



초등학생의 생명존중교육을 위한 삶의 의미발견 CD 프로그램 개발 및 효과*

강경아¹⁾ · 김신정²⁾ · 송미경³⁾

서 론

연구의 필요성

오늘날 우리 사회는 외래 문화의 무분별한 도입과 고도의 산업화 과정에서 배금주의와 황금 만능주의의 팽배로 생명경시 풍조가 심화되었고, 질서 의식의 붕괴로 도덕적 권위가 상실되고 있다(이장형, 2002; 정중휴, 2003). 이러한 생명경시로 인해 나타난 결과는 다음과 같다. 첫째, 금전 또는 물질에 대한 욕망을 우위에 두는 황금만능주의로 이는 아동과 청소년의 쾌락주의 인생관 형성에 영향을 미치게 되었다(소광희, 1994; 서임수, 2003). 둘째, 인터넷의 급속한 보급으로 사이버 공간에서의 상호작용은 인간간의 교류를 앗아가고 있으며 대중매체는 음란과 살인, 폭력, 자살 등 무분별한 장면을 여과 없이 묘사함으로써 건전한 아동의 사고를 해치고 있다. 특히 자아주체성과 인지능력이 완성되지 않아 판단력이 성숙되지 않은 초등학생들은 대중매체를 통해 접한 것을 모방하고 싶은 충동으로 사고를 저지르게 된다(김영혜, 손현미, 양영옥, 조영란, 이내영, 2007). 셋째, 대형 인명사고가 많아짐에 따라 생명가치의 고귀함이 망각되고 있고 타인의 죽음에 대해 무관심, 무감각해지게 되었으며 입시위주의 교육 풍토 속에서 정서교육이 황폐화 되고 있다. 이러한 생명경시 풍조로 인해 초등학생의 경우 학교폭력과 집단 따돌림, 자살 등이 사회적 문제가 되고 있다(서임수, 2003; 김순구, 이미련, 2006).

생명존중교육(life-esteem education)은 인간생명을 포함한 모든 생명에 관심을 가지고, 소중하게 여기도록 가르치는 활동을 의미하는 것(심민정, 2007)으로, 교육의 본질에 관련된 다. 또한 생명존중교육의 초점은 삶의 가치실현과 인간과 자연의 건강하고 조화로운 관계에 초점을 두는 전체론적 입장을 취한다(홍석영, 2009). 생명존중 교육은 생명체의 존재방식과 인간의 실존적 특성을 탐구함으로써 모든 생명체와 인간의 고유한 내재적 가치를 인정하고 존재가치를 인식하도록 돕는 교육이다. 또한 지성중심교육에서 탈피하여 자연과 예술의 소중함을 인식하도록 하는 감수성 회복교육이며, '삶을 위한 준비'가 아니라 '삶의 과정 그 자체'를 보게하는 태도를 취하는 교육이다(이장형, 2002; 소광희, 1994).

한편, 의미요법(logotherapy)은 의미가 결여된 채 세상을 살아가는 사람들이 자신의 삶의 의미와 목적을 발견하도록 하고 자신의 실존에 대한 책임감과 자유를 깨닫도록 돕는 요법이다(Frankl, 1988; 1969). 'Logos'는 의미를 뜻하는 그리스어로서 Frankl(1969)은 쾌락은 의미를 발견할 때 오는 부산물에 지나지 않으며 권력과 물질적 재물은 인간의 행복에 기여하지만 목표에 대한 수단에 지나지 않는다고 하였다. 따라서 삶의 의미와 가치발견을 제시한 의미요법은 생명존중교육의 핵심내용과 가장 적합하게 연계할 수 있는 이론적 체계임을 알 수 있다. 아동기가 성격형성이나 지능발달의 충실화를 위한 결정적 시기인 점을 감안해볼 때, 삶의 가치관에 대한 인식이 형성되는 초등학생 시기에 생명의 귀중한 가치를 존중하는

주요어 : 아동, 생명, 교육, CD 프로그램

* 이 논문은 2009년도 정부(교육과학기술부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 기초연구사업임(2009-0089298)

1) 삼육대학교 간호학과 교수(교신저자 E-mail: kangka@syu.ac.kr)

2) 한림대학교 간호학부 교수

3) 문덕초등학교 교사

투고일: 2011년 8월 26일 심사완료일: 2011년 10월 19일 게재확정일: 2011년 11월 13일

기초를 형성하도록 도와주는 일은 교육의 가장 중요한 역할이다(한국도덕과교육학회, 2004). 또한 생명존중과 삶의 의미에 대한 내용을 초등학교 시기에 가르치게 되면 학생들이 일생을 건강하게 살아갈 수 있는 기초가 될 수 있을 것이다.

그러나 현행 제7차 초등 교육과정에서는 생명존중교육의 내용이 매우 지엽적으로 다루어지고 있다. 도덕 및 체육교과의 개인생활 및 절제하는 생활 영역에서 ‘생명존중’(3학년), ‘우리는 정다운 친구’(4학년), ‘삶과 생명의 소중함 알기’(5학년), ‘생명 소중히 하기’(6학년)의 주제로 일부 제시되고 있고 초등 국어교과에서는 5, 6학년 읽기 과정에서 ‘삶의 향기’와 ‘생명소중히 하기’라는 주제명으로 다루어지고 있을 뿐이다(한국도덕과교육학회, 2004). 한편, 2009년 3월 1일부터 전국의 초등학교 5,6학년에서 재량활동시간을 활용하여 연간 각각 17차시 이상의 보건교육을 실시하고 있다. 보건교과 교육과정에서는 타 교과에 비해 신체, 정신, 사회적 건강을 보다 폭넓게 다루고 있으나 생명의 소중함과 함께 귀중한 자신의 삶의 가치와 목적을 스스로 찾게 하는 심도깊은 교육을 위한 구체적이고 실질적인 교육프로그램이 없는 실정이다.

이상과 같이 삶을 전체론적인 시각에서 보면서 삶의 목적과 가치를 스스로 찾게 돕는 생명존중 교육과정이 개발되어 있지 않으며 기존의 집단상담 프로그램은 주로 고등학생 위주로 개발되어 있어(최명오, 2000; 심경자, 2001; 정순이, 2003) 초등학생을 위한 생명존중 교육과정이 개발될 필요가 있다. 또한 현행 교육과정에서 생명존중 교육을 소수교과에서 지엽적으로 다루기 보다는 보건교과에서 생명존중에 대한 내용을 보다 심도깊고 집약적으로 다루는 것이 효율적이라고 생각한다. 따라서 본 연구에서는 보건교과를 중심으로 제공할 수 있는 생명존중교육을 위한 의미발견 교육 프로그램을 개발하고 그 효과를 평가하고자 한다.

연구 목적

본 연구의 목적은 초등학교 고학년들이 인간 생명은 그 존엄과 가치를 실현할 수 있다는 점을 자각하고, 자신의 생명을 보호하며 삶의 소중하게 발전시켜나갈 책임이 있다는 점을 인식하도록 하는 것이다. 구체적인 연구목적은 다음과 같다.

첫째, 초등학교 고학년의 생명존중교육을 위한 삶의 의미발견 CD 프로그램을 개발한다.

둘째, 생명존중교육을 위한 삶의 의미발견 교육 프로그램이 대상자의 삶의 의미 지식에 미치는 효과를 검증한다.

셋째, 생명존중교육을 위한 삶의 의미발견 교육 프로그램이 대상자의 삶의 의미 태도에 미치는 효과를 검증한다.

넷째, 생명존중교육을 위한 삶의 의미발견 교육 프로그램이 대상자의 삶의 의미 실천에 미치는 효과를 검증한다.

연구 가설

- 제1가설: 삶의 의미발견 교육을 제공받은 초등학생은 교육 전과 비교해 삶의 의미에 대한 지식 정도가 높을 것이다.
- 제2가설: 삶의 의미발견 교육을 제공받은 초등학생은 교육 전과 비교해 삶의 의미에 대해 가치있게 생각하는 태도 정도가 높을 것이다.
- 제3가설: 삶의 의미발견 교육을 제공받은 초등학생은 교육 전과 비교해 삶의 의미에 대한 실천 정도가 높을 것이다.

용어 정의

● 삶의 의미발견 프로그램

삶의 의미발견이란 인간실존의 의미와 더불어 그러한 의미를 찾고자 하는 인간의 의지에 초점을 두고, 자신의 삶의 의미와 목적을 발견하며 자신의 실존에 대한 책임감과 자유를 깨닫도록 하는 것을 말한다(Frankl, 1969; 1988). 본 연구에서는 초등학교 고학년이 자신의 삶에 부여된 의미를 찾음으로써, 자신의 생명에 대한 소중함과 가치를 깨닫고 책임있는 삶을 살아가도록 하는 교육 프로그램을 의미하며 교육 프로그램명은 『소중한 나의 삶』이다.

연구 방법

연구 설계

본 연구는 초등학교 고학년을 대상으로 생명존중 교육을 위한 삶의 의미발견 교육 프로그램을 개발하고 이 교육을 받은 대상자의 삶의 의미에 대한 지식, 태도, 실천행위에 대한 교육 효과를 평가하기 위해 단일집단 사전사후 측정설계를 적용하였다. 이는 연구환경 및 대상자의 교육환경을 최대한 동일하게 유지하고 실험효과의 확산의 가능성이 매우 큰 점을 감안하여 단일집단으로 연구 설계를 하게 되었다.

연구 대상

본 연구에서 개발된 프로그램의 효과 평가를 위한 대상자는 경북 소재 1개 초등학교 4학년을 대상으로 편의표출에 의해 선정된 55명이었다. 연구자는 학교장 및 담임교사를 만나 본 연구의 목적 및 프로그램의 내용 소개와 연구 진행절차를 소개하고 동의를 얻었으며, 4학년 학생들에게 연구의 목적과 내용 및 절차를 설명한 후 동의를 얻었다. 또한 동의한 학생의 부모님에게는 연구에 대한 설명서를 보내 서면동의서를

받았다. 4학년 학생을 대상으로 선정한 근거는 4학년은 피아제가 제시한 구체적 조작기로서 만 10세가 되면, 아동은 은유, 자신의 생각, 감정에 대해 토론할 수 있게 되고 단어의 문자적 의미 외에 또 다른 의미가 있다는 것도 알게 되는 시기(Burns, Dunn, Brady, Starr & Blosser, 2009)이므로 삶의 의미의 개념과 그 중요성에 대한 이해가 가능한 구체적 조작기 연령이라고 판단되었다.

연구대상자 수는 Cohen(1988)의 공식에 따른 검정력 분석 결과, 한 집단의 표본 수 34명($\alpha=.05$, $d=.50$, $1-\beta=.80$)의 근거 하에 탈락 등을 고려하여 2배에 해당하는 70명을 연구대상자로 하였다. 사전조사와 2회의 사후조사에서 수거된 설문지 중 답변이 충분하지 않은 6부와 교육 중 탈락한 대상자 10명을 제외하고 최종 54명에 대한 자료를 분석하였다.

연구 도구

프로그램 효과 평가는 멀티미디어 학습자료 개발단계(나일주, 2005)에 근거하여 설계단계의 성취목표 진술 및 검사개발 단계에 부합되는 측정변수인 교육 대상자의 삶의 의미에 대한 지식, 태도, 실천정도를 측정하였다.

● 삶의 의미 지식

본 연구에서 삶의 의미 지식은 인간 실존의 특성, 삶의 의미 발견 방법(창조적 가치, 경험적 가치, 태도적 가치), 선택과 책임의 중요성에 대한 지식을 말하며, 선행연구(강경아, 김신정, 송미경, 심송용, 2007; 최순옥, 김숙남, 신경일, 이정지, 2005)와 문헌고찰(Frankl, 1969; Crumbaugh & Maholic, 1964)을 토대로 개발한 21문항의 도구로 측정하였다. 간호학 교수 2인, 보건교사 2인, 초등학교 교사 3인, 초등학교 6학년 학생 5인을 대상으로 측정한 내용타당도에서 각 항목의 CVI 계수는 모두 .80 이상이었다. 정답은 1점, 오답은 0점으로 처리하였으며 점수가 높을수록 지식 정도가 높은 것을 의미한다. 신뢰계수 Kuder-Richardson 20=.92 이었다.

● 삶의 의미 태도

삶의 의미 태도는 인간 실존의 특성, 삶의 의미 발견 방법, 선택과 책임의 중요성에 대해 가치있게 생각하는 정도를 말한다. 본 연구에서는 선행연구(강경아 등, 2007; 최순옥 등, 2005)와 문헌고찰(Frankl, 1969; Crumbaugh & Maholic, 1964)을 토대로 개발한 총 21문항의 도구로서, 내용타당도에서 각 항목의 CVI 계수는 모두 .80 이상이었다. 4점 척도로서 점수가 높을수록 삶의 의미에 대해 가치있게 생각하는 정도가 높은 것을 의미하며 신뢰계수 Chronbach's α coefficient=.91 이었다.

● 삶의 의미 실천

삶의 의미 실천은 인간 실존의 특성, 삶의 의미 발견 방법, 선택과 책임내용을 수행하는 정도를 말한다. 본 연구에서는 선행연구(강경아 등, 2007; 최순옥 등, 2005)와 문헌고찰(Frankl, 1969; Crumbaugh & Maholic, 1964)을 토대로 개발한 총 21문항으로 내용타당도에서 각 항목의 CVI 계수는 모두 .80 이상이었다. 4점 척도로서 점수가 높을수록 삶의 의미발견에 대한 실천행위가 많은 것을 의미하며 신뢰계수 Chronbach's α coefficient=.94 이었다.

연구 진행 절차

본 연구는 초등학생의 생명존중교육을 위한 삶의 의미발견 교육 CD프로그램을 개발하기 위해 2009년 9월부터 2010년 11월까지 이론적 기틀 개발, 프로그램 개발 및 평가, 효과분석의 세 단계로 진행하였다.

● 이론적 기틀 개발

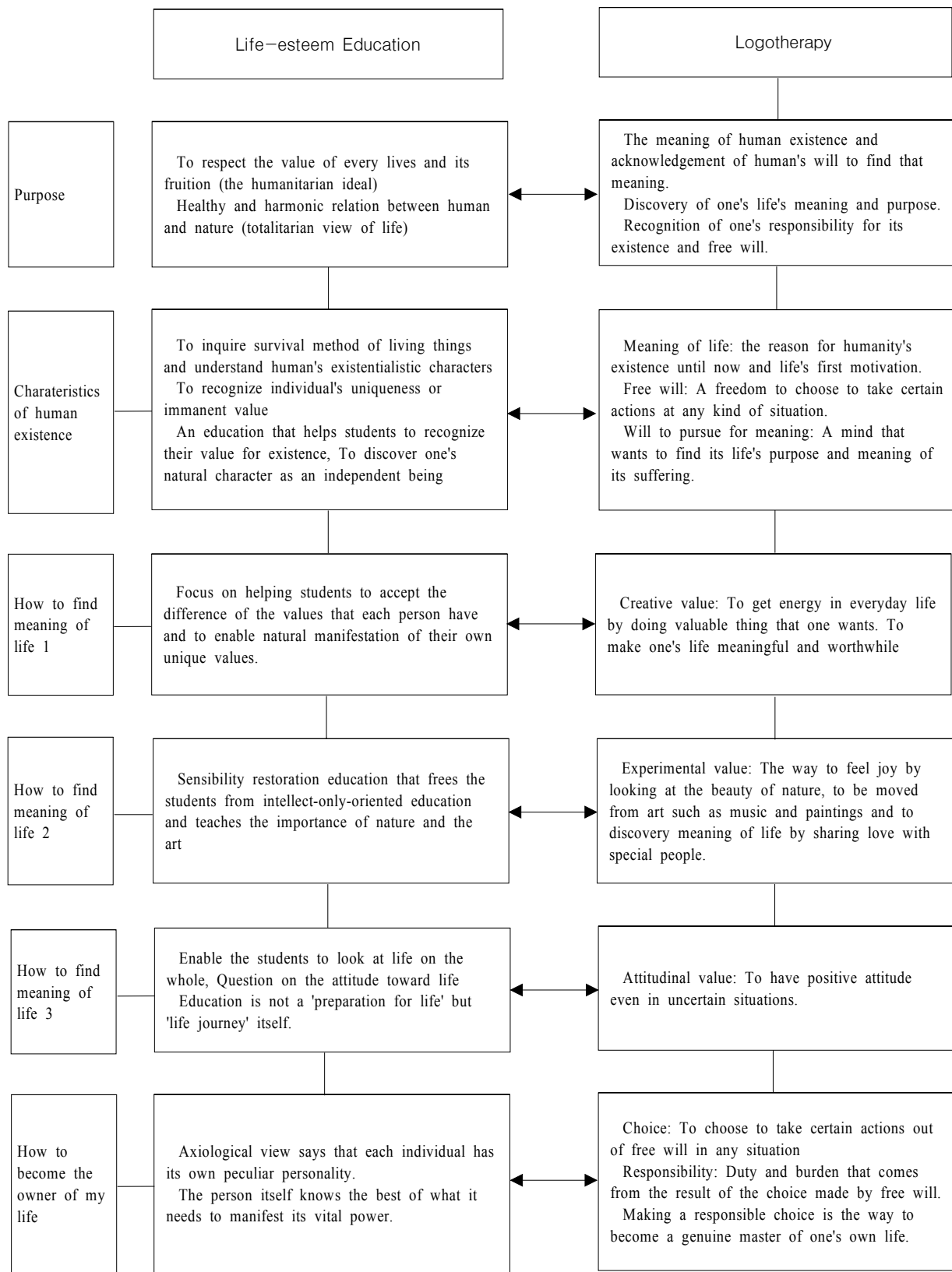
본 연구의 이론적 기틀은 생명존중 교육의 초점이 삶의 가치실현과 인간과 자연의 건강하고 조화로운 관계에 있으며(홍석영, 2009; 정종휴, 2003; 정미라, 2002; 이장형, 2002), 의미요법의 핵심은 인간실존의 의미와 그 의미를 찾고자 하는 인간의 의지를 존중하고, 자신의 삶의 의미와 목적을 발견하여 실존에 대한 선택과 책임을 인식하도록 돕는 것이라는 가정을 기초로 하였다(Frankl, 1988; 1969). Frankl(1988)은 모든 인간에게는 인간이 살아가는 근본동기가 되는 삶의 의미, 어떤 상황에 대해 특정한 태도를 선택할 수 있는 의지의 자유, 자신의 삶에 대한 의미를 찾고자 하는 의미추구의 의지가 있다고 하였고 이를 인간 실존의 특성이라고 하였다. 또한 그는 인간은 자신이 하고 싶은 소중한 보람된 일을 통해(창조적 가치), 자연, 예술, 사랑과 가치의 공유를 통해(경험적 가치), 부정적 상황에서도 긍정적인 태도의 선택을 통해(태도적 가치) 삶의 의미를 찾을 수 있다고 하였다. 삶의 의미와 가치발견을 제시한 의미요법은 생명존중교육의 핵심내용과 가장 적합하게 연계할 수 있는 이론적 체계(한국도덕과교육학회, 2004; 소광희, 1994)이므로, 의미요법에서 제시하고 있는 인간실존의 특성과 생명존중 교육의 기본개념을 연계하였다(Figure 1).

● 프로그램 개발 및 평가

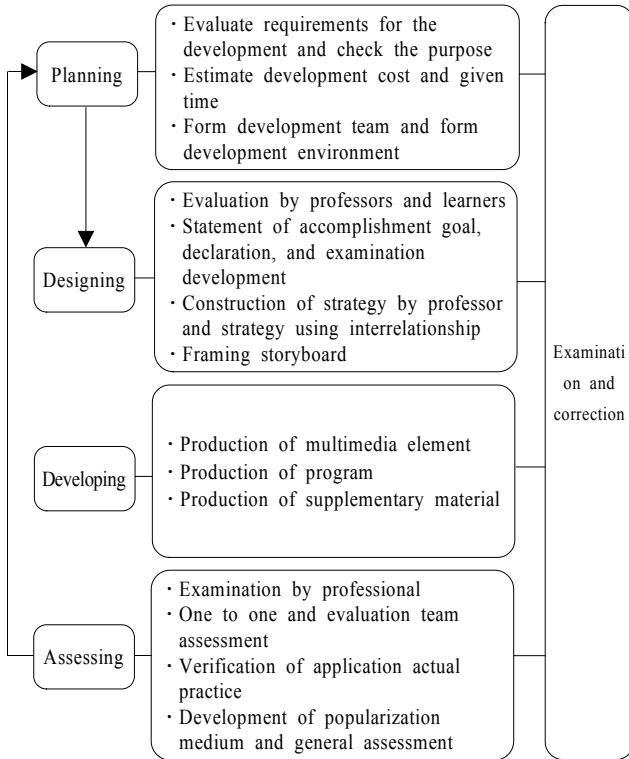
CD 프로그램 개발 및 평가는 멀티미디어 학습자료 개발단계(나일주, 2005)를 응용하여 계획, 설계, 개발, 평가의 단계를 거쳐(Figure 2) 개발되었다.

• 계획

계획단계에서는 초등학교 고학년 학생들의 생명존중 및 삶



<Figure 1> Conceptual framework for developing logotherapy applied life-esteem education program



<Figure 2> Process of program development

의 의미에 대한 이해정도를 파악하고 삶의 의미발견 교육에 대한 대상자의 요구를 확인하였으며, 이 과정에서 생명존중교육을 위한 삶의 의미 발견 교육프로그램 개발의 목적과 적합성을 분석하였다.

이를 위해 초등학교 고학년 학생이 인식하는 생명과 삶의 의미에 대한 내용분석 연구를 수행하였으며(김신정 등, 2010), 선행연구 결과를 토대로 생명존중 교육을 위한 초등학교 고학년의 교육 요구 측정도구 문항을 구성하였다. 구성된 질문지는 간호학 교수 3인과 보건교사 2인의 검토로 내용 타당도 검증을 받았고 초등학교 고학년 학생 30인을 대상으로 예비 조사를 실시하였다. 요구도는 서울 및 경북 소재 초등학교 각 1개교 4, 5, 6학년 1개 반을 무작위로 추출하여 일반적 특성, 생명존중인식, 생명존중 관련학습에 대한 내용을 조사하였다.

121명의 대상자에 대한 조사결과, 생명의 소중함에 대한 관심과 자신의 생명이 소중하다고 생각하는 정도는 5점 만점에 각각 평균 4.14점, 3.99점으로 높게 나타났으며, 생명의 소중함을 알려주는 사람은 중복응답결과 부모님 84.0%, 담임선생님 45.5%, 보건선생님 31.5% 순이었고 대상자의 81.7%에서 내 인생의 주인공을 ‘나 자신’이라고 생각하고 있었다. 생명존중 관련 학습요구에 대한, 생명존중 교육의 필요정도는 평균 3.95점(5점 척도)이었고, 학교에서 생명존중 교육을 받는 시간은 수업시간이 가장 많았으며(50.3%), 원하는 생명존중 교육

방법은 플래시 만화나 비디오를 가장 선호하였다(61.2%). 또한 희망하는 생명존중 교육내용은 ‘나 자신이 소중한 이유’(49.8%), ‘스트레스 받지 않는 법’(46.7%), ‘긍정적으로 생각하는 법’(43.0%)의 순이었다. 교육 횟수는 3~4회가 43.1%, 5~6회가 23.8% 순이었고, 매 차시 교육시간은 30분이 46.1%로 가장 많았다.

자료개발 및 사용환경은 최소사용환경은 펜티엄III, RAM 128MB이상, 하드디스크는 1.2GB, 해상도는 1024*768, 운영체제는 Window 95에서 사용 가능하며 본 프로그램의 저작도구는 Macromedia flash MX, Adobe Illustrator 10.0, Adobe Photoshop 7.0이었다.

프로그램 개발팀 구성은 연구자, 보건교사 2인, 대학교수 1인, 전산전문가로 구성하였으며 연구자는 계획에서 평가까지 전 단계에 걸쳐 총괄하였는데, 필요한 경우 전문가의 자문을 구하였다. 또한 프로그램의 개발과 수정은 정기적인 모임을 통하여 지속적으로 실시하였다.

• 설계

학습자 분석으로 본 프로그램의 학습자들은 2000년도부터 시작된 정보통신사업 학내망 구축과 함께 태어난 N세대(network generation)로 컴퓨터 등 매체를 통한 학습에 많은 흥미를 느끼며, 일주일에 한 시간씩 재량활동으로 컴퓨터수업을 받는 세대이다. 또한 하루에 컴퓨터를 이용하는 시간으로는 1시간이 빈도가 가장 높았고 주로 컴퓨터를 이용하는 장소가 집, 학교, PC방, 학원 순이므로 CD를 이용한 수업에 매우 친숙함을 알 수 있었다. 따라서 교수전략 및 상호작용전략 개발로 교사의 안내 하에 CD를 활용하여 수업을 받는 것으로 제작되었으며, 학습자의 동기유발을 위하여 6컷 만화를 넣었고, 화면이 바뀔 때 마다 각 차시별로 동일한 캐릭터가 나와 일관성 있는 화면을 제공하여 내용이 진행되고 있음을 알려주었다. <체험하기>에서는 각종영상물과 실제 사례 등을 포함시켜 학습자의 학습흥미를 돋우었고, 매 차시마다 퀴즈문제를 통해 확인을 하였으며, 학습에 흥미를 잃지 않도록 칭찬 등의 문구를 넣었다. 교육차시는 총 5차시로 구성되었으며 각 차시 내용은 도입-전개-정리-평가 단계로 구성하였다(Table 1).

흐름도 및 스토리보드 작성은 Keller(2005)의 ARCS이론을 적용하여 주의집중, 관련성, 자신감, 만족감등의 요소를 삽입하였다. 주의집중을 위하여 발자음, 물소리, 음악소리 등을 삽입, 플래쉬 기능활용, 글자색깔변환, 화면전환의 경우 애니메이션 삽입, 일관성 있는 화면 진행 등의 기법을 사용하였고, 관련성을 위하여 초등학생들이 좋아하는 물건과 색깔을 사용하도록 하였으며, 화면에 등장하는 캐릭터는 초등학생으로 하였고, 좋아하는 동물과 사람인 아치몬, 드래곤비, 키치키치 등을 넣었다. 자신감 증진을 위해서는 퀴즈를 쉬운 문제에서 어려운 문제로 풀도록 하였으며, 퀴즈를 맞힐 경우 박수소리가

<Table 1> The contents of program

Lesson number	Insertion	Development (Education that uses the developed CD)	Adjustment	Assessment
1. Dinosaur Park of Promise	◆ six-panel comic strip	Purpose : To learn three things (the meaning of life, the freedom of will, and the will to pursue meaning) which are characteristics of human existence, or characteristics of human mind that every person has. Content : ◆ Meaning of life ◆ Freedom of will ◆ Will to meaning	◆ Questions on lessons from 'Experiencing' section ◆ Group discussion and presentation ◆ To tell a story related to the lessons ◆ Assignment to apply what's learnt for one week	◆ To sing the Song of Meaning ◆ To share what one learned from the lessons
2. Hill of Fragrance	◆ six-panel comic strip	Purpose : To learn about the creative value which is the first way to find the meaning of life. ◆ Content : ◆ How to find the meaning of life I (creative value)		
3. Garden of Love	◆ six-panel comic strip	Purpose : To learn about the experiential value which is the second way to find the meaning of life Content : ◆ How to find the meaning of life II (experiential value)		
4. Forest of Acceptance	◆ six-panel comic strip	Purpose : To learn about the attitudinal value which is the most important way to find the meaning of life. Content : ◆ How to find the meaning of life III (attitudinal value)		
5. My Lake	◆ six-panel comic strip	Purpose : To learn about the responsibilities of one's life which is the way to become genuine master of one's life ① Explain the importance of keeping a self-motivated life even in hard and difficult situations. ② Explain the importance of choice and responsibility in a self-motivated life Content : How to become the master of my life ◆ Selection ◆ Responsibility		

나면서 칭찬을 해주었다. 만족감을 높이기 위하여 문제를 맞출 경우 ‘참 잘했습니다’는 칭찬내용을 넣어 학습자가 지루하지 않고 끝까지 열심히 공부하도록 설계하였다.

• 개발 : 초등학생의 생명존중교육을 위한 삶의 의미발견 교육 프로그램 『소중한 나의 삶』 제작

텍스트는 학생들이 보기 편안해하고 평소 좋아하는 글씨체인 신명조체와 산돌광수체를 사용하였다. 그래픽 역시 남녀캐릭터를 각각 사용하였으며, 초등학생들이 좋아하는 밝은색 색상인 빨강, 노랑, 초록, 청색 등을 사용하였다. 음향효과는 마

우스를 클릭할 때 소리가 나게 하였으며 발걸음소리, 동물 울음소리, 물소리, 바람소리, 세소리, 펭귄소리, 차소리, 물건이 상자속에 들어가는 소리 등의 효과음을 넣었다. 학생 나레이션과 성우 나레이션은 경험이 있는 전문 성우와 학생의 목소리로 녹음하였다.

본 프로그램제작도구로는 Macromedia flash MX, Adobe Illustrator 10.0, Adobe Photoshop 7.0를 사용하여 내용창으로는 차시별 수업내용과 지시아이콘 등이 있으며 하위메뉴창에는 <처음>, <무엇일까>, <체험하기>, <의미송>, <확인하기>,

<Table 2> Change in the knowledge, attitude and practice score on meaning in life over the time (N=54)

	Pretest	Posttest 1	Posttest 2	F	p
	Mean±SD	Mean±SD	Mean±SD		
Knowledge	14.85±4.47 ^a	16.62±4.59 ^b	16.94±5.14 ^c	8.23	<.001 (b>a, c>a)
Attitude	72.31±7.62 ^a	79.16±8.04 ^b	74.07±8.82 ^c	34.35	<.001 (b>a, b>c)
Practice	62.53±12.26 ^a	68.22±13.17 ^b	68.92±13.16 ^c	15.92	<.001 (b>a, c>a)

<끝>의 순으로 제작하였다.

개발된 프로그램명은 『소중한 나의 삶』으로 총 5차시로 구성하였으며 각 차시의 전개내용은 동기유발을 위한 6컷 플래쉬 만화도 구성된 <무엇일까>, 해당 차시의 교육내용이 진행되는 <체험하기>, 5차시 모든 교육내용이 함축된 노래로 구성된 <의미송>으로 구성하였다. <의미송>은 본 연구자가 직접 작사하고 전문 작곡자에 의해 개발한 후 저작권 등록을 완료하여 누구든지 무료사용이 가능하도록 하였다. 마지막으로 배운 내용을 간단한 퀴즈로 확인해 보는 단계인 <확인하기>로 이루어졌다. 또한 학습자들이 직접 마우스를 활용하여 문제를 풀 수 있도록 참여도를 고려하여 제작하였다. 각 차시별 CD 진행시간은 요구도 조사 결과를 반영하여 20~30분 이하로 하였다.

보조자료개발로는 교사용 지도서와 학생용 보조자료의 두 종류를 개발하였다. 학생용 보조자료로 15페이지 분량의 소책자를 개발 학습과정에서 가장 중요한 부분을 손으로 직접 적어봄으로써 자신의 삶에서 가장 소중한 것과 나를 행복하게 만드는 법, 자연의 아름다움 등을 느껴보는 것, 어떠한 상황 속에서도 긍정적인 마음을 가지는 것, 내 삶의 주인공은 나임을 가르쳐 주는 순으로 하여 학습 후에 학습의 보조역할을 돕도록 만들었다. 교사용 지도서를 소책자 형태로 만들어 CD 사용방법 및 각 차시별 진행내용, 의미송, 의미요법 상담가이드 등의 내용을 제시하여 교사용 지도서만 참고하여도 교육을 용이하게 이끌어 나갈 수 있도록 하는 보조자료를 개발하였다.

• 평가

전문가 검토로 본 연구자가 근무하는 S대학교 컴퓨터 프로그램 전문가 교수 2인에게 의뢰하여 화면의 오류 등을 수정, 보완하였다.

일대일 소집단평가로는 일차 개발된 자료를 가지고 서울시 소재 T 초등학교 4학년 학생 56명에게 자료를 보여주고 플래쉬 화면(9문항), 각 차시 진행단계, CD내용 이해정도, 각 차시별 CD 진행시간, CD내용 중 가장 재미있었던 장면의 5개 영역으로 구성된 내용평가 질문지로 평가하여 내용을 수정보완하였다. 평가결과를 살펴보면, 3점 척도(좋았다, 보통이다, 적

합하지 않았다)로 측정한 플래쉬 화면 영역에서는 화면글씨, 색상, 그림, 학생 및 캐릭터 목소리, 음악소리, 맞춤법 및 띄어쓰기, 진행속도 문항에서는 대상자의 90.0~97.0% 이상에서 ‘보통’ 또는 ‘좋았다’는 평가를 하였으나 클릭 연결 정도에서는 84.0% 이상에서만 ‘보통’ 또는 ‘좋았다’는 반응을 보였다. 각 차시 진행단계에서는 <체험하기>(교육내용)와 <무엇일까> 만화가 각각 37.5%, 35.7%로 ‘가장 흥미로웠다’고 했으며, CD 내용은 ‘어려웠다’ 53.6%, ‘보통이다’ 41.1% 이었고 각 차시별 교육시간은 ‘너무 길었다’ 58.9%, ‘보통이다’ 32.1% 이었다. 가장 재미있었던 장면에 대한 개방형 질문에서는 특히 실제 초등학생들이 좋아하는 캐릭터나 인물의 명칭을 바꾸어 사용한 것이 재미있다는 반응을 보였다.

현장활용 검증은 일차 개발된 프로그램이 실제 적용가능한지를 검토하기 위하여 2010년 5월중순~6월중순까지 경북 포항시 D초등학교 5학년 2개반을 대상으로 시범 적용하였다. 교육 종료 후 수행된 내용평가 결과를 요약하면, 생명의 소중함 학습에의 도움정도, 화면구성, 내용이해도, 실생활에 도움정도, 교육 후 자신의 생명에 대한 소중함 정도 등 5개 문항을 3점척도(그렇다, 보통이다, 그렇지 않다)로 평가한 결과 대상자의 90.0~92.0%에서 ‘보통이다’ 이상의 반응을 보였다. CD 진행단계(무엇일까, 체험하기, 의미송, 확인하기)의 내용이 생명존중에의 도움정도를 묻는 문항에서는 80.0% 이상에서 ‘도움이 되었다’고 응답하였으며, 가장 좋았던 차시는 「1차시」(우리의 삶에서 가장 소중한 것) 35.7%, 「2차시」(내가 되고 싶은 것) 28.6% 순으로 좋았다고 평가하였다. 생명존중 교육 시작 시기에 대해서는 초등학교 1학년 부터가 51.2%로 가장 많았으며 그 다음으로는 3학년이 20.2%로 나타났다.

보급용 매체개발 및 총괄평가는 2010년 6월1일-6월 20일까지 본 연구자와 제작진의 검토과정을 거쳐 자료를 수정보완하였으며, 7월초에 CD를 완성하였다.

초등학교 4, 5학년을 대상으로 실시한 2회의 CD 내용평가 및 2회의 전문가 및 총괄평가를 통해 다음의 내용을 수정보완하였다. 글자의 크기나 색상을 일관성 있게 진행되도록 하였으며, 말의 속도가 느리거나 빠른 경우 혹은 끊어읽기가 잘못된 부분을 바로잡았고, 나레이션은 하단 자막과 같이 나오

도록 하였고, 하단자막에 오타자 등을 수정, 보완하였다. 학생들이 어려워하거나 화면장면의 전환이 빨라 이해가 안되는 부분은 평소 학생들이 자주 사용하는 용어로 변경하였다. 캐릭터들의 모습 중 영성한 부분 특히 키치키치와 말랑이의 눈과 입모양, 아치몬의 꼬리와 손모양은 여러 차례 수정을 거쳐 귀엽게 재수정하였다. <의미송>글씨체 수정은 학생들이 원하는 글씨체로 변경하였으며, 노래역시 음표를 움직이게 만들었다.<확인하기>의 바구니에 소중한 물건을 담은 장면은 바구니 모양을 바꾸고, 글씨체와 내용구성을 재미나게 구성하였으며, 문제와 답이 맞지 않는 부분은 바로 고쳤다. 교실 맨 뒷 좌석에 앉은 학생들이 잘 볼 수 있도록 캐릭터들의 얼굴과 모습을 크게 수정하였고, 각 진행단계별 화면연결 지연정도를 최소화하였으며 학습효과를 높이기 위해 효과음 사운드를 삽입하였다.

● 프로그램 효과분석

• 교육프로그램 실행

프로그램 내용평가를 통해 최종 수정된 초등학생의 생명존중 교육을 위한 삶의 의미발견 CD 프로그램의 효과검증을 위해 연구에 서면 동의한 대상자에 한하여 5주 동안 1주일에 1회 연구자가 5차시 교육을 실시하였다. 환경적인 외생변수를 차단하기 위해 정규수업 종료 후 50분 동안 특별활동 교실에서 교육을 실시하였으며 각 차시별 교육은 CD 영상물 시청(도입 및 전개) 후 정리단계에서 <체험하기> 교육내용에 대한 질문 및 토의, 자신에게 적용해보기 등의 시간을 가졌고, 평가단계에서는 학습내용에 대한 소감을 간단히 나누었고 <의미송>을 부르며 교육을 종료하였다.

• 자료수집

학교장 및 담임선생님, 연구참여자와 가족의 동의하에 3회에 걸쳐 설문조사가 수행되었다. 측정자 및 후광효과로 인한 내적타당도 위협요인을 최소화하기 위해 사전, 사후 조사를 위해 연구보조원 1명을 별도로 훈련하였으며 사전조사와 2회에 걸친 사후조사는 연구보조원에 의해 질문지 배포 및 수거가 이루어졌다. 교육 시작 1일 전 사전조사를 수행하였으며 일반적 특성, 삶의 의미에 대한 지식, 태도, 실천 정도를 조사하였다. 교육종료 후 1차 사후조사, 5주 후 2차 사후조사가 이루어졌으며 삶의 의미 지식, 태도, 실천 정도를 측정하였다.

자료 분석 방법

수집된 자료는 SPSS Win 17.0 (SPSS Inc., Chicago, IL, USA) 프로그램을 이용하여 전산처리하였다. 대상자의 일반적 특성, 생명존중교육 요구도 및 CD 내용평가는 실수와 백분율, 평균과 표준편차로 분석하였다. 생명존중 교육을 위한 삶의

의미발견 교육 전 후 대상자의 지식, 태도, 실천에 대한 차이는 Repeated measures ANOVA를 이용하였으며, 측정도구의 신뢰도는 Chronbach's α coefficient, Kuder-Richardson 20을 이용하였고 도구의 내용타당도는 CVI로 측정하였다.

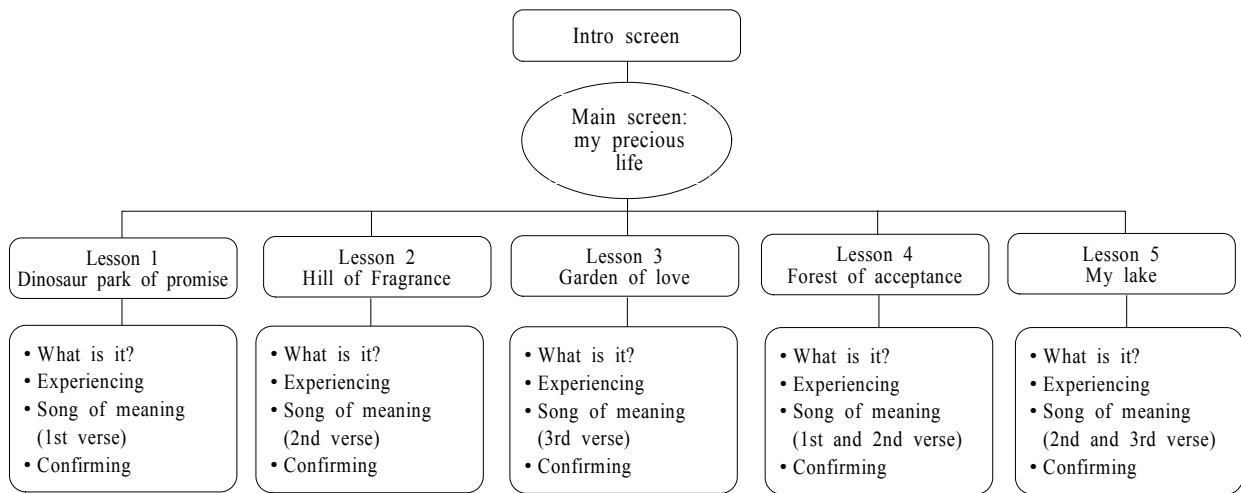
연구 결과

프로그램 개발 내용

개발된 CD 프로그램의 구조도 및 실제화면을 캡처하여 Figure 3에 제시하였다. 인트로화면에서 ‘소중한 나의 삶’의 목소리를 또래집단 학생들 목소리로 녹음하여 주의집중과 관련성을 유도하였다. 메인화면에서 각 차시를 클릭할 경우 음향효과를 넣어 주의집중을 시켰으며, 푸른하늘과 동물원입구와 호수와 향기정원, 태양, 오솔길, 희망의 궁전등을 삽입하여 학습에 대한 흥미를 일으키고 재미를 더하기 위하여 아이콘을 중앙의 한곳으로 집중하여 동선이동범위를 줄였으며, 오솔길을 따라 이동하고 있는 느낌이 들게 차례대로 걸어가고 있는 것처럼 차시를 배열하였다. 또한 초등학교 고학년들이 좋아하는 노랑, 빨강, 초록, 청색, 보라색등의 밝은 색의 톤을 사용하여 따뜻하고 친근감을 주고자 하였다.

각 차시마다 핵심 교육내용을 반영하는 주제명을 넣어 동기유발과 학습에 대한 친근감을 유도하였다. <무엇일까>에서 6컷만화는 컴퓨터 두드리는 소리, 동물울음소리 등의 음향효과를 삽입하여 주의집중을 높였으며, <체험하기>에서는 5명의 캐릭터를 어린이 모습으로 넣어 관련성을 높였으며 각 차시마다 학생들이 좋아하는 다양한 곳을 방문하여 보물을 찾도록 하여 학습에 흥미를 더하였다. 또한 학생들의 이야기가 목소리뿐만 아니라 하단에 나레이션이 함께 나오도록 구성하여 주의집중이 되도록 하였으며, 웹접근성을 고려하여 시각장애인과 청각장애인들에게도 도움이 되도록 화면을 구성하였다.

소망공룡동물원(1차시)을 방문시에는 학생들이 좋아하는 캐릭터인 아치몬을, 향기언덕(2차시)에서는 B드래곤, 사랑의 정원(3차시)에서는 키치키치를, 긍정의 숲(4차시)에서는 말랑이를, 나의 호수(5차시)에서는 보건교사등의 캐릭터를 넣어서 학습에 흥미를 주었다. 4명의 학생 캐릭터의 이름 또한 시건방, 나소심, 다소중, 천원만 등으로 재미있게 구성하였다. 각 차시마다 발자국소리, 각종동물소리, 화분 물주는 소리, 펙귄 울음소리등을 삽입 학습에 흥미를 돋우었으며, 대금소리, 음악당에서 나오는 소리, 사진촬영소리, 보물상자를 열면 번쩍이는 느낌 등의 효과를 삽입하여 비밀을 찾을 때 마다 주의집중이 되게 구성하였다. 더불어 「2차시」에서 수영왕 펄프스 이야기, 「4차시」의 에디슨의 긍정적인 삶을 바라보았던 사례는 실제사례를 재미나게 플래쉬로 구성하여 학습의 흥미를 높였



3-1. Structure of CD program



3-2. Intro screen



3-3. Main screen



3-4. What is it? Lesson 1



3-5. Experiencing Lesson 3



3-6. Song of meaning



3-7. Confirming Lesson 1

다. 특히 「3차시」에서 자연의 아름다움을 설명하는 부분에서는 실제 아름다운 다양한 꽃사진을 직접촬영하여 실제현장감을 더 높였다. <의미송>에서는 또래집단 학생들 목소리로 녹음하여 관련성을 고려하였고 따라부르기를 유도하여 학습효과를 높였으며, 노래가 나올 때 마다 음표가 움직이도록하여 학습에 흥미를 더하도록 구성하였다. <확인하기> 「1차시」는 현명한 선택을 하기위해 소중한 보물 클릭을 유도하기위하여 초시계 소리삽입으로 긴장감을 주도록 구성하였으며, 「2차시」부터 「5차시」까지는 문제를 맞췄을 경우는 ‘참 잘했습니다.’라는 말을 하여 학습에 대한 자신감을 주도록 하였으며, 문제를 틀렸을 경우는 폭탄을 맞은 것 같은 모습이 나와서 재미있게 답을 맞춰가도록 하였다. 또한 오답과 정답시 모두 즉시 정답을 확인할수 있도록 설명화면이 나오게 하였고, 다음문제로 바로 진행되게 구성하였다. 특히 문제는 쉬운 것에서 어려운 것으로 진행되도록 하여서 성공의 기회를 부여하였으며, 자신감이 들도록 하였다. 특히 「5차시」에는 자신의 삶에서 가장 소중한 것이 바로 나 자신임을 알도록 화면확대기능을 사용 강조효과를 주어 학습효과를 높이도록 구성하였다.

프로그램 효과측정

● 연구대상자의 일반적 특징

최종분석에 사용된 54명의 연구대상자의 일반적 특성을 살펴보면, 남아 29명(53.7%), 여아 25명(46.3%)이었고, 형제가 있는 경우가 47명(87.0%), 없는 경우가 7명(13.0%)이었다. 현재 함께 살고 있는 가족을 중복응답으로 조사한 결과 ‘아버지’ 50명(92.6%), ‘어머니’ 49명(90.7%), ‘형제자매’, 32명(59.35), ‘조부모’와 ‘기타’가 각각 3명(5.6%)이었다. 생명의 소중함에 대한 관심을 5점 척도(매우 관심있다~전혀 관심없다)로 조사한 결과 4.09(±0.75)점이었다 생명존중교육의 필요성 인식(5점척도, 매우 필요하다~전혀 필요없다) 정도는 평균 4.35(±0.64)점으로 높게 나타났다.

● 가설 검증

삶의 의미발견 CD 프로그램의 효과를 파악하기 위해 지식, 태도, 실천정도를 각각 세시점(실시 전, 교육 1주후, 교육 5주후)에 걸쳐 측정된 결과는 Table 2와 같다.

- 가설 1: “삶의 의미발견 교육을 제공받은 초등학생은 교육 전과 비교해 삶의 의미에 대한 지식정도가 높을 것이다”는 실시 전(M=14.85), 교육 1주후 (M=16.62), 교육 5주후 (M=16.94) 등 시간의 경과에 따라 삶의 의미발견에 대한 지식이 증가한 것으로 나타나(F=8.23, p<.001) 가설 1은 지지되었다. 시점 간을 비교분석한 결과 실시 전보다 교육 1

주 후(p=.001)와 교육 5주 후(p=.003)에 지식정도가 높아졌으며 교육 1주 후와 5주 후 사이의 지식정도변화는 통계적으로 차이가 없는 것(p=.478)으로 나타났다.

- 가설 2: “삶의 의미발견 교육을 제공받은 초등학생은 교육 전과 비교해 삶의 의미에 대한 태도정도가 높을 것이다”는 실시 전(M=72.31), 교육 1주후 (M=79.16), 교육 5주후 (M=74.07) 등 시간의 경과에 따라 삶의 의미발견에 대한 태도에 차이가 있는 것으로 나타나(F=34.35, p<.001) 가설 2는 지지되었다. 시점 간을 비교분석한 결과 실시 전보다 교육 1주 후(p<.001)에서는 태도정도가 높아졌으나 실시 전과 교육 5주 후(p=.072)와는 유의한 차이가 없었다. 교육 1주 후와 5주 후 사이의 태도정도 변화는 통계적으로 유의하게 낮아진 것(p<.001)으로 나타났다.
- 가설 3: “삶의 의미발견 교육을 제공받은 초등학생은 교육 전과 비교해 삶의 의미에 대한 실천정도가 높을 것이다”는 실시 전(M=62.53), 교육 1주후 (M=68.22), 교육 5주후 (M=68.92) 등 시간의 경과에 따라 삶의 의미발견에 대한 실천이 증가한 것으로 나타나(F=15.92, p<.001) 가설 3은 지지되었다. 시점 간을 비교분석한 결과 실시 전보다 교육 1주 후(p<.001)와 교육 5주 후(p<.001)에 실천정도가 높아졌으며 교육 1주 후와 5주 후 사이의 실천정도변화는 통계적으로 차이가 없는 것(p=.533)으로 나타났다.

논 의

본 연구에서 개발된 『소중한 나의 삶』 교육이 생명존중교육의 기본 이념 및 의미요법의 핵심개념과 어떠한 연계성을 갖고 있는지와 대상자의 요구와 교육내용 평가 및 효과검증 결과에 대해 논의하고자 한다.

프로그램 개발

오늘날 우리의 교육환경은 이기기 위한 경쟁이 우선적인 과제가 되어있다. 경쟁이란 개념 속에는 ‘이기기 위한 경쟁’과 ‘공존하기위한 경쟁’의 두가지 의미가 내포되어 있다. 우리가 자신의 환경을 어떻게 인식하고 지각하느냐에 따라 경쟁의 형태는 다르게 나타날 수 있다. ‘이기기 위한 경쟁’에서는 개인의 존엄성과 개성을 존중하기 어렵고, 개인의 독특한 잠재적 능력을 발견하는 것에 관심을 기울이기 어렵다. 또한 ‘이기기 위한 경쟁’에서는 공동체적 가치의식을 배우기가 어렵다. 이기기 위한 경쟁에 익숙해져 있는 각 개인은 자신이 가정, 학교, 또래집단 등의 공동체와 관계를 맺으며 생활하고 있다는 사실과 그것이 얼마나 소중한 것인가를 의식하기 어렵기 때문이다(이병래, 2004).

반면, ‘공존하기 위한 경쟁’은 ‘공동의 선을 추구하는 것’을 의미한다. 공존하기 위한 경쟁에서 경쟁 상대는 절대적으로 나 자신일 뿐 타인이 추구하고 있는 목표나 가치는 그리 중요하지 않다. 즉 자신이 지니고 있는 삶의 방식에 대한 다양한 성향을 스스로의 노력으로 분석하고, 이해하고, 통합하면서 실험해 가는 것이다. 이와 같이 스스로의 노력을 통해 참된 자아를 발견하고 실험해 가는 경쟁과정은 자연스럽게 자아실현을 넘어서는 새로운 목적을 가능하게 한다(이병래, 2004; 정미라, 2002).

교육은 학생의 능력, 적성, 흥미는 모두 다르며, 그것의 우열을 평가할 수 있는 보편적 기준이 없다는 전제 아래 이루어져야 하며, 생명의 가치와 각 개인의 가치실현을 존중하고 인간과 자연의 건강하고 조화로운 관계를 갖도록 하는 것이 생명존중 교육의 핵심사상이다(서임수, 2003). 본 연구에서 개발된 프로그램의 이론적 배경이 된 의미요법은 인간 실존의 의미와 그 의미를 찾고자 하는 인간의 의지를 존중하여, 자신의 삶의 의미와 목적을 발견하게 하고 이를 통해 삶에 대한 책임감을 인식하도록 하는 것으로, 의미요법을 생명존중 교육에 적용할 때 공존하기 위한 경쟁을 통해 공동의 선을 추구하는 교육을 할 수 있다는 점이다.

본 연구의 삶의 의미발견 교육 프로그램의 「1차시」에서는 인간의 실존적 특성(삶의 의미, 의지의 자유, 의미추구의 의지)을 설명하였다. 이 과정을 통해 자신 스스로 존재방식과 가치를 인식하도록 도움으로서 생명에 대한 존엄성과 자아 정체성을 발견하고 자기 자신의 가능성을 발현하게 하는(소광희, 1994) 기반이 마련될 수 있다고 본다. 「2차시」 교육에서는 삶의 의미를 발견하는 첫번째 방법으로 자신이 가장 하고 싶은 일(취미, 현재 하고 싶은 일, 직업 등)을 통해 내 삶을 의미있고 보람되게 할 수 있다는 점을 다루었다. 생명존중교육은 각 개인의 독특한 가치를 인정하고, 일, 직업 등)관심, 다양한 지적 호기심이 적절히 충족될 수 있도록 도와주며 이러한 교육을 받은 아동은 보다 창의적이고 자율적으로 성장할 가능성이 높아진다(정중휴, 2003). 이는 자연과 예술이 주는 기쁨을 느껴보고 함께하는 삶의 과정을 통하여 자연과 예술의 소중함을 인식하고 이것이 삶을 풍요롭게 하는 것을 깨닫도록 돕는 것은 매우 중요한 생명존중 교육이다(이장형, 2002). 「3차시」 교육에서는 자연과 예술, 소중한 사람들과 사랑을 나누면서 삶의 의미를 발견하는 방법을 다루고 있고 자연에서 탈피하여 삶의 과정에서 무의미하게 여겨졌던 자연과 사랑의 진정한 가치를 느낄 수 있도록 하는 감성회복 교육의 필요성을 제시하였다고 본다. 교육이란 ‘삶을 위한 준비’가 아니라 ‘삶의 과정 그 자체’가 되어야하고 삶의 목표는 행복가치를 느낄 수 있어야 한다(홍석영, 2009). 「4차시」 교육에서는 긍정적인 마음을 갖는 방법을 핵심주제로 다루고 있어

생명존중 교육의 전체적 관점을 반영하고 있다고 본다. 생명존중교육의 전체론적 측면 외에 또 다른 면은 각 개인을 하나의 인격체로서 존재한다는 것을 인정하는 가치론적 관점이다. 생명체는 그 자체로서 내재적 가치를 가지고 있으므로 자신에게 무엇이 필요한지를 자기 자신이 가장 잘 알고 있다는 것이다(정중휴, 2003; 이장형, 2002). 「5차시」 교육에서는 내 삶에 행복과 희망을 가져올 수 있는 책임있는 선택을 하는 것이 내 삶의 진정한 주인이 되는 방법임을 교육하고 있어 생명존중교육의 가치론적 관점을 반영하고 있다고 본다.

정미라(2002)가 한국과 일본의 초등학교 교육과정에 나타난 생명존중 교육내용을 비교분석 한 결과에서는 양국 모두 인간에 대한 생명존중의식을 함양하는 기회부여 보다는 동식물에 대한 의식과 태도를 강조하고 있으며 차이점은 한국의 경우, 사회문화적인 특수상황으로 인해 평화통일, 북한사람에의 동족의식, 환경보호, 자연애호, 이웃 및 친족에 대한 예절 등을 제시하며 자신과 사회 및 자연과의 관계 이해를 강조하고 있는 반면 일본은 유아나 고령자, 선생님에 대한 경애를 제시하며 자신과 주변 사람들, 사회 및 자연과의 관계에 관심을 가질 것을 강조하고 있다고 하였다. 학교 적응곤란 중학생을 대상으로 개발한 심민정(2007)의 생명존중 프로그램에서는 생명의 소중함에 대한 인식증진, 자살에 대한 올바른 태도와 대처방법으로 구성되어 있어 자살예방에 초점을 둔 교육내용이었다. 배진희(2010)가 개발한 생명존중 교육내용은 아동이 자신의 가치체계나 가치관을 발견하도록 돕는 가치명료화 이론을 토대로 개발된 프로그램이나 자신에게 소중한 가치를 발견하고 이를 개발하는 능력에 초점을 두고 있어 생명존중교육의 전체론적 입장을 모두 반영한 의미요법을 토대로 개발된 본 프로그램의 1, 2, 5차시 교육만을 지엽적으로 다루고 있다고 볼 수 있다.

본 프로그램을 개발하기 위해 초등학교 고학년 학생들 대상으로 실시된 선행연구(김신정 등, 2010)에서 생명이 소중하다고 인식하는 이유로 ‘유일함’과 ‘유한함’의 속성이 파악되었으며 생명을 소중하게 지키기 위해 할 수 있는 일은 ‘안전에 유의하여 몸과 마음을 소중히 하는 것’이었고, 삶의 의미를 느끼는 경우는 ‘보람있거나 자신이 원하는 것을 달성하는 것’이었으며, 의미있는 삶을 위해 해야 하는 방법으로 ‘열심히 생활하고 공부하며 봉사한다’는 응답이 가장 많이 나타났다. 본 연구과정에서 실시한 요구도 조사에서는 생명존중 교육이 필요하다고 인식하고 있었으며(평균 3.78점(5점 척도)), 희망하는 교육방법으로 플래시 만화나 비디오가 가장 선호하는 방법이었으며 원하는 교육내용은 ‘나 자신이 소중한 이유’, ‘스트레스 받지 않는 방법’, ‘긍정적으로 생각하는 법’ 등이었다. 5차시로 개발된 본 프로그램의 내용(Figure 3, Table 1)은 이러한 대상자의 요구를 충실히 반영하여 개발되었다고 본다.

프로그램 효과평가

본 연구대상자의 생명의 소중함에 대한 관심은 5점 만점에 평균 4.09점(± 0.75)이었고 생명존중교육의 필요성 인식정도는 5점 만점에 평균 4.35(± 0.64)점으로 높게 나타났다. 동일한 측정도구를 사용한 결과가 아니므로 직접적인 비교는 어려우나 인천의 초등학교 고학년(4, 5, 6학년)을 대상으로 실시한 한인실 (2005)의 연구에서는 초등학생의 생명존중 인식정도가 학년이 낮을수록 생명존중에 대한 의식이 정도가 높게 나타났다. 본 연구에서는 초등학교 4학년 단일군을 대상으로 한 결과이므로 학년에 따른 차이를 추후연구를 통해 비교분석함으로써 생명존중 교육내용을 차별화 할 필요가 있다고 생각한다.

생명존중교육을 위한 삶의 의미발견 교육 프로그램이 대상자의 삶의 의미 지식, 태도, 실천에 미치는 효과를 검증한 결과 교육 전과 비교해 삶의 의미에 대한 지식, 태도, 실천정도가 유의하게 높게 나타났다. 시점간 차이에서 태도점수는 교육 1주 후에 비해 교육 5주 후에 유의한 감소를 보였다. 이러한 결과는 초등학생들이 자신의 삶의 의미를 발견하고 자신의 생명을 소중하고 가치있는 존재로 인식하기 위해서는 매학기 생명존중교육이 주기적으로 이루어질 필요가 있음을 시사하고 있다고 본다. 실업계 고교생을 대상으로 의미요법 집단상담을 실시한 심경자(2001)의 연구결과에서는 실험군이 대조군에 비해 삶의 목적수준이 유의하게 향상되었고, 최명오 (2000)의 연구에서는 의미요법이 기독교소년들의 삶의 목적에 유의한 효과를 미치고 있음을 보고하였다. 본 연구에서 삶의 의미발견에 대해 인간 실존의 특성, 삶의 의미 발견 방법(창조적 가치, 경험적 가치, 태도적 가치), 선택과 책임의 중요성에 대한 지식, 태도, 실천 정도를 측정한 결과 유의한 효과가 있음이 나타난 결과를 근거로 의미발견 교육 프로그램은 대상자의 삶의 의미발견에 긍정적인 영향을 미친다고 생각한다.

자아 주체성이 형성되어 가는 초등학교 고학년부터는 내면의 가치체계를 고려한 생명존중 교육을 제공함으로써, 자신의 삶의 의미에 대해 긍정적으로 인식하고, 생명 자체에 대한 소중함과 존중의 태도를 지니며, 자신의 삶을 영위하는 데 필요한 행동 규범이나 가치 판단력을 길러, 인간의 존엄성, 생명의 가치 및 삶의 의미발견에 대한 신념을 조기에 내면화시킬 필요가 있다고 본다. 본 연구에서 개발된 생명존중 교육을 위한 삶의 의미발견 교육 프로그램은 초등학생 때부터 인간의 생명은 스스로 그 존엄과 가치를 실현할 수 있다는 점을 자각하고, 자신의 생명을 보호하며, 삶을 소중하게 발전시켜나갈 책임이 있다는 점을 인식하도록 하는데 있다. 건강에 대해 포괄적인 접근을 하고 있는 보건교과에서 이러한 전체론적 시각의 생명존중 교육이 보다 효과적으로 수행될 수 있다고 보며 본 연구결과가 학교보건 현장에서 실제적인 도움이 되

기를 기대한다.

결론 및 제언

본 연구에서 개발된 생명존중 교육을 위한 삶의 의미발견 프로그램은 삶을 전체론적인 시각에서 생명의 소중함과 가치를 깨닫도록 돕는 생명존중교육의 기본이념과 인간의 실존적 특성을 이해하고 자신의 삶의 의미와 목적을 발견하며 삶에 대한 책임감을 인식하도록 돕는 의미요법의 개념을 기반으로 개발된 교육프로그램이다. 프로그램의 적용결과 생명의 소중함과 실생활의 도움정도 등의 내용평가에서 높은 만족도를 보였으며 초등학생의 삶의 의미발견에 대한 지식, 태도, 실천에 효과가 있는 것으로 나타났다.

본 프로그램은 초등학생이 인식하는 생명과 삶의 의미에 대한 내용분석 및 요구도 조사결과를 반영하고 전문가 자문을 통해 내용이 구성되어 대상자의 욕구에 맞는 유용한 생명존중교육자료로 활용될 수 있으며 전국의 초등학교로 확산하여 고학년 학생들을 대상으로 보건교과 시간 및 다른 교과영역에서도 생명존중 교육 자료로 활용될 수 있을 것으로 생각된다. 또한 본 교육자료는 자신의 삶의 의미발견 뿐 아니라 우리 모두가 소중한 사람이라는 인식을 통해 생명경시현상(집단따돌림, 학교폭력, 자살 등)을 예방 할 수 있을 것으로 기대된다. 한편 대상자와 측정변수를 달리하여 본 연구 교육프로그램의 효과검증 연구가 수행될 필요가 있으며 초등학교 저학년 및 중, 고등학생의 생명존중 교육 프로그램 개발 연구가 지속적으로 이루어질 필요가 있겠다.

참고문헌

- 강경아, 김신정, 송미경, 심송용 (2007). 청소년 대상 생의 의미 측정도구의 신뢰도 및 타당도 검증. *대한간호학회지*, 37(5), 625-634.
- 김순구, 이미련 (2006). 청소년의 집단따돌림 피해경험에 관한 현상학적 연구. *아동간호학회지*, 12(3), 377-385.
- 김신정, 강경아, 방경미 (2010). 초등학교 고학년 학생이 인식하는 생명과 삶의 의미 내용분석. *아동간호학회지*, 16(4), 287-296.
- 김영혜, 손현미, 양영옥, 조영란, 이내영. 초등학생의 인터넷 게임중독과 아동이 지각한 부모-자녀 애착과의 관계. *아동간호학회지*, 13(4), 383-389.
- 나일주 (2005). *웹기반 교육*. 서울: 교육과학사.
- 배진희 (2010). *가치명료화 수업모형을 활용한 초등학교 도덕과 생명존중교육*. 광주교육대학교 대학원 석사학위논문, 광주.

- 서임수 (2003). 생명존중 의식 함양을 위한 초등 도덕교육. *도덕교육학연구*, 4, 57-74.
- 심경자 (2001). 의미오법 집단상담이 실업계 고교생의 삶의 목적수준 향상에 미치는 효과. *순천대학교 대학원 석사학위논문*, 순천.
- 심민정 (2007). 생명 존중 프로그램이 학교 적응곤란 중학생의 생명존중 의식과 자살태도에 미치는 영향. *이화여자대학교 대학원 석사학위논문*, 서울.
- 이병래 (2004). 유아기 생명존중교육의 의미와 방향. *열린유아교육연구*, 9(1), 143-163.
- 이장형 (2002). 생명의 의미와 가치에 대한 소고. *기독교사회윤리*, 4, 215-227.
- 소광희 (1994). 생명존중과 교육. *생명연구*, 2, 291-296.
- 정미라 (2002). 한일 유치원·초등학교 교육과정에 나타난 생명 존중 교육내용에 관한 비교연구. *교육과정연구*, 20(4), 159-185.
- 정순이 (2003). 의미오법 집단상담이 결혼가정 고등학생들의 삶의 목적수준 및 책임감 향상에 미치는 효과. *여수대학교 석사학위논문*, 여수.
- 정중휴 (2003). 인간의 존엄과 생명의 존중. *가톨릭법학*, 1, 35-66.
- 최명오 (2000). 의미오법 집단 상담이 기독교 청소년들의 삶의 목적과 신앙생활에 미치는 효과. *계명대학교 교육대학원 석사학위논문*, 대구.
- 최순옥, 김숙남, 신경일, 이정지 (2005). 생의 의미 측정도구의 개발 II. *대한간호학회지*, 35(5), 931-942.
- 최용 (2010). *생명존중의 패러다임*. 고양: 도서출판 가꿈.
- 캘러, J. M., 송상호 (2005). *매력적인 수업설계*. 서울: 교육과학사.
- 한국도덕과교육학회 (2004). *도덕과 교육론*. 서울: 교육과학사.
- 한인실 (2005). *초등학생의 자원봉사활동과 생명존중의식에 관한 연구: 인천광역시 초등학생을 중심으로*. 성산효도대학원대학교 석사학위논문, 인천.
- 홍석영 (2009). 생명 존중 교육이 시급하다. *선비문화*, 15, 72-77.
- Burns, C. E., Dunn, A. M., Brady, M. A., Starr, N. B., & Blosser, C. G. (2009). *Pediatric Primary Care* (4th ed). St Louis, Missouri: Saunders Elsevier.
- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences*(2nd ed.). Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Crumbaugh, J. C., & Maholic, L. J. (1964). *Manual of instructions for the purpose in life test*. Munster: Psychometric Affiliates.
- Frankl, V. E. (1988). *The will to meaning: Foundations and applications of logotherapy*, expanded edition. New York: Penguin.
- Frankl, V. (1969). *The will to meaning foundation and application of logotherapy*. New York: New American Library.

Development and Evaluation of a Finding Meaning in Life CD Program for Life-esteemed Education of Older School-age Children*

Kang, Kyung-Ah¹⁾ · Kim, Shin-Jeong²⁾ · Song, Mi-Kyung³⁾

1) Department of Nursing, Sahmyook University

2) Department of Nursing, Hallym University

3) Mundeok Elementary School

Purpose: The purpose of this study was to develop a finding meaning in life CD program about life-esteemed education and to identify the effect of the program. **Methods:** The life-esteemed education philosophy and the concepts of logotherapy were applied as a theoretical framework for this program. This program was developed through the process of planning, designing, developing, and evaluating with a content validity test. To identify the effect of the program, one experimental group design was applied to 54 students. Data were collected before the program started and one week and five weeks after the program finished. **Results:** The program was developed based on the students' needs and evaluation of the CD's content and consists of five periods: Dinosaur Park of Promise, Hill of Fragrance, Garden of Love, Forest of Acceptance, and My Lake. Each post-test score of knowledge, attitude, and practice on meaning of life was significantly higher than pretest scores. **Conclusion:** This program can be effective for life-esteemed education in elementary school students. Moreover, it is encouraged that the program will be utilized in more life-esteemed education for elementary school students.

Key words : child, life, education, computer-assisted instruction

* This research was supported by Basic Science Research Program through the National Research Foundation of Korea(NRF) funded by the Ministry of Education, Science and Technology(2009-0089298).

• Address reprint requests to : Kang, Kyung-Ah

Department of Nursing, Sahmyook University

26-21, Kongneung-2dong, Seoul 139-742, Korea

Tel: 82-2-3399-1585 Fax: 82-2-3399-1594 E-mail: kangka@syu.ac.kr