

석사학위논문

아동의 창의성 증진을 위한 방과후
프로그램에 관한 연구

- 서울시 종합사회복지관을 중심으로 -

2001년

한성대학교 행정대학원

복지행정학과

사회복지전공

김 경 숙

석사학위논문

지도교수 황진수

아동의 창의성 증진을 위한 방과후
프로그램에 관한 연구

- 서울시 종합사회복지관을 중심으로 -

A Study on the After-School Programs for Improvement of
Children's Creativity

- Focused on the Welfare Centers of Seoul City Government -

2001년 8월 일

한성대학교 행정대학원

복지행정학과

사회복지전공

김 경 숙

석사학위논문
지도교수 황진수

아동의 창의성 증진을 위한 방과후
프로그램에 관한 연구

- 서울시 종합사회복지관을 중심으로 -

A Study on the After-School Programs for Improvement of
Children's Creativity

- Focused on the Welfare Centers of Seoul City Government -

위 논문을 행정학 석사학위논문으로 제출함

2001년 8월 일

한성대학교 행정대학원

복지행정학과

사회복지전공

김 경 숙

김경숙의 행정학 석사학위논문을 인정함

2001년 8월 일

심사위원장 인

심사위원 인

심사위원 인

목 차

제 1 장 서론	1
제1절 연구목적	1
제2절 연구방법 및 범위	3
제3절 연구의 제한점	4
제 2 장 이론적 배경	5
제1절 정보화사회와 창의성이론	5
1. 정보화사회의 특성	5
2. 창의성이론	8
제2절 학령기 아동의 발달 특성	19
1. 신체발달	20
2. 인지발달	21
3. 정서발달	21
4. 사회성발달	23
제3절 방과후 아동지도 프로그램에 대한 이론적 고찰	24
1. 방과후 아동지도 프로그램의 개념	24
2. 방과후 아동지도 프로그램의 목적	25
3. 방과후 아동지도 프로그램의 내용	27
제4절 외국의 방과후 아동지도 프로그램 현황	30
1. 미국	31
2. 독일	32
3. 프랑스	33

4. 스웨덴	34
5. 일본	36
제 3 장 실증적 연구 및 결과	38
제1절 연구설계	38
1. 조사대상	38
2. 설문지 구성	38
3. 자료수집 및 분석방법	40
제2절 분석결과	40
1. 일반적 사항	40
2. 방과후교실 운영에 관한 사항	44
3. 아동의 창의성 증진 및 프로그램 분석	51
4. 응답자의 일반적 특성과 운영중인 프로그램 분석	56
5. 응답자의 일반적 특성과 창의적인 프로그램 분석	62
제 4 장 결론	69
참고문헌	74
ABSTRACT	78
부 록	81

표 목 차

< 표 1 > 방과후 프로그램 모형	29
< 표 2 > 설문지 구성	39
< 표 3 > 응답자의 일반적 사항	43
< 표 4 > 기관의 일반적 사항	44
< 표 5 > 방과후교실 아동 교육계획	45
< 표 6 > 방과후교실 프로그램 개발	46
< 표 7 > 방과후교실 운영	47
< 표 8 > 주로 운영하고 있는 프로그램	49
< 표 9 > 주로 운영하고 있는 프로그램 순위	50
< 표 10 > 방과후교실 환경	51
< 표 11 > 창의성 증진에 관한 인식	52
< 표 12 > 프로그램에 대한 창의성 평가	54
< 표 13 > 가장 창의적인 프로그램	55
< 표 14 > 응답자의 일반적 특성과 운영중인 프로그램에 대한 교차 분석.....	56
< 표 15 > 자격에 따라 운영중인 프로그램 우선 순위	57
< 표 16 > 방과후교실 근무년수에 따라 운영중인 프로그램 우선 순위 ..	59
< 표 17 > 아동수에 따라 운영중인 프로그램 우선 순위	61
< 표 18 > 응답자의 일반적 특성과 창의성 프로그램에 대한 교차분석	62
< 표 19 > 자격에 따른 창의적인 프로그램 평가	64
< 표 20 > 근무년수에 따른 창의적인 프로그램 평가	65
< 표 21 > 아동수에 따른 창의적인 프로그램 평가	67
< 표 22 > 운영중인 프로그램과 창의적인 프로그램 비교	68

제 1 장 서 론

제1절 연구의 목적

정보화시대로 일컬어지는 21세기는 정치·경제·사회·문화 등 모든 영역에 걸쳐 급속적인 발전과 변화가 수반되고 있으며, 이러한 시대적 변화는 아이디어와 창의력을 가진 인간의 육성을 필요로 하고 있다. 또한 한 현 시대는 개인이나 국가를 초월한 세계화시대라 볼 수 있으며, 이러한 세계화는 인간의 창의적 두뇌를 활용하여 인류사회를 열어가야 하는 과제를 안고 있다 하겠다.

이러한 변화의 시대를 맞아 한국의 교육인적자원부는 교육목표의 하나로서 창의적인 인간상을 들고 있다¹⁾. 교육에 있어 창의적인 인간성의 발달이 절실히 요구되는 이유로서 다음의 몇 가지 사항을 들 수 있다. 첫째, 창의성 교육에 대한 시대적 요청이고, 둘째, 사회적 변화의 관점에서 창의성은 미래사회에 대비한 인재 양성적 측면에서 필요성을 찾을 수 있으며, 셋째, 창의성은 교육의 본질적 측면에서 논의되어야 할 핵심적 사항이다.

상술한 바와 같은 교육적 측면에서의 창의성은 참신한 아이디어 제공, 능동적 자세에서의 잠재력 발휘, 새로운 교육적 방법의 모색, 수평적이고 확산적인 사고의 발현 등으로 이해될 수 있으며, 이러한 창의성은 특히 아동들의 외적·내적 환경과 깊은 연관성이 있다 하겠다.

학부모나 어른들의 보호를 받아야 하는 아동들이 맞벌이 부부의 증가와 핵가족화 등의 사회적 변화에 따라 가정에 홀로 남겨지는 사례가 빈번해짐에 따라 학령기에 있는 아동들에 대한 보호적·교육적 측면에서 국가적 차원의 관심과 배려가 필요한 것으로 판단된다. 왜냐 하면 미래를 이끌어갈 인재양성적 측면에서 국가는 마땅히 아동의 조기 교육을 통해 국가경쟁력을 확보하고, 나아가 아동기의 올바른 보육과 교육을 통해 아동들이 창의적인 능력을 갖춘 성인으로 성장

1) <http://www.moe.go.kr>

할 수 있도록 분위기를 조성해 가는 것이²⁾ 국가의 책임이기 때문이다. 이러한 시대적 요청에 따라 한국정부는 1996년에 영유아보육시행규칙을 현실에 맞게 개정함과 동시에 방과후 아동 보육사업에 대한 활성화 대책을 발표하는 등 일련의 아동보육제도의 방향설정을 제시한 바 있다.

방과후 아동보육에 관한 교육프로그램은 아동의 안전생활에 기여할 수 있고, 또한 아동의 욕구를 충족시킬 수 있는 사회적 서비스로서 성장기에 있는 아동들에게 적절한 환경의 마련과 자극제로서의 역할을 할 수 있을 것으로 판단된다. 따라서 지적 호기심이 발현하는 학령기 아동들에게 제공되는 보육적 측면의 교육프로그램은 마땅히 그 시대적 요구에 가장 적절한 프로그램으로 편성되어야 하며, 특히 학령기 아동들에게는 정보사회의 핵심적 요소인 창의력을 발휘할 수 있는 프로그램을 개발함으로써 확산적이고 수평적인 사고능력을 길러 주어야 할 것이다.

현재 학령기 아동에 대한 방과후 보육제도는 중요한 교육의 한 분야로서 인식되어 가고 있는 바, 그 대상은 초등학교 저학년층인 1학년부터 3학년 아동들로 대부분 구성되어 있으며, 방과후 아동지도는 종합사회복지관, 어린이집, 각종 학원 등의 시설을 들 수 있다.

방과후 아동지도는 학교수업 이외의 시간에 성인의 보호없이 지내는 아동을 안전하게 보호·지도하여 학교와 가정교육의 빈자리를 채우고 연결시키는 역할을 하면서, 아동의 심리·정서적 발달을 지원하고 학교활동 이외의 보다 자유로운 활동들을 통하여 아동의 주동성과 독창성을 길러주는데 그 목적과 의의를 두고 있다. 따라서 지식정보사회가 요구하는 창의적인 인간형성은 아동기부터 적절한 자극과 환경을 통하여 이루어져야하며, 방과후의 아동지도는 단순한 보호적 측면에서 실시하는 것보다는 아동의 창의성을 증진시킬 수 있는 프로그램으로 구성된 후에 실시해야 할 것이다.

이러한 아동의 창의성 증진에 있어 가장 중요한 것은 교사의 역할과 프로그램

2) 보건복지부, 「보육사업안내, 2001년도」, 2000. p.4.

의 선택으로 볼 수 있으며, 특히 교사의 역할은 단순한 지식 전달의 기능에서 벗어나, 아동들이 사물 또는 현상에 대해 확산적이고 수평적인 사고를 하도록 세심한 배려하에 지도를 함과 동시에 능력을 최고도로 발휘 할 수 있는 여건조성에 힘써야 할 것이다.

상술한 바와 같은 바탕하에 본 연구는 정보화·세계화가 널리 형성되어 가고 있는 현시점에서 적령 아동기, 특히 초등학교 1-3학년 아동들에게 특성화된 자극을 제공하여 창의적인 인간을 형성할 수 있는 환경조성의 방안을 제시하고, 특히 아동들의 방과후 생활에서 창의성을 증진할 수 있는 교육프로그램 계획을 분석·평가하여 현실성 있는 방향을 제시해 보려는데에 목적이 있다.

본 연구의 내용은 크게 네부분으로 나누어 구성해 본바, 제1장은 연구의 목적과 방법 및 범위를 설정하였고, 제2장은 논문의 이론적 부분으로써 창의성에 대한 이론과 학령기 아동들의 중요한 발달 특징, 본 논문의 핵심인 방과후 아동지도에 대한 제도적 측면과 이에 대한 외국의 사례들에 대한 전반적인 내용을 일별해 보았으며, 제3장은 제1장과 제2장의 내용을 바탕으로 하여 아동의 방과후 생활에서의 창의성 증진을 위한 교육프로그램을 분석·평가하여 현실성 있는 교육프로그램의 방향을 제시하였고, 제4장은 전체내용을 요약 정리함과 동시에 아동들의 방과후 교육프로그램에 있어 창의성 증진을 위한 교사의 역할의 방향을 제시하고, 창의적 교육프로그램을 확산시키기 위해서 전제되어야 할 정책방안을 제시하였다.

제2절 연구방법 및 범위

본 연구의 이론적 배경은 여러 학자들의 이론적, 실증적 연구결과를 종합, 분석한 문헌을 통하여 이론을 고찰하였으며, 법적 제도에 대한 분석은 공식적인 자료와 관련 조사자료를 토대로 하였으며, 일부 자료는 인터넷을 활용하였다.

실증적 분석으로는 구조화된 설문지를 활용하여 2001년 4월1일부터 4월25일까

지 서울시에서 방과후 제도를 운영하고 있는 종합(사회)복지관을 한정하여 방과 후 담당교사를 대상으로 전수 조사하였다. 자료의 분석은 SPSS(statistical packages for social science) 10.0 프로그램을 이용하여 통계 분석하였다. 분석 방법에 대한 자세한 내용은 제3장에서 구체적으로 논의하겠다.

제3절 연구의 제한점

본 연구의 수행과정에서 나타난 제한점은 다음과 같다.

첫째, 본 연구의 주제인 “창의력”은 광범위한 내용으로서 창의력 증진에 관한 변수로써 프로그램보다 교사의 역할(교수법)에 따라 창의적일 수도 있고 그렇지 않을 수도 있다. 따라서 프로그램과 교사와의 인과관계를 밝혀내지 못한 것에 한계가 있다.

둘째, 본 연구의 대상으로 종합(사회)복지관의 방과후교사를 선정하였는데, 방과후 교사는 교육학적 관점보다 사회복지(보육포함)측면에서 대부분 운영되는 것으로, 창의성에 관해 두 집단(일반적인 교사와 방과후 교사)이 서로 다른 견해를 갖고 있을 수 있음에도 불구하고 한 집단만 선정한 것은 한계가 있을 수 있으며, 앞으로 두 집단을 선정하여 집단간 비교할 수 있는 연구가 이루어져야 할 것이다.

셋째, 아동의 학부모 입장에서 볼 수 있는 창의적인 프로그램에 관한 조사는 제외되었으므로, 앞으로 학부모가 생각하는 창의적인 프로그램에 관한 의견이 충분히 반영될 수 있는 연구가 이루어져야 할 것이다.

마지막으로 본 연구는 서울시를 중심으로 이루어졌으므로 이에 나타난 결과를 일반화하기에는 한계가 있을 것으로 생각된다.

제 2 장 이론적 배경

오늘날의 사회를 학자들에 따라 후기산업사회, 정보화사회, 정보사회, 지식사회, 지식정보사회 등 다양한 지칭들에 의해 불려지고 있으며, 21세기 사회의 특징에 대해 여러 학자들이 논의하고 있다. 따라서 본 연구에서는 우리 나라는 정보사회로 규정하기보다는 정보화사회로 규정하며³⁾, 정보화사회의 핵심 능력인 '창의력'에 관련한 특징만 서술하기로 하겠다. 또한 정보화사회와 정보사회라는 용어를 같은 의미로 혼용하여 사용하겠다.

제1절 정보화사회와 창의성 이론

1. 정보화사회의 특성

Daniel Bell은 정보화사회를 정보와 지식이 사회적·경제적 교환수단으로써 중요한 역할을 하는 사회로 정의하며, 사회구조의 변화에 대한 특징으로 첫째, 상품생산에서 서비스 경제로의 이행, 둘째, 전문직 또는 전문기술직의 부각, 셋째, 사회문제에 대한 정책이나 개혁 혁신의 근거로서 이론적 지식의 집중, 넷째, 미래지향을 위한 기술성장의 가능성, 마지막으로 새로운 지적 기술의 창출과 의사결정 등의 변화라 하였다⁴⁾

정보화사회는 정보가 획기적인 부가가치를 창출하는 소프트웨어 중심의 사회

3) 일반적으로 '정보화사회'는 '정보화'가 진행되는 과정을 강조하는 용어이고, '정보사회'는 정보화의 진행이 어느 정도 이루어진 사회를 지칭한다. 즉, 정보사회의 척도로서, 1) 노동인구의 50% 이상이 정보부문에 종사해야 하고, 2) 적령인구의 50% 이상이 대학생이어야 하며, 3) 개인소득 4,000\$이상, 4) 정보비(총지출 중 정보부문의 비율)가 35% 이상인 경우에 정보사회가 될 수 있다고 하였다. G. Cleveland Wilhoit(ed.). *Mass Communication Review Yearbook*, Vol. II, (Calif: Sage Publication, 1981), p.676. 신윤석외, 「정보사회론」, 1992, p.31. 재인용.

4) 한상완, 「정보사회의 전개와 정보이용」, 서울: 구미무역주식회사출판부, 1997, p.23. 재인용.

로, 아이디어와 창의력이 가장 큰 가치를 지니는 창의적인 두뇌의 사회이다. 즉 두뇌 생산성 경쟁시대라 할 수 있다. 우리가 지식 가치를 중시하고 지적 재산을 확보할 수 있는 두뇌생산성을 강화해야 하는 것은 이제 단순 노동이 아니라 생산적인 지식이, 육체가 아니라 창의적인 두뇌가 고부가가치를 창출 할 수 있는 것이다. 그러므로 지식의 생산자에게 필수적인 것이 바로 창의성이다. 그러므로 창의력의 요청은 단순한 심리적 기대가 아니라, 시대의 필수불가결한 시대적 요청인 것이다⁵⁾.

그러므로 정보화로 인한 변화는 사회 각 부문에 걸쳐 광범위하게 나타날 것이지만, 교육부문에는 다음과 같은 변화가 올 것이다⁶⁾.

첫째, 교육을 통해 어떤 사회구성원을 배양해야 할 것인가에 따라 교육목표가 달라지게 된다. 급격한 정보통신기술의 발전이 가져오는 환경변화에 적응해야 될 정보화사회의 교육목표는 가치창조적 인간, 능동적인 목표지향적 인간, 공동체의식을 가진 협동적 인간의 육성에 두어야 한다. 그러나 정보사회의 교육은 교육수혜자로 하여금 미래에 대비할 수 있도록 정보를 최대한 이용하여 객관적이고 합리적인 의사결정에 도달 할 수 있는 능력을 함양시킬 수 있어야 한다.

둘째, 정보화에 따라 교육내용이 달라지게 된다. 종래의 산업사회와 정보화사회에 있어 정보매체의 변화는 미래교육에 시사하고 있는 바가 크다. 산업사회에서는 정보의 전달이 인쇄매체에 의해 이루어졌으며, 읽기·쓰기·셈하기(3R: Reading, wRiting, aRithmetic)가 기본능력으로 요구되었다. 그러나 정보화의 진전에 따라 정보매체가 인쇄매체에서 전자매체로 바뀌고 고도의 정보의 기능과 영향력 등 정보 전반에 걸친 이해가 사회생활에 필수조건이 된다. 정보 전반에 걸친 이런 기본이해능력을 정보능력(information literacy)이라 하며, 정보사회의 교육내용은 정보능력을 함양하는데 주안점을 두게 된다.

셋째, 정보화는 교육방법 및 환경의 변화를 가져오게 된다. 이제까지 우리의

5) 문정화·하종덕, 「또 하나의 교육 창의성」, 서울: 도서출판 학지사, 1999, pp.3-23.

6) 신세호, “정보화사회와 교육”, 「미래 정보화사회와 교육」, 통신정책연구소, 1986. pp.10-12.

신윤식 외, 「정보사회론-정보사회총서I」, 주식회사데이콤, 1992, pp.92-94.

교육방법은 한 명의 교사가 다수의 학생들을 상대로 교육하는 집단교육이 주된 형태였으며, 교사와 학생간의 의사소통은 일방향적이었다. 그러나 정보화의 진전은 지식과 정보의 전달방법에 획기적인 발전을 가져오게 된다.

넷째, 교육형태에 변화를 가져온다. 즉 정보사회에서는 학교교육의 중요성이 퇴조하고 평생교육의 중요성이 증대된다. 이에 따라 교육의 장소도 학교라는 물리적 장소에서 보다 공간적으로 확대되어 가정, 지역사회, 각종 사회기관, 직장, 대중매체 등이 중요한 정보교육매체로 활용하게 된다. 그러므로 사회전체가 교육의 장으로 활용되고 사회구성원 모두가 교육의 대상이 될 것이다.

이러한 교육의 변화에 따라 교육의 기능과 교사의 역할은 살펴보면 다음과 같다⁷⁾.

첫째, 정보화 시대에는 교사의 역할이 단순히 지식전달의 기능에서 벗어나서 학생들의 창의성을 기르는 역할을 해야 한다. 곧 넓은 정보가 될 지식을 자라나는 아이들 머리 속에 집어넣어 기억하게 하는 것보다는 새로운 정보를 만들어 내고 유용한 정보를 찾아 이용할 수 있는 능력과 태도를 길러주어야 한다. 새로운 지식과 정보를 만들어 낼 수 있고 필요한 정보를 이용할 수 있는 사람을 길러내려면, 학교의 수업방식이나 교육방침이 어떤 정답을 알아맞히는 식의 수렴적인 교육보다는 여러 가능한 정답을 얼마든지 만들어 내는 확산적이고 수평적인 사고력 교육을 해야 한다.

둘째, 한 개인이 다른 어떤 개인과 다른 지적·정서적·신체적 특징을 살릴 수 있도록 하는 특성화 교육을 해야 한다. 다른 사람이 해내지 못하는 것을, 또는 다른 사람들이 해낸다고 해도 그들보다 더 잘 해낼 수 있도록 하는 교육이 곧 특성화 교육이고 개성화 교육인 것이다. 그래야 다른 사람과는 다른 독특성을 지닐 수 있는 인간으로 인정받게 될 것이다.

셋째, 정보화 시대에 남과 더불어 조화롭게 살 수 있게 하려면 강한 의지력과 지구력 그리고 높은 정서지능을 갖추어야 한다. 즉 창의적인 머리와 강한 개성만

7) 문정화·하종덕, 전게서. pp.22-23.

가지고는 안되고, 치열한 경쟁사회에서 좌절하지 않고 성공적인 삶을 영위해 나가려면 강한 의지력과 정서적인 안정성, 그리고 좋은 인간관계를 유지할 수 있는 높은 정서지능이 필요하다. 이러한 인간을 기르기 위해서는 가정에서나 학교, 지역사회 등에서 아이들을 지나치게 과보호하거나 지적 경쟁만을 강조해서는 안되고 정서함양 활동, 사회봉사활동 등에 비중을 두는 교육을 해야 한다.

따라서 지식정보사회에는 삶의 질 향상을 위한 조건 중 가장 중요한 것이 바로 '창의성'으로 볼 때, 아동들에게 '창의력'을 길러 주는 것은 바로 권리이며 사회적 책임인 것이다.

2. 창의성 이론

1) 창의성의 정의

창의성이란 용어는 19세기말부터 쓰이기 시작했는데 Dow와 Cizek 등에 의해 쓰이기 시작하여 1940년대 Lowenfeld와 D'Amico에 의해 미술교육에 적극적으로 도입되어 전파되었으며 1950년대 후반에 Guilford가 과학자에 있어서의 창의성에 관하여 연구하는 등 심리학의 중요한 개념이 되었다⁸⁾.

창의성에 관하여는 학자들에 의해 다양하게 정의되고 있으나, 그것은 Davis의 지적처럼 창의성이란 어렵고 복잡하며 다면적인 성격을 띠고 있기 때문이다. 따라서 외국의 여러 학자들이 정의한 것을 살펴보면 다음과 같다.

Guilford⁹⁾는 인지능력을 강조하는 '지능구조 모델'을 소개하면서 그 모델의 한 부분인 확산적 사고를 창의성의 기본이 되는 사고 유형으로 보고, "창의성이란 새롭고 신기한 것을 낳는 힘"이라고 정의했다. 또한 확산적 사고 항목에는 유창성(fluency), 융통성(flexibility), 독창성(originality), 정교성(elaboration) 등이 포

8) 원향란, "유아 조형활동이 창의성 향상에 미치는 영향, 동국대학교 교육대학원 석사논문, 1998. p.11. 재인용.

9) J. P. Guilford, Creativity, *American Psychologist* 5, 1950, p.446.

함된다고 하였다.

Rogers는 “창의성이란 하나의 새로운 결과를 야기하는 행동의 출현이며, 그것은 그 개인의 특성과 그 개인을 둘러싼 사건, 사람, 자료, 자기의 생활사의 어떤 상황등에서 생성되는 과정”이라고 했으며, 이러한 과정을 찾는 동기가 바로 자아실현의 경향성이라고 보고 있다¹⁰⁾. 그리고 과정을 강조하는 입장에서 Torrance는 “창의성이란 곤란한 문제를 인식하고 그것을 해결하기 위하여 아이디어를 내고, 가설을 세우고 검증하며, 그 결과를 전달하는 과정”이라고 정의하고 있다¹¹⁾.

Maslow는 창의성을 두 가지로 분류하였는데 개인에게 있어서 새로운 가치 경험을 주며 창조의 기쁨을 주는 자기실현이 ‘개인적 창의성’과 개인에게 뿐만이 아니라 사회적으로 새로운 가치를 지닌 것으로 발명가, 과학자, 예술가의 특수한 사람에게 볼 수 있는 특수재능인 ‘사회적 창의성’이 그것이다. 그러나 개인의 창의성이 점차로 전문화됨으로써 사회적 창의성으로 옮겨갈 수 있다고 하였다¹²⁾.

Lowenfeld는 창의성은 사고의 융통성과 아이디어의 유연성을 의미한다고 하고, 그것은 새로운 것을 만들어 내는 능력이며 어떤 경우에는 남과는 다른 사고 방식을 의미한다고 하였다¹³⁾.

창의성에 관한 국내 학자들의 연구를 살펴보면 다음과 같다¹⁴⁾.

김옥향은 창의성은 지적인 능력을 기초로 하여 주어진 문제 사태에 독창적 사고 과정을 통해 해결책을 모색하는 것이며 독창적으로 사고하고 새로운 것을 발견하거나 기존의 지식을 다른 형태로 조직하고 새로운 가설을 형성하여 서로 연

10) C. R. Rogers. Toward a theory of creativity. In S. J. Parnes & H. F. Harding (Eds.), *A source book for creative thinking*, New York: Scribners, 1962.

11) E. P. Torrance. *Creativity in the classroom: What research says to the teacher*. Washington D.C: National Education Association, 1977.

12) 김정·이수경, 「유아를 위한 조형놀이 교육」, 교문사, 1991, p.25. 재인용.

13) V. Lowenfeld & W. L. Brittain. *Creative and Mental Growth* (7th ed.). NY: Macmillan. Co, 1982.

14) 김옥향, “유치원 아동의 창의적 성격 특성에 관한 연구”, 중앙대학교 대학원 석사학위논문, 1983.

임선하, 「창의성에의초대」, 주식회사교보문고, 1993, p.26.

최양미, “상상놀이에 대한 교사의 중재가 아동의 창의성 증진에 미치는 효과”, 부산대학교 교육대학원 석사학위 논문, 1989.

관시키며 이러한 가설을 시험하고 수정하여 그 가설을 다시 테스트하는 것으로 전통적인 고정관념에서 벗어나 타인과는 다르게 사고하는 과정이라고 하였다.

최양미는 여러 학자들이 창의성에 대한 정의를 종합하여 창의성이란 모든 사람이 공통적으로 지니고 있는 속성의 하나로 어떠한 문제나 사회에 직면했을 때 민감하게 지각하고 사고하여 기존의 관계양식이나 해결 방법을 제시할 수 있는 능력을 의미한다고 하였으며, 임신하는 창의성은 새로움에 이루게 하는 개인의 사고 관련 특성이라고 하였다.

창의성에 관한 정의를 종합하여 볼 때, 창의성이란 개인이 직면한 환경에 있어 해결 양식으로 개인의 독특한 사고 과정을 적용하는 것으로 볼 수 있다.

2) 창의성의 주요 이론

창의성에 관한 이론은 전통적 접근과 현대적 접근으로 구분하며, 전통적 접근법에 의한 이론으로는 Guilford의 창의적 사고 요인설, Wallas의 4단계설, 창의성의 정신분석 이론, 창의성의 자아실현적 접근이 있다.

현대적 접근이론으로는 Sternberg; 지적·인지형태적·인성/동기, Weisber: 자서적 분석, Gardner: 사람·영역·평가 이론으로 구분 할 수 있다.

본 연구에서는 전통적 접근에 의한 이론만 간략하게 살펴보기로 하겠다¹⁵⁾.

① Guilford의 창의적 사고 요인설

Guilford는 종래의 여러 지능이론이 일차원적인 입장에서만 생각했기 때문에 지능의 본질을 정확하게 설명할 수 없었다는 점에 주목하고 그의 독특한 3차원으로 구성된 '지능구조모델'의 한 부문인 확산적 사고(divergent thinking)를 창의성의 기본이 되는 사고 유형으로 보았다. 확산적 사고란 어떤 주어진 문제에 대

15) 문정화·하종덕, 전개서, pp.42-47.

원은실, "탐구학습중심 과학교육방법이 유아의 창의적 증진에 미치는 효과", 전북대학교 교육대학원 석사학위논문, 1998.

해 하나의 정답을 찾는 대신 다양하고 많은 정보를 자유롭게 찾아내는 사고이다. 그는 확산적 사고를 다시 분석하여 창의적 사고에 관련되는 능력을 다음과 같이 추출하였다.

첫째, 문제에 대한 감수성(sensitivity to problem)으로 이는 기존체제 내에서 문제를 찾아내는 과정이다.

둘째, 사고의 유창성(flucency in thinking)으로 아이디어의 질보다 양의 풍부성을 강조하는 것이며 어휘의 유창성, 개념화의 유창성, 표현의 유창성, 연산의 유창성으로 세분할 수 있다.

셋째, 사고의 융통성(flexibility in thinking)으로 주어진 자극으로서 사물의 형태나 개념에 대해 보다 다각적, 다방면의 새로운 아이디어를 나타내는 능력이다.

넷째, 사고의 독창성(originality in thinking)으로 통계적 빈도상 다른 사람들과는 상이한 반응을 하는 능력이며 새롭고 희귀한 아이디어나 관계를 생각해 내는 능력이다.

다섯째, 재정의(redefiniting) 요인으로 친근한 사물을 새로운 방법으로 사용하기 위해 그 사물에 대한 기존의 해석을 버리고 새로운 해석을 하는 능력이다.

② Wallas의 4단계설¹⁶⁾

Wallas는 창의성을 연구하기 위해 창의적 사고의 과정을 네 단계로 구분하고, 이들 각각의 단계에서 일어나는 일을 분석했다. 그는 창의적 산출이 다음과 같이 준비단계(preparation), 부화단계(incubation), 발현단계(illumination), 검증단계(verification)의 사고과정을 거친다고 했다.

첫 번째 단계(준비단계)는 주어진 문제를 분명하게 정의하는 단계로, 문제를 여러 각도에서 인식하고 분석함으로써 그 문제를 명확하게 이해하는 단계이다.

두 번째 단계(부화단계)는 정의된 문제를 해결하기 위해 실제적인 활동이 의식화되기 전 무의식 속에서 일어난다. 이때의 무의식적인 활동은 다시 두 단계로

16) G. Wallas. *The art of thought*. NY: Harcourt. Barace. 1926.

로 나누어지며, 전자는 매우 소극적인 단계로 개인이 그 문제를 의식적으로 생각하지 않는다. 후자는 적극적인 단계로 다른 사건 또는 일에 관여하게 됨으로써 자연스럽게 먼저 문제를 잊게 되는 것을 말한다. 문제에 대해서 의식적으로 생각하고 있지 않다 하더라도 무의식적인 힘은 작용하고 있는 것이다.

세 번째 단계(발현단계)는 무의식적 정신작용이 충분히 이루어지고 나서 감추어져 있던 어떤 아이디어가 떠오르게 되는 단계이다.

네 번째 단계(검증단계)는 창의적 사고 과정의 마지막 단계이며, 암시된 아이디어에 대해 해결책으로서의 타당성을 검증하고, 그 결과에 따라 완전한 아이디어로 정리하는 아주 중요한 단계이다.

Wallas는 창의적 산출 단계를 설명하면서 문제해결 과정에서 창의적 사고에 초점을 두고 있다.

③ 창의성의 정신분석 이론

창의성에 관한 정신분석학적 해석에는 여러 가지가 있지만, 한 예로 Freud는 창의성의 근원이 숨겨져 있고 용납되지 못하는 성적 충동, 특히 리비도(libido)에 달려 있다고 주장하며, 예술적인 창조물은 노이로제를 유발하는 욕구불만과 정신적인 갈등으로부터 유래한다고 설명한다. 즉 '창의성'을 무의식의 작용으로 설명하며 갈등 또는 억압된 정서의 누적을 해소하는 과정에서 나타나는 공상같은 창의적 상상을 '창의성'으로 보았다.

오늘날 Freud의 이론에 대해 부정적이지만, 그의 주장 중에서 창의적 활동에서 차지하는 동기의 중요성은 그 가치가 인정되고 있다. Freud의 창의성에 대한 이론은 그 자체가 그대로 발전되었다기보다는 서로 각기 다른 이론들로 발전해가는 과정의 밑거름이 되었다고 할 수 있다.

④ 창의성의 자아실현적 접근

인본주의자들의 창의성에 대한 접근방식은 보다 능동적이고 현상학적 관점을

내포한다. 따라서 창의성은 한 인간이 자신의 잠재성을 최대한으로 실현하려고 할 때 나타나는 심리적 건강의 최상의 표현이 된다.

Maslow는 창의성을 자아실현된 개인이나 자신의 능력을 충분히 발휘하고 있는 개인과 관련시킴으로써 이 이론의 주창자가 되었다.

또한 인본주의 심리학자 Rogers는 개인이 경험에 노출될 때 자신 속에 내재하고 있는 새로운 힘과 잠재력을 발견하고 실현하게 되면 더 창의적인 인간이 된다고 지적하였다. 또한 자아실현은 진정한 심리적 건강과 마찬가지로 창의성 및 대인관계를 요구한다고 강조하며, 인간은 창의성과 인간관계가 결여되면 진정한 자아를 가질 수 없다고 주장한다. 그러므로 그는 창의성과 자아실현을 같은 종류의 것으로 생각한다. 그러므로 자아실현된 사람들은 보다 자유롭게 개척하고 새로운 생각을 하고 자발적이고 창의적으로 표현할 수 있는 동기부여가 된 사람이라고 할 수 있는 것이다.

3) 창의적 사고의 구성 요인

창의적 행동이나 산출물을 위해 필수적인 창의적인 사고는 창의적 사고 관련 인지적 요인과 성향적 요인으로 구분된다. 학자들에 조금씩 달리 제안하고 있지만 인지적 요인에 해당하는 창의적 사고의 기능은 공통적으로 유창성, 융통성, 독창성, 정교성을 들고 있으며, 창의적 사고 성향은 민감성, 개방성, 인내심, 모험심을 주장하고 있다¹⁷⁾.

① 창의적 사고의 기능

첫째, 유창성은 특정한 문제 상황에서 가능한 한 많은 아이디어나 반응을 산출하는 능력이다. 선택의 여지가 많을수록 좋은 것을 고를 수 있는 기회가 높아진다. 창의적 사고의 궁극적인 목적이 보다 독창적이며 훌륭한 아이디어를 산출

17) 문정화 · 하종덕, 전계서 pp.60-64.

하는데 있으므로 유창성이 높아서 아이디어를 많이 내면 낼 수록 독창적인 아이디어나 만족할 만한 해결책을 찾아낼 가능성이 높아진다.

둘째, 융통성은 고정적인 사고방식에서 벗어나 여러 각도에서 다양한 해결책을 찾아내는 능력이다. 즉 사고의 틀을 바꾸는 능력이다. 이러한 융통적인 사고는 유창적인 사고의 연장이다. 융통성은 아이디어의 종류가 여러 가지 다른 것에서 비롯되기 때문이다. 따라서 융통성 있는 사고를 하는 사람들은 주어진 내용이 일반적으로 상상할 수 없는 것들을 강제로 결합해서 특이한 아이디어를 생산하는 능력을 갖고 있다.

셋째, 독창성은 기존의 것과는 다르게 새롭고 독특한 아이디어를 산출하는 능력이다. 창의적 사고의 이상적인 목표는 사고의 독창성을 추구하는데 있다. 이러한 사고는 평소에 가능한 한 특이하고 새로운 방식으로 문제를 해결하려는 태도를 가질 때 가능하다.

넷째, 정교성이다, 정교성은 기존의 아이디어에 흥미롭고 유용한 세부 사항을 추가하여 보다 가치로운 것으로 발전시키는 능력이다. 여러 가지 아이디어를 정교하게 다듬어서 훌륭하게 발전시키는 작업이 창의적 사고의 마지막 단계에서 필요하다.

② 창의적 사고의 성향

창의적 사고의 성향은 창의적 사고 기능이 최종으로 인간의 성취를 위해 작용하는 과정에서 개인에게 요구되는 정의적 또는 태도적 특성이다.

첫째, 민감성은 주변의 환경에 대해 예민한 관심을 보이고 이를 통해 새로운 탐색 영역을 넓히려는 성향이나 태도이다. 사물이나 상황에 호기심을 갖고 대하고 의문점은 끊임없이 질문하는 태도에서 민감성은 길러진다.

둘째, 개방성은 자신의 경험에 제한 받지 않고 모든 가능성을 수용하려는 성향이나 태도이다. 항상 열린 마음으로 새롭고 다양한 경험을 할 때 고정관념에 빠지지 않고 사물을 다양하게 보는 능력이 생긴다. 따라서 개방적인 성향일 수록

융통성이 높아 보다 창의적 사고가 가능해진다.

셋째, 인내심은 불확실함을 견디며 끝까지 포기하지 않는 성향이나 태도이다.

마지막으로 모험심은 위험을 감수하며 장애를 극복하려는 성향이나 태도이다. 새로운 상황에 대해 피하기보다는 도전의식을 갖고 두려움 없이 부딪히는 성품이 다양한 경험을 할 수 있게 한다.

4) 창의성 증진을 위한 교사의 역할

아동의 창의성 증진을 위해서 가장 중요한 요인은 교사와 프로그램이다. 그러나 아무리 좋은 프로그램을 운영한다 할 지라도 교사가 창의성에 관한 기본적인 이해와 인식이 부족하면 오히려 아동들에게 부정적인 영향을 미칠 것이다. 그러므로 먼저 교사가 창의적인 사람이 되어야 할 것이다. 따라서 아동의 창의성 증진을 위한 교사의 역할을 구체적으로 살펴보면 다음과 같다¹⁸⁾.

첫째, 교사는 아동의 모든 사고와 행동이 수용되는 개방적, 허용적 분위기를 만들 수 있어야 한다. 환경풍토 또한 창의성을 위한 교육을 하는데 영향을 미칠 수 있기 때문이다.

둘째, 교사는 창의적 사고와 활동을 자극할 수 있도록 환경을 구성해야 한다. 창의성 증진을 위해서는 아동의 창의적 사고력을 자극할 수 있는 물리적 환경을 마련해 주는 것은 매우 중요하다.

셋째, 유아의 창의성 증진을 위해서는 확산적 사고를 위한 질문을 사용한다.

넷째, 교사는 동기유발과 긍정적 보상을 사용한다.

Hallmann이 창의력을 촉진하는 교사들의 특징으로¹⁹⁾ ①학생들이 스스로 학습할 수 있도록 한다. ②교실에서 협동적으로 생활할 수 있는 사회적 적용을 시도한다. ③창의적인 아동들로 하여금 기존의 지식을 충분히 익히도록 한 다음 자유

18) 최영아, 유아의 창의성 증진을 위한 교사 역할 분석연구, 1998, 서울여대 대학원 석사 논문, pp.32-41.

19) R. J. Hallmann. Techniken des kreativen lehrers. In G. Muehle & C. Schell(Eds.), *Kreativiteat und schule*, Muechen: piper. 1971.

롭게 창의적인 사고를 할 수 있도록 동기를 유발시킨다. ④창의력을 촉진시킬 수 있는 특수한 활동을 교실에서 진행한다. ⑤자신들의 의견은 되도록 지연시키고 아동들이 그들의 생각을 완전하게 표현할 때까지 기다린다. ⑥아동들의 지적 유연성을 가능하게 한다. ⑦아동들이 자기 평가를 할 수 있도록 지지한다. ⑧다른 사람들의 감정이나 분위기를 잘 파악할 수 있도록 지도한다. ⑨아동들의 질문을 신중히 생각한다. ⑩아동들에게 많은 자료를 활용하고 여러 곳에서 활동할 수 있는 기회를 제공한다. ⑪아동들이 실망을 이겨낼 수 있는 능력을 키워줌으로써 꼭 성공만을 위해 노력하지 않고 실패도 이겨낼 수 있도록 한다. ⑫아동들로 하여금 부분적인 것보다 전체적인 것을 보게 하는 능력을 키워준다.

5) 창의성 증진을 위한 기법

아동의 창의성을 증진하기 위한 기법으로는 다양하게 주장되고 있지만 본 논문에서 가장 많이 사용되고 있는 브레인스토밍(brainstorming), 시네틱스(synectics), 마인드 맵핑(mind mapping)을 중심으로 살펴보면 다음과 같다.

① 브레인스토밍²⁰⁾

1941년 Osborn에 의해 연구되었으며, 집단적 사고의 전형적인 형태로써 기본 전제는 사고에서의 양이 질을 결정하게 되는 것이며, 양적으로 축적된 아이디어를 목록별로 정리하고 발전시켜 원하는 최종적인 결과를 얻는 것이다. 이 기법은 ‘두뇌 폭풍’이라는 말뜻 그대로, 특정 주제, 문제에 대해 생각나는 아이디어를 밖으로 내놓는 기법이다. 즉 시작하는 말을 주고 그 단어와 연결되어 떠오르는 어떠한 생각, 사고, 정보나 기억 등을 표현하도록 하는 전략이다.

브레인스토밍은 4가지 원칙이 있다.

20) 임선하, 전게서, pp.178-179.

A. F. Osborn, *Applied imagination: Principles and procedures of creative thinking*, New York: Scribner's. 1963.

첫째, 비판을 하지 않는다. 다른 사람이 제안한 아이디어에 대해서 절대로 비판을 하지 않는다. 이 원칙은 자기 자신에게도 적용되어 자신이 생각한 아이디어를 내적으로라도 평가하거나 비판하면서 발표를 꺼려서는 안된다.

둘째, 자유 분방함을 권장한다. 아이디어를 내놓는데 있어서 '좋은'이나 '훌륭한'이라는 조건에 구애받을 필요는 없다. 자신의 사고가 자신을 이끄는 대로 사고를 진전시킨다.

셋째, 아이디어의 양을 추구한다. 아이디어의 수가 많으면 많을 수록 좋다. 양이 질을 결정하는 원칙이다.

넷째, 결합과 조합을 통해 개선을 한다. 누군가가 한번 제안한 아이디어는 이미 그 아이디어를 제안한 사람의 전유물이 아니다. 따라서 누구의 아이디어건 또는 자신이 이미 제안한 아이디어건 간에 제안된 아이디어를 기초로 결합해보고 조합해서 더 좋은 아이디어로 발전시킨다.

② 시네틱스²¹⁾

Gordon에 의해 개발된 창의적 문제해결 기법으로 일상 생활뿐만 아니라 학교 교육상황에서의 창의적 문제해결의 중요성을 강조한다. 즉 창의성은 일상생활에서 접하는 모든 문제해결에 중요한 역할을 하고, 창의적 사고의 과정은 설명가능한 것이며, 어느 영역이든 동일하게 발휘된다. 그리고 창의성은 개인적 활동으로만 이해되지 않고, 집단적 과정으로 이해된다.

따라서 창의적 문제 해결이 일상 생활은 물론 학교교육 상황에서 중요함을 다음과 같이 주장하고 있다.

첫째, 창의성은 우리의 일상적인 활동에서 중요하다. 지금까지 많은 연구자들이 창의성을 예술, 문학, 과학 등의 특정한 영역에 한정하여 이해해 왔구나 해도 과언이 아니다. 그러나 창의성은 우리의 일상 생활에서 접하는 모든 문제 해결에 중요한 역할을 한다. 둘째, 창의적 사고의 과정은 신비로운 것만은 아니다. 창의

21) H. W. Gordon. *Synectics: The development of creative capacity*. NY: Harper & Row. 1961.

적 사고의 과정은 충분히 설명될 수 있는 것이다. 최근에 스티븐버그와 와이즈버그는 창의성이란 ‘독특한 것’과 ‘전혀 새롭지 않는 것’의 두 가지 관점으로 받아들여지고 있다고 주장한 바 있다. 셋째, 창의성은 그것이 어느 영역에서 발휘되는 것이든지 그 근본은 동일하다. 넷째, 창의성은 개인적 활동으로서만 이해되지 않고 집단적 과정으로서도 이해된다. 창의성이 개인적 사고 과정의 산물이라고 주장하는 많은 연구자들과는 거리가 있는 주장으로서 집단경험의 중요성을 보이는 것이다.

시네틱스를 이용한 수업은 두 가지로 설계된다. 하나는 친숙한 것을 이용해 새로운 것을 창안하는 것이고, 다른 하나는 친숙치 않은 것을 친숙한 것으로 보도록 하는 것이다.

시네틱스는 사고에서의 민감성을 증진시키는 방법이며, 주위에서 종종 접하는 문제를 해결하는 상황에서 활용될 수 있는 의미있는 정보를 추측해 낼 수 있게 된다.

형태기법은 창의적 사고 기법으로서 해결해야 할 문제와 관련된 제반 요인들을 추출하여, 이들 요인들의 각각을 한 변으로 하는 입방체를 구성한 다음 이 입방체가 만드는 각각의 요소에 아이디어의 명칭을 강제적으로 부여함으로써 새로운 해결책을 찾는 방법이다. 해결해야 할 문제와 관련된 제반 요인들은 브레인스토밍을 통해서도 추출될 수 있고 개인적인 사고 과정을 통해서도 추출될 수 있다. 따라서 어떤 문제에 대해 둘 이상의 구성요소를 연구하는 것으로 조합의 원리에 의해 현존하는 자료나 문제의 부분을 새로운 방법으로 조합하고 독창적인 아이디어나 해결책을 발견하고자 한다. 이 기법은 아이디어를 모아 새로운 가능성과 조합들을 타진해 볼 수 있는 형식적인 방법이라 할 수 있다.

③ 마인드 맵핑

1960년대 후반에 영국학습방법 연구회의 Tony Buzan이 고안한 마인드 맵핑²²⁾은 두뇌활동이 주로 핵심 개념들을 상호 관련시키거나 통합하는 방식으로

이뤄진다는 연구 결과를 바탕으로 하는 시각적 사고기법이다. 마인드 맵핑은 배우기 쉽고 조금만 연습하면 스스로 활용할 수 있다. 아이디어를 생성된 순서대로 열거하는 전통적인 방식과는 달리 그것들을 주제별로 묶고 선으로써 관계를 나타낸다. 또한 정보를 비선형으로, 색상별로, 상징적인 형태로 조직하므로, 복잡한 아이디어들을 빠르게 쉽게 파악할 수 있고 아이디어들간의 관계를 확인하기 편리하다. 이 기법을 시작하기 위해서는 먼저 대상이나 문제를 종이의 중앙에 적고 원으로 둘러싸거나 때로는 그림을 그린다. 대상이 문제의 주요사항들을 하나씩 생각하고, 도심에서 뻗어나간 길처럼 바깥쪽으로 선들을 그려 그 위에 적는다. 좀더 상세히 생각하면서 각각의 선에 가지들을 그려 넣을 수도 있다. 주된 선들을 먼저 모두 생각하고 나서 잘게 그린 선들을 생각(또는 브레인스토밍)해도 좋고, 주된 선 하나를 생각한 다음 바로 그 선에 붙은 가지들을 그려 넣을 수도 있으며, 혹은 생각날 때마다 옮겨다니면서 해도 된다.

제2절 학령기 아동의 발달 특성

학령기의 아동은 초등학교 입학시기인 6세부터 사춘기 전인 12·3세 경까지를 말한다. 이 시기의 아동들은 자발적으로 자기의 능력을 시험해 보려고 하며, 자기 일을 스스로 처리하고, 자신들의 문화와 생활습관을 형성하고, 이런 과정을 통해서 지능이 발달하고 자신감, 독립심이 발달해 간다. 그러므로 아동의 발달 속도는 상당부분 6년간의 학령기시기에 이루어지게 된다.

그러므로 Freud에 의하면 잠복기에 해당하는 이 시기에는 성격 형성에 중요한 성적에너지가 억압되고 잠복되었다고 한다.

아동의 특성에 대해서는 신체발달, 인지발달, 정서발달, 사회성발달을 중심으로 살펴보겠다²³⁾.

22) 문정화·하종덕, 전게서, pp184-185. 재인용. 자세한 기법은 pp.186을 참고하기 바람.

23) 서영숙 외, 「프로젝트 중심 방과후 아동지도」, 양서원, 1996, pp.24-29.

조복희 외, 「인간발달·개정판」, 교문사, pp.238-289.

1. 신체발달

학령기 아동의 신체적 성장은 사춘기에 이르기까지 느리지만 꾸준하게 이루어진다. 또 이들은 키에 비해 긴 팔·다리, 야윈 몸, 커다란 손과 발로 인해 조금 어색한 모습을 지니게 된다. 같은 연령대의 아동이라도 키나 몸무게, 신체 균형에 있어 개인차가 많이 나므로 두드러지게 남과 다른 아동이 지나치게 자신을 의식하지 않고 그대로의 자기로 충분하다는 인식을 할 수 있도록 해야 한다.

이 시기의 아이들은 대·소근육의 조절과 협응 능력이 급격히 향상되나, 저학년의 경우에는 여전히 과제 수행이 종종 서투르게 되며 뛰어가다 물체에 부딪치고, 뒤집어엎고, 걸려 넘어지기도 한다. 특히 소근육 발달이 두드러져 글이나 숫자를 쓰는 능력이 신장되고 각종 악기류를 다룰 수 있게 된다. 신체 발달을 위해서는 좋은 영양과 함께 정기적인 운동시간을 가지게 하며, 새로 습득하는 대근육과 소근육 기술을 사용해 볼 수 있는 다양한 활동을 제공하고 자신이 잘할 수 있는 것을 탐색하게 하여 자신에 대한 유능감을 키워준다.

젖니가 빠지고 영구치가 나는 시기이며, 시각도 만 7세까지는 완전히 발달하게 된다.

고학년이 되면 성적 발달이 두드러지면서 성이나 성적 발달에 눈을 뜨고 관심이 커지는 시기이기도하다. 여아들은 대략 만 10세에서 12세경이면 사춘기에 들어가며, 남아는 대략 만 14세에서 16세경 사춘기를 맞는데, 사춘기 직전에 신체적으로 급격한 성장을 이루게 된다.

신체적 특징은 학령기 아동에 있어서 매우 중요하게 작용한다. 왜냐 하면, 신체의 크기나 골격은 운동이나 친구와의 놀이에 중요하기 때문이다. 신체적 특징과 인성과의 관계를 Mussen은 다음과 같이 밝혔다. 상대적으로 작고 빈약한 아동은 소심하고 겁이 많으며 대체로 걱정이 많다. 반대로 크고 튼튼하며 힘이 센 같은 나이의 아동은 쾌활하고 창조적이며 자기를 표현하는데 적극적이다.

최순남, 「인간행동과 사회환경」, 한신대학교 출판부, 1998, pp.100-135.

그러므로 신체적 특질이 아동 자신의 태도와 관심을 달리할 뿐 아니라 다른 사람들의 자신에 대한 기대와 태도의 차이를 유발한다.

따라서 신체적 특성과 성격과의 관계는 서로 상호작용 하면서 영향을 주고받게 된다.

2. 인지발달

인지발달이란 아동의 정신적인 면에서 발생하는 변화를 의미하는 것으로 학령기 아동의 인지발달은 아동의 다른 측면의 발달에도 상당한 영향을 미치기 때문에 매우 중요하다. 이 시기의 아동은 구체적이고 실질적인 것에 의존하는 경향이 많아 새로운 것을 익히기 위해 자신들이 이미 알고 있는 것, 보았던 것, 경험했던 것과의 관계를 필요로 한다.

학령기 아동은 융통성과 근면성이 향상된다. 약 9세 정도가 되면 기억력, 집중력, 가설의 설정, 부적절한 자료를 걸러내는 능력들도 증가한다. 개그, 수수께끼, 마술, 동물, 영웅, 모험 등에 흥미를 느끼며, 새로운 것에 대한 호기심이 증가하며, 새로운 것을 발견하고 창조하고 만들어내는 것을 즐겨한다. 따라서 이 시기의 아동들에게는 폭넓고 다양한 경험을 제공해 주어야 하며, 아동들이 흥미로운 것을 추구할 수 있도록 허용해야 할 뿐 아니라 새로운 것들을 시도하고 새로운 능력을 발달시키고 새로운 흥미와 목표를 끌어낼 수 있도록 격려해야 한다.

특히 이 시기의 아동은 의사소통 기술을 확장시켜 줄 뿐 아니라 친구를 사귀는 데도 필수적이다. 다른 사람의 의견을 수용할 능력을 갖춘 아동들은 문제를 해결하는 데 있어서도 다른 아동들과의 협동활동이 가능해진다.

3. 정서발달

정서란 자극에 대하여 동요·흥분될 때 경험하는 심리상태나 감동으로서, 포

괄적인 정신·신체적 상태라 할 수 있다.

정서의 유형으로는 공포, 분노, 불안, 질투, 애정, 기쁨, 호기심 등이 있으며, 정서 표현은 변전성·일시성·강열성·빈번성 등을 그 특징으로 들 수 있는 데 아동이 성장함에 따라서 이러한 정서적 표현방법이 달라지게 된다. 영유아기에 있어서는 미분화적·전체적·직접적인 표현을 했으나 점차 성장해감에 따라서 스스로 이를 억제할 수 있게 되며, 분화된 간접적인 표현을 하게 된다. 또한 아동이 성장해 감에 있어서 어떤 정서적 경험을 하느냐에 따라 그의 성격발달에 큰 영향을 주게 된다.

또한 학령기 아동의 정서발달에는 자신과 세상에 대해 긍정적으로 느끼고, 자신의 행동을 조절하며 안전감을 발달시키는 등이 포함된다.

공격적인 행동에는 장난감과 같이 무엇인가를 얻기 위한 목적이 되는 공격과 다른 사람을 다치게 하는 것이 주된 목적이 되는 절대적인 공격이 있다. 한 연구에서는 아동의 연령이 증가할 수록 약한 자를 못살게 굴거나, 비웃음, 돌 던지기 등과 같은 적대감이 증가된다는 것을 보여주고 있다²⁴⁾.

학령기 아동은 또래 집단에 동조하지 못하는 것에 두려움을 느끼고 또래의 압력에 쉽게 동조하는 경향이 있다. 그밖에도 학업에서의 실패, 무서운 이야기, 상처, 부모나 친구 또는 자신의 죽음 등에 두려움을 느낀다. 이런 아동들에게 자신의 무서움이나 두려움을 표현하도록 해주며, 그런 감정을 인정해 주어여야 한다. 그리고 상상력을 현실적으로 안전하게 드러내도록 예방책을 가르쳐야 한다.

학령기는 에릭슨의 자아발달 단계 중 근면성과 자신감이 발달할 수 있는 시기이므로 이 중요한 시기에 맞벌이 부모를 두었거나 기타 가정형편상 혼자 있게되는 아동들은 사회가 이들을 보호·지도해야 할 책무가 있는 것이다. 따라서 정서 안정에 대해 더욱 강조되고 있는 추세로 볼 때 아동들이 타인으로부터의 애정과 인정을 받고 만족감을 얻을 수 있는 환경조성이 매우 필요하다²⁵⁾.

24) E. M. Hetherington. & R. Parke. *Child Psychology: A contemporary viewpoint*. (2nd ed.), NY.: McGraw-Hill. 1979.

25) 서영숙 외, 전계서, pp.27-28.

이용숙, 「어머니의 취업과 학교교육 및 자녀의 성취에 관한 연구」, 한국교육개발원,

4. 사회성 발달

학령기 아동들의 사회적 환경은 급속히 변하고, 가정 밖에서 보내는 시간이 매우 많아진다. 그들의 활동 중심은 주로 외부(학교, 학원 등)에서 이루어지며, 친구는 아동의 성장 발달에 매우 중요해진다. 친구 관계를 통하여 자기의 존재를 지각하여 '너'와 '나'의 관계를 인식하게 되며, 이것이 사회성 발달이며 사회성 발달은 다른 사람과 협동하며 살아가는 사회적응의 과정을 배워나가는 것이다.

특히 아동들이 만 9세경이 되면 집단을 형성하여 함께 행동하기를 좋아한다. 즉 그들은 운동경기, 들놀이, 영화구경 등 패를 지어 활동하기를 좋아한다. 이 같이 패를 지어 집단적으로 행동하고 조직적으로 활동하는 행동을 도당활동(gang activity)이라고 하고, 이 시기를 도당시기라고 한다.

또한 자아개념(self-concept)은 연령에 따라 간단하고 구체적인 개념에서 복잡한 개념으로 발달된다.

자아개념은 자존감(self-esteem)과 관련시켜 연구되기도 한다. 자존감이란 자아를 긍정적인 가치로서 인식하는 개념으로 다른 사람들의 수용과 인정으로부터 형성된다. 학령기에 있어 자존감은 매우 중요하여 학교생활과 친구관계의 성공여부는 자존감과 관련되어 있다. 같은 지적 능력, 같은 신체적 조건, 같은 가정 배경을 가진 두 아이중 한 명은 자존감이 높고 다른 한 명은 자존감이 낮다고 할 때, 자존감이 높은 아동은 친구들과 원만한 관계를 유지하며 친구들이 따르는 지도자가 되며, 독립적이고 창조적인 능력을 발휘할 수 있으나, 자존감이 낮은 아동은 자신을 쓸모없는 인간이라 여겨 술선해서 행동하지 못하며, 새로운 과제에 불안감을 보인다.

따라서 학령기 아동의 행위에 대하여 인정하고 격려하는 것은 긍정적인 자아개념을 획득하게 된다.

1988. p.194.

여성특별위원회, 「방과후 아동보육 실태분석과 종합대책 수립을 위한 연구」, 대통령 직속 여성특별위원회, 2000, pp.41-43.

제3절 방과후 아동지도 프로그램에 대한 이론적 고찰

1. 방과후 아동지도 프로그램의 개념

방과후 아동지도는 방과후 탁아, 방과후 교실, 방과후 아동보육 등의 용어와 함께 쓰이고 있다. 서영숙 외는 방과후 아동지도는 학교 정규수업활동 외에 이루어지는 각종 프로그램으로 광의의 개념과 학교 수업이 없을 때 성인의 보호를 받을 수 없는 학령기 아동을 허가 받은 정규 기관에서 정기적으로 보호하는 협의의 개념으로 나누어 볼 수 있으며, 일반적으로 아동지도란 학령기 아동들의 방과후 혹은 방학중의 시간을 보호·교육시키는 것을 말한다. 즉, 방과후에 아동을 보호하고 교육함으로써 학교의 교육적 목적 및 가정의 자녀 보호·교육의 기능을 보완, 지원, 확장함으로써 학교와 가정과 아동을 효율적으로 연결시키는 것이다.

김재인은 방과후 아동지도를 초등학교 아동들이 일정한 장소에서 장시간 동안 보호와 지도를 받는 것을 의미하며 학교교육이 주로 인지적 기능에 초점을 두고 있는데 반해 방과후 아동지도는 사회적·정서적 발달에 초점을 두는 차별성과 연결성을 갖는 교육이 이루어져야 한다고 주장하고 있다.

또한 서영숙 외는 방과후 아동지도 프로그램이 학령기 아동의 안전한 보호에 일차적인 목적과 보호와 교육이라는 본질적이고 종합적인 목적에 따라 그 개념은 차이를 갖게 될 것이다. 즉 저 학령기 아동들은 학교 수업 후 성인의 적절한 보호를 받아야 하며, 이것은 어떻게 보호를 받을 것인가 하는 문제와 연결되는 것이다. 따라서 이러한 문제에 있어서 학령기 아동을 위한 보육이 그들의 성장과 발달에 긍정적인 영향을 주는 프로그램으로 진행되어야 한다는 것이다²⁶⁾.

26) 김재인, “방과후 활동 프로그램”, 「방과후 전문강사 안내교육 과정」, 한국여성개발원, 1998, pp.45-46.

보건복지부, 「방과후 보육교사 보수교육」, 2000, pp.1-9.

서영숙 외, 전게서, pp.17-21.

방과후 아동지도 프로그램의 철학²⁷⁾에는 첫째, 지도자는 아동 스스로 할 수 있는 활동인지, 혹은 또래의 도움을 받아 할 수 있는 활동인지 등을 아동들과 함께 토의하여 계획하고, 아동이 활동을 끝마칠 수 있도록 격려하며, 아동의 욕구와 권리를 존중하고 개별성과 독립성을 표현하도록 도와야 한다. 둘째, 아동은 미술, 음악, 과학, 여가, 운동, 연극, 대·소근육 프로젝트 등의 다양한 활동을 할 때 가장 잘 성장하고 발달한다. 셋째, 교사가 아동의 다양한 능력과 재능, 욕구를 고려하여 연령에 적합한 활동들을 계획하고 제공할 수 있는 훈련과 경험을 갖추고 있을 때 아동들은 가장 잘 성장하고 발달한다고 하였다.

따라서 방과후 아동지도는 아동을 유해한 환경으로부터 안전하게 보호하면서 아동의 인지적 욕구충족을 시킬 수 있는 프로그램의 제공과 사회·정서적 발달에 초점을 두는 것이다.

2. 방과후 아동지도 프로그램의 목적

한국여성개발원²⁸⁾에서는 학령기 아동을 위한 방과후 프로그램의 일차적인 목적에 대하여 네 가지로 지적하고 있다.

첫째, 가정과 같은 환경에서 안전하게 아동을 보호한다. 둘째, 사회의 건강한 일원으로 자랄 수 있도록 긍정적인 사회적·정서적 발달에 영향을 주는 질 좋은 다양한 프로그램을 마련해 주는 것이다. 셋째, 학업성취 능력 향상의 기회를 제공한다. 넷째, 아동과 부모 및 가족 전체의 안정되고 건전한 생활을 지원하는 것이다.

「*School-Age Care*」를 쓴 Musson²⁹⁾은 학령기 아동지도 프로그램의 목적으로 자아개념의 확장, 자아존중감 향상, 학문적 기술과 지식 및 태도 학습, 긍정적인 사회의 가치관 습득, 사회적 기술 획득, 안전기술 학습, 도전 능력 향상, 개성

27) 이재연, 「방과후 아동보호 프로그램 개발」, 한국사회복지관협회, 1995.

28) 한국여성개발원, 「방과후 아동지도사 교육프로그램 개발」, 한국여성개발원, 1994. p15.

29) 서영숙 외, 전계서, pp.19-20. 재인용.

확립, 놀이를 통한 자기 표현 학습과 호기심과 기쁨 만끽, 기관에 대한 책임감과 주인의식 전수 등을 제시하였다. 또한 Petrie는 다음과 같은 구체적인 목적을 들고 있다. 장애아동을 사회에 통합시킨다. 장애아동에게 안전한 놀이터를 제공한다. 고용자의 이직을 막는다. 아동의 놀이를 촉진시킨다. 아동이나 가족의 종교적 요구를 채워 준다. 여섯째, 지역사회를 건설한다. 개성있는 지역문화를 진작시킨다. 지역사회에 선교한다. 동등한 기회를 부여한다. 휴식하는 보호를 한다. 이익을 얻는다.

숙명유아원 방과후 아동지도 프로그램의 목적을 다음과 같이 구체적으로 제시하고 있다. 정서적 안정감과 긍정적인 자아개념을 기른다. 자율적인 시간관리 능력을 기른다. 학교생활에 대한 긍정적이고 적극적인 태도를 기른다. 학습에 필요한 기초기술과 탐구능력을 기른다, 다양한 특기활동에 대한 취향을 기른다. 또래와 어린 아동을 존중하는 태도와 능력을 기른다. 장애아동과 더불어 사는 긍정적인 태도와 능력을 기른다. 부모나 지역사회에 대해 도움을 주고받는 능력을 기른다.

또한 방과후 프로그램은 학교교육을 보완하는 목적을 가진다. 방과후 아동지도 프로그램은 가정 혹은 학교 중 그 어떤 것을 대체하는 것이 아니라, 보완하는 역할을 수행해야 한다³⁰⁾. 이것은 방과후 아동보육이 하나의 독자적인 프로그램으로서, 학교 외 역할을 보충·보완하는 동시에 학교교육과 차별성을 가져야 함을 의미한다.

또한 방과후 프로그램의 또 다른 목적은 다양하고 건전한 지역사회인의 모습을 제공하고, 아동·가족·지역사회간의 유대감을 증진하는 것이다. 어릴 때부터 형성된 시간 보내기 방법은 때로는 인격형성에 유익할 수도 있으나, 오용될 경우에는 범죄에 이를 수도 있다. 미래의 국가, 사회 발전을 이끌고 갈 청소년으로, 성인으로 자랐을 때의 생활방식이나 여가 보내기와도 밀접한 관련이 있다. 특히 경제성장으로 인한 소득의 증가, 생활기기의 편리화, 교통기관의 발달, 직업활동

30) R. K. Baden. A. Genser. J. A. Levine & M. Seligson. *School-Age Child Care*. London: Auburn House Publishing Company, 1982.

시간의 축소 등, 현대사회는 사람들에게 보다 많은 여가시간을 누릴 수 있는 여유를 주는데, 여가를 보내는 내용에 따라 개인의 삶의질이 달라진다. 저소득층이나 그 밖의 적절치 못한 양육을 하는 가정, 맞벌이로 인한 성인의 보호가 부족한 경우의 아동에게 가정에서 느껴야 하는 안락함을 제공하고, 아동의 자질을 개발할 수 있는 교육의 장을 마련해 주는 정서적 기능과 교육의 기능을 함께 하는 방과후 아동지도 프로그램으로 성장해야 한다.

따라서 방과후 아동지도 프로그램의 목적을 종합하여 볼 때, 첫째, 방과후 성인의 적절한 보호를 받지 못하는 아동들을 안전하게 보호하고 정서적인 안정감을 제공할 수 있어야 할 것이다. 또한 학령기 아동의 신체적·정서적·사회적·인지적 발달 욕구를 충족시킬 수 있는 전인교육의 장이 되어야 한다.

둘째, 취업부모의 자녀에 대한 불안감을 덜어 주어 안심하고 일할 수 있도록 돕는 가정생활 지원 서비스의 역할을 감당할 수 있어야 한다.

셋째, 학교의 역할을 보충·보완하는 교육적 경험 및 환경을 제공해야 할 것이다.

넷째, 지역사회 측면에서 아동 및 청소년을 위협에서 보호하고, 발달적 요구를 충족시켜 미래 시민으로서의 자질을 길러나갈 수 있어야 한다³¹⁾.

3. 방과후 아동지도 프로그램의 내용

방과후 아동지도 프로그램에 관한 내용은 보건복지부에서 2000년 실시한 「방과후 보육교사 보수교육」³²⁾에서 요약한다.

방과후 프로그램은 크게 보호·관리 측면과 학습 및 놀이지도의 측면으로 나누어 그 목표를 살펴 볼 수 있다. 보호·관리 측면에서의 목표는 첫째, 아동의 건강 및 안정을 위한 환경제공이며, 둘째, 아동의 안전을 위한 관리, 감독이고, 셋째, 충분한 휴식제공과 넷째, 균형있는 식사, 간식의 제공이다.

31) 보건복지부, 「방과후 보육교사 보수교육」, 전게서, pp.8-9.

32) 보건복지부, 「방과후 보육교사 보수교육」, 전게서, pp.45-49.

학습 및 놀이 지도 측면에서의 목표는 첫째, 휴식 제공, 영양식 공급, 놀이 등으로 건강한 신체발달을 도모한다. 둘째, 적절한 조작적 인지능력의 발달을 도모한다. 셋째, 지적, 예술적, 운동기술 발달을 도모한다. 넷째, 학교생활에 적응하는 기술 및 공동생활에 필요한 생활습관, 태도 형성을 목표로 한다. 다섯째, 긍정적 자아존중감 및 독립적인 자아개념 확립을 목표로 한다.

이러한 방과후 아동지도 목표 하에 아동지도 프로그램의 내용을 구성해야 한다.

방과후 아동지도 프로그램의 내용 선정을 위해서는 일반적인 학습경험 선정시 고려되어야 할 원리 외에 아동의 발달특성을 고려한 내용이 선정되어야 한다. 초등학교 시기는 신체적 활동과 지적 호기심이 왕성한 시기이며, 학교에서의 학습과제 수행과 사회적 기술 습득이 이루어져야 하는 중요한 시기이다. 따라서 프로그램 계획자는 그 기관이 설정한 프로그램의 목적 및 목표를 달성할 수 있도록 매일의 활동을 구조화해야 하며, 특히 아동의 욕구를 진정으로 원하는 것은 무엇인가?, 어떤 종류의 경험이 그들에게 중요한가? 를 고려할 수 있어야 한다.

현재 이루어지고 있는 방과후 아동지도 프로그램의 내용은 다양한 종류의 활동으로 구성되어 있는데, 아동의 학습과제 특히 학교 숙제를 도와주는 것과 학습지도 외에 특별활동의 기회를 제공하는 것이 주를 이루고 있다. 이외에 각 기관에 따라 생활지도 및 집단활동, 기타 특별행사 등의 활동 등도 시도되고 있다.

예컨데, 서울 YMCA 가락종합사회복지관의 '방과후 교실'에서는 초등학교 저학년 학생 등을 대상으로 학습지도 및 숙제지도, 생활지도, 집단활동, 기타 특별활동(글짓기, 종이접기, 한문, 그림, 동요, 독서, 영어, 이야기교실)등의 프로그램을 제공하고 있다. 이화여자대학교 부설 사회복지관에서 제공하는 '방과후 탁아 프로그램'의 경우, 숙제지도와 생활습관지도, 특기교육, 집단활동, 자유선택활동 및 마당놀이, 기타 특별행사 등으로 구성되어 있다³³⁾.

이옥은 기존 프로그램에 대한 사례조사 연구를 통해 방과후 프로그램 모형을

33) 보육교사연합회 편, 「방과후 아동지도」, 양서원, 1996.

다음과 같이 제안하고 있다³⁴⁾.

< 표 1 > 방과후 프로그램 모형

구 분	내 용
생활지도활동	안전교육, 생활습관교육, 예절교육, 자율적 시간 및 용동관리 지도, 식사와 간식을 통한 식습관 교육
보충학습활동	정규학교 교과과정의 보충학습, 숙제지도, 각종 학습지도의 자율학습지도
특별교육활동	음악교육(합창, 악기지도 등의 특별지도 포함), 과학교육, 체육교육(운동기능), 미술교육(만들기, 그림 지도, 공작 등), 문학교육(글짓기, 일기쓰기, 독서감상), 역사교육, 한문, 외국어교육
정서적·사회적 활동	바깥놀이와 집단놀이, 공동작업, 레크레이션지도, 음식만들기, 자치회의와 집단활동의 계획, 지도, 자기표현놀이의지도
특별행사활동	지역사회 인적자원을 활용한 모델학습 경험, 지역사회시설의 견학, 생일·기념일 등의 특별행사, 부모참여활동
지역사회 서비스활동	부모교육, 자녀지도에 관한 부모상담, 지역사회단체와의 교류, 지역사회 자원의 동원과 협조체계 조성

이와 같이 방과후 아동프로그램의 내용은 생활지도, 과제지도, 자유선택활동, 특별활동과 주제별로 운영되는 주제탐구표현활동이 있다. 또한 부모교육도 교육 프로그램의 내용에 포함될 수 있다.

34) 이 옥·노성향, 「방과후 아동보육론」, 창지사, 1996.

따라서 방과후 아동지도 프로그램은 아동의 신체적, 정서적, 사회적, 인지적 발달 욕구충족을 시킬 수 있는 내용과 시대적 요구에 맞는 내용이 선정되어야 할 것이다. 즉 아동의 발달을 증진시키고 정보사회의 핵심인 창의성을 증진시킬 수 있는 다양한 프로그램을 운영해야 할 것이다.

또한 질 높은 프로그램을 운영하기 위해서는 먼저 아동을 담당하는 교사의 역할이 매우 중요하다. 즉 전인적인 아동으로 성장하기 위해서는 다양한 프로그램과 교사의 역할 매우 중요하며, 아동에게 큰 영향을 미치는 요인으로 볼 때, 방과후 아동지도 교사의 역할은 첫째, 학령기 아동의 건강하고 안전한 생활을 보장하는 역할, 둘째, 아동의 발달에 적합한 교육내용을 인식하고 이를 전달하고 평가하며, 아동의 생활을 관찰하여 바람직한 행동의 문제 해결을 도와주고 아동의 욕구에 맞는 프로그램을 개발하는 역할, 셋째, 부모 및 지역사회에 대하여 서비스를 제공하는 역할을 담당할 수 있는 교사가 아동지도를 해야 할 것이다.

따라서 방과후 제도는 사회복지 측면에서는 지역사회가 요구하는 질 높은 제도로서의 역할과, 교육 측면에서는 아동들에게 있어 전인교육의 장으로서의 역할을 담당 할 수 있을 것이다.

제4절 외국의 방과후 아동지도 프로그램 현황

외국의 방과후 아동지도 프로그램에 대해서는 프로그램목적과 보육활동을 중심으로 미국, 독일, 프랑스, 스웨덴, 일본에 대하여 간략하게 살펴보겠다³⁵⁾.

35) 여성특별위원회, 「방과후 아동보육 실태분석과 종합대책 수립을 위한 연구」, 대통령직속 여성특별위원회, 2000, pp.299-335.

이옥, '학령기 아동을 위한 방과후 프로그램 국제비교 연구-스웨덴과 미국을 중심으로', 「아동권리연구」, 2(2), 1998, pp.105-124.

정미리, '독일의 방과후 아동지도' 방과후 아동지도사를 위한 워크샷, 숙명여대 아동연구소, 2000. pp.14-21.

정미리, '프랑스의 방과후 아동지도' 방과후 아동지도사를 위한 워크샷, 숙명여대, 아동연구소, 2000.

1. 미국

미국에서는 학령아동에 대한 보육은 정부지원으로 시작되었으며, 사회적 지원책으로 가장 주목할 만한 것은 80년대에 들어와 16개 주에서 학령 아동의 방과 전후보육 지원을 법제화 한 것이다.

방과후 아동지도 프로그램의 일반적인 목적은 성인에 의한 감독과 안전한 환경 제공, 오락활동의 제공, 긴장 이완과 편안한 가정 같은 환경 제공, 풍부한 문화적 경험의 제공, 아동문제의 예방, 학습능력 향상, 문제아동에 대한 지도 등이다. 한편, 대다수 프로그램(75%)이 프로그램의 가장 중요한 목적을 아동에게 성인의 감독, 보호로 안전한 환경을 제공하는 데 두고 있다. 가정과 같은 환경 제공을 프로그램의 가장 중요한 목적으로 둔 프로그램이 그 다음을 차지하고 있다. 이외에 풍부한 경험제공, 학습지도, 오락, 문제예방과 비행행동 치료를 가장 중시하는 프로그램도 1-4% 정도를 차지한다.

일과 활동은 친구와의 교제, 자유활동, 카드게임, 퍼즐 맞추기, 개인 또는 소집단 독서활동, 숙제하기, 비구조화된 신체 활동 놀이, 적목, 집짓기, 모래놀이 등이다. 전체 프로그램의 3/4 정도는 일과 혹은 주별 활동으로 창의적인 예술활동들(공작, 그림 그리기, 바느질하기, 목공, 동작 및 무용, 체육활동)을 포함시키고 있다. 50-75%의 프로그램들은 비구조화된 극놀이, 이야기하기, 역할놀이, 극활동을 주간 활동에 포함하고 있다. 오락 활동으로 창의적 글짓기와 스포츠, 비디오 감상, 견학, 컴퓨터게임, 텔레비전 시청, 개인 학습지도, 과학활동 또는 실험, 문제 행동의 지도와 상담도 일과, 주간 또는 월간 활동으로 제공하는 프로그램이 10-60%정도이다.

아동의 방과후 활동을 위한 집단구성 형태를 보면 61%의 프로그램이 연령별 집단을 구성하고 있으며, 다음으로는 흥미별(28%), 발달 능력별(11%), 활동내용별(8%), 성별(4%) 등으로 구성하고 있다. 이러한 집단 구분이 엄격한 것은 아니

며 활동의 성격에 따라 아동들은 공통의 공간과 활동을 나눌 수 있다. 동시에 여러 요인별 집단구성으로 활동들이 진행되고 있다. 또한 활동의 선택자유를 아동에게 부여하고 대부분의(85%) 프로그램들은 활동의 계획에 아동을 참여시키고 있다. 프로그램별 집단 크기는 매우 다양하며, 적게는 3-4명으로부터 8-9, 또는 20여명이다.

2. 독일

1524년 마틴 루터는 독일 국민에게 자녀들을 학교에 보내야 한다는 주장을 하였고, 그 주장으로 인해 독일 국민들은 교육의 가치에 대한 신념을 갖게 되었다. 이 결과 독일은 세계에서 최초로 국민 의무교육제도를 법적으로 확립하여 실천에 옮긴 나라로서 다른 나라의 공교육 발전에 큰 영향을 미쳤다.

1871년 슈미트-슈바르젠베르고(Schmidt-Schwarzenberg)교수가 에를랑엔(Erlangen)에 민중교육 협회를 창설한 1년후 '해바라기'(Sonnenblume)'라는 독일 최초의 호르트(Hort)가 출현했다. 호르트는 '취학아동의 집'이란 뜻으로 사회교육 기관에서 별개 방과후 활동을 전담한다.

초기에는 호르트에 관한 잘못된 인식 때문에, 부모가 이혼한 아동이나 다루기 힘든 아동들을 위한 탁아소처럼 그 개념이 잘못 묘사되었고, 교사 양성에 있어서조차도 호르트의 일은 미미하게 소개되었으나, 1920년부터 1932년까지의 기간은 호르트 교육의 개화기로서 '학령기 아동의 보호'라는 취지 아래, 모든 의무교육 연령층의 아동들의 복지를 포괄하는 다양한 호르트 프로그램의 기초를 다졌다.

독일의 방과후 아동지도 프로그램 전담 기관 호르트 하루 일과는 아침 7시부터 개원하여 초등학교에 갓 입학한 아동은 호르트 교사가 14일 동안 등·하교를 함께 하기도 한다.

호르트는 학령기 아동들을 위한 생활의 장소, 경험의 장소로서 집과 학교의

중간에 소재하고, 바로 거기에서 가정 보충적인 그리고 학교 보충적인 호르트의 과제가 파생된다. '특수한 삶의 상태'에 있는 아동들, 즉 보조적인 도움없이 정상 가동이 어려운 가정의 아동들을 위한 기간으로서, 대부분의 경우 편부모 가정의 자녀들과 맞벌이 부부의 자녀들이 그 대상이 되고, 사회적으로 고립된 아동, 학업 부진아, 이상행동 아동들도 대상이 될 수 있다.

호르트는 발달심리학적 관점에서 6-12세의 아동들이 연령에 맞게 발달하기 위해서 무엇이 필요한가에 그 초점을 맞추고 있다.

호르트의 하루 일과는 아침 7시부터 개원하여 초등학교에 갓 입학한 아동은 교사가 14일동안 등·하교를 함께 하기도 한다. 아동지도 내용은 숙제지도, 그룹별로 프로젝트 활동 또는 여가활동 등의 실시이며, 구체적으로는 가정과의 공동작업, 학교와의 공동작업, 환경교육, 매체교육, 아동극장, 스포츠, 문화교류, 예술과 문화, 호르트 신문 만들기 등이며, 아동교육에 관한 새로운 이론들(개방교육, 프로젝트접근법)이 곧바로 방과후 아동지도 프로그램에 수용되고 있다.

호르트 교사의 주된 역할은 아동들이 타인들과의 긍정적인 교제를 배우도록 돕는 역할, 아동들이 그들의 욕구를 적절히 조절하도록 지도하는 역할, 아동의 사고능력 및 협동능력 배양, 아동들의 흥미와 욕구를 일깨워야 하고, 창의력을 촉진시키는 역할, 책임감, 정서적 안정 등 아동의 전인적 성장을 위한 지지자의 역할 감당하고 있다.

3. 프랑스

프랑스에서는 취미아동들의 전인적 발달과 건강한 성장을 위해 각종 협회, 사회문화센터, 공공기관에서 여가활동을 제공하거나 학교생활에 적응하지 못하는 아동을 돕기 위하여 다양한 방과후 프로그램이 제공되고 있다.

방과후 교실이 생겨난 역사적인 배경은 19세기 산업혁명의 결과로 일하는 여성이 증가하면서 아동들이 집에 남게 된 것에 기인한다.

그러므로 프랑스의 방과후 아동지도의 목적은 직장여성, 이혼부모의 자녀들이 교육적 보호를 받을 수 있도록 함과 동시에, 모든 아동들이 학교의 정규 수업활동 이외에 다양한 교육적 경험을 할 수 있는 장을 제공하는데 있다.

프랑스의 방과후 프로그램은 인력면이나 활동면에서 아동보호의 수준을 넘지 못하였으나, 이에 대한 반성으로 C.L.S.H(les Centres de Loisirs Sans Hebergement)가 탄생하였다. C.L.S.H는 4세부터 14세까지의 아동들에게 방과후 체육활동, 예술활동, 미니 캠프, 전시, 연극 등의 프로그램을 제공하는 기관으로서, 자격증을 소지한 원장과 한 그룹의 지도자들로 구성되며 아동 12명 대 성인1명으로 한 집단을 이룬다.

또한 아동들의 숙제를 체계적으로 할 수 있도록 돕는 숙제원조 프로그램을 진행하고 있으며, 대부분 대학생, 자원봉사자, 지역사회의 지도자들로 구성되어 있다.

방과후 아동들의 전인적 발달을 촉진하기 위하여 학교활동을 보완해주는 프로그램으로 A.E.P.S(les Animations Educatives Periscolaires)을 운영하고 있다. A.E.P.S는 학교생활의 어려움을 덜어주어 학교생활을 지원해주며, 자신감을 회복하도록 도와준다. 내용으로는 동화쓰기, 책쓰기, 연극, 신체표현, 놀이 등의 활동으로 구성되어 있으며, 사회문화센터와 사회문화협회들에 의해 운영된다.

방과후 프로그램을 구성하는 원칙은 아동 스스로 선택한다는 것에 두고 있으며 교사는 아동의 요구에 대해 상호토의하고 놀이와 활동을 안내하는 역할을 담당하게 된다. 따라서 방과후 프로그램의 목표는 첫째, 자율적인 아동이 될 수 있도록 돕는다. 둘째, 집단생활과 사회화를 돕는다. 셋째, 상상력과 아동의 표현능력 발달을 돕는다³⁶⁾.

4. 스웨덴

36) 정윤정, 「프랑스 방과후 아동지도 방과후 아동지도사 전문가 워크샵」, 숙명여대 아동연구소, 1997, pp.57-58.

스웨덴의 가족 및 아동 정책은 남녀평등에 대한 사회적 요구와 밀접하게 관련되어 수립되어 왔다. 즉 여성에게 직업생활에 대한 권리와 자녀를 양육하는 어머니 역할에 대한 권리를 모두 누릴 수 있도록 육아 휴직제도와 시간제 고용제도 및 아동보육 제도가 확충된 것이다³⁷⁾.

현재 스웨덴의 법(School Act법)은 유아와 학령기 아동들에게 부모의 취업이나 학업, 또는 아동 자신의 필요에 의해 요구되는 보육서비스를 다양하게 제공할 지방자치 단체의 책임을 명시하였다. 이 법은 1-12세 아동보육을 위한 충분한 장소와 서비스 시간을 지방자치단체가 제공할 것을 요구하고 있다.

스웨덴의 방과후 프로그램의 목적은 두 가지로 볼 수 있다.

첫째, 7-12세 아동들에게 레크리에이션 활동을 제공하고 초등학교의 교과과정에 부가하여 학습기회를 선택할 수 있도록 하는 것이다. 둘째, 부모들이 일하는 동안 자녀를 보살핌으로써 부모의 맞벌이를 용이하게 하는 것이다³⁸⁾. 따라서 보육(care) 취업모 자녀를 위한 목적보다는 학령기 아동의 놀이와 교육활동 목적을 더 강조하고 있음을 알 수 있다.

방과후 프로그램의 활동은 아동의 보호활동 이외에 아동의 발달을 자극하기 위한 질적 프로그램을 제공하기 위하여 1988년 이래 방과후 교육 프로그램이 개발되어 보급되었다. 교육프로그램은 아동들이 처한 환경을 배려하여 활동들이 마련되어 있으며, 각 지역의 특성에 맞추어 개발되고, 세 가지 영역, 즉 문화활동(언어, 극놀이, 음악, 미술), 자연활동(자연관찰, 학습), 지역사회 활동(책임과 과제 협력 활동)을 포함한다.

방과후 프로그램 활동들은 아동의 흥미와 사전경험, 그리고 아동의 욕구에 근거하여 제공되며, 활동의 놀이와 특별활동, 매일의 과제를 통해 경험된다.

스웨덴은 특히 보육활동에서 놀이와 작업을 통한 학습을 강조하는 특징이 있

37) Leijon, A., The origin, progress, and future of Swedish family policy. In S. A. Hewlett, A. S. Ilchman, & J. J. Sweeny(Eds.), *family and work: bridging the gap*(pp.31-40). Ballinger Publishing Co. Cambridge, Massachusetts. 1986.

38) Ministry of Education and Science, *A review: The Swedish way towards a learning society*. Stockholm, Sweden. 1993.

다. 예컨대 직업세계를 구체적으로 경험할 수 있도록 부모의 직장을 방문하며 작업 과제를 방과후 프로그램 활동에 포함시켜 수행토록 하는 것이다. 최근 교육적 활동을 강조하는 경향이 있기는 하나, 방과후 프로그램에서 중요하게 다루어지는 것은 학교에서의 교과를 벗어나 휴식과 놀이 시간을 충분히 할애하는 것이다. 따라서 스웨덴의 방과후 프로그램은 진보적이며 훌륭한 프로그램으로 평가되고 있다.

5. 일본

일본에서는 아동관을 중심으로 “아동에게 건전한 놀이를 부여하고 건강을 증진시키며 정서적으로 안정을 도모하기 위한 목적”으로 이루어졌다.

학령아동을 위한 방과후 지도의 목적이나 내용은 매우 다양하다. 동 협의회는 지금까지 실시되어온 보육내용에 대해 ‘필요에 의해 생겨난 취학아동 보육인 만큼 지역의 실정이나 담당자의 조건에 따라 특색 있는 보육내용을 갖고 있으나 부모의 희망이 질적으로 고양되어 있어 단지 안전을 지키고 비행을 막는데 머무르는 것이 아니라 생활지도, 학습지도에도 노력해야 한다’고 보았다. 또한 방과후 아동지도가 특수한 아동에 대한 특별한 보호가 아니라 모든 아동의 교외생활(취학아동의 사회생활)의 일부로 간주되어야 한다고 보고있다(全國學童保育連絡協義會, 1989).

일본에서의 방과후 아동보육은 1948년 ‘열쇠아동’에 대한 대책으로 민간사회복지시설 혹은 보육원에서 최초로 실시되었고, 이후 국가차원의 정책이 아닌 일하는 부모들을 위한 자발적 주민운동으로 학동보육을 확대해 나갔다.

학동보육의 생활은 아동들이 하교하면서부터 시작된다. 학년이나 요일, 그 외 학교의 사정에 따라 다르다.

방과후 프로그램으로는 숙제지도, 간식, 놀이지도, 야채재배, 동물 키우기, 극 발표회, 각종 대회 및 행사, 축제 등이다.

지금까지 외국의 방과후 아동지도 프로그램을 살펴보았으며, 공통적으로 반영하고 있는 내용은 첫째, 학령기 아동들의 유해한 환경으로부터 보호, 둘째, 학교 교육과의 연계, 셋째, 아동의 발달적 욕구에 맞는 경험 및 기회제공, 넷째, 전인적 인격 형성, 마지막으로 창의력 증진 향상을 위한 프로그램에 초점을 두고 있음을 알 수 있다.

방과후 아동지도 프로그램의 질적 향상은 세계적인 추세로 보호서비스 측면보다는 교육적 서비스 측면에 대한 강조가 이루어지고 있다. 따라서 우리 나라도 많은 아동들이 '방과후 교실'을 이용함에 따라 "방과후 아동지도 프로그램"의 질적 향상에 초점을 두어야 할 것이다. 특히 시대적 요구인 '창의성 증진'을 위한 프로그램들이 끊임없이 개발되어야 할 것이다.

제 3 장 실증적 연구 및 결과

제1절 연구설계

1. 조사대상

본 연구의 조사대상은 2001년 현재 서울시에 있는 종합(사회)복지관 84개소 중 방과후교실을 운영하지 않는 6곳을 제외한 78곳에서 방과후 교실을 운영하고 있다. 이 중 조사 거부를 한 3곳을 제외한 75곳을 전수 조사하였다. 회수는 64곳으로 85.3% 회수율을 보였다. 따라서 분석에 이용한 총 설문지는 64부이다.

2. 설문지구성

설문지는 총 60문항으로 응답자의 일반적인 사항 7문항, 응답자가 근무하고 있는 기관의 일반적 사항 8문항, 방과후 교실 운영에 관련한 24문항, 아동의 창의성 증진에 관한 인식 및 프로그램에 관한 21문항으로 구성되었다.

설문지 척도로는 일반적인 사항을 제외한 43문항은 5점 척도로 하였다.

< 표 2 > 설문지 구성

구분		분석내용	문항
일반적 사항	응답자의 일반적 사항	성별, 연령, 자격, 학력, 근무년수, 근무시간 등	5, 6, 7, 인구통계학적 문항(7문항) 총 10문항
	근무기관의 일반적 사항	방과후 교실 지역특성, 방과후 교실 운영기간, 아동총인원, 담당교수 수, 교실용도	1, 2, 3, 4, 8번 (총 5문항)
방과후 교실 운영	아동교육계획 운영에 관한 사항	주간, 월간, 연간 교육계획서, 교육자료	9번-14번 (총 6문항)
	프로그램 개발에 관한 사항	프로그램 개발에 관한 사항	15번-19번 (총 5문항)
	프로그램 운영에 관한 사항	방과후 교실에서 이루어지는 프로그램	20번-27번 (총 8문항)
	진행중인 프로그램	주로 운영하고 있는 프로그램	53번 (1문항)
	교실 환경에 관한 사항	방과후 교실 환경에 관한 사항	28번-31번 (총4문항)
창의성 증진	창의성 증진에 관한 인식	교사의 역할, 상호작용, 환경, 경험	32번-36번 (총5문항)
	창의성 증진을 위한 프로그램	운영되거나 할 수 있는 프로그램에 대한 평가	37번-51번 (총15문항)
	가장 창의적인 프로그램	여러 프로그램 중 가장 창의적인 프로그램 선택 (5순위)	52번 (1문항)

3. 자료수집 및 분석방법

자료수집은 4월1일부터 25일까지로 한정하였으며, 방과후 담당자와 직접 통화한 후 우편 발송하였다.

회수된 자료는 부호화 작업을 거친 뒤 SPSS(statistical packages for social science) 10.0 통계패키지를 이용하여 처리하였다. 분석방법에 있어서는 본 연구의 목적에 따라 다음과 같은 통계적 분석기법을 사용하였다.

첫째, 응답자의 분포를 알아보기 위하여 빈도분석을 사용하였다.

둘째, 응답자의 자격과 근무 년수, 아동수에 따른 영향을 알아보기 위해 교차분석을 사용하였다.

셋째, 창의성(32번-51번)과 관련한 항목에 대한 신뢰도를 알아보기 위하여 크론바하 알파분석을 하였으며, '아동의 창의성 증진에 미치는 영향'에 대한 알파값은 0.6839이며 표준화한 크론바하도 0.6730으로 문항간의 일치성이 높은 것으로 나타났다. 또한 '아동의 창의성 증진을 위한 프로그램'의 알파값은 0.7850, 표준화한 크론바하 0.7850으로 나타나 문항들간의 내적 일치성이 높게 나타났다.

제2절 분석결과

1. 일반적 사항

1) 응답자의 일반적 사항

본 연구에 참여한 응답자의 성별을 살펴보면 남성 1명(1.6%), 여성 63명(98.4%)으로 방과후교실 담당 교사는 대부분 여성으로 조사되었다.

연령 분포는 19세부터 48세까지 다양하게 분포되어 있으나 대부분 20대 여성들이며 평균 연령은 28.53세로 나타났다.

혼인여부는 미혼이 43명(67.2%), 기혼이 21명(32.8%)으로, 방과후교사 담당은 20대 미혼 여성들이 주로 담당하는 것으로 볼 수 있다.

응답자의 종교는 기독교가 46.9%, 무교 및 기타가 39.1%, 불교 6.3%, 천주교 4.7%로 나타났다.

방과후 담당자들의 자격은 사회복지사 26명(40.6%), 보육교사 14명(21.9%), 유치원교사 4(6.3%), 사회복지사자격과 보육교사 자격을 동시에 갖고 있는 사람이 9명(14.1%), 기타 10명(15.6%), 무응답 1명으로 조사되었다. 이 중 기타에 응답한 자격을 살펴보면 자원봉사자 또는 대학원생으로 아르바이트를 하는 것으로 나타났다. 방과후교실 담당자의 역할을 매우 중요한 것으로 볼 때, 대부분은 자격을 갖춘자들이 아동을 교육하고 있다고 판단 할 수 있으나, 15.6%에 해당하는 기타 자격에 대한 적절한 조치가 이루어져야 할 것이다.

응답자의 월평균 소득은 25만원에서 150만원까지이며 100-130만원이 46.6%, 90만원-99만원 15.0%, 60-80만원 16.7%, 60만원미만 16.7%, 140만원 이상 5%로이며 평균 89.48만원으로 나타났다.

응답자의 학력은 고등학교 졸업 4명(6.3%), 전문대 졸업 10명(15.6%), 대학교 졸업 46명(71.9%), 대학원졸업 4명(6.3%)으로 대부분 전문대 졸업 이상의 학력을 갖고 있다.

응답자의 방과후교실을 담당한 기간은 1월부터-72월까지로 나타났으며, 1년미만 45.3%, 1-2년 25.0%, 2-3년 7.8%, 3-4년이 14.1%, 4년이상 7.8%이며 평균 근무기간은 1년5월로 나타났다. 또한 본 연구 조사 시점이 4월임을 감안할 때 2월된 근무자가 15.6%로 볼 때, 많은 방과후 담당자는 단기 근무하는 것으로 판단할 수 있다.

교사 1인당 담당하는 아동수는 7명부터 40명까지이며, 1-15명 26.6%, 16-20명 10.9%, 21-25명 26.6%, 26-30명 28.1%, 31명이상 7.8%로이며, 평균 22명을 담당

하고 있다. 이 중 30명을 담당하고 있는 비율은 15.6%로 가장 높은 비율을 보였다. 방과후교실에 있는 아동들이 주로 1-2학년으로 볼 때, 1인당 22명은 매우 많은 아동을 담당하고 있는 것을 알 수 있다.

아동을 보호하고 있는 시간은 최저 1시간에서 최고 10시간까지 보육하고 있는 것으로 나타났고, 대부분 5시간-6시간 담당하는 비율은 61.0%로 이며, 평균 5.44시간으로 나타났다.

교사 1인당 22명의 아동을 5.44시간 담당하는 것으로 보아 아동의 교육측면보다 보호측면이 강조될 수밖에 없는 상황으로 볼 수 있다. 즉 평균 22명의 아동은 동일학년보다는 혼합학년이 주로 운영되고 있는 것으로 볼 때 방과후교실 담당자는 매우 과중한 업무를 하고 있는 것으로 판단된다(표3).

2) 근무기관의 일반적 사항

조사 기관인 종합(사회)복지관이 주로 있는 장소는 아파트지역 37.5%, 아파트·주택혼합지역 35.9%, 단독주택지역 23.4%, 상가지역 및 기타지역이 각각 1.6%로 분포되어 있다.

기관에 등록되어 있는 방과후 총 아동수는 7명-68명이며, 30명 20.3%, 21명 12.5%로, 평균 1기관당 26명이 등록되어 있다.

방과후담당 정교사수는 1명-8명까지로, 1명 42.2%, 2명 43.8%, 3명 이상이 14.0%이다. 따라서 1기관당 평균 2명의 교사가 있는 것이다.

방과후교실을 운영한 총 기간은 1월-132월로 최고 11년의 역사를 갖고 있는 기관이 있으며, 1년미만이 6.3%, 1-2년 10.9%, 2-3년 1.6%, 3-4년 29.7% 4년이상 50.0%이며, 81%가 3년이상 운영하고 있는 것으로 조사되었다.

방과후교실의 용도에 대한 분석으로는 65.6%가 아동교실로만 사용하고 있으며, 29.7% 아동교실 외 다른 용도로 사용되고, 4.7%가 공동 공간으로 시간에 따라 이용된다고 응답하였다(표 4).

< 표 3 > 응답자의 일반적 사항 (n=64)

구	분	빈도	비율	기타
성별	남	1명	1.6%	
	여	63명	98.4%	
연령	10대	1명	1.6%	평균 28.53세 최소값=19세 최대값=48세
	20대	44명	68.7%	
	30대	11명	17.2%	
	40대	8명	12.5%	
혼인	미혼	43명	67.2%	
	기혼	21명	32.8%	
종교	기독교	30명	46.9%	N=62 무응답=2
	불교	4명	6.3%	
	천주교	3명	4.7%	
	기타(무교 포함)	25명	46.9%	
자격	사회복지사	26명	40.6%	N=63 무응답=1
	보육교사	14명	21.9%	
	유치원교사	4명	6.3%	
	사회복지사+보육교사	9명	14.1%	
	기 타	10명	15.6%	
월평균소득	90만원미만	20명	33.3%	N=60, 무응답=4 평균=89.48만원 최소값=25만원 최대값=150만원 최빈치=100만원(21.9%)
	90-100만원	23명	38.3%	
	101-130만원	14명	23.3%	
	130만원이상	3명	5.0%	
학력	고등학교졸업	4명	6.3%	
	전문대졸업	10명	15.6%	
	대학교졸업	46명	71.9%	
	대학원졸업	4명	6.3%	
근무기간	1년미만	29명	45.3%	평균=17.47월 최소값=1월 최대값=72개월 최빈치=2월(15.6%)
	1-2년	16명	25.0%	
	2-3년	5명	7.8%	
	3-4년	9명	14.1%	
	4년이상	5명	7.8%	
1인당 아동수	1-15명	17명	26.6%	평균=22명 최소값=7명 최대값=40명 최빈치=30명(15.6%)
	16-20명	7명	10.9%	
	21명-25명	17명	26.6%	
	26명-30명	18명	28.1%	
	31명이상	5명	7.8%	
아동보육 시간	5시간미만	13명	20.3%	평균=5.44시간 최소값=1시간 최대값=10시간
	5-6시간	39명	61.0%	
	7시간이상	12명	18.7%	

< 표 4 > 기관의 일반적 사항

구 분		빈도수	비율	기 타
기관의 위치	단독주택지역	15	23.4%	
	아파트지역	24	37.5%	
	단독아파트혼합	23	35.9%	
	기 타	2	3.2%	
기관의 아동수	20명미만	15	23.5%	평균=26명 최대값=68명 최소값=7명 최빈치=30(20.3%)
	20-30명	39	60.9%	
	31-40명	7	10.9%	
	40명이상	3	4.7%	
방과후담당 정교사수	1명	27	42.2%	
	2명	28	43.8%	
	3명	5	7.8%	
	4명이상	4	6.2%	
방과후교실 운영기간	1년미만	4	6.3%	평균=4년3월 최대값=11년 최소값=1월 최빈치=5년(10.9%)
	1년-3년	8	12.7%	
	3년이상	51	81.0%	
방과후 교실용도	아동교실로만 사용	42	65.6%	
	아동교실의 다른용도	19	29.7%	
	공동공간으로 시간에 따라 이용	3	4.7%	

2. 방과후 교실 운영에 관한 사항

방과후교실에서 아동을 위한 교육계획에 대한 질문으로는 주간계획, 월간계획, 연간계획 운영에 관한 것이며, 이에 대한 응답으로는 주간계획이 평균 1.57점,

월간계획이 평균 1.52점, 연간계획 평균 1.65점으로 대부분 계획을 세워 운영하는 것으로 응답하였다.

그러나 주간계획 및 연간계획에 대한 빈도분석으로 볼 때 각각 6.2%, 3.1%가 계획을 세우지 않는 것으로 응답하였다.

아동교육을 위한 교육 자료활용에 관하여는 초등학교 교육과정의 자료활용이 평균 2.14점이며, 유치원 또는 어린이집 자료 활용이 2.92점, 아동놀이지도나 특기 지도 관련도서를 활용하는 것이 2.03%나타났다. 이것은 방과후교실의 아동교육이 초등학교교과과정에 맞춰 이루어지고 있음을 알 수 있다. 또한 방과후교실에서 이루어지고 있는 놀이지도나 특기지도는 대부분 자료에 의존하고 있는 것도 알 수 있다. 즉 아동의 놀이지도나 특기지도에 관한 특별교육보다는 자료를 통하여 이루어지고 있는 것으로 볼 수 있다.

< 표 5 > 방과후 교실 아동교육계획

	빈도수	평균	표준편차
주간계획 운영	63	1.57	.98
월간계획 운영	64	1.52	.76
연간계획 운영	63	1.65	.79
초등학교 교육과정의 자료 활용	63	2.14	.84
유치원 또는 어린이집 자료 활용	63	2.92	1.05
아동놀이지도나 특기 지도 관련도서 활용	64	2.03	.84

1=매우 그렇다, 2=그렇다, 3=보통이다, 4=그렇지 않다, 5=전혀 그렇지 않다.

방과후교실 프로그램 개발에 관하여는 '프로그램은 교사 스스로개발 한다' 2.03점, '기관의 직원들이 모두 참여하여 개발한다' 3.44점, '전문가의 자문을 받아

교사가 개발한다' 3.21, '자체적 프로그램과 타기관의 프로그램을 활용한다' 2.25 점, 타기관의 프로그램 활용한다' 3.30점으로 나타났으며, 또한 기관의 직원들이 참여하여 프로그램 개발하는가에 대한 빈도분석은 56.3%로 참여하지 않는 것으로 나타나고 있으며, 교사 스스로 개발하는 것이 76.6%로 응답하였다.

따라서 프로그램 개발은 대부분 교사 스스로 개발하거나, 또는 타기관의 프로그램을 혼용하여 운영하는 것으로 알 수 있다. 즉 방과후교실 담당자가 스스로 판단하여 운영하는 것으로 볼 수 있다. 그러므로 방과후교실에 대한 전반적인 운영은 담당자의 의지 및 능력에 따라 크게 차이가 날 수 있는 상황이다.

그러므로 조사에서 밝혀진 것처럼 방과후 담당자 중 자원봉사자 또는 대학원생 아르바이트에 의존하는 곳도 있는 것으로 보아 기관과의 수준 차이는 매우 높을 것으로 판단 할 수 있다.

< 표 6 > 방과후 교실 프로그램 개발

	빈도수	평균	표준편차
교사 스스로 개발	64	2.03	.91
기관의 직원들이 모두 참여 하여 개발	62	3.44	.93
전문가의 자문을 받아 교사가 개발	61	3.21	.84
자체적으로 개발한 프로그램과 타기관의 프로그램 활용	63	2.25	.72
타 기관의 프로그램 활용	60	3.30	.70

1=매우 그렇다, 2=그렇다, 3=보통이다, 4=그렇지 않다, 5=전혀 그렇지 않다.

프로그램 운영에 관한 사항으로 '프로그램 계획 과정에 아동의 의견을 포함시킨다' 2.45점, '학령기 아동의 발달적 수준과 흥미에 적합한 활동을 선정한다'

1.81점, '아동 스스로 하는 프로그램을 주로 운영한다' 2.55점, 5명 이상이 함께 할 수 있는 프로그램을 주로 운영한다' 2.32점, '바깥놀이 활동이 주로 이루어지고 있다' 3.19점, 교실내에서 활동이 주로 이루어진다' 2.09점, 월1회 견학활동을 운영한다' 2.16점, '학습중심으로 운영하고 있다' 2.51점으로 나타났다.

< 표 7 > 방과후 교실 운영

	빈도수	평균	표준편차
프로그램 계획 과정에 아동의 의견 포함	64	2.45	.83
학령기 아동의 발달적 수준과 흥미에 적합한 활동을 선정	64	1.81	.50
아동 스스로 하는 프로그램 주로 운영	64	2.55	.75
5명 이상이 함께 할 수 있는 프로그램을 주로 운영	63	2.32	.93
바깥놀이 활동이 주로 이루어진다	63	3.19	.62
교실내에서 활동이 주로 이루어진다	64	2.09	.58
월1회 견학활동을 운영한다	63	2.16	1.21
학습중심으로 운영하고 있다	63	2.51	.86

1=매우 그렇다, 2=그렇다, 3=보통이다, 4=그렇지 않다, 5=전혀 그렇지 않다.

따라서 프로그램 운영에 대하여 종합하여 볼 때, 아동들의 의견을 많이 반영하여 아동의 발달과 흥미에 적합한 활동을 주로 운영과 동시에 교실내에서 학습 중심으로 이루어지고 있음을 알 수 있다. 즉 학습활동은 소그룹활동과 아동 스스로 할 수 있는데 매우 적합한 프로그램이라 할 수 있는 것이다. 또한 현장학습의 경험을 제공함으로써 아동들의 스트레스 및 정서 안정을 충족시키고 있는 것으로 알 수 있다.

방과후 교실에서 주로 운영중인 프로그램에 관하여 5가지 우선 순위대로 선택하도록 하였으며, 무응답 1명을 제외한 63명의 담당자가 5case 선택함으로써 총 315의 응답을 하였다. 이에 대한 결과로는 1순위가 학습지도 82.5%, 2순위 숙제지도 79.4%, 3순위 독서교육 54.0%, 4순위 생활지도 44.4%, 5순위 미술교육 36.5%로 나타났다. 이러한 결과는 프로그램 운영에서 나타난 것처럼 아동들에게 학습지도와 숙제지도 이외의 별 다른 프로그램이 제공되지 않기 때문에 한정된 프로그램 중에서 선택할 수 있는 것 중 독서와 미술을 선호하고 이러한 활동은 실내활동이라 할 수 있는 것이다. 또한 이러한 활동들은 아동 스스로 할 수 있는 것이며, 대부분 공동활동으로 이루어질 수 있는 프로그램들이다. 그러므로 교사는 한정된 프로그램 중에서 방과후교실 운영 프로그램을 평가하고 있는 것으로 판단 할 수 있다.

앞에서 밝혀진 것처럼 교사 스스로 프로그램을 개발하거나 또는 타기관의 프로그램을 혼용하여 사용하는 것이 대부분일 때 방과후교실에서 운영할 수 있는 프로그램 개발은 결국 교사의 능력과 비례한다고 할 수 있다. 또한 방과후 담당자들의 근무여건에 따라 프로그램의 질이 결정된다고도 할 수 있다. 그러므로 방과후교실의 역할이 매우 중요하게 부각되고 있는 때에, 어떠한 프로그램을 운영하느냐에 따라 방과후교실 수준을 결정할 것이다. 따라서 그 지역여건을 감안하여 프로그램을 운영하여야 할 것이며, 방과후 담당자가 아닌 종합(사회)복지관 차원에서 전문가의 의견을 받아 타기관가의 차별화·특성화된 프로그램을 개발

운영하여야 할 것이다.

< 표 8 > 주로 운영하고 있는 프로그램(다중응답분석, N=63, %)

프로그램	응답수	응답율	총응답비율	프로그램	응답수	응답율	총응답비율
영어교육	17	5.4	27.0	독서교육	34	10.8	54.0
학습지도	52	16.5	82.5	한자교육	9	2.9	14.3
숙제지도	50	15.9	79.4	NIE교육	13	4.1	20.6
미술교육	23	7.3	36.5	현장학습	18	5.7	28.6
음악교육	2	0.6	3.2	과학활동	1	0.3	1.6
요리활동	5	1.6	7.9	게임놀이	10	3.2	15.9
바깥놀이	11	3.5	17.5	체육교육	8	2.5	12.7
컴퓨터 교육	14	4.4	22.2	연극활동	1	0.3	1.6
생활지도	28	8.9	44.4	동화·이 야기발표	13	4.1	20.6
자율학습	5	1.6	7.9	명상교육	1	0.3	1.6
총 응 답 율					315	100.0	500.0

< 표 9 > 주로 운영하고 있는 프로그램의 순위 (다중응답분석, N=63, %)

프로그램	응답수	응답율	순위
학습지도	52	82.5	1
숙제지도	50	79.4	2
독서교육	34	54.0	3
생활지도	28	44.4	4
미술교육	23	36.5	5
현장학습	18	28.6	6
영어교육	17	27.0	7
컴퓨터교육	14	22.2	8
동화이야기 나누기 교육	13	20.6	9
NIE 교육	13	20.6	9
바깥놀이	11	17.5	10
게임놀이	10	15.9	11

방과후교실 환경에 대한 응답자의 의견은 ‘활동 영역별로 공간을 구성하였다’ 2.76점, ‘주로 학습을 위한 단순 공간으로 이루어졌다’ 3.11점, ‘환경구성(교실분위기)은 아동들이 직접 참여한다’ 2.73점, ‘교사 스스로 환경구성(교실분위기)을 한다’ 2.63점으로 나타났다. 따라서 방과후교실 환경은 아동중심보다는 교사가 주로 구성하며, 아동을 위한 환경 구성에 대해서는 다른 영역에 비해 크게 중요하게 인식하지 않는 것으로 알 수 있다. 그러므로 아동들의 교실 환경은 아동의 흥미와 호기심을 유발 할 수 있는 영역 구성보다는 단순하고 맛있는 공간으로 있는 것으로 판단된다.

아동들이 생활하는 물리적인 환경은 아동들에게 매우 중요한 역할을 한다. 환

경이 어떻게 구성되었는가에 따라서 아동들의 호기심에 많은 영향 미칠 수 있기 때문이다. 즉 저학년에 있는 아동일 수록 시각적인 영향을 많이 받으며, 이러한 영향은 아동의 창의성에 활력소를 불어넣을 수 있기 때문이다.

그러나 조사 결과에 의하면 환경에 대한 중요성은 크게 인식되어 있지 않은 것으로 판단 할 수 있다.

< 표 10 > 방과후 교실 환경

	빈도수	평균	표준편차
활동 영역별로 공간을 구성하였다.	62	2.76	1.00
주로 학습을 위한 단순 공간으로 이루어졌다.	63	3.11	.36
환경구성(교실분위기)은 아동들이 직접 참여한다.	63	2.73	.38
교사 스스로 환경구성(교실분위기)을 한다.	62	2.63	.37

1=매우 그렇다, 2=그렇다, 3=보통이다, 4=그렇지 않다, 5=전혀 그렇지 않다.

3. 아동의 창의성 증진 및 프로그램에 관한 사항

아동의 창의성 증진에 대하여 어떻게 인식하고 있는가와 창의적인 프로그램을 분석하였다.

먼저 아동의 창의성 증진에 있어 교사의 인식을 살펴보면, '교사의 역할이 매우 중요하다' 1.63점, '프로그램의 중요성' 1.73점, '교실환경 구성의 중요성' 2.20 점, '또래집단의 상호작용의 중요성' 1.50점 '현장 경험의 중요성' 1.54점으로 매우 높게 나타났으며, 아동의 창의성 증진 위한 방법으로 한 가지 변수만으로는 할

수 없다고 볼 때 대부분의 담당자는 아동을 둘러싼 모든 영역 및 영향에 대해 매우 중요하게 인식하고 있는 것으로 나타났다. 그러나 다른 영역에 비해 환경에 대한 인식은 위에서 살펴본 바와 같이 차이 있는 것으로 나타났다.

또한 아동의 창의성 증진에 가장 큰 영향으로는 ‘또래집단의 상호작용’ 1.50점으로 가장 높게 나타났으며, ‘현장 경험’ 1.54점, ‘교사의 역할’ 1.63점, ‘프로그램’ 1.73점, ‘교실 환경 구성’ 2.20점 순으로 나타났다.

따라서 또래집단의 상호작용은 어떠한 교육적인 방법보다 가장 좋은 교육방법이며, 아동들이 상호작용을 잘 할 수 있도록 격려와 지지할 수 있는 교사의 역할이 매우 중요하다고 하겠다. 또한 아동들이 직접 체험할 수 있는 현장 경험은 아동들의 사고에 매우 큰 영향을 미치는 것으로 많은 보고서에서 밝히고 있는 것처럼 가능한 한 이론적인 교육보다는 체험적인 교육을 많이 제공함으로써 아동의 사고 폭이 커질 수 있도록 해야 할 것이다.

< 표 11 > 창의성 증진에 관한 인식

	빈도수	평균	표준편차
교사 역할의 중요성	63	1.63	.70
프로그램의 중요성	64	1.73	.70
교실환경 구성의 중요성	64	2.20	.74
또래집단의 상호작용의 중요성	64	1.50	.50
현장경험의 중요성	63	1.54	.59

1=매우 그렇다, 2=그렇다, 3=보통이다, 4=그렇지 않다, 5=전혀 그렇지 않다.

방과후교실은 특성상 교육의 방법과 교육과정은 획일적인 방법에서 벗어나 자유롭고 개방적인 교육을 할 수 있는 충분한 여건과 혼합 연령이 가능한 곳이기

때문에 교사의 역할에 따라 창의적인 활동을 할 수 있는 충분한 교육적 장소로 활용할 수 있는 곳이다. 또한 장시간 생활하는 아동들에게 또래집단 및 교사의 상호작용은 아동들에게 큰 영향을 미칠 수 있는 곳이다. 그러므로 방과후 담당자는 아동들을 위한 교수법 및 교실운영에 관하여 다양하고 수준 높은 교육과 훈련을 받아야 할 매우 중요한 사람이며, 이들의 역할이 매우 중요함에 따라, 전문가적인 방과후교실 담당자가 되도록 하여야 할 것이다. 앞에서 살펴 본 바와 같이 현재 방과후 담당자의 학력이 대학졸업 이상이 78.2%일 때 수준 높은 방과후 교실을 운영할 수 있는 인적조건은 충분하다고 할 수 있다. 이들을 교육하고 훈련하는 것은 기관의 과제일 것이다.

방과후교실에서 운영하거나 할 수 있는 15개의 프로그램에 대하여 창의적인가를 평가하였다. 응답자의 평가 결과를 살펴보면 다음과 같다.

영어교육은 3.17점, 바둑장기교육은 2.73점, 독서교육은 1.95점, 음울교육 2.27점, 한자교육 3.08점, 컴퓨터교육 2.54점, 연극교육 2.05점, 자율학습 2.73점, 요리교육 2.21점, 게임활동 2.08점, 과학활동 1.85점, 미술교육 1.16점, 체육교육 2.32점, 동화듣기 또는 이야기 나누기 1.59점, NIE교육 1.90으로 응답하였다.

창의적인 평가에서 '매우그렇다'에 가깝게 응답한 프로그램으로 미술교육과 과학교육, NIE교육, 독서교육, 동화·이야기나누기 교육순으로 이며, '그렇다'에 평가한 프로그램은 연극교육, 게임활동, 요리교육, 체육(스포츠)교육 순으로 응답하였다.

부모가 가장 많이 선호하는 교육인 영어교육은 3.17점으로 창의적인 평가에서 제외되어 있으며, 한자교육 또한 3.08점으로 나타났다. 이러한 결과는 주입식 교육은 비창의적인 교육으로 평가할 수 있다.

또한 미술교육이 과학교육보다 더 창의적인 프로그램으로 평가한 것은 대부분 석할 수 있다.

< 표 12 > 프로그램에 대한 창의성 평가

	빈도수	평균	표준편차
영어교육	60	3.17	.83
바둑·장기교육	62	2.73	.68
독서교육	63	1.95	.71
음악교육	60	2.27	.61
한자교육	61	3.08	.67
컴퓨터교육	61	2.54	.67
연극교육	61	2.05	.83
자율학습	62	2.73	.98
요리교육	61	2.21	.66
게임활동	63	2.08	.63
과학교육	62	1.85	.70
미술교육	62	1.61	.69
체육(스포츠)활동	62	2.32	.70
동화듣기 또는 이야기 나누기교육	63	1.95	.66
NIE교육	62	1.90	.78

1=매우 그렇다, 2=그렇다, 3=보통이다, 4=그렇지 않다, 5=전혀 그렇지 않다.

많은 프로그램 중 가장 창의적인 프로그램은 무엇인가를 우선 순위에 따라 평가한 결과를 보면 1순위가 미술교육 70.2%, 2순위 과학교육 57.9%, 3순위 NIE교육 56.1%, 4순위 동화·이야기 나누기교육 54.4%, 5순위 독서교육 49.1% 로 응답하였다. 프로그램 평가에서 나타난 결과와 커다란 차이가 없는 것으로 나타났

다.

< 표 13 > 가장 창의적인 프로그램(다중응답)

(단위 : %)

	응답수	응답율	총 응답율	순위
미술교육	40	14.0	70.2	1
과학교육	33	11.6	57.9	2
NIE교육	32	11.2	56.1	3
동화듣기 또는 이야기 나누기교육	31	10.9	54.4	4
독서교육	28	9.8	49.1	5
게임활동	27	9.5	47.4	6
연극교육	24	8.4	41.1	7
요리교육	21	7.4	36.8	8
음악교육	14	4.9	24.6	9
컴퓨터교육	11	3.9	19.3	10
체육(스포츠)활동	10	3.5	17.5	11
자율학습	5	1.8	8.8	12
바둑·장기교육	4	1.4	7.0	13
한자교육	3	1.1	5.3	14
영어교육	2	0.7	3.5	15
계	285	100.0	500.0	

1=매우 그렇다, 2=그렇다, 3=보통이다, 4=그렇지 않다, 5=전혀 그렇지 않다.

4. 응답자의 일반적 특성과 운영중인 프로그램 분석

응답자의 일반적 특성으로는 자격, 근무년수, 아동수이며, 이러한 특성에 따라 방과후교실에 운영하고 있는 프로그램에 대하여 교차 분석하고자 한다.

응답율의 특성은 63명 현재 운영중인 프로그램중 우선 순위대로 5개의 프로그램을 선정하게 하였으며, 총 응답율은 무응답1개 제외한 314응답이다.

< 표 14 > 응답자의 일반적 특성에 따라 운영중인 프로그램에 대한 교차분석

독립변수		=>	종속변수
자 격	사회복지사 보육교사 유치원교사 사회복지사+보육교사 *(혼합자격자)		
근무년수	1년미만 1-2년 2-3년 3-4년 4년이상		
아동수	1-15명 16-30명 31명 이상		

주: * 사회복지사이면서 보육교사 자격을 갖고 있는 자를 혼합자격자로 칭한다.

자격에 따라 현재 운영중인 프로그램에 대한 응답율은 63명이며 5개의 프로그램을 우선 순위에 의해 선정하게 하였으며, 무응답1개를 제외한 총 314case이다.

사회복지사의 경우 주로 운영하는 프로그램의 1순위는 학습지도 17.8%, 숙제

지도 13.2%, 미술교육 10.1%, 독서교육 9.3%, 현장학습 7.8%% 순으로 프로그램을 운영하는 것으로 나타났다.

보육교사의 경우 주로 운영하는 프로그램의 1순위는 숙제지도 18.6%, 독서교육 15.7%, 학습지도 14.3%, 생활지도 10.0%, NIE 교육 7.1% 순으로 응답하였다.

< 표 15 > 자격에 따라 운영중인 프로그램 우선 순위(다중응답 N=314, %)

프로그램	사회복지사 (N=129)	보육교사 (N=70)	유치원교사 (N=20)	혼합교사 (N=45)	기타 (N=50)
영어교육	3.1	5.7	10.0	8.9	4.0
학습지도	17.8	14.3	10.0	20.0	18.0
숙제지도	13.2	18.6	15.0	17.8	16.0
미술교육	10.1	4.3	5.0	6.7	6.0
음악교육	0.8	-	-	2.2	-
요리활동	3.1	1.4	-	-	-
바깥놀이	3.9	2.9	10.0	4.4	-
컴퓨터교육	6.2	2.9	5.0	4.4	2.0
생활지도	5.4	10.0	15.0	8.9	12.0
자율학습	-	2.9	-	2.2	4.0
독서교육	9.3	15.7	10.0	6.7	12.0
한자교육	1.6	4.3	-	6.7	2.0
NIE 교육	3.9	7.1	-	4.4	2.0
현장학습	7.8	2.9	5.0	2.2	8.0
과학활동	0.8	-	-	-	-
게임놀이	3.9	-	5.0	2.2	6.0
체육(스포츠)교육	3.9	1.4	-	2.2	4.0
연극활동	0.8	-	-	-	-
동화·이야기 나누기 교육	4.7	4.3	10.0	-	4.0
명상교육	-	1.4	-	-	-
	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

유치원교사의 경우 숙제지도, 생활지도 각 15.0%, 학습지도, 영어교육, 바깥놀이, 독서교육, 동화·이야기 나누기교육 각 10.0% 순으로 나타났다. 유치원교사 자격을 갖고 있는 응답자는 다른 응답자에 비해 다양한 프로그램을 운영하지 않는 것으로 나타나고 있으나, 이는 응답자의 비율이 적은 영향일 수도 있다. 왜냐하면 방과후교사로서 유치원교사 자격을 갖고 있는 사람도 매우 좋은 인적조건이라 할 수 있기 때문이다. 즉 유아기 또는 아동기에 대해 전문적인 지식을 갖고 있으며, 저학령기의 아동들의 특성을 매우 잘 인식하고 있기 때문이다.

사회복지사이면서 보육교사 자격을 가진 혼합교사는 학습지도 20.0%, 숙제지도 17.8%, 영어교육, 생활지도 각 8.9%, 독서교육, 한자교육 각 6.7% 순으로 나타났다.

분석한 결과 사회복지사와 보육교사의 자격을 갖춘 담당자가 타 자격을 갖춘 교사보다 방과후교실 프로그램을 다양하고 폭넓게 운영하는 것으로 판단 할 수 있다.

그러나 대부분 자격과 상관없이 숙제지도, 학습지도, 미술교육, 독서교육 등 손쉽게 할 수 있는 프로그램을 주로 운영하는 것을 알 수 있다.

또한 전체적으로 14개의 프로그램을 운영하는 곳으로 나타났으며, 이러한 결과는 방과후교실에서 다양하고 폭넓은 프로그램은 운영할 수 있는 인적자원과 여건이 충분하다는 것으로 볼 수 있으며, 방과후교실 프로그램을 '무엇'과 '어떻게' 할 것인가에 대해서는 기관의 최고관리자의 의지라 할 수 있다.

다음은 방과후교실 근무년수에 따라 어떠한 프로그램을 주로 운영하고 있는가를 분석하였다.

방과후교실을 담당한 지 1년미만 교사의 경우 학습지도 17.2%, 숙제지도 16.6%, 생활지도 8.3%, 미술교육 7.6%, 독서교육, 영어교육 각 6.9% 순으로 나타났다.

1-2년의 경력 교사는 숙제지도 16.3%, 독서교육 15.0%, 학습지도 13.8%, 생활

지도 11.8%, 현장학습 7.5% 순으로 나타났다.

2-3년의 경력 교사는 학습지도, 독서교육 각 16.0%, 숙제지도, 미술교육 각 12.0%, 영어교육, 생활지도 각 8.0% 순으로 나타났다.

< 표 16 > 방과후교실 근무 년수에 따라 운영중인 프로그램 우선 순위(%)

프로그램	1년미만 (N=145)	1-2년 (N=80)	2-3년 (N=25)	3-4년 (N=44)	4년이상 (N=25)
영어교육	6.9	2.5	8.0	2.3	8.0
학습지도	17.2	13.8	16.0	20.5	16.0
숙제지도	16.6	16.3	12.0	18.2	8.0
미술교육	7.6	2.5	12.0	9.1	12.0
음악교육	1.4	-	-	-	-
요리활동	1.4	2.5	-	-	4.0
바깥놀이	5.5	3.8	-	-	-
컴퓨터교육	4.1	5.0	-	6.8	4.0
생활지도	8.3	11.3	8.0	4.5	12.0
자율학습	2.1	1.3	-	-	4.0
독서교육	6.9	15.0	16.0	11.4	12.0
한자교육	2.1	2.5	8.0	2.3	4.0
NIE 교육	4.8	5.0	-	4.5	-
현장학습	5.5	7.5	4.0	6.8	4.0
과학활동	-	-	4.0	-	-
게임놀이	4.8	1.3	4.0	-	4.0
체육(스포츠)교육	1.4	1.3	4.0	9.1	4.0
연극활동	-	1.3	-	-	-
동화·이야기 나누기 교육	3.4	6.3	4.0	4.5	4.0
영상교육	-	1.3	-	-	-
	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

3-4년의 경력 교사는 학습지도 20.5%, 숙제지도 18.2%, 독서교육 11.4%, 미술교육 체육교육 각 9.1% 순으로 나타났다.

4년 이상의 경력 교사는 학습지도 16.0%, 미술교육, 생활지도, 독서교육 각 12.0% 순으로 나타났다.

위의 결과를 볼 때 경력에 따라 다양한 프로그램을 선택하기보다는 아동들이 실내에서 교사의 보호아래 스스로 할 수 있는 프로그램을 주로 운영하고 있는 것으로 나타났다. 오히려 2년 미만의 방과후 담당자가 다양한 프로그램을 진행하는 것을 알 수 있다. 따라서 경력이 높을수록 한정된 프로그램으로 치우치는 경향이 있는 것으로 나타나, 방과후교사에 대한 재훈련 또는 재교육이 반드시 이루어져야 할 것이다.

다음은 아동수에 따라 운영중인 프로그램을 분석하면 다음과 같다.

교사 1인당 담당하는 아동수가 1-15명인 경우는 학습지도 14.1%, 독서교육 12.9%, 숙제지도 10.6%, 생활지도 8.2%, 미술교육 7.1% 진행하는 것을 나타냈고, 아동수가 16-30명 일 때 학습지도 18.2%, 숙제지도 17.7%, 독서교육 9.6%, 생활지도 8.6%, 미술교육 7.7% 순으로 나타났다.

아동의 수가 31명 이상일 경우 숙제지도 16.0%, 학습지도, 생활지도, 독서교육 각 12.0% 순으로 나타났다.

특히 아동수가 31명 이상의 경우는 매우 한정된 프로그램을 진행하는 것을 알 수 있으며, 오히려 16명-30명 사이의 담당자가 가장 다양한 프로그램을 진행하는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 협동적인 프로그램이나 그룹활동에 있어 어느 정도의 아동들이 있어야 하는 것을 보여준다고 하겠다.

그러나 아동의 인원수와 상관없이 학습지도, 숙제지도, 독서교육, 생활지도를 주로 하는 것으로 조사되었으며, 이러한 활동은 아동들이 스스로 할 수 있고 혼자서 할 수 있는 활동들로 판단 할 때, 아동들의 창의적인 활동과는 거리가 매우

큰 것으로 판단 할 수 있다.

<표 17> 아동수에 따라 운영중인 프로그램 우선 순위(다중응답 N=319,%)

프로그램	1-15명 (N=85)	16-30명 (N=209)	31명이상 (N=25)
영어교육	4.7	5.7	4.0
학습지도	14.1	18.2	12.0
숙제지도	10.6	17.7	16.0
미술교육	7.1	7.7	4.0
음악교육	1.2	0.5	-
요리활동	1.2	1.9	-
바깥놀이	4.7	2.4	8.0
컴퓨터교육	4.7	3.8	8.0
생활지도	8.2	8.6	12.0
자율학습	3.5	1.0	-
독서교육	12.9	9.6	12.0
한자교육	3.5	2.9	-
NIE 교육	4.7	3.3	8.0
현장학습	3.5	6.7	8.0
과학활동	-	0.5	-
게임놀이	5.9	1.9	4.0
체육(스포츠)교육	1.2	3.8	-
연극활동	-	0.5	-
동화·이야기 나누기 교육	7.1	3.3	4.0
영상교육	1.2	-	-
	100.0	100.0	100.0

지금까지 교사의 자격, 근무년수, 아동수에 따라 운영하는 프로그램을 살펴보았으나, 방과후교실 운영 프로그램과는 거의 상관없는 것으로 나타났다. 따라서 방과후교사에 대한 전문적인 교육이 이루어져야 할 것이며, 시대적 변화에 맞는 프로그램을 운영할 수 있는 능력을 갖춘 사람들이 방과후교실을 담당하도록 해야 할 것이다.

5. 응답자의 일반적 특성과 창의성 프로그램 분석

현재 진행중인 프로그램 또는 운영할 수 있는 모든 프로그램에 대하여 가장 창의적인 프로그램을 평가하였다. 이러한 평가 결과를 응답자의 일반적 특성인 자격 근무년수, 아동수에 따른 교차분석을 한다.

< 표 18 > 응답자의 일반적 특성과 창의적인 프로그램에 대한 교차분석

독립변수		=====>	종속변수
자 격	사회복지사 보육교사 유치원교사 사회복지사+보육교사 *(혼합자격자)		가장 창의적인 프로그램에 대한 평가를 독립변수에 따라 차이가 있는지를 분석한다
근무년수	1년미만 1-2년 2-3년 3-4년 4년이상		
아 동 수	1-15명 16-30명 30명 이상		

주: * 사회복지사이면서 보육교사 자격을 갖고 있는 자를 혼합자격자로 칭한다.

1) 자격에 의한 창의적인 프로그램 평가

응답자의 자격에 따라 창의적인 프로그램에 대하여 어떻게 평가하는가를 살펴본다. 먼저 사회복지사의 경우 미술교육 1.56점, 과학교육 1.88점, 독서교육 2.00점, 동화·이야기 나누기교육 2.04점 순으로 가장 창의적인 프로그램으로 평가하였다.

보육교사의 경우 미술교육 1.62점, NIE교육 1.69점, 과학교육 1.92점, 동화·이야기 나누기교육 1.93점, 게임활동 2.00점으로 가장 창의적인 프로그램으로 평가하였다.

유치원교사의 경우 과학교육 1.75점, 요리교육, 게임활동, 미술교육 각각 2.00점으로 가장 창의적인 프로그램으로 평가하였다.

사회복지사자격과 보육교사 자격을 동시에 갖고 있는 혼합자격자의 경우 미술교육, 동화·이야기 나누기교육 각 1.56점, NIE교육 1.67점, 독서교육 1.78점, 연극교육, 과학교육 각 1.89점으로 가장 창의적인 프로그램으로 평가하였다.

기타는 독서교육, 미술교육, 과학교육, NIE교육 순으로 가장 창의적인 프로그램으로 평가하였다.

가장 창의적인 프로그램으로 평가한 공통적인 프로그램은 과학교육, 미술교육으로 나타났다. 대부분 방과후교실에서 미술교육은 이루어지고 있으나 과학교육은 매우 미비한 상태이다.

앞에서 살펴본 바와 같이 요리교육도 과학교육의 한 부분으로 볼 때 충분히 할 수 있는 여건에도 불구하고 매우 미비하게 운영되고 있는 것으로 나타난 것처럼, 과학교육이 아동들에게 매우 창의적인 프로그램으로 모든 집단이 평가하였음에도 불구하고 방과후교실에서는 거의 운영하지 않는 것으로 나타났다(표 8). 따라서 방과후교실에서도 과학교육이 활성화 될 수 있는 여건과 교사교육 및 훈련에 대한 대책이 마련되어야 할 것이다.

< 표 19 > 자격에 따른 창의적인 프로그램 평가

(단위: 평균)

프로그램명	사회복지사	보육교사	유치원교사	혼합자격교사	기타
영어교육	3.04	3.42	3.67	2.89	3.20
바둑·장기교육	2.88	2.77	3.00	2.44	2.40
독서교육	2.00	2.14	2.25	1.78	1.60
음악교육	2.20	2.46	2.67	2.11	2.22
한자교육	3.08	3.31	3.00	3.00	2.90
컴퓨터교육	2.56	2.77	2.67	2.33	2.30
연극교육	2.12	2.08	2.33	1.89	2.00
자율학습	2.80	2.64	2.33	2.78	2.80
요리교육	2.08	2.38	2.00	2.67	2.10
게임활동	2.24	2.00	2.00	2.00	2.00
과학교육	1.88	1.92	1.75	1.89	1.80
미술교육	1.56	1.62	2.00	1.56	1.70
체육(스포츠)교육	2.24	2.57	2.67	2.22	2.10
동화듣기 또는 이야기나누기교육	2.04	1.93	2.25	1.56	2.10
NIE 교육	2.12	1.69	2.25	1.67	1.80

1=매우 그렇다, 2=그렇다, 3=보통이다, 4=그렇지 않다, 5=전혀 그렇지 않다.

2) 근무년수에 의한 창의적인 프로그램 평가

응답자의 근무년수는 1년미만, 1-2년, 2-3년, 3-4년, 4년 이상으로 구분하였으며, 나타난 결과는 다음과 같다.

1년미만 교사의 응답결과는 미술교육 1.66점, 과학교육 1.83점, 동화·이야기

나누기교육 1.86점, NIE교육 1.93점으로 가장 창의적인 프로그램으로 평가하였다.

1-2년의 경력 교사는 미술교육 1.57점, 독서교육1.73점, NIE교육1.79점, 연극교육 1.86점을 가장 창의적인 프로그램으로 평가하였다.

2-3년 경력 교사는 독서교육, 미술교육, 과학교육, 음울교육, 연극교육 순으로 가장 창의적인 프로그램으로 평가하였다.

3-4년 경력 교사는 미술교육, 과학교육 NIE교육 순으로 가장 창의적인 프로그램으로 평가하였다.

< 표 20 > 근무 년수에 따른 창의적인 프로그램 평가 (단위: 평균)

프로그램명	1년미만	1-2년	2-3년	3-4년	4년이상
영어교육	3.07	3.38	3.20	3.22	3.00
바둑·장기교육	2.69	2.86	2.80	2.56	2.80
독서교육	2.10	1.73	1.40	2.11	2.00
음울교육	2.43	2.00	1.80	2.44	2.25
한자교육	3.00	3.57	2.80	2.78	3.00
컴퓨터교육	2.46	2.79	2.40	2.67	2.20
연극교육	2.11	1.86	1.80	2.56	1.60
자율학습	2.79	2.60	2.80	2.89	2.40
요리교육	2.25	2.21	2.00	2.44	1.80
게임활동	2.07	2.13	2.00	2.33	1.60
과학교육	1.83	2.00	1.60	2.00	1.60
미술교육	1.66	1.57	1.40	1.78	1.40
체육(스포츠)교육	2.32	2.33	2.40	2.67	1.60
동화듣기 또는 이야기나누기교육	1.86	2.13	2.00	2.11	1.60
NIE 교육	1.93	1.79	2.00	2.00	1.80

1=매우 그렇다, 2=그렇다, 3=보통이다, 4=그렇지 않다, 5=전혀 그렇지 않다.

4년 이상의 경력 교사는 미술교육, 연극교육, 게임활동, 과학교육, 체육교육 순으로 가장 창의적인 프로그램으로 평가하였다.

근무경력에 따라 창의적인 프로그램은 다양하게 평가하고 있는 것으로 나타났다. 그러나 근무경력이 올라 갈 수록 아동들이 협력하면서 아동들의 참여가 많은 프로그램을 창의적인 프로그램으로 평가하였다. 이러한 결과는 방과후교실 담당자는 아동의 창의성 증진을 위한 중요한 변수로 교사의 역할, 아동의 상호작용, 프로그램의 선택, 체험학습 등 모든 물리적·내적 환경의 영향이 매우 중요하다고 평가하였으며, 아동의 창의성 증진을 위한 프로그램과 상관관계에 있는 것으로 판단할 수 있다.

그러나 이러한 결과에도 불구하고 방과후교실에서는 대부분 비창의적인 교육을 가장 많이 하고 있는 것으로 나타났고, 따라서 방과후교실 운영 프로그램에 대한 새로운 인식과 사고의 전환이 이루어져야 할 것으로 판단된다.

3) 아동수에 의한 창의적인 프로그램 평가

방과후 담당교사가 담당하고 있는 아동수에 따라 가장 창의적인 프로그램이 무엇인지를 평가하였다. 아동수는 법적으로는 1인당 30명으로 규정하고 있으나 현실적으로 혼합연령의 아동들에게 교육적인 프로그램을 진행하기에는 매우 많은 아동수 이다.

조사 결과 나타난 교사 1인당 아동수는 7명에서 40명까지 담당하는 것으로 나타나 아동수에 따른 창의적인 프로그램 평가를 분석한다.

1-15명을 담당하고 있는 교사의 응답 결과는 미술교육 1.62점, 과학교육 1.81점, 연극교육 1.88점, 독서교육, 게임활동, 동화·이야기 나누기교육 각각 1.94점 순으로 평가하였다.

16-30명 담당하고 있는 교사는 미술교육 16.1점, NIE교육 1.85점, 과학교육

1.90점, 독서교육 1.95점 순으로 가장 창의적인 프로그램으로 평가하였다.

31명이상 아동을 담당하고 있는 교사는 과학교육, 미술교육, NIE교육 각각 1.60점, 독서교육 2.00점으로 가장 창의적인 프로그램으로 평가하였다.

아동수와 관계없이 미술교육과 과학교육은 매우 창의적인 프로그램으로 평가하였으며, 아동수가 적을 수록 아동들의 참여가 많은 프로그램을 창의적인 프로그램으로 평가하였다.

< 표 21 > 아동수에 따른 창의적인 프로그램 평가 (단위 : 평균)

프로그램명	1-15명	16-30명	31이상
영어교육	3.20	3.13	3.40
바둑·장기교육	3.00	2.61	2.80
독서교육	1.94	1.95	2.00
음악교육	2.33	2.25	2.20
한자교육	3.38	2.93	3.40
컴퓨터교육	2.63	2.47	2.80
연극교육	1.88	2.12	2.00
자율학습	2.53	2.78	3.00
요리교육	2.25	2.15	2.60
게임활동	1.94	2.12	2.20
과학교육	1.81	1.90	1.60
미술교육	1.62	1.61	1.60
체육(스포츠)교육	2.18	2.40	2.20
동화듣기 또는 이야기나누기교육	1.94	1.93	2.20
NIE 교육	2.13	1.85	1.60

1=매우 그렇다, 2=그렇다, 3=보통이다, 4=그렇지 않다, 5=전혀 그렇지 않다.

그러나 <표22>에서 보는 바와 같이 방과후교실 담당자들이 인식하고, 또는 창의성 프로그램을 운영하는 것과는 달리 대부분 운영하고 있는 프로그램은 그들 스스로가 평가한 프로그램과는 거리가 있는 것으로 나타났다.

따라서 아동의 창의성 증진을 위한 프로그램을 운영함에 있어 아동들이 많이 참여할 수 있으며, 아동 스스로 탐색할 수 있는 프로그램과 교사와 아동간의 충분한 상호작용이 이루어질 수 있도록 1인당 담당할 수 있는 최적의 아동수, 아동들을 지지하고 격려할 수 있는 교사의 역할을 고려해야 할 것이다.

< 표 22 > 운영중인 프로그램과 창의적인 프로그램 비교(다중응답)

프로그램	운영중인 프로그램		순위	프로그램	창의적인 프로그램	
	응답수	응답율(%)			응답수	응답율(%)
학습지도	52	82.5	1	미술교육	40	70.2
숙제지도	50	79.4	2	과학교육	33	57.9
독서교육	34	54.0	3	NIE교육	32	56.1
생활지도	28	44.4	4	동화·이야기 나누기교육	31	54.4
미술교육	23	36.5	5	독서교육	28	49.1
현장학습	18	28.6	6	게임활동	27	47.4
영어교육	17	27.0	7	연극교육	24	41.1
컴퓨터교육	14	22.2	8	요리교육	21	36.8
동화·이야기 나누기 교육	13	20.6	9	음악교육	14	24.6
NIE 교육	13	20.6	10	컴퓨터교육	11	19.3

제4장 결 론

근래에 와서 맞벌이 부부의 증가와 핵가족화 등의 사회현상으로 인해 많은 아동들은 방과후 오후시간을 가정이 아닌 방과후교실 프로그램에 따라 교육을 받고 있는 실정인 바, 이러한 교육프로그램에 대한 정책적인 방향제시와 더불어 교육운영프로그램의 보호적 지도가 아닌 창의적인 학습프로그램의 개발이 시급한 실정이다.

이러한 학습프로그램의 실증적인 분석 사례로는 종합(사회)복지관에서 운영하고 있는 방과후교실을 선정하였고, 방과후교실의 교육담당자가 실시하고 있는 프로그램과 이들이 인식하고 있는 창의적인 프로그램에 관한 빈도분석, 응답자들의 중요한 변수에 따라 실시중인 프로그램과 창의적인 프로그램에 대한 교차분석이다.

위와 같은 종합(사회)복지관의 방과후 교육프로그램의 분석결과를 다음과 같은 문제점이 추출되었고 이에 대한 개선 방향을 제시한다.

첫째, 방과후 교육실시 기간은 대부분 3년 이상을 경과하였고, 그 비율은 81%에 달하고 있으나, 교육 담당자의 근무기간은 1년 미만인 경우가 45%로 조사되었다. 그러므로 교육담당자의 이직율이 상당히 높은 것으로 나타나고 있는 바, 이에 대한 대책이 시급한 것으로 판단된다. 또한 1인 담당 아동수가 평균 22명이고, 교사의 하루 근무시간은 5시간 이상이 80%에 달하고 있는바, 이를 종합해보면 1년 미만의 근무자가 하루 5시간 이상 근무하면서 평균 22명의 아동들을 지도하고 있어서, 교육 담당자들이 과중한 업무에 시달리고 있음을 알 수 있다. 이러한 제반 사정으로 미루어 볼 때 방과후교실 담당자는 현장경험이 부족하여 아동들을 보호 관리하는데 치중할 수밖에 없고, 또한 교육 담당자의 단기 근무는 창의적인 프로그램 운영을 매우 어렵게 하고 있다.

따라서 제반 문제점을 해결하기 위해서는 우선 교육담당자들의 신분보장을 강구하고, 적절한 보상책을 마련해야 할 것이며, 지자체나 국가에서의 방과후 교실

교육에 대한 전폭적인 지원이 따라야 할 것이다.

둘째, 교육프로그램 개발은 교육담당자가 창작하거나 타기관의 교육 프로그램을 혼용하는 사례가 대부분인 것으로 나타나고 있는 바, 이는 교육 담당자의 단기근무와 경험부족으로 인해서 교육 담당자가 다양하고 창의적인 프로그램 개발보다는 기존의 손쉽게 할 수 있는 프로그램에 의해 교육을 전개하고 있는 것으로 판단된다. 따라서 방과후 교실의 교육은 창의적인 교육이라기보다는 기존의 학습지도, 과제지도, 독서지도, 생활지도, 미술지도에 중점을 두어 교육을 실시하고 있는 실정이다. 이러한 문제점을 해결하기 위해서는 ①교육 프로그램 개발과정은 담당자 자의적인 프로그램이 아니라 기관 차원의 특성화되고 차별화된 프로그램 개발이 이루어져야 하며, ②아동들의 욕구를 파악한 후에 그에 알맞는 적절한 교육 프로그램을 제공해야 할 것이다.

셋째, 현재 실시중인 교육 프로그램을 살펴본 바에 의하면, 각 기관은 창의적인 교육프로그램과 다소 차이가 나는 프로그램을 진행하고 있는 것으로 나타나고 있으며, 교육 담당자가 대답한 창의적인 프로그램은 미술교육, 과학교육, NIE 교육, 동화지도, 독서지도 순 이었고, 실제 운영중인 교육프로그램은 학습지도, 과제지도, 독서지도, 생활지도, 미술교육으로 창의적인 프로그램과 거리가 먼 프로그램을 제공하고 있는 것으로 볼 수 있다. 이러한 결과로 미루어 볼 때, 응답에 응한 교육담당자들은 창의적인 교육프로그램을 제대로 인식하고 있으면서 이러한 프로그램을 진행하지 않는 것은, 이는 교사의 역할을 제대로 수행하지 않는 것으로 판단된다. 따라서 이러한 문제점을 해결하려면 방과후교실 담당자가 교사로서의 역할을 다할 수 있는 조건과 환경을 마련해 주어야 하고, 교육 담당자들에게 교사의 역할 제대로 수행할 수 있도록 계획된 교육훈련을 실시해야 하며, 담당 교육자들로 하여금 창의적인 교육프로그램을 운영할 수 있는 여건을 마련해 주어야 할 것이다.

넷째, 방과후교실 환경은 교육 대상자인 아동들에게 있어 매우 중요한 장소로서 인식되고 있는 바, 아동들이 가정이 아닌 방과후교실에서 보내는 환경은 가정

과 같은 안락함 속에서 지적·정서적 욕구를 동시에 충족시킬 수 있는 여건으로 조성되어야 한다. 따라서 방과후교실 환경은 다양한 교육 프로그램을 적용하여 아동들이 탐색을 하고 흥미 있게 교육에 임할 수 있어야 하며, 시각과 청각을 자극하여 아동들이 스스로 창작할 수 있는 여건을 마련해 주어야 할 것이다. 또한 기관과 교육담당자들은 아동들이 방과후교실 교육에서 받을 수 있는 스트레스를 해소할 수 있는 바깥놀이 환경에도 유의해야 할 것으로 판단된다.

다섯째, 방과후교실 담당자들은 아동의 창의성 증진에 있어 또래집단의 상호작용, 현장경험, 교사의 역할, 프로그램, 교실환경 순으로 응답하였으며, 모두 중요하게 생각하고 있는 것으로 나타났다.

방과후교실은 특성상 획일적인 방법에서 벗어나 자유롭고 개방적인 교육을 할 수 있는 여건과 혼합연령이 가능한 곳이기 때문에 교사의 역할에 따라 창의적인 활동을 할 수 있는 충분한 교육적 장소로 활용 할 수 있는 곳이다. 그러므로 담당자의 능력에 따라 아동들끼리 충분한 상호작용 할 수 있는 프로그램을 운영할 수 있으며, 아동들이 학교에서나 가정에서 경험한 생활을 통하여 아동들 스스로 정보를 교환할 수 있는 장(場)으로서의 역할을 충분히 할 수 있는 곳이다. 따라서 교육담당자들이 교사의 역할을 제대로 수행할 수 있도록 정부차원 또는 민간 차원에서 재교육을 실시하여야 할 것이다. 이러한 재교육의 실시는 저학령기에 있는 아동들은 방과후교실에서 보호받게 되는 것이 증가할 추세이며, 방과후교실은 새로운 교육의 장으로써 역할을 담당하게 될 것이며, 이에 따라 교사의 역할이 매우 중요하게 부각되기 때문이다.

여섯째, 현재 운영중인 프로그램과 창의적인 프로그램에 대하여 응답자의 자격, 근무년수, 아동수에 따라 차이가 있는가를 교차분석 하였으나, 운영중인 프로그램은 대부분 차이가 없는 것으로 나타났다. 즉 근무년수에 따라 다양한 프로그램을 운영한다든지 또는 아동수가 적을 수록 특성화된 프로그램을 운영하던지 어떠한 차별적인 요소가 있어야 함에도 불구하고 전혀 차이가 없는 것으로 나타났다. 그러나 창의적인 프로그램은 다소 차이가 있는 것으로 나타났다. 창의적인

프로그램은 어떤 프로그램이 창의적인가 보다는 교사가 '무엇'을 '어떻게' 할 것인가가 매우 중요하다. 따라서 자격, 근무년수, 아동수 등에 따라 다양한 프로그램을 운영할 수 있는 담당자 스스로의 노력이 전제되어야 할 것이며, 기관에서도 방과후교실에 대한 관심과 개선책이 요구된다.

일곱째, 대부분의 교육 담당자들이 응답한 창의적인 프로그램의 특성을 살펴보면, 아동들의 참여가 많고, 소그룹활동 할 수 있으며, 교사의 역할은 주로 지지와 격려를 하며, 아동끼리 상호작용이 많은 프로그램으로 나타났다. 따라서 교육 담당자 스스로 응답한 프로그램에 대한 전문가적인 인식과 교수법을 개척하여야 하며, 아동의 창의성 증진을 위한 교육 프로그램에 있어 교사의 역할과 프로그램은 매우 상호보완적인 관계에 있다는 것을 알 수 있다. 그러므로 교사의 주도적인 프로그램은 피해야 할 것이다. 또한 아동들이 확산적이고 수평적인 사고 등 창의성을 발휘 할 수 있도록 아동의 사고력에 끊임없이 자극을 제공해야 한다. 이러한 자극을 통하여 능력과 태도를 길러주게 되는 것이다. 그러므로 교사는 아동의 창의성 증진에 있어 매우 중요한 사람으로써, 방과후교실 교육담당자는 아동에 대한 전문적인 지식을 갖고, 다양한 프로그램에 대한 전문가적인 교수법을 개발하여, 아동의 사고가 확산적·수평적인 사고를 할 수 있도록 끊임없이 자극을 제공할 수 있는 교사가 되어야 할 것이다. 또한 아동 스스로 교육에 임할 수 있는 환경구성에 최선을 다해야 할 것이다.

방과후교실 운영 프로그램이 아동의 창의성 증진을 위한 프로그램으로 전환되기 위하여 몇 가지 제언하고자 한다.

창의성 교육은 정보화사회의 핵심 교육이며, 창의력은 어려서부터 다양한 경험과 물리적·심리적 환경 등 아동을 둘러싸고 있는 모든 영역이 network을 통해서 길러질 수 있는 능력이다. 또한 대부분 사람들은 창의성을 매우 중요하게 생각하면서도 쉽게 나타나는 인지교육을 선호하고 있는 이율배반적인 모습을 갖고 있다. 그러나 정보화사회에서는 인지능력보다는 창의력이 경쟁력의 원천일

때, 아동들에게 ‘창의성 교육’은 필연적인 과제이다. 따라서 아동들이 생활하는 모든 장소(학교, 방과후교실, 학원 등)에서 이루어지는 교육은 창의력에 초점을 두어야 할 것이다.

첫째, 방과후교실 담당자 즉 교사는 아동에 대한 전문적인 지식이 있는 자로, 유치원·보육교사 또는 초등교사처럼 방과후교실에서 충분한 현장실습을 경험한 후 방과후교사가 되어야 할 것이다. 또한 방과후교사가 자부심을 갖고 직업에 충실 할 수 있는 근무여건 및 제도적인 보완과 대책이 선행되어야 할 것이다.

둘째, 방과후교실에 대한 기본적인 커리큘럼이 정립되어야 할 것이다. 아동의 정서적, 신체적, 인지적, 사회적 영역이 모두 포함된 기본적인 교육방침에 의해 지역여건에 따라 차별화·특성화된 프로그램을 운영해야 할 것이다.

셋째, 방과후교실 운영은 기관차원에서 운영이 되어야 한다. 즉 교사차원이 아닌 기관장의 의지에 따라 발전할 수 있기 때문이다. 따라서 최고관리자는 먼저 사회변화를 빠르게 인식할 수 있는 능력과 교육의 중요성을 인식할 수 있는 능력을 갖도록 해야 할 것이다.

넷째, 어느 일정기간 마다 방과후교사를 위한 재교육을 실시하는 곳이 있어야 한다. 또한 방과후교실 프로그램에 대한 연구가 국가 또는 민간차원에서 실시되어야 할 것이다. 따라서 전문가에 의해 개발된 프로그램을 통하여 아동의 창의성을 위한 교수법을 끊임없이 교육받아야 할 것이다.

다섯째, 많은 시간을 방과후교실에서 보냄에 따라 아동들을 위한 환경구성이 되어야 할 것이다. 특히 바깥놀이시설, 대근육 활동을 할 수 있는 실내공간, 흥미와 탐색을 유발 할 수 있는 영역구성, 아동의 정서적 안정을 취할 수 있는 공간 등에 대한 연구가 이루어져야 할 것이다.

마지막으로 아동의 창의성 증진은 한 영역이 아닌 복합적인 영역 즉 아동간의 영향, 프로그램의 영향, 환경간의 영향, 교사의 영향 등에 의해 배양된다는 사실이다. 따라서 교사는 먼저 교육에 대한 새로운 인식과 창의성에 대한 새로운 조명을 갖고 인식해야 할 것이다.

참고문헌

1. 국내문헌

- 교육부. (2000). 『초·중등 학교 교육과정-교육과정의 편성과 운영』. 교육부.
- 김 정·이수경. (1991). 『유아를 위한 조형놀이 교육』. 교문사.
- 김옥향. (1983). “유치원 아동의 창의적 성격 특성에 관한 연구”. 중앙대학교 대학원 석사학위논문.
- 김재인. (1998). “방과후 활동 프로그램”. 『방과후 전문강사 안내교육 과정』. 한국여성개발원.
- 김춘일. (1999). 『창의성 교육 그 이론과 실제』. 교육과학사.
- 문정화·하종덕. (1999). 『또 하나의 교육 창의성』. 도서출판 학지사.
- 박영애. (1999). “프로젝트 접근법의 실제”. 하계워크샵. 숙명여대 아동연구소.
- 박영희. (1998). “방과후 아동지도 프로그램의 실태조사에 관한 연구”. 서강대학교 수도자대학원 석사학위논문.
- 보건복지부. (2000). 『방과후 보육교사 보수교육』. 보건복지부.
- 보건복지부. (2000). 『보육사업안내, 2001년도』. 보건복지부.
- 보육교사연합회편. (1996). 『방과후 아동지도』. 양서원.
- 서영숙·이남정·안소영. (1996). 『프로젝트 중심 방과후 아동지도』. 양서원.
- 신세호. (1986). “정보화사회와 미래”. 『미래 정보화사회와 교육』. 통신정책 연구소.
- 신윤식 외. (1992). 『정보사회론』. 서울: 주식회사데이콤.
- 여성특별위원회. (2000). 「방과후 아동보육 실태분석과 종합대책 수립을 위한 연구」. 대통령직속 여성특별위원회.
- 원은실. (1998). “탐구학습중심 과학교육방법이 유아의 창의적 증진에 미치는 효과”. 전북대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 원향란. (1998). “유아 조형 활동이 창의성 향상에 미치는 영향”. 동국대학교

- 교육대학원 석사학위논문.
- 이 옥. (1998). “학령기 아동을 위한 방과후 프로그램 국제비교 연구-스웨덴과 미국을 중심으로-”. 『아동권리연구』. 2(2).
- 이 옥·노성향. (1996). 『방과후 아동보육론』. 창지사.
- 이재연. (1995). 『방과후 아동보호 프로그램 개발』. 한국사회복지관협회.
- 임선하. (1993). 『창의성에의 초대』. 주식회사교보문고.
- 정미리. (2000). “독일의 방과후 아동지도”. 『방과후 아동지도사를 위한 워크샷』. 숙명여대 아동연구소.
- 정미리. (2000). “프랑스의 방과후 아동지도”. 『방과후 아동지도사를 위한 워크샷』. 숙명여대 아동연구소.
- 정윤정. (1997). “프랑스 방과후 아동지도”. 『방과후 아동지도사를 전문가 워크샷』. 숙명여대 아동연구소.
- 정정순. (1999). “방과후 아동지도의 현황 및 개선방안에 관한 연구”. 광주대학교 경상대학원 석사학위논문.
- 조복희·정옥분·유가효. (1997). 『인간발달·개정판』. 교문사.
- 최순남. (1998). 『인간행동과 사회환경』. 한신대학교출판부.
- 최양미. (1989). “상상놀이에 대한 교사의 중재가 아동의 창의성 증진에 미치는 효과”. 부산대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 최영아. (1998). “유아의 창의성 증진을 위한 교사 역할 분석연구”. 서울여대 대학원 석사논문.
- 최윤정. (2000). “사회복지관의 방과후 아동지도에 대한 부모의 만족도 연구”. 경성대학교 사회복지대학원 석사학위논문.
- 한국여성개발원. (1994). 『방과후 아동지도사 교육프로그램 개발』. 한국여성개발원.
- 한상완. (1997). 『정보사회의 전개와 정보이용』. 서울: 구미무역주식회사출판부.

2. 외국문헌

- A. F. Osborn. (1963). *Applied imagination: Principles and procedures of creative thinking*. New York: Scribner's.
- A. Leijon. (1986). The origin, progress, and future of Swedish family policy. In S. A. Hewlett, A. S. Ilchman, & J. J. Sweeny(Eds.). *family and work: bridging the gap*(pp.31-40). Ballinger Publishing Co. Cambridge, Massachusetts.
- C. R. Rogers. (1962). Toward a theory of creativity. In S. J. Parnes & H. F. Harding (Eds.), *A source book for creative thinking*, New York: Scribners.
- E. M. Hetherington. & R. Parke. (1979). *Child Psychology: A contemporary viewpoint*. (2nd ed.), NY: McGraw-Hill.
- E. P. Torrance. (1977). *Creativity in the classroom: What research says to the teacher*. Washington DC: National Education Association.
- G. Wallas. (1926). *The art of thought*. NY: Harcourt. Brace.
- J. P. Guilford. (1950). Creativity. *American Psychologist* 5.
- Ministry of Education and Science. (1993). *A review: The Swedish way towards a learning society*. Stockholm, Sweden.
- R. J. Hallmann. (1971). Techniken des kreativen lehrers. In G. Muehle & C. Schell(Eds.), *Kreativiteat und schule*, Muechen: piper.
- R. K. Baden., A. Genser., J. A. Levine., & M. Seligson. (1982). *School-age child care*. London: Auburn House Publishing Company.
- V. Lowenfeld & W. L. Brittain. (1982). *Creative and Mental Growth*. (7th ed.). NY: Macmillan. Co.
- H. W. Gordon,. (1961). *Synectics: The development of creative capacity*. NY: Harper & Row.

3. 기타

<http://www.kihasa.re.kr>

<http://www.moe.go.kr>

ABSTRACT

A Study on the After-School Programs for Improvement of Children's Creativity - Focused on the Welfare Centers of Seoul City Government -

Kim, Kyung-Sook
Major in Social Welfare
Dept. of Welfare Administration
Graduate School of Public Administration
Hansung University

The purpose of this study is to find the ways to improve children's creativity in the age of information. For this purpose, the after-school programs operated by the welfare centers of Seoul city government were reviewed. The 21st century characterized by information-intensive globalization will require more creative people in political, economic, social and cultural areas. The globalized society may well be equated with the international community where ideas and creativity are counted most. With such basic conceptions in mind, the following goals of study were set;

First, the major extracurricular programs at classroom after school would be analyzed.

Second, the most creative after-school programs perceived by teachers would be surveyed.

Third, the former and latter programs would be comparatively analyzed.

Fourth, the above comparative analysis would be done in reference to respondents' demographic variables: qualification, career and number of students covered.

Lastly, the problems arising out of this comparative analysis would be

addressed to be solved.

To this end, a survey was designed as follows;

As of April, 2000, there are 84 public welfare centers in Seoul, and among them 78 ones operate after-school programs for children; copies of a questionnaire were distributed to these centers and returned (85.3%) for the period from April 1 to 25, 2001.

The collected data were processed using the SPSS (Statistical Packages for Social Science) 10.0 program for frequency and cross analyses.

The results of this survey can be summarized as follows;

First, it was found that major programs being operated after school were private curriculum lesson, homework lesson, activity counselling, reading counselling and art education. The programs perceived most creative by the teachers were art education, science program, NIE education, fairy tale program, talking and reading counselling. As it was, there was a wide gap between actual operation and desirable one of the welfare center.

Second, it was analyzed that the most important variable for improvement of children's creativity was interaction among peer group, followed by field trip, teacher's guidance, programmed setting and classroom environment in their order. Most teachers thought that children's creativity could be promoted not by a single area but by various ones combined.

Third, there was found no significant difference of creative programs depending respondents' qualification, career length (one year or shorter and 4 years or longer) and number of children covered; merely, the perceptions of the creative program differed depending on such variables. In common, however, most teachers perceived that creative programs tended more to invite children, allow for small-group activities, limit teachers' roles to encouragement and support, and facilitate interaction among children.

Based on the above findings, the following suggestions have been put

forward to help enhance children's creativity.

First, the after-school teachers should be trained as much as regular Kindergarten or elementary teachers before taking charge of the after-school program. In addition, morale of these teachers need to be improved with better working conditions institutionalized.

Second, basic extracurriculum needs to be arranged for the after-school programs. Each welfare center is requested to develop their own extracurriculum fitting their local conditions.

Third, the welfare center directors are urged to pay more attention to the after-school programs, since such public programs can be developed more effectively only when the directors are willing to do so. Of course, the welfare center directors and their supervisors are requested to be aware of the rapidly changing educational environment.

Fourth, the welfare center teachers should be retrained appropriately, while the after-school programs be developed by the government or civil institutes sponsored by the government. In other words, the after-school programs should be developed by the pedagogic professionals who are qualified to help children develop their creativity.

Fifth, the environment of the welfare centers need to be innovated because children spend more time there after school. In particular, the welfare centers should be equipped with outdoor playground and activity space which are designed to invoke children's interest and curiosity as well as make them stable emotionally.

Lastly, it should be noted that children's creativity will be developed not by a single area but by various ones combined: interaction among children, effective programs, better environment and good teachers. Above all, the welfare center teachers are obliged to be aware of the new pedagogic in the age of information.

ID			
----	--	--	--

아동의 창의성 증진을 위한 방과후 프로그램에 관한 의견 조사

안녕하십니까?

저는 한성대학교 행정대학원에서 사회복지를 전공하고 있는
만학의 주부입니다.

이 설문조사는 초등학생들이 방과후 프로그램을 많이 이용함
에 따라, 아동의 창의성 증진을 위한 방과후 프로그램에 관한
연구입니다. 본 연구를 위해 선생님의 의견이 꼭 필요하오니 설
문에 적극 참여하여 주시면 감사하겠습니다.

응답에는 정답이 없습니다. 선생님께서 생각하시는 대로 응답
하시면 됩니다. 그리고 선생님의 의견은 본 연구의 통계적 목적
으로만 활용되며, 연구목적 이외의 다른 목적으로는 일체 사용
하지 않을 것입니다.

바쁘시더라도 많은 협조와 적극적인 참여를 부탁드립니다.

2001년 4월

한성대학교 행정대학원 복지행정학과

지도교수 황 진 수

석사과정 김 경 숙

◎ 다음은 선생님 기관의 방과후 프로그램에 관한 사항입니다. 해당되는 곳에 체크(V)해 주시기 바랍니다.

프로그램 개발에 관한 사항

질문사항	매우 그렇다 (1)	그렇다 (2)	보통이 다(3)	그렇지 않다(4)	전혀 그렇지 않다(5)
15. 프로그램은 교사가 개발한다					
16. 프로그램은 기관의 직원들이 모두 참여하여 개발한다					
17. 프로그램은 전문가의 자문을 얻어 개발한다					
18. 방과후프로그램은 자체적으로 개발한 프로그램과 타 기관의 프로그램을 활용한다					
19. 타 기관의 프로그램을 활용한다					

◎ 다음의 사항은 주 3회 이상 진행하는 프로그램 운영에 관한 것입니다. 해당하는 곳에 체크(V)해 주시기 바랍니다.

프로그램 운영에 관한 사항

질문사항	매우 그렇다 (1)	그렇다 (2)	보통이 다(3)	그렇지 않다(4)	전혀 그렇지 않다(5)
20. 프로그램 계획과정에 아동의 의견을 포함시킨다					
21. 학령기 아동의 발달적 수준과 흥미에 적합한 활동을 선정한다					
22. 아동 스스로 하는 프로그램을 주로 운영한다					
23. 5명 이상이 함께 할 수 있는 프로그램을 주로 운영한다					
24. 바깥놀이 활동이 주로 이루어지고 있다					
25. 교실내에서 활동이 주로 이루어진다					
26. 월1회 견학활동을 운영한다					
27. 학습중심으로 운영하고 있다					

◎ 다음은 방과후 교실 환경에 관한 사항입니다. 해당하는 곳에 체크(V)해 주시기 바랍니다.

방과후 교실 환경에 관한 사항

질문사항	매우 그렇다 (1)	그렇다 (2)	보통이 다(3)	그렇지 않다(4)	전혀 그렇지 않다(5)
28. 활동 영역별로 공간을 구성하였다					
29. 주로 학습을 위한 단순 공간으로 이루어졌다					
30. 환경구성(교실분위기)은 아동들이 직접 참여한다					
31. 교사 스스로 환경구성(교실분위기)을 한다					

◎ 다음은 아동의 창의성 증진에 관한 사항입니다. 해당하는 곳에 체크(V)해 주시기 바랍니다.

아동의 창의성 증진에 관한 인식

질문사항	매우 그렇다 (1)	그렇다 (2)	보통이 다(3)	그렇지 않다(4)	전혀 그렇지 않다(5)
32. 아동의 창의성 증진에 있어 교사의 역할이 매우 중요하다					
33. 아동의 창의성 증진에 있어 프로그램이 매우 중요하다					
34. 아동의 창의성 증진에 있어 교실 환경 구성이 매우 중요하다					
35. 아동의 창의성 증진에 있어 또래 집단의 상호작용이 매우 중요하다					
36. 아동의 창의성 증진에 있어 현장 경험이 매우 중요하다					

◎ 다음은 아동의 창의성 증진에 필요한 구체적인 프로그램 명에 관한 사항입니다. 해당하는 곳에 체크(V)해 주시기 바랍니다.

아동의 창의성 증진을 위한 프로그램에 관한 사항

질문사항	매우 그렇다 (1)	그렇다 (2)	보통이 다(3)	그렇지 않다(4)	전혀 그렇지 않다(5)
37. 창의적인 프로그램은 영어교육이다					
38. 창의적인 프로그램은 바둑·장기 교육이다					
39. 창의적인 프로그램은 독서지도이다					
40. 창의적인 프로그램은 한자교육이다					

질문사항	매우 그렇다 (1)	그렇다 (2)	보통이 다(3)	그렇지 않다(4)	전혀 그렇지 않다(5)
41. 창의적인 프로그램은 음율교육이다					
42. 창의적인 프로그램은 컴퓨터교육이다					
43. 창의적인 프로그램은 연극교육이다					
44. 창의적인 프로그램은 자율학습이다					
45. 창의적인 프로그램은 요리교육이다					
46. 창의적인 프로그램은 게임활동이다					
47. 창의적인 프로그램은 과학교육이다					
48. 창의적인 프로그램은 미술교육이다					
49. 창의적인 프로그램은 체육(스포츠)교육이다					
50. 창의적인 프로그램은 동화듣기 또는 이야기 나누기 교육이다					
51. 창의적인 프로그램은 NIE교육이다					

52. 위의 프로그램 중 가장 창의적인 프로그램은 무엇이라 생각하십니까? 우선 순위대로 5가지만 선택하여 주시기 바랍니다. (또는 위의 프로그램과 상관없이 생각하는 프로그램이 있으면 적어주세요)

(1) _____ (2) _____ (3) _____ (4) _____ (5) _____

53. 다음은 선생님 기관에서 주로 이루어지는 교육을 아래의 사항에서 우선 순위대로 5가지만 선택하여 주시기 바랍니다.

(1)_____ (2)_____ (3)_____ (4)_____ (5)_____

- ①영어교육 ②학습지도 ③숙제지도 ④미술교육 ⑤음악교육 ⑥요리활동
 ⑦바깥놀이 ⑧바둑·장기교육 ⑨컴퓨터교육 ⑩생활지도 ⑪자율학습
 ⑫독서교육 ⑬한자교육 ⑭NIE교육 ⑮현장학습 16 과학활동 17 게임놀이
 18 체육(스포츠)교육 19 연극활동 20 동화·이야기발표 교육 21 명상교육

◎ 다음 문항은 조사결과를 통계적으로 분석하는데 필요한 사항입니다.

1. 선생님의 성별을 표시해 주십시오. ①남() ②여()
2. 선생님의 연령을 표시해 주십시오. 만 _____세
3. 선생님의 결혼여부를 표시해 주십시오. ①기혼() ②미혼()
4. 선생님의 종교는 무엇입니까? ()
 ①기독교 ②천주교 ③불교 ④기타()
5. 선생님의 자격은 어떻게 됩니까? ()
 ①사회복지사 ②보육교사 ③유치원교사 ④무자격자
 ⑤기타()
6. 선생님의 월 평균 소득은 어느 정도입니까? () 원)
7. 선생님의 학력은 어느 정도입니까?()
 ①고등학교졸업 ② 전문대졸업 ③대학교졸업 ④대학원졸업

응답해 주셔서 대단히 감사합니다.