

‘청소년의 힘 복돋우기 프로그램’의 효과 연구*

- 창의성, 자아존중감, 자기효능감을 중심으로 -

정 옥 분¹⁾

김 경 은²⁾

박 연 정³⁾

고려대학교 가정교육학과

본 연구에서는 ‘청소년의 힘 복돋우기 프로그램’의 효과를 검증하고자 하였다. ‘청소년의 힘 복돋우기 프로그램’은 교과내용에 적절한 창의적 교수·학습방법을 도입한 ‘교과중심 창의성 프로그램’으로, 학생들의 기술·가정교과에 대한 이해도를 높임과 동시에 창의성을 신장시키는 데 초점을 두었다. 궁극적으로는 학습자인 청소년들이 가정생활이나 사회생활에서 직면하는 문제를 스스로 해결해 나가는 과정에서 자신에 대한 자신감을 갖고 건강하고 책임감있는 삶을 살도록 도와주는 데 그 목적을 두었다. 본 프로그램은 12차시의 활동으로 구성되어 있고, 학생들의 흥미를 유발하기 위해 매차시마다 다양한 활동유형과 매체를 사용하였다. 본 연구는 서울시와 수도권에 소재한 3개 중학교 1학년 학생 262명을 연구대상으로 하였다. 프로그램의 효과 검증을 위하여 연구대상을 실험집단과 통제집단으로 무작위 할당하였으며, 실험집단은 129명, 통제집단은 133명이었다. 실험집단에는 기술·가정교과의 ‘나와 가족의 이해’ 단원의 수업시간 동안 ‘청소년의 힘 복돋우기’ 프로그램을 실시하였고, 통제집단에는 기존의 기술·가정과 수업을 그대로 진행하였다. 수집된 자료는 평균, 표준편차, 공변량분석(ANCOVA), 빈도, 백분율을 이용하여 분석하였다. 연구결과, ‘청소년의 힘 복돋우기 프로그램’은 청소년의 창의성 신장에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났고, 청소년의 자아존중감 및 자기효능감 향상에 있어서도 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

주요어 : 청소년의 힘 복돋우기 프로그램, 창의성, 자아존중감, 자기효능감

* 본 연구는 한국학술진흥재단의 2004년 교과교육공동연구(KRF-2004-030-B00022)의 일부자료를 활용하였음.

1) 고려대학교 가정교육학과 교수

2) 교신저자 : 고려대학교 박사과정, 고려대 교육대학원 강사, 상지창의성연구소 소장, E-Mail : leejay48@chol.net

3) 고려대학교 박사과정

I. 서 론

청소년기는 일반적으로 2차 성징이 나타나는 11~12세를 기점으로 추상적인 사고, 자아 정체감이 형성되는 18~20세까지를 말하며, 이 시기는 신체적, 지적, 정서적, 사회적으로 급격한 변화를 경험하는 과도기적 시기이자 자신이 누구인지에 대한 자아정체감을 형성해 나가는 결정적인 시기라 할 수 있다. 이 시기의 청소년들은 눈에 띄는 여러 가지 변화로 말미암아 혼란을 느끼기도 하고 자신의 변화를 순조롭게 받아들이기도 하며, 특히 변화하는 자신을 보며 자신의 존재에 대해 제대로 알기를 희망한다.

한편 과학의 발달과 더불어 사회의 변화속도가 가속화되고, 다양한 문화와 가치관이 공존하는 오늘의 현실은 청소년들에게 끊임없는 변화를 요구하고 더 많은 경쟁을 유발시키며 청소년들의 건강한 성장 및 발달과 적응에 위협을 주는 요인이 되고 있다. 따라서 많은 청소년들이 정체감의 위기에서 오는 혼란을 겪기도 하고 새로운 발달과업 및 사회적 요구 등에 의해 수많은 고민과 갈등을 경험하고 있다. 만약 이러한 청소년기의 어려움을 적절하게 극복하지 못할 경우, 청소년기는 물론 성인이 되어서까지 적응상의 많은 어려움을 겪게 된다(구본용 외, 1995; 이현림, 2002). 특히, 청소년들의 불안, 우울, 비행과 이탈행동 등은 청소년기 부적응행동의 대표적인 예이자 우리 사회가 해결해야 할 가장 중요한 문제 중의 하나이다. 그러나 청소년들의 이러한 문제에 대해 학교나 사회는 적극적인 예방활동에 나서지 못하고 있고, 단순히 문제해결의 어려움만을 토로하고 있는 실정이다. 더불어 청소년을 대상으로 한 다수의 연구들(김영한 외,

2003; 남미애, 2004; 이재범과 손유미, 2003; 이춘화와 이옥경, 2003)이 청소년들의 부적응 측면, 즉 문제행동이나 비행과 관련된 요인들을 밝히거나 이를 예방하기 위한 대책들에 초점을 두었다. 즉, 기존의 청소년에 관한 연구는 청소년의 부적응적 발달 양상에 주목하여 이에 대한 원인을 밝히거나 예방하는 차원에 초점을 둔 연구들이 대부분이라 하여도 과언은 아닐 것이다.

이와 같이 청소년기의 특성상 그들의 문제행동에 초점을 맞추는 것만큼이나 중요한 것은 청소년들이 지닌 강점과 긍정적인 측면의 발달을 도모하는 일이라 생각된다. 청소년의 부적응이나 이탈과 같은 부정적인 측면을 살펴보거나 지적하는 기존 연구들의 한계를 넘어서서 그들이 지닌 긍정적인 측면을 부각시킴으로써 그들 자신의 삶에 보다 효율적으로 적응할 수 있는 방법들을 모색하도록 돕는 것이 무엇보다 요구되어진다고 사료된다. 일례로 청소년들의 긍정적인 자아정체감 형성에 도움이 되는 능력들을 신장시켜 줌으로써 청소년들이 자신에 대한 긍정적인 사고와 감정을 가지고 자신의 삶에 적극적으로 대처해 나갈 수 있도록 도와주어야 할 것이다.

청소년의 긍정적인 자아정체감 형성의 중요성 및 필요성에 대해서는 이미 오래 전부터 강조되어 왔지만, 실제로 학교 환경에서는 이러한 능력을 키워주기 위한 노력이 거의 이루어지지 못하고 있는 실정이다. 특히 우리나라의 경우 청소년기가 시작되는 순간부터 모든 생활이 '입시'라는 것과 연결됨에 따라 청소년들이 학업적인 능력 이외에 다른 영역의 능력을 키우는 데 노력과 시간을 투자하지 못하는 것이 현실이다. 또한 청소년은 대부분의 시간을 학교와 사설학원에서 보내며, 사제

관계 및 또래관계와 같은 사회적 관계망을 형성하며 생활한다. 이러한 실정을 고려해 볼 때, 청소년들의 다양한 능력을 신장시킬 수 있는 가장 적절한 환경은 ‘학교’라고 생각이 되며, 가능하다면 학교 교과과정 내에서 통합적으로 이루어지는 것이 가장 바람직하리라 사료된다.

‘청소년의 힘 복돋우기 프로그램’은 이러한 취지하에 개발되었으며, 정규 교과과정을 통해 청소년들이 겪고 있는 다양한 문제들을 창의적으로 해결하여 건강하고 긍정적인 자아를 찾도록 돕는 데 의의가 있다고 할 수 있다. 이 프로그램은 사회의 구성원인 개인과 개인을 둘러싼 가장 직접적인 환경인 가족에 대해 다루는 기술·가정교과 중 특히 이를 잘 반영한다고 생각되는 ‘나와 가족의 이해’ 단원을 기초로 하여, 제2의 성장급등기를 경험하는 청소년들이 자신에게 닥친 다양한 문제에 대해 창의적 사고능력을 발휘하여 문제에 효율적으로 대처하기 위한 능력을 신장시키는 데 초점을 두었다.

또한 이 프로그램은 가정 내 혹은 가정 밖에서의 크고 작은 문제에 대해 청소년 스스로 효과적인 문제해결책을 찾도록 도우며 청소년의 힘을 복돋우기 위한 방안으로서 정규 교과과정 내에서 실시된다는 점에서 ‘교과 중심 창의성 프로그램’¹⁾이라는 특성을 갖는다. 프로그램 구성에 활용한 기술·가정교과의 ‘나와

가족의 이해’ 단원은 급격한 변화와 갈등을 경험하는 청소년들의 개인적, 사회적 발달을 다루고 있다. 이 영역은 청소년 자신이 겪고 있는 실제 문제들을 다루고 있는 부분으로서 이 영역을 제대로 습득하고 이해하게 되면 청소년들이 보다 효율적이고 융통성 있는 방법으로 실제 생활에서의 자신의 문제를 책임감 있게 해결할 수 있게 된다. 학습자인 청소년들이 성장해 가는 동안에 일어나는 자신에 대한 문제들과 가정 속에서 일어나는 문제들, 학교나 사회에서 일어나는 문제들을 ‘견디기 힘든 문제’라고 인식하기보다는 ‘도전해 볼만한 문제’로 인식하게 되면 보다 긍정적인 태도로 생활할 수 있게 되기 때문이다. 이 프로그램은 학생들의 흥미와 관심을 유발할 수 있는 다양한 창의적인 활동유형들을 도입하여 이 단원을 새롭게 재구성함으로써 학습자인 청소년들이 스스로 자신의 문제를 창의적으로 해결해나가고, 교사들은 학생들이 이러한 문제들을 잘 해결할 수 있도록 지지해주는 교육의 장을 만드는 데 그 목적이 있다. 다시 말해서, 학습자인 청소년들이 가정생활이나 사회생활 속에서 직면하는 문제를 스스로 발견하고 해결해 나가는 과정에서 자신에 대한 자신감과 효능감을 갖고, 자아정체감을 확립하며, 건강하고 책임감 있는 삶을 살아갈 수 있는 힘을 가질 수 있게 돕고자 하는 것이 ‘청소년의 힘 복돋우기’ 프로그램의 목표이다. 이 프로그램을 통해 청소년들이 실제로 겪고 있는 여러 현상들을 자연스럽게 받아들이고 다양한 방법들을 통해 자신의 문제를 융통성 있게 해결해나감으로써, ‘자신이 누구인지’에 대해 재확인하고 긍정적인 자아를 찾아 자신에 대한 믿음을 고취시킴으로써 궁극적으로는 건강하고 창의적인 청소년기를 보낼 수 있도록

1) ‘교과중심 창의성 프로그램’이란 교과내용을 중심으로 교과내용에 적절한 창의성 교수·학습방법을 적용하여 프로그램을 구성한 것이다. 대부분의 개발된 프로그램은 교과와 분리되어 있어 별도의 시간을 할애하여 창의성 교육을 시켜야 하는 단점이 있으나, 이 프로그램은 교과내용에 충실함과 동시에 다양한 창의성 교수·학습방법을 도입한다는 장점이 있다.

도와주고자 한다(정옥분, 김경은, 박연정, 2005).

‘청소년의 힘 복돋우기’ 프로그램의 교육내용은 청소년들이 실생활에서 경험하고 있는 여러 가지 문제들, 즉 자아인식, 자아수용, 자신의 신체적·인지적 발달 이해, 자아정체감 형성, 또래관계 중요성 인식, 성에 대한 올바른 인식, 건전한 이성관계 형성, 가족에 대한 이해와 행복한 가정을 위한 실천, 긍정적 자아형성 등과 같은 주제로 총 12개의 활동으로 이루어져 있다. 교육방법은 수업시간 내에 6~7명의 소그룹 또는 개별적으로 이루어진다. 주로 다른 친구들과의 토의를 통해 다른 사람의 의견과 자신의 의견 간의 유사점과 차이점을 인식하도록 유도하고 청소년들에게 자신이나 타인 그리고 환경에 대해 새로운 기대를 형성하도록 도와준다. 특히 학습자인 청소년들의 학습에 대한 흥미와 관심을 유발시키고 학습내용의 이해를 돕기 위해 다양한 창의적인 사고기법과 다양한 멀티미디어 자료와 매체(컴퓨터, 빔, 비디오, 게임, 문학, 음악 등)를 이용하였다.

위에서 살펴본 ‘청소년의 힘 복돋우기’ 프로그램의 교육목적, 교육내용 및 교육방법을 종합해 볼 때 이 프로그램의 전반적인 특징은 다음과 같다. 첫째, 본 프로그램은 청소년을 위한 자기이해와 성장 프로그램이다. 기술·가정교과의 ‘나와 가족의 이해’ 단원은 청소년들이 경험하는 신체적·인지적 변화를 다루고 있으며, 이 시기에 겪는 다양한 갈등 측면에 대해서도 소개하고 있는데, 이 영역을 제대로 습득하고 이해하게 되면 청소년들은 자신에 대한 올바른 인식을 하게 되고, 문제 상황에서 보다 효과적인 방법으로 대처하며 책임감 있는 성인으로 성장할 수 있게 된다.

둘째, 교과내용에 충실하면서 교과내용의

보다 쉬운 이해를 도모하고자 다양한 창의적 기법을 적용하고 있다. 단순히 특정한 창의적 문제해결기법을 도입하여 사용하기보다는 교과내용의 특성에 맞게 적절한 창의적 사고기법들을 다양하게 사용함으로써 학생들이 교과내용의 이해도를 높이는 데 도움이 될 뿐 아니라 창의적 사고기법들을 제대로 활용할 수 있는 기회를 갖도록 하고 있다.

셋째, 실제 학교장면에서 교사들이 손쉽게 활용할 수 있도록 본 프로그램은 지도안 형태로 제작되었다. 교사들이 별도의 많은 준비 없이도 수업 진행을 할 수 있도록 교사용 지도안과 함께 학생용 자료(활동지)를 별도로 제작함으로써 프로그램의 원활한 진행을 도모한다.

넷째, 프로그램에 참여한 학생들의 흥미와 동기를 유발하기 위해 다양한 멀티미디어 자료를 도입하였다. 전 프로그램에 파워포인트 자료를 준비하였으며, 다양한 매체(비디오, 문학, 영화, 음악 등)를 이용하여 학생들의 학습에 대한 흥미와 욕구를 증진시키고자 하였다. 일례로, 지식습득이 주가 되는 수업내용에는 정리시간에 게임을 통해 이해도를 체크하였으며, 학생들 간 다양한 의견을 공유할 수 있도록 소집단별로 토의나 역할극 등과 같은 활동을 포함하였다.

이와 같이 ‘청소년의 힘 복돋우기 프로그램’은 청소년의 발달단계가 갖는 특성에 초점을 맞춰 이 시기를 보다 적응적이고 능동적으로 보낼 수 있도록 돕고자 하는 프로그램으로, 본 연구에서는 청소년의 긍정적 자아 찾기에 이 프로그램이 얼마나 도움이 되는지 살펴보려고 한다. 우선, ‘청소년의 힘 복돋우기 프로그램’을 통해 청소년의 창의성이 향상되었는지를 살펴보려고 한다. 2000년부터 적용된 제7차 교육과정에서도 창의력, 사고력 등 고등정

신능력의 함양에 중점을 두고 있고, 한국교육개발원(1994)에서 한국인의 교육의식을 조사한 바에 따르면 가장 역점을 두고 가르쳐야 할 교육 분야로 창의성을 들고 있음을 고려해 볼 때 청소년들에게 창의성 교육을 실시해야 할 뿐 아니라 이를 통해 청소년들의 창의성을 신장시켜야 할 필요성이 증대되고 있다. 하지만 대다수의 창의성 프로그램들이 유아나 아동들을 위한 것들이거나 청소년을 대상으로 하더라도 특정 창의성 사고기법만을 다룬다는 점을 고려해 볼 때, 화려한 기법의 적용에만 그치는 프로그램보다는 기법이 내용과 잘 융화된 알찬 프로그램을 구성하고 이에 대한 효과를 검증해보는 것이 필요하다고 생각된다.

본 연구에서 중점을 두고 살펴보고자 하는 또 다른 변인들은 자아존중감과 자기효능감이다. 자아존중감은 자신에 대해 만족하고 긍정적으로 생각하는지를 알아보는 것이고(Rosenberg, 1985), 자기효능감은 주어진 상황에서 요구하는 행동을 성공적으로 수행할 수 있는지에 대한 개인의 신념을 측정하는 것이다(Bandura, 1997). 개인이 건강한 삶을 영위해 나가는 데 높은 자아존중감이 필요(Coopersmith, 1981; Harter, 1989; Rosenberg, 1985)할 뿐 아니라 자기효능감이 또한 중요하다(박영신 외, 2000; Bandura, Gioffi, Taylor, & Brouillard, 1988; Holahan, 1996)는 사실은 많은 연구들에서 입증되어 왔다. ‘청소년의 힘 복돋우기 프로그램’이 청소년들을 위한 자기이해와 성장 프로그램이라는 점을 고려해 볼 때 청소년들의 자아존중감과 자기효능감 발달에 유익함이 있을 것으로 기대된다. 이 프로그램은 또한 긍정적인 자아 찾기를 도모하며 청소년기 중요한 발달과업인 자아정체감의 확립을 꾀하는 프로그램으로서, 청소년의 자기에 대한 긍정적인 인식뿐 아니라 자신이

효율적인 사람이라는 인식을 갖도록 돕는 데 효과가 있으리라 생각된다.

요컨대, 본 연구에서는 ‘청소년의 힘 복돋우기 프로그램’이 청소년의 창의성, 자아존중감 및 자기효능감 향상에 어떤 영향을 미치는지를 살펴봄으로써, 이 프로그램이 청소년의 인지적 측면의 성장뿐 아니라 개인적·사회적 성숙 및 발달에도 도움이 되는지를 알아보고자 한다.

II. 연구방법

연구대상

본 연구는 서울시 및 수도권 소재의 3개 중학교에 재학중인 1학년 학생 262명을 대상으로 하였다. 본 연구에서 실시한 프로그램은 중학교 1학년 기술·가정교과 시간 내에 교사가 직접 실시하는 것이므로 교사의 역할이 지대하다. 따라서 본 프로그램의 실시를 위하여 훈련받은 교사 3명이 자신이 재직하고 있는 학교의 학생들을 대상으로 하였다. 교사 선정 시 본 프로그램의 효과를 정확히 평가하기 위해 사회경제적 수준이나 학업 수준이 비슷한 지역 소재의 중학교에 근무하고 있는 교사들을 선정하였다.

연구대상인 학생들은 연구 진행기간 중에 전학을 가거나 사전·사후 검사일에 결석을 한 학생들을 제외하여 총 262명이었다. 연구 대상은 프로그램에 참여한 실험집단과 프로그램에 참여하지 않은 통제집단으로 나뉘며, 이들 각각은 실험집단 129명, 통제집단 133명이었다. 세 학교 중 두 학교는 실험집단 한 반, 통제집단 한 반으로 구성되었고, 나머지 한 학교는 실험집단 두 반, 통제집단 두 반으로

구성되었으며, 실험집단과 통제집단은 무작위적으로 선정되었다. 실험집단에는 기술·가정교과의 ‘나와 가족의 이해’ 단원의 수업시간 동안 ‘청소년의 힘 북돋우기 프로그램’을 실시하였고, 통제집단은 기존의 기술·가정과 수업을 그대로 진행하였다.

‘청소년의 힘 북돋우기 프로그램’의 효과 검증은 비동질 비교집단 사전·사후검사 설계(nonequivalent comparison group pretest-posttest design)를 기초로 하였다. 사전검사를 실시한 다음 12차시의 실험처치 후 사후검사를 실시하였다.

측정도구

창의성 측정

창의성 측정은 Torrance의 창의적 사고력 도형검사(Torrance Test of Creative Thinking Figural A, B, 1990년 개정판)를 사용하였다. 이 검사는 총 3가지 활동의 검사 과제로 구성되어 있다. 활동 1은 ‘그림 구성하기’로서 곡선 모양의 형태를 하나 제시하고 그 곡선이 일부가 되도록 하는 어떤 그림이나 물건을 생각하여 그리게 한 후, 그림에 알맞은 제목을 붙이게 하는 것이다. 활동 2는 ‘그림 완성하기’로서 10개의 불완전한 도형을 제시하고 될 수 있는 한 이야기가 완전하고 재미있는 물건이나 그림을 그리게 하는 것이다. 완성 후에는 그림에 제목을 붙이게 한다. 활동 3은 ‘선 더하기’ 과제로서 쌍을 이루고 있는 두 개의 직선이나 동그라미를 제시하고 어떤 물건이나 그림을 될 수 있는 한 많이 표현해 보게 하는 것이다. 각각은 될 수 있는 대로 완전하고 재미있는 이야기의 내용이 되게 한다. 또한 각각에 대하여 이름이나 제목을 적어 놓도록 한다. 검

사를 실시하는 데 소요되는 시간은 40분이다. TTCT 도형검사는 유창성, 독창성, 정교성, 제목의 추상성, 성급한 종결에의 저항, 창의성 강점의 6개 하위요인 점수가 산출된다. TTCT 채점은 훈련을 받은 3명에 의해 이루어졌고, 본 검사에서의 채점자간 신뢰도 검증을 위해 동일한 문항에 대해 각각 채점하였다. 채점자간 신뢰도는 유창성은 .99, 독창성은 .92, 정교성이 .99, 제목의 추상성이 .89, 성급한 종결에의 저항이 .92로 매우 신뢰할 만하였다.

자아존중감

자아존중감 척도는 박영애(1995)가 Harter의 자아지각검사를 번안하고 전공자들에 의한 내용타당도 검증과 신뢰도 검사 및 요인분석 등의 타당도 검증 과정을 거친 것을 사용하였다. 자아존중감의 6가지 하위영역에는 학업능력과 운동능력 등의 유능성 판단과 사회적 수용, 신체적 용모, 행동·품행 등의 자아적질성 평가, 그리고 전반적인 자아가치감이 포함되어 있다. 자아존중감 척도는 4점 리커트식 척도로 구성되어 있으며, 척도의 전체 신뢰도는 .90이었고 하위척도별 Cronbach's α 계수는 학업능력 지각이 .81, 운동능력 지각이 .85, 사회적 수용도가 .81, 신체 지각이 .80, 행동·품행 지각이 .75, 전반적 자아가치감이 .75이었다.

자기효능감

자기효능감 측정을 위해 김아영(1997)의 자기효능감 척도를 사용하였다. 이 척도는 자신감, 자기조절효능감, 과제난이도선택 등 3개 하위영역을 포함하는 총 24문항으로 구성되어 있다. 모든 문항은 5점 리커트식 척도로 구성되어 있으며, 점수가 높을수록 자기효능감 수준이 높은 것을 의미한다. 이 척도는 요인분

석을 통해 타당도 검증을 하였으며 척도의 전체 신뢰도는 Cronbach's $\alpha = .88$ 이었고, 자신감은 .78, 자기조절효능감은 .82, 과제난이도선호는 .85이었다.

프로그램에 대한 평가

이 척도는 프로그램의 적절성을 평가하기 위한 것으로 연구자들이 제작한 2개의 개방형 질문과 5개의 폐쇄형 질문으로 구성되어 있다. 개방형 질문에는 프로그램 교육 후의 소감과 자신에게 도움이 된 점과 프로그램에 대한 개선방향 등을 묻는 질문이 포함되어 있으며, 폐쇄형 질문에는 프로그램 교육내용, 교육방법, 교사, 교육일정 및 시간 등에 대한 만족도를 묻는 질문이 포함되어 있다.

연구절차

사전검사

사전검사는 창의성, 자아존중감 및 자기효능감의 세 가지 형태로 이루어졌으며, 2005년 3월 5일부터 3월 10일 사이에 실험집단과 통제집단에게 실시하였다. 기술·가정과 수업시간에 교사와 연구원이 참여한 가운데 연구자의 지시에 맞춰 Torrance의 창의적 사고력 도형검사 A형을 이용하여 창의성 검사를 실시하였고, 이 검사 후에 자기보고식 척도로 이루어진 자아존중감과 자기효능감에 대한 검사도 실시하였다. 검사에 소요된 시간은 50~60분 정도였다.

청소년의 힘 복돋우기 프로그램 실시

‘청소년의 힘 복돋우기 프로그램’의 효과 검증을 위한 실험이 2005년 3월 5일부터 5월 말까지 실시되었다. ‘청소년의 힘 복돋우기 프로

그램’은 12회의 교육활동으로 구성되었고 각 회기별 세부 교육활동 내용은 표 1에 제시되어 있다. 프로그램의 종료시기는 각 학교의 교내 행사와 관련하여 다소 차이가 있었다. 프로그램은 기술·가정교과의 ‘나와 가족의 이해’ 단원의 학습시간 동안 12차시에 걸쳐 실시되었으며, 연구 여건을 고려하여 세 학교 중 한 학교는 각 회기마다 활동을 비디오로 녹화하였고 기타 두 학교의 경우는 일부 활동에 대하여 사진촬영을 해두었다. 실험집단 학생들에게는 파일을 제공하여 매회 프로그램이 진행되는 동안의 결과물을 수집하게 하였다. 프로그램 진행시 현장녹화 및 학생들의 결과물 분석은 프로그램이 수업현장 활용에 적절한지를 알아보는 데 사용되었다.

사후검사

‘청소년의 힘 복돋우기 프로그램’에 대한 실험처치가 끝난 후 사후검사를 실시하였다. 사후검사는 창의성, 자아존중감, 자기효능감, 프로그램 평가지의 네 가지 형태로 이루어졌다. 창의성 검사는 Torrance의 창의적 사고력 도형검사 B형을 실험집단과 통제집단에게 실시하였고, 진행 과정과 장소, 검사자 등은 사전검사와 동일하게 유지되었다. 또한 자기보고식 척도로 이루어진 자아존중감과 자기효능감에 대한 검사를 실시하고, 본 프로그램의 적절성을 평가하기 위하여 프로그램에 직접 참여한 학생들과 교사들을 대상으로 프로그램에 대한 만족도, 도움이 된 점과 개선 방향에 대해 미리 준비된 면접지를 사용하여 평가하였다.

자료분석

본 연구를 위해 수집된 자료는 SPSS 11.0 프

로그래를 사용하였다. 청소년의 창의성, 자아 존중감과 자기효능감에 대한 실험집단과 통제 집단의 비교를 위해 평균, 표준편차를 구하고, 공변량분석(ANCOVA)을 실시하였다. 한편, 프

로그래에 대한 평가문항 중 폐쇄형 질문에 대한 답변은 빈도와 백분율을 구하였으며, 개방형 질문에 대한 답변은 청소년들의 응답내용을 범주화 한 후 각 유형에 해당하는 응답의

표 1. 청소년의 힘 복돋우기 프로그램의 교육활동

프로그램	목 표	창의적 교수-학습모형
제1회 나는 누구까? - 나는 누구까? - 나의 좋은 점, 나쁜점, 흥미로운 점	· 자신에 대한 인식을 높일 수 있다. · 자신의 장·단점과 흥미로운 점을 파악하고 자신을 있는 그대로 수용할 수 있다.	· Brainstorming · mind map · de Bono의 PMI 기법
제2회 과거로의 여행 - 영아기, 아동기 고찰 - 내가 걸어온 길	· 자신의 성장 과정에 대해 이해할 수 있다. · 자신에 대한 반성 및 성찰을 통해 현재의 나와 통합시킬 수 있다.	· 포트폴리오 · Gordon의 Synetics
제3회 변하고 있어요. - 내 몸이... - 내 머리가...	· 자신의 신체적·인지적 변화를 인식하고 자연스러운 현상으로 받아들일 수 있다.	· 포트폴리오 · Brainwriting
제4회 나를 찾아서 1 - 소금 인형 - You Are Special	· 청소년기 자아정체감에 대해 알아본다. · 청소년기 자아정체감 확립의 중요성에 대해 인식할 수 있다.	· 문학과 비디오 매체를 이용한 창의적 접근
제5회 나를 찾아서 2 - 내가 바라는 나 - 희망의 메시지 - 내가 가는 길	· 자아정체감을 확립하며 이를 통해 자신의 미래를 계획해보고, 준비해 나간다.	· Go-Stop Brainstorming · Gordon의 Synetics
제6회 친구가 좋아요. - 친구가 있어 행복해요. - 친구들이 무서워요. - 또래집단 역기능에 대한 대처기법	· 청소년기 또래관계의 순기능, 역기능에 대해 알아보고 또래관계에서 겪는 어려움에 대해 이야기해 보며, 해결방법을 모색해 본다.	· Brainstorming · 하이라이팅기법 · 실천적 추론 접근
제7회 건강한 두 이성의 만남 1 - 성과 생명의 관계 이해 - 남성의 생식기관에 대해 바로 알기 - 사랑에 대한 책임감과 생명의 소중함	· ‘성’에 대한 올바른 인식을 심어주고, 사랑에 대한 책임감과 생명의 소중함에 대해 깨닫는다. · 남성의 성과 생식기관에 대해 안다.	· Brainstorming · de Bono CAF 기법
제8회 건강한 두 이성의 만남 2 - 성과 생명의 관계 이해 - 여성의 생식기관에 대해 바로 알기 - 사랑에 대한 책임감과 생명의 소중함	· ‘성’에 대한 올바른 인식을 심어주고, 사랑에 대한 책임감과 생명의 소중함에 대해 깨닫는다. · 여성의 성과 생식기관에 대해 안다.	· mind-map

표 1. 계속

프로그램	목 표	창의적 교수-학습모형
제9회 건강한 두 이성의 만남 3 - 화성에서 온 남자, 금성에서 온 여자 - 내 남자(여자)친구는요~ - 이성 교제시 겪는 문제점과 해결책	· 청소년의 남녀 차이에 대해 인식하고, 건강한 이성관계를 형성하기 위한 방법 들을 찾아본다.	· 문학을 이용한 창 의적 접근법 · de Bono의 PMI, CAF 기법
제10회 건강한 가족 만들기 1 - 우리 가족은요... - 우리 가족 행복지수 - 가족 광고	· 가족구성원들의 역할과 중요성에 대해 이야기하고 가족의 행복을 높이기 위한 방법들을 모색해 본다.	· Brainstorming · mind-map · 매체(광고)를 이용 한 창의적 접근법
제11회 건강한 가족 만들기 2 - 이렇게 얘기해요. - 이제, 이렇게 얘기해요. - 가족 속의 내가 해야 할 일	· 건강한 가족을 만들기 위한 방법으로 원활한 의사소통방법에 대해 알아보고, 서로간의 마음을 읽을 수 있는 시간을 가져 본다.	· 역할극 · 소집단 토론
제12회 건강한 나, 창의적인 나	· 프로그램을 통해 변화된 자신에 대해 생각해 보고, 보다 더 건강해질 수 있 는 방법들을 모색해 본다.	· de Bono의 PMI 기법

빈도를 산출하였다.

III. 연구결과

청소년의 힘 복돋우기 프로그램의 효과

창의성

‘청소년의 힘 복돋우기 프로그램’이 청소년의 창의성 증진에 효과가 있는지 알아보기 위하여 공변량분석(ANCOVA)을 실시하였다. 사전점수가 사후점수에 영향을 미칠 수 있으므로 사전점수를 공변인으로 놓고 실험집단과 통제집단간의 차이를 분석하였다. 집단별 청소년의 창의성 점수는 창의성의 하위요인 즉,

유창성, 독창성, 제목의 추상성, 정교성, 성급한 종결에의 저항, 강점 요인으로 세분화하여 살펴보았는데, 원점수를 표준점수로 환산한 결과 집단별 창의성 하위요인의 평균 및 표준편차는 표 2에 제시된 바와 같다.

표 3은 창의성 하위요인의 공변량분석 결과를 나타낸 것으로, 창의성의 하위요인 중 제목의 추상성($F=17.03, p<.001$), 정교성($F=25.46, p<.001$), 성급한 종결에의 저항($F=10.59, p<.01$), 강점($F=57.91, p<.001$) 요인에서 집단간 유의한 차이가 있음을 확인할 수 있다. 즉, 실험집단의 경우 프로그램의 실시 후 제목의 추상성, 정교성, 성급한 종결에의 저항, 강점 요인의 평균점수가 향상되었음을 알 수 있다. 또한 창의성의 하위요인을 모두 합한 총점에

표 2. 집단별 창의성 사전·사후점수의 평균과 표준편차

창의성 하위요인		실험집단(<i>n</i> =129)		통제집단(<i>n</i> =133)	
		사전	사후	사전	사후
유창성	<i>M</i>	102.64	116.83	112.31	120.32
	<i>SD</i>	23.08	22.46	23.49	24.75
독창성	<i>M</i>	101.98	132.87	108.81	115.74
	<i>SD</i>	21.02	116.44	24.05	16.46
제목의 추상성	<i>M</i>	77.33	90.07	81.52	81.29
	<i>SD</i>	19.45	21.87	25.39	23.58
정교성	<i>M</i>	84.85	103.16	89.11	95.28
	<i>SD</i>	17.83	22.47	21.60	21.55
성급한 종결에의 저항	<i>M</i>	92.00	103.65	101.70	100.44
	<i>SD</i>	15.46	20.69	16.36	15.94
강점	<i>M</i>	6.73	10.95	6.79	8.08
	<i>SD</i>	2.90	3.86	2.92	2.88
총점	<i>M</i>	97.43	118.30	104.87	110.58
	<i>SD</i>	17.74	18.56	17.88	15.02

표 3. 창의성 하위요인의 공변량분석(ANCOVA)

하위요인	변량원	<i>SS</i>	<i>df</i>	<i>MS</i>	<i>F</i>
유창성	공변인(사전검사)	6127.10	1	6127.10	11.39**
	주효과	137.06	1	137.06	.26
	오차	139336.25	259	537.978	
	합계	3831734.00	262		
	수정합계	146242.72	261		
독창성	공변인(사전검사)	12660.98	1	12660.98	1.87
	주효과	23674.48	1	23674.48	3.49
	오차	1758615.08	259	6790.02	
	합계	5830406.00	262		
	수정합계	1790477.92	261		
제목의 추상성	공변인(사전검사)	24358.75	1	24358.75	57.21***
	주효과	7250.45	1	7250.45	17.03***
	오차	110279.18	259	425.79	
	합계	2060101.00	262		
	수정합계	139682.07	261		

표 3. 계속

하위요인	변량원	SS	df	MS	F
정교성	공변인(사전검사)	48798.41	1	48798.41	163.92 ^{***}
	주효과	7578.70	1	7578.70	25.46 ^{***}
	오차	77105.19	259	297.70	
	합계	2705953.00	262		
	수정합계	129966.58	261		
성급한 종결에의 저항	공변인(사전검사)	11399.31	1	11399.31	38.37 ^{***}
	주효과	3146.51	1	3146.51	10.59 ^{**}
	오차	76950.70	259	297.11	
	합계	2815895.00	262		
	수정합계	89026.91	261		
강점	공변인(사전검사)	528.30	1	528.30	55.25 ^{***}
	주효과	553.74	1	553.74	57.91 ^{***}
	오차	2476.67	259	9.56	
	합계	27155.00	262		
	수정합계	3547.49	261		
총점	공변인(사전검사)	12434.19	1	12434.19	52.43 ^{***}
	주효과	7055.94	1	7055.94	29.75 ^{***}
	오차	61429.49	259	237.18	
	합계	3505415.00	262		
	수정합계	77762.09	261		

** $p < .01$, *** $p < .001$

있어서도 집단간 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($F=29.75$, $p<.001$). 다시 말해서, 본 프로그램을 실시한 집단의 청소년의 경우 창의성이 향상되었음을 확인할 수 있다.

자아존중감

‘청소년의 힘 복돋우기 프로그램’이 청소년의 자아존중감 향상에 미치는 효과를 알아보기 위하여 공변량분석(ANCOVA)을 실시하였다. 사전점수가 사후점수에 영향을 미칠 수 있으므로 사전점수를 공변인으로 놓고 실험집

단과 통제집단간의 차이를 분석하였다. 집단별 청소년의 자아존중감 점수는 6개의 하위요인 즉, 학업능력, 운동능력, 사회적 수용, 신체적 용모, 행동·품행, 전반적 자아가치감 요인으로 나누어 살펴보았으며, 각 하위요인별 문항수가 다르므로 하위요인의 총점을 문항수로 나누어 평균점수를 산출하였다. 집단별 자아존중감 하위요인의 평균 및 표준편차는 표 4에 제시된 바와 같다.

표 5는 자아존중감 하위요인의 공변량분석 결과를 나타낸 것으로, 자아존중감의 하위요

표 4. 집단별 자아존중감 사전·사후점수의 평균과 표준편차

자아존중감 하위요인		실험집단(<i>n</i> =129)		통제집단(<i>n</i> =133)	
		사전	사후	사전	사후
학업능력	<i>M</i>	2.56	2.59	2.66	2.45
	<i>SD</i>	.52	.60	.54	.55
운동능력	<i>M</i>	2.68	2.83	2.73	2.68
	<i>SD</i>	.54	.53	.44	.46
사회적 수용	<i>M</i>	2.62	2.77	2.71	2.71
	<i>SD</i>	.39	.043	.36	.40
신체적 용모	<i>M</i>	2.45	2.61	2.48	2.48
	<i>SD</i>	.58	.59	.70	.71
행동·품행	<i>M</i>	2.67	2.68	2.69	2.62
	<i>SD</i>	.42	.83	.48	.47
전반적 자아가치감	<i>M</i>	2.85	2.96	2.89	2.81
	<i>SD</i>	.55	.57	.58	.62
총점	<i>M</i>	2.64	2.74	2.69	2.62
	<i>SD</i>	.33	.36	.32	.36

표 5. 자아존중감 하위요인의 공변량분석(ANCOVA)

하위요인	변량원	<i>SS</i>	<i>df</i>	<i>MS</i>	<i>F</i>
학업능력	공변인(사전검사)	42.08	1	42.08	245.44***
	주효과	2.94	1	2.94	17.12***
	오차	44.41	259	.17	
	합계	1751.19	262		
	수정합계	87.76	261		
운동능력	공변인(사전검사)	33.31	1	33.31	275.68***
	주효과	2.47	1	2.47	20.45***
	오차	31.29	259	.12	
	합계	2051.25	262		
	수정합계	66.21	261		
사회적 수용	공변인(사전검사)	15.67	1	15.67	140.53***
	주효과	1.03	1	1.03	9.20**
	오차	28.89	259	.11	
	합계	2010.67	262		
	수정합계	44.84	261		

표 5. 계속

하위요인	변량원	SS	df	MS	F
신체적 용모	공변인(사전검사)	56.31	1	56.31	272.02 ^{***}
	주효과	1.41	1	1.41	6.82 [*]
	오차	53.61	259	.21	
	합계	1809.06	262		
	수정합계	111.01	261		
행동 · 품행	공변인(사전검사)	24.61	1	24.61	68.84 ^{***}
	주효과	.38	1	.38	1.06
	오차	92.60	259	.36	
	합계	1957.50	262		
	수정합계	117.43	261		
전반적 자아가치감	공변인(사전검사)	31.75	1	31.75	133.98 ^{***}
	주효과	1.85	1	1.85	7.79 ^{**}
	오차	61.37	259	.24	
	합계	2272.11	262		
	수정합계	94.52	261		
총점	공변인(사전검사)	17.22	1	17.22	271.17 ^{***}
	주효과	1.65	1	1.65	25.90 ^{***}
	오차	16.45	259	.06	
	합계	1918.76	262		
	수정합계	34.55	261		

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

인 중 학업능력($F=17.12$, $p<.001$), 운동능력($F=20.45$, $p<.001$), 사회적 수용($F=9.20$, $p<.01$), 신체적 용모($F=6.82$, $p<.05$), 전반적 자아가치감($F=7.79$, $p<.01$) 요인에서 집단간 유의한 차이가 있음을 확인할 수 있다. 즉, 실험집단의 경우 프로그램의 실시 후 학업능력, 운동능력, 사회적 수용, 신체적 용모, 전반적 자아가치감 요인의 평균점수가 향상되었음을 알 수 있다. 또한 자아존중감의 하위요인을 모두 합한 총점에 있어서도 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($F=25.90$, $p<.001$). 다시 말해서, 본 프

로그램을 실시한 집단의 청소년의 경우 자아존중감이 향상되었음을 확인할 수 있다.

자기효능감

‘청소년의 힘 복돋우기 프로그램’이 청소년의 자기효능감 향상에 미치는 효과를 알아보기 위하여 공변량분석(ANCOVA)을 실시하였다. 사전점수가 사후점수에 영향을 미칠 수 있으므로 사전점수를 공변인으로 놓고 실험집단과 통제집단간의 차이를 분석하였다. 집단별 청소년의 자기효능감 점수는 3개의 하위요

표 6. 집단별 자기효능감 사전·사후점수의 평균과 표준편차

자기효능감 하위요인		실험집단($n=129$)		통제집단($n=133$)	
		사전	사후	사전	사후
자신감	M	3.28	3.41	3.48	3.32
	SD	.80	.80	.73	.87
자기조절 효능감	M	3.33	3.45	3.35	3.28
	SD	.54	.56	.51	.56
과제난이도 선호	M	3.10	3.33	3.20	3.17
	SD	.84	.88	.85	.88
총점	M	3.27	3.42	3.36	3.27
	SD	.51	.51	.46	.54

표 7. 자아존중감 하위요인의 공변량분석(ANCOVA)

하위요인	변량원	SS	df	MS	F
자신감	공변인(사전검사)	92.92	1	92.92	267.29 ^{***}
	주효과	3.84	1	3.84	11.04 ^{**}
	오차	90.04	259	.35	
	합계	3154.61	262		
	수정합계	183.51	261		
자기조절 효능감	공변인(사전검사)	37.14	1	37.14	214.90 ^{***}
	주효과	2.23	1	2.23	12.88 ^{***}
	오차	44.76	259	.17	
	합계	3055.79	262		
	수정합계	83.80	261		
과제난이도 선호	공변인(사전검사)	96.49	1	96.49	243.27 ^{***}
	주효과	3.75	1	3.75	9.44 ^{**}
	오차	102.73	259	.40	
	합계	2967.72	262		
	수정합계	201.00	261		
총점	공변인(사전검사)	39.73	1	39.73	323.04 ^{***}
	주효과	3.09	1	3.09	25.10 ^{***}
	오차	31.85	259	.12	
	합계	3001.34	262		
	수정합계	72.99	261		

** $p < .01$, *** $p < .001$

표 8. 청소년의 힘 복돋우기 프로그램 교육을 받고 난 소감

응답범주	응답내용
자신에 대한 인식 및 이해	“나 자신의 변화와 발달을 알고, 내가 누군지 내가 할 수 있는 것이 무엇인지 알게 되었다.” “나도 몰랐던 나의 성장 과정에 대해 알게 되어 기뻐다.” “나 자신에 대해 많이 알게 되었고, 나를 찾을 수 있었다.” “청소년기의 특성을 이해하게 되어 내가 느끼고 생각하는 것이 다른 친구들과 그리 다르지 않다는 것을 알게 되었다. 내가 무엇을 해야 하는지 앞으로 어떻게 해야 할지를 정하는 데 도움이 되었다.”
자신감 획득	“자신감을 가질 수 있었다.” “앞으로는 자신 있게 내 생활을 꾸릴 수 있을 것 같다.” “내가 소중하다는 것을 알게 되었고, 내가 할 수 있는 일에 대해서도 생각하게 되어 자신감이 생겼다.”
친구관계 및 중요성에 대한 인식	“친구의 마음을 알게 되어 친구와 하나가 되는 것 같다.” “친구들의 생각이 항상 나와 같지는 않다는 것을 알게 되었다. 생각이 같지 않다고 친구가 되지 않는 것은 아니었다. 오히려 친구의 다른 생각들이 나를 더 성숙하게 만들었다. 친구와 더욱 더 가까워질 수 있는 시간을 갖게 되어 좋았다.” “남자와 여자의 차이점을 잘 알 수 있게 되어 이성친구를 사귀는 데 도움이 되었다.”
가족에 대한 이해 및 중요성 인식	“가족에 대해 생각할 수 있는 시간과 가족과 함께 활동하는 시간을 갖게 되어 가족이 있다는 것이 얼마나 소중한 것인지를 깨닫게 되었다.” “가족간의 유대감 증진을 위해 어떻게 해야 하는지 알게 된 것이 좋다.” “가족간의 바람직한 의사소통에 대해 알고 실천하게 되어 우리집은 더욱 화목해 질수 있었다.”
창의성에 대해 알게 됨	“창의성 기법에 대해 알게 되어 좋았다. 특히, PMI가 도움이 되었다. 내가 어떤 결정을 내려야할 때 도움이 될 것 같다.” “창의성이 쑥쑥 자란 것 같다.” “창의성이 나에게도 생기다니! 나는 항상 내 틀에서 벗어나지 못했는데 이번 기회를 통해 나를 다시 알게 되었고, 나도 창의적인 사람이 될 수 있다는 생각을 자신감을 가졌다.” “다양한 창의성 사고기법들을 알게 되었고, 내 생활에서 어떻게 사용될 수 있는지 알게 되어 기쁘다.”
교과목에 대한 관심 및 흥미 증진	“기술·가정과목이 이렇게 재미있을 수 있구나!” “내용이 너무 재미있었고 딱딱하게 진행되지 않아 좋았다.” “교과서로만 진행되지 않고 다양한 활동들을 하니 흥미로웠다. 앞으로도 계속 이렇게 진행되었으면.” “공부도 하면서 즐거운 활동(영화, 음악, 게임 등)들을 많이 할 수 있어서 흥미로웠다.”
교과목의 이해도 증진	“과워포인트, 비디오, 음악 등 자료들이 다양해서 이해가 잘 되었다.” “관련된 자료들이 많아 어려운 내용들을 이해하는 데 도움이 되었다.” “소집단 활동을 통해 어떤 주제에 대해 친구들과 논의를 하다보니 새로운 내용도 발견하게 되고 이해도 잘 되었다.” “기술·가정이 쉬워졌다.” “쉽고 재미있게 익힐 수 있어 좋았다.”

인 즉, 자신감, 자기조절효능감, 과제난이도 선호 요인으로 나누어 살펴보았으며, 각 하위요인별 문항수가 다르므로 하위요인의 총점을 문항수로 나누어 평균점수를 산출하였다. 집단별 자기효능감 하위요인의 평균 및 표준편차는 표 6에 제시된 바와 같다.

표 7은 자기효능감 하위요인의 공변량분석 결과를 나타낸 것으로, 자기효능감의 각 하위요인 및 하위요인을 모두 합한 총점에 있어서도 집단간 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 즉, 자기효능감의 하위요인인 자신감($F=11.04, p<.01$), 효능감($F=12.88, p<.001$), 난이도($F=9.44, p<.01$) 요인에 있어 실험집단의 경우 프로그램의 실시 후 평균점수가 향상되었음을 알 수 있다. 또한 자기효능감의 하위요인을 모두 합한 총점에 있어서도 집단간 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($F=25.10, p<.001$). 다시 말해서, 본 프로그램을 실시한 집단의 청소년의 경우 자기효능감이 향상되었음을 확인할 수 있다.

프로그램에 대한 평가자료 분석

본 프로그램에 대한 만족도를 교육내용, 교사, 교육방법과 교육일정 및 시간 측면에서 평가하였다. 교육내용에 있어 어느 정도 만족하는지에 대한 질문에 대다수(91%)의 학생들이 ‘매우 그렇다’ 또는 ‘약간 그렇다’라고 응답하였다. 본 프로그램을 실시한 교사에 대해서도 학생들의 대다수(93%)가 ‘만족한다’고 응답하였다. 교육방법에 대해서도 학생들의 대다수(88%)가 ‘매우 만족한다’ 또는 ‘약간 만족한다’라고 응답한 반면, 교육일정 및 시간에 대해서는 학생들의 64%만이 ‘매우 만족한다’ 혹은 ‘약간 만족한다’고 응답하였다. 교육일정 및 시간에 있어서는 ‘프로그램의 내용에 비해

시간이 부족해 충분히 이야기를 나누지 못해 아쉬웠다’, ‘시간이 좀 더 길었으면 좋겠다’라는 의견들이 대부분(84%)이었다.

한편 프로그램을 마친 후 학생들의 소감과 프로그램에서 개선해야 할 점들에 대해 물어본 결과, 학생들은 본 프로그램이 자신에 대한 인식 및 이해와 자신감 형성에 도움이 되었다고 하였고, 친구와 가족들간의 관계 개선에 도움이 되었다고 하였으며, 교과목에 대한 관심이나 흥미가 증가하였고, 교과내용을 이해하는 데 도움이 되었다고 하였다. 또한 창의성에 대해 알게 되어 좋았고, 창의성이 자신의 생활과 밀접하게 관련되어 있음을 알게 되었다고 하였다(표 8 참조).

프로그램에서 개선해야 할 점으로는 교육일정 및 시간과 관련된 의견들이 많았다. 정해진 수업시간 내에 다양한 활동들을 하다 보니 ‘시간이 부족해 충분히 이야기를 나누지 못해 아쉬웠다’는 의견이 많았다. 또한 교육방법과 관련하여 ‘지금처럼 다양한 매체(파워포인트, 비디오, 음악 CD 등)를 이용한 수업이 좀 더 늘어났으면 좋겠다’는 의견이 많았다. 반면, 다양한 매체를 사용하는 수업으로 인해 불편했던 점을 제시하며 이러한 수업이 원활하게 이루어지기 위해서는 ‘수업 기자재들의 보완과 점검이 필요하다’고 하였다(표 9 참조).

IV. 논의 및 결론

본 연구를 통하여 밝혀진 ‘청소년의 힘 북돋우기 프로그램’의 효과에 대해 논의해 보면 다음과 같다.

첫째, ‘청소년의 힘 북돋우기 프로그램’의 실시 결과, 창의성의 하위요인 중 제목의 추

표 9. 청소년의 힘 복돋우기 프로그램에서 개선해야 할 점

응답범주	응답내용
교육일정 및 시간	“시간이 모자라 충분히 이야기를 나누지 못해서 아쉬웠어요. 충분한 시간을 주었으면...” “수업시간을 좀 더 늘려주세요.” “다양한 활동을 하는 데 비해 시간이 너무 부족했어요. 한참 흥미가 오를 만하면 시간이 다 끝나가서 정리할 시간이 되었어요. 다음에는 충분한 시간을 주세요.”
교육방법	“지금과 같은 조별 활동들이 더 많아졌으면 좋겠어요. 서로의 의견을 나누다 보니 다른 사람들의 마음을 좀 더 깊게 알 수 있었어요.” “지금과 같이 VTR 수업, 컴퓨터를 이용한 수업 등 다양한 매체를 이용한 수업이 더 많아졌으면 좋겠어요.”
교육내용	“내용을 좀 더 깊게 들어갔으면 좋겠어요.” “교과서에 없는 내용도 있어요. 교과서 위주로만 해주세요.”
기 타	“컴퓨터나 비디오를 설치하고 켜는데 시간이 너무 많이 걸려요. 그리고 가끔씩은 잘 작동되지 않아 그냥 한 적도 있어요. 학교에서 이런 시설들을 잘 점검하고 고쳐줬으면 좋겠어요.” “시청각 수업을 원활히 받을 수 있는 수업 분위기가 마련되었으면 좋겠어요.”

상성, 정교성, 성급한 종결에의 저항, 강점 요인 및 창의성 총점에 있어서 실험집단의 창의성이 통계적으로 유의하게 향상되었음을 알 수 있었다. 이는 브레인스토밍, 마인드맵, 시네틱스 등의 다양한 창의적 사고기법을 활용한 결과 유아의 창의성이 증진되었다는 연구(전동석, 2000)와 초등학교의 창의성이 증진되었다는 연구(Chance, 1986; Nickerson, 1994; Perkins, 1995; Starko, 1995)와 맥을 같이 하는데 이러한 다양한 창의적 기법의 활용은 청소년의 창의성 신장에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 볼 수 있다.

특히 본 연구는 여러 가지 창의성 기법을 적용하여 청소년들이 직면하는 문제에 효율적으로 대처하는 능력을 함양시키고자 노력하였다. 한 예로, 매차시마다 청소년들이 겪고 있는 다양한 문제들 중 가장 관심있어 하는 주제를 소집단토의를 통해 스스로 선택하게 하고 그러한 문제를 해결하는 단계에서도 브레

인스토밍이나 PMI(Plus Minus Interesting), CAF(Considering All Factors)기법을 사용하게 하여 보다 효율적인 문제 해결과정을 거치도록 격려했고 학습한 내용들을 실생활에 일반화시킬 수 있는 방법들을 모색하게 하였다. 노력의 결과는 창의성의 하위영역인 ‘정교성’과 ‘제목의 추상성’ 요인에서 두드러지게 나타났다, 형식적 조작기에 들어서는 청년기는 조합적 사고능력과 추상적인 사고능력이 향상되면서 보다 섬세한 구성능력과 종합하고 조직화할 수 있는 사고능력이 발달하게 되어 특히 창의성 영역의 ‘정교성’과 ‘추상성’ 향상을 촉진하게 되는데 이와 동시에 본 프로그램을 통해 자신의 잠재된 창의성을 계발하고 표현할 수 있는 기회를 가지게 됨으로써 청소년들의 창의적 사고수준을 높일 수 있었던 것으로 생각해 볼 수 있다. 한편 창의성 실험연구에 대한 메타분석 결과에 따르면, ‘정교성’은 가장 나중에 신장되며 오랜 훈련이 필요한 것으로

보고되고 있으나(Rose & Lin, 1984) 본 프로그램에서는 뚜렷한 증진 효과를 보였다. 이는 본 프로그램이 장기적인 프로그램은 아니지만 심도 있는 내용구성으로 표현의 자유로움뿐 아니라 깊게 사고하는 연습을 통한 결과라고 사료된다. 또한 창의성 총점에 있어서도 실험집단과 통제집단간 유의한 차이를 보이며 실험집단의 평균점수가 높게 나타났는데, 이같은 결과는 학생들이 매 수업시간 동안 다루어지는 다양한 창의성 기법들을 충분히 숙지하고 그것들을 실생활에 적용해 봄으로써 얻어진 결과라 할 수 있다.

둘째, ‘청소년의 힘 북돋우기 프로그램’이 청소년의 자아존중감에 미치는 효과를 알아본 결과, 실험집단과 통제집단 청소년들 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 실험집단의 경우 프로그램의 실시 후 학습능력, 운동능력, 사회적 수용, 신체적 용모, 전반적 자아가치감 요인의 평균점수가 향상되었을 뿐 아니라 자아존중감의 하위요인을 모두 합한 총점에 있어서도 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 ‘청소년의 힘 북돋우기 프로그램’이 청소년들의 자아존중감을 증진시키는 데 기여한다는 사실을 의미한다. 이는 본 프로그램을 통해 청소년들이 일상생활에서 경험하는 자신의 개인적·사회적 생활양식에 대해 스스로 생각해 보는 시간을 갖고 친구들과 그것에 대해 함께 이야기를 나누어 봄으로써 무엇보다 자신이 누구인지를 이해하고 자신을 있는 그대로 수용하게 되었고 더불어 자신의 능력과 중요성 및 가치에 대해 긍정적으로 평가하는 데 도움을 얻었기 때문인 것으로 사료된다.

한편 ‘청소년의 힘 북돋우기 프로그램’에 참여하지 않았던 통제집단 청소년의 경우 사전

검사에 비해 사후검사의 자아존중감 평균이 통계적으로 유의하지는 않지만 다소 낮아졌음을 확인할 수 있었는데, 이는 청소년들이 청년초기 사춘기를 거치며 자신의 급격한 신체 변화에 적응하는 과정 중에 나타나는 현상으로 간주할 수 있다. 이와 같은 결과를 통해 볼 때, 오늘날 학력지상주의에 젖어 학습능력만을 중시하는 학교환경 내에서 무엇보다 중요한 긍정적 자아찾기에 도움이 되는 본 프로그램의 적용을 통하여 입시위주의 교육에 쫓겨 있는 청소년들로 하여금 자신을 바로 알고 타인을 바르게 인식할 수 있는 힘을 길러 줄 뿐 아니라 자신에 대한 가치부여와 함께 더 나아가 인간의 존엄성까지 심어주는 계기를 마련해 줄 수 있으리라 생각된다.

셋째, ‘청소년의 힘 북돋우기 프로그램’이 청소년의 자기효능감에 미치는 효과를 살펴본 결과 통제집단과 실험집단간에 자기효능감의 하위요인인 자신감, 자기조절효능감, 과제난이도 선호뿐 아니라 자기효능감 총점에서도 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 즉, 본 프로그램에 참여한 청소년들은 통제집단 청소년들에 비해 자기효능감이 유의하게 향상되었는데, 이는 본 프로그램이 청소년들의 자기효능감을 신장시키는 데 도움이 된다는 것을 의미한다. 특히, 본 프로그램의 궁극적인 목표가 급격한 변화와 갈등의 시기에 있는 청소년들에게 자신들의 개인적·사회적 발달과 관련된 문제들을 효율적이고 창의적으로 해결하는 데 도움을 주는 것이라는 것을 상기해 볼 때 매우 의미있는 결과라 할 수 있다. 즉, 청소년들은 본 프로그램의 진행 과정 동안 그들이 겪고 있는 개인적인 문제나 사회적, 대인관계적 문제들에 대해 스스로 생각해 보는 시간을 가졌을 뿐 아니라, 친구들과 함께 토의해 보는 시간

을 가짐으로써 자신과 친구 및 가족에 대한 이해가 깊어져 또래관계와 가족관계에서 생기는 여러 문제들에 대처하고 그것을 해결하는데 자신감을 가지게 되었다. 이러한 결과는 자기효능감이 높은 사람은 스트레스를 주는 사건에 잘 적응하고 스트레스를 덜 받으며 (Bandura, Cioffi, Taylor, & Brouillard, 1988), 어려운 과제도 잘 수행하고 (Feltz, 1982; Schunk, 1984; Zimmerman, Bandura, & Martinez-Pons, 1992), 자신이 스스로 활동을 선택하고 끈기있는 인내심으로 높은 성취를 이룬다 (윤운성, 1998; 정갑순, 박영신, 정의철, 2002; Bandura & Schunk, 1981, Locke & Latham, 1990)는 연구결과와도 맥을 같이 한다.

자기효능감의 향상은 자아존중감의 향상과 더불어 본 프로그램이 궁극적으로 얻고자 한 결과로서, ‘청소년의 힘 복돋우기 프로그램’이 기본적으로는 학생들의 교과목에 대한 이해를 높임과 동시에 창의성을 신장시키는 데 일차적인 초점을 두고 있으나, 궁극적으로는 청소년들이 자신에 대한 이해와 긍지를 높여 자신에게 닥치는 여러 어려운 문제들을 효율적으로 다루고 건강한 청소년기를 보내게 하는 데 그 의의가 크다고 할 수 있다. 이와 같이 본 프로그램이 학생들의 학습과 관련된 인지적인 측면의 성장뿐 아니라 개인적·사회적 성숙 및 발달에도 도움이 되었다는 것은 매우 의미있는 일이라 할 수 있다.

넷째, ‘청소년의 힘 복돋우기 프로그램’에 대한 평가자료를 분석해 본 결과, 학생들은 본 프로그램의 교육내용, 교육방법과 교사에 대해 대다수가 만족하는 것으로 나타난 반면, 교육일정 및 시간에 대해서는 과반수만이 만족하는 것으로 나타났다. 교육일정 및 시간과 관련된 불만족 의견으로는 ‘시간이 부족하다’

는 의견이 지배적이었다. 일방적인 강의식 수업이 아니라 학생들이 서로 의견을 교환하는 소집단 활동이 많았던 만큼 일부 학생들에게는 자유롭게 생각할 수 있는 시간이 충분하지 않았던 것으로 생각된다. 물론 시간 내 마치지 못하는 부분에 대해서는 쉬는 시간 및 수업 외적인 시간을 활용하도록 하였으나 학생들로 하여금 기타 시간을 내는 것은 그리 쉬운 일이 아니기에 위와 같은 의견이 나왔으리라 짐작해 볼 수 있다.

그리고 본 프로그램을 받고 난 후의 소감에 대해 질문한 결과, 학생들은 자신에 대한 인식 및 이해에 도움이 되었고, 스스로에 대한 자신감을 가지게 되었고, 가족이나 친구관계에 대한 중요성을 인식하게 되었다고 하였으며, 기술·가정교과에 대한 흥미와 관심이 증가하였고, 교과목에 대한 이해도도 높아졌다고 하였다. 또한 다양한 창의성 기법을 습득하고 창의성에 대해 알게 된 것이 도움이 되었으며, 보다 자신의 창의성이 증진되었다고 하였다. 흥미롭게도 학생들의 소감 내용은 본 연구에서 표준화된 측정도구를 통해 양적인 접근으로 그 효과를 검증한 내용들이 모두 포함되어 있어, 본 프로그램의 효과를 더욱 부각시키고 있다고 볼 수 있다. 이와 더불어, 본 프로그램에 대한 평가가 단순한 지필검사가 아닌 다양한 측면에서 종합적으로 이루어져 프로그램의 효과와 문제점을 보다 구체적으로 파악할 수 있었다는 점에서 상당히 고무적이라 할 수 있다.

이상에서 살펴본 연구결과와 그에 관한 논의를 바탕으로 요약해 보면, ‘청소년의 힘 복돋우기 프로그램’은 청소년의 자기이해뿐 아니라 타인이해를 도모하는 프로그램으로서, 창의성, 자아존중감과 자기효능감을 증진시키는 데 유의한 효과를 발휘하며, 프로그램 참

가자인 학생들로부터 긍정적인 평가를 받은 프로그램이라 할 수 있다.

끝으로 후속연구를 위한 몇 가지 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 본 프로그램에 참여하지 않았던 청소년들의 경우 사전검사에 비해 사후검사 시에 자아존중감이나 자기효능감이 낮아지는 것을 확인할 수 있었다. 이는 중학교 1학년을 대상으로 1학기 초에 프로그램을 실시하였기에 연구대상이 아동기에서 청년기로 넘어가는 과도기적 시기에 있고 학교환경 또한 초등학교에서 중학교로 바뀌는 시기에 있으므로 이러한 변화요인들이 청소년의 자아상에 영향을 미쳤으리라 생각된다. 즉, 사춘기를 기점으로 초등학교시절에 보였던 자신감이 중학교 진학과 동시에 약화되는 경향을 고려해 볼 때, 가능한 한 많은 청소년들로 하여금 본 프로그램과 같은 청소년의 힘을 실어줄 수 있는 프로그램의 적용이 절실히 요구된다고 볼 수 있다.

둘째, 본 프로그램은 매 차시마다 중학교 수업시간인 45분간 진행되었다. 이 시간은 원활한 프로그램 진행을 위해 다소 부족한 시간이라고 생각되기에, 추후 연구에서는 매 차시의 시간을 늘려 보다 다양한 의견을 여러 각도에서 수렴할 수 있도록 격려하고, 필요하다면 특별활동시간이나 재량활동시간을 이용하는 것과 같이 교육일정을 융통성 있게 조절하는 것이 필요하리라 사료된다.

셋째, 사회변화와 맞물려 각양각색의 문제 상황에 부딪치게 되면서 문제해결을 위한 다양한 방법을 모색해야 하는 게 현실이다. 특히 대부분의 시간을 학교에서 보내는 청소년들에게 있어 학교공간(환경)은 무엇보다 중요한데, 이 공간 내에서 보다 효율적인 문제해결책을 찾도록 돕는 교수-학습방법이 다양한

영역의 교과목에서 함께 이루어질 때 그 파생 효과가 더 크리라 생각된다.

넷째, 본 프로그램의 매체는 프로그램 제작 시 오늘날의 현실에 기초하여 준비된 것으로, 이를 바탕으로 한 추후 연구에서는 프로그램의 시행 시기에 맞춰 일부 매체를 변경하여 사용할 것이 요구되어진다. 이와 더불어, 학교는 다양한 시청각매체를 원활히 활용할 수 있는 시설들을 제대로 갖추어야 할 것이다.

다섯째, ‘청소년의 힘 북돋우기 프로그램’에 대한 실증적인 연구가 이제 막 시작된 만큼 앞으로 보다 많은 연구를 통해 프로그램을 체계적으로 평가해 볼 필요가 있다. 청소년들에게서 발견될 수 있는 다양한 측면의 변화를 포괄할 수 있도록 효과와 관련된 변인을 보다 많이 탐색하고 이 프로그램의 장기적인 효과에 대해 지속적인 평가가 이루어져야 할 것이다.

참고문헌

- 구본용, 김용태, 이재규, 박한샘, 공운정 (1995). 청소년 또래상담자 훈련프로그램 II. 서울: 청소년 대화의 광장.
- 김아영 (1997). 자기효능감과 측정. 산업 및 조직심리학회. 통계학술대회 논문집, 51-64.
- 김영한, 이춘화, 서정아, 김은경, 조한범, 이재분, 손유미 (2003). 청소년문제행동 예방과 종합대책 연구. 한국 청소년개발원 연구보고서.
- 남미애 (2004). 청소년비행의 경향과 교정복지의 방향. 사회과학논문집, 22(2), 133-171.
- 박영신, 김의철, 정갑순, 이상미, 권혁호, 양계민 (2000). 초, 중, 고등학생의 생활만족도 차이와 형성 및 영향. 한국심리학회

- 자: 건강, 5(1), 94-118.
- 박영애 (1995). 부모의 양육행동 및 형제관계와 아동의 자존감과의 관계. 고려대학교 대학원 박사 학위논문.
- 윤운성 (1998). 자기효능감 관련 변인 탐색. 공주대학교 교육연구소, 교육연구, 14(2), 213-238.
- 이재범, 손유미 (2003). 청소년의 방과후 활동유형과 문제행동과의 관계. 한국 청소년개발원 발원 연구보고서.
- 이춘화, 이옥경 (2003). 여자청소년 문제행동 예방과 대책연구. 한국 청소년개발원 연구보고서.
- 이현림 (2002). 생활지도. 경산: 영남대학교 출판부.
- 정갑순, 박영신, 김의철 (2002). 학업성취과정에 대한 종단적 분석: 자기조절학습효능감을 중심으로. 한국 교육학회 2002년 연차학술대회 교육심리분과 발표, 1-19.
- 정옥분, 김경은, 박연정 (2005). ‘청소년의 힘 복돋우기 프로그램’의 개발과 효과연구. 한국가정과 교육학회지, 17(2), 1-10.
- 전동석 (2000). 창의성 계발기법을 활용한 전래동화 활동이 유아의 창의성 신장에 미치는 효과. 인천대학교 교육대학교 석사학위논문.
- 한국교육개발원 (1994). 국민학생의 창의적 사고력 신장을 위한 수업 방법 연구.
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. New York: Freeman.
- Bandura, A. & Schunk, D. H. (1981). Cultivating competence, self-efficacy and intrinsic interest through proximal self-motivation. *Journal of Personality and Social Psychology*, 41, 586-598.
- Bandura, A., Cioffi, D., Taylor, C. B., & Brouillard, M. E. (1988). Perceived self-efficacy in coping with cognitive stressors and opioid activation. *Journal of Personality and Social Psychology*, 55, 179-188.
- Chance, P. (1986). *Thinking in the classroom*. New York: Teachers College Press.
- Coopersmith, S. (1981). *The antecedents of self-esteem* (2nd Ed.). Palo Alto, C.A.: Consulting Psychologist.
- Feltz, D. L. (1982). Path analysis of the causal element in Bandura theory of self-efficacy and an anxiety based model of avoidance behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 42, 764-781.
- Harter, S. (1989). Causes, correlates, and the functional role of global self-worth: A life-span perspective. In Kolligan & R Sternberg (Eds.). *Perceptions of competence and incompetence across life-span*. New Haven: Yale University Press.
- Holahan, G. K. (1996). Self-efficacy: physical decline, and change in functioning in community living elders: A prospective study. *The Gerontologist*, 31(5), 183-190.
- Locke, E. A. & Latham, G. P. (1990). *A theory of goal setting and task performance*. Eaglewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall.
- Nickerson, R. S. (1994). Project intelligence. In R. Sternberg, S. J. Ceci, J. John, E. Hunt, J. D. Materazzo, & S. Scarr(Eds.) *Encyclopedia of intelligence*(pp. 857-860). New York: Mcmillan.
- Perkins, D. N. (1995). *Outsmarting IO: The emerging science of learnable intelligence*. New York: Free press.
- Rose, L. H. & Lin, H. (1984). A Meta-analysis of

- long term creativity training program. *Journal of Creative Behavior*. 18(1), 11-22.
- Rosenberg, M. (1985). Self-concept and psychological well-being in adolescence. In R. A. Leaky (Ed.). *The development of self*. New York: Academic Press.
- Schunk, D. H. (1984). Self-efficacy perspective on achievement behavior. *Educational Psychologist*, 19, 48-58.
- Starko, A. J. (1995). *Creativity in the classroom: schools of curious delight*. New York: Longman.
- Zimmerman, B. J., Bandura, A., & Matinez-Pons, M. (1992). Self-motivation for academic attainment: The role of self-efficacy beliefs and personal goal setting. *American Educational Research Journal*, 29, 663-676.
- 1 차원고접수 : 2005. 9. 30.
수정원고접수 : 2005. 11. 28.
최종게재결정 : 2005. 12. 01.

A Study on the Effect of the ‘Empowering Youth Program’

Ock-Boon Chung

Kyoung-Eun Kim

Youn-Jung Park

Dept. of Home Economics Education Korea University

The present study attempts to verify the effect of the ‘Empowering Youth Program’ with a focus on promoting adolescents' creativity, self-esteem and self-efficacy. The program consists of 12 sessions and each session employs a variety of activities and teaching methods to engender the adolescents' interest. The subjects of this study were 262 middle school students in Seoul and Kyounggi province. They were randomly assigned to the experimental group and the control group. ANCOVAs were performed for data analyses. The results showed that the ‘Empowering Youth Program’ was effective in enhancing adolescents' creativity, self-esteem, and self-efficacy. Furthermore, the program was found to be very effective in helping adolescents understand peers and family members much better.

Key words : Empowering Youth Program, adolescents, creativity, self-esteem, self-efficacy.