

교육자료 결과물 보고서

자료명	인성 보드게임(나는야 규칙왕!)
-----	-------------------

출품자	소 속	성 명
대 표 자	창원남양초등학교	김새롬

<p>자료명</p>	<p>인성 보드게임(나는야 규칙왕!!)</p>
<p>요약</p>	<p>장애학생 또는 학교 부적응 학생 중에 다수는 학교에서 지켜야 되는 규칙을 지키지 않거나 문제행동을 보여 학교생활에 어려움을 보인다. 규칙을 준수하고 문제행동 개선을 위하여 필자는 ‘보드게임’을 개발하였다. 대부분의 교사들은 학생의 행동에 관해서 말로써 지도를 실시 하고 있는데 학생 스스로의 내적인 변화 동기나 체계적인 틀 없이는 교사의 언어만을 통한 지도는 큰 효과를 보지 못한다. 그리고 교사가 엄하게 지도하여 그 행동에 변화를 보일 수는 있지만 교사의 눈 앞에 서만 그 행동을 하지 않는 경우가 허다하고 교사가 없는 다른 상황에서는 본질적인 아동의 변화를 이끌어 내지 못한다.</p> <p>그렇기 때문에 이 ‘보드게임’을 통하여 아동 스스로가 변화해야 하는 이유와 규칙을 지켜야 하는 이유를 깨닫게 함에 큰 뜻이 있다. 대부분의 아동은 놀이를 좋아한다. 놀이는 재미있는 활동이기 때문에 긴장을 풀어주며 마음을 편안하게 하며 감정을 개방적으로 표현할 수 있게 한다. 보드게임 놀이를 통해서 나의 현재 모습을 깨닫고 내가 어떻게 행동 변화를 해야 하는지 체계적으로 관리를 통해 인성 또는 사회성 지도에 효율을 극대화 하는 것이 이 보드 게임의 목적이고 목표이다.</p>
<p>첨부자료</p>	<p>[첨부1] 인성보드게임 자료(보드게임판, 스마일카드, 앵그리카드, 칭찬머니, 행동수정카드)</p>

1. 제작동기

학생들에게 있어 인성교육 또는 규칙을 따르게 하는 습관 형성의 중요성을 깨닫고 언어로 지도 함에 있어서의 한계를 극복하고 재밌게 놀이로 교육을 진행하기 위해 ‘인성보드 게임’을 제작하였습니다.

2. 교육자료의 목적

게임을 하며 학교에서의 현재 내 모습이나 태도를 점검 해볼 수 있고, 학교에서 지켜야 되는 규칙 또는 사회성을 재밌게 배우게 함에 목적이 있다. 그리고 게임의 과정을 통해 스스로 내적인 변화나 동기를 경험하게 한다.

3. 교육자료 사용법

1) 교육자료 이름 : 인성보드게임(나는야 규칙왕!!)

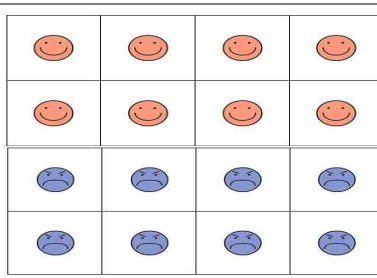
2) 적용 대상자 : 모든 학령기 대상 아동이 사용 가능(한글을 읽지 못하는 친구도 교사의 도움을 받아 참여 할 수 있음)

3) 준비물

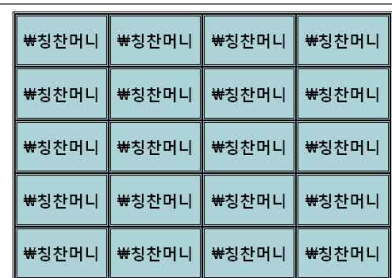
가. 준비물 : 보드게임판, 주사위, 게임 말, 스마일카드, 앵그리카드, 칭찬머니, 행동수정 카드



<보드게임판>



<스마일카드, 앵그리카드>



<칭찬머니>

학교에서 선생님들 면담을 할 때 "안녕하세요"라고 인사합니다. (칭찬 머니 2장 받기)	친구에게 도움을 받았을 때 "고맙워"라고 인사합니다. (칭찬 머니 2장 받기)	공부시간과 쉬는 시간을 잘 지킵니다. (칭찬 머니 3장 받기)	회장실이나 급식소에서 자취를 지킵니다. (칭찬 머니 2장 받기)
규칙을 잘 지킵니다. (칭찬 머니 3장 받기)	친구에게 도움을 줍니다. (칭찬 머니 3장 받기)	숙제를 잘 해줍니다. (칭찬 머니 3장 받기)	수업시간에 내가 아는 것이 있으면 발표 합니다. (칭찬 머니 4장 받기)

<카드 뒷면에 부착>

4) 제작방법

A3 사이즈로 보드게임판을 출력 후 코팅을 한다. 스마일 카드 뒷면에는 칭찬받을 행동이 적힌 내용을 붙이고 앵그리카드 뒷면에는 나쁜 행동이 적힌 내용을 붙인 뒤 코팅한다. 칭찬머니 역시 코팅하여 잘라서 사용한다.

5) 활용법

보드게임판의 내용은 학교에서 일어날 수 있는 상황(인성 관련, 사회성향상을 위한 요소들이 담긴 질문 또는 행동)들로 구성되어있다. 주사위를 던져서 나오는 숫자만큼 이동하며 주어진 문제의 답에 대답을 잘 했을 경우 **칭찬머니**가 한 장 지급된다. 보드게임판 중간 중간에 스마일표시와 찡그린 표정의 표시는 「보너스 문제」로 **스마일카드**에는 칭찬받을 행동을 찡그린 표정의 **앵그리 카드**는 학교에서 하면 안 되는 행동이 적혀 있다.

이 카드의 내용에는 보드게임을 하는 해당 학생의 문제행동을 적으면 높은 효과를 낼 수 있다.(예를 들어 교실에서 교과서를 펴지 않은 학생이 있다면 앵그리 카드에 그 내용을 적어둔다. ‘수업시간에 교과서를 펴지 않는다.’) 스마일 카드나 앵그리 카드에 나온 내용들을 학교에서 잘 지키고 있는지 점검해보고 잘 지키고 있다면 칭찬머니를 지급하고 잘 지키고 있지 않을 시 「행동수정 카드」에 그 내용을 적고 일주일 단위로 지키게 한 다음 잘 지키고 있는지 담임 선생님의 싸인을 받아 오게 한다.

6) 특징

- 문제행동에 대해서 단순히 말로써 지도하여 지키게 하기 보다는 놀이를 통해서 자신의 문제점이 무엇인지 스스로 깨닫고 느껴보게 함으로써, 자신이 가진 문제행동을 개선시키고자 한다.
- 사진에서 보실 수 있듯이 학생들이 재밌게 참여 할 수 있습니다. 일대일로도 가능하고 여러 명에서 함께 할 수 도 있습니다.



4. 활용 결과 및 제안점

인성 지도의 특성상 단시간에 문제행동개선과 긍정적 행동 지원이 쉽지는 않지만 시간을 투자하고 여러 번 반복해서 게임을 하고 난 뒤 학생들의 생각과 행동에 확실히 변화

가 있었던 것 같습니다. 친구를 사귀는데 어려움이 있던 학생이 인성보드게임을 하고 난 뒤 먼저 친구에게 다가가서 대화를 시도 했던 점과 교실에서 지켜야 되는 규칙들을 잘 지키지 않는 학생이 보드게임을 하기 전과 비교해서 학교에서의 생활태도가 많이 좋아진 점을 보아 보드게임을 통한 긍정적 효과가 분명히 나타나고 있음을 느낄 수 있었습니다.

무엇보다도 게임 자체에 재미가 있어 계속 게임을 하고 싶어 하고, 원래 게임의 취지였던 자발적인 변화가 스스로 일어난 점을 들어 인성보드게임을 만든 목적을 일정부분은 달성 한 것 같습니다.

5. 고찰

학생들에게 인성교육 또는 사회성 향상을 위한 지도 자료들이 생각보다 많지 않다는 것을 느꼈고 어떻게 하면 효과적인 교육을 할 수 있을까 고민을 하다가 이 보드게임을 만들게 되었습니다. 활용대상과 방법은 무궁무진 합니다. 일반학생이나 장애가 있는 학생 모두 다 대상으로 사용 가능 하며 가정에서 부모님과 자녀가 함께 사용해도 무방할 것 같습니다. 학생들의 숫자가 많은 교실에서 담임선생님께서 사용하신다면 5명 정도 조별로 나눠서 게임을 실시 하면 좋을 것 같습니다.

6. 참고자료

영유아 놀이지도(교육아카데미), 보드게임을 활용한 아동심리치료(시그마프레스)