

발달장애아동의 국어교과연계 통합예술교육 온라인 콘텐츠가 자기표현과 사회적 기술에 미치는 효과

원자승* 홍익대학교·홍혜전** 서원대학교

이 연구는 국어수업에서 교과연계 통합예술교육 온라인 콘텐츠 활용이 발달장애아동의 자기표현과 사회적 기술에 미치는 효과를 검증하는데 목적이 있다. 연구대상자는 청주시 소재 초등학교 6학년 통합학급에 재학 중인 발달장애아동 11명을 선정하였고, 국어교과연계 통합예술교육 온라인 콘텐츠를 활용한 수업은 실험군(6명)과 동일기간 기존 국어수업에 참여한 대조군(5명)에게 주1회 40분씩, 총 8주간 2021년 10월 14일부터 12월 2일까지 진행하였다. 자료처리는 SPSS 21.0을 통해 독립표본 t-test, 대응표본 t-test 및 ANOVA를 실시하였고, 통계적 유의수준은 $p < .05$ 로 설정하였다. 그 결과, 자기표현과 사회적 기술이 실험군에서 모두 유의한 차이가 있었고, 실험군의 대응 비교에서도 유의한 차이가 있어 국어수업에 있어 교과연계 통합예술교육 온라인 콘텐츠 활용이 발달장애아동의 자기표현과 사회적 기술을 향상시킬 수 있음을 확인하였다. 이러한 연구결과는 발달장애아동의 교과 학습 효과를 높이기 위해 교과연계 통합예술교육 온라인 콘텐츠 활용 방안을 모색하는데 기초자료로 활용될 것으로 기대한다.

주요어 : 발달장애아동, 교과연계 통합예술교육, 온라인 콘텐츠, 자기표현, 사회적 기술

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

교육부 특수교육 연차보고서(2021)에 의하면, 매년 특수교육 대상자가 증가하고 있다. '21년 특수교육 대상 학생(98,154명)은 '20년보다 2,734명이 증가하였고, 그 중 일반학교 배치 학생(70,866명, 72.2%)은 2,061명이 증가하였으며, 장애 영역별로 자폐성장애와 지적장애 학생이 증가하고 있다. 특히, 일반학교 통합학급에서 비장애아동과 함께 생활하는 장애아동은 장애로 인한 실패경험의 누적, 환경의 제한, 비장애아동과의 상호작용 기회 부족 등 여러 가지 심리적·인지적 문제에 직면하며 부적응적 행동을 보이고 있다. 장애아동이 학교생활에서 겪는 부적응적 행동은 대부분 의사소통의 문제로, 대인관계를 필요로 하는 사회성과 밀접하게 관련되어 있어(안다경, 2014) 비장애아동과의 원활한 상호작용을 위한 다양한 접근방법이 필요하다. 또한 또래집단 간 상호작용은 사회적 수용이 가능한 방법으로 자신을 표현함으로써 자아를 존중하고 타인을 배려하며 사회적 관계 속에서 상호작용할 수 있게 하는 의사소통이므로 발달장애아동에게 자기표현과 사회적 기술을 향상시킬 수 있게 하는 대안적 접근으로 새로운 교육 방법이 요구된다.

이에 특수교육은 일반학교 통합학급에 장애아동을 성공적으로 통합시키려는 방안으로 전통적인 교수-학습

* 홍익대학교 공연예술대학원 부교수, plusnine@hongik.ac.kr

** 서원대학교 문화예술교육센터 센터장(조교수), hyejeon007@seowon.ac.kr(교신저자)

이 아닌 통합교육을 지향하고 있다. 관련 선행연구들에 의하면, 통합학급과 같은 통합환경에서 비장애학생과의 상호작용 기회를 경험한 장애학생에게 사회성과 의사소통 영역에서 큰 효과가 있으며, 통합교육은 또래와의 접촉을 통해 정서발달과 사회적 유능감을 형성하게 하고, 아울러 긍정적인 교우관계를 형성할 수 있는 자아효능감과 대인관계가 가능하도록 하는 자기표현과 사회적 기술의 중요성을 강조하고 있다(신동준, 최승숙, 2010; 이초림, 김갑숙, 2018; 정귀순, 2004; 정정진 등, 2010; 최경일, 박경현, 2007).

자기표현은 의사소통에서 상대방의 권리를 침해하거나 상대방을 불쾌하게 하지 않는 범위에서 긍정적 또는 부정적 내용인 자기 의견과 느낌을 명확하게 다른 사람에게 표현하는 행동을 말한다(김성희, 1982; 박시은, 박지연, 2015; 송소원, 2008). 그러나 발달장애아동은 인지적 결함과 심리적 불안으로 이를 효과적으로 표현하지 못하는 경우가 많아 또래관계는 물론 의사소통의 사회적 문제를 갖고(김지영, 2005)있는 반면, 언어적 또는 비언어적 표현으로 자기표현이 활성화되면 또래관계의 즐거움을 경험하게 되면서 타인과의 관계가 중요함을 인식하게 된다(김백락, 2005). 또한 사회적 기술은 타인으로부터 제약을 받거나 비판을 받을 만한 행동을 하지 않고 적절하게 사회적 상황에 맞춰 행동하는 표현능력으로(송준만 등, 2012), 타인에게 자신의 감정이나 생각을 명확하게 표현·전달함으로써 긍정적 또래관계를 형성하며(신동준, 최승숙, 2010), 타인과 정보를 공유하거나 다양한 감정을 표현하고 의견을 나누는 상호작용 활동에 필요한 기술이다(신효순, 이원령, 2013; Gresham, Sugai & Homer, 2001). 그러나 대부분의 발달장애아동은 사회활동에 소극적이고, 집과 학교라는 환경적 제한으로 인해 사회적 기술이 결핍되어 있어 이로 인해 사회적으로 용인될 수 있을 정도의 적절한 사회적 행동을 경험하지 못함으로써 의사소통의 악순환을 반복하고 있다(신현기, 1995).

위에서 언급한 통합교육은 '단순히 여러 가지 교육내용을 섞다'의 개념을 넘어 교수-학습 활동이 무엇에 대한, 무엇을 위한 통합인지를 명확하게 하는 것으로, 교과연계 통합교육은 공통의 내용이 갖는 과목을 통합함으로써 교과가 갖는 공통적 원리를 중심으로 교과과정을 재구성하는 것이다. 아울러 통합예술교육은 기능 위주의 예술교육에서 벗어나 통합된 학습경험을 통해 얻어진 예술적 경험들이 서로 상호 연결됨으로써 효과적인 학습을 가능하게 하는 것이다(황금숙 등, 2007; 홍혜전, 2015). 그렇다면 교과연계 통합예술교육은 선행연구를 통해 확인할 수 있듯이, 전통적 수업을 받은 학생과 비교했을 때 일반교과와 예술교육이 통합된 학습경험은 높은 수준의 학업성취도를 얻을 수 있으며, 지적·신체적·정신적 발달 촉진은 물론 자신을 다양한 방법으로 표현하고 의사소통하게 함으로써 자아실현의 기회를 갖게 하는 교육방법인 것이다(홍혜전, 2015; Fiske, 1999; Vars, 1991). 특히, 연극과 무용교육 활동은 표현적 특성을 지니고 있기 때문에(원상화, 2015) 그 안에 내포되어 있는 표현의 원리와 이에 따른 표현중심의 교과연계 통합예술교육은 교과 내용을 훨씬 풍부하게 할 수 있다(박주영, 이강순, 2010). 또한 발달장애아동에게 통합예술교육은 감성과 신체적 체험활동을 강조하면서도 다양한 방법으로 자신을 표현하고 사회구성원으로서 타인과 함께 하는 즐거움을 느끼면서 심리적 행동 반응을 긍정적으로 유도하고, 정서적 안녕과 대인관계, 자신감, 자아존중감 향상에 효과가 있는 것으로 보고되고 있다(김화숙, 2013; 김현주, 2014; 박주영, 이강순, 2010; Brown & Brown, 2004; Cummins, 1997; Duncum, 2002; Schalock, 2000). 이에 획일적 교육이 아닌 통합적 원리로서 접근하는 교과연계 통합예술교육을 발달장애아동에게 적용함으로써 구체적으로 어떠한 효과를 발견할 수 있는지에 대한 연구가 필요하다.

그러나 교과와 접목된 통합예술교육을 일반교사가 정규수업 내에서 지도하기엔 해당 예술분야에 대한 사전 교육이 요구되는 반면, 일반교과 교사가 예술교육에 대한 전반적 지식과 교수법을 배울 수 있는 연수가 현저히 부족하다. 또한 각각의 예술분야가 가지고 있는 특수성이 있고, 그 특수성을 어떻게 발달장애아동에게 전달할 것인지에 대한 문제가 존재한다. 물론 예술교육은 예술강사가 담당하고 있지만 교과연계 통합예술교육을 진행하는 예술강사는 찾아보기 어렵다. 따라서 교과연계 통합예술교육에 온라인 콘텐츠가 학습활동 자료로 제

공된다면 이러한 현실적 문제점을 극복할 수 있을 것이다. 이에 이 연구는 국어수업에서 교과연계 통합예술교육 온라인 콘텐츠 활용이 발달장애아동의 자기표현과 사회적 기술에 미치는 효과를 검증하는데 목적이 있다. 이러한 노력은 발달장애아동을 대상으로 무용과 연극을 접목한 교과연계 통합예술교육 온라인 콘텐츠를 활용해 지도함으로써 발달장애아동의 수업 참여도와 학습효과를 높이기 위함이다.

2. 연구문제

이 연구의 목적을 달성하기 위해 설정된 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 발달장애아동의 국어교과연계 통합예술교육 온라인 콘텐츠를 활용한 수업 참여가 자기표현에 미치는 효과는 어떠한가?

둘째, 발달장애아동의 국어교과연계 통합예술교육 온라인 콘텐츠를 활용한 수업 참여가 사회적 기술에 미치는 효과는 어떠한가?

II. 연구방법

1. 연구대상

이 연구는 청주시에 위치한 A초등학교와 B초등학교 6학년 특수학급 발달장애아동 총 11명을 연구대상자로 선정하였다. 연구대상자는 학생마다 수준은 다르지만 기본적인 의사소통은 가능한 학생이며, 교우관계에 어려움이 있어 협동학습이나 소그룹 활동 등에 원활한 참여가 부족한 학생들로 적응행동지수는 2표준편차 이하 경계선과 지체 범주에 해당한다. 무작위로 A초등학교 6학년 특수학급은 실험군, B초등학교 6학년 특수학급은 대조군으로 배치, 사전검사를 실시하였다. 실험군은 국어교과연계 통합예술교육 온라인 콘텐츠를 활용한 수업을 진행하였으며, 대조군은 기존 국어교과 수업을 주1회 40분씩 총 8주를 진행하였으며, 모든 수업이 종료된 후 실험군 6명과 대조군 5명이 사후검사에 참여하였다. 연구대상자의 개인적 특성은 아래의 <표 1>과 같다.

표 1. 연구대상자의 개인적 특성

(%)

집 단	학교, 학년, 반	장애유형		적응행동지수(KISE-ABS)
실험군 (n=5)	A 초등학교, 6학년, 특수반	자폐2급+다운증후군	2(18.2)	63~75
		지적장애	4(36.4)	
대조군 (n=6)	B 초등학교, 6학년, 특수반	자폐2급+다운증후군	3(27.3)	68~72
		지적장애	2(18.2)	

2. 중재 프로그램

이 연구는 실험군에게 국어교과연계 통합예술교육 온라인 콘텐츠를 활용한 수업을 진행하였고, 대조군은 기존 국어교과 수업을 진행하였다. 실험군에 적용한 특수분야 초등국어교과연계 통합예술교육 온라인 콘텐츠는 서원대학교 문화예술교육센터 2020년 기획사업Ⅱ '예술로 通하고 예술로 答하다'에서 개발된 프로그램으로 특수교사1인, 미술분야 예술교육자1인, 무용분야 예술교육자1인, 국악분야 예술교육자1인, 뮤지컬분야 예술교육자1인 총 5인이 함께 참여하여 초등국어교과 특성에 맞는 통합예술교육 온라인 콘텐츠 프로그램을 개발하고 지도방법을 발굴하여 장애문화예술교육의 질적 수준 제고 및 예술교육가의 자기개발 기회 제공에 목적을 둔

프로그램이다. 이 프로그램은 국어교과의 15단원 ‘내 꿈을 표현해요’와 16단원 ‘마음을 나누며 그림책을 읽어 요’를 ‘예술과 만나기’ 그리고 ‘예술로 표현하기’ 과정으로 구분하여 연극, 무용, 음악, 미술분야와 국어교과를 통합하여 총 12차시로 개발한 프로그램(서원대학교 문화예술교육센터, 2020) 중 국어교과 16단원에 해당하는 무용과 연극분야 활동을 8차시로 반복·적용하였다.

1) 특수분야 초등국어교과연계 통합예술교육 온라인 콘텐츠

이 연구에서는 실험군에게 기본 교육 과정 6학년 국어 16단원 ‘마음을 나누며 그림책을 읽어요’ 13, 14, 16차시 ‘인물을 실감나게 표현하기’ 학습활동을 초등국어교과연계 통합예술교육 온라인 콘텐츠를 개발, 교수·학습활동에 적용하였으며 구체적인 내용은 <표 2>에서 보는 바와 같다. 초등국어교과 통합예술교육 온라인 콘텐츠는 특수교사 1인과 보조교사 1인이 총 8주 동안 주1회 40분 수업으로 진행되었다.

표 2. 특수분야 초등국어교과 통합예술교육 온라인 콘텐츠 학습지도안

차시	학습지도안			
	학습주제	인물의 모습과 행동을 생각하며 구연 동화하기	학습목표	- 그림책을 읽고 인물의 모습과 행동을 생각할 수 있다. - 구연동화 속 인물의 소리를 듣고 알맞은 인물을 찾을 수 있다.
1 · 2	도입 (5분)	교수·학습 활동	<ul style="list-style-type: none"> ■ 동기유발: 들려주는 소리가 어떤 행동인지 알아보기 ① 여러 가지 소리를 듣고 어떤 행동의 소리인지 알아봅시다 : 사각사각, 달달달달, 덜덜덜덜, 스텝스텝, 조물조물 ⑤ 떠오르는 생각을 발표하기 	- 의성어 소리
	학습활동1 (15분)		<ul style="list-style-type: none"> ■ 활동1 : 구연동화를 듣고 인물의 모습 연결하기 ① 숲 속 인물들에 대해 특징을 알아봅시다. : 각 인물들의 행동을 구연동화를 듣고 생각한 인물의 모습 연결하기 ⑤ 구연동화를 듣고 어울리는 인물의 모습 찾아 연결하기 	
	학습활동2 (15분)		<ul style="list-style-type: none"> ■ 활동2 : 구연동화 속 인물들의 대사를 듣고 동물 맞춰보기 ① 동물들의 목소리를 맞춰봅시다. - 물음표 카드가 등장하고 맞추면 뒤집어지면서 동물 그림이 나온다. 동물들의 게임을 통해 내용을 다시 한 번 기억해 본다. ⑤ 물음표 카드로 동물 이름 말하기 	- 관련있는 사진 및 동영상을 활용해 배경지식을 활성화하도록 한다.
	정리 및 차시예고 (5분)		<ul style="list-style-type: none"> ■ 학습정리 : 활동하면서 느낀 점 발표하기 ① 활동을 통해 느낀 점을 발표해 봅시다. ⑤ 인물에 따라 다양한 목소리로 표현할 수 있음을 이야기하기 	차시예고
	학습주제	인물의 모습과 행동을 몸으로 표현하기	학습목표	- 인물의 모습과 행동을 표현 할 수 있다. - 인물의 모습과 행동을 연속동작으로 표현할 수 있다.
3 · 4	도입 (5분)	교수·학습 활동	<ul style="list-style-type: none"> ■ 동기유발 : 숲속 잔치에 나오는 동물 친구들의 모습으로 동작 만들어 보기 ① 여러 가지 동물 친구의 모습을 생각하여 말해 봅시다. ⑤ 동물마다 움직임의 특징을 잡고 동작으로 표현하기 	- 영상
	학습활동1 (15분)		<ul style="list-style-type: none"> ■ 활동1 : <산중호걸>반주 음악을 듣고 동물의 움직임 만들어 보기 ① 동물의 움직임을 만들어 보고 동작을 반복해 봅시다. -동물들을 선정하여 만들기 ⑤ 몸으로 동물의 움직임을 다양하게 표현하기. 	
	학습활동2 (15분)		<ul style="list-style-type: none"> ■ 활동2 : 동물들의 반복되는 동작을 체조 동작으로 연결해보기 ① <산중호걸>음악에 맞추어 체조를 완성해 봅시다. ⑤ 각자 의상이나 소품을 활용하여 체조로 표현하기 	- 영상

	정리 및 차시예고 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 학습정리 : 자신이 만든 동작을 발표하기 ① 자신이 만든 동작을 발표해 봅시다. ⑤ 자신이 만든 동작을 발표하기 		차시예고	① 인물의 말과 행동을 실감나게 대사로 표현해 봅시다.
5 · 6	학습주제	인물의 말과 행동을 실감나게 대사하기	학습목표	인물의 말과 행동을 생각하며 인물의 마음을 짐작할 수 있다. 이야기를 읽고 내용을 이해할 수 있다.	
	도입 (5분)	교수·학습 활동	<ul style="list-style-type: none"> ■ 동기유발 : 개미와 베짚이를 퍼즐 조각으로 맞추어 인물 분석하기 ① 개미와 베짚이의 모습을 생각하며 말해 봅시다. ⑤ 등장인물별로 자신의 느낌 생각하여 말로 표현하기 	학습유의점 및 자료	- 사진자료
	학습활동1 (15분)		<ul style="list-style-type: none"> ■ 활동1 : <개미와 베짚이> 대사를 연기하는 법을 배워본다. ① 내용이 실감나게 대사를 연기하는 방법을 배워 봅시다. 인물의 감정에 맞게 말하는 방법 감정에 맞게 표현하는 법 대사 연기 시 주의 사항 전달 ⑤ 등장인물의 감정을 살려 실감나게 표현하기 		- PPT자료
	학습활동2 (15분)		<ul style="list-style-type: none"> ■ 활동2 : <개미와 베짚이> 실감나게 대사로 연기해 보기 ① 실감나게 대사하는 방법을 사용해서 연기해 봅시다. 힘이 들 때: 숨소리가 많이 남 신날 때: 소리가 높고 빠르고 큼 걱정될 때: 호흡이 많이 나오고 소리가 낮음 긴장할 때: 떨리며 호흡을 멈춤 ⑤ 극 중의 상황과 인물의 마음을 고려하여 대사로 표현하기 		- 영상
	정리 및 차시예고 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 학습정리 : 한 대사씩 실감나게 대사하며 발표하기 ① 한 대사씩 실감나게 대사를 해 봅시다. ⑤ 자신이 하고 싶은 부분을 실감나게 대화하기 		차시예고	① 장면을 만들어 인물을 실감나게 연기해 봅시다.
학습주제	인물을 실감나게 장면을 만들어 연기하기	학습목표	-인물을 실감나게 표현할 수 있다. -장면을 만들어 인물을 실감나게 연기할 수 있다.		
7 · 8	도입 (5분)	교수·학습 활동	<ul style="list-style-type: none"> ■ 동기유발 : 배역을 정하고 소품과 의상을 입어보아요 ① 개미와 베짚이 소품과 의상을 준비해 보고 장면을 나누어 봅시다. ⑤ 캐릭터별로 자신의 느낌을 담아 소품과 의상을 준비하고 장면을 나누기 	학습유의점 및 자료	
	학습활동1 (15분)		<ul style="list-style-type: none"> ■ 활동1 : <개미와 베짚이>여름 장면 만들기 ① 여름 장면을 대사로 연기해 봅시다. - 여름 장면 속의 노는 베짚이와 일하는 개미에 대한 행동을 움직임으로 연기해 봅시다. ⑤ 장면 1과 장면 2로 나누어 창의적으로 표현하기 		- PPT 자료
	학습활동2 (15분)		<ul style="list-style-type: none"> ■ 활동2 : <개미와 베짚이>겨울 장면 만들기 ① 겨울 장면을 대사로 연기해 봅시다. ① 배고프고 춥고 불쌍한 베짚이와 따뜻한 집에서 먹을 것 걱정 없는 개미에 대한 행동을 연기해 봅시다. ⑤ 장면 1과 장면 2로 나누어 창의적으로 표현하기 		- 개미와 베짚이 뮤지컬 영상 - 자신이 맡은 역할을 창의적으로 표현하도록 한다.
	정리 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 학습정리 : 배우가 되어 본 느낌 발표하기 ① 배우가 되어 본 느낌을 발표해 봅시다. ⑤ 배우가 되어 본 느낌을 발표하기 			

2) 특수분야 초등국어교과 프로그램

이 연구에서는 대조군에게 기존 기본 교육과정 5-6학년 국어 16단원 ‘마음을 나누며 그림책을 읽어요’ 13, 14, 16차시 ‘인물을 실감나게 표현하기’로 주요 학습활동은 <표 3>에서 보는 바와 같이, 발달장애아동이 그림책을 보고 등장인물의 말과 행동을 자신이 표현하고 다른 학생들의 표현을 경험하는 교수·학습 활동을 적용하

였으며, 특수교사 1인과 보조교사 1인이 총 8주 동안 주1회 40분 수업으로 진행되었다.

표 3. 특수분야 초등국어교과 학습지도안

차시	학습지도안				
	학습주제	인물의 모습과 행동을 생각하며 그림책을 읽기	학습목표	그림책을 읽고 인물의 모습과 행동을 생각할 수 있다.	
1 · 2	도입 (5분)	교수·학습 활동	<ul style="list-style-type: none"> ■ 동기유발 : 교사가 들려주는 소리를 듣고 어떤 소리인지 짐작해 보고 머릿속으로 떠올려 보게 한다. ① 지금 들은 소리가 들리나요? 달달달달, 툼툼툼툼 등 ① 들려준 소리가 어떤 소리인지 맞춰 보세요. ⑤ 떠오르는 소리를 발표하기 ① 재봉틀 소리임을 사진이나 영상을 통해 확인시켜 주고, 옷을 만드는 사람이 재봉사임을 알려준다. ① 재봉틀의 모습을 그림에서 찾아보세요. 제목에 나오는 재봉사는 누구인가요? 어떤 모습인가요? ⑤ 교과서에 표시하고 발표하기 	- 전자저작물	
	학습활동1 (15분)		<ul style="list-style-type: none"> ■ 활동1 : 그림을 보며 <숲속 재봉사> 읽기 ① 숲속 재봉사 읽고 내용을 알아봅시다. - 이야기에는 누구누구가 나오나요? - 숲속 재봉사가 하는 일은 무엇인가요? - 동물들은 재봉사를 찾아와서 무엇을 해 달라고 했나요? - 어떤 동물들이 나왔는지 그림을 보고 이야기해 봅시다. ⑤ 내용을 떠올려서 발표한다. ■ 활동2 : 인물의 모습과 행동 살펴보기 ① 이야기 글에서 언급한 인물은 누구인가요? ⑤ 숲속 재봉사, 플라밍고, 오징어, 사자, 토끼 ① 인물의 모습과 행동을 나타낸 글을 읽고, 해당하는 그림 장면을 찾아 붙여 봅시다. ⑤ 교과서 활동 스티커를 붙인다. ① 크고 큰 동물들은 누구입니까? 작고 작은 곤충들은 무엇입니까? ⑤ 교과서에 붙인 동물들을 보면서 발표하기 ① 하늘을 나는 다양한 새들의 모습, 깊은 물 얇은 물에 사는 물고기들의 모습, 높은 산 낮은 산에 사는 동물들의 모습도 이야기 글을 읽어주면 학생이 해당하는 동물들의 모습을 살펴보고 어떤 동물들이 있었는지 그림에서 찾으려 하며 이야기 나누게 한다. 		- 사진자료, 그림 자료 - 학습유의점 및 자료
	학습활동2 (15분)		<ul style="list-style-type: none"> ■ 활동3 : 이야기 글을 읽고 생각한 인물의 모습 연결하기 ① <숲속 재봉사>그림책 원전과 달리 교과서에 제시한 그림에는 재봉사가 만든 옷을 입은 인물의 모습을 제시하지 않았다. 동물들이 이야기하는 글을 읽고 모습을 나타내는 낱말에 표를 하고 그에 대한 그림과 사진을 통해 배경지식을 충분히 활성화한 다음, 해당하는 모습을 떠올리게 한다. - 오징어: 무지개 양말, 구두, 다리 - 사자: 털이 눈을 가려요, 모자 - 플라밍고: 춤출 때 입을 옷 - 토끼: 팔랑거리는 치마 ⑤ 교과서 활동 한다. ① 떠올린 인물의 모습과 알맞은 모습을 찾아 선으로 이어 보게 한다. ⑤ 교과서에 활동을 한다. ■ 활동 4 : 다른 인물의 모습 생각하기 ① 독수리의 모습, 갈치의 모습, 상어의 모습을 살펴보고 어떤 옷을 받았는지 이야기해 봅시다. ⑤ 손을 들고 발표한다. ① 캥거루(뺨)는 어떤 모습의 옷을 받게 될까요? 또 그 옷을 입 		

		은 모습은 어떨까요? ㉟ 창의적인 생각으로 발표한다.		
	정리 및 차시예고 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 학습정리 : 생각한 인물의 모습을 친구와 비교하기 ㉠ 내가 생각한 인물의 모습과 친구가 생각한 인물의 모습을 비교해 다른 점은 무엇인지 알아보게 한다. 또 그 까닭은 무엇인지 서로의 생각을 나누게 한다. ㉠ 인물의 모습을 생각해 보기 위해 그림책의 그림과 글을 읽고 생각해 보았음을 이야기할 수 있는지 평가한다. 	차시예고	
	학습주제	인물의 모습과 행동을 생각하며 그림책을 읽기	학습목표	인물의 모습과 행동을 표현 할 수 있다.
3 · 4	도입 (5분)	교수·학습 활동	<ul style="list-style-type: none"> ■ 동기유발 : 〈산중호걸〉노래를 부르며 여러 가지 동물들의 모습을 살펴보게 한다. ㉠ 각종 동물이 잔치에 참여하는 모습을 살펴봅시다. ㉠ 숲속 잔치에서 재봉사가 만들어준 옷을 입은 동물의 모습을 살펴보기 전에 잔치에 참여한 동물과 곤충의 실제 모습에 관한 학생의 배경지식을 충분히 활성화하도록 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> - 전자저작물 - 곤충도감, 사진, 동영상 활용
	학습활동1 (15분)		<ul style="list-style-type: none"> ■ 활동1 : 인물의 모습과 행동 생각하기 ㉠ 이야기 글을 읽으며 교과서의 그림을 자세히 살펴보게 한다. 실제 동물들의 모습과 꿈꿔왔던 옷을 입은 모습은 어떻게 다른지, 잔치하는 동물들의 모습과 행동은 그림 속 인물의 모습을 자세하게 살펴보고 이야기 나누게 한다. - 토끼, 사자, 오징어, 플라밍고의 모습을 그림에서 찾아 표를 해 봅시다. ㉟ 교과서 활동하기 - 오징어는 왜 다리를 뽐내고 싶을까요? - 플라밍고는 왜 춤을 춘다고 했을까요? ㉟ 오징어는 다리가 10개나 있습니다. 무지개 양말을 신어서입니다. 플라밍고는 깃털이 화려해서입니다. - 기린은 어떤 옷을 입었나요? - 독수리는 어떤 옷을 입고 어떤 행동을 했습니까? - 뱀은 어떤 모습입니까? ㉟ 교과서를 보고 각 각 동물들의 모습과 행동을 생각하여 발표한다. 	<ul style="list-style-type: none"> - 영상
	학습활동2 (15분)		<ul style="list-style-type: none"> ■ 활동2 : 인물의 모습과 행동 표현하기 ㉠ 교과서 182쪽 모습을 살펴보며, 숲속 동물들이 춤을 추는 모습과 행동을 다양한 방법으로 표현하게 한다. ㉟ 학생이 직접 행동으로 하거나, 교사가 해당 인물의 모습과 행동을 시범을 보인 것을 따라 한다. ㉠ 내가 생각한 숲속 동물들의 춤을 추는 모습을 친구들에게 몸짓으로 보여 줍시다. ㉠ 친구와 나의 춤을 비교해 보고, 다르게 표현해 보고 싶은 부분을 다시 발표해 봅시다. 	<ul style="list-style-type: none"> - 생상즈 동물의 사육제 음원, 국악동요 음원
	정리 및 차시예고 (5분)		<ul style="list-style-type: none"> ■ 학습정리 : 표현한 인물 맞추기 ㉠ 친구가 인물을 표현한 모습의 사진이나 영상을 보고 어떤 인물을 표현한 것인지 알아맞히며 정리하게 한다. ㉟ 사진과 영상을 보며 어떤 인물인지 발표하기 	차시예고
	학습주제		인물의 말과 행동을 실감나게 표현하기	학습목표
5 · 6	도입 (5분)	교수·학습 활동	<ul style="list-style-type: none"> ■ 동기유발 : 개미와 베짚이를 퍼즐 조각을 하나씩 없애며 무엇이 될지 짐작하게 한다. ㉠ 보여 주는 퍼즐 조각을 보며 무엇인지 알아맞혀 봅시다. 무엇이 나왔나요? ㉟ 학생들이 색깔과 모양을 보고 발표한다. 	<ul style="list-style-type: none"> - 퍼즐자료, 베짚이 울음소리 음원, 그림자료

		<p>① 베짚이는 어떤 소리를 냈나요? 개미와 베짚이의 이야기를 알고 있나요?</p> <p>⑤ 학생들이 소리에 대해 발표하고 이야기의 내용도 발표한다.</p> <p>■ 활동1 : <개미와 베짚이> 이야기를 읽고 내용 파악하기</p> <p>① 이야기의 내용을 파악하는 질문을 한다. 누가 나오나요? 여름에 개미와 베짚이는 어떤 일을 했나요? 겨울이 되자 베짚이는 어떻게 되었나요?</p> <p>⑤ 내용 속 이야기를 생각하여 발표한다.</p> <p>■ 활동2 : 인물의 말과 행동 찾기</p> <p>① 그림 장면에서 인물들이 한 말, 행동을 찾아보게 한다.</p> <p>① 그림을 단서로 이야기 글을 읽으며 인물의 말과 행동에 집중하는 읽기 활동을 해본다.</p> <p>① 전자저작물을 이용하여 크게 인쇄하여 학생과 인물의 말과 행동을 찾아 표시하는 등의 활동을 해본다.</p> <p>■ 활동3 : 인물의 말과 행동으로 인물의 마음 짐작하기</p> <p>① 그림을 살펴보고 개미와 베짚이가 주고받은 말을 찾아 붙여봅시다.</p> <p>⑤ 교과서 활동하기</p> <p>① 교과서 활동하기 그림의 이야기 상황에서 베짚이가 한 말을 찾아 붙이고, 베짚이의 표정과 행동을 보고 어떤 마음일지 알아봅시다.</p> <p>① 개미와 베짚이의 행동을 살펴보고 어떤 마음일지 생각해 봅시다.</p> <p>■ 학습정리 : 기억에 남는 인물의 말 나누기</p> <p>① 기억에 남는 말을 골라 까닭을 말하고, 친구가 고른 인물의 말과 내가 고른 말을 비교해 보게 한다.</p> <p>⑤ 자신이 기억한 부분을 말하고 친구와 함께 이야기 나눈다.</p> <p>① 이야기를 인물의 말과 행동에 집중해 살펴보고, 상황과 인물의 말, 행동을 보고 인물의 마음을 짐작할 수 있는지 평가한다.</p>		
학습활동1 (15분)				- 그림자료, 전자저작물
학습활동2 (15분)				- 영상
정리 및 차시예고 (5분)			차시예고	
학습주제	인물을 실감나게 표현하기	학습목표	인물을 실감나게 표현할 수 있다.	
7 · 8	도입 (5분)	<p>■ 동기유발 : <개미와 베짚이> 동화 애니메이션을 보여준다.</p> <p>① 개미와 베짚이가 말을 주고받을 때, 어떤 목소리로 말하는지 주의하면서 만화영화를 봅시다.</p> <p>① 개미와 베짚이의 말과 행동들을 주의 깊게 살펴봅시다.</p>	학습유의점 및 자료	- 동영상 자료
학습활동1 (15분)		<p>■ 활동1 : 역할 정하기</p> <p>① 그림 속 아이들처럼 역할을 정해 개미와 베짚이의 말과 행동을 실감나게 표현해 봅시다.</p> <p>⑤ 이야기의 말은 역할을 친구와 정하고 하는 말과 행동을 살펴봅시다.</p> <p>■ 활동2 : 인물을 표현하는데 필요한 소품 준비하기</p> <p>① 교과서 부록을 활용하여 제시된 붙임딱지를 사용하여 옷이나 머리띠에 창의적으로 말은 인물의 역할을 표현하게 한다.</p> <p>① 개미와 베짚이의 말과 행동을 표현하는데 필요한 물건들을 만들거나 나의 주변에서 찾거나 만들어 봅시다.</p>		- 이야기 그림, 붙임딱지, 끈, 바구니, 머리띠, 음식모형, 모형기타
학습활동2 (15분)		<p>■ 활동3 : 인물의 말과 행동을 실감 나게 표현하기</p> <p>① 인물의 처한 상황과 마음을 고려해 목소리의 높낮이, 크기 등을 생각하며 대사와 그에 알맞은 행동도 연습하게 한다.</p> <p>① 인물의 말과 행동을 실감 나게 표현하는 것도 중요하지만 친구가 하는 모습을 관찰하는 관찰 태도도 중요함을 이야기한다.</p> <p>⑤ 역할을 바꿔가며 발표해본다.</p>		- 전자저작물
정리 (5분)		<p>■ 학습정리 : 잘한 친구 칭찬하기</p> <p>① 말은 인물에 알맞게 자신을 꾸미고 이야기 장면에 따른 인물의 말과 행동을 실감나게 표현했는지 평가한다.</p> <p>⑤ 자신이 정한 인물에 맞게 말은 역할을 발표해 본다.</p>		

3. 검사도구

1) 자기표현

자기표현을 평가하는 Self-Directed Assertiveness Scale(Rakos & Schroeder, 1980)은 한국 실정에 맞게 번역·수정한 자기표현 검사도구(변창진, 김성희, 1980)를 사용하였다. 자기표현이 포함되어 있는지를 평정하는 내용적 요소(content), 말할 때 자기표현 요소가 포함되어 있는지 평정하는 음성적 요소(paralinguistic), 말할 때 표정이나 손발의 움직임 등 자기표현 요소가 포함되어 있는지 평정하는 신체언어 요소(non-verbal) 3개 하위요인이며 각 문항은 Likert 5점 척도로 '매우 그렇다(1점)'에서 '전혀 그렇지 않다(5점)'로 전체 점수 범위가 20~100점으로 점수가 높을수록 자기표현을 하는데 어려움이 있고 소극적으로 참여하고 있음을 의미한다. 자기표현 검사 평정자는 통합학급 담임교사1인과 보조교사1인으로 발달장애아동이 일상생활에서 나타내는 행동 모습에 따라 응답하도록 하였다. 각 검사도구 문항의 구성타당도와 신뢰도를 확인하기 위해 탐색적 요인분석과 신뢰도 분석을 실시한 결과는 <표 4>에서 보는 바와 같다. <표 4>에서 제시한 바와 같이 자기표현의 신뢰도는 .720~.951이며 3개 하위요인의 누적분산율은 72.349%로 나타나 각 검사 문항들이 믿을만하고 타당한 것으로 확인되었다.

2) 사회적 기술

사회적 기술을 평가하는 Social Skill Rating System(Gresham & Elliott, 1990)은 한국 실정에 맞게 번역·수정한 사회적 기술 검사도구(김향지, 1996)를 사용하였다. 사회적 기술은 협동성, 자기주장, 자기통제 3개 하위요인이며 각 문항은 Likert 5점 척도로 '전혀 그렇지 않다(1점)'에서 '매우 그렇다(5점)'로 점수가 높을수록 발달장애아동의 사회적 기술능력이 높음을 의미한다. 사회적 기술 검사 평정자는 통합학급 담임교사1인과 보조교사1인으로 발달장애아동이 일상생활에서 나타내는 행동 모습에 따라 응답하도록 하였다. <표 3>에서 제시한 바와 같이 사회적 기술의 신뢰도는 .672~.994이며 3개 하위요인의 누적분산율은 66.617%로 나타나 각 검사 문항들이 믿을만하고 타당한 것으로 확인되었다.

표 4. 자기표현과 사회적 기술의 탐색적 요인분석 결과 및 신뢰도

자기표현				사회적 기술			
설문문항	내용	음성	신체언어	설문문항	협동성	자기주장	자기통제
1	.956	.250	.048	7	.911	.133	.173
2	.922	.461	.042	15	.797	.380	.061
3	.885	.153	.011	18	.789	.155	.470
4	.851	.198	.276	20	.756	.335	.114
5	.849	.151	.102	21	.746	.222	.068
6	.817	.115	.352	22	.744	.035	.161
7	.804	.297	.252	23	.719	.240	.424
8	.749	.063	.012	24	.712	.004	.071
9	.747	.066	.079	27	.695	.150	.434
10	.383	.861	.571	30	.691	.484	.171
11	.145	.785	.362	2	.184	.823	.189
12	.146	.710	.255	3	.072	.801	.003
13	.038	.687	.008	6	.109	.794	.312
14	.070	.663	.041	10	.105	.759	.293
15	.229	.634	.453	11	.443	.717	.024
16	.187	.571	.479	14	.456	.713	.062
17	.273	.025	.847	17	.149	.712	.172
18	.238	.019	.813	19	.026	.689	.088

19	.337	.218	.775	25	.274	.639	.456
20	.248	.356	.641	26	.465	.578	.166
				1	.256	.082	.803
				4	.032	.100	.799
				5	.359	.010	.790
				8	.384	.047	.761
				9	.025	.073	.729
				12	.042	.318	.719
				13	.109	.099	.668
				16	.595	.436	.626
				28	.436	.283	.598
				29	.283	.484	.580
신뢰도	.951	.932	.720	신뢰도	.883	.672	.994
고유치	8.402	3.076	2.992	고유치	8.421	6.999	5.331
분산(%)	42.010	15.381	14.958	분산(%)	27.164	22.256	17.197
누적(%)	42.010	57.391	72.349	누적(%)	27.164	49.420	66.617

4. 자료수집 및 자료처리

이 연구에서의 중재프로그램은 2021년 10월 14일부터 12월 2일까지 총 8주간 주1회 40분씩 진행되었고, 자료수집은 종속변인에 해당하는 자기표현과 사회적 기술에 관한 검사지를 프로그램 시행 전과 후 두 차례에 걸쳐 연구자가 직접 통합학급 담임교사1인과 보조교사1인에게 검사지를 배포한 후 회수하였다. 회수 후 자료 분석을 위해 통계프로그램 SPSS 21.0을 이용하여 전산처리하였다. 첫째, 실험군과 대조군의 동질성 여부를 파악하기 위해 독립표본 *t*-test를 실시하였으며 둘째, 자기표현과 사회적 기술에 대한 효과를 알아보기 위해 사전검사와 사후검사 간 대응표본 *t*-test를 실시하였다. 셋째, 사전·사후 간 변화량을 확인하기 위하여 ANOVA를 실시하였으며, 사용한 모든 분석의 통계적 유의수준은 $p < .05$ 로 설정하였다.

5. 윤리적 고려

이 연구는 대상자 모집과 선정을 위해 연구의 목적과 과정을 설명한 후 참여동의서에 동의한 경우에 한해 연구대상자를 선정하였다. 연구 참여시 익명성 보장은 물론 교사와 보호자의 동의를 서면으로 받은 후 연구를 진행하였으며, 도출되는 연구결과는 이 연구 외 다른 목적으로 사용하지 않을 것을 약속하였다. 아울러 연구대상자를 최대한 보호하기 위해 이름을 밝히지 않았으며, 연구대상자의 일반적 특성은 연구에 필요한 최소한의 정보만을 기술하였다.

Ⅲ. 연구결과 및 논의

1. 집단의 동질성 검증

이 연구의 연구대상자는 실험군 6명, 대조군 5명, 총 11명으로 실험군과 대조군의 동질성 여부를 검증하기 위해 독립표본 *t*-test를 실시한 결과는 <표 5>, <표 6>과 같다. <표 5>에서 보는 바와 같이, 자기표현에 대한 실험군과 대조군의 두 집단 간 동질성 검증 결과를 살펴보면, 내용적 요소 실험군($M=4.33$)이 대조군($M=4.00$)에 비해 다소 높은 점수를 보였지만, 통계적으로 유의미한 수준은 아니었다($t=.725$, $p=.487$). 음성적 요소 실험군($M=4.16$)이 대조군($M=4.40$)에 비해 다소 낮은 점수를 보였지만, 통계적으로 유의미한 수준은 아니었다

($t=-.594, p=.567$). 마지막으로 신체언어 요소 실험군($M=4.16$)이 대조군($M=4.60$)에 비해 다소 낮은 점수를 보였지만, 통계적으로 유의미한 수준은 아니었다($t=-1.103, p=.299$).

또한 <표 6>에서 보는 바와 같이 사회적 기술에 대한 실험군과 대조군의 두 집단 간 동질성 검증 결과를 살펴보면, 협동성 실험군($M=2.83$)이 대조군($M=3.00$)에 비해 다소 낮은 점수를 보였지만, 통계적으로 유의미한 수준은 아니었다($t=-.307, p=.767$). 자기주장 실험군($M=2.50$)이 대조군($M=2.20$)에 비해 다소 높은 점수를 보였지만, 통계적으로 유의미한 수준은 아니었다($t=1.000, p=.343$). 자기통제 실험군($M=2.00$)이 대조군($M=2.20$)에 비해 다소 낮은 점수를 보였지만, 통계적으로 유의미한 수준은 아니었다($t=-.383, p=.711$). 그러므로 이 연구의 실험군과 대조군인 두 집단은 자기표현과 사회적 기술에 있어 동질한 집단으로 확인되었다.

2. 국어교과연계 통합예술교육 온라인 콘텐츠의 자기표현에 대한 효과 검증

국어교과연계 통합예술교육 온라인 콘텐츠 활용이 발달장애아동의 자기표현에 미치는 효과를 알아보기 위해 실험군과 대조군의 사전·사후검사를 분석한 결과는 <표 5>에서 보는 바와 같다. 내용적 요소에서 집단 내 변화에서 실험군은 사전 $4.33\pm.81$ 에서 사후 $2.66\pm.81$ 로 유의하게 감소하였으며($p<.05$), 대조군은 사전 $4.00\pm.70$ 에서 사후 $4.00\pm.70$ 으로 유의한 차이가 나타나지 않았다($p>.05$). 또한 내용적 요소의 집단 간 변화에서 국어교과연계 통합예술교육 온라인 콘텐츠 활용 6차시 후 실험군과 대조군 간의 차이는 유의하게 나타났다($p<.05$). 음성적 요소에서 집단 내 변화에서 실험군은 사전 $4.16\pm.75$ 에서 사후 $4.00\pm.63$ 으로 유의한 차이가 나타나지 않았으며($p>.05$), 대조군 역시 사전 $4.40\pm.54$ 에서 사후 $3.60\pm.54$ 로 유의한 차이가 나타나지 않았다($p>.05$). 또한 음성적 요소의 집단 간 변화에서 국어교과연계 통합예술교육 온라인 콘텐츠 활용 6차시 후 실험군과 대조군 간의 차이는 유의하지 않았다($p>.05$). 신체언어 요소에서 집단 내 변화에서 실험군은 사전 $4.16\pm.75$ 에서 사후 $3.00\pm.63$ 으로 유의하게 감소하였으며($p<.05$), 대조군은 사전 $4.60\pm.54$ 에서 사후 $4.20\pm.83$ 으로 유의한 차이가 나타나지 않았다($p>.05$). 또한 신체언어 요소의 집단 간 변화에서 국어교과연계 통합예술교육 온라인 콘텐츠 활용 6차시 후 실험군과 대조군 간의 차이는 유의하게 나타났다($p<.05$).

표 5. 국어교과연계 통합예술교육 온라인 콘텐츠 활용 자기표현에 대한 효과 검증 결과

변인	집단	Pre-Test M(SD)	t	Post-Test M(SD)	t	Change Pre-Post	F
내용	실험군	4.33(.81)	.725 (.487)	2.66(.81)	-2.902* (.018)	5.000	8.182* (.019)
	대조군	4.00(.70)		4.00(.70)		.000	
음성	실험군	4.16(.75)	-594 (.567)	4.00(.63)	1.124 (.290)	1.000	1.227 (.297)
	대조군	4.40(.54)		3.60(.54)		2.138	
신체언어	실험군	4.16(.75)	-1.103 (.299)	3.00(.63)	-2.640* (.032)	2.445	7.364* (.024)
	대조군	4.60(.54)		4.20(.83)		.784	

즉, 국어교과연계 통합예술교육 온라인 콘텐츠 활용은 발달장애아동의 내용적 자기표현과 신체언어 자기표현에 개선 효과가 있는 것으로 나타났다. 이는 최승권(2018)의 연구에서 발달장애아동은 상황을 정확히 이해하는 능력이 제한적이고, 감정적 상황에 대한 통제력이 부족해 과잉행동, 과격행동, 산만행동 등의 부적절한 반응을 나타냄에 있어 교과연계 통합예술교육은 자신이 전달하고자 하는 내용을 명확하게 전달하도록 도와 건강한 사회·정서 발달에 도움이 될 수 있는 교육적 방안임이 확인되었다. 또한 Munsell과 Bryant Davis(2015)는 무용교육이 학습자의 모든 표현을 존중하며 자발적 움직임 표현을 이끌어내는데 초점을 둔 비경쟁적 활동이므로 발달장애아동의 신체언어적 자기표현력을 강화할 수 있는 교육 콘텐츠임이 확인되었다. 즉, 무용과 연극의 통합예술활동은 자신의 생

각과 감정을 표현하기 어려운 발달장애아동에게 신체언어측면에서 자기표현의 경험 기회를 제공하고(정희정, 2021), 정서(emotions), 표현(expression), 탐험(exploration)이라는 과정을 통해 자기(self)와 관련된 정서를 발달(Morgan, 2004)시킬 수 있으며, 예술과 교과목을 통합함으로써 개인의 자유로운 표현과 상상력, 통합적 사고력을 향상시켜(정문성, 2014) 자기 표현은 물론 타인에 대한 이해, 즐거움, 소통을 이어가는데 도움을 주는 것을 알 수 있었다. 더불어 국어교과연계 통합예술교육 온라인 콘텐츠에서 사용된 움직임과 음악의 사용은 Mualem과 Klesin(2013)의 연구에서처럼 발달장애아동의 자기표현을 촉진하는 역할을 하였다. 초등학교 교사는 기본적으로 여러 교과를 지도하기 때문에 통합적 지도가 가능하다는 점에서 교과연계 통합예술교육이 가능하다는 장점이 있으며, 정희자(2017)의 연구에서 확인할 수 있듯이 특수학급 교사들 역시 발달장애아동의 특성을 이해하고 있기 때문에 실효성 있는 통합예술교육을 실현할 수 있을 것으로 판단된다. 따라서 이 연구를 통해 국어교과연계 통합예술교육 온라인 콘텐츠 활용이 발달장애아동의 자기표현 개선에 도움이 되는 활동임이 확인되었다.

3. 국어교과연계 통합예술교육 온라인 콘텐츠의 사회적 기술에 대한 효과 검증

국어교과연계 통합예술교육 온라인 콘텐츠 활용이 발달장애아동의 사회적 기술에 미치는 효과를 알아보기 위해 실험군과 대조군의 사전·사후검사를 분석한 결과는 <표 6>에서 보는 바와 같다. 협동성의 집단 내 변화에서 실험군은 사전 $2.83 \pm .75$ 에서 사후 $3.83 \pm .40$ 로 유의하게 증가하였으며($p < .05$), 대조군은 사전 3.00 ± 1.00 에서 사후 $2.80 \pm .83$ 으로 유의한 차이가 나타나지 않았다($p > .05$). 또한 협동성의 집단 간 변화에서 국어교과연계 통합예술교육 온라인 콘텐츠 활용 6차시 후 실험군과 대조군 간의 차이는 유의하게 나타났다($p < .05$). 자기주장의 집단 내 변화에서 실험군은 사전 $2.50 \pm .54$ 에서 사후 $4.00 \pm .63$ 으로 유의하게 증가하였으며($p < .05$), 대조군은 사전 $2.20 \pm .44$ 에서 사후 $2.60 \pm .54$ 로 유의한 차이가 나타나지 않았다($p > .05$). 또한 자기주장의 집단 간 변화에서 국어교과연계 통합예술교육 온라인 콘텐츠 활용 6차시 후 실험군과 대조군 간의 차이는 유의하게 나타났다($p < .05$). 자기통제의 집단 내 변화에서 실험군은 사전 $2.00 \pm .89$ 에서 사후 $3.00 \pm .63$ 으로 유의한 차이가 나타나지 않았으며($p > .05$), 대조군 역시 사전 $2.20 \pm .83$ 에서 사후 $2.80 \pm .83$ 으로 유의한 차이가 나타나지 않았다($p > .05$). 또한 자기통제의 집단 간 변화에서 국어교과연계 통합예술교육 온라인 콘텐츠 활용 6차시 후 실험군과 대조군 간의 차이는 유의하지 않았다($p > .05$).

표 6. 국어교과연계 통합예술교육 온라인 콘텐츠 활용 사회적 기술에 대한 효과 검증 결과

변인	집단	Pre-Test M(SD)	<i>t</i>	Post-Test M(SD)	<i>t</i>	Change Pre-Post	<i>F</i>
협동성	실험군	2.83(.75)	-.307 (.767)	3.83(.40)	2.523* (.048)	-3.873	7.214* (.025)
	대조군	3.00(1.00)		2.80(.83)		.408	
자기주장	실험군	2.50(.54)	1.000 (.343)	4.00(.63)	3.934*** (.003)	-3.503	15.034*** (.004)
	대조군	2.20(.44)		2.60(.54)		-1.633	
자기통제	실험군	2.00(.89)	-.383 (.711)	3.00(.63)	.440 (.673)	-2.236	.205 (.662)
	대조군	2.20(.83)		2.80(.83)		-2.449	

즉, 국어교과연계 통합예술교육 온라인 콘텐츠 활용은 발달장애아동의 협동성과 자기주장 사회적 기술에 개선 효과가 있는 것으로 나타났다. 사회적 기술은 타인에게 자신의 감정이나 생각을 정확하게 표현하여 전달함으로써 사회적 관계를 유지하는 필수 역량으로(신효순, 이원령, 2013; Gresham, Sugai & Horner, 2001) 교과연계 통합예술교육 온라인 콘텐츠를 통해 국어교과를 학습함으로써 자연스럽게 또래와 정보를 공유하고 관련된 다양한 감정을 표현하며 의견을 나눔으로써 상호작용을 돕는 역할을 확인 하였다. 이는 정희정(2021)

역시 발달장애아동의 건강한 사회적 기능 발달을 위해 통합예술교육과 같은 증재활동이 학교, 치료실, 복지관, 사설 학원 등 다양한 환경에서 이루어지고 있으며, Zitomer와 Reid(2011)는 이러한 통합적 활동은 장애학생들에게 '못하는/할 수 없는(disable)'이 아닌, '할 수 있는 것(able)'에 초점을 둔 성공 경험을 제공한다고 이 연구결과를 지지하고 있다. 특히 초등학교 과정은 사회성을 습득하는 첫 단계로, 또래 집단에 소속되어 모방과 학습, 정체감 형성 등 사회적 기술에 대한 적응과 폭넓은 사회화가 이루어진다(주진이, 2009). 김수정(2014)은 이러한 단계에서 연극, 무용, 음악, 미술과 같은 예술장르의 통합교육은 장애아동의 감각과 감정을 일깨워 현실과 극속에서의 경험 기회를 만들어 보다 나은 사회적 인간으로의 성장을 도모한다고 하여 이 연구결과를 지지하고 있다. 따라서 이 연구를 통해 국어교과연계 통합예술교육 온라인 콘텐츠 활용이 발달장애아동의 사회적 기술 개선에 도움이 되는 활동임이 확인되었다.

IV. 결론 및 제언

이 연구는 국어교과연계 통합예술교육 온라인 콘텐츠 활용이 발달장애아동의 자기표현과 사회적 기술에 미치는 효과를 검증하였다. 그 결과, 국어교과연계 통합예술교육 온라인 콘텐츠 활용은 발달장애아동의 내용과 신체언어 자기표현 및 협동성과 자기주장 사회적 기술을 발달시키는 것으로 확인되었다. 이미 선진국에서는 학교 교육 내 발달장애아동의 자기표현과 사회적 기술 등 의사소통 역량을 강화시킬 수 있는 예술교육을 강조하고 있다. 그러나 한국의 경우 다양한 프로그램이 개발·운영되고 있으나 대체적으로 수업형태가 체계적이지 못하고 교수방법이나 운영측면에서 학교 현장에 실질적으로 적용하기 쉽지 않고 더욱이 일반교사가 예술교육 프로그램을 수행하기에 어려움이 많다. 이에 이 연구에서 발견된 결론은 다음과 같다.

첫째, 국어교과연계 통합예술교육 온라인 콘텐츠는 딱딱하고 일방적인 학습내용의 교육적 혹은 정보적 지식 전달만이 아닌, 예술활동을 기반하여 흥미를 유발하고 학습자의 동기를 유지시킬 수 있는 흥미로운 수업이다. 언어와 함께 이미지, 연기, 소리, 동작 등 다양한 예술매체를 적용한 프로그램으로 일상생활의 구체적인 경험과 교수-학습 활동이 연결성을 지어 지식이나 경험이 통합적 사고력으로 연결되게 한다는 특징을 지니고 있다. 또한 발달장애아동이 더 이상 교과내용의 소극적 수요자가 아닌, 적극적이고 자발적 주체자로서 스스로 교과활동에 참여할 수 있게 하여 또래 간 상호작용을 유도하는 활동이다. 이러한 교과연계 통합예술교육 온라인 콘텐츠를 수업에 적용함으로써 수업 내 활력을 불어넣어 줄 수 있고, 참여도를 높일 수 있는 활동이다.

둘째, 말하는 사람 즉 화자(배우)는 청자(관객)를 감안하여 구성된 이야기를 공연 형식으로 전달함으로써 청자(관객)는 심리적 공감을 느끼게 되는데, 이러한 활동은 교과내용과 연결성을 가지고 사실정보와 연계정보 획득의 상호작용을 통해 사고의 확장이 생성됨으로써 교과내용의 수용을 촉진시킨다. 학습자는 수업 내용을 더 이상 자신과는 상관없는 개별적 지식으로 인식하지 않았으며, 경험을 통해 삶의 부분으로 내재시키고 이것을 바탕으로 또래와 함께 응용 및 창조성을 개발할 수 있다.

마지막으로 이 연구에서는 발달장애아동을 대상으로 국어교과연계 통합예술교육 온라인 콘텐츠로 무용과 연극을 통합한 프로그램의 자기표현과 사회적 기술에 미치는 효과를 검증하였지만 후속연구에서는 유아와 청소년으로 확대하여 프로그램을 개발하고 적용함으로써 온라인 콘텐츠의 활용가능성을 확인해 볼 필요가 있다. 아울러 이러한 노력은 발달장애인의 교과 학습 효과를 증대시키고, 예술교육 기회 확대를 지향하여 특수분야 통합예술교육 원격수업 모델 제시 및 교과연계 통합예술교육 온라인 콘텐츠 활용 방안을 모색하는데 기초자료로 활용될 것으로 기대한다.

참고문헌

- 교육부(2021). 특수교육 연차보고서. <https://www.moe.go.kr/boardCnts/view.do?boardID=316&lev=0&statusYN=W&s=moe&m=0302&opType=N&boardSeq=88962>
- 김백락(2005). 미술치료를 적용한 집단지도가 아동의 자기표현과 학교 적응에 미치는 영향. 미간행 석사학위논문. 한국교원대학교 교육대학원.
- 김성희(1982). 고등학생을 대상으로 한 주장훈련의 효과. 경북대학교학생지도연구, 15(2), 1-30.
- 김수정(2014). 부모의 영성이 장애아동 양육경험에 대한 긍정적 인식에 미치는 영향. 신학과 목회, 41, 197-217.
- 김지영(2005). 자기주장훈련이 경도정신지체 청소년의 자아존중감, 학교생활적응도, 학교생활만족도에 미치는 영향. 미간행 석사학위논문. 단국대학교 특수교육대학원.
- 김향지(1996). 사회성기술검사(SSRS)의 타당화 연구. 특수교육학회지, 17(1), 121-135.
- 김현주(2014). 무용교육이 초등학생의 사회성 및 학교생활 만족도에 미치는 영향. 미간행 석사학위논문. 대구카톨릭대학교 교육대학원.
- 김화숙(2013). 특수무용교육 기초 연구. 한국무용교육학회지, 24(2), 13-28.
- 박시은, 박지연(2015). 놀이 활용 자기표현훈련이 위축된 지적장애학생과 통합학급 또래들의 정서적 능력과 교우관계에 미치는 영향. 열린교육연구, 23(3), 65-85.
- 박주영, 이강순(2010). 하나로 수업 모형을 적용한 창작무용 수업이 초등학생의 신체활동 즐거움에 미치는 영향. 한국초등체육학회지, 16(2), 81-89.
- 변창진, 김성희(1980). 주장훈련 프로그램. 학생지도 연구, 13(1), 51-85.
- 서원대학교 문화예술교육센터(2020). 기획사업II “예술로 통하고 예술로 쏘하다” 특수분야 초등국어교과 통합예술교육 결과자료집.
- 송소원(2008). 자기표현향상 프로그램이 대학생의 우울, 대인관계, 자기표현에 미치는 영향. 청소년상담연구, 16(1), 103-117.
- 송준만, 강경숙, 김미선, 김은주, 김정효, 김현진, 이경순, 이금진, 이정은, 정귀순(2012). 지적장애아교육. 서울: 학지사.
- 신동준, 최승숙(2010). 경도지적장애 초등학생의 사회성 기술지도 평가 실태분석. 특수교육, 9(2), 93-121.
- 신현기(1995). 정신지체아동의 대인문제 해결 특성. 미간행 석사학위논문. 단국대학교 대학원.
- 신효순, 이원령(2013). 일반아동 참여의 과정중심 역할놀이가 자폐성 장애아동의 사회적 상호작용과 의사소통에 미치는 효과. 정서·행동장애연구, 29(1), 303-326.
- 안다경(2014). 놀이 중심의 집단상담프로그램이 중학교 특수학급 학생의 자기표현능력 및 사회성 기술에 미치는 영향. 미간행 석사학위논문. 카톨릭대학교 교육대학원.
- 원상화(2015). 장애아동의 창의성 교육을 위한 통합적 예술교과 운영방안. 한국무용교육학회지, 26(3), 5-27.
- 이초림, 김갑숙(2018). 사회적 기술 향상 집단미술치료가 지적장애 고등학생의 사회적 기술과 학교생활적응에 미치는 효과. 재활심리연구, 25(2), 259-281.
- 정귀순(2004). 중도 및 복합장애아동의 통합교육 효과에 대한 문헌분석 연구. 특수교육, 2(1), 57-79.
- 정문성(2014). 우리는 어떤 수업을 해야 하는가. 울산교육, 67, 44-48.
- 정정진, 여광응, 이영재, 신현기, 김동일, 김소희, 안성우, 이신동, 이영철, 이은주, 이점조, 임성민, 정진욱, 조용태, 최민숙, 최성규(2010). 특수아동 심리학. 서울: 학지사.
- 정희자(2017). 학습부진아를 위한 무용을 중심으로 한 통합예술교육프로그램의 필요성과 초등예비교사들에 대한 교육방법모색. 한국초등체육학회지, 23(3), 31-49.
- 정희정(2021). 무용이 발달장애 아동 및 청소년의 사회-정서적 변인에 미치는 효과에 관한 메타분석. 한국무용과학회지, 38(2), 65-80.
- 주진이(2009). 초등학교 학교 합창부 활동이 학생의 사회성 발달에 미치는 영향. 미간행 석사학위논문. 부산교육대학교 교육대학원.
- 최경일, 박경현(2009). 초등학생 대상 사회복지 교육의 효과에 관한 연구. 학교사회복지, 16, 31-51.
- 최승권(2018). 특수체육론. 서울: 레인보우북스.
- 황금숙, 김영주, 김정선, 민경훈, 박지선, 서예원, 이정민, 장선연(2007). 방과 후 교육을 위한 통합형 문화예술교육 모형 개발 연구. 서울: 한국문화예술교육진흥원.
- 홍혜전(2015). 가족 참여형 교과연계 통합예술교육프로그램 ‘춤추는 별자리’ 체험 사례 연구. 한국무용과학회지, 32(3), 17-28.

- Brown, C. R., & Brown, M. B. (2004). Empirical measurement of parasite transmission between groups in a colonial bird. *Ecology*, 85(6), 1619-1626.
- Cummings, J. L. (1997). The Neuropsychiatric Inventory: assessing psychopathology in dementia patients. *Neurology*, 48(5 Suppl 6), 10S-16S.
- Duncum, P.(2002). *On Knowing: Art and Visual Culture*. Educational Resources Information Center.
- Fiske, E. B. (1999). *Champions of change: The impact of the arts on learning*. Washington, DC: Arts Education Partnership, President's Committee on the Arts and the Humanities.
- Gresham, F. M., & Elliott, S. N. (1990). *Social Skills Rating System(SSRS)*. American Guidance Service.
- Gresham, F. M., & Sugai, G. & Horner, R. H. (2001). Interpreting outcomes of social skills training for students with high-incidence disabilities. *Exceptional Children*, 67(3), 331-345.
- Morgan, R. (2004). Improvisation: Another way to move and dance. *Strategies*, 18(2), 19-20.
- Mualem, O., & Klein, P. S. (2013). The communicative characteristics of musical interactions compared with play interactions between mothers and their one-year-old infants. *Early Child Development and Care*, 183(7), 899-915.
- Munsell, S. E., & Bryant Davis, K. E. (2015). Dance and special education. *Preventing School Failure: Alternative Education for Children and Youth*, 59(3), 129-133.
- Rakos, R. F., & Schroeder, H. F. (1980). *Self-directed Assertiveness Training*. New York: Bio Monitoring Applications(BMA).
- Schalock, R. L. (2000). Three decades of quality of life. *Focus on autism and other developmental disabilities*, 15(2), 116-127.
- Vars, G. F. (1991). Integrated curriculum in historical perspective. *Abstracts International*, 20, 1830-1831.
- Zitomer, M. R., & Reid, G. (2011). To be or not to be—able to dance: Integrated dance and children's perceptions of dance ability and disability. *Research in dance education*, 12(2), 137-156.

ABSTRACT

Effect to online content of integrated art education linked of Korean language subjects for children with developmental disabilities on self-expression and social skills

Jaseung Won* Hongik University · Hyejeon Hong** Seowon University

The purpose of this study is to verify the effect of the use of online content for integrated arts education in Korean language classes on self-expression and social skills of children with developmental disabilities. The subjects of this study were 11 children with developmental disabilities enrolled in an integrated class in the 6th grade of an elementary school located in Cheongju, and the classes using the integrated arts education online content linked to the Korean language subject were the experimental group (6 students) and the control group (6 students) who participated in the existing Korean language class during the same period. 5 people) once a week for 40 minutes, for a total of 8 weeks, from October 14 to December 2, 2021. For data processing, independent samples *t*-test, corresponding samples *t*-test, and ANOVA were performed through SPSS 21.0, and the statistical significance level was set to $p < .05$.

As a result, there was a significant difference in both self-expression and social skills in the experimental group, and there was a significant difference in the response comparison of the experimental group, confirming that the use of online content in integrated arts education in Korean language classes improved children with developmental disabilities. These research results are expected to be used as basic data to explore ways to utilize online content for integrated arts education in order to increase the curriculum learning effect of children with developmental disabilities.

Key words : Children with developmental disabilities, integrated art education liked, online content, self-expression, social skill

논문투고일: 2022.03.06

논문심사일: 2022.04.05

심사완료일: 2022.04.20

* Associate Professor, Graduate School of Performing Arts, Hongik University

** Assistant Professor, Culture and Arts Education Center, Seowon University (Corresponding author)