

석사학위논문

집단놀이 프로그램이 1학년 아동의
학교생활 적응에 미치는 효과

지도교수 박 태 수



제주대학교 교육대학원

상담심리전공

김 지 선

2005년 8월

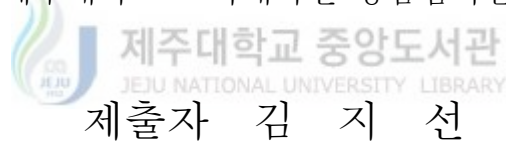
집단놀이 프로그램이 1학년 아동의 학교생활 적응에 미치는 효과

지도교수 박 태 수

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함.

2005년 4월 일

제주대학교 교육대학원 상담심리전공



김지선의 교육학 석사학위 논문을 인준함.

2005년 6월 일

심사위원장 _____인

심 사 위 원 _____인

심 사 위 원 _____인

<국문 초록>

집단놀이 프로그램이 1학년 아동의 학교생활 적응에 미치는 효과

김 지 선

제주대학교 교육대학원 상담심리 전공

지도교수 박 태 수

본 연구는 1학년 아동들에게 집단놀이 프로그램을 실시하여 그들의 학교생활적응을 향상시키는 데 효과가 있는지 밝히는 것에 그 목적이 있으며, 이러한 목적을 달성하기 위해 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

첫째, 집단놀이 프로그램이 아동의 학교생활 적응에 어떤 효과가 있는가?

둘째, 집단놀이 프로그램이 학교생활 적응의 하위영역인 교사관계, 교우관계, 학교수업, 학교규칙에 어떤 효과가 있는가?

연구의 대상은 서울시 M 초등학교 1학년 20명이었다. 연구대상을 선정하기 위해서 프로그램에 참여하기를 희망하는 1학년 학생 38명을 각 담임교사로부터 추천받아 사전 학교생활 적응검사를 실시하였으며, 학교생활 적응 점수가 비슷한 20명의 학생 중에서 학부모의 동의를 득한 10명을 상담집단으로, 나머지 10명을 비교집단으로 하였다.

본 연구에 적용된 집단놀이 프로그램은 장덕돌(2000)이 아동의 사회성 증진에 사용했던 전통놀이와 박진희(2000)가 아동의 적응행동 변화를 연구하기 위해 사용했던 게임놀이, 임현숙과 송인섭(1999)이 아동의 주의집중 및 협응 능력과 변별 능력을 향상시키기 위해 사용했던 주의집중 프로그램을 참고하여 본 연구자가 수정·보완하여 재구성하였다.

상담 프로그램의 실시는 연구자가 매주 2회씩 5주간에 걸쳐 총 10회기를 하였으며, 한 회기마다 60~80분씩 소요되었다.

* 본 논문은 2005년 8월 제주대학교 교육대학원 위원회에 제출된 교육학 석사학위 논문임.

측정도구는 김호권(1965)의 '표준 생활 검사지'와 유상철(1982)의 '고등학교 학생들의 학교에 대한 태도 검사지'를 참고로 박성근(1998)이 초등학교에 알맞게 수정·보완한 것을 사용하였는데 1학년의 언어수준에 맞게 연구자가 일부 수정하였으며, 문항의 의미와 표시방법을 자세히 설명하였다. 이 검사는 모두 32문항의 5단계 척도로 구성되어 있으며, 교사관계, 교우관계, 학교수업, 학교규칙의 하위영역으로 분류되어 있다. 측정도구에 대한 자료의 분석은 프로그램 실시 전과 후의 상담집단과 비교집단의 학교생활 적응을 비교하기 위하여 SPSS/PC⁺ 전산 프로그램을 이용하여 t검증을 실시하였다. 그리고 프로그램의 학교생활 적응에 대한 효과를 실제 학교생활에서 확인하고 양적 결과가 갖는 신뢰성에 대한 제한점을 보완하기 위해 그들의 학교생활을 직접 관찰할 수 있는 각 담임교사들의 프로그램 실시초기, 후기의 진술과 상담집단의 소감문을 질적으로 분석하였다.

이와 같은 과정을 통하여 얻어진 연구 결과는 다음과 같다.

첫째, 집단놀이 프로그램은 1학년 아동의 학교생활 적응을 향상시키는 데 효과가 있다.

둘째, 집단놀이 프로그램은 1학년 아동의 학교생활 적응의 하위영역 중 교우관계에 대한 적응을 향상시키는 데 효과가 있다.

셋째, 집단놀이 프로그램은 1학년 아동의 학교생활 적응의 하위영역 중 학교수업에 대한 적응을 향상시키는 데 효과가 있다.

넷째, 집단놀이 프로그램은 1학년 아동의 학교생활 적응의 하위영역 중 학교규칙에 대한 적응을 향상시키는 데 효과가 있다.

이상의 결과를 종합하면, 집단놀이 프로그램은 1학년 아동의 학교생활 적응을 향상시키는 데 효과가 있으며, 그 하위영역 중 교우관계, 학교수업, 학교규칙에 대한 적응을 향상시키는 데 효과가 있다. 향후 집단생활에서의 성패를 좌우하는 기초 생활 습관이 형성되는 초등학교 1학년 시기에 학교생활에 적응하는 것은 매우 중요하다. 이러한 점에서 초등학교 1학년 담당 교사들이 교육현장에서 집단놀이 프로그램을 다양하게 적용할 필요성이 있음을 시사한다.

목 차

I. 서 론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구 문제 및 가설	4
II. 이론적 배경	5
1. 집단놀이의 개념	5
2. 1학년 아동의 특성과 학교생활 적응	10
3. 집단놀이와 학교생활 적응과의 관계	12
4. 집단놀이 프로그램의 구성	14
III. 연구방법 및 절차	18
1. 연구대상	18
2. 연구설계	18
3. 연구절차	19
4. 측정도구	21
5. 자료처리	23
IV. 연구결과 및 해석	24
1. 연구 대상에 대한 동질성 검증	24
2. 양적 접근에 의한 가설 검증	26
3. 질적 접근에 의한 효과 분석	31
4. 연구 결과에 대한 종합적 해석	42
V. 요약, 결론 및 제언	44
1. 요약	44
2. 결론	47
3. 제언	48
참고문헌	49
Abstract	55
부 록	58

표 목 차

<표 III-1> 연구설계	18
<표 III-2> 집단놀이 프로그램의 내용	20
<표 III-3> 학교생활 적응 영역별 문항	22
<표 IV-1> 학교생활 적응의 사전검사 비교	24
<표 IV-2> 학교생활 적응 하위영역의 사전검사 비교	25
<표 IV-3> 학교생활 적응 사후검사 비교	26
<표 IV-4> 교사관계 사후검사 비교	27
<표 IV-5> 교우관계 사후검사 비교	28
<표 IV-6> 학교수업 사후검사 비교	29
<표 IV-7> 학교규칙 사후검사 비교	30
<표 IV-8> 담임교사의 보고에 나타난 개인별 효과	32
<표 IV-9> 소감문에 나타난 효과	40

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

아동이 얼마나 원만하게 학교생활을 하느냐 하는 것은 이후 사회생활에서의 성공을 예측하는 지표가 될 수 있다(Bates, Luster & Vandenberg, 2000). 특히, 초등학교에 갓 입학했을 때의 학교적응 여부는 이후 중·고등학교 시기까지 지속적으로 영향을 미칠 가능성이 높은 만큼(박영준, 1996) 초등학교 1학년 시기의 학교생활 적응 문제는 매우 중요하다. 그러나 초등학교 1학년 어린이들은 유아기의 자기중심성이 남아 있기 때문에 가정에서 학교, 또는 유치원에서 학교라는 새로운 집단생활을 하는 과정에서 어려움을 겪을 수 있다. 특히 요즘 대두되는 자녀수의 감소에서 벗어날 수 있는 과잉보호는 아동들의 자기중심성을 더욱 심화시키고 있고, 수많은 학원과의 활동과 컴퓨터, 비디오, TV 등의 놀이문화는 함께 하는 것보다 혼자 하는 것에 익숙하게 하여 여럿이 함께 지내는 집단생활에 대한 적응력을 더욱 약화시키고 있다.

이러한 자기중심적이고 개인주의적인 특성이 초등학교 1학년 교실에서 그대로 나타나 학교생활 전반에서 많은 부적응의 문제를 낳고 있다. 교사, 교우와 적절히 관계를 맺지 못하고 수업시간에 주의집중이 되지 않거나 학교규칙에 전혀 관심이 없는 아동들의 사례가 늘고 있고, 이런 경우 학교생활에 대해 자신감을 잃고 소극적이 되거나 비행행동을 일으키는 원인이 되기도 한다. 고혜진(2003)은 학교적응이 잘 이루어지는 학생은 학교에 대한 감정이나 태도, 동기가 긍정적이기 때문에 학업성적이 향상되고, 행동특성이 바람직하게 형성되어 개인의 성장은 물론 학교와 사회발전에도

도움을 준다고 하였다.

따라서 1학년 아동들에게 시급히 지도해야할 것은 학교생활에 바르게 적응하는 것인데, 이 시기 아동의 생활은 놀이 중심으로 이루어지므로 놀이를 통한 지도가 적절하다.

놀이의 중요성에 대해 Erickson(1950)은 단독 또는 집단놀이 활동이 자기중심성에서 벗어나고 합리적인 지적사고의 방향으로 나아가는 필수적인 과정이라고 하면서 아동의 집단놀이를 적절히 지도하면 지적 진보는 물론 전인적 발달을 가져온다고 강조하였다. 또한 Havighust(1953)는 아동의 집단놀이가 사회적 지위, 교우관계를 원만하게 하는 중요한 요소가 되며 신체적 조건, 지적 특성, 성격적 특성, 도덕적 특성의 발달을 촉진할 뿐만 아니라, 집단놀이를 통하여 내향적이거나 반항적, 난폭한 행동, 이기적인 행동특성을 치료할 수 있다고 밝혔다.

최영희(1999)는 집단놀이를 통하여 초등학교 1학년 아동들이 자기중심성에서 차츰 벗어나 타인의 입장을 고려할 수 있고 자기를 억제할 수 있게 된다고 하였다. 이렇듯 집단놀이를 학교에서 실시하게 되면 아동들은 또래와의 놀이 활동을 통해 혼자 노는 것보다 함께 노는 즐거움을 경험하게 되며, 이를 바탕으로 놀이감을 공유하고 서로 협동하는 법 등 사회적 기술들을 익히고, 건강한 대인관계를 형성할 수 있게 된다. 또한 집단놀이를 하면서 아동들은 놀이의 규칙을 정하고 지키는 활동을 통해 규칙의 필요성과 중요성을 깨닫고 이를 실천함으로써 학교규칙에도 적응하게 되며, 놀이에 집중해서 끝까지 완수하는 경험은 학교수업에 대한 적응도 높일 수 있다.

집단놀이와 학교생활 적응에 관한 선행 연구를 살펴보면, 김말숙(2004)은 또래괴롭힘을 당하는 아동에게 놀이를 통한 집단상담 프로그램을 실시한 후 또래괴롭힘의 피해 수준이 줄어들고 교사관계, 교우관계, 학교행사 참여 면에서 학교생활적응 수준이 향상되었다고 하였다. 현문학(2004)은

신체활동 중심의 집단놀이가 초등학생에게 순기능적 의사소통을 촉진시키고 교우관계, 학교수업, 규칙준수, 학교행사 참여 면에서 학교생활 적응에 유의미한 효과가 있다고 밝혔다. 김겸옥(2002)은 놀이 프로그램을 적용하여 유사 자폐 아동의 학교 적응을 신장시켰으며, 김학래(2003)는 초등학교 저학년 시기에 부적응 행동을 보이는 주의력결핍 과다행동장애(ADHD: Attention Deficit Hyperactivity Disorder) 아동들에게 구조화된 집단 게임놀이치료가 주의 집중력 및 적응도(문제행동, 사회성, 자아 존중감)에 긍정적 효과가 있다고 하였다.

그러나 집단놀이의 효과를 검증한 이 분야의 선행연구들은 그 대상이 주로 정신지체나 자폐 등의 장애아, ADHD 아동, 결손가정의 아동, 또래관계나 학습 면에서 큰 어려움이 있는 아동이나 유아들로서 이들의 문제를 치료하기 위한 것이 목적이었고, 발달단계상 집단놀이의 활용이 효과적인 초등학교 저학년의 일반 아동을 대상으로 한 연구는 부족한 실정이다. 또한 프로그램의 내용적 측면에서도 사회성 향상을 위한 집단놀이 프로그램에 대한 연구는 많이 나와 있지만 1학년 아동에게 중요한 학교생활 적응에 초점을 둔 집단놀이 프로그램에 대한 연구는 미흡한 실정이다.

이에 본 연구는 자기중심성이 강하고 적응력이 약한 1학년 아동을 대상으로 집단놀이 프로그램을 실시하고 이들의 학교생활 적응에 어떠한 효과가 있는지를 밝혀 보고자 한다.

2. 연구문제 및 가설

본 연구는 집단놀이 프로그램이 1학년 아동의 학교생활 적응에 미치는 효과를 검증하기 위하여 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

첫째, 집단놀이 프로그램이 아동의 학교생활적응에 어떤 효과가 있는가?

둘째, 집단놀이 프로그램이 학교생활적응의 하위영역인 교사관계, 교우관계, 학교수업, 학교규칙에 어떤 효과가 있는가?

이상의 연구 문제를 바탕으로 설정한 연구 가설은 다음과 같다.

가설 1 : 집단놀이 프로그램을 받은 상담집단은 훈련을 받지 않은 비교 집단보다 학교생활 적응에서 유의한 차이가 있을 것이다.

가설 2 : 집단놀이 프로그램을 받은 상담집단은 훈련을 받지 않은 비교 집단보다 학교생활 적응의 하위영역에서 유의한 차이가 있을 것이다.

가설 2-1 : 교사관계에서 유의한 차이가 있을 것이다.

가설 2-2 : 교우관계에서 유의한 차이가 있을 것이다.

가설 2-3 : 학교수업에서 유의한 차이가 있을 것이다.

가설 2-4 : 학교규칙에서 유의한 차이가 있을 것이다.

Ⅱ. 이론적 배경

본 연구는 집단놀이 프로그램이 1학년 아동의 학교생활 적응에 미치는 영향을 알아보기 위한 연구로서 본 장에서는 이에 대한 이론적 기초로 집단놀이의 개념, 1학년 아동의 특성과 학교생활 적응, 집단놀이와 학교생활 적응과의 관계, 집단놀이 프로그램의 구성에 대해 살펴보고자 한다.

1. 집단놀이의 개념

놀이는 성장하고 발달하기 위한 필연적인 활동이며, 즐거움만을 위해 자유롭게 취할 수 있는 태도와 과정이다(김인상, 1998). 아동기에 있어서 놀이는 단순한 행동형태가 아니라 일이며 교육이며 생활자체다. 그만큼 아동에게 놀이는 중요한 의미를 갖는다. 놀이는 아무도 가르쳐 줄 수 없는 어떤 것을 어린이가 스스로 배울 수 있는 유일한 길이며, 이는 아동의 성장 과정에서 놀이를 통해 얻을 수 있는 경험이 소중한 것임을 말해주고 있다(장정백, 1986).

놀이와 아동의 발달에 관한 연구가 많이 이루어졌는데, 그것을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 놀이와 신체발달과의 관계이다. Hurlock(1978)은 아동이 놀이를 통해 신체의 기본동작과 운동기술을 익히며 이를 반복함으로써 운동능력은 더욱 발전된다고 하였고, 학령 전 아동은 균형 잡기 놀이, 자전거 타기 등을 통해 즐거움을 얻고 운동기술을 습득하게 된다고 하였다(전지현, 1995, 재인용).

둘째, 놀이와 인지발달과의 관계이다. Piaget(1962)는 놀이를 모방과 함

게 지적인 적응활동의 한 특수적인 표현으로 설명함으로써 그것들이 지적 발달에 기여하고 있음을 보여주고 있다. 놀이는 아동의 존재를 통합시킬 뿐만 아니라 아동기의 주요사업이라고 본다(강선보, 1989, 재인용).

셋째, 놀이와 사회성 발달과의 관계이다. Caplan과 Frank(1974)에 의하면 어른의 행동이나 비난, 제안 등이 아동의 사회적 학습에 기본이 되는 놀이에서는 함께 공유하고 노는 활동에 대한 민감함, 다양한 성격에 대해 관용적이 되며 원만하게 참여하는 것, 사회적인 방해나 장애를 만나 해결하는 것 등의 사회생활의 기초를 연습하게 된다고 하였다. 장선철(1994)은 놀이를 통해 아동은 자기 또래와 접촉해서 자기와 타인의 관계에 대해 학습하게 되고 대인관계에서 야기되는 문제를 해결하는 방법을 배우며 놀이 집단에서 지켜야 할 규칙을 지켜나가는 가운데 사회적 규범의 준수라는 사회성 발달이 이루어진다고 하였다.

넷째, 놀이와 정서발달과의 관계이다. Hurlock(1978)은 놀이가 아동의 인성 및 사회적 적응에 많은 도움을 준다고 보았으며, Issac(1993)은 놀이가 아동의 정서적 균형을 잡아줄 뿐만 아니라 원시적인 환상을 점차적으로 질서 있는 현실세계와 연결할 수 있게 해 준다고 하였다(신은영, 2001, 재인용). Caplan과 Frank(1974)는 아동이 놀이를 방편으로 하여 자기의 지각내용을 외부의 어떤 제지나 압력 없이 표현 내지 투사시킴으로써 내적 긴장은 완화되고 정신건강과 행복의 새로운 평형상태를 회복하게 된다고 하였다(김길현, 1998, 재인용).

다섯째, 놀이와 언어발달과의 관계이다. Garvey(1977)는 유아들이 사회극화 놀이에 참여함으로써 언어습득을 할 수 있다고 하였으며, Pellegrini(1990)의 연구에서는 사회극화 놀이 훈련이 말하기, 듣기, 읽기 능력을 발달시킬 수 있다고 하였다(전지현, 1995, 재인용). 김인혜(1996)는 아동들이 다른 아동들과 놀면서 자기의 의사를 전달하는 방법, 다른 아

동들의 협조를 구하는 방법, 다른 아동들의 의사에 반응하는 방법들을 발견하고 익히게 된다고 하였다.

이상에서 설명한 놀이와 비슷하게 사용되는 단어로 ‘게임’이 있다. 놀이가 일반적으로 자발적인 표현이며 특별한 목적이나 동기 없이 행하는 흥미로운 활동인데 반해, 게임은 규칙이 엄격하고 형식이 있으며 조직화된 형태를 갖고 있다. 일반적으로 게임의 규칙들은 역할과 행동의 제한, 그리고 기대감을 포함하고 있으며, 경쟁이 게임의 기본적인 요소이기 때문에 승부라는 결과가 중요시되고 참여와 동기유발이 촉진되며, 도전하게 한다(유미숙, 1997). 놀이가 교육적으로 이루어지려면 경쟁이나 승부라는 결과가 중요시되어서는 안 되고 모든 아동이 능동적으로 참여하는 것이 중요하다. 이에 본 연구에서는 교육적 가치의 측면에서 놀이와 게임의 의미를 포괄적으로 수용하여 ‘놀이’의 용어로 사용하고자 한다. 또한 프로그램에서 의도하는 학교생활 적응을 향상시키기 위해서는 혼자 하는 놀이보다는 여럿이 함께 하는 놀이가 효과적이라는 판단에 따라 집단놀이를 활용하고자 한다.

집단놀이는 개별 치료놀이를 논리적으로 확대시킨 것이다(Jernberg & Booth, 1999). 집단 놀이는 치료놀이의 장점을 모든 아동이 갖게 되기를 원했던 학교 교사들에 의해 적용되기 시작했다. 집단놀이는 Rubin과 Tregay(1989)가 'Play with Them'이라는 책에서 자세히 다룬 이후 10여년간 두드러지게 발전해 왔으며 다양한 특성을 보이는 아동에게 뿐만 아니라 우울증으로 고통 받는 노인들에게까지도 사용되었다.

집단놀이는 집단 구성원의 직접적인 충고, 문제를 함께 공유하기, 통찰, 사회화하는 기술의 발달 등을 제공한다. 집단놀이 치료의 기본 원리는 집단이 각 구성원에게 작고 안전한 사회가 되어서 기본적인 긴장감과 대인관계가 표출되어 자신을 탐색하고 스스로 통찰 할 수 있도록 하며, 사회적으로 용인되는 태도를 형성시킬 수 있다는 데 있다.

집단놀이는 Kamii와 DeVries(1979)가 제시한 구성주의 이론에 기초를 이루고 있다. 구성주의 프로그램은 아동이 자발적이고 자기 주도적인 활동에 참여함으로써 지식을 얻는다고 생각하고 교육과정에 있어서도 자발적이고 자기 주도적 놀이의 역할이 강조된 집단놀이를 프로그램의 중요한 요소로 첨가하고 있다. 또한 Kamii와 DeVries(1980)는 집단놀이를 유아들이 성취해야 할 이미 정해진 클라이맥스가 있고, 놀이자들이 상호 의존적, 협력적이면서도 상대방과 반대되는 역할을 해야 하며, 규칙에 따라 같이 놀이를 하는 것이라고 정의하고 있다.

Gavrey는 집단놀이는 놀이 참여자, 놀이 참여자가 해야 할 일 그리고 지켜야 할 점 등을 명시해 주는 규칙이 있어야 하며 그러한 규칙에 따라 조직되고 구조화되며, 때로는 경쟁적인 활동으로 규정하였다(고문순, 1999, 재인용).

이 밖에도 집단놀이에 대해 Rapport는 Kamii와 DeVries의 견해를 포함시켜 좀 더 구체적으로 6가지 특성으로 정의를 내리고 있다(고문순, 1999, 재인용). 첫째, 적어도 두 명 이상의 성실한 놀이 자가 있어야 한다. 둘째, 집단놀이 활동은 많은 종류 가운데 두 명 이상의 놀이자들이 선택함으로써 시작된다. 셋째, 이러한 선택의 결과는 게임 할 사람을 정하고 그에게 주어진 선택권을 결정하는 상황이다. 넷째, 놀이자가 게임을 하는지 안 하는지의 선택은 게임을 아느냐 모르느냐에 따라 결정한다. 다섯째, 집단놀이에는 종료 규칙이 있다. 여섯째, 집단놀이와 같은 모든 놀이는 각각 성실한 놀이자가 클라이맥스에 달했을 때 끝난다.

이상과 같은 정의들을 종합해 보면, 집단놀이는 달성해야 할 목표가 있고, 두 명 이상의 아동이 함께 할 수 있으며, 자신과 상대방이 서로 반대되거나 또는 상호 의존적이고 협력적인 역할을 하면서 규칙을 따라 하는 놀이이다.

현대아동교육에서 집단놀이의 중요성이 강조되고 있는데, 그 이유는 집단놀이가 어린이의 생활일 뿐만 아니라 학습의 기본 형식이기 때문이다. 어린이는 놀면서 배운다. 집단놀이를 통해 자연스런 방식으로 지식을 넓히고 감각 운동적인 능력과 기능을 형성해 간다. 또한 집단놀이 기술이나 규칙에 친숙해지고 집단놀이의 내용을 알게 되면 새로운 것을 고안해 내고 창작해낼 수 있다.

정진과 성원경(2004)은 집단놀이의 가치를 다음과 같이 다섯 가지로 나누어 기술하고 있다.

첫째, 아동들이 스스로 규칙을 만들어 보고 그 규칙을 지켜 가는 과정에서 문제가 새로운 해결활동을 시도해봄으로써 지적 호기심을 왕성하게 하고 창의적 사고능력을 촉진한다.

둘째, 아동들은 놀이에서 이기기 위한 전략을 사용하기 위해 상대방의 입장을 고려하여 생각하는 기회를 갖게 됨으로써 자기중심적 사고에서 차츰 벗어나 탈 중심화가 이루어진다.

셋째, 집단놀이에서 정해진 규칙에 따라 행동하고 질서를 지키며, 옳고 그름을 판단하여 언어적으로 표현해보는 경험을 함으로써 아동의 사회성과 도덕성 발달이 이루어진다.

넷째, 자율적으로 규칙을 지킴으로써 사회생활에 필요한 준법정신을 기르게 된다.

따라서 집단놀이의 가치는 새로운 규칙을 경험하게 하고, 그 규칙에 따르고자 노력하게 하며 도덕적, 인지적, 사회적 발달 등의 전반적인 발달을 형성시켜 나가는 데 있으며, 나아가 아동의 자율성을 높이는 교육적 가치를 지니고 있다.

2. 1학년 아동의 특성과 학교생활 적응

초등교육을 받는 아동기는 신체적, 정서적, 사회적, 지적, 도덕적 발달이 왕성하게 일어나는 시기이다. 특히 유아기로부터 아동기로 접어들게 되는 1학년 아동들은 다음과 같은 특성이 있다(서울특별시교육과학연구원, 2000). 신체적으로는 운동 기능의 발달로 장난이 심해지며 피로를 쉽게 느끼고, 정서적으로는 주의집중력이 부족하며 지속 시간이 짧고 자기중심적이며 감정 위주로 행동한다. 사회적으로는 사회성이 발달하지 못하여 주로 개인 위주의 생각과 행동을 하며, 놀이 집단의 규모가 확대되면서 혼자만의 놀이에서 벗어나 차츰 협동적, 조직적인 놀이를 즐기게 된다. 지적으로는 호기심과 질문이 많아지고 무엇이든 알고 애를 쓰며 상상력과 창조적 표현 능력이 발달하여 자기 나름대로 색다른 표현 방법을 쓰기도 하지만 모방을 많이 한다. 도덕적으로는 타율적 도덕성 형성 시기에 있으므로 다른 사람의 판단이나 영향에 크게 좌우되며 다른 사람의 관심을 끌기 위하여 또는 불만을 해소하기 위하여 거짓말이나 심한 장난을 하는 경우가 있다.

또한 1학년 아동은 소속감과 자기과시욕이 강하며, 이기적이고 자기중심적이며, 책임의식과 집단의식이 약하다. 또한 흥분하기 쉽고 감정이 극한에 이르기 쉬우며, 모험심이 강하고 겁이 없다(강신복 외, 1987). 그러나 학교에서의 조직적인 생활을 통하여 자기중심성을 탈피하고 다른 사람의 처지와 인격을 존중해야 한다는 생각을 인식하기 시작한다(한국교육개발원, 1990). 선악을 막연히 구별할 줄 알게 되며, 가정이나 학교생활에서 거짓말, 약속이나 규칙을 위반하였을 때에는 벌이 내려진다는 것을 느끼기 시작하나 죄의식을 느끼지 못한다. 집단생활에서는 자기중심적으로 해석하고 자기의 주장을 내세우기 때문에 싸움이 잦으며 자기의 편의에 따라 규칙을 파기해 버리기도 한다. 한편 성인으로부터 독립하려는 경향이 나타나

며 성인의 인정을 받고자 하는 욕구가 강하여 칭찬받기 위한 행동만을 즐겨하려 한다(교육대학사회과교육연구회, 1985).

1학년 아동의 특성들을 학교생활과 관련지어 보면 다음과 같다. 첫째, 자기중심적이고 감정위주의 행동 특성으로 인해 학교에서 교우관계를 원만하게 형성하는 것이 어렵다. 둘째, 주의집중력이 부족하고 장난이 많기 때문에 학교수업 시간에 해야 할 일들을 수행하지 못하고 수업태도가 나쁘다. 셋째, 책임의식이 약하고 타율적인 도덕성을 가지고 있기 때문에 학교규칙을 지키는 데 어려움을 가진다. 넷째, 수업태도가 바르지 못하거나 규칙을 어기는 등의 문제가 계속 이어지고 교사로부터 지적을 많이 받게 되면 교사로부터 인정을 받지 못하면서 원만한 관계를 형성하지 못한다.

따라서 이들에게 우선적으로 필요한 것은 학교생활에 바르게 적응하는 것인데, 최미숙(2002)에 따르면, 학교생활 적응이란 학교에 입학한 아동들이 새로운 학교 환경에 익숙해지는 과정으로 학교규칙을 이해하고 준수하면서 기초적인 학업 태도와 인간관계를 배우는 친사회적인 태도를 익히는 것을 말한다. 여기에서 학업 태도란 수업시간에 주의를 기울이는 정도, 주어진 과제의 해결 정도를 나타낸다. 친사회적 태도란 학교생활의 여러 장면에서 자신의 행동을 어느 정도 통제하면서 또래들이나 교사와 바람직한 관계를 형성하는 것이다. 1학년 아동들이 이러한 태도를 익히기 위해서 효과적인 방법은 집단놀이이다. 초등학교 1학년 시기는 Bruner(1960)가 말하는 표현양식 중 행동적 표현양식에서 영상적 표현양식으로 넘어가는 시기이므로, 입학 초기에는 행동적 표현양식으로 지도하는 것이 효과적이다. 여기에서 표현양식은 세계를 고찰하는 방법의 질적인 차이에 따라 정해지는데, 행동적 표현양식은 환경과의 직접적인 활동을 통해서 세계를 경험하는 것이다. 집단놀이는 말로 하는 경험이라기보다는 행동하는 경험이다(서진숙, 2003). 따라서 아동들은 여러 친구들과 놀이를 통해서 직접 행동하고 경험함으로써 학교생활 적응에 대한 통찰을 할 수 있다.

3. 집단놀이와 학교생활 적응과의 관계

많은 연구자들이 아동에게 있어서 놀이의 중요성을 지적하였는데 학교생활 적응에 도움이 되는 집단놀이에 관한 선행연구를 살펴보면 다음과 같다.

김대겸(1988)은 놀이지도가 초등학교 아동의 안정성, 협동성, 사회성, 책임성의 향상에 효과적임을 밝혔고, 전지현(1995)은 놀이가 자신의 생각이나 감정을 자연스럽게 표현할 수 있고 내면적인 갈등이나 욕구의 좌절을 해소한다고 하였다. 김인혜(1996)는 놀이학습 프로그램이 사회성 향상에 효과적임을 밝혔으며, 최영희(1999)는 집단놀이학습 프로그램을 적용하여 아동의 사회성을 시켰다고 하면서 집단놀이학습을 실시하는 동안 타인의 입장을 고려하고 자기를 억제하며 협동하는 등 사회적 상호 작용을 왕성하게 하였다고 하였다. 이용경(2000)은 협동놀이를 실시함으로써 초등학생의 사회성이 신장되었다고 하였고, 김춘란(2001)은 집단놀이 학습의 실시가 아동들이 자기중심성에서 벗어나 또래 집단 활동에 적극적으로 참여하게 하고, 타인의 입장을 고려하며 공동의 질서를 지키는 가운데 타인과 협력함으로써 원만한 교우 관계를 유지하는 데 긍정적인 효과가 있었다고 하였다. 장봉희(2001)는 단체 놀이 활동을 실시함으로써 초등학생의 인성을 변화시켰다고 하였고, 김학래(2003)는 구조화된 집단 게임놀이치료가 주의 집중력 및 적응도(문제행동, 사회성, 자아 존중감)에 긍정적 효과가 있다고 밝혔다.

이상의 연구에서 나타난 효과들은 학교생활 적응의 하위영역인 교사관계, 교우관계, 학교수업, 학교규칙에 매우 관련성이 높다. 집단놀이가 학교

생활 적응에 미치는 효과를 밝힌 연구는 다음과 같다.

김겸옥(2002)은 초등학교 2학년의 유사자폐아동을 대상으로 실시한 놀이 프로그램이 학교생활 적응행동의 바람직한 발달에 효과가 있었다고 하였다. 이 연구는 활동성이 부족하고 또래들과의 어울림이 없는 아동들을 대상으로 집단놀이를 실시한 후 담임교사, 또래들과의 인간관계에서 자신감을 가지고 상호작용을 하게 되었고, 학습과제 수행에서 자신감을 갖게 되었음을 밝혔다.

김말숙(2004)은 또래괴롭힘을 당하는 초등학교 5학년 학생들에게 놀이를 통한 집단상담 프로그램을 실시한 후 또래괴롭힘의 피해 수준이 줄어들고 교사-아동관계, 교우관계, 학교행사 참여 면에서 학교생활적응 수준이 향상되었다고 하였다. 이 연구는 또래괴롭힘 피해로 인해 학교생활 적응 수준이 낮은 구성원들이 놀이를 통해서 스스로 자신의 또래괴롭힘 및 학교생활 적응과 관련된 문제들을 파악하고, 이를 극복해 나갈 수 있는 해결방법을 찾아 효과적으로 문제에 대처할 수 있는 능력을 향상시키는 것을 목적으로 하였다.

현문학(2004)은 신체활동 중심의 집단놀이가 초등학교 4학년 학생들에게 순기능적 의사소통을 촉진시키고 교우관계, 학교수업, 규칙준수, 학교행사 참여 면에서 학교생활 적응에 유의한 효과가 있다고 하였다. 이 연구는 담임을 맡고 있는 4학년의 한 학급을 대상으로 순기능적 의사소통을 촉진시키고 학교생활 적응을 향상시키기 위해 체육 교과와 관련시켜 운동장에서 신체활동 중심 집단놀이를 활용하였다.

이상의 연구들을 종합해서 정리하면, 집단놀이를 통해 자연스럽게 또래간의 상호작용을 많이 하게 되고, 이러한 상호작용 속에서 서로 친밀해지고 대인관계 기술을 터득함으로써 교사관계와 교우관계에 대한 학교생활

적응을 향상시킬 수 있다. 또 한 가지 놀이에 끝까지 참여하면서 주의집중력을 향상시켜 학습시간에 필요한 여러 가지 태도를 길러나갈 수 있기 때문에 학교수업에 대한 학교생활 적응을 향상시킬 수 있으며, 놀이에 필요한 규칙을 익히면서 규칙의 필요성을 몸으로 느끼고 그것을 실천하려는 노력을 함으로써 학교규칙에 대한 학교생활 적응을 향상시킬 수 있다.

4. 집단놀이 프로그램의 구성

Havighust(1953)는 아동의 집단놀이는 또래 친구들끼리 승인될 수 있는 행동을 알게 하고, 부모의 권위에 의해 심어진 도덕적 가치 대신에 합리적인 양심과 가치 척도를 발전시켜 주며, 사회적 생활, 집단적 활동, 사회적 태도를 배우게 한다고 하였다. 유효순(1992)은 아동은 또래들과의 집단놀이에서 집단 형성에 중요한 협동, 규칙, 질서 등을 배우게 된다고 하였다.

이렇듯 또래들과의 자연스런 놀이상황은 아동들에게 신체적, 사회적, 정서적, 언어적, 인지적 발전의 좋은 기회가 될 수 있다. 그러나 함께 놀았다는 활동 자체가 아동들의 학교생활 적응을 향상시켜줄 수는 없다. 놀이와 게임의 치료적 이론과 방법을 적용하여 놀이 활동을 계획하고 몸으로 경험한 것을 깨우칠 수 있는 대화를 나누면서 집단 활동에 참여하는 것은 학교생활 적응에 도움을 준다.

이러한 효과가 있는 집단놀이 프로그램을 활용한 선행 연구들은 대부분 학교생활 적응의 하위영역을 교사관계, 교우관계, 학교수업, 규칙준수, 학교행사 참여 등으로 구분하였으나, 본 연구는 학교행사에서 제외되는 경우가 많은 초등학교 1학년을 대상으로 하기 때문에 학교생활 적응의 하위영

역을 교사관계, 교우관계, 학교수업, 학교규칙으로 구분하였다. 각 영역에 따라 필요한 요소를 추출하였는데, 교사관계와 교우관계의 적응 향상을 위해 자기인식, 타인인식 및 관심, 적극성, 타인배려를, 학교수업의 적응 향상을 위해 주의집중, 자기통제, 자신감 및 발표력을, 학교규칙의 적응 향상을 위해 규칙이해, 규칙준수를 추출하여 회기별로 집단놀이를 통해 성취할 수 있도록 하였다.

본 연구에서는 위의 하위영역에 대한 적응 향상을 위해서 기존에 연구 개발된 프로그램들을 분석하고 그 중에서 수정, 보완, 재구성하였다. 장덕돌(2000)이 아동의 사회성 증진에 사용했던 전통놀이와 박진희(2000)가 아동의 적응행동 변화를 연구하기 위해 사용했던 게임놀이, 임현숙과 송인섭(1999)이 아동의 주의집중 및 협응 능력과 변별 능력을 향상시키기 위해 사용했던 주의집중 프로그램을 등을 주로 참고하였다.

본 프로그램은 1회기에 도입, 2, 5~6, 9회기에 타인에게 관심을 가지고 대인관계 기술을 익힐 수 있도록 하여 교사관계와 교우관계 적응을 증진시키고자 하였고, 3~4, 7~8, 9회기에 한 가지 놀이에 주의집중 하여 끝까지 참여하고 규칙을 지킬 수 있도록 하여 학교수업과 학교규칙에 대한 적응을 증진시키려 하였으며, 10회기에 정리하고 피드백 하는 내용으로 진행되었다. 각 회기마다 집단놀이 프로그램을 통해서 여러 아동들이 즐겁게 참여할 수 있는 다양한 놀이를 경험 하도록 하고, 학교생활과 관련하여 교훈을 얻을 수 있도록 이야기를 나누었다.

제 1회기에는 프로그램에 대한 안내 및 놀이를 통한 자기소개를 하였다. 각자 프로그램에서 얻고자 하는 목표를 설정하고 약속을 정하였다.

제 2회기에는 ‘그물 술래’ 놀이를 통해 친밀감을 형성할 수 있도록 하였다. 아직 친해지지 않은 아동들끼리 신체활동을 통해 가까워지게 하고 서로 이름과 애칭을 불러줌으로써 타인에게 관심을 가지고 다가가는 사회적

기술을 스스로 익히게 하였다.

제 3회기에는 ‘탑 지키기’ 놀이를 통해 정해진 규칙을 지키면서 한 가지 과제에 주의집중 할 수 있는 활동을 하였다. 모두가 탑을 쓰러뜨리지 않기 위해 한마음으로 규칙을 지키면서 협동해야 하는 이 놀이는 학교수업 시간의 상황과 연관하여 수업시간에 지켜야할 점과 학교규칙 준수에 관한 이야기를 나눌 수 있었고, 그에 대한 적응력을 키울 수 있도록 하였다.

제 4회기에는 교실에서 기억에 남는 일을 역할놀이로 시연해보는 활동을 통해 수업 시간과 쉬는 시간에 지켜야할 점을 체험해보도록 하였다. 학교에서 규칙을 지키지 않았을 때 일어나는 일을 놀이를 통해 직접 경험해보는 것은 규칙의 필요성을 느끼고 앞으로의 다짐을 해볼 수 있게 하였다.

제 5회기에서는 여럿이 함께 협동화를 그리는 활동을 통해 혼자 할 때와 여럿이 할 때를 비교해서 경험해보고, 여럿이 할 때 친구의 기분을 배려해주는 활동을 하였다. 자기중심성에서 벗어나 다른 사람의 입장을 이해하고 배려하면 결국 자신에게도 즐거운 일이 되며, 집단 전체에도 좋은 결과가 온다는 것을 깨닫도록 하였다.

제 6회기에서는 ‘가위바위보 업기’와 ‘술래보다 멀리’라는 신체놀이를 통해 친구에게 더욱 가까이 다가가고 여럿이 함께 어울리는 경험을 제공하였다. 그 동안 배운 타인에게 관심 갖기와 타인의 감정 이해하기를 연습해보는 기회가 되었다.

제 7회기에서는 ‘도미노 게임’을 통하여 여럿이 함께 한 가지 과제에 끝까지 참여하여 성과를 눈으로 확인할 수 있는 기회를 가졌다. 이 놀이는 주의집중력을 기를 수 있고 뜻하는 대로 일이 진행되지 않는 상황에서 다시 도전하고, 서로 위로함으로써 인내심과 협동심을 기를 수 있다.

제 8회기에서는 ‘리모콘 놀이’를 통해 수업시간에 소극적이거나 지나치

게 활동적인 아동들이 규칙을 지키면서 수업시간에 임할 수 있는 연습을 하였다. 소극적인 아동의 경우 자신감을 가지고 발표할 수 있도록 놀이를 통해 연습하고 실천의지를 다졌으며, 지나치게 활동적인 아동의 경우 다른 사람의 입장을 이해하고 규칙 지키기에 초점을 두었다.

제 9회기에서는 짝과 함께 대화를 통해 문제를 해결해나가는 방식의 ‘눈을 크게, 귀를 쫓긋’이라는 놀이를 통해 타인과 이야기를 나눌 때 적극적으로 긍정적인 피드백을 주는 경험을 가졌다. 이 놀이는 또한 그림을 보고 기억해내거나 달라진 점을 찾아야 하는 놀이이기 때문에 아동들의 주의집중력과 새로운 것에 대한 호기심을 향상시킬 수도 있다.

제 10회기에서는 지금까지의 활동을 정리하고 달라진 자신의 모습과 친구의 모습에 대해 이야기를 나누는 시간을 가졌다. 자기 자신에게 상장을 주는 활동을 통해 앞으로 일상생활에서 지속적으로 실천할 수 있도록 실천 의지와 자신감을 갖게 하였다.



Ⅲ. 연구방법 및 절차

이 장에서는 연구방법 및 절차를 제시하기 위해 연구대상, 실험설계, 연구절차, 측정도구, 자료처리에 대해 언급한다.

1. 연구대상

본 연구의 대상은 서울시 소재 M 초등학교 1학년 학생 20명이다. 이들을 선정하기 위해 1학년 전체 아동 중에서 프로그램에 참여하기를 희망하는 학생 38명을 대상으로 사전 학교생활 적응검사를 실시하였으며, 학교생활 적응 점수가 비슷한 20명의 학생 중에서 학부모의 동의를 득한 10명을 상담집단으로, 나머지 10명을 비교집단으로 하였다.

2. 연구설계

본 연구의 실험설계는 집단놀이 프로그램을 실시한 상담집단과 실시하지 않은 비교집단을 비교하여 실험처치 결과를 평가하는 ‘사전-사후 상담·비교집단 설계’이다. 이 설계를 도식으로 나타내면 <표 III-1>과 같다.

<표 III-1> 연구설계

상담집단	O ₁	X	O ₂
비교집단	O ₃		O ₄

O₁, O₃ : 사전 검사(학교생활 적응 검사)

O₂, O₄ : 사후 검사(학교생활 적응 검사)

X : 집단놀이 프로그램 실시

또한 위의 사전-사후 검사를 보완하기 위해 담임교사의 관찰과 상담집단의 소감문을 통해 질적 자료를 얻고 그 변화과정을 분석하였다.

3. 연구절차

1) 연구의 진행 절차

본 연구의 과정은 사전검사, 상담·비교집단의 구성, 집단놀이 프로그램의 적용, 사후검사, 통계 처리 및 자료 분석 순으로 진행하였다.

연구대상을 선정하기 위하여 M 초등학교 1학년 전체 학생 중에서 희망자를 조사하고 학교생활 적응 정도가 비슷한 학생 38명을 담임교사로부터 추천받아 사전 학교생활 적응 검사를 실시하였다. 그 중 점수결과가 비슷한 20명을 선정하였으며, 방과후 프로그램 참여가 가능하다는 부모님의 동의를 득한 학생 10명을 상담집단으로, 나머지 10명을 비교집단으로 구성하였다.

상담집단에게는 집단놀이 프로그램을 실시·적용하였고, 비교집단에게는 상담기간 중 아무런 처치도 하지 않았다. 집단놀이 프로그램은 연구자가 직접 실시하였고, 매주 2회 60~80분씩 5주간에 걸쳐 총 10회기에 걸쳐 실시하였다.

프로그램 실시 전에 사전 학교생활 적응 검사 결과를 가지고 상담집단과 비교집단 간의 동질성 검증을 하였으며, 프로그램 실시 후에 사전검사에서 사용했던 동일한 검사도구로 상담집단과 비교집단 모두에게 사후검사를 실시하여 결과를 분석하였다. 또 학교생활 적응의 효과를 확인하기 위해서 프로그램이 시작되기 전에 담임교사의 초기 관찰기록을 받았으며, 프로그램이 끝난 후에 담임교사의 후기 관찰기록을 받아서 분석하였다.

2) 집단놀이 프로그램

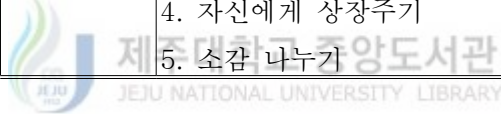
본 연구에 적용된 집단놀이 프로그램은 장덕돌(2000)이 아동의 사회성 증진에 사용했던 전통놀이와 박진희(2000)가 아동의 적응행동 변화를 연구하기 위해 사용했던 게임놀이, 임현숙과 송인섭(1999)이 아동의 주의집중 및 협응 능력과 변별 능력을 향상시키기 위해 사용했던 주의집중 프로그램 저학년용을 참고해서 본 연구자가 수정·보완하여 재구성하였다.

각 회기별 구성내용은 <표 III-2>와 같고, 구체적인 내용은 <부록 2>에 수록하였다.

<표 III-2> 집단놀이 프로그램의 내용

회기	성취목표	놀이명	놀이절차	준비물
1	자기인식 및 타인관심	이게 나야!	1. 프로그램 안내 2. 목표와 약속 정하기 3. 자기소개 4. 네 박자 놀이	여러 가지 동물사진
2	적극성 및 타인관심	그물 술래	1. 친구 이름과 애칭 기억하기 2. 그물 술래 놀이 3. 소감 나누기	주전자, 물
3	주의집중 및 자기통제 규칙이해	탐 지키기	1. 가라사대 놀이 2. 탐 지키기 놀이 3. 소감 나누기	블록
4	및 규칙준수	역할놀이	1. 교실에서 기억에 남는 일 발표 2. 역할 놀이 3. 규칙의 필요성 및 다짐 나누기	역할놀이 소품
5	적극성 및 타인배려	협동화 그리기	1. 친구와 함께 하면 좋은 일 말하기 2. 팀 나누기와 규칙 안내 3. 협동화 그리기 4. 소감 나누기	4절지, 크레파스, 사인펜 등

6	적극성 및 타인관심	술래보다 멀리	1. 가위바위보 업기 2. 열 발 뛰기 3. 소감 나누기	주전자, 물
7	주의집중 및 자기통제	도미노 게임	1. 오래 견디기 게임 2. 도미노 게임 3. 소감 나누기	같은 크기의 나무블록
8	자신감 및 발표력	리모콘 놀이	1. 스피드 퀴즈 2. 리모콘 놀이 3. 소감 나누기	단어카드, 리모콘모형
9	주의집중 및 타인관심	눈을 크게 귀를 쫑긋	1. 그림 보고 외워 말하기 2. 그림 보고 달라진 점 말하기 3. 들은 대로 그리기 4. 소감 나누기	그림자료, 도화지, 크레파스
10	마무리 및 피드백	나는 변했어!	1. 가장 기억에 남는 활동 2. 어려웠던 점과 즐거웠던 점 3. 달라진 나의 모습 4. 자신에게 상장주기 5. 소감 나누기	상장용지, 색연필 등



4. 측정도구

본 연구에서 사용한 측정도구는 김호권(1965)의 ‘표준 생활 검사지’와 유상철(1982)의 ‘고등학교 학생들의 학교에 대한 태도 검사지’를 참고로 박성근(1998)이 초등학교에 알맞게 수정·보완한 것을 1학년 아동의 언어 수준에 맞게 단어만 일부 수정하여 사용하였다. 이 검사는 교사관계, 교우관계, 학교수업, 학교규칙의 적응을 32개 문항을 통해 측정하는 것이며 아동들이 문항의 의미와 표기방법을 확실하게 알 수 있도록 설명해 주면서 표시하도록 하였다.

각 문항은 Likert식 5단계 평정척도로 되어 있고, 긍정질문 문항에서 ‘아주 그렇다’는 5점, ‘전혀 그렇지 않다’는 1점씩을 주며, 부정적인 질문 문항은 역산하였다. 점수의 범위는 32~160점이며 점수가 높을수록 학교생활 적응을 잘하는 것을 의미한다.

학교생활 적응검사의 하위영역별 문항 수와 내용 및 신뢰도 계수는 <표 III-3>과 같다.

<표 III-3> 학교생활 적응 영역별 문항

하위영역	영역별 내용	문항번호	α 계수
교사관계	아동과 교사와의 조화로운 관계정도, 도움을 청하려는 정도, 꾸중에 대한 반응, 긍정적 감정표현의 적절성 여부	1, 5, 9, 13, 17, 21*, 25*, 29	.82
교우관계	친구와의 조화로운 관계정도, 학급생활 적극성의 여부, 친구에 대한 관심 여부	2, 6, 10, 14, 18, 22, 26*, 30*	.76
학교수업	수업시간에 주의를 기울이는 정도, 새로운 것에 대한 호기심, 공부할 때의 어려움, 주어진 과제의 해결 여부	3, 7, 11, 15*, 19, 23, 27*, 31*	.88
학교규칙	학교생활의 여러 장면에서 자신이 행동을 어느 정도 통제하면서 올바르게 행동하는가의 여부	4, 8, 12, 16, 20, 24, 28*, 32	.79

* 표 문항은 부정문항임

5. 자료처리

자료의 분석은 SPSS/PC⁺ 전산 프로그램에 의하여 기호화, 전산 처리, 통계적 해석 등의 순으로 처리하였다.

본 연구의 목적을 달성하기 위하여 상담집단과 비교집단의 처치 전후 학교생활 적응 검사를 실시한 후 평균과 표준편차를 구하였고, 비교집단과 상담집단의 평균의 차를 검증하기 위해서 t검증을 실시하였으며, $p < .05$ 수준에서 유의한 차이가 나타나는지 검증하였다.

한편, 프로그램 처치 효과를 학생들의 실제 학교생활에서 확인하기 위해 상담집단의 학교생활 적응을 직접 관찰할 수 있는 담임교사의 초기-후기 진술과 상담집단을 대상으로 얻어진 소감문을 바탕으로 질적 분석을 수행하였다.



IV. 연구결과 및 해석

이 장에서는 집단놀이 프로그램이 초등학교 1학년의 학교생활 적응에 미치는 효과를 알아보기 위하여 프로그램 투입 전 상담집단과 비교집단의 사전검사와 프로그램 투입 후 사후검사의 차이를 비교·검증하여 프로그램의 효과를 분석하였다. 또한 프로그램의 효과를 학생들의 실제 학교생활에서 확인하기 위해 상담집단의 학교생활 적응 정도를 직접 관찰할 수 있는 담임교사의 프로그램 실시 초기-후기진술과 상담집단의 소감문을 토대로 질적 분석을 수행하였다.

1. 연구대상에 대한 동질성 검증

1) 학교생활 적응의 동질성 검증

학교생활 적응에 대한 상담집단과 비교집단 간의 동질성을 알아보기 위하여 평균과 표준편차를 산출하여 t검정한 결과는 <표 IV-1>과 같다.

<표 IV-1> 학교생활 적응의 사전검사 비교

구 분	n	M	SD	t
상담집단	10	103.70	12.80	.26
비교집단	10	102.20	12.87	

앞의 <표 IV-1>의 학교생활 적응의 사전검사 비교에서 보는 바와 같이, 상담집단의 학교생활 적응 평균점수는 103.70, 비교집단은 102.20점으로 상담집단이 다소 크지만 통계적으로 유의한 차이를 보이지 않았다. 따라서 두 집단은 서로 학교생활 적응 정도가 동질인 집단이라고 할 수 있다.

2) 학교생활 적응 하위영역의 동질성 검증

학교생활 적응의 각 하위영역에 대한 두 집단 간의 동질성을 알아보기 위하여 평균과 표준편차를 산출하여 차이를 검증한 결과는 <표 IV-2>와 같다.

<표 IV-2> 학교생활 적응 하위영역의 사전검사 비교

하위영역	구분	n	M	SD	t
교사관계	상담집단	10	25.60	3.50	.35
	비교집단	10	25.00	4.08	
교우관계	상담집단	10	25.90	6.15	.72
	비교집단	10	24.10	4.93	
학교수업	상담집단	10	24.90	3.67	-.94
	비교집단	10	26.70	4.81	
학교규칙	상담집단	10	27.30	4.32	.44
	비교집단	10	26.40	4.74	

앞의 <표 IV-2>의 학교생활 적응 하위영역의 사전검사 비교에서 보는 바와 같이 두 집단 간에 통계적으로 유의한 차이가 나타나지 않아 두 집단은 하위영역별 학교생활 적응 정도가 동질인 집단이라고 할 수 있다.

2. 양적 접근에 의한 가설 검증

1) 가설 1의 차이 검증

가설 1 : 집단놀이 프로그램을 받은 상담집단은 훈련을 받지 않은 비교집단보다 학교생활 적응에서 유의한 차이가 있을 것이다.

본 연구의 가설을 검증하기 위하여 집단놀이 프로그램을 실시한 후의 사후검사에서 상담집단과 비교집단 간의 학교생활 적응이 유의한 차이가 있는지를 검증하기 위하여 평균과 표준편차를 산출하여 분석한 결과는 <표 IV-3>과 같다.

<표 IV-3> 학교생활 적응 사후검사 비교

구 분	n	M	SD	t
상담집단	10	121.60	12.46	2.34*
비교집단	10	104.80	20.55	

* p<.05

앞의 <표 IV-3>에서 보는 바와 같이, 상담집단(M=121.60)과 비교집단(M=104.80) 간의 학교생활 적응 전체의 사후검사 비교 결과는 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($t=2.34, p<.05$).

이것은 집단놀이 프로그램에 참여한 상담집단이 학교라는 환경에서 자신을 통제하면서 자기의 욕구를 합리적으로 해결하고 만족감을 느끼게 되었다는 것을 의미한다.

2) 가설 2의 차이 검증

가설 2 : 집단놀이 프로그램을 받은 상담집단은 훈련을 받지 않은 비교집단보다 학교생활 적응의 하위영역에서 유의한 차이가 있을 것이다.

(1) 교사관계에 대한 차이 검증

가설 2-1 : 교사관계에서 유의한 차이가 있을 것이다.

집단놀이 프로그램을 실시한 후의 사후검사에서 상담집단과 비교집단 간의 교사관계에 대한 유의한 차이를 보이도록 검증하기 위하여 평균과 표준편차를 산출하여 분석한 결과는 <표 IV-4>와 같다.

<표 IV-4> 교사관계 사후검사 비교

구 분	n	M	SD	t
상담집단	10	27.30	5.42	.20
비교집단	10	26.90	3.48	

앞의 <표 IV-4>에서 보는 바와 같이, 상담집단의 평균 점수(M=27.30)가 비교집단의 평균 점수(M=26.90)보다 높게 나타났으나 통계적으로 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다.

이는 집단놀이를 함께 한 구성원이 또래 친구들이었기 때문에 교사와의 관계를 증진하는 데에는 영향을 미치지 못한 것으로 해석된다. 이상과 같이 집단놀이 프로그램이 학교생활 적응의 하위영역인 교사관계에 영향을 미치지 못한 것은 현문학(2004)의 연구와 일치하며, 김겸옥(2002)과 김말숙(2004)의 연구와는 일치하지 않는다.

(2) 교우관계에 대한 차이 검증

가설 2-2 : 교우관계에서 유의한 차이가 있을 것이다.

집단놀이 프로그램을 실시한 후의 사후검사에서 상담집단과 비교집단 간의 교우관계에 대한 유의한 차이를 보이도록 검증하기 위하여 평균과 표준편차를 산출하여 분석한 결과는 <표 IV-5>와 같다.

<표 IV-5> 교우관계 사후검사 비교

구 분	n	M	SD	t
상담집단	10	29.70	4.19	2.35*
비교집단	10	23.60	7.06	

* p<.05

<표 IV-5>에서 보는 바와 같이, 상담집단(M=29.70)과 비교집단(M=23.60) 간의 교우관계 비교 결과는 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($t=2.35, p<.05$).

이로써 집단놀이 프로그램에 참여한 상담집단이 타인에게 관심을 가지고 적극적으로 다가가며, 상대의 입장을 이해하고 배려하는 활동을 통해 교우관계의 바람직한 태도가 길러졌다고 해석된다. 그래서 교우관계 면에서 친구와 조화로운 관계를 이루며 학교생활에 만족하게 되었다고 할 수 있다.

(3) 학교수업에 대한 차이 검증

가설 2-3 : 학교수업에서 유의한 차이가 있을 것이다.

집단놀이 프로그램을 실시한 후의 사후검사에서 상담집단과 비교집단 간의 학교수업에 대한 유의한 차이를 보이는지를 검증하기 위하여 평균과 표준편차를 산출하여 분석한 결과는 <표 IV-6>과 같다.

<표 IV-6> 학교수업 사후검사 비교

구 분	n	M	SD	t
상담집단	10	32.00	4.67	2.24*
비교집단	10	26.10	6.89	

* $p<.05$

<표 IV-6>에서 보는 바와 같이, 상담집단(M=32.00)과 비교집단(M=26.10) 간의 학교수업 비교 결과는 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($t=2.24, p<.05$).

이로써 집단놀이 프로그램에 참여한 상담집단이 한 가지 과제에 주의 집중하고 주어진 과제를 해결해내는 활동을 통해 학교수업에 임하는 바람직한 태도가 길러졌다고 해석된다. 그래서 학교수업 시간에 주어진 과제에 집중해서 끝까지 수행하고 발표하기와 모둠별 활동에 적극적으로 참여하는 등 즐겁고 만족스러운 수업시간을 보내며 학교생활에 적응한다고 할 수 있다.

(4) 학교규칙에 대한 차이 검증

가설 2-4 : 학교규칙에서 유의한 차이가 있을 것이다.



집단놀이 프로그램을 실시한 후의 사후검사에서 상담집단과 비교집단 간의 학교규칙에 대한 유의한 차이를 보이는지를 검증하기 위하여 평균과 표준편차를 산출하여 분석한 결과는 <표 IV-7>과 같다.

<표 IV-7> 학교규칙 사후검사 비교

구 분	n	M	SD	t
상담집단	10	33.80	3.91	2.55*
비교집단	10	27.90	6.17	

* $p<.05$

<표 IV-6>에서 보는 바와 같이, 상담집단(M=33.80)과 비교집단(M=27.90) 간의 학교규칙 비교 결과는 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($t=2.55, p<.05$).

이로써 집단놀이 프로그램에 참여한 상담집단이 놀이를 통해 규칙의 필요성을 깨닫고 필요한 규칙을 정해보면서 학교규칙을 지키려는 바람직한 태도가 길러졌다고 해석된다. 학교생활의 여러 장면에서 자신의 행동을 통제하고 자신의 욕구를 합리적으로 해결하면서 학교생활에 적응해나간다고 할 수 있다.

3. 질적 접근에 의한 효과 분석

1) 담임교사의 보고에 나타난 변화

집단놀이 프로그램에 참여한 상담집단 아동들의 사후검사에서 나타난 효과가 실제 학교생활에서 나타나지지를 확인하는 과정이 필요하다. 이를 위해 학교생활에서 상담집단 아동들이 보여주는 행동을 담임교사의 보고를 통해 분석하였다. 각 담임교사들은 상담집단 아동들이 학교생활에 적응하는 모습을 관찰준거에 따라 객관적으로 관찰하고, 집단놀이 프로그램이 시작되기 시기인 초기와 프로그램이 끝나는 시기인 후기에 기록을 하였다. 담임교사의 관찰기록지에 나타난 상담집단 아동들의 학교생활을 초기, 후기로 나누어 제시하면 <표 IV-8>과 같다.

<표 IV-8> 담임교사의 보고에 나타난 개인별 효과

대상 아동	하위 영역	초 기	후 기
A	교사 관계	<ul style="list-style-type: none"> · 교사와 이야기를 거의 하지 않음 · 도움이 필요할 때 친구가 대신 교사에게 이야기함 	<ul style="list-style-type: none"> · 교사와 눈을 마주치고 웃고 아침에 인사를 나눔 · 여전히 교사와 대화를 어려워함
	교우 관계	<ul style="list-style-type: none"> · 쉬는 시간에 자리에 혼자 앉아 있는 경우가 많음 · 무표정하게 친구가 하는 놀이를 구경함 	<ul style="list-style-type: none"> · 쉬는 시간에 친구들과 놀이에 참여함 · 즐거운 표정으로 친구들과 이야기 나눔
	학교 수업	<ul style="list-style-type: none"> · 공부 시간에 매우 조용하며 발표를 전혀 하지 않음 · 집에서 하는 숙제를 매우 성실히 하지만 수업시간에는 최선을 다하지 않음 	<ul style="list-style-type: none"> · 긴장된 표정이지만 발표할 때 손을 드는 경우가 많아짐 · 주어진 과제에 최선을 다함
	학교 규칙	<ul style="list-style-type: none"> · 실내생활을 조용히 함 · 화장실을 오갈 때 뛰어다님 · 학교에 늦게 옴 	<ul style="list-style-type: none"> · 규칙을 어기는 경우가 거의 없음 · 등교시간이 빨라짐
B	교사 관계	<ul style="list-style-type: none"> · 친구가 괴롭힐 때 울먹이면서 도움을 청함 · 매우 작은 목소리로 이야기함 	<ul style="list-style-type: none"> · 쉬는 시간에 편지를 친구들 몰래 줌 · 대화할 때는 여전히 작은 목소리로 자신 없어 함
	교우 관계	<ul style="list-style-type: none"> · 친구들이 괴롭힌다고 우는 경우가 많음 · 쉬는 시간에 혼자 자리에 앉아 그림을 그리거나 책을 읽음 	<ul style="list-style-type: none"> · 쉬는 시간에 친구들과 놀이를 함 · 친구들이 괴롭힌다는 고자질이 줄어들음

B	학교 수업	<ul style="list-style-type: none"> · 수업시간에 조용히 하고 가끔 발표를 하지만, 목소리가 매우 작음 · 숙제를 성실히 함 	<ul style="list-style-type: none"> · 수업시간에 발표 횟수가 상당히 늘어났고, 목소리도 커짐 · 숙제할 때 제목에 색연필을 사용하는 등 더욱 정성을 기울임
	학교 규칙	<ul style="list-style-type: none"> · 역할활동(학급문고 정리)에 관심이 없고, 친구들이 어지럽힌다고 짜증을 냄 · 교실과 복도에서 뛰어다니는 경우가 많음 	<ul style="list-style-type: none"> · 역할활동을 매일 틈틈이 함 · 교실과 복도에서 뛰는 횟수가 매우 줄었음
C	교사 관계	<ul style="list-style-type: none"> · 등교할 때 매일 인사를 하고, 교사에게 매달리듯이 안겨서 이야기하기를 좋아함 · 꾸중을 하면 토라짐 	<ul style="list-style-type: none"> · 여전히 교사를 가깝게 대하고 편지나 카드를 자주 줌 · 꾸중을 들었을 때 시무룩해짐
	교우 관계	<ul style="list-style-type: none"> · 친구와 어울려 노는 모습이 자주 보이지만, 부모로부터 친한 친구가 없어서 걱정이라는 이야기를 들음 · 친구들이 공주병이라고 장난으로 놀리는 경우가 있음 	<ul style="list-style-type: none"> · 도움이 필요한 친구를 위해서 자신이 무엇인가를 해주려고 함 · 집에 친구를 데려오거나 친구 집에 놀러가는 일이 많다고 함
	학교 수업	<ul style="list-style-type: none"> · 수업시간에 매우 산만함 · 주어진 과제를 매우 빨리 처리하나 완성도는 떨어짐 	<ul style="list-style-type: none"> · 수업시간에 주의집중해서 친구들의 발표를 들음 · 주어진 과제를 처리할 때 최선을 다함
	학교 규칙	<ul style="list-style-type: none"> · 등교시간이 매우 늦음 · 교실과 복도에서 뛰어다님 · 책상 주위가 매우 지저분함 	<ul style="list-style-type: none"> · 등교시간을 지키려는 노력이 보이고 많이 나아짐 · 교실과 복도에서 뛰지 않고 걸어 다님 · 책상 주변의 물건을 정리하고 복도에 떨어진 휴지를 주움

D	교사 관계	<ul style="list-style-type: none"> · 등교길에 교사를 만났을 때 모른척하고 지나감 · 친구의 잘못을 고자질하는 경우가 매우 많음 	<ul style="list-style-type: none"> · 고자질하는 경우가 줄어들었음 · 교사에게 먼저 다가와 다정한 이야기를 하는 경우는 별로 없음
	교우 관계	<ul style="list-style-type: none"> · 쉬는 시간에 친구들과 어울려 노는 것을 좋아함 · 친구들 사이에서 주도권을 차지하려고 하며, 그로 인해 다툼이 잦음 	<ul style="list-style-type: none"> · 운동장에서 친구들과 함께 놀이하는 것을 매우 좋아함 · 친구들과 하는 놀이에서 가위바위보로 순위나 역할을 정하자고 의견을 내놓음
	학교 수업	<ul style="list-style-type: none"> · 수업과 관련 없는 다른 행동을 하는 경우가 많음 · 발표를 할 때는 매우 썩썩함 · 학습결과물에서 성실성이 보이지 않음 	<ul style="list-style-type: none"> · 수업에 집중하는 모습을 보임 · 발표를 썩썩하고 조리 있게 잘 하며 친구의 발표를 잘 들음 · 학습결과물의 완성도가 높아졌으며 매우 열심히 함
	학교 규칙	<ul style="list-style-type: none"> · 교실과 복도에서 뛰어다님 · 역할활동(교실소동)을 하라고 할 때만 하고, 말하지 않으면 하지 않음 · 복도나 운동장에 휴지를 함부로 버림 	<ul style="list-style-type: none"> · 복도에서 빠른 걸음으로 다니나, 실내에서 뛰는 경우가 줄어들음 · 말하기 전에 역할활동을 함 · 운동장에서 휴지를 버리지 않고 주머니에 넣어서 옴
E	교사 관계	<ul style="list-style-type: none"> · 칭찬스티커를 거짓으로 붙임 · 꾸중 듣는 것을 두려워 하지만 교사와 하고 싶은 이야기를 자유롭게 할 수 있음 	<ul style="list-style-type: none"> · 여전히 자유롭게 교사와 이야기를 나눔
	교우 관계	<ul style="list-style-type: none"> · 친구들에게 다른 친구의 흉을 보거나 놀리는 경우가 많음 · 친구와 다투게 된 것을 다른 사람의 탓으로 하고 사과하려고 하지 않음 	<ul style="list-style-type: none"> · 친구를 놀리는 경우가 많이 줄어들음 · 친구와 다투었을 때 먼저 사과함

E	학교 수업	<ul style="list-style-type: none"> · 수업내용에 귀를 기울이기보다 발표를 독차지하고 싶어함(발표를 시켜주지 않으면 짜증을 냄) · 주어진 과제를 끝까지 완성하지 못함 	<ul style="list-style-type: none"> · 다른 사람의 발표가 끝날 때까지 기다렸다가 손을 듦 · 주어진 과제를 쉬는 시간까지 해서 완성함
	학교 규칙	<ul style="list-style-type: none"> · 학급의 공동물건(연필깎이)을 자기 책상에 놓고 독차지함 · 복도에서 뛰어다님 	<ul style="list-style-type: none"> · 공동물건을 소중히 여김 · 복도에서 빠르게 걸어 다니나 뛰어다니는 횟수는 줄어들음
F	교사 관계	<ul style="list-style-type: none"> · 예의바르고 인사성이 바름 · 도움이 필요할 때는 교사에게 와서 작은 목소리로 이야기함 	<ul style="list-style-type: none"> · 인사를 잘하고 등교길에서 만났을 때 큰소리로 인사함 · 교실에서는 항상 작은 목소리로 이야기함
	교우 관계	<ul style="list-style-type: none"> · 친구들과 다투는 경우가 없이 잘 지냄 · 같이 노는 친구가 정해져 있으며 자기 자리 주변에만 있음 	<ul style="list-style-type: none"> · 친구들과 사이좋게 지내고 쉬는 시간에 함께 노는 친구가 많아짐 · 친구에게 찾아가 말을 거는 경우가 간혹 생김
	학교 수업	<ul style="list-style-type: none"> · 수업태도가 바르고 주어진 과제 해결에 성실히 임함 · 발표 횟수가 많지 않으며 발표할 때 목소리가 아주 작음 	<ul style="list-style-type: none"> · 수업태도가 여전히 바르며 적극적으로 참여함 · 발표 횟수가 많아졌으며 발표할 때 목소리가 조금 커짐
	학교 규칙	<ul style="list-style-type: none"> · 학급규칙을 어기는 경우가 거의 없으나 등교시간이 자주 늦음 · 역할활동에 관심이 없음 	<ul style="list-style-type: none"> · 학급규칙을 잘 지키고 등교시간도 빨라짐 · 역할활동을 열심히 함 · 교실과 복도의 휴지를 줍는 모습이 관찰됨

G	교사 관계	<ul style="list-style-type: none"> · 묻는 질문에만 겨우 대답할 정도이며 교사와 거의 대화가 없음 · 혼자 학습지를 받지 못했는데 아무런 이야기를 하지 않고 기다림 	<ul style="list-style-type: none"> · 먼저 다가와 이야기를 하는 경우가 없고 묻는 질문에만 대답함 · 도움이 필요할 때 친구가 대신 이야기 해줌
	교우 관계	<ul style="list-style-type: none"> · 친구와 이야기를 많이 하지 않고, 쉬는 시간에도 자리에 앉아 책을 읽음 · 친구가 준비물을 가져오지 않았을 때는 자기의 것을 나누어 줌 	<ul style="list-style-type: none"> · 쉬는 시간에 짝과 함께 블록 놀이하는 것을 좋아함 · 짝과 매우 친해졌으며 앞뒤 친구와도 이야기를 하는 모습이 자주 보임
	학교 수업	<ul style="list-style-type: none"> · 주어진 과제를 스스로 해결하지 않고 친구의 것을 몰래 보고 옮겨 씀 · 수업시간에 다른 행동을 하거나 떠들지는 않으나 발표를 전혀 하지 않음 	<ul style="list-style-type: none"> · 주어진 과제를 스스로 해결하기 위해 노력하며, 어려운 경우 짝에게 도움을 청함 · 여전히 발표는 자주 하지 않으나 질문을 하면 일어서서 대답함
	학교 규칙	<ul style="list-style-type: none"> · 역할활동에 전혀 관심 없음 · 질서를 잘 지키고 실내생활도 조용히 함 · 교실에서 운동화를 신는 경우가 간혹 있음 	<ul style="list-style-type: none"> · 아침마다 역할활동을 열심히 함 · 실내생활을 조용히 하고 질서를 잘 지킴 · 실내화를 잘 챙겨 와서 교실에서 신음
H	교사 관계	<ul style="list-style-type: none"> · 교사 앞에서 매우 수줍어함 · 도움이 필요할 때는 자기 자리에서 크게 울어 버림 	<ul style="list-style-type: none"> · 여전히 수줍어하지만 인사를 잘함 · 도움이 필요할 때 이야기하지 못하고 혼자 해결하려함
	교우 관계	<ul style="list-style-type: none"> · 같은 아파트에 사는 친구와 매우 친하며 그 친구와 어울리는 것을 좋아함 · 다른 친구와 다툼이 있을 때 울어 버리고 큰 소리를 지름 	<ul style="list-style-type: none"> · 친한 친구와 짝이 되지 않아서 매우 시무룩해짐 · 친구들과 다투는 일이 줄어들고 울음을 참으려고 노력함 · 새로운 짝과 가까워지고 있음

H	학교 수업	<ul style="list-style-type: none"> · 공부시간에 친구와 이야기 하거나 다른 행동을 하는 등 주의가 산만함 · 학습에 별로 관심이 없고 발표를 거의 하지 않음 · 주어진 과제에 대한 검사는 모두 받으나 학습결과물이 매우 부실함 	<ul style="list-style-type: none"> · 친구의 발표를 귀 기울여 듣는 등 열심히 참여하는 모습이 보임 · 질문과 관계없는 발표를 할 때가 간혹 있으나 하루에 한번 정도 발표를 함 · 학습결과물은 부실하지만 주어진 과제에 대한 검사는 모두 받음
	학교 규칙	<ul style="list-style-type: none"> · 급식시간이나 운동장에 나갈 때 먼저 가려고 뛰어 나감 · 운동장의 미끄럼틀 위에서 뛰어내려오는 등 위험한 행동을 함 	<ul style="list-style-type: none"> · 급식시간이나 운동장에 나갈 때 빠른 걸음으로 움직이나 뛰지 않으려고 노력하고, 뛰는 친구들을 제지함 · 운동장의 놀이기구를 안전하게 이용함
I	교사 관계	<ul style="list-style-type: none"> · 쉬는 시간마다 교사에게 와서 말을 걸고 공책을 나눠주는 일을 하고 싶어 함 · 다른 반 선생님에게도 인사를 잘 하고 심부름 가고 싶어 함 	<ul style="list-style-type: none"> · 쉬는 시간에 교사에게 말을 걸거나 심부름하겠다고 말하는 횟수가 줄어듦
	교우 관계	<ul style="list-style-type: none"> · 친구들을 고자질하는 경우가 많음 · 특정 친구와 잘 다투고, 다툰 후에 사과를 하지만 다시 반복됨 	<ul style="list-style-type: none"> · 다툰은 간혹 있으나 고자질하는 횟수가 많이 줄어듦 · 생일파티 초대장을 친구들에게 나눠주면서 기뻐했으며, 잘 다투던 친구에게도 주었음
	학교 수업	<ul style="list-style-type: none"> · 수업시간에 친구와 말을 하는 경우가 많음 · 발표하는 것을 좋아하고 큰 소리로 자신 있게 함 	<ul style="list-style-type: none"> · 수업시간에 친구와 말하는 것이 많이 줄어들었고, 바른 자세로 앉아서 수업에 열중함 · 발표를 여전히 잘하고, 손을 드는 횟수가 더 많아짐
	학교 규칙	<ul style="list-style-type: none"> · 교실을 이동할 때 뛰어나가서 먼저 가려고 함 · 역할활동을 시킬 때만 함 	<ul style="list-style-type: none"> · 복도에서 뛰지 않고 차례를 지키며 친구들에게도 시킴 · 역할활동을 스스로 함

J	교사 관계	<ul style="list-style-type: none"> · 친구가 자신을 고자질했다고 물어버림 · 숙제를 가져오지 못했다고 물어버림 · 하고 싶은 말을 교사 앞에서 꺼내지 못하고 편지로 써서 책상에 놓아둠 	<ul style="list-style-type: none"> · 여전히 교사와 대화를 자유롭게 하지 못함 · 복도에서 마주쳤을 때 시선을 피해 버림
	교우 관계	<ul style="list-style-type: none"> · 남자친구들이 놀린다고 우는 일이 많음 · 모둠활동을 할 때 의논해서 하지 않고 혼자 하려함 	<ul style="list-style-type: none"> · 친구 때문에 우는 일이 줄어들음 · 모둠활동을 할 때 전체의 의견에 따르는 모습을 보임
	학교 수업	<ul style="list-style-type: none"> · 학습에 집중하지 못하고 다른 생각을 하는 경우가 많음 · 주어진 질문에 일어서 발표하지만, 먼저 손을 드는 경우는 거의 없음 · 글씨를 바르게 쓰지 않고 대충 쓰는 버릇이 있음 	<ul style="list-style-type: none"> · 수업시간에 선생님과 친구들의 말을 바른 자세로 앉아 들음 · 간혹 손을 들어 발표를 하고, 발표가 끝난 후 부끄러워함 · 글씨를 예쁘게 쓰려고 노력함
	학교 규칙	<ul style="list-style-type: none"> · 차례를 잘 지키나 화장실을 갈 때 복도에서 뛰는 경우가 많음 · 모래놀이를 할 때 모래를 친구에게 뿌리는 등 교실에서 약속한 규칙을 지키지 않음 	<ul style="list-style-type: none"> · 질서를 잘 지키고, 교실과 복도에서 뛰다가 멈춰 서서 걸음 · 학급규칙을 지키려고 노력하고 지키지 않은 친구를 고자질함

이상의 <표 IV-8>를 종합해보면 수업 시간과 쉬는 시간에 문제행동이 줄어들고 학교생활에 바르게 참여하고 있는 모습을 점차 보여 주고 있어 집단놀이 프로그램이 학교생활 적응에 효과가 있음을 알 수 있다. 학교생활 적응의 하위영역별로 상담집단에게 나타나는 공통된 관찰결과를 정리하면 다음과 같다.

교사관계 면에 있어서 교사와 거리감을 느끼던 아동들이 점차 친근감 있게 행동하는 모습을 볼 수 있으나 여전히 도움을 요청하는 데 어려움을 느끼고 교사와의 대화에 자신감이 없는 아동이 있다.

교우관계 면에서 친구와의 교류가 없던 아동들이 쉬는 시간을 이용해서 친구들과 함께 놀이에 참여하는 등 즐겁게 지내는 것이 두드러졌다. 또한 고자질이 많고 다툼이 많았던 아동들도 고자질과 다툼이 많이 줄었다.

학교수업 면에서 발표에 관심이 없거나 자신감이 없던 아동들이 발표하기에 적극적으로 참여하고, 수업시간에 주어지는 과제에 최선을 다해서 끝까지 완수하는 등 수업태도가 매우 좋아졌다.

학교규칙 면에서 실내에서 뛰거나 역할활동에 소홀했던 아동들이 점차 규칙을 지키려는 노력을 보이고 역할활동에도 솔선수범하며, 등교시간 지키기와 질서 지키기 등에서도 많은 향상을 보였다.

이상의 관찰사항 중에서 교우관계, 학교수업, 학교규칙 면의 관찰결과는 집단놀이 프로그램이 학교생활 적응에 효과가 있다는 양적접근에 의한 가설검증 결과를 뒷받침해주고 있다.

2) 소감문에 나타난 변화

학교생활에서 나타나는 상담집단 아동들의 변화를 소감문을 통해 분석하여 보면, 주의 집중하거나 규칙 지키기, 발표에 대한 자신감 등에서 주로 효과를 보이고 있다. 이 또한 집단놀이 프로그램이 학교생활 적응에 효과가 있음을 나타낸다. 상담집단 아동들이 스스로 지각하는 변화과정을 소감문을 토대로 제시하면 <표 IV-9>와 같다.

<표 IV-9> 소감문에 나타난 효과

대상 아동	달라진 나의 모습에 대한 진술문
A	<ul style="list-style-type: none"> · 쉬는 시간에 심심했는데 친한 친구가 생겼다. · 발표를 자신 있게 할 수 있게 되었다. · 학교에 늦게 왔었는데 일찍 오게 되었다.
B	<ul style="list-style-type: none"> · 학교에서 자꾸 울었는데 이제는 울지 않고 참는다. · 발표할 때 떨리고 목소리가 작았는데 발표하는 방법을 알게 되었다. · 지키기 싫은 규칙도 지켜야한다는 것을 알았다.
C	<ul style="list-style-type: none"> · 친구를 도와주면 친하게 지낼 수 있다는 것을 알았다. · 주의 집중하는 연습을 해서 공부시간에 열심히 공부하게 되었고 선생님에게 칭찬을 들었다. · 학교에 오는 것이 재미있고 아침에 일찍 오게 되었다.
D	<ul style="list-style-type: none"> · 친구들과 많이 싸웠었는데 이제는 내가 양보한다. · 발표할 때 자신 있게 할 수 있다. · 숙제를 열심히 해서 선생님께 칭찬을 받아서 기분이 좋다. · 역할활동을 잘 해서 기분이 좋다.
E	<ul style="list-style-type: none"> · 친구를 놀리지 않고 싸우지 않게 되었다. · 선생님이 하라고 한 것을 열심히 해서 검사를 받게 되었다. · 복도에서 뛰지 않는 규칙을 지키게 되었다.

F	<ul style="list-style-type: none"> · 친구가 없어서 심심했는데 같이 놀자고 해서 놀게 되었다. · 공부시간에 선생님이 하라고 열심히 해서 칭찬을 받게 되었다. · 줄을 설 때 차례를 지키고 복도에서 뛰지 않는 것을 배웠다.
G	<ul style="list-style-type: none"> · 주의 집중하는 법을 배우고 공부를 열심히 하게 되었다. · 글씨를 예쁘게 쓰고 공부시간에 조용히 하게 되었다. · 역할활동을 열심히 하게 되었다.
H	<ul style="list-style-type: none"> · 학교에서 많이 울었지만 이제는 울지 않고 이야기하는 법을 배웠다. · 선생님 말씀을 잘 듣는 법을 배워서 열심히 공부하게 되었다. · 규칙을 잘 지켜야하는 것을 배웠다.
I	<ul style="list-style-type: none"> · 주의 집중해서 공부시간에 조용히 해야 하는 것을 배웠다. · 교실에서 뛰지 않고 규칙을 지켜야하는 것을 배웠다. · 학교에서 친구들과 즐겁게 지내게 되었다.
J	<ul style="list-style-type: none"> · 바른 자세로 앉아서 공부하고 글씨를 예쁘게 쓰게 되었다. · 규칙을 잘 지키고 친구와 약속한 것을 지키는 것을 배웠다. · 선생님 말씀을 잘 듣게 되었다.

4. 연구결과에 대한 종합적 해석

이상의 양적 접근에 의한 가설 검증과 질적 접근에 의한 효과 분석을 종합해 보면 다음과 같다.

학교생활 적응에 관한 사전검사에서 상담집단과 비교집단이 통계적으로 유의한 차이를 보이지 않았으나 집단놀이 프로그램을 실시한 후에는 상담집단(M=121.60)과 비교집단(M=104.80)이 유의한 차이를 보였으며 ($t=2.34, p<.05$), 이는 집단놀이 프로그램이 초등학교 1학년의 학교생활 적응에 효과가 있음을 나타낸다. 또한 담임교사의 관찰기록에서 수업 시간과 쉬는 시간에 문제행동이 줄어들고 학교생활에 바르게 참여하게 되었다는 보고와 학교생활에서의 자신감을 표현하는 상담집단의 소감문은 집단놀이 프로그램이 학교생활 적응에 효과가 있다는 양적 접근에 의한 가설검증 결과를 뒷받침해주고 있다.

학교생활 적응의 하위영역별로 사후검사 점수를 비교해 보면 다음과 같다. 첫째, 교사관계 면에서는 상담집단의 평균 점수(M=27.30)가 비교집단의 평균 점수(M=26.90)보다 높게 나타났으나 통계적으로 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다. 또한 담임교사의 관찰기록에서도 여전히 교사와의 대화를 어려워하거나 도움을 요청하지 못한다는 보고가 있었다. 이는 집단놀이 프로그램이 상담집단의 교사관계에 대한 적응에는 유의한 영향을 미치지 않았음을 말해준다.

둘째, 교우관계 면에서 상담집단(M=29.70)과 비교집단(M=23.60) 간의 비교결과는 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($t=2.35, p<.05$). 또한 친구와의 교류가 없던 아동들이 쉬는 시간을 이용해서 친구들과 함께 놀이에 참여하게 되었다거나 고자질과 다툼이 줄어들었다는 담

담임교사의 관찰기록과 쉬는 시간이 심심했었지만 친구들과 즐겁게 지내게 되었다는 상담집단 아동의 소감문 내용은 집단놀이 프로그램이 상담집단의 교우관계 면의 학교생활 적응에 효과가 있음을 밝혀준다.

셋째, 학교수업 면에서 상담집단(M=32.00)과 비교집단(M=26.10) 간의 비교 결과는 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($t=2.24$, $p<.05$). 또한 발표에 관심이 없거나 자신감이 없던 아동들이 발표하기에 적극적으로 참여하고, 수업시간에 주어지는 과제에 최선을 다해서 끝까지 완수하는 등 수업태도가 매우 좋아졌다는 담임교사의 관찰기록과 공부시간에 열심히 공부하게 되었다는 상담집단 아동의 소감문 내용은 집단놀이 프로그램이 학교수업 면의 학교생활 적응에 효과가 있음을 밝혀준다.

넷째, 학교규칙 면에서 상담집단(M=33.80)과 비교집단(M=27.90) 간의 비교 결과는 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($t=2.55$, $p<.05$). 또한 실내에서 뛰거나 역할활동에 소홀했던 아동들이 점차 규칙을 지키려는 노력을 보이고 등교시간 지키기와 질서 지키기 등에서 많은 향상을 보였다는 담임교사의 관찰기록과 지키기 싫은 규칙도 지켜야한다는 것을 알았다는 소감문 내용은 집단놀이 프로그램이 학교규칙 면의 학교생활 적응에 효과가 있음을 밝혀준다.

V. 요약, 결론 및 제언

1. 요약

본 연구는 앞으로의 학교생활과 사회생활을 좌우하게 될 기초 습관을 형성해야 할 1학년 아동들에게 학교생활 적응을 바르게 하도록 도와주기 위해 집단놀이 프로그램을 적용하고, 이것이 학교생활 적응에 어떠한 효과를 미치는지를 알아보는 데 목적이 있었으며, 이를 위해 설정한 가설은 다음과 같았다.

가설 1 : 집단놀이 프로그램을 받은 상담집단은 훈련을 받지 않은 비교집단보다 학교생활 적응에서 유의한 차이가 있을 것이다.

가설 2 : 집단놀이 프로그램을 받은 상담집단은 훈련을 받지 않은 비교집단보다 학교생활 적응의 하위영역에서 유의한 차이가 있을 것이다.

가설 2-1 : 교사관계에서 유의한 차이가 있을 것이다.

가설 2-2 : 교우관계에서 유의한 차이가 있을 것이다.

가설 2-3 : 학교수업에서 유의한 차이가 있을 것이다.

가설 2-4 : 학교규칙에서 유의한 차이가 있을 것이다.

위의 가설을 검증하기 위하여 사전검사, 상담집단과 비교집단의 구성, 집단놀이 프로그램의 적용, 사후검사, 통계 처리 및 자료 분석의 순으로 진행하였다.

연구 대상은 집단놀이 프로그램에 참여하기를 희망하는 38명을 대상으로 학교생활 적응 검사를 실시한 후 점수가 비슷한 20명을 선정하였으며,

그 중에서 학부모의 동의를 득한 10명을 상담집단으로, 나머지 10명을 비교집단으로 배정하였다.

본 연구에 적용된 집단놀이 프로그램은 장덕돌(2000)이 아동의 사회성 증진에 사용했던 전통놀이와 박진희(2000)가 아동의 적응행동 변화를 연구하기 위해 사용했던 게임놀이, 임현숙과 송인섭(1999)이 아동의 주의집중 및 협응 능력과 변별 능력을 향상시키기 위해 사용했던 주의집중 프로그램 저학년용을 참고하여 본 연구자가 수정·보완하여 재구성하였다.

상담 프로그램의 실시는 연구자가 매주 2회씩 5주간에 걸쳐 총 10회기를 하였으며, 한 회기마다 60~80분씩 소요되었다.

측정도구는 김호권(1965)의 '표준 생활 검사지'와 유상철(1982)의 '고등학교 학생들의 학교에 대한 태도 검사지'를 참고로 박성근(1998)이 초등학교에 알맞게 총 32문항으로 수정·보완한 것을 1학년 아동의 언어수준에 맞게 연구자가 단어만 일부 수정하여 사용하였으며, 문항의 의미와 표시방법을 자세히 설명하였다. 이 검사는 모두 32문항의 5단계 척도로 구성되어 있으며, 교사관계, 교우관계, 학교수업, 학교규칙의 하위영역으로 분류되어 있다. 그리고 프로그램의 학교생활 적응에 대한 효과를 실제 학교생활에서 확인하기 위해 그들의 학교생활을 직접 관찰할 수 있는 각 담임교사들의 초기-후기진술과 상담집단의 소감문을 얻었다.

측정도구에 대한 자료의 분석은 프로그램 실시 전과 후의 상담집단과 비교집단의 학교생활 적응을 비교하기 위하여 SPSS/PC⁺ 전산 프로그램을 이용하여 t검증을 실시하였다. 또한 통계적 검증에 따른 양적 결과가 갖는 신뢰성에 대한 제한점을 보완할 수 있는 내용분석을 위해 각 담임교사들의 진술과 상담집단을 대상으로 얻어진 소감문을 질적으로 분석하였다.

이상과 같은 과정을 통하여 얻어진 연구 결과는 다음과 같다.

첫째, 집단놀이 프로그램에 참여한 상담집단(M=122.60)은 비교집단

(M=104.80)보다 사후 학교생활 적응 검사에서 유의한 차이를 보였다 ($t=2.34$ $p<.05$). 따라서 집단놀이 프로그램에 참여한 상담집단의 아동의 학교생활 적응은 비교집단에 비하여 유의하게 향상되었다.

둘째, 학교생활 적응 하위 영역에 대한 사후검사의 비교에서 3개의 영역에서 유의한 차이를 보였다.

이를 구체적으로 살펴보면, 교우관계에 대한 차이 검증에서 상담집단(M=29.70)과 비교집단(M=23.60)간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($t=2.35$, $p<.05$). 따라서 집단놀이 프로그램에 참여한 상담집단의 교우관계는 비교집단에 비하여 유의하게 향상되었다.

학교수업에 대한 차이 검증에서 상담집단(M=32.00)과 비교집단(M=26.10)간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($t=2.24$, $p<.05$). 따라서 집단놀이 프로그램에 참여한 상담집단의 학교수업에 대한 적응은 비교집단에 비하여 유의하게 향상되었다.

학교규칙에 대한 차이 검증에서 상담집단(M=33.80)과 비교집단(M=27.90)간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($t=2.55$, $p<.05$). 따라서 집단놀이 프로그램에 참여한 상담집단의 학교규칙에 대한 적응은 비교집단에 비하여 유의하게 향상되었다.

그러나 교사관계에 대한 차이 검증에서는 상담집단(M=27.30)이 비교집단(M=26.90)보다 높게 나타났지만, 통계적으로 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다. 따라서 본 연구에서 사용한 집단놀이 프로그램에 의해 상담집단의 교사관계에 대한 유의한 효과를 보이지 않았다.

또한 수업 시간과 쉬는 시간에 문제행동이 줄어들고 학교생활에 바르게 참여하게 되었다는 담임교사의 관찰 기록과 학교생활에서의 자신감을 표현하는 상담집단의 소감문은 집단놀이 프로그램이 교우관계, 학교수업, 학교규칙 면의 학교생활 적응에 효과가 있다는 양적접근에 의한 가설검증 결과를 뒷받침해주고 있다.

2. 결론

집단놀이 프로그램이 1학년 아동의 학교생활 적응에 어떤 효과가 있는가에 대한 연구 결과를 토대로 내릴 수 있는 결론은 다음과 같다.

첫째, 집단놀이 프로그램은 1학년 아동이 학교생활이라는 새로운 환경에서 자신을 통제하면서 자기의 욕구를 합리적으로 해결하고 만족감을 느끼게 해준다.

둘째, 집단놀이 프로그램은 1학년 아동이 친구에게 관심을 가지고 다가가며, 다른 사람의 입장을 배려하는 등의 사회적 기술을 익혀 교우관계를 촉진시킨다.

셋째, 집단놀이 프로그램은 1학년 아동이 주의집중 및 자기통제를 통해 수업시간에 필요한 태도를 길러 준다.

넷째, 집단놀이 프로그램은 1학년 아동이 학교규칙의 필요성을 깨닫고, 이를 실천하려는 의지를 강화시켜 준다.

이상의 결과를 종합하면, 집단놀이 프로그램은 1학년 아동의 특성에 적합한 놀이를 통해 학교생활에 필요한 대인관계, 수업태도, 규칙준수 등을 스스로 익히게 하고, 나아가 학교에서의 교우관계, 학교수업, 학교규칙에 관한 올바른 생활습관을 형성하여 앞으로의 학교생활에 도움을 줄 수 있다.

특히 초등학교 1학년 시기는 앞으로의 학교생활과 사회생활을 결정하는 중요한 시기이기 때문에 학령기 초기에 학교생활에 바르게 적응하고 올바른 태도를 습관화하기 위해서 1학년 담당 교사들이 집단놀이 프로그램을 다양하게 적용할 필요성이 있다.

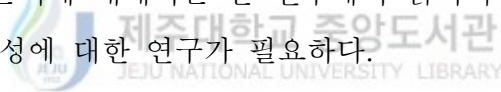
3. 제언

위와 같은 결론을 토대로 하여 몇 가지 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 본 연구에서는 프로그램 적용 대상을 초등학교 1학년 학생으로 실시하였는데 일반화의 가능성을 높이기 위하여 출생순위, 성별, 부적응 유형 등 여러 가지 특성에 따른 적용 효과를 규명하기 위한 추후 연구가 필요하다.

둘째, 학교생활 적응이 최우선 과제인 초등학교 저학년에게 집단놀이 프로그램이 매우 효과적인 상담방법임에도 불구하고 학교생활 적응에 초점을 맞춘 연구가 거의 없는 실정이므로, 집단놀이 프로그램이 학교생활 적응에 미치는 효과에 대한 연구가 앞으로 많이 이루어져야 할 것이다.

셋째, 집단놀이 프로그램 실시 후 검사 결과가 일정한 기간이 지난 후에도 유지될 수 있는지에 대해서는 본 연구에서 밝히지 못했기 때문에 프로그램 효과의 지속성에 대한 연구가 필요하다.



참 고 문 헌

- 강문희 역(1989). **놀이와 아동**. 서울: 교육과학사.
- 강선보(1989). **마르틴부버의 “만남”의 교육철학에 관한 연구**. 석사학위논문. 고려대학교 교육대학원.
- 고문순(1999). **그룹게임을 통한 유아의 사회·정서적 발달 연구**. 석사학위논문, 성신여자대학교 교육대학원.
- 고혜진(2003). **부모의 양육태도와 초등학교 1학년 아동의 학교생활적응능력과의 관계**. 석사학위논문, 인천교육대학교 교육대학원.
- 김광웅(2003). **놀이와 아동 발달**. 서울: 시그마플러스.
- 김겸옥(2002). **놀이 프로그램이 유사자폐아동의 학교생활 적응에 미치는 효과**. 석사학위논문, 동아대학교 교육대학원.
- 김길현(1998). **놀이중심의 주장훈련이 아동의 자아존중감 향상에 미치는 효과**. 석사학위논문, 우석대학교 교육대학원.
- 김대겸(1988). **놀이지도가 아동의 성격특성 및 자아존중감에 미치는 효과**. 석사학위논문, 영남대학교 교육대학원.
- 김림자(2004). **자기성장 집단상담 프로그램 적용이 초등학교 아동의 학교생활 적응에 미치는 효과**. 석사학위논문, 경인교육대학교 교육대학원.
- 김말숙(2004). **놀이를 통한 집단상담 프로그램이 또래괴롭힘 당하는 아동의 학교생활적응에 미치는 효과**. 석사학위논문, 춘천교육대학교 교육대학원.
- 김미애, 류경화(1999). **놀이지도**. 서울: 동문사.
- 김미자(2004). **공감훈련 프로그램이 초등학교 아동의 학교생활 적응에 미**

- 치는 효과. 석사학위논문, 서울교육대학교 교육대학원.
- 김숙령, 김경은(1999). 놀이와 교육 활동. 서울: 양서원
- 김애자(2000). 역할 놀이 활동이 초등학교 아동의 교우 관계에 미치는 영향. 석사학위논문, 신라대학교 교육대학원.
- 김옥희(2002). 놀이중심 교수-학습이 초등학교 아동의 학교생활 적응에 미치는 효과. 석사학위논문, 한국교원대학교 대학원.
- 김인상(1998). 초등학교 아동의 놀이 활동 실태 및 장애. 석사학위논문, 연세대학교 산업대학원.
- 김인혜(1996). 놀이학습 프로그램이 초등학교 아동의 사회성에 미치는 영향. 석사학위논문, 한국교원대학교 대학원.
- 김주영(2003). 놀이를 활용한 집단상담 프로그램이 아동의 사회성 및 자기 존중감에 미치는 영향. 석사학위논문, 인천교육대학교 교육대학원.
- 김춘란(2001). 집단놀이가 아동의 사회성 발달에 미치는 영향. 석사학위논문, 전북대학교 교육대학원.
- 김학래(2003). 집단게임놀이치료가 ADHD 아동의 주의집중력과 적응도에 미치는 효과. 석사학위논문, 인천교육대학교 교육대학원.
- 김행자(2001). 놀이활동의 기능과 아동 성장 발달에 관한 연구. 연세대학교 교육대학원 논문집 8. 52-56.
- 김현조(2001). 역할놀이 수업이 초등학교 1학년 아동의 친사회적 행동에 미치는 영향. 석사학위논문, 신라대학교 교육대학원.
- 김형식(2003). 집단놀이 프로그램이 정인지체 중학생의 사회·정서발달에 미치는 효과. 석사학위논문, 한남대학교 교육대학원.
- 류종금(2004). 놀이학습 프로그램이 초등학생의 공격성 감소와 사회성 발달에 미치는 영향. 석사학위논문, 서울교육대학교 교육대학원.

- 박노혁(2003). **초등학생의 방과 후 신체활동이 스트레스에 미치는 영향**. 석사학위논문, 청주교육대학교 교육대학원.
- 박소용(2004). **집단놀이를 통한 아동의 부적응 행동 개선 방안**. 석사학위논문, 한국체육대학교 교육대학원.
- 박지수(2004). **심성계발 프로그램이 초등학생의 학교생활 적응에 미치는 효과**. 석사학위논문, 서울교육대학교 교육대학원.
- 박진희(2000). **게임놀이치료가 시설아동의 적응행동에 미치는 효과**. 석사학위논문, 대구대학교 대학원.
- 서울특별시교육과학연구원(2000). **초등학교 교사용 지도서 [우리들은 1학년]**. 서울: 사회교육문화사.
- 서진숙(2003). **상호작용놀이 집단상담 프로그램이 초등학교 아동의 주의력 결핍 및 과잉 행동과 공격성 감소에 미치는 효과**. 석사학위논문, 한국교원대학교 교육대학원.
- 송미원(1999). **초등학생의 자아개념 및 불안이 학교적응에 미치는 효과**. 석사학위논문, 영남대학교 교육대학원.
- 신은영(2001). **협동놀이 프로그램이 학습부진아의 사회성 발달에 미치는 영향**. 특수아동교육연구, 제3권, 45-60.
- 양희진(2002). **찰흙놀이활동이 정인지체아의 사회적 행동에 미치는 영향**. 석사학위논문, 동아대학교 교육대학원.
- 오성만(2002). **집단놀이 프로그램이 정인지체아의 사회성 발달에 미치는 영향**. 석사학위논문, 한국체육대학교 교육대학원.
- 원복연(1983). **어린이들의 발달을 위한 놀이**. 동국대학교 교육대학원 논문집, 제167집, 42-53.
- 유아교육편찬위원회(1993). **놀이 지도의 이론과 실제**. 서울: 학지사.
- 유미숙(1997). **놀이치료과정에서 아동행동과 치료자반응 분석**. 놀이치료연

구, 제2호, 13-55.

유효순(1992). **아동발달**. 서울: 창지사.

윤성남(2000). **초등학교 아동의 신체활동을 통한 놀이 지도가 스트레스 감소에 미치는 영향**. 석사학위논문, 전남대학교 교육대학원.

이건태(2001). **역할놀이를 통한 집단상담이 초등학생의 도덕성 함양에 미치는 영향**. 석사학위논문, 우석대학교 교육대학원.

이산영(2003). **교육연극 프로그램이 초등학교 1학년의 학교생활적응과 사회적 기술에 미치는 영향**. 석사학위논문, 부산대학교 교육대학원.

이상필(1990). **학교 생활 적응 수준에 따른 학업 성적 및 행동 특성의 차이 분석**. 석사학위논문, 한국교원대학교 대학원.

이선아(2004). **전통놀이 프로그램이 혼합연령 집단 유아의 사회성 발달에 미치는 영향**. 석사학위논문, 중앙대학교 사회개발대학원.

이성진 외(1994). **아동발달**. 서울: 한국방송통신대학교 출판부.

이숙재(1990). **놀이의 이론과 실제**. 서울: 창지사.

이용경(2000). **협동놀이가 초등학생의 사회성 발달에 미치는 영향**. 석사학위논문, 한국교원대 대학원.

임혜숙, 송인섭(1999). **부모·교사를 위한 주의집중 훈련 프로그램**. 서울: 도서출판 상조사.

장덕돌(2000). **전통놀이가 ADHD 아동의 공격 및 친사회적 행동에 미치는 효과**. 석사학위논문, 인제대학교 교육대학원.

장봉희(2001). **단체놀이 활동이 초등학생의 행동체력과 인성변화에 미치는 영향**. 석사학위논문, 강원대학교 교육대학원.

장성철(1994). **장애유아의 발달과 교육을 위한 특수교육**. 서울: 동문사.

장정백(1986). **놀이터 유형에 따른 아동의 실외놀이 행태에 관한 연구**. 석

- 사학위논문, 서울대학교 대학원.
- 전지현(1995). 놀이 중심의 주장 훈련이 국민학생의 부끄러움 수준과 주장성 및 사회성에 미치는 효과. 석사학위논문, 부산대학교 교육대학원.
- 정지현(2004). 집단 게임놀이요법이 학교부적응 아동의 사회성 향상에 미치는 효과. 석사학위논문, 성균관대학교 교육대학원.
- 정진, 성원경(2004). 유아놀이와 게임. 서울: 학지사.
- 주승희(2004). 집단 치료놀이 활동을 통한 부적응 행동 감소 효과 연구. 석사학위논문, 부산대학교 대학원.
- 최미숙(2002). 주의집중교육프로그램이 입학 초기 ADHD 성향 아동의 학교생활 적응에 미치는 효과. 석사학위논문, 단국대학교 교육대학원.
- 최영희(1999). 집단놀이학습 프로그램이 아동의 사회성에 미치는 영향. 석사학위논문, 경기대학교 교육대학원.
- 최주성(2004). 집단 상담 놀이가 초등학교 학습부진아의 자아개념 증진에 미치는 영향. 석사학위논문, 대구대학교 특수교육대학원.
- 현문학(2004). 신체활동 중심의 집단놀이가 초등학교 학생의 의사소통 및 학교생활적응에 미치는 영향. 석사학위논문, 부경대학교 교육대학원.
- Bruner, J. S.(1960). *The Process of Education*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Erickson, E. H.(1950). *Childhood and Society*. New York: Norton.
- Garvey, C.(1977). *Play*. Cambridge, MA : Harvard University Press.
- Hurklock, E. B.(1978). *Child Development*. N. Y.: McGraw Hill.
- Havighust, R. J.(1953). *Developmental Task & Education*. N.Y :

- Longmans.
- Issac, S.(1993). *Social development in young children*. New York
Sohoken Books.
- Jernberg, A. M. & Booth, P.B.(1999). *Theraplay* : Helping parents
and children build better relationships through
attachment-based play. San Francisco : Jossey-Bass
Publishers.
- Kamii, C. & DeVries, R.(1980). *Group games in early education* :
Implication of Piaget theory. Washington, D. C. :
NAEYC.
- O'Conner, K. J.(1991). *The play therapy primer* ; An integration of
theories and techniques. New York ; A Wisely
Interscience Publication.
- Pelligrinii, A. D. & Glickman, C. D.(1990). *Measuring
kindergartener's Social Competence*, Young Children
No.45.
- Piaget, J.(1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. New York
: Norton.
- Rubin, P. & Tregay, J.(1989). *Play with them* : Theraplay groups in
the classroom, Springfield ; IL : Charles C.
Thomas.

<Abstract>

The Effect of Group Play Program
on the First-Graders' Adaptation to School Life

Kim, Ji-sun

Counseling Psychology Major
Graduate School of Education Cheju National University
Jeju, Korea

Supervised by Professor Park, Tae-soo

The object of the present study is to identify the effects of the application of a group play program to the first-graders on their adaptation to school life. For this purpose, this study set up the following research questions.

First, what effects does a group play program have on the students' adaptation to school life?

Second, what effects does a group play program have on the sub-factors of the students' adaptation to school life such as the relation with teachers, the relation with friends, school classes, and school rules.

* This thesis submitted to the Committee of the Graduate School of Education, Cheju University in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Education in August, 2005.

The objects of this study were twenty first-graders from M Elementary School in Seoul. To sample the objects, the researcher tested 38 volunteers' adaptation to school life, and selected twenty students who got the similar score, then organized counseling group with 10 students whose parents agree their children to join and control group with the rest of 10 students.

The group play program used in this study was what the researcher reconstructed referring to Jang Duck-dol(2000)'s 'Traditional Play for Social Competence of Child', Park Jin-hee(2000)'s 'Game Play to Change of the Adaptation Behaviors' and Im Hyun-sook & Song In-Sub(1999)'s 'Attention Program to Enhance Attention, Coordination and Discrimination Ability'. Group play program was performed by the researcher twice a week, a total of ten times for 60~80 minutes at each time. Children in the control group participated only in the preliminary and posterior tests.

The measure instrument was revised, supplemented by Park, Seung-Keun(1998) on basis of the 'Standard Life Test' by Kim, Ho-gwon(1965) and the 'High School Students' Attitude on School Test' by Yu, Sang-cheol(1982) to be suitable for elementary school students. The researcher revised it partly harmonizing with the first graders' language, and explained the meaning of questions and how to mark in detail. This test has total 32 questions measuring four sub-factors of students' adaptation to school life such as the relation with teachers, the relation with friends, school classes and school rules. Collected Data were analyzed through t-test using SPSS/PC⁺ to compare the adaptation to school life of the counseling group with those of the control group. And the researcher analyzed the early and latter documents which class

teachers recorded counseling group students' school life after observing and the documents which counseling group students recorded their impression after finishing group play program to confirm the effect of the program on the adaptation to school life and to overcome the limitation of reliability of quantitative consequences.

From the process, this study drew the following conclusions.

First, a group play program is effective in improving the first-graders' adaptation to school life.

Second, a group play program is effective in improving the first graders' relation with friends, a sub-factor of students' adaptation to school life.

Third, a group play program is effective in improving the first graders' adaptation to school classes, a sub-factor of students' adaptation to school life.

Fourth, a group play program is effective in improving the first graders' adaptation to school rules, a sub-factor of students' adaptation to school life.

Putting these conclusions together, a group play program is effective in improving the first graders' adaptation to school life, and it's effective in improving the adaptation of the relation with friends, school classes and school rules. It's very important that the first graders are adapted to school life, because the basic life habit is formed when students are in the first grade. Thus this study suggests that it is necessary for elementary school teachers to utilize group play programs variously in the educational field.

부 록

- <부록 1> 학교생활 적응 검사지 59
- <부록 2> 학교생활 적응 관찰 기록지 61
- <부록 3> 집단놀이 프로그램 62

<부록 1> 학교생활 적응 검사지

이 검사지는 여러분이 학교생활에 대해 어떻게 생각하고 있는지를 알아보기 위한 것입니다. 잘 읽고 나에게 해당되는 숫자에 솔직하게 ○표 해주세요.

번호	문항	전혀 그렇지 않다.	약간 그렇지 않다.	보통이다.	약간 그렇다.	아주 그렇다.
1	나는 선생님과 자유롭게 이야기를 나눌 수 있다.	1	2	3	4	5
2	학교에서 반 친구들과 잘 어울려 생활한다.	1	2	3	4	5
3	나는 수업 시간에 하고 싶은 말을 자신있게 발표한다.	1	2	3	4	5
4	나는 교실에서 조용히 한다.	1	2	3	4	5
5	내 마음 속의 비밀을 선생님께 이야기 한다.	1	2	3	4	5
6	학교에서 터놓고 이야기 할 친구가 많다.	1	2	3	4	5
7	나는 수업시간이 즐겁다.	1	2	3	4	5
8	나는 복도나 계단을 다닐 때 왼쪽으로 조용히 걸어간다.	1	2	3	4	5
9	선생님을 길에서 만나면 반가워서 달려가 인사하겠다.	1	2	3	4	5
10	나는 친구들 집에 놀러 가기도 하고 그 친구들을 우리 집에 초대하기도 한다.	1	2	3	4	5
11	수업시간에 공부하는 내용이 나에게 필요하다고 생각한다.	1	2	3	4	5
12	나는 역할활동을 열심히 한다.	1	2	3	4	5
13	선생님은 나를 귀엽게 생각하신다.	1	2	3	4	5
14	모르는 것이 있으면 친구들과 의논할 때가 많다.	1	2	3	4	5

15	숙제가 너무 많고 힘들다고 생각한다.	1	2	3	4	5
16	나는 학교의 시설물을 소중히 사용한다.	1	2	3	4	5
17	우리 학교에는 존경할 선생님이 한 분이라도 있다고 생각한다.	1	2	3	4	5
18	내가 어려울 때 나를 도와줄 친구가 많다.	1	2	3	4	5
19	나는 수업시간에 배운 내용을 대부분 이해한다.	1	2	3	4	5
20	나는 휴지나 쓰레기를 함부로 버리지 않는다.	1	2	3	4	5
21	선생님이 너무 딱딱하고 명령적이라고 생각한다.	1	2	3	4	5
22	나는 우리 반에서 친구들 사이에 인기가 있다.	1	2	3	4	5
23	수업시간에 배우는 것들은 재미있는 것이 많다.	1	2	3	4	5
24	화장실이나 수도를 사용할 때 질서를 지킨다.	1	2	3	4	5
25	선생님은 내가 질문을 자주 하는 것을 좋아하지 않는다.	1	2	3	4	5
26	나는 친구 때문에 다른 학교로 전학을 가고 싶다.	1	2	3	4	5
27	나는 수업시간에 공부에 집중하는 것이 어렵다.	1	2	3	4	5
28	학교는 지켜야할 규칙이 너무 많고 질서를 너무 강조한다.	1	2	3	4	5
29	선생님이 나를 이해하고 인정해 주신다.	1	2	3	4	5
30	학교에서 가끔씩 나를 괴롭히는 친구가 있다.	1	2	3	4	5
31	나는 수업시간 중 질문을 받을까봐 두렵다.	1	2	3	4	5
32	나는 등교시간을 잘 지킨다.	1	2	3	4	5

** 솔직하게 대답해 주어서 감사합니다. **

<부록 2>

학교생활 적응 관찰 기록지

아 동 명 : _____

담임교사 : _____

관찰시기 : _____

위 아동의 평소 학교생활에 대해 관찰한 것을 아래의 영역을 참고하시고 기록해 주시기 바랍니다.

하위 영역	영역별 내용	관찰 내용
교사관계	아동과 교사와의 조화로운 관계정도, 도움을 청하려는 정도, 꾸중에 대한 반응, 긍정적 감정표현의 적절성 여부	
교우관계	친구와의 조화로운 관계정도, 학급생활 적극성의 여부, 친구에 대한 관심 여부	
학교수업	수업시간에 주의를 기울이는 정도, 새로운 것에 대한 호기심, 공부할 때의 어려움, 주어진 과제의 해결여부	
학교규칙	학교생활의 여러 장면에서 자신이 행동을 어느 정도 통제하면서 올바르게 행동하는가의 여부	

<부록 3>

집단놀이 프로그램

제 1 회기 : 이게 나야!

목 표	놀이를 통해 자신을 소개하면서 친밀감을 형성하고, 프로그램에 대한 안내를 통해 자신의 목표를 세우고 참여의지를 높인다.
준 비 물	여러 가지 동물사진, 4절지
활동 내용	<p>1. 프로그램 안내</p> <ul style="list-style-type: none"> - 집단놀이 프로그램에 대해 자세히 설명한다. <p>2. 목표와 약속 정하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 프로그램에 참여하게 된 이유를 발표하면서 프로그램을 통해 자신이 얻고 싶은 목표를 세운다. - 프로그램이 성공적으로 이루어지기 위해 지켜야할 규칙을 함께 정한다. 정해진 규칙을 4절지에 한 문장씩 써서 게시한다. <p>3. 자기소개</p> <ul style="list-style-type: none"> - 마음에 드는 동물사진을 골라 그 이유를 말하면서 자기소개를 한다. 그 동물의 어떤 점이 마음에 드는지, 또는 자신과 어떤 점이 닮았는지를 이야기한다. <p>4. 네 박자 놀이</p> <ul style="list-style-type: none"> - 양손으로 박자를 치며 자신의 동물별명을 말하고 친구의 동물별명을 말하면 친구가 계속 되받고 넘긴다.(예:무릎-손뼉-사-자/무릎-손뼉-토-끼) 계속 하다가 박자를 놓치거나 말을 하지 못하는 사람이 지는 놀이이며, 별칙은 동물 흉내 내기 등 상황에 따라 재미있게 운영한다. <p>5. 소감 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 놀이를 하면서 느꼈던 점에 대해 자유롭게 이야기 한다. - 앞으로 프로그램 참여에 대한 다짐, 새로운 친구와의 만남 등에 대해 묻고 대답한다.
참고 사항	<ul style="list-style-type: none"> · 놀이에서 소외되는 아동이 없도록 상담자가 놀이에 함께 참여하여 지목받지 못한 아동을 놀이에 끌어 들인다. · 발표를 할 때 모든 아동이 참여할 수 있도록 배려한다.

제 2 회기 : 그물술래

목 표	운동장에서 몸으로 함께 즐기는 놀이를 통해 집단원 간에 친밀감이 깊어지도록 하고, 규칙의 필요성을 느끼게 한다.
준 비 물	주전자, 물
활동 내용	<p>1. 친구 이름과 애칭 기억하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 지난 회기에서 소개한 친구의 이름과 애칭을 묻고 답한 후, 네박자 게임을 한다. 네 박자 게임에서 제일 많이 틀린 사람이 그물술래 놀이에서 술래가 된다. <p>2. 그물술래 놀이</p> <ul style="list-style-type: none"> - 운동장에 커다란 네모를 그리고, 한 사람이 술래가 되어 네모 안에서 아이들을 잡는다. 잡힌 사람은 술래와 손을 잡아서 함께 술래 역할을 한다. 여러 사람이 잡히면 그물 모양의 술래가 되는데 잡히지 않고 끝까지 남는 사람이 이긴다. - 처음에는 게임방법만 설명하고, 규칙을 정하지 않는다. 게임이 진행되면서 다툼이 일어나거나 문제가 생길 때 어떻게 하면 좋을지 물어보고, 아동들 스스로 규칙을 정하게 한다 (예: 네모 밖으로 도망가지 않기, 그물술래는 손을 놓지 않기 등). - 규칙이 없을 때 불편한 점이나 규칙을 지키지 않는 사람 때문에 생기는 문제점을 경험을 통해 알 수 있게 한다. <p>3. 소감 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 놀이를 하면서 즐거웠던 점이나 어려웠던 점을 발표한다. - 규칙을 정하기 전과 정한 후를 비교해서 말해 보게 한다. 규칙이 필요한 까닭을 스스로 깨달을 수 있도록 유도한다. - 놀이규칙과 학교규칙을 비교해보고, 학교에 규칙이 필요한 까닭을 생각해보고 이야기한다. 학교에서 지켜야할 규칙에는 어떤 것이 있을지 이야기 나눈다.
참고 사항	<ul style="list-style-type: none"> · 놀이의 승패에 집중해서 프로그램의 목표를 잃지 않도록 주의한다. · 놀이를 하면서 다툼이 일어났을 때를 잘 활용하여, 규칙의 필요성을 스스로 깨달을 수 있게 한다.

제 3 회기 : 탐 지키기

목 표	말없이 한 가지 과제에 집중하는 놀이를 통해 주의집중력을 키우고, 여러 사람이 함께 한 작품을 만드는 과정을 통해 협동심을 키운다.
준 비 물	여러 가지 블록
활동 내용	<p>1. 가라사대 놀이</p> <ul style="list-style-type: none"> - 상담자의 지시대로 움직이지만 ‘가라사대’라는 말이 붙은 지시는 행하지 않는다. 별척은 틀리는 사람의 얼굴에 스티커를 붙이는 등 상황에 따라 재미있게 운영한다. - 이번 놀이는 주의집중이 필요한 놀이이며, 놀이를 통해 주의집중력을 기를 수 있다고 안내하여 적극적으로 참여할 수 있도록 유도한다. <p>2. 탐 지키기 놀이</p> <ul style="list-style-type: none"> - 원을 만들고 둘러앉아서 한 사람씩 차례대로 돌아가면서 블록으로 탐을 쌓는다. 앞 사람이 쌓은 모양을 보면서 하나씩만 쌓을 수 있고 말을 해서는 안 된다. 블록을 쌓다가 쓰러지면 처음부터 다시 시작하며, 탐을 쌓는 동안 아무런 말도 못하는 규칙을 강조한다. - 주어진 블록을 모두 사용해서 탐을 완성한 후에는 탐이 쓰러지지 않게 블록을 조심해서 하나씩 뺀다. 마찬가지로 말을 하지 않는 규칙을 강조하며 탐을 쓰러뜨리는 사람이 지는 게임이라고 설명을 해서 주의집중해서 놀이에 참여하도록 유도한다. <p>3. 소감 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 놀이를 하면서 즐거웠던 점이나 어려웠던 점을 발표한다. - 평소에 주의집중이 어려웠던 경험을 이야기 나눈다. - 주의집중이 필요한 경우와 어떤 노력을 하는지 이야기한다. - 학교 수업시간에 주의집중을 해야 하는 까닭을 알아보고, 앞으로의 다짐을 이야기한다.
참고 사항	<ul style="list-style-type: none"> · 말을 하거나 순서를 지키지 않는 등의 규칙을 강조한다. · 주의집중과 관련된 학교생활을 되돌아보게 하고, 자신의 실수가 다른 사람에게 큰 실망을 줄 수 있다는 사실을 깨닫게 한다.

제 4 회기 : 술래보다 멀리

목 표	함께 하는 놀이를 통해 타인을 배려하고 규칙을 지키면서 다른 사람에게 관심을 가지고 친해지는 방법을 깨닫게 한다.
준 비 물	주전자, 물
활동 내용	<p>1. 가위바위보 업기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 두 사람씩 만나서 가위바위보를 한다. 진 사람이 이긴 사람을 업고, 업은 채로 다른 팀을 만나서 다시 가위바위보를 해서 진 팀이 이긴 팀을 업는다. 또 다른 팀을 만나면서 계속한다. - 너무 몸무게 차이가 나서 업기 어려운 경우에는 어깨에 양팔을 올리도록 한다. <p>2. 열 발 뛰기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 출발선을 그려 놓고, 술래는 출발선에서 기다리고 나머지 사람들은 최대한 멀리 한 발을 뛴다. 술래가 팔을 뻗어 잡는데 잡힌 사람은 술래가 된다. 한 발 다음에는 세 발, 네 발, 열 발까지 뛰고 술래는 항상 다른 사람들보다 한 발 덜 뛰어서 잡는다. - 팔을 뻗어도 잡히지 않을 때는 옆드려서 잡는 등 놀이의 재미를 더한다. <p>3. 소감 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 놀이를 하면서 즐거웠던 점이나 어려웠던 점을 발표한다. - 놀이를 통해서 친해진 친구에 대해 말하거나 친해지고 싶은 친구에 대해 이야기 한다. - 규칙이 있을 때와 없을 때를 비교해 보고, 규칙의 좋은 점을 이야기 한다.
참고 사항	· 규칙이 있을 때 놀이가 더 즐거워짐을 깨닫게 하고, 놀이 자체의 즐거움보다 친구와 가까워지는 즐거움에 대해 느끼게 한다.

제 5 회기 : 협동화 그리기

목 표	여러 사람이 협동해서 작품을 완성하는 과정을 통해 타인을 배려하는 마음을 기르고, 적극적으로 참여하면서 자신감을 키운다.
준 비 물	4절지, 크레파스, 사인펜 등 다양한 그리기 도구
활동 내용	<ol style="list-style-type: none"> 1. 친구와 함께 하면 좋은 일 말하기 <ul style="list-style-type: none"> - 혼자 할 때보다 친구와 함께 할 때가 더 재미있고 즐거운 경우를 이야기 나눈다. 2. 팀 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 몇몇 사람에 의해서 주도된 그림이 되지 않도록 하기 위해 적극적인 아동과 소극적인 아동으로 구분하여 팀을 구성한다. 이유를 설명하지 않고 상담자가 팀을 구성해 준다. 3. 협동화 그리기 규칙 안내 <ul style="list-style-type: none"> - 그려 넣기 전에 친구의 의견을 물어 보면서 그리게 한다. - 다른 친구의 것에 보충하거나 색칠만 하는 등의 소극적인 그리기만 이루어지지 않도록 5개 이상을 꼭 그려 넣게 한다. 4. 협동화 그리기 <ul style="list-style-type: none"> - 팀별로 한 장의 큰 종이에 주제를 정해서 함께 그림을 그린다. 주제는 칠판에 몇 가지 정해주고, 그 중에서 한 가지를 선택하도록 한다. - 주제, 화면의 배치 등 서로 의견을 나누면서 그리도록 하고, 상대방의 입장을 배려하는 것을 강조한다. 5. 소감 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 완성한 그림을 감상한다. - 협동화를 그리면서 즐거웠던 점이나 어려웠던 점을 발표한다. - 자신의 그림에 다른 사람이 보충해서 그려줄 때나 다른 사람이 고쳐버렸을 때 등의 상황을 기억해보면서 그 때의 느낌을 솔직하게 이야기 나눈다.
참고 사항	· 함께 무슨 일을 할 때는 상대방의 입장을 먼저 고려해주어야 함을 깨달을 수 있도록 한다.

제 6 회기 : 역할 놀이

목 표	학교에서 일어날 수 있는 다양한 문제 상황을 역할 놀이로써 재연해 봄으로써 학교규칙을 지키는 것이 중요함을 깨닫게 한다.
준 비 물	역할 놀이 소품
활동 내용	<p>1. 교실에서 기억에 남는 일 발표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 교실에서 있었던 일 중에서 즐거웠던 일이나 슬펐던 일, 화났던 일 등 기억에 남는 일을 돌아가면서 발표한다. - 학교에서 다른 사람 때문에 피해를 받았거나 다른 사람에게 피해를 주었던 일이 없었는지 생각해보고 이야기 한다. <p>2. 역할 놀이</p> <ul style="list-style-type: none"> - 학교에서 피해를 주는 행동은 규칙을 지키지 않아서 일어나는 경우가 많다는 것을 이야기하고, 규칙에 대해서 생각해보기 위해 역할놀이를 할 것임을 안내한다. - 역할 놀이 상황(교실, 복도, 화장실 등에서 규칙을 지켜야 할 상황)을 칠판에 몇 가지 적고, 그 중에서 자신이 해 보고 싶은 상황을 정한다. - 상황별로 필요한 역할(선생님, 학생 등)을 의논해서 나누어 맡아서 역할 놀이를 실시한다. - 규칙을 잘 지키는 경우와 지키지 않는 경우 등 다양하게 진행되도록 유도하고, 역할 놀이가 끝난 후 자신과 타인의 행동에 대한 기분을 이야기 나눈다. <p>3. 규칙의 필요성 및 다짐 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 학교에서 규칙이 필요한 까닭을 이야기 나눈다. - 자신의 학교생활을 반성해 본다. - 앞으로 자신이 노력해야 하는 학교규칙이 무엇인지 발표한다. - 친구의 행동을 관찰하고, 규칙을 잘 지킨 친구에게 선물을 주기로 약속한다.
참고 사항	· 평소의 행동대로 역할 놀이를 해보기도 하고, 평소와 반대로 행동해보면서 여러 행동양식을 직접 체험하도록 한다.

제 7 회기 : 도미노 게임

목 표	공동의 목표에 집중하여 자신을 통제하고 참을성과 집중력을 키운다.
준 비 물	같은 크기의 나무 블록
활 동 내 용	<p>1. 오래 견디기 게임</p> <ul style="list-style-type: none"> - 주어진 시간 동안 움직이지 않고 견디는 사람이 이기는 놀이를 한다. 5초에서 시작해서 10초, 20초, 30초 등으로 시간을 늘려간다. - 움직이지 않기라는 규칙이 있었음을 이야기하고, 지난 시간에 다짐했던 규칙 지키기를 잘 실천한 친구를 추천하게 하여 시상한다. <p>2. 도미노 게임</p> <ul style="list-style-type: none"> - 다같이 여러 블록을 세우고 하나를 쓰러뜨렸을 때 연이어 쓰러질 수 있게 도미노를 만든다. 모두 한 줄로 서서 한 사람씩 블록을 세우며, 도중에 쓰러지면 처음부터 다시 시작한다. 차례를 기다리는 동안 말을 하지 않는다. - 도미노가 성공할 수 있도록 앞사람이 쌓는 모양을 보면서 적당한 간격으로 쌓을 수 있도록 안내한다. - 말을 하지 못하지만 수신호로 어떤 모양을 만들 것인지 의사표시를 할 수 있도록 하고, 독창적인 아이디어를 내었을 때 침묵박수 등의 칭찬을 하도록 한다. - 두 사람이 짝이 되어서 같은 시간에 가장 길게 만들어 성공하는 팀이 이기는 게임을 할 수도 있다. <p>3. 소감 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 놀이를 하면서 즐거웠던 점과 어려웠던 점을 이야기 한다. - 주의 집중해야 성공할 수 있는 놀이였다는 것을 상기하고, 학교생활에서 주의집중이 필요한 경우에 대해 이야기 한다. 자신의 학교생활에서 주의집중을 위해 노력해야 하는 부분에 대해 이야기 한다. - 협동으로 완성한 도미노가 성공했을 때의 기쁨을 함께 하면서, 함께하는 것이 혼자 하는 것보다 더 즐거운 일이라는 것을 느끼게 한다.
참 고 사 항	· 도미노를 중간에 쓰러뜨리는 친구를 원망하거나 질책하지 않도록 시작하기 전에 미리 규칙을 정하여 실시해서 프로그램의 목표를 잊지 않도록 한다.

제 8 회기 : 리모콘 놀이

목 표	놀이를 통해 큰 소리로 자신 있게 발표할 수 있는 기회를 가지고, 수업시간에 적용해 볼 수 있도록 한다.
준 비 물	동물 단어카드, 리모콘 모형
활동 내용	<p>1. 스피드 퀴즈</p> <ul style="list-style-type: none"> - 한 명의 아동이 종이에 적힌 동물 이름을 보고 동작이나 동물의 소리로 설명하면 나머지 아동들이 맞힌다. 제한된 시간 안에 많은 문제를 설명해서 맞혀야 이긴다. - 두 팀으로 나누어 어느 팀이 더 많이 맞히는지 겨루면 흥미를 더할 수 있다. <p>2. 리모콘 놀이</p> <ul style="list-style-type: none"> - 수업시간에 발표를 어떻게 해야 할 것인지 이야기 나눈다. 자신이 발표할 때 고쳐야 할 점이 무엇인지 생각해보고 이야기 한다. 큰 소리로 또박또박 발표하기 위한 놀이를 할 것이라고 안내한다. - 아나운서가 되어 주어진 문장을 읽는데 리모콘 작동에 따라 목소리의 크기를 조절한다. 리모콘의 음량을 높이면 더 큰 목소리로 읽고, 낮추면 더 작은 목소리로 읽는다. - 발표할 때 자신 있게 할 수 있도록 격려하는 분위기에서 실시한다. 한 명씩 하는 놀이이므로 나머지 아동들은 친구가 잘했을 때 박수를 쳐주고, 잘 들어주는 연습을 할 수 있도록 한다. <p>3. 소감 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 놀이를 하면서 즐거웠던 점과 어려웠던 점을 이야기 한다. - 목소리를 크게 해서 말해야 하는 경우와 작게 해서 말해야 하는 경우를 생각해 보게 한다. - 수업시간에 발표를 얼마나 하는지, 발표를 할 때의 어려운 점에 대해 이야기 나눈다. - 앞으로 수업시간의 발표에 대해 다짐하고, 친구의 발표에 대해 관찰하고 다음 시간에 시상하기로 한다.
참고 사항	· 평소 말이 많이 없거나 자신감이 부족한 아동이 문제를 설명하게 한다.

제 9 회기 : 눈을 크게 귀를 쫑긋

목 표	집중해서 보고 듣는 활동을 통해 주의집중력을 키우고, 문제를 풀면서 적극적으로 칭찬하고 다른 사람과 친해지는 방법을 깨닫게 한다.
준 비 물	만화 그림, 비슷한 그림 2장, 캐릭터 그림, 도화지, 크레파스
활동 내용	<p>1. 만화그림 장면 보고 외워 말하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 만화그림 장면을 보고 어떤 그림이었는지를 많이 기억하는 놀이임을 안내하고, 5초간 그림을 보여준 후 어떤 그림이었는지 이야기 한다. - 이야기가 끝난 후 다시 한 번 보여 주고, 다시 질문에 답한다. 친구가 정답을 맞혔을 때, 칭찬을 해 줌으로써 동기를 높인다. <p>2. 그림 보고 달라진 점 말하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 두 개의 비슷한 그림을 보여주고 달라진 점을 찾게 한다. - 몇 가지가 다른지를 알려줘서 서로 의논하면서 찾게 한다. - 의논할 때는 상대의 이야기가 완전히 끝난 다음에 자신의 의견을 말하도록 한다. 상대방의 이야기가 끝나지 않았을 때 끼어들지 않는 규칙을 강조한다. <p>3. 들은 대로 그리기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 두 사람씩 짝을 지어서 한 명만 캐릭터 그림을 보고 설명하고 다른 사람은 설명을 듣고 그린다. 캐릭터의 특징을 자세히 설명할 수 있도록 한다. - 완성된 그림을 보고 얼마나 비슷한지, 다른 부분은 없는지 이야기를 나누어보고, 이야기가 끝나면 역할을 바꿔서 해 본다. <p>4. 소감 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 놀이를 하면서 즐거웠던 점과 어려웠던 점을 이야기 한다. - 자신이 맞혔을 때 친구들이 칭찬해주었을 때의 느낌을 떠올리고, 친구에게 칭찬을 하면 좋은 점을 이야기 한다.
참고 사항	· 정답을 맞힌 친구에게 모든 아동들이 적극적으로 칭찬을 하게 하여 다른 사람을 칭찬하는 일이 자신과 타인에게 큰 발전을 가져온다는 것을 깨닫게 한다.

제 10 회기 : 나는 변했어!

목 표	지금까지 진행한 프로그램을 정리해 보고 소감을 나누며 앞으로의 계획과 실천 의지를 높인다.
준 비 물	상장용지, 색연필 등
활동 내용	<ol style="list-style-type: none"> 1. 가장 기억에 남는 활동 이야기 <ul style="list-style-type: none"> - 프로그램에 참여하면서 가장 기억에 남는 일을 발표한다. - 기억에 남는 이유와 그 놀이를 통해서 배울 수 있었던 점이 무엇이었는지 이야기 나눈다. 2. 어려웠던 점과 즐거웠던 점 이야기 <ul style="list-style-type: none"> - 프로그램에 참여하면서 어떤 점이 어려웠는지, 어떤 점이 즐거웠는지 이야기 한다. 3. 달라진 나의 모습 이야기 <ul style="list-style-type: none"> - 프로그램을 하면서 달라진 학교생활에 대해 이야기 나눈다. - 달라진 나의 모습에 대한 자신의 생각과 주변 사람들의 반응에 대해 이야기 한다. - 더 노력해야 할 부분은 무엇인지 이야기 한다. 4. 자신에게 상장 주기 <ul style="list-style-type: none"> - 어떤 점에서 발전했는지 생각하고 스스로 상장을 만들어서 자신을 칭찬한다. - 상장 전달식을 통해 뿌듯함을 느끼게 하고, 서로 칭찬하는 기회를 갖는다.
참고 사항	· 변화된 자신의 모습에서 뿌듯함을 느끼게 하고, 앞으로의 다짐을 실천할 수 있는 기회를 갖는다.