



저작자표시 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.
- 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

- 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

구조화된 사회성증진 집단놀이치료
프로그램이 경계선 지능 초등학생의
사회성 발달 및 자기효능감에
미치는 영향

제주대학교 사회교육대학원

심리치료학과

진 정 립

2023년 6월

구조화된 사회성증진 집단놀이치료 프로그램이
경계선 지능 초등학생의 사회성 발달 및
자기효능감에 미치는 영향

지도교수 서명석

지도교수 김종우

진 정 립

이 논문을 사회교육학 석사학위 논문으로 제출함

2023년 6월

진정립의 사회교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장	연준모	①
위 원	서명석	①
위 원	김종우	①

제주대학교 사회교육대학원

2023년 6월

The Effect of Structured Social Performance
Promotion Group Play Therapy Program on
Social Development and Self-Efficacy of
Borderline Intelligence Elementary

Jeong-Rim Jin

(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	vii
I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구문제	3
3. 용어의 정의	4
II. 이론적 배경	6
1. 경계선 지적기능아동의 개념과 정의	6
2. 경계선 지적기능아동의 특성	8
3. 구조화된 사회성증진 집단치료 프로그램	11
4. 경계선 지적기능아동의 선행연구 동향	12
1) 경계선 지능 아동의 사회성 발달과 집단놀이치료	12
2) 경계선 지적기능아동 자원지원서비스 효과성 보고서	12
III. 연구방법	14
1. 연구 설계	14
2. 연구 대상	15
3. 연구 도구	16

1) 아동용 사회성 발달검사	16
2) 자기효능감 검사	17
3) K-SSRS (사회기술평정척도) 보호자용	17
4. 연구 절차	18
5. 구조화된 사회성증진 집단놀이치료 프로그램	19
1) 프로그램의 근거	19
2) 프로그램의 목표	20
3) 프로그램 내용 및 구성	20
IV. 연구결과 및 분석	23
1. 아동보고형 사회성 발달 사전·사후 비교	23
1) 프로그램 사전·사후의 전체 사회성발달 비교	23
2) 사회성 발달 하위요인별 사전·사후 검사의 비교	24
2. 보호자용 K-SSRS (사회기술평정척도) 사전·사후 비교	26
1) 프로그램 사전·사후의 전체 사회기술평정척도 비교	26
2) 보호자용 사회기술평정척도 하위요인별 사전·사후 검사의 비교	27
3. 자기효능감 사전·사후 비교	29
1) 프로그램 사전·사후의 전체 자기효능감 비교	29
2) 자기효능감 하위요인별 사전·사후 검사의 비교	30
4. 구조화된 사회성 증진 집단 놀이치료 프로그램의 단계별 내용변화	32
1) 초기단계: 자발성 유도 및 신뢰감 형성(1~2회기)	32
2) 중기단계: 감정 인식 및 표현단계(3~6회기)	35

3) 후기단계: 사회기술 익히기 단계(7~11회기)	37
4) 종결단계(12회기)	38
5. 개별 사례분석	39
V. 결론	45
1. 논의 및 결론	45
2. 제한점 및 제언	48
참고문헌	50
Abstract	53
부 록	56

표 차례

<표 III-1> 경계선 지적기능아동의 여학생 5명	15
<표 III-2> 사회성 발달 척도의 4개 하위요인별 문항구성과 신뢰도 계수	16
<표 III-3> 자기효능감 척도의 3개 하위요인별 문항구성과 신뢰도 계수	17
<표 III-4> K-SSRS보호자용 4개 하위요인별 문항구성과 신뢰도 계수	18
<표 III-5> 구조화된 사회성 증진 집단 놀이치료 프로그램 진행절차	19
<표 III-6> 구조화된 사회성 증진 집단치료 프로그램	22
<표 IV-1> 아동보고 형 사회성 발달 사전·사후 비교	24
<표 IV-2> 아동보고 형 사회성 발달 하위영역 사전·사후 검사 비교	25
<표 IV-3> 보호자 사회기술평정척도 사전·사후 비교	26
<표 IV-4> 보호자 사회기술평정척도 하위영역 사전·사후 검사 비교	28
<표 IV-5> 자기효능감 사전·사후 비교	29
<표 IV-6> 자기효능감 하위영역 사전·사후 검사 비교	31
<표 IV-7> 경계선 지적기능아동의 단계별 변화	39

그림 차례

[그림 II-1] 지능 지수에 대한 정규 분포	7
[그림 III-1] 연구 설계 모형	14
[그림 IV-1] 사회성 발달 사전·사후 비교	24
[그림 IV-2] 사회성 발달 하위요인 대인관계 사전·사후 비교	25
[그림 IV-3] 사회성 발달 하위요인 책임감 사전·사후 비교	25
[그림 IV-4] 사회성 발달 하위요인 협동성 사전·사후 비교	26
[그림 IV-5] 사회성 발달 하위요인 근면성 사전·사후 비교	26
[그림 IV-6] 보호자 사회기술평정척도 사전·사후 비교	27
[그림 IV-7] 보호자 사회기술평정척도 하위요인 주장성 사전·사후 비교	28
[그림 IV-8] 보호자 사회기술평정척도 하위요인 책임감 사전·사후 비교	28
[그림 IV-9] 보호자 사회기술평정척도 하위요인 협동성 사전·사후 비교	29
[그림 IV-10] 보호자 사회기술평정척도 하위요인 자기조절 사전·사후 비교	29
[그림 IV-11] 자기효능감 척도 사전·사후 비교	30
[그림 IV-12] 자기효능감 척도 하위요인 인지적 영역 사전·사후 비교	31
[그림 IV-13] 자기효능감 척도 하위요인 사회·정서적 영역 사전·사후 비교	31
[그림 IV-14] 자기효능감 척도 하위요인 신체적 영역 사전·사후 비교	31
[그림 IV-15] 2번 아동 강점나무	34
[그림 IV-16] 4번 아동 강점나무	34
[그림 IV-17] 1번 아동 강점나무	34
[그림 IV-18] 3번 아동 강점나무	34
[그림 IV-19] 5번 아동 강점나무	34

[그림 IV-20] 2번 아동 과자 만다라 감정표현	36
[그림 IV-21] 3번 아동 과자 만다라 감정표현	36
[그림 IV-22] 1번 아동 과자 만다라 감정표현	36
[그림 IV-23] 5번 아동 과자 만다라 감정표현	36
[그림 IV-24] 5번 아동 과자 만다라 감정표현	36
[그림 IV-25] 4번 아동 과자 만다라 감정표현	36

국 문 초 록

구조화된 사회성증진 집단놀이치료 프로그램이 경계선 지능 초등학생의 사회성 발달 및 자기효능감에 미치는 영향

진 정 립

제주대학교 사회교육대학원 심리치료학과

지도교수: 서명석

지도교수: 김종우

이 연구의 목적은 구조화된 사회성증진 집단놀이치료프로그램이 경계선 지적 기능을 가진 초등학생의 사회성 발달과 자기효능감에 미치는 영향을 검증하는 것이다. 이 연구를 위해 제주 서귀포시 A시설에서 생활하고 있는 초등학교 6학년 5명을 대상으로 구조화된 사회성증진 집단놀이치료프로그램을 진행하였다. 참여아동을 대상으로 연구자는 프로그램 시작 전에 아동보고형 사회성 발달, 자기효능감, 보호자용 사회적 기술평정척도 사전 검사를 시행하여 12회기 프로그램을 진행한 후 같은 척도를 가지고 사후 검사를 진행하였다.

연구자는 구조화된 사회성증진 집단놀이치료프로그램의 내용을 아동자립지원단에서 지원한 사회성증진 프로그램을 기반으로 자문을 받은 교수님이 출간한 경계선 지능아동의 정서사회성 책을 보조 자료로 사용하였다. 경계선 지적기능

아동들의 특성 및 발달수준에 맞게 구성하였으며, 참여자들의 사회성 발달 및 자기효능감을 증진시키는데 목적을 두었다. 연구자는 매 주 1회씩 12회기 집단놀이 치료 프로그램을 시행하였고 사전·사후검사에서 평가된 아동들의 사회성 발달 및 자기효능감 변화에 대한 결과분석을 비모수 Wilcoxon 부호 순위 검정을 사용하였다. 연구자는 아동들이 프로그램 내에서 직접 작성한 다양한 활동지, 연구자의 회기별 진행기록, 참여 아동 및 양육자 면담을 통해 질적 분석을 하였다.

연구결과는 구조화된 사회성증진 집단놀이치료프로그램이 경계선 지적기능 아동의 사회성 발달에는 유의미하게 높게 나타났으며 이러한 결과는 프로그램이 경계선 지적기능 아동의 사회성을 향상시키는데 효과가 있다고 볼 수 있다. 전체적 자기효능감 연구결과는 통계적으로 유의미했다. 하지만 하위영역별로는 통계적 유의차는 없지만 평균은 다소 높게 나왔다. 프로그램을 진행하는 동안 단계별, 개인별 질적 연구를 하였고, 그 결과 단계별로 아동들의 언어 및 긍정적인 행동의 변화를 보여 양적인 변화와 함께 질적 향상이 있다고 볼 수 있다.

이 연구는 실험집단이 5명으로 표집 인원의 수가 적고 초등학교 고학년으로만 구성되어 다양한 연령에 대한 연구가 이루어지지 못했다. 그러나 이러한 제한점에도 불구하고 구조화된 사회성증진 집단놀이치료프로그램이 경계선 지적기능 아동의 사회성 발달 증진의 효과를 검증하였다는 점에서 의의가 있다고 할 수 있다.

주요어: 경계선 지능, 사회성, 경계선 지적기능 아동의 사회성, 자기효능감, 구조화된 사회성증진 집단놀이치료 프로그램

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

최근 들어 장애도 비장애도 아닌 경계선 지적기능 아동에 대해 사회가 관심을 보이면서 국회가 아동들에 대한 지원방안들을 논의하고 있다. 장애가 아닌 이유로 전체인구의 약 12~14% 되는 경계선 지적기능 아동은 각종지원에서 제외되었다. 2022년 4월 15일 KBS 1TV <시사 직격>에서 ‘삶의 경계에 내몰리다-경계선 지능’ 편이 방송되었다. 방송에서는 경계선 지적기능 아동들이 교육·복지의 사각지대에 놓이게 됨으로써 아동들이 적절한 교육을 받지 못한 채 성인이 되어 생기는 문제들을 다루었다. 여성인 경우에는 성착취와 성폭력, 나아가 성매매가 발생하고 남성의 경우에는 노동착취, 사기 등 사건·사고에 연루될 가능성이 높다고 하였다. 이러한 문제의 해결 방안으로 경계선 지적기능인의 맞춤형 지원이 절실하다고 하였다(서해정, 2019). 2022년 6월 22일 서울특별시에 전국 최초 경계선 지적기능인 평생교육 지원센터를 개관하여 맞춤형 지원을 하기로 하였다.

경계선 지적기능인을 DSM-5에서 지적장애보다 높고 정상보다는 낮은 ± 1 표준 편차 미만인 71~84에 해당한다. 이러한 사람들은 어릴 때부터 학교생활에 어려움이 따르고, 고학년으로 갈수록 어려워진 학습으로 인해 학습부진아가 되는 경우가 많고, 자신의 무능함을 깨닫게 되면서 자신감을 상실하고 낮은 자기효능감을 보인다. 경계선 지적기능 아동을 ‘경계선급 정신지체(borderline mental retardation),’ ‘느린 학습자(slow learner),’ ‘애매한 아동(gray area kids),’ ‘경도 인지적 손상(mild cognitive impairment),’ ‘일반적인 학습장애 (general learning disabilities)’ 등 여러 용어들이 사용되어 표현되었다(Knoff, 1992; Macmillan et al, 1998; Peltopuro et al, 2014, 재인용). 이러한 아동들의 특성은 추상적인 개념 및, 지식조작의 문제, 일반화의 어려움, 주의력 부족, 구두표현과 듣기에서의 어려움, 학습동기의 부족, 사회성과 정서 및 행동에서의 어려움이 있다. 이로 인해

학교생활의 부적응, 사회적 부적응으로 인해 또래 관계, 정서적 어려움을 경험하고 있다(강옥려, 2016). 현재 한 학급당 2~3명이 있을 정도로 우리 가까이에 있는 경계선 지적기능 아동에 대한 사회적 지지와 관심이 소외되어 있고 맞춤 지원 및 연구도 부족한 실정이다(임성은, 2020).

2013년 아동자립지원단에서는 아동복지시설 종사자를 대상으로 시설 내 경계선 지적기능 아동의 현황을 파악하기 위해 경계선 지적기능 아동 실태조사 및 발전방안 연구를 실시하였다. 특히 이 연구에서 경계선 지적기능을 가진 아동이 다른 아동과 함께 살아가는데 어려움이 있다는 응답은 45%였다. 현장 전문가들은 경계선 지적기능 아동의 양육과 생활지도에 큰 어려움이 있다고 하였다. 특히 경계선 지적기능 아동들은 자립준비나 퇴소 후 사후지원에 어려움을 겪고 있다고 했다. 경계선 지적기능 아동은 학령초기부터 다양한 교육적, 대인 관계적, 사회적 문제들을 경험한다고 하였다(아동자립지원단, 2013).

아동자립지원단에서 2016년 7월부터 2017년 8월까지 1년간 경계선 지적기능 아동에게 특화된 자립지원 서비스를 제공하였다. 1년 동안 경계선 지적기능아동의 프로그램을 각 시설에서 진행한 결과 인지기능면에서 유의한 차이로 지능이 개선된 것은 아니지만 기초학습 기능적 측면에서는 서비스 제공 이후에 기초학습기능의 수준이 유의하게 증가 했다. 문제 행동 및 적응과 관련해서는 이들의 사회적 미성숙이나 낮은 주의 집중력, 불안과 강박, 반항이나 품행문제, ADHD, 외상 후 스트레스 등 정서적 문제들이 큰 폭으로 완화됐음을 알 수 있다. 마지막으로 사회적 기술과 자립기술 평가에서도 유의미한 개선을 보였다(아동자립지원단, 2017).

이 사업에 참여한 연구자가 근무하고 있는 시설에서도 2016년부터 현재까지 추상적사고 및 주의력, 문제해결능력 부족, 학습부진인 경계선 지적기능을 가진 아동들에게 구조화된 인지학습 매뉴얼을 사용하여 1:1인지학습, 속담 및 삼 고개 퀴즈, 초성퀴즈, 보드게임 등을 진행하고 있다. 사회성이 부족하여 학교 부적응을 경험하는 아동들을 대상으로 구조화된 사회성증진 치료프로그램을 진행하고 있다. 경험이 부족한 아동들에게 직업체험을 비롯하여 오 감각을 활용한 체험학습을 진행하고 있다.

프로그램을 진행한 결과 경계선 지적기능 아동의 언어적사고력, 기억력, 문제해

결능력, 수학적 사고력, 주의집중력이 향상되었고 문제행동의 변화, 정서적 안정, 사회성 발달로 학교생활에 도움이 되는 것을 알 수 있었다. 그리고 경계선 지적기능 아동들에게 프로그램 조기개입은 청소년 및 퇴소 후 학교 및 사회의 적응을 위해서는 꼭 필요하다. 5년 넘게 사업에 참여하여 프로그램을 진행하면서 경계선 지적기능 아동들의 지능이 개선된 것은 아니지만 학습적인 부분, 집중력향상, 정서적인 부분, 사회성 발달로 또래관계 개선, 시설 및 학교에서 많은 변화를 보였다. 하지만 프로그램 효과성에 대한 연구가 많이 부족한 상황이다.

이들은 정상인 것으로 비춰져서 실질적인 능력의 결함이나 심각한 적응문제를 가지고 있음에도 불구하고 적절한 공적서비스를 받기가 어렵다(Peltopuro, 2014). 사업을 진행하면서 경계선 지적기능 아동들에게 꼭 필요한 프로그램이라고 생각한다. 그래서 연구자는 구조화된 사회성증진 집단놀이치료 프로그램을 진행하여 경계선 지적기능 아동의 사회성 발달 및 자기효능감에 미치는 영향에 대해 알아보고자 한다.

2. 연구문제

이 연구의 목적은 구조화된 사회성증진 집단놀이치료프로그램이 경계선 지능을 가진 아동의 사회성 발달 및 자기효능감에 미치는 효과를 알아보기 위한 것으로 연구 문제는 다음과 같다.

연구문제 1. 구조화된 사회성 증진 집단놀이치료프로그램이 경계선 지능을 가진 아동의 사회성 발달 향상에 효과가 있는가?

연구문제 2. 구조화된 사회성 증진 집단놀이치료프로그램을 통한 사회성 발달은 자기효능감 향상에도 효과가 있는가?

연구문제 3. 구조화된 사회성 증진 집단놀이치료프로그램을 진행 후 아동의 개별사례를 통해 프로그램 단계별, 개인별로 어떠한 변화를 보이는가?

위와 같은 연구문제에 대해 설정한 가설은 다음과 같다.

가설 1. 구조화된 사회성 증진 집단놀이치료프로그램이 경계선 지적기능을 가진 아동의 사회성발달에 효과가 있을 것이다.

가설 2. 집단 활동을 통한 사회성 발달은 자기효능감 향상에도 효과가 있을 것이다.

가설 3. 구조화된 사회성증진 집단놀이치료프로그램을 진행 후 아동의 개별 사례를 통해 프로그램 단계별, 개인별로 어떠한 변화를 보일 것이다.

3. 용어의 정의

이 연구에서 사용되는 용어의 정의는 다음과 같다.

1) 경계선 지능

미국의 지적발달 장애협회(formerly called the American Association on Mental Retardation: AAIDD-11)의 매뉴얼에 따르면 경계선 지적기능을 가진 사람들은 지적장애 진단 기준보다는 높은 지능지수를 갖고 있지만 평균지능에 미치지 못하는 지능지수를 가지면서 사회적 어려움을 겪는 사람을 말한다(윤혜미, 2021).

2) 경계선 지능 아동의 사회성

다양한 사회적 상황에서 일반적인 아동에 비해 경계선 지적아동을 가진 아동은 더 소극적이거나 혹은 공격적인 모습을 보일 수도 있다. 이는 내적 갈등이나 외적 갈등이 생겼을 때 그 상황에 대한 자기 평가나 문제를 해결하기 위해 대안을 선택하는 능력이 미성숙한 경우가 많다(윤혜미, 2021).

3) 사회성

사회성은 인간이 사회생활을 위해 필요한 근본적인 성질로서 사회에 적응하는 개인의 소질이나 능력, 원만한 대인관계를 뜻한다(손창민, 2012). 인간은 태어남과 동시에 공동체 생활을 유지하거나 타인과 접촉하려는 성향이 있는데, 이와 같이 타인과 더불어 공동으로 생활을 하려는 성향을 사회성이라고 정의할 수 있다(이순화, 2013, 재인용).

4) 자기효능감

자기효능감(self-efficacy)은 과제를 완수하거나 목표를 달성할 수 있다는 개인의 신념으로서 그 정도에 있어서 개인차가 있다(권석만, 2017). 자기효능감은 특정한 문제를 자신의 능력으로 해결할 수 있다는 자기 자신에 대한 신념이나 기대감이다. 높은 자기 효능감은 과제에 대한 집중과 지속성을 통하여 성취 수준을 높일 수 있다. 그 결과 긍정적인 자아상(self-image)을 형성하는 데 도움이 된다(손창민, 2012).

5) 구조화된 사회성증진 집단놀이치료프로그램

이 프로그램은 느린 학습자를 위한 프로그램으로 긍정적 자기개념, 자신과 타인의 감정인식, 감정조절, 의사소통기술, 친구사귀고 관계유지하기, 사회적 갈등상황에서 문제해결력 발휘하기 등의 기술들을 익힐 수 있도록 4~6명의 소집단을 위한 프로그램으로 구성되었다(윤혜미, 2021).

II. 이론적 배경

1. 경계선 지적기능아동의 개념과 정의

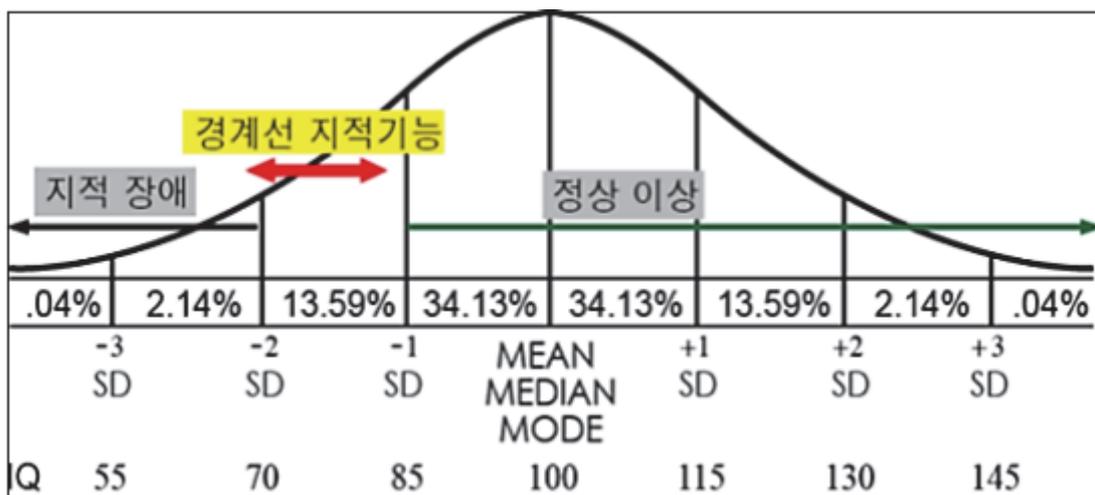
경계선 지적기능아동을 느린 학습자라고 부른다. 표준화된 지능검사를 통해 진단 할 수 있으며 IQ 71~84 사이에 속하며, 적응능력 일부에 손상이 있지만 그 정도가 IQ 70 이하의 지적장애에서 보이는 것처럼 심하지 않은 수준을 말한다. 최근에는 장애라는 개념보다는 기능상의 어려움에 초점을 두어 경계선 지적기능을 가진 아동으로 명명하고 있다. 우리가 잘 아는 영화 <포레스트 검프>가 바로 경계선 지적기능에 해당되는 대표적 인물이다. 영화 속 주인공은 자신에게 익숙한 일은 일상생활을 하는데 있어 별 문제가 되지 않으나, 익숙하지 않고 복잡하고 어려운 과제를 처리하는데 있어 어려움을 느꼈다. 아동이 경계선 지적기능으로 의심될 때 선별을 위한 방법으로는 관찰, 학교에서의 학업 수행정도, 가족력 등이 있다. 국내에서 아동의 지능을 측정하고자 사용 도구로는 표준화된 웨슬러 지능검사, 사회성숙도 검사, 문제행동척도, 인성척도 등이 있다.

경계선 지적기능의 원인으로 다양한 요인이 있을 수 있겠지만 최근 연구를 통해 밝혀진 몇 가지 요인들은 부모를 비롯한 가족 구성원의 지능은 아동의 인지발달에 중요한 역할을 하고 아동이 경험하는 정서적 불안정은 아동의 전반적인 발달에서 긍정적 자아개념과 자아존중감에 영향을 미칠 수 있다. 그 외에 아동의 신체적 결함이나 만성질환 학교 장기결석과 이로 인한 자신감의 부족은 경계선 지적기능을 유발할 수 있는 중요한 원인이 된다. 정서적으로 불안정하고 취약한 생활환경에서 자라고 있는 시설아동들에게서 경계선 지적기능아동들이 더 많다는 연구결과도 있다(정하나, 2022).

경계선 지적기능아동들을 역사적으로 볼 때 지적장애에 들어가 있었기 때문에 지적장애 정의의 역사적 변천부터 살펴보아야 이들의 정확한 위치를 파악할 수 있다. 미국의 정신지체협회(American Association on Mental Deficiency:

AAMD, 현재는 AAIDD)가 1921년 지적장애(정신지체) 정의를 위한 지침서 초판을 출판한 이래 2010년 11번째 지적장애 정의를 개정한 지침서를 출판하였다. 그 중 지적 기능과 관련하여 중요한 개정을 보면 먼저 1969년 5차 및 1971년 6차 정의까지는 지적장애의 지적 기능성의 제한성을 표준화된 지능검사 결과 평균에서부터 -1SD이하로 보았다. 따라서 지능지수 85이하가 지적장애로 분류되어 전체 인구의 약 16%가 지적장애로 분류되었다(송준만 등, 2022). 그래서 한 때, 1948년부터 1966년 사이에는 공립학교에서 지적장애로 특수교육 서비스를 받는 학생 수가 무려 400%가 급증한 적도 있었다(MacMillan, Siperstein, & Gresham, 1996, 재인용). 그 이유는 당시 학습장애 범주도 없었고, 경도 학습문제를 가진 학생들과 지능지수 85 이하인 아동들이 지적장애로 분류되었기 때문이었다.

그러나 1973년 지적장애 정의 7차에서 지적 기능을 표준화된 지능 검사 결과 -2SD이하로 정하면서 이전에 지적장애로 분류되었던 지능지수 70-85 사이에 있는 사람들이 빠지게 되어 지적장애의 수를 감소시켰다(송준만 등, 2022). 연구에서 의미하는 경계선 지적기능 아동들은 정의에 의해 지적장애에서 제외되면서 특수교육대상자에서도 제외되어 특수교육 서비스를 받지 못하게 되었다. 지적기능면에서만 본다면 지적장애에 대한 1973년 정의가 지적장애와 BIF를 분리시키는 분기점 역할을 했다고 볼 수 있다(김근하, 김동일, 2007).



[그림 II-1] 지능 지수에 대한 정규 분포

2. 경계선 지적기능아동의 특성

1) 인지적 특성

경계선 지적기능 아동들의 대다수가 영유아기, 학령전기에는 특수교육이나 별도로 계획된 개입이 필요한 것으로 여겨지지 않는다. 어떤 수준까지는 사물을 이해할 수 있고 기능적인 기술면에서 심각한 문제를 보이지 않는다는 사실 때문이다. 아동들은 평범하게 기능하며 신체적인 민첩성도 있고 다른 환경에서 곧잘 적응하는 편이다. 또한 일반적인 감각을 표현하고 적절한 기억력을 보이기도 한다(Shaw, 2010). 고학년이 되면서 고차원적인 문제들을 해결할 때 경계선 지적기능아동들이 보이는 전형적인 문제들이 드러나기 시작한다.

경계선 지적기능 아동의 인지적 특성으로, 합리적인 사고가 어려울 정도의 제한적인 인지 능력, 기억력 부진, 산만함, 자신을 말로 표현하고 들은 것을 이해하는 능력이 부족해서 언어발달이 부진하며, 사고 표현에 어려움을 겪는다고 했다(아동자립지원단 2017, 재인용). 어휘력이 부진하여 상황에 따라 어떠한 말을 적절히 해야 하는지 모른다. 제한적인 인지능력으로 인해 추상적인 개념이해가 어렵다 보니 직접적으로 지각하거나 경험할 수 없는 사물이나 개념을 이해하는데 한계가 있다. 그 예로 사랑, 삶과 죽음, 희망, 우정 등과 같이 보이지 않는 추상적 개념을 이해하고 설명하는 것이 어렵다.

그리고 일차적으로 사물의 형태와 위치, 거리 등을 파악하고 시공간적인 상황에서 공간에 대한 정보와 공간 내 요소들 간의 관계 등을 파악할 수 있는 능력을 시공간지각력이라 한다. 이 능력의 부족으로 학습활동에 기초가 되는 읽기 쓰기에 결정적 영향을 미친다. 원하는 목표를 달성하기 위해 사고를 조절하거나 상황에 맞게 행동하고 관리하는 능력인 실행기능의 부족으로 경계선 지적기능 아동들의 충동을 억제하고 목표 자극에 주의를 기울이며 효과적이고 분별력 있는 사회적 행동하는데 부진한 특성을 보인다(정하나, 2022).

학습의 효과를 높이는 중요한 요인 중 하나가 주의집중인데 경계선 지적기능 아동들의 주의집중 기간(span)은 비교적 짧고, 집중하는 능력 혹은 강도가 약하

다. 경계선 지적기능 아동들은 언어로만 설명하는 수업에 30분 이상 집중할 수 없다(Shaw, 2010). 따라서 이들의 주의집중능력과 시간을 높이기 위해서는 교육 매체를 사용한다거나 구체적인 학습 자료를 사용하고, 구체적인 상황을 통해서 정보를 제시하는 것이 필요하다(Chauhan, 2011).

2) 정서적 특성

인지적으로 제한된 능력을 가진 특성으로 인해 정서적으로 많은 문제들을 보이기도 한다. 또래 집단으로부터 인정을 받거나 학습에서 성취감을 경험하지 못하여 반복되는 실패와 좌절로 인해 학습된 무기력으로 인해 자신과 타인 세상에 대한 부정적인 사고를 갖게 되어 우울 감을 경험하게 되고 낮은 자존감을 동반하는 경우가 많다. 과도한 염려와 걱정을 하는 아동들은 불안을 경험하게 되고 아동 스스로가 자신이 경험하는 불안감과 그 정도를 잘 인식하지 못하다 보니 이를 조절하고 통제하는 것 또한 어려워한다(정하나, 2022).

경계선 지적기능 아동은 대체적으로 일반 아동들에 비해 외현화 문제가 두드러지게 많이 보인다(변관석, 신진숙, 2017; Contena, Taddei, 2017). 특히 분노조절의 어려움을 보인다. 분노조절 어려움의 원인으로는 첫째, 낮은 인지기능, 둘째, 자신의 생각과 감정을 언어로 표현하는 능력부족, 셋째, 또래로부터 소외되거나 따돌림, 무시를 당한 경험 등 이러한 원인으로 아동은 분노와 같은 감정을 조절하지 못한 채, 공격적인 행동으로 분출하면서 친사회적 관계를 형성하는데 있어 방해하는 악순환의 고리를 만든다. 이처럼 부정적인 감정이란 악순환의 고리를 적절히 끊어내지 못하면 성인까지도 적응상의 어려움이 이어진다(정하나, 2022).

3) 사회적 특성

자기, 타인, 사회적 맥락 안에서 관계를 맺고자 타인과의 상호작용 속에서 사회적 상황을 지각하고 해석하여 예측하는 방식을 사회인지라고 한다. 사회인지는 사회적 상황에서 적절한 행동을 할 수 있도록 하는 안내판과 같은 역할을 하기

에 경계선 지능아동에게는 상당히 중요한 개념이다. 따라서 사회적 상황이나 정보에 대한 해석능력을 증진하는 것과 동시에 친사회적 기술을 반복 연습하는 것이 또래관계 적응에 도움이 된다(정하나, 2022).

사회적 정보를 처리하는 데 있어서 경계선 지적기능 아동들은 주로 더 소극적이거나 혹은 공격적인 모습을 보일 수 있다. 적극적이면서 긍정적인 반응을 보이는 경우는 드문 편이다. 이는 내적갈등이나 외적갈등이 생겼을 때 그 상황에 대한 문제를 해결하기 위해 대안을 선택하는 능력이 미성숙하기 때문에 사회적 상황이나 정보에 대한 해석능력을 증진하는 것과 동시에 친 사회적 기술을 반복 연습하는 것이 또래관계 적응에 도움이 된다(윤혜미, 2021).

4) 사회성증진 프로그램의 필요성

독일의 특수 직업훈련센터에 다니는 경계선 지적기능 청소년 77명을 대상으로 인지-행동 집단 훈련을 개발하고 그 효과를 조사하였다. 실험집단과 대조 집단을 무작위 배정 후 실험집단 청소년들에게는 직업교육과 1년과 4단계 과정으로 구성된 사회성 훈련을 병행해서 실시하였고 대조집단에게는 기존의 직업 교육만을 이수하게 하였다. 결과 실험집단의 청소년들은 사회적 문제해결력, 일상 생활에서의 개별적인 행동목표의 달성 등 사회성의 여러 측면에서 유의한 개선을 보였다. 개개인의 문제행동이 줄어들었으며, 친 사회적 행동이 늘어났고 일상 생활의 만족도가 더 커졌다. 결과적으로 경계선 지적기능 아동의 사회성 훈련이 정서적, 행동적 문제를 가진 청소년들에게 도움이 되는 개입임을 알 수 있었다(Nestle and Goldbeck, 2011). 경계선 지적기능의 아동은 사회적 관계를 맺고 적응하며 통합해가는 능력의 발달을 방해해서 학교에서 가정에서 직장에서 또래나 동료와의 안정적인 관계 형성과 같은 중요한 발달과업의 달성을 가로 막는다(Nestle and Goldbeck, 2011). 사회성 발달은 학교적응뿐만 아니라 학교졸업 이후의 삶과 자립에도 영향을 미치므로 사회성을 발달시켜서 개인의 문제들을 극복하거나 최소화 하여 성공적으로 적응하는데 필요한 자질을 키울 수 있도록 개입할 수 있어야 한다(윤혜미, 2021).

3. 구조화된 사회성증진 집단놀이치료프로그램

O'connor(1991)의 구조화된 집단놀이치료를 기초로 하여 인지적, 행동적, 정서적, 사회적 측면을 모두 포함한 치료프로그램을 구성하였다. 또한 경계선 지적기능 아동들의 사회성 증진을 위한 프로그램을 참조하였다(권영주, 1998; 김남희, 2010). 경계선 지적기능 아동의 전형적인 특성들 중의 하나는 사회적 발달의 지체와 사회성의 부족으로 사회적 관계를 맺고 적응하며 통합해가는 능력의 발달을 방해해서 학교에서 일터로의 전환, 또래나 동료와의 안정적인 관계형성과 같은 중요한 발달과업의 달성을 가로막는다. 경계선 지적기능아동의 75%가 부적응적인 사회적 기술을 가지고 있다는 연구결과가 있다(Kavale, 1996).

아동들은 대부분이 감정을 인식하고, 상황을 구별하기 어려워했으며, 상호작용을 어려워하고, 문제해결기술도 떨어지는 것으로 밝혀졌다. 사회성 발달은 경계선 지적기능 아동의 학교적응 뿐만 아니라 학교를 졸업한 이후의 삶과 자립에 영향을 미친다. 경계선 지적기능 아동은 사회성증진 집단프로그램을 참조하여 긍정적 자기개념, 자신과 타인의 감정인식, 감정조절, 의사소통기술, 친구사귀고 관계유지하기, 사회적 갈등상황에서 문제해결력 발휘하기 등의 기술들을 익힐 수 있도록 구성되었다(윤혜미, 2021).

프로그램을 통해서 경계선 지적기능 아동이 학교와 일상생활에서의 적응, 학교를 졸업한 이후의 삶과 자립에 필요한 사회적 기술들을 익히고자 한다. 목표로는 자신과 타인의 감정에 대해 올바르게 지각하고 인식하여, 조절할 수 있게 하고 사회적 관계 맺기의 경험을 제공, 유지할 수 있게 한다. 그리고 사회적 상황에서 나타날 수 있는 여러 가지 문제 상황을 해결하여 긍정적인 경험 및 구체적이고 적극적인 소통을 하면서 보다 바람직한 사회적 적응을 해나갈 수 있도록 돕는다(윤혜미, 2021).

4. 경계선 지적기능아동의 선행연구 동향

1) 경계선 지능 아동의 사회성 발달과 집단놀이치료

집단 놀이치료의 효과를 검증하기 위해 프로그램을 실시한 결과 경계선 지능의 시설 아동들의 사회기술이 증진된 것으로 나타났다. 집단 놀이치료를 통해 경계선집단 놀이치료를 통해 경계선 지적기능 시설아동의 사회기술이 통제집단보다 실험집단에서 유의미하게 높게 나타났다. 이러한 결과는 집단놀이치료가 경계선 지적기능 시설아동의 사회기술을 향상시키는데 효과가 있음을 의미하였다. 집단 놀이치료 프로그램 단계별로 나타난 실험집단 아동들의 행동 분석에서 아동들은 대립과 갈등에서 공감과 협동으로 긍정적인 행동의 변화를 나타냄으로써 양적인 변화와 함께 질적인 향상을 볼 수 있었다(최윤미, 2016).

이러한 연구결과는 경계선 지적기능을 보이는 아동의 사회기술의 일반화를 위해 장기적인 프로그램이 필요하다고 할 수 있다. 이 연구는 경계선 지능아동의 사회기술이라는 단일요인에 관한 연구로써 다른 부정적인 요인에 접근하지 않았고, 실험집단, 통제집단 각 4명씩으로 표집 인원의 수가 적었고, 특정 연령의 남아들로서 다른 연령과 여아에 대한 연구는 이루어지지 못했다. 그러나 이러한 제한점에도 불구하고 집단놀이치료가 일반 아동의 사회기술뿐만 아니라 경계선 지적기능 시설아동의 사회기술 증진에도 효과가 있다는 점에서 의의가 있다고 할 수 있다(최윤미, 2016).

2) 경계선 지적기능아동 자원지원서비스 효과성 보고서

2013년에 아동자립지원단에서 경계선 지적기능 아동의 실태조사 이후 2016년 7월부터 시작하여 2017년 8월까지 1년간 전국에 있는 아동복지시설에 있는 경계선 지적기능 아동을 대상으로 특화된 자립지원서비스의 제공이 아동의 인지발달과 사회적 적응능력 증진, 자립능력 향상의 효과성에 대한 관심과 기대가 높아졌다. 시설에 근무하고 있는 직원을 대상으로 경계선지능 아동 지도사 양성교육을

진행하였다. 경계선지능 아동 지도사는 1년간 1:1 인지학습매뉴얼, 사회성증진 교재들을 적극적으로 활용하였고 또한 보드게임과 어휘관련교재 활용, 추가적 활동, 학습관련교재활용, 체험활동, 주도적으로 할 수 있는 캠핑 등의 외부활동을 진행하였다(아동자립지원단, 2017).

프로그램을 진행한 결과 인지기능면에서 유의한 차이로 지능이 개선된 것은 아니지만 서비스 제공 이후에 기초학습기능의 수준이 유의하게 증가했다는 측면에서 자립지원서비스가 학습기능발달을 촉진했음을 알 수 있다. 문제행동 및 적응과 관련해서는 문제행동으로 인해 어려움을 겪게 될 가능성이 높은 임상범위에 해당하는 아동의 수가 대폭 줄어들고, 이들의 사회적 미성숙이나 낮은 주의집중력, 불안과 강박, 반항이나 품행문제, ADHD, 외상 후 스트레스 등 정서적 문제가 큰 폭으로 완화되었음을 알 수 있었다. 마지막으로 사회적 기술과 자립기술 평가에서도 유의미한 개선을 보였다(아동자립지원단, 2017).

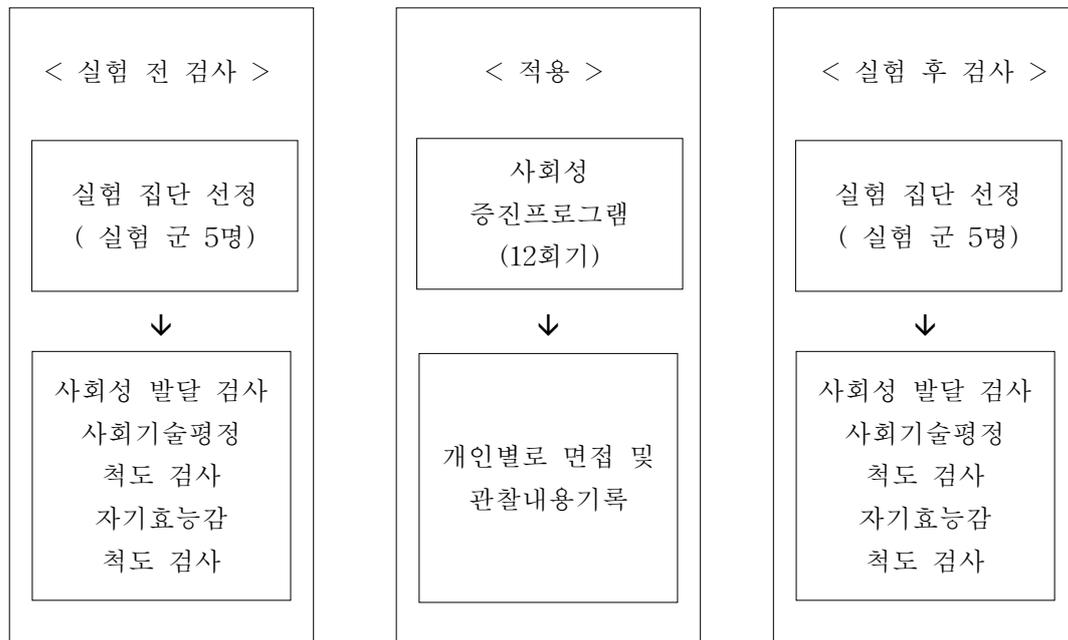
특화된 자립지원서비스가 아동의 긍정적 변화에 효과적이었음을 알 수 있었고 시설장 및 보육사 등의 경계선 지적기능에 대한 인식을 전환하는데도 도움이 되었다. 전반적으로 이 사업에 참여한 모든 시설들은 경계선 지적기능에 대한 개입의 효과성에 대해 긍정적으로 평가하였다. 서비스 제공과정에서 더 구체적이고 전문적인 개입은 더 많은 아동을 대상으로 지속적으로 실시되어야 한다고 주장하였다(아동자립지원단, 2017).

전체아동에게 동일한 버전의 도구를 사용하지 못한 점과 매뉴얼에 대한 분석이 빠져 있는 점. 연구수행기간이 짧고 참여아동들이 전국적으로 분포되어 연구자가 참여아동에게 접근이 용이치 않았다는 제한점이 있었다. 하지만 양적조사와 질적 조사에서 서비스의 긍정적 효과가 검증되었다. 경계선 지적기능 아동들을 초기에 선별하여 통합적이고 체계적인 서비스를 지속적으로 제공할 필요가 있다고 하였다(아동자립지원단, 2017).

Ⅲ. 연구 방법

1. 연구 설계

이 연구는 구조화된 사회성증진 집단놀이치료프로그램 적용이 초등학생 경계선 지적기능 아동의 사회성 발달 및 자기효능감에 미치는 영향을 검증하기 위한 단일집단 사전·사후검사 실험연구이다. 연구자는 주 1회로 총 12회기를 실시하였다. 연구자는 구조화된 사회성증진 집단놀이치료프로그램이 경계선 지적기능 아동의 사회성 발달 및 자기효능감에 미치는 영향에 대한 검증으로 비모수검정 중 Wilcoxon 검정방법으로 평가하였다. 연구 설계 모형을 제시하면 [그림 Ⅲ-1]과 같다.



[그림 Ⅲ-1] 연구 설계 모형

2. 연구 대상

1) 연구 대상

이 연구의 대상은 서귀포시에 위치한 A 보육원에서 생활하고 있는 13세 여자 아동들이다. 이들은 한국 웨슬러 아동 지능검사에서 전체 지능지수(IQ)가 71~84로 경계선 지적기능 아동에 해당 되었다. 연구자는 아동본인과 시설장에게 연구의 목적 및 프로그램 내용에 관한 설명과 설명서 및 동의서를 제공하였다. 본인들이 자발적인 참여의사를 밝혀 참여 동의서에 직접 서명하였다. 연구대상자의 자세한 정보는 <표 III- 1>과 같다.

<표 III-1> 경계선 지적기능 아동의 여학생 5명

대상	연령	입소일/이유	주 호소	지능검사결과
아동1	13	2016년 9월 학대피해	도벽, 거짓말, 학습부진 공감능력이 부족. 주의력 부족	언어이해 80/ 지각추론 94 작업기억79/ 처리속도 92 전체 IQ 80
아동2	13	2016년 9월 학대방임	ADHD로 약물 복용 중 주의력 부족, 학습부진 산만, 공격적인 행동을 보임	언어이해 78/ 지각추론 82 작업기억 73/ 처리속도 85 전체 IQ 74
아동3	13	2016년 2월 미혼모	자기표현을 못함. 학습부진, 소극적, 감정표현에 어려움이 있음.	언어이해 70/ 지각추론 78 작업기억79/ 처리속도 100 전체 IQ 74
아동4	13	2015년 1월 재혼가정	생각하지 않고 행동 또래관계에 있어 충동적, 공격적 행동. 자기중심적	언어이해 76/ 지각추론 98 작업기억 79/ 처리속도103 전체 IQ 84
아동5	13	2013년 6월 방임피해	언어력부족, 학습부진 소극적, 감정표현에 어려움이 있음, 또래관계 어려움	언어이해 67/ 지각추론 93 작업기억 73/ 처리속도 92 전체 IQ 75

3. 연구 도구

이 연구의 측정도구는 아동용 사회성 발달 검사와 자기효능감 척도 검사 및 양육자용 한국판 사회기술평척도(K-SSRS)를 사용하였으며 구체적인 설명은 다음과 같다.

1) 아동용 사회성 발달검사

사회성 발달 검사 도구는 홍명수(1997)가 번역한 사회적 기능 진단 도구(Social Skills Diagnostic Screen)와 서승덕(2002)이 사용한 아동의 사회성 측정도구를 참조하여 구성한 것을 수정 보완한 것이다. 사회성 발달 검사지의 하위영역은 대인관계, 책임성, 협동성, 근면성으로 구성되어 있고, 총 40문항으로 되어 있다. (손창민, 2012). 사회성 발달 검사지의 하위영역별 문항구성과 신뢰도 계수는 <표 III-2>와 같다.

<표 III-2> 사회성 발달 척도의 4개 하위요인별 문항구성과 신뢰도 계수

하위 영역	문항 수	문항번호	Cronbach α
대인 관계	10	1, 5, 6, 13, 18, 23, 27, 31, 32, 36*	.70
책임성	10	2, 7, 10, 14, 19, 24, 28, 33, 37, 40	.72
협동성	10	3, 8, 11, 15, 17, 20, 25, 29, 34, 38	.68
근면성	10	4, 9, 12, 16, 21, 22, 26, 30, 35, 39	.79
전체	40	40	.90

*역산문항

2) 자기효능감 검사

자기효능감 검사도구는 Hillman(1986)의 아동의 자기효능감 검사도구와 Crandall(1965)의 지적성취감 질문지, Harter(1982)의 지각된 능력검사도구 Wheeler(1980), Perry(1986)등의 척도를 참고로 하여 우희정(1993)이 작성하였다. 이것을 신귀숙(2000)이 초등학교 아동의 이해 수준을 고려하여 쉬운 용어로 바꾼 것이다. 자기효능감 검사지의 하위영역은 인지적 영역, 사회, 정서적 영역, 신체적 영역으로 되어있으며 총23문항으로 되어 있다(손창민, 2012). 자기효능감 검사지의 하위영역별 문항구성과 신뢰도 계수는 <표 III-3>과 같다.

<표 III-3> 자기효능감 척도의 3개 하위요인별 문항구성과 신뢰도 계수

하위 영역	문항 수	문항번호	Cronbach α
인지적 영역	10	1, 2, 3, 6, 10, 11, 13, 14, 15, 20	.81
사회·정서적 영역	7	4, 7, 9, 12, 16, 19, 21	.78
신체적 영역	6	5, 8, 17, 18, 22, 23	.82
전체	23	23	.80

3) 보호자용 한국판 사회기술평정척도(K-SSRS)

이 연구에서는 경계선 지능을 가진 시설아동의 사회적 기술을 측정하기 위해 Gresham과 Elliot(1990)가 제작한 사회적 기술 평정 척도(Social Skill Rating System: SSRS)를 우리나라 실정에 맞게 문성원(2003)이 타당화한 K-SSRS(한국 사회기술평정척도) 부모용을 사용하였다. 부모용 검사는 주장성, 협동성, 책임감, 자기 조절의 4개 하위 요인으로 이루어져 있다(최윤미, 2016). 전체 38문항으로 이루어져 있고, 부모 단어를 양육자 명칭으로 변경하였다. 사회기술평정척도 검사지의 하위영역별 문항구성과 신뢰도 계수는 <표 III-4>과 같다.

<표 III-4> K-SSRS 보호자용 4개 하위요인별 문항구성과 신뢰도 계수

하위 영역	문항 수	문항번호	Cronbach α
주장성	10	4, 5, 7, 9, 10, 12, 20, 24, 30, 37	.93
협동성	11	2, 8, 11, 13, 16, 19, 21, 23, 27, 34, 36	.89
책임감	7	15, 25, 26, 28, 29, 31, 38,	.78
자기조절	10	1, 3, 6, 14, 17, 18, 22, 32, 33, 35	.88
전체	38	38	.87

4. 연구절차

이 연구는 실험집단을 대상으로 2023년 01월 09일부터 2023년 03월 19일까지 주 1~2회 매 회 80분씩 총 12회기에 걸쳐 구조화된 사회적 증진 집단놀이치료 프로그램을 진행하였다. 프로그램 시작하기 전 연구 대상자들에게 사회적 발달, 자기효능감 사전 검사를 실시하였으며 보호자에게는 양육자 사회기술평정척도 및 양육자 의견일지를 받았다. 연구자는 3월 19일 종료 이후에 사후검사를 진행하였고 아동, 양육자 면담을 실시하였다. 사전, 사후 검사 시 아동들의 언어이해 부족으로 인해 문장 속 모르는 단어들을 설명하고 검사를 시행하였다.

프로그램 실시 장소는 시설 내에 위치한 강당에서 실시를 하였다. 프로그램 실시하기 전 빔으로 PPT 화면을 보여주고 아동들이 이해할 수 있게 프로그램 내용을 먼저 설명을 해주고 진행하였다. 개별사례를 보기위해 프로그램을 진행하는 동안 아이들의 반응을 녹음한 자료를 활용, 활동지를 가지고 분석하였다. 프로그램 진행 내용과 일정 등은 <표 III-5>와 같다.

<표 III-5> 구조화된 사회성 증진 집단 놀이치료 프로그램 진행절차

연구내용 및 절차		방법
계획 단계	자료 수집	연구 대상자 선정, 구조화된 사회성 증진 집단 놀이치료프로그램 자료 수집 및 선행연구 자료 수집.
	목적 및 목표설정	구체적인 목적과 목표설정 후 프로그램 계획 후 전문가에게 자문을 받고 프로그램 타당도 검증을 받음.
	사전검사	연구대상자 5명, 양육자에게 사회성 발달 검사 및 자기효능감 척도 사전 검사 진행, 양육자 의견서를 받음.
	실행 단계	프로그램실시 2023년 01월~03월에 주 1~2회 80분씩 총 12회기를 진행.
평가 단계	사후검사	사후검사 진행 및 아동 및 양육자 면담을 진행
	분석 및 결과 해석	구조화된 사회성증진 집단놀이 치료프로그램 실시 전·후 결과 분석 및 개별사례 분석.

5. 구조화된 사회성증진 집단놀이치료 프로그램

1) 프로그램의 근거

이 연구에서 진행한 구조화된 사회성증진 집단놀이치료 프로그램은 O'connor (1991)의 구조화된 집단놀이치료를 기초로 하여 인지적, 행동적, 정서적, 사회적 측면을 모두 포함한 치료프로그램을 구성하였다. 또한 경계선 지적기능 아동들의 사회성증진을 위한 프로그램을 참조하였다(권영주, 1998; 김남희, 2010). 경계선 지적기능 아동 사회성증진 집단프로그램 및 경계선 지능아동의 정서사회성을 참조하여 긍정적 자기개념, 자신과 타인의 감정인식, 감정조절, 의사소통기술, 칭찬하기, 사과하기, 요청하기, 거절하기, 친구의 의견이나 기분에 공감표현하기 등의 사회적 기술들을 익힐 수 있도록 구성되었다(정하나, 2022; 윤혜미, 2021). 프로그램을 초기, 중기, 후기, 종결단계로 나누었다.

2) 프로그램의 목표

이 프로그램의 목표는 구조화된 사회성증진 집단놀이치료프로그램이 경계선 지적기능 아동들에게 사회기술을 증진시키고 자기효능감을 향상시키는데 목적을 두고 있다. 초기 단계는 자발성 유도 및 신뢰감 형성하고 중기단계는 감정을 인식하고 표현하는 단계, 후기단계는 여러 가지 사회기술들을 습득할 수 있도록 되어있다. 구체적인 프로그램 목표는 다음과 같다.

첫째, 자신의 강점을 알고 서로 다름을 인식, 긍정적인 자기개념 형성 할 수 있다. 긍정적, 부정적 감정들에 대해 알 수 있고 상황에 맞는 감정을 표현할 수 있다. 둘째, 사회적 상황에서 타인의 감정을 알 수 있으며 타인의 말이나 행동의 의도를 알 수 있다.

셋째 협력의 기쁨을 느낄 수 있고, 친구의 실수로 너그럽게 이해할 수 있고, 타인의 말의 의도를 적절하게 파악할 수 있다. 넷째 긍정적인 소통을 할 수 있고 의사소통의 3가지 방식에 대해 알 수 있으며 칭찬하기, 사과하기, 요청하기, 거절하기 등 여러 가지 사회기술을 익혀 효과적인 의사소통을 할 수 있다. 타인에게 적절한 방식으로 도움을 요청할 수 있고 긍정적인 자아를 형성할 수 있다.

3) 프로그램 내용 및 구성

O'connor(1991)의 구조화된 집단놀이치료를 기초로 하여 인지적, 행동적, 정서적, 사회적 측면을 모두 포함한 치료프로그램을 구성하였다. 경계선 지적기능 아동들의 사회성 증진을 위한 프로그램을 참조하였다(권영주, 1998; 김남희, 2010). 경계선 지적기능 아동 사회성 증진 집단프로그램 및 경계선 지능아동의 정서사회성을 참조하여 긍정적 자기개념, 자신과 타인의 감정인식, 감정조절, 의사소통 기술, 칭찬하기, 사과하기, 요청하기, 거절하기, 친구의 의견이나 기분에 공감표현하기 등의 사회적 기술들을 익힐 수 있도록 구성하였다(정하나 등, 2021; 윤혜미, 2021).

이를 위해 연구자는 경계선 지능아동의 정서사회성 책 저자에게 대상자 선정 기준 및 프로그램 과정, 단계별, 회기별 목표와 세부목표, 각 회기 구성요소와 활

동요소에 대하여 자문을 받아 완성하였다. 프로그램 전체 구성 및 목적에 대한 평가를 받았다. 평가 내용은 경계선 지적기능 아동의 특성이 고려된 정서, 사회, 행동 등 다양한 영역에서의 적응 향상을 위한 프로그램으로 이론적 배경, 경계선 지적 아동의 인지적 특성을 고려하여 세부 프로그램 목표 및 활동, 중재 방법들이 제시되어 있다는 의견을 받았다. 프로그램 초기(1~2회기): 자발성 유도 및 신뢰감 구축 단계, 중기(3~6회기) 감정 인식 및 표현 단계, 후기(7~11회기) 사회기술 익히기 단계, 종결(12회기) 의 4단계로 구성되었다.

초기에는 집단의 친밀감을 형성하고 흥미를 증진시켜서 동기유발을 돕고 긍정적인 자기개념을 형성하기 위해 이름 대신 부를 애칭을 정하고 이름표를 만들고 서로 지켜야 할 약속에 대해 작성하였다. 그리고 관심 있는 것들에 대해 서로 자유롭게 이야기를 나누어 보고, 내가 요즘 좋아하는 것들, 갖고 싶은 것들에 대한 주제로 자신에게 편지를 써 보는 풀라주 작업을 해보았다. 자신의 강점을 찾아보고 강점나무 만들기를 진행하였다.

중기단계에는 다양한 감정들을 이해하고 과자를 이용한 감정표현 놀이를 진행하였다. 나처럼 해봐요 게임을 진행, 감정의 강도를 파악하고 목소리에 따른 감정파악하기를 진행하였다. 풍선배구놀이를 통해 긍정적인 말, 부정적인 말이 미치는 영향에 대해 알아보았고 그림의 숨은 의도를 파악하고 우정의 컵 쌓기 놀이를 진행하였다.

후기단계에는 게임을 통해 경계선 지적기능 아동들이 필요한 긍정적인 의사소통 방법, 나 전달법, 칭찬하기, 사과하기, 요청하기, 거절하기, 나 스스로 결정하기 등의 여러 가지 사회기술들을 습득하였다. 그리고 종결단계에는 롤링페이퍼를 통해 긍정적인 자아인식을 형성하게 하였고 Behind your back game을 진행하여 종결하였다. 이 프로그램은 총 12회기이며 1회기 당 80분 진행하였고 도입은 20분, 본 활동은 50분, 마무리 10분으로 진행하였다. 각 회기별 프로그램의 주제와 목표, 활동 내용은 아래 <표 III-6>과 같다.

<표 III-6> 구조화된 사회성 증진 집단치료 프로그램

단계	회기	활동주제	활동목표
초기 단계 자발성 유도 및 신뢰감 형성	1	프로그램 소개 및 규칙정하기	프로그램이해와 참여 동기 유발 친밀감 형성 할 수 있다.
	2	자신의 강점을 찾고 강점 나무 만들기	자신의 강점을 알고 서로 다름을 인식, 긍정적인 자기개념 형성 할 수 있다.
중기단계 감정 인식 및 표현	3	다양한 감정 이해하기, 상황에 맞는 감정 표현하기	긍정적, 부정적 감정들에 대해 알 수 있고 상황에 맞는 감정을 표현할 수 있다.
	4	다른 사람의 표정과 목소리로 감정 파악하기	사회적 상황에서 타인의 감정을 알 수 있다. 타인의 말이나 행동의 의도를 알 수 있다.
	5	긍정적인 말과 부정적인 말의 영향	긍정적인 메시지와 부정적인 메시지가 행동에 미치는 영향, 스스로에게 긍정적인 메시지 전달의 중요성을 알 수 있다.
	6	공감하기, 칭찬 격려하기	협력의 기쁨을 느낄 수 있고, 친구의 실수로 너그럽게 이해할 수 있고, 타인의 말의 의도를 적절하게 파악할 수 있다.
후기단계 사회기술 익히기	7	의사소통기술 I	긍정적인 소통을 할 수 있고, 의사소통의 3가지 방식에 대해 알 수 있다.
	8	의사소통기술 II	효과적인 의사소통을 위한 나 전달법을 알고 실천 할 수 있고, 타인에게 적절한 방식으로 도움을 요청 할 수 있다.
	9	칭찬하기, 사과하기	칭찬하기 기술을 알 수 있다. 사과하기 기술을 알 수 있다.
	10	요청하기, 거절하기	요청하기 기술을 알 수 있다. 거절하기 기술을 알 수 있다.
	11	나 스스로 결정하기	내가 원하는 것을 선택할 때 고려하는 여러 가지 기준들에 대해 알 수 있다.
종결	12	회기 마무리 롤링페이퍼 작성하기	신뢰 및 격려, 긍정적인 자아인식

IV. 연구 결과 및 분석

이 연구의 목적은 구조화된 사회성증진 집단치료프로그램이 경계선 지적지능 아동의 사회성 발달 및 자기효능감에 미치는 효과를 알아보기 위한 것이다. 경계선 지적기능에 해당되는 초등학교 6학년 5명을 대상으로 구조화된 사회성증진 집단놀이치료프로그램을 진행하기 전 사전검사를 진행하였고 12회기 프로그램을 진행 한 후 사후검사를 진행하였다. 사전-사후 평가결과를 비교, 분석하여 프로그램의 효과를 검증하였다.

아동보고형 사회성 발달 하위요인인 대인관계, 책임성, 협동성, 근면성 양육자 사회성 발달 하위요인인 주장성, 협동성, 책임감, 자기조절, 자기효능감 하위요인인 인지적 영역, 사회·정서적 영역, 신체적 영역에 영향을 미치는 효과를 살펴보았다. 결과 분석은 비모수검정 중 Wilcoxon 검정방법을 사용하여 분석하였다. 사전 및 사후 평가 결과에 대한 분석 이외에 프로그램 진행 관련 아동들의 활동지 및 회기진행 기록으로 단계별, 개인별로 아동들의 변화를 관찰하여 질적 분석을 함께 진행하였다.

1. 아동보고형 사회성 발달 사전.사후 비교

1) 프로그램 사전 · 사후의 전체 사회성발달 비교

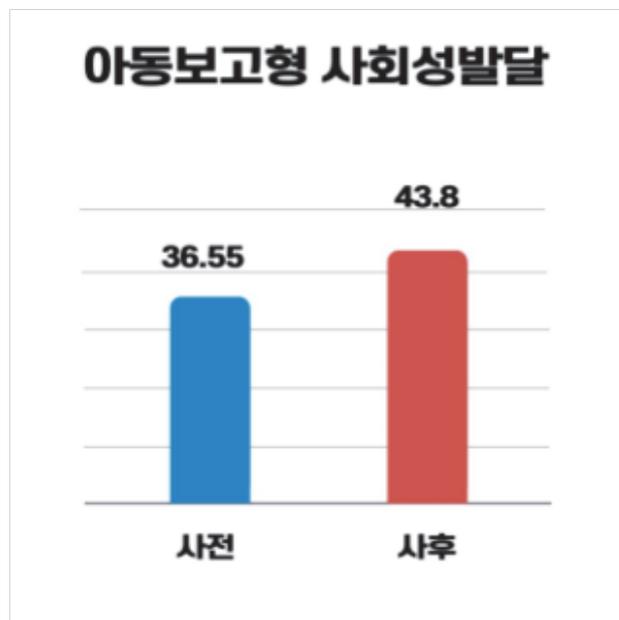
아동보고형 사회성 발달에 미치는 효과를 검증하기 위해 사전검사와 사후검사의 총점과 표준편차를 산출하고 Wilcoxon 부호 순위 검증을 실시하였다. 사회성 발달에 대한 사전 · 사후검사에서는 사전검사(M=36.55)에 비해 사후검사(M=43.8)가 높게 나타났고, $z = -2.032$, $p < .05$ 로 사후 검사에서 통계적으로 유의미한 차이를 보였다. 결과를 보면 아래 <표 IV-1>와 같다.

<표 IV-1> 아동보고 형 사회성 발달 사전·사후 비교

사례 수(N)	사전		사후		z	p
	M	SD	M	SD		
5	36.55	4.884	43.8	4.957	-2.032	.042*

* $p < .05$

위의 결과를 그래프로 나타내면 [그림 IV-1]과 같다.



[그림 IV-1] 사회성 발달 사전·사후 비교

2) 사회성 발달 하위요인별 사전·사후 검사의 비교

사회성 발달 하위요인별 변화를 살펴보면 다음과 같다. 대인관계에 대한 사전·사후검사에서 통계적으로 사전 검사(M=38.6)에 비해 사후검사(M=45)가 높게 나타났고, $z = -2.023$, $p < .05$ 로 유의미한 차이를 보였다. 그리고 책임감에 대한 사전·사후검사에서 통계적으로 사전 검사(M=34.6)에 비해 사후검사(M=43.6)가 높게 나타났고 $z = -2.032$, $p < .05$ 로 유의미한 차이를 보였다. 세 번째 하위요인인 협동성에 대한 사전·사후검사에서 통계적으로 사전 검사(M=36.8)에 비해

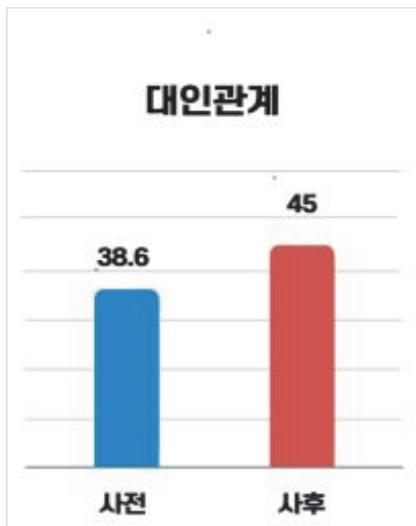
사후검사(M=43.8)가 높게 나타났고 $z = -2.032$, $p < .05$ 로 유의미한 차이를 보였다. 마지막 하위요인인 근면성에 대한 사전·사후검사에서 통계적으로 사전 검사(M=36.2)에 비해 사후검사(M=42.8)가 높게 나타났고 $z = -2.060$, $p < .05$ 로 유의미한 차이를 보였다. 사회성 발달 하위요인별 차이 사전·사후 결과는 다음의 <표 IV-2>와 같다.

<표 IV-2> 아동보고 형 사회성 발달 하위영역 사전·사후 검사 비교

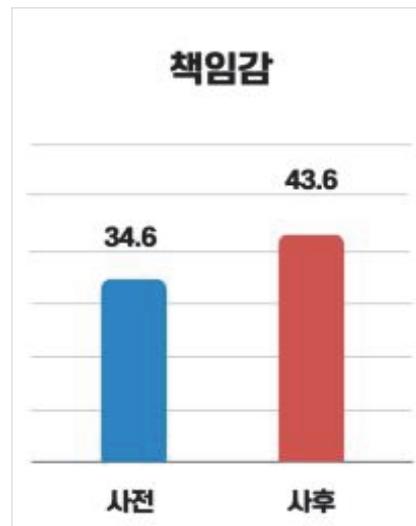
요인	사전		사후		z	p
	M	SD	M	SD		
대인관계	38.6	4.393	45.00	4.743	-2.023	.043*
책임감	34.6	6.229	43.6	5.595	-2.032	.042*
협동성	36.8	6.979	43.8	5.450	-2.032	.042*
근면성	36.2	4.087	42.8	4.767	-2.060	.039*

* $p < .05$

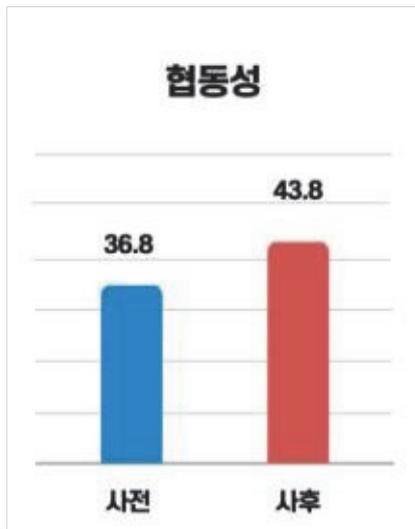
위의 결과를 그래프로 나타내면 [그림 IV-2], [그림 IV-3], [그림 IV-4] [그림 IV-5]과 같다.



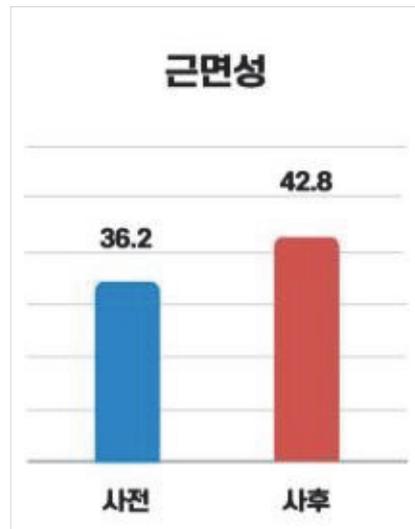
[그림 IV-2] 대인관계



[그림 IV-3] 책임감



[그림 IV-4] 협동성



[그림 IV-5] 근면성

2. 보호자용 K-SSRS (사회기술평정척도) 사전.사후 비교

1) 프로그램 사전· 사후의 전체 사회기술평정척도 비교

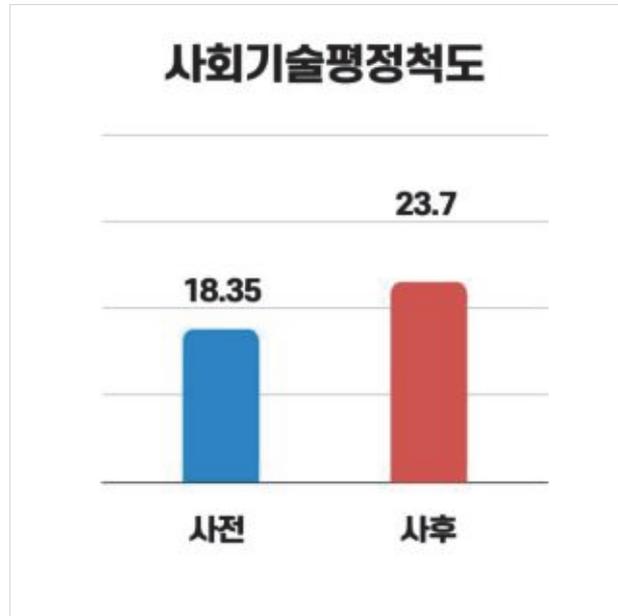
보호자용 사회기술평정척도에 미치는 효과를 검증하기 위해 사전검사와 사후검사의 총점과 표준편차를 산출하고 Wilcoxon 부호 순위 검증을 실시하였다. 사회기술평정척도에 대한 사전· 사후검사에서는 사전검사(M=18.35)에 비해 사후검사(M=23.7)가 높게 나타났고, $z = -2.060$, $p < .05$ 로 사후검사에서 통계적으로 유의미한 차이를 보였다. 결과를 보면 아래 <표 IV-3>과 같다.

<표 IV-3> 보호자 사회기술평정척도 사전· 사후 비교

사례 수(N)	사전		사후		z	p
	M	SD	M	SD		
5	18.35	.4183	23.7	.5419	-2.060	.039*

* $p < .05$

위의 결과를 그래프로 나타내면 [그림 IV-6]과 같다.



[그림 IV-6] 사회기술평정척도 사전·사후 비교

2) 보호자용 사회기술평정척도 하위요인별 사전·사후 검사의 비교

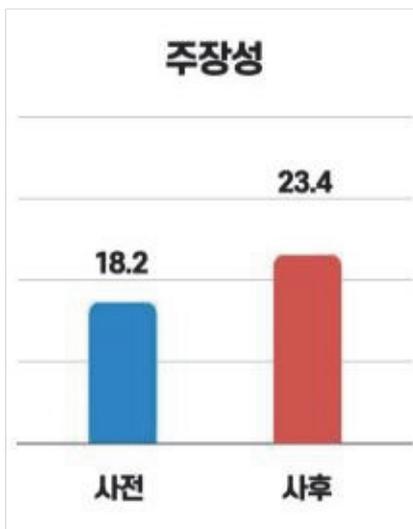
보호자용 사회기술평정척도 하위요인별 변화를 살펴보면 다음과 같다. 주장성에 대한 사전·사후검사에서 통계적으로 사전검사(M=18.20)에 비해 사후검사(M=23.40)가 높게 나타났고, $z = -2.121$, $p < .05$ 로 유의미한 차이를 보였다. 그리고 책임감에 대한 사전·사후검사에서 통계적으로 사전 검사(M=14.20)에 비해 사후검사(M=18.40)가 높게 나타났고 $z = -2.032$, $p < .05$ 로 유의미한 차이를 보였다. 세 번째 하위요인인 협동성에 대한 사전·사후검사에서 통계적으로 사전검사(M=21.60)에 비해 사후검사(M=28)가 높게 나타났고 $z = -2.070$, $p < .05$ 로 유의미한 차이를 보였다. 마지막 하위요인인 자기조절에 대한 사전·사후검사에서 통계적으로 사전검사(M=19.60)에 비해 사후검사(M=25)가 높게 나타났고 $z = -2.032$, $p < .05$ 로 유의미한 차이를 보였다. 사회기술평정척도 하위요인별 차이 사전·사후 결과는 다음의 <표 IV-4>와 같다.

<표 IV-4> 보호자용 사회기술평정척도 하위영역 사전·사후 검사 비교

요인	사전		사후		z	p
	M	SD	M	SD		
주장성	18.20	.837	23.40	.894	-2.121	.034*
책임감	14.20	.447	18.40	1.140	-2.032	.042*
협동성	21.60	1.140	28	1.000	-2.070	.038*
자기조절	19.60	2.074	25	1.871	-2.032	.042*

* $p < .05$

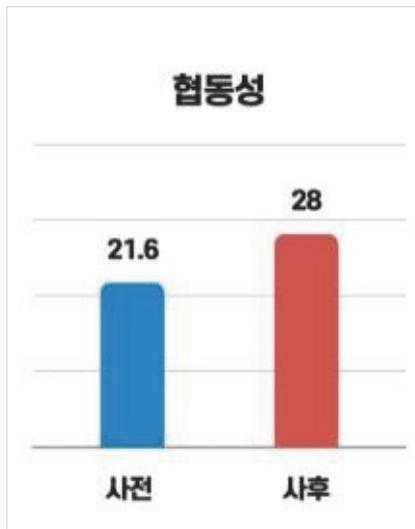
위의 결과를 그래프로 나타내면 [그림 IV-7], [그림 IV-8], [그림 IV-9] [그림 IV-10]과 같다.



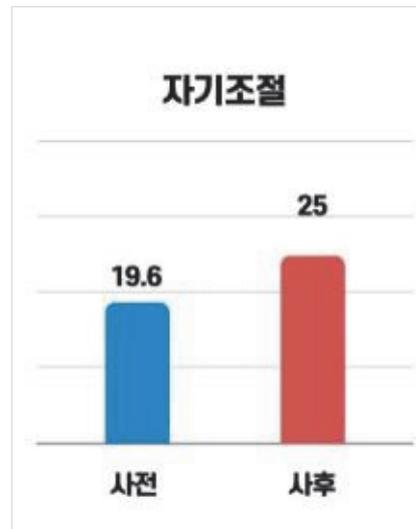
[그림 IV-7] 주장성



[그림 IV-8] 책임감



[그림 IV-9] 협동성



[그림 IV-10] 자기조절

3. 자기효능감 사전.사후 비교

1) 프로그램 사전·사후의 전체 자기효능감 비교

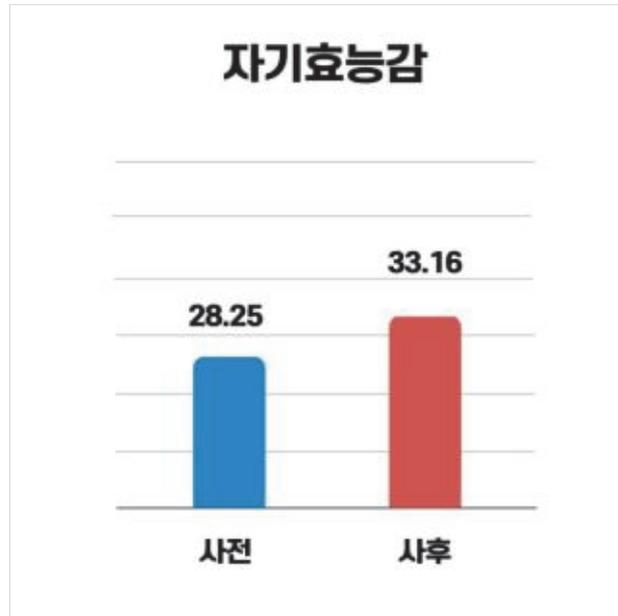
자기효능감에 미치는 효과를 검증하기 위해 사전검사와 사후검사의 총점과 표준편차를 산출하고 Wilcoxon 부호 순위 검증을 실시하였다. 자기효능감에 대한 사전·사후검사에서는 사전검사(M=28.25)에 비해 사후검사(M=33.16)가 높게 나타났다. $z = -2.032$, $p < .05$ 로 사후검사에서 통계적으로 유의미한 차이를 보였다. 결과를 보면 아래 <표 IV-5>과 같다.

<표 IV-5> 자기효능감 사전·사후 비교

사례 수(N)	사전		사후		z	p
	M	SD	M	SD		
5	28.25	3.385	33.16	3.897	-2.032	.042*

* $p < .05$

위의 결과를 그래프로 나타내면 [그림 IV-11]과 같다.



[그림 IV-11] 자기효능감 사전·사후 비교

2) 자기효능감 하위요인별 사전·사후 검사의 비교

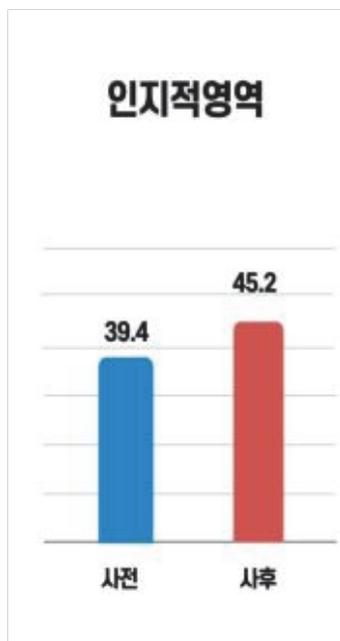
자기효능감 하위요인별 변화를 살펴보면 다음과 같다. 인지적 영역에 대한 사전·사후검사에서 통계적으로 사전검사(M=39.40)에 비해 사후검사(M=45.20)가 높게 나타났지만, $z = -1.841$, $p > .05$ 로 유의미한 차이를 보이지 않았다. 그리고 사회·정서적 영역에 대한 사전·사후검사에서 통계적으로 사전검사(M=25)에 비해 사후검사(M=29.6)가 높게 나타났지만 $z = -1.826$, $p > .05$ 로 유의미한 차이를 보이지 않았다. 마지막 하위요인인 신체적 영역에 대한 사전·사후검사에서 통계적으로 사전검사(M=20.40)에 비해 사후검사(M=24.80)가 높게 나타났지만 $z = -1.826$, $p > .05$ 로 유의미한 차이를 보이지 않았다. 하지만 전체 자기효능감에 대한 사전·사후검사에서 통계적으로 사전검사(M=28.25)에 비해 사후검사(M=33.16)가 높게 나타났고, $z = -2.032$, $p < .05$ 로 유의미한 차이를 보였다. 자기효능감 하위요인별 차이 사전·사후 결과는 다음의 <표 IV-6>과 같다.

<표 IV-6> 자기효능감 하위영역 사전·사후 검사 비교

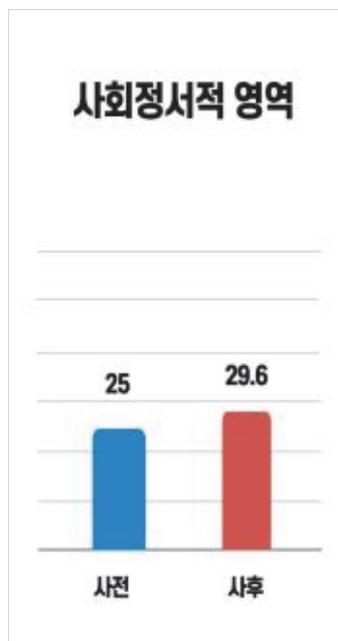
요인	사전		사후		z	p
	M	SD	M	SD		
인지적 영역	39.40	7.733	45.20	5.762	-1.841	.066*
사회·정서적 영역	25	3.082	29.6	4.099	-1.826	.068*
신체적 영역	20.40	3.362	24.80	3.347	-1.826	.068*
전체 자기효능감	28.25	3.385	33.16	3.897	-2.032	.042*

* $p < .05$

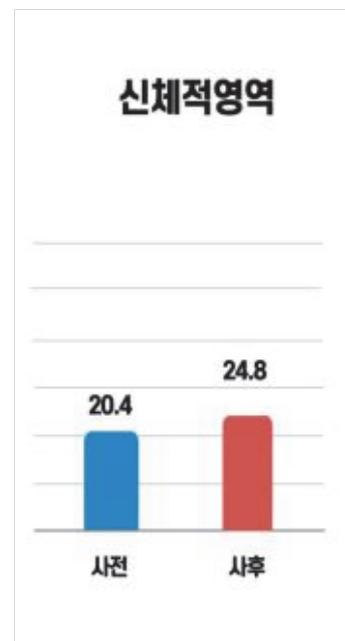
위의 결과를 그래프로 나타내면 [그림 IV-12], [그림 IV-13], [그림 IV-14]와 같다.



[그림 IV-12] 인지적



[그림 IV-13] 사회 정서적



[그림 IV-14] 신체적

4. 구조화된 사회성 증진 집단 놀이치료 프로그램의 단계별 내용변화

1) 초기단계: 자발성 유도 및 신뢰감 형성(1~2회기)

초기단계에는 서로 어색한 부분이 있어 프로그램 참여하는 동기와 흥미를 유발하여 자발성을 갖게 하였다. 서로간의 지켜야 할 약속 및 규칙에 대해 충분한 설명과 아동들끼리 서로에게 바라는 점, 자신이 지켜야 할 약속에 대해 서로 의논하여 작성한 후 서명을 하였다. 서로에게 이름대신 부를 애칭을 정해 프로그램 하는 동안 애칭을 부르기로 하였다. 서로가 눈치를 보면서 어떤 애칭을 정해야 할지 모르겠다는 반응을 보였다. 아동들끼리 서로 이야기를 하면서 도움을 받아 가며 애칭을 만들어 보았다. 1번 아동은 여신 ○○, 2번 아동은 귀여운 ○○, 3번 아동은 피구왕 ○○, 4번 아동은 속 깊은 ○○, 5번 아동은 2M○○, 등의 애칭이 나왔다.

애칭을 소개하는 과정에서 먼저 하겠다는 친구도 있었지만 부끄러워서 말 안 하려는 친구도 있었다. 다른 아동들이 발표 할 때 딴 짓을 하는 아동도 있었고 여신이라는 말에 장난으로 야휴를 한다거나 다른 친구를 배려하는 부분이 부족해 보였다. 같은 학교에 다니는 친구들은 서로 친하다고 생각했지만 거주하는 속사가 서로 달라서 의외로 서로에 대해 모르는 부분들이 있어 포스트잇에 요즘 내가 관심이 있는 것, 내가 좋아하는 것, 나의 꿈 등에 대해 적어 보았다.

처음에는 많이 적지 못하다가 한 친구가 더 적고 싶다고 하여 자신이 관심 있는 것, 잘하는 것을 적기 시작하면서 몇몇 친구들은 서로 경쟁하듯이 적기 시작하였다. 1번 아동은 축구선수에 관심이 많았고 되고 싶은 것은 아직 없다고 하였다. 2번 아동은 여자아이돌 가수에 관심이 많다고 하였고, 춤추는 것을 좋아한다고 하였다. 5번 아동은 의상디자이너에 관심이 많았고 3번 아동은 경찰이 되고 싶다고 하였다. 4번 아동은 상담사가 되고 싶다고 하였다. 자신이 적은 것을 화이트보드 판에 붙이고 친구들 앞에서 발표를 하였다. 발표하는 것이 부끄러워서 안하겠다는 친구도 있었고 먼저 하겠다는 친구도 있었다. 친구가 발표하는 동안 집중해서 듣는 부분이 부족하고 공감하는 능력이 부족함을 알 수 있었다.

그리고 서로에 대해 처음 알게 되었고 나에 대해 깊게 생각하여 적어본 적이 없어 처음에는 어색하고 금방 생각이 떠오르지 않았는데 적다보니 나에 대해 알 수 있는 시간이었다고 하였다. 강점 나무 만들기를 진행하고 강점들을 나무에 적어서 발표하는 시간을 가졌다. 성격에 따라 만들기를 대강대강 하는 친구도 있었고 꼼꼼한 친구들은 시간이 걸려도 신중하게 나무를 완성하였다.

1번 아동은 나무를 대강 그리고 본인이 가지고 온 스티커로 꾸미고 강점으로 는 활동적이고 리더십이 있고 순발력이 좋고 친화적이라고 하였다. 2번 아동은 나무에 나이트를 많이 그리고 나뭇잎을 우드 락에 끼우면서 나뭇잎을 표현, 작은 스티로폼 볼로 열매를 표현하였다. 나뭇잎을 끼우는 과정에서 자꾸 빠져서 짜증을 내기도 하였다. 강점으로는 친해지면 말이 많아진다. 의리가 있다고 하였고 자신의 단점으로는 남의 일에 참견을 많이 하고 낮을 가린다고 하면서 이런 단점을 고치고 싶다고 하였다.

3번 아동은 난 만드는 건 재미없는데 하면서 나무하나 달랑 그리고 자신의 강점을 공부 잘한다. 착하다. 성실하다. 친절하다 적은 스티커만 붙이고 다른 친구들이 하는 것을 보고 이렇다 저렇다 하면서 참견을 하였다, 4번 아동이 조용하라고 이야기를 하여 진행자인 내가 나뭇잎이랑 스티로폼 볼을 가지고 좀 더 꾸며 보면 어떨까 하고 이야기 하니 나뭇잎과 주황색 스티로폼 볼을 가지고 굴나무를 완성하였다. 4번 아동은 나무를 나뭇가지로만 가지고 나뭇잎, 열매도 없는 나뭇가지만 남은 나무를 표현하였다. 원형 우드 칩에 리더십, 친구랑 다니면 행복, 싸웠을 때는 눈치를 주는, 뒤끝이 길고 심하다고 하였다.

5번 아동은 다양한 재료를 가지고 나뭇잎과 초록색 아이클레이를 가지고 나뭇잎을 표현하고 소형 꽃을 잘라서 꽃나무를 만들었다, 클레이를 가지고 두꺼운 나무줄기를 표현하고 그 위에 원형 우드 칩에 순발력 있는, 활동적인, 창의력 있는, 카리스마, 친절하다고 적었다. 강점 나무를 만들면서 자신이 가지고 있는 강점에 대해 알아보는 시간이 되었고 나의 약점에 대해서도 생각하는 시간이 되었다고 하였다. 아동들이 완성한 강점나무는 [그림 IV-15], [그림 IV-16], [그림 IV-17], [그림 IV-18], [그림 IV-19]와 같다.



[그림 IV-15] 2번 아동



[그림 IV-16] 4번 아동



[그림 IV-17] 1번 아동



[그림 IV-18] 3번 아동



[그림 IV-19] 5번 아동

2) 중기단계: 감정 인식 및 표현단계(3~6회기)

중기단계에는 긍정적인 감정, 부정적인 감정 단어들에 대해 알아보고 감정 빙고게임을 진행하였다. 상황그림들을 보고 상황을 이해하고 감정을 이야기 해보았다. 아동들은 감정에 대해 기쁘다. 즐겁다. 행복하다. 부럽다. 모르겠다. 슬프다. 무섭다. 당황스럽다. 빠치다. 등 한정적인 단어로만 이야기를 하였고 과자를 이용한 긍정적인 감정, 부정적인 감정을 표현 해보았다.

긍정적인 감정표현은 최근에 즐거웠던 일 행복한 일에 대해 1번, 3번, 5번 아동은 없다고 하였고 2번, 4번 아동은 지금 현재 이 시간이 행복하고 기쁘다고 하였다. 부정적인 감정표현 에서는 1번 아동은 친구랑 싸웠을 때, 4번 아동은 엄마에게 혼났을 때, 5번 아동은 영어선생님께 혼났을 때, 2번 아동은 옆에 있던 친구들이 갑자기 사라졌다고 생각할 때, 3번 아동은 없다고 하였다. 아동들이 발표할 때 집중을 하지 못하고 다른 사람 이야기를 주의 깊게 듣지를 않았다. 아동들이 이야기 나눌 때 욱을 사용하기도 하였다. 아동들에게 자신이 욱을 얼마나 사용하는지에 대해 질문을 하였다. 뽕튀기 과자를 가지고 3등분, 2등분, 전체를 보여주면서 35%, 50%, 100% 예를 들어서 이야기를 하였다.

모든 아동이 50% 이상 욱을 한다고 하였다. 내가 친구들과 대화할 때 이렇게 많은 욱을 하고 있는지 몰랐다고 하였다. 나처럼 해봐요 게임을 진행, 감정의 강도를 파악하고 목소리에 따른 감정파악하기를 진행해 보았다. 긍정적인 말과 부정적인 말의 영향에 대한 실험영상을 통해 알아보았다. 영상을 보고 친구들은 우리가 하는 말이 정말 중요하다는 것을 알았고 욱보다는 긍정적인 말로 표현하는 연습 해야겠다고 하였다. 풍선배구놀이를 통해 긍정적인 말, 부정적인 말이 미치는 영향에 대해 알아보았다. 상담사를 포함하여 두 팀으로 나누어서 풍선배구를 할 때 같은 팀이 되고 싶지 않은 친구랑 팀이 되어서 얼굴 표정이 어두운 친구도 있었다. 5명이 같이 모두 함께 풍선치기활동을 할 때 상담사가 부정적인 단어 들만 이야기 할 때와 긍정적인 단어들로만 이야기 할 때 풍선을 치는 개수는 확연히 차이가 있었다. 처음에는 친하지 않은 친구 손을 안 잡으려고 하던 친구도 같이 손을 잡고 풍선치기를 하였고 마지막에는 풍선을 60개 이상을 쳐서 서로 기분 좋아 하였다.

공감하기 훈련을 위해 그림의 숨은 의도를 파악하였고 두 팀으로 나누어 컵 쌓기 놀이를 하였다. 저번 시간과 다르게 친한 친구와 같은 편이 안 되어도 상관이 없었고 친구가 실수를 하여도 화를 내기 보다는 괜찮아, 괜찮아. 할 수 있어. 등 같은 팀 친구에게 서로 응원의 말을 해주었다. 프로그램이 진행될수록 아동들은 서로 장난으로 우우 소리를 내면서 비난하거나 욕을 하거나 하는 행동이 많이 줄어들었고 서로 이해하려는 모습을 보이고 다른 아동이 발표 할 때 집중하려고 하고 순간 욕을 하는 경우 미안하다고 이야기를 하였다. 아동들이 과자 만다라로 표현한 감정들은 [그림 IV-20], [그림 IV-21], [그림 IV-22], [그림 IV-23], [그림 IV-24], [그림 IV-25]와 같다.



[그림 IV-20] 2번 아동



[그림 IV-21] 3번 아동



[그림 IV-22] 1번 아동



[그림 IV-23] 5번 아동



[그림 IV-24] 5번 아동



[그림 IV-25] 4번 아동

3) 후기단계: 사회기술 익히기 단계(7~11회기)

주장적, 비 주장적, 공격적 의사소통에 대해 알아보면서 활동지를 작성하는 과정에서 활동지에 많은 글을 적어야 하는데도 처음보다 최선을 다해 적극적으로 작성을 하였다. 우정의 고리를 만드는 놀이에서는 신문지 및 테이프를 이용하여 만드는 과정에서 서로 자신만의 우정의 고리를 만들었고 막대를 이용하여 서로에게 칭찬하는 말 긍정적인 말들을 하면서 고리를 넘기기를 하였다.

5번 아동에게는 너는 참 착해 , 4번 아동에게는 내 말을 잘 들어줘서 고마워, 3번 아동에게는 피구를 잘 하는 것 같아, 2번 아동에게는 춤을 많이 아는 것 같아 부러워, 1번 아동에게는 너는 참 예뻐 등의 이야기들을 하면서 고리 넘기기 게임을 진행 하였다. 1분 시간 안에 10개의 고리 중 8개의 고리를 넘겼다. 재미있다고 여러 번 고리 넘기기 게임을 진행하였다. 이번 시간을 통해 아동들은 의사소통에 대해 알게 되었다고 하고 좋은 이야기를 들으면 기분이 좋아지고 마음이 차분해 진다고 하였다. 나 전달법 의사소통에 대해 활동지 및 영상을 통해 알아보았고 영상을 보면서 서로 나 전달법 의사소통을 연습해 보았다.

후기 단계에서는 발표 및 의사소통 연습하기, 서로 칭찬하기, 사과하기, 요청하기, 거절하기 등의 사회성 기술들을 활동지를 통해 연습을 하였다. 처음 프로그램 시작 할 때 보다 적극적으로 발표를 하고 사회성 기술 연습할 때도 서로 미루지 않고 먼저 하겠다고 하였다. 포수놀이를 진행하였고 선택해서 결정하기. 선택 시 중요시 여기는 것에 대한 활동지를 진행하였다. 포수놀이는 서로 눈치 게임하는 것이라 왕이 데려오라는 동물을 눈치로 맞추는 게임이 재미있다고 하였고 프로그램이 끝나도 또 하고 싶다고 하여 프로그램 끝내기 전 한 번 더 게임을 진행하였다.

대부분 아동들은 친구관계를 결정하는 부분이 어렵다고 표현하였고 하지 말아야 하는 행동에 대해서는 나쁜 것이라 결정하기 쉽다고 하였다. 결정할 때 중요시 여기는 항목으로는 우정, 최선을 다하는 것, 다른 사람에게 피해를 주지 않는 것, 용감함, 돈이 많아야 함. 내가 행복하다고 느끼는 마음을 선택하였다. 처음에는 서로 짜증도 내고 욕을 하는 경우가 많았지만 프로그램을 진행하면서 점점 짜증을 내기 보다는 이해하는 마음도 생기고 욕을 하는 횟수가 줄었고 서로 칭찬하고 상황에 알맞은 의사소통을 진행할 수 있게 되었다.

4) 종결단계(12회기)

Behind your back game을 진행하였다. 상담자도 같이 게임에 참석을 하여 6명이 등 뒤에 그림을 그리고 마지막에 있는 사람이 칠판에 똑같이 그리는 게임을 진행하였다. 하면서 친구가 실수를 하여도 서로 화를 내기 보다는 서로 순서를 바꾸어 가면서 다시 잘해보자. 라고 이야기를 하였다.

롤링페이퍼에 자신의 이름을 쓰고 서로 돌아가면서 친구에게 해주고 싶은 칭찬, 긍정적인 말들을 적어보는 시간을 가졌다. 이런 편지는 처음이야 너를 사랑해, 지금처럼 재미있게 잘 지내자, 우리 영원하자, 내가 지금까지 말을 심하게 해서 미안해, 평생 친구하자. 내가 화내도 조금은 이해해줘. 사랑해. 우리 우정 영원하자, 너는 정말 예뻐. 가끔 화를 많이 낼 때도 있어 멈춰하면 멈추기, 그래도 항상 함께여서 고마워 사랑해, 앞으로 더 쪽 친하게 지내자, 너랑 제일 많이 울고 웃고 했던 것 같다. 나는 너랑 함께 하고 있을 때가 가장 행복해, 나도 너희 덕분에 행복했어. 너희와 울고 웃었네. 우리 우정 영원하자. 프로그램 진행자 롤링페이퍼에는 만나 뵈게 돼서 정말 행복해요. 감사합니다. 건강하세요. 바쁘신 와중에도 저희와 상담을 해주셔서 감사해요. 다음에 또 기회가 있으면 하고 싶어요. 프로그램 재미있었습니다. 다음에 또 하게 해주세요. 글들이 적혀 있었다.

아동 중 한명은 자신의 롤링페이퍼를 간직하고 싶다고 코팅해달라고 하였다. 방학동안 이 프로그램을 할 수 있어서 너무 좋았고 아쉽다고 하였다. 좀 더 하고 싶다고 이야기를 하였고, 이 프로그램을 통해 내가 친구들에게 나쁜 말을 많이 사용하고 있다는 것을 알게 되었고 부탁할 일이 있으면 차분히 이야기를 해야 하는 것과 서로 긍정적인 말을 많이 해주고 짜증을 내기 보다는 내가 기분 나쁜 부분에 대해 친구에게 정확히 전달해야겠다고 말을 하였다.

5. 개별 사례분석

<표 IV-7> 경계선 지적기능아동 단계별 변화

대상	초기	중기	후기	종결
아동1	친구들의 반응에 예민하게 반응하고 4번 친구랑 싸워서 말을 하지 않는다고 하였고 욕을 함.	모든 활동에 적극적으로 참여함. 친구랑 자연스럽게 화해를 함. 짜증 및 욕도 줄어들었다.	친구들에게 칭찬하기, 긍정적, 좋은 말들을 자연스럽게 하였다.	4번 친구와 친한 친구가 되었고 매사 짜증보다는 웃으면서 이야기를 하였다.
아동2	소극적이고 친구들 앞에 너무 귀여운 척을 하여 친구들이 싫어하는 모습을 보여 표정이 어두웠다.	발표도 처음보다 적극적으로 하고 친구들이 싫어하는 지나친 귀여운 행동이 줄어들었다.	적극적으로 어울렸고 실수한 경우 친구에게 미안해 표현을 하고 적절하게 요청할 수 있었다.	친구들 롤링페이퍼에 시간이 걸려도 하고 싶은 말들을 정성껏 길게 작성하였다.
아동3	산만하고 움직임이 심함. 프로그램 진행시 귀찮아하고 만들기, 활동지 작성을 싫어하였다.	자리에서 자주 움직이던 행동이 줄어들었고 만들기, 활동지 작성에 적극적으로 참여를 하였다.	먼저 발표하거나 이야기를 함. 움직이지 않고 모든 활동에 적극적이고 저 잘하죠. 라고 함.	친구들에게 리더십을 보이고 친구들과 계속 이런 프로그램을 하기를 원함.
아동4	나서는 걸 좋아하고 싫은 표정을 보임. 기분이 나쁘면 욕을 하고 눈치를 보고 말을 안 함.	1번 친구와 화해를 하면서 즐거운 표정을 보이고 기분이 나쁘면 참는 모습을 보임.	친구들 장난에도 웃으면서 넘어가기도 하고 나서는 행동이 줄어들었고 친구들 대화에 집중을 함.	친구들과 이 프로그램을 통해 친해질 수 있어서 좋았고 1번 친구와 친한 친구가 되었고, 앞으로도 계속 하고 싶다고 하였다.
아동5	소극적이고 친구들 놀림에도 화를 내지 못하고 싫은 경우 싫다는 말도 잘 못함. 자기표현을 잘 못함.	활동에 적극적으로 참여를 하고 친구들 놀림에 하지 말라고 이야기 함.	먼저 발표하겠다고 친구들에게 자신 이야기를 친구들 앞에서 자신 있게 이야기를 하였다.	친구들이 가장 좋아하는 친구가 되었다. 친구들의 모든 행동을 잘 받아주었다.

<표 IV-7> 에서 보는 바와 같이 서로 알고 있는 아동들이라 처음부터 아동들의 본 모습이 드러나기 시작하였다. 서로에게 짜증을 내거나 욕을 하는 모습, 나서는 아동, 산만한 모습을 보이는 아동 소극적인 아동, 자기표현을 못하는 모습을 보였다. 중기에 들어서면서 활동에 적극적으로 참여를 하였고 서로의 반응들을 살피면서 짜증, 화를 내는 횟수가 많이 줄어들었고 프로그램 참여하는 동안 불편한 상황이 있어도 참기도 하고 놀이자체를 즐기면서 프로그램에 참여를 하였다. 초기에 대강 작성하던 활동지 작성도 시간이 지날수록 자세히 신중하게 작성을 하였다. 경계선 지적기능 아동들의 구조화된 사회성 증진 집단 놀이치료의 개인 사례 분석은 다음과 같다.

1) 대상 1번 아동(여 만 12세)

프로그램 진행하기 전 양육자 의견을 들어 본 결과 아동은 공감능력, 사회성 능력 집중력이 부족하고 친구에 대한 뒷 담화를 하여 사이가 좋지 않은 친구들이 있다고 하였다. 학교 및 가정에서 친구들과 자주 다투는 모습을 보인다고 하였다. 집에서 개인물건정리가 잘 되지 않고 쓰레기를 옷장이나 서랍장에 숨겨 놓는 경우도 있다고 하였다. 초기에 아동은 애칭 선택 시 어려워하였다. 상담사가 키도 크고 예쁘네. 라고 표현하니 여신 ○○ 이라고 표현하였고 축구선수에 관심이 많고 운동을 좋아한다고 하였다. 아동은 친구들 말에 예민한 반응을 보이고 화를 잘 내고 욕을 하는 경우도 있었다. 4번 친구와 말을 하고 있지 않아 4번 친구의 질문에 대답을 하지 않았다.

중기에 진행한 감정표현 과자 만다라에서는 최근 즐거운 일에 대해서는 없다고 하였다. 슬픈 일에 대해서는 친구랑 싸워서 말을 안 한다고 이야기를 하였다. 활동지 작성 시 대강 작성을 하거나 깊게 생각하고 작성을 하는 경우 거의 작성을 하지 않았다.

후기에 두 팀으로 나누어 풍선 배구 할 때 제일 적극적인 모습을 보였고 자기가 원하는 친구하고만 같은 팀을 하려고 하였다. 다음 회기에 컵 쌓기 놀이에서는 같은 팀에 대해 예민한 반응을 보이지 않았다. 같은 팀 친구에게 친친히 해도 돼, 괜찮아, 괜찮아 라고 이야기를 하면서 응원의 메시지를 보냈다. 프로그램이

진행 될수록 아동은 친구들과 잘 어울려서 적극적으로 활동에 참여를 하였고 짜증, 화를 내는 횟수가 많이 줄어들었다. 싸워서 말을 안 한 4번 친구와는 중학교에 올라가면서 같은 반이 되었고 친한 친구가 되어 항상 같이 다닌다고 하였다. 친구들이 발표할 때도 딴 짓을 하지 않고 적극적으로 들어주고 활동지 작성도 귀찮아 하지 않고 최선을 다해 작성하였다.

2) 대상 2번 아동(여 만 12세)

프로그램 진행하기 전 양육자 의견을 들어 본 결과 아동은 ADHD 진단을 받아 약을 먹고 있으며 과잉행동 및 주의력결핍은 많이 향상되기는 하였지만 나이에 맞지 않게 어리게 행동을 하거나 귀여운 척을 하여 같이 사는 언니, 친구들이 싫은 표현을 하였다. 상대방의 입장을 생각하는 부분이 부족하여 항상 억울하다는 말을 한다고 하였다. 외부 프로그램 참여시 적극적이지 않고 수동적인 자세를 보인다고 하였다. 초기에 아동은 애칭을 귀여운 ○○로 표현하였고 여자 아이돌 가수에 관심이 많고 춤추는 것을 좋아한다고 하였다, 아동은 친구들 앞에서 발표할 때 지나치게 귀여운 행동을 하여 친구들이 싫어하는 표현을 하니 기분 나빠 하였다.

중기에 진행한 감정표현 과자 만다라에서는 최근 즐거운 일에 대해서는 지금 현재 이 시간이 즐겁고 행복하다고 하였고 슬픈 일에 대해서 2번 아동은 옆에 있던 친구들이 갑자기 사라졌다고 생각할 때라고 말을 하였다. 아동은 풍선배구 활동이나 종이컵 쌓기 놀이에는 승부욕이 없어서 적극적으로 참여하지는 않았다. 하지만 강점나무 만들기, 과자 만다라 활동에는 적극적으로 참여하였다.

후기에 우정의 고리 넘기기 활동은 친구들에게 너무 귀여워, 춤을 잘 추고 아이돌 가수의 춤을 다 알고 있는 너 가 부러워. 라는 말을 듣고 기분이 좋다고 하였다. 프로그램이 진행 될수록 모든 활동에 적극적으로 참여하였고, 친구들이 부담스러워 하는 귀여운 행동도 상황을 보면서 하였다. 11회~12회기에 진행한 포수놀이, Behind your back game을 게임에서는 제일 적극적인 모습을 보이고 또 하자. 라는 말을 하였다. 마지막으로 친구들 롤링페이퍼에 시간이 걸려도 하고 싶은 말들을 길게 정성껏 작성하였다.

3) 대상 3번 아동(여 만 12세)

프로그램 진행하기 전 양육자 의견을 들어 본 결과 아동은 끊임없이 보육사에게 관심을 보이려는 행동을 하고, 산만하거나 외부 활동에 적극적으로 참여를 하나 자리에 가만히 앉아서 하지는 않고 운동을 많이 좋아하고 잘 지내는 편이라고 하였다. 하지만 자신의 생각을 적거나 이야기 하라고 하면 자기의사표현을 부족하여 앞에서 발표하기, 기록하는 것을 싫어한다고 하였다.

초기에 운동을 좋아하는 아동은 자신의 애칭을 피구 왕 ○○로 표현하였고, 자리에 가만히 있지 못하고 자리를 계속 옮기고 움직임이 많았다. 처음 프로그램 시작 전 서로간의 약속을 한 부분이 있어 상담사로부터 움직이지 않고 제자리에서 앉아서 진행하자라는 이야기를 자주 들었다. 그럴 때 마다 아동은 왜 나한테만 그래요. 라고 웃으면서 이야기를 하고 네 알겠습니다. 라고 대답을 하였다. 자리에서 일어나서 움직이는 횟수도 많이 줄어들었다.

초기에는 활동지 작성을 귀찮아하고 대강작성하거나 감정나무, 감정표현 과자만다라 활동에는 대강대강 표현하고 빨리 끝내는 모습을 보였다. 프로그램이 진행될수록 풍선배구, 종이 컵 쌓기 놀이, 우정 고리 만들기 활동에는 적극적으로 참여를 하였다. 몸으로 움직여서 하는 놀이를 좋아하고 아동이 친구들을 리드하는 모습을 보이기도 하였다. 활동지 작성도 프로그램이 진행될수록 적극적으로 작성하고 먼저 발표하겠다고 하였다. 1번, 4번 친구들과 서로 발표하겠다고 하여 가위 바위 보로 순서를 정하기도 하였다. 마지막 롤링페이퍼에는 프로그램 재미있었습니다. 다음에 또 하게 해 주세요. 라고 하였고 친구들과 이 프로그램을 통해 더 친해지고 잘 지낼 수 있어서 좋다고 하였다.

4) 대상 4번 아동(여 만 12세)

프로그램 진행하기 전 양육자 의견을 들어 본 결과 아동은 사소한 일에도 민감하게 받아들이고 말을 할 때 생각 없이 즉흥적으로 말을 하고 친구를 배려하는 마음이 부족하고 나서는 것을 좋아하고 친구랑 싸워 기분이 나쁘면 욕을 하거나 말을 하지 않았다. 초기에는 상담자에게 잘 보이기 위해 나서기를 하였고

싸운 친구와 말을 하지 않고 친구들이 듣기 싫은 소리를 하면 바로 얼굴을 찌푸리거나 짜증을 내거나 욕을 하였다. 활동 시 리드하기를 좋아하고 양보를 하지 않았다. 주목되기를 좋아하는 아동은 모든 활동에 적극적으로 참여하였다.

3회기 프로그램에서 싸워서 말 안하는 1번 친구와 화해를 하였다. 옆에 앉아서 서로 이야기도 많이 하고 친하게 지내기로 약속하였다. 풍선배구 및 종이컵 쌓기 활동 시에는 승부욕이 있는 아동은 친구가 실수를 하면 처음에는 소리를 지르다가 3번 친구가 우리 이 시간에 소리 지르지 않기로 했다고 이야기 하자 참는 모습을 보이기도 하였다.

후기단계로 갈수록 친구들 장난에도 웃으면서 넘어가기도 하고 과하게 반응하는 행동도 줄어들었고 친구들 대화에 집중을 하였다. 싸운 1번 친구와는 중학생이 되면서 같은 반이 되었고 친한 친구가 되었다고 하였다. 마지막 종결에는 Behind your back game을 게임이 너무 재미있다고 말하고 친구들에게 칭찬의 롤링페이퍼를 예쁘게 작성을 하였고 앞으로도 이 프로그램을 계속 했으면 좋겠다고 하였다. 자신의 롤링페이퍼를 코딩해달라고 상담사에게 부탁을 하였다.

5) 대상 5번 아동(여 만 12세)

프로그램 진행하기 전 양육자 의견을 들어 본 결과 아동은 착하기만 하고 소극적이고 싫다고 싫다는 말을 잘 못한다고 하였다. 사회적 상황에 대한 이해능력이 부족하고 공감능력도 부족하고 확실한 의사표현이 안 된다고 하였다. 초기에는 애칭으로는 자기가 여기서 키가 제일 크다고 2M ○○라고 표현을 하였다. 친구들이 웃으면서 애칭을 갖고 놀리고 남자 같다고 형이라고 자주 부르는데 싫다는 말을 하지 않았다. 순한 아동은 친구들이 놀려도 짜증을 내지 않고 하지 말라는 말을 하지 않았다.

아동은 프로그램 참여에 적극적이지 않았고 발표하는 것은 부끄러워 제일 마지막에 발표를 하였다. 5번 아동은 강점나무 만들기에서 다양한 재료를 가지고 나뭇잎과 초록색 아이클레이를 가지고 나뭇잎을 표현하고 조형 꽃을 잘라서 꽃 나무를 만들었다. 클레이를 가지고 두꺼운 나무줄기를 표현하고 그 위에 원형 우드 칩에 순발력 있는, 활동적인, 창의력 있는, 카리스마, 친절하다고 적었다.

중기에는 감정표현 과자 만다라 활동에서는 즐거운 일은 없었다고 하였고 슬펐던 일은 영어 선생님한테 혼난 것이라고 하였다. 풍선배구 및 종이컵 쌓기 활동에서는 승부욕이 없는 친구라서 적극적으로 게임에 참여 하지는 않았다. 프로그램이 진행 될수록 활동에 적극적으로 참여하고 아이들 놀림에 하지 말라고 이야기 하고 친구들 앞에서 먼저 발표하겠다고 하였다.

종결회기에서 아동은 Behind your back game에서 친구들 등 뒤에 종이를 붙이기 위해 종이에 양면테이프를 잘라서 붙이고 등 뒤에 A4용지를 나서서 붙여 주었다. 이 게임이 가장 재미있다고 하였다. 롤링 페이터를 통해 친구들의 모든 행동을 잘 받아주는 다른 아동들이 가장 좋아하는 친구가 되었다.

V. 결론

1. 논의 및 결론

이 연구에서 연구자는 구조화된 사회성 증진 집단놀이치료 프로그램을 경계선 지적기능 아동들에게 실시하고, 경계선 지적기능 아동의 사회성 발달 및 자기효능감에 미치는 효과를 분석하였다. 이 연구에서 나타난 주요 결과를 연구문제에 따라 살펴보고 논의해보면 다음과 같다.

첫째, 구조화된 사회성 증진 집단놀이치료 프로그램의 효과를 검증하기 위해 프로그램을 실시한 결과 경계선 지적기능 아동들의 사회성 발달이 증가된 것으로 나타났다. 사회성 발달 사전-사후 검사를 진행한 결과 구조화된 사회성 증진 집단놀이 치료프로그램이 경계선 지적기능의 시설아동의 사회성 발달을 향상시키는데 효과가 있음을 의미하였다. 이는 집단놀이치료가 경계선 지능 시설아동들의 사회기술을 증진시켰다는 선행연구들(송영혜등, 2000; 김기영, 2002; 김춘경 등, 2004; 이상미, 2007; 강정은, 2014, 최윤미, 2016, 아동자립지원단, 2017.) 과 경계선 지능의 일반아동들의 사회성과 사회기술을 증진시켰다는 선행연구들(권영주, 1998; 석주영, 2004)의 결과와 일치하는 것이다. 이 연구의 결과는 구조화된 사회성증진 집단놀이치료 프로그램은 경계선 지적기능 아동들의 사회성 발달에 효과가 있다는 것을 의미한다.

아동보고형 전체 사회성 발달, 하위요인별 변화를 살펴보면 대인관계, 책임감, 협동성, 근면성에서 평균적으로 사전보다 사후가 높게 나왔고 유의미한 차이를 보였다. 양육자 사회기술평정척도에서도 전체 사회성 발달, 하위요인인 주장성, 책임감, 협동성, 자기조절에서도 평균적으로 사전보다 사후가 높게 나오고 유의미한 차이를 보였다. 이러한 결과로 보면 구조화된 사회성 증진 집단놀이치료 프로그램이 경계선 지적기능 아동들의 사회성 발달에 효과가 있음을 알 수 있다. 이러한 결과는 최윤미(2016)의 연구와도 유사하고 경계선지능아동 자립지원서비스 효과성

보고서(아동자립지원단, 2017)에 나온 결과처럼 특화된 자립지원서비스가 아동의 긍정적 변화에 효과적이었음을 알 수 있었고 전반적으로 이 사업에 참여한 모든 시설들은 경계선 지적기능 아동에게 개입한 효과성에 대해 긍정적으로 평가한 결과와도 유사하다고 할 수 있다.

둘째 구조화된 사회성 증진 집단 놀이치료프로그램을 통한 사회성발달은 자기효능감 향상 효과에는 자기효능감 전체 총점은 실시 전보다 실시 후가 통계적으로 유의한 수준에서 증가하였다. 하지만 인지적 영역, 사회·정서적 영역, 신체적 영역 하위요인은 사전-사후 검사가 통계적으로 유의미한 차이를 보이지는 않았지만 평균은 사전-사후를 비교 했을 때 다소 높아졌다. 좀 더 많은 대상자에게 이 프로그램을 적용하여 유의미한 차이를 보인다면 효과가 있을 것으로 보인다.

셋째 이 프로그램을 진행하는 동안 단계별, 개인별로 질적 연구를 하였고 그 결과 단계별로 프로그램 진행하는 동안 아동들의 언어 및 긍정적인 행동의 변화를 보였다. 1번 아동은 프로그램 진행하기 전 공감능력, 사회성 능력 집중력이 부족하고 친구에 대한 뒷 담화를 하여 사이가 좋지 않은 친구들이 있다고 하였다. 학교 및 가정에서 친구들과 자주 다투는 모습을 보인다고 하였다. 프로그램을 진행하고 난 후 사이가 좋지 않은 친구와 친한 친구가 되었고 짜증 및 화를 내는 일이 줄어들었고 친구들에게 웃으면서 이야기를 하고 긍정적인 말을 하고 활동에 적극적으로 참여하였다.

2번 아동은 나이에 맞지 않게 어리게 행동을 하거나 귀여운 척을 하여 같이 사는 언니, 친구들이 싫은 표현을 한다고 하였다. 상대방의 방의 입장을 생각하는 부분이 부족하여 항상 억울하다는 말을 한다고 하였다. 외부 프로그램 참여시 적극적으로 않고 수동적인 자세를 보인다고 하였다. 프로그램을 진행하고 난 후 프로그램에 적극적으로 참여하였고 자신이 좋아하는 활동에서는 좀 더 적극적으로 참여를 하였다. 친구들 앞에서 지나치게 귀여운 행동들도 상황을 보면서 행동하였다.

3번 아동은 보육사에게 관심을 보이려는 행동을 하고, 산만하거나 외부 활동에 적극적으로 참여를 하나 자리에 가만히 앉아서 하지는 않고 운동을 많이 좋아하고 잘 지내는 편이라고 하였다. 하지만 자신의 생각을 적거나 이야기 하라고 하면 자기의사표현을 부족하여 앞에서 발표하기, 기록하는 것을 싫어한다고 하였

다. 프로그램이 진행될수록 풍선배구, 종이 컵 쌓기 놀이, 우정 고리 만들기 활동에는 적극적으로 참여를 하였다. 몸으로 움직여서 하는 놀이를 좋아하고 아동이 친구들을 리드하는 모습을 보이기도 하였다. 활동지 작성도 프로그램이 진행될수록 적극적으로 작성을 하고 먼저 발표하겠다고 하였다. 1번, 4번 친구들과 서로 발표하겠다고 하여 가위 바위 보로 순서를 정하기도 하였다.

4번 아동은 사소한 일에도 민감하게 받아들이고 말을 할 때 생각 없이 즉흥적으로 말을 하고 친구를 배려하는 마음이 부족하고 나서는 것을 좋아하고 친구랑 싸워 기분이 나쁘면 욕을 하거나 말을 하지 않았다. 프로그램을 진행될수록 풍선배구 및 종이컵 쌓기 활동 시에는 승부욕이 있는 아동은 친구가 실수를 하면 처음에는 소리를 지르다가 3번 친구가 우리 이 시간에 소리 지르지 않기로 했다고 이야기 하자 참는 모습을 보이기도 하였다. 후기단계로 갈수록 친구들 장난에도 웃으면서 넘어가기도 하고 과하게 반응하는 행동도 줄어들었고 친구들 대화에 집중을 하였다. 싸운 1번 친구와는 중학생이 되면서 같은 반이 되었고 친한 친구가 되었다고 하였다.

5번 아동은 소극적이고 싫어도 싫다는 말을 잘 못 하였다. 사회적 상황에 대한 이해능력이 부족하고 공감능력도 부족하고 확실한 의사표현이 안 된다고 하였다. 프로그램이 진행 될수록 활동에 적극적으로 참여를 하고 친구들 놀림에 하지 말라고 이야기 하였다. 먼저 발표하겠다고 친구들에게 자신의 이야기를 자신 있게 말을 하였다.

이러한 프로그램을 진행할수록 5명 아동들은 언어 및 행동에 있어 확실한 변화를 보여주었다. 담당보육사들이 아동들이 이 프로그램 가는 것을 기다리고 좋아한다고 하였다. 그리고 집에서 '또래 및 언니들에게 말 할 때 긍정적으로 이야기를 하고 짜증을 내거나 화를 내는 일이 줄어들었고 의사표현이 부족했던 친구들은 싫으면 싫다고 조금씩 의사표현을 한다고 하였다.

마지막으로 경계선 지적기능 아동들에게 이 프로그램의 조기개입은 청소년 및 퇴소 후 학교 및 사회의 적응을 위해서는 꼭 필요하다고 본다. 2016년부터 6년 넘게 slow high 프로그램 사업에 참여하여 아동들에게 1:1인지학습, 사회성 프로그램을 진행하면서 이 사업에 참여한 경계선 지적기능 아동들이 지능검사 결과상 지능지수가 개선 된 것은 아니지만 학습적인 부분, 집중력향상, 정서적인

부분, 사회성 발달로 또래관계 개선, 시설 및 학교에서 많은 변화를 보였다. 하지만 프로그램 효과성에 대한 연구가 부족하였다. 이번 연구를 통해 구조화된 사회성증진 집단놀이치료프로그램이 경계선 지적기능 아동의 사회성 발달에는 효과가 있음을 알 수 있었다.

2. 제한점 및 제언

이 연구 결과에 대한 몇 가지 제한점을 제시하고 한다. 또한 연구자는 후속 연구를 위한 제언을 하고자 한다. 이 연구의 결과와 논의를 바탕으로 한 제한점과 후속 연구를 위한 제언은 다음과 같다.

첫째, 이 연구는 제주도내에 있는 보육원 중 자발적 참여의사를 밝힌 서귀포시 한 보육원의 여아 5명만을 대상으로 한 연구이며 통제집단이 부재로 인하여 경계선 지적기능을 가진 아동을 위한 구조화된 사회성증진 집단놀이치료 프로그램의 효과성을 일반화하기에는 제한이 따른다. 따라서 후속연구에서는 대상자의 성별과 수적인 부분 그리고 지역적인 부분을 확대하여 실시할 필요성이 있겠다. 그리고 경계선 지적기능인 초등학교 고학년을 대상으로 한 구조화된 사회성증진 집단놀이치료 프로그램의 효과성 검증 연구에 있어서, 좀 더 많은 수의 참여자를 대상으로 하며 프로그램을 적용하는 임상집단과 프로그램을 적용하지 않는 통제집단간의 비교 연구를 포함하는 후속 연구의 필요가 있다.

둘째, 이 연구는 경계선 지적 기능인 초등학교 고학년 아동을 대상으로 경계선 지적기능 아동들의 특성 및 발달단계를 고려하여 경계선 지능아동의 정서사회성 책 저자인 전문가에게 대상자선정 기준 및 프로그램 과정, 단계별, 회기별 목표와 세부목표, 각 회기 구성요소와 활동요소에 대하여 자문을 받아 완성하였고 프로그램 전체 구성 및 목적에 대한 평가를 받았다. 평가 내용은 경계선 지적기능 아동의 특성이 고려된 정서, 사회, 행동 등 다양한 영역에서의 적응 향상을 위한 프로그램으로 이론적 배경, 경계선 지능 아동의 인지적 특성을 고려하여 세부 프로그램 목표 및 활동, 중재 방법들이 제시되어 있다는 의견을 받았습니

다. 하지만, 좀 더 대상의 폭을 넓힌 일반화를 위해서는, 다양한 연령의 아동들을 대상으로 한 구조화된 사회성 증진 집단놀이치료 프로그램의 개발이나 임상현장에서의 연구가 필요할 것이다. 즉 다양한 연령대에 속한 경계선 지적 기능의 아동들의 발달적 특성을 고려한 사회성 증진 집단 치료프로그램의 개발과 적용, 효과성 검증에 대한 다양한 후속연구의 필요성이 있음을 제기 할 수 있겠다.

셋째, 각 학급에 2~3명이 경계선 지적기능을 가진 아동들이 속해 있다. 이러한 아동들은 지적장애아동들처럼 학교 및 가정에서 시청 및 교육청에서 진행되는 특화된 프로그램을 지원받지 못하고 있다. 이러한 연구들을 통해 시설에 있는 아동들만 특화된 프로그램을 지원 받는 것이 아니라 일반 경계선 지적 기능아동들에게도 무료 지원받을 수 있는 정책이 생겼으면 한다.

참고 문헌

- 강명희 (2017). 초등학생의 자기격려와 사회적 관심증진을 위한 프로그램 개발 및 효과 검증. 경기대학교 대학원 박사학위논문.
- 강옥려 (2016). 경계선급 지능아동의 교육: 과제와 해결방안. **한국초등교육**, 27(1), 361-378.
- 강정은 (2014). 집단놀이치료가 시설아동의 공격성과 사회적 기술에 미치는 영향. 경성대학교 대학원 석사학위논문.
- 곽순욱 (2006). 집단미술치료가 초등학교 고학년의 정서발달에 미치는 영향. 국민대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 권석만 (2017). **인간이해를 위한 성격심리학**. 서울: 학지사.
- 권영주 (1998). 구조화된 집단놀이치료가 경계선 지능 아동의 적응행동에 미치는 효과. **놀이치료연구**, 2(2), 53-71.
- 김근하, 김동일 (2007). 경계선급 지능 초등학생의 학년별 학업 성취 변화: 초등학교 저학년을 중심으로. **2007년도 한국특수교육학회 추계학술대회 자료집**, 73-97.
- 김남희 (2010). 구조화된 집단놀이 활동이 경계선 지적 기능 아동의 정서지능에 미치는 영향. 대구대학교 대학원 석사학위논문.
- 김제민 (2016). 뇌 교육 프로그램이 초등학교 고학년 학생의 자아존중감 및 사회성에 미치는 영향. 광주교육대학교 교육대학원 교육학석사학위논문.
- 김춘경, 김기영 (2004). 시설아동의 사회적 기술 증진을 위한 집단놀이치료 프로그램의 개발과 적용. **놀이치료연구**, 8(1), 19-35.
- 문성원 (1997). 한국판 사회기술 평정척도(K-SSRS)의 요인구조. **한국심리학회 논문집: 1**, 63-68.
- 변관석, 신진숙 (2017). 경계선 지능에 관한 국내연구 동향 분석. **특수아동교육연구: 19**(1), 79-109.
- 손창민 (2012). 배려증진 프로그램이 초등학생의 자기효능감 및 사회성에 미치는 효과. 공주대학교 교육대학원 석사학위논문.

- 서승덕 (2002). 인성교육을 위한 적응활동 프로그램이 초등학생의 자아존중감 및 사회성 발달에 미치는 효과. 광주교육대학교 석사학위논문.
- 서해정, 박현수, 이혜수 (2019). 아동양육시설 퇴소 후 **경계선지적기능아동의 지원 방안 연구**. 서울: 한국장애인 개발원.
- 석주영 (2004). 집단게임놀이치료가 시설보호 아동의 정서지능과 자아존중감 향상에 미치는 효과. 영남대학교 대학원 석사학위논문.
- 송영혜, 김양오 (2001). 게임놀이치료가 경계선지능 아동의 주의집중행동 향상에 미치는 효과. **놀이치료연구**, 5(2), 25-42.
- 송준만 (2022). **지적장애 학생교육**. 서울: 학지사.
- 윤혜미 (2021). **선을 넘는 녀석들 사회성 증진 프로그램**. 서울: 아동 권리보장원.
- 아동자립지원단 (2013). **경계선 지적 기능 아동 실태조사 및 발전방안 연구 보고서**. 서울: 보건복지부, 아동자립지원단.
- 아동자립지원단 (2017). **경계선지적기능아동 자립지원체계연구: 경계선지능아동 자립지원서비스 효과성 보고서**. 서울: 보건복지부, 아동자립지원단.
- 이상미 (2007). 구조화된 집단놀이 활동이 시설아동의 사회적 기술에 미치는 효과. 대구대학교 대학원 석사학위논문.
- 이순화 (2013). Caillois의 놀이 유형에 따른 놀이가 유아의 사회성 발달에 미치는 효과. 부산교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 장혜인 (2015). 초등학교 고학년학생의 스트레스 및 자기효능감과 학교생활 적응의 관계. 경인교육대학교 교육전문대학원 교육학석사학위논문.
- 전민경 (2021). 시설보호아동청소년의 경계선지능에 대한 이해와 시사점. **경기도 여성가족재단 이슈분석**. 경기도: 여성가족재단.
- 정하나 (2022). **경계선 지능아동의 정서사회성**. 서울: 이담북스 출판사.
- 최윤미 (2016). 집단놀이치료가 경계선 지능시설아동의 사회기술증진에 미치는 영향. 한양대학교 대학원 석사학위논문.
- 허정주 (2018). 통합예술치료가 경계선 지능아동의 사회기술 향상에 미치는 영향. 국제 신학대학원 대학교 석사학위논문.
- Chauhan, S. (2011). Slow learners: Their psychology and educational programmes. *International Journal of Multidisciplinary Research*, 1(8), 279-289.

- Contena, B., Taddei, S. (2017). Psychological and cognitive aspects of borderline intellectual functioning. *European Psychologist, 22*, 159-166.
- Fernell, E., Gillberg, C. (2020). Borderline intellectual functioning. *Handbook of Clinical Neurology, 6*, 77-81.
- MacMillan, D. L., Gresham, F. M., Bocian, K. M. & Lambros, K. M. (1998). Current plight of borderline students: Where do they belong. *Education and Training in Mental Retardation and Developmental Disabilities, 33*(2), 83-94.
- Nestler, J., Goldbeck, L. (2011). A pilot study of social competence group training for adolescents with borderline intellectual functioning and emotional and behavioural problems(SCT-ABI). *Journal of Intellectual Disability Research, 55*(2), 231-241.
- O'Connor, K. (1991). *The play therapy primer*. New York: Wiley Publishing.
- Peltopuro, M., Ahonen, T., Kaartinem, J., Seppälä, H., & Närhi, V. (2014). Borderline intellectual functioning: A systematic literature review. *Intellectual and Developmental Disabilities, 52*(6), 419-443.
- Shaw, S. R. (2010). Rescuing students from the slow learner trap. *Principal Leadership, 10*(6), 12-16.
- 고현실 (2022). 서울시 전국 최초 ‘경계선지능인 평생교육센터’ 개관 맞춤지원. 연합뉴스(6월 21일).
- 이해나 (2022). 한반에 2~3명 경계선 지능아동에게 사랑만큼 중요한 것. 조선일보: 헬스조선(4월 6일).
- KBS 1TV. (2022). 삶의 경계에 내몰리다-경계선 지능. 시사직격(4월 15일).

A B S T R A C T

The Effect of Structured Social Performance Promotion Group Play Therapy Program on Social Development and Self-Efficacy of Borderline Intelligence Elementary

Jeong-Rim Jin

Major in Psychotherapy
Graduate School of Social Education
Jeju National University
Jeju, Korea

Supervised by Professor Myoung-Seok Seo
Professor Chong-Woo Kim.

The purpose of this study was to examine the effects of a structured social promotion group play therapy program on the social development and self-efficacy of elementary school students with borderline intellectual functioning. For this study, a structured social development group play therapy program was conducted for five 6th graders living in Facility A in Seogwipo City, Jeju Island. The researcher administered the Child-Reported Social Development, Self-Efficacy, and Parental Social Skills Rating Scale pretest to the participating children before the program began, and conducted

a posttest with the same scales after the 12-session program.

The researcher used the contents of a structured social promotion group play therapy program based on the social promotion program supported by the Child Independence Support Group and the book *Emotional Sociality of Children with Borderline Intelligence* published by a professor who was consulted as a supplementary resource. The program was organized according to the characteristics and developmental levels of borderline intellectual functioning children and aimed to promote the social development and self-efficacy of the participants. The researcher conducted a 12-session group play therapy program once a week and used non-parametric Wilcoxon signed rank test to analyze the results of changes in children's social development and self-efficacy assessed at pre- and post-test. The researcher conducted a qualitative analysis of the children's self-completed activity sheets, the researcher's progress notes from each session, and interviews with participating children and caregivers.

The results showed that the structured social promotion group play therapy program had a significantly higher impact on the social development of children with borderline intellectual functioning, suggesting that the program is effective in improving the social skills of children with borderline intellectual functioning. The overall self-efficacy results were statistically significant. However, there was no statistical significance in any of the subscales, but the mean was slightly higher. During the course of the program, qualitative studies were conducted on a step-by-step and individual basis, and the results showed changes in the children's language and positive behavior at each step, indicating a qualitative improvement along with a quantitative change.

This study was limited by a small sample size of five participants and the fact that the participants were only in the upper elementary school, which prevents the study from covering a wide range of ages. However, despite

these limitations, it can be said that this study is significant in that it verified the effectiveness of a structured social promotion group play therapy program in promoting social development in children with borderline intellectual functioning.

Key words: Borderline intelligence, sociability, Socialization in Children with Borderline Intellectual Functioning, self-efficacy, and Structured socialization group play therapy program

<부록 1>
사회성 발달검사

안녕하세요? 본 설문지는 여러분의 사회적 기술 습득의 정도를 조사하여 앞으로 사회적 수행을 준비하는데 도움을 주기 위한 목적으로 제작되었습니다. 정답이 있는 시험지가 아닙니다. 각 문항에 대한 여러분의 느낌을 솔직하게 그리고 한 문항도 빠짐없이 응답해 주시기 바랍니다. 본 설문참여에 소요되는 시간은 약 15분~20분입니다. 응답해주신 일체의 설문내용들은 비밀이 보장되오니 안심하시고 솔직하게 질문에 응해주시기를 부탁드립니다. 참여해 주신 것에 깊은 감사를 드립니다.

1. 일반적인 사항에 관한 질문입니다. 해당되는 곳에 "✓"표 하거나 내용을 작성해 주시기 바랍니다.

아동복지시설명		성명	
성별	① 남 ② 여	(만)나이	()세

2. 사회적 기술 습득정도를 알아보기 위한 질문입니다. 자신의 상태에 "✓"표 해주세요.

문 항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	조금 그렇다	매우 그렇다
1. 나는 친구들과 잘 어울린다.	1	2	3	4	5
2. 나는 친구와 같이 공부할 때 친구가 논다고 따라 놀지 않는다.	1	2	3	4	5
3. 나는 공부나 일을 혼자서 하는 것보다 여러 친구와 하는 것이 좋다.	1	2	3	4	5
4. 나는 나에게 주어진 시간을 효율적으로 사용하고 낭비하지 않는다.	1	2	3	4	5
5. 나는 나의 친구들을 믿을 수 있다고 생각한다.	1	2	3	4	5
6. 나는 다른 사람들을 도울 수 있다고 생각한다.	1	2	3	4	5
7. 나는 집에 일이 있어도 학교 청소 당번을 다 하고 들어간다.	1	2	3	4	5
8. 난 어린이회에서 정한 '봉사활동'이나 '불우이웃 돕기'에 자발적으로 열심히 참가한다.	1	2	3	4	5
9. 나는 말보다 행동으로 보여준다.	1	2	3	4	5
10. 밤늦게까지 해야 할 이 있으면 잠이 와도 참고 한다.	1	2	3	4	5

문항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	조금 그렇다	매우 그렇다
11. 나는 학교에서 여러 사람들과 같이 하는 일들은 더욱 더 열심히 한다.	1	2	3	4	5
12. 나는 부모님이 시키지 않아도 내 할 일을 스스로 찾아서 한다.	1	2	3	4	5
13. 나는 나의 기분을 다른 사람에게 알리는 것이 쉽다고 생각한다.	1	2	3	4	5
14. 나는 급히 해야 할 일이 있으면 미루지 않고 나중에 미루지 않고 바로 한다.	1	2	3	4	5
15. 나는 나의 뜻에 맞지 않는 일이라도 전체의 의견을 따른다.	1	2	3	4	5
16. 나는 그림을 그리거나 만들기를 할 때 끝까지 열심히 한다.	1	2	3	4	5
17. 나는 친구의 어려운 일을 잘 도와준다.	1	2	3	4	5
18. 나는 새롭게 만나는 친구들과 이야기하는 것이 쉽다고 생각한다.	1	2	3	4	5
19. 나는 친구와 약속한 것은 잊어버리지 않고 지킨다.	1	2	3	4	5
20. 나는 친구들과 함께 놀 때 마음에 들지 않는 일이 있어도 참고 논다.	1	2	3	4	5
21. 나는 몸이 조금 불편해도 내가 해야 할 일이 있으면 게으름을 피우지 않는다.	1	2	3	4	5
22. 그림 그리기나 공작할 때 손이 많이 드는 귀찮은 일도 끝까지 한다.	1	2	3	4	5
23. 나는 다른 사람들과 대화할 때 상대방의 이야기를 경청한다.	1	2	3	4	5
24. 나는 학급문고나 도서관의 책을 정해진 기간 내에 반납하는 편이다.	1	2	3	4	5
25. 나는 모듬활동을 할 때 친구들과 협력하기를 좋아한다.	1	2	3	4	5
26. 나는 부모님이나 선생님이 말씀하시지 않아도 알아서 공부를 열심히 한다.	1	2	3	4	5
27. 나는 혼자서 활동하는 것 보다 여러 사람이 어울려 활동하기를 좋아한다.	1	2	3	4	5
28. 나는 선생님께서 시키신 일을 열심히 한다.	1	2	3	4	5
29. 나는 친구들의 의견에 따라가는 입장이다.	1	2	3	4	5
30. 나는 주위의 환경에 관계없이 하던 일을 계속 할 수 있다.	1	2	3	4	5

문 항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	조금 그렇다	매우 그렇다
31. 나는 옛날에 해보았던 일보다는 새로운 일을 해보는 것이 더 흥미 있다.	1	2	3	4	5
32. 나는 새로 전학 온 친구의 걸모습이나 옷 차림이 이상해도 상관하지 않는다.	1	2	3	4	5
33. 나는 갑자기 급한 일이 생겼을 때도 미리 정한 약속을 지켜야 한다고 생각한다.	1	2	3	4	5
34. 나는 어떤 일이든지 협동하여 일을 잘 처리 해나간다.	1	2	3	4	5
35. 나는 집안 식구가 일을 시키면, 이유를 붙이지 않고 열심히 하려고 한다.	1	2	3	4	5
36. 나는 나보다 공부를 못하는 아이하고는 별로 말을 하지 않는다.	1	2	3	4	5
37. 나는 여러 가지를 맡아서 하기를 좋아한다.	1	2	3	4	5
38. 나는 청소시간에 친구들과 함께 열심히 청소를 한다.	1	2	3	4	5
39. 나는 노력하면 성공할 수 있다고 믿는다.	1	2	3	4	5
40. 나는 어린이회의 시간에 옆 친구와 이야기를 나누지 않고 열심히 참여한다.	1	2	3	4	5

<부록 2>

자기효능감 검사

안녕하세요? 여러분의 생각, 태도, 습관, 행동을 알아보기 위한 설문지입니다. 정답이 있는 시험지가 아닙니다. 각 문항에 대한 여러분의 느낌을 솔직하게 그리고 한 문항도 빠짐없이 응답해 주시기 바랍니다. 본 설문참여에 소요되는 시간은 약 15분입니다. 응답해주신 일체의 설문내용들은 비밀이 보장되오니 안심하시고 솔직하게 설문에 응해주시기를 부탁드립니다. 참여해 주신 것에 깊은 감사를 드립니다.

1. 일반적인 사항에 관한 질문입니다. 해당되는 곳에 "✓"표 하거나 내용을 작성해 주시기 바랍니다.

아동복지시설명		성명	
성별	① 남 ② 여	(만)나이	()세

2. 자기효능감을 알아보기 위한 질문입니다. 자신의 생각대로 "✓"표 해주세요.

문 항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	조금 그렇다	매우 그렇다
1. 선생님의 질문에 대답해서 칭찬을 받았다면 내가 최선을 다했기 때문일 것이다.	1	2	3	4	5
2. 수업시간에 어려운 수학문제를 잘 이해할 수 있었다면 내가 열심히 잘 들었기 때문이다.	1	2	3	4	5
3. 선생님께서 숙제를 잘했다고 칭찬하셨다면 내가 정말 잘 했기 때문이다.	1	2	3	4	5
4. 싸우는 아이를 잘 화해시킬 수 있다면 내가 화해시키는 방법을 잘 알고 있기 때문이다.	1	2	3	4	5
5. 신체검사를 할 때 '참 건강하다.'라고 의사선생님이 말씀하셨다면 건강을 위해 내가 노력했기 때문이다.	1	2	3	4	5
6. 학교에서 어떤 일을 보통 때 보다 빨리 배웠다면 내가 주의를 많이 기울였기 때문이다.	1	2	3	4	5
7. 무거운 짐을 들고 가는 사람을 도와주었다면 내가 동정심이 많기 때문이다.	1	2	3	4	5
8. 새로운 운동을 잘 해냈다면 이것은 어떤 운동이든지 잘 할 수 있다는 자신감이 있기 때문이다.	1	2	3	4	5
9. 친구로부터 생일초대를 받았다면, 내가 친구들과 사이에 인기 있는 아이이기 때문이다.	1	2	3	4	5

문 항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	조금 그렇다	매우 그렇다
10. 내가 새운 계획표를 그대로 지켰다면, 잘 지키려고 노력했기 때문일 것이다.	1	2	3	4	5
11. 새로운 것을 더 자세히 알고 싶어 한다면 내가 호기심이 많기 때문일 것이다.	1	2	3	4	5
12. 집과 학교에서 모범적이라고 칭찬을 받았다면, 이것은 내가 노력하기 때문 일 것이다.	1	2	3	4	5
13. 어렵게 보이는 일도 끝까지 처리 할 수 있다면 이것은 내가 끈기가 있기 때문일 것이다.	1	2	3	4	5
14. 어렵게 보이는 일도 끝까지 처리 할 수 있었다면, 내가 최선을 다했기 때문 일 것이다.	1	2	3	4	5
15. 어떤 일을 오랫동안 계속 할 수 있다면 이것은 내가 끈기가 있기 때문일 것이다.	1	2	3	4	5
16. 새로 전학 온 아이에게 내가 먼저 말을 걸었다면, 내가 사교성이 좋기 때문일 것이다.	1	2	3	4	5
17. 무거운 짐을 들고 먼 길을 갈 수 있다면 내가 힘이 세기 때문 일 것이다.	1	2	3	4	5
18. 체육시간에 달리기를 잘했다면, 내 다리가 튼튼하기 때문일 것이다.	1	2	3	4	5
19. 불쌍한 사람을 보고 마음이 아팠다면 내가 착하기 때문일 것이다.	1	2	3	4	5
20. 시험을 잘 보았다면, 이는 시험공부를 열심히 했기 때문일 것이다.	1	2	3	4	5
21. 낯선 곳에 혼자 있을 때 두려워하지 않는다면, 나쁜 사람의 꼬임에 넘어가지 않을 자신이 있기 때문일 것이다.	1	2	3	4	5
22. 운동시합 때 나를 서로 자기편에 넣으려고 한다면 내가 운동을 잘하기 때문일 것이다.	1	2	3	4	5
23. 철봉대에서 매달리기를 오랫동안 내가 체력이 강하기 때문일 것이다.	1	2	3	4	5

<부록 3>

한국판 사회기술평정척도(K-SSRS) 양육자용

안녕하세요? 본 설문지는 여러분 아동이 사회적 기술 습득의 정도를 조사하여 앞으로 사회적 수행을 준비하는데 도움을 주기 위한 목적으로 제작되었습니다. 각 문항에서 제시하는 특정한 사회기술과 그 행동이 얼마나 자주 아동에게 나타나는지 체크해 주십시오. 본 설문참여에 소요되는 시간은 약 15분~20분입니다. 응답해주신 일체의 설문내용들은 비밀이 보장되오니 안심하시고 솔직하게 설문에 응해주시기를 부탁드립니다. 참여해 주신 것에 깊은 감사를 드립니다.

1. 일반적인 사항에 관한 질문입니다. 해당되는 곳에 내용을 작성해 주시기 바랍니다.

아동복지시설명		성명	
---------	--	----	--

2. 사회적 기술 습득정도를 알아보기 위한 질문입니다. 아동이 해당되는 내용에 "✓"표 해주세요.

문 항	전혀	가끔	자주
1. 집에 있을 때 적절한 방식으로 여가 시간을 보낸다.			
2. 자발적으로 자신의 방을 깨끗이 한다.			
3. 집에서 너무 크지 않게 알맞은 목소리로 이야기 한다.			
4. 자발적으로 집단 활동에 참여한다.			
5. 처음 본 사람에게 자발적으로 자기소개를 한다.			
6. 다른 아동이 때리거나 괴롭힐 때 적절하게 대응한다.			
7. 물건을 살 때 점원에게 정보나 도움을 부탁한다.			
8. 종교나 단체 모임 시 말하는 사람에게 주목한다.			
9. 타인의 비합리적인 요구를 공손하게 거절한다.			
10. 친구를 집에 초대한다.			

문 항	전혀	가끔	자주
11. 가족들의 성취에 대해서 축하해 준다.			
12. 쉽게 친구를 사귈다.			
13. 많은 일에 관심을 보인다.			
14. 문제 발생이 예상되면 상황을 피한다.			
15. 자기 물건이나 집안의 물건을 정리한다.			
16. 가족들의 일을 자발적으로 돕는다.			
17. 비난을 잘 받아들인다.			
18. 전화를 적절하게 받는다.			
19. 보육사가 부탁하지 않아도 집안일을 돕는다.			
20. 공정하지 못한 집안의 규칙에 대해 적절하게 질문한다.			
21. 도움을 요청하지 않고 집안일을 시도해 본다.			
22. 다른 친구와 싸울 때 화를 참는다.			
23. 사람들이 아동을 좋아한다.			
24. 다른 사람이 먼저 말하기를 기다리기 보다는 아동이 시작하는 편이다.			
25. 양육자와의 의견 불일치에 침착하게 대처한다.			
26. 양육자와의 갈등상황에서 화를 잘 참는다.			
27. 형제나 친구에게 칭찬을 잘 한다.			
28. 적당한 시간 내에 집안일을 마친다.			
29. 가족들의 물건을 사용하기 전에 허락을 구한다.			
30. 모임이나 외출과 같은 사회적 상황에서 자신감이 있다.			

<부록 4>

구조화된 사회성 증진 집단놀이치료 프로그램 1회기

1회기	프로그램 소개 및 규칙 정하기	
목 표	<ol style="list-style-type: none"> 1. 구조화된 사회성 증진집단치료 프로그램의 성격과 목적, 이해 할 수 있다. 2. 집단의 친밀감을 형성하고 흥미를 증진시켜서 동기유발을 돕는다. 3. 자기소개를 통해 긍정적인 자기개념을 형성 할 수 있도록 한다. 	
준비물	설명서와 동의서, 나의 약속, 필기도구 2절 도화지, 도화지, 포스트 잇, 스티커, 사인펜, 색연필, 잡지, 신문지, 빔, 노트북	
순서	활동 단계	활동 내용
1	도입 (20분)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 인사를 나누고 연구자 먼저 자기소개를 하고 아동들도 자신을 소개한다. 2. 사회성 증진 집단프로그램에 대해 아동들이 이해 할 수 쉽게 설명을 하고 동의서에 작성을 할 수 있게 한다. 3. 오늘 할 활동에 대해 빔 화면을 보여주고 설명을 한다. 4. 16회기 동안 이름 대신 부를 애칭을 정하고 이름표를 만든다. 예를 들어 완벽한 ○○○, 최고의 인기녀 ○○○, 가장 잘 웃는 ○○○로 만든다.
2	본 활동 (50분)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 나의 약속 종이에 서로 의논해서 서로 지켜야 할 약속에 대해 추가 작성을 한 후 서명을 한다. 2. 내가 요즘 관심 있는 것들이라는 주제로 포스트잇에 7개 이상 작성을 하고 2절지 도화지에 붙여 본다. 그리고 관심 있는 것들에 대해 서로 자유롭게 이야기를 나누어 본다. 3. 내가 요즘 좋아하는 것들, 갖고 싶은 것들에 대한 주제로 자신에게 편지를 써 본다. 편지에 그림을 그려도 되고 잡지나, 신문지 등에서 오려서 표현 하도록 한다.
3	마무리 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> - 돌아가면서 자유롭게 느낌 나누기 - 프로그램 활동 참여에 있어서 활동에 얼마나 적극적으로 참여했고 활동할 때의 감정, 태도를 객관적으로 표현하도록 한다. - 내담자에게 격려하고 지지하면서 마무리한다.
4	유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> - 프로그램 진행 할 때 즐길 수 있도록 복 돌운다. - 아동이 이름표를 만들 때, 편지를 작성할 때 충분한 시간을 주고 기다려 준다. - 아동에게 정답은 없으니 자유롭게, 편하게 이야기 할 수 있게 한다.

구조화된 사회성 증진 집단놀이치료 프로그램 2회기

2회기		자신의 강점을 찾고 강점 나무 만들기
목 표		1. 자신의 강점을 알고 다름을 인식하게 할 수 있다. 2. 자신의 강점나무 만들기를 통해 긍정적인 자기개념을 형성 할 수 있다.
준비물		색도화지, 색 우드락, 색연필, 사인펜, 꾸미기 재료, 가위, 양면테이프, 풀, 빔, 노트북
순서	활동 단계	활동 내용
1	도입 (20분)	1. 며칠 동안 잘 지냈는지 자유롭게 이야기를 해본다. 2. 오늘 할 활동에 대해 빔 화면을 보여주고 설명을 한다. 3. 강점단어 빙고 게임을 한다. 1) 빔 화면으로 강점예시 단어들을 보여주고 모르는 단어가 있는지 물어보고, 모르는 단어에 대해 설명을 하고 20개 칸에 자신의 강점에 해당된다고 생각하는 단어들을 적어보게 한다. 2) 서로 돌아가면서 단어들을 이야기하고 빙고 게임을 진행한다. (2번 반복)
2	본 활동 (50분)	1. 나의 입체 강점 나무 만들기 1) 빔 화면에 입체 강점 나무 예시를 보여 준다. 2) 나무를 만들고 나무에 포스트잇으로 자신의 강점들을 붙여본다. 3) 돌아가면서 강점나무에 대해 설명을 하고 다른 사람들은 발표자에게 강점메모와 스티커를 붙이게 한다.
3	마무리 (10분)	- 돌아가면 자유롭게 느낌 나누기 - 프로그램 활동 참여에 있어서 활동에 얼마나 적극적으로 참여했고 활동할 때의 감정, 태도를 객관적으로 표현하도록 한다. - 내담자에게 격려하고 지지하면서 마무리한다.
4	유의 사항	- 프로그램 진행 할 때 즐길 수 있도록 복 돋운다. - 아동이 감정나무를 만들 시간을 충분한 주고 기다려 준다. - 아동에게 정답은 없으니 자유롭게, 편하게 이야기 할 수 있게 한다.

구조화된 사회성 증진 집단놀이치료 프로그램 3회기

3회기	다양한 감정 이해하기, 상황에 맞는 감정 표현하기	
목 표	<ol style="list-style-type: none"> 1. 긍정적 감정, 부정적 감정들에 대해 알아보고 이해할 수 있다. 2. 상황에 맞는 감정을 표현할 수 있다. 3. 최근 느꼈던 자신의 감정을 자유롭게 표현할 수 있다. 	
준비물	감정카드, A4용지, 필기도구, 물엿, 뽕튀기, 젤리, 초콜릿 등 여러 가지 표현과자들. 빔, 나무젓가락.	
순서	활동 단계	활동 내용
1	도입 (20분)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 일주일 동안 지난 이야기를 하고 오늘 할 활동에 대해 빔 화면을 보여주고 설명을 한다. 2. 빔에 긍정적 감정, 부정적 감정들에 대한 자료에 대해 올려놓고 감정의 단어 및 뜻에 대해 알아본다.
2	본 활동 (50분)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 빔에 상황그림들을 보여주고 A4용지에 상황에 맞는 감정들을 표현하게 한다. 2. 과자를 이용한 감정표현 놀이를 진행한다. <ol style="list-style-type: none"> 1) 얼굴 바탕이 될 뽕튀기 과자, 여러 가지 감정을 표현할 수 있는 젤리, 과자. 초콜릿, 물엿을 준비한다. 2) 최근 느꼈던 긍정적인 감정을 과자로 표현하게 한다. 3) 표현한 감정에 대해 서로 자유롭게 이야기를 나누어 본다. 4) 최근 느꼈던 부정적인 감정을 과자로 표현하게 한다. 5) 표현한 감정에 대해 서로 자유롭게 이야기를 나누어 본다.
3	마무리 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> - 돌아가면서 느낌 나누기 - 프로그램 활동 참여에 있어서 활동에 얼마나 적극적으로 참여했고 활동할 때의 감정, 태도를 객관적으로 표현하도록 한다. - 내담자에게 격려하고 지지하면서 마무리한다.
4	유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> - 프로그램 진행 할 때 즐길 수 있도록 북돋운다. - 아동이 과자로 감정표현 할 때 충분한 시간을 주고 기다려 준다. - 아동에게 정답은 없으니 자유롭게, 편하게 이야기 할 수 있게 한다.

구조화된 사회성 증진 집단놀이치료 프로그램 4회기

4회기	다른 사람의 표정과 목소리로 감정 파악하기	
목 표	<ol style="list-style-type: none"> 1. 사회적 상황을 파악하고 나와 타인의 감정을 인식한다. 2. 다른 사람의 표정과 목소리, 자세로 타인의 감정을 이해한다. 3. 자기 생각과 감정을 상황에 적합한 말과 행동으로 표현한다. 	
준비물	감정온도계, 표정과 자세 카드, 필기도구, 빔, 노트북, 감정스티커.	
순서	활동 단계	활동 내용
1	도입 (20분)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 일주일 동안 지난 이야기를 하고 오늘 할 활동에 대해 빔 화면을 보여주고 설명을 한다. 2. 나처럼 해봐요. 게임을 진행한다. (빔 화면에 카드를 보여준다.) <ol style="list-style-type: none"> 1) 카드를 보고 이 사람의 얼굴표정과 몸짓(행동)을 따라해 본다. <ul style="list-style-type: none"> - 여러 가지 표정과 자세를 통해 상대방의 감정을 유추해 본다. 2) 행동질문과 감정질문을 한다.
2	본 활동 (50분)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 감정의 강도 파악하기 <ol style="list-style-type: none"> 1) 예시 상황들을 보고 감정온도계를 만들어 본다. <ul style="list-style-type: none"> - 감정 온도계를 사용하여 감정은 강도에 따라 말과 행동이 다르게 표현될 수 있음을 알게 한다. 2) 목소리에 따른 감정 파악하기 <ul style="list-style-type: none"> - 감정은 얼굴에 표정으로 드러날 뿐 아니라 목소리로 파악이 가능하다. 타인의 목소리를 듣고 그 목소리의 감정을 파악한다. - 1~5까지 목소리의 크기를 조절하면서 말해보세요. 말할 때 기분은 어떤지 알아본다. 활동지에 1~5까지 말할 때 기분을 적어본다.
3	마무리 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> - 돌아가면서 느낌 나누기 - 프로그램 활동 참여에 있어서 활동에 얼마나 적극적으로 참여했고 활동할 때의 감정, 태도를 객관적으로 표현하도록 한다. - 내담자에게 격려하고 지지하면서 마무리한다.
4	유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> - 프로그램 진행 할 때 즐길 수 있도록 북돋운다. - 아동이 활동지를 작성 할 때 충분한 시간을 주고 기다려 준다. - 아이 자유롭고, 편하게 이야기 할 수 있는 분위기를 만들어 준다.

구조화된 사회성 증진 집단놀이치료 프로그램 5회기

5회기	긍정적인 말과 부정적인 말의 영향
목 표	<ol style="list-style-type: none"> 1. 긍정적인 메시지와 부정적인 메시지가 행동에 미치는 영향에 관해 알 수 있다. 2. 타인에게 비난하는 말을 했을 때 어떤 영향을 미칠 수 있는지에 알 수 있다. 3. 스스로에게 긍정적인 메시지를 전달하는 것의 중요성을 안다.
준비물	풍선, 경계를 만들기 위한 의자나 줄, A4용지, 필기도구, 노트북, 빔

순서	활동 단계	활동 내용
1	도입 (20분)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 일주일 동안 지난 이야기를 하고 오늘 할 활동에 대해 빔 화면을 보여주고 설명을 한다. 1. 풍선배구를 진행한다. <ol style="list-style-type: none"> 1) 가운데 의자를 놓거나 줄을 쳐서 경계를 만들고 양쪽에서 두 팀으로 나눈다. 2) 몇 점이 되었을 때 이기도록 할 것인지 결정을 한다. 3) 배구공이 아닌 풍선으로 배구를 한다. 각 팀의 구성원의 순서대로 서브를 넣고 자기 팀 내에서 3번 까지 풍선을 쳐서 상대팀에게 넘기도록 한다. 3번 안에 넘기지 못하면 상대방에 점수 1점을 주어야 한다.
2	본 활동 (50분)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 모두 함께 풍선치기 <ol style="list-style-type: none"> 1) 집단구성원 전체가 등글게 선다. 옆 사람의 손을 잡은 채로 풍선을 쳐 올린다. 2) 전체 구성원이 떨어뜨리지 않고 한 번에 몇 번을 치는지 수를 세어서 기록한다. 3) 몇 차례 지나고 나서 아동들이 익술 할 때 짬 상담사는 전체를 향해 부정적인 말들을 한다. 이 때 풍선을 쳐올린 개수들을 기록한다. 4) 상담사는 전체를 향해 긍정적인 말들을 한다. 이 때 풍선을 쳐올린 개수들을 기록한다. 5) 정리를 한 후 빔으로 화면에 띄워주고 부정적인 말과, 부정적인 말을 들었을 때 풍선을 치는 개수와 기분이 어땠는지에 대해 자유롭게 이야기를 나눈다.
3	마무리 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> - 느낌 나누기 - 프로그램 활동 참여에 있어서 활동에 얼마나 적극적으로 참여했고 활동할 때의 감정, 태도를 객관적으로 표현하도록 한다. - 내담자에게 격려하고 지지하면서 마무리한다.
4	유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> - 놀이를 진행 할 때 놀이자체를 즐길 수 있도록 북돋운다. - 사전에 부정적인 말과 긍정적인 말을 할 거라 충분히 설명을 해준다. - 아동이 자신에 대해 부담 없이 편하게 이야기 할 수 있게 한다.

구조화된 사회성 증진 집단놀이치료 프로그램 6회기

6회기	공감하기, 칭찬 격려하기	
목 표	<ol style="list-style-type: none"> 1. 협력의 기쁨을 느낄 수 있고, 친구의 실수로 너그럽게 이해할 수 있다. 2. 일상생활 속 타인의 말의 의도를 적절하게 파악하고 그에 맞는 반응을 보일 수 있다. 	
준비물	쌓기용 컵, 빔, 노트북, 필기도구.	
순서	활동 단계	활동 내용
1	도입 (20분)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 일주일 동안 지난 이야기를 하고 오늘 할 활동에 대해 빔 화면을 보여주고 설명을 한다. 2. 숨은 뜻 찾기 활동을 진행한다. <ol style="list-style-type: none"> 1) 빔에 숨은 뜻 찾기 그림들을 빔 화면에 보여주고 아동들에게 활동지를 나누어 주고 숨은 뜻을 찾게 한다. 2) 그림 속 상황과 비슷한 경험이 있는지에 대해 서로 자유롭게 이야기를 해본다.
2	본 활동 (50분)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 우정의 컵 쌓기 놀이를 진행한다. <ol style="list-style-type: none"> 1) 2팀으로 나누어 출발선에 서서 출발 신호에 맞게 같이 출발해서 컵 5개를 먼저 쌓고 온다. 2) 먼저 쌓은 친구가 돌아 와서 다음 친구와 하이파이브를 하고 가서 컵을 쌓는다. 3) 과정을 반복하면 한 사람 당 두 번씩 컵을 쌓을 수 있게 한다. 4) 제한 시간 안에 높고 큰 성을 쌓은 팀이 이김.
3	마무리 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> - 느낌 나누기 - 프로그램 활동 참여에 있어서 활동에 얼마나 적극적으로 참여했고 활동할 때의 감정, 태도를 객관적으로 표현하도록 한다. - 내담자에게 격려하고 지지하면서 마무리한다.
4	유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> - 놀이를 시작하기 전 전략을 짤 수 있는 시간을 준다. - 컵이 쓰러질 경우 서로 격려할 수 있는 구호를 외친다. - 아동이 자신에 대해 부담 없이 편하게 이야기 할 수 있게 한다.

구조화된 사회성 증진 집단놀이치료 프로그램 7회기

7회기	의사소통기술 I	
목 표	<ol style="list-style-type: none"> 1. 서로 마음을 맞추어 우정의 고리를 주고받으면서 긍정적인 소통을 할 수 있다. 2. 의사소통의 3가지 방식에 대해 알 수 있다. 3. 나와 내 주변 사람의 의사소통 방식을 관찰하여 비효과적인 방식과 효과적인 방식을 알 수 있다. 	
준비물	신문지, 테이프, 도화지, 빔 노트북, A4용지, 필기도구	
순서	활동 단계	활동 내용
1	도입 (20분)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 일주일 동안 지난 이야기를 하고 오늘 할 활동에 대해 빔 화면을 보여주고 설명을 한다. 2. 우정의 고리를 받아라. 놀이를 진행한다. - 2명이 한 팀이 되어서 진행한다. <ol style="list-style-type: none"> 1) 요술봉 만들기- 신문지나 도화지를 가지고 요술 봉을 만들어본다. 2) 고리 만들기- 신문지나 도화지를 가지고 고리를 만들어본다. 3) 한 명이 고리를 던져서 요술 봉으로 고리를 받는다. 이 때 고리를 던지는 친구는 고리를 받는 친구에게 칭찬을 이야기 하면서 던진다. 4) 서로 역할이 바뀌어서 진행 해본다.
2	본 활동 (50분)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 의사소통 3가지 방식에 대해 알아본다. <ol style="list-style-type: none"> 1) 빔 화면에 의사소통 3가지 방식에 대해 보여주고 아동들이 이해 할 수 있게 설명을 한다. 2) 의사소통 3가지 방식에 대해 질문을 하고 주장적, 비 주장적, 공격적 의사소통에 대해 알아본다. (활동지를 나누어 준다.) 3) 나와 내 주변 사람들의 의사소통방식에 대해 알아보고 자신이 자주 하는 의사소통 방식에 대해 알아본다. (활동지를 나누어 준다.) 4) 자신이 원하는 의사소통 방식을 찾아본다.
3	마무리 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> - 느낌 나누기 - 프로그램 활동 참여에 있어서 활동에 얼마나 적극적으로 참여했고 활동할 때의 감정, 태도를 객관적으로 표현하도록 한다. - 내담자에게 격려하고 지지하면서 마무리한다.
4	유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> - 놀이를 진행 할 때 놀이자체를 즐길 수 있도록 복 돌운다. - 활동지 작성 시 정답이 있는 것이 아니니 부담을 느끼지 않게 편하게 작성 할 수 있게 한다. - 아동이 자신에 대해 부담 없이 편하게 이야기 할 수 있게 한다.

구조화된 사회성 증진 집단놀이치료 프로그램 8회기

8회기		의사소통기술II
목 표		1. 자신의 목표를 이루려면 어떤 도움을 받아야 할지 알 수 있다. 2. 도움을 받기 위해 타인에게 적절한 방식으로 요청 할 수 있다. 3. 효과적인 의사소통을 위한 나 전달법을 알고 실천 할 수 있다.
준비물		가위, 풀, 퍼즐 활동지, A4용지, 필기도구
순서	활동 단계	활동 내용
1	도입 (20분)	1. 일주일 동안 지난 이야기를 하고 오늘 할 활동에 대해 빔 화면을 보여주고 설명을 한다. 2. 퍼즐완성하기 게임을 한다. - 3명이 한 팀이 되어서 진행한다. 1) 두 종류의 그림퍼즐 판을 모두 섞고 종류 상관없이 같은 개수의 퍼즐 조각을 각각 나누어 가진다. 2) 자신의 퍼즐 그림을 완성하는데 필요한 퍼즐 조각들을 얻기 위해 다른 친구들에게 요청을 하고 서로 협상하여 교환을 한다. 3) 가장 먼저 하나의 그림을 완성한 아동이 이기게 된다.
2	본 활동 (50분)	1. 효과적인 의사소통을 위한 나 전달법에 대해 알아본다. - 빔에 나 전달법에 대해 화면에 보여주고 아동들이 이해하기 쉽게 설명을 해준다. 2. 나 전달법 의사소통 활동지를 진행한다. - 활동지에 있는 상황 외에 자신의 상황에 대해서도 적어본다. 3. 나 전달법으로 말하기를 실천한다.
3	마무리 (10분)	- 느낌 나누기 - 프로그램 활동 참여에 있어서 활동에 얼마나 적극적으로 참여했고 활동할 때의 감정, 태도를 객관적으로 표현하도록 한다. - 내담자에게 격려하고 지지하면서 마무리한다.
4	유의 사항	- 퍼즐게임을 진행할 때 친구의 거절에 적절히 수용할 수 있도록 상담사의 개입이 필요하다. - 활동지 작성 시 정답이 있는 것이 아니니 부담을 느끼지 않게 편하게 작성 할 수 있게 한다. - 아동이 자신에 대해 부담 없이 편하게 이야기 할 수 있게 한다.

구조화된 사회성 증진 집단놀이치료 프로그램 9회기

9회기	칭찬하기, 사과하기
목 표	1. 다른 사람에게 좋은 피드백을 주거나 칭찬 할 수 있다. 2. 잘못을 인정하고 결과를 받아들일 수 있다. 3. 다른 사람에게 칭찬하기 기술, 사과하기 기술 방법을 알 수 있다.
준비물	빔, 노트북, 활동지, 필기도구,

순서	활동 단계	활동 내용
1	도입 (20분)	1. 일주일 동안 지난 이야기를 하고 오늘 할 활동에 대해 빔 화면을 보여주고 설명을 한다. 2. 예시를 보여주면서 칭찬하기 기술 및 사과하기 기술에 대해 아동이 이해하기 쉽게 설명을 해준다. - 빔 화면에 예시 및 칭찬하기 기술, 사과하기 기술에 대해 올려주고 아동들이 볼 수 있게 한다. - 이해가 안 되는 부분이 있는지 물어보고 설명을 해준다.
2	본 활동 (50분)	1. 칭찬하기 연습을 진행한다. 1) 칭찬리스트를 빔 화면에 올려준다. 2) 스스로 잘 한다고 생각하는 일을 찾아 적어본다. 3) 칭찬하고 싶은 친구를 찾고, 친구가 잘하는 일을 찾아 적어본다. 4) 같이 프로그램을 하고 있는 친구들에게 칭찬하는 연습을 해본다. 2. 사과하기 연습을 진행한다. 1) 상황 1,2,3 그림을 보여준다. 2) 활동지에 잘못된 부분을 찾아보고 사과하는 말을 연습해본다.
3	마무리 (10분)	- 느낌 나누기 - 활동에 얼마나 적극적으로 참여했고 활동할 때의 감정, 태도를 객관적으로 표현하도록 한다. - 내담자에게 격려하고 지지하면서 마무리한다.
4	유의 사항	- 칭찬하기, 사과하기 연습은 반복적으로 하는 것이 중요하다. - 활동지 작성 시 정답이 있는 것이 아니니 부담을 느끼지 않게 편하게 작성할 수 있게 한다. - 아동이 자신의 이야기를 부담 없이 편하게 이야기 할 수 있게 한다.

구조화된 사회성 증진 집단놀이치료 프로그램 10회기

10회기		요청하기, 거절하기
목 표		1. 다른 사람에게 자신에게 필요한 것을 요구하거나 요청할 수 있다. 2. 부당한 대우를 받았을 때 현명하게 대처하는 방법을 알 수 있다. 3. 다른 사람에게 요청하기 기술, 거절하기 기술 방법을 알 수 있다.
준비물		빔, 노트북, 활동지, 필기도구,
순서	활동 단계	활동 내용
1	도입 (20분)	1. 일주일 동안 지난 이야기를 하고 오늘 할 활동에 대해 빔 화면을 보여주고 설명을 한다. 2. 예시를 보여주면서 요청하기 기술 및 거절하기 기술에 대해 아동이 이해하기 쉽게 설명을 해준다. - 빔 화면에 예시 및 요청하기 기술, 거절하기 기술에 대해 올려주고 아동들이 볼 수 있게 한다. - 이해가 안 되는 부분이 있는지 물어보고 설명을 해준다.
2	본 활동 (50분)	1. 요청하기 연습을 진행한다. 1) 상황 1,2,3 그림을 보여준다. 2) 활동지에 원하는 부분을 찾아보고 요청하는 말을 연습해본다. 2. 거절하기 연습을 진행한다. 1) 상황 1,2,3 그림을 보여준다. 2) 활동지에 나에게 원하는 것을 찾아보고 어떤 일이 발생할지 알아보고 거절하는 말을 연습해본다.
3	마무리 (10분)	- 느낌 나누기 - 활동에 얼마나 적극적으로 참여했고 활동할 때의 감정, 태도를 객관적으로 표현하도록 한다. - 내담자에게 격려하고 지지하면서 마무리한다.
4	유의 사항	- 놀이를 진행 할 때 놀이자체를 즐길 수 있도록 격려한다. - 활동지 작성 시 정답이 있는 것이 아니니 부담을 느끼지 않게 편하게 작성할 수 있게 한다. - 아동이 자신에 대해 부담 없이 편하게 이야기 할 수 있게 한다.

구조화된 사회성 증진 집단놀이치료 프로그램 11회기

11회기	나 스스로 결정하기	
목 표	<ol style="list-style-type: none"> 1. 선택해서 결정 할 때의 어려운 정도를 판단할 수 있다. 2. 내가 원하는 것을 선택할 때 고려하는 여러 가지 기준들에 대해 알 수 있다. 	
준비물	A4용지, 필기도구, 노트북, 빔.	
순서	활동 단계	활동 내용
1	도입 (20분)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 일주일 동안 지난 이야기를 하고 오늘 할 활동에 대해 빔 화면을 보여주고 설명을 한다. 2. 포수놀이를 진행한다. <ul style="list-style-type: none"> - 인원수만큼 제비뽑기를 할 수 있는 작은 종이에 왕과 포수를 쓰고 나머지 종이에 여러 동물들을 적는다. 접은 종이를 자유롭게 떨어진 종이를 한 장씩 잡는다. 왕이 포수보고 다른 동물을 잡아오라고 명령을 내리고 포수는 명령을 받고 명령한 짐승을 잘 데리고 가면 무사하나 잘 못 잡아오면 모두가 함께 정해진 벌을 받는다. - 잘 맞추는 아이들은 어떻게 잘 맞추는지 못 맞추었다면 어떻게 하면 잘 할 수 있을지에 대해 생각하는 시간을 가져본다.
2	본 활동 (50분)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 결정할 때 가장중요하다고 여기는 것은 무엇이 있는지를 빔 화면에 보여주고 아동들이 이해하기 쉽게 설명을 한다. 2. 활동지에 본인이 가장 중요하다고 생각하는 것을 번호 순서대로 적어본다. 3. 선택해서 결정하기에 쉬운가요? 활동지를 가지고 진행한다.
3	마무리 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> - 느낌 나누기 - 프로그램 활동 참여에 있어서 활동에 얼마나 적극적으로 참여했고 활동할 때의 감정, 태도를 객관적으로 표현하도록 한다. - 내담자에게 격려하고 지지하면서 마무리한다.
4	유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> - 놀이를 진행 할 때 놀이자체를 즐길 수 있도록 이기는 게임이 아님을 사전에 충분히 설명을 한다. - 활동지 작성 시 정답이 있는 것이 아니니 부담을 느끼지 않게 편하게 작성 할 수 있게 한다. - 아동이 자신에 대해 부담 없이 편하게 이야기 할 수 있게 한다.

구조화된 사회성 증진 집단놀이치료 프로그램 12회기

12회기	회기 마무리	
목 표	1. 롤링페이퍼를 통해 긍정적인 나를 더 잘 알 수 있다. 2. 긍정적인 자아체험을 할 수 있다.	
준비물	8절 도화지, 사인펜, A4용지, 필기도구, 빔, 노트북, 과자	
순서	활동 단계	활동 내용
1	도입 (20분)	1. 일주일 동안 지난 이야기를 하고 오늘 할 활동에 대해 빔 화면을 보여주고 설명을 한다. 2. Behind your back game을 진행한다. 1) 3명이 짝을 지어서 등 뒤에 도화지를 잘 붙이고 맨 뒤에 사람이 그림을 그린다. (주제를 정해준다. 예를 들어 곤충, 동물, 꽃이라고 이야기를 한다.) 2) 앞에 사람은 똑같이 따라 그린다. 맨 앞에 있는 사람이 벽에 붙인 종이를 그림을 그리고 무엇을 그렸는지 맞추는 게임이다. 많이 맞추는 팀이 이기는 게임이다.
2	본 활동 (50분)	1. 롤링 페이퍼를 한다. 1) 롤링페이퍼로 사용할 종이상단에 자신의 이름을 쓴다. 2) 긍정적인 표현으로 먼저 자신에게 하고 싶은 말을 쓴다. 3) 페이퍼를 돌리면서 페이퍼 주인에게 하고 싶은 말을 충분한 시간을 주어 쓰게 한다. 4) 한 바퀴 돌리고 나면 자신의 롤링페이퍼를 읽어 보고 서로 느낌을 이야기 한다. 2. 마지막으로 프로그램을 하면서 활동지를 작성한다. 3. 과자파티를 한다.
3	마무리 (10분)	- 느낌 나누기 - 프로그램 활동 참여에 있어서 활동에 얼마나 적극적으로 참여했고 활동할 때의 감정, 태도를 객관적으로 표현하도록 한다. - 내담자에게 격려하고 지지하면서 마무리한다.
4	유의 사항	- 롤링페이퍼를 쓸 때 충분한 시간을 주고 자유롭게 쓸 수 있게 한다. - 롤링 페이퍼 작성 시 장난을 하거나 비판하지 않도록 충분히 설명을 해준다. - 아동이 자신에 대해 부담 없이 편하게 이야기 할 수 있게 한다.

<부록 5>
프로그램내용 타당도 검증

1. 프로그램의 목표

구조화된 사회성증진 집단놀이치료프로그램이 경계선 지적기능 아동들의 사회성 발달 및 자기효능감에 미치는 효과검증에 목표를 두고 있다.

2. 프로그램의 구성

O'connor(1991)의 구조화된 집단놀이치료를 기초로 하여 인지적, 행동적, 정서적, 사회적 측면을 모두 포함한 치료프로그램을 구성하였다. 또한 경계선 지적기능아동들의 사회성 증진을 위한 프로그램을 참고하였다(권영주, 1998; 김남희, 2010). 경계선 지적기능아동 사회성 증진 집단프로그램 및 경계선 지능아동의 정서사회성을 참조하여 긍정적 자기개념, 자신과 타인의 감정인식, 감정조절, 의사소통기술, 칭찬하기, 사과하기, 요청하기, 거절하기, 친구의 의견이나 기분에 공감 표현하기 등의 사회적 기술들을 익힐 수 있도록 구성되었다(정하나 등, 2021; 윤혜미, 2021). 프로그램을 초기, 중기, 종결, 후기단계로 나누어서 주 1~2회기, 1회기에 80분씩 총12회기로 구성하였다.

3. 프로그램 전체 구성 및 목적에 대한 평가

문항	전혀 그렇지 않다. ①	그렇지 않다. ②	보통이다. ③	그렇다. ④	아주 그렇다. ⑤
1. 경계선 지적기능 아동들의 수준에 맞게 구성되어 있는가?				√	
2. 이론적 배경을 바탕으로 구조화된 프로그램인가?				√	
3. 경계선 지적기능아동의 사회성 발달에 도움이 되는 프로그램인가?				√	
4. 경계선 지적기능아동의 자기효능감 향상에 도움이 되는 프로그램인가?					√
5. 이 프로그램을 통해 일상생활에 적용할 수 있는 프로그램인가?					√

4. 기타의견을 자유롭게 적어주시기 바랍니다.

경계선 지능 아동의 특성이 고려된 정서, 사회, 행동 등 다양한 영역에서의 적응 향상을 위한 프로그램으로 이론적 배경, 경계선 지능 아동의 인지적 특성을 고려하여 세부 프로그램 목표 및 활동, 중재 방법들이 제시되어 있다.