



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](#)

2022년 2월

교육학석사(무용교육)학위논문

학교무용교육의 몰입경험이 중학생들의 자기효능감과 창의력에 미치는 영향

조선대학교 교육대학원

무용교육 전공

백 영 은

학교무용교육의 몰입경험이 중학생들의 자기효능감과 창의력에 미치는 영향

The effect of immersion experience of school dance
education on self-efficacy and creativity of middle
school students

2022년 2월

조선대학교 교육대학원

무용교육 전공

백 영 은

학교무용교육의 몰입경험이 중학생들의 자기효능감과 창의력에 미치는 영향

지도교수 임 지 형

이 논문을 교육학석사(무용교육)학위 청구논문으로 제출함.


2021년 10월


조선대학교 교육대학원


무용교육 전공

백 영 은

백영은의 교육학 석사학위 논문을 인준함.

심사위원장 조선대학교 교수  아숙영인

심사위원 조선대학교 교수  조선영인

심사위원 조선대학교 교수  임지영인

2021 년 12월

조선대학교 교육대학원

< 목 차 >

ABSTRACT

제1장 서론	1
1. 연구의 필요성	1
2. 연구의 목적	3
3. 연구 모형	3
4. 연구 가설	4
5. 연구의 제한점	4
6. 용어 정의	5
제2장 이론적 배경	6
1. 학교무용교육의 이론	6
2. 몰입 경험의 이론	8
3. 자기효능감의 이론	10
4. 창의력의 이론	12
제3장 연구 방법	15
1. 연구 대상	15
2. 조사 도구	15
3. 설문지의 타당도 및 신뢰도	16
4. 자료처리	20

제4장 연구 결과	21
1. 인구통계학적특성에 따른 몰입경험, 자기효능감, 창의력의 차이 ...	21
2. 몰입경험, 자기효능감, 창의력의 상관관계 분석 결과	25
3. 무용교육의 몰입경험이 자기효능감에 미치는 영향	25
4. 무용교육의 몰입경험이 창의력에 미치는 영향	27
제5장 논의	30
1. 인구통계학적특성에 따른 몰입경험, 자기효능감, 창의력 척도간의 차이 비교 분석	30
2. 무용교육의 몰입경험이 자기효능감에 미치는 영향	32
3. 무용교육의 몰입경험이 창의력에 미치는 영향	33
제6장 결론 및 제언	36
1. 결론	36
2. 제언	37
참고문헌	38
부록 : 설문지	43

〈표 목차〉

〈표 1〉 조사대상자의 인구통계학적특성	15
〈표 2〉 설문지 구성 내용	16
〈표 3〉 몰입경험의 탐색적 요인분석 및 신뢰도	17
〈표 4〉 자기효능감의 탐색적 요인분석 및 신뢰도	18
〈표 5〉 창의력의 탐색적 요인분석 및 신뢰도	19
〈표 6〉 성별에 따른 차이	21
〈표 7〉 학년에 따른 차이	22
〈표 8〉 참여기간에 따른 차이	23
〈표 9〉 각 변인들간의 상관관계분석	25
〈표 10〉 몰입경험과 성취 효능감의 관계	26
〈표 11〉 몰입경험과 사회 효능감의 관계	26
〈표 12〉 몰입경험과 창의적 능력의 관계	27
〈표 13〉 몰입 경험과 창의적 동기의 관계	28
〈표 14〉 몰입 경험과 창의적 태도의 관계	28

<그림 목차>

<그림 1> 연구 모형	3
--------------------	---

ABSTRACT

The effect of immersion experience of school dance education on self-efficacy and creativity of middle school students

Baek Young-eun

Advisor: prof. Ji-hyoung Im

Major in Dance Education

Graduate School of Education, Chosun University

This study examines the relationship between self-efficacy and creativity of general characteristics of school dance classes of middle school students, and the relationship between self-efficacy and creativity that can create new things. The purpose of this study is to provide research materials that will be helpful in the development of classes in dance education in schools to improve their abilities.

In this study, a total of 242 students enrolled in Gwangju S middle school and 116 students enrolled in D middle school were sampled as participants in two schools located in Gwangju that were conducting dance classes during physical education classes. S middle school students currently take physical education classes for 3 hours per week, of which dance classes are held for 1 hour per week. This study was conducted on a total of 358 students of two middle school students located in Gwangju.

As a result of analyzing the relationship between social efficacy, achievement efficacy, and creativity according to the immersion experience

in dance class, significant results were found in class immersion according to gender, grade, and career in the analysis of the difference in class immersion, and female students were more likely than male students. Class immersion was high, and the third year middle school students had the lowest class immersion due to the burden of going to high school. And, the more experience you have, the more pressure you have to perform movements, so it was found that the more experience you have, the lower the result of class immersion. In addition, since class immersion had a positive effect on the self-efficacy (social efficacy, achievement efficacy) and creativity scale, it was found that the self-efficacy and creativity scale were affected according to the degree of immersion in the dance class.

I. 서론

1. 연구의 필요성

인간의 움직임은 삶을 위한 것이며, 감정을 나타내기도 하고, 느끼는 감정이 움직임으로 나타나기도 한다(박순자, 2018). 즉, 움직임들은 인간의 삶이라고 할 수 있다. 인간이 태어나서 죽을 때까지의 움직임 욕구로부터 생겨난 것이 무용이다.

무용은 인간의 사상과 감정을 신체활동으로 표현하는 예술로서 신체적인 것뿐만 아니라 정서적인 것도 함께 조화를 이루면서 지적 발달, 신체적 발달, 사회적 발달 및 정서적 발달을 도모할 수 있다(모소혜, 2018). 또 무용은 개인의 감성을 표현하고 그 과정에서 창의적, 감성적 역량을 발전시키는 가치를 가진 영역이다(김소영, 2016). 그리고 무용은 교육에서 창조적인 움직임을 전달하면서 학생들에게 예술적 가치를 깨닫도록 돕는 것이며, 신체운동에서만 머무르지 않고 정서와 감성에 깊게 관련되어 움직임과 자기표현이라는 두 가지 측면에서 교육적 차원과 예술적 차원을 공유하고 있다고 할 수 있다(김현숙, 조진영, 2010). 그러므로 무용은 인간을 형성하는데 가치가 있으므로 학교 내에서 무용 교육은 꼭 운영되어야 한다.

무용 교육은 창의력이나 상상력을 길러주는 데 도움이 되는 교육이며, 창의적 인재를 키우는 데 중요한 역할을 한다(임소라, 2016). 이러한 특징들과 더불어 교육에서 무용의 역할은 신체적·정신적·사회적으로 미완성의 인간을 신체활동을 통해 완성된 인간으로 변화시키는 과정을 교육이론의 기준으로 삼는다(임지희, 2020). 또한 신체의 기능을 중심으로 이루어지는 무용은 자신의 내·외적인 경험을 토대로 하여 사고와 감정을 개성적으로 표현할 수 있도록 해줌으로써 개개인의 품성과 정서 발달에 이바지할 수 있다(황재섭, 2011). 그리고 학생들에게 다양한 예술적 경험을 통해 자신의 감정과 사상을 표현하는 수단이 될 수 있을 뿐 아니라 청소년기에 있는 학생들이 친구들과 함께 하는 활동을 통해 협동심과 사회성을 길러주는 교육적인 경험을 제공하여준다(김선화, 2018). 또한 근력, 평형성, 리듬감 등의 체력강화와 신체 교정에 도움이 되는 활동이다. 무용 교육인 표현활동은 1차 교육과정부터 7차 교육과정인 현재까지 체육의 한 영역에 포함되어 있다.

청소년기에는 자신의 외모를 포함하여 자신이 가지고 있는 여러 특성을 확인하고 자신의 가치를 점검해야 한다. 자신이 시도하는 과업에 대해 성취할 수 있다는 긍정적인 생각과 꾸준히 과업에 몰두할 수 있는 역량을 기르는 것과 관련된다. 만약 자신에게 적절한 기대 수준을 설정하지 못하고 노력해서 과업을 완수하는 경험을 하지 못하게 되면 자신에게 주어진 일을 제대로 해내지 못하는 과업 마비에 빠져

들게 된다. 그러므로 청소년들이 4차 산업 혁명 시대에 살아가기 위해서는 시대 흐름에 맞는 교육 방식으로 긍정적인 역량을 기르도록 해야 한다.

현대 사회는 주어진 지식이나 기술을 습득하는 것보다는 자신이 가진 지식과 기술을 통해 독창적이고 새로운 산출물을 만들어내는 창의성이 중요한 능력으로 부각 된다. 그러므로 학생들에게 창의성을 활성화하기 위해서 지식이나 기술을 습득하는 것뿐만 아니라 더 나아가 기존의 지식을 활용하여 새로운 것을 창출할 수 있도록 도모해주는 것이 현대 사회의 교육에서는 가장 중요한 교육 방법이 될 것이다.

오늘날의 교육을 보면 학생들은 대체로 공부만 하는 입시 중점의 교육이며, 움직임을 활용한 창의적인 신체활동 교육은 거의 받을 수가 없다. 현재 교육과정에서 무용 수업은 체육 교과과정 안에서 이루어지고 있으나, 학교에서 의무적으로 무용 교육이 이루어지고 있지 않다. 현 교육 상황을 보면 대학입시 위주로 교육 활동들이 이루어지고 있다. 하지만 창의력이 향상되기 위해서는 무용 교육을 통해 자신이 가진 지식과 기술들을 독창적이고 새로운 산출물로 만들어 낼 수 있도록 학교 내 무용 교육을 더욱더 활성화해야 한다.

체계적으로 구성된 무용 수업은 학교에서의 지적 활동을 통하여 경험할 수 있는 내용보다 더 다양한 인지적, 정의적, 심동적 학습을 실행하며, 청소년의 비행, 폭력, 범죄, 등 사회의 부정적인 측면을 예방하고 삶의 질을 향상시켜 줌으로써 건전한 사회 정체감과 자기효능감의 확립을 위해 중요한 역할을 할 수 있다(정경옥, 2006). 또 무용이라는 교육에서 신체활동을 경험함으로써 신체적, 정서적, 지적 그리고 사회적으로 가치 있는 인간을 배양하는데 특징을 가지고 있다(이선빈, 2013). 그리고 다양한 표현활동 수업에 참여함으로써 청소년들이 자기표현의 활동을 통해 창의력이 향상되도록 하고, 균형 잡힌 인격의 소유자로 성장할 수 있을 것이다. 또 무용 교육은 창의력뿐만 아니라 자기효능감이 향상되어 친구들과의 어울림, 학습 태도, 학교생활 등에 많은 영향을 주어 일상 활동에서도 무엇이든 할 수 있다는 자신감을 느끼게 할 수 있고 쉽게 포기하거나 회피하지 않고, 향후 성공에 대한 확신과 긍정적인 결과를 낳게 하는 것이다(정민선, 2018).

학교무용교육이 21세기에 살아갈 청소년들에게 지식이나 기술을 습득하는 그것뿐만 아니라 더 나아가 기존의 지식을 활용하여 새로운 것을 창출할 수 있도록 도모해주는 창의력, 그리고 과제를 잘 수행할 수 있는 신념인 자기효능감에 영향이 미치는지, 또 학교무용교육의 몰입 경험이 자기효능감과 창의력과의 관계를 알아보고자 한다. 현재 학교 교육에서 체육교과 내 무용 수업이 잘 이루어지지 않고 있으므로 학교무용교육의 몰입 경험이 자기효능감과 창의력과의 관계에 어떠한 영향을 미치며 이 연구를 통해 학교무용교육이 교내에서 더욱더 활성화되고자 이 연구의

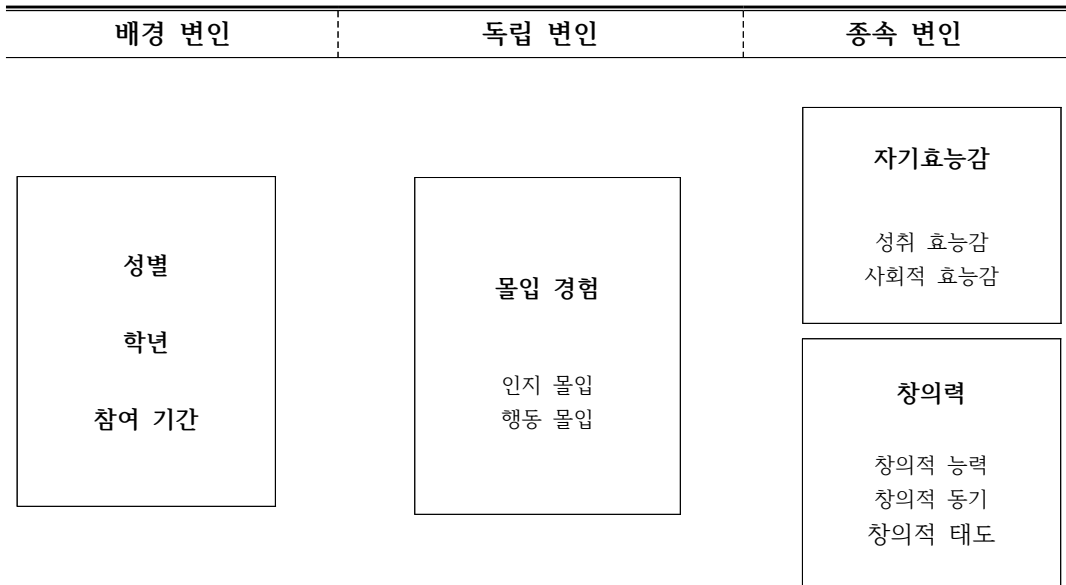
필요성이 있다.

2. 연구의 목적

본 연구는 중학생들의 학교무용교육의 경험이 자기효능감과 창의력에 미치는 영향에 대해 알아보고자 한다. 중학생들이 학교무용교육에 얼마나 몰입하는지, 그 몰입의 정도가 자기효능감과 창의력에 어떠한 영향을 미치는지 규명하고자 하고, 자기효능감과 창의력이 향상되도록 하는 무용 교육이 학교에서 더 활성화되기를 바라며 학교에서 무용 교육의 수업 발전에 도움이 될 연구 자료를 제공하는 것에 목적이 있다.

3. 연구 모형

본 연구에서 중학생들의 학교무용교육의 몰입 경험이 자기효능감과 창의력에 미치는 영향을 규명하기 위한 연구 모형은 <그림 1>과 같다.



< 그림 1 > 중학생들의 학교무용교육의 몰입 경험이 자기효능감과 창의력에 미치는 영향 연구모형

4. 연구 가설

본 연구는 학교 무용 수업의 몰입 경험이 자기효능감과 창의력에 미치는 영향을 규명하기 위하여 다음과 같은 연구 가설을 설정하였다.

가설 I. 인구통계학적 특성에 따른 몰입 경험과 자기효능감, 창의력 간에는 차이가 있을 것이다.

- I-1. 성별에 따라 몰입 경험과 자기효능감, 창의력은 차이가 있을 것이다.
- I-2. 학년에 따라 몰입 경험과 자기효능감, 창의력은 차이가 있을 것이다.
- I-3. 참여 기간에 따라 몰입 경험과 자기효능감, 창의력은 차이가 있을 것이다.

가설 II. 무용 교육의 몰입 경험은 자기효능감에 영향을 미칠 것이다.

- II-1. 무용 교육의 몰입 경험은 자기효능감의 성취 효능감에 영향을 미칠 것이다.
- II-2. 무용 교육의 몰입 경험은 자기효능감의 사회적 효능감에 영향을 미칠 것이다.

가설 III. 무용 교육의 몰입 경험은 창의력에 영향을 미칠 것이다.

- III-1. 무용 교육의 몰입 경험은 창의력의 창의적 능력에 영향을 미칠 것이다.
- III-2. 무용 교육의 몰입 경험은 창의력의 창의적 동기에 영향을 미칠 것이다.
- III-3. 무용 교육의 몰입 경험은 창의력의 창의적 태도에 영향을 미칠 것이다.

5. 연구의 제한점

본 연구는 중학생들의 학교무용교육의 몰입 경험에 따른 자기효능감과 창의력에 미치는 영향을 규명하기 위하여 다음과 같은 제한점을 지닌다.

첫째, 연구 대상들은 학교에서 무용 수업을 시행하는 S 중학교와 D 중학교 학생들로 한정하였다.

둘째, 본 연구에서 설정된 변인 이외의 요인들은 고려하지 않았다.

셋째, 연구의 내용이나 연구 결과를 일반화시키기에는 무리가 있으므로 유의할 필요가 있다. 또 설문조사 당시 연구대상자들의 정서나 교우관계 그리고 학업

성취도, 학교 특성 차이 등의 상황들이 고려되지 않았고, 다양한 상황에 따라 연구 결과가 달라질 수 있다.

6. 용어 정의

본 연구에서는 다음과 같은 용어가 조작적으로 정의되었다.

1) 몰입 경험

무언가에 흠뻑 빠져 심취해 있는 무아지경의 상태를 몰입이라고 정의한다(이현지, 2021). 또한 주위의 모든 잡념, 방해물을 차단하고 자신이 원하는 어느 한 곳에 모든 정신을 집중하는 것이므로 자신의 능력과 도전이 적절하게 조화를 이룰 때 발생하는 긍정적 심리의 경험을 몰입경험이라 한다(권석만, 2008). 본 연구에서는 인지 몰입과 행동 몰입으로 몰입경험을 정의한다.

2) 자기효능감

자신이 어떤 일을 성공적으로 수행할 수 있는 능력이 있다고 믿는 기대와 신념이라고 정의한다(김유진, 2020). 예를 들어서 쉬운 과제부터 해결하는 경험을 쌓고 점차 과제 난이도를 높이는 방식은 자기효능감이 향상되도록 하기 위한 효과적인 전략이 될 수 있다. 또한 타인이 실패한 경험을 지켜보는 대리 경험도 자기효능감에 많은 영향을 준다. 본 연구에서는 사회적효능감과 성취효능감으로 자기효능감을 정의한다.

3) 창의력

새로운 생각을 해내는 힘이라고 정의한다. 창의성과 관련된 능력을 창의력이라고 하는데 기존에 있던 사고방식에서 벗어나서 새로운 것들을 창출하거나, 비일상적인 아이디어들을 산출해내는 능력 등 매우 다양하게 정리할 수 있다. 본 연구는 창의적 능력, 창의적 동기, 창의적 태도로 창의력을 정의한다.

II. 이론적 배경

본 연구는 학교무용교육의 몰입 경험이 자기효능감과 창의력에 미치는 영향을 규명하기 위하여 다음과 같은 이론적인 배경지식을 서술한다.

1. 학교무용교육의 이론

학교무용교육은 무용을 통하여 학교에서 교육하는 것이다. 즉, 무용을 교육적 개념으로 정리한 것이다.

1) 무용의 특성

무용은 자신의 감정과 의지를 음악에 맞춰 자유롭게 표현하는 예술이다. 사회적 상호작용 또는 표현의 수단으로 이용되기도 하며, 영적인 의식 또는 공연 등에도 춤이 사용된다(유성근, 2018). 예술의 관점에서는 미적 정서를 리듬에 맞춰 신체로 표현하는 공연예술이다(송호경, 2018). 무용은 인간의 삶과 관계해 있으며 무용을 언어로 표현하기에는 무한하고 언어를 무용으로 표현할 수 있기 때문에 무용은 인간에게 필연적인 요소이다. 이러한 무용이 가지는 언어적 기능은 다른 예술에서 가질 수 없는 것으로 말로 설명할 수 없는 부분부터 설명 가능한 부분까지의 움직임을 통하여 상징적 의미를 전달할 수 있는 기능을 말한다(김남영, 2012).

2) 무용 교육의 특성

무용 교육이 추구하는 것은 ‘교육의 매개체로서의 무용, 무용을 통한 전인교육’이라 할 수 있다. 무용 교육이란 무용이라는 도구를 통하여 행하여지는 예술교육이며, 신체 교육뿐만 아닌 사회적·정신적 교육까지도 포함한다. 이렇듯 전인격적이며 온전한 인격체의 완성을 교육의 목표로 삼고 있으며, 무용 예술을 통한 교육활동의 전반적인 의의를 일컫는 것이 무용 교육이라고 할 수 있다(정단비, 2021). 즉, 교육의 영역에서 무용은 아직 미완성의 단계인 인간의 신체와 정신, 사회성을 무용이라는 수단을 통하여 점차 완성된 인간상으로 변화시켜가는 전인교육의 수단이며 동시에 목적이라 할 수 있다(박순자, 2018).

무용 교육학자 두블러는 무용 교육을 ‘오락이나 위안을 목표로 하지 않고 창조적 활동으로서 인간 형성에 기여하고 있으며 신체적 정신적 사회적 발달을 목표로 하

는 것'이라고 정의하고 있다(최윤진, 2007). 무용 교육의 궁극적 목적은 학생들이 무용이라는 매개체를 통하여 사상, 사고, 감정을 전달 할 수 있고 그들 자신의 무용 감각을 이용하도록 자유를 베풀고 창작의 길을 열어 주는 데 있다고 하였다(박순희, 2003). 이처럼 무용은 지적인 활동을 동반한 창조적인 표현활동이며 신체운동에 의해 자기를 나타내는 자기실현의 표현 교육이라고 말할 수 있다(이명진, 2002). 중학교 무용 수업에 있어서 무용교육은 전문적인 기술을 요하는 것이 아니라 학생들의 다양한 움직임과 즐거움이 함께하는 기본적인 표현활동을 통하여 다각적 인지 능력을 기르며 감성을 연결하고 교합할 줄 아는 창조적 인간 형성으로 발전하게 하여 자신과 다른 사고와 행동을 이해하는 문화 시민으로 문화적 능력 또한 향상 시킨다(장하나, 2012). 무용 교육은 인간 자체를 다루는 학문으로서 신체 움직임에 의한 생생한 교육이다(음선아, 2013). 또 무용 교육은 신체 발달을 촉진하고 상상력을 자극하며 지성이 있어야 하는데 이것은 심미안을 길러 줄 뿐 아니라 정서를 지적 정신적 발달과 함께 사회적 발달을 가져오며 이 전체를 통합하는 교육적 가치로써 전체성에 이바지한다(강지남, 2004). 그러므로 무용 교육은 모방 또는 창의적인 창작 활동과 표현활동 그리고 따라 하기 등 직접적인 경험뿐만 아니라 공연 그리고 시청각 자료들을 통해 무용을 감상하는 활동 또한 청소년들에게 다양한 간접 경험을 할 수 있다.

3) 학교무용교육의 필요성

문화적 교육을 통해 무용은 문화유산의 가치와 보존, 문화의 다양성 등을 이해함으로써 시각을 확대한다. 또 창작무용 활동들을 통해 무용은 자아 인식, 자아 표현, 활동적이고 적극적인 자세를 육성시켜 개인과 집단의 활동에서 자신감과 협동성 등이 활성화된다. 그리고 신체적, 움직임 교육을 통해 무용은 동작의 지각력, 신체의 자신감 향상, 움직임을 통해 감정 전달을 함으로써 문제 해결 능력이 향상된다.

청소년은 신체적, 정신적, 사회적으로 변화를 보이는 시기로 인생의 과도기이다. 신체적인 측면은 청소년기에는 신체 발달과 운동기능 발달이 두드러지게 나타난다. 따라서 학교에서 무용 교육을 통해 올바른 신체를 형성시키고 운동적인 기능을 향상해 건강하고 균형 잡힌 조화로운 신체를 추구하도록 해야 한다.

‘무용 교육의 필요성과 무용이 교육과정 상에 어떠한 영향을 미치는지에 대해 브리슨은 다음과 같이 기술했다(Brinson, 1991).’ 예술적 미학적 교육을 통해 무용은 여러 가지 형태의 표현에 동작 수행기능을 발달시켜 창조적인 사고와 예술적 형태를 감상할 기회를 제공하고, 문화적 교육을 통해 무용은 문화의 전승과 변화의 과정을 소개하여 다양한 문화의 형태에 접근할 수 있어 각기 다른 문화와 전통들에

대한 안목을 제공한다(강희정, 2005). 또 개인적·사회적 교육을 통해 무용은 감정, 가치, 표현과의 관계를 탐구할 기회를 제공하여 다른 사람들과의 작업에 있어 자신감과 자긍심을 발달시켜 성취, 성공, 자기 검증의 기회를 제공하고, 체육·건강과 체력증진을 통한 무용은 신체와 건강에 대한 책임 있는 태도를 갖도록 한다(이명진, 2002). 이렇듯 학교무용교육을 통해 자신의 감정과 열정 의지를 신체로 자유롭게 표현할 수 있는 표현력을 기를 수 있고 다양한 리듬에 맞춰 신체를 자유롭게 사용하여 자신을 표현할 수 있다는 자신감 또한 향상된다. 또 청소년기에는 신체적으로 가장 변화가 큰 시기이므로 동적인 무용 활동을 통해 대근육과 소근육을 발달시키고 더 나은 삶을 살아갈 수 있도록 무용 교육을 통해 생활이 더 풍부해질 수 있다. 실제로 움직임은 인간의 지능을 발달시키거나, 감성을 풍부하게 하는 데 도움을 준다. 즉, 신체를 잘 단련하고 다양한 신체 동작 들을 유려하게 수행하는 물리적·외면적 향상에만 목적을 두는 것이 아니라, 인간 내면의 정신세계를 풍요롭게 가꾸고, 그를 통해 개인의 인격과 정체성, 자아까지를 총체적으로 성숙하게 연마하는 것을 적극 지향하고자 한다(김설리, 2020). 그러므로 자신의 정체성이 확립되어가는 시기인 청소년 시기에 학교무용교육을 통하여 인간 형성을 올바르게 형성시켜 주어야 한다.

2. 몰입 경험의 이론

몰입은 현재 하는 일에 심취해 주변 상황을 의식하지 못하는 상태를 의미한다.

1) 몰입의 특성

Csikszentmihalyi(1975)는 여가 활동 중에서 최고 경험과 유사한 개념으로 몰입이라는 개념을 사용하였고 개개인의 능력과 주어진 환경 사이에 상호작용으로 발생하는 것으로 즐겁고 활동에 심취된 상태라고 하였다(박소현, 2009). 또 몰입에 빠진 사람은 자신의 행위를 완벽하게 통제하는 느낌을 갖게 되며, 자아와 환경 간의 구별이 없어지는 느낌을 갖게 된다(구혜민, 2009). 몰입은 최적의 경험, 즐거움을 주는 상태이며, 개인의 내적 동기로 나타나는 완전히 어떤 활동에 빠져 있는 상태라고 할 수 있다(장효진, 2009). 몰입상태에서는 현재 과업에 대한 강렬한 주의 집중, 행위와 인식의 융합, 자기와 환경의 구분이 거의 사라질 뿐만 아니라 시간의 흐름도 망각하면서 현재 하는 활동을 장악하고 있는 듯한 강력한 통제감을 느낀다(유근재, 2018). 즉, 몰입은 내적, 자율적 동기에 의해 현재 하고 있는 활동이나 관

심을 끄는 대상에 심신의 모든 자원들을 집중하면서 그를 통한 재미와 즐거움 등 긍정적인 감정을 강력하게 경험하는 상태임을 알 수 있다(김설리, 2020). 자신이 지닌 능력이나 지식, 기술에 비해 상대적으로 어려운 활동이나 도전 과제가 주어지면 심리적 불안감과 두려움, 망설임 등을 유발하면서 순수한 몰입을 방해하게 되고, 반대로 관련된 활동이나 도전 과제에 비해 자신이 지닌 능력, 지식, 기술이 높으면 지루함을 느끼게 되어 몰입하기 힘들어지게 된다(이태정, 2003). 그러므로 무용에서의 몰입은 시간적인 의식뿐만 아니라 공간적인 의식마저도 깊이 인지하지 않으며 스스로 자신에게만 온전히 집중하는 상태를 말할 수 있으므로 무용수는 무용을 하는 행위와 몸과 정신이 하나가 되는 경험이 가능하게 되는 것이다(한선진, 2019).

2) 몰입과 몰입 경험의 구성

칙센트미하이에(Csikszentmihalyi,1990)의하면 자기 목적적인 성격을 가진 사람 외에 보통 사람도 어떤 활동을 할 때는 몰입을 경험하는데, 몰입을 촉진하는 과제의 특성이나 조건이 있다(권석만, 2008). 먼저 뚜렷한 목표가 있고 즉각적인 피드백이 주어지는 활동에서 몰입이 잘 일어나고, 몰입상태를 촉발하기 위해서는 개인의 기술 수준과 과제의 난이도가 적절한 균형을 이루는 것이 매우 중요하고, 통제감이 있어야한다(유근재, 2018). 그리고 시간 감각 왜곡도 몰입에 영향을 미친다. 먼저 첫 번째의 뚜렷한 목표와 두 번째의 즉각적인 피드백에서는 완전한 몰입이 가능하다고 볼 수 있다. 뚜렷한 목표를 가지고 즉각적인 피드백의 상황이 되었을 때 자신이 몰입하는 행동에 잘 성취하고 있는지를 즉각적으로 알 수 있으므로 빠르고 명확하게 판단할 수 있다. 또 세 번째 몰입을 촉진하는 요인 중에 통제감은 몰입경험이 내가 하는 일과 그 결과를 통제할 수 있다는 느낌을 포함하고 있고 심리적 안녕(wellbeing)을 위한 기반임과 동시에 성공적인 스트레스 대응 혹은 목표 달성의 결과라고 볼 수 있다(구혜민, 2009). 통제감은 몰입하는 동안 실질적으로 통제하려고 노력하지 않아도 수행자가 통제 감각을 가지는 것을 의미하는데 몰입 상태에 있는 학습자는 자신의 행동이 타인에 의해 통제되는 것이 아니라 자기 자신에 의해 통제되고 있다고 느낀다(음선아, 2013). 네 번째 자의식의 상실은 몰입 상태에서는 자기 자신에 신경을 쓸 수 없을 정도로 여유가 없는 것을 말한다. 몰입을 경험할 때 처음에는 자아감을 잃어버리지만 경험한 후에는 자아감이 더욱 충만해지는 것이 모순된 관계처럼 보이기도 하지만 자의식을 버리면 더 강력한 자아개념을 구축할 수 있다(구혜민, 2009). 다섯 번째 시간 감각 왜곡이란 수용자나 참여자가 특정 활동에 몰입하여 그 속에서 배타적인 즐거움과 행복감을 느낀 나머지,

외부의 시간 흐름에 대해 무관심하거나 무감각해진 상태를 의미한다(임승희, 2009). 자신이 좋아하는 활동이나 과제에 집중하다 보면 시간이 빨리 지나가는 것처럼 느끼게 되는데, 이것은 수용자나 참여자에게는 외부의 시간이 마치 왜곡된 듯한 인상을 주게 된다(김설리, 2020). 여섯 번째, 칙센트미하이는 자기목적적 경험이 최종의 결과라고 말한다. 자기목적적 경험은 행위 그 자체 말고는 어떤 외부적인 보상이나 목표도 필요로 하지 않는 내재적으로 보상받는 경험인데 어떤 활동이 미래의 보상이나 이익을 기대하지 않고 활동 그 자체를 위해서 행해진다면 그 활동은 자기 목적적 경험이다(김현식, 2020). 이러한 몰입 경험을 통해 새로운 능력이 생기고 향상되며, 성취감을 통해 자기 자신이 더 성장 되어 있음을 느낄 것이다.

몰입을 촉진시키는 구성 요인들과 관련하여 몰입 경험을 구성하는 요인을 살펴보면 몰입 경험은 인지 몰입, 행동 몰입, 감정 몰입으로 구성하였다. 첫째, 인지 몰입은 자신이 행하고 있는 심리적 기대로써 운동의 선호 정도와 운동을 하고 싶은 욕구 및 운동에 대한 인식의 정도이다(정용각, 1997). 자신이 하는 운동에 완전히 몰두하여 시간 감각을 잃어버리고, 또 관심 있는 운동을 생각하면 즐거워진다거나 행복감을 느낀다거나 이러한 심리적으로 운동 자체에 몰입하여 느끼는 것을 인지 몰입이라 할 수 있다(배병철, 2008). 두 번째, 행위 몰입은 자신이 관심이나 흥미가 있는 운동에 대한 정보의 자료를 찾아보거나 자신이 관심 있는 운동을 상상하며 완전히 몰입되어있는 상태를 말한다. 세 번째, 감정몰입은 구성원이 조직에 대해 가지는 애착을 의미하며, 감정적 몰입이 높을수록 구성원은 조직과의 관계도를 중요시하고 진정으로 충성심을 느낀다. 가치 있는 관계를 유지하기 위해 애착을 좀 더 강화하는 요소라고 정의한다(박지영, 2014).

3. 자기효능감의 이론

자기효능감은 넓게는 자아개념이라고 할 수 있는 것으로 자기 자신의 능력에 대한 감정을 말한다. 자기효능감은 어떤 행동을 예측하거나 그 행동을 지속하는데 가장 큰 영향을 미치는 심리적 요인 중 하나로 최근 그 역할이 점점 더 강조되고 있다(이혜경, 2008).

1) 자기효능감의 특성

자기효능감이란 자신이 어떤 일을 해낼 수 있다고 생각하는 믿음을 뜻하며, 객관

적인 능력이나 조건보다는 자신의 역량에 대한 신념 자체를 의미한다(Bandura, 2007). 자기효능감을 자신의 전체적인 수행능력에 대한 믿음으로부터 초래되는 것으로 과제 상황을 다루기 위하여 요구되는 특별한 행동을 수행하는 자신의 능력에 대한 개인적인 평가라고 정의하였으며, 자기효능감을 개인의 일반적인 성격특성의 하나로써 개념화시켰다(모소혜, 2018). 이와 관련하여 성공의 경험을 많이 겪어본 사람들이 긍정적인 자기효능감을 갖고 있으므로 그에 따른 행동의 차이가 분명 있을 것이라고 본다. 자기효능감이 높은 사람은 새로운 업무나 도전적인 과제가 주어졌을 때 기꺼이 시도해보며, 스스로 더 높은 목표를 설정하여 좋은 결과를 얻는 경향이 강하다(Bandura, 1977). 또한 어려운 과제에 대해서도 자신의 능력 부족보다는 자신 노력의 부족이 더 큰 원인이라고 생각(배용관, 2020)하여 더 큰 노력을 통하여 성취를 경험할 가능성이 크다. 반면, 자기효능감이 낮은 사람은 새롭고 도전적인 과제를 접할 때, 실패 상황에서 자신의 능력에 원인을 두는 경향이 많으므로 자신이 더욱더 발전할 수 있는 기회를 놓치기 쉽고 포기과 실패를 반복적으로 경험하기 쉽다.

자기효능감은 성취상황에서 개인이 어떤 과제를 선택하고 얼마만큼의 노력을 기울여 어려움에 직면했을 때 어느 정도의 노력을 지속해서 할 것인가에 대한 판단인 동시에 특정 행동을 수행할 수 있는가에 대한 개인의 판단이며 또한 이런 판단은 사람들의 행동 수행과정에 영향을 주는 것뿐만 아니라 노력의 정도, 지속성, 과제 수행 여부, 개인이 깨닫는 성취 수준에도 영향을 미친다(임소라, 2016).

2) 자기효능감의 구성

자기효능감의 일반성은 특정 대상에 대한 효능감이 그 상황이나 대상을 넘어, 어느 정도 일반적으로 적용될 수 있는지에 관한 것인데, 일반적 자기효능감은 전반적인 영역에서 자신의 능력에 대한 믿음을 의미하는 것으로 지속적이고 개인적인 특성으로 볼 수 있고, 특수적 자기효능감은 특정 영역 또는 과제에 국한되는 것으로 가변적인 특징을 지닌다(전지훈, 2019). 그리고 수준과 강도 그리고 일반성을 살펴보면 수준은 과제의 난이도에 따른 자신감의 정도를 볼 수 있고 강도는 각 과제에 대하여 어느 정도 자신 있게 수행할 수 있는지에 대한 자신감의 정도를 볼 수 있다(정민선, 2018). 자기효능감에서의 강도는 자신이 수행하기 어려운 상황이 있을 때 성취하기 위한 자기효능감이 얼마나 꾸준히 지속적으로 수행할 수 있는지와 관련되어 있다. 자기효능감의 수준은 과제나 수행을 얼마나 어렵게 보느냐에 관련된 차원으로 과제의 난이도가 어렵다고 판단되면 자기효능감의 수준이 낮아져 낮은 성취 기대를 보이고, 과제가 쉽다고 판단되면 자기효능감의 수준이 높아져 높은 성

취 기대를 보인다는 것이다(음선아, 2013).

3) 자기 효능성 신념의 구성

자기 효능성 신념이 실제 수행의 성취, 대리적 경험, 언어적 설득, 정서적 각성을 바탕으로 결정된다고 보았다(Bandura, 1986).

첫 번째, 성취 경험은 실제로 주어진 과제를 자신이 성취해보는 것이 중요하다. 실제 성취했던 경험들이 자기효능감에 영향을 미치는데, 많은 성취 경험을 위해서는 점진적으로 접근하는 것이 좋다.

즉, 실제로 성취할 수 있는 수준부터 시작해서 차례로 성취하는 경험을 통해서 스스로 해낼 수 있다는 경험을 만드는데 이와 같은 경험이 쌓여서 ‘나는 할 수 있어’와 같은 긍정적인 신념이 생긴다(Bandura, 1977).

두 번째, 대리 경험은 다른 사람의 수행으로부터 얻은 정보를 말하는데 이는 관찰자의 감정이 부분적으로 자기효능감에 영향을 미치는 것을 의미하고 자신과 비슷한 사람이 성공적으로 수행하는 것을 보는 것은 그 활동을 숙달할 수 있는 능력을 가지고 있는 관찰자들의 효능감을 높인다(정재성, 2014). 즉, 어떤 한 과제가 전혀 경험해보지 못한 것이라 할지라도 눈으로 보는 것에 의한 간접적인 대리 정보가 자기효능감에 영향을 주게 된다(음선아, 2013). 이때 대리 경험에서 중요한 것은 결과보다는 노력이다.

세 번째, 언어적 설득은 어떤 문제를 효과적으로 수행할 수 있는 능력을 갖추고 있음을 말로서 확인해주는 것인데 특히 가정과 학교의 영향을 크게 받고 자라는 학생들에게 부모와 교사의 칭찬과 격려를 통해 학생들의 자기효능감 형성에 큰 영향을 끼친다(정민선, 2018). 또한 청소년들에게 주어진 과제를 성공적으로 수행할 수 있다는 긍정적인 피드백을 주는 언어적 설득이 중요하다.

네 번째, 정서적 각성이 완화되는 것이 중요하다. 인간은 정서적으로 심하게 각성하지 않는 마음이 편안한 상태에서 자신의 능력을 최대한 많이 발휘할 수 있다. 따라서 몸과 마음을 편안하게 하는 것을 성취하는 데 도움이 되는데 그 중 효과적인 방법 가운데 하나가 호흡을 조절하는 것이다. 인간은 호흡을 의도적으로 조절함으로써 마음과 신체의 이완을 유도할 수 있는데 이렇게 호흡을 조절하면서 동시에 이미지 트레이닝으로 편안한 장면이나 과거의 기분 좋았던 기억을 떠올려 보면 더 효과적으로 정서적 각성 여부를 조절할 수 있다(Bandura, 1977).

4. 창의력의 이론

창의성이란 일반적으로 정해진 틀에서 벗어나 기존과는 다르게 새로운 것을 독창적이고 다양하게 창출해내는 능력이라 할 수 있으며, 이것은 즉 새로운 것을 생각해내는 힘을 의미한다(이선빈, 2013).

무용에서의 창의성이란 인간 개인의 주체성에 의해 작용하는 모든 상황이 주는 자극에 의한 반응을 말하며, 이것은 동물로써 반응하는 생각이며, 동시에 문화적 생산으로 연결되는 인간 특유의 자산이다(양대승, 2003). 무용에서의 창의성은 상상력이 풍부한 사고를 의미하며 감각하고, 느끼고, 상상하고, 진리를 추구하는 행위라고 정의하고 있다(오레지나, 2012).

현대 사회는 지식이나 기술이 가지고 있는 생산적인 힘과 가치에 크게 의존하고 있는 사회이다. 이러한 시대적 맥락에서는 주어진 지식이나 기술을 습득하는 것보다는 자신이 가진 지식과 기술을 통해 독창적이고 새로운 산출물을 만들어내는 창의성이 중요한 능력으로 드러난다. 창의성은 지능과 다른 관점에서 인간의 능력을 바라본다. 기존의 지식이나 사고방식에 갇혀 있지 않고 독창적인 사고를 바탕으로 새로운 것을 만들어내는 능력은 지능이 높은 것과는 구분되는 능력의 측면이다.

창의력 교육은 풍부한 상상력을 발휘할 수 있게 자극을 주며 다양한 생각을 하고 느낄 수 있도록 표현의 자유를 허용하며 표현의 기법을 길러주는 것이다(이서훈, 2009).

1) 창의력의 개념과 특성

창의력의 개념은 학자마다 다르게 정의한다. Guilford는 새로운 것을 낳는 힘을 창의력이라고 정의하며 새롭다는 것을 창의력의 특징으로 보았다. Ghiselin는 창의력이란 그 결과로서 참신하고 가치 있는 성과물을 이루어내는 생산적인 사고라고 하였다(신현태, 2010). 아이젠크(H.Eysenck, 1972)등의 심리학 사전에 따르면 '새로운 관계를 보는 능력, 비범한 아이디어를 산출하는 능력, 그리고 전통적인 사고 패턴에서 이탈하는 능력'으로 정의하고 있으며 이 외에도 창의력을 공통으로 지칭되는 말은 '새로움'이다. 일반적으로 창의력이란 새로운 것을 생각해내는 힘을 의미한다(이은주, 2000). 또한 창의력이란 첫째로는 “새로움을 낳는 어떤 힘”이라 하였으며, 둘째로는 “창의적 사고력”이라 하였고, 셋째로는 “새롭고 유용한 결합, 그리고 가치 있는 것들을 만들어내는 능력”이라 하였다(김화숙, 2007). 이를 종합해 보면, 창의성이란 기존의 정해진 것이 아닌 또 다른 새로운 것이며 특정한 사람에게만 있는 것이 아니고 사람이라면 누구에게나 잠재되어 있으며, 이를 통해 자신만의 독창성을 발휘하려는 성향과 기술이라 할 수 있다(이선빈, 2013).

2) 창의력의 구성

인지적 능력은 Torrance의 창의적 사고의 요인(1966)을 살펴보면 인지적 능력은 유창성, 융통성, 독창성, 정교성으로 인지적 능력은 총 4개로 구성되어 있다. 먼저 유창성은 특정한 문제 상황에서 가능한 양의 아이디어를 산출해내는 양적인 사고능력이다(한은수, 2013). 또 융통성은 경직되고 고정적인 사고방식이나 시각의 대립 개념으로 다각적 다방면으로 사고를 전환해 다양한 해결책을 찾아내는 사고능력이라 하고, 독창성은 문제 상황에 대하여 통상적인 것에서 탈피하여 독특하고 참신한 아이디어를 산출해내는 사고능력, 정교성은 다듬어지지 않은 기존의 아이디어를 보다 구체화, 정밀한 것으로 발전시키는 사고능력이다(최용훈, 2015). 그다음 정의적 특성은 한국 교육 개발원의 사고력 모형 중 창의적 성향(1989)을 보면 정의적 특성으로는 민감성, 자발성, 독자성, 근면성, 호기심, 변화에 대한 개방성 등 6개로 구성되어 있다(한은수, 2013). 민감성이란 주변의 환경에 대해 민감한 관심을 보이고 이를 통해 새로운 탐색 능력을 넓히려는 특성이고, 자발성이란 문제 상황에서 아이디어를 자발적으로 산출하려는 성향이나 태도를 말하며, 독자성이란 자신이 생각해 낸 아이디어에 대한 가치를 인정하고 다른 사람들의 평가에 구속받지 않으려는 성향이나 태도를 말한다(이은주, 2008). 근면성이란 문제를 해결하기 위해 가능한 다양한 정보를 수집하고 해결될 때까지 끈기 있고, 지속해서 탐색해 나가는 성향이라 하고, 다섯 번째 호기심이란 항상 생동감 있게 주변의 사물에 대해 의문을 품고 끊임없이 질문을 제기하려는 성향을 말하고 변화에 대한 개방성이란 이 세상은 변화하고 있으며 나 자신이 이러한 변화의 주체가 되어야 한다는 자발적인 태도를 말한다(최용훈, 2015).

Ⅲ. 연구 방법

1. 연구 대상

본 연구의 조사대상은 2021년 현재 광주광역시에 소재하고 있는 S 중학교 재학생 242명과 D 중학교 재학생 116명을 참여대상으로 표집으로 조사하였다. 두 학교는 체육교과 수업 시간 내 무용 교육을 운영하고 있으며, 현재 S 중학교 1학년~3학년 학생들은 체육 수업이 주당 3시수이고 무용 교육 시간은 주 1시수씩 운영하고 있으며, 현재 D 중학교 3학년 학생들은 체육 수업이 주당 3시수이고, 그중 무용 교육 시간은 주 1시수씩 운영하고 있다. 광주광역시에 소재하고 있는 두 학교 학생들의 358부의 자료에서 응답이 불성실하다고 판단되거나 설문지의 내용의 일부가 누락된 15부의 설문지를 제외하고 총 343부로 최종적으로 통계처리 하였다. 구체적인 인구통계학적 특성은 <표 1>과 같다.

표 1. 인구통계학적 특성

요인	구분	빈도(명)	구성(%)
학년	1학년	79	23.0
	2학년	80	23.3
	3학년	184	53.6
성별	여자	171	49.9
	남자	172	50.1
참여 횟수	1학기	81	23.6
	2학기	73	21.3
	3학기	180	52.5
	4학기	9	2.6

2. 조사 도구

본 연구의 목적에 따라 변수들 간의 관계를 규명하기 위해 측정도구로 설문지를 활용하였고, 일반적 특성을 제외한 각 요인은 ‘매우 그렇지 않다 1점’, ‘그렇지 않다 2점’, ‘보통이다 3점’, ‘그렇다 4점’, ‘매우 그렇다 5점’으로 5단계 Likert 척도를 사용하였다. 설문지의 구성 내용은 < 표 2 >와 같다.

표 2. 설문지의 구성 내용

구성지표	구성 내용(문항 수)	문항수
인구통계학적특성	성별, 학년, 참여기간	3
몰입 경험	인지몰입(11문항), 행동몰입(2문항)	13
자기효능감	성취효능감(8문항), 사회적효능감(5문항),	13
창의력	능력(6문항), 동기(3문항), 태도(2문항)	11
계		40

첫째, 독립 변수인 무용 수업의 ‘몰입’ 경험에 대한 측정 항목으로는 Csikszentmihalyi(1975)가 개발한 몰입 척도를, 김종환(2008)이 우리나라 학교 체육 수업의 실상에 맞게 번역·수정·재구성하고, 이를 다시 원세정(2014), 이경희(2006), 김설리(2020) 등이 체육 교과목의 하위 영역인 무용 수업에 맞게 수정·보완한 척도를, 본 연구의 목표와 주제 의식에 맞게 일부 표현과 문구를 수정, 보완하여 활용하였다. 세부적으로는 ‘인지적 몰입(11문항), 행동적 몰입(2문항)’ 등 총 2종 하위요인, 13개 문항으로 구성되었다.

둘째, 본 연구의 두 번째 종속 변수인 자기효능감에 대한 측정 항목으로는 Sherer, Maddux(1982) 등이 개발한 일반적 상황에서의 자기효능감 척도(Self-efficacy Scale)를 김현숙(1998)이 국내 실정에 맞게 번역·수정하고, 이를 선명숙(2010), 김설리(2020)이 재수정·보완한 것을, 본 연구의 목표에 맞게 일부 문구를 수정·보완하여 활용하였다. 세부적으로는 ‘성취 효능감(8문항), 사회적 효능감(5문항)’ 등 2종 하위요인, 총 13개 항목으로 구성되었다.

셋째, 창의성에 대한 측정 항목으로는 박병기, 강현숙(2006)이 제작한 창의성 검사를 사용하였으며 이를 본 연구의 목표와 주제 의식에 맞게 일부 표현과 문구를 수정, 보완하여 활용하였다. 세부적으로는 ‘창의적 능력(6문항), 창의적 동기(3문항), 창의적 태도(2문항)’ 등 3종 하위요인 총 11개 문항으로 구성되었다.

3. 설문지의 타당도 및 신뢰도

요인분석의 타당도 검증은 각각 분리된 변수들이 고유한 특성을 파악하는 것으로, 측정변수와 관련된 항목들이 잘 묶여있는지를 검증하기 위한 분석이다. <표 3>, <표 4>, <표 5>에서 나타나는 바와 같이 타당도 검증을 위하여 각 항목들에

대한 구성 타당도 검증으로 탐색적 요인분석(Exploratory Factor Analysis)을 실시하였고, 요인추출 방법으로 주성분 분석(Principle Component Analysis)으로 실시하였으며, 요인의 연관성을 보다 더 효과적으로 규명하기 위하여 베리맥스(Varimax) 방식을 사용하였다. 요인 적재치 기준은 .50 이상인 항목으로 설정하였으며, 고유치는 1.0 이상의 요인들로 구성하였다. 또한, 신뢰도 검증을 위해 Cronbach's α 로 산출하였다.

1) 몰입경험의 탐색적 요인분석 및 신뢰도

구체적으로 살펴보면 선행연구와 같이 2개의 하위변인으로 추출되었으며, 인지몰입(11문항), 행동몰입(2문항)으로 총 13문항이 추출되었다. 신뢰도 분석을 실시한 결과 Cronbach's α 계수가 .821~.926으로 높게 나타났다. 몰입경험에 대한 탐색적 요인분석을 실시한 결과는 다음 <표 3>과 같다.

표 3. 몰입경험의 탐색적 요인분석 및 신뢰도

문항	성분	
	1	2
3.	.881	.111
1.	.845	.080
8.	.831	.269
4.	.822	.151
5.	.813	.223
10.	.769	.309
11.	.720	.283
7.	.708	.378
2.	.689	.098
9.	.688	.106
6.	.602	.369
인지 몰입		
15.	.049	.860
행동 몰입		
14.	.282	.781
Total	8.131	1.226
Variance(%)	47.842	14.536

Cumulative Variance(%)	47.842	62.378
Cronbach's α	.926	.821

KMO=.946, $\chi^2=3415.650$, $df=105$, $sig=.000$

2) 자기효능감의 탐색적 요인분석 및 신뢰도

구체적으로 살펴보면 선행연구와 같이 2개의 하위요인으로 추출되었으며 성취효능감(8문항), 사회적효능감(5문항)으로 총 13문항이 추출되었다. 신뢰도 분석을 실시한 결과 Cronbach's α 계수가 .874~.883으로 높게 나타났다. 자기효능감에 대한 탐색적 요인분석을 실시한 결과는 다음 <표 4>와 같다.

표 4. 자기효능감의 탐색적 요인분석 및 신뢰도

문항	성분		
	1	2	
성취 효능감	6.	.191	.874
	4.	.144	.786
	5.	.290	.761
	8.	.264	.741
	2.	.122	.740
	3.	.130	.665
	7.	.236	.621
	1.	.153	.562
사회적 효능감	11.	.847	.083
	12.	.810	.022
	13.	.766	.357
	9.	.755	.344
	10.	.744	.242
Total	5.981	1.785	
Variance(%)	26.202	20.832	
Cumulative Variance(%)	26.202	47.034	
Cronbach's α	.874	.883	

KMO=.889, $\chi^2=2356.531$, $df=78$, $sig=.000$

3) 창의력의 탐색적 요인분석 및 신뢰도

창의력에 대한 탐색적 요인분석을 실시한 결과는 다음 <표 5>와 같다.

표 5. 창의력의 탐색적 요인분석 및 신뢰도

	문항	성분		
		1	2	3
능력	1.	.864	.129	.049
	5.	.855	.178	.076
	4.	.815	.104	.074
	6.	.768	.217	-.065
	2.	.711	.331	.014
	8.	.688	.222	-.036
동기	10.	.273	.763	-.069
	11.	.176	.715	.232
	12.	.185	.699	.031
태도	15.	.206	-.072	.804
	16.	-.161	.209	.684
Total		4.588	1.338	1.079
Variance(%)		35.611	17.228	10.845
Cumulative Variance(%)		35.611	52.839	63.684
Cronbach's α (신뢰도값)		.893	.655	.622

KMO=.894, $\chi^2=1424.802$, $df=55$, $sig=.000$

구체적으로 살펴보면 선행연구와 같이 3개의 하위요인으로 추출되었으며, 창의력 능력(6문항), 창의력 동기(3문항), 창의력 태도(2문항)로 총 11문항이 추출되었다. 신뢰도 분석을 실시한 결과 Cronbach's α 계수가 .622~.893으로 높게 나타났다.

4. 자료처리

본 연구에서 수집된 설문지 중 응답 내용이 불성실하거나, 신뢰성이 떨어지는 자료를 제외하고 분석이 가능한 자료는 SPSS Statistics 26.0 프로그램을 사용하여 다음과 같이 내용을 분석하였다.

첫째, 조사대상자의 인구통계학적특성은 빈도분석(Frequency Analysis)을 실시하였으며, 설문지의 타당도 검증을 위해 베리맥스(Varimax)방식과 탐색적 요인분석을 실시하였다. 또한, 신뢰도 검증을 위해 Cronbach's α 계수를 시행하였다.

둘째, 인구통계학적특성에 따른 변인 간의 차이를 분석하기 위해 독립표본 T-test와 일원 다변량 분석(One-Way ANOVA)을 실시하였으며, 사후검증은 Tukey로 실시하였다.

셋째, 변인들 간의 관계분석에 앞서 Pearson's 상관관계분석(Correlation Analysis)을 실시하였으며, 몰입 경험, 자기효능감, 창의력 변인 간의 영향력을 검증하기 위해 회귀분석(Regression analysis)을 실시하였다. 통계적 유의수준은 $\alpha = .05$ 수준으로 설정하였다.

IV. 연구 결과

1. 인구통계학적특성에 따른 몰입경험, 자기효능감, 창의력의 차이

인구통계학적특성에 따른 몰입경험, 자기효능감, 창의력의 차이 비교 결과는 <표 6>, <표 7>, <표 8>과 같다.

1) 성별에 따른 몰입경험과 자기효능감, 창의력의 차이

성별에 따른 몰입경험과 자기효능감, 창의력의 차이를 분석한 결과는 다음 <표 6>과 같다.

표 6. 성별에 따른 차이 (N=343)

구 분	기술통계량			t(p)	
	N	평균 (M)	표준편차 (SD)		
인지 몰입	남자	172	3.3881	.78791	-5.521(.000)***
	여자	171	3.8560	.78169	
행동 몰입	남자	172	2.9618	.69555	-6.086(.000)***
	여자	171	3.4211	.70213	
성취 효능감	남자	172	3.5516	.68876	.053(.958)
	여자	171	3.5475	.74940	
사회 효능감	남자	172	3.5477	.71373	-3.993(.000)***
	여자	171	3.6491	.71609	
창의적 능력	남자	172	3.2926	.85761	.248(.805)
	여자	171	3.2690	.90987	
창의적 동기	남자	172	3.7481	.71725	-3.096(.000)***
	여자	171	3.8343	.70952	
창의적 태도	남자	172	3.1308	.83353	.967(.334)
	여자	171	3.0409	.88688	

*** $p < .001$

<표 6>을 살펴보면, 성별에 따른 몰입경험 하위변인인 인지몰입($t = -5.521$, $p < .001$), 행동몰입($t = -6.086$, $p < .001$)에서 유의한 차이가 나타났으며, 여자

(M=3.8560, M=3.4211)가 남자(M=3.3881, M=2.9618)보다 더 높게 나타났다.

자기효능감 하위변인의 사회적 효능감($t=-3.993, p<.001$)에서 유의미한 차이가 나타났으며, 여자(M=3.6491)가 남자(M=3.5477)보다 높게 나타났다. 또한, 창의력 하위변인의 창의적 동기($t=-3.096, p<.001$)에서 유의미한 차이가 밝혀졌으며, 여자(M=3.8343)가 남자(M=3.7481)보다 높게 나타났다.

따라서 ‘인지몰입, 행동몰입, 사회적 효능감, 창의적 동기’는 남자와 여자 차이가 있는 것으로 나타났다.

이 외에 자기효능감의 ‘성취효능감’, 창의력의 ‘창의적 능력, 창의적 태도’에서는 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다.

2) 학년에 따른 몰입경험과 자기효능감, 창의력의 차이

학년에 따른 몰입경험과 자기효능감, 창의력의 차이를 분석한 결과는 다음 <표 7>과 같다.

표 7. 학년에 따른 차이 (N=343)

요인		N	평균 (M)	표준편차 (SD)	F	p	Tukey HSD
인지 몰입	1학년 ^a	79	3.7278	.85151	5.456	.005**	c<b
	2학년 ^b	80	3.8172	.54474			
	3학년 ^c	184	3.4905	.77094			
	합계	343	3.6214	.81794			
행동 몰입	1학년 ^a	79	3.3110	.71676	2.286	.103	-
	2학년 ^b	80	3.2464	.75524			
	3학년 ^c	184	3.1149	.72820			
	합계	343	3.1908	.73473			
성취 효능감	1학년 ^a	79	3.5965	.75372	.483	.617	-
	2학년 ^b	80	3.5844	.77536			
	3학년 ^c	184	3.5143	.67868			
	합계	343	3.5496	.71858			
사회적 효능감	1학년 ^a	79	3.6987	.91196	1.699	.184	-
	2학년 ^b	80	3.7000	.97565			
	3학년 ^c	184	3.5109	.94452			
	합계	343	3.5983	.94646			

창의적 능력	1학년 ^a	79	3.3059	.90874	1.185	.307	-
	2학년 ^b	80	3.3979	.88926			
	3학년 ^c	184	3.2192	.86784			
	합계	343	3.2809	.88284			
창의적 동기	1학년 ^a	79	3.9789	.70477	3.936	.020*	c<a
	2학년 ^b	80	3.8000	.77150			
	3학년 ^c	184	3.7065	.70791			
	합계	343	3.7911	.72866			
창의적 태도	1학년 ^a	79	3.6013	.92812	4.374	.013*	c<a
	2학년 ^b	80	3.5375	.90977			
	3학년 ^c	184	3.2772	.92436			
	합계	343	3.4125	.93091			

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

<표 7>을 살펴보면, 몰입경험 하위변인 중 인지몰입($F=5.456$, $p < .01$)에서 유의한 차이가 나타났으며, 2학년($M=3.8172$)이 3학년($M=3.4905$)보다 더 높게 나타났다.

창의력 하위요인 중 창의적 동기($F=3.936$, $p < .05$) 창의적 태도($F=4.374$, $p < .05$)에서 유의한 차이가 나타났다. 창의적 동기는 1학년($M=3.9789$)이 3학년($M=3.7065$), 창의적 태도는 1학년($M=3.6013$)이 3학년($M=3.2772$)보다 더 높게 나타났다.

그 외에 몰입경험의 하위요인 ‘행동몰입’, 자기효능감의 하위요인 ‘성취 효능감, 사회적 효능감’, 창의력 하위요인 ‘창의적 능력’에 유의한 차이가 나타나지 않았다.

3) 참여기간에 따른 몰입경험과 자기효능감, 창의력의 차이

참여기간에 따른 몰입경험과 자기효능감, 창의력의 차이를 분석한 결과는 다음 <표 8>과 같다.

표 8. 참여기간에 따른 차이

($N=343$)

요인	N	평균 (M)	표준편차 (SD)	F	p	Tukey HSD	
인지 몰입	1학기 ^a	81	3.7274	.85941	3.390	.018*	c,d<a,b
	2학기 ^b	73	3.8099	.83933			

	3학기 ^c	180	3.5139	.76907			
	4학기 ^d	9	3.2778	.89874			
	합계	343	3.6214	.81794			
행동 몰입	1학기 ^a	81	3.2981	.71685	1.761	.154	-
	2학기 ^b	73	3.2759	.74738			
	3학기 ^c	180	3.1190	.73257			
	4학기 ^d	9	2.9683	.74514			
	합계	343	3.1908	.73473			
성취 효능감	1학기 ^a	81	3.6019	.76830	.374	.772	-
	2학기 ^b	73	3.5188	.80920			
	3학기 ^c	180	3.5306	.65835			
	4학기 ^d	9	3.7083	.71261			
	합계	343	3.5496	.71858			
사회적 효능감	1학기 ^a	81	3.6988	.92365	3.329	.016*	b<a,d
	2학기 ^b	73	3.7233	.99924			
	3학기 ^c	180	3.5044	.91894			
	4학기 ^d	9	3.5556	.99907			
	합계	343	3.5983	.94646			
창의적 능력	1학기 ^a	81	3.3210	.91847	2.914	.033*	c<d
	2학기 ^b	73	3.4429	.84982			
	3학기 ^c	180	3.833	.86380			
	4학기 ^d	9	3.5556	.81650			
	합계	343	3.2809	.88284			
창의적 동기	1학기 ^a	81	3.9835	.70887	2.907	.035*	b,c<a,d
	2학기 ^b	73	3.7763	.77590			
	3학기 ^c	180	3.7037	.71508			
	4학기 ^d	9	3.9259	.49379			
	합계	343	3.7911	.72866			
창의적 태도	1학기 ^a	79	3.1235	.83491	.262	.853	-
	2학기 ^b	73	3.1301	.86212			
	3학기 ^c	180	3.0472	.86956			
	4학기 ^d	9	3.1667	1.00000			
	합계	343	3.0860	.86046			

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

<표 8>을 살펴보면, 몰입경험 하위변인 중 인지몰입($F=3.390$, $p < .05$)에서 유의한 차이가 나타났으며, 1학기($M=3.7274$)와 2학기($M=3.8099$)가 3학기($M=3.5139$)와 4학기($M=3.2778$)보다 더 높게 나타났다.

자기효능감 하위변인 중 사회적 효능감($F=3.329$, $p < .05$)에서 유의한 차이가 나타났으며, 1학기($M=3.6988$)와 4학기($M=3.5556$)가 2학기($M=3.7233$)보다 높게 나타났다.

마지막으로 창의력 하위변인 중 창의적 능력($F=2.914, p<.05$), 창의적 동기($F=2.907, p<.05$)에서 유의한 차이가 나타났다. 창의적 능력에서 4학기($M=3.5556$)가 3학기($M=3.833$)보다 높게 나타났으며, 창의적 동기에서는 1학기($M=3.9835$)와 4학기($M=3.9259$)가 2학기($M=3.7763$)와 3학기($M=3.7037$)보다 높게 나타났다.

이 외에 몰입경험 하위요인인 ‘행동몰입’, 자기효능감 하위요인인 ‘성취효능감’, 창의력의 하위요인인 ‘창의적 태도’에서는 유의한 차이가 나타나지 않았다.

2. 몰입경험, 자기효능감, 창의력의 상관관계 분석 결과

요인 간의 방향과 연관성을 측정하기 위해 상관관계분석을 실시한 결과는 <표 9>와 같다.

표 9. 각 변인들간의 상관관계분석

변인	요인	I	II	III	IV	V	VI	VII
몰입 경험	인지 몰입	1						
	행동 몰입	.824**	1					
자기 효능감	성취효능감	.437**	.471**	1				
	사회적효능감	.358**	.349**	.539**	1			
창의력	창의적 능력	.266**	.277**	.541**	.392**	1		
	창의력 동기	.314**	.339**	.607**	.516**	.478**	1	
	창의적 태도	.307**	.323**	.545**	.418**	.678**	.538**	1

** $p<.01$

상관관계의 수 값은 ± 1 에 가까울수록 상관관계가 높다는 것을 뜻한다, 분석한 결과 하위요인들 간에 정(+)적인 관계가 있는 것으로 나타났다.

3. 무용교육의 몰입경험이 자기효능감에 미치는 영향

1) 몰입경험과 성취 효능감

몰입경험이 성취 효능감에 미치는 영향에 대한 결과는 다음 <표 10>과 같다.

표 10. 몰입경험과 성취 효능감의 관계

모형		성취효능감			t(p)
		비표준화 계수		표준화 계수	
		B	표준오차	베타(β)	
(상수)		1.988	.161	-	12.359***
몰입 경험	인지 몰입	.134	.074	.152	1.809
	행동 몰입	.338	.082	.345	4.105***
$R^2=.229$ F=50.485***					

*** $p<.001$

<표 10>을 살펴보면 몰입경험의 행동 몰입($t=4.105$, $p<.001$)은 통계적으로 유의한 영향을 미치고 있는 것으로 나타났지만, 인지 몰입은 통계적으로 유의한 영향이 나타나지 않았다. 성취 효능감의 상대적 기여도는 행동 몰입 35%($\beta=.345$), 인지 몰입 15%($\beta=.152$)로 나타났으며, 성취효능감($F=50.485$, $t=12.359$, $p<.001$)의 전체적인 설명력은 23%($R^2=.229$)를 설명하는 것으로 나타났다. 따라서 성취 효능감은 몰입경험 중에서 행동 몰입에 의해서 가장 많이 설명되고 있다.

2) 몰입경험과 사회적 효능감의 관계

몰입경험이 사회적 효능감에 미치는 영향에 대한 결과는 다음 <표 11>과 같다.

표 11. 몰입경험과 사회적 효능감의 관계

모형		사회적 효능감			t(p)
		비표준화 계수		표준화 계수	
		B	표준오차	베타(β)	
(상수)		1.990	.224	-	8.875***

몰입 경험	인지 몰입	.253	.103	.219	2.461*
	행동 몰입	.217	.115	.168	1.889

$$R^2=.137 \quad F=26.970^{***}$$

* $p<.05$ *** $p<.001$

<표 11>을 살펴보면 몰입 경험의 인지 몰입($t=2.461$, $p<.05$)은 통계적으로 유의한 영향을 미치고 있는 것으로 나타났지만, 행동 몰입은 통계적으로 유의성이 나타나지 않았다. 사회 효능감의 상대적 기여도는 인지 몰입 22%($\beta=.219$), 행동 몰입 17%($\beta=.168$)로 나타났으며, 사회적 효능감($F=26.970$, $t=8.875$, $p<.001$)의 전체적인 설명력은 14%($R^2=.137$)를 설명하는 것으로 나타났다. 따라서 사회적 효능감은 몰입 경험 중 인지 몰입에 의해서 가장 많이 설명되고 있다.

4. 무용교육의 몰입경험이 창의력에 미치는 영향

1) 몰입경험과 창의적 능력

몰입경험이 창의적 능력에 미치는 영향에 대한 결과는 다음 <표 12>과 같다.

표 12. 몰입 경험과 창의적 능력의 관계

모형		창의적 능력			t(p)
		비표준화 계수		표준화 계수	
		B	표준오차	베타(β)	
(상수)		2.130	.216		9.873***
몰입 경험	인지몰입	.127	.099	.118	1.281
	행동몰입	.217	.110	.180	1.964*

$$R^2=.081 \quad F=15.044^{***}$$

* $p<.05$ *** $p<.001$

<표 12>을 살펴보면 몰입경험의 행동 몰입($t=1.964$, $p<.05$)은 통계적으로 유의한 영향을 미치고 있는 것으로 나타났지만, 인지 몰입은 통계적으로 유의성이 나타나지 않았다.

나지 않았다. 창의적 능력의 상대적 기여도는 행동 몰입 18%($\beta=.180$), 인지 몰입 12%($\beta=.118$)로 나타났으며, 창의적 능력($F=15.044$, $t=9.873$, $p<.001$)의 전체적인 설명력은 8%($R^2=.081$)를 설명하는 것으로 나타났다. 따라서 창의적 능력은 몰입 경험 중에서 행동 몰입에 의해 가장 많이 설명되고 있다.

2) 몰입경험과 창의적 동기

몰입경험이 창의적 동기에 미치는 영향에 대한 결과는 다음 <표 13>과 같다.

표 13. 몰입 경험과 창의적 동기의 관계

모형		창의적 동기			t(p)
		비표준화 계수		표준화 계수	
		B	표준오차	베타(β)	
(상수)		2.651	.174		15.204***
몰입 경험	인지몰입	.095	.080	.107	1.185
	행동몰입	.250	.089	.252	2.798**

$R^2=.119$ $F=22.929^{***}$

** $p<.01$ *** $p<.001$

<표 13>을 살펴보면 몰입경험의 행동 몰입($t=2.798$, $p<.01$)은 통계적으로 유의한 영향을 미치고 있는 것으로 나타났지만, 인지 몰입은 통계적으로 유의성이 나타나지 않았다. 창의적 동기의 상대적 기여도는 행동 몰입 25%($\beta=.252$), 인지 몰입 11%($\beta=.107$)로 나타났으며, 창의적 동기($F=22.929$, $t=15.204$, $p<.001$)의 전체적인 설명력은 12%($R^2=.119$)를 설명하는 것으로 나타났다. 따라서 창의적 동기는 몰입 경험중에서 행동몰입에 의해서 가장 많이 설명되고 있다.

3) 몰입경험과 창의적 태도

몰입경험이 창의적 태도에 미치는 영향에 대한 결과는 다음 <표 14>과 같다.

표 14. 몰입 경험과 창의적 태도의 관계

모형		창의적 태도		t(p)
		비표준화 계수	표준화 계수	

		B	표준오차	베타(β)	
(상수)		2.006	.224		8.958***
몰입 경험	인지몰입	.146	.103	.128	1.421
	행동몰입	.275	.115	.217	2.399*
$R^2=.109$ F=20.902***					

* $p<.05$ *** $p<.001$

<표 14>을 살펴보면 몰입경험의 행동 몰입($t=2.399$, $p<.05$)은 통계적으로 유의한 영향을 미치고 있는 것으로 나타났지만, 인지 몰입은 통계적으로 유의성이 나타나지 않았다. 창의적 태도의 상대적 기여도는 행동 몰입 22%($\beta=.217$), 인지 몰입 13%($\beta=.128$)로 나타났으며, 창의적 태도($F=20.902$, $t=8.958$, $p<.001$)의 전체적인 설명력은 11%($R^2=.109$)를 설명하는 것으로 나타났다. 따라서 창의적 태도는 몰입 경험 중 행동 몰입에 의해서 가장 많이 설명되고 있다.

V. 논의

본 연구는 중학생들의 학교 무용 수업의 경험이 자기효능감과 창의력에 미치는 영향에 대해 알아보고자 한다. 현재 중학생들은 21세기에 살아갈 인재들이기 때문에 큰 목표에 도전할 수 있는 용기의 믿음과 신념인 자기효능감과 새로운 것을 창출할 수 있는 창의력의 능력들이 학교 무용 수업을 통해 어떠한 영향을 미치는지 분석하여 학교 무용 수업 몰입 경험의 중요성에 대하여 알아보고자 한다. 그리고 중학생들이 학교 무용 수업에 얼마나 몰입하는지, 그 몰입의 정도가 자기효능감과 창의력에 어떠한 영향을 미치는지 규명하고자 하고, 학교에서 무용 교육이 더 활성화되기를 바라며 수업 발전에 도움이 될 연구 자료를 제공하는 것에 목적이 있다.

이러한 목적들을 달성하기 위해 독립표본 t 검정과 일원 다변량 분석, 회귀분석을 시행한 결과를 중심으로 중학교 무용 몰입 경험의 하위변인인 인지몰입과 행동몰입이 학생들의 자기효능감의 일종인 사회적 효능감과 성취 효능감 그리고 창의력 척도의 일종인 창의적 능력, 창의적 태도, 창의적 동기에 미치는 영향에 대해 논의하면 다음과 같다.

1. 인구통계학적특성에 따른 몰입경험, 자기효능감, 창의력 척도간의 차이 비교 분석

1) 성별에 따른 몰입경험과 자기효능감, 창의력의 차이

성별에 따른 몰입경험과 자기효능감, 창의력에 차이가 있는 것으로 나타났다. 몰입경험은 ‘행동몰입’에서, 자기효능감에서는 ‘사회적 효능감’에서, 창의력에서는 ‘창의적 동기’에서 여학생이 남학생보다 높은 것으로 나타났다. 오남희(2016)의 연구를 보면 남학생은 전통 체육 수업의 종류인 축구나 야구 등등 전형적인 전통 체육 수업에 부담감이 없이 수업을 하기 때문에 체육 수업에 대한 만족도가 더 높다고 평가되었고 반대로 여학생은 체육 수업에 있어서 남학생보다 체육 교과에 대한 적극성이 낮다고 나타났다. 이와 같은 주장과 임소라(2016)의 연구랑 연관시켜보면 무용 수업 몰입의 만족도는 남학생보다 여학생이 더 높다고 판단하였고, 일반적으로 남성의 경우 움직임이 강한 스포츠를 선호하고, 여성의 경우 선이 부드러운 활동에 흥미도가 있을 것으로 보았다(임소라, 2016). 또 초등학교 때부터 여학생들이 춤을 쉽게 접하기 때문에 남학생보다 여학생들이 무용 수업에 대한 동기부여가 크

게 작용하므로 여학생들이 무용 수업에 대해 더 적극성이 높을 수밖에 없기 때문에 여학생이 남학생보다 무용 수업의 몰입도가 더 높게 나타났다고 사료 된다.

자기효능감의 하위요인 ‘사회적 효능감’도 여학생이 남학생보다 더 높게 나왔다. 정운정(2013)의 연구에서 자기효능감이 남학생보다 여학생에게 더 큰 영향력을 미치는 연구 결과와 일치한다. 또 음선아(2013)의 연구를 보면 여학생이 남학생보다 자기효능감이 더 높다고 주장하는 의견과 일치하며 여학생의 신념이나 확신이 남학생보다 더 높다고 언급하고 있다. 본 연구의 결과처럼 여학생이 사회적 효능감이 더 높음으로 남학생에 비해 여학생이 새로운 사람을 사귀는데 큰 어려움을 느끼지 않는 것으로 사료된다.

창의력 하위요인 ‘창의적 동기’ 또한 남학생보다 여학생이 더 높게 나타났다. 창의적 동기가 높아지기 위해서는 흥미로운 요소를 학생들이 재미있게 접하게 되면서 동기가 높아질 수 있도록 하는 것인데, 학교 무용 교육에 학생들이 놀이하듯이 재밌게 참여함으로써 창의적 동기가 높아진다. 특히 여학생들은 선이 부드러운 활동에 흥미가 많으므로 이 연구 또한 학교 무용교육을 통해 남학생보다 여학생이 더 창의적 동기에서 높게 나타났다고 사료된다.

2) 학년에 따른 몰입경험과 자기효능감, 창의력의 차이

학년에 따른 몰입경험과 자기효능감, 창의력에 차이가 있는 것으로 나타났다. 몰입경험에서는 ‘인지몰입’이 3학년보다 2학년이 더 높게 나타났고 창의력에서는 ‘창의적 동기’와 ‘창의적 태도’에서 3학년보다 1학년이 더 높게 나타났다. 이러한 결과를 보면 고등학교의 진학에 대한 부담감으로 인해 3학년 학생들의 무용 수업의 인지 몰입도가 2학년에 비해 낮게 나타났다. 이정민(2004)의 연구를 보면 학년이 낮을수록 무용 수업에 대해 긍정적이고 관심이 높다고 판단하였는데 이는 아예 무관하지 않다고 할 수 없다. 실제로 3학년 학생들은 고등학교 진학을 위해 내신에 신경을 쓰기 때문에 무용 교육은 기초 필수 교육보다 덜 중요하다고 생각한다. 그러므로 학년에 따른 인지 몰입이 3학년이 2학년보다 낮게 나타났다고 사료된다. 다음으로 학년에 따른 창의력은 ‘창의적 동기’와 ‘창의적 태도’에서 3학년보다 1학년이 더 높게 나타났다. 이선빈(2013)의 연구 결과를 보면 무용의 움직임으로 인해 학생들에게 즐거움과 새로운 경험을 통해 무한한 잠재력을 끌어낼 수 있다고 언급하였다. 1학년은 무용 교육을 처음 접하기 때문에 새로운 도전을 통해 새로운 경험들로 인하여 3학년보다 1학년의 창의적 태도가 더 높게 나타났다고 볼 수 있으며 처음 접하기 때문에 호기심을 가지고 즐겁게 수업에 참여함으로써 창의적 동기가 3학년보다 1학년이 더 높게 나타났다고 사료 된다.

3) 참여기간에 따른 몰입경험과 자기효능감, 창의력의 차이

참여기간에 따른 몰입경험과 자기효능감, 창의력에 차이가 있는 것으로 나타났다. 몰입경험에서는 ‘인지몰입’이 1학기, 2학기가 3학기, 4학기보다 더 높게 나타났고 자기효능감에서는 ‘사회적 효능감’이 2학기보다 1학기과 4학기에서 더 높게 나타났다. 창의력에서는 ‘창의적 능력’에서 3학기보다 4학기가 더 높게 나타났고 ‘창의적 동기’에서는 1학기과 4학기가 2학기과 3학기보다 더 높게 나타났다. 결과적으로 인지몰입도는 참여기간이 짧을수록, 사회적 효능감과 창의적 능력 그리고 창의적 동기는 경력이 많을수록 전반적으로 높게 나타났다. (이정민 2004)의 연구에서는 무용 경험이 적을수록 무용 수업에 긍정적인 반응을 보였다고 판단하였다. 이러한 결과는 무용 수업의 경험이 더 적은 학생이 무용 수업에 대해 긍정적이고 관심이 높다고 언급하였다. 즉 긍정적 보상형으로 무용 수업 참여 기간이 적을수록 동작을 습득하기 어려운 것보다는 흥미를 갖고 가벼운 마음으로 참여할 수 있는 활동적인 움직임으로 이루어진다. 따라서 무용 교육의 참여 기간이 많은것보다 무용 교육의 참여 기간이 적은 사람에게 기대 수치가 낮으므로, 상대적으로 긍정적인 보상을 받을 기회가 많아진다. 그래서 참여 기간이 적을수록 인지 몰입이 더 높다고 사료 된다. 그리고 사회적 효능감과 창의적 능력 그리고 창의적 동기는 참여 기간이 짙 높은 4학기 학생들이 전반적으로 높게 나타났다. 신지민(2018)의 연구에서 성인 여성들의 발레 참여 기간이 많을수록 자기효능감도 높아졌다는 연구 결과랑 일치한다. 무용교육을 통해 다양한 동작들을 습득하고 표현함으로써 참여 기간이 길수록 사회적 효능감이 더욱더 향상된다. 또 직접 움직이며 다양한 동작들을 모방하고 창작하는 참여 기간이 많아질수록 창의적 능력과 창의적 동기도 높게 나타났다고 사료된다.

2. 무용교육의 몰입경험이 자기효능감에 미치는 영향

본 연구에서 무용 교육의 몰입경험이 자기효능감에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 구체적으로 살펴보면 몰입 경험의 하위 변인인 ‘행동 몰입’은 성취 효능감에 영향을 미치는 것으로 나타났고 ‘인지 몰입’은 사회적 효능감에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 임소라(2016) 연구 결과에서 무용 교육의 몰입경험이 자기효능감에 긍정적 영향을 미치는 것과 일치한다. 최동호(2017)의 연구에서도 스포츠클럽의 행동몰입과 인지몰입이 자기효능감에 영향이 미치는 연구 결과와 일치한다. 이러한 결과는 무용 수업에 몰입하는 경험들로 인하여 자신감을 키워주고 또 자신의 신체를 통제할 수 있다는 심리적인 요소들이 자기효능감에 큰 영향을 미치는 것으로

사료 된다. 그러므로 성취효능감을 향상시키기 위해서는 행동몰입이 잘 이루어질 수 있는 무용교육 환경을 만들어 주어야 한다. 특히 학생들은 미디어를 쉽게 이용하고, 접하기 때문에 학생들이 무용에 흥미를 느낄 수 있는 ‘스트릿 우먼 파이터’나 ‘썸바디’ 등 무용과 관련된 영상을 시청하도록 하고, 무용과 관련된 자료들을 통해 행동 몰입이 잘 이루어질 수 있도록 만들어주어야 한다. 또 학교생활의 적응뿐만 아니라 사회에서 건강하게 살아갈 수 있도록 사회적 효능감이 향상되도록 해야 한다. 그러므로 즐거운 마음을 가지고 무용교육에 참여 할 수 있도록 학생들이 좋아하는 음악 그리고 티비 프로그램 등 학생들의 관심사와 연계해서 학생들의 흥미로운 무용 수업의 몰입 경험이 높아 질 수 있도록 해야 한다. 예를 들면 위에서도 말했듯이 학생들이 행동 몰입이 높아질 수 있도록 ‘스트릿 우먼 파이터’와 ‘썸바디’ 등 무용과 관련된 미디어를 쉽게 접하면서 무용 교육에 흥미로운 동기를 가질 수 있도록 하고 무용 교육의 흥미로운 동기가 생기면, 무용 수업 후 학생들이 스스로 무용에 관련된 정보나 자료들을 찾아볼 수 있도록 학생들의 행동 몰입도를 높여야 한다. 행동 몰입도가 높아지면 성취 효능감이 높아질 수 있는데, 학생들은 하기 싫은 일이나 하고자 하는 일이 어렵거나 실패한 일이 생겨도 책임감을 갖고 끝까지 마무리를 할 수 있는 성취 효능감의 힘이 생길 것이다. 또 사회를 살아가면서 새로운 사람을 사귀는 데 큰 어려움을 느끼지 않고, 사회의 적응력이 높아질 수 있도록 사회적 효능감을 높여야 한다. 또 사회적 효능감을 높이기 위해서는 무용 교육의 인지 몰입도를 높여야 하는데, 학생들이 무용 수업에 흥미를 갖고 수업 내용에 열중할 수 있도록 교사가 학생들에게 자신의 생각을 강요하지 않아야 하고, 학생들이 자신의 감정과 의지 등 자유롭게 표현할 수 있도록 격려 해주어야 한다. 그리고 교사가 독단적으로 수업 계획을 세우는 것이 아닌, 학생과 소통을 통해 교사와 학생이 무용 수업 계획을 함께 세우면서 학생들이 주인의식을 갖고 무용 수업과제에 완전히 몰입할 수 있도록 하여 무용 수업의 인지 몰입도를 높여야 한다.

본 연구 결과 인지 몰입이 높아지면 사회적 효능감이 높아지고 행동 몰입이 높아지면 성취 효능감이 높아지기 때문에 무용 교육의 몰입경험은 사회적 효능감에 영향을 준다고 사료 된다.

3. 무용교육의 몰입경험이 창의력에 미치는 영향

본 연구에서 무용 교육의 몰입경험이 창의력에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 특히 창의력의 하위요인 ‘창의적 능력’, ‘창의적 동기’, ‘창의적 태도’ 모두 무용 수업의 행동 몰입 경험이 창의력에 큰 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이선빈(2013) 연구 결과 무용 수업의 몰입 경험이 창의력 개발에 도움이 되는 교육이라

고 하였다. 이와 같은 결과는 본 연구 결과와 일치하며 신체를 통해 다양한 표현을 함으로써 자신의 신체에 대해 재발견을 할 수 있고 자신의 의지와 감정 등 즉흥 움직임을 통해 기존의 것들과는 다른 새로운 것들을 접하고 생각하면서 창의력 개발에 도움이 된다는 것을 알 수 있다. 또 무용 교육은 학생들이 교사를 따라 하는 모방 수업뿐만 아니라 교사가 하나의 주제를 선정해주면 학생들이 주제에 맞게 자신의 감정과 의지를 다양하게 표현하는 표현활동 수업으로 이루어져 있다. 엄혜신(2021)의 연구를 보면 창의성 무용 교육은 창의성 신장에 효과가 있다고 하였다. 따라서 즉흥 체험에서의 움직임은 자유로움을 기본으로 하면서 새로운 경험이 재미있고, 나만의 움직임으로 표현할 수 있다. 이를 바탕으로 무용 교육의 몰입 경험은 창의력 개발에 영향을 주는 것으로 나타났으며 특히 모방 무용 교육뿐만 아니라 표현활동이나 창작 교육 또한 창의력 개발 향상에 도움이 되는 교육임을 알 수 있다. 또 김지영(2005)의 연구에서는 무용 교육이 유아의 창의성 발달에도 유의한 영향이 있다고 하였다. 연구대상은 다르지만, 전반적인 연구 결과들을 봤을 때 무용 교육의 몰입경험들은 학생들의 창의력 향상에 영향을 준 다 본다. 본 연구 결과에서는 창의력의 하위 변인인 ‘창의적 능력’과 ‘창의적 동기’ 그리고 ‘창의적 태도’ 모두 행동 몰입의 영향을 받고 있다. 그러므로 학생들의 창의력이 향상되기 위해서는 행동 몰입이 높아질 수 있도록 학생들이 흥미를 느낄 수 있는 소재들과 무용 교육을 연계한다면 학생들이 무용 교육에 흥미를 느낌으로써 인지 몰입도가 높아질 뿐만 아니라 무용 수업 후 무용과 관련된 정보나 자료들을 얻으려고 하거나 미디어를 통해 무용과 관련된 영상들을 접하고, 무용 공연을 보러 가면서 행동 몰입이 높아질 수 있다. 본 연구 결과와 마찬가지로 행동 몰입이 높아지면 창의력의 향상도 기대해볼 수 있을 것이다. 그러므로 다른 사람들이 생각할 수 없는 아이디어를 많이 생각해내는 창의적 능력과 흥미 있는 일을 할 때는 어려움이 있어도 계속적으로 수행할 수 있는 창의적 동기, 그리고 새로운 도전을 찾아 나설 수 있고 어려운 문제를 접하면 걱정보다는 도전감이 앞설 수 있는 창의적 태도가 높아지기 위해서는 몰입경험 중 행동 몰입이 높아질 수 있도록 무용 수업에 흥미를 느낄 수 있는 수업으로 계획 해야 한다. 학생들이 자신의 의지와 감정을 자유롭게 표현할 수 있도록 창의적 표현활동으로 수업을 진행하거나, 학생들이 무용 수업에 어려움을 느끼지 않도록 남녀노소 누구나 쉽게 따라 할 수 있는 수업으로 전개해야 한다. 또 학생들의 관심이 높은 노래를 선정하여 무용 수업을 진행한다면 학생들의 관심도가 높아짐으로써 무용 수업의 행동 몰입도가 높아질 것이다. 따라서 무용 교육에서 움직임들은 중학생들에게 즐거움과 새로운 경험들을 통해 무한한 잠재력을 이끌어 낼 수 있고 다양하고 개성 있는 독특한 창의적인 움직임을 통해 생각의 폭이 더 넓어질 수 있으므로 학교무용교육의 몰입경험은 창의력에 영향을 미친다고 판

단하였다. 그러므로 중학생들에게 학교무용교육은 꼭 필요하다고 사료 된다.

VI. 결론 및 제언

1. 결론

본 연구는 중학생들을 대상으로 학교무용교육의 몰입 경험에 따른 자기효능감과 창의력에 미치는 영향을 규명하는 데 목적이 있다.

이와 같은 목적을 달성하기 위하여 본 연구는 체육 교과 내 무용 수업을 시행하는 학교 중 현재 광주광역시에 소재하고 있는 S 중학교와 D 중학교에 재학 중인 남, 여학생 총 358명을 표집하여 조사하였으며, 신뢰가 되지 않는 설문지를 제외하고 최종적으로 본 연구에는 343명의 설문지를 확보한 후 자료를 분석하였다. 자료 분석을 위하여 빈도분석, 독립표본 T 검증(frequency), 일원 분산분석(one way ANOVA), 확인적 요인분석(confirmatory factor analysis), 단순선형회귀분석을 사용하여 실시하였다.

이상의 연구 방법과 절차를 통하여 중학생들의 학교 무용 수업에 따른 몰입 경험이 자기효능감과 창의력에 미치는 영향을 분석한 결론은 다음과 같다.

첫째, 몰입 경험에서는 성별, 학년, 참여 기간에 따라 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

둘째, 자기효능감에서는 성별, 참여 기간에 따라 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

셋째, 창의력에서는 성별, 참여 기간에 따라 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

넷째, 몰입 경험에 따른 자기효능감은 부분적으로 영향이 미치는 것으로 나타났다. 세부적으로 성취 효능감에는 행동 몰입, 사회적 효능감에는 인지 몰입이 영향을 미치는 요인으로 나타났다.

다섯째, 몰입 경험이 창의력에 미치는 영향에서는 행동 몰입은 창의적 능력, 창의적 동기, 창의적 태도에 영향을 주었으며, 인지 몰입은 창의력에 영향을 미치지 않는 요인으로 나타났다.

결론적으로 학교무용교육의 몰입 경험 중 행동 몰입과 인지 몰입 모두 자기효능감과 창의력에 영향을 미치는 것으로 나타났지만, 자기효능감과 창의력에 영향을 미치는 행동 몰입을 더 높일 수 있도록 해야 한다. 수업 전 여러 프로그램의 미디어를 통해 학생들이 무용 수업에 동기가 일어날 수 있도록 해주고 학생들의 관심사를 무용 교육과 연계시켜 계획을 하여 학생들이 누구나 재미있게 참여함으로써 수업 후에 무용 수업과 관련된 자료를 찾아보거나 공연을 직접 보러 감으로써 행동 몰입이 높아질 수 있다. 그러므로 행동 몰입에 따라 학생들의 자기효능감과 창

의력이 향상될 수 있을 것이다.

2. 제언

본 연구의 결과를 바탕으로 경험한 문제를 가지고 후속 연구를 위해 다음과 같은 제언을 언급하고자 한다.

첫째, 무용 교육의 몰입 경험이 자기효능감과 창의력에 긍정적인 요소임을 본 연구를 통해 검증하였다. 하지만, 후속 연구에서는 무용 교육의 몰입 경험이 있는 집단과 무용 교육의 몰입 경험이 없는 집단 간의 비교연구가 필요할 것이다.

둘째, 본 연구 집단의 참여자들은 광주광역시에 있는 중학교 두 집단으로 극히 제한되어 있다. 후속 연구에서는 연구 집단의 참여자들을 더 광범위하게 확대하여 집단 간의 비교연구도 필요하다고 본다.

셋째, 현재 학교에서는 중학교 3학년 학생들에게 체육교과 내 무용 수업의 기회가 많이 주어져 있다. 그러므로 연구 결과가 3학년 비율이 높음으로써 3학년 학생들의 심리나 환경 등이 요인에 영향을 미쳤을 것으로 보인다. 후속 연구에서는 1, 2학년 학생들이 무용 수업의 기회를 많이 받아 비슷한 비율로 연구를 하고자 한다.

참고문헌

- 김남영(2012). 무용전공대학생들의 신체적 자기지각을 통한 공연자신감 및 자기효능감이 무용몰입과 무용수행만족에 미치는 영향. 국내박사학위논문 부경대학교 대학원.
- 김현숙,조진영. 중학생의 학교무용수업 참가 동기와 신체적 자기효능감 및 무용추구 행동의 관계. **한국무용과학회**, 20(20), p59-78.
- 김현식(2020). 몰입 경험을 통한 놀이중심 미술 수업 방안 연구. 국내석사학위논문. 한국교원대학교 대학원.
- 김화숙(2007). 창의성과 즉흥무용 교육의 관계 탐색. **한국무용교육학회지**, 18(2), p1-20.
- 강지난(2004). 학교무용교육과 평생교육의 연관성으로 본 무용교육의 발전 방향에 관한 연구. 국내 석사학위논문. 공주대학교 교육대학원.
- 강희정(2005). 중학교 무용교육에 대한 학부모의 인식도 차이분석. 국내 석사학위논문. 중앙대학교 교육대학원.
- 고진영(2004). 여고생의 댄스스포츠 참여가 신체적 자기개념에 미치는 영향. 국내 석사학위 논문. 성균관대학교 교육대학원.
- 구혜민(2009). 무용전공자의 무용몰입경험과 공연만족의 관계. 국내석사학위논문. 성균관대학교 교육대학원.
- 권석만(2008). 『긍정심리학-행복의 과학적 탐구』, 서울 :학지사.
- 김선화(2018). 중학교 무용수업 참가자들의 교수행동지각, 수업만족도, 무용 자기효능감의 관계. 국내석사학위논문. 전북대학교 교육대학원.
- 김설리(2020). 학교 무용교육의 재미 요인과 몰입 경험이 청소년들의 자기효능감, 주의 집중력, 학교 생활 만족도에 미치는 영향. 국내 박사학위논문. 상명대학교 대학원.
- 김소영(2016). 문화예술교육 프로그램이 학습자의 창의·인성 발달에 미치는 영향 연구 : 자기효능감의 매개효과를 중심으로, 추계예술대학교 미간행 박사학위논문.
- 김연정(2011). 학교문화예술교육 무용참여가 초등학생의 사회성에 미치는 영향. 국내 석사학위논문. 계명대학교 교육대학원.
- 김유진(2020). 아마추어 스키어의 자발적 운동참여가 자기효능감 및 스트레스에 미치는 영향. 국내 석사학위논문. 영남대학교 교육대학원.
- 김지영(2005). 무용 교육이 유아의 창의성에 미치는 영향. 국내석사학위논문. 국민대학교 교육대학원.

- 류성근(2018). **중학교 체육과 표현활동영역 분류 및 분석**. 국내석사학위논문. 한국교원대학교 대학원.
- 모소혜(2018). **중학생의 무용수업 흥미와 수업참여도와의 관계 - 자기효능감의 매개효과**. 국내 석사학위논문. 조선대학교 교육대학원.
- 박소현(2009). **수영선수들의 몰입경험이 운동지속에 미치는 영향**. 국내석사학위논문. 단국대학교.
- 박숙영(2007). **학교 무용교육의 효과성 분석 연구**. 국내 박사학위논문. 원광대학교 대학원.
- 박순자(2018). 『**교육무용의 이론과 실제**』, 서울 : 해민 북스.
- 박순희(2003). **예술중학교 무용교육과정 연구: 영재교육을 중심으로**. 국내 석사학위논문. 중앙대학교 교육대학원.
- 박지영(2014). **감정노동이 감정몰입 및 직무만족에 미치는 영향**. 국내석사학위논문. 부산대학교 경영대학원.
- 배병철(2009). **인라인스케이트 참가자의 몰입 행동 및 여가만족에 관한 연구**. 국내 석사학위논문. 경기대학교 교육대학원.
- 배용관(2020). **코치의 커뮤니케이션 특성이 코칭 고객의 긍정심리자본에 미치는 영향**. 국내 박사학위논문. 국민대학교 일반대학원.
- 송호경(2018). **뮤직비디오를 위한 연기테크닉 연구**. 국내 석사학위논문. 세종대학교 대학원.
- 신현태(2010). **정서역량, 창의력 그리고 자기효능감에 관한 연구**. 국내 석사학위논문. 영남대학교 대학원.
- 안주연(2002). **비행청소년 선도를 위한 무용 프로그램 개발**. 국내 석사학위논문. 우석대학교 교육대학원.
- 양대승(2003). **아동의 창의력 개발을 위한 무용교육의 실제에 관한 연구**. 국내석사학위논문. 한양대학교 교육대학원.
- 엄혜신(2021). **창의성 무용교육에 의한 미적 체험의 구조분석**. 국내박사학위논문. 동아대학교 대학원.
- 오남희(2016). **중학교 체육수업에서의 뉴 스포츠와 전통 체육 몰입도 및 만족도 관계**. 국내 석사학위논문, 동국대학교 교육대학원.
- 오레지나(2012). 무용 창의성 검사 개발, **한국무용교육학회지** : 23(1), p33-42.
- 유근재(2018). **중학교 농구 스포츠클럽 참여 학생들의 몰입에 대한 질적 연구**. 국내 석사학위논문, 청주교육대학교 교육대학원.
- 음선아(2013). **예술강사 지원사업 중 무용교육에서 초등학생의 학습몰입이 신체적 자기 효능감 및 신체 운동지능에 미치는 영향**. 경희대학교 교육대학원, 국

- 내 석사학위논문.
- 이명진(2002). **초등학교 무용교육의 콘텐츠 표준화 방안**에 관한 연구. 국내 박사학위논문, 경기대학교 대학원.
- 이서훈(2009). **무용교육이 여고생의 사회성 및 정서지능에 미치는 영향**. 국내 석사학위논문, 원광대학교 교육대학원.
- 이선빈(2013). **창의력 향상을 위한 초등 즉흥무용 수업 경험**. 국내 석사학위논문, 숙명여자대학교 교육대학원.
- 이연희(2014). **초등학생의 표현활동 수업참여에 따른 학업적 자기효능감 및 학교생활 만족도의 관계**. 국내석사학위논문, 단국대학교 교육대학원.
- 이은주(2000). **창의력 개발을 위한 중학교 무용교육과정 연구**. 국내 석사학위논문, 서원대학교 교육대학원.
- 이정민(2004). **중학교 무용담당 교사의 지도행동 유형에 따른 학생 수업만족도 조사연구**. 국내 석사학위논문, 이화여자대학교 교육대학원.
- 이충섭(1999). 스포츠심리학 : 방과후 자율 체육활동이 청소년의 심리적 안녕감에 미치는 영향. **한국체육학회지**, 38(3), p.260-271.
- 이현지(2021). **과정드라마(Process Drama)를 통한 연극 교육 활성화 연구**. 국내 석사학위논문, 성결대학교 교육대학원.
- 이혜경(2008). **국·공립과 사립유치원교사의 자기효능감 및 직무 만족도 비교연구**. 국내 석사학위논문, 강원대학교 교육대학원.
- 이태정(2003). **몰입 경험이 진로 태도 성숙 및 진로 결정 효능감에 미치는 영향**. 홍익대학교 대학원 박사학위논문
- 임소라(2016). **문화예술지원사업내 무용수업 참여자들의 몰입경험이 자기효능감과 학교생활 만족도에 미치는 영향**. 국내 석사학위논문, 우석대학교 교육대학원
- 임승희(2009). **몰입(flow) 이론을 적용한 주관적 경험 측정: 체험전시 콘텐츠를 중심으로**. 성균관대학교 대학원 박사학위논문.
- 임지희(2020). **한국 창작무용 흐름에 나타난 안무 특성 및 방향 설정에 관한 연구**. 국내 박사학위논문, 경희대학교 대학원.
- 장하나(2012). **무용 수업에 참여한 초등학생들의 감성지능과 자기효능감 및 또래 유능성과의 관계**. 국내석사학위논문. 강원대학교 대학원.
- 장효진(2010). **무용전공자들의 개인적 흥미와 상황적 흥미가 무용몰입에 미치는 영향**. 미간행 석사학위 논문. 서경대학교 대학원.
- 전지훈(2019). **軍 응급구조사 교육생의 구급차동승실습 만족도와 자기효능감**. 국내 석사학위논문. 건양대학교 일반대학원.
- 정경옥(2006). **중학교 특기, 적성 재즈무용 활동이 신체적 자기효능감에 미치는 영**

- 향. 국내석사학위논문. 중앙대학교 일반대학원.
- 정단비(2021). 한국무용 동작용어 표준화가 무용수행능력 개발에 미치는 영향. 국내석사학위논문 서강대학교 교육대학원.
- 정민선(2017). 통합무용교육 참여가 초등학교생의 자기효능감에 미치는 영향 : Arts Communication21의 "아츠스토리; 움직이는 그림책!"을 중심으로. 국내석사학위논문, 국민대학교 일반대학원.
- 정용각(1997). 여가운동 참가자의 스포츠 참여동기, 각성추구, 정서의 요인이 스포츠 몰입행동에 미치는 영향. 국내박사학위논문, 부산대학교 일반대학원.
- 정윤정(2013). 자기효능감이 학교적응에 미치는 효과에 대한 메타분석. 국내석사학위논문, 숙명여자대학교 교육대학원.
- 정재성(2014). 다중지능이론에 기초한 문화예술교육 연극 수업이 초등학교생의 자기효능감과 자아존중감에 미치는 영향. 국내 석사학위논문. 한양대학교 교육대학원.
- 좌유경(2000). 중·고등학교에서의 무용교육이 평생무용교육에 미치는 영향. 국내석사학위논문. 이화여자대학교 교육대학원.
- 주성혜(2018.12.10). 4차 산업혁명과 새로운 문화예술교육. 제316호.
<https://blog.naver.com/kfprogress/221416177657> 발췌.
- 최동호(2017). 자유학기제 스포츠클럽 몰입이 진로스트레스 및 자기효능감에 미치는 영향. 국내석사학위논문, 용인대학교 교육대학원.
- 최용훈(2015). 북트레이러를 활용한 독서활동 프로그램 개발과 효과 연구. 국내 박사학위논문, 경희대학교 일반대학원.
- 최윤진(2007). 무용전문강사의 예술강사지원사업 참여에 따른 무용교육 실태 연구. 국내 석사학위논문. 경희대학교 대학원.
- 한선진(2019). 실용무용전공 학생들의 현대무용 수업 참여에 따른 신체적 자기효능감 및 실용무용 몰입의 차이. 국내석사학위논문. 이화여자대학교 교육대학원.
- 한은수(2013). 초등교육에서 창의·인성교육을 위한 한자·한자어 교육, **한국한문교육학회지**, 40(40), 41-84.
- 황재섭(2011). 다문화가정 이주여성의 무용 참여를 통한 문화 적응력 및 자기효능감에 관한 연구. 국내박사학위논문. 경희대학교 대학원.
- Bandura(1977). "Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavioral change" *Psychological Review*.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social-cognitive theory*. Englewood Cliffs, NJ:Prentice-Hall.

- Brinson(1991). “Dance as education towards a National Culture”, (Landon :
The falmer press.
- Csikszentmihalyi,M.(1990). **Flow:Thepsychology ofoptimalexperience.** New
York:Harper& Row.

● **부록: 설문지**

여러분 안녕하십니까?

본 설문지는 “학교무용교육의 몰입 경험이 청소년들의 자기효능감과 창의력에 미치는 영향”에 관한 연구를 수행하기 위하여 작성되었습니다. 귀하의 답변은 연구의 소중한 기초 자료로 사용될 것입니다.

여러분께서는 성의껏 답해주시기를 바랍니다. (아래 문항에서 해당하는 항목에 √ 표를 해주시기 바랍니다.)

감사합니다.

2021년

조선대학교 교육대학원 무용교육

연구자: 백영은

▣ 본인이 해당하는 곳에 ✓표하여 주십시오.

1) 학생의 성별은?

① 남자

② 여자

2) 학생의 학년은?

① 1학년

② 2학년

③ 3학년

3). 중학교 입학 이후 무용 수업 참여 기간은?

① 1학기

② 2학기

② 3학기

③ 4학기

1. 수업 몰입에 관련된 질문입니다.

(1점 : 매우 그렇지 않다, 2점 : 그렇지 않다, 3점 : 보통이다, 4점 : 그렇다, 5점 : 매우 그렇다)

		측정 항목	매우 그렇지 않다	그 렇지 않다	보 통 이 다	그 렇 다	매 우 그 렇 다
인지 몰입	1	나는 무용 수업 시간이 즐겁다.	①	②	③	④	⑤
	2	나는 무용 수업 내용의 중요한 부분을 정확하게 이해한다.	①	②	③	④	⑤
	3	나는 무용 수업이 재미있어서 수업 내용에 열중한다.	①	②	③	④	⑤
	4	나는 무용 수업 과제에 완전히 몰입하는 편이다.	①	②	③	④	⑤
	5	나는 무용 수업 시간에 참여하는 동안 종종 행복감을 느낀다.	①	②	③	④	⑤
	6	나는 무용 수업 시간 동안 걱정거리를 잇는다.	①	②	③	④	⑤
	7	나는 무용 수업 시간에 다양한 활동을 시도하려는 의욕이 생긴다.	①	②	③	④	⑤
	8	나는 무용 수업의 과제를 해결하는 과정 자체가 재미있고 즐겁다.	①	②	③	④	⑤
	9	나는 강요받지 않고도 무용 수업에 최선을 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	10	나는 무용 수업 시간이 기다려진다.	①	②	③	④	⑤
	11	나는 무용 수업 시간에는 시간 가는 줄 모른다.	①	②	③	④	⑤
	12	나는 무용 수업 시간에는 전혀 힘들지 않다.	①	②	③	④	⑤
	13	나는 무용 수업 시간 동안에는 다른 생각을 하지 않고 몰입한다.	①	②	③	④	⑤
행동 몰입	14	나는 무용 수업 후 무용에 관련된 정보나 자료들을 얻으려고 노력하는 편이다.	①	②	③	④	⑤
	15	나는 무용 공연을 자주 보러 간다.	①	②	③	④	⑤

2. 자기효능감에 관련된 질문입니다.

(1점 : 매우 그렇지 않다, 2점 : 그렇지 않다, 3점 : 보통이다, 4점 : 그렇다, 5점 : 매우 그렇다)

		측정 항목	매우 그렇 지 않 다	그 렇 지 않 다	보 통 이 다	그 렇 다	매 우 그 렇 다
성취 효 능 감	1	나는 계획을 세우면 반드시 실행할 수 있다고 믿는편이다.	①	②	③	④	⑤
	2	나는 하기 싫은 일이라도 무사히 마칠 때까지 책임감을 갖고 마무리 한다.	①	②	③	④	⑤
	3	나는 어렵거나 실패한 일에 대해서는 더욱 열심히 노력한다.	①	②	③	④	⑤
	4	나는 당면한 문제를 쉽게 처리할 수 있는 능력을 지니고 있다.	①	②	③	④	⑤
	5	나는 내가 맡은 일에 대해 자신감을 가지고 있다.	①	②	③	④	⑤
	6	나는 일상 생활 속에서 부딪히는 대부분의 문제들을 해결할 수 있는 능력을 지닌 사람이라고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
	7	나는 작업 목표를 세운 후 실패하면 성공할 때까지 포기하지 않고 계속 노력한다.	①	②	③	④	⑤
	8	나는 내가 세운 목표를 달성할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
사 회 적 효 능 감	9	나는 새로운 사람과 친해지는 데 큰 어려움을 느끼지 않는다.	①	②	③	④	⑤
	10	나는 친해지고 싶은 사람이라면 내가 먼저 다가간다.	①	②	③	④	⑤
	11	나는 친해지기 어려운 사람일지라도, 내가 친해지고 싶으면 그 사람과 친해지려는 노력을 쉽게 포기하지 않는다.	①	②	③	④	⑤
	12	나는 나에게 무관심한 사람일지라도, 내가 친해지고 싶으면 그 사람과 친해지려는 노력을 쉽게 포기하지 않는다	①	②	③	④	⑤
	13	나는 사람과 친해지는 능력이 좋은 편이다.	①	②	③	④	⑤

3. 창의력 척도에 관련된 질문입니다.

(1점 : 매우 그렇지 않다, 2점 : 그렇지 않다, 3점 : 보통이다, 4점 : 그렇다, 5점 : 매우 그렇다)

		측정 항목	매우 그 렇 지 않 다	그 렇 지 않 다	보 통 이 다	그 렇 다	매 우 그 렇 다
창 의 적 능 력	1	나는 다른 사람들이 잘 생각할 수 없는 아이디어를 많이 생각해 낸다.	①	②	③	④	⑤
	2	나는 나만의 새로운 방법으로 어떤 일을 해 본 경험이 많다.	①	②	③	④	⑤
	4	나는 문제의 의미를 여러 가지 각도에서 파악 한다.	①	②	③	④	⑤
	6	나는 친구들로부터 아이디어가 기발하다는 말을 많이 듣는다.	①	②	③	④	⑤
	9	나는 나만의 독특한 아이디어를 많이 갖고 있다.	①	②	③	④	⑤
	11	나는 마음속에서 새로운 이미지를 만들어 내는 것이 쉽다.	①	②	③	④	⑤
	13	나는 글을 쓸 때 아이디어가 떠오르지 않는 것이 힘들다.	①	②	③	④	⑤
	16	나는 여러 가지 아이디어가 순식간에 쏟아지는 경험을 한 적이 많다.	①	②	③	④	⑤
창 의 적 동 기	3	나는 중요한 상황에서는 많이 긴장하는 편이다.	①	②	③	④	⑤
	7	나는 호기심이 많은 편이다.	①	②	③	④	⑤
	8	나는 한번 시작한 일을 두렵다는 이유로 포기하지 않는다.	①	②	③	④	⑤
	14	나는 흥미 있는 일을 할 때 어려움이 있어도 계속한다.	①	②	③	④	⑤
창 의 적 태 도	5	나는 새로운 도전을 하러 찾아 나선다.	①	②	③	④	⑤
	10	나는 다른 사람이 생각하지 못하는 독특한 방법으로 수행하고 싶다.	①	②	③	④	⑤
	12	나는 나와 반대 의견을 가진 사람을 좋아하지 않는다.	①	②	③	④	⑤
	15	나는 어려운 문제를 접하면 도전하기보다는 걱정이 앞선다.	①	②	③	④	⑤