

2013년 2월

교육학석사(특수교육)학위논문

복합매체 자료를 활용한 지역사회
중심교수가 지적장애 중학생의
극장이용 기술수행에 미치는 효과

조선대학교 교육대학원

특수교육전공

한 세 진

복합매체 자료를 활용한 지역사회
중심교수가 지적장애 중학생의
극장이용 기술수행에 미치는 효과

The Effects of Community-Based Instruction Using
Multimedia Resources on Theater Using Technology for
Middle School Students with Intellectual Disabilities

2013년 2월

조선대학교 교육대학원

특수교육전공

한 세 진

복합매체 자료를 활용한 지역사회
중심교수가 지적장애 중학생의
극장이용 기술수행에 미치는 효과

지도교수 김 정 연

이 논문을 교육학석사(특수교육)학위 청구논문으로 제출함

2012년 10월

조선대학교 교육대학원

특수교육전공

한 세 진

한세진의 교육학
석사(특수교육)학위논문을 인준함

심사위원장 조선대학교 교수 이 승 희 (인)

심사위원 조선대학교 교수 허 유 성 (인)

심사위원 조선대학교 교수 김 정 연 (인)

2012년 12월

조선대학교 교육대학원

목 차

표목차	iii
그림목차	iv
ABSTRACT	v
I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구문제	4
3. 용어의 정의	5
II. 이론적 배경	6
1. 복합매체 활용 교수	6
1) 복합매체의 개념	6
2) 복합매체의 교수원리	7
3) 복합매체에 관한 선행연구	9
2. 지역사회 중심교수	10
1) 지역사회 중심교수의 개관	10
2) 지역사회 중심교수 방법 및 교수전략	12
3) 지역사회 중심교수의 선행연구	15
III. 연구방법	18
1. 연구참여자	18
2. 실험 기간	18
3. 실험 장소	20
1) 복합매체 자료 활용 학습 환경	20
2) 지역사회 현장교수 환경	21
4. 실험 도구	21
1) 복합매체 자료	21
2) 학생용 지갑과 돈	25

5. 실험 설계 및 실험 조건	25
1) 실험 설계	25
2) 실험 조건	26
6. 자료 수집 및 측정	30
1) 목표행동의 조작적 정의	30
2) 관찰 및 측정	30
7. 관찰자간 신뢰도	31
8. 중재충실도	32
9. 사회적 타당도	33
IV. 연구 결과	35
1. 복합매체 자료를 활용한 지역사회 중심교수가 극장 이용 기술의 습득에 미치는 영향	35
2. 복합매체 자료를 활용한 지역사회 중심교수가 극장 이용기술의 일반화에 미치는 영향	38
3. 복합매체 자료를 활용한 지역사회 중심교수가 극장 이용기술의 유지에 미치는 영향	38
V. 논의 및 제언	39
1. 논의	39
1) 복합매체 자료를 활용한 지역사회 중심교수가 극장 이용기술의 습득에 미치는 효과	39
2) 복합매체 자료를 활용한 지역사회 중심교수가 극장 이용기술의 일반화에 미치는 효과	41
3) 복합매체 자료를 활용한 지역사회 중심교수가 극장 이용기술의 유지에 미치는 효과	42
2. 제한점	42
3. 제언	43
참고문헌	44
부 록	48

표 목 차

<표 II-1> 지역사회 중심교수 관련 국내 선행연구	16
<표 III-1> 대상학생의 특성	19
<표 III-2> 지역사회 활용기술 습득 실험회기	20
<표 III-3> 복합매체 자료 평가 요소	24
<표 III-4> 극장이용 기술의 과제분석	28
<표 III-5> 극장이용 기술 중재 절차	29
<표 III-6> 복합매체 자료 학습 절차	29
<표 III-7> 관찰 및 측정 기준	31
<표 III-8> 대상학생별 극장이용기술의 관찰자간 신뢰도의 평균 및 범위(%)	32
<표 IV-1> 대상학생별 극장이용 기술 수행률의 평균 및 범위(%)	35

그림 목 차

<그림 1> 복합매체 자료의 전체 구성도	22
<그림 2> 복합매체 자료의 구성도	23
<그림 3> 극장 이용과제 수행률	36

ABSTRACT

The Effects of Community-Based Instruction Using Multimedia Resources on Theater using Technology for Middle School Students with Intellectual Disabilities

by SeJin, Han

Advisor: Prof. Jeongyeon, Kim

Department of Special Education

Graduate School, Chosun University

The ultimate objective of special education is for disabled children to become independent in the society after graduating from school. Likewise, community-based instruction aims to equip disabled students with various skills necessary in a real-world community. By doing so, it can improve their community-life skills, which will allow them to become independent adults in the society after their graduation. In addition to this, it is important to teach disabled students how to generalize community-life skills acquired at school age to engage in self-reliant living after graduation. In light of existing research and available educational conditions, the community-based instruction including classwork might be most appropriate for teaching community-life skills, even though direct methods, under which skills are used in real-community interaction, might promote the generalization process of community-life skills more effectively. Surely, classroom environment has to be as similar to the real world as possible. Accordingly, this study used multimedia materials in class, as they attracted disabled students' interest and attention, and presented natural and realistic stimuli.

This research aimed to evaluate the effectiveness of community-based instruction utilizing multimedia materials, using the case study of three middle school students with mental disabilities who were instructed to attend theater. The study strove to evaluate whether the students would acquire the skills necessary for theater attendance, whether they would generalize these skills to use them in other theaters

in communities not studied, and whether these skills would endure even four weeks after instruction. The experiment utilized a design of multiple probes across participants. In the instruction stage, skills for theater attendance were given in class, using multimedia materials, and also in a real community theater, using the techniques of least facilitation and delayed time. In the generalization stage, subjects were asked to go three times to theaters that were not used in the instruction stage. Tests of skill retention were conducted three times, four weeks after the instruction was terminated, in the same theater from the instruction stage.

The results are as follows:

First, mentally disabled middle school students showed better performance in theater-attendance skills when given community-based instruction utilizing multimedia.

Second, community-based instruction utilizing multimedia enabled mentally disabled middle school students to generalize theater-attendance skills even to theaters in unfamiliar environments.

Lastly, the subjects retained their theater-attendance skills even four weeks after the completion of the community-based instruction utilizing multimedia

These results indicate that community-based instruction utilizing multimedia might be effective at equipping students with skills to attend theater independently.

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

인간은 누구나 출생 이후 학교 등의 교육기관에서 사회에서 필요한 기능을 학습하면서 성장하게 된다. 일반교육과 동일하게 장애아동의 교육 목표도 성인이 되어 독립적이고 자립적으로 생활하기 위한 것이다. 그러므로 장애아동의 교육은 학교 졸업 후, 아동이 통합된 지역 환경 내에서 독립적이고 기능적으로 생활할 수 있도록 교수하는데 초점을 두어야 할 것이다. 지역사회 내에서 장애아동이 독립적인 생활을 유지하기 위해서, 지역사회 환경에서 필요로 하는 기술을 선정하여 아동에게 가르쳐야 한다. 장애아동들은 새롭게 습득된 기술의 일반화가 어려우므로 습득된 기술이 다른 상황에 적용될 가능성을 최대화시키기 위한 구체적인 일반화 전략이 모든 교수 상황 속에 포함되어야 한다. 기술이 실제 이용되는 환경 속에서 교수가 이루어진다면 기술의 일반화가 촉진될 수 있다(박은혜, 1997; Cipani & Spooner, 1994).

중학생이 되면 초등학교 시기에 비해 학업의 중요성이 증가하여 장애학생들의 통합교육과 일반학생과의 상호작용이 더 어려워진다. 중학생이 되면 가정보다는 학교 생활이 확대되고 중요도가 높아지는 시기이다. 장애학생들을 가족보다 확대된 사회적 관계를 맺는 것이 제한되며 이로 인해 학교생활에 문제를 가지게 된다. 중학생 시기는 다양한 사회적 상황에서 적절한 반응과 상호작용이 많은 변화를 겪게 되는데 장애를 가진 중학생에게는 어려운 과제이다. 중학교 시절에 적절한 사회적 행동을 배워 원만한 사회적 관계를 가지면 다음 단계인 사회통합에서 더 좋은 결과를 기대해 볼 수도 있다(이신령, 2005). 이를 위해 특히 중학교에서 장애학생과 일반학생간의 상호작용의 기회와 사회적 행동을 배울 수 있는 교육 내용과 프로그램이 필요하며, 지적장애 학생에게 사회적 행동 등을 교수하고 이를 일반화 시킬 수 있는 교수전략이 필요하다.

보건복지부와 보건사회연구원의 2008년 장애인실태조사에 따르면 장애인의 현재 여가활동 방법에 대한 질문에서 36.1%가 비디오를 포함한 TV시청 등으로 여가시

간을 보내고 있었고 영화나 연극관람 등의 여가활동은 겨우 0.7%였으며 관광, 등산 낚시 등 여행과 관련된 여가활동 참여는 1.7%, 스포츠 활동은 3.6%에 불과한 것으로 나타났다. 여가 활동은 발달 장애인의 운동기능, 학업 기술, 문제 해결력, 언어, 사회적 행동 등과 같은 다양한 기술을 습득하고 향상시킬 수 있다. 특히, 사회성과 관련하여 문제 행동의 감소 뿐 아니라 긍정적인 자아개념과 자신감을 갖게 하고, 친구들이나 가족관계를 긍정적으로 강화하며, 사회적 교류 및 친교 관계를 개발·확장하여 삶의 질을 향상시킨다(강미경, 이동진, 유가효, 2010).

극장 이용하기는 사회적 기술로서 중요함과 함께 여가 기술로 여겨질 수 있으며 지역사회에서 가족, 친구들과 함께 할 수 있는 활동으로 문제의 시행, 문화시설의 증가 및 생활수준 향상에 따라 여가에 대한 관심도가 점차 높아지고 있다. 또한 영화는 일단 아무리 길어도 2시간이면 관람이 충분하므로 문자 해독력이 약하거나 지능이 낮은 아동·청소년도 접근하기 쉬우며 언어의 이해와 표현의 문제나 문화적 이질감의 문제 또한 비교적 쉽게 극복할 수 있다. 영화는 청각과 시각, 문자 언어 모두를 동원하므로 학생의 지각에 강력한 영향을 주는 장점이 있고, 대중적이며 관람하기 쉽다는 면에서 다양한 사람들이 쉽게 접근할 수 있다(심영섭, 2011).

특수학교 기본교육과정 사회과(교육과학기술부, 2009)의 교수학습 방법을 살펴보면 공동생활영역의 교수·학습 방법은 ‘구체적이고 다양한 사회적 상황을 수업 장면에 활용하며, 지역사회 모의 수업, 지역사회 참조 수업, 그리고 지역사회 중심수업 등 다양한 연계 수업을 한다’고 되어있다. 지역사회 중심교수는 장애학생의 사회통합을 궁극적인 목표로 하여, 지역의 다양한 환경에서 일어나는 활동에 참여하는 데 필요한 기술 뿐 아니라 사회적 행동과 이와 관련된 기술의 교수를 포함하여 지도하는 것으로, 기본교육과정 사회과의 핵심 교수방법으로 자리하고 있다.

Brown 등(1983)에 의하면, 지역사회 중심교수는 장애아동에게 생활연령에 적합한 환경을 제공하며, 최소제한환경으로의 전이를 촉진하며, 미래에 필요로 할 환경에서 기술을 교수한다는 장점을 가지고 있다. 지역사회 기술을 가르치는 가장 자연스럽고 좋은 방법은 실제 지역사회 상황에서 가르치는 것이다. 장애아동들이 필요로 하는 기술들이 대부분 교실이 아닌 지역사회 환경(예: 가게, 지하철)에서 사용하는 기술들이기 때문에 교실 내에서보다는 직접 지역사회 환경에서 가르치는 것이 더 효과적이다.

이처럼 지역사회 환경에서 직접 교수하는 것이 효과적이기는 하지만 교육현장에

서 아동과 교사의 비율, 교과시간, 이동수단, 비용, 안전 등의 문제로 인해 교실학습이 많이 시행되고 있는 실정이다(박은혜, 1997). 지역사회 기술의 교실학습에 관하여 Mcdonnell 등(1984)은 자연적인 환경에서 수행될 기술의 효과적인 습득을 촉진하기 위한 부가적 장소로 교실학습을 사용할 것을 제안하였다. 교실학습을 포함한 지역사회 중심교수는 지역사회 중심교수를 대체하는 교수방법이 아니라 지역사회 중심 교수의 범위를 확장시키는 교수방법이 된다. 본 연구에서는 실제 지역사회 환경을 최대한으로 근접한 환경을 구성하고자 보다 사실적이고 자연적인 자극을 포함시킬 수 있는 학습도구로써 복합매체 자료를 사용하였다.

지역사회 중심교수(community-based instruction:CBI)는 장애학생이 지역사회 생활에 필요한 다양한 기술을 실제 생활환경에서 효과적으로 습득하게 함으로써, 장애학생이 학령기 뿐만 아니라 학교를 졸업한 이후에 일생을 살아가야 할 지역사회 환경에서 독립적인 성인으로서 살아가는 능력을 향상시키고자 제시되고 있다(Flexer & Bear, 2005). 지역사회 중심교수는 지적장애 학생과 중도 장애학생을 위한 교육에서 더욱 중요하게 다루어지고 있다. 그 이유는 장애학생이 살아가는데 필요로 하는 기술 대부분이 교실이 아닌 일상생활환경에서 사용하는 기술들이기 때문에, 교실 내에서 가르치는 교실중심 중재보다는 지역사회 환경에서 가르치는 지역사회중심교수가 장애학생에게 목표로 하는 다양한 기술의 습득과 일반화에 더 효과적이기 때문이다(박은혜, 1997; Cipani & Spooner, 1994). 특히 지적장애 학생을 위한 중·고등부 교육은 학령기에서 성인기로, 학교에서 직업세계와 지역사회로 나가는 전이의 시기로, 통합된 지역사회에서의 성공적인 삶을 준비시키기 위해서 매우 중요한 시기이다. 그러므로 지역사회에서의 다양한 활동에 최대한 참여를 가능하게 하는 기반기술인 지역사회 적응기술의 교수는 성인기를 준비시키는 교육과정으로서 매우 중요한 부분이 되었다(장혜성, 2010).

복합매체는 두 가지 이상의 매체를 통합하여 사용하는 것으로 문자, 그림, 애니메이션, 영상, 음향 등을 디지털 방식으로 변화시킨 하나의 정보 형태의 상호작용이 가능하게 개발된 시스템을 의미하며 일반적으로 컴퓨터를 통해서 이루어진다. 컴퓨터학습은 아동의 필요에 따라 개별화되고 아동의 학습을 촉진시키는데 사용될 수 있는 특성을 가지고 있다. 컴퓨터학습은 강화와 피드백을 비위협적 방식으로 즉각적으로 빈번하게 전달할 수 있기에 장애아동의 주의 집중력 향상과 과제 지속력에 도움이 되고 동기유발을 도울 수 있다(Okolo, & Ferretti, 1998).

Okolo 등(1993)은 컴퓨터의 사용 효과를 분석하여 컴퓨터의 사용이 학습에 긍정적인 효과를 나타냈다고 보고하였다. 개별화되고 적절하게 설계된 교수가 컴퓨터를 통해 제공되었을 때, 아동의 주의집중력이 강화되었으며 과제참여 시간이 증가하였다. 아동들은 컴퓨터를 통한 학습 참여를 좋아하였으며, 아동의 학습 동기도 증가하였다. 그리고 이러한 효과는 교수 이외의 상황으로 전이되었고 아동의 효능감과 자아개념을 향상시켰을 뿐 아니라 컴퓨터를 통해 교실에서도 사실적인 경험에 접근할 기회를 제공하고 있다(Okolo, 1993). 지역사회 기술 교수에서 컴퓨터, 비디오 등을 활용하여 사실적이고 자연적인 교실 내 교수 환경을 구성하고자하는 노력과 효과들이 여러 연구문헌들(지경미, 2001; 최정희, 2000; 김선경,1998; Gardill & Browder, 1995; Mcdonnell & Ferguson, 1998)을 통해 입증되었다. 이와 같이 컴퓨터는 교실에서 사실적이고 실제적인 사례들을 충분히 제공할 수 있는 교수 장치가 될 수 있으며, 컴퓨터가 생활의 일부로 자리 잡으면서 다양한 교육 분야에서 교수 학습활동에 복합매체를 활용하려는 시도가 매우 활발해지고 있다(정지나, 2002).

본 연구에서는 지적장애 중학생에게 극장이용 기술을 교수하기 위해 복합매체 자료를 지역사회 중심교수 방법과 함께 사용하였다. 본 연구의 목적은 복합매체 자료를 활용한 지역사회 중심교수 방법으로 지적장애 중학생에게 극장이용 기술을 교수하였을 때 극장이용 기술이 습득되는가, 그리고 지역사회 환경 내의 다른 극장에서 습득된 기술이 일반화되고 유지되는가를 알아보기 위한 것이다. 국내문헌 중 복합매체 자료를 활용한 지역사회 중심교수의 선행연구에는 현금인출기 사용학, 패스트푸드점 이용하기 등의 중재로 그 효과가 입증되고 있지만 그 수가 많지 않고 극장 이용기술에 대한 지역사회 중심교수의 중재는 없었으므로 선행연구들과 차이가 있다.

2. 연구문제

본 연구에서는 복합매체 자료를 활용한 지역사회 중심교수가 지적장애 중학생의 극장 이용기술에 어떤 영향을 미치는지를 알아보기 위해 다음과 같은 연구 문제를 설정하였다.

첫째, 복합매체 자료를 활용한 지역사회 중심교수를 통해 지적장애 학생에게 극장 이용 기술을 교수하였을 때 극장이용 기술의 수행률은 증가될 것인가?

둘째, 복합매체 자료를 활용한 지역사회 중심교수를 통해 지적장애 학생에게 극장 이용 기술을 교수하였을 때 비교수 환경의 극장에서조차 극장이용 기술은 일반화될 것인가?

셋째, 복합매체 자료를 활용한 지역사회 중심교수를 통해 변화된 지적장애 학생의 극장이용 기술은 중재가 종료된 후에도 유지될 것인가?

3. 용어의 정의

① 지역사회 중심교수

지역사회 중심교수는 장애학생이 지역사회생활에 필요한 다양한 기술을 실제환경에서 효과적으로 습득하도록 지역사회에서 직접적으로 지도하는 교수 방법이다 (Felxer & Bear, 2005).

지역사회 중심교수는 가정, 학교, 직장, 여가 및 오락, 지역의 다양한 환경에서 필요한 기술들이 기능적으로 사용되는 자연적인 환경 조건에서 실제적인 자료를 이용하여 실시되는 교수를 의미한다.

② 복합매체 자료를 활용한 교수

복합매체란 개념은 학습주제에 적합하게 두 개 이상의 개별 교수 매체를 함께 사용하는 환경을 의미한다(김희수, 1995). 본 연구에서 복합매체 자료를 활용한 교수는 교실에서 극장 이용기술을 교수하기 위해 제작된 컴퓨터 프로그램 학습으로 한정한다. 복합매체 자료는 영화 고르기, 좌석 고르기, 자리 찾기, 정리하기의 4영역으로 나누어져 있다. 복합매체 자료에서 아동은 영역 내 각 단계별로 극장 이용에 필요한 행동과 언어를 선택한 후 사진, 글, 문제를 통하여 강화를 받을 수 있다. 학생은 각 영역의 마지막 단계로 극장 이용에 대한 동영상을 관찰할 수 있다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 복합매체 활용 교수

1) 복합매체의 개념

복합매체란 문자·음성·화상·동화 등 여러 가지 다른 미디어를 현대의 컴퓨터에 조합해 정보를 전달하는 기술 또는 그 컴퓨터 시스템을 말한다. 정보, 표현 형태로써의 복합매체란 정보의 전달과 상호작용이 문자, 음성, 그림 동영상, 정지화상 등의 표현 형태가 디지털로 통합, 저장되어 이용자에게 전달되는 것을 일컫는다. 즉, 컴퓨터를 중심으로 정보 전달과 상호작용이 이루어지는 것을 의미한다(김영수, 양영선, 1994).

복합매체란 용어는 그 의미가 계속 변하고 있으나, 본래 복수를 뜻하는 ‘멀티’와 매체를 뜻하는 ‘미디어’의 합성어이다. 과거에는 복합매체를 두 개 이상의 개별 매체가 통합된 것으로 인식하였고, 여기에서 결합체란 단순히 두 개 이상의 매체를 합쳐 놓았다는 외형상의 특징만을 의미하는 것이 아니라 매체를 구조화, 체계화시켜 정보 제시를 용이하게 하기 위하여 여러 매체를 통합한다는 의미로 이해된다(최혜정, 2003). 복합매체는 앞에서 언급한 것과 같이 컴퓨터를 중심으로 정보 전달과 상호작용이 이루어지는 것을 의미하는데, 여기에서 상호작용성은 복합매체의 중요한 요소로 부각되어지고 있다. 권성호(1998)는 복합매체의 상호작용에 대해, 학습자가 화면에 제시된 선택사항 중에서 원하는 것을 선택하여 해당되는 화면이 나타나게 하는 것으로 나타난 화면들이 서로 융통성 있게 연결될 수 있게 만든 것이라고 하였다.

복합매체는 텍스트, 그래픽, 음향, 애니메이션 등의 다양한 매체가 통합되면서 한 화면에 제시되는 등 여러 가지 정보를 복합적으로 전달할 수 있으므로, 단일 매체가 갖지 못하는 새로운 효과를 창출해낸다. 정보의 저장 및 재생의 용이성과 매체의 다양성이라는 속성에 더하여 복합매체는 학습자가 자기 나름의 방법으로 탐구하고 자신의 유형에 따라서 학습할 수 있는 기회를 제공한다(김영수, 양영선,

1994).

이만재 등(1995)은 복합매체 학습이 갖추어야 할 조건을 다음의 네 가지로 제시하였다. 첫째, 복합매체는 두 가지 이상의 미디어를 사용하여야 하며 여기서 미디어란 문자, 그림, 사진, 애니메이션, 사운드, 비디오를 말하며, 따라서 그림과 글자만을 가지고 표현된 전달 수단도 엄밀한 의미로 보아 복합매체라고 할 수 있으나 최근의 기술 진보에 따라 멀티미디어라 하면 사운드와 비디오 등의 미디어를 포함한 것을 의미한다.

둘째, 복합매체는 여러 가지 매체를 하나의 시스템에서 동시에 사용하여야 한다. 기존의 매체는 한 매체가 한 플랫폼에 대응하는 식이었으나 복합매체는 비디오, VTR, CD 등을 한 플랫폼에서 가능하게 하는 다양한 매체의 결합을 의미한다.

셋째, 복합매체 사용자는 시스템과 대화할 수 있어야 한다. 이는 복합매체의 상호작용성이 가장 강조되어야 한다는 것이다.

넷째, 시스템을 사용하므로 지식이나 새로운 정보를 얻을 수 있어야 한다. 이러한 정의가 필요한 이유는 이 정의가 없으면 우리는 복합매체라고 부르기 어려운 시스템이 멀티미디어의 범주에 들어갈 가능성이 있기 때문이다. 예를 들면, 비디오 게임은 사용하는 동안의 오락성만 강조했을 뿐, 이를 사용함으로써 배움을 준다든지, 새로운 정보를 제공해 주지는 않기 때문에 복합매체라 인정하기 어렵다는 것이다.

2) 복합매체의 교수 원리

프로그램의 개발은 곧 교수설계이다. 교수문제의 해결을 보장할 수 있도록 일정한 계획 하에 이루어져야 한다는 의미를 포함하고 있다. 반드시 학습해야 할 것을 학습하지 못하고, 어떤 교수활동을 통해서 원하는 바의 목표를 달성할 수 있을 것으로 기대되면 그 상황은 곧 교수문제의 상황은 것이다. 모든 교수활동은 교수문제에서 출발하여 교수문제가 해결되는 상황에서 종료되어야 한다. 즉 교수설계란 학습사태에서 발생한 교수요구나 교수문제를 해결할 목적을 가진 일련의 계획을 수립하고 그에 필요한 프로그램을 개발하는 과정을 의미한다. 따라서 잘 계획된 교수프로그램은 효과적인 교수문제의 해결을 보장할 수 있다(김희수, 1995).

복합매체의 개발은 인력, 시간, 비용 및 장비가 많이 소요된다. 개발에 필요한 하드웨어 및 소프트웨어를 면밀히 분석하고 운영할 수 있는 기술 뿐만 아니라 교수

설계에 대한 전문 지식도 있어야 한다. 그것은 의도했던 교수목표의 효과적인 달성을 보장할 수 있어야 하므로 좀 더 체계적인 접근이 다른 매체 보다도 복합매체 개발에 필수적인 것이다(권미애, 2001). 체계적인 교수설계 모형을 기초로 복합매체를 설계하기 위한 모형을 구성해보면 계획, 개발, 평가 및 보급의 네 가지 단계로 볼 수 있으나 본 연구에서는 복합매체의 계획, 제작, 적용 및 수정의 세 단계를 알아보고 적용하고자 한다.

(1) 계획단계

교수설계를 할 때 우선 먼저 요구를 측정하여 학습자의 현재 상태와 교육목적 또는 교육목표간의 격차를 확인하고 확인된 요고의 원인과 해결방법을 결정하여야 한다. 복합매체 개발의 적절성을 결정한 후 개발할 인력을 점검하고 개발에 필요한 인력이 충족되면 각 역할에 맞는 임무를 추진한다(김희수, 1995). 본 연구에서는 학생의 현재 수준을 파악하기 위해 생태학적 평가를 실시하였으며 연구자와 동료교사가 함께 복합매체 자료를 개발하였다.

(2) 제작단계

교수분석을 통하여 확인된 교수목표를 수행목표의 형태로 정의한 후 교수전략을 개발하고 흐름도 작성 및 스토리보드를 작성한다.

교수전략이란 복합매체 프로그램의 효과를 높이기 위하여 교수 전 활동, 교수과정 활동 및 교수 후 활동을 어떻게 할 것인가에 관한 세부계획을 수립하는 것을 말한다. 본 연구에서는 스토리보드를 작성한 후 직접 교수가 이루어지는 현장의 실제 사진과, 특히 어려워하는 과제의 동영상, 각 영역별 구간에 대한 움직이는 이미지 등을 활용하여 복합매체 자료를 제작하였다. 본 연구에서는 수업목표, 학생의 특성, 상호작용, 개별화, 강화, 피드백 제공, 활용 환경을 고려하여 연구의 목적에 맞는 복합매체 자료를 개발·제작하였다.

(3) 적용 및 수정단계

개발된 복합매체 프로그램이 설계와 개발과정에서 발생한 오류를 밝히고 이를 수정·보완하여 효과성, 효율성, 활용성, 학습자의 태도 등의 학습목표를 달성하고, 학습자의 동기를 유발시킬 수 있는지에 대한 검토 작업을 끝내면 학습자에게 적용한

다(김희수, 1995). 교육현장에서 근무하고 있는 특수교사 5명에게 본 연구의 복합매체 자료에 대한 설문지 조사를 통하여 수합된 의견을 바탕으로 2차례에 걸쳐 수정·보완 하였다.

3) 복합매체에 관한 선행연구

컴퓨터는 모든 학생의 학습에 커다란 잠재력을 가지고 있으며 특히, 장애학생의 학습에 큰 영향을 준다(Okolo & Ferrerri, 1998). 컴퓨터는 학생이 실수하였을 때 즉각적인 비평보다는 학생의 반응을 기다려주기에 어린 학생의 학습에 매우 효과적이며 사회적 상호작용은 학생이 컴퓨터를 사용하는 동안 자연스럽게 일어나고 강화된다. 또한, 복합매체 즉, 컴퓨터 자체가 학생에게 흥미롭고 신선한 자극이므로 동기유발에 도움이 된다(Okolo & Ferrerri, 1998).

Okolo 등(1993)은 선행연구들을 통해 복합매체의 사용에 대한 효과를 분석한 결과, 전반적으로 긍정적인 학습 효과를 나타냈다고 밝혔다. 즉, 고도로 개별화되고 적절하게 설계된 복합매체를 통해 전달하였을 때, 학생의 주의집중이 강화되었고, 과제참여 시간이 증가하였다. 학생들은 컴퓨터를 통한 학습에 참여하는 것을 좋아하였으며, 이와 더불어 학습 동기가 증가하였다. 그리고 이러한 효과는 교수 이외의 상황으로 전이되었고, 학생의 자기 효능감(self-efficacy)과 자아개념(self-concept)을 향상시켰을 뿐 아니라(Okolo et al., 1993), 복합매체를 통해 교실에서도 사실적인 경험에 접근할 기회를 제공할 수 있었다(Okolo et al., 1993; Wissick et al., 1999).

복합매체를 활용한 연구로는 다음의 연구들이 있다.

서우정(1997)이 컴퓨터 보조학습의 학습통제 유형이 지적장애학생의 단어판별 학습에 긍정적인 효과를 연구한 것과 지경미(2001)가 지적장애 고등학생에게 현금인출기 사용에 대해 컴퓨터 모의학습과 지역사회중심교수를 실시하여 현금 인출기 사용능력을 습득하도록 한 연구가 있다. 또한 설진선(2003)은 복합매체 자료를 활용한 지역사회중심교수로 자폐학생이 패스트푸드점 이용기술을 습득하게 하였다.

Hagiwara, Taku 그리고 Myles(1999)는 복합매체 중재로 초등 자폐학생에게 사회적 이야기(social story)를 교수하여 사회적, 행동적 문제 감소에 효과를 보았고, Heimann 등(1995)은 복합매체 컴퓨터 프로그램을 통해 자폐학생들의 읽기와 의사

소통능력을 향상시켜, 복합매체 컴퓨터 프로그램이 자폐학생과 다른 장애학생들에게 매우 효과적이고 확실한 교육적 성과가 있음을 증명하였다(권용덕, 2012).

Wissick 등(1999)은 지역사회 환경에서 수집한 다양한 사례들을 제공할 수 있는 효과적인 방법으로 컴퓨터의 역할을 강조하였다. Baumgart와 VanWallegghem(1986)는 지역사회중심교수를 실행할 때 발생하는 일반적인 장벽들에 대한 해결책 중의 하나로 컴퓨터 보조학습과 컴퓨터를 통한 교수의 조직 및 관리를 실시하는 것을 제안하였다. 컴퓨터를 교수에 적용할 때, 중요한 개념과 기술을 습득하기 위해 필요한 여러 가지의 교수 사례들을 무제한으로 제공할 수 있으며, 연습상황과 상호작용 할 수 있는 기회를 제공하여 환경이 주는 자극에 대해 반응할 때 나타나는 변화를 연습해 보도록 할 수 있다. 또한 기존의 교실 모의학습에서 제시되었던 자극에 비해 훨씬 더 사실적이고 자연적인 자극을 제공할 수 있다(Wissick et al., 1999). 효과적인 기술 습득을 촉진하고 기술의 일반화를 강조하기 위해 실제 지역사회 환경에서 교수를 실시하되 교실 학습과 지역사회 환경교수가 가진 각각의 장점을 잘 반영하는 것이 필요할 것이다(설진선, 2003).

2. 지역사회 중심교수

1) 지역사회 중심교수의 개관

지역사회중심교수란 학생들에게 기술이 쓰여 질 실제적인 환경에서 새로운 기술을 배울 수 있도록 기회를 제공해 주는 것이다. 즉 독립적인 생활을 위한 기술과 연관된 학교지역에 교육과정을 배치하는 것이다.

지역사회중심교수는 학생들에게 자극적이고 인위적인 환경을 반대하는 실제적 생활환경 속에서 보고, 듣고, 맛보고, 행할 수 있도록 하는 것이다. 지역사회중심교수는 배후의 연속성, 자연적 단서, 시각적 단서, 체계적 교수, 행동 분석 등의 사용을 포함한다. 이러한 지역사회중심교수의 주요 4가지 영역으로는 독립적 생활, 지역사회중심교수에 근거한 직업, 여가와 레크레이션, 관련 서비스 등이 있다(Ford et, al 1989). 지역사회중심 교육과정은 학생의 다양성, 교사의 다양성, 사회의 다양성을 고려하여 구성한다. 중요한 것은 학생들의 욕구를 충족시키도록 교육과정을 만

드는 것이다(김희정, 2003).

자연적인 환경에서 기능적인 기술을 교육하고자 하는 노력은 1960년대 장애 아동에게 문제행동의 감소와 기초적인 기술을 교수할 수 있다는 응용행동분석 실험연구 결과들의 성과와 1972년 Wolfensberger에 의해 주장된 정상화의 원칙의 발달에 의해 시작(박승희, 1997; 박은혜, 1997) 되었으나 1970년대 말까지만 하여도 장애아동의 교육은 발달론적 기준에 근거하여 교육환경을 주로 교실로 제한하여 운동기술(소근육, 대근육), 신변처리기술, 언어, 읽기 전 기술, 수한 전 기술 등 학습한 기술이 사용될 맥락에 대한 고려 없이 실행되었다(박승희, 1997).

지역사회중심 교육 과정은 장애인이 가정, 학교, 직장, 여가 및 오락, 지역사회의 다양한 환경 내에서 기능하는 데 필요한 다양한 기술들의 교수를 조직하는 교육과정을 뜻하며 장애인의 지역사회 내에서 보다 독립적이고 기능적인 삶을 위해 강조되어지고 있다(박승희, 1997).

지역사회중심교수에서 요구되는 원칙으로는 다음의 네 가지 원칙이 있다. 첫째는 환경진단(ecological inventory)으로 개인이 살아가는 다양한 자연적 환경을 선정하고 이들 환경에서 또래들의 가능한 활동들을 확인한다. 그 후 활동에서 요구되는 기술들을 선정하고 활동을 수행하기 위한 기술을 수행하는 데 있어 목표 행동과 학생의 현행수준의 차이를 확인하는 것이다(김선경, 1998).

둘째, 과제분석을 포함한 연습계열(trial sequence)로 지역사회에서 필요한 기술들은 대부분 하나의 단편적인 기술보다는 많은 하위 기술들로 구성되어 있다. 교사는 무슨 활동을 교수할 것인가와 그 활동을 어떻게 과제분석을 해야 할 것인가를 결정하여야 한다(박은혜, 1997).

셋째, 부분참여의 원리(partial participation)로 중도 장애인의 경우 지역사회에서의 완전한 기술 수행이 어렵기 때문에 부분적으로라도 참여하는데 의미를 두는 것이다. 장애정도가 심하거나 나이가 어린 학생일수록 부분 참여의 정도가 클 수 있다(김선경, 1998).

넷째, 일반화를 위한 계획(generalization)으로 지역사회기술은 다양한 지역사회환경에서의 수행을 요구하기에 기술을 습득하는 것 뿐만 아니라 일반화를 이끌 수 있는 교수 전략이 이루어져야 한다(박은혜, 1997). 일반화는 기술이 습득되어지고 반복적으로 학습되어짐으로써 자연적인 결과로 일어나는 것이 아니며 일반화를 위한 체계적인 교수전략이 계획되어져야 한다.

이러한 지역사회중심 교육과정이 지닌 특징은 다음과 같다. 첫째, 지역사회중심 교육과정의 원칙과 목표는 모든 학생이 아무리 심한 장애를 지녔더라도 통합된 사회에 활발한 참여자로서 성장할 수 있다는 전제에 기초를 두고 개발된다(박승희, 1993). 둘째, 지역사회중심 교육과정의 교육 내용을 학생이 성인 삶에 필수적인 기술을 배우고 더 나은 삶의 질을 누릴 수 있도록 준비시키는 실제적인 경험을 제공해야 한다(박승희, 1993; 지경미, 2001). 셋째, 지역사회중심 교육과정은 최대한 정상화된 지역사회환경이 요구하는 필수적인 기술들을 학생들의 발달연령이 아닌 생활연령에 맞게 교수되어야 한다(김선경, 1998; Brown, et al., 1979).

또한 박은혜(1998)는 체계적인 교수계획에 의해 이루어지는 지역사회중심교수는 단순한 일회적인 현장학습이나 적응훈련과 구분되어야 하며, 학생의 수행결과를 수시로 평가하여 자료 중심적인 교수를 실시해야 한다고 하였다. 이것은 교육환경, 활동의 구체적인 선행자극, 촉진방법 및 강화 등 구체적인 교수계획을 세우고 그에 따라 체계적인 교수가 이루어져야 한다는 것으로 현행 단순한 체험활동이나 다수 학생들을 대상으로 행사 위주의 현장학습 등은 경우에 따라 필요로 하겠지만 가능한 지양해야 함을 알 수 있다.

지역사회중심 교육과정은 현재와 미래의 실제생활에서 생산적이고도 독립적으로 기능할 수 있는 기술들에 교육내용의 핵심을 두어야 하며, 이러한 교육과정을 개별 및 사회적인 일상생활, 작업 영역 등에서 장애학생들이 필요로 하는 여러 기술들의 개념들과 기술들에 초점을 둔 교수 내용으로 정의할 수 있다. 따라서 지역사회중심 교육과정은 학생이 지역사회에서 살아갈 수 있도록 가르치는 것으로 기능적인 기술을 포함하고 있어야 한다(김용겸, 2003).

2) 지역사회 중심교수 방법 및 교수전략

(1) 지역사회중재

교수환경은 지역사회기술교수의 성공을 결정짓는 중요한 변인이며 우선적으로 고려되어야 할 사항이다. 장애학생들에게 모의환경인 교실에서 배운 지역사회활용기술이 실제 그 기술을 필요로 하는 지역사회에서 일반화되지 못하는 문제를 해결하기

위해서 지역사회활용기술을 직접 지역사회에서 교수하는 지역사회중재가 매우 중요하게 강조되어 오고 있다(장혜성, 2005).

지역사회 기술은 그 기술의 특성상 습득한 기술이 지역사회 환경에서 자주 사용되어야 하기 때문에 다른 기술들에 비해 교수환경의 선택이 매우 중요하다.

지역사회중재의 효과를 입증하기 위한 연구가 지금까지 꾸준히 진행되면서 학자들은 지역사회 환경에서의 장점을 다음과 같이 언급하고 있다. 첫째, 지역사회 기술들의 복잡한 활동들을 교실 내에서 나타내기 어려울 경우, 지역사회 환경에서의 교수는 기술의 수행을 위한 실제적 장소를 제공할 수 있다(Coon Vogelsberg, & Williams, 1981). 둘째, 기술의 일반화를 촉진한다. 지역사회 환경에서의 교수는 기능적 기술들을 가르치고 일반화하는데 다양한 자극과 반응 특성이 자연스럽게 나타남으로써 습득된 기술들을 일반화시키도록 도와준다(Storey, Bates, & Hanson, 1984). 셋째, 자연스런 단서와 수정을 사용할 수 있다. 즉, 학생들의 정반응에는 자연적인 후속반응이 강화가 되면, 오반응이나 무반응에는 교사가 적절한 중재를 사용할 수 있는 것 외에 자연적 정정절차를 사용할 수 있다는 데 장점을 갖는다(김선경, 1998).

지역사회 환경에서의 교수는 이상과 같은 장점도 있지만 연구자에 의해 자극 변인들의 통제가 불가능하고, 비경제적이며, 많은 위험요소들에 노출된 상태에서 교수한다는 단점이 지적되고 있다(최정희, 2000).

(2) 교실중재

아동이 학습한 기술을 교실에서 재역사회 환경으로 일반화시키는 것에 대해 교실내의 교수와 지역사회 교수의 효과성에 대한 다양한 의견이 있으나 교실내의 교수는 실제 지역사회에서 발견되는 자극과 반응을 충분히 고려하여 실시한다면 지역사회 중심 교수의 효과적이고 효율적인 방법이 될 수 있다(Browder et al., 1988).

장애학생의 특성 중에 한번 습득된 능력이 다른 환경에서의 일반화에 어려움이 있기 때문에 실제 환경인 지역사회에 직접 나가서 교육을 지도해야 하는 지역사회중재가 중요시되고 있다. 그러나 지역사회중재를 성공적으로 하기 위해서 교실 안에서의 적절한 사전 중재도 매우 중요하다(장혜성, 2005).

교실 내에서의 교수가 지역사회기술을 가르치는데 효과적이라고 주장하는 학자들

은 다음과 같은 이유를 들고 있다. 첫째, 지역사회 기술을 가르치는데 있어서 특히 어려운 기술이나 실제 지역사회환경에서 연습할 기회가 충분하지 못한 경우 집중적으로 교수할 수 있다는 점이다(McDonnell et al., 1984). 지역사회환경에서의 교수만으로는 어려운 과제 단계에 대한 반복적 교수가 적절하지 못하며, 다양한 관련 자극이 실제 환경에서의 훈련 중에 나타날 수 없을 때 교실 내에서의 모의교수가 필수적이라 할 수 있다. 둘째, 시간과 비용면에서 효율적이다. 셋째, 지역사회환경과 관련된 위험요소를 줄일 수 있다. 넷째, 교실 내에서의 모의교수는 실제 지역사회환경에서의 교수보다 더 쉽게 오류를 정정해 줄 수 있다(김선경, 1998).

교실 내에서의 교수를 통해 지역사회중심 기술을 교수한 선행연구로는 Gardill과 Browder(1995)가 지적장애학생에게 독립적인 구매기술을 교수한 것이 있으며 Bolton, Lalli, & Skinnnet(1994)의 여가 생활에 대한 연구가 있다. 또한 Mcdonnell 등(1984)이 중도장애 고등학생에게 물건사기에 대한 연구를 실행한 것 등이 있다.

위와 같이 교실 내에서의 교수가 이루어진 선행연구들은 슬라이드(Mcdonnell & Ferguson, 1988), 모의환경의 설정(Collin et al., 1993)등의 다양한 교수매체를 통해 중재함으로서, 그 기술을 습득하도록 하였다.

교실 내 교수가 가지는 이점은 다음과 같다. 첫째, 과제분석단계 내에 있는 어려운 단계들을 따라 분리하여 연습할 수 있는 기회를 여러 번 반복해서 제공하므로 교수의 효과를 더 쉽게 향상시킬 수 있다. 둘째, 지역사회 내에서의 교수는 실제 환경으로의 이동시간과 교통비용, 다양한 지역사회환경에 참여비용이 드는 반면, 교실 교수는 이러한 시간과 비용을 감소시킬 수 있다. 셋째, 교실교수는 아동이 지역사회에 노출되었을 때 직면하게 될 위험요소를 최소한으로 감소시켜 줄 수 있다. 넷째, 교실 교수는 갑작스러운 기후변화에 따른 당혹감이나 사고와 손상으로 인한 어려움을 감소시켜줄 수 있다(김선경, 1998; 김유리, 1999; 최정희, 2000).

3) 지역사회 중심교수의 선행연구

지역사회중심교수가 중요시되면서 미국 및 그 외의 나라에서 활발한 연구가 이루어지고 있다. 그러면서 국내에서도 장애학생의 실제 생활에 필요한 기술들을 그 활

동이 필요한 지역사회에서 자연적인 단서와 후속 결과를 통해 가르쳐야 한다는 인식이 확산되면서 국내 연구 또한 활발히 이루어져 왔다.

박승희 역(1994)에 의하면 지역사회 기능은 지역사회 자원을 적절히 사용하는 것으로 지역사회 안에서 이동하기, 가게와 시장에서 식료품 및 일반 물건 사기, 지역의 다른 사업체에서(예: 주유소, 수리점, 일반/치과 병원) 서비스를 사거나 받는 것, 교회에 출석하는 것, 극장에 가는 것, 다른 문화적 장소나 행사에 방문하는 것을 포함한다. 음식점 이용하기(김유리, 1999; 설진선, 2003; 장혜성, 박승희, 2005), 대중교통수단 이용하기(장혜성, 박승희, 2003; 최정희, 2000), 패스트푸드점에서 청소 기술 익히기(장나영, 2001), 현금인출기 사용하기(지경미, 2001), 여가 및 오락 시설 이용하기(이영미, 박승희, 2006; 장혜성, 박승희, 2005), 지역사회에서 휴대폰 이용해 위험상황에 대처하기(최윤정, 2004), 길 건너기(김은영, 박은혜, 2000), 지역사회 활동 중 상황에 알맞게 인사하기(양정운, 2003), 지역사회중심전환교육프로그램(박상희, 권재환, 2007; 박상희, 김남순, 전보성, 2006), 자동판매기 이용하기(박지운, 2007) 등 다양한 영역에 적용하여 지역사회중심교수의 효과를 입증하는 선행연구들이 이루어졌다. 이들 연구에서는 주로 지적장애의 중도장애학생들을 대상으로 하였고, 일반지역사회 활용기술을 중심으로 하였으며 지역사회중심교수를 실시하였다. 시각적 단서, 축진의 제공, 일반사례 기술 교수, 멀티미디어 자료 이용, 비디오 자료 등 다양한 교수전략을 적용하여 효과를 얻었다. 교수장소의 측면에서 살펴보면, 대부분의 연구들이 지역사회 환경과 교실학습을 함께 실시하였다. 최근에는 목표기술뿐만 아니라 관련된 사회성기술을 함께 가르칠 것을 강조하며 또래의 비장애인이 함께 지역사회중심교수에 참여하는 방향으로 나아가고 있다(이영미, 박승희, 2006; 장혜성, 박승희, 2005). 극장은 지역사회 환경 내에서 비교적 쉽게 접근할 수 있으며 학생들이 영화관람을 선호하기에 극장 이용기술 학습은 학생의 학습동기 유발에도 유익하리라 기대된다. <표 II-1 >는 극장 이용기술과 관련된 지역사회중심교수의 선행연구를 정리한 것이다.

<표 II-1 > 지역사회중심교수 관련 국내 선행연구

연구자 (연도)	연구제목	연구대상	·연구내용	중재방법	연구방법
김은영, 박은혜 (2000)	일반사례교수를 이용한 중도장애 학생의 길 건너 기 기술의 습득과 일반화	보조수단으로 이동하는 지 체중복장애학 생 3명	·길건너기	·일반사례 기술교수 ·관련비디오 시청 ·교실환경 및 지역사 회 환경	대 상 자 간 중다간헐기 초선설계
최정희 (2000)	비디오 자료를 이용한 문 제해결전략교수가 중등도 지적장애학생의 버스이용 기술 수행에 미치는 효과	3명의 중등도 지적장애 중 고등부 학생	·버스이용하기 ·버스이용과정 에서 생길수 있는 문제해결하기	·비디오 모델링자료를 이용한 문제해결 전략 사용 ·교실환경 및 지역사 회 환경	대 상 자 간 중다간헐기 초선설계
지경미 (2001)	컴퓨터 모의학습을 포함 한 지역사회 중심교수가 지적장애 고등학생의 현 금인출기 사용기술수행에 미치는 효과	지적장애 고 등학생 3명	·현금인출기 사 용하기	·컴퓨터 모의학습 ·교실환경 및 지역사 회 환경	대 상 자 간 중다간헐기 초선설계
장나영 (2001)	사진을 이용한 최소촉진 법이 중도장애학생의 직 업기술습득에 미치는 효 과;패스트푸드점 청소하기 기술을 중심으로	자폐 및 지적 장애 중복장 애 중고등학 생 3명	·패스트 푸드 점 청소하기	·사진단서 사용 ·최소촉진법 ·지역사회 환경	대 상 자 간 중다간헐기 초선설계
설진선 (2003)	멀티미디어 자료를 활용 한 지역사회중심교수가 자폐아동의 패스트푸드점 이용기술수행에 미치는 효과	12~13세 자폐 학생 3명	·패스트 푸드 점 이용하기	·멀티미디어 학습 ·최소촉진법 ·모의환경 및 지역사 회 환경	대상자간중 다간헐기초 선설계
장혜성, 박승희 (2003)	중도 지적장애 고등부 학 생의 지역사회기능증진을 위한 지역사회중심교수의 효과	중도지적장애 고등학생 6명	·버스이용하기 ·자판기 이용하기 ·가게에서 물건사 기 ·현금인출기 사 용 하기 ·패스트푸드점 이 용하기	·자연적 단서 및 자연 적 수정 ·개별화된 수정 ·최소촉진법 ·모의환경 및 지역사 회 환경	대상자간중 다간헐기초 선설계

<표 II-1> 지역사회중심교수 관련 국내 선행연구(계속)

연구자 (연도)	연구제목	연구대상	연구내용	중재방법	연구방법
박윤하, 박승희 (2004)	시각적 단서와 관창의 단계적 소거를 적용한 지역사회중심교수가 자폐청소년의 지하철 이용하기 수행에 미치는 효과	특수학교 중 고등부 자폐 학생 3명	·지하철이용하기	·시각적 단서 사용 ·지역사회 환경	대상자간중 다간헐기초 선설계
최윤정 (2004)	일반사례교수를 적용한 지역사회중심교수가 지적장애 고등학생의 휴대폰을 통한 도움요청하기 기술수행에 미치는 효과	지적장애 고 등학생 3명	길을 잃었을 때 휴대폰을 이용해 도움 청하기	·일반사례 기술교수 ·지역사회 환경	대상자간중 다간헐기초 선설계
장혜성, 박승희 (2005)	다중요소로 구성된 지역사회중심교수가 일반고등학교 지적장애학생의 지역사회활용기술 수행에 미치는 영향	발달장애학생 4명	·지하철이용하기 ·패스트푸드점 이용하기 ·노래방이용하기	·일반사례 기술교수 ·반응촉진법 ·시각적 단서 ·비장애동료 학생활용 ·교실환경 및 지역사회 환경	대상자간 중다간헐기 초선설계
이영미, 박승희 (2006)	지역사회중심의 여가기술교수가 지적장애인의 볼링장 이용하기 기술수행에 미치는 효과	발달장애 성 이 3명	·볼링장 이용하 기	·시간지연법 ·최소촉진법 ·비장애인 동료의 참 여 ·지역사회 환경	대상자간 중다간헐기 초선설계
박상희, 김남순, 전보성 (2006)	지역사회 중심의 전환교육 활동이 경도지적장애 학생의 사회적 기술에 미치는 효과	경도지적장애 학생 52명	·사회성 기술의 변화	·지역사회 중심 전환 교육 프로그램 ·지역사회 환경	사전-사후 검사 비교 집단 실험 설계
박상희, 권재환 (2007)	지역사회중심 전환교육 프로그램 적용이 특수학급 지적장애아의 자기결정능력에 미치는 효과	경도지적장애 학생 88명	·자기결정능력 신장	·지역사회 중심 전환 교육 프로그램 ·지역사회 환경	사전-사후 검사 비교 집단 실험 설계
최윤진 (2009)	형제자매가 참여하는 지역사회중심교수가 자폐스펙트럼 장애아동의 물건사기 기술수행에 미치는 효과	초등학교 자 폐스펙트럼 장애아동 3명 (학급)	·물건사기	·시각적 단서 ·형제자매가 참여 ·교실환경 및 지역사 회환경 ·	대상자간중 다간헐기초 선설계

Ⅲ. 연구방법

1. 연구참여자

본 연구는 광주광역시에 소재한 중학교 특수학급에 재학 중인 지적장애 중학생 3명을 대상으로 하였다. 대상학생의 선정기준은 다음과 같다.

첫째, 중학교 특수학급에 다니는 1-3학년 지적장애학생으로서 지역사회 활용기술에 관한 체계적이고 계획된 훈련을 받지 못하여 극장 이용기술을 수행할 수 없는 학생. 둘째, 과제수행에 영향을 주는 감각기관 및 운동기능에 장애가 없는 학생. 셋째, 모니터 화면에서 자신이 원하는 곳으로 마우스를 이동하여 클릭할 수 있는 학생. 넷째, 극장에서 영화 관람을 선호하는 학생. 다섯째, 담임교사와 부모가 극장 이용기술 교수를 희망하는 학생. 여섯째, 성인의 도움 없이 독립적으로 극장을 이용하기 어려운 학생으로 선정하였다.

위와 같은 선정기준에 부합하는 3명의 학생은 각자 다른 시간에 연구자와 일대일로 실험에 참여하였다. 이들 모두는 교실 내 수업을 통한 교육을 주로 받았고 현장학습을 통하여 지역사회 활용기술을 간접 경험하였을 뿐이며, 보호자와 함께 극장을 이용한 경험은 있으나 독립적으로 영화 관람활동에는 어려움이 있다. 연구자의 관찰과 담임교사, 부모와의 면담을 통해 대상 학생의 자료가 수집되었고 대상학생의 특성은 <표Ⅲ-1> 과 같다.

<표 III-1> 대상학생의 특성

		학생 1	학생 2	학생 3
성별		남	여	여
연령(학년)		14(중1)	15(중2)	16(중3)
지능지수 (KEDI-WISC III)		58	51	37
SQ (사회성숙도 검사)		55	62	51
기능적인 학업특성	읽기	문장을 읽을 수 있으나 더듬고 발음이 부정확함	문장을 읽을 수 있으나 의미해석은 어려움	의미해석은 어려움이 있으나 글씨를 보고 읽을 수 있음
	쓰기	글씨를 외워서 쓸 수 있음	글씨를 외워서 쓸 수 있음	글씨를 보고 따라 쓸 수 있음
	셈하기	지폐와 동전을 구분할 수 있으나 돈의 액수에 대한 양의 개념은 부족함	지폐와 동전을 구분할 수 있으나 돈의 액수에 대한 양의 개념은 부족함	화폐에 대한 개념은 없으나 물건을 구입할 때 돈의 필요를 인지함
의사소통		자신의 생각을 말할 수 있으나 관심분야의 이야기만 주로 함	자신의 생각을 말할 수 있으나 같은 말의 사용이 잦음	명사, 동사, 명사+동사 형태로 짧게 표현하고 상황에 맞지 않는 말을 자주함
지역사회 활용기술 (극장 관련)		<ul style="list-style-type: none"> · 보호자와 함께 극장을 이용해 본 경험은 있으나 독립적인 극장 이용의 경험은 없음 · 극장 이용기술 습득을 위한 체계적이고 계획적인 지도를 받은 경험이 없음 	<ul style="list-style-type: none"> · 보호자와 함께 극장을 이용해 본 경험은 있으나 독립적인 극장 이용의 경험은 없음 · 극장 이용기술 습득을 위한 체계적이고 계획적인 지도를 받은 경험이 없음 	<ul style="list-style-type: none"> · 보호자와 함께 극장을 이용해 본 경험은 있으나 독립적인 극장 이용의 경험은 없음 · 극장 이용기술 습득을 위한 체계적이고 계획적인 지도를 받은 경험이 없음
행동특성		행동이 느리며 의미없는 혼자 말을 많이 함	자신이 생각한 것에 대한 고집을 굽힐 줄 모르고 예민함	걸음걸이가 느리고 감정의 기복이 심함

2. 실험기간

본 연구에서 극장 이용기술과 자극특성에 대한 자료를 수집하기 위해 조사는 2012년 8월 1일부터 8월 5일까지 실시되었고, 이 자료를 기초로 한 복합매체 자료 제작은 8월 15일부터 9월 4일까지 이루어졌다. 본 연구의 대상자 선정 및 사전평가는 8월 25일부터 8월 29일까지 이루어졌으며, 실험기간은 8월 31일부터 11월 9일까지이다.

지역사회활용기술 습득 회기는 <표 III-2>와 같다.

<표 III-2> 지역사회활용기술 습득 실험 회기

기초선	중재	일반화	유지
2012년 8월 31일 ~2012년 10월 4일	2012년 9월 14일 ~2012년 10월 20일	2012년 10월 5일 ~2012년 10월 27일	2012년 11월 1일 ~2012년 11월 24일

3. 실험 장소

1) 복합매체 자료 활용 학습 환경

대상 학생이 다니는 학교 내에서 복합매체 자료 학습에 대한 방해요인(소음, 외부 사람 등등)이 없는 교실을 복합매체 자료 학습 환경으로 선정하였다. 컴퓨터와 프로젝션 TV가 설치되어 있는 연구자의 교실이 선정되었다. 이곳에서 대상 학생들은 방과 후 일대일 교수형태로 복합매체 자료 학습을 통한 중재를 받았다.

2) 지역사회 중심교수 환경

본 연구를 위한 기초선, 중재, 유지 단계의 지역사회중심교수는 대상학생이 다니는 중학교에서 도보로 10분 거리에 위치한 M극장에서 실시되었다. M극장의 건물은 지상 5층의 건물이며 3층에 매표소가 있고, 4층과 5층에 영화관이 위치해 있다.

지역사회에서 극장 이용기술이 습득된 후 다른 지역사회 환경에서의 일반화가 형성되었는지를 알아보기 위해 대상학생의 학교에서 버스 또는 자동차로 10-15분 거리에 있는 L극장을 선정하였다.

4. 실험 도구

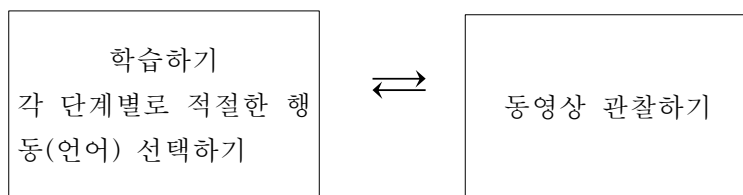
1) 복합매체 자료

(1) 복합매체 자료 개발 목적 및 특성

복합매체 자료는 극장 이용기술을 장애아동에게 교수할 때 발생할 수 있는 다양한 문제들을 완화시키고, 반복 연습기회를 제공하여 시간과 비용 효과적인 측면에서 보다 효율적으로 극장 이용기술을 습득하도록 하기위한 목적으로 개발되었다. 일반사례 원칙을 적용하여 지역사회 환경의 다양한 자극 특성을 반영하도록 하였고(Mcdonnell & Ferguson, 1988; Wissick et al., 1999), 교수사례 선택 시 단계별로 정반응과 오반응을 제시하여 일반화에 더 효과적이고자 노력했다. 학생이 정반응을 선택하면 강화가 주어지고, 오반응을 선택하면 정반응을 선택할 수 있도록 다시 한 번 기회를 제공하였다. 복합매체 자료는 음성자극, 문자자극, 그림자극, 애니메이션, 동영상 등을 포함하여 아동이 흥미롭게 학습에 참여할 수 있도록 하였다. 본 자료는 극장 이용기술을 3영역으로 나누어 익힐 수 있게 구성하였다. 각 영역별 과제단계에 따라 제시어가 음성과 문자 형태로 주어지고 정반응과 오반응은 그림자극, 음성자극, 애니메이션으로 제공되었다. 각 영역학습의 마지막단계는 영역별 활동이 이루어지는 장면을 담은 동영상이 제공되었다.

(2) 복합매체 자료의 구성 및 내용

극장 이용하기 자료는 단계별 학습하기와 동영상 관찰하기로 이루어졌으며 전체적인 구성은 <그림 1>과 같다. 자료의 제작은 디지털 카메라, 디지털 캠코더, 포토샵(Photoshop) 프로그램, '파워포인트 2007(Powerpoint 2007)', 무비메이커를 이용하여 연구자와 연구자의 동료교사가 함께 제작한 후, USB로 저장하여 운영하도록 하였다.



< 그림 1 > 복합매체 자료의 전체 구성도

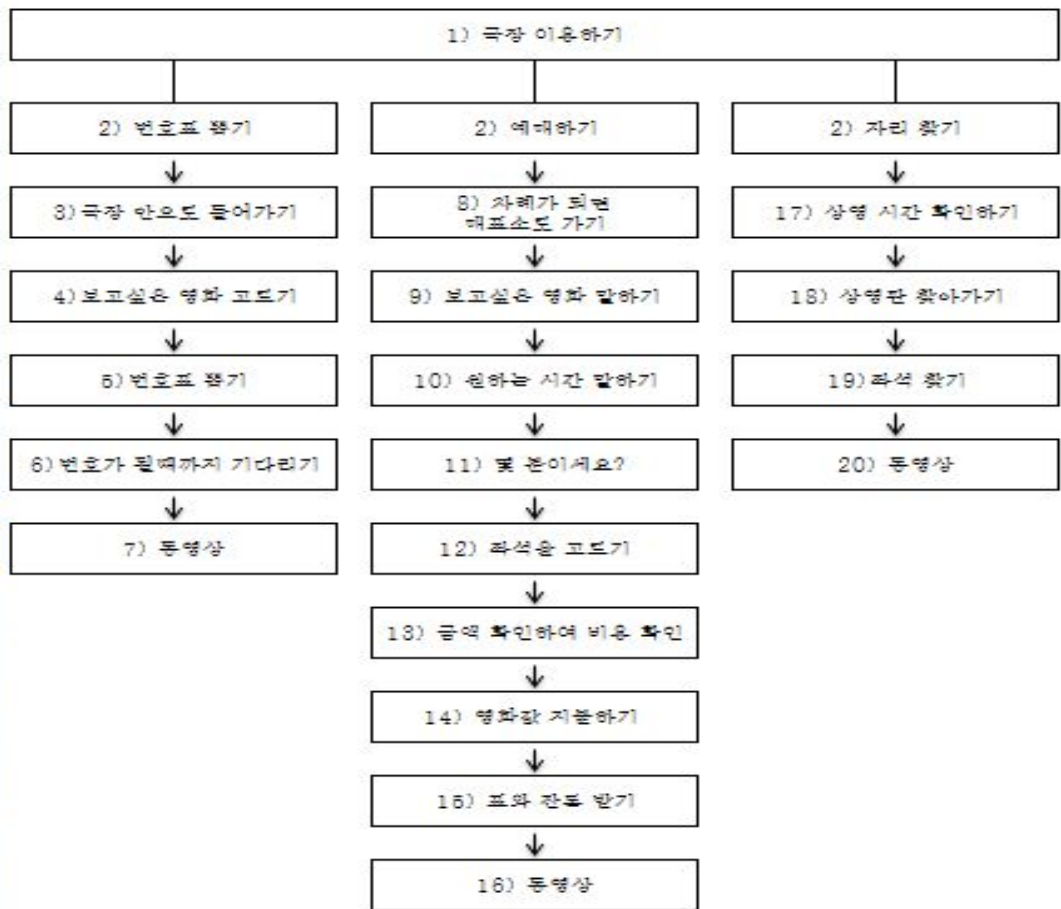
복합매체 자료는 전체 36개의 slide로 구성되었다. 아동이 과제를 쉽게 이해할 수 있도록 각각의 과제는 문자자극과 음성자극이 동시에 제시되었다. 아동이 각각의 과제에 대한 적절한 반응을 선택한 후 아동의 정반응과 오반응에 대해서 애니메이션과 음성자극을 통한 즉각적인 피드백이 제공되었다. 정반응의 경우 '효과음과 애니메이션'이 제공되고 다음 단계의 슬라이드로 진행할 수 있게 구성되었다. 오반응의 경우 '아니에요'라는 효과음과 정확한 반응에 대해서 제시를 한 후 다시 한번 과제를 수행할 수 있게 구성되었다. 또한 아동이 영역별 과제 수행 후 각 영역의 과제수행을 동영상으로 관찰할 수 있게 구성되었다.

슬라이드의 내용은 다음과 같다.

1번 슬라이드는 아동이 흥미를 가지고 학습에 참여할 수 있도록 극장 전경이 제시되었다. 2번 슬라이드는 아동이 학습할 영역을 번호표 뽑기, 예매하기, 자리 찾기 중에서 선택할 수 있도록 구성되었다. 3번 ~ 6번 슬라이드는 번호표 뽑기 영역에 해당하는 과제들로 아동이 제시어를 듣고 적절한 그림을 선택하도록 구성되었다. 8번~15번 슬라이드는 예매하기 영역에 해당하는 과제가 제시되었으며 17번~19번 슬라이드는 자리찾기 영역에 해당하는 과제가 제시되었으며 번호표 뽑기 영역의 슬

라이드와 동일한 방식으로 구성되었다. 7번, 16번, 20번 슬라이드는 아동이 동영상
을 관찰한 후 아이콘을 클릭하며 2번 슬라이드로 연결될 수 있도록 구성하였다. 7
번 슬라이드에서는 학생이 극장에 들어가서 번호표를 뽑고 차례가 될 때까지 기다
리기까지의 과정을 동영상으로 관찰할 수 있다. 16번 슬라이드에서는 학생이 매표
소로 가는 과정부터 영화값을 지불하고 표와 잔돈 받기까지의 과정을 동영상으로
관찰할 수 있다. 20번 슬라이드에서는 학생이 상영관을 찾아가 좌석을 찾기까지의
과정을 동영상으로 관찰할 수 있다. 21번~36번 슬라이드는 3번~6번, 8번~15번, 17
번~19번 슬라이드에서 아동이 선택한 정반응과 오반응에 대해 강화와 수정을 제공
하는 화면으로 구성되었다.

멀티미디어 자료의 전체적인 구성과 실행 순서는 <그림 2>와 같다.



<그림 2> 복합매체 자료의 구성도

(3) 복합매체 자료의 타당도

타당도 검증을 위해 현재 근무를 하고 있는 특수교사 3명에게 본 연구에서 사용한 타당도를 알아보기 위해 다음과 같은 요소를 포함하여 평가지를 개발하였다. 평가 요소는 제작한 복합매체 자료의 생활연령과 현행수준의 적합성, 실제 상황에서 습득된 기술의 전이 정도, 프로그램의 내용과 제작 목적의 적합성, 프로그램의 전체적인 설계와 구성, 학생의 흥미와 동기 유발 여부, 능동적인 참여 정도 등이었다. 평가자는 복합매체 자료를 실제로 사용한 후 평가 질문지를 작성하였다(<부록 1> 참조). 평가 질문지에 제시된 질문은 평가자들이 자유롭게 서술하도록 주관식 형태로 작성하였다.

평가 질문지의 평가요소는 <표 III-3>와 같다.

<표 III-3> 복합매체 자료 평가 요소

내 용	근거 자료
1. 생활연령과 현행수준의 적합성	이소현(1995)
2. 실제 상황에서 습득된 기술의 전이	Mxdonnell, Horner, & Williams(1996)
3. 프로그램의 내용과 제작 목적의 적합성	Lahm(1996)
4. 프로그램의 전체적인 설계와 구성	지경미(2001) 설진선(2003)
5. 학생의 흥미와 동기 유발 여부	Lahm(1996)
6. 학생의 능동적인 참여 유도	Johanson(1997)

복합매체 자료의 타당도 검증 결과 평가자들은 본 복합매체 자료가 대상 학생의 생활연령과 현행수준에 적합하며, 복합매체 자료는 실제 지역사회 극장 이용하기 수행모습을 기초로 제작되었기에 이 자료를 통해 습득된 극장 이용기술이 실제 극장에서도 동일하게 수행될 수 있을 것이라고 보았다. 극장 이용 기술의 습득을 위한 과제분석에 의거한 자료제작 측면에서 제작 목적에도 적합하다고 하였다. 또한

이 프로그램은 다양한 자극을 활용하였으며, 컴퓨터를 사용한 학습방법으로 학생의 흥미와 동기유발에 좋은 것으로 보았다. 실제 극장의 사진들, 과제수행의 동영상과 문제 등을 통한 다양한 방법으로 구성되어 프로그램의 전체적인 구성이 적합하다고 하였다. 또한 자신이 보고 싶은 영화를 본다는 자체만으로도 학생의 능동적인 참여를 유도할 수 있다고 보았고, 스스로 프로그램을 진행하며 학습이 가능하기에 능동적 참여에 적합하다고 평가하였다.

2) 학생용 지갑과 돈

지갑과 대상자들의 현행 수준을 고려하여 큰 돈내기 전략으로 10,000원 지폐를 사용하였다. 10,000원 지폐는 영화를 보기에 충분한 액수이면서 대상학생에게 잔돈 계산 기술을 요구하지 않는 충분한 금액이다.

5. 실험 설계 및 실험 조건

1) 실험 설계

본 연구는 세 명의 학생을 대상으로 대상자간 중다 간헐 기초선 설계(multiple probe baseline design across subjects)로 실시되었다. 연구의 특성상 목표행동은 대상학생이 새롭게 습득해야할 행동이므로 지나치게 긴 기초선의 측정은 불필요하였다. 따라서 간헐적인 기초선 측정을 하는 대신 중재를 시작하기 직전에 기초선 수준에 큰 변화가 없었음을 확신할 수 있을 정도의 기초선 측정을 통해 기초선의 반응수준을 명확히 밝히도록 하였다(이소현, 박은혜, 김영태, 2000).

본 연구는 기초선, 중재, 일반화, 유지로 구성되었다. 각 조건 간 학생을 살펴보면, 기초선 기간 동안에 학생 1은 극장 이용에 대해서 연속 3회기동안 과제 수행률이 낮은 수준으로 안정적으로 유지되는지 살펴보았고 아동 2와 아동3은 연속해서 3회기동안 과제 수행률이 낮은 수준으로 안정적으로 유지되는지 살펴보았다. 중재

단계에서는 멀티미디어 자료를 활용한 지역사회 중심교수가 대상아동의 극장 이용 기술 습득에 효과적인가를 살펴보고, 중재 단계에서 학생 1의 과제 수행률이 3회기 동안 안정적으로 상승하기 시작하였을 때에 학생 2의 기초선 측정이 연속 3회기 동안 실시되었고 학생 3도 이와 같은 방법을 반복하였다. 그리고 수행준거(연속 4회기 동안 90%이상의 독립적인 수행률을 보임)을 만족시킬 경우 일반화 단계로 넘어갔다. 일반화단계에서는 연속 3회기동안 극장 과제 수행률을 측정하였으며 유지검사는 중재가 종료된 2주 후에 연속 4회기 동안 실시되었다.

2) 실험 조건

(1) 기초선

기초선은 학생의 극장 이용 기술에 대한 현행수준을 파악하기 위한 것으로, 8월 31일부터 10월 4일까지 일주일에 2회(월, 수요일 전환교육 시간) 대상자별로 3회기씩 실시되었고 실제 극장에서 약 20분간 실시하였다. 데이터 수집은 극장 이용 과제 수행에 대한 관찰과 동시에 이루어졌다. 매표소가 위치한 3층에서 학생에게 10,000원이 든 지갑을 제시하였다. 아동이 극장 이용에 대한 단계별 과제를 5초 이내에 독립적으로 수행하면 관찰 기록표 <부록 2>에 (+)로 표시하였고, 수행하지 못한 경우 또는 부적절한 반응을 보인 경우는 (-)로 기록하였다. 그리고 학생의 과제 수행이 안정성을 보일 때까지 연속적으로 3회기 동안 기초선을 측정하였다.

연구자는 학생의 정반응에 대한 강화나 오반응에 대한 촉진 및 피드백을 제공하지 않았으나 다음 단계 관찰을 위해 오반응일 경우에는 연구자가 학생대신 과제를 수행하였다. 이때는 아동에게 아무런 설명 없이 과제를 수행하였다.

(2) 중재

본 연구의 중재 방법은 복합매체 자료를 활용한 지역사회중심 교수이다. 한 회기에 제공되는 중재는 지역사회에서 극장을 이용하는 지역사회중심 교수와 교실에서 극장 이용에 관한 복합매체 자료 학습을 하는 것을 모두 포함한다. 중재는 대상자

별로 기초선 측정이 끝나고 9월 14일부터 10월 20일까지 일주일에 3회(월, 수요일 전환교육 시간과 방과후) 대상자별로 8회기씩 실시하였다. 먼저 지역사회극장에서 약 20분간 대상아동에게 과제 수행 기회를 제공하였으며 관찰 측정과 동시에 중재를 실시하였다. 아동에게 제공한 촉진으로는 기술 수행에 필요한 최소한의 촉진을 제공하는 방법인 최소 촉진 전략을 사용하였다. 지역사회에서 극장 이용 후 약 20분간 교실에서 복합매체 자료를 통해 극장 이용 기술을 반복 학습하였다.

매표소가 위치한 3층에서 학생에게 10,000원이 든 지갑을 제시하며 극장 앞에서 아동에게 “영화 보세요”라는 단서를 제공하면서 교수는 시작되었다. 학생이 극장 이용에 대한 단계별 과제를 5초 이내에 독립적으로 수행하면 관찰 기록표에 (+)로 표시하였고, 수행하지 못한 경우 또는 부적절한 반응을 보인 경우는 (-)로 기록하였다.

지역사회 극장에서 대상학생이 연속 3회기 동안 90% 이상의 과제 수행률을 나타낼 때 중재를 종료하였다.

① 과제분석

극장 이용 기술을 극장에서 관찰된 일반적인 반응과 대상아동의 현재 수행능력을 고려하여 총 20단계로 과제 분석되었다. 상영관에서 나가는 단계와 영화 보기 과제는 대상아동들이 이동상의 문제가 없고 영화 보기에 어려움을 겪을만한 운동장애가 없으며 영화를 선호하므로 영화 보기 과정 자체를 교수할 필요성이 없어서 이는 과제분석 단계에서 생략하였다. 과제분석 단계는 <표 III-4>에 제시하도록 하였다. 과제분석 단계들 중 해당회기의 사례 특성 및 상황에 따라 기술 수행의 기회가 제공되지 않는 단계(예 : 예매를 한 후 바로 상영시간이 돼서 기다릴 필요가 없는 경우)는 그 회기의 과제분석단계에서 제외시켰다. 따라서 어떤 회기의 총 과제분석 단계는 20단계가 안될 수도 있다.

② 극장에서의 지역사회중심 교수

지역사회 극장에서 실시되었고 대상아동에게 극장 이용 과제 단계를 독립적으로 수행할 기회를 제공하면서 관찰 측정과 동시에 중재를 실시하였다. 시간지연법을

사용하여 5초 동안 기다린 후, 독립적으로 적절한 수행이 발생한 경우는 정반응(+)로 처리하였고, 반대로 지연되거나 부적절한 수행이 발생한 경우는 오반응(-) 처리한 후 촉진을 제공하였다. 촉진을 제공할 때는 최소촉진법을 사용하여 가능한 한 촉진의 강도를 적게 하였다. 실제 극장에서 한 회기에 제공되는 수행기회는 1회이다. 구체적인 중재 방법은 <표 III-5>를 참조한다.

<표 III-4> 극장 이용 기술의 과제분석

1. 극장 안으로 들어가기
 2. 보고 싶은 영화 고르기
 3. 번호표 뽑기
 4. 번호가 될 때까지 기다리기
 5. 차례가 되면 매표소로 가기
 6. 보고 싶은 영화를 말하기
 7. 원하는 시간 말하기
 8. 종업원 질문(몇 분이세요?)에 대답하기
 9. 좌석 고르기
 10. 금액 확인하여 비용 확인
 11. 지갑에서 지폐 꺼내기
 12. 종업원에게 영화값 지불하기
 13. 잔돈과 영화표 받기
 14. 상영 시간 확인하기
 15. 지갑에 잔돈과 영화표 넣기
 16. 지갑 간수하기
 17. 상영시간이 될 때까지 기다리기
 18. 시간되면 상영관 가기
 19. 상영관 입구에서 직원에게 영화표 건네기
 20. 자리찾기
-

<표 III-5> 극장 이용 기술 중재 절차

매 회기마다 과제분석의 단계에 따라 학생이 각 과제단계의 요구사항을 수행하도록 한다.

1. 극장에서 상영된 영화들 중에서 학생이 볼 수 있는 영화들을 제시한다.
 2. 10,000원이 들어있는 지갑을 아동에게 제시한다.
 3. 학생이 5초 이내에 독립적으로 수행한 경우를 정반응(+), 5초 이내에 무반응이거나 독립적으로 수행하지 못한 경우 또는 부적절한 반응을 보인 경우를 오반응으로 보고 관찰 기록표에 (-)로 기록한다.
 4. 학생이 오반응을 보인 경우에는 최소촉진법에 의해 아동에게 촉진을 제공한다.
-

③ 복합매체 자료 학습

지역사회 극장에서의 극장 이용에 대한 관찰과 측정이 끝난 후 학생은 학교로 돌아와서 복합매체 자료를 학습하였다. 총재초기에는 복합매체 자료에서 주어지는 상황을 파악하도록 설명을 해 주었다.

복합매체 자료의 단계는 멀티미디어 프로그램 구성에서 제시한 <그림 2>를 참조하여 복합매체 자료 학습절차는 <표 III-6>와 같다.

<표 III-6> 복합매체 자료 학습 절차

매 회기마다 과제분석의 단계에 따라 학생이 각 과제단계의 요구사항을 수행하도록 한다.

1. 학생이 번호표 뽑기, 예매하기, 자리 찾기 영역 중 학습하기 원하는 영역을 선택한다.
 2. 선택한 영역 내에서는 과제분석의 단계별로 진행한다.
 3. 각 단계별로 학생은 시각적 화면과 음성제시어를 듣고 적절한 정반응을 선택하도록 한다.
 4. 오반응 선택 후 과제수행의 기회가 한 번 더 주어진다.
 5. 오반응 후 과제수행의 기회가 한 번 더 주어졌음에도 학생이 오반응을 선택하면 연구자가 학생의 손을 잡고 정반응을 선택하도록 한다.
-

(3) 일반화

대상 학생의 지역사회 극장 이용 과제 수행이 연속 3회기 동안 90% 이상의 수행률을 보이면 일반화를 시켰는데, 일반화는 비교수 환경의 극장 이용기술에 대한 학생의 수행을 평가하기 위해 기초선과 동일한 연구 조건에서 실시하였다. 일반화가 실시된 장소는 대상아동의 학교에서 버스 또는 자동차로 10-15분 정도 소요되는 L극장이며 3회기동안 자료를 수집하였다.

(4) 유지

유지는 중재가 종결된 뒤 일정 기간이 지나도 습득된 극장 이용기술이 유지되는가를 평가하기 위해 중재 종료 4주 후에 기초선과 동일한 실험 조건에서 실시하였다. 유지 기간에도 연구자의 언어적 촉진이나 신체적 촉진 없이 대상 학생이 스스로 과제분석 단계에 따라 독립적인 수행행동을 하게 하였으며 3회기 동안 실시하였다.

6. 자료 수집 및 측정

1) 목표행동의 조작적 정의

극장 이용 기술은 극장에서 관찰된 일반적인 반응과 대상 학생의 현재 수행능력을 고려하여 극장 이용기술을 총 20단계로 과제 분석한 것(<표 III-4> 참조)이다.

2) 관찰 및 측정

극장 이용 기술의 과제수행에 관해 실제 지역사회 환경에서 교수하는 동시에 측정하였으며 본 연구의 기초선, 중재, 일반화, 유지 검사 각 회기의 과제 수행률 측정은 실험이 이루어진 그 장소에서 관찰 기록표에 기록하거나 비디오에 녹화하여 극장 이용기술의 정반응 빈도를 기록하여 과제 수행률을 구하고 그래프로 나타냈다. 극장 이용 기술의 과제 수행은 관찰기록표에 기록하였다.

목표행동의 관찰 및 측정기준은 <표 III-7>과 같다.

<표 III-7> 관찰 및 측정 기준

1. 기초선, 중재, 일반화, 유지 단계에서 연구자의 언어적·신체적 촉진 없이 대상 학생이 5초 이내에 독립적으로 수행한 경우를 정반응으로 보고 관찰 기록표에 (+)로 기록한다.

2. 대상 학생이 5초 이내에 무반응이거나 독립적으로 수행하지 못한 경우 또는 부적절한 반응을 보인 경우를 오반응으로 보고 관찰 기록표에 (-)로 기록한다.

대상 학생의 극장 이용 기술에 대한 총 과제분석 단계 중 독립적인 정반응을 보인 단계의 수를 백분율로 계산하였다.

$$\text{과제수행율(\%)} = \frac{\text{독립적인 정반응을 보인 단계의 수}}{\text{총 과제 수행 단계의 수}} \times 100$$

7. 관찰자간 신뢰도

본 연구에서는 지역사화 활용기술 습득에 대한 신뢰도를 검증하기 위하여 연구자와 특수교육을 전공한 현장교사인 1명의 관찰자가 실험 전 관찰 자료를 가지고 대상자의 반응에 대한 일치도 훈련을 하였다. 일치도 훈련을 거쳐 연구자와 관찰자의 기록이 90% 이상 일치한 경우 관찰자간 신뢰도를 실시하였다. 본 연구 자료는 기초선, 중재, 일반화, 유지 검사로 이루어져 있는 실험 회기 중 약 30%에 걸쳐서 대상자의 반응을 측정하였다. 관찰자간 신뢰도를 구하는 공식은 다음과 같으며 관찰자간 신뢰도의 평균 및 범위는 <표 III-8>에 제시하였다.

$$\text{관찰자간 신뢰도(\%)} = \frac{\text{정반응에 대한 일치된 관찰 수}}{\text{정반응에 대한 일치된 관찰 수} + \text{불일치된 관찰수}} \times 100$$

<표 III-8> 대상 학생별 극장 이용기술의 관찰자간 신뢰도의 평균 및 범위(%)

대상자	평균	범위
대상 학생 1	92.4	84.5-100
대상 학생 2	93.7	86.4-100
대상 학생 3	95.2	88.9-100

8. 중재충실도

중재절차가 적절하게 실행되고 있는지를 검사하기 위해서 중재충실도(treatment fidelity)를 검사하였다. 처치충실도 관찰자는 특수교육을 전공하고 현재 학생들을 지도하고 있는 특수교사로서 본 연구의 지역사회활용기술 중재 절차(<표 III-4>, <부록 3>)를 기초로 하여서 훈련과정 중에서 무작위 25%를 참관하였다. 평가서식(<부록 4>참조)으로 처치충실도를 평가하였는데 5점 척도로 하여 매우 그렇습니다는 5점, 약간 그렇습니다는 4점, 보통입니다는 3점, 약간 그렇습니다는 2점, 전혀 아닙니다는 1점으로 하였다. 관찰자가 작성한 처치충실도를 위한 평가 결과는 <표 III-9>과 같다.

<표 III-9> 중재충실도 평균 및 범위(%)

대상자	평균	범위
대상 학생 1	4.83	4.5-5.0
대상 학생 2	4.80	4.5-5.0
대상 학생 3	4.79	4.5-5.0

9. 사회적 타당도

연구자가 개발한 복합매체 자료를 활용한 지역사회 중심교수 프로그램이 지적장애 중학생의 극장이용 기술수행을 향상시키는 데 수용가능한지를 알아보기 위해 사회적 타당도를 조사하였다. 이를 위하여 특수교사 1명, 특수보조원 3명, 통합학급 교사 2명에게 검사지를 주고 평가하도록 하였다. 평가서식(<부록 5>참조)으로 사회적 타당도를 평가하였는데 5점 척도로 하여 매우 그렇습니다는 5점, 약간 그렇습니다는 4점, 보통입니다는 3점, 약간 그렇습니다는 2점, 전혀 아닙니다는 1점으로 하였다. 문항의 주요 내용은 중재 프로그램의 유용성, 지적장애 중학생 발달에 적합성, 중재 내용의 적합성, 대상 유아들의 중재 참여도, 중재를 통한 성과 정도, 중재의 추천정도로 구성하였다. 사회적 타당도의 구체적 결과는 <표 III-10>과 같다.

<표 III-10> 사회적 타당도 평균

항목	질문내용	평균
중재의 유용성	1. 복합매체 자료를 활용한 지역사회 중심교수를 통한 극장이용 기술수행활동은 지적장애 중학생에게 효용적이다.	4.7
	2. 극장 이용 기술 중재 절차에 따라 교사가 용이하게 적용할 수 있다.	4.2
대상 학생의 발달의 적합성	3. 복합매체 자료를 활용한 지역사회 중심교수를 통한 극장이용 기술수행활동의 목표와 교육내용 및 교수 방법이 지적장애 중학생의 발달에 적절하다.	4.5
중재 내용의 적합성	4. 복합매체 자료를 활용한 지역사회 중심교수는 특수학교 기본교육과정 사회과의 공동생활영역의 교수학습 방법을 포함하고 있다.	4.8
	5. 복합매체 자료를 활용한 지역사회 중심교수는 지적장애 중학생에게 여가활동 개념을 포함하고 있다.	4.2
대상 학생들의 중재 참여도	6. 활동의 내용이 지적장애 중학생에게 흥미를 유발하고 적극적으로 참여하도록 한다.	4.2
	7. 복합매체 자료를 활용한 지역사회 중심교수를 통한 극장	4.5

	이용 기술수행활동은 기존의 사회과 활동보다 지적장애 중학생이 활동에 능동적으로 참여할 수 있게 한다.	
중재를 통한 성과 정도	8.복합매체 자료를 활용한 지역사회 중심교수를 통한 극장 이용 기술수행활동은 지적장애 중학생의 사회과의 공동생활영역의 개념을 향상시키는 데 효과가 있다.	4.2
	9. 복합매체 자료를 활용한 지역사회 중심교수를 통한 극장 이용 기술수행활동은 지적장애 중학생에게 여가활동을 향상시키는 데 효과가 있다.	4.7
중재의 추천 정도	복합매체 자료를 활용한 지역사회 중심교수를 통한 극장이용 기술수행활동은 다른 지적장애 중학생에게도 적용이 가능하다.	4.6

IV. 연구 결과

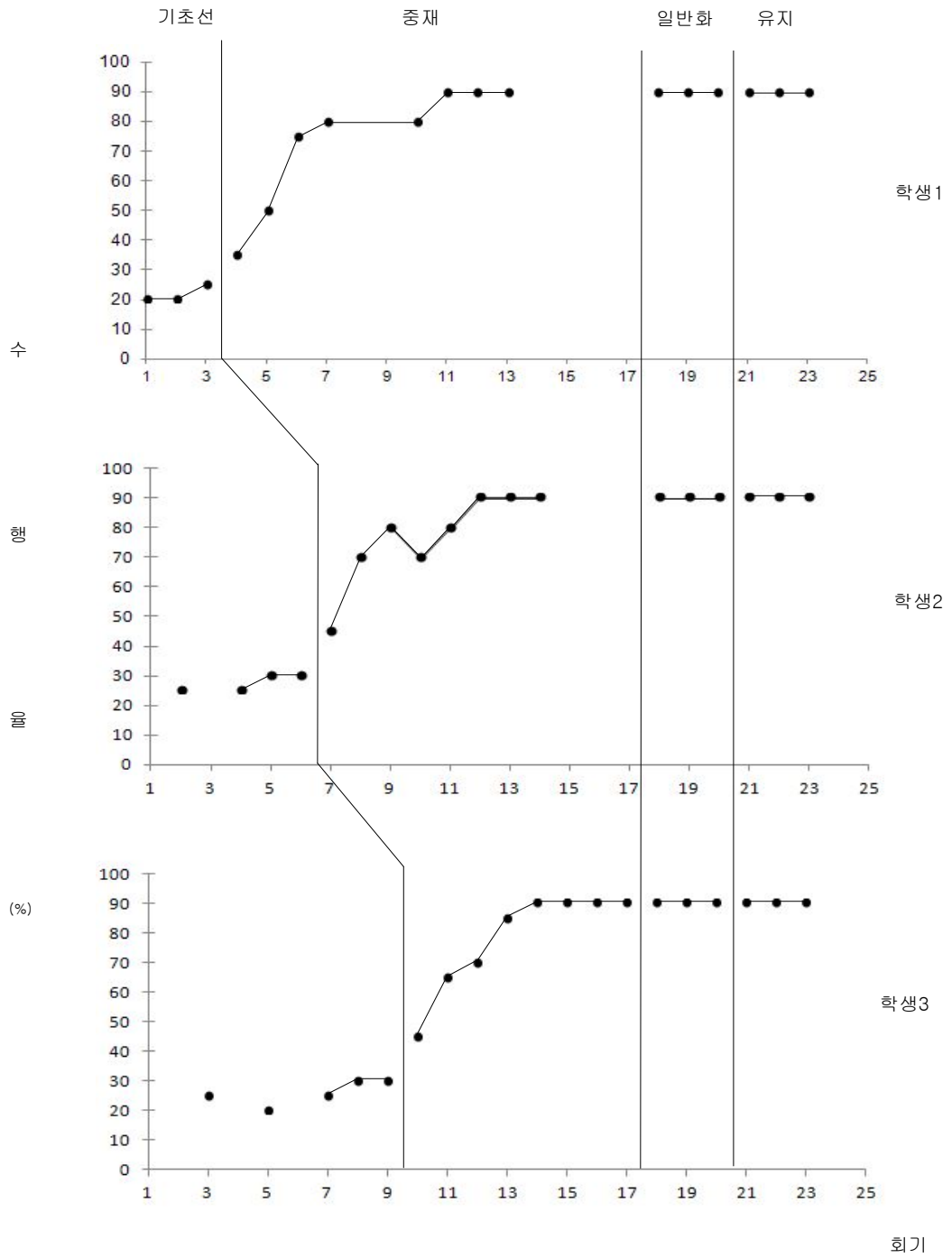
본 장에서는 복합매체 자료를 활용한 지역사회중심교수가 지적장애 중학생의 극장 이용기술습득에 미치는 효과를 알아보기 위해 연구 문제를 중심으로 실험 결과를 비교 분석하였고, 구체적인 결과를 살펴보면 다음과 같다.

1. 복합매체 자료를 활용한 지역사회 중심교수가 극장 이용기술의 습득에 미치는 효과

본 연구의 전체 실험 조건 동안 대상 학생의 극장 이용기술 수행률의 평균 및 범위는 <표 III-9>에 제시하였으며, 극장 이용 기술의 독립적인 수행률의 변화양상은 <그림 3>의 그래프를 통해 나타내었다. <그림 3>의 그래프를 기초로 각 대상학생 별로 두 가지 실험조건(기초선과 중재)간의 변화 양상을 비교하였을 때, 모두 기초선에 비해 중재 기간에 큰 폭으로 증가하는 양상을 보였다.

<표 IV-1> 대상 학생별 극장 이용기술 수행률의 평균 및 범위(%)

실험조건 대상학생		기 초 선	중 재	일 반 화	유 지
학생 1	평균	22	74	90	90
	범위	(20-25)	(35-90)	(90-90)	(90-90)
학생 2	평균	29	78	90	90
	범위	(25-30)	(45-90)	(90-90)	(90-90)
학생 3	평균	28	78	90	90
	범위	(25-30)	(45-95)	(90-90)	(90-90)



< 그림 3 > 극장 이용기술 수행율

학생 1의 경우 기초선 기간 3회기 동안 평균 22%의 낮은 과제 수행률을 보였다. 중재 시작 첫 번째 회기인 4회기에 과제 수행률일 35%로 증가한 후 꾸준히 증가하는 경향을 나타내다가 9회기부터 연속 3회기간 90%이상의 과제 수행률을 보임으로써 중재를 종료하였다. 대상 학생1은 중재 기간 동안 74%의 평균, 35%에서 90%의 범위를 보였다. 학생 1의 전체 과제 수행률을 구체적으로 살펴보면, 중재 초기에는 기초선 단계보다 조금 높은 과제 수행률을 보였으나 중재를 거듭할수록 꾸준히 향상되었다. 이 학생은 유지 단계의 점수가 기초선보다 높았으며, 중재가 끝난 이후에도 중재 효과가 계속 유지된 것으로 나타났다. 기초선 회기의 범위 22%(20-25%)와 중재 회기의 범위74%(35-90%)가 중복되는 비율은 0%로 학생 1의 중재효과는 높은 수준으로 나타났음을 알 수 있다.

대상학생 2의 경우 기초선 기간 4회기 동안 평균 29%의 낮은 과제 수행률을 보였다. 중재 시작 첫 번째 회기인 6회기에 과제 수행률이 45%로 증가한 후 꾸준히 증가하는 경향을 나타내다가 11회기부터 연속 3회기기간 90%이상의 과제 수행률을 보임으로써 중재를 종료하였다. 대상 학생 2은 중재 기간 동안 78%의 평균, 45%에서 90%의 범위를 보였다. 학생 2의 전체 과제 수행률을 구체적으로 살펴보면, 중재가 시작되면서 과제 수행률이 증가하다가 10회기 때는 다소 감소하는 경향을 보였다. 그러나 중재가 중반에 이르면서 꾸준히 과제 수행률이 증가하였다. 이 학생은 유지 단계의 점수가 기초선 단계보다 높았으며, 중재가 끝난 이후에도 계속 유지된 것으로 나타났다. 기초선 회기의 범위 29%(25-30%)와 중재 회기의 범위78%(45-90%)가 중복되는 비율은 0%로 학생 2의 중재효과는 높은 수준으로 나타났음을 알 수 있다.

대상학생 3의 경우 기초선 기간 4회기 동안 평균 28%의 낮은 과제 수행률을 보였다. 중재 시작 첫 번째 회기인 7회기에 과제 수행율이 45%로 증가한 후 꾸준히 증가하는 경향을 나타내다가 11회기부터 연속 4회기 동안 90%이상의 과제 수행률을 보임으로써 중재를 종료하였다. 대상 학생 3은 중재 기간 동안 78%의 평균, 45%에서 90%의 범위를 보였다. 학생 3의 전체 과제 수행률을 구체적으로 살펴보면, 중재 초기에는 기초선 단계보다 조금 높은 과제 수행률을 보였으나 중재를 거듭할수록 꾸준히 향상되었다. 이 학생은 유지 단계의 점수가 기초선보다 높았으며, 중재가 끝난 이후에도 중재 효과가 계속 유지된 것으로 나타났다. 기초선 회기의 범위 28%(25-30%)와 중재 회기의 범위78%(45-95%)가 중복되는 비율은 0%로

학생 1의 중재효과는 높은 수준으로 나타났음을 알 수 있다.

2. 복합매체 자료를 활용한 지역사회 중심교수가 극장 이용기술의 일반화에 미치는 효과

M극장과 유사한 L극장에서의 일반화 3회기는 기초선과 동일한 조건으로 각각의 대상학생에게 실시하였다. 그래프(<그림 3>참조)에 의하면 일반화 단계의 전체적인 양상은 중재 후반부의 90%이상의 과제 수행률을 안정적으로 지속하였다.

학생 1, 2, 3 모두 일반화 첫 번째 회기인 18회기에서 20회기의 총 3회기 동안 90%의 높은 과제 수행률을 지속하였다.

3. 복합매체 자료를 활용한 지역사회중심교수가 극장 이용기술의 유지에 미치는 효과

본 연구의 유지단계는 기초선 및 중재 단계에의 교수환경에서 중재 종료 4주 후에 3회기 실시되었다. 그래프를 기초로 대상학생의 유지 단계의 경향성을 비교하였을 때, 유지 조건은 전반적으로 높고 안정적인 경향을 유지하였다.

학생 1, 2, 3 모두 유지가 시작된 21회기부터 마지막 23회기까지 90%의 높고 안정적인 과제 수행률을 유지하였다.

V. 논의 및 제언

본 연구는 특수학급에 재학 중인 지적장애 중학생 3명에게 복합매체 자료를 활용한 지역사회 중심교수를 실시하였을 때, 극장 이용기술의 수행에 어떤 영향을 미치는지를 알아보려고 하였다. 연구 결과, 복합매체 자료를 포함한 지역사회 중심교수를 실시하였을 때 모든 대상 학생들은 극장 이용기술을 습득하였으며, 습득된 기술은 학습하지 않은 지역사회 극장에서 일반화되었으며, 중재 종료 4주 후에도 극장 이용 기술은 유지되었다. 위와 같은 결과를 바탕으로 본 장에서는 선행연구들에 비추어 본 연구가 지니고 있는 의미와 제한점을 논의하고 후속 연구를 위한 제언을 하고자 한다.

1. 논의

1) 복합매체 자료를 활용한 지역사회중심 교수가 극장 이용기술의 습득에 미치는 효과

본 연구의 대상학생 모두가 영화 보기 활동을 좋아하여 부모 또는 교사와 함께 극장을 이용한 경험은 있어 기초선 측정에서 25% 이상의 과제 수행률을 보였으나 독립적인 활동 수행에 있어서 과제분석을 통한 개별적인 지도를 받은 경험은 없었다.

대상학생 3명 모두 기초선 동안에는 극장 이용기술 수행 행동이 낮았다. 그러나 복합매체 자료를 활용한 교실 중재와 현장에서의 시간지연 및 최소촉진법을 연합한 중재를 거치면서 극장 이용기술 수행 행동이 증가하여 90% 이상으로 과제를 수행하였다. 습득된 극장 이용기술은 중재 종료 4주 후에도 유지되었다.

대상학생들은 기초선 단계에서는 독립적인 수행률이 매우 낮은 수준이었지만, 중재 이후에 지속적인 상승세를 나타내었고, 회기를 거듭할수록 기술의 독립적인 수행에 집중하였다. 또한 복합매체 자료를 활용한 교실중재는 반복학습의 효과를 제공하였고 단계에 따른 다양한 활동으로 동기유발을 제공하였다. 따라서 본 연구에

서 사용한 중재 방법인 복합매체 자료를 활용한 지역사회 중심교수가 대상학생의 극장 이용기술의 수행률을 향상시키는데 효과적임을 입증할 수 있다.

이러한 연구결과는 지역사회 환경에서의 교수와 교실 교수를 연계한 선행연구(장혜성, 박승희, 2005; 최윤정, 2004)처럼 이 중재방법은 극장 이용기술의 수행률에 긍정적인 영향을 미쳤음을 입증하였다. 본 연구에서는 실제 지역의 극장 환경에 최대한 근접한 교실 내 교수를 실시하기 위해 컴퓨터를 통한 보다 사실적이고 자연적인 자극을 포함시킨 복합매체 자료를 제작하였다. 복합매체 자료를 활용한 연구들의 효과는 여러 연구문헌들(설진선, 2003; 지경미, 2001; 최정희, 2000; 김선경, 1998; Mcdonnell & Ferguson, 1998)을 통해 입증되었다.

본 연구에서 사용된 복합매체 자료는 선행연구(설진선, 2003; 지경미, 2001; 최정희, 2000; 김선경, 1998; Mcdonnell & Ferguson, 1998)와 비교하였을 때, 기존의 연구보다 더 다양한 접근을 하였다. 복합매체 자료는 소리자극, 음성자극, 문자자극, 그림자극, 사진자극, 동영상 자극 등을 포함하여 학생이 학습에 흥미를 가지고 참여할 수 있도록 구성하였다. 본 자료는 극장 이용기술을 번호표 뽑기, 예매하기, 자리찾기의 3가지 영역으로 나누어 익힐 수 있게 구성하였다. 각 영역별 과제단계에 따라 제시어가 소리와 음성, 문자 형태로 주어지고 정반응과 오반응은 그림자극, 소리자극 등으로 제공되었고 각 영역학습의 마지막 단계는 영역별 활동이 이루어지는 장면을 담은 동영상을 제공하였다. 실제로 복합매체 자료는 교실 내 중재가 진행되는 동안 대상학생 모두가 흥미를 가지고 스스로 주의를 집중하여 활동에 참여하는 모습을 보였다.

또한 교실 내 교수와 함께 지역사회 내에서 이루어진 최소촉진법과 시간지연법의 사용은 극장 이용기술 수행에 있어서 효과적인 교수방법이라 할 수 있다. 본 연구에서는 중재가 진행되는 동안 촉진이 점차적으로 줄고 독립적인 수행이 증가되었으며, 중재 후반에서는 촉진이 거의 주어지지 않았다. 최소촉진법의 사용은 회기가 진행될 수록 실제 지역사회 환경에서의 교수가 줄 수 있는 낙인 효과를 줄일 수 있다는 점에서 긍정적인 교수방법이라 할 수 있다(설진선, 2003).

본 연구는 극장 이용기술 습득을 위한 중재방법으로 복합매체 자료를 처음으로 활용했다는 점과, 복합매체 자료에서 보다 더 다양한 자극과 학습 방법을 이용하여 학업기술이 아닌 여가기술 교수를 실시하고 있다는 점에서 기존의 연구와 차별화된 점을 가진다.

2) 복합매체 자료를 활용한 지역사회 중심교수가 극장 이용기술의 일반화에 미치는 효과

본 연구의 일반화는 중재 기간 동안 학습하지 않았던 극장에서 실시하였다. 3명의 대상학생 모두 일반화 기간 동안 중재 종료 시기와 동일하게 3회기 모두 90% 이상의 안정적이고 높은 수행률을 보였으며 학습하지 않은 새로운 환경에서 극장 이용기술을 일반화시켰다. 그러므로 본 연구에서 사용한 중재 방법인 복합매체 자료를 활용한 지역사회 중심교수가 극장 이용기술의 일반화에 효과적임을 입증할 수 있다. 일반화는 장애학생이 습득한 기술들을 지역사회환경의 실생활에서 자연스럽게 활용하며 독립적이고 기능적으로 살아갈 수 있도록 해준다. 이러한 측면에서 볼 때 본 연구 결과는 대상학생들이 중재가 이루어진 극장 뿐 만 아니라 지역사회 여러 장소에 있는 극장을 이용할 수 있다는 점에서 의미가 있다. 특히 극장 이용기술은 지적장애 중학생을 위한 지역사회 활동으로 자연스러운 기능적 활동이면서 여가생활에 필요한 활동이다.

일반화에 대해 박은혜(1997)는 지적장애 학생의 경우 구체적으로 일반화를 위한 계획을 세워서 교수하지 않으면 학생에 의한 자발적인 일반화가 잘 일어나지 않는다고 하였다. 또한 일반화를 증진하는 방법으로는 자연적인 결과를 이용하는 방법이 있는데, 이는 학생이 자연적인 상황에서도 강화를 받을 수 있는 행동을 가르치는 것으로 첫째, 자연적인 환경에서 강화 받을 수 있는 행동선정, 둘째, 학생이 스스로 강화를 받을 수 있도록 가르치는 것이 있다(박은혜, 1997). 본 연구에서 일반화를 촉진하기 위해 고려한 요소들은 무엇이며 그러한 요소들이 극장 이용기술의 일반화에 미친 영향이 무엇인지에 대해 분석해 보면 다음과 같다.

첫째, 일반화의 긍정적인 영향을 준 요소로는 자연적 강화가 있다. 본 연구의 목표 활동인 극장 이용하기는 지역사회환경에서 자연스럽게 강화를 받을 수 있는 행동이었기에 중재 기간 동안 각 과제분석 단계마다 대상학생의 정반응에 대해 특별한 강화를 제공하지 않았으나 대상학생들은 지역사회 극장에서 과제수행을 하였다. 일반화 환경도 중재와 동일하게 자연적 강화를 제공하므로 학습하지 않은 극장에서의 과제 수행률이 전반적으로 높고 안정적이었다. 실험기간 동안 대상학생들은 연구자와 함께 만나 극장에 가고 컴퓨터를 통해 복합매체 자료를 시연해 보는 활동을 매우 즐거워

하였으며 연구자의 이름을 부르거나, ‘극장에 가요’라고 말하면서 자신의 욕구를 표현하기도 하였다. 이것은 대상아동에게 과제 수행 자체가 자연스러운 강화제의 역할을 하였다는 것을 증명하는 것이다.

둘째, 복합매체 자료와 실제 극장 이용이 이루어진 환경을 함께 찍어 제공하였다. 실제로 이용할 지역사회 내의 극장에서 이용기술 습득을 위한 과제분석에 따른 단계별 사진과 동영상 등을 활용하여 복합매체 자료를 활용하였다.

3) 복합매체 자료를 활용한 지역사회중심 교수가 극장 이용 기술의 유지에 미치는 효과

복합매체 자료를 활용한 지역사회중심 교수를 통해 습득된 극장 이용 기술은 중재 종료 4주 후에도 중재 종료시기와 동일하게 90% 이상으로 안정적이고 높게 유지되었다. 따라서 본 연구에서 사용한 중재 방법인 복합매체 자료를 활용한 지역사회중심 교수가 대상학생의 극장 이용 기술의 유지에도 효과적임을 알 수 있다.

극장에서 이루어진 지역사회중심 교수의 부수적인 효과로는 장애아동에 대한 극장 직원들의 태도에 긍정적인 태도 변화가 있었다. 중재 초기에는 극장 직원들이 대상학생들을 계속해서 지켜보거나 대상학생의 발음의 부정확성으로 인해 말을 이해하지 못하거나 낮설어하는 모습이 보였으나 유지단계에서는 대상학생에게 ‘오랜만에 왔구나’라고 하면서 반가워하고 인사를 나누는 모습을 보였다. 사회-윤리적 측면에서 순조로운 사회적응을 위해 장애학생 본인과 그 주변인들의 장애에 대한 올바른 이해와 긍정적인 태도는 반드시 필요하며(이소연, 박은혜, 1998), 위의 결과에서처럼 지역사회중심 교수는 장애학생에 대한 사회의 태도를 긍정적으로 변화시킬 수 있는 장점을 가지고 있다(설진선, 2003).

2. 제한점

본 연구의 제한점은 다음과 같다. 첫째, 본 연구는 3명의 지적장애 중학생을 대상으로 하였다. 연구 결과 대상학생 모두 복합매체 자료를 활용한 지역사회중심 교수를 통해 극장 이용 기술 수행률이 증가하였으나 대상학생의 수가 제한적이기 때문에 연

구결과를 모든 장애학생에게 일반화시키기는 어렵다. 둘째, 본 연구는 극장 이용기술의 습득에 초점을 맞추었으므로 이와 연계된 실제 일상생활에서의 다양한 활동들(예, 현금인출기 사용하기, 대중교통 이용하기 등)과 연결시키지 못했다. 셋째, 다양한 종류의 극장이 있음에도 본 연구에서 일반화 평가를 실시한 장소는 중재 때와 유사한 극장이었다. 보다 다양한 장소에 대한 일반화를 평가하지 못하였다.

3. 제언

본 연구의 제언은 다음과 같다. 첫째, 본 연구에서는 다양한 지역사회 기술 중에 복합매체 자료를 활용하여 극장 이용 기술의 수행에 미치는 효과를 살펴보았다. 후속 연구에서는 복합매체 자료를 활용한 지역사회중심 교수를 극장 이용 기술 뿐 만 아니라 다양한 지역사회 기술을 교수하는데 적용해야 할 것이다. 둘째, 본 연구는 지적장애 중학생을 대상으로 연구하였으나 후속 연구에서는 지적장애 학생 이외에 다양한 장애 학생들에게 복합매체 자료를 활용한 교수가 실시되어야 할 것이다. 셋째, 본 연구는 극장 이용 기술의 습득에 초점을 맞추어 다른 지역사회 기술들과 연관성을 갖지 못했다. 후속 연구에서는 극장 이용기술을 실제 일상생활에서 현금 인출기 사용하기, 대중교통 이용하기 등의 활동들과 연계시킴으로써 보다 유의미한 기술이 되도록 해야 할 것이다. 넷째, 복합매체 자료가 학생의 주의집중과 흥미 유발에 효과적이라고는 해도 지나치게 복합매체 학습 자료에만 의존해서 교수를 실시해서는 안 될 것이다. 대상학생의 능력과 나이에 따라 다양하게 구성된 복합매체 학습 자료의 적용효과를 검증하는 후속 연구들이 필요하다.

참 고 문 헌

- 강미경, 이동진, 유가효(2010). 장애인의 여가활동 참여가 생활만족도에 미치는 영향. **한국가족복지학**, 15(4), 137-155.
- 교육과학기술부(2010). 2010 특수교육 통계. 서울:교육과학기술부.
- 교육과학기술부(2011). 기본교육과정 사회과 교사용 지도서. 서울:교육과학기술부.
- 교육과학기술부(2009). 장애인 등에 대한 특수교육법. 서울:교육과학기술부.
- 권미애(2001). 유아교육용 멀티미디어 매체개발과 적용 효과 연구. 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 권성호(1998). 교육공학원론: 교육방법 및 교육공학의 이론과 실제. 서울: 양서원.
- 권용덕(2012). 멀티미디어 자료를 활용한 지역사회중시교수가 정신지체 중학생의 대형 마트 이용기술 수행에 미치는 효과. 가톨릭대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김선경(1998). 지역사회 환경 실습과 연계한 비디오 교수가 자폐아동의 학용품 사기 기술에 미치는 효과. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김영수, 양영선(1994). 교육공학연구: 이론과 동향. 서울: 교육과학사.
- 김영환, 손미(1998). 교육용 멀티미디어 개발의 실제. 서울: 학지사.
- 김용겸(2003). 시간지연과 최소축진의 연합절차가 지적장애학생의 지역사회 편의시설 이용기술의 일반화에 미치는 효과. 공주대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김유리(1999). 일반사례 교수가 지적장애인의 패스트푸드점 식사 기술 습득 및 일반화에 미치는 효과. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김은영, 박은례(2000). 일반사례교수법을 이용한 중도장애학생의 길건너기 기술 습득과 일반화에 관한 연구. **중복지체부자유아교육**, 35(2), 1-20.
- 김희수(1995). 멀티미디어 설계와 개발. 서울 : 교육과학사.
- 김희정(2003). 일반사례교수가 자폐청소년의 물건사기 기술에 미치는 영향. 조선대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 문화관광부(2007). 「2007 국민여가활동조사」. 서울:문화관광부.
- 박동이(2000). 지적장애 고등학생을 위한 물건 구입하기 기술의 효과. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 박상희, 김남순, 전보성(2006). 지역사회중심 전환활동이 경도 지적장애학생의 사회적

- 기술에 미치는 효과. **지적장애연구**, 8(1), 233-253.
- 박상희, 권재환(2007). 지역사회중심 전환교육 프로그램 적용이 특수학습 지적장애아의 자기결정능력에 미치는 효과. **지적장애연구**, 9(1), 1-21.
- 박승희(1993). 지역사회중심교육과정의 발달 배경과 과제, 추국회 정년 기념 노충간행 위원회편, **특수교육 연구의 동향과 과제**(pp.3-31). 도서출판 특수교육.
- 박은혜(1997). 중도장애아를 위한 지역사회중심의 교수전략. 제 4회 이화 특수교육 학술대회: **중도장애아 교육의 기초와 방법론**(pp.79-101). 이화여자대학교 특수교육학과.
- 박지윤(2007). **비디오 자기모델링을 활용한 지역사회중심교수가 자폐아동의 자동판매기 이용 기술 수행에 미치는 효과**. 단국대학교 특수교육대학원 석사학위논문.
- 서우정(1997). **컴퓨터 보조학습의 학습통제 유형이 지적장애아의 단어판별 학습에 미치는 효과**. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 설진선(2003). 멀티미디어 자료를 활용한 지역사회중심교수가 자폐아동의 패스트푸드점 이용 기술수행에 미치는 효과. 이화여대 교육대학원 특수교육전공 석사학위논문.
- 심영섭(2011). **영화치료의 이론과 실제**. 서울:학지사
- 양정운(2003). 지역사회 현장중심 인사하기 예비교수가 발달장애유아의 인사예절 행동에 미치는 영향. 공주대학교 대학원 석사학위논문.
- 이만재, 박현재, 한상기(1995). **이해하기 쉬운 멀티미디어**. 서울: 하이테크정보.
- 이소현(1995). **장애영유아를 위한 교육**. 서울: 이화여자대학교 출판부
- 이소현, 박은혜, 김영태(2000). **단일대상연구**. 서울:학지사.
- 이신령(2005). 일반중학교 지적장애학생의 학교생활 적응에 필요한 사회성기술에 대한 일반교사와 또래학생의 중요도 인식. 석사학위 논문, 이화여자대학교 대학원.
- 이영미, 박승희(2006). 지역사회 중심의 여가 기술 교수가 지적장애의 불링장 이용하기 기술 수행에 미치는 영향. **특수교육학연구**, 40(4), 279-302.
- 장경진(2003). 효과적인 특수아동교육을 위한 멀티미디어 활용 학습 방안에 관한 연구. 단국대학교 멀티미디어 대학원 석사학위논문.
- 장나영(2001). 사진을 이용한 최소축진법이 중도장애 학생의 직업 기술 습득에 미치는 효과 : 패스트푸드점 청소하기 기술을 중심으로. 이화여자 대학교 대학원 석사학위논문.

- 장혜성(2005). **비장애동료가 참여하는 지역사회중심교수가 일반고등학교 발달장애학생의 지역사회활용기술 수행과 학생사이 관계에 미친 영향**. 이화여자대학교 교육대학원 박사학위논문.
- 장혜성(2010). 지역사회중심교수가 지적장애 중학생의 지하철, 대형매장, 패스트푸드점 이용하기 기술에 미치는 효과. **재활복지**, 14(4), 153-179.
- 장혜성, 박승희(2003). 중도 지적장애 고등부 학생의 지역사회 기능 증진을 위한 지역사회 중심 교수의 효과. **정서 행동장애 연구**, 19(2), 23-51.
- 정지나(2002). 멀티미디어를 활용한 수준별 수업이 중학생의 과학 학업성취도와 태도에 미치는 영향: 중학교 2학년 '광합성과 호흡' 단원을 중심으로. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 지경미(2001). 컴퓨터 모의학습을 포함한 지역사회중심교수가 지적장애 고등학생의 현금이출기 사용 기술 수행에 미치는 효과. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 최윤정(2004). 일반사례교수를 적용한 지역사회중심 교수가 지적장애 고등학생의 휴대폰을 통한 도움 요청하기 기술 수행에 미치는 효과. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 최정희(2000). 비디오 자료를 이용한 문제해결전략 교수가 중동도 지적장애학생의 버스 이용 기술 수행에 미치는 효과. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 최혜정(2003). 특수아동의 읽기·쓰기 및 학습태도의 향상을 위한 멀티미디어 자료 개발과 적용. 가톨릭대학교 교육대학원 컴퓨터교육전공 석사학위논문.
- Baumgart, D., & VanWalleghem, J. (1986). Staffing strategies for implementing community-based instruction. *Journal of the Association for Persons with Severe Handicaps*, 11(2), 92-102.
- Bolton, J. L., Belfore, P. J., Lalli, J. S., Skinner, C. H. (1994). The effects of stimulus modification on putting accuracy for adults with sever or profound mental retardation. *Education and Training in Mental Retardation and Developmental Disabilities*, 29(3), 236-242.
- Browder, D. M., Snell, M. E., & Wildonger, B. A. (1988). Simulation and community-based instruction of vending machines with time delay. *Education and Training in Mental Retardation-September*, 23, 175-185.
- Brown, L., Branston, M. B., Hamre-Nieupski, S., Pumpian, I., Certo, N., & Gruenewald, L. (1983). A strategy fir developing chronological age

- appropriate and functional curricular content for severely handicapped adolescents and young adults. *Journal of Special Education*, 13, 81-90.
- Cipiani, E. C., & Spooner, F. (1994). *Curricular and instructional approaches for persons with severe disabilities*, Boston : Allyn and Bacon
- Coon, M. E., Vogelsberg, T., & Williams.(1981). Effects of classroom public transportation instruction of generalization of the natural environment. *Journal of the Association for Persons with Severe Handicapped*, 6,46-53.
- Flexer, R., & Bear, R. (2005). Life satisfaction and productive futures. In Flexer, W., Simmons, T. J., Luft, P., & Baer, R. M.(2nd ed.), *Transition planning for secondary students with disabilities*(pp. 2-19). Upper Saddle River, NJ:Pearson Educations.
- Ford, A., Shore, R., Meyer, L., Davern, L., Black, J., & Dempsey, P. (1989). *The Syracuse community- referenced curriculum guide for students with moderate and severe disavilities*. Baltimore: Paul H. Brookes.
- Gardill, M. C., & Browder, D. M. (1995). Teaching stimulus classes to encourage independent purchasing by students with sever behavior disorders. *Education and Training in Mental Retardation and Developmental disabilities*, 30(3), 254-264.
- McDonnell, J. J., & Ferguson, B.(1998). A comparison of general case in vivo and general case simulation plus in vivo traning. *Journal of Association for Persons with Severe Handicaps*, 13(2), 116-124.
- Okolo, C. M., & Ferretti, R. P. (1998). Multimedia Design Projects in an inclusive Social Studies Classroom. "Sometimes people argue with words instead of fists." *Teaching Exceptional Children*, Sepr/Oct, 50-57.
- Okolo, C. M., Bahr, C. M., & Rieth, H. J. (1993). A retrospective view of computer-based instruction. *Journal of Special Education Technology*, 12(1), 1-27.
- Storey, K., Bates, P., & Hanson, H. B.(1984). Acquisition and generalization of coffee purchase skills by adults with severe disabilities. *Journal of the Association for the Severely Handicapped*, 9, 178-185.
- Wissick C. A. Gardner, J. E., Langone, J. (1999). Video-based simulations: Considerations for teaching student with development disabilities. *Career Development for Exceptional Individuals*, 22(2), 233-249.

부 록

- <부록 1> 복합매체 학습 자료 평가서
- <부록 2> 관찰 기록표
- <부록 3> 지역사회 현장 중재방법
- <부록 4> 처치충실도 관찰표
- <부록 5> 사회적 타당도 관찰표
- <부록 6> 복합매체 자료의 예시

<부록 1> 복합매체 학습 자료 평가서

‘극장 이용하기’ 자료에 대한 평가서

본 자료는 지적장애 학생이 보다 효율적으로 극장 이용기술을 습득할 수 있도록 하기 위한 학습자료로 개발되었습니다. 선생님께서 ‘극장 이용하기’ 프로그램을 살펴보신 후 프로그램에 대해 느낀 점과 개선해야 할 점에 대해 조언을 해 주시기 바랍니다.

대상아동 연령: 14-16세, 아동 현행수준 : 별지참조

1. 아동의 생활연령과 현행수준을 고려하였을 때 이 프로그램이 대상학생에게 적합하다고 생각하십니까?
2. 프로그램의 전반적인 내용이 프로그램의 목적에 부합하다고 생각하십니까?
3. 이 프로그램에서 제시된 극장 이용 기술들을 지적장애 학생이 지역사회 환경에서도 수행할 수 있다고 생각하십니까?
4. 학생의 학습동기와 흥미 유발의 측면에서의 프로그램을 평가하여 주십시오.
5. ‘극장 이용하기’ 프로그램의 구성을 어떻게 하십니까?
6. 프로그램의 구성은 학생의 능동적인 참여를 유도한다고 생각하십니까?
7. 이 프로그램의 제한점과 개선점에 대한 의견을 기술해 주시기 바랍니다.

- 감사합니다 -

<부록 2> 관찰 기록표

대상아동		날짜		회기	
실험조건	기초선/중재/일반화/유지			관찰자	
기록방법	행동정의				
정반응(+)	5초 이내에 독립적으로 수행한 적절한 반응				
오반응(-)	5초 이내에 독립적으로 수행된 부적절한 반응, 5초 동안 무반응인 경우				

과제분석 단계	아동반응		비고
	+	-	
1. 극장 안으로 들어가기			
2. 보고 싶은 영화 고르기			
3. 번호표 뽑기			
4. 번호가 될 때까지 기다리기			
5. 차례가 되면 매표소로 가기			
6. 보고 싶은 영화를 말하기			
7. 원하는 시간 말하기			
8. 종업원 질문(몇 분이세요?)에 대답하기			
9. 좌석 고르기			
10. 금액 확인하여 비용확인			
11. 지갑에서 지폐 꺼내기			
12. 종업원에게 영화값 지불하기			
13. 잔돈과 영화표 받기			
14. 상영 시간 확인하기			
15. 지갑에 잔돈과 영화표 넣기			
16. 지갑 간수하기			
17. 상영시간이 될 때까지 기다리기			
18. 시간되면 상영관 가기			
19. 상영관 입구에서 직원에게 영화표 건네기			
20. 자리찾기			
합계			
수행율(%)	/ 20 × 100 =		

<부록 3> 지역사회 현장 중재방법

단계	과제	최소촉진법	
		언어적 촉진	신체적 촉진
1	극장 안으로 들어가기	“극장 안으로 들어가자.”	손을 잡고 극장 안으로 들어간다.
2	보고 싶은 영화 고르기	“보고 싶은 영화를 골라 볼까?”	손을 잡고 영화포스터 쪽으로 안내한다.
3	번호표 뽑기	“번호표를 뽑아볼까?”	손을 잡고 번호표 기계로 가도록 도와준다.
4	번호가 될 때까지 기다리기	“번호가 될 때까지 기다리자.”	번호가 표시되는 전광판을 가리키고 기다리라 손짓한다.
5	차례가 되면 매표소로 가기	“차례가 되었으니 매표소로 갈까?”	차례가 되면 손을 잡고 매표소로 간다..
6	보고 싶은 영화를 말하기	“점원에게 보고 싶은 영화를 말해볼까?”	고개를 끄덕이며 말할 수 있게 도와준다.
7	원하는 시간 말하기	“몇 시에 보고 싶니?”	손짓으로 시간을 말할 수 있게 도와준다..
8	종업원 질문(몇 분이세요?)에 대답하기	“영화 볼 사람은 몇 명이니?”	고개를 끄덕이며 몇 명인지 말할 수 있게 도와준다.
9	좌석 고르기	“어디에 앉아 영화를 보고 싶니?”	제시한 화면을 손으로 가리키며 선택할 수 있게 도와준다.
10	금액 확인하여 비용확인	“한 명당 7천원이래.”	금액을 말하고 따라하도록 유도한다.
11	지갑에서 지폐 꺼내기	“돈을 꺼낼까?”	손을 잡아 지갑에서 돈을 꺼내도록 한다.
12	종업원에게 영화값 지불하기	“영화값을 내자.”	손을 잡고 지불할 수 있게 도와준다.
13	잔돈과 영화표 받기	“잔돈과 영화표를 받자.”	손을 잡아 잔돈과 영화표를 받을 수 있도록 한다.
14	상영 시간 확인하기	“영화가 몇 시에 시작할까?”	영화표에 상영시간을 말하고 따라하도록 유도한다.
15	지갑에 잔돈과 영화표 넣기	“일단 지갑에 잔돈과 영화표 넣어두자.”	손을 잡아 잔돈과 영화표를 지갑에 넣어두도록 한다.
16	지갑 간수하기	“지갑을 주머니에 넣어두자.”	지갑을 들고 있는 손을 잡아 주머니에 넣어두도록 한다.
17	상영시간이 될 때까지 기다리기	“상영시간까지 기다리자.”	시계를 가리키며 기다리라는 손짓을 한다.
18	시간되면 상영관 가기	“시간이 되었으니 상영관 가자.”	손을 잡고 상영관을 가도록 도와준다.
19	상영관 입구에서 직원에게 영화표 건네기	“아까 받은 영화표 보여드리자.”	주머니에 손을 넣어 지갑을 꺼내도록 도와준다.
20	자리찾기	“우리가 선택한 자리 찾자.”	좌석표를 보며 손으로 가리켜 자리를 찾을 수 있게 도와준다.

<부록 4> 처치충실도 관찰표

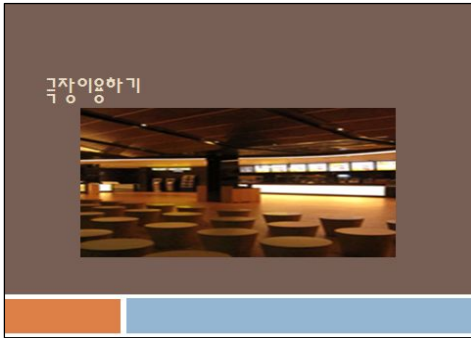
관찰내용	매우 그렇습니다	약간 그렇습니다	보통입니다	약간 아닙니다	전혀 아닙니다
교실중심 중재에서 복합 매체 자료를 대상학생에 게 맞게 충분히 활용하였 는가?					
지역사회중심 중재에서 과제분석 순서로 지도하 였는가?					
지역사회중심 중재에서 최소촉진법을 사용하였는 가?					
지역사회중심 중재에서 시간지연법을 사용하였는 가?					

<부록 5> 사회적 타당도 관찰표

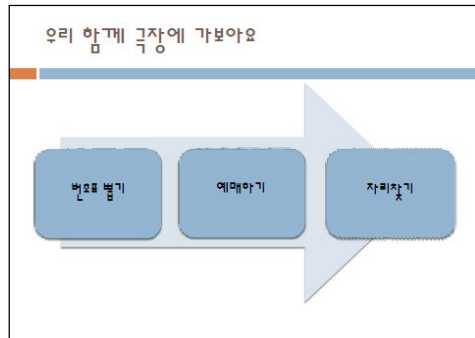
질문내용	1	2	3	4	5
1. 복합매체 자료를 활용한 지역사회 중심교수를 통한 극장 이용 기술수행활동은 지적장애 중학생에게 효용적이다.					
2. 극장 이용 기술 중재 절차에 따라 교사가 용이하게 적용할 수 있다.					
3. 복합매체 자료를 활용한 지역사회 중심교수를 통한 극장 이용 기술수행활동의 목표와 교육내용 및 교수 방법이 지적장애 중학생의 발달에 적절하다.					
4. 복합매체 자료를 활용한 지역사회 중심교수는 특수학교 기본교육과정 사회과의 공동생활영역의 교수학습 방법을 포함하고 있다.					
5. 복합매체 자료를 활용한 지역사회 중심교수는 지적장애 중학생에게 여가활동 개념을 포함하고 있다.					
6. 활동의 내용이 지적장애 중학생에게 흥미를 유발하고 적극적으로 참여하도록 한다.					
7. 복합매체 자료를 활용한 지역사회 중심교수를 통한 극장 이용 기술수행활동은 기존의 사회과 활동보다 지적장애 중학생이 활동에 능동적으로 참여할 수 있게 한다.					
8. 복합매체 자료를 활용한 지역사회 중심교수를 통한 극장 이용 기술수행활동은 지적장애 중학생의 사회과의 공동생활영역의 개념을 향상시키는 데 효과가 있다.					
9. 복합매체 자료를 활용한 지역사회 중심교수를 통한 극장 이용 기술수행활동은 지적장애 중학생에게 여가활동을 향상시키는 데 효과가 있다.					
복합매체 자료를 활용한 지역사회 중심교수를 통한 극장이용 기술수행활동은 다른 지적장애 중학생에게도 적용이 가능하다.					

<부록 6> 복합매체 자료의 예시

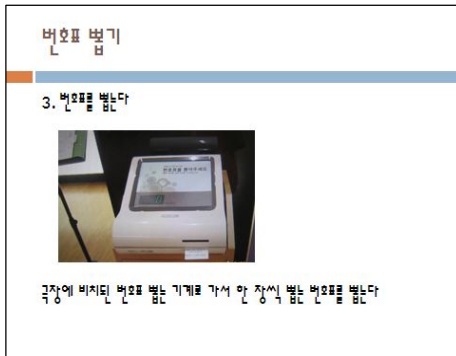
시작화면



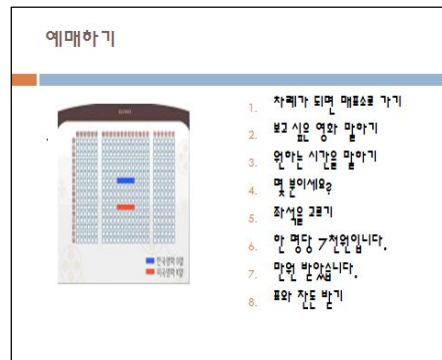
영역선택 화면



번호표 뽑기 화면의 예



예매하기 화면의 예



자리찾기 화면의 예



동영상 화면의 예



오반응 화면의 예



정반응 화면의 예

