



저작자표시-동일조건변경허락 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.



동일조건변경허락. 귀하가 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공했을 경우에는, 이 저작물과 동일한 이용허락조건하에서만 배포할 수 있습니다.

- 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](#)

2020년 2월
석사학위논문

집단미술치료가 경증 치매노인의 단기기억 향상에 미치는 효과

Toglia의 인지재활 역동적 상호작용 모델 중심으로

조선대학교 일반대학원

미술심리치료학과

전 해 리 가

집단미술치료가 경증 치매노인의 단기기억 향상에 미치는 효과

-Toglia의 인지재활 역동적 상호작용 모델 중심으로-

2020년 2월 25일

조선대학교 대학원

미술심리치료학과

전 해 리 가

집단미술치료가 경증 치매노인의 단기기억 향상에 미치는 효과

-Toglia의 인지재활 역동적 상호작용 모델 중심으로-

지도교수 김 택 호

이 논문을 이학 석사학위 신청 논문으로 제출함




2019년 11월

조선대학교 대학원

미술심리치료학과

전 해 리 가

전해리가의 석사학위논문을 인준함

| | | | | |
|-----|-------|----|--------------|--|
| 위원장 | 조선대학교 | 교수 | <u>김 승 환</u> |  (인) |
| 위 원 | 조선대학교 | 교수 | <u>김 택 호</u> |  (인) |
| 위 원 | 조선대학교 | 교수 | <u>문 정 민</u> |  (인) |

2019년 11월

조선대학교 대학원

목 차

| | |
|--|-----|
| ABSTRACT | vii |
| | |
| I. 서론 | 1 |
| A. 연구의 필요성 및 목적 | 1 |
| B. 연구 문제 | 4 |
| C. 용어 정의 | 5 |
| 1. 경증 치매노인 | 5 |
| 2. 단기 기억 | 5 |
| 3. 집단미술치료 | 5 |
| | |
| II. 이론적 배경 | 6 |
| A. 경증 치매노인 | 6 |
| 1. 치매노인의 개념과 특징 | 6 |
| 2. 경증치매노인의 개념과 특징 | 8 |
| B. 기억력 | 9 |
| 1. 기억력의 개념 | 9 |
| 2. 기억력의 종류 | 10 |
| 3. 경증 치매노인과 단기 기억 | 11 |
| 4. 단기 기억에 영향을 미치는 요인들 | 12 |
| C. Toglia의 인지재활 역동적 상호작용 모델의 개념 | 15 |

| | |
|---|----|
| D. 집단미술치료 | 21 |
| 1. 치매노인과 집단미술치료 | 21 |
| 2. Toglia의 인지재활 역동적 상호작용 모델을 적용한 집단미술치료 | 23 |
| III. 연구방법 | 27 |
| A. 연구 대상 | 27 |
| B. 연구의 윤리적 고려 | 29 |
| C. 연구 절차 및 설계 | 30 |
| D. 연구 도구 | 31 |
| 1. 간이 정신상태 검사 (MMSE-DS) | 31 |
| 2. 기억력 척도 (ECR) | 31 |
| E. Toglia의 인지재활 역동적 상호작용 모델을 활용한 집단미술치료 프로그램 | 32 |
| 1. 프로그램 구성절차 | 32 |
| 2. 집단미술치료 프로그램 | 36 |
| F. 자료 수집 및 분석 | 41 |
| IV. 연구결과 | 42 |
| A. 기술 통계치 분석 | 42 |
| B. 사전 동질성 검증 | 42 |
| C. Toglia의 인지재활 역동적 상호작용 모델을 적용한 집단미술치료 단기기억에 미치는 효과 | 43 |

| | |
|----------------------------------|-----|
| D. 집단미술치료 참여자의 변화과정 분석 | 45 |
| E. 집단미술치료 참여자의 변화내용 분석 | 46 |
| 1. 집단미술치료 프로그램 단계별 변화내용 분석 | 46 |
| 2. 개인별 회기 변화내용 분석 | 53 |
| | |
| V. 논의 및 제언 | 84 |
| A. 연구결과 요약 | 84 |
| B. 연구의의 및 제언 | 88 |
| | |
| 참고문헌 | 90 |
| | |
| 국문초록 | 98 |
| | |
| 부록 | 101 |

표 목 차

| | |
|---|----|
| <표 1> 치매의 정도에 따른 증상 | 7 |
| <표 2> Atkinson과 Shiffrin의 다중기억 | 10 |
| <표 3> 인간 기능 수행에 영향을 미치는 요인들 | 17 |
| <표 4> Toglia 역동적 상호작용 사정의 전반적인 목표 | 18 |
| <표 5> 단서와 과제 등급화 | 18 |
| <표 6> 평가와 치료 조작성 | 20 |
| <표 7> Toglia의 학습의 전이 중재(치료) | 21 |
| <표 8> 실험집단과 통제집단의 인원 구성 | 27 |
| <표 9> 연구대상자의 개인별 특성 | 28 |
| <표 10> 연구 설계 | 30 |
| <표 11> 프로그램 회기별 주제 구성 | 35 |
| <표 12> 미술치료 프로그램 진행 구성 | 37 |
| <표 13> 집단미술치료 프로그램 | 38 |
| <표 14> 단기기억에 대한 기술통계량 | 42 |
| <표 15> 동질성 검사 결과 | 42 |
| <표 16> 단기기억에 대한 실험집단과 대기집단의 평균 비교 | 43 |
| <표 17> 단기기억에 대한 집단 유형과 검사 시기별 반복측정 변량분석 결과 | 44 |
| <표 18> 단기기억에 대한 단순 주 효과 분석결과 | 44 |
| <표 19> 실험집단 참여자의 개인별 점수 변화량 | 45 |

그림 목 차

| | |
|--------------------------------------|----|
| <그림 1> 단기기억에 대한 사전-중간-사후 변화 비교 | 43 |
| <그림 2> 단기기억에 대한 사전-중간-사후 변화 비교 | 45 |
| <그림 3> A의 1회기 회기별 변화과정 및 작품 | 53 |
| <그림 4> A의 2회기 회기별 변화과정 및 작품 | 53 |
| <그림 5> A의 3회기 회기별 변화과정 및 작품 | 54 |
| <그림 6> A의 4회기 회기별 변화과정 및 작품 | 54 |
| <그림 7> A의 5회기 회기별 변화과정 및 작품 | 55 |
| <그림 8> A의 6회기 회기별 변화과정 및 작품 | 56 |
| <그림 9> A의 7회기 회기별 변화과정 및 작품 | 57 |
| <그림 10> A의 8회기 회기별 변화과정 및 작품 | 57 |
| <그림 11> A의 9회기 회기별 변화과정 및 작품 | 58 |
| <그림 12> A의 10회기 회기별 변화과정 및 작품 | 59 |
| <그림 13> A의 11회기 회기별 변화과정 및 작품 | 60 |
| <그림 14> A의 12회기 회기별 변화과정 및 작품 | 61 |
| <그림 15> A의 13회기 회기별 변화과정 및 작품 | 62 |
| <그림 16> B의 1회기 회기별 변화과정 및 작품 | 63 |
| <그림 17> B의 2회기 회기별 변화과정 및 작품 | 63 |
| <그림 18> B의 3회기 회기별 변화과정 및 작품 | 64 |
| <그림 19> B의 4회기 회기별 변화과정 및 작품 | 64 |
| <그림 20> B의 5회기 회기별 변화과정 및 작품 | 65 |
| <그림 21> B의 6회기 회기별 변화과정 및 작품 | 66 |
| <그림 22> B의 7회기 회기별 변화과정 및 작품 | 67 |
| <그림 23> B의 8회기 회기별 변화과정 및 작품 | 68 |
| <그림 24> B의 9회기 회기별 변화과정 및 작품 | 69 |
| <그림 25> B의 10회기 회기별 변화과정 및 작품 | 69 |
| <그림 26> B의 11회기 회기별 변화과정 및 작품 | 70 |
| <그림 27> B의 12회기 회기별 변화과정 및 작품 | 71 |

| | |
|-------------------------------------|----|
| <그림 28> B의 13회기 회기별 변화과정 및 작품 | 72 |
| <그림 29> C의 1회기 회기별 변화과정 및 작품 | 73 |
| <그림 30> C의 2회기 회기별 변화과정 및 작품 | 73 |
| <그림 31> C의 3회기 회기별 변화과정 및 작품 | 74 |
| <그림 32> C의 4회기 회기별 변화과정 및 작품 | 75 |
| <그림 33> C의 5회기 회기별 변화과정 및 작품 | 75 |
| <그림 34> C의 6회기 회기별 변화과정 및 작품 | 76 |
| <그림 35> C의 7회기 회기별 변화과정 및 작품 | 77 |
| <그림 36> C의 8회기 회기별 변화과정 및 작품 | 78 |
| <그림 37> C의 9회기 회기별 변화과정 및 작품 | 79 |
| <그림 38> C의 10회기 회기별 변화과정 및 작품 | 80 |
| <그림 39> C의 11회기 회기별 변화과정 및 작품 | 80 |
| <그림 40> C의 12회기 회기별 변화과정 및 작품 | 81 |
| <그림 41> C의 13회기 회기별 변화과정 및 작품 | 82 |

The Effects of Group Art Therapy on Short-Term Memory
Improvement in the Elderly with Mild Dementia
- Focused on Toglia's Dynamic Interactional Approach(DIA)
of Cognitive Rehabilitation -

Jun Hae Ri Ga

Department of Art Psychotherapy, Graduate School, Chosun University
Advisor Prof. Kim, Tack Ho Ph. D.

The purpose of this study was to verify the effect of group art therapy centered on Toglia's Dynamic Interactional Approach(DIA) on the improvement of short-term memory of elderly people with minor dementia.

To this end, group art therapy centered on DIA was designed to apply Toglia's theory of DIA cognitive rehabilitation, recall, demonstration, repetition and feedback to art therapy to find out the effect of improving short-term memory of elderly people with minor Alzheimer's disease.

Then, study procedures were evaluated, analyzed, modified, and added. Content validity was verified by an expert and an art therapy program was performed.

In this study, 15 elderly patients with mild dementia who used the Geriatric Hospital located in G city were assigned to 7 experimental groups and 8 atmospheric groups. Then, the group conducted 16 sessions of group art therapy for the experimental group and verified its effect. The main findings are as follows.

First, the comparison of pre-, intermediate and post-mortem scores in memory tests showed that the scores of participants included in the experimental group were significantly improved than those of the standby group. These results showed that group art therapy based on DIA has a significant effect on improving the short-term memory of the elderly.

Second, in the art therapy session, the pattern of change in short-term memory has shown significant results. As the session continued, I could concentrate on my art activities, working in a stable manner in the process of recollection, demonstration, feedback and repetition, completing my work on my own and improving my self-confidence.

In short, this study considered the theory of improved short-term memory in the elderly with mild dementia and grafted four mediation elements of recall, rehearsal, repetition, and feedback and Toggia(1992)'s DIA on a group art therapy. As a result, this study confirmed positive effects on improved short-term memory. It is meaningful that the findings identify the possibility of using an art therapy program and make up for theoretical backgrounds in the situation of insufficient mediation researches to improve the short-term memory of the elderly with dementia. Moreover, it is significant to suggest rich case and activity data to reproduce in the field.

Keywords: group art therapy, the elderly with mild dementia, short-term memory, cognitive rehabilitation

I. 서 론

A. 연구의 필요성 및 목적

치매는 환자 자신뿐만 아니라 전 가족구성원과 주변사람들의 삶의 질을 낮추고, 많은 부담과 고통을 일으키는 심각한 기질성 장애이다(박정은, 2006). 노인 인구가 지속적으로 증가하고, 치매에 대한 사회적 관심이 확산되면서 치매 인구를 대상으로 한 연구의 필요성이 점차 부각되고 있다. 최근 세계보건기구(WHO)에서 발표한 보고서에 따르면 한국인의 평균 기대수명이 82.7세로 상향되면서 한국은 세계 장수국가 10위권에 진입한 것으로 나타났다(부산여성가족개발원, 2018). 그리고 2018년을 기점으로 국내 65세 이상 노인인구 738만명 중 약 75만 명이 치매를 앓고 있는 것으로 추정되었는데 이는 노인 10명 당 1명꼴로 치매를 앓고 있다고 볼 수 있는 수치이다(중앙치매센터, 2019). 뿐만 아니라 2024년에는 치매 환자가 100만명을 넘어설 것으로 예상되어 날로 증가할 것으로 예견되고 있다(중앙치매센터, 2019). 이에 보건복지부에서는 치매 국가책임제까지 논의되고 있는 실정이다.

치매는 기억력을 비롯해 복합 주의력, 집행기능, 학습, 언어기능, 지각-운동기능 등 인지 저하가 이전의 수행 수준에 비해 현저하게 저하되고 이로 인해 대인관계, 직업기능 및 일상 활동에서 독립성을 방해하는 임상 증후군으로 경도 신경인지장애를 포함한다(DSM-5, 2015; 김용숙, 2018). 치매는 기억력을 포함하여 다양한 인지기능을 현저하게 감소시키는 것이 특징이지만 치매 진단에서 핵심 증상은 단기기억력 감퇴이다(조영숙, 2009). 이에 최근 사건들을 회상하기 어렵고, 기억보다는 작성한 목록이나 달력에 더 의존하며 동일한 사람에게 똑같은 말을 되풀이하거나 금전을 이미 지불했는지를 기억하지 못한다(김수용, 2017). 또한, 친숙했었던 주위 환경에 적응하지 못하고, 일어난 일을 기억하지 못하여 똑같은 행동을 반복하거나 자신의 집 주소와 전화번호를 잃어버려서 동네 주위를 배회하기도 한다(김수용, 2017). 그리고 가족이나 소중한 사람의 얼굴과 이름을 기억하지 못하는 등의 문제로 이어져 스스로 일상생활을 수행하지 못하는 수준에 이르게 된다.

치매 노인을 위한 치료에는 크게 약물치료와 비 약물치료가 있지만 현재에는 환자에게 나타나는 증상의 양상에 따라 약물을 복합하여 처방하는 치료가 가장 활발하게 시

행되고 있다(김형희, 최외선, 2010). 약물치료는 증상을 일시적으로 호전시키고 진행을 늦추는 데에 효과가 있지만 부작용으로 인하여 입 마름, 변비, 기립성저혈압, 식욕저하, 두통, 체중감소, 어지럼증, 불면증 등의 문제가 나타날 수 있으며, 심리사회적 적응 수준을 높이는 데에는 한계가 있다. 따라서 실질적인 적응 수준을 높이기 위해서는 반드시 재활치료가 병행하도록 제안하고 있다(김연희, 2017). 비 약물적 처치는 주로 안정적인 환경 안에서 다양한 감각자극을 경험하거나 단순하고 반복적인 훈련을 함으로써 인지 기능을 개선하고, 문제행동을 감소시키는 데에 목적이 있다(Erickson & Kramer, 2009). 비 약물적 치료에는 인지치료, 사회심리적치료, 운동치료가 대표적이며, 이외에도 미술치료, 인지재활치료, 회상치료, 신체활동 프로그램, 일상생활훈련, 다감각자극 프로그램, 음악치료, 그리고 원예치료가 제안된다(박경영, 2009).

그 중에서도 미술치료는 양손을 사용하도록 자극하여 두뇌활동에 영향을 미쳐 기억력과 지남력을 유지시키고, 잔존능력과 기능 유지를 향상시키는 데에 도움이 될 수 있다(류정자, 2002). 그리고 집단미술치료 프로그램은 신체감각을 자극하여 잔존기능을 보존 및 발전시키는 데에 도움이 되며 그림을 통한 대화나 회상작업 등으로 언어표현 능력과 기억력을 자연스럽게 향상시키고 현실감을 부여하는 데에 유용하다(박영애, 2002). 또한, 자신의 작품을 통해 성취감과 만족감을 얻게 되고 축소된 사회로써의 집단 경험을 통하여 친밀한 인간관계를 유지·발전시키며, 집단 상호간에 적응력을 길러줄 수 있다(조영숙, 2009).

치매노인을 대상으로 한 국내 미술치료 선행연구를 살펴보면 미술치료가 치매노인의 인지기능, 우울, 대인관계(류은석, 2015), 자기표현과 사물기억력(정선영, 김용철, 김혜순, 2011)을 개선하는 데에 긍정적인 효과가 있는 것으로 보고되었다. 그리고 미술치료가 치매노인의 기억력을 높일 수 있다고 제안한 연구도 몇몇 찾아볼 수 있는데 주로 어렸을 때에 즐겨하던 게임을 활용하거나(이주영 외, 2016), 과거에 있었던 일들을 떠올리고 이야기 나누는 회상활동을 중심으로 이뤄져왔음을 알 수 있다(박현철, 2009; 김현민 외, 2012). 그러나 이러한 연구들은 기억력에 영향을 미치는 인지심리학적 요소들을 고려하지 않아 치료원리와 모델에 대한 설명이 다소 부족하다.

인지재활은 작업치료에서 주로 사용하는 접근방법으로 뇌손상환자나 치매노인의 기능적 재활을 위해 문제가 되는 특정 증상을 개선하기 위하여 개별화하는 인지 훈련을 의미한다(주가영, 2017). 치매노인에게 반복적인 연습을 통한 기억기능 유지 및 향상은 매우 중요하며, 근본적인 치료보다는 관리적인 차원에서 접근하여 인지재활 및 치매관리 프로그램을 활용하는 것이 효과적이다(Camp, 1993; Little, 1986). 지속적인 훈련과

자극을 통해 더 이상 손상이 과급되는 것을 방지하거나 손상되지 않는 영역이 기능을 대체하게 하고, 다른 기술이나 전력을 통해 결함을 보완하도록 도와줄 수 있다(양영애 외, 2016). 이에 본 연구에서는 단기 기억 처리 과정에 관한 이론을 고찰하고, Toglia(1992)의 역동적 상호작용 모델(Dynamic Interactional Approach; DIA)을 집단 미술치료에 접목함으로써 인지 재활이론을 바탕으로 한 집단 미술치료 프로그램을 개발하고, 그 효과성을 살펴보고자 한다.

DIA에서는 인간의 인지가 세부적인 요소들로 구분지어 측정할 수 없는 ‘인간-과제-환경의 역동적인 상호작용’이라고 본다. 이는 작업을 수행하는 과정에서 관찰되는 인지가 지식, 동기, 정서, 초인지와 같은 개인의 특성을 나타내지 않으며 이는 물리적, 문화적, 환경 특성 및 복잡성, 배열 등과 같은 과제 특성이 모두 반영된 것이라는 의미이다. 따라서 인지란 부분적인 요소의 합이 아니라 환경과 과제 맥락 안에서 끊임없이 변화하는 역동적인 시스템이라고 볼 수 있다. DIA에서는 환경 안에 존재하는 어떤 것에 따라 정보처리가 진행되고 있는지 혹은 어떤 요소와 상호작용하여 현재와 같이 반응하고 있는지 살펴보고, 환자의 작업수행을 촉진하거나 저해하는 요소에 초점을 맞추어 치료하도록 제안한다(Toglia, 1992; 권재성 외, 2015). DIA는 인지와 수행에 영향을 주는 환자의 학습 스타일과 삶의 기대, 과제의 어려움과 성질, 환경적 특성과 환자가 변화하는 환경에 대처하고 적응할 수 있도록 ‘특정 전략’을 학습하도록 도와줌으로써 인지 손상이 있는 환자의 기능적 수행을 강화시키며 이런 배경에서 DIA의 ‘사정’과 ‘중재’ 방법을 선택하는 것을 강조한다(권재성 외, 2015).

종합하면 미술치료가 기억력 향상의 긍정적인 영향을 미친다는 보고가 있기는 하지만 기존의 연구들은 이론적 배경과 기억에 관한 기초이론을 고려하지 않은 한계가 있으며, 치매 노인의 주 증상인 기억력에서 단기 기억이 먼저 상실이 되어 단기 기억을 가지고 치매 노인을 대상으로 한 집단 미술치료 중재방안에 대한 연구는 아직까지 미비한 실정이다. 본 연구에서는 DIA를 접목하여 집단 미술치료 프로그램을 구성하고 경증 치매 노인을 대상으로 실시함으로써 단기 기억력을 향상시키고 보다 나은 삶의 질을 성취할 수 있도록 돕고자 한다.

B. 연구문제

본 연구의 목적은 경증치매노인을 대상으로 역동적 상호작용 모델(DIA)을 중심으로 한 집단미술치료를 실시하여 단기기억을 향상시킴으로써 비 약물적 처치로서 고려될 수 있는 의미 있는 중재방안을 제시하고자 한다. 이러한 목적을 달성하기 위하여 본 연구에서는 다음과 같이 구체적인 연구문제를 설정하였다.

첫째. DIA 모델을 기반으로 한 집단미술치료가 경증치매 노인의 단기기억 향상에 효과가 있는가?

둘째. 미술치료 회기 안에서 관찰된 단기기억의 변화양상은 어떠한가?

C. 용어정의

1. 경증치매노인

경증치매노인이란 하나 또는 그 이상의 인지 영역(복합적 주의, 집행 기능, 학습과 기억, 언어, 지각-운동 또는 사회 인지)에서의 기능 저하가 이전의 수행 수준 비해 현저하게 낮아지는 것을 말한다(DSM-5, 2015). 본 연구에서는 인지기능척도 점수가 17점~23점 사이에 해당하고, 기본적인 일상생활과 활동이 가능하며 병원에서 경증 알츠하이머로 진단을 받은 사람을 지칭한다.

2. 단기기억

단기기억이란 감각적 기억이나 경험한 것을 잠시 동안 의식에 유지할 수 있는 능력을 말하며 본 연구에서는 단기기억을 Solomon et al. (1998)이 개발한 7분 선별검사의 소 검사 중 기억력검사로 무조건 회상과제와 조건회상과제에서 합하여 나타난 점수를 의미한다.

3. 집단미술치료

집단미술치료는 집단치료와 미술치료를 통합한 치료방법 중 하나로, 치매나 뇌졸중으로 인지기능이 떨어진 대상에게 현재 또는 과거의 기억을 되살리는 기회를 준다(박소영, 2011). 본 연구에서 정의한 집단미술치료란 치매노인의 단기기억을 향상시키기 위하여 Toglia의 인지재활모델과 다양한 미술매체를 활용해 본 연구자가 구성한 집단 미술치료 프로그램을 지칭한다.

II. 이론적 배경

A. 경증 치매노인

1. 치매 노인의 개념과 특징

치매(dementia)라는 말은 라틴어에서 유래된 말로서 ‘정신이 없어지는 것’이라는 의미를 갖고 있다. 치매는 정상적으로 성숙한 뇌가 외상이나 질병 등으로 인하여 기질적이고 불가역적인 손상을 받아 시작되고, 병이 진행되면서 일상생활능력 및 운동장애, 전반적인 지능과 학습, 언어 등의 인지기능과 행동, 정신기능의 감퇴를 초래하는 복합적인 임상증후군을 지칭한다(대한노인정신의학회, 2004). 치매 진단 기준(DSM-IV)에 의하면, 치매는 기억장애를 포함해야 하고 실어증, 실행증, 실인증, 수행기능의 장애 중 하나 또는 그 이상을 포함하며 위와 같은 인지적 결함들이 사회적, 직업적 기능에 유의한 장애를 초래하고 과거의 인지기능 수준에 비해 유의한 감퇴가 나타나야 한다고 정의하고 있다(김도영, 2015).

치매를 일으키는 원인은 다양하나 근본적인 원인은 아직 밝혀진 바가 없다. 흔히 치매를 하나의 질병으로만 생각하고 치매는 모두 다 똑같은 것이고 별다른 치료법이 없다고 속단해 버리는 경우가 많다. 치매는 단일 질환을 가리키는 말이 아니고 앞서 정의한 상태로 의학용어를 사용한다면 특정 증상들의 집합인 하나의 ‘증후군’에 해당하는 것이다(김경애 외, 2005). 치매를 유발하는 다양한 원인 중에 이를 감별할 수 있는지에 따라서 일반적으로 크게 가역성 치매와 비가역성 치매로 구분되고, 비가역성 치매에서 많은 비율을 차지하고 있는 노인성 치매는 크게 알츠하이머병과 혈관성 치매이다.

치매의 대표적인 특징 중 하나인 기억력 저하는 치매노인에게 가장 흔하게 나타난다. 이는 최근 기억부터 소실이 일어나기 때문에 치매 발병 초반에는 과거의 일은 비교적 잘 기억하는 특성을 보인다(주가영, 2017). 따라서 이를 치매로 인한 기억장애로 인식하지 못하고 노화로 인한 기억력 감퇴에서 비롯된 것이라 생각하는 경우가 많다. 하지만 치매노인의 기억력 저하는 사실이나 경험 자체를 흔하게 잊어버린다는 점에서 일시적 망각을 보이는 건망증과는 차이가 있다(김경애 외, 2015). 건망증은 일시적으로 시공간적 맥락에서 과거와 현재를 잇는 고리인 기억현상에 차질이 생긴 것으로 기억흔

련이나 주의집중훈련을 통해 얼마든지 개선할 수 있지만 치매는 뇌신경조직이 손상되어 지적 능력이 크게 떨어지는 질병으로 단기기억뿐만 아니라 판단력, 언어능력, 작업 능력도 현저히 떨어지게 된다. 그리고 갑자기 우울해지거나 화를 내거나 성격이 크게 변화하고, 단어가 잘 생각나지 않으며 이것이 계속 반복되는 경우에 멍하고 있을 때가 많다(중앙치매센터, 2019).

치매가 발병이 되면 느리고 지속적으로 증상이 악화되는 경향이 있으며 타인의존도가 높아져 결국은 환자와 가족 구성원 모두 황폐화시키고 부양자들에게도 심한 부담을 주게 된다(조영숙, 2009). 대체로 초기에는 기본적인 의식이 정상이지만 단기기억에 장애를 겪기 시작한다. 의욕을 잃고, 집중을 하지 못하며 주변인으로부터 분위기가 바뀌었다는 느낌을 받는다. 이 변화는 매우 미묘하여 발견되지 않은 채로 넘어갈 수도 있으며, 단순한 피로로 인식되기도 한다. 환자는 친숙한 일에 자신이 장애를 가지고 있다는 점을 인정하려 하지 않을 것이고, 자신의 한계를 인식하게 되면 환자는 우울, 분노 및 절망감에 빠지게 될 수 있다. 그리고 점차 기억력의 문제가 독립적인 생활에 지장을 줄 정도로 심각해지며 간단한 수단적 일상생활이나 기본적 위생 관리에 있어 타인의 도움을 필요로 하게 된다. 이러한 상황이 지속되다가 결국에는 모든 기억능력을 상실하여 아무것도 인식하지 못하게 되고, 어떻게 식사를 해야 되는지, 어떻게 화장실을 사용해야 되는지 등과 같은 생존을 위한 기본적인 활동을 위하여 간병인에게 전적으로 의존하는 수준에 이르게 된다(정수경 외, 2006). 치매의 정도에 따라 나타나는 증상과 진단범주는 아래의 <표1>과 같다.

<표 1> 치매의 정도에 따른 증상(김도영, 2015)

| 진단 | 정도 | 증상 |
|----|-----|--|
| 초기 | 경증 | 사회생활이나 직업상의 능력은 상실 되더라도 아직 독립적인 생활을 영위할 수 있으며 비교적 최근의 기억이 감소한다. 지남력을 파악하기가 어려워지고 복잡한 수행 기능도 어려워지나 의사소통에 문제가 거의 없고 온전한 판단력을 가지고 있다. |
| 중기 | 경중증 | 독립적인 생활이 위협하고 일상생활수행능력이 비교적 어려워져 감독과 간호가 필요하다. 불안, 망상 등 정신적 증상이 나타나는 경우가 많다. |
| 말기 | 중증 | 지속적인 감독이 필요한 상태로 최소한의 개인위생도 유지할 수 없다. 의사소통이 불가능한 경우가 많고 감정의 변화가 거의 없다. |

2. 경증 치매노인의 개념과 특징

경증치매는 일상적인 회화가 가능하고 사물을 이해할 수 있지만 내용이 빈약해지고, 사회적인 일 등에 흥미와 관심이 낮아지며 가끔 보호를 필요로 하는 수준의 지적 쇠퇴를 보이는 수준을 말한다(중앙안심센터, 2019). 이러한 경증치매노인은 전체 치매노인의 68%에 해당하며 이 시기에 치료를 시작하면 진행 속도를 상당히 지연시킬 수 있기 때문에 조기에 발견하고 적절하게 치료하는 것이 매우 중요하다(보건복지부, 2012).

경증 치매노인에게 가장 먼저 나타나는 특징은 측두엽에 위치한 해마의 신경세포가 손상되면서 최근의 기억을 저장하는 능력이 저하되는 것이다(김현주, 2011). 해마에서의 결함은 기억력이나 지남력, 주의 집중력 부분에서 주로 나타나며 상대적으로 언어 능력이나 이해력 등은 보존된다(정윤희, 2009). 경증치매는 직업상 능력이 비록 상실되더라도 사회생활이나 독립적인 생활은 가능하여 옷입기, 화장실 사용, 식사와 같이 생활에서 기본적 활동이나 적절한 개인위생을 유지하며, 비교적 판단력을 보유하고 있는 상태이다(서울대학교 의학정보, 2016; 김선현, 2010). 그러나 점점 일상생활이나 사회활동을 회피하며 시간개념의 혼돈이 서서히 시작되어 최근에 한 약속을 잊는다든지, 오늘이 며칠인지 혼란스러워한다(김선현, 2010). 한편 집중력도 저하되어 예전에 잘하던 계산에서 실수를 하게 되고, 복잡한 상황의 이해, 문제의 해결 및 결정을 내리는데 어려움을 보이게 된다.

위와 같이 기억력이 감퇴하면서 의사소통의 문제가 동반되어 정확한 낱말의 단어가 기억나지 않고 적합하지 않은 단어를 나열해 말하기 때문에 원활하지 못한 의사소통은 사회적 소통과 교류를 방해한다고 할 수 있다. 그리고 자기중심적인 사고로 상대방의 의견을 전혀 들으려 하지 않는 모습을 보이거나(엄인하, 2019), 말을 듣고도 타인의 말을 이해하지 못하게 되어 스트레스가 쌓이면서 조그만 자극에도 화를 내게 되어 대인관계까지 좁아지게 되는 악영향을 미치게 된다(황옥희, 2001).

정서적 증상으로 경증치매노인의 40-50%가 우울과 불안 증상을 나타나며 정서가 불안정하고, 지나치게 긴장하며, 신경이 예민해져 의욕이 저하되거나, 자신을 비하하는 경향이 있으며 우울의 주요 증상인 수면 부족과 식욕 저하를 보인다(권중돈, 2002). 그리고 인지적인 손상으로 인하여 사고가 경직되어 정확하게 표현하는 것에 어려움을 느껴 다양한 감정을 처해진 상황에 맞게 적절하게 표현하는 것에 많은 어려움을 갖는다.

경증치매는 조기에 진단을 받으면 약물치료와 비약물적 치료와 함께 사용하여 증상이 악화되는 속도를 낮출 수 있다. 비약물적 치료에서 정기적인 추적관찰 및 운동, 인

지학습, 위험인자 치료, 가족과 사회 속에서의 적극적 활동 등을 통해 치매 발현을 지연시키거나 억제할 수 있다(쿠키뉴스, 2014). 가장 좋은 방법은 예방이며, 치매 진단을 받았을 때 적극적인 관리와 생활습관, 운동, 두뇌활동을 자극하는 활동이 좋다. 두뇌활동에는 좌우 손을 사용하여 소근육과 대근육에 자극을 주어 근육이완과 함께 두뇌활동에 촉진을 준다. 다양한 매체를 사용하면서 경증치매 노인에게 뇌 활동에 자극을 주며 기억력증진에 긍정적인 영향을 줄 수 있다.

B. 기억력

1. 기억력의 개념

기억이란 정보를 받아들이고 저장하며 인출하는 것을 말하며, 단일의 구조와 가정이 아니고, 여러 인지과정들의 조합에 대한 편리한 기술적 용어이다(Morse, 1986). 즉, 고립된 단일의 지적인 기능이 아니라 개인의 많은 지적·사회적 활동과 연계되어 있다고 할 수 있다(이현섭 외, 1999). 또한, 기억은 뇌의 특정한 부위에 과거에 경험했던 것을 저장해 두었다가 필요할 때 꺼내어서 사용하는 복잡한 정신활동이며, 우리가 누구이며 현재 무엇을 하고 있는지 인식하기 위한 핵심이 되며 생존 및 삶의 질과 직결되는 부분이다(이남원, 2014). 기억의 정의에서 보는 바와 같이, 기억은 어떤 정보를 받아들이는지, 저장하고 있는 시간의 길이 및 저장 용량은 어떠한지, 그리고 인출 방법은 어떠한지 등에 따라 분류될 수 있다(권재성 외, 2015). 기억의 과정은 기억이 입력되고 저장되고 이를 다시 끄집어내는 인출 단계로 구분한다(신수산, 2011).

입력단계는 기억해야 할 정보가 무엇인지 분석하고 등록하는 단계라고 할 수 있다. 먼저 분석의 측면에서 입력된 자극이 어떤 형태인지를 분석하는 것으로, 정보의 형태에 따라 각각 다른 입력과정을 거치게 된다(Mc Carthy & Warrington). 즉, 입력되는 정보가 시각적인 정보인지, 청각적인 정보인지 등에 따라 다른 경로를 거쳐 저장되기 때문에 청각 기억 및 시각 기억에 대한 평가가 각각 따로 평가되어야 하고, 치료도 어떤 정보에 대한 기억의 문제이냐에 따라 치료적 전략의 선택이 달라진다(신수산, 2011). 입력단계에서 주의집중이나 이러한 조작 과정이 잘 이루어지지 않으면 등록이 되지 않거나 등록이 되었다 해도 인출을 어렵게 하여 기억할 수 없게 된다. 기억 전략 중 관련 정보를 첨가하여 기억하게 하거나 연상법(association)을 사용하는 것은 입력

단계를 강화하여 기억을 강화시키는 전략이라고 할 수 있다(권재성 외, 2015).

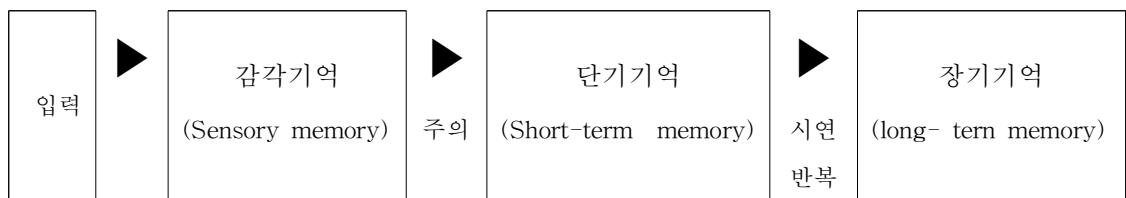
저장단계에서는 입력단계에서 들어온 정보를 장기적으로 보존하는 절차를 거치게 된다. 저장된 정보들은 불변하는 것이 아니라 시간이 지나면서 새로 들어오는 정보들에 의해 수정되기도 하고, 새롭게 변경되지만 지속적으로 사용하지 않고 내버려 두면 망각된다. 따라서 지속적으로 사용된 정보들이 새롭게 변경되어 저장하는 과정을 반복하면서 저장이 강화되기도 한다(권재성 외, 2015).

인출단계는 저장되어 있는 정보들에 인출해야하는 정보를 검색하고 검색한 정보가 맞는지를 결정하는 과정을 통해 우리는 저장된 정보를 인출하는 것을 말한다. 따라서 입력은 부호화를 의미하고 물리적, 감각적 경험이 일정한 표상의 형태가 되어 뇌에 자극되는 것이고, 저장단계는 기억이 유지되고 인출단계에서는 기억을 꺼내어 사용하는 것을 말한다(신민섭, 2010).

2. 기억력의 종류

기억은 경험한 사실을 그대로 저장하고 인출하는 것이다(이정모 외, 2013). 기억 능력이 없거나 이 능력에 장애가 있다면 우리는 정상적인 삶을 유지할 수가 없을 것이다. 인간의 인지적 과정에서 기억의 역할을 중요시하는 이론은 정보처리이론이다. Atkinson과 Shiffrin이 1968년에 제안한 모형은 인간의 마음에 여전히 가장 보편적인 틀로 사용되고 있으며 그들이 제안한 기억의 절차와 종류는 다음의 표 2와 같다(Kirschner, Sweller & Clark, 2006 재인용).

<표 2> Atkinson과 Shiffrin의(1968) 다중기억



이들의 세 가지 기억의 구조로 나누면 저장기간 혹은 의식의 여부에 따라 감각기억 (sensory memory), 단기기억(short-term memory), 장기기억(long-term memory)으로 크게 나누어 볼 수 있다(Atkinson & Shiffrin, 1968).

첫째, 감각기억은 인간에게 들어오는 자극 정보들이 감각기관을 통하여 들어온 이후

단기기억으로 옮겨가기 전까지 1초에서 30초 정도로 극히 짧은 시간 동안 기억되는 기억을 말한다(Luria, 1966). 이렇게 감각기억에 들어온 자극 정보에 주의를 기울이게 되면 다음 단계인 단기기억 저장소로 들어간다(이현섭 외, 1999).

둘째, 단기기억은 감각기억으로부터 받은 정보를 잠시 유지하고 있는 기억으로 1분 이내 약 20~40초 정도 저장되는 기억이다(권재성 외, 2015). 단기 기억의 정보들 중에서 기억해야 할 정보는 장기기억으로 이동하여 저장되거나 새로운 정보가 단기 기억 저장소로 입력되면서 이전에 있던 단기 기억은 망각 될 수도 있는 단시간 동안의 잠시 가지고 있던 기억이라 할 수 있다. 정보가 충분히 처리되지 않은 일시적인 상태로 저장되기 때문에 저장이 편리하게 유입된 정보가 표상으로 전환되는 부호화가 필요하다(이남원, 2014). 이후 기억할 정보를 선택하고 정보를 좀 더 큰 단위로 묶어 덩어리 짓기(chunking)하거나 암송하는 전략을 사용하여 기억이 공고화 될 수 있다(박민, 2008). 정보를 반복하여 되뇌이는 시연(rehearsal)을 하면 그 정보가 단기기억에 머무르는 시간이 늘어나고 장기기억으로 들어가 저장하게 된다. 또한, 단기기억에서 망각되지 않고 제대로 부호화 처리가 이루어진 내용은 장기기억으로 넘어가게 된다(이현섭 외, 1999).

셋째, 장기기억은 단기기억을 거쳐 온 정보가 비교적 영구적으로 저장되어 있으며, 기억해 낼 필요가 없는 한 의식하지 못하고 지내는 기억이다(이현섭 외 1999). 장기기억은 기억의 용량이나 시간에 제한이 없으나 이전 단계인 단기기억이 형성되지 않고서는 장기기억으로 전환되기 어려워 단기기억을 좀 더 확실한 기억처리가 이루어져야 한다(이남원, 2014).

3. 경증 치매노인과 단기기억

나이가 들어감에 따라 측두엽과 전두엽 간의 뇌파 연결이 잘 이루어지지 않게 되면 감각기관을 통하여 입력된 정보를 짧은 시간동안 기억하고 이해하는 과정이 느려지면서 단기기억이 감퇴하게 된다. 그러나 장기기억은 단기기억보다 오래 유지되기 때문에 어렸을 때 일은 잘 기억하면서도 물건을 두었던 장소를 잃어버리고, 어제 밤에 먹었던 반찬을 기억하지 못하거나 했던 말을 반복하기도 한다. 이러한 단기기억의 장애가 진행되면 해마가 손상되어 점차 기억력 회복이 어렵고 노인성 치매로 발전하게 된다. 이때 스트레스와 피로도 심해지고 정신을 잃어버리는 것에 대해 걱정하고 두려워하는 모습을 보이기도 한다.

단기기억은 외부로부터 감각기관이 정보를 감지하면 주의를 기울인 정보에 한해 단

기 기억이 형성되고, 이는 시연과 반복을 통해 장기기억(long-term memory)으로 전환될 수 있다(정정심, 2004; 장언호, 1987). 즉, 단기 기억은 정보가 충분히 처리되지 않은 일시적인 상태로 저장되기 때문에 장기기억으로 넘어가기 위해서는 유입된 정보가 표상으로 전환되는 부호화가 필요하다(권대훈, 2009; 이남원, 2014). 또한, 부호화, 저장, 인출, 반복과정을 통해 외부로 유입되는 정보를 소리의 순서, 패턴, 의미 등으로 전환시켜 정보가 필요할 때 회상하거나 재인식하게 된다(박유미, 2004). 그러나 치매노인은 정보를 처리하기 위한 인지기능의 사용 및 전략 선택이 비효율적으로 이루어져 대체로 새로운 정보에 대한 깊고 정교한 방식의 부호화가 일어나기 어렵다(박민, 2008). 부호화 전략이 쇠퇴해지면 정보처리의 양과 질, 속도가 감소해 새로운 정보를 반복적으로 학습해도 습득량에 증가를 보이지 않거나, 지연 회상 및 재인을 하는 과제에도 빠르게 망각하는 모습을 보일 수 있다. 즉, 기억력 저하는 정보처리 기능의 결함으로 정보에 대한 부호화와 저장의 문제라고 할 수 있다(이현종 외, 2001; 이석범 외, 2009; Spaan, Raaijmakers, & Jonker, 2003; 이남원, 2014, 재인용).

치매노인이 최근에 발생한 일부터 기억하지 못하는 이유는 부호화 전략 사용능력 쇠퇴로 인해 정보처리 기능 결함과 함께 단기 기억 저장 처리과정의 문제가 생겼기 때문이다. 증상으로 다양한 인지기능 저하와 단기 기억력 저하가 동반되어 새로운 정보를 학습할 수 있는 기능이 저하되고 주의집중력도 저하된다. 기억처리 과정에서 효율적인 부호화 및 인출 전략을 사용하여 기억력을 향상시킬 수 있으며 치매노인에게 초기에 치료적으로 개입을 한다면 병의 진행을 늦출 수 있다.

4. 단기 기억에 영향을 미치는 요인들

기억은 부호화 된 자극이 전두엽을 통해 입력되고 그것을 저장하고 인출하는 단계를 거치게 되는데 기억을 성공적으로 저장하기 위해서는 부호화의 방식을 어떻게 조작하느냐가 중요하며 이것이 이미 보유한 정보들과 새롭게 연합 할 수 있을 때 효과적으로 보유되었다고 할 수 있다(박유미, 2004). 또한, 부호화는 반복과 시연을 통해 더욱 공고히 되면서 인출 시 효과적으로 사용 될 수 있다(Conway, Pisoni, & Kronenberger, 2009; Samson, Dellacherie, & Platel, 2009; Thaut, Peterson, & McIntosh, 2005; Vanstone, Cuddy, Duffin, & Alexander, 2009; Vanstone & Cuddy, 2010, 재인용). 치매는 부호화 전략 사용능력이 쇠퇴함으로써 단기 기억 저장처리에 문제가 생기고 주의

집중력이 떨어지며 기억장애도 함께 나타난다(권재성 외, 2015). 본 연구자는 선행연구에 따라 기억력에 영향을 미치는 요인을 크게 네 단계로 나누고자 한다. 첫 번째는 반복, 두 번째는 회상, 세번째 시연, 마지막 피드백이다.

첫째, 기억력에 영향을 미치는 첫 번째 요인은 반복이다. Griesbeck과 Nelson(2009)은 오랫동안 기억하기 위해서 몇 번 반복해서 써보고 암송하여 연습하는 기회를 가져야 하며 반복은 기억력 향상을 위한 최고의 방법이라고 하였다. 이영(2007)은 치매노인의 단기 기억력 증진을 위한 음악치료연구로 단순한 리듬에서 점차 변형된 리듬 활동을 반복적으로 사용하여 단기 기억력을 향상시켰다고 하였다. 조문경(2008)연구에서 치매환자가 수행하기 수월한 방법을 이용하여 치매환자의 언어기능 및 수행기능을 유지시키거나 반복적인 연습을 통해 생성되는 기억 기능을 유지 및 향상시키는 과정은 매우 중요하다고 설명하였다. 박정은(2006)은 프로그램을 반복할수록 주제에 대한 이해 속도가 빨라지고, 미술치료활동 안에서 이미지를 반복적으로 표현하도록 돕는 것이 시각적인 자극을 주어서 기억에 관련된 뇌 기능에 영향을 미칠 수 있으며 치매노인의 기억력 증진에 긍정적인 효과가 있었다고 하였다. 김영숙(2002)의 연구에서 치매노인은 반복 훈련에 행동의 변화가 생기며, 집단 구성원간의 상호관계가 증진되고 집중력이 증가하는 것을 볼 수 있었다. 그 결과, 단순한 반복적 작업행위를 통하여 기술습득, 통합발달이 이루어지며 대근육, 소근육 운동을 통해 인지, 정서, 운동 능력 등 손상 부분의 발달이 이루어져 미술작업을 통한 즐거움으로 집중하고 이해하기 쉽게 회상하여 즐거움을 이야기 할 수 있다.

둘째, 단서가 제공된 회상(cued recall)은 관련된 정보를 제공하거나 단어의 첫 글자를 알려주는 것으로 성공적인 인출을 도와주며(권재성 외, 2015) 그 상황을 쉽게 떠올려 이야기를 함으로써 즐거움을 제공하는 기능을 갖고 있다. 회상요법이 진행되는 동안 주변 사람과의 친밀함을 지속하고 참여자와의 관계를 개선하게 하며, 회상을 실시하는 진행자와 좋은 관계 형성을 확립하고 노인의 공격성을 줄여 준다고 하였다(김경애 외, 2015). 회상은 다른 노인들과 대화를 통해 긍정적인 기억을 공유하여 즐거움을 주어 치매환자나 무기력한 사람들에게 효과적인 치료법으로(표현순, 2005) 회상은 가장 극적인 기억의 회복을 보인다고 하였다(김영희, 2007). 치매노인의 구조적 회상을 활용한 주제를 통해 기억을 되살릴 수 있으며 자발적인 이야기를 통해 주제를 형상화시키는 과정에서 정서적 불안이 안정적으로 변화할 수 있으며 스스로 자유로운 회상이 어려운 치매노인에게 회상을 유도하기 위해서는 구체적인 사고의 단서를 제공하는 구조적인 방식으로의 접근이 효과적이다(조상희, 2006). 집단 치매노인은 자유회상에 비해

재인과 단서가 주어진 회상형식이 향상된 기억률을 보이는 점에 주목할 필요가 있다 (강윤희, 2018).

셋째, 시연이란 기억과제를 반복적으로 수행하는 것으로, 정보를 단기기억 속에 유지시켜 주는 기능을 가지고 있다(klatzky, 1980). 시연을 목적으로 하는 학습방략은 시연이 얼마나 많이 일어나느냐에 따라서 정보가 단기기억에 얼마나 오래 지속될 수 있는지 영향을 미칠 수 있다. 그러므로 시연을 더 많이 할수록 더 많은 정보가 단기기억에 저장될 수 있다(문선모, 1994). Rundus & Atkison(1970)는 단기기억에 들어온 정보를 장기기억으로 전환하는 주요한 기제가 시연인 것으로 설명되었다. 단기기억 향상에 정보를 오래 유지시켜주는 시연, 조직화, 심상화 전략 등 통제과정을 개발하여 단기기억의 결함을 개선할 수 있다는 연구결과가 제시되고 있어 주목을 받고 있고 실제로 교육에 적용되고 있다(전현선, 1991; 김용광, 2013). 하지만 오늘날에는 장기기억에 대한 시연의 효과가 제한적이라고 생각하는 연구자들이 더 많다(Davachil, Maril & Wagner, 2001). 그럼에도 불구하고 시연전략은 현장에서 여전히 널리 사용되고 있다(Greene, 1987). Atkison과 Shiffrin(1968)은 시연을 반복하는 것이 단기기억장치에 저장된 정보의 소멸을 막는다고 하였다. 김도영(2015)의 연구에서는 전래동화 구연 이후, 이야기의 교훈, 내용, 핵심장면에 대해 재인지 과정을 거침으로써 기억력과 회상능력을 자극하였다. 또한, 치료사가 회기 마무리에서 이야기에 대해 재인지 하도록 하며 전체적으로 치료사 주도로 프로그램이 진행되었으며, 치매노인의 인지기능에 유의미한 향상 효과를 나타내었다.

넷째, 피드백은 가장 넓게 정의된 의미에서 질문이나 요구에 따라 학습자가 보여준 반응에 대해서 제공되는 모든 정보를 포함할 수 있다(Roediger, Agarwal, Kang & Marsh, 2010). 치매노인은 시연을 통해 나온 기억을 치료자가 따뜻한 지지와 명확하고 분명한 피드백을 통해 작업활동하는 가운데 뚜렷하고 편안하게 작업할 수 있다. Schoeneberg(2002)는 치료사 혹은 집단원들과의 활동을 하면서 단기기억을 향상 시킬 수 있고, 집단원들과의 활동에 대한 대화 및 피드백을 통해 노인에게 정서적, 신체적, 인지적 자극을 제공하여 자신과 현실에 대한 새로운 해결방안을 마련할 수 있다고 평가하였다. 배제성(2012)의 선행연구 결과에서 피드백의 제공과 함께 실시되는 인출 연습이 더 효과적으로 기억을 촉진시킬 수 있다는 것을 설명해주었다. 또한, 동일한 내용의 인출 연습이라도 그것을 양분하여 반복할 때 추가적인 기억의 이득을 얻을 수 있음을 발견하였다. 이에 따라 반복, 회상, 시연, 피드백은 치매노인에게 단기기억력을 자극시키는 요인이라고 할 수 있다.

C. Toglia의 인지재활 역동적 상호작용 모델의 개념

1. Toglia의 인지재활 모델(cognitive rehabilitation model)

뇌손상 환자는 정상인보다는 정보처리를 유용하게 처리하지 못하며 정보를 구조화하고 조직화하는데 어려움이 있다. 임상적으로 환자는 과제와 관련된 세부특징에 자동적으로 집중하지 못할 뿐만 아니라 유사한 항목들을 범주화하기 어려우며, 계획을 세우고 과제를 단계로 나누는 능력에 문제가 생긴다. 그러므로 뇌손상을 당한 사람들에게 이러한 문제를 해결할 수 있는 전략을 가르치는 것은 중요하다(권재성 외, 2015). 뇌손상환자들을 위해 사용하는 전략은 인지 교정(cognitive remediation)과 인지 재활(cognitive rehabilitation)이 있다(Diller & Gordon, 1981; 권재성, 2015). 인지재활은 교정과 훈련 모두를 포함하고 인지 손상을 극복하는데 사용하는 특별한 전략 이상을 사용한다. 모든 인지재활 모델과 인지 재훈련 수단들은 학습 원리(learning principle)를 사용한다(Allen, 1985; Carter, Howard & O' Neill, 1983; Carter, Caruso, Languirand & Berard, 1980). 인지 교정과 훈련은 치료실 치료용 테이블 위에서 행하는 활동, 환경, 훈련 목적과 유사한 활동들을 사용한다(Carter et al., 1980). 본 연구에서는 다양한 인지재활 모델 중에서도 Toglia가 제안한 인지모델을 살펴보고자 한다.

미국의 작업치료사 Toglia(1987)는 정보처리적관점으로 본 지각처리분석과 Luria의 뇌에 대한 기능적 분류를 연결하여 인지재활모델을 제안하였다(권재성 외, 2015). 본 모델은 중추신경계가 자극등록, 등록된 감각정보 분석, 가설형성의 단계로 정보를 처리한다는 이론적 틀과 지각 처리의 세 가지 단계, 그리고 Luria 뇌 구역 개념을 연계하여 인지재활의 주요 평가영역을 ① 지남력과 통찰력 ② 집중력 ③ 시각처리 ④ 운동계획능력 ⑤ 인지 · 기억력 ⑥ 작업행동 · 일상생활의 총 6가지로 구분하였다(Abreu & Toglia, 1987). 그리고 이러한 인지적인 평가를 바탕으로 치료적인 중재가 들어가게 되는데 Toglia는 치료를 환자의 처리 능력(Processing capacity) 수준에서 시작해야하며 치료활동은 활동을 분석해서 시작하여 환자의 정보 처리 능력 수준에서 일치시켜야 한다고 강조한다(Hagen, 1982). 치료활동은 속도, 지속시간, 정보 양, 정보 복잡성, 정보 처리에 필요한 감각 수단을 변화시키는 방식으로 고안되며 환자와 치료사 간의 상호작용 안에서 환자가 새로운 정보, 지식, 기술, 태도를 습득할 수 있도록 교수-학습과정을 설계해야 한다(Mosey, 1986). 따라서 치료사는 교수자의 역할을 수행하며 적절한 학습

기술에 대한 설계를 바탕으로 환자가 학습에 대한 동기가 생기도록 돕는 역할도 수행하여야 한다(Mosey, 1986). 치료에서 강조하는 것은 개별적인 과제가 아니라 과제 수행 주변에 있는 환자의 인지 전략 선택과 사용 문제를 교정하는 것이다.

전략은 정보를 처리하는 능력을 선택하고 사용할 수 있도록 가이드 하는 규칙들이다(Garne & Briggs, 1974). 치료에서 강조하는 전략은 ‘미리 계획하기’, ‘점검하기’, ‘반응 속도 조절하기’, 등이 있다(Adamovich et al., 1985; Craine & Gudeman, 1981; Diller & Gordon, 1981). 이러한 전략은 특별한 과제에 특별하게 적용하는 것이 아니라 다양한 과제와 환경에도 적용될 수 있으며 집단 활동에서도 적용될 수 있다(Lundgren & Persechino, 1986; Toglia, 1985). 교수-학습 전략을 설계할 때에는 문화, 사회, 물리적 환경과 같은 다양한 환경을 고려하여 한다. 여기서 문화적 환경은 환자의 인간 행동의 통합된 패턴을 포함하는데 통합 패턴에는 사회적 구조, 가치, 사회적 관습 그리고 기대 등이 있으며, 사회적 환경은 개인과 관련된 사람들이나 장래 작업과 관련될 수 있는 인적 구성원들을 말한다(Mosey, 1986). 물리적 환경은 개개인이 현재 살고 있거나 미래에 살기 원하는 환경으로 구성하며 환경의 복잡성, 안정성 정도, 개인에게 의미 있는 대상들이 주위에 있도록 하는 기회는 중재 과정에서 주요한 요인이다. 각각의 환경적 요구는 환자의 인지와 지각 결손 정도에 따라서 증가하기도 하고 감소하기도 한다.

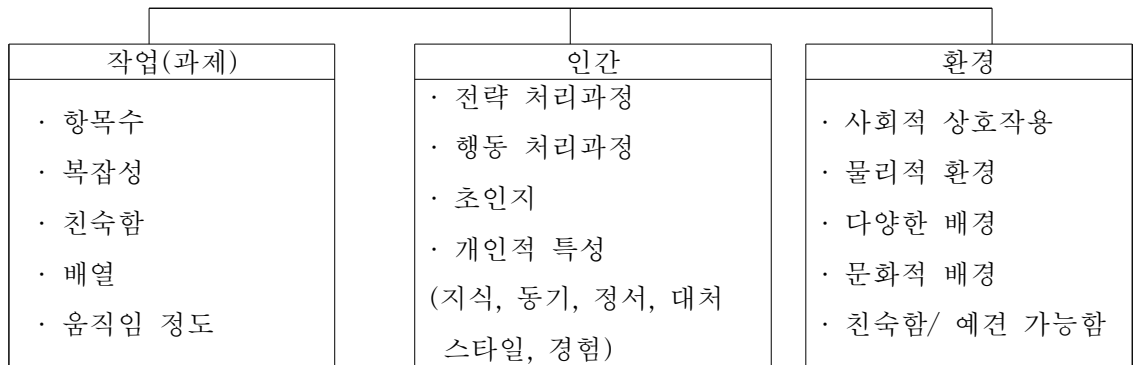
2. Toglia의 인지재활 역동적 상호작용 모델 (Dynamic Interactional Approach; DIA)

역동적 상호작용 모델은 Toglia(1992)가 자신이 제안한 인지재활모델을 한층 발전시킨 모델로서 사람이 어떻게 정보를 학습하고 일반화하는지 설명하는 인지심리이론을 재활의 원리와 통합하고자 하였다. Toglia(1998)는 인지를 ‘개별적인 인간, 과제(작업), 환경 사이에 진행되는 역동적 상호작용의 산물’이라고 정의하였다. 인간의 인지 시스템은 역동적이기 때문에 끊임없이 변하며 인지의 각 요소들이 한 번에 하나씩 분리되어 개별적으로 작용하기보다 어떻게 함께 작용하여 작업 수행을 가능하게 할 것인가에 초점을 맞춘다.

역동적 상호작용 모델은 인지 손상이 있는 환자의 기능적 수행을 강화시키기 위해 사용하는 회복 인지재활 접근법이다. 개별적인 인간, 과제(작업), 환경 사이의 상호작용 방식이 작업 참여에 필요한 인지처리를 촉진하기도 하고 방해하기도 한다고 본다. 그

래서 DIA는 환자가 재활 시설 외의 다양한 환경에서 작업수행의 성공 실패 여부에 영향을 주는 변수들(parameters)에 집중하였다. 환자의 학습 스타일과 삶의 기대, 과제의 어려움과 성질, 환경적 특성이 인지 처리와 수행에 궁극적으로 영향을 주며 DIA는 환자가 변화하는 환경에 대처하고 적응할 수 있도록 ‘특정 전략’을 학습하는 것이 중요하다고 보고 이런 배경에서 사정과 중재 방법을 선택하는 것을 강조한다. Toglia의 역동적 상호작용에서 인간 기능 수행에 영향을 주는 요인들은 아래 <표 3>와 같다.

<표 3> 인간 기능 수행에 영향을 미치는 요인들(Toglia, 1992)



DIA는 위와 같은 인지적인 기능을 수행하는 데 영향을 미치는 작업(과제)-인간-환경적 요소들을 고려하며 전체적으로는 사정과 중재라는 두 가지 큰 과정으로 접근한다.

a. 사정

역동적 상호작용 모델은 일상생활 과제 안에서 인간의 인지적 기능에 관한 정보를 주는 사정방법을 제공한다. 역동적 사정은 환자의 변화하는 수행능력과 증상의 변화에 영향을 줄 수 있는 조건과 학습에 대한 환자의 접근방법을 평가하는 데 사용된다.

역동적 상호작용 사정의 목표는 수행에 가장 큰 영향을 미치는 조건을 명확히 밝히고 특성화하는 것이다. 역동적 사정은 환자가 어떤 특정한 세팅 환경에서 작업을 수행하는 장면을 관찰함으로써 이루어지며 역동적 사정의 전반적인 목표를 먼저 살펴보면 <표 4>와 같다.

<표 4> Toggia 역동적 상호작용 사정의 전반적인 목표

| 역동적 상호작용 사정의 전반적인 목표 |
|---------------------------------|
| · 환자가 작업에 대한 적절한 지식(정보)이 있는지 |
| · 환자가 그 지식(정보)을 사용할 수 있는지 |
| · 환자가 과제 수행 동안 사용하는 전략이 무엇인지 |
| · 어떠한 조정이 수행을 강화시킬 것인가 |
| · 자신의 능력과 한계에 대한 환자 자신의 확대해석 여부 |

위와 같은 요소들을 사정하는 방법으로는 단서와 과제 등급화(determining the impact of cuing and task grading)가 제안된다. 이는 과제를 등급화하고 과제에 관한 환자의 반응에 기초하여 추가적인 단서를 제공하면서 환자의 기능을 평가하고 개선하는 것이다. 과제 등급화에 따른 단서 제공전략은 아래 <표 5>과 같다.

<표 5> 단서와 과제 등급화(Toggia, 1998)

| 등급화와 단서의 순서- 원리 |
|-----------------|
| · 답변을 점검하고 검증하기 |
| · 전반적인 피드백 제공하기 |
| · 구체적인 피드백 제공하기 |
| · 대안적 접근법 제공하기 |
| · 과제 수정하기 |

b. 중재(치료)

Toglia(1998)는 자신이 제안한 중재(치료) 전략을 ‘다중상황적 치료 접근법(multicontextual treatment approach)’이라고 정의하였다. ‘다중상황적 치료접근법’은 다양한 환경에서 목표 과제 처리를 연습하는 것에 초점을 두고 있다. 치료사는 환자의 과제 수행에 반응하고 작업수행 전략의 효과를 평가하며, 환자가 과제 성공전략을 사용하는 동안 과제를 수정하거나 작업 환경에 적응하도록 한다. 역동적 상호작용 치료에는 자각과 초인지 훈련 전략, 일반화를 증가시키는 전략, 처리 전략, 과제 분석과 등급화, 학습의 전이, 학습자 특성을 고려한다(권재성 외, 2015). 이 6가지의 치료전략 중에서 본 연구에서는 ‘일반화를 증가시키는 전략’, ‘처리전략’, ‘과제 분석과 등급화’, ‘학습의 전이’ 4가지를 중점적으로 살펴보고자 한다.

첫째, 일반화를 증가시키는 전략의 치료목표는 학습의 일반화를 강화시키는 것이다. 학습의 일반화를 통하여 환자가 정보를 성공적으로 처리할 수 있고 다양한 상황에서 기능을 수행하도록 인지처리 전략을 가르치는 것이다. 교육은 평생 학습하는 습관 중 지속적으로 자극되는 프로젝트 참여는 기억을 강화하는데 도움을 줄 수 있다(Aron P, 2019). 치료사는 환자의 인지, 지각 기술에 초점을 맞추어 환자가 행동의 새로운 패턴을 습득하고 스스로 학습하도록 돕는다.(권재성 외, 2015).

둘째, 처리 전략(Processing Strategy)은 환자의 과제 수행을 어렵게 만드는 과제의 세부 특성을 찾아내서 직접 교수하여 과제수행에서 강점보다는 단점에 초점을 맞추어 환자의 수행을 분석하는 것부터 시작한다. 환자가 인지적인 과제를 수행하는 과정을 살펴보고 인지적 처리 전략을 직접적으로 연습시켜서 강화시키는 것이다(Toglia, 1992). 따라서 치매노인은 다양한 환경과 상황에서 처리 전략들을 연습하도록 촉구하며, 과제를 수행하면서 어려워하는 부분을 치료자가 찾아 활동하기 전 치료자와 함께 연습하는 것은 개인별에 따라 실시하여 작업하는 과정에서 예견이 불가능하고 친숙하지 않은 과제 수행의 결과의 특성을 막을 수 있고 치료자와 연습한 활동을 반복활동을 하여 단기기억을 자극할 수 있다.

셋째, 과제 분석 등급화는 과제를 수행하는데 소요되는 시간을 증가시키고 과제가 더욱 명백하고 뚜렷하도록 자극을 제시하는 것을 말한다. 과제 수행에 필요한 인지처리의 부담을 줄이기 위해 환자가 직접 선택해야하는 선택의 수와 정보의 복잡성을 줄이고 환자가 집중해야 하는 정보의 양, 속도나 비율에 변동을 주며 개입하게 된다. 아

래의 <표6>에 나타난 속성들을 평가와 치료에서 필요에 따라 정보처리를 늘리거나 줄이기 위해 조작할 수 있는 속성들을 정리한 것이다(Barth & Boll, 1981; Hagen, 1982).

<표6> ‘평가와 치료 조작속성’ (Barth & Boll, 1981; Hagen, 1982)

| 속성 | 내용 |
|----------------------------|-----------------------------|
| 속도(Rate) | 환자 반응 살피기, 현재 속도 유지, 증가, 감소 |
| 양(Amount) | 제시하는 항목의 양 |
| 지속성(Duration) | 한 가지 항목의 유지에 소요되는 시간 |
| 감각수단 (sensory Modality) | 필요로 하는 감각정보 종류와 감각 통합 |
| 복잡성(Complexity) | 과제 난이도(친숙도) |

이는 환자의 활동을 단순한 것에서부터 복잡한 순서로 과제를 등급화하여 정보의 양, 속도나 비율을 ‘학습의 전이’의 중재 수준에 맞게 단계적으로 프로그램을 나누어 구성한다는 것을 의미한다. 처음 시작단계부터 과제 수행의 양이 많고 복잡한 상황이 주어지면 한꺼번에 다양한 요소의 정보를 처리하는 것에 어려움을 겪고 혼란스러워하여 거부감과 부담을 갖게 된다. 그뿐만 아니라 과제 과정과 결과에 만족감이 떨어져 자존감 저하와 자신감을 잃게 된다. 이처럼 활동의 점진적인 변화는 치매노인의 인지 기능에 긍정적인 영향을 주기 때문에 치매노인의 기억력 및 지남력 유지를 위한 프로그램 제안에 활동내용의 등급화가 필요하다(주가영, 2017).

넷째, 학습의 전이는 한 가지 상황에서 사용했던 전략을 다른 과제를 수행하는 데에 적용하고 확장시키는 것을 말한다. 이를 위하여 치료자는 유사한 과제를 연습하게 하고, 점진적으로 과제를 변화시킴으로써 배웠던 다양한 전략들을 새로운 상황에 적용할 수 있도록 가르쳐야 한다. 상황이나 과제가 유사한 특성을 가질 때 배웠던 것을 다른 상황으로 전이되기 용이하다. 즉, 전에 배웠던 과제를 새로운 과제와 조직화하여 회상을 요구하는 활동으로 불안의 요소가 줄고 과제 수행 만족과 기억 자극을 긍정적인 수행을 촉진시킨다. 뇌는 새로운 것을 친숙한 것과 연관시키면 더 잘 기억할 수 있으며, 새로운 것을 배우면 즉시 이미 알고 있는 것과 연관시킨다. 장기기억을 형성하는 데 있어서 연관 관계를 만드는 것을 필수이며 그 정보를 의미 있게 만들고 해마가 그 정보를 통합할 가능성을 높인다(Aron P, 2009). Abreu와 Toglia(1987)는 아래 <표7>과

같이 세 가지 활동 수준을 제시하였다.

<표7> Toglia의 ‘학습의 전이’ 중재(치료). (Abreu & Toglia; 1987)

| 단계 | 중재과제 |
|-----|---|
| 수준1 | 기대에 일치하는 환경에서 일관된 반응을 이끄는 활동 |
| 수준2 | 변화 없는 과제 환경에서 변화에 반응할 것을 요구하는 활동을 제시하여 다양한 자극을 처리하고 조절하고 변화에 반응하는 능력을 향상시키는 활동 |
| 수준3 | 조직화를 강조, 환자가 전에 학습한 경험과 새로운 경험을 조직화해서 최근 도전에 반응하거나 추후에 있을 도전을 반응하기 위해 회상하는 것을 요구하는 활동 |

D. 집단미술치료

1. 치매노인과 집단미술치료

미술이나 음악 등을 비롯한 다양한 프로그램을 통해서 뇌의 기능을 강화시키고 퇴화를 예방한다면 기억력을 비롯한 인지 능력의 쇠퇴를 늦출 수 있다(이영, 2007). 두뇌 활동의 촉진과 좌우 손발을 균형 있게 사용하여 뇌를 고르게 자극하는 것은 치매가 진행되는 것을 늦추는 데에 유용하며 예술 활동이나 취미활동에 참여하는 것은 긴장과 이완을 감소시켜 준다(김재원, 2010). 미술치료는 미술치료가 가지고 있는 심리치료 속성 때문에 치매의 예방과 치료에 적합한 방법이라고 할 수 있다(방지원, 2005).

사고 능력이 약한 치매 노인들은 미술치료를 통하여 비언어적 의사소통과 상상적 표현이 가능하게 된다(주리아, 2010). 또한, 치매 노인은 기억력장애로 의사소통이 어려워지며 사회생활에 어려움을 느끼고 타인과 상호작용에 만족감을 얻지 못하고 좌절감을 느끼게 된다. 고통을 받고 있는 치매 노인들에게 미술치료는 시각적 치료를 통한 수 개념, 시공간 구성 등을 익혀 의식혼돈, 지남력의 상실, 사회적 고립, 무료함을 느끼지 않게 노인환자의 의식혼돈을 예방하고 지남력을 갖도록 하며 그뿐만 아니라 미술작품

을 통하여 집중력과 주의력, 기억력이 자극되며 의사소통이 원활하게 할 수 있도록 심리치료 하는데 도움을 준다(김경애 외, 2015).

치매 노인의 경우 개인보다 집단미술치료는 구성원들과의 삶의 경험을 나누는 과정을 통해 자기표현과 개방이 이루어지고 동질감을 느끼기도 하며 타인에 대한 수용, 이해가 이루어지고 원활한 대인관계에 도움을 준다(조순천, 2015). 집단미술치료프로그램의 치료적 요인을 살펴보면 미술작업은 신체감각을 살릴 수 있어 잔존기능을 보존과 발전시키며 다양한 표현과정을 통해서 심리적 욕구나 충동, 갈등 해소를 돕는다(조영숙, 2009). 다양한 미술 매체를 활용하여 흥미를 유발하고 소근육 활동을 통해 오감을 자극하며 익숙한 주제를 활용하여 치매노인의 장기기억을 자극할 수 있다. 또한, 작품을 보관하여 회기 진행에 따른 변화를 비교할 수 있어 치매노인의 기억력과 지남력에 어떤 영향을 미치는지 관찰 할 수 있다(주가영, 2017).

집단미술치료의 또 다른 긍정적인 효과를 보면 첫째 자발적으로 많은 경험을 표현하게 해준다. 집단초기 집단원 상호간의 친밀한 관계가 형성되기 전에 내담자에게 익숙하고 다루기 쉬운 매체인 사인펜, 가위, 풀 등의 미술재료는 각 개인에게 쉽게 경험을 표현할 수 있게 한다. 둘째 미술치료는 다른 사람들 의식할 필요 없이 먼저 미술재료에 그들의 감정을 표현하도록 돕기 때문에 자기표현이 위협적으로 느껴져 집단을 회피하는 사람에게 유용하다. 셋째, 작품 자체가 집단과 개인에게 상징적으로 의미를 줄 수 있어 언어적 표현이 어려운 내담자에게도 자기표현의 기회를 줄 수 있다. 넷째, 집단원 모두가 동시에 참여할 수 있어 개인적 경험과 집단 경험을 함께 제공한다. 다섯째, 미술은 상호작용을 쉽게 유발시키고 의식의 검열을 적게 받도록 하기 때문에 집단 진행과정을 촉진한다(정여주, 2005). 정여주(2003)는 회상을 통한 기억력을 자극, 집중력 증가, 자기인식과 자기고찰의 기회 제공, 색 인지와 색 선택과 형태 감각의 증진, 갈등이나 문제 해결 능력, 주변 환경과 사물에 대한 민감성의 향상 등의 기대 효과가 있다고 하였다. 이와 같이 치매 노인 미술치료에서 보이는 긍정적인 효과는 여러 논문을 통해 알려져 있으며 무엇보다도 치매 노인의 잔존기능을 유지해야하는 목표에 맞게 미술치료는 치매의 예방과 치료적 접근에 효과가 적합하다고 생각한다.

2. Toglia의 인지재활 역동적 상호작용 모델을 적용한 집단미술 치료

인지 재활은 문제가 되는 특정한 증상을 개선하기 위한 것으로 기억력과 집중력 등에 인지기능을 향상시켜 독립적인 일상생활을 할 수 있도록 돕는다. 초기에 인지재활은 젊은 뇌 병변 환자들을 대상으로 발달하였으나, 치매 환자들을 돕기 위해 시도되고 있다고 하였다(CIare & Woods, 2003; 주가영, 2017). 치매노인을 위한 인지재활은 적절한 치료개입을 통하여 기억력과 지남력, 일상생활의 기능을 증진시키며 해당 영역의 결손을 교정하는데 목적이 있다(주가영, 2017). 역동적 상호작용 모델은 인지가 작업과 환경의 맥락 안에서 끊임없이 변화하는 역동적 시스템이라고 보며 인간이 보이는 인지적 과제수행 능력에는 사회적 상호작용, 물리적, 문화적, 환경특성 및 복잡성, 배열, 친숙함 등과 같은 과제특성이 모두 반영된다고 강조한다. 따라서 사정은 수행에 가장 큰 영향을 미치는 조건을 명확히 밝히기 위해 일상생활 과제 안에서 인간의 인지적 기능에 관한 정보를 제공하고, 중재는 ‘다중상황적 치료접근법’으로 다양한 상황에서 목표 과제 처리를 연습하는 것에 초점을 둔다. 그리고 DIA는 인지 손상이 있는 환자의 기능적 수행을 강화시키는 ‘특정전략’을 학습하고 이런 배경 안에서 DIA의 ‘사정’과 ‘중재’ 방법을 선택하는 것을 강조한다(권재성 외, 2015).

그러나 이러한 인지재활이론을 미술치료에 접목한 연구는 아직까지 찾아보기 어렵다. 따라서 DIA의 이론이 미술치료에 어떻게 응용될 수 있는지 고찰하여 프로그램 개발을 위한 근거로 삼고자 한다. 본 연구자는 사정의 전반적 목표를 5가지 중 4가지를 활용하여 환자가 작업에 대한 적절한 지식이 있는지, 환자가 그 지식(정보)을 사용할 수 있는지, 환자가 과제 수행 동안 사용하는 전략이 무엇인지, 어떠한 조정이 수행을 강화시킬 것인지를 결정하여 단기기억향상 목표는 다음과 같다.

첫째, 환자가 작업에 대한 적절한 지식이 있는지에 대한 사정의 목표는 편안하고 안전하게 진행하기 위해 도입단계에서 과제계획 순서 도안을 주어 큰소리로 읽도록 구성하고자 한다. 치매 증상 중 인지영역에서 주의집중력손상은 기억력과 인지기능에 영향을 주며 일상생활능력 저하의 원인이 되어 특히 단기기억저장 처리에 문제를 야기한다고 한다(권재성 외, 2015). Kaze(1998)의 인지처리 전략의 언어적 조정이나 자기 교수법의 전략의 예로 계획성, 주의집중력, 자기조절능력 부족의 증상을 가진 환자에게 과제 수행 동안 또는 수행 전에 자기 단서, 과제목표, 계획이나 과제 교수법을 큰소리나

조용하게 말하는 것을 가르친다고 하였다. 주의집중력을 강화시키는 방법은 도입단계에서 과제계획 순서 도안을 큰소리로 읽는 방법이며 즉, 단기기억을 향상시키는 방법으로 긍정적인 효과를 보인다고 할 수 있다. 기억 단계별 교정적 중 입력단계를 강화하기 위한 기억법에서 ‘능동적인 참여’는 기억해야 할 대상에 집중하고 이해하기 위해 기억대상을 큰 소리로 읽거나 써보는 방법 등을 사용할 수 있다(권재성 외, 2015). 따라서 치매노인에게 과제계획 순서 도안을 큰소리로 읽는 법은 작업에 대한 적절한 지식(정보)을 갖추면서 과제를 쉽게 이해하고 수행하는데 도움이 될 수 있다. 또한, 치료자의 모델링 그림을 보여주는 시각 이미지는 과제를 효과적으로 수행할 수 있고 자연스런 환경 안에서 작업을 하며 편안하게 회상을 하여 쉽게 지식을 얻을 수 있다. 치매노인은 단기기억 장애로 인해 수용할 수 있는 정보량이 적다는 것을 감안하였을 때, 단순한 언어적 지시보다는 동시적인 모델링과 같은 시각적 지시가 함께 제공되는 것이 더욱 효과적이다(이영, 2007). 그림이나 사진을 통해 작품을 창조하거나 생산된 작품을 차례로 진열하여 회상하게 하는 것은 치매 환자에게 크게 도움 된다(한국미술치료학회 편, 1994). 과제 수행 전 시각 이미지 활용은 환자 스스로 정확하고 자연스런 방법 안에 과제를 수행하는 것을 이미지화한다. 원하는 성과를 성취하는 것을 생동감 있게 상상하게 하거나 과제를 수행하고 효과적인 대처전략을 수행하는 것을 상상하게 한다(kaze, 1998). 치매노인들은 자존감 저하로 처음 시작하는 것을 두려워하고 어려워하기 때문에 시각적 이미지는 친숙하게 접근할 수 있으며, 시각 이미지는 기억회로를 자극하여 쉽게 이해를 하며 친근하게 다가와 효과적으로 과제를 수행 할 수 있다.

둘째, 환자가 그 지식(정보)을 사용할 수 있는지에 대한 사정의 목표는 치매노인은 도입 부분에서 본 이미지와 활동순서 도안을 회상하여 작업을 하고 나서 5분 동안 휴식을 취한 다음 자신의 작품을 보며 회상하고 시연을 한다. 첫 번째 시연을 하고 치료자는 전반적인 피드백을 제시하고, 두번째 시연을 하면 치료자는 구체적인 피드백을 제시한다. 두 번째 같은 작업을 반복을 할때 단기기억을 자극하며 첫 번째 작업보다 두 번째 반복 작업은 더 쉽게 이해하며 편안하게 작업에 집중 할 수 있도록 돕는다. 주가영(2017)은 회기마다 특정한 활동을 반복하거나, 프로그램을 주기적으로 반복하는 등의 구성을 통해 치매 노인의 기억을 자극하는 형태로 나타났다.

셋째, 환자가 과제 수행동안 사용하는 전략이 무엇인지에 대한 사정의 목표는 프로그램 구성 안에 단순반복, 패턴반복, 점토반복을 단순한 것에서 복잡한 순서로 구성을 점진적으로 변화시키는 전략이다. 반복학습을 통하여 손상된 측두엽과 해마의 기능을 다른 뇌 부위가 대처하는데, 이를 뇌 가소성이라고 하며 이에 따라 손상되지 않고 남

아있는 뇌 세포기능을 지속적으로 훈련과 연습을 시키며 기억을 통제하는 신경조직 기능이 개선되어 정보처리가 정확해지고 속도가 증가한다고 하였다(박민, 2008; 신은옥, 2011). 박정은(2006)은 미술작품을 세 번의 반복을 통하여 그림표현의 여러 가지 방법을 습득하고, 시각적 이미지를 통하여 기억력상승에 도움을 주었다. 두 번째 반복과정을 통하여 긍정적인 과제 수행의 만족과 결과를 가져 성취감과 자존감을 향상시킨다. 신은옥(2011)은 반복표현을 통한 미술치료가 공간, 수, 색채, 형태 개념향상에 도움을 주고, 학습 및 기억 회복에 중요한 역할을 한다고 하였다. 정여주(2005)는 노인미술치료의 기법은 반복하여 적용할 수 있는 것이 유리한 경우가 많은데, 이는 노인의 특성상 새로운 것을 접하기보다 익숙한 것을 사용하려는 경우가 많기 때문이라고 하였다.

넷째, 어떠한 조정이 수행을 강화시킬 것인가에 대한 사정의 목표는 회상, 시연, 반복, 피드백은 작업수행을 강화시키며 단기기억에 긍정적인 자극을 주어 돕는다. 회상을 치매노인에게 활용할 때에는 공감적인 치료 환경에서 구체적인 단어나 단서를 제공하는 단계적인 방법으로서의 접근이 필요 하는 것이 중요하다고 하였다(조상희, 2006). 그림을 보면서 기억을 하고, 두뇌 활동을 촉진시켜서 수행하는 활동을 주기적으로 한다면 인지적 수행능력 향상에 많은 도움이 된다고 하였다(중앙치매센터, 2019). 집단미술치료에서 그림을 통한 대화와 회상작업은 언어능력을 유지시키며 남아있는 기억력을 자연스럽게 유도하고 현실감각을 부여한다고 하였다. 환자에게 다양한 상황에서 앞서 학습한 전략을 사용할 기회(권재성 외, 2015)를 주는 것은 시연할 기회를 주는 것으로 단기기억을 자극시킬 수 있다고 볼 수 있다. 새로 배운 것을 다른 사람에게 반복해주는 것은 스스로의 생각으로 정리를 하도록 해준다(Aron P, 2009). 김도영(2015)은 이야기 내용을 프로그램 활동 진행 과정과 마무리단계에서 재인지 과정을 거침으로써 기억력과 회상능력을 자극하고 하였다. 시연을 한 후 명확하고 정확한 자극의 제시를 주는 피드백은 이해를 도우며 단기기억을 자극할 수 있게 돕는다. 또한, 전략을 수정하고 오류에 대한 감지를 환자가 깨달을 수 있고 수행을 촉진할 수 있도록 도우며(Brown & French, 1979; Diller & Johnston, 1983; Lyons, 1984) 환자가 학습에 대한 동기가 생기도록 돕는 역할을 한다(Mosey, 1986). 정여주(2010)는 작업을 하는 중간 피드백은 상호간의 지지와 긍정적인 자기인식으로 자연스러운 유대감을 형성하고 심리적 불안감을 해소할 수 있다. 같은 주제의 익숙한 활동은 단계적인 순서로 회상하고 시연하여 치료자는 피드백을 주고 반복활동과정에서 인지적인 수행을 강화시키며 단기기억 향상에 긍정적인 영향을 주는 것으로 보인다. 이러한 인지처리 전략은 불필요한 단계와 과제를 수행하지 않고 과제에 주의 집중하여 기억의 자극을 돕는다.

Toglia의 역동적 상호작용 모델의 중재(치료)에서 ‘일반화를 증가시키는 전략’은 환자가 정보를 성공적으로 처리할 수 있고 다양한 상황에서 기능을 수행하도록 인지처리 전략을 가르치는 것이다. 치매노인에게 매 회기마다 인지처리전략을 가르쳐주고 과제 수행에서 어려워하는 부분을 가르쳐주는 것은 시연과 반복을 통해 인출될 때 다시 한번 치료자가 피드백을 하여 단기기억을 자극한다. 처리전략은 개인별에 따라 적용하여 실시하였으며 치매 노인이 과제를 수행할 때 어려워하는 부분을 찾아내어 수행하는 과정을 살펴보고 인지처리 전략을 연습시켜서 강화하여 단기기억을 자극한다. 이런 과정을 통하여 두 번째 반복활동을 할 때 단기기억이 강화되며 수월하게 활동을 하여 자신감과 성취감이 향상된다. ‘과제 분석과 등급화’와 ‘학습의 전이’는 한 가지 상황에서 주어진 전략을 유사한 과제로 점차 점진적이고 단계적인 활동과제 순서 수준으로 구성하여 ‘학습의 전이’ 단계 수준에 맞게 환자가 집중해야하는 정보의 양, 속도, 비율을 줄인다. 또한, 회기마다 회상, 시연, 반복, 피드백을 사용하여 과제에 더욱 명백하고 뚜렷한 자극을 주어 연습한 것은 인지 저하로 인해 단기기억이 감소된 치매 노인에게 인지처리 부담을 줄여 단기기억 저하를 최대한 완화시킬 수 있는 것으로 보인다.

선행연구를 살펴보면 이주강(2015)은 개개인의 요구와 상태에 맞는 현실적 목표 설정과 치매환자의 인지 저하상태, 개인의 사회, 직업 환경에서의 상태와 문제를 파악해야 한다고 하였다. 주가영(2017)이 개발한 Toglia의 인지재활을 활용한 프로그램은 활동과제의 등급화로 나누어 경증치매노인에게 개인의 특성과 증상의 정도에 맞춘 개별화, 구조화된 미술치료프로그램이 기억력과 지남력 유지의 자극에 효과가 있다고 하였다. Waugh와 Norman(1965)은 기억의 망각이 간섭이며, 간섭이 적게 일어나는 방향으로 학습 내용 및 순서를 적절하게 배열하여 간섭을 줄일 수 있고 이렇게 함으로써 단기기억의 빠른 망각을 다소나마 완화 시킬수 있다고 하였다. 이성은(2014)은 치매노인을 대상으로 한 인지재활 음악치료는 점진적이고 단계적 변화의 음악적 수준으로 전두엽의 기능향상, 집중력 향상 및 과제 수행 변화에 영향을 미쳤다고 하였다. 김정숙(2013)은 화투의 그림을 단순한 것부터 복잡한 순서로 구성한 전략의 프로그램을 세워 도입하였다. 익숙하지 않은 곳에 어려움을 느끼는 치매노인에게 과제의 특성을 한 가지 단순한 상황에서 점진적이고 단계적인 순서로 변화시켜 치료사는 다양한 상황에서 행동을 반복하도록 가르치고, 인지처리의 부담을 줄이기 위해 정보의 양을 줄이고 주어지는 속도나 비율, 복잡성을 줄이는 특정 전략을 단기기억에 자극을 주는 반복, 시연, 회상, 피드백을 접목시키는 것은 경증치매노인에게 적합한 모델이라고 할 수 있다.

본 연구자는 뇌 활동화에 효과가 있는 Toglia 역동적 상호작용 모델의 전반적인 목

표 및 사정과 중재(치료)를 미술치료프로그램으로 구성하여 단기 기억 향상에 영향을 미치는 효과를 보고자한다.

Ⅲ. 연구방법

A. 연구대상

본 연구의 대상자는 G시에 위치한 노인병원에 있는 노인 중 경증 알츠하이머 진단을 받은 노인 대상으로 연구대상 20명을 선발하였으며 실험집단과 통제집단에 각각 10명씩 비교집단 전후비교설계하였다. 그중 실험집단에서 3명이 타 병원 · 중환자실 이동의 사유로 퇴소했으며, 통제집단에서 2명이 개인 사유로 퇴소하여 각 집단의 최종적인 구성인원은 <표 8>과 같다.

<표8> 실험집단과 통제집단의 인원 구성

| 성별 | 실험집단 | 통제집단 | 합계 |
|----|------|------|----|
| 남 | 1 | 3 | 4 |
| 여 | 6 | 5 | 11 |
| 전체 | 7 | 8 | 15 |

위와 같이 구성된 연구대상을 개인정보의 보호와 편의를 위하여 실험집단 A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, 로 표기하였고 연구대상자의 개인별 특성은 <표 9>과 같다.

<표 9> 연구대상자의 개인별 특성

| 대 상 | 나 이 | MMSE -DS | 학력 | 질환 명 | 인지적 특성 |
|--------|--------|-------------|----|------------------------------------|---|
| A | 93 | 21 | 무학 | 알츠하이머 치매, 고혈압 | 인지판단 능력은 부족한 편은 아니나 약 물 의존도가 강함. 행동이 느린 편이나 본인이 좋아하는 활동(바느질)은 자주함. |
| B | 77 | 17 | 무학 | 알츠하이머 치매, 천식, 당뇨 | 주변 사람들을 도와주면서 환경에 잘 적 응한 편이고 사물을 이해하는 능력이 좋 은 편이나 프로그램에 참여도는 소심한 편임. |
| C | 83 | 17 | 무학 | 알츠하이머 치매 당뇨, 불면증 | 주변 사건에 대한 이해력과 사고 능력이 뛰어난 편이며 피부가려움증으로 인해 예민한 성향이 있음. 활동에 대한 이해 력이 좋아서 적극적인 참여도를 보임. |
| D | 75 | 17 | 무학 | 알츠하이머 치매 | 자신감은 없으나 프로그램 참여도는 적 극적인 편이며 인지능력은 괜찮은 편임. |
| E | 79 | 20 | 무학 | 알츠하이머 치매, 당뇨 고혈압 | 이해도 및 프로그램 수행능력이 좋으며 성격이 주변 사람들과 잘 어울리고 타인 을 도와주려는 특성을 가지고 있음. |
| F | 79 | 19 | 무학 | 알츠하이머 치매 고혈압 대퇴골골절 후유증 | 자기주장이 강하며 화가 날 때면 심한 욕설을 함. 다리 수술 후 보행능력이 떨 어지며 아들이 연락을 두절하여 가족 간 의 관계가 이루어지고 있지 않아 우울 성향이 있음 |

| | | | | | |
|---|----|----|----|---------------------------|--|
| G | 75 | 20 | 무학 | 알츠하이머치매 전립선 장애, 결막염 | 내성적인 성격이며 단기 기억이 매우 떨어지는 편이어서 활동 시는 자주 반복적인 설명이 필요함. 학습의욕 및 성취감이 낮음. |
| H | 82 | 18 | 무학 | 알츠하이머치매 | 휠체어를 타고 다니며 행동이 느리고 강박 성향과 자아존중감이 낮은 편이며 우울성향을 가지고 있음. |
| I | 79 | 23 | 무학 | 알츠하이머치매 당뇨, 뇌경색 후유증 | 뇌경색으로 왼쪽 편마비와 보행능력이 떨어져 워커를 타고 다님. 인지 수준과 이해력이 좋으며 가끔 폭력적인 성향이 보여서 타인과 생활하는데 사회성이 떨어지는 편임. |
| J | 88 | 21 | 무학 | 알츠하이머치매 골다공증 위염 | 말수가 없고 조용하고 우울성향 있음. 매사에 의욕이 없고, 활동이 느리며 기억하고 언어로 표현은 잘하는 편임 |

B. 연구의 윤리적 고려

본 연구에서 연구의 윤리적인 면을 고려하여 실험집단과 대기집단 모두에게 연구 자료를 연구목적과 그 외의 다른 용도로 사용하지 않을 것에 대해 충분히 설명을 하고 동의를 구하였다. 연구 대상자의 개인정보 유출이 되지 않도록 철저히 관리하였으며 대상자의 의지에 의하여 중단 할 수 있음을 설명하고, 통계 분석 시 알파벳으로 기재하여 개인정보를 보호하였으며 모든 참여자들에게 활동이 끝난 후 소정의 답례품을 제공하였다. 또한, 대기집단에 대해서는 실험집단의 연구과정이 종결된 직후 본 프로그램을 같은 목적으로 집단미술치료프로그램을 실시하였다.

C. 연구 절차 및 설계

본 연구에서는 비교집단 전후비교설계를 활용하여 사전-중간-사후에 걸쳐 측정을 실시하였다. 본 연구는 단기기억 향상에 Toggia(1992)의 인지재활 역동적 상호작용 모델 중심으로 한 미술치료 효과를 보기 위해 2019년 6월 17일부터 7월 22일까지 1회기 당 총 50분씩 주 3회씩, 총 16회기를 실시하였다. 프로그램 설계단계에서 미술치료전문가 2인과 함께 회기별 프로그램 진행과정을 구성하여 수정하고 보완하며, 미술치료 프로그램을 시작하기 전 2019년 5월부터 6월까지 약 한달 동안 대상자 선별, 장소, 시간, 프로그램 진행 등을 관찰자와 기관의 대표자와 논의를 하였다. 연구자는 관찰을 위한 훈련된 미술치료사와 함께 진행하였으며 관찰자인 미술치료사에게 프로그램의 사전의 내용과 주의해야할 부분을 숙지시키고 집단미술치료 프로그램 실시 첫 회기부터 종료 회기까지 매 회기마다 관찰자가 대상자의 반응과 단기기억의 변화, 행동 변화를 기록하고 평가하여 집단미술치료가 치매 노인의 단기기억향상에 영향에 미치는 변화를 알아보고자 한다.

<표 10> 연구 설계

| 구분 | 사전검사 | 실험처치 | 중간검사 | 실험처치 | 사후검사 |
|------|----------------|------|----------------|------|----------------|
| 실험집단 | O ₁ | X | O ₂ | X | O ₃ |
| 대기집단 | O ₁ | | O ₂ | | O ₃ |

O₁ : 사전검사(MMSE-DS, ECR)

O₂ : 중간검사(ECR)

O₃ : 사후검사(ECR)

X : DIA를 활용한 집단미술치료 프로그램

D. 연구도구

1. 간이 정신상태검사 (MMSE-DS)

MMSE-DS(Mini-Mental State Examination-Dementia Screening)는 분당 서울대학병원 연구팀이 치매를 선별하기 위하여 개발한 표준화된 진단 도구이다(조지현, 2014). MMSE-DS는 총 19문항으로 시간 지남력, 장소 지남력, 기억력, 주의집중력, 언어능력, 실행능력, 시공간 구성능력, 판단 및 추상적 사고력의 8가지 하위항목으로 이루어져 있다. 역학적 연구결과 MMSE 총점에 따라서 24~30점은 인지적 손상 없음, 18~23점은 정도의 인지기능 장애, 0~17점은 분명한 인지기능 장애로 분류하고 있다(Georage, 1991; Tombaugh & McIntyre 1992; 박중환 & 김희철 1996; 대한노인정신의학회 편, 2003, 조지현, 2014 재인용:13). 분당 서울대학병원 연구결과에 의하면 MMSE-DS의 Cronbach's α 는 .826이며 본 연구에서는 경증치매 노인의 인지기능 알아보기 위해 집단 미술치료를 사전에 실시하였다.

2. 기억력 척도(ECR)

ECR(Enhanced Cued Recall)은 Solomon(1998)이 개발한 7분 선별검사(7MS)의 4가지 인지기능 소 검사 중 하나로서 초기 단계의 치매와 노화에 따른 단순 인지장애를 효율적으로 감별하기 위해 사용하는 데에 유용하다(Solomon, 1998; 강윤희, 2018). 본 연구는 박민선 등(2002)이 한국 실정에 맞게 수정하여 표준화한 척도를 사용하였다. ECR은 경증치매 선별에 예민도와 특이도가 높으며 또한 대상자의 교육 수준에 영향을 적게 받아 초기치매 감별에 매우 민감하다(구형모 외, 2005). ECR은 각 4가지씩 4장의 카드로 총 16가지 그림으로 구성되어있으며 카드 그림과 범주 단서의 제공을 반복하고 간섭과제 이후 무조건 회상에서 기억하지 못한 항목에 대해서는 범주를 통한 조건회상을 실시한다. 총 16문항으로 구성되어 있고 무조건회상과 조건회상에서 기억해낸 단어의 수를 모두 합하여 총점을 계산하며 기억력 검사 채점표는 부록에 있다. 점수 범위는 0점에서 16점이며 점수가 낮을수록 기억력의 저하를 의미한다.

E. Toglia의 인지재활 역동적 상호작용 모델을 활용한 집단 미술 치료 프로그램

1. 프로그램 구성절차

본 연구에서 진행된 Toglia의 인지재활 역동적 상호작용 모델을 활용한 집단미술치료 프로그램은 경증 알츠하이머 노인들 대상으로 실시된 미술치료이다. 미술치료 전문가와 본 연구자의 치매노인 미술치료 임상 경험 바탕으로 Toglia의 인지재활 역동적 상호작용 모델의 이론과 단기기억 선행연구 중심으로 프로그램을 계획하여 구성하였다.

이러한 집단미술치료는 함께 작업하는 과정에서 다른 노인들과 기억을 공유하고 참여자의 시연을 통해 연구자뿐만 아니라 참여자들도 서로 피드백을 주어 기억을 다시 상기 시킬 수 있다. 미술 활동은 그림을 통해 기억을 자연스럽게 유도할 수 있고 미술 활동을 통하여 서로의 긍정적인 상호작용과 자기표현을 할 수 있는 기회를 준다. 또한, 미술 매체는 흥미 유발과 감각 경험에 비중을 많이 두어 뇌 활동 자극을 주며 반복적인 기법에 중점을 두어 미술활동에 대한 저항감을 줄일 수 있다. 집단미술치료는 주 3회기씩 사전·중간·사후검사 총 16회기를 실시하였고 1회당 총 50분 정도 진행되었으며 매 회기는 치료자의 따뜻한 지지와 격려를 통해 안전한 집단 안에서 활동이 일어날 수 있도록 하였다.

본 프로그램은 Toglia의 인지재활 역동적 상호작용 모델을 바탕으로 친숙하고 흥미를 유발하는 주제인 사계절 주제로 치매노인의 단기기억향상에 초점을 맞추어 점진적이고 단계별로 활동과제를 구성하여 적용하였다. 매 회기마다 경증치매노인은 단기기억 저하로 낯설고 불안을 보이며 익숙하지 않은 상황에서 거부감과 어려움을 줄이기 위해 따뜻한 격려와 지지 속에서 점진적으로 과제의 변화를 주는 반복되는 구조적인 순서 활동으로 진행하였다. 단기기억 선행연구 결과에 따라 단기기억 향상에 효과가 있는 반복, 회상, 시연, 피드백을 미술치료 활동에 활용하였다. MMSE-DS 결과 바탕으로 대상자를 구성하고 Toglia의 인지재활 역동적 상호작용 사정의 전반적인 목표와 사정에 맞춰 전체적인 프로그램을 구성하였다. 앞에서 언급했던 바와 같이 이론적 배경과 전반적인 목표와 치료 바탕으로 구성된 미술치료 진행 프로그램은 치매노인에게 평생 동안 익숙하게 다루었던 일생 생활과 관련된 것, 정서적인 주제(정여주, 2006)와

관련되어 사계절 중심인 봄, 여름, 가을, 겨울 총 4단계로 나누고 4회기씩, 2번을 반복하여 본 프로그램을 구성하였다. 프로그램 주제 활동으로 봄은 벚꽃 나무 만들기, 여름은 물고기 만들기, 가을은 햇과일 만들기, 겨울은 눈사람과 트리 만들기로 각 계절마다 대부분들이 공유하고 공감할 수 있는 활동으로 진행하였다.

도입단계에서(2회기 ~ 5회기) 사계절인 봄, 여름, 가을, 겨울 주제로 단순 만들기 미술치료 활동을 하였다. 치매 노인에게 직접 선택해야 하는 선택의 수와 활동의 복잡성을 줄이는 활동으로 색연필의 수를 3가지 이내를 주어 선택하고 색칠하여 자르고 붙이는 간단한 반복활동을 하였다. 스티커, 사포, 머메이드지, 매직터치 종이 등 같이 각 매체를 사용하여 단순 만들기 활동을 통해 주의를 기울이게 하며 단순하고 간단한 반복적인 활동으로 흥미 유발과 성취감을 가질 수 있는 미술 활동을 하게한다. 단순 만들기는 활동 전 과제계획 순서도안과 치료자의 모델링 그림을 보고 자연스럽게 회상을 하며 미술활동을 시작한다. 활동이 끝나면 5분 휴식을 취한 후 본인의 작품을 보며 회상을 하고 시연을 하며 치료자가 전반적인 피드백을 제시한다. 그다음 참여자는 두 번째 회상과 시연을 하면 연구자는 구체적인 피드백을 제시한 후 앞에서 했던 작업을 반복 미술 활동을 한다.

실행단계에서(6회기 ~ 9회기) 사계절인 봄, 여름, 가을, 겨울 주제로 패턴 만들기 미술치료 활동을 하였다. 도입단계보다 난이도를 높여 점진적인 과제변화를 주어 패턴 반복활동을 하였다. 매체인 색종이, 파인애플지, 반짝이 폴, 스티커 등 매체를 사용한 미술 활동은 서로의 상호작용 안에 기억을 공유하고 의사소통하여 서로 상호교류가 이루어져 효율적으로 기억을 자극시킨다. 패턴활동은 활동 전 과제계획 순서 도안과 치료자의 모델링 그림을 보고 자연스럽게 회상을 하며 미술활동을 시작한다. 활동이 끝나면 5분 휴식을 취한 후 본인의 작품을 보며 회상을 한 다음 시연을 하며 치료자가 전반적인 피드백을 제시한다. 그다음 참여자는 두 번째 회상과 시연을 하면 연구자는 구체적인 피드백을 제시한 후 앞에서 했던 작업을 반복 미술 활동을 한다. 패턴 활동에서 봄 주제로 벚꽃 나무는 수관에 잘라진 색종이를 주황, 노랑, 주황, 노랑 순서 패턴 반복활동을 주고 여름은 물고기 색깔과 눈 스티커로 패턴 활동을 하였다. 가을은 사과, 감, 사과, 감 순서대로 패턴 순서로 그리고 색칠하여 집단 활동으로 함께 큰 나무에 패턴 순서로 붙였으며, 겨울은 눈사람과 트리를 패턴 순서로 그리고 색칠하여 미술 활동을 하였다. 미술 활동하는 상호작용 안에서 패턴 순서는 차례와 규칙을 지키며 주의를 집중하여 작품을 완성하며 단기기억을 자극시킨다.

종결단계에서 (10회기 ~ 13회기) 사계절인 봄, 여름, 가을, 겨울 주제로 점토 만들기 미술치료 활동을 하였다. 양손을 많이 사용하고 섬세함을 요하는 찰흙, 클레이, 구슬토, 점토 등 각 매체는 미술치료 활동을 통하여 주의집중을 하여 단기기억을 자극하며, 입체적인 미술 활동은 작품성을 높여 성취감을 갖게 한다. 도입단계와 실행단계에서 한 활동에서 점진적으로 과제변화를 주어 전에 학습한 것을 종결단계에서 새로운 입체적인 작업 활동의 경험으로 조직화하여 회상하는 활동은 치매노인에게 익숙한 것의 반복 행동이나 활동을 통해 안정감을 갖으며 쉽게 이해를 도운다. 점토활동은 활동 전 과제 계획 순서도안과 치료자의 모델링 그림을 보고 자연스럽게 회상을 하며 미술활동을 시작한다. 활동이 끝나면 5분 휴식을 취한 후 본인의 작품을 보며 회상을 한다음 시연을 하며 치료자가 전반적인 피드백을 제시한다. 그다음 참여자는 두 번째 회상과 시연을 하면 연구자는 구체적인 피드백을 제시한 후 앞에서 했던 작업을 반복 미술 활동을 한다. 본 연구의 미술치료 프로그램 회기별 주제 구성은 <표 11>과 같다.

<표 11> 프로그램 회기별 주제 구성

| 회기별 구성 | 봄 | 여름 | 가을 | 겨울 |
|----------|-------------------------------------|-------------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|
| 2~5 회기 | 1번 단순반복 | 1번 단순반복 | 1번 단순반복 | 1번 단순반복 |
| | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ |
| | ①회상, 시연, 피드백 ②회상, 시연, 피드백 | ①회상, 시연, 피드백 ②회상, 시연, 피드백 | ①회상, 시연, 피드백 ②회상, 시연, 피드백 | ①회상, 시연, 피드백 ②회상, 시연, 피드백 |
| | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ |
| | 2번 단순반복 | 2번 단순반복 | 2번 단순반복 | 2번 단순반복 |
| 6~9 회기 | 1번 패턴반복 | 1번 패턴반복 | 1번 패턴반복 | 1번 패턴반복 |
| | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ |
| | ①회상, 시연, 피드백 ②회상, 시연, 피드백 | ①회상, 시연, 피드백 ②회상, 시연, 피드백 | ①회상, 시연, 피드백 ②회상, 시연, 피드백 | ①회상, 시연, 피드백 ②회상, 시연, 피드백 |
| | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ |
| | 2번 패턴반복 | 2번 패턴반복 | 2번 패턴반복 | 2번 패턴반복 |
| 10~13 회기 | 1번 찰흙반복 | 1번 찰흙반복 | 1번 찰흙반복 | 1번 찰흙반복 |
| | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ |
| | ① 회상, 시연, 피드백 ②회상, 시연, 피드백 | ① 회상, 시연, 피드백 ②회상, 시연, 피드백 | ①회상, 시연, 피드백 ②회상, 시연, 피드백 | ①회상, 시연, 피드백 ②회상, 시연, 피드백 |
| | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ |
| | 2번 찰흙반복 | 2번 찰흙반복 | 2번 찰흙반복 | 2번 찰흙반복 |

2. 집단미술치료 프로그램

치매노인들 특성상 익숙한 것의 반복행동이나 활동을 통해 안정감을 얻기 때문에, 회기마다 반복되는 의례와 같은 구조적 접근형식이 필요하여(정여주, 2006) 구조적이고 반복적인 프로그램으로 진행하였으며, 치매노인의 단기 기억력 향상을 위한 프로그램 활동은 다음과 같다.

첫째, 단순 만들기를 하여 미술치료 활동을 하였다. 박성희(2006)는 노인의 특성을 감안하여 단순하면서도 스스로 가능한 프로그램 개발이 필요하다고 하였다. 단순 만들기는 치매노인의 속도와 양을 고려하여 간단한 단순 활동을 반복적으로 활동하고 단기 기억을 자극한다. 치매노인의 미술활동의 부담을 줄이기 위해 수행의 양을 줄이며, 매체를 선택해야하는 선택의 수를 줄여 정보의 복잡성을 줄이는 단순 만들기는 만족감과 성취감을 얻고 흥미 유발과 자신감을 향상시킬 수 있다.

둘째, 패턴 미술치료 활동이다. 패턴은 인간의 생활 속에서 생활과도 밀접한 관계를 가지고 있다. 김선현(2011)은 스스로가 만들어낸 패턴들에 주의를 기울여 이를 조형 활동으로 표현하는 과정을 통해 뇌의 감성지수와 연상사고가 확장되고 더불어 주의집중력 향상의 효과를 얻을 수 있다고 하였다. 또한, 패턴활동은 주의집중력 향상을 위한 미술치료의 프로그램 효과는 기억 재인에 의한 집중력 향상이 되어 기억 자극을 위해 발생하는 주의집중력의 향상을 치료적으로 접근하며 제시된 활동의 기억수행 과정에서 치료적 효과를 얻을 수 있다고 하였다.

셋째, 점토 미술치료 활동이다. 점토 작업에서 치매노인은 전에 학습한 활동과 새로운 활동을 조직화해서 다양한 환경에 변화를 주는 활동을 한다. 입체적인 작업에서 공감각을 익히는데 공감각이 높아지면 기억력이 높아진다고 한다(Khalsa & Stauth, 2006; 이주영 외, 재인용). 점토 작업은 감각과 근육 및 운동성을 자극할 수 있는 기법이며 소근육 운동과 감각을 활성화 한다(정여주, 2006). 점토 작업은 감각기억에서 주의를 통해 유지되는 단기 기억을 활용한 프로그램으로서 습득된 정보에 대한 주의집중을 하여 기억을 돕고 기억된 정보를 조형 활동을 통해 다시 인출하는 과정에서 주의 반복 시행으로 얻어지는 집중력의 향상이라고 하였다. 점토를 갖고 충분히 긴장이 이완될 수 있도록 손으로 주무르는 과정에서 편안함과 집중력이 향상이 되어 단기 기억을 돕고 다시 인출하는 과정에서 발생하는 주의와 반복 시행으로 얻어지는 집중력과 공간 지각능력이 향상되어(김선현, 2011) 단기 기억을 자극시킨다. 언어적 어려움이 있거나

신체적 어려움이 있는 구성원의 집단에서는 점토가 가지는 특성을 만지고 수정하는 전체과정이 구성원의 불안정한 정서를 배출하고 변형시켜 정서에 안정을 주며, 기능을 자극하고 통합하는 과정에서 긍정적 행동의 변화를 안내할 것이다(고혜월, 2011). Toglia 역동적 상호작용은 다양한 환경에서 작업에 영향을 주는 변인에 초점을 두어 Toglia의 사정과 중재를 활용하여 점진적인 과제의 변화를 주는 구조화된 방법을 제시하였다. 이를 정리하면 <표 12>과 같다.

<표 12> 미술치료프로그램 진행 구성

| 단계 | 시간 | 목 표 | 내 용 |
|----|-----|---|---|
| 도입 | 10분 | -흥미유발 -신뢰감 형성 및 긴장감 완화 -단기기억자극 | - 날씨, 계절, 날짜를 확인한다. - 노래에 맞춰 간단한 손 운동을 한다. - 활동순서 도안을 주고 큰소리로 읽는다. - 치료자가 만든 모델링의 그림을 보고 이야기 나눈다. |
| 실행 | 30분 | -단기기억자극 -이해력과 집중력 향상 | - 활동은 과제를 수행하는데 정보의 양과 속도나 비율을 설정한다. - 치료자는 점진적으로 변화를 시킴으로써 반복적인 과제 과정을 가르쳐 준다. - 두번의 반복, 회상, 시연의 과정을 통해 단기기억을 자극하고 두 번의 피드백을 통하여 변화에 반응하는 능력을 향상시킨다. |
| 종결 | 10분 | -단기기억강화 -눈 및 손 협응력 향상 -공간 관계향상 | - 오늘 활동에 대해 이야기를 나눈다. - 회기 활동순서를 다시 회상하고 시연해본다. - 다음 만날 날짜와 시간을 재확인한다. |

첫째 도입단계에서는 지남력을 확인하고 간단한 손 운동을 통해 긴장 이완을 하며 지난 회기에 했던 활동을 다시 회상하고 시연을 한다. 그다음 오늘 활동할 순서를 수행 전에 큰 목소리로 읽고 치료자가 만든 모델링의 그림을 보고 이야기를 나누며 충분히 이해할 수 있도록 도움을 주고 격려하여 돕는다.

둘째, 실행단계에서는 단순 반복, 패턴 반복, 점토 반복 순서인 사계절 중심으로 구성하여 같은 작업을 회상하고 시연을 한다. 시연을 한 후 치료자는 활동을 더욱 뚜렷하고 명확하게 피드백의 자극을 주고 점진적으로 활동을 변화시킴으로써 치료자는 다양한 상황에서 행동을 반복하도록 가르쳐 치매노인의 단기기억을 자극시킨다.

셋째, 종결단계에서는 활동의 느낀 점을 나누고 해당 회기 활동순서를 다시 회상하고 시연하여 다시 한 번 단기기억을 강화한다. 다음 시간 만날 날짜와 시간을 재확인한 다음 마무리한다.

이를 반영하여 Toglia 인지 재활 역동적 상호작용을 활용한 집단미술치료 프로그램의 구체적인 내용은 다음 <표 13>과 같다.

<표13> 집단미술치료프로그램

| 단 계 | 회 기 | 활동주제 | 활동내용 | 치료목표 | 매체 |
|------------------|--------|---------------|---|--|-------------------------------------|
| 도 입 단 계 | 1 | 자기소개하 기 | 자기 이름에 색칠을 하고 꾸며 본 다음 노끈에 빨대를 끼운 다. 자기소개를 한다. | 신뢰감 형성 및 긴장감 완 화, 흥미유발 | 끈, 잘라진 빨대, 색연필, 이름 적힌 흰 종이 |
| | 2 | 봄 벚꽃 나무 | 수관과 잎을 그리고 색칠한 다 음 두꺼운 벚꽃 스티커를 붙인 다. | 단기기억력 자극, 신뢰감 형성 및 긴장 감 완화, 흥미유발 | 두꺼운 벚꽃 스티커, 초록 도화지, 색연필 |

| 단 계 | 회 기 | 활동주제 | 활동내용 | 치료목표 | 매체 |
|------------------|--------|--------------|---|---------------------------------|--------------------------------|
| 도 입 단 계 | 3 | 여름 물고기 | 물고기를 그리고 색칠한 다음 자른다. 파란색 도화지에 붙인다. | 단기기억력 자극, 신뢰감 형성 및 긴장감 완화, 흥미유발 | 파란색 도화지, A4용지, 색연필, 가위, 풀 |
| | 4 | 가을 햇과일 | 사과 감을 그리고 색칠한 다음 자른다. 접시 위에 올려본다. | 단기기억력 자극, 신뢰감 형성 및 긴장감 완화, 흥미유발 | A4용지, 가위, 풀, 접시 |
| | 5 | 겨울 눈사람 트리 나무 | 사포에 눈사람과 트리 나무를 그리고 색칠한다. | 단기기억력 자극, 신뢰감 형성 및 긴장감 완화, 흥미유발 | 사포, 크레파스 |
| 실 행 단 계 | 6 | 봄 벚꽃 나무 | 나무를 그리고 수관은 색종이를 두 가지 패턴으로 붙인다. 그다음 얇은 벚꽃 스티커를 붙인다. | 단기 기억력 자극, 이해력과 집중력 향상 | 얇은 벚꽃 스티커, 초록 도화지, 색연필, 색종이, 풀 |
| | 7 | 여름 물고기 | 파란 도화지에 물고기를 그리고 색깎을 패턴으로 색칠한다. 그다음 스티커를 패턴으로 눈에 붙인다. | 단기 기억력 자극, 이해력과 집중력 향상 | A4용지, 파란색 도화지, 색연필, 스티커 |

| 단 계 | 회 기 | 활동주제 | 활동내용 | 치료목표 | 매체 | |
|------------------|--------|------|-----------------|---|---|-------------------------------------|
| 실 행 단 계 | 8 | 가을 | 햇과일 | 사과 감을 그리고 패턴으로 색칠한다. 자른 뒤 팀별 큰 나무에 패턴으로 붙인다. | 단기기억력 자극, 이해력과 집중 력 향상 | A4용지, 가위, 풀, 네임 펜, 팀별 전지나무 |
| | 9 | 겨울 | 눈사람 트리 나무 | 남색 도화지에 눈사람과 트리를 패턴으로 그리고 색칠한다. 그다음 반쪽이 풀을 발라 문지른다 | 단기 기억력 자극, 이해력과 집중 력 향상 | 남색 도화지, 색연필, 반쪽이 풀 |
| 종 결 단 계 | 10 | 봄 | 벚꽃 나무 | 찰흙과 구슬점토로 나무를 만든 다음 벚꽃스티커를 붙인다. | 단기기억력 강화 눈 및 손 협응 력 향상, 공간 관계향상 | 찰흙, 클레이, 벚꽃스티커 |
| | 11 | 여름 | 물고기 | 찰흙으로 물고기를 만들고 이쭉시게로 동그라미와 세모 도형을 그려본 다음 눈 스티커를 붙인다. 파란색 도화지 위에 올린다. | 단기기억력 강화 눈 및 손 협응 력 향상, 공간 관계향상 | 파란색 도화지, 찰흙, 눈 스티커, 이쭉시게 |
| | 12 | 가을 | 햇과일 | 클레이로 사과와 감을 만든 다음 찰흙으로 접시를 만들어 만든 과일을 올려본다 | 단기기억력 강화 눈 및 손 협응 력 향상, 공간 관계향상 | 클레이, 찰흙 |
| | 13 | 겨울 | 눈사람 트리 나무 | 점토로 눈사람을 만들고 찰흙과 클레이로 트리를 만든 다음 스티커와 구슬끈으로 꾸민다. | 단기기억력 강화 눈 및 손 협응 력 향상, 공간 관계향상 | 점토, 찰흙, 클레이, 스티커, 구슬끈, 스티커 |

F. 자료 수집 및 분석

Toglia의 DIA 이론을 적용한 집단미술치료 프로그램이 단기기억에 미치는 효과를 검증하기 위해 SPSS v21 프로그램을 이용하여 다음과 같이 분석하였다.

첫째, 연구 참여자의 일반적인 특성을 파악하기 위하여 기초통계를 실시하였다.

둘째, 실험집단과 대기집단이 동질한 집단으로 구성되었는지 확인하기 위하여 사전 검사 점수에 대한 t-검정을 실시하였다.

셋째, 미술치료 중재에 따라 실험집단과 대기집단의 점수가 유의하게 변화하였는지 확인하기 위하여 미술치료 프로그램의 사전과 중간 그리고 사후에 측정한 점수에 대한 반복측정 변량분석을 실시하였다.

넷째, 실험집단 참여자의 개인별 점수 변화량을 비교하고, 미술치료 프로그램 안에서 관찰된 내용을 중심으로 프로그램의 단계별 변화양상 및 개인별 변화양상을 질적으로 기술하였다.

IV. 연구결과

1. 기술 통계치 분석

본 연구에서 측정한 단기기억의 범위, 최소값, 최대값, 평균, 표준편차를 사전, 중간, 사후로 나누어 살펴본 기술 통계량은 <표 14>과 같다.

<표 14> 단기기억에 대한 기술통계량

| 구분 | | 범위 | 최소값 | 최대값 | 평균 | 표준편차 |
|------|----|----|-----|-----|-------|------|
| 단기기억 | 사전 | 6 | 2 | 8 | 4.4 | 1.72 |
| | 중간 | 6 | 6 | 12 | 9.47 | 1.85 |
| | 사후 | 9 | 6 | 15 | 10.47 | 2.69 |

2. 사전 동질성 검증

각 측정치에 대한 Shapiro-Wilk검정을 실시한 결과, 유의확률 p값이 0.05이상인 것으로 나타나 정규성 가정을 만족하였다. 그리고 본 연구에서는 실험집단과 대기집단이 동질한 집단인지 확인하고자 사전검사 점수에 대한 t-검정을 실시하였으며 그 결과 <표 15>과 같다.

<표 15> 동질성 검사 결과

| 구분 | 실험집단(n=7) | 대기집단(n=8) | t | p |
|------|-------------|------------|-------|------|
| | M(SD) | M(SD) | | |
| 사전검사 | 8.71 (0.76) | 9.0 (0.76) | -.730 | .478 |

<표 15>에 보이듯이 실험집단의 평균은 8.71점이고 대기집단의 평균은 9점으로 나타났으며 두 집단 간 차이는 유의하지 않은 것으로 나타났다($t=-.73, p>.05$). 따라서 두 집단은 통계적으로 동질한 집단인 것을 확인하였다.

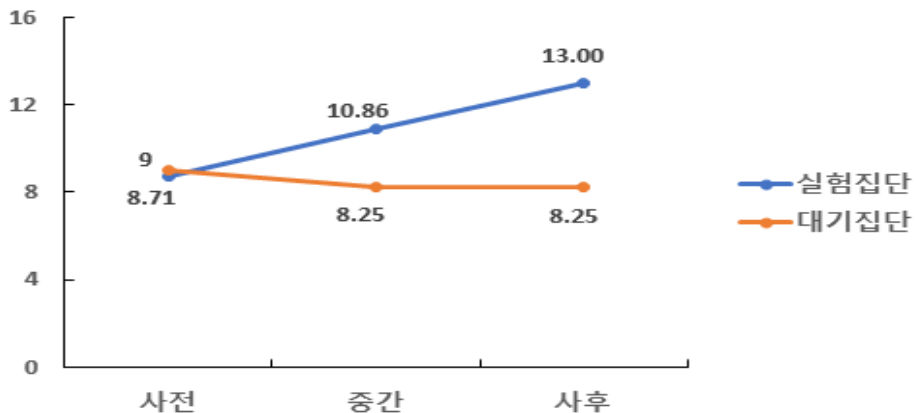
C. Toglia의 인지재활 역동적 상호작용 모델을 적용한 집단 미술치료 단기기억에 미치는 효과

본 연구에서는 단기기억의 변화가 유의한지 살펴보고자 미술치료 사전, 중간, 사후별로 세 번에 걸쳐 단기기억을 측정하였으며 각 시점별로 실험집단과 대기집단의 점수 변화량을 정리한 결과는 <표 16>과 같다.

<표 16> 단기기억에 대한 실험집단과 대기집단의 평균 비교 (N=15)

| 구분 | 실험집단(n=7) | 대기집단(n=8) |
|------|-------------|-------------|
| | M(SD) | M(SD) |
| 사전검사 | 8.71 (0.76) | 9.0 (0.76) |
| 중간검사 | 10.86 (0.9) | 8.25 (1.58) |
| 사후검사 | 13.0 (1.0) | 8.25(1.28) |

<표 16>에 보이듯이 실험집단의 중간평균은 2.15점이 증가한 10.86점으로 나타났고, 대기 집단의 중간평균은 0.75점이 감소한 8.25점으로 나타났으며 두 집단 간 차이는 유의한 것으로 나타났다($t=-3.841, p>.05$). 사후검사에서는 실험집단의 경우 평균이 중간 검사 때보다 2.14점이 증가하여 13점으로 나타났고, 대기집단은 사후검사 때까지 점수가 유지된 것으로 나타났으며 두 집단은 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($t=7.91, p>.05$). 이러한 경향을 그래프로 나타내면 <그림 1>과 같다.



<그림 1> 단기기억에 대한 사전-중간-사후 변화 비교

검사 시점과 집단 간 상호작용 효과가 유의한지 알아보고자 실시한 반복측정 변량분석의 결과는 <표 17>과 같다.

<표 17> 단기기억에 대한 집단유형과 검사 시기별 반복측정 변량분석 결과

| 변인 | 분산원 | 요인효과 | SS | df | MS | F | p |
|----|------|----------|--------|----|--------|--------|------|
| 단기 | 집단 간 | 집단 | 20.743 | 1 | 20.743 | 42.050 | .000 |
| | | 오차 | 6.413 | 13 | .493 | | |
| 기억 | 집단 내 | 검사 시기 | 23.686 | 2 | 11.843 | 10.978 | .000 |
| | | 검사 시기x집단 | 47.686 | 2 | 23.843 | 22.102 | .000 |
| | | 오차 | 28.048 | 26 | 1.079 | | |

측정된 자료는 구형성 가정(Mauchly' $W=.91, p>.05$)과 등분산성 가정(Box's $M=3.62, p>.05$)을 만족시키는 것으로 나타나 반복측정 변량분석을 실시하기에 적합하다. 반복측정 변량분석의 결과, 검사 시기와 집단 간의 상호작용 효과($F=22.1, p<.001$)가 유의한 것으로 나타났으며 각 요인별 단순 주 효과를 분석한 결과는 <표 18>과 같다.

<표 18> 단기기억에 대한 단순 주 효과 분석 결과

| Source | SS | df | MS | F | p |
|-----------|---------|----|---------|---------|------|
| 집단@사전검사 | .171 | 1 | .171 | .054 | .820 |
| 집단@중간검사 | 25.376 | 1 | 25.376 | 14.755 | .002 |
| 집단@사후검사 | 84.233 | 1 | 84.233 | 62.573 | .000 |
| 검사시기@실험집단 | 288.667 | 2 | 144.333 | 116.577 | .000 |
| 검사시기@대기집단 | 75.000 | 2 | 37.500 | 13.347 | .000 |

<표 18>에 보이듯이 실험집단($F=116.58, p<.001$)과 대기집단($F=13.35, p<.001$) 점수는 검사시점에 따라 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 그리고 집단에 따라서 사전검사 점수($F=05, p>.05$)에서는 유의한 차이가 없는 것으로 나타났지만 중간검사($F=14.76, p<.01$)와 사후검사($F=62.57, p<.001$) 점수에서는 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 다중비교 분석을 실시한 결과, 실험집단은 사전점수보다 중간점수가 유의하게 높고($p<.001$), 중간점수보다 사후점수가 유의하게 높은 것으로 나타났다($p<.01$). 그러나 대기집단은 사전점수보다 중간점수가 유의하게 높지만($p<.001$), 중간점수와 사후점수 간에 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다($p>.01$).

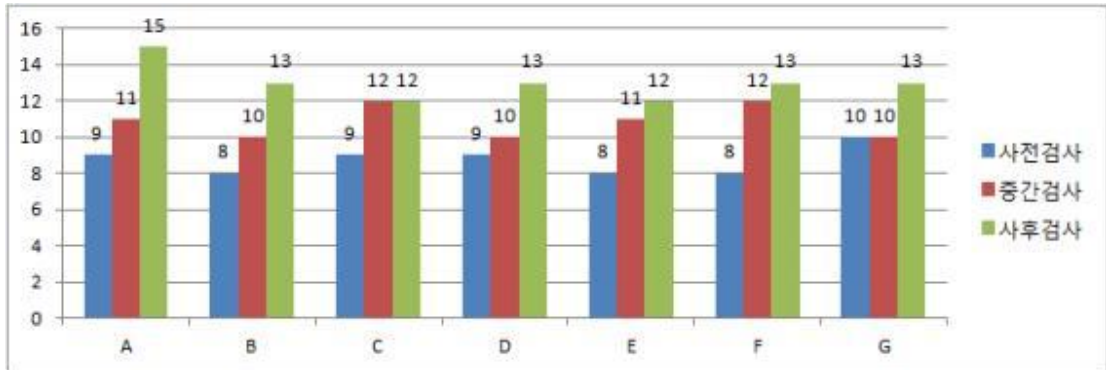
D. 집단미술치료 참여자의 변화과정 분석

1. 개인별 점수변화 비교

개인별 점수변화량을 비교한 결과는 다음의 <표 19>, <그림 2>과 같다.

<표 19> 실험집단 참여자의 개인별 점수 변화량

| 실험집단 | 사전검사 | 중간검사 | 사후검사 | 사전-사후 변화량 |
|------|------|------|------|-----------|
| A | 9 | 11 | 15 | +6 |
| B | 8 | 10 | 13 | +5 |
| C | 9 | 12 | 12 | +3 |
| D | 9 | 10 | 13 | +4 |
| E | 8 | 11 | 12 | +4 |
| F | 8 | 12 | 13 | +5 |
| G | 10 | 10 | 13 | +3 |



<그림 2> 단기기억에 대한 사전-중간-사후 변화 비교

<표 19>에 보이듯이 실험집단으로 분류된 7명의 참여자 중에서 A는 6점이 증가하여 가장 많이 개선된 것을 볼 수 있다. 그리고 사전-중간-사후 변화량이 5점, 4점, 3점인 사람이 각각 2명씩이었다.

E. 집단미술치료 참여자의 변화내용 분석

1. 집단미술치료 프로그램 단계별 변화내용 분석

a. 도입단계

1회기 - 자기소개하기 주제로 목걸이 이름 만들기 미술 활동을 하였다. 활동순서가 그려진 도안을 제시하여 읽어보도록 하자 “읽어도 난 못해. 뭐 한다고 이거 해.,” “이것이 뭐 하려고 하는 거여. 치매 왔는가 안 왔는가 알아보려고 하는 거여?,” “내가 잘 하는 것은 없어. 갑갑해.”라고 말하며 읽기를 거부하며 고개를 숙이거나 창문을 보았다.

2회기 - J는 어깨 통증으로 다른 병원으로 치료를 가게 되어 미술 활동에 참여하지 못했다. 시작 전 치료사는 다 함께 모이기로 할 장소로 참여자들을 데리러갔지만 몇 명의 참여자만 모여 앉아있었다. 치료사는 각각의 병동 호실로 참여자들을 데리러갔다. 활동 장소로 이동하여 벚꽃 나무 단순 만들기를 하였다. “어떻게 해야 하는 거여?,” “내가 해봤어야지.,” “어떻게 하면 색깔이 나오는 거야?”라고 끊임없이 질문을 하였다. I는 연구자가 벚꽃 나무 만들기 활동순서를 시연을 해보도록 제안하자 회기가 마칠 때까지 대답을 하지 않기도 하였다. H는 “또 잊어버렸네. 모르겠어. 생각이 안나.”라고 말하며 어려워하였다.

3회기 - 간호사는 참여자들이 약속시간을 자주 잊어버려 약속시간을 자주 물어보며 미술활동시간이 아님에도 불구하고 몇 명의 참여자들은 평상에 앉아 기다리며 화를 낸다고 하였다. 치료사는 각각의 병동 호실로 참여자들을 데리고 활동 장소로 이동하여 여름 주제로 물고기 단순 만들기를 하였다. F는 연구자의 그림을 보여주자 “선생님 그림 보니까 이해가 가네.”라고 말하였다. I는 “다 늙어서 기억력이 좋아서 뭐해.”라고 말하며 옆드려 있었다. 연구자는 전 회기에 했던 미술 활동을 회상하여 이야기 해보자고 하자 A는 “몰라. 기억이 안나.”라고 말하였다. D는 첫 번째 활동에서 “하고 싶은데 어떻게 해야 할지 모르겠어. 도와줘.”라고 말하였다. 물고기 꼬리 그리기에서 세모 도형을 B와 D는 세모를 사자로 그리며 “나 못해. 나 못했어. 어려워서 잘 안되.”라고 말하여 치료자가 빈 종이에 세모 그리는 방법을 알려주자 웃으며 “아 맞네.”라고 하였다. 두 번째 활동에서 B는 세모 그리기가 어렵다며 이해하지 못하였다.

4회기 - 가을 주제로 사과와 감 단순반복 만들기를 하였다. A는 매일 미술 시간을 기다리고 있었다고 말하였다. I는 어제 미술활동 시간인 줄 알고 혼자서 기다렸다고 하였다. “내가 혼자 1시간 동안 얼마나 더워 죽는지 알았는데, 나 오늘 쉴래. 어제 분명히 한다고 했는데 왜 안온거야.”라고 화를 냈다. C는 “어제가 아니고 금요일이라고 했잖아요.”라고 말하자 조용히 고개를 숙였다. B는 치료실에 오는 엘리베이터를 타며 “해보고 배가 아프면 안 할게.”라고 말하였다. 연구자는 전 회기에 했던 미술 활동을 회상하여 이야기하자고 하자 “물고기 그렸잖아.”, “우리 물고기 그렸잖아 세 마리.”, “동그라미 그렸잖아.”라고 짧게 말하였다. 사과와 감 단순반복 만들기 활동에서 C는 사과는 빨강색, 감은 주황색으로 색칠하겠다고 말하였지만 물체와 색깔을 서로 연결하지 못하고 사과를 주황으로 색칠하고 감을 빨강으로 색칠하였다. H는 “사과는 빨강 이자나요.”라고 말하자 C는 “내가 이렇게 계속 감박을 하네. 못해서 그래.”라고 말하였다. B는 두 번째 활동을 하지 못하고 마무리 시간에 “나 몸 아파도 미술 선생님 보러 온 거야.”라고 말하였다.

5회기 - G를 제외한 참여자들이 평상에 앉아 치료자를 기다리고 있었다. 활동장소를 이동하여 겨울 주제로 눈사람과 트리 나무 단순반복 만들기를 하였다. I는 화장실에서 낙상으로 인하여 뇌출혈 증상으로 중환자실로 옮겨져 미술치료에 나오지 못하였다. G는 “나 혼자 남자라 부끄러워서 못 오겠어.”라고 말하며 자리에 앉았다. 소수의 인원은 의자에 앉아 활동순서를 스스로 읽었다. F는 “오늘은 눈사람이네. 겨울 맞아?”라고 물어보며 D와 F는 “겨울은 너무 추워. 나는 가을이 좋네. 내가 좋아하는 감도 먹고 따뜻해.”라고 이야기를 나누었다. H는 사포에 눈사람을 그리면서 “내 것은 틀렸어. 자신이 없어.”라고 말하며 천천히 동그라미를 그렸다. 그리고 세모와 네모 도형을 그리고 색칠하여 나무 트리를 완성하였다. 첫 번째 활동이 끝나고 5분 휴식을 취한 다음 활동순서 내용을 시연하였다. G와 B는 “색칠했지.”, “눈사람과 나무 그렸어.”라고 짧게 대답하였다. 두 번째 반복활동이 끝나고 “첫 번째 그림보다 두 번째 그림이 더 쉽네.”, “두 번 그리니까 기억이 생기는 거 같아.”, “두 번 그림을 그리니까 순서가 생각이 나.”, “뚝뚝해지는 거 같아. 기운이 살아나네.”, “오늘도 공부 잘하고 갑니다.”라고 말하였다.

도입단계의 단계별 변화를 내용 분석하면 1회기에서는 경계하는 태도를 보이며 소극적인 태도를 보였다. 치료자의 제안과 격려에도 불구하고 소수의 인원만 지시에 따랐으며 나머지 참여자들은 창문을 보거나 치료자를 바라보기만 하고 참여를 거부하고 소극적인 태도를 보였다. 2회기에서는 약속시간을 잊어버리고 약속장소로 나오지 않는 모습은 단기

기억으로 어려움을 보이며 몇 명의 인원만 미술 매체를 보고 관심과 흥미를 보였고, 미술 활동을 하는 동안 낮설어하는 모습을 보였다. 3회기에서는 간호사에게 약속시간을 자주 물어보며 화를 내는 모습은 단기기억으로 어려움을 보였다. 이전 활동을 회상하여 말하기에서 단기기억 저하로 모른다고 말하거나 기억이 안 난다고 말하며 자신감이 없는 모습을 보였다. 연구자의 그림으로 이해를 도우며, 활동순서 도안을 각자 큰 소리로 함께 읽어보았다. 참여자 중 몇몇은 활동순서 도안을 따라 읽었고, 나머지 몇몇은 가만히 앉아 잘 읽지 못한다며 거부하였다. 그러나 소수 인원은 자신이 못하는 부분을 물어보고 도와달라고 이야기하여 미술 활동에 점차 흥미를 보이기 시작하였다. 4회기에서는 회기에 했던 미술 활동을 회상하여 이야기하며 짧게 대답하였다. 수업시간을 착각하여 치료실에 혼자 기다린 모습은 단기기억으로 어려움을 보였다. 연구자는 활동 시작 전과 마무리 시간에 미술활동 시간을 다시 공지하였다. 활동에서 물체와 색깔을 연결하는 활동으로 어려움을 보여 연구자가 다시 설명해주고 칭찬과 지지를 해주었다. 틀린 부분은 참여자들이 피드백해주면서 몸이 아픈데도 활동을 하며 미술 선생님을 보러 온다고 하는 것은 연구자와의 신뢰 관계가 잘 된 것으로 보인다. 5회기에서는 치료실에 들어와 스스로 활동순서 내용을 모두 각자 읽고, 연구자가 제시한 모델링의 그림을 보면서 이야기를 나누었다. 그리고 작품에 점차 관심을 갖고 자신의 느낌을 긍정적으로 표현하며, 활동순서 내용을 시연하는 과정은 짧게 대답하였다.

b. 실행단계

6회기 - 참여자들이 약속시간에 맞게 평상에 앉아 치료자를 기다리고 있었다. 활동 장소로 이동하여 봄 주제로 패턴 활동 만들기를 하였다. 지난 회기 겨울 주제로 눈사람과 트리 나무를 회상하는 과정에서 “눈사람이랑 나무 그렸잖아. 까슬까슬한 거에다.”, “동그란 눈사람이랑 세모 나무 그렸지?”라고 말하였다. 대부분 참여자들은 처음에 패턴 활동을 이해하지 못하여 “모르겠어.”, “어떻게 붙이라고?”, “이건 어떻게 하는 거야?”라고 질문을 많이 하였다. 연구자는 그림을 보여주며 다시 설명하고 다른 종이에 연구자와 함께 연습을 하였다. B는 이해를 하지 못하여 “주황, 노랑, 주황, 노랑”이라고 말하며 주황을 집어보려고 했지만 다른 색의 노랑을 집으며 “어려워. 모르겠어.”라고 하였다. 연구자는 다시 새로운 종이를 제시하며 C와 연습을 하고 따라 해보도록 하였다. B는 두 번째 활동에서 주황 붙여야 할 곳을 노랑 색종이를 집어 붙였으나 세

번째 줄부터 주황, 노랑, 주황, 노랑이라고 말하며 순서에 맞게 붙였다. 활동이 끝난 후 B는 “두 번 하니까 조금 나은 것 같아. 내가 만든 거 보니 신기해.”라고 말하였다. A는 “아이고, 노랑색 붙여야 하는데 주황색 붙였네. 모르겠네. 봐들래.”라고 하였다.

7회기 - 여름 주제로 물고기 패턴 반복활동을 하였다. 연구자는 물고기를 여섯 마리 그리고 파랑, 노랑 순서에 맞게 색칠하며 눈 스티커도 순서 패턴에 맞는 활동을 제시하였다. C는 “물고기를 그려 줘봐. 못 그리겠어.”라고 말하였다. 연구자는 C와 함께 다른 종이에 연습을 하며 C는 “아 쉽네. 나도 할 수 있을 거 같아.”라고 하였다. B는 물고기 꼬리를 세모를 그려야 한 부분에 네모를 그리며 “물고기가 좀 이상해. 한번 도와죠.”라고 말하여 연구자는 그림을 보여주고 설명한 다음 다른 종이에 함께 세모 그리기 연습을 하고 따라 그리도록 하였다. 두 번째 반복활동에서 D는 7마리를 그리고 스스로 물고기를 세어보며 “여섯 마리 그렸어야 했는데 잘못 그렸네.”라고 말하였다. B는 두 번째 반복활동에서 노란색 물고기를 색칠해야 할 부분에 파란색을 색칠하였다. “내가 잘 못 했네.”라고 말하며 종이 위에 노란색으로 색칠하여 수정하였다. 색칠하면서 실수할까봐 말도 함께 말한다며 “파랑, 노랑, 파랑, 노랑.”이라고 말하였다. B는 두 번째 활동에서 물고기 꼬리 부분을 긴 네모로 그리고 마지막 물고기 꼬리는 세모로 그려진 모습을 보고 A는 “어려워하더니 해냈네.”라고 말하자 B는 아무런 말없이 미소를 지었다. 활동이 끝나고 C는 “선생님 덕분에 기억력이 돌아왔어.”라고 말하며 웃었다.

8회기 - 가을 주제로 햇과일 패턴 만들기를 하였다. 연구자는 사과와 가을을 그리고 빨강, 주황 패턴 순서로 활동을 제시하였다. D는 사과와 감을 그리고 나서 색칠에서 “빨강, 주황, 빨강, 주황, 순서 맞지?”라고 연구자에 물으며 색칠하였다. B는 사과와 감을 가위로 잘라 큰 나무에 붙이며 “맛있겠네. 나는 이런 거 잘못해.”라고 말하며 웃었다. F는 두 번째 활동이 끝난 후 자기 작품을 보며 “감에만 세모 꼭지를 그렸어야 했는데, 두 번째처럼 했어야 했는데.”라고 말하였다. E는 시연에서 “사과는 동그라미 그리고 꼭지 그리고 색은 빨강색으로 색칠하고 감은 동그라미에 꼭지는 세모 그리고 주황색으로 색칠하고 잘라서 나무한테 붙였지.”라고 정확하게 구체적으로 말하였다. E는 두 번째 반복활동에서는 “사과인데 감을 그렸네.”라고 말하며 스스로 수정하였다. B는 “처음에 어려웠는데 이제는 쉬워.”라고 말하였다. 활동이 끝나고 “못해도 잘한다고 해주니까 기분이 너무 좋습니다.”, “따먹고 싶네. 너무 이뻐요.”, “큰 나무에 과일을 붙이며 우리 식구 과일들이 열려있으니 보기 좋소.”라고 말하며 웃었다.

9회기 - H는 방광염으로 다른 병원으로 치료를 가게 되어 미술 활동에 참여하지 못했다. 겨울을 주제로 눈사람과 트리 나무 패턴 반복 만들기를 하였다. 지난 회기에 했

었던 햇과일 만들기 활동에 대해 연구자가 묻자 B는 “가을 했잖아. 감이랑 사과 그랬지, 동그라미 해가지고 꼭지도 그리고 큰 나무에 붙였지”라고 하였다. D는 세모를 이용하여 그리는 트리 나무 그리기에서 세모 그리기는 지난 회기보다 쉽다고 하였다. B는 동그라미와 세모 도형이 다 분리되었지만 예전 회기보다 세모 도형 그리기가 어렵지 않다고 하였다. 활동이 끝나고 자신의 작품을 바라보며 어르신들은 “반짝반짝 한 것이 이쁘네.,” “내 얼굴같이 이쁘제.,” “두 번 그리니까 더 재미있어”라고 말하였다.

실행단계의 단계별 변화를 내용 분석하면 6회기부터 참여자들이 약속시간과 장소에 맞게 치료자를 기다리고 있는 모습은 지남력이 상승한 것으로 보인다. 활동시간 전 지난 회기를 회상하여 시연하는 기억과정은 점차 회상하여 시연하기 시작하였다. 참여자들이 패턴 활동을 이해하는데 어려움을 보여 연구자의 설명과 시범을 다시 보이며 모델링의 그림을 보여주어 이해를 도우려고 하였다. 한 번에 이해를 하는 분도 있었지만 소수의 어르신들은 패턴 활동을 이해하지 못하여 다른 종이에 연구자와 보조치료사와 함께 연습을 한 다음 본 활동하는 과정에서 스스로 이해하였다. 두 번째 반복활동에서는 질문 없이 스스로 활동하며 7회기와 8회기에서 자신의 오류를 스스로 점검하고 수정하며 주의를 기울여 순서와 차례에 따라 미술 활동을 하였다. 그리고 자신의 작품을 바라보며 틀린 부분을 발견하고 아쉬움을 보였다. 점차 미술 활동에 자신감을 보이고 시연 과정에서 구체적으로 말하며 연구자의 그림을 따라하고 함께 연습하는 과정은 안정된 그림을 그릴 수 있었다. 9회기에서는 작품에 대한 집중력과 완성도가 향상되면서 자신에게 주어진 과제를 세밀하게 수행하며 두 번 반복활동하는 과정은 전반적으로 미술 활동에 대한 이해가 촉진되어 단기기억의 긍정적인 수행 효과를 보이며 긍정적인 언어표현이 있음을 알 수 있었다.

c. 종결단계

10회기 - 봄 주제로 벚꽃 나무 만들기 점토 반복활동을 하였다. 연구자는 전 회기에 했던 미술 활동을 회상하여 이야기하자고 하자 A는 “사람이랑 초록색 나무랑 그랬지. 눈사람, 나무, 눈사람, 나무 이렇게 맞지?”라고 말하였다. 참여자 전부 다 자리에 앉자마자 활동순서 도안을 스스로 읽어보며 오늘 활동할 그림에 대해 이야기를 나누었다. “이번에는 저게 뭐가?. 오늘도 재미있겠네.,” “나무에 꽃이 있어. 봄 인가봐.,” “꽃구경 가고 싶네. 보기만 해도 기분이 좋아.”라고 말하였다. 연구자는 찰흙을 주며 주무르고

두드려보자고 제안하자 “스트레스가 확 풀리네.,” “살다가 내가 진흙을 또 만져보네.,” “난 살다가 처음 만져보네. 부드럽네.”라고 하였다. B는 찰흙을 주무르고 바닥에 치며 기둥을 만들고 초록색 클레이를 손바닥으로 동그랗게 굴러 기둥 위에 올렸다. 다음 스티커를 떼어 초록색 클레이 위에 붙였다. 다른 회기보다 빨리 활동을 끝내며 찰흙을 주물렀다. 시연하는 과정에서 G는 “난 아무렇게나 했어.”라고 말하자 C는 “생각해서 말해보쇼. 생각을 해서 말하는 게 기억에 좋다 자나요. 특히 우리는 선생님이 시키는 대로 해야지 기억이 좋아질 수 있어요.”라고 말하며 서로 웃었다. 참여자들은 반복활동이 끝나고 “이건 벚꽃 나무야. 기분이 너무 좋아. 나도 이런 걸 만들 수 있구나 하고 그런 생각이 들어. 나 이거 가져가도 되?. 손녀한테 자랑하고 싶어.,” “나는 맨드라미를 좋아해서 맨드라미 나무라고 이름 짓고 싶어. 기분이 보들보들 재미있어,” “주무르니까 마음이 좋아. 난 이것이 좋아 상쾌하고 부드럽고 좋네. 좋아,” “이런 것을 나 혼자 어떻게 해. 선생님들이 좋은 것을 가르치려고 해서 너무 고맙지.”라고 말하였다.

11회기 - 여름 주제로 물고기 점토 반복 만들기를 하였다. A는 연구자가 만든 물고기를 보며 “먼 물고기에 진짜 눈이 달렸다냐. 진짜 물고기 같네. 시원하네.”라고 말하며 웃었다. D는 배탈이 났지만 미술 활동이 하고 싶다며 자리에 앉아서 찰흙으로 물고기를 만들고 이쑤시개로 동그라미와 세모를 그린 다음 눈 스티커를 붙이는 활동을 하였다. B는 활동이 끝나고 연구자를 보자 활동순서를 스스로 말하였다. C는 두 번째 시연에서 “찰흙으로 동그라미 만들고 납작하게 해서 꼬리 붙이고, 눈 붙이고, 뽀족한 걸로 동그라미 3개와 세모 3개를 그렸어.”라고 말하였다. 두 번째 활동을 마무리하면서 “내 것이 이쁘네. 이뻐,” “조물거리니까 재미있어,” “집에 있으면 심심한데 병원에 있으니까 이런거 하니까 좋아.”라고 하였다.

12회기 - 가을 주제로 헛과일 점토 반복 만들기를 하였다. 참여자들은 연구자의 그림을 보고 이야기를 나누며 A는 “난 과일 중에 감이 제일 좋아.”라고 말하자 D도 “나도 감이 맛있어.”라고 말하였다. C는 찰흙을 동그랗게 손바닥으로 굴러 납작하게 누른 다음 손끝으로 밀어 그릇을 만들었다. 사과는 빨강색 클레이를 손바닥에 굴러 동그랗게 만든 다음 초록색 클레이를 길쭉하게 만들어 붙이고 감은 주황색 클레이를 손바닥으로 동그랗게 말고 초록색 클레이를 떼어 붙였다. C는 가장 먼저 활동이 끝나고 연구자를 부르며 “내것이 이쁘제. 이뻐.”라고 말하며 웃었다. 시연에서 E는 “찰흙으로 그릇을 만들고 동글동글하게 해서 사과를 만들고 감 만들고 꼭지는 초록색으로 해서 붙이고 사과는 빨강, 감은 주황색이지. 내 말이 맞지?”라고 말하였다. 참여자들은 활동이 끝나고 작품을 보며 “감 먹고 싶네, 가을이 빨리 오면 좋겠어.,” “보기만 해도 참 이쁘

네.”“내가 만들었지만 참 맛있게 보여. 찰흙 만들기 재미있네.”라고 말하였다. D는 “내 것보다 자네 것이 더 이쁘네”라고 말하자 A는 “다 이쁘요. 내 것만 이쁘게 아니라 자네 것도 이쁘요. 좋네 좋아. 그림도 좋고 찰흙도 좋고.”라고 웃으면서 말하였다.

13회기 - 겨울 주제로 눈사람과 나무 트리 점토 반복 만들기를 하였다. 참여자들은 스스로 엘리베이터를 타고 치료실에 올라왔다. 참여자들은 “오늘이 마지막이지?”, “재미있었는데 그동안 우리 늙은이를 가르친다고 고생 많았어. 언제 또 배우고 싶어.”, “고마워. 우리는 너무 고마워. 바쁘데 우리까지 신경 써줘서.”라고 말하였다. 점토로 눈사람을 만들고 초록색 클레이와 찰흙으로 나무 트리를 만들었다. 구슬 끈을 초록색 클레이에 올리고 스티커를 붙였다. 참여자들은 모두 두 번째 활동에서 어려움 없이 스스로 활동을 끝냈다. 마무리하면서 C는 “손으로 만지니까 기분이 좋지. 재미나지. 이렇게 재미있는 것을 이제 못한 게 아쉬워서 슬프네.”라고 말하였다. 참여자들은 “잘 있어. 또 보러 와야 해.”, “그동안 수고 했어.”, “날씨도 더운데 이 비싼 거까지 사들고 와서 가르친다고 고마웠어.”라고 말하며 작별인사를 하였다.

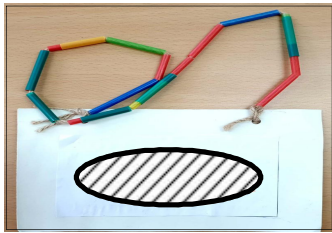
종결단계의 단계별 변화를 내용 분석하면 안정된 모습으로 작품에 대한 집중력과 완성도가 향상되며 자신감을 얻는 집단의 모습을 보였다. 점토반복활동은 활동을 하기 전 주먹으로 두드려보고 주무르면서 매체의 부드러움을 충분히 느끼고 긴장을 풀었다. 10회기에서는 안정된 모습과 주의 집중하여 미술 활동을 하며 완성된 작품에 대한 성취감과 긍정적인 느낌과 생각을 자발적으로 표현하였다. 지난 회기보다 점토 매체 활동과정에서 주의집중이 가장 높았으며 매체의 느낌을 긍정적으로 표현하였다. 연구자와 관계에서 원만한 상호작용을 보이며 신뢰 관계가 잘 형성되는 것으로 보인다. 11회기와 12회기에서는 서로의 작품을 칭찬하고 지지하며 긍정적인 언어표현을 보이면서 즐거워했다. 그리고 시연하는 과정에서는 활동내용을 세밀하고 구체적으로 설명하며 자신감있게 시연하는 모습은 단기기억이 향상된 모습을 알 수 있었다. 13회기에서는 참여자들은 마지막 수업을 기억하여 치료실에 스스로 올라와서 연구자에게 마지막 수업에 대한 고마움과 아쉬움을 표현하는 모습은 단기기억이 향상된 모습을 알 수 있었다. 참여자들은 미술활동하면서 두려움과 어려움없이 스스로 미술활동하는 모습은 기억력과 자신감이 향상되었으며, 미술활동을 통하여 즐거운 정서를 나누고 아쉬움을 표현하였다.

2. 개인별 회기 변화내용 분석

본 연구에서는 경증치매노인 대상으로 집단미술치료 프로그램을 실시하여 집단에 참여한 집단구성원들의 언어 및 행동과 작품 표현의 변화 양상을 도입단계, 실행단계, 종결단계로 나누어 요약 기술하고 이에 대한 변화내용 분석을 실시하였다.

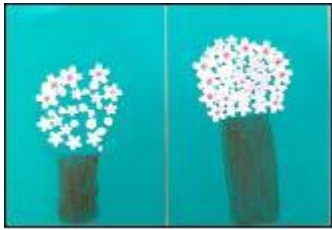
1) 도입단계 [1회기~5회기] 회기별 작품사진 및 활동내용

<그림3> 1회기 자기소개



연구자가 A에게 매체를 건네며 ‘오늘 기분은 어떠세요?’라고 질문을 하였지만 대답하지 않고, 이름이 적힌 종이 위에 색연필로 색칠해보도록 제안하자 A는 주황색 색연필을 집어서 자신의 이름을 색칠하였다. 연구자가 그릇에 담긴 잘라진 빨대를 끈에 끼우고 나서 이름 종이에 묶어보도록 제안하자 A는 지시에 따라 잘라진 빨대를 끈에 끼어 넣은 다음 구멍 뚫린 이름 종이에 묶어 목걸이를 만들었다. 목걸이를 목에 걸고 자기소개를 해보도록 하자 “나는 A입니다.”라고 짧게 답하고 자리에 앉아서 창문을 바라보았다.

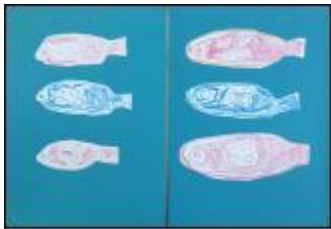
<그림4> 2회기 봄/벚꽃 나무 만들기-단순반복



연구자가 매체와 도안을 제시하며 봄 주제로 벚꽃 나무 만들기를 해보라고 하였다. A는 네모와 동그라미를 그리고 나서 다른 사람들이 하는 것을 보고 “내 동그라미가 작네.”라고 하였다. 그다음 벚꽃 스티커를 떼어서 붙였다. 첫 번째 활동 후 5분 동안 휴식을 취하고 연구자가 벚꽃 나무 만들기 순서를 물어보자 A는 만든 작품을 보면서 “기둥 그리고 꽃 붙였지.”라고 대답하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘처음에 네모 그리고 그 위에 동그라미 그리고 색칠한 다음 꽃 스티커를 붙였어요.’라고 피드백을 제시하였다. A는 두 번째 시연에서 “기둥 길게 그리고 색칠 씌우고 꽃 붙였지.”라고 하였다. 연구자가 칭찬을 하며 ‘나무 기둥은 네모를 그리고 그 위에 동그라미 그렸어요. 그다음 네모를 갈색으로 색칠하고 동그라미 안에 벚꽃 스티커를 붙였어요.’라고 구체적으로 피드백을 제시하였다. 연구자가 앞에서 했던 활동을 반복하도록 제안하자 A는 첫 번째 벚꽃 나무보다 기둥을 더 크게

그리고 스티커를 꼼꼼하게 붙여서 작품을 완성하였다.

<그림5> 3회기 여름/물고기 그리기-단순반복



연구자는 지난 회기에 했던 미술 활동을 회상하여 이야기하자고 하자 A는 “우리가 어떻게 알아. 모르니까 배우러 왔지”라고 말하였다. 연구자는 매체와 도안을 주고 여름 주제로 물고기 3마리를 그려보라고 하였다. A는 자르면서 물고기 꼬리 부분이 많이 잘려나가 “오랜만에 가위질 하니까 잘 안되네.”라고 말하였다. A는 첫 번째 활동이 끝난 후 5분 동안 휴식을 취하고 연구자가 물고기 만들기 순서를 물어보자 A는 자기 작품을 보고 회상하였다. 첫 번째 시연에서 “동그라미 그리고 색칠하고 붙여.”라고 말하였다. 연구자는 ‘동그라미 그리고 옆에 세모를 그려 물고기를 3마리 그렸어요. 그다음 색칠하고 가위로 잘라 붙였어요.’라고 피드백을 제시였다. A는 두 번째 시연에서 “동그라미 그리고 세모도 그리고 비늘도 그리고 색칠해.”라고 말하였다. 연구자는 두 번째 시연에서 ‘옆으로 동그라미 그리고 세모로 꼬리 그리고 색칠한 다음 잘라서 붙였어요. 총 물고기를 3마리 붙였어요.’라고 구체적으로 피드백을 제시하였다. A는 두 번째 반복활동을 들어가기 전 연구자와 다른 종이에 세모 도형을 연습한 다음 두 번째 활동을 시작하였다. A는 물고기 꼬리 세모 도형을 정확하게 그렸다.

<그림6> 4회기 가을/햇과일 만들기-단순반복



A는 자리에 앉아 연구자를 바라보며 미술 시간을 기다리고 있었다고 하였다 연구자는 지난 회기에 했던 미술 활동을 회상하여 이야기하자고 하였다. A는 “물고기 그렸잖아.”라고 짧게 말하였다. 연구자는 A에게 매체와 도안을 제시하며 사과와 감을 그려보라고 하였다. 첫 번째 활동에서 아무런 말없이 주의 집중하여 스스로 활동을 하며 지난 회기와 달리 세모 도형을 잘 인지하여 감의 꼭지를 그렸다. 첫 번째 활동 후 5분 동안 휴식을 취하고 연구자가 사과와 감 만들기 순서를 물어보자 A는 본인이 만든 작품을 보며 회상하였다. 첫 번째 시연에서 “동그라미 그리고 빨간색을 칠하고 밤색 칠하고 접시 위에 올려놓아.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘사과는 동그라미 그리고 꼭지 그려서 빨간색으로 색칠했어요. 감은 동그라미 그리고 꼭지는 세모 그려 주황색으로 색칠해서 잘라서 초록

접시 위에 올려놓았어요.’라고 피드백을 제시하였다. A는 두 번째 시연에서 “동그라미 그려서 사과는 빨간색, 감은 주황색으로 색칠하고 잘라. 그리고 접시 위에 올려놓아.”라고 말하였다. 연구자는 ‘사과는 동그라미와 꼭지를 그리고 빨간색과 갈색으로 색칠해요. 감은 동그라미 그리고 세모 꼭지를 그려 주황색으로 색칠하고 꼭지는 전부 갈색으로 색칠했어요. 잘라서 초록 접시 위에 올려놨어요.’라고 구체적으로 피드백을 제시하였다. A는 두 번째 반복활동에서 사과를 주황으로 조금 칠하다가 “아이고 사과는 빨간 인데.”라고 말하며 그 위에 빨간색으로 덮어 색칠하였다. A는 과일 중 감을 제일 좋아한다고 하며 감이 먹고 싶다고 하였다.

<그림7> 5회기 겨울/눈사람과 트리 만들기-단순반복

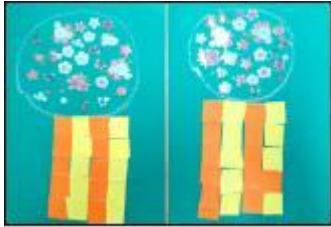


A는 치료실에 들어와서 연구자의 그림을 보고 “겨울은 눈도 오고 바람도 불고 추워. 겨울은 춥고 여름은 덥지. 오늘은 이거 만드나 보네. 이거 하나까. 재미있어. 시간 가는 줄 모르겠어. 가만히 있는 것보다 좋아.”라고 말하였다. 연구자는 지난 회기에 했던 미술 활동을 회상하여 이야기하자고 말하자 A는 “사과와 감을 만들었어.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 활동순서를 다시 말해주었다. 연구자는 A에게 매체와 도안을 제시하며 겨울 주제로 트리 나무와 눈사람을 그려보라고 하였다. A는 나무 그리기에서 세모와 네모를 분리해서 그리고 눈사람은 동그라미 두 개를 분리해서 그렸다. 그다음 A는 빈틈없이 꼼꼼하게 색칠하였다. A는 첫 번째 활동이 끝난 후 5분 동안 휴식을 취하고 연구자가 눈사람과 트리 나무 순서를 물어보자 자기 작품을 보고 회상하였다. 첫 번째 시연에서 “까슬까슬 한 곳에 세모 나무 그리고 눈사람 그리고 색칠했어.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘사포에 동그라미 두 개로 눈사람을 그리고 세모와 네모로 나무를 그려요. 눈사람은 흰색, 나무는 초록색과 갈색으로 색칠해요.’라고 말하였다. A는 두 번째 시연에서 “눈사람은 동그라미 두 개 그리고 하얀색으로 색칠하고 나무는 세모로 그리고 초록색으로 색칠해.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘사포에 동그라미 두 개로 눈사람 그리고 세모 2개와 네모로 나무를 그려요. 눈사람은 흰색으로 색칠하고 나무는 초록색, 갈색으로 색칠해요. 그럴 때 눈사람은 동그라미와 동그라미를 붙여서 그리고 나무 그리기에서 세모와 네모를 붙여서 그려보세요.’라고 구체적으로 피드백을 제시하였다. 두 번째 활동에서 A는 아무런 말없이 주의 집중하며 나무에서 세모는 분리해서 따로 그렸지만 눈사람의 동그라미 두개는 붙여서 그린 다음 색칠하고 스스로 활동을 마무리하

였다.

2) 실행단계 [6회기~9회기] 회기별 작품사진 및 활동내용

<그림 8> 6회기 봄/벚꽃나무 만들기-패턴 반복



A와 다른 어르신들은 연구자를 보고 웃으며 기다리고 있었다고 하였다. 연구자는 지난 회기에 했던 미술 활동을 회상하여 이야기하자고 하였다. A는 “눈사람 그렸지.”라고 짧게 말하였다. 연구자는 활동내용순서를 다시 말한 다음 매체와 도안을 제시하며 오늘 주제 봄 벚꽃 나무 그리기를 하자고 하였다. A는 흰색 크레파스로 네모와 동그라미 나무를 그렸다. A는 “어떻게 붙이라고.?”라고 물어보자 연구자는 그림을 보여주며 다시 설명해주고 다른 종이에 함께 연습을 해보았다. A는 잘라놓은 주황, 노랑 색종이를 두 번째 칸까지 세로로 주황색을 먼저 붙이고 나서 노랑을 세로로 붙였다. 연구자는 주황, 노랑, 주황, 노랑 차례 가로 순서대로 해야 한다고 다시 알려주었다. A는 이해가 되었다고 말하며 패턴 순서대로 붙이고 원 안에 스티커를 붙였다. A는 첫 번째 활동이 끝난 후 5분 동안 휴식을 취하고 연구자가 벚꽃 나무 패턴 반복 만들기 순서를 물어보자 A는 자기 작품을 보고 회상하였다. A는 첫 번째 시연에서 “네모 그리고 동그라미 그리고 색깔을 주황 붙이고 노랑 붙이고 안에 꽃 붙였지.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘흰색 크레파스로 네모와 동그라미로 나무를 그렸어요. 색종이로 나무 기둥에 주황, 노랑, 주황, 노랑 순서대로 붙이고 원안에 스티커를 붙였어요.’라고 피드백을 제시하였다. A는 두 번째 시연에서 “동그라미 그리고 네모 그리고 주황색 붙이고 노랑색 붙이고 주황색 붙이고 노랑색 붙이고 동그라미 안에 꽃 스티커 붙였지.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘흰색 크레파스로 긴 네모와 동그라미로 나무를 그렸어요. 그다음 기둥에 주황, 노랑, 주황, 노랑 색종이로 나무를 붙이구요. 원안에 꽃 스티커를 붙였어요’라고 말하였다. 피드백이 끝나자마자 A는 두 번째 반복활동을 시작하며 패턴을 붙이는 작업에서 “아이고 노랑색 붙여야 하는데 주황색으로 붙였네. 모르겠다. 봐들래.”라고 말하며 웃었다. A는 “나는 어려울 게 이제 없어. 또 언제와?, 이런 것도 다 돈 들것인디 우리 해줄려고 돈을 많이 쓰네. 고맙네. 자식이 많고 돈은 없고 못하고 살았어. 여기 병원에서 아무것도 안 시키고 먹고 놀고 화톳 치고 여기서 이런 거 하니까 재미나구만. 마음이 좋아.”라고

말하며 웃었다.

<그림9> 7회기 여름/물고기 만들기-패턴 반복



연구자는 지난 회기에 했던 미술활동을 회상하여 이야기하자고 하자 A는 “꽃나무 기둥에 알록달록하니 색종이를 붙였어.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 활동내용 순서를 다시 말한 다음 매체와 도안을 제시하고 여름 주제로 물고기 패턴 반복 그리기를 한다고 하였다. A는 물고기 그럴 때 파랑 물고기는 파랑으로 그리고 노랑 물고기는 노랑으로 그리며 아무런 말없이 집중하며 활동하였다. A는 첫 번째 활동이 끝난 후 5분 동안 휴식을 취하고 연구자가 물고기 그리기 활동순서를 물어보자 A는 자기 작품을 보고 회상하였다. A는 첫 번째 시연에서 “파랑으로 그리고 색칠하고 눈 붙였지.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘물고기 6마리를 노란색 색연필로 그리고 나서 파랑, 노랑, 파랑, 노랑, 파랑, 노랑으로 색칠했어요. 물고기 눈도 파랑, 노랑, 파랑, 노랑 스티커를 붙였어요.’라고 피드백을 제시하였다. A는 두 번째 시연에서 “물고기 6마리 그리고 파랑은 파랑으로 색칠하고 노랑은 노랑으로 색칠하고 눈을 스티커로 붙였지.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 “물고기 6마리를 노란색 색연필로 그리구요. 다 그린 다음에 파랑, 노랑, 파랑, 노랑, 파랑, 노랑 순서대로 물고기를 색칠해요. 파랑색 물고기는 파랑색 스티커 눈을, 노란색 물고기는 노란색 스티커를 붙이고 파랑, 노랑, 파랑, 노랑 순서대로 스티커를 붙여 주면되요.”라고 구체적으로 피드백을 제시하였다. A는 두 번째 활동에서 파랑색 물고기는 파랑색으로 그리고 노란색 물고기는 노란색 물고기로 그리며 색칠은 패턴 순서에 맞게 색칠하며 눈 스티커도 패턴 순서에 맞게 잘 붙여주었다. 마무리에서 다 같이 회상하여 시연하는 과정에서 기억이 더 잘 난다고 말하였다.

<그림10> 8회기 가을/햇과일 만들기-패턴 반복



<첫 번째 활동>



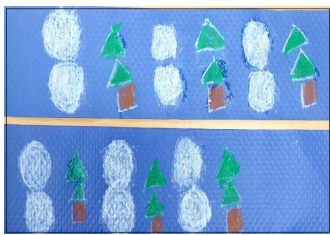
<두 번째 활동-1>



<두 번째 활동-2>

연구자는 지난 회기에 했던 미술 활동을 회상하여 이야기해보자고 하자 A는 “물고기를 6마리 그리고 파란색이랑 먼 색이랑 그렸어. 먼 색이드라?”라고 말하였다. 연구자는 활동내용 순서를 다시 말한 다음 매체와 도안을 제시하며 가을 주제로 헛과일 사과와 감을 패턴 반복 그리기를 한다고 하였다. A는 사과를 그리면서 동그라미가 이쁘게 그려지지 않는다고 몇 번을 다시 그리며 사과와 감을 6개 그리고 색칠을 꼼꼼하게 열심히 하였다. 스스로 자르면서 “뽕뽕해서 반듯하게 잘라야겠어.”라고 말하며 붙였다. A는 첫 번째 활동이 끝난 후 5분 동안 휴식을 취하고 연구자가 사과와 감 그리는 활동순서를 물어보자 A는 자기 작품을 보고 회상하였다. A는 첫 번째 시연에서 “사과는 동그라미를 그려가지고 색칠하고 꼭지 그리고 감은 동그라미 그리고 색칠했어. 사과는 빨간색, 감은 주황색으로 색칠해.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘흰 종이에 사과와 감을 6개 그려요. 사과는 빨강, 감은 주황으로 빨강, 주황, 빨강, 주황 순서대로 색칠하고 잘라서 나무에 붙여요.’라고 말하였다. A는 두 번째 시연에서 “사과는 동그라미 그려가지고 빨간색으로 색칠하고 감은 동그라미 그려서 꼭지 그리고 주황색으로 색칠하고 자르고 붙였지.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘흰색종이에 네임펜으로 사과와 감을 전부 6개 그리구요. 색칠은 사과는 빨간색, 감은 주황색 순서로 빨강, 주황, 빨강, 주황으로 색칠해요. 그리고 잘라서 나무에 붙여요.’라고 말하였다. A는 두 번째 활동에서 갈색으로 감을 조금 칠하다가 “이게 아닌거 같네.”라고 말한 다음 다시 그 위에 주황색으로 색칠하였다. A는 “내 사과는 못 생겼네.”라고 말하며 몇 번이나 다시 덧칠하였다. 활동이 끝난 후 “못해도 잘한다고 해주니까 기분이 너무 좋습니다.”라고 웃으며 말하였다.

<그림11> 9회기 겨울/눈사람과 트리 나무 만들기-패턴 반복



이전 회기에 했던 미술 활동을 회상하여 이야기하자고 하였다. “감이랑 빨간 사과를 그려서 나무에 붙였어. 사과는 빨강, 감은 주황, 맞지?”라고 말하여 웃었다. 연구자가 매체와 도안을 제시하며 겨울을 주제로 눈사람과 트리 나무 패턴 반복 그리기를 할 것이라고 하였다. A는 아무런 말없이 집중을 하며 흰색 크레파스로 그리고 색칠을 꼼꼼하게 하였다. A는 종이컵에 담긴 반쪽이 풀을 바라보며 “이건 어떻게 하는 거야?”라고 물어보았다. A는 반쪽이 풀을 손으로 찍어 그림에 바르며 “반쪽거리고 이쁘네. 이뽕.”라고 말하며 웃었다. A는 첫 번째 활동이 끝난 후 5분 동안 휴식을 취하고 연구자가 눈사람과 트리 나무 그리기 활동순

서를 물어보자 A는 자기 작품을 보고 회상하였다. A는 첫 번째 시연에서 “동그라미 그리고 하얀색 칠하고 세모 그리고 네모 그리고 초록색 칠하고 갈색 칠하고 풀칠했지.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘흰색 크레파스로 눈사람, 나무, 눈사람, 나무, 눈사람, 나무 순서로 전부 6개 그리구요. 눈사람은 흰색, 나무는 초록색과 갈색으로 색칠하고 그 위에 반짝이 풀을 발랐어요.’라고 말하였다. A는 두 번째 시연에서 “눈사람 그리고 하얀색 칠하고 세모 그리고 밑에 네모 그리고 초록색 칠하고 갈색 칠하고 반딧불이 풀을 칠했지.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘파란색 파인애플 종이에 동그라미 두 개로 눈사람 그리고 세모 두 개와 네모로 나무 그리고 눈사람, 나무, 눈사람, 나무 순서대로 6개를 그려요. 눈사람은 흰색, 나무는 초록색과 갈색으로 색칠하고 반짝이 풀은 손가락으로 찍어 그림에 다 문질러요.’라고 말하였다. 두 번째 반복활동에서 나무가 너무 밑에 그려졌다며 휴지를 종이에 닦았다. 휴지로 닦으니 그림이 지워져 그 위에 다시 그렸다. 눈사람을 3개 다 먼저 색칠한 다음 나무를 3개 색칠하였다. 어르신은 “내 얼굴같이 이쁘지.”라고 말하며 웃었다.

2) 종결단계 [10회기~13회기] 회기별 작품사진 및 활동내용

<그림12> 10회기 봄/벚꽃나무 만들기- 점토 반복



A는 들어와 앉으며 “이쁜 나무 두 개를 데리고 왔네. 보기만 해도 기분이 좋소.”라고 말하며 웃었다. A는 순서도 안을 스스로 읽어보며 다른 참여자들과 연구자의 그림에 대해 이야기를 나누었다. A는 “꽃구경 하고 싶네. 보기만 해도 기분이 좋소.”라고 말하였다. 연구자는 지난 회기에 했던 미술 활동을 회상하여 이야기하자고 하자 “눈사람이랑 초록색 나무랑 그랬지. 눈사람, 나무, 눈사람, 나무 이렇게 맞지?”라고 말하였다. 연구자는 활동 내용 순서를 다시 말한 다음 매체와 도안을 제시하며 봄 주제로 벚꽃나무 점토 만들기를 한다고 하였다. 연구자는 만들기 전에 찰흙을 주무르고 주먹으로 두드리며 스트레스, 화, 짜증나는것이 있다면 다 두드리며 풀어보자고 하였다. A는 “살다가 내가 진흙을 또 만져보네. 방에 사람들이 마음만 맞으면 스트레스 받을 일도 없어. 지금은 괜찮아.”라고 웃으며 말하였다. A는 처음 만져보는 찰흙을 책상에 굴리고 찰흙 밑바닥을 납작하게 쳐서 반듯하게 하여 나무 기둥을 만든 다음 구슬 점토를 손으로 동글동글하게 말아서 그 위에 올리고 스티커 3개를 붙이며 활동하였다. A는 첫 번째 활동이 끝난 후 5분 동안

휴식을 취하고 연구자가 벚꽃 나무 만들기 활동순서를 물어보자 A는 자기 작품을 보고 회상하였다. A는 첫 번째 시연에 “찰흙으로 조물조물 주물러 딱딱 쳐서 기둥을 만들고 초록색을 조물조물해서 붙이고 꽃 스티커를 붙였지.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘찰흙으로 네모기둥을 만들고 구슬 점토를 둥글게 원으로 만들어 기둥에 올린 다음 꽃 스티커를 3개 붙여요.’라고 말하였다. A는 두 번째 시연에서 “찰흙으로 조물조물 만들어 기둥을 만들고 초록색 점토를 주물러서 머리 붙여 올리고 벚꽃 3개를 붙였어.”라고 말하였다. 연구자는 ‘처음에 찰흙을 네모로 만들어 기둥으로 세우고 구슬 점토를 둥글게 말아 기둥 위에 세워요. 벚꽃 스티커를 3개 떼어 구슬 점토에 붙였어요.’라고 말하였다. A는 “선생님이 이렇게 친절하게 가르쳐 준게 내가 당연히 기억을 해야지.”라고 말하며 웃었다. 두 번째 반복활동에서 집중하여 정확하게 활동을 하며 마무리하였다.

<그림13> 11회기 여름/물고기 만들기- 점토 반복



A는 물고기를 보며 “먼 물고기에 진짜 눈이 달렸다냐. 진짜 물고기 같네. 시원하네.”라고 말하며 웃었다. 연구자는 지난 회기에 했던 미술 활동을 회상하여 이야기하자고 하자 “말랑말랑한 찰흙으로 꽃나무를 만들었어. 꽃 스티커도 붙이고.”라고 말하였다. 연구자는 활동내용 순서를 다시 말한 다음 매체와 도안을 제시하며 여름 주제로 물고기 점토 만들기를 한다고 하였다. A는 나눠준 찰흙을 조금 떼어 몸을 만든 다음 남은 찰흙으로 꼬리를 만들어 붙였다. A는 다른 참여자들 그림을 보고 이쑤시개로 동그라미와 세모로 비늘을 표현한 다음 눈 스티커를 붙였다. A는 “진짜 살아있는 거 같네.”라고 말하였다. A는 첫 번째 활동이 끝난 후 5분 동안 휴식을 취하고 연구자가 물고기 만들기 활동순서를 물어보자 A는 자기 작품을 보고 회상하였다. A는 첫 번째 시연에서 “동그라미를 돌돌 돌려 만들고 그 위에 눈을 붙이고 동그라미 3개, 세모 3개 그렸지.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘찰흙으로 물고기 몸과 꼬리를 만들어 붙이고 이쑤시개로 동그라미, 세모 순서로 그려요. 그다음 눈 스티커를 붙여서 파란 종이 위에 올렸어요.’라고 말하였다. A는 두 번째 시연에서 “동그라미를 뱅뱅 돌려가지고 만들어서 그 동그라미에다가 꼬리를 붙이고 눈도 붙이고 그 위에 뽀족한걸로 동그라미 3개, 세모 3개 그렸어.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘찰흙을 손바닥에 굴려 동그랴게 되면 손바닥으로 납작하게 해서 물고기 몸을 만들고 꼬리는 세모로 만들어 물고기 몸에 붙여요. 이쑤시개로 물고기 몸에

동그라미, 세모 순서대로 그리고 눈 스티커를 붙인 다음 파란색 종이 위에 올려요.’라고 말하였다. 두 번째 반복활동에서도 주의 집중하며 어려움 없이 정확하게 다 만든 다음 파란색 종이 위에 올렸다.

<그림14> 12회기 가을/햇과일 만들기- 점토 반복



A는 “그릇에 이쁘게 담겨있네. 빨간 거는 사과고, 주황색은 감인가?”라고 물어보았다. A와 다른 참여자들은 연구자의 그림을 보고 이야기를 나누었다. A는 “난 과일 중에 감이 제일 좋아.”라고 말하였다. 연구자는 지난 회기에 했던 미술활동을 회상하여 이야기하자고 하자 “말랑말랑 한 걸로 물고기를 만들어 눈 스티커를 붙였어.”라고 말하였다. 연구자는 활동내용 순서를 다시 말한 다음 매체와 도안을 제시하며 가을 주제로 햇과일 사과와 감 점토로 만들기를 한다고 하였다. A는 “색깔이 참 곱다 고와.”라고 말하며 작업에 집중하였다. 손바닥에 클레이를 굴려 동그란 사과와 감을 만들고 찰흙은 손바닥에 굴려 누른 다음 접시를 만들어 과일을 담았다. A는 첫 번째 활동이 끝난 후 5분 동안 휴식을 취하고 연구자가 사과와 감 만들기 활동순서를 물어보자 A는 자기 작품을 보고 회상하였다. A는 첫 번째 시연에서 “찰흙으로 동그랗게 조물조물 그릇을 만들고 과일은 사과, 감 만들어서 꼭지 붙였지.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘사과는 빨간색 클레이로 동그랗게 만들고 주황색 클레이는 감을 만든 다음 과일 꼭지는 초록색을 붙여요. 그릇은 찰흙으로 만들어 사과와 감을 담았어요.’라고 말하였다. A는 두 번째 시연에서 “찰흙으로 동그랗게 조물조물 그릇을 만들고 사과는 빨간색, 감은 주황색 동그랗게 만들어 초록 꼭지 붙였지.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘사과는 빨간색 클레이로 동그랗게 만들고 감은 주황색 클레이를 동그랗게 만들었어요. 그리고 초록색 클레이로 길게 말아 꼭지를 만들어 붙였어요. 찰흙으로 그릇을 만들어 사과와 감을 담았어요’라고 말하였다. 두 번째 반복활동에서 주의 집중하며 어려움 없이 활동시간보다 빨리 끝내고 찰흙을 만지며 다른 어르신 것을 보았다. D는 “내 것보다 자네 것이 더 이쁘네.”라고 말하자 A는 “다 이쁘요. 내 것만 이쁜 게 아니라 자네 것도 이쁘요. 좋네. 좋아. 그림도 좋고 찰흙도 좋고.”라고 웃으면서 말하였다.

<그림15> 13회기 겨울/ 눈사람과 트리 만들기- 점토 반복

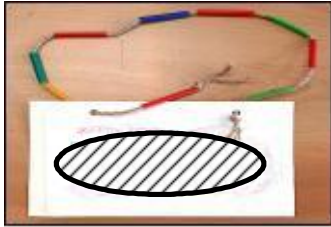


A는 자리에 앉으며 “오늘 마지막이지?. 다 늙은 노인네 가르친다고 너무 고생했어. 언제 또 배우고 싶어.”라고 말하였다. 연구자는 전 회기에 했던 미술 활동을 회상하여 이야기하자고 하자 “말랑말랑한 빨간색 사과와 주황색 감을 만들어 그릇에 담았어.”라고 말하였다. 연구자는 활동내용 순서를 다시 말한 다음 매체와 도안을 제시하며 겨울 주제로 눈사람과 트리 나무를 점토 만들기를 한다고 하였다. A는 하얀 점토를 동그랗게 말아 눈사람을 만들고 찰흙으로 네모기둥을 만들고 초록색 클레이를 동글게 말아 올렸다. A는 “이 끈은 이렇게 올리면 되지?”라고 물어보며 연구자의 그림을 쳐다보았다. 구슬 끈을 초록색 클레이 위에 올린 다음 스티커를 다섯 개를 붙여 완성하였다. A는 자기 작품을 보며 “너무 이쁘네. 이빠. 반짝거리는게 더 이쁘네.”라고 말하며 웃었다. A는 첫 번째 활동이 끝난 후 5분 동안 휴식을 취하고 연구자가 눈사람과 트리나무 만들기 활동순서를 물어보자 A는 자기 작품을 보고 회상하였다. A는 첫 번째 시연에서 “눈사람을 만들고 찰흙으로 기둥 만들고 초록색으로 조물조물해서 모자같이 씌우고 금색 목걸이 두르고 스티커 5개를 붙였어.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘흰색 점토로 동그랗게 만들어 눈사람을 만들어요. 찰흙으로 네모기둥을 만들고 초록색 클레이를 동그랗게 만들어 기둥 위에 올려요. 구슬 끈을 초록색 클레이 위에 올리고 스티커 다섯 개를 붙여요.’라고 말하였다. A는 두 번째 시연에서 “하얀색으로 조물조물 동그랗게 두개 만들어 눈사람 만들고 찰흙으로 기둥 만들고 초록색으로 동그랗게 해서 씌우고 금색 목걸이 두르고 스티커 다섯개를 붙여.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘흰색 점토를 동그랗게 두개를 만들어 눈사람 만들구요. 찰흙으로 네모기둥을 만들고 초록색 클레이는 동그랗게 만들어 기둥 위에 올려요. 그다음 구슬 끈을 초록색 클레이 위에 두르고 반짝이 스티커 다섯 개를 붙였어요.’라고 말하였다. 두 번째 반복활동에서 정확하게 활동을 하며 스스로 활동을 마무리하고 정리하였다. A는 “참 이쁘다, 이빠. 날씨도 더운데 이 비싼 거까지 사들고 와서 가르친다고 고마웠어.”라고 말하며 회기를 마무리하였다.

b. B의 회기별 변화과정

1) 도입단계 [1회기~5회기] 회기별 작품사진 및 활동내용

<그림16> 1회기 자기소개



B는 의자에 앉자 매체를 보고 만져보며 “이것이 뭐 하려고 하는 거여. 치매 왔는가 안 왔는가 보려고 하는 거여.”라고 말하였다. 연구자는 이름이 적힌 종이 위에 색칠해 보도록 제안하자 B는 빨간색 색연필로 색칠을 하며 “나는 소학교도 안 나오고 학교도 못 다니고 이런 것 내 생전에 처음으로 해보는 거여.”라고 말하였다. 연구자는 그릇에 담긴 잘라진 빨대를 끈에 끼워보라고 하자 B는 가만히 이름표를 보다가 끈에 빨대를 끼웠다. 빨대를 다 끼운 끈은 구멍 뚫린 이름 종이에 묶어 목걸이를 만들었다. 목걸이를 걸고 자기소개를 해보도록 하자 작은 목소리로 “B입니다.”라고 웃으며 말하였다.

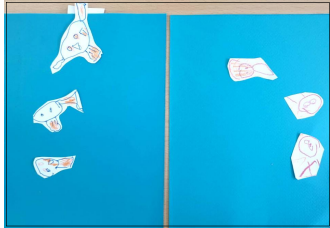
<그림17> 2회기 봄/벚꽃 나무 만들기 - 단순반복



연구자는 지난 회기에 했던 미술 활동을 회상하여 이야기 해보라고 하자 B는 “난 아무것도 기억이 안나.”라고 말하였다. 연구자는 전 회기에 했던 미술 활동순서를 말해주었다. 연구자는 매체와 도안을 제시하며 봄 주제로 벚꽃 나무 만들기를 하자고 하였다. B는 “어떻게 하는 거야?”라고 자주 물어보며 네모를 그리고 동그라미를 몇 번이나 다시 그리며 A 그림을 보고 본인의 동그라미 그림에 엑스를 쳤다. B는 “내 동그라미가 잘못됐어. 그래서 엑스를 친거야.”라고 말하며 원 밖으로 꽃 스티커를 붙였다. 첫 번째 활동 후 5분 동안 휴식을 취하고 연구자가 벚꽃 나무 만들기 순서를 물어보자 B는 본인이 만든 작품을 보면서 “그리고 꽃 붙였지.”라고 짧게 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘나무를 그릴 때 네모 그리고 그 위에 동그라미를 그려요. 그다음 색칠하고 꽃 스티커를 붙였어요.’라고 피드백을 제시하였다. B는 두 번째 시연에서 “동그라미랑 네모를 그리고 꽃을 붙였지.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘나무 기둥은 네모를 그리고 그 위에 동그라미를 그렸어요. 그다음 네모기둥을 갈색으로 색칠하고 동그라미 안에 벚꽃스티커를 붙였어

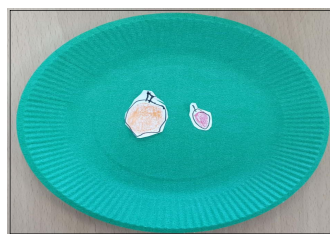
요.’라고 말하였다. 연구자가 금방 했던 활동을 반복하도록 제안하자 B는 종이를 가로로 돌려 네모를 반쯤 그리고 그 위에 동그라미를 그리며 꽃 스티커를 풍성하게 붙였다. B는 “나이 들어가자고 이런거 하니까 기분이 요상하네.”라고 말하였다.

<그림18> 3회기 여름/물고기 그리기 - 단순반복



B는 연구자를 보며 “기다리고 있었어.”라고 말하였다. 연구자의 그림을 보며 “오늘 세 마리 그려야되?”라고 물어보았다. 연구자는 전 회기에 했던 미술 활동을 회상하여 이야기하자고 하자 B는 “모르겠어.”라고 말하였다. 연구자는 매체와 도안을 주고 여름 주제로 물고기 3마리를 그려보자고 하였다. 흰 종이에 세모를 사자로 그리며 “어려워. 잘 안되.”라고 말하였다. 연구자는 B에게 다른 종이에 세모 그리는 방법을 알려주며 함께 연습을 해보았다. B는 세모 그리기가 어렵다고 말하면서 세 마리를 그리고 잘라 파란 종이에 붙였다. B는 첫 번째 활동이 끝난 후 5분 동안 휴식을 취하고 연구자가 물고기 만들기 순서를 물어보자 B는 연구자의 그림을 보고 회상하였다. 첫 번째 시연에서 “동그라미 그리고 세모 그리고 잘라서 붙였지.”라고 말하였다. 연구자는 ‘동그라미 그리고 옆에 세모를 그려 물고기를 3마리 그렸어요. 그다음 색칠하고 가위로 잘라 붙였어요.’라고 피드백을 제시하였다. B는 두 번째 시연에서 “동그라미 그리고 세모 그리고 비늘 그리고 눈깔 그리고 색칠하고 나서 잘라.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘옆으로 동그라미 그리고 동그라미 옆에 세모를 그리고 색칠해요. 그다음 색칠하고 가위로 잘라 파랑색 종이에 붙여요.’라고 구체적으로 피드백을 제시하였다. B는 두 번째 반복활동을 들어가기 전에 연구자와 함께 연습을 하고 활동을 시작하였다. B는 물고기 꼬리에서 세모 그리기가 어렵다고 말하였다.

<그림19> 4회기 가을/햇과일 그리기 - 단순반복



연구자는 병동으로 참여자들을 데리러 가면서 B는 “나 설사가 나와서 오늘 쉬고 싶어.”라고 말하였다. 평상에 앉아 있는 다른 어르신들이 미술치료를 하러 간다며 엘리베이터에 타자 B도 따라 타면서 “미술 해보고 배가 아프면 안 할게.”라고 말하였다. 연구자는 지난 회기에 했던 미술 활동을 회상하여 이야기하자고 하자 “난 몰라. 아무것도 기억이 안나. 지금 머리가 아파.”

라고 말하며 무표정을 지었다. E는 “우리 물고기 만들었자나.”라고 말하자 B는 고개를 끄덕였다. 연구자는 B에게 매체와 도안을 제시하며 가을 주제로 햇과일 사과와 감을 그려보라고 하였다. 사과와 감을 작게 그리며 감꼭지 부분인 세모 그리기를 어려워하였다. 첫 번째 활동 후 5분 동안 휴식을 취하고 연구자가 사과와 감 만들기 순서를 물어보자 B는 본인이 만든 작품을 보며 회상하였다. 첫 번째 시연에서 “꼭지 그리고 몸뚱아리 그리고 색칠하고, 감은 꼭지 세모로 그리고 색칠했지.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘사과는 동그라미 그리고 꼭지 그러서 빨간색으로 색칠했어요. 감은 동그라미 그리고 꼭지는 세모 그려 주황색으로 색칠해요. 그다음 초록색 접시 위에 올려요.’라고 피드백을 제시하였다. B는 “나 조금 쉬다가 할게. 머리가 아프고 기운이 하나도 없어.”라고 말하며 엎드려 있었다. B는 두 번째 활동을 하지 못하고 마무리 시간에 “나 몸 아파도 미술 선생님 보러 온거야.”라고 말하였다.

<그림20> 5회기 겨울/눈사람과 트리 나무 만들기 - 단순반복



B는 설사 기운이 조금 있어 기운이 없다며 자리에 앉았다. 연구자는 지난 회기에 했던 미술 활동을 회상하여 이야기하자고 하자 B는 “감 그랬어.”라고 말하였다. 연구자는 지난 회기에 했던 미술 활동순서를 말하였다. 연구자는 B에게 매체와 도안을 제시하며 겨울 주제로 트리 나무와 눈사람을 그려보라고 하였다. B는 연구자와 다른 종이에 연습을 함께 한 다음 활동을 시작하였다. B는 눈사람을 그릴 때 동그라미를 분리해서 그렸다. B는 다시 그려보겠다고 하여 눈사람을 하나 더 그렸지만 동그라미가 분리되어 그렸다. 나무 그리기에서 세모를 옆으로 그렸지만 다른 세모는 정확하게 그렸다. 연구자는 모델링의 그림을 보여주고 설명한 다음 다른 종이에 세모 그리는 방법을 다시 알려주었다. 첫 번째 활동 후 5분 동안 휴식을 취하고 연구자가 눈사람과 트리 나무 그리는 순서를 물어보자 B는 본인이 만든 작품을 보며 회상하였다. 첫 번째 시연에서 “눈사람을 뱅그러니 그리고 나무는 세모를 그리고 색칠했지.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘사포에 동그라미 두개로 눈사람을 그리고 세모와 네모로 나무를 그려요. 눈사람은 흰색, 나무는 초록색과 갈색으로 색칠해요.’라고 피드백을 제시하였다. B는 두 번째 시연에서 “눈사람은 동그라미를 두 개 그리고 흰색으로 칠하고 나무는 세모를 그리고 기둥을 그렸어. 흰색으로 눈사람 만들고 푸른색으로 나무 칠해.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘사포에 동그라미 두개로 눈사람을 그리고 세모 2개와 네모로 나무를 그려요. 눈사람은 흰색으

로 색칠하고 나무는 초록색, 갈색으로 색칠해요.’라고 구체적으로 피드백을 제시하였다. 눈사람을 그릴 때 동그라미 두 개를 붙여서 그리고 나무도 세모와 네모를 붙여서 그려 보자고 하였다. B는 두 번째 반복활동하기 전 연구자와 다른 종이에 연습을 한 다음 본 활동을 하였다. B는 세모를 분리하여 그렸지만 세모 그리는 방법을 이해하여 정확하게 그렸다. B는 웃으며 “나도 이제 세모를 그릴 수 있어.”라고 말하였다.

2) 실행단계 [6회기~9회기] 회기별 작품사진 및 활동내용

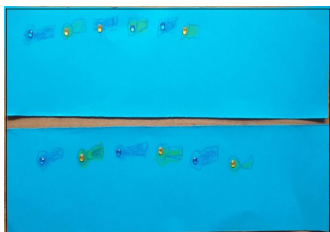
<그림21> 6회기 봄/벚꽃나무 만들기-패턴 반복



B는 연구자의 손을 잡으며 기다리고 있었다고 하였다. 연구자는 지난 회기에 했던 미술 활동을 회상하여 이야기해보자고 하였다. B는 “눈사람이랑 나무를 그렸어.”라고 말하였다. 연구자는 활동내용 순서를 다시 말한 다음 매체와 도안을 제시하며 오늘 봄 주제로 벚꽃 나무 그리기를 하자고 하였다. B는 흰색 크레파스로 네모와 동그라미 나무를 그린 다음 어떻게 해야 할지 모르겠다고 하였다. 연구자는 그림을 보여주며 활동순서를 다시 설명해주었다. B는 색종이를 붙일 때 패턴 첫 줄에는 패턴 순서에 맞게 정확하게 붙였으나 두 번째 줄에는 전부 주황색으로 붙였다. 세 번째 줄부터 입으로 소리 내며 노랑, 주황, 노랑, 주황이라고 말하였으나 손은 노랑 붙여야 할 곳을 주황 색종이를 집어 붙이며 어렵다고 하였다. B는 첫 번째 활동이 끝난 후 5분 동안 휴식을 취하고 연구자가 벚꽃 나무 패턴 반복 만들기 순서를 물어보자 B는 연구자의 그림을 보고 회상하였다. B는 첫 번째 시연에서 “긴 네모 그리고 동그라미 그리고 색종이를 붙여.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘흰색 크레파스로 네모와 동그라미로 나무를 그렸어요. 색종이로 나무 기둥에 주황, 노랑, 주황, 노랑 순서대로 붙이고 원안에 스티커를 붙였어요.’라고 피드백을 제시하였다. B는 두 번째 시연에서 “긴 네모 그리고 동그라미 그리고 색종이를 주황, 노랑, 주황, 노랑으로 붙여.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘흰색 크레파스로 긴 네모와 네모 위에 동그라미를 그려 나무를 그렸어요. 그다음 기둥에 주황, 노랑, 주황, 노랑 색종이로 나무를 붙이구요. 원안에 꽃 스티커를 붙였어요.’라고 구체적으로 피드백을 제시하였다. 두 번째 활동을 하기 전 연구자와 다시 연습을 한 다음 본 활동을 하였다. 첫 번째 줄은 이해하지 못하여 주황 붙여야 할 곳을 노랑 색종이를 집어서 붙였으나 세 번째 줄부터 이해하여 입으로 주황, 노랑, 주황, 노랑이라고 말을 하며 순서에 맞게

붙였다. B는 “두 번 하니까 조금 나은 것 같아. 내가 만든 거 보니 신기해.”라고 말하였다.

<그림22> 7회기 여름/물고기 만들기-패턴 반복



연구자는 전 회기에 했던 미술 활동을 회상하여 이야기하자고 하자 B는 “꽃나무”라고 짧게 말하며 다른 참여자들의 이야기를 들었다. 연구자는 활동내용 순서를 다시 말한 다음 매체와 도안을 제시하며 여름 주제로 물고기 패턴 반복 그리기를 한다고 하였다. B는 물고기 꼬리를 세모를 그려야 할 부분에 네모를 그리며 “물고기가 좀 이상해. 한번 도와죠.”라고 말하였다. 물고기 꼬리 부분이 잘 안된다고 하였다. 연구자는 그림을 보여주며 다시 설명한 다음 다른 종이에 꼬리 부분 세모 연습을 함께 하였다. B는 첫 번째 활동이 끝난 후 5분 동안 휴식을 취하고 연구자가 물고기 그리기 활동순서를 물어보자 B는 연구자의 그림을 보고 회상하였다. B는 첫 번째 시연에서 “동그라미 그리고 세모 그리고 칠하고 눈구멍 붙이지.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘물고기 6마리를 노란색 색연필로 그리고 나서 파랑, 노랑, 파랑, 노랑, 파랑, 노랑으로 색칠했어요. 물고기 눈도 파랑, 노랑, 파랑, 노랑 스티커를 붙였어요.’라고 피드백을 제시하였다. B는 두 번째 시연에서 “물고기는 동그라미 그리고 세모 그리고 색칠하고 파랑에 파랑을 붙이고 노랑에는 노랑을 붙이고”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘물고기 6마리를 노란색 색연필로 그려요. 다 그린 다음에 파랑, 노랑, 파랑, 노랑, 파랑, 노랑 순서대로 물고기를 색칠해요. 파랑색 물고기는 파랑색 스티커 눈을 노랑색 물고기는 노랑색 스티커를 붙인 파랑, 노랑, 파랑, 노랑 순서대로 스티커를 붙여 주면 되요.’라고 구체적으로 피드백을 제시하였다. B는 두 번째 활동에서 물고기 꼬리 부분을 긴 네모로 그리고 마지막 물고기 꼬리는 세모로 그려진 모습을 보고 A는 “어려워하더니 해냈네.”라고 말하였다. B는 아무런 말없이 미소를 지었다. B는 물고기를 색칠하면서 노랑색 색칠해야 할 부분에 파랑색을 색칠하여 “잘못했네.”라고 말하며 스스로 수정하고 입으로 “파랑, 노랑, 파랑, 노랑.”이라고 말하면서 색칠하였다. B는 실수할까봐 입으로 말한다며 웃었다.

<그림23> 8회기 가을/햇과일 만들기-패턴 반복



<첫 번째 패턴반복 활동>



<두 번째 패턴반복 활동>

연구자는 전 회기에 했던 미술 활동을 회상하여 이야기하자고 하자 B는 “물고기도 그리고 눈도 붙이고.”라고 말하였다. 연구자는 활동내용 순서를 다시 말한 다음 매체와 도안을 제시하며 가을 주제로 햇과일 사과와 감을 패턴 반복 그리기를 한다고 하였다. 본 활동을 들어가기 전 치료자는 그림을 보여주고 설명한 다음 B와 함께 세모 그리기 연습을 하고 나서 미술 활동을 시작하였다. 첫 번째 활동에서 B는 6개의 사과와 감을 그리는 것은 어려워하지 않았으나 색칠할 때 입으로 “빨강, 주황, 빨강, 주황”이라고 말하면서 빨간색 색칠해야 될 곳을 주황 색연필을 집어 색칠하며 “잘못했네. 헛갈리네.”라고 말하며 빨간색으로 수정하였다. 사과와 감을 가위로 잘라 큰 나무에 붙이며 “맛있겠네. 나는 이런 거 잘못해.”라고 말하며 웃었다. B는 첫 번째 활동이 끝난 후 5분 동안 휴식을 취하고 연구자가 사과와 감 그리는 활동순서를 물어보자 B는 자기 작품을 보고 회상하였다. B는 첫 번째 시연에서 “꼭지 그리고 사과 그리고 감 그리고 사과, 감, 사과, 감 그렸어. 가위로 자르고 붙였어.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘흰 종이에 사과와 감을 6개 그려요. 사과는 빨강, 감은 주황으로 빨강, 주황, 빨강, 주황 순서대로 색칠하고 잘라서 나무에 붙여요.’라고 피드백을 제시하였다. B는 두 번째 시연에서 “사과, 감, 사과, 감, 사과, 감 6개를 그리고 빨강, 주황, 빨강, 주황, 빨강, 주황색을 칠했어. 잘라서 나무한테도 붙여야지.”라고 구체적으로 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘흰색종이에 네임펜으로 사과와 감을 전부 6개 그리구요. 색칠은 사과는 빨간색, 감은 주황색 순서로 빨강, 주황, 빨강, 주황으로 색칠해요. 그리고 잘라서 나무에 붙여요.’라고 구체적으로 피드백을 제시하였다. 두 번째 활동에서 전 회기와 다르게 세모 그리기를 어려워하지 않고 잘 이해하여 그리며 사과와 감을 색칠할 때 헛갈려하지 않고 정확하게 색칠하였다. B는 “처음에 어려웠는데 이제는 쉬워.”라고 말하며 다른 참여자들과 함께 웃었다.

<그림24> 9회기 겨울/눈사람과 트리 나무 만들기-패턴 반복



연구자는 전 회기에 했던 미술 활동을 회상하여 이야기 하자고 하자 참여자들 중 제일 먼저 “가을 했잖아. 감이랑 사과 그렸지. 동그라미 해가지고 꼭지도 그리고 큰 나무에 붙였어.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 활동내용 순서를 다시 말한 다음 매체와 도안을 제시하며 겨울 주제로 눈사람과 트리 나무 패턴 반복 그리기를 한다고 하였다. B는 세모 그리기를 잘 인지하여 트리 나무를 그렸다. 그리면서 “눈사람, 나무, 눈사람, 나무, 눈사람, 나무”라고 말하며 그렸다. 눈사람 그릴 때 두 동그라미가 붙어 있지 않고 분리해서 그렸다. 다 그린 다음 꼼꼼하게 색칠하고 나서 반쪽이 풀을 손으로 찍으며 “찰찰한게 뽀짝거리네.”라고 말하며 웃었다. B는 첫 번째 활동이 끝난 후 5분 동안 휴식을 취하고 연구자가 눈사람과 트리 나무 그리기 활동순서를 물어보자 B는 자기 작품을 보고 회상하였다. B는 첫 번째 시연에서 “눈사람 그리고 나무 그리고 눈사람 그리고 나무 그리고 눈사람은 흰 색깔, 나무는 초록, 갈색, 눈사람은 흰 놈, 그다음 초록, 갈색으로 색칠했지.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 “흰색 크레파스로 눈사람, 나무, 눈사람, 나무, 눈사람, 나무 전부 6개 그려요. 눈사람은 흰색, 나무는 초록색과 갈색으로 색칠하고 그 위에 반쪽이 풀을 발랐어요.”라고 피드백을 제시하였다. B는 두 번째 시연에서 “눈사람 그리고 나무 그리고 눈사람 그리고 나무 그리고 색칠했지. 눈사람 흰색 칠하고 그다음 나무는 초록색, 갈색하고 그다음 흰 놈하고 나무는 초록, 갈색이지 그리고 번쩍한 거 위에 발랐지.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘파란색 파인애플 종이에 동그라미 두개로 눈사람 그리고 세모 두 개와 네모로 나무 그리고 눈사람 나무 순서대로 6개 그려요. 눈사람은 흰색, 나무는 초록색과 갈색으로 색칠하고 반쪽이 풀로 그림에 다 문질러요.’라고 구체적으로 피드백을 제시하였다. 두 번째 반복활동에서 눈사람을 그리고 색칠할 때 도형이 다 분리되었지만 첫 번째 활동보다 그림을 크게 그리며 어려움 없이 스스로 활동을 하고 마무리하였다.

3) 종결단계 [10회기~13회기] 회기별 작품사진 및 활동내용

<그림25> 10회기 봄/벚꽃나무 만들기- 점토 반복

B는 치료실에 들어와 웃으며 “이쁜 꽃나무네.”라고 웃으며 순서 도안을 스스로 읽어 보고 다른 어르신들과 연구자의 그림을 보고 이야기를 나누었다. 연구자는 지난 회기



에 했던 미술 활동을 회상하여 이야기 해보자고하자 “눈사람이랑 초록색 나무랑 그려서 번떠기 풀 발랐어.”라고 말하였다. 연구자는 활동내용 순서를 다시 말한 다음 매체와 도안을 제시하며 봄 주제로 벚꽃 나무 점토 만들기를 한다고 하였다. 연구자는 만들기 전에 찰흙을 주무르고 주먹으로 두드리며 스트레스, 화, 짜증나는것이 있다면 다 두드리며 풀어보자고 하였다. B는 아무런 말없이 주무르며 “보들보들하니 기분이 참 좋네.”라고 말하며 계속 주물렀다. B는 찰흙을 주무르고 바닥에 치며 기둥을 만들고 초록색 클레이를 손바닥으로 동그랗게 굴러 기둥 위에 올렸다. 그다음 스티커를 떼어 초록색 클레이 위에 붙였다. 다른 회기보다 빨리 활동을 끝내며 찰흙을 손으로 계속 주물렀다. 첫 번째 활동이 끝난 후 5분 동안 휴식을 취하고 연구자가 벚꽃 나무 만들기 활동순서를 물어보자 B는 자기 작품을 보고 회상하였다. B는 첫 번째 시연에 “찰흙으로 네모처럼 기둥을 만들고 초록색 찰흙으로 둥글둥글하게 해서 꽃 스티커를 붙였어.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘찰흙으로 네모기둥을 만들고 구슬 점토로 둥글게 원을 만들어 기둥에 올린 다음 꽃 스티커를 3개 붙여요.’라고 피드백을 제시하였다. B는 두 번째 시연에서 “찰흙으로 네모기둥을 만들고 초록색 찰흙으로 둥글둥글하게 해서 위에 붙이고 꽃 스티커 3개를 붙였어.”라고 말하였다. 연구자는 ‘처음에 찰흙으로 네모를 만들어 기둥을 세우고 구슬 점토를 둥글게 말아 기둥 위에 세워요. 벚꽃 스티커를 3개 떼어 초록색 구슬 점토에 붙였어요.’라고 구체적으로 피드백을 제시하였다. B는 두 번째 반복활동에서 주의 집중하며 질문 없이 스스로 활동을 하여 마무리하였다. 작업이 끝나고 작품을 바라보며 “예쁘고 좋네. 좋아.”라고 말하며 웃었다.

<그림26> 11회기 여름/물고기 만들기- 점토 반복



B는 의자에 앉자마자 찰흙을 보고 아무런 말없이 만졌다. 연구자의 그림을 보고 “오늘 이거 만들면되?”라고 물으며 활동순서를 스스로 읽어보았다. 연구자는 전 회기에 했던 미술활동을 회상하여 이야기하자고 하자 “말랑말랑한 찰흙으로 꽃나무를 만들었어.”라고 말하였다. 연구자는 활동내용 순서를 다시 말한 다음 매체와 도안을 제시하며 여름 주제로 물고기 점토 만들기를 한다고 하였다. B는 찰흙 한 덩이를 손바닥에 동그랗게 굴러 손바닥으로 누른 다음 꼬리 부분은 손가락으로 길게 늘어트렸다. 이쭉시개로 동그라미, 세모를 그릴 때 찰흙이 부

드러워서 선이 밖으로 나간다고 하였다. 물고기에 눈을 붙이고 완성 되었다며 연구자를 보자 활동순서를 스스로 말하였다. 연구자는 5분 휴식을 취하고 시연하도록 하자 B는 5분 동안 휴식을 취하고 활동순서를 말하였다. B는 자기 작품을 보고 회상한 다음 B는 첫 번째 시연에서 “동그라미 해서 눈 붙이고 동그라미, 세모, 동그라미, 세모 물고기에 그렸어.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘찰흙으로 물고기 몸과 꼬리를 만들어 붙이고 이쑤시개로 동그라미 세모 순서로 그려요. 그다음 눈 스티커를 붙여 파란 종이 위에 올렸어요.’라고 말하였다. B는 두 번째 시연에서 “동그랗게 동그라미를 만들고 꼬리도 붙이고 눈 스티커 붙이고 동그라미, 세모, 동그라미, 세모를 그렸어.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘찰흙을 손바닥에 굴려 납작하게 해서 물고기 몸을 만들고 꼬리는 세모로 만들어 물고기 몸에 붙여요. 이쑤시개로 물고기 몸에 동그라미, 세모, 동그라미, 세모 순서대로 그리고 눈 스티커를 붙인 다음 파란색 종이 위에 올려요.’라고 말하였다. 두 번째 반복활동에서도 주의 집중하며 첫 번째 활동보다 이쑤시개로 동그라미와 세모를 그리는 것을 어려워하지 않고 그렸다. B는 활동이 끝나고 나서 찰흙을 만지는 활동은 그리는 활동보다 더 쉽다고 하였다.

<그림27> 12회기 가을/햇과일 만들기- 점토 반복



연구자는 지난 회기에 했던 미술 활동을 회상하여 이야기 하자고하자 “찰흙으로 물고기를 만들었어요. 뽀족한 것으로 그림도 그리고, 말랑말랑하니 재미있었어요.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 활동내용 순서를 다시 말한 다음 매체와 도안을 제시하고 가을 주제로 점토로 햇과일 사과와

감 만들기 한다고 하였다. B는 빨간색 클레이를 먼저 들고 손바닥에 굴려 사과를 만든 다음 초록색 클레이를 떼어 꼭지를 붙였다. 주황색 클레이는 손바닥에 굴려 감을 만든 다음 초록색 클레이를 떼어 꼭지를 붙였다. 그릇은 찰흙은 손으로 주무르고 난 다음 손바닥에 굴려서 손끝으로 만져 오목하게 만들었다. B는 첫 번째 활동이 끝난 후 5분 동안 휴식을 취하고 연구자가 사과와 감 만들기 활동순서를 물어보자 B는 자기 작품을 보고 회상하였다. B는 첫 번째 시연에서 “찰흙으로 조물조물 그릇을 만들고 감, 사과를 만들어 담았지.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘사과는 빨간색 클레이로 동그랗게 만들고 주황색 클레이로 감을 만들어 꼭지 초록색을 붙여요. 그릇은 찰흙으로 만들어 사과와 감을 담았어요.’라고 피드백을 제시하였다. B는 두 번째 시연에서 “찰흙으로 그릇을 만들고 빨간색 사과, 주황색 감을 만들어 꼭지를 붙이고 그릇에 담

았어.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘사과는 빨간색 클레이로 동그랗게 만들고 감은 주황색 클레이로 동그랗게 만들고 초록색 클레이로 길게 말아 꼭지를 만들어 사과와 감에 붙였어요. 찰흙으로 그릇을 만들어 사과와 감을 담았어요’ 라고 구체적으로 피드백을 제시하였다. B는 두 번째 활동에서도 주의 집중하며 정확하게 만들었다. 다만 다음 자신의 작품을 바라보며 “내가 만들었지만 참 맛있게 보여. 찰흙 만들기 재미있네.”라고 말하며 웃었다.

<그림28> 13회기 겨울/ 눈사람과 트리나무 만들기- 점토 반복

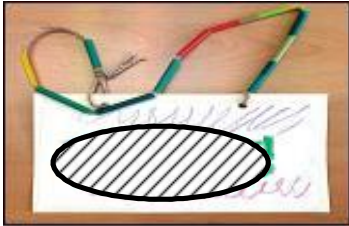


B는 연구자의 손을 잡으며 “그동안 고생했어.”라고 말하였다. 연구자는 지난 회기에 했던 미술 활동을 회상하여 이야기하자고 하자 “말랑말랑한 찰흙으로 사과도 만들고 감도 만들었지.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 활동내용 순서를 다시 말한 다음 매체와 도안을 제시하고 겨울 주제로 눈사람과 나무 트리를 점토로 만들기 한다고 하였다. B는 흰색 점토를 손바닥에 굴러서 만든 원 두 개를 눈사람으로 만들었다. 찰흙을 책상에 쳐서 납작하게 하여 나무 기둥을 만든 다음 초록색 클레이는 손바닥에 굴러 원을 만들어 기둥 위에 올렸다. 금색 줄을 보고 다른 참여자들을 쳐다본 다음 따라서 올리고 “이쁘다. 이뻐.”라고 말하며 스티커를 붙였다. B는 첫 번째 활동이 끝난 후 5분 동안 휴식을 취하고 연구자가 눈사람과 나무 트리 만들기 활동순서를 물어보자 B는 자기 작품을 보고 회상하였다. B는 첫 번째 시연에서 “눈사람을 만들고 기둥 위에 초록색 썬우고 금색 줄 두르고 반띠기 다섯개 붙여.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘흰색 점토로 동그랗게 만들어 눈사람을 만들어요. 찰흙으로 네모기둥을 만들고 초록색 클레이를 동그랗게 만들어 기둥 위에 올려요. 구슬 끈을 초록색 클레이 위에 올리고 스티커 다섯 개를 붙여요.’라고 구체적으로 피드백을 제시하였다. B는 두 번째 시연에서 “눈사람은 동글동글하게 하고 찰흙으로 기둥 만들고 초록색 썬우고 금색 두르고 반띠기 다섯 개를 붙여.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘흰색 점토를 동그랗게 두 개 만들어 눈사람 만들구요. 찰흙으로 네모기둥을 만들고 초록색 클레이는 동그랗게 말아 기둥 위에 올려요. 그다음 구슬 끈을 초록색 클레이 위에 두르고 반띠기 스티커 다섯 개를 붙였어요.’라고 구체적으로 피드백을 제시하였다. 두 번째 활동에서도 어려움 없이 스스로 활동하여 마무리를 하였다. 엘리베이터에 내리면서 “잘있어. 또 보러와야 해.”라고 말하며 작별인사를 하였다.

C. C의 회기별 변화과정

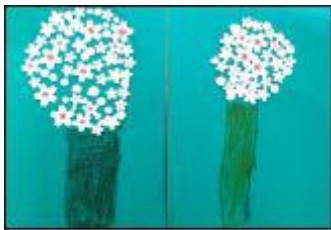
1) 도입단계 [1회기~5회기] 회기별 작품사진 및 활동내용

<그림29> 1회기 자기소개



연구자는 이름이 적힌 종이 위에 색칠 해보도록 제안하자 C는 책상 앞에 있는 색연필을 가르치며 “이걸로 하는 거여?, 어떻게 해야되?, 잘 모르겠네.”라고 말하였다. 색연필을 보고 가만히 바라보다가 파란색, 자주색, 초록색 색 연필을 꺼내 이름에 색칠하였다. 글자 주변을 꾸미고 싶었는데 어떻게 해야 될지 모르겠다며 질문하다가 E를 보고 따라서 “철조망이여. 철조망이 좋아서 위에 물결그림을 그렸어.”라고 말하였다. 연구자는 책상 앞에 있는 잘라진 빨대를 끈에 끼우자고 제안하자 “눈이 침침해서 못하겠어.”라고 말하였다. 연구자와 C는 서로 번갈아가며 끈에 빨대를 끼웠다. C는 더 이상 못하겠다고 하여 연구자는 빨대를 다 끼운 끈을 구멍 뚫린 이름 종이에 묶어 목걸이를 만들었다. 연구자는 목걸이를 걸고 자기소개를 해보도록 하자 “나는 C입니다. 친구들과하고 화투치면서 놀 때 즐겁습니다.”라고 웃으면서 말하였다. 다른 참여자들 그림을 보고 “다른 사람들은 더 잘했네.”라고 말하였다.

<그림30> 2회기 봄/벚꽃 나무 만들기 - 단순반복



C는 연구자의 그림을 보고 “꽃이네. 꽃이야. 이쁘네.”라고 말하였다. 연구자는 지난 회기에 했던 미술 활동을 회상 하여 이야기하자고하자 C는 “모르겠는데. 우리가 뭐했더라.”라고 말하였다. 연구자는 지난 회기에 했던 미술 활동 순서를 말해주었다. 연구자는 매체와 도안을 제시하며 봄 주제로 벚꽃 나무 만들기를 해보자고 하였다. C는 “어떻게 하라고 했지?, 어떻게 하라고?”라고 자주 물어보자 연구자는 그림을 보여주고 다시 설명해주었다. C는 이해가 되었다며 네모를 그리고 동그라미를 그린 다음 “어떻게 하라고 했지?”라고 다시 물어보았다. 첫 번째 활동 후 5분 동안 휴식을 취하고 연구자가 벚꽃 나무 만들기 순서를 물어보자 C는 만든 작품을 보면서 회상하였다. 첫 번째 시연에서 “무엇을 했는지 모르겠네. 아 참, 꽃 붙이고 네모를 그렸지.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘나무를 그릴 때

네모를 그리고 그 위에 동그라미를 그려요. 그다음 색칠하고 꽃 스티커를 붙였어요.’라고 피드백을 제시하였다. C는 두 번째 시연에서 “긴 네모를 그리고 동그라미를 그리고 꽃 스티커를 붙였어.”라고 말하였다. F는 “색칠을 말했어야지.”라고 말하였다. C는 “또 잊어버렸네.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘나무 기둥은 네모를 그리고 그 위에 동그라미를 그렸어요. 그다음 네모기둥을 갈색으로 색칠하고 동그라미 안에 벚꽃스티커를 붙였어요.’라고 말하였다. 연구자가 금방 했던 활동을 반복하도록 제안하자 두 번째 활동에서 C는 네모를 그리고 나서 “이렇게 하는 거 맞지?”라고 물으며 그림을 하나 그릴 때 마다 계속 확인하며 물어보았다. 마무리하면서 C는 “꽃 보니까 기분이 좋네.”라고 말하였다.

<그림31> 3회기 여름/물고기 그리기 - 단순반복



연구자는 전 회기에 했던 미술 활동을 회상하여 이야기 하자고하자 C는 “우리가 어떻게 알아. 모르니까 배우러왔지”라고 말하며 웃었다. 연구자는 매체와 도안을 주고 여름 주제로 물고기 3마리를 그려보라고 하였다. C는 “이렇게 그려?”라고 물어보며 물고기 한 마리 그리고 나서 “이렇게 그리며되?, 맞아?”라고 물어보며 다른 참여자들 그림을 자주 쳐다보았다. 하나 물고기를 그리고 색칠할 때 마다 연구자를 부르며 질문을 하였다. C는 첫 번째 활동이 끝난 후 5분 동안 휴식을 취하고 연구자가 물고기 만들기 순서를 물어보자 C는 본인의 그림을 보고 회상하였다. 첫 번째 시연에서 “동그라미 세모 그리고 붙였지.”라고 말하였다. 연구자는 ‘동그라미 그리고 옆에 세모를 그려 물고기를 3마리 그렸어요. 그다음 색칠하고 가위로 잘라 붙였어요.’라고 피드백을 제시하였다. C는 두 번째 시연에서 “동그라미 그리고 세모 그리고 비늘을 그렸어. 물고기 3마리를 그렸어.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘옆으로 동그라미 그리고 꼬리는 세모를 그리고 색칠해요. 그다음 색칠하고 가위로 잘라 파랑색 종이에 붙여요.’라고 구체적으로 피드백을 제시하였다. C는 두 번째 활동에서 세 마리를 다 그리고 나서 “이거 이렇게 그리면 되?”라고 물어보며 가위 질도 처음 활동보다 쉽게 하였다. C는 “어렵지만 재미있어.”라고 말하였다.

<그림 32> 4회기 가을/햇과일 그리기 - 단순반복



연구자는 전 회기에 했던 미술 활동을 회상하여 이야기 하자고하자 “물고기 그린거 같은데 맞아?”라고 말하였다. 연구자는 지난 회기에 했던 미술 활동순서를 말하였다. C에게 매체와 도안을 제시하며 가을 주제로 햇과일 사과와 감을 그려보라고 하였다. C는 사과는 빨강, 감은 주황으로 물체와 색깔을 서로 연결하지 못하고 사과를 주황으로 색칠하고 감은 빨강으로 색칠하였다. 연구자는 C에게 그림을 보여주고 설명을 다시 한 다음 다른 종이에 연습하여 그리고 잘라서 접시 위에 올렸다. 첫 번째 활동 후 5분 동안 휴식을 취하고 연구자가 사과와 감 만들기 순서를 물어보자 C는 본인이 만든 작품을 보며 회상하였다. 첫 번째 시연에서 “동그라미 그리고 사과 그리고, 감 그리고 색칠하고 가위로 잘랐어.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘사과는 동그라미 그리고 꼭지 그려서 빨간색으로 색칠했어요. 감은 동그라미 그리고 꼭지는 세모 그려 주황색으로 색칠해요. 그다음 초록색 접시 위에 올려요.’라고 피드백을 제시하였다. 두 번째 시연에서 C는 “동그라미 두 개 그리고 사과는 빨간색, 감은 주황색으로 색칠해서 잘라 그릇에 담아.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘사과는 동그라미와 꼭지를 그리고 빨간색과 갈색으로 색칠해요. 감은 동그라미 그리고 세모 꼭지를 그려 주황색으로 색칠하고 꼭지는 전부 갈색으로 색칠했어요. 잘라서 초록 접시 위에 올려요.’라고 구체적으로 피드백을 제시하였다. C는 두 번째 반복활동에서 사과와 감을 색칠할 때 사과를 주황으로 색칠하였다. H는 “사과는 빨강이어나요.”라고 말하자 C는 “내가 이렇게 계속 깜박을 하네. 못해서 그래.”라고 말하였다.

<그림 33> 5회기 겨울/눈사람과 트리 나무 만들기 - 단순반복

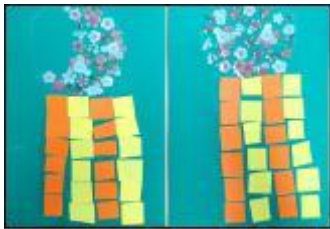


C는 연구자의 그림을 보고 “눈사람을 보니까 겨울이 생각나. 눈도 오고 좋았는데.”라고 말하였다. 연구자는 전 회기에 했던 미술 활동을 회상하여 이야기해보자고 하자 C는 “사과랑 감 그렸어.”라고 말하였다. 연구자는 전 회기에 했던 미술활동 순서를 말하였다. 연구자는 C에게 매체와 도안을 제시하며 겨울 주제로 트리 나무와 눈사람을 그려보라고 하였다. C는 눈사람을 그리고 색칠하며 “나 잘하고 있는 거 맞지?”라고 물어보았다. 어려움 없이 트리 나무를 그리고 색칠하였다. 첫 번째 활동 후 5분 동안 휴식을 취하고 연구자가 눈사람과

트리 나무 그리는 순서에 대해 물어보자 C는 본인이 만든 작품을 보며 회상하였다. 첫 번째 시연에서 “동그라미 두 개를 그려 눈사람을 만들고 나무를 그렸지.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘사포에 동그라미 두 개로 눈사람을 그리고 세모와 네모로 나무를 그려요. 눈사람은 흰색, 나무는 초록색과 갈색으로 색칠해요.’라고 말하였다. C는 두 번째 시연에서 “눈사람은 동그라미 두 개 그리고 하얀색으로 색칠하고 나무는 세모를 그리고 네모를 그리고 초록색으로 색칠해.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘사포에 동그라미 두 개로 눈사람 그리고 세모 2개와 네모로 나무를 그려요. 눈사람은 흰색으로 색칠하고 나무는 초록색, 갈색으로 색칠해요.’라고 구체적으로 피드백을 제시하였다. 두 번째 반복활동에서 질문 없이 스스로 활동하며 “두 번 그림을 그리니까 기억이 더 잘나네.”라고 말하였다.

2) 실행단계 [6회기~9회기] 회기별 작품사진 및 활동내용

<그림34> 6회기 봄/벚꽃나무 만들기-패턴 반복



C는 연구자를 보며 기다리고 있었다며 미소를 지었다. 연구자는 전 회기에 했던 미술 활동을 회상하여 이야기해보자고 하였다. C는 “눈사람이랑 나무를 꺼끄러운 곳에 그렸어.”라고 말하였다. 연구자는 활동내용 순서를 다시 말한 다음 매체와 도안을 제시하며 오늘 봄 주제로 벚꽃 나무 그리기를 하자고 하였다. C는 흰색크레파스로 네모와 동그라미 나무를 크게 그렸다. 잘라진 색종이를 바라보며 어떻게 해야 할지 모르겠다고 하였다. 연구자는 그림을 보여주며 활동순서를 다시 설명해주었다. C는 노랑색 색종이를 붙이며 “주황색부터 붙이는 거야?, 어떻게 하는거야?”라고 물어보았다. C는 연구자의 그림을 보며 처음에 붙인 노랑색 색종이를 떼고 주황색 색종이로 바꿔 붙이며 패턴 순서 활동을 이해하여 정확하게 붙였다. 스티커 작업에서 오른쪽으로 꼼꼼하게 붙여 스티커가 부족하여 왼쪽이 비었다. C는 첫 번째 활동이 끝난 후 5분 동안 휴식을 취하고 연구자가 벚꽃 나무 패턴 반복 만들기 순서에 대해 물어보자 C는 자기 작품을 보고 회상하였다. C는 첫 번째 시연에서 “동그라미 그리고 주황, 노랑 붙이고 동그라미에 꽃 스티커 붙였지.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘흰색 크레파스로 네모와 동그라미로 나무를 그렸어요. 색종이로 나무 기둥에 주황, 노랑, 주황, 노랑 순서대로 붙이고 원안에 스티커를 붙였어요.’라고 피드백을 제시하였다. C는 두 번째 시연에서 “긴 네모 그리고 동그라미 그

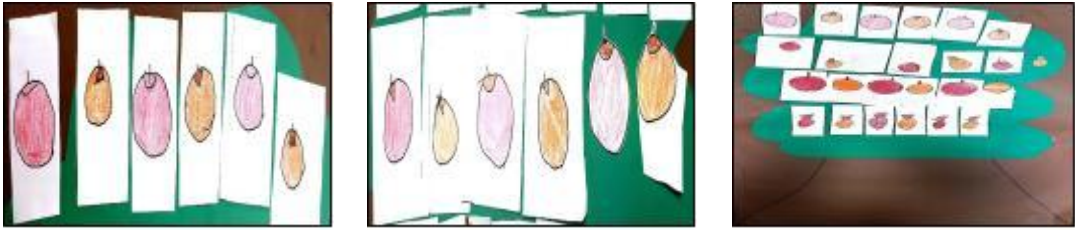
리고 주황, 노랑, 주황, 노랑 붙이고 스티커를 동그라미에 붙였어.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘흰색 크레파스로 긴 네모와 동그라미로 나무를 그렸어요. 그다음 기둥에 주황, 노랑, 주황, 노랑 색종이로 나무를 붙이구요. 원안에 꽃 스티커를 붙였어요.’라고 말하였다. 두 번째 활동에서 질문 없이 스스로 활동을 하였다. 첫 번째 그림과 두 번째 그림을 비교해보며 “두 번째 것이 더 이쁘네. 첫 번째 너무 다닥다닥 붙였어. 꽃 붙이는게 신기해. 이런 것을 해봤어야지.”라고 말하며 작품을 들고 웃었다.

<그림35> 7회기 여름/물고기 만들기-패턴 반복



연구자는 전 회기에 했던 미술 활동을 회상하여 이야기해보자고 하자 C는 “나무에 꽃 스티커를 붙였어.”라고 말하였다. 연구자는 활동내용 순서를 다시 말한 다음 매체와 도안을 제시하며 여름 주제로 물고기 패턴 반복 그리기를 한다고 하였다. C는 “물고기를 그려줘봐. 못 그리겠어.”라고 말하였다. 연구자는 그림을 보여주고 설명을 다시 해준 다음 다른 종이에 C와 함께 연습을 하였다. C는 “아 쉽네. 나도 할 수 있을 거 같아.”라고 말하였다. C는 동그라미를 그리고 세모 꼬리를 그린 다음 물고기를 다 그리고 나서 패턴 순서에 맞게 색칠하였다. 그다음 스티커를 떼어 패턴 순서에 맞게 붙여주었다. C는 첫 번째 활동이 끝난 후 5분 동안 휴식을 취하고 연구자가 물고기 그리는 활동순서를 물어보자 C는 자기 작품을 보고 회상하였다. C는 첫 번째 시연에서 “동그라미 그려서 물고기를 만들고 색칠을 하고 눈을 그리고 스티커를 붙였지.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘물고기 6마리를 노란색 색연필로 그리고 나서 파랑, 노랑, 파랑, 노랑, 파랑, 노랑으로 색칠했어요. 물고기 눈도 파랑, 노랑, 파랑, 노랑 스티커를 붙였어요.’라고 피드백을 제시하였다. C는 두 번째 시연에서 “동그라미 그려서 색칠하였지. 꼬리 그려서 물고기를 만들고 파랑색, 노랑색으로 여섯 마리를 색칠하였어.”라고 첫 번째 시연보다 더 자세히 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘물고기 6마리를 노란색 색연필로 그리구요. 다 그린 다음에 파랑, 노랑, 파랑, 노랑, 파랑, 노랑 패턴 순서대로 물고기를 색칠해요. 파랑색 물고기는 파랑색 스티커 눈을, 노랑색 물고기는 노랑색 스티커를 붙이구요. 패턴순서는 파랑, 노랑, 파랑, 노랑 순서로 스티커를 붙여 주면되요.’라고 구체적으로 피드백을 제시하였다. C는 두 번째 활동에서 질문 없이 스스로 활동하며 마무리하였다. 마무리에서 다 같이 회상하고 시연하는 과정에서 C는 “선생님 덕분에 기억력이 돌아왔어.”라고 하며 모든 참여자들이 다 함께 웃었다.

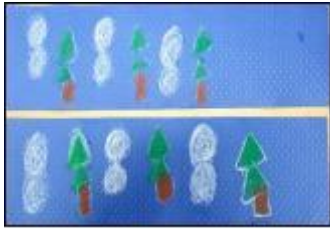
<그림36> 8회기 가을/햇과일 만들기-패턴 반복



<첫 번째 패턴반복활동> <두 번째 패턴반복활동-1> <두 번째 패턴반복활동-2>

연구자는 전 회기에 했던 미술 활동을 회상하여 이야기해보자고 하자 C는 “파란색 종이에 물고기를 여섯 마리를 그렸지.”라고 말하였다. 연구자는 활동내용 순서를 다시 말한 다음 매체와 도안을 제시하며 가을 주제로 햇과일 사과와 감을 패턴 반복 그리기를 한다고 하였다. C는 사과와 감을 그리고 감꼭지에 세모를 그렸다. 색칠도 빨강, 주황 순서에 맞게 색칠하며 잘라서 나무에 붙였다. 전 회기보다 질문 없이 스스로 정확하게 활동하였다. C는 첫 번째 활동이 끝난 후 5분 동안 휴식을 취하고 연구자가 사과와 감 그리는 활동순서를 물어보자 C는 자기 작품을 보고 회상하였다. C는 첫 번째 시연에서 “사과는 동그라미로 그리고 빨강색으로 칠하고 그리고 꼭지 그리고 갈색으로 칠하고 잘라서 초록 종이에 붙였어.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘흰 종이에 사과와 감을 6개 그려요. 사과는 빨강, 감은 주황으로 빨강, 주황, 빨강, 주황 순서대로 색칠하고 잘라서 나무에 붙여요.’라고 피드백을 제시하였다. C는 두 번째 시연에서 “사과는 동그라미 그리고 꼭지도 그리고 빨강색으로 색칠하고 주황색으로 감에 색칠하고 꼭지도 그리고 갈색으로 색칠하고 순서는 사과, 감, 사과, 감, 사과, 감 순서대로 그리고 색칠했어. 마지막으로 가위로 잘라서 나무한테 붙였어.”라고 구체적으로 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘흰색종이에 네임펜으로 사과와 감을 전부 6개 그리구요. 색칠은 사과는 빨강색, 감은 주황색 순서로 빨강, 주황, 빨강, 주황으로 색칠해요. 그리고 잘라서 나무에 붙여요.’라고 구체적으로 피드백을 제시하였다. 두 번째 활동에서 사과와 감을 색칠할 때 햇갈려하지 않고 정확하게 색칠하였다. 두 번째 활동에서 마지막 사과를 동그랗게 자르면서 “반듯하게 잘라야하는데 동그랗게 잘랐네. 틀렸어”라고 말하며 웃었다. 자른 사과와 감을 큰 나무에 붙이며 “큰 나무에 우리 식구 과일들이 열려 있으니 보기 좋소.”라고 말하였다.

<그림37> 9회기 겨울/눈사람과 트리나무 만들기-패턴 반복



연구자는 전 회기에 했던 미술 활동을 회상하여 이야기 해보자고 하자 “사과와 감을 그려 우리 나무에 붙여.”라고 웃으면서 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 활동내용 순서를 다시 말한 다음 매체와 도안을 제시하며 겨울 주제로 눈사람과 트리 나무 패턴 반복 그리기를 한다고 하였다. C는 활동에 주의 집중하며 눈사람, 나무 패턴 순서에 맞게 6개를 그리고 색칠도 정확하게 꼼꼼하게 한 다음 반짝이 풀을 손으로 찍어 바르며 “미끌미끌하네. 이런 것도 있고 별것이 다 있네.”라고 말하며 웃었다. C는 첫 번째 활동이 끝난 후 5분 동안 휴식을 취하고 연구자가 눈사람과 트리 나무 그리기 활동순서를 물어보자 C는 자기 작품을 보고 회상하였다. C는 첫 번째 시연에서 “동그라미 두 개 그려서 눈사람 만들고 나무 그리고 그 옆에 눈사람 그리고 나무 기둥 그리고 전부 6개를 그리고 색칠을 했지. 눈사람은 하얀색, 나무는 초록색으로 칠했어. 반짝이 풀칠을 해서 나무를 멋있게 꾸몄어.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘흰색크레파스로 눈사람, 나무, 눈사람, 나무, 눈사람, 나무 전부 6개 그리구요. 눈사람은 흰색, 나무는 초록색과 갈색으로 색칠하고 그 위에 반짝이 풀을 발랐어요.’라고 피드백을 제시하였다. C는 두 번째 시연에서 “동그라미 두 개 그리고 나무 그리고 기둥 그리고 눈사람, 나무, 눈사람, 나무 그리고 색칠을 했지. 눈사람은 하얀색, 나무는 초록색, 기둥은 갈색으로 칠했어. 그리고 반짝이 풀을 칠해서 예쁘게 꾸몄어. 전부 6개 맞지?”라고 정확하게 순서를 기억하여 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘파란색 종이에 동그라미 두 개로 눈사람 그리고 세모 두 개와 네모로 나무 그리고 눈사람 나무 순서대로 6개 그려요. 눈사람은 흰색, 나무는 초록색과 갈색으로 색칠하고 반짝이 풀로 그림에 다 문질러요.’라고 구체적으로 피드백을 제시하였다. C는 두 번째 반복활동에서 정확하게 스스로 활동을 하며 “두 번 그리니까 더 재미있어”라고 말하였다.

2) 종결단계 [10회기~13회기] 회기별 작품사진 및 활동내용

<그림38> 10회기 봄/벚꽃나무 만들기- 점토 반복



C는 치료실에 들어와 “오늘도 재미난 거 하네. 꽃나무 너무 이쁘요”라고 말하며 활동순서 도안을 스스로 읽었다. 연구자는 전 회기에 했던 미술 활동을 회상하여 이야기를 해보자고 하자 “파랑 볼록 종이에 눈사람이랑 초록색 나무랑 그렸어.”라고 말하였다. 연구자는 활동 내용 순서를 다시 말한 다음 매체와 도안을 제시하며 봄 주제로 벚꽃 나무 점토 만들기를 한다고 하였다. 연구자는 만들기 전에 찰흙을 주무르고 주먹으로 두드리며 스트레스, 화, 짜증나는 게 있다면 다 두드리며 풀어보라고 하였다. C는 “부들부들하니 좋네.”라고 말하였다. 첫 번째 활동에서 “살다가 이런 것도 해보네. 많이 주물거리고 있는데 잘 안되네.”라고 말하였다. 찰흙으로 네모기둥을 만들고 기둥에 초록색 클레이를 붙이며 길쭉한 모양으로 만들어졌다고 하였다. 첫 번째 활동이 끝난 후 5분 동안 휴식을 취하고 연구자가 벚꽃나무 만들기 활동순서를 물어보자 C는 자기 작품을 보고 회상하였다. C는 첫 번째 시연에 “진흙을 주물러 가지고 이쁘게 모양을 만들어서 초록색 진흙으로 동그랗게 해서 기둥 위에 붙였어. 그리고 꽃을 붙였어.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘찰흙으로 네모기둥을 만들고 구슬 점토로 둥글게 원을 만들어 기둥에 올린 다음 꽃 스티커를 3개 붙여요’라고 피드백을 제시하였다. C는 두 번째 시연에서 “찰흙을 조물조물 해가지고 기둥을 만들고 초록색 찰흙을 둥글게 만들어 기둥 위에 올렸어. 그리고 벚꽃 스티커를 붙였어.”라고 말하였다. 연구자는 ‘처음에 찰흙으로 네모를 만들어 기둥을 세우고 구슬 점토를 둥글게 말아 기둥 위에 세워요. 벚꽃 스티커를 3개 떼어 초록색 구슬 점토에 붙였어요’라고 말하였다. C는 두 번째 반복활동에서 주의 집중하며 어려움 없이 스스로 활동을 하여 마무리하였다. C는 작업이 끝나고 작품을 바라보며 처음 나무는 벚꽃 나무로 이름을 붙이고 싶고 두 번째 나무는 맨드라미를 좋아해서 맨드라미 나무라고 이름을 짓고 싶다고 하였다. C는 “기분이 보들보들 재미있어. 살다가 별것을 다 만드니까 재주꾼 되겠어.”라고 말하면서 웃었다.

<그림39> 11회기 여름/물고기 만들기- 점토 반복

연구자는 전 회기에 했던 미술 활동을 회상하여 이야기해 보자고 하자 “이제는 기억이 많이 좋아졌어. 꽃나무 만들었지. 찰흙을 탁탁 쳐가지고 만들고 초록색 찰흙 올려서



꽃나무 만들었어. 맞지?”라고 말하였다. 연구자는 활동내용 순서를 다시 말한 다음 매체와 도안을 제시하며 여름 주제로 물고기 점토 만들기를 한다고 하였다. C는 찰흙을 손으로 주무르고 손바닥으로 굴려서 물고기 몸을 만들고 나머지 찰흙을 조금 떼어 꼬리에 붙여주었다. C는 첫 번째

활동이 끝난 후 5분 동안 휴식을 취하고 연구자가 물고기 만들기 활동순서를 물어보자 C는 자기 작품을 보고 회상하였다. C는 첫 번째 시연에서 “동그라미 만들어서 납작하게 하고 꼬리 붙이고 동그라미 3개와 세모 3개 그리고 눈 붙였어.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘찰흙으로 물고기 몸과 꼬리를 만들어 붙이고 이쑤시개로 동그라미 세모 순서로 그려요. 그다음 눈 스티커를 붙여 파란 종이 위에 올렸어요’라고 피드백을 제시하였다. C는 두 번째 시연에서 “찰흙으로 동그라미 만들고 납작하게 해서 꼬리와 눈을 붙이고 뽀족할걸로 동그라미 3개와 세모 3개를 그렸어.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘찰흙을 손바닥에 굴려 납작하게 해서 물고기 몸을 만들고 꼬리는 세모로 만들어 물고기 몸에 붙여요. 이쑤시개로 물고기 몸에 동그라미, 세모, 동그라미, 세모, 동그라미 세모 순서대로 그리고 눈 스티커를 붙인 다음 파란색 종이 위에 올려요.’라고 구체적으로 피드백을 제시하였다. 두 번째 반복활동에서도 주의 집중하여 빨리 활동을 끝내고 다른 어르신들 것을 구경하였다.

<그림40> 12회기 가을/햇과일 만들기- 점토 반복



C는 연구자의 그림을 보고 “감 먹고 싶네. 가을이 빨리 오면 좋겠어.”라고 말하며 다른 어르신들과 가을 작품에 대해 이야기를 나누었다. 연구자는 전 회기에 했던 미술 활동을 회상하여 이야기해보자고 하자 “찰흙으로 동그랗게 해서 물고기를 만들었어. 눈도 붙이고.”라고 말하였다. 연구자는

칭찬을 하며 활동내용 순서를 다시 말한 다음 매체와 도안을 제시하고 가을 주제로 햇과일 사과와 감을 점토로 만들기 한다고 하였다. C는 찰흙을 동그랗게 손바닥으로 굴려 납작하게 누른 다음 손끝으로 밀어 그릇을 만들었다. 사과는 빨강색 클레이를 손바닥에 굴려 동그랗게 만든 다음 초록색 클레이를 길쭉하게 만들어 붙이고 감은 주황색 클레이를 손바닥으로 동그랗게 말고 초록색 클레이를 떼어 붙였다. C는 가장 먼저 활동이 끝나고 연구자를 부르며 “내 것이 이쁘제. 이뻐.”라고 말하며 웃었다. C는 첫 번째 활동이 끝난 후 5분 동안 휴식을 취하고 연구자가 사과와 감 만들기 활동순서를 물

어보자 C는 자기 작품을 보고 회상하였다. C는 첫 번째 시연에서 “찰흙으로 그릇을 만들고 사과도 만들고 꼭지도 만들고 찰흙으로 둥글게 해서 눌러서 그릇을 만들고 사과 감을 담아.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘사과는 빨간색 클레이로 동그랗게 만들고 주황색은 감을 만들어 꼭지 초록색을 붙여요. 그릇은 찰흙으로 만들어 사과와 감을 담았어요.’라고 피드백을 제시하였다. C는 두 번째 시연에서 “빨간색 찰흙으로 사과를 만들고 주황색 찰흙으로 감을 둥글게 해서 만들고 꼭지 붙이고 찰흙으로 그릇을 만들어 담아.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘사과는 빨간색 클레이를 동그랗게 만들고 감은 주황색 클레이를 동그랗게 만들어 초록색 클레이로 길게 말아 꼭지를 만들어 붙였어요. 찰흙으로 그릇을 만들어 사과와 감을 담았어요.’라고 구체적으로 피드백을 제시하였다. 두 번째 반복활동에서 집중하며 활동을 하여 마무리 하고나서 자신의 작품을 바라보았다.

<그림41> 13회기 겨울/ 눈사람과 트리나무 만들기- 점토 반복



C는 “오늘이 마지막이지?, 벌써 마지막이구나.”라고 말하였다. 연구자는 전 회기에 했던 미술 활동을 회상하여 이야기해보자고 하자 “사과도 만들고 감도 만들고 그릇도 만들어서 예쁘게 담았지.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 활동 내용순서를 다시 말한 다음 매체와 도안을 제시하고 겨울주제로 눈사람과 나무 트리를 점토로 만들기 한다고 하였다. C는 활동순서를 손가락으로 집어가며 고개를 끄덕이며 읽었다. C는 많이 주무르고 난 다음 흰색 점토를 손바닥에 굴려서 만든 원 두 개를 눈사람으로 만들었다. 찰흙은 책상에 처서 나무 기둥을 만들고 초록색 클레이는 손바닥과 바닥에 굴려 원을 만들어 기둥 위에 올렸다. 금색 줄을 보고 “이런 줄도 다 있네.”라고 말하며 대각선으로 줄을 올렸다. C는 첫 번째 활동이 끝난 후 5분 동안 휴식을 취하고 연구자가 눈사람과 나무 트리 만들기 활동순서를 물어보자 C는 자기 작품을 보고 회상하였다. C는 첫 번째 시연에서 “하얀 찰흙으로 동그라미 두 개 해가지고 눈사람을 만들고 찰흙으로 기둥을 만들고 초록색으로 나무 모양을 만들고 음.. 금색 줄을 멋있게 두르고 반짝이로 만들었어.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘흰색 점토로 동그랗게 만들어 눈사람을 만들어요. 찰흙으로 네모기둥을 만들고 초록색 클레이를 동그랗게 만들어 기둥 위에 올려요. 구슬 끈을 초록색 클레이 위에 올리고 스티커 다섯 개를 붙여요.’라고 피드백을 제시하였다. B는 두 번째 시연에서 “동그라미 두 개로 눈사람을 만들고 찰흙으로 기둥을 만들었어. 초록색

으로 나무를 만들어서 반짝이 스티커로 야무지게 붙였어. 금박이 띠도 들렸어.”라고 말하였다. 연구자는 칭찬을 하며 ‘흰색 점토를 동그랗게 두개 만들어 눈사람 만들구요. 찰흙으로 네모기둥을 만들고 초록색 클레이는 동그랗게 말아 기둥 위에 올려요. 그다음 구슬 끈을 초록색 클레이 위에 두르고 반짝이 스티커 다섯 개를 붙였어요.’라고 구체적으로 피드백을 제시하였다. 두 번째 반복활동에서도 스스로 활동하며 마무리를 하였다. C는 “손으로 만지니까 기분이 좋아. 재미나지. 이렇게 재미있는 것을 이제 못하게 아쉬워서 슬프네.”라고 말하였다.

IV. 논의 및 제언

본 연구의 목적은 DIA를 중심으로 한 집단미술치료가 경증치매노인의 단기 기억 향상에 미치는 효과를 알아보려고 하였다. 이를 위해서 선행연구를 검토하여 DIA와 회상, 시연, 반복, 피드백에 관한 이론을 미술치료에 적용하여 프로그램을 구상하고, 그 효과를 알아보았다. 본 연구를 통하여 나타난 결과를 연구문제 중심으로 논의하고자 한다.

A. 연구결과 요약

첫째, DIA를 중심으로 한 집단미술치료가 경증치매노인의 단기 기억 향상에 효과를 알아보기 위해 실시한 ECR 검사의 사전 · 중간 · 사후 점수를 비교한 결과, 대기집단 참여자에 비하여 실험집단에 포함된 참여자의 점수가 유의하게 향상된 것으로 나타났다. 구체적으로 실험집단의 경우, 사전검사 시 평균점수는 8.71점이었으나 중간검사 때에는 2.15점이 증가한 10.86점으로 향상되었고, 사후검사 때에는 2.14점이 더 증가하여 13점으로 향상되었다. 반대로 대기 집단의 경우에는 사전점수가 9점이었으나 중간검사 때에는 0.75점이 감소한 8.25점으로 나타났으며 사후검사 때에도 8.25점으로 나타나 점수가 유지되었다. 실험집단 참여자의 개인별 점수변화를 살펴보면, 7명의 참여자 중에서 A는 6점이 증가하여 가장 많이 개선된 것을 볼 수 있으며 이외에 사전-중간-사후 변화량이 5점, 4점, 3점이 증가한 사람도 각각 2명씩 있는 것을 볼 수 있다. 따라서 DIA를 기반으로 한 집단미술치료가 경증치매노인의 단기 기억 향상에 유의한 효과가 있는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 회상, 시연, 반복, 피드백의 네 가지 중재요소를 중심으로 Toglia(1992)의 역동적 상호작용 모델(Dynamic Interactional Approach; DIA)을 적용한 집단미술치료가 경증치매노인의 단기 기억 향상에 긍정적인 효과를 가져왔다는 것을 보여준다. 이러한 결과는 이남원(2014)의 연구에서 반복적인 패턴을 활용한 음악치료가 치매노인의 집중력과 단기 기억을 개선하였다고 보고한 결과와 유사하다. 그리고 김솔잎(2016)은 의도적인 의사소통을 통하여 지속적이고 적절한 자극을 제공하는 것이 뇌가 손상된 환자들의 잔존 인지기능을 보존하고 기억력을 향상시켰다고

한 점에서 본 연구의 결과와 유사하다. 회기별 변화과정을 살펴보면, 처음에는 참여자들이 연구자를 경계하며 소극적인 태도를 보였으나 회기가 진행될수록 스스로 치료자의 그림 도안을 찾아보거나 활동순서 도안을 스스로 읽는 모습을 볼 수 있었고, 스스로 오류를 발견하고 과제를 수정하는 모습도 볼 수 있었다. 그리고 주의집중이 높아져 과제를 마치는 속도가 빨라지는 것을 관찰할 수 있었다. 이러한 결과로 미술치료가 자연스러운 환경 안에서 편안하게 회상할 수 있도록 도우며, 과제를 수행하고 시연하는 과정에서 시각적인 이미지를 만드는 것을 어려워하는 치매 노인에게 보다 친근하게 다가가는 데에 유용한 것을 알 수 있었다. 표현순(2005)은 집단미술치료 활동 안에서 자유롭게 회상하도록 유도하는 것보다는 재인과 단서가 주어진 회상 활동을 제공하는 것이 기억력을 향상시키는 데에 도움이 된다고 하였는데 본 연구에서도 치료자의 그림 도안과 자신의 작품을 보고 회상하도록 제안했던 점이 단기기억을 자극하는 데에 도움이 되었던 것으로 보인다. 조상희(2007)는 구체적인 사과의 단서를 제공하는 구조적인 방식은 회상을 유도하기에 도움이 되었다고 하였는데 본 연구에서 단서를 제공한 회상은 편안하게 회상하여 과제를 수행한 것으로 유사하다. 회상을 한 다음, 참여자들에게 시연하도록 하는 과정은 단기기억을 확인하여 불필요한 활동을 줄일 수 있고 활동의 이해를 도우며 단기기억을 자극하는 것으로 보인다. 김도영(2015)은 집단미술치료에서 전래동화 구연 이후, 이야기의 교훈, 내용, 핵심장면, 회기 마무리에 대해 재인지 과정을 거침으로써 기억력이 자극되었다고 하였는데 본 연구에서 도입전과 실행단계, 마무리과정에서 시연을 하여 단기기억을 자극하는 점은 유사하다. 미술치료 안에서 치료자가 제공한 따뜻한 피드백과 지지와 격려는 경증치매노인들이 활동내용을 구체적으로 이해할 수 있도록 도우며 활동하는 과정에서 오류를 스스로 감지할 수 있는 데에 도움이 되었음을 알 수 있었다. 배제성(2012)은 피드백의 제공과 함께 실시되는 인출 연습은 기억을 촉진시킨다고 하였는데 본 연구에서 두 번의 시연과 피드백의 과정을 통하여 단기기 기억을 자극했던 점과 유사하다. 또한, 피드백을 통하여 자신이 놓치고 있는 부분을 스스로 알게 되며 활동과정에서 안정된 정서 바탕 안에서 단기기억의 자극에 긍정적인 요소로 영향을 줄 수 있었다. 첫 번째 활동을 하고나서 두 번째 반복활동을 통해 전반적인 미술활동을 이해를 도우며 편안하게 작업에 집중하며 첫 번째 활동에서 어려웠던 부분을 두 번째 반복활동을 통해 수행하는 것은 친숙하게 접근하여 기억을 자극하였다. 이러한 결과는 박정은(2006)은 치매노인에게 미술치료로 이미지로 표현하는 것은 미술치료의 반복이 시각적으로 자극을 주어서 기억에 관련된 뇌기능에 영향을 미친 것으로 치매노인의 기억력 증진에 효과를 보이는 점은 본 연구에서 반복된 활동

을 하여 단기기억에 자극을 주었던 점을 관찰할 수 있었다. 치료자는 참여자들이 어려워하는 작업의 부분을 발견하여 치료자와 연습을 함으로써 예견이 불가능하고 친숙하지 않은 과제 수행의 결과의 특성을 막는다. 또한, 어려운 부분을 스스로 활동하면서 자신감을 높일 수 있고 전체과제 과정을 편안하게 수행되었을 것으로 보인다. 김재원(2010)의 연구에서는 기억력 향상을 위한 활동으로 치료사가 알려준 방법을 이해하고 따라하는지, 즉각적으로 기억하고 과정을 기억하여 반복할 수 있는지 여부를 확인하였는데 본 연구에서도 치료사가 환자가 새로운 정보를 습득할 수 있도록 도와줄 수 있는 치료 형태로 접근하였던 점이 대상자의 기억력을 향상시키는 데에 도움을 주었던 것으로 보인다. 또한, 추수경 외(2007)는 대상자들이 인식하지 못하는 부분을 설명하며 교육시키고 프로그램 진행 중 연습기회를 부여하며 훈련이 이루어진 점은 본 연구에서 참여자들이 어려워하는 과제부분을 발견하여 함께 연습해보고 치료자가 설명하여 단기 기억을 자극하는데 도움을 주었다는 점과 유사하다.

둘째, 미술치료 프로그램의 단계별로 단기기억이 어떻게 변화하였는지 살펴본 결과, 회기가 거듭될수록 미술 활동에 집중하여 회상, 시연, 피드백, 반복과정에서 안정된 모습으로 활동하며 작품을 스스로 완성하고 자신감이 향상된 모습을 볼 수 있었다. 구체적으로 살펴보면, 도입단계에서 DIA 중재(치료)에서 학습전이 수준 1단계로 기대에 일치하는 환경에서 일관된 반응을 이끄는 활동으로 단순 만들기는, 단순하고 간단한 반복활동으로 흥미 유발 및 단기기억을 자극하는 구조적인 활동을 하였다. 처음 참여자들은 경계하며 소극적이고 부정적인 태도를 보이며, 3, 4, 회기에서 단기기억으로 약속시간을 잊어버리거나 간호사에게 약속시간을 자주 물어보았다고 하였다. 그러나 5회기에서 한 명을 제외한 참여자들은 약속시간에 맞게 약속장소에서 기다리며, 두 번째 반복활동에서는 치료자의 격려와 피드백에 따라 주의를 기울이고, 작업에 대한 이해도가 높아져 스스로 활동하는 모습을 점차 보이며 긍정적인 언어를 사용하였다. 두 번째 활동을 통하여 전반적인 미술활동의 이해를 도우며 편안하게 작업하였다. 또한, 작업을 한 다음 시연하는 과정에서 짧게 대답하는 모습을 보였는데 이러한 모습들은 실행단계에서 회상, 시연, 반복, 피드백의 과정을 통하여 단기기억에 긍정적인 변화가 나타나기 시작하였다. 실행단계에서 DIA 중재(치료) 학습전이 수준 2단계로 변화 없는 과제 환경에서 변화에 반응할 것을 요구하는 활동을 제시하여 다양한 자극을 처리하고 조절하고 변화에 반응하는 능력을 향상시키도록 의도하였다. 실행단계에서는 전에 활동했던 단순 만들기보다 더 주의집중을 해야 하는 패턴활동으로 주의집중과 단기기억을 자극하였다. 6회기부터 전 참여자들이 약속시간과 장소에 맞게 치료자를 기다리고 있는 모

습은 지남력이 상승한 것으로 보이며, 도입단계에서 지난 회기를 회상하여 시연하는 기억과정은 점차 회상하여 시연하기 시작하였다. 패턴활동을 이해하지 못하여 어려움을 보이는 몇 명의 참여자들에게 활동 전과 활동 후 연구자는 그림 도안을 보여주며 설명과 시범을 다시 보여 이해를 도우며, 참여자는 치료자를 따라 활동을 하고, 반복활동을 통하여 단기기억을 자극하였다. 그리고 참여자들은 7회기와 8회기에서 틀린 부분의 오류를 스스로 점검하고 수정하며 주의를 기울여 순서와 차례에 따라 미술 활동을 하였다. 또한, 자신의 작품을 바라보며 틀린 부분을 발견하고 아쉬움을 보이기도 하며, 점차 미술 활동에 자신감을 보이고 집중력과 완성도가 향상되었다. 두 번 반복 활동하는 과정은 전반적으로 미술 활동에 대한 이해가 촉진되었고 작업 후 회상하여 시연하는 과정에서 구체적으로 말하기 시작하여 단기기억의 긍정적인 수행 효과를 보였다. 이는 박지은(2006)연구에서 반복학습 프로그램을 통해 뇌 활동을 촉진시키고 기억의 향상을 돕는다는 점과 유사하다. 종결단계에서 DIA 중재(치료)에서 학습전이 수준 3단계는 환자가 전에 학습한 경험과 새로운 경험을 조직화해서 최근 도전에 반응하거나 추후에 있을 도전을 반응하기 위해 회상하는 것을 요구하는 활동이다. 종결단계에서 점토반복 활동으로 전에 했던 같은 주제의 미술활동을 입체적으로 만드는 점토 반복은 참여자들이 안정적으로 작업에 집중을 하며 즐겁게 활동을 하고 적극적으로 시연하는 모습을 보였다. 이남원(2014)은 익숙한 활동은 단기기억력으로 어려움이 있는 치매 노인에게 기억을 촉진하는 활동이라고 하였는데 본 연구에서 치매노인이 같은 주제로 미술활동을 하여 단기기억을 자극을 준 점은 유사하다. 미술 활동 결과물을 보면서 만족감과 성취감을 표현하였으며 미술활동 안에서 안정된 정서로 긍정적인 상호작용을 하는 모습을 볼 수 있었다. 주가영(2017)은 치매노인에게 Toglia 인지재활을 활용하여 기억력 및 지남력 유지를 위한 미술치료 프로그램 개발연구를 하였는데 제언 점에서 임상현장에서 적용하여 효과성의 검증을 시사하였다. 이에 본 연구는 치매노인에게 Toglia의 DIA 인지재활을 활용한 미술치료프로그램을 시행하여 단기기억력 향상에 효과가 있음을 보여주었다. 박정은(2006), 조영숙(2007), 박현철(2009), 김민정(2011), 권순관(2012), 이주영 외(2016), 주가영(2017) 등 기억력 향상에 대한 긍정적인 연구는 많으나, 본 연구는 기억력 중에 단기기억 특성만 고려하려 집단미술치료 프로그램 안에 네 가지의 회상, 시연, 반복, 피드백의 중재방안 활용하여 연구한 점은 다소 차이가 있었다. 윤순원(2019)는 인지기반중재의 메타분석 결과 치매노인에게 인지재활이 많이 활용되며, 집단보다 개별로 이루어진 일상생활 적응에 초점을 맞춘 인지재활 연구가 많다고 하였는데 본 연구에서는 치매노인에게 집단미술치료를 시행하여 단기기억에 초점을

둔 연구로 다소 차이가 있겠다. 인지재활을 활용한 중재제공자는 인지(작업)치료사, 심리학자, 사회복지사, 그림책 강사 등이 있었으나(윤순원, 2019) 미술심리치료사가 중재 제공자로서 활동할 경우가 극히 드물어 본 연구자는 미술치료프로그램을 인지재활에 접목하여 긍정적인 효과성을 살펴보았다.

이상에서 논의한 바와 같이 미술치료가 DIA를 기반으로 한 집단미술치료가 경증치매노인의 단기 기억 향상에 효과적인 중재방안임을 확인하였다.

B. 연구의 의의 및 제언

이상에서 논의한 바와 같이 집단미술치료가 치매노인에게 Toggia의 역동적 상호작용 인지재활을 적용하여 단기 기억 향상에 효과가 있음을 확인하였다. 이러한 결과는 ECR을 사용하여 사전-중간-사후 3번의 검사를 하여 세밀하게 단기 기억의 변화에 한 효과의 가능성을 확인하였다. 그리고 인지 손상이 있는 환자의 기능적 수행을 강화시키는 것을 강조하는 Toggia의 역동적 상호작용 인지재활을 적용하여 인지 영역 중 기억력을 높이고 선행연구 바탕으로 회상, 시연, 반복, 피드백을 프로그램에 적용하여 단기 기억 향상에 긍정적인 효과성을 확인하였다. 이러한 결과는 치매노인의 단기 기억 향상을 위한 중재 연구가 부족한 상황에서, 미술치료 프로그램의 활용가능성과 이론적 배경을 보완하였다는 데에 의의가 있으며 현장에서 재현할 수 있도록 풍부한 사례자료와 활동 자료를 제시하였다는 데에 의미가 있겠다.

지금까지의 연구결과를 토대로 후속연구에서 고려되어야 할 점을 제언하면 다음과 같다.

첫째, 한 명의 치료자와 보조치료사가 집단을 대상으로 본 연구에서 구성한 프로그램의 진행 과정을 적절하게 수행하기에는 다소 어려움이 있었다. 본 프로그램은 두 번의 시연과 반복, 피드백을 통해 시각 이미지가 기억회로 과정에 입력된 후 인출을 시도해야 하는 과정이기 때문에 각 참여자마다 즉시 회상을 하여 시연을 한 다음 피드백을 해야 하는 과정에서 많은 시간이 할애가 된다. 실제로 실험집단 치매노인 대상 7명에게 적용되어 점토활동을 제외한 활동에서 몇 명의 치매노인들은 제 시간에 활동을 하지 못해 어려움을 보였다. 따라서 향후에 집단을 대상으로 위 프로그램을 실시할 때에는 반드시 보조치료사와 함께 운영할 것을 제안한다.

둘째, 본 연구에서 실험집단 경증 치매노인 7명에게 적용되어 결론을 도출한 연구이므로 본 연구의 결과를 적용하는데 일반화하기에 한계가 있다. 따라서 단기기억과 관련된 어려움이 있는 다양한 인구를 대상으로 재현해봄으로써 본 연구결과의 외적타당도를 제고하기 위한 후속연구가 요구된다.

셋째, 본 연구에서 실험집단이 일주일에 3번 미술치료를 진행하여 단기기억향상을 높였으나 주당 실시횟수를 일주일에 두 번이나 한 번으로 했을 경우 한계가 있다. 김연희(2017)는 치매노인대상으로 미술치료프로그램의 인지기능 증진 효과에 대한 메타분석에서 미술치료프로그램의 주 시행횟수는 주 2-3회가 가장 효과가 있다고 하며 윤순원(2019)는 노인에게 인지재활 프로그램을 주당 실시횟수가 길수록 효과가 유의미하게 감소하여 프로그램을 주당 실시횟수가 약 2회 정도인 경우 효과가 더욱 높은 것으로 확인이 되었다. 따라서 단기기억에 특성을 고려하여 후속연구에서는 주당 회기 수에 따라 효과가 어떻게 달라지는지 확인해보는 것도 의미가 있겠다.

참고문헌

- 고혜월(2011). **점토를 중심으로 한 집단미술치료가 치매노인의 정서와 인지기능에 미치는 영향**. 동국대학교 석사학위 논문.
- 구형모 외(2005). 7분 선별검사 각 하위척도의 임상적 유용성. *신경정신의학*. 44(2), 253-258
- 강울희(2018). **바느질을 이용한 집단미술치료가 치매노인의 기억력과 우울에 미치는 영향**. 명지대학교 사회교육대학원 석사학위 논문.
- 권대훈(2009). **교육심리학의 이론과 실제**. 학지사.
- 권재성 외(2015). **작업치료사를 위한 인지재활**. 서울:퍼시픽북스.
- 권순관(2012). **회상미술치료가 치매노인의 기억력과 문제행동에 미치는 영향 연구**. 경남과학기술대학교 사회복지대학원 석사학위 논문.
- 권중돈(2002). **치매와 가족**. 서울: 학지사.
- 김경애 외(2015). **치매 케어**. 서울: 문예미디어.
- 김도영(2015). **전래동화를 활용한 집단미술치료가 경증치매노인의 인지기능에 미치는 영향**. 한양대학교 이노베이션대학원 석사학위 논문.
- 김민정(2011). **회상을 적용한 콜라주 미술치료가 알츠하이머형 치매노인의 기억력에 미치는 영향**. 대구대학교 석사학위 논문.
- 김선(1998). **기억에 대한 이해와 훈련 프로그램**. 교육과학사.
- 김선현(2010). **집단미술치료의 이론과 실제**. 예담.
- 김선현(2010). 미술치료에서의 공간기억구성(Spatial Memory Monrage Technique : SMMT) 평가도구 개발. *임상미술치료학연구*. **대한임상미술치학회**. 5(1), 13-16.
- 김선현(2011). **집중력 강화를 위한 미술치료프로그램**. 이담북스.
- 김수용(2017). **진짜 나를 만나는 뇌 과학시간**. 우리같이.
- 김솔잎(2016). **치매노인의 인지재활서비스 이용의사에 영향을 미치는 요인에 관한 연구**. 가톨릭관동대학교 경영행정사회복지대학원 석사학위 논문.
- 김연희(2017). **지정된 공간의 꽃꽂이가 치매노인 시지각 운동협응 능력에 미치는 영향**. 대구카톨릭 대학교 디자인대학원 석사학위 논문.
- 김연희(2017). **치매노인대상 미술치료프로그램의 인지기능 증진 효과에 대한 메타분석**. 원광대학교 보건·보완의학대학 석사학위 논문.
- 김용광(2013). **운동이 초등학생의 단기기억력에 미치는 영향**. 경인 교육대학교 대학

- 원 석사학위 논문.
- 김영숙(2002). 치매에 대한 통합적 접근법. 교육과학사.
- 김영희(2007). 집단미술치료가 치매위험군 노인의 기억과 우울에 미치는 효과. 한양대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 김용숙(2018). 종이매체를 활용한 집단미술치료가 치매노인의 인지기능과 소근육 운동에 미치는 효과. 건국대학교 예술디자인대학원 석사학위 논문.
- 김정숙(2013). 화투를 활용한 집단미술치료가 노인성치매환자의 인지기능과 우울에 미치는 효과. 영남대학교 환경보건대학원 석사학위 논문.
- 김재원(2010). 치매 노인 미술치료프로그램 개발 연구. 성신여자대학교 석사학위 논문.
- 김현민 외(2012). 회상을 통한 집단미술치료가 치매노인의 인지기능과 우울에 미치는 효과. 한국미술치료학회 학술지, 19(5), 1289-1312.
- 김현주(2011). 경증치매 노인을 위한 운동병합 인지재활 프로그램의 효과. 고려대학교 간호학과 박사학위 논문.
- 김형희, 최외선(2010). 색채경험을 통한 집단미술치료가 치매노인의 인지와 정서에 미치는 영향. 미술치료연구, 17(6), 1447-1472.
- 류은석(2015). 치료레크리에이션을 병행한 집단미술치료가 치매노인의 인지기능, 우울, 대인관계에 미치는 효과. 대구사이버대학교 휴먼케어대학원 석사학위 논문.
- 류정자(2002). 집단미술치료가 노인의 학습된 무기력 및 우울정서에 미치는 효과. 경성대학교 대학원 박사학위 논문.
- 문선모(1994) 학습방략의 발달과 학업수행. 한국교육학회, 32(5), 47-72.
- 박경영(2009). 치매노인에 대한 치료 접근법에 관한 질적 메타분석, 작업치료학회, 3(2), 23-32.
- 박민(2008). 치매노인의 기억재활: 신경인지적 개관. 한국재활심리학회, 16(3), 163-188.
- 박민선외(2002). 한국형 7분 치매 선별검사의 정상기준 연구. 대한신경과학회지, 20(3), 252-259.
- 박성휘(2006). 인지재활프로그램이 노인성 치매환자의 인지기능에 미치는 효과에 대한 연구. 동국대학교 석사학위 논문.
- 박소영(2001). 치매노인 가족의 부양부담과 사회복지서비스 이용 욕구에 관한 연구. 한려대학교 사회복지대학원 석사학위 논문.
- 박영애(2002). 집단미술치료 프로그램이 치매노인의 정신건강에 미치는효과. 대구대학교 재활과학 대학원 석사학위 논문.
- 박유미(2004). 음악심리학의 이해. 서울:음악춘추사.

- 박정은(2006). 구조적인 미술치료프로그램의 반복이 치매노인의 기억력에 미치는 영향. 동국대학교 문화예술대학원 석사학위 논문.
- 박지은(2006). 반복학습이 중증 알츠하이머형 치매 노인의 지남력 습득에 미치는 효과. 대구대학교 재활과학대학원 석사학위 논문.
- 박현철(2009). 기억력회상 미술치료프로그램 적용이 치매노인의 인지기능 및 의사소통증진과 삶의 질 향상에 미치는 효과. 원광대학교 동서보완의학대학원 석사학위 논문.
- 방지원(2005). 집단미술치료가 치매노인의 행동과 인지기능에 미치는 영향. 동국대학교 석사학위 논문.
- 배제성(2012). 인출연습과 시연이 기억향상에 미치는 영향. 세종대학교 대학원 석사학위 논문.
- 신민섭 외(2010). 기억력의 발달적 특성: 4세부터 12세 아동을 대상으로. **한국심리치료학회지** 2(1), 12-23.
- 신수산(2011). 실버세대의 인지능력 향상을 위한 기능성 게임 콘텐츠 연구. 동신대학교 대학원 석사학위 논문.
- 신은옥(2011). 반복표현을 통한 치매노인 미술치료 연구. 가천의과학대학교 대학원 석사학위 논문.
- 손원정(2015). 사이코사이버네틱 모델을 활용한 집단미술치료가 시설거주 중증치매노인의 자기표현에 미치는 효과. 서울여자대학교 특수치료전문대학원 석사학위 논문.
- 양영애 외(2016). 노인작업치료학. 서울: 계축문화사.
- 엄인하(2019). 집단미술치료가 경증치매노인의 감정표현과 대인관계에 미치는 영향. 명지대학교 사회교육대학원 예술심리치료학과 석사학위 논문.
- 윤순원(2019). 노인에게 적용한 인지기반중재의 효과: 체계적고찰과 메타분석. 목포대학교 대학원 박사학위 논문.
- 윤인아(2015). 경도인지장애 노인을 대상으로 한 인지재활 프로그램의 효과. 대구대학교 대학원 재활과학과 석사학위 논문.
- 이남원(2014). 선율 중심 인지재활 프로그램이 경증 알츠하이머 치매노인의 단기기억력에 미치는 효과. 이화여자대학교 대학원 음악치료학과 석사학위 논문.
- 이영(2007). 치매노인의 단기기억력 증진을 위한 리듬 활동 연구. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 이석정(2015). 6, 7세 아동의 시연조건에 따른 음운단기기억 능력 비교. 대구대학교

- 재활과학대학원 석사학위 논문.
- 이성은(2014). 주의력과 단기기억력 중심의 인지재활 음악치료가 치매노인의 인지기능에 미치는 영향. 성신여자대학교 대학원 석사학위 논문.
- 이정모 외(2013). 인지심리학. 학지사.
- 이주강(2015). 치매의 인지재활. *대학뇌신경재활학회*, 8(1), 29-33.
- 이주영(2016). 세시풍속을 활용한 회상 중심 집단미술치료가 경증치매노인의 기억력과 우울에 미치는 효과. 가천대학교 특수치료대학원 석사학위 논문.
- 이현섭 외(1999). 아동발달심리. 학지사.
- 장언호(1987). 학습심리학에서의 인지이론. *교육심리연구 창간호*.
- 전미숙(2016). 경증치매노인의 행복감과 인지기능에 대한 긍정심리 집단프로그램 개발 및 효과. 신라대학교 일반대학원. 박사학위 논문.
- 전현선(1991). 생활필수어휘 정보처리에 따른 뇌성마비아의 단기기억 효과. 대구대학교 대학원 박사학위 논문.
- 정수경 외(2006). 치매 간병의 지혜. 메디시언.
- 정선영 외(2011). 집단미술치료가 치매노인의 시각적 자기표현 및 언어적 자기표현과 사물 기억력에 미치는 효과. *미술치료학회 학술지*, 18(3), 743-764.
- 정여주(2003). 미술치료의 이해. 학지사.
- 정여주(2005). 노인미술치료 프로그램개발을 위한 기초연구. *한국노년학회*, 25(1), 73-86
- 정여주(2006). 노인미술치료. 학지사.
- 정윤희(2009). 알츠하이머 치매환자의 과제 유형에 따른 정보 전달 능력에 관한 연구. 이화여자대학교 석사학위 논문.
- 정정심(2004). 민속놀이 프로그램이 치매노인의 인지기능, 일상생활수행능력 및 문제행동에 미치는 효과. 부산대학교 대학원 박사학위 논문.
- 주가영(2017). 치매노인의 기억력 및 지남력 유지를 위한 미술치료 프로그램 개발 연구 : Toglia의 인지재활모델을 중심으로. 한양대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 주리아(2010). 미술치료학. 서울:학지사.
- 조문경(2008). 치매노인의 인지기능 및 행동심리증상 향상을 위한 비약물적 치료로서의 원예치료. 건국대학교 대학원 박사학위 논문.
- 조상희(2006). 구조적 회상요법을 적용한 집단미술치료가 치매노인의 자기표현에 미치는 효과연구. 명지대학교. 석사학위 논문.

- 조순천(2015). 집단미술치료가 치매노인의 인지기능에 미치는 효과. **한국미술치료학회 학술지**, 22(6), 1829-1853.
- 조지현(2014). 인지기능저하 노인의 특성과 MMSE-DS 영역에 따른 인지기능수준 비교. 한국방송통신대학교 대학원 석사학위 논문.
- 조영숙(2009). 감각활동중심의 집단미술치료가 치매노인의 기억력과 문제행동에 미치는 효과. 서울기독대학교 대학원 박사학위 논문.
- 추수경, 유장학, 이정렬(2007). 인지행동 프로그램이 인지기능저하 노인의 인지기능, 우울, 일상생활 수행능력에 미치는 효과. **한국간호과학회**, 37(7), 1049-1060.
- 표현순(2004). 집단미술치료가 치매노인의 기억 및 일상생활에 미치는 효과. 원광대학교 동서보완의학 대학원 석사학위 논문.
- 한국미술치료학회(2000). **미술치료의 이론과 실제**. 동아문화사.
- 한민지(2011). 구두반복 학습 전략과 음운 단기 기억 능력이 한국어 어휘 학습에 미치는 영향. 이화여자대학교 국제대학원 석사학위 논문.
- 한경희 외(2002). **노인성치매 연구**. 서울 :교문사.
- 황옥희(2001). 치매환자 가족의 정신적·육체적·경제적 고통에 관한 조사 연구. 원광대학교. 석사학위 논문.
- Aaron P. Nelson(2009). Prevention of Dementia and Optimal Memory. 치매예방과 최적의 기억력. 최검규 역(2009). 조윤커뮤니케이션.
- Abreu, B. C., & Togli, J. P.(1987). Cognitive rehabilitation: a model for occupational therapy. *American journal of occupational therapy*, 41(7), 439-448.
- Admavich, B., Hwnsweain, J. & Averbach, S. (1985). Rehabilitation of closed head injured patients. California: college Hill Press.
- Allen, C. K. (1985). Occupational therapy for psychiatric diseases : Measurements and management of cognitive disabilities. Boston; Little, Brow.
- APA(2015). DSM-5 정신질환의 진단 및 통계편람. 학지사.
- Atkinson, R. C., & Shiffrin, R. M. (1968). Human memory: A proposed system and its control processes. In K. W. Spence & J. T. Spencd. In K. W. Spence & J. T. Spencd(Eds), *The psychology of learning and motication: Advances In research and theory*. (2). Orlamdo, Academic Press.
- Baeth, J. & Boll, F.(1981). Rehabilitation and treatment of central nervous system dysfunction : A behavioral medicine perspective, In C. Prokop & L. Bradley (Eds), *Medical psychology : Contributions to behaviotal medicine*(pp.241-265).

New York : Academic press.

- Brainerd, C. J., Reyna, V. F (1998). Comment on Ceci, Ross, and Toglia (1987), *Memory loci of suggestibility development*. 117(2), 197-200.
- Camp, C. J., Fross, J. W., Stevens. A. B., Reichard, C. C., McKittrick, L. A. & O'Hanlon, A. M. (1993). Memory training in normal and demented elderly populations : the E-I-E-I-O model. *Experimental Aging Research*, 19(3) 277-290.
- Carter, L. T., Caruso, J. L., Languirand, M. A. (1980). Cognitive skii remediationi stroke and non-stroke elderly. *Clinical Neuropsychology*, 2(17), 109-113.
- Carter, L. T., Howard, B. E. & O'Neil, W. A. (1983). Effectiveness of Cognitive skii remediationi stroke parients. *American Journal of Occupational Therapy*, 37(5), 320-326.
- Cronin, A. et al (2009). Human development and performance for occupational therapists and physical therapists, *작업치료사와 물리치료사를 위한 인간발달과 수행*, 양영애 역(2009), 서울: 정담미디어.
- Craine, J. & Gudeman, H. (1981a). The rehabilitation in brain functions: Principles, Procedures and techniques of neurotraining. Springfield, IL : Charles C Thomas.
- Clare, L., Woods, & et al. (2003). Cognitive rehabilitation and cognitive training for early-stage Alzheimer's disease and vascular dementia. *Cochrane Database Syst Rev*, 23(4), 1-42.
- Davachi, L., Maril, A., & Wagner, A. D. (2001). When keeping in mind supports later bringing to mind: Neural makers of phonological rehearsal predict subsequent remembering. *Journal of Cognitive Neuroscience*, 13(8), 1059-1070.
- Diller, L. & Gordon, W.(1981). Interventions for cognitive deficits in brain injured adults. *Journal of consulting and Clinical Psychology*, 49(5), 822-834.
- Ericsson, K., Forssell, L., Amberla, K., Holmen, K., Viitanen, M., & Winblad B.(1991). Graphic skills used as an instrument of detecting higher cortical dysfunctions in old age. *Human Movement Science*, 10(2), 335-349.
- Gagne, R. & Briggs, L. (1974). Principles of instructional design. New York : Rindart & Winston.
- Greene, R. L. (1987). Effects of maintenance rehearsal on human memory.

- Psychological Bulletin*, 102(3), 403-413.
- Griesbeck, Robert(2009). 배우는 뇌. 장혜경 역. 웅진지식하우스.
- Fry, P. S. (1983). Structured and Unstructured Reminiscence Training and Depression among the Elderly. *Clinical Gerontologist*, 1(3), 15-37.
- Klatzky, R. L. (1980). Human Memory: Structure and processes. Second Edition: San Freeman & Company.
- Roediger, H. L., Agarwal, P. K., Kang, S. H. K., & Marsh, E. J. (2010). Benefies of testing memory; Best practices and boundary conditions. In G. M. Davies & D. B. Wright (Eds.), *New frontiers in applied memory*(pp. 13-49). Brighoton, United Kingdom: Psychology Press.
- Rundus, D., & Atkinson, R. C. (1970). Rehearsal processes in free recall: *A procedure for direct observation Journal of verbal Learning and Verbal Behavior*, 60(9), 99-105.
- Hass-Cohen, N., & Carr, R. (2008). Art therapy and clinical neuroscience Kim, Y. S. Won, H. R., Park, Y. H., & Ahn, S. S.
- Hagen, C, (1982). Language cognitive disorientation following closed head injury: Aconceptualization. In L. Trexler(Ed), *Cognitive Rehabilitation Conceptualization and Intervention*(pp.131-151). New York: Plenum Press.
- Kathleen (1997). Art Therapy with Geriatric Dementia Clients. *The American Art Therapy Association*, 14(.3), 194-199.
- Kaze, N.(2005). *Cognition & Occupation across the life span : Model for Intervention in Occupational therapy*. 2nd. AOTA: Bethesda.
- Kirschner, P. A., Sweller, J., & Clark, R. E. (2006). Why minimal guidance during instruction does not work; An analysis of the failure of constructivist, discovery, problem-based, ewperiential, and inquiry-based teaching. *Educational Psychologise*, 42(5), 75-86.
- Mc Carthy, R. A. & Warrington, E. K. (1990). *Cognitive neuropsychology : A clinical*. New York: Academic Press.
- Mosey, A. C. (1986). *Psychosocial components of a occupational therapy*. New York: Ravon Press.
- Schoeneberg, A. (2002). *Rebabilitive Kunsttberapie älterer alter Menschen. Ein Ansatz auf der Basis semiotisch-ästhetischer Erkenntnistheorie*. Bruhl: Books on Demand GmbH.
- Solomon, P. R., Hirschhoff, A., Kelly, B. Relin, M., Brush, M., DeVeaux, R. D., &

- Pendlebury, W. (1998). A 7 Minute Neurocognitive Screening Battery Highly Sensitive to Alzheimer's Disease. *Arch Neurol*, 55(3), 349-355.
- Stephen K.Reed(2015). cognitive psychology theory and application. 인지 심리학 이론과 적용.박권생 역(2018). CENGAGE.
- Toglia, J. P. (1989). Visual Perception of Objects An Approach to Assessment and Intervention. *American Journal of Occupational Therapy*, 43(9), 587-595.
- Toglia, J. (1992). A dynamic interactional approach to cognitive rehabilitation. In N. Katz(ED.), *Cognitive re-babilitation : Models for intervention in occupational therapy*. Boston, MA : Andocer Medical Publishers.
- Toglia, J. P. (1998). The dynamic interactional model to cognitive rehabilitation. In N. Katz (ED.), *Cognition and occupation in rebabilitation*. Bethesda, MD: America Occupational Therapy Association.
- Toglia, J., & Cermak, S. A. (2009). Dynamic assessment and predicntion of learning potential in clients with unilateral neglect. *American Journal of Occupational Therapy*, 63(5), 569-579.
- Toglia, J. P., Rodger, S. A., & et al. (2012). Anatomy of cognitive strategies: A therapist's primer for enabling occupational performance. *Canadian Journal of Occupational Therapy*, 79(4), 225-236.
- 대한노인정신의학회(2004). <http://www.kagp.or.kr/>.
- 부산여성가족개발원(2018). <http://www.bwf.re.kr/kor/Main.do>
- 보건복지부(2012). <http://www.mohw.go.kr/react/index.jsp>
- 연합뉴스(2019). <https://www.yna.co.kr/view/AKR20190507089500017?input=1195m>
- 중앙치매안센터(2019). <https://www.nid.or.kr/main/main.aspx>
- 쿠키뉴스(2014). <http://news.kukinews.com/news/article.html?no=222975>

국 문 초 록

집단미술치료가 경증 치매노인의 단기 기억 향상에 미치는 효과 -Toglia의 인지재활 역동적 상호작용 모델 중심으로

전해리가

조선대학교 대학원 미술심리치료학과

지도교수 김택호

본 연구의 목적은 Toglia의 인지재활 역동적 상호작용(Dynamic Interactional Approach; DIA) 모델 중심으로 한 집단미술치료가 경증치매노인의 단기 기억 향상에 미치는 효과를 검증하고자 하였다.

이를 위하여, DIA를 중심으로 한 집단미술치료가 경증치매노인의 단기 기억 향상에 효과를 알아보기 위해 Toglia의 DIA 인지재활 이론적 배경과 회상, 시연, 반복, 피드백에 관한 이론을 미술치료에 적용하여 프로그램을 구성하고 노인 중 경증 알츠하이머 진단을 받은 치매노인 대상으로 실시하였다. 이후 연구 과정을 평가·분석하고 수정·보완하여 전문가에게 내용 타당도를 검증받아 미술치료프로그램을 시행하였다.

본 연구에서 G시에 위치한 주 노인병원을 이용하는 경증치매노인 15명을 실험집단 7명과 대기집단 8명으로 무선 배치하였다. 그다음, 실험집단 대상으로 집단미술치료 본 프로그램 16회기를 실시하여 그 효과를 검증하였으며 주요한 연구결과는 다음과 같다.

첫째, 기억력 검사에서 사전·중간·사후 점수를 비교한 결과, 실험집단에 포함된 참여자의 점수가 대기집단보다 유의하게 향상된 것으로 나타났다. 이러한 결과는, DIA를 기반으로 한 집단미술치료가 경증치매노인의 단기 기억 향상에 유의한 효과가 있는 것으로 나타났다.

둘째, 미술치료 회기 안에서 실험집단이 단기 기억의 변화양상이 유의미한 결과를 보였다. 회기가 거듭될수록 미술 활동에 집중하여 회상, 시연, 피드백, 반복과정에서 안정

된 모습으로 활동하며 작품을 스스로 완성하고 자신감이 향상된 모습을 볼 수 있었다.

이를 요약하면 경증치매노인에게 단기기억 향상에 관한 이론을 고찰하여 회상, 시연, 반복, 피드백의 네 가지 중재요소와 Togliа(1992)의 역동적 상호작용 모델(Dynamic Interactional Approach; DIA)을 집단미술치료에 접목함으로써 단기기억향상에 긍정적인 효과를 확인할 수 있었다. 이러한 결과는 치매노인의 단기기억 향상을 위한 중재 연구가 부족한 상황에서, 미술치료 프로그램의 활용가능성과 이론적 배경을 보완하였다는 데에 의의가 있으며 현장에서 재현할 수 있도록 풍부한 사례자료와 활동자료를 제시하였다는 데에 의미가 있겠다.

주요어: 집단미술치료, 경증치매노인, 단기기억, 인재재활

감사의 글

귀한 결실을 맺을 수 있도록 사랑과 은혜로 기도해주시고, 격려해주신 많은 분들께 깊은 감사를 드립니다. 이분들의 도움이 있었기에 논문을 마무리할 수 있었습니다.

연구자로서의 논문의 방향과 무한한 잠재력을 발휘할 수 있게 도와주시고 매우 정확하고 세밀하게 지도해주시는 존경하는 김택호 지도교수님께 마음 깊이 감사드립니다.

조선대학교 미술심리치료학과를 이끌어 주시고 아낌없는 조언과 격려를 해주신 김승환 교수님, 논문의 새로운 관점으로 바라볼 수 있도록 도와주신 문정민 교수님, 세심한 관심과 배려로 힘을 주시고 미술치료의 길로 인도해주신 최선미 교수님께 진심으로 감사드립니다.

이 논문을 쓰면서 논문이 나오기까지 많은 분들의 도움을 받으며, 저에게 소중한 깨달음을 안겨주었습니다. 프로그램에 적극적으로 도움을 주신 박민아 선생님, 논문의 진행을 도와주신 박정선 선생님, 오경희 선생님, 최선영 선생님, 박주호 선생님, 김도희 선생님, 세심한 관심과 배려로 힘을 주신 정보경 원장님, 김윤희 선생님, 장수경 선생님, 안경미 선생님, 박진희 선생님, 박미선 선생님, 늘 저를 위해 기도해주시고 지지해주시는 장미숙 원장님, 김선희 선생님, 언제나 평생의 희노애락을 함께하는 친구들, 그리고 저의 연구를 도와주신분들께 고마움을 전합니다.

부족한 저에게 아낌없는 배려와 사랑으로 응원해 주신 저희 가족과 부모님께 머리 숙여 감사드립니다. 부족한 며느리를 격려해주고 응원해 주신 시어머님과 시아버님, 고모께 진심으로 감사드립니다. 그리고 제가 하는 모든 일을 믿어주고 지지해 주는 외할아버지, 하늘에서 늘 지켜봐주시는 외할머니께 감사드립니다. 새로운 길로 나아가는 아내에게 배려와 용기로 격려해주신 가장 존경하는 남편 장태겸님께 사랑을 전합니다. 그리고 딸 다영이, 아들 도규에게 사랑과 고마움을 전하고 싶습니다.

사랑하는 가족들에게 다시 한번 깊은 감사를 전합니다.

논문을 쓰는 과정에서 많은 분들이 저에게 보내주신 사랑과 응원에 감사함을 잊지 않겠습니다. 사랑합니다.

2019년 11월
 전 해 리 가 올림

부 록

- 부록 1. 연구 설명문
- 부록 2. 연구대상자 동의서(연구 참여자)
- 부록 3. 연구대상자 동의서(연구 대조군)
- 부록 4. 간이별 정신상태검사(MMSE-DS)
- 부록 5. 기억력 척도검사(ECR)
- 부록 6. 미술치료 프로그램 회기진행방식

<부록 1> 연구 설명문

연구 설명문

본 연구는 노인요양병원에서 경증치매노인에게 집단미술치료가 단기 기억 향상에 미치는 효과를 확인하기 위해 실시되는 것으로 조사를 통해 얻어진 자료는 추후 노인요양병원들의 긍정적인 도움을 주기 위해 귀중한 자료로 사용될 것입니다.

본 연구는 2019년 06월 13일부터 2019년 07월 22일까지 5주 동안 주 3회씩, 회당 1시간 집단미술치료 프로그램에 참여할 것입니다.

조사를 통해 수집된 자료는 통계법 제 13조 규정에 의거, 오직 학술적인 통계 목적으로 사용될 예정입니다. 모든 개인적인 정보는 자료를 확인하는 목적으로만 활용될 것이며 실제 분석과정과 보고서 작성과정에서 귀하의 이름은 사용되지 않을 것입니다. 연구대상자는 원하는 경우 수집된 자료 내용에 대해 확인을 할 수 있으며 연구 참여 도중 발생할 수 있는 위험 요소가 있거나 연구 참여 도중 참여하는 것을 그만두고 싶다면 담당 연구원에게 즉시 말씀해주시길 바랍니다.

수집된 자료는 지정된 기간동안 안전한 방법으로 보관될 것입니다. 연구 종료 후 연구 관련 자료는 5년간 보관되며 이후 분쇄 방법으로 폐기될 것입니다. 본 연구는 귀하의 동의에 따라 진행을 하며 귀하의 서명은 귀하께서 자신(또는 법정대리인)이 본 연구에 참가를 원한다는 것을 의미합니다. 연구에 동의하시는 분은 연구 참여 동의서와 설문지 문항을 빠짐없이 응답해주시길 바랍니다. 또한, 귀하가 연구 참여 시 소정의 선물이 지급될 것입니다.

귀중한 시간을 내어주셔서 감사함을 전합니다.

조선대학교 대학원 미술심리치료학과 전해리가

<부록 2> 연구대상자 동의서(연구 참여자)

연구대상자 동의서 (연구 참여자)

* 연구과제명: 미술치료가 경증 치매노인의 단기 기억 향상에 미치는 효과.

*성명:

* 연구 참여에 동의하시면 아래 사항을 숙지하신 후 V로 기입하여 주시기 바랍니다.

1. 본인은 위 연구의 목적, 연구대상자의 참여기간, 연구절차 및 방법에 대해 충분히 이해를 하였습니다.

 예 아니오

2. 본인은 연구대상자에게 예상되는 위험과 이득 그리고 연구 참여에 따른 손실에 대한 보상에 대해 충분히 이해를 하였습니다.

 예 아니오

3. 본인은 위 연구를 통해서 제공한 정보가 본인의 허락 없이 누출되지 않을 것이고, 불이익이 오지 않을 것임을 이해하였습니다.

 예 아니오

4. 본인은 이 연구과정에서 진행될 수 있는 설문조사, 면담(녹음 또는 기록), 시술등에 참여하는 것을 허락합니다.

 예 아니오

5. 본인은 연구가 끝나고 보관기간 이후에 기록이 폐기되고 연구결과물에는 개인신상정보가 익명으로 실릴 것임을 이해하였습니다.

 예 아니오

6. 본인은 이 연구에 응하지 않을 권리가 있고, 내 생활에 참여하는 것을 거부할 권리가 있으며, 언제든지 연구 참여를 중단할 수 있음을 이해하였습니다.

 예 아니오

7. 본인은 이 연구에서 응하지 않을 권리가 있고, 내 생활에 참여하는 것을 거부할 권리가 있으며, 언제든지 연구 참여를 중단할 수 있음을 이해하였습니다.

 예 아니오

본인은 위 사항에 동의하며 모든 궁금한 사항에 대하여 충분한 답변을 듣고 충분한 시간을 가지고 생각한 이후에 상기연구에 참여하기를 자유로운 의사에 따라 연구참여에 동의합니다.

| | | | | |
|-------|------|-------|---|---|
| 연구참여자 | (사인) | 2019년 | 월 | 일 |
| 연구책임자 | (사인) | 2019년 | 월 | 일 |

<부록 3> 연구대상자 동의서(연구 대조군)

연구대상자 동의서 (연구 대조군)

* 연구과제명: 미술치료가 경증 치매노인의 단기 기억 향상에 미치는 효과.

*성명:

* 연구 참여에 동의하시면 아래 사항을 숙지하신 후 V로 기입하여 주시길 바랍니다.

1. 본인은 위 연구의 목적, 연구대상자의 참여기간, 연구절차 및 방법에 대해 충분히 이해를 하였습니다.

예 아니오

2. 본인은 연구대상자에게 예상되는 위험과 이득 그리고 연구 참여에 따른 손실에 대한 보상에 대해 충분히 이해를 하였습니다.

예 아니오

3. 본인은 위 연구를 통해서 제공한 정보가 본인의 허락 없이 누출되지 않을 것이고, 불이익이 오지 않을 것임을 이해하였습니다.

예 아니오

4. 본인은 이 연구과정에서 진행될 수 있는 설문조사, 면담(녹음 또는 기록), 시술등에 참여하는 것을 허락합니다.

예 아니오

5. 본인은 연구가 끝나고 보관기간 이후에 기록이 폐기되고 연구결과물에는 개인신상정보가 익명으로 실릴 것임을 이해하였습니다.

예 아니오

6. 본인은 이 연구에 응하지 않을 권리가 있고, 내 생활에 참여하는 것을 거부할 권리가 있으며, 언제든지 연구 참여를 중단할 수 있음을 이해하였습니다.

예 아니오

7. 본인은 이 연구에서 응하지 않을 권리가 있고, 내 생활에 참여하는 것을 거부할 권리가 있으며, 언제든지 연구 참여를 중단할 수 있음을 이해하였습니다.

예 아니오

본인은 위 사항에 동의하며 모든 궁금한 사항에 대하여 충분한 답변을 듣고 충분한 시간을 가지고 생각한 이후에 상기연구에 참여하기를 자유로운 의사에 따라 연구참여에 동의합니다.

| | | | | |
|-------|------|-------|---|---|
| 연구참여자 | (사인) | 2019년 | 월 | 일 |
| 연구책임자 | (사인) | 2019년 | 월 | 일 |

<부록 4> 미술치료 프로그램 회기진행방식

· 사전검사

| | | |
|-----------------------------------|--|-----|
| 활동 주제 | 사전검사 | |
| 활동 목표 | 알츠하이머형 치매노인의 인지기능과 기억력 검사 결과 파악 | |
| 평가 도구 | 간이정신상태검사(MMSE-DS), 기억력 검사(ECR) | |
| Toglia의 역동적 상호작용 인지 재활모델 | · 뇌 기능 평가 | |
| 활동단계 | 활동 내용 | 시간 |
| 도입단계 | <p><기억력과 지남력 확인></p> <ul style="list-style-type: none"> · 날짜, 시간, 날씨, 계절을 확인 · 노래에 맞춰 간단한 손 운동 | 10분 |
| 사전 검사 | <ul style="list-style-type: none"> · 간이정신상태검사(MMSE-DS) 실행 · 기억력 검사(ECR) 실행 | 30분 |
| 마무리 | <p><기억력 재확인></p> <ul style="list-style-type: none"> · 오늘 활동에 대해 이야기 나눔 · 오늘 활동을 다시 회상하고 시연 | 10분 |

· 1학기 미술치료 프로그램

| | | |
|--------------|---|-----------|
| 활동 주제 | 자기 소개하기 | |
| 활동 목표 | 신뢰감 형성 및 긴장감 완화, 흥미 유발 | |
| 매체 | 끈, 잘라진 빨대, 색연필, 이름 적힌 흰 종이 | |
| 활동단계 | 활동 내용 | 시간 |
| 도입단계 | <p><기억력과 지남력 확인></p> <ul style="list-style-type: none"> ·날짜, 시간, 날씨, 계절을 확인 ·노래에 맞춰 간단한 손 운동 ·활동순서도안을 큰소리로 읽기 ·연구자가 만든 모델링 그림을 보고 이야기 나누기 | 10분 |
| 본 활동 | <p><자기소개하기></p> <ul style="list-style-type: none"> ·모델링의 그림과 활동순서를 회상한다. ·자기 이름을 색칠하고 꾸민 다음 끈에 잘라진 빨대를 끼운다. 구멍 뚫린 이름표 종이에 끈을 매단다. 이름표를 목에 걸고 자기소개를 한다. | 30분 |
| 마무리 | <p><기억력 재확인></p> <ul style="list-style-type: none"> ·오늘 활동에 대해 이야기 나눔 ·오늘 활동을 다시 회상하고 시연해 본다. ·다음 시간 만날 날짜와 시간을 확인 한다. | 10분 |

· 2회기 미술치료 프로그램

| | | |
|---|---|--|
| 활동 주제 | 봄 - 벚꽃 나무 만들기(단순 만들기) | |
| 활동 목표 | 단기기억력 자극, 신뢰감 형성 및 긴장감 완화, 흥미유발 | |
| 매체 | 두꺼운 벚꽃 스티커, 색 도화지, 색연필 | |
| Toglia의 역동적 상호작용 인지 재활모델 | 사정 | - 수행에 가장 큰 영향을 미치는 조건을 명확히 밝히고 특성화 함 학습의 전이 -수준1 |
| | 중재 | 기대에 일치하는 환경에서 일관된 반응을 이끄는 활동 과제 분석과 등급화 |
| | (치료) | 과제에 직접 선택해야 하는 선택의 수와 정보의 복잡성을 줄이고 과제를 수행하는 소요되는 시간을 증가시킨다 |
| | 재활모델 | 일반화를 증가시키는 전략 |
| | | 다양한 상황에서 기능을 수행하도록 인지처리전략을 가르친다. |
| | | 처리전략 (개인별에 따라 실시) |
| | | 환자의 과제 수행을 어렵게 만드는 과제의 세부 특성을 찾아내어 인지적 처리전략을 연습시켜 강화시킨다. |
| 단기기억 향상 전략 | 회상, 시연, 피드백, 반복 | |
| 활동단계 | 활동 내용 | 시간 |
| 도입단계 | <p><기억력과 지남력 확인></p> <ul style="list-style-type: none"> · 날짜, 시간, 날씨, 계절을 확인 · 노래에 맞춰 간단한 손 운동 · 지난 회기 활동순서 회상하여 시연하기 · 활동순서도안을 큰소리로 읽기 · 연구자가 만든 모델링 그림을 보고 이야기 나누기 | 10분 |
| 본 활동 | <ul style="list-style-type: none"> · 모델링의 그림과 활동순서를 회상한다. · 동그라미와 세모 도형으로 나무를 그리고 색칠한 다음 동그라미 안에 두꺼운 벚꽃스티커를 붙인다. · 첫 번째 활동이 끝나고 5분 휴식을 취한다. · 자신의 작품을 보며 첫 번째 회상과 시연을 한 다음 연구자의 전반적인 피드백을 받는다. 두 번째 회상과 시연을 한 다음 구체적인 피드백을 받고 두 번째 반복 활동을 한다. | 30분 |
| 마무리 | <p><기억력 재확인></p> <ul style="list-style-type: none"> · 오늘 활동에 이야기를 나눈다. · 오늘 활동을 다시 회상하고 시연해본다. · 다음 시간 만날 날짜와 시간을 확인한다. | 10분 |

· 3회기 미술치료 프로그램

| | | | |
|--------------------------------------|--|---|--|
| 활동 주제 | 여름 - 물고기 그리기 | | |
| 활동 목표 | 단기기억력 자극, 신뢰감 형성 및 긴장감 완화, 흥미유발 | | |
| 매체 | 과관색 도화지, A4용지, 색연필, 가위, 풀 | | |
| Toglia의 역동적 상호작용 인지 재활모델 | 사정 | - 수행에 가장 큰 영향을 미치는 조건을 명확히 밝히고 특성화 함 학습의 전이 -수준1 기대에 일치하는 환경에서 일관된 반응을 이끄는 활동 | |
| | 중재 (치료) | 과제 분석과 등급화 | 과제에 직접 선택해야 하는 선택의 수와 정보의 복잡성을 줄이고 과제를 수행하는 소요되는 시간을 증가시킨다 |
| | | 일반화를 증가시키는 전략 | 다양한 상황에서 기능을 수행하도록 인지처리전략을 가르친다. |
| | | 처리전략 (개인별에 따라 실시) | 환자의 과제 수행을 어렵게 만드는 과제의 세부 특성을 찾아내어 인지적 처리전략을 연습시켜 강화시킨다. |
| | 단기기억 향상 전략 | 회상, 시연, 피드백, 반복 | |
| 활동단계 | 활동 내용 | 시간 | |
| 도입단계 | <기억력과 지남력 확인> ·날짜, 시간, 날씨, 계절을 확인 ·노래에 맞춰 간단한 손 운동 ·지난 회기 활동순서 회상하여 시연하기 ·활동순서도안을 큰소리로 읽기 ·연구자가 만든 모델링 그림을 보고 이야기 나누기 | 10분 | |
| | 본 활동 | ·모델링의 그림과 활동순서를 회상한다. ·동그라미와 세모 도형으로 물고기를 그리고 색칠한 다음 잘라서 도화지에 붙인다. ·첫 번째 활동이 끝나고 5분 휴식을 취한다. ·자신의 작품을 보며 첫 번째 회상과 시연을 한 다음 연구자의 전반적인 피드백을 받는다. ·두 번째 회상과 시연을 한 다음 구체적인 피드백을 받고 두 번째 반복활동을 한다. | 30분 |
| 마무리 | <기억력 재확인> ·오늘 활동에 이야기를 나눈다. ·오늘 활동을 다시 회상하고 시연해본다. ·다음 시간 만날 날짜와 시간을 확인한다. | 10분 | |

· 4회기 미술치료 프로그램

| | | |
|---|---|--|
| 활동 주제 | 가을 - 햇과일 만들기 | |
| 활동 목표 | 단기기억력 자극, 신뢰감 형성 및 긴장감 완화, 흥미유발 | |
| 매체 | A4용지, 색연필, 가위, 풀, 접시 | |
| Toglia의 역동적 상호작용 인지 재활모델 | 사정 | - 수행에 가장 큰 영향을 미치는 조건을 명확히 밝히고 특성화 함 학습의 진이 -수준1 기대에 일치하는 환경에서 일관된 반응을 이끄는 활동 |
| | 중재 (치료) | 과제 분석과 등급화 과제에 직접 선택해야 하는 선택의 수와 정보의 복잡성을 줄이고 과제를 수행하는 소요되는 시간을 증가시킨다 |
| | | 일반화를 증가시키는 전략 다양한 상황에서 기능을 수행하도록 인지처리전략을 가르친다. |
| | | 처리전략 (개인별에 따라 실시) 환자의 과제 수행을 어렵게 만드는 과제의 세부 특성을 찾아내어 인지적 처리전략을 연습시켜 강화시킨다. |
| 단기기억 향상 전략 | 회상, 시연, 피드백, 반복 | |
| 활동단계 | 활동 내용 | 시간 |
| 도입단계 | <기억력과 지남력 확인> · 날짜, 시간, 날씨, 계절을 확인 · 노래에 맞춰 간단한 손 운동 · 지난 회기 활동순서 회상하여 시연하기 · 활동 순서 도안을 큰소리로 읽기 · 연구자가 만든 모델링 그림을 보고 이야기 나누기 | 10분 |
| 본 활동 | · 모델링의 그림과 활동 순서를 회상한다. · 동그라미와 세모 도형으로 감, 사과를 그리고 색칠 한 다음 잘라서 접시 위에 올린다. · 첫 번째 활동이 끝나고 5분 휴식을 취한다. · 자신의 작품을 보며 첫 번째 회상과 시연을 한 다음 연구자의 전반적인 피드백을 받는다. · 두 번째 회상과 시연을 한 다음 구체적인 피드백을 받고 두 번째 반복활동을 한다. | 30분 |
| 마무리 | <기억력 재확인> · 오늘 활동에 이야기를 나눈다. · 오늘 활동을 다시 회상하고 시연해본다. · 다음 시간 만날 날짜와 시간을 확인한다. | 10분 |

· 5회기 미술치료 프로그램

| | | | |
|---|---|--|--|
| 활동 주제 | 겨울 - 눈사람과 트리나무 만들기 | | |
| 활동 목표 | 단기기억력 자극, 신뢰감 형성 및 긴장감 완화, 흥미유발 | | |
| 매체 | 사포, 크레파스 | | |
| Toglia의 역동적 상호작용 인지 재활모델 | 사정 | - 수행에 가장 큰 영향을 미치는 조건을 명확히 밝히고 특성화 함 학습의 전이 -수준1 기대에 일치하는 환경에서 일관된 반응을 이끄는 활동 | |
| | 중재 | 과제 분석과 등급화 | 과제에 직접 선택해야 하는 선택의 수와 정보의 복잡성을 줄이고 과제를 수행하는 소요되는 시간을 증가시킨다 |
| | (치료) | 일반화를 증가시키는 전략 | 다양한 상황에서 기능을 수행하도록 인지처리전략을 가르친다. |
| | | 처리전략 (개인별에 따라 실시) | 환자의 과제 수행을 어렵게 만드는 과제의 세부 특성을 찾아내어 인지적 처리전략을 연습시켜 강화시킨다. |
| 단기기억 향상 전략 | 회상, 시연, 피드백, 반복 | | |
| 활동 단계 | 활동 내용 | 시간 | |
| 도입단계 | <p><기억력과 지남력 확인></p> <ul style="list-style-type: none"> · 날짜, 시간, 날씨, 계절을 확인 · 노래에 맞춰 간단한 손 운동 · 지난 회기 활동순서 회상하여 시연하기 · 활동 순서 도안을 큰소리로 읽기 · 연구자가 만든 모델링 그림을 보고 이야기 나누기 | | 10분 |
| 본 활동 | <ul style="list-style-type: none"> · 모델링의 그림과 활동 순서를 회상한다. · 동그라미와 세모 도형으로 감, 사과를 그리고 색칠 한 다음 잘라서 접시 위에 올린다. · 첫 번째 활동이 끝나고 5분 휴식을 취한다. · 자신의 작품을 보며 첫 번째 회상과 시연을 한 다음 연구자의 전반적인 피드백을 받는다. · 두 번째 회상과 시연을 한 다음 구체적인 피드백을 받고 두 번째 반복활동을 한다. | | 30분 |
| 마무리 | <p><기억력 재확인></p> <ul style="list-style-type: none"> · 오늘 활동에 이야기를 나눈다. · 오늘 활동을 다시 회상하고 시연해본다. · 다음 시간 만날 날짜와 시간을 확인한다. | | 10분 |

· 6회기 미술치료 프로그램

| | | |
|---|--|--|
| 활동 주제 | 봄-벚꽃나무 만들기 | |
| 활동 목표 | 단기기억력 자극, 이해력 및 집중력 향상 | |
| 매체 | 얇은 벚꽃 스티커, 초록 도화지, 색연필, 색종이, 풀 | |
| 사정 | - 수행에 가장 큰 영향을 미치는 조건을 명확히 밝히고 특성화 함 | |
| Toglia의 역동적 상호작용 인지 재활모델 | | 변화 없는 과제 환경에서 변화에 반응할 것을 요구하는 활동을 제시하여 다양한 자극을 처리하고 조절하고 변화에 반응하는 능력을 향상시키는 활동 |
| | 중재 (치료) | 과제 분석과 등급화 |
| | | 과제에 직접 선택해야 하는 선택의 수와 정보의 복잡성을 줄이고 과제를 수행하는 소요되는 시간을 증가시킨다 |
| | | 일반화를 증가시키는 전략 |
| | 처리전략 (개인별에 따라 실시) | 다양한 상황에서 기능을 수행하도록 인지처리전략을 가르친다. |
| | | 환자의 과제 수행을 어렵게 만드는 과제의 세부 특성을 찾아내어 인지적 처리전략을 연습시켜 강화시킨다. |
| 단기기억 향상 전략 | 회상, 시연, 피드백, 반복 | |
| 활동단계 | 활동 내용 | 시간 |
| 도입단계 | <기억력과 지남력 확인> · 날짜, 시간, 날씨, 계절을 확인 · 노래에 맞춰 간단한 손 운동 · 지난 회기 활동순서 회상하여 시연하기 · 활동순서도안을 큰소리로 읽기 · 연구자가 만든 모델링 그림을 보고 이야기 나누기 | 10분 |
| 본 활동 | · 모델링의 그림과 활동순서를 회상한다. · 동그라미와 네모 도형으로 수관을 그리고 수관에 주황, 노랑, 패턴으로 색종이를 붙인 다음 동그라미 위에 얇은 벚꽃 스티커를 붙인다. · 첫 번째 활동이 끝나고 5분 휴식을 취한다. · 자신의 작품을 보며 첫 번째 회상과 시연을 한 다음 연구자의 전반적인 피드백을 받는다. · 두 번째 회상과 시연을 한 다음 구체적인 피드백을 받고 두 번째 반복활동을 한다. | 30분 |
| 마무리 | <기억력 재확인> · 오늘 활동에 대해 이야기를 나눈다. · 오늘 회기 활동순서를 다시 회상하고 시연해본다. · 다음 시간 만날 날짜와 시간을 확인한다. | 10분 |

· 7회기 미술치료 프로그램

| | | |
|---|---|---|
| 활동 주제 | 여름- 물고기 만들기 | |
| 활동 목표 | 단기기억력 자극, 이해력 및 집중력 향상 | |
| 매체 | A4용지, 파란 도화지, 색연필, 스티커 | |
| 사정 | - 수행에 가장 큰 영향을 미치는 조건을 명확히 밝히고 특성화 함 | |
| Toglia의 역동적 상호작용 인지 재활모델 | 중재 (치료) | <p>학습의 전이 -수준2</p> <p>과제 분석과 등급화</p> <p>일반화를 증가시키는 전략 처리전략 (개인별에 따라 실시)</p> |
| | | <p>변화 없는 과제 환경에서 변화에 반응할 것을 요구하는 활동을 제시하여 다양한 자극을 처리하고 조절하고 변화에 반응하는 능력을 향상시키는 활동</p> <p>과제에 직접 선택해야 하는 선택의 수와 정보의 복잡성을 줄이고 과제를 수행하는 소요되는 시간을 증가시킨다</p> <p>다양한 상황에서 기능을 수행하도록 인지처리전략을 가르친다.</p> <p>환자의 과제 수행을 어렵게 만드는 과제의 세부 특성을 찾아내어 인지적 처리전략을 연습시켜 강화시킨다.</p> |
| | | 단기기억 향상 전략 |
| | | 회상, 시연, 피드백, 반복 |
| 활동단계 | 활동 내용 | 시간 |
| 도입단계 | <p><기억력과 지남력 확인></p> <ul style="list-style-type: none"> ·날짜, 시간, 날씨, 계절을 확인 ·노래에 맞춰 간단한 손 운동 ·지난 회기 활동순서 회상하여 시연하기 ·활동순서도안을 큰소리로 읽기 ·연구자가 만든 모델링 그림을 보고 이야기 나누기 | 10분 |
| 본 활동 | <ul style="list-style-type: none"> ·모델링의 그림과 활동순서를 회상한다. ·동그라미와 네모 도형으로 수관을 그리고 수관에 주황, 노랑, 패턴으로 색종이를 붙인 다음 동그라미 위에 얇은 벚꽃 스티커를 붙인다. ·첫 번째 활동이 끝나고 5분 휴식을 취한다. ·자신의 작품을 보며 첫 번째 회상과 시연을 한 다음 연구자의 전반적인 피드백을 받는다. ·두 번째 회상과 시연을 한 다음 구체적인 피드백을 받고 두 번째 반복활동을 한다. | 30분 |
| 마무리 | <p><기억력 재확인></p> <ul style="list-style-type: none"> ·오늘 활동에 대해 이야기 나눔, ·오늘 회기 활동순서를 다시 회상하고 시연해본다. ·다음 시간 만날 날짜와 시간을 확인한다. | 10분 |

· 중간검사

| | | |
|---------------------------------|---|-----------|
| 활동 주제 | 중간검사 | |
| 활동 목표 | 알츠하이머형 치매 노인의 기억력 검사결과 파악 | |
| Toglia의 역동적 상호작용 인지 재활모델 | · 뇌 기능 평가 | |
| 활동단계 | 활동 내용 | 시간 |
| 도입단계 | <기억력과 지남력 확인> · 날짜, 시간, 날씨, 계절을 확인 · 노래에 맞춰 간단한 손운동 | 10분 |
| 중간 검사 | · 기억력 검사(ECR) 실행 | 20분 |
| 마무리 | <기억력 재확인> · 오늘 활동에 대해 이야기 나눔 · 오늘 활동을 다시 회상하고 시연 | 10분 |

· 8학기 미술치료 프로그램

| | | |
|---|---|--|
| 활동 주제 | 가을 - 햇과일 만들기 | |
| 활동 목표 | 단기기억력 자극, 이해력 및 집중력 향상 | |
| 매체 | A4용지, 가위, 풀, 네임펜, 색연필, 텀별 전지나무 | |
| 사정 | - 수행에 가장 큰 영향을 미치는 조건을 명확히 밝히고 특성화 함 | |
| Toglia의 역동적 상호작용 인지 재활모델 | | 변화 없는 과제 환경에서 변화에 반응할 것을 요구하는 활동을 제시하여 다양한 자극을 처리하고 조절하고 변화에 반응하는 능력을 향상시키는 활동 |
| | 중재 (치료) | 과제 분석과 등급화 |
| | | 다양한 상황에서 기능을 수행하도록 인지처리전략을 가르친다. |
| | | 환자의 과제 수행을 어렵게 만드는 과제의 세부 특성을 찾아내어 인지적 처리전략을 연습시켜 강화시킨다. |
| 단기기억 향상 전략 | 회상, 시연, 피드백, 반복 | |
| 활동단계 | 활동 내용 | 시간 |
| 도입단계 | <p><기억력과 지남력 확인></p> <ul style="list-style-type: none"> ·날짜, 시간, 날씨, 계절을 확인 ·노래에 맞춰 간단한 손 운동 ·지난 회기 활동순서 회상하여 시연하기 ·활동순서도안을 큰소리로 읽기 ·연구자가 만든 모델링 그림을 보고 이야기 나누기 | 10분 |
| 본 활동 | <ul style="list-style-type: none"> ·모델링의 그림과 활동순서를 회상한다. ·동그라미와 네모 도형으로 수관을 그리고 수관에 주황, 노랑, 패턴으로 색종이를 붙인 다음 동그라미 위에 얇은 벚꽃 스티커를 붙인다. ·첫 번째 활동이 끝나고 5분 휴식을 취한다. ·자신의 작품을 보며 첫 번째 회상과 시연을 한 다음 연구자의 전반적인 피드백을 받는다. ·두 번째 회상과 시연을 한 다음 구체적인 피드백을 받고 두 번째 반복활동을 한다. | 30분 |
| 마무리 | <p><기억력 재확인></p> <ul style="list-style-type: none"> ·오늘 활동에 대해 이야기를 나눈다. ·오늘 회기 활동순서를 다시 회상하고 시연해본다. ·다음 시간 만날 날짜와 시간을 확인한다. | 10분 |

· 9회기 미술치료 프로그램

| | | |
|---|--|--|
| 활동 주제 | 겨울 - 눈사람과 트리나무 만들기 | |
| 활동 목표 | 단기기억력 자극, 이해력 및 집중력 향상 | |
| 매체 | 남색 도화지, 색연필, 반짝이풀 | |
| 사정 | - 수행에 가장 큰 영향을 미치는 조건을 명확히 밝히고 특성화 함 | |
| Toglia의 역동적 상호작용 인지 재활모델 | | 변화 없는 과제 환경에서 변화에 반응할 것을 요구하는 활동을 제시하여 다양한 자극을 처리하고 조절하고 변화에 반응하는 능력을 향상시키는 활동 |
| | 중재 (치료) | 과제 분석과 등급화 |
| | | 과제에 직접 선택해야 하는 선택의 수와 정보의 복잡성을 줄이고 과제를 수행하는 소요되는 시간을 증가시킨다 |
| | | 일반화를 증가시키는 전략 |
| | 처리전략 (개인별에 따라 실시) | 다양한 상황에서 기능을 수행하도록 인지처리전략을 가르친다. 환자의 과제 수행을 어렵게 만드는 과제의 세부 특성을 찾아내어 인지적 처리전략을 연습시켜 강화시킨다. |
| 단기기억 향상 전략 | 회상, 시연, 피드백, 반복 | |
| 활동단계 | 활동 내용 | 시간 |
| 도입단계 | <기억력과 지남력 확인> · 날짜, 시간, 날씨, 계절을 확인 · 노래에 맞춰 간단한 손 운동 · 지난 회기 활동순서 회상하여 시연하기 · 활동순서도안을 큰소리로 읽기 · 연구자가 만든 모델링 그림을 보고 이야기 나누기 | 10분 |
| 본 활동 | · 모델링의 그림과 활동순서를 회상한다. · 동그라미와 네모 도형으로 수관을 그리고 수관에 주황, 노랑, 패턴으로 색종이를 붙인 다음 동그라미 위에 얇은 벚꽃 스티커를 붙인다. · 첫 번째 활동이 끝나고 5분 휴식을 취한다. · 자신의 작품을 보며 첫 번째 회상과 시연을 한 다음 연구자의 전반적인 피드백을 받는다. · 두 번째 회상과 시연을 한 다음 구체적인 피드백을 받고 두 번째 반복활동을 한다. | 30분 |
| 마무리 | <기억력 재확인> · 오늘 활동에 대해 이야기를 나눈다. · 오늘 회기 활동순서를 다시 회상하고 시연해본다. · 다음 시간 만날 날짜와 시간을 확인한다. | 10분 |

· 10회기 미술치료 프로그램

| | | |
|---|---|---|
| 활동 주제 | 봄- 벚꽃나무 만들기 | |
| 활동 목표 | 단기기억력 강화, 눈 및 손 협응력 향상, 공간 관계 향상 | |
| 매체 | 찰흙, 클레이, 벚꽃 스티커 | |
| Toglia의 역동적 상호작용 인지 재활모델 | 사정 | - 수행에 가장 큰 영향을 미치는 조건을 명확히 밝히고 특성화 함 조직화를 강조, 환자가 전에 학습한 경험과 새로운 경험을 조직화해서 최근 도전에 반응하거나 추후에 있을 도전을 반응하기 위해 회상하는 것을 요구하는 활동 |
| | 중재 (치료) | 과제 분석과 등급화 과제에 직접 선택해야 하는 선택의 수와 정보의 복잡성을 줄이고 과제를 수행하는 소요되는 시간을 증가시킨다. |
| | | 일반화를 증가시키는 전략 다양한 상황에서 기능을 수행하도록 인지처리전략을 가르친다. |
| | | 처리전략 (개인별에 따라 실시) 환자의 과제 수행을 어렵게 만드는 과제의 세부 특성을 찾아내어 인지적 처리전략을 연습시켜 강화시킨다. |
| | 단기기억 향상 전략 | 회상, 시연, 피드백, 반복 |
| 활동단계 | 활동 내용 | 시간 |
| 도입단계 | <p><기억력과 지남력 확인></p> <ul style="list-style-type: none"> ·날짜, 시간, 날씨, 계절을 확인 ·노래에 맞춰 간단한 손 운동 ·지난 회기 활동순서 회상하여 시연하기 ·활동순서도안을 큰소리로 읽기 ·연구자가 만든 모델링 그림을 보고 이야기 나누기 | 10분 |
| 본 활동 | <ul style="list-style-type: none"> ·모델링의 그림과 활동순서를 회상한다. ·동그라미와 네모 도형으로 수관을 그리고 수관에 주황, 노랑, 패턴으로 색종이를 붙인 다음 동그라미 위에 얇은 벚꽃 스티커를 붙인다. ·첫 번째 활동이 끝나고 5분 휴식을 취한다. ·자신의 작품을 보며 첫 번째 회상과 시연을 한 다음 연구자의 전반적인 피드백을 받는다. ·두 번째 회상과 시연을 한 다음 구체적인 피드백을 받고 두 번째 반복활동을 한다. | 30분 |
| 마무리 | <p><기억력 재확인></p> <ul style="list-style-type: none"> ·오늘 활동에 대해 이야기를 나눈다. ·오늘 회기 활동순서를 다시 회상하고 시연해본다. ·다음 시간 만날 날짜와 시간을 확인한다. | 10분 |

· 11회기 미술치료 프로그램

| | | |
|---|---|---|
| 활동 주제 | 여름- 물고기 만들기 | |
| 활동 목표 | 단기기억력 강화, 눈 및 손 협응력 향상, 공간 관계 향상 | |
| 매체 | 파란색 도화지, 찰흙, 눈 스티커, 이쑤시게 | |
| Toglia의 역동적 상호작용 인지 재활모델 | 사정 | - 수행에 가장 큰 영향을 미치는 조건을 명확히 밝히고 특성화 함 조직화를 강조, 환자가 전에 학습한 경험과 새로운 경험을 조직화해서 최근 도전에 반응하거나 추후에 있을 도전을 반응하기 위해 회상하는 것을 요구하는 활동 |
| | 중재 (치료) | 과제 분석과 등급화 과제에 직접 선택해야 하는 선택의 수와 정보의 복잡성을 줄이고 과제를 수행하는 소요되는 시간을 증가시킨다. |
| | | 일반화를 증가시키는 전략 다양한 상황에서 기능을 수행하도록 인지처리전략을 가르친다. |
| | | 처리전략 (개인별에 따라 실시) 환자의 과제 수행을 어렵게 만드는 과제의 세부 특성을 찾아내어 인지적 처리전략을 연습시켜 강화시킨다. |
| | 단기기억 향상 전략 | 회상, 시연, 피드백, 반복 |
| 활동단계 | 활동 내용 | 시간 |
| 도입단계 | <기억력과 지남력 확인> ·날짜, 시간, 날씨, 계절을 확인 ·노래에 맞춰 간단한 손 운동 ·지난 회기 활동순서 회상하여 시연하기 ·활동순서도안을 큰소리로 읽기 ·연구자가 만든 모델링 그림을 보고 이야기 나누기 | 10분 |
| 본 활동 | ·모델링의 그림과 활동순서를 회상한다. ·동그라미와 네모 도형으로 수관을 그리고 수관에 주황, 노랑, 패턴으로 색종이를 붙인 다음 동그라미 위에 얇은 벚꽃 스티커를 붙인다. ·첫 번째 활동이 끝나고 5분 휴식을 취한다. 자신의 작품을 보며 첫 번째 회상과 시연을 한 다음 연구자의 전반적인 피드백을 받는다. 두 번째 회상과 시연을 한 다음 구체적인 피드백을 받고 두 번째 반복활동을 한다. | 30분 |
| 마무리 | <기억력 재확인> ·오늘 활동에 대해 이야기를 나눈다. ·오늘 회기 활동순서를 다시 회상하고 시연해본다. ·다음 시간 만날 날짜와 시간을 확인한다. | 10분 |

· 12회기 미술치료 프로그램

| | | |
|---|---|---|
| 활동 주제 | 가을- 햇과일 만들기 | |
| 활동 목표 | 단기기억력 강화, 눈 및 손 협응력 향상, 공간관계 향상 | |
| 매체 | 클레이, 찰흙 | |
| Toglia의 역동적 상호작용 인지 재활모델 | 사정 | - 수행에 가장 큰 영향을 미치는 조건을 명확히 밝히고 특성화 함 조직화를 강조, 환자가 전에 학습한 경험과 새로운 경험을 조직화해서 최근 도전에 반응하거나 추후에 있을 도전을 반응하기 위해 회상하는 것을 요구하는 활동 |
| | 중재 (치료) | 과제 분석과 등급화 과제에 직접 선택해야 하는 선택의 수와 정보의 복잡성을 줄이고 과제를 수행하는 소요되는 시간을 증가시킨다. |
| | | 일반화를 증가시키는 전략 다양한 상황에서 기능을 수행하도록 인지처리전략을 가르친다. |
| | | 처리전략 (개인별에 따라 실시) 환자의 과제 수행을 어렵게 만드는 과제의 세부 특성을 찾아내어 인지적 처리전략을 연습시켜 강화시킨다. |
| 단기기억 향상 전략 | 회상, 시연, 피드백, 반복 | |
| 활동단계 | 활동 내용 | 시간 |
| 도입단계 | <p><기억력과 지남력 확인></p> <ul style="list-style-type: none"> ·날짜, 시간, 날씨, 계절을 확인 ·노래에 맞춰 간단한 손 운동 ·지난 회기 활동순서 회상하여 시연하기 ·활동순서도안을 큰소리로 읽기 ·연구자가 만든 모델링 그림을 보고 이야기 나누기 | 10분 |
| 본 활동 | <ul style="list-style-type: none"> ·모델링의 그림과 활동순서를 회상한다. ·동그라미와 네모 도형으로 수관을 그리고 수관에 주황, 노랑, 패턴으로 색종이를 붙인 다음 동그라미 위에 얇은 벚꽃 스티커를 붙인다. ·첫 번째 활동이 끝나고 5분 휴식을 취한다. ·자신의 작품을 보며 첫 번째 회상과 시연을 한 다음 연구자의 전반적인 피드백을 받는다. ·두 번째 회상과 시연을 한 다음 구체적인 피드백을 받고 두 번째 반복활동을 한다. | 30분 |
| 마무리 | <p><기억력 재확인></p> <ul style="list-style-type: none"> ·오늘 활동에 대해 이야기를 나눈다. ·오늘 회기 활동순서를 다시 회상하고 시연해본다. ·다음 시간 만날 날짜와 시간을 확인한다. | 10분 |

· 13회기 미술치료 프로그램

| | | |
|---|---|---|
| 활동 주제 | 겨울- 눈사람과 트리나무 만들기 | |
| 활동 목표 | 단기기억력 강화, 눈 및 손 협응력 향상, 공간 관계 향상 | |
| 매체 | 점토, 찰흙, 클레이, 구슬 끈, 스티커 | |
| Toglia의 역동적 상호작용 인지 재활모델 | 사정 | - 수행에 가장 큰 영향을 미치는 조건을 명확히 밝히고 특성화 함 조직화를 강조, 환자가 전에 학습한 경험과 새로운 경험을 조직화해서 최근 도전에 반응하거나 추후에 있을 도전을 반응하기 위해 회상하는 것을 요구하는 활동 |
| | 중재 (치료) | 과제 분석과 등급화 과제에 직접 선택해야 하는 선택의 수와 정보의 복잡성을 줄이고 과제를 수행하는 소요되는 시간을 증가시킨다. |
| | | 일반화를 증가시키는 전략 다양한 상황에서 기능을 수행하도록 인지처리전략을 가르친다. |
| | | 처리전략 (개인별에 따라 실시) 환자의 과제 수행을 어렵게 만드는 과제의 세부 특성을 찾아내어 인지적 처리전략을 연습시켜 강화시킨다. |
| | 단기기억 향상 전략 | 회상, 시연, 피드백, 반복 |
| 활동단계 | 활동 내용 | 시간 |
| 도입단계 | <기억력과 지남력 확인> ·날짜, 시간, 날씨, 계절을 확인 ·노래에 맞춰 간단한 손 운동 ·지난 회기 활동순서 회상하여 시연하기 ·활동순서도안을 큰소리로 읽기 ·연구자가 만든 모델링 그림을 보고 이야기 나누기 | 10분 |
| 본 활동 | ·모델링의 그림과 활동순서를 회상한다. ·동그라미와 네모 도형으로 수관을 그리고 수관에 주황, 노랑, 패턴으로 색종이를 붙인 다음 동그라미 위에 얇은 벚꽃 스티커를 붙인다. ·첫 번째 활동이 끝나고 5분 휴식을 취한다. ·자신의 작품을 보며 첫 번째 회상과 시연을 한 다음 연구자의 전반적인 피드백을 받는다. ·두 번째 회상과 시연을 한 다음 구체적인 피드백을 받고 두 번째 반복활동을 한다. | 30분 |
| 마무리 | <기억력 재확인> ·오늘 활동에 대해 이야기를 나눈다. ·오늘 회기 활동순서를 다시 회상하고 시연해본다. ·다음 시간 만날 날짜와 시간을 확인한다. | 10분 |

· 사후검사

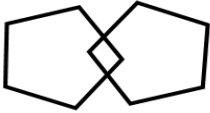
| | | |
|---|---|-----------|
| 활동 주제 | 사후검사 | |
| 활동 목표 | 알츠하이머형 치매 노인의 기억력 검사결과 파악 | |
| Toglia의 역동적 상호작용 인지 재활모델 | · 뇌 기능 평가 | |
| 활동단계 | 활동 내용 | 시간 |
| 도입단계 | <기억력과 지남력 확인> · 날짜, 시간, 날씨, 계절을 확인 · 노래에 맞춰 간단한 손운동 | 10분 |
| 사후 검사 | · 기억력 검사(ECR) 실행 | 20분 |
| 마무리 | <기억력 재확인> · 오늘 활동에 대해 이야기 나눔 · 오늘 활동을 다시 회상하고 시연 | 10분 |

<부록 4> MMSE-DS 검사

선별용 한국어판 간이정신상태검사
 (Korean version of MMSE for Dementia Screening:
 MMSE-DS)

| | | |
|--|---|---|
| 1. 몇 년도입니까? | 0 | 1 |
| 2. 지금은 무슨 계절입니까? | 0 | 1 |
| 3. 오늘은 며칠입니까? | 0 | 1 |
| 4. 오늘은 무슨 요일입니까? | 0 | 1 |
| 5. 지금은 몇 월입니까? | 0 | 1 |
| 6. 우리가 있는 이곳은 무슨 도/특별시/광역시입니까? | 0 | 1 |
| 7. 여기는 무슨 시/군/구입니까? | 0 | 1 |
| 8. 여기는 무슨 구/동/읍/면입니까? | 0 | 1 |
| 9. 우리는 지금 이 건물의 몇 층에 있습니까? | 0 | 1 |
| 10. 이 장소의 이름이 무엇입니까? | 0 | 1 |
| <p>11. 제가 세 가지 물건의 이름을 말씀드리겠습니다. 끝까지 들으신 다음에 세가지 물건의 이름을 모두 말씀해 보십시오. 그리고 몇 분 후에는 그 세 가지 물건의 이름들을 다시 물어볼 것이니 들으신 물건의 이름을 잘 기억하고 계십시오.</p> <p>나무 자동차 모자</p> <p>이제 000님께서 방금 들으신 3가지 물건 이름을 모두 말씀해 보세요</p> | | |
| 나무 | 0 | 1 |
| 자동차 | 0 | 1 |
| 모자 | 0 | 1 |

| | |
|--|---------------------------------|
| 12. 100에서 7일 빼면 얼마가 됩니까? 거기에서 7을 빼면 얼마가 됩니까? 거기에서 7을 빼면 얼마가 됩니까? 거기에서 7을 빼면 얼마가 됩니까? 거기에서 7을 빼면 얼마가 됩니까? | 0 1 0 1 0 1 0 1 0 1 |
| 13. 전에 제가 기억하라고 말씀드렸던 세 가지 물건의 이름이 무엇 인지 말씀하여 주십시오. 나무 자동차 모자 | 0 1 0 1 0 1 |
| 14. (실제 시계를 보여주며) 이것을 무엇이라고 합니까? (실제 연필을 보여주며) 이것을 무엇이라고 합니까? | 0 1 0 1 |
| 15. 제가 하는 말을 끝까지 듣고 따라해 보십시오. 한 번만 말씀드릴 것이니 잘 듣고 따라하십시오. 간장공장공장장 | 0 1 |
| 16. 지금부터 제가 말씀드리는 대로 해 보십시오. 한 번만 말씀드릴 것이니 잘 들으시고 그대로 해 보십시오. 제가 종이를 한 장 드릴 것입니다. 그러면 그 종이를 오른손으로 받아, 반으로 접은 다음, 무릎 위에 올려놓으십시오. 오른손으로 받는다. 반으로 접는다. 무릎 위에 놓는다. | 0 1 0 1 0 1 |

| | |
|--|---|
| <p>17. (겹친 오각형 그림을 가리키며) 여기에 오각형이 겹쳐져 있는 그림이 있습니다.</p> <p>이 그림을 아래 빈 곳에 그대로 그려보십시오.</p> <div style="text-align: center;">  </div> | <p style="text-align: center;">0 1</p> |
| <p>18. 옷은 왜 빨아서 입습니까?</p> <p>19. “티끌 모아 태산”은 무슨 뜻 입니까?</p> | <p style="text-align: center;">0 1</p> <p style="text-align: center;">0 1</p> |
| <p>총 점</p> | <p>/30</p> |

<부록 5> 기억력 척도(ECR)

기억력검사 - 1부(1번 카드, 2번 카드)



피검자는 지금 1, 2번 카드를 보고 있습니다.

“지금부터 몇 장의 그림카드들을 보여드리겠습니다. 각 장마다 4개의 그림들을 볼 수 있을 것입니다.”

1. 지시어 “보고 있는 그림들 중에 과일이(연장) 있습니다. 무엇입니까?”
2. 지시어 “보고 있는 그림들 중에 동물이(신는 것) 있습니다. 무엇입니까?”
3. 지시어 “보고 있는 그림들 중에 신체의 일부가(악기) 있습니다. 무엇입니까?”
4. 지시어 “보고 있는 그림들 중에 가구가(탈 것) 있습니다. 무엇입니까?”

피검자에게 그림이 없는 빈 페이지를 보여주고 질문합니다.

1. 지시어 “제가 보여준 그림들 중에 과일이(연장)있었습니다. 무엇이었습니다?”

2. 지시어 “제가 보여준 그림들 중에 동물이(신는 것)있었습니다. 무엇이었습니다?”
3. 지시어 “제가 보여준 그림들 중에 신체의 일부가(악기)있었습니다. 무엇이었습니다?”
4. 지시어 “제가 보여준 그림들 중에 가구가(탈 것)있었습니다. 무엇이었습니다?”

만일 피검자가 4항목을 모두 맞춘다면 다음 카드로 넘어가시고 하나 이상의 항목에서 실수를 하면 지금 카드를 다시 반복하십시오. 만일 두 번째 시도에서도 4가지 모두를 기억하지 못하면 무조건 다음 카드로 넘어가십시오.

기억력검사- 1부 (3번 카드, 4번 카드)



피검자는 지금 3, 4번 카드를 보고 있습니다.

“지금부터 몇 장의 그림카드들을 보여드리겠습니다. 각 장마다 4개의 그림들을 볼 수 있을 것입니다.”

1. 지시어 “보고 있는 그림들 중에 장난감이(배가) 있습니다. 무엇입니까?”
2. 지시어 “보고 있는 그림들 중에 야채가(건물의 일부가) 있습니다. 무엇입니까?”
3. 지시어 “보고 있는 그림들 중에 곤충이(새가) 있습니다. 무엇입니까?”
4. 지시어 “보고 있는 그림들 중에 주방용품이(무기가) 있습니다. 무엇입니까?”

피검자에게 그림이 없는 빈 페이지를 보여주고 질문합니다.

1. 지시어 “제가 보여준 그림들 중에 장난감이(배가)있었습니다. 무엇이었습니다?”
2. 지시어 “제가 보여준 그림들 중에 야채가(건물의 일부가)있었습니다. 무엇이었습니다?”
3. 지시어 “제가 보여준 그림들 중에 곤충이(새가)있었습니다. 무엇이었습니다?”
4. 지시어 “제가 보여준 그림들 중에 주방용품이(무기가)있었습니다. 무엇이었습니다?”

만일 피검자가 4항목을 모두 맞춘다면 다음 카드로 넘어가시고 하나 이상의 항목에서 실수를 하면 지금 카드를 다시 반복하십시오. 만일 두 번째 시도에서도 4가지 모두를 기억하지 못하면 무조건 다음 카드로 넘어가십시오.

기억력검사 - 2부

지시어 - “이제 요일을 순서대로 말해 보십시오.”

지시어 - “이제부터는 요일의 순서를 거꾸로 말해 보십시오.”

(무조건 회상)

“몇 분 전에 제가 드린 그림이 4개씩 있는 4장을 보여드렸습니다. 이제부터 아까 보았던 그림들 중에서 기억할 수 있는 것들의 이름을 모두 이야기해 보십시오.”

(조건회상)

“제가 이제부터 힌트를 드리겠습니다.”

예를 들어 - “제가 동물 그림 하나를 보여 드렸습니다. 무엇입니까?”

“제가 새 그림 하나를 보여 드렸습니다. 무엇입니까?”

기억력 검사 채점표

| 범주 | 단어 | 무조건 회상 | 조건회상 | 점수 |
|--------|------|--------|------|----|
| 과일 | 포도 | | | |
| 동물 | 호랑이 | | | |
| 신체의 일부 | 발 | | | |
| 가구 | 책상 | | | |
| 연장 | 드라이버 | | | |
| 신는 것 | 구두 | | | |
| 악기 | 기타 | | | |
| 탈 것 | 오토바이 | | | |
| 장난감 | 팽이 | | | |
| 야채 | 배추 | | | |
| 곤충 | 잠자리 | | | |
| 주방용품 | 냄비 | | | |
| 배 | 뚝단배 | | | |
| 건물의 일부 | 문 | | | |
| 새 | 독수리 | | | |
| 무기 | 대포 | | | |

점수계산법:

1. 힌트 없이(무조건) 회상한 단어 수
2. 힌트 듣고(조건) 회상한 단어 수

무조건회상 단어 수와 조건회상 단어 수를 합한 것이 점수(최대점수=16)