



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 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

보드게임을 활용한 집단게임놀이치료가  
유아의 정서조절능력과 사회적  
기술에 미치는 효과

제주대학교 사회교육대학원

심리치료학과

김 지 현

2023년 6월

보드게임을 활용한 집단게임놀이치료가  
유아의 정서조절능력과 사회적  
기술에 미치는 효과

지도교수 서명석

지도교수 김종우

김 지 현

이 논문을 사회교육학 석사학위 논문으로 제출함

2023년 6월

김지현의 사회교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 \_\_\_\_\_ 김민호 (印)

위 원 \_\_\_\_\_ 서명석 (印)

위 원 \_\_\_\_\_ 김종우 (印)

제주대학교 사회교육대학원

2023년 6월

The Effect of Group Play Therapy using Board Game on  
Young Children's Emotional Regulation Ability  
and Social Skill

Ji-Hyeon Kim

(Supervised by professor Myoung-Seok Seo, 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

# 차례

국문초록 .....	v
<b>I. 서론 .....</b>	<b>1</b>
1. 연구의 필요성 및 목적 .....	1
2. 연구문제 .....	4
3. 용어의 정의 .....	5
<b>II. 이론적 배경 .....</b>	<b>6</b>
1. 집단게임놀이치료 .....	6
2. 집단게임놀이치료와 유아의 정서조절능력 .....	10
3. 집단게임놀이치료와 유아의 사회적 기술 .....	12
<b>III. 연구방법 .....</b>	<b>16</b>
1. 연구 설계 .....	16
2. 연구 대상 .....	17
3. 연구 도구 .....	18
4. 연구 절차 .....	19

5. 보드게임 집단게임놀이치료 프로그램 .....	20
<b>IV. 연구결과 및 논의 .....</b>	<b>24</b>
1. 프로그램 실행에 따른 정서조절능력 결과 분석 .....	24
2. 프로그램 실행에 따른 사회적 기술 결과 분석 .....	26
3. 논의 .....	29
<b>V. 결론 및 제언 .....</b>	<b>32</b>
1. 결론 .....	32
2. 제언 .....	33
<b>참고문헌 .....</b>	<b>34</b>
<b>Abstract .....</b>	<b>40</b>
<b>부    록 .....</b>	<b>42</b>

## 표 차례

<표 II-1> 보드게임의 분류기준 .....	9
<표 III-1> 연구 설계 .....	16
<표 III-2> 연구 대상의 구성 .....	17
<표 III-3> 정서조절능력 하위영역별 문항 구성 및 신뢰도 .....	18
<표 III-4> 사회적 기술 척도의 하위영역별 문항 구성 및 신뢰도 .....	19
<표 III-5> 연구 진행 과정 .....	20
<표 III-6> 보드게임 집단게임놀이치료 프로그램 .....	22
<표 IV-1> 실험집단과 통제집단의 사전 동질성 검증 결과 .....	24
<표 IV-2> 정서조절능력 사후 검사의 집단 간 공변인 분석 결과 .....	25
<표 IV-3> 실험집단과 통제집단의 사전 동질성 검증 결과 .....	26
<표 IV-4> 사회적 기술 사후 검사의 집단 간 공변인 분석 결과 .....	27

## 그림 차례

[그림 1] 감정투호 만들기 .....	46
[그림 2] 감정젠가 .....	46
[그림 3] 미션 윗놀이 차례 지키기 .....	47
[그림 4] 스머프게임판 만들기 .....	47
[그림 5] 스머프게임 말 만들기 .....	48
[그림 6] 스머프게임 방법 설명 .....	48
[그림 7] 미션 선물 받기 .....	49
[그림 8] 땅따먹기 게임만들기 .....	49
[그림 9] 땅따먹기 그리기 .....	50
[그림 10] 함께 살고 싶은 마을 만들기 .....	50
[그림 11] 친구 칭찬상장 만들기 .....	51



## 국 문 초 록

# 보드게임을 활용한 집단게임놀이치료가 유아의 정서조절능력과 사회적 기술에 미치는 영향

김 지 현

제주대학교 사회교육대학원 심리치료학과

지도교수 서명석

지도교수 김종우

이 연구의 목적은 보드게임을 활용한 집단게임놀이치료 프로그램이 유아의 정서조절능력과 사회적 기술에 미치는 효과를 검증하는 것이다. 이러한 연구 목적을 달성하기 위하여 연구자는 첫째, 보드게임을 활용한 집단게임놀이치료가 유아의 정서조절능력에 미치는 효과는 어떠한가? 둘째, 보드게임을 활용한 집단게임놀이치료가 유아의 사회적 기술에 미치는 효과는 어떠한가? 라는 연구 문제를 설정하였다. 이를 해결하기 위하여 연구자는 제주도 제주시에 소재한 유치원 만 5세 유아 51명을 대상으로 보드게임을 활용한 집단게임놀이치료 프로그램을 실시하였다. 참여유아를 대상으로 프로그램 시작 전에 교사용 정서조절검사, 사회적 기술검사를 사전에 시행하였고, 12회기 프로그램을 진행한 후 같은 척도를 가지고 사후검사를 진행하였다. 이 연구에 적용된 보드게임을 활용한 집단게임놀이치료 프로그램의 내용은 놀이치료 분야 박사학위 소지자 1인의 전문가의 자문을

받아서 유아들의 발달 수준에 맞게 구성하였다. 프로그램은 1회기 60분씩, 총 12회기로 주 2회씩 6주에 걸쳐 진행한 것이다. 집단 간 유아의 정서조절능력과 사회적 기술에 미치는 영향의 차이를 알아보기 위해 사전검사 점수를 공변인으로 사후검사 점수에 대한 공변인 분석(ANCOVA)을 실시하였다.

이 연구의 결과는 다음과 같다. 첫째, 보드게임을 활용한 집단게임놀이치료 프로그램을 실시 한 후, 실험집단과 통제집단 간에 정서조절능력이 통계적으로 유의한 차이가 있었다. 정서조절능력의 하위영역인 자기조절능력에서는 통계적으로 유의미한 차이를 보였으나 타인조절능력에서는 통계적으로 유의미한 차이를 보이지 않았다. 둘째, 프로그램을 실시한 후 사회적 기술이 유의미한 차이가 있었다. 사회적 기술의 하위영역인 협력성, 자기통제에서는 통계적으로 유의미한 차이를 보였으나 자기주장에서는 통계적으로 유의미한 차이를 보이지 않았다.

이상의 결과를 통하여 보드게임을 활용한 집단게임놀이치료 프로그램은 유아의 정서조절능력과 사회적 기술에 영향을 미치는 데 효과적인 활동임을 알 수 있다. 따라서 보드게임을 활용한 집단게임놀이치료 프로그램은 활발한 상호작용을 통해 긍정적인 또래관계를 형성하고 협력하며 다양한 사회적 기술을 증진시킬 수 있을 것이다. 집단게임놀이치료는 유아교육 현장에서 의미 있는 활동으로 활용하며 더 나아가 예방적 차원에서 치료적 가치가 있음을 시사하고 있다.

**주요어:** 집단게임놀이치료, 보드게임, 또래관계, 정서조절능력, 사회적 기술

# I. 서론

## 1. 연구의 필요성 및 목적

2019 개정 누리과정은 놀이를 중심으로 유아들의 배움을 지원하는 유아놀이중심교육과정을 강조하고 있다. 이에 유아교육 기관에서는 놀이를 강조하고, 놀이 시간을 충분히 편성하는 일과시간을 운영하고 있다. 개정 누리과정에서 강조하는 유아중심, 놀이중심은 일과의 주된 자유놀이를 통해 유아가 스스로 원하는 놀이를 함으로써, 높은 몰입도를 가지고 여러 가지 문제상황을 해결하며 자연스럽게 발달되는 발현적 교육과정(emergent curriculum)을 추구한다(김태연, 2020).

유아는 놀이를 통하여 주위 환경과 자신과의 관계 속에서 적극적으로 상호작용하고 능동적인 학습 과정에서 유아 자신이 발달을 주도하게 된다. 놀이는 유아들이 자신의 마음 속에 있는 어려움을 표현하기도 하고 스스로 감정을 정화해 가는 가장 자연스러운 수단이 되기도 한다(이영아, 2004). 유아는 놀이를 통해 먼저 감각 운동적인 능력과 기능을 형성하며, 놀이의 규칙이나 기술과 익숙해져서 놀이의 내용을 이해하게 된다. 또한 놀이의 내용을 이해하게 되어 주어진 놀이뿐만 아니라 새로운 놀이를 고안하고 창작을 할 수 있게 된다(허설화, 이동열, 경병표, 2016). 김세희(2011)는 유아에게 놀이란 생활의 일부로 놀이 그 자체가 중요한 일이며 사회적 기술 발달의 기회 제공 및 도덕적, 교육적, 치료적으로 가치 있는 활동이라고 했다. 또한 유아는 놀이를 하면서 자신의 감정을 조절하는 방법을 배움으로써 문제상황을 잘 해결할 수 있게 된다(이숙, 최정미, 김수미, 1993).

유아교육 현장에서 교사는 놀이 중심 교육과정을 운영하면서 지도상의 어려움을 가진 유아를 경험하고 있다. 또래관계에서 유아들은 자신의 감정을 조절하는데 어려움을 보이거나 또래 간의 문제상황을 해결하기 위한 적절한 상호작용이 어려운 경우가 많다. 그룹 활동을 할 때 실패에 대한 두려움으로 시도조차 하지

않는 경우도 있으며, 놀이 중에 자신의 감정을 조절하지 못하고 분노, 울음으로 표출하기도 하며 놀이가 중단되기도 한다. 교사는 놀이중심 교육과정을 운영하는데 여러 가지 문제상황을 접하며 유아들의 적절한 지원에 대해 어려운 점을 겪고 있다. 이에 제주도교육청에서는 가정환경, 발달적 요인, 코로나19 영향 등에 의한 정서 위기, 과잉행동, 부적응 등 위기 학생의 연령화 사례 증가로 일반학급의 유아들의 심리·정서지원 방안도 추진하고 있다(제주도교육청, 2023).

유아교육기관에서는 정서적으로 어려움을 보이는 유아를 위한 전문인력 지원이 모두 이루어지기는 어렵다. 교사는 불쾌, 슬픔, 분노, 죄의식 등과 같은 정서를 유아가 잘 조절하도록 유아의 감정과 욕구에 귀 기울여야 한다. 교사는 점차 유아를 이해하면서 유아가 부정적 정서를 통제할 수 있도록 도와야 한다. 정서조절능력이 높은 유아는 사회적 유능감이 높고 또래와 좋은 관계를 유지하며 즐기는 경향을 보인다(김현주, 김정희, 송연숙, 최애경, 박선미, 2019). 유아의 정서조절능력이 높을 경우, 대인관계에서 고립되지 않고 위축된 행동을 하지 않는 사회적 적응력을 보여준다(한준아, 2016). 정서조절능력은 타인과 긍정적인 상호관계를 형성하고 유지하는 사회적 유능감을 포함한다(이태영, 강문희, 2001). 또 사회적 기술 습득을 통해 정서조절능력을 향상시킬 수 있다(배율비, 조광현, 2017). 유아교육현장에서는 교육과정 안에 유아들의 정서조절능력과 사회적 기술 향상을 위한 놀이를 마련하는 것이 꼭 필요하다고 할 수 있다.

놀이는 여러 가지 유형이 있으며 놀이 유형에 속하는 보드게임은 정교화된 놀이감으로 공동의 목적을 가지고 적절하게 협동하여 게임 활동을 진행하는 것을 말한다. 보드게임은 신체적 움직임과 언어적, 비언어적 상호작용을 함께 사용하기 때문에 효과적인 상호작용의 매개체로서 역할을 한다. 유아가 보드게임 활동에 참여하는 것은 또래와 어울릴 수 있게 해주며 역할과 경쟁심, 협동심과 자신감을 배우게 된다.

특히 치료 면에서 놀이는 자발성을 촉진하고 참여 수준을 높일 수 있다(김세희, 2011). 또한 보드게임은 게임 결과에 따른 감정 조절을 요구하며 게임에 지더라도 수용할 수 있는 자세를 요구하기 때문에 정서 조절을 촉진하는 수단이 되기도 한다(정유화, 2011). 게임놀이는 규칙이 필요하기 때문에 놀이가 자율적 통제 하에서 이루어지며, 정서적 통제와 게임규칙 따르기, 사회적 기술관련 등을

배울 수 있는 기회가 된다(조봉환, 임경희, 2002). 규칙 있는 게임은 인지적 놀이 중 높은 수준의 놀이이며 유아들의 사회적, 도덕적, 인지적 발달뿐만 아니라 정서적 발달을 증진시킨다.

만 5세의 유아는 규칙을 이해하고 규칙에 따라 게임을 하려고 노력하는 단계의 시기이다. 또 이 시기 유아는 여전히 놀이하면서 신체활동을 하고 싶어 하기 때문에, 온몸을 사용해야 하는 게임을 선호한다(유가호, 위영희, 문현주, 이희정, 김태은, 2021). 보드게임은 결과의 승패에 따른 감정조절이 필요하고 게임에 지더라도 게임 결과에 수용해야 하므로 자연스럽게 집단게임놀이를 촉진하는 데 활용할 수 있다. 그러므로 보드게임은 사회적 관계에서 발생하는 불안으로 감정을 잘 표현하지 못하는 유아와 자기표현 방법을 잘하지 못하는 유아, 대인관계에서 소외되는 유아에게도 적합한 활동이다(이화영, 여은진, 이경옥, 2007).

이 연구와 관련된 선행연구를 살펴보면 다음과 같다. 구향남(2014)은 보드게임을 활용한 또래 활동이 장애위험 유아의 사회적 기술에 긍정적인 영향을 미친다고 하였다. 정유리(2006)는 판 게임 경험이 유아의 사회정서능력에 발달에 긍정적인 영향을 미친다고 하였다. 박형신, 김정주, 장보경(2010)의 연구에서도 그룹 게임을 활용한 수학활동이 유아의 사회정서 발달에도 긍정적인 영향을 미친다고 하였다. 김다영(2018)은 보드게임 활동은 유아의 친사회성을 증진시키는 데 효과적이라고 하였다. 그중 도움주기, 의사소통, 감정 이입 및 조절 주도적 배려 부분에서 유의미한 차이가 나타났다. 양정민(2019)은 비장애 또래 교육을 연계한 협력적 보드게임놀이가 발달지체 유아의 친사회적 행동을 증진시킨다고 하였다. 권효진(2015)은 사회정서적 보드게임놀이가 만 4세 유아의 자기조절력과 대인문제 해결능력 발달에 긍정적인 영향을 미친다고 하였다.

그러나 지금까지 이루어진 선행연구들은 대부분 특수유아(구향남, 2014; 양정민, 2019), 아동 대상이며 일반 유아들의 학급을 대상으로 하는 연구는 찾아보기 어렵다. 이에 특수교육 대상 유아들로 한 치료적 차원의 기존 연구들과는 달리, 유아교육기관의 일반 학급을 대상으로 하여 교육과정의 일부로 적용할 필요가 있다(도현심, 김민정, 박보경, 황영은, 2007). 연구자는 예방적 차원에서 보드게임을 활용한 집단게임놀이치료가 유아들의 정서조절능력과 사회적 기술에 미치는 효과를 검증해보고자 하였다.

## 2. 연구문제

이 연구의 목적은 보드게임을 활용한 집단게임놀이치료가 유아의 정서조절능력과 사회적 기술에 미치는 효과를 검증하는 것이다. 이를 위하여 연구문제는 다음과 같다.

연구문제 1. 보드게임을 활용한 집단게임놀이치료가 유아의 정서조절능력에 미치는 효과는 어떠한가?

연구문제 2. 보드게임을 활용한 집단게임놀이치료가 유아의 사회적 기술에 미치는 효과는 어떠한가?

위와 같은 연구문제에 대해 설정한 가설은 다음과 같다.

가설 1. 보드게임을 활용한 집단게임놀이치료 프로그램에 참여한 집단 구성원들의 사전·사후 평가 비교분석에서 정서조절능력의 유의미한 차이가 있을 것이다.

가설 2. 보드게임을 활용한 집단게임놀이치료 프로그램에 참여한 집단 구성원들의 사전·사후 평가 비교분석에서 사회적 기술의 유의미한 차이가 있을 것이다.

### 3. 용어의 정의

#### 1) 집단게임놀이치료

집단게임놀이치료는 집단놀이 치료의 특성과 게임놀이의 특성을 절충한 모델을 말한다(구자운, 2009). 이 연구에서는 학령전기 유아의 정서조절능력과 사회적 기술을 향상시킬 목적으로 연구자가 구성한 집단형식의 게임놀이치료로 이루어진 프로그램을 말한다.

#### 2) 보드게임

보드게임은 두 명 이상의 사람들이 함께 모여 정해진 규칙에 따라 보드 위에서 주사위, 말, 카드 등의 도구를 사용하며 진행되는 게임이다(정윤하, 2007). 이 연구에서는 보드게임을 활용한 집단게임놀이치료 프로그램이 유아의 정서조절능력과 사회적 기술을 향상시키기 위해 총 12회기로 구성된 프로그램을 말한다.

#### 3) 정서조절능력

정서조절능력은 자신의 감정 상태를 인식하고 이를 조절할 줄 알며 타인의 감정, 생각 등을 이해하고 공감하며 적절하게 대처할 수 있는 능력을 말한다(Parker & Asher, 1987). 이 연구에서 정서조절능력은 유아가 다양한 상황에 맞게 자신과 타인의 감정을 잘 조절하여 표현하는 능력을 의미한다(김보령, 2018).

#### 4) 사회적 기술

사회적 기술은 대인관계에서 긍정적 혹은 부정적 느낌을 적절하게 표현할 수 있고, 효율적인 상호작용을 할 수 있는 능력을 말한다(서미옥, 2009). 유아가 일상생활을 할 때 타인과 잘 지내는 능력으로 이 연구에서는 사회적 기술은 또래와 원활하게 상호작용하고, 대인관계에서 긍정적 적응을 위해 적절하게 사용하는 기술을 의미한다(박주희, 2012).

## II. 이론적 배경

### 1. 집단게임놀이치료

집단게임놀이치료는 집단놀이치료와 게임놀이의 특성을 절충한 모델로(구자운, 2009) 그 특성들을 살펴보고, Schaefer와 Reid(1986)의 치료적 게임 분류기준들을 알아보고자 한다.

#### 1) 집단놀이치료

집단놀이치료는 아동에게 양보, 동정, 이해, 협동 등의 사회적 기술을 학습할 수 있는 기회를 제공한다. 아동은 집단에서 기대하는 역할을 수긍하고 실천함으로써 사회성이 발달한다. 집단놀이치료의 접근은 아동에게 허용적이며, 안전한 분위기 속에서 자신이 학습한 사회적 기술을 타인과의 상호작용 속에서 시연해보고, 구성원 간 피드백을 통해 사회적 기술을 더욱 강화시키는 효과가 있다(구자운, 2009).

Sweeny(1977)는 집단놀이에 대한 장점을 9가지로 기술하고 있다. 첫째, 집단은 아동이 치료자와 단둘이 있을 때 보여줄 수 있는 것보다 자발성을 촉진시키기 때문에 놀이에 참여하는 수준을 높일 수 있다. 둘째, 집단양식은 개인 내적인 문제 및 대인관계 문제 모두를 소개할 기회를 제공한다. 셋째, 집단 상황에서 대리학습 및 카타르시스가 일어나므로 아동은 다른 집단 구성원의 정서적이고 행동적 표현을 관찰하여 대처 행동과 문제해결기술, 그리고 정서표현의 대안적 방법을 배울 수 있다. 넷째, 아동은 집단 구성원의 피드백을 통해 자기 성장과 자기 탐색의 기회를 갖게 된다. 다섯째, 아동은 현실 세계를 검증할 기회를 제공받는다. 여섯째, 집단놀이는 사회의 축소판으로써의 기능을 하기 때문에, 치료자는 아동이 일상생활에서 어떤 모습을 나타내는지에 대한 통찰을 얻을 수 있게 된다. 일곱째, 집단놀이는 아동이 상상 놀이로 후퇴하는 경



향을 감소시킨다. 여덟째 집단은 대인관계 기술 및 새로운 행동 패턴을 발전시키고 도움을 주고 받으며, 정서와 행동을 표출하기 위한 대안적 방법을 시험해 볼 기회를 제공한다. 아홉째, 놀이치료에서 한 명 이상의 다른 구성원이 존재하는 것이 아동에게는 치료적 관계를 발전시키는데 도움을 준다. 이상에서 살펴본 대로, 집단놀이치료는 유아의 특성과 발달적 측면을 고려하여, 내적 표현을 통한 정서적 안정을 도모하고 또래와의 상호작용을 통한 사회적 기술 발달 및 다양한 문제에서의 치료적 효과가 있음을 알 수 있다(박주희, 2012).

## 2) 게임놀이

놀이란 특정한 목적과 동기가 부여되지 않은 자유로운 상황에서 능동적인 활동이며, 놀이는 아동들에게는 중요한 활동이며 생활의 일부이다. 놀이는 아동의 자발적 활동이며, 놀이를 통해 정서적, 사회적, 인지적, 신체적 발달이 이루어진다(팽혜원, 2006). 반면 게임놀이는 놀이의 한 형태로 놀이보다 더 목표 지향적이고 보다 진지함을 불러일으키며 참여자의 역할, 게임 규칙 등으로 아동의 환경 적응에 보다 의미 있는 역할을 하는 것으로 여겨진다(박성옥, 김윤희, 2020).

놀이의 주요 이론들은 5세~8세 사이의 정상적인 발달과정에서 게임 놀이가 나타난다고 주장한다. 발달적 관점에서 Piaget(1962)는 상징 놀이에서 게임놀이로 이행되는 것을 논리적 사고 및 현상에 대한 지각 향상의 특징을 지닌 보다 고차적인 인지로 발달해 가는 것과 관련지었다. Peller(1954)는 게임 놀이가 오이디푸스적인 집착과 그에 수반되는 마술적 사고들이 감소되고, 동일시를 촉진하는 활동들이 증가하는 것을 반영한다고 주장한다. Mead(1934)와 같은 사회이론가들은 초등학교에 들어가는 아동들을 동등하게 결속할 수 있도록 준비시키는 것이 중요하다고 강조했다. 게임은 규칙 지배적인 행동들을 포함하고 있다는 점에서 성인의 세상에 존재하는 행동 규범과 규칙들과 유사하다. 게임에서 사회화의 기본적인 요소들은 - 공격성의 통제, 규칙에 대한 순응, 집단 규범의 수용-놀이 과정의 통합적 요소들이다(Kottman, Schaefer, 2006에서 재인용).

게임은 참여자 모두에게 즐거움을 제공하고 신체활동을 활성화함으로써 감정을

정화할 수 있게 하며, 정서적 이완을 촉진시킨다. 무엇보다도 게임은 즐거움이라는 속성을 지니고 있으며, 아동의 정서, 인지, 사회성 발달에 효과적인 장점을 내재하고 있다(성은영, 1994). 또한 게임은 안전한 공간에서 외부 세상을 경험하며 새로운 지식을 배우고 역할과 행동을 연습해볼 수 있는 연습의 장이다. 즉, 게임은 실제의 상황과 비슷한 상황의 장이며 안전한 장 안에서 참여자가 새로운 지식과 정보를 얻을 수 있다.

Schaefer와 Reid(2010)는 게임놀이의 치료적 요소를 다음과 같이 제시하였다. 첫째, 내담아동과 치료자 간의 치료적 동맹을 맺도록 도와준다. 게임은 자연스럽고 즐거운 삶의 일부분이며, 반항적인 아동에게도 게임은 흥미롭게 접근할 수 있는 치료의 도구이다. 따라서 게임은 이러한 아동에게 보다 편안함을 제공하여 치료과정에 참여하도록 도와준다. 둘째, 게임놀이는 아동에게 즐거움을 제공한다. 즐거움이라는 요소는 아동의 심리적인 불안을 해소하고 이완시킨다. 셋째, 진단적 정보를 얻을 수 있다. 의존적인 아동, 강박적인 아동은 게임놀이를 함에 있어 서로 다른 행동 특성을 보일 것이다. 이러한 치료자는 관찰을 통해 아동의 행동 특성에 대한 정보를 수집할 수 있다. 넷째, 의사소통을 촉진시킨다. 게임의 규칙은 아동들 사이에 의사소통을 촉진시킨다. 다섯째, 아동의 자아 강화를 돕는다. 부정적 자아상을 가진 아동은 게임에서의 경쟁상황에서 작은 실수에도 수치심을 느낄 수 있고 위기감을 경험할 수 있다. 이때 치료자의 지지와 수용, 긍정적 강화는 아동의 부정적 감정을 극복할 수 있는 힘이 된다. 그로 인해 아동은 인내력, 자신감, 경쟁력이 향상되고, 현실 세계에 적응하는 새로운 자신을 발견하게 된다. 여섯째, 아동의 인지능력 발달에 도움을 준다. 게임놀이는 아동이 전략을 이용하고 기억하며 집중하도록 할 뿐만 아니라 행동의 결과를 살펴보고 예측할 수 있는 기회를 제공한다. 마지막으로 게임놀이는 아동의 사회화를 발달시킨다. 게임놀이에 참여하다보면 아동은 치료사, 또래 아동들과 만남을 통해 사회적 학습의 기회를 많이 가지게 되면서 사회적으로 수용되는 방법과 행동을 배우게 된다. 즉, 게임놀이는 아동 발달과 관련된 수많은 목적을 실현하도록 돕는 효과적인 수단이다. 특히 잠복기 아동의 사회 세계에 대한 발달적 관심과 적응을 이끄는 중요한 치료적 매개물이라 할 수 있다.

### 3) 치료적 게임의 분류

게임의 가장 보편적인 분류는 승부요인에 기초한 신체기술게임, 전략게임, 우연게임이다. Schaefer와 Reid(1986)는 치료적으로 분류하는 기준으로는 변화를 촉진하는 것에 따라 의사소통게임, 문제해결 게임, 자아 강화 게임, 사회화 게임 등으로 다음과 같이 네가지로 제시하였다(박성옥, 김윤희, 2020에서 재인용)

<표 II-1> 보드게임의 분류기준

치료적 게임의 분류		정의
승부요인	신체기술 게임	참여자의 동작 능력에 의해 승부가 결정되는 게임 (과일샐러드, 원통젠가, 다트던지기, 코코너츠, 할리갈리 링엘딩 등)
	전략게임	참여자의 인지적 기술에 의해 결정되는 게임 (체스, 오목, 루미큐브, 치킨차차, 러시아워, 우봉고 등)
	우연게임	무작위와 우연에 의해 결정되는 게임 (할리갈리, 텀블링몽기, 스머프사다리, 봄폭탄게임, 윗놀이 등)
치료적 요인	의사소통 게임	경쟁을 덜 강조하고 자기표현을 격려하기 위한 게임 (감정빙고게임, 덕싹, 너도나도 등)
	문제해결 게임	특별한 문제를 논의할 기회와 문제를 실제 해결할 기회를 제공하는 게임 (굿바이게임, 인생게임 등)
	자아강화 게임	서로 기량을 발휘하고 도전하도록 경쟁과 전략적 게임 (생각 주머니)
	사회화 게임	집단치료에 사용되며 친사회적 상호작용을 촉진하고 자기 노출의 기초가 되는 역동성에 대한 민감성을 증가시키는 게임 (인간빙고, 콘셉트 등)

이에 보드게임은 개인의 사회적 성장 및 발달을 도울 수 있고, 실수나 실패를 만회할 기회를 얻으며 실전을 위한 연습을 통해서 문제해결을 할 수 있는 과제들을 경험할 수 있다. 규칙과 순서가 있는 보드게임을 할 때는 서로가 적극적으로 소통해야 한다. 또 참여자는 게임과정에서 승패에 따른 자신감과 좌절감이라

는 긍정적이고 부정적인 정서를 직면하면서 감정을 통제하고 조절할 수 있는 자기를 인식할 수 있다. 나아가 배려와 타협을 통해 타인을 인식할 수 있어 대인관계에도 긍정적인 영향을 줄 수 있다(소향미, 2014).

종합해보면 집단게임놀이치료는 본래 게임이 가지는 치료적 기능에 집단 활동이 가지는 이점이 더해져 다양한 대상에게 효과적인 치료적 개입이 될 수 있다. 아동은 집단게임놀이치료를 통해 집단 안에서 자유롭게 자기표현을 하며, 아동을 있는 그대로 수용하고 아동의 감정에 깊이 공감하게 된다. 이로써 아동은 분노, 공포, 공격성 등의 부정적 감정을 표출할 기회를 가지며, 집단 구성원과의 상호작용 속에 자기 자신과 다른 사람이 느끼는 감정을 발견하도록 돕는다. 즉, 집단게임놀이치료는 아동이 자기중심적인 행동에서 벗어나 상황에 따른 자기 통제력을 배우며 바람직한 적응행동을 향상시키는데 효과적인 상담기법이다(이정민, 2016).

## 2. 집단게임놀이치료와 유아의 정서조절능력

유아의 정서조절능력 발달과정을 살펴보고, 집단게임놀이치료와 유아의 정서조절능력 간의 관계에 대해 알아보고자 한다. 또한 기존의 정서조절능력과 관련된 연구들도 간략히 살펴보고자 한다.

### 1) 유아의 정서조절능력

유아는 출생 후부터 기쁨, 슬픔, 행복과 공포의 다양한 정서를 경험하며 긍정적이고 부정적 정서발달에 있어서 정서조절능력은 중요한 역할을 한다(김현정, 2016). 정서조절능력은 분노, 슬픔, 우울 등의 정서를 극복할 수 있는 능력, 이러한 부정적 정서를 있는 그대로 표현할 경우 생길 수 있는 결과를 스스로 예측할 수 있는 능력을 말한다. 즉, 정서조절능력은 자신의 정서를 인식하고 자신의 정서적 반응을 조절하는 개인의 능력을 나타낸다. 따라서 개인의 정서조절능력 발달을 위해서는 먼저 자신의 정서를 정확하게 인식할 수 있는 능력이 발달되어야

한다. 그리고 자신이 인식한 정서를 상황에 맞게 적절히 조절할 수 있는 능력이 있어야 한다(한영미, 2009). 정서조절능력은 타인과의 관계에서 자신의 정서를 적절하게 표현함으로써 긍정적인 사회관계를 유지하고 개선시키는데 중요한 역할을 하는 것이다(김정민, 2013).

정서조절은 자신의 정서조절과 타인의 정서조절을 포함하고 있다. 자아 속에서의 정서조절은 자신의 긍정적인 감정은 유지하고 지속시키려고 부정적인 감정은 감소시키려는 것을 말한다. 타인의 정서조절은 타인의 감정을 조절하고 변화시키는 능력과 타인에게 보여지는 자신의 행동을 조절하는 것이다(문용린, 1996). 자신의 정서를 조절할 수 있는 유아는 사회적 상황을 고려할 줄 알고 그에 따라 사회적으로 유능한 반응을 선택할 수 있다. 반면 정서조절능력이 낮은 유아는 타인이나 사회적 상황을 고려하지 못하고 부정적 정서를 표출하며, 사회적으로 부적절한 반응을 선택할 수 있다. 이처럼 정서조절능력은 사회적 능력에 영향을 주는 요인이면서 동시에 사회적 능력의 영향을 받는 요인이 된다. 그러나 적절한 시기에 이러한 능력을 획득하지 못한 유아들은 부적절한 행동으로 인하여 어려움을 겪게 되며 이는 부적응으로 이어질 수 있다. 실제로 또래관계 문제나 충동적이거나 위축된 행동, 사회 적응상의 문제와 같은 유아의 부적응 행동은 정서조절능력과 깊은 관련이 있다(하승희, 2000). 또한 정서조절능력이 높은 유아는 또래에게 인기가 많으며, 우호적인 대인관계를 형성하고, 스스로의 삶에 대하여 만족스럽게 느끼면서 성장한다고 하였다(Goleman, 1995). 따라서 정서 조절 능력 발달의 중요시기인 유아기에 유아를 대상으로 정서조절능력을 발달시키는 프로그램이 필요하다.

## 2) 집단게임놀이치료와 유아의 정서조절능력 간의 관계

유아기는 자신이 소속된 사회나 환경에서 인정하는 정서의 표출 방법이나 통제하는 방법을 익히는 시기여서 3~4세경이 되면 상황에 맞게 정서조절을 할 수 있다(강성화, 2006). 아동은 언어 사용 능력이 제한적이어서 놀이를 통해 자신의 감정이나 생각을 표현하는 경우가 많다. 특히 놀이에서는 부정적인 감정이 허용되어 표출될 수 있기 때문에 정신 건강에 도움을 준다. 놀이를 통해 자신의 부정

적인 감정을 통제하는 방법을 배우고 문제상황을 잘 해결할 수 있게 된다. 또한 또래들의 다양한 정서표현 방법을 관찰하면서 같은 정서가 각기 다르게 표현될 수 있음을 인지하게 되기도 하고, 다른 사람의 감정에 감정이입하게 된다(이숙, 최정미, 김수미, 1993).

정서조절과 관련된 집단게임놀이치료 프로그램 선행연구를 살펴보면 오새니(2006)는 만 5세 유아 18명을 연구대상으로 판게임 경험이 유아의 정서지능의 하위척도인 감정조절에 긍정적인 영향을 미쳤다고 하였다. 김윤희(2010)는 집단게임놀이프로그램이 학습부진 아동의 긍정적 정서변화에 영향을 미쳤다고 하였다. 팽혜원(2006)은 집단게임놀이치료 프로그램이 정인지체아동의 정서지능 하위영역 중 자기 인식과 자기조절 능력을 향상시키는 데 효과가 있다고 하였다. 배진영(2020)은 집단게임놀이치료 프로그램을 통해 성인 초기 연인 간 정서조절능력의 하위요인인 자기정서조절에 긍정적 효과가 나타났다고 하였다. 이 프로그램을 통해 자신의 부정적 정서는 낮추고, 긍정적 정서를 유지함으로써 스트레스나 부정적인 상황에서 자신의 정서를 적절하게 조절할 수 있는 능력을 향상시켰다고 하였다. 박지혜(2006)는 집단게임놀이가 학령전기 유아의 정서지능 향상에 효과가 있는 것으로 나타났다고 하였다. 자신의 생각을 활동에 적용하기 위한 문제해결 과정을 통해 자신의 감정을 조절하게 되었다고 하였다.

### 3. 집단게임놀이치료와 유아의 사회적 기술

유아의 사회적 기술 발달과정을 살펴보고, 집단게임놀이치료와 유아의 사회적 기술간의 관계에 대해 알아보고자 한다. 또한 기존의 사회적 기술과 관련된 연구들에 대해서도 살펴보고자 한다.

#### 1) 유아의 사회적 기술

유아는 태어나서 성장하는 동안 여러 사람들과 사회적 관계를 맺으며 살아가

게 되고, 그 관계의 대상은 가족 구성원에서부터 시작하여 주변의 또래와 그 밖의 다른 사람으로 점차 확대되어 간다. 특히 유아교육기관에서 지내는 시간이 점점 늘어나면서 유아는 또래와 원활한 상호작용을 하고 잘 적응하며 관계를 유지하기 위한 사회적 기술을 더욱 필요로 하게 되었다(정현빈, 2010). 유아들은 이 시기 동안 친구와의 놀이를 통해 사회적 실재에 대한 이해를 넓히고 사회적 상호작용과 사회적 관계성을 만들며 유지하는 데 필요한 사회적 기술을 발달시킨다(태은영, 2005).

사회적 기술은 유아들이 상호 협력적으로 상호작용을 할 수 있고, 사회적으로 수용 가능한 행동으로써 원만한 또래관계를 형성하여 긍정적으로 사회생활에 적응하기 위해 필요한 기술을 의미한다(김향지, 1996). 사회적 기술은 대인관계 상황에서 긍정적 혹은 부정적 느낌을 적절하게 표현할 수 있고, 효율적인 상호작용을 할 수 있는 능력을 의미한다. 이는 아무런 보상을 기대하지 않고 타인에게 이익을 주는 행동(돕기, 나누기, 위로하기, 기부하기, 양보하기, 배려하기 등)인 친사회적 행동과는 차이가 있다(서미옥, 2009). 반면 사회적 기술이 부족한 유아들은 집단 속에서 위축되어 개인의 의견이나 요구를 표현하지 못하고 고립되고 수줍어하며 사회적 상호작용을 주도하는 경우가 거의 없으며 낮은 자아개념을 가지게 된다(곽아정, 2006). 사회적 기술이 부족한 아동은 청소년기에 비행 행동으로 나타날 가능성이 높고, 성인이 되어서도 부적응 행동을 보이는 것으로 나타났다(김동일, 이대식, 신중호, 2003).

유아들은 또래와 놀이하러 갈등을 겪고 이를 통해 대처기술을 배우게 된다. 대처기술은 예의 지키기, 규칙 따르기, 비밀 지키기, 사과하기, 충동 억제하기, 책임감, 의사결정 등의 내용이며, 유아기에 배운 기술은 일생동안 가정, 학교, 직장에서의 대화나 토의에 참여하는 능력으로까지 이어진다(태은영, 2005). 유아는 또래와의 관계를 통해 사회적 기술을 습득하는 사회화 과정을 거친다. 이러한 사회화는 유아들이 유아교육기관에서 습득하게 되는 중요한 산물이므로 사회적 기술을 배울 수 있는 기회를 제공하는 것이 매우 중요하다(구향남, 2014).

## 2) 집단게임놀이치료와 유아의 사회적 기술 간의 관계

아동은 놀이를 하면서 사회적 존재로 성장하는데 아동이 점차 성장하여 친구들과 놀이할 기회가 많아지면 사회적 능력이 더욱 발달된다. 놀이를 통해 아동은 그 속에서 풍부한 사회 경험을 할 수 있고, 친구들과 함께 더불어 살아가는 지혜를 배우고 도덕적 기준이나 규칙 등 사회적 학습을 배우게 된다(이숙, 최정미, 김수미, 1993). 유아들은 다양한 놀이 매체 중 게임을 통해 자기표현을 자유롭게 하고, 자신과 타인의 감정과 사고도 존중해주면서 사회적으로 허용된 방법으로 자신의 분노나 공격성을 표출할 수 있게 된다. 또한 유아는 또래와의 놀이를 통해서 자신을 인정하고 수용하면서 타인에 대해 이해하고 대인관계기술을 배워나가며, 그 중 게임은 타인과의 접촉과 상호작용이 활발하게 일어나는 활동으로 유아의 사회적 영역과 관련이 깊다. 특히 집단놀이프로그램은 개별놀이에서 제공할 수 없는 폭넓은 대인관계 경험을 제공할 뿐만 아니라 구성원 간 상호작용을 통해 자신과 타인의 관계에 대해 학습하게 된다. 또 집단게임놀이치료는 대인관계에서 발생하는 갈등을 해결하는 방법을 학습하며, 놀이집단에서 지켜야 하는 규칙을 통해 사회 적응력, 사회규범인 사회성 발달이 이루어진다(김윤희, 2010).

사회적 기술 향상과 관련된 집단게임놀이치료 프로그램의 효과를 검증한 연구를 살펴보면 다음과 같다. 구향남(2014)은 장애 위험 유아 1명을 대상으로 보드게임을 통해 사회적 기술에 미치는 영향에 대해 살펴보았다. 연구 결과, 보드게임을 통해 다양한 상황 연출이 되고 또래와 함께 사회적 기술을 경험하였다. 또 놀이를 지속적으로 진행하기 위해 서로 적극적으로 상호작용하는 모습이 관찰되어 사회적 기술을 보드게임으로 익히는 것이 효과적이라고 했다.

김보라와 손현동(2016)은 초등학생 3학년을 대상으로 보드게임 놀이를 대집단 활동을 통해 아동의 사회성에 미치는 영향을 살펴보았다. 또래와 놀이상황에서 문제를 직면하게 될 경우 친구들과 대화를 나누는 기회 제공 측면에서 보드게임이 소통의 장을 마련해 주어 학생들의 적극적인 모습으로 변화함을 볼 수 있었



다. 또한 보드게임 놀이 집단활동은 사교성과 협동성과 같은 사회성에 긍정적인 효과를 나타냈다고 하였다.

진영미와 박향아(2016)는 집단 전통놀이는 시간이나 공간의 제약을 비교적 덜 받으면서 유아들이 능동적으로 집단을 이루기 쉬우며 또래 간 상호작용을 용이하게 끌어내어 유아의 사회성에 긍정적인 영향을 미친다고 하였다. 정유리(2006)는 판 게임 경험이 유아 스스로 게임의 규칙을 내면화하고, 게임에 능동적인 참여를 함으로써, 자연스럽게 유아의 사회적 유능성을 향상시켰다고 하였다. 박형신 등(2010)은 그룹게임을 활용한 수학활동이 유아의 사회정서 발달에도 긍정적인 영향을 미친다고 하였다. 양정민(2019)은 비장애 또래 교육을 연계한 협력적 보드게임놀이가 발달지체 유아의 친사회적 행동을 증진시킨다고 하였다. 권효진(2015)은 사회·정서적 보드게임놀이가 만 4세 유아의 자기조절력과 대인문제해결 능력 발달에 긍정적인 영향을 미친다고 하였다.

이상의 선행연구들을 살펴보면, 보드게임은 치료적 기능, 특히 집단의 장점을 가지는 집단게임놀이치료의 정서조절능력과 사회적 기술과 관련된 효과가 검증되고 있다. 하지만 연구대상으로는 초등학교 저학년 학생, 지적장애, 발달 장애 아동, 학습부진아 등이 많았으며 유아를 대상으로 한 연구가 부족하다. 따라서 연구자는 보드게임을 활용한 집단게임놀이치료 프로그램을 유아에게 적용했을 때 정서조절능력과 사회적 기술에 미치는 효과에 대해 알아보고자 하였다.

### Ⅲ. 연구 방법

#### 1. 연구 설계

이 연구의 목적은 보드게임을 활용한 집단게임놀이치료가 유아의 정서조절능력 과 사회적 기술에 어떠한 영향을 미치는지 알아보는 데 있다. 실험집단에 보드게임을 활용한 집단게임놀이 프로그램 진행 기간은 6주로 주 2회씩 총 12회 실시하였다. 두 집단에 대해 방과후과정 시간을 이용하여 방과후과정을 맡고 있는 선생님이 이후 사전검사와 동일한 설문지를 사용하여 사후검사를 실시하였다. 프로그램의 효과를 검증하기 위해 두 집단 간 사후검사를 비교하였다. 연구 설계는 아래 <표Ⅲ-2>와 같다.

<표 Ⅲ-1> 연구 설계

구분	사전검사	프로그램 적용	사후검사
실험집단	Q <sub>1</sub> ,	P	Q <sub>2</sub> ,
통제집단	Q <sub>3</sub> ,		Q <sub>4</sub> .

Q<sub>1</sub>, Q<sub>3</sub> : 사전검사

Q<sub>2</sub>, Q<sub>4</sub> : 사후검사

P: 보드게임 집단게임놀이치료 프로그램

## 2. 연구 대상

이 연구는 보드게임을 활용한 집단게임놀이치료 프로그램이 유아의 정서조절 능력과 사회적 기술에 미치는 영향을 알아보기 위해 제주시에 위치한 I유치원에 재원하고 있는 만 5세 유아 2학급 46명을 대상으로 실시하였다. 이들 중 1개 학급은 보드게임 놀이 프로그램을 적용한 실험집단이고, 다른 1개 학급은 통제집단으로 아무런 조치를 하지 않았다. 이 연구는 모든 유아 참여자들과 보호자들에게 프로그램 시작 전 연구의 목적, 내용, 일정, 수집된 자료의 활용, 개인정보의 제공 및 보호 등을 안내하고 유아와 보호자인 부모의 연구 참여 동의서를 받고 진행하였다.

연구대상 인원은 방학 중 방과후과정을 신청한 유아만을 대상으로 프로그램을 진행하였기 때문에 실험집단과 통제집단 간 신청 유아 수는 동일하지 않다. 또 유치원에서 진행되었기 때문에 개인이 아닌 학급 단위로 이루어졌다. 학급별로 특수교육 대상의 유아는 없지만 정서적으로 어려움을 보이는 유아, 과잉행동을 보이는 유아, 또래관계에 어려움을 보이는 유아 등을 포함한 학급 전체 유아를 대상으로 실험집단 1반, 통제집단 1반씩 2반을 선정하여 진행하였다. 프로그램 참여자의 구성은 <표Ⅲ-1>과 같다.

<표 Ⅲ-2> 연구 대상의 구성

성별	실험집단	통제집단
남	13	13
여	12	8
계	25	21

### 3. 연구 도구

이 연구에서 연구자는 보드게임 집단게임놀이치료 프로그램이 유아의 정서조절능력과 사회적 기술에 미치는 효과를 검증하기 위해 정서조절검사와 사회적 기술검사를 사용하였다.

#### 1) 정서조절능력 척도

이 연구에서 유아 대상 Goleman(1995), Saarni(1990), Salovey와 Mayer(1990)의 연구를 토대로 이병래(1997)가 제작한 정서지능 척도의 4개 하위영역 중 자기조절과 타인조절 2개 하위척도를 신현숙(2005)이 수정·보완한 것을 사용하였다. 정서조절능력 척도는 자기조절능력과 타인조절능력의 2개 하위요인 총 17개 문항으로 구성되었다.

각 문항에서 교사가 평소 유아가 보이는 행동을 근거로 ‘전혀 그렇지 않다(1점)’에서 ‘매우 그렇다(5점)’까지의 5점 척도로 응답하게 되어 있으며, 점수가 높을수록 유아의 정서조절능력이 높다는 것을 의미한다.

교사 측정의 정서조절능력 점수의 신뢰도 Cronbach's  $\alpha$ 는 .942이며, 하위영역별 신뢰도는 자기조절능력 .906, 타인조절능력 .929로 신뢰도가 충족되었다.

<표 III-3> 정서조절능력 하위영역별 문항 구성 및 신뢰도

하위요인	문항수	문항번호	Cronbach's $\alpha$
자기조절능력	8	10, 11,12, 13, 14, 15, 16, 17	.906
타인조절능력	9	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	.929
전체	17		.942

## 2) 사회적 기술 검사(Social Skill Rating Scale: SSRS)

유아교육기관에서 유아의 사회적 기술을 측정하기 위해 Gresham과 Elliot(1990)의 Social Skill Rating Scale: SSRS를 SSRS 교사 평정용을 문영경(2009)이 수정, 보완한 것을 사용하였다. 척도 구성은 3요인에 따른 19문항으로 구성되어 있다.

하위영역요소는 협력성 8문항, 주장성 7문항, 자기통제 4문항으로 구성되며 각 문항은 교사로 하여금 평소 유아가 보인 행동을 근거로 ‘전혀 아니다(0점)’에서 ‘매우 그렇다(2점)’까지의 3점 척도로 응답하게 되어있다. 하위영역 요소별로 가능한 점수 범위는 협력성 0~16점, 주장성 0~14점, 자기통제 0~8점이며 점수가 높을수록 유아가 하위영역별 특성을 많이 가지고 있고, 또 사회적 기술이 높다는 것을 의미한다.

이 연구에서 교사 측정 사회적 기술 점수의 신뢰도 Cronbach's  $\alpha$ 는 .941이며, 하위영역별로 신뢰도는 협력성 .892, 주장성 .897, 자기통제 .874로 신뢰도는 충족되는 것으로 나타났다.

<표 III-4> 유아의 사회적 기술 척도의 하위영역별 문항구성 및 신뢰도

하위영역	문항수	문항번호	Cronbach's $\alpha$
협력성	8	1, 4, 7, 9, 10, 13, 14, 17	.892
주장성	7	2, 6, 8, 11, 15, 16, 19	.897
자기통제	4	3, 5, 12, 18	.874
사회적 기술 전체	19		.941

## 4. 연구절차

연구자는 2023년 1월 11일부터 2023년 2월 17일까지 진행하였다. 2022년 11월

부터 2022년 12월까지 자료를 수집하고, 보드게임을 활용한 집단 놀이치료 프로그램의 세부 내용을 구성 및 표집 대상을 선정하였다. 2023년 1월 2일부터 6일까지는 유아 참여자 및 보호자 대상 동의서 취득, 교사용 유아 참여자의 사전검사가 진행되었다. 2023년 1월 9일부터 2023년 2월 17일까지 참여자 대상 보드게임 집단놀이치료 프로그램의 적용하였고 그 이후 교사용 유아 참여자의 사후검사 시행, 수집된 자료에 대한 통계처리 및 자료 분석 순으로 이루어졌다.

보드게임 집단놀이치료 프로그램은 실시장소는 제주도 I유치원 각각 교실에서 A반(실험집단)과 B반(통제집단)에서 실시하였고 연구자가 프로그램의 주 진행자로서 전체 프로그램을 진행하였으며, 담당 방과후과정 전담사 1인이 보조 진행자로 참여하였다. 연구 기간에 대한 구체적인 정보는 <표Ⅲ-5>와 같다.

<표 Ⅲ-5> 연구 진행 과정

연구절차	내용	기간	대상
기초 계획	-자료수집 -보드게임 프로그램 구성 및 보완 -표집대상 선정	2022. 11. 01. ~ 22, 12. 31.	
사전검사	정서조절능력 및 사회적 기술 사전검사	2023. 1. 02. ~ 23. 01. 06.	실험집단 통제집단
실험처치	보드게임 프로그램 실시	2023. 01. 09. ~ 23. 01. 10.	실험집단 통제집단
사후검사	정서조절능력 및 사회적 기술 사후검사	2023. 01. 11. ~ 23. 02. 17.	실험집단 통제집단
결과분석	결과 분석 및 보고서 작성	2023. 02. 20. ~ 23. 02. 24.	실험집단 통제집단

## 5. 보드게임 집단놀이치료 프로그램

이 연구에 사용된 보드게임 프로그램은 정혜인(2021)의 집단놀이치료 프로그램을 참고한 것이다. 이 연구의 목적과 대상에 맞게 연구자가 재구성하고 놀이치료분야 박사학위 소지자 1인의 전문가 자문을 받아 실시하였다.

## 1) 보드게임 프로그램의 내용 구성

이 연구의 프로그램 내용 구성은 다음과 같다.

보드게임 도입단계에서는 유아들이 서로에게 친밀감을 형성하고 흥미를 유발할 수 있는 보드게임을 선정하여 참여 동기를 향상시키도록 하였다. 이를 위하여 초기 단계에는 상호작용이 잘 이루어질 수 있는 카드게임 위주로 게임을 선정하였다. 보드게임 중반기 단계에서는 정서조절능력의 향상을 위하여 자신과 타인의 다양한 감정을 이해하고 감정을 조절해 볼 수 있는 게임을 선정하였다. 보드게임 후반기 단계는 사회적 기술 향상을 위한 단계로 경쟁적 요소와 갈등 상황에서 타인과의 협력이 필요한 보드게임을 선정하여 다른 유아와 더 많은 대화를 나눌 수 있도록 하는 보드게임 활동을 선정하였다. 종결 단계에서는 구성원끼리 서로 격려와 긍정적인 지지를 통해 공유하고 나눌 수 있도록 하였다.

## 2) 보드게임 프로그램의 재구성 기준

이 연구의 프로그램은 전래동요를 활용한 보드게임 프로그램(최혜윤, 2012)을 참고로 다음과 같은 기준에 의하여 선정한 것이다.

첫째, 유치원 놀이중심 교육과정 안에서 적용 가능한 것이어야 한다.

둘째, 카드, 타일 등 물리적 도구를 다양하게 활용하여 유아의 발달 수준에 적합하여야 한다.

셋째, 쉽고 보편적이며 유아들에게 즐거움을 줄 수 있는 활동이어야 한다.

넷째, 유아들이 활동에 친숙해지면 자유놀이시간에 교사의 개입 없이 자발적으로 할 수 있는 활동이어야 한다.

다섯째, 놀이의 규칙과 협동심 등을 직·간접적으로 배울 수 있어야 하며, 사회적 기술, 정서조절능력 등이 향상시킬 수 있어야 한다.

### 3) 회기별 보드게임 프로그램

보드게임 활동 시간은 총 12회기이며, 1회기는 프로그램에 대한 소개 및 프로그램 진행시의 규칙에 대해 설정하였다. 그리고 마지막 회기인 12회기에는 프로그램에 대한 소감 나누기, 상장 수여하기 및 사후검사를 실시하였다. 또한 충분한 놀이 활동이 이루어지도록 보드게임 1회기당 60분씩으로 프로그램을 진행하였다. 보드게임 규칙을 익히고 게임 방법을 이해하여 친구들과 즐길 수 있기까지 시간이 걸리기 때문에, 한 게임당 2회씩 첫 번째에는 기존 방식대로 게임을 한 후, 친구들과 게임 전략에 대해서 이야기를 나누고 다시 한번 친구들과 게임 방법에 대해 이야기하고 필요시 규칙을 새로 정하여 2번째 게임에 적용하여 할 수 있도록 하였다. 이 과정을 통해서 정서조절능력과 사회적 기술을 향상시키기 위한 활발한 상호작용이 이루어질 수 있도록 그룹 활동으로 진행하였다. 회기별 보드게임 프로그램 구성 내용은 <표 III-6>와 같다.

<표 III-6> 보드게임 집단게임놀이치료 프로그램

단계적 목표		회기	회기 목표	게임 활동 및 내용
도입기	친밀감 및 신뢰감 형성	1	친밀감 및 참여 동기를 향상시킨다.	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 프로그램 소개 및 별칭만들기 내가 불려지고 싶은 별칭을 이름표로 만들고 친구들에게 소개하기</li> </ul>
중반기	정서조절 능력 향상	2	다양한 감정 탐색 및 긴장을 이완시킨다.	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 감정카드 투호놀이 자신이 버리고 싶은 안좋았던 감정카드를 뽑아 투호와 함께 던져보는 게임</li> </ul>
		3	긍정적인 상호작용의 경험을 통해 자신과 타인을 수용한다.	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 감정젠가 젠가가 쓰러질 때 감정카드를 뽑아 미션을 수행하는 게임</li> </ul>
		4		
		5	의사소통 능력을 증진하여 상황에서의	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 미션웃놀이 유아가 말이 되어 바닥에 만들어놓은 말판 위를 다니며 도착하는 그룹활동</li> </ul>
		6		



			대처법을 높인다.	게임
후 반 기	사회적 기술 향상	7	협력놀이를 통해 사회적 유능감을 기른다.	<b>■ 스머프게임</b> 1~50까지의 숫자에 각자 원하는 미션 들을 넣고 협력해서 모두 도착해야 끝 나는 게임.
		8		
		9	협력놀이를 통해 긍정적인 의사소통을 증진시킨다.	<b>■ 땅따먹기</b> 3명이 한 팀이 되어 땅을 만들고 차례 대로 돌아가면서 마무리하며 함께 살 고 싶은 마을을 꾸며본다.
		10		
		11		
종 결 기		12	지지와 격려를 통해 긍정적 자아를 강화한다.	<b>■ 종결파티</b> 간단한 다과를 나누며 친구들끼리 서 로 격려하고 칭찬해주며 자신을 위한 칭찬 상장을 만들어본다.

## IV. 연구 결과 및 논의

이 연구는 보드게임을 활용한 집단게임놀이치료 프로그램이 유치원 만 5세 유아의 정서조절능력과 사회적 기술 능력에 미치는 영향을 알아보기 위한 것으로 분석 결과는 다음과 같다.

### 1. 프로그램 실행에 따른 정서조절능력 결과 분석

#### 1) 집단 간 사전 동질성 검증

실험집단과 통제집단에 참여한 유아의 정서조절능력의 수준이 프로그램에 참여하기 이전에 동질한 집단인지 검증하기 위하여 실험-통제 집단의 종속변인의 사전점수를 독립표본 t검증을 통하여 검증하였고, 결과는 다음과 같다.

<표 IV-1> 실험집단과 통제집단의 사전 동질성 검증 결과

요인	집단	n	M	SD	t	p
자기조절능력	실험집단	25	3.97	.58	5.448***	.000
	통제집단	21	3.04	.58		
타인조절능력	실험집단	25	4.23	.61	5.917***	.000
	통제집단	21	3.60	.44		
정서조절능력	실험집단	25	4.11	.44	3.832***	.000
	통제집단	21	3.34	.33		

\*\*\* $p < .001$

<표IV-1>의 분석 결과, 정서조절능력의 두 집단 간 동질성을 검사한 결과, 실험집단(M=3.97, SD=.58)과 통제집단(M=3.04, SD=.58)간에 통계적으로 유의미한 차이가 나타났다(t=5.448, p<.001). 다음으로, 하위변인인 자기조절능력 실험집단(M=4.23, SD=.61)과 통제집단(M=3.60, SD=.44)간에 통계적으로 유의미한 차이가 나타났다(t=5.917, p<.001). 셋째, 하위변인인 타인조절능력 실험집단(M=4.23, SD=.61)과 통제집단(M=3.60, SD=.44) 간에 통계적으로 유의미한 차이가 나타났다(t=3.832, p<.001). 종합적으로 살펴보면, 사전 동질성은 자기조절능력, 타인조절능력, 정서조절능력은 동질하지 않은 것으로 파악되었다.

## 2) 정서조절능력 사후검사의 집단 간 결과분석

두 집단의 정서조절능력 사전검사 점수를 공변인으로 하고 사후검사 점수에 대한 공변인 분석 결과는 <표 IV-2>와 같다.

<표 IV-2> 정서조절능력 사후검사의 집단 간 공변인 분석 결과

요인	변량원	제곱합	자유도	평균제곱	F	p
자기 조절 능력	공변인 (사전점수)	1.638	1	1.638	6.512*	.014
	집단	1.035	1	1.035	4.115*	.049
	오차	10.817	43	252		
	수정합계	12.526	45			
타인 조절 능력	공변인 (사전점수)	1.082	1	1.082	5.020*	.030
	집단	.053	1	.053	.245	.623
	오차	9.269	43	.216		
	수정합계	11.135	45			
정서 조절	공변인 (사전점수)	2.600	1	2.600	21.343***	.000
	집단	.667	1	.667	5.478*	.024

능력	오차	5.238	43	.122
	수정합계	7.959	45	

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

이러한 두 집단의 점수 차이가 유의한지 알아보기 위하여 사전검사 점수를 공변인으로 하고 사후검사 점수를 종속변인으로 하여 공변인 분석(ANCOVA)을 실시한 결과, 정서조절능력 두 집단 간에 유의한 집단 간 차이가 나타났다( $F=5.478$ ,  $p < .05$ ). 또한, 하위영역별로 살펴보면, 자기조절능력( $F=4.115$ ,  $p < .05$ )은 집단 간에 유의한 차이가 나타났지만, 타인조절능력( $F=.245$ ,  $p=ns$ )은 집단 간에 유의한 집단 간 차이가 나타나지 않았다.

이상과 같은 결과에 의하면 보드게임을 활용한 집단게임놀이치료 프로그램이 유아의 정서조절능력에 효과적이라고 할 수 있다. 그러나 하위영역은 타인조절능력보다는 자기조절능력에 미치는 영향이 크다고 할 수 있다.

## 2. 프로그램 실행에 따른 사회적 기술 결과 분석

### 1) 집단 간 사전 동질성 검증

실험집단과 통제집단에 참여한 유아의 사회적 기술의 수준이 프로그램에 참여하기 이전에 동질한 집단인지 검증하기 위하여 실험-통제 집단의 종속변인의 사전점수를 독립표본 t검증을 통하여 검증하였고, 결과는 다음과 같다.

<표 IV-3> 실험집단과 통제집단의 사전 동질성 검증 결과

요인	집단	n	M	SD	t	p
협력성	실험집단	25	2.57	.45	3.956***	.000
	통제집단	21	2.12	.31		

주장성	실험집단	25	2.17	.39	3.917***	.000
	통제집단	21	1.74	.33		
자기통제	실험집단	25	2.01	.11	4.642***	.000
	통제집단	21	1.61	.38		
사회적기술	실험집단	25	2.25	.26	5.060***	.000
	통제집단	21	1.82	.31		

\*\*\* $p < .001$

<표 IV-3>의 분석 결과, 사회적 기술의 두 집단 간 동질성을 검사한 결과, 실험집단(M=2.57, SD=.45)과 통제집단(M=2.12, SD=.31)간에 통계적으로 유의미한 차이가 나타났다( $t=3.956$ ,  $p < .001$ ). 다음으로, 사회적 기술의 하위변인인 협력성의 실험집단(M=2.57, SD=.45)과 통제집단(M=2.12, SD=.31)간에 통계적으로 유의미한 차이가 나타났다( $t=3.917$ ,  $p < .001$ ). 셋째, 하위변인인 주장성의 실험집단(M=2.17, SD=.39)과 통제집단(M=1.74, SD=.33) 간에 통계적으로 유의미한 차이가 나타났다( $t=3.917$ ,  $p < .001$ ). 넷째, 하위변인인 자기통제의 실험집단(M=2.01, SD=.11)과 통제집단(M=1.61, SD=.38) 간에 통계적으로 유의미한 차이가 나타났다( $t=4.642$ ,  $p < .001$ ). 종합적으로 살펴보면, 사전 동질성은 협력성, 주장성, 자기통제, 사회적 기술은 동질하지 않은 것으로 파악되었다.

## 2) 사회적 기술 사후검사의 집단 간 결과분석

두 집단의 사회적 기술 사전검사 점수를 공변인으로 하고 사후검사 점수에 대한 집단 간 공변인 분석 결과는 <표 IV-4>와 같다.

<표 IV-4 > 사회적 기술 사후검사의 집단 간 공변인분석 결과

요인	변량원	제곱합	자유도	평균제곱	F	p
협력성	공변인 (사전점수)	2.968	1	2.968	47.179***	.000

요인	변량원	제공합	자유도	평균제곱	F	p
	집단	.489	1	.489	7.779**	.008
	오차	2.705	43	.063		
	수정합계	5.708	45			
주장성	공변인 (사전점수)	2.065	1	2.065	19.321***	.000
	집단	.144	1	.144	1.346	.252
	오차	4.597	43	.107		
	수정합계	6.829	45			
자기 통제	공변인 (사전점수)	1.087	1	1.087	17.241***	.000
	집단	1.794	1	1.794	28.452***	.000
	오차	2.711	43			
	수정합계	4.592	45			
사회적 기술	공변인 (사전점수)	2.068	1	2.068	40.914***	.000
	집단	.903	1	.903	17.877***	.000
	오차	2.173	43	.051		
	수정합계	4.251	45			

\*\*\* $p < .001$ , \*\* $p < .01$

이러한 두 집단의 점수 차이가 유의한지 알아보기 위하여 사전검사 점수를 공변인으로 하고 사후검사 점수를 종속변인으로 하여 공변인 분석(ANCOVA)을 실시한 결과, 사회적 기술 두 집단 간에 유의한 차이가 나타났다( $F=17.877$ ,  $p < .001$ ). 또한, 하위영역별로 살펴보면, 협력성( $F=7.779$ ,  $p < .01$ ), 자기통제( $F=28.452$ ,  $p < .001$ )는 유의미한 집단 간 차이가 나타났다. 그러나 주장성( $F=1.346$ ,  $p=ns$ )은 유의미한 집단 간 차이가 나타나지 않았다.

이상과 같은 결과에 의하면 보드게임을 활용한 집단게임놀이치료 프로그램이 유아의 사회적 기술에 효과적이라고 할 수 있다. 그러나 하위영역은 주장성보다 협력성과 자기통제에 미치는 영향이 크다고 할 수 있다.

### 3. 논의

이 연구는 보드게임을 활용한 집단게임놀이치료 프로그램이 유아의 정서조절 능력과 사회적 기술에 미치는 효과를 검증하기 위한 것이다. 만 5세 유아를 대상으로 보드게임을 활용한 집단게임놀이치료 프로그램을 시행한 결과, 실험집단 유아들의 전체 정서조절능력과 사회적 기술이 향상되어 긍정적인 영향을 미쳤음을 알 수 있다. 이는 다양한 선행연구 결과(김보라, 2015; 김세희, 2011; 구향남, 2014; 박경민, 2018; 신명숙, 류점숙, 2003; 박주희, 2012; 임홍수, 고두갑, 2015; 진영미, 박향아, 2016; 김보령, 2018; 오새니, 2006; 소향미, 2014)와 일치한다. 이에 대한 연구 결과를 토대로 보드게임을 활용한 집단게임놀이치료 프로그램이 유아의 정서조절능력과 사회적 기술에 미치는 영향에 대한 논의는 다음과 같다.

첫째, 실험에 참여한 유아들의 정서조절능력이 통제집단과 유의한 차이를 보였다. 이는 판게임 활동이 유아의 정서조절에 긍정적인 영향을 미쳤다는 연구(오새니, 2006; 권효진, 2015), 보드게임을 활용한 놀이치료가 자기조절력에 긍정적인 영향을 미쳤다는 연구(소향미, 2014)등 정서조절능력을 향상시킨 연구들과 유사한 결과를 얻었다고 할 수 있다. 유아의 정서조절능력이 향상된 것은 우선 게임 방법과 규칙에 대한 충분한 설명이 이루어진 뒤에 시작하여 게임 진행이 원활히 이루어진 점이라고 할 수 있다. 규칙을 이해하고 순응하려는 유아기인 만큼 아이들에게 원활한 게임 진행을 위해서 규칙을 설명하고 이해하는 것은 꼭 필요하다. 유아들은 게임에 참여하면서 자신의 차례를 기다리고 지더라도 화내지 않고 부정적인 감정을 조절하는 모습을 볼 수 있었다. 또한 유아는 게임에서 이루어진 감정 미션 수행을 통해 정서조절능력 향상되었다고 볼 수 있다. 한 개의 보드게임을 2회기 진행하면서 1회기 때는 게임 방법에 익숙해지고 2회기 때는 익숙해진 게임에 아이들이 스스로 게임판을 만들어 진행하였다. 게임판에는 '30분 동안 화내지 않고 참기', '3분 동안 소리지르기', '노래부르기', '춤추기', '친구 안아주기' 등 자신의 감정을 조절할 수 있는 감정 미션을 포함하여 진행하였다. 이런 감정 미션 카드에는 자신의 감정을 긍정적이고 적절한 방법으로 표현하는 내용으로

포함되어 있었다. 마지막으로 유아들이 게임을 충분히 즐기기 위해 게임 시간을 60분으로 늘려서 게임을 충분히 할 수 있게 하였다. 늘어난 시간으로 아이들은 충분히 게임을 즐기면서 더 많은 긍정적인 감정을 경험하면서 큰 만족도를 나타냈다.

둘째, 보드게임을 활용한 집단게임놀이치료 프로그램은 유아들의 정서조절능력 하위 영역 중 자기조절 영역에서는 실험집단과 통제집단 간에 유의한 차이를 나타냈지만 타인조절능력에서는 유의한 차이가 없었다. 자기조절능력은 인식된 자신의 감정을 적절하게 변화시킬 수 있는 능력을 말한다. 유아들은 게임 차례 지키기, 화내지 않고 이야기하기, 규칙 지키기 등과 같은 집단활동에 맞게 자기를 조절하는 모습을 볼 수 있었다. 반면 타인조절능력은 인식한 타인의 감정에 적절히 대처할 수 있는 대인관계 능력을 말한다. 판게임 경험이 유아의 정서지능의 하위척도인 타인 정서에 긍정적인 영향을 미쳤다는 오새니(2006)의 연구와는 상반된다. 집단으로 진행하다 보니 타인의 이야기를 잘 듣고 공감적인 반응을 보이는 감정을 다룰 수 있는 활동이나 소통의 기회가 적었기 때문에 이 연구에서는 타인조절능력이 유의한 차이를 보이지 못한 것으로 보인다. 따라서 자기 중심성이 강한 유아들에게 타인의 욕구에 관심을 갖는 것이 부족하기 때문에 적극적으로 경청해줄 수 있는 소통의 기회와 프로그램이 더 제공되어야 할 것이다.

셋째, 실험에 참여한 유아들의 사회적 기술이 통제집단과 유의한 차이를 보였다. 이는 보드게임 놀이 활동이 사회성을 향상시킨다는 연구(김보라, 2015; 김세희, 2011; 구향남, 2014; 박경민, 2018), 전통놀이를 활용한 연구들(신명숙, 류점숙, 2003; 임홍수, 고두갑, 2015; 진영미, 박향아, 2016)등 다양한 보드게임을 활용해 사회성을 향상시킨 연구들과 유사한 결과를 얻었다고 할 수 있다. 유아들이 사회적 기술이 향상된 것은 집단 속에서 협동하는 과정을 통해 친구들과 활발한 상호작용을 하며 서로의 의견을 조율하고 같은 목표를 위해 협동하는 적극적인 모습들 때문이다. 친구들의 격려를 통해 평소 소극적이고 자기표현을 잘하지 못하던 유아도 적극적으로 참여하며 자신감을 가지는 모습을 보였다.

넷째, 보드게임을 활용한 집단게임놀이치료 프로그램은 유아들의 사회기술의 하위영역 중 협력성, 자기통제에서는 실험집단과 통제집단 간에 유의한 차이를 나타냈지만 주장성에서는 유의한 차이가 없었다. 협력성은 교사의 지시에 잘 따



르고, 정해진 시간에 수행과제를 마무리하는 행동 특성을 보이는 것을 의미한다. 실험집단 유아들은 프로그램에 참여하는 동안 다음 순서 유아에게 게임도구를 건네주거나 친구의 차례가 되면 기다려주기 등의 참여 모습은 회기마다 향상을 보였으며 협력기술의 향상에 영향을 주었다고 볼 수 있다. 우리나라 보드게임의 형식인 전통놀이를 활용한 연구들에서도 사회성이 향상되었다는 점을 고려하여 윷놀이, 투호놀이와 같은 전통놀이도 적절히 활용해볼 수 있었다. 경쟁보다는 서로 협력하여 목표에 도달할 수 있도록 활동을 진행하였다. 자기통제는 친구에게 놀림을 당하는 경우 적절하게 대응하기, 교사와의 갈등 상황에서 감정을 조절하기와 같은 행동 특성을 보이는 것을 의미한다. 자신이 출발선에서 친구와 함께 순서를 정하고 자신의 차례를 기다리고, 다른 사람의 의견을 들어주는 등의 활동들이 자기통제 기술에 긍정적인 영향을 주었다고 볼 수 있다. 주장성은 집단에서 자신감을 보이고 친구를 쉽게 사귀는 행동 특성을 보이는 것을 의미한다. 그룹게임이 사회적 기술의 하위영역인 자기주장 기술에 긍정적인 영향을 미쳤다는 석윤혜(2006)와 박주희(2012) 연구와는 상반된다. 하지만 게임을 하는 과정에서 유아들은 게임 방법에 있어 부당한 규칙에 대해서는 자신의 의견을 제안하기도 하였다. 예를 들어 ‘땅따먹기’ 게임에서 시작할 때 모둠끼리 그린 땅이 똑같지 않다면 한 유아가 이의를 제기했고 이 부분은 동일하게 시작할 수 있도록 같은 크기의 모양으로 오려 붙여주기도 하였다. 또한 땅따먹기를 할 때 친구의 땅은 침범할 수 없다는 규칙에 어려움을 보이는 유아는 자신의 손 위에 말을 올려서 말을 튕겨서 땅따먹기하자는 제안을 하여 이를 수용하며 진행해보기도 하였다. 보드게임을 집단활동으로 진행하다 보니 함께 하는 활동에 초점이 맞추어져 적극적으로 자신의 의견을 표현할 수 있는 시간은 충분히 주어지지 않기 때문에 이 연구에서는 주장성이 유의한 차이를 보이지 못한 것으로 보인다. 따라서 이 연구에서 계획했던 것보다 유아들이 그룹에서 리더의 역할을 맡아서 해보며 적극적으로 자신들의 의견과 방법을 제시하는 과정도 필요하겠다.

## V. 결론 및 제언

### 1. 결론

이상의 이 연구에서 나타난 결과를 중심으로 도출한 결론은 다음과 같다.

첫째, 보드게임 집단게임놀이치료 프로그램을 실시한 실험집단은 실시하지 않은 통제집단에 비해 전체 정서조절능력 점수에서 유의미한 차이를 보였다. 이로써 보드게임을 활용한 집단게임놀이치료 프로그램은 유아의 정서조절능력 향상에 효과적이라고 볼 수 있다.

둘째, 보드게임 집단게임놀이치료 프로그램에 참여한 실험집단은 실시하지 않은 통제집단에 비해 자기조절능력에서는 통계적으로 유의미한 차이를 보여 자기조절능력을 기르기에는 효과적인 것으로 드러났다. 그러나 타인조절능력에서는 유의미한 차이를 보이지 못했다.

셋째, 보드게임 집단게임놀이치료 프로그램을 실시한 실험집단은 실시하지 않은 통제집단에 비해 전체 사회적 기술 점수에서 유의미한 차이를 보였다. 이로써 보드게임을 활용한 집단게임놀이치료 프로그램은 유아의 사회적 기술 향상에 효과적이라고 볼 수 있다.

넷째, 보드게임 집단게임놀이치료 프로그램에 참여한 실험집단은 실시하지 않은 통제집단에 비해 협력성과 자기통제 영역에서는 통계적으로 유의미한 차이를 보여 협력성과 자기통제를 기르기에는 효과적인 것으로 드러났다. 그러나 주장성에서는 유의미한 차이를 보이지 못했다. 집단으로 진행되다 보니 연구자가 개별 유아들의 자발적 참여와 의견제시를 좀 더 적극적으로 반영하지 못했던 것으로 분석된다. 때문에 이를 향상시키기 위한 좀 더 많은 연구가 필요하겠다.

## 2. 제언

이상의 연구 결과와 함께 후속 연구를 위한 제안을 하면 다음과 같다.

첫째, 이 연구에서는 실험집단과 통제집단이 동질하지 않는 집단으로 구성되었다. 후속 연구에서는 동일한 집단으로 구성된 참여자로 선정하여 연구를 실시하는 것이 더 좋은 효과를 얻을 수 있을 것이다.

둘째, 이 연구에서는 보드게임 프로그램이 한 학급의 전체 학생을 대상으로 이루어져 5모둠으로 게임을 동시에 진행하였다. 여러 모둠이 동시에 진행하다 보니 유아들 간 문제가 발생하여 도움을 요청할 때 상황에 대한 적절한 지원을 해주기 어려운 경우가 발생했다. 후속 연구에서는 집단으로 운영할 때의 문제점들을 어떻게 해결할 것인지에 대한 방안이 필요하겠다.

셋째, 이 연구는 주 2회씩 총 12회기의 프로그램을 6주 동안 시행하는 단기간의 프로그램에 대한 단기적인 효과성만을 검증하였다. 따라서 추후에 유아들의 장기적인 효과를 검증하는 연구가 필요하겠다.

## 참고 문헌

- 강민수(2001). 어머니와 자녀의 정서지능 관계 연구. 서울대학교 대학원 석사학위 논문.
- 강성화(2006). 어머니의 정서조절양식과 유아기 자녀의 정서조절능력과의 관계. 단국대학교 특수교육대학원 석사학위논문.
- 곽아정(2006). 유아의 학습관 관련된 사회적 기술 척도의 타당화 및 학습능력과의 관계. 이화여자대학교 대학원 박사학위 논문.
- 구자운(2009). 부모-자녀 상호작용을 활용한 집단게임놀이치료가 저소득층 아동의 사회적 기술에 미치는 효과. 명지대학교 사회교육대학원 석사학위논문.
- 구향남(2014). 보드게임을 활용한 또래 활동이 장애위험유아의 사회적 기술에 미치는 영향. 단국대학교 특수교육대학원 석사학위논문.
- 권효진(2015). 사회·정서적 보드게임 놀이가 만 4세 유아의 자기조절력과 대인 문제해결능력에 미치는 효과. 한국성서대학교 보육대학원 석사학위논문.
- 김다영(2018). 보드게임이 유아의 확률적 사고와 친사회성에 미치는 영향. 인천대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김동일, 이대식, 신종호(2003). **학습장애아동의 이해와 교육**. 서울: 학지사.
- 김보라(2015). 보드 게임 놀이 활동이 아동의 사회성에 미치는 영향. 광주대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김보라, 손현동(2016). 보드게임 놀이 대집단 활동이 아동의 사회성에 미치는 효과. **교육혁신연구**, 26(3), 195-217.
- 김보령(2018). 집단게임놀이치료 프로그램이 유아의 정서조절능력 및 사회성에 미치는 효과. 동아대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김세희(2011). 보드게임을 통한 놀이활동이 저소득아동의 사회성향상에 미치는 영향. 상지대학교 정책대학원 석사학위논문.
- 김숙이(2000). 구조화된 집단놀이치료가 정신지체청소년의 사회적 기술 향상에 미치는 효과. 대구대학교 재활과학대학원 석사학위논문.

- 김신영(2004). 판 게임 참여에 따른 유아의 사고력 및 조망수용능력에 관한 연구. 성신여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 김윤희(2010). 학습부진 아동의 실행기능향상을 위한 집단게임놀이치료 프로그램의 효과. 대전대학교 대학원 박사학위논문.
- 김은주(2015). 또래교수를 활용한 보드게임이 ADHD위험군 학생의 부적응행동에 미치는 영향. 대구교육대학교 대학원 석사학위논문.
- 김정민(2013). 실행기능과 기질이 유아의 상황에 따라 정서조절에 미치는 영향. 서울대학교 대학원 박사학위논문.
- 김태연(2020). 개정 누리과정에 기초한 유아교육현장의 보드게임 활용 가능성. **한국엔터테인먼트산업학회논문지**, 14(5), 147-158.
- 김향지(1997) 사회적 기술 중재전략이 정인지체아의 사회적 기술, 문제행동 및 학업 능력에 미치는 효과. 대구대학교 대학원 박사학위논문.
- 김현정(2016). 유아의 정서조절능력 수준에 따른 사회성 차이. 동아대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김현주, 김정희, 송연숙, 최애경, 박선미(2019). **영유아발달**. 서울: 동문사.
- 도현심, 김민정, 박보경, 황영은(2007). 유아의 또래관계 증진을 위한 학급 단위 프로그램 개발 및 효과. **인간생활환경연구소 논집**, 5, 41-57.
- 문영경(2009). 어머니의 정서적 가용성이 유아의 사회적 기술 및 문제행동에 미치는 영향: 유아 의도적 통제의 매개효과를 중심으로. 연세대학교 대학원 박사학위논문.
- 문용린(1996). 한국 학생들의 정서지능 측정연구, 새로운 지능의 개념, 감성지능, 삼성생명 사회정신건강연구서, 59-89.
- 박경민(2018). 보드게임을 활용한 집단게임놀이치료가 아동의 사회성에 미치는 효과. 대구대학교 재활과학대학원 석사학위논문.
- 박성옥, 김윤희(2020). **게임놀이치료**. 서울: 창지사.
- 박주희(2012). 집단게임놀이치료가 유아의 충동성 및 사회적 기술에 미치는 효과. 동국대학교 대학원 석사학위논문.
- 박지혜(2006). 집단게임놀이가 학령전기 유아의 정서지능과 친사회적 행동 향상에 미치는 효과. 한양대학교 대학원 석사학위논문.

- 박진희(2000). 게임놀이치료가 시설아동의 적응행동에 미치는 효과. 대구대학교 대학원 석사학위논문.
- 박형신, 김정주, 장보경(2010). 그룹게임을 활용한 수학활동이 유아의 수학적 문제해결능력과 사회정서발달에 미치는 영향. **유아교육학논집**, 14(2), 125-146.
- 배율미, 조광현(2017). 유아의 사회적 기술과 정서조절능력의 관계. **유아교육학논집**, 21(1), 633-653
- 배진영(2020). 집단게임놀이치료 프로그램이 성인초기 연인 간의 정서조절 및 의사소통능력에 미치는 효과. **가정과삶의질연구**, 38(1), 143-154.
- 서미옥(2019). 사회적 기술 훈련 효과에 대한 메타분석. **교육학연구**, 47(2), 25-52.
- 서종미(2019) 집단음악놀이치료 프로그램이 유아의 부적응 행동, 정서조절능력 및 사회적 관계에 미치는 효과. 명지대학교 대학원 박사학위논문.
- 석윤희(2006). 그룹게임이 자폐성장애유아의 사회적 기술에 미치는 효과. 단국대학교 대학원 석사학위논문.
- 성은영(1994). 게임의 방법 및 규칙에 대한 사회적 합의과정이 유아의 대인문제 해결능력에 미치는 영향. 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 소향미(2014). 보드게임을 활용한 집단게임놀이치료가 특수학급 중학생의 자아존중감과 자기조절력에 미치는 효과. 가천대학교 대학원 석사학위논문.
- 신명숙, 류점숙(2003). 전통놀이가 유아의 사회성 발달에 미치는 효과. **아동교육**, 12(1), 33-50.
- 신인덕(2000). 그룹게임이 유아의 사회성 발달에 미치는 영향. 인천대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 신현숙(2005). 어머니의 정서표현 수용태도 및 아동의 정서조절 능력과 사회적 유능성의 관계. 연세대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이영아(2004). 놀이치료에 관한 유치원 교사의 인식. 한국교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 양정민(2019). 비장애 또래교육을 연계한 협력적 보드게임놀이가 발달지체유아의 친사회적 행동에 미치는 영향. 위덕대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 오새니(2006). 유아의 사회·정서능력 향상을 위한 판게임 활동의 효과. 덕성여자

- 대학교 대학원 석사학위논문.
- 유가호, 위영희, 문현주, 이희정, 김태은(2019). **놀이치료의 이해**. 서울: 양서원.
- 이숙, 최정미, 김수미(1993). **현장 중심 놀이치료**. 서울: 학지사
- 이인형(2011). 정서중심의 집단게임놀이치료가 방임된 아동의 자아존중감과 사회적 적응행동에 미치는 효과. 덕성여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 이정민(2016). 집단게임놀이치료 프로그램이 학습부진 아동의 실행기능 및 학습 동기에 미치는 효과. 명지대학교 대학원 석사학위논문.
- 이태영, 강문희(2001). 부모의 심리적 자세와 유아의 정서지능과의 관계. 중앙대학교 대학원 박사학위논문.
- 이화영, 여은진, 이경옥(2007). 보드게임 활동을 통한 아동의 사회성 발달 과정. **아동중심실천연구**, 4, 53-75.
- 임홍수, 고두갑(2015). 전통놀이가 유치원 만 5세 유아의 사회성 발달에 미치는 영향. **한국엔터테인먼트산업학회논문지**, 9(3), 211-220.
- 정유리(2006). 판 게임 경험이 유아의 사회정서능력에 미치는 영향. 덕성여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 정유화(2011). 보드게임 활동이 수학적 창의성과 수학적 태도에 미치는 영향. 서울교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 정윤하(2007). 구조화된 보드게임이 초등학교 1학년 ADHD 아동의 주의력에 미치는 영향. 단국대학교 대학원 석사학위논문.
- 정현빈(2010). 유아의 사회적 기술이 유아의 또래놀이 상호작용에 미치는 영향. 덕성여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 정혜민(2010). 집단게임놀이치료 프로그램과 유아의 일상적 스트레스·유치원 적응에 관한 연구. 한양대학교 대학원 석사학위논문.
- 정혜은(2016). 사회적 기술 중심의 보드게임 활동이 발달지체 유아의 사회적 상호작용에 미치는 영향. 광운대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 정혜인(2021). 자기표현 집단게임놀이치료가 공격성향 아동의 또래관계에 미치는 효과. 대구대학교 재활과학대학원 석사학위논문.
- 조봉환, 임경희(2002). 게임을 이용한 행동적 집단상담이 ADHD 아동의 행동변화에 미치는 효과. **아동학회지**, 23(5), 167-182.

- 조아라(2013). 게임놀이치료가 위축 아동의 사회성에 미치는 효과. 대구대학교 재활과학대학원 석사학위논문.
- 진영미, 박향아(2016). 집단 전통놀이 활동이 유아의 사회성 발달과 정서지능에 미치는 영향. **생태유아교육연구**, 15(1), 215-242.
- 추아영(2019). 공격성향 아동의 또래관계 개선을 위한 자기조절 중심 집단게임 놀이치료 사례연구. 대구대학교 재활과학대학원 석사학위논문.
- 최혜윤(2012). 전래동요를 활용한 보드게임이 발달지체유아의 사회적 상호작용에 미치는 효과. 대구대학교 특수교육대학원 석사학위논문.
- 태은영(2005). 소집단 독서교육 프로그램이 유아의 사회적 기술에 미치는 영향. 단국대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 팽혜원(2006). 집단게임놀이치료가 정신지체 아동의 정서지능 향상에 미치는 효과. 고려대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 하승희(2000). 아동의 정서지능과 자아존중감 및 정서적 부적응 행동과의 관계. 영남대학교 대학원 석사학위논문.
- 한영미(2009). 유아의 도덕적 자아와 정서조망수용 및 정서조절 능력의 관계. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 한준아(2016). 유아의 기질, 정서조절능력, 어머니의 갈등대처행동이 남아와 여아의 위축 행동에 미치는 영향. **한국생활과학학회지**, 25(3), 281-293
- 허설화, 이동열, 경병표(2016). 어린이를 대상으로 하는 미세먼지 예방 보드게임 개발을 통한 교육적 효과 연구. **한국게임학회 논문지**, 16(6), 101-110.
- Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence*. New York: Bantarn Books
- Grolnick, W. S., Bridges, L., J., & Connell, J. P. (1996). Emotion regulation in two-year-olds: Strategies and emotional expression in four contexts. *Child Development*, 67, 928-941.
- Kottman, T., & Schaefer, C. E. (1993). / 김은정, 정연옥, 옴김(2006). **놀이치료 사례집**. 서울: 학지사
- Morrison, L., Kamps, D., Garcia, J., & Parker, D. (2001). Peer mediation and monitoring strategies to improve initiations and social skills for students with autism. *Journal of Positive Behavior Interventions*, 3(4), 237-250.



- O'Connor, K. J. (1991). / 송영혜, 윤지현 옮김(2001). *놀이치료입문*. 서울: 시그마프레스.
- Parker, J. G., & Asher, S. R. (1987). Peer relations and later personal adjustment: Are low-accepted children at risk? *Psychological Bulletin*, 102(3), 357.
- Schaefer, C. E. & Reid, S. E. (2001). / 박성욱, 이정숙, 김윤희, 백지은 옮김 (2010). *게임놀이와 아동심리치료*. 서울: 창지사.
- Sweeney, D. (1997). *Counseling children through the world of play*. Wheaton, IL : Tyndale House.

## A B S T R A C T

# Effects of Group Game Play Therapy Using Board Games on Children' Emotional Regulation and Social Skills

Ji-Hyeon Kim

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

This study aims to investigate the effects of a group game play therapy program utilizing board games on children's emotional regulation and social skills. For this purpose, this study formulated the following research questions. First, how does group game play therapy using board games impact children's emotional regulation? Second, how does group game play therapy using board games influence children's social skills? To investigate these questions, this study implemented a group game play therapy program using board games for kindergarten children aged 5 years old in Jeju City, Jeju Island. Before the program commenced, the participating children underwent an assessment of their emotional regulation and social skills, administered by their teachers.

Following the 12-session program, a posttest was conducted using the same assessment scales. The content of the group game play therapy program was thoughtfully designed to align with the developmental level of toddlers and was developed in collaboration with an expert possessing a doctorate in play therapy. The program consisted of 12 sessions, each lasting 60 minutes, and spanned a period of 6 weeks. To examine the differences in the program's effects on children's emotional regulation and social skills between the groups, an analysis of covariance (ANCOVA) was conducted on the posttest scores, using the pretest scores as covariates.

The findings of this study are as follows. First, a statistically significant difference in emotional regulation was observed between the experimental group and the control group following the group game play therapy program using board games. Specifically, there was a statistically significant difference in self-regulation, which is a subdomain of emotional regulation, while no significant difference was found in other-regulation. Second, a significant difference in social skills was observed after the program. There was a statistically significant difference in cooperation and self-control, which are subdomains of social skills, while no significant difference was found in assertiveness. These findings indicate that group game plays therapy programs utilizing board games have a positive impact on children's emotional regulation and social skills.

The results suggest that such programs can facilitate the development of positive peer relationships, cooperation, and the acquisition of various social skills through active interaction. This study highlights the potential of board games as a meaningful activity in early childhood education, emphasizing their therapeutic and preventive value.

**Keywords:** board games, group gameplay therapy, peer relationships,

## 연구 참여 설명문 및 동의서

연구 제목 : 보드게임을 활용한 집단게임놀이치료가 유아의 정서조절능력 및 사회적 기술에 미치는 영향

안녕하십니까?

저는 현재 제주대학교 심리치료학과 석사과정에 재학 중이며, <보드게임을 활용한 집단게임놀이치료가 유아의 정서조절능력 및 사회적 기술에 미치는 영향>이라는 주제로 석사학위 논문을 준비하고 있습니다.

이 연구에서는 만 5세 유아를 대상으로 집단게임놀이치료를 통한 긍정적 경험이 유아의 정서조절능력과 사회적 기술을 향상시키고 즐거운 유치원 생활을 할 수 있도록 도와주기 위한 프로그램을 진행하고자 합니다.

이에 귀 자녀를 관찰하고 면담할 예정이며, 인터뷰 녹음 및 면담내용을 기록할 것입니다. 연구시기는 2023년 1월 13일부터 2월 17일까지이며 매주 2회씩 총 12회기 동안 그룹별 게임활동으로 진행할 예정입니다.

귀 자녀에 대한 소속기관, 학급, 유아명은 익명으로 하고 연구 결과는 연구 목적 이외의 다른 목적으로 사용되지 않을 것을 약속드립니다. 유아의 개인정보는 연구가 끝나는 2023년 12월에 모두 폐기되며 연구와 관련된 질문이 있을 경우 언제든지 연구자에게 질문할 수 있습니다.

이에 부모님의 협조와 동의를 부탁드립니다.

2023년 1월 8일

제주대학교 사회교육대학원 심리치료전공  
지도교수 서명석 · 김종우  
연구자 김지현

“ 보드게임을 활용한 집단게임놀이치료가 유아의 정서조절능력 및 사회적 기술에 미치는 영향”에 참여할 것을 동의합니다.

2023년 1월 일

유아: \_\_\_\_\_(인),

법정 대리인(보호자)성명: \_\_\_\_\_(인)

<부록2>

교사용 유아의 정서조절능력 검사지

※ 본 척도는 유아의 정서조절능력을 살펴보기 위한 것입니다. 각 문항을 읽으신 후 선생님께서 평소에 관찰하신 것을 기초로 하여 가장 적합하다고 판단되는 칸에 V표시를 해주십시오.

(성별: 남, 여) 이름:

번호	이 아이는 ~	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	조금 그렇다	매우 그렇다
1	친한 친구를 만났을 때, 반갑게 인사를 잘한다.	1	2	3	4	5
2	친하게 지내고 싶은 아이에게 친밀감 있게 접근한다.	1	2	3	4	5
3	다른 친구를 자기가 하고 있는 놀이에 참여시킬 줄 안다.	1	2	3	4	5
4	밖에서 선생님을 만났을 때, 반갑게 인사를 잘한다.	1	2	3	4	5
5	친구에게 도움을 받았을 때, 고마움을 표현할 줄 안다.	1	2	3	4	5
6	선생님이 화가 나 있을 때, 자신의 행동을 조심할 줄 안다.	1	2	3	4	5
7	친한 친구가 슬퍼하고 있을 때, 위로할 줄 안다.	1	2	3	4	5
8	자신이 잘못된 행동을 선생님이 지적했을 때, 이를 잘 받아들인다.	1	2	3	4	5
9	주변이 소란해도 개의치 않고 자기가 하던 일을 계속한다.	1	2	3	4	5
10	게임에서 졌을 때, 화내지 않고 결과를 수용한다.	1	2	3	4	5
11	게임이나 어떤 활동을 할 때, 자기를 제일 먼저 시켜주지 않아도 수용할 수 있다.	1	2	3	4	5
12	자기 순서가 될 때까지 참고 기다린다.	1	2	3	4	5
13	친구에게 따돌림을 당하여 혼자 놀게 되더라도 화내지 않는다.	1	2	3	4	5
14	친구들이 별명을 부르거나 놀리더라도 화를 내지 않는다.	1	2	3	4	5
15	화가 났을 때, 참을 줄 안다.	1	2	3	4	5
16	하던 일이 잘 안되거나 실패해도 짜증이나 신경질을 내지 않는다.	1	2	3	4	5
17	친구들과 게임을 할 때 자기가 지고 있는 상황이라도 규칙을 잘 지킨다.	1	2	3	4	5

<부록3>

교사용 유아의 사회적 기술 검사 도구

※ 본 척도는 유아의 여러 가지 행동을 묘사하는 항목들입니다.

각 문항에 대해 유아가 보여주는 성향의 정도에 따라 해당되는 칸에 V표시를 해주십시오.

(성별: 남, 여) 이름:

번호	이 아이는 ~	전혀 없다	그런 편이다	자주 그렇다
1	교사의 지시에 따른다.	1	2	3
2	친구를 쉽게 사귀다.	1	2	3
3	또래에게 놀림을 당하는 경우 적절하게 대응을 한다.	1	2	3
4	수업 시간에 교사에게 도움을 청하기 전에 스스로 과제를 하려고 한다.	1	2	3
5	교사와의 갈등 상황에서 감정을 조절한다.	1	2	3
6	또래를 칭찬한다.	1	2	3
7	유치원에서 활동 과제를 잘 수행한다.	1	2	3
8	처음 만난 사람에게 자신을 소개한다.	1	2	3
9	게임이나 놀이를 할 때 자신의 순서를 지킨다.	1	2	3
10	교사의 도움을 기다리는 동안 적절히 기다린다.	1	2	3
11	또래로부터 칭찬을 받거나 찬사에 고마움을 표현한다.	1	2	3
12	또래와의 갈등 상황에서 자신의 감정을 조절한다.	1	2	3
13	다른 사람과 놀이할 때, 규칙을 지킨다.	1	2	3
14	정해진 시간에 활동 과제를 마무리한다.	1	2	3
15	또래에게 먼저 말을 건다.	1	2	3
16	놀이할 때, 다른 사람에게 같이 하자는 말을 한다.	1	2	3
17	수업 시간에 사용했던 물건들과 유치원 소유물을 제 자리에 둔다.	1	2	3
18	또래의 괴롭힘에 대해 적절하게 대응한다.	1	2	3
19	다른 아이들이 한창 진행 중인 집단활동에 개입해 놀이를 한다.	1	2	3

<부록4>

회기별 보드게임 집단게임놀이치료 프로그램

활동주제	프로그램 소개 및 별칭 만들기	회기	1
활동목표	프로그램 목적을 이해하고, 약속을 만들어보며 프로그램에 대한 동기를 유발한다.		
활동단계	활동내용		유의점
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>▣ 프로그램 소개하기</li> <li>- 집단원들에게 프로그램을 간단히 소개한다.</li> <li>프로그램의 목적, 만나는 횟수, 기간, 함께하기에 대해 설명한다.</li> </ul>		허용적이고 편안한 분위기를 조성한다
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>▣ 별칭짓기</li> <li>- 집단원들은 서로 소개를 한 후 자신이 집단 내에 부르고 싶은 별칭을 정한다.</li> <li>▣ 이름표 만들기</li> <li>- 이름표를 만들고 명찰을 각자의 가슴에 단다.</li> <li>▣ 우리들 약속 정하기</li> <li>- 프로그램이 진행되는 함께 지켜야 할 '우리들의 약속'을 하나씩 생각해본다.</li> <li>- 약속을 만든다.</li> </ul>		구성원의 별칭에 대한 긍정적인 피드백을 제공한다.
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>▣ 자기 평가하기</li> <li>▣ 게임 후 느낌 나누기</li> </ul>		

활동주제	감정카드 투호놀이	회기	2
활동목표	자신의 감정을 인식하고 적절하게 표현한다. 놀이활동으로 긴장감을 이완시킨다.		
활동단계	활동내용		유의점
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>▣ 이완하기</li> <li>- 출석확인</li> <li>- 감정카드에 나온 감정을 얼굴표정으로 나타낸다.</li> </ul>		허용적이고 편안한 분위기를 조성한다
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>▣ 게임 방법 설명하기</li> <li>- 투호만들기, 기분이 좋지 않았던 기분을 담은 투호를 감정휴지통에 골인하기</li> <li>▣ 게임규칙</li> <li>▣ 게임하기</li> <li>- 제한시간을 정한다.</li> </ul>		감정을 휴지통에 던져버릴 때 감정을 발산하게 한다.
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>▣ 자기 평가하기</li> <li>▣ 게임 후 느낌 나누기</li> </ul>		

<부록5>

회기별 보드게임 집단게임놀이치료 프로그램 사진



[그림 1] 감정투호만들기



[그림 2] 감정젠가





[그림 3] 미션 옷놀이 차례 지키기



[그림 4] 스머프 게임판 만들기



[그림 5] 스머프 게임 말 만들기



[그림 6] 스머프 게임 방법 설명



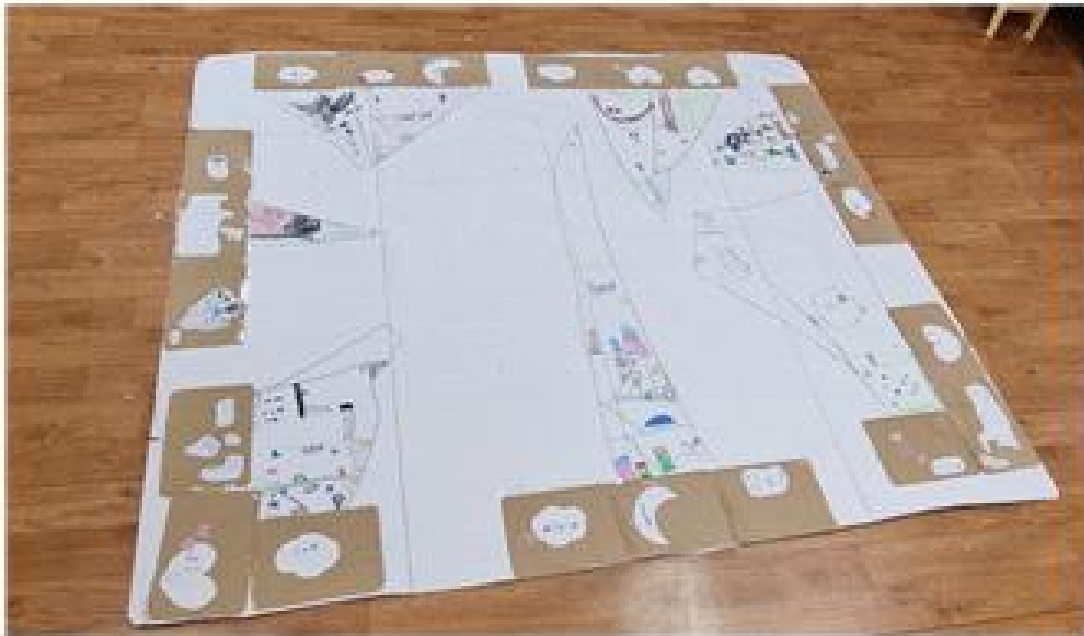
[그림 7] 미션 선물 받기



[그림 8] 팅따먹기 게임만들기



[그림 9] 땅따먹기 그리기



[그림 10] 함께 살고 싶은 마을 만들기

