

석사학위논문

놀이중심 집단상담이  
고립아의 교우관계에 미치는 효과

지도교수 허 철 수



제주대학교 교육대학원

상담심리전공

권 미 정

2002년 8월

# 놀이중심 집단상담이 고립아의 교우관계에 미치는 효과

지도교수 허 철 수

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함.

2002년 4월

제주대학교 교육대학원 상담심리전공  
 제주대학교 중앙도서관  
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

제출자 권 미 정

권미정의 교육학 석사학위 논문을 인준함

2002년 7월

심사위원장 \_\_\_\_\_인

심사위원 \_\_\_\_\_인

심사위원 \_\_\_\_\_인

<국문초록>

## 놀이중심 집단상담이 고립아의 교우관계에 미치는 효과

권 미 정

제주대학교 교육대학원 상담심리 전공  
지도교수 허 철 수

이 연구는 고립아를 대상으로 놀이중심 집단상담을 실시하여 이것이 교우관계에 어떠한 효과가 있는지 알아보는데 목적이 있으며, 이를 구체적으로 달성하기 위한 연구문제는 다음과 같다.

문제 1: 놀이중심 집단상담은 고립아의 교우관계에 효과가 있을 것인가?

문제 2: 놀이중심 집단상담은 교우관계의 하위영역인 친구의 신뢰도, 교제의 지속성, 친구간의 적응, 친구와의 공동생활에 어떠한 효과가 있을 것인가?

연구대상을 선정하기 위하여 제주시내 W초등학교 5학년 118명을 대상으로 사회성 측정검사와 사회·정서적 고립 검사를 실시하여 고립아 16명을 선정하고 무선표집으로 각 8명씩 상담집단과 비교집단에 배정하였다.

이 연구에 적용된 놀이중심 집단상담 프로그램은 곽순명(2000)의

---

\* 본 논문은 2002년 8월 제주대학교 교육대학원 위원회에 제출된 교육학 석사학위 논문임

놀이중심 인간관계 프로그램을 토대로 하여 본 연구자가 연구의 목적에 맞게 수정·보완하여 사용하였다. 상담프로그램의 실시는 연구자가 직접 매주 2회씩 5주간에 걸쳐 총 10회기를 하였으며, 한 회기마다 60분이 소요되었다.

집단상담의 효과를 검증하기 위해 사용된 검사 도구는 동료와의 신뢰와 관계 적응, 지속기간 및 공동생활을 담은 김형태(1989)가 제작한 총 20문항의 교우관계 검사지이다. 집단상담의 실시를 마친 후, 사전검사에서 사용한 동일한 측정도구로 상담집단과 비교집단 모두에게 사후검사를 실시하였다. 자료의 분석은 프로그램의 실시 전후의 차이를 비교하기 위하여 SPSS/PC<sup>+</sup> 프로그램을 사용하여 t검증을 하였고  $p < .05$ ,  $p < .01$  수준에서 유의한 차이를 나타내는지 검증하였다.



이상과 같은 과정을 통하여 얻어진 연구 결과는 다음과 같다.

첫째, 놀이중심 집단상담은 고립아들의 교우관계 개선에 도움을 준다.

둘째, 놀이중심 집단상담은 고립아의 친구간 신뢰도를 높이는 데 효과가 있다.

셋째, 놀이중심 집단상담은 고립아들에게 친구간 적응에 도움을 준다.

본 연구의 이러한 결과는 비사교적이고 비활동적인 고립아의 행동 특성상 놀이를 접목시킨 집단상담을 실시했을 때, 보다 바람직한 교우관계를 향상시키는 데 효과가 있음을 말해주고 있다.

# 목 차

I. 서론 .....	1
1.연구의 필요성 및 목적 .....	1
2.연구 문제 및 가설 .....	3
3.연구의 제한점 .....	4
II. 이론적 배경 .....	5
1.놀이의 개념과 특성 .....	5
2.교우관계 형성 .....	9
3.고립아의 행동특성 .....	14
4.놀이와 고립아의 관계 .....	18
III. 연구 방법 .....	21
1.연구대상 .....	21
2.연구설계 .....	21
3.연구절차 .....	22
4.측정도구 .....	25
5.자료처리 .....	27
IV. 연구결과 및 해석 .....	28
1.연구대상에 대한 동질성 검증 .....	28
2.가설 검증 .....	32
V. 요약, 결론 및 제언 .....	38
1.요약 .....	38
2.결론 .....	40
3.제언 .....	41
참고문헌 .....	42
Abstract .....	46
부    록 .....	49

## <표 목 차>

<표 III-1> 연구설계 .....	22
<표 III-2> 놀이중심 집단상담 프로그램 .....	24
<표 III-3> 교우관계하위척도의 내용과 문항구성 .....	27
<표 IV-1> 교우관계 총 득점에 대한 사전검사 결과 비교 .....	28
<표 IV-2> 교우관계 하위영역에 대한 사전검사 결과 비교 .....	29
<표 IV-3> 상담집단의 교우관계에 대한 사전-사후 차이 검증 .....	30
<표 IV-4> 비교집단의 교우관계에 대한 사전-사후 차이 검증 .....	31
<표 IV-5> 교우관계 총 득점에 대한 사후 검사 결과 비교 .....	32
<표 IV-6> 친구의 신뢰도 사후검사 비교 .....	34
<표 IV-7> 교제의 지속성 사후검사 비교 .....	35
<표 IV-8> 친구간의 적응 사후검사 비교 .....	36
<표 IV-9> 친구와의 공동생활 사후검사 비교 .....	37

## [그 립 목 차]

[그림 IV-1] 교우관계에 대한 집단별 사전·사후 검사 점수 .....	33
--	----

# I. 서론

## 1. 연구의 필요성 및 목적

인간은 혼자 동떨어져 살아갈 수 없는 존재이므로 주변의 많은 사람들과 상호교류하면서 지내게 된다. 이러한 관계들 속에서 원활하게 적응하지 못하고 집단에 함께 참여하지 못하게 된다면 일생을 많은 어려움과 외로움 속에서 살아가게 될 지도 모른다. 특히 또래들과의 관계 속에서 다양한 자극을 제공받고 그들과의 교류를 통해 즐거움을 얻게 되는 아동의 경우에는 또래와의 교우관계가 전반적인 발달에 영향을 미칠 수 있다. 일반적으로 동료 집단 내에서 원만한 사회적 상호작용을 하는 아동들은 후기 청년기의 발달에 있어서도 이러한 동료집단을 통한 사회적 적응력을 더욱 발달시켜 나갈 수 있다. 하지만 학급에서 배척되거나 고립되어 있는 아동들은 보통 아동들보다 사회적 조망 능력과 사회적 문제 해결력, 그리고 도덕적 추리력 등의 발달 수준이 뒤떨어지며(허승희, 1989), 그로 인해서 또래들과 상호작용하는 기회가 적어지고 더욱 더 고립되어지는 경향이 있다. 이렇게 학급에서 고립되는 아동들은 청년기의 사회적 적응에도 어려움을 겪으며 일탈행동을 보다 자주 나타낸다는 연구결과도 있다(김기화, 2001, 재인용).

이처럼 아동기의 사회적 행동 및 교우관계의 형성은 그 아동의 현재 생활뿐만 아니라 미래의 사회생활 적응에도 지대한 영향을 미친

다고 볼 때, 친구들로부터 고립된 아동들로 하여금 집단상담을 통해 바람직한 교우관계를 향상시켜주는 것은 무엇보다 중요하다 하겠다. 이형득(1999)은 효과적이고 생산적인 인간관계는 개인의 생존과 발달, 결혼과 가정 생활 등 인간이 관여하는 모든 곳에 필요하다고 하면서 특히, 인간관계 발달에 필요한 여러 가지 태도와 기법을 스스로 터득할 수 있도록 의도적인 학습과 지속적인 노력을 거쳐야만 한다고 강조했다.

초등학교 시기의 인간관계는 또래관계가 주를 이루며, 그 또래 관계는 놀이 형태로 많은 부분이 이루어진다. 초등학교에서의 놀이는 주로 게임과 협동놀이가 주를 이루는 데(송명자, 1990), Hurlock (1978)은 이러한 놀이를 통하여 자신의 내적 감정을 자연스럽게 표현하고 일상 생활에서의 요구나 욕구를 해소할 수 있어 아동의 치료에도 가치를 지닌다고 하였다(전지현, 1995, 재인용).

초등학생을 대상으로 한 놀이에 대한 선행연구를 살펴보면, 김대겸(1988)은 놀이지도가 초등학교 아동의 안정성, 활동성, 사회성, 책임성 향상에 효과적이며 자아존중감을 높일 수 있음을 밝혔다. 또, 정일호(1990), 양승관(1991), 이숙자(1992), 전지현(1995)은 놀이중심의 주장 훈련의 효과 연구에서 놀이나 게임을 위주로 한 프로그램을 통해 피험자들이 즐겁게 참여하여 부끄러움 감소와 주장성 및 사회성 증대에 지대한 영향을 미쳤다고 보고하였다. 김향미(2001)는 놀이중심의 인지적 행동수정 훈련을 통해 아동의 공격성 및 분노가 유의미하게 감소되었다고 보고하면서 어려운 상담 기법 대신에 아동들에게는 친숙한 놀이를 통하여 흥미있고 자연스럽게 프로그램을 실시하는 것이 필요하다고 하였다. 곽순명(2000)은 한 학급 아동들을 대상으로 한 인간관계 개선 프로그램에 놀이와 게임을 도입하여

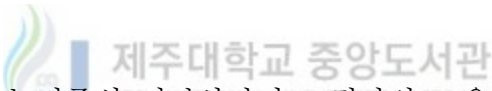


아동들의 사회성 증가를 확인하였다.

이상과 같이 놀이에 대한 연구는 주로 아동의 주장성 및 부끄러움 극복, 그리고 사회성과 자기존중감 향상을 위한 주장훈련에 치우쳐서 교우관계 향상과 관련된 연구는 많이 이루어지지 않았으며 특히, 고립아들을 대상으로 놀이중심 집단상담을 실시하여 그 효과를 검증한 연구는 거의 없었다.

따라서 본 연구는 놀이중심 집단상담이 고립아들의 교우관계에 어떠한 효과가 있는지 알아보는 데 그 목적이 있다.

## 2. 연구 문제 및 가설

 본 연구에서 놀이중심 집단상담이 고립아의 교우관계에 어떠한 효과가 있는지 알아보기 위해서 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

문제 1: 놀이중심 집단상담은 고립아의 교우관계에 효과가 있을 것인가?

문제 2: 놀이중심 집단상담은 교우관계의 하위영역인 친구의 신뢰도, 교제의 지속성, 친구간의 적응, 친구와의 공동생활에 어떠한 효과가 있을 것인가?

이상과 같은 연구문제를 규명하기 위해 다음과 같은 연구 가설을 설정하였다.

가설 1: 놀이중심 상담집단은 비교집단에 비해 교우관계가 의미있게 향상될 것이다.

가설 2: 놀이중심 상담집단은 비교집단보다 교우관계 하위요인이 유의하게 높을 것이다.


2-1: 친구의 신뢰도가 유의하게 높을 것이다.

2-2: 교제의 지속성이 유의하게 높을 것이다.

2-3: 친구간의 적응이 유의하게 높을 것이다.

2-4: 친구와의 공동생활이 유의하게 높을 것이다.

### 3. 연구의 제한점

 제주대학교 중앙도서관  
UNIVERSITY LIBRARY

본 연구의 제한점은 다음과 같다.

첫째, 제주시내 초등학교 5학년 아동을 연구대상으로 제한되었기 때문에 연구결과의 일반화에 한계가 있다.

둘째, 본 연구 결과 해석은 교우관계 검사지를 이용한 질문지법에 의존하였기 때문에 집단상담 과정에서의 아동들의 행동변화, 주관적 내면세계를 이해하고 평가하는 데 한계가 있다.

셋째, 놀이중심 집단상담의 장기적인 효과는 검증하지 않았다.

## Ⅱ. 이론적 배경

이 연구는 놀이중심 집단상담이 고립아의 교우관계에 어떠한 효과가 있는지 밝히는 것을 목적으로 한다. 이를 위해 놀이의 개념과 특성, 교우관계 형성 및 고립아의 행동특성을 개관하고 놀이와 고립아의 관계에 대해 고찰해 보고자 한다.

### 1. 놀이의 개념과 특성

아동의 놀이는 고대로부터 중요하게 여겨져 왔으나 놀이에 대한 정의를 내리기는 쉬운 일이 아니다. 단순한 행동 형태가 아니라 그 개념이 넓고 모호하며 아동의 생활 자체가 놀이이기 때문이다. 그러므로 학자들마다 관점에 따라 놀이에 대하여 다각적인 견해를 나타낸다(이들자, 2000).

Fröbel의 교육이론에서는 상징으로서의 놀이와 생명활동으로서의 놀이로 분류하면서 놀이란 인간발달의 초기단계에 있는 유아 및 아동들의 내적인 부분들을 외부 세계에 표출하는 행위로 규정하면서, 이를 통해 감각이 발달하고 외부세계를 탐색하며 자기 표현에서 오는 충족감을 만끽하게 된다고 보았다(안기현, 1994). 또 Freud(1962)는 자신의 충족되지 않은 욕구나 불안 및 갈등을 가상놀이나 환상적인 놀이를 통해 표현하며 이것이 더 나아가 자신의 능력과 소질을 개발한다고 보았다. 한편, 놀이를 지적발달과 관련시켜 해석한 Piaget(1962)는 놀이란 것이 자신의 경험을 능동적으로 즐겁게 통합하는 과정이며 아동은 여러 가지 놀이를 통해서 세계를 경험하고

동화와 조절을 이루어 나간다고 하였다(김길현, 1998).

Huizinga(1955)는 모든 문화는 놀이에서 발생했다는 주장을 하면서 다음의 두 가지 결정적인 요소가 놀이의 본질을 이룬다고 했다. 첫째는 놀이란 간접적인 것으로서 실제적인 목적을 추구하지 않는다. 즉, 움직임의 유일한 동기가 놀이 자체의 기쁨에 있는 정신적 또는 육체적 활동이다. 둘째로 놀이는 모든 참여자에 의해 인정받는 어떤 일정한 원칙과 규칙이 있다. 따라서, 놀이란 놀이 규칙에 따라 진행되는 활동이며 거기에는 이기고 지는 것이 있다(전지현, 1995, 재인용). 놀이와 일을 구분하여 정의한 Hurlock(1978)은 놀이와 일을 명확히 구분하려하나 서로 배타적으로 분류할 수 없으며 오직 그 활동에 대한 행위자의 태도 여하에 따라 좌우된다고 하였다. 예를 들어 어떤 물건의 수집활동을 취미 삼아서 할 경우에는 ‘놀이’가 되지만, 이윤을 추구하기 위한 상품으로 수집활동을 할 경우에는 ‘일’이라고 할 수 있는 것이다. 이렇듯 그는 놀이를 외부의 억압이나 강제에 의해서가 아니라 자발적으로 즐거움만을 추구하는 활동으로 보고 스스로 놀이에 참여하여 즐거움을 얻는 적극적인 놀이와 방관자적인 입장에서 다른 아동의 놀이를 보거나 정적인 활동에 만족하는 소극적인 놀이로 구분 지었다.

이처럼 학자들의 관점에 따라 다양하게 놀이를 정의했으나 그 공통된 점을 정리해 본다면 놀이는 무의식적이고 자발적이며 놀이 자체가 목적이며 기쁘고 즐거운 것이라 할 수 있다.

놀이와 비슷하게 사용되는 단어로는 ‘게임’이 있다. Gorden (1970)은 게임을 규칙에 따라 놀이하면서 기술이나 힘, 좋은 기회에 의해 승부가 결정되는 경쟁이라고 하였다. Brown(1975)은 분명하게 계획된 교육적 목적을 성취하기 위해 둘 또는 그 이상의 아동이 할 수

있도록 조직화된 활동으로 정의하고 놀이가 교육적으로 이루어지면 이기는 것이 주된 목표가 되어서는 안되고 모든 아동이 놀이가 의도하는 바에 따라 능동적으로 참여하는 것이 중요하다고 하였다 (전지현, 1995, 재인용).

이에 본 연구에서는 교육적 가치의 측면에서 놀이와 게임의 의미를 포괄적으로 수용하여 ‘놀이’의 용어로 사용하고자 한다. 놀이란 놀이 자체를 즐기면서 자발적으로 기쁨을 느끼며 의도한 바에 따라 능동적으로 참여하는 활동 모두를 말한다.

놀이는 신체적, 인지적, 사회적, 정서적 발달과 언어발달에 매우 중요한 영향을 미치는데 이를 구체적으로 제시하면 다음과 같다.

첫째로, 아동은 놀이를 통하여 자신의 신체를 조절하는 능력을 개발함으로써 운동 능력을 발달시킨다.

나무에 올라가고 미끄럼을 타면서 대근육을 발달시키고 가위질을 하면서 소근육을 발달시킨다. Hurlock(1978)은 놀이를 통해 신체의 기본 동작과 운동기술을 익히며 이를 반복함으로써 운동능력이 더욱 발달된다고 하였고, 이숙재(1990)는 다양한 놀이동작으로서 바른 자세를 형성할 수 있다고 하였다.

둘째로 놀이는 아동의 정서 발달을 돕는다.

아동은 놀이를 자발적으로 하며 이를 즐길 뿐만 아니라 이를 통해 마음속에 쌓인 좌절감이나 긴장, 갈등을 해소하기도 한다. Arnaud (1974)는 놀이가 아동의 불안과 갈등을 정상적으로 극복해 나가는 능력을 길러주고 자기 중심성을 감소시킨다고 하였고, Frank와 Caplan(1974)은 아동이 놀이를 방편으로 자기의 지각내용을 외부의 제지나 압력 없이 표현 내지 투사시킴으로써 내적 긴장이 완화되고 정신 건강과 행복의 새로운 평형 상태를 회복하게 된다고 했다.

셋째로 놀이는 아동의 지적 발달을 돕는다.

아동은 놀면서 스스로 많은 것을 배워 나간다. 예를 들어 크레파스로 색칠을 하다가 노랑과 파랑을 우연히 섞었더니 초록이 되는 것을 알게 되기도 하고, 놀이를 통해 학습에 중요한 주의집중력도 기른다. Heininger(1987)의 연구는 놀이가 아동의 수와 과학개념 습득에 효과적이며, Johnson, Christie와 Yawkey(1987)에 의하면 놀이는 새로이 습득한 개념을 공고히 해 주고 문제해결 능력이나 창의성을 습득하게 한다고 했다(권명선, 2001, 재인용).

넷째, 놀이를 통하여 의사소통의 기술을 직접, 간접으로 발달시킬 수 있다.

Garvey(1977)는 유아들이 사회극화 놀이에 참여함으로써 언어 습득을 할 수 있다고 했으며, 이숙재(1990)는 놀이는 언어 발달의 수단이며 언어는 놀이 진행에 필수적인 매체 역할을 담당한다고 했다.

다섯째로 사회성을 발달시킨다.

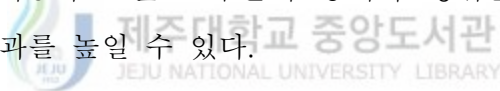
아동의 놀이는 혼자놀이에서 점차 또래와 어울려 놀게 되는데 이때 또래집단 형성에 필요한 협동, 규칙, 질서, 양보 등 사회성을 배우게 된다. Frank와 Caplan(1974)에 의하면 놀이를 통해 함께 공유하는 경험을 하게 되고 이로써 활동에 대한 민감함, 다양한 성격에 대해 관용적이 되며 원만하게 참여하는 것 등의 사회 생활의 기초를 연습하게 된다고 하였다.

끝으로 놀이는 아동의 창의력과 상상력을 발달시킨다.

아동의 놀이는 자유롭기 때문에 기존의 규칙이나 방법에 구애를 받지 않는다. 이렇게 자유롭게 선택하고 독창적으로 하는 과정을 통해 아동의 창의력은 풍부해진다. 뿐만 아니라 놀이를 통해 그들이 바라는 것은 무엇이든지 될 수 있는 상상의 날개를 마음껏 펼 수

있다.

이상에서 알 수 있듯이 놀이에 대한 특성은 학자에 따라 조금씩 차이는 있으나 놀이는 아동들에게 신체적, 정서적, 사회적 능력을 발달시켜 인격 형성에 많은 도움을 줄뿐만 아니라, 자기를 표현할 수 있는 능력을 심어주기 때문에 상호 이해와 협동심 등 원만한 인간관계를 형성하는 데 중요한 역할을 한다. 또한 아동들에게 있어 놀이는 두려워하는 감정을 표출함으로써 편안함을 느끼게 하고 의사전달의 자연스러운 수단이 되며 새로운 사고와 행동을 하는데 필요한 안전감과 자신감을 얻게 해준다. 이와 같은 아동들에게 부여된 놀이의 중요성과 행동의 모든 측면에 대한 잠재적인 영향력을 볼 때 놀이는 매우 효과적인 매체이다. 자발적인 활동인 놀이는 참여자에게 기쁨을 제공하고 높은 수준의 동기와 성취를 가능케 하므로 프로그램의 효과를 높일 수 있다.



## 2. 교우관계 형성

아동의 교우관계는 아동의 생활환경 만큼이나 복잡하고 다양한 요소들을 내포하고 있어서 그 개념을 명확히 정의하기란 쉽지 않다.

Howers(1983)는 서로 좋아하고 서로 즐거움을 느끼며 능란한 상호작용을 가지는 결합이라 보았고, 김제한(1982)은 서로 좋아하는 두 개인 사이에 이루어지는 쌍방의 관계로서 자유로운 선택에 의한 대등한 입장에서의 비형식적이고 사회적 공감에 의한 결합을 말한다고 하였다. Berndt(1981)는 외적 특성의 묘사, 심리적 태도, 놀이

와 연합, 친사회적 행동, 공격성, 친밀감과 신뢰, 충성된 지지 및 신의 등 여덟 가지로 교우관계를 구분 짓고 친근성의 정도에 근거한 분류에 속하는 것이라 개념을 정의하고 있다(지순연, 2001, 재인용).

우정의 이원적 특성을 강조하는 Hartup(1970)은 우정관계를 애정, 관심, 흥미 및 정보를 공유할 뿐만 아니라 타인과 접촉을 유지하는 이원적이며 독특한 애착관계로 정의했다. 또 Lowenthal, Thurnhur, Chiriboga(1975)는 우정관계로 관련된 두 사람이 계속적으로 상호작용을 하며 자신을 그 관계에서 중요한 구성원으로 여기는 자발적이고도 독특한 이원적 관계라고 지적하였다.

Damon(1977)은 우정관계를 ‘좋아함(liking)’으로 특징 지워지는 인간관계로 보았다. 즉 친구는 도움을 요청할 때 도와주며 서로 이해하고 개인적인 생각을 공유할 뿐만 아니라 감정, 비밀을 이야기하는 등 심리적 문제 해결을 돕고 고통이나 불편함을 주지 않도록 하는 지속적이며 양방적인 관계라 하였다. ‘호혜성(reciprocity)’을 우정의 요소로 본 Mannarion(1973)은 한 아동이 다른 사람에게 표현하는 애정이나 존중이 상호적일 때에만 우정을 가질 수 있다고 하였고 Newcombon도 강한 상호관계 즉 호혜성, 균형, 애정, 친밀감과 어떠한 혜택을 친구와 함께 나누려는 시도로 특징지었다(김애자, 2000, 재인용).

이상의 정의에서의 공통점은 서로 애정 어린 호감과 관심을 가지고 친밀한 관계를 유지하는 상호작용이라는 점인데 이와 같은 정의를 바탕으로 본 연구에서의 교우관계는 두 친구 사이에 애정, 호감, 관심을 가지고 친밀한 애착행위에 의해 이루어지는 상호작용 관계라 정의한다.

일반적으로 교우관계를 형성하는 몇 가지 요소를 살펴보면 다음과



같다. 이상주(1978)는 신체적 조건, 사회적 행동 및 지적 능력의 유사성을, 정인석(1984)은 지리적 접근, 신체적 조건의 유사성, 흥미와 태도의 유사성, 성격의 유사성, 용모에 대한 요구의 합치를 들었다. 또 Hurlock은 근접성, 보완성, 유사성, 신분 및 상호성이라 하였다(박미순, 2001, 재인용). 위의 요소들을 자세히 살펴보면 다음과 같다.

먼저 유사성의 차원으로 친구간의 흥미나 행동, 그리고 태도에 있어서의 유사성과 공통성을 말하는데 이는 우정관계 형성의 외적 조건이라 할 수 있다. 유사성의 하위 요인으로는 연령, 자아개념, 지능, 인기도, 매력, 사회계급, 출생순위, 형제 수 등을 들 수 있는데 성공적인 교우관계를 맺기 쉬운 유사성으로는 태도, 성격, 능력, 선호 등을 선택하는데 중요한 관련을 보인다고 한다(김혜경, 2000, 재인용).

둘째는 상호성의 차원으로 서로 도와주거나 지지해 주는 행동을 말하는 것이다. 서로 의견을 이해하고 격려하며 너그럽게 받아들이는 자세로 이는 상호간의 '신뢰감'에 바탕을 둔 것이라 하겠다.

셋째로 조화성의 차원이다. 이는 함께 즐기기로 친구간에 다툼이나 갈등 없이 잘 어울려 지낼 수 있는 측면을 말하며 서로 간에 편한 마음의 자세로 상호관계를 맺을 수 있고 좋아하는 정도라 할 수 있다.

넷째는 구조성 차원으로 이는 교우관계의 본질적인 문제와는 상관 없이 살고 있는 지역의 근접성, 서로 교류해 온 기간의 길이, 그리고 교우관계로 인하여 유리하거나 편리한 점 등이다.

다섯째, 역할모델의 차원은 친구들의 행동을 모델로 삼는 것으로서 친구의 좋은 점을 존중하고 칭찬하기 즉 상대방의 친구를 나 자신의 행동에 대한 모델로 삼는 측면이다.

마지막 기타 차원으로서 친구가 가진 신체적 특징이나 매력, 사회 경제적 지위, 그리고 성격특성 등이다.

아동기에 있어 교우관계는 생활의 중심이 가정에서 학교로 옮겨지는 시기에 형성되기 시작한다. 이 시기의 아동들은 부모의 강력한 영향에서 다소 벗어나 친구들과의 접촉이나 또래의 인정에 더 민감해진다. 이 시기의 아동들은 또래와의 상호작용을 통하여 자기 자신에 대하여 새롭게 지각하고 타인과 상호 교류하는 방식을 획득하게 되며 집단에 대하여 소속감이나 또는 그 반대로 소외감을 발달시키게 된다(최재현, 2001, 재인용).

특히 선택적인 극소수 친구와의 교우관계는 아동들의 정서적, 사회적 발달뿐만 아니라 그들의 장래를 결정하는데 커다란 영향을 주며, 아동들은 교우관계를 통해 자신을 표현하고 타인을 이해하게 되며 인간에 대한 신뢰를 학습하고 사회적 기술의 발달을 촉진시킨다. 그리고 사회적 상호작용을 통해 사회적 유능성을 획득하게 되고 확고한 자아개념을 형성하게 된다.

Solano(1986)는 교우관계가 제공해 줄 수 있는 세 가지 자원을 정서적 자원(친밀성, 소속, 자존심 등)과 인지적 자원(자극을 주는 것, 사회 비교 정보), 그리고 물질적 자원(과업에 대한 도움, 가시적 자원)으로 보았다. 또 Weiss와 Lowenthal(1975)은 새로운 역할을 시험해보며 피드백과 지원을 얻기 위한 하나의 안전한 상황을 제공하여 아동의 사회화 과정에서 중요한 역할을 한다고 하였다(김승현, 1996). Sullivan(1953)은 친한 교우관계는 아동의 자아존중감이나 사회적 이해발달에 중요하다고 강조했다. Cohen와 Wills(1983)에 의하면 아동의 교우관계는 스트레스 상황에 더 잘 직면하고 더 효과적으로 이겨내도록 지지를 마련해 준다고 제안하였고, Damon(1984)과

Furman(1989)은 친밀한 교우관계야말로 청소년기에 있어 학교적응을 위한 사회성 발달 및 학업성취 향상을 가져다준다고 하였다. 특히 Gronlund(1959)는 만일 학생들이 그 집단의 사회관계 속에서 다른 성원의 선택을 받던가 또는 교우관계에서 인정을 받게 되면, 그 학생은 학급활동에서도 더 많은 노력을 하게 되며 그 밖에도 학교성적을 유지하기 위하여 노력하게 된다고 하였다.

학급내의 교우관계는 심리적 집단으로서 상호간에 커다란 영향을 주고 있다. 같은 학급 속에서 친밀한 관계에 있는 친구는 다른 친구들보다 강한 심리적 유대를 주고받아 타인에 대한 허용적 태도와 타인의 수용 그리고 인간성에 대한 기본적 신뢰를 갖게 하는데 도움을 주며 학습 동기에도 직접적이고 역동적인 영향을 미친다. 아동개개인이 학급 내에서 타인들과 만족스러운 인간관계를 경험할 경우에는 보다 풍부하고 보다 완성된 인간으로 성장할 수 있으나 반면에 교우관계가 불만스럽고 비효과적일 경우에는 심리적 갈등과 욕구 좌절 상태에 빠져 부적응 행동을 일으킬 수 있다.

이와 같이 교우관계는 아동의 행동과 전인적 발달에 영향을 주게 되므로 어려서부터 친구 상호간의 관계는 매우 중요하다. 따라서 건전한 인간으로 성장하고 원만한 사회생활을 이룩하는데 좋은 친구 관계를 형성한다는 것은 매우 큰 의미를 가진다.

### 3. 고립아의 행동특성

또래관계를 연구하는 많은 학자들은 또래들 사이에서 차지하는 사회적 지위를 주로 Moreno(1934)가 개발한 사회측정법(sociometry)을 사용하여 인기아(star), 고립아(isolate or neglects), 배척아(rejects)로 나누어 왔다. 사회측정법(sociometry)은 집단 성원간의 상호수용, 매력, 거부의 형태를 분석하고 그 강도나 정도를 분석함으로써 집단 내에서의 아동의 사회적 지위를 측정하는 것으로 이것이 곧 집단 내에서의 사회성 지위(sociometric status)이다. 사회성 지위를 측정하기 위해서 주로 질문지를 사용하는데 또래 집단 성원이 한 사람을 선택하는 빈도로 측정된다. 이 때 사회성 측정의 우호적인 기준에서 선택이 월등히 많은 자를 인기아, 자신은 남을 선택하는 수가 있으나 남에게서 선택받지 못하는 자를 고립아, 또 자리를 같이 하고 싶지 않은 사람이 누구인가와 같은 부정적 기준을 사용했을 경우 선택을 많이 받는 사람을 피배척아라고 한다(도현숙, 1997).

고립아에 대한 학자들의 견해를 살펴보면, Moreno(1934)는 ‘한 집단 안에서 친구나 동료들로부터 수용이 낮거나 선택받지 못한 아동’으로, O’corner(1972)는 ‘친구와 상호작용의 빈도가 낮은 사회적으로 위축된 아동’으로, Gottman(1977)은 ‘사회성 지위검사를 통해 친구들로부터 수용이 낮거나 높은 거부를 받는 아동’으로 정의하였다.

본 연구에서는 고립아동이란 한 학급에서 친구와의 낮은 사회적 상호 작용 빈도와 원만한 대인관계를 맺지 못하는 아동을 말하며, Moreno(1934)의 사회성 검사와 사회·정서적 고립검사에 의해 고립

아로 분류된 아동을 말한다.

고립아의 발생원인을 최근의 연구결과에 의해서 알아보면 가정적 요인, 개인적 요인, 사회적 요인의 세 가지로 볼 수 있다. 우선 가정적 요인으로는 아동기 초기에 부모의 따뜻한 보살핌이 부족했거나 양육자가 자꾸 바뀌는 경우, 부모의 이혼 등 심리적 상처를 경험했거나 과잉보호나 잔소리 속에서 양육된 경우에는 타인과의 안정적인 관계형성이 어려웠던 경험이 계속 이어져 유사한 행동 유형이 반복됨으로써 고립될 가능성이 높아지게 된다(이규미, 1999).

Asher(1977)는 개인적 요인인 이름, 성별, 외모, 종족 등의 개인적 특징과 학교의 이동률, 학생수, 활동에 참여할 기회 및 성공과 실패의 경험 등과 같은 특성들이 고립에 영향을 미친다고 하였다.

사회적 요인으로는 지나친 개인주의와 사회적 기술의 결핍을 들 수 있는데 O'corner(1976)의 연구에서도 고립학생은 여러 가지 사회적 기술을 갖추지 못한 경우가 많다고 보고하였다. 또, Combs & Slabby(1977)는 적절하지 못한 사회적 기술을 가지고 있기 때문에 자아존중감이 낮아지고 대인관계에 불안을 느낀다고 하였다.

고립아들의 행동 특성을 살펴보면 Kauffman(1977)은 다음과 같이 세 종류로 나눌 수 있다고 보았는데 첫째로, 상대방을 쳐다보거나 말을 걸고 친구를 건드리는 것과 같은 접근적 행동의 결핍이 나타나는 경우, 둘째는 동료 아동이 말을 걸 때 대답을 하지 않거나 같이 놀자는 권유에 잘 응하지 못하고 셋째, 자주 공상에 빠진다든가 자극적인 행동을 심하게 하여 사회적 자극에 대한 주의력이 약해지는 것이다(양광식, 1999, 재인용). Wanlass & Prinz(1982)도 고립아동은 사회적 기술이 부족하여 자존감이 낮고 또래와의 상호작용의 빈도가 적어 대인관계에서의 어려움을 가지고 있으며 또래의 접근

에 대해 쉽게 불안이나 불행감을 느끼고 수동적이기 때문에 자신의 의견을 내세우지 못하고 자존감이 낮아 타인의 비평이나 실패에 대하여 실망하거나 위축되는 과민한 반응을 보인다고 하였다. 또한 고립아는 남들이 자기를 위해서 어떤 일을 해 주기를 바라며 물건이나 생각을 교환하는 데에 도움을 주지 못하고, 매사에 다른 사람들이 제안하기를 바라며, 불안하고 자신이 없다. 특히 말을 하지 않고 타인과의 상호작용이 거의 없는 경우가 많다(김기화, 2001, 재인용).

이 밖에도 고립아의 행동 특성을 인기 아동의 행동 특성 및 여러 변인들과의 비교를 통해 분석하여 왔다. Gronlund(1982)는 또래집단의 사회관계 속에서 집단구성원에 의하여 선택을 받던가 인정을 받게 되면, 모든 활동면에서 더 많은 노력을 하게 된다고 보았다. 특히 높은 사회성 측정지위를 가진 인기아는 급우들로부터 지지를 얻고 인기가 많아 집단생활에 적응하기 쉬운데 이는 다른 집단원보다 폭넓은 교우관계를 가지고 있어 결과적으로 그 집단의 활동에 다른 집단원들보다 좀 더 많은 영향을 주게 된다. 한편 친구들로부터 고립된 아동들은 제한된 사회적 학습 기회를 갖게 되어 사회적 기술의 결핍을 초래하게 된다. 이들은 대개 열등한 인지 발달을 드러내며 친구들과의 긍정적인 사회적 상호작용도 어려워 학교생활에의 부적응을 보이기 쉽고 학업 성적도 떨어진다. 이러한 고립아의 특성은 비사교적이고, 자기중심적이며 접근적 행동이 드물어 친구들과의 긍정적인 상호작용이 어렵고, 성장 후에도 사회적 적응에 문제를 일으키거나 비행을 저지를 확률이 높다(김기화, 2001, 재인용).

고립아를 행동특성에 따라 크게 두 개의 유형으로 나눌 수 있다. Gottman(1977)과 Parker & Asher(1987)에 의하면 하나는 무시된 아동(neglected group), 즉 소극적인 행동을 하거나 참여를 거부하고

항상 외로운 아동들이고, 다른 하나는 거부된 아동(rejected group)으로서 공격적이고 또래의 행동을 방해하는 등의 행동을 보이는 아동들이다. 양광식(1999)의 연구에서도 아동들의 사회성을 조사해보면 두 가지 유형, 즉 공격적 성향을 지닌 고립아와 복종적 또는 위축적 성향의 고립아로 나타날 수 있다고 보고하였다. 고립아들의 행동특성을 공격 행동과 위축 행동으로 나누어 구체적으로 살펴보면, 우선 공격적 행동은 공격 행동, 비협조적인 행동, 표출행동(acting-out)으로 설명될 수 있다. 이러한 아동들은 또래들 사이에서 불쾌감을 주는 방식으로 행동을 하는데 언어적 혹은 신체적 구타, 놀리기, 도전하기, 싸우기, 다른 사람의 권리 무시하기와 같은 행동이 여기에 포함되며 높은 수준의 공격성을 나타낸다.

복종적 또는 위축적 거부아는 겉으로 행동이 드러나지 않는 대신에 극도로 사회적인 반주장성과 낮은 사회적 상호작용을 하며 사람들과의 대인 접촉을 기피한다. 이러한 사회적 위축은 수동적이고 무기력하고 수줍음을 타는 등의 표현으로 설명할 수 있으며 자신의 감정과 욕구, 의견 등을 표현하지 못함으로써 자신의 권리를 상실하게 되고 수동적인 반응을 통해 불만족과 우울, 무능력의 감정을 가지게 된다. 또한 이러한 아동은 또래집단과의 대인관계를 형성하지 못하거나 동료의 접근에 반응하지 못하며 반응을 하더라도 비언어적인 경향이 있다(유진수, 2001, 재인용).

이상에서와 같이 한 학급에서 친구와의 낮은 사회적 상호 작용 빈도와 원만한 대인관계를 맺지 못하는 고립아들은 공격적인 유형과 위축된 유형으로 나타나나 이들은 비사교적이고 자기중심적이며 접근적 행동이 드물어 친구들과의 긍정적인 상호작용이 어렵고 성장 후에도 사회적 적응에 문제를 일으킬 확률이 높다. 따라서 고립된

아동들의 교우관계 향상을 위한 효과적인 방법의 개발이 요청되고 있다.

#### 4. 놀이와 고립아의 관계

근래 들어 집단상담에 대한 관심이 증가하면서 실제적 프로그램에 대한 욕구도 높아가고 있지만 진행의 문제점을 극복하고 집단의 분위기를 활기 있게 수행하기 위한 구체적인 방안도 여러 관점에서 모색되고 있다. 특히, 생활 속에서 자연스럽게 이루어지는 놀이를 상담장면에 적용하는 노력들이 있어왔는데, 아동의 발달단계상 놀이야말로 두려운 감정을 편안하게 표출하고 자신의 의사를 자연스럽게 전달할 수 있으며 내재된 감정을 표현하고 새로운 사고와 행동을 하는데 필요한 안전감과 자신감을 얻을 수 있다.

초등학교 아동의 일반적인 특징은 집단에의 참여를 좋아하고 자기 동료와 우정을 나누려는 강한 의욕을 지닌다. 이 시기의 아동들은 친구를 사귀기 시작하며, 집단 내에서는 인정을 받기 바라는 등의 강한 의욕을 지니게 되며 놀이와 생각하기를 혼합하여 행동하기도 한다.

초등학생을 대상으로 한 놀이에 대한 선행연구를 살펴보면 주로 구성원의 동기 유발 및 라포 형성에 놀이가 효과적임을 말하고 있으며(김길현, 1998), 유애순(1996)과 조경오(1990)는 놀이를 통해 의사소통 능력 및 언어 능력을 신장시킬 수 있음을 밝혔다. 또한 놀이 지도가 아동들의 사회성 및 안정성, 활동성, 책임성 향상을 돕는다



고 보고하고 있다(김대겸, 1988; 김인혜, 1996; 곽순명, 1999). 특히, 곽순명(2000)은 놀이와 게임을 도입하여 한 학급의 많은 아동들을 대상으로 인간관계 개선 프로그램을 실시한 결과 모두가 즐겁게 참여할 수 있었고 사회성 증가에도 큰 영향을 주었다고 하였다.

이상의 연구들에서 볼 때 아동들에게 있어 놀이는 안정성, 활동성, 사회성, 자아존중감, 언어능력의 향상을 가져올 수 있고 놀이를 통하여 내적 감정을 자연스럽게 표현하게 되어 흥미와 동기를 유발하는 등 여러 가지 긍정적인 결과를 가져올 수 있음을 볼 수 있다(이둘자, 2000). 이러한 선행연구의 결과들은 안정성과 활동성이 낮고 불안경향과 우울경향이 높은 집단인 고립아동들을 대상으로 한 집단상담에서는 다양한 게임과 놀이를 첨가하면 프로그램의 효과를 극대화할 수 있음을 시사해주고 있다.

고립아를 대상으로 한 선행연구를 고찰해 보면, 집단상담을 통해 고립아의 사회성을 향상시키려는 실험이 초등학생을 대상으로 이루어졌으며(박남수, 1991; 이성수, 1997; 오경주, 1998; 양광식, 1999) 신보라(1999)는 고립된 유아를 대상으로 협동놀이 프로그램을 실시한 결과 사회성 발달에 도움을 주고 또래와 의견을 교환하고 이해하고 협동하는 경험을 하는 데 효과가 있음을 밝혔다. 특히 이윤옥(1984)은 사회적 기술은 고립아만 대상으로 할 때보다 인기아동과 놀이 상황에서 상호작용하는 것이 사회적 발달에 더 중요함을 지적하면서 고립아들에게 놀이를 통한 지도의 효과를 시사해 주었고, 김기화(2001)는 고립아들의 특성상 촉진 게임을 프로그램 실시 중에 넣는다면 사회성을 기르는데 더 많은 효과가 있을 것이라는 제언을 한 바 있다.

위의 연구들을 보면 알 수 있듯이 고립아들을 대상으로 한 연구는

주로 사회적 기술 훈련이나 사회성 발달에 치중되어 있고, 고립아들의 교우관계의 중요성에도 불구하고 이에 대한 연구는 아직도 미흡한 실정이다. 특히, 비사교적이고 접근적 행동이 드물어 친구들과의 긍정적인 상호작용이 어려운 고립아들의 행동특성상 집단상담에 놀이를 적용했을 때 보다 상담이 더 효과적일 수 있음에도 불구하고 이에 관한 연구는 거의 없는 실정이다.

따라서 본 연구에서는 고립아의 특성상 놀이 상황에서 상호작용하는 것이 교우관계 형성에 더 많은 효과가 있을 것으로 보고 놀이의 잇점을 사용하여 아동이 흥미와 열의를 가지고 능동적으로 참여할 수 있는 놀이중심 집단상담을 적용하여 고립아들의 교우관계에 어떠한 효과가 있는지 알아보고자 한다.



### Ⅲ. 연구 방법

이 장은 연구방법 및 절차에 관한 것으로 연구대상, 연구설계, 연구절차, 측정도구, 자료처리에 대해 살펴보고자 한다.

#### 1. 연구대상

본 연구의 대상은 제주도 소재 W초등학교 5학년 3개 학급 118명의 아동 중에서 선정된 고립아 16명이다. 이들을 선정하기 위하여 우선 5학년 전체 118명을 대상으로 Moreno(1934)에 의해서 개발된 사회적성 측정검사를 실시하였다. 이 검사에서 학급 동료들로부터 수용이 낮거나 선택받지 못한 아동을 중심으로 다시 사회·정서적 고립검사를 실시하여 점수가 높은 16명을 선정하였다. 표집된 고립 아동들 중 무선표집하여 상담집단 8명(남 5명, 여 3명), 나머지는 비교집단으로 구성하였다.

#### 2. 연구설계

본 연구의 설계는 놀이중심 집단상담을 적용한 상담집단과 적용하지 않은 비교집단을 비교하여 실험처치 결과를 평가하는 ‘전후 비교 집단 설계(pretest-posttest control group design)’이다. 상담집단에 게 O<sub>1</sub>(사전검사) 후 X(실험처치)를 투입한 다음 O<sub>2</sub>(사후검사)를 실시하였고, 비교집단은 같은 시기에 O<sub>3</sub>(사전검사)와 O<sub>4</sub>(사후검사)만을

실시하였다. 연구설계의 구성은 <표 III-1>과 같다.

< 표 III-1 > 연구설계

상담집단	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
비교집단	O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>

O<sub>1</sub> , O<sub>3</sub> : 사전검사(교우관계검사)

O<sub>2</sub> , O<sub>4</sub> : 사후검사(교우관계검사)

X : 놀이중심 집단상담 프로그램 적용

### 3. 연구 절차



#### 1) 연구의 진행절차

연구 대상인 고립아를 선정하기 위해 우선 제주시 소재 W초등학교 5학년 전체 118명을 대상으로 Moreno(1934)에 의해서 개발된 사회성 측정검사를 실시하였다. 이 검사에 의해 선정된 고립아를 중심으로 다시 사회·정서적 고립검사를 실시한 결과 고립아로 판명된 아동 16명을 최종 선정하였다. 표집된 고립아동들 중 무선적으로 표집하여 8명(남 5명, 여 3명)을 상담집단으로, 나머지는 비교집단(남 6명, 여 2명)으로 구성하였다.

상담집단에게는 놀이중심 집단상담을 매주 2회 5주간에 걸쳐 매 회기 60분씩, 총 10회에 걸쳐 실시하였고, 비교집단에게는 이 기간 중 아무런 처치도 하지 않았다.

놀이중심 집단상담을 끝낸 후 사전검사에 사용했던 교우관계 검사지로 상담, 비교집단 모두에게 사후검사를 실시하였다.

## 2) 놀이중심 집단상담 프로그램

곽순명(2000)이 한 학급 아동들을 대상으로 관계형성놀이와 학교놀이를 중심으로 재구성한 인간관계 프로그램을 본 연구자가 목적에 맞게 수정하여 사용하였다. 놀이중심 집단상담은 총 10회기로 이루어지며 크게 5개의 활동 영역( 자기 노출활동, 신뢰감 형성 활동, 의사소통 기술 증진 활동, 감정 표현, 자신과 타인 수용하기 )으로 나뉜다. 한 회의 시간은 60분이며 각 회기당 여는 놀이 → 주요활동 → 느낌 나누기 → 정리의 순으로 이루어진다.

본 연구에 사용한 놀이중심 집단상담 프로그램의 각 회기별 내용과 주요목표는 <표 III-2>와 같다.

<표 III-2> 놀이중심 집단상담 프로그램

회수	단계	주제	중심활동명	목표
1	1. 자기 노출활동	프로그램 안내 및 자기 소개하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○프로그램 안내</li> <li>○자기 소개하기</li> <li>○친구를 알아요</li> </ul>	○자기를 알리고 다른 친구를 알 도록하여 친밀감을 조성한다.
2		나와 같은 친구 찾기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○색카드 뒤집기</li> <li>○나와 같은 친구찾기</li> </ul>	○다른 친구들과 자신의 같은 점을 알고 더 친해질 수 있다.
3	2. 신뢰감 형성활동	신뢰감 형성하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○이웃을 사랑하십니까?</li> <li>○신뢰의 원</li> </ul>	○무언의 신체적인 접촉을 통해서 서로 신뢰감을 형성하고 신뢰가 인간관계의 기초가 됨을 경험한다.
4		신뢰 경험하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○내 짝은 어디에</li> <li>○신뢰의 산책</li> </ul>	○자신을 상대방에게 맡김으로써 또 도움이 필요한 상대방을 위해서 최선을 다함으로써 신뢰를 경험하도록 한다.
5	3. 의사소통 기술 증진 활동	상대방이 하는 말 정확히 듣기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○스피드 퀴즈</li> <li>○바꾸어 말하기</li> <li>○말 전하기</li> <li>-전화놀이</li> </ul>	○효과적인 의사소통을 위해서 상대방이 하는 말을 잘 듣고 정확하게 반영하는 기술을 익힌다.
6		바른 의사전달 기술알기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○칠판대신에</li> <li>○일방적 의사전달과 쌍방적 의사전달</li> <li>○2분 연설</li> </ul>	○일방적 의사전달과 쌍방적 의사전달을 경험하여 이 두 가지 형태의 의사소통 방법에 대해서 깊은 이해를 하도록 한다.
7	4. 감정표현	느낌을 말로 표현하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○내 짝을 찾아라</li> <li>○내 짝 이야기</li> <li>○느낌을 말로 표현하기</li> </ul>	○느낌을 정확하게 언어로 표현할 수 있도록 한다.
8		감정 표현 인식하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○감정을 행동으로</li> <li>○다른 사람 표정읽기</li> <li>○느낌 표현하기</li> </ul>	○언어를 사용해서 느낌을 표현하는 것과 언어를 사용하지 않고 느낌을 표현하는 것을 훈련하여 자신의 감정 표현을 인식하도록 한다.
9	5. 자기와 타인 수용 활동	자기 수용 능력 기르기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○모두가 귀한 친구들</li> <li>○자랑스런 나</li> </ul>	○자신의 장점을 인식하여 자기 수용 능력을 증진시킨다.
10		타인으로부터 수용받기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○등 뒤에 무엇?</li> <li>○원 뚫고 들어가기</li> <li>○함께 만들어요</li> </ul>	○비언어적인 방법을 통해서 다른 사람들로부터 수용을 받도록 하는 경험을 한다.

## 4. 측정도구

본 연구에서는 고립아를 선정하기 위하여 사회성 측정검사와 사회 정서적 고립척도를 사용하고 프로그램의 효과를 검증하기 위해서 교우관계 검사지를 사용하였다.

### 1) 사회성 측정검사

고립아를 선정하기 위한 Moreno(1934)의 사회성 측정검사는 한 학급내의 아동들이 어떤 긍정적인 기준이나 부정적인 기준에 의해서 몇 명의 아동들을 지명하는 방법이다. 본 연구에서는 질문지를 이용하여 함께 **앉고 싶은 친구**와 **앉고 싶지 않은 친구** 각 3명씩을 지명하도록 하였다.

### 2) 사회 정서적 고립척도

고립아를 선정하기 위한 이 척도는 허승희(1993)가 초등학교 아동을 위하여 제작한 것이다. 총 32문항으로 구성되어 있으며 정서적 고립감, 사회적 고립감, 정서적 고립, 사회적 고립의 4개 하위 척도로 구성되어 있다. 정서적 고립감이란 애착을 느낄 수 있는 친밀한 대상이 없기 때문에 느끼는 분리의 고통을 말하며 사회적 고립감이란 개인이 접근 가능한 사회적 인간관계가 형성되지 못하기 때문에 느끼는 분리의 고통을 말한다. 또한 정서적 고립이란 현재의 사회적

인간관계에서 친밀감과 애착을 표현할 수 있는 가까운 대상이 없는 상태이며 사회적 고립이란 현재의 사회적 인간관계에서 수용받거나 가치있게 인정받지 못하는 상태를 말한다.

점수는 각 문항당 1점에서 5점까지로 평정되며 점수의 분포는 최하 32점에서 160점까지이다. 그러므로 이 점수가 클수록 동료관계에서 고립되는 정도가 크다고 볼 수 있다. 이 척도의 4개 하위 척도별 신뢰도의 평균은 재검사 신뢰도가 .86, 반분 신뢰도가 .82, Cronbach  $\alpha$ 계수가 .88이다.

### 3) 교우관계 검사지

교우관계 검사는 학령기와 청년기에 걸쳐 계속 영향력이 증대되어 가는 동료와의 관계 적응, 지속기간 및 공동생활을 담은 김형태(1989)가 제작한 20문항을 사용했던 것을 활용하였다. 이 검사의 신뢰도는 3주 간격을 두고 116명을 선정하여 측정한 신뢰가 .523 ~ .684로 나타나 정의적 특성을 측정하는 검사로서 안전한 수준으로 판단된다(김충환, 1997, 재인용).

이 검사지는 총 20문항으로 이루어져 있는데 일부 표현을 본 연구자가 연구목적에 맞게 수정하여 사용하였다. 채점은 긍정적인 측면에 점수를 주는 것으로 해서 “그렇지 않다” 1점, “그렇지 않은 편이다” 2점, “그런 편이다” 3점, “그렇다” 4점으로 채점하여 80점 만점으로 처리하였다. 3, 7, 9, 10, 13, 15, 18번 문항은 역산처리 문항이며 각 문항의 점수를 모두 합산하여 총점수가 높을수록 교우관계가 높은 것이다.



<표 III-3>교우관계하위척도의 내용과 문항구성

하위척도	내용	문항 예	긍정문	부정문	문항수
친구의 유무와 신뢰도	진실하고 신뢰로운 친구를 말한다	마음을 통할 친구가 없어 늘 외롭다	1,2,4,5,6	3	6
교제의 지속성	신의, 성실로 사귄 수 있는 친구를 말한다	좋아하는 친구가 자주 바뀌는 편이다	8,11,12	7,9,10	6
친구간의 적응	사랑으로 상호 협동하는 친구를 말한다	친구들은 나를 가까이 대하려고 한다	14,16,17	13,15	5
친구와의 공동생활	상부상조의 협동생활을 말한다	나는 친구들의 어려움을 보면 잘 도와주는 편이다	19,20	18	3
합계			13	7	20



## 5. 자료처리

자료의 분석은 SPSS/PC<sup>+</sup> 전산프로그램을 사용하였다.


상담집단과 비교집단의 동질성을 알아보기 위하여 사전검사 결과에 대한 평균과 표준편차를 산출하여 t검증을 하였다. 그리고, 프로그램 실시 후의 집단상담과 비교집단 간 차이와 프로그램의 효과를 검증하기 위하여 t검증을 실시하고  $p < .05$ ,  $p < .01$  수준에서 유의한 차이를 나타내는지 검증하였다.

## IV. 연구결과 및 해석

이 장에서는 놀이중심 집단상담이 고립아의 교우관계에 어떠한 효과가 있는지 알아보기 위하여 t검증에 의해 상담집단과 비교집단과의 사후검사의 차이를 비교·검증하여 그 효과를 분석하였다.

### 1. 연구대상에 대한 동질성 검증

교우관계에 대한 상담집단과 비교집단 간의 동질성을 알아보기 위하여 평균과 표준편차를 산출하여 차이를 검증한 결과는 <표 IV-1>과 같다.

 제주대학교 중앙도서관  
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY  
<표 IV-1> 교우관계 총 득점에 대한 사전검사 결과 비교

구분	M	SD	t
상담집단(N=8)	57.13	7.49	-.68
비교집단(N=8)	59.88	8.59	

또한 교우관계의 하위 요인에 대한 집단 간의 동질성을 알아보기 위하여 평균과 표준편차를 산출하여 차이를 검증한 결과는 <표 IV-2>와 같다.

<표 IV-2> 교우관계 하위영역에 대한 사전검사 결과 비교

하위요인	집 단	M	SD	t
친구의 유무와 신뢰도	상담집단	17.38	2.92	-1.43
	비교집단	19.38	2.67	
교제의 지속성	상담집단	16.75	3.88	-.70
	비교집단	18.13	4.02	
친구간의 적응	상담집단	13.13	2.03	-.65
	비교집단	13.88	2.53	
친구와의 공동생활	상담집단	9.88	1.13	1.74
	비교집단	8.50	1.93	

<표 IV-1>의 교우관계 사전검사 비교와 <표 IV-2>의 하위 요인의 사전검사 비교에서 보는 바와 같이, 두 집단 간에 통계적으로 유의한 차이가 나타나지 않아 동질집단으로 간주되었다.

일정 기간동안 놀이중심 집단상담에 참여한 상담집단의 교우관계가 어느 정도 변화되었는지 알아보기 위하여 상담집단의 사전-사후 검사를 비교, 분석한 결과는 <표 IV-3>과 같다.

<표 IV-3> 상담집단의 교우관계에 대한 사전-사후 차이 검증

영역	사전검사		사후검사		t
	M	SD	M	SD	
친구의 유무와 신뢰도	17.38	2.92	22.25	1.04	4.40**
교제의 지속성	16.75	3.88	18.63	3.58	1.74
친구간의 적응	13.13	2.03	18.50	1.31	7.91**
친구와의 공동생활	9.88	1.13	10.13	1.25	.55
교우관계 총점수	57.13	7.49	69.50	4.84	6.58**

\*\* :  $p < .01$

<표 IV-3>에 의하면 상담집단에서 교우관계 총 득점의 사후검사 평균점수(M=69.50)가 사전검사 평균(M=57.13)보다 높게 나타났으며 이는 통계적으로 유의한 차이를 보였다( $t=6.58, p < .01$ ). 그러므로 본 연구에서의 놀이중심 집단상담은 고립아들의 교우관계 총 득점에 있어서 긍정적인 영향을 미쳤다고 볼 수 있다.

교우관계의 하위영역에서는 ‘친구의 유무와 신뢰도’에서 사전검사의 평균점수(M=17.38)가 사후검사에서는 (M=22.25)로 향상되었으며 이는 통계적으로 유의한 차이를 보였다( $t=4.40, p < .01$ ). 또 ‘친구간의 적응’에서도 ( $t=7.91, p < .01$ )로 유의한 차이를 보였다.

그러나 교제의 지속성 및 친구와의 공동생활은 t검증 결과 유의없는 것으로 나타났다.

다음 <표 IV-4>는 비교집단의 교우관계에 대한 사전-사후  
검사간 차이 검증을 위하여 t검증한 결과이다.

<표 IV-4> 비교집단의 교우관계에 대한 사전-사후 차이 검증

영역	사전검사		사후검사		t
	M	SD	M	SD	
친구의 유무와 신뢰도	19.38	2.67	19.25	3.24	-.11
교제의 지속성	18.13	4.02	19.63	2.67	.88
친구간의 적응	13.88	2.53	14.00	2.67	.10
친구와의 공동생활	8.50	1.93	8.50	2.07	.00
교우관계 총점수	59.88	8.59	61.38	7.78	.41

위 표에서 보는 바와 같이 비교집단의 교우관계는 사전-사후 검사의 평균이 59.88과 61.38로 이는 통계적으로 무의미한 차이를 보였다. 4개의 하위 영역에서도 통계적으로 의미있는 변화를 가져오지 못했다.

이상의 내용을 살펴보면 상담집단의 교우관계점수가 참여하기 전보다 의미있게 나타나 놀이중심 집단상담이 고립아들의 교우관계에 도움을 주고 있음을 알 수 있다.

## 2. 가설 검증

### 1) 상담집단과 비교집단의 총 득점에 대한 차이 검증

가설1 : 놀이중심 집단상담에 참여한 상담집단은 비교집단에 비해  
교우관계가 의미있게 향상될 것이다.

놀이중심 집단상담을 실시한 후의 사후검사에서 상담집단과 비교  
집단간의 교우관계가 유의한 차이를 보이는지 검증하기 위하여 t검  
증한 결과는 <표 IV-5>와 같다.

<표 IV-5> 교우관계 총 득점에 대한 사후 검사 결과 비교

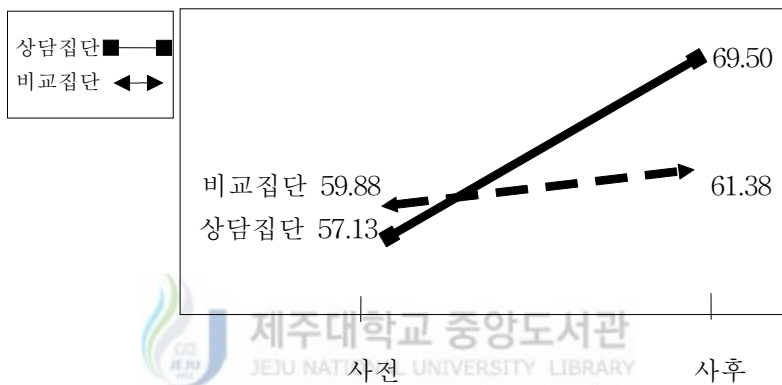
구분	M	SD	t
상담집단(N=8)	69.50	4.84	2.51*
비교집단(N=8)	61.38	7.78	

\* :  $p < .05$

<표 IV-5>에서 보는 바와 같이, 교우관계 사후검사 비교에서 총  
득점의 평균은 상담집단(M=69.50), 비교집단(M=61.38)로 나타났으며  
이는 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다( $t = 2.51, p < .05$ ). 따라서 집단상담에 참여한 상담집단의 교우관계는 비교집단에  
비하여 유의하게 향상되었다.

이 결과를 통해 놀이중심 집단상담은 고립아의 교우관계 향상에

효과적임을 알 수 있다. 이는 놀이를 통해 고립아들이 자연스럽게 친구들과 접촉의 빈도를 높여나가고 그 속에서 일어나는 활발한 상호작용을 통해 교우관계에 대한 만족감을 느낀 결과로 해석될 수 있다. 그 효과를 구체적으로 알아보기 위해 그림으로 나타내면 아래 [그림 IV-1] 과 같다.



[그림 IV-1] 교우관계에 대한 집단별 사전·사후 검사 점수

## 2) 상담집단과 비교집단의 하위요인별 득점에 대한 차이 검증

가설 2 : 놀이중심 집단상담에 참여한 상담집단은 비교집단보다 교우관계 하위요인이 유의하게 높을 것이다.

(1) 친구의 신뢰도에 대한 차이 검증

가설 2-1 : 친구의 신뢰도가 유의하게 높을 것이다.

놀이중심 집단상담을 실시한 후의 사후검사에서 상담집단과 비교 집단 간의 친구의 신뢰도에서 유의한 차이를 보이는지를 검증하기 위하여 평균과 표준편차를 산출하여 분석한 결과는 <표IV-6>과 같다.

<표 IV-6> 친구의 신뢰도 사후검사 비교

구분	M	SD	t
상담집단(N=8)	22.25	1.04	2.49*
비교집단(N=8)	19.25	3.24	

\* :  $p < .05$

<표 IV-6>에서 보는 바와 같이, 친구의 신뢰도 사후검사 비교는 평균점수에서 상담집단은(M=22.25), 비교집단은 (M=19.25)로 이는 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다(  $t = 2.49$ ,  $p < .05$ ). 따라서 놀이중심 상담집단의 친구간 신뢰도는 비교집단에 비하여 유의하게 증가했다.

이는 집단상담 과정에서 친구와의 많은 신체적 접촉이 신뢰감 형성에 도움을 주었고 상대방을 위해 최선을 다하는 경험을 통하여 아동 서로의 관계에서 신뢰의 정도가 높아진 것으로 해석된다. 실제 1, 2회기에는 이성간에 갈등이 생겨 서로간에 관계가 원만하지 못하



였으나, 신뢰감 형성 활동을 하고 난 후 관계가 좋아졌으며 화해를 나누게 되었다.

(2) 교제의 지속성에 대한 차이 검증

가설 2-2 : 교제의 지속성이 유의하게 높을 것이다.

놀이중심 집단상담을 실시한 후의 사후검사에서 상담집단과 비교 집단 간의 교제의 지속성에 유의한 차이가 있는지를 검증하기 위하여 평균과 표준편차를 산출하여 분석한 결과는 <표 IV-7>과 같다.

<표 IV-7> 교제의 지속성 사후검사 비교

구분	M	SD	t
상담집단(N=8)	18.63	3.58	-.63
비교집단(N=8)	19.63	2.67	

<표 IV-7>의 결과에서 보여지듯이 교제의 지속성의 경우 통계적으로 의미있는 결과가 나타나지 않았다. 이는 지금까지 계속 이루어 지던 교제 습관을 단기간의 프로그램으로 바꾸기는 어려움을 보여 주는 것으로 놀이중심 집단상담은 교제의 지속성에는 별 효과가 없었다.

(3) 친구간의 적응에 대한 차이 검증

가설 2-3 : 친구간의 적응이 유의하게 높을 것이다.

놀이중심 집단상담을 실시한 후의 사후검사에서 상담집단과 비교 집단 간의 친구간의 적응에 유의한 차이가 있는지를 검증하기 위하여 평균과 표준편차를 산출하여 분석한 결과는 <표 IV-8>과 같다.

<표 IV-8> 친구간의 적응 사후검사 비교

구분	M	SD	t
상담집단(N=8)	18.50	1.31	4.28**
비교집단(N=8)	14.00	2.67	

\*\* :  $p < .01$

<표 IV-8>에서 보는 바와 같이, 친구간의 적응 사후검사 비교는 평균점수에서 상담집단이(M=18.50)로 비교집단(M=14.00) 보다 높게 나타났으며 이는 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다( $t = 4.28, p < .01$ ). 따라서 놀이중심 상담집단의 친구간 적응은 비교집단에 비하여 적극적인 방향으로 관계 개선을 보였다.

이는 상대방의 말을 정확히 듣거나 자신의 느낌과 의사를 올바르게 전달하는 방법, 그리고 여럿이 힘을 합하여 협동작품을 만드는 과정이 즐거운 놀이를 통해 적극적으로 경험됨으로써 자기와 다른 친구를 수용하는 마음이 생기고 친구에게 도움을 주는 협동심도 높일 수 있었던 것으로 해석된다. 실제 프로그램을 진행하는 동안 위축된 행동을 보였던 소외된 아동들이 협동놀이를 함으로써 놀이에

동참하는 모습을 보였으며 점차 친구들의 말에 관심을 가지고 경청하거나 자신의 느낌을 표현하는 모습을 보이기도 하였다.

(4) 친구와의 공동생활에 대한 차이 검증

가설 2-4 : 친구와의 공동생활이 유의하게 높을 것이다.

놀이중심 집단상담을 실시한 후의 사후검사에서 상담집단과 비교 집단 간의 친구와의 공동생활에서 유의한 차이가 있는지를 검증하기 위하여 평균과 표준편차를 산출하여 분석한 결과는 <표 IV-9>와 같다.

<표 IV-9> 친구와의 공동생활 사후검사 비교

구분	M	SD	t
상담집단(N=8)	10.13	1.25	1.90
비교집단(N=8)	8.50	2.07	

<표 IV-9>에서 보는 바와 같이, 친구와의 공동생활 사후검사 비교는 통계적으로 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다. 하지만 상담 집단의 경우 사전 검사의 평균(M = 9.88)에 비해 사후 점수의 평균은 (M=10.18)로 향상된 반면, 비교집단은 사전-사후 점수(M = 8.50)의 변화가 없었다.

## V. 요약, 결론 및 제언

### 1. 요약

이 연구는 놀이중심 집단상담이 초등학교 고립아동들의 교우관계에 어떠한 효과가 있는지 알아보는데 목적이 있으며, 이를 위해 설정한 가설은 다음과 같다.

가설1 : 놀이중심 상담집단은 비교집단에 비해 교우관계가 의미있게 향상될 것이다.

가설2 : 놀이중심 상담집단은 비교집단보다 교우관계 하위요인이 유의하게 높을 것이다.

2-1: 친구의 신뢰도가 유의하게 높을 것이다.

2-2: 교제의 지속성이 유의하게 높을 것이다.

2-3: 친구간의 적응이 유의하게 높을 것이다.

2-4: 친구와의 공동생활이 유의하게 높을 것이다.

가설의 검증 과정은 고립아 선정, 상담집단과 비교집단의 구성, 놀이중심 집단상담의 적용, 사후검사, 통계처리 및 자료분석의 순으로 진행하였다.

본 연구의 대상자인 고립아를 선정하기 위하여 제주시내 W초등학교 5학년 118명을 대상으로 사회성 측정검사와 사회·정서적 고립 검사를 실시하여 16명을 선정하고 무선표집하여 각 8명씩 상담집단과 비교집단에 배정하였다.

놀이중심 집단상담은 한 학급을 대상으로 한 곽순명(2000)의 놀이중심 인간관계 프로그램을 본 연구자가 연구의 목적에 맞게 수정·

보완하여 사용하였다.

상담프로그램의 실시는 연구자가 직접 매주 2회씩 5주간에 걸쳐 총 10회기를 하였으며, 한 회기마다 60분이 소요되었다.

집단상담의 효과를 검증하기 위해 사용된 검사 도구는 동료와의 신뢰와 관계 적응, 지속기간 및 공동생활을 담은 김형태(1989)가 제작한 총 20문항의 교우관계 검사지이다.

집단상담의 실시를 마친 후, 사전검사에서 사용한 동일한 측정도구로 상담집단과 비교집단 모두에게 사후검사를 실시하였다. 자료의 분석은 프로그램의 실시 후의 차이를 비교하기 위하여 SPSS/PC<sup>+</sup> 프로그램을 사용하여 t검증을 하였고  $p < .05$ ,  $p < .01$  수준에서 유의한 차이를 나타내는지 검증하였다.

이상과 같은 과정을 통하여 얻어진 연구 결과는 다음과 같다.

첫째, 교우관계에 대한 사후검사 비교에서 총 득점의 평균은 상담 집단( $M=69.50$ ), 비교집단( $M=61.38$ )로 나타났으며 이는 통계적으로 유의한 차이를 보였다( $t = 2.51$ ,  $p < .05$ ). 따라서 놀이중심 집단상담은 고립아들의 교우관계 개선에 효과가 있었다.

둘째, 교우관계 하위 요인에 대한 사후검사의 비교에서 2개의 요인에서 유의한 차이를 보였다. 이를 구체적으로 살펴보면, 친구의 신뢰도에 대한 차이 검증에서 평균점수는 상담집단( $M=22.25$ ), 비교집단( $M=19.25$ )로 유의한 차이를 보였다( $t = 2.49$ ,  $p < .05$ ). 그리고 친구간의 적응에 대한 차이 검증에서도 평균점수에서 상담집단( $M=18.50$ ), 비교집단( $M=14.00$ )로 높게 나타났으며 이는 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다( $t = 4.28$ ,  $p < .01$ ). 따라서 놀이중심 집단상담은 고립아의 친구간 신뢰도와 적응을 높이는데 효

과가 있다.

이 연구에서 놀이중심 집단상담은 고립아의 전반적인 교우관계와 친구와의 신뢰도 및 적응면에서 긍정적인 효과가 있는 것으로 나타나고 있다.

## 2. 결론

본 연구를 통하여 얻어진 결론은 다음과 같다.

첫째, 놀이중심 집단상담은 고립아들의 교우관계 개선에 도움을 준다.

둘째, 놀이중심 집단상담은 고립아의 친구간 신뢰도를 높이는 데 효과가 있다.

셋째, 놀이중심 집단상담은 고립아들에게 친구간 적응에 도움을 준다.

본 연구의 이러한 결과는 비사교적이고 비활동적인 고립아의 행동 특성상 놀이를 접목시킨 집단상담을 실시했을 때 보다 바람직한 교우관계를 향상시키는 데 효과가 있음을 말해주고 있다.

### 3. 제언

본 연구에서 밝혀진 결과를 참고로 하여 몇 가지 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 고립아들의 교우관계 개선을 위한 장기적인 연구가 필요하다.

본 연구는 5주간의 비교적 짧은 기간을 통해 이루어졌으며 따라서 교우관계의 개선이 비교적 크게 나타나지 않았다. 이러한 결과는 교우관계는 단기간 내에 변화되는 것이 아니라 장기간 동안에 의하여 변화되는 것이므로 장기간에 걸친 연구를 통하여 보다 구체적으로 밝혀볼 필요가 있을 것이다.

둘째, 초등학교 학생들을 대상으로 하는 다양한 놀이중심 집단상담프로그램의 개발과 효과를 검증하는 연구의 수행이 요구된다.

교우관계는 학급 내에서 가장 많이 이루어지므로 한 학급을 대상으로 한 놀이중심 프로그램을 운영하여 교우관계 향상에 어떤 효과가 있는지 밝혀보는 것도 의의가 있을 것이다. 따라서 초등학교 한 학급을 대상으로 하는 다양한 놀이중심 집단상담 프로그램의 개발과 그 효과를 밝혀보는 연구의 수행이 요구된다.

## 참 고 문 헌

- 곽순명(2000). 놀이중심의 인간관계 개선 프로그램이 초등학생의 사회성에 미치는 영향, 아주대 석사학위논문.
- 권명선(2001). 놀이중심의 주장 훈련이 초등학생의 시험불안 감소 및 주장성 향상에 미치는 효과, 동아대 석사학위논문.
- 권석만(1998). 인간관계 심리학, 서울:학지사.
- 김기화(2001). 대인관계 향상 프로그램이 고립아의 사회성에 미치는 효과, 부산대 석사학위논문.
- 김길현(1998). 놀이중심 주장훈련이 아동의 자기존중감 향상에 미치는 효과, 우석대 석사학위논문.
- 김대겸(1988). 놀이지도가 아동의 성격특성 및 자아존중감에 미치는 효과, 영남대 석사학위논문.
- 김미겸(1999). 심성계발 프로그램이 아동의 자아존중감 향상과 교우관계에 미치는 영향, 고려대 석사학위논문.
- 김민선(1989). 국민학교 아동의 우정관계 형성요인에 관한 연구, 연대 석사학위논문.
- 김수영 외(2000). 유아의 놀이와 발달, 서울: 창지사.
- 김승현(1996). 교우관계 개선을 위한 집단상담이 초등학생의 자아개념에 미치는 효과, 충남대 석사학위논문.
- 김애자(2000). 역할놀이 활동이 초등학교 아동의 교우관계에 미치는 영향, 신라대 석사학위논문.
- 김인혜(1996). 놀이학습 프로그램이 초등학교 아동의 사회성에 미치는 효과, 한국교원대 석사학위논문.



- 김춘경(2001). 상호작용놀이를 통한 집단상담, 서울:학지사.
- 김향미(2001). 놀이중심의 인지적 행동수정 훈련이 아동의 공격성, 분노, 자아존중감에 미치는 영향, 부산대 석사학위논문.
- 김혜경(2000). 심성계발프로그램이 중학생의 교우관계 및 사회성 신장에 미치는 효과, 국민대 석사학위논문.
- 김혜숙 외(2000). 인간관계론, 서울; 양서원.
- 박남수(1992). 사회적 기술훈련이 고립아동의 사회적 행동과 친구수용도 및 외로움 감소에 미치는 영향, 관동대 석사학위논문.
- 박미순(2001). 초등학생의 교우관계와 집단따돌림 현상에 관한 연구, 인제대 석사학위논문.
- 박정숙(2001). 고립아 : 그들의 학교생활, 창원대 석사학위논문.
- 송운석(1999). 인간관계의 이해, 서울: 학현사.
- 신보라(1999). 협동놀이 프로그램이 고립아의 사회성 발달에 미치는 영향, 대구대 석사학위논문.
- 신은수 외(2002). 놀이와 유아, 이화여자대학교 출판부.
- 안미숙(2000). 초등학교 학습부진아를 위한 놀이중심의 자아개념 증진 프로그램 개발. 계명대 석사학위논문.
- 안영진(1996). 신아동발달심리, 서울;길안사.
- 유재환(2000). 사회적 기술훈련 프로그램이 고립학생의 학교적응에 미치는 효과, 공주대 석사학위논문.
- 유진수(2001). 사회적 고립 아동의 사회기술훈련 효과에 관한 메타분석, 성균관대 석사학위논문.
- 이들자(2000). 놀이중심의 자기표출 훈련 프로그램이 초등학생의 자기표출 증진에 미치는 효과. 계명대 석사학위논문.
- 이삼순(2000). 교우관계개선프로그램이 피배척아동의 인간관계에 미

- 치는 효과, 계명대 석사학위논문.
- 이숙자(1992). 주장훈련이 국민학교 학생의 수줍음 감소에 미치는 효과, 부산대 석사학위논문.
- 이숙재(1990). 유아를 위한 놀이의 이론과 실제, 서울: 창지사.
- 이형득(1989). 인간관계 훈련의 실제, 서울: 중앙적성출판사.
- 전국재(2001). 집단상담 기법에 기초한 놀이 놀이와 공동체, 서울:예영커뮤니케이션.
- 전지현(1995). 놀이중심의 주장훈련이 국민학생의 부끄러움 수준과 주장성 및 사회성에 미치는 효과, 부산대 석사학위논문.
- 지순영(2001). 사회적 시술훈련이 고립아동의 자기존중감 향상과 교우관계에 미치는 영향, 부산교육대 석사학위논문.
- 최재현(2001). 자아개념 증진 프로그램이 초등학교 저학년 아동의 자아개념 및 교우관계에 미치는 영향, 중앙대 석사학위논문.
- 허금순(1999). 자기존중감 증진훈련이 고립아동의 자기존중감과 사회·정서적 고립에 미치는 효과, 부산교육대 석사학위논문.
- Arnaud, S. H. (1974). Some function of play in the education process, *Child Education*, 51, 440-446
- Asher, S. R., Hymel, S., & Renshaw, P. D.(1984). Loneliness in children. *Child Development*, 55, 1456-1464
- Frank, L. K. & Caplan, T. (1974). *The power of play*. N.Y.: Anchor Press.
- Garvey, C.(1977). *Play*. Cambridge, MA: Havard University Press.
- Gottman, J. M, Asher, S. R. & Oden, S. L.(1977). Children's friendships in school settings.
- Gronlund N. E.(1959). *Sociometry in the classroom*. N.Y.: Harper.

- Hartup, W. W.(1983). *Peer relation*: In Hether Inngton(Ed).  
Socialization Personality and social development.  
New York: John Wiley & Sons.
- Heininger, M. L. (1987). Learning mathematics and science  
through play, *Child Development*. N.Y.: McGraw Hill.
- Huizinga, J.(1955). *A study of the play element in culture*.  
Boston: The beacom press.
- Hurlock, E. B.(1978). *Child Development*. N.Y.: McGraw Hill.
- Kauffman, L.(1977). *Sight and mind: An introduction to visual  
perception*. New York: Oxford University Press.
- O'Corner, R. D.(1972). "Relative efficacy of modeling, shaping,  
and the combined procedures for modification of  
social withdrawal," *Journal of Abnormal Psychology*.
- Piaget, J.(1962). *The Psychology of intelligence*. London: Rdtledge.
- Sullivan, B. S.(1953). *The Interpersonal Theory of Psychiarity*.  
N.Y.: W. W. Norton & Company, Inc.
- Wanlass, R. L., & Printz, R. J(1982). Methodological issues in  
conceptuallizingand treating childhood social isolation.  
*Psychological Bulletin*, 92(1), 39-55.

<Abstract>

## The Effect of Play-Centered Group Counseling on Alienated Child Peer Relationship

Kweon Mi-jeong

Counseling Psychology Major

Graduate School of Education, Jeju National University

Supervised by Professor Heo, Cheol-su

The purpose of this study was to provide isolated children with play-centered group counseling to determine its effect on their peer relationship. For that purpose, the following research questions were posed:

First, is play-centered group counseling effective for the peer relationship of alienated children?

Second, how does play-centered group counseling contribute to peer-relationship subareas, including peer confidence, sustainable relations, interpersonal adjustment and communal life with friends?

The subjects in this study were 16 children selected from among 118 fifth graders in W elementary school in the city of Jeju. After the fifth graders took a sociometry and a social and emotional isolation test, the selected children turned out to be isolated from others, and an

experimental group and a control group were organized by random sampling with 8 members each.

The play-centered group counseling program used in this study was Kwak Sun-myeong(2000)'s play-centered human relations program that was modified by this researcher to serve the purpose of this study. This program was conducted by this researcher in ten 60-minute sessions for five weeks, twice a week.

To track the effect of the group counseling, Kim Hyeong -tae(1989)'s 20-item social relations inventory was put to use, which covers peer confidence, peer adjustment, retention period and communal life. After the group counseling, posttest was implemented on both experimental and control groups with the same instrument that the pretest employed.

The collected data were analyzed with SPSS/PC<sup>+</sup> program, and t-test was carried out to see what difference the program brought about. The level of significance was set at  $p < .05$  and  $p < .01$ .

The findings of this study were as below:


First, the play-centered group counseling served to enhance the peer relationship of the isolated children.

Second, the play-centered group counseling had an effect on raising peer confidence in or of the alienated children.

Third, the play-centered group counseling contributed to facilitating the isolated children's interpersonal adjustment.

The above-mentioned findings shows that alienated children who are neither sociable nor active could form better relations with friends in school if they are exposed to the kind of group counseling that includes play.

# 부 록

- 
- <부록1> 놀이중심 집단상담 프로그램
- <부록2> 사회성 측정검사
- <부록3> 사회·정서적 고립검사
- <부록4> 교우관계 검사지

## <부록1> 놀이중심 집단상담 프로그램

### 제 1 회. 자기노출활동

#### ◎ 프로그램 안내 및 자기 소개하기

#### 【목표】

- 집단상담의 목적을 알고 적극적으로 참여하는 태도를 갖는다.
- 자기를 알리고 다른 친구를 알도록 하여 친밀감을 조성한다.

#### 【활동】

##### 1) 여는 활동

- **밀가루 속의 과자 먹기** : 두 팀으로 나누어 릴레이로 밀가루 속의 과자를 찾아 먹고 온다. 빨리 끝나는 팀이 이기며 이긴 팀에게는 보상을 한다.

##### 2) 주요 활동

#### ① 프로그램 안내

- 우리는 놀이를 중심으로하는 집단상담에 참가하기 위해 이 자리에 모였습니다. 이 집단상담에서는 서로를 알고 신뢰하기 위한 활동, 자신의 생각과 감정을 정확하고 분명하게 의사소통 할 수 있도록 돕는 활동, 친구간에 서로 받아주고 지지해 주는 활동을 하게 됩니다.

이 활동이 끝나면 친구끼리 서로 이해하고 친숙해져서 더욱 다정한 친구들이 되기를 바랍니다.

#### ② 애칭짓기, 이름표 만들기

- 애칭의 뜻 설명과 짓는 방법을 자세하게 설명해 준다.
- 좋아하는 색깔의 색연필로 다른 사람으로부터 불리고 싶은 애칭과 자신을 나타낼 수 있는 형용사 3개 이름표에 적는다.
- 애칭을 집단원에게 소개하기 : 애칭을 선택하게 된 동기나 이유, 애칭의 의미 등

- 애칭 외우기 : ‘아이 엠 그라운드(자기이름)대기’ 를 4박자의 무릎 손뼉, 오른 엄지, 왼엄지동작으로 돌아가며 외운다. 자기 이름 대신에 오른쪽 애칭, 왼쪽 애칭 등으로 바꿔 가며 반복해서 애칭을 외운다

### ③ 친구를 알아요

- 모든 이름표를 비밀 상자에 넣는다.
- 이름표를 하나 꺼내어 특징을 한 가지씩 말 해주면 누구인지 맞춘다.
- 이름이 나온 아동이 다음 순서가 되어 비밀상자에서 이름표를 꺼내어 특징을 말하고 누구인지 맞추게 한다. 이와 같이 계속한다.

### 【 느낌 나누기 】

- 활동을 하면서 느낀 점 발표하기
- 활동을 하면서 느낀 점을 자유롭게 발표한다.

### 【 정리 】

- 활동을 총정리하여 교사가 이야기 한다.
  - 친구들의 모습이 다양함을 발견하게 되었습니다.
  - 서로간에 더욱 친해지는 경험을 했습니다.
  - 친구들의 취미를 발견할 수 있었습니다.
  - 친구들도 사이좋게 지내고 싶어하는 것을 알았습니다.



제 2 회. 자기노출활동

◎ 나와 같은 친구 찾기

**【목표】**

- 다른 친구들과 자신의 같은 점을 알고 더 친해질 수 있다.

**【활동】**

1) 여는 활동

**색카드 뒤집기**

- 두 팀으로 나누어 집단별로 색카드를 30장 정도 나누어준다.
- 책상 위에 각각의 색이 반반씩 되도록 펼쳐 놓는다.
- ‘시작’ 신호가 나면 자기 팀의 색깔이 많이 나올 수 있도록 반대팀 색카드를 뒤집는다.
- ‘그만’했을 때 자기 쪽 색깔이 많이 나온 팀이 이긴다.

2) 주요 활동

**① 반갑구나, 반가워!**

- 질문 용지를 한 장씩 나누어 주고 내용을 미리 볼 수 없도록 한다.
- ‘시작’하면 나에 해당되는 칸에 질문내용을 기록한 후 항목별로 자기와 같은 친구를 찾아다니면서 나와 같은 친구칸에 기록한다.
- 모두 기록했으면 기록 내용을 발표한다.

**② 나만이 가진 특징**

- 아동들은 나만이 가진 특징, 특기, 경험 등을 다섯가지씩 종이에 적는다.( 이 때 다른 사람에게 내용은 보여주지 않

는다.)

- 소개한 내용을 듣고 그 특징과 같은 아동이 있으면 그 아  
동은 손을 들어 알린다. 발표자는 손을 든 아동 수만큼 별  
점을 받는다.
- 이런 방법으로 모든 아동이 5번째 특징까지 돌아가며 소개  
한다.


#### 【 느낌 나누기 】

- 활동을 하면서 느낀 점 발표하기
- 활동을 하면서 느낀 점을 자유롭게 발표한다.
  - 나와 같은 친구를 찾은 느낌은 어떠한가?
  - 나의 특징을 친구들에게 알린 느낌은 어떠한가?

#### 【 정리 】

- 활동을 총정리하여 교사가 이야기 한다.
  - 우리는 모두 다르지만 또한 같은 점이 있다는 것을  
알았습니다.
  - 또한 자기 자신을 내보임으로 서로를 이해하고 더욱 친  
근해졌습니다.

나와 겹구나. 반 겹구나 반 가워!!

	질문내용	나	나와 같은 친구
1	좋아하는 색깔은?		
2	시간 날 때마다 하는 취미생활은?		
3	좋아하는 음식은?		
4	양말 색깔은?		
5	좋아하는 가수? 		
6	좋아하는 과목은?		
7	내 생일이 들어있는 달은?		
8	키는?		
9	신발 사이즈는?		
10	좋아하는 음료수는?		

제 3 회. 신뢰감 형성

◎ 신뢰 형성하기

**【목표】**

- 신체적인 접촉을 통해서 서로 신뢰감을 형성하고 신뢰가 인간관계의 기초가 된다는 것을 경험한다.

**【활동】**

1) 여는 활동

**이웃을 사랑하십니까?**

- 원을 만들어 앉고 술래 한 명을 정한다.
- 술래가 한 사람을 지적하며 ‘당신은 이웃을 사랑하니까?’라고 질문을 하면 대답을 ‘예’, 또는 ‘아니오’라 할 수 있다.
- ‘예’라고 대답하면 또 다른 사람에게 같은 질문을 던지고 만일, ‘아니오’라는 대답이 나오면 ‘그럼 어떤 사람을 사랑하십니까?’라는 질문을 던진다.
- 이 때 ‘○○한 사람’이라 대답을 하면 그 사람들은 일어나서 재빨리 자리를 바꾸어 앉는다. 자리에 앉지 못하면 술래가 된다.

2) 주요 활동

**① 신뢰의 원**

- 구성원이 마주보면서 원을 만든다. 될 수 있으면 서로 바짝 붙는 것이 좋다.
- 한 사람의 지원자가 원 안으로 들어간다. 원 안에 들어간 사람은 눈을 감고 원 한가운데 서 있다.
- 원을 만들고 있는 나머지 집단원들은 원 안에 있는 사람을 원 주위로 혹은 원을 가로질러서 밀친다.
- 한 사람이 끝나면 다음 지원자를 원 한복판에 서게하고 같은 행동을 되풀이한다.
- 다 한 번씩 원안에 서 보는 경험을 한다.

## ② 믿음의 원

- 이번에는 한 구성원이 원 가운데 들어가 눈을 감은 채 뒤로 천천히 넘어진다.
- 그 때 다른 구성원들은 그가 땅에 떨어지지 않도록 부드럽게 받아서 받쳐준다.
- 모든 구성원이 역할을 바꾸어 경험한다.

### 【 느낌 나누기 】

- 활동을 하면서 느낀 점 발표하기
- 활동을 하면서 느낀 점을 자유롭게 발표한다.
  - 원 안에 들어갔을 때의 기분은 어떠했는가? 무엇을 생각하고 있는가? 경험이 어떠했는가?
  - 원 안에 있는 사람을 이리저리 밀 때 원을 형성한 사람으로서 어떻게 느꼈는가? 무엇을 생각하고 느꼈는가?
  - 어떤 구성원은 원안에 있는 사람을 매우 조심스럽게 다루는가 하면 어떤 구성원은 거칠게 다루기도 한다. 왜 그럴까?
  - 편안한 자세로 넘어질 수 있는가?
  - 친구들이 당신을 다치게 하지 않을까 두려워하지는 않았는가?
  - 경험하기 전과 경험한 후의 느낌은 어떻게 달라졌나?

### 【 정리 】

- 활동을 총정리하여 교사가 이야기 한다.
  - 신뢰(믿음)는 친구관계를 성장 발전시키는 가장 중요한 요소입니다.
  - 신뢰의 원에서 넘어질 것 같은 두려움 속에서도 믿고 몸을 맡긴 것과 친구의 몸을 안전하도록 도와주고 받아주는 속에서 신뢰라는 것이 무엇인지 알았습니다.

제 4 회. 신뢰감 형성

◎ 신뢰 경험하기

**【목표】**

- 자신을 상대방에게 맡김으로서 또 도움이 필요한 상대방을 위해서 최선을 다함으로써 신뢰를 경험하도록 한다.

**【활동】**

1) 여는 활동

**머리,어깨,무릎,발 동작하기(옆친구)**

- 집단원 모두 둥글게 앉는다.
- 머리,어깨,무릎,발 노래를 부르며 동작도 함께한다.(이 때 자신의 몸이 아닌 짝의 몸에서 동작을 하도록 한다.)

2) 주요 활동

**신뢰의 산책**

- 집단원 모두가 두 사람씩 짝을 짓는다.
- 한 사람은 인도자가 되고 또 한 사람은 장님이 된다.
- 인도자는 장님의 손을 잡고 실내를 산책한다. 말은 절대 하지 않도록 한다.
- 인도자는 장님의 시력만 제외하고는 모든 다른 감각기관을 사용해서 최대한으로 많은 것을 경험 할 수 있도록 해 준다.
- 장님은 손바닥이나 피부, 코 등을 이용하여 느끼고 자기 마음의 상태도 느껴본다.
- 15분 정도가 지난 다음에는 역할을 바꾸어서 한다(7,8분 정도는 실내에서 나머지는 실외에서 경험한다)

**【 느낌 나누기 】**

- 활동을 하면서 느낀점 발표하기
- 다음과 같은 내용을 가지고 활동을 하면서 느낀점을 발표한다.

- 장님이 된 기분은 어떠했는가?
- 인도자가 인도해준 가장 좋은 경험은 무엇이었나?
- 인도자에 관해서 무엇을 배웠는가?
- 장님에 관해서 무엇을 배웠는가?
- 인도자가 된 기분은 어떠했는가?
- 지금 짝을 지었던 두 사람의 서로에 대한 느낌은 어떠한가?

**【 정리 】**

- 활동과 느낌을 총정리하여 교사가 이야기한다.
  - 생활의 중요한 덕성인 친절성을 경험하였습니다.
  - 인간에 대한 자신의 신뢰성을 체험하였습니다.
  - 인간관계에서 상호 이해와 협동의 방법을 경험하였습니다.
  - 눈의 고마움을 새롭게 알게 되었습니다.
  - 눈 대신에 마음과 몸으로 느끼는 경험을 하였습니다.
  - 동정심을 경험하였습니다.

제 5 회. 의사소통 기술 증진 활동

◎ 상대방이 하는 말 정확히 듣기

**【목표】**

- 효과적인 의사 소통을 위해서 상대방이 하는 말을 잘 듣고 전달할 수 있도록 한다.
- 언어 전달의 한계성과 불안정성을 이해하고 언어표현을 정확하게 하려는 태도를 갖는다.

**【활동】**

1) 여는 활동

**스피드 퀴즈**

- 학급을 네 집단으로 나누고 각 집단의 대표를 정한다.
- 각 집단의 대표자가 나와 준비된 카드를 보고 카드에 적힌 낱말을 설명하면 집단원들이 낱말을 알아 맞춘다.
- 1분 안에 가장 많이 맞춘 집단이 이긴다.

2) 주요 활동

**① 바꾸어 말하기-내 짝은요?**

- 아동이 모두 둘씩 짝을 지어 앉는다.
- 짝끼리 각자 1분 동안 친구에게 바라는 일 자신의 장점, 가족 등에 대해서 이야기한다.
- 서로 이야기 주고받기가 끝나면 다른 사람들에게 자기 짝을 소개한다.
- 가장 잘 소개한 아동에게 간단한 보상을 한다.

**② 말 전하기 - 전화놀이 하기**

- 집단원이 한 줄로 나란히 앉는다.
- 각 집단의 처음 아동이 앞으로 나와 교사가 보여주는 그림을 약 20초 동안 본 후 다음 아동에게 그림에 대한 설명을 귓속말로 전한다.



- 이런 방법으로 마지막까지 전하고 마지막 아동은 전해들은 내용을 글로 종이에 적는다.
- 집단의 마지막 아동은 전해들은 내용을 모두에게 발표한다.

**【 느낌 나누기 】**

- 활동을 하면서 느낀점 발표하기
- 활동을 하면서 느낀점을 자유롭게 발표한다.
  - 짝의 말을 바꾸어 말할 때의 느낌은 어떠했는가?
  - 짝이 내 소개를 했을 때의 느낌은 어떠했나?
  - 전화놀이 하고 난 후 말을 전한다는 것에 대한 생각은 어떠한가?

**【 정리 】**

- 활동을 총정리하여 교사가 이야기한다.
  - 의사소통이 제대로 이루어지려면 듣는 사람은 주의를 집중하여 경청하고, 남의 의견을 존중하여 노력하며 서로 신뢰하여야 합니다.
  - 또한 말을 바르게 전달하려면 정확한 어휘를 선택하여야 합니다.

제 6 회. 의사소통 기술 증진 활동

◎ 바른 의사전달 기술 알기

**【목표】**

- 일방적 의사 전달과 쌍방적 의사 전달을 경험하여 의사 소통 방법에 대해 깊은 이해를 한다.
- 의사 소통은 상대방이 쉽게 이해할 수 있도록 내용이 전달되어야 함을 안다.

**【활동】**

1) 여는 활동

**칠판 대신에**

- 학급을 4집단으로 나누고 한 줄로 앉는다.
- 각 집단의 맨 뒤에 앉은 아동을 불러 글이 적혀 있는 종이를 보여준다.
- 그 아동은 제자리로 돌아가서 바로 앞사람의 등에 한 글자 한 글자 써서 전달한다.
- 이런 식으로 앞사람에게 계속 전달한다. 가장 빨리 그리고, 가장 정확히 전달한 집단이 승리한다.

2) 주요 활동

**① 일방적, 쌍방적 의사 전달**

- 집단원 가운데 한 아동이 송신자의 역할을 맡는다.
- 송신자는 다른 아동들이 볼 수 없게 칸막이 뒤에 앉든지 집단에 등을 돌리고 앉는다.
- 송신자는 <그림 1>을 가지고 집단원들이 그릴 수 있도록 그림에 대해서 설명을 해준다. 3분 안에 지시를 마쳐야한다. 다른 아동들은 송신자에게 질문을 할 수 없고 물론 그림을 볼 수도 없다. 송신자의 지시에 의해서만 그림을 그려야 한다.

- 3분이 지난 후에는 송신자는 지시를 마치고 다른 아동들에게 이 경험을 가장 잘 나타낼 수 있는 단어 하나를 그림을 그린 종이 위에 쓰도록 한다.
- 송신자로 하여금 그림을 집단에 보여주도록 한다
- 일방적 의사 전달에 대한 느낌을 이야기한다.
- 일방적 의사 소통이 끝난 다음에는 다른 송신자가 나와서 <그림 2>를 그리도록 한다. 여전히 송신자는 보이지 않게 가려져 있든가 등을 돌리고 앉는다. 그러나 이번에는 설명을 하는 동안 모두 5번의 질문이 허용된다.
- 이 경험을 이야기한다.
- 다음에는 세 번째의 송신자가 나온다. 이 송신자는 집단 앞에 나와서 마주보고 선다.
- <그림 3>을 그리도록 아동들에게 설명을 해준다. 그림을 직접 보여주는 것만을 제외하고는 얼마든지 질문을 받을 수 있고 상호작용이 가능하다.
- 3분이 지난 후 얼마나 많은 아동들이 정확하게 그렸는지 알아본다.

## ② 2분 연설

- 미리 여러개의 연설제목 카드를 준비하여 비밀상자에 넣어둔다.(연설의 주제는 심각한 것보다 재미있고 싶게 이야기할 수 있는 것으로 준비한다-나에게 1억이 생긴다면? 내가 대통령이 된다면? 등)
- 지원하는 아동을 먼저 앞에 세우고 비밀상자에서 연설제목을 선택해 힘찬 목소리로 연설을 하는데 2분이 넘지 않도록 한다.
- 연설을 한 아동은 다른 아동을 지명하거나 번호표를 뽑아서 다음 아동이 연설하도록 한다.

## 【 느낌 나누기 】

- 활동을 하면서 느낀점 발표하기
- 활동을 하면서 느낀점을 발표한다.

- 일방적 의사 전달에 대한 송신자나 수신자의 느낌은 어떠했나?
- 쌍방적 의사 전달에 대한 송신자나 수신자의 느낌은 어떠했나?
- 일방적인 의사 전달로 인해 오해가 생겼던 적은 없었는가?
- 2분 연설을 해 본 느낌은 어떠한가?

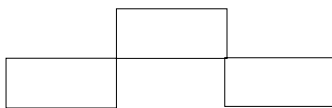
**【 정리 】**

- 종합정리(답는말)
- 활동을 총정리하여 교사가 이야기한다.
  - 일방적인 의사 전달은 오해가 생길 수 있습니다
  - 자신의 사고와 감정을 정확하고 분명하게 의사 소통할 수 있어야 합니다.
  - 상대방을 완전히 이해할 수 있도록 경청해야 합니다
  - 의사소통은 상대방이 쉽게 이해할 수 있도록 내용이 전달되어야 합니다.

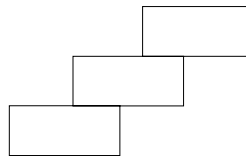


**< 일방적 • 쌍방적 의사 전달 그림 >**

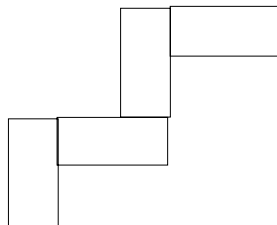
<그림1>



<그림2>



<그림3>



제 7 회. 감정표현

◎ 느낌을 말로 표현하기

**【목표】**

- 자신의 생각을 구체적으로 정리, 발표하는 능력을 기른다.
- 느낌을 표현할 때 느낌을 정확하게 언어로 표현할 수 있도록 한다.

**【활동】**

1) 여는 활동

**내 짝을 찾아라**

- 아동들에게 동요 노래 제목이 적힌 쪽지를 한 장씩 뽑도록 한다. (쪽지는 두 장씩 같은 것으로 준비한다)
- “시작” 신호가 울리면 아동들은 큰 소리로 자기 쪽지에 적힌 노래를 부르면서 같은 노래를 부르고 있는 자기 짝을 찾는다.
- 짝을 찾은 사람끼리 손을 잡고 자리에 순서대로 앉는다.(짝을 찾은 사람이라도 더욱 큰 소리로 노래를 불러 다른 아동들이 짝을 쉽게 찾지 못하도록 할 수 있다)

2) 주요 활동

**① 내 짝 이야기 - 기뻐던 일 슬펐던 일**

- 아동들은 잠깐동안 눈을 감고 최근에 경험한 기뻐던 일(호뭇했던 일,만족스러웠던 일,유쾌했던 일) 한 가지 또는 두 가지를 기억해 본다.
- 다음에는 최근에 경험한 슬펐던 일(언짢았던 일,불쾌했던 일,안타까웠던 일, 분했던 일)을 한 두가지씩 생각해 본다.
- 짝끼리 마주보고 조금 전에 생각한 기뻐던 일, 슬펐던 일에 대해 이야기를 나눈다.
- 서로 짝이 말한 내용을 공개한다.
- 두명이 다 발표한 후 다른 두 명을 추천하여 발표한다.

**② 느낌을 말로 표현하기**

- 세 명씩 짝을 지어 집단을 이룬다.
- 세 사람이 개별적으로 유인물에 나와있는 1)번 항목에 대해서 말하는 사람의 느낌을 적은 것이면 “○” 느낌을 적은 것이 아니면 “X” 를 각 항목에 표시하도록 한다.
- (1) ㉠나무에 그만 올라가. 그 나무에서 내려오지 못해!  
     ㉡너무 높이 올라가니까 떨어질까 겁이 난다
- 표시한 것을 세 사람이 서로 비교해서 같은가를 본다. 만약 다르게 반응했으면 왜 다르게 반응했는가를 논의해서 바른 응답을 할 수 있도록 한다.
- 반응기준을 다 같이 이해하고 합의가 되면 10)번까지 계속해서 반응한다.
- 다 끝난 다음에 전체적으로 대조해 보고 다르게 응답한 것을 서로 논의한다.

#### 【 느낌 나누기 】

- 활동을 하면서 느낀점 발표하기
- 활동을 하면서 느낀점을 자유롭게 발표한다.
  - 느낌을 단순히 전달하는 것과 어떻게 느껴지는지 그 내용을 전달하는 것과는 어떤 차이가 있을까?
  - 친구의 느낌을 전달할 때 어떤 어려움이 있었나?

#### 【 정리 】

- 종합정리 (듣는말)
- 활동을 총정리하여 교사가 이야기 한다.
  - 자신이 감정을 표현하는 것은 쉽지 않습니다. 감정을 정확하게 건설적으로 표현한다는 것은 다른 사람들과 관계를 형성하고 유지하는데 있어서 가장 어려운 일 중의 하나입니다. 그러나, 감정은 두 사람간의 관계를 더 깊게 해 주고 더 인간적으로 만들어 줍니다.



## 제 8 회. 감정표현

### ◎ 감정표현 인식하기

#### 【목표】

- 비언어적 표현이 얼마나 다른 느낌을 유발하는가를 경험한다.
- 언어를 사용해서 느낌을 표현하는 것과 언어를 사용하지 않고 표현하는 것을 훈련함으로써 자신의 감정표현을 인식하도록 한다.

#### 【활동】

##### 1) 여는 활동

###### 감정을 행동으로

- 모두 눈을 감고 사람의 마음속에 있는 감정들중에서 존경을 받는 감정에 대해 생각한다. (인내심, 친절함, 따뜻함, 창조성, 활동적임 등)
- 모두 눈을 가리고 일어서서 자신이 선택한 단어에 따라 행동을 만들어서 움직인다.
- 잠시 후 이번에는 그것과 정반대 되는 감정(창조적-파괴적)에 대해 생각하고 다시 움직인다.
- 이렇게 부정적인 감정과 긍정적인 감정에 대한 행동을 번갈아서 두 세번 한다.

##### 2) 주요 활동

###### 느낌 표현하기

- 다음과 같은 상황이 적힌 유인물을 모든 아동에게 나누어 준다.
- ① 친구와 대화 중에 지루해지면, 나는 나의 느낌을 다음과 같이 표현한다.

▷언어적 표현 :

▷언어 이외의 비언어적 표현 (행동, 표정 등):



- 아동을 네명씩 짝을 짓는다.
- 나누어 준 유인물에서 제시된 각 상황에 대해서 언어적 표현과 비언어적 표현으로 적절히 응답한다.
- 응답한 내용 중에서 한 가지를 골라 집단별로 역할극을 꾸민다.

### 【 느낌 나누기 】

- 활동을 하면서 느낀 점 발표하기
- 활동을 하면서 느낀 점을 발표한다.
  - 사진 속 인물의 느낌에 대한 해석이 친구들과간에 얼마나 유사한가?
  - 사진을 보고 각자 느낀 감정이 얼마나 비슷한가?
  - 각자 느낌이 달랐다면 사진의 어떤 점이 다르게 느끼도록 만들었는가?
  - 사진 속의 인물에 대한 느낌을 다르게 해석했듯이 나의 행동도 사람에 따라 다르게 해석하고 있는가?
  - 나의 감정표현에서 무엇을 배웠는가?
  - 나의 감정 표현방법을 어떻게 바꾸는 것이 나에게 도움이 될 것인가?
  - 다른 친구로의 감정 표현 방법은 어떻게 바꾸는 것이 좋을까?

### 【 정리 】

- 종합정리 (돕는말)
- 활동을 총정리하여 교사가 이야기 한다.
  - 대인관계에 있어서 가장 보람있는 일은 개인의 느낌을 서로 나누는 것이다. 우리 느낌을 다른 사람들과 나눌 수 있는 만큼 우리는 인생에서 행복과 의미를 찾을 수 있다. 그러나 우리는 많은 이유로 해서 우리의 느낌을 솔직히 표현하지 못하고 지내는 경우가 많다. 우리의 느낌을 솔직히 표현할 때 신뢰하고 의미 있는 인간 관계를 발전시켜 나갈 수 있다.

## 느낌 표현하기

이름(                    )

다음의 상황을 잘 읽고 나는 어떻게 표현하는지 써 보세요. 다 쓴 후 친구들과 서로 비교해 보세요.

1. 상대방과 대화 중에 지루해지면, 나는 나의 느낌을 다음과 같이 표현한다.

- ① 언어적 표현 :
- ② 비언어적 표현 :

2. 나는 상대방과 친구가 되고 싶은데 상대방은 나를 항상 골탕먹이고 있다. 이럴때, 나는 나의 기분을 다음과 같이 표현한다.

- ① 언어적 표현 :
- ② 비언어적 표현 :

3. 상대방이 나의 마음에 상처를 입힐 때, 나는 나의 느낌을 다음과 같이 표현한다.

- ① 언어적 표현 :
- ② 비언어적 표현 :

4. 가까운 친구가 나에게 내가 하기 어려운 일을 부탁하는데 내가 하기 어렵다는 것을 알려 주기는 싫을 때, 나의 감정을 다음과 같이 표현한다.

- ① 언어적 표현 :
- ② 비언어적 표현 :

5. 나는 친구를 좋아하나 친구도 나를 좋아하는 지를 잘 모를 때, 나는 느낌을 다음과 같이 표현한다.

- ① 언어적 표현 :
- ② 비언어적 표현 :

6. 가까운 친구가 나와 놀지 않아서 나는 외로움을 느낀다. 이런 느낌을 나는 다음과 같이 표현한다.

- ① 언어적 표현 :
- ② 비언어적 표현 :

제 9 회. 자기와 타인 수용 활동

◎ 자기 수용 능력 기르기

**【목표】**

- 자신의 장점을 인식하여 자기 수용 능력을 증진시킨다.

**【활동】**

1) 여는 활동

**모두가 귀한 친구들**

- 학급아동 모두 작은 종이 3장에 자기 자신을 표현하는 글을 쓴다.
- 그 표현은 자신의 독특한 특성과 경험, 자신이 성취한 것, 그리고 다른 사람과는 다른 어떠한 성격을 지적해 내는 것이어야 한다. 종이에 자신의 이름을 쓰지 않는다.
- 첫 번째의 종이를 모아서 섞은 후 아동 모두 한 장씩 고른다.
- 한 사람씩 고른 종이를 읽어주고, 다른 아동들은 누가 그것을 썼는지 알아맞힌다.
- 나머지 종이들도 섞어서 계속한다.

2) 주요 활동

**자랑스런 나 - 장점 찾아내기**

- 학급을 4집단으로 나눈 후 둥글게 둘러 앉는다.
- 아동들은 종이 한 장을 절반으로 접은 후 겉장과 안쪽 면의 맨 위에 이름을 쓴다.
- 종이의 안쪽에 자기가 자기 자신을 어떻게 보고 있는지를 적는다.(장점, 할 수 있는 것 등)
- 종이의 안쪽 면이 보이지 않게 접힌 상태에서 옆 사람에게 전달한다.
- 집단원들은 종이에 적혀있는 사람을 나타내는 글(장점, 특기, 인상적인 면)을 겉면에 적어 계속 옆 사람에게 전달한다.
- 자신의 종이가 돌아오면 자기가 생각한 자신의 모습과 친구들

이 생각하는 자신의 모습을 비교한 후 자신의 장점을 정리해 본다.

**【 느낌 나누기 】**

- 활동하면서 느낀 점 발표하기
- 활동하면서 느낀 점 발표한다.
  - 처음 자신이 느꼈던 것과 다른 친구들이 써 준 것에서 어떤 느낌이 들었나?
  - 나의 장점을 다 활용하지 못하게 하는 것은 무엇인가?
  - 앞으로 나의 장점을 키우기 위해 어떻게 하여야 할까?

**【 정리 】**

- 종합정리 (답는말)
- 활동을 총정리하여 교사가 이야기한다.
  - 우리 모두는 많은 장점을 가지고 있습니다. 그것을 긍정적으로 인정할 때 심리적으로 안정되고 건강하고 바르게 성장합니다. 자신의 특성과 존엄성을 인정하는 사람들은 다른 사람의 개성과 존엄성을 인식하게 됩니다.

제 10회. 자기와 타인 수용

◎ 타인으로부터 수용받기

**【목표】**

- 비언어적인 방법을 통해서 다른 사람으로부터 수용을 받도록 하는 경험을 한다.
- 자기와 타인의 행동방식의 차이점을 발견하고, 다른 사람에게 비쳐진 나를 알도록 한다.

**【활동】**

1) 여는 활동

**손님 모셔오기**

- 원을 만들어 앉는다.
- 옆에 앉은 사람과 손을 잡고 다른 쪽에 있는 사람을 자기 자리에 모셔온다.
- 비워있는 자리 옆에 있는 두 사람이 다시 또 다른 자리의 친구를 모셔온다.
- 노래 한 곡이 끝날 때 걸리는 사람들이 다시 술래가 된다.

2) 주요 활동

**① 원 뚫고 들어가기**

- 원을 만들어 집단원 중 한 명은 술래가 되고 나머지 아동은 모두 팔짱을 낀다.
- 술래는 원을 뚫고 가운데로 들어간다. 원을 만든 아동들은 이를 저지하려고 한다.
- 술래가 성공하면, 다른 아동과 교대하여 같은 과정을 반복한다.
- 경험한 것에 대하여 다음을 중심으로 간단히 의견을 적는다.
  - 혼자서 원 밖에 있을 때 무엇을 느꼈나?
  - 원 가운데로 들어오려는 사람을 못 들어오게 저지한 기분은 어땠나?

## ② 함께 만들어요

- 한 명의 관찰자를 둔다. (관찰자는 조각놀이판의 법을 지키고 집단원들의 태도를 관찰한다.)
- 대표는 주머니 속의 조각을 집단원들에게 세 조각씩 나누어 준다.
- 모두가 세 조각씩 가지고 있으면 각자 필요한 조각을 모아서 크기와 모양이 같은 정사각형을 만든다.
- 이때 불필요한 조각을 오른쪽 사람에게 말없이 전달할 수 있으며, 남의 것을 가져올 수는 없다.
- 말은 할 수 없으며, 다함께 완성하면 손뼉을 친다.
- 두 번째는 집단별 협동 작품을 만든다.
- 조각들을 한 곳에 모으고, 왼손은 등 뒤로 가져간 다음 오른손으로만 공동 작품을 완성한다. 말은 하지 말고 눈과 눈으로만 의논하고 손과 손으로만 협동한다.
- 협동작품을 발표한다.

### 【 느낌 나누기 】

- 활동을 하면서 느낀점 발표하기
- 활동을 하면서 느낀 점을 발표한다.
  - 원 뚫고 들어가기에 대한 느낌은?
  - ‘함께 만들어요’ 활동을 하면서 느낀점은?
  - 관찰자의 반응을 듣는다.

### 【 정리 】

- 종합정리(돕는말). 활동을 총정리하여 교사가 이야기한다.
  - 우리 모두는 소중한 친구들입니다. 서로 소외되지 않도록 도와주는 노력이 필요함을 배웠습니다. 또한 문제해결을 위해 서로 돕고 인내하는 걸 알았고 자기와 다른 사람의 행동의 차이점을 알고 말이 없음에도 상부상조하는 법을 배웠습니다.
- 프로그램을 마치며 소감문 쓰기

## 소 감 문

이름( )

1. 어떤 프로그램이 자신에게 도움이 되었다고 생각하나요?  
(가장 도움이 된 것을 하나만 선택해 보세요)

- |                  |                  |
|------------------|------------------|
| · 별칭짓기           | · 일방적 · 쌍방적 의사전달 |
| · 나와 같은 친구찾기     | · 느낌을 말로 표현하기    |
| · 신뢰의 원          | · 다른 사람 표정읽기     |
| · 신뢰의 산책         | · 자랑스런 나-장점 찾아내기 |
| · 바꾸어 말하기-내 짝은요? | · 함께 만들어요        |

2. 그 이유는 무엇인가요?



제주대학교 중앙도서관  
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

3. 놀이중심 집단상담이 자신의 어떤 점에 가장 큰 변화를 가져왔다고 생각하나요?

4. 프로그램 중 개선되길 바라는 점은 무엇인가요?

5. 또 다른 기회에 이런 프로그램이 있다면 참여하기를 원하나요?  
( 참여하겠다 / 모르겠다/ 참여하지 않겠다 )

6. 앞으로의 마음가짐을 적어보세요.

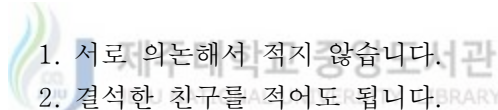
## 사회성 측정검사

5학년 이름( )

다음의 글들은 여러분이 평소에 자기 자신이나 친구들에 대해서 어떻게 생각하고 느끼는가를 나타내고 있습니다.  
 각 질문에 대해서 자기가 생각하거나 느낀 점들과 가장 잘 맞다고 생각하는 항목에 ○표를 하십시오.

이 검사는 시험이 아닙니다. 여러분이 같은 반에 있는 친구들에 대해 어떻게 생각하는 지 알아보려는 것입니다.  
 이 결과는 누구에게도 알리지 않을 것이므로 마음을 편안히 하고, 정직하게 대답해 주십시오.

<다음은 주의하세요.>

- 
1. 서로 의논해서 적지 않습니다.
  2. 결석한 친구를 적어도 됩니다.
  3. 전학 간 친구는 적지 않습니다.
  4. 같은 반 안에 있는 친구 중에서만 선택합니다.

1. 만약 자리를 바꾼다면 같이 앉고 싶은 친구를 세 명 쓰십시오.

(주의 ; 남자 어린이의 경우 남자 어린이의 이름을, 여자 어린이의 경우는 여자 어린이의 이름만을 적습니다.)

--	--	--

2. 만약 자리를 바꾼다면 같이 앉고 싶지 않은 친구를 세 명 쓰십시오.

(주의 ; 남자 어린이의 경우 남자 어린이의 이름을, 여자 어린이의 경우는 여자 어린이의 이름만을 적습니다.)

--	--	--



<부록3>

사회 · 정서적 고립 검사

5학년 이름( )

문항 번호	문항내용	평정척도				
		언제나 그렇다	자주 그렇다	보통 그렇다	거의 그렇지 않다	전혀 그렇지 않다
1	나는 내 친구들에게 내 기분을 솔직하게 이야기 하지 않는 편이다.					
2	나는 우리반 아이들에게 별로 말하지 않는다.					
3	나는 내 고민을 친구들에게 잘 털어놓지 않는다.					
4	친구들에게 무슨 문제든지 마음 놓고 이야기 하기 힘들다.					
5	친구들은 항상 자기들 일에만 바쁜 것 같다					
6	나는 친구들이 내가 하는 일에 대해서 비난할 까 항상 겁을 내는 편이다.					
7	친구들은 놀이를 할 때 나를 잘 끼워주는 편이다.					
8	쉬는 시간에 나랑 놀아 줄 친구가 많은 편이다.					
9	우리 반에는 내가 준비물을 챙겨가지 못했을 때 빌려 줄 친구들이 많다.					
10	먹을 것이 있을 때 같이 먹자고 나를 부르는 친구들이 많다.					
11	내 곁에는 항상 친구들이 많은 편이다.					
12	내가 학교에 필통을 가져가지 못했을 때 내게 연필을 빌려줄 친구들이 많다.					
13	친구들이 피구를 할 때 나는 나랑 같이 놀자고 말을 잘하는 편이다.					

문항 번호	문항내용	평정척도				
		언제나 그렇다	자주 그렇다	보통 그렇다	거의 그렇지 않다	전혀 그렇지 않다
14	나는 친구들과 놀 때 항상 먼저 나서는 편이다.					
15	나는 처음 보는 아이들과도 쉽게 친해진다.					
16	쉬는 시간에는 주로 나 혼자 놀 때가 많다.					
17	생일잔치에 초대할 친구들이 별로 없다					
18	내 친구들은 걸핏하면 나를 괴롭힌다.					
19	나랑 재미있게 점심을 먹을 친구가 별로 없다					
20	나에게는 내 마음을 잘 알고 이해해 주는 친구가 별로 없다.					
21	내가 어려운 일로 고민할 때 같이 고민해 줄 친구가 별로 없다.					
22	우리 반에는 나랑 말하지 않고 지내는 친구들이 많다.					
23	친구들은 항상 나를 따돌리고 차별한다.					
24	나랑 친하다고 생각되는 친구들도 내 마음을 몰라 줄 때가 많다.					
25	내가 모르는 문제를 물어보면 열심히 가르쳐 줄 친구들이 많다.					
26	나에게 슬픈 일이 있을 때 나를 위로해 줄 친구들이 많다.					
27	친구들이 내게 무엇을 물으면 나는 솔직하게 잘 말해준다.					
28	친구들은 고민이 있을 때 내게 잘 의논하는 편이다.					
29	내 친구에게 슬픈 일이 있을 때 나는 위로를 잘해주는 편이다.					
30	친구랑 다투었을 때 나는 친구에게 내 기분을 솔직하게 이야기한다.					
31	나는 고민이 있을 때 친구에게 잘 털어놓는다.					
32	나는 나를 오해하는 친구가 있으면 자주 찾아가서 오해를 풀려고 애쓴다.					

## 교우관계 검사지

이 질문지는 여러분들이 친구들을 대하는데 있어서 어떤 느낌이나 생각을 갖고 있는지 알아봄으로써 여러분들이 재미있는 학교 생활을 할 수 있도록 도와주려는데 그 목적이 있습니다. 따라서 이 질문지에는 정답이나 틀린 답이 없으며 좋은 답과 나쁜 답도 없습니다. 뿐만 아니라 학교 성적과는 아무 상관이 없습니다.

각 문항을 읽고 평소자신의 느낌이나 생각에 해당되는 칸에 ○표 해 주시기 바라며 너무 깊이 생각하지 말고 얼른 머리에 떠오르는 생각대로 응답해 주시기 바랍니다.

번호	문항내용	평정척도			
		그렇다	그런 편이다	그렇지 않은 편이다	전혀 그렇지 않다.
1	나의 주변에는 사귄만한 친구가 많다.				
2	나는 친구를 쉽게 사귄다.				
3	나는 마음을 통할만한 친구가 없어 늘 외롭다.				
4	나의 친구들은 내 말을 잘 믿어준다.				
5	나는 친구들과 어울리는 것이 좋다.				
6	나를 진실로 이해해 주는 친구가 많다.				
7	나는 친구들과 쉽게 사이가 벌어지는 편이다.				
8	나는 좋은 친구들을 많이 갖고 있다.				
9	나는 교제를 끊고 싶은 친구가 있는데 잘 안되어 고민한 적이 있다.				
10	좋아하는 친구가 자주 바뀌는 편이다.				
11	나는 친구를 대할 때 자연스럽게 대한다.				
12	나는 친구들과 잘 다투지 않는다.				
13	나는 친구를 대할 때 경계하는 편이다.				
14	친구가 내 마음을 잘 알아주는 편이다.				
15	나보다 실력 있는 친구를 보면 시기와 질투가 일어난다.				
16	나는 친구들 사이에서 인기가 높은 편이다.				
17	친구들은 나를 가까이 대하려고 한다.				
18	이성교제로 인해 공부에 방해가 된 적이 있다.				
19	친구들과 사귀는 것은 나의 성장에 큰 도움이 되고 있다.				
20	나는 친구들의 어려움을 보면 잘 도와주는 편이다.				