



Save the Children

# Report

---

세이브더칠드런

‘잘 노는 우리학교 만들기’

리서치 결과보고서

〈요약본〉

# Report

## 세이브더칠드런은

아동의 권리를 실현하기 위해 인종, 종교, 정치적 이념을 초월해 전 세계 약 120 개 국가에서 활동하는 국제 구호개발 NGO 입니다.

## ‘잘 노는 우리 학교 만들기’ 프로젝트는

세이브더칠드런이 대한민국 아동의 놀 권리를 보장하기 위해 환경을 개선하고 정책을 변화시키는 ‘놀이터를 지켜라’ 캠페인의 일환으로 진행한 학교 놀이 환경 개선 프로젝트입니다.

친구들과 함께, 실컷, 맘껏 놀 시간과 공간이 없다고 말하는 요즘 아이들이 하루 중 가장 긴 시간을 보내는 학교. 학교의 안전한 울타리 안에서 아이들에게 자유롭게 놀 수 있는 공간과 시간이 주어진다면 아이들의 학교 생활은 더욱 즐거워지고, 건강하게 성장할 수 있을 것입니다.

이 보고서는 학교의 비어있는 공간을 어린이들의 의견과 욕구를 반영한 놀이 공간으로 만들고, 이후 4 개월 동안 이곳에서 충분한 시간 자유놀이를 한 어린이들의 인지, 정서, 행동에 나타난 긍정적인 변화를 알아보기 위해 진행한 연구의 결과를 담았습니다.



※ 이 보고서의 전체 내용은 세이브더칠드런 홈페이지 자료실에 게시되어있습니다.

발행처	세이브더칠드런
발행일	2016 년 11 월
주소	서울시 마포구 토정로 174
전화	02-6900-4400
홈페이지	<a href="http://www.sc.or.kr">www.sc.or.kr</a>
이메일	<a href="mailto:webmaster@sc.or.kr">webmaster@sc.or.kr</a>
연구수행	명우임상심리연구소

## I. 놀이 친화적 공간 조성 연구의 개요

아동에게 있어서 놀이는 곧 일이며, 교육이며, 그들의 즐거움(Evelyn, 1974)이다. 그러나 우리의 현실은 아동이 놀이를 통해 성장하고 학습한다는 사실을 간과한 채, 놀이와 놀이공간은 공부 끝나면 제공되는 부수적인 것으로 인식되는 시점에서 아동의 삶이자 기본 욕구인 놀이의 중요성이 강조하고 놀이에 대한 사회적 관심을 불러일으키고자 한다.

보건복지부가 발표한 ‘2013년 한국 아동 종합 실태 조사 결과’에 따르면 우리나라 전체 아동 삶의 만족도는 100점 만점에 61.5점으로 OECD 국가 중 최하위를 기록했다. 즉, 우리나라 아이들 10명중 4명은 지금의 삶에 만족하지 못하고 있음을 뜻한다. 이러한 아동의 삶의 만족도를 떨어뜨리는 주요 요인은 과도한 학업부담과 이에 따른 여가의 박탈에 있다(김미숙 외, 2013). 이에 본 연구에서는 놀이 친화적 공간과 시간이 제시된 후 아동이 보고한 학교생활, 사회성, 스트레스 대처, 정서 및 행동문제의 변화를 살펴보고, 이러한 변화의 내용을 부모와 교사의 관점에서도 알아보고자 한다. 또한 뇌파 및 그림검사나 인터뷰의 변화 등의 질적 내용도 포함하여 살펴봄으로써 다양한 관점에서 아동에게 놀이가 미치는 영향에 대하여 알아보고 그 효과와 변화 내용을 살펴보고자 한다.

이를 통해 보다 많은 아동에게 놀 권리를 부여하고, 과도한 학업 부담으로 인한 놀이 시간의 부족, 놀이의 중요성과 놀이 공간의 필요성에 대한 인식 부족, 아동의 자유로운 놀이가 고려되지 않은 학교 환경의 현실에서 아동의 놀이시간의 중요성을 강조하고, 부모 및 교사, 더 나아가 우리사회가 아동놀이의 중요성을 인식하게 하여 아동이 실제로 피부에 닿는 놀이시간과 공간의 확대를 위한 정책이 보다 현실적으로 이루어지는 근거를 마련하고자 한다.

## II. 연구방법

### 1. 연구설계

초등학교 아동들에게 놀이친화적 공간을 제공한다는 것은 의미 있는 일이나 이 공간의 효율적인 사용을 위해서 제안한 연구계획은 첫째, 놀이공간의 확보뿐만 아니라 60분의 놀이시간을 제공하는 것이다.

둘째, 놀이공간 및 시간의 확보를 통한 놀이 기회 확대가 아동에게 미치는 효과를 측정하기 위해서 놀이공간 및 시간을 제공받은 집단과 그렇지 않은 집단과의 비교를 한다.

셋째, 놀이공간 및 시간의 확보를 통한 놀이 기회 확대가 아동에게 미치는 효과에 대해 아동이 스스로 자신을 보고하는 방법, 부모가 아동의 행동을 보고하는 방법, 교사가 아동의 행동을 보고하는 방법, 뇌파측정, 인터뷰 등을 실시한다.

사전검사는 시흥초등학교 교실에서 2016년 03월 7일~8일과 21일 추가로 이루어졌고, 그 후 4개월 동안 매주 주 1회 60분의 시간이 주어져 놀이 친화적 공간에서 아동들이 놀이할 수 있도록 한 후, 6월 10일 담임선생님과 면담 등 시흥초 놀이 친화적 공간조성 프로젝트 모니터링을 진행하였고, 사후 검사는 역시 시흥초등학교 교실에서 7월 11~12일 진행되었다.

초등학교 아동들에게 놀이친화적 공간을 제공한다는 것은 의미 있는 일이나 이 공간의 효율적인 사용을 위해서 먼저 몇 가지 연구 설계에 대한 논의가 필요하다.

### 2. 연구대상

본 연구의 대상은 경기도 시흥초등학교 4학년, 6학년에 해당하는 학생들로 선정하였다. 실험집단은 학교의 도움을 받아 주 1회 60분의 놀이시간을 제공할 수 있는 담임선생님의 도움을 받아, 참여를 희망하는 4학년 아동 13명과 6학년 아동 23명 및 그들의 부모로 선정하였다.

# Report

## 3. 연구도구

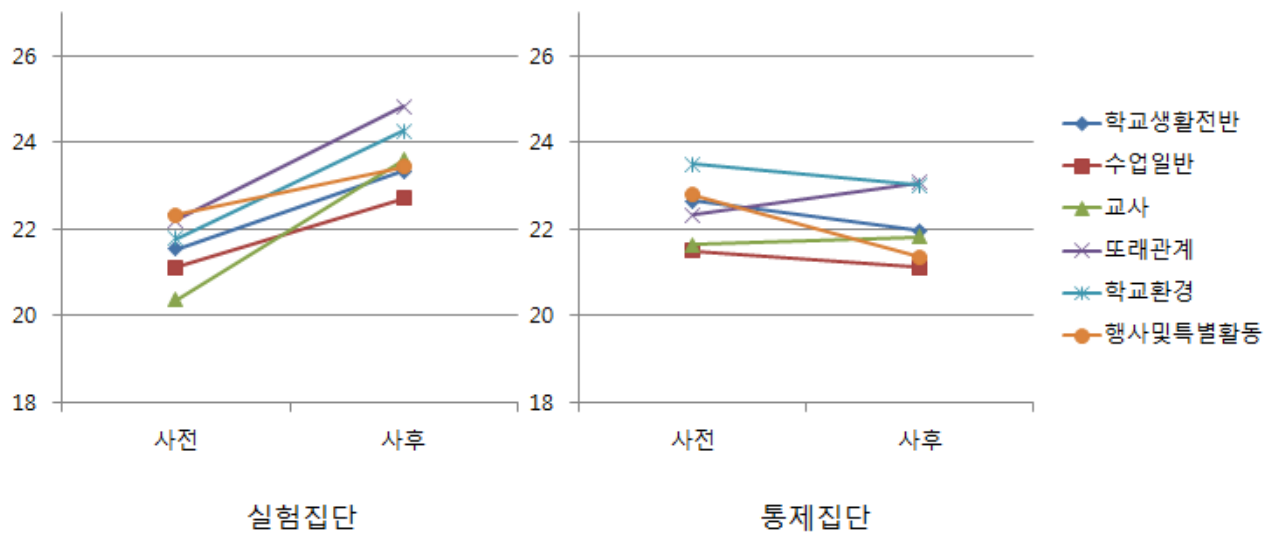
분류	척도명	세부요인	보고하는 대상자		
			아동	부모	교사
학교생활 만족도 및 학교공부태도 변화	<u>학교생활만족도</u>	1) 학교생활 전반에 대한 만족 2) 수업일반에 대한 만족 3) <u>교사에 대한 만족</u> 4) <u>아동간의 인간관계에 대한 만족</u> 5) <u>학교의 물리적 환경에 대한 만족</u> 6) 학교행사 및 특별활동에 대한 만족	○		
	<u>학습태도</u>	1) 학교공부, 2) 교우, 3) 교사	○		
사회성	<u>사회성 기술</u>	1) <u>협동</u> , 2) <u>자기주장</u> , 3) <u>자아통제</u>	○		
스트레스 대처	<u>스트레스 대처행동</u>	1) <u>적극적 대처행동</u> , 2) <u>소극적 대처행동</u> 3) <u>공격적 대처행동</u> , 4) <u>회피적 대처행동</u> 5) <u>사회지지 추구적 대처행동</u>	○		
정서 및 행동문제의 변화	<u>행복감</u>	1) 가정환경, 2) <u>자아특성</u> , 3) <u>능력</u> , 4) 대인관계	○		
	<u>공격성</u>	1) <u>폭행(신체적 공격성)</u> , 2) <u>간접적 공격성</u> 3) <u>흥분성</u> , 4) <u>부정성</u> , 5) <u>언어적 공격성</u>	○		
	<u>우울감</u>	1) <u>우울정서</u> , 2) <u>행동장애</u> , 3) <u>흥미상실</u> 4) <u>자기비하</u> , 5) <u>생리적 증상</u>	○		
	<u>불안감</u>	<u>상태불안</u>	○		
부모가 느끼는 아동의 변화	<u>아동청소년 행동 평가척도(부모용)</u>	1) <u>불안/우울</u> , 2) <u>위축</u> , 3) <u>신체증상</u> , 4) <u>사회적 미성숙</u> , 5) <u>사고문제</u> 6) <u>주의집중문제</u> , 7) <u>규칙위반</u> , 8) <u>공격행동</u> , 9) <u>내재화</u> , 10) <u>외현화</u> , 11) <u>충문제행동</u>		○	
교사가 느끼는 아동의 변화	<u>아동청소년 행동 평가척도(교사용)</u>	1) <u>불안/우울</u> , 2) <u>위축</u> , 3) <u>신체증상</u> , 4) <u>사회적 미성숙</u> , 5) <u>사고문제</u> , 6) <u>주의집중문제</u> , 7) <u>규칙위반</u> , 8) <u>공격행동</u> , 9) <u>내재화</u> , 10) <u>외현화</u> , 11) <u>충문제행동</u>			○
뇌파검사	<u>뇌파검사</u>	1) 좌뇌전두엽, 2) 우뇌전두엽	○		
질적검사	<u>동적학교생활화 그림검사</u>		○		
	<u>인터뷰</u>		○		○

주) 밑줄이 그어진 진한 글씨의 소요인에서 유의미한 변화가 나타남

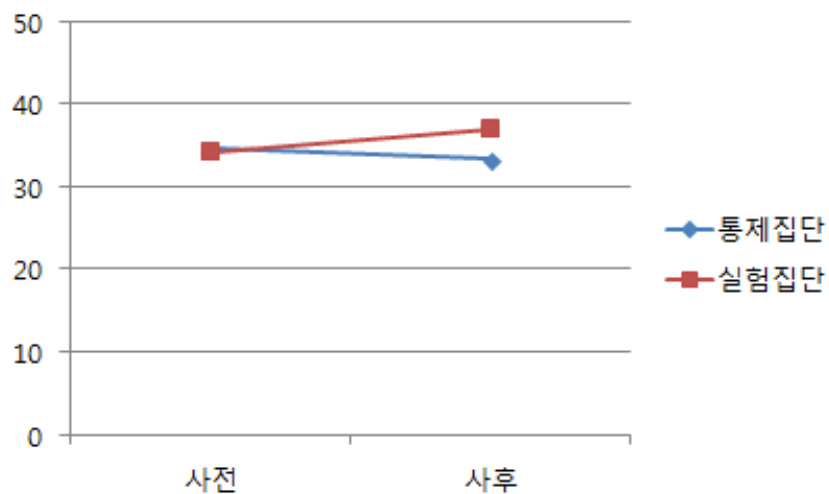
## Ⅲ. 연구결과

### 1. 아동 스스로 느끼는 변화

#### 1) 학교생활

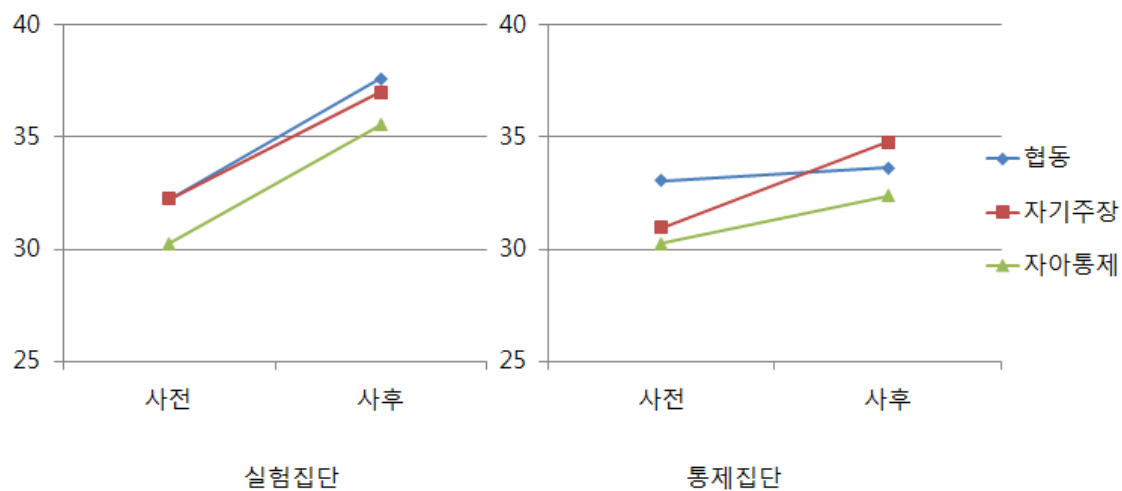


〈그림 IV-1〉 학교생활만족도 변화의 집단 차이



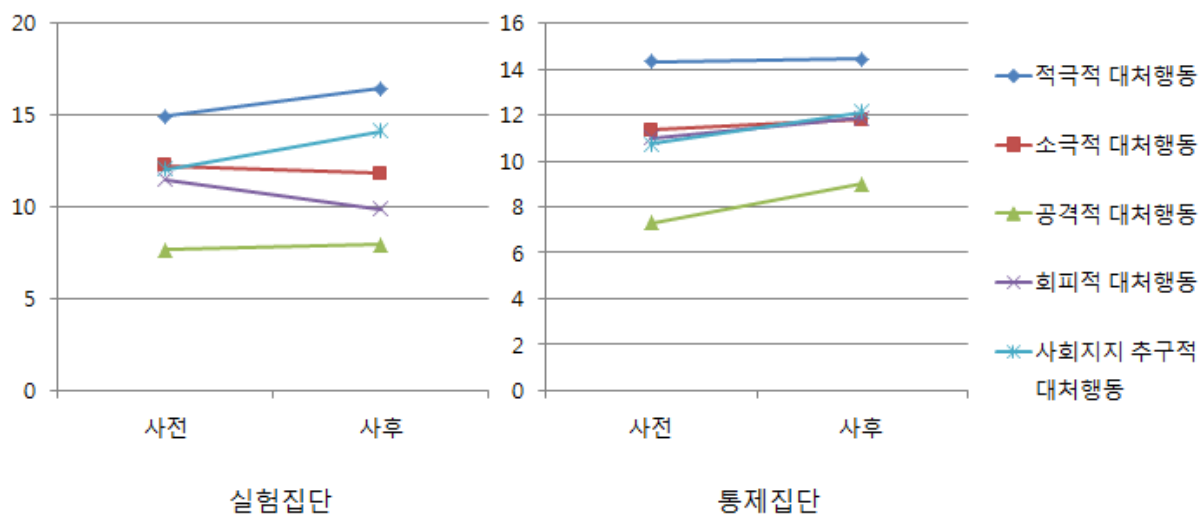
〈그림 IV-2〉 학교공부태도 변화의 집단 차이

## 2) 사회성 기술



〈그림 IV-3〉 사회성 기술 변화의 집단 차이

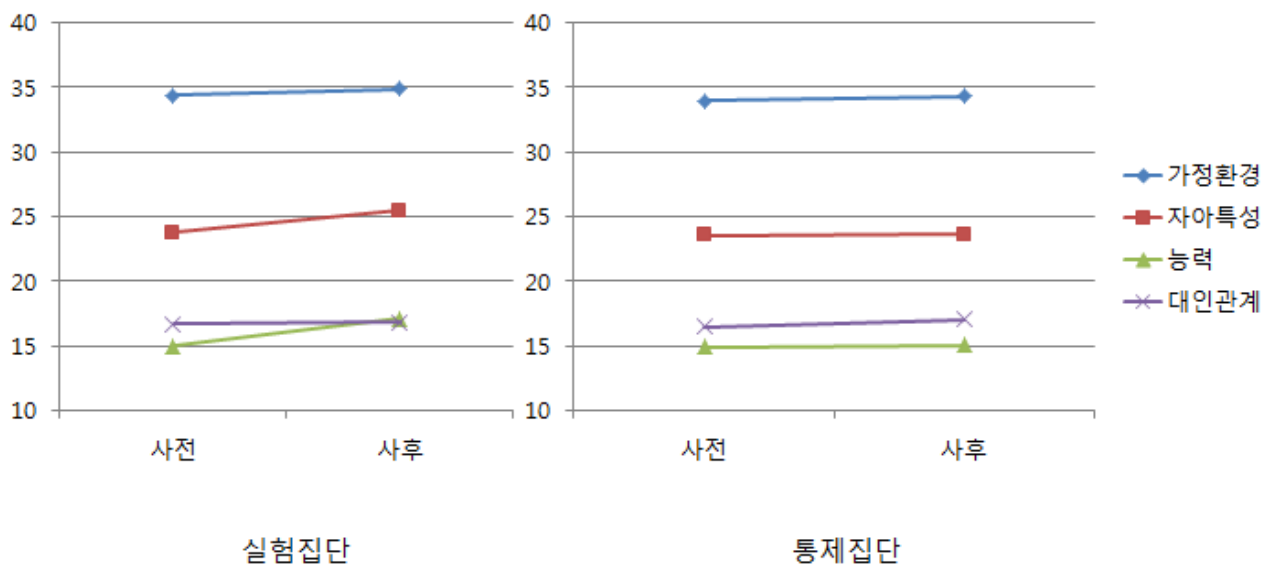
## 3) 스트레스 대처



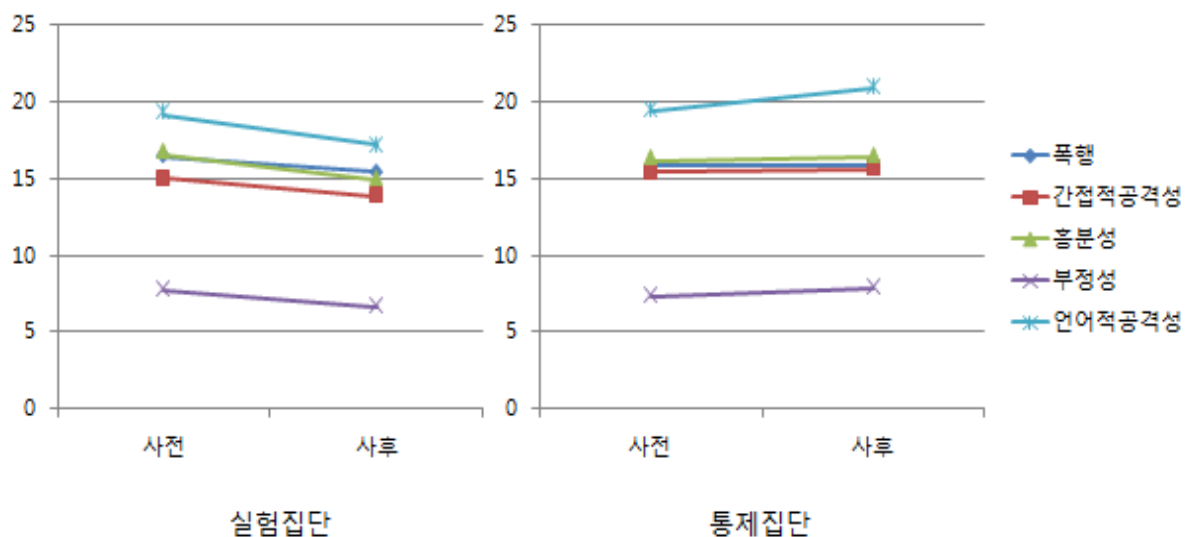
〈그림 IV-4〉 스트레스 대처행동 변화의 집단 차이

# Report

## 4) 정서 및 행동 문제

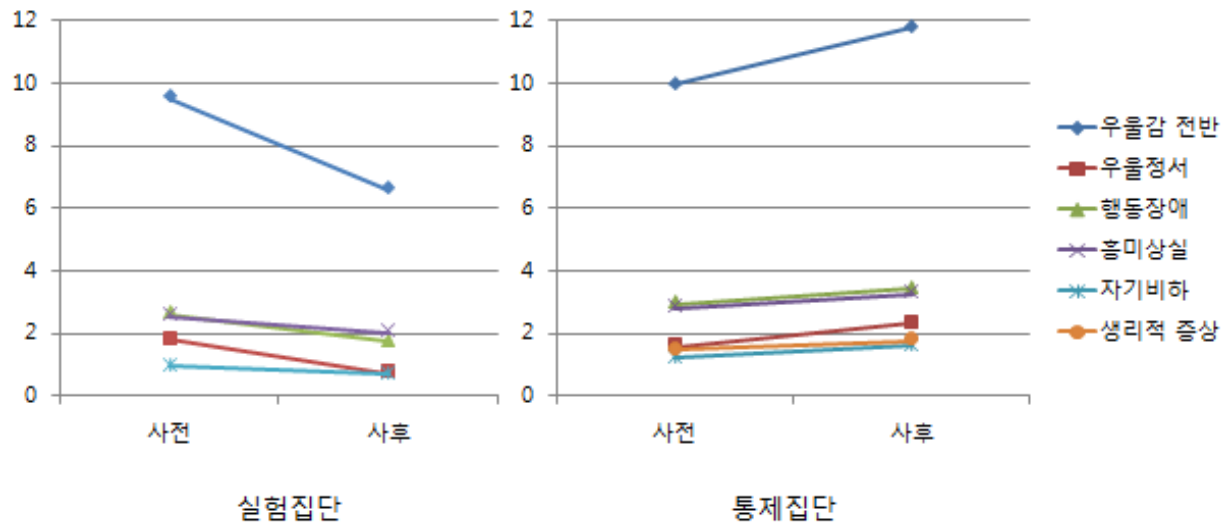


〈그림 IV-5〉 행복감 변화의 집단 차이

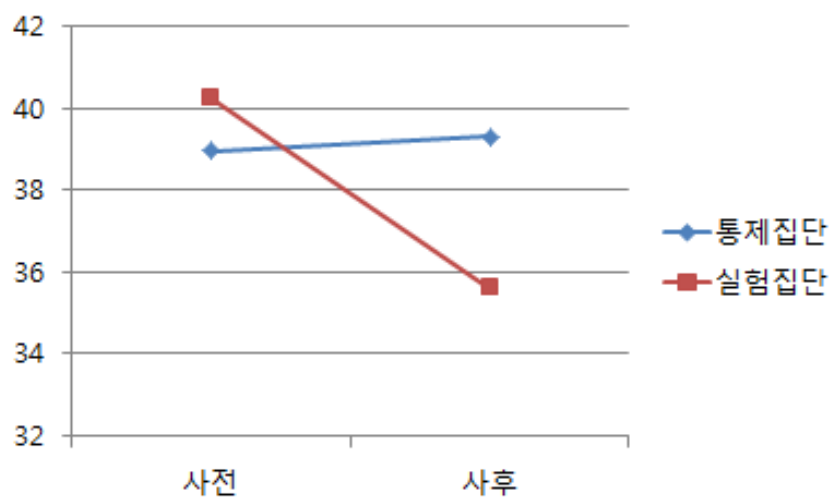


〈그림 IV-6〉 공격성 변화의 집단 차이

# Report



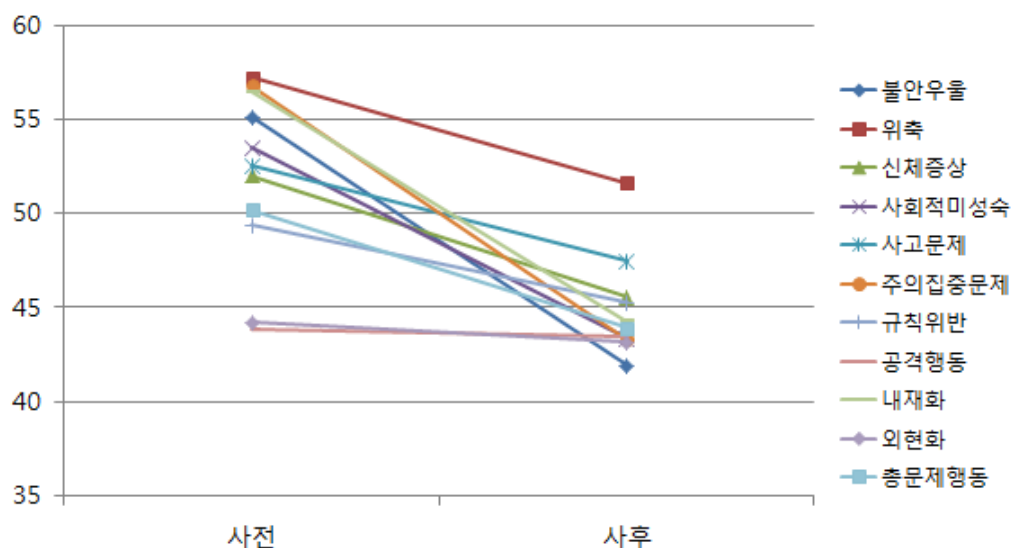
〈그림 IV-7〉 우울감 변화의 집단 차이



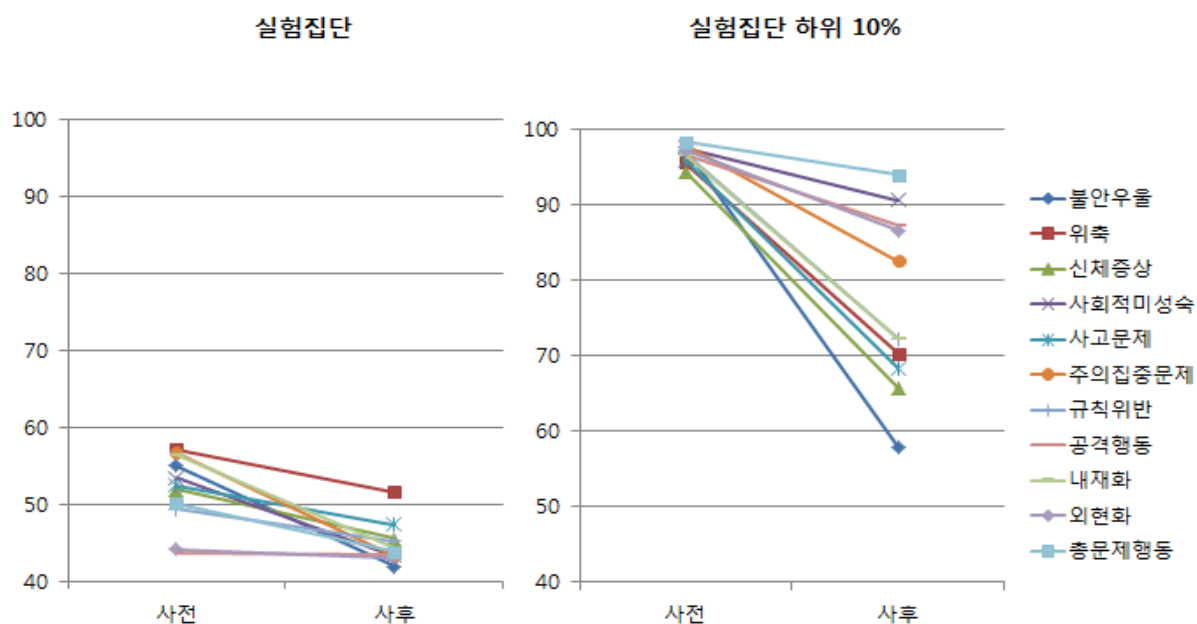
〈그림 IV-8〉 상태불안 변화의 집단 차이



## 2. 부모가 느끼는 아동의 변화

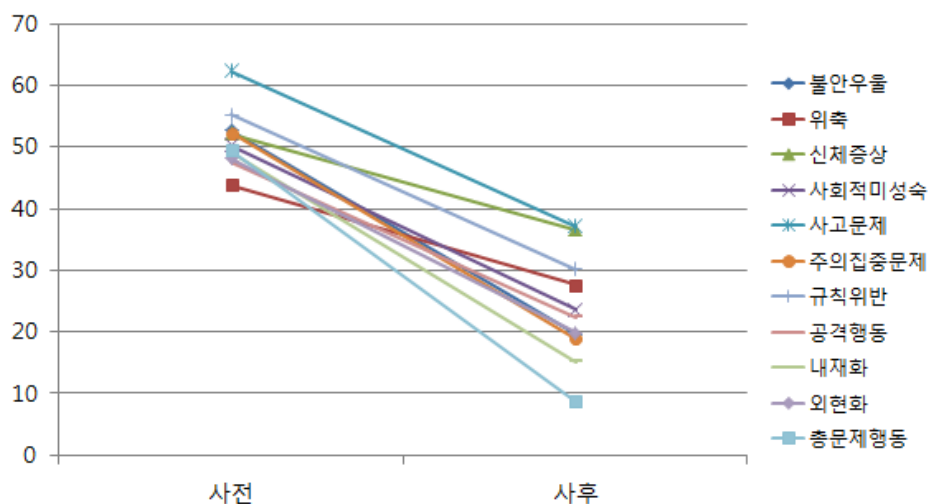


〈그림 IV-9〉 실험집단의 CBCL 문제증후군 사전 사후 검사 결과

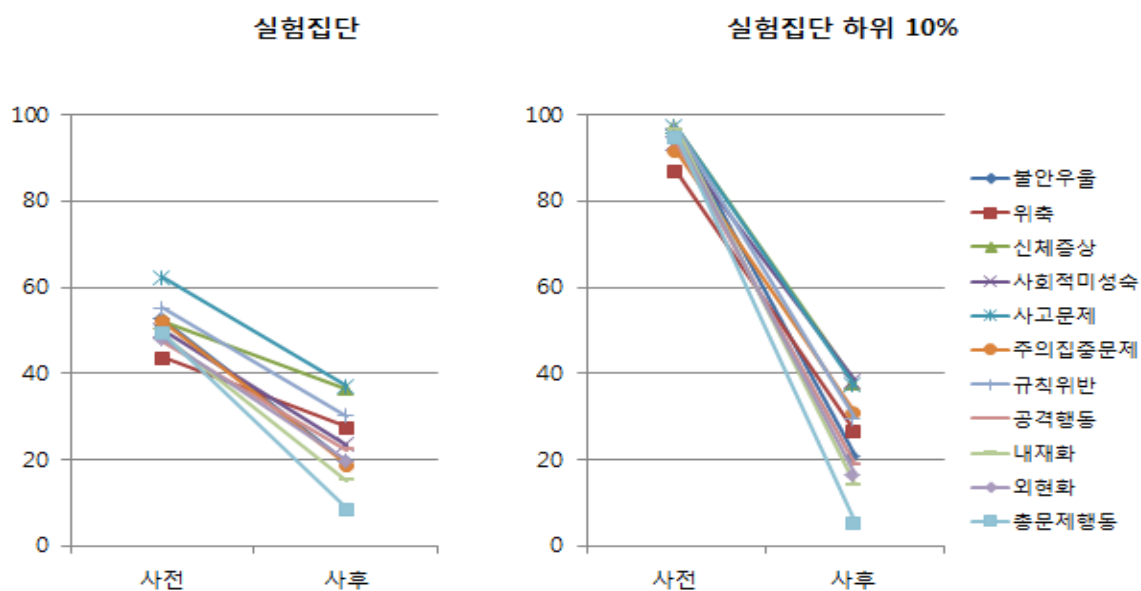


〈그림 IV-10〉 실험집단 전체와 하위 10% 집단의 CBCL 문제증후군 결과

## 3. 교사가 느끼는 아동의 변화

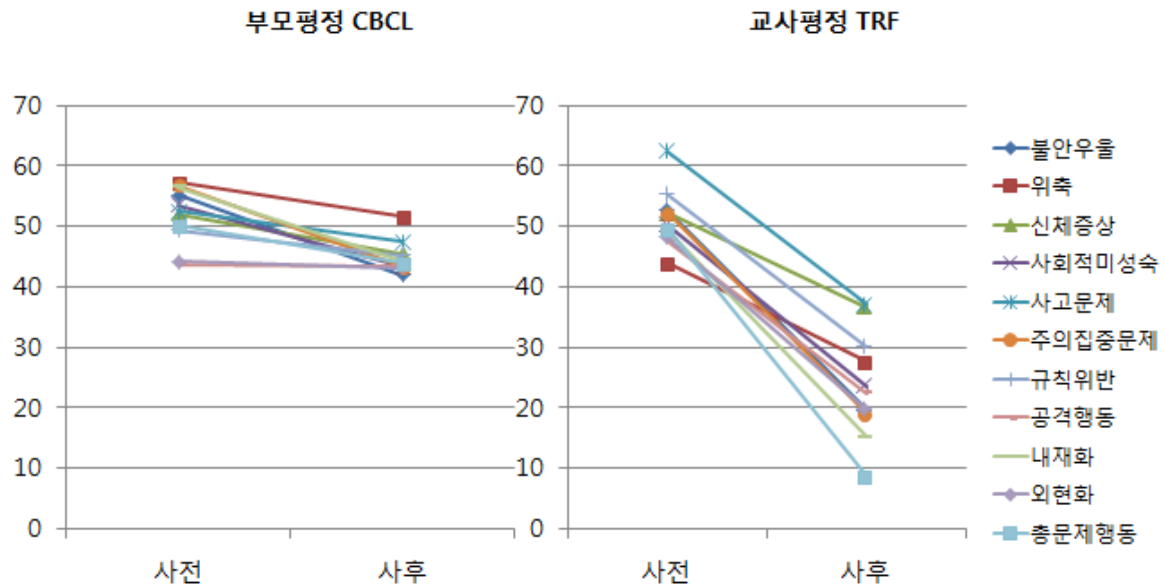


〈그림 IV-11〉 실험집단의 TRF 문제증후군 사전 사후 검사 결과

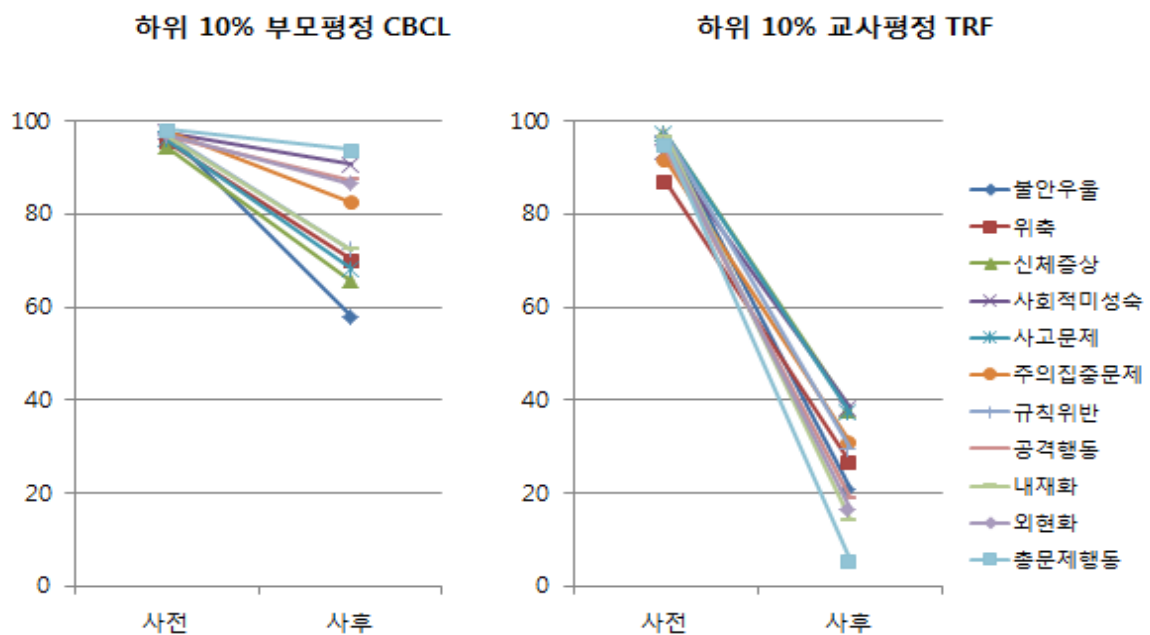


〈그림 IV-12〉 실험집단 전체와 하위 10% 집단의 TRF 문제증후군 결과

# Report



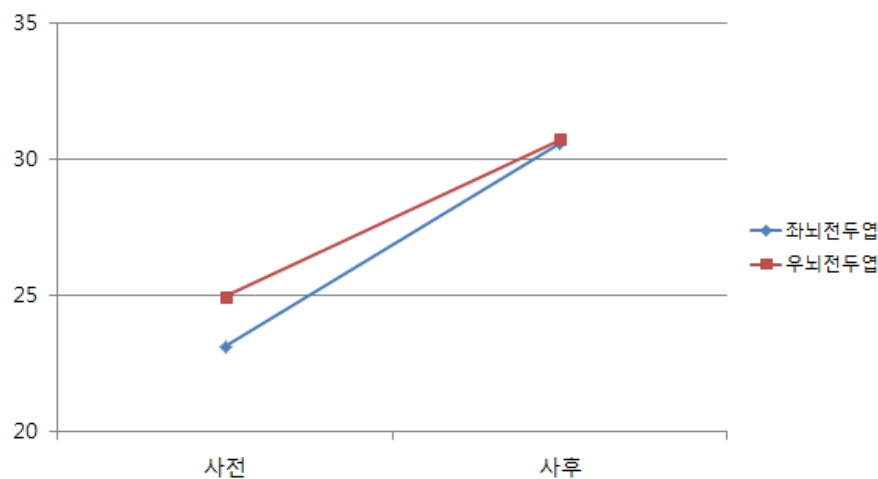
〈그림 IV-13〉 실험집단의 CBCL 결과와 TRF 결과



〈그림 IV-14〉 실험집단 전체와 하위 10% 집단의 CBCL 및 TRF 문제증후군 결과

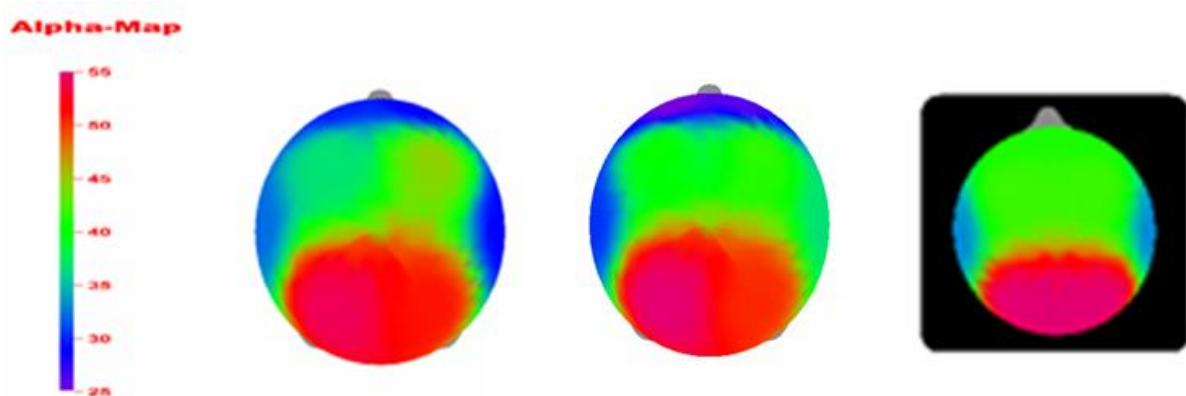
## 4. 뇌파검사 결과

좌, 우뇌 전두엽의 알파파 파워가 놀이 친화적 공간조성 프로젝트 이후 유의미하게 증가하였다. 이는 놀이터 프로젝트가 아동들의 전두엽 알파파 증가를 직, 간접적으로 도왔다는 것을 시사한다.



〈그림 IV-15〉 실험집단의 전두엽 알파파 검사 결과

본 연구에서는 뇌파를 2차원 그림으로 분석한 Brain-Mapping도 실시하였는데 한 아동의 결과를 제시하면 다음과 같다. 오른쪽 검은 상자 안의 그림이 표준 지표가 되는 건강한 뇌의 상태이다. 좌, 우뇌 불균형이 다소 호전되었고 전두엽 알파파의 활성 정도도 상승하였다.



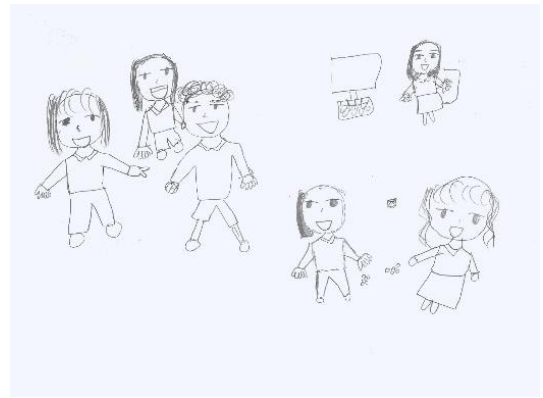
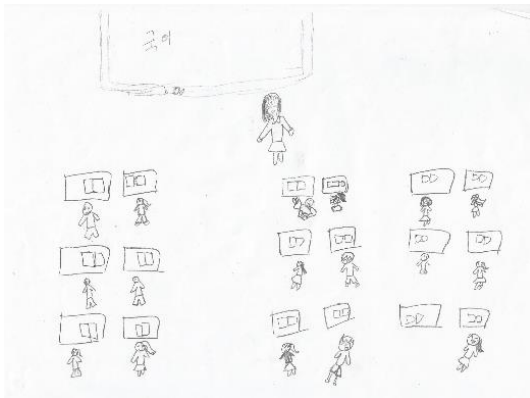
〈그림 IV-16〉 개별 아동의 Brain-Mapping

# Report

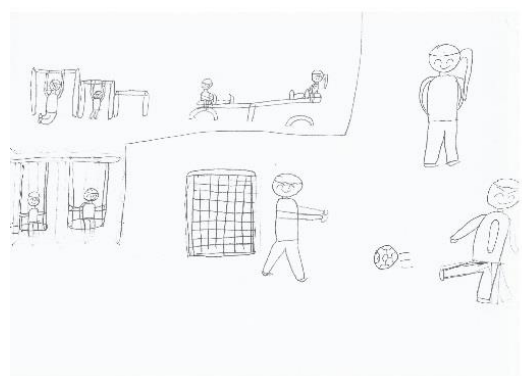
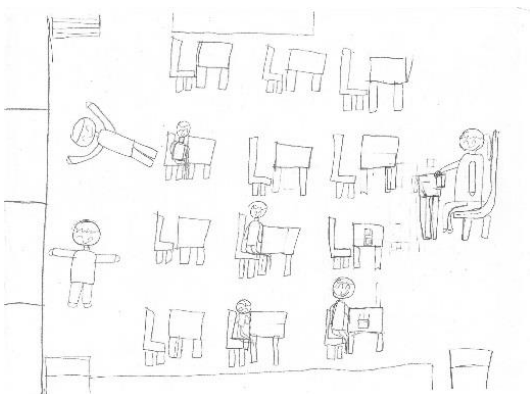
## 5. 질적 결과

전체적으로는 아동들의 동적학교그림 검사 결과 사전 그림에서는 또래에 대한 상호작용이 활발하지 않거나 소외가 드러나는 경우가 있었고 교사와의 심리적 거리감이나 직, 간접적으로 표현되었다. 하지만 사후 검사 결과 또래와 보다 활발한 상호작용이 나타나고 교사와의 친밀감이 표현되는 등의 변화들이 있었다. 또한 면접 내용도 사전 검사에서는 공부에 대한 스트레스를 이야기하거나 혼자 놀이 등에 대한 소외감, 왕따에 대한 두려움 등이 표현되었는데 사후 면접에서는 함께 놀이를 하는 것에 대한 즐거움이 표현되는 등 놀이 친화적 공간 조성 프로젝트 후 학교생활에서 또래 및 교사와의 관계가 더 좋아졌음이 나타났다.

이러한 특징은 교사 관찰에서도 동일하게 나타났다. 첫 주 놀이에서 혼자 놀이를 하는 아동에게 다른 아동들이 다가가 함께 놀아주려 시도하는 장면이 나타났고, 거절하는 친구를 포기하지 않고 2, 3주 이후에도 계속해서 놀이를 권하며 함께 놀아주는 등의 모습이 관찰되었다.



〈그림 IV-18〉 C 아동의 사전 사후 KSD



〈그림 IV-19〉 D 아동의 사전 사후 KSD

## IV. 논의 및 결론

### 1. 아동의 학교생활 변화

학교생활에 대한 아동의 만족도, 아동의 교사에 대한 만족도, 친구들 간의 관계, 학교의 물리적 환경에 대한 만족도가 유의미하게 높아졌고, 교사가 보고한 아동의 문제 행동도 유의미하게 감소하였다.

### 2. 학습 태도의 변화

앞서 학교생활에서 언급했듯이 아동의 학교학습태도의 긍정적 변화가 있었고 이와 더불어 학습 태도의 요소 가운데 주의집중 요인이 특히 효과를 나타내었다. 구체적으로 주의집중문제에 대한 교사와 부모의 평가가 모두 유의미하게 감소하였다는 결과가 나왔고 공부를 할 때 필요한 뇌의 안정적 주의집중 상태를 나타내는 전두엽 알파파도 유의미한 증가를 보였다. 이는 학교에서 수업을 할 때 아동들이 프로젝트 후 주의집중이 보다 높아졌다고 교사가 인지한다는 것을 의미하므로 아동들의 수업 태도에 긍정적인 변화가 나타났다고 볼 수 있다. 최근 스크린미디어의 과다노출 및 중독 등으로 인해 아동들의 전두엽 기능이 퇴화하고 있다는 연구 결과들과 비교할 때 실제로 아동들의 전두엽 기능의 전반적으로 떨어진다는 것을 시사하며 놀이가 전두엽 기능 향상에 도움이 될 수 있다는 것을 시사한다.

### 3. 또래 관계의 변화

학교생활에서의 또래관계 만족도는 좋아지고, 공격성은 낮아진 변화를 가져온 것 이외에도 아동의 사회성 기술에도 효과가 나타났다. 교사의 평가에서도 동일하게 공격 행동과 사회적 미성숙에 의한 문제가 감소하였다고 보고되었다. 이는 교사도 아동들의 또래 관계가 긍정적으로 변화한 것으로 인식하고 있다는 것을 시사한다.

### 4. 스트레스 대처기술의 변화

스트레스는 아동들이 정신건강뿐 아니라 신체건강에도 좋지 않은 영향을 주는 것으로 놀이 친화적 공간 조성 프로젝트 후 아동들은 이러한 적극적 대처행동 및 사회지지 추구적 대처행동이 유의미하게 상승하였고, 회피적 대처행동은 유의미하게 감소하였다. 이는 놀이 공간 및 시간의 제공을 통해 스트레스를 적극적으로 해소할 수 있는 기술이 향상되었다는 것을 말한다.

### 5. 정서의 변화

놀이 친화적 공간 조성 프로젝트 후 아동들은 자아특성과 능력의 요인을 통한 행복감이 증가한 것으로 나타났다. 이는 아동들이 자신에 대한 긍정적 자아상으로 행복감을 높일 수 있는 방법 가운데 하나가 놀이 공간과 시간의 제공이 될 수 있음을 시사한다.

그리고 부정적 정서들에 대한 긍정적 변화도 나타났다. 불안 및 우울이 유의미한 감소를 나타내었는데 아동, 교사, 부모 모두 같은 결과를 보였다.

## 6. 정책적 제언

이러한 연구 결과를 종합해 볼 때 아동들에게 놀이 공간과 시간을 제공하는 것은 아동의 인지적, 사회적 발달에 매우 큰 영향을 준다는 것을 알 수 있다. 아동들의 미래를 위해 인지학습, 교과학습에만 투자하거나 스마트폰, 인터넷 등의 과다 사용에 대한 걱정만 있고 구체적인 대안은 찾지 못하거나, 학교의 붕괴에 대한 우려를 가지고 있을 때 학교에서의 놀이 공간 및 시간의 제공이 그 작은 대안이 될 수 있다는 것이 밝혀졌다. 따라서 학교에서는 아동들이 자율적이며 안전하게 놀 수 있는 공간과 시간을 제공할 필요가 있다. 이를 위해서는 학교에 물리적 공간으로 안전한 놀이터가 조성되어야 하며 이를 위한 제도적, 경제적인 필요를 채우는 정책적인 뒷받침도 요구된다.

## V. 참고문헌

김미숙, 전진아, 하태정, 김효진, 오미애, 정은희, 최은진, 이봉주, 김선숙(2013). **한국아동종합실태조사**. 보건복지부. 한국보건사회연구원.

Evelyn. B. (1974). *Teaching Young Children*. Great Britain Pitman Press, 45.