

학령전기아동의 정서지능 및 친사회적 행동 증진을 위한 장기집단상담프로그램 효과연구

Effectiveness of the Long-term Group-Counseling Program to Improve Emotional Intelligence and Prosocial Behavior in Preschooler

한양대학교 대학원 아동심리치료학과

교 수 이 정 숙*

박사과정 유 정 선

Dept. of Child Psychotherapy, Hanyang Univ.

Professor : Lee, Jung-Sook

Doctoral Course : Yoo, Jung-Seon

<Abstract>

Effectiveness of Long-term Group-Counseling in Improving Emotional Intelligence and Prosocial Behavior in Preschooler

The purpose of this study was to assess the effectiveness of long-term group-counseling in preventing children's maladjustment at school. For this study, six children were selected for an experimental group and another six for a control group. They were tested using the Emotional Intelligence Rating System and the Prosocial Behavior Skill Situations Measure for Preschool Level. In addition to quantitative analysis, a qualitative analysis was conducted to examine group processes and changes in each child. The experimental group participated in socio-drama, group art therapy, and game play therapy whereas the control group did not receive any treatment. In order to examine the impact of the intervention, pre-program tests and post-program tests were conducted. The results were as follows. First, the children's emotional intelligence was improved with group counseling. There was a significant difference in emotional intelligence between the experimental and the control groups. Second, children's prosocial behavior ability also improved. There was a significant difference in social ability between the experimental and the control groups.

▲주요어(Key Words) : 장기집단상담(long term group counseling), 정서지능(emotional intelligence), 친사회적 행동(prosocial behavior), 학교부적응(school maladjustment)

I. 서 론

최근 학교부적응 초등학생이 크게 늘어남에 따라 심각

한 문제로 제기되고 있다. 서울시 교육청에 따르면 2005년 취학대상 중인 12만 9,661명 중 11.1%인 1만 4,446명의 아동이 취학을 포기하였으며, 2001년 1,633명에 달하던 대구지역 취학유예 아동 수가 2002년에는 1,964명, 2003년 2,202명, 2004년 2,570명, 지난해 2,826명(한국일보, 2006)으로 늘어

* 주 저 자 : 이정숙 (E-mail : ljs1994@hanyang.ac.kr)

나는 등 정상적인 취학을 포기하는 아동의 수가 큰 폭으로 늘어나고 있다. 과거 유행처럼 번졌던 조기입학이 해마다 큰 폭으로 줄어들고 있을 뿐만 아니라 최근 10년 사이 학교를 그만두는 초등학생이 10배로 증가했는데, 전문가들은 1학년생의 경우 학교생활에서의 어려움으로 인한 학교부적응으로 인한 중도탈락이 대부분의 원인으로 보고 있다(동아일보, 2006).

아동이 학교에 입학하게 되면 학교, 가정, 사회에서 아동에게 기대하는 사회적인 기대, 아동에게 부과되는 요구가 학령전기에 비해 증가하게 되고 여기에 아동의 능력이 미치지 못하면 내적 불안이 야기되어 부적응현상이 나타나게 되는데, 최근 급증하고 있는 학교부적응의 원인은 인지·학습에 치중된 교육으로 인해 또래집단에서 적응적으로 생활할 수 있는 경험의 부족으로 인하여 규율과 통제에 대한 사회화를 학습하지 못한 아동이 교사나 또래로부터 거부당하게 되어 학교생활에 흥미를 잃고 적응에 실패함이 주요 원인으로 파악되고 있다(오연수, 2003).

특히 현대의 입시중심 교육과 개인의 능력을 무시하는 학교교육과 과도한 경쟁에 의한 선행학습은 아동들에게 심리적·정신적 스트레스를 유발시켜 비행청소년이나 학교부적응 문제를 촉진시키는 원인이 되고 있다(김백영, 1997). 과거에는 중·고등학교시기의 청소년에게서 주로 나타났던 학교부적응 행동이 이러한 사회적 여건의 변화 속에서 초등학교 아동들에게 점차적으로 확대되어 나타나고 있다. 일부 아동은 배타적이고 부주의하며 충동적이고 공격적인 행동을 나타내며, 별 이유 없이 친구를 괴롭히거나 자신뿐만 아니라 교사나 학급의 급우들에게 혼란과 불쾌감을 갖게 한다. 또 다른 아동들은 위축되거나 극도의 수동적인 행동을 나타내어 주위 사람들의 관심의 대상이 되기도 하며, 학업성적이 떨어지거나 친구들과 함께 어울리지도 못하고 따로 떨어져 지내는 경우도 많다(김백영, 1997). 몇몇 아동은 사회적 미성숙 등으로 인하여 또래와 상호작용을 하지 못하고 또래로부터 수줍은 아이로 인식되거나 적절한 행동 수행을 하지 못하는 등 사회적 관계를 맺는 기술이 부족하여 원만한 또래관계를 형성하지 못해 고립되거나 거부되기도 한다(이정숙·백지은, 2004).

학교부적응이란 개인이 학교생활에 적응하는 데 있어 학교의 교육적 가치와 규범에 일치하지 못하는 행동을 하거나 대인관계 및 사회적 환경에 불균형한 상태에 놓이는 것을 말한다. 이러한 학교부적응을 예방하기 위해서는 먼저 학령전기 아동이 이루어야 할 발달과업에 대해서 살펴볼 필요가 있다. 이 시기는 사회적 역할, 또래관계를 통해서 사회화라는 발달과업이 이루어지는 중요한 시기이다. 이러한 상호작용을 통해서 자기를 타인에게 적응시키고, 여러 아동

들과 사회적 집단을 형성하면서 놀이라는 구체적이고 집단적인 경험을 통해서 동일 연령의 또래와 어떻게 협동적으로 놀이를 할 것인지, 가족 이외의 사람들과 어떻게 사회적 접촉을 하는지를 배우게 된다(이경미, 1992). 또한 다양한 감정이나 기분을 경험하고 표현할 수 있게 되는 시기이므로 이를 통해 자기 자신과 타인의 정서를 인식하고 표현할 수 있도록 아동들의 이러한 표현을 장려해 주는 것이 바람직하다.

학교부적응과 관련된 많은 연구들이 이루어지고 있는데 학교부적응 청소년의 경우 문제의 양상이 보다 심각하고 사회적인 파급효과가 크기 때문에 많은 연구들을 통하여 꾸준히 다루어져 온 상태이며, 이러한 학교부적응 문제 촉발시점이 점차 저연령화되면서 최근 학령기 아동들을 대상으로 집단상담을 실시하여 부적응 감소 및 사회성 향상을 목표로 한 연구들이 활발하게 이루어지고 있다(이정숙·백지은, 2004; 오연수, 2003; 정지현, 2004; 이경화·손원경, 2005). 그러나 대부분의 선행연구들은 문제가 발생한 이후의 치료에 그 초점을 맞추고 있으며 공통적으로 그 필요성을 제언하고 있는 학교부적응 예방을 위한 집단프로그램의 경우 학령전기 아동의 인지발달의 부족으로 인하여 논리적 접근방법을 적용하기 어려우며 자신의 감정을 표현하지 못하는 등의 언어표현능력의 문제로 인하여 저연령 아동들을 위한 집단상담프로그램 개발의 필요성은 강조되고 있으나 실행되지 못하고 있는 실정이다.

이러한 예방프로그램 연구를 위해 이 시기의 발달과업과 관련지어 보면 정서지능과 학교적응 간에 높은 정적 상관성이 있다는 연구(장정애, 1998; 황재기, 1999; 최영희, 1999; 백동영, 2003)와 정서지능이 높은 사람은 사회생활에서 적극적인 방법으로 정서를 조절하여 사회적응력이 높다고 한 Salovey와 Mayer(1990)의 연구 결과는 학교부적응의 예방에 시사하는 바가 크다. 즉 자기 자신을 이해하고 수용하며 조절하는 능력, 다른 사람을 이해하고 공감하는 능력을 가진 아동이 학교에서의 적응 수준이 높다는 것은 아동의 정서지능이 이후의 학교적응을 돕는 보호요인으로 중요하게 작용한다는 점에서 일반 취학전 아동들을 대상으로 한 학교부적응 예방프로그램의 연구가 요구되는 바이다.

이상의 과정에 더불어 아동의 친사회적 행동이 정서지능의 향상에 중요한 역할을 한다는 사실을 입증하는 연구들을(송미선, 1995; 김유진, 2006; 박지혜, 2006) 검토해보면 정서지능을 향상시키기 위한 방편으로 아동의 친사회적 행동을 고려해 볼 수 있다. 류철선(1993)의 연구에서 이 시기에 발달하게 되는 조망수용능력을 길러줌으로써 친사회적 행동을 증진시킬 수 있고 이는 곧 다른 사람의 감정, 정서, 사고, 역할, 동기와 의도를 이해하고 추론하는

능력의 향상으로 이어짐이 밝혀졌고 이러한 연구결과는 사회성증진이 정서지능의 향상을 가져올 수 있다는 사실을 뒷받침한다.

따라서 학령전기 아동의 정서지능과 친사회적 행동을 향상시킴으로써 아동의 학교부적응을 예방할 수 있다는 결론을 얻을 수 있다. 또한 선행연구들을 고찰한 결과 많은 연구들이 단기프로그램으로 구성되어 있고 이로 인해 프로그램의 효과검증에 있어서 사회성이 향상되거나(김주영, 2003), 일부 하위요인만 향상되거나(권효정, 2001; 이정숙·유정선, 2005), 영향을 주지 않는다(유민화, 1996)와 같이 연구들 간의 불일치를 가져오는 경우가 많았다. 이는 선행연구들이 8~14회기로 구성된 단기 집단상담 프로그램으로 진행되었으며 공통적으로 단기 프로그램의 한계를 지적하며 장기적인 프로그램 연구의 필요성을 제언하고 있다(유민화, 1996; 권효정, 2001; 신수정·성영혜, 2003; 이정숙·유정선, 2005). 가까운 일본의 경우 학령전기의 아동을 담당하는 기관에서 수업의 일부로 심리사회적 부적응예방 및 건강한 성장을 위한 집단상담 프로그램이 이루어지고 있는 실정이며 최근 우리나라의 경우에도 이러한 시도가 이루어지고 있으나 이와 관련된 연구가 부족한 실정이다(이정숙, 2005). 따라서 본 연구는 선행연구들을 바탕으로 구성된 장기집단프로그램을 통하여 학령전기의 7세 아동들의 학교적응준비를 돕고 후에 초등학교에 입학해서 일어날 수 있는 심리사회적 문제를 방지하여 학교부적응을 예방하고자 한다. 이와 같은 연구의 목적과 관련하여 설정한 연구문제는 다음과 같다.

<연구문제 1> 학교부적응예방을 위한 집단상담프로그램에 참여한 아동의 정서지능에 변화가 있는가?

<연구문제 2> 학교부적응예방을 위한 집단상담프로그램에 참여한 친사회적 행동에 변화가 있는가?

II. 이론적 배경

1. 학교부적응

아동이 학교에 입학하였을 때 학교, 가정, 사회에서 아동에게 기대하는 사회적인 기대, 준비성, 그리고 아동에게 부과하는 요구에 아동의 능력이 미치지 못하면 내적 불안이 야기된다. 이로 인해 아동들의 부적응 현상이 나타나며 더욱이 교사나 또래 친구들에게 수용받지 못하고 거부되

면 이러한 현상이 더욱 심화되게 되고 이것으로 인해 결과적으로 아동들은 학교생활에 대한 흥미를 잃게 되어 이는 학교부적응 현상으로 나타나게 된다(오연수, 2003).

아동은 자신의 성장과정에 있어서 제기되고 있는 여러 가지 문제를 스스로의 능력으로는 건전하게 조절하지 못하여 심리적 불안감, 긴장, 갈등, 열등감 등을 느끼면서 이를 현명하게 극복하지 못함으로써 비도덕적인 일탈행동을 하거나 신경증 등으로 고통을 겪을 수 있다. 이처럼 아동에게 있어서 학교생활의 성공적인 적응은 앞으로의 사회생활을 잘 해나갈 수 있는 초석이 되기 때문에 무엇보다도 중요하다고 할 수 있다.

부적응 행동에 대한 정의를 살펴보면 아동이 타인과 원만한 인간관계를 형성하지 못하고 위축되어 있으며 주어진 환경에서 적절한 반응을 보이지 않을 때 부적응 행동을 보인다고 말한다(Kirt, 1972). 또한 Gearheart와 Weishan(1976)은 부적응 행동을 아동 자신의 긍정적인 자아 발달과 남들과의 관계에 해를 끼치는 영향을 주거나 퇴행적 행동을 하는 것이라 정의하였고, Kauffman(1993)은 부적응 행동을 다른 사람의 기대나 그들 자신의 기대에 맞지 않게 행동하는 것이라 하였다.

이러한 아동들의 부적응 문제를 방관하여 학교생활 부적응이 야기되면 중도탈락되는 경우가 발생하며 최근 급증하는 초등학교생들의 중도탈락문제는 사회적인 문제가 될뿐더러 아동 개인에게는 부정적인 경험을 주게 되는 것이다(이경화·손원경, 2005). 이는 사회적인 문제로 확산될 수 밖에 없으며 실제로 학교에 적응하지 못하여 이후 청소년기에 일탈행동을 하는 청소년들로 인하여 발생하는 여러 가지 문제들이 사회적으로 큰 이슈가 되고 있으며 그 비율은 최근 들어 급격히 증가하고 있다(이정숙·유정선, 2005). 이를 해결하기 위한 청소년 상담기관 및 전담단체가 여러 가지 활동을 하고 있지만 점점 증가하는 학교부적응 문제를 다루기 위해서는 문제가 발생한 이후의 치료에 앞서서는 보다 근본적인 해결방안이 수립되어야 할 것이다.

2. 정서지능과 친사회적 행동

1) 정서지능

1990년대에 들어와 정서지능이라는 개념이 등장하여 인간능력에 관한 새로운 관점을 제공하고 있다. 이 개념은 1990년 예일 대학의 심리학자 P. Salovey와 뉴햄프셔 대학의 심리학자 J. Mayer가 처음으로 사용한 개념이다(Salovey & Mayer, 1990). 이후 여러 학자들이 꾸준히 연구를 계속하였고 특히 Gardner(1983)의 다중지능 이론의 일곱 가지 지능 중 대인간 지능이나 내적지능이 정서지능과 유사한

개념으로 볼 수 있다.

정서지능을 대중화시킨 Goleman(1995)은 정서지능이 개인에게 동기를 부여해주고 절망적인 상황에서 의욕을 잃지 않게 하며 순간적인 만족을 지연시킬 수 있게 하고, 기분을 조절하고, 고쳐 때문에 사고능력이 방해받지 않게 하고 감정 이입과 희망을 키워주는 능력이라고 정의하였다.

한편 우리나라에서는 정서지능을 감정과 느낌을 통제하고 조절하는 능력, 자신의 정서를 인식, 조절할 뿐만 아니라 다른 사람의 정서도 고려하면서 원만한 인간관계를 유지할 수 있는 능력으로 정의하였다(문용린, 2001). 또한 정서지능이란 자신의 정서를 잘 인식하고 적절하게 조절할 줄 아는 능력과 공감과 감정이입을 통하여 타인의 정서를 인식하고 조절할 줄 아는 능력이라고 할 수 있다. 즉 정서지능은 자신과 타인의 정서를 정확하게 지각, 평가, 표현하는 능력, 인식된 정서를 사고하고 이해하는 과정, 정서적, 지적 성숙을 증진시키기 위해 자신과 타인의 정서를 조절하는 능력이라고 정의하고 정서지능을 자기 인식능력, 자기 조절능력, 타인인식 능력, 타인조절 능력의 네 가지 하위요소로 구분하였다(이병래, 1997).

이상을 종합해 볼 때 정서지능과 관련된 기술이 잘 발달되어 있는 사람은 자신의 정서를 잘 이해하고 표현하며 타인의 정서를 이해하고 감정을 조절하여 대인관계를 효과적으로 맺는 능력을 가지고 있으며 이러한 정서지능은 개인의 위기상황에서 이성적인 능력과는 다른 정서적인 힘을 발휘하게 되어 정서적, 지적 성장을 증진시킬 수 있는 능력이라고 말할 수 있다. 이러한 정서지능을 바탕으로 자신에게 일어나는 정서를 명확하게 인식하며, 자기 감정을 적절하게 처리하고, 타인의 정서를 공감하고 감정이입하는 능력을 가지고 사람을 사귀고, 인간관계를 잘 유지해 나가는 등의 행위가 이루어지게 되므로 정서지능은 아동의 성공적인 학교적응을 위한 중요한 능력이라고 할 수 있을 것이다.

2) 친사회적 행동

친사회적 행동이란 반사회적 행동의 반대되는 개념으로 타인에 대한 배려에서 오는 건설적인 행동으로 정의하고 그 범주에 협동, 양보, 나누어주기, 감정이입, 돕기, 우정, 도덕적 행동을 포함시키고 이와 같은 사회적 행동이 곧 친사회적 행동을 의미한다(Walsh, 1980). 이러한 친사회적 행동은 이타행동과 같은 의미로 혼용되기도 하는데 이타행동은 어떤 형태의 보수를 받는다는 기대가 없어 어떤 이를 도와주려고 하는 것이며, 친사회적 행동은 타인을 돕거나 도우려는 어떠한 행위를 포괄하는 폭넓은 범주라고 할 수 있다(홍대식, 1980).

이러한 친사회적 행동은 사회구성원들이 옳다고 여기는 행동을 수행함으로써 사회집단의 일원이 될 수 있는 행동을 의미하며 타인에게 유익을 주어 사회적으로 긍정적인 결과를 가져오는 행동으로 타인을 돕거나 도우려는 행동이라고 정의할 수 있을 것이다(손정임, 2002). 특히 학령전기의 아동은 성장함에 따라 생활범위가 가정에서부터 또래와 유치원, 학교로 넓어지는 시기이므로 이 시기의 친사회적 행동발달은 아동의 건강한 적응에 큰 영향을 준다고 할 수 있겠다.

이렇듯 친사회적 행동은 자기중심적 사고에서 벗어나 타인의 감정이나 입장을 이해할 수 있고 사회구성원의 일원으로 긍정적인 행동을 하게 되어 자신이 소속된 집단에 더욱 잘 적응할 수 있도록 도울 수 있는 중요한 요인이라고 볼 수 있다.

3. 집단활동과 정서지능 및 친사회적 행동의 발달

집단활동의 경험은 아동의 보다 건전한 성장을 목적으로 실시된다. 아동은 성장, 발달하는 과정에서 다양한 집단경험을 하고 소속집단의 범위를 확대해 간다. 아동의 생활권 확대에 따른 이러한 집단과정 속에서 상호작용을 겪으면서 개인의 기본적 요구를 충족하며 인격의 성장, 발달을 촉진하면서 사회적 기능을 원활히 수행할 수 있는 인간으로 육성해간다. 그러나 건전한 발달을 저해받거나 어떠한 손상된 문제환경에서 양육을 받은 경우 이들을 소집단활동의 상호작용을 거친 집단경험을 통해 자아발전에 이바지하게 할 수 있다(김춘경·정여주, 2000).

지금까지 학령전기 및 학령기 아동을 대상으로 한 집단상담 프로그램의 효과를 검증한 선행연구들을 살펴보면 집단치료놀이, 상호작용놀이, 미술치료, 사회극 기법을 이용한 많은 연구들이 진행되었으며(유민화, 1996; 최외선·전미향, 1996; 안양숙, 1997; 전미향, 1997; 김소연, 2000; 송호영, 2000; 김재원, 2003; 신수정·성영혜, 2003; 김주영, 2003), 최근 들어서는 여러 기법의 장점들을 결합한 프로그램을 실시하여 아동들의 긍정적인 변화를 가져왔다(이현·이정숙, 2003). 그러나 이 프로그램 역시 학령기의 아동을 대상으로 만들어진 프로그램을 바탕으로 실시되었기 때문에 학령전기나 초기의 어린 연령의 아동에게 적용하였을 경우에는 인지 발달수준의 차이로 인해 프로그램의 효과가 저하되므로(유민화, 1996; 이현·이정숙, 2003) 보다 어린 연령의 아동에게 적합한 프로그램의 개발이 요구되는 바이다. 따라서 본 연구에서는 학령전기의 6세 아동을 대상으로 친사회적 행동증진에 효과적인 소시오드라마와 집단미술치료기법을 이용한 프로그램에 학령전기 7세의

아동이 집단활동에 흥미를 느끼고 집중하는데 효과가 있는 것으로 알려진 게임놀이치료기법을 접목하여 그 효과를 검증하고자 한다.

1) 사회극(소시오드라마)

사회극이란 자신의 문제를 단순히 말로 표현하는 대신 자발적인 행동으로 그 문제의 상황을 표현하는 즉흥극이라 정의되는 정신치료극의 일종이다(Moreno, 1974). 사회극의 바탕은 자발성과 창조성의 이론이며 대본이나 이야기, 줄거리가 없이 즉흥극이란 점과 과정, 구성요소에 있어서는 정신치료극과 동일하나 정신치료극이 한 인간의 정서적 문제 해결에 중심을 두는 반면, 사회극은 개인의 문제가 아닌 집단의 문제를 다룬다(김유광, 1996)는 차이가 있다. 사회극은 개인보다는 단체적인 카타르시스를 추구하고 개인의 자발성을 발전시키며 인간관계의 화해를 가져오는 원천이 된다(이정숙·김희경, 1995)

사회극은 주인공에게는 개인 정신치료의 성격을 띠면서 동시에 집단원들에게는 상호관계를 맺고 이해를 할 수 있는 계기가 되기도 하며 타인과 더불어 살아가는 사회속의 한 개인으로서 사회적 기술이 증진되는 효과가 있으므로(김유광, 1984) 아동의 친사회적 행동을 증진시키기 위한 적합한 기법이라 할 수 있다.

2) 집단미술치료

미술치료는 개인을 객관화한 하나의 치료형태이며, 만들어진 하나의 미술작품은 한 개인의 자기 확장이며 사고와 감정의 명백한 투사이다. 현실과 공상, 의식과 무의식을 융합할 수 있는 미술을 통해 심리를 치료하는 것이다(한국미술치료학회, 1994).

최근의 경향은 분석적 개인 미술치료보다는 집단적 미술치료가 많이 시행되고 있다(김운정, 1996). 집단미술치료는 미술매체를 통합으로써 언어적 표현을 쉽게 해주고 잠재적 긴장이나 불안을 완화시켜주며 특히 집단원들은 집단 활동에 참여함으로써 자신을 지나치게 의식하지 않는 분위기속에서 자연스럽게 자신을 표현할 수 있다. 집단구성원에게 집단의 한 일원으로서의 개인적 체험을 하게하고 치료자와 참여자, 참여자와 참여자 상호간의 교류를 통하여 자기통찰을 하도록 한다(전미향, 1997). 이러한 집단미술치료의 긍정적인 영향으로 인하여 최근 들어 집단미술치료의 적용에 대한 연구가 증가하고 있으며 정서지능과 친사회적 행동의 증진에도 효과가 있음을 입증한 결과들이 발표되고 있다(기은정, 2006; 김현경, 2006; 허강선, 2005; 김달숙, 2002).

미술치료는 성인 뿐 아니라 아동상담에서도 점점 더 많이

사용되고 있을 뿐 아니라 다른 표현방식들과 결합하여 그 사용이 증가되고 있는데(Schaefer & O'Conner, 1982), 최근 들어 사회극과 접목시킨 다각적 접근에 대한 효과를 검증한 연구가 나오고 있다(명신영, 1999; 전숙영·이정숙, 1999; 한국어린이육영회 치료교육연구소, 2003; 이현·이정숙, 2003).

3) 게임놀이치료

게임은 집단원에게 즐거움을 줄 뿐 아니라 신체발달, 인지와 언어발달, 사회정서발달에도 효과적인 영향을 주는 것이다. 즉 게임은 각 게임에 참여하는 아동들의 성격, 능력, 내재된 문제들 사이의 관계를 투사하는 매체로서 작용하는 가치가 있기 때문에 게임에 참여하는 아동은 자신과 타인이 다르다는 점을 깨닫게 되고, 기본적인 의사소통의 기술을 획득하게 된다(이영미, 2001).

게임놀이치료는 6세~12세의 아동에게 가장 적절하며, 게임의 맥락 내에서 만들어지는 상황은 새로운 정보, 역할과 행동을 하는 경험, 게임에서 요구하는 것들에 대한 적응, 선택적인 규준을 획득하는 기회를 제공하게 된다(이승희, 1998). 따라서 아동은 게임을 활용한 집단활동을 통해 무의식적 갈등을 게임 안에서 표현할 수 있게 되고 사회적으로 용인되는 방법으로 공격성과 경쟁을 다루는 기회를 얻게 되며, 집단내의 개인과 전체로서 역할을 하면서 자신의 연령에 맞는 통찰력을 발달시키고 정서적인 충동을 승화하는 한편 문제해결훈련을 하고, 행동수정체계를 이용하면서 정서와 행동을 연결하여 바람직한 사회적 상호작용을 할 수 있도록 돕는다(송영혜·박진희, 2000).

이와 같이 게임놀이는 직접적으로 정서를 경험하는 활동으로 사용될 뿐만 아니라 간접적으로 정서를 경험하고 이해하고 조절하는 방법으로 사용되어 타인의 정서와 자신의 정서를 관리 조절할 수 있는 기회이며 타인의 감정을 보다 잘 이해하게 되어 점차 자기중심적인 사고가 감소되고 타인과의 협동적인 상호작용이 증가함으로써 친사회적인 행동을 발달시키는데 도움이 되는 것으로(박지혜, 2006), 이를 입증하는 다양한 연구결과들이 제시되고 있다(정금자, 2001; 권영임, 2002; 한경석, 2003; 최기영, 2003; 석주영, 2004).

III. 연구방법

1. 연구설계

본 연구는 학교부적응예방을 위한 집단상담 프로그램을 실험적 처치로 하여, 이 프로그램에 참여하는 실험집단과

참여하지 않는 통제집단 간의 사회성점수를 비교하는 사전 사후 통제 집단설계(Pretest-Posttest Control Group Design)를 채택하였으며 그 모형은 다음의 <표 1>과 같다.

1) 연구대상

본 프로그램은 서울에 위치한 A어린이집에 재학 중인 7세 아동 6명을 실험집단으로 구성하였고, B어린이집에 재학 중인 7세 아동 6명을 통제집단으로 구성하였다.

2) 평가도구

(1) 정서지능 측정도구

대상 아동의 정서지능을 측정하기 위한 도구는 Salovey와 Mayer(1990), Goleman(1995), Sarni(1990)의 연구를 토대로 이병래(1997)가 제작한 「유아용 정서지능 검사지」를 사용하였다. 교사평정용으로 총 31문항으로 구성되어 있으며, 응답방식은 문항내용이 아동의 태도와 일치하는 정도에 따라 1점에서 5점까지 주도록 되어 있으며 점수가 높을수록 아동의 정서지능이 높음을 의미한다. 이병래의 연구에서는 신뢰도계수가 .82였다.

(2) 친사회적 행동 측정도구

E. McGinnis와 A. P. Goldstein(1990)이 유아의 친사회적 행동을 측정하기 위해 제작한 「Skill Situations Measure」를 이원영 등(1993)이 예비검사를 거쳐 수정·변안한 것을 사용했다. 총 15개의 그림도판으로 구성되어있으며, 채점 방식은 문제상황에 대한 아동의 반응을 검사자가 받아 적고 친사회적반응에는 1점, 공격적 반응, 무관련 반응, 무반응에는 0점을 주도록 되어있으며 점수가 높을수록 아동의 친사회적 행동이 많다는 것을 의미한다. 이원영의 연구에

서는 신뢰도계수가 .75였고 본 연구에서의 신뢰도계수는 .79로 높은 편이었다.

3) 연구절차

프로그램 실시는 2005년 4월 2주부터 12월 1주까지 1회의 사전면접과 60분씩 34회의 집단상담으로 진행되었다. 프로그램은 선행연구(명신영, 1999; 전숙영·이정숙, 1999; 이현·이정숙, 2003; 이정숙·유정선, 2005)들을 바탕으로 구성하여 집단상담 지도훈련을 받은 아동심리치료전공의 심리치료사와 보조진행자가 진행했으며, 아동들에게 실시한 사회성증진 집단상담 프로그램 내용은 <표 2>와 같다.

2. 분석방법

자료분석 방법은 실험집단과 통제집단의 동질성을 검증하기 위해 t-검증을, 실험집단에서 프로그램의 실시 전과 후에 점수차이가 의미가 있는지의 여부는 동일표본에 대한 비교이므로 t-검증을 사용하였다. 본 연구의 사례수가 6명이므로 이후의 연구에서는 비모수통계를 사용하는 것이 더욱 신뢰로운 연구를 진행하는데 도움이 될 것이다.

<표 1> 실험설계모형

	사 전		사 후
실험 집단	O ₁	X	O ₂
통제 집단	O ₃		O ₄

X : 학교부적응예방 집단상담 프로그램 실시

O₁ : 실험집단 사전검사

O₂ : 실험집단 사후검사

O₃ : 통제집단 사전검사

O₄ : 통제집단 사후검사

<표 2> 학교부적응 예방을 위한 집단상담 프로그램 내용

회기목표	회기	활 동 내 용			목표 및 기대효과
		준비단계	진행단계	공유단계	
프로그램 흥미유발 및 집단응집력 향상	1	· 프로그램 소개	· 이름표 만들어 자기소개 ① 집단상담 프로그램을 실시하는 동안 각자 불리고 싶은 별칭을 생각하여 이름표에 쓴다. ② 별칭의 의미를 집단원들에게 발표한다. ③ 들썹 짝을 지어 이야기를 한뒤 서로를 집단원들에게 소개시켜준다. · 규칙정하기: 집단상담에서 함께 지킬 규칙을 정한다.	앞으로의 기대말하기	· 자발적이고 적극적인 참여유도 · 긴장해소와 친밀감 형성 · 집단원에 대한 주의깊은 관심
	2	· 올챙이와 개구리	· 자신을 표현하는 풀라쥬 ① 나를 표현하는 것, 내가 좋아하는 것을 주제로 풀라쥬를 만들어본다. ② 자신의 작품을 집단원들에게 발표한다.	느낌 말하기	· 자신에 대한 구체적이고 자유로운 표현

<표 2> 계속

회기목표	회기	활동내용			목표 및 기대효과
		준비단계	진행단계	공유단계	
프로그램 흥미유발 및 집단응집력 향상	3	· 동작 따라하기	· 신체조각(봄, 여름, 가을, 겨울) ① 두 조로 나누어 각조별로 무대에 나와서 사계절을 신체를 이용해 표현해본다. ② 모든 조원이 손을 맞잡은 상태에서 진행한다.	느낌 말하기	· 신체움직임을 통한 프로그램적응 · 신체의 느낌이해와 타인과의 공감
	4	· 림보	· 손, 발바닥 본뜨기 ① 자신의 손과 발을 본을 뜬 후, 자신을 표현할 수 있도록 꾸며본다. ② 자신의 작품을 집단원들에게 발표한다.	느낌 말하기	· 자신의 이미지 확인 · 자신에 대한 구체적 표현
	5	· 노래부르기 (달팽이집)	· 몸 본뜨기 ① 전지에 편안한 자세로 누워 자신의 몸을 실제 크기로 본 떠 그린다. ② 자기가 느끼는 자신의 신체를 그려보고 집단원들에게 발표한다.	느낌 말하기	· 자신의 이미지 확인 · 자신에 대한 확장적·구체적 표현
	6	· 과자 따먹기	· 가족을 동물로 표현하기 ① 자신의 가족구성원을 생각하면 떠오르는 동물을 흉내 내 본다. ② 역할극으로 전환한다.	느낌 말하기	· 가족 내 자신의 위치와 가족에 대한 이해
	7	· 풍선릴레이	· 도깨비나라 1 ① 도깨비 나라로 간 후 도깨비 나라에서는 정신적인 가치가 있는 것을 사며 대신 자신에게 가장 중요한 것이나 너무 짐이 되어 버리고 싶은 것을 판다. ② 바라던 욕구가 행동으로 옮겨지면서 만족감을 느끼고, 자신이 진정으로 원하는 것이 무엇인지 이해한다.	느낌 말하기	· 자신의 내적인 정서 및 욕구 이해
	8	· 그대로 멈춰라	· 나를 찰흙으로 표현하기 ① 음악을 들으며 나를 어떠한 것으로 표현할 수 있는지 생각한다. ② 나와 비슷하다고 생각되는 동물, 사물 등으로 표현한다. ③ 표현한 것이 어떤 점에서 좋은지, 어떤 점에서 나쁜지 집단원들에게 발표한다.	느낌 말하기	· 대체물을 통해 자신의 장점, 단 점을 파악한다. · 자신의 현 상황을 구체적 표현
	9	· 상대방의 모습 따라하기	· 사회망 그리기(social atom) ① 자신을 중심으로 하여 주변에 어떠한 사람들이 있 는지 가깝고 멀게 느끼는 정도에 따라 거리를 두어 그려본다. ② 집단원들에게 내용을 발표하고 서로의 공통점과 차 이점을 이야기해본다.	느낌 말하기	· 자신과 주변에 대한 객관적 인식
	10	· 실내 배구놀이	· 자유연상 ① 지금까지 완성한 나에 관한 작품들을 보고 음악을 들으며 나의 모습은 어떠한지 생각해본다. ② 내가 생각하는 나의 모습을 그려보고 발표한다.	느낌 말하기	· 가족 내 자신의 위치와 가족에 대한 이해

<표 2> 계속

회기	활동내용			목표 및 기대효과	
	준비단계	진행단계	공유단계		
회기 11	· 짱총짱총	· 편지쓰기 ① 새로운 친구에게 나를 소개하는 편지를 써 본다. ② 흥미를 주기 위해 편지를 보내는 친구가 살고 있는 나라를 고르게 하고 나를 소개하기 위한 내용과 장점, 단점 등을 설명한다.	느낌 말하기	· 타인에게 자신을 설명함으로써 자신에 대한 객관적 인식 · self-image를 자각하고 긍정적 self-image를 확립	
타인의 감정이해 및 사회적 상황 대처	12	· 립보	· feeling wheel ① 큰 원을 4개로 나누어 행복할 때, 슬플 때, 편안할 때, 화날 때를 원으로 만들어서 어떤 때에 그런 감정을 느끼는지 그리거나 설명을 적는다. ② 다른 사람의 이야기를 듣고 나와 어떻게 같고 다른지 이야기한다.	느낌 말하기	· 감정인식 · 유사한 감정 및 상황 공유
	13	· 풍선 던지기	· 감정 풍선 ① 풍선을 자신의 얼굴크기와 비슷하게 분다. ② 한쪽에는 내가 기분 좋았을 때의 표정, 한쪽에는 내가 기분 나빴을 때의 표정을 그리고 발표한다. ③ 기분 나빴을 때의 감정 때문에 풍선을 터뜨리고 싶어 하는 아동은 터뜨리도록 한다.	느낌 말하기	· 감정인식 · 유사한 감정 및 상황 공유 · 해결되지 않은 감정의 정화
	14	· 음악을 듣고 떠오르는 심상표현	· 도깨비나라 2 ① 7회기의 도깨비나라에서 사간 마음을 어떻게 사용하고 있는지 물어보고, 바꾸거나 환불할 수 있는 기회를 준다.	느낌 말하기	· 자신의 내적인 정서 및 욕구 이해
	15	· 노래부르기	· 돌려그리기 ① 원으로 둘러앉아 그림을 그리다가 정해진 시간에 일정한 방향으로 그림을 다른 사람에게 넘긴다. ② 그림이 자신에게 다시 돌아오게 되면 완성한다.	느낌 말하기	· 타인의 감정 및 생각을 추측 · 의도하지 않은 결과 받아들이기
	16	· 노래부르기	· 집단화 ① 큰 전지에 하나의 주제를 정하고 집단화를 그린다. ② 공간다툼, 주제에 어긋나는 그림을 그렸을 때 해결책을 논의해본다.	느낌 말하기	· 타인과의 의견 조화 · 집단에서의 규율습득
	17	· 입모양으로 단어 전달하기	· 다함께 생각하기 ① 그림도판을 보고 어떠한 상황인지 설명한 후 직접 그 상황을 역할놀이로 실연해본다. ② 해결책에 대해 논의해본다. ③ 여러 가지 제시된 의견중에 어떤 것이 바람직한지 이야기를 통해 고르도록 한다.	느낌 말하기	· 상황의 객관적 인식 · 바람직한 해결방안 모색
	18	· 색깔 비누방울 풍선 날리기	· 도자기 굽기 ① 손과 발의 모양을 흙에 찍고 물감을 이용해 자신의 느낌대로 표현해본다. ② 자신의 작품을 집단원들에게 발표한다.	느낌 말하기	· 자신에 대한 구체적인 표현
	19	· 스피드 퀴즈	· 표정맞추기 ① 비밀주머니 안에 들어있는 표정을 뽑고 그 표정을 지어 어떤 표정인지 팀원들이 맞추도록 한다. ② 가장 표현하기 어려운 표정은 무엇인지, 어떤 때에 그러한 표정을 짓게 되는지 이야기해본다.	느낌 말하기	· 타인의 감정을 공감 · 자신과 타인에 대한 감정표현

<표 2> 계속

회기목표	회기	활 동 내 용			목표 및 기대효과
		준비단계	진행단계	공유단계	
타인의 감정이해 및 사회적 상황 대처	20	· 노래 부르기	· 손, 발바닥 본뜨기 ① 자신의 손과 발을 본을 뜬 후, 자신을 표현할 수 있도록 꾸며본다. ② 자신의 작품을 집단원들에게 발표한다.	느낌 말하기	· 또 다른 자신의 이미지 확인 · 자신에 대한 구체적 표현
	21	· 노래 부르기	· 팀블링 몽키 ① 팀을 나누어 원숭이가 떨어지지 않게 빨대를 뺀다. ② 원숭이가 떨어지지 않으면 최근 기분 좋았던 경험을, 원숭이가 떨어지면 최근 기분 나빴던 경험을 이야기하고 집단원들에게 공감을 받는다.	느낌 말하기	· 타인과의 감정 공유 · 해결되지 않은 감정의 해소
	22	· 과자 따먹기	· 미이라 만들기 ① 휴지로 아동들의 몸을 모두 감아 미이라를 만든다. ② 왜 미이라가 되었는지, 하지 못한 말이 있는지, 돌아가면 어떤 일을 하고 싶는지 등을 질문하고 기회를 준다. ③ 하나, 둘, 셋을 외치면서 다시 살아나면서 휴지를 힘껏 찢고 나오게 한다.	느낌 말하기	· 지지원으로서의 가족 인식 · 중요한 사람에 대한 감정표현
	23	· 양파링 빨대로 전달하기	· 돌려그리기 ① 원으로 둘러앉아 그림을 그리다가 정해진 시간에 일정한 방향으로 그림을 다른 사람에게 넘긴다. ② 그림이 자신에게 다시 돌아오게 되면 완성한다.	느낌 말하기	· 타인의 감정 및 생각을 추측 · 의도하지 않은 결과 받아들이기
	24	· 노래부르기	· FDT게임(감정, 행동, 생각 게임) 1 ① 주사위를 굴러 각 칸에 해당되는 감정, 행동, 생각카드를 뽑아서 그에 따르는 대답/행동을 한다. ② 자신도 그러한 경험이 있는 집단원들은 손가락을 위로 올려 다수일 경우 칩을 받아 많은 칩을 가진 팀이 승리	느낌 말하기	· 타인과의 감정 공유 · 공동작업을 통한 집단의 일치감 상승
	25	· 마음의 공 주고받기	· 젠가게임 ① 차례대로 블록을 무너지지 않도록 뺀다. ② 블록이 무너진 팀에게 격려하고 이긴팀에게는 축하한다.	느낌 말하기	· 규칙을 지킴으로써 욕구조절기회 · 승리와 패배를 받아들이는 경험
또래관계 증진	26	· 의자왕	· 돌려그리기 ① 원으로 둘러앉아 그림을 그리다가 정해진 시간에 일정한 방향으로 그림을 다른 사람에게 넘긴다. ② 그림이 자신에게 다시 돌아오게 되면 완성한다.	느낌 말하기	· 타인의 감정 및 생각을 추측 · 의도하지 않은 결과 받아들이기
	27	· 색깔찾기 게임	· FDT게임(감정, 행동, 생각 게임) 2 ① 주사위를 굴러 각 칸에 해당되는 감정, 행동, 생각카드를 뽑아서 그에 따르는 대답/행동을 한다. ② 자신도 그러한 경험이 있는 집단원들은 손가락을 위로 올려 다수일 경우 칩을 받아 많은 칩을 가진 팀이 승리	느낌 말하기	· 타인과의 감정 공유 · 공동작업을 통한 집단의 일치감 상승
	28	· 신체동작으로 선물주기	· 친구의 장점 찾기 ① 손바닥을 대고 모양을 그린다음 손모양을 오리고 손바닥에 자기의 이름을 쓴다. ② 각 손가락마다 그 친구의 좋은점과 멋진점을 써준다.	느낌 말하기	· 집단 내 긍정적 자아개념수립
	29	· 물감 붙여날리기	· 도자기 굽기 ① 자기가 마음껏 표현하고 싶은 것을 만들어본다. ② 색깔을 칠해보고 톱끼리 작품에 대한 느낌을 발표.	느낌 말하기	· 자유로운 감정 및 정서표현

<표 2> 계속

회기목표	회기	활동내용			목표 및 기대효과
		준비단계	진행단계	공유단계	
또래관계 증진	26	· 의사왕	· 돌려그리기 ① 원으로 돌려앉아 그림을 그리다가 정해진 시간에 일정한 방향으로 그림을 다른 사람에게 넘긴다. ② 그림이 자신에게 다시 돌아오게 되면 완성한다.	느낌 말하기	· 타인의 감정 및 생각을 추측 · 의도하지 않은 결과 받아들이기
	27	· 색깔찾기 게임	· FDT게임(감정, 행동, 생각 게임) 2 ① 주사위를 굴러 각 칸에 해당되는 감정, 행동, 생각 카드를 뽑아서 그에 따르는 대답/행동을 한다. ② 자신도 그러한 경험이 있는 집단원들은 손가락을 위로 올려 다수일 경우 칩을 받아 많은 칩을 가진 팀이 승리	느낌 말하기	· 타인과의 감정 공유 · 공동작업을 통한 집단의 일치감 상승
	28	· 신체동작 으로 선물주기	· 친구의 장점 찾기 ① 손바닥을 대고 모양을 그린다음 손모양을 오리고 손바닥에 자기의 이름을 쓴다. ② 각 손가락마다 그 친구의 좋은점과 멋있는점을 써준다.	느낌 말하기	· 집단 내 긍정적 자아개념수립
	29	· 물감 불어날리기	· 도자기 굽기 ① 자기가 마음껏 표현하고 싶은 것을 만들어본다. ② 색깔을 칠해보고 팀끼리 작품에 대한 느낌을 발표.	느낌 말하기	· 자유로운 감정 및 정서표현
	30	· 우리 집에 왜왔니	· 도깨비나라 3 ① 그동안 도깨비나라에서 시간 마음을 어떻게 사용하고 있는지 물어보고, 바꾸거나 환불할 기회를 준다.	느낌 말하기	· 자신의 내적인 정서 이해
	31	· 손 만져 짜찾기	· 기쁜 일/슬픈 일 그리기 ① 자신에게 일어났던 일들 중 가장 기억에 남는 기쁜 일과 슬픈 일을 그리게 한다. ② 기뻐했던 일은 색종이에, 기분 나빴던 일은 풍선에 그린 후 발표하고 색종이는 한 곳에 모아 이야기를 나누고 풍선은 다함께 터뜨린다.	느낌 말하기	· 자신과 주변에 대한 감정표현 · 다른 사람과의 경험 공유 · 타인의 감정이해태도 증진
	32	· 신문지 접어 올라가기	· 마을 만들기(내가 살고 싶은 곳) ① 전지를 바닥에 붙이고 다 함께 색깔칠후와 색연필을 이용해서 자신이 살고 싶은 마을을 꾸며본다. ② 완성되면 자신이 살고 싶은 곳은 어떤 곳인지 모두 이야기하고 마을의 이름을 다함께 붙인다.	느낌 말하기	· 희망하는 가족이미지 및 이상향에 대한 구체적 표현 · 타인에 대한 이해
	33	· 노래부르기	· 소원이루기 역할극 ① 두 명씩 짝을 지어 자신의 소원에 대해서 이야기한다. ② 무대에서 직접 주변 인물을 배치하고 자신의 소원이 이루어지는 상황을 극으로 연출한다.	느낌 말하기	· 자신의 감정확인 및 타인과의 공감 · 자신의 소망인식과 구체적인 해결책 제안
	34	· 엇갈린 손 풀기	· 미래상황 역할극 ① 바로 직후나 먼 미래의 원하는 시점으로 가서 자신의 미래를 연기해본다. ② 느낀 점을 발표한다.	느낌 말하기	· 주요인물에 대한 상징적 표현 · 자기통찰과 이상적 자아상 상상
종결	35	· 칭찬하기 ① 의자를 돌려놓고 집단원을 등지고 앉으면 그 사람에 대한 칭찬과 고마웠던 일들을 한 가지씩 이야기한다. ② 이야기를 다 듣고 집단원들에게 하고 싶은 대답을 한다.	종결파티	· 긍정적인 자아를 느끼는 기회 · 집단의 응집력경험	

IV. 결과분석

1. 실험집단과 통제집단의 동질성 검증

연구문제를 살펴보기에 앞서 실험집단과 통제집단 사이에 척도의 점수에서 유의한 차이가 있는지를 t검증을 통해 분석하였다. 척도에 대한 실험집단과 통제집단의 차이를 검증한 결과는 <표 3>에서 보는 것과 같다.

먼저 전체 정서지능 점수를 보면 점수가 높을수록 정서지능의 수준이 높음을 의미하는데 실험집단의 평균이 91.75이고 통제집단의 평균이 90.25로 통제집단이 약간 낮으나 그 차이가 통계적으로 유의하지 않았다.

다음으로 전체 친사회적행동 점수를 보면 점수가 높을수록 친사회적행동의 수준이 높음을 의미하는데 실험집단의 평균이 8.38이고 통제집단이 9.88로 통제집단이 약간 높으나 그 차이가 통계적으로 유의하지 않았으므로 동질성을 확보하였다고 볼 수 있다. 따라서 실험집단과 통제집단의 정서지능 및 친사회적 행동 사전검사를 비교분석한 결과 두 집단간의 차이가 없는 동질집단임이 검증되었다.

2. 정서지능 효과분석

학교부적응예방을 위한 집단상담 프로그램이 아동의 정서지능에 미치는 영향을 살펴보기 위해 사전검사와 사후검사의 결과를 비교하였다. <표 4>에서 실험집단의 전체 정서지능 사전검사의 평균은 91.75, 사후검사의 평균은 120.50점으로 사후검사가 사전검사에 비해 높아진 것으로 나타났다. 반면에 통제집단의 경우 전체 정서지능검사의 평균은 90.25에서 90.13으로 다소 낮아진 것으로 나타났다.

한편 실험집단의 사전검사와 사후검사의 점수가 유의한 차이를 보이는지 알아보기 위해 t검증을 실시하였다. 분석 결과 <표 4>에서 보는 것처럼 실험집단의 전체 정서지능 사전검사와 사후검사의 점수차이는 $p < .001$ 수준에서 유의한 차이를 보였다. 반면에 통제집단은 사전검사와 사후검

사의 점수차이가 유의하지 않았다. 따라서 실험집단과 통제집단의 사전검사와 사후검사의 점수 차이에 대한 t검증에 의해 본 프로그램은 참여한 학령전기 아동의 사회성을 긍정적으로 변화시켰음을 알 수 있다.

1) 하위요인 자기인식 효과분석

학교부적응예방을 위한 집단상담 프로그램이 아동의 자기인식능력에 미치는 영향을 살펴보기 위해 사전검사와 사후검사의 결과를 비교하였다. <표 4>에서 실험집단의 사전검사 점수의 평균이 22.75이며 사후검사의 평균이 29.50으로 유의미하게 높아졌다. 반면에 통제집단의 경우 사전검사의 평균이 22.87에서 사후검사의 평균이 22.63으로 낮아졌다.

2) 하위요인 자기조절 효과분석

학교부적응예방을 위한 집단상담 프로그램이 아동의 자기조절능력에 미치는 영향을 살펴보기 위해 사전검사와 사후검사의 결과를 비교하면 <표 4>에서 실험집단의 사전검사 점수의 평균이 26.25에서 32.75로 유의미하게 높아졌다. 반면에 통제집단의 경우 사전검사점수의 평균은 20.86에서 사후검사 22.25로 유의한 결과를 나타내지 않았다.

이는 사회성증진 집단상담 프로그램실시 후 사회성검사의 하위요인인 자기조절능력에 통계적으로 유의한 향상이 없었으며 자기조절능력은 장기적인 프로그램의 적용이 필요하다라는 이정숙과 유정선(2005)의 연구결과와 부합하는 것으로 나타났다.

3) 하위요인 타인인식 효과분석

학교부적응예방을 위한 집단상담 프로그램이 아동의 타인인식에 미치는 영향을 살펴보기 위해 사전검사와 사후검사를 비교한 결과, <표 4>에서 실험집단의 사전검사 점수의 평균이 17.25, 사후검사의 평균이 24.13으로 사후검사의 점수가 사전검사에 비해 높아졌다. 반면에 통제집단의 경우는 사전검사의 평균이 20.75에서 19.50으로 약간 낮아졌다.

<표 3> 실험집단과 통제집단의 사전검사 점수비교

척도	실험집단		통제집단		t값
	평균	표준편차	평균	표준편차	
정서지능	91.75	9.64	90.25	9.49	-0.26
친사회적 행동	8.38	2.26	9.88	1.46	1.53

* $p < .05$, ** $p < .005$, *** $p < .001$

실험집단의 사전검사와 사후검사의 점수가 유의한 차이를 보이는지 알아보기 위해 t검증을 실시하였다. 분석결과 <표 4>에서 보는 것처럼 실험집단의 주장성점수의 사전검사와 사후검사의 점수차이는 $p < .01$ 수준에서 양 검사 간에 통계적으로 유의한 차이를 보였다.

4) 하위요인 대인관계 효과분석

학교부적응예방을 위한 집단상담 프로그램이 아동의 대인관계능력에 미치는 영향을 살펴보기 위해 사전검사와 사후검사의 결과를 비교하였다. <표 4>에서 실험집단의 사전검사 점수의 평균이 26.76이며 사후검사의 평균이 34.00으로 유의미하게 높아졌다. 반면에 통제집단의 경우 사전검사의 평균이 25.75에서 24.50으로 약간 낮아졌다.

3. 친사회적 행동 효과분석

학교부적응예방을 위한 집단상담 프로그램이 아동의 친사회적 행동에 미치는 영향을 살펴보기 위해 사전검사와

사후검사의 결과를 비교하였다. <표 5>에서 실험집단의 친사회적 행동 사전검사의 평균은 8.38, 사후검사의 평균은 13.13점으로 사후검사가 사전검사에 비해 높아진 것으로 나타났다. 반면에 통제집단의 경우 친사회적행동검사의 평균은 9.88에서 10.75로 다소 높아졌으나 통계적으로 유의하지 않은 것으로 나타났다.

한편 실험집단의 사전검사와 사후검사의 점수가 유의한 차이를 보이는지 알아보기 위해 t검증을 실시하였다. 분석결과 <표 5>에서 보는 것처럼 실험집단의 친사회적행동 사전검사와 사후검사의 점수차이는 $p < .001$ 수준에서 유의한 차이를 보였다. 반면에 통제집단은 사전검사와 사후검사의 점수차이가 유의하지 않았다. 따라서 실험집단과 통제집단의 사전검사와 사후검사의 점수 차이에 대한 t검증에 의해 본 프로그램은 참여한 학령전기 아동의 친사회적 행동을 향상시켰음을 알 수 있다.

이는 집단활동을 낮은 연령의 아동에게 적용하는 데 있어 수준이 높아 사회성증진에 효과가 없으므로 아동의 수준에 맞는 프로그램의 적용이 이루어져야하며 보다 장기

<표 4> 실험집단과 통제집단의 정서지능 사전검사와 사후검사 점수비교

집 단	척 도	사 전		사 후		t 값
		평 균	표준편차	평 균	표준편차	
실험집단 (n=6)	정서지능 총점수	91.75	9.64	120.50	9.71	-8.64***
	자기인식	22.75	2.60	29.50	2.20	-5.89***
	자기조절	26.25	4.26	32.75	4.26	-3.97*
	타인인식	17.25	4.52	24.13	2.95	-4.82**
	대인관계	26.76	5.15	34.00	4.65	-4.90**
통제집단 (n=6)	정서지능 총점수	90.25	9.49	90.13	9.14	-0.09
	자기인식	22.87	3.18	22.63	3.20	0.10
	자기조절	20.86	3.83	22.25	3.61	-1.44
	타인인식	20.75	6.36	19.50	5.31	0.51
	대인관계	25.75	2.25	24.50	3.21	0.49

* $p < .05$, ** $p < .005$, *** $p < .001$

<표 5> 실험집단과 통제집단의 친사회적 행동 사전검사와 사후검사 점수비교

집 단	척 도	사 전		사 후		t 값
		평 균	표준편차	평 균	표준편차	
실험집단 (n=6)	친사회적 행동	8.38	2.26	13.75	0.88	-4.40**
통제집단 (n=6)	친사회적 행동	9.88	1.46	10.75	1.67	-1.76

* $p < .05$, ** $p < .005$, *** $p < .001$

적인 프로그램의 도입이 필요하다는 선행연구(유민화, 1996; 권효정, 2001; 신수정·성영혜, 2003; 이정숙·유정선, 2005)의 문제점을 보완하여 이러한 친사회적 행동의 전반적인 증진을 가져왔다고 할 수 있겠다.

V. 결론 및 제언

본 연구는 최근 크게 증가하고 있는 학교부적응문제를 예방하고자 학령전기 아동들을 대상으로 학교부적응문제 예방을 목적으로 장기적으로 집단상담 프로그램을 실시하여 그 효과를 검증하였다. 이에 이후의 학교적응을 돕는 중요한 보호요인으로 검증된 정서지능과 친사회적 행동을 증진시킴으로써 학교부적응문제를 효과적으로 예방하고 이후의 학교생활에 있어 성공적인 적응에 기여할 수 있는 실질적인 프로그램을 제공하였다는 데 의의가 있다.

본 연구의 결과를 토대로 결론 및 제언을 하면 다음과 같다. 첫째, 본 연구는 방과 후에 이루어진 장기집단상담 프로그램으로 7세 아동들을 대상으로 구성되었으며 선행 연구들에서(이정숙·백지은, 2001; 오연수, 2003; 정지현, 2004; 이경화·손원경, 2005) 기존 프로그램의 문제점으로 지적된 대상에게 어려운 프로그램의 내용을 적절한 수준으로 적용하기 위하여 학령전기 아동의 인지적 수준에 맞는 소시오드라마, 미술치료, 게임치료기법을 도입하였으며 프로그램의 기간을 또한 장기로 연장하였다. 그 결과 아동들의 정서지능은 통제집단에 비해 유의하게 높아졌으며 각 하위요인인 자기인식, 자기조절, 타인인식, 대인관계에서도 향상된 것으로 나타났다. 이로써 아동들의 정서지능이 증진되어 이후의 학교부적응을 예방할 수 있는 내적자원을 강화했다고 볼 수 있다.

둘째, 본 프로그램의 실시결과 정서지능의 향상을 위한 친사회적행동은 통제집단에 비해 유의하게 높아져서 아동들의 친사회적행동이 증가한 것으로 나타났다. 이는 단기 프로그램의 경우 친사회적 행동의 증진에 있어 일관된 결과를 가져오지 못했으므로 장기적인 프로그램의 연구가 필요하다는 선행연구(유민화, 1996; 권효정, 2001; 신수정·성영혜, 2003; 이정숙·유정선, 2005)의 문제점을 보완하여 장기프로그램을 도입함으로써 아동의 친사회적 행동의 향상을 가져왔다고 하겠다.

본 연구는 지금까지 학령전기 및 학령기 초기의 아동들을 대상으로 한 대부분의 선행연구에서 지적되었듯이 기존의 집단상담 프로그램의 내용이 학령기 아동을 대상으로 하여 구성되어있기 때문에 학령전기 및 초기의 아동에게 적용했을 때 그 효과성이 반감되므로 이를 보완하기

위해 어린 연령의 아동에게 효과적인 소시오드라마, 미술치료, 게임놀이치료를 다양하게 접목시킨 프로그램을 실시하여 그 효과를 입증하였다. 또한 기존의 단기집단상담에서 벗어나 방과 후 특별활동 방식의 집단상담프로그램을 적용함으로써 더욱 큰 효과를 거두었다고 할 수 있다. 따라서 이를 바탕으로 학교부적응으로 인한 어려움을 겪고 있는 아동이 늘어가고 있는 현 시점에서 유아교육현장에 아동들의 건강한 심리사회적 적응을 위한 프로그램의 적극적인 도입이 이루어져야 할 것이다.

또한 본 연구에 있어 모수통계를 이용하여 프로그램의 효과를 입증하였으나 사례수가 6명이므로 이후의 연구에서는 비모수통계를 사용하는 것이 더욱 신뢰로운 결과를 도출하는데 도움이 될 것이다.

본 연구는 최근 사회적으로 크게 문제가 되고 있는 학교부적응문제를 인식하고 이에 대한 예방에 이바지하고자 하는 의도에서 시도되었다. 아동의 학교부적응은 이후 학령기, 청소년기를 거쳐 성인기의 건강한 삶을 예고한다는 점에서 그 중요성이 아무리 강조되어도 부족함이 없으며 이 시기의 적절한 개입은 이후의 어떤 상담보다도 효과적일 수 있다. 따라서 이를 예방하기 위하여 학령전기 아동들에 대한 적극적인 개입이 이루어져 이후의 학교부적응문제를 예방하는 데 있어 본 연구의 결과가 도움이 될 수 있기를 기대한다.

- 접수일 : 2006년 07월 15일
- 심사일 : 2006년 07월 29일
- 심사완료일 : 2007년 02월 15일

【참 고 문 헌】

- 권영임(2002). 게임놀이가 유아의 친사회적 행동에 미치는 효과. 숭실대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 권효정(2001). 저소득층 아동의 집단활동이 자아존중감과 사회적 능력에 미치는 영향. 대구대학교 대학원 석사학위논문.
- 기은정(2006). 집단미술치료프로그램이 초등학생의 자아존중감과 정서지능에 미치는 효과. 전주교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김말숙(2002). 집단미술치료프로그램이 보육시설 청소년들의 정서함양과 정서지능에 미치는 영향. 영남대학교 대학원 박사학위논문.
- 김백영(1997). 분노통제프로그램이 부적응아동의 분노와 공격

- 성감소에 미치는 효과. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 김소연(2000). 사회극이 아동의 외로움과 또래관계에 미치는 영향. 한양대학교 대학원 석사학위논문.
- 김유광(1984). Psychodrama : J.L. Moreno기법을 중심으로. 정신의학보, 8(3), 70-85.
- 김유광(1996). 싸이코드라마의 준비작업. 임상예술학회지, 2, 37-46.
- 김유진(2006). 언어놀이를 통한 집단미술활동이 유아의 사회성 및 정서지능에 미치는 효과. 한양대학교 대학원 석사학위논문.
- 김윤정(1996). 자폐아 어머니의 양육스트레스 감소를 위한 미술활동중심 집단상담효과. 대구대학교 석사학위논문.
- 김재원(2003). 학급중심 집단미술치료가 아동의 사회성 및 학업집력 향상에 미치는 효과. 원광대학교 보건환경대학원 석사학위논문.
- 김주영(2003). 놀이를 활용한 집단상담 프로그램이 아동의 사회성 및 자기존중감에 미치는 영향. 인천교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김춘경·정여주(2000). 상호작용놀이를 통한 집단상담. 학지사.
- 김현경(2006). 예방차원으로써 집단미술치료가 아동의 또래간 사회적지지, 친밀에 미치는 영향. 한양대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 동아일보(2006.5.8). 취학기준일 변경.
- 류철선(1993). 유아의 친사회성증진을 위한 토론수업프로그램의 효과검증연구. 서울여자대학교 대학원 논문집. 216-318.
- 명신영(1999). 집단정신치료에 따른 어머니의 가족지각, 부모효능감, 양육스트레스 변화에 대한 사례연구-집단미술치료와 집단정신치료를 통하여-. 한양대학교 대학원 석사학위논문.
- 문용린(2001). 학교에서의 정서지능개발프로그램에 관한연구. 서울대학교사범대학 사대논집 제62집. 27-53.
- 박지혜(2006). 집단게임놀이가 학령전기 유아의 정서지능과 친사회적 행동 향상에 미치는 효과. 한양대학교 대학원 석사학위논문.
- 백동영(2003). 부모-자녀 애착과 아동의 정서지능이 학교적응에 미치는 영향. 한양대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 석주영(2004). 집단게임놀이치료가 시설보호아동의 정서지능과 자기존중감 향상에 미치는 효과. 영남대학교 대학원 박사학위 논문.
- 송미선(1998). 놀이개입상황에 있어서 유아의 또래지위에 따른 사회적행동과 의사소통 기술. 이화여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 손정임(2002). 정서지능향상프로그램이 유아의 정서지능과 친사회적행동에 미치는 영향. 한양대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 송영혜·박진희(2000). 게임놀이치료가 시설아동의 적응행동에 미치는 효과. 놀이치료연구, 4(1), 103-117.
- 송호영(2000). 방과 후 아동지도 집단프로그램이 아동의 사회적, 정서적 발달에 미치는 효과: 불교사회복지관을 중심으로. 동국대학교 불교대학원 석사학위논문.
- 신수정·성영혜(2003). 집단치료놀이 프로그램을 통한 아동의 자아존중감과 사회성 증진 효과. 숙명여자대학교 아동연구, 17(1), 29-60.
- 안양숙(1997). 역할놀이가 아동의 친사회적 행동에 미치는 영향. 한양대학교 대학원 석사학위논문.
- 오연수(2003). 미술활동이 학교부적응아동의 사회성 발달에 미치는 영향. 단국대학교 대학원 석사학위논문.
- 유민화(1996). 집단사회사업실천이 방과 후 탁아아동의 사회적·정서적 발달에 미치는 영향. 가톨릭대학교 대학원 석사학위논문.
- 이경미(1992). 유아의 인기도와 조망수용능력과의 관계에 대한 연구. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 이경화·손원경(2005). 아동의 학교부적응에 영향을 미치는 관련변인의 구조분석. 한국아동학회지, 26(4), 157-171
- 이병래(1997). 정서지능개념의 성립. 열린유아교육연구, 2(2), 195-214.
- 이승희(1998). 자존감 낮은 아동의 구조화된 집단게임놀이 치료 효과. 놀이치료연구, 2(2), 87-109.
- 이영미(2001). 게임놀이치료의 이론적 고찰과 적용사례. 놀이치료연구, 4(1), 71-82.
- 이원영·박찬욱·노영희(1993). 유아의 사회성 발달 프로그램 개발 연구. 유아교육연구, 13(1), 65-91.
- 이정숙(2005). 저소득아동 집단상담프로그램 효과연구. 북부교육청, 노원구청 사회복지과.
- 이정숙·김희경(1995). 심리요법의 기술. 서울 : 교문사.
- 이정숙·백지은(2004). 학교부적응아동의 집단놀이치료사례. 한양대학교 생활과학연구, 19권, 37-52
- 이정숙·유정선(2005). 저소득층 아동의 사회성증진을 위한 집단상담 프로그램 효과 연구. 한국가정관리학회지, 23(3), 127-136.
- 이현·이정숙(2003). 집단활동프로그램이 어머니·자녀의 자존감과 우울감 변화에 미치는 효과, 한국영유아보육학회지, 34, 215-241.
- 장정애(1998). 초동학생의 감성지능과 학업성취·학교적응·사회성과의 관계. 연세대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 전미향(1997). 집단미술치료가 청소년의 자기존중감과 사회

- 적용력에 미치는 효과. 영남대학교 박사학위논문.
- 전숙영 · 이정숙(1999). 애착문제를 갖는 아동의 개인놀이치료 및 집단역할놀이에 대한 사례연구. *놀이치료학회지*, 2, 59-74.
- 정금자 (2001). 프로젝트활동에 따른 정인지체아의 사회정서 발달 및 프로젝트수행능력. *정인지체연구*, 3, 25-46.
- 정지현(2004). 집단게임놀이치료요법이 학교부적응아동의 사회성향상에 미치는 효과. 성균관대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 최기영(2003). 협동적 집단게임을 통한 유아의 사회화 과정에 대한 문화기술적 연구. *한국유아교육학회*, 23(2), 197-221.
- 최영희(1999). 집단놀이학습 program이 아동의 사회성에 미치는 영향. 경기대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 최외선 · 전미향(1996). 미술기법을 이용한 집단상담이 자아 정체감에 미치는 효과와 동적가족화 반응특성. *한국미술치료학회*, 3(2), 89-120
- 한경석(2003). 게임활동이 초등학생의 정서지능에 미치는 영향. 춘천교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 한국미술치료학회(1994). 미술치료연구. 한국미술치료학회.
- 한국어린이육영회 치료교육연구소(2003). 부모의 심리적 안정을 위한 집단치료 심포지움. 한국어린이육영회부설 치료교육연구소.
- 한국일보(2006.2.8). 학교, 내년에 보낼래요.
- 허강선(2005). 미술활동 집단상담이 고립아동의 자아개념 및 교유관계에 미치는 효과. 동아대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 황재기(1999). 청소년 감정지능과 학업성취, 적응행동과의 관계. 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 홍대식(1980). 타인과 대상에 대한 호악강도가 삼자관계의 지각에 미치는 영향. 서울대학교 대학원 박사학위논문.
- E. McGinnis & A. P. Goldstein(1990). Masked depression in children and adolescents. *American Journal of Psychotherapy*, 21, 565-574.
- Gardner(1983). Resilience in preschoolers and toddlers from low-income families. *Early Childhood Education Journal*, 29(3), 155-159.
- Gearheart & Weishan(1976). Children in Poverty: Resilience despite Risk. *Psychiatry*, 56(2), 127-136.
- Goleman(1995). Resilienc in Preschoolers and Toddlers from Low-Income Families. *Early Childhood Education Journal*, 29(3), 155-159.
- Kauffman(1993). Vulnerability and Resilience: A Study of High-Risk Adolescents. *Child Development*, 62, 600-616.
- Kirt(1972). Vulnerability and Competence: A Review of Research on Resilience in Childhood. *American Journal of Orthopsychiatry*, 61(1), 6-22.
- Moreno, Z. T., A Survey Psychodramatic Technique(1974). In I.A. Greenberg(Ed). *Psychodrama : Theory and Therapy*(85-100). N. Y.: A Conder Book.
- Salovey, P & Mayer, J. D.(1990). Emotional Intelligence, imagination, *Cognition and Personality*, 9, 185-211.
- Sarni(1990). The outcome of psychotherapy with children. *Psychological Bulletin*, 98, 388-400.
- Schafer & O'Conner(1982). *Handbook of play therapy*. John Wiley & Sons, Inc.
- Walsh(1980). *Emotional Development*. N. Y.: Wiley.