



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

석사학위논문

집단놀이치료프로그램이 초등학생의  
자아존중감과 사회성 발달에  
미치는 효과

제주대학교 사회교육대학원

심리치료학과

김 선 영

2023년 6월

집단놀이치료프로그램이 초등학생의  
자아존중감과 사회성 발달에  
미치는 효과

지도교수 서명석  
지도교수 김종우

김선영

이 논문을 사회교육학 석사학위 논문으로 제출함

2023년 6월

김선영의 사회교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장	연준모	①
위 원	서명석	①
위 원	김종우	①

제주대학교 사회교육대학원

2023년 6월

# The Effect of Group Play Therapy on a Children Self-esteem and Social Development

Sun-Young Kim

(Supervised by Professor Myoung-Seok Seo and  
by Professor Chong-Woo Kim)

A thesis submitted in partial fulfillment of the requirement for the degree of  
Master of Social Education [Master of Psychotherapy]

2023. 6.

This thesis has been examined and approved.

.....  
Thesis director, Myoung-Seok Seo, Prof. of Psychotherapy

.....  
.....  
.....  
(Name and signature)

.....  
Date

Thesis director, Chong-Woo Kim, Prof. of Psychotherapy

.....  
.....  
.....  
(Name and signature)

.....  
Date

Department of Psychotherapy  
GRADUATE SCHOOL OF SOCIAL EDUCATION  
JEJU NATIONAL UNIVERSITY

# 목 차

국문초록 .....	iv
<b>I. 서론 .....</b>	<b>1</b>
1. 연구의 필요성 및 목적 .....	1
2. 연구문제 .....	3
<b>II. 이론적 배경 .....</b>	<b>4</b>
1. 아동의 사회성과 자아존중감 .....	4
2. 집단놀이치료 .....	7
<b>III. 연구방법 .....</b>	<b>11</b>
1. 연구대상 .....	11
2. 연구방법 및 연구절차 .....	14
3. 집단놀이치료 활동의 프로그램 내용과 구성 .....	15
<b>IV. 연구결과 .....</b>	<b>17</b>
1. 정량적 분석 .....	17
2. 정성적 분석 .....	20
<b>V. 결론 및 제언 .....</b>	<b>34</b>
1. 결론 .....	34
2. 제언 .....	35
참고문헌 .....	36
Abstract .....	40

## 표 목 차

<표 III-1> 연구대상의 일반적 특성 .....	11
<표 III-2> 연구대상의 인구학적 특성 .....	11
<표 III-3> 자아존중감 척도의 하위영역별 문항구성 .....	14
<표 III-4> 사회성 척도의 하위영역별 문항구성 .....	15
<표 III-5> 집단놀이치료 프로그램 내용 .....	16
<표 IV-1> 자아존중감 사전·사후 비교 .....	17
<표 IV-2> 사회성 사전·사후 비교 .....	19
<표 IV-3> 집단놀이치료 참여 전·후 사회성 변화 관찰내용 .....	26
<표 IV-4> 집단놀이치료 참여 전·후 자아존중감 변화 관찰내용 .....	29
<표 IV-5> 집단놀이치료 활동 후 소감문 .....	31
<표 IV-6> 프로그램 만족도 .....	33

## 그림 목 차

<그림 IV-1> 자아존중감 사전·사후 비교 .....	18
<그림 IV-2> 사회적 사전·사후 비교 .....	19
<그림 IV-3> 강점 그래프와 강점 파이 .....	21
<그림 IV-4> 신문지 게임 모습과 공 만들기 .....	22
<그림 IV-5> 우쿨렐레 연주 모습과 친구 초대하기 .....	23
<그림 IV-6> 찰흙 만들기 모습과 친구 우리들의 마을 .....	24
<그림 IV-7> 케이크 만들기 .....	24

## 국 문 초 록

# 집단놀이치료프로그램이 초등학생의 자아존중감과 사회성 발달에 미치는 효과

김 선 영

제주대학교 사회교육대학원 심리치료학과

지도교수 서 명 석

지도교수 김 종 우

이 연구는 집단놀이치료프로그램을 적용하였을 때 초등학생의 자아존중감과 사회성 발달에 미치는 효과를 알아보는데 목적이 있다. 인지, 신체, 정서, 사회적 발달을 돕는 집단놀이치료프로그램을 실시하여 자아존중감과 사회성에 어떠한 변화를 보였는지를 알아보았다. 연구문제는 다음과 같다.

- 연구문제 1. 집단놀이치료가 참여자의 사회성 발달에 효과가 있는가?
- 연구문제 2. 집단놀이치료가 참여자의 자아존중감 향상에도 효과가 있는가?
- 연구문제 3. 집단놀이치료를 진행 후 참여자의 사회성과 자아존중감과 관련한 의미 있는 변화를 관찰할 수 있었는가?



이 연구의 대상은 제주도 서귀포시 A지역아동센터 아동으로 기관의 추천을 받은 아동 중 참여를 희망하는 8명의 아동이다. 이와 관련하여 연구자는 사회성과 자아존중감에 관련한 사전 검사를 실시하였다. 2022년 10월부터 2023년 2월까지 A지역아동센터에서 사전면담, 사전검사, 집단놀이치료, 사후 검사를 실시하였다. 연구자는 주 2회 70분 10회기로 집단놀이치료를 진행하였다. 연구방법은 양적과 질적 연구를 혼합하는 방식이다. 양적연구로 자아존중감과 사회성 척도지를 대상자에게 사전·사후 검사를 실시하여 연구자가 효과성을 검증하였다. 질적 연구로 연구자는 참여관찰과 행동기록지를 기록하고 아동에게 소감문과 척도질문을 하였다.

이 연구의 결과는 다음과 같다. 첫째, 통계분석 프로그램인 SPSS 26.0을 사용하여 윌콕슨 부호 순위 검정(Wilcoxon signed ranks test)을 실시하여 분석한 결과, 자아존중감 사전·사후 검사에서 전반적으로 유의미한 차이가 나타나지 않았다. 둘째, 통계분석 프로그램인 SPSS 26.0을 사용하여 윌콕슨 부호 순위 검정(Wilcoxon signed ranks test)을 실시하여 분석한 결과, 사회성 사전·사후 검사에서 전반적으로 유의미한 차이가 나타나지 않았다. 셋째, 집단놀이치료 초기 단계에서 참여 아동들이 보인 소극적인 감정 표현과 행동, 공격성이 감소하였다. 적극적으로 참여하며 친사회적 행동이 드러났다. 양적연구에서 유의미한 결과를 얻지는 못하였지만, 질적인 자료를 통해서 집단놀이치료의 효과를 확인할 수 있었다. 이 연구는 집단놀이치료의 효과성을 검증할 수 있는 후속연구와 함께 발달 단계에 적합한 놀이치료 프로그램을 개발할 필요성이 있다.

**주요어:** 놀이, 집단놀이치료, 자아존중감, 사회성

# I. 서론

## 1. 연구의 필요성 및 목적

2020년 초에 시작된 코로나19 팬데믹의 영향으로 2023년 3월 현재 전 세계 인구의 6억 7,000만 명 이상이 확진되고 600만 명 사망자가 발생하였다. 코로나19는 사람 간의 접촉으로 전염되는 특성을 지니고 있어 각 국가에서는 전염성 차단 및 예방을 위해 비대면 활동과 사회적 거리두기를 권장하였다. 이러한 방역 정책에도 불구하고 코로나19는 세계적으로 빠르게 확산해 나갔고 코로나19는 장기화되었다. 장기간의 팬데믹을 겪으며 사람들은 사회적 활동이 위축되었고 그 영향은 사람들의 일상과 정서에도 부정적인 변화를 가져왔다(김민정, 2023). 특히 코로나19의 전염에 대한 불안감은 여러 사람이 밀집된 있는 곳을 기피하는 현상으로 이어져 직장과 학교의 대인 관계에 정서적으로 악영향을 받은 사람이 증가한 것으로 나타났다(김성태, 2021).

코로나19로 인해 아동들은 학교 수업이 비대면 수업으로 전환되었고, 친구들을 만나 관계 형성을 할 기회가 줄어들었다. 다시 거리두기 정부 정책이 완화되면서 학교에 등교를 하였으나 급식 시간을 제외한 모든 시간에 마스크를 의무적으로 착용하였고 거리두기를 하면서 친구들과 소통할 시간은 많지 않았다. 특히, 마스크 착용으로 인해 상대방의 입 모양을 읽지 못하고 표정을 알 수 없어 아동들은 학교 적응과 또래와의 상호작용에 불편이 있었다. 이한나(2022)의 연구를 살펴보면 또래 관계에서 의사소통과 정신적 건강의 어려움을 겪으며 청소년들의 사회성과 자아존중감에도 부정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 따라서 아동들에게도 이 같은 부정적인 영향을 미쳤을 것으로 추측된다.

사회성은 학령기 아동들에게 타인과의 긍정적인 경험을 쌓아 사회적 기술을 습득할 수 있게 한다. 이렇게 형성된 사회 존중을 통해 아동들의 자아존중감도 향상된다. 아동들은 타인에게 인정받고 긍정적인 사회적 관계를 맺음으로써 자기

자신의 가치를 알게 된다. 이것은 그들의 안정적인 자아개념과 인성을 확립시켜 자아존중감 향상에 영향을 미친다(서정덕, 2010). 아동기의 사회성은 학교생활에 적극적으로 참여하고 대인 관계를 원만하게 만들어주는 중요한 요인이라 할 수 있다. 아동기의 사회성은 또래들과의 적절한 관계 형성을 통해 학교 적응을 돕는다. 후에 성인이 되어 건강한 사회 구성원의 역할을 하고 사회적 관계를 맺을 수 있게 한다. 아동은 유능한 협력자와 대화를 하여 문제해결 방식, 문화의 가치, 신념을 습득한다고 하였다(손은령 외, 2020). 그러므로 초등학교 시기에 타인을 이해하는 프로그램을 경험하게 되면 아동들의 친사회행동 향상에 도움이 된다(장애리, 2022).

자아존중감(self-esteem)이란 자기 자신에 대한 긍정적 견해이다. 자아개념이 자아의 인지적 측면이라면, 자아존중감은 감정적 측면이라 할 수 있다. 자아존중감은 자신이 유능하고 성공적인 존재라고 믿는 것이다. 자기 자신에 대한 존경과 자신을 바람직하고 가치 있는 존재라고 여기는 정도이다. 자신의 가치에 대한 감정적 요소와 평가적 요소를 포함한 총체적 차원의 개념이다(심수정, 2019). 아동이 자아존중감이 높을 경우 사회생활에 문제가 생겼을 때 적절하게 대처하여 문제를 원만하게 해결 할 수 있다. 반면에 자아존중감이 낮은 아동은 학교 적응이 어렵거나 사회적 부적응이 나타날 수 있다(이하늘, 2016). 이와 같이 아동기에 자아존중감은 매우 중요하다.

아동의 사회성과 자아존중감을 높이기 위한 다양한 방법들 가운데 놀이를 활용한 연구들이 주목받고 있다. 놀이는 아동들이 쉽게 접할 수 있으며 놀이를 통해 또래관계의 질 향상에 기여한다. 장은정(2020)은 놀이를 활용한 집단 프로그램이 아동들의 긍정적 사고와 행복감을 향상시킨다고 하였다. 앞으로 살아가면서 당면할 여러 문제들에 대한 대처능력을 높여준다고 보고하였다. 특히 집단놀이치료 프로그램은 회기가 지날수록 아동들의 친사회적인 행동의 발생 횟수가 증가한 것으로 나타났다. 박경민(2018)의 초등학교를 대상으로 집단놀이치료를 실시한 연구에서도 실험집단 아동의 사회성 척도 검사 결과가 사전보다 사후가 높게 나왔다. 회기가 진행될수록 아동들의 친사회적 행동이 증가하여 집단놀이치료가 학령기 아동의 사회성 증진에 유용함을 시사하였다. 또한 집단놀이치료는 아동의 자아존중감 향상에도 효과가 나타났다. 박은희(2018)의 초등학교 아동을 대상으

로 실시한 집단놀이치료의 연구 결과를 살펴보면 자아존중감 하위요인 중에 교사관련 자아영역을 제외한 6개의 하위요인에서 모두 유의미한 결과를 보였다. 이러한 연구 결과는 집단놀이치료가 학령기 아동의 사회성과 자아존중감에 효과적임을 보여주는 것이다.

선행연구들을 종합해보면, 코로나19 상황의 아동들의 어려움에 대한 논문들은 있으나 코로나19로 관계의 어려움을 겪은 일반 초등학생에게 집단놀이치료를 활용한 사회성과 자아존중감에 관한 연구는 많지 않다. 그러므로 장기간의 코로나19 상황을 겪은 아동의 질적인 연구도 중요하며, 코로나로 인해 또래관계 형성 기회가 부족했던 아동에 대한 연구도 필요하다. 따라서 이 연구는 코로나19를 경험한 일반 아동을 대상으로 집단놀이치료를 실시하여 참여자의 자아존중감과 사회성에 미치는 효과를 검증하고자 한다.

## 2. 연구문제

이 연구는 집단놀이치료 프로그램이 초등학생의 자아존중감과 사회성에 미치는 효과를 알아보기 위한 것이다. 이를 위해 연구자는 아래와 같은 연구문제를 설정하였다.

연구문제 1. 집단놀이치료가 참여자의 사회성 발달에 효과가 있는가?

연구문제 2. 집단놀이치료가 참여자의 자아존중감 향상에도 효과가 있는가?

연구문제 3. 집단놀이치료를 진행 후 참여자의 사회성과 자아존중감과 관련한 의미 있는 변화를 관찰할 수 있었는가?

## Ⅱ. 이론적 배경

### 1. 아동의 사회성과 자아존중감

#### 1) 아동의 일반적 이해

아동기는 만 6세부터 11세를 말하며 초등학교 1학년부터 6학년까지 재학하는 아동을 말한다. 자신의 존재를 알아가는 인생 초기의 아동기를 통해 형성된 자아는 아동의 정서와 사회성의 발달에 있어 큰 영향을 미친다. 이 시기는 또래와의 상호작용을 통해 사회적 유능성과 관계 안에서의 갈등을 경험하게 된다. 이러한 경험은 자신에 대해 긍정적이나 부정적인 자아상을 만들게 된다. 아동은 또래와의 접촉을 통해 상호간의 관계 유지를 하며 타인을 이해하게 된다. 이 같은 관계 안에서 정체감을 형성하고, 사회 기술을 습득하게 한다. 뿐만 아니라, 아동의 학교 적응을 돕고 또래와의 관계에서 인정받음으로써 자아존중감이 향상된다(정지혜, 2019).

아동은 초등학교 과정에서 양보를 배우고, 사회에 적응하는 방법을 익힌다. 또래 집단의 인정은 아동의 자아존중감 형성에 영향을 미치는 주요 요인이다. 다른 사람과의 상호 작용에서 실패를 경험할 경우 자신감을 잃고 낮은 자존감이 형성된다. 낮은 자존감은 학교생활에서 위축되어 또래 관계에서 수평적 상호작용을 기대하기 어렵다. 이러한 부정적인 관계는 학교 폭력이나 따돌림의 심각한 문제를 일으키며 사회적 문제로 부각되고 있다. 관계의 어려움을 겪어 사회성이 형성되지 않으면 추후 사회 부적응의 문제까지 일어날 수 있다(강명숙, 2013). 그러므로 학교에서 또래 관계 문제로 일어나는 왕따나 학교 폭력 등의 문제를 해결하고 아동의 건강한 발달을 위해 심리 정서적인 프로그램이 필요하다(장은정, 2020). 정리하면 아동기는 또래 관계 형성을 통해 사회성과 정체감이 형성되고 이로 인해 자아존중감이 향상되는 중요한 시기라 할 수 있다.

## 2) 아동의 사회성

아동기에는 신체적 성장과 함께 활동하는 사회적 영역이 넓어지면서 주변 환경 속에서 관계를 맺고 상호작용 하면서 성장하게 된다. 가족 이외의 가정 밖의 사회적 관계를 경험하게 되고 이 과정에서 사회적 기술과 인지적 기술을 배우게 된다. 이같이 아동기의 성장은 삶의 전반적으로 큰 영향을 미치기 때문에 아동이 올바르게 성장할 수 있도록 도움이 필요하다.

Walker(1988)는 사회성을 다른 사람과 긍정적인 관계를 유지하면서 사회적 환경에 효과적으로 대처하는 능력이라고 하였다. 또한 아동들에게 학교 적응과 사회적 환경에 대처하는 능력 형성에 큰 비중을 차지하고 있다고 보았다(장연금, 2018에서 재인용). Combs(1964)는 사회적 기술을 또래에게 수용되고 주어진 사회적 상황에서 또래와 상호작용을 하는 능력이라고 설명하였다. Gresham(1998)은 사회성을 타인과의 상호작용을 효과적으로 해주며, 사회적으로 수용이 가능한 행동이라 하였다(강명숙, 2013에서 재인용). 사회성 기술을 자기주장, 협력, 자아통제, 책임감, 공감 5가지의 하위영역으로 나누어 설명하였다. 자기주장은 타인에게 자신을 소개하고 자신의 생각과 입장을 밝히는 것을 말한다. 협력은 타인을 돕고 규칙과 지시를 따르는 것을 의미한다. 자아통제는 갈등 상황에서도 자신의 부정적인 감정을 통제하고 적절하게 대응하는 것을 말한다. 책임감은 어른들과 의사소통을 적절하게 하며 일이나 특성을 고려할 수 있는 것을 말한다. 마지막으로 공감은 타인의 감정을 이해하고 관심을 표현하는 행동으로 설명할 수 있다(변미진, 2012). 이를 요약하면, 사회적 기술에는 다양한 상황적 특성들이 있으며 대인관계에서의 친밀성과 관계의 유능성, 다양한 상황에서 유연하게 대처하는 타인조망 능력 등이 포함된다고 할 수 있다.

사회성에 대한 개념과 하위요인들은 학자들마다 설명은 다르지만, 공통적인 것은 사회성이 아동의 성장에 매우 중요하다는 것을 강조하고 있다. 즉, 사회성 발달은 이 시기 아동의 모든 발달과정과 관련이 있으며, 가장 많은 영향력을 미친다고 하였다. 대부분 미취학 시기에는 가족의 영향을 많이 받지만, 초등학교 입학 후 또래친구, 가족이 아닌 사람들을 만나 관계를 맺으며 사회성은 발달하게

된다. 유아의 자기중심적 사고에서 벗어나 타인을 생각할 수 있게 되며 자신과 환경의 상호작용을 통해 사회화 과정에 영향을 받는다. 하지만 이 과정에서 실패를 경험할 경우 학교 중퇴, 사회 부적응의 부절적인 결과와 연결될 수 있다(서정덕, 2010). 이와 같이 아동이 대인관계에 어려움을 겪게 되면 우울과 불안 등의 부정적인 감정과 소외감을 느끼게 된다. 그로 인해 자신감이 떨어지고 자아존중감도 낮아짐을 짐작 할 수 있다(강정은, 2014).

### 3) 아동의 자아존중감

Coopersmith(1967)는 자아존중감이란 자신에 대한 긍정적 태도나 부정적 태도를 말한다고 하였다. 자신을 유능하고 중요하게 여기며 성공적이고 가치있게 보는 것이라 하였다. 즉, 자아존중감은 자신에 대해 갖는 태도와 자기에 대한 가치판단이다(박은희, 2018에서 재인용). Rosenberg(1978)는 자아존중감을 자아에 대한 긍정, 부정 태도로 자신을 바람직하게 여기며 존경받고 가치 있는 존재로 생각하는 정도라고 정의하였다. Rosers(1951)는 자아존중감이란 스스로에 대한 가치판단이며 바람직한 성격 형성에 가장 중요한 요소라고 하였다(서정덕, 2010). Erikson(1963)은 아동기(6~12세)는 심리 사회적 발달 8단계 중 4단계인 근면성대 열등감에 해당되며 이 시기가 자아존중감 발달의 결정적이라고 설명하였다. 이 시기 아동은 인지적 기술과 사회적 기술을 습득하게 된다. 습득에 실패하게 되면 소외감 및 열등감을 갖게 되므로 자아존중감의 성취는 아동들에게 매우 중요하다고 하였다(강향옥, 2002).

이하늘(2016)은 자아존중감과 친구관계는 학교 적응에 영향을 미치며, 친구 관계가 원만할수록 학교 적응이 긍정적으로 이루어진다고 설명하였다. 자아존중감이 높을수록 친구 관계가 원만하고 학교 적응에 가장 높은 영향을 미치는 것으로 나타났다. 송미경(2010)은 또래집단 프로그램이 아동들의 자기효능감과 사회성을 향상시키며 학교 관련 자아존중감 향상에도 긍정적인 영향을 미친다고 하였다. 특히, 자기 자신을 가치있는 존재로 인식할 수 있는 기회라고 하였다. 즉, 자아존중감은 또래관계의 사회성과 밀접한 관계라고 할 수 있다.

자아존중감은 자신에 대한 긍정적인 사고와 정서이다. 아동이 도전적이며 발전

적인 과제들을 수행하게 한다. 타인과의 관계형성 및 사회적 적응에 긍정적인 영향을 미친다. 자아존중감이 높은 아동은 자신의 의사 표현을 잘하고, 또래와의 관계에서도 주도적인 역할을 한다. 반면, 자아존중감이 낮은 아동은 위축되어 자신의 의사표현이 어려워 또래집단의 참여율이 낮다. 또한 자신의 능력과 결정에 대해 회의적이며 작은 실수에도 감정적인 모습이 나타나게 된다(이옥자, 2020). 이처럼 자아존중감은 타인과의 관계형성에 매우 중요하며 아동의 행동과 정서에 큰 영향을 미친다고 할 수 있다.

## 2. 집단놀이치료

### 1) 일반적 정의

Piaget(1999)는 놀이가 아동의 인지발달에서 중요함을 강조하였다. 놀이는 상징적 기능을 가지고 있으며 사회화와 관계에 기여한다고 하였다. 게임놀이를 통한 타인과의 관계 발달에 대해 언급하였다. 놀이과정을 연습게임, 상징적 게임, 규칙게임으로 나누었다. 피아제 이론의 첫 번째 단계는 생후 첫 4년까지이며 모방과 자신과 타인의 관계를 말한다. 이 단계에서 아동은 놀이를 하며 가상의 동반자를 만든다. 가상의 동반자는 공감의 청중이 되고 자아의 거울이 된다. 이것을 통해 아동은 자신의 존재를 확인한다. 두 번째 단계는 4~7세를 말하며 현실세계의 정확한 모방이 가능해진다. 상징적 게임이 줄고 집단 상징주의가 나타난다. 아동은 타인과의 관계에서 자신의 생각을 발달시키며 사회화를 경험한다. 세 번째 단계는 7~12세까지를 말한다. 상징적 게임이 감소하고 규칙게임이 증가한다. 사회화와 특정한 사회관계들이 나타난다. 요약하면 놀이는 자아를 동화시키며 사회화에 기여한다고 할 수 있다.

놀이치료란 다양한 이론과 기법으로 이루어져 있으며, 아동이 놀이에 몰입하게 하는 공통된 목적이 있다. 따라서 놀이치료사는 재미있게 아동을 놀이의 흐름에 자연스럽게 몰입시키고 아동의 요구를 통합하여 아동의 능력을 극대화 시켜준다



(장연금, 2018). 놀이치료는 아동과 성인 사이에 안전한 관계를 제공한다. 아동이 자신의 용어와 방식으로 표현하게 하는 자유와 여유를 준다(유가호 외, 2019). 놀이치료 상황에서 아동은 다양한 놀이도구로 자신의 내적세계를 탐색한다(김문정, 2021). 즉, 놀이치료는 아동에게 편안하게 놀이에 몰입을 시켜 재미를 주고 자신을 자유롭게 표현하게 해 준다. 집단놀이치료에 대해 학자들은 다음과 같이 주장하였다.

O'Connor(1997)는 집단놀이치료란 놀이와 집단 상담을 통합한 치료로 인지적·행동적·신체적·사회적 측면에서 아동의 어려움을 다루는 복합 모델 접근법이라 하였다. Sweeny와 Homeyer(1999)는 집단놀이치료를 놀이치료와 집단상담 두 가지 치료양식을 결합한 형태라고 하였다. Landreth(2012)는 집단놀이가 놀이와 집단 안에서 다른 아동과 관계 및 사회성을 배울 수 있게 하는 심리사회적 과정 경험을 제공한다고 하였다(유가호 외, 2019). 조윤경(2011)은 집단심리치료가 집단 활동을 통해 감정과 자기 생각을 표현하는데 효과적이라고 보고하였다. 구성원들이 서로 돕고 자신과 다른 구성원들의 성장을 함께 하는 경험을 하게 된다고 하였다. 진선남(2013)은 집단놀이치료가 집단 구성원간의 관찰과 대리 학습을 통해 좋은 행동을 배우고 서로 도움을 줄 수 있다고 하였다.

집단치료는 집단 속에서 치료자와 집단원간의 신체적, 정신적 상호작용을 통해 문제를 해결하고 성장과 발달을 촉진하는 치료적 접근방법이다. 집단심리치료는 이타주의를 길러주고 개인의 자존감을 높여준다. 사회화 기술이 발달되어 다른 사람과의 적응을 돕고, 집단원들과 피드백으로 대인관계를 학습하게 된다. 또한, 자신의 문제가 다른 사람들도 가지고 있음을 알게 됨으로써 문제에 대한 부담감과 수치심을 덜어준다. 자신과 유사한 문제를 지닌 집단에 대한 작업을 관찰함으로써 모방하고 자신의 문제에 적용하는 도움을 얻을 수 있다(정성란 외, 2018).

집단치료의 장점은 집단 상황에서 다른 집단 구성원의 정서와 행동을 관찰하여 정서표현의 대안적 방법, 대처행동, 문제해결기술을 배우게 한다(엄미연, 2004). 사회적 관계에 어려움이 있는 아동, 적응 행동과 동기유발이 힘든 아동에게 효과적이다(황유경, 2002). 아동들은 집단놀이치료 프로그램을 함께 하면서 서로 소통하고, 자신의 마음을 탐색한다. 다른 구성원들의 마음을 이해하고 또래 아동들과 안전한 관계를 형성한다. 따라서 집단놀이치료는 아동들에게 정서와 사

회성 모두 발달시킬 수 있다. 이 연구에서 집단놀이치료는 지역아동센터를 이용하는 아동 8명을 대상으로 다양한 놀이 도구와 기법을 적용한 구조화된 놀이 활동을 실시하는 것이다.

## 2) 집단놀이치료의 효과

### (1) 집단놀이치료와 사회성

2000년대 초반부터 집단놀이치료를 통해 아동의 사회성에 미치는 긍정적인 영향에 관한 연구들이 이어지고 있다. 서문영(2007)은 부모의 이혼을 경험한 아동들을 대상으로 실험집단 5명, 비교집단 5명을 모집해 실험집단에게 총 20회의 집단놀이치료를 시행하였다. 연구한 결과 집단놀이치료가 이혼가정 아동의 사회적 적응을 돕고 심리적 안정을 주는 것으로 밝혀졌다. 김영아(2009)는 초등학생 80명을 대상으로 구조화된 단기 캠프 집단 놀이치료 프로그램을 진행하였다. 집단놀이치료를 통해 아동들이 자신감을 가지게 되고, 적극적으로 타인과 긍정적인 상호 작용을 하게 되었다고 하였다. 특히, 사회성 향상에 도움을 주는 것으로 효과를 밝혔다. 김숙현(2021)은 자기표현중심 집단놀이치료를 적용한 결과 아동들의 대인관계 스트레스가 감소하고 자기표현능력이 향상됨을 검증하였다.

조은정(2011)은 저소득층 한부모가정 아동 8명 중 4명의 실험집단에게 놀이중심 집단상담을 실시하였고 또래지지 점수가 통제집단보다 높아졌음을 검증하였다. 또한, 공격성 행동관찰 결과 회기 내 공격행동 빈도가 줄어들어 집단놀이치료가 아동의 공격성을 감소시키는 것으로 나타났다. 장연금(2018)은 다문화가정 아동 4명을 대상으로 구조화된 집단게임놀이치료를 적용하였다. 연구 결과 사전보다 사후 사회성 척도 검사에서 점수가 증가하여 집단놀이치료가 아동들에게 긍정적인 영향을 미쳤음을 입증하였다. 또한 아동들의 사회적 상호작용이 증진되고 협동과 준법성이 향상되었다.

위에서 살펴본 바와 같이 집단놀이치료는 아동의 심리적 안정을 돕고, 사회성 향상에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이 영향은 아동의 자신감과 자기표현능력에도 긍정적인 의미가 있다. 정리하면 아동의 사회성 향상을 위한 다양한 집단

놀이치료의 필요성을 인식하고 이 연구를 실시하였다.

## (2) 집단놀이치료와 자아존중감

아동은 집단 활동 안에서 자기표현을 하면서 또래들과 상호작용을 한다. 이 과정에서 아동은 심리적 안정감을 느끼고 자아존중을 향상시킬 수 있다. 자아존중감이 낮은 아동은 놀이에 참여하여 타인을 도우며 자신을 집단에서 의미 있는 존재로 느낀다. 이러한 경험을 통해 자신감이 높아진다(서은미, 2004). 선행연구에서 신수정(2003)은 초등학교 5, 6학년 아동 실험집단 7명, 통제집단 7명을 대상으로 집단치료놀이를 진행하였다. 실험집단 아동 7명에게 6주 동안 총10회 실시하였다. 사전검사를 공변인으로 하여 공변량 분석을 한 결과 실험집단과 통제집단 간에 유의한 차이가 보였다. 실험집단의 사후검사가 통제집단에 비해 더 높게 나타났다. 이 결과는 치료놀이 프로그램이 아동의 자아존중감을 증진시켰음을 의미한다.

이인형(2011)은 방과 후 방임아동을 대상으로 집단게임놀이치료를 실시하였다. 자아존중감 검사에서 사전·사후 결과가 자유놀이에서 유의미한 차이가 나타나지 않았다. 그러나 프로그램 회기가 진행되는 동안 아동들의 밝아지는 표정변화, 참여도 증진이 관찰되었다. 즉, 집단놀이치료가 아동의 자아존중감을 증진시킨다는 것을 증명하였다. 또한, 자아존중감 사전·사후 검사에서 통계적으로 검증하였다. 진선남(2013)은 저소득층 한부모가정 초등학생 고학년 20명을 대상으로 집단놀이치료프로그램을 실시하였다. 연구 결과 긍정적 자아와 부정적 자아가 유의미한 차이가 있었다. 이러한 결과는 집단놀이치료가 아동의 자아존중감 향상에 효과가 있음을 말한다. 선행 연구결과를 종합해 볼 때 집단놀이치료는 아동의 위축행동이 감소하고, 긍정적인 자기주장이 증가하는 것으로 나타났다. 이 연구는 집단놀이치료가 아동의 자아존중감에 미치는 효과에 대해 알아본 것이다.

### Ⅲ. 연구방법

#### 1. 연구대상

이 연구는 제주도 서귀포시에 소재한 A지역아동센터의 추천을 받거나 프로그램 참여를 희망하는 8명의 아동을 집단으로 구성한 것이다. 참여자는 초등학교 1학년에서 3학년까지 남자 아동 5명, 여자 아동 3명이다. 연구대상의 일반적 특성은 <표 Ⅲ-1>과 같고, 개인별 특성은 <표 Ⅲ-2>와 같다.

<표 Ⅲ-1> 연구대상의 일반적 특성

변인	집단구성
기관	A지역아동센터
학년	초등학교 1 - 3 학년
성별	여/3 남/5
총인원	8명

<표 Ⅲ-2> 연구대상의 인구학적 특성

대상	특 성			
A	학년/나이	초등3학년/10세	성별	남
	가족관계	부, 모, 형, 남동생		
	자아존중감	보통 체격으로 성급하게 행동하려는 성향임. 흥분하여 소리를 잘 지름. 평상시 거의 들떠 있는 모습을 보임. 사소한 자극에도 민감하게 반응하여 공격적인 모습을 보임		
	사회성	친구들의 사소한 반응에 공격적임. 친동생과 또래들과 관계		

		에도 참견을 자주 함. 말다툼과 싸움이 잦음		
B	학년/나이	초등1학년/8세	성별	남
	가족관계	부, 모, 형2명		
	자아존중감	키가 작고 왜소함. 경험하지 않은 것은 안하려고 함. 글쓰기가 안 되서 글 쓰는 상황이 되면 짜증으로 대처함		
	사회성	보통 소리지르는 말투임. 상황에 맞지 않게 다른 일을 말하며 화를 자주 냄. 남자 아동들과 다툼이 많음		
C	학년/나이	초등3학년/10세	성별	남
	가족관계	부, 모, 형		
	자아존중감	체격이 좋아 튼튼해 보임. 사소한 친구들의 지적에도 울면서 욕을 하고 주먹을 휘두름. 현실과 맞지 않는 과장된 자기표현을 자주 함		
	사회성	먹는 것에 욕심이 많아 음식을 독점함. 재료를 친구들에게 양보하지 않음. 친구들 단점을 자주 말하며 나쁜 말이나 행동 선도를 잘 함		
D	학년/나이	초등2학년/9세	성별	남
	가족관계	부, 모, 여동생		
	자아존중감	긴장을 많이 하여 짜증을 자주 냄. 신경질적으로 반응이 나오는 경우가 잦음. 목소리가 작고 발표를 힘들어 함		
	사회성	친구들의 장난에도 곧바로 욕을 하고 주먹이 휘두름. 남자 아동들과 다툼이 잦음. 여자 아동들과는 대화하려고 하지 않음		
E	학년/나이	초등2학년/9세	성별	남

	가족관계	부, 모, 누나		
	자아존중감	비만이며 학습이나 상황에 맞는 이해력이 부족함. 위축된 반응을 자주 보임. 자신감이 없어 자신이 잘 하는 운동이 아닌 다른 활동은 참여하지 않으려고 함		
	사회성	주변 눈치를 많이 살핌. 남자 아동들의 부정적인 행동에 동참하고 흥분함. 여자 아동들과는 소통이 없음		
	학년/나이	초등3학년/10세	성별	여
F	가족관계	부, 모, 언니		
	자아존중감	보통 체격이며 과장된 행동을 자주함. 자기 자량이 심함. 또래들에게 인정받으려는 욕구가 강함		
	사회성	친구들에게 양보를 하지 않음. 좋아하는 남자 아동에게 가서 때리거나 귀찮게 하는 행동으로 관심을 받으려고 함. 자기중심적인 행동을 보이며 친구들이 불만해도 듣지 않음		
	학년/나이	초등1학년/8세	성별	여
G	가족관계	부, 모, 언니		
	자아존중감	또래에 비해 마르고 작음. 잘하지 못하는 활동에서 지나치게 소극적으로 대처함. 눈치를 많이 봄		
	사회성	예의가 바르고 여자 아동들과 잘 어울림. 남자 아동들 앞에서는 위축된 모습을 자주 보임. 남자 아동들이 부당한 행동을 하여도 아무 말도 하지 않고 참음		
	학년/나이	초등1학년/8세	성별	여
H	가족관계	부, 모, 오빠		
	자아존중감	또래에 비해 왜소하며 눈치를 많이 보고 목소리가 작음. 자기 의견을 말하지 않고 가만히 주위를 살피다가 친구들을 따라서 하려는 경우가 많음. 긴장을 많이 하는 편임		
	사회성	외국 생활을 오래하고 센터에 머무는 시간이 많지 않아 또래들과 거리가 있음. 다른 사람들의 행동에 민감하게 반응함. 눈치를 많이 살핌		

## 2. 연구방법 및 절차

이 연구에서 연구자는 초등학교학생들을 대상으로 집단놀이치료가 아동들의 자아존중감과 사회성 향상에 미치는 효과를 알아보기 위해 프로그램을 실시하였다. 양적 연구와 질적 연구를 혼합하였다. 양적 연구로 사회성 척도와 자아존중감 척도를 사전과 사후로 나누어 검사하였다. 질적 연구로 참여자의 평가표와 소감문, 연구자의 관찰 기록지 등을 사용하여 기술하였다.

양적연구로 연구자는 참여자의 자아존중감 측정을 위하여 최보가와 전귀연(1993)이 개발한 자아존중감 척도를 사용하였다. 자아존중감 척도는 총 32문항으로 총체적 자아존중감, 사회적 자아존중감, 학교적 자아존중감, 가정적 자아존중감 4개의 하위척도로 구성되어 있다. 각 문항은 Likert 5단계 척도로 되어 있으며 매우 그렇다(5점), 대부분 그렇다(4점), 보통이다(3점), 약간 그렇다(2점), 전혀 그렇지 않다(1점)으로 반응하도록 되어있다. 단 부정적인 태도를 나타내는 문항(4, 8, 12, 20, 24, 27, 30)에 대해서는 점수를 반대로 계산한다. 자아존중감 척도 문항의 구성과 신뢰도 계수는 <표 III-3>과 같다.

<표 III-3> 자아존중감 척도의 하위영역별 문항구성

하위요인	문항번호	문항수	신뢰도
총체적 자아존중감	1, 5, 9, 13, 17, 21	6	.251
사회적 자아존중감	2, 6, 10, 14, 18, 22, 25, 28, 31	9	.720
가정적 자아존중감	3, 7, 11, 15, 19, 23, 26, 29, 32	9	.406
학교적 자아존중감	4*, 8*, 12*, 16, 20*, 24*, 27*, 30*	8	.600
<b>전체</b>	<b>1-32</b>	<b>32</b>	<b>.413</b>

참여자의 사회성 기술 변화 정도를 측정하기 위해 Gresham과 Elliott(1990)이 개발한 사회성기술평정척도검사(SSRS: Social Skills Rating System)를 우리나라 실정에 맞게 재구성한 김향지(1996)의 사회성 척도 검사를 사용하였다. 이 검사는 총 30문항으로 하위변인은 자기주장, 협력, 자아통제, 사회성 전체로 구성되어 있다. 자기 보고형 검사이며 모든 문항은 3점 척도로 전혀 그렇지 않다(0점), 가끔 그렇다(1점), 자주 그렇다(2점)로 구성되어 있다. 사회성 척도의 하위변인척도 문항구성과 신뢰도는 <표 III-4>과 같다.

<표 III-4> 사회성 척도의 하위영역별 문항구성

하위변인	문항번호	문항수	신뢰도
자기주장	2, 3 6, 7, 10, 14, 17, 19, 23, 24	10	.449
협력	8, 9, 15, 16, 20, 21, 26, 27, 28, 29	10	.676
자아통제	1, 4, 5, 11, 12, 13, 18, 22, 25, 30	10	.600
사회성		30	.827

### 3. 집단놀이치료활동의 프로그램 내용과 구성

이 연구는 참여자의 사회적 관계 기술을 익히고 자아존중감을 높이기 위해 다 른 연구논문(하영례, 2013; 안선미,2009; 안명현, 2012; 이영현, 2015)의 집단놀이 치료 프로그램을 참고하여 재구성한 것이다. 상담심리학 박사 중 놀이치료자 감독 1인과 관련 전공 박사 1인에게 내용 타당도를 검증받았다. 집단놀이치료 회기 구성은 6주 동안 10회기를 실시하였고 구체적인 내용은 다음과 같다<표 III-5>. 첫째, 초기(1-2회기)에는 집단원간의 라포 형성과 자기표현이 가능하도록 한다. 둘째, 중기(3-8회기)에는 타인의 정서를 이해하고 사회적 기술을 익히며 자신의



긍정 행동을 강화할 수 있다. 셋째, 후기(9-10회기)에는 성취 경험을 통해 자아 존중감 향상과 협동 활동을 통한 사회성 향상이 가능하도록 돕는다.

<표 III-5> 집단놀이치료 프로그램 내용

단계	회기	활동명	목표
사전		사전검사	사전 자아존중감과 사회성 검사
초기	1	자기 소개	오리엔테이션, 자기소개
	2	소중한 나	나의 감정 표현하기, 긍정적 자아
중기	3	감정 빙고	집단원간의 친밀한 관계 형성
	4	그림 맞추기 게임	정서 표현, 사회적 기술 습득
	5	푸드테라피	나의 강점 찾기, 집단원간의 신뢰감 형성
	6	신문지 게임	스트레스 완화, 상호 작용
	7	우리들의 시간	의사소통 향상, 감정 발산
	8	친구 초대하기	나와 타인의 관심사
종결기	9	우리가 사는 마을	협동성, 긍정적 자아존중감
	10	종결파티	긍정적 자아, 타인존중
사후		사후검사	사후 자아존중감과 사회성 검사

## IV. 연구결과

이 연구목적은 초등학생 1~3학년 8명을 대상으로 집단놀이치료를 진행하여 자아존중감과 사회성 변화를 알아보기 위한 것이다. 연구자는 집단놀이치료의 사전·사후 검사 결과를 비교하여 정량적 분석으로 효과를 검증하였다. 정량적 연구의 보완으로 회기별 활동자료와 연구자의 관찰기록 내용을 정성적 분석하여 유의미한 변화를 도출해 보았다.

### 1. 정량적 분석

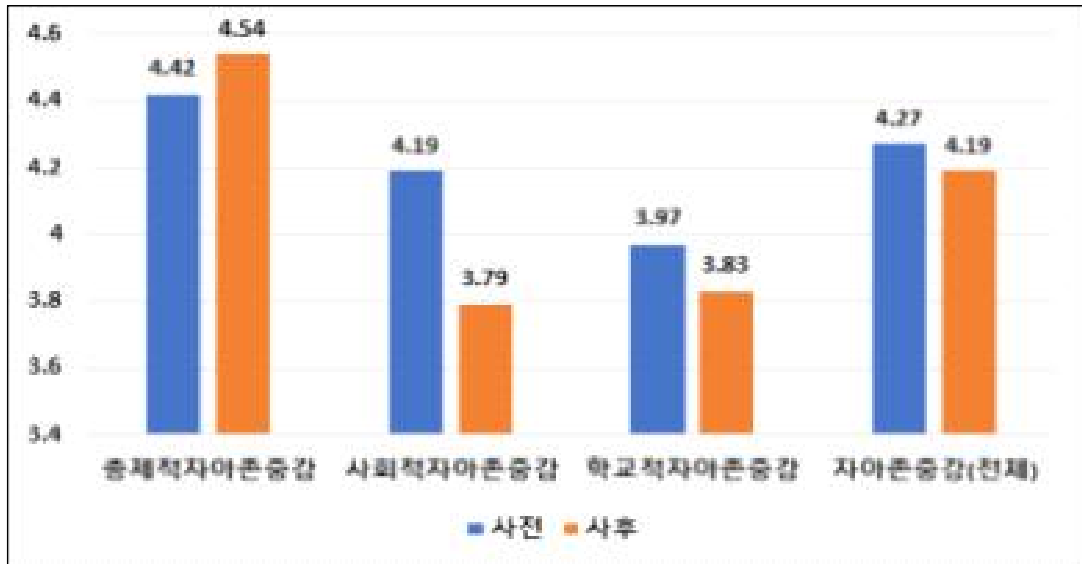
#### 1) 집단놀이치료가 아동의 자아존중감에 미치는 효과

자아존중감이 미치는 효과를 검증하기 위해 사전검사와 사후검사의 평균값과 표준편차를 산출하였다. 윌콕슨 부호 순위 검정(Wilcoxon signed ranks test)을 실시하였다. 결과는 아래의 <표 IV-1>과 같다.

<표 IV-1 > 자아존중감 사전·사후 비교

요인	사전(n=8)		사후(n=8)		z	p
	M	SD	M	SD		
총체적자아존중감	4.42	.40	4.54	.31	-.509	.611
사회적자아존중감	4.19	.40	3.79	.67	-2.032	.042
학교적자아존중감	3.97	.43	3.83	.72	-.594	.553
자아존중감(전체)	4.27	.17	4.19	.28	-.700	.484

위의 결과를 그래프로 나타내면 [그림 IV-1]과 같다.



[그림 IV-1] 자아존중감 사전·사후 비교

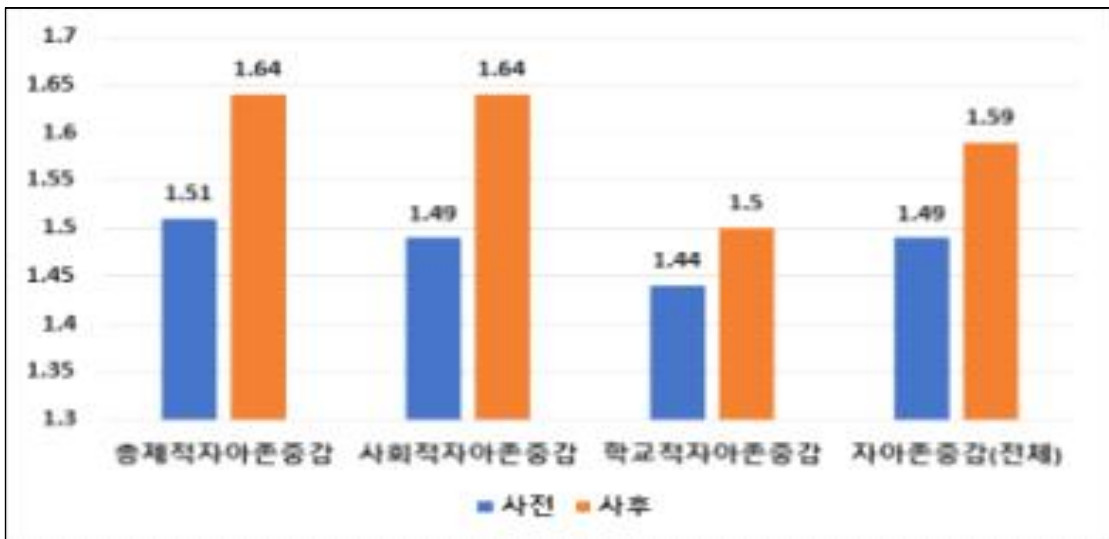
분석 결과, 자아존중감에 대한 사전·사후검사에서 전반적으로 실험집단에서는 유의미한 차이가 나타나지 않았다( $p>.05$ ). 각 하위요인별로 살펴보면, 사회적 자아존중감( $Z=-2.032, p<.05$ )은 부정적으로 차이가 나타났다. 그러나 총체적 자아존중감( $Z=-.509, p=ns$ ), 학교적 자아존중감( $Z=.594, p=ns$ )의 유의미한 차이가 나타나지 않았다.

## 2) 집단놀이치료가 아동의 사회성에 미치는 효과

사회성에 미치는 효과를 검증하기 위해 사전검사와 사후검사의 평균값과 표준편차를 산출하였다. 윌콕슨 부호 순위 검정(Wilcoxon signed ranks test)을 실시하였다. 결과는 아래의 표와 같다.

<표 IV-2 > 사회성 사전·사후 비교

요인	사전(n=8)		사후(n=8)		z	p
	M	SD	M	SD		
자기주장	1.51	.26	1.64	.25	-.580	.575
협력	1.49	.26	1.64	.31	-1.272	.203
자아통제	1.44	.26	1.50	.30	-.682	.495
사회성 (전체)	1.49	.21	1.59	.27	-.423	.673



[그림 IV-2] 사회성 사전·사후 비교

분석 결과, 사회성에 대한 사전·사후검사에서 전반적으로 유의미한 차이가 나타나지 않았다( $p>.05$ ). 각 하위요인별로 살펴보면, 자기주장( $Z=-.580$ ,  $p=ns$ ), 협력( $Z=-1.272$ ,  $p=ns$ ), 자아통제( $Z=-.682$ ,  $p=ns$ )가 유의미한 차이가 나타나지 않았다. 그러나 사후점수의 평균이 사전점수 평균보다 다소 높게 나타났다.

## 2. 정성적 분석: 집단놀이치료가 아동의 자아존중감과 사회성에 관한 변화

### 1) 회기별 관찰결과

프로그램 초기 단계에서 연구자는 아동들에게 프로그램의 목적과 시간, 횟수를 알리고 놀이실 안의 규칙을 정했다. 아동들이 스스로 떠들지 않기, 돌아다니지 않기, 선생님 말씀 잘 듣기, 사이좋게 지내기 등의 규칙을 정하고 큰 우드락 판에 규칙들을 적었다. 1회기의 프로그램 내용은 자기소개와 강점 단어표를 보거나의 강점과 연관된 별칭 짓기를 하였다. 모르는 단어에 대해 질문도 하고 자신의 강점 찾기를 적극적으로 하는 아동이 있는 반면, 몇몇 아동들은 “모르겠어요.”라며 자신의 강점을 찾지 못하였다. 연구자의 도움으로 아동들이 강점을 찾고 웃는 모습을 보였다. 프로그램 진행 중 A아동과 C아동은 목소리를 높여 서로 욕박지르고 여자 아동들에게 적대시하는 부정적인 모습을 보였다. 그 모습을 보고 나머지 남자 아동들이 동참하면서 “너네는 가라고. 너희 목소리도 듣기 싫다고.”라고 말하였고 여자 아동들은 인상을 쓰고 겁먹은 듯 대처하지 못했다. 지도자의 중재로 다시 프로그램에 집중하였고 자신의 강점과 연관된 별칭을 명찰에 쓰고 꾸미기를 하였다. 앞으로 놀이치료 시간에는 서로 별칭으로 이름을 불러주기로 약속하고 가위 바위 보로 술래를 정하고 ‘무궁화 꽃이 피었습니다.’ 게임을 하였다. 남자 여자 아동끼리 편을 가르고 소통이 되지 않는 모습을 보였다. 게임을 마친 후 “모르는 단어도 알 수 있었고 나의 강점을 찾아서 좋았다. 게임해서 너무 재미있었다.” 등의 발표를 하였다. 서로 “별칭아~ 수고했어. 다음 시간에 만나” 인사를 하고 프로그램을 마쳤다. 전반적으로 아동들이 프로그램을 즐겁게 참여하였으나 남녀 아동 간의 갈등이 보였다.

2회기는 경쾌한 음악, 슬픈 음악을 듣고 몸으로 표현하고 그 감정이 어땠는지 생각해보았다. 감정 그래프를 만들고 나의 감정에 대한 감정 파이를 그려보았다. 여자 아동들이 음악에 몸을 맞춰 움직이자 남자 아동들이 “우우우우~ 너네 이상해” 말하며 비꼬고 놀렸다. 남자 아동들의 놀림에 F와 G는 춤을 멈추고 위축된 반응을 보였다. 연구자가 지지해주자 다시 음악에 맞춰 웃으며 즐겁게 춤을

추었다. 가만히 서 있는 H의 손을 연구자가 잡아주자 웃으며 친구들의 활동을 바라보았다. 남자 아동들은 같이 활동하지 않고 남자끼리만 뭉쳐서 활동하려고 하였다. 남자 아동들이 선곡하는 노래를 틀어주자 큰소리로 따라 불렀다. 음악을 마치고 감정 파이에 아동들이 자신의 감정을 표현하였다. 감정 파이를 그리면서 서로의 그림을 보고 “너도 학교 안 갈 때가 좋아?” “나도” 말하며 공감하는 모습을 보였다. 마무리 활동 시간에 아동들은 “음악을 들어서 신났다. 춤을 추니 기분이 좋았다. 나의 감정을 생각해 볼 수 있는 시간이 되어서 좋았다.” 고 발표하였다. 아동들의 강점 그래프와 강점 파이는 [그림 IV-3]과 같다



[그림 IV-3] 강점 그래프와 강점 파이

중기단계 3회기는 감정 카드를 통해 여러 감정을 이해하고 감정 단어를 빙고 게임을 하였다. 게임에서 남자 아동들이 강한 승부욕을 보이며 승패에 집착하여 싸우고 여자 아동들을 놀렸다. 남녀 팀을 섞자 부정적인 행동이 감소하였다. 같이 간식을 나눠먹으며 진정되었다. 연구자는 아동들에게 게임의 승패보다 게임의 즐거움에 대해 이해시켰다.

4회기는 탕탕볼 게임 후 그림맞추기 게임을 하였다. 활동 중에 남자 아동들이 여자 아동들에게 짜증내며 적대적으로 대하는 경향이 아직도 보였다. 탕탕볼 게임에서 남자 아동들이 승부욕을 보이며 싸워서 제비뽑기를 통해 다시 팀을 구성하여 게임에 집중하게 되었다. 공개임을 마치고 다시 놀이치료실로 들어와 그림맞추기 게임을 하였다. 카드를 뽑아 나머지 팀원이 맞추는 게임을 하면서 남녀 아동들이 나눠지 않고 서로 같은 팀끼리 화합하는 모습을 보였다.

5회기는 준비 활동으로 강점 풍선 날리기와 중심 활동으로 푸드테라피(개인만다라)를 진행하였다. 프로그램 시작 시간에 남자 아동들이 싸우면서 들어와서

여자 아동들이 놀았다. 외부로 나가 자신의 강점을 풍선에 쓰고 띄우기 게임을 하면서 아동들이 진정되고 풍선 띄우기 놀이에 집중하였다. 놀이실로 들어와 강점 표현 푸드테라피를 하면서 분위기가 많이 좋아졌다. 서로 장난치고 즐거워하면서 음식 꾸미기를 하였다.

6회기는 신문지게임 후 협동 작품 만들기를 하였다. 아동들이 싸울 상황이 발생했는데 그 동안 싸움이 잦았던 C와 A가 갈등 상황에서 참고 대화로 해결하는 모습을 보였다. 신문지 게임에서 남자 아동들이 여자 팀원을 소외시키지 않고 같이 힘을 합쳐 게임을 하였다. 아동들이 자기 생각을 잘 설명하면서 팀원들과 게임 작전을 짜는 모습도 보였다. 이후 협동화 시간에도 서로 의견을 나누며 남녀가 자연스럽게 어울려서 협동 작품을 만들었다. 아동들의 신문지 게임 모습과 협동 작품은 [그림 IV-4]와 같다.



[그림 IV-4] 신문지 게임 모습과 공 만들기

7회기는 우리들의 시간을 함께 그렸다. 초반에 남자 아동들의 장난으로 산만하였으나 협동화를 하면서 아동들이 다시 프로그램에 집중하였다. B가 시끄럽게 의자를 끌자 A가 “이 비만아” 라고 말해서 A와 B가 싸울 뻔하였다. A가 사과하고 B가 받아들여서 싸우지 않았다. 이전의 나의 부정 모습에 대해 “이제는 우리 안 싸우잖아” “맞아, 오빠 이제 안 싸우더라.” 말하며 서로 긍정적으로 변화한 모습에 대해 칭찬해주었다. 우리들의 부정 모습 격파하기에서 남자 여자 서로 돌아가면서 사이좋게 격파를 하였다. 앞으로 우리들의 긍정 모습을 적극적으로 찾으며 서로 지지해주었다.

8회기는 친구를 초대하는 그림을 이어그리기로 구성하였다. 각자 이야기를 만들고 단어에 맞춰 같이 우쿨렐레를 치면서 준비활동을 하였다. 사회성 단어를 통해 아동들이 자신의 생각을 자연스럽게 끌어내고 각자 다양한 이야기를 만들었다. 모두 친구와 즐겁게 함께하는 긍정적인 내용으로 글과 그림을 그렸다. 아동들이 친구를 집으로 초대하는 모습을 상상하여 그리면서 실제처럼 즐거워하고 서로의 그림 내용에 공감해 주었다. 이어그리기로 그리고 서로 의견을 나누어 ‘친구랑 친해지자, 우리 모두 칭찬합시다.’ 라고 공동 제목을 지었다. 아동들의 우쿨렐레 연주 모습과 협동 작품은 [그림 IV-5]와 같다.



[그림 IV-5] 우쿨렐레 연주 모습과 친구 초대하기

9회기는 아동들이 찰흙을 사용하여 우리들의 마을을 협동화로 만들었다. 아동들이 자유롭게 자신이 만들고 싶은 것들을 만들고 그림도 그렸다. A와 C는 서로 협동하여 이중섭거리를 만들었다. “좋았어! 됐어” 말하며 둘의 공동 작품에 만족해하였다. A는 다른 집단원의 작품에 “이건 뭐야? 오~” 말하며 긍정적인 관심을 보였다. 모두 사이좋게 마을을 구성하고 차분한 분위기로 프로그램에 참여하였다. 자신의 작품을 열심히 만들고 다른 집단원의 작품도 서로 칭찬해 주면서 존중해주는 모습을 보였다. 작품을 마무리하고 서로 의논하여 ‘행복한 우리 마을’ 이라고 제목을 지었다. 아동들이 오늘은 싸우지 않았다는 내용을 소감문에 기록하고 점점 싸우지 않게 되어서 좋다고 하였다. 아동들의 찰흙 만들기 모습과 협동 작품은 [그림 IV-6]와 같다.





[그림 IV-6] 찰흙 만들기 모습과 우리들의 마을

10회기는 종결 파티를 하였다. 나에게 주는 상장과 메달을 만들면서 긍정적인 자기상을 스스로 확인하는 시간이 되었다. 이후 그동안의 긍정적인 나의 변화를 칭찬하며 나에게 주는 선물 케이크 만들기를 하였다. 케이크를 꾸미고 자신의 케이크에 이름을 지어주고 편지를 썼다. 지난 회기에는 음식재료를 독점하려 하는 경우가 간혹 있었는데 10회기에서는 사이 좋게 재료를 나누고 필요 없는 재료는 친구에게 주기도 하였다. 케이크를 만들고 “너 진짜 잘 만들었다. 너무 예쁘다. 맛있겠다.” 라며 서로 칭찬해 주었다. 긍정 칭찬해주기를 통해 서로 격려하고 지지하며 가까워지는 모습을 보였다. 서로 감사하는 마음을 상장에 글과 그림으로 표현하였다. 아동들의 케이크 만들기 작품은 [그림 IV-7]과 같다.



[그림 IV-7] 케이크 만들기

## 2) 사회성 변화

A는 집단프로그램 초기에 남자 아동들과 몸싸움을 하거나 자주 소리를 지르고 여자 아동들과 어울리지 않았다. 하지만 프로그램을 거듭할수록 여자 아동들과 자연스럽게 어울리게 되었다. 활동을 하면서 다른 아동들을 배려하고 거친 말을 쓰지 않는 행동 변화를 보였다.

B는 집단프로그램 초기부터 공격적으로 형들과 욕을 하며 자주 싸웠다. 아동이 나쁜 말을 쓰지 않을 때마다 연구자가 칭찬해주자 타인에게 욕하는 행동이 감소하였다. 회기 후반부터는 뒷정리 시간에 친구들 물건까지도 정리해주는 배려심을 보였다. 분노의 감정을 언어로 표현하게 되었다. 9회기에서는 다음 주에 이사를 가서도 친구들과 잘 지낼 수 있을 것 같다고 말하며 사회성이 향상된 모습을 보였다.

C는 집단원 중에 고학년으로 프로그램 초반부터 거칠게 분위기를 리드하려고 하였으며 욕을 자주 하였다. 여자 아동들에게 다가오지 못하게 소리를 지르고, 마음에 드는 재료와 간식을 독점하려고 했다. 회기 후반으로 가면서 자주 사용하던 욕이 줄고 타인들에게 피해가 가지 않게 노력하였다. 여자 아동들과 팀을 이루는 것이 반복되면서 자연스럽게 여자 아동들과 대화도 하게 되었다. 재료와 간식도 나누며 타인과의 관계의 질이 향상되었다.

D는 프로그램 초기부터 아동들과 어울리지 않고, 장난에도 욕하며 달려드는 공격성을 보였다. 말수도 없으며 집단 활동에 걸도는 모습을 보였다. 제비뽑기를 통해 남자, 여자 아동들이 섞이는 게임이 반복되면서 언어 표현이 늘고 공격성이 감소하였다. 회기 후반에는 자발적으로 돌아다니며 타인의 작품에 관심을 보였다. 발표 시간에는 타인에게 긍정적인 칭찬을 해주는 모습으로 변화하였다.

E는 프로그램 초기에 여자 아동들과 아예 소통이 없으며 남자 아동들을 쳐다보며 웃기만 했다. 프로그램 중에 자신이 좋아하는 신체놀이 활동을 하면서 말이 늘었고 여자 아동들과도 대화하게 되었다. 회기 후반에는 웃으며 발표도 하게 되었다. 집단원들과 장난치며 어울리는 모습을 보였다.

F는 주제와 무관한 자기자랑 내용이 많았다. A에게 이성적인 관심을 때리거나 방해하는 등의 부정적인 행동으로 표현하였다. 회기 후반으로 가면서 A를 방해

하지 않고 적절하게 챙겨주는 행동으로 변화하면서 사회성이 증진되었다.

G는 초기에 남자 아동들에게 적절하게 대응하지 않고 위축된 모습을 보였다. 프로그램 게임 중에 남녀 섞인 팀구성이 반복되면서 남자 아동들에게 자신의 생각을 전달하게 되었다. 회기 후반에는 타인에게 적극적으로 긍정 칭찬을 하며 관계에 익숙함을 보였다.

H는 프로그램 초기에 자신을 표현하는 것에 어려움을 보이고 말을 할 상황에서는 부끄러워하며 웃기만 하였다. 집단원들과 같이 공동 작업을 하고, 신체 게임이 반복되면서 말수가 늘었다. 회기 후반에는 이사를 가는 G를 안아주고 편지를 주며 상호작용하는 모습으로 변화하였다.

위의 내용을 종합해보면 아동들은 타인을 배려하고 상호작용하는 모습이 질적으로 증가하였다. 따라서 집단놀이치료가 아동들의 사회성 발달에 효과가 있음을 확인할 수 있다. 집단놀이치료 참여 사전·사후의 사회성 변화를 표로 정리하면 다음<표 IV-3>과 같다.

<표 IV-3> 집단놀이치료 참여 전·후 사회성 변화 관찰내용

대상명	사전관찰	사후관찰
A	남자 아동들에게 소리를 지르며 거칠게 놀음. 옆에 있는 여자 아동들에게 “가라고!” 소리 지름. 남자, 여자로 편을 나누어 남자끼리만 활동하려고 함	연구자에게 단어나 맞춤법을 물어보며 집단원들의 상장에 긍정적인 말들을 많이 써주려고 노력함. 컵 케이크 만들기를 하면서 재료를 친구에게 양보하고 배려함. 자신의 행동을 칭찬함
B	형들의 부정적인 모습들을 따라함. 착석하지 않고 산만하게 돌아다님. 형들과 장난치다 소리 지르며 욕을 하고 몸싸움을 하려고 함	다른 아동들에게 친절하게 대함. 집단원의 작품에 자발적인 관심을 보임. 타인의 작품에 긍정적인 칭찬을 함

C	아동들 중 높은 학년으로 목소리가 크고 거칠게 전체 분위기를 리드하려고 함. 저학년 여자 아동들이 무서워 함. 남자 동생들에게 욕을 하며 욕박지름	재료에 욕심 부리지 않음. 사이좋게 음식을 나누어먹음. 아동들에게 친절하게 대함. 집단원들의 상장에 격려편지를 열심히 적어줌
D	아동들과 같이 어울려 활동하지 않고 의자를 끌고 돌아다님. 남자 아동들에게 비꼬는 말투로 참견을 하며 집단에서 걷도는 모습을 보임. 여자 아동들과는 소통이 없음	자발적으로 다른 아동들 곁에 다가감. 다른 아동의 작품 만드는 모습에 호감을 보임. 아동들과 사이좋게 프로그램에 참여함
E	움직임이 거의 없고 앉아있음. 남자 아동들의 거친 장난을 보고 옆으로 가서 구경하며 웃음. 참여도가 낮음	아동들과 사이좋게 프로그램에 참여함. “친구들이 ‘잘생겼다.’라고 칭찬을 해주니 기분이 좋았어요.” 말하며 웃음. 참여도가 높아짐
F	여자 아동들과 대화를 잘 하나 자량이 많음. 남자 아동들과는 말하지 않음. 관심 있는 남자 아동에게 가서 방해하고 때림	좋아하는 남자 아동을 때리거나 참견하는 부정적인 행동이 소거됨. 그 친구 작품을 따로 챙겨주는 것으로 관심을 표현함. 다른 아동들에게 긍정 칭찬 내용을 많이 써 줌
G	남자 아동들이 “너네 저리 가”말하자 기분 나쁘다고 말하며 자리를 피함. 옆에 여자 아동들과 조용한 목소리로 대화하며 활동함. 눈치를 많이 봄	회기 초반보다 남자 아동들에게 위축된 모습이 감소하였음. 남자 아동들 옆에 가서 대화도 하고 자연스럽게 어울림. 자기 생각 표현도 늘었음

H	조용히 앉아서 다른 아동들의 모습을 관찰함. 눈치를 많이 보고 거의 말이 없음. 말을 할 상황일 때는 작고 짧게 말하거나 미소로 대답함	집단 원들과 웃고 장난치며 사이 좋게 활동함. 돌아다니며 다른 아동들이 만들기 하는 모습도 관찰하며 긍정적인 관심을 보임. 대화 내용이 늘었음
---	---	---

### 3) 자아존중감 변화

A는 프로그램 초기에 타인의 사소한 지적에도 화를 내었다. 자신의 작업에 집중하지 못하고 산만한 모습을 보였다. 회기가 진행될수록 긍정적으로 변화하는 모습에 대한 칭찬을 받으면서 자신감을 얻었다. 안정된 모습으로 작품에 집중하게 되었다. 프로그램 후반에는 적극적인 발표를 하며 자기표현에 즐거움을 보였다.

B는 집단프로그램 초기에 글쓰기가 미숙하여 자신감이 없고 유아적인 표현이 많았다. 타인의 사소한 지적에도 분노하며 싸우려 했다. 회기가 지날수록 자기표현에 대해 집단원들과 연구자의 긍정칭찬을 받고 자신감이 향상되었다. 후기에는 자신의 변화된 모습에 대해 표현하며 자신감을 보였다.

C는 집단프로그램 초기에 흥분된 모습을 자주 보이며 타인의 사소한 장난에도 싸우려 하였다. 산만하게 나는 착한사람이라고 반복하여 말하며 자신을 인정받으려고 했다. 하지만 프로그램을 거듭할수록 현실적인 자기표현이 늘고 프로그램 활동에 집중하며 자신의 작품 표현에 열중하는 모습으로 변화하였다.

D는 프로그램 초기부터 자신감이 없고 타인의 반응에 공격적이었다. 연구자는 D가 발표하는 시간을 더 제공하고 긍정칭찬을 해주었다. D는 점점 자신의 생각을 말하기 시작했고 화내는 일이 줄었다. 후기에는 편안하게 발표를 하는 것이 가능해졌다.

E는 자기 생각 표현을 어려워하고 발표를 하지 않았다. 신체활동과 게임을 하면서 자기표현이 늘었다. 집단원들에게 외모에 대한 칭찬을 받으면서 자신감이 늘고 간단하게 발표할 수 있게 되었다.

F는 초기에 자신에 대해 과장된 표현을 자주 하였다. 자신이 못하는 신체 활동은 하지 않으려 했다. 후기에는 현실적인 자신의 강점을 인지하고 자신감을 보였다.

G는 성실하나 목소리가 작고 자기표현 내용이 적었다. 회기가 지날수록 더욱 적극적으로 참여하면서 목소리가 커지고 신체 표현이 늘었다. 후기에는 자신의 적극성을 칭찬하며 긍정적인 자아상을 보여주었다.

H는 초기에 말이 없고 인상을 찌푸리거나 웃는 것으로 자기 마음을 표현하였다. 시간이 지날수록 자기 생각을 말하게 되었다. 질문과 발표도 이전보다 적극적으로 하게 되었다.

위의 내용을 종합해보면 아동들은 자기표현과 자신감이 질적으로 증가하였다. 그러므로 집단놀이치료가 아동들의 자아존중감에 긍정적인 효과가 있을 것으로 추측된다. 집단놀이치료 참여 사전·사후의 자아존중감 변화를 표로 정리하면 <표 IV-4>와 같다.

<표 IV-4> 집단놀이치료 참여 전·후 자아존중감 변화 관찰내용

대상명	사전관찰	사후관찰
A	강점 단어표를 보고 “나는 이것도 저것도 다!”라고 말하며 소리 지르고 일어나 과장되게 행동함. 계속 들뜬 모습을 보임. 프로그램의 목적에 맞게 행동하기보다 즉흥적인 감정에 맞춰 산만하게 움직임	프로그램에 적극적으로 참여함. “나는 달리기도 잘 해서 상도 받을 거예요.”라고 말하며 자신감을 보임. 자신이 만든 메달과 상장에 대해 자세히 발표함
B	단어표에서 자신에게 해당되는 강점을 찾지 못함. 자기가 하고 싶은 것으로 정함. “나같이 귀여운 애는 없어, 귀여운 아기 공룡이야” 말하며 집에서도 귀여움을 많이 받는다고 자랑함. 자기 생각을 표현하기 어려워하며 즉흥적이고 유아적인 행동으로 상황을 모면하려고 함	“저는 친절하니까 친절상이요.”라고 발표함. 웃으며 메달에 친절상이라고 적음. 정리도 제일 열심히 하고 상장에 정리상이라고 적음. 아동들의 장난에도 흥분하지 않고 안정된 모습을 보임

C	<p>“나는 착한 사람이야, 오늘 또 내 인성을 알았다.” 반복해서 크게 말함. 모두 나를 착한 사람이라고 부른다고 강조함. 과장된 몸짓으로 장난을 칩</p>	<p>“난 친절한 사람이야.” 말하고 집중하여 메달과 상장을 만듦. 집단원들의 칭찬에 기분이 좋아 일어서서 몸을 흔들며 즐거움을 표현함. 이전보다 안정된 모습으로 자기표현에 집중함</p>
D	<p>“어려워요. 모르겠어요.” 라고 말하며 친구들의 모습만 바라봄. 적극적인 활동이 없음. 표현하는 것을 어려워하고 고민하는 시간이 많음</p>	<p>메달에 열정상이라 쓰고 상장에 ‘열정스럽게 활동하여 우수상을 수여합니다.’라고 씀. 집단원들의 칭찬에 기분이 좋아 웃으며 대화를 많이 함. 이전보다 표정이 부드럽고 화가 줄었음</p>
E	<p>단어표에서 강점을 못 찾고 한참을 고민함. 별칭 짓기가 어렵다고 함. 잠시 후 “선생님, 입이 크게 강점이에요.”라고 말함. 본인 작업에 집중하기보다 다른 아동들의 진행 모습을 관찰하는 시간이 많음</p>	<p>메달에 ‘말이 많아진 변화상’이라고 씀. 프로그램을 하며 긍정적으로 변화한 자기 모습에 대해 잘 알고 있음. 친구들에게 간식을 받고 고맙다고 전달함</p>
F	<p>호기심과 질문이 많고 답을 알려주면 “아하, 그렇구나” 말하며 웃음. 자신감이 있으나 과장된 자기표현이 많음. 활동 내용과 상관없는 자랑을 자주 함</p>	<p>메달에 ‘그림상’이라고 적음. 상장에 ‘너는 그림을 잘 그려.’ 칭찬을 읽고 “누구야? 고마워.”라고 말함. 자신이 잘하는 것을 알고 있으며 칭찬을 통해 더 자신감이 생김. 활동과 무관한 과장된 자기 자랑이 줄었음</p>
G	<p>지도자와 눈을 잘 맞추고 활동에 적극적임. 자기 생각 표현에 “부끄러워요.”라고 작은 소리로 말함. 남자 아동들에게 위축됨</p>	<p>‘넌 정말 잘했어! 최우수상’이라고 메달을 만듦. 상장에 ‘위 어린이는 성실하고, 믿음직하며 선생님이 아끼는 제자입니다. 수업에 적극적이고 하루도 결석한 적이 없어 이 상장을 수여합니다.’라고 씀. 긍정적인 자아상을 가지고 있으며 자신감이 더 많이 생김</p>

H	남자 아동들이 친오빠 이름으로 부르며 놀리자 인상을 쓰고 아무 말도 하지 않음. 자신의 생각에 대한 표현이 적음. 옆 사람의 소감문 내용을 베껴 씀	자신이 생각을 글로 표현하기는 아직 어려워하나 그림으로 표현하는 것이 능숙해짐. 친구들에게 감정과 생각을 표현하는 양이 늘고 표정도 풍부해짐. 발표하는 태도가 이전보다 적극적임
---	--	--

#### 4)소감문

집단놀이치료 프로그램이 끝난 후 아동들에게 오늘의 활동을 통해 느낀 생각이나 느낌을 자유롭게 발표하고 소감문을 쓰도록 하였다. 집단놀이치료 활동은 1회기 ‘자기소개’를 시작으로 10회기 ‘종결 파티’로 프로그램을 끝을 맺었다. 전반적으로 ‘오늘 활동은 재미있었다’는 내용이 많았다. 초기의 소감문에서는 ‘게임에서 져서 속상했다’, ‘친구들이 싸워서 속상했다’ 등의 부정적인 표현이 있었다. 그러나 중기부터 ‘오늘은 싸우지 않았다’라는 내용이 자주 나타났다. 종결 회기는 ‘친구들과 친해졌다’, ‘칭찬을 해 주니 나도 기분이 좋았다’, ‘칭찬을 받아서 기분이 좋았다’ 등의 긍정적인 표현들이었다. 소감문의 변화를 보았을 때 집단놀이치료가 초등학생들의 자아존중감과 사회성에 긍정적인 영향을 주고 있는 것으로 분석된다. 집단놀이치료 활동 후 소감 사례는 아래 <표 IV-5>와 같다.

<표 IV-5> 집단놀이치료 활동 후 소감문

대상명	집단놀이치료 활동 후 소감문과 발표 내용
A	서로 칭찬하기를 하여서 너무 좋았다. 내가 모르는 나에 대한 좋은 것을 친구들이 말해주어서 좋았다. 점점 싸우지 않게 되어서 좋다. 안 좋은 점은 이제 마지막 시간이 되어 아쉽다.
B	케익에 생크림을 많이 발라서 달았지만 너무 재밌었다. 오늘은 싸운 적이 없다. 점점 싸우지 않게 되어서 좋다. 안 좋은 점은 이제 마지막 시간이 되어 아쉽다. 이제는 애들하고 안 싸우게 됐고 다음 달에 이사를 가도 새로운 친구들과 잘 사귄 수 있을 것 같다.



C	날 칭찬하는 사람이 많다는 것을 깨달았다. 그리고 내 장점도 알았다. 우리가 싸우지 않게 되었다.
D	오늘 만들기가 이제까지 활동 중에 제일 재미있었다. 싸우지도 않았다. 친구들에게 칭찬을 해주니 나도 기분이 좋았다.
E	음식으로 만들기를 해서 재미있었다. 친구들이 '잘생겼다.'라고 칭찬을 해줘서 기분이 좋았다. 친구들이 안 먹는 간식을 나한테 많이 줘서 고맙다.
F	친구들이 '그림을 잘 그려, 발표를 잘 해.'라고 칭찬을 해 주니 기분이 좋았다. 메달 만들기를 하면서 나의 강점을 알았다. 이제 마지막이라 너무 아쉽다.
G	오늘은 케이크 만들기를 해서 기분이 좋았다. 마지막이라 아쉬웠다. 그래도 내가 이사 가기 전에 잘 마쳐서 다행이다.
H	오늘 너무 너무 재미있었다. 너무 너무 재미있어서 시간 가는 줄 몰랐다. G와 서로 칭찬을 하면서 친해지고 엄청 친한 친구가 되었다.

##### 5) 만족도

매 회기 프로그램이 끝나고 0부터 10까지 그래프에 아동들이 점수를 체크하여 프로그램 만족도 평가표를 작성하였다. 아동들이 결석한 날은 공란으로 표기하였다. 프로그램 만족도 전체 평균 9.05점, 표준편차 .76점으로 나타났다. 회기별로 자세하게 살펴보면, 1회기 9.50점, 2회기 10.00점, 3회기 7.00점, 4회기 9.63점, 5회기 9.63점, 6회기 9.75점, 7회기 7.38점, 8회기 10.0점, 9회기 8.88점, 10회기 8.75점으로 나타났다. 점수는 다음 <표 IV-6>과 같다.

<표 IV-6> 프로그램 만족도

	1회기	2회기	3회기	4회기	5회기	6회기	7회기	8회기	9회기	10회기	평균
A	10	10	8	10	10	10	10	10	10	10	9.80
B	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10.00
C	10	10	10	10	10	10	10	10	8	10	9.80
D	9	10	9	9	9	8	-	10	10	10	9.33
E	10	10	-	10	10	10	10	10	10	10	10.00
F	10	10	-	10	10	10	10	10	5	10	9.44
G	7	10	9	8	8	10	9	10	9	10	9.00
H	10	10	10	10	10	10	-	10	9	-	9.87
평균	9.50	10.00	7.00	9.63	9.63	9.75	7.38	10.00	8.88	8.75	9.05
표준 편차	1.07	.00	4.38	.74	.74	.71	4.57	.00	1.73	3.54	1.05

## V. 결론 및 제언

### 1. 결론

이 연구는 초등학생을 대상으로 집단놀이치료가 자아존중감과 사회성에 미치는 효과를 알아보기 위해 실시한 프로그램이다. 연구의 목적을 위해 이 연구자는 정량적 분석과 정성적 연구를 진행하였다. 첫째, 정량적 분석으로 사회성과 자아존중감과 관련한 척도지로 사전·사후 검사를 실시하여 효과를 검증하였다. 둘째, 정성적 분석으로 참여자의 소감문과 평가표, 연구자의 관찰 기록지 내용을 분석하고 변화를 찾아보았다. 자세한 내용은 아래와 같다.

정량적 분석에서 자아존중감과 사회성에 대한 사전·사후검사에서 전반적으로 유의미한 차이가 나타나지 않았다( $p>.05$ ). 유의미한 차이가 나타나지 않은 이유는 네 가지를 고려해 볼 수 있다. 첫째, 프로그램의 효과 검증에서 내적 타당성의 오류를 생각해 볼 수 있다. 둘째, 문항 수가 적으므로 참여자가 내용을 암기하여 긍정적으로 응답하는 이월효과가 발생한 경우이다. 셋째, 문항의 척도 선택 폭이 적은 경우 사전사후 효과를 검증하는 데 어려움이 발생한다. 이 연구에서는 사회성 척도지가 3점으로 폭이 작은 것이 원인이라고 생각한다. 넷째, 사전에 높은 점수를 체크하게 되면 사후에 아무리 높은 점수를 체크하더라도 효과를 살펴보기에는 어려움이 발생한다. 또한, 낮은 점수를 체크하게 되면 사후에 아무리 높은 점수를 체크하더라도 효과가 나타나기에 어려움이 발생할 수 있다(노경섭, 2019; 송지준, 2019; 임성택, 3012). 사회적 자아존중감이 부적인 효과를 보인 것은 공변량 분석 결과 자아존중감 총점과 모든 하위요인에서 집단 간에 유의하지 않음으로 나타난 이인형(2011)의 연구와 일치한다. 이것은 집단원 역동의 변화에 의한 것으로 추측할 수 있다(서문영,2007).

정성적 분석에서 참여자의 활동 소감문과 만족도, 이 연구자의 활동 기록지 등을 분석한 결과 유의미한 변화를 확인할 수 있었다. 집단놀이치료 과정이 진행될

수록 참여자는 자신의 정서를 표현하고 타인의 정서에 공감하는 반응을 보고하였다. 이는 연구자도 참여자의 활동을 관찰하면서 발견할 수 있었다. 매 회기 활동 후 진행된 발표 시간에 참여자들은 치료 초기보다 후기로 갈수록 자기표현이 증가하고 자신감을 보였다. 다른 집단원간의 상호작용을 진행하면서 참여자는 타인의 감정을 수용하고 배려하는 모습이 이 연구자에게 자주 관찰되었다.

정리하면 정량적 분석에서는 집단놀이치료 효과를 검증할 수 없었지만, 정성적 분석을 진행하면서 참여자들의 사회성이 향상되고 자아존중감이 높아지는 변화가 관찰되었다. 그러므로 이 연구가 의미가 있다고 결론 내릴 수 있다.

## 2. 제언

이 연구자는 연구 결과를 보완하고 후속 연구 진행을 위하여 다음과 같이 제언을 하고자 한다.

첫째, 이 연구는 초등학생 8명을 실험집단으로 선정하여 진행한 연구로 일반화의 제한점이 있다. 통제 집단이 구성하지 않음으로 인하여 비교 분석이 이루어지지 않았다. 따라서 후속 연구에서는 통제 집단과의 비교 분석을 하는 연구가 필요하다.

둘째, 자아존중감과 사회성에 대한 사전·사후검사에서 유의미한 차이가 나타나지 않아 후속 연구에서는 체계적인 설계가 필요하다. 후속 연구에서는 프로그램 설계를 할 때에는 이와 같은 조건을 적절하게 살피고 설문조사를 진행해야 한다. 또한, 체계적인 프로그램 설계가 필요하다.

셋째, 이 연구는 자아존중감과 사회성 향상을 관찰하는데 있어 주 2회 총 10회기의 집단놀이치료를 실시하였다. 자아존중감과 사회성 향상의 효과를 입증하기에 기간이 짧았다. 회기 수도 적은 편이어서 후속 연구에서는 장기간의 연구 진행이 필요하다.

## 참고 문헌

- 강명숙 (2013). 집단미술치료가 아동의 자아존중감과 사회성 향상에 미치는 효과. 경기대학교미술·디자인대학원 석사학위논문.
- 강정은 (2014). 집단놀이치료가 시설아동의 공격성과 사회적 기술에 미치는 영향. 경성대학교교육대학원 석사학위논문.
- 강향옥 (2002). 해결중심의 집단상담이 초등학생의 자아존중감 향상과 대인관계 개선에 미치는 효과. 고려대학교교육대학원 석사학위논문.
- 김문정 (2021). 분리불안 유아와 어머니의 놀이치료 및 합리정서행동치료 사례연구. 부경대학교대학원 박사학위논문.
- 김민정 (2023). 코로나19 스트레스가 대학생 정서 상태에 미치는 영향. 신한대학교 대학원 석사학위논문.
- 김성태(2021). 코로나19가 사회적 불안감에 미치는 영향. 가천대학교게임대학원 석사학위논문.
- 김숙현 (2021). 자기표현중심 집단놀이치료가 초등학생의 자기표현능력과 대인관계 스트레스에 미치는 영향. 서울여자대학교대학원 석사학위논문.
- 김영아 (2009). 집단 통합놀이치료 프로그램이 아동의 자아존중감, 자기효능감 및 사회성에 미치는 효과. 명지대학교사회교육대학원 석사학위논문.
- 김향지 (1996). 사회성기술검사(SSRS)의 타당화 연구: 초등학교 정신지체 아동을 대상으로. **특수교육학회지**, 17(1), 121-135.
- 노경섭 (2019). **제대로 알고 쓰는 논문 통계 분석**. 서울: 한빛아카데미.
- 박경민 (2018). 보드게임을 활용한 집단놀이치료가 아동의 사회성에 미치는 효과. 대구대학교대학원 석사학위논문.
- 박은희 (2018). 구조화된 집단모래놀이치료가 아동의 자아존중감과 정서지능에 미치는 효과. 명지대학교대학원 석사학위논문.
- 변미진 (2012). 동화를 활용한 사회성 향상 프로그램이 정서·행동장애 위험아동이 포함된 일반학급초등학생의 학교생활적응도, 정서능력, 자아존중감에 미치는 영향. 이화여자대학교교육대학원 석사학위논문.

- 서문영 (2007). 아동의 학교생활 적응을 위한 집단치료놀이프로그램의 효과. 숙명여자대학교대학원 석사학위논문.
- 서문영 (2007). 집단놀이치료에 의한 이혼가정 아동의 심리·사회적 적응에 관한 연구. 한양대학교대학원 석사학위논문.
- 서은미 (2004). 집단놀이치료에 의한 이혼가정 아동의 심리·사회적 적응에 관한 연구. 한양대학교대학원 석사학위논문.
- 서정덕 (2010). 자아존중감 향상 프로그램이 초등학생의 자아존중감과 사회성에 미치는 효과. 계명대학교교육대학원 석사학위논문.
- 신수정 (2003). 집단치료놀이 프로그램을 통한 아동의 자아존중감과 사회성 증진 효과. 숙명여자대학교교육대학원 석사학위논문.
- 심수정 (2019). 지역아동센터를 이용하는 한부모가정 자녀의 학교생활적응에 영향을 미치는 요인. 충남대학교대학원 석사학위논문.
- 손은령, 김민선, 김현정, 이혜은, 김지연, 이순희 (2020). **진로심리학**. 서울: 학지사.
- 송미경 (2010). 배려 교육 프로그램이 초등학생의 친사회적 행동과 자아존중감에 미치는 효과. 경인대학교교육대학원 석사학위논문.
- 송지준 (2019). **송지준 교수의 논문통계의 이행와 적용책**. 파주: 21세기사.
- 안명현 (2012). 부모미술놀이치료 프로그램 개발 및 효과. 명지대학교대학원 석사학위논문.
- 안선미 (2009). 치료놀이 기법을 적용한 미술치료 프로그램이 유아의 문제행동 감소에 미치는 효과. 계명대학교대학원 박사학위논문.
- 엄미연 (2004). 집단놀이치료가 한부모 가정 아동의 사회적 능력 증진에 미치는 효과. 서울여자대학교대학원 석사학위논문.
- 유가효, 위영희, 문현주, 이희정, 김태은 (2019). **놀이치료의 이해**. 서울: 학지사.
- 유영순 (2009). 집단놀이치료 프로그램이 불안정애착 아동의 애착안정성·존중감·사회성 증진에 미치는 효과연구. 서울벤처정보대학교대학원 박사학위논문.
- 이영현 (2015). 게임놀이치료프로그램이 지적장애인 성폭력 피해여성의 수치심과 자아존중감 향상에 미치는 영향. 대전대학교대학원 석사학위논문.
- 이옥자 (2020). 아동의 학교 내 예술치료 집단프로그램 개발과 효과. 선문대학교

- 대학원 박사학위논문.
- 이은숙 (2007). 집단치료놀이를 통한 결손가정 아동의 자아존중감과 사회성 증진 효과. 명지대학교사회교육대학원 석사학위논문.
- 이인형 (2011). 정서중심의 집단게임놀이치료가 방임된 아동의 자아존중감과 사회적응행동에 미치는 효과. 덕성여자대학교대학원 석사학위논문.
- 이하늘 (2016). 자아존중감과 친구관계가 초등학생의 학교적응에 미치는 영향. 배재대학교교육대학원 석사학위논문.
- 이하나 (2023). 코로나19 전후의 청소년 문화자본과 삶의 만족감의 관계에서 사회자본의 매개효과 연구. 예명대학원대학교 박사학위논문.
- 임성택 (2012). **통계적 분석방법 해설: 구조방정식 모형의 논리와 적용**. 서울: 원미사.
- 장연금 (2018). 집단게임놀이치료프로그램이 다문화가정아동의 자기효능감 및 사회성에 미치는 효과. 대구대학교재활대학원 석사학위논문.
- 장예리 (2022). 상황중심 공감적 의사소통 프로그램이 초등학교 고학년 학생들의 친사회행동과 용서수준에 미치는 영향. 경인교육대학교교육전문대학원 석사학위논문.
- 장은정 (2020). 놀이를 활용한 긍정심리 집단상담 프로그램이 아동의 회복탄력성과 또래관계의 질에 미치는 효과. 안동대학교대학원 석사학위논문.
- 정성란, 고기홍, 김정희, 권경인, 이윤주, 이지연, 천성문(2018). **집단 상담**. 서울: 학지사.
- 정지혜 (2019). 초등학생의 만다라 집단 미술치료 프로그램 참여경험과 자아존중감 변화 사례연구. 공주교육대학교교육대학원 석사학위논문.
- 조윤경 (2011). 집단심리치료가 시설보호아동의 공격성 감소에 미치는 효과. 한양대학교대학원 석사학위논문.
- 조은정 (2011). 집단놀이치료가 한부모가정 아동의 또래지지와 공격성에 미치는 효과. 경성대학교대학원 석사학위논문.
- 조주현 (2020). 학령기 후기 아동의 스마트폰 과의존 예방을 위한 또래관계증진 프로그램의 효과. 서울대학교대학원 박사학위논문.
- 진선남 (2013). 집단놀이치료가 저소득층 한부모가정 아동의 자아존중감과 공격

- 성에 미치는 효과. 경성대학교대학원 석사학위논문.
- 진효재 (2015). 치료놀이 집단상담 프로그램이 한부모 가족의 모-자녀 상호작용 증진에 미치는 효과성. 상명대학교대학원 석사논문.
- 최보가, 전귀연 (1993). [자아존중감 척도]개발에 관한 연구 (1). **Family and Environment Research**, 31(2), 41-54.
- 하영례 (2013). 집단놀이치료를 활용한 유아 사회 정서적 유능감 프로그램이 정서지능, 또래상호작용 및 또래유능감에 미치는 효과. 전남대학교대학원 박사학위논문.
- 황유경 (2002). 집단미술치료 프로그램이 아동의 부적응 행동에 미치는 효과. 동아대학교 대학원 박사학위논문.
- Bowers, N. R. (2013). *Play therapy with families: A collaborative approach to healing.* / 김유숙, 최지원, 김사라 옮김(2015). **가족놀이치료**. 서울: 학지사.
- Landreth, G. L. (2012). *Play therapy: The art of the relationship*, New York: Routledge.
- O'Connor, K. J. & Braverman, L. M. (1997). *Play therapy: Theory and practice.* / 송영혜, 이승희 옮김(2000). **놀이치료: 이론과 실제**. 서울: 시그마프레스.
- Piaget, J. (1999). *Play, dreams and imitation in childhood*, New York: Norton.



## Abstract

The effects of group play therapy program  
on self-esteem and the developments of social  
skills in elementary students

Sun-Young Kim

Major in psychotherapy

Graduate School of Social Education

Jeju National University

Jeju, Korea

Supervised by Professor Myoung-Seok Seo

Supervised by Professor Chong-Woo Kim

The purpose of the current study was to investigate the effects of group play therapy program on self-esteem and the development of social skills in elementary school students. The study assessed the changes in self-esteem and social skills, brought by the group play therapy known to facilitate the development of cognition, body, emotion, and social skills. The research

questions are as follows:

- Question 1. Does group play therapy have an effect on the development of social skills in participants?
- Question 2. Does group play therapy have an effect on the improvement of self-esteem in participants?
- Question 3. Are there significant changes observed in social skills and self-esteem of participants after attending the group play therapy?

The subject of this study consisted of 8 children from the A Child Welfare Center located in Seogwipo city, Jeju-do. These children were recommended by the center and expressed their interest in participating in the group play therapy. The researcher conducted a preliminary evaluation of their social skills and self-esteem prior to the program. From October, 2022 to February, 2023, the researcher conducted preliminary interviews, pre-assessment, the group play therapy, and post-assessment. The study was performed during the total of 10 sessions that took place twice a week for 70 minutes. The study used mixed methods research, combining elements of qualitative and quantitative research. As a part of quantitative research, the researcher conducted pre-assessment and post-assessment of the participants through the social skills scale and self-esteem scale leading to verification of the effectiveness of the group play therapy. As a part of qualitative research, the researcher recorded participants' behaviors, observed the way of their participation, asked their thoughts about the group play therapy and threw scaling questions. The results of the study are as follows:

Firstly, the results analyzed by the Wilcoxon Signed-Rank Test using SPSS 26.0, a statistical analysis program, did not show a significant difference between pre- and post-assessment of self-esteem. Secondly, the

results analyzed by the Wilcoxon Signed-Rank Test using SPSS 26.0, a statistical analysis program, did not reveal a significant difference between pre-and post-assessment of social skills. Thirdly, participants displayed reduction in passivity in expressing their emotion and behaving, as well as in aggression from the early stage of the group play therapy. Additionally, they exhibited active participation and pro-social behaviors. These findings from the qualitative research proved the effects of the group play therapy, even though the qualitative data did not yield significant results. The study highlights the necessity for further research to validate the effectiveness of group play therapy as well as for the development of play therapy program tailored to the developmental stage.

**Keywords: play, group play therapy, self-esteem, social skills**

<부록 1>

자아존중감 검사

문 항		5	4	3	2	1
		매우 그렇 다	약간 그렇 다	보 통 이 다	약간 그렇 다	전혀 아니 다
1	나는 결심한 것을 꼭 지키려한다.					
2	내 친구들 사이에서 인기가 있다.					
3	부모님은 내 기분을 잘 맞춰주신다.					
4	나는 학교에서 속상한일이 가끔 있다.					
5	나는 할 수 있는 한 최선을 다하여야 한다.					
6	나에겐 친구가 많다.					
7	부모님은 내 마음을 잘 알아준다.					
8	내가 생각하는 만큼 학교생활을 잘 적응하지 못한다.					
9	나는 주저하지 않고 결심할 수 있다.					
10	누구든지 나를 좋아한다.					
11	나는 집에서 매우 행복하다.					
12	나는 학교에서 가끔 화 낼 때가 있다.					
13	내 문제는 스스로 해결 할 수 있다.					
14	다른 사람들은 나와 함께 있는 것을 좋아한다.					
15	나는 부모님과 함께 즐거운 시간을 많이 보낸다.					
16	선생님은 나를 착한 학생이 아니라고 생각하시는 것 같다.					
17	나는 나 자신을 잘 알고 있다.					
18	나는 남을 재미있게 해주는 사람이다.					
19	나는 가족들과 함께 있을 때 기분이 좋다.					
20	나는 학교 성적 때문에 속이 상한다.					
21	나는 나에 대해 매우 만족한다.					
22	나는 남에게 좋은 친구이다.					
23	우리 가족은 이 세상에서 제일 훌륭하다.					
24	나는 학교에서 하는 일을 잘 못한다.					
25	내 친구들은 내 생각이나 말을 잘 들어준다.					
26	나는 좋은 아들, 딸 이다.					
27	나는 좀 더 나은 학생이다.					
28	친구들은 내 생각이나 말을 잘 따른다.					
29	부모님께서 나를 자랑스러워한다.					
30	선생님이 설명하시는 것을 다른 사람보다 잘 이해할 수 있다.					
31	나는 원하면 항상 친구를 사귄다.					
32	나는 우리 가족 중 중요한 사람이다.					

<부록 2>

사회성 검사

문 항		0	1	2
		전혀	가끔	자주
1	친구와 의견 충돌시 잘 참는다.			
2	처음 보는 사람에게 자연스럽게 인사한다.			
3	규칙을 공평하지 못하면 자신의 의견을 제기한다.			
4	의견일치를 위해 자신의 주장을 양보한다.			
5	친구의 강요에 적절하게 행동한다.			
6	적당한 시기에 자신의 주장을 양보한다.			
7	활동에 친구를 자연스럽게 참여하도록 한다.			
8	남는 시간을 잘 활용한다.			
9	정해진 시간 내에 활동을 마친다.			
10	친구를 쉽게 잘 사귀다.			
11	친구가 놀릴 때 적절하게 대응한다.			
12	어른과의 의견 충돌시 잘 참는다.			
13	다른 사람의 지적을 잘 받아들인다.			
14	친구와의 놀이를 잘 이끌어간다.			
15	다른 사람의 도움을 기다리는 동안 잘 참고 기다린다.			
16	언어 전달 및 가정통신문 전달을 가정으로 잘 전달한다.			
17	부당한 대우를 받았다고 여길 때 적절하게 대응할 수 있다.			
18	집단 활동 시 친구의 의견을 받아들인다.			
19	친구를 칭찬할 줄 안다.			
20	교사의 지시를 따른다.			
21	놀잇감이나 학습 자료를 제자리에 정리한다.			
22	촉구 없이도 친구와 협력한다.			
23	활동시 자발적으로 친구를 도와준다.			
24	진행 중인 활동이나 집단에 자연스럽게 참여한다.			
25	친구가 밀거나 때릴 때 적절하게 대응한다.			
26	영역활동 하는 동안 친구의 방해에도 자신의 활동을 한다.			
27	스스로 자기자리를 깨끗하게 정돈한다.			
28	교사의 말에 집중한다.			
29	활동이 바뀌어도 쉽게 적응한다.			
30	여러 친구들과 잘 어울린다.			

<부록 3>

회기별 구체적 활동내용

1회기	별칭 짓기	활동 유형	조형(만들기)
영역요소	관계 형성	치료적 요인	- 친밀감 형성 - 수용 -대인관계 증진
활동목표	1. 자기소개 프로그램에 함께 참여하므로 집단 지도자와 구성원이 치료 관계를 형성한다. 2. 연구 진행을 위하여 집단 지도자는 집단을 구조화하고 집단원의 응집력을 높인다.		
준비물	명찰표, 강점 단어표, 싸인펜, 과자, 젓가락, 접시		
활동순서	활동내용		
준비활동 (10분)	(프로그램 소개) 1. 집단 지도자를 소개한다. 2. 프로그램의 목적과 시간, 횟수를 알리고 놀이실 안의 규칙을 정한다.		
중심활동 (50분)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 나의 강점과 연관된 별칭 짓기                             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 강점 단어표를 보고 나의 강점과 연관된 별칭 짓기</li> <li>2. 명찰 꾸미기</li> </ol> </li> <li>• 아이엠그라운드 게임</li> <li>• 과자전달 게임                             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 두 팀으로 나누어 젓가락으로 과자를 들어 옆사람에게 전달한다.</li> <li>2. 타이머에 맞춰 많이 옮긴 팀이 승리한다.</li> </ol>                             - 저도 괜찮아, 다음에 이기면 돼. 이긴 걸 축하해. (서로 격려하기)                         </li> <li>• 무궁화꽃이 피었습니다.                             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 집단원들과 가위 바위 보로 승패를 정해 게임을 한다.</li> </ol> </li> </ul>		
마무리활동 (10분)	오늘의 활동 중 느낀 점을 돌아가면서 발표한다. 별칭아~ 수고했어. 다음 시간 만나. 서로 인사한다. 소감문과 평가표를 작성한다.		
유의점	지도자는 아동들의 발표 시간에 서로 놀리거나 웃지 않도록 약속을 정하고 긍정적 피드백을 준다.		

2회기	소중한 나	활동 유형	신체
영역요소	정서 인지	치료적 요인	- 자기 인식 - 수용 - 정서 체험
활동목표	1. 감정의 종류와 나의 감정에 대해 이해한다. 2. 나의 감정을 표현하고 긍정적인		
준비물	음악, 감정그래프, 도화지, 싸인펜		
활동순서	활동내용		
준비활동 (10분)	(기쁠 때와 슬플 때 나의 몸을 통해 느끼는 감정) 1. 경쾌한 음악을 듣고 몸으로 표현한다. 2. 어두운 음악을 듣고 몸으로 표현한다.		
중심활동 (50분)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 감정 온도계 1. 음악을 듣고 몸으로 표현한 후의 감정이 어땠는지 생각해보고 그래프에 체크한다.</li> <li>• 감정파이 1. 도화지에 원을 그리고 최근의 내 마음을 감정별로 분배하여 나눈다.</li> <li>• 손가락 꾸미기 1. 손가락을 대고 그리고 손가락마다 떠오르는 감정을 차례대로 쓴다. 2. 손가락별로 이름을 짓고 연관된 경험이나 느낌을 표현한다.</li> <li>• 공기놀이 1. 집단원들과 가위 바위 보로 순서를 정해 공기놀이를 한다.</li> </ul>		
마무리활동 (10분)	오늘의 활동 중 느낀 점을 돌아가면서 발표한다. 소감문과 평가표를 작성한다.		
유의점	감정 표현이 어려운 아동에게 구체적인 예시를 들어 표현을 돕는다.		

3회기	감정 빙고	활동 유형	게임
영역요소	정서 인지	치료적 요인	- 적극적인 정서 표현 - 수용
활동목표	1. 감정 카드를 통해 감정의 여러 종류를 이해한다. 2. 친구의 표정을 읽고 감정을 서로 공유하여 친밀한 관계를 형성한다.		
준비물	물수건, 로션, 감정 카드, 16절지, 볼펜		
활동순서	활동내용		
준비활동 (10분)	1. 2인 1조로 옆 사람의 손을 물수건으로 닦아준다. 2. 로션을 발라 마사지 해 주고 친구 손에 긍정적인 말을 해 준다.		
중심활동 (50분)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 감정 빙고           <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 20개의 감정 단어를 제시하고 빙고게임을 한다.</li> <li>2. 게임이 익숙해지면 게임 칸을 늘려 더 진행하고 이기는 사람에게 상품을 준다.</li> </ol> </li> <li>• 인디언 게임           <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 두 팀으로 나누어 한 명이 앉아 카드를 한 장 뽑아 이마에 붙인다.</li> <li>2. 나머지 구성원이 카드에 대해 표정과 몸짓으로 설명하고 앉은 사람이 단어를 맞춘다.</li> <li>3. 많이 맞춘 팀이 진 팀에게 악수를 청하고 진 팀은 축하해준다.</li> </ol> </li> </ul>		
마무리활동 (10분)	오늘의 활동 중 느낀 점을 돌아가면서 발표한다. 소감문과 평가표를 작성한다.		
유의점	게임의 승패에 분위기가 흘러가지 않도록 게임의 즐거움에 대해 전달한다.		



4회기	그림 맞추기 게임	활동 유형	게임
영역요소	사회성	치료적 요인	- 대인관계 증진 - 적극적인 정서 표현
활동목표	1. 여러 가지 정서에 대해 이해한다. 2. 정서를 표현하고 상황에 대처하는 방법을 알아본다.		
준비물	탱탱볼, 감정 카드, 도화지, 색연필, 매직		
활동순서	활동내용		
준비활동 (10분)	(탱탱볼 잡기 게임) 1. 2인 1조로 짝을 정한다. 2. 결승선을 긋고 넘지 않도록 공 잡기 게임을 한다.		
중심활동 (50분)	(상황 그림 맞추기 게임) 1. 두 팀으로 나눈다. 2. 여러 정서의 종류 분노, 슬픔, 기쁨, 좋음, 싫음이 들어있는 상황을 이야기 해본다. 3. 단어를 뽑아 세 명이 그림을 그리고 나머지 한 명이 어떤 감정에 대한 단어인지 맞춘다. 4. 집단원끼리 돌아가면서 맞추기 게임을 진행한다. 5. 그림을 보면서 상황에 맞는 대처 방법을 이야기 해본다.		
마무리활동 (10분)	오늘의 활동 중 느낀 점을 돌아가면서 발표한다. 소감문과 평가표를 작성한다.		
유의점	게임이 어려운 아동에게 배려하고 격려하도록 한다.		

5회기	푸드테라피	활동 유형	요리
영역요소	사회성 자아존중감 향상	치료적 요인	- 적극적인 정서 표현 - 대인관계 증진
활동목표	1. 강점 단어표를 통해 나의 강점을 찾고 내면을 표현한다. 2. 긍정 단어로 피드백하여 자존감을 높이고 집단원 간의 신뢰감을 형성한다.		
준비물	등근 빵튀기, 접시, 여러 모양 젤리, 과자, 김, 콩		
활동순서	활동내용		
준비활동 (10분)	(나의 강점 찾기) - 강점 단어를 보고 나의 강점을 찾는다.		
중심활동 (50분)	(개인 만다라) 1. 나의 강점을 준비된 재료로 표현한다. 2. 완성된 작품을 나열하고 발표한다. 3. 포스트잇에 서로 해주고 싶은 긍정적인 이야기와 함께 스티커를 붙여준다.		
마무리활동 (10분)	간식을 먹으며 오늘 활동에서 느낀 점을 이야기한다. 소감문과 평가표를 작성한다.		
유의점	친구들 간의 피드백에서 긍정 단어를 쓰도록 규칙을 정한다.		

6회기	신문지게임	활동 유형	게임
영역요소	사회성	치료적 요인	- 사회적 기술 개발 - 대인관계 학습
활동목표	1. 게임의 규칙을 지킨다. 2. 서로 배려하며 게임을 즐기는 법을 익힌다.		
준비물	물수건, 로션, 신문지, 크레파스, 한지, 풀, 테이프		
활동순서	활동내용		
준비활동 (10분)	<p>(치료놀이) 자리를 한 자리씩 옮기며 옆 친구의 손을 물수건으로 닦고 로션 마사지를 해 준다.</p> <p>(신문지게임) 1. 신문지를 접어 올라타기 게임을 설명한다. 2. 두 팀으로 나누고 전략을 짤 시간을 준다. 3. 짜증나거나 화날 때 외칠 구호를 만든다. 4. 신문지를 접어 작은 면적에서 오래 버티는 팀이 승리한다.</p>		
중심활동 (50분)	<p>(신문지를 이용한 만들기) 1. 신문지를 찢고 접어 자유놀이를 한다. 2. 신문지를 모두 모아 공처럼 뭉친다. 3. 한지를 이용해 감싸 붙이고 공의 바깥 면에 협동화를 그린다.</p>		
마무리활동 (10분)	간식을 먹으며 오늘 활동에서 느낀 점을 이야기한다. 소감문과 평가표를 작성한다.		
유의점	게임 도중 잘 못하는 친구에게 비난하거나 서로 갈등이 생기지 않게 규칙을 정한다.		

7회기	우리들의 시간(협동화)	활동 유형	역할놀이
영역요소	사회성	치료적 요인	- 적극적인 정서 표현 - 대인관계 증진
활동목표	1. 집단 안의 부정적인 모습을 감소시킨다. 2. 집단의 긍정적인 요소에 대해 생각하고 앞으로의 회기를 계획한다.		
준비물	16절지, 볼펜, 전지, 크레파스, 우드락, 테이프		
활동순서	활동내용		
준비활동 (10분)	(우리의 긍정 모습, 부정 모습 생각해보기) 1. 지난 회기동안 우리가 화합하고 좋았던 점을 하나씩 얘기하고 부정적이고 나빴던 점도 하나씩 얘기한다.		
중심활동 (50분)	(우리들의 시간) 1. 전지에 그동안의 부정적인 모습을 그림과 글로 표현한다. 2. 작품을 우드락에 붙이고 같이 격파한다. 3. 전지에 그동안 우리들의 긍정적인 모습을 그림과 글로 표현한다.		
마무리활동 (10분)	앞으로 우리가 남은 회기동안 어떤 모습으로 화합할지에 대해 의견을 나눈다. 소감문과 평가표를 작성한다.		
유의점	부정적인 모습에 대해 서로 비난하지 않고 긍정적인 면에 초점을 맞추도록 한다.		

8회기	친구 초대하기	활동 유형	미술
영역요소	사회성	치료적 요인	- 의사소통 - 사회적 기술개발
활동목표	1. 사회성 단어를 익히고 생활 속에 적용한다. 2. 같은 상황에서 다를 수 있는 친구의 마음을 읽는다.		
준비물	사회성 단어표, 다양한 악기, 전지, 크레파스		
활동순서	활동내용		
준비활동 (10분)	(단어 맞추기) 1. 8개의 사회성 단어를 주고 이야기를 만들어본다. 2. 이야기 속에 똑같은 단어가 나오면 악기를 친다.		
중심활동 (50분)	(친구 초대하기) 1. 친구를 집에 초대한다면 무엇을 함께 할지에 대해 생각해본다. 2. 한 명 씩 돌아가면서 친구 초대하기에 대해 전지에 이어그리기를 한다. 3. 모두 함께 작품의 제목을 짓는다.		
마무리활동 (10분)	오늘 작품 활동을 통해 느낀 점을 이야기한다. 소감문과 평가표를 작성한다.		
유의점	친구에게 피해가 가지 않도록 작업의 범위를 지키도록 한다.		

9회기	우리들의 마을	활동 유형	조형
영역요소	사회성 향상 자아존중감 증진	치료적 요인	- 적극적인 정서 표현 - 대인관계 증진
활동목표	1. 단체 안의 나의 역할에 대해 생각해본다. 2. 친구를 배려하며 공동 작품을 완성한다.		
준비물	동물 사진, 전지, 크레파스, 찰흙		
활동순서	활동내용		
준비활동 (10분)	(오늘의 규칙 정하기) - 하고 싶은 역할이 겹칠 때 어떻게 할지 이야기를 나누고 규칙을 정한다. (고양이와 쥐잡기) 조를 나누어 꼬리잡기 게임을 한다.		
중심활동 (50분)	(나는 어떤 동물일까요?) 1. 10개의 동물 사진을 보고 동물별로 맞는 역할을 생각해보고 자유롭게 발표한다. 2. 각자 하고 싶은 동물을 골라 집단 안의 나의 역할과 연관하여 발표한다.  (우리들의 마을 만들기) 1. 우리들이 마을을 만든다면 어떻게 구성할지 생각을 이야기 해본다. 2. 전지에 우리들의 마을을 함께 그린다. 3. 찰흙을 이용해 만들고 싶은 것들을 만들어 붙인다.		
마무리활동 (10분)	마을 작품에서 친구들이 표현한 부분에 대해 긍정 단어를 사용하여 서로 격려한다. 소감문, 평가표를 작성한다.		
유의점	집단 속에 나의 긍정적인 면에 초점을 맞추고 서로 격려하도록 한다.		

10회기	종결 파티	활동 유형	조형
영역요소	사회성 향상 자아존중감 증진	치료적 요인	- 자아존중감 - 강점과 장점에 초점두기 - 이타주의
활동목표	1. 단체 안의 나의 역할에 대해 생각해본다. 2. 친구를 배려하며 공동 작품을 완성한다.		
준비물	상장, 메달, 빵, 생크림, 과일, 과자, 초콜릿, 매직		
활동순서	활동내용		
준비활동 (10분)	(나에게 주는 메달과 우리 팀 상장 만들기) 1. 이번 프로그램동안 내가 잘했던 점에 대해 생각하고 메달에 나에게 하고 싶은 말을 쓴다. 2. 친구들에게 그동안 느꼈던 감정들을 긍정 단어로 칭찬과 격려의 글을 차례대로 상장에 적는다.		
중심활동 (50분)	(파티 케이크 만들기) 1. 아동들에게 준비된 재료를 나누어준다. 2. 그동안의 긍정적인 나의 변화를 칭찬하며 나에게 선물하는 케이크를 만든다. 3. 자신의 케이크에 이름을 지어주고 모두 모아 진열하고 기념사진을 찍는다.		
마무리활동 (10분)	간식을 먹으며 메달과 상장에 적힌 긍정적인 변화를 서로 축하해준다. 소감문, 평가표를 작성한다.		
유의점	상장에 서로 긍정적인 단어를 쓰도록 하고 집단구성원에게 감사하는 마음을 갖도록 한다.		