



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

2016년 8월

교육학석사(무용교육) 학위논문

초등학생 무용수업에 따른 재미요인이
무용몰입과 무용참여지속에 미치는 영향

조선대학교 교육대학원

무용교육전공

방 은 미

초등학생 무용수업에 따른 재미요인이 무용몰입과 무용참여지속에 미치는 영향

Fun Impact Factor of the Elementary School
Dance Lessons Dance on the Dance Commitment
and Sustained Involvement

2016년 8월 25일

조선대학교 교육대학원

무용교육전공

방 은 미

초등학생 무용수업에 따른 재미요인이 무용몰입과 무용참여지속에 미치는 영향

지도교수 : 김 미 숙

이 논문을 교육학석사(무용교육)학위 청구논문으로 제출함.

2016년 4월

조선대학교 교육대학원

무용교육전공

방 은 미

방은미의 교육학 석사학위 논문을 인준함.

심사위원장 조선대학교 교수 박 준 희 인

심 사 위 원 조선대학교 교수 임 지 형 인

심 사 위 원 조선대학교 교수 김 미 숙 인

2016년 6월

조선대학교 교육대학원

목 차

ABSTRACT

I. 서 론	1
1. 연구의 필요성	1
2. 연구목적	5
3. 연구가설	5
4. 연구모형	6
5. 연구제한점	7
II. 이론적 배경	8
1. 초등 무용수업의 재미요인	8
2. 초등 무용수업의 재미요인과 무용몰입	10
3. 초등학교 무용수업의 재미요인과 참여지속	15
III. 연구방법	17
1. 연구대상	17
2. 연구과정	18
3. 연구도구	19
4. 타당도 신뢰도 및 상관관계 분석	21
5. 자료처리	26
IV. 연구결과	27
1. 인구통계적 특성에 따른 재미요인의 차이	27

2. 재미요인이 무용몰입에 미치는 영향	34
3. 재미요인이 무용참여지속에 미치는 영향	35
4. 무용몰입이 무용참여지속에 미치는 영향	36
V. 논 의	37
1. 인구통계적 특성에 따른 재미요인의 차이	37
2. 재미요인이 무용몰입에 미치는 영향	38
3. 재미요인이 무용참여지속에 미치는 영향	39
4. 무용몰입이 무용참여지속에 미치는 영향	40
VI. 결론 및 제언	41
1. 결 론	41
2. 제 언	42
참고문헌	43

표 목 차

표 1. 인구통계적 특성	17
표 2. 설문지의 구성	19
표 3. 재미요인의 탐색적 요인분석 결과	22
표 4. 무용몰입, 참여지속 탐색적 요인분석 결과	23
표 5. 재미요인, 무용몰입, 참여지속의 신뢰도 결과	24
표 6. 상관관계 분석 결과	25
표 7. 성별에 따른 재미요인의 차이분석 결과	28
표 8. 학년에 따른 재미요인 차이분석 결과	29
표 9. 참가기간에 따른 재미요인의 차이분석 결과	30
표 10. 참가형태에 따른 재미요인의 차이분석 결과	31
표 11. 재미있는 종류에 따른 재미요인의 차이분석 결과	32
표 12. 매 학기희망에 따른 재미요인의 차이분석 결과	33
표 13. 재미요인과 무용몰입의 인과관계	34
표 14. 재미요인과 참여지속의 인과관계	35
표 15. 무용몰입과 참여지속의 인과관계	36

그림 목 차

그림 1. 연구모형 6

ABSTRACT

Fun Impact Factor of the Elementary School Dance Lessons Dance on the Dance Commitment and Sustained Involvement

Bang Eun-Mi

Adviser : Prof. Kim, Mi-Sook

Major in Dance Education Graduate

School of Education, Chosun University

This study aims to the fun factor of the elementary school dance class to identify the Influence of Dance commitment and dance participation continues, highlights for elementary school students the benefits and necessity of dance lessons offer sustainability and adequacy of school dance lessons It can was, and knowing that it is no fun factor of the elementary school dance class feel itgetda aims to present the Promotion of dance lessons.

In order to achieve the purpose of the present study was conducted with a total of 280 people to the elementary school students in Gwangju, Jeonnam four from 10 February to 10 March 2016, valuation techniques are self-evaluator legislation (Self-administration which leverages method), we were selected for the final 265 people in the study sample. In addition, we conduct a frequency analysis (frequency analysis) to determine the demographic characteristics and the

reliability tests were conducted (Cronbach's α) and exploratory factor analysis (Varimax) to analyze the validity and reliability of the questionnaire. If the demographic characteristics and for fun Learn the difference between factors by conducting a t-test and one won batch analysis of variance (one-way ANOVA) there is a significant difference was performed after verification using the scheffe, correlation analysis (correlation analysis), by performing a multiple regression analysis (multiple regression analysis) the results were as follows.

First, dance lessons fun factor of the demographic characteristics of elementary school students was partially a significant difference.

Second, the fun factor of the elementary school students interested in dance classes are a result of the sub-factors fun factor out the effects of immersion in dance, stress, socializing, more aware of the highly attractive teacher, was recognized as a higher degree of commitment to dance.

Third, the interest of the child factor in the outcome of fun factor out the effects of the persistent fun factor is the participation of elementary school dance lessons, the stress, the more highly the social Recognition showed a higher degree of participation continued to dance.

Fourth, the higher the immersive dance dance lessons for elementary school students showed a higher degree of continued participation.

I. 서 론

1. 연구의 필요성

무용은 개인의 사상이나 감정을 신체를 이용하여 표현하는 하나의 언어이다. 자신의 신체를 이용하여 개인의 감정을 표현해냄으로써 자신의 개성을 신장시킬 수 있으며, 사고할 수 있는 능력을 통해 상상력과 창의성을 발전시킬 수 있다(조영주 2009). 이러한 개인의 능력이나 개성을 존중하고 창의성 교육의 틀을 마련해 주는 것이 무용교육이라 할 수 있다. 무용교육은 아동들의 신체 표현을 통해 신체적 안정감과 운동기능의 발달을 가져올 뿐만 아니라 신체 표현과 감정 표출을 함양하는 과정을 통해 자연스럽게 스트레스와 욕구불만을 해소하는 역할을 한다(양선미 2007). 그러나 이러한 스트레스나 욕구불만을 제대로 표출하지 못하여 우울증이나 자살, 학교폭력 등으로 문제가 나타나고 있는 실정이다.

최근 학교폭력이 큰 이슈가 되어 여러 지역에서 발생되어지고 있으며 더불어 사회적 문제로 떠오르고 있다. 교육부에서 조사한 바에 따르면 초등학교 4학년 부터 고등학교 2학년 까지 390만명이 참여한 조사에서 학교 폭력 피해를 당한 학생은 34천명에 달하였다. 그 중 특히 학교급 별 피해응답자는 초등학교 19천명, 중학교 10천명, 고등학교 5천명으로 특히 초등학교에서의 학교폭력이 심각함을 알 수 있다(<http://blog.naver.com/drbonnard/220555741524>). 학교폭력은 학생들 스스로 학교와 가정에서 받는 스트레스, 특히 학업과 교우관계에서 오는 스트레스를 적절히 조절 할 수 있는 통제력을 갖지 못하여 해소할 곳을 찾지 못하고 결국 사회문제를 일으키는 결과로 나타나고 있다. 그러나 학교폭력을 방지할 예방교육이 필요하지만 현재의 초등교육은 조기 입시위주의 교육으로 인해 신체활동시간이 등한시되어 그 중요성을 인식하지 못하고 있는 실정이다. 이러한 문제점 들을 무용을 통하여 신체활동에 몰입하는 과정을 경험하도록 하여 공격

성·불안·미움 등의 공격적 감정을 해소하도록 해야 한다. 여러 다양한 신체활동이 존재하지만 무용은 학생들로 하여금 자신의 생각을 창작하여 표현할 수 있는 기회를 제공함으로써 흥미를 충분히 제공하고 있을 뿐만 아니라 자신의 의견을 언어가 아닌 다양한 움직임으로 표출하여 스트레스에 대한 해소를 느낄 수 있다. 이러한 흥미나 스트레스는 학생들로 하여금 충분한 호기심으로 다가갈 수 있고 이 연구에서 밝히고자 하는 재미요인에 속해 들어가기도 한다. 또한 교우들과의 모둠활동을 통해 자신감과 성취감을 느껴 친구들과의 사교와 친목을 도모할 수 있으며 스스로 무엇인가를 성취했을 때 돌아오는 칭찬이라는 보상은 학생들로 하여금 교사에게 또는 상대방에게 인정받고 있다는 느낌을 줄 뿐만 아니라, 자신과 타인을 인식하고 이해하게 해주며 안정된 자아관을 형성시켜주어 학생들로 하여금 무용을 통하여 정서의 순화를 가져오는 효과를 볼 수 있다(박숙영 2007). 이러한 긍정적 재미요인은 학생들로 하여금 무용에 흥미를 가지고 참여하게 되며 신체활동에 대한 만족감이 높아져 자신도 모르게 무용에 몰입하게 되고 이것은 더 나아가 지속적으로 무용에 참여하고 싶어 하는 결과를 가져오며 본 연구에서도 이러한 재미요인에 대한 무용몰입과 참여지속에 관한 연구를 실시하고자 한다.

무용을 통한 교육은 인지적, 정의적, 신체적 기능들을 고루 함양하여 결국 전인교육으로서, 학교 교육의 목표와 일치하게 된다. 신체적 기능과 지성 그리고 감정적 표현이 조화롭게 어우러진 인간, 즉 전인교육에 기여할 수 있고 개인의 특성과 능력을 발견하고 성장 시킬 수 있으며 무용을 통해 양질의 교육환경을 기반으로 자기개발과 능력을 성장시킬 수 있는 계기가 될 것이다(오소희 2009). 이처럼 전인적 인간을 키워나가는데 필요한 교육의 한 분야로 무용은 중요한 역할을 하며, 신체활동을 통해 내면의 예술적 소질을 개발하고 신체적, 정서적, 지적, 사회적으로 발달된 인간형성을 위한 교육으로서 무용의 필요성을 느낀다. 또한 무용은 인간이 지니고 있는 표현의 욕구와 활동의 욕구를 충족시켜줌으로서 삶의 질을 향상시키고 예술적 능력을 높인다(이연희 2014). 음악과 함께하는 율동적 움직임은 생동감과 쾌감을 주며(송수남 1991), 창작경험을 통해 신체표현

능력을 기를 수 있고 다른 학생들과의 모둠활동 과정은 학생들에게 많은 즐거움을 느끼도록 해준다(김지연 2004). 그러나 현재의 교육은 인지의 영역에만 치우쳐 많은 지식들을 경쟁적으로 주입하는데 몰입하고 있다. 지식습득에만 몰두하여 그것을 실제로 어떻게 실행시킬 것인가 하는 문제는 중요히 여겨지지 않고 있을 뿐만 아니라, 신체활동에 대한 필요성도 거의 느끼지 못하고 있다. 초등학교의 경우 무용은 체육교과 안에서 실시되거나 방과 후 활동을 통해 이루어지고 있는 경우가 대부분이다. 이렇다 보니 체계적인 무용교육은 이루어지지 못하고 있고 창작과 표현을 통한 표현경험은 많은 학생들이 경험하지 못하고 있으며 또한 표현의 기회를 놓치고 있다(원세정 2014). 초등학교 때의 무용교육 경험은 신체적·정신적으로 성장하는 아동들에게 중요한 시기가 될 뿐만 아니라 지적발달, 표현력과 창의력, 정신적 발달에 도움을 주고 신체적 능력의 향상에 영향을 끼친다(정인영 2010).

그렇다면 우리는 이시기의 학생들에게 이러한 긍정적인 효과들을 무용을 통해 알기 위해서는 먼저 무용 수업이 즐겁고 재미있는 수업이라는 것을 인식시켜줘야 한다. 무용 수업에 대한 참여경험을 통해 무용참가자들의 흥미, 욕구 등을 파악하고 지속적으로 참여를 유도하여 참여 동기가 이루어지도록 하는 노력이 필요하다(이영미 2005). 흥미로 인해 무용 수업에 강한 동기부여가 된다면 이시기의 학생들의 신체 활동은 결국 즐거움이라는 긍정적인 정서반응을 나타낼 것이다. 긍정적 정서란 재미나 즐거움을 느끼는 심리상태를 나타내고 이러한 반응은 운동 참여 동기 유발뿐만 아니라 참여자들의 운동 지속에도 영향을 미친다(Dishman, 1985; Heinzelmann & Bagley 1970; Martin & Dubbert, 1982; Wankel, 1985, 1993). 이러한 재미요인에 지도교사의 지도방법도 중요하다. 교사가 학생들에게 무용을 지도할 때 학생스스로 참여하고 창작하는 과정을 경험할 수 있도록 하고 다른 지식만을 강요하는 수업과는 차별성을 둔 자유롭고 재미있는 수업이 필요할 것이다. 교사 또한 학생들에게 흥미와 재미를 충분히 제공할 만한 수업방법을 가지고 있어야겠으며 단순히 학생들에게 무용동작 지도만이 아닌 다양한 소도구와 또래집단의 공연모습 등의 다양한 영상물을 이용한 수업

방법은 학생들로 하여금 무용에 몰입하고 참여하게 만드는 하나의 재미요인으로 작용할 수 있다. 본 연구에서는 초등학생들에게 무용시간에 지속적으로 참여하고 싶고 몰입하게 만들 수 있는 재미요인들이 무엇이 있는지에 대해 알아보려 한다.

선행 연구에서 살펴보면 은은희(2004)는 좋은 무용 수업이란 학생들의 흥미를 이끌어 낼 수 있고 학생들의 요구가 반영된 재미요인이 필요하다고 제시하였다. 학생들의 흥미를 이끌어 낼 수 있도록 교사중심의 수업방식을 벗어나 학생 스스로 사고하고 창의하도록 유도하여 수업에 참여시킴으로서 재미요인을 찾고, 그에 따른 재미요인을 수업에 적용해야 한다는 것이다. 이처럼 무용에서의 재미요인은 수업에 대한 중요한 동기부여의 역할을 할 뿐만 아니라 학생들의 수업에 대한 선호와 참여를 증진시켜 주는 중요한 역할을 한다.

또 다른 국내외 선행연구에서 재미요인을 살펴보면 체육수업과 스포츠에서의 재미와 즐거움에 관한 연구들이 대부분이었다. Hshim, Grove와 Whipp(2008)는 학생들의 체육수업 선호도 조사에 의하면 재미와 즐거움이 수업의 참여에 가장 큰 영향을 미쳤으며, 여가 스포츠 활동 시에도 영향을 미친다고 하였다. 유진영(1994)의 여중생을 대상으로 한 연구결과 무용 학습시기에 따라 즐거움의 차이는 미비하게 나지만 이 즐거움 중 무용수업의 재미요인에 어떠한 차이가 있는지는 알 수 없었다. 또한 김선희(2001)의 초등학생과 예술 중, 고등학생을 대상으로 한 설문결과 무용수행의 심리적 재미요소가 수업만족에 영향을 미치는가는 알 수 없었다. 여기서 심리적 재미요소에는 동기와 자신감, 집중에 관한 요인들이 있는데 이러한 심리적 요인 외에도 이 연구에서는 외적인 재미요인을 더 찾아보고자 하였다. 외적인 재미요인으로 교사의 매력이나 친구들과의 사교에 관한 문항들을 추가하여 연구하였다. 위와 같은 선행연구들은 체육수업 및 무용수행의 심리적 재미요소에만 국한 되어 구체적 무용수업에 대한 재미요인이나 무용 몰입, 참여지속에 관한 연구들은 미비한 상태이다.

따라서 본 연구는 초등학생 무용 수업의 재미를 통해 무용 수업에 몰입하고 차후에 지속적으로 무용에 참여하고 싶은지에 대해 규명하는데 있다. 이는 무용

수업을 보다 효과적이고 질적으로 높은 수준의 수업을 교사가 진행하고 학생들에게 제공할 수 있도록 기초자료로 제공하는데 필요성을 두었다.

2. 연구목적

본 연구는 초등학생의 무용 수업이 인구통계학적특성에 따른 무용재미가 무용몰입과 무용참여지속에 어떠한 영향을 미치는지 밝히는데 목적이 있다. 무용 재미요인과 무용몰입, 무용참여지속이 어떠한 상관관계와 영향력이 있는지 규명함으로써 전인적 인간을 목표로 한 무용수업의 효과를 증명하고 보다 전문적이고 체계적인 무용수업의 자료로 제공되는데 목적을 두고 있다.

3. 연구가설

본 연구는 초등학생의 무용 수업에 따른 재미요인이 무용몰입과 무용참여지속에 미치는 영향에 대한 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 초등학생의 인구통계적 특성에 따른 무용수업의 재미요인에 어떠한 차이가 있는가?

둘째, 초등학생 무용수업의 참여에 따른 재미요인 인식이 높을수록 무용몰입과 참여지속이 높아질 것이다.

셋째, 초등학생 무용참여에 따른 무용몰입이 높을수록 무용참여지속도 높을 것이다.

4. 연구모형

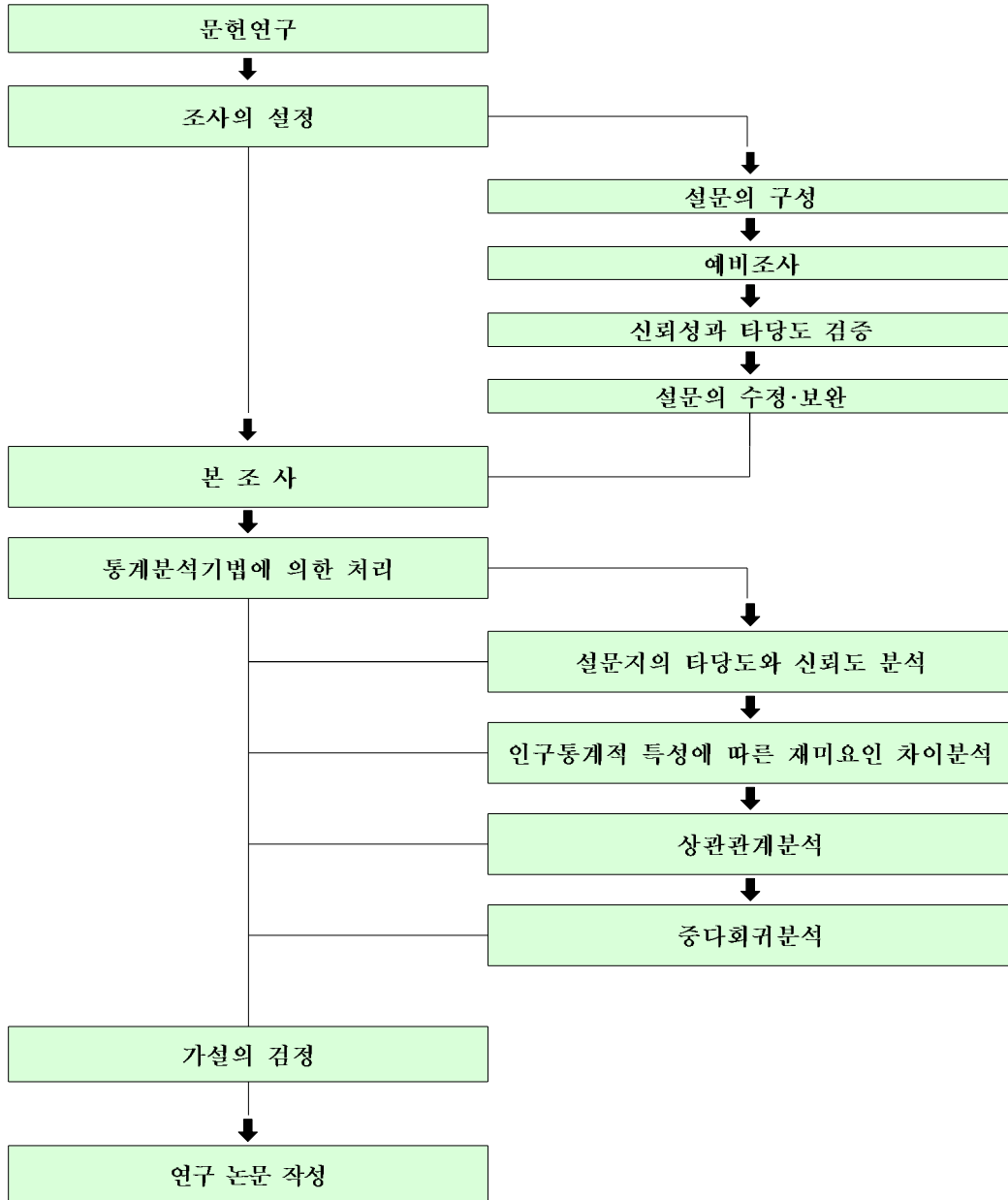


그림 1. 연구모형

5. 연구제한점

본 연구는 초등학생의 무용 수업에 따른 재미요인과 무용몰입, 무용참여지속에 미치는 영향과 변인과의 관계를 분석함에 있어 다음과 같은 제한점이 있다.

첫째, 본 연구의 연구대상은 광주, 전남에 소재한 초등학교로 한정하였다. 따라서 표본 집단이 모집단 전체의 무용수업 참가자들을 대표하는데 있어 한계점을 지니고 있다.

둘째, 본 연구는 연구대상자의 통제된 배경변인 이외의 다른 잠재적 변이에 의해 영향을 받을 수 있다.

II. 이론적 배경

1. 초등 무용수업의 재미요인

1) 무용수업의 재미요인

무용은 인간의 가장 기본적인 욕구 중 표현의 욕구와 활동의 욕구를 표출하여 인간 스스로 행복감을 느끼는 행위이다. 인간은 누구에게나 이러한 욕구를 충족시키려는 본능을 가지고 있고 그 본능에 순응하며 살고 있다. 이러한 본능은 자신도 모르는 새 신체를 움직이고 여러 활동을 하고 있으나 이러한 활동들을 사람들은 자신의 자아와 연결되어 내적감정을 표현하는 하나의 방법이라는 것을 잘 알지 못한다. 우리는 이러한 신체활동을 무용이라고 하고 있으며, 무용은 개인의 개성을 표현하도록 하여 잠재력을 발휘시켜주며, 이러한 활동들은 궁극적으로 자아실현을 도달케 해주는 역할을 하고 있다(이지혜 2010). 무용을 경험하는 것은 자기의식을 깨우고 자기를 개발하고 자기를 수행하는 것이며, 리듬감과 공간형성능력을 길러주어 활동적이며 건강한 신체를 성취할 수 있다. 또한 풍부한 표현능력향상과 창의력 향상, 정서 순화를 가져온다고 보고 있다(육완선: 이선희 1992). 이렇듯 무용은 창조적 교육에 이념을 두고 학생들로 하여금 자신의 감정, 사고, 사상 등을 전달해주는 매개체 역할을 하고 있으며 무용교육이 추구하는 목표이기도 하다(김화숙 1991). 이러한 무용교육은 건전한 정신과 육체를 길러내고 그것을 사용하여 더욱 고차원적인 표현을 할 수 있는 신체활동으로 학교 교육의 중심에 두어야 한다. 신체적 묘사와 근육운동 감각을 키워 운동신경의 발달을 이루고 신체를 스스로 조절할 줄 아는 능력을 길러주는 효과를 볼 수 있다(이지혜 2010). 성장기 아동기의 신체 발달에 지대한 영향을 미치고 있음을 알 수 있고 아동기에 반드시 실행되어야 할 교육임에 틀림없다. 그렇다면 우리는

이 무용교육에서 학생들에게 흥미와 즐거운 수업이 되도록 하고 참여율을 높이기 위해서는 학생들에게 무용은 재미있는 것이라는 것을 인식시켜줄 필요가 있다. 여기서 재미란 몸과 마음이 편안해지는 심리적 안정감과 즐거움을 느낄 수 있는 복지감이 포함되는 것으로, 움직이는 것만으로도 즐겁고 기분이 좋아지는 느낌이다(Izard 1991). 우리는 여기서 재미와 즐거움은 서로 조금씩 다른 의미라는 것을 알고가야 한다. 수동적 감정 상태로 보상을 전제로 하거나 특별한 목적이 있는 것은 즐거움으로, 적극적인 감정 상태로 목적과 보상이 없는 활동 그 자체만으로도 즐거운 것을 재미로 구분한다(Podilchak, 1985). 또한 재미라는 느낌은 성취요인(목표달성)과 비 성취요인(대인관계) 모두에서 느껴질 수 있는 포괄적 개념으로 어떤 활동의 외적인 것들(사회적 안정이나 우정)과 내적인 것들(기술의 습득이나 운동의 경험)에서 모두 느낄 수 있는, 즉 내외적 차원과 성취와 비 성취의 두 개의 차원에서 도출되어 느껴지는 것이라고 보고 있다(Scanlan 1993).

따라서 재미는 신체활동에서 하나의 ‘재미거리’ 라기 보다는 전반적인 신체활동의 재미 체험이며, 신체활동 프로그램에서 재미는 참여자들의 지속적 참여를 유도하는 중요한 요인 중 하나로 보고 있다(Robert 1984).

무용에서 재미를 유진영(1994)은 무용학습을 더욱더 흥미 있게 하고 가까이에서 접할 수 있도록 하여 선택할 수 있는 기회를 많이 제공해주어야 무용의 즐거움을 발전시킬 수 있다고 하였다. 학습자들은 재미를 느끼게 되면 무용 수업에 몰입을 하게 되고 긍정적 정서체험을 통하여 내·외적 성취감을 경험하고, 그것은 학습자로 하여금 지속적으로 무용에 참여하고 싶은 욕구가 생겨나게 하는 것이다. 또한 한수연(2009: 재인용)은 무용의 즐거움을 표현, 운동욕구 충족, 리듬, 자유, 독창성, 협력, 발표, 변신, 완성, 발견, 감상으로 분류하였다. 이 연구자는 무용의 즐거움을 스스로 무용을 창작하는 과정에서, 자유롭게 리듬에 맞추어 자신을 표현하고 서로 협력하여 군무를 완성해가며, 타인의 표현을 감상하여 동작을 발견하는 과정 속에서 무용의 재미요인들을 발견할 수 있다고 하였다. 즉, 학생들에게 무용 수업에 대한 동기부여를 충분히 제공하여 긍정적 체험을 하도

록 하며 지속참여를 유도할 뿐만 아니라 무용수업의 효과를 극대화 할 수 있다.

재미요인에 관한 선행연구에서 보면 댄스 스포츠에서 재미요인이 춤에 대한 흥미요인과 내적 요인 그리고 신체적, 사교, 인정 요인과 같은 외적 요인이 재미의 많은 부분을 차지한다고 김영미, 한혜원(2005)의 연구결과에서 나타났다. 또 Baker, Campbell, Paterson & Wideman(1982)과 Butcher(1976)는 재미와 즐거움은 체육수업을 선택하는 가장 큰 요소로 작용한다는 결과를 보이고 있고, 현선희(2006)의 재미요인과 운동 환경 만족에 관한 여가 몰입을 연구한 결과에서도 역시 유사한 결과가 나왔다. 김선희(2001)의 스포츠 참가동기에 관한 연구에서 재미나 즐거움이 스포츠에 참여하는 가장 중요한 요소가 되며 스포츠의 참여를 결정하는 큰 요소가 된다는 결과가 나왔다. 김혜민(2012)은 생활무용 참가자들을 대상으로 재미요인에 의한 몰입경험 및 중독현상에 관한 연구에서도 재미요인은 수업에 영향을 미치며, 김보람(2009)은 교양무용에 참여한 대학생들에게 재미요인이란 사회성 함양과 성취감에 영향을 미치며 이러한 경험을 통해 무용 수업에 재미를 느낀다는 결과를 보이고 있다. 이처럼 학습자로 하여금 무용에서 재미라는 것은 강한 동기부여를 제공하여 흥미를 일으켜 무용 수업에 몰입하도록 하며, 이러한 경험은 긍정적 효과를 나타내고 앞으로의 참여지속에 관한 결정을 짓는 중요한 요소라는 것을 강조하였다. 따라서 본 연구에서 재미요인에 따른 무용몰입과 참여지속에 관한 인과관계를 밝히고자 한다.

2. 초등 무용수업의 재미요인과 무용몰입

1) 재미요인과 무용몰입

Seligman과 Csikszentmihalyi(2000)는 몰입의 순간은 하늘을 나는 듯한, 물 흐르듯 편안한 느낌을 가진 상태라고 하여 ‘flow’ 라고 하고, 몰입한 순간 자

신의 심리적 에너지와 모든 의식이 한 가지 목표에만 집중되는 최적의 상태를 경험하게 된다고 하였다. 이는 어떠한 외적인 보상 없이 오롯이 자신만의 흥미와 즐거움을 위한 행동인 것이다.

몰입(flow)이란, 집착(adherence), 참여(involvement), 헌신(commitment) 등과 유사한 개념으로 사용되며, 최상수행(peakperformance), 최상경험(peakexperience)과 연결되어 수행자가 그 활동에 완전하게 관련되어 있는 상태를 의미한다(김지희 2012).

Csikszentmihalyi(1990)는 행위자체만으로도 항상 즐겁고 완전히 몰두한 ‘최적의 경험(optimal experience)’의 상태를 몰입으로 보았고, 자신의 주어진 환경과 최적의 상호작용을 하는 것을 몰입경험(Flow Experience)이라고 하였다. 몰입에서 즐거움은 성취감, 자기 존중감, 자기발전 등의 다양한 욕구를 충족한 결과로 얻게 되며 자신의 관심 집중을 통해 최적의 경험을 한다고 하였다. 또한 몰입은 개인의 환경 조건과 능력수준이 균형 잡혀져 있을 때 경험 할 수 있다고 하였다(김혜정 2003). 참여 학생의 수준은 낮는데 과제는 어렵다거나 또는 수준은 높는데 과제가 너무 쉽다면 학생 스스로 몰입을 하기는 어려울 것이다. 참여 학생의 수준을 고려하여 교사는 철저한 수업 준비를 해야 할 것이며 그에 맞는 수업 진행과 활동이 있을 때에 무용에 참여하는 학생들은 비로소 몰입을 경험하게 될 것이다.

Csikszentmihalyi(1990)는 다수의 연구를 통하여 몰입의 구성요소를 9가지로 제시하였다. 자기 목적적 경험, 자의식의 상실, 시간감각의 왜곡, 도전과 기술의 균형, 명확한 목표, 당면한 과제에 대한 집중, 인식과 활동의 통합, 즉각적인 피드백, 통제감으로 구성하였다(김한샘, 2013). 본 연구에서는 이 구성요소를 다음과 같이 정의하고자 한다.

(1) 자기목적적 경험

자기목적적 경험은 외부로 부터의 어떠한 조건이나 보상도 없이 활동 경험 그 자체가 목적이다 되는 것이다. 단순히 그 자체를 수행하는 것이 보상이 되

는 것이며, 이러한 활동은 내적으로 보상된 경험으로 행복감이나 즐거움의 정서가 포함되어 있다.

(2) 자의식의 상실

자의식의 상실이란 행위에 대해 완전히 몰입하여 자신의 의식이 상실하게 된다는 말이다. 자신의 상태에서 완전히 몰두하여 몰아일체의 상태가 되는 것이다. 자아를 인식하게 된다면 학습자는 활동의 효율성이 감소하여 그 활동은 고통스러운 경험이 된다(이정금, 2009).

(3) 시간감각의 왜곡

시간 감각의 왜곡이란 자신이 즐거운 것에 몰입 하다보면 시간이 어느새 빠르게 지나간 것을 느낄 수 있을 것이다. 이는 자신이 좋아하는 과제에 집중되어 시간의 흐름을 다르게 인식하게 되어 변형된 느낌으로 느낀다.

(4) 도전과 기술의 균형

도전과 기술의 균형이란 몰입은 어떠한 상황에 대한 도전과 자신이 문제를 풀 수 있는 능력의 기술이 균형 잡혀야 한다. 학습과제가 너무 어려워 학습자 수준을 벗어났다면 학습자는 불안해 할 것이고 그로인해 학습을 포기하는 상황이 오게 되며, 학습이 너무 낮아 쉽다면 학습자는 지루해 하거나 무관심의 상태가 되어 학습에 대한 흥미가 떨어지게 된다. 이상적인 학습과제는 학습자 수준에 맞는 적절한 수행과제가 주어졌을 때, 또는 그것을 해결 할 수 있는 과제일 때 흥미를 느끼며 몰입할 수 있다.

(5) 명확한 목표

명확한 목표란 과제를 수행하기 전 뚜렷한 목표점을 가지고 행동함으로써

써 자신의 학습과정에 대한 방향을 잃지 않고 명확하게 판단하여 집중 할 수 있다.

(6) 당면 과제에 대한 집중

과제에 대한 집중이란 몰입에 의한 행위와 사고의 행동의 일체감이 조화가 되는 시점에 수행과제에 대한 학습활동이 활발해지고 자신도 모르게 동화되어 다른 것에 대해 생각할 의식이 남아있지 않은 상태이다.

(7) 인식과 활동의 통합

인식과 활동의 통합이란 학습자는 몰입하는 동안 자신의 수행하고 있는 활동에만 빠져들기 마련이다. 자신이 수행하고 있는 과제에만 몰두하여 논리의 구분의 방법에 대한 관점을 갖지 않는다. 자신의 인식과 학습활동이 통합되어 수행 활동이 자연스럽게 이루어진다.

(8) 즉각적인 피드백

즉각적 피드백이란 명확하고 즉각적인 피드백을 통해 명확한 목표지점에 도달 할 수 있고 수행과제에 대한 방향을 제시 할 뿐만 아니라 지속적 활동도 가능하게 해준다. 몰입 상태에서의 피드백은 무의식적인 상태에서 이루어진다.

(9) 통제감

통제감이란 목표달성을 위하여 중요시 되며 자신의 목표의지에 대한 가능성을 말한다. 학습자는 자신의 행동을 완전히 통제했을 때 오는 자신감을 통하여 긍정적인 사고를 하게 되고 이러한 행동은 실패에 대한 두려움을 없애준다. 수행과제에 있어 어렵고 힘든 상황에서 통제감을 유지하여 몰입의 본질에 충실한다(조영주 2009).

위와 같은 9가지의 몰입을 교사는 학생들에게 경험하게 해주어야하고 또한 수업참여와 동기유발을 위해 수업의 난이도와 학생간의 수준을 고려하여 학생들로 하여금 수업에 몰입할 수 있도록 하여야한다(이현주 2006). 그래야 학생들이 스스로 어떠한 활동에 보다 더 열심히 무용에 참여하거나 몰입하게 된다. 학생들이 스스로 무용에 참여하는 빈도와 몰입이 높아진다는 것은 그 무용수업에 흥미가 있다는 뜻이고 이것은 지도교사나 무용수업자체로 학생은 만족감을 얻었다는 것이다. 교사는 학생에게 적절한 난이도의 수업을 진행하여 성취감을 느끼게 하고 그에 대한 칭찬이라는 보상을 해주면 학생은 인정을 받았다고 느낄 것이고 이것은 교사를 존경하고 친근하게 느끼는 교사의 매력으로 다가올 것이다. 이러한 교사의 매력이나 인정, 스트레스, 사교, 흥미라는 재미요인은 학생들로 하여금 무용에 참여하고 싶게 만들고 학생 스스로 선택하여 그 활동을 함으로써 나타나는 내적동기를 가지고 수업에 참여하여 재미를 느끼며 이를 통해 학생은 스스로 활동에 참여하게 되며 몰입을 느끼게 될 것이다(김혜민 2012).

무용수업에서 재미요인을 인식하고 몰입을 경험한 학생들은 무용을 통하여 자신의 정신과 신체의 한계를 극복하고 자신의 능력개발과 능력발휘를 통해 목표 그 이상의 가능성을 경험하게 된다(송시운 2010). 또한 자기확신적 조절력으로 무용동작의 기술의 향상 효과가 있고, 무용 수행을 질적, 양적으로 성장하게 해준다(심현화 2011).

재미요인과 수업몰입에 관한 선행연구를 보면 초등학생들의 뉴스포츠에 의한 재미요인에서 기능향상, 설명과 시범요인 부분이 수업몰입에 영향을 미치며(유지혜 2010), 여가스포츠 인들을 대상으로 한 조사에서 재미요인은 스포츠 활동을 통해 느끼는 즐거움과 재미가 클수록 몰입에 긍정적 영향을 끼친다는 결과를 보이고 있다(김선택 2013). 무용 전공 예술 중학생을 대상으로 무용의 재미요인의 흥미요인과 내적요인은 인지몰입과 행위몰입에 영향을 미친다는 연구결과가 나타났다(장영, 2013). 위와 같은 연구결과를 통해 재미와 몰입은 서로 상관관계를 갖고 있다.

3. 초등학교 무용수업의 재미요인과 참여지속

1) 참여지속

지속(adherence)은 ‘집착하다’ 또는 ‘특정목표를 달성하기 위한 행동기준에 충실하게 순응한다’로 해석된다. 최근 운동지속 개념을 완전히 참가하느냐와 완전히 참가하지 않은 참가자들의 연속선상에서 정의하고 있다(유정이 2011). 즉 운동참가 출석률 40% 미만은 낮은 수준의 운동참가, 80% 이상은 높은 출석률로 운동참여지속이 높은 수준으로 본다(유연만 1999).

아동기의 운동 참가는 개인의 운동능력을 인식하게 하고 나아가 성인이 되어 운동에 지속적으로 참가할 영향을 미친다(두이 2010), 성인기 이전의 운동참가는 성인이 되어 운동지속에 긍정적 영향을 준다(임번창 1944).

Kenyon(1968)은 인간의 참여형태에 따라 외면적, 내면적 행동으로 구분 지었고 참가내용의 성질에 따라 행동적, 인지적, 정의적 참가로 나뉘었으며, 스포츠의 역할에 따라 직접, 간접참가로 나누었고 여기서 간접참가는 생산자와 소비자로 세분화 하였다. 이 참가자들은 또 경제수준, 직업, 거주지 등에 의해 참여의 지속여부를 결정짓는다고 하였다. Weinberg & Gould(1995) 역시 운동참가프로그램의 지속은 개인과 환경에 의해 영향을 받아 상호작용을 통해 운동 참여지속 여부에 영향을 준다고 하였다. 즉 운동하는 장소의 거리가 멀거나 개인 시간, 운동 프로그램의 참가비에 의한 비용에 의해 영향을 받는다.

2) 재미요인과 무용참여지속

박주현(2011)은 무용 활동의 지속 결정은 규칙적으로 지속하는가와 자발적으로 참여하는가의 기준과 타인에게 무용 활동을 적극적으로 추천할 것인가로 기준을 정하였다. 또한 무용 활동을 즐기며 재미있어하고 그 활동을 계속 지속할

의사가 있고, 또 재참여의사가 있는지를 무용을 지속할 의지력이라고 한다(김다희 2015). 참여하는 무용활동에서 재미나 즐거움을 느끼면 몰입으로 인한 긍정적인 경험을 통해 무용을 지속할 의사를 갖는다(이상진 2005).

재미요인과 참여지속에 관한 선행연구에서 보면 김태환(2007)의 연구결과 스포츠 참여수준, 종목, 문화적 배경에 관계없이 재미요인이 스포츠 참여에 동기가 되고 그 즐거움을 느끼지 못하면 중도 포기하는 가능성이 커진다고 하였다.

이종길(2001) 연구에서도 스포츠의 궁극적 목적은 활동 그 자체의 재미이며 이것은 지속적으로 스포츠에 참여할 의사가 있음이 연구 결과 보이고 있다.

일정 기간 동안의 운동프로그램에 대한 지속여부는 개인의 선호 및 선택에 달려있고 여러 요인에 의해 지속여부에 영향을 받는다. 하지만 무용 활동에 재미나 즐거움은 강한 동기부여를 제공하여 긍정적 정서를 갖게 하고 이는 무용에 대한 참여지속에 관해 영향력을 미친다(두이, 2010).

III. 연구방법

1. 연구대상

본 연구는 2016년 2월 10일부터 2016년 3월 10일까지 현재 광주, 전라지역 4곳의 초등학교 학생들 중 무용수업을 받고 있는 학생들을 모집단을 설정하였다. 조사대상은 편의표본추출법(convenience sampling method)를 이용하여, G지역, J지역 4곳의 초등학교에 각 70부씩, 총 280명을 대상으로 개별면접조사(Personal Interview)인 자기평가기입법에 의해 설문응답을 실시하였다. 수거된 설문지 중 일괄된 기입, 불성실한 응답, 조사내용 일부가 누락된 설문지문항은 타당성과 신뢰성의 문제가 되어 15부를 제외하였고 제외된 설문지를 포함하여 총 265부를 최종 연구에 사용하였다.

표 1 인구통계적 특성

구분		빈도	%
성별	남	151	57.0
	여	114	43.0
학년	3학년	24	9.1
	4학년	18	6.8
	5학년	116	43.8
	6학년	107	40.4
참가기간	6개월미만	45	17.0
	1년미만	220	83.0

형태	기본교과	67	25.3
	창의적체험활동	198	74.7
재미있는종류	외국민속무용	43	16.2
	한국민속무용	42	15.8
	창작무용	78	29.4
	무용의이해	102	38.5
매 학기희망	희망한다	98	37.0
	아니다	61	23.0
	잘모르겠다	106	40.0

2. 연구과정

본 연구는 박사학위이상의 전문가 1명과 무용전공자 8명이 연구주제에 대한 타당성과 적합성에 대해 토의 하였고, 연구주제 후 설정 변인에 대한 하위요인의 추출은 선행논문분석과 문헌조사를 통해 하위요인을 설정 하였다. 또한 추출된 하위요인을 토대로 예비조사용 설문지 60부를 구성하여 배포하였고, 예비조사용 설문지 60부를 수거하여 탐색적요인분석을 통해 신뢰도와 타당도 검증을 하여 요인을 구성하는 적재값이 기준치 이하로 나타난 문항에 대해 수정, 보완, 전문가회의를 통한 제거 작업을 실시하여 280부의 설문지를 각 학교에 배포하였다.

또한 설문지는 본 연구를 위한 교육을 받은 보조 연구자와 함께 2016년 2월 10일~3월 10일까지 광주, 전남지역 4곳의 초등학교 학생들에게 연구의 목적을 설명한 후 직접 설문지를 받았다.

설문의 응답은 자기평가기입법(Self-administration method)으로 응답하도록 하였고, 작성이 끝난 설문지는 즉시 회수하여 총 280부중 265부를 사용하였다.

3. 연구도구

초등학생 무용수업에 따른 재미요인이 무용몰입과 무용참여지속에 미치는 영향을 규명하기 위해 사용한 도구는 설문지법을 이용하였으며, 본 연구에 사용된 설문지는 선행연구를 통해 타당도와 신뢰도가 확보된 문항을 선별하여 예비조사를 실시한 후 본 연구의 목적에 맞게 수정·보완 후 사용하였다.

설문지는 인구통계적 요인(성별, 학년, 참가기간, 형태, 재미있는 종류, 매 학기희망) 6문항, 무용수업의 재미요인(흥미 5문항, 스트레스 5문항, 사고 6문항, 교사매력 6문항, 인정 5문항) 5개의 하위요인 총 27문항, 무용몰입 6문항, 참여지속 6문항으로 45문항으로 구성하였으며, 설문지의 주요구성 내용은 다음과 같다.

표 2. 설문지의 구성

구성지표	구성내용	문항수	총문항
인구통계적 특성	성별 학년 참가기간 형태 재미있는 종류 매 학기 희망	6문항	6문항
재미요인	흥미	5문항	27문항
	스트레스	5문항	
	사교	6문항	
	교사매력	6문항	
	인정	5문항	
무용몰입		6문항	6문항
참여지속		6문항	6문항
총 문항 수			45문항

1) 인구통계적 특성

오소희(2009)의 초등학교 무용예술 강사수업의 재미요인분석과 원세정(2014)의 중학생의 학교 무용수업의 재미요인에 관한 연구의 설문내용을 본 연구에 맞게 수정, 보완하여 총 6문항으로 구성하였다.

2) 재미요인

유정이(2011)의 여성 생활무용 참여의 재미요인에 관한 연구와 한혜원(2010)의 생활무용 참여의 재미요인에 관한 설문문항을 본 연구의 연구목적에 맞게 수정, 보완 하여 5개의 하위요인(흥미, 스트레스, 사교, 교사매력, 인정)으로 구성

하였으며 총 27문항의 설문문항으로 구성하였다.

3) 무용몰입

원세정(2014)의 중학생의 학교 무용수업에서의 수업몰입과 유정이(2011)의 여성 생활무용 참여자의 운동몰입에 관한 설문문항을 본 연구에 맞게 재구성하였으며, 총 6문항으로 구성하였다.

4) 참여지속

김재필, 임성호(2015)의 방과 후 뉴스포츠 참여 초등학생의 운동지속에 관한 연구와 이한경(2014)의 교양무용수업 참여 대학생의 지속적 참여의도에 관한 연구를 본 연구의 연구목적에 맞게 재구성하였으며, 총 6문항의 문항으로 구성하였다.

4. 타당도, 신뢰도 및 상관관계 분석

1) 탐색적 요인분석 및 신뢰도 분석

본 연구의 탐색적 요인분석은 직교회전방식인 Varimax방식을 이용하여 결과 값이 .6 이상인 요인들만 가설검증 변수로 활용하였다. <표 3>의 재미요인의 요인분석 결과를 보면 추출된 27개의 문항은 재미요인의 하위요인으로 흥미, 스트레스, 사고, 교사매력, 인정으로 분류 되었으며, 요인분석을 수행한 결과, 타당성과 적절성면에서 통계적으로 유의($KMO = .917$, $BTS = 8201.278$, $p < .000$)한 것으로 검증되었다.

KMO는 요인분석 문항에 관한 상관계수를 비교하여 표본의 적절성을 나타내는 값이며, 적절한 값의 범위는 0과 1사이인데 1에 가까울수록 바람직한 결과

값이라 간주 할 수 있겠고, 최소한 .5이상이면 설문지의 구성이 적합하다고 판단 할 수 있겠다. 본 연구에서는 KMO = .917로 높은 표본의 적절성을 보이고 있으며, 상관행렬내의 변수들이 상관관계를 가질 확률을 나타내는 BTS = 8201.278로 본 연구의 상관행렬 변수들이 큰 의미를 갖는 것으로 나타났으며, 유의수준은 $p < .000$ 으로 본 요인분석이 타당성과 적절성면에서 통계적으로 유의한 것으로 나타났다. 또한 재미요인을 구성하는 문항의 설명력은 81.460%로 나타났다.

표 3 재미요인의 탐색적 요인분석 결과

	교사매력	스트레스	인정	사교	흥미
교사매력1	.923	.060	.140	.164	.171
교사매력3	.923	.054	.142	.190	.176
교사매력2	.913	.064	.122	.193	.193
교사매력5	.903	.041	.064	.128	.181
교사매력4	.892	.099	.205	.109	.139
교사매력6	.840	.228	.046	.165	.063
스트레스5	.112	.905	.159	.193	.187
스트레스2	.080	.896	.166	.115	.143
스트레스4	.087	.866	.184	.185	.222
스트레스1	.046	.862	.153	.120	.150
스트레스3	.172	.862	.149	.196	.190
인정1	.094	.085	.909	.165	.164
인정5	.184	.153	.887	.188	.153
인정4	.078	.238	.864	.192	.131
인정2	.104	.188	.857	.170	.164
인정3	.217	.181	.837	.191	.164
사교4	.135	.084	.122	.803	.254
사교6	.170	.181	.193	.799	-.090
사교2	.155	.145	.117	.768	.172
사교1	.260	.212	.214	.715	.182
사교5	.120	.128	.311	.701	.257
사교3	.176	.202	.103	.617	.409
흥미3	.248	.187	.153	.106	.823
흥미4	.041	.325	.195	.104	.769
흥미2	.198	.135	.226	.331	.740
흥미5	.189	.323	.160	.186	.727
흥미1	.339	.054	.131	.296	.706
합계	5.455	4.514	4.404	3.969	3.651
분산	20.204	16.720	16.311	14.702	13.523
누적	20.204	36.924	53.235	67.937	81.460

KMO= .917, BTS= 8201.278, Sig= .000

<표 4>의 무용몰입, 참여지속의 탐색적 요인분석의 결과, 추출된 12개의 문항은 무용몰입, 참여지속에 관한 2개의 하위요인으로 분류 되었으며, 연구모형에 대한 요인분석을 수행한 결과, 타당성과 적절성면에서 통계적으로 유의 (KMO = .910, BTS = 2310.359, $p < .000$)한 것으로 검증되었다. 또한 문항을 구성하고 있는 설명력은 69.238%가 나타났다.

표 4 무용몰입, 참여지속 탐색적 요인분석 결과

	참여지속	무용몰입
참여지속3	.875	.243
참여지속1	.868	.272
참여지속4	.847	.262
참여지속5	.826	.326
참여지속2	.825	.238
참여지속6	.749	.163
무용몰입1	.203	.825
무용몰입6	.198	.824
무용몰입2	.236	.783
무용몰입5	.237	.732
무용몰입3	.237	.695
무용몰입7	.228	.680
합계	4.463	3.846
분산	37.190	32.048
누적	37.190	69.238

KMO= .910, BTS= 2310.359, Sig= .000

2) 신뢰도 분석 결과

신뢰도 검사는 연구방법을 확립하는데 있어서 측정된 결과치의 일관성, 정확성 등과 관련하여 동일개념으로 반복측정을 하더라도 동일한 측정값을 얻을 가능성을 의미하며, 신뢰도 값의 기준은 .6이상의 값이 나타났을 때 신뢰성이 확보된 문항이라 할 수 있겠다. 본 연구의 신뢰도 분석결과 내적일관성을 이용한 cronbach's α 계수를 이용하였으며, 재미요인의 cronbach's α 계수와 무용몰입, 참여지속의 cronbach's α 는 모든 결과 값에서 .6이상의 값이 도출되어 내적 일관성이 확보된 신뢰성 있는 문항으로 구성되었다 할 수 있겠다.

표 5 재미요인, 무용몰입, 참여지속의 신뢰도 결과

요 인		항 목	Cronbach's α	
재미요인	흥미	흥미(1,2,3,4,5)	.906	.950
	스트레스	스트레스(1,2,3,4,5)	.962	
	사교	사교(1,2,3,4,5,6)	.899	
	교사매력	교사매력(1,2,3,4,5,6)	.973	
	인정	인정(1,2,3,4,5)	.960	
무용몰입	무용몰입	무용몰입(1,2,3,4,5,6)	.878	
참여지속	참여지속	참여지속(1,2,3,4,5,6)	.935	

3) 상관관계 분석

초등학생 무용수업에 따른 재미요인이 무용몰입, 무용참여지속의 상관관계 분석을 실시한 결과, 7개의 요인인 흥미, 스트레스, 사교, 교사매력, 인정, 무용몰입, 참여지속의 모든 요인에서 $p < .01$ 수준에서 통계적으로 유의한 정(+)적 상관관계를 나타내고 있어 기준타당성을 만족시킨다 할 수 있겠다. 또한 모든 상관계수의 값이 Pearson의 상관계수 기준치인 .8보다 작으므로 다중공선성에도 이상이 없는 것으로 나타났다.

표 6 상관관계 분석 결과

	흥미	스트레스	사교	교사매력	인정	무용몰입	참여지속
흥미	1						
스트레스	.500**	1					
사교	.560**	.444**	1				
교사매력	.459**	.276**	.438**	1			
인정	.460**	.416**	.485**	.337**	1		
무용몰입	.658**	.527**	.660**	.465**	.537**	1	
참여지속	.428**	.379**	.451**	.316**	.324**	.547**	1

*** $p < .001$, ** $p < .01$, * $p < 0.05$

5. 자료처리

양적조사에 사용된 설문지의 회수한 자료 중 불량한 응답, 신뢰성이 없다고 판단되는 자료 15부를 제외한 265부의 설문지를 코딩지침에 따라 부호화하였으며, 부호화 된 자료를 컴퓨터에 개별 입력시킨 후 통계프로그램인 SPSS WIN Ver. 22.0을 이용하여 전산처리 하였다. 통계기법은 조사대상자의 인구통계적 특성을 알아보기 위해 빈도분석(frequency analysis)을 실시하였고, 설문지의 타당도와 신뢰도 검증을 위해 탐색적 요인분석과 신뢰도분석(Cronbach's α)을 실시하였다. 또한 연구목적의 달성을 위한 통계처리 방법은 다음과 같다.

첫째, 인구통계적 특성(성별, 학년, 참가기간, 형태, 재미있는 종류, 매 학기 희망)에 따른 재미요인(흥미, 스트레스, 사고, 교사매력, 인정), 무용몰입, 참여지속의 차이를 분석하기 위해, 인구통계적 특성 중 성별, 참가기간, 형태와 재미요인의 차이를 분석하기 위해 t-test를 인구통계적 특성 중 학년, 재미있는 종류, 매 학기의 희망과 재미요인의 차이를 분석하기 위해 일원배치분산분석(one-way ANOVA)을 실시하였고, 통계적으로 유의한 차이가 나타날 경우 scheffe의 방법으로 사후검증을 실시하였다.

둘째, 재미요인(흥미, 스트레스, 사고, 교사매력, 인정)이 무용몰입에 미치는 영향을 분석하기 위하여 다중회귀분석을 실시하였으며, 유의수준은 $\alpha=.05$ 로 설정하였다.

셋째, 재미요인(흥미, 스트레스, 사고, 교사매력, 인정)이 참여지속에 미치는 영향을 분석하기 위하여 다중회귀분석을 실시하였으며, 유의수준은 $\alpha=.05$ 로 설정하였다.

넷째, 무용몰입이 참여지속에 미치는 영향을 분석하기 위하여 단순회귀분석을 실시하였으며, 유의수준은 $\alpha=.05$ 로 설정하였다.

IV. 연구결과

1. 인구통계적 특성에 따른 재미요인의 차이분석

본 연구는 초등학생 무용수업에 따른 재미요인이 무용몰입 및 참여지속에 미치는 영향을 규명하는데 그 목적이 있겠다.

이와 같은 연구목적에 달성하기 위해 수집된 자료를 분석한 결과는 다음과 같다.

1) 성별에 따른 재미요인의 차이 분석

초등학생 무용수업에 따른 재미요인의 차이를 분석한 결과는 <표 7>과 같다.

초등학생의 성별에 따른 재미요인을 분석한 결과, 흥미(M=3.352)는 여학생의 평균이, 스트레스(M=3.045)는 남학생의 평균이, 사교(M=3.137)는 여학생의 평균이, 교사매력(M=3.158)은 남학생의 평균이, 인정(M=3.428)은 여학생의 평균이 높게 나타났고 인정($t = -.983^{**}$)에서 남학생과 여학생에서 유의한 차이가 나타났다.

표 7 성별에 따른 재미요인의 차이분석 결과

			<i>N</i>	<i>M</i>	<i>Sd</i>	<i>P</i>	<i>t</i> 값
재 미 요 인	흥미	남자	151	3.321	.974	.328	-.273
		여자	114	3.353	.911		
	스트레스	남자	151	3.045	1.109	.957	1.706
		여자	114	2.816	1.048		
	사교	남자	151	3.114	.968	.057	-.213
		여자	114	3.137	.798		
	교사매력	남자	151	3.158	1.074	.363	.733
		여자	114	3.063	1.002		
	인정	남자	151	3.311	1.073	.008	-.983**
		여자	114	3.428	.860		

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

2) 학년에 따른 재미요인의 차이 분석

초등학생의 학년에 따른 재미요인의 차이를 분석한 결과는 <표 8>과 같다.

초등학생의 학년에 따른 재미요인을 분석한 결과 재미요인의 하위요인인 흥미는 3학년 학생이($M=3.550$), 스트레스는 3학년 학생이($M=3.450$), 사교는 4학년 학생이($M=3.417$), 교사매력은 3학년 학생이($M=3.583$), 인정은 3학년 학생이($M=3.992$)의 평균이 높게 나타났다. 학년은 재미요인의 스트레스와 교사매력, 인정에서 유의한 차이가 나타났다.

사후검증(scheffe)을 실시한 결과 재미요인의 하위요인인 스트레스에서 3학년과 5학년이 교사매력은 3학년, 4학년, 6학년이 5학년에, 인정은 3학년이 5학년, 6학년에 두드러진 차이가 있는 것으로 나타났다.

표 8 학년에 따른 재미요인 차이분석 결과

		N	M	Sd	F	P	post-hoc	
재 미 요 인	흥미	3학년(a)	24	3.550	.816	.698	.554	
		4학년(b)	18	3.489	.923			
		5학년(c)	116	3.285	1.042			
		6학년(d)	107	3.314	.866			
	스트레스	3학년(a)	24	3.450	1.025	3.437*	.017	a-c
		4학년(b)	18	3.233	.795			
		5학년(c)	116	2.759	1.163			
		6학년(d)	107	2.989	1.017			
	사교	3학년(a)	24	3.410	1.002	2.178	.091	
		4학년(b)	18	3.417	.882			
		5학년(c)	116	3.004	.943			
		6학년(d)	107	3.140	.805			
	교사매력	3학년(a)	24	3.583	.957	8.333***	.000	a,b,d-c
		4학년(b)	18	3.519	.934			
		5학년(c)	116	2.782	1.029			
		6학년(d)	107	3.308	.992			
인정	3학년(a)	24	3.992	1.110	3.859**	.010	a-c,d	
	4학년(b)	18	3.444	.842				
	5학년(c)	116	3.298	.926				
	6학년(d)	107	3.275	1.005				

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

3) 참가기간에 따른 재미요인의 차이 분석

초등학생의 참가기간에 따른 재미요인의 차이 분석한 결과는 <표 9>와 같다. 초등학생의 참가기간에 따른 재미요인을 분석한 결과 재미요인의 하위요인인 흥미는 6개월 미만(M=3.498), 스트레스는 6개월 미만(M=3.289), 사교는 1년 미만(M=3.136), 교사매력은 1년 미만(M=3.146), 인정은 6개월 미만(M=3.498)의 평균이 높게 나타났다. 또한 각 집단 간 유의한 차이는 나타나지 않았다.

표 9 참가기간에 따른 재미요인의 차이분석 결과

			N	M	Sd	P	t 값
재 미 요 인	흥미	6개월미만	45	3.498	.978	.760	1.274
		1년미만	220	3.301	.937		
	스트레스	6개월미만	45	3.289	.906	.127	2.340
		1년미만	220	2.876	1.109		
	사교	6개월미만	45	3.067	.813	.465	-.469
		1년미만	220	3.136	.915		
	교사매력	6개월미만	45	2.978	1.063	.921	-.983
		1년미만	220	3.146	1.039		
	인정	6개월미만	45	3.498	.942	.564	1.017
		1년미만	220	3.334	.996		

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

4) 참가형태에 따른 재미요인의 차이 분석

초등학생의 참가형태에 따른 재미요인의 차이 분석한 결과는 <표 10>과 같다. 초등학생의 참가형태에 따른 재미요인을 분석한 결과 재미요인의 하위요인인 흥미는 창의적 체험활동(M=3.391), 스트레스는 창의적 체험활동(M=3.069), 사교는 창의적 체험활동(M=3.191), 교사매력은 기본교과(M=3.129), 인정은 창의적 체험활동(M=3.372)의 평균이 높게 나타났다. 또한 재미요인의 하위요인 중 스트레스에서 기본교과와 창의적 체험활동에 유의미한 차이가 나타났다.

표 10 참가형태에 따른 재미요인의 차이분석 결과

			N	M	Sd	P	t 값
재 미 요 인	흥미	기본교과	67	3.167	.951	.496	-1.680
		창의적 체험활동	198	3.391	.939		
	스트레스	기본교과	67	2.585	1.201	.010*	-2.955
		창의적 체험활동	198	3.069	1.020		
	사교	기본교과	67	2.925	.887	.714	-2.109
		창의적 체험활동	198	3.191	.893		
	교사매력	기본교과	67	3.129	1.092	.432	.112
		창의적 체험활동	198	3.113	1.028		
	인정	기본교과	67	3.331	1.129	.053	-.289
		창의적 체험활동	198	3.372	.937		

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

5) 재미있는 종류에 따른 재미요인의 차이 분석

초등학생의 재미있는 종류에 따른 재미요인의 차이 분석한 결과는 <표 11>과 같다.

초등학생의 재미있는 종류에 따른 재미요인을 분석한 결과 재미요인의 하위요인인 흥미는 창작무용(M=3.464), 스트레스는 한국민속무용(M=3.157), 사교는 창작무용(M=3.338), 교사매력은 창작무용(M=3.271), 인정은 창작무용(M=3.408)의 평균이 높게 나타났다. 또한 재미있는 종류에 따른 재미요인의 차이분석결과 유의미한 차이는 나타나지 않았다.

표 11 재미있는 종류에 따른 재미요인의 차이분석 결과

			N	M	Sd	F	P	post-hoc
재 미 요 인	흥미	외국민속무용	43	3.395	.827	1.980	.117	
		한국민속무용	42	3.457	1.015			
		창작무용	78	3.464	.891			
		무용의이해	102	3.159	.988			
	스트레스	외국민속무용	43	2.730	1.064	1.510	.212	
		한국민속무용	42	3.157	1.121			
		창작무용	78	3.051	1.059			
		무용의이해	102	2.871	1.095			
	사교	외국민속무용	43	3.070	.863	2.177	.091	
		한국민속무용	42	3.060	.872			
		창작무용	78	3.338	.926			
		무용의이해	102	3.010	.884			
	교사매력	외국민속무용	43	3.101	1.151	1.373	.251	
		한국민속무용	42	2.869	1.151			
		창작무용	78	3.271	1.047			
		무용의이해	102	3.108	.935			
인정	외국민속무용	43	3.386	.825	.117	.950		
	한국민속무용	42	3.324	1.004				
	창작무용	78	3.408	.936				
	무용의이해	102	3.331	1.088				

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

6) 매 학기희망에 따른 재미요인의 차이 분석

초등학생의 매 학기희망에 따른 재미요인의 차이 분석한 결과는 <표 12>와 같다. 초등학생의 매 학기희망에 따른 재미요인을 분석한 결과 재미요인의 하위요인인 흥미(M=4.031), 스트레스(M=3.506), 사고(M=3.651), 교사매력(M=3.597), 인정(M=3.657) 모두 희망한다의 평균이 높게 나타났다. 또한 재미요인의 하위요인인 흥미는 희망한다와 아니다, 잘모르겠다에서 두드러진차이가 나타났고 아니다와 잘모르겠다에서 두드러진 차이가 나타났다. 스트레스는 희망한다와 아니다, 잘모르겠다에서 두드러진 차이가 나타났다. 사고, 교사매력은 희망한다와 아니다, 잘모르겠다에서 두드러진 차이가 나타났고 아니다와 잘모르겠다에서 두드러진 차이가 나타났다. 인정은 아니다와 희망한다, 잘모르겠다에서 두드러진 차이가 나타났다.

표 12 매 학기희망에 따른 재미요인의 차이분석 결과

		N	M	Sd	F	P	post-hoc	
재 미 요 인	흥미	희망한다(a)	98	4.031	.701	112.477***	.000	a-b,c b-c
		아니다(b)	61	2.334	.701			
		잘모르겠다(c)	106	3.266	.688			
	스트레스	희망한다(a)	98	3.506	1.015	27.343***	.000	a-b,c
		아니다(b)	61	2.387	1.071			
		잘모르겠다(c)	106	2.751	.921			
	사고	희망한다(a)	98	3.651	.895	42.206***	.000	a-b,c b-c
		아니다(b)	61	2.516	.722			
		잘모르겠다(c)	106	2.986	.703			
	교사매력	희망한다(a)	98	3.597	.980	24.741***	.000	a-b,c b-c
		아니다(b)	61	2.516	.805			
		잘모르겠다(c)	106	3.019	1.021			
인정	희망한다(a)	98	3.657	.944	18.051***	.000	b-a,c	
	아니다(b)	61	2.761	.980				
	잘모르겠다(c)	106	3.434	.884				

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

2. 재미요인이 무용몰입에 미치는 영향

재미요인이 무용몰입에 미치는 영향을 알아본 결과 재미요인의 하위요인인 흥미($t= 5.521^{***}$), 스트레스($t= 3.219^{**}$), 사교($t= 6.057^{***}$), 교사매력($t= 2.252^*$), 인정($t= 3.292^{***}$)의 재미요인을 구성하고 있는 하위요인 모두에서 유의미한 결과가 나타났으며, 재미요인을 높게 인식 할수록 무용몰입이 높아지는 것을 알 수 있었다. 또한 재미요인과 무용몰입과의 인과관계를 설명하는데 전체 변량에 60.7%의 설명력을 가지고 있다.

표 13 재미요인과 무용몰입의 인과관계

	비표준화 계수		표준화 계수	t	유의확률(P)
	B	표준오차	베타		
(상수)	.098	.144		.680	.497
흥미	.253	.046	.290	5.521 ^{***}	.000
스트레스	.115	.036	.151	3.219 ^{**}	.001
사교	.285	.047	.311	6.057 ^{***}	.000
교사매력	.081	.036	.102	2.252 [*]	.025
인정	.130	.039	.155	3.292 ^{**}	.001

$R^2= .607$ $F=79.978$

종속변수 = 무용몰입

^{***} $p<.001$, ^{**} $p<.01$, ^{*} $p<.05$

3. 재미요인이 참여지속에 미치는 영향

재미요인이 참여지속에 미치는 영향을 알아본 결과 재미요인의 하위요인인 흥미($t= 2.265^*$), 스트레스($t= 2.388^*$), 사교($t= 3.371^{**}$)에서 유의미한 결과가 나타났으며, 재미요인의 흥미, 스트레스, 사교를 높게 인식 할수록 참여지속이 높아지는 것을 알 수 있었다. 또한 재미요인과 참여지속의 인과관계를 설명하는데 전체변량에 27.3%의 설명력을 가지고 있다.

표 14 재미요인과 참여지속의 인과관계

	비표준화 계수		표준화 계수	t	유의확률(P)
	B	표준오차	베타		
(상수)	.606	.241		2.514	.013
흥미	.173	.077	.162	2.265*	.024
스트레스	.142	.060	.153	2.388*	.018
사교	.265	.079	.235	3.371**	.001
교사매력	.079	.060	.081	1.319	.188
인정	.046	.066	.044	.694	.489

$R^2= .273$ $F=19.476$

종속변수 = 참여지속

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

4. 무용몰입이 참여지속에 미치는 영향

무용몰입이 참여지속에 미치는 영향을 알아본 결과 무용몰입($t = 10.591^{***}$)은 참여지속에 유의미한 결과가 나타났으며, 무용몰입이 높을수록 참여지속이 높아지는 것을 알 수 있었다. 또한 무용몰입과 참여지속의 인과관계를 설명하는데 전체변량에 29.9%의 설명력을 가지고 있다.

표 15 무용몰입과 참여지속의 인과관계

	비표준화 계수		표준화 계수	t	유의확률(P)
	B	표준오차	베타		
(상수)	.911	.188		4.833	.000
무용몰입	.671	.063	.547	10.591 ^{***}	.000

$R^2 = .299$ $F = 112.178$

종속변수 = 참여지속

^{***} $p < .001$, ^{**} $p < .01$, ^{*} $p < .05$

V. 논 의

본 연구는 초등학교 무용수업 재미요인이 무용몰입, 무용참여지속에 어떠한 영향을 미치는가를 규명하여 초등학교 무용수업의 장점과 필요성, 초등학생들의 신체활동 뿐아니라 정서적 발달에도 어떠한 영향을 미치는 가를 알아보고 초등학교 무용수업의 당위성과 타당성을 제시하는데 연구목적이 있겠다. 또한 본 연구자가 제시한 초등학교 무용수업의 재미요인 중 어떠한 하위요인이 무용몰입을 하게하고 그에 따라 참여지속의사에 영향을 미치는가를 알아봄으로 초등학교 무용수업의 활성화 방안을 제시하는데 궁극적인 목적이 있겠다. 이러한 목적달성을 위해 가설 검증의 결과를 기초로 한 논의를 제시하고자 한다.

1. 인구통계적 특성에 따른 재미요인의 차이

인구통계적 특성과 재미요인의 하위요인간의 차이분석 결과 인구통계적 특성의 구성요인 중 성별과 재미요인의 하위요인 중 흥미는 여학생의 평균이, 스트레스는 남학생의 평균이 사교는 여학생의 평균이 교사매력은 남학생의 평균이 인정은 여학생의 평균이 높게 나타났으며 인정에서 남, 여 학생간 유의한 차이가 나타났다. 학년과 재미요인의 하위요인 중 흥미와 스트레스는 3학년이 높게 나타났고, 사교는 4학년이 교사매력과 인정은 3학년에서 높게 나타났으며 스트레스, 교사매력, 인정에서 유의한 차이가 나타났다. 참가기간과 재미요인의 하위요인 중 흥미, 스트레스는 6개월 미만에서 사교와 교사매력은 1년 미만에서 인정은 6개월 미만에서 높게 나타났으며, 유의한 차이는 나타나지 않았다. 참가형태와 재미요인의 하위요인 중 흥미, 스트레스, 사교는 창의적 체험활동에서 교사매력은 기본교과에서 인정은 창의적 체험활동에서 높게 나타났으며 스트레스에서

기본교과와 창의적 체험활동간의 유의한 차이가 나타났다. 재미있는 종류와 재미요인의 하위요인 중 흥미는 창작무용에서 스트레스는 한국 민속무용에서 사교, 교사매력, 인정은 창작무용에서 높게 나타났으며, 집단간 유의한 차이는 나타나지 않았다. 매 학기희망과 재미요인의 하위요인 중 흥미, 스트레스, 사교, 교사매력, 인정 모두 희망한다에서 높은 평균이 나타났으며, 모든 하위요인에서 유의한 차이가 나타났다.

이를 종합해보면 초등학교 무용수업은 여학생이 주를 이룬다는 것을 알 수 있었고 학년 중에는 3학년의 학생들이 참가기간은 6개월 미만에서 주로 관심을 보인다는 것을 알 수 있었으며, 무용수업의 형태는 창의적 체험활동이 주가 되고 있으며, 가장 재미있는 무용의 종류로는 창작무용이 가장 재미있었다고 여겨졌으며 매 학기마다 무용수업을 희망하는 것으로 나타났다.

이는 오소희(2009)의 초등학교 무용예술 강사수업의 재미요인 분석에 관한 연구와 원세정(2014)의 중학생의 학교 무용수업 재미요인에 따른 수업환경의 긍정적 영향에 관한 연구가 본 연구의 연구결과 일부를 지지해 주고 있다.

2. 재미요인이 무용몰입에 미치는 영향

재미요인이 무용몰입에 정(+)적 영향을 미치는 것으로 나타났다. 구체적으로 재미요인이 무용몰입에 미치는 영향을 분석한 결과 재미요인의 하위요인인 흥미, 스트레스, 사교, 교사매력, 인정 모두를 높게 인식할수록 무용몰입이 높아진다는 것을 알 수 있었다.

이는 원세정(2014)의 중학생의 학교 무용수업 재미요인에 따른 수업환경의 긍정적 영향에 관한 연구와 유정이(2011)의 여성 생활무용 참여자의 재미요인이 운동몰입과 참여지속의도와와의 관계에 관한 연구와 한혜원(2010)의 생활무용 참여의 재미가 몰입경험에 미치는 영향에 관한 연구를 하여 본 연구결과 일부를 지지해 주고 있다.

따라서 초등학교 무용수업을 진행 할 경우 흥미를 불러 일으킬만한 초등학생 눈높이에서의 관심거리 즉, 연예인의 비유나 무용수업을 통해 얻어질 수 있는 신체적 발달부위, SNS나 대중매체에서 방영되는 프로그램을 활용해 관심거리를 유도하여 흥미를 불러 일으켰을 때 무용에 대한 몰입이 높아질 것이라 판단되고, 신나는 음악위주로 선택하여 빠른 동작과 정적인 동작을 병행하여 스트레스를 해소할 만한 무용수업이 되었을 때 무용에 대한 몰입이 높아짐을 기대 할 수 있을 것이라 판단된다. 또한 지도자의 역할 또한 무용을 몰입하게 하는데 중요한 역할을 할 것이라 판단된다. 지도자다운 품행과 말투, 단정한 외모의 무용전공 선생님이 지도 하여야 하며, 가르치는 방법에 있어 잘된 동작이나 열심히 한 부분에 있어 칭찬을 아끼지 말아야 하며, 실력이 뒤쳐진 학생에게도 격려해 줄 수 있는 지도자의 소양이 갖추어져야 한다고 사료된다.

3. 재미요인이 무용참여지속에 미치는 영향

재미요인이 무용참여지속에 정(+)^적 영향을 미치는 것으로 나타났다. 구체적으로 재미요인이 무용참여지속에 미치는 영향을 알아본 결과 재미요인의 하위요인인 흥미, 스트레스, 사교의 요인을 높게 인식할수록 무용참여지속이 높아지는 것으로 나타났다.

이는 김재필, 임성호(2015)의 방과 후 뉴스포츠 참여 초등학생의 재미와 운동 지속과의 관계에 관한 연구와 이한경(2014)의 교양무용수업 참여 대학생의 재미요인과 참여지속의도와의 관계에 관한 연구와 허정만, 김종희, 이소미(2012)의 초등학생의 방과후 체육활동 참여가 운동지속의지에 미치는 영향을 주장해 본 연구의 연구결과 일부를 지지해 주고 있다.

따라서 초등학교 무용수업에서는 흥미를 유발할 수 있는 프로그램 개발과 학업과 교우관계에서 오는 스트레스를 해소시키고, 무용 수업을 통한 또래들과 친밀감과 소통을 느낄 수 있는 수업이 필요하다. 그러기 위해서 우선 교사는 학생

들로 하여금 흥미를 유발시킬 수 있어야 할 것이다. 다양한 표현의 주제나 소도구 활용을 통한 수업이나 또래집단의 공연관람을 통해 동질감과 호기심을 줄 수 있다. 또한 다른 교과목과의 다양한 통합수업을 진행하여 자연스럽게 학습을 탐구하고 복습하는 과정을 줌으로 인해 학교에서 원하는 교과과정안의 학습과 무용으로 인한 여러 현상을 직접 경험할 기회를 제공할 수 있다.

또한 무용 수업을 통해 다른 학생들과의 모둠활동을 통하여 서로의 의견을 나누고 소통할 수 있는 기회가 제공되며, 서로 같은 흥밋거리를 가지고 무용에 참여하므로 같은 목표에 의해 친밀감을 나누고 하나의 사교의 장이 될 수 있다. 또한 자신의 신체인식을 통한 표현의 즐거움을 경험하고 자아존중감을 갖게 되므로 자신의 장점을 더 많이 부각시켜 인식하게 되므로 자신감이 생기고 이로 인해 외부로부터의 스트레스를 긍정적으로 해소시켜 나갈 수 있다.

4. 무용몰입이 무용참여지속에 미치는 영향

무용몰입이 무용참여지속에 정(+)^적 영향을 미치는 것으로 나타났다. 구체적으로 무용몰입이 높을수록 무용참여지속이 높아지는 것으로 나타났다.

이는 박진아(2013)의 생활체육참여자의 참여동기와 운동몰입 및 운동지속과의 관계에 관한 연구와 배세한(2015)의 대학생의 피트니스센터 참여동기가 운동몰입 및 운동지속의사에 관한 연구와 정대철(2011)의 수영 참가자의 참여동기, 몰입, 만족과 지속적 참여의사와의 관계 분석에 관한 연구의 연구결과가 본 연구의 연구결과 일부를 지지해 주고 있다.

VI. 결론 및 제언

1. 결 론

본 연구는 초등학교 무용수업에 따른 재미요인이 무용몰입과 무용참여지속의도에 미치는 영향을 규명하여, 초등학교들에게 무용수업의 장점과 필요성을 부각시켜 초등학교 무용수업의 지속성과 타당성을 제시하는데 목적이 있겠으며, 초등학교 학생들이 느끼는 무용수업의 재미요인이 어떠한 것이 있는가를 파악하여 무용수업의 활성화 방안을 제시하는데 목적이 있겠다.

본 연구의 목적을 달성하기 위해 2016년 2월 10일~3월 10일까지 광주, 전남 지역 4곳의 초등학교 학생들에게 총 280명을 대상으로 실시하였고, 평가방법은 자기평가기입법(Self-administration method)을 활용하였으며, 최종 265명을 연구표본으로 선정하였다. 또한 인구통계적 특성을 알아보기 위해 빈도분석(frequency analysis)을 실시하였으며, 설문지의 타당도와 신뢰도 분석을 위해 신뢰도검사(Cronbach's α)와 탐색적 요인분석(Varimax)을 실시하였다. 인구통계적특성과 재미요인의 차이를 알아보기 위해 t-test와 일원배치분산분석(one-way ANOVA)을 실시하여 유의한 차이가 있을 경우 scheffe를 이용한 사후검증을 실시하였으며, 상관관계분석(correlation analysis), 다중회귀분석(multiple regression analysis)을 실시하여 다음과 같은 결론을 얻었다.

첫째, 초등학교의 인구통계적 특성에 따른 무용수업 재미요인은 부분적으로 유의한 차이가 나타났다.

둘째, 초등학교 무용수업의 재미요인이 무용몰입에 미치는 영향을 알아본 결과 재미요인의 하위요인 중 흥미, 스트레스, 사교, 교사매력, 인정을 높게 인식 할수록 무용에 대한 몰입도가 높아지는 것으로 나타났다.

셋째, 초등학교 무용수업의 재미요인이 참여지속에 미치는 영향을 알아본 결과 재미요인의 하위요인 중 흥미, 스트레스, 사교를 높게 인식 할수록 무용에 대한

참여지속의도가 높아지는 것으로 나타났다.

넷째, 초등학생 무용수업에 대한 무용몰입이 높을수록 참여지속의도가 높아지는 것으로 나타났다.

2. 제 언

본 연구에서는 초등학생 무용수업에 따른 재미요인이 무용몰입과 무용참여지속의도에 미치는 영향을 규명하고자 본 연구를 진행하였으며, 연구진행 과정 중 한계점과 아쉬운 부분을 중심으로 향후 연구되어야 할 내용에 대해 제언하고자 한다.

첫째, 본 연구는 광주, 전남지역의 초등학생들을 대상으로 한정되었으나, 서울과 경기도와 같은 인구밀집지역에 관한 초등학교 무용수업의 재미요인에 대한 파악은 의미 있는 연구가 되리라 판단된다.

둘째, 본 연구는 초등학교 무용수업의 재미요인으로 정하였으나, 후속연구에서는 초등학생들의 흥미를 유발 할 수 있는 여러 연구들이 진행되어 초등학교 무용수업의 중요성을 입증할 만한 자료가 제시되었음 한다.

셋째, 본 연구는 초등학교 학생들을 대상으로 하였으나, 학부모들이 원하는 초등학교 무용수업의 방향이나 프로그램을 파악하는 연구는 현장적용 측면에 있어 실증적인 자료를 제시해 줄 수 있을 것이라 판단된다.

참 고 문 헌

- 김다희(2015). 직업무용수의 자기결정성 동기가 무용지속의도에 미치는 영향. 미간행석사학위논문. 중앙대학교 교육대학원.
- 김보람 (2009). 교양무용 참여 대학생의 신체적 자기개념과 재미의 관계. 미간행석사학위논문. 강원대학교 교육대학원.
- 김선택(2013). 여가스포츠 동호인의 재미요인을 통한 여가몰입이 여가만족에 미치는 영향. 미간행석사학위논문. 고려대학교 교육대학원.
- 김선희(2001). 무용수행의 심리적 재미요소 분석. 미간행석사학위논문. 인천대학교 교육대학원.
- 김영미, 한혜원(2005). 댄스스포츠의 재미요인과 여가 몰입 및 여가 만족의 관계. 한국체육학회지. 44(6), 193-202.
- 김지연(2004). ICT를 활용한 창작무용 프로그램이 초등학생 신체활동의 즐거움에 미치는 영향. 미간행석사학위논문. 서울대학교 교육대학원.
- 김지희(2012). 무용전공자들의 신체적 자기 지각과 무요몰입, 무용 활동 만족의 관계. 미간행석사학위논문. 상명대학교 대학원.
- 김태환(2007). 볼링동호인이 인식하는 스포츠 재미요인 분석. 미간행석사학위논문. 단국대학교 교육대학원.
- 김한샘(2013). 직업무용수의 완벽주의 성향이 직무스트레스 및 몰입에 미치는 영향. 미간행석사학위논문. 숙명여자대학교 교육대학원.
- 김혜민(2012). 생활무용 참가자의 재미요인이 몰입경험 및 중독현상에 미치는 영향. 미간행석사학위논문. 경희대학교 교육대학원.
- 김해정(2003). 무용전공여대생의 무용몰입경험과 무용참여만족의 관계. 미간행석사학위 논문. 단국대학교 대학원
- 김화숙(1996). 교육으로서의 무용, 무용교육이란 무엇인가? 서울:한학.
- 두이(2010). 중학생의 무용수업 재미가 수업만족 및 지속의사에 미치는 영향.

- 미간행석사학위논문. 원광대학교 대학원.
- 박숙영(2007). 학교 무용교육의 효과성 분석 연구. 미간행박사학위논문. 원광대학교 대학원.
- 박주현(2012). 노인의 무용 활동 참여요인 조사연구. 미간행석사학위논문. 국민대학교 대학원.
- 송수남(1991). 아동의 무용학습과 자아개념 형성과의 관계. 미간행석사학위논문. 이화여자대학교 교육대학원.
- 송시윤(2010). 직업무용수의 성취목표성향과 자기관리가 무용몰입에 미치는 영향. 미간행석사학위논문. 단국대학교 대학원.
- 신성철(2011). 무용전공 고등학생들에게 나타난 완벽주의성향이 무용 몰입과 탈진에 미치는 영향. 미간행석사학위논문. 서경대학교 대학원.
- 신환희(2011). 교사의 무용연수회 참여 동기가 무용몰입과 지속참여에 미치는 영향. 미간행석사학위논문. 연세대학교 교육대학원.
- 심현화(2011). Loehr의 이론을 적용한 무용프로그램이 무용전공대학생의 자기조절과 무용몰입에 미치는 효과. 미간행박사학위논문. 세종대학교 일반대학원.
- 양선미(2007). 무용 수업재미와 수업만족 및 무용지속의사의 관계. 미간행석사학위 논문. 성균관대학교 교육대학원.
- 원세정(2014). 중학생의 학교 무용수업 재미요인이 수업몰입, 심리적 행복감 및 학교생활적응에 미치는 영향. 미간행석사학위논문. 동덕여자대학교 대학원.
- 유연만(1999). 자율체육활동 참가 지속의 결정요인에 관한 연구. 미간행석사학위논문. 공주대학교 대학원.
- 유정이(2011). 여성생활 무용 참여의 재미요인, 운동몰입 및 참여지속 의도의 관계. 미간행석사학위논문. 경희대학교 교육대학원.
- 유지혜 (2010). 뉴 스포츠의 재미요인이 수업몰입 및 수업만족도에 미치는 영향. 미간행석사학위논문. 공주대학교 교육대학원.

- 유진영(1994). 학교 무용 수업에서 무용에 대한 즐거움의 요인분석 및 변화과정. 미간행석사학위논문. 이화여자대학교 교육대학원.
- 유진영(1994). 학교무용 수업에서 무용에 대한 즐거움의 요인분석 및 변화과정. 미간행석사학위논문. 이화여자대학교 교육대학원.
- 은은희(2004). 좋은 무용수업: 무용지도강사와 무용전공학생의 인식에 관한 질적 연구. 미간행석사학위논문. 건국대학교 교육대학원.
- 이경희(2006). 무용전공자의 무용 활동과 몰입경험, 자아개념 및 자아상실의 관계. 미간행박사학위논문. 단국대학교 대학원.
- 이상진(2004). 헬스참가자의 참여 동기와 운동중독 관계분석. 미간행석사학위논문. 부산외국어대학교 대학원.
- 이송희(2007). 특기적성 무용 활동의 학교생활 만족도에 미치는 영향. 미간행석사학위논문. 중앙대학교 교육대학원
- 이연희(2014). 초등학생의 표현활동 수업 참여에 따른 학업적 자기효능감 및 학교생활 만족도의 관계. 미간행석사학위논문. 단국대학교 교육대학원.
- 이영미(2005). 초등학교 무용특기적성 수업의 재미촉진요인. 미간행석사학위논문. 계명대학교 대학원.
- 이정금(2009). 무용몰입 경험에 관한 척도의 타당화 연구. 미간행석사학위논문. 단국대학교 대학원.
- 이종길(2001). 청소년 스포츠 화룡의 재미유형과 결정요인에 대한 분석. 한국스포츠사회학회지, 14(1), 37-54.
- 이혜곤(2012). 초등학생 방과 후 체육활동 참여자의 재미요인이 체육수업인지도와 운동지속의사에 미치는 영향. 미간행석사학위논문. 경희대학교 교육대학원.
- 이지혜(2010). 예술강사 지원사업 참여에 따른 중학생의 무용교육 만족도에 관한 조사연구. 미간행석사학위 논문. 중앙대학교 교육대학원
- 이현주(2006). 체육수업 몰입 촉진 및 방해요인 탐색. 미간행 석사학위논문. 이화여자대학교 대학원

- 인정아(2013). 성인발레 학습자의 무용인식에 따른 재미요인과 자기효능감의 관계. 미간행석사학위논문. 공주대학교 교육대학원.
- 임번장(1994). 스포츠 사회학개론. 서울: 동화문화사
- 육완순, 이선희(2010). 무용교육과정, 서울: 스포츠 북스.
- 장영(2013). 예술중학교 무용전공생들의 재미 및 스트레스 요인이 몰입에 미치는 영향. 미간행석사학위논문. 서경대학교 대학원.
- 조영주(2009). 무용몰입 개념구조 탐색 및 척도 개발. 미간행박사학위논문. 창원대학교 대학원.
- 조영주, 이강현(2010). 무용몰입의 개념구조 탐색 및 척도개발. 한국스포츠심리학회지, 21(2), 187-200.
- 한민주(2012). 볼링참가자의 재미요인에 따른 몰입경험, 참여만족 및 운동지속 행동간의 관계. 미간행석사학위논문. 경희대학교 교육대학원
- 현선희(2006). 댄스스포츠 재미요인과 운동 환경 만족이 참가자의 여가몰입 및 운동지속에 미치는 영향. 한국 체육학회지, 45(4), 103-112.
- Baker, P, Campbell, W, Paterson, A& Wideman, M(1982). physical and gealth education: subect selection and stident attitudes. Scarborough, ON: Scarborough Board of Education.
- Butcher, J. (1976). A Study of difference between high school girls who elect physical deucation and high school girls who do not. Unpublished maser`s thesis, Dalhousie University, Halifax, NS.
- Csikszentmihaly, M. (1975). Beyondboredom and anxiety: The experience of playinwork and games. SanFrancisco: Jossey-Bass.
- Csikszentmihalyi, M.(1990). Flow: The psychology of optimal experience. New York: Harper& Row.
- Dishman, R. K., Ickes, W., & Morgan, W.P. (1980). Self-motivation and adherence to hanbitual Physical activity. Journal of Applied Social Psychology, 10(2), 115-132.

- Hashim, H., Grove, J. R., & Whipp, P. (2008). Validating the youthsport enjoyment construct in high school physical education. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 79(2), 182–194.
- Fallico, A. B. (1962). *Art and Existentialism*. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall, 54.
- Izard, C. E. (1991). *The psychology of emotions*. New York: Plenum.
- Podilchak, W. (1985). The Social Organization of Fun. *Leisure and Society*, 8(2), 685–691.
- Kenyon, G. S. & Grog, T. (1969). *Socialization into the role of elite athlete*. Unpublished study, university of Wisconsin.
- Martin, J. E., & Dubbert, P. M. (1982). Exercise and promotion in behavioral medicine: Current status and future direction. *J. Consult. Clin. Psychol.*, 50, 1004–1017.
- Scanlan, T. K., Carpenter, P. J., Lobel M., & Simons, J. P. (1993). Sources of enjoyment for youth sport athletes. *Pediatric Exercise Science*, 5, 275–285.
- Scanlan, T. K., Carpenter, P. J., Schmidt, G. W., & Keeler B. (1993). The Sports Commitment Model: Measurement development for the youth sport domain, *Journal of Sport & Exercise Psychology*, 15, 16–35.
- Wankel, L. M. (1993). The importance of enjoyment to adherence and psychological benefits from physical activity. *International Journal of Sport Psychology*, 24, 151–169.
- Wankel, L. M., & Kreisel, P. S. J. (1985a). Factors underlying enjoyment of youth sport : Sport and age group Comparisons. *Journal of Sport Psychology*, 7, 51–64.

초등무용교육의 재미요인 검사지

안녕하십니까?

본 초등무용교육의 재미요인 검사지는 여러분이 무용을 할 때 자신이 느끼는 재미 정도를 알아보기 위하여 조사하는 것이므로 맞거나 틀리는 답이 없으며 답하는 제한도 없습니다. 여러분의 무용수업에서 어떠한 내용에 관심이 있는가를 알아보고 재미있는 무용학습법을 연구하기 위한 자료가 될 수 있도록 성실한 답변을 해주시면 대단히 감사하겠습니다.

본 검사지는 초등무용교육의 재미요인에 관한 연구 이외의 목적으로는 사용하지 않을 것을 약속드립니다.

2016. 2

조선대학교 대학원 석사과정 방은미

응답자 배경

1. 성별: ①남 ②여
2. 학년: ① 3학년 ②4학년 ③5학년 ④6학년
3. 학생의 학교 무용수업의 총 참가기간은 어느 정도입니까?
①6개월 미만 ② 1년 미만
4. 학생의 참여한 무용수업의 형태는 어떤 것입니까?
①기본교과 ②창의적 체험활동
5. 자신이 경험한 무용의 종류 중 가장 재미있었던 것은 어떤 것입니까?
①외국 민속무용 ②한국 민속무용
③창작무용 ④무용의 이해(동영상, 무용 사진 감상 및 발표)
6. 학생은 무용수업이 매 학기마다 있길 원하십니까?
①희망한다. ②아니다. ③잘 모르겠다.

다음의 문항들은 재미요인에 관한 질문입니다.

각 문항을 자세히 읽고 적합하다고 생각되는 번호에 V표 해주십시오.

질문사항	전혀 그렇 지 않다	그렇 지 않다	보통 이 다	그렇 다	매우 그렇 다
무용수업은 재미가 있다	1	2	3	4	5
무용수업을 하면 기분이 좋다.	1	2	3	4	5
무용수업이 기대된다.	1	2	3	4	5
무용수업에 관심이 있다.	1	2	3	4	5
동작을 표현하는 것이 재미있다.	1	2	3	4	5
무용수업을 하는 것이 나의 건강에 도움이 된다고 생각한다.	1	2	3	4	5

질문사항	전혀 그렇 지 않다	그렇 지 않다	보통 이 다	그렇 다	매우 그렇 다
일상생활에서 벗어난 느낌이 든다.	1	2	3	4	5
땀 흘리는 것이 좋다.	1	2	3	4	5
신나는 음악에 기분 좋아진다.	1	2	3	4	5
무용수업을 통해 사소한 일에도 예민하지 않게 되었다.	1	2	3	4	5
무용수업을 통해 긴장감이나 불안감이 해소되었다.	1	2	3	4	5

질문사항	전혀 그렇 지 않다	그렇 지 않다	보통 이 다	그렇 다	매우 그렇 다
무용수업을 통해 많은 친구들을 사귀어서 좋다.	1	2	3	4	5
무용수업을 통해 여러 친구들과 어울려서 좋다.	1	2	3	4	5
친구들과 마음껏 어울릴 수 있어서 무용 수업이 재미있다.	1	2	3	4	5
무용수업을 통해 친구들과 쉽게 어울릴 수 있게 되었다.	1	2	3	4	5
무용시간에 서로 협력하고 도와줘서 친구들이 많아졌다.	1	2	3	4	5
무용시간을 통해 친구를 알 수 있어서 좋다.	1	2	3	4	5

질문사항	전혀 그렇 지 않다	그렇 지 않다	보통 이 다	그렇 다	매우 그렇 다
무용선생님이 친절하다.	1	2	3	4	5
무용선생님이 재미있게 가르쳐주셔서 좋다.	1	2	3	4	5
무용선생님이 자상하다.	1	2	3	4	5
무용선생님의 외모가 좋다	1	2	3	4	5
무용선생님의 목소리가 좋다.	1	2	3	4	5
무용선생님의 향기가 좋다.	1	2	3	4	5

질문사항	전혀 그렇 지 않다	그렇 지 않다	보통 이 다	그렇 다	매우 그렇 다
나는 무용수업을 할 때 친구들이 잘한다고 칭찬할 때 기분이 좋다.	1	2	3	4	5
나는 무용수업을 할 때 다른친구들 보다 잘할 때 기분이 좋다.	1	2	3	4	5
선생님께 칭찬받을 때 기분좋다.	1	2	3	4	5
무용수업을 통해 내 자신이 자랑스럽다고 느낀다.	1	2	3	4	5
친구들이 나의 동작을 따라할 때 기분이 좋다.	1	2	3	4	5

다음의 문항들은 무용몰입에 관한 질문입니다.

각 문항을 자세히 읽고 적합하다고 생각되는 번호에 V표 해주십시오.

질문사항	전혀 그렇 지 않다	그렇 지 않다	보통 이 다	그렇 다	매우 그렇 다
나는 무용에서 행복감을 느끼고 있다	1	2	3	4	5
나는 무용 연습방법에 관한 정보를 얻으려고 노력한다.	1	2	3	4	5
무용은 내가 가장 하고 싶어 하는 운동이다.	1	2	3	4	5
무용수업 중에 시간가는 줄 모른다.	1	2	3	4	5
무용 수업시간이 재미있어서 수업에 열중한다.	1	2	3	4	5
자신감이 높아지는 것을 느낀다.	1	2	3	4	5
무용을 하면 걱정거리도 모두 잊는다.	1	2	3	4	5

다음의 문항들은 무용참여지속에 관한 질문입니다.

각 문항을 자세히 읽고 적합하다고 생각되는 번호에 V표 해주십시오.

질문사항	전혀 그렇 지 않다	그렇 지 않다	보통 이 다	그렇 다	매우 그렇 다
나는 무용을 계속 할 것이다.	1	2	3	4	5
무용시간이 즐겁다.	1	2	3	4	5
무용수업을 다시 듣고 싶다.	1	2	3	4	5
무용에 관심을 갖겠다.	1	2	3	4	5
나는 규칙적으로 무용활동 하는 것을 즐긴다.	1	2	3	4	5
나는 무용기술이 좋은편이다.	1	2	3	4	5

응답해 주셔서 감사합니다.