



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



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

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

2021년 2월  
석사학위 논문

# 가정방문 놀이코칭의 참여적 실행연구

-자폐스펙트럼장애아동과 어머니를 중심으로-

조선대학교 대학원

상담심리학과

박 하 은

# 가정방문 놀이코칭의 참여적 실행연구

-자폐스펙트럼장애아동과 어머니를 중심으로-

A Participatory Action Research on a  
Home-Visiting Play Coaching: For Children with  
Autism Spectrum Disorders and Mother

2021년 02월 25일

조선대학교 대학원

상담심리학과

박 하 은

# 가정방문 놀이코칭의 참여적 실행연구

-자폐스펙트럼장애아동과 어머니를 중심으로-

지 도 교 수 오 지 현

이 논문을 상담심리학 석사학위신청 논문으로 제출함

2020년 10월

조 선 대 학 교 대 학 원

상 담 심 리 학 과

박 하 은

## 박하은의 석사학위 논문을 인준함

위원장 조선대학교 교수 정 승 아 (인)

위 원 조선대학교 교수 오 지 현 (인)

위 원 조선대학교 교수 권 해 수 (인)

2020년 11월

조선대학교 대학원

## 목 차

|                                       |    |
|---------------------------------------|----|
| I. 서론 .....                           | 1  |
| A. 연구의 필요성 및 목적 .....                 | 1  |
| B. 연구문제 .....                         | 5  |
| II. 이론적 배경 .....                      | 6  |
| A. 자폐스펙트럼장애아동의 놀이성 .....              | 6  |
| 1. 자폐스펙트럼장애 .....                     | 6  |
| 2. 놀이성 .....                          | 7  |
| a. 놀이란 .....                          | 7  |
| b. 놀이성의 정의 .....                      | 7  |
| 3. 자폐스펙트럼장애아동의 놀이성 .....              | 8  |
| B. 자폐스펙트럼장애아동과 부모의 상호작용 .....         | 10 |
| 1. 자폐스펙트럼장애아동과 부모의 놀이적 상호작용의 어려움 ...  | 10 |
| 2. 자폐스펙트럼장애 아동의 부모교육 및 훈련 현황과 제한점 ... | 12 |
| C. 지원기반 가정방문 놀이코칭 프로그램 .....          | 14 |
| 1. 지원기반 가정방문 .....                    | 14 |
| 2. 놀이코칭 프로그램 .....                    | 16 |
| a. 코칭 .....                           | 16 |
| b. 플로어타임 .....                        | 17 |
| III. 연구방법 .....                       | 20 |
| A. 참여적 실행연구 .....                     | 20 |

|  |    |
|--|----|
| B. 연구자와 연구 참여자 .....                               | 21 |
| C. 가정방문 놀이코칭 설계 .....                              | 22 |
| 1. 아동의 발달 수준 및 특성과 모-자녀 상호작용 특징<br>분석 .....        | 22 |
| a. 아동의 자폐적 특성 및 놀이성 특징 분석 .....                    | 22 |
| b. 모-자녀 상호작용 특징 분석 .....                           | 25 |
| 2. 가정방문 놀이코칭 프로그램 내용 구성 .....                      | 25 |
| a. 가정방문 놀이코칭 프로그램 .....                            | 26 |
| D. 연구절차 .....                                      | 27 |
| E. 자료수집 및 분석방법 .....                               | 29 |
| <br>   |    |
| IV. 연구결과 .....                                     | 30 |
| A. 가정방문 놀이코칭의 참여적 실행 과정 .....                      | 30 |
| 1. 가정에서 아동과의 놀이적 상호작용에 대한 어머니의<br>경험과 어려움 파악 ..... | 30 |
| a. 자폐스펙트럼장애 아동의 특성으로 인한 어려움 .....                  | 30 |
| b. 가정에서 아동과의 놀이적 상호작용 어려움 .....                    | 31 |
| 2. 협력을 통한 노력의 시작 .....                             | 31 |
| a. 1차 실행 .....                                     | 31 |
| b. 2차 실행 .....                                     | 34 |
| c. 3차 실행 .....                                     | 37 |
| B. 가정방문 놀이코칭의 협력 과정은 어떠한가? .....                   | 40 |
| 1. 놀이가 주는 힘 .....                                  | 40 |
| a. “아이랑 어떻게 놀아야 할지 모르겠어요” .....                    | 40 |
| 2. 함께함이 주는 힘 .....                                 | 43 |
| a. 좌절하게 된 그곳에서 다시 함께 일어서기: “늘 용기를 주어서              |    |

|  |    |
|--|----|
| 힘낼 수 있었어요.” .....  | 43 |
| b. “아이가 싫어하는 것 같은데 잘 하고 있는 걸까요?”,<br>“이렇게 하는 거 맞죠...?” ..... | 46 |
| 3. 가정이란 공간이 주는 힘 .....                                       | 49 |
| a. “이렇게 해보면 좋을 것 같아요” .....                                  | 49 |
| b. “평소 환경에서 직접 보니 적용하기 수월해요” .....                           | 49 |
| V. 논의 및 결론 .....   | 50 |

## 참고문헌



## 표 목 차

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| <표 1> 가정방문 놀이코칭 실행 재구성 절차 .....      | 27 |
| <표 2> 실행 과정에 따른 시기와 실행 내용 .....      | 28 |
| <표 3> 1차 실행계획 .....                  | 32 |
| <표 4> 2차 실행계획 .....                  | 34 |
| <표 5> 3차 실행계획 .....                  | 37 |
| <표 6> 가정방문 놀이코칭 프로그램 협력 과정 범주화 ..... | 40 |

## ABSTRACT

### A Participatory Action Research on a Home-Visiting Play Coaching: For Children with Autism Spectrum Disorders and Mother

Park Ha Eun

Advisor : Prof. Oh, Ji Hyun Ph. D.

Department of Counseling Psychology,  
Graduate School of Chosun University

The purpose of this study is to look at the process of implementation and collaboration through a home visiting play coaching implementation for children with autism spectrum disorders and mother. Using the participatory action research methodology, researchers and participants created the study together through constant repetition of the plan-observation and execution-reflection and reflection-replanation. The study consisted of a total of 10 sessions, involving mothers in a family and children with autism spectrum disorder. As a result, In the course of implementing the home-visiting play coaching program, find the meaning of the cooperation process. It was possible to supplement the limitations of prior research, learning how to think for oneself, mother applied it and became a subject. In addition, participants grew through the growth of children and were moving forward with the support of researchers. These results indicated the need to help mothers and researchers become the subjects of the field.

\* Keywords : children with autism spectrum disorders and mother, home-visiting, play coaching, participatory action research

# I. 서론

## A. 연구의 필요성 및 목적

자폐스펙트럼장애의 유병률 증가와 더불어 부모에 대한 교육 및 역량강화의 중요성이 점차적으로 강조되며 중요한 부분으로 인식되고 있다(문덕수, 2019). 그러나 자폐스펙트럼장애 아동의 부모는 자폐의 주된 특성인 사회적 상호작용의 질적인 어려움으로 큰 스트레스를 받고 있다(김혜자, 정혜숙, 2014). 이에 따라 장애 아동 교육에서 부모의 능동적인 참여가 중요시되고 있으며 자폐스펙트럼장애 아동의 교육에서도 가정에서 부모의 참여가 강조되고 있다(박나리, 2008). 부모 개입 중재는 아동의 발달과 행동 문제에 직접적인 영향을 주며 동시에 부모가 직면하는 스트레스를 감소시키고 양육에 대한 자신감을 갖게 한다(Brookman-FRAZE, 2004). 또한 가정에서의 중재는 무엇보다 아동에게 가장 친숙한 환경과 부모가 참여하며, 부모 또한 자연스러운 환경과 일상생활 안에서 자녀에게 직접 실시해봄으로써 보다 쉽게 적응할 수 있도록 한다(김지수, 2017). 이에 따라 가장 자연스러운 환경인 가정에서 자폐 아동과 가장 친숙하고 영향력 있는 부모가 중재하는 개입의 중요성을 지지하는 연구가 이루어지고 있다(이숙, 2011; 김지수, 2017; 문덕수, 2019).

최근에는 부모교육에 코칭 방법이 적용되면서 부모코칭 프로그램 연구 또한 활발히 이루어지고 있다. 코칭은 전문가가 양육자로 하여금 자신의 행위를 반성적으로 돌아보는 능력을 향상시키기 위해 사용하는 성인 학습 전략으로 양육자 스스로 자신의 행동과 방법이 효과적인지 판단할 수 있게 한다(Rush & Sheldon, 2011). 또한 코칭은 수평적 파트너십을 강조하며 부모가 긍정적 지지자, 창의적 촉진자 역할을 할 수 있게 한다(도미향, 2008). 즉, 코칭을 통해 부모와 전문가 간 협력과 소통이 가능하다는 것을 의미하며, 점차 실천 가능한 방법을 찾아 나감으로써 부모에게 아동과 함께할 수 있다는 용기를 준다.

그러나 많은 가정방문 프로그램들이 아동에게 직접적으로 중재를 제공하거나 부모에게 다양하고 효과적인 전략을 활용하지 못하며 장소만 가정일 뿐 기관 중심의 중재와 다를 바 없음을 보여주고 있다(Friedman et al, 2012). 더불어 현재 자폐스펙트럼장애 아동의 부모들은 부모교육에 대해 대부분 강의 위주의 일회성 프로그램이 많으며 아동마다 개인적인 특성이 다양하여 실제 적용의 어려움을 겪고 있다고 말한다(문덕수,

2019). 여전히 많은 부모가 아동과 직접 함께 실습해볼 수 있는 기회가 많지 않아 지속적인 일대일 교육, 그리고 부모와 교육 전문가의 협력을 요구하고 있다. 이렇듯 부모 개입과 전문가의 협력 모델의 중요성은 지속적으로 강조되어 왔으나(박나리, 2008) 아직까지도 국내에선 자폐아동 부모는 낮은 양육효능감 속에서 전문가에게 치료를 의존하는 위치에 머무르게 되는 것이 대부분의 현실임을 알 수 있다(한선혜, 박승호, 2015). 이에 자폐스펙트럼장애아동 부모교육에서 아동의 특성에 맞는 교육이 이루어져야 하며, 부모가 직접 해볼 수 있는 기회를 제공하여 배운 지식을 실생활에 적용하고 유능감을 느끼게 하는 것이 중요하다(문덕수, 2019).

이에 본 연구자는 자폐스펙트럼장애 아동 부모가 겪는 힘든 현실에 관심을 기울일 필요성을 느꼈다. 아동과 부모에게 가장 자연스러운 환경이자 동시에 사각지대인 가정에서 효과적인 지원을 위해 구체적인 상호작용 전략으로 코칭을 적용하는 것은 부모의 양육행동과 아동의 발달에 긍정적인 도움을 주는 적절한 방법이라 사료된다. 특히, 자폐스펙트럼장애 아동 가정인 경우 부모의 교육 및 역량강화와 보다 체계적이고 효과적인 피드백 방법의 필요성이 강조되고 있다(이호신, 2018). 이는 부모가 전문가와 수평적인 관계를 경험하며 아동의 상태에 대한 이해를 넓히고, 아동을 다룰 수 있다는 자신감을 가지게 하는 효과적인 방법이라 판단된다. 이에 부모를 지원하고 역량을 강화하기 위해서 코칭이 효과적이라는 연구(김지수, 2017; 김현주, 2018)가 이를 지지한다. 따라서 가정에서 코칭을 통해 부모와 전문가가 협력과 소통을 함으로써 기존의 부모교육의 제한점을 보완해줄 수 있음을 시사한다.

이에 따라 자폐 아동 부모의 요구를 반영하여 본 연구에서 가정방문의 모델 중 지원 기반(support-based) 모델을 적용하고자 한다. 이는 양육자가 자녀의 발달을 지원하는 것을 강조하며 양육 중심 모델, 혹은 양육자-아동-전문가 3명의 상호작용 안에서 이루어지며(Cook & Sparks, 2008), 전문가는 가정에 있는 자료들을 활용하여 코칭을 통해 양육자와 아동의 상호작용을 지원한다(김지수, 2017). 지원기반 가정방문의 장점은 양육자가 강점을 쌓도록 하고, 양육자와 협력하여 자녀에 대해 이해할 수 있도록 하여 양육자의 자신감과 지식, 동기를 증진시킬 수 있다(김지수, 2017). 즉, 지원기반 가정방문은 자폐스펙트럼장애 아동 가정에서 경험할 수 있는 어려움을 발견하고, 그 현장의 자료들을 활용하여 보다 효과적으로 개입할 수 있을 것이다.

한편, 아동은 놀이를 통해 세상을 탐색하며 자신을 표현하고 타인과 상호작용한다. 놀이는 생활 경험을 능동적으로 만들어가고, 적응해 가는 과정 속에서 가장 자연스럽게 나타나는 행동 중 하나이다(유영의, 2006). 놀이는 발달과 밀접하게 관련되어 있으

며 놀이가 변화하는 과정에서 아동의 지적, 사회적, 정서적 성숙의 변화과정을 볼 수 있고, 현재 아동의 발달 영역의 발달 수준을 파악할 수 있는 지표가 된다. 이때 부모는 아동의 놀이 상대자로서 놀이에 참여하고 환경을 제공하는 적극적인 환경 제공자가 되며(김진영, 2012) 아동의 사회적 상호작용 발달에 있어 부모와 아동의 상호작용의 질이 중요시된다. 이렇듯 놀이는 부모와 자녀의 상호작용에 필수적인 매개체이며, 놀이적 상호작용은 부모와 아동에게 즐거움을 느끼게 해주고 아동의 발달을 향상시키는 데 큰 영향을 미치고 있음을 시사한다.

놀이 속에서 아동들은 개인마다 다른 놀이 유형과 상호작용 방식을 가지는데, 이러한 놀이에 대한 개인차는 놀이성(Playfulness)에 따라 달라진다(Lieberman, 1965). 놀이성(Playfulness)은 놀이의 질과 양상, 놀이를 하게 되는 잠재적인 성향을 뜻하며, 장애 아동의 경우 기질적인 문제로 인해 비장애 아동보다 놀이성이 낮은 경향을 보인다(Buchanan, 2009; Román - Oyola et al., 2018). 놀이의 주요 요소인 사회적 상호작용 및 의사소통, 상징능력이기 때문에(Beyer & Gammeltort, 2005) 이러한 발달 영역의 어려움을 가진 자폐스펙트럼장애 아동은 타인과 놀이적 상호작용을 유지하기 어렵다.

자폐스펙트럼장애 아동은 낮은 놀이성으로 인해 발달 과정에서 많은 부정적인 영향을 받으며 성장하는 데 필수적인 놀이 활동에 어려움을 경험하고, 통합 환경의 적응에 어려움을 보인다(Sutton-Smith, 1999). 또한, 자폐 아동의 부모는 낮은 놀이성을 가진 아동과의 놀이적 상호작용에 어려움을 느끼며 감정적인 관계를 맺기 어려워한다. 이에 따라 자폐스펙트럼장애 아동의 부모는 일반발달아동의 부모에 비해 높은 수준의 스트레스, 우울증, 절망을 경험하고 부모의 행복과 자기효능감에 부정적인 영향을 받고 있다(Román - Oyola et al, 2018). 특히, 가정에서 대부분의 장애 아동과 시간을 보내는 어머니는 자녀와 상호작용할 때 반응성이 낮고(김정미, 2000) 더 지시적이며(Cunningham, Reuler, Backwell & Deck, 1981), 눈으로 보이는 아동의 외현적인 행동에 집중하여 일상생활에서 학습 중심적 놀이를 이끈다(장영숙, 2006; 김진영, 2012). 즉, 자폐아동과 어머니의 부적절한 상호작용은 전반적인 아동 발달과 어머니의 양육효능감에 부정적인 영향을 미치게 된다.

요컨대, 자폐스펙트럼 장애 아동의 발달과정 속 부모와의 적절한 상호작용은 가장 중요한 교육 목표와 내용이 되어야 함을 의미하며(Mahoney& Perales, 2003), 융통성과 자발성이 결여된 자폐 아동의 놀이성(Morrison, 1996) 향상을 위한 중재가 필요함을 시사한다. 이에 자폐스펙트럼장애 아동의 특별한 발달문제를 위해 제시된 모델인 플로어타임(Floortime)이 이를 보완해줄 수 있는 효과적인 대안이라 여겨진다. 플로어타임

(Floortime)은 관계기반 접근법으로 건강한 발달의 기초를 다지는데 목적을 둔다(Wieder & Greenspan, 1997). 개인마다 다양한 특성을 가진 자폐스펙트럼장애 아동에게 적합하며 많은 국외 연구결과에서 플로어타임 중재가 자폐스펙트럼장애 아동의 사회적 상호작용과 의사소통의 촉진, 놀이성 향상에 효과적인 것임을 밝혔다(Mercer, 2017; Hess, 2013; Liao et, al., 2014; Wieder & Greenspan, 2003). 이 기법은 아동의 발달과 사회적 정서와 상호작용, 언어 및 인지능력을 증진시키기 위해 주 양육자를 중심으로 교육하는 가정 기반 중재 프로그램이며(Greenspan & Wieder, 2006; Simpson, 2005), 아동과의 감정과 정서의 교류능력을 향상시키는 것을 목표로 주 치료자는 부모가 될 것을 권유한다. 이에 따라 개발자들은 자폐스펙트럼장애 아동 부모들을 상대로 플로어타임 교육을 진행하는 것은 필수적인 과정이며, 플로어타임 전략을 실현하기 위해 부모 코칭의 중재를 중요하게 제시하였다(Greenspan, Wieder, & Simons, 1998).

즉, 플로어타임(Floortime)은 아동의 표면상에 드러나는 행동이나 증상에 초점을 두기보다 각 개인의 발달 수준을 파악하고, 자폐 아동이 가진 특성을 바탕으로 관계를 형성하여 상호작용을 경험하게 한다. 이에 사회적 상호작용의 결함을 보이고 매우 다양한 특성을 보이는 자폐 아동에게 개별적인 특성에 따른 개입이 가능하다. 적극적인 개입으로 부모와 놀이를 통해 상호작용을 향상시키며 지속적인 놀이적 상호작용이 가능하게 한다. 이렇듯 플로어타임의 효과성에 따라 부모의 참여를 강조하고 있지만 국내에서의 부모 참여 비율은 턱 없이 낮다(임선자, 2018). 이러한 낮은 부모 참여의 비율은 곧 아동과 부모의 놀이적 상호작용이 잘 이루어지지 않다는 것을 의미한다. 이에 따라 본 연구에서는 가정에서 자폐아동과의 놀이적 상호작용 시 부모 참여의 중요성과 코칭의 필요성에 따라 플로어타임을 접목하여 가정방문 놀이코칭 프로그램을 실시하고자 한다.

반면, 기존 자폐스펙트럼장애아동과 부모가 함께한 프로그램 연구들을 살펴보면 어떤 방법으로 부모를 훈련하였는지에 대해 기재되어 있는 부분이 상당히 부족하였다. 부모에게 실시한 구체적인 피드백의 내용이 적혀있지 않아 앞으로 자폐 아동 부모가 어떻게 참여하여 실시해야 하는지, 프로그램의 어떤 부분이 보완될지 정보가 부족하였다(이효신, 2018). 더욱이 전문가의 자신의 역할에 융통성과 개방성을 지니며 부모의 선호와 요구를 발견하고, 적절히 반응해 개별 부모에게 적합한 교육과 훈련 프로그램의 개발하고 지원할 필요성이 있다(박나리, 2008). 다시 말해, 놀이성 향상을 위한 가정방문 놀이코칭 프로그램에 참여한 자폐스펙트럼장애 아동과 어머니의 놀이적 상호작용 경험과 구체적인 실행 과정, 그리고 어머니와 연구자의 협력의 의미는 무엇인지 살펴

볼 필요가 있다.

이와 같은 맥락에서 본 연구자는 자폐아동의 부모가 호소하는 한계점들에 대한 보완의 필요성을 느꼈고, 기존 연구들의 제한점을 보완하기 위해 참여적 실행연구를 설계하여 실행 과정과 협력 과정에 대한 관찰과 분석을 하고자 한다. 이러한 실행연구과정 자체가 변화의 기제이며, 자폐스펙트럼장애 아동과 부모의 사각지대인 가정이라는 실제 현장에서 변화를 통한 개선으로 참여자들의 삶과 질을 향상시킬 수 있다는데(Mills, 2005) 본 연구의 의의가 있다. 또한, 실행 중 나타나는 협력과정에 대한 맥락과 의미를 해석해봄으로써 협력의 효과를 검증해볼 수 있을 것이다.

## B. 연구 문제

본 연구에서 살펴보고자 하는 연구 문제는 다음과 같다.

첫째, 가정방문 놀이코칭 프로그램의 실행 과정은 어떠한가?

둘째, 가정방문 놀이코칭의 실행 과정 중 나타난 협력 과정은 어떠한가?

## II. 이론적 배경

### A. 자폐스펙트럼장애 아동의 놀이성

#### 1. 자폐스펙트럼장애

스펙트럼이라는 용어는 마치 햇빛이 프리즘을 통과하면 다양한 색깔로 펼쳐져 보이는 스펙트럼처럼 자폐 아동들도 개인마다 증상적 특성과 성향이 다양한 모습으로 보이기 때문에 사용하기 시작하였다(신석호, 2011). 또한 아주 가벼운 정도부터 전형적이고 심한 정도까지의 다양한 증상과 기능수준을 보임을 반영한다(신석호, 2011). 즉, 자폐증은 연속선상에 존재하며 성장에 따라 요구되는 행동, 기술, 선호, 기능수행, 학습 등에서 매우 다양한 특성을 보이고(Lord, Cook, Leventhal, & Amaral, 2000) 같은 자폐스펙트럼장애 진단을 받았더라도 개인마다 다르다는 것을 의미한다.

DSM-5에 의하면 자폐스펙트럼장애(Autism spectrum disorder)는 신경발달장애의 한 범주로 사회적 의사소통·상호작용의 지속적인 결함과 제한적이고 반복적인 행동과 관심을 주요 진단기준으로 제시되고 있다. 세부적으로 살펴보면 사회 정서적 상호작용, 비언어적 의사소통 행동, 관계를 발달시키고 유지하고 이해하는 능력의 결함과 반복적이고 상동적인 행동, 경직된 사고와 의례적인 행동패턴, 제한된 관심영역, 과반응성 또는 저반응성 감각입력이나 특이한 감각양상을 보인다(APA, 2013).

자폐스펙트럼장애는 전반적으로 통합능력이 결여되어 있으며(Juane & Fiorino, 2007), 이는 사회적 상호작용의 어려움, 인지발달의 저하, 놀이행동 위축(이승희, 2009), 타인과 주변 환경에 대한 무관심 등의 부적응적인 행동으로 나타난다. 또한 초기 상호작용인 눈 맞춤, 모방, 공동관심 등의 기술에서 어려움이 있어 타인과 적절한 관계를 맺고 유지하는 데 어려움을 겪는다. 이로 인해 부모와의 상호작용뿐만 아니라 유아기부터는 놀이하는 방식에도 질적인 결함을 보이게 된다(박은혜, 이소현, 2011).

최근 자폐스펙트럼 장애는 단일 질환이 아닌 다양한 유전적인 요인과 환경적 요인에 의해 유발 될 수 있다는 연구(한국자폐학회, 2010)가 진행되고 있다. 이는 자폐스펙트럼장애를 이해하기 위해 각기 다른 차원의 원인을 통합하여 총체적으로 파악해야하며(곽승철, 2008), 개인의 특성에 따른 치료적 접근이 필요함을 시사한다.



## 2. 놀이성

### a. 놀이란

놀이는 아동의 삶 그 자체를 의미하며(Hoorn, Nourot, Sclaes, & Alward, 2006) 아동의 삶은 놀이로부터 시작되고 놀이를 통해 세상을 탐색하며 성장한다. 아동의 놀이는 생활 경험을 능동적으로 만들어가고, 적응해 가는 과정 속에서 가장 자연스럽게 나타나는 행동 중의 하나이다(유영의, 2006). 아동은 놀이를 통해 자연스런 방식으로 감각운동적인 능력과 기능을 형성해 가며(진홍신, 2000), 자신의 생각과 느낌을 표현하고 또래와 사회적 관계형성을 하면서 자신 및 주변 세계를 가장 자연스러운 방법으로 이해할 수 있게 된다(김호, 2011). 즉, 놀이는 신체적 발달, 인지적, 정서적, 언어적, 사회적 발달을 촉진하며(진홍신, 2007), 성인들에게는 아동의 놀이를 통해 아동의 세계로 들어갈 수 있는 기회를 제공 한다(이행숙, 2012). 이를 통해 아동의 성장 발달에 필수적인 활동으로 놀이의 중요성이 강조되고 있음을 알 수 있다. 이러한 놀이 속에서 아동들은 개인마다 다른 놀이 유형과 상호작용 방식을 가지는데, 이는 놀이에 대한 아동의 태도 및 심리특성인 놀이성에 따라 달라진다(Lieberman, 1965, 1977; Rorgers, 1998).

### b. 놀이성의 정의

최근 놀이의 개념이 다면화되고 놀이를 연구하는 방법 또한 다양해짐에 따라 아동이 무엇을 하는지에 관심을 가지기보다는 아동이 놀이에서 어떤 상황 또는 어떤 만남을 경험하는지에 대한 성향에 관심을 가지게 되었는데, 이는 놀이의 질적 측면인 놀이성에 관심을 가지고 있다는 것을 시사한다(진홍신, 2000).

놀이성(Playfulness)에 대한 연구가 활발히 진행되고 있으며 많은 학자들이 놀이성에 대해 정의를 내리고 있다. Lieberman(1965)은 놀이성은 놀이하고자 하는 아동의 태도 또는 성향으로 아동의 인지적, 정서적, 사회 및 성격적 측면을 설명해 줄 수 있는 특성이라 하였다. Mattes(1982)는 아동이 자신이 속해있는 주변 세계를 이해하고 다른 사람의 감정에 공감하며 전인적인 인간으로 성장하는데 필요한 태도, 성향이 놀이성이라

보았다(Mattes, 1982). Bundy(1997)는 아동이 놀이 활동 동안에 내적 동기, 내적 통제, 현실감 부재의 상태로 환경과 상호 교섭하는 사회 심리적 기능이라고 하였고, (Boyer, 1997)은 자발적이고 주도적인 내재적 동기이며 즐거움의 표현으로 정의한다. 또한 주변 자극에 대한 도전을 통해 환경과의 상호작용 및 문제해결을 해 나아가며 아동이 만족감을 느끼고, 현재의 놀이, 학습뿐만 아니라 일상생활에 적응할 수 있도록 하는 힘(Rogers & Sawyer, 1988)이라고 정의한다.

이러한 아동의 놀이성은 다양한 발달 측면에 영향을 주며, 놀이성과 발달 변인을 연구한 선행연구에서 놀이성이 창의성, 사회성, 스트레스, 정서적 기능에 영향을 미치고 있음을 알 수 있다(고소영, 2003; 한미현, 2002; Singer & Rummo, 1973). 놀이성이 높은 아동은 놀이성이 낮은 아동보다 신체적으로 활동적이고 긍정적이며 언어적인 표현을 한다(Singer et al, 1980). 아동의 놀이성이 높을수록 유아의 정서능력 및 정서지능, 리더십, 사회적 유능감은 증진되고, 문제행동은 감소된다는 연구(박성선, 2014; 한미현, 2002)도 있다. 또한 놀이성이 높을수록 내적 통제력과 상호작용 신호를 주고받는 능력이 높아 부모나 또래와의 관계에서 긍정적인 상호작용을 경험한다.

### 3. 자폐스펙트럼장애아동의 놀이성

자폐스펙트럼장애 아동은 사회적 의사소통 및 상호작용의 질적 결함을 보이며, 상징 능력에 어려움을 가지고 있다. 이러한 결함을 지닌 자폐 아동은 일련의 놀이 발달 단계를 따라가지 못한다. 놀이 발달은 방관자적 행동이나 다른 또래에게 다가가는 시도 없이 혼자서 노는 혼자놀이에서 시작해 점차 인지발달과 사회성 발달이 이루어지면서 또래와 함께하는 시간이 많아지고 사회적 상호작용을 해나가며 이루어진다. 하지만 자폐스펙트럼장애 아동은 일반 아동들의 놀이 형태와 다른 특성을 보인다. 자폐스펙트럼장애 아동의 사회적 기술의 결함은 또래와 상호작용하기보다 의례적인 활동패턴을 보이며 자기자극 행동을 추구하고, 상동행동에 몰두하게 한다. 자폐스펙트럼장애 아동은 장난감의 기능보다는 냄새, 맛, 촉감, 시각적 자극 등에 더욱 관심을 갖는 경우가 많으며(Stone, Lemanek, Fishel, Fernandez, & Altemeier, 1990) 사물의 비 기능적인 사용과 반복적이고 상동적인 사물조작, 사회적 참여의 부족을 보인다(진홍신, 2005). 또한 타인의 요구를 파악하고 받아들이는데 어려우며 자신이 말하고자 하는 의사를 전달하지 못해 사회적으로 위축되고 고립된다(홍준표, 1997).

자폐스펙트럼장애 아동은 단순한 동작을 모방하거나 까꿍 놀이와 같은 사회적인 놀이를 하는데 어려움을 나타낸다(방명야, 1999). 모방은 상징 놀이의 전조로 매우 중요하며 상징적 놀이는 상징적인 사고와 언어의 발달과 연관이 있다. 또한 상징 능력의 어려움은 타인의 의도와 감정을 파악하지 못하고 추상적 사고를 통한 의사소통과 사회적 상호작용에서 어려움을 경험하게 한다. 이는 타인과 상호작용하며 관계를 형성하고 유지하는 사회성 발달에 큰 영향을 주는데, 자폐스펙트럼장애 아동은 상징놀이에 어려움을 보이며 주로 자기 지향적인 활동을 하는 것을 볼 수 있다(Ungerer & Sigman, 1981).

이와 같이 아동의 통합적 발달을 촉진하는 놀이의 필수적 요소로 사회적 상호작용과 의사소통 및 상징능력(Beyer & Gammeltort, 2005)이 중요함을 알 수 있다. 그러나 자폐스펙트럼장애 아동은 놀이의 주요 요소인 사회적 상호작용 및 의사소통의 결함, 그리고 상징놀이에 어려움을 경험한다. 즉, 자폐스펙트럼장애 아동의 기질적인 문제로 인해 비 장애아동보다 놀이성이 낮은 경향을 보인다(Román-Oyola, 2018). 이렇듯 자폐 아동의 놀이는 단순히 지연된 놀이가 아니라 놀이의 질이 다름(진홍신, 이상진, 2007)을 알 수 있다.

낮은 놀이성으로 인해 자폐스펙트럼장애 아동은 발달 과정에서 많은 부정적인 영향을 받고 있으며 성장하는 데에 필수적인 놀이 활동에 어려움을 경험한다. 또한 놀이성은 적응행동 증진과 밀접과 관련이 있어 낮은 놀이성을 가진 자폐스펙트럼장애 아동은 통합 환경의 적응에 어려움을 보인다(Sutton-Smith, 1999). 뿐만 아니라 자폐 아동의 놀이 파트너인 부모와 교사는 놀이적 상호작용에서 어려움을 겪고 있으며(Jordan, 2003), 특히 아동의 부모는 이러한 낮은 놀이성을 가진 자폐 아동과의 상호작용에 어려움을 느끼며 감정적인 관계를 맺기 어려워한다. 자폐스펙트럼장애 아동의 부모는 비 장애아동의 부모에 비해 더 높은 수준의 스트레스와 절망, 우울을 경험하고, 부모의 자기효능감에 부정적인 영향을 받고 있다(Román - Oyola, 2018).

이를 통해 놀이성은 놀이적 상호작용과 적응성 향상의 중요한 요인임을 알 수 있다. 즉, 장애 아동의 놀이성 향상은 적응행동의 증진을 의미하는 것으로 장애를 최소화시키는 중요한 요인이다(진홍신, 2003). 이는 단순히 아동의 놀이수행 기술보다는 융통성과 자발성이 결여된 자폐 아동의 놀이성(Morrison, 1996) 향상을 위한 중재가 필요함을 시사하며 개별적인 특성을 가진 자폐아동의 개인의 놀이성을 수준을 진단하고, 이를 토대로 놀이성 증진 프로그램을 제공 하는 것은 의의가 있다(진홍신, 2003).

이에 자폐스펙트럼장애 아동의 놀이성 향상을 위한 중재 연구(정희승, 2019; 장소영,

2020)가 이루어지고 있으나 자폐스펙트럼장애 아동의 놀이성의 중요성이 강조됨에도 불구하고 국내에서는 자폐 아동의 놀이성 발달과 관련된 연구는 매우 부족한 실정이다.

## B. 자폐스펙트럼장애 아동과 부모의 상호작용

### 1. 자폐스펙트럼장애 아동과 부모의 놀이적 상호작용의 어려움

부모는 자녀를 양육하고 보호할 뿐 아니라 사회화 과정을 주도하는 존재로서 아동의 정서적, 사회적, 지적 발달을 촉진시키는 역할을 하게 된다(이숙, 2011). 부모가 자녀의 발달을 촉진하도록 지원할 때의 핵심은 바로 부모와 아동 간의 질적인 상호작용에 있다(김지수, 2017). 상호작용은 타인과의 내적 세계를 함께 공유하는 공동관심을 포함하며 아동의 상호작용 능력은 상대방과 행동을 주고받는 과정을 통해 더욱 발달되어간다(Kaya, 1976). 특히, 아동은 태어나면서부터 거의 대부분의 시간을 어머니와 가장 밀접하게 관계를 맺으며 상호작용하는데, 이는 아동의 발달에 어머니의 역할이 크다는 것을 의미한다. 이에 Belsky(1984)는 아동이 발달하는 데에 어머니와 함께 있는 시간의 양도 중요하지만 얼마나 짧은 시간을 잘 활용해서 자녀와 긍정적인 상호작용을 하는지에 대한 중요성을 강조하였다. 이렇듯 아동의 사회적 상호작용 발달에 있어서 어머니와 아동의 질적인 측면에서의 상호작용이 중요시되고 있음을 볼 수 있다.

아동은 놀이를 통해 가장 자연스러운 방식으로 세상을 탐색하며 자신의 생각과 느낌을 표현하고 상호작용한다. 이때 부모는 아동의 놀이 상대자로서 놀이에 참여하고 환경을 제공하는 적극적인 환경 제공자이다(김진영, 2012). 놀이는 부모와 자녀의 상호작용에 필수적인 매개체이며, 놀이적 상호작용은 부모와 아동에게 즐거움을 느끼게 해주고 아동의 발달을 향상시키는 데에 큰 영향을 미치고 있음을 시사한다.

아동의 놀이성을 향상시키기 위해서 부모의 놀이성 또한 중요한 요인이 된다(Schaefer & Greenberg, 1997). 성인의 놀이성은 재미와 유머, 자발성, 자유로움을 포함하는 내재적 성향이나 태도로서 한 개인이 자신이 처한 상황에 적극적으로 대응하고 보다 즐거운 삶을 추구하는 성향으로 정의 한다(Glynn & Webster, 1992). 놀이성이 높은 성인은 관계 맺기에서도 즐거움을 추구하며 놀이시간을 중요시하는데 이러한 특성이 부모와 자녀의 놀이 상호작용에서 잘 드러난다(오지현, 2018). 즉, 이러한 부모의

놀이성은 아동의 발달에 영향을 주는 요인이며, 놀이성이 높은 부모는 자녀의 놀이성에 긍정적인 영향을 준다(Shen, Chick, & Pora, 2017). 이를 통해 부모와 아동의 놀이적 상호작용에는 부모의 놀이성 또한 중요하며 부모의 놀이성을 향상시킬 필요성을 시사한다.

이렇듯 부모와 아동 간의 놀이적 상호작용이 중요시되고 있지만 장애아동을 둔 부모는 일시적 현상이 아닌 일생동안 지속되는 결함을 보이는 아동에 의해 양육에 따른 부담과 스트레스를 심하게 경험하게 된다. 특히 자폐스펙트럼장애 아동의 부모는 자폐아동의 사회적 상호작용의 결함과 제한적이고 반복적인 행동 특성으로 끊임없이 자녀를 곁에서 돌보고, 가르쳐야 하는 생활 속에서 큰 스트레스를 받는다고 한다(김혜자, 2014). 자폐 아동은 부모와 초기 상호작용 시기에 눈 맞춤, 모방, 신체적 접촉, 비언어적 의사소통 행동 등의 지연 혹은 결함을 보이며 관계 형성에 어려움을 겪는다. 자폐 아동은 관계를 맺는 능력의 부족, 얼굴 표정이나 목소리에 담긴 정보를 제대로 인식하고 처리하지 못하며 감각처리이상의 문제로 다양한 신체접촉이나 재미있는 상호작용을 편안하게 받아들이지 못하는 경향이 있다. 이러한 아동의 행동에 부모는 아동의 몸짓이나 신호를 파악하여 적절하게 대처하지 못하고, 이로 인해 양육에 대한 자신감을 잃고 좌절감, 무력감을 가지며 부모의 행복과 자기효능감에 부정적인 영향을 받는다. 또한 자폐아동의 놀이 파트너인 부모는 아동과 놀고 상호작용하는 것이 복잡하고 어려워(Freeman & Kasari, 2013) 놀이적 상호작용(Jordan, 2003)과 정서적 교류에 어려움을 겪는다.

자폐스펙트럼장애 아동들 또한 부모와 이루어지는 상호작용의 양과 형태에 따라 언어, 사회성 발달에 영향을 받기 때문에 부모의 중요성이 더 크다고 할 수 있는데(Siller & Sigman, 2002), 특히 가정에서 대부분의 장애 아동과 시간을 보내는 어머니는 자녀와 상호작용할 때 반응성이 더 낮고(김정미, 2000) 더 지시적인 경향이 있는 것으로 나타났다(Cunningham, Reuler, Backwell, & Deck, 1981). 발달장애 아동을 둔 어머니는 눈으로 보이는 아동의 행동에 초점을 두어 더욱 외현적인 행동에 집중하고, 일상생활에서 학습 중심적 놀이를 이끈다(장영숙, 2006; 김진영, 2012). 자폐아동과 부모의 부적절한 상호작용은 전반적인 아동발달에도 부정적인 영향을 미치게 된다. 이러한 부담을 더해 부모로서 자폐스펙트럼 장애를 지닌 아이에 대한 정보를 어디서 받아야 할지, 어떻게 대응해야 할지에 대한 정보의 부족은 심리적 안정감까지도 흔들어 놓는다고 보고된다(정중화, 김용성, 2014).

Greenspan(1992)은 자폐스펙트럼장애 아동은 발달초기 대인관계 경험이 부족하기

때문에 초기 발달을 위해 부모 참여를 통해 부모와 아동의 상호작용을 증진하여야 한다고 주장하였다(Greenspan, 1992). 발달이 지연되고 사회적 상호작용 능력의 부족이 일생에 걸쳐 영향을 미치는 발달장애 아동의 경우에는 그 중요성이 더욱 크다 할 수 있다(임선자, 2018). 더불어 놀이성은 사회적 관계를 발전시키는 중요한 요인이며, 특히 성인의 놀이성은 자폐스펙트럼장애 아동을 양육하는 부모의 자기효능감의 중요한 변수이다.. 이에 따라 자폐스펙트럼 장애 아동의 발달과정에서 부모와의 적절한 상호작용은 가장 중요한 교육 목표와 내용이 되어야 하며(Mahoney& Perales, 2003). 국내에서 잘 다루지지 않았던 자폐아동과 부모의 놀이성의 향상 방법에 대한 연구의 필요성을 시사한다.

## 2. 자폐스펙트럼장애 아동의 부모 교육 및 훈련 현황과 제한점

초기 자폐스펙트럼장애 아동 교육은 고도로 구조화된 교육 프로그램을 제공하면서 부모를 자폐스펙트럼장애 아동의 교육 프로그램의 일부로 포함시킬 것인가에 대해 관심을 기울이게 되었고, 행동주의적 접근에 기반 한 부모 교육과 훈련을 통해 자폐 아동의 행동을 더욱 효과적으로 변화시키고 유지시킬 수 있었다(Koegel, Schreibman, Britten, Burke, & O’Neill, 1982). 하지만 부모가 아동에게 구체적인 행동 중재 기술을 사용하도록 통제된 환경에서 교육을 받았고, 이는 자연스러운 환경의 맥락 안에서 이루어지는 교육은 아니었다(박나리, 2008). 점차 자폐스펙트럼장애 아동의 교육에 있어 가족의 자원과 부모의 필요성이 중요시되었고, 자연스러운 중재방법과 전략들을 활용한 부모 교육 및 훈련 프로그램들이 개발되었다(Hart & Eyberg, 1980).

현재 장애 아동 교육에서 부모의 능동적인 참여가 중요시 되고 있으며 자폐장애 아동의 교육에서도 가정에서 부모의 참여가 강조되고 있다(박나리, 2008). 부모는 단순히 중재 전략을 학습하는 데에서 더 나아가 아동의 협력적 동반자로서 참여하게 되었다(Brookman-Franzee et al, 2006). 자연적 교수를 사용한 중재방법(박혜성, 이소현,2012)은 아동의 자발성을 촉진할 수 있도록 아동의 요구나 관심, 동기 등 반영하며 아동 및 환경 중심의 자연적 중재임을 알 수 있다. 이는 자폐아동의 동기를 확장하고 부모의 반응성을 증진시키는 상호작용 전략 등이 강조되고 있으며(박나리, 2008) 상호작용 중재를 통한 효과도 다양하게 나타나고 있음을 시사한다. 또한 부모 개입 중재는 아동의



발달과 행동 문제에 직접적인 영향을 주며 동시에 부모가 직면하는 스트레스를 감소시키고 양육에 대한 자신감을 갖게 한다(Brookman-FRAZE, 2004). 또한 부모개입 중재는 전문가와 부모가 협력적인 관계를 맺고 부모의 전문가적 권리를 인식하게 하는 역할을 한다(이소현, 1994).

이에 따라 자연스러운 환경인 가정에서 자폐 아동과 가장 친숙하고 영향력 있는 부모가 중재하는 가정에서 개입의 중요성을 지지하는 연구가 이루어지고 있다(이숙, 2011; 김지수, 2017; 문덕수, 2019). 가정방문의 큰 장점은 무엇보다 아동에게 가장 친숙한 환경과 부모가 중재하며, 부모 또한 자연스러운 환경과 일상생활 안에서 자녀에게 직접 중재를 실시해봄으로써 보다 쉽게 적응할 수 있다(김지수, 2017). 또한 가정방문은 각 가족의 개별화된 요구와 환경에 맞추어 제공되기 때문에 전문가들도 가족의 요구에 더 적극적으로 반응하게 된다(이소현, 2003).

하지만 가정방문 시 아동에게 직접적으로 중재를 제공하거나 부모에게 다양하고 효과적인 전략을 활용하지 못한다고 보고하여 많은 가정 방문 프로그램들이 장소만 가정일 뿐 기관 중심의 중재와 다를 바 없음을 지적하였다(Friedman et al, 2012). 또한 여러 자폐스펙트럼장애 아동 부모의 중재와 교육에 대한 연구에서도 여전히 가정을 이용한 연구가 더욱 활발할 필요성을 시사한다(박나리, 2008; 민용아, 2013; 이호신, 2018; 문덕수, 2019).

국내 자폐스펙트럼장애 부모교육의 전반적인 현황과 문제점을 파악한 연구(문덕수, 2019)에서 국내 자폐스펙트럼장애 부모교육은 집단으로 진행된 강의식 교육이 대부분이며 교육 받은 내용 적용의 어려움이 함께 지적되었다. 더구나 일반적인 양육 및 대화기술을 가르치는 강의 위주의 일회성 프로그램이 많아서 부모의 변화를 직접적으로 관찰하기 어려우며, 자폐 아동과 부모가 함께 실습해볼 수 있는 기회가 많지 않았다(문덕수, 2019). 이렇듯 부모 개입과 전문가의 협력 모델의 중요성은 지속적으로 강조되어 왔으나(박나리, 2008) 아직까지도 자폐아동 부모는 낮은 양육효능감 속에서 전문가에게 치료를 의존하는 위치에 머무르게 되는 것이 대부분의 현실(한선혜, 2015)임을 알 수 있다. 이에 문덕수(2019)는 부모교육에서 중요한 교육 내용과 방법은 아동의 특성에 맞는 교육이 이루어져야 함을 강조했으며, 자폐스펙트럼장애 아동의 부모는 현재 부모교육에 대해 지속적인 1:1 교육과 부모와 교육 전문가의 협력을 요구하고 있음을 나타냈다. 이렇듯 부모가 배운 지식을 실생활에 적용하고 유능감을 느끼기 위해서 교육이 좀 더 실용적이고, 부모가 직접 해볼 수 있는 기회를 제공하는 것이 유용할 것이다.

최근에는 부모교육에 코칭이라는 새로운 방법이 적용되면서 부모코칭 프로그램 연구 또한 활발히 이루어지고 있으며, 부모와 자녀의 상호작용에 긍정적인 영향을 미치고 있음을 알 수 있다(Kim, 2012; 김현주, 2018). 코칭은 전문가가 양육자로 하여금 자신의 행위를 반성적으로 돌아보는 능력을 향상시키기 위해 사용하는 성인 학습 전략으로 양육자 스스로 자신의 행동과 방법이 효과적인지 판단할 수 있게 한다(Rush & Shelden, 2011). 이는 코칭을 통해 부모와 전문가가 협력과 소통이 가능하며 기존의 부모교육의 제한점을 보완해줄 수 있음을 시사한다. 현재 자폐스펙트럼장애 아동에 대해 부모에 대한 교육 및 역량강화가 매우 중요한 부분으로 강조되고 있다. 이에 부모를 지원하고 역량을 강화하기 위해서 코칭이 효과적이라는 연구(김지수, 2017; 김현주, 2018)가 이를 지지한다.

## C. 지원기반 가정방문 놀이코칭 프로그램

### 1. 지원기반 가정방문

가정방문(Home Visiting)은 문헌에 따라 가정 중심 프로그램, 가정순회 서비스로도 불린다. 가정방문 프로그램은 아동에게 직접 서비스를 제공하는 형식과 간접적으로 서비스를 제공하는 자문 형식의 두 가지로 구분하기도 하고(Dinnebeil, Pretti-Frontczak, 2009) 전문가가 상호작용의 초점을 어디에 두느냐에 따라 아동중심 모델, 부모 중심 모델, 지원기반 모델의 세 가지로 구분하기도 한다(Roggman, Boyce, & Innocenti, 2008).

지원기반(support-based) 모델은 양육자가 자녀의 발달을 지원하는 것을 강조하며 양육 중심 모델, 혹은 양육자-아동-전문가 3명의 상호작용 안에서 이루어져서 삼자 중재(triadic intervention) 모델이라고도 불린다(McWilliam, 2012; Roggman et al., 2008; Salisbury & Cushing, 2013).

이 모델에서 전문가는 아동이나 양육자에게 따로 직접 서비스를 제공하는 것이 아니라, 코칭을 통해 양육자와 아동의 상호작용을 지원한다(김지수, 2017). 가정 현장에서 계획한 활동들을 실행하기 위해 대체로 가정에 있는 자료들을 활용한다. 전문가가 제공하는 활동은 가족 일과 속에서 포함될 수 있는 활동으로 자녀의 발달을 촉진하고,



양육자가 아동과 즐기며 참여할 수 있는 활동을 판별한다. 또한 양육자가 이미 적용하고 있는 발달적 양육행동을 활용해 자녀의 발달을 촉진하도록 도우며, 전문가는 양육자가 자녀가 표현하는 신호를 관찰하고 해석하며 양육자가 자녀의 요구를 알아보고 이에 적절하게 반응하도록 돕는다. 이 모델에서 전문가와 아동이 직접적인 관계를 맺고 상호작용 하는 것이 중요한데, 이는 아동에게 자연스러운 중재 전략을 적용하여 시범을 보이고, 또 부모에게 전략을 제안하기 전에 무엇이 아동에게 효과가 있고, 아동이 무엇을 할 수 있는지 알아 볼 수 있기 때문이다(McWilliam, 2012).

지원기반 가정방문의 장점은 먼저 아동의 발달에 있어 양육자의 역할을 존중한다는 점이다(Roggman et al., 2008). 전문가는 양육자가 강점을 쌓도록 하고, 양육자와 협력하여 자녀에 대해 이해할 수 있도록 하여 양육자의 자신감과 지식, 동기를 증진시키고자 한다(김지수, 2017). 더 나아가 전문가는 양육자가 자연스러운 가정과 일과 안에서 아동의 발달을 위해 학습 기회를 얻도록 도움으로써 전문가가 없는 상황에서도 양육자가 아동을 중재할 수 있도록 할 수 있다.

즉, 이러한 지원기반 가정방문에서의 설명들을 보아 자폐스펙트럼장애 아동의 가장 자연스런 환경인 가정에서 경험할 수 있는 어려움을 발견하고, 그 현장의 자료들을 활용하여 보다 효과적으로 개입할 수 있을 것이다. 자폐스펙트럼장애 아동의 중재에서 가정과 부모의 개입이 중요시되고 있지만 현실은 여전히 기관중심의 치료와 일회적이고 강의적인 부모교육이 이루어지고 있다. 이에 자폐아동의 부모는 지속적인 일대일 교육과 전문가와의 협력을 요구하고 있으며, 각 자폐아동마다 다른 특성을 보여 개별적인 접근의 필요성을 요구하고 있다. 또한 자폐아동 부모 교육 현장에서 요구가 많았던 내용으로 장애 아동의 발달과정과 행동 특성 등에 대한 이해를 통해 부모의 양육효능감 지원과 격려 및 지지를 통한 정서적 지원이 가장 높음을 알 수 있었다(문덕수, 2019).

본 연구에서는 이러한 제한점과 실제 자폐 아동 부모의 요구를 반영하여 지원기반 가정방문을 적용하고자 하며 개인의 가정환경 속에서 아동의 특성을 파악함으로써 아주 다양한 특성을 보이는 자폐스펙트럼장애 아동의 개별적인 접근이 가능하게 할 것이다. 또한 부모와 협력적인 관계를 맺고, 코칭을 통해 부모가 아동의 행동에 직접적인 영향을 줌으로써 양육자가 강점을 쌓고 유능감을 느낄 수 있을 것이라 사료된다.

## 2. 놀이 코칭 프로그램

### a. 코칭

코칭이란 한 개인이나 그룹을 현재 있는 지점에서 그들이 바라는 더 유능하고 만족스러운 지점까지 나아가도록 인도하는 기술이자 행위이고, 코칭은 상담과 다르며 상담자는 문제해결에 중심을 두지만 코칭은 가능성에 초점을 맞춘다(Collins, 2004). 코칭은 기술과 힘을 기르는 데 초점을 맞추고, 목표를 설정하며 미래를 향해 나아가도록 돕는다. 코칭관련 단체에서도 다양한 정의를 내렸는데, KCA(The Korea Coach Association)는 코칭은 고객과 조직의 발전과 변화를 지원하여 개인의 삶을 주도적으로 이끌게 하고, 목표를 이룰 수 있도록 지지하는 과정이라고 하였다. 또한 개인의 잠재력을 끌어내어 목표와 가치를 실현할 수 있도록 돕는 수평적 파트너십 관계임을 강조하였다.

부모-자녀 관계에서 코칭은 본래 자녀가 지닌 잠재능력을 최대한 발휘할 수 있도록 부모가 관심을 가지고 지켜보고 지지해주며 자녀 스스로 해결방안을 찾고, 자발적인 행동을 촉진할 수 있도록 도와주는 커뮤니케이션으로 자녀는 자신의 감정, 욕구, 흥미를 긍정적으로 표현하고 정서적인 상호작용을 할 수 있도록 도울 수 있다(정은미, 2009). 뿐만 아니라 부모는 코칭을 통해 긍정적 지지자, 창의적 촉진자 역할의 부모가 될 수 있게 하며(도미향, 2008) 전문가적 권리를 인식하게 해준다. 선행연구에서 제시된 코칭 전략에는 대화와 정보공유, 아동과 부모 관찰, 시연 및 모델링, 활동과 연습, 피드백, 되돌아보고 평가하기, 공동 계획 세우기 등이 있다(Friedman, Woods & Salisbury, 2012)

코칭은 성공경험을 함께 나눔으로써 할 수 있는 것을 정리하게 도와주고 해야 할 것을 찾아가게 도와주며 실행을 못했다면 왜 못했는지 방법을 함께 고민하는 것이 코칭이다(김차미, 2012). 또한 함께 이루고자 하는 목표를 설정할 수 있으며 코치는 대상에게 무엇을 제공해줄 수 있는지 검토해본다(김차미, 2012). 아직 의사소통이 불가능한 발달 단계의 경우 좀 더 세심한 연구가 필요하며, 발달 지체를 보이는 아동에게 놀이를 활용해서 타인과 상호작용할 수 있도록 돕는 부모 역할의 필요성을 제시하였다(도미향, 2006).

본 연구자는 가장 자연스러운 환경인 가정에서 자폐스펙트럼장애 아동과 부모를 효

과적으로 지원하기 위한 구체적인 상호작용 전략으로 코칭이 부모의 양육행동이나 아동의 발달에 긍정적인 도움을 주는 적절한 방법이라 사료된다. 특히 자폐스펙트럼장애 아동 가정인 경우 부모의 교육 및 역량강화와 보다 체계적이고 효과적인 피드백 방법의 필요성이 강조되고 있으며(이효신, 2018), 이에 코칭이 부모가 전문가와 수평적인 관계를 경험하며 아동의 상태에 대한 이해를 넓히고, 아동을 다룰 수 있다는 자신감을 가지게 하는 효과적인 방법이라 판단하였다. 더불어 발달 지체를 보이는 아동에게는 놀이를 활용해 부모와 상호작용할 수 있도록 돕는 부모역할이 필요하다는 연구결과(도미향, 2006)와 자폐스펙트럼장애 아동에게 부모와의 놀이적 상호작용의 중요성이 강조됨을 반영하여 본 연구에서는 놀이와 코칭을 적용하는 프로그램을 제시하고자 한다.

## b. 플로어타임

플로어타임(Floortime)은 Wieder와 Greenspan(1997)에 의해 개발된 관계기반 접근법으로 건강한 발달의 기초를 다지는데 목적을 두며, 특히 자폐스펙트럼장애 아동의 특별한 발달문제를 위해 제시된 모델이다(Greenspan, 1997). 이 기법은 아동의 표면에 드러나는 행동이나 증상에 초점을 두기보다 각 개인의 발달 수준을 파악하고, 자폐 아동이 가진 특성을 바탕으로 관계를 형성하여 상호작용을 경험하게 한다. 특히 정서적 상호작용을 활용하여 아동의 리드에 따라가며(Wieder & Greenspan, 2003) 상징적 사고의 토대를 제공한다. 개인마다 다양한 특성을 가진 자폐스펙트럼장애 아동에게 적합하며, 다수의 국외 연구결과에서 플로어타임 중재가 자폐아동의 사회적 의사소통 및 상호작용의 촉진과 놀이성 향상에 효과적임을 밝혔다(Armour, & Kuster, 2002; Mercer, 2017; Hess, 2013).

플로어타임 치료의 출발은 아동의 감각상의 특징을 파악하는 과정을 거쳐야 한다. 감각처리란 감각 정보의 입력부터 출력까지를 통칭하는 뇌의 기능이다. 개인마다 같은 사물과 현상이라도 똑같이 보고 느끼는 것이 아니며 소리에 대한 민감성도 차이가 있으며 촉감을 느끼는 정도도 다르다. 청각, 시각, 고유수용감각, 전정 및 촉각 시스템 등 인간이 가진 모든 감각은 모두 개인마다 독특하게 차별화된 신경계 구성을 가지고 있다(권현정, 2020). 이런 감각처리의 차이가 아동들의 행동 양식의 차이를 만들고, 자폐스펙트럼장애 아동이 각기 다른 특성과 행동을 보이는 이유다. 그러므로 감각처리에서 개인의 차이와 특성을 이해하는 것은 플로어타임의 필수요소이다. 즉, 플로어타임은

자폐스펙트럼장애 아동의 개인적 차이와 특성을 파악하여 각 개인별 특성에 맞는 효과적인 전략을 제시한다.

또한 Greenspan과 Shaker(2004)는 관계는 건강한 발달에 필수적인 요소로서 플로어타임에서 최우선으로 향상시켜야 할 요소는 언어나 의사소통이 아닌 관계성임을 강조하였다(Shaker, 2004). 플로어타임의 중요한 목표인 관계는 아동이 타인과 어떻게 상호작용하는가에 중점을 두게 되며, 발달에 적절한 상호작용을 바탕으로 아동이 즐거움 안에서 배울 수 있도록 지지한다(Greenspan & Shaker, 2004). 아동의 주도과 자연스러운 흥미를 따라 대화를 확장시키는 모델로 치료사와의 관계적인 맥락을 중요시한다(Greenspan & Wieder, 1999; Matheson, 2016). 이는 사회적 상호작용의 결함과 제한적이고 반복적인 행동 특성을 보이는 자폐 아동의 특성에 의해 깊은 상호작용과 정서적 교류의 어려움을 겪는 부모에게 필요한 개입이라고 판단된다.

플로어타임은 아동의 발달을 증진하고 놀이를 확장시키기 위해 치료자의 적극적 개입이 필요한 기법이다. 발달장애 아동은 인지기능의 결핍이나 발달상의 불균형으로 인해 통찰을 통한 자기 치유적 접근은 한계가 있다(임선자, 2018). 그러므로 발달장애 아동의 놀이치료에서 치료자가 주도하는 활동 중심의 개입이 더 적절하다. 자폐 아동의 놀이는

유연성의 결여, 반복과 고정된 놀이, 낮은 수준의 가상놀이(Buchanan 2009), 사회적 참여의 부족(진홍신, 2005)과 같은 놀이 행동의 특징을 보이기 때문에 성인이 개입하지 않으면 아동과 성인의 놀이적 상호작용이 지속되지 못한다(Jordan, 2003). 즉, 자폐아동의 발달과 놀이적 상호작용 향상에 플로어타임이 적절한 개입방법임을 알 수 있다.

플로어타임 중재는 아동의 발달과 사회적 정서와 상호작용, 언어 및 인지능력을 증진시키기 위해 주 양육자를 중심으로 교육하는 가정 기반 중재 프로그램이다(Greenspan & Wieder, 2006a; Simpson, 2005). 플로어타임은 아동과의 감정과 정서의 교류능력을 향상시키는 것을 목표로 주 치료자는 부모가 될 것을 권유한다. 자폐 아동이 관계 기초를 형성하는 대상은 부모이며, 또한 아동은 부모와의 놀이 과정을 통해 사회성을 발달하는데, 이때 아동이 즐거워하는 방식을 잘 이해하고 정서적 교감이 잘 이루어질 수 있는 부모가 주 치료사가 될 때 아동의 사회성 발달도 가장 용이하다(권현정, 2020). 즉, 플로어타임은 치료사가 진행하기보다 부모가 진행할 때 가장 효과가 높으며 부모교육을 통해 부모가 플로어타임을 잘 하도록 유도하는 것이 중요하다. 이를 위해 부모들을 상대로 플로어타임 교육을 진행하는 것은 필수적인 과정이 되며, 플로어타임 전략을 실현하기 위해 개발자들은 부모 코칭의 중재를 중요하게 제시하였다

(Greenspan, Wieder, & Simons, 1998). 이에 권현정(2020)은 이론교육뿐 아니라 실제 플로어타임 실행 교육도 이루어져야하며 플로어타임을 실행하는 놀이현장에서 부모의 문제점을 수정해주는 현장 코칭을 위주로 한 티칭 과정이 필수적이라고 하였다. 즉, 자폐스펙트럼장애 아동과 플로어타임을 이해하기 위한 이론적인 교육과, 현장에서의 코칭, 그리고 전문가와의 정기적인 토론과정이 지속적으로 이루어져야함을 시사한다. 이렇듯 플로어타임이 발달장애아동에게 효과적이며 부모의 참여를 강조하고 있는 반면에 국내에서 부모 참여 비율은 턱 없이 낮다(임선자, 2018).

이를 통해 플로어타임은 사회적 상호작용의 결함을 보이고 매우 다양한 특성을 보이는 자폐 아동에게 개별적인 특성에 따른 개입이 가능하며, 부모와 놀이를 통해 상호작용을 향상시킬 수 있고, 적극적인 개입으로 아동과의 지속적인 놀이적 상호작용이 가능하다는 것을 시사한다. 또한 플로어타임은 가정과 부모 참여의 중요성을 강조하며 코칭의 필요성을 제시하며, 이는 지원기반 가정방문의 목적과 유사하다고 볼 수 있다. 즉, 플로어타임의 중재는 자폐스펙트럼장애 아동의 사회적 상호작용과 놀이성, 그리고 가정에서 부모의 개입이 효과적임을 의미한다.

### Ⅲ. 연구방법

#### A. 참여적 실행연구

본 연구는 참여적 실행연구(PAR)를 통하여 가정방문 놀이코칭 실행 과정 동안 연구자와 참여자의 협력 과정을 살펴보고자 하였다. 참여적 실행연구를 적용한 이유는 연구자가 계획한 코칭 내용을 일방적으로 전달하는 것이 아닌 참여자의 요구를 파악하여 이를 반영한 내용을 실제 현장에서 실행해봄으로써 연구자와 참여자의 협력 과정에서 의미 있는 변화를 고찰하기에 적합하기 때문이다. 또한 참여자가 가정에서 직접 참여하며 연구자와의 협력을 통해 주체가 됨으로써 참여자 자신의 문제와 욕구를 파악하고 해결해 가는 과정이 될 수 있을 것이기 때문이다.

실행연구는 현장 밖이 아닌 안에서 연구자가 현장 사람들의 문제점에 동참하여 ‘실행=연구’를 통해 현장의 맥락에 맞게 해결하고 그들의 삶이 실질적으로 더 나아지도록 하는 데 관심을 집중한다(조용환, 2015). 실행연구는 실행, 관찰, 반성, 계획으로 구성된 순환과정이다(Kemmis & McTaggart, 2005). 질적 실행연구는 결과를 바탕으로 실천적인 성찰과 적용을 하는 것이 아니라 연구 과정 속에서 나타나는 성찰과 적용이 항상 포함되어야 한다(조용환, 2015). 즉, 실행연구에서는 실제 적용과정에서는 예상하지 못했던 문제가 나타날 수 있다는 점을 고려할 필요가 있으며, 연구 과정 속에서 문제점을 발견하여 개선하는 과정을 포함시키는 것이 바람직하다(오지현, 2019).

참여적 실행연구는 연구자뿐만 아니라 참여자도 연구의 주체가 되며(Brydon-Miller et al., 2011) 현장사람들의 자발적이고 다원적인 요구와 참여, 지속적인 교차와 협력, ‘계획-실행-평가’ 과정 전반에 걸친 순환적 피드백을 전제한다(조용환, 2015). 참여적이며 성찰적인 실천인으로서의 역할뿐 아니라 공동체 구성원들과의 협력적인 사고 과정도 중시한다(박창민, 조재성, 2016). 이러한 순환과정을 통해 직접 현장에서 어려움과 문제점을 발견하고, 문제를 해결하려는 과정 속에서 의미를 찾을 수 있다.

## B. 연구자와 연구 참여자

### 1. 연구자

본 연구자는 학부에서 상담심리학을 졸업한 후, 대학원 아동상담전공 석사과정 중에 있다. 개인 및 집단 놀이치료 수련 경험 2년 차이이며, 지속적으로 본 연구자의 발달장애 아동을 대상으로 한 플로어타임 실습 사례를 놀이심리상담 전문가에게 슈퍼비전 받아 왔다.

본 연구자는 자폐스펙트럼장애 아동을 대상으로 플로어타임(Floortime)과 부모상담을 경험하면서 자폐 아동을 둔 어머니의 어려움을 느끼게 되었다. 특히 가정에서 아동과의 놀이적 상호작용의 어려움과 자폐 특성에 대해 이해하지 못하는 모습이 두드러졌다. 이로 인해 어머니는 양육에 대한 자신감을 잃고 낮은 자기효능감을 가지고 있는 것을 볼 수 있었다. 이에 본 연구자는 기관 중심의 치료보다 자연스러운 환경인 가정에서 부모가 직접 참여함으로써 적용해 볼 수 있는 기회를 제공해야 한다고 판단하였다.

### 2. 연구참여자

연구 참여자는 만 4세 자폐스펙트럼장애 남아와 어머니이다. A시 B구 심리상담센터에 방문하여 가정방문 놀이코칭에 대한 설명과 안내 및 홍보를 진행하였다. 아동기 자폐증 평정척도(CARS)의 평정점수가 30점 이상인 아동을 모집하였다. 또한 연구자가 매주 가정에 방문하여 실행하는 놀이코칭 프로그램에 참여 가능한 가정, 본 연구 프로그램과 유사한 내용의 모-자녀 상호작용 프로그램이나 부모교육 프로그램에 참여한 적이 없는 가정을 대상으로 모집하였다. 자발적으로 참여를 원하는 어머니와 사전 면담을 통해 가정방문 놀이코칭 실행 과정과 연구의 목적에 대한 이해를 높여주고자 하였으며, 본 프로그램에 대한 어머니의 욕구와 기대를 파악하였다. 최종적으로 한 가정의 자폐스펙트럼장애 아동과 어머니가 본 연구에 참여하였다.

### 3. 연구 협력자

본 연구의 슈퍼바이저는 아동심리치료 박사학위를 가진 놀이심리상담 전문가이다. 슈퍼바이저의 지도를 받아 본 연구의 실행 과정을 계획하였으며, 가정 중재 시 연구자와 참여자가 겪는 어려움과 의견을 수렴하고 피드백을 주었다. 연구 협력자는 연구자가 실행 과정에서 플로어타임 관련 전문적 지식과 이해를 높일 수 있도록 돕고, 연구자를 격려하며 문제를 해결해 나갈 수 있도록 슈퍼바이저로서의 역할을 담당하였다.

## C. 가정방문 놀이코칭 설계

### 1. 아동의 발달 수준 및 특성과 모-자녀 상호작용 특징 분석

가정방문 놀이코칭 프로그램을 설계하기 전 자폐스펙트럼장애 아동의 개인적 특성에 맞는 접근의 필요성에 따라 아동의 발달 수준과 특징을 파악하였다. 아동의 자폐적 특성과 놀이성 특징, 모-자녀 상호작용 특징을 파악하기 위해 발달평가(PEP-R, SMS, CARS, SSP)와 모-자녀 상호작용 평가(MIM), 어머니와 면담을 실시하였다.

#### a. 아동의 자폐적 특성 및 놀이성 특징 분석

##### (1) 아동의 자폐적 특성

검사 실시 아동의 연령은 만 4세 3개월이며 자폐증 평정 척도(CARS)는 30점으로 경증-중간 자폐 수준으로 나타났다. 특히 사람과의 관계와 모방영역에서 중증 비정상, 언어적 의사소통의 항목에서 경증 비정상 결과를 보였다. 심리교육 프로파일(PEP-R)에서는 발달연령 10-12개월로 생활연령인 51개월에 비해 39개월가량 발달이 지체되었으며, 특히 모방 능력과 동작성·언어성 인지능력에서 가장 지체된 수준을 보였다. 모방, 지각, 소근육·대근육 운동 영역에서 합격과 가능성 발달 연령 차이가 큰 편차를 보였으며, 이는 현재 아동이 가진 잠재적 능력에 비해 발휘되는 능력이 낮은 것으로 판단되었다. 또한 사회성숙도검사(SMS)결과, 사회연령이 2.54세로 특히 의사소통과 사회



화 영역에서 매우 지체 수준을 보였고, 감각통합평가(SSP)에서 과소반응·특정 자극을 찾는 행동에서 감각 처리 어려움이 나타났다.

PEP-R 검사 시, 아동의 주의를 끌기 위해 지속적이고 강력한 시도가 필요하였다. 아동은 도형을 분류하거나 나열, 쌓기에 몰입하였고 다른 활동으로 넘어가지 않았다. 또한 노란색 모형 놀잇감을 색깔과 모양별로 분류하여 자신의 앞에 모으거나 쌓으며 제한된 관심을 보였다. 개입 시 아동은 등을 돌리거나 치료실을 돌아다녔으며 의자에 가만히 앉아있는 등의 모습 보였다. 흥미가 없는 도구나 활동에 무관심을 보이거나 선택적으로 반응하여 연구자의 지속적인 노력이 필요하였다.

아동은 ‘아바, 어마’라는 단어와 함께 손을 이끄는 등의 요구표현은 가능하나 언어적, 비언어적 상호작용을 지속적으로 주고받는 것에 어려움을 보였다. 의사소통 능력에서 매우 지체된 모습 보였으며, 말이 거의 없고 불명확한 발음으로 ‘아바, 어마, 안녕.’ 정도는 말하였다. 아동은 낮은 수준의 모방 능력을 보였고 반향어는 보이지 않았으며, 요구표현 시 대체로 웅얼이처럼 ‘으어어’라고 하며 의미를 알 수 없는 소리를 내었다.

아동은 감각통합의 어려움을 보였다. 아동은 청력에 이상이 없음에도 이름을 불렀을 때 자신이 하고있는 활동에 몰입하는 모습을 보이며 선택적으로 반응하였다. 또한 물건을 입에 넣거나 방석을 입에 무는 등의 구강자극을 추구하는 모습을 보였다. 놀잇감을 손가락으로 두드려보거나 냄비 뚜껑을 바닥에 떨어뜨리기, 도형 놀잇감이나 풍선을 귀에 대고 있거나 소리 나는 놀잇감을 좋아하는 등의 청각 자극을 추구하는 모습을 보였다. 아동은 활동을 하다 창밖을 응시하거나 어떤 물건이 눈에 띄면 바로 다가가 만지는 모습을 보였다. 기분이 좋을 경우 짐볼 위에 턱과 입 주변을 부딪치며 텅기거나 20여분 동안 웃음을 보이는 등 각성조절의 어려움을 보였다.

## (2) 아동의 놀이성 특징

아동의 놀이성은 Bundy(2003)가 제작한 도구를 진흥신(2000)이 번안하고 우리나라에 알맞게 재구성한 놀이성 평정척도(Test of Playfulness: ToP)를 사용하여 동기근원, 통제지각, 현실감부재, 참조체계 총 4개의 하위요소로 특징을 분석하였다. 사전 평가와 가정방문 놀이코칭 프로그램 1회기 관찰을 바탕으로 파악하였고, 아동의 놀이성 평가 내용은 다음과 같다.

첫째, 통제지각 중 내적통제(Internal Control)는 자신의 행동에 대해 책임과 통제력을 갖는 것을 의미한다. 자신이 주체가 되어 무엇을 할 것인지 결정하고, 안정감을 유지하며 사물과 상호작용을 하는 것, 타인의 놀이를 지원하며 사회적 놀이에 참여하고,

자신의 필요나 요구를 충족시키기 위해 타인과 협상하는 행동 등을 포함한다(Bundy, 1997). 아동은 스스로 놀잇감을 고르고 결정하여 흥미를 보이지만 놀이 주제로 확장하지 못하였다. 아동은 어떤 활동에 몰입해있으면 상대방을 쳐다보지 않았고, 놀이 상대의 적극적인 개입이 있어야 상대를 쳐다보고 잠깐이나마 상호작용을 하였다. 아동에게 놀잇감을 요구할 때에 연구자의 손에 놀잇감을 주는 모습을 보이기도 하였다. 아동은 먼저 다가와서 놀이를 시도하는 모습은 보이지 않았지만 연구자의 얼굴에 있는 스티커를 떼주거나 짐볼 위에 올라가거나 등을 긁어주기 원할 경우 먼저 다가오는 것을 볼 수 있었다.

둘째, 동기근원 중 내적동기(Intrinsic Motivation)는 놀이 활동 자체에 즐거움을 느끼며 놀이 활동을 지속하기 위해 장애나 어려움을 극복하려고 시도하는 것이다(Bundy, 1997). 아동은 놀이를 반복적이고 단순하게 전개하는 모습을 보였고 연구자가 아동의 활동을 방해할 시 놀이 활동을 지속하기 위해 극복하려고 하지 않았다. 하지만 신문지 뿌리거나 로션 쪽쪽이 등의 감각놀이 시 아동은 웃으며 짧지만 상호작용을 주고 받았다.

셋째, 현실감부재(Suspension of Reality)는 장난스러운 놀이에 참여하기, 변화가능한 창의적인 방법으로 사물이나 타인을 놀이에 참여시키기, 가상놀이나 어리광, 농담 하는 것을 의미한다(Bundy, 1997). 아동은 현실감 부재 항목인 가상놀이나 창의적인 방법으로 놀이에 참여시키는 모습은 거의 관찰되지 않았다. 하지만 연구자와 스위치를 꺾다 꺾다 하는 행동을 반복하며 웃음을 보이기도 하였고, 장난스럽다고 느껴지기도 하였다. 전반적으로 현실감 부재 능력(상징, 창의성)은 매우 낮지만 전혀 부재하지 않음을 알 수 있었다.

넷째, 참조체계(Framing)는 아동이 타인과 사회적 단서를 주고받는 것으로 상대방에게 ‘너는 나에게 이렇게 해야 해’라고 이해할 수 있는 언어나 표정, 몸짓으로 신호를 보내는 것, 반대로 상대방의 신호를 파악하고 반응하며 놀이에 활동적으로 참여하는 것이다(Bundy, 1997). 아동은 자신이 가지고 놀던 장난감을 연구자가 가져갔을 때, 곧바로 ‘으아아아, 어마’ 라고 계속해서 소리를 내었고, 요구표현 시 ‘어마, 아바, 으어어.’ 라고 말하며 손을 뻗는 비언어적인 행동 보였다. 자신의 욕구를 표현하지만 명확히 타인이 이해할 수 있는 단서를 주는 것에 어려움을 보였고, 연구자의 신호를 이해하지 못하거나 선택적으로 반응하였다.

## b. 모-자녀 상호작용 특징 분석

어머니와 아동의 상호작용 특징을 분석하고자 모-자녀 상호작용 평가(MIM)를 실시하였고, 결과는 다음과 같다.

첫째, 어머니는 비교적 안정적인 구조 환경을 제공하지만 아동이 활동에 관심을 가지지 않으면 몇 번 시도를 하다 곧바로 정리하고 마무리하는 모습을 보였다. 이와 같은 상황이 반복되면서 상호작용이 유지되기 어려웠다. 예를 들면, 어머니는 활동의 시작과 마무리를 자연스럽게 유도하며 다음 활동을 할 수 있도록 하였고, 아동 또한 이를 받아들이며 봉투에 담긴 내용물을 스스로 꺼내어 살펴보았다. 하지만 아동은 인형 놀이와 그림그리기 등의 놀이 활동에서 제한된 관심을 보이거나 구강추구행동을 보였고, 어머니는 단호한 목소리로 제지하거나 흥미를 끌며 시도하다가 이내 다른 활동으로 넘어가는 태도로 이어졌다.

둘째, 어머니는 아동의 발달과 욕구 수준에 비교적 적합한 활동을 제공하며 아동이 스스로 해보거나 탐색할 수 있도록 하였고, 아동 또한 관심 있는 활동에는 흥미를 가지고 요구표현을 하였다. 어머니는 아동의 감정과 행동을 읽어주기 위해 노력하며, 특히 로션놀이와 간식 먹여주기 등의 놀이 활동에서 긍정적인 양육 경험을 제공하였다. 어머니는 놀이 활동을 하면서 신체접촉을 하며 상호작용을 유도하였고, 아동도 소리 내어 웃으며 간식을 먹여주는 등 자연스러운 양육 경험을 하는 것을 알 수 있었다.

셋째, 어머니는 아동이 흥미를 가질 수 있도록 노래나 의성어를 활용하여 개입을 시도하였고, 아동이 활동에 따라오면 다양한 톤의 목소리로 격려 표현을 하였다. 또한 어머니는 아동의 행동과 소리에 곧바로 반응해주며 아동의 욕구와 반응을 파악하기 위해 노력하였고 함께 하고자 하였다. 이에 아동은 미소를 보이며 어머니에게 다가가기도 했지만 제한된 관심을 보이며 자신이 선호하는 활동을 함으로써 어머니가 시도하는 놀이를 시작하거나 유지하기 어려웠다. 어머니는 자신의 개입에 관심을 보이지 않고 혼자 하려는 아동에게 “같이 놀아야지”라고 말하며 조급함과 불안을 드러냈다.

## 2. 가정방문 놀이코칭 프로그램 내용 구성

본 연구의 ‘가정방문 놀이코칭 프로그램’은 ‘가정 안’에서 아동의 발달과 놀이성을 촉진시키는 플로어타임(Floortime)을 통해 연구자와 아동, 어머니와 아동 간의 놀이적 상

호작용을 실행하였다. 또한 연구자는 놀이심리상담 전문가인 슈퍼바이저의 지도를 받아 피드백 받은 내용을 실행 과정 안에서 플로어타임의 전략과 코칭을 통해 전달하였다. 연구 참여자가 함께 적극적으로 참여하여 실행 과정 동안 발견되는 어려움과 고민을 함께 협의하고, 슈퍼바이저의 지도를 받으며 다루었다. 참여자의 요구를 반영해 계획, 실행, 관찰, 성찰의 순환적 과정을 반복(Kemmis & McTaggart, 2005)하며 변화에 따른 협력과정을 고찰하고자 하였다. 프로그램은 총 10회기로 구성하였으며, 한 회기당 약 70분가량 소요하였다. 실행 전, 자폐스펙트럼장애 아동의 사전 발달평가와 모-자녀 상호작용 평가, 어머니의 면담을 토대로 개인적 특성에 맞는 개입전략을 세웠다.

### a. 가정방문 놀이코칭 프로그램

플로어타임(Floortime) 프로그램은 아동의 기능적인 정서발달 수준을 볼 수 있는 발달이정표에 따라 개입한다. 1단계는 자극에 압도되지 않는 감각조절 능력을 가지며 외부대상에 대한 관심을 보이는 것을 목표로 한다. 2단계는 친밀감을 형성하며 타인과의 관계에서 즐거움을 느끼도록 하는 것을 목표로 한다. 3단계는 양방향 의사소통으로 목적 있는 정서적 상호작용과 함께 자신과 세상에 대한 인과관계를 배우도록 한다. 4단계는 주고받는 상호작용이 늘어나며 주고받는 보다 복잡한 의사소통 상황에서 요구를 표현하여 문제를 해결해보는 단계이다. 5단계는 서툴지만 아이디어를 내어 상징을 배울 기초적인 단계를 목표로 하며, 6단계는 자신과 환경에 대한 인식이 증가함으로써 감정표현이 다양해지며 보다 논리적 사고를 위한 기초적인 단계를 목표로 한다.

본 연구에서는 현재 자폐스펙트럼장애 아동의 연령과 특성을 고려해서 4단계까지를 바탕으로 플로어타임 전략을 구성하여 전반적인 실행을 계획하였다.

또한, 본 연구에서는 ‘가정방문 양육코칭 프로그램이 발달지체 영아 어머니의 양육 효능감과 어머니- 영아 상호작용에 미치는 영향(김지수, 2017)’에서 적용한 코칭 전략들을 적용하고자 한다. 이 연구에서 적용한 코칭전략들은 가정방문 조기개입 분야의 코칭 관련 연구에서 제시한 Barton과 Fetti(2013), Friedman(2012), Rush와 Sheldon(2011)의 코칭전략들을 종합한 후 특성별로 묶어 최종 8가지로 정리하였다. 이를 본 연구에 적용하여 실행 과정에 따라 도입과 마무리 각 실행 단계 전반에 코칭 전략을 세웠고, 다음 <표 1>과 같다.

| 코칭전략              | 설명  |
|-------------------|---|
| 1. 대화 및 정보 공유     | 양육자와 연구자는 서로 아동과 가족에 관련된 정보, 각 회기의 놀이 기법에 대한 생각과 의견을 주고받거나 질문과 답변을 한다.                  |
| 2. 관찰             | 연구자는 피드백이나 새로운 의견을 제안하지 않고 양육자와 아동의 행동을 관찰하여 피드백을 위한 자료를 수집한다.                          |
| 3. 모델링            | 연구자는 아동과의 상호작용이나 어머니와 삼자 상호작용 중에 설명을 제공하지 않은 채 놀이기구나 상호작용 방법 예시를 양육자에게 자연스럽게 제공한다.      |
| 4. 연습             | 양육자는 해당 회기의 코칭 받은 것을 아동과 상호작용 중에 직접 사용한다. 이 과정에서 연구자는 양육자에게 설명이나 안내 및 즉각적인 피드백을 할 수 있다. |
| 5. 피드백            | 양육자의 수행이나 아동의 반응에 대한 의견을 제시하고, 양육자의 특정 행동이나 기술사용을 강화하며 새로운 제안을 한다.                      |
| 6. 돌아보고 평가하기      | 양육자가 연습한 전략을 스스로 되돌아보고 수월했던 점과 어려웠던 점, 아동의 반응에 대한 생각을 연구자와 나눈다.                         |
| 7. 공동계획 세우기       | 양육자는 연구자와 함께 다른 상황에서 해당 회기의 기술과 전략을 적용, 일반화할 수 있는 아이디어를 내고 계획한다.                        |
| 8. 회기 사이 연습 동기 부여 | 양육자가 가정에서 해당 회기에 배운 전략을 아동에게 일관적으로 적용하도록 연구자가 격려하거나 점검한다.                               |

<표 1> Barton & Fetting(2013); Friedman et al.(2012); Rush & Shelden(2011)에서 발췌 및 재구성, 출처 : 가정방문 양육코칭 프로그램이 발달지체 영아 어머니의 양육효능감과 어머니-영아 상호작용에 미치는 영향 (김지수, 박지연, 2017).

## D. 연구 절차

본 연구는 Kemmis와 McTaggart(2005)의 계획-실행-관찰-성찰의 나선형적 순환과정을 거치며 2020년 3월부터 9월까지 진행되었다. 구체적인 실행 과정에 따른 시기와 절차는 <표 2>와 같다.

<표 2> 실행 과정에 따른 시기와 실행 내용

| 실행 과정           | 시기         | 실행 내용   |
|-----------------|------------|---|
| 문제 인식 및 문헌고찰    | 2020년 3~6월 | - 자폐아동 부모의 어려움 문제 인식 및 문헌 고찰  |
| 1차 실행계획         | 6~7월       | - 아동의 개인적 특성을 파악하기 위해 사전 발달평가, 모-아 상호작용 평가 및 실행계획 세우기<br>- 연구 참여자인 어머니의 경험과 바람 파악하여 반영<br>- 놀이심리상담 전문가의 자문 반영 |
| 1차 실행           | 7/30~8/10  | - 실행 과정과 참여자의 피드백과 성찰일지를 통해 문제점 발견<br>- 매 회기마다 연구자 노트 작성  |
| 1차 성찰 및 2차 실행계획 | 8/10~8/12  | - 1차 실행에 따른 반성<br>- 놀이심리상담 전문가의 슈퍼비전을 통해 문제점과 대안 발견<br>- 어머니의 성찰일지와 요구 파악하여 반영                                |
| 2차 실행           | 8/13~8/24  | - 2차 실행 계획 적용 및 관찰<br>- 연구 참여자인 어머니의 직접 실행<br>- 실행 과정과 참여자의 면담을 통해 문제점과 대안 발견                                 |
| 2차 성찰 및 3차 실행계획 | 8/24~8/26  | - 2차 실행에 따른 반성<br>- 놀이심리상담 전문가의 슈퍼비전을 통해 문제점과 대안 발견<br>- 어머니의 성찰일지와 요구 파악하여 반영<br>- 코칭 방식 변화                  |
| 3차 실행           | 8/27~9/3   | - 3차 실행 계획 적용 및 관찰<br>- 실행 과정과 참여자의 면담을 통해 문제점과 대안 발견<br>- 연구 참여자 어머니의 직접 실행과 참여자의 노력을 지지                     |
| 종합 성찰 및 평가      | 9/3~9/22   | - 3차 실행에 따른 반성<br>- 가정방문 놀이코칭의 실행과정 평가<br>- 프로그램 종결 후 모-아 상호작용 평가와 추후 면담                                      |

## E. 자료 수집 및 분석방법

실행연구는 방법론의 특성상 자료수집에서 ‘3E’(Experiencing, Examining, Enquiring)를 온전히 다 수행할 필요가 있다(조용환, 2015). 본 연구의 자료 수집은 첫째, 실행 과정에 대한 참여관찰을 위해 모든 회기를 촬영, 녹음한 자료와 연구일지다. 놀이코칭 프로그램 회기가 끝나는 대로 연구자 일지를 쓰며 실행 과정에서의 생각을 기록하고 반성적 사고를 할 수 있도록 노력했으며, 매 회기 과정을 보다 생생하게 기록하고자 전 과정을 촬영하거나 녹음한 후 전사하였다. 두 번째는 놀이코칭 과정 중에 나온 결과물이다. 예를 들어, 실행 준비단계에서 실시했던 참여자의 요구조사, 현장 관련 사진 및 동영상, 슈퍼바이저의 슈퍼비전 자료, 메신저 대화 내용과 이메일, 참여자의 성찰일지 등이 포함된다. 참여자의 성찰일지는 가능한 다음 차시에 참여하기 전까지 연구자의 이메일로 보내도록 하였다. 마지막으로 참여자인 어머니의 면담 자료이다. 프로그램 참여 전과 후 면담이 1시간 가량 이루어졌다. 또한 실행 과정 중 참여자의 요구사항에 대해 지속적으로 면담을 실시하였다. 이후 추가적인 질문이나 확인해야 할 사항들을 위해 프로그램이 종료된 후 1회 면담을 더 진행하였으며, 면담 내용은 모두 녹음 후 전사하였다.

또한, 질적 자료의 타당성을 확보하기 위하여 질적연구에서 공통적으로 사용되고 있는 방법으로 삼각검증(triangulation)과 구성원 검토(member checking), 전문가 검토(auditing), 장기적인 참여와 지속적인 관찰이 있다(Glesne, 2006). 본 연구에서는 삼각검증을 위해 3E를 중심으로 자료를 수집하였고, 협력 과정의 범주화와 원고 초안을 연구 참여자와 함께 공유하였다. 또한 전문가인 슈퍼바이저와 실행 과정 자료를 함께 공유하며 지속적으로 계획하고 보완해나갔다. 마지막으로 실행과정 동안 연구자가 직접 참여하였기에 연구 참여자를 지속적으로 관찰할 수 있었으며 코칭과 함께 많은 면담이 이루어졌다. 이러한 방법은 연구참여자와 믿음이 깊어지고 더 잘 이해할 수 있는 장점이 있다(Glesne, 2006). 이는 본 연구에서 수집한 자료의 질을 확보하는데 도움을 주었다.

자료 분석 방법으로 먼저 전체 원자료를 코딩하면서 연구 참여자의 언어를 최대한 그대로 사용하며 메모작업과 개방 코딩이 이루어졌다. 다음으로 두 가지 코딩방식을 절충하였다. 본 연구문제에 부합되는 주제에 따라 수집된 자료들을 분석해 나가는 방법(Miles & Huberman, 1994)을 적용하며, 실행과정 중 자료분석을 하면서 코딩의 주

제를 수정해나갔다. 또한 귀납적 접근을 적용하여 자료에 근거해 코딩의 주제를 찾아가는 분석방법도 함께 적용하였다. 이러한 코딩을 토대로 주제들 간의 관계를 논리적 연관성에 따라 범주화하기 위해 코딩자료로 돌아가서 주제와 범주를 비교하고 검토하는 순환의 과정을 반복하였다. 반복되는 의미와 주제를 찾아 관계를 이해하고 연결 지으며 가정방문 놀이코칭 실행과정에서의 협력 과정을 주제화하고 분석할 수 있었다.

자료 분석의 타당성을 확보하기 위해 석사 4학기 2명과 함께 1, 2차 코딩을 하였으며, 마지막으로 놀이심리상담 전문가와 함께 3차 코딩의 과정을 거쳤다. 이러한 동료 보고(Lincoln & Guba, 1985)와 놀이심리상담 전문가와의 지속적인 분석으로 해석의 타당성을 확보하는 데 도움을 주었다.

## IV. 연구결과

### A. 가정방문 놀이코칭의 참여적 실행과정

#### 1. 가정에서 아동과의 놀이적 상호작용에 대한 어머니의 경험과 어려움 파악

##### a. 자폐스펙트럼장애 아동의 특성으로 인한 어려움

첫 면담에서 어머니는 자녀가 자폐스펙트럼장애를 진단받은 것을 온전히 받아들이기 어려워하며 눈물을 흘렸다. 어머니는 아동이 부모의 행동에 반응을 보이지 않고, 상동 행동과 제한적 관심을 보일 때 힘들어하였다. 반응이 부족한 아이에게 어떻게 하면 반응을 이끌어 낼 수 있을지에 대한 복잡한 고민 속에 아동과의 상호작용을 어려워하였다. 또한 아동의 칭각 여과하기, 각성조절의 어려움, 구강추구행동 등 감각 이상 행동에 대해 어떻게 이해하고 대처해야 할지 몰랐다. 어머니는 치료자의 피드백과 관련 영상을 통해 아동의 자폐 특성을 이해하려 노력하지만 여전히 어렵고 좌절감을 느꼈다.



## b. 가정에서 아동과의 놀이적 상호작용 어려움

어머니는 가정에서 아동과 함께 보내는 시간이 가장 많은 만큼 가정에서의 경험이 중요하다 생각하였다. 그러나 아동뿐만 아니라 둘째 자녀를 양육하는 동시에 직장생활을 하다보니 아동과 함께 놀이 하는 시간이 적었다. 그럼에도 불구하고 가정에서 아동이 좋아하는 신체적인 놀이를 해주거나 다양한 치료에서 배운 치료자의 개입을 실천해 보며 노력하였다. 하지만 여전히 어떻게 아동에게 놀이로 다가가야 할지 어려워하였다. 어머니는 아동과 함께 놀고 싶지만 아동의 놀잇감 나열 반복하기, 던지기 등의 행동과 쉽게 주의가 흩어지는 모습에 상호작용하기 힘들어하였다 어머니는 다가갈수록 거부하는 것 같은 아동의 모습에 속상하여 지속적인 상호작용을 피하기도 하였다. 사전 면담 시 본 프로그램을 통해 기대하시는 점을 물었더니 어머니는 ‘기대가 큰 것일 수 있지만 아동이 같이 와서 놀잇감을 가지고 놀아달라고 했으면 좋겠다. 같이 놀 정도만 되면 좋을 것 같다’고 하였다. 즉, 어머니는 포기하지 않고 아동과 놀이를 하기 위해 노력하지만 아동의 자폐적 특성과 놀이적 상호작용의 어려움으로 인해 한계를 느끼고 있었고, 아동의 발달 수준에 비해 높은 기대를 가지고 있는 것을 알 수 있었다.

## 2. 협력을 통한 노력의 시작

### a. 1차 실행

#### (1) 계획

연구자는 사전 면담을 통해 알게 된 어머니의 어려움을 정리해보고, 2020년 6월부터 7월까지 모의 경험과 요구, 가정환경을 반영하여 자폐스펙트럼장애 아동의 놀이성 향상을 위한 프로그램 목표와 1차 실행계획을 연구 협력자와 함께 수립하였다. 또한 아동의 사전 발달평가를 통해 아동의 현재 발달 수준과 자폐 특성, 강점을 파악하였다. 모-자녀 상호작용평가(MIM)를 통해 어머니의 특성과 강점, 아동과의 상호작용 특징을 파악하였다. 이를 바탕으로 아동의 개인의 특성에 맞는 플로어타임 전략을 계획하였고, 아동과의 놀이적 상호작용을 위해 먼저 연구자의 모델링이 필요하다고 판단되었다. 연구자의 40분의 모델링 후, 어머니와 코칭 시간을 가지기로 하였다. 다음으로 아동과의

라포형성을 위해 1, 2회기는 방 안에서, 3, 4회기는 거실을 포함한 가정 전체 공간에서  
 실행하기로 계획하였다. 아동과 놀이적 상호작용을 위해 가정에 있는 아동의 놀잇감과  
 주변에서 쉽게 구할 수 있는 재료를 활용하였다. 마지막으로 어머니의 심리적 부담감  
 을 고려하여 매번 과제를 주기보다 중간 회기에 어머니가 직접 아동과 놀이하듯 어떻  
 게 상호작용을 하고 있는지 점검하고 평가해볼 수 있도록 계획하였다.

<표 3> 1차 실행계획

| 문제점 인식       | 개선방안                          | 구체적인 활동  |
|--------------|-------------------------------|--|
| 아동에 대한 높은 기대 | 아동의 자폐 특성과 현재 발달 수준에 대한 이해 도모 | <ul style="list-style-type: none"> <li>발달평가 결과자료를 통한 아동의 특성 이해</li> <li>자기감 설명</li> </ul>  |
| 놀이적 상호작용 어려움 | 연구자의 모델링과 놀이 코칭               | <ul style="list-style-type: none"> <li>플로어타임 전략과 모델링</li> <li>아동의 놀이성 수준과 가정환경 파악</li> <li>놀이 코칭을 통해 개입 설명, 어머니의 어려움 파악</li> <li>어머니의 강점을 언급하며 격려와 지지, 공감</li> </ul> |

(2) 실행 및 관찰

1차 실행 및 관찰은 2020년 7월 30일부터 8월 10일까지 1-4회기 진행되었다. 연구자  
 는 가정에 방문하여 1, 2회기는 방 안에서, 3, 4회기는 보다 자연스러운 상황으로 거실  
 을 포함한 모든 공간을 활용해 놀이적 상호작용을 모델링하였다. 사전 발달평가에서  
 보인 아동의 특성과 강점을 파악하였고, 그 결과, 발달이정표에 따라 1-3단계를 바탕  
 으로 플로어타임 전략을 세웠다.

구체적으로 살펴보면, 1-3단계에 맞는 감각자극(호일, 에어캡, 로션, 풍선 등)을 활용  
 하여 적극적으로 개입하기, 즐거운 상호작용 경험하기, 아동의 청각자극추구를 활용해  
 다양한 톤과 의성어, 노래를 사용하여 흥미 이끌기, 아동의 상태에 따라 과장되거나 안  
 정적인 말투와 액션 보이기, 아동의 연령과 발달 수준을 고려해 짧은 말 사용하기, 과  
 장되고 풍부한 표정과 음성으로 눈 맞춤하기, 노란색 사물에 제한된 관심을 보이는 아  
 동에게 노란색 놀잇감을 준비하여 관심 끌기, 아동이 표현하는 감정에 맞춰 언어화하

기, 아동의 시선과 관심에 따라가며 주고받기, 놀잇감을 단순 나열하기 등의 행동에 대해 의미를 부여하고 놀이화하기 등이 있다. 이 같은 전략을 활용하여 아동과의 놀이적 상호작용을 모델링하였고, 어머니는 연구자와 아동의 상호작용을 관찰하며 메모를 하는 적극적인 모습을 보였다.

코칭 시간에 연구자는 아동의 발달평가 결과 내용을 언급하며 모델링 시 보여줬던 아동의 발달 수준에 맞는 중재에 대해 설명하였고, 현재 아동의 발달과 특성에 대해 이해를 도모하고자 하였다. 또한 가정환경과 아동에 대한 추가적인 정보를 파악하고자 질문하였고, 어머니는 답하며 자연스럽게 자신의 걱정과 고민, 궁금한 점을 물어왔다. 이러한 과정에서 어머니의 어려움과 고민을 자세히 파악할 수 있었고, 실행 시 문제점들을 발견하며 어떻게 나아가면 좋을지 함께 의논하였다. 또한, 3-40분이라는 시간동안 아동과 놀이를 해야 한다는 어머니의 부담감을 확인할 수 있었고, 이에 대해 긴 시간이 아니라 가정에서 아동이 자유롭게 이동할 때에도 한두 번 상호작용 서클을 늘리는 것이 중요함을 알리는 모델링과 피드백을 주었다.

연구자는 어머니의 확신 없는 태도와 걱정에 대해 모-자녀 상호작용평가 시 파악했던 어머니의 강점을 언급하며 지지하였고, 회기 내 아동과의 긍정적인 상호작용 내용을 이야기하며 격려해주었다. 연구자는 매 회기마다 모델링이 끝난 후, 아동의 특성을 고려하여 어떤 개입을 했는지 설명하고, 어머니의 질문에 대해 공감하며 자세한 답변은 연구 협력자와의 슈퍼비전 후 다음 회기에 피드백하는 과정을 반복하였다.

### (3) 성찰

1, 2회기에 아동의 발달 수준에 맞는 전략과 관심에 따라가며 끊임없이 놀이화하여 주고받기 위해 노력하였다. 특히 감각자극을 활용하여 적극적으로 다가가니 연구자를 쳐다보지 않던 아동이 연구자를 보는 게 늘었고, 관심을 가지고 먼저 다가와 명확하진 않지만 소리를 내며 비언어적으로 요구하거나 미소짓는 모습을 보였다. 그러나 3, 4회기를 실행하면서 보다 넓은 공간을 자유롭게 돌아다니게 하니 아동의 주의가 쉽게 전환되어 상호작용이 중단되는 문제점이 발견되었다. 어머니의 큰 걱정은 아동이 싫어하는 것 같은데 계속 개입 해도 되는지, 아동에게 다가갔다가 오히려 거부감이 생기는 건 아닌지에 대한 고민이었다. 또한 가정 전체에서 놀이를 하다보니 정리정돈을 어떻게 시켜야 할지, 오히려 방 안에서 놀이를 함으로써 깊은 상호작용을 해야 할지, 인지적인 학습적 놀이를 해야 할지 고민하였다. 이 외에도 아동의 노란색 물건에만 관심보이는 행동, 각성조절의 어려움에 대해 어떻게 대처법 등의 어머니의 구체적인 궁금증

과 어려움이 드러났다.

연구자는 특히 4회기가 끝난 후, 가정이라는 공간에서 모델링 시 부모님이 관찰하고 있는 상황에서 아동이 계속해서 다른 곳으로 이동하여 상호작용이 이루어지지 않아 애썼던 모습들이 생각났고, 역량의 한계가 느껴지는 것 같아 힘들어하였다. 슈퍼비전에서 연구 협력자는 가정이라는 환경을 고려했을 때 예상하지 못한 상황이 발생해 당연히 힘들 수 있고 부모가 지켜보는 가운데 모델링하는 것이 쉽지 않았음을 공감해주며 연구자의 불안을 격려해주었다. 또한 연구협력자와 의논하면서 방마다 놀잇감들이 분산된 점, 거실에는 동생의 장난감들이 많아 아동이 쉽게 주의가 전환되고 이동했던 점을 발견하였다.

어머니는 연구자와의 코칭시간을 통해 아동과의 상호작용이 그동안 힘들어 피했었는데, 아동의 거부하는 행동이 싫어서가 아니라 낯설어서 그럴 수도 있다는 생각을 하게 되었다. 또한 아동의 주의가 분산되는 모습을 보며 놀이환경이 중요한 것 같아 놀잇감을 정리해야 할지 고민하였고, 아동의 수준에 맞는 다양한 놀이 방법을 알려줘야겠다 생각하였다. 그러나 여전히 아동과 놀이에 대한 심리적 부담감, 반복되는 고민으로 인해 대처방식에 대해 확신이 없는 모습이었다.

## b. 2차 실행

### (1) 계획

2차 실행은 1차실행을 성찰하는 과정에서 발견된 문제점을 개선하기 위해 2020년 8월 10일부터 12일까지 연구협력자의 슈퍼비전을 받으며 연구자 일지와 어머니의 성찰일지, 어머니의 요구사항을 반영하여 계획하였다. 그 결과, 놀이공간을 분리, 동생과 아동의 놀잇감 분리하기, 어머니가 직접 실행해보기, 연구자의 자기개방을 통해 격려와 지지라는 개선방안을 마련하고 구체적인 실행을 위한 활동을 계획하였다.

<표 4> 2차 실행계획

| 문제점 인식              | 개선방안    | 구체적인 활동   |
|---------------------|---------|---|
| 가정환경으로 인한 상호작용의 어려움 | 놀이공간 분리 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 아동만의 놀이공간 만들기</li> <li>• 거실에 있는 동생과의 놀잇감 분리하고, 정리하기</li> </ul> |

|   |                                     |  |
|---|-------------------------------------|--|
| <p>‘놀이의 중요성’과 ‘인지적, 학습적’인 접근방식<br/>사이에서의 고민</p> | <p>어머니가 아동과의 놀이를<br/>직접 실행 및 코칭</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 플로어타임 전략과 모델링, 개입 설명</li> <li>• 어머니 스스로 생각할 수 있도록 질문 되돌려주기</li> <li>• 놀이적 상호작용으로 인한 아동의 긍정적인 변화 발견하기</li> <li>• 자발적인 표현과 놀이성향상의 중요성 코칭</li> </ul> |
| <p>놀이적 상호작용 시<br/>어머니의 심리적 어려움</p>              | <p>연구자의 자기개방을 통해<br/>격려와 지지</p>     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 어머니의 실행 시간을 40분에서 30분으로 줄임으로써 부담감 덜어주기</li> <li>• 회기 내 아동의 긍정적인 변화 언급하기</li> <li>• 어머니의 고민과 어려움 공감하며, 실행 시 보인 어머니의 강점 말해주기</li> </ul>             |

(2) 실행 및 관찰

2차 실행 및 관찰은 8월 13일부터 24일까지 진행되었다. 5회기는 어머니가 그동안 모델링에서 본 것을 직접 실행하는 시간을 가졌다. 어머니는 40분이라는 시간에 대해 부담감을 느꼈고, 30분으로 시간을 줄여 어머니의 부담감을 덜었다. 어머니는 생각보다 아동과의 상호작용이 잘 이루어지고, 어머니의 행동에 기다리고 웃는 아동을 보며 기뻐하였다. 하지만 놀이화하기 위한 아이디어에 대해 어려움을 느꼈고, 하나라도 알려주고 싶은 마음에 색깔 알려주기, 모양 이름 알려주기 등 인지적인 접근을 강조하는 놀이를 하였다. 어머니는 학습적인 접근보다 깊은 놀이적 상호작용 중요함을 알지만 마음처럼 되지 않음을 토로했다. 연구자는 어떤 걱정으로 인해 고민이 드는지 질문하였고, 어려움을 공감하며 어머니 스스로 생각할 수 있도록 질문을 되돌려주었다. 또한 회기 내에서 어머니의 노력을 언급하며, 놀이적 상호작용을 함으로써 나타날 수 있었던 아동의 변화와 자발적인 행동이 나왔음을 말하며 현재 아동에게 인지적인 개입도 필요하지만 발달 수준에 맞는 상호작용의 중요성을 코칭하였다.

다음으로 가정에서 가족들의 생활패턴과 공간에 대해 파악하였고, 부모는 아동이 놀이 후 놀잇감을 정리하는데 어려움을 느끼고 있었다. 어머니는 평소에 둘째 자녀를 양육하는 상황이라 전체 공간에서 놀이하고 정리하기에 소진되는 힘든 상황이었다. 이에

대해 연구자는 어머니의 상황을 고려해 아동만의 놀이방을 꾸며 환경을 구분시키고, 자극에 압도되기 쉬운 아동을 고려하여 거실에 있는 놀잇감을 정리해 두는 것을 제안했다. 또한 동생과의 놀잇감을 구분함으로써 아동이 자기감을 형성할 수 있도록 하였다. 이처럼 어머니 스스로 감당할 수 있는 환경을 만들고 아동과의 놀이를 지속할 수 있도록 찾아 나가야함을 강조하였다. 어머니는 이에 동의하며 실행에 옮기셨고, 함께 놀이하는 방을 만들고 거실에 있던 동생의 많은 놀잇감들을 정리하여 안 보이는 곳에 두었으며 아동과 상호작용에 집중할 수 있도록 단순한 환경을 조성하였다.

놀이공간이 분리됨에 따라 거실과 같은 비구조화된 공간에서 잡기놀이, 트램펄린 놀이 등 잠깐이나마 상호작용 할 수 있는 방법에 대해 모델링을 보였고, 아동이 좋아하는 청각자극을 활용하여 소리나는 악기 놀잇감을 준비해 상호작용 서클놀이, 아동의 반응 기다리기, 재미있게 방해하기, 모른 척하며 요구표현 이끌기 등 플로어타임 전략을 모델링하였다. 또한 아동의 각성조절이 되지 않는 모습에 대해 연구자는 속삭이듯이 말하고 작은 액션을 취하며 조절할 수 있도록 도왔다. 어머니는 이를 관찰하면서 아동이 연구자에게 친밀감을 느끼고, 초반보다 더 길게 상호작용하는 변화된 모습을 보았다. 또한 연구자는 어머니의 고민과 어려움에 대해 자신도 같은 고민을 하고 있다는 등의 자기개방을 하였으며 어머니는 공감하며 더 깊은 이야기를 나누고 자신이 느낀 점을 더 드러낼 수 있었다.

### (3) 성찰

연구자는 아동의 모방행동, 먼저 다가와서 요구하기, 연구자의 시선 따라가기, 함께 즐거움을 느끼며 웃는 등의 변화된 모습을 보며 자신감을 얻고 모델링과 코칭을 실행할 수 있었다. 하지만 놀이공간에서와 달리 거실과 같은 비 구조화된 공간에서 아동의 행동을 따라가기에 바쁜 모습을 느꼈고 모델링을 보이기에 어려움을 느꼈다. 또한 코칭과 면담 시간에 어머니의 질문에 대해 곧바로 답하거나 결정을 해주어야 할 것 같은 부담감이 생겨났고, 이러한 고민을 슈퍼비전 시간에 이야기하였다. 연구 협력자는 비구조화된 공간에서 연구자의 ‘일시적으로 아동이 반응이 없다고 해서 상호작용이 안 이루어진 것 같고, 아동이 자리를 이탈하거나 상동행동을 계속 보일까봐 하는 걱정’을 읽어주며 공감해주었고, 이에 따른 개입 방법과 피드백을 해주었다.

어머니는 주로 아동을 중심으로 생각하다보니 부모가 감당할 수 있는 놀이 환경을 만드는 것을 놓쳤었고, 그동안 감당하지 못해 받은 스트레스가 아동에게 전달될 것이라는 생각을 하였다. 어머니는 모델링을 통해 본 놀이 방법들을 아동과의 상호작용에

서 활용하였고, 직접 자신의 집에서 아동과 연구자의 상호작용을 보며 훨씬 적용하기 쉬웠음을 느꼈다. 또한 엄마에게 더욱 친밀감을 느끼며 어머니의 얼굴을 쳐다보고, 과제를 해결하려고 노력하는 아동의 변화되는 모습을 보고 신기하고 기뻐하였다. 그러나 연구자의 모델링이나 직접 아동과 놀이적 상호작용을 하면서 긍정적인 모습보다 아동의 부정적인 모습을 더 크게 보며 걱정을 드러냈다.

### c. 3차 실행

#### (1) 계획

3차 실행은 2차 실행을 성찰하는 과정에서 발견된 문제점을 개선하기 위해 2020년 8월 24일부터 26일까지 연구협력자의 슈퍼비전을 받으며 연구자 일지, 어머니의 성찰일지와 요구사항을 반영하여 계획하였다. 아동이 초반보다 명확한 비언어적, 언어적인 요구표현을 하기 시작했으며, 모호했던 감정표현은 점차 좋고 싫음을 분명하게 나타내며 표정으로 드러났다. 이에 따라 특히 비구조화된 공간에서 적극적으로 개입했던 방식과는 달리 아동이 요구나 반응을 기다리기, 기능에 맞는 놀이 모델링 해주는 활동을 계획하였다. 또한 어머니는 자신이 직접 실행 시 연구자의 즉각적인 코칭도 받고 싶다고 하여 반영하였고, 8-10회기는 어머니의 직접 실행 후 코칭, 마지막 10회기에서 어머니가 직접 실행한 회기 영상을 보여드리는 코칭을 계획하였다. 2차 실행에서 어머니가 아동과 놀이적 상호작용에서 긍정적인 모습을 보기보다 부정적인 측면을 더 크게 보는 모습을 보였으며, 이를 고려하여 개선방안을 마련하고 구체적인 실행을 위한 활동을 계획하였다.

<표 5> 3차 실행계획

| 문제점 인식                   | 개선방안                       | 구체적인 활동   |
|--------------------------|----------------------------|---|
| 연구자의 초반과 같은 개입 방식 유지     | 아동의 변화에 따른 방식 적용하기         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 아동의 반응 기다리기, 기능에 맞는 놀이 방법</li> <li>• 아동의 놀이성, 자발성, 자기감의 중요성 코칭</li> </ul>          |
| 아동과 놀이 시 느끼는 어머니의 부정적 인식 | 아동의 점차 변화된 모습을 관찰하는 능력 키우기 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 플로어타임 전략과 개입 설명, 영상으로 코칭</li> <li>• 어머니의 직접 실행</li> <li>• 어머니 스스로 생각할 수</li> </ul> |



|  |  |   |
|--|--|---|
|  |  | 있도록 질문 되돌려주기<br>• 회기 내 아동의 긍정적인 변화를 발견할 수 있도록 아동의 반응이 어떠한지 질문하기 |
|--|--|---|

(2) 실행 및 관찰

3차 실행 및 관찰은 8월 27일부터 9월 3일까지 진행되었다. 8-10회기는 어머니가 그동안 모델링에서 보고, 직접 연습한 것을 적용해보며 실행해보는 시간을 가졌다. 8회기에 연구자의 즉각적인 코칭으로 기능에 맞는 놀이와 기다리기를 제안하자 어머니는 익숙하지 않아 조금 어려워하였다. 어머니는 9회기에 연구자가 모델링을 보였으면 하는 요구를 하였고, 이를 반영하여 9회기에 20분은 연구자가 모델링, 나머지 20분은 어머니가 직접 실행해보았다. 마지막 회기 코칭시간엔 어머니의 실행 영상을 보여드리며 아동과 어머니의 변화된 모습을 더 자세히 보고, 놓쳤던 반응들에 대해 함께 이야기해보았다. 어머니는 영상을 보며 자신 반성과 놓쳤던 아동의 반응을 살필 수 있었다. 연구자는 어머니의 긍정적인 모습에 대해 이러한 태도가 어떤 의미를 가지고, 아동에게 좋은 영향을 미친다는 것을 알려주기도 하였다.

평소 가정에서 생활을 고려했을 때, 부모도 각자의 일을 하고, 특히 거실에서 아동만을 바라보며 놀이를 해주지 못하는 게 현실이며 어머니는 둘째를 양육하는 상황이었다. 이를 고려하여 거실에서 상호작용 시 아동을 관심있게 바라보되 반응을 기다리고 아동의 행동패턴을 관찰한 후, 아동의 비언어적인 행동을 보고 의미있게 만들며 함께 놀이하는 방식을 적용하였다. 또한 아동이 자동차를 밀지 않고 박수치듯 맞부딪칠 경우 차라리 악기나 손을 치도록 하였다. 초반에 계획을 세웠던대로 아동이 제한된 관심과 나열하기 등의 행동을 보일 때, 자기 몰입이 되지 않도록 적극적인 개입을 활용하는 동시에 더 기능적이고 사회적으로 타인과 소통 가능한 상호작용을 알려주는 것을 목표로 세웠다.

어머니는 다양한 노래와 톤을 활용하여 아동의 행동에 더 재미있게 의미를 부여하며 놀이화하였고, 서툴지만 아동의 의도와 요구를 파악하며 함께하고자 하는 노력을 보였다. 아동은 자신의 이름을 불렀을 때 곧바로 반응하는 모습을 보였고, 감정표현과 요구가 더욱 명확해졌다. 또한 먼저 “도와줘”, “알았어” 등의 자발적인 언어를 하였다.



어머니는 실행이 끝나면 아동의 부정적인 모습과 주고받지 못했던 모습을 더욱 크게 생각하는 모습을 보였다. 어머니가 부정적인 모습에 대한 걱정과 질문을 할 때, 연구자는 어머니가 스스로 생각해볼 수 있도록 되돌려주었고, 먼저 아동의 긍정적인 변화를 말해주기보다 엄마가 관찰한 아동의 반응은 어떠했는지 물어보았다. 연구자는 어머니가 사소한 아동의 반응을 관찰할 수 있도록, ‘주체자’로서 생각해보며 해결할 수 있도록 코칭하였다.

### (3) 성찰

연구자는 2차 실행 과정 중 거실에서 아동과 함께 놀이적 상호작용을 하면서 방보다 거실이라는 공간이 훨씬 넓고 예측할 수 없기 때문에 더 조급한 마음이 들어 아동의 반응을 기다리기보다 먼저 개입하게 되었다. 연구 협력자와의 대화에서 이러한 행동은 아동의 자발적인 표현 기회를 놓치게 만들었다는 걸 깨달았다. 이를 고려하여 코칭하였을 때, 아동이 먼저 다가와 함께하자는 표현이 늘었고 아동의 반응을 더 잘 관찰할 수 있었다. 또한 대표적인 예로, 아동이 처음엔 마라카스 놀잇감을 자신의 앞에 모으기만 했는데, 계속해서 기능에 맞게 흔들고 연주하는 모델링을 보이니 자신이 신날 때 마라카스를 흔들며 소리내어 웃거나 먼저 다가와 연주하자는 비언어적인 모습을 보였다. 이러한 변화된 모습을 보며 연구자도 함께 즐거움을 공유할 수 있었고 힘을 얻을 수 있었다.

어머니는 평소 가정에서 놀이하는 모습과 기능에 맞는 놀이를 보임으로써 연구자에게 피드백을 받기 위해 노력하는 모습을 보였다. 초반엔 길게 느껴졌던 40분이라는 시간이 더 이상 길게 느껴지지 않는다 하였다. 조급해하지 않고 아이에게 자신의 반응을 기다리고 생각할 수 있는 시간을 더 많이 주어야겠다고 생각하였다. 어머니는 기능에 맞는 놀이를 하기에 아직 아동이 이해하기 어려운 것 같아 상호작용이 힘들기도 했지만 하나씩 시도해보기로 다짐하였다. 또한 어머니는 회기 내 아동과의 놀이가 끝난 직후에는 아동의 반응에 대한 부정적인 생각이 컸는데, 연구자와 대화를 나누며 돌이켜 생각해보니 긍정적인 모습도 많이 보였다는 걸 알게되었다. 앞으로 아이와 함께 놀이를 하기 위해서 긍정적인 태도가 중요하다는 생각이 들었다고 하였다. 마지막 회기에 직접 실행한 것을 영상으로 보게되니 좀 더 객관적인 시선으로 바라보게 되고, 보지 못했던 어머니 자신과 아동의 모습을 관찰할 수 있었다.

## B. 가정방문 놀이코칭의 협력 과정은 어떠한가?

가정방문 놀이코칭 프로그램 실행에서 나타난 협력 과정은 상호작용 양상의 변화에 따라 분석을 하는 동시에 수집된 자료에 근거하여 주제를 도출하는 분석 방식을 절충한 결과 3개의 상위 주제와 5개의 하위주제로 범주화되었다.

<표 6> 가정방문 놀이코칭 프로그램 협력 과정 범주화

| 상위주제          | 하위주제  |
|---------------|---|
| 놀이가 주는 힘      | “아이랑 어떻게 놀아야 할지 모르겠어요”                              |
| 함께함이 주는 힘     | ‘좌절하게 된 그곳’에서 ‘다시 함께 일어서기’ : “늘 용기를 주어서 힘낼 수 있었어요.” |
|               | “아이가 싫어하는 것 같은데 잘 하고 있는 걸까요?”,<br>“이렇게 하는 거 맞죠...?” |
| 가정이란 공간이 주는 힘 | “이렇게 해보면 좋을 것 같아요”                                  |
|               | “평소 환경에서 직접 보니 적용하기 수월해요”                           |

### 1. 놀이가 주는 힘

‘가정’이라는 환경에서 ‘자폐스펙트럼장애 아동의 개별적인 특성’에 맞는 ‘1:1 놀이코칭’을 통해 어머니는 아동의 시선에 맞추어 상호작용하며 이해하기 위해 노력하였다. 연구자의 놀이적 상호작용 모델링과 피드백, 연구협력자의 전문적 지식으로 어머니가 아동 개인의 특성에 맞춘 놀이적 상호작용 방법을 배울 수 있었다. 아동의 변화된 모습을 알아차리는 능력을 키우고, 어머니를 격려하는 과정들이 어머니가 ‘용기 내어 시도’할 수 있게 하였다. 가정이란 현장에 적용하는 과정에서 겪은 시행착오 경험들이 결국 긍정적인 경험으로 다가왔고, 어머니와 아동은 놀이를 통해 ‘즐거운 감정을 공유’할 수 있었다.

#### a. “아이랑 어떻게 놀아야 할지 모르겠어요”

연구 참여자인 어머니는 아동의 자폐 특성으로 인해 아동의 행동의 의도를 파악하지

못하고 상호작용의 어려움으로 막막함을 느꼈다. 어머니는 때론 등을 돌리는 아이를 보며 좌절감을 느꼈고, 아동이 관심이 없어 보이면 상호작용을 포기하기도 하였다. ‘오히려 상호작용을 시도하면 거부감이 생기진 않을까, 계속 시도해도 괜찮은 걸까’ 하는 혼란스러움에 자꾸만 피하게 되었다. 어머니는 그동안 다양한 분야의 치료에서 치료자가 하는 것을 보고 배웠지만 여전히 가정에서 아동에게 놀이로 어떻게 다가갈지 어려워했다.

관심 없으면 제가 좀 포기했던 것 같아요. 실패 그런 것 때문에 상처받은 게 있어서 그런지 몰라도.. 놀이 확장은 하려다 요즘은 많이 안 하는 것 같아요. 좌절감..? 속상한 감정이 들어요. -중략- 오히려 상호작용하려고 하면 아이가 거부감이 생기지 않을까, 평소에도 그런 생각을 하거든요. 왜냐하면 평소에도 아이가 그러니깐. 평소에도 저희가 개입을 하면 싫어하거나 방해한다고 생각하는 그런 모습이 있잖아요. 그래서 오히려 더 싫어하진 않을까? 그래도 계속 상호작용하려고 해야 할까?

\_ 가정방문 놀이코칭 1회기

연구자는 자폐스펙트럼장애 아동에게 유용한 플로어타임(Floortime) 접근으로 놀이적 상호작용을 모델링하였고, 동시에 플로어타임의 목표인 자기감 형성의 중요성을 놀이성과 함께 코칭하면서 어머니가 아동 개인의 특성을 이해할 수 있도록 하였다. 이를 토대로 어머니는 점차 아동을 이해하려 노력하였고, 쉽지 않지만 ‘아이의 시선에 맞춰 바라보기 시작’했다. 어머니는 가정에서 직접 실행하면서 긍정적인 상호작용 경험이 쌓여 점차 ‘어떻게 놀이를 하면 좋을지 고민하는’ 시간이 늘어났다. 이 과정에서 연구자는 회기 내에서 보인 어머니의 놀이를 언급하며 격려하였고, 어머니를 향한 연구자의 지지는 어머니가 ‘아동의 무반응에 포기’했던 모습에서 ‘용기 내어 끊임없이 시도’해보는 힘을 가질 수 있게 하였다.

관심 없으면 안 했던 경우도 많은 것 같은데, 선생님이 두 번 세 번하니깐 관심을 갖기도 하고 그래서.. 아이가 처음에는 관심 없어도 이렇게 계속 주고받고.. -중략- 저도 그래서 더 그동안 상호작용을 아이와 힘들다고 생각하고, 피했던 게 컸던 것 같은데 바꿔봐야겠다는 생각이.. 아이가 처음에 특히 싫어서가 아니라 낯설어서 그럴 수도 있고 여러 가지겠구나 하는 생각이 들었어요.

\_ 가정방문 놀이코칭 2회기

00의 수준에 맞춰 더 다양한 놀이 방법을 알려줘야겠다. 나도 꾸준히 00와의 놀이를 고민해봐야겠다. -중략- ‘저런 상황에서는 어떻게 놀아야할까?’ 라는 생각을 많이 했다. -중략- 이전 수업에서도 로션 놀이를 몇 번했는데 별로 관심이 없어 보였다. 이번에는 같이 즐거워하며 로션놀이를 했고, 선생님께서 누워서 손을 뻗으며 도와주라고 하자 00가 선생님의 손을 잡아 일으켜 주었다. 나도 00가 로션 바를 때 똑같이 따라해보니 00가 좋아했다.

\_ 20200820 어머니의 성찰일지

어머니는 모델링에서 배운 상호작용 방법을 실제로 적용해볼 뿐 아니라 어머니가 스스로 생각해낸 아이디어로 아동과 상호작용을 해보기도 하였다. 이 과정에서 아동과의 긍정적인 변화도 있었지만 ‘더딘 변화와 끊임없이 시도해야 하는 모호함’에 대해 견디기 어렵고 힘들어했다. 하지만 어머니는 연구자와 ‘함께’ 아동과의 상호작용과 놀이성에 대해 의논하고, 사소할 수 있지만 작은 변화들에 대해 집중하여 관찰하는 능력을 키워가니 자신의 개입에 대해 긍정적인 생각을 가질 수 있게 되었다. 어머니는 아동에게 가졌던 높은 기대를 점차 내려놓을 수 있었고, 이러한 시행착오 속에서 어머니는 놀이를 통해 ‘아동과 함께 상호작용하는 즐거움’을 느낄 수 있었다.

어머니: 오늘은 확장을 하려고 많이 하니깐 아무래도 00가 더 자기 혼자 놀려고 한다는 생각이 들었어요.

연구자: 음~ 00의 반응을 보고 어떤 생각이 드셨어요?

어머니: 좀 더 기다려보는 연습을 해야 하나? 아니면 개입을 그냥 해야 하나..? 그런 생각을 하면서 했어요.

연구자: 어머님 하시면서 고민이 많으셨구나. 제가 봤을 땐, 그럼에도 불구하고 상호작용이 되고 있다고 생각이 들었어요. 회기 초반에는 아이가 마트료시카 인형을 가지고 단순히 빼고 달고만 하고, 별 다른 반응을 보이지 않았어요. 그런데 오늘 어머님께서 같이 00의 손을 잡고 ‘와~ 놀러가자!’ 라고 했더니 아이가 어땠을까요?

어머니: 놀이를 해주니깐 좋아하더라고요. 확실히 그냥 갔으면 아마 안 그랬을 건데, 제가 라라랄랄~ 하니깐 뭔가 00가 좋아하는 것 같아요. 웃어주면서.

연구자: 네. 아무래도 여전히 00가 컵을 나열하는 행동을 보여서 고민이 드실 수 있을 것 같아요. 그런데 어머니가 보신 것처럼 00가 좋아하는 노래를 부르면서 같이 와~ 놀러가자~ 하니깐 분명히 수용하는 모습을 봤거든요.

어머니: 아아 맞아. 아예 이렇게 뿌리칠 수 있는데, 그래도 한 두 번은 이렇게. -중략- 확실히 여기서랑...제가 00가 크게 관심 없어 보이는 활동을 했지만 오래 같이 함께 했던 것 같아요.

\_가정방문 놀이코칭 9회기

00가 어제 저 방에 들어가서 생일축하 노래를 틀었는데, 생일 축하 책을 꺼내더라고요. 그래서 어? 우연인가? 하면서 생일축하 책을 꺼냈네~ 했는데 오늘도. 맨날 꺼내는 책은 아니었거든요. 근데 오늘도 연주 책을 딱 꺼내길래.. 변화가 많이 보여서 그럴 수 있을 것 같아요. 기쁘죠. -중략- 아이가 신나면 제가 막 신나요.

\_가정방문 놀이코칭 9회기

## 2. 함께함이 주는 힘

본 연구에서 연구자 - 연구 참여자 - 연구 협력자의 ‘삼자 협력’이었기에 가능했던 과정들이 나타났다. 마치 톱니바퀴가 서로 맞물려 돌아감으로써 동력을 전달하듯이 본 프로그램에서 각자의 역할에 최선을 다해 참여하여 움직임으로써 서로에게 영향을 미쳐 ‘좌절을 견딜 수 있는 힘’을 주었고, 어머니와 연구자는 ‘주체자’로서 성장할 수 있었다.

### a. 좌절하게 된 그곳에서 다시 함께 일어서기: “늘 용기를 주어서 힘낼 수 있었어요.”

본 프로그램을 통해 예상치 못했지만 발견할 수 있었던 점은 연구자, 연구 참여자, 그리고 연구 협력자의 삼자 협력을 통한 ‘정서적 지지’ 과정이었다. 어머니는 자신의 경험을 이야기하며 그동안 쌓아온 걱정과 어려움을 드러냈다. 자신이 아무리 놀자고

해도 반응이 없던 아동을 보며 ‘지치고, 속상’했고 때론 ‘좌절감’을 느꼈다. 그러나 함께 협력하는 연구자로부터 격려와 지지를 받으며 ‘좌절을 견딜 수 있는 힘’을 얻었고 도전 해보기 시작했다.

연구자: 어머님께서 00를 잘 아시는 분 중에 한분이니깐. -중략- 헛갈리기도 해요. 아이가 좋아하는 건가 싫어하는건가. 그럴 때 어머님께서 좀만 더 마음의 여유를 가지고 아이를 바라보다 보면 더 잘 아실 거예요. 저보다도 엄마이기 때문에 더 전문가라고 할 수 있어요. 그러니깐 어머님께서도 자신감을 가지시고 -중략- 어머님 이걸 너무 당연한 거예요. 정말 어머님 충분히 잘 하시고 계시거든요. 어머님도 자신을 믿으시고 해주시면 좋을 것 같아요. 저도 5회기를 통해서 어떤 걸 깨달았냐면 ‘아 전문가는 다른 치료사가 아니라 엄마구나.’ 라고 깨달았거든요.

\_ 가정방문 놀이코칭 5회기

연구자: 저뿐만 아니라 어머님이 노력해주시니깐 지금까지 올 수 있다고 생각이 들어요. -중략- 부족하고 완벽하지 않은 게 당연한 거니깐. 어머님께서 아이에게 어떻게 해줘야 할지, 결정하는 게 어렵고 부담스럽기도하실 것 같아요. 또 아이에게 더 잘해주고 싶고, 좋은 경험을 해주고 싶은 마음에 힘들 때도 있을 거고 혼란스러울 수 있는데, 정말 중요한 건 그 마음들이 온전히 다 00한테 전해졌을 것 같아요.

어머니: 으음~ 네. (웃음)

연구자: 그 고민조차도 00한테 다 전달이 되고 있으니깐, 어머님 스스로도 자신감을 가지시길 바란다는 말을 해드리고 싶었어요.

어머니: 걱정되기도 하지만 말씀처럼... 제 마음이 간다니깐 더 자신감을 가지고 00이도 똑같이 그랬으면 좋겠다 생각이 들어요. 자기한테 자신감을 갖고...00도 그런 말 많이 듣거든요. 자신감이 부족하기보다 실패하는 걸 좀 안 하려고한다 그런 말을 들어서. 내 영향일 수 있으니깐 내가 바뀌면 00도 바뀔 수 있겠다 하는... -중략- 선생님한테 코칭받았을 때 가장 좋은 점이 제가 자신감을 가지고 더 할 수 있었고, 너무 처음부터 하려고 하지 말고 작은 것부터 하려고 하니깐 마음이 훨씬 더.. 아이랑 더 훨씬 편해진 것 같아요. 그게 너무 감사해요.

\_ 가정방문 놀이코칭 10회기

선생님과 이야기에서 가장 마음에 와 닿았던 것은 ‘여유’ 라는 말이었다. 너무 먼 미래의 걱정을 줄이고 현재의 행복에 충실할 수 있도록 마음의 여유를 가져보아야겠다. 우리 00를 있는 그대로 받아들이고 내려놓으며 여유롭고 담대한 엄마가 될 수 있도록...! - 중략- ‘00와 제대로된 놀이를 해보아야지!’ 라는 생각이 ‘한번이라도 더 상호작용해야지!’ 라는 생각으로 바뀌었다. 그랬더니 00의 반응과 놀이에 실망하는 일이 줄었고, 상호작용의 횟수가 늘었고, 00의 눈맞춤과 웃음과 장난은 더 많아졌다.

\_ 20200806 어머니의 성찰일지

연구자는 오히려 어머니와 아동으로부터 ‘용기’를 얻고, 힘을 낼 수 있었다. 가정방문하여 모델링을 보이는 것에 대해 부담스러움을 느끼고 자책하다가도 매 회기 어머니의 성찰일지와 피드백을 생각하면서 ‘위로’를 받을 수 있었고, 어머니의 열심히 노력하는 모습에 ‘책임감’이 더욱 생겨났다. 또한 아동의 변화와 아동의 변화를 통해 어머니가 기뻐하시는 모습을 보며 자신감을 얻을 수 있었다. 아동의 변화는 신기하고 뿌듯했고, 감동 받았으며, 잘 나아가고 있다는 생각을 하게 해주었다. 연구자는 자신이 어머니에게 격려와 지지를 한다고 생각했는데, 도리어 어머니와 아동으로부터 ‘확신’을 얻을 수 있었고, 정서적 지지를 느낄 수 있었다.

조금씩 긍정적으로 변화하는 아동의 모습을 보면서 나도 같이 즐겁고 기쁘다. 처음엔 아동과 상호작용이 잘 안 된다고 느껴질 때, 그 모습에 집중되어 내 스스로 자책하기도 하고 부담스러움을 느꼈다. 하지만 시간이 지날수록 아동의 변화에 따라 어머니가 좋아하시는 모습을 보며 점차 자신감이 생겼다. 그래도 나아가고 있구나. 매 회기마다 느끼는건데, 성찰일지를 보고나면 더 열심히 하고 싶어진다.

\_ 20200831 연구자 노트

연구자는 치료실이 아닌 직접 가정에 방문하여 실행하는 과정에서 ‘긴장되고, 위축’되기도 하였다. 아동이 반응이 없거나 어머니에게 코칭을 할 때에 답변을 주지 못하는 자신을 보며 스스로의 계획과 개입에 대해 자책하고 자신감이 낮아지기도 하였다. 그러나 연구 협력자로부터 슈퍼비전을 받는 과정에서 전문가의 전문적 지식과 경험을 토대로 피드백을 받으면서 ‘혼자’가 아닌 ‘든든함’을 느낄 수 있었고, 자신 있게 어머니에게 코칭 할 수 있었다. 뿐만 아니라 연구자의 걱정과 부담을 협력자에게 이야기하였을

때, 협력자는 자신의 경험을 바탕으로 공감과 격려를 해주었고, 연구자는 “나만 겪는 어려움이 아니었구나. 힘들지만 잘 나아가고 있구나.” 생각하며 자신감을 얻을 수 있었다.

교수님과의 대화 중에 무엇보다 제일 크게 남은 건 ‘어머님이 회피하지 않으시고 열심히 하시는 것도 네가 잘 버텨주고 있으니깐 가능한 거야.’ 라는 말이었다. 힘든 나에게 가장 필요한 말이었다. 같다.

\_20200826 연구자노트

### b. “아이가 싫어하는 것 같은데 잘 하고 있는 걸까요?”, “이렇게 하는 거 맞죠...?”

어머니는 가정방문 놀이코칭 프로그램을 실행하면서 아동과 함께 놀이를 해야 한다는 부담감, 확신 없는 말투, 아동과의 놀이 시 부정적인 생각들에 사로잡히는 모습을 보였다. 또한 학습중심적 놀이신념과 놀이중심적 신념 사이에서 어떻게 아동에게 다가 가야 할지 고민하며 ‘혼란스러움’을 느끼고 있었다. 이에 연구자는 어머니와 수평적 관계로 동등한 주체로서 자신도 아동과 놀이하는 동안 느낀 감정이나 생각 등을 자기 개방하며 격려해주었다.

뭔가 하나라도 알려주고 싶은 욕심이 흑흑 나와서, 할 말이 없으니깐 뭐라도 좀 해주고 싶으니깐 빨간색 이렇게 하는 것도 있고. 엄마의 그런 걸 느껴서 더 재미있게 생각되진 않을까? 하는 생각도 들어요. 제가 생각해도 안 하려고 하는데도 ‘안돼, 하지마’ 라는 말이 정말 자주 나오더라고요. -중략- 지금은 그거보다는 선생님처럼 해주는 게 더 중요하다고 생각이 들어요. 저도 아이가 지금 하나, 둘, 셋 색깔을 아는 것보다는.. 이게 더 중요하다고 머리로는 생각하는데.. 그런 게 아직..

\_가정방문 놀이코칭 5회기

동시에 연구자가 답을 주기보다 어머니가 스스로 질문에 대한 답을 생각하고 찾아볼 수 있도록 되돌려주었고, 이를 통해 어머니는 아동과의 놀이 상황에서 자신의 모습에 대해 되돌아볼 수 있었으며, 더욱 자유롭게 고민과 힘든 점, 긍정적인 변화에 대해 이



야기 나눌 수 있었다. 이 과정에서 어머니는 스스로 생각하는 힘을 키우고 효능감을 느낄 수 있었다. 즉, 가정에서 어머니는 ‘주체자’가 되는 경험을 하게 되었다.

연구자: 방금 이야기를 하면서 아동의 자발적인 표현들이 나타났다고 했는데, 어머님께선 나타난 이유가 뭐라고 생각하세요? 저희가 00의 반응을 어떻게 해줬길래 아이가 관심을 보이는 것 같은지?

어머니: 00의 관심에 계속 눈 맞춰주고, 저희가 00를 막 꼬집어 내는 것보다 아이에게 맞춰서 해주니깐 더 그런 것 같아요. 그리고 계속 상호작용을 하려고 하니깐 자기도 그걸 통해서... 이제 이런 상호작용 서클이 계속 되다 보니깐, 타인을 인식하고, 이게 또 긍정적으로 자기한테 다가오니깐, 긍정적인 반응들이 계속 나오니깐 아이도 거기에 대해서 긍정적인 반응을 먼저 하기도 하고..

연구자: 어머님 정말 말씀 잘 해주셨는데, 맞아요. 어머님이 말씀해주신 것처럼 00에 대해 높은 기대감을 낮추고 현재 발달 수준에 맞추어서 개입하고, 또 00가 나열만 하려고 하면 의미있는 놀이로 만들어주니깐, 그 안에서 즐거움을 느껴요. ‘어? 내가 있고, 엄마가 있구나. 내가 이렇게 했을 때 엄마가 이렇게 해주네? 그럼 나 이렇게 해봐야지.’ 이런 것들이 점점 쌓이다 보니 조금씩 자발적인 표현이 나오는 것 같아요. -중략- 그만큼 아이가 상호작용하고자 하는 욕구가 늘었다는 거예요. 타인과 환경에 대해 조금씩 시야가 넓혀지고 관심이 생겼다는 의미거든요.

\_ 가정방문 놀이코칭 7회기

플로어타임이라는 것이 아이 주도라고만 생각했는데 엄마 주도도 필요하다고 말씀해주셨다. 그렇게 생각하니 더 다양한 놀이가 가능할 것 같고, 나도 꾸준히 00와의 놀이를 고민해보야겠다. -중략- 00의 수준에 맞춰 더 다양한 놀이방법을 알려줘야겠다. 조급해하지 말고 여유를 가지고 00에게 엄마의 반응을 기다리고 생각할 수 있는 시간을 더 많이 주어야 겠다. 아직 나도 서툴고 00도 낯설겠지만 처음부터 완벽하려고 생각하지 않고 하나씩 시도해보아야겠다.

\_ 20200827 어머니의 성찰일지

또한, 연구자는 문제를 해결하기 위해 협력자와의 슈퍼비전 받은 내용을 바탕으로 스스로 다양한 대안과 시도를 하면서 아동에게 적용하며 실패를 경험하기도 했다. 스

스로 잘 되지 않았던 점을 분석하며 ‘반성적 사고’를 하였다. 치료실이 아닌 가정 현장에서 직접 실행하고 경험하며 ‘실천적 지식’을 쌓아갔다. 실천적 지식(practical knowledge)역량은 현장에 실행하며 새롭게 깨달아가는 지식으로서 실제 맥락에 맞게 기존 지식을 재구성 하는 것이다(Zeichner & Liston, 2013). 연구자는 자신과 아동의 변화를 관찰하고 문제를 발견하면서 기존의 개념적 지식(conceptual knowledge)만으로는 해결될 수 없음을 경험하였다. 스스로 회기 영상을 여러 번 반복해서 보고 부족한 점은 무엇인지, 대안이 있는지 끊임없이 성찰하였다. 어머니와의 코칭에서 어떻게 하면 피드백 받은 내용을 잘 전달할 수 있을지, 어머니의 특성에 맞추어 어떻게 반응하며 격려를 할지, 스스로 책을 찾아보며 공부한 내용을 어떻게 코칭에 적용할지 등 ‘주체’가 되어가며 성장할 수 있었다.

그동안 구조화된 놀이치료실에서 내담 아동을 만났을 때와 달리 가정이라는 낯선 공간에서 상호작용을 시도하려니 잘 되지 않았다고 느꼈다. 치료실에서처럼 진행하면 될 줄 알았는데, 거실로 아동이 돌아다니다보니 관심을 보이지 않고, 아동을 계속 따라가기만 하는 기분이 들었다. 이번 실행들은 치료실에서와 다르다는 걸 인식해야겠다고 생각이 들었다. -중략- 내 조급한 마음을 알아차리고, 아동의 반응을 보며 시도해보고, 아동과 어떻게하면 즐거운 상호작용을 주고받을 수 있을지 고민하고 연습해봐야겠다.

\_20200806 연구자 노트

어머님과 면담을 할 때에 단정지어 말한 느낌이 들었다. 답을 해주기 위해 어머니의 말을 끊는 것 같기도 하다. 먼저 어머니의 말과 표현을 듣고 말씀해드리는 것이 더 중요한 것 같다. -중략- 어머니는 과연 어떤 마음일까요? 내가 너무 쉽게 말하는 건 아닐까하는 생각이 든다. 아동에 대해 인정하고 싶지 않고 힘드실 텐데.. 공감하려고 하지만 그 마음을 다 알지 못하니 어떤 마음일까요하는 생각이 든다. -중략- 오늘은 거실과 부엌 등 공간을 자유롭게 다닐 수 있도록 했더니 미처 파악하지 못한 놀잇감들이 있었다. 이걸로 어떻게 가지고 놀 수 있을까 하는 고민이 놀이하는 동안에 계속 들었다. 특히 소리 안나는 전화장난감은? 아니면 내가 더 적극적으로 개입해야할까? 더 놀이를 확장시킬 수 있도록 하는 방법은 뭐가 있을까?

\_20200809 연구자노트

### 3. 가정이란 공간이 주는 힘

#### a. “이렇게 해보면 좋을 것 같아요”

아직까지도 자폐스펙트럼장애 아동의 부모는 낮은 양육효능감 속에서 전문가에게 치료를 의존하는 위치에 머무르게 되는 것이 대부분의 현실이다(한선희, 2015). 그러나 어머니는 가장 자연스러운 환경과 일상생활인 친숙한 ‘가정’에서 직접 참여함으로써 연구자와 ‘수평적인 관계’를 형성할 수 있었다. 즉, 힘의 균형이 어머니에게 가면서 어머니의 능동적인 참여가 이루어졌으며, 어머니는 자신감을 가지고 가정에 대한 정보를 나누고 실행해보는 모습을 보였다. 연구자는 어머니와 아동의 친숙한 놀이를 보면서 오히려 어머니의 개입을 보고 놀이에 적용해보기도 하였다.

연구자: 오늘 00가 짐볼 위에 계속 올라타려고 하는 모습들도 있었어요. 공놀이기도 많이 해주신다고 했는데, 어떤 방법으로?

\_가정방문 놀이코칭 2회기

연구자: ‘와~ 친구들 같이 모아~’ 하신 게 저도 생각 못했던 부분이었어요. 그런데 어머님께서 ‘같이 모아~ 나 이거 가져갈래~’ 하는 것도. 그 반응에 00도 반응을 보여서 계속 주고받을 수 있었던 것 같아요.

\_가정방문 놀이코칭 9회기

#### b. “평소 환경에서 직접 보니 적용하기 수월해요”

어머니는 그동안 치료실에서 본 치료자의 개입을 집에서 적용하기 어려웠다고 하였다. 어머니와 아동이 ‘평소 가장 많은 시간을 보내고, 자연스러운 공간’에서 모델링을 보니 아동과의 놀이가 어느 정도 예상이 되어 쉽게 적용할 수 있었고, 어머니 스스로 가정에서 놀잇감이나 환경을 활용하여 다양한 방법으로 놀이를 해보는 ‘확장’이 일어날 수 있었다.

그동안 이론적으로 알고 있었던 놀이의 기술들은 이론일 뿐이지 실제 적용하긴 힘들거라고 생각했다. 뿐만 아니라 아이의 눈을 항상 바라보는 것도 실제 놀이에서 적용되는 모습을 보니 나도 어떻게 해야 하는지 알게 되었다. 가장 도움이 됐던 점은 내가 어떻게 적용해야 하는지 직접 볼 수 있었다는 것이다. -중략- 집에서 할 수 있는 게 한계가 있었는데, 직접 선생님이 코칭을 해주시고 집에서 함께 노는 모습을 봤기 때문에 아이와 놀이가 어느 정도 예상이 되어 상호작용 하기 훨씬 수월했다.

\_ 20200803 어머니의 성찰일지

## V. 논의 및 결론

본 연구는 자폐아동의 놀이성 향상을 위한 가정방문 놀이코칭을 통해 구체적인 실행 과정과 연구참여자인 어머니와 연구자, 협력자의 협력 과정을 살펴보는 참여적 실행연구이다. 실행과 관찰 과정에서 발생 되는 문제점과 요구를 반영, 성찰하며 다시 계획을 세워 실행하는 과정을 순환하였다. 본 연구는 자폐스펙트럼장애 아동 장애 가정과 부모의 현장을 이해하고, 실질적인 도움이 되고자 하는 실행연구를 계획하였다. 개별적인 사례 접근과 참여자의 요구를 반영하여 실행과 반성, 수정의 과정을 거치면서 자폐스펙트럼장애 아동과 부모의 사각지대인 가정이라는 실제 현장에서의 문제와 부모의 어려움을 찾을 수 있었다. 즉각적인 변화를 통한 개선으로 참여자들의 삶과 질을 향상(Mills, 2005)시킬 수 있었으며, 일방적 전달의 형식이 아닌 실행 과정을 통해 의미 있는 변화와 과정을 고찰할 수 있었다.

본 연구에서 얻어진 연구 결과에 대한 논의는 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 자폐스펙트럼장애 아동과 부모에게 가정중재와 놀이적 상호작용을 위한 코칭이 필요한 이유를 뒷받침하며 구체적인 실행과정을 보여주었다. 가장 자연스러운 환경인 가정에서 부모의 능동적인 참여가 강조되고 있으나(문덕수, 2019) 현실의 가정방문 중재 프로그램들은 장소만 가정일뿐 직접적으로 아동에게 중재를 제공하거나 부모에게 다양하고 효과적인 전략을 활용하지 못하고 있다. 본 연구는 이러한 제한점을 보완하여 실제 개인의 가정환경 속에서 개별적인 아동의 특성과 어머니의 요구를 반영한 놀이 코칭을 통해 직접적인 영향을 줄 수 있었다. 가정이란 공간은 어머니의

능동적인 참여가 이루어질 수 있도록 하였고, 어머니는 익숙한 환경에서 보다 적극적으로 연구자에게 정보를 공유하며 가정환경과 관련된 구체적인 질문을 할 수 있었다. 이뿐만 아니라 어머니는 연구자의 모델링을 보면서 쉽게 적용할 수 있었고, 가정에 있는 놀잇감을 활용하여 다양한 방법으로 놀이를 시도해보기도 하였다. 또한 아동의 개별적 특성에 따른 플로어타임 전략과 코칭은 어머니가 아동의 특성에 대한 이해를 넓힐 수 있었고, ‘어떻게 놀이를 하면 좋을지 고민하는’ 시간이 늘어나면서 직접 실행해 볼 수 있도록 하였다. 이로 인해 아동과의 정서적 교류의 어려움을 겪던 어머니는 즐거움을 느끼며 지속적인 놀이적 상호작용을 경험할 수 있었다. 기존 자폐스펙트럼장애 아동과 부모가 함께한 프로그램 연구들을 살펴보면 구체적으로 부모에게 어떻게 피드백을 하였는지 제시되지 않아 앞으로 나아갈 프로그램의 방향성과 보완점에 대한 정보가 부족했다(이효신, 2018). 본 연구는 실행과정 내용을 구체적으로 제시함으로써 선행연구의 제한점을 보완할 수 있었다.

둘째, 연구자-연구참여자-연구 협력자의 삼자 협력과 가정이란 공간, 놀이의 세 요소는 연구자와 참여자의 수평적인 관계를 형성을 가능하게 하였다. 이는 전문가와 부모가 협력적인 관계는 부모의 전문가적 권리를 인식하게 하는 역할을 한다는 연구(이소현, 1994)와 전문가가 자신의 역할에 융통성과 개방성을 지니고, 부모의 요구를 발견하고 적절히 반응해 개별적인 부모 교육과 훈련 프로그램을 지원할 필요성(박나리, 2008)을 제시한 연구와 맥을 같이 한다. 즉, 연구자와 어머니의 수평적인 관계는 연구자와 참여자가 ‘주체’로서 성장할 수 있는 계기를 제공하게 하였으며, 지속적인 1:1 부모교육과 부모와 전문가의 협력의 필요성을 시사한다.

이뿐만 아니라 연구자와 어머니의 협력 과정 속에서 ‘정서적 지지’의 중요성을 발견할 수 있었다. 기존의 자폐아동 부모 교육 현장에서 요구가 많았던 내용으로 격려 및 지지를 통한 정서적 지원이 가장 높았다(문덕수, 2019). 본 연구에서 연구자와 어머니의 서로를 향한 격려와 지지는 좌절을 견딜 수 있는 힘을 주었고, 자신감 있게 시도할 수 있게 하였다. 즉, 실행 과정을 통해 정서적 지지의 중요성을 발견함으로써 자폐아동 부모에게 정서적 지원의 필요성의 의미를 더할 수 있다.

또한, 선행연구 결과를 살펴보면 예비 놀이상담자의 실습 경험 중 가장 힘든 점으로 낮은 자신감과 불안이었다(이인영, 김지현, 등, 2019). 예비 놀이상담자인 연구자는 기존의 익숙하고 구조화된 치료실이 아닌 개인의 가정에 방문함으로써 긴장감과 부담감을 경험했다. 때론 스스로의 개입에 대해 자책을 하기도 하였다. 하지만 협력자의 수용적인 태도와 공감과 격려는 연구자가 자신의 고민을 더욱 쉽게 드러낼 수 있었으며,

그 과정에서 얻은 정서적 지지는 연구자의 불안감을 줄어든게 해주었다. 이는 연구자의 자신감을 얻어 긍정적인 경험으로 이어질 수 있게 해주었다. 이러한 협력과정을 통해 예상치 못했던 초보 놀이치료자에게 협력자와 어머니의 존재의 의미를 발견할 수 있었다. 즉, 기존에 중요시된 일방적인 지식전달이 아닌 슈퍼바이저의 수용적 태도와 협력적인 논의의 필요성을 시사한다.

셋째, 어머니는 협력 과정 속에서 수평적인 만남과 정서적인 지지를 통해 ‘주체자’가 되는 경험을 할 수 있었다. 또한 가정이란 환경과 연구자의 격려는 어머니가 삶의 주인이 되어 능동적으로 참여하고 스스로 생각해봄으로써 그동안 아동과의 상호작용에서 느꼈던 좌절감과 부담감 등을 내려놓을 수 있었다. 어머니는 ‘자신도 해볼 수 있겠다’는 모습을 보였고, 아동과 함께 성장하고 있음을 느낄 수 있었다. 이를 통해 일방적인 지식을 전달하면서 배우는 게 아니라 어머니가 스스로 경험하며 효능감을 갖도록 도와주는 것이 진정한 상담자의 역할이라는 것을 깨달을 수 있었다. 어머니와의 코칭과 면담을 통한 협력적인 만남에서 어머니가 스스로 성장했음을 느끼게 하고 주체를 가지도록 하는 것이 연구자의 역할이라는 것을 알게 되었다. 이렇듯 지원기반 가정방문을 통한 코칭은 양육자의 강점을 쌓도록 하며 자녀에 대한 이해를 높여 양육자의 자신감과 지식, 동기를 증진 시키고(김지수, 2017) 양육자 스스로 자신의 행동과 방법이 효과적인지 판단할 수 있게 하였다(Rush & Shelden, 2011). 따라서 수평적 관계를 강조하는 코칭은 부모가 긍정적 지지자, 창의적 촉진자 역할을 할 수 있게 한다(도미향, 2008)는 연구의 중요성을 지지한다. 즉, 자폐 아동의 부모교육에서 부모가 주체가 되는 방향성의 필요성을 시사한다.

본 연구의 의의는 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 기존의 기관 중심 치료와 일회적이고 강의식인 자폐스펙트럼장애 아동 부모교육의 한계점을 보완할 수 있을 것이다. 자폐스펙트럼 장애 아동의 중재에서 가정과 부모의 개입이 중요시되고 있지만 현실은 여전히 이루어지지 않고 있다. 본 연구는 기존 자폐아동 부모 교육 현장에서 가장 높은 요구였던 개별적인 접근, 아동의 발달 과정과 자폐특성과 행동에 대한 이해를 통해 양육효능감 지원과 격려 및 지지를 통한 정서적 지원을 충족시켜줄 수 있었다. 또한 본 연구의 실행 절차와 과정에 대한 연구 결과를 통해 다양화된 부모교육 프로그램을 개발에 활용될 수 있을 것이다.

둘째, 본 연구는 자폐스펙트럼장애 아동의 놀이성 향상의 중요성에 따라 부모 개입의 필요성을 강조하며 실제 현장인 가정에서 자폐아동과 상호작용의 어려움을 겪는 부모의 역량을 키울 수 있는 가능성을 보여주었다. 가정방문, 코칭, 그리고 아동의 놀이

성 향상과 부모와의 긍정적인 상호작용을 경험할 수 있는 플로어타임(floor time)을 적용함으로써 개별적인 개입이 가능하였고, 기존의 자폐스펙트럼장애 아동 부모 교육의 한계점을 보완하고 자폐아동의 놀이성 향상을 높일 수 있는 하나의 대안이 될 수 있을 것이라 기대할 수 있다.

셋째, 본 연구는 참여적 실험연구방법론을 적용하였다. 연구자, 참여자, 협력자가 협력한 참여적 실험연구라는 점에서 기존의 프로그램 및 슈퍼비전과 차별화 된다. 즉, 실험 과정 동안 연구자와 협력자, 참여자의 상호소통을 통한 협력 과정을 통해 참여자와 연구자가 주체가 될 수 있도록 돕는데 목적이 있다. 이는 기존의 수직적인 슈퍼비전 방식의 제한점을 개선할 수 있을 것이라 기대하는 바이다. 또한, 실험 과정과 협력과정을 제시함으로써 현장의 실재를 공유하였다는 데 의의가 있다. 본 연구를 통해 외부자의 시선으로 보기 어려운 부모의 어려움이 드러났고, 실질적인 어려움을 해결할 수 있는 방법을 함께 찾아가는 과정은 ‘생활 세계의 실질적 개선’에 충실한 연구가 될 수 있었다. 현장 개선의 궁극적인 목적은 현장 사람들의 삶 또한 실질적으로 더 나아지도록 돕는 것이다. 현장 사람들의 다양한 목소리를 내게 하고 들을 수 있는지에 대한 고민을 할 수 있는 사회적 분위기를 형성하는데 기여할 수 있을 것이다.

넷째, 현재 발달장애 아동을 지원하는 정책들로 발달재활서비스, 부모심리상담 등 다양한 지원들이 있지만 정작 수요자가 원하는 실제적이고, 현장에 대한 지원 욕구를 해소해주지 못하고 있다. 이는 양적 연구로는 발견되기 어려우며, 본 연구에서 실험 과정 속 어머니의 여러가지 어려움을 알 수 있었고, 실제적인 지원이 필요했음을 발견할 수 있었다는 것에 의의가 있다.

한편, 본 연구는 다음과 같은 제한점을 가진다.

첫째, 본 연구는 단일사례이며 실험연구로써 더 나은 개선 방법을 찾아내며 해결하기에 프로그램 회기가 짧다는 단점이 있다. 후속 실험연구들이 이어진다면 자폐스펙트럼장애 아동의 가정 현장에서 실질적인 어려움을 해결하고자 하는 실천적 교수 방향이 바람직하게 확립될 수 있을 것으로 기대된다.

둘째, 자폐스펙트럼장애 아동의 어머니뿐만 아니라 아버지 및 다른 주 양육자를 프로그램에 포함하고 효과적으로 참여시킬 방안을 마련하여야 한다. 추후 부모가 모두 참여하도록 하거나 어머니 외의 양육자를 위한 회기를 포함하는 방식으로 보완할 필요가 있다.

## 참 고 문 헌

- 강은영, 정미라 (2018). 유치원의 바깥놀이 활성화를 위한 참여적 실행연구. *유아교육연구*, 38(4), 83-107.
- 고소영 (2003). 유아의 창의성과 놀이성의 관계, 연세대학교 교육대학원. 석사학위논문.
- 김선경 (2014). 자폐 범주성장애 유아를 대상으로 부모가 개입한 사회성 및 의사소통 기술 중재 연구 분석. *특수아동교육연구*, 16(1), 25-57.
- 김선경 (2019). 자폐범주성 장애 영아 부모를 위한 맞춤형 지원이 어머니의 양육스트레스, 양육효능감, 양육태도 및 어머니-영아 상호작용에 미치는 영향. 이화여자대학교 대학원. 박사학위논문.
- 김양순 (2002). 부모-자녀 관계 증진을 위한 부모-자녀 놀이치료 사례연구: 발달장애 아동과 형제자매를 중심으로. *놀이치료연구*, 5(2), 3-13.
- 김정미 (2000). 부모-아동 반응성 상호작용 증진 프로그램 개발 및 적용효과: 발달장애 아동을 대상으로. 중앙대학교 대학원. 박사학위논문.
- 김준희 (1999). 유아의 놀이성과 창의성의 관계. 경원대학교. 석사학위논문.
- 김지수, 박지연 (2017). 가정방문 양육코칭 프로그램이 발달지체 영아 어머니의 양육효능감과 어머니-영아 상호작용에 미치는 영향. *유아특수교육연구*, 17(3), 1-31.
- 김진영(2012). 부모 놀이신념 수준에 따른 유아의 놀이성 및 리더십의 차이. *아동교육*, 21(4), 189-206.
- 김차미 (2012). 부모코칭 프로그램을 통한 모-자녀 상호작용 변화연구. 명지대학교 사회교육대학원. 석사학위논문.
- 김호, 유영의 (2011). 유아의 놀이성에 따른 창의성의 변화과정 탐색. *한국어린이문학교육학회*, 12(1), 333-352.
- 김현주, 김상희 (2018). 놀이코칭 중심의 부모교육 프로그램이 부모의 양육효능감 및 양육행동에 미치는 영향. *놀이치료연구*, 22(3), 29-37.
- 김혜자, 정혜숙 (2014). 자폐성장애 자녀 어머니의 장애수용 경험에 관한 질적 연구. *사회과학연구논총*, 30(1), 279-316.
- 권현정 (2020). 자폐아동을 위한 플로어타임 프로그램. 와이켈리.
- 도미향, 채경선(2006). 부모 자녀관계 코칭 기법 적용을 위한 기초연구. *부모교육연구*, 3(2), 69-89
- 도미향 (2008). 가족역량 강화를 위한 리더십 코칭 접근. *한국코칭학회*, 1(1), 21-40.



- 문덕수, 오연주, 변희정, 이주영a, 이주영b, 전미선, 남궁은영, 이민영, 윤지원, 안효민, 서동수 (2019). 자폐스펙트럼장애 부모교육에 대한 전문가와 부모의 인식 및 요구. *자폐성장애연구*, 19(1), 67-95.
- 민용아 (2013). 자폐성 장애아동과 부모의 상호작용 중재 특성에 관한 국내 실험연구 고찰. *15(3)*, 337-361.
- 박나리 (2008). 자폐범주성 장애 아동의 부모 참여 중재 연구 동향 분석: 1996년-2008년까지의 국내외 실험연구를 중심으로. *자폐성장애연구*, 8(2), 151-177.
- 박성선, 서현아 (2014). 유아의 놀이성 및 창의적 성격특성과 문제행동간의 관계. *한국보육지원학회*, 10(4), 119-132.
- 박은혜, 이소현 (2011). 특수아동교육. 학지사.
- 박혜성, 이소현 (2012). 자폐 범주성 장애 유아를 위한 자연적 교수 전략의 중재요소 고찰. *자폐성 장애연구*, 12(2), 37-58.
- 방명애 (1999). 자폐아의 사회성 발달을 촉진하기 위한 교수전략. *정서행동장애연구*, 15(2), 183-203.
- 양문봉, 신석호 (2011). 자폐스펙트럼장애 A to z. 시그마프레스.
- 양영진, & 김성태. (2019). Floortime 중재가 자폐스펙트럼 장애 아동의 의사소통적 상호작용에 미치는 효과. *언어치료연구*, 28(1), 111-118.
- 오지현 (2018). 아버지와 어머니의 놀이성, 공감적 정서반응과 유아의 놀이성이 유아의 정서조절에 미치는 영향. *아동학회지*, 39(6), 113-130.
- 오지현 (2019). 액션러닝을 적용한 놀이치료 실습교육 프로그램 개발을 위한 실험연구: '예비 놀이치료자의 발달장애아동 놀이치료 실습교육'. *정서·행동장애연구*, 35(1), 251-282.
- 유영의 (2006). 유아의 정서지능과 놀이성과의 관계. *미래유아교육학회*, 13(3), 239-258.
- 이소현 (1994). 자폐아 교육 프로그램: 문헌연구 및 특수아조기교육기관의 실태조사연구. *단국대학교 한국특수교육학회*, 11, 127-157.
- 이소현 (2003). 활동-중심의 통합유치원 교육과정이 장애유아의 사회적 통합에 미치는 영향. *한국특수교육학회*, 27(4), 97-122.
- 이승희 (2009). 자폐스펙트럼장애의 이해. 서울: 학지사.
- 이용숙 (2013). 액션러닝 방법을 활용한 대학수업 개발 실험연구. *한국열린교육학회 학술대회 논문집*, 225-231.
- 이인영, 김지현 (2019). 놀이치료자의 현황, 훈련과정과 현장에 대한 놀이치료자의 견해 연구. *학습자중심교과교육연구*, 19(1), 833-853.

- 이효신, 신윤희, 정은지 (2018). 자폐스펙트럼장애 유·아동과 부모가 함께하는 국내·외 사회성 증진 프로그램 탐색. *정서·행동장애 연구*, 34(4), 523-557.
- 이행숙, 한유진 (2012). 아동의 문제유형, 치료자의 심리적 소진 정도 및 놀이치료단계에 따른 아동중심놀이치료에서의 아동과 치료자 반응. *한국가정관리학회지*, 30(6), 129-150.
- 임선자 (2018), 발달장애아동의 놀이치료에 관한 연구동향. 22(1), 21-39
- 장소영 (2020). 플로어타임 중재가 자폐스펙트럼장애아동의 놀이성에 미치는 효과: 단일 대상연구. 조선대학교 대학원. 석사학위논문.
- 장영숙, 조혜정 (2006). 부모의 양육태도와 유아의 놀이성과의 관계. *한국영유아교육연구회*, 10(1), 251-268
- 정은미 (2009). 코칭에 관한 연구 경향 분석. *한국코칭학회*, 2(1), 23-43.
- 정종화, 김용성 (2014). 자폐성장장애인의 지역사회 케어서비스 연구. 18(1), 215-239.
- 정희승 (2018). 고기능 자폐스펙트럼 장애 아동을 위한 DIR/Floortime® 부모코칭치료의 효과. *영유아아동정신건강연구*, 11(1), 109-150.
- 정희승 (2019). DIRFloortime® 치료가 고기능 자폐스펙트럼 장애 아동의 자기조절기능, 기능적정서발달수준, 회복 탄력성에 미치는 효과. *한국인지운동치료협회*, 11(1), 23-34
- 조용환 (2015). 현장연구와 실행연구. *교육인류학연구*, 18(4), 1-49.
- 진홍신 (2000). 발달장애아동의 놀이성 (playfulness) 특성 연구. *정서·행동장애연구*, 16(2), 67-85.
- 진홍신. (2003). 한국판-놀이성 평정척도 (K-ToP) 표준화 예비연구. *정서·행동장애연구*, 19(4), 71-90.
- 진홍신. (2005). 자폐성아동의 놀이성 평정척도 (Playfulness of Test: ToP) 에 대한 타당도와 신뢰도. *정서·행동장애연구*, 21(4), 139-161.
- 진홍신, & 이상진. (2007). 자폐아동과 일반발달아동의 놀이성 (playfulness) 특성 비교. *특수교육학연구*, 42(1), 165-186.
- 한미현 (2002). 유아의 창의성, 놀이성 및 정서지능과의 관계. 숙명여자대학교 교육대학원. 석사학위논문.
- 한선혜, 박승호 (2015). 자폐성 장애아동을 둔 어머니의 양육효능감 증진 프로그램 개발을 위한 예비연구. *자폐성장장애연구*, 15(1), 87-120.
- 황미진 (2010). 일반유아교사와 장애전담교사 간 협력교수 유형적용을 통한 역할인식에 대한 실행연구. 경성대학교 교육대학원. 석사학위논문.
- ASD. *Journal of Developmental and Physical Disabilities*, 28(5), 643-664.

- Barnett, L. A., & Kleiber, D. A. (1982). Concomitants of playfulness in early childhood: Cognitive abilities and gender. *Journal of Genetic Psychology*, 5, 141-147.
- Brookman-Fraze, L. (2004). Using parent/clinician partnerships in parent education programs for children with autism. *Journal of Positive Behavior Interventions*, 6(4), 195-213.
- Freeman, S., & Kasari, C. (2013). Parent-child interactions in autism: Characteristics of play. *Autism*, 17(2), 147-161.
- Friedman, M., Wood, J., & Salisbury, C. (2012). Caregiver coaching strategies for early intervention providers: Moving toward operational definitions. *Infants and Young children*, 25(1), 62-82.
- Glynn, M. A., & Webster, J. (1992). The adult playfulness scale: An initial assessment. 71(1), 83-103.
- Greenspan, S. I. & Wieder, S. (1997). Developmental patterns and outcomes in infant and children with disorders in relating and communicating: A chart review of 200 case of childrens with autistic spectrum diagnoses.
- Greenspan, S. I., Wieder, S. & Simons, R. (1998). The child with special needs: Encouraging intellectual and emotional growth. Addison- Wesley/ Addison Wesley Longman.
- Greenspan, S. I. & Wieder, S. (2006). *Engaging autism: Using the floortime approach to help children relate, communicate, and think*. Perseus Books Group.
- Hess, E. B. (2013). DIR/Floortime™: Evidence based practice towards the treatment of autism and sensory processing disorder in children and adolescents. *International Journal of Child Health and Human Development*, 6(3), 267-274.
- Hoorn, J. V., Nourot, P. M., Scales, B., & Alward, K. R. (2006). *Play at the center of the curriculum*, Upper Saddle River, NJ: Merrill Prentice Hall.
- Jordan, R. (2003). Social play and autistic spectrum disorders a perspective on theory, implications and educational approaches. *Autism*, 7(4), 347-360.
- Juane, L & Fiorino, D (2007). 자폐범주성 장애 아동 교육의 실제(이성봉 외 역). 서울: 시그마프레스
- Lee, Y. C., Chan, P. C., Lin, S. K., Chen, C. T., Huang, C. Y., & Chen, K. L. (2016). Correlation patterns between pretend play and playfulness in children

- with autism spectrum disorder, developmental delay, and typical development. *Research in Autism Spectrum Disorders*, 24, 29-38.
- Lieberman, J. N. (1965). Playfulness and divergent thinking: An investigation of their relationship at the Kindergarten level. *The Journal of Genetic Psychology*, 107, 219-224.
- Loretta Gallo-Lopez (2017). 자폐아동 청소년을 위한 놀이기반 심리치료: 다학문 접근과 혁신적 시도. 시그마프레스.
- Martin Hanbury (2009). 자폐스펙트럼장애교육: 현장지침서. 학지사
- McWilliam, R. A. (2012) 장애 영유아 가족지원. 서울 :학지사
- Menashe Grinberg, A., & Atzaba Poria, N. (2017). Mother - child and father - child play interaction: The importance of parental playfulness as a moderator of the links between parental behavior and child negativity. *Infant mental health journal*, 38(6), 772-784.
- Mercer, J. (2017). Examining DIR/Floortime™ as a treatment for children with autism spectrum disorders: A review of research and theory. *Research on Social Work Practice*, 27(5), 625-635. doi:10.1177/1049731515583062
- Mills, G. E. (2011). Action research: A guide for the teacher researcher (4th ed.).
- Pinchover, S., & Shulman, C. (2016). “You’re Playing Because it’s Fun”? Mothers’ and Teachers’ Perspectives Regarding Play Interactions with Children with ASD. *Journal of Developmental and Physical Disabilities*, 28(5), 643-664.
- Rogers, C. S. (1988). Measuring playfulness: Development of Child Behaviors Inventory of southwestern Society Research in Human Development, New Orleans. LA.
- Román-Oyola, R., Figueroa-Feliciano, V., Torres-Martínez, Y., Torres-Vélez, J., Encarnación-Pizarro, K., Fragozo-Pagán, S., & Torres-Colón, L. (2018). Play, Playfulness, and Self-Efficacy: Parental Experiences with Children on the Autism Spectrum. *Occupational therapy international*, 2018.
- Rush, D. D., & Shelden, M. L. (2011). The early childhood coaching headbook. Baltimore. MD: Brookes.
- Schaefer, C. & Greenberg, R. (1997). Measurement of playfulness: A neglected therapist variable. *International Journal of Play Therapy*. 6(2). 21-31
- Stanley I., Greenspan, MD. & Serena Wieder, PH. D. (2018). 자폐아동과 함께하기 (김태련, 박랑규, 강우선, & 정나영 옮김). 굿에듀북
- Sutton-Smith. (1999). Evolving a consilience of play definitions: Playfully

Wieder, S., & Greenspan, S. I. (2003). Climbing the symbolic ladder in the DIR model through floor time/interactive play. *Autism*, 7(4), 425-435. doi:10.1177/13623613030 07004008..

## 부 록

- <부록 1> 연구 참여 설명문
- <부록 2> 연구 참여 동의서
- <부록 3> 비디오 촬영 동의서

## <부록 1> 연구 참여 설명문

### 연구 참여 설명문

#### 1. 연구의 목적과 효과

본 연구는 “자폐스펙트럼장애 아동과 어머니를 위한 가정방문 놀이코칭의 참여적 실험연구”를 알아보기 위한 연구 중에 있습니다. ‘가정방문 놀이코칭 프로그램’은 아동의 놀이성향상에 목적을 가지고 있습니다. 가정에서 연구자와 어머니가 아동과 함께 놀이 활동을 진행하면서, 플로어타임(Floortime)을 어머니가 아동에게 적용하고 연구자가 피드백을 제공하는 방식으로 진행됩니다.

플로어타임은 발달 지연 및 자폐성향을 보이는 영유아 및 아동을 대상으로 부모-아동 상호작용을 증진시키는데 효과적인 치료기법입니다. 자연스러운 환경에서의 놀이를 통해 아동과의 상호작용 서클을 늘리고 자발적인 표현을 키워가는 놀이치료입니다.

#### 2. 연구 방법 (활동 내용)

|        |                         |
|--------|-------------------------|
| 1회기    | 질문지 작성, pep-r검사 및 발달 평가 |
| 2회기    | MIM(모-아 상호작용평가), 부모 면담  |
| 3~12회기 | 프로그램 진행                 |
| 13회기   | 사후평가 및 부모 면담            |

\* 총 10회 방문 예정

(1회 방문에 약 70분 소요/ 1, 2회기와 13회기는 상담 센터에서 진행)

방문 요일과 시간은 어머니와 조율할 것입니다.

연구자가 귀하의 가정으로 방문하여 진행하는 놀이코칭 프로그램 10회기와 사전 검사와 사후검사에 참여하시게 됩니다. 또한 가정에서 어머니-아동이 자연스럽게 놀이하는 장면에 대한 동영상 촬영이 회기 내에 이루어집니다. 프로그램을 진행하는 동안 부모 면담이 있을 예정이며, 어머니께서는 프로그램 각 회기마다 성찰일지를 작성하시어 다음 회기 참여 전 까지 연구자의 이메일로 보내주시게 됩니다. 프로그램 놀이 활동 자료(놀이감)는 연구자가 가정방문 시 직접 가져가거나 가정 내에 있는 자연스러운 자료를 사용합니다.

이 연구는 자발적으로 참여 의사를 밝히신 분에 한하여 수행될 것이며, 귀하께서는 본 연구 참여를 결정하기 전에 본 연구가 왜 수행되는지 그리고 연구 내용이 무엇과 관련 있

는지 이해하는 것이 중요합니다. 다음 내용을 신중히 읽어보신 후 참여 의사를 밝혀주시길 바라며, 질문이 있을 시 아래 연구 담당자의 연락처로 문의해주시면 자세하게 설명해드리겠습니다.

### 3. 연구 참여로 인해 발생 가능한 부작용 (위험요소)

본 연구에서 가정이라는 개인 공간에 연구자가 방문하게 되어 느끼실 불편함이 있을 수 있습니다. 또한 아동과 어머니의 놀이 상호작용 장면을 녹화하고, 부모 면담 내용을 녹음하여 자신을 개방하는 점에 대해 심리적 부담감이란 불편함을 겪을 수 있습니다.

### 4. 연구 참여에 따른 혜택

본 프로그램에 참여함으로써 귀하는 가정에서 자녀의 발달을 촉진할 수 있는 상호작용 방법과 기술을 습득하고, 발달평가(PEP-R) & 상호작용 평가(MIM), 놀이코칭 프로그램을 전액 무료로 참여하실 수 있습니다.

### 5. 연구에 참여하지 않을 시 받을 수 있는 불이익

귀하는 본 연구에 참여하지 않을 자유가 있습니다. 귀하는 참여하지 않을 권리가 있으며, 원하지 않을 경우 언제라도 연구 참여를 중단할 수 있습니다. 본 연구에 참여하지 않아도 귀하에게는 어떠한 불이익도 없습니다.

### 6. 연구 대상자의 개인정보 권리와 비밀보장

본 연구의 참여를 통해 수집되는 개인정보는 개인정보보호법에 따라 적절히 관리되며 오직 본 연구의 목적으로만 사용될 것입니다. 수집된 개인 정보가 담긴 서류는 잠금장치가 있는 안전한 장소에 따로 보관되며, 동영상 자료는 암호파일로 저장되어 연구 담당자만이 접근 가능합니다. 이 연구를 통해 얻은 모든 개인 정보의 비밀 보장을 위해 최선을 다할 것입니다. 이 연구에서 얻어진 개인정보가 학회지나 학회에 공개될 때 귀하의 이름과 다른 개인정보는 사용되지 않을 것입니다. 그러나 만일 법이 요구하면 귀하의 개인정보는 제공될 수도 있습니다. 동의서와 질문지 등과 같은 자료는 생명윤리 및 안전에 관한 법률에 따라 연구 종료 후 3년 간 보관한 이후에 폐기될 것입니다. 귀하가 본 동의서에 서명하는 것은 이러한 사항에 대하여 사전에 알고 있었으며 이를 허용한다는 의사로 간주될 것입니다.

### 7. 연구 문의

본 연구에 대해 질문이 있거나 연구 참여 도중에 문제가 생길 시 연구 책임자에게 연락



하십시오.

연구 책임자 (성 명) :

☎ 전화번호 :

## <부록 2> 연구 참여 동의서

### 연구 참여 동의서

1. 본인은 본 연구의 설명문을 읽었으며 연구 목적과 내용에 대하여 담당 연구자와 의논하고 충분히 이해하였습니다.
2. 본인은 연구 참여 시 위험 요소와 혜택에 관하여 들었으며 질문에 대한 만족할 만한 답변을 들었습니다.
3. 본인은 본 연구에 자발적으로 참여하는 것에 대하여 동의합니다.
4. 본인의 개인정보를 현행 법률이 허용하는 범위 내에서 연구자가 자료를 수집하고 활용하는데 동의합니다.
5. 본인은 담당 연구자가 연구를 진행하거나 결과 관리를 하는 경우에는 비밀로 유지되는 개인 신상 정보를 직접적으로 열람하는 것에 동의합니다.
6. 본인은 언제라도 이 연구의 참여를 철회할 수 있고 이러한 결정이 나에게 어떠한 해가 되지 않을 것이라는 것을 알고 있습니다.
7. 본인은 서명 후 동의서를 연구 참여가 끝날 때까지 보관하겠습니다.

연구 참여 아동 성명 \_\_\_\_\_ (서명)      날짜 \_\_\_\_\_년 \_\_\_\_월 \_\_\_\_일  
 법정 대리인 성명 \_\_\_\_\_ (서명)      날짜 \_\_\_\_\_년 \_\_\_\_월 \_\_\_\_일  
 연구 책임자 성명 \_\_\_\_\_ (서명)      날짜 \_\_\_\_\_년 \_\_\_\_월 \_\_\_\_일

### <부록 3> 비디오 촬영 동의서

## 비디오 촬영 동의서

본인 \_\_\_\_\_ 은(는) 본 연구 기간 동안 프로그램 활동 내 모든 내용에 대한 촬영을 허가하고 이를 다음과 같은 목적으로 연구 담당자 \_\_\_\_\_이(가) 사용하는 것에 동의합니다.

본 연구에 대한 촬영 자료는 아동의 놀이성 변화와 어머니-자녀 간의 상호작용 변화과정, 연구 담당자와 어머니의 협력 과정 이해 및 슈퍼비전의 목적으로 사용됩니다. 이외에는 다른 이유로 사용되지 않을 것이며 절대 외부로 누출되지 않을 것을 약속합니다.

본인은 본 비디오 촬영 취지와 목적에 대해 구두로 설명을 들었으며, 자발적인 의사로 본 과정에 참여할 것을 동의합니다.

연구 참여 아동 성명 \_\_\_\_\_ (서명)      날짜 \_\_\_\_\_년 \_\_\_\_월 \_\_\_\_일

법정 대리인 성명 \_\_\_\_\_ (서명)      날짜 \_\_\_\_\_년 \_\_\_\_월 \_\_\_\_일

연구 책임자 성명 \_\_\_\_\_ (서명)      날짜 \_\_\_\_\_년 \_\_\_\_월 \_\_\_\_일

소      속                      조선대학교 대학원 상담심리학과 아동상담전공