

2018

The Action Research on the Development of the Sport-Based Character Education Program

Dong-il Kim

Hye-eun Lee

Isak Kim

Jihyeon Choi

Follow this and additional works at: <https://digitalcommons.unomaha.edu/counselfacpub>



Part of the [Counseling Commons](#), and the [Student Counseling and Personnel Services Commons](#)

Please take our feedback survey at: [https://unomaha.az1.qualtrics.com/jfe/form/](https://unomaha.az1.qualtrics.com/jfe/form/SV_8cchtFmpDyGfBLE)

[SV_8cchtFmpDyGfBLE](https://unomaha.az1.qualtrics.com/jfe/form/SV_8cchtFmpDyGfBLE)

청소년을 위한 스포츠 기반 인성교육프로그램 개발 실행연구

김동일(서울대학교)*

이혜은(경인교육대학교)**

김이삭(The Pennsylvania State University)

최지현(서울신정초등학교)

<국문초록>

최근 부산여중생 집단 폭행 사건 등 초기청소년의 학교폭력이 매우 심각한 상황에서 청소년의 자아정체성과 가치관의 혼란에 따른 특수성을 고려한 인성교육 프로그램 개발이 매우 요청된다. 이에 본 연구에서는 초기 청소년을 대상으로 인성요소를 자연스럽게 체득할 수 있도록 스포츠 기반 실천형 인성교육모델을 개발하였다. 이를 위해 프로그램 개발의 과학적 절차와 실행연구(action research) 방법에 따라 학교 여건을 고려하여 스포츠를 활용한 교실형 프로그램과 통합형 프로그램의 두 가지 모듈로 개발하였다. 연구 대상은 참여를 희망하는 학교 중 스포츠 시설의 구비 유무에 따라 유의표집으로 선정하여, 최종적으로 서울·경기 권 중학교 1학년 2개 집단, 각 24명, 28명, 총 52명이 참여하였다. 각 집단은 2016년 9월 1일부터 11월 10일까지 주 1회 90분 블록 타임으로 운영되었고, 교실형 프로그램은 4주 동안, 통합형 프로그램은 10주 동안 실시되었다. 프로그램 효과 검증을 위해 집단 간 차이와 사전사후 검사의 평균 차이를 검증하는 반복측정분산분석을 실시하고, 연구 참여자의 만족도 결과를 분석하였다. 그 결과, 본 프로그램은 개인내적 인성역량, 사회적 인성역량에 효과가 있었고, 교실형과 통합형 집단 간에도 유의한 차이를 보이지 않아 두 프로그램 모두 효과가 있는 것으로 나타났다. 또한, 개인내적 인성역량에서 자아정체감, 자기 관리가, 사회적 인성 역량에서 의사소통, 공동체 역량을 높이는 데 긍정적인 효과가 있었으나, 비전과 질서 역량에는 유의한 차이를 보이지 않았다. 본 연구는 교실형, 통합형 인성교육 모듈로 개발되어 학교 현장에서 유연성 있게 적용 가능하며, 자연스럽게 인성 역량을 체험시킬 수 있는 프로그램이라는 의의를 지닌다. 마지막으로, 본 연구의 제한점과 함께 후속연구를 위한 제안을 하였다.

★ 주제어: 스포츠 기반 인성교육 프로그램, 청소년 인성교육, 체험중심 인성교육, 인성 역량, 실행연구

* 제1저자: 서울대학교 교육학과 정교수

** 교신저자: 경인교육대학교 학생상담센터 전임상담원(helee11@snu.ac.kr)

1. 서론

최근 청소년들의 학업성취 수준과 사회적 인성 역량 및 인성 수준간의 불균형에 대한 우려가 지속적으로 제기되어 왔다. 특히, 학업성취와 명문대 진학을 우선시하는 사회 분위기로 청소년들은 과중한 학업과 끝없는 경쟁에 시달리면서 청소년들은 ‘더불어 사는 능력’, ‘배려’ 등 관계에서 필요한 인성 요소가 매우 부족한 것으로 나타났다(조정호, 2016; 한국교육개발원, 2012) 특히, 중학생들의 학교폭력, 왕따 문제, 자살 등 발생 비율이 가장 높고, 인성 수준도 가장 낮은 것으로 밝혀졌고, 최초 발생 연령이 초등학생으로 점차 낮아지고 있는 추세이다(교육기술과학부, 2012; 김미숙, 허수연, 2014; 여성가족부, 2014). 특히나 최근 전국민을 분노케 했던 부산 여중생 무차별 폭행사건 등 성인범죄를 능가하는 매우 충격적이고 잔혹한 폭력 사건들이 잇달아 발생하면서 소년법을 폐지해야 한다는 목소리까지 나오고 있다(이정우 외, 2017. 09. 15).

청소년 시기는 신체, 생리적 변화 및 인지발달과 더불어 정서적 측면에서는 불안정의 경향성이 높게 나타나는 시기이다. 특히 청소년들은 인지적, 사회적, 정서적으로 미성숙한 발달 단계에서 학업, 교우관계, 진학 및 진로선택 등 이전의 발달단계에서는 요구되지 않았던 새롭고 힘든 사회적 적응문제에 당면하게 되면서 흔히 정서적 혼란과 높은 스트레스를 경험할 수 있다(김성경, 2008; 홍주현, 심은정, 2013; Akos, & Patrick, 2005). 더욱이 우리나라 청소년들은 학업에 대한 압박, 진로 불안, 또래와의 지나친 경쟁, 학교폭력과 따돌림 등 스트레스 상황에 지속적으로 노출되고 있다(장혜주, 2012). 무엇보다도 초기 청소년기에는 행동에 있어 또래의 영향이 크며 또래가 지켜볼수록 위험을 감수하는 경향이 높은 시기이기 때문에(정창우, 2015), 소수의 피해자를 대상으로 집단적인 가해자들에 의한 폭력 사건들이 많이 발생한다.

이러한 문제의 심각성을 인식하고 청소년들이 공동체와 더불어 살아가는 데 필요한 성품과 역량을 갖춘 인재로 성장하도록 하기 위해서 최근 인성교육진흥법이 제정되고(2015.7.21.), 인성교육 5개년 종합계획(2016~2020)이 마련되고 시행되었다(교육부, 2016.1.19.). 인성은 성격이나 특징의 개념이 아니라, 의도적인 교육이나 학습에 의해 변화가 가능한 인간의 성품으로(조난심, 2004), 인간이 갖추어야 할 바람직한 심성과 사회적으로 갖추어야 할 가치있는 인격 및 행동 특성을 의미한다(박성미, 허승희, 2012). 다른 사람들과 더불어 살아갈 수 있게 하는 바람직한 인성은 하루아침에 길러지는 것이 아니라 평소에 생활하는 과정에서 타인과의 관계에서 무엇을 해야 하는가를 알고 실천하고 성찰하는 과정을 반복하면서 이를 몸으로 익혀서 체득하고 숙달되는 습관화 과정을 통해 장기적이고 지속적으로 길러진다(정창우, 2016; Varela, Thompson, & Rosch, 2017). 이에 5개년 종합계획에서도 지식전달 중심의 인성교육이 아닌, 체험·실천 중심 인성교육을 강조하고 있다.

특히, 체험·실천 중심 인성교육을 위하여 스포츠 활동을 통한 인성교육이 제안된다(교육부, 2016). 스포츠 활동은 타인과 빠르게 상호작용하는 가운데, 자신과 타인과 외부환경을 몸과 마음으로 느끼면서 여러 가지 인성요소를 경험하고 체득할 수 있는 교육기회를 제공해줄 수 있기 때문이다(최의창, 2015). 스포츠 활동을 통하여 인내심, 협동심, 스포츠맨십 등의 정의적 측면과 문제해결 능력과 같은 인지적 측면, 타인과의 소통기술, 친사회적 행동 등의 행동적 측면의 역량이 개발될 수 있다(김선희, 2010; Holt et al, 2008; McNamee, 2008). 또한, 불안, 불만, 스트레스, 분노 등의 부정적 감정들을 해소시키고, 청소년의 반사회성, 폭력적 성향을 감소시키고 정상적인 성장을 돕는데 도움을 주는 것으로 알려졌다(박정준, 2011; 최의창, 2014, 2015; Berger & Motl, 1996; Sanford, Duncombe, & Armour, 2008).

스포츠 기반 인성교육에는 태권도, 야구, 축구, 뉴스포츠, 골프, 농구, 배드민턴, 탁구, 마라톤, 수영 등의 스포츠가 활용된다(고문수, 2015; 고상수, 신정택, 2016; 권형일, 우승호, 강연정, 2014; 송광섭, 권성진, 정상원, 2014; 이창섭, 진영철, 2001; 임태희, 2015; 차은주, 2013; 최공집, 박동수, 2014). 이러한 종목 중 과거에 귀족·신사들을 위한 스포츠였던 골프는 최근 들어 사업, 친교, 자연과의 교류 등이 가능한 장점으로 인해 대중스포츠로 각광을 받고 있는 스포츠이다(구민, 2014; 정용락, 안수범, 김동기, 2013).

골프는 매너와 에티켓이 매우 중요한 스포츠로 고도의 정신력과 집중력이 요구되며(정청희, 1991), 특히, 인성 차원에서 스스로 심판의 역할을 하는 자기관리나 심리 기술 차원의 조절이 매우 필요한 경기로 알려져 있다(김성일, 임낙철, 2010; 이승훈, 이현우, 오상훈, 2014; 장재훈, 박동수, 2013). 골프를 접목한 국내 인성교육 연구에서 골프 활동을 통해 집중력, 인내, 집착, 자기 확신, 개방성, 독립성 등이 향상된 것으로 밝혀졌다(강태훈, 김동기, 김형진, 2015). 또한, 국외 연구에서 골프를 접목한 인성교육 프로그램이 9가지 핵심 인성가치(존경, 인내, 정직, 통합, 스포츠맨십, 자신감, 책임감, 예의, 합리적인 판단 역량)를 증진시키고 특히, 공감능력, 사회적 책임감 향상에 도움이 되는 것으로 나타났다(Shields, & Bredemeier, 1995).

이에 본 연구에서는 청소년을 대상으로 골프 활동을 통해 인성요소를 자연스럽게 체득할 수 있는 프로그램을 개발하고자 한다. 특히 본 프로그램은 프로그램 개발의 과학적인 절차(김창대 외, 2011)와 실행연구방법(Warrican, 2006; 강지영, 소경희, 2011)을 통해, 학교 현장을 고려한 두 가지 모듈의 프로그램으로 개발하여 학생 수, 수업 시간, 스포츠 장비 구비 등 학교 재량에 따라 유연하게 적용할 수 있도록 기획하고자 한다. 이러한 필요성과 목적을 중심으로 골프를 활용하여 청소년을 위한 스포츠 기반 인성교육 프로그램을 개발하여 실제 교육현장에 적용해보고 그 효과성을 검증해보고자 한다.

II. 이론적 배경

1. 체험 중심 인성교육

인성교육이란, 자신의 내면을 바르고 건전하게 가꾸고 타인·공동체·자연과 더불어 살아가는데 필요한 인간다운 성품과 역량을 기르는 것을 목적으로 하는 교육을 의미한다(김동일 외, 2015; 교육부, 2016). 최근에는 인성을 사람들 간의 직접적인 접촉 속에서 일상의 인간관계에서 그 역량이 발현될 수 있는 핵심역량으로(정은, 2015), 개인적 차원뿐 아니라 타인과의 관계적인 측면의 사회적 차원까지 포괄하는 확장된 개념으로 보고 있다(최예슬, 이하영, 진영은, 2016). 인성역량은 개인적 차원의 ‘자기관리 역량, 심미적 감성 역량’, 사회적 차원의 ‘의사소통 역량, 갈등관리 역량, 공동체 역량’으로 파악된다(정은, 2015).

궁극적으로 인성교육의 목표는 학생들이 인간다운 삶을 살기 위해 필요한 삶의 기술이나 방법 등을 체화하는 것이며, 인성교육을 통해 길러내고자 하는 인간상은 ‘인간다운 삶의 기술 혹은 노하우가 체화됨으로써 즉각적, 자발적으로 행위 할 준비가 된 사람’이다(정창우, 2016, 재인용). 인성교육은 핵심가치·덕목을 주지적으로 지도하기보다는 참여형으로 설계하여 학생들이 스스로 소중한 가치나 덕목을 발견하고 의미를 구성해 나가도록 핵심 가치·덕목을 실천하도록 하는 것이 필요하다(김동일 외, 2015; 신차균 2000). 이에 여러 가지 체험활동을 통해 인성을 자연스럽게 함양시키는 프로그램들이 개발되었다(이성흙, 윤초희, 2015; 이성흙, 2016).

국내의 체험중심 인성교육 프로그램은 실과, 과학, 체육 등의 교육과정 내용을 추출한 프로그램(고창수 외, 2016; 강선경, 이상원, 2013; 강종표, 2016; 서은비, 이성숙, 2013; 이윤정, 최경은, 2013), 음악, 미술 등의 예술을 활용한 프로그램(오상규, 김원중, 2007; 윤혜선, 김예진, 2015; 한윤이, 2014). 숲체험, 동물, 다례, 전래동화 등을 이용한 주제 중심 생활체험 프로그램(김현재, 김형숙, 송민서, 2015; 박재도, 이정화, 정연옥, 2010; 서은주, 2014; 신지연, 이신영, 2017; 홍은실, 김재호, 2017; 안관수, 백현기, 2011), 스포츠를 활용한 인성교육 등으로 구분된다. 스포츠를 활용한 인성교육은 태권도(고상수, 신정택, 2016; 임태희, 2015; 최공집, 박동수, 2014), 뉴스포츠(권형일, 우수호, 강연정, 2014; 송광섭, 권성진, 정상원, 2014), 단체 스포츠(이창섭, 진영철, 2001)을 이용한 프로그램들이 개발되었다.

2. 스포츠 활용 인성교육

스포츠는 도덕적 실험장으로 알려져 있다(Mcfee, 2004). 스포츠를 통한 인성교육은 다양한 신체적 활동을 통해 학생들의 인성을 함양할 수 있는 체험 중심 프로그램의 자원

이 될 수 있다(강신복, 1996; 최의창, 2007; Arnold, 1997; Gould, & Carson, 2008). 스포츠 활동은 다른 사람들과 빠르게 상호작용하면서 자기 자신, 타인, 외부 환경을 몸과 마음으로 느끼는 직접적인 체험의 기회를 제공해준다(조정호, 2016). 스포츠는 신체적 측면 뿐만 아니라 타인과 상호작용하는 과정에서 정서적 안정을 통한 마음의 건강을 회복시키고, 인성과 공감 능력을 키울 수 있는 연결고리 역할을 할 수 있다(김효중, 김영재, 차은주, 2015; 박정준, 2011). 이는 스포츠 활동에 참여하면서 발생할 수 있는 여러 문제 상황을 해결하고 협력하는 과정에서 타인과 의견을 서로 조율하는 경험을 통해 긍정적 사회관계를 형성하도록 해주기 때문이다(박형란, 이승범, 2015). 이 뿐만 아니라, 스포츠 활동 참여로 청소년의 자아개념과 사회성(고영선, 김선웅, 2015), 우울, 공격성, 학업스트레스 감소 및 자아탄력성 향상(선혁규, 백중수, 2015; 유춘옥, 박갑준, 김승환, 2015), 마음의 안정 촉진, 교우관계 향상(녹색소비자연대, 2016), 책임감, 타인존중, 참여와 노력, 자기 주도성, 협동심과 리더십 등의 사회적 자질과 공동체 의식 함양(김숙경, 2005; 김현수, 김동규, 2012; 한정선, 2015)에 긍정적인 영향을 주는 것으로 나타났다.

스포츠를 활용한 인성교육에서는 신체활동만을 가르치는 것이 아니라 주요한 덕목들을 알고 발휘하는 행동, 지식, 태도를 다루는 학습활동(이야기, 봉사, 성찰, 반성 등)과 학생의 인간됨을 존중하는 간접적 교수활동(따뜻한 말, 롤모델이 되는 행동 등)이 이루어진다(최의창, 박정준, 2011). 또한 이론적 지식이나 다른 성격의 쓰기, 그림 그리기 등 다양한 학습활동을 활용하여 스포츠를 익히는 간접체험활동이 포함된다(최의창, 2007, 2011). 특히, 다인수 학습으로 구성되어 있고 한정된 수업시간, 시간적으로나 공간적으로나 제약이 있는 학교의 실정을 고려하여 집단교육프로그램에서는 직접체험활동 뿐만 아니라 간접체험활동을 활용할 것이 제안된다(최의창, 2011). 이는 체육교육의 통합적 수업 모형인 하나로 모형으로 구현되고 있는데, 하나로 모형은 운동의 기능을 익히거나 시합게임, 규칙이나 원리학습 등의 신체활동 뿐만 아니라 읽기, 쓰기, 이야기하기, 만들기 등의 다양한 직간접체험활동을 통합하는 특징이 있다(전세명, 2010). 하나로 모형은 다양한 스포츠 활동 관련 공동 작업을 통해 격려, 협동, 배려, 희생 등의 체육적 인성을 배워 타인과 함께 하는 과정에서의 정서적인 교류를 통해 공동체 속의 나와 너의 의미를 알고 존중할 수 있도록 한다(김남규, 김영범, 2013; 최의창, 2011).

스포츠 기반 통합적 접근을 적용한 프로그램은 스포츠를 직접 익히는 직접체험활동과 스포츠 관련 그림그리기, 영화나 드라마, 노래와 연주, 스포츠 선수의 모범적인 사례와 역경 극복 이야기 등에 대하여 읽기, 쓰기, 듣기, 보기 등의 간접체험활동과의 통합을 통하여 인성을 함양시키고자 하였다(강유미, 2009; 박정준, 2010; 유은정, 2008; 이민근, 2009; 이승재, 2007; 이학, 2008; 한민국, 2007). 구체적으로, 박정준(2010)은 농구를 이용한 수업에서 패스와 배려의 관계에서 팀워크 익히기, 스포츠맨십을 인문적으로 표현하기(가사 바꿔 부르기, 팀워크 주제로 시화 그리기, 인성 로고 만들기, 농구 영화보고 감상문 쓰기, 농구 명인 조사하기)의 간접체험활동을 적용해

서 문제해결력, 융통성, 배려를 증진시키고자 하였다. 이렇게 스포츠를 다룬 소설, 그림, 조각, 영화, 사진 등의 다양한 자료를 통해 스포츠를 바라보는 새로운 생각과 사람과 세계를 대하는 올바른 마음을 함께 길러나가게 할 수 있다(최의창, 박정준, 2011). 또한, 김남규(2011)는 인성적 측면의 스포츠 기반 하나로 모형을 개발하여 자기다짐, 팀 응원이 만들기, 팀별 수행 동작의 비디오 촬영 및 분석, 반성일지 쓰기, 배우는 운동에 대한 느낌과 생각을 시, 음악, 만화, 그림, 만들기 등으로 표현하기, 스포츠 문학 읽기, 가족과 스포츠 경기 관전, 스포츠 관련 미니어처 만들기 등의 간접 체험활동을 포함하여 배려, 자신감, 협동심을 함양하고자 하였다.

최근 골프는 여가·레저 활동으로서 대중스포츠로 국민들에게 관심이 높아져 인적 및 물적 서비스를 제공하는 종합적 서비스 산업으로서 스포츠산업에서 가장 성장세를 보이고 있다(구민, 2014). 골프는 타인과 함께 골프채로 골프공을 쳐서 지정된 거리에 있는 직경 10.8cm 구멍에 가장 적은 타수로 공을 넣어 승부를 겨루는 경기로 신체적 능력과 심리적 조화가 요구되며 스스로 규칙을 준수하는 습관과 상대방을 배려하는 매너가 필요한 스포츠이다(정청희, 1991). 골프의 이러한 유용성에도 불구하고, 골프를 활용한 인성교육 연구는 매우 미흡한 실정이다(김남규, 김영범, 2016). 다만 한지훈, 이철원, 임진선(2015) 연구에서 방과 후 골프 수업이 청소년들의 관계를 향상시키고 집중력과 심리적 안정감과 인내를 길러주는 것으로 나타났다. 강태훈, 김동기, 김형진(2015)의 연구에서 방과 후 골프교실에 참가한 중학생들의 스포츠에서의 목표 설정과 스포츠 자신감이 자기 확신, 인내집착, 사회적지지에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 또한 김남규, 김영범(2016)은 골프를 활용한 직간접 체험활동으로 구성된 방과 후 프로그램을 개발하였다. 이 프로그램에는 골프 기능 연습을 위한 직접 체험활동 뿐만 아니라 골프 에티켓, 골프 명언을 통한 자기 관리, 마음을 다스리는 명상, 골프 시화 쓰기, 골프 일기 쓰기 등의 간접 체험활동을 포함하고 있다.

III. 연구 방법

1. 프로그램 개발 과정

김창대 외(2011)의 프로그램 개발 모형 절차와 Cohen과 Manion(1985)의 실험연구의 절차를 기초로 하여 프로그램을 개발하였다. 여기서 실험연구는 실행(action)과 연구(research)를 합친 용어로 환경 내에 존재하는 다양한 원인과 힘의 작용 원리를 이해함으로써 과학적 법칙에 근거하여 실천적 행위를 하도록 이끄는 변화 실험을 의미하며(Lewin, 1946), 교육 현장 개선을 직접적으로 수행해나가는 구체적인 연구의 프로그램 개발 및 그 적용과정을 강조한다(이용숙 외, 2005). 실험연구를 위한 세 가지 조건은 실천가가 연구의 대상이 아닌 연구의 주체로 참여해야 하며, 계획-실행-관찰

-성찰-재계획이라는 나선형적 순환 과정을 반복함으로써 연구하고자 하는 상황에 대한 더 깊은 이해와 실천을 지속적으로 추구해야 한다(성영관, 2006). 우선적으로, 문헌연구를 통하여 스포츠 기반 인성교육 프로그램의 구성 원리 및 내용요소와 활동을 구성한 후 현장전문가의 피드백을 반영해 프로그램을 개발하였다. 프로그램 개발은 목표 설정 및 프로그램 기획 단계, 프로그램 구성단계, 프로그램 수정 단계, 프로그램 실시 및 평가 단계, 재계획의 단계를 거쳐서 진행하였다. 본 연구의 스포츠 기반 인성교육 프로그램은 교실에서의 간접체험활동으로 이루어진 교실형 인성교육프로그램과 직·간접체험활동을 모두 포함한 통합형 인성교육프로그램의 두 가지 모듈로 개발되었다. 프로그램 개발 과정을 자세히 살펴보면 다음의 표 1과 같다.

<표 1> 프로그램 개발 과정

1) 기획	목표 설정 및 기획	<ul style="list-style-type: none"> 문제 진단 목표 설정 아이디어 구상 개발팀 구성 	<ul style="list-style-type: none"> 청소년 대상 인성교육프로그램 개발 스포츠 기반 교실형 & 통합형 인성교육프로그램 개발 프로그램 개발을 위한 브레인스토밍
	문헌 연구	<ul style="list-style-type: none"> 선행연구 검토 기존 인성교육 프로그램 분석 	<ul style="list-style-type: none"> 기존 스포츠 활용 인성교육 프로그램 내용 및 구성 원리 분석 프로그램의 이론적 기초 확립
2) 구성	모형 개발	<ul style="list-style-type: none"> 프로그램 이론적 모형 개발 구성원리 및 요소 추출 	<ul style="list-style-type: none"> 이론적 모형 개발 프로그램 구성 원리 및 요소 설정
	내용 구성	<ul style="list-style-type: none"> 프로그램 활동 내용 구성 1차 프로그램 구성 	<ul style="list-style-type: none"> 프로그램 회기별 활동 내용 구성 전체 프로그램 개요 구성
3) 수정	전문가 자문	<ul style="list-style-type: none"> 프로그램에 관한 전문가 자문 	<ul style="list-style-type: none"> 인성교육 전문가, 스포츠 전문가, 집단상담 전문가 등 프로그램에 관한 자문 협의회 개최
	프로그램 수정	<ul style="list-style-type: none"> 전문가 자문 피드백 반영 1차 프로그램 수정 	<ul style="list-style-type: none"> 전문가 피드백 반영하여 프로그램 내용 및 활동 수정 2차 프로그램 개발
4) 실시 및 개선	프로그램 적용	<ul style="list-style-type: none"> 2차 프로그램 적용 	<ul style="list-style-type: none"> 서울 경기 중학교 1학년 대상 교실형 인성교육 프로그램(24명), 통합형 프로그램(28명) 적용
	효과 분석	<ul style="list-style-type: none"> 프로그램 효과성 분석 프로그램 수정 보완점 도출 	<ul style="list-style-type: none"> 반복측정분산분석 실시
5) 재계획	최종 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> 최종 프로그램 완성 	<ul style="list-style-type: none"> 최종 프로그램 완성

가. 1단계: 목표 설정 및 프로그램 기획 단계

목표 설정 및 프로그램 기획 단계에서는 교육상담진공 교수 1명과 박사과정을 수료한 현직교사 1명, 석사 과정 중인 현직교사 1명, 석사과정생 3명, 총 6명으로 프로그램 개발팀을 설정하고, 프로그램의 이론적 기초를 확립하고자 선행 연구 분석을 통하여 프로그램 내용 요소를 추출하고 이에 대한 합의과정을 진행하였다. 또한 기존 프로그램을 분석하여 본 프로그램에서 차별되게 적용해야 이론적 모형을 구성하였다. 특히 본 프로그램에서는 기존의 인성교육프로그램을 바탕으로 스포츠 활동을 직·간접적으로 체험하면서 자연스럽게 인성 역량을 함양할 수 있도록 하는 것에 중점을 두었다.



[그림 1] 프로그램의 이론적 모형

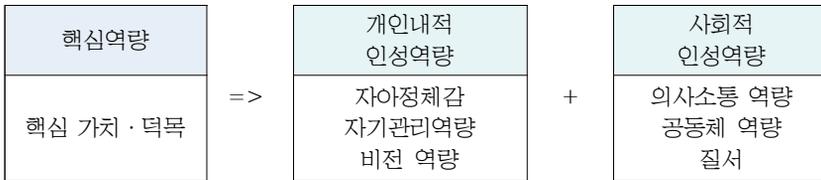
본 프로그램의 내용 구성 원리로서 이론적 기초를 확립하기 위해, ‘3A 모형’과 ‘당사자 모델’을 참고하였는데, 위의 그림 1처럼 3A란 인식(Awareness)의 변화, 수용(Acceptance)하는 마음, 실천적 태도(Attitude)를 의미한다(김동일, 2016). 인식(Awareness)이란 스포츠를 통해 ‘나’를 이해하고 나와 다른 ‘너’를 인식하고 존중해주는 것으로 ‘나 → 너’(나 이해, 타인 이해)에 해당되는 요소로, 자기를 이해하고, 상대방과 함께 살아가기 위해서 자기 관리가 필요함을 인식하게 한다. 다음으로, 수용(Acceptance)이란 자신을 이해하고 타인과 함께 더불어 살아갈 수 있는 인성 요소를 통해 타인을 받아들일 필요가 있다. ‘너 → 우리(나, 타인은 하나)’에 해당되는 요소로 ‘나’와 ‘너’는 같은 사회구성원으로서 서로 이해하고 받아들여서 ‘우리’라는 공동체를 만드는 데 기여해야 함을 깨닫게 한다. 마지막으로, 실천적 태도(Attitude)란, 인성교육을 기반으로 공감과 배려를 바탕으로 하는 태도의 변화를 의미하는 것으로, 이는 타인과 능동적으로 상호작용하고, 책임감을 가지고 실천적 태도를 갖추는 것이다. 그

리고 더 나아가 실천적 태도는 공동체성에 기반을 둔 인성역량이 내면화된 상태이자 자동적으로 공동체에서의 인성역량을 실천하고 공동체 안에서 비전을 갖게 하는 원동력이 된다. 이에 본 프로그램에서는 인식, 수용, 실천적 태도의 3A 모형 단계를 따라 프로그램 내용을 구성하고자 하였다.

또한, 스포츠 활동을 통한 체험 중심 인성교육 프로그램 구현을 위해서 전문가를 직접 활용하는 당사자 모델을 본 프로그램에 적용하여 골프 전문가 혹은 골프 대디를 프로그램에 직접 투입하고자 하였다. 당사자 모델은 원래 특수교육의 한 모델로 학생들이 인성 롤모델이 될 수 있는 선생님이나 부모님, 선배님들을 직접 만나보고, 바람직한 인성에 대해서 함께 대화하고 배우는 과정을 통해서 인성교육의 효과를 극대화할 수 있는 모델을 의미한다(김동일, 2016). Noddings(2002)는 교사가 학생들에게 가르칠 때, 학생과의 관계에서 배려 관계를 형성하고 그 안에서 배려를 실천할 수 있도록 해야 하며, 교사가 먼저 배려하는 모델링을 보여줘야 한다는 것을 강조한다(김수진, 2015). 이에 본 프로그램에서는 인성의 롤모델이 될 수 있는 청소년 자녀를 둔 아버지이자 전직 골프 선수와 현직 교사를 직접 프로그램 강사로 선정하고 프로그램 개발 과정과 운영에 직접 참여하게 함으로써, 학생들과 직접적인 관계를 형성하고 교사 및 골프 선수가 된 이유, 자신의 골프 격언이 무엇인지, 역경 극복 이야기 등에 대해서 학생들과 대화하는 활동을 포함하였다.

우선, 프로그램에 반영할 인성요소를 추출하기 위하여 인성교육진흥법에 제시된 인성교육 요소인 ‘핵심 가치·덕목’과 ‘핵심 역량’ 두 가지 관점에서 접근하여 다음의 표 1과 같이 인성 역량을 개인내적 인성역량과 사회적 인성역량으로 분류하고, 각 핵심가치·덕목을, 개인내적 인성역량은 자아정체감, 자기관리역량, 비전 역량으로, 사회적 인성역량은 의사소통 역량, 공동체 역량, 질서로 설정하였다.

<표 2> 본 프로그램 구성 요소



1) 개인내적 인성역량

개인내적 인성역량은 자신의 행동과 정서를 올바른 판단과 실천으로 관리하고 개발하며, 삶에 대해 낙관적이고 긍정적인 관점으로 자신에 대한 참된 이해를 통하여 바람직한 자아정체성을 형성하고, 행복하고 성공적인 삶을 추구할 수 있는 역량으로(교육부, 2016; 김동일, 2015; 김동일 외, 2016a; 정창우, 2015), 하위역량으로 자아정체감, 자기관리역량, 비전 역량이 포함된다(김동일 외, 2016a; 정은, 2015).

첫째, 자아정체감이란 자신의 능력과 재능을 받아들이는 정도, 자신에 대한 신뢰의 정도, 그리고 자신의 미래에 대한 계획에 확신의 수준을 의미한다(김현태, 김지태, 김은성, 2015). 전인지 선수는 KLPGA 투어 하이트진로 챔피언십 인터뷰에서 “사흘 동안 내 샷을 의심했지만 오늘은 샷에 대한 믿음을 되찾았다”라고 하였다(권훈, 2016. 10. 09). 이렇게 골프는 자신에 대한 믿음을 끊임없이 확인해야 하는 스포츠로, 골프 선수들은 경기를 할 때 마인드컨트롤을 위하여 자신의 노력과 연습을 믿는 과정을 거친다.

다음으로, 자기관리는 자신의 생활과 삶에 대하여 자기 스스로 계획을 세우고, 그 계획이 이루어질 수 있도록 올바른 방향으로 나아가기 위해 바람직한 방법을 찾아내며, 그 방법을 꾸준히 실천하는 역량으로, 골프는 ‘자기 자신과의 싸움’이라고들 말한다(오학열, 2016. 06. 22). 골프는 기본적으로 혼자서 하는 운동이므로 스스로 끊임없는 연습을 해야 하고, 경기 중에도 스스로 판단하고 자신의 마음을 컨트롤해야하는 운동이기 때문이다.

마지막으로, 비전은 ‘내다보이는 장래의 상황’으로, 비전은 우리의 삶에 방향을 설정해 주고 미래에 대한 희망을 가지고 미래를 나아가는 데 있어서 이정표나 북극성과 같은 역할을 한다(변상우, 2014). 허갑수와 변상우(2013)은 비전의 기능으로 현재와 미래를 연결하고, 열정과 헌신을 고무하며, 일의 의미를 고취하고, 수월성의 기준을 제시한다고 보았다.

2) 사회적 인성역량

사회적 인성역량은 타인 및 공동체와의 관계에서의 핵심 인성 역량과 관련되어 보다 적극적인 차원에서 다른 사람과의 도덕적 관계 형성을 지향하고 공동선을 실현하고 좋은 사회를 구현하기 위해 요구되는 역량을 의미하며(교육부, 2016; 김동일, 2015; 김동일 외, 2016a; 정창우, 2015), 하위역량으로 질서, 의사소통 역량, 공동체 역량이 포함된다(김동일 외, 2016a; 정은, 2015).

첫째, 질서는 ‘혼란 없이 순조롭게 이루어지게 하는 사물의 순서나 차례’로서(국립국어원, 2017), 골프는 무엇보다도 질서를 강조하는 스포츠이다. 다른 스포츠에서도 질서를 강조하지만, 특히나 골프는 다른 스포츠에 비하여 페어플레이와 건강한 경쟁, 매너를 강조한다. 남운모(1994)는 골프가 플레이어들이 각자 자신의 룰을 적용해서 실시하는 경기이므로 질서의식과 예를 존중하며, 이로 인해 사회 교육적인 효과가 있는 스포츠라고 평가하고 있다. 프로그램 진행 중에 있어서 질서를 지키는 과정을 통해, 그리고 골프 경기에서의 질서를 지키는 과정을 통해 질서를 직접 체험할 수 있다.

둘째, 의사소통 역량은 각자가 가지고 있는 생각이나 뜻이 막히지 않고 원만하게 통하도록 서로에 대한 존중을 바탕으로 다른 사람의 의견을 귀 기울여 들으며 자신의 상황과 입장을 적극적이고 논리적으로 설명하는 역량을 의미한다(김동일, 2016a). 골프는 경기 중에도 대화가 가능한 스포츠이므로 화목하고 원만한 인간관계를 유지

할 수 있도록 한다(남운모, 1994).

셋째, 공동체 역량은 ‘같은 이념이나 삶의 목적 또는 방식을 함께 가지고 있는 사람들의 모임’으로서의 공동체 속에서 자신이 지니고 있는 삶의 의미와 변하지 않는 존재로서의 도덕적 본질을 깨닫고 사람들과 더불어 살아가는 데 필요한 역량을 의미한다(김동일, 2016a). 골프를 배우고 좋아하는 사람들은 골프를 즐기고, 골프를 잘하고 싶다는 공동의 목표를 공유하는 사람들로써 이 목표가 그들을 결속시키고 하나의 공동체 안에 속하게 한다. 골프를 배우는 것은 단순히 하나의 스포츠를 배우는 것을 넘어서 그들을 가족과 친구, 더 나아가 골프 공동체 안에 속하게 하는 것이다.

따라서 본 프로그램은 골프를 통한 실천적, 체험적 인성교육을 통해 ‘나’에서 ‘너’로 확장하는 측면에서 골프라는 스포츠에 대한 인식을 높이고 골프 안에 담긴 다양한 인성적 요소를 탐색하는 과정에서 자아정체감과 자기관리역량을 높이고 ‘너’에서 ‘우리’로 확장하는 측면에서 스포츠에 직접 참여하여 즐거움 가운데 자연스럽게 질서, 의사소통 역량, 공동체 역량 등의 인성요소를 자연스럽게 수용하고 체득하여 궁극적으로 다시 ‘나’로 돌아와 ‘우리’에 기여할 수 있는 자신의 비전을 실천할 수 있는 태도를 향상시키는 것을 목적으로 하였다.

나. 2단계: 프로그램 구성 단계

프로그램 구성 단계에서는 수립된 프로그램의 목적 및 이론적 모형에 근거하여 프로그램의 하위 구성요소를 추출하고 각 회기별 활동 내용 및 목표를 구성하였다. 본 프로그램은 선행요구조사 결과를 참고하여, 다인수 학급, 제한된 수업 시간과 체육시설 부족에 따른 학교 실정, 스포츠 기반 직·간접체험활동을 통해서 인성을 자연스럽게 함양할 수 있도록 해야 한다는 점을 고려하여, ‘나’, ‘너’, ‘우리’로 확장되는 스포츠 기반 인성교육프로그램을 2개 모듈로 4회기 교실형 프로그램, 10회기 통합형 프로그램으로 구성하고 2회기 90분으로 블록 타임으로 운영하는 것으로 구성하였다. 1회기에서 4회기까지의 프로그램은 교실에서 하는 간접체험활동들로 ‘나’, ‘너’, ‘우리’로 자연스럽게 확장될 수 있도록 구성이 되었다. 우선, 골프에 대한 이해를 높이는 활동과 자신의 인생에 필요한 골프 격언을 선택하는 활동을 통하여 자아정체감을 높일 수 있도록 구성되었다. 또한, 골프공 마음 챙김과 골프 선수들의 자기관리에 대한 이야기를 통해 자기관리 역량을 높일 수 있도록 하고, 더 나아가 성공하는 인생에 대한 성찰과 골프 산업을 통해 본 직업 세계를 이해하는 과정에서 미래에 대한 비전 역량을 높일 수 있도록 하였다. 그리고 기본적으로 협동학습 모형을 적용해서 질서, 의사소통역량과 공동체역량을 함께 함양할 수 있도록 설정하였다.

10회기의 통합형 인성교육프로그램은 4회기의 교실형 프로그램에 골프 실습, 필드견학, 골프 게임을 체험하는 활동이 추가되었다. 골프실습 활동에서는 또래 교수를 통해서 세 명이 한 조를 이루어서 서로 피드백을 주고, 조력하는 가운데 질서, 의사

소통역량과 공동체역량을 자연스럽게 체득하도록 기획하였고, 필드 견학 활동에서 골프 산업을 직접 견학하고 인터뷰하는 활동을 통해서 의사소통역량과 비전을 높이고 갤러리 관전 시 질서 역량을 자연스럽게 함양할 수 있도록 하였다. 그리고 마무리 회기에서 ‘골프는 치면 칠수록 인생을 생각하게 만든다’는 소재목에 걸맞게 미래에 대한 미션플랜을 만들어 봄으로써 비전 역량을 높이도록 기획되었다.

다. 3단계: 프로그램 수정 단계

먼저, 구성된 프로그램 초안을 이론전문가 및 골프 전문가, 집단상담 전문가 2인의 자문을 거쳐 프로그램의 이론적 근거와 내용 요소, 활동을 검토하고 프로그램 개선 방향에 대해서 함께 논의하여 프로그램의 구성과 내용을 수정하였다. 수정 사항으로는 우선, 각 회기별 활동과 주제에 맞게 회기별 제목을 골프 격언으로 수정하여 함양하고자 하는 인성 역량을 내면화할 수 있도록 수정하였다. 또한, 골프 기술을 퍼팅과 스윙에만 초점을 두어 골프에 대한 기능 습득보다 쉬운 기술을 습득하는 과정에서 골프공에 미래 꿈을 적어 스윙하기 활동을 추가하고 팀별 활동으로 조정하였다.

라. 4단계: 프로그램 실시 및 개선 단계

본 인성교육프로그램의 실시는 2016년 9월 1일부터 11월 10일까지 프로그램 참여를 희망하는 서울 소재 A중학교와 경기 소재 B중학교로 직접 찾아가는 집단교육 형태로 이루어졌다. 표집방법은 학교 현장의 여건을 고려하여 개발한 두 가지 모듈의 프로그램을 적용하는 데 부합하는 연구 대상자를 선정하기 위해서 참여를 희망하는 중학교들 중 비확률적 표집방법(non-probability sampling method) 중 유의표집(purposive sampling) 방법을 사용하여 골프 연습 시설이 구비되어 있지 않은 학교와 골프 연습 시설이 구비되어 있는 학교 각각 1곳을 선정하였다. 이에 따라 A 중학교 1학년 24명, B중학교 1학년 28명, 총 2 개 학급, 52명을 연구대상으로 각각 4회기 교실형 프로그램과 10회기 통합형 프로그램이 실시되었다. 각 집단은 주 1회 90분씩 운영되었고, 교실형 프로그램은 4주 동안, 통합형 프로그램은 10주 동안 프로그램이 실시되었다.

프로그램 운영은 주강사로 프로그램 개발에 함께 참여한 상담전공 박사수료생이자 현직 교사, 상담전공 박사과정생 2명과 전직골프선수이자 청소년 자녀를 둔 부모인 골프대디 강사 1명, 보조강사로서 상담전공이면서 현직 교사 1명과 상담전공 석사과정생 2명, 총 6명이 한 조가 되어 프로그램을 실시하였다. 특히, 당사자 모델을 구현하고자, 전직골프선수인 골프대디가 강사로 참여하여 골프대디 이야기, 골프 선수 이야기, 골프선수로서의 꿈을 이룬 이야기 등을 직접 들려주고 학생들과 서로 대화하는 활동을 포함하였다. 강사들의 집단상담 경력은 10년 이상 2명, 1~3년 이하가 3명이었다. 강사들은 4회기 교실형 프로그램과 10회기 통합형 프로그램개발에 직접 참여하였

고, 본 프로그램의 진행에 대한 교육을 2시간 동안 이수하면서 실제 프로그램이 진행되었듯이 주된 활동의 운영방식을 익혔다. 또한, 프로그램의 구안방향, 회기별 목표, 인성교육 방법 등이 포함된 매뉴얼과 프로그램 운영 자료를 고안하여 두 집단에서 일관성 있게 집단 상담이 진행되도록 하여 연구의 타당도를 높이고자 하였다. 이와 더불어 프로그램이 매뉴얼대로 충실하게 진행되도록 실제 프로그램 진행 중에 지속적으로 피드백을 주고받으면서 중재의 충실도를 높였고, 프로그램 종료 후, 협의회를 통해 연구대상 학교의 연구부장 2인, 담당 강사 4인, 상담전공 교수 1인의 피드백을 받았다. 본 프로그램을 실시한 후 반응 및 만족도, 과정, 효과 등에 대한 다양한 평가를 통해 프로그램을 수정하는 작업을 진행하였다. 프로그램 수정은 본 프로그램의 현장 적용 가능성을 고려하여 첫째, 골프대디 강사 참여가 어려운 경우에 대한 대안으로 최경주 선수, 박인비 선수의 이야기 및 동영상을 추가하였다. 둘째, 통합형 프로그램의 6회기 골프장 견학 시 직접 골프장에서 자신의 꿈을 적은 골프공을 스윙으로 날려볼 수 있는 활동을 추가하였다. 마지막으로, 통합형 프로그램의 6회기의 갤러리 체험 및 필드 견학 활동은 골프장 견학이 어려운 경우, 골프연습장 견학 활동으로 대체할 수 있도록 학교 사정에 따른 선택활동으로 수정하였다.

마. 5단계: 재계획 단계

최종적으로 구성된 스포츠 기반 인성교육 프로그램 개요는 표 3과 같다. 4회기 교실형 프로그램과 10회기 통합형 프로그램으로 구분하여 제시하였다.

<표 3> 본 프로그램 개요

프로그램 종류	회기	제목	주제	내용 요소	활동 내용	교육 장소
교실형 프로그램	1	골프는 그 자체가 최고의 교육이다. 즐겁고 건강한 생활을 디자인해준다.	골프 룰 이해	골프 이해 자아정체감 자기관리 질서	- 프로그램 소개 - 골프 소개 - 골프대디 이야기 - 골프 룰 및 경기 관전법 교육	교실
	2	항상 자신의 현재 상태를 충분히 고려하여 타인의 조언을 받아들여라.	골프 격언 배우기	골프 이해 자아정체감 자기관리 비전	- 골프 격언과 관련된 골퍼 선수 이야기 - 나의 인생 이야기	
	3	강하게 치려고 하지 마라. 정확하게 칠 것에만 집중해라	자기 관리	골프 이해 자기관리	- 골프공 마음챙김 - 골프 속에 숨겨진 과학적 요소	
	4	골프는 배우면 배울수록 배울 것이 많아	골프 관련	골프 이해 비전	- 골퍼를 통해 알아보는 6차 산업	

	진다.	직업 탐색		- 골프로 보는 직업세상 - 직업골드벨	
	5 미숙한 골퍼는 실수만을 생각하고 훌륭한 골퍼는 성공을 준비한다.	실습 (1) 연습 규칙 만들기	비전 질서 공동체역량	- 구체적인 꿈(목표) 설정 - 이론학습 및 기술훈련(퍼팅) - 또래교수	
	6 골프경기 관전은 재미있지만 골퍼를 직접 치면 즐기게 된다.	필드 견학	질서 의사소통역 량 비전	- 갤러리 체험 및 필드 견학 - 골프 직업군 인터뷰 꿈을 적은 골프공 스윙	
통합적	7 수많은 실패를 통해 진정한 골퍼가 된다.	실습 (2)	질서 공동체역량	- 이론학습 및 기술훈련 - 또래교수(스윙연습) - 하이파이브	골프 장 혹은 골프 연 장
프로그램	8 골퍼들에게 필요한 것은 자기 자신과의 싸움에서 이기는 것이다.	실습 (3)	질서 자기관리 공동체역량	- 골프 선수의 역경 이야기 - 자기관리기술 익히기 - 골프 사격 게임(퍼팅, 스윙복습)	
	9 진정한 골퍼들은 서로 마음이 잘 통하는 가족이다.	포섭 게임	질서 공동체역량 의사소통역량	- 골프장 안전수칙 - 포섭게임: 4명이 팀을 이루어 2:2 팀 기반 경기	
	10 골퍼는 치면 칠수록 인생을 생각하게 된다.	마무리	비전 의사소통역 량	- 우리가 함께 한 순간들 - 미션플랜 만들기 - 시상 및 기념품 증정 - 프로그램에 대한 소감 나누기	

2. 프로그램 효과 검증

가. 연구 설계

본 프로그램의 효과를 검증하기 위해서 연구 대상자를 대상으로 프로그램 시작과 종료 후 각 2개의 집단 간 사전, 사후 검사를 실시하여 결과를 비교하였다. 또한 마지막 회기에는 프로그램 만족도 설문을 실시하여 프로그램을 통한 연구 대상자의 변화정도를 평가하였고, 반구조화 질문을 통해 프로그램에 대한 주관적인 평가를 실시하였다.

서울 소재 A중학교 1학년 24명, 경기 소재 B중학교 1학년 28명, 총 2개 학급을 대상으로 해당 학교로 직접 찾아가는 집단교육 형태로 이루어졌다. 본 프로그램은 희망 학교 중 스포츠 시설의 유무에 따라 각각 4회기 교실형 프로그램과 10회기 통합형 프로그램이 실시되었다. 각 집단은 주 1회 90분씩 운영되었고, 교실형 프로그램은 4주 동안, 통합형 프로그램은 10주 동안 프로그램이 실시되었다. 연구 대상자들은 본 프로그램에 참여를 희망하는 중학교이면서 골프 시설이 구비되지 않은 학교와 골프 시설이 구비되어 있는 학교 각 1곳씩을 선정하였고, 각 학교 1학년 1학급씩 해당 학

교의 체육교사의 추천으로 선정되었다. 본 연구의 목적이 엄밀한 인과관계 검증에 있는 것이 아니라, 교실형 인성교육프로그램과 통합형 인성교육프로그램의 두 가지 모델로 개발하여 현장에서의 변화를 도모하기 위한 교육 실천과 효과검증을 목적으로 하는 실행연구(action research)로 진행되었기 때문에 통제 집단 설정과 무선할당 방법에 초점을 두지 않고, 두 집단의 효과를 반복적으로 측정하는 것으로 이루어졌다 (Anderson & Shattuck, 2012; 이성흠, 2016, 재인용). 분석 대상은 교실형 프로그램 집단에 참여하고 사전사후 검사를 모두 실시한 24명과 통합형 프로그램에 참여하고 사전사후검사를 모두 실시한 28명으로 총 52명(평균 연령 14세)이다.

나. 측정도구

1) 인성역량 척도

본 스포츠 기반 인성교육 프로그램이 청소년에게 실시되었을 때, 실제로 인성역량이 함양되었는지를 분석하기 위해서 인성역량 구인을 측정할 수 있는 도구가 필요하다. 이에 강영혜 외(2014)가 개발한 KEDI 인성 학생역량지수 척도와 KC청소년 인성 핵심역량 척도(김동일, 2015)를 바탕으로 척도를 재구성하였다. 본 인성역량 척도는 개인내적 인성역량, 사회적 인성역량이라는 2 요인으로 구성되어 있으며, 각 요인별 3개의 하위요인으로 나뉘어져 있으며, 총 27문항으로 5점 Likert 척도로 이루어져 있으며 점수가 높을수록 정서조절능력이 높다는 것을 의미한다. 구성요소로는 개인내적 인성역량의 하위구인인 '자아정체감' 4문항, '자기관리' 5문항, '비전' 5문항, 사회적 인성역량의 하위구인인 '의사소통' 5문항, '협력' 4문항, '질서' 4문항이다. 개인내적 인성역량의 전체 문항내적 합치도(Cronbach's α)는 .846, 사회적 인성역량의 전체 문항내적 합치도는 .859이었다. 각 하위구인에 따른 내적 합치도는 표 4에 제시하였다.

<표 4> 측정도구 구인, 문항수, 내적합치도

상위구인	하위구인	문항수	내적합치도(Cronbach's α)
개인내적 인성역량	자아정체감	4	.624
	자기관리	5	.843
	비전	5	.777
사회적 인성역량	의사소통	5	.764
	협력	4	.767
	질서	4	.670

다. 분석 방법

프로그램의 효과를 검증하기 위해서 두 집단 간의 사전, 사후 검사 결과 점수를 사용하였다. 두 집단 간의 점수 차이가 프로그램 참여로 인한 효과인지를 검증하기

위해서 집단간 변인으로 교실행과 통합형 집단 결과를 투입하고 집단 내 변인으로 사전사후 검사 결과를 투입한 반복측정분산분석(repeated ANOVA)을 실시하였다. 분석에는 SPSS 18.0 버전이 활용되었다.

IV. 연구 결과

1. 집단 간 차이

골프를 이용한 인성교육프로그램이 인성역량을 향상시켜 주는지를 알아보기 위하여 집단1(교실행)과 집단2(통합형)의 평균과 표준편차를 제시하였다. 또한 측정시기에 따른 변인들의 차이가 통계적으로 유의한지 살펴보기 위하여 반복측정 분산분석을 실시하여 결과를 제시하였다. Mauchly의 구형성 검증을 실시한 결과, 구형성 가정을 만족시키는 것으로 나타났다. 분석 결과, 집단에 따른 측정변인의 차이는 통계적으로 유의미하지 않았으며 집단 내 측정시기에 따른 개인내적 인성 역량, 그리고 사회적 인성 역량의 평균차이가 통계적으로 유의한 것으로 나타났고 교실행 프로그램과 통합형 프로그램 모두가 개인내적 인성 역량, 사회적 인성 역량을 높이는 데 효과가 있었다.

<표 5> 집단 간 차이 분석 결과

측정영역	집단1(n=24)		집단2(n=28)		집단F	시기F	시기*집단 F
	M_{T1} (SD)	M_{T2} (SD)	M_{T1} (SD)	M_{T2} (SD)			
개인내적 역량	49.50 (7.44)	56.46 (6.11)	51.19 (7.57)	54.75 (8.65)	.204	14.725***	2.128
사회적 역량	50.58 (6.30)	54.04 (7.30)	50.07 (6.37)	53.93 (8.40)	.276	7.052**	.837

M_{T1} = 사전검사 평균, M_{T2} = 사후검사 평균

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

2. 개인내적 인성역량

집단1과 집단2의 ‘자아정체감’과 ‘자기관리’, ‘비전’으로 이루어진 개인내적 인성 역량 영역에서의 사전 사후 검사의 평균과 표준편차 및 repeated ANOVA 검증 결과는 다음의 표 6과 같다.

개인내적 인성 역량 영역에서도 집단 1과 집단 2 차이는 유의미하지 않았고, 집단 1과 집단 2 모두 유의미한 효과를 보였다. 세부적으로 ‘개인내적 인성 역량’의 하위

요인 중 자아정체감과 자기관리는 .001 수준에서 유의한 차이를 보였으나 비전은 유의미하지 않았다.

<표 6> 개인내적 인성역량 분석 결과

측정 영역	집단1(n=24)		집단2(n=28)		집단F	시기F	시기*집단 F
	M_{T1} (SD)	M_{T2} (SD)	M_{T1} (SD)	M_{T2} (SD)			
자아 정체감	11.96 (2.63)	14.88 (2.66)	12.64 (2.48)	14.61 (3.05)	.000	27.021***	.939
자기관리	17.80 (3.30)	20.83 (2.76)	18.67 (3.16)	20.04 (3.40)	.114	16.560***	2.701
비전	19.75 (3.77)	20.75 (2.60)	19.75 (3.18)	20.11 (3.61)	.421	.548	1.074
전체	49.50 (7.44)	56.46 (6.11)	51.19 (7.57)	54.75 (8.65)	.204	14.725***	2.128

M_{T1} = 사전검사 평균, M_{T2} = 사후검사 평균
 $*p < .05$, $**p < .01$, $***p < .001$

3. 사회적 인성역량

집단1과 집단2의 ‘의사소통’과 ‘협력’, ‘질서’로 이루어진 사회적 인성 역량 영역에서의 사전 사후 검사의 평균과 표준편차 및 repeated ANOVA 검증 결과는 다음의 표 7과 같다. ‘사회적 인성 역량’에서도 역시 다른 영역과 마찬가지로 집단 1과 집단 2 간에 유의미한 차이를 보이지 않았고, 하위요인 중 의사소통은 .001 수준에서, 협력은 .05 수준에서 유의한 차이를 보였으나, 질서는 유의한 차이를 보이지 않았다.

<표 7> 사회적 인성역량 분석 결과

측정영역	집단1(n=24)		집단2(n=28)		집단F	시기F	시기*집단 F
	M_{T1} (SD)	M_{T2} (SD)	M_{T1} (SD)	M_{T2} (SD)			
의사소통	18.46 (2.60)	20.67 (3.14)	18.39 (3.31)	20.40 (3.36)	.450	13.067***	.142
협력	15.58 (2.83)	16.67 (2.70)	15.61 (2.13)	16.50 (2.70)	.150	4.541*	.409
질서	16.54 (1.98)	16.71 (2.12)	15.93 (2.23)	17.04 (2.77)	.113	.723	.223
전체	50.58 (6.30)	54.04 (7.30)	50.07 (6.37)	53.93 (8.40)	.276	7.052**	.837

M_{T1} = 사전검사 평균, M_{T2} = 사후검사 평균
 $*p < .05$, $**p < .01$, $***p < .001$

4. 만족도 결과

프로그램 사후에 실시한 8개 만족도 조사 결과, 전체 평균은 4.17점이었고, 집단 2의 평균이 집단 1 평균보다 높았다.

<표 8> 프로그램 만족도 문항 및 평균

질문	집단1 평균 (n=28)	집단2 평균 (n=24)	전체 평균 (n=52)
전반적인 교육의 분위기나 흐름이 편안하고 자연스러웠다	3.93	4.33	4.12
프로그램 중에 시청한 동영상에 재미있고 유익했다	3.79	4.25	4.00
PPT의 내용과 설명이 이해하기 쉽고 유익했다	3.89	4.33	4.10
프로그램의 내용이 흥미롭고 재미있었다	3.89	4.21	4.04
참여 활동의 목표와 내용을 이해하기 쉬웠다	4.07	4.29	4.17
참여 활동이 신선하고 흥미로웠다.	4.21	4.29	4.25
선생님의 설명은 이해하기 쉬웠다	4.11	4.33	4.21
이 프로그램을 다른 친구들에게 추천하고 싶다	4.04	4.04	4.04
합 계	4.00	4.26	4.17

또한, 본 프로그램을 통해 변화한 점에 관한 반구조화 질문 결과는 다음의 표 9와 같다.

<표 9> 프로그램을 통해 변화된 점

<ul style="list-style-type: none"> • 골프에 대해 잘 알게 되었고 골프에 대해 관심을 가지게 되었다 • 골프가 재미있는 스포츠라는 걸 알게 되었다 • 매너가 생겼다 • 인성이 길러지고 골프를 잘 치게 되었다 • 골프를 할 수 있다고 느끼게 되었다 • 더 다양한 직업을 알게 되었고 골프에 대한 관심이 커졌다. • 프로그램에 참여하면서 인내심이 길러졌다 • 인성이 길러지고 좋아졌다 • 골프와 관련된 용어, 직업에 대해 알게 되었다. • 나의 진로에 대해 더 잘 생각해 볼 수 있는 기회가 되었다 • 골프가 인생과 닮았다는 걸 알게 되었다

V. 결론 및 제언

최근 들어, 협동, 배려 등의 인성요소를 자연스럽게 체득할 수 있도록 하는 인성교육이 강조되고 있다. 특히, 체험 중심 인성교육프로그램에 스포츠가 많이 활용되고

있는데, 그 이유는 스포츠 활동을 통해 책임감, 자아정체감, 인내, 위험감수, 용기, 자기 관리와 관련된 개인내적 인성역량을 증진시킬 수 있는 것뿐만 아니라(Kleiber, & Kirshnit, 1991; Kleiber, & Roberts, 1981), 사회적지지, 소속감, 협력, 의사소통 등의 사회적 인성역량을 자연스럽게 함양할 수 있기 때문이다(Brunelle, Danish, & Forneris, 2007; Weiss, 1995).

체험 중심 인성교육은 교과교육과의 연계 활동, 교실 밖 체험활동의 두 가지 접근으로 구분되고 두 가지 접근의 통합을 지향하고 있는데(윤철경, 1999; 이성흠, 윤초희, 2015), 스포츠 기반 인성교육에서도 직·간접체험활동을 통합적으로 적용하고자 한다(최의창, 2007, 2011; 최의창, 박정준, 2011). 이러한 지향점에 기초하여 본 프로그램에서도 스포츠의 직·간접체험활동을 통합하고자 하였다. 특히, 현직 교사 및 인성교육 전문가들이 개발진으로 참여하여 교육 현장에 적합한 인성교육프로그램을 디자인하고자 실행연구방법을 적용하여, 현장 분석을 통해 다인수 학급 상황과 제한된 공간과 수업시간에 대한 교육 현장의 한계를 극복할 방안을 모색하였다(최의창, 2011). 이를 위해 직접적인 스포츠 활동뿐만 아니라 스포츠 관련 간접체험활동을 융합한 교실형, 통합형 두 가지 모듈의 인성교육프로그램을 개발하였다. 이에 학교 현장에서는 스포츠 시설 이용 가능 여부, 진행 가능한 회기수 등 단위학교 실정에 따라 두 가지 모듈 중 학교 현장에서 더 적합하다고 판단되는 인성교육모듈을 선택 및 운영할 수 있다.

본 연구 결과를 간단히 요약하면 다음과 같다. 첫째, 골프를 활용한 교실형 인성교육프로그램과 통합형 인성교육프로그램 모두 개인내적 인성역량, 사회적 인성역량을 높이는 데 효과가 있었다. 그러나 두 집단 간에는 유의한 차이를 보이지 않아, 두 가지 모듈의 프로그램이 모두 효과적인 것으로 나타났다. 이러한 결과는 학교 현장에 따라 더 적합한 프로그램을 선정하여 운영할 수 있다는 의미로 조심스럽게 해석해 볼 수 있는데(강철희 외, 2016), 수업 시수 등으로 인하여 프로그램이 오랜 기간 동안 진행되기 어려운 상황이거나, 골프 시설이 구비되어 있지 않거나 교실 밖 체험이 어려운 경우, 10회기 통합형 인성교육프로그램 대신, 4회기 교실형 프로그램만을 적용해도 인성역량을 증진시킬 수 있을 것으로 예상된다. 둘째, 만족도 조사 결과는 통합형 인성교육프로그램에 참여한 집단의 평균이 교실형 인성교육 프로그램에 참여한 집단 평균보다 높은 것으로 나타났다. 두 프로그램 모두 인성역량을 증진시키는 데 효과가 있는 것으로 나타났지만, 연구 참여자의 만족도는 직접 골프 치는 법을 배우고 골프장을 견학하는 직접 체험활동이 포함된 통합형 프로그램이 간접체험활동으로 구성된 교실형 프로그램보다 높았다. 이는 청소년들의 참여 만족도를 높이기 위해서는 스포츠를 통한 직접체험 활동이 포함된 통합형 프로그램이 더 적합할 수 있음을 시사한다. 셋째, 개인내적 인성 역량, 사회적 인성 역량의 각 하위요인에서는, 두 집단 모두 개인내적 인성 역량에서 자아정체감, 자기 관리가, 사회적 인성 역량에서는 의사소통, 공동체 역량을 높이는 데에 본 프로그램이 효과가 있는 것으로 나타났다. 그러나 개

인내적 인성 역량 중 비전 역량과 사회적 인성 역량 중 질서 역량을 함양하는 데에는 효과가 있지 않은 것으로 나타났다. 이는 질서 역량이 경쟁 상황에서 조화를 이루어 질서를 지키는 과정을 통해 함양되고 공정함을 기반으로 모든 참가자들이 반드시 지켜야 할 규범적 특성을 지니는데(Arnold, 1997; Drewe, 2001), 본 프로그램에서는 실제 골프 경쟁 상황에서의 조율이나 규칙 준수보다 골프 실습과 자기관리와 협력을 강조하였기 때문에 질서 역량에 대한 교육효과가 다소 적었던 것으로 보인다. 다음으로, 비전 역량은 현재와 미래를 연결하여 진로의 의미를 발견하고 열정과 헌신을 고무하는 역량을 의미하는데(변상우, 허갑수, 2014), 본 연구에서 사용된 척도 문항 중 비전(예: '장차 내가 되고 싶은 사람의 모습이 분명하다', '어른이 됐을 때 닮고 싶은 사람이 있다', '내 미래의 모습을 상상해보는 것이 즐겁다')을 측정하는 문항과 관련한 활동이 충분하지 않은 것에 기인하는 것으로 보인다. 다른 한편으로는 인성이 삶에서 안정된 내적 성향으로의 덕성으로 성숙, 발전되는 측면에서(Ryan, & Lickona, 1992), 비전 역량 역시 비교적 고정적이고 안정된 내적 성향으로, 단기간에 변화하기 어려워 장기적인 관점에서 함양되는 것이기 때문인 것으로 보인다(유병열, 윤영돈, 2014).

본 연구의 의의는 학교 현장에 적합한 프로그램을 유연성 있게 적용할 수 있도록 4회기 교실형과 10회기 통합형의 두 가지 모듈의 인성교육프로그램을 개발되었다는 점이다. 단위학교 실정에 따라 직접적인 스포츠 활동이 가능한 여건인 학교에서는 10회기 통합형 인성교육프로그램을 적용하고, 그렇지 못한 여건을 지닌 학교의 경우에는 4회기 교실형 프로그램을 진행하는 것을 제안한다. 다음으로, 본 프로그램은 자신의 경험을 재구성하여 자신의 삶과 태도를 변화시킬 수 있는 기회를 제공하기 위해(고미숙, 2006), 스포츠를 통해 자신의 삶과 인성에 대해 생각할 시간을 갖고, 개인내적 인성 역량과 사회적 인성 역량을 체험을 통해 체득하도록 고안되었다는 점에서 의의를 지닌다. 또한, 질풍 노도의 시기인 초기 청소년들의 스트레스 및 학교폭력, 왕따 문제 등 학교 내 여러 가지 문제를 예방하는 차원에서 본 프로그램이 학생 교육 및 교사 연수 자료로 활용될 수 있다.

마지막으로, 본 연구의 제한점과 후속연구를 위한 제언은 다음과 같다. 첫째, 본 연구는 적은 참가자수로 인해 일반화하기 어려운 한계점을 지닌다. 둘째, 본 연구는 실험연구 차원에서 이루어졌기 때문에 무선 배정 등의 인위적 조작을 가하지 않아 두 집단의 동질성이 보장되지 않고, 통제 집단 설정의 부재로 인해 내적 타당성이 위협받는 한계를 지닌다. 셋째, 본 연구는 양적연구로 진행되었기 때문에 인성이 구체적으로 어떤 과정을 거쳐서 개발되는지를 알기 어려운 한계점을 지닌다. 이에 본 프로그램에서 인성이 어떻게 함양되고 발달되는 지에 대한 심층적인 분석이 요청된다. 특히, 인성교육 관련 질적 연구가 양적 연구에 비하여 상대적으로 적은 상황이어서(김진규, 이성흠, 2016), 추후연구에서 질적연구에 대한 관심이 더욱 요청된다. 넷째, 초등학교와 중학교 저학년 수준에서 가정과 연계된 스포츠 기반 프로그램 개발이 필

요하다. 인성교육의 효과를 극대화하기 위해서는 학교-가정-사회의 연계가 필수적이기 때문에(Berkowitz & Bier, 2005), 후속 연구에서는 부모님과 함께 스포츠 활동을 통해 가정에서 인성을 함양할 수 있도록 하는 프로그램이 개발되기를 기대한다.

참고문헌

- 강선경, 이상원 (2013). 녹색교육 프로그램이 초등학교 4학년 학생들의 인성에 미치는 영향. **한국초등교육**, 24(2), 185-202.
- 강신복 (1996). 도덕성 발달을 위한 체육교육의 수업 모형. **사대논총**, 52, 107-127.
- 강영혜, 박성호, 임후남, 정동철, 황정원 (2014). **2014 KEDI 학생역량지수 조사**(연구보고 RR2014-26). 서울: 한국교육개발원
- 강유미 (2009). 글읽기, 글쓰기를 통한 중학교 체육수업에서의 인성교육 가능성 탐색. 건국대학교 대학원 석사학위논문.
- 강종표 (2016). 초등 실과 창의적 제품 만들기 중단원에서 전통 민속놀이 기구 만들기 및 놀이 체험을 통한 창의 인성 함양 프로그램 개발. **한국실과교육학회지**, 29(4), 63-87.
- 강지영, 소경희 (2011). 국내 교육관련 실행연구 (action research) 동향 분석. **아시아교육연구**, 12(3), 197-224.
- 강철희, 김동일, 김미옥, 김희성, 김유나, 김민경 (2016). **나눔교육 프로그램 개발·보급 사업 연구**(미발간보고서). 서울: 보건복지부.
- 강태훈, 김동기, 김형진 (2015). 중학교 골프 방과 후 프로그램 참여자의 스포츠 집중력과 자신감이 창의적 인성에 미치는 영향. **한국골프학회지**, 9(1), 9-20.
- 고문수 (2015). 인성 함양을 위한 팀 활동 체육수업 프로그램 개발에 관한 해석적 실행연구. **한국체육교육학회지**, 19(4), 17-34.
- 고상수, 신정택 (2016). 여가 시간을 활용한 초등학생 태권도 인성 교육 프로그램 개발 및 적용. **한국사회체육학회지**, 66, 483-495.
- 고영선, 김선웅 (2015). 학교 스포츠 활동 참여가 여고생의 자아개념 및 사회성 발달에 미치는 영향. **한국체육과학회지**, 24(4), 407-417.
- 고창수, 김주숙, 진성현, 조형미, 정승요, 박유나 (2016). 실천중심의 인성교육을 적용한 STEAM 프로그램이 초등학생의 STEAM 태도와 실천적 인성 함양에 미치는 영향. **초등교육연구**, 29(1), 1-22.
- 교육과학기술부 (2012. 07.10). **인성 교육 실현을 위한 초·중등학교 교육과정 개정 안내**. 교육과학기술부 조간보도자료, p. 2-5.
- 교육부 (2016). **인성교육 5개년 종합계획(2016~2020) 시행에 따른 2017년 인성교육 시행계획(안)**.
- 구민 (2014). 서비스스케이프가 고객의 내적반응 및 재방문의도에 미치는 영향-골프장을 중심으로. **한국골프학회지**, 8(4), 9-20.
- 국립국어원 (2017.01.07.). **표준국어대사전**. http://stdweb2.korean.go.kr/search/List_dic.js에서 2017년 1월 7일 인출.

- 권형일, 우승호, 강연정 (2014). 단기간의 집중적인 방과 후 뉴스포츠 활동이 학생들의 인성발달에 미치는 효과. **한국체육학회지**, 53(2), 215-226.
- 김남규 (2011). 인성적 측면에서의 하나로 수업모형 탐색. **한국체육학회지**, 50(2), 179-192.
- 김남규, 김영범 (2013). 체육수업에서의 창의·인성 함양을 위한 프로그램 개발 및 실천-하나로 수업모형으로-. **교과교육학연구**, 17, 29-52.
- 김남규, 김영범 (2016). 중학교에서의 골프수업에 대한 인식과 가능성 탐색: 하나로 수업 모형을 통하여. **교육과정과 수업 연구**. 20(2), 111-125.
- 김동일 (2015). **KC청소년 핵심역량검사**. 서울: 한국가이던스
- 김동일 (2016). **발달장애인 인식개선 강사와 함께하는 발달장애이해 표준교육과정 개발 및 효과성 연구**. 하트하트재단
- 김동일, 고혜정, 김은향, 이현웅, 김현수, 서미, 이윤복, 이윤선, 홍성두 (2015). **인성교육포럼 자료집: 인성교육종합 계획 수립**. 세종: 교육부.
- 김동일, 고혜정, 김은향, 이현웅, 김현수, 서미, 이윤복, 이윤선, 홍성두 (2016a). **인성교육 5개년 종합계획(2016-2020) 최종보고서**. 세종: 교육부.
- 김미숙, 허수연 (2014). 인성교육을 위한 저소득층 청소년 프로그램 평가 방안. **음악교육공학**, 19, 49-66.
- 김선희 (2010). 청소년스포츠와 코치교육: 반성과 대안. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김성경 (2008). 고등학생의 일상생활 스트레스가 심리사회적 적응에 미치는 영향 연구. **청소년학연구**, 15(1), 381-406.
- 김성일, 임낙철 (2010). 대학골프전공자의 창의성과 열정 및 경기력의 구조적 관계. **한국체육학회지**, 49(3), 271-280.
- 김수진 (2015). 인성교육의 주요 접근. **교육과정연구**, 33(2), 207-229.
- 김숙경 (2005). 중학교 체육에의 통합적 접근: 하나로 수업 모형의 실행과 효과. 건국대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김창대, 김형수, 신을진, 이상희, 최한나 (2011). **상담 및 심리교육 프로그램 개발과 평가**. 서울: 학지사
- 김현수, 김동규 (2012). 스포츠 팔로워십의 가치론적 정초. **움직임의 철학: 한국체육철학회지**. 20(4), 121-141.
- 김현태, 김지태, 김은성 (2015). 고교야구선수의 자아정체감, 스포츠자신감, 합리적 진로의사결정의 구조모형. **한국체육학회지**, 54(1), 187-199.
- 김현재, 김형숙, 송민서 (2015). 전래동화를 적용한 유아 인성교육 프로그램 개발. **예술인문사회융합멀티미디어논문지**, 5(4), 559-570.
- 김효중, 김영재, 차은주 (2015). 초등학생의 방과 후 학교스포츠 클럽 관여에 따른 인

- 성과 공감과의 관계. **한국초등체육학회지**, 21(1), 33-45.
- 남운모 (1994). 골프(GOLF)놀이 문화의 활성화 방안에 관한 연구. **경주전문대학 논문집**, 8, 23-41.
- 녹색소비자연대 (2016). **참여형 학교 체육 프로그램 '2015 모두의 올림픽' 결과 발표 자료**. 녹색소비자연대전국협의회.
- 박성미, 허승희 (2012). 청소년용 통합적 인성 척도 개발. **아동교육**, 21(3), 35-47.
- 박재도, 이정화, 정연옥 (2010). 초등학교에서 나무사랑 체험활동 프로그램이 학생의 인성과 사회성 발달에 미치는 영향. **한국실과교육학회지**, 23(4), 205-221.
- 박정준 (2010). 서평: 인문적 체육교육과 하나로 수업. **우리체육**, 6, 120-121.
- 박정준 (2011). 통합적 스포츠맨십교육 프로그램의 개발과 적용: 중등학교체육에서의 가능성과 한계점. 서울대학교 대학원 박사학위논문.
- 박형관, 이승범 (2015). 스포츠 활동에 참여한 육군사관생도의 셀프리더십에 관한 연구. **한국여성체육학회지**, 29(4), 15-34.
- 변상우 (2014). **행복하면 성공하게 되고 리더가 된다**. 서울: 청람.
- 변상우, 허갑수 (2014). 비전이 학교생활에 미치는 영향에 관한 연구. **대한경영정보학회**, 33(3), 155-166.
- 서은비, 이성숙 (2013). 손바느질을 활용한 창의·인성 교육 프로그램 개발 및 효과 분석. **한국실과교육학회지**, 26(2), 41-58.
- 서은주 (2014). 유아 인성교육을 위한 유아다례교육 프로그램 개발 및 적용 효과. **열린유아교육연구**, 19(6), 341-365.
- 선혁규, 백종수 (2015). 스포츠 활동 참여가 스마트폰 중독에 따른 중학생의 우울, 공격성 및 자아탄력성에 미치는 영향. **한국체육교육학회지**, 20(1), 107-123.
- 성열관 (2006). 교육과정 실행연구의 성장과 주요 특징에 대한 이론적 고찰. **교육과정연구**, 24(2), 87-109.
- 송광섭, 권성진, 정상원 (2014). 반성적 뉴스포츠 프로그램 적용이 초등학생의 창의적 인성에 미치는 영향. **한국초등체육학회지**, 19(4), 19-30.
- 신지연, 이신영 (2017). 유아 산림인성교육 프로그램 개발 및 효과. **유아교육학논집**, 21(1), 581-607.
- 신차관 (2000). 개인연구/체험중심 인성교육의 이념과 실제. **교육철학**, 23, 205-225.
- 안관수, 백현기 (2011). 마음공부 프로그램을 통한 인성교육이 청소년의 사회성 발달에 미치는 영향. **홀리스틱교육연구**, 15(2), 29-55.
- 여성가족부 (2014). **2014 청소년백서**.
- 오상규, 김원중 (2007). 음악활동을 활용한 인성교육 프로그램이 여중생의 사회성, 교우관계 및 대인 불안에 미치는 영향. **상담학연구**, 8(2), 513-532.
- 유병열, 윤영돈 (2014). 인성교육 공고화를 위한 제도적 방안. **윤리연구**, 99, 151-182.

- 유은정 (2008). 서사적 접근을 통한 중등체육에서의 인성교육 탐색: 하나로 수업 모형의 적용. 건국대학교 대학원 박사학위논문.
- 유춘옥, 박갑준, 김승환 (2015). 중학생의 스포츠활동 참여와 자아탄력성, 학업스트레스 및 학교생활적응간의 구조적 관계 분석. **한국스포츠교육학회지**, 22(2), 109-126.
- 윤철경 (1999). 교과외 활동과 체험학습. **열린교육연구**, 7(2), 19-35.
- 윤혜선, 김예진 (2015). 초등학생의 인성교육을 위한 해피아트테라피 프로그램의 적용 사례. **한국무용과학학회지**, 32(4), 13-31.
- 이민근 (2009). 청소년 스포츠농구클럽에의 인문적 접근. 건국대학교 대학원 석사학위논문.
- 이성흠 (2016). 체험중심 인성교육프로그램이 초등학생의 삶에 대한 긍정적 태도형성에 미치는 효과. **교육문제연구**, 58, 309-336.
- 이성흠, 윤초희 (2015). 체험중심 인성교육프로그램이 중학생의 인성개발에 미치는 효과. **중등교육연구**, 63(4), 539-570.
- 이승재 (2007). 터와 패: 하나로 수업에서 협동학습과 통합체험의 역할. 건국대학교 대학원 석사학위논문.
- 이승훈, 이현우, 오상훈 (2014). 골프 부정행위에 대한 청소년 선수들의 의식수준 분석. **한국골프학회지**, 8(4), 81-90.
- 이용숙, 김영천, 이혁규, 김영미, 조덕주, 조재식 (2005). **실행연구방법**. 서울: 학지사.
- 이윤정, 최경은 (2013). 창의적 체험활동을 위한 의생활영역의 창의·인성교육 프로그램 개발. **한국실과교육학회지**, 26(1), 83-100.
- 이창섭, 진영철 (2001). 집단상담 및 스포츠 활동 프로그램이 여중생의 인성변화에 미치는 효과. **체육과학연구지**, 19(1), 20-29.
- 이학 (2008). 청소년 골프에서의 스포츠맨십 교육 -문제점 및 개선안 탐색. 건국대학교 대학원 석사학위논문
- 임태희 (2015). 태권도인성 프로그램 적용에 따른 수련 효과. **국기원 태권도연구**, 6(1), 71-95.
- 장재훈, 박동수 (2013). 골프의 개념과 학문적 가치. **한국골프학회지**, 7(2), 88-97.
- 장혜주 (2012). 청소년의 진로스트레스, 분노표현방식 및 삶의 만족도 간의 관계. **부모교육연구**, 9, 75-93.
- 전세명 (2010). 하나로 수업 모형을 통한 초등체육 교수-학습과정에서의 통합적 접근. 서울대학교 대학원 박사학위논문.
- 정용락, 안수범, 김동기 (2013). 골프연습장의 서비스품질이 참여만족 및 운동지속의 사에 미치는 영향. **한국골프학회지**, 7(2), 34-43.
- 정은 (2015). 과잉 교육 시대 민주적 인성 발달의 문제에 관한 연구. **교육의 이론과 실천**, 20(2), 105-129.

- 정창우 (2015). **인성교육의 이해와 실천**. 과주: 교육과학사.
- 정창우 (2016). 인성교육의 체화적 접근과 실천 방안. **The SNU Journal of Education Research**, 25(1), 197-221.
- 정청희 (1991). 스포츠 수행의 극대화를 위한 정신기능. **한국스포츠심리학회지**, 2(2), 13-24.
- 조남심 (2004). 제 7 차 도덕과 교육과정의 특징과 개선 방향-도덕과 교육과정 개정에 대한 반성적 고찰. **교육과정연구**, 22(1), 1-18.
- 조정호 (2016). 스포츠 활동을 통한 인성교육. **인격교육**, 10(2), 5-17.
- 차은주 (2013). 학교스포츠클럽 인성프로그램 효과성 탐색. **한국체육과학회지**, 22(3), 405-421.
- 최ગ집, 박동수 (2014). 태권도 인성교육 프로그램을 활용한 효과 분석. **한국체육교육학회지**, 19(2), 105-116.
- 최예슬, 이하영, 진영은 (2016). 인성교육에 관한 국내 연구동향 및 과제. **학습자중심교과교육연구**, 16(6), 489-517.
- 최의창 (2007). 중등체육에의 통합적 접근: 학문적 접근과 서사적 접근. **교육과정평가연구**, 10(2), 349-376.
- 최의창 (2011). 학교체육수업을 통한 정의적 영역의 교육: 통합적 접근의 가능성 탐색. **체육과학연구**, 22(2), 2025-2041.
- 최의창 (2014). 전인적 청소년 교육을 위한 스포츠 활용. **아시아교육연구**, 15(3), 247-276.
- 최의창 (2015). '교과교육에서의 인성교육과 교원의 역량'에 대한 토론-교과인성교육을 가능케 하는 교과교육관은 무엇인가?-. **한국교원교육학회 학술대회자료집**, 161-169.
- 최의창, 박정준 (2011). 창의·인성강조 체육수업의 개념과 방법: 통합적 관점에서의 탐색. **교육과정연구**, 29(1), 209-237.
- 한국교육개발원 (2012). **인성교육 프로그램 인증 방안 연구**.
- 한민국 (2007). 하나로 수업에서의 전인교육 실천: 간접체험활동과 간접교수활동의 역할. 건국대학교 대학원 석사학위논문.
- 한윤이 (2014). 국악 지도를 통한 인성교육프로그램 개발에 관한 연구. **국악교육연구**, 8(1), 245-280.
- 한정선(2015). 청소년의 인성 발달과 스포츠 참여 활동 간 상관성에 관한 연구. **인문사회** 21, 6(1), 103-122.
- 허갑수, 변상우 (2013). **파워 리더십 개발과 훈련**. 서울: 청람.
- 홍은실, 김재호 (2017). 학교 텃밭을 활용한 교육프로그램이 초등학생의 인성에 미치는 효과. **실과교육연구**, 23(1), 163-186.

- 홍주현, 심은정 (2013). 정서인식의 명확성과 청소년의 정신건강: 정서조절곤란의 매개효과. **한국심리학회지: 일반**, 32(1), 195-212.
- 오학열 (2016. 06. 22.). 결국 골프는 자기자신과의 싸움. **브릿지경제**.
<http://www.viva100.com/main/view.php?key=20160622010006285> 에서 2016년 6월 22일 인출.
- 이정우, 김리안, 이후연, 유희경 (2017. 09. 15). 부산 여중생 집단폭행 여파, 개정 여론 들끓는 '소년법'. **문화일보**.
<http://www.munhwa.com/news/view.html?no=2017091501033230319001> 에서 2017년 9월 15일 인출.
- 권훈 (2016. 10. 09). 내 샷에 믿음 되찾았다. **연합뉴스**.
<http://www.yonhapnews.co.kr/bulletin/2016/10/09/0200000000AKR20161009055100007.HTML?input=1195m>에서 2016년 10월 9일 인출.
- Akos, P. (2005). The unique nature of middle school counseling. *Professional School Counseling*, 9(2), 95-103.
- Arnold, P. (1997). *Sport, Ethics and Education*. London: Cassell.
- Anderson, T., & Shattuck, J. (2012). Design-based research: A decade of progress in education research? *Educational Researcher*, 41(1), 16-25.
- Berger, B. G., & Motl, R. W. (2000). Exercise and mood: A selective review and synthesis of research employing the profile of mood states. *Journal of Applied Sport Psychology*, 12(1), 69-92.
- Brunelle, J., Danish, S. J., & Forneris, T. (2007). The Impact of a sport-based life skill program on adolescent pro-social values. *Applied Developmental Science*, 11(1), 43-55.
- Cohen, L., & Manion, L. (1985). *Research Methods in Education*(7th ed.). London; New York: Routledge.
- Drewe, S. B. (2001). *Socrates, Sport, and Student: A Philosophical Inquiry into Physical Education and Sport*. Lanham. MD: University of America, Inc.
- Gould, D., & Carson, S. (2007) *Personal Development through Sport, in The Young Athlete* (eds H. Hebestreit and O. Bar-Or). Oxford: Blackwell Publishing Ltd.
- Holt, N. L., Tink, L. N., Mandigo, J. L., & Fox, K. R. (2008). Do youth learn life skills through their involvement in high school sport? A case study. *Canadian Journal of Education*, 31(2), 281-304.
- Kleiber, D. A., & Kirshnit, C. E. (1991). Sport involvement and identity formation. In L. Diamant (Ed.). *Mind-body Maturity: Psychological*

- Approaches to Sports, Exercise, and Fitness* (pp. 193-211). New York: Hemisphere.
- Kleiber, D. A., & Roberts, G. C. (1981). The effects of sport experience in the development of social character: An exploratory investigation. *Journal of Sport Psychology*, 3(2), 114-122.
- Lewin, K. (1946). Action research and minority problems. *Journal of social issues*, 2(4), 34-46.
- McFee, G. (2004). *Sport, Rules and Values: Philosophical Investigations into the Nature of Sport*. London: Routledge.
- McNamee, M. (2008). *Sports, Virtues and Vices: Morality Plays*. London: Routledge.
- Noddings, N. (2002). *Educating Moral People: A Caring Alternative to Character Education*. New York: Teachers College Press.
- Ryan, K., & Lickona, T. (1992). *Character Development in Schools and beyond*. Washington, D.C: Council for Research in Values and Philosophy.
- Sanford, R., Duncombe, R., & Armour, K. M. (2008). The role of physical activity/sport in tackling youth disaffection and anti-social behavior. *Educational Review*, 60(4), 419-435.
- Shields, D., & Bredemeier, B. (1995). *Character Development and Physical Activity*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Varela, F. J., Thompson, E., & Rosch, E. (2017). *The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience*. London: MIT press.
- Warrican, S. J. (2006). Action research: A viable option for effecting change. *Journal of Curriculum Studies*, 38(1), 1-14.
- Weiss, M. (1995). Children in sport: An educational model. In S. Murphy (Ed.), *Sport Psychology Interventions* (pp. 36-69). Champaign, IL: Human Kinetics.

논문 접수: 2017년 9월 16일

논문 심사: 2018년 1월 13일

게재 승인: 2018년 1월 19일

<ABSTRACT>

The Action Research on the Development of the Sport-Based Character Education Program

Kim Dong Il(Seoul National University)

Lee Hye Eun(Gyeongin National University of Education)

Kim I Sak(The Pennsylvania State University)

Choe Ji Hyeon(Seoul Shinjeong Elementary School)

With the highest rate of school violence in adolescents recently such as the assault on a group of Busan middle school girls, the development of character education program which considers self-identity and distinctiveness of value confusions of adolescence is highly required. Therefore, in this study, we tried to develop the sports - based character educational model which includes two modules, a classroom-based program and an integrated program for early adolescents according to the scientific procedure of program development and action research method. The research subjects were selected as significant sampling according to the presence of the sports facility among schools which wanted to participate in, and finally they were a total of 52 participants divided into 2 groups- 24 students and 28 students. Each group was operated 90 minutes a block time once a week from September first to November tenth in 2016, with the classroom type program for 4 weeks and the integrated program for 10 weeks. To verify the effectiveness of the program, the Repeat Measurement Variance Analysis was conducted to verify the difference between two groups and the mean difference between pretest and posttest. As a consequence of the study, this program was effective in intrapersonal character competency and social character competency. There was no significant difference, so it showed that both programs were all effective. For the sub factors, this program was effective positively in 'self-identity' and 'self-management skill' in intrapersonal character competency, and also 'communication competency' and 'community competency' in social character competency. However, it was not significantly effective in 'vision' and 'order'. This sports-based character education program with two modules of classroom program and experience-centered integrated program has the implication that it can be applied to school settings with flexibility and promote character competency naturally. Finally, limitations of this study and suggestions for follow-up studies were mentioned.

★ **Key words:** sports-based character educational program, character education for Youth, experience-centered character education, character competency, action research