

놀이를 통한 성품 회복 프로그램의 개발과 적용

A Development and Application of Christian Character Recovery Program

김보경(전주대학교)

I. 연구의 필요성 및 목적

최근 기독교교육뿐만 아니라 공교육 분야에서도 성품교육에 대한 관심이 높다(호산나, 2011). 성품이란 한자로 성질(性과) 품격(品)을 말하는 것으로, 남궁달화(1999)는 인간의 성질과 품격을 인성이라고 하였다. 그는 성질이란 마음의 바탕이며, 품격은 사람됨의 바탕이라고 하였으며, 그러므로 인성이란 한 사람의 마음의 바탕과 사람됨의 바탕을 가리킨다고 하였다.

한국 공교육은 널리 인간을 이롭게 한다는 ‘홍익인간’ 교육이념*을 바탕으로 하고 있으며, 이러한 교육이념은 교육적 인간상을 세우게 하여 교육과정의 방향과 지도원리로 작용하여 교육의 목적과 목표 등에 구체화되고 있다(박창언, 박상욱, 2014: 172). 반면에 기독교교육의 궁극적 목적은 예수 그리스도의 성품을 닮아 삶의 현장에서 그의 뒤를 따르는 삶을 살아가게 하는 것이다. 그리스도의 성품을 닮기 위해서는 인간이 하나님께서 인간을 그의 형상을 닮아 창조하셨던 그 당시의 모습을 회복하는 것이 전제되어야 한다.

놀이(play)는 개별적 놀이와 사회적 놀이로 구분할 수 있으며, 지적, 육체적으로 발달, 휴식, 안정을 제공한다. 또한 놀이는 인간의 갈등을 해소하는 역할을 하기 때문에 외형적으로 무목적적으로 보이나 인간이 생존하기 위해 의식적 또는 무의식적으로 목적으로 가지고 행해지는 것이다(김지영, 2009: 14). 그러므로 놀이는 인간생존의 필수요소라고 볼 수 있다. 또한 놀이는 창의성의 근원이 된다. 그러나 현재 우리 교육현장은 놀이를 허용하고 있지 않고 있으며, 놀이를 통해 발산되지 못한 에너지는 그들의 성품에 왜곡이 발생시키게 된다.

본 연구에서는 하나님의 성품을 닮기 위한 전제 조건을 하나님의 형상 회복으로 보고 이를 놀이를 통해 구현하는 프로그램을 개발하고 적용하는 것으로 그 목적으로 한다.

II. 이론적 배경

1. 성품

* 교육법 제1조에는 “교육은 홍익인간의 이념 아래 모든 국민으로 하여금 인격을 완성하고 자주적 생활능력 및 공민으로서의 자질을 구유하게 하여 민주국가 발전에 봉사하며 인류공영의 이상 실현에 기여함을 목적으로 한다” 고 규정되어 있다.

성품이란 동물과 구별되는 인간만의 특성으로 ‘사람됨’을 의미한다. 즉 사람을 사람답게 유지시켜주는 내면적인 자질이라고 볼 수 있다. 율곡 이이는 “아무도 보지 않을 때에도 삼가는 것이 곧 당신의 인성이며 성품”이라고 하였다. 이영숙(2007)은 좋은 성품이란 자신이 속한 환경이 어떠한지 항상 옳은 것을 선택할 수 있는 결단력이라고 하였다. 이러한 성품은 타고난 것이라기 보다는 배우고 익혀서 발달시켜가는 것으로 인식되고 있다. 성품의 또 다른 용어로 인성이 있는데, 인성이란 영어로 ‘character’로 그리스어 어원 charakter에서 유래한 말이다. charakter란 ‘to sahpe, cut, engrave’로 만들어내고 깎아내는 것을 의미(한국품성개발원, 2003)하여 성품이란 선천적으로 타고난 것이라기 보다는 후천적 노력에 의해서 훈련되고 습관이 되는 것으로 인식되고 있다.

반면에 성경적 성품이란 세속적인 성품이나 인성과는 다르다. 성경적 성품교육의 궁극적 목적은 하나님의 성품에 참여하는 것이다(벧후 1:4). 즉 하나님의 성품에 참여하기 위해서 자신과 하나님과의 관계가 중요하며 이를 위해 구별된 삶을 살아야 한다. 히브리어 ‘qadosh’란 ‘구별되다, 거룩하다’라는 의미이다. 성경적 성품교육이란 개인이 하나님의 성품에 참여하기 위해 구별된 사람이 되도록 하는 것을 의미한다(노주하, 2009: 11). 이는 사회적으로 합의된 기준에서 깨끗하고 도덕적인 삶을 살아가는 것이라기 보다는 나와 하나님과의 일대일의 관계에서 부여된 매우 주권적이면서도 주관적인 방식으로 성품이 규정될 수 있다는 것을 의미한다.

2. 놀이

발달심리학자들은 아동의 놀이가 아동의 발달에 긍정적 역할을 한다고 이야기한다. 예를 들어, 아동은 놀이를 하면서 현실의 굴레를 벗어나 향상된 조작적 사고를 하게 하고 인지적인 성장을 하게 한다(Piaget, 1962; Vygotsky, 1967, Garvey, 1977, Kamii & DeVries, 1978). 또한 아동의 놀이에는 문제해결능력, 협동능력, 도구사용기술, 창의성, 언어발달, 통찰력, 성역할, 문화전승력을 향상시키는 기능이 있다(Rubin, 1978). Huizinga는 ‘놀이하는 인간(Homo Ludens)’에서 놀이는 내적으로 동기화된 활동으로 결과보다는 과정을 중시하며, 긍정적 정서가 동반된다고 하였다. 또한 상징화나 은유와 같은 상상력, 새로움을 추구할 수 있는 창조성 등은 심리치료에 효과적이며 아동으로 하여금 투사와 정화의 기능을 수행하도록 도움을 준다고 하였다(최민혜, 2012).

교육의 방법으로 놀이가 가지는 가장 큰 특징은 에너지의 발산과 자발성이다. Schiller와 Spenser는 놀이란 잉여 에너지가 뚜렷한 목적없이 소비되는 것으로 정의하고 놀이의 목적은 잉여 에너지를 발산하기 위해서라고 하였다. 아동의 경우 생존에 필요한 일에 에너지를 사용하는 양이 적기 때문에 잉여 에너지가 많이 축적되어 있으며, 이를 소비하기 위하여 놀이를 좋아한다. 또한 놀이의 자발성에 대하여는 Dewey는 놀이란 유아가 즐겁게 자기 스스로 추구하며 마음속에 어떤 목적을 두지 않는 활동이라고 하였고, Garvey는 놀이란 외적인 목적없이 내적인 동기로 일어나며 자연발생적이고 자발적이고 능동적인 참여로 이루어지는 것으로 보았다.

에너지의 소비와 자발성은 모두 아동이 내면의 것을 밖으로 노출시킨다는 점에서 공통점이 있으며 이는 전술한 성경적 성품 교육의 방식으로 매우 적절하다고 볼 수 있다. 왜냐하면 성경적 성품교육이란 하나님이 나를 창조할 당시 나에게 투영시킨 그 형상을 회복하는 것으로 이미 존재하는 것을 밖으로 드러내는 노력이기 때문이다. 또한 사회적으로 합의된 선한 것을 ‘주입’하는 것이라기 보다는 개인

의 내면에서 하나님의 주권으로 다양한 형태로 존재하는 선한 것을 꺼내어 ‘회복’하는 방식을 취할 필요가 있다. 즉 하나님이 인간을 자신의 형상대로 창조(창 1: 27)하였을 당시의 모습을 회복할 수 있는 방식을 취하여야 한다. 이러한 회복은 에너지의 발산이며 놀이를 통해 자발적으로 이루어질 수 있다. 그러므로 에너지의 소비와 자발성을 그 특징으로 하는 놀이는 성품교육의 방법으로 매우 적합하다.

Ⅲ. 놀이를 통한 성품 회복 프로그램의 개발

놀이를 통한 성품회복 프로그램을 개발하기 위하여 ADDIE모형을 적용하였다. ADDIE 모형은 교수체제개발(Instructional System Development)의 주요 과정들인 분석(Analysis), 설계(Design), 개발(Development), 실행(Implementation), 평가(Evaluation)가 포함된다(Molenda, Pershing, & Reigeluth, 1996; Seel & Richey, 1994; Stolovitch & Keeps, 1992; 정재삼, 1996, 재인용). ADDIE 모형의 수업설계 과정은 <표 1>과 같다(조용개, 신재한, 2011).

<표 1> ADDIE모형의 단계

단 계	내 용
분석단계	요구분석, 학습자분석, 환경분석, 과제분석
설계단계	수업목표 명세화, 평가도구 마련, 계열화, 교수전략, 매체 선정
개발단계	교수자료 개발, 형성평가 및 수정, 제작
실행단계	적용, 처치, 관리, 수업진행, 개발자료 활용
평가단계	총괄평가

1. 분석

가. 요구분석

교회교육이 전문성이나 물질적 지원이 부족한 상태로 세속적인 교육을 모방하기 보다는 형식적 학교 교육이나 가정교육에서 제공하지 못하는 것을 아동에게 제공할 필요가 있다. 그 중 아이들에게 꼭 필요하지만 학교와 가정에서 허용하지 않는 ‘노는 것’을 교회에서 기독교적 방식으로 제공한다면 교회교육이 아동의 발달에 큰 역할을 할 수 있다.

나. 대상자분석

본 프로그램은 교회의 제자 훈련 중 하나로 하와이 열방대학의 예수전도단의 허락하에 개교회에서 진행되는 DTS(Disciple Training School) 프로그램에 참여하는 성도의 자녀들이 주 대상자이다. 이외에도 일반가정의 아동도 일부 참여하고 있다. 부모들이 훈련받는 동안 자녀들도 동일한 주제(하나님의 성품을 놀이라는 방식으로 경험하게 하는 것이 그 목적이다. 그러므로 부모의 DTS훈련과 동일한 시기에 진행되며, 많은 부분이 부모의 참여와 지원을 통해 진행되게 되며, 다양한 연령대의 아동이 참여

하게 된다.

다. 환경분석

본 프로그램은 교회의 다른 훈련과 충돌되거나 중복되지 않는 방향으로 설계되어야 한다. 특히 놀이라는 방식을 취하므로 실내활동과 실외활동이 균형있게 개발되어야 하므로, 아동 놀이 전문가가 필요하다.

2. 설계

가. 목표진술

본 프로그램은 성경적 세계관을 기초로 영성훈련과 성경적 놀이, 재능개발 프로그램 등을 통하여 교회가 아이들에게 친근한 장소로 인식되고, 아이들이 하여금 영적, 육적 회복과 하나님께 태초부터 주신 각자의 원래의 모습(true self, original design)을 회복하고, 세상속에서 능동적, 적극적, 긍정적인 사 고로 대처하는 삶을 살 수 있도록 양육하는데 목적이 있다.

나. 평가설계

표준화된 성품측정도구를 활용하여 사전검사와 사후검사를 통해 평가한다. 입학식에서 사전검사를 실시하고 졸업식 전 (26주차)에 사후검사를 실시한다.

다. 교수원리 개발

본 프로그램은 아동의 성품 회복으로 성품회복에 필요한 교육적 또는 신앙적 원리를 개발하고 이를 적용하였다.

- ① 감사의 원리: 모든 활동의 시작과 마무리를 하나님께 감사하는 마음을 가지고 고백하도록 한다.
- ② 자연물 체험의 원리: 앵무새, 거북이, 달팽이와 같은 동물들을 키우며, 실외활동에서 동식물을 감각적으로 만지고 체험할 수 있는 활동을 설계한다.
- ③ 베품의 원리: 자신의 것을 다른 사람에게 댓가없이 주고 나누는 것 활동을 설계한다.
- ④ 자율성의 원리: 교사가 통제하고 관리하는 놀이가 아닌 자발성과 자율성을 최대한 발휘할 수 있도록 한다. 예를들어, 놀이를 하는 동안 공동체에서 지켜야 할 규칙을 아동이 자율적으로 정하는 회의(생각주머니 회의)를 하고 이를 지키도록 한다.
- ⑤ 음악과 신체활동의 원리: 에너지의 발산에 적합한 난타, CCD, 아마테우스 등의 음악과 신체활동을 정기적으로 배치한다.
- ⑥ 공동체의 원리: 모든 활동은 팀단위로 진행되며, 팀워크와 배려를 배울 수 있도록 모든 보상은 개인이 아닌 팀단위로 한다.
- ⑦ 부모참여의 원리: 부모가 같이 동참할 수 있는 훈련으로 부모 중 한사람이 재능 기부나 봉사할 수 있는 가정을 입학조건으로 함으로써 가정이 다함께 직접 간접적으로 이 훈련을 통해 가정이 하나님께 더 집중할 수 있는 시간을 가지도록 한다.

3. 개발

가. 교육과정 개발

본 프로그램 3월 5일부터 9월 3일까지 매주 토요일 2시부터 9시까지 총 27주차에 걸쳐 진행된다. 매주 기독교 성품 한 가지를 주제로 정한 후, 각 활동에 성품과 연결지어 설계하게 된다. 27주차의 내용은 다음과 같다.

<표 2> 놀이를 통한 성품회복 프로그램 교육과정

주차	날짜	성품	특별 일정	특이사항
1주차	3/5		입학식	부모교육
2주차	3/12	겸손		
3주차	3/19	신뢰		
4주차	3/26	순종		베룩데이
5주차	4/2	공홀		
6주차	4/9	용서		봄 소풍
7주차	4/16		가족운동회	
8주차	4/23	기쁨		
9주차	4/30	정직		베룩데이
10주차	5/7	배려		Original Design
11주차	5/14	포용		부모교육, IWT(Impact World Tour)관람
12주차	5/21	성실		DTS SUM 전도여행
13주차	5/28	믿음		장태산 휴양림, 베룩데이
14주차	6/4	절제		
15주차	6/11	분별		야구관람
16주차	6/18	지혜		부모교육
주일	6/19		아웃리치 기금 마련을 위한 바자회	
17주차	6/25	충성		베룩데이
18주차	7/2	베룩		
19주차	7/9	섬김		주주랜드
20주차	7/16	인내		
21주차	7/23			가족 리트릿 (22-23)
22주차	7/30	책임		베룩데이
23주차	8/6			1차 가족 아웃리치(8/6-8/14) 2차 가족 아웃리치(8/13-8/21)
24주차	8/13			
25주차	8/20			
26주차	8/27			
27주차	9/3		졸업식	

나. 활동 개발

매 주차 프로그램은 야외활동이 있는 경우를 제외하고 다음의 10가지 활동으로 구성된다. 각 활동은 감사의 원리, 자연물 체험의 원리, 베룩의 원리, 자발성의 원리, 음악과 신체활동의 원리, 공동체의 원리, 부모참여의 원리를 적용하였다.

<표 3> 놀이를 통한 성품회복 프로그램의 활동 구성

활동명	활동내용	설계의 원리
감사나눔	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 한주간의 감사 ◆ 학생이 직접 강단 앞에서 발표함 	감사의 원리
성품예배	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 주제찬양 ‘우리들은 예수님 작은 제자’ 부르기 ◆ 주제 성품과 관련한 메시지 경청하기 	부모 참여의 원리
자유놀이	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 제공되는 운동도구, 인형, 장난감, 미술도구 등으로 자유롭게 놀이함 	자율성의 원리
놀이를 배우는 성품1(개인 활동)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 아동 내면의 성품을 외현화하는 개인 활동하기 	자율성의 원리 음악과 신체활동
간식시간	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 배움을 실천할 수 있도록 친구의 간식을 준비하여 친구를 먹여주거나 나누어 먹음 	배움의 원리
놀이를 배우는 성품2(공동체 활동)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 팀별로 3가지 미션을 수행하면서 주제 성품의 의미가 부여된 동물(거북이, 앵무새, 달팽이 등) 또는 상징물을 찾는 놀이 	공동체의 원리 자연물 체험의 원리
식사예절교육	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 식사예절에 대해 반복적으로 교훈 ◆ 위생교육을 반복함 	감사의 원리
저녁식사		부모 참여의 원리
음악과 신체활동	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 난타: 전문강사를 초빙하여 아이들이 난타를 통해 억눌린 자아와 에너지를 발산하는 활동 ◆ CCD: 고학년 여학생을 중심으로 기독교 댄스를 자발적으로 배우는 활동 ◆ 아마테우스: 미취학 아동들이 교구와 신체 동작을 통해 음악을 익히는 활동 	음악과 신체활동 공동체의 원리
자유놀이	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 제공되는 운동도구, 인형, 장난감, 미술도구 등으로 자유롭게 놀이함 	자율성의 원리
성품 성찰 활동	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 주제 성품과 관련한 활동을 성찰하면서 미술 또는 글쓰기활동을 함 	부모 참여의 원리
사랑의 손편지	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 부모에게 감사의 손편지를 써서 매주 1명이 강단 앞에서 발표함 	감사의 원리 부모 참여의 원리
마침 기도	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 보조교사로 활동하는 부모가 마무리 기도 	부모 참여의 원리

4. 실행

가. 예비실행과 형성평가

본 프로그램은 2015년 10월 17일부터 12월 19일까지 총 10주차 분량으로 예비 실행하였다. 예비 실행 대상자는 8세~13세의 25명이며, 매주 토요일 7시간으로 동일하게 실행하였다. 이를 통해 다음과 같은 문제점을 발견하였다.

첫째, 부모의 ‘놀이’에 대한 인식 부족이 문제로 드러났다. 본 프로그램은 하나님이 아동에게 주신 성품을 놀이라는 형식을 빌려 회복하는 프로그램이다. 놀이는 아동의 인지적·정서적·관계적 발달을 시키는 매우 자연스러운 교육방법이나 부모 중 일부는 놀이의 교육적 효과보다는 여가시간 선용의 수단으로만 인식하거나 토요일에 부모 대신 보육하는 기능으로서 프로그램을 인식하는 경우가 있었다. 부

모교육 시간에 부모의 참석율이 매우 낮았다는 점이 그 예이다. 때문에 부모교육을 보완할 필요성이 제기되었다.

둘째, 아동이 프로그램을 통해 성품의 회복이 일어났는지에 대한 객관적인 평가자료가 없어 프로그램의 효과를 측정하기 어려웠다는 점이 지적되었다. 때문에 아동의 성품을 발달 정도를 사전검사와 사후검사를 통해 검증할 필요성이 제기되었다.

나. 프로그램 운영 체계

1) 스텝 지원

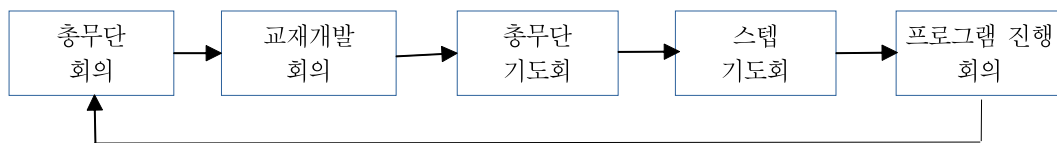
본 프로그램은 담당목사, 진행전도사, 총무, 서기, 회계, 하스피로 구성된 총무단과 풀타임 또는 파트타임 스텝이 운영하게 된다. 이 중 담당목사, 진행전도사, 총무는 DTS 간사들과 긴밀한 소통을 통해 교육과정 연계를 확보하게 된다. 아동들을 4개의 팀으로 구성하였고, 풀타임 스텝이 각 팀의 교사로 섬기게 된다. 파트타임 스텝은 간식지원, 식사지원, 놀이활동지원, 야외활동지원 등 개별 활동을 지원하는 형태로 섬기게 된다.

<표 4> 놀이를 통한 성품회복 프로그램의 스텝 지원 체계

		이름	역할		
			사역	팀	미션맨
총괄	총무단	김○○ 목사	사역 총괄		
		김○○ 전도사	프로그램 총괄		
스텝	총무단	노○○	총무		
		김○○	Hospici		미션2(요셉반)
		김○○	서류, 회비	에스터(정)	미션3
		임○○	환경세팅	여호수아(정)	미션2
		정○○	총무지원	기드온(정)	
	풀타임 스텝	송○○	식당지원		
		유○○	스텝지원	요셉(정)	미션1
		송○○	아마테우스 지원		
		백○○	성품, 명찰 기재	기드온(부)	미션2
		문○○	스텝지원		
	파트타임 스텝	고○○	난타지원		
		최○○	식당지원		
		박○○	야외활동지원		
자원봉사	최○○	식당지원			
스텝보조	조○○	학생지원	기드온(부)	타임키피	
	민○○		요셉(부)		
	김○○		에스터(부)	미션1	
DTS	이○○	프로그램 총괄			
	신○○	교육과정 연계			
	이○○	교육과정 연계			
	남○○	회계정리			
학부모	소예배실 정리, 반주, 쓰레기 분리수거				

2) 스텝 미팅

매주 프로그램의 실행을 위해 총무단 회의, 총무단 기도회, 교재개발 회의, 스텝 기도회 및 프로그램 진행 회의로 최소 4회의 모임이 이루어진다. 총무단 회의(주일 오후 2시~4시)에서 매주차 평가와 반성, 다음주차 프로그램을 확정하게 된다. 교재개발 회의(수요일 오전 10시~12시)에서는 프로그램 진행에 필요한 교재와 자료를 준비하는 회의이다. 총무단 기도회(금요일 오전 6시~7시)는 순수한 기도 모임으로 총무단이 하나님과의 관계를 올바르게 정립하고, 사역을 대하는 태도를 점검하며 나눔과 기도회를 한다. 스텝 기도회(토요일 오전 11시~12시)는 사역자들의 태도와 관계, 아동의 성품 회복을 위해 기도하는 시간이다. 프로그램 진행 회의(토요일 오후 1시~1시 30분)에서는 당일 프로그램 진행을 설명하며 각자의 역할과 과업을 배분하고 조율하게 된다.



[그림 1] 놀이를 통한 성품회복 프로그램의 회의와 기도회

3) 부모교육 및 부모참여

DTS와의 교육과정 연계는 본 프로그램 설계의 중요한 원리 중 하나인 부모참여 원리의 중요한 연결고리로 실제로 DTS의 모든 프로그램은 부모교육의 일환으로 볼 수 있게 된다. 그러나 별도의 부모교육을 총 4차례 진행하며 1개의 과제가 부여되어 부모교육을 이수하는 것이 아동의 졸업요건으로 반영되게 된다. 4차례 부모교육의 주제는 개강전 오리엔테이션, 놀이의 필요성, 자녀양육세미나, 놀이를 통한 다지능 발견이며, 과제는 부모학교(게리 토마스, CUP)를 읽고 독후활동을 하는 것이다.

부모참여는 기도후원, 간식후원(DTS 참여 부모 한), 보조교사 10회 이상의 세 가지 형태로 지원하게 된다. 기도후원의 경우 4자녀 이상의 가정에 한하여 지원하게 되며, 서기가 각 아동의 기도제목을 수집 후 기도후원 부모에게 제공하여 일정에 따라 중보기도를 하게 된다.

IV. 놀이를 통한 성품 회복 프로그램의 적용

1. 연구대상자

본 연구는 D시의 S교회에 출석하는 아동 50명을 대상으로 시작하였다. 초반에 6명의 아동이 자퇴를 하여 44명의 아동이 현재 프로그램에 참여하고 있다. 자퇴자 6명 중 4명은 학부모 오리엔테이션에 참여하지 않은 가정으로 부모와 아동의 프로그램에 대한 이해 부족 자퇴하였으며, 2명은 개인 일정과 선호에 의해 자퇴하였다. 44명의 아동 중 미취학 아동은 14명, 취학이 30명이다. 남자가 20명, 여자가 24명이며 이 중 DTS 참여 가정의 아동이 25명, 일반가정 아동이 12명, 목회자 가정의 아동이 7명이다.

2. 연구도구

성품의 측정은 이영숙(2012)의 한국형 12성품 척도를 초등학생에 맞게 수정하여 사용하였다. 설문지는 설문대상자의 일반적 사항, 믿음과 개인의 경건생활을 묻는 8개 문항과 성품을 측정하는 54개의 문항으로 구성하였다. 성품측정 문항은 9개의 성품(경청, 기쁨, 배려, 감사, 순종, 인내, 책임감, 창의성, 정직)에 각 6개 문항으로 구성되어 있으며, 각 성품별 5개 문항은 이영숙(2012)의 척도에서 선별하여 수정한 것이며, 1개 문항은 각 성품을 연구의 목적에 맞게 하나님과의 관계에서의 기독교적 성품에 초점을 맞추어 연구자가 개발한 것이다. 예를 들어, 경청의 경우, '나는 하나님의 음성을 들으려고 노력한다.', 기쁨의 경우 '나는 내가 하나님의 자녀라는 것이 기쁘다.'가 그 예이다.

<표 5> 성품 측정 도구

하위변인	문항수	문항번호
경청	6	1~6
기쁨	6	7~12
배려	6	13~18
감사	6	19~24
순종	6	25~30
인내	6	31~36
책임감	6	37~42
창의성	6	43~48
정직	6	49~54
합계		28

척도는 저학년용과 고학년용으로 구분하여, 저학년은 3점 척도로, 고학년은 5점 척도로 응답하게 하였고, 저학년의 경우, 문항 이해에 부모의 도움을 받을 수 있도록 안내하였다.

3. 자료처리

사전검사는 실시하였고 졸업식 1주전에 사후검사를 실시할 예정이며, 표본 수가 작아 정규분포를 이루지 못하므로 비모수 통계 검정인 Wilcoxon matched-pairs signed-ranks test로 통해 효과를 검정할 예정이다.

V. 결론

프로그램에 참여하고 있는 44명의 아동 중 미취학 아동은 설문에서 제외하였으며, 설문에 참여한 아동은 30명 중 불성실하게 응답한 2명을 제외한 28명의 설문내용으로 분석을 하였다. 연구대상자의 연

령은 8세~13세이며, 8~10세가 64.3%, 11~13세 35.7%로 저학년에 많이 분포되어 있다.

<표 6> 조사대상자의 성별과 연령 분포

구분 명(%)	성별		연령					
	남자	여자	8세	9세	10세	11세	12세	13세
	11(39.3)	17(60.7)	6(21.4)	6(21.4)	6(21.4)	4(14.3)	3(10.7)	3(10.7)
합계	28명		28명					

본 프로그램은 현재 실행 중이며, 사전검사 성품 측정 자료만을 제시하면 다음과 같다. 아동의 성품의 평균은 4.10으로 나타났으며, 이중 정직이 가장 높은 4.27을 나타내었다. 다음으로 순종이 4.26, 기쁨과 감사가 4.21, 책임감 4.13, 경청 4.08, 배려 3.95, 인내 3.88, 창의성 3.85 순으로 나타났다.

<표 7> 사전검사 결과

성품	M	SD
경청	4.08	.63
기쁨	4.21	.74
배려	3.95	.69
감사	4.21	.65
순종	4.26	.60
인내	3.88	.68
책임감	4.13	.57
창의성	3.85	.71
정직	4.27	.62
전체	4.10	.53

본 프로그램의 의의는 다음과 같다. 첫째, 성품 ‘변화’라는 관점보다는 성품 ‘회복’이라는 관점에서 아동에게 성품을 가르치기보다는 내면에 좋은 성품들을 발견하고 이를 표출하여 끌어내고자 하였다. 이는 인간은 본래 하나님의 형상을 닮아 창조되었다는 성경적 원리를 적용한 것이다. 둘째, 아동 내면에 존재하는 성품을 끌어내기 위해 에너지를 발산하는 놀이를 성품교육의 방법으로 취하였다. 규칙을 정한 놀이 또는 무형식적인 자유놀이, 개인놀이 또는 공동체놀이, 실내놀이 또는 야외놀이 등 다양한 형태의 놀이를 통해 아이들의 놀린 에너지를 발산하도록 설계하였다. 셋째, 매주 7시간, 27주의 시간을 팀이라는 공동체 활동을 하도록 설계하여 공동체 속에서 성품을 경험할 수 있다는 점이다. 넷째, 부모의 참여와 지원으로 가정과 연계하고자 노력하였다는 점이다. 예비실행에서 부모의 프로그램에 대한 인식 부족이 문제점으로 나타났기 때문에 부모교육과 부모참여를 확대하고 강화시켰다. 부모의 경우 보조교사활동, 재정적 지원, 기도후원, 식사 및 간식 준비, 부모교육 4회 이수, 필독서 1권 읽기 등으로 참여하였다.

참고문헌

- 김지영(2009). 놀이를 통한 소통의 장으로서의 지역 다목적 문화공간 계획. 홍익대학교 건축도시대학원. 석사학위논문.
- 남궁달화(1999). 인성교육론. 서울: 문음사.
- 노주하(2009). 성경적 성품교육을 위한 독서활동 프로그램개발 기초연구. 총신대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 박창언, 박상욱(2014). 제6장 홍익인간의 교육이념과 국가 교육과정의 교육적 인간상. 민족사상, 8(3), 171-198.
- 최민혜(2012). 유아의 놀이유형이 사회적 기술과 또래놀이 상호작용에 미치는 영향. 명지대학교 사회교육대학원. 석사학위논문.
- 호산나(2011). 하나님의 형상 회복을 위한 기독교 성품교육. 장로회신학대학교 대학원. 석사학위논문
- Kamii, C., & DeVries, R. (1978). Physical knowledge in preschool education: Implications of Piaget's Theory. N. J.: Englewood cliffs Prentice Hall.
- Piaget, J. (1962). Play Derams and Immitation in childhood, N.Y. : The Norton Library.
- Vygotsky, L. (1967). Play and its role in the mental development of the - 35 - Child, soviet Psychology. 5.

놀이를 통한 성품회복 프로그램의 개발과 적용

발표 : 김보경(전주대학교 교육학과 교수)

논평 : 신재홍(전주대학교 교육학과 교수/前 서울대학교 연구교수)

김보경 교수님께서 발표해 주신 '놀이를 통한 성품회복 프로그램의 개발과 적용'이라는 주제는 매우 시의적절한 것으로 판단되며, 발표내용을 통하여 다시 한번 관련 사안에 대한 지경을 넓히게 된 것을 감사하게 생각합니다. 이에 성품관련 또는 성품교육 확장과 관련하여 논평자의 관점에서 몇 가지 의견을 제시하고자 한다.

첫째, 성품회복은 전인교육에서 해법을 찾아야 한다.

기독교교육에서 교육의 목적은 예수 그리스도의 성품을 닮아 삶을 살아가게 하는 것이다. 그리스도의 성품을 닮기 위해서는 인간이 하나님께서 인간을 그의 형상을 닮게 창조하셨던 그 모습을 회복하는 것이다. 기독교교육에 대하여 고린도전서 4장 15절에서 사도바울은 '그리스도 안에서 일만 스승은 있으되 아버지는 많지 아니하니 그리스도 예수 안에서 내가 복음으로써 내가 너희를 낳았음이라.' 말하고 있다. 기독교교육이 스승다운 교육과 아비다운 교육을 중시하여야 함을 가르치고 있다. 또한 갈라디아서 6장 6절에서는 '가르침을 받는 자는 말씀을 가르치는 자와 모든 좋은 것을 함께 하라'고 하여 사제동행의 '본'을 중시하고 있다.

성품이란 다의적 개념이다. 성품과 인성은 동일한 개념으로 이해된다. 교육의 효과측면에서 보면 교육은 보이는 측면의 교육과 보이지 않는 측면의 교육이 있다. 인성교육은 보이지 않는 측면의 주로 내면에서 이루어진다. 한국사회를 이끌고 있는 리더로부터 비롯된 사회문제는 대부분 인성교육 부재 또는 결함에서 비롯되는 것으로 파악된다. 외형적으로는 학력도 좋고 인성도 좋아 바른 성품을 갖추었을 것으로 판단하고 선발하였는데 뽑힌 후 리더역할을 수행하는 과정에서 수치스러운 행태를 언론 보도를 통해 접하게 된다. 결국 인성교육은 가정과 학교, 그리고 교회를 중심으로 영아기, 유아기, 청소년기의 전인교육으로부터 해법을 찾아야 할 것이다.

둘째, 성품회복에도 교육의 전문성이 필요하다.

교육과 사회가 분절적으로 존재할 수 없듯이 가정과 사회도 분절적으로 존재할 수 없다. 또한 공교육과 사교육의 조화가 필요하듯이 공교육과 교회교육의 학문적인 유기적 연계가 필요하다. 물론 공교육과 기독교교육이 지향하는 목표가 다를 수 있기 때문에 교육의 목적과 방법을 동일하게 하자는 것이 아니라 교육의 전문성을 기독교교육에 접목하는 방안을 찾아 접목시키자는 것이다. 예컨대, '가칭, 교회성품교육사' 같은 교회교육 전문가를 양성하자는 것이다. 교회성품교육사는 인증된 성품회복 프로그램 교육을 일정기간 이수하게 하고 그들에게 교육자격을 부여하여 성품회복 교육을 실시하자는 것이다.

셋째, 성품회복을 위해 교회교육과 공교육의 유기적 연계가 필요하다.

인성교육진흥법 제2조에서 ‘인성교육이란 자신의 내면을 바르고 건전하게 가꾸고 타인·공동체·자연과 더불어 살아가는 데 필요한 인간다운 성품과 역량을 기르는 것을 목적으로 하는 교육을 말한다.’ 정의하고, 인성교육의 목표가 되는 덕목으로 ‘예(禮), 효(孝), 정직, 책임, 존중, 배려, 소통, 협동 등의 마음가짐이나 사람됨과 관련되는 핵심적인 가치 또는 덕목을 말한다.’고 규정하고 있다.

교육부는 인성교육기관을 시행할 학교로 보고 유아교육법 제2조에 명시된 유치원과 초·중등교육법 제2조에 명시된 초등학교, 중학교, 고등학교로 그 범위를 정하여 본격적으로 추진 중에 있다. 또한 교육측면에서 보면 가정과 학교와 사회를 명확하게 구분하기 어렵듯이 공교육과 사교육을 2분법으로 구분하기 어렵다. 마찬가지로 가정교육과 교회교육과 사회교육이 2분법으로 구분할 수 없다. 따라서 교회에서 시행되는 성품회복을 위한 프로그램도 정부에서 금년부터 본격적으로 추진하고 있는 인성교육프로그램과 유기적 연계가 필요하다고 본다.

이러한 측면에서 성품회복, 즉 인성교육과 관련한 주제는 시의적절한 주제로 보인다. 특히, 성품의 회복 또는 인성교육의 문제를 교육적으로 해결하지 않고는 건강한 미래를 기대할 수 없다는 시대적·사회적 요청에 따라 ‘인성교육진흥법(2015. 7. 21. 공포)’이 시행되면서 공교육뿐 만아니라 기독교교육에서도 관심이 높아지고 있다. 인성교육은 국가는 물론 가정, 학교, 그리고 교회가 다 함께 추진해 나가야 할 교육적 과제이기 때문에 기독교교육과 공교육의 유기적인 연계가 필요하다.

넷째, 교회의 미래세대 교육도 평생교육 차원에서 재조명이 필요하다.

교육은 어릴수록 좋은 것이다. 어려서의 교육은 평생을 지배하는 가치관이 된다. 교회사에서도 그렇다. 한국교회가 어떻게 부흥했느냐는 질문에는 주일학교 부흥이 동력이었다고 말한다. 오늘 발표 주제인 놀이를 통한 성품회복교육 프로그램과 유사한 프로그램이 운영되고 있다. 하나의 예로 어와나 프로그램이다. 어와나는 디모데후서 2장 15절에 인정된 일꾼들은 부끄러울 것이 없다(Approved Workmen Are Not Ashamed)는 의미를 가지고 있다. 최근에는 어와나(Awana)교육프로그램이 많은 교회에서 실시하고 있다. 어와나 프로그램은 3세부터 8학년까지의 아이들과 청소년들이 매주 수요일 저녁 교회에서 모임을 갖는다. 모임은 각 연령에 따라 구분하며 게임과 성경암송과 단체활동 시간 등으로 진행된다.

다섯째, 놀이와 같은 배움은 모든 교육에 공통적으로 필요하다.

놀이란 여러 사람이 모여서 즐겁게 노는 일 또는 그런 활동으로 정의한다. 신체적 정신적 활동 중에서 식사, 수면, 호흡, 배설 등 직접 생존에 관계되는 활동을 제외하고 일과 대립되는 개념을 가진 활동이라고 한다.(네이버 백과사전). 아이들의 활동에는 일과 놀이의 구분이 없으며, 아이들에게는 놀이가 곧 일인 것이다. 놀이활동을 통해서 새로운 기능을 얻으며 사회의 습관을 익혀서 일을 할 수 있게 된다. 그러므로 아이들에게 있어서 놀이는 심신의 발달에 중

요한 역할을 하는 것이다. 교육은 어리면 어릴수록 좋다는 말이 있다. 그래서 영유아기 또는 청소년기의 교육이 중요하다. 그리고 놀이처럼 즐겁게 배움은 중요하다. 특히 어린 시절의 놀이 속에 담긴 교육은 더욱 중요하다.

이상의 성품관련 또는 성품교육 확장과 관련하여 다음과 같이 마무리 하려고 한다.

배움은 평생 동안 끊임없이 이룬다. 배움의 즐거움은 모든 교육에 필요하다. 특히, 평생학습 사회에서의 배움은 형식에 구애받지 않고 즐거워야 한다. 태어나서부터 죽을 때까지의 수직적 교육(lifelong)과 가정과 학교와 교회와 사회를 망라하는 수평적교육(lifewide)을 통합한 교육이다. 즉, 평생교육 차원에서 삶의 각 시기에 필요한 교육이 이루어져야 한다는 점에서 영유아기, 청소년기의 교육적 가치에 대한 재음미가 필요하다.

마슬로우(Maslow)는 욕구이론에서 인간은 미완성의 존재이다. 인간은 누구나 부족한 부분을 채우고자 하는 욕구, 건강하게 살고자 하는 욕구, 무엇을 얻고자 하는 욕구를, 무엇이 되고자 하는 욕구를 가지고 있다. 각 단계의 욕구의 충족을 뒷받침해 주는 것이 평생교육이다. 또한 에릭슨(Erickson)은 성격발달이론에서 인생의 주기를 영아기(0-1세), 초기아동기(2-3세), 놀이기(3-5세), 학령기(6-12세), 청소년기(13-18세), 초기 성인기(10-40세), 중년기(40-65세), 노년기(65세 이상) 등 8단계로 나누고 각 단계마다 발달과업의 중요성을 강조하고 있다. 발제자가 제기한 놀이기를 3-5세로 보았으며, 발달과업을 성공적으로 이루도록 뒷받침해주는 것이 평생교육의 몫이기 때문이다. 따라서 교회에서 미래세대를 대상으로 이루어지는 교육프로그램도 평생교육차원에서의 재조명이 필요하다고 생각한다.

옛말에 ‘세 사람이 길을 걸어가면 그 중에 반드시 스승이 있다’고 가르쳐 왔으나, ‘선생님은 많으나 스승은 없다.’고 말하고 있다. 생각해보면 보고 배울 점이 없는 사람 없고, 고개를 숙이고 보면 모두가 스승임을 가르치고 있지만 진정한 스승이 없음을 한탄한다. 말하자면 우리는 다 누군가의 스승이자 누군가의 제자이다. 누군가의 스승으로서 삶을 깊게 만져주고 인격적으로 대해주며 예수님 마음으로 아버가 되어야 하며, 동시에 누군가의 제자로서 스승을 섬기고 존경하며 겸손히 나올 때 성장하고 성숙할 수 있음을 알아야 한다. 결국 우리는 평생스승으로 평생학생으로 살아가야 한다.

우리의 교육현실을 어떠한가? 인간다운 본질적인 교육보다는 지식을 주입하는 선생님, 교사는 많지만 삶의 지혜와 인생의 가치와 인생의 멘토 역할을 해주는 인도자로서의 스승은 찾기가 어렵다. 학교교사는 사명감보다는 직업으로 접근하는 느낌이 든다. 오히려 성과를 내고 공부를 잘하게 만드는 일에 더 많은 시간을 쏟고 있다는 생각이 들어 안타까운 생각이 든다. 기독교교육도 이와 비슷하다. 미래세대를 위해 주님 사랑으로 애정을 가지고 삶의 목표를 제시하기보다는 암기력을 중시하여 잘 외우면 칭찬받는 순종형 교육으로 나타나, 결국 사회가 요구에 맞추어 모두가 달려가는 그 길로 몰아세우는 경우가 많다고 생각한다.

따라서 교회교육은 미래세대에게 사회를 위해서는 빛과 소금과 역할을 감당하여야 한다. 교

육을 통해서 믿음 안에서 성장하고 발전할 수 있음을 전제로 한다. 기독교교육에서는 선생과 스승을 넘어서 아버가 될 것을 가르치고 있다. 예수님을 섬기고 존경하며 겸손히 나아가 아버가 될 것을 요구하고 있다. 따라서 우리는 하나님의 자녀로서 부모 같은 스승이 있다면 귀히 여기는 제자가 되어야 할 것이고, 그런 스승이 되려면 위대한 스승이신 예수님께 겸손하게 나아가 기도하고 배워야 할 것이다. 기독교교육이나 공교육에서는 모두 성품교육은 중요하다. 제자들의 삶 깊숙이 들어가서 그들을 만져주고 위로하고 비전을 제시해주는 교육이 필요하다. 오늘 발표하신 주제 ‘교회에서 놀이를 통한 성품회복 프로그램을 개발하여 적용’은 교회에서 실제 적용한 경험적 사례를 제시한 점은 교회교육 차원에서 볼 때 중요한 하나의 관점이라고 생각한다.

참고문헌

- 장원철(2007). 기독교 교육사 . 대한예수교장로회
이숙종(2003). 현대사회와 기독교교육: 새공동체를 지향하여. 대한기독교서회.
전병욱(2000). 성장하는 14교회 아동부 부흥전략. 기독교신문사.