

극화놀이가 유아의 자아개념 및 과잉행동에 미치는 영향

The Effects of Dramatic Play on the Children's Self Concept and Their Hyperactivities

한양대학교 교육대학원 유아교육과
석사 김학미
한양대학교 소비자·가족·주거학과
부교수 이정숙

Dept. of Early Children Education, Hanyang Univ.

Master: Kim, Hak-Mi

Dept. of Consumer · Family · Housing Hanyang Univ.

Associate Prof.: Lee, Jung-Sook

〈목 차〉

- | | |
|------------------|---------------|
| I. 연구의 필요성 및 목적 | IV. 연구결과 및 해석 |
| II. 이론적 배경 | V. 결론 및 제언 |
| III. 연구문제 및 연구방법 | 참고문헌 |

〈Abstract〉

The purpose of this study was to examine the effects of dramatic play on the hyperactive-children's self concept and their hyperactivities.

The subjects for this study were 144 five-year old children of Y kindergarten in Seoul. Through the Teacher-Questionary modified by Koung-ja, Oh(1986), 26 children were assigned to the experimental group and the control group. 13 hyperactivity-children (boy:11, girl:2) in the experimental group, had dramatic play of which the main themes were positive self concept formation. But the 13 children(boy:11, girl: 2) in the control group, did not any dramatic activities.

Experimental procedures for the self concept test and the hyperactivity test were pre-test, experimental treatment, and 2 times post-test by 2 months. Self concept test used for pre-test and post-test was The data was analysed using t-test and paired t-test.

The result are as follows:

1. In the pre-test for self concept, the scores of the control group showed higher than that of the experimental group. But there were significantly increased difference between pre-test and the first post-test in the experimental group.

2. In the second post-test for self concept of the experimental group after 2 months, there were no significant differences between the first post-test and the second post-test.

3. In the hyperactivity test, there were no significant differences in the control group. But the experimental group showed decreased hyperactivities in the first post-test.

4. In the second post-test for the hyperactive-children's hyperactivities in the experimental group after 2 months, there were no significant differences between the first post-test and the second post-test.

The dramatic play influenced on the hyperactive-children's self concept positively and the decrease of hyperactive-children's hyperactivities.

I. 연구의 필요성 및 목적

자아개념은 유아기부터 형성되기 시작하여 일생동안 인간의 행동에 지속적인 영향을 미치기 때문에 매우 중요하다. 유아기부터 형성되기 시작한 자아개념 중 자신에 대한 확신감은 유아가 성인이 되어 삶을 사는 동안 긍정적인 자아개념을 갖고 생활하는데 중요한 토대가 된다.

자아개념은 보상, 벌, 다른 사람과의 관계로부터 학습되며 유아기의 놀이로부터 학습된다. Saltz와 Saltz(1986)는 낮은 자아개념을 가지고 있는 아동에게 극화놀이를 실시하게 함으로써 긍정적인 자아개념을 형성하여 상상력과 창의력을 발휘 할 수 있게 해 주며 새로운 행동을 시도하는데 있어 융통성 있는 능력을 발달시킨다고 하였다. Piaget(1962)는 유아기에 가장 많이 나타나는 놀이 형태의 하나인 극화놀이를 중요시하였다. Vygotsky(1967)는 유아들은 가상놀이를 통해 더 높은 사고과정에 이르게 되며 실제 세계로부터 자유로움을 경험을 한다고 하였다.

김영애(1992)는 극화놀이는 단순히 모방하는데만 의미가 있는 것이 아니라 유아의 생활을 보상하고, 충실하게 해 주며 여러 인물의 역할을 통해 그 인물들을 동일시함으로써, 다른 사람의 입장 및 요구, 느낌을 이해할 수 있는 기회를 제공해 주며 유아들은

극화놀이를 하면서 자신이 하고 싶은 역할을 스스로 선택, 시도하여 그것을 끝낸 후에 느끼는 만족스러움은 쾌정서로 표현된다고 하였다.

단현국(1991)은 이러한 쾌정서의 경험은 유아의 긍정적인 자아개념을 형성하게 해준다고 하였다. 한상남, 오연주(1987)는 극화활동은 자연스런 대화요법으로 자신에 대한 감정을 표현하고 타인의 역할을 이해할 수 있게 하므로 긍정적인 자아개념 향상을 위한 바람직한 방법이라고 하였다.

극화놀이는 유아 스스로에 의해서 진행되는 방법이 있고, 교사가 동화를 들려주고 나서 유아들이 그 동화의 대사와 내용을 중심으로 극화놀이를 하는 방법도 있다. 교사가 긍정적인 자아개념을 심어주는 주제의 동화내용을 선택하여 극화놀이로 연결시킬 수 있다면 유아는 긍정적인 자아개념 형성을 도울 수 있는 모델링과 역할놀이를 유치원 교실에서 해보는 결과가 되는 것이다.

특히 교실 현장에서 집중을 잘 하지 못하며 산만한 행동을 하고 작업을 진지하게 수행하지 못하며 정서가 예민하고 불안정한 과잉행동 유아의 자아개념을 연구한 오경자, 이혜련(1990)의 의하면 과잉행동 유아는 낮은 자아개념을 갖고 있어 대인관계에서 위축되어 있다고 하였고, 송규옥(1992)은 과잉행동 아동은 부정적인 자아개념으로 인해 자신을 무가치

한 존재로 보며 자아에 대한 확신을 갖지 못한다고 하였다.

따라서 본 연구에서는 교사가 과잉행동 유아에게 긍정적인 자아개념을 심어 줄 수 있다고 선정된 동화를 들려주고 난 후에 극화놀이를 실시하여 그 효과를 알아봄으로써, 유아교육 현장에서 극화놀이를 과잉행동 유아의 자아개념 형성 및 과잉행동의 영향을 주는 학습활동으로 활용할 수 있는 기초자료를 제공하는데 그 목적이 있다.

II. 이론적 배경

1. 자아개념

자아개념에 대한 정의는 두 부분으로 나눌 수 있다. 첫째, 자기자신에 대한 개인의 지각을 자아개념으로 보는 견해(Rogers, 1951; Shavelson & Bolus, 1982; 김향희, 1996 재인용)와 둘째, 지각·관념 등의 인지적 속성과 태도의 정서적 속성을 포함하여 자아개념을 정의하는 견해(Hall & Linzey, 1978; Felker, 1974; 김향희, 1996 재인용)로 나누어 볼 수 있다.

Rogers(1951)는 자아개념의 구성요소로서 자신의 성격 및 능력에 관한 지각, 경험이나 어떤 상상물과 관련지어 지각한 가치의 질, 그리고 긍정적 또는 부정적 가치를 띄고 있는 것으로 지각된 목표나 이상을 지적하고 있다. 즉 한 개인이 그가 처한 환경 속에서 추출해 낸 자기자신에 대한 지각을 자아개념으로 보았다(김재봉, 1986 재인용).

Shavelson(1982)은 자아개념을 '개인의 자신에 대한 지각'으로 정의하고, 이 지각은 개인의 경험과 자신의 환경의 상호작용을 통해서 형성되며, 특히 이러한 지각은 강화와 타인의 자신에 대한 평가에 의해, 그리고 개인자신의 행동을 위한 자신의 속성에 의해 영향을 받는다고 하였다(정숙자, 1986 재인용). 일반적 자아개념으로부터 학문적 자아개념과, 사회적, 감정적, 신체적 자아개념을 포함하는 비학문적 자아개념으로 양분하고, 이들은 다시 여러 수준의 하위 자아개념으로 분류되어 위치적 구조를 이루는 것

으로 분류하였다. 자아개념은 일반적 수준에 가까울수록 안정성이 높고 하위수준으로 내려갈수록 상황에 따라 상대적으로 쉽게 변한다고 한다.

이와 같이 자아개념이란 개인이 자기자신의 행동, 능력, 신체 인간으로서의 가치에 대한 지각이나 태도라고 볼 수 있고, 이것은 주로 자신을 보는 타인들의 종합적인 평가에 대한 자기수행이라고 할 수 있다. 즉 자아개념이란 타인들의 반응에 대한 자신의 지각이라고 정의할 수 있다. 자아개념에 따라 인간의 행동, 사물의 지각과 의미가 결정되고, 개인의 행동에 대한 자신의 반응을 결정하기 위해 타인을 자신의 자아개념에 일치하도록 개인의 행동을 해석하고 반응하는 심리적 체제라고 할 수 있다(한혜자, 1991).

유아의 자아개념은 생득적인 요인을 갖고 있지만 환경과 더불어 성장과정에서의 변화, 형성되며, 특히 가정, 교육기관, 사회집단의 구조와 특성에 따라 많은 영향을 받는 가운데서 자아상을 정립하게 되고 정립된 자아개념은 유아의 삶에 영향을 주게 된다. 그러므로 교사나 부모는 유아에게 자기자신이 한 일에 대해 만족하며 성취감을 갖고 계속적으로 축적된 경험을 쌓도록 도와주는 것이 중요하다.

2. 극화놀이

1) 극화놀이 개념 및 특성

유아기의 유아는 부모나 교사가 들려주는 동화 내용에 의해 가치관이 형성되고 성장 발달에 영향을 미친다. 또한 그 동화의 내용과 대사를 중심으로 역할놀이와 모델링 및 가작화가 이루어지는 놀이를 한다. 이와 같이 모방적이거나 상상적 특성이 놀이에 영향을 끼쳐서 역할과 행동 및 언어의 가작화가 이루어지는 놀이를 극화놀이라 할 수 있다.

유아들은 극화놀이를 통하여 동화 속의 인물의 역할, 행동을 실현해봄으로써 정서적인 만족감과 사회적 적응 기술 및 지식을 습득할 수 있는 기회를 갖게 된다(정해남, 1991). 극화놀이는 만 2세부터 나타나기 시작하나 3세 이후에야 분명해지며, 특히 4세 이후의 극화놀이는 사회, 정서적, 지적 재능을 필수적

으로 활용하는 매우 복잡한 활동이라 할 수 있다 (이은혜 외 1990).

유아기는 감수성이 예민한 시기이기에, 이 때 동화에서 받은 인상은 축적되었다가 성인이 된 후의 가치관이나 사고방식에 영향을 주고 있다고 한다(김현주, 1995). Rubin과 그의 동료들(1983)은 극화놀이를 통해 자신의 상황과 관점을 인정하는 동시에 타인의 상황과 관점을 고려할 수 있는 능력이 길러지며, 유아의 사회, 인지 그리고 언어발달을 촉진시켜 주게 된다고 하였다(엄정애, 1996. 재인용).

Siks(1977)는 극화놀이는 유아 자신을 알게 하고, 세상을 알게 하여 지식과 개념을 탐색하도록 돕는 훌륭한 교수 도구라고 말하고 있고, Grimmitt(1973)도 극화놀이는 교육의 보조 수단이나 교육방법일 뿐만 아니라 극화활동 자체가 상상력이 풍부한 살아있는 경험이고, 학습 경험이며, 학습상황이라고 설명하였다.

Jenkins(1980)는 극화놀이를 통해 유아는 긴장을 풀고 표현 할 수 있으며, 긍정적인 자아상을 확립하는데 힘을 얻을 수 있다고 하였다(오연주, 1987 재인용). 이연섭(1984), 신연식(1982)은 극화활동을 통해 유아의 언어, 정서, 바른 가치관, 성역할 개념이 발달한다고 하였다.

이상에서 살펴 본 바와 같이 극화놀이는 다양한 역할로 내면의 생각과 의도를 표현하며 다른 사람과의 상호작용을 통해 타인의 역할을 이해할 수 있게 되므로, 긍정적인 자아개념 향상을 위한 바람직한 학습 경험의 장이라고 볼 수 있겠다.

2) 극화놀이와 자아개념과의 관계

극화놀이를 통해서 유아는 실제상황에서 경험하지 못한 문제상황에 대해 사전 경험을 얻을 수 있고 자신이 속해 있는 세계를 이해하고 다른 사람의 관점을 공감할 수 있는 기회가 된다. 또한 유아는 극화놀이를 통해 동화 속의 인물을 자기와 동일시하게 되어 주인공의 역할을 배우게 되며 그 역할을 재구성하여, 표현해 봄으로써 즐거움과 대리만족을 느끼어 자신에 대한 부정적인 느낌도 해소할 수 있는 장점을 갖고 있다. 극화놀이가 유아의 자아개념에 미

치는 영향에 대해 연구한 논문들을 살펴보면 다음과 같다.

오연주(1987)는 서울 시내 G유치원 원아 20명을 실험집단과 통제집단으로 나누어 극화놀이를 실시한 결과, 극화놀이를 실시했던 실험집단이 통제집단보다 자아개념검사 결과 더 높은 향상 점수를 얻었다. 또한 극화놀이를 실시했던 실험집단과 통제집단의 자아개념의 하부개념에 미치는 영향을 연구한 결과 극화놀이를 실시한 실험집단의 자아상이 향상되었다.

극화놀이가 아동의 자아존중감에 미치는 영향을 연구한 한상남(1987)은 극화활동을 실시했던 실험집단이 개인의 전체적인 자아존중감을 나타내는 총 자아 긍정과, 자기 자신을 어떻게 보며 어떻게 느끼고 있는가를 알아보는 자아수용 척도에서 의의 있게 향상되었음을 밝히고 있다. 또한 유아를 대상으로 한 극화놀이가 자기 자신 및 주위 환경에 대해 갖는 생각, 관념, 태도를 나타내는 자아개념 형성에 긍정적인 영향을 미친다는 여러 연구결과가 있다(김영애, 1992; 변경이, 1996)

즉 극화놀이는 유아의 자신에 대한 느낌, 역할 지각, 자신감 등을 나타내는 자아상 형성에 긍정적인 영향을 미치는 것이다.

Honing(1983)은 인식력이 충분히 발달되지 않은 나이가 어린 유아일수록 이야기만 들은 경우보다는 실제로 타인의 역할을 해 보는 경우가 타인에 대한 이해를 증진시키는 기술로 효과적이라고 했다.

Freud(1952)와 Erikson(1977)은 유아의 사회적이고 감정적 경험은 그의 인성발달에 중요한 역할을 하며 유아의 자아는 극화활동을 계획하면서 다른 유아들과 상호작용 하는 동안 감정적 문제를 해결하면서 발달한다고 하였다.

Stab(1978)는 75명의 유아를 대상으로 도움을 주는 사람과 도움을 받는 사람의 역할을 번갈아 해볼 수 있는 역할놀이 상황을 실시하여 역할놀이를 한 유아가 옆방에서 들려오는 곤경에 처한 사람의 소리에 돕기 반응을 더 많이 나타내는 결과를 얻었다(김용숙, 1996 재인용).

이상의 연구들을 살펴볼 때, 극화놀이는 유아의 자아개념 형성에 긍정적인 영향을 미친다는 것을 알

수 있다. 그러나 이러한 연구들은 일반 유아를 대상으로 한 연구이며 본 논문에서 연구하고자하는 과잉행동 유아에 관한 연구는 찾아볼 수 없다.

3. 과잉행동

1) 과잉행동의 개념 및 치료

과잉행동(hyperactivity) 혹은 주의력결핍장애(attention deficit disorder; ADD)는 정신박약이나 중추신경계의 뚜렷한 이상 없이 행동장애, 정서장애, 학습장애 등을 일으키는 질환군을 일컫는다(심언희, 1987). 또한 과잉행동(hyperactivity)은 동작 혹은 운동성에 대한 질적, 양적인 묘사에 관한 것으로서, 여러 가지 의학적 혹은 행동적 장애의 불특정 증상을 말하는 것이며, 이미 백여년전에 정의된 아동기 정신병리의 중후군이다(김효선, 1995).

임수경(1992)은 주의력결핍 과잉행동 장애에 관한 개념을 원인적인 접근과 현상학적인 접근의 두 가지로 나누었다. 원인적인 측면에서는 미소 뇌손상 증후군(Minimal Brain Damage Syndrome), 미소 뇌기능 장애(Minimal Brain Dysfunction), 미소 대뇌 기능장애(Minimal Cerebral Dysfunction) 또는 발달성 과잉운동증(Developmental Hyperactivity) 등으로 불리며, 그 원인을 명확하게 밝히기는 어렵지만, 미세한 뇌 또는 대뇌 손상과 함께 발현 될 수 있는 증상군으로 보거나, 또는 아동이 발달하는 과정에서 정상적인 발달과정에 필요한 환경적인 요건에 장애가 있어서 일시적으로 나타나며, 지속적인 발달과 함께 극복될 수 있는 질환으로 보는 견해이다. 또 다른 하나의 개념은 이질환의 원인에 대하여 명확하게 밝힐 수가 없기 때문에 임상적인 특징 즉 현상을 정확하게 기술하는 접근법으로서, 과잉운동반응(Hyperactivity Reaction), 과잉운동충동장애(Hyperactivity Impulse Disorder) 또는 소아의 과잉운동 증후군(Hyperactive Child Syndrome)으로 불려왔으며, 과잉운동이 가장 특징적인 증상으로 기술되어 왔다. 최근에는 과잉운동증상 뿐 아니라, 주의력결핍 장애도 이 질환군의 가장 핵심적인 증상 중의 하나라는 연구보고가 이루어져, 공식적인 병명이 주의력결핍과 과잉운동장애(Attention

Deficit Hyperactivity Disorder, ADHD)로 통일이 된 상태이다.

또한 학령전기의 주의력결핍 과잉운동 장애는 크게 두가지 형으로 나누어 생각해 볼 수가 있는데, 하나는 전반적 과잉운동증(Pervasive Hyperactivities)이며, 다른 하나는 상황적 과잉운동증(Situational Hyperactivities)이다. 전자는 어떤 상황에서도 과잉운동 증상을 뚜렷하게 보여주는 경우로, 기질적인 요인이 작용하여 발생되었을 것으로 추정할 수 있을 듯하다고 하였다. 후자는 주변의 상황에 따라서 선택적으로 과잉운동 증상을 보이며 자유롭게 노는 상황에서는 과잉운동의 증상이 뚜렷하지만, 짜여져 있는 상황에서는 과잉운동 증상이 뚜렷하지 않는 경우로 사회환경적인(부모의 양육과정, 부부간의 불화, 부모-자녀간의 관계)영향 때문으로 보고 있다.

학령전기의 과잉행동 유아는 주변 자극에 대하여 쉽게 산만해지며 다른 사람의 말에 귀를 기울이지 못하고 다른 사람의 말의 부분만 듣는 행동으로 옮기는 특징도 나타난다. 친구들과의 관계에서도 공격적인 행동이 나타날 수도 있으며, 무엇이든지 자기 마음대로 하려는 경향 때문에 친구들과로부터 따돌려지는 경우도 허다하다고 하였다(Pelham & Bender, 1982; 임수경, 1992 재인용). 또한 혼자서 조용히 놀지 못하며, 항상 또래의 놀이에 끼여들려고 하는 경향도 관찰되며 칭찬을 해주거나 또는 벌을 받는 경우에도 칭찬이나 벌의 효과가 지극히 일시적이고 똑같은 행동이 반복되어 나타나는 특징도 관찰된다. 그리고 질문을 끝마치기 전에 불쑥 답을 하거나, 단체 생활에서 자신의 차례를 기다리지 못하거나 일을 시작하기 전에 지시에 주의하지 못하며 수업시간에 교사를 힘들게 하고 다른 아동을 심하게 방해하는 등의 특징을 나타내며 과잉행동아는 의자에 앉아 있기 어렵고 심하게 뛰고 안절부절 못하는 등의 특징을 나타낸다. 주의력 결핍은 다른 사람의 요구와 지시에 따르지 못하고 능숙하지 못한 행동에서 다른 행동으로 쉽게 옮겨갈 때 나타난다(DSM-III, 1987; 이리라, 1993 재인용).

주의력결핍 과잉행동아에 대한 치료 중 첫 번째는 정신요법(Psychotherapy)이다. 주의력결핍 과잉행동

아동은 이차적인 정서, 행동상의 문제를 동반하는 경우가 많으며 우울 증세, 자신감 결여, 대인관계의 갈등과 같은 문제를 갖고 있다. 그래서 치료자와의 관계를 통해서 사회적인 수행 능력이나 문제 해결 능력을 증진시킬 수 있는 기회를 제공받기도 하고 자신의 갈등을 이해하기도 한다. 둘째, 인지-행동요법(Cognitive Behavioral Therapy)은 약물치료와 함께 병행하는 경우가 많다. 자기통제와 과제에 대한 지적인 이해를 증가시켜 사려깊은 행동을 하도록 도와주는 치료방법이다. 셋째, 교육적 방법인데, 강위영, 정대영(1986)이 제안한 것으로 아동이 학교에서 과제를 수행하는 5단계 자극 선택, 주의 집중·행동 지속 시간, 과제의 연속적인 제시에 대한 주의 집중, 주의 집중 이동 고려한 방법이다. 넷째, 부모 및 가족상담의 기법이다. 자녀의 행동문제로 어려움을 겪는 부모와의 상담을 통해 지지적 부모자녀 관계의 중요성을 이해시키고 주의력결핍 과잉행동아를 다루는 행동 원칙에 대한 지식을 제공하도록 한다(Barkley, 1990). 아동의 행동문제 중에서 가장 문제가 되는 것을 찾아서 한번에 한가지 문제만을 다루도록 하며, 완벽을 추구하기보다는 목표의 한 부분에서 점진적으로 나아지도록 하는 것이 중요하다. 특히 흔히 과잉행동과 산만함을 조절, 순화시키기 위해 태권도나 무용, 수영 등 체육활동을 권장하기도 한다.

2) 과잉행동아와 자아개념과의 관계

주의력결핍 과잉행동아동은 연령이 높아짐에 따라 자신의 행동 문제를 스스로 인식하는 경향이 높아지며 동시에 이러한 문제에 대해서 좌절감을 느끼고 자아개념이 낮아지며, 우울 경향을 보이기도 한다(송규옥, 1992; 오경자·이혜련, 1990; 이리라, 1993). 즉 주의력결핍 과잉행동아들의 부정적인 자아개념은 자신의 존재를 무가치한 존재로 보며 불안을 느끼고 침울한 상태이다. 또한 자신이 불행하다고 느끼고 자아에 대한 확신을 갖지 못하며 행동이 불안정하고 소극적인 경향이 많다(송규옥, 1992).

주의력결핍 증상은 학업 뿐 아니라 사회 생활의 주의력 결핍으로 이어지는 경우가 많은데, 이럴 경

우 또래들과 어울리지 못하고 다른 또래들로부터 존중감을 받지 못하는 문제점이 있다. 주의력결핍 과잉행동아는 보통 또래들과의 관계에서 “나를 좋아하는 다른 친구들은 아무도 없다”는 생각을 갖게 된다(Kennedy, Terdal & Fusetti, 1993). 오경자와 이혜련(1990)은 과잉행동아는 다른 아이들이 싫어하며, 놀림을 받고, 함께 어울리지 못하는 등의 어려움과 사회적으로 위축되는 낮은 자아개념을 보이고 있어 대인관계에서 위축되어 있다고 보고하였다. 또한 교사가 주의력결핍 과잉행동 여아를 평가하였을 때 과잉행동 증상을 갖는 여아는 충동 통제가 어렵고 자아존중감이 낮고 같은 학급의 다른 아동에 비해 적응이 어렵다고 보고하였다(Prinz & Loney, 1974; 이리라, 1993 재인용).

김효선(1995)은 서울 중심부의 Y 초등학교와 변두리에 있는 K 초등학교 4,6 학년아동 332명중 29명을 과잉행동집단으로 구성하고 나머지 아동을 정상집단으로 나누어 자아개념의 차이에 대하여 연구하였다. 이 결과 정상아는 과잉행동아에 비해 긍정적인 자아개념을 가지고 있으며 자신 있게 행동하는 경향이 많은 반면, 과잉행동아는 정상아에 비해 부정적인 자아개념을 갖고 있어 회의적이고, 종종 불안을 느끼고 침울해 있으며, 불행스럽게 느끼고, 자기자신에 대해서 확신을 갖지 못한다. 따라서 행동도 불안정하고 주의 산만한 경향을 나타내었다.

이상에서 살펴보았듯이 과잉행동 유아들의 자아개념은 일반 유아들의 자아개념보다 낮음을 알 수 있다. 이와 같은 선행연구들의 결과를 토대로 볼 때 과잉행동 유아들의 극화놀이를 통한 자아개념의 영향에 관한 연구는 거의 없는 실정이다. 따라서 본 연구는 극화놀이가 과잉행동 유아의 자아개념에 미치는 영향은 어떠한지를 알아보려고 한다.

Ⅲ. 연구문제 및 연구방법

1. 연구문제

본 연구는 극화놀이가 과잉행동 유아의 자아개념 및 과잉행동에 미치는 영향을 살펴보고자 다음과 같

은 연구 문제를 설정하였다.

- 1) 극화놀이와 과잉행동 유아의 자아개념에 미치는 영향은 어떠한가?
- 2) 극화놀이를 통해 과잉행동 유아의 자아개념이 증진된다면 그 효과는 계속 유지 되는가?
- 3) 극화놀이와 과잉행동 유아의 과잉행동에 미치는 영향은 어떠한가?
- 4) 극화놀이와 과잉행동 유아의 과잉행동에 영향을 미친다면 그 효과는 계속 유지되는가?

2. 연구대상

본 연구의 대상은 서울특별시 소재한 Y유치원의 만 5세 유아 144명을 대상으로, 오경자(1986)가 번안한 단축형 Conners 평가척도 중 간편 교사 질문지를 사용하여 17점 이상의 점수를 받은 유아를 과잉행동 유아로, 5점 이하의 점수를 받은 유아를 일반 유아로 정하여, 과잉행동 유아 13명(남아 11명, 여아 2명)과 일반유아 91명 중 6의 배수로 뽑은 13명(남아 11명, 여아 2명)으로 총 26명이었다. 또한 연구의 대상은 임상장면에서 ADHD라고 진단되어 치료를 행하고 있는 유아가 아닌 일반유치원에서 과잉

행동의 경향이 있는 유아들을 대상으로 하였다.

과잉행동 유아와 일반 유아의 일반적 특성은 <표 1>과 같다.

4. 측정도구

1) 교사용 질문지

본 연구에서는 일반 유아와 과잉행동 유아를 선별하기 위해 오경자(1986)가 번안한 단축형 Conners 평가 척도(Abbreviated Conners Rating Scales : ACRS) 중 교사용 질문지 즉 간편 교사 질문지를 사용하였다. 이 측정도구는 주의력 결핍 과잉행동 장애 연구에서 피험자 선정 및 치료 효과를 검증하는 도구로서 가장 널리 쓰고 있는 평가 척도 중 하나이다(오경자, 1990). 단축형 Conners 교사 평가 척도(ACRS)의 신뢰도는 .92이다.

간편 교사용 질문지는 10개 항목으로 이루어져 있으며, 척도방법은 전혀 없음은 0점, 약간은 1점, 상당하는 2점, 매우 심함은 3점으로 환산되며, 이 점수를 합산하여 총 점수를 산출하였다. 일반적으로 미국의 주의력결핍 과잉행동 장애(ADHD)연구에서는 단축형 Conners 평가척도 총 점수 15점을 ADHD 집

<표 1> 과잉행동 유아와 일반 유아의 일반적 특성 비교

(단위 : 명)

구 분		과잉행동 유아	일반 유아	구 분		과잉행동 유아	일반 유아
성별	남	11	11	연령 (만)	5세	13	13
	여	2	2		연령	30대	11
부	연령	40대	2	3		40대	2
		교육 정도	고졸	5	1	교육 정도	고졸
대졸	6		11	대졸	5		10
대학원졸	2		1	대학원졸	0		0
직업	교수, 교사	1	1	직업	교수, 교사	0	1
	회사원	5	7		회사원	2	6
	상, 공, 자영업	4	4		상, 공, 자영업	3	2
	운수업	2	0		운수업	7	3
	기타	1	1		기타	1	1

단의 선정 기준으로 삼고 있는데, Barkley가 제안하고 있는 평균에 +2 이상의 기준을 적용하면 교사평가는 17점에 해당된다(오경자·이혜련, 1989). 그래서 본 연구에서도 교사평가서에서 17점 이상을 받은 유아를 과잉행동 유아로 선정하였고, 일반 유아는 교사 평가서에서 5점 이하를 받은 유아를 일반 유아로 정하였다.

본 연구에서 교사용 평가서만 사용한 이유는 주의력결핍 과잉행동 유아를 선별하고 진단하는데 교사가 중요한 역할을 하기 때문이며(Pelham, Gnagy, Greenslade, & Milich, 1992; 이리라, 1993 재인용), 부모와 교사의 보고가 어긋나는 경우에, 연령에 따른 기준을 더 잘 알고 있는 교사의 보고를 우선하는 DSM-III-R(1987)의 이론적 근거에 의해서였다. 일반적으로 교사의 평가는 아동이 사회적 적응에 대해 타당한 평가를 하는 것으로 여겨지고 있다(Bardon & Bennett, 1972; 이리라, 1993 재인용).

2) 자아개념검사

Wiseman, E. D.와 Adams, J. H.가 공동 제작한 "Self-Concept Picture Inventory"를 정숙자(1984)가 번안하여 사용한 "유아의 자아개념 검사"를 측정도로 사용하였다.

"Self-Concept Picture Inventory"는 자아개념을 구성하는 자아상, 유치원에 대한 태도, 또래집단에 태도 등 3개의 요인으로 이루어져 있으며 각 요인마다 4개씩 총 12개 문항의 4 단계 척도의 점수의 합이 개인의 자아개념 점수가 된다.

5. 연구절차

본 연구의 실험은 1997년 10월 첫째 주부터 12월 둘째 주까지 총 11주 동안 실시되었다. 연구 절차는 연구 대상의 선정, 과잉행동 유아와 일반 유아의 자아개념을 알아보기 위해 사전 검사, 과잉행동 유아의 처치, 과잉행동 유아의 1차 사후 검사, 2개월 후의 그 지속성을 살펴보기 위해 2차 사후 검사의 순서로 진행되었다. 또한 과잉행동 유아의 과잉행동 변화를 알아보기 위하여 1차 사후 행동 평가, 2개월 후

의 그 지속성을 살펴보기 위해 2차 행동 평가의 순서로 진행하였다.

측정한 검사도구의 분석을 위해 SPSS 통계프로그램을 이용하여, t-test, paired t-test를 하였다. 극화놀이 실시 과정 중 과잉행동 유아의 행동변화를 알아보기 위해 각 회마다 비디오로 녹화하였으며 관찰기록을 하였다. 또한 극화놀이가 실시 후 과잉행동 유아의 유치원생활에서도 변화가 있는지 알아보기 위하여 담임교사들과 면접조사를 하였다.

매회 극화놀이의 일정을 소개하면 다음과 같다. 실내 자유선택활동 상황 하에서 일반 유아는 자유선택활동을 하고 과잉행동 유아의 유아들은 유희실에서 11주동안 총 11회에 걸쳐, 준비단계(Warm-up) 및 긍정적인 자아개념을 주는 동화를 듣고 극화놀이를 하였으며 종결의 순서로 마무리하였다. 준비단계(Warm-up)는 과잉행동과 산만함을 승화 조절하기 위해 유희실에서 A, B그룹으로 나누어 약 10~15분 동안 신체를 움직여서 표현할 수 있는 프로그램을 실시하였다.

준비단계(Warm-up)가 끝난 후 교사는 그림동화 및 융판동화를 이용하여 동화를 들려 주고, 동화의 내용을 기억할 수 있도록 동화의 내용에 대한 이야기를 나누며 배역에 따른 줄거리를 질문과 응답의 형태를 취하여 되새겨 보았다. 극화놀이를 위한 동화는 일반 유아에게 긍정적인 자아개념을 줄 수 있는 동화로 연구되어진 선행연구(오연주, 1987; 김영애, 1992; 변경이, 1996)에 의거하여 선정하였으며, 동화의 제목은 <표 2>와 같다.

배역선출은 유아의 희망에 따라 교사가 정하였으며 과잉행동 유아 모두가 극화놀이에 참여하도록 하였다. 또한 1회에 모든 과잉행동 유아가 등장인물로 활동을 하였으나 '새가 되고 싶었던 아기곰'과 '취의 결혼'의 경우에는 등장인물의 한계로 인해 A, B그룹으로 나누어 극화놀이를 실시하였다.

극화놀이가 끝난 후 배역을 맡은 유아에게 자기 소개를 하게 했다. 재미있었던 점을 얘기하고 잠시 토론하였다.

〈표 2〉 극화놀이 일정 및 내용

회수	날 짜	제 목	전개 과정
1	1997. 10. 1 (월)	준비작업	준비단계 : 이야기 나누기, 큰북소리에 맞추어 움직이기 종 결 : 평가 및 마무리
2	10. 8 (수)	미운 오리새끼 1	준비단계 : 풍선을 이용한 놀이 극화놀이 : 미운 오리새끼 종 결 : 느낌 공유
3	10. 16 (수)	미운 오리새끼 2	준비단계 : 리본막대 놀이 극화놀이 : 미운 오리새끼 종 결 : 느낌공유
4	10. 23 (목)	미운 오리새끼 3	준비단계 : 팜콘놀이(고무줄 이용) 극화놀이 : 미운 오리새끼 종 결 : 느낌공유
5	10. 30 (금)	집을 팝니다 1	준비단계 : 풍선놀이 극화놀이 : 집을 팝니다 종 결 : 느낌공유
6	11. 5 (금)	집을 팝니다 2	준비단계 : 피구놀이(1) 극화놀이 : 집을 팝니다 종 결 : 느낌공유
7	11. 14 (금)	집을 팝니다 3	준비단계 : 피구놀이(2) 극화놀이 : 집을 팝니다 종 결 : 느낌공유
8	11. 19 (수)	새가 되고 싶은 아기곰 1	준비단계 : 피구놀이(2) 극화놀이 : 집을 팝니다 종 결 : 느낌공유
9	11. 26 (수)	새가 되고 싶은 아기곰 2	준비단계 : 물방울 놀이 극화놀이 : 새가 되고 싶은 아기곰 종 결 : 느낌공유
10	12. 3 (수)	새가 되고 싶은 아기곰 3	준비단계 : 그림 그리기 극화놀이 : 새가 되고 싶은 아기곰 종 결 : 느낌공유
11	12. 10 (수)	쥐의 결혼	준비단계 : 악기 연주 극화놀이 : 쥐의 결혼 종 결 : 느낌공유

IV. 연구결과 및 해석

1. 극화놀이가 과잉행동 유아의 자아개념에 미치는 효과

[연구문제 1] 극화놀이가 과잉행동 유아의 자아개념에 미치는 영향은 어떠한가?

극화놀이가 과잉행동 유아의 자아개념 형성에 어떤 효과가 있는지를 알아보기 위해 과잉행동 유아와 일반 유아의 사전검사와 1차 사후검사를 각각 비교해 보았다.

〈표 3〉 자아개념에 대한 과잉행동 유아와 일반 유아의 비교

(표본크기 13)

구 분	비교집단	평 균	표준편차	t
사전검사	과잉행동 유아	39.62	3.20	5.99***
	일반 유아	45.54	1.56	
1차 사후검사	과잉행동 유아	45.84	1.07	- 1.25
	일반 유아	44.92	2.43	

***p<.001

〈표 3〉에 의하면 자아개념에 대한 사전검사의 평균값 차이는 6.92로 t검증 결과 유의한 차이가 있었다(p<.001). 따라서 과잉행동 유아와 일반유아의 자아개념은 확연한 차이가 있는 것으로 나타났다.

극화놀이를 실시한 후 자아개념에 어떠한 변화가 일어났는지 알아보기 위해 1차 사후검증결과를 비교해 보았다. 집단간 1차 사후검사에서 과잉행동 유아는 평균값이 45.84, 일반유아는 44.92였으며, t검증결과 유의하지 않은 것으로 나타났다. 따라서 극화놀이를 실시한 과잉행동 유아의 1차 사후검사결과 자아개념이 극화놀이를 실시하지 않은 사전 검사 때보다 향상되었음을 알 수 있다.

이 두 집단의 차이가 완전한 극화놀이 실험 효과에 의한 것인지 확인하기 위하여 과잉행동 유아의 극화놀이 실시 전과 극화놀이 실시 후를 비교해 보았다.

〈표 4〉를 보면, 과잉행동 유아의 자아개념에 대한

〈표 4〉 자아개념에 대한 과잉행동 유아의 사전·1차 사후 검사의 비교

(표본크기 13)

변 인	구 분	평 균	표준편차	t
자아개념	사전	39.62	3.20	-8.10***
	1차 사후	45.84	1.07	

***p<.001

사전검사 평균값은 39.62이고, 1차 사후검사의 평균값은 45.84로 극화놀이 실시 후 평균값이 6.22로 향상되었고, 통계적으로도 매우 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 따라서 과잉행동 유아의 '자아개념'은 극화놀이 실시 후 향상하였다고 볼 수 있다(p<.001).

자아개념의 하위요인을 사전과 1차 사후로 살펴볼 때, 전반적으로 극화놀이 실시 후 과잉행동 유아의 자아개념이 향상되었음을 알 수 있다. 특히 유치원에 대한 태도와 또래집단에 대한 태도의 경우 극화놀이를 실시한 과잉행동 유아의 점수가 일반 유아에 비해 많이 향상되었다.

이상을 정리해 보면, 사전검사에서는 과잉행동 유아와 일반 유아의 자아개념은 확연한 차이가 있는 것으로 나타났다. 즉 일반유아의 자아개념이 과잉행동 유아의 자아개념보다 높았다. 1차 사후검사에서는 극화놀이를 실시한 과잉행동 유아의 낮은 자아개념이 증진되었다. 이와 같은 연구결과는 일반유아에게 극화놀이의 효과를 자아개념증심으로 연구한 오연주(1987)와 아동의 극화활동과 자아개념 형성과의 관계를 연구한 한상남(1988)과 동화를 이용한 역할놀이가 유아의 자아개념형성에 미치는 영향을 연구한 변경이(1996)의 연구와 일치한다. 따라서 극화놀이가 과잉행동 유아의 자아개념을 증진하는데 긍정적인 영향을 미침을 알 수 있다.

2. 극화놀이가 '자아개념' 형성에 미치는 효과의 지속성

[연구문제 2] 극화놀이를 통해 과잉행동 유아의 자아개념이 증진된다면 그 효과는 계속 유지되는가?

〈표 4-1〉 자아개념의 하위 요인별 사전·1차 사후 검사의 비교실험

(표본크기 13)

변 인	구 분	비교집단	평 균	표준편차	t
자아상	사전검사	과잉행동유아	13.46	1.50	2.52*
		일반유아	14.84	1.28	
	1차 사후검사	과잉행동유아	15.30	.75	-1.70
		일반유아	14.61	1.26	
유치원에 대한 태도	사전검사	과잉행동유아	12.38	2.69	3.17**
		일반유아	14.92	1.03	
	1차 사후검사	과잉행동유아	14.92	.76	-.16
		일반유아	14.84	1.57	
또래집단에 대한 태도	사전검사	과잉행동유아	13.76	1.69	4.13**
		일반유아	15.76	.43	
	1차 사후검사	과잉행동유아	15.61	.65	-.51
		일반유아	15.46	.87	

*p<.01 **p<.05

극화놀이의 지속적인 효과를 알아보기 위해 과잉행동 유아의 1차 사후검사와 2차 사후검사를 비교해 보았다.

〈표 5〉 자아개념에 대한 과잉행동 유아의 1차 사후·2차 사후 검사의 비교

(표본크기 13)

변 인	구 분	평 균	표준편차	t
자아개념	1차 사후	45.85	1.07	-.81
	2차 사후	45.92	1.85	

〈표 5〉를 보면 1차 사후검사의 평균값은 45.85였는데, 2개월 후에 측정된 2차 사후검사에서는 45.92로, 통계적으로 유의한 차이가 없었다. 이는 1차 사후검사에서 향상된 평균값이 2차 사후검사에서도 유지되었기 때문이다. 따라서 극화놀이의 효과는 지속된다고 할 수 있다.

이상을 정리해보면, [연구문제 1]의 결과에서 살펴본 긍정적인 자아개념은 2차 사후검사에서도 1차 사후검사의 향상된 점수를 계속 유지하는 것으로 나타났다. 이상과 같은 연구결과는 역할놀이의 지속성을

연구한 안양숙(1997)과 사회극의 지속성을 연구한 정진희(1997)와 이은하(1996)의 연구결과와 일치한다. 따라서 극화놀이가 과잉행동 유아의 긍정적인 자아개념에 미치는 효과는 지속된다고 할 수 있다.

3. 극화놀이가 과잉행동 유아의 과잉행동에 미치는 효과

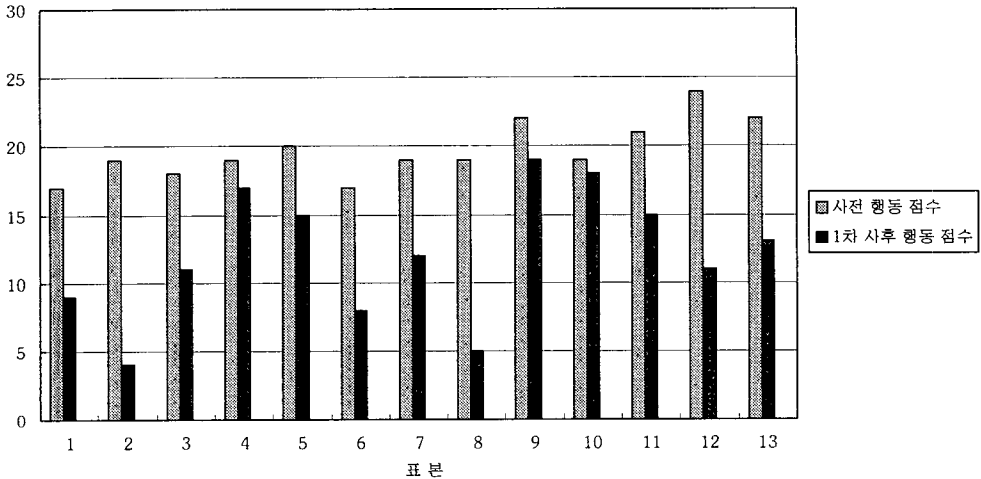
[연구문제 3] 극화놀이가 과잉행동 유아의 과잉행동에 미치는 영향은 어떠한가?

극화놀이가 과잉행동 유아의 과잉행동을 감소시키는데 효과가 있는가를 알아보기 위해 극화놀이를 실시한 후 교사용 간편 질문지를 사용하여 과잉행동 유아에 대해 행동을 평가한 결과는 〈그림 1〉과 같다.

극화놀이를 실시한 후 과잉행동 유아의 과잉행동에 어떠한 변화가 일어났는지 알아보기 위해, 교사용 간편 질문지를 사용하여 1차 사후 행동 평가 결과를 비교해 보았다.

과잉행동 유아 13명 중 11명이 17점 이하의 평가를 받았다. 이 중 2명은 5점 이하의 평가를 받았다.

〈그림 1〉 과잉행동에 대한 과잉행동 유아 집단내 사전, 1차 사후 행동 평가의 비교



또한 사전행동 평가에서 24점을 받은 과잉행동 유아도 1차 사후 행동 평가 결과 11점으로 과잉행동이 감소되었다. 이와 같은 결과를 종합해 볼 때 과잉행동 유아 집단이 극화놀이를 실시한 후, 과잉행동이 감소되었음을 알 수 있었다.

4. 극화놀이가 과잉행동에 미치는 효과의 지속성

[연구문제 4] 극화놀이를 통해 과잉행동 유아의 과잉행동이 감소된다면 그 과는 계속 유지되는가?

과잉행동 감소에 대한 극화놀이의 지속적인 효과를 알아보기 위해 〈그림 2〉와 같이 과잉행동 유아의 1차 사후 행동 점수, 2차 사후 행동 점수를 비교해 보았다.

이러한 극화놀이의 효과가 과잉행동의 감소에도 지속적인 영향을 미치는지 살펴보면 과잉행동 유아 13명 중 11명이 2차 사후 평가에서 17점 이하의 평가를 받았다. 특히 이중 3명은 5점 이하의 평가를 받았다. 이와 같이 감소된 1차 사후 행동 평가가 2차 사후 행동 평가에도 변함없이 과잉행동의 감소에 지속적인 영향을 미친다고 볼 수 있다. 이와는 반면에 과잉행동의 감소가 약간은 있었으나 1, 2차 사후 평가에서 계속 17점 이상의 점수를 유지하는 과잉행동

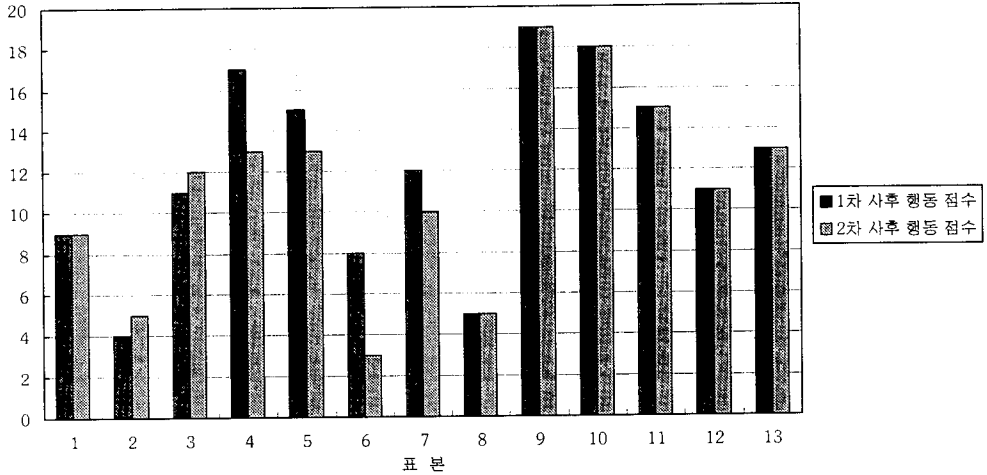
유아 2명이 있다. 2명의 과잉행동 유아는 비슷한 특성을 갖고 있다. 즉 교사의 지시에 따르지 않고 충동적이어서 친구와 자주 다투며 불안정한 정서를 갖고 있어 행동이 산만하다. 또한 부모님이 모두 일을 갖고 있어 생활이 분주하여 자녀에게 적절한 격려와 통제를 하지 않아 규칙을 지키지 않고 마음대로 행동한다. 이 유아들은 사회경제적인 것에 관계없이 부모님으로부터 자극상황을 받지 못하여 과잉행동을 많이 나타나는 것으로 보인다.

V. 결론 및 제언

본 연구의 목적은 극화놀이가 과잉행동 유아의 자아개념 및 과잉행동에 미치는 영향을 밝히는 것이다. 즉 교사가 과잉행동 유아에게 긍정적인 자아개념을 심어 줄 수 있다고 선정된 동화를 들려준 후 극화놀이를 실시하여 과잉행동 유아의 자아개념 및 과잉행동에 미치는 영향을 알아봄으로써 유아교육현장에서 극화놀이를 과잉행동 유아의 긍정적인 자아개념 형성 및 과잉행동의 감소를 위한 학습활동으로 활용할 수 있는 기초 자료를 제공하는데 있다.

이상의 목적을 갖고 실험연구를 통한 결과에 기초하여 다음과 같은 결론을 내릴 수 있다.

〈그림 2〉 과잉행동에 대한 과잉행동 유아의 1차 사후·2차 사후 행동 평가의 비교



첫째, 자아개념에 대한 사전검사의 결과 일반 유아보다 과잉행동 유아의 자아개념이 높았으나, 1차 사후 검사에서는 극화놀이를 실시한 과잉행동 유아의 자아개념이 긍정적으로 향상되었다.

둘째, 극화놀이가 종료된 2개월 후에 검사한 2차 사후 검사에서도 실험집단의 과잉행동 유아의 자아개념은 1차 사후검사의 향상된 점수를 계속 유지하는 것으로 나타났다. 따라서 극화놀이가 과잉행동 유아의 긍정적 자아개념 형성에 미치는 효과는 지속적이라고 할 수 있다.

셋째, 극화놀이 활동 후 행동을 평가한 결과 극화놀이를 하지 않은 일반 유아의 행동에는 차이가 거의 없었으나 과잉행동 유아의 과잉행동이 감소되었음을 알 수 있다.

넷째, 극화놀이가 종료된 2개월 후에 과잉행동 유아의 과잉행동을 평가한 결과 극화놀이가 과잉행동 유아의 과잉행동 감소에 계속적으로 영향을 미침을 알 수 있다.

따라서 극화놀이는 과잉행동 유아의 자아개념 형성에 긍정적인 변화를 주었으며, 과잉행동의 감소에도 영향을 끼쳤음을 알 수 있다.

본 연구의 제한점으로는 첫째, 연구 대상이 한정되어 연구의 결과를 일반화하는데 한계가 있다. 둘째,

극화놀이 외에 과잉행동 유아의 자아개념 형성 및 과잉행동의 감소에 영향을 줄 수 있는 외생 변수 즉, 극화놀이 이외의 유치원 생활에서 연구자가 교실에서 과잉행동 유아를 격려하는 것, 행동이 변화된 것을 칭찬해 주는 것 등의 변인을 통제하지 못한 것을 들 수 있다.

이상의 결론과 연구의 제한점에 근거하여 앞으로의 연구방향에 대해 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 전문연구기관과 유아교육기관 현장 교사와의 협조 하에 과잉행동 유아의 자아개념을 증진시킬 수 있는 극화놀이 활동의 개발 및 이를 적용하는 교사의 이해와 지도가 요망된다. 또한 과잉행동 유아의 과잉행동을 감소시킬 수 있는 극화놀이 이외의 다양한 놀이가 개발되어야 한다.

둘째, 과잉행동 유아를 판별하는 척도로써 사용되는 오경자 변안의 간편 교사 질문지는 그 간편성과 유용함에도 불구하고 분류가 제한되어 있어서 한국의 교육현장에 알맞고, 다양한 행동의 분류가 되어 있는 타당한 도구의 개발이 요구된다.

셋째, 극화놀이 진행과정 중 과잉행동 유아의 행동을 관찰한 후 가정생활에서도 변화가 있는지 알아보기 위하여 부모들과의 면접조사도 병행되어야 할 것이다.

【참 고 문 헌】

- 강위영·정대영(1994). 학습장애아교육. 서울 : 형설출판사.
- 김동성(역)(1992). 유아의 과잉행동과 치료. 서울 : 홍익재.
- 김은심(1997). 유아동작교육. 서울 : 정민사.
- 김영애(1993). 극화놀이가 유아의 자아개념 형성에 미치는 영향. 교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 김은기(1984). 유아의 상상놀이에 관한 일 연구. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 김태기(1993). 아동의 개인특성과 주의결핍과잉행동장애와의 관계. 인하대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김현주(1995). 대학생들에게 내재되어 있는 전래동화의 심리적 특성분석 -등장인물을 중심으로-. 한양대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김효선(1995). 주의결핍 과잉행동아의 내외통제성 및 자아개념 특성에 관한 연구. 건국대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김재봉(1986). 3,4,5세 유아의 자아개념 발달에 관한 연구. 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 박종락(1996). 과잉행동아가 지각한 교사상이 학습태도에 미치는 영향. 영남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 박화목(역)(1979). 아동문학론. 서울 : 새문사.
- 변경이(1996). 동화를 이용한 역할놀이가 유아의 자아개념형성에 미치는 영향. 한양대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 송규욱(1992). 과잉행동아의 정서적 특성과 학업 성취도에 관한 연구. 연세대학교 대학원 석사학위논문.
- 성현효(1996). 부모의 양육유형이 아동의 과잉행동과 자아개념에 주는 영향. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 신연식(1982). 유아교육개론. 서울 : 형설출판사.
- 심언희(1987). 과잉행동아 판별척도 구성을 위한 예비적 연구. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 논문.
- 안양숙(1997). 역할놀이가 아동의 친사회적 행동에 미치는 영향. 한양대학교 대학원 석사학위논문.
- 엄정애(1996). 주제와 통합된 극놀이 영역이 유아의 놀이행동 및 상호주관성이 미치는 영향. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 오경자·이혜련(1989). ADHD 평가 도구 로서의 단축형 Conners 평가 척도 연구. 대한신경정신의학회 추계학술대회발표 8(1), 135-142.
- 오연주(1987). 극화놀이의 효과 연구 -자아개념 중심으로-. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 이기숙·주영희(역)(1989). 피아제 이해. 서울 : 창지사.
- 이리라(1993). 주의력결핍 과잉행동아의 또래관계 연구. 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 이상복 외 2인(1996). 주의력결핍·과잉행동아동의 행동지도 방법. 대구 : 대구대학교출판부.
- 이숙재(1990). 유아를 위한 놀이의 이론과 실제. 서울 : 창지사.
- 이숙재(1982). 유아의 상상놀이와 놀이감에 관한 연구. 대한가정학회지 20(4), 대한가정학회.
- 이은하(1996). 사회극을 통한 애착유형 및 대인관계의 변화에 관한 연구. 한양대학교 대학원 석사학위논문.
- 이은혜·지혜련·이숙재(역)(1990). 놀이이론. 서울 : 창지사.
- 이연섭(1984). 유아교육론. 서울 : 정민사.
- 이중석(1994). 10대의 정신병리(상,하). 청주 : 협신사.
- 이혜련·윤여홍(1992). 주의력 결핍·과잉 운동 장애의 치료 및 치료적 접근. 소아정신건강지 8호. 한국아동문제연구소.
- 임수경(1992). 주의산만 및 과잉행동아의 학업적 특성에 관한 연구. 연세대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 유애열(1994). 유아의 상상놀이와 교사개입에 관한 관찰 연구. 연세대학교 대학원 석사학위논문.
- 유윤정(1996). 주의력결핍과잉행동아와 외면성중후

- 병발 주의력결핍과잉행동아 간의 심리사회적 변인 비교연구. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 정윤정(1992). 자아개념증진 프로그램이 유아의 자아개념에 미치는 영향. 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 정진희(1997). 사회극이 유아의 대인관계사고에 미치는 영향. 한양대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 정숙자(1984). 유아의 자아개념과 가정환경과의 관계에 관한 연구. 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 정해남(1991). 유치원에서의 유아의 극놀이 유형에 관한 연구. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 한상님(1987). 아동의 극화활동과 자아개념 형성과의 관계. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 한혜자(1991). 부모의 양육태도와 아동의 자아개념과의 관계연구. 단국대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 홍지원(1994). 신체활동 중심 교육이 유아의 긍정적 자아개념과 친사회적 행동에 미치는 효과. 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- Barkley(1990). Attention Deficit Hyperactive Disorder. NY : The Guilford Press, p 418-419.
- Cooley. C.H.(1956). Human nature and social Order. NY : Scriverbs.
- Cliffe, N.J. : Prentice - Hall. pp. 2-8
- Darison Jenkins(1980). The Magic of Puppetrgia children (Englewood Cliffe, N.J. Prentice-Hall), pp.7-8
- Hurlock(1972). Child Development(New York Graw-Hill Boo Co.). P. 324.
- Erikson, E. H.(1977). Toys and reasons. NY : W. W. Norton Publishers.
- Forest, I. (1935). The School for the children from two to eight. Boston : Ginn and company.
- Freud, S.(1952). A general introduction to psychoanalysis. NY : Washington Square Press.
- Grimmitt(1973). What can I do In R.E.?. Essexi Marhew Macgrimmon, p.144.
- Honing. P. S. (1983). Presocial Development in Children, *Young Children* 37, P. 51.
- Kennedy, Terdal & Fusetti(1993). The Hyperactive Child Book. NY : St. Martin's Press. p. 111.
- Piaget(1962). Play, Dreams and Imitation in Childhood. N.Y : W.W.W. Norton Publishers.
- Shavelson, R. J.,Hubner, J. J.,& Stanton, G. C.(1976). Self-Concept:Validation of Construct interpretations. *Review of Education*.