



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 집단음악놀이치료
프로그램이 초등학교 저학년
아동의 사회·정서발달에
미치는 영향

제주대학교 사회교육대학원

심리치료학과

정유경

2023년 6월

구조화된 집단음악놀이치료 프로그램이
초등학교 저학년 아동의 사회·정서발달에
미치는 영향

지도교수 서 명 석

지도교수 김 종 우

정 유 경

이 논문을 사회교육학 석사학위 논문으로 제출함

2023년 6월

정유경의 사회교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 _____김민호_____ (印)

위 원 _____서명석_____ (印)

위 원 _____김종우_____ (印)

제주대학교 사회교육대학원

2023년 6월



The Effects of Structured Group Music Play Therapy Program on Social and Emotional Development of Lower-Grade Elementary School Children

Yu-Gyeong Jeong
(Supervised by Professor Myoung-Seok Seo and
Supervised Professor Jong-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, Jong-Woo Kim, Prof. of Psychotherapy

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

.....
Date

Department of Psychotherapy
GRADUATE SCHOOL OF SOCIAL EDUCATION
JEJU NATIONAL UNIVERSITY

목 차

국문초록	V
I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구 문제	3
3. 용어의 정의	3
II. 이론적 배경	5
1. 집단음악놀이치료	5
2. 사회·정서발달	9
3. 선행연구의 고찰	10
III. 연구방법	15
1. 연구설계	15
2. 연구대상	16
3. 연구도구	19
4. 연구절차	23
5. 구조화된 집단음악놀이치료 프로그램 계획안	24
IV. 연구결과 및 분석	27
1. 사회성 기술 평정 검사 결과 분석	27
2. 정서표현성 검사 결과 분석	30
3. K-CBCL 6-18 한국판 아동청소년행동평가척도(부모용) 결과 분석	32
4. 프로그램에 대한 만족도 평가 분석	33
5. 프로그램 회기별 기록에 대한 분석	37

V. 결론 및 제언	43
1. 결론	43
2. 제언	44
참고문헌	47
ABSTRACT	51
부록	54

표 목차

<표 II-1> 선행연구	10
<표 III-1> 실험 설계	15
<표 III-2> 연구대상의 학년별 분포	16
<표 III-3> 연구대상의 인구 사회학적 특성	17
<표 III-4> 연구대상의 개인별 특성	17
<표 III-5> 사회성 척도의 문항 구성	19
<표 III-6> 사회성 척도 하위요인 내용	20
<표 III-7> 정서표현 척도의 문항 구성	21
<표 III-8> 정서표현 척도 하위요인 내용	21
<표 III-9> K-CBCL 6-18 척도 하위요인 구성	22
<표 III-10> 연구 진행 과정	24
<표 III-11> 집단음악놀이치료 계획서	25
<표 IV-1> 개인별 사회성 사전·사후 검사 점수 비교	28
<표 IV-2> 사회성 사전·사후 검사 비교	29
<표 IV-3> 개인별 정서표현 사전·사후 검사 점수 비교	30
<표 IV-4> 정서표현 사전·사후 검사 비교	31
<표 IV-5> K-CBCL 6-18 사전·사후 검사 비교	33
<표 IV-6> 연구 대상자 만족도 평가 결과	34
<표 IV-7> 보호자 만족도 평가 결과	35
<표 IV-8> 프로그램 회기별 내용 및 분석	38

그림 목차

[그림 Ⅱ-1] 임상집단의 좌석 배치 모습	8
-------------------------------	---

국 문 초 록

구조화된 집단음악놀이치료 프로그램이 초등학교 저학년 아동의 사회·정서발달에 미치는 영향

정 유 경

제주대학교 사회교육대학원 심리치료학과

지도교수 서 명 석

지도교수 김 종 우

이 연구는 구조화된 집단음악놀이치료 프로그램이 초등학교 저학년 아동의 사회·정서발달에 미치는 영향을 알아보기 위한 것이다. 이 연구에서 다루는 주요 연구 문제는 첫째, 구조화된 집단음악놀이치료 프로그램이 아동의 사회성에 어떠한 변화를 주는지 둘째, 구조화된 집단음악놀이치료 프로그램이 아동의 정서표현에 어떠한 변화를 가져오는지 셋째, K-CBCL 6-18 아동·청소년 행동평가척도 부모용 검사의 사전·사후 검사의 변화는 어떠한지 넷째, 구조화된 집단음악놀이치료 프로그램에 대한 참가자와 보호자의 만족도는 어떠한가이다.

이 연구를 위해 연구자는 제주도 거주하며 초등학교에 다니는 1학년, 2학년, 3학년 아동들 중 11명을 모집하였으며, Covid-19로 인한 사회적 거리두기와 방역을 위해 임상집단을 두 집단으로 나누었다. 임상집단1은 1학년과 2학년을 배정하였으며, 임상집단2에는 3학년을 배정하였다. 두 집단은 일주일에 1회씩 90분 동안 총 8회기의 구조화된 집단음악놀이치료 프로그램에 참여하였다.

두 집단에게는 동일한 프로그램과 동일한 사전·사후 검사를 시행하였다. 평가

도구는 김종두(2010)가 개발한 사회성 기술 평정 척도 검사와 King과 Emmons가 개발하고 하정이 번안한 EEQ 정서표현성 질문지를 사용하였으며, 부모보고식 K-CBCL 6-18 한국판 아동·청소년 행동평가척도를 사용하였다. 연구자는 구조화된 집단음악놀이치료 프로그램이 아동의 사회성 발달과 정서표현 능력에 미치는 영향을 검증하기 위하여 사전·사후검사를 비모수 윌콕슨 부호 순위 검정(Wilcoxon signed-rank test)으로 분석하였다. 또한, 정성적 분석을 위해 연구자인 치료 진행자가 기록한 회기별 기록지와 연구 대상자들과 보호자가 직접 작성한 만족도 평가지를 참고하였고, 부모 면담을 진행하였다.

이 연구의 결과는 다음과 같다. 첫째, 구조화된 집단음악놀이치료 프로그램은 초등학교 저학년 아동의 사회성에 유의미한 영향을 미쳤다. 임상 집단은 사회성 하위영역 중 대인관계와 사교성에 긍정적인 증가가 나타났으며, 협력성에서는 증가하였으나 통계적으로 유의미하지 않았다.

둘째, 구조화된 집단음악놀이치료 프로그램은 초등학교 저학년 아동의 정서표현에 유의미한 영향을 미쳤다. 임상 집단은 정서표현의 모든 하위영역에서 통계적으로 유의미한 차이가 나타났다. 그 중 부정적 정서표현에서 사후검사 점수가 감소되었으며 아동들의 부정적 정서표현에 긍정적인 영향을 미쳤다.

셋째, 구조화된 집단음악놀이치료 프로그램은 K-CBCL 6-18 아동·청소년 행동평가척도 부모용 검사 결과에서 통계적 유의미한 차이가 나타나지 않았다. K-CBCL 6-18의 하위영역 중 사회적 미성숙에서는 통계적으로 유의미한 차이가 나타났으나, DSM 정서문제와 사회성에서 유의미한 차이가 나타나지 않았다.

넷째, 구조화된 집단음악놀이치료 프로그램은 연구 대상자와 보호자로부터 높은 만족도를 얻었으며, 초등학교 저학년 아동들의 태도 및 행동 변화에 긍정적인 변화를 보였다. 이를 종합해 보면, 구조화된 집단음악놀이치료 프로그램은 초등학교 저학년 아동의 사회·정서발달에 통계적으로 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 또한 정성적 분석에서 아동들은 집단음악놀이치료를 통해 함께하는 협력 과정을 경험하며 상호작용하는 모습을 보였고, 이는 사회성 발달과 긍정적인 정서표현이 증가하는 것으로 나타났다.

주요어: 사회성, 사회·정서발달, 집단음악놀이치료, 정서표현

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

학령기 아동에게 있어서 또래집단시기는 부모가 아닌 또래나 친구들과의 관계에 집중하고 그들과 상호작용을 하는 해야 하는 시기이다(김종인, 2008). 초등학교 저학년에 이루어지는 학교 적응과 관련하여 사회성과 정서표현 능력은 아동의 발달 단계상 학업 및 또래 관계가 시작되는 시점이라는 점에서 중요한 의미를 가지고 있다. 그러므로 이 시기 아동의 학부모들은 자녀의 학교 적응과 또래 관계 형성에 큰 관심을 가지게 된다.

아동들은 사회적 동등한 대상과 상호작용을 하며 사회성을 길러가고 대인관계 발달을 통해 규칙과 타협, 협동심을 기르게 된다. 교육심리학자인 Erikson(1950)의 심리사회적 발달 8단계 중 근면성 대 열등감에 해당하는 이 시기는 학교생활에서 인지적·사회적 기술을 습득하며 성공과 발전의 경험을 배우고, 근면성을 획득하거나 실패 시 열등감을 형성하게 된다고 하였다(신명희 외, 2020).

현대사회에 아동들은 긍정적인 사회·정서발달을 도모하는데 있어서 많은 위협을 받고 있다. 가족 내에 변화, 과도한 미디어 사용, 아동학대, 학교 부적응, 학교폭력 등 최근 정신건강 부분에 큰 문제가 심화되고 있다. 맞벌이 부부, 한부모 가족 등 가족 구조의 변화는 가족 간의 유대감과 정서적 안정감을 약화시켜 사회성 발달에 저하를 보이게 된다(박혜영, 박부진, 2012).

또한 2018년 아동 종합실태 조사에 의하면 스마트폰 과의존 아동은 34%이며, 아동별 특성으로는 남자 아동, 12~17세 아동, 대도시 거주, 수급 가구, 소득 수준이 낮을수록, 한부모·조손 가정, 맞벌이 가정의 아동일수록 높게 나타났다(보건복지부, 2018). 대인관계에 어려움으로 인한 학교 부적응 사태와 학교폭력 피해는 최근 사회적으로 가장 많이 대두되고 있다. 2022년 1차 학교폭력 실태조사 결과에서 2021년 1차 조사보다 0.6% 증가했고, 초등학교에 경우 3.8% 증가했다고 발

표하였으며 심리·정서적 지원과 사회성·공감 능력 부족 문제 개선을 위한 지원이 필요하다고 강조하였다(한국교육개발원, 2022).

그중 2020년 발생한 Covid-19는 전 세계적으로 팬데믹을 불러일으켰고, 중앙재난안전대책본부는 Covid-19 감염 방지를 위해 사회적 거리두기를 발표했다(질병관리본부, 2020). 사회적 거리두기가 시작되며 초등학교 저학년 아동들은 학교 입학과 동시에 모든 수업이 온라인 수업으로 대체되었고, 야외 활동 시간이 줄어들었으며 자연스럽게 친구와의 교류가 어려워졌다. 아동들은 수업 외 시간을 보내기 위해 미디어 사용이 증가하였다(강희주 외, 2021).

아동은 사회적, 인지적, 정서적인 부분이 미숙하고, 재난에 노출될 경우, 심각한 피해와 부족한 내적 자원으로 회복이 잘되지 않을 수밖에 없다(이윤주, 2004). 2020년 청소년 종합 실태조사에서는 아동들의 삶의 만족도가 2017년에 비해 감소하며 긍정 정서가 소폭 감소하고, 부정 정서는 2017년에 비해 2020년에 2.94점으로 증가하며, Covid-19로 인한 아동들의 삶의 변화를 짐작할 수 있었다(유민상 외, 2022).

음악은 안전하고 지지적인 환경 내에서 내담자의 신체적·심리적 긴장을 이완시키며 정서적 안정감을 제공한다. 그 과정에서 내담자는 자기표현을 하게 되고 부정적 감정을 배출하고 사회적 상호작용을 통해 자신감을 증진시켜 긍정적인 영향을 받게 된다. 이런 음악의 강점에 놀이를 구조화시켜 접목시킴으로서 치료적 효과를 극대화하게 된다(양지선, 2011).

따라서 연구자는 구조화된 집단음악놀이치료 프로그램이 초등학교 저학년 아동의 사회·정서발달에 미치는 영향을 연구하였다. 이를 통해 아동들의 긍정적인 사회·정서발달에 대한 집단음악놀이치료 프로그램의 효과성을 검증하고 다양한 대상군을 위한 프로그램의 적용과 활성화를 제안하였다.

2. 연구문제

이 연구에서 연구자는 구조화된 집단음악놀이치료 프로그램이 초등학교 저학년 아동의 사회·정서발달에 미치는 영향을 알아보기 위해 다음과 같은 연구 문제를 설정하였다.

연구문제 1. 집단음악놀이치료 프로그램이 아동의 사회성 발달에 어떠한 변화를 가져오는가?

연구문제 2. 집단음악놀이치료 프로그램이 아동의 정서표현 능력에 어떠한 변화를 가져오는가?

연구문제 3. K-CBCL 6-18 아동·청소년 행동평가척도 부모용 검사의 사전·사후 검사의 변화는 어떠한가?

연구문제 4. 구조화된 집단음악놀이치료 프로그램에 참가한 대상자와 보호자의 만족도는 어떠한가?

3. 용어의 정의

가. 집단음악놀이치료

집단음악놀이치료는 1인 이상의 전문가와 2인 이상의 상호독립적인 개인들이 모여 교류를 통해 정서·행동 문제에 대한 변화와 치유하는 과정을 추구하는 치료적 모임에 음악치료와 놀이치료를 통합한 치료프로그램이다(강진령, 2019). 음악놀이의 다양성을 활용하여 아동의 흥미와 창의력, 신체활동 등을 적극적으로 유

도하여 발달을 돕는 치료적 목적의 음악 활동이다(김미실, 2014). 이 연구에서 집단음악놀이치료는 초등학교 저학년 아동의 사회·정서발달에서 사회성 발달과 정서표현 향상을 위해 연구자가 선행연구에서 재구성하여 계획한 총 8회기로 구성된 집단프로그램을 의미한다.

나. 사회성

사회 환경 속에서 자신의 생명을 스스로 유지하고 안정감을 얻기 위한 적응력을 만들어가는 능력으로 타인과 어울리는 것을 어려워하지 않으며, 협동심이나 자기통제(Self-control)를 잘하여 사회에서 잘 적응해 나아갈 수 있는 능력의 토대를 말한다(김종두, 2010). 이 연구에서는 김종두(2010)가 개발한 사회성 기술평정 척도를 연구 대상자에게 실시하여 얻은 점수 결과를 의미한다.

다. 정서표현

정서에 대한 자극을 언어적으로나 비언어적인 행동으로 나타내는 반응을 말하며, 출생 직후부터 얼굴표정을 통해 표출하며, 성장해가며 타인이 알아볼 수 있는 신호로 발달한다(신명희 외, 2020). 이 연구에서는 King과 Emmons(1990)가 제작하고 하정(1997)이 번안한 정서표현 질문지를 연구 대상자에게 실시하여 얻은 점수 결과를 의미한다.

II. 이론적 배경

1. 집단음악놀이치료

가. 집단음악놀이치료의 개념 및 치료적 효과

집단음악놀이치료는 1인 이상의 전문가와 2인 이상의 상호독립적인 개인들이 모여 교류를 통해 정서·행동 문제에 대한 변화와 치유하는 과정을 추구하는 치료적 모임에 음악치료와 놀이치료를 통합한 치료프로그램이다(강진령, 2019). 음악과 놀이는 감수성, 사회성, 창의성 등 다양한 영역에서 긍정적인 효과를 발휘할 수 있는 치료적 도구이다(김미실, 2014). 서종미(2013)는 음악치료와 집단놀이치료를 통합하여 치료사가 음악의 구조성을 놀이에서 사용하여 유아들의 부적응 행동을 감소시키고 행동·정서 조절을 증진하기 위한 효과적인 치료 방법이라고 하였다.

최병철(1999)은 음악치료를 세가지 영역으로 나누었으며, 그것은 임상 영역과 일반인 영역, 치유 목회 영역이다. 그중에서 연구 대상자와 동일한 일반인 영역은 급변하는 사회에서 재활이나 병의 치료가 목적이 아닌 아동들의 긍정적인 심리 정서적 발달과 창의력 학습, 학교폭력 예방, 정신건강 등에서 활용된다고 한다. 음악은 자체만으로도 아동의 감각 운동 및 지각, 인지과정을 통괄하고, 정서를 표현하고 사회성을 강화하는 역할을 할 수 있다(정현주, 김동민, 2005).

김미실(2014)은 음악은 많은 사람이 선호하는 예술 분야이며, 사람들은 음악의 특성을 이용한 다양한 음악놀이 프로그램들에 높은 관심을 보인다고 하였다. 또한, 음악과 융합된 활동들에 시너지 효과를 증명하는 연구들이 지속적으로 이루어지고 있다(김미실, 2014). 신체·예술 프로그램은 집단 간의 관계를 결속시키고 아동이 표현하기 어려운 감정과 생각들을 비언어적으로 표현을 하게 도와주며, 그 과정에서 또래와의 상호작용을 촉진시키게 되고 자기 통제력이 향상됨으

로 분노와 공격성을 감소시킬 수 있다(이수진, 윤현숙, 2019).

초등학교 저학년 때 이루어지는 소집단 활동은 놀이, 미술, 음악 활동 등을 위하여 이루어지고 있으며 대부분 소집단 활동을 통해 아동들의 협동 학습을 위해서 진행되고 있다(조봉권, 2001). 집단음악놀이치료에 치료 효과는 다음과 같다. 첫째, 음악을 매개로 사용하여 적극적인 참여를 위해 동기를 유발하고, 대·소근육 활동을 함으로써 다른 신체 기관과의 협응력을 촉진하게 되고 사회적인 상호작용을 향상하여 인지 능력에 도움을 준다(김보경, 김용희, 2014).

둘째, 음악놀이 활동은 부적응 성향을 보이는 연구 대상자의 사회적 특성과 정서지능을 향상하기 위해 효과적이다. 감정 조절을 통해 자신과 타인에 대한 정서 인식과 배려, 대인관계 기술 등이 향상될 수 있다(이해영, 2006). 셋째, 집단치료를 통해 아동들은 폭넓은 대인관계 경험과 수용 받는 경험을 느끼게 되고 자신의 행동을 변화시킬 수 있다(서종미, 2013). 넷째, 음악과 동작을 함께 활용하는 활동은 인지 능력을 향상하기 위해서 직접적 경험과 상징적 표상을 연결할 수 있다(정현주, 2005).

나. 아동과 구조화된 집단음악놀이치료

최근 여러 매체를 통해 아동들의 심리·정서 지원에 관련된 관심과 발달장애에 대한 인식 수준이 높아지며 예술을 접목한 치료프로그램 연구들이 많이 이루어지고 있다. 그중 음악놀이에 대한 연구로는 교육을 목적으로 한 음악놀이 활동에(이예훈, 2007; 강여울, 2022; 장샛별, 2021; 김보람, 2014) 대한 연구 등이 있고, 치료 목적으로 한 음악놀이치료(권수영, 2010; 서종미, 2013; 문은현, 2014; 김보경, 2014; 허혜리, 2015)등이 있다. 음악놀이에 관한 다양한 연구들이 발표되고 있으나 대부분 교육적인 목적과 유아와 발달장애 아동, 노인들을 위한 프로그램들이 많으며, 비장애 아동들의 사회·정서적 부분과 관련된 연구들이 미비한 실정이다.

아동들은 영아기 때부터 부모로부터 발달 단계에 맞는 안정적 구조화를 경험하게 되고, 프로그램에서 연구자의 구조화로부터 긍정적인 메시지를 받음으로써

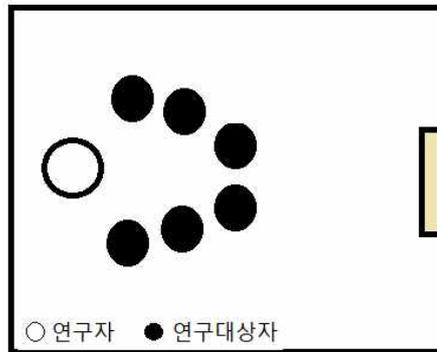
과잉행동 감소와 집중력이 향상된다(유한규, 2002). 양육자는 어린아이와 상호작용할 때 자연스럽게 구조화를 제공하게 되며, 이것은 치료사가 아동의 발달 수준을 고려하여 회기를 구성하는 상호작용 패턴과 유사하다(O'Connor, 2016). 특히 구조화는 집중력이 약하고, 과잉행동을 보이며, 조절이 어려운 아동 또는, 통제감을 통해 안전감을 느끼는 아동에게 효과적이다(Booth & Winstead, 2016).

집단치료는 연구 대상자의 자발성을 이끌고, 집단 안에서 사회적인 대리경험을 가능하게 한다. 또한, 부정적인 정서를 조절하여 적응력을 높이고 정서적 안정감을 통해 공감과 수용 받는 감정을 느낄 수 있도록 한다(서종미, 2013). 정현주(2005)는 세션 구조화는 세션 구성과 이를 성공적으로 이끌기 위해 꼭 필요한 개념이라고 하며, 음악치료 세션 전개에 필요한 구조화 기술을 다음과 같이 설명하였다.

첫째, 활동의 복잡성을 낮추고 내담자의 발달 수준을 고려하여 난이도를 반영한다. 둘째, 연주 활동에서 소리 강도에 필요한 운동 기능을 고려하여 운동적 범위를 단계적으로 진행한다. 셋째, 음악 요소의 동적, 정적 특성과 내담자의 에너지와 정서를 일치시킨다.

넷째, 음악 자료와 외적 정보에 관련성을 고려한다. 예를 들어 내담자가 좋아하는 음악이나 기존의 공유된 음악들의 상징적 기능을 활용하는 것이다. 다섯째, 세션의 목표 달성을 위한 물리적 환경을 재구성하는 것이다. 내담자의 특성을 고려한 물리적 구조화는 절대적으로 필요하다.

연구자는 내담자의 긴장감을 낮추고 집중력을 높이기 위한 안정적인 구조화를 위해 아동들의 자리 배치를 문이 등 뒤로 가도록 하여 반원형으로 앉도록 배치하여 바닥에 앉을 수 있도록 하였다. [그림 II-1]은 아동들의 좌석 배치 모습이다.



[그림 II-1] 임상집단의 좌석 배치 모습

아동들은 문을 등지고 바닥에 앉아서 활동을 시작함으로써 집단 작업에 집중할 수 있었고, 안정감을 얻을 수 있었다. 또한 세션 구성의 구조화를 위해 초기, 중기, 후기 단계로 나누어 초기 단계에는 Hello song과 이름 소개, 몸풀기 활동으로 구성하였고, 중기단계는 메인 프로그램을 구성하였다. 후기단계에서 수업 마무리 및 정리를 위해 모두 제자리 음악을 준비하였으며, 정리가 끝난 후 소감 나누기 및 다음 회기에 대한 안내를 받았다.

이후 Good bye song으로 그날 활동을 종료하는 구조화가 이루어졌다. 아동들은 2회기가 지나가며 프로그램에 시작과 끝을 알리는 음악과 손유희에 익숙해진 모습을 보였으며, 집중하지 못하는 친구들이 제자리를 찾을 수 있도록 서로 도움을 주는 모습도 보였다. 구조화된 집단음악놀이치료 프로그램에 1회기 수업에서는 라포형성을 위한 시간과 프로그램에 적응할 수 있는 시간을 가졌다.

2회기~4회기는 정서표현 증진을 위해 음악을 통해 친밀감을 형성하여 집단 소속감을 높이고 부정적 정서를 해소하여 안정적인 정서를 느낄 수 있는 시간을 가졌다. 5회기~8회기는 사회성 발달을 위한 시간으로, 악기 연주와 음악극, 악기 만들기를 활용하여 상호작용 및 협동성을 기르는 놀이를 진행하였다. 음악의 치료적 요소는 노래 부르기, Song Writing, 즉흥 악기 연주, 음악감상, 음악극, 악기 만들기 등으로 이루어져 있다. 놀이 치료적 요소는 아동들이 가장 반응이 좋았던 땅따먹기 놀이와 음악 빙고 게임, 신체활동 놀이, 물감 표현하기 등 다양하게 진행하였다.

2. 사회·정서발달

가. 아동의 사회·정서발달

김종두(2010)는 사회성의 정의를 사회생활에서 타인과 원만한 관계를 맺으며 살아가고자 하는 내면의 형성된 특성이라고 말하며, 사회성은 사회화 교육과정을 거쳐 개인 내부에 형성된 결과라고 하였다. 박혜영, 박부진(2012)은 사회성이란 자신이 속한 사회에서 타인과의 상호작용을 통해 대인관계를 발전시키고, 사회문화에 적응하기 위한 기술들을 배워나가는 과정이라고 하였다. 인간은 사회라는 집단 안에서 타인과 관계를 맺으며 살아가고자 하는 성질을 갖고 있으며, 생명 및 균형과 안정을 유지하기 위해 상황에 맞는 반응을 배우고, 적응하려는 능력을 얻게 된다(김선희, 2005).

정서표현은 자신의 감정을 타인에게 잘 전달하고, 타인의 감정을 잘 인식하고 대처하는 능력이라고 하며, 정서표현 능력이 뛰어난 사람은 정서를 적절하게 표현하여 긍정적인 대인관계를 형성한다(안현정, 2020). 애착 이론의 선구적 작업을 한 Bowlby(1988)는 아동은 실재관계 경험에서 감정, 사고, 행동이 형성되어가며 그로 인해 자동적 행동 패턴을 만들 수 있다고 하였다. 영아기부터 양육자에게 감각과 정서를 경험하고 양육자의 목소리와 얼굴표정, 정서표현, 신체 행동 등을 학습하며 성장한다(Crenshaw & Stewart, 2018).

양육자는 안전 기지 역할이 되어주며 자녀의 요구와 신호에 집중하고 정확한 해석을 적절하게 반응하여 일관적인 양육법을 사용할 경우, 아동은 안정적인 애착이 형성된다. 사회생활은 나와 다른 삶을 살아 온 타인과 편안하게 관계를 맺고 상호 작용하는 능력이다(Esimone & Ojukwu, 2014). 인간은 어린 시절부터 타인과 함께 더불어 살아가는 것을 배우고, 그 과정에서 타인과의 긍정적인 사회적 상호작용이 건강한 대인관계를 형성할 수 있도록 한다(이혜영, 2006).

아동기에 경험한 긍정적인 사회성의 발달은 인간이 성장하는 데 있어서 가장 중요한 한 부분을 차지하기도 한다(박혜영, 박부진, 2012). 유아기의 정서는 주 양육자의 긍정적인 정서인 기쁨, 행복과 같은 표정을 보며 모방 과정을 겪게 된

다(이해영, 2006). 아동의 사회성 발달에 영향을 미치는 것은 주로 양육자이지만, 아동은 점차 그 영역을 넓혀나가면서 학교나 학원에서 만나게 되는 대인관계들과 TV와 같은 매체를 통해 직·간접적인 사회화 과정을 배우게 된다(김성희, 2002).

그렇기에 이 시기에 접하게 되는 대인관계는 부모와의 정서적 유대만큼 중요하며, 앞으로의 사회성 발달과 정서표현 발달에 영향을 미치게 된다(이수진, 윤현숙, 2019). 초등학교 저학년들은 의사 표현이 미성숙하고 서툴기 때문에 정서표현에 있어서 비언어적인 의사소통을 많이 활용하게 된다(이영순, 2005). 정서·행동 문제가 초기 아동기에 나타날수록 문제에 정도가 심각하다 볼 수 있으며, 그렇기에 초등학교 저학년 시기에 적극적인 상담과 치료적 접근을 해야 한다(이명복, 김은정, 2020).

3. 선행연구의 고찰

음악놀이 활동 및 음악놀이치료 프로그램을 적용한 선행연구는 여러 대상군과 다양한 목표를 중점으로 필요성을 강조하고 있다. 최근에는 영유아기부터 경험할 수 있는 다양한 음악놀이 프로그램들이 나와 있고, 그 효과성을 입증하는 연구들도 또한 계속해서 발표되고 있다. 음악놀이 및 음악놀이치료 프로그램을 적용한 선행 연구의 시사점은 <표Ⅱ-1>과 같다.

<표 Ⅱ-1> 선행연구

저자(년)	논문 제목	시사점
허혜리 (2015)	집단음악놀이치료 프로그램이 자폐스펙트럼 장애 아동의 자기표현과 사회성 향상에 미치는 영향	집단 음악놀이치료 프로그램은 자폐 스펙트럼 장애 아동의 자기표현과 사회성이 향상에 영향을 미친다. 회기별 분석을 통해 초기에 비해 후기로 갈수록 긍정적인 효과를 얻었음을 알 수 있었다.

이세정 (2008)	음악놀이 활동이 정신지체아동의 자아개념 및 사회성에 미치는 영향	음악놀이 활동을 경험한 지적장애 아동이 자신과 타인을 분별하고 사회성을 기를 수 있는 기술과 기회를 제공한다. 연구에서 음악놀이 활동이 지적장애 아동에게 자아개념 향상과 친사회적 행동을 향상시킨다는 결과를 얻었다.
김미실 (2014)	음악놀이 프로그램이 아동의 일상생활 스트레스, 사회성, 자아개념 및 자아탄력성에 미치는 영향	초등학교 아동에 맞게 재구성·개발된 음악놀이 프로그램이 아동의 일상생활 스트레스, 사회성, 자아개념, 자아탄력성에 영향을 끼치는가를 알아본다. 사전검사에서 스트레스가 높고, 사회성, 자아탄력성이 낮은 아동들에게 음악놀이 프로그램이 긍정적 효과를 주었다. 또한 사회성 향상과 자아탄력성이 향상되었으며 스트레스가 낮아지는 것을 볼 수 있었다.
서종미 (2013)	집단음악놀이치료 프로그램이 유아의 부적응 행동, 정서조절 능력 및 사회적 관계에 미치는 효과	부적응 행동을 보이는 유아를 대상으로 하는 음악놀이치료 프로그램을 개발하고, 개발된 집단음악놀이치료 프로그램이 부적응 행동, 정서조절 능력, 사회적 관계에 어떤 효과를 미치는지 검증한다. 연구 결과, 부적응 행동을 유의미하게 감소하며 하위 영역 중 적대-공격성에서 효과를 보였다. 정서조절 능력에 유의하게 긍정적인 영향을 주었다. 사회적 관계에서도 긍정적 또래상호작용이 유의하게 증가하며 부정적 또래상호작용이 유의하게 감소하는 결과를 보여주었다.
조용란, 이인수 (2012)	음악놀이 치료프로그램이 노인의 우울에 미치는 영향	음악놀이치료가 노인시설에 거주하는 노인들과 재가 노인에게 우울 감소 효과를 줄 수 있는지 분석하는 연구이다. 사전·사후 검증 결과로 복지관, 경로당 여가 프로그램을 이용하는 재가 노인은 우울 변화가 유의하지 않았으며, 양로시설 거주 노인은 우울 변화가 통계적으로 매우 유의한 우울 성향을 감소하는 효과가 나타나고 있다.

서미란, 이미나 (2019)	신체표현을 활용한 유아음악놀이프로그램 효과 연구	유아음악놀이프로그램의 신체표현 활동이 유아의 자아존중감과 정서지능에 미치는 효과를 알아보기 위한 연구이다. 연구 결과 신체표현 놀이는 중요할 뿐만 아니라 신체표현을 활용한 음악놀이를 유아가 경험할 때 자존감 및 정서성에 적극적인 표현력을 보였으며, 음악놀이 프로그램은 교육현장에 적용하기 적합한 활동이다.
김샤론, 함인아 (2016)	음악놀이를 활용한 초등 3학년의 수업지도안 지도방안 연구	음악놀이를 통해 초등학교 3학년 아동에게 흥미를 만들어내고, 음악의 구성요소인 가락과 리듬, 그리고 창작을 이용하여 음악놀이를 실제 수업에 설계하는 것을 목적으로 두고 있다. 또한, 놀이의 의미, 음악과 놀이의 상관성과 교육적 가치를 알아보고, 초등 3학년에게 적합하며 활용 가능한 음악놀이를 제재곡과 연관시켜 수업 지도안을 제시한다.
구희경 (2003)	효율적인 음악수업을 위한 음악놀이 적용 방안 연구	초등학교 저학년 아동의 흥미를 이끌어내고 학습효과를 극대화할 수 있는 음악놀이를 제시하여 실제 수업에 적용한 후 효과를 알아본다. 연구 결과, 아동들은 음악의 흥미를 보이며 음악시간을 기다리게 되었고, 적극성을 가지고 참여하게 되었다. 또한 자연스럽게 학습목표를 잘 달성하게 되었고, 수행평가를 하는데 도움을 주었다. 모듈별 수업에서는 협동심을 발휘하기도 하였다.
김보경, 김용희 (2014)	음악놀이 프로그램이 ADHD학생의 사회성 발달에 미치는 효과 -초등학교 5학년을 중심으로-	초등학교 ADHD 아동의 사회성 발달에 미치는 효과를 알아보기 위해 ADHD 진단을 받은 아동을 참여관찰을 중심으로 한 질적 연구 방법으로 자료 수집한 것을 분석하였다. 그 결과 아동들의 사회성 발달에서 규칙 지키기, 자율성, 탐구심, 협동 향상에 도움이 되었다. 또한 음악놀이가 ADHD 아동의 방해 행동 감소에 부분적으로 효과를 보였다.

문수진 (2006)	음악놀이 프로그램이 정신지체아의 주의집중 신장에 미치는 효과	지적장애 아동의 주의집중력 향상을 위해 음악놀이 프로그램을 구안하고 적용한다. 프로그램 적용 결과, 지적장애 아동들에게서 주의집중 향상이 두드러지게 나타났으며, 산만한 행동과 충동적인 행동이 많이 감소하였다.
양종모 (2020)	음악 수업에 적용되는 놀이의 가치 탐색	음악 수업에 적용된 놀이의 가치를 탐색한다. 음악 수업에 놀이는 필요하며 음악 활동의 미적 가치에 중요성은 유지되어야 한다. 음악 수업에 적용되는 놀이에 지속적인 개발과 전문가들의 협력이 필요하다. 교육적 유용성은 음악 개념 포함 여부, 경쟁 요소, 학생의 참여에 따라 결정된다.
김지은 (2015)	음악기반 감각통합 놀이 프로그램이 유아의 자아개념과 기본생활습관 향상에 미치는 효과	음악기반 감각통합 놀이 프로그램을 받은 실험집단의 자아개념이 (사회적, 신체적, 인지적, 정의적 자아) 유의미한 차이가 나타났다. 또한 유아의 기본 생활 습관 향상에 효과를 보였으며, 음악 기반 감각통합 놀이 프로그램은 유아교육 현장에서 긍정적 활용 가능성을 시사한다.

선행연구에서 음악놀이 프로그램에 참여한 유아와 지적장애 아동 및 ADHD 아동은 음악놀이가 스트레스 감소 및 기본 생활 습관 향상과 사회성, 자아탄력성, 주의집중력을 향상시킨다는 결과를 얻었다고 한다(김미실, 2014; 김보경, 김용희, 2014; 김지은, 2015; 문수진, 2006; 이세정, 2008). 또한, 교육적인 목적으로 음악놀이를 적용하였을 때 유아의 자존감 및 정서성에 향상과 적극적인 표현력 향상을 보였다고 한다(서미란, 이미나, 2019). 저학년 아동을 대상으로 한 음악놀이에서는 극대화된 학습효과와 적극성을 보여주며, 음악 교육 현장에서 적용할 수 있는 다양한 음악놀이 수업이 개발되었다(구회경, 2003; 김샤론, 함인아, 2016).

서종미(2013)는 부적응 행동 유아를 위한 집단 음악놀이치료 프로그램을 개발하고, 프로그램을 적용하였을 때 유아의 부적응 행동 감소와 정서 조절과 또래 상호작용에 긍정적인 효과를 보이는 것을 검증하였다. 그리고 조용란, 이인수

(2012)는 음악놀이치료를 접한 노인들의 우울 감소 효과를 분석하였으며, 양로시설 거주 노인에게 통계적으로 매우 유의미하게 우울 성향이 감소 되는 것을 검증하였다. 허혜리(2015)는 집단음악놀이치료 프로그램을 경험한 자폐스펙트럼 아동의 자기표현과 사회성이 향상되었다고 보고하였다.

선행연구를 보면 알 수 있듯이 음악놀이와 음악치료, 놀이치료에 관한 연구들은 증가하고 있다. 그러나 음악과 놀이를 함께 접목시킨 음악놀이치료에 대한 선행연구와 음악놀이치료 프로그램을 접해 본 대상군의 관련된 선행연구가 부족하다는 한계점을 알 수 있다. 이에 연구자는 구조화된 집단음악놀이치료 프로그램이 초등학교 저학년 아동의 사회·정서발달에 미치는 영향을 연구하였다.

III. 연구방법

1. 연구설계

연구자는 구조화된 집단음악놀이치료 프로그램이 초등학교 저학년 아동의 사회·정서발달에 미치는 영향을 검증하고자 하였으며, 임상집단은 주1회 90분씩 총 8회기 집단음악놀이치료 프로그램에 참여하였다. 또한, 사회성 및 정서표현 발달에 효과성을 검증하기 위해 연구 대상자에게는 사회성 기술 척도와 정서표현성 척도를 시행하였으며, 보호자에게는 K-CBCL 6-18를 사전·사후 검사로 시행하였다. 연구자는 'IBM SPSS 22.0'을 사용하였고, 프로그램 참여자가 30명 미만인 11명이므로 비모수 윌콕슨 부호 순위 검정(Wilcoxon signed-rank test)을 실시하였다(유의수준 $p < .05$). 이에 대한 연구설계는 아래 <표 III-1>과 같다.

<표 III-1> 실험 설계

구분	사전검사	프로그램 실시	사후검사
임상집단	Q1	P	Q2
보호자	Q3		Q4

Q1: 사회성 기술평정 척도, 정서표현, 질문지

Q2: 사회성 기술평정 척도, 정서표현, 프로그램 만족도 설문지

Q3: K-CBCL 6-18

Q4: K-CBCL 6-18, 프로그램 만족도 설문지

P: 집단음악놀이치료 프로그램

2. 연구대상

가. 연구대상의 학년별 분포

연구자는 제주도내 초등학교 저학년 1, 2, 3학년에 재학중인 8~10세의 아동 14명을 대상으로 선정하여 연구를 진행하였다. 자발적으로 프로그램 참여를 원하는 보호자와 연구 대상자에게 프로그램 참여 동의서를 받았으며, 총 14명 중 3명은 개인 사정으로 인해 2회기 이후 참여가 어려워져 프로그램에서 제외되어, 최종적으로 11명이 연구에 참여하였다. 집단음악놀이치료 프로그램 연구 대상자의 학년별 분포는 <표 III-2>와 같다.

<표 III-2> 연구대상의 학년별 분포

임상집단	대상	성별	학년	지역
임상집단 (11명)	A	남	1학년	제주
	B	남	1학년	제주
	C	남	2학년	제주
	D	남	1학년	제주
	E	남	1학년	제주
	F	여	1학년	제주
	G	남	3학년	제주
	H	남	3학년	제주
	I	남	3학년	제주
	J	남	3학년	제주
	K	여	1학년	제주

나. 연구대상의 성별·연령별 분포

연구 대상자들은 프로그램 시작 전 질문지를 작성하였으며, 다음 <표 III-3>은 연구대상자들의 성별 및 연령에 대한 인구 사회학적 특성 결과이다.

<표 III-3> 연구 대상자의 인구 사회학적 특성

구분	분류	빈도(명)	비율(%)
성별	남	9	81.8
	여	2	18.2
연령	8세	6	54.5
	9세	1	9.1
	10세	4	36.4
합 계		11	100

빈도분석 결과, 성별에서 남자는 9명(81.8%), 여자는 2명(18.2%)으로 남자 아동의 참여가 높았으며, 연령은 8세가 6명(54.5%)으로 가장 많았고, 10세 4명(36.4%), 9세 1명(9.1%)으로 가장 적은 인원이 참여하였다.

다. 연구대상의 개인별 특성

이 연구에 참여하는 연구 대상자는 모두 11명이며, 연구 대상자들의 개인별 특성은 <표 III-4>와 같다.

<표 III-4> 연구대상의 개인별 특성

대상	개인적 특성(성격, 정서, 행동, 학업특성 등)
A	아동의 아버지는 아동이 가정에서 산만한 모습과 감정 기복을 보인다고 하였으며, 평소 친구에 대한 이야기를 한 적이 없으며 친구가 있는지 물어 반 아이들이라는 표현을 사용한다고 하였다. 아동은 가족들과 집에 있는 것이 좋다고 하며 쉬는 날에도 집에 있거나 가족들과 산책하는 것을 좋아한다고 하였다.
B	모의 의하면, B아동은 평소 내성적이고 낮가림이 있으며 또래 남자아이들과는 달리 거친 장난을 하지 않는 성격이라고 하였다. 집에서 혼자 장난감을 가지고 놀거나 얌전한 놀이를 좋아한다고 하였다. 그러나 프로그램 참여시 B아동은 처음 본 또래 아동들에게도 먼저 말을 건네고, 장난을 치는 친화력을 보여주었다.

C	C아동의 모는 아동이 가정 내 개인적인 일로 많이 의기소침해져 있다고 하였고, 낮가림이 심한 부분과 점점 소극적으로 변해가는 모습이 걱정된다고 하였다. C아동은 첫 수업부터 마지막 수업 날까지 장난감이나 카드를 가져오며 다른 아동들의 관심을 집중시키고자 하는 행동을 보였다. 그러나 프로그램 회기가 지나가며 가장 큰 변화를 보여준 아동이다.
D	D아동은 모의 적극적인 권유로 프로그램에 참여하였는데, 첫 만남에는 여기서 무엇을 하는지, 왜 해야 하는지, 의문을 보였다. 그러나 강한 표출은 하지 않았는데, 시간이 지날수록 다른 아동들의 말이나 자세에 대해 지적하는 모습을 보였다.
E	첫 수업부터 소극적인 태도를 보이며 활동을 할 때 목소리를 크게 내지 않으며 굉장히 무덤덤한 모습을 보여주었다. E아동은 활동에 적응함에 따라 선생님에게 오늘 수업에 무엇을 하는지 호기심을 강하게 보여주기도 하였으며, 신체활동에서 적극적으로 참여하는 모습을 보였다.
F	F아동은 모범생다운 모습을 처음부터 보여주었는데, 허리를 곧게 펴서 앉거나 선생님이 이야기할 때 집중하여 경청하는 모습을 보여주었다. 정적인 활동에서 높은 집중력을 보이며, 다른 아동들의 행동에 예민한 반응을 보이기도 하였으며, 활동에서 적극적이거나 게임놀이나 신체활동에서 강한 승부욕을 표출하기도 하였다.
G	해외에서 살다 제주로 들어오게 되며 한글을 잘 몰라서 소극적일거라는 말과 달리 프로그램 활동에서 적극성과 빠른 행동력을 보여주었다. 첫 수업에서는 내일도 와도 되는지 묻기도 하였다. 활동 중 멍한 것 같은 모습을 보이기도 하였으나, 회기가 지나감에 따라 자신이 잘 표현할 수 있는 것이 어떤 것인지 알아가며 초롱초롱한 표정을 많이 짓게 되었다.
H	H아동의 모는 아동이 어릴적부터 부모님의 직장으로 인해 이사를 자주 다니면서 원래 활발했던 성격이 줄어들고, 친구 만드는 것을 어려워하며 내성적인 성격으로 바뀌었다고 한다. 현재 다니는 학교에서 오케스트라에 들어가며 타악기를 연주하며 음악을 좋아하게 되어 이번 프로그램을 신청하게 되었다고 한다. H아동은 활동에서 분위기 메이커 역할을 하기도 하며 멋진 리더십을 보여준 아동이다.
I	I아동은 첫 수업에서 굉장히 소극적인 모습과 창작 활동에 자신없어하는 모습을 보여주었는데, 보호자의 의하면, I아동은 어릴 적 사고로 인해 감정기복이 심해졌으며, 평소 흥미가 있는 활동과 없는 활동에 대한 호불호가 강하게 나타난다고 한다.
J	내성적인 성향을 지녔으며, 모든 활동에 소극적이었으나 회차를 거듭할수록 직접 이름 소개 노래를 부르는 모습을 보여줄만큼 성장한 아동이다. J아동은 수업 중 선생님에게 질문을 하기도 하고, 다른 아동들에게 대화를 건네며 적극적으로 놀이에 참여하는 모습을 보였다.
K	첫 만남에서 낮가림을 보이며 말을 잘 하지 않았지만 수업에 적응이 된 후로는 조금씩 자신감을 보이며 함께 활동에 참여하는 다른 대상자들 못지않게 당찬 모습을 보여주었다.

3. 연구도구

가. 사회성 기술 평정 척도

연구자는 이 연구에서 초등학교 저학년 아동의 사회성을 분석하기 위해 김종두(2010)가 개발한 초등학생 사회성 기술 평정 척도를 사용하였다. 이 사회성 기술 평정 척도는 3개의 하위요인으로 대인관계, 협력성, 사교성으로 구성되어 있다. 척도의 응답 방식은 ‘전혀 그렇지 않다’, ‘그렇지 않다’, ‘보통이다’, ‘그렇다’, ‘매우 그렇다’로 5점 Likert 척도에 응답하게 하였고, 총 17문항으로 구성되어 있다. 사회성 척도의 하위요인별 문항은 <표 III-5>와 같고 이 척도의 Cronbach’s α 는 .88이다.

<표 III-5> 사회성 척도의 문항 구성

하위요인	문항번호	문항수
대인관계	1, 2, 3, 4, 5, 6	6문항
협력성	7, 8, 9, 10, 11, 12	6문항
사교성	13, 14, 15, 16*, 17	5문항
전체		17문항

*은 역채점 문항

김종두(2010)는 사회성에서 대인관계, 협력성, 사교성에 대한 하위요인을 연구하였으며, 사회성 척도에서 정의한 각 하위요인의 내용은 <표 III-6>과 같다.

<표 III-6> 사회성 척도 하위요인 내용

하위요인	내 용
대인관계	타인을 대할 때 상호작용 어려움 없이 원만한 관계를 잘 유지한다. (예: 나는 친구들과 재미있는 이야기를 잘 나눈다)
협력성	집단 활동시 특정 목적을 위해 서로 도우며 협력하며 공동으로 문제 해결을 하는 태도이다. (예: 나는 친구들의 어려운 일을 잘 도와준다)
사교성	다른 사람과 어울리기를 좋아하고 쉽게 사귀는 성질이다. (예: 나는 처음 보는 사람과도 쉽게 대화한다)

나. 정서표현성 질문지(EEQ)

연구자는 이번 연구에서 초등학교 저학년 아동의 정서표현성을 분석하기 위해 King과 Emmons(1990)의 정서표현성 질문지(the Emotional Expressiveness Questionnaire: EEQ)를 하정(1997)이 번안한 척도를 사용하였다. 이 척도는 3개의 하위요인으로 친밀한 정서표현, 부정적 정서표현, 긍정적 정서표현으로 구성되어 있다. 척도의 응답 방식은 ‘전혀 그렇지 않다’(1점)에서 점수가 높아질수록 ‘매우 그렇다’(7점)까지 7점 Likert 척도에 응답하게 하였고, 총 16문항으로 구성되어 있다. 하정(1997)은 6, 12번 문항을 요인부하량이 낮은 관계로 분석에서 제외하였으며, 그 중 15번 문항은 역점수로 전환하여 분석하였다. 정서표현 척도의 하위요인별 문항은 <표 III-7>과 같고 이 척도의 Cronbach’s α 는 .81이다.

<표 III-7> 정서표현 척도의 문항 구성

하위요인	문항번호	문항수
친밀한 정서표현	1, 3, 7, 16	4문항
부정적 정서표현	2, 5, 10, 14	4문항
긍정적 정서표현	4, 8, 9, 11, 13, 15*	6문항
전체		14문항

*은 역채점 문항

이 연구에서 사용한 정서표현 질문지에 각 하위요인의 정의 내용은 <표 III-8>과 같다.

<표 III-8> 정서표현 척도 하위요인 내용

하위요인	내 용
친밀한 정서표현	타인에게 친밀한 표현을 한다. (예: 나는 주위 사람들에게 자주 사랑/좋아한다고 말한다)
부정적 정서표현	부정적인 감정이 드러나는 것을 말한다. (예: 내가 화가 났을 때 주위 사람들은 대개 알아챈다)
긍정적 정서표현	긍정적인 감정을 표현한다. (예: 나는 많이 웃는다)

다. K-CBCL 6-18 한국판 아동·청소년 행동평가척도(부모용)

한국판 부모 보고형 아동·청소년 행동 평가척도 K-CBCL은 Achenbach와 Edelbrock이 1983년에 개발하고 1991년에 개정된 미국 CBCL를 1997년 오경자, 하은혜, 이혜련, 홍강의가 우리나라에 맞게 번역하여 표준화한 행동 평가도구이

다(김명선, 2010). K-CBCL 6-18은 총 120개의 문항으로 구성되어 있으며, 정서 행동문제에 대한 112개의 문항과 그 외의 문제를 서술하는 개방식 문항 1개로 구성되어 있으며 이 중 56번 문항은 8개의 세부 문항으로 구성되어 있다(김상아, 2016). 이 연구에서는 적응척도 하위요인에서 사회성과 문제행동 증후군 척도의 하위영역 중 사회적 미성숙, DSM 진단척도 하위요인에서 DSM 정서문제가 사용되었다.

각 문항은 전혀없다 0점, 가끔 보인다 1점, 매우 심하다 2점으로 3점 Likert 척도로 응답하게 되어있다. 표준화 연구에서는 Cronbach's α 를 불안/우울 .76, 위축/우울 .73, 신체증상 .72, 사회적 미성숙 .70, 사고문제 .62, 주의집중문제 .81, 규칙위반 .70, 공격행동 .84, 내재화 문제 .86, 외현화 문제 .87, 문제행동총점 .95이다. K-CBCL 6-18 행동평가 척도의 하위요인은 다음 <표 III-9>와 같다.

<표 III-9> K-CBCL 6-18 척도 하위요인 구성

행동평가척도		하위요인
적응척도 프로파일	적응척도	적응척도총점, 사회성, 학업수행
문제행동척도 프로파일	문제행동 증후군 척도	내재화(불안/우울, 위축/우울, 신체증상) 외현화(규칙위반, 공격행동) 사회적미성숙, 사고문제, 주의집중문제, 기타문제
	DSM진단 척도	DSM정서문제, DSM불안문제, DSM신체화문제, DSM ADHD, DSM반항행동문제, DSM품행문제
문제행동 특수척도 프로파일	문제행동 특수척도	강박증상, 외상후스트레스 문제, 인지속도부진

4. 연구절차

연구자는 연구의 진행을 위해 제주대학교 생명윤리심의위원회(JEJU National University Institutional Review Board)의 승인을 받고 연구를 진행하였다(승인 번호: JJNU-IRB-2021-085-004). 이 연구는 2022년 1월 20일부터 2022년 3월 10일까지 주 1회, 90분씩 총 8회를 실시한 것이다. 프로그램 진행 장소는 제주특별자치도 애월읍에 위치한 마을공동체 기관 활동실이다.

집단음악놀이치료 프로그램은 연구자가 직접 진행하였으며, Covid-19로 인해 사전 모임이 어려운 관계로 보호자에게 비대면으로 사전 안내를 하였다. 첫 수업 일인 1월 20일에 프로그램에 대한 안내를 다시 하였고 설명이 끝난 후 연구 대상자와 보호자에게 동의서를 받았다. 연구자는 연구 대상자에게 인구 사회학적 질문지와 사회성, 정서표현 사전검사지를 작성하도록 하였으며, 보호자에게는 K-CBCL 6-18을 시행하였다.

이후 연구자는 8주간 구조화된 집단음악놀이치료 프로그램을 진행하였고, 프로그램이 종료되는 마지막 8회기에 아동 참여자와 보호자 대상에게 사전검사지와 동일한 사후검사지와 만족도 설문지를 시행하였다. 집단음악놀이치료 프로그램의 연구 진행 과정은 <표 III-10>과 같다.

<표 III-10> 연구 진행 과정

순서	내용	비고	기간
1	프로그램 점검 수정 및 보완	음악심리상담사 및 놀이심리상담사, 임상심리사 감수	2021.10.22.~2021.12.30
2	연구 대상자 구성 및 모집	SNS, 밴드 홍보	2022.01.03.~2022.01.10
3	동의서 작성 및 사전검사 시행	아동 참여자 및 보호자 동의서 및 사전검사	2022.01.20.~2022.01.27
4	프로그램 실시	주 1회 총 8회기 진행	2022.01.20.~2022.03.10
5	사후검사 시행 및 평가	사후검사 및 만족도조사	2022.03.10.~2022.03.17
6	자료 처치 및 정리	통계분석 및 논문 작성 등	2022.04.01.~2023.06.05

5. 구조화된 집단음악놀이치료 프로그램 계획안

이 연구의 목적은 구조화된 집단음악놀이치료가 초등학교 저학년 아동의 사회·정서발달에 미치는 영향에 대해 알아보기 위한 것이다. 연구자는 체계적인 프로그램을 위해 음악심리상담 전문가와 놀이심리상담 전문가, 임상 심리 전문가의 감수를 받았다. 또한 초등학교 저학년 아동의 사회·정서적 특성을 고려하여 김선영(2009), 박수정(2002), 박혜지(2017), 양지선(2011), 최방희(2002) 등의 음악치료, 음악놀이 프로그램을 참고하여 각 회기의 내용 및 구성을 기획하고 재구성하였다. 집단음악놀이치료 프로그램에서 활용된 회기별 목표와 활동 내용은 <표 III-11>과 같으며, 상세 내용과 진행 과정은 <부록 7>에 수록되어 있다.

<표 III-11> 집단음악놀이치료 계획서

구조화된 집단음악놀이치료 프로그램이 초등학교 저학년 아동의 사회·정서발달에 미치는 영향					
단계	회기	목적	목표	주제	활동내용
초기 단계	1	라포 형성	라포형성 및 집단 탐색	프로그램 소개와 명찰 만들기	<ul style="list-style-type: none"> · 사전검사를 한다. · Hello song, Good bye song 배우며, 구성원들과 인사 및 프로그램 설명을 듣는다. · 명찰 만들기를 한다.
중기 단계	2	정서 표현 증진	음악을 통한 친밀감 형성 및 집단 소속감 느끼기	마음열고, 노래부르기	<ul style="list-style-type: none"> · 좋아하는 음악을 선택하여 집단원들과 함께 감상하고, 노래 부르기 및 춤추기를 통해 표현 활동을 한다. · 음악 게임을 진행한다.
	3		Song Writing를 통한 정서인식과 부정적 감정 해소하기	Song Writing와 즉흥 연주하기	<ul style="list-style-type: none"> · 노래를 배우고 직접 노래 가사를 만들어본다. · 다양한 악기를 활용하여 즉흥연주 활동을 한다.
	4		감정표현을 통해 정서조절 및 정서적 안정 느끼기	나의 꿈으로 감정 표현하기	<ul style="list-style-type: none"> · 거위의 꿈, 네모의 꿈 감상 및 노래를 배운다. · 나의 꿈에 관련된 대화를 나누고 물감을 이용하여 감정을 표현해본다.
	5	사회성 발달	지도력 증진 및 자아존중감 향상하기	Touch hand bell 연주하기	<ul style="list-style-type: none"> · 터치 핸드벨 탐색 및 색깔 악보 놀이와 연주 활동을 한다.
	6		상호작용놀이를 통한 사회성 기술 습득하기	무지개 물고기 음악극	<ul style="list-style-type: none"> · 무지개 물고기 동화를 읽고, 무지개 물고기에서 어울리는 음악과 악기를 찾아본다. · 각자 역할을 정한 후 음악극 활동을 한다.
7	양보와 배려를 경험하며 협동성 기르기		에그셰이커 전달놀이	<ul style="list-style-type: none"> · 아동들이 둘러앉아 ‘나/너’ 구호에 맞춰 손뼉치기 활동을 한다. 리듬에 적응이 되었을 때 	

					에그웨이커를 제시하여 악기 탐색 및 전달 놀이를 진행한다.
종 결 단 계	8		사회·정서발달을 위한 통합 놀이	나만의 악기 만들기	<ul style="list-style-type: none"> · 재활용을 이용하여 나만의 악기를 만들고, 음악에 맞춰 연주 활동을 한다. · 집단음악놀이치료 프로그램에 참여 한 소감을 서로 나누어 본다. · 사후 검사를 작성한다.

구조화된 집단음악놀이치료의 회기당 시간은 90분으로 진행되었다. 프로그램의 구조화를 위해 매 회기 프로그램에 시작에는 Hello song과 이름 소개가 5~10분 정도 진행되었으며, 몸풀기 활동(10~20분), 중기 단계(30~40분), 활동 소감 나누기 및 정리 시간(10~15분), Good bye song(5분)으로 순서였다. Hello song은 세션의 시작을 알리며 연구 대상자들이 시작을 인지하도록 하고, 이름 소개를 통해 참여한 연구 대상자들이 서로의 이름을 인지하도록 한다(정현주, 2005).

후기단계에서 아동들은 모두 제자리 음악이 나올 때마다 프로그램 마무리 준비를 하였고, 소감 나누기와 Good bye song을 부른 후 수업이 끝났음을 인지하였다. 연구자는 선행연구에서 사용된 음악놀이 프로그램들을 재구성하였는데, 그 중 6회기에 진행된 ‘무지개 물고기 음악극’은 박혜지(2017), 윤정희(2008)의 연구를 참고하였다. 선행연구에서는 각 4회기와 12회기로 실험이 진행되었으나 이 연구에서는 1회기로 진행되어야 했기 때문에 90분 프로그램에 맞춰 재구성하였다.

이 연구에서 연구자는 무지개 물고기 그림책을 처음부터 끝까지 함께 읽는 시간을 가진 뒤 아동들이 직접 역할을 정할 수 있도록 도왔으며, 아동들은 이야기의 전달을 맡을 나레이션과 효과음을 연주할 연주자 등을 직접 정하였다. 또한 아동들은 각 그림 장면애 어울릴만한 악기 소리와 소리를 내야 할 시점을 협력하며 정하였고, 실제 음악극이 이루어졌을 때 아동들은 집중력과 적극성을 보여주었다. 윤정희(2008)는 연구를 통해 임상 집단의 조망수용능력이 사후검사에서 증가한다는 결과를 입증함으로써 음악극이 타인 감정 조망을 향상시킨다는 결론을 내렸다.

IV. 연구결과 및 분석

연구자는 집단음악놀이치료 프로그램 진행 전과 종료 후 사전·사후검사를 실시하였으며, 수집된 정보를 양적 분석하여 결과를 분석하였다. 또한 연구자가 직접 작성한 회기별 기록지와 연구 대상자와 보호자가 직접 작성한 집단음악놀이치료 프로그램 만족도 조사 및 보호자 면담을 토대로 정성적 분석을 시행하였다.

1. 사회성 기술 평정 검사 결과 분석

가. 사회성 기술 평정 점수의 개인별 변화

연구자는 구조화된 집단음악놀이치료 프로그램 과정에서 개인별 변화의 차이를 조사하기 위해 사회성 기술 평정 척도의 사전 및 사후검사 원점수를 기록하였다. 또한, 연구대상자 개인의 사전 및 사후 검사 점수 순위와 이에 따른 변화를 기록하였다. 다음 <표 IV-1>은 연구 대상자들이 사회성 척도에서 각 하위영역별로 응답한 원점수와 순위이다.

<표 IV-1> 개인별 사회성 사전·사후 검사 점수 비교

개인별 사회성 사전·사후 검사 점수 비교											
구분	사전검사				사후검사				사전 검사 순위	사후 검사 순위	변화 순위
	대인 관계	협력	사교	전체	대인 관계	협력	사교	전체			
A 아동	20	16	15	51	28	24	20	72	9	7	↑2
B 아동	24	26	14	64	27	25	23	75	6	5	↑1
C 아동	16	21	13	50	22	15	19	56	10	10	-
D 아동	20	17	16	53	21	20	19	60	8	9	↓1
E 아동	27	25	17	69	28	28	23	79	3	3	-
F 아동	23	28	18	69	23	28	19	70	3	8	↓5
G 아동	25	29	16	70	29	28	22	79	2	3	↓1
H 아동	23	22	19	64	29	29	22	80	6	1	↑5
I 아동	26	26	14	66	29	24	20	73	5	6	↓1
J 아동	15	14	7	36	24	17	15	56	11	10	↑1
K 아동	30	25	20	75	30	26	24	80	1	1	-

연구자는 연구 대상자들의 사회성 기술 평정 검사 점수에서 역 채점을 전환하여 계산하였다. 검사 결과, 집단음악놀이치료 프로그램은 아동의 사회성에 긍정적인 영향을 미친다. 특히 하위영역에서 대인관계와 사교성은 큰 증가를 보였으나, 협력성은 A아동과 D아동, E아동, H아동, J아동, K아동만 사후 점수가 증가하였다. B아동, C아동, G아동, I아동은 사후 점수가 감소하였으며, F아동은 사전 점수와 사후 점수가 동일한 것으로 나타났으며, 이는 F아동의 사회성에 변화가 나타나지 않았다는 것을 의미할 수 있다.

나. 사회성 기술 평정 척도의 변화

사회성의 미치는 영향을 검증하기 위해 사전검사와 사후검사의 총점과 표준편차를 산출하고 윌콕슨 부호 순위 검정(Wilcoxon signed-rank test)을 실시하였고, 결과는 <표 IV-2>와 같다.

<표 IV-2> 사회성 사전·사후 검사 비교

요인	집단	사전검사		사후검사		음의 순위 합	양의 순위 합	z	p
		M	SD	M	SD				
대인	임상집단 (N=11)	22.64	4.567	26.36	3.233	.00	45.00	-.673**	.008
협력	임상집단 (N=11)	22.64	5.065	24.00	4.733	16.00	39.00	-1.178	.239
사교	임상집단 (N=11)	15.36	3.529	20.55	2.583	.00	66.00	-2.950**	.003
사회성	임상집단 (N=11)	60.64	11.647	70.91	9.396	.00	66.00	-2.936**	.003

**p<.01

분석 결과, 사회성에 대한 사전·사후 검사에서 전반적으로 임상집단은 통계적으로 유의미한 차이가 나타났다(Z=-2.936, p<.01). 각 하위요인별로 살펴보면, 대인관계에서 임상집단은 사전검사(M=22.64)와 사후검사(M=26.36)는 통계적으로 유의미한 차이를 나타냈고, 사전검사에 비해 사후검사에서 증가한 것으로 나타났다(Z=-.673, p<.01). 협력성에서 임상집단은 사전검사(M=22.64)와 사후검사(M=24.00)는 증가하였으나 통계적으로 유의미한 차이가 나타나지 않았다(Z=-1.178, p>.05). 사교성에서 임상집단은 사전검사(M=15.36)와 사후검사(M=20.55)는 통계적으로 유의미한 차이가 나타났고, 사전검사에 비해 사후검사서 증가한 것으로 나타났다(Z=-2.950, p<.01).

2. 정서표현 검사 결과 분석

가. 정서표현 점수의 개인별 변화

연구자는 구조화된 집단음악놀이치료 프로그램 과정에서 개인별 변화의 차이를 조사하기 위하여 정서표현 척도의 사전·사후 검사 원점수를 기록하였다. 다음 <표 IV-3>은 연구 대상자들이 정서표현 척도에서 각 하위영역별로 응답한 원점수와 순위이다.

<표 IV-3> 개인별 정서표현 사전·사후 검사 점수 비교

구분	사전검사				사후검사				사전 검사 순위	사 후 검 사 순위	변화 순위
	친밀 한	긍정 적	부정 적	전체	친밀 한	긍정 적	부정 적	전체			
A 아동	13	28	18	59	14	37	19	70	4	4	-
B 아동	15	21	15	51	17	30	18	65	6	5	↑1
C 아동	10	24	16	50	19	39	13	71	7	3	↑4
D 아동	9	24	14	47	17	28	13	58	8	7	↑1
E 아동	16	25	20	61	17	33	9	59	3	6	↓3
F 아동	10	17	15	42	11	33	7	51	9	9	-
G 아동	20	32	21	73	25	40	15	80	1	1	-
H 아동	10	27	16	53	11	31	12	54	5	8	↓3
I 아동	7	16	11	34	8	25	11	44	10	10	-
J 아동	4	16	11	31	18	20	4	42	11	11	-
K 아동	21	28	21	70	23	37	19	79	2	2	-

연구 대상자들의 정서표현 척도 점수에서는 역 채점을 전환하여 계산하였고, 요인부하량이 낮아 제외된 점수는 포함하지 않았다. 정서표현은 전체적으로 유의미한 차이가 나타났으나, 개인별 점수에서 E아동은 전체 점수가 2점 감소하는 결과를 보여주었다. 하위영역에서는 친밀한 정서표현과 긍정적 정서표현이 원점수가 증가하는 것을 알 수 있으며, 부정적 정서표현에서 사전검사 점수에 비해 사후검사 점수가 감소하였다. 이 점수의 변화는 집단음악놀이치료 프로그램이 정서표현에 영향을 미치는 것을 보여주었다.

그러나 정서표현 척도에서 순위 변화는 크지 않았다. 연구대상자 중 6명은 사전·사후 검사 점수 순위가 유지되었으며, 3명은 순위가 상승하였고, 2명은 하락한 순위를 보여주었다.

나. 정서표현 척도의 변화

정서표현의 미치는 영향을 검증하기 위해 사전검사와 사후검사의 총점과 표준편차를 산출하고 윌콕스 부호 순위 검정(Wilcoxon signed-rank test)을 실시하였고, 결과는 <표 IV-4>와 같다.

<표 IV-4> 정서표현성 사전·사후 검사 비교

요인	집단	사전검사		사후검사		음의 순위 합	양의 순위 합	z	p
		M	SD	M	SD				
친밀한	임상집단 (N=11)	12.27	5.293	16.36	5.124	.00	66.00	-2.956**	.003
긍정적	임상집단 (N=11)	23.45	5.373	32.09	6.156	.00	66.00	-2.956**	.003
부정적	임상집단 (N=11)	16.18	3.545	12.73	4.880	49.00	6.00	-2.194*	.028
정서 표현	임상집단 (N=11)	51.91	13.382	61.18	13.014	2.00	64.00	-2.763**	.006

*p<.05, **p<.01

분석 결과, 정서표현에 대한 사전·사후 검사에서 전반적으로 임상집단은 통계적으로 유의미한 차이가 나타났다($Z=-2.763$, $p<.01$). 각 하위영역별로 살펴보면, 친밀한 정서표현에서 임상집단은 사전검사($M=12.27$)와 사후검사($M=16.36$)는 통계적으로 유의미한 차이를 나타냈고, 사전검사에 비해 사후검사에서 증가한 것으로 나타났다($Z=-2.956$, $p<.01$). 긍정적 정서표현에서 임상집단은 사전검사($M=23.45$)와 사후검사($M=32.09$)는 통계적으로 유의미한 차이가 나타났고, 사전검사에 비해 사후검사에서 증가한 것으로 나타났다($Z=-2.956$, $p<.01$). 부정적 정서표현에서 임상집단은 사전검사($M=16.18$)에 비해 사후검사($M=12.73$)는 통계적으로 유의미한 차이가 나타났고, 사전검사에 비해 사후검사가 감소한 것으로 나타났다($Z=-2.194$).

3. K-CBCL 6-18 한국판 아동·청소년 행동평가척도(부모용) 결과 분석

K-CBCL 6-18 한국판 아동·청소년 행동 평가척도에서 연구자는 초등학교 저학년 아동의 사회·정서발달에 미치는 영향을 검증하기 위해 사전검사와 사후검사의 원점수를 월복순 부호 순위 검정(Wilcoxon signed-rank test)을 실시하였고, 결과는 <표 IV-5>와 같다.

<표 IV-5> K-CBCL 6-18 사전·사후 검사 비교

요인	집단	사전검사		사후검사		음의 순위 합	양의 순위 합	z	p
		M	SD	M	SD				
사회적 미성숙	임상집단 (N=11)	4.182	3.1565	2.636	2.8381	28.00	.00	-2.384*	.017
DSM 정서문제	임상집단 (N=11)	1.545	2.7336	1.636	2.7303	10.00	11.00	-.108	.914
사회성	임상집단 (N=11)	6.591	1.4802	6.409	1.3751	21.00	15.00	-.424	.671
K-CBCL	임상집단 (N=11)	12.318	4.9662	10.682	4.6652	44.50	10.50	-1.746	.081

*p<.05

분석결과, K-CBCL에 대한 사전·사후검사에서 전반적으로 임상집단은 통계적으로 유의미한 차이가 나타나지 않았다($Z=-1.746, p>.05$). 각 하위영역별로 살펴보면, 사회적 미성숙에서 임상집단은 사전검사($M=4.182$)이며 사후검사($M=2.636$)으로 감소하였으며, 통계적으로 유의미한 차이가 나타났다($Z=-2.384, p<.05$). DSM 정서문제에서는 임상집단의 사전검사($M=1.545$)에 비해 사후검사($M=1.636$)에서 증가하였고 통계적으로 유의미한 차이가 나타나지 않았다($Z=-.108, p>.05$). 사회성에서는 임상집단의 사전검사($M=6.591$)에 비해 사후검사($M=6.409$)에서 감소하며, 통계적으로 유의미한 차이가 나타나지 않았다($Z=-.424, p>.05$).

4. 프로그램에 대한 만족도 평가 분석

연구자는 집단음악놀이치료 프로그램 효과에 대한 정성적 분석을 하기 위해 연구 대상자들의 프로그램 참여 태도와 행동 변화를 기록한 회기별 일지와 만족도 평가 및 보호자 면담을 정성적 분석에 참고하였다. 집단음악놀이치료 프로그램의 효과 입증과 향후 프로그램 발전을 위해 연구 대상자와 보호자에게 각각

11개 문항으로 구성된 만족도 평가지를 배포하고 응답 자료를 수집하였다. 각 문항의 내용과 연구 대상자들의 응답 결과는 <표 IV-6>과 같다.

<표 IV-6> 연구 대상자 만족도 평가 결과

문항 내용	결과
1. 프로그램에 사용된 자료들이 프로그램 참여에 도움이 되었나요?	매우 그렇다. 54.5% 그렇다. 18.2% 보통. 27.3%
2. 프로그램 진행 시간과 활동은 참여하기에 적절하였나요?	매우 그렇다. 54.5% 그렇다. 9.1% 보통. 27.3% 그저그렇다. 9.1%
3. 선생님의 프로그램 내용이 이해하기 쉬웠나요?	매우 그렇다. 81.8% 그렇다. 9.1% 보통. 9.1%
4. 프로그램이 재미있었나요?	매우 그렇다. 72.7% 그렇다. 18.2% 보통. 9.1%
5. 프로그램이 어렵지는 않았나요?	매우 그렇다. 9.1% 보통. 9.1% 그저그렇다. 36.4% 전혀 아니다. 45.5%
6. 가장 재미있었던 프로그램은 어떤 것이었나요?	악기만들기 36.4% 전부 좋았다. 18.2% 땅따먹기 9.1% 물감놀이 9.1% 음악감상 9.1% 점핑인형 9.1%
7. 프로그램 중 재미없었던 프로그램 내용은 어떤 것이었나요? 그리고 그 이유를 적어주세요.	없다. 72.7% 노래가사쓰기 9.1% 잘모르겠다. 9.1%
8. 프로그램이 본인의 사회성과 정서표현 발달에 도움이 되었나요?	매우 그렇다. 54.5% 그렇다. 27.3%

	보통. 18.2%
9. 음악놀이치료 프로그램이 다시 열리게 된다면, 또 참여할 생각이 있나요?	매우 그렇다. 63.6% 그렇다. 9.1% 보통. 18.2% 그저그렇다. 9.1%
10. 이와 같은 프로그램을 다른 사람에게 권유해 볼 생각이 있나요?	매우 그렇다. 45.5% 그렇다. 9.1% 보통. 36.4% 그저그렇다. 9.1%
11. 기타 의견이 있다면 적어주세요	· 더 다양한 놀이를 하고 싶어요. · 더 하고 싶어요. · 재밌어요. · 재밌다. 또 하고 싶다

<표 IV-6>에 의하면 연구 대상자들은 ‘프로그램이 재미있었나요?’라고 묻는 만족도 질문에 매우 그렇다(72.7%), 그렇다(18.2%), 보통(9.1%) 순서로 응답하였다. ‘가장 재미있었던 프로그램’을 묻는 질문에는 악기만들기(36.4%), 전부 좋았다(18.2%), 땅따먹기(9.1%), 물감놀이(9.1%), 음악감상(9.1%), 점핑인형(9.1%) 순서로 응답하였다. 또한 본인의 사회·정서발달에 도움이 되었는지를 묻는 질문에 매우 그렇다(54.5%), 그렇다(27.3%), 보통(18.2%)으로 응답하며 사회·정서발달 증진에 긍정적인 변화를 느낀다는 것을 보여주고 있다. 다음 <표 IV-7>은 보호자들의 만족도 평가 응답 결과이다.

<표 IV-7> 보호자 만족도 평가 결과

문항 내용	결과
1. 프로그램에 대한 사전 안내가 잘 이루어졌나요?	매우 그렇다. 90.9% 그렇다. 9.1%
2. 프로그램의 진행 시간 및 활동 등이 자녀들이 참여하기에 적절하였나요?	매우 그렇다. 90.9% 그렇다. 9.1%
3. 선생님은 프로그램 진행 내용을 잘 전달해주었나요?	매우 그렇다. 90.9% 그렇다. 9.1%
4. 프로그램을 자녀가 만족스러워 하	매우 그렇다. 63.6%

있나요?	그렇다. 27.3% 보통. 9.1%
5. 프로그램을 자녀가 어렵다고 하였나요?	매우 그렇다. 9.1% 보통. 18.2% 그저그렇다. 9.1% 전혀 아니다. 63.6%
6. 가장 만족스러운 프로그램 진행과 그 이유는 무엇인가요??	· 선생님의 지도하에 음악과 놀이를 함께 즐길 수 있는 것이 만족스럽다. · 음악을 자연스럽게 접할 수 있어서 좋았다. · 다양한 악기 경험을 할 수 있어서 좋았다. · 그림책 및 물감 놀이를 즐길 수 있어서 좋았다.
7. 개선되었으면 하는 프로그램 진행은 어떤 것이 있나요? 그 이유는 무엇인가요?	· 프로그램 회기가 좀 더 길었으면 좋겠다. · 사회성과 관련된 음악의 상관관계 기대되는 치료 효과가 궁금하다. 체계적인 프로그램이 생기면 좋겠다.
8. 프로그램이 자녀의 사회성발달과 정서표현에 도움이 되었다고 생각하나요?	매우 그렇다. 72.7% 그렇다. 9.1% 보통. 18.2%
9. 프로그램이 또 개설된다면, 자녀를 다시 참여시키고 싶으신가요?	매우 그렇다. 81.8% 보통. 18.2%
10. 이와 같은 프로그램을 다른 사람에게 권유해 볼 생각이 있나요?	매우 그렇다. 81.8% 그렇다. 9.1% 보통. 9.1%
11. 기타의견이 있다면 적어주세요.	· 선생님이 열정적이세요. · 코로나로 위축되었던 시기, 아이가 또래친구와 소통하며 즐겁게 수업에 참여할 수 있는 기회를 주셔서 감사합니다.

보호자의 만족도 평가 결과에서 보호자들은 프로그램 사전 안내 및 진행 부분에서 매우 그렇다(90.9%)로 높은 수치에 긍정적인 응답을 하였다. 자녀의 사회·정서발달의 도움이 되었는지를 묻는 질문에는 매우 그렇다(72.7%), 그렇다(9.1%), 보통(18.2%)으로 사회·정서발달에 도움을 느꼈다고 응답하였다.

또한 보호자의 면담 중 잦은 이사와 전학으로 학교 적응을 어려워했던 아동의 보호자가 “OO이는 방학동안 프로그램에 참여할 수 있어서 새 학기 적응에 큰

도움이 되었어요. OO이는 잘 적응해 나가고 있으며 집단음악놀이치료를 함께 했던 친구와도 가끔씩 연락을 하고 있어요. 여러모로 감사드려요”라고 응답하셨고, 게임을 좋아하고 친구 관계에 관심을 보이지 않아 걱정이라던 보호자는 면담에서 “OO이가 이전에는 친구라는 관계에 대해 선을 확고하게 지으며 관계에 어려움을 보였었는데, 겨울 방학동안 프로그램에 참여하여 경험하고 난 뒤 음악과 놀이에 관심을 보이기 시작했어요. 친구들에게 어떻게 다가가야 하는지 어른들에게 묻기도 하고 친구 관계에 대해 고민을 하고 있어요. 함께 노는 것에 즐거움을 알게 되며 핸드폰 게임에 집착하는 일도 줄었고 또래 아이들과 놀이터에서 놀고 싶다고 말하곤 해요”라고 응답하는 보호자도 있었다.

또는 “코로나로 인해 친구들과의 놀이가 줄어들고 집에만 있다보니 자연스럽게 미디어에 노출이 심해졌는데, 집단음악놀이치료 프로그램에 참여하게 되며 아이가 밖으로 나가서 놀고 싶어하기도 하고 놀이 수업에 또 가고 싶다는 말을 꺼내기도 합니다. 좋은 프로그램에 참여할 수 있게 해주셔서 감사합니다”라고 응답하는 보호자도 있었다. 다른 보호자는 “한 학년씩 올라갈수록 반항적인 말과 행동으로 인해 걱정이 많았는데, 최근 아이가 음악놀이에 대해 이야기를 꺼내기 시작하며 아이와 대화하는 시간이 생겨나서 너무 기뻐요”라고 응답하였다. 이처럼 연구 대상자와 보호자의 만족도 평가와 보호자 면담에서 양쪽 모두 Covid-19로 인해 어울려 놀 수 없었던 시기에 겨울방학 동안 또래와의 놀이를 경험할 수 있는 것에 높은 만족 수준을 보였다.

5. 프로그램 회기별 기록에 대한 분석

가. 회기별 관찰 내용

연구자의 회기별 기록에 대한 분석을 토대로 연구 대상자들의 태도 및 행동 변화에 대한 분석은 <표 IV-8>과 같다.

<표 IV-8> 프로그램 회기별 내용 및 분석

회기	프로그램 회기별 내용
1회기	<p>아동들이 활동실로 들어와 자리를 잡으며 서로 어색해하며 거리를 유지한 채 앉아있었고 서로 인사나 대화를 먼저 꺼내지 못하였다. 연구자의 프로그램 소개를 시작으로 사전검사지를 작성하는데, 몇몇 아동들이 검사지 문항에 대해 어렵다고 이야기하며 힘들어하는 모습을 보였다. 한 아동은 집에서 장난감을 가져와서 다른 아동들의 이목을 집중시키려는 모습을 보이기도 하였고, 외국에서 살다와서 한글을 어려워하는 아동과 첫날이지만 다른 아동들과 친해지기 위한 시도를 하는 아동이 있기도 하였다. 첫 수업에서 아동들은 호기심과 불안함을 함께 보여주었다.</p>
2회기	<p>둘째 날 아동들은 활동실에 들어오며 아직 어색한 모습을 보이긴 하였지만, 금방 함께 어울리는 방법을 만들어냈다. 프로그램 시작 전 먼저 도착한 아동들끼리 한 아동이 가져온 장난감을 함께 가지고 놀며 대화를 나누는 모습을 보였다. 프로그램 중 좋아하는 노래를 부르는 시간이 있었는데, 아동들은 쑥스러워하면서도 자신이 좋아하는 노래를 선택하고 마이크를 잡고 노래를 씩씩하게 부르기도 하였다. 그리고 순서를 계속 미루려고 하던 아동들 중 다른 아동들이 노래를 함께 불러주거나 박수를 받는 것을 보며 자신감을 얻으며 먼저 부르겠다는 아동들도 있었다.</p>
3회기	<p>프로그램 시간보다 일찍 온 아동들이 모여 새로운 놀이를 만들어내는 모습이 관찰되었다. 이 아동들은 1회기부터 결석하지 않고 매회기에 수업 시간보다 30분 일찍 오는 아동들이었다. 아동들은 스스로 창의적인 놀이를 만들어냈고, 개인전에서 팀전까지 다양하게 진행하였다.</p> <p>놀이하는 내내 웃음소리가 끊이지 않았다. 놀이를 하면서 아동들은 자극을 받을수록 행동들이 과격해지기도 하였는데, 그때마다 리더십을 보이던 아동이 나서서 강하게 터치하지 않기, 위협하게 행동하지 않기 등 몇 가지 규칙을 스스로 정하며 어울리는 모습을 보였다.</p>
4회기	<p>아동들이 모여서 서로 이야기를 나누며 자신들끼리 할 수 있는 놀이를 하자고 권유하기 시작했다. 1부에 참여한 아동들은 활동에 적극적으로 참여하며 큰소리로 노래를 부르기도 하였고, 모두 제자리 시간에는 선생님이 말하기도 전에 적극적으로 움직이며 정리하는 모습을 보여주기도 하였다. 물감을 사용할 때는 자신들의 작품에 집중하며 다른 아동들에게 물감을 덜어주거나 다른 아동이 쓰는 동안 기다리는 모습을 보였다. 노래 가사를 읽고 가사에 대한 의미를 스스로 찾아내며 발표를 하겠다고 하는 아동들이 생기고, 그 아동의 발표 내용을 경청하는 자세들을 보였다. 말할 때 시선이 집중되는 것을 부담스러워하던 아동도 조금씩 자신의 의견을 이야기하고 발표하고자 하는 자세를 보였다. 창작 활동이 어려웠던 아동은 다른 아동의 작품을 보며 감탄하고 그 작품을 참고하여 자신만의 작품을 만들어내며 활동에 이해력을 높일 수 있었다. 이날 아동들은 코로나로 친구들과 놀지 못하는 게 너무 힘들었는</p>

	<p>데, 이곳에 와서 새로운 친구를 사귀고 집에서 하기 힘든 놀이들을 다양하게 할 수 있어서 재밌다는 말을 직접 하기도 하였다. 아동들의 보호자들은 같은 날 연구자에게 특별한 겨울방학을 보낼 수 있게 해주셔서 감사하다라는 인사를 하시기도 하셨고, 어떤 어머니는 8주 프로그램 이후 변화가 기대된다고도 하셨다. 또 다른 어머니는 아이가 매주 이 시간을 기다린다고 감사 인사를 하시기도 하셨다.</p>
5회기	<p>5회차로 접어들며 아동들은 프로그램 시작 30분 전부터 도착하여 자연스럽게 대화를 나누고 놀이를 시작한다. 아동들은 활동실에 마련된 화이트보드에 다양한 만화 캐릭터들을 따라 그리기도 하였고, 캐릭터에 특징들을 흉내 내기도 하였다. 한 아동은 집에서 가져온 슬라이드를 꺼내어 다른 아동들과 함께 만지며 놀기도 하였다. 관계 중심적인 놀이가 계속해서 증가하고 있음을 알 수 있었다. 수업이 시작됨을 알리는 Hello song이 익숙해진 아동들은 큰소리로 노래를 함께 불렀다. 아동들은 색깔 통을 활용한 놀이에서 악기와 게임에 대한 이해가 빨랐으며, 활동이 익숙해질 때쯤 악기를 활용하여 간단한 동요를 연주할 수 있게 되었다. 아동들은 이번 활동을 통해 재밌다. 신기하다. 새로웠다 등 소감을 이야기하기도 하였다.</p>
6회기	<p>아동들은 6주차 프로그램 중 무지개 물고기 그림책을 읽는 부분에서 각자 다른 문해력을 보여주었다. 글을 읽는 것이 서툰 아동과 글을 잘 읽었지만 책 속에 등장하는 물고기들의 감정과 상황을 잘 이해하지 못하는 아동들도 있었다. 아동들은 무지개 물고기 그림책과 함께 과도 소리를 내는 오션드럼 등 다양한 악기를 경험하였고 그림 장면에 맞춰 필요한 음악과 악기 소리를 내는 활동을 함께 하였다. 이번 수업에서 아동들은 자신이 원하는 역할과 악기만을 고집할 수 없다는 것과 훌륭한 장면을 만들기 위해 서로 배려하고 도와주어야 하는 과정을 경험하며 사회성 발달을 위해 필요한 협력에 중요성을 알아가는 시간이 되었다.</p>
7회기	<p>연구자가 몸풀기 활동으로 준비한 땅따먹기가 아동들의 큰 관심을 얻었다. 활동이 시작되면서 아동들은 Hello song과 이름 소개에 적극성을 보였고, 빨리 땅따먹기를 하고 싶어 했다. 땅따먹기 게임이 시작되기 전 연구자는 아동들에게 규칙을 설명했다. 첫 번째는 다른 사람이 못한다고 비난하지 않기, 두 번째는 같은 팀끼리 협력하기, 세 번째는 줄을 밟지 않기였다.</p> <p>활동 내내 아동들은 서로 선을 밟지 않는지 집중하며 관찰하면서도 웃음이 끊기지 않았다. 그리고 새로운 규칙을 만들고 싶을 때는 다른 아동들과 협의하에 만들 수 있음을 깨닫고는 서로 타협하는 모습을 보이기도 하였다. 게임이 끝난 후 게임에서 졌다며 우는 아동이 있었는데, 그 옆에 있던 다른 아동이 재미있는 얼굴표정을 지으며 장난을 치니 울던 아동이 금방 눈물을 그치기도 하였다. 아동들은 조용하고 느린 음악을 감상하며 높아진 흥분감을 낮출 수 있었다. 또한 협력성이 중요한 에그슈ей커 전달하기를 함께하며 아동들은 빠른 박자와 느린 박자에 어떻게 힘을 모아야 하는지를 알아가게 되었</p>

	고, 서로에게 전달하며 에그쉐이커 전달을 완주하고자 하는 의지를 보였다.
8회기	음악놀이치료 프로그램 마지막 날, 아동들은 활동 시간 전 활동실 밖에 있는 트랩펄린에서 놀이를 시작하였다. 아동들은 처음 보였던 호기심, 불안감, 어색했던 모습들은 사라지고 함께 대화를 나누고 놀이를 하는 것이 자연스러워졌다. 아동들은 연구자에게 오늘은 무엇을 할지 기대된다는 말을 하며 준비된 재료를 꺼내니 흥미를 보이기도 하였다. 아동들은 여러 가지 곡물을 만져보며 탐색할 시간을 가졌고, 그 촉감을 언어적으로 표현하며, 각자 곡물에 관련된 이야기들을 나누는 모습을 보였다. 또한 준비된 재활용품들 속에 곡물들을 넣어 재활용품 통에 재질과 그 안에 들어가는 곡물 크기나 양에 따라 어떤 소리를 내는지 비교하였다. 아동들은 준비된 재료로 자신만의 악기들을 만들었고, 정리를 한 후 사후검사지를 작성하였다. 마지막 Good bye song을 부른 후 아동들은 아쉬운지 서로 연락처를 교환하기도 하였으며 트랩펄린에서 더 시간을 보낸 후 헤어졌다.

나. 관찰 결과의 해석

분석 결과, 연구 대상자의 프로그램 참여 태도 및 행동 변화는 적응하는 시간에 따라 다양하게 나타났다. 프로그램 시작 시, 연구자는 연구 대상자들을 빠르게 파악하기 위해 보호자들과 아동의 평소 모습에 대해 이야기를 나누었다. 그러나 보호자들의 말과 달리 연구 대상자들은 또래 집단 안에서 그들만의 사회성을 보여주었다.

먼저 연구 대상자들은 어색함을 빠르게 풀기 위해 인사를 먼저 건네는 아동과 누군가 먼저 말을 걸어주기를 기다리는 아동들로 나뉘었고, 또는 또래 아동들이 좋아할 만한 물건을 가져와서 관심을 받는 아동도 있었다. 인사를 먼저 건네었던 아동들은 8회기까지 높은 참여율과 리더십을 보이기도 하였다. 또한 소극적이거나 잘 참여하지 않는 아동들에게 관심을 보이며, 활동에 빠지지 않도록 응원해주는 모습을 보였고, 보호자가 사회성이 너무 부족하다고 걱정하였던 아동은 활동 시 재밌는 모습과 더 큰 목소리로 노래를 부르며 분위기 메이커 역할을 하였다.

연구 대상자들 중 일부 아동들은 긍정적인 태도와 행동에 변화를 보이며 보호자도 놀랄만큼 집단에 적응하는 새로운 모습들을 발견했지만, 적응이 어려운 연

구 대상자도 있었다. 이 연구 대상자에 경우 프로그램 시작부터 집단에서 이탈하는 모습을 보이기도 하였으며, 활동내내 소극적인 태도를 보였다. 그러나 프로그램 종료가 몇 회 남지 않았을 무렵 다른 연구 대상자들과 카드놀이를 하며 즐거운 모습을 보였었는데, 연구자와 보호자가 프로그램을 종료하며 아쉬워했던 대상자였다.

연구 대상자의 긍정적인 모습을 보여준 몇몇 아동들은 첫 회기 이후 다음에 또 와도 되는지 묻는 아동들이 있었으며, 그 아동들은 매회기가 끝날 때마다 수업을 받을 수 있는 회기가 몇 번 남았는지 매주 확인을 받기도 하였다. 그리고 프로그램이 종료될 때 아동들은 연구자에게 다음 방학에도 다시 할 수 있는지 묻기도 하였다. 긍정적인 반응을 보인 연구 대상자의 보호자 역시 연구자를 만날 때마다 프로그램 참여로 자녀가 기대감으로 일주일을 보낸다며 프로그램이 종료되는 것을 아쉬워하였다.

보호자들은 팬데믹으로 어려운 이 시기에 아이가 선생님의 보호 안에서 안전하게 새로운 경험을 할 수 있는 것에 큰 만족감을 보였고, 집단음악놀이치료 프로그램으로 인하여 연구 대상자와 보호자 모두 긍정적 정서가 향상되어가는 것을 볼 수 있었다. 또한 프로그램 쉬는 시간과 끝나고 난 후 남은 아동들끼리 야외에서 뛰어놀며 그날 함께 불렀던 노래들을 크게 부르기도 하고, 새로운 놀이 방법을 만들어가는 것을 보여주며, 아동들의 사회성 발달에 긍정적 영향을 주었음을 알 수 있었다.

연구 대상자들은 가장 중요한 초등학교 저학년 시기에 Covid-19라는 팬데믹을 겪으며, 긴 시간 마스크를 착용하는 것이 당연시되었고, 또래 아동들과 뛰어노는 것이 얼마나 재미있는지 어떻게 놀아야 하는지 그 방법을 잊어가고 있었다. 처음 만났을 때 어색함은 대화나 행동으로도 나타났고, 연구 대상자들은 자신들도 모르는 방어기제를 보이고 있었다. 그러나 겨울방학 동안 경험한 집단음악놀이치료 프로그램을 통해 연구 대상자들은 점차 달라진 모습들을 보여주었다.

회기가 지나갈수록 연구 대상자들의 사회적 의사소통이 원활해져 가는 것을 보였으며 관계적인 놀이로 변화하는 것을 보여주었다. 또한 다양한 음악 활동을

통해 정서적 안정감을 경험하게 되었고, 상호작용과 협력을 배우고 타인에 대한 이해력이 생기며 사회성에 효과를 볼 수 있었다(최방희, 2002). 연구 대상자들이 집단음악놀이치료 프로그램에서 가장 어려워했던 부분은 협력이었다.

프로그램 초반에 연구 대상자들은 이기는 것에 집중한 나머지 상대방을 비방하는 표현을 하거나 흥분할수록 과한 행동을 보였었다. 그러나 선생님과 함께 게임을 진행하며 게임의 목적이 이기는 것이 아닌 함께 즐겁게 놀이하는 것이라는 것을 깨달았다. 이후 게임을 할 때마다 같은 팀 아동이 실수를 반복해도 비방하는 언어적 표현이 아닌 응원하고 격려하는 것을 배워나갔으며, 자신의 팀이 졌을 때도 이긴 팀을 위해 박수 치는 모습을 보였다.

V. 결론 및 제언

1. 결론

이 연구는 구조화된 집단음악놀이치료 프로그램이 초등학교 저학년 아동의 사회·정서발달에 미치는 영향을 알아보기 위한 것이다. 연구 대상자는 제주도에 거주하고 있는 8세~10세 초등학교 저학년 아동으로 총 11명이 참여하였으며, 임상집단은 두 그룹으로 나누어 주 1회 90분씩 총 8회기 집단음악놀이치료 프로그램을 진행하였다. 연구자는 사회성 기술 평정 척도와 정서표현 척도, K-CBCL 6-18 검사지를 사전·사후로 실행하고 분석하였으며, 만족도 조사와 보호자 면담, 회기별 기록지를 토대로 정성적 분석을 하였다. 이 연구에 결과는 다음과 같다.

첫째, 구조화된 집단음악놀이치료 프로그램은 초등학교 저학년 아동의 사회성에 유의미한 수준에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그 중 대인관계와 사교성에서 통계적으로 유의미한 차이가 나타났고, 이는 아동들이 첫 회기에서 보였던 낯선 사람과 낯선 환경에 대한 긴장감이 또래 친구들과 대화를 나누고 집단음악놀이치료를 경험함으로써 해소된 것으로 해석할 수 있다. 또한 협력성에서는 통계적으로 유의미한 결과를 얻지는 못하였으나, 사전검사에 비해 사후검사에서 수치가 증가한 것을 확인하며 협력성에서도 긍정적인 영향을 미치는 것으로 볼 수 있다.

김성희(2002)의 연구 결과처럼 아동들은 집단음악놀이치료 프로그램에서 준비된 터치 핸드벨 연주, 무지개 물고기 음악극, 에그쉐이커 전달 놀이 등 서로 협력해야 하는 활동을 경험하며 협력에 중요성을 느꼈다. 아동들이 타인과의 음악놀이를 통해 협동심과 책임감을 배우고 인내와 도덕성 훈련 등을 경험하여 집단에 대한 올바른 태도를 만들어가며 사회성을 향상시킨다(이동련, 2007).

둘째, 구조화된 집단음악놀이치료 프로그램은 초등학교 저학년 아동의 정서표현에 유의미한 수준에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 정서표현의 하위영역인

친밀한 정서표현과 긍정적 정서표현에서 상당한 수치로 증가하는 것을 보여주고 있다. 이는 신지원(2019)의 음악활동 과정에서 신체표현이 연계 될 경우 즐거운 표현이 증가하게 되면서 긍정적인 감정을 공유하려고 한다는 연구 결과와 일치하는 부분이라고 할 수 있다. 또한 부정적인 정서표현에서 사전검사에 비해 사후 검사에서 평균이 감소하는 것으로 나타나며 집단음악놀이치료가 부정적인 정서 표현 감소에 긍정적인 변화를 주었다는 것을 확인할 수 있다.

셋째, K-CBCL 6-18 한국판 아동·청소년행동평가척도에서는 구조화된 집단음악놀이치료 프로그램이 초등학교 저학년 아동의 사회·정서발달의 영향을 미치지 않았다는 결과가 나왔다. 연구자가 사용한 세가지 하위영역 중 사회적 미성숙에서는 통계적으로 유의미한 차이가 나타났으나, DSM 정서문제와 사회성에서 좋은 결과를 얻지 못하였다.

넷째, 프로그램 정성적 분석에서 사용된 만족도 평가와 부모 면담, 회기별 기록지의 질적 결과에서도 연구 대상자들은 모두 회기가 진행될수록 또래관계에서 상호작용이 증진된 것을 보여주었다. 아동들은 자신의 생각이나 감정을 언어적으로 표현함으로써 달라진 모습을 보여주었다.

결론적으로 이 연구를 통해 아동들은 사전·사후 검사의 양적인 결과에서도 유의미한 차이 변화를 보여주었으며, 질적인 분석 결과에서도 긍정적인 변화를 보여주었다. 이는 집단음악놀이치료 프로그램 중에서도 노래가 감정과 생각을 표현할 수 있도록 도와주고 다양한 감정을 스스로 정의하며 통찰할 수 있게 유도하는 효과적인 치료 방법이라는 것을 확인시켜주었다(박수정, 2002).

2. 제언

이 연구 결과를 바탕으로 다음과 같은 제언을 하고자 한다. 첫째, 이 연구는 제주도에 거주하고 있는 초등학교 저학년을 대상으로 한 연구로써 초등학교 1학년년부터 3학년 아동들을 연구대상으로 프로그램을 시행하였다. 그러나 임상집단으로만 구성하여 진행하였기에 통제집단과의 비교분석이 이루어지지 않은 아쉬움

이 있다. 향후 집단음악놀이치료 프로그램에 효과를 입증하기 위해서라도 임상집단과 통제집단을 구성하여 집단음악놀이치료 프로그램을 적용한 집단과 적용하지 않은 집단간에 비교분석이 필요하다..

둘째, 이 연구에서는 초등학교 저학년 아동들이 집단음악놀이치료 프로그램을 경험 한 후 사회·정서발달에 영향이 있는지를 양적 분석하기 위해 세가지 척도를 사용하였다. 자기보고식인 사회성 기술 평정 척도와 정서표현성 척도, 그리고 부모보고식인 K-CBCL 6-18를 사용하였다. 연구자는 사전검사에서 아동들이 자기보고식 척도를 작성할 때 문해력 수준 파악과 척도지 문항에 단순화 작업이 필요하다는 것을 알게 되었다.

실제 연구 참여 아동 중 외국에서 오랜 기간 거주한 후 제주로 오게 된 아동은 한글을 읽을 수는 있으나 검사 문항을 이해하는데 어려움을 보여 보호자와 문항을 작성해야만 했다. 다른 아동 중에서도 문해력이 잘되지 않는 아동들이 보였는데, 이것은 6회기 무지개 물고기를 주제로 한 책 놀이에서도 아동들의 읽기 능력이 낮은 부분을 확인할 수 있었다. 문화체육관광부(2021)에서는 초중고 학생들의 연간 종합 독서량이 2019년에 비해 6.6권 줄었으며, 책을 읽지 않는 이유로 게임·스마트폰·인터넷·텔레비전을 이용해서(23.7%)라는 답을 가장 많이 받았다는 조사 결과를 발표하며, 사전·사후 검사지를 작성할 때 문항에 대한 낮은 이해도를 보인 아동들의 모습을 볼 수 있었다.

또한 연구자는 보호자에게 부모보고식 K-CBCL 6-18를 사전·사후 검사지로 작성하도록 하였다. 그 결과, 사회적 미성숙에서만 유의미한 차이를 보여주었고, 다른 하위영역에서는 유의미한 차이가 없었다. 이는 짧은 회기 진행으로 휴노에서 안내한 K-CBCL 6-18의 평가 기준 기간인 최소 6개월보다 더 짧은 기간으로 사전·사후 검사에서 변화를 나타내기 어려웠음을 알 수 있었다.

김민영 등(2015)의 연구에서 보호자들의 평가 태도 및 방식의 변화와 과거보다 민감해진 보호자들의 방어적인 부분에 대해 고려할 필요가 있다고 논의한 바가 있다. 그러므로 아동의 사회·정서발달에 변화를 알아보고자 하는 경우, 아동의 연령과 문항에 대한 이해도를 고려해야 하며, 부모보고식 척도와 단기간 효과를 검증하기 위한 적절한 척도인지를 고려하여야 한다.

셋째, 다양한 대상군을 위한 집단음악놀이치료 프로그램 개발을 위한 연구가

필요하다. 선행연구에서도 거론했듯이, 음악치료와 놀이치료를 통합한 집단음악놀이치료에 대한 프로그램 연구와 다양한 대상군을 대상으로 한 집단음악놀이치료 프로그램이 부족한 실정이다. 따라서 비장애 아동들의 사회·정서발달 향상을 위한 집단음악놀이치료 프로그램과 다양한 대상군을 위한 체계적인 프로그램 개발 연구가 절실히 필요하다.

참고문헌

- 강진령(2019). **집단상담의 실제**. 서울: 학지사.
- 강희주·구슬이·윤은영·정익중(2021). 아동과 부모의 경험을 통해 본 코로나19 이후 아동 일상 변화에 대한 질적 연구. **사회과학연구소**, 32(4), 95-120.
- 구희경(2003). 효율적인 음악 수업을 위한 음악놀이 적용 방안 연구. 서울교육대학교교육대학원 석사학위논문.
- 김명선(2010). 심리장애 아동의 K-CBCL 아동 청소년 행동평가척도 군집분석. 숙명여자대학교대학원 석사학위논문.
- 김미실(2014). 음악놀이 프로그램이 아동의 일상생활 스트레스, 사회성, 자아개념 및 자아 탄력성에 미치는 영향. 충남대학교교육대학원 석사학위논문.
- 김민영, 이진, 김영아, 하은혜, 오경자(2015). 한국 아동·청소년의 문제행동 변화 양상: 한국판 CBCL, YSR의 1, 2차 표준화 자료 비교. **한국심리학회지**, 34(4), 769-793.
- 김보경, 김용희(2014). 음악놀이 프로그램이 ADHD 학생의 사회성 발달에 미치는 효과: 초등학교 5학년을 중심으로. **한국음악교육연구학회지**, 43(4), 77-94.
- 김상아(2016). ADHD진단에서 K-CBCL 6-18의 임상적 유용성: 아동복지시설 심리장애 아동을 중심으로. 숙명여자대학교대학원 석사학위논문.
- 김샤론, 함인아(2016). 음악놀이를 활용한 초등 3학년의 수업지도안 지도방안 연구. **음악예술연구**, 6(1), 23-52.
- 김선희(2005). 자아개념 증진 프로그램이 정인지체아의 긍정적 자아개념과 사회성에 미치는 영향. 조선대학교대학원 석사학위논문.
- 김성희(2002). 음악치료가 학교생활 부적응 초등학생의 적응과 사회성 향상에 미치는 영향. 숙명여자대학교음악치료대학원 석사학위논문.
- 김종두(2010). 초등학생 사회성 검사도구 개발 및 타당화 연구. **교원교육**, 26(6), 161-181.

- 김종인(2008). **아동음악치료 방법론**. 파주: 한국학술정보.
- 김지은(2015). 음악기반 감각통합 놀이 프로그램이 유아의 자아개념과 기본생활 습관 향상에 미치는 효과. 숭실대학교교육대학원 석사학위논문.
- 문수진(2006). 음악놀이 프로그램이 정인지체아의 주의집중 신장에 미치는 효과. 단국대학교특수교육대학원 석사학위논문.
- 문화체육관광부(2022). 2021년 국민 독서실태 조사 결과.
- 박수정(2002). 정서장애 청소년의 자기표현력 향상을 위한 음악치료적 접근: song psychotherapy. 이화여자대학교교육대학원 석사학위논문.
- 박혜영, 박부진(2012). 집단음악치료 프로그램이 초등학교 저학년 아동의 사회성에 미치는 영향. **아동가족치료연구**, 11, 69-83.
- 박혜지(2017). 소그룹 음악치료가 발달지체 아동의 사회적 상호작용에 미치는 영향. 한세대학교대학원 석사학위논문.
- 보건복지부(2018). 아동 종합 실태조사.
- 서미란, 이미나(2019). 신체표현을 활용한 유아음악놀이프로그램 효과연구. **예술인문사회융합멀티미디어논문지**, 9(1), 523-530.
- 서종미(2013). 집단음악놀이치료 프로그램이 유아의 부적응 행동, 정서조절 능력 및 사회적 관계에 미치는 효과. 명지대학교대학원 박사학위논문.
- 신명희, 서은희, 송수지, 김은경, 원영실, 노원경, 김정민, 강소연, 임호용(2020). **발달심리학**(2판). 서울: 학지사.
- 신지원(2019). 신체표현과 연계한 음악활동이 영아의 놀이성과 사회·정서발달에 미치는 효과. 총신대학교 대학원 석사학위논문.
- 안현정(2020). 집단미술치료 프로그램이 유아의 정서표현능력 및 자기조절능력에 미치는 영향. 동아대학교교육대학원 석사학위논문.
- 양지선(2011). 통합교육을 받는 지적장애 중학생의 학교 스트레스 감소를 위한 음악놀이활동. 이화여자대학교교육대학원 석사학위논문.
- 양종모(2020). 음악 수업에 적용되는 놀이의 가치 탐색. **한국음악교육연구학회**, 49(4), 101-129.
- 오경자, 김영아, 하은혜, 이혜련, 홍강의(2010). **아동 청소년 행동평가척도 부모용 CBCL6-18**. 서울: 휴노.

- 유민상, 구자연, 김대훈, 김병수, 김은아, 김혜자, 도남희, 류정희, 박미선, 박미진, 박진아, 심수진, 유성렬, 이회길, 정지은, 최창용, 한경훈(2022). 한국 아동·청소년 삶의 질 지표 구축 방안 연구. **통계청 통계개발원**.
- 유한규(2002). 가출 청소년을 위한 집단치료놀이 프로그램의 효과. 숙명여자대학교대학원 박사학위논문.
- 윤정희(2008). 또래협동 음악극 활동이 유아의 조망수용능력 및 음악능력에 미치는 영향. 한국교원대학교교육대학원 석사학위논문.
- 이동련(2007). 음악 개념 형성을 위한 놀이 프로그램 개발 연구: 초등학교 3학년을 중심으로. 진주교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이명복, 김은정(2020). 학교모래놀이 집단상담이 초등학교 저학년의 정서·행동 문제에 미치는 효과. **학교상담 및 모래놀이**, 2(1), 1-13.
- 이세정(2008). 음악 놀이 활동이 정인지체아동의 자아개념 및 사회성에 미치는 영향. 단국대학교특수교육대학원 석사학위논문.
- 이수진, 윤현숙(2019). 사회정서발달을 위한 신체·예술 활동이 유아의 대인관계 및 공격성에 미치는 영향. **학습자중심교과교육연구**, 19(10), 787-805.
- 이영순(2005). 초등상담 어떻게 할 것인가?. **초등상담연구**, 4(1), 1-36.
- 이윤주(2004). 재난피해의 심리적 영향과 재난극복을 위한 심리적 조력의 방법: 아동을 중심으로. **청소년상담연구**, 12(1), 28-40.
- 이혜영(2006). 음악놀이활동이 부적응적 성향 유아의 사회정서적 행동에 미치는 효과. 동아대학교대학원 박사학위논문.
- 정현주(2005). **음악치료학의 이해와 적용**. 서울: 이화여자대학교출판문화원.
- 정현주, 김동민(2005). **아동들을 위한 음악치료 놀이극**. 서울: 학지사.
- 조봉권(2001). 소집단 활동 중심 교수 방법이 국어교과 학업성취, 사회 정서발달 및 자아 개념 형성에 미치는 효과. 전남대학교교육대학원 석사학위논문.
- 조용란, 이인숙(2012). 음악놀이 치료프로그램이 노인의 우울에 미치는 영향. **예술심리치료연구**, 8(2), 101-123.
- 질병관리본부(2020). 코로나바이러스감염증-19 국내 발생 현황.
- 최방희(2002). 음악치료 프로그램이 학교생활 부적응 학생의 불안 감소 및 사회성 발달에 미치는 효과. 부산대학교교육대학원 석사학위논문.

- 최병철(1999). **음악치료학**. 서울: 학지사.
- 하정(1997). 정서표현 성향과 스트레스 평가 및 대처가 우울에 미치는 영향: 정서, 사고, 행동 영역의 통합적 고찰. 이화여자대학교대학원 석사학위논문.
- 한국교육개발원(2022). 2022년 1차 학교폭력 실태조사 분석보고서.
- 허혜리(2015). 집단 음악놀이치료 프로그램이 자폐스펙트럼 장애 아동의 자기표현과 사회성 향상에 미치는 영향. **대한음악치료학회**, 9(2), 82-98.
- Booth, P. B., & Winstead, M. L. R. (2016). Theraplay: Creating secure and joyful attachment relationships. In K. J. O'Connor & C. E. Schaefer & L. D. Braverman (Eds.), *The handbook of group play therapy*(2nd ed.) (pp. 165-194). New York: John Wiley & Sons, Inc. / 송영혜, 김귀남, 강민정 율김(2018). **놀이치료 핸드북**(2판). 서울: 시그마프레스.
- Bowlby, J. (1988). *A secure base parent-child attachment and healthy human development*. New York: Basic Books.
- Crenshaw, D. A., & Stewart, A. L. (2018). *Play therapy: A comprehensive guide to theory and practice*. / 이순행, 최해훈, 박혜근, 윤진영, 최은실 율김(2020). **놀이치료: 이론과 기법편**. 서울: 학지사.
- Erikson, E. (1950). *Childhood and society*, New York: Norton.
- Esimone, C. C., & Ojukwu, E. V. (2014). Music in early childhood education: Its importance in selected child development. *Journal of Educational and Social Research*, 4(1), 39-44.
- King, L. A., & Emmons, R. A. (1990). Conflict over emotional expression: Psychological and physical correlates. *Journal of Personality and Social Psychology*, 5, 131-150.
- O'Connor, K. J. (2016). Ecosystemic play therapy. In C. E. Schaefer & L. D. Braverman (Eds.), *The handbook of group play therapy*(2nd ed.) (pp. 195-226). New York: John Wiley & Sons, Inc. / 송영혜, 김귀남, 강민정 율김(2018). **놀이치료 핸드북**(2판). 서울: 시그마프레스.

A B S T R A C T

The Effects of a Structured Group Music Play Therapy Program on Social and Emotional Development of Lower-Grade Elementary School Children

Yu-Gyeong Jeong

Major in Psychotherapy

Graduate School of Social Education

Jeju National University

Jeju. Korea

Supervised by Professor Myoung-Seok Seo

&

Supervised by Professor Jong-Woo Kim

The purpose of the study was to explore the effects of a structured group music play therapy program on the social and emotional development of lower-grade elementary school children. The primary research questions addressed in the study were as follows: Firstly, what changes does the structured group music play therapy program bring about in children's social skills? Secondly, what changes does the structured group music play therapy program bring about in children's emotional expression? Thirdly, what changes are brought about in the results of pre-assessments and post-assessments of the K-CBCL/6-18(Korea Child Behavior Checklist for children and adolescents aged between 6 and 18, completed by participants'

parents)? Fourthly, to what extent are participants in the structured group play therapy program and their parents satisfied with the program?

The subject group of the study consisted of 11 children, who were living in Jeju and in the first, second, or third grade at an elementary school. Due to the Covid-19 pandemic situation, the participants were divided into two clinical groups to adhere to social distancing and infectious disease prevention and control measures. Clinical group 1 was composed of first and second graders, while clinical group 2 comprised third graders. Both groups engage in a total of 8 sessions of the structured group music play therapy program, with each session lasting 90 minutes and occurring once a week.

The researcher provided the same program to both groups and conducted the same pre-assessments and post-assessments using three measurement tools: the SSRS (Social Skill Rating System) developed by Jongdu Kim, the EEQ (Emotional Expressiveness Questionnaire) developed by King & Emmons and translated by Jeong Ha, and the K-CBCL/6-18 (Korea Child Behavior Checklist for children and adolescents aged between 6 and 18, completed by participants' parents). The researcher analyzed those pre-assessments and post-assessments using the Wilcoxon Signed-Rank Test, a non-parametric method, to validate effects of the structured group music play therapy program on the development of social skills and emotional expressiveness. Additionally, qualitative analysis was carried out by reviewing the records the researcher documented at each session while offering the therapy program, assessing satisfaction level rated by participants and their parents, and conducting interviews with the parents.

The results of the study are as follows:

Firstly, the structured group music play therapy had a significant effect on social skills of lower-grade elementary school children. Both clinical groups

demonstrated improvement in interpersonal relationships and sociability, which are subareas of social skills. The cooperation also enhanced, but the enhancement was not statistically significant.

Secondly, the structured group music play therapy had a significant effect on the emotional expression of lower-grade elementary school children with both clinical groups showing a statistically significant difference in all subareas of emotional expression. Among them, decreased post-assessment score in negative emotional expression indicated that the therapy program had a positive effect on children's negative emotional expression.

Thirdly, the structured group music play therapy did not show statistically significant difference in the results of the K-CBCL/6-18 (Korea Child Behavior Checklist for children and adolescents aged between 6 and 18, completed by participants' parents). However, there was a statistically significant difference in social immaturity, which is one of subclasses of K-CBCL/6-18, but there was no significant difference in DSM-oriented emotional problems and sociality.

Fourthly, the structured group music play therapy received high satisfaction ratings from participants and their parents, and it also led to positive changes in the attitudes and behaviors of lower-grade elementary school children.

In conclusion, the structured group music therapy program proved to have statistically significant effects on the social and emotional development of lower-grade elementary school children. The qualitative analysis also revealed that children experienced a cooperative process and engaged in interactions during the group music play program, which brought about improvements in the development of social skills and positive emotional expression.

Keywords: social skills, social and emotional development, group music play therapy, emotional expression

부 록

<부록 1> 동의서

<부록 2> 질문지

<부록 3> 사회성 기술 평정 척도

<부록 4> 정서표현성 척도

<부록 5> 한국판 아동·청소년 행동평가척도 부모용

<부록 6> 만족도 조사

<부록 7> 구조화된 집단음악놀이치료 회기별 프로그램

<부록 1> 동의서

동 의 서

연구 제목 : 구조화된 집단음악놀이치료 프로그램이 초등학교 저학년 아동의 사회·정서 발달에 미치는 영향

1. 나는 이 설명서를 읽었으며 담당 연구원과 이에 대하여 의논하였습니다.
2. 나는 위험과 이득에 관하여 들었으며 나의 질문에 만족할 만한 답변을 얻었습니다.
3. 나는 이 연구에 참여하는 것에 대하여 자발적으로 동의합니다.
4. 나는 이 연구에서 얻어진 나에 대한 정보를 현행 법률과 생명윤리심의위원회 규정이 허용하는 범위 내에서 연구자가 수집하고 처리하는데 동의합니다.
5. 나는 담당 연구자나 위임받은 대리인이 연구를 진행하거나 결과 관리를 하는 경우와 보건 당국, 학교 당국 및 제주대학교 생명윤리심의위원회가 실태조사를 하는 경우에는 비밀로 유지되는 나의 개인 신상 정보를 직접적으로 열람하는 것에 동의합니다.
6. 나는 언제라도 이 연구의 참여를 철회할 수 있고 이러한 결정이 나에게 어떠한 해도 되지 않을 것이라는 것을 압니다.
7. 나의 서명은 이 동의서의 사본을 받았다는 것을 뜻하며 연구 참여가 끝날 때까지 사본을 보관하겠습니다.

연구참여자 성명	서 명	날짜 (년/월/일)
동의서 받은 연구원 성명	서 명	날짜 (년/월/일)
연구책임자 성명	서 명	날짜 (년/월/일)
법정 대리인 성명(참여자과 관계)	서 명	날짜 (년/월/일)
입회인 성명	서 명	날짜 (년/월/일)

질문지

안녕하세요. 저는 제주대학교 사회교육대학원 심리치료학과 정유경입니다. 이 질문지는 구조화된 집단음악놀이치료 프로그램이 초등학교 저학년 아동의 사회·정서발달에 미치는 영향에 대한 연구를 위하여 제작되었습니다.

각 문항에 정답이 있는 것은 아니며 문항을 보며 현재 느끼는 부분에 대해 솔직하게 표시해 주시면 됩니다.

여러분이 협조해 주신 자료는 절대 비밀이 보장되며, 연구 목적 이외에는 사용하지 않을 것입니다. 감사합니다.

제주대학교 사회교육대학원
심리치료학과 정유경
지도교수 서명석 · 김종우

※ 다음 질문에 대해 먼저 답해주세요. 질문에 대한 답은 절대 비밀이 보장되며, 연구 이외의 목적으로는 사용되지 않습니다. 한 문항도 빠짐없이 응답해주세요.

1. 성별 : 남자 / 여자
2. 나이 : 8세(2014년생) / 9세(2013년생) / 10세(2012년생)

<부록 3> 사회성 기술 평정 척도

[사회성 기술 평정]

I. 다음 문장을 읽고 여러분의 생각을 잘 나타내는 번호에 √표를 해주세요. 이 문장들은 맞는 답이나 틀린 답이 있는 것이 아니므로 솔직하게 답해주세요.

영역	문항 번호	설문문항	전혀 아니다	그렇지 않다	보통	그렇다	매우 그렇다
대인관계	1	나는 어려운 일이 생기면 스스로 원만하게 해결할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	2	나는 친구들과 잘 지내며, 먼 훗날 훌륭한 사람이 될 수 있다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
	3	나는 주변 사람들과 이야기(대화)를 잘하는 편이다.	①	②	③	④	⑤
	4	나는 나의 생각을 상대방에게 잘 전달한다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
	5	윗사람에게 질문을 받으면 조리 있고 분명하게 의견을 말한다.	①	②	③	④	⑤
	6	나는 친구들과 재미있는 이야기를 잘 나눈다.	①	②	③	④	⑤
협력성	7	나는 친구들과 함께 청소하는 것을 좋아한다.	①	②	③	④	⑤
	8	나는 선생님께서 시키는 일은 열심히 잘한다.	①	②	③	④	⑤
	9	나는 친구가 어렵다면 내가 바쁘더라도 기꺼이 도와주고 싶다.	①	②	③	④	⑤
	10	나는 어려운 환경에 있는 친구를 돕는데 적극적으로 참여한다.	①	②	③	④	⑤
	11	나는 친구의 어려운 일을 잘 도와준다.	①	②	③	④	⑤
	12	나는 내가 속한 집단의 의사결정을 존중하고 잘 따른다.	①	②	③	④	⑤
사	13	나는 처음 보는 사람과도 쉽게 대화한다.	①	②	③	④	⑤

교 성	14	나는 친구들과 어울리는 것을 좋아한다.	①	②	③	④	⑤
	15	나는 새롭게 만난 친구들에게 잘 다가가는 편이다.	①	②	③	④	⑤
	16	나는 친구인데도 인사하기 어려워서 못 본 체하고 그냥 지나간 경험이 많다.(역)	①	②	③	④	⑤
	17	이웃에 사는 친구들을 만나면 내가 먼저 아는 체를 하는 편이다.	①	②	③	④	⑤

<부록 4> 정서표현성 척도

[정서표현성 척도]

I. 다음의 문장을 읽고 여러분의 상태와 가장 가깝다고 생각되는 번호에 √표해 주시기 바랍니다. 한 문항도 빼놓지 말고 답해 주십시오.

문 항 번 호	설 문 문 항	전혀 그렇지 않다							매우 그렇다						
		①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
1	나는 주위 사람들에게 자주 사랑/좋아한다고 말한다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦							
2	내가 화가 났을 때 주위 사람들은 대개 알아챈다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦							
3	나는 친구들과 대화할 때 자주 신체적 접촉을 한다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦							
4	나는 많이 웃는다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦							
5	사람들이 내 표정을 보면 내가 어떻게 느끼는지를 안다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦							
6	사람들이 나에게 잘해 줄 때마다 어떤 저의(다른 의도)가 있는 듯한 느낌이 들어 고마움을 표현하기가 어렵다. (역)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦							
7	내가 누군가를 정말 좋아할 때면 그 사람은 그것을 알아챈다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦							
8	나는 잘못 했을 때 사과한다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦							
9	나는 TV를 보거나 책을 읽을 때 큰소리로 웃는다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦							
10	만약 누군가 공공장소에서 나를 화나게 만든다면, 공공장소라 하더라도 참지 않고 크게 화를 낼 것이다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦							
11	나는 자주 심하게 웃어서 눈물이 나거나 옆구리가 아프다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦							
12	친구가 선물로 나를 놀라게 할 때 어떻게 반응해야 할지 모르겠다. (역)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦							
13	나는 혼자 있을 때 지난 과거에 있었던 일을 생각하고 크게 웃는다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦							

14	나는 일이 뜻대로 되지 않을 땐 언제나 실망감을 표현한다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
15	나는 큰소리로 웃지 않으려고 노력한다. (역)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
16	나는 누군가를 좋아한다는 것을 신체적 접촉을 통해서 표현한다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

<부록 5> 한국판 아동·청소년 행동평가척도 부모용
(Korean version of the Child Behavior Checklist for Ages
6-18: K-CBCL 6-18)

<부록 6> 만족도 조사

집단음악놀이치료 프로그램 및 강사 만족도 설문지 (부모용)

본 설문은 집단음악놀이치료 연구 프로그램에 참여한 학생을 대상으로 집단 음악놀이치료 프로그램과 강사에 대한 만족도를 조사하여 앞으로의 개선 방향을 모색하고자 실시하는 것이오니 솔직하고 성실한 답변 부탁드립니다.

2021년 월 일

제주대학교 사회교육대학원 심리치료학과 대학원생 정유경

프로그램명	음악놀이치료	강사명	정유경
-------	--------	-----	-----

※ 다음 설문을 읽어보시고 해당하는 곳에 V표 하여 주십시오.

프로그램 준비 및 진행

1. 프로그램 시작에 대한 안내가 사전에
공지가 잘 되었나요?

매우 그래요	그래요	보통	아니요	전혀 아니요
-----------	-----	----	-----	-----------

2. 프로그램의 진행 시간이나 활동 등은
아동들이 참여하기에 적절하였다고 생각하나요?

매우 그래요	그래요	보통	아니요	전혀 아니요
-----------	-----	----	-----	-----------

3. 강사선생님은 프로그램 진행 내용을
잘 전달해주었나요?

매우 그래요	그래요	보통	아니요	전혀 아니요
-----------	-----	----	-----	-----------

프로그램 내용

4. 프로그램을 아동들이 만족스러워 하였나요?

매우 그래요	그래요	보통	아니요	전혀 아니요
-----------	-----	----	-----	-----------

5. 프로그램을 아동들이 어렵다고
하었나요?

매우 그래요	그래요	보통	아니요	전혀 아니오
-----------	-----	----	-----	-----------

6. 가장 만족스러운 프로그램 진행 사항은 어떤 것이었나요?
그리고 그 이유는? ()

7. 개선됐으면 하는 프로그램 진행은 어떤 것이었나요?
그리고 그 이유는? ()

프로그램 효과

8. 프로그램이 아동의 사회성발달과
정서표현에 도움이 되었다고

매우 그래요	그래요	보통	아니요	전혀 아니오
-----------	-----	----	-----	-----------

생각하나요?

9. 이와 같은 프로그램이 또 열리게 된다면,
또 다시 참여 할 생각이 있나요?

매우 그래요	그래요	보통	아니요	전혀 아니오
-----------	-----	----	-----	-----------

10. 이와 같은 프로그램은 친한 친구나 다른
사람들에게도 참여해 보라고 권유해 볼
생각이 있나요?

매우 그래요	그래요	보통	아니요	전혀 아니오
-----------	-----	----	-----	-----------

11. 기타의견이 있다면 적어주세요.

설문에 참여해 주셔서 감사합니다.

집단음악놀이치료 프로그램 및 강사 만족도 설문지 (아동용)

본 설문은 집단음악놀이치료 프로그램에 참여한 학생을 대상으로 집단음악놀이치료 프로그램과 강사에 대한 만족도를 조사하여 앞으로의 개선 방향을 모색하고자 실시하는 것이오니 솔직하고 성실한 답변 부탁드립니다.

2021년 월 일

제주대학교 사회교육대학원 심리치료학과 대학원생 정유경

프로그램명	음악놀이치료	강사명	정유경
-------	--------	-----	-----

※ 다음 설문을 읽어보시고 해당하는 곳에 V표 하여 주십시오.

프로그램 준비 및 진행

1. 프로그램에 사용된 자료들은 프로그램에 참여하는데 도움을 주었나요?

매우 그래요	그래요	보통	아니요	전혀 아니요
-----------	-----	----	-----	-----------

2. 프로그램의 진행 시간이나 활동 등은 참여하기에 적절하였다고 생각하나요?

매우 그래요	그래요	보통	아니요	전혀 아니요
-----------	-----	----	-----	-----------

3. 강사선생님은 프로그램 내용을 이해하기 쉽게 설명하였나요?

매우 그래요	그래요	보통	아니요	전혀 아니요
-----------	-----	----	-----	-----------

프로그램 내용

4. 프로그램은 재밌었나요?

매우 그래요	그래요	보통	아니요	전혀 아니요
-----------	-----	----	-----	-----------

5. 프로그램 내용이 어려웠나요?

매우 그래요	그래요	보통	아니요	전혀 아니오
-----------	-----	----	-----	-----------

6. 가장 재미있었던 프로그램 내용은 어떤 것이었나요?

그리고 그 이유는? ()

7. 가장 재미없었던 프로그램 내용은 어떤 것이었나요?

그리고 그 이유는? ()

프로그램 효과

8. 프로그램이 본인의 사회성 발달과
정서표현에 도움이 되었다고
생각하나요?

매우 그래요	그래요	보통	아니요	전혀 아니오
-----------	-----	----	-----	-----------

9. 이와 같은 프로그램이 또 열리게 된다면,
또 다시 참여 할 생각이 있나요?

매우 그래요	그래요	보통	아니요	전혀 아니오
-----------	-----	----	-----	-----------

10. 이와 같은 프로그램은 친한 친구나
다른 사람들에게도 참여해보라고
권유해 볼 생각이 있나요?

매우 그래요	그래요	보통	아니요	전혀 아니오
-----------	-----	----	-----	-----------

11. 기타의견이 있다면 적어주세요.

설문에 참여해 주셔서 감사합니다.

<부록 7> 구조화된 집단음악놀이치료 회기별 프로그램

1회기 집단음악놀이치료 세부 프로그램	
주 제	프로그램 소개와 명찰 만들기
목 표	라포형성 및 집단 탐색
준 비 물	동의서, 사전검사지, 명찰 만들기 재료.
초기단계	<p><강사 소개 및 프로그램 설명></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 동의서 작성 2. 사전 검사지 작성 <ul style="list-style-type: none"> - 동의서와 사전 검사지 작성. . 강사 소개와 프로그램에 대한 설명 후 부모님들 사전 검사지 작성. 3. 아동용 사전 검사지 작성 <ul style="list-style-type: none"> -아동용 사전 검사지에 대해 설명을 마친 뒤 작성.
중기단계	<ol style="list-style-type: none"> 4. 헬로우송 배우기 <ul style="list-style-type: none"> -헬로우송이 시작되면 수업이 본격적으로 시작됨을 안내하며, 가사를 다함께 읽어본다. 헬로우송의 멜로디를 듣고, 손유희를 배운다. 5. 이름소개 <ul style="list-style-type: none"> -당신은 누구십니까? 노래 가사를 보며 다함께 불러보고 한명씩 돌아가며 이름을 소개한다.(당신은 누구십니까?/나~는 OOO/그 이름 아름답구나~) 6. 몸풀기 활동 <ul style="list-style-type: none"> -점핑 인형을 이용하여 힘을 조절해가며 점핑을 해본다. 인형의 집중하며 높이 올려보거나 멀리 날아갈 수 있도록 놀이를 한다. 7. 명찰 만들기 <ul style="list-style-type: none"> -나눠준 메모지에 자신이 직접 지은 별칭이나 좋아하는 캐릭터 이름을 쓰고, 꾸며본다. -준비된 플라스틱 명찰에 메모지에 연습한 명찰을 옮겨서 그려본다. -자신이 만든 명찰에 이름과 그림에 대해 서로 이야기 나누어본다.
후기단계	<ol style="list-style-type: none"> 8. 모두 제자리 <ul style="list-style-type: none"> -활동실 정리를 다함께 한다. 9. 오늘 수업 주제 내용 정리 및 다음 프로그램에 대한 안내 10. 굿바이 송 배우기 <ul style="list-style-type: none"> -활동 종료 노래임을 알려준다. -가사를 함께 읽고, 멜로디를 들으며 따라 부를 수 있도록 한다.

2학기 집단음악놀이치료 세부 프로그램	
주 제	마음열고,노래부르기
목 표	음악을 통한 친밀감 형성 및 집단 소속감 느끼기
준 비 물	장난감 마이크,
초기단계	<ol style="list-style-type: none"> 1. 헬로우송 2. 이름소개 3. 몸풀기 활동 - 호키포키 노래에 맞춰 신체활동(오른손 안에, 오른손 밖에/왼손 안에, 왼손 밖에/오른발 안에, 오른발 밖에/왼발을 안에, 왼발을 밖에/호키포키~)을 하며 반복 활동을 한다.
중기단계	<ol style="list-style-type: none"> 4. 얼굴 찌푸리지 말아요 - 노래를 불러보며 노래 가사에 어울리는 울동을 다함께 만들어본다. 어떤 자세를 취할지 서로 의견을 내며 울동을 완성 시킨다. - 가사에 들어가 있는 감정에 대해 언어적인 표현과 얼굴 표정으로 표현을 하며 어떤 상황에서 이런 감정을 보일 수 있는지 이야기를 나눈다. - 감정 전이에 대해 이야기를 나누며 긍정적인 감정을 나뉜다. 5. 좋아하는 음악 - 좋아하는 노래 제목을 말하고 노래를 장난감 마이크를 잡고 노래를 불러본다. 노래를 아는 친구들은 함께 부를 수 있으며, 감상하는 자세를 가져 본다. - 노래가 끝나면 그 노래를 좋아하게 된 이유를 서로 나누어본다. 6. 음악 게임(음악 빙고) - 칸이 그려진 종이에 주어진 주제마다 25가지씩 적고, 한 사람씩 돌아가며 답을 이야기한다. 똑같은 답이 나오면 체크를 하여 총 5개 줄이 나오면 빙고가 완성된다. (동요 제목 등)
후기단계	<ol style="list-style-type: none"> 7. 모두 제자리 8. 오늘 수업 주제 내용 정리 및 다음 프로그램에 대한 안내 9. 굿바이송

3학기 집단음악놀이치료 세부 프로그램	
주 제	SONG WRITING
목 표	SONG WRITING를 통한 정서 인식과 부정적 감정 해소하기
준 비 물	A4용지, 싸인펜, 색연필, 리듬 악기(우드블럭, 캐스터네츠, 레인스틱, 차임벨, 웨이커)
초기단계	<ol style="list-style-type: none"> 1. 헬로우송 2. 이름소개 3. 몸풀기 활동 : 문제의 답을 그림으로 그려본다. - 선생님이 말하는 동물 혹은 사물에 특징을 듣고, 무엇을 가리키는 지 상상하여 그림으로 표현한다. (예: 머리카락 숏이 아주 많다. 날카로운 발톱과 뾰족한 이빨을 가지고 있다. 이 친구는 몸이 아주 크고, 힘도 세다 등등)
중기단계	<ol style="list-style-type: none"> 4. 준비된 악보를 보며 멜로디를 듣고, 자신이 쓰고 싶은 가사를 넣는다. - 8마디 악보와 멜로디를 감상한다. - 제목을 정하고, 8마디에 악보 위에 나만의 가사를 작성한다. - 친구들에게 자신이 쓴 가사 발표한다. 5. 즉흥 연주 - 악기의 이름과 생김새, 연주하는 방법들을 탐색하는 시간을 가진다. - 탐색의 악기 고유의 소리를 표현하며 조화롭게 즉흥 연주 활동을 시작한다. - 주어진 음악에 맞춰 연주 활동을 한다.(큰소리, 작은 소리 조절하며 연주, 그대로 멈춰라 노래에 맞춰 연주하다 멈춰보기)
후기단계	<ol style="list-style-type: none"> 6. 모두 제자리 7. 오늘 수업 주제 내용 정리 및 다음 프로그램에 대한 안내 8. 굿바이송

4학기 집단음악놀이치료 세부 프로그램	
주 제	나의 꿈으로 감정 표현하기
목 표	감정표현을 통한 정서조절 및 정서적 안정 느끼기
준 비 물	도화지, 실, 물감, 빨대, 비닐장갑, 붓, 신문지,
초기단계	1. 헬로우송 2. 이름소개 3. 몸풀기 활동 - 밸런스 게임 / 밸런스 게임 교구를 이용하여, 함께 협동하여 의자를 높이 쌓아야 하는 게임으로 재구성하여 진행하였다.
중기단계	4. 노래 감상 - 거위의 꿈, 네모의 꿈 노래를 감상한다. - 노래를 배우며 다함께 불러본다. 5. 꿈에 대한 이야기 나누기 - 나만의 꿈을 친구들과 나눠본다. 꿈은 장래 희망만이 아닌 내가 하고 싶은 것과 이루고 싶은 것들 꿈의 영역을 넓혀 이야기를 나눈다. 6. 물감으로 표현하기 - 불기 : 종이에 물감을 묻힌 후 빨대를 이용하여 바람을 불어 달라지는 물감 모양 관찰한다. - 실 그림 : 실에 물감을 묻힌 후 도화지에 올려두고 도화지를 반으로 접어 누르며 실을 이리저리 돌리며 빼고 도화지를 펴서 어떤 모양이 그려졌는지 관찰한다. - 데칼코마니 : 반으로 접은 도화지 한 쪽에 원하는 색에 물감을 짜서 도와지를 반으로 접는다. 손으로 반으로 접은 도화지를 골고루 눌러 준 다음 도화지를 펴서 어떤 모양이 나타났는지 확인한다. 7. 자신이 표현한 꿈에 대해 설명하기
후기단계	8. 모두 제자리 9. 오늘 수업 주제 내용 정리 및 다음 프로그램에 대한 안내 10. 굿바이송

5학기 집단음악놀이치료 세부 프로그램	
주 제	Touch hand bell 연주하기
목 표	지도력 증진 및 자아존중감 향상하기
준 비 물	터치핸드벨, 색갈통, 손가락 막대
초기단계	1. 헬로우송 2. 이름소개 3. 몸풀기 활동 : 근육 이완을 위한 가벼운 스트레칭. - 추운 날씨로 긴장된 근육을 이완 시켜주기 위해 상체, 하체 스트레칭을 한다. - 손을 깍지를 끼고, 팔을 앞으로 쭉 뻗는다. 오른쪽, 왼쪽, 위, 아래로 방향을 바꿔가며 한다. - 다리 뒷 근육을 늘려주는 스트레칭을 한다. 다리를 앞으로 쭉 펴고, 상체를 앞으로 숙여준다.
중기단계	4. 색갈통 소개 - 무지개색(빨주노초파남보)와 계이름(도레미파솔라시)를 비유하여 계이름을 배운다. - 무지개 색갈통을 두드리며 계이름 익힌다. 5. 터치핸드벨 만나기 - 터치핸드벨 소개 및 탐색을 한다. - 색갈통과 터치핸드벨 색을 비교하며 소리를 듣는다. - 터치핸드벨 자유롭게 연주활동을 시작한다. 6. 지휘자 되어보기 - 한 명씩 돌아가며 앞에 놓인 색갈통을 손가락 막대로 가리키고, 다른 친구들은 지휘자가 선택한 색에 터치핸드벨을 연주한다..(화음, 빠르기 등 다양하게 연주)
후기단계	7. 모두 제자리 8. 오늘 수업 주제 내용 정리 및 다음 프로그램에 대한 안내 9. 굿바이송

6학기 집단음악놀이치료 세부 프로그램	
주 제	무지개 물고기 음악극
목 표	상호작용 놀이를 통한 사회성 기술 습득하기
준 비 물	무지개 물고기 동화책, 오션드럼 외 악기, 물고기 스티커 놀이판, 비눗방울 등
초기단계	<ol style="list-style-type: none"> 1. 헬로우송 2. 이름소개 3. 몸풀기 활동 : 근육이완을 위한 가벼운 스트레칭
중기단계	<ol style="list-style-type: none"> 4. 무지개 물고기 동화를 들은 후, 이야기에 대해 감상을 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> - 무지개 물고기 동화 속에 함께 소리를 넣어 이야기의 생동감을 느낄 수 있도록 하자. 라고 한 뒤, 악기를 꺼내면 각 악기를 소개한다. - 악기 소개를 한다. (악기 이름, 소리, 악기의 특색) - 다양한 악기를 각자 만져 탐색해보며, 소리내본다. - 자신이 원하는 악기를 고르고, 각 악기가 동화책 속 어느 부분에서 어떤 효과를 나타낼 수 있을지 함께 의논한다. - 이야기의 물소리, 파도소리 등 배경음악을 만들어본다. <p>이 과정을 통해, 의논하며 협동하는 자세를 배우고, 조율하는 과정을 알아본다.</p> 5. 무지개 물고기 음악극 후 준비된 물고기 스티커 꾸미기 활동을 진행한다.
후기단계	<ol style="list-style-type: none"> 6. 모두 제자리 7. 오늘 수업 주제 내용 정리 및 다음 프로그램에 대한 안내 8. 굿바이송

7학기 집단음악놀이치료 세부 프로그램	
주 제	에그셰이커 전달놀이
목 표	양보와 배려를 경험하며 협동성 기르기
준 비 물	에그셰이커
초기단계	<ol style="list-style-type: none"> 1. 헬로우송 2. 이름소개 : 당신은 누구십니까? 3. 몸풀기 활동 : 땅따먹기 놀기 진행 <ul style="list-style-type: none"> - 두 팀으로 나누어 가위바위보를 하여 이긴 팀이 먼저 게임을 시작한다. - 게임을 진행하기 앞서 함께 규칙을 만들어본다. - 한 팀에서 첫 번째 아동이 첫 번째 칸을 성공할 시, 같은 팀에서 두번째 아동이 두 번째 칸을 시작한다. - 협동하여 여덟 번째 칸까지 성공시켜야 이기는 게임으로 재구성하였다.
중기단계	<ol style="list-style-type: none"> 4. ‘개나리’ 노래를 다 함께 불러본다. 5. 왼손바닥을 피고 오른손으로 하나에 내 손을 치고, 둘에 옆 친구 왼손을 친다. 박자에 맞춰 천천히 반복한다. 6. 리듬이 익숙해질 때쯤 에그셰이커를 소개하며, 탐색할 시간을 준다. 7. 에그셰이커를 이용하여 노래에 맞춰 간단한 연주를 한 후, 처음 했던 개나리 노래에 맞춰 옆으로 전달 놀이를 진행한다. 8. 박자는 느리게부터 빠르게까지 노래와 함께 부르며 속도감을 다르게 하여 아동들이 놀이에 재미를 느낄 수 있도록 진행한다. 놀이를 진행한다. 9. 활동을 마무리할 때 에그셰이커를 선생님에게 굴려서 보내준다.
후기단계	<ol style="list-style-type: none"> 10. 모두제자리 11. 오늘 수업 주제 내용 정리 및 다음 프로그램에 대한 안내 12. 굿바이송

8회기 집단음악놀이치료 세부 프로그램	
주 제	나만의 악기 만들기
목 표	사회 정서발달을 위한 통합 놀이
준 비 물	악기 만들기 재료들, 검사지
초기단계	1. 헬로우송 2. 이름소개 : 당신은 누구십니까?
중기단계	3. 악기 만들기 재료 탐색 <ul style="list-style-type: none"> - 악기를 만들 수 있는 재료들을 소개한다. (코로나로 인하여 만들기는 재활용품이 아닌 만들기를 위해 준비된 플라스틱 모양 반구를 이용하였다) - 주변에서 흔히 볼 수 있는 재활용품을 보여주며, 우리들 생활속에서 어떻게 사용하고 있는지 이야기를 나눈다. - 준비된 재활용품에 여러 알맹이들을 넣어보며, 속에 들어가는 알맹이 크기나 용량에 따라 소리가 변하는 것과 재활용품 재질에 따라 속에 있는 알맹이들이 부딪칠 때 나는 소리가 어떻게 다른지 비교하며 들어본다. - 원하는 모양에 모양 반구를 같은 모양으로 2개 선택한다. - 쌀, 콩, 그 외 알맹이들을 양을 조절해가며 소리를 만든다. - 알맹이가 들어간 재활용품을 자신만의 개성으로 꾸며준다. 4. 만든 악기 소리 내며 연주하기 <ul style="list-style-type: none"> - 음악에 맞춰 자신이 만든 악기를 연주하여 본다.
후기단계	5. 모두 제자리 6. 준비된 검사지와 만족도 평가를 작성한다. 7. 프로그램 참여 소감을 나누며, 굿바이 송을 준비한다. 8. 마지막 굿바이송.