

지역아동센터 아동의 매체를 활용한 사회성집단프로그램이 사회성, 정서적안녕감, 자아탄력성에 미치는 효과

최은정*

서울벤처대학원대학교 상담학과 박사수로

변상해**

서울벤처대학원대학교 상담학과 교수

국 문 요 약

아동은 자아성장의 결정적인 시기로 기초적인 인지적 기술과 사회적 기술을 함께 습득하게 된다. 아동은 전반적인 삶의 과정에서 공동체의 규칙과 가치를 내면화 시키고 사회적 관계의 일원으로서 기초적 토대를 만들어 가는 시기이다. 저소득 취약계층인 지역아동센터 아동은 균형 있게 성장발달 할 수 있도록 다양한 활동과 종합적인 아동복지 서비스가 제공되어야 한다. 하지만, 가족의 해체 또는 기능 상실로 도움이 필요한 아동 및 저소득가정 아동은 그렇지 않은 아동에 비해 상대적으로 사회적 행복과 안전에 대해 취약한 상황에 노출되어 있다. 본 연구의 목적은 아동의 대인관계와 사회성 발달과업이 중요한 지역아동센터 아동에게 다양한 매체의 장점을 활용하여 사회성집단프로그램이 사회성, 정서적안녕감, 자아탄력성에 미치는 효과를 검증하는데 그 목적을 두고 있다.

본 연구에서의 목적을 달성하기 위해 연구대상은 경기도 00시 소재의 지역아동센터 이용 아동의 초등학교 3,4,5 학년을 선정 하였다. 연구의 목적과 프로그램의 취지를 설명하고 참가신청서를 받아서 실시하였다. 연구표본 집단구성은 실험집단 30명, 통제집단 30명으로 집단을 구성하여 실시하였다. 연구기간은 2019년 8월부터 2020년 2월까지 실시하였다. 프로그램 운영은 다양한 매체를 활용하여 자유로움과 안전한 분위기를 조성하고 활동을 적극적으로 격려하며 주2회, 6주간, 12회기, 회기당 60분으로 실시하였다. 이를 분석하기 위해 SPSS 25.0 통계 패키지 프로그램을 사용하여 분석하고자 한다.

핵심어: 지역아동센터 아동, 매체를 활용한 사회성집단프로그램, 사회성, 정서적안녕감, 자아탄력성

1. 서론

아동은 전반적인 삶의 과정에서 공동체의 규칙과 가치를 내면화 시키고 사회적 관계의 일원으로서 기초적 토대를 만들어 가는 시기이다. 저소득 취약계층인 지역아동센터 아동은 균형 있게 성장발달 할 수 있도록 다양한 활동과 종합적인 아동복지 서비스가 제공되어야 한다. 하지만, 가족의 해체 또는 기능 상실로 도움이 필요한 아동 및 저소득가정 아동은 그렇지 않은 아동에 비해 상대적으로 사회적 행복과 안전에 대해 취약한 상황에 노출되어 있다.

아동은 유아기와 청소년기의 중간단계로서 Z세대를 있는 알파세대(Alpha generation)라 표현하였다. 2011년 이후에 태어나 로봇, TOT, AI 등 기술적 진보에 익숙하고, 코로나 19로 친구들과 멀어졌으나 가상현실과 플랫폼 세상에서 디

지털매체와 자연스럽게 살아가고 있다. 알파세대는 AI와 대화하고, IT기술로 취미생활을 즐기고, 부모님 역할을 대신해 주는 환경에서 새로운 기술이나 변화 발달에 거부감이 없다. 인터넷과 융·복합 정보화시대로 일방적인 의사소통, 상대적 박탈감, 결핍, 열등감을 느끼는 경우가 많아지고 있다. 디지털 세대로서 자신의 가치, 능력에 부정적인 인식과 낮은 자존감으로 대인관계와 사회성 발달에 영향을 미칠 수 있다고 하였다(변상해, 2020). 이처럼 다양한 매체와 융·복합 학문의 결합은 아동의 창의성과 사회성 발달에 그 무엇보다 매우 중요하다. 가상세계를 통해 실제 세계의 경계를 넓힐 수 있으며, 서로 함께 있고, 함께 일하고, 실시간으로 상호작용하고, 서로를 보고, 공간을 공유하는 듯한 물리적 느낌을 제공할 수 있다(Bingham, & Conner, 2010). 본 연구의 목적은 저소득 취약계층인 지역아동센터

*주저자, 서울벤처대학원대학교 사회복지상담학과 박사수로, monica1455@hanmail.net

**공동저자, 서울벤처대학원대학교 사회복지상담학과 교수, jm9004@svu.ac.kr

아동에게 다양한 매체의 장점을 활용하여 사회성집단프로그램이 사회성, 정서적안녕감, 자아탄력성에 미치는 효과를 검증하는데 그 목적을 두고 있다.

II. 연구 배경

2.1. 지역아동센터 아동

아동의 발달은 심리·사회·정서적 단계를 거쳐 발달하고, 인간 행동의 동기는 사회적이고, 다른 사람들과 사회적 관계를 맺으며 발달한다. 아동은 자아성장의 결정적인 시기로 기초적인 인지적 기술과 사회적 기술을 함께 습득하게 된다(Erikson, 1968). 반면, 아동의 발달과업이 이루어지는 시기에 사회화 과정을 제대로 완성하지 못하면 문제 행동을 야기하게 되어 아동기 이후의 전반적인 생활에서 부정적 영향을 초래하게 된다(Gresham & Elliott, 1984).

아동을 관리, 감독하고 있는 보건복지부는 “아동에 대한 사회적 책임강화”를 실현하기 위해 “아동의 행복한 성장을 위해 함께하는 사회”라는 비전을 설정하고 질적인 성장계획을 발표하였다(보건복지부, 2017). 한국미래세대 꿈 실태 조사포럼에서는 “꿈 초차 차별 받아야 하나요?” 본 포럼을 통해 빈곤층 미래세대들을 위해서는 사회복지서비스가 단순지원 뿐만 아니라 가정 및 학교와의 협력을 통한 장기적 지원이 이루어져야 한다. 지역아동센터 실태조사보고서에 따르면 아동의 출생률은 급격히 떨어지는 반면 지역아동센터 이용률은 증가를 하고 있으며, 아동종합실태조사보고서에 따르면 미취학, 초등저학년, 초등고학년, 중학생, 고등학교, 탈학교 아동에서 초등학생고학년, 초등학생저학년이 가장 많은 것으로 조사되었다. 미래직교육포럼에서는 4차 산업혁명 지식산업사회에서 사회적 지능이 중요한 과제로 다루어졌으며, 포용국가아동정책의 주요추진 4과제를 살펴보면 창의성, 사회성 개발, 다양한 놀이혁신, 프로그램개발이 주요과제로 다루어졌다. 지역아동센터중앙지원단 기본 프로그램에서도 인권교육, 인성교육, 사회성교육을 중요시하고 있다. 인공지능시대 미래교육 3개국(한국, 미국, 프랑스)의 국제학술대회 미래교육지식교육의 다섯가지 패러다임을 살펴보면 첫째, 인성이다. 둘째, 창의성이다. 셋째, 자율성이다. 넷째, 지식 활용력이다. 다섯째, 협력심이다(사회성, 협동성). 미래교육을 습득하고 활용하기 위해서는 “4C 영역”이 뒷받침 되어야 한다. 4C영역은 Creativity(창의력), Critical thinking(비판적 사고), Communication(의사소통), Collaboration (협업)을 통칭하는 표현으로 초가속화 변화시대에서 개인의 핵심역량을 갖출 수 있도록 파괴적 혁신이

뉴노멀로 이루어져야 한다. 또한 국가발전전략의 일환인 혁신적 포용국가에서도 사회변화에 따른 돌봄의 국가적 책임성을 강화하여 국민의 삶의 질을 개선하고 지속가능한 발전을 도모하고자 하였다(포용국가아동정책, 2019). 하지만 요보호 아동의 증가로 자녀의 보호와 교육이 사회문제화 되기도 한다(홍정옥, 2020).

우리나라 아동복지법에는 “아동은 건강하게 출생하여 행복하고 안전하게 자랄 수 있도록 아동의 복지는 보장되어야 하며, 자신 또는 부모의 성별, 연령, 종교, 사회적 신분, 재산, 장애 유무, 출생지역, 인종 등에 따른 어떠한 종류의 차별도 받지 아니하고 자라나야 한다.”고 명시되어 있다(아동복지법1장 1, 2조). 하지만 가족의 해체 또는 기능 상실로 도움이 필요한 아동 및 저소득가정 아동은 그렇지 않은 아동에 비해 상대적으로 사회적 행복과 안전에 대해 취약한 상황에 노출되어 있다.

저소득가정이란 국민기초생활 보장법에 따라서 책정된 수급권자와 차상위계층을 말하며(보건복지부, 2017) 저소득 가정 아동은 이러한 저소득가정에 속해 있는 아동을 의미한다. 우리나라 아동 빈곤율은 14.5%로 OECD 평균13.1%에 비해 1.4%p 높은 편인 것으로 나타났고, 소득 불평등 정도를 나타내는 지니계수는 0.304이며, 상대적 빈곤율은 17.4%로 나타났으며, 우리나라 저소득가정 아동의 경제적 빈곤 상태가 높은 것으로 나타난다(통계청, 2019).

지역아동센터는 지역사회에서 경제적으로 취약한 저소득 가정 아동의 건강하고 건전한 성장을 위해서 아동복지 서비스를 종합적으로 제공하는 공적돌봄시설이다(보건복지부, 2020). 지역아동센터에서는 아동의 방과 후 돌봄을 위하여 보호, 학습, 문화 활동, 정서 지원, 지역사회 자원 연계 등의 영역에서 프로그램을 제공한다(아동복지법 52조 1항). 또한 아동들의 욕구조사를 통하여 심리사회적 경제적 생활의 기반을 구축하고 자립에 대한 역량을 강화하여 안정감을 마련할 수 있도록 통합 사례관리를 실시한다. 아동에 대한 욕구 조사로는 안전, 건강, 일상생활 유지, 가족관계, 사회적 관계, 경제, 교육, 직업, 생활환경, 법률권익보장의 욕구 등이 있다(지역아동센터 지원사업 안내, 2020).

지역아동센터 이용 아동인 저소득가정 아동은 복합적인 심리사회적 문제들을 경험하게 되며 사회 적응이 어려운 것으로 알려져 있다(Mcleod & Shanahan, 1993). Erikson의 심리사회적 적응이란 개인의 인지적, 정서적 과정을 포함하여 행동변화, 대처전략 등 환경에 적응하고 대처하는 것을 말한다. 아동은 심리사회적 적응에 있어서 내재화 문제, 외현화 문제, 사회적 역량의 세 가지 차원을 제시한다. 여기서 내재화문제는 우울, 사회적 위축 등을 말하고, 외현화 문제는 문제행동과 같이 외부대상을 향하여 해를 끼치거나

문제를 일으키는 등의 행동이 나타나는 것을 말하며, 사회적 역량은 사회 행동, 학업 수행, 사회 활동을 말한다(Achenbach, 1991). 또한 부모의 경제력 저하와 그에 따른 자녀 방임, 주거환경 불량은 아동의 적응에 영향을 주게 되는데, 이러한 아동의 경제적 빈곤에 의해 생긴 가족 간 불화 및 역기능적 가정환경에서 사회적 위축이 나타난다(Levin, 1993). 사회적 위축과 같은 아동기의 부적응적 특성이 지속 되면 성인기의 사회 적응 및 대인관계에도 부정적인 영향을 미칠 수 있다(Olweus, 1980).

2.2. 매체를 활용한 사회성집단프로그램

“매체는 메시지다(The medium is the message)”라는 명명어로 매체는 단순한 소통 수단이 아닌 세계를 인식하는 그 자체라고 하였다. 모든 매체는 인간 감각의 확장으로 그것이 우리 사회구조의 의식과 경험을 형성한다고 보았다. 이는 매체가 다르면 메시지도 달라지고 세계를 인식하는 방식도 달라진다는 것으로, 매체가 세계를 인식하고 이해하는 새로운 지각구조를 만들어낸다는 의미다(손창배, 2020). 즉 디지털 시대 현대인들에게 매체의 변화는 단순한 표현과 소통 수단으로써의 도구적 변화를 뛰어넘어 그에 따른 인식의 변화를 뜻하는 것이다(McLuhan, 2011). 또한 매체가 가지는 특성을 내담자의 특정한 신체적, 심리적 및 정서적 상태를 불러일으킴으로써 치료에 영향을 미칠 수 있으며(Malchiodi, 1998; McNiff, 1999), 내담자가 치료에 있어 진전을 보이지 않을 때 다른 재료의 도입을 통해 더 깊고 의미 있는 참여를 촉진할 수 있다(Case & Dalley, 2014). 매체는 표현전달 양식으로 선택된 모든 물질적 재료로서, 단순히 도구적 수단이 아니라 감각적, 물질적, 미학적 특성의 의미 자체의 전체를 생성한다는 것이다.

다양한 매체 활동 속에서 사회적 상호작용을 경험하게 되고, 집단 내에서의 행동과 말은 참여하는 아동의 서로의 모델링이 되어주기 때문에, 원만한 대인관계와 사회성 향상에 도움이 된다. 또한 매체활동은 다양한 감각을 활용하기 때문에 신체적, 심리적, 사회적, 정서적 조화와 성장을 도와주어 하나의 매체만을 이용한 활동보다 다양한 매체를 통한 접근이 치료 효과를 극대화할 것이다. 다양한 매체 활동이 주는 카타르시스와 성취감, 자신감 등으로 즐거움과 재미를 가져다주어 매체를 활용한 사회성집단프로그램은 접근하기 쉬운 성장기법이라고 할 수 있겠다.

본 연구에서의 사회성집단프로그램은 다양한 매체를 매개체로 자유로움과 안전한 분위기를 조성시켜 활동을 적극적으로 격려하고 집단과 상호작용을 통해 긍정적 자아성장

을 형성하도록 지원하는 과정으로 놀이(게임, 스피치, 카드, 연극, 섬유), 미술, 인형을 활용하여 아동의 발달단계와 사회성, 정서적 특성을 고려하여 구성한 프로그램이다.

놀이치료는 아동상담의 한 분야로써 훈련받은 치료자가 심리적 문제를 지닌 내담자를 돕기 위해 ‘놀이의 치료적 힘’을 체계적으로 적용하는 대인관계 과정이다(O'Connor, 1991). 아동은 발달 연령상 자신의 어려움과 감정을 언어로 표현하는데 제약이 있다. 그러므로 놀이는 아동이 내면의 문제를 표현하고 해결하는데 가장 자연스럽게 적절한 매체이다. 또한, 놀이는 아동의 내면을 성장시키고 심리적인 역동을 활성화시켜 심리적인 치유도 할 수 있다(Benedict & Hastings, 2002). 이처럼 놀이치료에서 놀이는 치료를 가능하게 하는 매개체이자, 치료적 요인 그 자체라고 할 수 있다.

미술치료에서 미술 활동은 사회적·정서적 발달을 촉진할 뿐만 아니라 긴장을 완화하고 금지된 생각과 감정을 사회적으로 용인되는 방식으로 표출할 수 있도록 해주는 수단이기 때문에 여러 가지 측면에서 치유적이라 할 수 있다(Rubin, 2006, 2011). 미술치료는 치료를 시도하는 심리치료의 한 방법으로 내담자의 내면 감정을 자연스럽게 드러낼 수 있도록 도와주며 비언어적으로 자신의 감정을 표출할 수 있어 어린아이부터 성인에 이르기까지 상의 폭이 넓은 장점이 있다(한국미술치료학회, 2002). 무엇보다 비언어적 방법은 아동에게 방어와 저항을 약화하여 자연스럽게 감정을 표현하도록 하기에 표현에 부담을 느끼거나 심리적으로 위축된 아동들에게 더욱 효과적이다(Naumburg, 1995). 특히 미술치료를 개인이 아닌 집단으로 구성하여 진행하는 집단미술치료는 집단 속에서의 집단원간의 긍정적이고 지지적인 분위기의 상호작용을 통해 자연스럽게 사회성 기술이 향상되고 소속감을 경험하게 되면서 문제를 해결하는 효과적인 방법이 될 수 있다(정재원·김갑숙, 2011).

인형치료의 치료적 의미는 내담자가 선택한 동물인형의 종류, 인형들의 대비와 공통점, 공간적 배치, 전체적 구성에 대한 상징체계를 시각을 통해 의미해석이 가능하게 한다(최광현, 2013). 또한 인형치료는 심층심리학, 가족체계이론, 트라우마 가족치료 이론을 바탕으로 동물인형과 가족인형의 상징성을 통해 자기문제에 대한 이해와 통찰을 얻도록 돕는 것이다. 인형치료 매체의 강점을 살펴보면 다음과 같다. 첫째, 언어의 치료적 한계를 보완 할 수 있는 가능성이 있다. 둘째, 의사소통의 효율성이다. 셋째, 비자발적인 내담자에 대한 접근성이다. 넷째, 방어기제를 다룰 수 있는 가능성이 있다. 마지막으로, 치료적 은유를 위한 도구로서의 인형치료이다. 인형치료는 은유를 만들 수 있는 장치로서 추상적인 것과 구체적인 것을 통합하여 표현하게 해주며,

의식과 무의식을 중재하여 내면 밖으로 표출하도록 이끈다(이수민, 2017; 최광현·선우현, 2017).

2.3. 사회성, 정서적안녕감, 자아탄력성

아동기의 사회성은 타인과의 관계를 맺을 때 필요한 사회 기술로 다양한 환경 속에서 적응하고 대처하는 능력이 다(이현정, 2019). 적응적인 아동은 강점을 찾고 칭찬하며, 유대감을 강화시키고, 스스로 목표를 설정하고 사회성 향상을 위한 노력을 하였으며, 신체적 반응을 긍정적으로 형성하고, 자기표현의 증가와 타인의 긍정적 표현의 변화를 모색하고, 자아존중감과 유대감의 응집성으로 긍정적인 또래관계 증진과 반응측면에서 긍정적인 영향을 미쳤다(김다예, 2019; 이옥자, 2020). 반면 부적응적인 아동은 성취동기 부족, 주의 산만, 수줍음, 위축, 긴장, 나쁜 학습태도, 우물, 불안, 의존적 행동, 교사와의관계, 공격성, 서툰 감정표현(김다운, 2018; 이현정, 2019)등으로 나타났고, 학교 부적응 행동은 학습부진, 사회성과 불안, 또래관계에서 오는 문제들이 대부분이었다(원상숙, 2014; 전홍빈, 2018).

정서적안녕감을 주관적인 감정, 적응행동, 공개된 생리적 변화, 도구적이고 표출적 속성을 가지고 있는 충동적 행동의 특성을 포함하는 심리상태이다(Lazarus, 1969). 정서인식과 표현들은 또래집단에서의 거부, 실패와 소외감 등 부정적인 경험들이 누적되어 정서적 위축감을 경험하고 자신의 정서를 표현하기 어려운 경향이 있으며, 두려운 감정과 미성숙한 사회정서로 인하여 부적응적인 반응을 보이며, 불안, 우울, 결핍, 충동성, 낮은 자아존중감, 공격성 등 다양한 정서문제를 갖고 있는 경우가 많다고 하였다(배라영, 2017). 반면, 정서유능성의 발달은 자신과 타인의 정서를 효과적으로 관리함으로써 관계 속에서 자신의 길을 안전하게 갈 수 있도록 하며, 스트레스 상황에서 회복력을 증대시키는 심리적 적응의 효과를 가져 온다(강보라, 2018). 학령전기 아동의 한 가지 핵심 발달과제는 동료관계를 성공적으로 이끌어가는 것이며, 이 과업을 성공적으로 달성한 아동은 학령기 동안에 더 큰 사회적 적응을 이루는 하나의 견고한 기반을 갖게 된다(김선영, 2017).

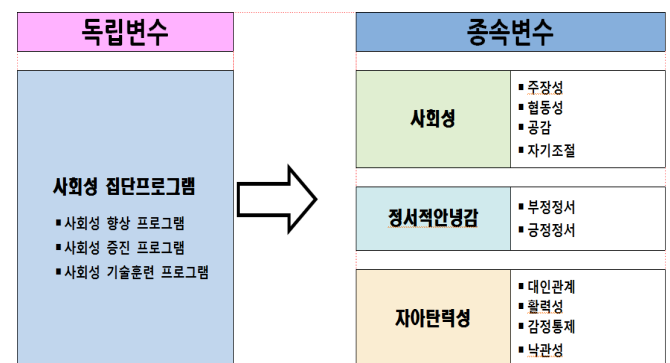
자아탄력성(self-resilience)은 내외적인 스트레스에 대하여 개인이 적절한지 아닌지 비교 수준을 조절, 유지하는 능력이다(Block & Block, 1980). 자아탄력성이 낮을수록 스트레스, 신체건강, 학업수행, 심리정서 및 정신건강 측면의 문제를 해결하는 데는 어려움이 증가하고 있다(고재량, 2015; 강명숙, 2016; 정정연, 2017). 반면, 자아탄력적인 아동은 학교적응에 긍정적이며, 학교생활 만족도 증가로 이어지는

것으로 나타났고(고재홍·윤경란, 2007; 박애경, 2017)) 또한 자아탄력성 증진 프로그램을 이용한 초등학생은 다른 사람과 긍정적인 관계를 위한 대화와 행동을 보이며, 적극적인 의사소통으로 다양한 의견을 받아들여 실천하는데 긍정적인 영향을 주었다는 것을 확인하였다(김미래, 2020; 주애자, 2020). 저소득층 초등학생을 대상으로 한 연구에서는 자아탄력성이 학교적응에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다(오혜진, 2011; 장윤진, 2016).

III. 연구방법

3.1. 가설설정 및 연구모형

선행연구에서 단일매체를 활용한 사회성집단프로그램에 대한 연구는 많이 이루어졌지만, 디지털 융·복합 “하이터치”, 감성시대에 지역아동센터 아동에게 다양한 매체를 활용하여 사회성집단프로그램을 실시한 연구는 매우 미비한 실정이다. 따라서 본 연구에서는 저소득가정 아동의 심리·사회·정서적 안정 및 건강한 신체발달 기능의 강화와 일상생활과 학교생활의 유지 및 사회적응력 강화의 기능, 지역사회 내 아동·청소년 문제에 대한 사전 예방적 기능과 정서 및 사회성 발달, 공동체적 가치관을 함양시키고 또한 자기개발과 소질을 찾아내어, 건강한 자녀로 성장할 수 있도록 서비스의 질을 높이는데 중요한 역할을 하는 사회성 집단프로그램을 독립변수로 사회성, 정서적안녕감, 자아탄력성의 종속변수에 미치는 영향과 그 관계에서 효과를 확인하기 위해 연구모형을 <그림 1>과 같이 구성하였다.



<그림 1> 연구모형

본 연구에서는 Erikson의 이론적 기반한 지역아동센터 이용 아동에게 매체의 장점을 활용한 사회성집단프로그램이 사회성, 정서적안녕감, 자아탄력성에 미치는 효과를 검증하기 위해서 다음과 같은 가설을 설정하였다.

가설1. 지역아동센터 아동의 매체를 활용한 사회성집단프로그램이 사회성(+)에 영향을 미칠 것이다.

가설2. 지역아동센터 아동의 매체를 활용한 사회성집단프로그램이 정서적안녕감(긍정정서(+), 부정정서(-))에 영향을 미칠 것이다.

가설3. 지역아동센터 아동의 매체를 활용한 사회성집단프로그램이 자아탄력성(+)에 영향을 미칠 것이다.

3.2. 연구대상 및 사회성집단프로그램

본 연구에서의 목적을 달성하기 위해 연구대상은 경기도

00시 소재의 지역아동센터 이용 아동의 초등학교 3,4,5 학년을 선정 하였다. 연구의 목적과 프로그램의 취지를 설명하고 참가신청서를 받아서 실시하였다. 연구표본 집단구성은 실험집단 30명, 통제집단 30명으로 집단을 구성하여 실시하였다. 연구기간은 2019년 8월부터 2020년 2월까지 실시하였다. 프로그램 운영은 주2회, 6주간, 12회기, 회기당 60분으로 실시하였다. 이를 분석하기 위해 SPSS 25.0 통계패키지 프로그램을 사용하여 분석하고자 한다.

본 연구에서 사회성집단프로그램은 다양한 매체를 매체로 자유로움과 안전한 분위기를 조성하여, 활동을 적극적으로 격려하고, 집단과 상호작용을 통해 긍정적 자아성장, 아동의 발달단계와 사회성, 정서적 특성을 고려하여 <표 1>와 같이 구성한 프로그램이다.

<표 > 프로그램 구성 및 내용

회기	영역	목표	세부내용	시간
01	■프로그램 소개	• 프로그램의 목적과 활동 이해하기	<ul style="list-style-type: none"> • 사전 설문지 작성하기 • 프로그램의 목적과 활동 이해하기 • 자기소개(바나나 마이크) • 집단의 규칙과 행동관리체계 이해하기 • 어울리기 기술 소개하기 • 친밀감 형성하기(꼬인 손 풀기) 	초기
02	■어울리기	<ul style="list-style-type: none"> • 장점과 강점 찾기 • 칭찬하기 • 좋은 놀이친구 되기 	<ul style="list-style-type: none"> • 친밀감 높이기(몸으로 인사하기) • 자신과 친구의 강점과 장점 찾기 • 칭찬의 중요성 인식하기 • 칭찬하는 방법 연습하기 • 좋은 놀이행동 필요성 이해하기 • 좋은 놀이 친구 기술 연습하고 활용하기 	초기
03	■감정단어 찾고 이해하기	<ul style="list-style-type: none"> • 감정단어 찾아보기 • 자신의 감정 알아차리기 • 감정 가라앉히기 기술 	<ul style="list-style-type: none"> • 생활나눔 실천 사례 발표 (집단활동) • 감정단어 알아차리기 • 자신의 감정을 몸으로 알아차리기(집단 활동) • 자신의 감정을 올바르게 표현하기 • 마음 가라앉히기 기술 소개하고 연습하기 	중기
04	■부정적 감정 다루기	<ul style="list-style-type: none"> • 긍정적 감정 다루기 • 부정적 감정 다루기 	<ul style="list-style-type: none"> • 생활나눔 실천 사례 발표 (집단활동) • 긍정적 감정을 올바르게 표현하기 • 부정적 감정을 올바르게 표현하기 	중기
05	■친구와 이야기 나누기	• 친구와 이야기 나누기	<ul style="list-style-type: none"> • 생활나눔 실천 사례 발표 (집단활동) • 대화하기 기술의 중요성 이해하기 • 대화의 기술 연습하기 (역할놀이-TV토코소) 	중기
06	■좋은 놀이친구 되기	<ul style="list-style-type: none"> • 친구 말 잘 들어주기 • 다른 사람 이해하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 생활나눔 실천 사례 발표 (집단활동) • 경청하기 기술 이해하고 연습하기 • 공감하기 기술 이해하고 연습하기 • 역할놀이 시연하기(토끼와거북이, 칭찬릴레이) 	중기
07	■결과를 기분 좋게 받아들이기	<ul style="list-style-type: none"> • 결과를 기분 좋게 받아들이기 • 결과를 수용하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 생활나눔 실천 사례 발표 (집단활동) • 부정적인 결과를 받아들이는 중요성이해 및 소개하기 • 공감하고 수용하기(놀이와 장난의 차이) 	후기
08	■자기 주장하기	<ul style="list-style-type: none"> • 예의 바르게 자기주장하기 • 도움 청하는 법 배우기 	<ul style="list-style-type: none"> • 생활나눔 실천 사례 발표 (집단활동) • 예의 바르게 자기주장하기 기술 소개 및 연습 • 도움을 요청하고 거절하는 방법 연습하기 	후기
09	■갈등 다루기	<ul style="list-style-type: none"> • 친구와의 갈등 다루기 • 친구와의 갈등 해결하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 생활나눔 실천 사례 발표 (집단활동) • 친구와 의견이 다를 때 원인을 이해하기 • 의견이 다를 때의 기술을 역할놀이 연습하기 	후기
10	■문제해결하기	• 문제해결하기 기술이해	• 생활나눔 실천 사례 발표 (집단활동)	후기

		• 문제해결 기술 연습하기	• 나의 문제해결 대안 찾기 (스트레스 TOP3) • 역할놀이(나에게 이런일이 생겼어요)연습하기	
11	■나의 미래	• 나의미래 다루기	• 생활나눔 실천 사례 발표 (집단활동) • 나의 미래가 듣고 싶은 말을 편지로 쓰기, 자화상 • 나의 미래 맛보기	말기
12	■마무리	• 소감 나누기	• 생활나눔 실천 사례 발표 (집단활동) • 사후설문지 작성하기 • 변화된 자신의 모습을 돌아보기 • 메시지 전달하고 소감 나누고 다짐하기	말기
13	■추후 모임	• 지난 생활 이야기 나누기	• 추후 설문지 작성하기 • 동영상 감상하기 • 사회적 기술에 대한 경험 나누기	추후

참고문헌

강보라(2018). 정서유능성 증진 프로그램이 정서행동 관심군 여고생의 내재화 문제행동 개선에 미치는 효과, 석사학위논문, 제주대학교.

강명숙(2016). 군입대 청소년이 지각한 가족건강성, 스트레스 대처방식, 자아탄력성, 사회적지지가 군 생활 적응에 미치는 영향, 박사학위논문, 서울벤처대학원대학교.

고재량(2015). 청소년의 학업스트레스, 정신건강, 스마트폰 중독, 자살 생각의 관계연구: 지아탄력성과 가정건강성의 조절 효과, 박사학위논문, 서울벤처대학원대학교.

고재홍·윤경란(2007). 청소년의 스트레스와 자살생각: 자아탄력성의 조절효과. 한국청소년연구, 18(1), 185-212.

김다은(2018). 무용·동작심리치료가 아스퍼저 장애청소년의 불안 감소와 사회성향상에 미치는 효과, 석사학위논문, 순천향대학교.

김다예(2019). 지역아동센터 이용 아동의 인성과 사회성 프로그램 효과성 분석, 석사학위논문, 부산대학교.

김미래(2020). 자아탄력성 증진 프로그램 개발: 지역아동센터 이용 아동을 중심으로, 석사학위논문, 부산대학교.

김선영(2017). 정서유능성 증진 프로그램에서 감정일기를 통한 초등학교 문제행동중후군 개선 사례, 석사학위논문, 제주대학교.

김창대·김형수·신을진·이상희·최한나(2011). 상담 및 심리교육 프로그램 개발과 평가. 서울: 학지사,

박애경(2017). 가족건강성, 사회적지지가 지역아동센터 아동의 인터넷 과몰입에 미치는 영향: 자아탄력성, 심리적안녕감 매개효과 검증, 박사학위논문, 서울벤처대학원대학교.

배라영(2017). 정서적학대, 친구관계 문제와 관계적 공격성의 관계: 거부민감성, 사회불안, 분노반추의 매개효과, 박사학위논문, 한남대학교.

변상해·박수경(2020). 멈출수 없는 즐거움의 민낯 중독, 서울(사)한국청소년보호재단.

보건복지부(2014). 아동종합실태조사, 2014.

보건복지부(2017). 전국지역아동센터 실태조사 보고서, 2017.

보건복지부(2018). 전국 지역아동센터 통계조사보고서, 2018.

보건복지부·교육부·법무부·여성가족부(2019,5.23). 포용국가아동정책.

보건복지부(2021). 2020년 지역아동센터 지원사업안내.

손창배(2020). 미술치료사의 디지털 매체 체험을 통한 디지털

미술치료 적용 가능성 탐구, 박사학위논문, 차의과학대학교.

아동복지법(2020). 시행 2020. 4. 7. 법률 제17206호, 2020. 4. 7. 일부개정.

오혜진(2011). 빈곤가정 아동이 지각한 사회적 지지와 자아탄력성이 학교적응에 미치는 영향: 석사학위논문, 한남대학교.

원상숙(2014). 청소년의 가족건강성과 학교부적응: 자아정체감, 대인관계의 매개효과, 박사학위논문, 위덕대학교.

이수민(2017). 인형을 활용한 집단놀이치료 프로그램이 사회성과 자기상에 미치는 영향: 지역아동센터 중학생을 중심으로, 석사학위논문, 명지대학교.

이옥자(2020). 아동의 학교 내 예술치료 집단프로그램: 자아존중감과 사회성 향상을 중심으로, 박사학위논문, 선문대학교.

이찬 역(2011). 집단지성을 깨우는 새로운 패러다임. 서울: (주) 크레듀.

이현정(2019). 미술매체를 활용한 사회기술훈련이 지역아동센터 저학년 아동의 사회성과 학교적응에 미치는 효과, 석사학위논문, 한양대학교.

장윤진(2016). 자아탄력성이 지역아동센터 아동의 학교생활적응에 미치는 영향: 센터친구지지, 센터교사지지의 조절효과, 석사학위논문, 명지대학교.

전홍빈(2018). 부모의 학대와 방임이 청소년의 공격성, 휴대전화 의존 및 학교생활부적응에 미치는 영향: 일반건강이론의 적용, 박사학위논문, 호남대학교.

정재원·김갑숙(2011). 협동중심의 집단미술치료가 한부모 가정 아동의 스트레스와 또래관계에 미치는 효과. 미술치료연구, 18, 1205-1224.

정정연(2017). 해결중심 집단미술치료프로그램이 대학생의 자기효능감, 자아탄력성, 진로성숙도에 미치는 효과, 박사학위논문, 서울벤처대학원대학교.

주혜자(2020). 지역아동센터 이용 아동의 심리사회적 적응을 위한 긍정심리기반 해결중심치료 집단프로그램 개발 및 효과, 박사학위논문, 청주대학교.

최광현(2013). 인형치료: 트라우마 가족치료에 대한 적용. 서울: 학지사.

최광현·선우현(2017). 인형진단평가. 서울: 학지사.

한국보건사회연구원(2018). 아동종합 실태조사, 2018.

한국미술치료학회 편(2002). 미술치료의 이론과 실제. 대구: 동화문화사.

한국미래세대(2017). 꿈 실태조사보고서, 2017.

- 홍정옥(2020). 복합매체를 통한 시각 공간의 확장 연구, 연구자 작품을 중심으로, 박사학위논문, 중앙대학교.
- Achenbach, T. M.(1991). *Manual for the Child Behavior Checklist/4-18 and 1991 profile*. University of Vermont, Department of Psychiatry.
- Benedict, H. E., & Hastings, L. A. R. A.(2002). Object relations play therapy. *Comprehensive handbook of psychotherapy: Psychodynamic/object relations*, 1, 47-80.
- Block, J., & Block, J.(1980). *California Child Q-set*. Consulting Psychologists Press.
- Bingham, T., & Conner, M.(2010). *The new social learning: A guide to transforming organizations through social media*. Berrett-Koehler Publishers.
- Case, C., & Dalley, T.(2014). *The handbook of art therapy*, Routledge, New York:Routledge.
- Erikson, E. H.(1950). *Childhood and society*. WW Norton & Company, New York:
- Erikson, E. H.(1963). *Childhood and society* 2nd ed. Erikson-New York: Norton.
- Erikson, E. H.(1968). *Identity: Youth and crisis*. New York: Norton.
- Erikson, E. H.(1982). *The life cycle completed*, New York: Norton.
- Gresham, F. M., & Elliot, S. N.(1984). Assessment and classification of children's social skills: A review of methods and issues. *School Psychology Review*,13, 292-301.
- Lazarus, A. A.(1969). *Broad-spectrum behavior therapy*, AABT Newsletter, 3, 2.
- Levin, J. & McDevitt, J.(1993). *Hate crimes: The rising tide of bigotry and blood shed*, New York: Plenum Press.
- Levin, J.(2006). *Elementary statistics in social research*. pearson Education India.
- McLeod, J. D., & Shanahan, M. J.(1993). Poverty, parenting, and children's mental health. *American Sociological Review*, 351-366.
- McLuhan, M.(2011). *미디어의 이해* (김상호 옮김). 서울: 커뮤니케이션북스. 원서출판 2003).
- McNiff, S.(1999). The virtual art therapy studio. *Art Therapy*, 16(4),197-200.
- Naumburg, M.(1995). Art as symbolic speech. *Journar of Aesthetics and Art criticism*, 12, 435-450.
- Naumburg, M.(1996). *Dynamically Oriented Art Therapy : Its Principles and Practice* New York: Grum & Stratton.
- O'Connor. K. J.(1991). *The play therapy primer: An integration of theories and techniques*. Wiley.
- Olweus, D.(1980). Familial and temperamental determinants of aggressive behavior in adolescent boys : A casual analysis. *Developmental Psychology*, 16, 644-660.
- Rubin, J. A.(2006). 미술치료학 개론 (김진숙 옮김). 서울: 학지사. (원서출판1999).
- Rubin, J. A.(2011). *The art of art therapy: What every art therapistneeds to know* (2nd ed.). New York: Routledge.
- Rubin, J. A.(Ed.). (2012). *이구동성 미술치료* (2판) (주리에 옮김). 서울: 학지사. (원서출판 2001).