝트를 적용하여 그 변화를 연구한 결과, 모두 긍정적인 반응을 보인 것으로 나타났고, 위 연구자들의 주장과도 맥락을 같이한다. 따라서 아동비전의 하위영역으로 설정한 자기효능감, 진로성숙도, 학습동기가 프로그램 적용 후 어떤 영향을 미치는지를 연구한 결과는 그림책을 활용한 프로젝트 수업의 효과성을 지지한다.

### 3. 결론

이 연구는 그림책 놀이를 활용한 프로젝트 수업이 각각의 하위영역에서 어떤 영향을 미치는지 그 효과를 검증하기 위한 것이었다. 요약과 논의를 바탕으로 결론을 내리면 다음과 같다.

첫째, 그림책 놀이를 활용한 프로젝트 수업은 아동의 비전형성에 긍정적인 효과가 있는 것으로 밝혀졌다. 아울러 하위영역인 자기효능감과, 학습동기, 진로성숙도를 향상 시켰으며, 직업의 이해와 선택능력 그리고 의사결정 능력 또한 강화시키는 것으로 나타났다.

아동의 비전이라는 연구가 미비한 상황에서 이 연구를 바탕으로 아동의 비전을 정의할 수 있게 됐다. 아동의 비전은 아동이 기대되는 미래상으로 이는 진로와 관련된 상위교육 방향, 장래희망, 또는 진로, 직업선택 등으로 정의한다. 초등학교 5~6학년의 아동들은 명확한 꿈과 그 꿈을 단계적으로 준비해 가는 구체적인 과정인 아동비전을 설정하는 단계이다. 이 시기에 그림책이라는 예술작품을 활용한 프로젝트 수업을 통해서 자신의 꿈을 그리고, 상상하고 경험함으로써 자

연스럽게 세상을 긍정적으로 받아들이고 자신이 세상 속에서 중요한 일을 할 수 있을 거라는 진로성숙이 이루어진다. 이에 그림책을 활용한 프로젝트 수업이 아동들에게 명확한 비전을 제시하는 프로그램으로 향후 학습의 현장에서 활용되어야 한다.

둘째, 이 연구에서는 아동비전 프로젝트 수업이 아동들에게 자신을 이해하고 자신의 효능감을 강화 시키는 프로그램으로써의 가능성을 확인하였다. 또한 서로 밀접한 관계를 형성하는 자기효능감과 진로성숙도, 학습동기가 아동비전 프로그램을 통해 형성되고 연구에 참여한 아동들의 목표설정이 분명해졌다. 즉 그림책을 활용한 프로젝트 수업이 아동비전의 하위영역에서도 긍정적으로 나타났다. 따라서 그림책을 활용한 프로젝트 수업은 아동의 비전형성과 삶에 대한 분명한 목표설정과 방향을 제시해 주는 나침반과 같은 역할을 할 수 있도록 활용될 필요가 있으며, 진로교육의 중요성을 강조하는 자유학기제와 맞물려 운영되어야 한다.

#### 4. 제언

이 연구에서의 결과를 토대로 후속 연구를 위한 제언을 하면 다음과 같다. 첫째, 종교적인 관점에서의 비전과 중학교 이상의 청소년비전 연구는 있으나 초등학생을 대상으로 한 아동비전에 대한 연구가 미비한 실정이다. 진로설정에 있어서 이 시기의 삶을 그림으로 표현하면 스케치과정이라고 할 수 있다. 잘 그려진 밑그림에 색을 입히고 완성된 작품으로 만들기에 아주 중요한 시기라고 할 수 있다. 따라서 이 시기의 아동비전 대한 연구가 필요하다고 본다.

둘째, 이 연구는 바우처대상 아동으로 한정해서 연구가 이루어졌기 때문에 일반화되기에는 한계가 있다. 대상을 일반학생에게도 확대시키고 초등학교에서 장기간 연구 프로그램으로 발전시킬 필요가 있다.

셋째, 아동비전이 향상되었다 하더라도 상위 학교로 가는 과정에서 긍정적인 효과가 지속될 것이라고 일반화 하기는 어렵다. 따라서 학교의 현장에서 교육과정을 통해 지속적이고 체계적으로 프로그램을 적용할 수 있도록 할 필요가 있다.

## 참고문헌

- 김경수(2007). Kolb의 경험학습에 기초한 청소년 비전교육 프로그램 프로토타입 개발. 안동대학교 석사학위논문.
- 강경희(2002). 학급 생활지도 활동을 통한 초등학생의 진로 인식 발달의 효과. 부산교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 강영우(2007). 분명한 목적과 비전을 가져라. URL.
- 김병찬(1995). 고등학생들의 자기효능감과 학교생활적응에 관한 연구. 한국외국어대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김숙자(2009). 프로젝트 학습 활동을 통한 초등학교 학생의 인성 변화. 대구대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김연신(2012). 다도교육 프로그램이 대학생의 자아존중감에 미치는 영향. 제주대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김영숙(2007). 그림책을 통한 과학 활동이 유아의 창의성에 미치는 영향. 강원대학교 산업대학원 석사학위논문.
- 김윤주(2010). 초등학생의 진로자기효능감 향상을 위한 집단상담 프로그램 개발. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김종순(2001). 프로젝트 활동이 초등학교 학생의 문제해결력 및 창의성이 미치는 영향. 영재교육연구, 11(2), 1-21.
- 김충기(1995). 미래를 위한 진로교육. 서울: 양서원.
- 김형수(2010). 청소년 리더십 프로그램의 효과분석. 경기대학교 석사학위논문.
- 곽미숙(2014). 그림책을 활용한 독서지도프로그램이 다문화가정 아동의 자아존중감과 독서태도에 미치는 영향. 가톨릭대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 권민(2015). 초등학생의 개인비전과 학습동기 및 자기조절학습 능력과의 관계. 부산대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 권아현(2014). 사회적 지지가 청소년의 개인비전과 학교적응에 미치는 영향. 경기대학교 석사학위논문.
- 권옥희(2003). 프로젝트 수업이 초등학생의 창의성에 미치는 효과. 대구교육대학교 교육대학원 석사학위논문.

- 류창열(2007). 기술교과교수법. 충남대학교 출판부.
- 마쓰이 다다시, 이상금 역(2002). 어린이와 그림책. 서울:샘터.
- 박순경(1991). 학습자주도적 학습 활동으로서의 프로젝트법(project method)에 대한 고찰. 교육과정연구, 17(2), 21-38.
- 박연순(2010). 그림책을 활용한 국어과 통합교재 구성방안. 부산교육대학교 교육대학원, 석사학위논문.
- 박주연(2001). 그림책이 아동에게 주는 영향. 숙명여자대학교 교육대학원, 박사학위논문.
- 박진희(2014). 아동의 임파워먼트, 자기효능감, 진로의식의 영향관계 연구. 서울기독대학교 대학원, 석사학위논문.
- 박태임(1993). 학습습관 향상 프로그램이 학습습관·학습동기 및 학업성취에 미치는 영향. 숙명여자대학교 대학원, 석사학위논문.
- 서현아,김소연(2001). 그림책과 관련활동이 유아의 정서지능발달에 미치는 영향. 아동연구, 10(10), 87-107.
- 신의진(2008). 신의진의 초등학생 심리백과. 서울 : 갈리온.
- 심향분,변윤희,강은진,현은자(2004). 그림책의 그림읽기. 마루벌.
- 안은주(2006). 자아탐색 프로그램이 초등학생의 교우관계와 자기에 미치는 효과. 창원대학교 일반대학원 석사학위논문.
- 이경희(2010). 즐거운 생활 교과와 독서의 통합교육을 위한 그림책 연구. 한남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이만수(2003). 독서문화연구 제3호. 대진대학교 독서문화연구소.
- 이선덕(2010). 그림책을 활용한 학급경영 사례연구. 전주교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이현주(2007). 그림책을 활용한 통합적 미술 활동 프로그램 개발. 대구교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 유동관(2001). 어린이 그림책 일러스트레이션에 표현되고 있는 변형된 형태 연구. 경주대학교 논문집, 14, 747-761.
- 유동현(2013). 초·중등학생 대상 프로젝트법의 효과에 대한 메타분석. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.

- 유승희, 성용구(2001). 초등교사를 위한 프로젝트 접근법. 양서원.
- 윤병순(2002). 프로젝트 수업이 초등학교 학생들의 전인적 성장에 미치는 효과.  
대구대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 윤인현, 류주현(2009). 『성공한 사람들의 독서습관』에 대한 내용 고찰=A Study on the Contents In 『Reading Habits of Successful People』. 대진대학교 독서문화 연구 학술지, 8(5).
- 윤정진(2003). 그림책을 활용한 유아 창의성 프로그램 개발과 효과 연구. 박사학위논문 고려대학교.
- 유효현(2000). 자기효능감과 학습동기 및 학교적응간의 관계분석. 홍익대학교 대학원 석사학위논문.
- 이기중(2008). 수도권과 지방초등학교 6학년 학생의 자기효능감 및 진로인식도 비교. 창원대학교 대학원 석사학위논문.
- 이선덕(2010). 그림책을 활용한 학급경영사례 연구. 전주교육대학원 대학원 석사학위논문.
- 이효숙(2013). 학습동기 향상 프로그램이 초등학교 학습부진학생의 학습동기와 학업적 자기효능감 향상에 미치는 효과. 부산교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 정경훈(2013). 초등학생 고학년의 개인비전 창출 프로그램 개발. 부산대학교 대학원 박사학위논문.
- 지옥정(1996). 프로젝트 접근법 적용 사례 분석: ‘아기’프로젝트를 중심으로. 한국 영유아보육학, 8, 71-97.
- 조명실(2006). 청소년의 자아정체감, 사회적지지, 진로결정 자기효능감이 진로성숙과 진로준비행동에 미치는 영향. 성균관대학교대학원 박사학위논문.
- 최은희(2007). 초등학생의 자기효능감 및 사회적 지지와 진로성숙도와의 관계 분석. 서울교육대학교 석사학위논문.
- 최장미(2008). 초등학생의 진로성숙도 향상을 위한 부모참여 진로집단상담 프로그램 개발. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 페리 노들먼(2001). 어린이 문학의 즐거움 1,2. 서울:시공주니어.
- 하선화(2015). 그림책을 활용한 토론활동이 초등학생의 학업적 자기효능감에 미

치는 영향. 공주대학교 대학원 석사학위논문.

형윤주(2005). 초등학생의 자기효능감과 진로성숙도와의 관계 = The Relationships between Self-efficacy and CareerMaturity in Elementary School students. 충남대학교 교육대학원 석사학위논문.

Bandura, A(1977). Self-Efficacy: Toward a unifying theory of behavioral change. Psychological Review, 84, 191-215.

Chard, S. C. (1994a). The Project approach: A second practical guide for teachers. 지옥정 (역), 프로젝트 접근법: 교사를 위한 실행 지침서(PP. 94-194). 서울: 창지사.

Ginzberg, E. (1972). Toward a theory of occupational choice: A restatement. Vocational Guidance Quarterly, 20, 16-179.

URL :<http://clife.c3tv.com>



**【ABSTRACT】**

The Effects of a Project Class Using Picture Book Play  
on Children's Vision Formation

Kang, Young-Mi

Educational Administration, Graduate School of Education  
Jeju National University

Supervised by Professor: Lee, In-Hoi

For children, vision is a future image expected of them. It is to specify what they want to be, what they want to have, and what they want to do and to set a definite goal in terms of the direction for higher education, hope or career, and occupation selection. The purpose of this study was to determine how a project class using picture book play affected children's vision formation and its sub-areas—self-efficacy, learning motivation, and career maturity—so that children could form positive self-awareness and future vision and grow to be responsible members of society.

Fifth- and sixth-graders registered in the Vision Formation Service for Children and Adolescents program among the participants in boucher service provided by the Ministry of Health and Welfare formed two experimental groups: G1 and G2. The self-efficacy, career maturity, and learning motivation scales were used to assess the effectiveness of the children' vision

formation program. The scales in the Jeju Adolescents' Education and Culture Institute (JAECI) currently providing vision formation service for children and adolescents and Jeong's (2013) personal vision generation program for higher-graders at elementary schools were reconstructed. The children' vision formation program for qualitative research was reconstructed, as needed by this study, on the basis of the program in JAECI.

The results of this study are as follows: First, the project class using picture book play significantly affected children's vision formation. In both experimental groups, the project class using picture book play was effective in children's vision formation. The students participating in the experiment showed very positive responses to an attempt to make an approach to the learning theme of the children's vision project through the medium of picture books. The participants liked picture books, which contained both words and pictures, thereby allowing them to understand a theme with ease and to exercise their imagination to the full and make creative thinking freely. In addition, they came to have a dream, value their dream, and know what to do specifically to make the dream come true. This result demonstrates that this study led to children's vision formation.

Second, the project class using picture book play significantly affected improvement in each of the sub-areas of children's vision: self-efficacy, learning motivation, and career maturity. Self-efficacy was slightly higher in the experimental group G1, probably because G2 entering the secondary growth phase started to see mental and physical imbalance in self-efficacy formation. In contrast, learning motivation and career maturity were slightly higher in G2, probably because this group considered a goal related to higher education. This result demonstrates that the students participating in the experiment became confident and came to know what they needed to prepare and practice to improve their competence. Their career became clear, instead of being vague, thereby contributing to learning motivation.

Therefore, a project class using picture book play needs to be used so that it can play a role as a compass that sets a definite goal and presents a direction for children's vision formation and living and to be used in the free term system that emphasizes the importance of career education.

**【부록 1】**

**1 회기 활동계획서 - 나는 누구일까요?**

활동목표	4가지의 표정을 통해 나를 인정하고 더 멋진 나, 긍정적인 나 발견		
하위영역	자기효능감	읽을 책	·아무도 모를거야 내가 누군지/ 보림 ·중요한 사실/시공주니어 ·세상에서 가장 소중한 보물은 나/중앙출판사
활동과정	활 동 내 용		활 동 자 료
생각열기	<ul style="list-style-type: none"> <li>-서로 인사나누기</li> <li>-사전설문지 쓰기</li> <li>-내가 누구인지 간단히 말해보기</li> <li>-자기얼굴 그려보기</li> <li>-그림책에 대한 생각 이야기 해 보기</li> <li>-그림책 표지를 보며 내용 추측하기</li> </ul>		이름표
활동하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>-그림책 책 읽어주기</li> <li>-그림책을 읽고 난 후 느낌이야기하기</li> <li>-나는 누구일까요? 생각해보기</li> <li>-가정, 학교, 친구와, 평사시 표정 등 여러 가지 표현되는 표정 이야기 하기</li> <li>-거울을 자세히 본다. 거울보며 자기얼굴 그리기</li> <li>-두꺼운 표지에 나의 4가지 표정 표현하기</li> <li>-표정 표현판에 감정 나타내기</li> </ul>		·두꺼운 표지, 손거울, 흰색표지, 색상지, 풀, 가위 A4용지
느낌 나누기	<ul style="list-style-type: none"> <li>-발표하기</li> <li>-활동하고 난 후 친구들과 느낌나누기</li> <li>-프로그램 시작할 때의 나와 프로그램을 하고 난 후 바뀐 나의 생각 이야기하기</li> <li>-마무리 정리글쓰기</li> </ul>		
유의사항 마무리	-활동을 통해 자신의 모습을 돌아 볼 수 있는 충분한 시간을 주고 이야기 할 수 있게 해준다.		

## 2 회기 활동계획서 - 나의 과거는 어땠을까?

활동목표	과거의 사진을 들여다보며 변해가는 나를 발견하고 진취적인 삶을 계획할 수 있는 자신감을 찾는다		
하위영역	자기효능감	읽을 책	·씨앗을 무엇이 되고 싶을까?/돌베게 어린이 ·변신/보림
활동과정	활 동 내 용		활 동 자 료
생각열기	<ul style="list-style-type: none"> <li>-지난 수업시간 내용 이야기하기</li> <li>-생각나는 어렸을 때 일을 이야기 한다.</li> <li>-그림책 표지를 보며 내용 추측하기</li> </ul>		이름표
활동하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>-그림책 책 읽어주기</li> <li>-그림책을 읽고 난 후 느낌이이야기하기</li> <li>-어릴 때 나의 모습 사진보며 이야기하기</li> <li>-두꺼운 표지에 나의 성장과정 사진 붙이고 설명서 쓰기</li> <li>-변한 나의 모습에 대해 생각하고 정리하기</li> </ul>		·두꺼운 표지, 어릴적 사진, 색 상지, 풀, 가위 A4용지
느낌 나누기	<ul style="list-style-type: none"> <li>-발표하기(변한 나의 모습)</li> <li>-활동하고 난 후 친구들과 느낌나누기</li> <li>-프로그램 시작할 때의 나와 프로그램을 하고 난 후 바뀐 나의 생각 이야기하기</li> <li>-마무리 정리 글쓰기</li> </ul>		
유의사항 마무리	-변한 나의 모습에 대해 긍정적인 생각을 가질 수 있도록 유도하고 향후 미래에 멋지게 성장 할 수 있는 자신감을 갖게 한다.		

### 3 회기 활동계획서 - 나에게 가족이란?

활동목표	여러 가지 가족의 형태를 알아보고 가족은 어떤 의미인지 알게 한다.		
하위영역	자기효능감	읽을 책	·우리가족입니다/보림 ·따로따로 행복하게/비룡소
활동과정	활 동 내 용		활 동 자 료
생각열기	<ul style="list-style-type: none"> <li>-지난 수업시간 내용 이야기하기</li> <li>-가족이란 뭘지 이야기 한다.</li> <li>-현재 우리가족을 소개해 본다</li> <li>-그림책 표지를 보며 내용 추측하기</li> </ul>		이름표
활동하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>-그림책 책 읽어주기</li> <li>-그림책을 읽고 난 후 느낌이이야기하기</li> <li>-두꺼운 표지에 우리가족 그리기 (단, 입체적이고 가족은 이어져 있어야 한다)</li> </ul>		두꺼운 표지 네임펜, 싸인펜등 필기구, A4용지
느낌 나누기	<ul style="list-style-type: none"> <li>-우리가족 발표하기</li> <li>-활동하고 난 후 친구들과 느낌나누기</li> <li>-프로그램 시작할 때의 나와 프로그램을 하고 난 후 바뀐 나의 생각 이야기하기</li> <li>-마무리 정리 글쓰기</li> </ul>		
유의사항 마무리	-가족 안에서 나는 어떤 위치인지 가족이란 나에게 어떤 존재들인지 스스로 소중한 존재가 될 수 있다는 자기효능감을 가질 수 있게 한다.		

#### 4 회기 활동계획서 - 나에게 나란?

활동목표	나의 소중함과 나를 탐색함으로써 현재의 나와, 미래의 나의 비전을 계획한다.		
하위영역	학습동기	읽은 책	치킨마스크/책읽는 꿈

활동과정	활 동 내 용	활 동 자 료
생각열기	<ul style="list-style-type: none"> <li>-지난 수업시간 내용 이야기하기</li> <li>-나의 자랑스러운 무엇인지 이야기한다.</li> <li>-그림책에 대한 생각 이야기 해 보기</li> <li>-그림책 표지를 보며 내용 추측하기</li> </ul>	이름표
활동하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>-그림책 책 읽어주기</li> <li>-그림책을 읽고 난 후 느낌이이야기하기</li> <li>-펠트지에 나의마스크 디자인하기</li> <li>-나의 마스크 만들기(바느질)</li> </ul>	펠트지, 가위 네임펜, 바늘, 실 A4용지
느낌 나누기	<ul style="list-style-type: none"> <li>-나의 마스크 발표하기</li> <li>-활동하고 난 후 친구들과 느낌나누기</li> <li>-프로그램 시작할 때의 나와 프로그램을 하고 난 후 바뀐 나의 생각 이야기하기</li> <li>-마무리 정리 글쓰기</li> </ul>	
유의사항 마무리	-내 그릇에 담긴 건 뭘지 어떻게 그릇을 채워 나갈 것인지에 대해 긍정적으로 생각하고 장점을 많이 발견 할 수 있게 유도한다.	

## 5 회기 활동계획서 - 나에게 친구란?

활동목표	친구 사귀기를 통해 친구의 의미를 알게 하고, 학습의 동반자로 인식하게 한다.		
하위영역	학 습 동 기	읽을 책	<ul style="list-style-type: none"> <li>·친구는 좋아/다산기획</li> <li>·친구가 필요하니?/중앙출판사</li> </ul>
활동과정	활 동 내 용		활 동 자 료
생각열기	<ul style="list-style-type: none"> <li>-지난 수업시간 내용 이야기하기</li> <li>-나에게 친구란 어떤 존재인지 이야기 한다.</li> <li>-그림책에 대한 생각 이야기 해 보기</li> <li>-그림책 표지를 보며 내용 추측하기</li> </ul>		이름표
활동하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>-그림책 책 읽어주기</li> <li>-그림책을 읽고 난 후 느낌이야기하기</li> <li>-친구 취재하기</li> <li>-친구와 나의 관계도그리기</li> </ul>		A3용지, A4용지
느낌 나누기	<ul style="list-style-type: none"> <li>-관계도그리기 발표하기</li> <li>-활동하고 난 후 친구들과 느낌나누기</li> <li>-프로그램 시작할 때의 나와 프로그램을 하고 난 후 바뀐 나의 생각 이야기하기</li> <li>-마무리 정리 글쓰기</li> </ul>		
유의사항 마무리	-좋은 친구를 사귄 수 있도록 자연스럽게 유도한다.		



## 6 회기 활동계획서 - 나의 롤 모델은?

활동목표	장래희망과 관련해서 롤 모델을 찾아 인물사전을 만듦으로서 자신의 직업에 대한 탐색을 한다		
하위영역	진로성숙도	읽을 책	·선생님, 우리선생님/시공주니어 ·고맙습니다, 선생님/아이세움
활동과정	활 동 내 용		활 동 자 료
생각열기	<ul style="list-style-type: none"> <li>-지난 수업시간 내용 이야기하기</li> <li>-장래희망이 무엇인지 이야기한다.</li> <li>-각자 좋아하는 사람에 대한 이야기를 한다.</li> <li>-그림책에 대한 생각 이야기 해 보기</li> <li>-그림책 표지를 보며 내용 추측하기</li> </ul>		이름표
활동하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>-그림책 책 읽어주기</li> <li>-그림책을 읽고 난 후 느낌이이야기하기</li> <li>-나의 장래희망은 무엇인지 이야기 한다</li> <li>-장래희망과 관련해서 어떤 인물이 있는지 알아본다 (검색 등)</li> <li>-인물들을 정리하고 인물사전 만들기</li> </ul>		A3용지, 색연필외 필기구 A4용지
느낌 나누기	<ul style="list-style-type: none"> <li>-인물사전 발표하기</li> <li>-활동하고 난 후 친구들과 느낌나누기</li> <li>-프로그램 시작할 때의 나와 프로그램을 하고 난 후 바뀐 나의 생각 이야기하기</li> <li>-마무리 정리 글쓰기</li> </ul>		
유의사항 마무리	<ul style="list-style-type: none"> <li>-장래희망과 관련해서 인물을 찾을 수 있도록 자연스럽게 유도한다.</li> <li>-스스로 롤 모델을 찾아 정리할 수 있게 많은 시간을 준다.</li> </ul>		

## 7 회기 활동계획서 - 나의미래 -평생도 만들기

활동목표	과거, 현재, 미래 좀더 구체적인 미래에 대한 설계를 한다		
하위영역	진로성숙도	읽을 책	·꼬마양반 개똥이의 평생도/웅진주니어
활동과정	활 동 내 용		활 동 자 료
생각열기	<ul style="list-style-type: none"> <li>-지난 수업시간 내용 이야기하기</li> <li>-상위 학교에 선택에 대한 이야기를 한다.</li> <li>-그림책에 대한 생각 이야기 해 보기</li> <li>-그림책 표지를 보며 내용 추측하기</li> </ul>		이름표
활동하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>-그림책 책 읽어주기</li> <li>-그림책을 읽고 난 후 느낌이이야기하기</li> <li>-중학교, 고등학교, 대학교, 직업선택까지의 과정을 옛날과 비교 해본다.</li> <li>-평생도 만들기</li> </ul>		A3용지, 색연필외 필기구 A4용지
느낌 나누기	<ul style="list-style-type: none"> <li>-평생도 발표하기</li> <li>-활동하고 난 후 친구들과 느낌나누기</li> <li>-프로그램 시작할 때의 나와 프로그램을 하고 난 후 바뀐 나의 생각 이야기하기</li> <li>-마무리 정리 글쓰기</li> </ul>		
유의사항 마무리	-상위 교육과정을 좀더 자세히 이야기하고 자신의 장래희망과 관련해서 한 단계 높은 교육으로 정할 수 있게 유도한다.		

## 8회기 활동계획서 - 일이란 뭘까?

활동목표	일의 본질에 대한 생각을 끌어내고 이야기함으로써 일의 중요성을 깨닫게 된다.		
하위영역	진로성숙도	읽을 책	·폐페 가로등을 켜는 아이/열린어린이 ·행복한 청소부/풀빛
활동과정	활 동 내 용		활 동 자 료
생각열기	<ul style="list-style-type: none"> <li>-지난 수업시간 내용 이야기하기</li> <li>-일이란 뭘까? 직업은?</li> <li>-그림책에 대한 생각 이야기 해 보기</li> <li>-그림책 표지를 보며 내용 추측하기</li> </ul>		이름표
활동하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>-그림책 책 읽어주기</li> <li>-그림책을 읽고 난 후 느낌이이야기하기</li> <li>-행복한 일이란 뭘지, 일에 관련된 질문지를 만든다</li> <li>-서로 질문지를 뽑아 질문내용에 대한 생각을 이야기 한다.</li> </ul>		A3용지, 색연필외 필기구 A4용지
느낌 나누기	<ul style="list-style-type: none"> <li>-일과 직업에 대한 자신들의 생각을 정리하고 발표한다.</li> <li>-활동하고 난 후 친구들과 느낌나누기</li> <li>-프로그램 시작할 때의 나와 프로그램을 하고 난 후 바뀐 나의 생각 이야기하기</li> <li>-마무리 정리 글쓰기</li> </ul>		
유의사항 마무리	-학생이라는 직업에 최선을 다할 수 있도록 인식시킨다.		

## 9 회기 활동계획서 - 직업의 종류

활동목표	직업의 종류를 살펴보고, 미래의 직업을 예측, 앞으로 해야 할 일에 대한 호기심을 갖게 하고 미래를 준비하게 하여 목표를 정할 수 있게 한다.		
하위영역	진로성숙도	읽을 책	·잘하면 살판/꾼장이 ·나도 이런 일 해볼래요/해와 나무
활동과정	활 동 내 용		활 동 자 료
생각열기	<ul style="list-style-type: none"> <li>-지난 수업시간 내용 이야기하기</li> <li>-알고 있는 직업의 종류에 대해 이야기 해 본다.</li> <li>-자신들은 어떤 성향의 아이인지 이야기 한다.</li> <li>-그림책에 대한 생각 이야기 해 보기</li> <li>-그림책 표지를 보며 내용 추측하기</li> </ul>		이름표
활동하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>-그림책 책 읽어주기</li> <li>-그림책을 읽고 난 후 느낌이야기하기</li> <li>-다양한 직업카드 분류하기</li> <li>-성향에 따른 직업 정리하기</li> </ul>		직업카드, A3용지, 색연필외 필기구 A4용지
느낌 나누기	<ul style="list-style-type: none"> <li>-분류한 직업 발표하기</li> <li>-활동하고 난 후 친구들과 느낌나누기</li> <li>-프로그램 시작할 때의 나와 프로그램을 하고 난 후 바뀐 나의 생각 이야기하기</li> <li>-마무리 정리 글쓰기</li> </ul>		
유의사항 마무리	<ul style="list-style-type: none"> <li>-성향에 따른 직업을 분류하면서 자연스럽게 알아갈 수 있도록 유도한다.</li> <li>-자신에게 적합한 직업을 선택할 때 보다 합리적으로 선택할 수 있게 한다.</li> </ul>		

## 10 회기 활동계획서 - 나의 꿈

활동목표	꿈에 대한 자료를 찾아 직업신문을 만듦으로써 꿈을 구체화시킨다.		
하위영역	진로성숙도	읽을 책	·나 꿈이 뭐인가?/웅진주니어
활동과정	활 동 내 용		활 동 자 료
생각열기	<ul style="list-style-type: none"> <li>-지난 수업시간 내용 이야기하기</li> <li>-꿈이 뭔지 이야기 해본다.</li> <li>-그림책에 대한 생각 이야기 해 보기</li> <li>-그림책 표지를 보며 내용 추측하기</li> </ul>		이름표
활동하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>-그림책 책 읽어주기</li> <li>-그림책을 읽고 난 후 느낌이이야기하기</li> <li>-자신들의 꿈이 뭔지 구체적으로 이야기한다.</li> <li>-꿈을 이루기 위해서 어떤 과정을 통하고 어떻게 해야 하는지 구체적으로 조사한다.</li> <li>-직업신문을 만든다.</li> </ul>		A3용지, 색연필외 필기구 A4용지
느낌 나누기	<ul style="list-style-type: none"> <li>-나의 직업신문을 발표한다.</li> <li>-활동하고 난 후 친구들과 느낌나누기</li> <li>-프로그램 시작할 때의 나와 프로그램을 하고 난 후 바뀐 나의 생각 이야기하기</li> <li>-마무리 정리 글쓰기</li> <li>-프로그램 평가하기</li> <li>-프로그램을 마치며 소감나누기</li> </ul>		
유의사항 마무리	<ul style="list-style-type: none"> <li>-마지막 평가하기에 앞서 전체적인 활동 내용에 대해 요약, 핵심내용을 간추려 이야기 한다.</li> <li>-자신의 꿈을 위해 실천 의지를 강화시킨다.</li> </ul>		

**【부록 2】**

**아동비전 설문지**

안녕하십니까?

제주대학교 교육대학원 교육행정을 전공하는 학생 강영미입니다.

본 설문지는 그림책 놀이를 활용한 프로젝트 수업이 아동의 비전형성에 미치는 영향을 알아보기 위한 설문지로 향후 아동비전과 관련된 연구에 귀중한 자료로 활용될 것입니다.

조사내용은 익명으로 처리되어 통계자료로만 사용되며, 응답내용에 대해서는 비밀이 보장되고 분석결과는 연구목적만을 위해서만 이용됨을 약속드립니다 (통계법 제 33조 및 제34조).

바쁘신 중에도 협조해 주셔서 다시 한 번 감사드리며 앞날에 건강과 행복이 늘 함께 하시길 기원합니다.

2015년 1월

제주대학교 교육대학원 교육행정전공

지도교수 : 이 인 회 교수

석사과정 : 강 영 미

연 락 처 : 010-2693-3523

이 메 일 : ajunma5@hanmail.net

자기효능감 척도 검사지 (사전, 사후)

이 름		생년 월일		성 별		검사일	
						검사자	

\*각 문항을 읽고 자신의 특징과 가장 가깝다고 생각되는 적절한 번호에  
√표 해 주시기 바랍니다.

문항	전혀 그렇 지 않다	그렇 지 않다	보통 이다	대부 분 그렇 다	매우 그렇 다
1. 나는 결심하고 그 결심대로 밀고 나갈 수 있다					
2. 나는 내 또래의 친구들 사이에 인기가 있다					
3. 나는 학교에서 기쁜일을 경험하려고 노력한다					
4. 나는 나에게 주어진 일에 최선을 다하려 한다					
5. 나는 학교 생활을 충실히 한다					
6. 나는 주저하지 않고 결심할 수 있다					
7. 누구든지 나를 좋아한다					
8. 나는 집에서 상당히 행복하다					
9. 내 문제는 주로 내가 해결할 수가 있다					
10. 나는 부모님과 즐거운 시간을 많이 가진다					
11. 선생님은 나를 착하다고 생각하시는 것 같다					
12. 나는 남을 재미있게 해 주는 사람이다					
13. 나는 가족들이 함께 있을 때 기분이 좋다					
14. 나는 나 자신에 대해 매우 만족한다					
15. 나는 학교에서 하는 일이 즐겁다					
16. 내 친구들은 내 생각을 귀담아 들어 준다					

17. 나는 좋은 딸(아들)이다					
18. 부모님이 나를 자랑스러워하실 만하다					
19. 선생님이 설명하실 때 잘 이해한다					
20. 나는 우리가족 중 중요한 사람이다.					

진로성숙도 검사지(초등학교 고학년의 개인비전~/부산대학교 박사논문 정경훈)

문항	전혀 그렇 지 않다	그렇 지 않다	보통 이다	대부 분 그렇 다	매우 그렇 다
1. 나는 내 인생의 존재 목적을 알고 있다.					
2. 나는 내 인생의 진정한 의미를 알고 있다.					
3. 나는 성공적인 인생이 되는데 필요한 마음의 계획서를 갖고 있다.					
4. 나는 내 인생을 안내할 마음의 지도를 갖고 있다.					
5. 나는 내 인생의 목적지에 가도록 도와주는 마음의 에너지가 있다.					
6. 나는 내 인생의 이상적인 모습을 갖고 있다.					
7. 나는 남에게 성공적인 인생의 본보기가 되고 있다.					
8. 나는 내 인생의 중심 생각에 따라 여러 가지 일을 결정한다.					
9. 나는 희망하는 것이 있으면 힘을 다해서 이룬다.					
10. 나는 이루고자 하는 것을 생각하며 노력한다.					



=학습동기 척도 검사지

\*이 검사는 평소 여러분이 어떻게 공부하는지를 알아보기 위한 것입니다. 각 문항은 옳고 그른 답이 없습니다. 문제를 잘 읽고 자신의 생각이나 습관과 가장 가깝다고 생각하는 것에  $\surd$ 표 해주시 바랍니다.

문항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	대부분 그렇다	매우 그렇다
1. 나는 수업내용을 그 시간에 이해하기 위해서 선생님의 설명을 열심히 들으려고 한다					
2. 나는 숙제가 부담이 되지만 수업내용을 잘 이해하기 위해서 충실히 작성하려한다					
3. 나는 좋은 성적을 얻기 위해서 열심히 공부하고자 한다					
4. 나는 어떤 일이 있더라도 일정량의 복습은 반드시 끝내려고 한다.					
5. 연습, 복습을 열심히 해서 좋은 성적을 받아 주위 사람에게 칭찬 받으려고 한다					
6. 나는 교과목 마다 그 학습단위의 목표를 잘 이해하고 공부하려한다					
7. 나는 좋은 점수를 받기 위해 내 스스로가 계획한 시간량으로 열심히 공부하려한다					
8. 나는 수업시간에 배운 내용 중 잘 모르는 내용은 누구에게 물어서라도 이해하려고 한다					
9. 나는 시험기간이 발표되면 보통 때 보다 더 열심히 공부할 계획을 세운다					
10. 나는 학교 밖에서도 수업내용과 관련있는 사람들을 항상 관심을 두고 살피려고 한다					
11. 나는 언제나 먼저 학습한 내용을 이해한 후, 다음 배울 교과내용을 연습하려고 한다.					
12. 나는 좋은 성적을 얻는 것이 장래에 도움이 되기에 모든 과목을 열심히 공부하고자 한다.					
13. 나는 교과목의 내용을 보다 효과 있게 공부하는 방법에 대해서 항상 관심을 가지고 있다.					
14. 나는 수업내용과 관련 있는 TV, 신문기사, 인터넷, 잡지 등의 내용을 살펴보고자 한다					
15. 나는 어떤 수업시간이든 새로운 정보과 지식을 이해하기 위해서 관심을 가지고 참여한다					