

2011년2월

교육학석사(무용교육)학위논문

다중지능이론을 적용한 무용교육이 아동의 자기효능감에 미치는 영향

조선대학교 교육대학원

무용교육전공

김 하 경

다중지능이론을 적용한 무용교육이 아동의 자기효능감에 미치는 영향

The Influence of Dance Education Based Upon the
multiple intelligences Theory on children's self-efficacy

2011년 2월

조선대학교 교육대학원

무용교육전공

김 하 경

다중지능이론을 적용한 무용교육이 아동의 자기효능감에 미치는 영향

지도교수 박 준 희

이 논문을 교육학석사(무용교육)학위 청구논문으로
제출함.

2010년 10월

조선대학교 교육대학원

무용교육전공

김 하 경

김하경의 교육학 석사학위 논문을 인준함.

심사위원장 체육대학교 교수 박 준 희 인

심사위원 체육대학교 교수 김 미 숙 인

심사위원 체육대학교 교수 임 지 형 인

2010년 12월

조선대학교 교육대학원

목 차

ABSTRACT

I. 서 론	1
A. 연구의 필요성 및 목적	1
B. 연구의 문제 및 가설	2
C. 용어의 정의	3
D. 연구의 제한점	4
II. 이론적 배경	5
A. 다중지능이론	5
B. 자기효능감	8
C. 무용교육과 다중지능이론	11
III. 연구방법	15
A. 연구 대상	15
B. 검사 도구	15
C. 실험 처치	17
D. 자료 처리	19
IV. 결과 해석	20

A. 집단간 동질성 검사	20
B. 자기효능감 수준의 변화	21
V. 논의	28
VI. 결론 및 제언	29
A. 결 론	29
B. 제 언	31
참고문헌	32
부 록	35

표 목 차

〈표 Ⅲ-1〉 실험 집단과 비교 집단의 구성	15
〈표 Ⅲ-2〉 다중 지능 검사 문항 구성	16
〈표 Ⅲ-3〉 자기효능감 검사의 문항 구성	17
〈표 Ⅲ-4〉 차시별 프로그램의 구성 내용	18
〈표 Ⅲ-5〉 연구 절차	19
〈표 Ⅳ-1〉 실험집단과 비교집단의 다중지능 사전 검사 결과	20
〈표 Ⅳ-2〉 자기효능감 사전 동질성 검사 결과	21
〈표 Ⅳ-3〉 활동시작능력 요인에 대한 반복측정 분산분석 결과	22
〈표 Ⅳ-4〉 활동시작능력 요인의 기술통계량 및 대응표본 t-검증 결과	23
〈표 Ⅳ-5〉 활동지속능력 요인의 반복측정 분산분석 결과	24
〈표 Ⅳ-6〉 활동지속능력 요인의 기술통계량 및 대응표본 t-검증 결과	24
〈표 Ⅳ-7〉 활동수행능력 요인의 반복측정 분산분석 결과	25
〈표 Ⅳ-8〉 활동수행능력 요인의 기술통계량 및 대응표본 t-검증 결과	25
〈표 Ⅳ-9〉 혐오경험극복능력 요인의 반복측정 분산분석 결과	26
〈표 Ⅳ-10〉 혐오경험극복능력 요인의 기술통계량 및 대응표본 t-검증 결과	27

그림 목 차

〈그림-1〉 3자간 상응적 인간관계에서 세 가지 주된 결정요인간의 관계	9
---	---

ABSTRACT

The Influence of Dance Education Based Upon the multiple intelligences Theory on children's self-efficacy

Kim Ha-kyung

Advisor : Prof. Jun-hee Park

Major in Dance Education

Graduate School of Education, Chosun
University

This study has its own goal verifying how the effect of the dancing education which applied the theory of the multiple intelligence influences to a sense of self-efficacy of the children. The followings are the detailed subject and hypothesis of the inspection for this study.

The inspection subject 1. what is the effect of the dancing education which applied the theory of the multiple intelligence influencing to sense of self-efficacy for the children?

The hypothesis 1. The score of a sense of self-efficacy for the experiment group which applied the theory of the multiple intelligence will be higher than that for the comparison group.

The inspection subject 2. what is the effect of the dancing education which

applied the theory of the multiple intelligence influencing to the ability of beginning, continuing and conducting the activity and ability of overcoming the aversion experiences ,which are the subordinate elements of a sense of self-efficacy?

The hypothesis 2. The score of the ability of beginning, continuing and conducting the activity and ability of overcoming the aversion experiences ,which are the subordinate elements of a sense of self-efficacy, of the experiment group which applied the theory of the multiple intelligence will be higher than that of the comparison group.

The experiment group is 15 students in from 3rd to 5th grade in the dancing class in "P" elementary school located in Kwangju-city where the researcher is instructing. The examinations of the multiple intelligence and a sense of self-efficacy were conducted to them. Meanwhile, in "G" elementary school students, 15 students who were demonstrated to have the same intelligence with the students of the experiment group after the examination of the multiple intelligence were chosen as the comparison group.

To tell the inspection tool, the tool for measuring the multiple intelligence was the one adapted for the elementary school students from 'the MI examination' -which was for the middle and high school students developed by Yonglin Moon (2001)- in order to extend the range of selections for the elementary school students. The answers in the key for the each question were measured as the questionnaire for the multiple intelligence after the quantification with the criteria of 5 point re-cut. The questionnaire for the examination of a sense of self-efficacy was produced after the modification and supplementation on the basis of the questionnaire of Sherer and Maddux(1997) and what was developed by Taekhee Jeong (1997)

The procedures for this study consists of the preliminary examination, the beforehand examination, the actual coursework and the follow-up examination. The beforehand examination was conducted aimed at the two groups before the beginning of the experiment treatment. The experiment treatment was to conduct the dancing education 2 times a week, for 6 weeks -12 times in all- and the follow-up examination was performed to the two groups after the experiment treatment. SPSS WIN18.0 program was used as the program for the statistics extraction to verify the sense of self-efficacy.

The followings are the summary of the result of this study from the examinations.

The 1st, the score of the sense of self-efficacy of the children in the experiment group which applied the theory of the multiple intelligence in the inspection hypothesis 1 was higher compared to that of the comparison group, which is statistically meaningful. Thus, the dancing education which applied the theory of multiple intelligence has the effect influencing to the improvement of the sense of self-efficacy.

The 2nd, The score of the ability of beginning, continuing and conducting the activity and ability of overcoming the aversion experiences, which are the subordinate elements of a sense of self-efficacy, of the experiment group which applied the theory of the multiple intelligence in the inspection hypothesis 2 was higher than that of the comparison group, which is statistically meaningful. Thus, it can be said it has the effect in improving the subordinate area of the sense of self-efficacy.

To sum up those conclusions, the dancing education which applied the theory of multiple intelligence has a positive influence on the sense of self-efficacy of the children and an important influence on the ability of beginning

I. 서 론

A. 연구의 필요성 및 목적

세계화·정보화 시대를 살아가는 우리 아이들을 어떻게 교육해야 할 것인가? 이에 대한 적절한 대답이 떠오르지 않을 수도 있지만, 많은 사람들이 ‘바른 인성과 창의성을 갖춘 인간’, ‘각자의 잠재력을 최대한 개발하여 유능한 사회인’을 길러야 한다고 한다. 이에 정보 지식을 창조하는 인재를 길러내는 교육에 많은 관심을 기울이고 있다.

그러나 실제 우리 사회에서는 똑똑하고 머리 좋은 아이를 원하고, 좋은 성적을 얻어 일류대학에 합격시키는 것이 최우선 과제가 되었다. 그로 인해 학교교육은 뛰어난 창의적 인재 양성이 아닌 틀에 짜여 있는 수동적이고 기계적 인간을 만들어내는 공장과도 같았다. 모든 면에서 서로 다른 학생들이 한 교실에서 한 교사에 의해 각자의 개성과 흥미를 무시당한 채 획일화된 교육과정을 일방적으로 받아드리고 있다. 이로 인해 학교에서는 인간 능력의 언어적 측면과 논리·수학적 측면이 강조되면서, 다양한 능력을 가진 많은 아이들이 과소평가되고, 실제 교육에서 소외되어 왔다.

최근 들어 교육현장에서는 학습자를 지적인 측면에서만 평가하여 교육적 성취를 예언하는 일은 잠재능력의 개발에 큰 손실을 초래한다는 비판이 대두되면서 학습 전략이 다각적인 접근과 학습자의 지능적 요인을 충분히 활용하여 학업 성취도를 신장시키는 교육을 활성화해야 한다는 분위기가 고조되고 있다.

이러한 관점에서 볼 때 다중지능(Multiple Intelligence : MI)이론은 아동이 가진 8가지 지능을 개인의 창의성과 다양한 재능이 증시되는 지식기반사회에서 많은 시사점을 제시하고 있다. 아동의 욕구, 흥미, 재능, 당면하고 있는 문제 등에 있어서 각기 다른 특성을 지니고 있으며 다중지능이론은 잠재능력 개발, 학습자 중심의 교육과정, 개인의 존중과 개인차의 인정, 학습동기 유발, 개별화된 수업 등 개인의 능

력을 최대한 발휘할 수 있는 새로운 방법론의 실마리를 제공하고 있다(김명희, 1998). 또한 Gardner(1993)의 다중지능이론은 기존의 지능개념이 인간의 지적 능력 중 일부만을 강조한 데 비해 인간의 지적 능력을 총체적으로 설명하고자하는 대안적 시도라 볼 수 있다.

무용은 움직임의 탐색을 통해 정서적인 안정감과 동시에 신체를 단련시키고, 신체를 통한 정서와 감정의 표출은 자연스럽게 사회성과 협동심으로 연결되고, 조화로운 인간형으로서 21세기에 필요한 가치관을 육성할 수 있어 다중지능이론과 밀접한 연관이 있다. 또한 Gardner에 따르면 무용은 신체를 감각적으로 움직이는 능력인 신체·운동적 지능, 공간적 지능, 음악적 지능과 연관되어 있다고 밝혔다.

이처럼 Harward Gardner가 제시한 다중지능이론을 중심으로 무용 수업이 진행된다면 아동 개개인의 개성, 적성, 소질, 특기 등이 신장되어 어떤 행동이나 활동을 수행할 때 자신의 능력에 대한 확신이나 기대가 높아져 자아효능감에 긍정적인 영향을 미칠 것이라 생각된다.

따라서 본 연구에서는 Gardner의 다중지능이론에 기반을 두고 다중지능을 적용한 무용수업이 아동의 자아효능감에 미치는 효과성을 검증해 보고자 하는데 연구의 목적이 있다.

B. 연구의 문제 및 가설

본 연구의 목적은 다중지능이론을 적용한 무용교육이 아동의 자아효능감에 미치는 영향을 알아보고자 하는데 있다.

이러한 목적에 따라 다음과 같은 연구문제와 연구가설을 설정하였다.

연구문제 1. 다중지능이론을 적용 전·후 무용교육이 아동의 자아효능감에 미치는 영향은 어떠한가?

가설 1. 다중지능이론을 적용한 실험집단은 비교집단에 비하여 아동의 자아효능감 점수가 높게 나타날 것이다.

연구문제 2. 다중지능이론을 적용한 무용교육이 자아효능감의 하위요소인 활동시작능력, 활동지속능력, 활동수행능력, 혐오경험극복능력에 미치는 영향은 어떠한가?

가설 2. 다중지능이론을 적용한 실험집단은 비교집단에 비하여 아동의 자아효능감의 하위요소인 활동시작능력, 활동지속능력, 활동수행능력, 혐오경험극복능력 점수가 높게 나타날 것이다.

C. 용어의 정의

본 연구에서 사용되는 주요 용어의 정의는 다음과 같다.

1. 다중지능이론(Multiple Intelligences Theory)

인간의 인지능력(competence)은 일련의 재능(talents), 능력(abilities), 정신 기능(mental skill)의 조합이라 보며, 우리는 이것을 흔히 ‘지능’이라 칭한다.

이에 대해 다중지능(Multiple Intelligences) 이론은 종전의 지능의 개념을 다원화했다. 다중지능 이론에서의 지능의 개념은 ‘특정 문화권에서 중요한 문제해결 능력’이며, 동시에 ‘문화적 산물을 창출해 내는 능력’이다. 여기에서의 ‘문제해결 능력’은 문제를 파악한 후 목적을 달성하여 그 목적 달성에 가장 적절한 방법을 파악하는 것이고, ‘문화적 산물’은 지식을 알아내고 전달하며, 다른 사람의 기분이나 관점을 표현하면서 생겨나는 결정체이다(김명희·김경희, 1998).

Gardner(1983; 1993)의 인간의 지적 능력, 즉 지능이 작용하는 방식을 설명하고자 하는 시도에서 최근까지 밝혀진 인간 뇌의 구조·기능과 학습의 관계에 대한 연구 결과들을 토대로, 언어 지능, 논리·수학 지능, 공간 지능, 신체운동 지능, 음악지능, 대인 지능, 개인 지능, 자연 지능의 8가지로 규정하였다. 본 연구에서는 다중지능은 Gardner의 이론에 근거하여 정의한다.

2. 자기효능감(Self-Efficacy)

자기효능감이란 개인이 어떤 행동이나 활동을 수행할 때 자신의 능력에 대한 확신이나 기대를 의미한다. 즉 어떤 행동을 성공적으로 이끌 수 있다는 자신의 능력에 대한 신념이나 구체적 자신감을 의미한다고 할 수 있다.

Bandura(1977)는 구체적 자신감(specific self-confidence)을 자기효능감이라고 칭하고 이를 행동적 변화를 중재하는 공통적 인지기제라 하였다. 그는 자기효능감은 개인이 가지고 있는 기술을 의미하는 것이 아니라 개인이 소유하고 있는 기술을 어느 정도 행할 수 있는가 하는 판단을 의미한다고 하였다. 본 연구에서는 자기효능감은 Bandura의 이론에 근거하여 정의한다.

D. 연구의 제한점

본 연구에서는 다음과 같은 제한점이 있음을 밝힌다.

첫째, 본 연구의 대상은 광주광역시 P초등학교 무용반 학생들을 대상으로 조사하였으므로 연구 결과를 일반화하는데 한계가 있다.

둘째, Gardner가 제시한 다중지능 사전 검사시 15명의 학생을 조사한 결과 1, 2 순위에 해당되는 영역이 언어지능, 공간 지능, 신체운동 지능, 음악지능, 대인 지능으로 나타나 5가지 지능을 중심으로 교육활동 프로그램을 적용하였기 때문에 비교 집단 25명중 같은 지능을 갖고 있는 15명을 연구 대상으로 한다.

넷째, 본 연구에서는 다중지능이론을 적용한 무용교육과 자기효능감의 상관관계를 연구하기 위해 무용교육의 영역으로 한정하게 되므로 다른 영역의 자기효능감 능력에서도 동일한 수준의 결과를 얻게 된다고 보기 어렵다.

II. 이론적 배경

A. 다중지능이론(Multiple Intelligences Theory)

1. 다중지능이론의 개념 및 특성

Gardner(1983)는 인간의 지적 능력, 즉 지능이 작용하는 방식을 설명하고자 하는 시도에서 인간 뇌의 구조·기능과 학습관계에 관한 연구 결과들을 바탕으로, 인간에게는 언어, 논리 수학, 공간, 음악, 신체운동, 개인이해, 대인지능 등 비교적 독립적이고 자율적인 지능이 존재한다는 내용을 ‘마음의 틀’이라는 저서를 통해 주장했다. 그리고 최근에는 일곱가지 지능이외에 자연 지능을 추가하였고(Gardner,1999), 요리 지능, 기계지능, 실존 지능, 도덕 지능을 추가하기 위한 연구도 진행 중이다.(Kagan & Kagan, 1998).

Gardner(1983)에 있어서 “지능이란 현실 사회생활에서 당면한 문제를 해결하는 능력 또는 특정 문화상황에서 해결해야 할 새로운 문제를 창출해 내는 능력”이다. 이 개념 속에는 일상생활에서 직면하는 문제를 해결하는 능력, 해결해야 할 문제를 발견하는 능력, 그리고 문화 속에서 가치가 있다고 인정되는 것을 만들어 내는 능력을 모두 포함하고 있다(Arm strong,1993). 지능에 대한 개념을 이와 같이 정의한다면 그동안 학교 교육에서의 언어적 능력, 또는 논리와 수학적인 능력을 중시하면서 이러한 능력을 기르는데 관심을 두어 온 것과는 달리, 학교 교육의 관심은 기존의 지능에 대한 개념의 한계를 넘어 인간이 갖고 있는 잠재 능력의 범위를 어떻게 확장시킬 것인가에 모아지게 된다(박효정,1999).

Gardner가 제시한 여덟 가지 지능의 개념을 살펴보면 다음과 같다.

a. 음악지능(musical intelligence)

음악지능이란 음악에 대한 전반적인 직관적 이해와 분석적인 기능적인 능력(음악에 대한 지각력, 변별력, 변형능력, 표현능력)을 말한다. 이 지능에는 어떤 음악의 리듬, 음조 혹은 멜로디, 음색 혹은 음절에 대한 민감성이 포함된다. 사람에 따라서

는 음악에 대해 영상적 혹은 포괄적으로 이해할 수 도 있고, 형식적 혹은 분석적으로 이해할 수 도 있으며, 이 두가지 이해능력을 다 가지고 있을 수 도 있다. 이 분야에 능력을 보이는 사람들은 연주가, 작곡가 음악 비평가 등이 해당된다.

b. 신체운동 지능 (bodily-kinesthetic intelligence)

신체운동 지능이란 신체의 일부, 혹은 전체를 사용하여 문제를 해결하고 창조물을 만들어 내는 능력을 일컫는다. 또한 몸을 이용하여 느낌이나 생각을 표현해내고 손을 사용하여 사물을 만들어내고 변형시키는 능력을 말한다. 이 지능에는 자기 자극에 대한 감수성(proprioceptive), 촉각적 능력뿐만 아니라 협응, 균형, 손재주, 힘 유연성, 속도 등과 같은 특정한 신체적 기술이 포함된다. 이 지능 영역에서 능력을 나타내는 사람들로써 배우, 운동선수, 무용가, 조각가, 기계공, 외과의사 등이 포함된다.

c. 논리수학 지능(logical-mathematical intelligence)

논리수학 지능이란 추론, 계산, 논리적 사고 능력, 그리고 과학적인 능력, 숫자를 효과적으로 가용하는 능력 및 추론을 잘 하는 능력을 말한다. 이 지능에는 논리적 유형과 논리적 관계, 진술문과 명제, 함수와 기타 이와 관련된 추상적 사고능력이 포함된다. 범주화, 분류, 추리, 일반화, 계산, 가설검증 등이 논리수학 지능이 작용하는 사고과정들의 예들이다. 논리수학지능은 세무사, 수학자 통계학자, 과학자, 컴퓨터 프로그래머 등에서 찾아볼 수 있다.

d. 공간 지능(spatial intelligence)

공간 지능이란 시각적·공간적 세계를 정확하게 지각하는 능력과 그런 지각을 통해 형태를 바꾸는 능력을 말한다. 이 지능에는 색, 선 모양, 형태, 공간과 이런 요소들 간에 존재 관계에 대한 감수성(sensitivity)이 포함된다. 또 추상적인 것을 구체화하는 시각화 능력, 시각적·공간적 아이디어를 기하학적으로 시각화 하거나 그림으로 그려내는 능력, 자신을 어떤 공간상에 적절하게 위치시키는 능력 등이 포함된다. 이 지능은 항해사, 기술자, 의사, 조각가, 화가 등에서 찾아볼 수 있다.

e. 언어지능(linguistic intelligence)

언어 지능이란 전통적인 지능의 범주에 포함되어 오던 것으로 글을 말하고, 읽고 쓰는 능력, 즉 단어를 효과적으로 사용하는 능력과 언어의 실용적 영역을 조작하는 능력을 말한다. 이 지능의 활용방법 가운데는 언어를 통해 타인의 특정행동을 취하도록 납득시키는 설득과 언어를 이용해서 정보를 기억하는 기억 조성술, 언어를 구사하여 정보를 알려주는 설명, 그리고 언어를 통해 자기자체를 논하는 초언어 등이 포함된다. 이와 같은 지능은 변호사, 아나운서, 소설가, 시인 카피라이터에게서 찾아볼 수 있다.

f. 대인관계 지능(intraoersonal intelligence)

대인관계 지능이란 타인의 기분, 의도, 동기, 감정을 지각하고 구분할 수 있는 능력을 말한다. 여기에는 얼굴 표정, 목소리, 몸짓 등에 대한 민감성뿐만 아니라 상대방의 기분, 감정, 의도를 읽을 수 있는 단서들을 구분할 수 있는 능력, 그리고 그런 단서들에 대해 효과적으로 잘 대응 할 수 있는 능력 등이 포함된다. 이 지능은 정치가, 종교인이나 세일즈맨에게서 찾아볼 수 있다.

g. 개인이해 지능(intrapersonal intelligence)

개인이해 지능이란 다른 사람을 이해하는 능력으로 그 사랑의 기분, 느낌, 의도를 분별하고 지각하는 능력을 말한다. 이 지능에는 자기 자신의 장·단점에 대한 정확한 이해, 자기 내면의 기분, 의도, 동기, 기질, 욕구 등에 대한 이해능력 뿐 아니라 자기 통제와 자기 관리 능력과 자존감을 유지하려는 의지와 능력이 포함된다. 이 능력은 상담가, 신학자, 소설가등을 들 수 있다.

h. 자연 지능

자연 지능은 다양한 꽃이나 풀, 돌과 같이 식물, 광물, 동물 등 자연물과 분류하고 인식할 수 있는 능력을 말한다. 뿐만 아니라 자동차, 신발, 건물 같은 문화적 산

물이나 인공물을 인식하고 구별하며, 분류하는 데에도 이와 동일한 능력을 사용한다. 다시 말해, 자연지능은 구체적인 사례들을 어떤 집단의 구성원으로 인식하고, 한 종 내에서의 구성원들을 구별하며, 비슷한 다른 종의 존재를 인식하고 형식을 갖추든, 갖추지 않던 여러 종들 간의 관계를 도식화 할 수 있는 핵심 능력이 있다는 것이다.

이 지능을 향상시킬 수 있는 활동으로는 견학, 소풍, 애완동물 키우기 등이 있다.

이상에서 살펴 본 여덟 가지 지능은 모든 사람에게 어느 정도는 다 있으나 가지고 태어나는 지능의 구성(profile)정도는 사람마다 다르기 때문에, 특히 아동의 환경 조성과 훈련을 통해 지각 발달을 촉진 시킬 수 있으며, 이러한 여러 가지 지능이 복합적으로 조화되어 문제를 해결해 나갈 수 있다(Gardner,1993).

B. 자기효능감

1. 자기효능감의 개념

자기효능감이란 어떤 결과를 얻는데 필요한 행동을 얼마만큼 성공적으로 잘 수행할 수 있는가에 대한 자기능력에 대한 판단이라고 정의할 수 있다. 즉 자기 효능감(self efficacy)은 Bandura의 이론에서 중요한 개념으로서 개인의 어떤 행동이나 활동을 성공적으로 수행할 수 있는 자신의 능력에 대한 신념을 가리키는 것이라고 할 수 있다(정갑순, 1999). 다시 말해서 기술이나 능력에 대한 개념이 아니라 자신의 능력에 대한 신념의 지표라고 할 수 있다. 따라서 자신의 능력에 대한 개인의 확신정도는 그 능력을 요하는 행위를 할 때 얼마나 잘 할 수 있을 것이라는 효능성에 대한 판단을 내리게 된다.

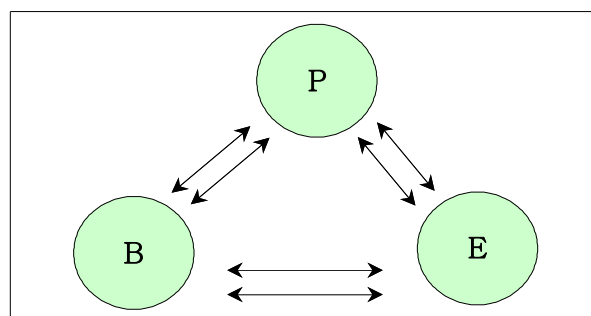
Bandura(1986,)는 이러한 자신감은 인지적 판단과정을 통해 성립되고 정서적 반응으로 표출된다고 하였다(김아영, 1998). 이러한 자기효능감의 이론적 배경(theoretical perspective)에서는 자기효능감 이론의 기본적인 가정과 이론적 기초를 제시한다. 사람들은 자기의 삶에 영향을 미치는 사건들을 통제하기 위해서 노력하며 이러한 노력에 의해서 사람들은 보다 바람직한 미래를 실현하고자 바람직하지

않은 미래에 대처할 수 있게 된다. 만일 자기의 행동에 의해 바람직한 결과를 산출할 수 있다는 믿음이 없다면, 사람들은 행동하지 않을 것이다. 따라서 효능감에 대한 신념은 행동의 주된 근원이며, 모든 인간의 행동은 효능감에 대한 신념에 의해 유도된다고 할 수 있다.

이러한 개인효능감에는 자기 효능감과 집단 효능감이 있는데, 개인 효능감이란 개인이 주어진 목표달성에 필요한 행동과정들은 조직하고 실행하는 능력에 대한 신념과 관계가 있다. 또한 집단효능감은 과제를 정취하기 위해 요구되는 행동들을 조직하고 실행하는 능력에 대한 집단의 공유된 신념이다. 이러한 효능감은 자기의 능력에 대한 신념뿐 아니라 구체적인 실제적 기술을 포함하는 개념이며, 이러한 신념과 기술을 갖고 수행하였을 때, 수행의 결과가 유발된다.

이러한 효능감은 사건들 간의 기능적 의존성을 의미하는 인간관계(causation)라는 용어로 해석되는데 사회 인지론에서, 인간은 세 가지 상호 인간관계(triadic reciprocal causation)를 포함하는 상호의존적 인과구조 안에서 작용한다 (bandura,1986).

개인과 사회가 서로 상호작용한다는 관점에 의하면, 인지적이거나 정서적 또는 생물학적 사건들과 같은 개인의 내적 요인들과 행동, 그리고 환경적 사건들은 서로 쌍방향으로 영향을 주면서 상호작용적인 결정인자로 작용한다. 3자간의 상응적 인간관계에서 세 가지 주된 결정 요인들 간의 관계는 다음과 같다.



〈그림-1〉 3자간의 상응적 인과관계에서 세 가지 주된 결정요인간의 관계
(B: 행동, P: 인지적, 정서적, 생물학적인 사건에서 개인 내적인 요인, E: 외부 환경) (Bandura, 1986)

행동에 대한 인지론과 더불어, 기대 개념은 인간의 기능을 설명하는데 점차적으

로 중요한 위치를 차지했다. 기대가 행동에 영향을 준다는 것을 가정하는 대부분의 심리학적 이론들은 오직 결과에 대한 기대에만 초점을 맞추었다.

2. 자기 효능감의 효과

Bandura(1986)는 자기 효능감이 인간의 행동방식에 미치는 다양한 영향을 다음과 같이 제시하였다.

첫째, 자기효능감은 행동의 선택에 영향을 미친다. 일반적으로 사람들은 자기 능력을 증가하는 과제를 피하려고 하고, 자신 있는 활동을 수행하고자 하는 경향이 있다. 따라서 개인의 특징을 선택 할 때는 자기의 효능에 대한 판단이 부분적으로 영향을 미친다.

둘째, 자기효능감은 노력의 양과 행동의 지속력에 영향을 미친다. 자기의 능력에 대해 자신이 없을수록 어려운 환경에서 포기를 쉽게 하며, 이와 반대로 특정 과제에 대한 자기효능감이 강할수록 그 과제에 많은 노력을 기울이고 그러한 행동을 지속하는 시간도 길다.

셋째, 자기효능감은 현재의 진행 중인 행동에 영향을 미칠 뿐 아니라 미래의 행동에도 영향을 미친다. 자신의 행동조절 능력에 회의를 갖는 사람은 높은 효능감을 보이는 사람보다 후에 행동이 소거되거나 재발된다고 한다. Bouffard-Bouchard(1990)는 실제 수행과 상관없는 또래의 수준과 임의적으로 비교함으로써, 학생들의 높거나 낮은 자기효능감을 유도했다. 자기효능감이 착각적 신념으로 올라가서 높은 목표를 설정한 학생들은 같은 인지적 능력을 가졌으나 자기가 그런 능력이 부족하다고 믿는 학생들에 비해, 좀 더 효율적인 문제해결 전략들을 사용하였고, 더 높은 지적수행을 성취했다. Jacobs와 그의 동료들은 비슷한 결과를 보여주었는데, 거짓으로 된 표준과의 비교에 의해서 효능감이 높아진 경우, 어려운 문제해결에 대한 인내력의 동기를 발달시켰다(Jacobs, Prentice-dunn과 Rogers, 1984).

효능감에 대하여 주입된 착각적 신념들은, 개인적인 수준뿐만 아니라 집단적인 수준에도 원인으로 작용하였다. 자기의 표준적인 기준과 비교해서 더 수행이 좋다고 또는 나쁘다고 하는 임의적인피드백을 받는 것은, 집단적인 능력에 대한 신념을

변화시켰다(Prussia와Kinicki,1996). 집단의 포부와 수행성취에 대한 이러한 거짓피드백의 효과는 지각된 집단 효능감에서 산출된 변화를 통해 전적으로 매개되었다.

넷째, 자기 효능감은 사고와 정서에도 영향을 미친다. Beck(1976)와 sarason(1976)은 환경에 대처하는데 있어 자신을 무능하다고 생각하는 사람은 높은 정서적 흥분을 산출하고, 매우 심한 무기력감에 젖어들며, 문제나 상황을 실제보다 더욱 어렵게 인식하게 된다고 하였다. 즉, 자신을 비 효능적인 사람으로 판단하는 사람은 자신의 개인적 결핍을 골똘히 생각하고 집착하여 어떤 난해한 상황보다 더 과장하여 어려운 상황으로 지각한다는 것이다. 반면, 자기 효능감이 높은 사람은 상황의 요구에 노력하고 주의를 집중할 뿐 아니라 어려운 문제를 해결할 때 실패의 원인을 노력부족으로 귀인 시킨다. 또한 Miller(1979)는 혐오자극을 통제할 수 있다고 믿는 사람들은 그렇지 않은 사람들보다 불안을 덜 느끼고 성취에도 적은 영향을 받음을 실험결과 증명하였다.

Bandura(1981, 1995, 1997)에 의하면, 자기 효능감이 높은 학습자는 낮은 학습자들에 비해 학업 성취도가 뛰어날 뿐만 아니라, 학습에 대한 강한 내적 동기를 지니며, 어렵거나 흥미 없는 과제에 대해서도 인내심을 발휘하여 주어진 문제를 해결할 때 까지 오랫동안 학습에 매달리며, 문제 해결에 필요한 인지 전략이나 자기규제(self-monitoring)와 같은 정보처리 전략이 뛰어나다고 하였다.

라서 자기효능감은 인간의 행동, 사고, 정서에 영향을 미치며 긍정적인 행동양식을 이끌어내는데 중요한 요인이 됨을 알 수 있다.

C. 무용교육과 다중지능 이론

Gardner가 제시한 8가지 다중지능이론의 특성과 영역을 이해함으로써 아동들 각각의 개성과 소질에 맞는 수업 설계를 하는 것이 효과적이라는 사실을 살펴보았으며, 특히 무용은 다른 교과보다 폭넓은 사고와 감정, 움직임을 요구하기 때문에 자신이 가지고 있는 영역별 특성을 다양하게 나타낼 수 있다. 그리하여 다중지능이론을 토대로 무용 교육을 구성, 적용하여 수업을 진행하며 이론적인 틀을 근거로 수업형태가 교육현장에 유용하게 활용될 수 있도록 폭넓은 무용교육개발이 진행되어

야 할 것이 요청된다. Gardner의 8가지 다중지능이론 영역이 어떻게 무용수업에 적용될 수 있는지 살펴보면 다음과 같다(이지원2004).

1. 언어적 학습

무용수업 시작과 끝에 발표를 유도하기 위해 질문을 던지고, 이런 질문하고 대답하는 과정에서 사고하는 능력을 키우고 호기심을 불러일으킬 수 있도록 한다. 무용수업노트를 만들어 필기하여 느낀 점을 서술하게 한다. 또한 창작과 더불어 자신이 상상한 것을 말로 표현해보는 방법도 유용하고, 낱말카드를 사용해서 무용용어를 움직임을 행해보는 것도 좋은 방법일 것이다.

2. 논리-수학적 학습

무용수업 시 교사가 제시한 움직임을 표현하거나 각자가 생각한 움직임을 나타낼 때, 스텝의 수를 계산하고 발의 위치나 상체의 활용 동작을 암기하며 부족한 부분이나 이해가 되지 않은 사항을 질문할 수 있다. 이 영역은 콤비네이션이나 안무유형을 이해하는데 필요하며 패턴을 구별하고 다룰 수 있는 능력이기때문에 추리력, 사고력, 분석, 계산 등이 발달한다.

3. 공간적 학습

움직임으로 구성되는 무용수업에서 공간 활용이 필수적이며 시간 속에서 어떻게 공간을 활용하는가가 매우 중요하다. 이는 창작시간을 통해 발견될 수 있으며 다양한 움직임으로 공간을 경험하게 하고 무용실의; 구도를 인지하며 이동할 때 움직임 패턴을 찾게 한다. 자신이 나타내고자하는 움직임을 표현할 때 관객이나 아동들에게 보여 지는 공간 활용은 전체 움직임에 대한 느낌을 다르게 나타낼 수 있다. 교수 방법은 시청각 자료를 활용하여 공간을 상상할 수 있도록 자극하며 이를 무용수업노트에 그림으로 그리고 유도하는 것이 있다.

4. 신체-운동적 학습

신체 요소의 활용과 움직임은 무용수업에서 필수적인 요소이다. 이는 신체와 신체 사이의 대화로까지 발전할 수 있으며 무엇보다도 단계 별 수업을 짜서 개개인의 능력을 고려한 움직임을 구성하는 것이 중요하다. 교사는 주제를 정해 몸짓으로 표현하게 하며 창의적 사고가 분출 될 수 있도록 자유스러운 분위기 속에 참여할 수 있도록 한다.

5. 음악적 학습

대부분의 무용수업에서 음악적 요소를 필수적으로 사용하고 움직임 또한 리듬과 박자에 맞춰 움직인다. 다양한 소리나 아름다운 음악은 아동들에게 창의적 움직임을 나타내는데 도움을 주는 요소로 작용하며 음악에 맞춰 아동들에게 창의적 움직임을 나타내는데 도움을 주는 요소로 작용하며 음악에 맞춰 움직임으로써 리듬, 속도, 엑센트의 흐름을 파악 할 수 있다. 음악적 분위기나 느낌에 따라 다양한 움직임이 표현될 수 있으며 아동들이 각자 주제에 맞는 음악을 선택하여 개성에 맞게 표현하는 것도 효과적인 교수 방법이 될 수 있다.

6. 대인관계 학습

무용은 혼자서 움직이는 동작도 있지만 그룹을 이루어 다른 사람들과 대화하고 이해하며 서로의 움직임에 대해 이야기하고 따라해 보는 시간을 통해 효과적으로 함양 될 수 있다. 그룹별 무용수업은 아동들에게 협응력과 민첩성, 배려심, 협동심 등을 신장시키고 경쟁을 불러일으키는 좋은 교수방법이 될 수 있다.

7. 개인이해 학습

아동들은 교사의 지시에 따라 자기표현시간에 혼자 조용히 생각해보고 자신이 어떤 이미지로 나타날 수 있고 되고 싶은 이물이나 여러 가지 사물, 동물 등 다양한 모습을 상상해 보고 자신의 내면적 모습을 일깨우는 시간으로 유도할 수 있다. 이를 통해 동기유발이 되고 자신에 대한 이해와 다른 사람의 의견을 수렴하여 독

창적인 표현을 개발하여 계획하고 실행할 수 있도록 유도해야 한다. 또한 소심한 아동들에게는 자신감을 가질 수 있도록 도와주는 것이 중요하다.

8. 자연주의적 학습

창작 표현활동 시간에 자연과 환경에 관한 주제를 제시하여 아동들에게 자신이 보고, 느낀 동물과 식물에 대한 특징을 생각해 보고 표현해 봄으로써 자연의 특성을 이해하고 관심을 유도하게 한다.

이처럼, 무용은 8가지 영역을 포함하고 있으며 무용수업을 통해 다양한 영역을 개발시킬 수 있으며 보다 효율적으로 자극할 수 있을 것이다.

Ⅲ. 연구 방법

본 연구에서는 이론적 배경과 선행 연구를 근간으로 하여 다중지능이론을 적용해 다양한 활동을 경험하게 하여 이러한 활동이 학생들의 자기효능감에 어떤 영향을 주는지를 검증해 보고자 한다.

A. 연구 대상

본 연구의 목적을 달성하기 위하여 연구자가 지도하는 광주광역시에 소재하고 있는 P초등학교 무용반 3~5학년 15명에게 다중지능 검사와 자기효능감 검사를 실시한 실험집단과 전라남도에 소재하고 있는 G초등학교 학생 중 다중지능 검사 결과 후 실험집단과 같은 지능을 갖고 있는 학생 15명을 비교집단으로 선정하였다. 그 결과는 〈표 Ⅲ-1〉과 같다.

〈표 Ⅲ-1〉 실험 집단과 비교 집단의 구성

실험집단	비교집단
3~5학년생(15명)	3~5학년생(15명)

B. 검사 도구

1. 다중지능 이론 검사

본 연구의 다중지능 측정도구로 문용린(2001)이 개발한 중·고생용 MI 검사를 초등학생용으로 변안하여 초등학교 학생의 선택 범위를 넓혀주고 각 문항의 답지를 5점 리커트식 척도로 정량화하여 다중지능 검사지로 측정하였다. 이 검사의 Cronbach $\alpha = .823$ 이었으며, 검사지는 8개 지능 문항과 하위 문항을 만들어 보다 신뢰할 수 있도록 구성(부록참조)하였다. 그 결과는 〈표 Ⅲ- 2〉과 같다.

〈표 III-2〉 다중 지능 검사 문항 구성

지능 영역	문항 수	문항 번호	크론바하의 알파
언어 지능	7	11, 13, 20, 32, 34, 36, 52	.884
논리 수학적 지능	7	15, 17, 19, 21, 22, 26, 60	.785
공간적 지능	7	16, 25, 28, 31, 51, 56, 61	.896
음악적 지능	7	6, 9, 14, 37, 42, 54, 59	.813
신체 운동적 지능	7	8, 10, 18, 33, 43, 55, 58	.767
대인 관계 지능	7	1, 5, 38, 39, 41, 44, 49	.788
개인 이해 지능	7	3, 24, 27, 29, 35, 46, 48	.784
자연 탐구 지능	7	2, 7, 23, 45, 47, 50, 53	.803
허위 문항	5	4, 12, 57, 30, 40	.829
계		61문항	0.823

※ 허위문항은 만들어 1번을 선택한 경우에는 1점, 나머지에는 0점을 주었는데, 4번 문항의 경우에만 이를 반대로 하여 5번을 택한 경우에 1점, 나머지에는 0점을 주어 최소 0점에서 최고 5점이 되도록 하여 허위문항 점수가 4점 이상이면 무의미한 검사 결과로 봄

2. 자기효능감 검사

본 연구에서 학습에 대한 일반적 자기 효능감 수준을 측정하기 위해 사용한 검

사는 Sherer와 Maddux(1982)의 질문지와 정택희(1997)가 개발한 것을 토대로 수정·보완하여 제작한 검사지를 사용하였다(Cronbach α =.868). 본 검사는 일반적 자기효능감 수준을 확인하기 위한 것으로 4가지 하위요인을 포함하는 총 24개 문항으로 구성되었다. 구체적인 하위요인은 학습활동 결정 후에 보이는 행동적 반응으로서 활동시작능력, 학습활동을 지속하는 능력에 관한 반응으로서 활동지속능력, 학습활동 수행시 자신의 능력에 관한 반응으로서 활동수행능력, 학습활동 수행시 자신이 느끼는 어려움에 관한 반응으로서 혐오경험극복능력으로 구성(부록참조)하였다. 그 결과는 〈표 III-3〉과 같다.

〈표 III-3〉 자기효능감 검사의 문항 구성

하위 요인	문항 수	문항 번호	Cronbach α
활동시작능력	6	1, 7, 9, 16, 20, 21	.838
활동지속능력	6	2, 5, 11, 18, 19, 22	.888
활동수행능력	6	3, 4, 8, 10, 12, 14	.911
혐오경험극복능력	6	6, 13, 15, 17, 23, 24	.836
계	24	1 - 24	.868

C. 실험 처치

1. 예비 검사

아동의 자기효능감 정도를 측정하기 위해 내용과 질문의 적절성 및 설문에 걸리는 소요시간을 알아보기 위해 초등학생 30명을 대상으로 2010년 5월 10일부터 15일까지 실시하였다. 검사의 소요시간은 초등학생에 따라 다소 차이는 있었지만 약 10분 정도였고, 초등학생들이 이해하지 못하거나 문제가 되는 문항은 없다.

2. 사전 검사

본 연구에서는 다중지능 검사와 자기효능감 검사를 기준으로 실험집단과 가장

동질성이 나타난 학생을 비교집단으로 선정하였다.

다중지능 사전 검사에서 비교집단 학생(25명) 중에서 실험집단과 같은 지능을 갖고 있는 학생(15명)을 선정하여, 자기효능감 사전 검사를 실시하였다.

본 연구를 추진하기 위한 기간 및 내용은 다음과 같다. 그 결과는 〈표 III- 5〉과 같다.

3. 프로그램 구성

본 연구에서는 초등학교 체육과에 무용영역인 표현활동이 제시되어 있으며, 단원별로는 기본 움직임, 창작 표현활동, 민속무용으로 나누어져 있다.

다중지능 검사 후 교육 프로그램 구성을 위하여 연구자가 전문가의 조언과 선행 연구들에게 실시한 내용들을 바탕으로 학생들의 능력에 적합한 내용으로 재구성하였다. 다중지능이론을 적용한 교육 프로그램 구성 내용은 다음 〈표 III-4〉과 같다.

〈표 III-4〉 차시별 프로그램의 구성 내용

차시	프로그램 내용	차시	프로그램 내용
1-2	사계절 표현하기	7-8	물방울이 되어 여행하기
3-4	좋아하는 음식을 소재로 표현하기	9-10	동물이 되어 표현하기
5-6	다양한 색깔을 표현하기	11-12	소리 듣고 표현하기

4. 실험 절차

본 연구는 다중지능이론을 적용한 무용교육이 아동의 자기효능감에 미치는 영향을 알아보기 위한 것으로 독립변인은 다중지능이론을 적용한 무용교육이며 종속변인은 자기효능감이다.

이 연구를 위해 2010년 6월 15일부터 7월 20일까지 6주간 12차시에 걸쳐 다양한

주제로 본 연구자가 개발한 프로그램으로 실시하였으며, 비교집단의 경우 평상시 담임교사의 지도하에 체육수업을 전개하였다. 본 연구를 추진하기 위한 절차를 요약하면 〈표Ⅲ - 5〉과 같다.

〈표 Ⅲ-5〉 연구 절차

연구 절차	연구 기간
연구 문제 선정 및 문헌 연구	2010. 02. 01. ~ 2010. 05. 31.
다중지능 검사, 자기효능감 사전 검사	2010. 06. 01. ~ 2010. 06. 10.
검사 결과 해석 및 비교 집단 선정	2010. 06. 10. ~ 2010. 06. 13.
실험 처치	2010. 06. 15. ~ 2010. 07. 20.
자기효능감 사후 검사 및 결과 분석	2010. 09. 01. ~ 2010. 09. 20.
통계 처리	2010. 09. 21. ~ 2010. 09. 31.
논문 작성	2010. 10. 01. ~ 2010. 11. 31.

5. 사후검사

사후검사는 다중지능이론 적용한 자기효능감에 대한 실험조치가 끝난 후 실험 결과를 알아보기 위해 실험집단 15명과 비교집단 15명을 사전검사와 동일한 사후 검사를 실시하였다. 두 집단의 반복 측정 분산 검사를 실시하였다.

D. 자료 처리

본 연구에서는 다중지능 검사를 Gardner가 제시한 8가지 영역으로 나누어 검사를 실시하였다. 다중지능을 적용한 교수·학습 활동 이전과 이후에 실험집단과 비교집단의 자기효능감 검사를 실시하였으며, 그 결과를 자기효능감의 하위 영역별로 반복측정 분산분석을 실시한 후 집단과 측정시기에 따른 평균 차이를 알아보기 위하여 실시된 대응표본 *t*-test를 실시하였다. 실험집단과 비교집단의 자기효능감을 검증하기 위한 통계 추출 프로그램은 SPSS WIN18.0 program을 이용하였다.

IV. 결과해석

A. 집단 간 동질성 검사

1. 다중지능 사전 검사

본 연구에서는 실험집단과 같은 지능을 가진 비교집단을 선정하기 위해 다중지능 검사를 실시하였다. 그 결과는 〈표 IV- 1〉과 같다.

〈표 IV-1〉 실험집단과 비교집단의 다중지능 사전 검사 결과

지능 집단	언어 지능	공간 지능	공간 지능	음악 지능	신체 운동 지능	대인 관계 지능	개인 이해 지능	자연 탐구 지능
실험집단	3명	3명	0명	3명	4명	2명	0명	0명
비교집단	3명	4명	2명	3명	6명	2명	2명	3명

위의 〈표 IV-1〉과 같이 실험집단의 다중지능 검사 결과 각 지능별 분석결과 언어 지능, 공간 지능, 음악 지능, 개인이해 지능 신체운동 지능이 높게 나타났으며, 개인이해지능, 논리·수학 지능, 자연탐구 지능은 없는 것으로 나타났다.

다중지능 검사지로 판별한 결과 실험집단에서는 음악지능과 신체운동 지능이 가장 높게 나타났으며, 비교집단에서는 신체운동 지능이 가장 높게 나타났다.

다중지능 검사 결과 각 학생은 모두 한 가지 지능만을 소유하고 있지 않으며 몇 가지 지능이 골고루 높은 학생들도 보였다.

2. 자기효능감 사전 동질성 검사 결과

실험집단과 비교집단의 동질성을 알아보기 위하여 자기효능감 사전검사를 독립

표본 t-test를 실시하였으며 그 결과는 〈표 IV- 2〉과 같다.

〈표 IV-2〉. 자기효능감 사전 동질성 검사 결과

하위요인	집단	<i>N</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>t</i>	<i>p</i>
활동시작능력	실험집단	15	2.96	.50	1.53	.137
	비교집단	15	2.58	.80		
활동지속능력	실험집단	15	3.04	.65	2.21	.035
	비교집단	15	2.44	.80		
활동수행능력	실험집단	15	2.90	.67	1.96	.060
	비교집단	15	2.33	.88		
협오경험극복능력	실험집단	15	2.88	.61	1.59	.123
	비교집단	15	2.47	.74		

위의 〈표 IV- 2〉에 나타난 바와 같이, 실험집단과 비교집단 간의 자기효능감 사전검사를 실시한 결과, 전반적으로 실험집단의 평균점수가 비교집단에 비해 다소 높은 점수를 보였지만, 통계적으로는 활동지속능력($t=2.21$, $p<.05$)을 제외하고 모두 유의한 차이를 보이지 않고 있다. 그리고 모든 하위영역에서도 실험집단과 비교집단 간에 $p<.05$ 수준에서 유의한 차이를 보이지 않고 있다.

따라서 자기효능감 사전 검사를 통해 실험집단과 비교집단은 동일하다고 볼 수 있다.

B. 자기효능감 수준의 변화

6주간 12차시의 실험처치를 통해서 아동들의 자기효능감 수준이 얼마나 변화되었는지를 알아보기 위해서 자기 효능감 검사지의 사전검사, 6주 사후검사에서 나타난 자기 효능감의 4개 하위요인에 대한 평균(*M*)과 표준편차(*SD*)가 〈표 IV-4〉, 〈표 IV-6〉, 〈표 IV-8〉 그리고 <표 IV-10>에 제시되어 있다.

각 표의 왼쪽에는 집단과 측정시기에 따른 게임기술의 4개 하위요인에 대한 평균과 표준편차가, 표의 오른쪽에는 반복측정 분산분석을 실시한 후 집단과 측정시

기에 따른 평균 차이를 알아보기 위하여 실시된 대응표본 *t*-test의 결과가 제시되어 있다.

아울러 집단과 측정시기에 따른 반복측정 이원변량분석을 실시한 결과가 <표 IV-3>, <표 IV-5>, <표 IV-7> 그리고 <표 IV-9> 에 각각 제시되어 있다. 이들 반복측정 이원변량분석 결과에 제시된 바와 같이, 집단의 주효과가 모든 하위요인에서 유의하지 않았으며, 측정시기에 따른 주효과도 4개의 하위요인 모두에서 통계적으로 유의하지 않은 것으로 나타났다.

집단과 측정시기에 따른 상호작용 효과는 활동시작능력, 활동지속능력, 활동수행능력, 그리고 혐오경험극복능력의 4개의 하위요인 모두에서 통계적으로 유의하지 않은 것으로 나타났다. 각 하위요인별 구체적인 결과는 아래와 같다.

1. 활동시작능력의 변화

<표 IV-3> 에서 보듯이, 활동시작능력 요인에 대하여 반복측정 분산분석을 실시한 결과 집단에 따른 주효과는 $F(1,29)=14.84$, $p=.001$, $\eta^2=.33$ 으로 통계적으로 유의하였다. 측정시기에 따른 주효과는 $F(1,29)=11.65$, $p=.209$, $\eta^2=.05$ 로 통계적으로 유의하지 않았으며, 측정시기와 집단의 상호작용 효과도 $F(1,29)=1.34$, $p=.255$, $\eta^2=.04$ 로 통계적으로 유의하지 않았다.

<표 IV-3> 활동시작능력 요인에 대한 반복측정 분산분석 결과

	분산원	자유도	제곱합	평균제곱	<i>F</i>	Eta ²	검정력
집단간	집단	1	5.18	5.18	14.84 **	.33	.96
	오차	29	10.12	.34			
	총합	30	15.30				
집단내	시기	1	.72	.72	1.65	.05	.23
	시기×집단	1	.59	.59	1.34	.04	.20
	오차	29	12.68	.43			
	총합	30	13.99				

*** $p<.001$

<표 IV-4> 에 제시한 것처럼, 집단간 주효과가 유의한 것으로 나타나 사후검증

으로 대응표본 t -검증을 실시하여 단순 주효과를 분석하였다. 그 결과, 실험집단은 사전검사에 비해 6주에서 평균점수가 높으며 통계적으로 유의한 차이가 있었다 ($t=-2.595, p<.05$).

통제집단 역시 사후검사 점수가 사전검사 점수와 비교하여 거의 변화가 없었으며, 통계적으로 두 시점 간에 유의한 차이는 나타나지 않았다($t=-.072, p>.05$).

따라서 본 결과는 다중지능이론을 적용한 무용학습이 아동들의 활동시작 능력의 변화에 긍정적인 영향을 미친다는 사실을 보여주고 있다.

〈표 IV-4〉 활동시작능력 요인의 기술통계량 및 대응표본 t -검증 결과

집단	N	사전검사		사후검사		t	P
		M	SD	M	SD		
실험집단	14	2.96	.50	3.37	.31	-2.595	.021
비교집단	16	2.58	.80	2.60	.75	-.072	.944

2. 활동지속능력의 변화

〈표 IV-5〉에 제시한 바와 같이, 활동지속능력 요인에 대한 반복측정 분산분석을 실시한 결과, 집단에 따른 주효과가 $F(1,29)=16.70, p=.000, \eta^2=.36$ 으로 통계적으로 유의하였다. 측정시기에 따른 주효과는 $F(1,29)=1.64, p=.210, \eta^2=.05$ 로 통계적으로 유의하지 않았으며, 측정시기와 집단의 상호작용 효과도 $F(1,29)=1.15, p=.291, \eta^2=.03$ 으로 통계적으로 유의하지 않은 것으로 나타났다.

〈표 IV-5〉 활동지속능력 요인의 반복측정 분산분석 결과

분산원	자유도	제곱합	평균제곱	F	Eta ²	검정력
집단간						
집단	1	8.39	8.39	16.70 **	.36	.97
오차	29	14.57	.50			
집단내						
시기	1	.57	.57	1.64	.05	.23
시기×집단	1	.40	.40	1.15	.03	.18
오차	29	10.19	.35			

*** $p < .001$

〈표 IV-6〉에 제시한 것처럼, 사후검증으로 집단 내 대응표본 t -검증을 실시하여 단순 주효과를 분석한 결과, 실험집단은 사전검사에 비해 6주에서 평균점수가 높았으며, 사후검증으로 대응표본 t -test를 실시한 결과 통계적으로 유의한 차이가 나타났다($t = -2.654$, $p < .05$).

반면에 통제집단은 사후검사 점수가 사전검사 점수와 비교하여 거의 변화가 없으며, 통계적으로도 두 시점 간에 유의한 차이가 없었다($t = -.119$, $p > .05$).

따라서 이 결과는 측정시기와 집단에 따른 상호작용 효과는 없었지만, 실험집단에서 측정시기에 따라 활동지속능력 수준이 긍정적으로 변화하였음을 시사한다.

〈표 IV-6〉 활동지속능력 요인의 기술통계량 및 대응표본 t -검증 결과

집단	N	사전검사		사후검사		t	P
		M	SD	M	SD		
실험집단	14	3.04	.64	3.37	.33	-2.654	.019
비교집단	16	2.44	.80	2.47	.71	-.119	.907

3. 활동수행능력의 변화

〈표 IV-7〉에 활동수행능력 요인에 대하여 반복측정 분산분석을 실시한 결과가 제시되어 있다. 분석 결과 집단에 따른 주효과는 $F(1,29) = 15.55$, $p = .000$, $\eta^2 = .34$ 로

통계적으로 유의하였다. 측정시기에 따른 주효과는 $F(1,29)=1.473$, $p=.235$, $\eta^2=.04$ 로 통계적으로 유의하지 않았으며, 측정시기와 집단에 따른 상호작용 효과도 $F(1,29)=.106$, $p=.747$, $\eta^2=.00$ 으로 통계적으로 비유의적이었다.

〈표 IV-7〉 활동수행능력 요인의 반복측정 분산분석 결과

분산원	자유도	제곱합	평균제곱	<i>F</i>	Eta ²	검정력
집단간						
집단	1	6.54	6.54	15.55 **	.34	.96
오차	29	12.20	.42			
집단내						
시기	1	.80	.80	1.47	.04	.21
시기×집단	1	.05	.05	.10	.00	.06
오차	29	15.81	.54			

*** $p<.001$

〈표 IV-8〉에서 알 수 있듯이, 집단 간 주효과가 통계적으로 유의하여 사후검정으로 대응표본 *t*-검증을 실시하였다. 그 결과 실험집단은 사전검사에 비해 6주에서 평균점수가 높아졌으며, 통계적으로 유의한 차이를 보였다($t=-1.915$, $p<.05$).

반면에 통제집단은 사후검사 점수가 사전검사 점수와 비교하여 거의 변화가 없으며, 통계적으로 두 시점 간의 유의한 차이는 없는 것으로 나타났다($t=-.540$, $p>.05$).

따라서 이 결과는 측정시기와 집단에 따른 상호작용 효과는 없지만, 실험집단의 아동들이 실험처치 후 활동수행능력 수준이 유의하게 향상되었음을 보여준다.

〈표 IV-8〉 활동수행능력 요인의 기술통계량 및 대응표본 *t*-검증 결과

집단	<i>N</i>	사전검사		사후검사		<i>t</i>	<i>P</i>
		<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>		
실험집단	14	2.92	.65	3.29	.35	-1.915	.031
비교집단	16	2.33	.86	2.50	.74	-.540	.597

4. 혐오경험극복능력의 변화

〈표 IV-9〉에 혐오경험극복능력에 대한 반복측정 분산분석을 실시한 결과가 제시되어 있다. 표에서 보듯이, 집단에 따른 주효과가 $F(1,29)=7.27$, $p=.000$, $\eta^2=.39$ 로 통계적으로 유의하였다. 그러나 측정시기에 따른 주효과는 $F(1,29)=2.036$, $p=.164$, $\eta^2=.06$ 으로 통계적으로 유의하지 않았고, 측정시기와 집단에 따른 상호작용 효과도 $F(1,29)=3.260$, $p=.181$, $\eta^2=.10$ 으로 통계적으로 유의하지 않았다.

〈표 IV-9〉 혐오경험극복능력 요인의 반복측정 분산분석 결과

분산원	자유도	제곱합	평균제곱	F	Eta ²	검정력
집단간						
집단	1	7.27	7.27	18.90 **	.39	.98
오차	29	11.15	.38			
집단내						
시기	1	.85	.85	2.03	.06	.28
시기×집단	1	1.37	1.37	3.26	.10	.41
오차	29	12.22	.42			

*** $p<.001$

〈표 IV-10〉에서 보듯이, 집단에서 주효과가 통계적으로 유의하여 사후검증으로 집단 내 대응표본 t -검증을 실시하여 단순 주효과를 분석하였다. 그 결과, 실험집단은 사전검사에 비해 6주에서 평균점수가 증가하였으며, 통계적으로도 유의한 차이가 나타났다($t=-2.852$, $p<.05$).

반면에 통제집단은 사후검사 점수가 사전검사 점수와 비교하여 거의 변화가 없으며, 통계적으로도 두 측정시점 간의 유의한 차이는 없는 것으로 나타났다($t=.234$, $p>.05$).

따라서 이 결과는 집단 내에서 측정시기와 집단에 따른 상호작용 효과는 없지만, 실험집단의 아동들이 실험처치 후 혐오경험극복 능력이 유의하게 향상되었다고 할 수 있다.

〈표Ⅳ-10〉 혐오경험극복능력 요인의 기술통계량 및 대응표본 *t*-검증 결과

집단	<i>N</i>	사전검사		사후검사		<i>t</i>	<i>P</i>
		<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>		
실험집단	14	2.88	.61	3.04	.32	-2.852	.013
비교집단	16	2.47	.74	2.41	.75	.234	.818

V. 논의

본 연구는 광주광역시에 소재한 초등학교 학생들을 대상으로 다중지능이론을 적용한 무용교육이 아동의 자기효능감에 미치는 영향을 알아보기 위해 사전·사후검사를 실시하여 분석한 결과와 선행연구들과의 비료를 통하여 다음과 같이 논의하고자 한다.

다중지능이론을 적용한 무용교육에 참여한 실험집단의 아동이 참여하지 않는 비교집단의 아동에 비해 자기효능감이 점수가 높게 나타났다. 다중지능이론을 적용한 무용교육을 참여한 실험집단의 경우 사전 검사에 비하여 사후검사의 자기효능감이 향상된 것으로 나타났으며, 이러한 차이는 통계적으로도 유의한 것으로 나타났다($p<.05$). 이와 같은 결과를 통해 다중지능이론을 적용이 아동의 자기효능감 향상에 매우 효과적인 것을 알 수 있다.

다중지능이론을 적용한 무용교육에 따른 자기효능감의 관계를 다룬 선행연구는 없으나 인접 분야의 선행연구를 살펴보면 허공숙(2002)은 신체활동이 중학교 여학생의 자기효능감 효과가 있었다고 밝히고 있고, 여수심(2008)은 창작무용학습 프로그램 적용과 자아효능감 및 학업성취도의 관계에서도 긍정적 영향을 미친다는 연구 결과와 일치하며, 유아의 신체활동이 자아개념에는 유의한 차이가 없는 것으로 나타난 이고훈(2005)의 연구와는 상반된 연구결과가 나타났다.

Bandura(1982)의 연구 결과에 따르면 자기효능감은 개인이 결과를 얻는데 필요한 행동을 성공적으로 수행할 수 있는 신념으로 인내하고 조정하여 그 과제를 최대한 성취하려는 동기가 부여되기 때문에 더욱 효능감이 높은 것으로 간주하였다.

이와 같은 결과를 종합하여 볼 때, 신체활동이나 무용교육에 참여한 집단의 대부분의 경우 자기효능감이 향상되었다는 결과를 살펴볼 수 있었으며, 본 연구자가 연구한 다중지능이론을 적용한 무용교육에서도 같은 결과를 얻었다. 다중지능이론을 적용한 무용교육은 자신의 능력에 대한 신념이나 구체적 자신감을 갖고 참여하기 때문에 활동시작능력, 활동지속능력, 활동수행능력, 협오경험극복 능력에 중요한 영향을 주었다고 추론할 수 있다.

따라서 학교에서 다중지능이론을 적용한 무용교육을 통하여 학생들이 적극적으로 무용 활동에 참여할 수 있도록 관심을 기울여야 할 것이다.

VI. 결론 및 제언

A. 결론

본 연구는 다중지능이론을 적용한 무용교육이 아동의 자기효능감에 미치는 효과성을 검증해 보고자 하는데 연구의 목적이 있다. 본 연구에서 설정한 구체적인 연구문제와 연구 가설은 다음과 같다.

연구문제 1. 다중지능이론을 적용 전·후 무용교육이 아동의 자아효능감에 미치는 영향은 어떠한가?

가설 1. 다중지능이론을 적용한 실험집단은 비교집단에 비하여 아동의 자아효능감 점수가 높게 나타날 것이다.

연구문제 2. 다중지능이론을 적용한 무용교육이 자아효능감의 하위요소인 활동시작능력, 활동지속능력, 활동수행능력, 혐오경험극복능력에 미치는 영향은 어떠한가?

가설 2. 다중지능이론을 적용한 실험집단은 비교집단에 비하여 아동의 자아효능감의 하위요소인 활동시작능력, 활동지속능력, 활동수행능력, 혐오경험극복능력 점수가 높게 나타날 것이다.

본 연구는 목적을 달성하기 위하여 연구자가 지도하는 광주광역시에 소재하고 있는 P초등학교 무용반 3~5학년 15명에게 다중지능 검사와 자기효능감 검사를 실시한 실험집단과 전라남도 소재하고 있는 G초등학교 학생중 다중지능 검사 결과 후 실험집단과 같은 지능을 갖고 있는 학생 15명을 비교집단으로 선정하였다. 연구 도구로 다중지능 측정도구는 문용린(2001)이 개발한 중·고생용 MI 검사를 초등학교 생용으로 번안하여 초등학교 학생의 선택 범위를 넓혀주고 각 문항의 답지를 5점 리커트식 척도로 정량화하여 다중지능검사로 측정하였으며, 자기 효능감 검사는 Sherer와 Maddux(1982)의 질문지와 정택희(1997)가 개발한 것을 토대로 수정·보

완하여 제작한 검사지를 사용하였다.

본 연구의 절차는 예비검사, 사전검사, 본 수업활동, 사후검사 순으로 이루어졌다. 사전검사는 실험처치가 시작되기 전 두 집단을 대상으로 실시하였다. 실험처치는 실험집단에 6주 동안 매주 2회씩 총 12회 무용교육을 실시하였으며, 실험처치 후 두 집단을 대상을 사후 검사를 실시하였다. 자기효능감의 하위 영역별로 반복측정 분산분석을 실시한 후 집단과 측정시기에 따른 평균 차이를 알아보기 위하여 실시된 대응표본 t -test를 실시하였으며, 자기효능감을 검증하기 위한 통계 추출 프로그램은 반복측정분산분석을 이용하였다.

본 연구에서 얻어진 연구 결과에 대해 요약하면 다음과 같다.

첫째, 연구 가설 1에서 다중지능이론을 적용한 실험집단은 비교집단에 비하여 아동의 자기효능감 점수가 높게 나타났으며, 이는 통계적으로 유의한 것으로 나타나 다중지능이론을 적용한 무용교육이 자기효능감에 향상에 영향을 주는 것을 알 수 있다.

둘째, 연구 가설 2에서 다중지능이론을 적용한 실험집단은 비교집단에 비하여 아동의 자기효능감의 하위요소인 활동시작능력, 활동지속능력, 활동수행능력, 협오경험극복능력 점수가 높게 나타났으며, 이는 통계적으로 유의한 것으로 나타나 자기효능감의 하위영역 향상에 영향을 주는 것을 알 수 있다.

이와 같은 결과를 종합하여 볼 때, 다중지능이론을 적용한 무용교육이 아동의 자기효능감에 긍정적인 영향을 미치고, 자기효능감의 하위영역인 활동시작능력, 활동지속능력, 활동수행능력, 협오경험극복 능력에도 매우 중요한 영향을 미침을 확인할 수 있었다. 따라서 자신의 소유한 지능을 알고 자신감 있게 일을 수행 할 수 있는 기회를 제공해 주는 교육활동이 전개되어야 할 것이며 교육의 방향도 변화되어야 할 것이다.

2. 제언

본 연구에서는 다중지능이론을 적용한 무용교육이 아동의 자기효능감에 미치는 영향을 분석하였고, 나타난 연구결과를 토대로 본 연구의 미비점 점 후속연구에 대한 시사점에 대하여 다음과 같이 제언하고자 한다.

첫째, 다중지능이론을 적용한 현행 교육과정에서 운영되기 위해서는 먼저 다중지능이론에 대한 계속적이고 체계적인 연구를 통해 충분한 이해가 필요하며, 각각의 지능에 따른 수업 방법의 다양화도 함께 모색되어야 할 것이다.

둘째, 연구 기간이 무용부를 대상으로 6주 12회로 단기간 동안에 연구가 진행되었다. 따라서 지역별, 연령별, 기간별로 연구결과를 일반화시키기에는 다소 무리가 있다. 그러므로 다른 지역에 대한 적용을 비롯하여 초등학교 누구나 참여 및 투입 시간에 따른 효과에 대한 후속연구가 필요하다.

셋째, 본 연구에서는 다중지능이론을 적용한 무용교육이 자기효능감에 미치는 영향만을 분석하였으므로 다른 종속변인에 미치는 영향에 대한 후속연구가 필요하다.

참 고 문 헌

〈단행본〉

- 김명희 · 정태희. 『미국의 다중지능 교육』. 열린교육연구, 1997.
- 김명희 외. 『다중지능 통합과정 적용 사례』. 열린교육실행연구, 1999.
- 안필영. 『다중지능이론에 기초한 미술프로젝트』. 사향미술교육농촌, 1998.
- Gardner, H. 『다중지능의 이론과 실제. 김명희 · 이경희(역)』. 서울: 양서원, 1998.

〈계속간행물〉

- 김명희 · 김영천 『다중지능이론: 그 기본 전제와 시사점』. 교육과정연구, 1998.
- 김명희 · 정태희. 『미국의 다중지능교육. 열린교육학회지』, 제 52집, 한국열린교육학회, 1997.
- 박효정. 『다중지능 이론과 교육에의 적용 가능성 탐색』. 한국교육26, 1999.
- 부경순 · 조항숙. 『다중지능 활동을 이용한 초등영어교육』. 초등영어교육, 제6권, 2000.
- 심우엽. 『다중지능 이론과 학교교육 개선에 관한 연구』. 교육학 연구35, 1997.
- 신명희. 『다중지능이론에 기초한 교수·학습방법 연구.교육학 연구』, 제 38권, 2000.
- 이영재. 『다중지능이론의 교육학적 의의』. 발달장애학회지. 1997.
- 이영만 『중다지능이론과 초등학교통합단원 구성』. 초등교육연구, 11권, 1997.

〈학위논문〉

- 정순애. 『자기효능감과 학업성취 및 학교생활 적응간의 관계분석』. 강원대학교

- 교육대학원 석사학위논문, 1998.
- 정휴필. 『자기표현훈련이 아동의 자아효능감 및 스트레스 대처방식에 미치는 영향』. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문, 2003.
- 한혜진. 『자기주장훈련이 초등학생의 자아효능감에 미치는 효과』. 서울교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2002.
- 곽현선 『다중지능이론에 기초한 쓰기통합교육과정 개발』. 한양대학교 대학원 석사학위 논문, 1999.
- 김남규. 『초등학생의 진로흥미와 다중지능과의 상관관계』. 건국대학교 대학원 학술논문집, 1999.
- 김명희 『다중지능 이론에 기초한 열린교육 효과』. 한양대학교 논문논총, 1998.
- 김명희 · 김양분 · 이경희 · 정태희. 『다중지능이론에 기초한 열린 교육의 수행 평가에 관한 연구. 교과교육공동연구보고서 RR-96』. 한국교원대학교 교과교육공동연구소, 1997.
- 김현진. 『다중지능 측정도구의 타당화 연구』. 서울대학교 대학원 석사학위논문, 1999.
- 손승현.. 『다중지능이론에 기초한 수업활동이 초등학교 아동의 학업 성취도에 미치는 효과』. 한양대학교 대학원 석사학위 논문, 1998.
- 왕경순.. 『다중지능에 기초한 프로젝트 활동이 초등학교 아동의 과학학업 성취도 및 문제해결에 미치는 영향』. 부산교육대학교 교육대학원 석사학위 논문, 1998.
- 유완영 외. 『다중지능 이론에 기초한 통합교육과정의 개발 모형』. 96 외국 석학과의 공동연구결과 보고서. 한국 학술 진흥 재단, 1999.
- 이영만. 『Gardner의 중다지능이론과 교육적 시사점』. 논문집 40, 56-6., 진주 교육 대학교, 1996.
- 정태희. 『다중지능이론에 기초한 교수학습 활동개발 및 효과분석』. 한양대학교 대학원 박사학위 논문, 1998.
- 한양대학교. 『다중지능 이론을 적용한 통합교육과정개발』. 한양대학교, 1999.

- 현동걸. 『다중지능 이론에 근거한 창의력 신장을 위한 과학공학 학습 프로그램 개발을 위한 연구』. 제주교육대학교 초등교육연구, 1999.
- 김금자. 『다중지능이론 적용을 통한 과학학습의 질적 연구』. 인천교육대학교 교육대학원, 2000.
- 김인영. 『다중지능이론을 적용한 음악과 교수학습 지도 방안 연구』. 부산교육대학교 교육대학원, 2003.
- 김주영. 『다중지능 이론에 기초한 과학수업활동이 초등학생의 창의성과 과학탐구 능력에 미치는 영향』. 서울대학교 교육대학원, 2002.
- 서경화. 『다중지능이론에 기초한 교육과정 통합 프로그램의 개발과 효과』. 대구 교육대학교 교육대학원, 2001.
- 임채성 · 왕경순, 『다중지능에 기초한 과학프로젝트 활동이 초등학교 아동의 문제 해결 행동에 미치는 영향』. 한국교육과학교육학회지, 제 19집, 한국초등과 학교육, 2000.
- 홍은숙. 『Gardner의 다중지능 및 이해를 위한 교수 이론의 지식교육에의 시사점 연구』. 교육철학, 제28집, 2002.

부 록

A. 다중지능 적용 무용 교수·학습 과정안

일 시	2010. 06. 24(수)	대상	무용부 아동
학습 주제	다중지능을 적용한 사계절 표현하기		
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> ▫ 음악에 맞추어 사계절을 표현할 수 있다. ▫ 다양한 신체의 움직임과 리듬에 대하여 안다. ▫ 자발적으로 참여하는 태도를 가진다. 		
자 료	녹음기, 음악테이프, ppt자료, 사진학습판 , 소품		

■ 중심 활동
 ● 세부 활동
 ➡ 교사
 • 아동
 ♣ 자료
 ⊕ 유의점

도 입 (10 ')

■ 인사 나누기

- 교사와 학생간의 긍정적인 공감대 형성하기
 - ➡ 몸이 불편한 학생 확인 후 학습을 위한 대형 만들기
 - ➡ 지금부터 무용수업을 시작하겠습니다.
 - 열심히 공부하겠습니다.

■ 몸 풀기

- 스트레칭하기
 - ➡ 간단한 요가 동작을 이용하여 몸 풀기
 - 음악에 맞춰 주요 관절 및 근육을 충분히 풀어준다.
- ♣ 녹음기, 음악

■ 동기유발

- 학습 자료를 보면서 동기유발하기
 - ➡ 계절 관련 사진 보고 이야기하기



➡ 여러분들이 가장 좋아하는 계절은 어느 계절입니까?

- 봄입니다.
- 여름입니다. 등.

♣ 봄, 여름, 가을 겨울 사진

■ 학습 문제 정하기

● 학습문제 확인하기

➡ 앞에서 이야기한 내용을 생각하면서 오늘 어떤 표현을 해보았으면 좋겠습니까?

사계절을 특징을 살려 표현활동을 해 보자.

전 개 (25')

■ 학습순서 알기

● 학습 문제 해결을 위한 학습 순서 정하기

➡ 사계절의 특징을 살려 신체표현을 하기 위해 어떤 순서로 공부하면 좋을까요?

다중지능	학습 활동	학습 순서
언어지능 학생	사계절의 특징을 살려 글로 쓰기	<ul style="list-style-type: none"> • 글로 쓰기 → • 소품 만들기 → • 음악 선정하기 → • 신체표현하기 → • 발표하기
공간지능 학생	그림으로 표현하고 소품 준비하기	
음악지능 학생	사계절의 특징에 맞는 음악 선정하기	
신체지능 학생	신체 표현 작품 짜기	
대인관계지능 학생	모둠별 리더 역할하기	

㉡ 학생중에서 각 영역에 우수 지능을 가진 학생이 주도적으로 이끌어가도록 유도함으로 자기 효능감이 신장될 수 있도록 한다.

■ 사계절의 특징을 살려 글로 쓰기(언어지능)

● 사계절 특징이 나타난 글쓰기

➡ 사계절 특징이 나타난 글에 어떤 내용이 들어가면 좋겠습니까?

- 계절 관련 놀이, 음식, 놀이, 즐거웠던 일 등을 쓰면 좋겠습니다.

➡ 사계절 특징이 나타난 글쓰기

♣ 학습지

■ 쓴 글을 바탕으로 그리기 및 소품 만들기(공간지능)

➡ 쓴 글을 바탕으로 가장 인상 깊은 장면을 그림으로 그리면 어떤 그림을 그리면 좋겠습니까?

- 인상 깊은 그림 그리기

➡ 이 장면을 표현하기 위해 필요한 준비물은 어떤 것이 있을까요?

- 소품 만들기

♣ 소품 자료(도화지, 색종이, 우드락, 색상지 등)

■ 주제에 맞는 음악 선정하기(음악지능)

- 모둠별 사계절의 특징에 따른 주제가 맞는 음악 선정하기

- 여러 가지 음악 듣기

■ 주제에 맞는 표현활동하기(신체지능)

- 부분으로 나누어 신체표현하기

- 연결하여 신체표현하기

➡ 주제를 잘 나타낼 수 있는 내용을 가지고 창의적으로 표현하기

- ㉡ 대인관계 지능을 가진 학생은 모둠 리더로써 전 활동에 학생들이 적극적으로 참여하고 모둠별 활동이 잘 이루어질 수 있도록 격려와 모둠 분위기를 잘 이끌어갈 수 있도록 한다.

■ 음악에 맞추어 표현활동 발표하기

- 모둠별로 음악에 맞추어 표현활동 발표하기

- 능력에 맞는 다양한 방법으로 음악에 맞추어 움직임을 표현한다.

♣ 녹음기, 음악, 소품

정리 (5')

■ 학습 정리

- 표현활동을 통해 알게 된 점 발표하기

➡ 이 시간에 표현활동을 통해 알게 된 점이나 재미있었던 점을 발표해 볼까요?

- 계절을 표현해 보니 참 재미있었습니다.
- 제가 잘 할 수 있는 분야를 친구들에게 가르쳐 주워서 좋았어요.
- 친구들과 협동해서 하니 즐거웠어요.
- 제가 잘 하는 분야에 자신감이 더 생겼어요.

B. 설문지

다중지능 지필 검사지

여러분, 안녕하십니까?

이 검사는 여러분의 다중지능을 알아보기 위한 것입니다. 본 검사 결과는 연구 목적 외에는 이용되지 않으며 검사 결과 또한 공개되지 않습니다. 각 질문에 신중하게 읽어보고, 평소에 자신이 느꼈던 생각을 솔직하게 답해주시길 바랍니다.

※ 연필로 해당 사항에 ○표 해 주세요.

()초등학교 ()학년 ()반 남(), 여() 이름()

번 호	문 항	전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통 이다	대체로 그렇다	매우 그렇다
		1	2	3	4	5
1	나는 어떤 친구가 도움이 필요한 친구인지 잘 알아채는 것 같다.					
2	내가 제일 좋아하는 텔레비전 프로그램은 자연에 관한 다큐멘터리이다.					
3	나는 내가 피로한지, 기분이 좋은지 나쁜지를 금방 안다.					
4	나는 무슨 일이든지 잘한다.					
5	나는 친구들 사이의 싸움을 잘 해결하고 화해시켜주는 사람이다.					
6	나는 숨쉬기, 빠르기, 셈여림, 감정을 잘 살려서 노래 부른다.					
7	나는 의사, 원예사, 일기 예보자 등 자연과 관련된 직업을 갖고 싶다.					
8	나는 무용이나 운동을 배우려고 노력하고 있다.					
9	나는 악보에 나오는 각종 기호들의 뜻을 잘 알고 있다.					
10	나는 몸놀림이나 손놀림이 민첩하다.					
11	나는 또래 친구들이 모르는 낱말의 뜻을 잘 안다.					
12	나는 때때로 건방지게 구는 친구와 싸우고 싶다.					
13	나는 다른 친구가 쓴 글속에서 틀리게 쓰인 말이나 잘못된 문장을 잘 찾아낸다.					

번 호	문항	전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통 이다	대체로 그렇다	매우 그렇다
		1	2	3	4	5
14	나는 누가 연주를 잘 하는지, 못하는지 또는 노래를 잘 하는지, 못하는 지 알 수 있다.					
15	나는 다른 과목보다는 수학이나 과학을 더 잘 한다.					
16	나는 길을 잘 찾는다.					
17	나는 논리 정연하고 토론을 잘 한다.					
18	나는 운동을 잘한다는 말을 자주 듣는다.					
19	나는 어떤 일의 원인이나 이유를 밝히는 것이 재미있다.					
20	나는 글을 잘 쓴다고 칭찬받는다.					
21	나는 음식점이나 가게에서 거스름돈 계산을 잘 한다.					
22	나는 선생님 말씀에 따라 과학실험을 잘 한다.					
23	나는 다른 어떤 곳보다 동물원이나 식물원 가기를 좋아한다.					
24	나는 나 혼자만의 시간이 꼭 필요하다.					
25	나는 만들거나 그림 그리는 것을 좋아한다.					
26	나는 다른 사람의 말 속에서 틀린 점이나 말이 맞지 않는 것을 잘 찾아낸다.					
27	나는 위인전을 읽고 배울 점을 찾는 것을 좋아한다.					
28	나는 어떤 것이든 한두 번만 보고 비슷하게 그릴 수 있다					
29	나는 집이나 학교에서의 내가 해야 할 역할이 무엇인지 안다.					
30	나는 어려움에 있는 모든 사람을 돕는다.					
31	나는 고장 난 기계나 물건을 잘 고친다.					
32	나는 커서 동시나 동화작가, 아나운서가 될 소질이 있는 것 같다					
33	나는 십자수, 조각, 조립과 같이 섬세한 손놀림이 필요한 활동을 잘 할 수 있다					
34	나는 국어시간이나 글쓰기 시간을 좋아한다.					
35	나는 어떤 일에 실패했을 때 다음에는 그런 일이 생기지 않도록 깊이 생각한다.					
36	나는 책이나 글을 읽으면 빨리 이해한다.					
37	나는 악기를 쉽게 배운다.					

번 호	문항	전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통 이다	대체로 그렇다	매우 그렇다
		1	2	3	4	5
38	나는 친구들의 고민거리를 들어주거나 도와주는 것을 좋아한다.					
39	나는 친구든, 선생님이든, 형제든 누구하고도 잘 지낸다.					
40	나는 놀이나 게임에서 이기고 싶다.					
41	나는 친구와 싸웠을 때 어떻게든 다시 화해하려고 노력한다.					
42	나는 집에서 항상 음악을 즐겨 듣는다.					
43	나는 개그맨, 텔런트, 가족이나 주변 사람들의 행동을 잘 훑내 낼 수 있다.					
44	나는 다른 사람으로부터 다정하고 친절하다는 소리를 듣는다.					
45	나는 탐험을 좋아한다.					
46	나는 하루를 돌아보며 앞으로의 생활을 계획하는 일을 좋아한다.					
47	나는 혼자서 곤충기록이나 식물기록 일지를 만든 적이 있다.					
48	나는 평소에 나의 능력이나 재능을 키우기 위해 노력한다.					
49	나는 친구들 사이에서 인기가 많다.					
50	나는 집에서 양파나 꽃 기르기, 곤충기르기, 애완견 기르기 등 무엇인가를 기른다.					
51	나는 공부할 때 그림을 그리거나 개념지도(마인드맵)를 그려가며 외운다.					
52	나는 말을 잘한다는 소리를 듣는다.					
53	나는 날씨, 기후, 음식의 맛 을 다른 사람보다 잘 안다.					
54	나는 어떤 음악을 들으면 그 곡의 빠르기나 음의 높낮이를 알 수 있다.					
55	나는 롤러 블레이드, 자전거 등 몸을 많이 움직이는 놀이를 좋아한다.					
56	나는 내 방이나 내 물건을 재미있고 예쁘게 꾸민다.					
57	나는 절대로 거짓말하지 않는다.					
58	나는 어떤 운동이라도 몇 번만 해보면 잘할 수 있다					
59	나는 방과후활동으로 노래배우기, 피아노 같은 악기 배우기 등을 하고 싶다.					
60	나는 어떤 것을 그냥 외우기보다는 이유를 따지면서 외우는 것이 더 좋다.					
61	다른 사람들은 내게 그림 그리거나 만들기를 잘한다고 말한다.					

음악 지능		신체운동 지능		논리수학 지능		공간 지능		언어 지능		인간친화 지능		자기성찰 기능		자연친화 지능		허위 영역	
6		8		15		16		11		1		3		2		4	
9		10		17		25		13		5		24		7		12	
14		18		19		28		20		38		27		23		57	
37		33		21		31		32		39		29		45		30	
42		43		22		51		34		41		35		47		40	
54		55		26		56		36		44		46		50			
59		58		60		61		52		49		48		53			
합계		합계		합계		합계		합계		합계		합계		합계		합계	
환산 점수																	
지능																	

자기효능감 검사지

어린이 여러분, 안녕하십니까?

이 검사지는 여러분이 공부에 대해 자신이 얼마나 능력 있는 사람이라고 생각하는지 알아보기 위한 검사입니다. 이 질문지는 시험이 아니기 때문에 맞거나 틀린 답, 또는 좋은 답이나 나쁜 답이 없습니다.

본 검사 결과는 연구 목적 외에는 이용되지 않으며 검사 결과 또한 공개되지 않습니다. 각 질문에 신중하게 읽어보고, 평소에 자신이 느꼈던 생각을 솔직하게 답해주시길 바랍니다.

※ 한 문항씩 읽어가면서 평소 자신의 생각과 비교하여 해당하는 번호에 ○표해 주세요.

()초등학교 ()학년 ()반 남(), 여() 이름()

번호	문항	전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	대체로 그렇다	아주 그렇다
		1	2	3	4
1	나는 공부가 시작되면 대부분의 내용을 잘 학습할 수 있다고 생각한다.				
2	나는 학습하는 내용이 복잡하더라도 이해할 때까지 계속해서 노력한다.				
3	나는 공부를 시작하면 계획한 만큼은 꼭 끝을 내려고 노력한다.				
4	나는 어렵다고 생각되는 내용이라도 잘 해낼 자신이 있다.				
5	나는 공부할 때, 내가 세운 목표를 이를 때까지 끝까지 공부한다.				
6	나는 별로 공부하고 싶지 않는 내용이라도 그것을 끝까지 공부한다.				
7	나는 공부를 잘 해야겠다고 일단 마음먹으면 즉시 시작한다.				
8	나는 공부할 때 대부분의 내용에서 자신감이 있다.				
9	나는 공부할 때 대체로 언제 어떻게 공부하면 효과적인지 잘 알고 있다.				
10	내가 이용하는 공부방법은 대부분 효과가 있다고 생각한다.				

번 호	문 항	전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	대체로 그렇다	아주 그렇다
		1	2	3	4
11	내가 노력만 한다면 어려운 내용도 잘 해낼 수 있다고 믿는다.				
12	나는 공부할 때, 내가 어려움을 느끼는 이유를 대개는 알 수 있다.				
13	나는 공부할 때 아무리 어려운 상황이 생겨도 그런 상황을 잘 이겨낸다.				
14	나는 새로운 학습내용이 나오면 대개는 이해를 빠르게 하는 편이다.				
15	나는 새로운 내용을 배울 때 처음에 어려움을 느끼면 더욱 흥미가 생기는 편이다.				
16	나는 복잡한 학습내용을 공부할 때면 대개 어떻게 공부를 해야 할지 스스로 정한다.				
17	나는 공부할 때, 어려운 내용이 나오면 반드시 이해하고 넘어가고자 노력한다.				
18	나는 학교 공부를 잘 할 수 있다고 생각한다.				
19	나는 새로 배운 학습 내용이 어렵다고 생각되면 이해할 때까지 노력을 계속한다.				
20	나는 다른 사람의 도움 없이도 스스로 공부를 시작할 수 있다.				
21	나는 지금보다 앞으로 성적을 더 올릴 수 있다고 생각한다.				
22	나는 공부할 때 성적을 올리는 방법을 계속적으로 시도하려고 노력한다.				
23	나는 성적을 올리는 방법에 대하여 잘 알고 있다고 생각한다.				
24	내가 어떤 교과에서 나쁜 성적을 받더라고 남의 탓으로 돌리지 않는다.				

저작물 이용 허락서

학 과	김하경	학 번	20058272	과 정	석사
성 명	한글: 김하경 한문: 金河京 영문: Kim ha kyoung				
주 소	광주 북구 두암3동 주공아파트 301동 1504호				
연락처	01077534400 E-MAIL:79790610@hanmail.net				
논문제목	<p>한글 :다중지능을 적용한 무용교육이 아동의 자기효능감에 미치는 영향</p> <p>영문 :The Influence of Dance Education Based Upon the multiple intelligences Theory on children's self-efficacy</p>				

본인이 저작한 위의 저작물에 대하여 다음과 같은 조건 아래 조선대학교가 저작물을 이용할 수 있도록 허락하고 동의합니다.

- 다 음 -

1. 저작물의 DB구축 및 인터넷을 포함한 정보통신망에의 공개를 위한 저작물의 복제, 기억장치에의 저장, 전송 등을 허락함
2. 위의 목적을 위하여 필요한 범위 내에서의 편집·형식상의 변경을 허락함.
다만, 저작물의 내용변경은 금지함.
3. 배포·전송된 저작물의 영리적 목적을 위한 복제, 저장, 전송 등은 금지함.
4. 저작물에 대한 이용기간은 5년으로 하고, 기간종료 3개월 이내에 별도의 의사표시가 없을 경우에는 저작물의 이용기간을 계속 연장함.
5. 해당 저작물의 저작권을 타인에게 양도하거나 또는 출판을 허락을 하였을 경우에는 1개월 이내에 대학에 이를 통보함.
6. 조선대학교는 저작물의 이용허락 이후 해당 저작물로 인하여 발생하는 타인에 의한 권리 침해에 대하여 일체의 법적 책임을 지지 않음
7. 소속대학의 협정기관에 저작물의 제공 및 인터넷 등 정보통신망을 이용한 저작물의 전송·출력을 허락함.

2011년 2월

저작자: 김하경

조선대학교 총장 귀하