

석사학위논문

역할놀이 수업이 아동의 사회성 발달에 미치는 영향

지도교수 김 항 원



제주대학교 교육대학원

사회교육전공

고 효 자

2001年 8月

역할놀이 수업이
아동의 사회성 발달에 미치는 영향

지도교수 김 항 원

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함.

2001년 6월 일

제주대학교 교육대학원 사회교육전공



제주대학교 중앙도서관
제출자 고 효 자

고 효 자의 교육학 석사학위 논문을 인준함.

2001년 7월 일

심 사 위 원 장	인
심 사 위 원 장	인
심 사 위 원 장	인

[국문초록]

역할놀이 수업이 아동의 사회성 발달에 미치는 영향

고 효 자

제주대학교 교육대학원 사회교육전공

지도교수 김 항 원

본 연구는 입학기 아동들이 학교 사회에 보다 쉽게 적응하고 교우관계를 원만하게 하기 위하여 역할놀이 수업을 실시하고, 그 역할놀이 수업과 사회성 발달과는 어떤 연관성이 있는지 규명하고자 하는데 목적이 있다.

이와 같은 연구 목적을 달성하기 위하여 역할놀이 수업과 사회성 발달에 따른 이론적 배경을 토대로 역할놀이 수업의 효과를 검증하고자 다음과 같은 가설을 설정하였다.

<가설> 역할놀이 수업을 받은 실험 집단은 사회성의 하위영역인 협동성, 자주성, 사교성, 책임감에서 비교 집단보다 높게 나타날 것이다.

연구 추진을 위하여 실험집단에서는 첫째, 역할놀이 활동을 위한 환경을 조성하였고 둘째, 역할놀이 수업에 적절한 학습제재를 추출하여 역할놀이 교수-학습 지도안을 구안·적용하였으며 셋째, 샤프텔(F. Shaftel & G. Shaftel)의 역할놀이 수업 모형을 적용하여 생활 주변에서 일어나는 문제 상황을 가지고 역할놀이 수업을 실시함으로써 자기 중심적인 사고에서 벗어나 바람직한 사회성을 기르도록 하였다.

연구대상으로는 제주시에 소재한 B초등학교 1학년 2개 학급 72명을 임의 선정하였으며 실험집단 36명, 비교집단 36명으로 하여 ‘이질 통제 집단 사전·사후검사’를 실시하였다.

본 연구에서 사용한 사회성 검사도구는 김학수, 이윤수가 제작한 <생활지도 진

단 검사>와 정범모가 제작한 초등학교 <인성 진단 검사 질문지>에서 초등학교 아동의 사회적 행동을 평가하고 있는 변인만을 추출하여 측정 도구로 사용하였다. 실험결과는 SPSS·WIN프로그램을 이용하였고 사전, 사후 검사 점수의 평균이 통계적으로 유의미한 차이를 보이고 있는지를 검증한 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 가설을 검증한 결과는 역할놀이 수업을 실시한 실험집단에서 사회성의 하위영역인 협동성이 유의미한 결과를 나타내었다.

둘째, 사회성의 나머지 영역인 자주성, 사교성, 책임감에서는 실험집단과 비교집단간에 사전·사후 검사 결과가 통계적으로 유의미하지 않았다.

이상의 실험 결과에 따라 역할놀이 수업이 아동의 사회성 영역 중에서 협동성을 발달시키는데 효과가 있는 것으로 나타났다.

구체적 조작기인 입학기 학생들에게 알맞은 교육 방법은 놀이, 표현, 조작, 탐구 활동 등 다양한 활동을 통한 수업 과정에서 협동 학습 및 모둠별 상호 작용을 통하여 학생들이 보다 쉽게 친밀한 인간관계를 지닐 수 있는 기회를 제공하는 것이다.

이러한 관점에서 볼 때 본 연구에서 추진한 역할놀이 수업은 학생들의 특성에 적합한 수업 형태이며, 학교라는 작은 사회 속에서 규칙과 질서를 지키고 서로 도우며 자기에게 주어진 역할을 바르게 수행하도록 하는데 매우 효과적인 교육 방법이라 할 수 있다.

* 본 논문은 2001년 8월 제주대학교 교육대학원 위원회에 제출된 교육학 석사학위 논문임.

목 차

I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구의 제한점	2
II. 이론적 배경	3
1. 역할놀이 수업	3
2. 사회성의 발달	7
3. 입학기 아동의 일반적인 특성	15
4. 선행 연구의 고찰	17
III. 연구 방법	19
1. 연구의 가설	19
2. 연구 대상 및 기간	21
3. 연구 실험 방법 및 실험 설계	22
4. 실험 처치	23
5. 측정 도구 및 자료 분석 방법	38
IV. 결과 분석 및 논의	40
1. 연구 결과 분석	40
2. 논의	44
V. 결론	46
※ 참고 문헌	48
※ Abstract	50
※ 부 록	52

표 목 차

표 1. 실험 설계	23
표 2. 학급에 비치된 역할놀이 물품	23
표 3. 역할놀이 주제	24
표 4. 역할놀이 안내판	24
표 5. 교과별 역할놀이 학습 제재 추출 (1학년 2학기)	26
표 6. 역할놀이 수업 안 (예시 1)	29
표 7. 역할놀이 참관표	31
표 8. 역할놀이 수업안 (예시 2)	32
표 9. 사회성 검사의 측정 요인	39
표 10. 실험집단과 비교집단의 협동성 점수	40
표 11. 실험집단과 비교집단의 자주성 점수	41
표 12. 실험집단과 비교집단의 사교성 점수	42
표 13. 실험집단과 비교집단의 책임감 점수	43

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

사람은 누구나 혼자서는 살 수 없다. 사람은 살아가는 한 평생 동안 수많은 사람들과의 관계속에서 서로 도움을 주고받으며 살아가게 된다.

오늘날과 같이 다원화되고 급변하는 사회적 환경 속에서 원만하고 보다 바람직한 사회생활을 영위하기 위해서는 사회 속에서 수시로 직면하는 갈등 상황을 효과적으로 해결하고, 문제 사태에서 편협한 자기중심적인 사고를 탈피하여 타인의 입장을 이해하며 협동할 수 있는 사회성이 절실히 요구된다.

가정은 아동이 최초로 접하게 되는 사회이며 학교는 가족 이외의 사람들과 처음으로 지속적인 관계를 가지게 되는 사회이다. 삐아제(J. Piaget)의 발달이론에 의하면 초등학교 1학년 아동의 특징은 한마디로 비논리적이고 자기 중심적이다. 사물에 대한 인지가 '지금 여기에' 에 국한되어 일어나기 때문에 추상적인 사고를 하기 힘들다. 그리고 주관과 객관의 미분화로 인한 자기 중심성이 강하여 자신의 관점만이 세상에 존재하는 유일한 관점인 것으로 생각한다. 따라서 다른 사람의 관점이 자기의 관점과 다를 수 있다는 사실을 이해하지 못한다.

이러한 추상적인 사고와 이해 능력이 제대로 발달하지 못한 아동에게는 구체적인 조작과 직접적인 활동을 통한 학습이 효과적이다. 즉 역할놀이는 아동들이 어떤 문제 상황에 직면했을 때 상대방의 입장에서 이해하고 등장 인물이 다음에 어떤 행동이나 판단을 할 것인지 예측해보는 감정 이입을 통하여 문제를 발견하고 해결하게 하는 학습방법으로서, 초등학교 저학년 아동들에게 올바른 사회성을 지도하는데 바람직한 활동이며 제7차 교육과정에서 필요로 하는 수업 모형이다.

한편 근래 부모들의 자녀에 대한 과잉보호와 지나친 기대감은 아동들을 나약하고 참을성이 모자라며 자기중심적이고 충동적인 성향으로 흐르게 하고 있는 것이 사실이다.

다른 한편 연구 대상의 아동들이 다니는 학교는 국립학교로서, 학구에 따른 입

학이 아니라 추첨을 통해 입학한 아동들이라 대체로 가정 형편이 부유하고 부모의 관심도가 높은 편이다. 실험 대상인 아동들은 자만심이 강하고 이기적이며 자기중심적인 성향이 일반 학교 아동들보다 훨씬 농후하다.

이러한 아동들에게 새로운 환경에 잘 적응하고 원만한 교우관계를 맺으며 즐겁게 학교 생활을 하도록 하고, 나아가서는 바람직한 사회성을 형성해 나갈 수 있는 바탕을 마련하기 위하여 역할놀이 수업이라는 학습 활동을 시도하게 되었다.

따라서 본 연구의 목적은 입학기 아동들이 학교 사회에 보다 쉽게 적응하고 친구들과 원만한 교우관계를 형성하면서 즐겁게 학교 생활을 하도록 하는데 있다. 이러한 목적을 실현하기 위하여 역할놀이 수업을 실시하였으며, 역할놀이 수업과 아동의 사회성 발달과는 어떤 연관성이 있는지 규명하고자 한다.

2. 연구의 제한점

첫째, 본 연구는 표집 대상이 제주시에 소재한 B초등학교 1학년 2개 학급 72명으로 제한되어 있어 연구 결과를 일반화시키는데 한계가 있다.

둘째, 사회성의 구성 요인에는 여러 가지가 있지만 본 연구에서는 협동성, 자주성, 사교성, 책임감만을 포함한다.

셋째, 연구 기간이 6개월에 걸쳐 이루어졌기 때문에 학생들이 자연적인 성숙에 의한 사회성 발달이 이루어진다는 점이다. 이를 최소화하기 위하여 본 연구에서는 내적 타당도를 증명하기 위하여 비교 집단을 설정하여 운영하였다. 물론 학습하는 과정에서, 학습 제재에 따라 비교 집단에서도 역할놀이 수업이 이루어졌으나 실험집단에서와 같이 계획적이고 지속적인 지도는 없었다.

Ⅱ. 이론적 배경

이 장에서는 역할놀이의 개념과 수업 모형, 사회성에 관한 제 이론을 살펴보고, 또 본 연구와 연관이 있는 선행 연구들을 분석하여 연구를 추진하는데 교육적 시사점을 얻고자 한다.

1. 역할놀이 수업

1) 역할놀이 수업의 개념

역할놀이(Role play)는 어떤 가상적인 역할을 수행하게 함으로써 문제시되는 태도나 행동을 변화시키려는 기법의 일종으로서 정서적 역할놀이라고도 한다¹⁾.

역할(role)이란 개인이 사회 질서 속에서 차지하게 되어 있는 자리나 지위에 따른 정상적이 행동 양식이다. 인간은 누구나 일생 동안 수많은 역할을 수행하며 살아야도록 되어있는데, 한 가지 종류 이상을 가지게 되면 사람들은 대체로 정도의 차이가 있지만 역할 갈등을 겪게 된다.

역할놀이는 이러한 역할 갈등의 문제 상황에서 학생들이 실제로 어떠한 역할을 맡아서 해 보는 것이다. 역할놀이는 어떤 문제 상황이 주어졌을 때, 그 문제 상황에 대한 자신의 생각을 등장인물의 역을 맡아 연습없이 즉시 말과 행동으로 표현하는 것이다. 따라서 역할놀이는 구체적인 문제 상황을 실제로 겪지 않고서도 그러한 상황을 교실에서 경험해 볼 수 있는 기회를 제공해 줄 수 있는 데에 교육적 의의가 있다. 학생들은 역할놀이를 해 봄으로써 자신들이 지닌 가치나 의견을 보다 명확하게 깨달을 수 있고 아울러 사람들이 다른 사람들의 행동에 어떻게 영향을 미치는가를 보다 더 잘 이해할 수 있다.

1) 서강식(1999), 「도덕·윤리과 수업모형」, p. 151.

2) 역할놀이 수업 모형

역할놀이 수업은 역할유희라고도 불리는데, 다른 사람의 역할을 경험함으로써 그 역할이 갖는 의미와 그 역할에서 느끼는 감정상태를 경험하도록 하는 수업방법으로 목표 중심보다는 과정을 중시하고, 학생들의 생활 세계에 접근하여 경험에 강조를 둔다. 또한 제7차 교육과정에서 필요로 하는 수업 모형이다.

기본적으로 역할놀이는 가르치는 수단이므로 소집단이나 학급과 같은데서 인간관계(사회성), 문제해결, 지도력 그리고 집단 기능을 훈련할 때 사용하면 매우 효과적이다²⁾. 역할놀이는 타인과 협동하는 방법과 자기 자신을 통제하는 방법과 인간관계에서 잘못된 것을 관찰하고 교정하는 방법을 배우는 데 매우 효과적인 수단이기 때문이다.

역할놀이 수업 모형은 샤프텔 부부(Fannie Shaftel & George Shaftel)의해 처음 개발되어 학교의 사회적 상호작용 교수 방법으로, 또 집단 문제 해결을 위한 방법으로 많이 활용되고 있다. 샤프텔은 수업모형을 8단계로 구분하였는데 고찰하면 다음과 같다.³⁾

첫째, 준비 단계 (warm-up group)

- 문제를 규명하거나 선정하기
- 문제 이야기를 해석하거나 문제점을 탐색하기
- 역할놀이를 설명하기

둘째, 역할놀이 참가자 선정

- 역할 분석하기
- 역할 연기자 선정하기

셋째, 무대의 설치

- 교사가 역할들을 다시 설명하기
- 문제 상황속의 구체적인 문제 파악하기

넷째, 청중의 준비 단계

2) 남세진(1997), 「역할놀이」, p. 3.

3) 상계서, pp. 157~166.

- 무엇을 바라볼 것인가를 설정하기
- 관찰 과제를 분담

다섯째, 역할놀이의 시연

- 역할놀이 시작하기
- 역할놀이 유지하기

여섯째, 논의와 평가

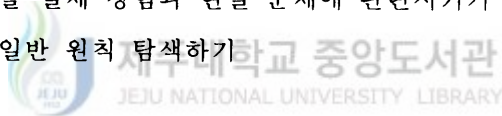
- 역할놀이 행동 검토하기
- 중요한 초점에 대한 토론하기

일곱째, 재시연

- 수정된 역할놀이 하기
- 다음 단계 또는 행동 대안을 제안하기

여덟째, 경험의 공유와 일반화

- 문제 상황을 실제 경험과 현실 문제에 관련시키기
- 행동들의 일반 원칙 탐색하기



3) 역할놀이 수업 모형의 기대 효과

학교는 학생들로 하여금 집단 상호간의 경험을 공유하고 상호 존중하도록 도와 주어야 한다. 학교는 감정이입(empathy)과 관점 채택(perspective-taking)의 능력을 학생들에게 계발시켜 주어야 할 목적을 갖고 있다.

감정이입이란 타인의 감정 상태에 대하여 그와 유사한 정서적 반응을 하는 것이며, 관점 채택이란 타인의 내부 심리 상태를 분별하는 인지적 능력을 의미한다. 교사는 관점 채택의 과정을 주의깊게 관찰하고 도와주는 것이 필요하다. 역할놀이는 바로 이 점에 있어서 탁월한 수업모형이라 할 수 있다. 학생들은 역할놀이에 참여함으로써 구체적으로 다음과 같은 효과를 얻을 수 있다.⁴⁾

첫째, 역할놀이를 통하여 학생들은 자신들이 선택한 결과를 탐색함으로써 더 쉽게 인과 관계를 볼 수 있다. 선택에 뒤따른 토론에서 문제해결을 위한 다른 대안

4) 상계서, pp. 154~156.

의 제안을 학생들에게 제기할 수 있는 기회를 준다.

학생들은 의문에 대한 분석을 통하여 자신들이 행동하는 이유에 대하여 이해하게 되고, 또한 인간 행동을 설명하는 표면적인 방법으로부터 인간 행동의 기본적인 역동을 고려하는 접근방법으로 옮겨가도록 도움을 받을 수 있다.

둘째, 역할놀이는 다른 사람의 감정에 대한 민감성을 발달시킨다. 자아중심적인 어린이들은 그 자신의 감정에 빠져 있기 쉽다. 점차적으로 학생들은 다른 사람과 관련을 갖게 되며 다른 사람이 어떻게 느끼는가를 파악하는 능력이 증가하게 된다. 역할놀이에서는 그 자신의 느낌을 나타낼 뿐만 아니라 다른 사람의 역할을 맡아서 다른 사람의 입장에서 어떻게 느끼는가를 파악하게 된다.

셋째, 역할놀이를 통하여 학생들의 불만족을 해소시켜 줄 수 있다. 교사가 심리치료의 전문가는 아니지만, 현재 사회 여건하에서 표현하기 어려운 행동들을 역할놀이를 통하여 행동으로 옮김으로써 긴장과 감정을 완화시킬 수 있다.

넷째, 역할놀이를 통하여 학생들은 자신들의 자아개념을 향상시킬 수 있다. 사회화 과정에서 학생들은 자신들의 자화상, 즉 자신의 정체성이 무엇이며, 또 무엇을 배워야 하는가 등에 관한 자아개념을 발달시켜야 하는데, 이런 의미에서 역할놀이는 적절하고 유효한 방법이다.

2. 사회성의 발달

1) 사회성의 개념

사회성이란 타인과 더불어 공동으로 사회생활을 하는 사회적 관계 의식을 말하며 사회 생활에 잘 적응하는 성격이다.⁵⁾

흔히 일상생활에서 별다른 문제를 일으키지 않고 친구를 잘 사귀며 그 관계를 잘 유지하는 아이들을 ‘사회성이 좋다’ 라고 한다. 곧 사회성은 원만한 사회화를 위해 인간이 갖추어야 할 중요한 성격이다.

사회성에는 많은 영역이 있으나 본 연구에서 사용하고자 하는 사회성의 하위

5) 차경수 외(1998), 「유아사회교육」.학문사, p. 129.

영역은 협동성, 자주성, 사교성, 협동성으로 구분하고, 그 개념을 정리하면 다음과 같다.

(1) 협동성

협동이란 개인들 또는 집단들이 공동의 이익 또는 목적을 성취하기 위해 공동 행위를 하는 상호작용이다. 개인들은 협동을 통해서 혼자서는 성취하기 어렵거나 불가능한 목표를 달성한다. 예를 들면, 단체 경기에서 같은 팀의 선수들이 승리를 위해 함께 뛰는 행동들이 모두 협동이라는 상호작용의 유형에 해당한다.

협동은 누구에게나 참여할 수 있는 기회와 그 참여기회를 통해 달성된 결과가 고루 분배된다는 조건이 잘 보장될 때 잘 이루어진다.

협동심이 발달한 사람은 남을 배려할 줄 알고 질서와 규칙을 잘 지키며 친구들에게 관대하고 너그러워서 좋은 인간관계를 가진다.

반대로 이 성향이 부족한 사람은 이기적이고 자기중심적이며 모두의 이익보다는 자신의 이익을 먼저 추구한다.

(2) 자주성

자주성은 자신과 관련된 일을 남에게 의지함이 없이 자기 힘으로 처리해 나가려는 성질이다. 즉 자기의 행동에 대한 책임을 중시하며, 스스로 행위를 제어하고, 독립적, 자주적, 자발적이고 자기 나름의 독특한 해결책을 모색하고자 하는 주체적인 특성을 말한다.

이 척도가 높으면 그만큼 일상생활에서 무슨 일이든지 스스로 결단을 내려 행동하고자 하며, 자기 행동에 대해서 책임을 지고, 다른 사람의 지시나 주장에 쉽게 동조하지 않는 독립적·자발적 특성이 강함을 의미한다. 한편, 이 척도의 점수가 낮으면 다른 사람의 의견에 좌우되기 쉽고, 결단력이 부족하며, 의존적이고, 책임 있는 일을 맡기 두려워하는 등 타율적인 경향이 높다는 것을 의미한다.

(3) 사교성

사교성은 대인관계에서 명랑 쾌활하고 사교적이며 친절하여 인간 관계가 원만하며, 대인 적응성이 강한 특성을 말한다.

이 척도의 점수가 높으면 그만큼 여러 사람들과 함께 어울려 지내기를 좋아하고 친구가 많으며, 인정이 많고, 유머감각이 풍부하며, 원만한 대인 관계를 유지하는 등 사회적 특성을 많이 가진 것으로 해석할 수 있다.

반면에 이 척도가 낮으면 수줍음을 잘 타서 남 앞에 나서기를 꺼리며 친구와 사귀기를 싫어하여 비사교적이다. 이들은 소극적이고, 학급 집단 활동에 잘 적응하지 못하고 혼자서 놀기를 좋아하는 등 사회적 접촉을 기피하는 경향이 높다.

(4) 책임감

책임은 자기에게 주어진 과제 혹은 임무를 받아들이고 실천하는 것을 말한다.

초등학교 1학년 학생의 임무로는 친구들과의 약속을 잘 지키는 일, 몸 깨끗이 하는 일, 스스로 학습 준비물을 잘 챙기는 일, 공공 물건을 아껴 쓰는 일, 질서를 지키는 일 등이 있다.

책임감이 강한 아동은 자신의 생활 계획을 잘 세워 규칙적인 생활을 하므로 학교 생활을 모범적으로 한다. 그리고 자기에게 맡겨진 일을 미루지 않고 완수하며 부지런하고 성실하여 친구들로부터 신뢰를 받는다.

반면에 이 성향이 부족한 사람은 실천력이 부족하여 맡은 일에 소홀하고 생활이 무계획적이며 인내심이 약하다. 질서와 규칙을 잘 지키지 못하여 다른 사람에게 피해를 주기도 하므로 친구들이 신뢰하지 않는다.

2) 아동의 사회화

본 연구의 목적이 아동이 학교 사회에 보다 잘 적응하고 바람직한 교우관계를 형성하는데 있다. 즉 이는 아동의 바람직한 사회화를 이루는데 있으므로 연구 추

진을 위한 사전 탐색으로 사회화에 관한 제 이론을 살펴보았다.

(1) 사회화의 개념

사회화(socialization)란 개인이 사회생활을 하는데 필요한 규율, 지식, 가치관, 역할 등 기존 사회의 가치체계를 학습해 가는 과정을 말한다.

교육은 크게 보아 사회화의 과정이라고 할 수 있다. 한 개인이 자기가 소속해 있는 사회 집단의 행동양식, 가치관, 문화를 학습하고, 내면화하여 자기 자신의 독특한 개성과 자아를 형성하는 과정을 사회화라 한다면, 사회화는 사회적으로는 문화의 전달 과정이요, 개인적으로는 개성의 형성과정이다.

이런 과정을 거치면서 개인은 한편으로는 그 집단의 규범에 따라 행동함으로써 집단의 질서를 유지하고 다른 한편으로는 그 사회속에서 독특한 자기 개성을 형성해 간다.

인간의 선천적 생리적 욕구는 후천적으로 사회 및 문화적 '틀'에 의하여 조절되고 통제될 수 있는 만큼 개인의 성품은 바로 개인의 생리적 욕구를 사회화시키는 과정에서 형성된다고 하겠다. 예를 들어 어린아이가 배고픈 것은 그가 태어나면서부터 주어진 생리적 욕구인데, 만약 어떤 개인이 성인이 되어서도 어린아이같이 배고픔을 참지 못하고, 음식만 보면 허겁지겁 먹으려 한다면 그는 완전한 성품을 갖춘 사회인으로서 행세할 수가 없다. 비록 배가 고프더라도 시간과 장소를 가려 참을 줄 알며, 막상 밥을 먹을 때도 필요한 식탁예법을 따를 줄 알아야만 이는 완전한 성품을 소유한 성인으로 대접을 받게 된다는 것이다. 즉 식탁예법을 차릴 줄 안다는 것은 사회, 문화적인 규범을 따를 줄 안다는 것으로, 이것은 곧 그 개인이 사회화되었다는 것을 의미한다.⁶⁾

(2) 사회화의 과정

사회화 과정은 개인이 자기가 속한 집단의 가치와 규범을 내면화해 가는 과정

6) 이홍탁(1986), 「사회학원론」, 법문사, p. 143

으로, 사회화는 인간이 태어나면서부터 시작하여 여러 가지 과정을 통하여 오랜 기간에 걸쳐 이루어진다.,

사회화 과정에서 자아형성문제에 관한 이론 정립에 가장 큰 영향을 끼친 학자로는 미드(G. H. Mead)가 있는데, 미드는 사회화를 ‘일반화된 타인’(generalized other)의 기대를 획득하여 가는 과정으로 ‘나(I)’와 ‘남이 보는 나(Me)’의 상호 작용을 통해 사회적 자아가 형성된다고 하여 성품발달 3 단계설을 주장하였다⁷⁾.

가) 1 단계 : 모방의 단계

개개인의 인간이 사회성을 띠게 되는 일차적 단계로 ‘준비의 단계’라고도 한다. 이 시기는 어린아이가 자신은 무엇을 하고 있는지 인식하지 못하면서 주위 사람들이 하는 짓을 흉내낸다. 그러나 무의식적으로 흉내를 낸다고 해서 자기 자신(self)이 존재한다는 것을 전혀 느끼지 못하고 있는 것은 아니다.

나) 2 단계 : 유희(遊戱)의 단계(play stage)

이 단계에 이르면 자기 자신 이외엔 타인이 존재하고 있다는 것을 인식하게 된다. 이와 같은 현상은 마치 어린아이들이 소꿉장난을 하면서 놀 때 혼자서 의사역도 했다가 경찰역도 했다가, 혹은 아버지 또는 어머니역을 하는데서 찾아볼 수가 있다.

즉 이 시기에는 자기 이외에 타인이 자기를 보는 관점까지도 파악하게 되고, 이제까지 자기위주(‘I’)로 생각하던 것을 이 때부터는 타인의 입장에서 자기 자신(‘Me’)의 행위를 관찰하기 시작한다. 그러므로 ‘나’와 ‘너’ 그리고 ‘나’와 ‘그 사람’의 관계가 뚜렷이 구분이 된다.

7) 이홍탁(1986), 「사회학 원론」, 범문사. p. 145

다) 3 단계 : 경기(競技)의 단계(game stage)

사회 생활을 경기에 비교하면 이 단계에서는 개개인의 경기참여자가 알고 있어야 할 모든 역할과 규범을 습득하게 되는 단계이다. 이제까지는 자기 주위의 몇몇 사람들과의 상호작용에만 국한되어 있던 것이 이 단계에 이르면서 상호작용의 범위가 전체 경기참여자, 즉 사회구성원으로 확대되어진다.

미드의 주장을 따르면 개인은 이 단계에 이르면 일반화된 타인, 다시 말하여 자기 이외의 다른 사회구성원들이 준수해야 할 규범이나 역할(role)을 명확히 인식하게 되어 완전한 사회인으로서 구실을 하게 된다는 것이다.

(3) 사회화의 기관

위에서 사회화 과정은 개인이 자기가 속한 집단의 가치와 규범을 내면화해 가는 과정이라고 하였다.

그러면 개인이 속한, 즉 사회화에 영향을 미치는 집단에는 어떤 것들이 있는가?

우선 가정은 아동들이 본받을 모범적인 인물을 제공하고 상 또는 벌을 줌으로써 특정의 행동을 강화시키거나 약화시킨다. 아동은 가족 구성원과 함께 살면서 각각 남녀 또는 부부의 역할 등을 배운다.

근래에 들어서는 가정 못지 않게 학교나 사회, 대중매체(인터넷 포함)가 많이 발달하여 아동의 사회화에 큰 영향을 미치고 있다.

여기에서는 아동의 사회화에 가장 영향을 많이 미치는 가족, 또래 집단, 학교, 대중매체 등을 살펴보고자 한다.

① 가족의 영향

부모가 자녀를 키우는데 서로가 일치된 방법으로 자녀에게 민감하고 반응적인 양육을 할 때, 그리고 부모가 서로의 역할 수행에 대하여 지원을 아끼지 않을 때, 아동의 발달에 가장 좋은 환경 조건이 마련된다.

아동의 사회화는 부모의 사회화 방법이 명령과 복종을 강요하는 억압적 형태인

가 아니면 아동의 자율을 전제하는 참여 형태인가에 따라서 다를 수가 있다.

부모의 통제는 부모가 아동에게 하는 규제와 감독의 정도를 가리킨다. 통제적인 부모들은 아동에게 많은 것을 요구한다. 또 부모가 요구하는 규제와 규칙을 잘 따르고 있는지를 확인하기 위하여 아동의 행동을 철저히 감시함으로써 아동의 표현과 행동의 자유를 제한한다. 보다 자율적인 부모들은 아동에 요구하는 것이 훨씬 적으며 아동에게 관심을 갖고 부모의 의견과 느낌을 표현하면서도 아동이 자신의 활동에 대한 결정을 아동 스스로 하도록 상당한 자유를 허용한다. 또한 자율적인 가정에서 부모로부터 애정을 받고 자란 아동은 가족 유대감을 가지며 정서적으로 안정되고 자신감과 자아 정체감이 바르게 형성된다.

반면에 부모에게서 거부되었다고 느끼면서 자란 아동은 성장 자체에 어려움이 있으며 자라서도 행복하고 잘 적응된 성인으로 될 수가 없다. 한 마디로 따뜻함과 애정은 올바른 부모역할 수행을 위해서 무엇보다 중요한 요소이다.⁸⁾

형제 자매는 흔히 경쟁 대상자가 되지만 동시에 양육자, 교사, 친구 등으로서 아동의 인생에서 매우 중요한 영향을 주는 대상이다. 또한 형제 자매들의 관계는 매우 친밀하면서도 동시에 갈등적이기 때문에 모순적이다.

초등학생들의 경우, 형제 자매간의 관계는 한편 따뜻하고 친밀하면서도 다른 한편 부모, 조부모 또 친구간의 관계에서보다 형제 자매간의 관계에서 더 갈등이 많고 만족하지 못하다. 이러한 현상은 형제 자매간에 접촉의 기회가 많다는 것과 동시에 이들이 동일한 대상이나 물건에 대한 경쟁적 입장에 서기 때문인 것 같다. 그러나 아동들에게 여러 사회적 관계에 대하여 그 중요성을 평가하였을 때 형제 자매를 친구보다 더 중요하게 생각하고 신뢰한다.⁹⁾

② 또래 집단의 영향

아동의 부모나 위의 형제들과 상호 작용하는 것은 동등한 지위의 상호작용이 아니라 부모나 위의 형제들이 지시하고 명령하며 또는 아동들의 행동을 감독함으로써 아동들은 종속적인 입장에 놓이게 된다.

8) 최경숙(2000), 「발달심리학」, 교문사, p. 380.

9) 상계서, pp. 387~392.

반면에 또래들의 상호작용은 덜 지시적이고 덜 비판적이며 새로운 역할이나 생각과 행동을 시도하는데 보다 자유롭다. 또래관계는 동등한 입장에서의 상호작용이기 때문에 자신과 똑같은 다른 사람들의 견해를 이해하고 평가할 수 있게 해주며, 가정의 위계적 관계속에서 배우기 어려운 사회적 능력의 발달에 기여하게 된다.

뼈아제는 학령기 동안에 또래들 간의 놀이를 통한 상호작용이 역할수행 능력과 성숙한 사회적 판단을 발달시키는데 기여한다고 보았다. 놀이를 함께 하는 동안 여러 가지 역할을 해 봄으로써 아동들은 자신의 관점과 친구들의 관점 차이를 점차 알게 된다. 놀이에서 갈등이 일어날 때 아동들은 놀이를 계속하기 위해서 친구의 관점과 자신의 관점을 조절하는 것으로 타협하는 것을 배워야만 한다. 특히 의견 불일치가 중요한 기능을 하는데 그것은 그냥 아는 사이와 다르게 친구간에는 좀더 개방적이고 정직할 수 있기 때문이다. 결과적으로 의견 불일치와 갈등이 되는 원인을 이해하고 평가하는데 필요한 정보를 서로가 제공하게 된다. 따라서 뼈아제는 또래간의 동등한 관계 속에서의 접촉은 사회적 관점을 발달시키고 대인간의 이해를 깊게 하는데 중요한 요인이 되는 것으로 보았다.

또래들과의 사회적 접촉은 역할수행 능력의 발달을 도와 타인에 대한 이해에 간접적으로 영향을 미칠 뿐만 아니라 다른 사람들이 어떤가를 배울 수 있는 직접적인 경험이 되기도 한다¹⁰⁾.

다시 말해서 아동이 또래들과의 경험이 많을수록 그들을 이해하고자 하는 동기가 더 커지고 또래들 행동의 원인을 평가하는 경험을 더 많이 갖게 된다.

③ 학교의 영향

가정을 떠나 아동들이 만나는 공식적인 기관으로서 학교만큼 아동에게 영향을 미치는 곳은 없을 것이다. 학생들은 많은 지식과 학업기술을 학교에서 배우게 된다. 뿐만 아니라 학교교육은 아동들에게 여러 가지 규칙이나 일을 처리해 가는 방법, 그리고 문제해결 기술은 물론 규칙과 질서를 따르고 급우와 협력하고 권위를

10) 상계서, p. 398.

존중하며 바람직한 민주 시민이 되는 방법을 배우게 된다.

따라서 학교는 아동들에게 지식을 전달하는 것뿐만 아니라 아동의 사회적·정서적 발달을 돕는 매우 중요한 사회화의 대행자라 할 수 있다.¹¹⁾

④ 대중 매체의 영향

대중매체의 종류로는 신문, 방송, 잡지, 인터넷 등을 들 수 있는데, 그 기능으로 정보 전달, 사회 변화 파악 등의 긍정적인 역할이 있는 반면, 흥미 위주의 감각적인 면을 강조하여 부정적인 측면이 있는 것이 사실이다. 따라서 이용자의 선별하는 지혜가 요구되는데 아직 분별력이 약한 아동들은 선별하는 능력도 모자라고 자제력도 부족한 실정이다.

이러한 대중매체 가운데 아동들이 가장 가까이에서 접하고, 또 가장 많은 영향을 받는 대중매체는 텔레비전이다.

현대생활에서 텔레비전은 생활의 필수품이 되었다. 텔레비전은 거의 모든 가정에서 보유하고 있으며 아동들도 많은 시간을 텔레비전을 보는데 보내고 있다. 우리나라 유아기에서부터 아동기에 이르는 아동들의 경우 평일은 약 1.6시간, 주말은 약 4.6시간 정도 시청한다.¹²⁾ 이와 같은 많은 시간의 TV시청은 아동의 인지·사회·정서발달에 지대한 영향을 미치고 있다.

아동들의 지각력은 마치 스폰지와 같아서 보고 들은 것 모두를 자신의 것으로 받아들이는 경향이 높다. 먼저 부정적인 영향으로는 폭력물을 다룬 텔레비전 시청이 아동의 공격성향을 증가시키고, 상업광고로 인한 갈등야기, 사회적 고정관념을 아동에게 심어줄 수 있다는 점 등을 들 수 있다. 예를 들어 성역할 고정관념적 내용은 텔레비전에서 흔히 볼 수 있으며 텔레비전을 많이 시청한 아동들이 적게 보는 아동들에 비해 남·녀에 대하여 전통적인 고정적 견해를 갖고 있을 가능성이 높다.

긍정적인 영향으로는 아동교육 프로그램들 중에는 협동, 나누기와 돕기 등의 친사회적 행동을 보이도록 설계된 것들이 있어 아동의 사회성 발달에 좋은 영향을

11) 상계서, p. 417.

12) 상계서, p. 420.

미칠 수 있고 또 인지발달을 돕는 프로그램도 있어 아동의 지각 발달에 좋은 영향을 미친다¹³⁾.

그러나 텔레비전의 교육 프로그램에 대해 가장 많이 지적되는 비판중의 하나는 시청자가 된 아동이 지식을 능동적으로 구성하는 입장이라기 보다는 정보를 일방적으로 그리고 수동적으로 수용하는 입장으로 되기 쉽다는 점이다. 따라서 텔레비전을 너무 많이 시청하는 경우, 오히려 아동의 호기심을 둔하게 만들 수 있게 때문에 성인의 지도를 받아서 능동적으로 상상활동을 하면서 시청할 때 긍정적인 결과를 가져올 수 있다.

3. 입학기 아동의 일반적인 특성

1) 신체 발달

이 시기 학생들은 잠시도 가만히 앉아 있지를 못한다. 대단히 활동적으로 끊임 없이 움직이고 뛰어다닌다. 몇 가지 특징을 구체적으로 살펴보면 다음과 같다¹⁴⁾.

첫째, 기본적인 신체 운동 기능이 어느 정도 다 갖추어진다.

둘째, 대근육이 소근육보다 발달되어 있다. 따라서 섬세한 동작보다 몸 전체를 움직이는 활동에 더 익숙하다.

2) 언어 발달

언어 발달은 4, 5세 경에 이루어지다가 초등학교 입학 연령이 되면 어느 정도 완성된 단계에 이르게 된다. 구체적인 언어 발달의 특징은 다음과 같다¹⁵⁾.

첫째, 어휘나 문법면에서 별 어려움 없이 언어를 사용한다.

둘째, 모방을 통한 언어 학습이 왕성해진다. 또래 집단에서 즐겨 사용되는 표현

13) 상계서, p. 424.

14) 제주도교육청(2000), 「우리들은 1학년 교사용 지도서」, p.22.

15) 상계서, p. 23.

이나 교사나 부모의 일방적인 표현, 마스크에 자주 등장하는 용어 등을 빨리 모방한다.

셋째, 왕성한 지적 호기심에 기초한 다양한 질문과 언어적 표현이 많아진다.

넷째, 자기 중심적인 언어에서 벗어나 사회화된 언어의 사용이 가능해진다. 즉 상대방의 말을 이해하면서 주고 받는 대화를 해 나갈 수 있다.

3) 인지 발달

초등학교 입학 시기의 학생들도 자기들 나름대로 정신활동을 통하여 독자적인 인지 세계를 형성해 나간다. 그러나 아직은 논리적인 면이나 체계적인 면에서 미성숙한 단계에 있다. 구체적인 특징을 살펴보면 다음과 같다¹⁶⁾.

첫째, 비논리적이고 자기 중심적이다.

둘째, 주관과 객관의 미분화로 인한 자기 중심성이 강하다.

셋째, 의미있는 지적 내면화를 위해서는 능동적이고 구체적인 경험을 필요로 한다.

4) 정서 발달

정서란 기쁨, 슬픔, 사랑, 미움, 분노, 공포 등과 같은 감정 상태를 말한다. 이 정서는 학생의 성장과 더불어 점점 세분화되어지고 복잡해지는데 이 정서의 적절한 조절 능력은 건전한 대인 관계를 형성하거나 자신을 이끌어 나가는데 매우 중요한 역할을 한다.

6, 7세 경의 학생의 정서 행동의 특징을 살펴보면 다음과 같다¹⁷⁾.

첫째, 정서가 강력하고 일시적이다. 이 시기의 학생들은 곧잘 울고 화나고 웃고 불안해한다.

둘째, 주변 사람들로 부터 애정과 인내에 대한 욕구가 강하다. 누군가에게 의존하

16) 상계서, p. 24.

17) 상계서, p. 24.

고 싫어하고 칭찬 받고 싶어하며 경쟁심이 강하여 질투심을 느끼는 경우가 흔히 있다.

셋째, 불안과 두려움을 쉽게 느낀다. 상상력이 풍부하여 상상 속의 사건이나 인물에 대한 공포심을 자주 갖는다.

5) 사회성 발달

한 사회의 일원으로서 요구되는 자질이나 태도를 어릴 때부터 익히는 일은 매우 중요하다. 학생의 성장과 더불어 생활 범위가 가정에서부터 또래의 학교로 넓어짐에 따라 경험의 종류가 다양해진다. 새로운 환경 속에서의 경험도 사회성 발달을 위한 자연스러운 교육의 장이 된다. 이 시기의 사회성의 특징은 다음과 같다¹⁸⁾.

첫째, 주도성이 강해지면서 점차 독립심과 자신감을 얻게 된다.

둘째, 관심의 대상이 가족에서 또래로 바뀜으로서 경험의 폭을 넓혀 나간다.

셋째, 사회 속에서의 나를 인식함으로써 자아 개념 확립의 기초를 형성해 나간다.

넷째, 성 역할을 인식한다.

4. 선행 연구의 고찰

역할놀이 수업과 아동의 사회성 발달과의 관계를 규명하기 위하여 관련있는 선행 연구를 수집 분석하여 본 연구를 추진하는데 시사점을 얻고자 하였다.

강재희는 역할놀이 수업은 도덕적 자아와 사회적 자아개념을 긍정적으로 변화시킨다고 하였고¹⁹⁾, 안윤숙은 역할놀이 수업은 여러 가지 갈등 문제에 직면했을

18) 상계서, p. 25.

19) 강재희(1989), “역할놀이 수업이 아동의 도덕성 발달에 미치는 영향”, 석사학위논문, 충남대학교교육대학원.

때 이를 원만하게 해결하는 능력을 신장시킨다고 하였다²⁰⁾.

신현옥은 인형극과 역할놀이는 유아의 나눠주기, 돕기 등의 친사회적 행동에 긍정적인 영향을 미친다고 하였고²¹⁾, 최경자는 역할놀이를 통하여 감정이입적인 과정을 경험함으로써 자신의 감정을 조절하는 능력이 길러진다고 하였다²²⁾.

위의 연구들에서 얻은 시사점은 다음과 같다.

- 역할놀이 수업은 학습자 중심의 수업방법으로 학습자가 개인적으로 가진 문제를 해결하도록 돕는다.
- 역할놀이는 연기자나 관중(관찰자) 모두 객관적인 입장에서 문제를 보도록 함으로써 다른 사람의 입장을 이해하게 된다.
- 역할놀이 수업은 모의된 상황에서 학생들이 자신의 생각이나 의견을 행동으로 시험해 볼 수 있도록 환경을 조성해 주어야 한다.
- 역할놀이를 통해 얻는 통찰력을 실제 상황에 적용할 수 있도록 교사의 안내가 필요하다.
- 지적 발달 수준이 낮은 1학년 학생들은 역할놀이 수업 모형의 본격적인 적용이 힘들므로 수업 모형을 학생 수준에 맞게 변용하여 활용한다.

20) 안윤숙(1996), “역할놀이 수업이 아동의 대인 인지적 문제해결력 및 사회성에 미치는 효과”, 석사학위논문, 한국교원대학교 대학원.

21) 신현옥(1992), “인형극과 역할놀이가 유아의 친사회적 행동에 미치는 영향”, 석사학위논문, 국민대학교 교육대학원.

22) 최경자((1999), “동화를 이용한 역할놀이가 유아의 사회적 행동에 미치는 효과”, 석사학위논문, 건국대학교 교육대학원.

Ⅲ. 연구 방법

본 장에서는 연구의 가설, 연구 대상, 측정 도구의 구성, 실험 설계와 실험 처치 내용, 그리고 통계 분석 방법 등에 대해 기술하고자 한다.

1. 연구의 가설

본 연구 목적을 달성하기 위하여 역할놀이 수업과 사회성 발달에 따른 이론적 배경을 토대로 역할놀이 수업이 사회성 발달에 미치는 효과를 검증하고자 다음과 같은 가설을 설정하였다.

1) <가설 1>

역할놀이 수업을 받은 실험 집단은

비교 집단보다 협동성이 높게 나타날 것이다.

역할놀이 수업은 자기 중심적이고 이기적이며 충동적인 초등학교 1학년 학생들에게 易地思之하는 마음을 가지도록 한다. 학생들은 역할놀이를 같이 하는 가운데 서로 양보하고 돕고 배려해야만 즐겁게 활동을 같이 할 수 있다는 것을 깨닫게 된다. 또 수업 시간에는 역할분담에서부터 대사에 이르기까지 서로 의논하고 도와주면서 모둠별 활동을 통하여 협동심을 향상시키게 된다.

특히 역할놀이 활동 후, 토의와 평가 시간에는 입장을 바꾸어서 생각을 해보고 배역을 맡아 연출한 사람들은 청중이 되어 객관적으로 비판도 해 보는 과정에서 학생들은 서로 도우면서 더불어 살아가야 하는 협동심을 배우게 될 것이다.

2) <가설 2>

역할놀이 수업을 받은 실험 집단은

비교 집단보다 자주성이 높게 나타날 것이다.

사람은 성장하면서 많은 갈등과 결정의 기로에 서게 되고, 결국은 자신의 주관에 의해 판단을 하게 된다. 이러한 주관의 뿌리를 이루는 자주성은 인간이 지녀야 할 가장 기초적인 품성이고 사회성이다.

근래에 들어 부모의 지나친 과잉보호는 자녀를 ‘마마보이’로 만드는 경향이 있어 우려의 목소리가 높다.

본 연구에서 추진한 역할놀이 수업은 학생들이 직접 역할을 맡아 시연을 해봄으로써 자신의 행동의 결과에 대하여 반추하고, 반대로 다른 사람의 시연을 청중이 되어 객관적인 시선으로 조망해 봄으로써 자신의 행동을 다른 사람으로부터 평가받을 수 있다. 그리고 무엇보다도 역할놀이의 장점은 다시 재시연해 볼 수 있다는 점이다. 실제 일어나는 일은 시행착오를 반복할 수 없으나 역할놀이 수업에서는 가능하고, 동시에 학생들은 주체적인 상황 판단력과 문제 해결력을 계발할 수 있다.

3) <가설 3>

역할놀이 수업을 받은 실험 집단은

비교 집단보다 사교성이 높게 나타날 것이다.

사교성은 집단 생활에 적극적으로 참여하고 친절하며 인간관계가 원만하고 대인 적응성이 강한 특성을 말한다.

역할놀이 활동은 혼자서 하는 활동이 아니다. 친구들과 어울려서 여럿이 하는 활동이므로 역할놀이 활동을 자주 하는 학생들은 대인 관계가 좋아지고 친구들과 잘 어울리게 된다.

특히 역할놀이에서의 역할은 다양하므로 성격이 다른 사람들이 어울려서 활동하기에 좋은 프로그램이다. 따라서 내성적이거나 수줍음이 많은 사람도 역할놀이 활동은 즐겨 하고, 또 그러한 활동에서 대인 관계를 배우게 될 것이다.

4) <가설 4>

역할놀이 수업을 받은 실험 집단은

비교 집단보다 책임감이 높게 나타날 것이다.

역할놀이는 각자 다른 역할을 맡아서 자기가 맡은 역할을 성실히 수행할 때 이루어지는 활동이다. 배역을 맡은 사람들 중에서 한 사람이라도 역할에 대한 책임감을 느끼지 못하게 되면 놀이는 금방 중단이 되고 만다.

이렇듯 역할을 분담하여 배역을 정하고, 각자 맡은 역할을 하면서 시연하고, 역할 수행에 대하여 사후 논의와 평가를 하는 과정에서 역할 놀이 수업은 학생의 책임감 형성에 많은 영향을 미치리라 본다.

2. 연구 대상 및 기간

본 연구의 대상은 제주시내 B초등학교에 재학하고 있는 1학년 3개 학급 중 2개 학급의 아동들을 대상으로 하였다. 1개 학급 아동 36명(남자 18명, 여자 18명)을 실험집단으로, 다른 1개 학급 36명(남자 18명, 여자 18명)을 비교 집단으로 선정하였다.

연구 기간은 2000년 5월에 실험 집단과 비교 집단의 사회성 사전 검사를 실시한 후 2001년 2월까지 역할놀이 수업을 실시하였으며, 학년 말(2001년 2월)에 사회성의 사후 검사를 실시하여 역할놀이와 사회성의 발달과의 관계를 비교 분석하였다.

3. 연구 실험 방법 및 실험 설계

본 연구는 준실험 설계로 실험 집단과 비교 집단을 통제하지 않은 자연적인 상태에서 이루어졌다.

연구 추진을 위하여 실험집단에서는 다음과 같은 방법으로 역할놀이 수업이 이루어졌다.

가) 역할놀이 활동을 위한 환경을 조성하였고,

나) 역할놀이 수업에 적절한 학습제재를 추출하여 역할놀이 교수-학습 지도안을 구안·적용하였으며,

다) 생활 주변에서 일어나는 문제들을 여러 사람과 함께 역할놀이를 행함으로써 자기 중심적인 사고에서 벗어나 바람직한 사회성을 기르도록 하였다.

본 연구는 역할놀이 수업을 꾸준히 받은 학생들의 사회성 발달이 역할놀이 수업을 받지 않은 학생들의 사회성보다 더 높게 나타남을 보여줌으로써, 역할놀이 수업이 아동의 사회성 발달에 효과적이라는 것을 검증해 보고자 한다. 이러한 연구를 위해 실험집단과 비교집단의 학생들에게 질문지를 이용해 사회성의 정도를 측정하는 사전 검사를 실시하고, 역할놀이 수업을 실시 한 후 다시 동일한 검사지를 이용하여 사후 검사를 실시하였다. 이 방법은 ‘이질 통제 집단 사전·사후 검사 설계’라고 불리는데 이 방법을 사용하게 되면 역할놀이 수업의 효과를 검증하게 된다. 그러나 이 실험 설계는 실험 집단과 비교 집단이 처음부터 동질화되어 있지 않고, 실험적 처치(역할놀이 수업 적용)외에 다른 무수한 외적 요인이 통제되어 있지 않을 가능성이 있어 단정적으로 실험 처치의 효과로 말하기는 어렵다는 약점을 가지고 있다. 이러한 실험 설계는 다음 <표-1>과 같다.

<표-1>

실험 설계

실험집단	O ₁	×	O ₂	동질화 되지 않았음
	사전 검사	처치	사후 검사	
비교집단	O ₃		O ₄	
	사전 검사		사후 검사	

4. 실험 처치

1) 역할놀이 환경 조성

교실의 뒤쪽 코너에 역할놀이 활동 영역을 마련하여 학생들이 자율학습 시간에 자연스럽게 친구들과 어울려 역할놀이 활동을 할 수 있도록 하였다.

초등학교 1학년 학생들은 소꿉놀이와 같은 활동을 무척 즐기며, 특히 교실 구석 구석 아늑하고 조용한 공간을 좋아하는 경향이 강하다. 따라서 책꽂이 또는 책상, 무대 등으로 칸막이를 설치하여 역할놀이에 필요한 소품과 준비물을 비치하여 언제나 손쉽게 역할놀이 활동을 할 수 있도록 환경을 조성하였다.

<표-2>

학급에 비치된 역할놀이 물품

종 류	물 품	내 용
인 형	손 인형, 막대 인형, 머리띠 인형, 손가락 인형, 목걸이 인형, TP인형	가족놀이, 병원놀이, 직업별, 동물, 이야기자료세트,가게놀이 등
비 품	인형극장	100×20×100cm의 무대
소 품	옷, 그림 자료, 극본 등	직업별 옷, 동화책
그 외	월별 역할놀이 주제 역할놀이 안내판	사회성 향상을 위한 주제 선정 <표 - 3> 역할놀이에 대한 안내 <표-5>

<표-3>

역할놀이 주제

월	역할 놀이 주제	내 용
5	우리 가족	가정에서 일어나는 일과 가족 구성원들이 하는 일
6	우리 교실	학교에서 일어나는 여러 가지 일과 친구, 선생님, 상급생의 역할
7	교통 경찰관 아저씨	교통안전에 대한 놀이와 교통경찰관의 역할
9	병원 놀이	병원에서 지킬 예절이나 병원에 일하시는 분들의 역할
10	시장 놀이	물건을 사고 팔 때의 예절과 상인과 소비자의 역할
11	고마우신 분들	우리 생활에 도움을 주는 분들이 역할
12	이웃 사촌	이웃에 살고 있는 분들과의 관계와 불우한 이웃 역할
2	사이좋은 친구	친구의 좋은 점을 칭찬해주고 어려울 때 서로 도움을 주고 받는 놀이

<표-4>

역할놀이 안내판

역할놀이 주제	가족놀이
역할놀이 안내	<p>애들아, 안녕?</p> <p>5월은 가정의 달이야. 5월에는 너희들의 날인 어린이 날(5월 5일)이 있고, 부모님 은혜에 감사하는 아버지 날(5월 8일), 그리고 너희들을 가르치시고 사랑하시는 선생님의 날(5월 15일)이 있단다.</p> <p>이번 달 역할놀이 주제는 <가족놀이>니까 부모님을 생각하면서 재미있게 활동해보렴. 부모님의 은혜에 감사하는 생각을 하면서 활동하면 좋겠구나.</p>

2) 역할놀이 교수 - 학습 지도안 구안 적용

역할놀이는 다른 사람의 역할을 경험함으로써 그 역할이 갖는 의미와 그 역할에서 느끼는 감정 상태를 경험하도록 하는 수업모형이다.

본 연구에서는 샤프텔 부부에 의해 개발되어 일반적으로 적용되고 있는 역할놀이 수업 모형은 1학년 학생의 지적 발달 수준에 비추어 본격적인 적용은 힘들므로 지도교사의 재량에 따라 수업 모형을 구안하여 다음과 같은 단계로 적용하는 것을 원칙으로 하였다. 그러나 학습 제재에 따라서는 소꿉놀이, 역할극 등 다양한 방법으로도 실시하였다.

<실험 집단에서 적용한 역할놀이 수업 절차>

<제 1단계> 역할놀이 상황 설정

- 학습 문제 파악하기
- 역할놀이 상황을 제시하기

<제 2단계> 역할놀이 준비

- 역할놀이 참가자 정하기 (배역 정하기)
- 관찰자들 준비시키기 (관찰 과제 부여)

<제 3단계> 역할놀이 하기

- 실제로 역할놀이 해보기
- 역할 바꾸어 재시연하기 (감정 이입 경험)
- 자연스러운 분위기 조성
- 문제의 다양한 해결 방안 탐색하기

<제 4단계> 역할놀이 검토와 평가하기

- 배역을 맡은 사람들이 한 말과 행동에 대하여 검토하기
- 경험의 공유와 일반화

(1) 교과서 관련 내용 분석

1학년 1학기는 학생의 지적 수준이 역할놀이 수업에는 무리가 있어서 소꿉놀이와 같은 활동을 할 수 있는 영역을 교실 코너에 마련하여 자연스럽게 친구들과 어울려 놀 수 있도록 분위기 조성에 힘썼고 본격적인 역할놀이 수업은 2학기부터 이루어졌다.

역할놀이 수업은 도덕, 사회과 등에서 지적 영역의 학습 내용 보다 가치체제 형성이 필요한 정의적 학습 내용에 적용하는 것이 바람직하다. 그러나 초등학교 1·2학년 교육과정은 통합교과로 되어있어서 바른생활, 슬기로운 생활 교과를 중심으로 하여 국어, 즐거운 생활 교과의 학습제재 중에서 역할놀이에 적합한 제재를 아래와 같이 추출하였다.

<표-5> 교과별 역할놀이 학습 제재 추출 (1학년 2학기)

교과	단 원	학 습 주 제	학 습 목 표	교과서 쪽 수
국어	◎첫째 마당 1-(1)보고 듣고 느끼고	· 이야기를 찾아 읽고 느낀점 말하기	· 이야기를 찾아 읽고 느낀 점을 말할 수 있다.	<읽기> 16 - 17
	◎첫째 마당 1-(2)내가 만드는 이야기	· 재미있게 들은 이야기를 역할놀이하기	· 재미있게 들은 이야기를 꾸며서 역할놀이를 할 수 있다.	<말·듣> 16 - 19
	◎첫째 마당 1. 상상의 날개를 펴요(더나아가기)	· 이야기 꾸미기	· 이어질 이야기를 꾸며 말할 수 있다.	<말·듣> 22 - 25
	◎첫째 마당 1. 상상의 날개를 펴요(더나아가기)	· 이야기 읽고 느낀 점 말하기	· 이야기를 읽고 느낀점을 말할 수 있다.	<읽기> 24 - 29
	◎둘째 마당 2-(2) 하나되는 우리	· 생각이 다른 친구에게 내 생각 말하기	· 나와 생각이 다른 친구의 이야기를 듣고 내 생각을 말할 수 있다.	<말·듣> 36 - 39
	◎둘째 마당 2.이렇게 하면 좋겠어요(한결음더)	· 내 생각 말하기	· 인물의 생각름 찾아 내 생각을 말할 수 있다.	<읽기> 46 - 47
	◎셋째 마당 1-(2)즐거운 하루	· 인물이 한 일을 생각하며 이야기 읽기	· 인물이 한 일을 생각하며 이야기를 읽을 수 있다.	<읽기> 64 - 67

교과	단 원	학 습 주 제	학 습 목 표	교과서 쪽 수
국어	◎다섯째 마당 1. 손에 손잡고 (더 나아가기)	· 글을 정확하게 소리내어 읽기	· 글을 정확하게 소리내어 읽을 수 있다.	<읽기> 118-123
바른 생활	2. 사이좋은 친 구	· 친구 이해하기	· 친구와 사이좋게 지내는 방법을 알고 지키려는 태도 를 갖는다.	<바생> 26 - 29 <생길> 23 - 25
바른 생활	3. 여럿이 쓰는 물건	· 교실 안의 여럿 이 쓰는 물건	· 교실 물건을 바르게 사용 해야 하는 까닭과 방법을 알 수 있다.	<바생> 32 - 37 <생길> 30 - 33
	4. 쓰레기를 바 르게 처리해요	· 쓰레기 바르게 처리하는 방법 알 기	· 쓰레기를 바르게 버리는 것이 곧 자신을 위한 일임 을 알 수 있다.	<바생> 46 - 51 <생길> 46 - 47
	5. 차례를 지켜 요	· 공공 장소에서 생긴 일	· 여럿이 모이는 곳에서 차 례를 지켜야 하는 까닭을 알고 이를 실제 생활속에서 실천하려는 자세를 갖는다.	<바생> 62 - 63 <생길> 62, 66
	6. 나라 사랑	· 애국가를 부를 때의 바른 태도 알 기	· 애국가 부를 때의 바른 자세와 바른 몸가짐을 알 수 있다.	<바생> 78 - 81 <생길> 82 - 83
	7. 신나는 명절	· 설날에 지켜야 할 예절알기	· 설날에 지켜야 할 예절을 알 수 있다.	<바생> 92 - 95 <생길> 88-102
즐거 로운 생활	1. 화목한 우리 가족	· 우리 가족이 하 는 일 알아보기	· 가족 구성원이 하는 일을 이야기할 수 있다.	32 - 33
	4. 우리들의 겨 울맞이	· 학교에서 애쓰시 는 분들	· 우리를 도와주시는 분들 의 하는 일을 조사해서 발 표할 수 있다.	60 - 61
즐거 운생 활	2. 옛날 옛적에	· 역할놀이하기	· 자기가 맡은 역할을 친구 들과 협동하며 창의적으로 역할놀이를 할 수 있다.	36 - 39

(2) 구안한 수업 모형의 실제적 적용

역할놀이는 학급 전체의 학생들이 서로 어떤 문제 상황에 대하여 다른 사람의 역할을 경험함으로써 그 역할이 갖는 의미와 그 역할에서 느끼는 감정상태를 경험하도록 하는 수업모형이다.

역할놀이의 적용조건은 문제 상황 선정에 있다. 상황 선정시 고려해야 할 점은 교사가 선택한 자료에 따라 학생들은 자신의 경험이나 견해에 따라 서로 다르게 행동할 수 있어야하고, 상황이나 문제는 학생에게 친숙한 것이어야 한다. 그리고 역할놀이는 상황의 전개에 따라 시간 계획을 융통성있게 운영할 수 있어야 한다. 시간에 쫓기게 되면 역할에서 느끼는 감정상태를 경험하기가 어렵기 때문이다.

역할놀이의 적용교과는 바른생활, 도덕, 국어, 사회과 등에서 지적 영역의 학습 내용보다는 가치체계 형성이 필요한 정의적 학습 내용과 정의적 목표를 추구하는 학습 내용에 적용하는 것이 보통이나, 그 밖의 교과에서도 부분적으로 변용하여 운영할 수가 있다.

본 연구의 실험집단인 초등학교 1학년들로서, 역할놀이 수업 모형 적용은 무리가 있어 처음에는 소꿉놀이 형태의 놀이 중심을 시작으로 하여 역할극으로, 그리고 학년 말 쯤 되어서 역할놀이 수업을 시도하였다. 그리고 역할놀이 수업 절차도 문제 상황의 설정, 역할놀이 준비(참가자 정하기), 역할놀이 시연 정도의 단계에 치중하였는데, 그 이유는 역할놀이를 통하여 모범적 행동을 보여주거나 또는 실제로 함께 해보는 것에 주안점을 두고자 했기 때문이다. 또 모둠별로 각각 상황을 주고 여러 개의 역할놀이를 동시에 진행시켜 문제 상황에서 어떻게 행동하는 것이 모범적인가를 보여주는데 주안점을 두었다.

단계	학습요소	교수-학습 활동	시간 (분)	자료(☆) 및 유의점(★)
역할 놀이 준비	역할놀이 배역 정하기	▷역할놀이에 참여할 사람 배역 정하기 -6명의 어린이 (안내원 1명, 표 파는 사람 1명, 외국인 1명, 줄 서지 않고 끼여드는 사람 1명, 줄을 서서 기다리는 사람 2~3명)	10	☆ 소품 - 머리카락 인형, 입장권, 책상
	관찰자 준비하기	▷관찰하는 사람들이 역할놀이 참여하는 자세 지도하기 -관찰하는 아동들은 다른 사람의 느낌이나 생각에 귀를 기울이고, 다른 사람의 입장에서 생각하도록 한다. - 관찰 과제 부여 (학습지)		☆TP인형 ☆OHP
	역할놀이하기	▷정해진 이야기의 흐름이나 방향이 정해져 있는 것이 아니고, 단지 상황 속에서 각자 배역을 맡은 사람들은 자기 스스로 생각하고, 느끼고, 자발적으로 반응한다. -역할놀이 참가자들이나 구경하는 청중은 모두 웃는 것이 역할놀이를 망칠 수 있다는 것을 알고, 주의깊고 진지하게 관찰한다. -역할놀이 참가자들은 다른 사람의 말과 행동에 대하여 자신들이 느끼는 대로 행동한다.	20	
역할바꾸어놀이하기	▷역할놀이의 배역 인물에 대하여 다르게 생각하고 행동할 수 있도록 유도한다. - 나라면, 이 상황에서 다르게 행동할 것이라고 생각하나요? (감정 이입 경험하기) ▷실제로 역할을 맡아 시연해 본 행동과 느낌에 대해 의견을 교환한다. - 어떤 일이 일어났는가? - 역할놀이에 등장하는 ○○는 무엇을 어떻게 느끼고 있는가? - 이것은 실제로 우리 생활에서 일어날 수 있는 일인가?	20	★역할놀이에 참가했던 사람들은 청중들의 반응을 통해 사고의 자극을 받고, 청중들은 역할놀이 참가자들과 반응을 주고 받음으로써 새롭게 생각하고 행동해 볼 수 있다.	

단 계	학습요소	교수-학습 활동	시간 (분)	자료(☆) 및 유의점(★)
역 할 놀 이 평 가 하 기 정 리	역 할 놀 이 에 대 한 토 의	▷ 상황을 해결할 어떤 다른 방법이 없을까? - 다양한 방법을 모색해본다. ▷ 역할놀이를 마치고 <생활의 길잡이>66쪽 그림을 보면서 자신의 행동을 반성하고 실천 동기를 강화하게 한다. - 버스 안에서 질서 - 운동 경기장에서의 질서 - 놀이기구 탈 때의 질서	20	★교사는 토 론을 자연스 럽게 유도하 는 개방된 질 문을 던진다. ☆역 할 놀 이 참관표

<표-7>

역할놀이 참관표

이 름	말은 역할
◆역할놀이에 참가하는 사람들이 한 말과 행동을 잘 살펴보고, 실제로 있을 수 있는 말과 행동인지 살펴봅시다. 그리고 역할을 맡은 사람들의 말과 행동에 대한 자신의 생각을 간단하게 써 봅시다.	
말과 행동	
말	내가 그 역할을 맡았다면 어떻게 했을 것인가?
행동	

<표-8>

역할놀이 수업안 (예시 2)

슬기로운 생활과 교수-학습 과정안			
단 원	2. 친척을 만나요	교과서 쪽 수	32 ~ 33쪽
제 재	♠ 가족이 하는 일	차 시	8 / 11
본시 목표	<ul style="list-style-type: none"> · 가족 구성원이 하는 일을 이야기 할 수 있다. · 역할극을 통해 가족 구성원이 하는 일을 표현할 수 있다. 		
교수 · 학습 자료	<ul style="list-style-type: none"> 가) 교사 : 삽화 확대도 나) 학생 : 간단한 의상 소품, 가족 얼굴 가면, 머리띠 인형 		
단 계	학습요소	교수-학습 활동	시 간 자료(☆) 및 유의점(★)
역할 놀이 상황 설정	학습 분 위기 조 성하기	▷ 주의집중 시키기 - ‘등근 해가 뺏습니다’ 노래 부르면서 바 르게 앉기 ▷ 우리가 아침에 일어나서 학교에 올 때까지 어머니께서 하시는 일은 무엇인가요?	5
	학습문제 파악하기	우리 가족이 하는 일을 알아보고, 역할놀이 를 해보자. ▷ 우리 가족의 하루 일과 알아보기 - 아버지께서는 어떤일을 하시나요? - 어머니께서 하시는 일은 무엇인가요? - 나는 어떤 일을 합니까? - 그 밖의 가족은 무엇을 하나요?	10
역할 놀이 준비	역할놀이 배역 정 하기	■ 가족 놀이 하기 (소집단 활동) - 한 가족 구성하기 할아버지(할머니), 아버지, 어머니, 나, 동 생 - 역할 정하기 - 소도구를 사용하여 맡은 인물로 꾸미기	5

단 계	학습요소	교수-학습 활동	시간 (분)	자료(☆) 및 유의점(★)
역할 놀이 하기	소품준비	▷ 각 모둠 별로 역할극 연습하기	10	☆ 가족 역할 분담에 따른 의상
	관찰자 준비	▷ 역할극 ‘엄마처럼 아빠처럼’ 발표하기 - 모둠별로 나와서 역할극을 하여 보자. - 다른 모둠이 발표할 때는 조용하게 보면서 누가 잘 하는지 살펴 보기	20	
역할 놀이 평가	역할놀이 에 대한 토의하기	▣ 가족 놀이를 한 느낌을 이야기해 보기 - 자기가 한 역할에 대하여 느낀 점을 이야기하기	10	☆ 가정용 물건
	경험공유	· 아빠가 하시는 일이 너무 힘든 것 같아요. · 할머니처럼 행동하기가 어려웠어요. · 엄마는 일이 굉장히 많은 것 같아요.		★ 모든 아동 들이 서로 의논하여 배 역을 정하고 모둠별로 그 역할을 행하 여 실습한다.
내면 화	심화발전	▣ ‘가족 역할 조사표’ 꾸미기 - 우리 가족이 하는 일을 나타내기 (자유 선택 활동) · 그림으로 그리기 · 글로 쓰기 · 마음의 지도로 표현하기	10	☆ 가족 역할 조사표
정리	정리	▣ 학습 정리 - 가족들은 주로 어떤 일을 하나요? - 가족을 위해 내가 할 수 있는 일은 어떤 것일까요? - 자유 선택 활동 결과물을 전시하고, 서로 비교해보기 ▣ 차시 예고	10	

3) 샤프텔의 역할놀이 수업 모형 적용

역할놀이는 일상 생활에서 일어나는 문제 상황을 학생들이 실제로 시연을 해보는 과정에서 문제 해결력을 기르고, 감정 이입을 통하여 상대방의 입장도 고려하는 정서적 활동이다. 즉 현실 상황의 연습으로서 어떤 가상의 역할을 직접 시연해보거나 또는 관찰을 함으로써 문제시되는 태도나 행동을 변화시키는데 그 목적이 있다. 따라서 본격적인 역할놀이 수업 모형(샤프텔 수업 모형) 적용은 학생들의 지적 수준이 발달하고, 또 역할놀이 수업에 익숙한 학년 말(2001년 2월)에 10회에 걸쳐 시행하였다.

역할놀이의 상황 설정은 초등학교 교사용 지도서, 교육자료, 새교실, 인성교육자료집 등에 제시된 역할놀이 예화 자료를 추출, 재구성하여 적용하였다.²³⁾

① 첫 번째 이야기 (사교성)



지난 토요일, 영수는 친구 민욱이의 생일에 초대를 받고 왔습니다.

영수는 선물을 가지고 영수네 집에 왔습니다. 생일 케이크의 촛불을 끄고 선물을 전달하고 생일을 축하한다는 말로 방안은 시끌벅적하였습니다. 생일 파티는 즐겁고 재미있었습니다.

생일 파티를 끝내고, 친구들은 축구를 한다며 밖으로 우르르 몰려 나갔습니다. 그러나 영수는 민욱이 방 책꽂이에 가득 꽂혀있는 동화책이 읽고 싶어 슬그머니 민욱이 방으로 들어갔습니다. 한참 책 속에 파묻혀 있는데, 밖에서 영수를 부르는 소리가 들렸습니다. 친구들이 편을 나누어 축구를 하는데 한 명이 모자라 경기를 할 수 없다며 영수에게 같이 축구를 하자는 것이었습니다. 책 읽는 것을 좋아하는 영수는 어떻게 할까 무척 고민이 되었습니다.

23) 한국교원단체총연합회(1997), 「아이들이 달라져요」

한국교원단체총연합회(2000), 「새교실(2000. 3~2001. 2)」

한국교육출판(2000), 「교육자료(2000.3~2001.2)」, 주식회사 한국교육출판.

교육부(2000), 「초등학교 교사용 지도서 (1-2) 국어·바른생활·슬기로운생활·즐거운생활」, 대한교과서주식회사

② 두 번째 이야기 (사교성)

며칠 전, 아현이가 새로 전학을 왔습니다.

아현이는 낯선 환경에 적응이 되지 않아 외롭게 혼자 앉아 있곤 하였습니다. 아현이는 점심 식사 시간 배식 방법, 도서실 이용, 컴퓨터 시간, 하교 시간에 학교 버스를 이용하는 방법 등 우리 학교 생활에 서툰 어리둥절하였습니다. 친구들은 처음에는 관심을 보이더니 곧 자기들끼리 어울려 노느라 아현이는 거들떠보지도 않았습니다.

③ 세 번째 이야기 (협동성)

상현이는 공부를 잘 하는 어린이입니다.

특히 과학에 관심이 많고 상식이 풍부하여 선생님은 상현이 보고 과학박사라고 부릅니다. 상현이는 과학에 대한 이야기만 나오며 눈빛이 반짝이고 신이 납니다. 커서도 과학자가 되는 것이 꿈입니다.

그런데, 지난 슬기로운 생활 시간이었습니다. 조별로 <탈수 있는 것 만들기> 활동을 해서 선생님께 심사를 받기로 되었습니다. 상현이네 조의 토의 결과는 배를 만들자는 의견으로 결정이 되었습니다. 그러나 상현이는 로켓트를 좋아하고 또 만드는데도 자신이 있었기 때문에 로켓트를 만들자고 하였지만 상현이 생각이 받아들여지지 않자 상현이는 만들기에 흥미를 잃었습니다.

④ 네 번째 이야기 (협동성)

유미 짝꿍인 명철이는 유미를 보고 자꾸만 ‘꽃돼지’ 라고 놀리고, 특히면 때리고, 또 공부 시간에도 학습 준비물을 가져오지 않아서 함부로 유미 물건을 가져가서 쓰곤 합니다.

오늘도 유미의 새 크레파스를 함부로 가져가더니 뚝 부러뜨려서 너무나 화가 난 유미는 명철이와 심하게 다투었습니다.

그래서 유미는 짝꿍을 바꾸어 달라고 선생님께 말씀드렸지만 선생님께서는 유

미에게 조금만 기다려 보자고 하십니다. 유미는 명철이가 같은 분단에 앉아 있어서 학교에 가기도 싫고 공부도 하고 싶지 않습니다.

⑤ 다섯 번째 이야기 (협동성)

우리 학교는 매월 첫째 주 토요일이 <환경 정화의 날>입니다.

그래서 아침이면 운동장에 모여 담당별로 쓰레기를 줍고 주변을 깨끗이 합니다.

현수는 땅에 떨어진 더러운 휴지조각이나 비닐 등을 줍는 것이 못마땅합니다. 손도 더러워지고 냄새도 나고, 무엇보다도 우리 반 담당 구역이 운동장이라 재미 있는 놀이기구를 보면 그냥 지나칠 수가 없습니다.

반 친구들은 열심히 쓰레기를 주워 선생님이 들고 있는 쓰레기 봉투에 갖다 넣습니다. 현수는 그네와 미끄럼을 타고 싶어서 ‘나 하나쯤 청소 안하는 것은 괜찮겠지?’ 하는 생각에 선생님 눈치를 보기 시작하였습니다.

⑥ 여섯 번째 이야기 (협동성)

승민이네 학급은 모둠별 활동을 많이 합니다.

선생님은 모둠별로 활동을 잘 하면 <착한 표>를 주시며 칭찬해 주십니다. 오순도순 토의를 하거나, 책상 정리를 잘 하거나, 학습 태도가 바르면 <착한 표>를 주시는데 승민이네 모둠은 항상 꼴찌를 합니다. 승민이가 말썽을 부리기 때문입니다. 그래서 모둠 친구들은 승민이를 싫어합니다.

⑦ 일곱 번째 이야기 (자주성)

하교길, 학교 버스 안에서의 일입니다.

준영이는 친구 영빈이와 좌석에 앉아서 재미있는 이야기를 하고 있었는데, 2학년 형이 올라 오더니 일어서라는 것이었습니다. 준영이가 그대로 가만히 앉아있자 형은 후배가 선배 말을 듣지 않는다면 욕을 하고 욕박질렀습니다. 겁이 난 영빈이는 슬그머니 자리에서 일어났습니다. 그러나 준영이는 아무리 형이라지만 나중에

와서 자리를 비키라는 것은 옳지 않다는 생각에 일어서지 않았습니다.

⑧ 여덟 번째 이야기 (자주성)

제연이는 항상 어머니가 책가방을 챙겨 주십니다. 알림장을 보고 준비물도 챙겨 주시고, 옷도 입혀 주시며, 식사할 때는 생선의 가시도 발라 주시고 가끔은 밥도 떠서 먹여 주십니다.

이렇게 스스로 하는 일에 서투른 제연이는 학교에서는 책가방을 챙기는 것, 책상 속 정리, 옷걸이에 옷을 거는 것 등이 잘 안되고, 특히 급식 시간에는 가장 늦게 식사를 하여 영양사 선생님께 주의를 받곤 합니다.

오늘 아침은 어머니께서 몸이 편찮으셔서 일어나지 못하였습니다.

늦잠을 잔 제연이는 책가방도 챙기지 못하고 영영 울었습니다.

⑨ 아홉 번째 이야기 (책임감)



윤석이는 감기에 걸렸는지 목이 아프고 열도 조금 났습니다. 그러나 심하지는 않아서 저녁에 텔레비전 어린이 만화 프로그램을 보고 난 후, 식구들과 맛있는 외식을 하였습니다. 늦게 집에 돌아 와서 책가방을 챙기던 윤석이는 깜짝 놀랐습니다. 학교 숙제를 잊고 하지 않은 것이었습니다.

⑩ 열 번째 이야기 (책임감)

우리 반은 점심 시간에 각자 맡은 역할분담 활동을 합니다.

준수는 성현이와 같이 학급 문고 정리를 담당하고 있습니다. 친구들이 수시로 책을 가져다 보고는 아무렇게나 꽂아 놓아서 두 사람은 부지런히 정리를 해야만 공부 시간 전까지 마칠 수가 있습니다.

그런데 오늘은 셋째 시간에 다 못한 학습지를 꼭 풀어서 선생님께 검사를 받아야 하기 때문에 준수는 어찌할 바를 몰랐습니다. 책정리를 하여야 할지 학습지를 풀어야 할지 걱정이 되었습니다. 성현이는 같이 하자고 조릅니다.

5. 측정 도구 및 자료 분석 방법

본 연구에서 역할놀이 수업이 아동의 사회성의 발달에 미치는 영향을 측정하기 위한 조사 도구는 김학수·이윤수가 제작한 <생활지도 진단 검사>²⁴⁾와 정범모가 제작한 초등학교 <인성 진단 검사 질문지>에서 초등학교 아동의 사회적 행동을 평가하고 있는 변인 중 협동성, 자주성, 사교성, 책임감 등의 4개 변인만을 추출하였다. 이들 설문지는 선행 연구에서 신뢰도와 타당도가 검증된 척도이다.²⁵⁾ 그러나 일부 설문 문항이 본 실험 집단의 수준에 맞지 않은 어휘 사용이 있어서 이를 다시 초등학교 1학년 수준에 맞게 수정, 보완하여 측정 도구로 사용하였다.

사회적 행동의 전체 문항수는 40문항이며 각 문항의 측정은 ‘예, 아니오’의 2단계로 실시하였고, 각 항목별 해당 문항에 바람직한 반응을 했을 때 1점을 주고, 그렇지 않은 응답에는 0점을 주어 이 합계로써 처리하였다.

측정 요인에 따른 해당 문항과 내포된 핵심어는 <표-9>와 같다.



24) 김학수·이윤수, 생활지도진단검사(서울적성연구소, 1975), p. 9.

25) 한태룡(1996), “청소년의 스포츠 참가와 사회성 발달의 관계”, 서울대학교 대학원, 석사학위논문, p. 33.

<표-9>

사회성 검사의 측정 요인

측정요인	핵심어	문항번호	문항수
협동성	여러 친구와 같이 한다. 학급의 약속을 지킨다. 모둠의 의견에 따른다. 분단 학습에서 의논한다. 친구와 같이 하교한다.	1, 5, 9, 13, 17, 21, 25, 29, 33, 37	10
자주성	집안 일을 스스로 한다. 거침없이 말한다. 친구가 하자는 대로 한다. 부모님이 말하지 않으면 안한다. 부모님이 허락해야 할 수 있다. 끝까지 주장한다. 나만의 방법대로 한다.	2, 6, 10, 14, 18, 22, 26, 30, 34, 38	10
사교성	잘 웃는다. 부끄럼이 많다. 참고 논다. 내가 먼저 인사한다. 친절하게 다가간다. 아는 사람도 못 본체 한다. 즐겁게 잘 논다. 친구를 위로한다.	3, 7, 11, 15, 19, 23, 27, 31, 35, 39	10
책임감	나의 할 일을 끝까지 해 낸다. 시킨 일은 열심히 한다. 이유를 붙여서 피한다. 부지런하다. 졸리면 그대로 잔다. 대강 한다.	4, 8, 12, 16, 20, 24, 28, 32, 36, 40	10

위의 측정 도구를 이용하여 실험 집단에서 실시한 역할놀이 수업의 효과를 검증한 방법으로는 사전 검사와 사후 검사를 실시하여 실험 집단의 사회성이 통제 집단의 사회성에 비해 얼마나 발달했는지를 비교하였다.

이를 위해서 SPSS·WIN프로그램을 이용하여 사전, 사후 검사의 점수의 평균이 통계적으로 유의미한 차이를 보이고 있는지를 검증하였다.

IV. 결과 분석 및 논의

역할놀이 수업이 아동의 사회성에 미치는 영향을 알아보기 위하여, 본 장에서는 T-test를 이용한 통계 결과를 통하여 실험 처치 결과를 검증하고 그 결과를 논의하고자 한다.

1. 연구 결과 분석

1) <가설 1>의 검증

역할놀이 수업을 받은 실험 집단은
비교 집단보다 협동성이 높게 나타날 것이다.

<가설 1>을 검증하기 위하여 사회성의 하위영역인 협동성에 대해 실험집단과 비교집단을 검증하였고, 그 결과를 정리한 것이 <표 10 >이다.

<표 10> 실험집단과 비교집단의 협동성 점수

집 단		사례수	평균	표준편차	T점수
사전 검사	실험집단	36	6.5556	1.8118	0.063
	비교집단	36	6.5278	1.9492	
사후검사	실험집단	36	7.4167	2.0891	2.508*
	비교집단	36	6.1389	2.2316	

* : $p < .05$

먼저 사전 검사를 통해 실험집단과 비교집단의 차이를 측정하였는데, 이들 집단 간의 차이는 통계적으로 유의미하지 않았다. 곧 실험집단과 비교집단 간에 나타나는 협동성의 평균점수 차이는 집단특성에 의한 결과라고 볼 수 없다.

다음으로, 협동성을 증진시킬 수 있는 수업을 실험집단에 실시한 후, 그 효과가 실제로 있었는가를 알아보았다. 그 결과 실험집단과 비교집단의 협동성 평균점수는 차이를 보였으며, 이 차이는 통계적으로 유의미한 것으로 나타났다.

따라서 역할놀이 수업은 사회성의 하위영역인 협동성을 증진시키는데 긍정적으로 영향을 끼쳤다고 볼 수 있다.

2) <가설 2>의 검증

역할놀이 수업을 받은 실험 집단은

비교 집단보다 자주성이 높게 나타날 것이다

<가설 2>를 검증하기 위하여 사회성의 하위영역인 자주성 대해 실험집단과 비교집단을 검증하였고, <표 11>은 그 결과를 정리한 것이다.

<표 11> 실험집단과 비교집단의 자주성 점수

집 단		사례수	평균	표준편차	T점수
사전 검사	실험집단	36	5.5000	1.8593	0.230
	비교집단	36	5.3889	2.2204	
사후 검사	실험집단	36	5.5000	2.1844	0.397
	비교집단	36	5.6944	1.9686	

먼저 사전 검사를 통해 실험집단과 비교집단의 차이를 측정하였는데, 이들 집단 간의 차이는 통계적으로 유의미하지 않았다. 곧 실험집단과 비교집단 간에 나타

나는 자주성의 평균점수 차이는 집단특성에 의한 결과라고 볼 수 없다.

다음으로, 자주성을 증진시킬 수 있는 역할놀이 수업을 실험집단에 실시한 후, 그 효과가 실제로 있었는가를 알아보았다. 그 결과 실험집단의 자주성은 역할놀이 수업을 실시하기 전과 차이를 보이지 않았지만, 비교집단은 상승과 동시에 실험집단보다 높게 나타났다. 하지만 이 실험집단과 비교집단의 차이는 통계적으로 유의미하지 않았다.

3) <가설 3>의 검증

**역할놀이 수업을 받은 실험 집단은
비교 집단보다 사교성이 높게 나타날 것이다.**

<가설 3>을 검증하기 위하여 사교성의 하위영역인 사교성에 대해 실험집단과 비교집단을 검증하였고, <표 12>는 그 결과를 정리한 것이다.

<표 12> 실험집단과 비교집단의 사교성 점수

집 단		사례수	평균	표준편차	T점수
사전 검사	실험집단	36	7.5278	1.7966	0.602
	비교집단	36	7.8056	2.1087	
사후 검사	실험집단	36	7.1389	1.9589	0.686
	비교집단	36	7.4722	2.1578	

먼저 사전 검사를 통해 실험집단과 비교집단의 평균을 비교해보면 비교집단이 0.2778이 높게 나타났다. 그러나 이들 집단 간의 차이는 통계적으로 유의미하지 않았다. 곧 실험집단과 비교집단 간에 나타나는 사교성의 평균점수 차이는 집단특성에 의한 결과라고 볼 수 없다.

다음으로, 사교성을 증진시킬 수 있는 역할놀이 수업을 실험집단에 실시한 후, 그 효과가 실제로 있었는가를 알아본 결과, 두 집단 간의 평균 차이는 0.3342로 비교집단이 높게 나타났다. 하지만 이 수치상의 차이 역시 통계적으로 유의미하지 않았다.

4) <가설 4>의 검증

**역할놀이 수업을 받은 실험 집단은
비교 집단보다 책임감이 높게 나타날 것이다.**

<가설 4>를 검증하기 위하여 사회성의 하위영역인 책임감에 대해 실험집단과 비교집단을 검증하였고, <표 13>은 그 결과를 정리한 것이다.

<표 13> 실험집단과 비교집단의 책임감 점수

집 단		사 례 수	평 균	표 준 편 차	T 점 수
사 전 검 사	실험집단	36	7.2222	2.0299	0.161
	비교집단	36	7.1389	2.3562	
사 후 검 사	실험집단	36	7.3333	2.4260	0.288
	비교집단	36	7.1667	2.4900	

먼저 사전 검사를 통해 실험집단과 비교집단의 차이를 측정하였는데, 이들 집단 간의 평균의 차이는 0.0833으로 실험집단이 높게 나타났으나 통계적으로 유의미하지 않았다. 곧 실험집단과 비교집단 간에 나타나는 책임감의 평균점수 차이는 집단특성에 의한 결과라고 볼 수 없다.

다음으로, 책임감을 증진시킬 수 있는 역할놀이 수업을 실험집단에 실시한 후 그 효과가 실제로 있었는가를 알아본 결과, 두 집단 책임감의 평균 차이는 0.1666

으로 실험집단이 높게 나타났다. 하지만 두 집단 책임감의 수치상의 차이 역시 통계적으로 유의미하지 않았다.

2. 논의

본 연구의 실험 결과, 역할놀이 수업을 실시한 실험 집단은 사회성의 하위 영역 중 협동성만 비교집단보다 발달한 것으로 나타났다. 즉 역할놀이 수업이 사회성의 하위 영역인 협동성, 자주성, 사교성, 책임감 중에서 협동성을 함양시키는데 효과적이라는 것이 확인되었다.

이러한 결과가 나타난 까닭을 분석하면 다음과 같다.

첫째, 역할놀이가 아동의 사회성 중에서도 협동성에 긍정적인 영향을 미친다는 점은 역할놀이 수업 자체가 추구하는, 자기 중심적인 사고에서 벗어나 객관적이고 감정이입적인 사고로 대인 관계를 원만히 하는 측면에서 볼 때 당연한 결과라 할 수 있다. 여기에 본 연구의 무게를 실으려는 이유는 사회성의 개념에서도 밝혔듯이 ‘사회성이란 타인과 더불어 공동으로 사회생활을 하는 사회적 관계 의식을 말하며 잘 적응하려는 성질이다’ 라고 할 때 협동성의 발달은 다른 영역의 무의미한 결과에도 불구하고 교육적 시사점이 크다고 본다.

둘째, 본 연구의 결과에서 사회성의 하위 영역 중 자주성, 사교성, 책임감이 무의미한 결과로 나타난 것에 대하여 여러 가지 측면을 생각해 볼 수 있다. 우선 본 연구의 가설로 설정한 사회성의 하위 영역인 협동성, 자주성, 사교성, 책임감이 사회성의 대표성을 띠는 영역인가 하는 점이다. 사회성에 포함되는 무수히 많은 영역들 중에서 위의 네 가지 면만을 측정하여 사회성의 발달로 본다는 것은 다소의 무리가 있었다고 본다.

셋째, 연구를 하는 과정에서 사회성의 하위 영역 중 협동성과 자주성은 배치성을 띠고 있음을 알 수 있었다. 즉 사회성의 측정 도구 항목에서 협동성을 측정하는 <13번> 문항이 ‘나는 내 생각과 다르더라도 분단(모둠)의 의견에 따른다’ 인데 반하여, 자주성을 측정하는 <34번> 문항은 ‘내 생각이 옳다고 생각될 때에는 끝까지 주장한다’ 는 등 이 두 영역은 긍정적인 측면에서 서로 배치성을 띠고 있

다. 곧 사회성을 측정하기 위한 도구를 개발할 때 하위 영역간의 배치성을 고려해야 할 필요성이 있다.

넷째, 실험 집단의 발달 수준(6~7세)에 알맞은 사회성 측정 도구가 거의 전무한 실정이 연구를 하는데 큰 장애가 되었다.

이 시기의 학생용 측정도구 개발의 어려운 점은 다음과 같이 지적할 수 있다²⁶⁾,

- ① 어린아이들은 과장하고 변덕스러운 데가 있다는 것이다.
- ② 어린아이들은 능력이 없거나 비뚤어져서가 아니라 시험을 치는 능력이 모자라는 경우가 많다. 어린아이들은 글을 읽거나 쓰는 능력이 모자라고 지시를 잘 다르지 못하기 때문에 나이는 아이들이나 성인용 태도 측정 기법이 잘 적용되지 않는다.
- ③ 어린아이들은 검사를 실시하는 선생님을 즐겁게 해주려는 경향이 높아서 자신이 실제로 생각하는 것보다는 검사자가 듣고 싶어하는 것이 어떤 것인가를 짐작해서 응답하는 경우가 많다.
- ④ 어린아이들은 질문 내용과는 관계없이 덮어놓고 “예” 라고 대답을 할 가능성이 높다. 특히 질문이 약간 난감할 때 이런 경향성이 나타난다.
- ⑤ 어린아이들은 주의 집중 시간이 짧기 때문에 신뢰롭고 타당한 측정에 필요한 길이의 문항을 한 자리에서 끝내기 어려울 때가 많다.

26) 전경원(1999), 「유아연구방법론」, 창지사, pp. 214~215.

V. 결 론

본 연구는 초등학교에서 입학기 학생의 사회성을 발달시키기 위하여 역할놀이 수업을 실시하고 그 효과를 검증해보고자 하는 것이었다.

먼저 연구 과정과 내용을 요약한 후에 결론을 내리려고 한다.

첫째, 학교 교육에서 추구하는 바람직한 사회성 함양을 위한 교육 방법으로 역할놀이 수업을 실시하였고, 그에 따른 역할놀이 수업 모형에 대한 탐색과 실험 집단에 알맞은 수업 모형을 개발하였다.

둘째, 사회성에 관한 제 이론을 검토한 후 많은 학자들이 주장한 사회성의 영역 중에서 민주시민으로서 갖추어야 할 소양으로 협동성, 자주성, 사교성, 책임감을 하위 영역으로 설정하고 역할놀이 수업과 사회성 발달과의 관계를 규명하였다.

셋째, 실험 처치 방법인 역할놀이 수업을 위하여 교실에 역할놀이 환경을 조성하고, 교육과정에서 역할놀이에 적합한 학습 제재를 추출하여 자체 개발한 수업모형에 의한 역할놀이 수업을 전개하였다.

넷째, 본 연구의 가설에서 설정한 사회성의 하위 영역을 발달시키기 위하여 사프텔의 역할놀이 수업모형에 따라 문제 상황을 가지고 해결해보는 학습을 함으로써 일상 생활에서 빚어지는 수많은 갈등 사례에 대한 학생들의 상황 판단력을 길러주었다.

다섯째, 역할놀이 수업을 실시한 후 실험 집단과 비교 집단의 사전·사후 검사를 통하여 학생의 사회성 발달을 비교 분석하였다.

한 사회의 일원으로서 요구되는 자질이나 태도를 어릴 때부터 익히는 일은 매우 중요하다. 학생이 성장과 더불어 생활 범위가 가정에서 또래의 학교로 넓어짐에 따라 경험의 종류가 다양해지고, 또 학교라는 새로운 환경은 자연스러운 사회성 교육의 장이 된다.

부모들은 자녀들의 지식 확충에는 지대한 관심을 갖는 반면 인성교육에는 소홀한 편이다. 학생들은 부모의 지나친 교육열의와 대리 만족에 따라 학교 공부 외에도 각종 학원이나 학습지 공부에 여념이 없다. 그러나 사람이 살아가는 데는 지식

이 전부가 아니다. 오히려 사회속에서 더불어 살아가는 지혜(知慧)인 사람의 도리를 익히는 공부, 즉 바람직한 사회성을 익히는 인성교육이야말로 가장 필요한 학습이라 할 수 있다.

초등학교 저학년 학생들의 특성은 활동성이 강하고 지적 호기심이 많은 반면, 지속성이 부족하고 자기중심적인 사고를 하며 비논리적이다.

이러한 시기의 학생들에게 알맞은 교육 방법은 놀이, 표현, 조작, 탐구 활동 등 다양한 활동을 통하여 즐거운 수업이 이루어지게 하고, 협동 학습 및 모둠별 상호작용을 통하여 학생들이 더 쉽게 친밀한 인간관계를 지닐 수 있는 기회를 제공하는 것이다.

이러한 관점에서 역할놀이 수업은 학생들의 특성에 적합한 수업 형태라고 할 수 있는데, 본 연구에서도 역할놀이 수업은 학생의 사회성, 특히 협동성을 발달시키는데 효과적인 교육 방법임을 알 수 있었다.

따라서 본 연구에서 추진한 역할놀이 수업은, 입학기 학생들에게 학교라는 작은 사회 속에서 올바른 교우 관계를 맺고, 서로 도우며 자기에 주어질 역할을 바르게 수행하도록 하는 교육으로 매우 효과적이고 긍정적이라고 평가할 수 있다.

참 고 문 헌

- 강재희(1989), “역할놀이 수업이 아동의 도덕성 발달에 미치는 영향”, 석사학위 논문, 충남대학교교육대학원.
- 강희은(1998), “역할놀이를 활용한 초등 사회과 역사학습 방안”, 석사학위논문, 한국교원대학교 대학원.
- 교육부(2001), 초등학교교사용지도서 「국어1-1, 1-2」, 교육부.
_____, 「바른생활1-1, 1-2」, 교육부.
_____, 「슬기로운생활1-1, 1-2」, 교육부.
_____, 「우리들은 1학년」, 교육부.
_____, 「즐거운생활1-1, 1-2」, 교육부.
- 김미한(1996), “역할놀이 수업이 아동의 사회성에 미치는 효과”, 건국대학교 사회과학대학원.
- 김수영 외 3인(1995), 「유아의 사회성 발달」, 학지사.
- 김정수(1997), “역할놀이 수업과 아동의 도덕성 발달과의 관계”, 석사학위논문, 한국교원대학교 대학원.
- 김충기(1994), 「생활지도와 상담」, 교육과학사.
——(1998), 「교육심리와 생활지도」, 동문사.
- 남세진(1997), 「역할놀이」, 서울대학교출판부.
- 박성연 역(qkrtjddus durD.E.Papalia 외 2인)(1993), 「인간발달 I」, 교육과학사.
- 박성익외 역(A.Bank, M. E. Henerson, L. Eu)(1998), 「수업모형의 적용기술」, 성원사.
- 서울대학교 사회심리학연구소(1991), 「집단심리」, 성원사.
- 송준수 외(1998), 「교육사회학」, 교육과학사.
- 신현욱(1992), “인형극과 역할놀이가 유아의 친사회적 행동에 미치는 영향”, 석사학위논문, 국민대학교 교육대학원.
- 안윤숙(1996), “역할놀이 수업이 아동의 대인 인지적 문제해결력 및 사회성에 미치는 효과”, 석사학위논문, 한국교원대학교 대학원.

- 양창호(1993), “역할놀이 수업이 아동의 사회성 및 학습 태도 변호에 미치는 영향”, 석사학위논문, 한국교원대학교 대학원.
- 이성호(2000), 「교수방법의 탐구」, 양서원.
- 이시용 외(2000), 「아동생활지도와 상담」, 교육과학사.
- 이용복(1994), “역할놀이 수업모형의 적용이 민주시민 의식 내면화에 미치는 영향”, 석사학위논문, 한국교원대학교 대학원.
- 이홍탁(1986), 「사회학원론」, 법문사.
- 전경원(1999), 「유아연구방법론」, 창지사.
- 전병재(1986), 「사회심리학」, 경문사.
- 정영근(1995), 「인간과 교육의 이해」, 문음사.
- 조복희, 박혜원 공역(1993), 「발달심리의 연구법」, 교육과학사.
- 차경수 외 2인(1998), 「유아사회교육」, 학문사.
- 차경수(1998), 「현대의 사회과교육」, 학문사.
- 최경숙(2000), 「발달심리학」, 교문사.
- 최경자((1999), “동화를 이용한 역할놀이가 유아의 사회적 행동에 미치는 효과”, 석사학위논문, 건국대학교 교육대학원.
- 한국교원단체총연합회(2000), 「새교실(2000. 3~2001. 2)」.
- 한국교육출판(2000), 「교육자료(2000. 3~2001. 2)」, 한국교육출판사.
- 한태룡(1996), “청소년의 스포츠 참가와 사회성 발달의 관계” 석사학위논문, 서울대학교 대학원.
- 허현정(2000), “사회과에서 친사회성 함양을 위한 REM모형의 개발과 그 효과성 검증”, 서울대학교 대학원.

<Abstract>

The Effect for the Development of Children's Sociality through Role-Play Class

Ko, Hyo-Ja

Social Education Major

Graduate School of Education, Cheju National University

Cheju, Korea

Supervised by Professor Kim, Hang-Won

A role-play class was performed for the children in a new semester to adapt more easily to school society and to have friendly relationships with other students. This study was intended to show the relations between the role-play class and the development of sociality.

To accomplish the purpose of this research, the following hypotheses on a theoretical background of the development of sociality through role-play class were established to verify the effect of a role-play class.

< Hypotheses > An experimental group with a role-play class will show higher scores in the sense of cooperation, self-independence, sociability and responsibility involving in the low area of sociality than a comparative group.

The experimental group was given the following conditions to do study.

1. A class environment was created to do role-play activities.
2. A teaching & learning plan was drawn up and applied to learning materials, which were properly extracted for the role-play class.
3. By applying the model of role-play class by F. shaftel & G. shafel, the role-play class was performed with problem situations occurred in our living environment. Students were to develop right sociality, overcoming egocentric thoughts.

The subject of survey was randomly chosen. It was consisted of 72 students in 2 classes at the 1st year in an elementary school on Jeju city. The students were divided into two groups of 36 students respectively. Both the experimental group and the comparative group had were tested before and after being divided into the different 2 control groups.

Inspective devices in this study used <A Diagnostic Test for Guiding Students in Their Lives > by Kim Hak-Soo · Lee Yun-Soo and variations

evaluating social activities among elementary school students from
〈Questionnaire for a Diagnostic Test of Human Nature〉 by Jeong,
Beom-Mo. The results with the program of SPSS · WIN, verifying whether
average scores from the test before and after making 2 different groups show
meaningful differences statistically, are summarized like these.

1. The result of verifying hypotheses showed that the experimental group with
a role-play class represented meaningful differences in the sense of
cooperation, which is in the low area of sociality.
2. The result of a pretest and a posttest in the area of self-independence,
sociability, and responsibility had no meaningful differences before and after
diving the experimental and the comparative group.

This study showed that role-play class is effective in developing the sense
of cooperation among the sociality of new students.

The best teaching method for new students in the concrete formative period
is to do various activities like playing, expressing, manufacturing, inquiry in a
class. Students could get more opportunities to have easily familiar personal
relationships with one another through cooperative learning and group
interaction.

This viewpoint suggests that role-play class is a class model which is
appropriate to students' characteristics, and it is also an effective teaching
method to make students keep up with rules and disciplines in a small society
like a school and to make students do their own roles suitably with helping
one another.

※ A thesis submitted to the Committee of the Graduate School of Education,
Jeju National University in partial fulfillment of the requirements for the
degree of Master of Education in August, 2001.

<부록> 사회성 검사지

어린이 여러분 안녕하세요?

이 질문지는 어린이 여러분이 학교와 가정 생활에서 하고 있는 여러 가지 행동에 관한 짧은 글이 실려 있습니다.

이 검사에는 맞거나 틀린 답이 없습니다. 또 누가 얼마나 잘하고 있는지를 재는 것도 아닙니다. 그러므로 아래의 대답하는 방법을 읽고 잘 생각해서 정직하게 표시해 주시기 바랍니다.

♣♣♣ 대답하는 방법 ♣♣♣

☞ 다음 두 가지의 대답 중에서 나의 행동과 가장 가까운 번호에 ○표시를 하면 됩니다.

“그렇다” 이면 ----- 예

“그렇지 않다” 이면 ----- 아니오



1. 나는 공부나 일을 혼자서 하는 것보다 여러 친구들과 하는 것이 좋다.
----- (예 · 아니오)
2. 나는 공부 계획을 스스로 정한다. ----- (예 · 아니오)
3. 사람들은 나를 보고 말도 잘 하고 잘 웃는다고 한다. ----- (예 · 아니오)
4. 나는 당번이 되면 당번 활동을 열심히 한다. ----- (예 · 아니오)
5. 나는 학급에서 정한 약속을 꼭 지킨다. ----- (예 · 아니오)
6. 나는 집안일 중에서 내가 할 수 있는 일은 스스로 한다. ----- (예 · 아니오)
7. 우리 반에는 내가 보기 싫은 애들이 많다. ----- (예 · 아니오)
8. 나는 부모님이 시키지 않아도 내 할 일은 스스로 찾아서 한다. -- (예 · 아니오)
9. 나는 학교에서 여러 친구들과 같이 하는 일은 어떤 일이든 열심히 한다.
----- (예 · 아니오)
10. 나는 아침 자습 시간에 옆 친구와 같이 놀거나 장난치는 일이 있다.
----- (예 · 아니오)

11. 친구들은 나를 부끄러움이 많은 아이라고 말한다. -----(예 · 아니오)
12. 나는 그림 그리거나 만들기를 할 때 손이 많이 가는 귀찮은 일도 끝까지 한다.
----- (예 · 아니오)
13. 나는 내 생각과 다르더라도 분단(모둠)의 의견에 따른다. ----(예 · 아니오)
14. 나는 어디에서나 나의 생각을 거침없이 잘 말한다. ----- (예 · 아니오)
15. 친구들과 놀 때 마음에 들지 않는 일이 있어도 참고 논다. --- (예 · 아니오)
16. 나는 몸이 조금 불편하면 해야 할 일도 뒤로 미룬다. ----- (예 · 아니오)
17. 나는 내가 만든 작품을 다른 사람이 고쳐주면 기분이 나쁘다.--(예 · 아니오)
18. 나는 대부분의 일을 친구가 하자는 대로 따라 하는 경우가 많다. (예 · 아니오)
19. 이웃에 사는 친구를 보면 내가 먼저 인사를 한다. ----- (예 · 아니오)
20. 나는 선생님께서 시키신 일은 열심히 한다. ----- (예 · 아니오)
21. 나는 다른 사람이 나에게 주의를 주면 기분이 나쁘다. ----- (예 · 아니오)
22. 나는 부모님이나 선생님이 말씀하시지 않으면 공부를 잘 하지 않는다.
----- (예 · 아니오)
23. 친구가 전학을 오면 다른 아이들보다 친절하게 대해 준다. ---- (예 · 아니오)
24. 나는 집안 식구가 일을 시키면 이유를 붙여서 피하려고 한다.--(예 · 아니오)
25. 나는 여럿이 일을 때 내 마음에 들지 않는 일이 있으면 다른 사람에게 화풀이를 한다. ----- (예 · 아니오)
26. 나는 부모님이 허락하지 않으면 내가 하고 싶은 일을 아무 것도 못한다.
----- (예 · 아니오)
27. 부끄러워서 아는 사람도 못 본 체 하고 지나간다. ----- (예 · 아니오)
28. 나는 몸차림을 깨끗하게 하고 우리 집에서 부지런하다. ----- (예 · 아니오)
29. 나는 싫은 사람이 같은 분단에 있으면 공부나 일을 하고 싶지 않다.
----- (예 · 아니오)
30. 부모님은 나에게 자꾸 공부하라고 귀찮게 하지 않는다. ----- (예 · 아니오)
31. 나는 아이들이 많이 노는 곳에 가서 즐겁게 잘 논다. ----- (예 · 아니오)
32. 꼭 해야 할 일이 있어도 잠이 오면 그대로 잔다. ----- (예 · 아니오)
33. 분단 학습을 할 때 함께 의논해서 하는 것이 싫다. ----- (예 · 아니오)
34. 내 생각이 옳다고 생각될 때에는 끝까지 주장한다. ----- (예 · 아니오)

35. 아는 집에 심부름 갈 일이 있어도 부끄러워서 가기가 싫다. --- (예 · 아니오)
36. 한 번 시작한 일은 어려워도 끝까지 해 낸다. ----- (예 · 아니오)
37. 친구가 청소 당번이면 기다려서 같이 간다. ----- (예 · 아니오)
38. 어떤 일을 할 때 남들하고 똑같은 방법을 쓰지 않는다. ----- (예 · 아니오)
39. 친구가 기분 나쁜 일이 있으면 가서 그 이유를 들어주고 즐겁게 해 준다.
----- (예 · 아니오)
40. 청소 당번 때 선생님의 눈치를 살피며 대강한다. ----- (예 · 아니오)



제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY