

碩士學位 論文

初等學校 學生의 放課後 餘暇活動
實態調查 研究

指導教授 李世衡



濟州大學校 教育大學院

體育教育專攻

康斗彥

1999年 8月

碩士學位 論文

初等學校 學生의 放課後 餘暇活動
實態調查 研究

指導教授 李世衡



濟州大學校 教育大學院

體育教育專攻

康斗彦

1999年 8月

初等學校 學生의 放課後 餘暇活動 實態調查 研究

指導教授 李世衡

이 論文을 教育學 碩士學位論文으로 提出함.

1999年 6月 日

濟州大學校 教育大學院 體育教育專攻



康斗彦의 教育學 碩士學位 論文을 認准함.

1999년 6월 일

심사위원장	인
심사위원	인
심사위원	인

목 차

◆ 국문초록	iv
I. 서 론	1
1. 연구의 필요성	1
2. 연구 목적	3
3. 연구 문제	3
II. 이론적 배경	4
1. 여가의 개념	4
2. 여가의 기능	6
3. 여가행동의 유형	8
4. 어린이의 성장발달과 여가환경	11
5. 여가활동의 교육적 의의	13
6. 여가교육의 필요성	15
7. 선행연구의 고찰	17
III. 연구 방법	19
1. 조사 대상	19
2. 설문 구성 내용	20
3. 자료처리	20

IV. 연구 결과	21
V. 논의	49
VI. 결론	52
1. 결론	52
2. 제언	54
◆ 참고문헌	55
◆ abstract	58
▣ 부록(질문지)	61



표 차 례

<표 1> 조사대상자의 일반적인 특성	19
<표 2> 설문지 구성 내용	20
<표 3> 여가의 의미	22
<표 4> 여가활동의 필요성	23
<표 5> 여가활동에 따른 혜택	24
<표 6> 여가활동이 학습에 미치는 영향	25
<표 7> 건강생활과의 관계	26
<표 8> 평일 방과후 하는 일	27
<표 9> 방과후 여가활동 장소	29
<표 10> 토요일·일요일(공휴일)의 여가활동 시간	30
<표 11> 주말 공휴일 여가활동	31
<표 12> 방학 동안의 여가활동	32
<표 13> 여가활동 대상	33
<표 14> 친구와의 여가활동	34
<표 15> 방과후 TV 시청 시간	35
<표 16> 방과후 즐겨보는 TV 프로그램	36
<표 17> 여가활동에 쓰이는 비용	37
<표 18> 여가시간 충분성	38
<표 19> 여가활동 만족도	39
<표 20> 여가시간 사용	41
<표 21> 희망 여가활동	42
<표 22> 여가활동에 필요한 요구사항	43
<표 23> 좋아하는 운동 및 놀이(5 학년)	45
<표 24> 좋아하는 운동 및 놀이(6 학년)	46
<표 25> 여가활동 방해 요인	48

[국문초록]

初等學校 學生의 放課後 餘暇活動 實態調査 研究

康 斗 彦

濟州大學校 教育大學院 體育教育專攻

(指導教授 李 世 衡)

바람직한 여가활동에 대한 태도 형성은 유아기부터 청년기 발달단계에서 나타나며, 아동기의 여가 배경이 성인의 여가태도에 영향을 준다. 그러므로 초등학생들이 학교에서 받는 학교 교육도 중요하지만 가정, 학교, 사회에서 이루어지는 건전하고 진취적인 여가활동은 학생들의 자아실현과 인격발달에 귀중한 밑바탕을 이루어 내게 하는 중요한 부분이 될 것이다.

이에 제주지역 초등학교 5, 6학년 학생들의 여가에 대한 의식 및 방과후 여가활동 실태와 희망하는 여가활동의 종류를 조사 분석하고 여가에 대한 올바른 인식과 보다 좋은 여가환경 제공 방안을 모색하여 초등학생들을 위한 효율적인 여가활동 지도방안을 고찰하고자 본 연구를 추진하였다.

본 연구의 자료 조사는 제주 시내 광양을 중심으로 중심지역 4개교와 제주 시내 외곽지역인 주변지역 4개교에 재학중인 5, 6학년 남, 여학생들을 대상으로 여가에 대한 의식, 방과후 여가활동 실태, 희망하는 여가활동의 종류 등 3개 영역 22개 항목을 설문 조사하였다.

자료의 처리는 SAS(Statistical Analysis System) 프로그램에 의하여 조사대상 학생들의 개인적 특성(성별과 학년)과 학교 특성(학교 소재지)에 따라 차이를 비교하였으며 이를 위해 χ^2 (Chi-Square) 검증을 실시하였다.

이상과 같은 연구방법과 절차를 통하여 나타난 결과를 토대로 하여 다음과 같은 결론을 얻을 수 있었다.

1) 여가에 대한 의식

첫째, 여가의 의미 인식에 있어서 학생들은 여가의 의미를 여가의 휴식 기능인 '자유스럽게 적당히 시간을 보내는 것'으로 받아들이고 있다.

둘째, 학생들은 여가활동이 꼭 필요한 것으로 여기고 있으며, 여가활동을 통하여 얻을 수 있는 이점으로는 '기분전환'이라고 하였다.

셋째, 여가활동의 영향에 대하여 조사집단의 43.17%의 학생들이 학습에 영향이 미친다고 하였으며, 50.20%의 학생들이 여가활동은 건강과 관계가 있다고 하였다.

※ 본 논문은 1999년 8월 제주대학교 교육대학원 위원회에 제출된 교육학 석사학위 논문임

2) 방과후 여가활동 실태

첫째, 학생들은 평일 방과후 시간에 학원을 간다는 학생이 31.47%로 가장 높게 나타났고, 여가활동 장소로는 55.01%의 학생들이 집안에서 활동한다고 하였으며, 학원에서 활동한다는 학생들이 다음으로 많았다.

둘째, 토요일·일요일(공휴일)의 여가 시간이 3-4시간 이상으로 많은 시간을 여가활동으로 보내고 있으며, 여가활동의 종류는 TV를 시청한다는 학생들이 가장 많았고 운동이나 놀기, 취미활동을 한다는 학생들도 비교적 많은 것으로 나타났다.

셋째, 방학 중 여가활동은 취미나 특기활동을 한다는 학생들이 가장 많았고, 학원을 다니는 학생들도 비교적 많은 것으로 나타났다.

넷째, 여가를 같이 한 사람을 보면 '친구'라고 응답한 학생들이 33.55%나 되었고, 31.73%의 학생들이 '혼자서' 여가를 보낸다고 했다. 친구와의 여가시간은 남학생들은 주로 '놀이나 운동'으로 보내고 있으며, 여학생들은 '친구와 이야기'를 나누면서 보낸다고 하였다.

다섯째, 방과후 가정에서 TV 시청 시간은 3시간 이상을 시청한다는 학생이 30.95%로 가장 많았다. 그리고 시청 프로그램은 오락이나 코미디, 쇼프로그램을 시청한다는 학생들이 34.85%로 가장 많았고, 다음으로 만화 및 어린이 프로 순으로 나타났으며, 교양이나 학습 프로그램을 시청하는 학생들은 매우 적었다.

여섯째, 학생들은 여가 비용으로 한 달에 만원 이하 지출하는 것으로 나타났으며, 배경 변인별로 차이가 없었다.

일곱째, 여가활동의 만족도에서 여가시간은 50%이상인 학생들이 충분하다고 하였으며, 현재의 여가활동에 대하여 51% 이상의 학생들이 만족하고 있었다. 학생들은 지금까지의 여가 시간이 '별다른 의미 없이 자유스럽게 보내는 시간'으로 또는 '기분전환이나 스트레스를 해소하는 시간'으로 사용되었다고 하였다.

3) 희망하는 여가활동의 종류

첫째, 해 보고 싶은 여가활동으로는 남학생이 스포츠, 여행, 전자오락 게임 순이며, 여학생은 여행, 캠핑, 스포츠 순으로 나타났다. 보다 나은 여가활동을 위해 남학생들은 여학생들에 비해 '운동기구'나 '오락기구'를 요구하였고, 여학생들은 '문화시설(TV, 컴퓨터)'이나 '친구'를 요구하는 경우가 많았다.

둘째, 5학년 남학생들이 선호하는 운동이나 놀이는 중심지역 남학생은 축구, 야구, 주변지역 남학생은 축구, 농구 순이었다. 중심지역 여학생은 피구, 배드민턴이며, 주변지역 여학생은 피구, 수영으로 나타났다.

6학년은 남학생이 축구, 농구이고, 여학생은 중심지역이 피구, 로울러 스케이팅이며, 주변지역은 수영, 피구로 나타났다.

셋째, 여가 활동을 하는 데 방해가 되는 요인으로는 '공부문제'가 35.63%, '부모님 이해 부족'이 24.32%, '경제적 부담(돈)'이 15.21%인 것으로 밝혀졌다.

I. 서론

1. 연구의 필요성

현대사회의 특징은 급속한 변화로서 이러한 변화의 소용돌이는 정치·경제·사회·문화 등 각 방면은 물론 국민의식과 일상생활에 직접적인 영향을 미치고 있다. 1970년대까지만 해도 경제성장이 지상과제로 이는 국가, 사회집단, 국민 개인에게 절대적 가치를 부여하였고, ‘일과 생산’이라는 사회적 분위기가 우리 사회를 압도하여 그 속에 살고 있는 우리의 가치의식에 지속적인 영향을 미침으로써 ‘근로정신’이 산업사회의 최고의 미덕으로 존중되었다.

그러나 1980년대에 들어 경제발전에 의한 물질적 부의 증대는 각 개인에게 보다 인간다운 삶을 영위하고자 하는 자각과 욕구를 일깨우게 되었고, 일(근로)만이 생(生)의 전부가 아니라 자신에게 주어진 자유시간을 보람있게 활용하는 것이 삶의 또 다른 중요한 부분임을 깨닫게 된 것이다.

따라서 현대인의 의식 구조는 개인의 삶에 대한 가치에 큰 비중을 둠으로써 양적인 물질충족에서 생활전반의 질적 향상으로 이행되는 과정에 있으며, 그 수단으로서 여가가 중요시되고 있다. 즉 여가는 이제 현대사회의 인간생활을 구성하는 양대 요소(근로+여가)의 하나로 그 중요성이 강조되고 있다(서태양·차석빈, 1996).

이 여가시간은 개인이 가정에서의 일상생활, 직업적 노동 및 기타 사회적 의무로부터 벗어나 자유로운 상태 하에서 휴식, 기분전환, 자기계발 및 사회적 성취를 이루기 위하여 활용하는 시간인데, 이는 우리의 일상생활에서 좋은 나쁜든 항상 가지게 되는 시간이며, 앞으로 가면 갈수록 노동시간의 단축으로 더 많은 여가시간을 갖게 된다. 이 여가시간을 보람있고 효과적으로 이용하게 되면 우리의

생활의 질을 향상시키게 되고 정신적 재생의 기능으로 작용하게 된다(김광득, 1990). 또한 여가란 활용도에 따라 인간을 참된 이지적(理智的) 인간으로서 긍지 높은 문화 민족을 만들 수도 있고, 반대로 동물적 본능활동으로 타락시킬 수도 있다. 즉 무절제한 여가는 각종 범죄나 사회적 비행의 온상이 될 수도 있다. 따라서 여가의 사회병리현상 및 역기능을 예방하고 개인이나 사회에 유익하게 선용될 수 있도록 사회 구성원의 여가에 대한 의식·가치관 등의 규명과 그에 따른 대책이 강구되어야 한다.

여가문제는 오늘날 현대사회가 해결해야 할 가장 중요한 과제중의 하나가 되고 있다. 경제발전에 의한 생활수준의 향상과 노동시간의 상대적 단축, 그리고 교통·통신의 발달과 개방문화의 의식혁명에 의하여 가치관의 혼란, 치열한 경쟁심과 이기적인 개인주의, 심리적 갈등, 반항, 방황 등은 여가에 수반되는 것이므로 학생들의 여가활동에 대한 프로그램은 정규학교 교육프로그램 못지 않게 중요한 비중을 차지한다. 그러나 학교는 현실적으로 정의적 측면보다는 지적인 면에 더 강조를 두고 있으며 여기에서 나타나는 학생들의 인격형성의 부조화는 오늘날 사회 부적응 현상을 비롯해 여러 가지 청소년 비행을 야기하고 있다.

바람직한 여가활동에 대한 태도 형성은 유아기부터 청년기 발달단계에서 나타난다는 Nuelinger(1974)의 주장을 토대로 볼 때 초등학교 시절의 여가활동을 어떻게 보내느냐에 따라 개인 여가활동에 큰 영향을 미친다고 볼 수 있다. 그러므로 초등학교 학생들이 방과후 어디서 무엇을 생각하며 어떻게 시간을 쓰고 있는가는 교사를 비롯한 학부모, 사회성인 모두의 중요한 관심사가 아닐 수 없다.

이러한 점에 기초하여 초등학교 학생들의 여가에 대한 의식, 방과후 여가활동 실태 및 희망하는 여가활동의 종류를 조사하고 분석하여 여가에 대한 올바른 인식과 건전하고 진취적인 여가활동 지도에 도움을 주고자 본 연구를 착수하게 되었다.

2. 연구 목적

바람직한 여가활동에 대한 태도 형성은 유아기부터 청년기 발달단계에서 나타나며(Nuelinger, 1974), 아동기의 여가 배경이 성인의 여가태도에 영향을 준다.(노재준, 1996) 그러므로 초등학생들이 학교에서 받는 학교 교육도 중요하지만 가정, 학교, 사회에서 이루어지는 건전하고 진취적인 여가활동은 학생들의 자아실현과 인격발달에 귀중한 밑바탕을 이루어 내게 하는 중요한 부분이 될 것이다. 이에 본 연구는 제주시지역 초등학교 학생들의 여가에 대한 인식, 방과후 여가활동 실태 및 희망하는 여가활동의 종류를 조사 분석하고 여가에 대한 올바른 인식과 보다 좋은 여가 환경 제공 방안을 모색하여 효율적인 아동들의 여가활동 지도방안을 고찰하는데 그 목적을 둔다.

3. 연구 문제



제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

본 연구는 제주시지역 초등학교 5,6학년 남, 여 학생들의 방과후 여가활동 실태를 조사, 분석하고 그 지도 방안을 모색하기 위하여 다음과 같은 연구 문제를 설정하였다.

- 1) 초등학교 5,6학년 학생의 여가에 대한 인식은 어떠한가?
- 2) 초등학교 5,6학년 학생의 방과후 여가활동 실태는 어떠한가?
- 3) 초등학교 5,6학년 학생은 방과후 어떤 종류의 여가활동을 하고싶어 하는가?

II. 이론적 배경

1. 여가의 개념

1) 여가의 어원

오늘날 폭넓게 사용되고 있는 ‘여가’라는 낱말의 어원은 그리스어인 Schole(Scole)와 라틴어 Licere에서 유래되었는데, 그리스어 Schole은 자기 생활 공간으로부터의 해방과 자유를 뜻하며, 여가는 학술토론이 열리는 장소 등 학문적인 연구를 추구할 수 있는 장소와 관련성을 가지고 있다. Schole은 영어 School과 Scholar의 기원이 되는 단어로 교육과 밀접한 관련이 있다.

따라서 여가는 본래 물질적인 관계와 무관하며, 개인적인 자유와 스스로 선택한 자기 결정, 직업과 관련된 업무로부터의 해방이라는 의미를 담고 있다.

또한 Schole는 조용함, 평화, 남는 시간(spare time), 자유시간(free time) 등을 뜻하기도 하는데, 여기서 ‘남다’와 ‘자유’는 시간에 대한 개념이라기보다는 의무로부터 해방된 아무런 구속이 없는 ‘상태’를 의미하고 있다. Schole는 정신적 노동을 뜻하는 그리스어 Aschola의 반대 개념이기도 하다.

라틴어 Licere는 ‘허락되다’(to be permitted), ‘자유롭게 되다’(to be free)라는 뜻으로 직업과 작업으로부터의 해방을 의미하며, 자유시간(free time)보다는 자유 정신에 더 가깝다고 할 수 있다. Licere는 여가를 뜻하는 Leisure의 어원이 되기도 하였다.

고대 로마사회에 있어서 여가의 의미를 가진 단어로는 Otium이 있으며, 그 반대어는 노동을 뜻하는 Negotium이다.

S.B. Anderson에 의하면 그리스인들의 Schole와 로마인들의 Otium은 그 자체가 그들 생활의 중요부분을 차지하였다. 즉 그들은 정치나 정치적 토론에 참여하

고, 음악을 배워 연주하며, 스포츠 등의 육체적 기술 연마, 지적인 대화 등에 많은 시간을 소비하였다. 그러나 그들은 수공업과 일상적인 노동의 의미를 이해하고자 하여서 여가의 개념은 아무 것도 하지 않으면서 명상하는 고요함이 여가의 개념에 해당되는 것이었다.

결국 여가에 해당되는 어원들은 무료한 시간을 뜻하는 것이 아니라 평화, 조용함, 의무 없는, 자발적인, 강제성이 없는 등의 의미를 지니고 있으며,(R. Kraus., 1971) 따라서 여가는 한가한 시간을 뜻하기보다는 시간의 내용과 깊은 연관이 있는 말로써 그 시간을 어떻게 이용할 것이며, 무엇을 해야 할 것인가 하는 문제가 관건이라 하겠다.

2) 여가의 정의

여가는 하나의 행동 카테고리가 아니라 행동양식으로서 오늘날의 여가 현상은 노동·가정생활 및 문화 전체에 여러 형태로 큰 영향을 끼치고 있으며, 개념 또한 광범하고 다양하며, 많은 변화를 가져오고 있다.

여가를 국어사전에서는 ‘겨를’, ‘틈’(이희승, 1978)이라고 풀이하고 있고, 웹스터(Webster) 사전에 의하면 여가를 ‘한가로움’, ‘안일’, ‘직업생활로부터 벗어난 자유’, ‘한가한 시간’, ‘휴양·기분전환’(유재환, 1977)이라는 뜻으로 해석하고 있다.

여가에 대한 정의를 김오중(1983)은 ‘여가는 일과 대비적 관계에 있으며 하등의 구속을 받지 않는 자유로운 시간이라 할 수 있으며, 우리 생활 전체 안에서 모든 의무와 책임 기타 실제로 생활에 필요한 활동을 제외한 나머지의 자유로운 시간’이라 하였다.

이영창(1990)은 ‘여가란 개인이 가정과 사회적 의무로부터 자유로운 상태에서 휴식·기분전환·자기개발 및 사회적 성취를 이루기 위하여 활동하게 되는 시간’이라고 하였다.

김충기(1990)는 ‘여가란 학업이나 일 등의 업무나 수면, 식사 등의 생명을 유지하기 위하여 보내는 시간 이외의 시간이며, 직접적인 만족을 보상받지 않더라도

자유롭게 추구되는 것으로, 주된 기능은 휴식, 즐거움, 개인적인 발달'이라 하였다.

세계레저·레크레이션협회(WLRA)는 여가에 대한 해석과 정의는 나라에 따라 차이를 보일 수 있다고 보고, 여가의 공통된 구성요소로 자유와 선택(선택시기와 이용장소의 임의성)을 천명하였다. 그리고 여가에 대해 '자신의 자질을 개발하고, 관심사항을 추구하며, 생활의 질을 향상하고, 수많은 기회 가운데 가장 원하는 것을 선택하여 자신의 주관과 경험을 넓혀 주는 것'이라고 정의하였다.

Dumazedier(1967)는 여가의 근본기능을 휴식·기분전환·자기개발 등의 3가지로 분류하고, 여가를 시간적 개념을 바탕으로 한 활동으로 인식하려는 입장에서 개인의 노동·가정·사회에 대한 의무에서 벗어나 휴식, 기분전환, 지식확대, 자발적 사회참여, 자유로운 창조력 발휘를 위하여 임의적으로 행하는 활동의 총체로 정의하고 있다.

지금까지 여러 학자들의 여가에 대한 정의를 종합해 보면, 여가에 대한 정의는 학자들의 견해에 따라 다소 차이는 있으나 그 개념에 있어서 공통점을 찾아볼 수 있다. 그것은 여가가 시간에 관련된 '자유로운 시간'이라는 점에서 일치하고 있다. 그러므로 여가는 우리생활 전체 시간에서 모든 의무와 책임 그리고 생활시간 및 생산시간을 제외한 나머지 자유시간으로 규정할 수 있다.

따라서 본 연구는 『여가를 생활시간 중에서 식사와 취침하는 생리적인 시간과 학교에서 보내는 시간(수업시간 및 특별활동 시간) 및 등하교 시간을 뺀 나머지 시간』이라고 그 개념의 한계를 두고자 한다.

2. 여가의 기능

여가는 인간에게 육체적, 정신적 피로를 풀어 주고 일상적인 권태로부터 기분 전환을 가져다준다. 또한 자기의 잠재된 욕구의 가능성을 창조적으로 실현하고 표현하려는 제도상의 의무활동이 속박으로부터 떠남으로써 자아실현의 기능을

가진다(김진섭, 1982)고 한다. 이러한 여가의 기능은 개인에게 작용하는 기능과 사회 또는 집단에 작용하는 기능으로 구분 지어 볼 수 있다.

개인에 대한 여가의 기능을 살펴 볼 때 Dumazedier는 3가지 기능으로 구분하고 있다.

첫째 휴식기능으로, 여가는 일상생활이나 근로생활에서 유래하는 육체적·정신적 소모를 보완해 주고 회복시켜 준다. 노동밀도의 증대, 생산공정의 복잡화, 통근거리의 장거리화 및 교통체증에 의한 피로의 가중 등은 현대인들에게 여가의 필요성을 더욱 갈구하게 만든다고 했다.

둘째 기분전환 기능으로서 세분화된 단조로운 작업, 기계화, 자동화 등은 현대인들에게 소외감·자기상실의 결과를 초래하게 되었다. 여가는 일상과 관련된 세계로부터의 도피를 통해 인간을 정신적 스트레스나 권태로부터 해방시켜 준다. 이러한 일상으로부터의 탈출은 그 방향에 따라서 보충적, 대상적 경험으로서 사회발전과 개인발전의 수단이 될 수도 있고, 반면에 사회 병리적 현상으로 나타날 수도 있다고 했다.

셋째 자기계발 기능으로서 여가는 개인을 일상으로부터 해방시켜 보다 폭넓고 자유로운 사회활동에 참여케 하고, 문화단체·사회단체 등에 자발적으로 가입하여 활동케 함으로써 순수한 의미의 유체·감정·이성의 도야를 가능케 한다. 또한 급속한 사회의 변화·발전 에 따른 시대에 뒤떨어지기 쉬운 지적 능력을 보완해 주기도 한다. 따라서 여가는 평생 계속하는 자발적인 학습형태 및 창조적 태도 형성을 도움으로써 자아실현의 길을 찾을 수 있게 한다고 했다.

Meyersohn은 듀마즈디에의 분류 중 세 번째 자기계발 기능을 성취충동구현과 정신 재생기능으로 세분화하였다.

사회 및 집단에 대한 기능으로서 James Murphy(1981)는 첫째, 인간의 사회화 과정을 도와줌으로써 사회에 기여한다. 즉 사회성을 신장시켜 줌으로써 원만한 대인관계를 유지할 수 있고, 결국 사회에 적응할 수 있는 능력을 길러 준다. 특히 유년기나 청소년기의 놀이나 집단여가 생활은 새로운 사회 구성원이 되도록 하는 중요한 수단이 된다고 했으며, 둘째, 여가생활은 작업의 피로와 생활의 권

태를 해소시켜 줌으로써 사회전체의 생산성을 향상시키고 사회목표달성에 도움을 준다고 했다. 셋째, 사회결속 유지의 기능으로서 여가는 결속감·귀속감의 조성을 통해 사회적 결합에 기여한다. 즉 놀이나 스포츠 등의 여가활동을 통해 집단의 귀속감 또는 일체감을 증대시키고 사회전체의 결속력을 도모할 수 있다는 것이다.

여가의 기능을 일반적 견해에서 볼 때 첫째, 직장 레크레이션이나 휴양, 지역 사회 구성원들 간의 여가활동은 한 집단이나 사회에 공동가치의식을 부여하기 때문에 공감대형성을 통해 사회를 통합하고, 소속감이나 일체감을 높여주는 사회적 결속유지 기능이 있다. 둘째, 여가활동의 본질은 자유에 있고, 각 개인에게 순수한 만족과 창조적 표현 및 자기 능력 개발을 위한 기회를 제공하는 인간활동이기 때문에 여가활동은 민주주의 목표를 달성하는 데 적극적으로 기여한다. 따라서 민주주의가 발달된 나라일수록 여가가 활성화되고 제도적 지원이 잘되어 있다. 셋째, 여가의 활성화는 음악·미술·연극·영화 등 문화활동의 질적·양적 발전을 가져온다. 즉 많은 사람들의 여가활동 참여는 문화활동을 장려하는 결과를 가져오며, 결국 문화발전에 기여하게 되는 문화적 기능이 있다. 넷째, 여가는 사회생활 속에서 받게되는 스트레스나 욕구불만·갈등·좌절감·정서불안 등을 해소시켜 주는 사회적 긴장완화기능을 갖고 있다. 따라서 청소년문제, 노인문제, 사회적 이탈행위 등의 구제는 여가활동을 통한 방법이 가장 바람직하다. 특히 청소년범죄의 근본치료는 여가프로그램의 개발에 의한 청소년의 정서순화에 의해서만 가능하는 사회적 긴장완화 기능을 갖고 있다.

3. 여가행동의 유형

여가시간에 이루어지는 모든 활동과 여가형태를 여가수요유형이라고도 한다. 여가행동의 구분은 학자들의 관점에 따라 다양하며, 여가시간의 활용 목적·참여 유형·동기 등에 따라 차이가 있을 수 있다.

A. Epperson(1977)은 여가활동을 참여유형에 따라 5가지로 분류하고 있다.

① 관람활동 - 프로스포츠 관람, 경주관람, 영화, 전시회, 음악회관람, 역사·문화자원관람, 외식, 유흥 ② 야외행락·오락 - 박람회, 놀이동산, 관광지 방문 ③ 참여활동 - 아이스스케이팅, 롤러스케이팅, 골프, 테니스, 스키, 야영, 볼링 ④ 장비이용·스포츠활동 - 보우팅, 사이클링, 스노우모빌링, 모터사이클링, 무궤도차, 자동차야영 ⑤ 휴양활동 - 클럽·휴양지·별장 등의 건강·휴식활동, 행락, 오락참여

루친(S. Lutzin)(1973)은 여가활동을 동기 및 표현형태에 따라 5가지로 분류하고 있다.

① 신체적 활동(physical activities) - 스포츠·게임·댄스 등 표현형태가 신체를 이용하는 활동 ② 사교적 활동(social activities) - 피크닉, 파티·클럽 등 동기가 대인간의 상호작용인 활동 ③ 문화적 활동(cultural activities) - 미술·음악·연극·민속 등 예술적·역사적 및 민족적 기초를 지님 활동 ④ 자연적 활동(natural activities) - 낚시·사냥·캠핑·하이킹·자연학습 등 자연세계와의 접촉을 목적으로 한 옥외 활동 ⑤ 정신적 활동(mental activities) - 독서·창작·체스(chase) 등 주된 동기 및 표현양식이 지적인 활동

동아대학교 관광레저연구소(1996)는 여가활동의 형태에 따라 8가지로 분류하고 있다.

① 행락·관광활동 - 공원 및 고궁, 명승지 및 유적지, 휴양여행, 자연학습, 산업시설관람, 야유회·소풍, 등산, 낚시, 캠핑, 드라이브, 피크닉 ② 사교활동 - 외식, 음주·유흥, 사업상의 교제, 다방에서의 대화, 친구·친지방문, 각종 클럽활동, 수련회, 종교·사회봉사활동, 계모임, 동창회, 이성교제, 데이트, 디스코클럽, 카바레·극장식당, 가요반주 ③ 근린활동 - 새벽등산·체조, 산보·산책, 가까운 공원, 어린이 놀이터, 이웃집 방문, 조깅, 노인정·동네마당·공터 ④ 감상·관람활동 - 영화·연극관람, 음악회 참석, 작품전시회, TV·비디오 시청, 라디오 청취, 동·식물원 관람, 박물관·박람회 참가, 실내 스포츠 관람, 야외 스포츠 관람, 전통 예술 관람, 시장 구경 ⑤ 스포츠 활동 - 축구, 배구, 농구, 야구, 탁구, 배드민턴, 테니스, 볼링, 골프, 사이클링, 헬스클럽, 사냥, 사격·궁도, 승마, 격기, 아이

스스케이팅, 롤러스케이팅, 스키, 윈드서핑·스킨스쿠버, 수영, 보트·요트 타기, 행글라이딩, 게이트볼, 오리엔티어링, 족구 ⑥ 취미·교양활동 - 문예활동, 수집·채집활동, 그림·서예, 사진촬영, 악기연주·노래부르기, 꽃꽂이, 수공예, 독서·도서관 이용, 탈춤·판소리·전통예술, 정원 가꾸기·가사 돕기, 쇼핑, 교양강좌 ⑦ 유흥·오락활동 - 장기·바둑, 화투·고스톱·포커·마작, 노름·내기, 전자오락, 민속놀이, 사우나·목욕, 터키탕·안마·이발소 등, 당구, 기타놀이 ⑧ 기타활동 - 기타의 휴식, 공상, 누워서 빈둥거림

김광덕은 5가지로 분류하고 있다.

① 스포츠 및 건강활동 - 신체의 발달과 회복·보양을 목적으로 행하는 행동이다. ② 취미 및 교양활동 - 지식의 확대와 견문을 넓히기 위한 목적으로 행하는 행동이다. ③ 오락 및 사교활동 - 대인접촉과 놀이, 게임, 애정을 넓히기 위한 목적으로 행하는 행위이다. ④ 감상과 관람활동 - 기분전환과 심미성 및 관찰을 목적으로 행하는 행동이다. ⑤ 행락 및 관광 활동 - 자연과의 친화와 휴양을 목적으로 행하는 행동이다.

이태양·차석빈(1996)은 다음과 같이 8가지로 분류하고 있다.

① 행락·관광활동 - 야유회, 산업시설관람, 유원지, 해수욕, 고향방문, 하이킹, 등산, 낚시, 캠핑, 피크닉, 드라이브, 국내관광, 해외여행 등 ② 문화활동 - 유적지답사, 박물관관람, 민속행사 참가, 동물구경, 전승공예지 방문, 동·식물원 방문, 미술, 음악, 무용활동 등 ③ 스포츠·건강활동 - 축구, 배구, 야구, 탁구, 테니스, 배드민턴, 볼링, 골프, 사이클링, 헬스클럽, 사냥, 사격, 궁도, 승마, 스케이팅(아이스, 롤러), 스키, 윈드서핑, 스킨스쿠버, 수영, 요트·보트 타기, 게이트볼, 행글라이딩·패러글라이딩 등 ④ 사교활동 - 각종 클럽활동, 친목회활동, 친선체육대회, 댄스, 계모임, 이성교제, 파티, 연회, 축제, 수련회, 음주·유흥, 친구·친지 방문 등 ⑤ 유흥·오락활동 - 바둑, 장기, 당구, 카지노, 경마, 트럼프, 마작, 화투, 디스코, 사우나, 전자오락, 노래방, 음주 등 ⑥ 감상·관람활동 - 영화·연극 관람, 음악회참가, TV·비디오 시청, 라디오, 각종 스포츠 관람 등 ⑦ 취미·교양활동 - 사색, 독서, 그림 그리기, 합창단활동, 도예, 수집활동, 서예, 문예활동,

교양강좌, 꽃꽂이, 판소리, 탈춤, 수공예, 요리, 쇼핑, 사진촬영, 정원 가꾸기, 가사 돕기 등 ⑧ 봉사활동 - 주요행사진행 및 보조, 안내업무참여, 교통정리, 생활상담, 육아원교육, 병원환자 돌보기, 양로원봉사활동, 각종 환경보존활동 등

이상과 같이 여가활동의 분류는 학자마다 분류형태가 다르고 그 활동 내용도 상이하다. 이것은 여가활동이 개인적 내적 만족을 위해서 자유롭게 하는 것이기 때문에 그 분류를 정확히 하기 위한 기준을 세우는 데에는 난점이 있다는 것을 설명해 주고 있다.

4. 어린이의 성장발달과 여가환경

1) 아동기의 발달 특성

아동기란 조직적인 학교 생활이 시작되는 초등학교 1학년 때(만 6세)부터 6학년(만 12세)을 졸업하는 시기까지의 기간을 말한다. 이 시기에는 어린이가 취학하게 되어 생활의 중심이 가정에서 학교로 옮겨지게 되므로 이 시기를 아동기(childhood) 또는 학동기(school-childhood)라고도 부른다.

아동기는 심리구조 변화의 종합적 구분이지만, 학동기는 학교제도에 의한 기계적 구분이다. 한편 성적 발달을 기준으로 하는 프로이드는 이 시기가 잠재기에 해당된다고 한다. 아동기는 전기, 중기, 후기로 나눌 수 있는데 아동 전기는 초등학교 1, 2학년을, 중기는 3, 4학년을, 후기는 5, 6학년을 말한다.

아동기 전기에는 전체적으로 심신이 포괄적이고 순조로운 성장을 하여 안정되어 가고 있으므로 가장 교육하기 좋은 시기이다. 그러나 아동전기는 심신이 모두 유아기의 연장적 특징을 나타내고 있다. 즉 보다 의존적, 자기중심적인 경향이 심하다. 정서적 발달도 유아적 특징에서 완전히 벗어나지 못하고 있으며 정서의 표현 방식이 직접적이며 강력하다.

아동중기에는 신체적 성장뿐 아니라 정신적 발달에도 상당한 특색을 보인다. 그러나 가장 대표적인 특징은 도당시대(gang age)에 돌입한다는 사실이다. 즉 좁

더 역학적 관계가 만들어지면서 또래 집단을 형성해 나간다. 따라서 집단역학 (group dynamics) 관계가 중요한 관계로 등장하면서 친구와의 성실, 정직, 순종 등이 현저하게 나타나며 지적활동 보다 사회적, 도덕적 발달이 현저히 나타난다.

아동후기에는 신체발달의 성장 속도에 있어서 여자의 경우가 남자의 경우보다 실제적으로 빠르고 우세하다. 특히 신장, 체중의 증가에 있어 같은 연령에서 여자어린이의 평균이 남자어린이의 평균을 앞지르고 있다.

Piaget의 지적발달 단계에서 살펴보면 마지막 단계인 형식적 조작기가 11세 내지 12세부터 14세 내지 15세까지 일반적인 수준에서 발달하기 시작한다고 본다. 그러나 아동후기가 형식적 조작기가 시작되는 단계로서 보다 체계적이며 논리적 사고가 가능하고 특히 문제해결의 능력이 발달하기 시작한다고 본다. 그리고 사회성의 발달도 도당시대의 특징이 그대로 존속 유지되면서 지금까지의 연령에서 볼 수 없었던 활발한 모습을 보인다.

본 연구에서의 조사대상은 형식적 조작기가 시작되는 초등학교 고학년 아동들로서 신체적, 정신적으로 급속한 발달을 보이고 있는 이 시기는 또래 집단과의 상호작용을 통해 개인과 집단 상황에서의 정서조절 능력의 증가와 인지 발달을 촉진시키며, 글이나 게임 등이 중요한 매개체 역할을 하여 생활의 활력을 가져다 준다.

2) 여가환경과 중요성

과학적 기술이 압도적으로 지배적인 현대사회는 물질적 풍요를 배경으로 하여 욕구는 다양화되어 가고 다양한 인간들이 다양한 행동을 하고 있다. 오늘날 기계 문명의 범람 속에 황금만능주의와 물질의식이 팽배하고 이기적인 사고가 압도적인 때에 공동의 생활환경 문제에 대한 고려나 관심이 희미해지지 않을 수 없다. 환경이 점차적으로 파괴·황폐화됨에 따라 인간은 더욱 이기적으로 되어가고 그 수도 증가하여 인간의 생활 환경은 갈수록 악화되기 마련이다. 따라서 이러한 악순환을 단절시키고 인간의 생활 환경을 질적으로 개선시키기 위한 연구가 시대

적 사명으로 부각되었다.

인간이 점점 소외되어 가고 기계와 시설 속에 인간성이 매몰되어 가는 안타까운 비인간화의 시대에 인간이 인간다운 삶을 누리기 위해서는 인간 상호간의 단란한 유대를 경성하기 위한 제3공간(사교기능)의 형성에 주력해야 하며 그러기 위해서는 건전한 여가활동이 적극적인 공헌을 해야한다. 그리고 건전한 여가활동이 효과적으로 이루어질 수 있도록 하기 위한 구체적 방책의 하나로서 제4공간(설비공간)의 개발활용도 필요하게 되는 측면이 있다(이종각, 1990).

이처럼 환경은 인간에게 대단히 큰 영향을 미친다. 정신적, 신체적으로 미성숙된 아동들에 있어서 그들의 심신을 발달시키는데 영향을 주고 위안과 활력소를 주는 여가활동에 있어 그 환경의 중요성은 크다고 주장할 수 있을 것이다. 건전한 여가환경을 조성함으로써 궁극적으로 건전한 인간을 육성하는데 그 의미가 있다고 하겠다.

5. 여가활동의 교육적 의의



아동기의 일반적인 발달 특징을 살펴보면 아동기는 Erikson의 인성발달 단계로 보아 6~11세의 시기로 학령기에 해당된다. 이 시기는 신체발달이나 감각운동 발달보다는 이미 획득한 지각, 운동 기능을 기술적으로 사용하는 능력을 키우며, 인지적 측면에서도 사물의 판단에 있어 지각 의존성과 자기 중심성을 극복한다. 활동 범위도 가정, 학교, 이웃까지 확대되며, 가족뿐만 아니라 친구, 책, TV, 매스컴의 영향으로 사회적 환경의 범위도 넓어진다. 이 단계에서 아동이 가지는 위험은 부적절과 열등감이다. 따라서, 만일 아동에게 물건을 만들고 일을 하도록 격려하고, 어떤 일을 할 수 있도록 격려하고, 어떤 일을 끝낼 수 있도록 허락하고, 그러한 노력이 성공의 평가를 받지 못하거나 귀찮은 것으로 취급되거나 또는 비웃음을 당하면 열등감이 나타난다고 한다.

아동기의 심신의 발달 과정에 따라 아동들이 이루어야 할 과업을 살펴보면 다음과 같다(민영순, 1986). 이 과업의 성취 여하가 아동의 원만한 발달을 좌우하는

것이다.

첫째, 일상적으로 활동하는 유희에 필요한 신체적 기능을 배운다.

둘째, 성장하는 자기 자신에 대한 건전한 태도를 형성한다.

셋째, 같은 연령의 친구와 사귀는 법을 배운다.

넷째, 읽기, 쓰기, 셈하기의 기본 기술을 배운다.

다섯째, 일상생활에 필요한 개념을 배운다.

여섯째, 양심, 도덕, 가치 척도가 발달한다.

일곱째, 적절한 성역할을 알게 된다.

여덟째, 사회집단, 제도에 대한 태도가 발달된다.

아동 발달 과정의 특질을 보면 교육활동에서 배우고 익히는 것도 많이 있지만 활동 속에서 부모와 교사와의 관계, 친구와의 관계 등 집단 활동을 통해서 도덕성, 사회성을 경험하고 터득하게 되면서 성격을 형성한다.

아동기의 학교 교육은 인간 능력의 조화적인 발달과 전인적인 인간 교육을 위하여 교과 활동과 특별활동의 통합적인 구조를 갖춘 교육과정 운영을 필연적으로 요구하고 있다.

특별활동이 갖는 교육적 의의는 학생으로 하여금 개인의 적성이나 소질을 발견하고 신장하는 데 교과 활동과는 다른 측면에서 기여하고 있으며, 새로운 집단 활동을 통하여 협동심, 자주성, 책임감 등 민주시민의 자질을 형성하는 데 크게 기여하며, 학생 생활지도의 일익을 담당하는 데 교육적 의의를 갖는다고 하였다(김재복·이재훈, 1990).

제6차 교육과정에서 제시하고 있는 특별활동의 성격을 살펴보면 다양한 자기 표현의 기회를 마련하여 개성과 소질을 계발, 신장하고, 건전한 취미와 문화적 기초 소양을 가지게 하여 여가를 잘 활용할 수 있는 능력을 길러 각자의 여가활용을 바람직한 방향으로 선용하여 나갈 수 있는 것이다(한명희, 1994).

여가 활동의 영역은 Dumazedier의 여가 분류에서 살펴본 바와 같이 기분전환형 활동과 자기 계발형 활동의 범위에서 여가 활동을 선택한다고 볼 수 있다. 사람이 여가를 어떻게 지내느냐 하는 것은 그 다음 생활에 큰 영향을 준다. 특별활

동은 여가를 충실히 보낼 수 있도록 해 주는 역할을 한다(서옥성, 1981). 창조적 개성은 여가를 통하여 창출되고 배양된다고 볼 수 있기 때문이다. 따라서 특별활동을 통하여 여가를 보다 충실하게 보내는 훈련을 하게 되고 창조적 에너지를 축적하는 기회가 된다. 충실한 여가 선용은 단순한 사고나태도의 변화뿐 아니라 유효한 지식과 기능을 몸에 익히게 할 수도 있으므로 그 성과가 이중적이라 할 수 있다.

6. 여가교육의 필요성

여가는 우리 생활에 있어서 필수 불가결한 요소로서 인간생활을 윤택하게 하고 보람있게 하는 요소로 재평가되고 있지만, 이러한 긍정적이고 생산적인 의미와 가치가 인정되는 여가라 할지라도 잘 활용하지 못하거나 건전한 여가 문화로 발전할 수 있도록 제도적 장치를 마련해 주지 않으면, 오히려 역기능을 할 소지가 많다.

따라서 여가교육은 평생교육 또는 사회교육의 하나로서 인식되고, 여가를 더욱 가치 있게 이용할 수 있도록 하기 위해 학교의 학과교육·직장교육·생애교육으로 반영·채택되어야 한다.

여가교육은 단순히 시간을 보내는 방법을 가르치는 교육이 아니라 시간을 가치 있게 사용하는 방법을 가르치는 데 있으며, 또한 건전한 생활관을 가지면서 개성과 창의성을 발휘하고 건전사회 육성에 도움을 주도록 하자는 것이다.

여가교육의 구체적인 필요성은 다음과 같다.

첫째, 평소의 흥미, 취미를 개발할 수 있는 기회를 갖도록 하기 위해 필요하다. 즉 자기 자신의 관심사항, 장기(長技), 취미를 살려 여가를 선용하고 스트레스 해소를 함으로써 심신(心身)의 건강을 유지하여 생산적 기회에 대비할 수 있다.

둘째, 창의성을 발휘할 수 있게 해 준다. 평소 바쁜 생활에서 벗어나 자기만의 시간을 확보·관리함으로써 자신이 꿈꾸는 일, 관심사항을 스스로 해 보는

기회를 준다. 아마추어 정신에 입각한 교양, 작업기술, 예술활동의 발달을 가져오고 자기계발에도 도움을 준다.

셋째, 사회참여의 기회확대를 위해 필요하다. 여가활동은 여러 사람이 한 장소에 어울려 이루어지는 것이므로 이웃·타인과의 자유로운 만남·사귌·유대를 기할 수 있어 사교·사회생활 및 화목한 사회를 만드는 데 원동력이 된다.

넷째, 건강과 정서함양을 위해 필요하다. 스포츠, 레크리에이션에 직접 수수로 참여함으로써 체력향상, 건강관리, 화합친목, 사랑, 협조, 이해, 단결의 이치와 미덕을 배우게 된다. 특히 학교 교육에 있어 스포츠 교육은 이 같은 목표 아래 이행된다.

다섯째, 인격완성과 성취감을 갖도록 하기 위해 필요하다. 인간이 원숙해지고 덕성·지성을 함양하는 데 교육·경험·수련이 필요하다. 특히 취미생활, 여행, 독서, 예술활동 등은 인격완성에 기여한다. 이러한 여가활동은 교육을 통해서 활성화 할 수 있다.

여섯째, 기회균등의 보장을 위해서 필요하다. 여가의 향유·이용은 어느 특정 집단의 전유물이 아니라 모든 사람이 다같이 평등하게 이용할 수 있는 권리이므로 여가활동의 참여·향유는 신분·연령·성별·직업에 관계없이 자연스럽게 평등하게 실천될 수 있다는 점이 강조되는 홍보·교육이 필요하다.

일곱째, 인간다운 삶, 생활의 만족감을 주기 위해 필요하다. 여가는 자기자신의 발전을 위한 유용한 기회이고 가치 있는 투자이기 때문에 이를 위해서는 경제적·제도적 지원이 이루어져야 하고, 건전한 여가문화 프로그램의 보급 및 교육이 필요하다.

여덟째, 공동체 의식과 일체감조성을 위해 필요하다. 오늘날 개인주의와 배타주의의 풍조가 만연되는 이기적 사회(利己的社會)에 있어 스포츠와 레크리에이션을 통해 만나고 사귀고 대화를 함으로써 상호이해와 협력분위기를 조성할 수 있다. 특히 집단적 여가활동을 통해 참가자들은 단합·협동·화합·사랑의 싹을 트게 하고 공동체의식과 소속감을 갖게 되는데, 이러한 것은 여가교

육·현장교육을 통해서 달성될 수 있다.

7. 선행연구의 고찰

우리 나라 초·중·고등학생의 여가활동 지도를 위하여 선행 연구된 자료를 요약해 보면 다음과 같다.

안영희(1982)는 '중학교 학생의 여가선용에 관한 연구'에서 오늘날의 현실은 학생들에게 충분한 여건을 갖추어 주지 못하므로 여가선용에 차질을 가져오게 하고 학생 도의의 추락을 초래하여 학생 생활지도 문제가 사회문제화 되어가고 있다고 하였다.

이세복(1989)은 '중학생의 여가활동 실태 및 관심도에 관한 조사연구'에서 가정, 학교에서 학생들의 여가에 대한 동기와 이해부족, 지역사회의 여가활동시설 확충의 필요성을 지적했으며, 여가활동의 건전한 프로그램을 속히 개발하여 인격형성과 비행청소년 예방에 힘써야 한다고 주장했다.

안서화(1988)는 '중학생의 여가활동 실태 연구'에서 학생들은 충분한 여가시간을 원하나 자율학습 등의 시간 제약으로 인해 그 가치를 느끼지 못하며 갈등, 불안, 긴장의 시기에 있는 중학생의 인격형성 과정에 필요한 여가지도와 부모, 학교의 관심과 도움이 요청된다고 주장하였다.

김덕영(1990)은 '국민학생의 여가선용에 관한 일 연구'에서 서울의 아동들은 학원 다니기 의무성 학습 등에 치우치고 있어 진정한 의미의 여가활동이 부족하며 과중한 학습 부담으로 인해 육체적, 정신적으로 크게 지쳐 있다고 주장하였다.

박기범(1991)은 '국민학교 아동의 학교외 활동에 관한 연구'에서 국민학교 아동들의 여가시간은 대부분 학원, 친구와의 잡담, 놀이 및 TV시청으로 이용되므로 그들이 여가시간을 효율적으로 활용할 수 있도록 학교, 가정, 사회의 의도적인 지도가 요망된다고 하였다.

권순희(1992)는 '지역별 국민학생의 여가선용에 대한 연구'에서 아동들의 여가 활동이 그들의 인격형성에 결정적인 영향을 미치는 것을 크게 인식하여 학교와 교육부 및 시도교육위원회, 각종 관련연구기관·사회단체 등은 여가활동을 위한 환경시설을 조성해 주고 건전한 취미 및 씨클활동을 지도 권장하고 야외 활동에 대한 기회를 더 제공해 주어야 된다고 주장하였다.

김흥기(1994)는 '국민학생 여가활동에 관한 조사연구'에서 학부모들은 여가에 대한 중요성을 인식하고, 과다한 학원 보내기 경쟁을 삼가하여 그들 스스로 여가를 선용할 수 있는 능력을 기르도록 허용적인 자세를 보여주어야 한다. 그리고 학교는 아동들이 건전한 여가생활을 보낼 수 있도록 충분한 사전교육과 여가선용 방법, 프로그램 등을 개발하여 보급하는데 선도적인 역할을 하여야 한다고 주장하였다.

박석균(1996)은 '초등학교 아동의 방과후 시간활용 유형과 그 개선에 관한 연구'에서 아동들은 여가활동이 시간낭비가 되고, 공부에 지장이 있다고 인식하여 여가활동의 기쁨을 느끼지 못한다고 반응하고 있어 이들에게 여가활동과 학력에 대한 올바른 인식을 갖도록 지도해야 하며, 아동들이 여가활동을 재미있고 건전하며 유익한 활동으로 여길 수 있도록 지도할 수 있는 지도자의 양성과 사회의 변화에 맞는 프로그램이 지속적으로 개발되어야 한다고 주장하였다.

위 선행연구들에서 다음 몇 가지 시사점을 찾을 수 있다. 첫째, 오늘날 여가는 중대한 사회 문제로 등장하고 있으며, 현대인의 생활의 중요한 일부분을 차지할 만큼 중요성이 더해가고 있다. 둘째, 여가에 대한 의식 수준이 높아지고 있으나 여가의 활용면에서는 그렇지 못하므로 여가를 잘 활용할 수 있는 대책이 필요하다. 셋째, 아동들이 여가활동을 재미있고 건전하며 유익한 활동으로 여길 수 있도록 지도할 수 있는 지도자의 양성과 사회의 변화에 맞는 프로그램이 지속적으로 개발되어야 한다. 넷째, 여가활동을 위한 환경시설을 조성해 주고 건전한 취미 및 씨클활동을 지도 권장하고 야외 활동에 대한 기회를 더 제공해 주어야 된다. 다섯째, 정부는 정책적으로 여가활동을 장려하고 국민여가 시설을 확충해 나아가야 함을 시사해 준다.

III. 연구 방법

1. 조사 대상

본 연구의 조사대상자는 제주 시내 광양을 중심으로 중심지역 4개교와 제주시 내 외곽 지역인 주변지역 4개교에 재학중인 초등학교 5, 6학년 남, 여 학생들이다. 대상 학급은 각 학교에서 무선표집(Simple Random-Sampling Method)에 의해 선정하였으며 전체 설문지 800부를 배포하여 800부를 회수하였으나 불성실한 자료를 제외하고 769부가 연구에 사용되었다. 본 연구 조사대상 학생들의 일반적 특성은 <표1>에 나타난 바와 같다.

<표 1> 조사대상자의 일반적인 특성

N=769

특 징	구 분		N	%
개인적 특징	성 별	남 학 생	386	50.2
		여 학 생	383	49.8
	학 년	5 학 년	386	50.2
		6 학 년	383	49.8
학 교 특 징	학교소재지	중심지역	476	61.9
		주변지역	293	39.1

2. 설문 구성 내용

<표 2>는 본 연구 측정도구의 구성 내용이다.

<표 2> 설문지 구성 내용

영역	항목	문항번호	문항수
○ 여가에 대한 인식	<ul style="list-style-type: none"> ● 여가의미 인식 ● 관심도 ● 여가활동의 영향 	1 3, 6 7, 13	5
○ 방과후 여가활동 실태	<ul style="list-style-type: none"> ● 평일의 여가활동 ● 일요일(공휴일)의 여가활동 ● 방학중의 여가활동 ● 여가활동을 같이한 사람 ● TV시청 ● 여가활동에 쓰는 비용 ● 여가활동의 만족도 	4, 5 8, 9 15 10, 11 16, 17 14 2, 12, 18	13
○ 희망하는 여가활동의 종류	<ul style="list-style-type: none"> ● 해보고 싶은 활동 ● 운동 및 놀이 선호도 ● 여가활동의 장애 요인 	20, 21 22 19	4

초등학생들의 여가활동을 알아보기 위해 본 연구는 여가에 대한 의식과 방과 후 여가활동 실태, 그리고 희망하는 여가활동의 종류로 나누어 문항을 구성하였으며 각 하위 영역 해당 문항은 <표 2>에 나타난 바와 같다.

3. 자료처리

본 연구는 여가에 대한 의식과 방과 후 여가활동 실태, 그리고 희망하는 여가활동의 종류를 알아보기 위해 조사대상 학생들의 개인적 특성(성별과 학년)과 학교 특성(학교 소재지)에 따라 차이를 비교하였으며 이를 위해 분할표의 χ^2 (Chi-Square) 검증을 실시하였다. 자료의 처리를 위해 SAS(Statistical Analysis System)을 이용하였으며 본 연구에서 사용된 유의수준은 $p < .05$ 이었다.

IV. 연구 결과

1. 여가에 대한 의식

1) 여가의 의미 인식

<표 1>은 “어린이 여러분은 ‘여가’라는 말을 보통 어떤 뜻으로 생각하고 있습니까?”에 대한 학생들의 응답을 분석한 것이다. 전체적으로는 여가란 자유롭게 적당히 시간을 보내는 것이라고 인식하는 학생들이 30.82%로 가장 많았고 자기의 재능을 키우는 것이라고 인식하는 학생들도 27.44%로 많았으며 기분전환이나 스트레스 해소라고 인식하는 학생들도 19.12%로 비교적 많았다. 이에 대해 학생들의 특성별로 차이를 비교하였다.



먼저 학생들의 성별로 보면, 남학생과 여학생 모두 여가란 자연스럽게 적당히 시간을 보내는 것이나 자기의 재능을 키우는 것이라고 인식하는 경우가 많았으나 남학생들이 여학생들에 비해 여가란 기분전환이나 스트레스 해소라고 인식하는 경우가 많았다.

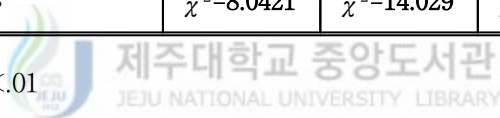
학교 소재지별로도 역시 여가란 자연스럽게 적당히 시간을 보내는 것이나 자기의 재능을 키우는 것이라고 인식하는 경우가 많았으나 중심지역에 소재한 학교에 다니는 학생들이 주변지역 학생들보다 기분전환이나 스트레스 해소의 의미로 여가를 인식하고 있어 학교 소재지별로 인식 차이가 있었다($p < .05$).

<표 3> 여가의 의미

N(%)

구 분 문 항	성 별		학교 소재지		학 년		전 체
	남	여	중심 지역	주변 지역	5학년	6학년	
자유스럽게 적당히 시간을 보내는 것	108 (27.98)	129 (33.68)	146 (30.67)	91 (31.06)	108 (27.98)	129 (33.68)	237 (30.82)
창조적인 활동을 하는 시간	37 (9.59)	31 (8.09)	41 (8.61)	27 (9.22)	30 (7.77)	38 (9.92)	68 (8.84)
기분전환이나 스트레스 해소	86 (22.28)	61 (15.93)	101 (21.22)	46 (15.70)	63 (16.32)	84 (21.93)	147 (19.12)
여행 또는 휴식을 취하는 시간	38 (9.84)	39 (10.18)	49 (10.29)	28 (9.56)	49 (12.69)	28 (7.31)	77 (10.01)
자기의 재능을 키우는 것	100 (25.91)	111 (28.98)	120 (25.21)	91 (31.06)	120 (31.09)	91 (23.76)	211 (27.44)
기타	17 (4.40)	12 (3.13)	19 (3.99)	10 (3.41)	16 (4.15)	13 (3.39)	29 (3.77)
계	386 (50.20)	383 (49.80)	476 (61.90)	293 (38.10)	386 (50.20)	383 (49.80)	769 (100.00)
검 증	$\chi^2=8.0421$		$\chi^2=14.029^*$		$\chi^2=15.7853^{**}$		

* p<.05 ** p<.01



학년별로도 역시 여가란 자유스럽게 적당히 시간을 보내는 것이나 자기의 재능을 키우는 것이라고 인식하는 경우가 많았으나 5학년 학생들은 6학년 학생들에 비해 여가가 여행이나 휴식을 취하는 시간이라고 인식하는 경우가 많았고 6학년 학생들은 5학년 학생들보다 기분전환이나 스트레스 해소의 의미로 여가를 생각하는 학생들이 많아 학년별 차이를 보여주었다(p<.01).

2) 관심도

<표 4>는 “방과후 생활에서 여가활동은 꼭 필요하다고 생각하십니까?”에 대한 학생들의 응답을 바탕으로 초등학교 학생들이 방과 후 생활에서 여가활동이 필요하다고 인식하는지 분석하였다. 그 결과 전체적으로 필요하다고 인식하는 학생들이 69% 이상으로 나타나 대부분의 초등학교 학생들이 여가활동이 필요하다고 인식

하고 있었다. 이에 대해 조사대상 학생들의 특성별로 차이를 분석하였다.

<표 4> 여가활동의 필요성 N(%)

문항	구분		학교 소재지		학년		전체
	남	여	중심 지역	주변 지역	5학년	6학년	
꼭 필요하다	101 (26.16)	103 (26.89)	143 (30.04)	61 (20.82)	112 (29.01)	92 (24.02)	204 (26.53)
필요하다	153 (39.64)	177 (46.21)	203 (42.65)	127 (43.34)	173 (44.82)	157 (40.99)	330 (42.91)
그저 그렇다	111 (28.76)	96 (25.07)	116 (24.37)	91 (31.06)	89 (23.06)	118 (30.81)	207 (26.92)
필요하지 않다	14 (3.63)	4 (1.04)	9 (1.89)	9 (3.07)	8 (2.07)	10 (2.61)	18 (2.3)
전혀 필요하지 않다	7 (1.81)	3 (0.79)	5 (1.05)	5 (1.71)	4 (1.04)	6 (1.57)	10 (1.3)
계	386 (50.20)	383 (49.80)	476 (61.90)	293 (38.10)	386 (50.20)	383 (49.80)	769 (100.00)
검증	$\chi^2=10.181^*$		$\chi^2=10.531^*$		$\chi^2=7.4082$		

* p<.05



성별로 보면, 남학생과 여학생 모두 방과후 생활에서 여가활동이 필요하다고 인식하고 있었으나 여학생들이 남학생들에 비해 그 필요성을 더 느끼는 것으로 나타나 성별 차이를 보여주었다(p<.05).

학교 소재지별로도 역시 여가활동의 필요성을 느끼고 있었으나 중심지역에 소재한 학교에 다니는 학생들이 주변지역에 소재한 학교에 다니는 학생들보다 필요성을 더 느끼는 것으로 분석되어 학교 소재지별 차이를 보여주었다(p<.05).

학년별로는 5학년 학생들이 6학년 학생들보다 여가활동의 필요성을 다소 더 느끼는 것으로 나타났으나 큰 차이가 아니었고 5학년, 6학년 학생들 모두 여가활동이 필요하다고 인식하는 경우가 많았다. 이는 초등학생들이 여가활동에 대하여 적극적인 태도를 수용하고 있다고 해석되어 진다.

<표 5>는 “여가활동이 여러분의 생활에 도움을 준다면 어떤 점이든 생각됩니다?”에 대한 학생들의 반응을 분석하였다. 전체적으로는 여가활동을 통해 기분전

환이 된다고 응답한 학생들이 40.05%로 가장 많았고 다음으로 학습 능률이 향상된다(20.42%), 건강(18.73%), 여러 사람과 친해 질 수 있다(16.38%). 순으로 도움을 받는다고 인식하고 있었다. 이에 대해 학생들의 특성별로 차이를 비교하였다.

<표 5> 여가활동에 따른 혜택

N(%)

문항	구분		학교 소재지		학년		전체
	남	여	중심 지역	주변 지역	5학년	6학년	
건강	95 (24.61)	49 (12.79)	86 (18.07)	58 (19.80)	60 (15.54)	84 (21.93)	144 (18.73)
학습 능률 향상	64 (16.58)	93 (24.28)	92 (19.33)	65 (22.18)	102 (26.42)	55 (14.36)	157 (20.42)
기분전환	153 (39.64)	155 (40.47)	207 (43.49)	101 (34.47)	152 (39.38)	156 (40.73)	308 (40.05)
여러 사람과 친해 질 수 있는 것	58 (15.03)	68 (17.75)	70 (14.71)	56 (19.11)	53 (13.73)	73 (19.06)	126 (16.38)
기타	16 (4.15)	18 (4.70)	21 (4.41)	13 (4.44)	19 (4.92)	15 (3.92)	34 (4.42)
계	386 (50.20)	383 (49.80)	476 (61.90)	293 (38.10)	386 (50.20)	383 (49.80)	769 (100.00)
검증	$\chi^2=20.970^{***}$		$\chi^2=6.8419$		$\chi^2=21.7518^{***}$		

*** p<.001

성별로 보면 남학생과 여학생 모두 여가활동을 통해 기분전환이 된다고 응답한 학생들이 가장 많았으나 남학생들이 여학생들에 비해 건강에 도움을 받는다고 응답한 경우가 많았고 한편 여학생들은 여가활동을 통해 학습능률이 향상된다고 응답한 경우가 많아 성별에 따른 차이를 보여주었다(p<.05).

학교 소재지별로는 유의미한 차이가 나타나지 않았는데, 중심지역에 소재한 학교에 다니는 학생들과 주변지역에 소재한 학교에 다니는 학생들 모두 여가활동을 통해 기분전환이 된다고 응답한 경우가 많았다.

학년별로는 여가활동을 통해 기분전환이 된다고 응답한 학생들이 가장 많았으나 6학년 학생들이 5학년 학생들보다 여가활동을 통해 건강에 도움이 된다고 응답한 경우가 많았고 5학년 학생들은 학습능률이 향상된다고 응답한 경우가 많아

학년별로 인식 차이가 나타났다(p<.001).

3) 여가활동의 영향

<표 6>은 “여러분의 여가활동이 학습에 영향을 미친다고 생각하십니까?”에 대한 학생들의 여가활동 여가활동이 학습에 영향을 미친다고 인식하는지 분석하였다. 전체적으로는 여가활동이 학습에 영향을 미친다고 인식하는 학생들이 43.17%로 나타나 영향을 미치지 않는다고 인식하는 학생들보다 많음을 알 수 있다. 이에 대해 응답자들의 특성별로 차이를 비교하였다.

<표 6> 여가활동이 학습에 미치는 영향 N(%)

문항	구분		학교 소재지		학년		전체
	남	여	중심 지역	주변 지역	5학년	6학년	
매우 영향을 미친다	41 (10.62)	38 (9.92)	54 (11.35)	25 (8.53)	37 (9.59)	42 (10.97)	79 (10.27)
영향을 미친다	123 (31.87)	130 (33.94)	145 (30.46)	108 (36.86)	136 (35.23)	117 (30.55)	253 (32.90)
그저 그렇다	116 (30.05)	121 (31.60)	150 (31.51)	87 (29.69)	115 (29.79)	122 (31.85)	237 (30.82)
영향을 미치지 않는다	77 (19.95)	59 (15.40)	83 (17.44)	53 (18.09)	66 (17.10)	70 (18.28)	136 (17.69)
전혀 영향을 미치지 않는다	29 (7.51)	35 (9.14)	44 (9.24)	20 (6.83)	32 (8.29)	32 (8.35)	64 (8.3)
계	386 (50.20)	383 (49.80)	476 (61.90)	293 (38.10)	386 (50.20)	383 (49.80)	769 (100.00)
검증	$\chi^2=3.3446$		$\chi^2=5.1400$		$\chi^2=2.0549$		

성별에 따른 분석 결과, 남학생과 여학생 모두 여가활동이 학습에 영향을 미친다고 인식하는 경우가 많아 성별에 따른 차이가 나타나지 않았다.

또한 학교 소재지별로도 역시 많은 학생들이 여가활동이 학습에 영향을 미친다고 인식하고 있었다.

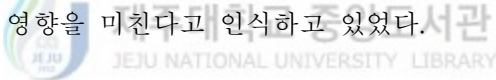
학년별로도 역시 여가활동이 학습에 영향을 미친다고 인식하는 학생들이 많아

학년별 차이가 나타나지 않았으나 5학년 학생들이 6학년 학생들보다 여가활동이 학습에 영향을 미친다고 인식하고 있었다.

여가활동이 학습에 미치는 영향에 이어 여가활동이 건강에 영향을 미친다고 인식하는지에 대하여 조사해 보았다.

<표 7>은 “여러분의 여가활동은 건강생활과 관계가 있다고 보십니까?”에 대한 학생들의 응답을 분석하였다. 전체적으로는 여가활동이 건강에 영향을 미친다고 인식하는 학생들이 50.2%로 나타나 많은 학생들이 여가활동이 건강에 영향을 미친다고 인식하고 있었다. 이에 대해 조사대상 학생들의 특성별로 차이를 비교하였다.

성별로 보면 유의미한 차이가 나타나지 않았는데, 남학생들이 여학생들에 비해 여가활동이 건강에 영향을 미친다고 인식하는 경향이 나타났으나 많은 학생들이 여가활동이 건강에 영향을 미친다고 인식하고 있었다.



<표 7> 건강생활과의 관계 N(%)

문항	구분		학교 소재지		학년		전체
	남	여	중심 지역	주변 지역	5학년	6학년	
매우 관계가 있다	88 (22.80)	61 (15.93)	105 (22.06)	44 (15.02)	68 (20.21)	81 (21.15)	149 (19.38)
관계가 있다	117 (30.31)	120 (31.33)	144 (30.25)	93 (31.74)	113 (31.86)	124 (32.37)	237 (30.82)
그저 그렇다	108 (27.98)	130 (33.94)	141 (29.62)	97 (33.10)	115 (25.91)	123 (32.11)	238 (30.95)
관계가 없다	53 (13.73)	51 (13.32)	60 (12.66)	44 (15.02)	65 (15.80)	39 (10.18)	104 (13.52)
전혀 관계가 없다	20 (5.18)	21 (5.48)	26 (5.46)	15 (5.12)	25 (6.22)	16 (4.19)	41 (5.33)
계	386 (50.20)	383 (49.80)	476 (61.90)	293 (38.10)	386 (50.20)	383 (49.80)	769 (100.00)
검증	$\chi^2=7.0143$		$\chi^2=6.301$		$\chi^2=10.3792^*$		

* p<.05

학교 소재지별로는 많은 학생들이 여가활동이 건강에 영향을 미친다고 인식하고 있어 소재지별 차이는 유의미하지 않았다.

학년별로는 5학년 학생들과 6학년 학생들 모두 여가활동이 건강에 영향을 미친다고 인식하고 있었으나 6학년 학생들이 5학년 학생들보다 여가활동이 건강에 영향을 미친다고 인식하고 있었다(p<.05).

2. 방과 후 여가활동 실태

다음으로 초등학생들의 여가활동 실태를 분석하였다.

1) 평일의 여가활동

<표 8>은 “평상시 학교 공부를 마치고 집에 가서는 주로 무엇을 합니까?”에 대한 학생들의 응답을 통해 평일의 여가활동 실태를 분석하였다.

<표 8> 평일 방과후 하는 일 N(%)

문항	구분		학교 소재지		학년		전체
	남	여	중심 지역	주변 지역	5학년	6학년	
학원 가기	114 (29.53)	128 (33.42)	161 (33.82)	81 (27.65)	126 (32.64)	116 (30.29)	242 (31.47)
공부나 숙제	59 (15.28)	93 (24.28)	88 (18.49)	64 (21.84)	80 (20.70)	72 (18.80)	152 (19.77)
놀이나 운동	51 (13.21)	36 (9.40)	53 (11.13)	34 (11.60)	41 (10.62)	46 (12.01)	87 (11.31)
독서	16 (4.15)	16 (4.18)	16 (3.36)	16 (5.46)	17 (4.40)	15 (3.92)	32 (4.16)
전자오락, 만화, TV보기	84 (21.76)	32 (8.36)	71 (14.92)	45 (15.36)	47 (12.18)	69 (18.02)	116 (15.08)
취미활동 하기	44 (11.40)	62 (16.19)	65 (13.66)	41 (13.99)	59 (15.28)	47 (12.27)	106 (13.78)
기타	18 (4.66)	16 (4.18)	22 (4.62)	12 (4.10)	16 (4.15)	18 (4.70)	34 (4.42)
계	386 (50.20)	383 (49.80)	476 (61.90)	293 (38.10)	386 (50.20)	383 (49.80)	769 (100.00)
검증	$\chi^2=37.4681^{***}$		$\chi^2=5.8836$		$\chi^2=6.8872$		

*** p<.001

전체적으로는 학원을 간다는 학생들이 31.47%로 가장 많았고, 다음으로 공부나 숙제를 한다는 학생들도 19.77%로 비교적 많았으며, 전자오락이나 만화, TV 시청(15.08%), 취미활동(13.78%)을 하는 학생들도 비교적 많았다. 이에 대해 조사대상 학생들의 특성별로 차이를 비교하였다.

성별로 보면, 평일에 학교 공부를 마치고 학원을 간다는 학생들이 가장 많았으나 남학생들이 여학생들보다 놀이나 운동, 전자오락 등을 한다는 경우가 많았고, 여학생들은 공부나 숙제, 취미활동을 한다고 응답한 경우가 많아 성별에 따른 차이를 반영하였다($p < .001$).

학교 소재지별로는 중심지역에 소재한 학교에 다니는 학생이나 주변지역에 소재한 학교에 다니는 학생들 모두 평상시 방과후에 학원을 간다는 학생들이 가장 많았다.

학년별로는 역시 방과후에 학원을 간다는 학생들이 가장 많아 학년별 차이가 나타나지 않았다.



그렇다면 주로 어디에서 여가활동을 하고 있는지 장소를 알아보았다.

<표 9>는 “방과후 학교 밖에서 여가활동은 주로 어디서 합니까?”에 대한 학생들의 응답을 분석하였다. 전체적으로는 집에서 한다는 학생들이 55.01%로 가장 많았고, 학원에서 한다는 학생들이 다음으로 많았다. 이에 대해 조사대상 학생들의 특성별로 차이를 비교하였다.

성별로 보면, 방과 후 여가활동을 집안이나 학원에서 한다는 학생들이 가장 많았으나, 남학생들이 여학생들에 비해 동네 빈티에서 여가활동을 한다고 응답한 경우가 더 많아 성별에 따른 차이를 보여주었다($p < .001$).

학교 소재지별로는 주변지역에 소재한 학교에 다니는 학생이나 중심지역에 소재한 학교에 다니는 학생이나 모두 집안이나 학원에서 여가활동을 한다는 경우가 많아 소재지별 차이는 나타나지 않았다.

<표 9> 방과후 여가활동 장소

N(%)

문항	구분		학교 소재지		학년		전체
	남	여	중심 지역	주변 지역	5학년	6학년	
집안에서	185 (47.93)	238 (62.14)	250 (52.52)	173 (59.04)	223 (57.77)	200 (52.22)	423 (55.01)
친구 집에서	28 (7.25)	26 (6.79)	36 (7.56)	18 (6.14)	24 (6.22)	30 (7.83)	54 (7.02)
동네 빈터 골목(차가 안 다님)	31 (8.03)	6 (1.57)	22 (4.62)	15 (5.12)	19 (4.92)	18 (4.70)	37 (4.81)
학원에서	71 (18.39)	70 (18.28)	86 (18.07)	55 (18.77)	74 (19.17)	67 (17.49)	141 (18.34)
문구점 주변에서	18 (4.66)	15 (3.92)	25 (5.25)	8 (2.73)	11 (2.85)	22 (5.74)	33 (4.29)
기타	53 (13.73)	28 (7.31)	57 (11.97)	24 (8.19)	35 (9.07)	46 (12.01)	81 (10.53)
계	386 (50.20)	383 (49.80)	476 (61.90)	293 (38.10)	386 (50.20)	383 (49.80)	769 (100.00)
검증	$\chi^2=31.5940^{***}$		$\chi^2=11.7522$		$\chi^2=7.4463$		

*** p<.001



또한 학년별 분석 결과, 역시 방과 후 여가활동을 집안이나 학원에서 한다는 경우가 가장 많았으나 6학년 학생들은 5학년 학생들에 비해 문구점 주변에서 여가활동을 한다는 경우가 다소 많았다.

2) 일요일(공휴일) 여가활동

평상시에 이어 일요일이나 공휴일 여가활동에 대해 분석하였다.

<표 10>은 “여러분은 토요일·일요일(공휴일)에 몇 시간 정도의 여가 시간을 보내고 있습니까?”에 대한 학생들의 응답을 통하여 토요일이나 일요일, 공휴일에 몇 시간 정도 여가활동을 하는지 분석하였다. 전체적으로는 3-4시간 이상 여가활동을 한다는 학생들이 48.9%로 가장 많았다. 이에 대해 조사대상 학생들의 특성 별로 차이를 비교하였다.

<표 10> 토요일·일요일(공휴일)의 여가활동 시간

N(%)

문항	구분		학교 소재지		학년		전체
	남	여	중심 지역	주변 지역	5학년	6학년	
1시간 이내	29 (7.51)	35 (9.14)	34 (7.14)	30 (10.24)	36 (9.33)	28 (7.31)	64 (8.32)
1~2시간	72 (18.65)	77 (20.10)	96 (20.17)	53 (18.09)	77 (19.95)	72 (18.80)	149 (19.38)
2~3시간	69 (17.88)	65 (16.97)	82 (17.23)	52 (17.75)	72 (18.65)	62 (16.19)	134 (17.43)
3~4시간	87 (22.54)	100 (26.11)	126 (26.47)	61 (20.82)	101 (26.17)	86 (22.45)	187 (24.32)
5시간 이상	104 (26.94)	85 (22.19)	110 (23.11)	79 (26.96)	82 (21.24)	107 (27.94)	189 (24.58)
기타	25 (6.48)	21 (5.48)	28 (5.88)	18 (6.14)	18 (4.66)	28 (7.31)	46 (5.98)
계	386 (50.20)	383 (49.80)	476 (61.90)	293 (38.10)	386 (50.20)	383 (49.80)	769 (100.00)
검증	$\chi^2=4.9828$		$\chi^2=6.0216$		$\chi^2=9.6729$		

성별로 보면, 토요일이나 일요일에 3시간 이상 여가활동을 한다는 학생들이 가장 많은 것으로 나타났으나, 여학생들이 남학생들에 비해 주말 여가활동 시간이 더 짧은 것으로 나타났다.

학교 소재지별로는 역시 3시간 이상 여가활동을 한다는 학생들이 가장 많았으나 주변지역에 소재한 학교에 다니는 학생들의 주말 여가시간이 더 적은 것으로 나타났다.

학년별로도 역시 유의미한 차이가 나타나지 않았는데 주말에 3시간 이상 여가활동을 한다는 학생들이 가장 많았다.

<표 11>은 “공휴일이나 일요일 여가시간에 주로 하는 여가활동은 무엇입니까?”에 대한 학생들의 응답을 분석하였다. 전체적으로는 TV 시청을 한다고 응답한 학생들이 26.14%로 가장 많았고, 운동이나 놀기(16.78%), 취미활동(15.86%)을 한다는 학생들도 비교적 많은 것으로 나타나 초등학생들이 주말이나 공휴일에 TV 시청을 많이 하고 있음을 알 수 있다. 이에 대해 조사대상 학생들의 특성별로 차이를 비교하였다.

<표 11> 주말 공휴일 여가활동

N(%)

문항	구분		학교 소재지		학년		전체
	남	여	중심지역	주변지역	5학년	6학년	
숙제하기	11 (2.85)	15 (3.92)	13 (2.73)	13 (4.44)	19 (4.92)	7 (1.83)	26 (3.38)
운동하며 놀기	93 (24.09)	36 (9.40)	81 (17.02)	48 (16.38)	67 (17.36)	62 (16.19)	129 (16.78)
학원 가기	3 (0.78)	6 (1.57)	6 (1.62)	3 (1.02)	5 (1.30)	4 (1.04)	9 (1.17)
독서하기	21 (5.44)	27 (7.05)	30 (6.30)	18 (6.14)	26 (6.74)	22 (5.74)	48 (6.24)
집안일 돕기	12 (3.11)	38 (9.92)	29 (6.09)	21 (7.17)	23 (5.96)	27 (7.05)	50 (6.50)
종교활동	12 (3.11)	33 (8.62)	24 (5.04)	21 (7.17)	22 (5.70)	23 (6.01)	45 (5.85)
취미활동하기	53 (13.73)	69 (18.02)	71 (14.92)	51 (17.41)	65 (16.84)	57 (14.88)	122 (15.86)
전자오락	64 (16.58)	3 (0.78)	43 (9.03)	24 (8.19)	34 (8.81)	33 (8.62)	67 (8.71)
낮잠자기	5 (1.30)	4 (1.04)	5 (1.05)	4 (1.37)	2 (0.52)	7 (1.83)	9 (1.17)
등산, 낚시	18 (4.66)	7 (1.83)	17 (3.57)	8 (2.73)	12 (3.11)	13 (3.39)	25 (3.25)
바둑, 장기	5 (1.30)	1 (0.62)	3 (0.63)	3 (1.02)	3 (0.78)	3 (0.78)	6 (0.78)
TV 시청	68 (17.62)	133 (34.73)	137 (28.78)	64 (21.84)	90 (23.32)	111 (28.98)	201 (26.14)
기타	21 (5.44)	11 (2.87)	17 (3.57)	15 (5.12)	18 (4.66)	14 (3.66)	32 (4.16)
계	386 (50.20)	383 (49.80)	476 (61.90)	293 (38.10)	386 (50.20)	383 (49.80)	769 (100.00)
검증	$\chi^2=140.3211^{***}$		$\chi^2=9.5650$		$\chi^2=12.5674$		

*** p<.001

성별로 보면, TV 시청을 한다는 학생들이 가장 많았으나 남학생들이 여학생들에 비해 운동하면서 놀기, 전자오락을 한다는 학생들이 더 많았고 여학생들은 집안 일을 돕거나 종교활동, 취미활동을 한다는 경우가 더 많은 것으로 분석되었다(p<.001).

학교 소재지별로는 중심지역에 소재한 학교에 다니는 학생들이 주변지역 학생들보다 TV 시청을 더 많이 하는 것으로 나타났으나 중심지역, 주변지역 학생들 모두 TV 시청을 가장 많이 하는 것으로 나타났다.

또한 학년별로도 역시 유의미한 차이가 나타나지 않았고 5학년, 6학년 학생 모

두 다른 활동에 비해 TV 시청이나 운동, 취미활동을 많이 하는 것으로 나타났다.

3) 방학 중 여가활동

<표 12>는 “방학동안에 주로 하는 여가활동은 무엇입니까?”에 대한 학생들의 응답을 분석하였다. 방학 중 주로 어떤 여가활동을 하는지 분석한 결과 전체적으로 취미나 특기활동을 한다는 학생들이 29.52%로 가장 많았고 학원을 다니는 학생들도 16.38%로 비교적 많은 것으로 나타났다. 이에 대해 조사대상 학생들의 특성별로 차이를 알아보았다.

<표 12> 방학 동안의 여가활동

N(%)

문항	구분	성별		학교 소재지		학년		전체
		남	여	중심 지역	주변 지역	5학년	6학년	
해외여행		4 (1.04)	4 (1.04)	7 (1.47)	1 (0.34)	6 (1.55)	2 (0.52)	8 (1.04)
국내여행		42 (10.88)	40 (10.44)	64 (13.45)	18 (6.14)	38 (9.84)	44 (11.49)	82 (10.66)
취미, 특기활동		111 (28.76)	116 (30.29)	131 (27.52)	96 (32.76)	122 (31.61)	105 (27.42)	227 (29.52)
독서, 공부하기		26 (6.74)	41 (10.70)	37 (7.77)	30 (10.24)	33 (8.55)	34 (8.88)	67 (8.71)
집안일 돕기		21 (5.44)	36 (9.40)	27 (5.67)	30 (10.24)	30 (7.77)	27 (7.05)	57 (7.41)
각종 운동하기		38 (9.84)	13 (3.39)	29 (6.09)	22 (7.51)	29 (7.51)	22 (5.74)	51 (6.63)
각종 단체활동 (보이, 걸스카우트 등)		20 (5.18)	13 (3.39)	29 (6.09)	4 (1.37)	20 (5.18)	13 (3.39)	33 (4.29)
등산, 낚시		18 (4.66)	3 (0.78)	16 (3.36)	5 (1.71)	9 (2.33)	12 (3.13)	21 (2.73)
학원 다니기		52 (13.47)	74 (19.32)	66 (13.87)	60 (20.48)	56 (14.51)	70 (18.28)	126 (16.38)
기타		54 (13.99)	43 (11.23)	70 (14.71)	27 (9.22)	43 (11.14)	54 (14.10)	97 (12.61)
계		386 (50.20)	383 (49.80)	476 (61.90)	293 (38.10)	386 (50.20)	383 (49.80)	769 (100.00)
검증		$\chi^2=36.8622^{***}$		$\chi^2=40.3711^{***}$		$\chi^2=9.5473$		

*** p<.001

4) 여가활동을 함께 한 대상

<표 13>은 “여러분은 여가시간을 주로 누구와 함께 보냅니까?”에 대한 학생들의 응답을 통하여 여가시간을 주로 누구와 보내는지 그 대상을 알아보았다. 전체적으로는 친구와 함께 여가시간을 보낸다는 학생들이 33.55%로 가장 많았고, 다음으로 혼자서(31.73%), 가족과 함께(28.87%) 순으로 나타났으나 대상간 차이가 크지는 않았다. 이에 대해 조사대상 학생들의 특성별로 차이를 비교하였다.

<표 13> 여가활동 대상

N(%)

문 항	구 분		학교 소재지		학 년		전 체
	남	여	중심 지역	주변 지역	5학년	6학년	
친구	155 (40.16)	103 (26.89)	171 (35.92)	87 (29.69)	122 (31.61)	136 (35.31)	258 (33.55)
혼자서	112 (29.02)	132 (34.46)	143 (30.04)	101 (34.47)	127 (32.90)	117 (30.55)	244 (31.73)
가족과 함께	93 (24.09)	129 (33.68)	138 (28.99)	84 (28.67)	114 (29.53)	108 (28.20)	222 (28.87)
친척	10 (2.59)	7 (1.83)	9 (1.89)	8 (2.73)	13 (3.37)	4 (1.04)	17 (2.21)
기타	16 (4.15)	12 (3.13)	15 (3.15)	13 (4.44)	10 (2.59)	18 (4.70)	28 (3.64)
계	386 (50.20)	383 (49.80)	476 (61.90)	293 (38.10)	386 (50.20)	383 (49.80)	769 (100.00)
검 증	$\chi^2=19.05^{***}$		$\chi^2=4.6238$		$\chi^2=8.3782$		

*** p<.001

성별로 보면, 남학생들은 여학생에 비해 친구와 여가활동을 한다는 경우가 많아 성별에 따라 여가활동 대상이 다를 수 있다(p<.001).

학교 소재지별로는 유의미한 차이가 나타나지 않았는데, 친구, 가족, 혼자서 여가활동을 보낸다는 학생들이 서로 비슷한 비율을 이루고 있었다.

학년별로도 역시 유의미한 차이가 나타나지 않았으나 6학년 학생들이 5학년

학생들에 비해 친구와 여가활동을 보낸다는 경우가 많았다.

<표 14>는 “친구와 모이면 주로 무엇을 하면서 시간을 보내고 있습니까?”에 대한 학생들의 응답을 분석하였다. 전체적으로는 친구들과 놀이나 운동을 한다는 학생들이 46.29%로 가장 많았고, 친구와 이야기를 하는 학생들도 33.81%로 비교적 많았다. 이에 대해 응답자들의 특성별로 차이를 비교하였다.

성별로 보면, 남학생들이 여학생에 비해 친구들과 놀이나 운동, 오락실이나 만화가게를 간다는 경우가 많았으나, 여학생들은 남학생에 비해 친구와 이야기 나누기, 놀이나 운동, TV, 비디오 시청이나 라디오를 듣는 경우가 많아 성별에 따른 차이를 나타내었다.($p < .001$).

<표 14> 친구와의 여가활동 N(%)

문항	구분		학교 소재지		학년		전체
	남	여	중심지역	주변지역	5학년	6학년	
놀이나 운동	251 (65.03)	105 (27.42)	214 (44.96)	142 (48.46)	198 (51.30)	158 (41.25)	356 (46.29)
독서하기	4 (1.04)	5 (1.31)	7 (1.47)	2 (0.68)	5 (1.30)	4 (1.04)	9 (1.17)
오락실, 만화가게 가기	34 (8.81)	6 (1.57)	23 (4.83)	17 (5.80)	13 (3.37)	27 (7.05)	40 (5.20)
TV, 라디오, 비디오 등을 시청하기	15 (3.89)	20 (5.22)	24 (5.04)	11 (3.75)	19 (4.92)	16 (4.18)	35 (4.55)
공부나 숙제하기	5 (1.30)	9 (2.35)	9 (1.89)	5 (1.71)	10 (2.59)	4 (1.04)	14 (1.82)
친구와 이야기 나누기	38 (9.84)	222 (57.96)	159 (33.40)	101 (34.47)	118 (30.57)	142 (37.08)	260 (33.81)
기타	39 (10.10)	16 (4.18)	40 (8.40)	15 (5.12)	23 (5.96)	32 (8.36)	55 (7.15)
계	386 (50.20)	383 (49.80)	476 (61.90)	293 (38.10)	386 (50.20)	383 (49.80)	769 (100.00)
검증	$\chi^2=221.2805^{***}$		$\chi^2=5.2620$		$\chi^2=16.0122^*$		

* $p < .05$ *** $p < 0.01$

학교 소재지별로는 중심지역이나 주변지역 학생들 모두 놀이나 운동, 친구와

이야기를 한다는 학생들이 가장 많았다.

학년별로는 5학년 학생들이 6학년 학생들에 비해 놀이나 운동을 한다는 경우가 많았고, 6학년 학생들은 5학년 학생들보다 친구들과 오락실이나 만화가게를 간다는 경우가 더 많은 것으로 나타나 학년별 차이를 보여주었다($p < .05$).

5) TV 시청

<표 15>는 “방과후 가정에서 TV를 보는 시간은 평균 얼마나 됩니까?”에 대한 학생들의 응답을 분석하였다. 전체적으로는 방과 후 가정에서 TV를 3시간 이상 시청한다는 학생들이 30.95%로 가장 많았고, 1-2시간 시청한다는 학생들도 28.09%로 비교적 많았다. 이에 대해 조사대상 학생들의 특성별로 차이를 알아보았다.

<표 15> 방과후 TV 시청 시간

N(%)

문항	구분		학교 소재지		학년		전체
	남	여	중심 지역	주변 지역	5학년	6학년	
1시간 미만	50 (12.95)	56 (14.62)	72 (15.13)	34 (11.60)	52 (13.47)	54 (14.10)	106 (13.78)
1~2시간	116 (30.05)	100 (26.11)	136 (28.57)	80 (27.30)	124 (32.12)	92 (24.02)	216 (28.09)
2~3시간	95 (24.61)	100 (26.11)	118 (24.79)	77 (26.28)	98 (25.39)	97 (25.33)	195 (25.36)
3시간 이상	114 (29.53)	124 (32.38)	141 (29.62)	97 (33.31)	105 (27.20)	133 (34.73)	238 (30.95)
전혀 안 봄	11 (2.85)	3 (0.78)	9 (1.89)	5 (1.71)	7 (1.81)	7 (1.83)	14 (1.82)
계	386 (50.20)	383 (49.80)	476 (61.90)	293 (38.10)	386 (50.20)	383 (49.80)	769 (100.00)
검 증	$\chi^2=6.6272$		$\chi^2=2.641$		$\chi^2=68.0652$		

성별로 보면, 방과후에 3시간 이상이나 1-2시간 TV를 시청한다는 학생들이 가장 많았으나, 여학생들이 남학생들에 비해 TV 시청 시간이 더 많은 경향이 있었

다.

학교 소재지별로는 3시간 이상 TV를 시청한다는 학생들이 가장 많아, 학교 소재지별 차이를 보이지 않았다.

학년별로도 역시 1-2시간이나 3시간 이상 방과후에 TV를 시청한다는 학생들이 가장 많았으나, 6학년 학생들이 5학년 학생들에 비해 TV 시청 시간이 더 긴 것으로 나타났다.

<표 16>은 “방과후 가정에서 즐겨보는 TV 프로그램은 무엇입니까?”에 대한 학생들의 반응을 분석하였다. 전체적으로는 오락이나 코미디, 쇼프로그램을 시청한다는 학생들이 34.85%로 가장 많았고, 만화 및 어린이 프로그 28.22%로 나타났다으며, 교양이나 학습 프로그램을 시청하는 학생들은 1.17%로 매우 적었다. 이에 대해 조사대상 학생들의 특성별로 차이를 비교하였다.

<표 16> 방과후 즐겨보는 TV 프로그램 N(%)

문 항	구 분		성 별		학 교 소 재 지		학 년		전 체
	남	여	중심 지역	주변 지역	5학년	6학년			
만화 및 어린이 프	135 (34.97)	82 (21.41)	136 (28.57)	81 (27.65)	136 (35.23)	81 (21.15)	217 (28.22)		
드라마 및 영화	43 (11.14)	61 (15.93)	67 (14.08)	37 (12.63)	47 (12.18)	57 (14.88)	104 (13.52)		
스포츠 중계	88 (22.80)	12 (3.31)	60 (12.60)	40 (13.65)	52 (13.47)	48 (12.53)	100 (13.00)		
오락, 코미디, 쇼프로그램	78 (20.21)	190 (49.61)	159 (33.40)	109 (37.20)	108 (27.98)	160 (41.78)	268 (34.85)		
교양 및 학습 프로그램	5 (1.30)	4 (1.04)	5 (1.05)	4 (1.37)	5 (1.30)	4 (1.04)	9 (1.17)		
뉴스	20 (5.18)	12 (3.13)	23 (4.83)	9 (3.07)	19 (4.92)	13 (3.39)	32 (4.16)		
기타	17 (4.40)	22 (5.74)	26 (5.46)	13 (4.44)	19 (4.92)	20 (5.22)	39 (5.07)		
계	386 (50.20)	383 (49.80)	476 (61.90)	293 (38.10)	386 (50.20)	383 (49.80)	769 (100.00)		
검 증	$\chi^2=123.3740^{***}$		$\chi^2=3.1177$		$\chi^2=26.4028^{***}$				

*** p<.001

성별로 보면, 남학생들이 여학생들에 비해 만화 및 어린이 프로나 스포츠 중계를 더 많이 보는 것으로 나타났고, 여학생들은 남학생에 비해 드라마나 영화, 오락 프로그램을 더 많이 시청하는 것으로 분석되어 성별에 따른 차이를 나타내었다(p<.001).

학교 소재지별로는 거의 차이가 나타나지 않았는데 만화나 어린이 프로, 오락 프로그램을 보는 경우가 가장 많았다.

학년별로는 6학년 학생들이 5학년 학생들보다 드라마나 영화, 오락 프로그램을 더 많이 시청하는 것으로 나타났고, 5학년 학생들은 만화나 어린이 프로그램을 더 많이 시청하는 것으로 나타났다(p<.001).

6) 여가활동에 쓰는 비용

<표 17>은 “한 달 동안 여가활동을 하는데 쓰는 여가비용은 어느 정도 됩니까?”에 대한 학생들의 응답을 통하여 초등학생들이 여가활동에 소비하는 비용에 대해 분석하였다. 전체적으로는 만원 이하 지출한다는 학생들이 64.76%로 가장 많았다. 이에 대해 학생들의 특성별로 차이를 비교하였다.

<표 17> 여가활동에 쓰이는 비용

N(%)

문 항	구 분		성 별		학 교 소 재 지		학 년		전 체
	남	여	중 심 지 역	주 변 지 역	5학 년	6학 년			
5천원 이하	185 (47.93)	183 (47.78)	227 (47.69)	141 (48.12)	187 (48.45)	181 (47.26)	368 (47.85)		
5천원~1만원	64 (16.58)	66 (17.23)	86 (18.07)	44 (15.02)	62 (16.06)	68 (17.75)	130 (16.91)		
1만원~2만원	31 (8.03)	30 (7.83)	38 (7.89)	23 (7.85)	25 (6.48)	36 (9.40)	61 (7.93)		
2만원~3만원	20 (5.18)	19 (4.96)	22 (4.62)	17 (5.80)	20 (5.18)	19 (4.96)	39 (5.07)		
3만원 이상	24 (6.22)	23 (6.01)	27 (5.67)	20 (6.83)	28 (7.25)	19 (4.96)	47 (6.11)		
기타	62 (16.06)	62 (16.19)	76 (15.97)	48 (16.38)	64 (16.58)	60 (15.67)	124 (16.12)		
계	386 (50.20)	383 (49.80)	476 (61.90)	293 (38.10)	386 (50.20)	383 (49.80)	769 (100.00)		
검 증	$\chi^2=1.0100$		$\chi^2=1.9201$		$\chi^2=4.2258$				

조사대상 학생들의 성별과 학교 소재지, 학년별로 차이를 비교한 결과 유의미한 차이가 나타나지 않았으며 많은 학생들이 한 달에 여가활동을 위해 만원 이하 지출한다고 응답하였다.

7) 여가활동의 만족도

<표 18>은 “여러분은 현재 자신의 여가 시간이 충분하다고 생각하십니까?”에 대한 학생들의 응답을 통하여 현재의 여가시간이 충분하다고 인식하는지 분석하였다. 전체적으로는 현재의 여가시간이 충분하다는 학생들이 50.85%로 나타나 부족하다고 인식하는 학생들 22.88% 보다 더 많음을 알 수 있다. 이에 대해 조사대상 학생들의 특성별로 차이를 비교하였다.

<표 18> 여가시간 충분성

N(%)

문항	구분		학교 소재지		학년		전체
	남	여	중심 지역	주변 지역	5학년	6학년	
매우 충분하다	76 (19.69)	58 (15.14)	81 (17.02)	53 (18.09)	89 (23.06)	45 (11.75)	134 (17.43)
충분하다	116 (30.05)	141 (36.82)	158 (33.20)	99 (33.97)	133 (34.45)	124 (32.38)	257 (33.42)
그저 그렇다	105 (27.20)	97 (25.33)	131 (27.52)	71 (24.23)	90 (23.32)	112 (29.24)	202 (26.27)
충분하지 않다	66 (17.10)	58 (15.14)	71 (14.91)	53 (18.09)	51 (13.21)	73 (19.06)	124 (16.12)
전혀 충분하지 않다	23 (5.96)	29 (7.57)	35 (7.35)	17 (5.80)	23 (5.96)	29 (7.57)	52 (6.76)
계	386 (50.20)	383 (49.80)	476 (61.90)	293 (38.10)	386 (50.20)	383 (49.80)	769 (100.00)
검증	$\chi^2=6.364$		$\chi^2=2.6602$		$\chi^2=21.7412^{***}$		

*** p<.001


성별로 보면, 남학생과 여학생 모두 절반 이상이 현재의 여가시간이 충분하다

고 인식하고 있어 성별에 따른 차이가 나타나지 않았다.

학교 소재지별로도 역시 뚜렷한 차이 없이 절반 이상의 학생들이 여가시간이 충분하다고 인식하고 있었다.

학년별로는 여가시간이 충분하다고 인식하는 학생들이 많았으나, 6학년 학생들은 5학년 학생들에 비해 현재의 여가시간이 부족하다고 인식하는 경우가 더 많은 것으로 나타나 학년별 차이를 반영하였다($p < .001$).

<표 19>는 “여러분들은 현재 자신의 여가활동에 만족하십니까?”에 대한 학생들의 응답을 통하여 여가활동에 대한 만족도를 분석하였다. 전체적으로는 현재의 여가활동에 대해 만족한다는 학생들이 51% 정도로 나타나 불만족하는 학생들보다 만족하는 학생들이 더 많음을 알 수 있다. 이에 대해 학생들의 특성별로 차이를 비교하였다.


<표 19> 여가활동 만족도
N(%)

문 항	구 분		성 별		학 교 소 재 지		학 년		전 체
	남	여	중심 지역	주변 지역	5학년	6학년			
매우 만족한다	83 (21.50)	61 (15.93)	91 (19.12)	53 (18.09)	91 (23.57)	53 (13.84)	144 (18.73)		
만족한다	130 (33.68)	125 (32.63)	153 (32.14)	102 (34.81)	132 (34.20)	123 (32.11)	255 (33.16)		
그저 그렇다	122 (31.61)	128 (33.82)	161 (33.82)	89 (30.38)	117 (30.31)	133 (34.73)	250 (32.51)		
만족하지 않는다	41 (10.62)	46 (10.08)	48 (10.08)	39 (13.31)	32 (8.29)	55 (14.36)	87 (11.31)		
전혀 만족하지 않는다	10 (2.59)	23 (6.01)	23 (4.84)	10 (3.41)	14 (3.63)	19 (4.96)	33 (4.29)		
계	386 (50.20)	383 (49.80)	476 (61.90)	293 (38.10)	386 (50.20)	383 (49.80)	769 (100.00)		
검 증	$\chi^2=8.9942$		$\chi^2=3.6716$		$\chi^2=18.1955^{**}$				

** $p < .01$

성별로 보면, 남, 여학생 모두 만족하는 학생들이 불만족하는 학생들보다 많았으나, 남학생들이 여학생들에 비해 현재의 여가활동에 대해 더 만족하는 것으로 나타났다.

학교 소재지별로는 유의미한 차이가 나타나지 않았고, 중심지역에 소재한 학교에 다니는 학생들과 주변지역 학생들 모두 불만족하는 학생들보다 만족하는 학생들이 더 많음을 알 수 있다.

학년별로는 5학년 학생들이 6학년 학생들보다 현재의 여가활동에 더 만족하는 것으로 나타나 학년별 만족도에 차이가 나타났다($p < .01$).

<표 20>은 “여러분은 지금까지 자신의 여가 시간이 주로 어떻게 사용되어 왔다고 생각하십니까?”에 대한 학생들의 응답을 통하여 현재의 여가시간이 주로 어떻게 사용되고 있는지를 분석하였다. 전체적으로는 별다른 의미 없이 자유스럽게 보낸다는 학생들이 28.48%로 가장 많았고, 기분전환이나 스트레스 해소를 위해 사용한다는 학생들도 25.75%로 많았다. 이에 대해 조사대상 학생들의 특성별로 차이를 비교하였다.

성별로 보면, 여학생들은 남학생들에 비해 주로 별다른 의미 없이 자유스럽게 여가시간을 보내거나 폭넓은 경험이나 지식을 쌓기 위한 시간으로 보낸다는 경우가 많았고, 남학생들은 여학생들에 비해 건강이나 스트레스 해소를 위해 보내고 있다고 응답한 경우가 많아 성별에 따른 차이를 나타내었다($p < .001$).

학교 소재지별로는 유의미한 차이가 나타나지 않았는데, 주변지역에 소재한 학교에 다니는 학생들이 중심지역 학생들보다 건강을 위해 여가시간을 보낸다는 경우가 많았고, 중심지역 학생들은 기분전환이나 스트레스 해소를 위해 시간을 보낸다고 응답한 비율이 높게 나타났다.

학년별로는 거의 차이가 나타나지 않았으며, 5학년, 6학년 학생들 대부분이 여가시간을 별다른 의미 없이 자유스럽게 보내거나 기분전환이나 스트레스 해소를 위해 보낸다고 응답한 경우가 많았다.

<표 20> 여가시간 사용

N(%)

문항	구분		학교 소재지		학년		전체
	남	여	중심 지역	주변 지역	5학년	6학년	
별다른 의미 없이 자유롭게 보내는 시간으로	86 (22.28)	133 (34.73)	129 (27.10)	90 (30.72)	107 (27.72)	112 (29.24)	219 (28.48)
공부에서 오는 피로를 풀기 위한 휴식으로	72 (18.65)	69 (18.02)	92 (19.33)	49 (16.72)	70 (18.13)	71 (18.54)	141 (18.34)
폭넓은 경험이나 지식을 쌓기 위한 시간으로	40 (10.36)	52 (13.58)	49 (10.29)	43 (14.68)	50 (12.95)	42 (10.97)	92 (11.96)
몸과 마음의 건강을 위한 시간으로	57 (14.77)	32 (8.36)	52 (10.92)	37 (12.63)	41 (10.62)	48 (12.53)	89 (11.57)
기분전환이나 스트레스를 해소하기 위한 시간으로	118 (30.57)	80 (20.89)	135 (28.36)	63 (21.50)	100 (25.91)	98 (25.59)	198 (25.75)
기타	13 (3.37)	17 (4.44)	19 (3.99)	11 (3.75)	18 (4.66)	12 (3.13)	30 (3.90)
계	386 (50.20)	383 (49.80)	476 (61.90)	293 (38.10)	386 (50.20)	383 (49.80)	769 (100.00)
검증	$\chi^2=26.5468^{***}$		$\chi^2=8.2101$		$\chi^2=2.5805$		

*** p<.001

3. 희망하는 여가활동의 종류

1) 해보고 싶은 활동

<표 21>은 “앞으로 여건이 좋아진다면 꼭 하고 싶은 여가활동은 무엇입니까?”에 대한 학생들의 응답을 통하여 희망하는 여가활동의 종류를 알아보았다. 전체적으로는 여행을 해보고 싶다는 학생들이 26.14%로 가장 많았고, 다음으로 스포츠(18.99%), 캠핑(15.08%) 순으로 나타났다. 이에 대해 조사대상 학생들의 특성별로 차이를 비교하였다.

성별로 보면, 남학생들이 여학생들에 비해 스포츠나 각종 운동, 전자 오락게임을 희망하는 경우가 많았고, 여학생들은 남학생들에 비해 여행이나 캠핑을 희망

하는 경우가 많아 성별에 따른 차이를 반영하였다($p < .001$).

<표 21> 희망 여가활동

N(%)

문항	구분		학교 소재지		학년		전체
	남	여	중심 지역	주변 지역	5학년	6학년	
스포츠(각종운동)	104 (26.94)	42 (10.97)	83 (17.44)	63 (21.50)	81 (20.98)	65 (16.97)	146 (18.99)
등산	19 (4.92)	14 (3.66)	16 (3.36)	17 (5.80)	19 (4.92)	14 (3.66)	33 (4.29)
여행	82 (21.24)	119 (31.07)	131 (27.52)	70 (23.89)	90 (23.32)	111 (28.98)	201 (26.14)
독서	12 (3.11)	20 (5.22)	17 (3.57)	15 (5.12)	18 (4.66)	14 (3.66)	32 (4.06)
캠핑	44 (11.40)	72 (18.80)	80 (16.81)	36 (12.29)	56 (14.51)	60 (15.67)	116 (15.08)
전자오락게임	60 (15.54)	10 (2.61)	42 (8.82)	28 (9.56)	37 (9.59)	33 (8.62)	70 (9.10)
단체활동	6 (1.55)	16 (4.18)	13 (2.73)	9 (3.07)	15 (3.89)	7 (1.83)	22 (2.86)
봉사활동	4 (1.04)	16 (4.18)	13 (2.73)	7 (2.39)	10 (2.59)	10 (2.61)	20 (2.60)
수집 및 취미활동	27 (6.99)	25 (6.53)	31 (6.51)	21 (7.17)	30 (7.77)	22 (5.74)	52 (6.76)
감상(음악, 미술)	3 (0.78)	19 (4.96)	13 (2.73)	9 (3.07)	11 (2.85)	11 (2.87)	22 (2.86)
낮잠자기	8 (2.07)	8 (2.09)	12 (2.52)	4 (1.37)	5 (1.30)	11 (2.87)	16 (2.08)
기타	17 (4.40)	22 (5.74)	25 (5.25)	14 (4.78)	14 (3.63)	25 (6.53)	39 (5.07)
계	386 (50.20)	383 (49.80)	476 (61.90)	293 (38.10)	386 (50.20)	383 (49.80)	769 (100.00)
검증	$\chi^2=102.1146^{***}$		$\chi^2=10.2179$		$\chi^2=26.5639$		

*** $p < .001$

학교 소재지별로는 유의미한 차이가 나타나지 않았으나, 주변지역에 소재한 학교에 다니는 학생들이 스포츠나 각종 운동을 더 희망하는 것으로 나타났다.

학년별로는 5학년 학생들이 6학년 학생들보다 스포츠나 각종 운동을 더 희망하는 것으로 나타났고, 6학년 학생들은 여행을 더 희망하였으나, 유의미한 차이가 아니었다.

희망 여가활동에 이어 보다 나은 여가활동을 위한 학생들의 요구사항을 알아보았다.

<표22>는 “보다 나은 여가활동을 위해서 필요한 요구 사항은 무엇입니까?”에 대한 학생들의 응답을 분석하였다. 전체적으로는 보다 나은 여가활동을 위해 친구가 필요하다는 학생들이 32.51%로 가장 많았고, 다음으로 문화시설에 대한 요구가 30.95%로 높게 나타났다. 이에 대해 조사대상 학생들의 특성별로 차이를 비교하였다.

<표 22> 여가활동에 필요한 요구사항 N(%)

구 분 문 항	성 별		학교 소재지		학 년		전 체
	남	여	중심 지역	주변 지역	5학년	6학년	
운동기구	95 (24.61)	40 (10.44)	78 (16.39)	57 (19.45)	77 (19.95)	58 (15.14)	135 (17.56)
오락기구	43 (11.14)	6 (1.57)	29 (6.09)	20 (6.83)	23 (5.96)	26 (6.79)	49 (6.37)
문화시설(TV, 컴퓨터)	105 (27.20)	133 (34.73)	148 (31.09)	90 (30.72)	120 (31.09)	118 (30.81)	238 (30.95)
서적	25 (6.48)	42 (10.97)	40 (8.40)	27 (9.22)	32 (8.29)	35 (9.14)	67 (8.71)
친구	107 (27.72)	143 (37.34)	164 (34.45)	86 (29.35)	124 (32.12)	126 (32.90)	250 (32.51)
기타	21 (2.85)	19 (4.96)	17 (3.57)	13 (4.44)	10 (2.59)	20 (5.22)	30 (3.90)
계	386 (50.20)	383 (49.80)	476 (61.90)	293 (38.10)	386 (50.20)	383 (49.80)	769 (100.00)
검 증	$\chi^2=65.2584^{***}$		$\chi^2=3.0687$		$\chi^2=6.3521$		

*** p<.001

성별로 보면, 남학생들은 여학생들에 비해 운동기구나 오락기구를 요구하는 경우가 많았고, 여학생들은 문화시설이나 서적, 친구를 요구하는 경우가 많아 성별에 따른 차이를 보여주었다(p<.001).

학교 소재지별로는 유의미한 차이가 나타나지 않았는데 문화시설이나 친구에 대한 요구가 가장 높게 나타났다.

학년별로는 역시 유의미한 차이가 나타나지 않았는데 5학년 학생들이 6학년 학생에 비해 운동기구를 요구하는 경우가 많았고, 6학년 학생들은 서적을 요구하는 비율이 조금 더 높게 나타났다.

2) 운동 및 놀이 선호도

<표 23-24>는 “다음은 여러분이 많이 하고 있는 운동 및 놀이 종목을 나열한 것입니다. 가장 좋아하는 순서대로 3가지만 해당되는 종목의 번호를 () 안에 써 주십시오.”에 대한 학생들의 응답을 통하여 선호하는 운동이나 놀이에 대해 분석하였다.



<표 23> 좋아하는 운동 및 놀이(5 학년)

좋아하는 운동 및 놀이종목	1순위								2순위								3순위							
	중심지역				주변지역				중심지역				주변지역				중심지역				주변지역			
	남	%	여	%	남	%	여	%	남	%	여	%	남	%	여	%	남	%	여	%	남	%	여	%
① 축구	62	51.7	7	5.8	38	52.1	8	11.0	12	10.0	·	·	9	12.3	2	2.7	11	9.2	1	0.8	1	1.4	3	4.1
② 야구	5	4.2	·	·	·	·	·	·	18	15.0	·	·	9	12.3	2	2.7	6	5.0	1	0.8	2	2.7	·	·
③ 배구	·	·	2	1.7	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	1	0.8	·	·	1	1.4
④ 농구	6	5.0	·	·	8	11.0	·	·	12	10.0	7	5.8	10	13.7	·	·	8	6.7	1	0.8	7	9.6	·	·
⑤ 탁구	2	1.7	1	0.8	·	·	1	1.4	2	1.7	2	1.7	·	·	2	2.7	5	4.2	·	·	3	4.1	1	1.4
⑥ 테니스	·	·	2	1.7	·	·	4	5.5	·	·	2	1.7	·	·	·	·	1	0.8	1	0.8	1	1.4	1	1.4
⑦ 핸드볼	1	0.8	5	4.2	·	·	·	·	·	·	2	1.7	1	1.4	·	·	3	2.5	1	0.8	·	·	·	·
⑧ 볼링	·	·	2	1.7	·	·	2	2.7	3	2.5	3	2.5	3	4.1	·	·	·	·	·	·	2	2.7	·	·
⑨ 골프	3	2.5	1	0.8	1	1.4	·	·	1	0.8	2	1.7	1	1.4	1	1.4	·	·	·	·	·	·	·	·
⑩ 발야구	·	·	·	·	·	·	·	·	4	3.3	5	4.2	1	1.4	5	6.8	1	0.8	5	4.2	1	1.4	3	4.1
⑪ 족구	·	·	·	·	2	2.7	·	·	·	·	1	0.8	·	·	·	·	1	0.8	·	·	1	1.4	1	1.4
⑫ 피구	1	0.8	25	·	·	·	11	15.1	1	0.8	14	11.7	·	·	9	12.3	4	3.3	6	5.0	·	·	4	5.5
⑬ 배드민턴	2	1.7	5	4.2	·	·	7	9.6	4	3.3	12	10.0	·	·	7	9.6	5	4.2	12	10.0	5	6.8	9	12.3
⑭ 수영	1	0.8	16	·	1	1.4	6	8.2	5	4.2	6	5.0	3	4.1	10	13.7	·	·	9	7.5	2	2.7	6	8.2
⑮ 태권도	4	3.3	2	1.7	1	1.4	2	2.7	6	5.0	1	0.8	5	6.8	1	1.4	4	3.3	2	1.7	2	2.7	1	1.4
⑯ 합기도	3	2.5	1	0.8	2	2.7	1	1.4	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·
⑰ 쿡푸	·	·	·	·	1	1.4	·	·	1	0.8	·	·	·	·	·	·	1	0.8	·	·	·	·	·	·
⑱ 유도	·	·	·	·	·	·	1	1.4	·	·	·	·	2	2.7	·	·	·	·	·	·	1	1.4	·	·
⑲ 검도	·	·	1	0.8	·	·	·	·	1	0.8	·	·	1	1.4	·	·	·	·	1	0.8	·	·	·	·
⑳ 사격	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	1	1.4	·	·	2	1.7	·	·	2	2.7	·	·
㉑ 낚시	5	4.2	·	·	·	·	·	·	4	3.3	1	0.8	3	4.1	·	·	3	2.5	4	3.3	5	6.8	·	·
㉒ 등산	2	1.7	5	4.2	2	2.7	2	2.7	2	1.7	2	1.7	2	2.7	5	6.8	2	1.7	4	3.3	2	2.7	2	2.7
㉓ 하이킹	·	·	2	1.7	1	1.4	1	1.4	3	2.5	3	2.5	·	·	·	·	2	1.7	·	·	·	·	·	·
㉔ 로울러 스케이팅	·	·	2	1.7	1	1.4	3	4.1	·	·	4	3.3	1	1.4	4	5.5	2	1.7	7	5.8	5	6.8	1	1.4
㉕ 자전거타기	5	4.2	9	7.5	·	·	10	13.7	10	8.3	10	8.3	5	6.8	8	11.0	12	10.0	19	15.8	9	12.3	12	16.4
㉖ 구슬치기	1	0.8	·	·	·	·	·	·	3	2.5	·	·	·	·	·	·	4	3.3	·	·	1	1.4	1	1.4
㉗ 고무줄	·	·	15	12.5	2	2.7	4	5.5	1	0.8	5	4.2	·	·	4	5.5	·	·	4	3.3	·	·	3	4.1
㉘ 술래잡기	·	·	·	·	2	2.7	1	1.4	2	1.7	4	3.3	1	1.4	·	·	2	1.7	1	0.8	1	1.4	1	1.4
㉙ 제기차기	1	0.8	·	·	·	·	1	1.4	1	0.8	·	·	1	1.4	3	4.1	1	0.8	2	1.7	·	·	·	·
㉚ 달리기	1	0.8	3	2.5	·	·	1	1.4	·	·	9	7.5	2	2.7	2	2.7	10	8.3	4	3.3	·	·	4	5.5
㉛ 카드놀이	·	·	4	3.3	·	·	2	2.7	1	0.8	3	2.5	2	2.7	1	1.4	7	5.8	7	5.8	3	4.1	1	1.4
㉜ 줄넘기	·	·	5	4.2	·	·	·	·	1	0.8	4	3.3	·	·	3	4.1	·	·	5	4.2	·	·	4	5.5
㉝ 바둑, 잡기	·	·	2	1.7	1	1.4	·	·	7	5.8	8	6.7	2	2.7	3	4.1	7	5.8	3	2.5	7	9.6	5	6.8
㉞ 전자오락 게임	15	12.5	3	2.5	9	12.3	4	5.5	14	11.7	8	6.7	8	11.0	1	1.4	13	10.8	11	9.2	8	11.0	2	2.7
㉟ 기타 공놀이 계	·	·	·	·	1	1.4	1	1.4	1	0.8	2	1.7	·	·	·	·	3	2.5	8	6.7	2	2.7	7	9.6
계	120	100	120	100	73	100	73	100	120	100	120	100	73	100	73	100	120	100	120	100	73	100	73	100

<표 24> 좋아하는 운동 및 놀이(6 학년)

좋아하는 운동 및 놀이종목	1순위								2순위								3순위							
	중심지역				주변지역				중심지역				주변지역				중심지역				주변지역			
	남	%	여	%	남	%	여	%	남	%	여	%	남	%	여	%	남	%	여	%	남	%	여	%
① 축구	48	40.7	3	2.5	26	34.7	10	13.9	16	13.6	3	2.5	4	5.3	5	6.9	12	10.2	1	0.8	8	10.7	1	1.4
② 야구	5	4.2	.	.	1	1.3	.	.	3	2.5	1	0.8	10	13.3	.	.	4	3.4	.	.	4	5.3	1	1.4
③ 배구	2	1.7	1	0.8	2	2.8
④ 농구	11	9.3	.	.	12	16.0	5	6.9	21	17.9	.	.	11	14.7	3	4.2	15	12.7	1	0.8	8	10.7	1	1.4
⑤ 탁구	2	1.7	.	.	1	1.3	1	1.4	3	2.5	1	0.8	2	2.7	2	1.7	1	1.3	.	.
⑥ 테니스	2	1.7	1	0.8	.	.	2	2.8	1	1.4	1	0.8	.	.	2	2.7	2	2.8
⑦ 핸드볼	2	1.7	7	5.9	3	2.5	6	5.1	.	.	1	1.4	1	0.8	1	0.8	.	.	1	1.4
⑧ 볼링	3	2.5	4	3.4	2	2.7	.	.	5	4.2	1	0.8	3	4.0	.	.	9	7.6	3	2.5	4	5.3	2	2.8
⑨ 골프	1	0.8	1	0.8	1	0.8	2	1.7
⑩ 발야구	.	.	2	1.7	.	.	1	1.4	1	0.8	6	5.1	.	.	7	9.7	1	0.8	6	5.1	.	.	5	6.9
⑪ 족구	1	0.8	.	.	2	2.7	.	.	1	0.8	1	0.8
⑫ 피구	1	0.8	19	16.1	2	2.7	2	2.8	5	4.2	11	9.3	1	1.3	8	11.1	1	0.8	11	9.3	.	.	3	4.2
⑬ 배드민턴	2	1.7	7	5.9	2	2.7	13	18.1	3	2.5	10	8.5	.	.	6	8.3	3	2.5	6	5.1	1	1.3	4	5.6
⑭ 수영	2	1.7	10	8.5	.	.	16	22.2	5	4.2	11	9.3	5	6.7	6	8.3	4	3.4	6	5.1	3	4.0	9	12.5
⑮ 태권도	.	.	2	1.7	5	4.2	1	0.8	2	1.7	.	.	1	1.4
⑯ 합기도	2	1.7	.	.	3	4.0	1	1.4
⑰ 쿵푸	.	.	1	0.8	.	.	1	1.4	1	0.8	.	.	1	1.4	2	2.7	.	.
⑱ 유도	2	1.7	.	.	1	1.3	2	1.7
⑲ 검도	2	1.7	1	0.8	2	2.7	.	.	3	2.5	1	0.8	1	0.8	1	1.4
⑳ 사격	3	2.5	2	1.7	2	1.7	1	0.8	1	1.3	.	.	1	0.8	2	1.7	2	2.7	.	.
㉑ 낚시	2	1.7	4	3.4	4	5.3	.	.	5	4.2	1	0.8	6	8.0	3	4.2	8	6.8	1	0.8	2	2.7	.	.
㉒ 등산	.	.	8	6.8	1	1.3	1	1.4	.	.	2	1.7	2	2.7	2	2.8	3	2.5	2	1.7	1	1.3	2	2.8
㉓ 하이킹	2	1.7	2	1.7	2	2.7	1	1.4	2	1.7	3	2.5	.	.	3	4.2	3	2.5	1	0.8
㉔ 로울러 스케이팅	.	.	3	2.5	.	.	2	2.8	.	.	13	11.0	4	5.3	2	2.8	4	3.4	11	9.3	2	2.7	.	.
㉕ 자전거타기	5	4.2	14	11.9	.	.	8	11.1	10	8.5	9	7.6	1	1.3	8	11.1	14	11.9	20	16.9	11	14.7	11	15.3
㉖ 구슬치기	1	1.3	.	.	1	0.8	.	.	3	4.0	1	0.8
㉗ 고무줄	.	.	6	5.1	.	.	2	2.8	.	.	4	3.4	.	.	2	2.8	.	.	4	3.4	.	.	3	4.2
㉘ 술래잡기	1	0.8	1	0.8	6	5.1	4	3.4	.	.	1	1.4
㉙ 제기차기	.	.	3	2.5	.	.	2	2.8	3	2.5	2	1.7	.	.	2	2.8	4	3.4	3	2.5	.	.	7	9.7
㉚ 달리기	.	.	1	0.8	.	.	1	1.4	.	.	2	1.7	1	1.3	2	2.8	2	1.7	2	1.7	1	1.3	3	4.2
㉛ 카드놀이	.	.	5	4.2	1	1.3	1	1.4	4	3.4	9	7.6	2	2.7	2	2.8	3	2.5	8	6.8	6	8.0	1	1.4
㉜ 줄넘기	1	0.8	2	1.7	.	.	1	1.4	.	.	1	0.8	.	.	2	2.8	2	1.7	4	3.4	1	1.3	2	2.8
㉝ 바둑, 잡기	.	.	1	0.8	1	1.3	.	.	1	0.8	4	3.4	6	8.0	.	.	3	2.5	.	.	1	1.3	1	1.4
㉞ 전자오락 게임	22	18.7	9	7.6	15	20.0	3	4.2	8	6.8	7	5.9	8	10.7	5	6.9	11	9.3	7	5.9	13	17.3	4	5.6
㉟ 기타 공놀이	.	.	1	0.8	1	1.3	.	.	1	0.8	1	0.8	.	.	1	1.4	3	2.5	6	5.1	2	2.7	3	4.2
계	118	100	118	100	75	100	72	100	118	100	118	100	75	100	72	100	118	100	118	100	75	100	72	100

분석 결과, 5학년 학생들이 가장 선호하는 운동이나 놀이는 중심지역과 주변지역 모두 남학생의 경우 축구였으며, 여학생들의 경우에는 피구였다. 두 번째로 선호하는 운동이나 놀이로는 중심지역 남학생들의 경우 야구였으며, 주변지역 남학생들의 경우 농구인 것으로 나타났다. 여학생들은 중심지역의 경우 배드민턴을 선호하는 것으로 나타났고, 주변지역의 경우에는 수영을 선호하는 것으로 나타났다. 학생들이 세 번째로 선호하는 놀이나 운동은 중심지역 남학생들의 경우 전자오락 게임이었고, 주변지역 남학생들의 경우 자전거 타기로 나타났으며, 여학생들의 경우 중심지역, 주변지역 모두 자전거 타기로 나타났다.

6학년 학생들이 가장 선호하는 운동이나 놀이는 중심지역과 주변지역 모두 남학생의 경우 축구였으며, 여학생들의 경우 중심지역은 피구, 주변지역은 수영으로 나타났다. 두 번째로 선호하는 운동이나 놀이로는 남학생의 경우 중심지역, 주변지역 모두 농구인 것으로 나타났다. 여학생들은 중심지역의 경우 로울러스케이팅을 선호하는 것으로 나타났고, 주변지역의 경우에는 피구를 선호하는 것으로 나타났다. 학생들이 세 번째로 선호하는 놀이나 운동은 중심지역, 주변지역 남학생들의 경우 자전거 타기였고, 여학생들도 중심지역, 주변지역 모두 자전거 타기를 선호하는 것으로 나타났다

3) 여가활동의 장애 요인

마지막으로 여가활동에 장애 요인이 무엇인지 분석하였다.

<표 25>는 “여가활동은 하는데 방해가 되는 것은 무엇이라고 생각합니까?”에 대한 학생들의 응답을 분석하였다. 전체적으로는 공부문제를 지적한 학생들이 35.63%로 가장 많았고, 부모님의 이해 부족을 지적한 학생들도 24.32%로 비교적 많았다. 이에 대해 학생들의 특성별로 차이를 알아보았다.

성별로 보면, 거의 차이가 나타나지 않았으며, 남학생과 여학생 모두 공부나 부모님의 이해 부족이 여가활동을 하는 장애요인이라고 인식하는 경우가 많았다.

학교 소재지별로는 중심지역 학생의 경우 부모님의 이해 부족이나 시설 부족을 여가활동의 장애요인으로 인식하는 경우가 많았고, 주변지역 학생들은 공부문

제나 경제적 부담을 장애요인으로 지적한 경우가 많아 학교 소재지별 차이를 보여주었다($p < .05$).

<표 25> 여가활동 장애 요인

N(%)

문항	구분		학교 소재지		학년		전체
	남	여	중심 지역	주변 지역	5학년	6학년	
공부문제	138 (35.75)	136 (35.51)	162 (34.03)	112 (38.23)	149 (38.60)	125 (32.64)	274 (35.63)
부모님의 이해 부족	97 (25.13)	90 (23.50)	132 (27.73)	55 (18.77)	83 (21.50)	104 (27.15)	187 (24.32)
경제적 부담(돈)	59 (15.28)	58 (15.14)	67 (14.08)	50 (17.06)	58 (15.03)	59 (15.40)	117 (15.21)
시설부족	46 (11.92)	54 (14.10)	66 (13.87)	34 (11.60)	46 (11.92)	54 (14.10)	100 (13.00)
기타	46 (11.92)	45 (11.75)	49 (10.29)	42 (14.33)	50 (12.95)	41 (10.70)	91 (11.83)
계	386 (50.20)	383 (49.80)	476 (61.90)	293 (38.10)	386 (50.20)	383 (49.80)	769 (100.00)
검증	$\chi^2 = .9245$		$\chi^2 = 11.496^*$		$\chi^2 = 5.9885$		

* $p < .05$

학년별로는 5학년, 6학년 학생들 모두 공부문제나 부모님의 이해 부족이 여가활동의 장애요인이라고 응답한 경우가 많았다.

V. 논의

1. 여가에 대한 의식

학생들의 여가에 대한 의식 조사에서 나타난 반응을 살펴보면 학교 소재지와 학년에 따라서는 유의한 차이를 보이고 있으나, 대부분의 학생들이 여가의 의미를 휴식(30.82%), 자기계발(27.44%), 기분전환(19.12%)으로 인식하고 있다. 이는 이영창(1990)이 여가란 ‘개인의 건강과 사회적 의무로부터 자유로운 상태에서 휴식, 기분전환, 자기계발 및 사회적 성취를 이루기 위하여 활동하는 시간’이라 정의한 것과 비추어 볼 때 초등학생들의 여가 의미의 인식은 높은 수준이라 할 수 있다.

특히 자기계발의 기능은 학생들의 자발적인 학습형태 및 창조적 태도 형성을 도움으로써 자아실현의 길을 찾을 수 있게 된다고 본다.

다음으로 방과후 여가활동이 필요한가에 대하여 조사해 본 결과 필요하다고 인식하는 학생들이 69% 이상으로 나타나 박석균(1996)의 ‘초등학교 아동의 방과후 시간활용 유형과 그 개선에 관한 연구’에서 66% 이상이 필요하다고 응답한 것과 맥을 같이 하고 있다. 그러므로 여가활동을 활용하여 다양한 자기 표현의 기회를 마련하고 개성과 소질을 계발, 신장하여 건전한 취미와 문화적 기초 소양을 가지게 하는데(한명희, 1994) 꼭 필요한 것으로 생각된다.

2. 방과후 여가활동 실태

먼저 평일의 방과후 시간활용에 있어서 학원 가기 31.47%, 공부나 숙제 19.77%, 놀이나 운동이 11.32%로 나타나는데 김흥기(1994)의 ‘국민학생 여가활동에 관한 조사 연구’에서 학원 가기 49.5%, 공부나 숙제 21.4%, 놀이나 운동이 10.4%로 본 연구와 비슷한 양상으로 나타났다. 그러나 박석균(1996)의 연구에서

는 학원 가기 67.61%, 공부나 숙제 18.48%, 놀이나 운동이 2.17%로 나타나 본 연구와는 놀이나 운동 선호면에서 약간의 차이를 보이고 있다. 이러한 현상은 지식 편중의 교육 및 조기 입시 준비 교육이라는 극히 비정상적인 교육 경향에 의해서 학원과외가 많다고 보아지나 박석균(1996)의 연구와 비교할 때 학원 과외 현상이 30%이상 줄어들고 있는 반면 운동이 9% 이상 늘어나고 있어 매우 고무적이라 할 수 있다.

다음으로 주말과 공휴일의 여가활동을 조사해 본 결과 TV 시청이 26.14%, 운동하며 놀기 16.78%, 취미활동이 15.86%로 나타났는데, 이는 권순희(1992)의 '지역별 국민학생의 여가선용에 대한 연구'에서 나타난 TV 보기 44.2%, 운동하며 놀기 10.1%, 교회 가기 12.7%와 김흥기(1994)의 '국민학생 여가활동에 관한 조사 연구'에서 TV 시청이 20.1%, 운동, 놀기가 17.6%, 취미활동이 7.7%로 나타나 비슷한 양상을 보이고 있으나, 박석균(1996)의 연구에서 TV 시청이 7.47%, 운동, 놀기가 13.19%, 특별활동 참여가 45.49%로 나타난 것과 비교할 때 TV 시청 면에서 매우 다른 양상을 보이고 있다. TV 시청이 주말이나 공휴일의 여가활동의 대부분을 차지하고 있다는 것은 많은 어린이들이 놀 줄 모르고 대중 매체에 의존하여 여가시간을 보내고 있음은 여가교육의 부재에 있다고 볼 수 있다. 그리고 TV 시청은 건강과 사고력, 집중력 그리고 인격형성, 시력보호에 중대한 영향을 미치므로 시청시간, 방법 및 프로그램 선별 등에 대한 지도 대책이 마련되어야 한다. 그러므로 학교나 생활체육 단체에서 여가교육 프로그램을 개발, 보급함으로써 학생들이 여가시간을 보다 만족할 수 있게 보내게 될 것이다.

이어서 한 달 동안에 쓰이는 여가활동 비용을 조사해 본 결과 5천원 이하 47.85%, 5천원~1만원이 16.91%, 1만원~2만원이 7.93%, 2만원~3만원이 5.07%, 3만원 이상이 6.11%로 나타났는데, 안동준(1997)의 '초등학생들의 여가활동에 관한 조사연구'에 의하면 5천원 이하 36.24%, 1~2만원이 37.43%, 3~4만원이 10.69%로 나타나 비슷한 수준으로 나타나고 있다. 이는 IMF 체제 이전 생활 수준의 향상되었을 때의 경우나 IMF 체제 이후 경제사정이 악화로 인하여 가계 지출이 훨씬 줄어들 것이라는 생각과는 달리 평균 여가활동 비용에서는 별 차이

를 보이지 않고 있다. 그러나 여가활동 비용이 늘어날수록 과거에 비해 줄어들고 있는 것을 느낄 수 있다.

3. 희망하는 여가활동의 종류

먼저 초등학생들이 희망하는 여가활동의 종류를 알아본 결과 여행이 26.14%, 스포츠(각종운동)가 18.99%, 캠핑이 15.08%로 나타났는데, 권순희(1992)의 연구에서는 친구와 놀기가 16.8%, TV 보기가 15.2%, 학원 다니기가 11.2%, 운동이 10.2%로 나타나 아주 다른 양상을 보이고 있다. 이는 세계화의 현상에 의해 과거 보다는 현 시점의 학생들이 밖으로 향하고자 하는 경향이 뚜렷이 나타나고 있다고 볼 수 있다. 밖으로 향하고자 하는 학생들의 욕구를 충족시켜주기 위해 초등학생들을 위한 각종 단체활동이나 사회체육활동을 지금 보다 더 활성화 시켜야 한다. 또한 많은 학생들이 여행을 선호하는 것을 볼 때 학교에서 실시하고 있는 체험학습의 기회를 좀 더 확대해야 할 것이다.

여가 활동을 하는 데 방해가 되는 요인으로는 공부문제가 35.63%, 부모님 이해 부족이 24.32%, 경제적 부담(돈)이 15.21%인 것으로 나타났는데, 안동준(1997)의 연구에 의하면 공부문제가 29.31%, 부모님 이해부족이 29.50%, 시설부족이 15.05%로 조사된 것과 비교해 볼 때 비슷한 수준으로 나타났다. 여가에 대한 장애 요인이 ‘공부문제’와 ‘부모님의 이해부족’이라 할 때 여가활동과 학력에 대한 올바른 인식을 갖도록 지도를 해야하며, 학습에 부담을 갖고 실질적인 여가활동이 이루어지지 못한다면 전인교육, 교육정상화 차원에서 교육정책상으로 이 문제 해결책이 강구되어야 할 것이다.

끝으로 여가에 대한 인식 및 방과후 여가활동 실태, 희망하는 여가의 종류에 대한 본 연구는 제주시지역 초등학교 5, 6학년을 대상으로 하였기 때문에 지역적 제한이 있어 연구 결과를 일반화하는데 지역, 학교 특성을 고려하여야 할 것이다.

VI. 결론

1. 결론

본 연구는 제주시지역 초등학교 5, 6학년 학생들의 여가에 대한 인식 및 방과 후 여가활동 실태와 희망하는 여가활동의 종류를 조사 분석하고 여가에 대한 올바른 인식과 보다 좋은 여가환경 제공 방안을 모색하여 효율적인 아동들의 여가활동 지도방안을 고찰하고자 추진하였다. 이와 같은 목적을 달성하기 위하여 문헌 연구와 설문지 조사를 하였다.

설문지 조사 내용은 여가에 대한 인식, 방과후 여가활동 실태, 희망하는 여가활동의 종류 등 3개 영역 22개 항목에 관한 것이었다. 작성된 설문지는 제주시내 광양을 중심으로 중심지역 4개교와 제주시내 외곽지역인 주변지역 4개교에 재학 중인 5, 6학년 남, 여학생들에게 800부를 배부하여 800부를 회수하였으나 불성실한 자료를 제외하고 769부를 사용하였다. 자료의 처리는 SAS/PC+(Statistical Analysis System/Personal Computer+) 프로그램에 의하여 조사대상 학생들의 개인적 특성(성별과 학년)과 학교 특성(학교 소재지)에 따라 차이를 비교하였으며 이를 위해 분할표의 χ^2 (Chi-Square) 검증을 실시하여 분석한 결과 다음과 같은 결론을 얻었다.

1) 여가에 대한 인식

첫째, 여가의 의미 인식에 있어서 학생들은 여가의 의미를 여가의 휴식 기능인 '자유스럽게 적당히 시간을 보내는 것'으로 받아들이고 있다.

둘째, 학생들은 여가활동이 꼭 필요한 것으로 여기고 있으며, 여가활동을 통하여 얻을 수 있는 이점으로는 '기분전환'이라고 하였다.

셋째, 여가활동의 영향에 대하여 조사집단의 43.17%의 학생들이 학습에 영향이

미친다고 하였으며, 50.20%의 학생들이 여가활동은 건강과 관계가 있다고 하였다.

2) 방과후 여가활동 실태

첫째, 학생들은 평일 방과후 시간에 학원을 간다는 학생이 31.47%로 가장 높게 나타났고, 여가활동 장소로는 55.01%의 학생들이 집안에서 활동한다고 하였으며, 학원에서 활동한다는 학생들이 다음으로 많았다.

둘째, 토요일·일요일(공휴일)의 여가 시간이 3-4시간 이상으로 많은 시간을 여가활동으로 보내고 있으며, 여가활동의 종류는 TV를 시청한다는 학생들이 가장 많았고 운동이나 놀기, 취미활동을 한다는 학생들도 비교적 많은 것으로 나타났다.

셋째, 방학 중 여가활동은 취미나 특기활동을 한다는 학생들이 가장 많았고, 학원을 다니는 학생들도 비교적 많은 것으로 나타났다.

넷째, 여가를 같이 한 사람을 보면 '친구'라고 응답한 학생들이 33.55%나 되었고, 31.73%의 학생들이 '혼자서' 여가를 보낸다고 했다. 친구와의 여가시간은 남학생들은 주로 '놀이나 운동'으로 보내고 있으며, 여학생들은 '친구와 이야기'를 나누면서 보낸다고 하였다.

다섯째, 방과후 가정에서 TV 시청 시간은 3시간 이상을 시청한다는 학생이 30.95%로 가장 많았다. 그리고 시청 프로그램은 오락이나 코미디, 쇼프로그램을 시청한다는 학생들이 34.85%로 가장 많았고, 다음으로 만화 및 어린이 프로그램으로 나타났으며, 교양이나 학습 프로그램을 시청하는 학생들은 매우 적었다.

여섯째, 학생들은 여가 비용으로 한 달에 만원 이하 지출하는 것으로 나타났으며, 배경 변인별로 차이가 없었다.

일곱째, 여가활동의 만족도에서 여가시간은 50%이상이 충분하다고 하였으며, 현재의 여가활동에 대하여 51% 이상의 학생들이 만족하고 있었다. 학생들은 지금까지의 여가 시간이 '별다른 의미 없이 자유스럽게 보내는 시간'으로 또는 '기분전환이나 스트레스를 해소하는 시간'으로 사용되었다고 하였다.

3) 희망하는 여가활동의 종류

첫째, 해 보고 싶은 여가활동으로는 남학생이 스포츠, 여행, 전자오락 게임 순이며, 여학생은 여행, 캠핑, 스포츠 순으로 나타났다. 보다 나은 여가활동을 위해 남학생들은 여학생들에 비해 ‘운동기구’나 ‘오락기구’를 요구하는 경우가 많았으며, 여학생들은 ‘문화시설(TV, 컴퓨터)’이나 ‘친구’를 요구하는 경우가 많았다.

둘째, 5학년 남학생들이 선호하는 운동이나 놀이는 중심지역 남학생은 축구, 야구, 주변지역 남학생은 축구, 농구 순이었다. 중심지역 여학생은 피구, 배드민턴이며, 주변지역 여학생은 피구, 수영으로 나타났다.

6학년은 남학생이 축구, 농구이고, 여학생은 중심지역이 피구, 로울러 스케이팅이며, 주변지역은 수영, 피구로 나타났다.

셋째, 여가 활동을 하는 데 방해가 되는 요인으로는 ‘공부문제’가 35.63%, ‘부모님 이해 부족’이 24.32%, ‘경제적 부담(돈)’이 15.21%인 것으로 밝혀졌다.

2. 제언



이상의 결과를 토대로 초등학생들의 여가활동 개선을 위하여 몇 가지 제언을 한다.

- 1) 학생들의 여가를 즐길 수 있는 장소와 시설의 확충으로 건강 증진을 위하여 정적인 활동에서 동적인 활동으로 바뀔 수 있도록 해야 한다.
- 2) TV 시청은 아동기의 인격형성에 중대한 영향을 미치므로 시청시간, 방법, 프로그램 선정에 대한 교사, 부모의 지도대책이 강구되어야 한다.

참 고 문 헌

1. 한국문헌

[단행본]

- 교육부(1997), 「초등학교 교사용 지도서(특별활동 4,5,6)」, 충남: 국정교과서주식회사.
- 김경철(1987), 「여가와 레크레이션」, 서울: 보경문화사.
- 김광득(1990), 「현대여가론」, 서울: 백산출판사.
- 김재복·이재훈(1990), 「교과지도서 특별활동」, 서울: 배영사.
- 김진섭(1982), 「현대여가론」, 서울: 형설출판사.
- 김충기(1990), 「생활지도와 상담」, 서울: 교육과학사.
- 민영순(1986), 「발달 심리학」, 서울: 교육출판사.
- 서옥성(1981), 「특별활동의 지도」, 서울: 대한교육연합회.
- 서태양·차석빈(1996), 「여가론」, 서울: 대왕사.
- 유재환(1977), 「Webster's」, 서울: 한영출판사.
- 이영창(1990), 「한국정책 연구」, 서울: 대영문화사.
- 이종각(1990), 「현대사회와 레크리에이션」, 서울: 보경문화사.
- 이희승(1978), 「국어대사전」, 서울: 민중서관.
- 하헌국(1993), 「여가와 인간행동」, 서울: 백산출판사.
- 한명희 외(1994), 「국민학교 교육과정 해설」, 서울: 교육과학사.

[논문]

- 권순희(1992), "지역별 국민학생의 여가선용에 대한 연구." 석사학위 논문, 건국대학교 교육대학원.

- 김덕영(1990), "국민학생의 여가선용에 관한 일 연구." 석사학위 논문, 건국대학교 교육대학원.
- 김오중(1983), "레크레이션의 본질과 그 의의에 관한 고찰." 논문집 제1집, 고려대학교 사범대학.
- 김흥기(1994), "국민학생 여가활동에 관한 조사연구." 석사학위 논문, 경희대학교 교육대학원.
- 노재준(1996), "생활주기에 따른 여가태도 발달에 관한 연구." 박사학위 논문, 단국대학교 교육대학원.
- 동아대학교 관광레저연구소(1996), "부산시민의 여가유형 행동특성에 관한 연구."
- 류기훈(1993), "국민학교 어린이들의 여가활동과 여가환경." 석사학위 논문, 한국교원대학교 대학원.
- 박기범(1991), "국민학교 아동의 학교외 활동에 관한 연구." 석사학위 논문, 원광대학교 교육대학원.
- 박석균(1996), "초등학교 아동의 방과후 시간활용 유형과 그 개선에 관한 연구." 석사학위 논문, 경남대학교 교육대학원.
- 안서화(1988), "중학생의 여가활동 실태에 관한 연구." 석사학위 논문, 인천대학교 교육대학원.
- 안영희(1982), "중학교 학생의 여가선용에 관한 연구." 석사학위 논문, 건국대학교 교육대학원.
- 이세복(1989), "중학생의 여가활동 실태 및 관심도에 관한 조사연구." 석사학위 논문, 한양대학교 교육대학원.
- 이종형(1996), "초등학교 아동의 과외자율 체육활동 실태." 석사학위 논문, 한국교원대학교 대학원.

2. 서양문헌

[단행본]

Dumazedier J.(1967), *Toward a Society of Leisure*, New York: The Free Press.

Epperson A. F.(1977), *Private and Commercial Recreation*, New York: John Wiley and Sons.

Godbey G.(1985), *Leisure in Your Life*, An Exploration. PA: Venturepublishing.

Huizinga J.(1965), *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*, Boston: The Beacon Press.

Kraus R.(1971), *Recreation and in Modern in Society*, New York: Appleton-Century-Crofts.

Linder S. B.(1970), *The Harried Leisure Class*, New York: Columbia University Press.

Murphy J. F.(1981), *Concepts of Leisure*, Englewood Cliff: Prentice-hall.

Neulinger J.(1974), *The Psychology of Leisure*. Springfield, IL: Chales C Thomas.

Parker S.(1985), *Leisure and Work*, London: George Allen Unwin.

Sidney G. Lutzin and Edward H. Storey (ed.)(1973), *Managing Municipal Leisure Service*, Washington, D.C.: The International City Management Association.

<ABSTRACT>

**A Study on the survey their Actual After-School Leisure
Activities of Elementary School Student.**

kang, doo - eon

Physical Education Major

Graduate school of Education, Cheju National University,

Cheju, Korea

Supervised by professor Lee, sei - hyoung

The purpose of this study was to explore an efficient leisure activity guidance method for children, by examining the fifth- or sixth-grade elementary school students' view of leisure, their actual after-school leisure activities, and their favorite leisure activities, and by seeking a means to have them have a right understanding of leisure and to create better leisure environment.

The findings of this study were as follows:

1) The Consciousness of Leisure

First, the subjects considered the meaning of leisure to kill time at one's option.

Second, they viewed leisure activities as indispensable, and thought the benefit of leisure activities was to recreate oneself.

Third, they had an opinion that leisure activities had influence on learning and had a relation to health.

2) The Actual After-School Leisure Activities

First, the largest number of them went to an private tutoring institute named

Hagwon weekdays after school. Most of them conducted leisure activities at home.

Second, many of them enjoyed leisure activities for 3 or 4 hours over the weekend(or holidays). A large number of them watched television as leisure activity, and many other students got exercise, played away their time, or did something they were interested in for pleasure.

Third, during vacation, the largest number of them did something they were interested in or had a talent for.

Fourth, the person with whom they spent spare time was a friend. Boy students mainly played or got exercise with their friend in spare time, while girl students had a talk with their friend.

Fifth, they watched television for 3 hours or more after school. The greatest number of them watched entertainment, comedy or show program.

Sixth, they spent ten thousand won or less a month for leisure activities. The background variables made no difference to this point.

Seventh, they thought they had enough spare time for leisure, and were satisfied with their current leisure activities. They used spare time so far to kill time without specific meaning, to recreate themselves, or to dispel stress.

3) Their Favorite Leisure Activities

First, the type of leisure activity boy students most wanted to do was sports, followed by trip and electric entertainment game in the order named. For girl students, the most preferred one was a trip, followed by camping and sports in the order named. To enjoy better leisure activity, boy students called for sporting goods or recreation tools more than girl students, while many girl students called for cultural facilities(television or computer) or a friend.

Second, concerning the fifth-grade students' favorite exercise, boy students in central area liked soccer most, and the next preferred one was baseball. Boy

students in the suburbs of city was most fond of soccer and the next one was basketball. Girl students in central area liked dodge ball or badminton, and girl students in the suburbs were fond of dodge ball or swimming.

For the sixth-grade students, boy students preferred soccer or basketball. Girl students in central area were fond of dodge ball or roller-skating, and girl students' favorite one in the suburbs was swimming or dodge ball.

Third, the factor that made it difficult for them to enjoy leisure activities was work on studies and the lack of parent's understanding.



※ A thesis submitted to the Committee of the Graduate School of Education, Cheju National University in partial fulfillment of the requirements for the degree of master of Education in August 1999

< 부록 >



초등학생의 여가활동에 관한 설문지

안녕하십니까?

본 설문지는 초등학교 여러분들의 여가활동에 관한 사항을 조사 연구하여 보다 건전한 여가와 건강한 생활을 영위하는데 기초 자료를 제공하기 위하여 작성한 것입니다.

여러분이 답한 내용은 연구의 목적 이외에 다른 용도에는 절대로 사용하지 않을 것입니다.

시험문제가 아니니 여러분의 생활실태를 솔직하게 성의껏 답해 주시면 고맙겠습니다.

어린이 여러분의 건강과 발전을 바랍니다.

◆ 여가 : 학교에서의 정규수업을 마치고 난 뒤의 시간을 말한다.

하루의 생활중 학교에서 보내는 시간(수업시간 및 특별활동 시간)을 빼고, 등·하교시간, 잠자는 시간, 식사시간을 뺀 나머지 시간을 여가로 말한다.

1999년 2월

제주대학교 교육대학원 강두언

기 초 조 사

※ 해당란에 ‘V’ 표를 해 주시기 바랍니다.

1. 성별 : ____ ① 남 ____ ② 여
2. 학교 : _____ 초등학교
3. 학년 : ____ ① 5학년 ____ ② 6학년

※ 어린이 여러분들께서는 해당되는 번호에 ‘V’표 하여 주십시오.(꼭 하나만 골라 주시고 ‘기타’에 해당될 경우 () 안에 자세히 적어 주십시오.)

1. 어린이 여러분은 ‘여가’ 라는 말을 보통 어떤 뜻으로 생각하고 있습니까?

- ___① 자유롭게 적당히 시간을 보내는 것
- ___② 창조적인 활동을 하는 시간
- ___③ 기분전환이나 스트레스 해소
- ___④ 여행 또는 휴식을 취하는 시간
- ___⑤ 자기의 재능을 키우는 것
- ___⑥ 기타()

2. 여러분은 자신의 현재 여가 시간이 충분하다고 생각하십니까?

- ___① 매우 충분하다. ___② 충분하다. ___③ 그저 그렇다
- ___④ 충분하지 않다. ___⑤ 전혀 충분하지 않다.

3. 여가활동이 여러분의 생활에 도움을 준다면 어떤 점이라 생각됩니까?

- ___① 건강 ___② 학습 능력 향상 ___③ 기분전환
- ___④ 여러 사람과 친해 질 수 있는 것 ___⑤ 기타 ()

4. 평상시 학교 공부를 마치고 집에 가서는 주로 무엇을 합니까?

- ___① 학원가기 ___② 공부나 숙제 ___③ 놀이나 운동
- ___④ 독서 ___⑤ 전자오락, 만화, TV보기 ___⑥ 취미활동 하기
- ___⑦ 기타 ()

5. 방과후 학교 밖에서 여가활동은 주로 어디서 합니까?

- ___① 집안에서 ___② 친구 집에서
- ___③ 동네 빈터 골목(차가 안 다님) ___④ 학원에서
- ___⑤ 문구점 주변에서 ___⑥ 기타 ()

6. 방과후 생활에서 여가활동은 꼭 필요하다고 생각하십니까?

- ___① 꼭 필요하다. ___② 필요하다. ___③ 그저 그렇다
- ___④ 필요하지 않다. ___⑤ 전혀 필요하지 않다.

7. 여러분의 여가활동이 학습에 영향을 미친다고 생각하십니까?

- ___① 매우 영향을 미친다. ___② 영향을 미친다. ___③ 그저 그렇다
- ___④ 영향을 미치지 않는다. ___⑤ 전혀 영향을 미치지 않는다.

8. 여러분은 토요일·일요일(공휴일)에 몇 시간 정도의 여가시간을 보내고 있습니까?

- ___① 1시간 이내 ___② 1~2시간 ___③ 2~3시간
___④ 3~4시간 ___⑤ 5시간 이상 ___⑥ 기타 ()

9. 공휴일 또는 일요일의 여가시간에 주로 하는 여가활동은 무엇입니까?

- ___① 숙제하기 ___② 운동하며 놀기 ___③ 학원가기
___④ 독서하기 ___⑤ 집안일 돕기 ___⑥ 종교활동
___⑦ 취미활동하기 ___⑧ 전자오락 ___⑨ 낮잠자기
___⑩ 등산, 낚시 ___⑪ 바둑, 장기 ___⑫ TV 시청
___⑬ 기타 ()

10. 여러분은 여가시간을 주로 누구와 함께 보냅니까?

- ___① 친구 ___② 혼자서 ___③ 가족과 함께
___④ 친척 ___⑤ 기타 ()

11. 친구와 모이면 주로 무엇을 하면서 시간을 보내고 있습니까?

- ___① 놀이나 운동 ___② 독서하기
___③ 오락실, 만화가게 가기 ___④ TV, 라디오, 비디오 등을 시청하기
___⑤ 공부나 숙제하기 ___⑥ 친구와 이야기 나누기
___⑦ 기타()

12. 여러분은 지금까지 자신의 여가시간이 주로 어떻게 사용되어 왔다고 생각하십니까?

- ___① 별다른 의미 없이 자유스럽게 보내는 시간으로
___② 공부에서 오는 피로를 풀기 위한 휴식으로
___③ 폭넓은 경험이나 지식을 쌓기 위한 시간으로
___④ 몸과 마음의 건강을 위한 시간으로
___⑤ 기분전환이나 스트레스를 해소하기 위한 시간으로
___⑥ 기타 ()

13. 여러분의 여가활동은 건강생활과 관계가 있다고 보십니까?

- ___① 매우 관계가 있다. ___② 관계가 있다. ___③ 그저 그렇다
___④ 관계가 없다. ___⑤ 전혀 관계가 없다.

14. 한달 동안 여가활동을 하는데 쓰는 여가비용은 어느 정도 됩니까?
 ___① 5천원 이하 ___② 5천원~1만원 ___③ 1만원~2만원
 ___④ 2만원~3만원 ___⑤ 3만원 이상 ___⑥ 기타 ()
15. 방학동안에 주로 하는 여가활동은 무엇입니까?
 ___① 해외여행 ___② 국내여행 ___③ 취미, 특기활동
 ___④ 독서, 공부하기 ___⑤ 집안일 돕기 ___⑥ 각종 운동하기
 ___⑦ 각종 단체활동(보이, 걸스카우트 등) ___⑧ 등산, 낚시
 ___⑨ 학원 다니기 ___⑩ 기타 ()
16. 방과후 가정에서 TV를 보는 시간은 평균 얼마나 됩니까?
 ___① 1시간 미만 ___② 1~2시간 ___③ 2~3시간
 ___④ 3시간 이상 ___⑤ 전혀 안 봄
17. 방과후 가정에서 즐겨보는 TV프로그램은 무엇입니까?
 ___① 만화 및 어린이 프로 ___② 드라마 및 영화
 ___③ 스포츠 중계 ___④ 오락, 코미디, 쇼프로그램
 ___⑤ 교양 및 학습 프로그램 ___⑥ 뉴스
 ___⑦ 기타 ()
18. 여러분들은 현재 자신의 여가활동에 만족하십니까?
 ___① 매우 만족한다. ___② 만족한다. ___③ 그저 그렇다
 ___④ 만족하지 않는다. ___⑤ 전혀 만족하지 않는다.
19. 여가활동을 하는데 방해가 되는 것은 무엇이라고 생각합니까?
 ___① 공부문제 ___② 부모님의 이해 부족 ___③ 경제적 부담(돈)
 ___④ 시설부족 ___⑤ 기타 ()
20. 앞으로 여건이 좋아진다면 꼭 하고 싶은 여가활동은 무엇입니까?
 ___① 스포츠(각종운동) ___② 등산 ___③ 여행
 ___④ 독서 ___⑤ 캠핑 ___⑥ 전자오락게임
 ___⑦ 단체활동 ___⑧ 봉사활동 ___⑨ 수집 및 취미활동
 ___⑩ 감상(음악, 미술) ___⑪ 낮잠자기 ___⑫ 기타 ()

21. 보다 나은 여가활동을 위해서 가장 필요한 요구 사항은 무엇입니까?
 ___① 운동기구 ___② 오락기구 ___③ 문화시설(TV, 컴퓨터)
 ___④ 서적 ___⑤ 친구 ___⑥ 기타 ()

22. 다음은 여러분이 많이 하고 있는 운동 및 놀이 종목을 나열한 것입니다. 가장 좋아하는 순서대로 3가지만 해당되는 종목의 번호를 () 안에 써 주십시오.

() → () → ()

- | | | | | |
|----------|-----------|--------|-----------|-------|
| ① 축구 | ② 야구 | ③ 배구 | ④ 농구 | ⑤ 탁구 |
| ⑥ 테니스 | ⑦ 핸드볼 | ⑧ 볼링 | ⑨ 골프 | ⑩ 발야구 |
| ⑪ 족구 | ⑫ 피구 | ⑬ 배드민턴 | ⑭ 수영 | ⑮ 태권도 |
| ⑯ 합기도 | ⑰ 쿵푸 | ⑱ 유도 | ⑲ 검도 | ⑳ 사격 |
| ㉑ 낚시 | ㉒ 등산 | ㉓ 하이킹 | ㉔ 로울러스케이팅 | |
| ㉕ 자전거 타기 | ㉖ 구슬치기 | ㉗ 고무줄 | ㉘ 술래잡기 | |
| ㉙ 제기차기 | ㉚ 달리기 | ㉛ 카드놀이 | ㉜ 줄넘기 | |
| ㉝ 바둑, 장기 | ㉞ 전자오락 게임 | ㉟ 기타 | 공놀이 | |

● 끝까지 응답해 주셔서 대단히 감사합니다. ●