creative commons
COMMONS DEED

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

dCollection

교 육 학 석 사 학 위 논 문

# 교육목적 보드게임 활동이 초등학생의 자기효능감 및 자기조절능력에 미치는 영향




2017년 8월

부 경 대 학 교 대 학 원

교 육 컨 설 팅 전 공

곽 성 희

교 육 학 석 사 학 위 논 문

# 교육목적 보드게임 활동이 초등학생의 자기효능감 및 자기조절능력에 미치는 영향

지도교수 허 균

이 논문을 교육학석사 학위논문으로 제출함.

2017년 8월

부 경 대 학 교 대 학 원

교 육 컨 설 팅 전 공

곽 성 희

# 곽성희의 교육학석사 학위논문을 인준함.

2017년 8월 25일

주심 교육학박사 원 효 헌 (인)

위원 교육학박사 강 버 들 (인)

위원 교육학박사 허 균 (인)

# 목 차

Abstract ····· iv

Ⅰ. 서론 ····· 1
1. 연구의 목적 및 필요성 ····· 1
2. 연구문제 ····· 4
3. 용어의 정리 ····· 5

Ⅱ. 이론적 배경 ····· 7
1. 교육목적 보드게임 ····· 7
2. 자기효능감 ····· 13
3. 자기조절능력 ····· 18

Ⅲ. 연구방법 ····· 23
1. 연구대상 ····· 23
2. 실험설계 ····· 24
3. 검사도구 ····· 25
4. 연구절차 및 자료처리 ····· 30

Ⅳ. 연구결과 ····· 32
1. 교육목적 보드게임 활동이 초등학생의 자기효능감에 미치는 영향 ····· 32

2. 교육목적 보드게임 활동이 초등학생의 자기조절능력에 미치는 영향 ····· 35

**V. 논의 및 결론 ····· 39**

1. 논의 ····· 39

2. 결론 및 제언 ····· 42

**참고문헌 ····· 45**

**부록**

· 자기효능감 검사지 ····· 50

· 자기조절능력 검사지 ····· 52

· 보드게임 프로그램 선행연구 ····· 55

· 보드게임 프로그램 회기별 지도안 ····· 62

**국문초록 ····· 77**

# 표 목 차

<표 II-1> 한국보드게임 산업협회 회원사 ····· 9
<표 III-1> 연구대상 ····· 23
<표 III-2> 실험설계 ····· 24
<표 III-3> 아동의 자기효능감 구성요인 문항구성과 신뢰도 ····· 25
<표 III-4> 아동의 자기조절능력 구성요인 문항구성과 신뢰도 ····· 27
<표 III-5> 실험집단 보드게임 프로그램 목록 ····· 29
<표 III-6> 연구절차 ····· 31
<표 IV-1> 자기효능감에 대한 사전검사와 사후검사의 대응표본
t 검정결과 ····· 33
<표 IV-2> 자기효능감 검사의 하위영역별 공변량 분석 결과 ····· 34
<표 IV-3> 자기조절능력에 대한 사전검사와 사후검사의 대응표본
t 검정결과 ····· 36
<표 IV-4> 자기조절능력 검사의 하위영역별 공변량 분석 결과
····· 37

# The effects of education Purpose board game activities on elementary school students' self-efficacy and self-regulation.

Sung Hee Kwak

*Education consulting*

*Graduate School, Pukyung National University*

## Abstract

The purpose of this study is to investigate the effect of educational purpose board game activities on the improvement of self-efficacy and self-regulation on elementary school students, and to suggest a board game program to improve self-efficacy and self-regulation.

The purpose of this study is to examine the theories of self-efficacy, self-regulation and educational purpose board game.

A. Do educational purpose board game activities affect the improvement of elementary school students' self-efficacy?

B, Do educational purpose board game activities affect the improvement of elementary school students' self-regulation?

The subjects of this study were 17 students from 3rd to 6th graders who participated in the after-school board game program of two elementary schools in Busan. As a experimental tool, I played an educational purpose board game activities. In order to measure self-efficacy, I used a general self-efficacy questionnaire developed tools

by Kim A-young(1996) modified by Cha Jeong Eun(1997), and modified and reinforced by Kim, Soon-young(2006) to suit better for the level of elementary school students was employed. In order to measure self-regulation, I used the self-regulation questionnaire developed by Hur Jung-Kyung(2004) based on the theoretical composition of Miller(2000). A board game program was administered to the experimental group, pre-test and post-test were applied before and after the program.

To verify the effectiveness of the program, t-test and covariance analysis were performed.

The results of this study are summarized as follows.

First, the effect of educational purpose board game activities on elementary school students' self-efficacy was significant in all of self-efficacy, self-control efficacy, and task difficulty preference.

Second, the effect of educational purpose board game activities on the self - control ability on elementary students showed a significant effect on total self - regulation. By sub-factors, synchronous factors showed significant results, and behavioral and cognitive factors average rose but not significant. However, since the total self-regulation has a significant effect, it can be said that the educational purpose board game activities help to improve self-regulation.

The result of this study shows that board game program is useful as a tool to improve self-efficacy and self-regulation.

# Ⅰ. 서 론

## 1. 연구의 목적 및 필요성

21세기는 지식정보화 사회이다. 이 시대를 살아가야할 인재가 갖추어야 할 핵심역량으로는 합리적인 사고력, 창의적인 문제해결력, 소통, 협업, 인성 등 다양하다. 학생들은 급변하는 미래사회에 필요한 다양한 핵심역량을 길러 미래인재로의 경쟁력을 갖추어야 한다. 현재 학생들이 처해있는 환경을 살펴보면 성적위주의 교육환경과 가정해체, 학교에서의 교우 관계 문제, 스마트 폰 등의 대중화로 인한 매체 중독, 게임 중독 등의 환경적 요인으로 자존감 저하, 자기 조절 능력 부족, 의욕 상실, 집중력 저하, 낮은 자기효능감 등 위기에 직면해있다. 이렇게 위태로운 환경에 노출되어 있는 학생들이 환경을 극복하고 바람직한 미래인재로 성장하기 위해서는 미래인재에 요구되는 자질을 함양하는 것이 중요하다 하겠다. 이러한 자질의 함양은 공교육을 비롯한 교육 전반에 걸쳐 이루어져야 한다. 그 한 몫을 담당하고 있는 교육의 분야 중 하나가 방과후학교이다. 현재 우리나라의 방과후 교육시장은 1995년 5·31 교육 개혁안에 처음으로 '방과후 교육활동' 도입의 필요성이 제기된 후 1996년부터 지속적으로 학교현장에 적용되었다. 그 후 참여율이나 만족도에서 빠른 성장을 보이고 있으며, 2006년 이후 거의 모든 학교에서 방과후학교가 운영되고 있고 학생과 학부모의 만족도 역시 크게 증가하는 추세이다. 방과후학교는 방과후에 정규교육과정을 통해서는 충족하기 어려운 수요자의 다양한 요구와 필요를 충분히 만족시켜 줄 수 있는 프로그램을 제공한다. 그 주요목표로는 학생의 인성, 창의성 및 학습능력 등을 함양하는 것이 주요목표이다(임현정외, 2013). 모든 프로그램

이 수요자(학생, 학부모)의 요구를 바탕으로 이루어지므로 수요자의 요구에 민감하게 대응해야 한다. 현재 학부모들은 우수한 교육 정보력으로 개설 희망하고자 하는 프로그램이 다양하다. 그 중에서도 창의성 신장 프로그램 개설요구가 증가하고 있다. 이 연구에서는 요즘 초등학교 방과후 프로그램 수요자의 요구가 증가하고 있는 창의성 신장 프로그램 중 하나인 교육목적 보드게임 프로그램이 자기효능감과 자기조절능력에 미치는 영향을 통계적으로 알아보고 학생들이 보드게임을 다양한 경로로 경험할 수 있도록 하여 자기효능감과 자기조절능력 향상에 도움을 주고자 한다.

이 연구에서는 성인이나 청소년들의 동아리 활동, 동호회 등의 보드게임 문화는 여기서 연구하고자 하는 보드게임 교육적 효과가 중심이 아니므로 제외하겠다. 유아나 초등학생의 경우 게임이나 교구 등 놀이를 활용한 학습으로 교육적 효과를 꾀하는 경우가 많기 때문(이경옥, 2006)에 여기서는 초등학교 학습자 중심의 보드게임 기반 학습에 기인한 교육적 효과를 살펴보고 연구해 보도록 하겠다.

보드게임은 활동 중에 학생들이 정해진 규칙과 순서에 따라 주어진 게임 목표를 달성하는 과정에서 매번 문제를 해결하기 위해 여러 가지 방법을 모색하게 된다. 이 과정에서 학생들은 나만의 다양한 사고 방법을 통해 여러 가지 전략을 세우기도 하고 다른 플레이어를 관찰하며 전략을 모방하기도 한다. 다른 플레이어와의 대화와 타협을 통해서 자신에게 유리하고 합리적이라 생각되는 거래를 하게 되고, 게임 진행 중 상대적으로 열세인 플레이어들끼리 협업하여 우월한 플레이어를 견제하기도 한다. 학생들은 이 과정(대화, 소통, 타협, 협업 등)을 통해서 사회성 향상을 꾀할 수 있다. 김보라(2015)는 보드게임 놀이 활동이 아동의 사회성에 미치는 영향을 연구하였다. 이 연구에서 연구자는 부모나 교사보다는 친구의 인정을 더 중시하는 집단의식이 발달하기 시작하는 시기인 초등학교 3학년을 대상으로 보

드게임 놀이 활동을 10회기 실시하였다. 그 결과로 보드게임 놀이 활동은 초등학생의 사회성 향상에 도움이 된다고 나타났다. 보드게임의 주제와 그 목적에 따라 역사, 수학, 과학, 지리, 세계사, 경제 등을 습득하기도 하고, 창의적인 문제해결력, 탈중심화, 언어 표현력, 자기조절능력, 인지 발달 등이 향상된다.

또한 보드게임은 게임의 목표와 승리하기 위한 조건이 뚜렷하고 그 특성상 특정 플레이어의 승리, 모든 플레이어가 협업하여 승리하기, 편을 나누어 승패 가리기 등 승패가 명확하게 구분되어 지는 경우가 대부분이다. 매번 승패가 정해지는 활동이므로 학습자는 성공과 실패를 모두 경험하게 된다. 승자와 패자가 바뀌는 과정에서 대부분의 플레이어는 승리의 경험을 할 수 있다. 또 보드게임은 규칙과 순서를 지키며 플레이를 해야 한다. 보드게임은 규칙과 순서가 명확함으로 규칙과 순서를 잘 따르고, 내가 당장 유리한 플레이를 할 수 있는 상황이라도 적절한 때에 사용할 수 있도록 유보할 수 있는 자기조절능력 강화에 영향을 미친다. 여기서 연구할 자기조절능력은 자신의 의도나 계획에 따라 행동하는 것으로 금지된 행동, 상황에 부적절한 행동 억제 능력을 말하며 행동을 기다리고 유보하는 능력, 만족 지연 능력 및 자기 관리 능력도 자기조절능력에 포함 된다(안미경, 1997). 이런 보드게임의 여러 교육적인 효과에 기인하여 현재 보드게임을 정규교과과정의 학습 보조 도구로서 활용할 뿐만 아니라, 수요자의 요구에 의해 초등학교에서 방과후학교 프로그램으로 보드게임 강좌가 개설되어 보드게임 수업이 진행 중이다. 보드게임의 시장이 커지고 쉽게 접할 수 있게 되어 보드게임 유경험 학부모들이 많아지고, 보드게임 교육적 효과를 인지하고 구매로 이어지지만, 가정에서 부모·형제와 하는 활동에는 한계가 있다. 초등학교 교실에서도 보드게임 한두 가지는 볼 수 있지만 할리갈리 시리즈, 젠가 등 기초적인 보드게임 위주이고, 보다 깊이 있는 전략적 사고를

요하는 게임은 보기 드물다. 담임교사의 보드게임에 대한 관심도에 따라 학생들의 노출의 양과 질도 다르다. 이에 보드게임의 교육적 효과를 인지하게 된 학부모들의 방과후 프로그램의 개설 요구가 증가하고 있다고 보여진다. 방과 후 보드게임 프로그램은 저학년과 고학년으로 나뉘어져 또래집단간의 활동이고, 교과연계의 보드게임을 포함하여 교육적 효과가 높은 게임들을 위주로 선정하여 수업하고 있다.

본 연구에서는 다양한 보드게임의 특성과 교육적 효과를 분석하고 초등학교 방과후 수업에서의 보드게임 프로그램이 초등학생의 자기효능감 및 자기조절능력에 미치는 영향을 알아보고 보드게임 프로그램이 개설되어 초등학교로 확산될 수 있도록 도움을 주고자 한다. 또 그 외 동아리 활동이나 가족 또는 또래집단간의 놀이 활동으로도 확장되어 보다 많은 초등학생들이 보드게임의 교육적 효과를 누릴 수 있도록 도움을 주고자 한다. 본 연구는 초등 방과후학교 강사인 연구자가 쉽게 접할 수 있는 초등 방과후학교 보드게임 프로그램 수강 학생들을 대상으로 연구를 진행하였고, 다음의 연구문제를 제시한다.

## 2. 연구 문제

본 연구는 교육목적 보드게임 활동이 초등학생의 자기효능감 및 자기조절능력에 미치는 영향을 알아보기 위한 것으로 연구 문제는 다음과 같다.

첫째, 교육목적 보드게임 활동이 초등학생의 자기효능감에 미치는 영향은 어떠한가?

둘째, 교육목적 보드게임 활동이 초등학생의 자기조절능력에 미치는 영향은 어떠한가?

## 3. 용어의 정의

### 가. 교육목적 보드게임

보드게임은 두 명 이상의 플레이어가 면대면으로 카드, 주사위, 말, 타일, 보드 등의 물리적 도구를 사용하여 정해진 규칙을 지키며 승패를 가리는 놀이 활동을 의미한다. 바둑, 장기, 체스 등이 여기에 속한다. 우리나라에서는 최근 몇 년간 시장의 요구에 맞게 교육기능을 목표로 하는 기능성 보드게임들이 개발되고 보급되고 있다. 수·연산 게임, 도형게임, 역사·지리 게임, 협업게임, 경제게임 등 놀이보다는 교구의 성격이 강한 보드게임들의 공급과 수요가 점차 높아지고 있다.

### 나. 자기효능감

목표를 산출하기 위해 필요한 행동과정을 조직화하고 실행할 수 있는 자기의 능력에 대한 신념이다. 다양한 목표를 수행하기 위해 인지적, 정서적, 행동적 기술이 조직화되고, 효과적으로 배합되어야 하는 생성적 능력이다(Bandura, 1997). 주어진 문제를 해결하고자 할 때 자신이 그 문제를 잘 해결 할 수 있다는 믿음이나 신념의 정도라 하겠다.

### 다. 자기조절능력

다양한 사회적 상황 또는 문제에 적응하는 능력이고, 융통성 있게 외부의 자극에 대한 자신의 행동, 감정, 사고를 다루는 기질적 능력이다 (Eisenberg, 1996; 우재옥, 2011 재인용). 이 연구에서는 보드게임 활동 시 규칙과 순서를 지키고, 문제를 해결하기 위해 적절한 때를 기다렸다가 나의 패를 사용할 수 있고, 포커페이스를 유지하고, 이기지 못했다고 낙담하지 않는 것 또한 자기조절능력이라 하겠다.

PUKYONG NATIONAL UNIVERSITY 부경대학교

# Ⅱ. 이론적 배경

## 1. 교육목적 보드게임

### 가. 교육목적 보드게임

보드게임은 일정한 규칙을 정해서 컴퓨터나 모바일이 아닌 실제로 보드(board, 판)에서 즐기는 게임으로 일반적으로 2명 이상이 함께 즐기는 게임이다(오승택, 2004). 또한 보드게임은 두 명 이상의 게임자(플레이어)가 보드, 카드, 타일, 말 등의 물리적인 도구를 이용하여 일정한 규칙에 따라 게임의 승패를 결정하는 놀이 활동이다(김보라, 2015). 보드게임은 즐거움이 있는 지적, 신체적 활동이며, 집단원간의 역할을 맡으면서 일정한 규칙을 지키면서 승패를 가리는 놀이 활동이다(박성현, 2008). 위 선행 연구들에 의하면 보드게임은 두 명이상의 플레이어(게임참가자)가 보드(board, 판) 위에서 말, 주사위, 카드, 타일 등의 도구를 사용하여 일정한 규칙과 순서에 따라 행해지는 놀이 활동이라 할 수 있겠다.

현재 우리나라 보드게임 유통의 대부분을 담당하고 있는 코리아 보드게임즈의 공격적 마케팅과 더불어 보드게임의 수요 또한 급격히 증가하고 있다. 특히 우리나라에서는 보드게임의 교육적 효과를 높이 평가하여 정규교육 현장인 학교에서 교과목의 학습 보조 도구로서 활용 되거나, 교육 목표에 맞게 보드게임을 변형하여 활용하기도 한다. 수학·과학·지리·역사 등과 같은 교과목 등에서 활용은 물론이고, 초·중등 방과후학교, 영재 수업, 자유학기제 창의·인성·진로 수업 등에서도 교육을 목적으로 보드게임을 활용 또는 변형하여 응용하고 있다. 우리나라는 2005년 한국보드게임산업협회가

설립되어, 2006년 처음으로 보드게임 지도사라는 자격과정이 개설되었다. 2011년부터는 한국청소년(아동)창의체험 문화협회에서도 창의체험 기능성 보드게임지도사 과정을 개설하여 운영중이고, 한국보드게임산업협회에서는 교육기능성 보드게임지도사 과정을 운영중이다. 이들이 배출한 보드게임지도사 수가 수천명에 달하고 있다. 보드게임지도사 과정의 명칭의 변화를 살펴보면 교육기능성을 중요시하는 교육수요자들의 요구에 발맞추어 변화되고 있음을 알 수 있다. 이들은 보드게임을 주산·수학·창의수학·역사 등 학습에 접목하거나 상담·놀이·진로·인성 등 여러 분야에서 보드게임을 활용하고 있다. 보드게임지도사 개념은 우리나라만의 특징이라고 볼 수 있는데 이들은 보드게임의 확산과 소비에 큰 역할을 하고 있다.

## 나. 보드게임의 기원

기원전 3100년경으로 추정되는 투탕카멘의 무덤에서 주사위와 원시적 보드게임의 흔적이 발견되었는데 이는 역사적으로 가장 오래된 보드게임이라고 볼 수 있다. 왕조의 무덤에서 발견되었고, 무덤 속 벽화에 세네트를 즐기는 모습을 그려 져 있다. 이는 당시 세네트가 대중화 되었음을 추측해 볼 수 있게 한다.

우리나라의 보드게임 시장은 1980년대 부루마블 등 해외카피 보드게임이 유통되기 시작하면서 대중에게 알려지기 시작한 이래로 최고의 전성기를 누리고 있다. 2000년대 초반 대학가를 중심으로 보드게임 카페가 등장하여 대학생들의 놀이문화의 하나로 자리잡고 선전하다 몇 년 지나지 않아 과다경쟁 등의 문제로 급격히 쇠퇴하였다. 이 후 보드게임 제작, 유통 업체들이 하나 둘 생기기 시작하고 국내에도 보드게임 디자이너들이 활발히 활동하

게 되면서 현재는 가파른 성장세를 보이고 있다. 국내에서 유통되는 보드게임이 5000종 이상이며 현재 전 세계에 80,000 여종의 보드게임이 존재하고, 매년 새로 개발되는 보드게임이 세계적으로 2000가지에 달한다. 현재 한국보드게임산업 협회에 등록되어 있는 회원사만 16개이고, 개발뿐만 아니라 유통, 퍼블리싱, 교육 등 보드게임에 관련된 전반적인 사업을 공격적으로 진행하고 있다. 현재 한국보드게임산업 협회에 등록된 회원사는 다음과 같다.

**<표 II-1> 한국 보드게임 산업협회 회원사 (2017년 현재)**

| 회사명 | 분류 | 홈페이지 |
|---|---|---|
| 놀이속의 세상 | 보드게임수입, 유통, 판매 | www.kodkod.co.kr |
| ㈜젬블로 | 보드게임개발, 제작, 유통 | www.boardgamez.co.kr |
| ㈜코리아 보드게임즈 | 게임퍼블리싱, 개발, 유통, 교육사업 | www.koreaboardgames.com |
| ㈜조엔 | 게임퍼블리싱, 개발, 제작, 유통 | www.joen.co.kr |
| ㈜행복한 바오밥 | 보드게임 개발, 제작, 유통 | www.happybaobab.com |
| ㈜우보펀앤런 | 보드게임 개발, 제작, 유통 | www.funandlearn.co.kr |
| 매직빈 | 보드게임개발, 제작, 유통 | www.magicbeangame.com |

| | | |
|---|---|---|
| 에듀카 코리아 | 보드게임 및 교구게임 유통 | www.educakorea.co.kr |
| 위키파크 공간27 | 보드게임 수입 및 유통, 판매 | www.gonggan27.com |
| ㈜브레인티져스 | 보드게임 유통, 교육 | www.brainteasers.co.kr |
| 팝콘에듀 | 보드게임 및 교육용품 유통 | www.popcornedu.co.kr |
| 보드엠 | 보드게임 판매, 제작 및 유통 | www.boardm.co.kr |
| 정경자 창의키즈 스쿨 | 보드게임 교육, 개발, 판매 | www.jungkids.modoo.at/ |
| 만두게임즈 | 보드게임 퍼블리싱, 컨설팅 | - |
| ㈜에프아이 엔터테인먼트 | 보드게임 개발, 판매 | http://blog.naver.com/fienter |
| ㈜나비타월드 | 보드게임 유통 | www.nabita.com |

출처: 한국보드게임산업협회

## 다. 보드게임의 교육적 효과

보드게임은 단순한 놀이적 특성 뿐 만 아니라 교육적 효과도 크다. 게임 목표를 달성하기 위해 지속적으로 집중해야하며, 다른 플레이어 보다 빠른 순발력을 요구하고, 자연스러운 의사소통을 통한 사회성 발달, 충동을 조절

하고 억제하는 자기조절능력을 향상 시킬 수 있다. 문제를 인식하고, 새로운 정보를 수집하여 확산적 사고를 통해 정보를 처리하고 창의적으로 문제를 해결 할 수 있는 능력 등 많은 교육적 효과를 가진다. 박중규(2017)는 보드게임 활동이 수학적 창의성 및 수학에서의 창의적 태도에 미치는 효과에 대해 5학년 학생을 중심으로 연구하였다. 블로커스, 인지니어스, 우봉고, 라보카 4종류의 보드게임 활동은 수학적 창의성과 그 하위요소인 유창성, 융통성, 독창성을 향상시키는데 도움이 된다고 하였다. 위 보드게임들은 고학년에 적합한 난이도를 가지고 있으며 공통적인 특징으로 도형을 활용한 공간지각력 향상에 도움을 줄 수 있다. 수학적 창의성이 하위인 학생들에게는 교사의 적극적 개입이 효과적이고, 상위인 학생들에게는 교사의 개입 없이 자유롭게 활동하는 것이 더욱 효과적이라 하였다.

보드게임 활동은 수 개념 및 도형, 공간개념 등 기하개념 이해에 긍정적인 영향을 미쳐 유아교육 현장에도 보드게임 활동 적용이 가능하다(홍지애, 2010). 보드게임의 여러 가지 교육적 기능을 다룬 선행연구들을 고찰해 보면 보드게임 활동이 수학적 효과에 기인한 연구들을 많이 접할 수 있다. 보드게임 활동은 주의력결핍으로 인하여 한 가지 활동에 집중하고 문제를 해결해 나가기 어려운 경향이 있는 지적장애학생에게 주의집중력 향상에 효과적인 교수·학습 방법이다(이애리, 2014). 구조화된 보드게임 활동은 주의력결핍 아동에게 충동적인 반응을 감소시키는데 효과적이다(정윤하, 2008). 최혜선(2015)은 보드게임 활동이 초등학교 1학년 아동의 학교 적응에 도움이 된다고 하였다. 보드게임 활동 자체가 재미와 즐거움이 있기 때문에 아동들은 학습상황보다 더욱 능동적으로 참여하게 된다. 전래 놀이나 보드게임 참여 중에 학교 적응에 필요한 요소들을 적극적으로 획득하게 된다고 하였다.

윤선례(2011)는 보드게임의 교육적 효과를 다음과 같이 정의하였다. 첫째,

플레이어들끼리 마주 앉아서 서로 바라보면서 게임을 진행하기 때문에 활발하고 적극적인 상호작용을 한다. 둘째, 상대편의 말이나 점수가 어떻게 움직이며, 상대방이 가진 카드가 무엇인지에 따라 참여자의 행동과 대처하는 방식도 다르게 결정되어진다. 셋째, 재미있는 활동과 구성으로 동기를 유발하고 흥미를 지속시키면서 적극적인 사고와 정서, 행동을 유도할 수 있다. 넷째, 친구·가족·교사 등 주변인들과 건전한 인간관계를 형성 하는 법을 배울 수 있다. 다섯째, 보드게임을 통해서 이기고 지는 것을 반복적으로 경험함으로써 어떤 결과든 그 결과를 인정하고 더 나은 결과를 위해 노력하는 긍정적이고 수용적인 태도를 배울 수 있다.

보드게임이 대중화 되어 있는 유럽은 매출이 전세계 20%이상을 차지할 정도로 큰 장난감 시장을 가지고 있다. 이 장난감 시장에서 보드게임이 차지하는 비율은 크고, 점점 증가하고 있는 추세이다. 세계적인 보드게임 박람회인 에센 슈필이 매년 열리기도 하는 독일에서는 보드게임을 구매함에 있어서 교육적 가치를 중요하게 생각한다. 독일에서는 19세기에 교양시민계층의 아이들의 교육에 있어서 보드게임이 중요한 교육 수단이 되었다. 이에 현재까지 보드게임의 교육적 가치에 중점을 두는 요인이 아닌가 생각한다. 유럽에서는 남녀노소를 가리지 않고 보드게임이 대중화 되어 있으며, 또 프랑스의 경우는 보드게임을 무료로 대여해 주는 보드게임 도서관(Ludotheque)이 전국적으로 1000개 이상 형성되어 있으며, 보드게임이 하나의 문화로 자리 잡는데 큰 역할을 하고 있다.

## 2. 자기효능감

### 가. 자기효능감의 개념

자기효능감은 Bandura(1977)에 의해 처음 사용되기 시작했다. 자기효능감은 목표를 달성하여 원하는 결과를 얻기 위해 필요한 자기의 능력에 대한 신념이다. 또 자기효능감은 자신의 행동이 목표를 달성하게 할 수 있다는 믿음이자 신념이다. 다양한 목표를 수행하기 위해서는 인지적, 정서적, 행동적 기술이 조직화 되어야만 한다. 자기효능감은 문제를 성공적으로 해결할 수 있다는 자신에 대한 긍정적 믿음이고 자기효능감이 높은 아동일수록 성공적으로 문제를 해결 할 가능성이 더욱 높다. Collins(1982)는 수학적 자기효능감을 높게 지각하는 아이들과 낮게 지각하는 아이들의 문제 해결 수준을 연구하였다. 이 연구에서 자기의 능력을 의심한 아이들보다 효율적이라고 지각한 아이들이 수학문제해결에서 더욱 성공적이었다. 자기효능감이 높은 학생일수록 과제를 완성하는데 성공할 확률이 높다고 하겠다. 과제 성공도가 높으면 자기효능감은 더 높아질 수 있고, 어려운 목표라도 도전할 수 있고, 할 수 있다는 자신감을 가지게 된다. 자기효능감은 사람들이 어떤 활동을 선택하고 그것을 달성하기 위해 노력을 다하고 난관에 부딪혀도 그 활동을 얼마나 오랫동안 지속할 수 있는가에 영향을 준다. 따라서 자기효능감이 높으면 어떠한  결과가 발생하는 것을 통제할 수 있는 자신의 능력을 높이 판단한다(유효현, 2001). Bandura(1997)는 성공경험, 대리적 경험, 언어적 설득 및 정서적 상태 및 효능감 정보의 통합이 자기효능감에 미치는 중요한 네 가지 요인이라 하였다. 자기효능감의 하위요인으로는 자신감, 자기조절 효능감 및 과제난이도 선호가 있다.

## 나. 자기효능감에 영향을 미치는 요인

자기효능감의 근원은 Bandura(1997)에 의하면 성공경험, 대리적 경험(모델링), 언어적 설득, 생리적 상태와 정서적 상태 및 효능감 정보의 통합이다. 자기효능감은 이 네 가지 중 하나 또는 그 이상을 통하여 작용하고 향상된다고 하겠다. 첫 번째 근원인 성공경험은 개인효능감에 대한 강한 신념을 형성한다. 반복된 성공경험을 통해서 강한 자기효능감이 발달되고 나면 가끔의 실패나 고난이 사람들의 능력에 대한 신념을 저하시키지 않는다. 성공경험은 자기효능감에 영향을 미치는 가장 큰 요인이다. 만일 성공했던 경험이 반복적이었다면 자기효능감은 높아질 것이며, 실패했던 경험이 많았다면 반대로 자기효능감은 낮아질 것이다. 또한 반복적 성공을 통해 일단 자기효능감이 형성되었다면, 일시적으로 실패한다 하더라도 부정적인 효과는 줄어들 수 있다(박은숙, 2009). 높은 효능감을 가진 사람들은 실패의 원인을 상황적인 요인이나 불충분한 노력 또는 좋지 않은 전략 등으로 보는 경향이 있다. 사람들이 낮은 수행을 자신의 능력의 문제보다 잘못된 전략에 귀인 할 때, 더 나은 전략을 사용하면 다시 성공을 가져올 수 있을 것이라는 신념을 통해서, 실패도 효능감을 향상시킬 수 있다(Anderson & Jennungs, 1980; Bandura, 1997 재인용). 탄력적인 효능감을 지니기 위해서는, 끊임없는 노력을 통하여 역경을 극복한 경험이 있어야만 한다. 사람은 자기가 성공하기 위해 필요한 능력을 가지고 있다고 확신하면, 역경을 만나면 오래 견디고, 장애에 직면해도 빨리 회복된다(Bandura, 1997). 김영미(2008)는 성공경험 프로그램이 초등학생의 자기효능감 및 수학 학업성취도에 미치는 영향을 연구하였다. 이 연구에서는 초등학교 2학년 학생들에게 성공경험 프로그램을 실시하였고, 실험집단에서 사전과 사

후가 유의미한 효과를 보여 성공경험이 자기효능감 증진시키고 학업성취도를 향상시키는데 효과적이라 하였다. 두 번째 근원인 대리적 경험(모델링)은 다른 사람들과 자신을 비교하여 자기의 능력을 판단하고, 자기와 유사한 타인의 성공이 판단된다. 따라서 자기와 비슷한 상대가 성공하는 것을 보는 것은, 그 활동과 비교할만한 활동을 할 수 있는 능력을 가지고 있는 관찰자들의 효능감을 높인다. 그들은 다른 사람이 그 일을 할 수 있다면, 자기도 그 일을 해 낼 수 있는 능력을 지니고 있다고 스스로를 설득한다(Bandura, 1982a; Schunk, Hanson, & Cox, 1987; Bandura, 1997 재인용). 즉 대리경험은 실연 모델이나 상징적 모델이 하는 행동을 주의 깊게 관찰함으로써 학습하게 되는 것이다(박은숙, 2009). 세 번째 근원은 언어적 설득이다. 사회적 설득은 사람들이 자기가 추구하는 것을 성취할 수 있다는 믿음을 강화시켜준다. 만일 의미 있는 다른 사람이 자기의 능력에 대해 믿음과 지지를 표시한다면 어려움과 직면해 있는 상황에서, 자기효능감을 유지하기가 더 쉽다. 어려움이 발생했을 때 주어진 과제를 성취할 능력을 가지고 있다고 언어적으로 설득된 사람들은, 자기의심에 봉착하여 자기 자신이 개인적으로 결여되었다는 생각 속에서 사는 사람들보다 더 많은 노력을 하고 그 노력을 유지한다(Bandura, 1997). 사람들은 단순한 설득이나 칭찬, 격려, 지지 등에 의해서도 성공에 대한 기대를 할 수 있다. 물론 실질적인 경험보다는 언어적 수단에만 의존하기 때문에 성공에 대한 기대의 정도는 직접 경험이나 대리 경험보다는 약하다고 하겠다(박은숙, 2009). 자신의 능력을 판단할 때 사람들은 네 번째 근원인 생리적이고 정서적인 상태에 의해 전달되는 신체적 정보에도 부분적으로 의존한다(Bandura, 1997). 사람이 불안, 공포 상황에 직면하게 되면, 정서적으로 흥분하게 되어 자기효능감에 영향을 준다. 사람이 정서적, 생리적으로 흥분하게 되면 성취감이 약해지므로 오히려 긴장하지 않고 동요하지 않게 함으로써 성과 기대를 조장

할 수 있다(유효현, 2001). 효능감을 바꾸어 주는 중요한 방법은 신체적 상태를 증가 시키고, 스트레스 수준과 부정적인 정서적 경향을 감소시키며, 신체에 대한 잘못된 해석을 정정하는 것이다(Bandura, 1991a; Bandura, 1997 재인용). 높은 자기효능감은 자신에게 유리한 환경을 만들어 그것을 잘 다룰 수 있도록 해준다. 효능감에 대한 판단은 행동과 환경의 선택에 영향을 준다. 또한 인간의 행동과 환경의 선택, 사고유형, 정서에 영향을 미친다(김순영, 2006). 보드게임 활동에서는 이번 턴에서 이기지 못한 학생들은 이긴 학생이 왜 이기게 되었는지를 분석하여 다음 턴에 그것을 적용해 보게 된다. 쉽게 포기하려는 학생은 교사 또는 함께 플레이를 하는 다른 학생들로부터 할 수 있다는 격려나 지지를 받게 되거나 이기기 위한 팁을 제공 받는다. 서로 피드백을 할 수도 있고, 그에 힘입어 다시 도전을 할 수 있다. 교사나 앞서 이긴 경험을 가지고 있는 학생의 언어적 설득이나 지지는 신뢰와 영향력을 가진다. 수업 시간 내에 반복된 플레이에서 이기고 지는 과정을 반복하게 되면, 누구나 이길 수 있다는 자신감을 가지게 될 수 있다. 보드게임 활동에서 승리한 학생은 성공경험을 하게 되고 자신의 효능감을 높일 수 있다. 실패를 하게 되더라도 타인의 전략을 모방하여 나만의 전략을 세워 여러 번 플레이를 반복하는 과정에서 성공을 경험하게 된다. 반복된 플레이를 하다보면 이기는 경험을 누구나 하게 되고, 이기고 지는 것이 매번 결정지어 지는 보드게임의 성공경험이 자기효능감 형성에 도움이 된다.

## 다. 자기효능감의 구성요소

김아영과 차정은(1996)은 자기효능감의 하위요인으로서 자신감, 자기조절 효능감, 과제난이도 선호 3가지로 구성된다고 하였다. 첫째, 자신의 가치와 능력에 대한 개인의 확신이나 신념(Sherer, 1983)이다. 본 연구에서는 자기효능감은 어떤 결과를 이루기 위해 필요한 행동을 조직하고 수행 할 수 있는 개인의 능력에 대한 판단으로 그 하위요인인 자신감은 개인의 가치에 대한 확신 보다는 능력에 대한 확신이라 정의할 수 있겠다. 또한 과제를 자신이 어느 정도 잘 할 수 있다고 생각하는 정도라 하겠다. 이러한 자신감은 과제에 대한 자신의 능력에 대한 인지적인 판단을 통해 성립되고 정서반응으로 표출된다(한혜진, 2002). 둘째, 자기조절 효능감은 과제를 정확하게 처리하고, 자신의 일을 스스로 결정할 수 있다고 믿는 효능 기대를 의미한다(김순영, 2006). 자기조절 효능감은 자신이 자기조절을 잘 할 수 있는가에 대한 효능기대이다. 인간은 자신의 행동을 관찰하고, 자신의 목표인 기준에 비추어 자신의 수행을 판단한다. 그 판단이 긍정적이면 새로운 목표를 설정하고, 부정적이면 부가적인 행동 반응을 보이게 된다(박은숙, 2009). 따라서 자기조절 효능감이란 개인이 자기조절, 즉 자기관찰, 자기판단, 자기반응을 잘 수행할 수 있는가에 대한 효능기대라 할 수 있다(한혜진, 2002). 여기서는 자기조절 효능감을 자신의 목표 설정에 대한 능력이라 하겠다. 셋째, 과제난이도 선호란 자신이 상황을 통제하고 다룰 수 있다고 생각하고, 도전적인 과제를 선택하려는 과정을 의미한다(김순영, 2006). 자기효능감이 높은 사람은 도전적이고 구체적인 목표를 선택한다. 낮은 사람은 자신의 기술을 뛰어넘은 위협적인 상황을 두려워하고 회피하며 그들이 조절할 수 있다고 생각하는 상황만을 선택하고 행동한다. 이것은 축척된

성공과 실패의 경험에 의해서 직접적으로 좌우된다(이희란, 2011). 자기효능감 수준은 행동상황의 선택에 영향을 미친다. 자기효능감이 높은 개인은 도전적이고 구체적인 목표를 선택한다. 반면에 자기효능감이 낮은 개인은 자신의 능력을 뛰어넘는 위협적인 상황을 무서워하고 피하려 하며, 그들이 조절 할 수 있는 상황만을 선택하고 행동한다(한혜진, 2002). 여기서는 과제난이도 선호는 자신이 다룰 수 있다고 생각하는 도전적인 과제를 선택하는 것이라 하겠다.

## 3. 자기조절능력

### 가. 자기조절능력의 개념

자기조절이란 용어는 비고스키학파(Vygotskyian)에 의해 널리 사용되어져 왔다. 이들은 Vygotsky(1987)의 관점에 근거하여 자기조절은 내면화된 명령보다는 자기가 형성한 계획에 의해 행동하는 것을 의미한다고 하였다. 자기조절력이란 자기의 욕구, 행동 등을 스스로 조절하여 관리하는 능력이다. 원만하게 대인관계를 유지하고 바람직한 사회생활을 위해 꼭 필요한 능력이라고 할 수 있다(이흔숙, 2008). Kopp(1982)에 의하면 자기조절능력이란 환경, 상황에 따라 행동을 시작하거나 그만 둘 수 있고, 사회·교육적 장면에서 언어적·신체적 활동의 강도와 빈도, 지속을 조절할 수 있는 능력이다. 아동은 사회화 과정을 통하여  적합한 행동을 인식할 수 있다. 그에 따라 자신의 행동에 책임을 질 수 있는 사회화 과정 중에 가장 중요하게

요구되는 능력이다. 또한 자기조절은 변화에 맞추어 적응하려는 능력이며 이를 통해 반성과 전략을 사용할 수 있게 된다(윤영신, 2007). 목적 달성을 위해 행동을 지연시킬 수 있으며,자율적으로 안정된 행동을 보이는 능력이다(송현미, 2013). Mischel(1983)은 사회학습이론을 토대로 한 만족지연능력으로 자기조절능력에 대한 연구에 크게 공헌한 학자로 자기조절능력의 가장 기본적인 측면으로 만족지연능력을 제시하였다(이영주, 2007 재인용). 자기조절능력은 아동이 사회화 과정을 거치면서, 더 크게 만족된 결과를 얻기 위해 즉시 얻을 수 있는 만족을 지연하고, 현재의 만족스럽지 못한 상황을 인내할 수 있는 능력이다(허정경, 2007). 자기조절 능력은 환경의 요구에 적절하게 대처하기 위해서 스스로 행동과 정서를 적절히 조절하는 능력(이영주, 2007)이며 자기조절능력은 인지적, 심리적, 신체적, 사회적으로 적응하는데 있어서, 자신을 계획, 관리하는 능력이다(김승경, 2006). 또한 본인의 의도나 계획에 따라 행동하는 것으로, 하지 말아야 하는 행동이나 상황에 부적절한 행동을 의도적으로 억제하는 능력이다(윤선희, 2005). 자기조절 능력의 또 다른 개념은 유혹을 저항하기 위해 내적인 노력을 하는 것과 같이 내적인 사고과정을 중요시여기는 의미를 지닌다. 이 개념은 비의식적이던 기능이 의식적으로 되어가는 정신활동에 대한 자각으로 반성적 사고뿐만 아니라 자기조절적 사고를 말한다(이정란, 2003; 손복영 2011). 이정란(2003)은 자기조절이라는 용어를 사용하고 있는 연구들에서 설명되는 자기조절의 개념을 크게 두 가지로 구분하였다. 하나는 단순히 사회적으로 승인되지 않은 행동을 하기 위해 정서·운동·주의적 행동을 조정하는 능력으로 정의하고 있으며, 행동억제, 만족지연, 순응 행동 등을 자기조절 행동으로 보았다. 또 다른 하나는 자기조절을 자신의 행동을 스스로 계획, 점검, 평가하는 상위인지 능력으로 상황적 변화에 자율적이고 융통성 있게 행동하는 능력으로 보았다. 소향미(2014)는 보드게임을 활용한

집단놀이치료가 특수학급 중학생의 자아존중감과 자기조절력에 미치는 효과를 연구하였다. 이 연구에서 보드게임을 활용한 집단놀이치료 프로그램이 통합교육 특수학급 중학생의 자기조절력 향상에 긍정적인 효과를 미치는 것으로 나타났다. 보드게임의 정해진 규칙을 이해하고 순서를 지키면서 승부를 통해 성취감과 좌절감을 집단 구성원들과 지속적으로 경험하고 다른 구성원들을 통해 자신의 문제를 직면하게 되면서, 자신의 기분이나 행동을 즉각적이고 충동적으로 표현하지 않으며 통제하고 조절하는 힘을 키웠을 것으로 보았다. 양옥승(2006)은 자기조절능력을 다음과 같이 세 가지 관점으로 설명하였다. 첫째, 단순히 외적 지시에 순응하여 충동적인 행동을 억제하거나 만족을 지연시키는 등의 행동을 통제하는 능력이다. 둘째, 자신의 인지과정을 이해하고 인지과정을 모니터하고 조정하는 능력이다. 셋째, 정서조절의 측면에서 설명하는 것이다. 본 연구에서는 자기조절능력을 스스로 문제를 계획하고, 해결하고, 평가할 수 있는 능력 또 더 큰 결과를 얻기 위하여 자신의 욕구를 억제하는 만족 지연 능력이라 하겠다.

## 나. 자기조절 능력의 구성요소

자기조절 능력은 다양한 관점에서 접근할 수 있으며, 아동이 성인 사회로 입문하는 사회화 과정에서 습득해야 할 중요한 능력이다. 즉 아동이 사회적으로 적합한 행동을 인식하고 자신의 행동에 책임을 질 수 있는 능력이며, 즉각적인 행동보다는 문제 상황을 재검토하고 문제해결과정에서의 자기점검, 자기평가 및 자기강화 등 상위인지의 과정을 활용하는 능력이다(Kopp, 1982). 자기조절능력의 구성요소로 Zimmerman(1990)은 크게 개인

적 요소, 행동적 요소, 환경적 요소로 나누고 개인적인 요소에는 학생의 지식, 상위인지적 과정, 목표, 불안, 자기효능감, 행동적 요소에는 자기관찰, 자기판단, 자기반응, 환경적 요소에는 모방, 언어적 설득, 사회적 지원, 학습 환경의 구조화를 구성하였다. Zimmerman(1990)의 이론을 바탕으로 한 자기조절학습 척도 개발이 활발하게 이루어지고 있는데 특히 양명희, 정윤선(2014)에서는 인지조절, 정서조절, 행동조절, 동기조절로 나누어 자기조절 학습을 설명하고 있다. Miller(2000)는 자기조절능력을 의사결정과정으로 정의하고 학업, 사회관계 목표, 성취, 사회행동, 동기의 하위요인을 두었다. Miller(2000)의 관점을 토대로 허정경(2004)은 자기조절 능력을 인지·동기·행동적 요인으로 나누어 정의하였다. 본 연구에서도 자기조절능력의 하위요인을 인지적 요인, 동기적 요인, 행동적 요인으로 나누어 연구하였다. 인지적 자기조절능력은 스스로 목표를 달성하기 위해 계획, 점검, 반성 할 수 있는 능력이다. 인지적 요인은 기억과 지식, 정보의 부호화와 해석으로 분류된다. 사람은 누구나 경험하거나 배우거나 습득한 것들을 기억하여 그것을 바탕으로 의사결정을 하게 된다. 살아가는데 있어서 합리적인 의사 결정을 하기 위해서는 적절한 정보를 수집하는 것 즉 지식이 필요하다. Miller(2000)에 의하면 의사결정에 활용된 정보와 실제와 일치할 때 의사결정의 질을 최대화 할 수 있다. 이는 정확한 부호화를 통해 실제를 보여주고 정확한 해석을 통해 진정한 이해를 형성함으로써 가능하다(허정경, 2004; 송현미, 2013 재인용). 동기적 자기조절능력은 목표달성을 위해 스스로 동기를 유발하여 지속할 수 있는 능력이다. 동기적 요인은 능력에 대한 신뢰, 과거 경험과의 연계, 목표 조정의 세 가지로 구성되어 있다. 동기적 요인 중 목표조정은 의사나 행동을 결정하는 과정에서 늘 목표의 중요성을 인식하고, 그 목표를 달성하려고 노력하는 것이다. 한 가지보다 더 많은 성공적인 목표를 추구하므로 문제를 해결함에 있어 유연성과 능률성이 있다.

행동적 자기조절능력은 목표달성을 위해 요구되는 바람직한 행동을 선택하고 실행하여 도움이 되지 않은 행동은 억제하고 피함으로써 자신의 행동을 조절하는 능력이다(허정경, 2004). 행동적 요인은 충동성, 또래 압력, 스트레스, 감정의 네 가지로 구성되어 있다. 충동성은 행동이 가져올 결과에 대해 충분히 고려하지 않고 행동하는 것이다. 사람은 누구나 타인의 영향을 받는다. 초등학생의 경우 또래집단이 자신에게 영향을 미치는 아주 큰 요인 중 하나이다. 자기조절 능력이 강한 사람은 자신의 의사를 확실하게 표현하고, 목표를 추구한다. 스트레스는 환경이 자신에게 위협적인 것으로 인식되거나 개인이 스스로의 대처 능력을 소진했을 때 그 결과로 나타나는 심리적인 상태이다. 자신이 스트레스를 겪고 있으면 의사결정 과정에서 합리적인 결과를 얻지 못한다. 감정을 조절하는 능력은 이른 시기에 출현하여 아동기와 사춘기를 지나면서 발달이 이루어진다. 이시기에는 감정 조절 과정을 내재화하고 과제 수행 시 자율성을 증가시킨다(Cole, Michel & Teti, 1994; 송현미, 2013 재인용).

# Ⅲ. 연구방법

## 1. 연구대상

본 연구의 대상은 부산광역시 남구 Y 초등학교 3~6학년 방과후학교 보드게임 프로그램 수강 초등학생 9명, 기장군 G 초등학교 3~6학년 방과후학교 보드게임 프로그램 수강 초등학생 8명 합해서 17명이다. 통제집단은 보드게임 프로그램을 활동하지 않은 부산광역시 G 초등학교 3~6학년 초등학생 20명이다.

<표 Ⅲ-1> 연구대상

| 집단 | 인원 | 처치내용 |
|---|---|---|
| 통제집단 | 20명(3~6학년) | 보드게임 프로그램 적용하지 않음 |
| 실험집단 | 17명(3~6학년) | 보드게임 프로그램 적용 |

고학년은 정규수업시간이 저학년에 비해 늦게 마치고, 학교 외부에서는 다양한 사교육 수강으로 인해 저학년에 비해 수강학생이 현저히 낮다. 하지만 설문조사가 1~2학년에게는 이해하기 힘든 문장이 다수 있고 설명으로 이해한다고 하더라도 답변을 바로 정하지 못하는 성향이 있어 검사의 신뢰도가 떨어질 것으로 예상해, 3~6학년 보드게임 프로그램 수강학생들

에 한하여 실험과 설문을 실시하였다.

## 2. 실험설계

본 연구의 독립변인은 보드게임 프로그램이며, 종속변인은 자기효능감 및 자기조절능력이다. 실험집단에는 보드게임 프로그램을 주 1회, 90분씩 8회기를 실시하였으며, 프로그램 실시 전 사전검사를 실시하였으며, 사전검사와 동일한 설문지를 프로그램 실시 직후 사후검사에도 사용하였다, 실험설계는 다음과 같다.

**<표 III-2> 실험설계**

| 구분 | 사전검사 | 처치(보드게임활동) | 사후검사 |
|---|---|---|---|
| 통제집단 | $O_1$ | | $O_2$ |
| 실험집단 | $O_3$ | $X_1$ | $O_4$ |

## 3. 검사도구

### 가. 자기효능감 검사

본 연구에서는 자기효능감을 측정하기 위해 김아영, 차정은(1996)이 개발한 도구를 차정은(1997)이 수정한 척도를 김순영(2006)이 초등학교 아동의 수준에 맞게 수정 보완한 것(용현화, 2016)을 사용하였다. 모든 문항은 5점 균형척도인 Likert 척도를 사용하여 1점(전혀 아니다)부터 5점(매우 그렇다)으로 되어있으며 점수가 높을수록 자기효능감은 높은 것을 의미한다. 자기효능감 하위변인은 자신감, 자기조절 효능감, 과제난이도 선호의 3가지로 구성되어 있으며 총 문항 수는 20문항이다. 신뢰도 분석 결과 .80이상의 범위이므로 문항 간에 일관성이 있고 안정되어 있어 신뢰할 수 있다고 하겠다. 역진술의 문항의 경우 역채점을 하였다.

**<표 III-3> 아동의 자기효능감 구성요인 문항구성과 신뢰도**

| 하위변인 | 문항수 | 문항번호 | Cronbach-α |
|---|---|---|---|
| 자신감 | 7 | 5*,6*,7,10*,11*,16*,20 | .64 |
| 자기조절 효능감 | 8 | 1,3,4,8,12,15,17,18 | .80 |
| 과제난이도 선호 | 5 | 2*,9*,13,14,19 | .60 |
| 계 | 20 | | .80 |

※ *은 역진술 문항

## 나. 자기조절능력 검사

아동의 자기조절 능력을 측정하기 위해 Miller(2000)의 이론 구성을 바탕으로 기억, 지식, 정보의 부호화와 해석, 능력에 대한 신뢰, 과거 경험과의 연계, 목표조정, 충동성, 스트레스, 또래압력, 감정의 10개 하위요인으로 추출하고 인지적, 동기적, 행동적 요인의 세 가지 상위영역으로 분류한 허정경(2004)이 학령기 아동의 자기조절 능력 척도 개발과 관련 변인 연구에서 개발한 자기조절 능력 척도를 사용하였다. 이 척도는 여러 차례의 요인분석을 실시하여 최종적으로 27문항이 추출되었으며 인지적 요인은 기억, 지식, 정보의 부호화에 대한 해석 영역으로 11개 문항, 동기적 요인은 능력에 대한 신뢰, 과거 경험과의 연계, 목표조정 영역으로 8개 문항, 행동적 요인은 충동성, 스트레스, 또래 압력, 감정 영역의 8개 문항으로 구성되어 있다. 전체적으로 .822의 비교적 믿을만한 신뢰도가 나타났다(허정경, 2003).

각 척도의 문항은 Likert식 5점 척도로 '전혀 그렇지 않다'는 1점, '가끔 그렇다'는 2점, '반반 정도다'는 3점, '자주 그렇다'는 4점, '항상 그렇다'는 5점으로 처리하고, 점수가 높을수록 자기조절력이 높은 것으로 해석할 수 있다. 역진술 문항의 경우 역채점을 하였다.

**<표 III-4> 아동의 자기조절능력 구성요인 문항구성과 신뢰도**

| 하위요인 | 영역 | 문항수 | 문항번호 | 신뢰도 |
|---|---|---|---|---|
| 인지적 | 기억 | 11 | 1,2,3 | .80 |
| | 지식 | | 4,5*,6 | |
| | 정보의 부호화와 해석 | | 7,8,9,10,11 | |
| 동기적 | 능력에 대한 신뢰 | 8 | 12*,13,14,15 | .79 |
| | 과거 경험과의 연계 | | 16,17 | |
| | 목표조정 | | 18,19 | |
| 행동적 | 충동성 | 8 | 20*,21* | .52 |
| | 스트레스 | | 22*,23* | |
| | 또래압력 | | 24*,25 | |
| | 감정 | | 26,27 | |
| 계 | | 27 | | .88 |

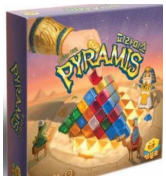
※ *은 역채점 문항임

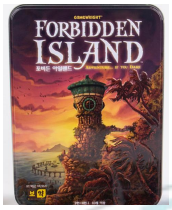
## 다. 보드게임 프로그램

본 연구는 초등학교 방과후학교 보드게임 강좌 또는 그 외 활용으로 초등학생들에게 보드게임 프로그램을 꾸준히 노출하여 학생들의 자기효능감과 자기조절력을 향상 시키는데 그 목적을 두고 있다. 수업 프로그램을 구성할 때 다음을 고려하여 보드게임을 선정하였다. 3~6학년이 대상이므로 고학년의 수준에 맞게 난이도를 고려하였고, 개인의 승패가 명확한 게임들로 구성하여 성공경험과 성공의 기대에 따른 자기효능감의 향상에 영향을 미치는 보드게임으로 선정하였다. 회기 당 90분 수업으로 한 게임을 여러 번 플레이 해보고 목표를 달성하여 승리하기 위해 여러 가지 전략을 사용해보기에 충분한 시간이라 하겠다.

입시에 중점을 두어 주입식 중고등 교과과정 보다 더 자유로운 초등 교과과정에서 보드게임을 활용하는 것이 현실적으로 가능성이 높아 보인다. 이를 위해 본 논문 연구방법은 설문조사에 의하되 국내외 여러 학자들의 연구 성과물인 기본서와 논문 그리고 정부의 연구 기관에서 연구 조사한 각종 자료들과 한국 청소년 창의체험 문화협회, 한국 임상 게임놀이 학회·협회, 한국보드게임 산업협회 등에서 발행한 간행물, 기타 문헌 등을 바탕으로 참고자료로 활용하였다.

**<표 III-5> 실험 집단 보드게임 프로그램 목록**

| 차시 | 프로그램명 | | 학습 | 프로그램의 특징 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 피라미스 |  | 역사 | 여러 가지 색깔의 큐브를 랜덤으로 뽑아 피라미드를 건설하는 과정에서 뽑기점수와 건설점수를 획득하여 가장 높은 점수를 획득한 플레이어가 승리하는 게임 |
| 2 | 티켓 투 라이드 | | 지리 | 나의 미션카드(연결해야할 도시)를 보고 그에 맞게 미국 여러 도시를 내 기차로 연결하여 점수를 획득하는 게임. (기차를 연결하기 위해 필요한 카드를 전략적으로 모아 도시와 도시를 연결해 본다.) |
| 3 | 픽셀 | | 좌표 | 3목, 4목 게임 내 순서에 좌표를 움직여 그 지점에 나의 돌을 놓아 3목(4목)을 만드는 게임 |
| 4 | 카카오 | | 경제 | 카카오를 생산하여 시장에 팔아 가장 돈을 많이 획득한 플레이어가 승리하는 게임 |
| 5 | 페르마 | | 사칙 연산 | 나의 구슬을 가로, 세로, 대각선으로 연결하여 3개 이상이 일직선으로 오도록 한다. 구슬의 개수에 맞는 점수를 획득하여 12점을 가장 먼저 획득하는 플레이어가 승리하는 게임 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 6 | 얌슬램 | | 전략 | 주사위를 던져 높은 점수의 칩을 획득하기 위한 조합을 전략적으로 선택하는 게임 |
| 7 | 포비든 아일랜드 |  | 협업 | 섬이 모두 가라앉기 전에 모든 플레이어가 4가지의 성물을 다 획득해 탈출해야 한다, 협업게임으로 모두 이기거나 모두 지는 게임, |
| 8 | 킹 도미노 | | 전략 | 각자 도미노 타일로 나만의 왕국을 만들어 본다. 전략적으로 도미노 타일을 선택하고 연결하여 높은 점수를 획득하는 게임 |

## 4. 연구절차 및 자료처리

본 연구의 내용은 크게 다섯 부분으로 구성되었으며, 제1장 서론에 이어 제2장에서는 이론적 배경을, 제3장에서는 연구방법을, 제4장에서는 자료를 분석하여 연구결과를 제5장에서는 결론을 지으면서 논문 전반에 대한 제언을 담고자 하였다. 본 연구는 2017년 3월부터 2017년 4월까지 주1회(90분), 총 8기로 진행되었다. 프로그램의 진행은 본 연구자가 담당하였으며 SPSS v.23로 통계처리하여 분석하였다. 연구진행 절차는 다음과 같다.

**<표 III-6> 연구절차**

| 연구절차단계 | 세부내용 |
|---|---|
| 선행연구 탐색 | 자기효능감에 대한 선행연구 고찰<br>보드게임 프로그램을 활용한 선행연구 탐색 |
| 연구설계 | 자기효능감 및 자기조절능력 분석계획 수립<br>측정도구 구성<br>설문지 작성<br>수집계획 수립 |
| 1. 측정도구 사전검사<br>2. 실험도구 실행<br>3. 측정도구 사후검사 | 연구대상: 초등학교 방과후 보드게임 수강 아동<br>실험기간: 2017년 3월 ~ 4월 (주1회, 8회기)<br>측정도구: 자기조절능력 검사, 자기효능감 검사(사전, 사후 검사)<br>실험도구: 보드게임 프로그램 |
| 자료분석, 연구결과 | SPSS v.23로 통계처리하여 분석, 결과 도출 |

# IV. 연구결과

## 1. 교육목적 보드게임 활동이 초등학생의 자기효능감에 미치는 영향

본 논문에서 선정한 연구문제 1은 “교육목적 보드게임 활동이 초등학생의 자기효능감에 미치는 영향은 어떠한가?”이다. 연구의 목적을 달성하기 위하여 연구대상을 실험집단(17명)과 비교집단(20명)으로 나누어 사전, 사후 검사의 평균점수를 산출하였고, 자기효능감 하위영역별로 사전검사를 공변인으로 처리한 후 사후 검사에 대한 공변량 분석을 실시하였다.

참가자들의 자기효능감에 대한 점수 변화를 비교해 본 t검정 결과는 <표 V-1>과 같다.

**<표 IV-1> 자기효능감에 대한 사전검사와 사후검사의 대응표본 t 검정결과**

| | | 실험 | | 통제 | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 사전 | 사후 | 사전 | 사후 |
| 자신감 | M | 26.64 | 28.82 | 27.95 | 27.35 |
| | SD | 5.85 | 5.43 | 5.04 | 5.01 |
| | t | -1.97 | | .890 | |
| 자기조절 효능감 | M | 30.64 | 33.23 | 30.95 | 31.20 |
| | SD | 6.05 | 4.52 | 4.93 | 5.69 |
| | t | -2.83* | | -.509 | |
| 과제난이도 선호 | M | 18.70 | 20.58 | 17.20 | 16.50 |
| | SD | 3.86 | 2.73 | 4.21 | 4.70 |
| | t | -2.83* | | 1.37 | |
| 자기효능감 전체 | M | 76.00 | 83.70 | 76.10 | 75.05 |
| | SD | 12.85 | 3.11 | 12.15 | 13.06 |
| | t | -4.03*** | | .91 | |

<표 IV-1>에 의하면 보드게임 프로그램에 참여한 초등학생의 자기효능감의 평균 점수는 76.00에서 83.70 으로 증가하였고 유의확률이 $p<.05$ 로 통계적으로 유의미한 차이가 나타났다. 이러한 결과는 세 하위 영역 중 자기조절 효능감과 과제난이도 선호에서는 마찬가지로 나타났으나 본 프로그

램이 자기효능감의 하위영역 중 하나인 자신감의 증진에는 별다른 효과를 가져 오지 못했음을 알 수 있다. 하지만 평균을 보면 모든 하위요인들이 증가하므로 자기효능감의 총점에는 긍정적인 결과를 가져왔다.

**<표 IV-2> 자기효능감 검사의 하위영역별 공변량 분석 결과**

| | | 제곱합 | 자유도 | 평균제곱 | F |
|---|---|---|---|---|---|
| 자신감 | 공변인 | 497.66 | 1 | 497.66 | 40.20 |
| | 주효과 | 52.48 | 1 | 52.48 | 4.24* |
| | 오차 | 420.81 | 34 | 12.37 | |
| 자기조절 효능감 | 공변인 | 657.79 | 1 | 657.79 | 81.34 |
| | 주효과 | 47.60 | 1 | 47.60 | 5.88* |
| | 오차 | 274.92 | 34 | 8.08 | |
| 과제난이도 선호 | 공변인 | 429.33 | 1 | 429.33 | 76.79 |
| | 주효과 | 75.27 | 1 | 75.27 | 13.46** |
| | 오차 | 190.09 | 34 | 5.59 | |
| 자기효능감 (전체) | 공변인 | 3772.22 | 1 | 3772.22 | 95.645 |
| | 주효과 | 701.80 | 1 | 701.80 | 17.79*** |
| | 오차 | 1340.95 | 34 | 39.44 | |

*p<.05, **p<.01, ***p<.001

<표 IV-2>에 의하면 활동을 받기 전에 비하여 초등학생의 자기효능감 향상이 통계적으로 유의미(F=17.79, p<.001)한 효과가 나타났다. 구체적으로 모든 하위요인을 살펴보면 자존심(F=4.24, p<.05), 자기조절 효능감(F=5.88. p<.05), 과제난이도 선호(F=13.46, p<.01) 모두 자기효능감이 유의미하게 향상되었음을 알 수 있다. 그 중에서도 과제난이도 선호가 다른 변화에 비해 특히 유의미하게 나타났다.

## 2. 교육목적 보드게임 활동이 초등학생의 자기조절능력에 미치는 영향

<표 IV-3>에 의하면 실험집단의 자기조절능력의 평균은 93.70에서 102.64점으로 상승을 보였다. 유의확률은 p=.02으로 통계적으로 유의미한 차이가 나타났다. 보드게임 활동을 받기 전에 비하여 초등학생의 자기조절력 향상에 통계적으로 효과가 있다고 나타났는데, 구체적으로 살펴보면 세 가지 하위요인 중 인지적·동기적 요인에서는 유의미하게 향상 되었지만 다른 한 요인인 행동적 요인에서는 보드게임 활동 전후의 결과가 크게 차이가 없다고 나타났다. 하지만 행동적 요인에서는 차이가 유의미 하지 않다 하더라도 세요인의 평균이 모두 올랐으므로 결국은 자기조절력 총점에는 긍정적 효과를 가져 왔다는 것을 알 수 있다.

**<표 IV-3> 자기조절능력에 대한 사전검사와 사후검사의 대응표본 t 검정결과**

| | | 실험 | | 통제 | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 사전 | 사후 | 사전 | 사후 |
| 인지적 요인 | M | 33.00 | 36.76 | 37 | 38.7 |
| | SD | 7.50 | 9.23 | 7.55 | 8.46 |
| | t | -2.74* | | -2.70 | |
| 동기적 요인 | M | 29.70 | 32.41 | 29.7 | 29.1 |
| | SD | 5.41 | 5.55 | 6.99 | 7.01 |
| | t | -2.72* | | 1.55 | |
| 행동적 요인 | M | 31.00 | 33.47 | 33.00 | 32.60 |
| | SD | 5.11 | 5.62 | 4.07 | 4.32 |
| | t | -1.40 | | 1.11 | |
| 자기조절 능력 전체 | M | 93.70 | 102.64 | 99.7 | 100.4 |
| | SD | 12.22 | 17.01 | 15.17 | 15.52 |
| | t | -2.53* | | -.94 | |

*p<.05, **p<.01, ***p<.001

**<표 IV-4> 자기조절능력 검사의 하위영역별 공변량 분석 결과**

| | | 제곱합 | 자유도 | 평균제곱 | F |
|---|---|---|---|---|---|
| 인지적 요인 | 공변인 | 2057.91 | 1 | 2057.91 | 105.60 |
| | 주효과 | 39.22 | 1 | 39.22 | 2.01 |
| | 오차 | 662.53 | 34 | 19.48 | |
| 동기적 요인 | 공변인 | 1121.36 | 1 | 1121.36 | 123.43 |
| | 주효과 | 100.46 | 1 | 100.46 | 11.05** |
| | 오차 | 308.87 | 34 | 9.08 | |
| 행동적 요인 | 공변인 | 147.34 | 1 | 147.34 | 7.24 |
| | 주효과 | 29.384 | 1 | 29.384 | 1.44 |
| | 오차 | 691.26 | 34 | 20.33 | |
| 자기조절 능력 (전체) | 공변인 | 5183.64 | 1 | 5183.64 | 49.64 |
| | 주효과 | 523.51 | 1 | 523.51 | 5.01* |
| | 오차 | 3549.91 | 34 | 104.40 | |

*p<.05, **p<.01, ***p<.001

<표 IV-4>에 의하며 활동을 받기 전에 비하여 초등학생의 자기조절능력 향상이 통계적으로 유의미(F=5.01, p=.03)한 효과가 나타났다. 모든 하위요인을 살펴보면 동기적 요인은(F=11.05, p=.002)로 유의미하게 효과적으로 나타났으나 행동적 요인은 근소한 차이로 유의미한 효과를 나타내지 못하였고 인지적 요인 또한 유의미한 향상을 나타내지 못하였다.

PUKYONG NATIONAL UNIVERSITY
부경대학교

# V.논의 및 결론

## 1. 논의

본 연구는 교육목적 보드게임 활동이 초등학생의 자기효능감 및 자기조절능력에 미치는 효과를 검증하는 것이었다. 이 연구에서 얻어진 결과에 대하여 논의하면 다음과 같다.

### 가. 교육목적 보드게임 활동이 초등학생의 자기효능감에 미치는 영향

교육목적 보드게임 활동에 참여한 실험집단은 참여하지 않은 통제집단에 비해 자기효능감의 하위요인이 모두 향상된 것으로 나타났다. 자기효능감 전체 (F=17.79, p=.000), 그 하위요인인 자신감(F=4.24, p=.047), 자기조절효능감(F=5.88, p=.021), 과제난이도 선호(F=13.46, p=.001) 등 모두 유의미한 결과를 나타내었다. 이러한 긍정적 효과를 가져 온 이론적 근거는 여러 차례 반복된 성공경험(김영미, 2008; 신순정, 2007; 박영숙, 1999; 김종철, 2014)이 자기효능감 상승에 긍정적인 효과를 준 것으로 생각된다. 초등학생들이 흥미를 느끼는 보드게임 활동은 초등학생들이 적극적으로 판단하여 행동에 옮길 수 있도록 한다. 반복된 성공경험은 자기효능감을 높이고, 높은 자기효능감은 자아존중감을 향상시켜, 자신에 대한 긍정적인 믿음과 신념인 자신감을 높이는데 도움을 주었다고 생각된다. 또한 문제해결을 위해

자신만의 전략을 세우고 게임 진행시 그것을 적용하여 성공경험을 하고 또 실패하더라도 다른 플레이어의 전략을 참고하여 새로운 전략을 세워 재도전 하게 된다. 그 과정에서 성취감을 느끼고, 어려운 과제도 도전하는 것을 주저하지 않게 된다. 반복적인 성공경험은 부정적인 정서적 경험을 감소시켜 나도 할 수 있다는 자신에 대한 긍정적인 신념을 향상시켜준다. 실패를 경험한다 하더라도 보드게임 활동은 한 차시에 여러 차례 플레이를 하게 되고, 다른 플레이어의 이기는 전략을 모방하여 새로운 전략을 모색해 다시 성공에 대한 도전을 하게 된다. 또 지도강사나 다른 플레이어들의 언어적지지 또한 긍정적 정서로 전환하게 되는 강한 동기가 되고 자신에 대한 기대감을 고취시킨다. 보드게임 활동 시 지켜야 할 약속들을 항상 숙지하고 게임을 시작하도록 하고, 활동 중 지도강사의 어느 정도의 개입이 실패를 경험하는 플레이어들의 부정적인 정서경험을 완화시킬 수 있다고 생각한다. 보드게임 활동 중 한 번 플레이 해본 뒤 자신만의 전략을 서로 공유하고 피드백을 해 본 경험 역시 자기효능감 향상에 도움이 되었다고 생각한다. 이와 같은 결과는 보드게임 활동이 자기효능감 향상에 긍정적인 영향을 주었다는 선행 연구결과를 지지하고 있다(김현숙, 2017).

## 나. 교육목적 보드게임 활동이 초등학생의 자기조절능력에 미치는 영향

교육목적 보드게임 활동이 초등학생의 자기조절능력에 효과적이라고 나타났다. 전체적 자기조절능력($F=5.01$, $p=.032$)은 유의미한 결과를 나타내었다. 하위요인인 인지적·동기적·행동적 요인 중 동기적 요인($F=11.05$, $p=.002$)은 유의미한 결과가 나타났다. 그러나 행동적 요인, 인지적 요인이

평균은 상승하였으나 행동적 요인(F=1.44, p=.238)과 인지적 요인(F=2.01, p=.165)은 유의미한 결과를 나타내지는 못하였다. 세 하위요인 중 목표달성을 위해 스스로 동기를 유발하여 지속할 수 있는 동기적 능력만이 유의미한 결과를 나타냈다. 그러나 세 가지 요인 모두 평점은 사전보다 사후가 높아졌고, 전체 자기조절능력 점수는 사전·사후 유의미한 결과를 가져왔으므로, 교육목적 보드게임 활동이 초등학생의 자기조절능력 향상에 도움을 준다고 하겠다. 이러한 긍정적 효과를 가져 온 요인으로는 순서와 규칙을 지키는 과정에서 학생들이 사회적으로 적합한 행동을 인식하고 행동으로 옮기는 사회화 과정(윤영신, 2007)의 습득이라고 생각한다. 또한 승리하기 위한 전략을 자신의 판단으로 유보하는 과정에서 자기조절능력의 주요한 부분인 만족 지연 능력(이영주, 2007)도 향상 시켰을 것으로 생각된다. 이기지 못했다고 하더라도 자신의 실패 원인을 찾고  또 다른 성공방법을 모색하여 새롭게 도전하는 상황 변화에 자율적이고 융통성 있게 행동하는 능력(이정란, 2003)을 향상시켰을 것으로 생각된다.

이상의 논의를 통해 살펴보면 본 연구는 다음과 같은 의의가 있다.

교육목적 보드게임 활동이 초등학생의 자기효능감 및 자기조절능력 향상에 긍정인 영향을 미치는 것으로 나타났고, 방과후학교 프로그램·동아리활동·교과연계수업 등에 효과적으로 활용할 수 있는 기반을 마련한 것이라 하겠다.

## 2. 결론 및 제언

본 연구의 목적은 교육목적 보드게임이 초등학생의 자기효능감 및 자기조절능력에 미치는 효과를 검증하는 것이다. 이를 위해 부산광역시 Y 초등학교 3~6학년  방과후학교 보드게임 프로그램 수강 아동 9명, G 초등학교 3~6학년 방과후학교 보드게임 프로그램 수강아동 8명, 합해서 17명을 실험집단으로, G 초등학교 20명을 통제집단으로 구성하였다. 2017년 3월 첫째주부터 4월 마지막주까지, 주1회, 90분, 총8회기 동안 보드게임 프로그램을 실시하여 자기효능감 및 자기조절능력에 미치는 효과를 알아보았다. 본 프로그램의 연구문제는 첫째, 교육목적 보드게임 활동이 초등학생의 자기효능감에 어떠한 효과가 있는가? 둘째, 교육목적 보드게임 활동이 초등학생의 자기조절능력에 어떠한 효과가 있는가? 이다. 프로그램의 효과를 검증하기 위하여 실험집단과 통제집단의 자기효능감 및 자기조절능력 검사를 프로그램 실시전과 실시후에 실시하였다. 설문을 통계분석하여 종합한 결론은 다음과 같다.

첫째. 교육목적 보드게임 활동은 초등학생의 자기효능감을 향상시키는데 효과가 있었다. 보드게임 활동을 실시한 실험집단의 경우 프로그램을 실시하기 전에 비해 실시 후에 자기효능감의 점수가 높아진 것으로 나타났다. 통제집단은 사전에 비해 사후 점수가 유사하거나 다소 낮아진 것으로 나타났다. 실험집단의 사전 자기효능감 결과를 공변인으로 처리하여 사후 검사에 대하여 공변량 분석을 실시한 결과 자기효능감의 하위요인인 자신감, 자기조절 효능감, 과제난이도 선호 모두 통제집단 간에 유의미한 차이가 나타났다. 이는 초등학생의 자기효능감이 보드게임 활동을 통해서 향상될 수 있다는 선행연구(김현숙, 2017)를 지지한다. 따라서 지속적인 보드게임 활동이 초등학생의 자기효능감의 향상을 위해 도움이 된다고 하겠다.

둘째, 교육목적 보드게임 활동이 초등학생의 자기조절능력을 향상시키는데 효과가 있었다. 보드게임 활동을 실시한 실험집단의 경우 프로그램을 실시하기 전에 비해 실시 후에 자기조절능력의 점수가 높아진 것으로 나타났다. 통제집단은 사전에 비해 사후 점수가 유사하거나 다소 낮아진 것으로 나타났다. 실험집단의 사전 자기조절능력 결과를 공변인으로 처리하여 사후 검사에 대하여 공변량 분석을 실시한 결과 자기조절능력의 하위요인인 인지적·동기적·행동적 요인 중 동기적 요인만 유의미한 차이가 나타났다. 인지적·행동적 요인은 모두 총점에는 증가가 있었으나, 유의미한 향상은 아니었다. 이러한 결과는 자기조절능력이 보드게임 활동을 통해서 향상될 수 있다는 선행연구(최혜선, 2015; 소향미, 2014; 권효진, 2016)와 하위요인에서 부분적으로 일치하고 있다. 자기조절능력 전체는 유의한 차이가 타나났으므로 교육목적 보드게임 활동이 초등학생의 자기조절능력 향상에 효과가 있다고 하겠다.

이상의 내용을 종합해 보면 초등학생의 자기효능감 및 자기조절능력의 향상에 도움이 되는 보드게임 활동은 문제를 해결함에 있어 자신에 대한 긍정적인 신념을 가지게 해주며, 자기의 욕구·행동들을 스스로 조절하여 관리할 수 있는 능력 향상에 도움을 준다고 하겠다.

본 연구의 논의와 결론을 토대로 하여 후속 연구를 위한 몇 가지 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 보드게임 활동의 효과성을 입증하기 위해서는 실험집단과 통제집단을 보다 많은 초등학교 아동으로 설정하여 추가적인 다양한 연구가 필요하고 프로그램의 지속적인 효과를 검증해 볼 필요가 있다.

둘째, 본 연구의 연구방법을 설문지를 통해 응답자가 지각한 것에 대한 평가에 한정되므로 연구결과와 실제와는 다소 차이가 있을 수 있다.

셋째, 본 연구가 프로그램의 효과성을 양적 측정에 의존하여 충분한 효

과가 산출되지 못하였다. 자기효능감과 자기조절능력의 변화를 측정할 수 있는 질적 연구가 병행되어야 한다.

넷째, 본 프로그램을 적용한 수업시간 이외의 자기효능감 및 자기조절능력에 영향을 미칠 수 있는 다른 여건들은 고려하지 않았다.

PUKYONG NATIONAL UNIVERSITY
부경대학교

# 참 고 문 헌


김기정(2017). 자기조절능력의 뇌과학적 이해와 교육적 시사점. 서울교육대학교, 석사학위논문.

김보라(2015). 보드게임 놀이 활동이 아동의 사회성에 미치는 영향. 광주교육대학교, 석사학위논문.

김명희(2012). 자기조절학습전략 훈련프로그램이 중학생의 자기조절 학습능력과 학업적 자기효능감에 미치는 효과. 강원대학교, 석사학위논문.

김문신(2003). 어머니의 정서표현과 정서표현 수용 태도가 아동의 자기 조절 능력에 미치는 영향. 숙명여자대학교, 석사학위논문.

김순영(2006). 초등학교 아동이 지각한 부모-자녀간 의사소통 유형과 자기효능감의 관계. 한국교원대학교, 석사학위논문.

김세희(2011). 보드게임을 통한 놀이 활동이 저소득아동의 사회성 향상에 미치는 영향. 상지대학교, 석사학위논문.

김아영(2007). 학업적 자기효능감의 이론과 현장연구. 서울: 학지사.

김영미(2008). 성공경험 프로그램이 초등학생의 자기효능감 및 수학 학업성취도에 미치는 영향. 부산교육대학교, 석사학위논문.

김영수(2014). 보드게임 활동이 학습부진아의 주의집중력에 미치는 효과. 대구교육대학교, 석사학위논문.

김종철(2014). 초등학생의 성공지능, 학습동기, 학습전략, 학업적 자기효능감 간의 구조적 관계. 대구교육대학교, 석사학위논문.

김현숙(2017). 상호적 또래교수를 활용한 보드게임이 학교생활 부적응 학생의 자기효능감에 미치는 영향. 대구대학교, 석사학위논문.

노현지(2017). 보드게임 놀이가 ADHD 성향 아동의 주의집중력에 미치는 영향. 단국대학교, 석사학위논문.

민건(2012). 초등학교에서 학부모의 자녀에 대한 기대정도와 학생의 자기효능감과의 관계. 공주대학교, 석사학위논문.

박성현(2008). 보드게임을 이용한 놀이 활동이 정신지체학생의 적응행동에 미치는 효과. 대구대학교, 석사학위논문.

박영숙(1999). 성공 및 실패 상황에 따른 학업원인귀속 유형별 아동의 자기효능감 연구. 동아대학교, 석사학위논문.

박은숙(2009). 자기표현훈련 프로그램이 초등학생의 자기효능감, 발표불안에 미치는 효과. 건국대학교, 석사학위논문.

박중규(2017). 보드게임 활동이 수학적 창의성 및 수학에서의 창의적 태도에 미치는 효과-5학년 학생을 중심으로. 한국교원대학교, 석사학위논문.

성태제(2007). 알기 쉬운 통계분석-기술통계에서 구조방정식모형까지. 서울: 학지사.

소향미(2014). 보드게임을 활용한 집단놀이치료가 특수학급 중학생의 자아존중감과 자기조절력에 미치는 효과. 가천대학교, 석사학위논문.

손복영(2011). 자기주도 학습방법에 의한 사회교육 프로그램이 유아의 자기조절 능력에 미치는 영향. 덕성여자대학교, 박사학위논문.

송현미(2013). 초등학생이 지각한 사회적 지지와 학교행복의 관계에서 자기조절능력의 매개효과. 경북대학교, 석사학위논문.

신순정(2007). 게임기반학습에서 학습자의 성공경험증진 교수전략이 학습자의 자기효능감에 미치는 영향. 한국교원대학교, 석사학위논문.

오승택(2004). 보드게임 개발에 관한 연구. 상명대학교, 석사학위논문.

용현화(2016). FAT 정서조절 프로그램이 학령기 아동의 분노조절과 자기효능감에 미치는 효과. 목포대학교, 석사학위논문.

우재옥(2011). 아동의 자기조절능력과 기본생활습관과의 관계. 서울교육대

학교, 석사학위논문.

유효현(2001). 자기효능감과 학습동기 및 학교적응간의 관계분석. 홍익대학교, 석사학위논문.

윤선례(2011). 보드게임 활동이 유아의 수학적 인지능력발달과 태도에 미치는 영향. 충남대학교, 석사학위논문.

윤영신(2007). 청소년의 자기조절능력 관련변인 연구. 숙명여자대학교, 박사학위논문.

안미경(1996). 아동의 자기조절능력 및 기질과 어머니의 양육 행동 간의 관계. 서울여자대학교, 석사학위논문.

우은주(2016). 유아의 자기조절능력 증진을 위한 음악극 프로그램 개발 및 적용효과. 건국대학교, 박사학위논문.

유미희(2010). 초등학생이 지각한 가족건강성이 아동의 자아개념과 자기조절능력에 미치는 영향. 인하대학교, 석사학위논문.

이경옥 외(2006). 보드게임 현황 및 교육적 기능에 관한 연구 : 사회성 발달을 중심으로. KGDI 연구보고서 06-003, 덕성여자대학교 아동게임 연구센터.

이애리(2014). 보드게임 활동이 지적장애학생의 주의집중력과 공간 지각력에 미치는 영향. 한국교원대학교, 석사학위논문.

이영주(2007). 아동의 자기조절능력 발달에 영향을 주는 관련 변인 연구-아동의 자아개념과 부모, 교사, 친구의 관계를 중심으로. 숙명여자대학교, 석사학위논문.

이정란(2003). 유아의자기조절 구성 요인 및 관련 변인에 대한 구조 분석. 덕성여자대학교, 박사학위논문.

이흔숙(2008). 품성계발프로그램이 초등학생의 자기조절력에 미치는 효과. 울산대학교, 석사학위논문.

이희란(2011). 초등학생의 성별에 따른 자기효능감 및 목표지향성과 진로성숙과의 관계. 건국대학교, 석사학위논문.

임현정, 신혜숙 외(2013). 데이터 기반 교육정책 분석 연구(II)-방과후학교 성과에 영향을 미치는 학교 특성 문석-(PR2013-26). 연구보고서. 한국교육개발원.

장유진(2016). 초등학교 지적장애 아동의 자기결정력, 자기조절력, 자기주도력의 관계. 전남대학교, 석사학위논문.

정유선(2002). 자기효능감, 목표지향성, 내·외통제소재간의 관계. 상명여자대학교, 석사학위논문.

정유화(2011). 보드게임 활동이 수학적 창의성과 수학적 태도에 미치는 영향. 서울교육대학교, 석사학위논문.

정윤선(2015). 자기조절학습의 유형 탐색과 시간의 경과에 따른 변화 연구. 경희대학교, 박사학위논문.

정윤하(2008). 구조화된 보드 게임이 초등학교 1학년 ADHD 아동의 주의력에 미치는 영향. 단국대학교, 석사학위논문.

차정은(1997). 일반적 자기효능감 척도개발을 위한 일 연구. 이화여자대학교, 석사학위논문.

최단비(2015). 초등학생용 자기조절력 척도 개발 및 타당화 연구. 서울교육대학교, 석사학위논문.

최혜선(2015). 전래놀이 및 보드게임을 통한 초등학교 1학년의 학교 적응, 사회성, 자기조절능력에서의 변화 탐색. 충남대학교, 석사학위논문.

한혜진(2002). 자기주장훈련이 초등학생의 자기효능감에 미치는 효과. 서울교육대학교, 석사학위논문.

허균(2010). 교육 연구방법의 이론과 실제-분석 실천적 접근. 경기도: 서현사.

허정경(2004). 학령기 아동의 자기조절능력 척도 개발과 관련 변인 연구. 숙명여자대학교, 박사학위논문.

허정민(2013). 보드게임 활동이 수와 연산능력에 미치는 영향: 초등학교 3,4,5,6학년을 중심으로. 목포대학교, 석사학위논문.

홍문영(2015). 방과후학교 기악활동이 초등학생의 학업적 자기효능감에 미치는 영향. 이화여자대학교. 석사학위논문.

Albert Bandura(1997). 자기효능감과 인간행동, 이론적 기초와 발달 분석, 경기도: 교육과학사.

Albert Bandura(2004). (변화하는 사회속에서의) 자기효능감. 서울: 학지사.

Bandura, A.(1977). *Social Learning Theory, Prentice-Hall.*, New Jersey : Englewood Cliffs.

Kopp, C.(1982). The adolescents of self-regulation a developmental perspective, *Developmental Psychology, 18(2)*, 199-214.

Sherer, M., Maddux, J.E., Mercandants, B., Prentice-Dunn, S., & Jacobs, B.(1983). The Self-efficacy Scale : Construction and Validation, *Psychological Reports*, 51, 663-671.

Zimmerman, B. J. (1990). *Attaining self-regulation : A social cognitive perspective.* Sandiego : Academic Press.

## <부록 I> 자기효능감 설문지

▣ 이 설문은 자신이 얼마나 능력 있는 사람이라고 생각하는지 알아보기 위한 것입니다. 읽어보고 자신의 모습과 가장 가깝다고 생각되는 것에 동그라미 하시기 바랍니다.

| 번호 | 항목 | 전혀 아니다 | 대체로 아니다 | 보통 이다 | 대체로 그렇다 | 매우 그렇다 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 나는 계획을 잘 짤 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 2 | 나는 어떤 일이 너무 어려워 보이면 해보려고도 하지 않는다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 3 | 나는 어떤 일의 원인과 결과를 잘 분석해낼 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 4 | 나는 일을 조직적으로 처리하는 편이다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 5 | 나는 큰 문제가 생기면 불안해져서 아무것도 할 수가 없다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 6 | 나는 위험한 상황에서 잘 대처할 수 없을 것 같아 불안하다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 7 | 나는 마음만 먹으면 과제를 잘 처리할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 8 | 나는 내가 할 수 있는 일과 그렇지 않은 일을 판단할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 9 | 만일 일을 선택할 수 있다면 나는 어려운 것보다는 쉬운 것을 선택할 것이다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 10 | 나는 어떤 일을 시작할 때 실패일 것 같은 느낌이 들곤 한다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 11 | 주변 사람들이 나보다 모든 일에서 뛰어난 것 같다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 12 | 어떤 문제에 대한 나의 판단은 대체로 정확하다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 13 | 나는 좀 실수를 하더라도 어려운 일을 좋아한다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 14 | 어렵거나 도전적인 일에 매달리는 것은 재미있는 일이다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 15 | 나는 주어진 일을 하기 위해 여러 가지 정보를 충분히 활용할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 16 | 나는 어려운 일이 생기면 당황스러워서 어찌할 바를 모른다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 17 | 어떤 일이 처음에 잘 안되더라도 나는 될 때까지 해본다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 18 | 나는 어려움이 있을 때도 꾸준히 노력한다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 19 | 나는 아주 쉬운 일보다 차라리 어려운 일을 좋아한다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 20 | 나는 위험한 상황에 부딪혀도 별로 당황하지 않는다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

PUKYONG NATIONAL UNIVERSITY 부경대학교

## <부록 II> 자기조절능력 설문지

▣ 이 설문은 자신이 얼마나 효과적인 방법으로 공부하는지 알아보기 위한 것입니다. 읽어보고 자신의 모습과 가장 가깝다고 생각되는 것에 동그라미 하시기 바랍니다.

| 항 목 | 거의 그렇지 않다 | 가끔 그렇다 | 반반 정도다 | 자주 그렇다 | 항상 그렇다 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1. 나는 잊어버리지 않기 위해 메모를 자주 하는 편이다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 2. 나는 곱셈문제를 보면 구구단이 빨리 떠오르지 않는다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 3. 나는 공부를 할 때 될 수 있는 한 많이 외우려고 한다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 4. 나는 방청소를 할 때 무엇부터 할 것인지 순서를 정한 후에 시작한다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 5. 나는 책을 읽을 때 시간이 모자라면 중요하지 않는 부분은 건너뛴다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 6. 나는 공부하는 도중에 내용을 잘 이해하고 있는지 스스로에게 질문해보곤 한다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 7. 나는 새로운 내용을 배울 때는 그것과 관련된 상황을 머릿속으로 상상해 보면서 이해한다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 8. 나는 사물을 맞추기 위해 여러 번 설명 듣는 것보다 직접 사물을 보는 것이 더 잘 이해된다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 9. 나는 내용이 복잡할 때는 도표를 그리거나 요약해 본다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 10. 나는 여러 가지 문제를 해결할 때 나름대로 관계를 지어본다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 11. 나는 숙제나 공부를 하다가 모르는 내용이 있으면 관련자료나 인터넷을 찾아본다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 12. 나는 새로운 것을 배울 때 처음에 잘 하지 못하면 금방 포기하는 편이다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 13. 나는 우리반 다른 친구들에 비해 공부를 잘 할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 14. 나는 쉬운 문제를 푸는 것보다 어려운 문제를 푸는 것이 더 재미있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 15. 내가 최선을 다하기 때문에 선생님께 칭찬을 받는 것이라 생각한다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 16. 나는 위인전을 읽으면 주인공처럼 되고 싶다는 생각이 든다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 17. 나는 미래의 직업을 선택하는데 공부가 커다란 역할을 할 것이라고 생각한다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 18. 나는 시험을 잘 보는 것보다 내용을 잘 익히는 것이 더 중요하다고 생각한다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 19. 나는 많은 노력을 들이더라도 무엇인가 새로운 것을 배울 수 있는 것을 좋아한다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 20. 나는 갖고 싶은 것을 당장 가져야만 한다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 21. 나는 오락을 하면 숙제를 할 수 없다는 것을 알면서도 오락을 한다 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 22. 나는 비난이나 꾸지람을 받을 때, 좋지 않은 말대꾸를 한다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 23. 공부할 때 가족이 TV를 보면 공부를 계속하기가 어려워진다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 24. 나는 어떤 활동을 하는데 친구들이 같이 하자고 하지 않았는데도 끼어드는 경향이 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 25. 나는 다른 친구들과 규칙 지키기, 차례 기다리기, 협동하는 측면에서 잘 어울린다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 26. 나는 다른 사람의 기분을 이해할 수 있도록 항상 노력하고 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 27. 나는 어른들의 지도나 지시를 잘 따른다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

## <부록 III> 보드게임 프로그램 선행연구

| | |
|---|---|
| 선행연구 1 | 보드게임 활동이 지적 장애학생의 주의집중력과 공간지각력에 미치는 영향 |
| 저자 | 이애리, 2014, 석사학위논문, 한국교원대학교 |
| 연구대상 | 서울시 소재 S,B 2개 중학교 재학 지적장애학생 30명 중<br>(실험집단 15명, 통제집단 15명) |
| 연구도구 | 실험도구: 보드게임활동<br>측정도구: FAIR 주의력검사, 시지각발달검사(K-DTVP-2) |
| 프로그램 진행 | 10개의 보드게임 (한 게임당 각2회기) 총 20회기 |
| 프로그램 명 | 서펜티나, 믹스, 쿼리도, 쉐입스업, 어메이징라비린스, 헥서스, 해트릭스, 블록버스터, 우봉고미니, 젬블로 |
| 프로그램<br>선정기준 | 1. 주의집중력과 공간지각력을 향상시킬 수 있고, 지적장애학생들에게 비교적 쉽게 적용할 수 있는 보드게임 선정<br>2. 학습자의 특성에 따라 단계적으로 순서를 정하고 학생들이 이해하기 쉽도록 훤래의 게임 규칙을 수정·보완하여 적용 |

| | |
|---|---|
| 선행연구 2 | 보드게임 활동이 수학적 창의성과 수학적 태도에 미치는 영향 |
| 저자 | 정유화, 2011, 석사학위논문, 서울교육대학교 |
| 연구대상 | 서울시 서초구 소재의 S초등학교의 5학년 1개학급 실험집단 26명 |
| 연구도구 | 측정도구: 수학적 창의성 검사 |

| | |
|---|---|
| | 수학적 태도 검사<br>실험도구: 보드게임 활동 프로그램 |
| 프로그램 진행 | 4주간 일주일에 2회씩<br>1회에 40분씩 8회 (10차시) |
| 프로그램 명 | 할리갈리디럭스, 로보 77, 6 take, 젬블로, 우봉고, 다빈치코드, SET, 클루 |
| 프로그램 선정기준 | 1. 가능한 한 1교시 안에 지도할 수 있는 것으로 선정하되 수학교육과 관련이 많은 보드게임 위주로 선정<br>2. 게임 연령은 초등학교 고학년에 맞는 것으로 선정<br>3. 수학의 영역별로 게임을 선정 |

| | |
|---|---|
| 선행연구 3 | 보드게임 활동이 수와 연산능력에 미치는 영향 - 초등학교 3,4,5,6 학년을 중심으로 |
| 저자 | 허정민, 2013, 석사학위논문, 목포대학교 |
| 연구대상 | 목포시 B초등학교 방과후 수학반 3~6학년 40명<br>(20명 실험반, 20명 비교반)<br>처음 20분 동일 학습지 활동 그 후 40분 실험집단은 보드게임을 통제집단(비교반)은 학습지 풀기 |
| 연구도구 | 측정도구: 한국교육개발원(2001)에서 개발한 기초학습기능검사의 하위소검사인 셈하기 검사<br>실험도구: 21개의 보드게임 |
| 프로그램 진행 | 7주간 주3회 총 21회 (1회 40분) |

| | |
|---|---|
| 프로그램 명 | 할리갈리, 셈셈피자가게, 셈셈테니스, 셈셈눈썰매장, 셈셈롤러코스터, 아낄란티스, 우노, 로보 77, 치킨차차, 인생게임, 모노폴리, 텀블링몽키, Smart toss Math sports, 페르마, 메이크 텐, 펫나프, 피퍼, 이구아나곱셈게임, 피라미드연산게임, 트럼프카드, 스매치, |
| 프로그램 선정기준 | 초등학교 수학 교과서의 분석을 통해 수·연산 영역에서 학습해야 할 요소와 획득해야 할 문제해결 능력을 고려하여 보드게임 선정 |

| | |
|---|---|
| 선행연구 4 | 보드게임 놀이가 ADHD 성향 아동의 주의집중력에 미치는 영향 |
| 저자 | 노현지, 2017, 석사학위논문, 단국대학교 |
| 연구대상 | 경기도 수원 상담센터 초등1학년 3명 |
| 연구도구 | 실험도구: 보드게임활동<br>측정도구: FAIR 주의력검사 |
| 프로그램 진행 | 7주동안 12회기, 매회 60분씩 |
| 프로그램 명 | 숲속의 음악대, 텀블링몽키, 치킨차차, 우노, 픽츄레카, Make N Break, 명참정 셜록, 우봉고, SET, |
| 프로그램 선정기준 | 1. 주의집중력의 향상의 목적에 부합하는 게임, 대상아동이 다함께 참여할 수 있는 게임<br>2. 초등학교 1학년이 이해하기 어렵지 않은 규칙으로 구성된 게임 |

| | |
|---|---|
| | 3. 게임을 하는 동안 지속적으로 집중이 필요한 게임<br>4. 특별히 어려운 기술이나 놀이 전략이 필요하지 않는 게임 |

| | |
|---|---|
| 선행연구 5 | 보드게임을 활용한 집단놀이치료가 특수학급 중학생의 자아존중감과 자기조절력에 미치는 효과 |
| 저자 | 소향미, 2014, 석사학위논문, 가천대학교 |
| 연구대상 | 실험집단 20명: 경기도 S시 J중 6명, K시 T중 14명<br>통제집단 20명: 경기도 H시 D중 6명 K시 G중 14명 |
| 연구도구 | 측정도구: 자아존중감 척도, 자기조절력 척도<br>실험도구: 보드게임을 이용한 집단놀이치료 프로그램 |
| 프로그램 진행 | 1회 90분씩(보드게임활동 35분), 총 10회기 |
| 프로그램 명 | 숲속의 음악대, 비트 더 카운트, 꼬마돼지서커스, 파라오코드, 로보 77, 어메이징 라비린스, 붐 폭탄게임, 메이큰 브레이크, 딕싯, 할리갈리 |
| 프로그램 선정기준 | 보드게임 및 집단게임놀이치료에 관련된 선행연구들(정윤하, 2007; 박성현, 2008; 윤자영, 2008; 김경애, 2009; 김세희,조은정, 2011)과 보드게임의 교육적 효과 연구와 학습지도안 개발(박성옥·김윤희·조혜란 외 2010), 놀이로 여는 집단상담기법-집단의 초기활동(전국재·우영숙 외, -치료적게임과 심상유도(M. Cheung, 2010)를 참고하여 특수학급 중학생의 특성을 고려하여 프로그램을 구성(소향미, 2014) |

| | |
|---|---|
| 선행연구 6 | 보드게임놀이활동이 아동의 사회성에 미치는 영향 |
| 저자 | 김보라, 2015, 석사학위논문, 광주교육대학교 |
| 연구대상 | 광주광역시 광진구 K초등학교 3학년 2학급 43명중 실험집단 21명 1학급, 통제집단 22명 1학급 |
| 연구도구 | 측정도구: 사회성 검사<br>실험도구: 보드게임놀이활동 |
| 프로그램 진행 | 총 10회기(회기당 80~100분) 1회기: 프로그램에 대한 설명 및 진행시 규칙설명, 10회기 프로그램에 대한 소감 나누기 |
| 프로그램 명 | 흔들흔들해적선, 나는 누구일까요?, 할리갈리익스트림, 치킨차차, 애플투애플, 마녀들의 경주, 라보카, 모노폴리 |
| 프로그램 선정기준 | 1. 아동의 인지 능력 및 정서 수준에 적합한 보드게임 선정<br>2. 사회성 향상을 위해 상호작용이 많이 일어 날 수 있는 게임 선정 |

| | |
|---|---|
| 선행연구 7 | 상호적 또래교수를 활용한 보드게임이 학교생활 부적응 학생의 자기효능감에 미치는 영향 |
| 저자 | 김현숙, 2017, 석사학위논문, 대구교육대학교 |
| 연구대상 | 대구광역시 C 초등학교 4학년 (감각,운동,정서등의 장애가 없는 학생) A~H 8명 |
| 연구도구 | 측정도구: 자기효능감 검사<br>실험도구: 상호적 또래교수를 활용한 보드게임 |
| 프로그램 진행 | 12회기(1게임을 3회기로), 1회 50분 |

| | |
|---|---|
| 프로그램 명 | 코코너츠, 스머프 사다리 게임, 정글 탈출 게임, 우봉고 |
| 프로그램 선정기준 | 1. 학생의 인지 능력 및 정서 수준에 적합한 프로그램을 선정, 학생의 선택권을 우선으로 하여 학생들의 자기효능감 향상에 도움이 되는 프로그램<br>2. 학생들이 게임의 방법을 이해하고 게임의 전략을 수립을 쉽게 할 수 있는 활동으로 구성, 학생들이 다양한 전략과 해결방법을 모색하여 활동에 임할 수 있는 프로그램 선정<br>3. 또래교수가 일어날 수 있도록 학생들이 처음 접해보는 보드게임을 준비하고 비슷한 유형의 활동을 배제한다. |

| | |
|---|---|
| 선행연구 8 | 보드게임 활동이 학습부진아의 주의집중력에 미치는 효과 |
| 저자 | 김영수, 2014, 석사학위논문, 대구교육대학교 |
| 연구대상 | 대구광역시 D 초등학교 5학년 학습부진아 10명 |
| 연구도구 | 실험도구: 보드게임프로그램<br>측정도구: FAIR 주의력검사 |
| 프로그램 진행 | 6주간 총12회기 (1회기 40분, 주2회) |
| 프로그램 명 | 서펜티나, 할리갈리, 텀블링몽키, 치킨차차, 픽추레카, 우노 |
| 프로그램 선정기준 | 1. 게임 규칙에 따라 성취해야할 목표가 있고 두명 이상 참여하여 놀이를 할 수 있으며<br>2. 시·지각 및 청·지각 단서를 주로 이용한 카드, 보드게임으로 주의력 향상 시킬수 있으며<br>3. 자주 즐기거나 쉽게 배울 수 있는 규칙이 있으며<br>4. 지속적으로 게임에 집중을 해야 결과를 얻을 수 있는 게임 및 상대방을 지속적으로 관찰해야 하는 게임으로 구성 |

| | |
|---|---|
| 선행연구 9 | 보드게임을 통한 놀이활동이 저소득아동의 사회성향상에 미치는 영향 |
| 저자 | 김세희, 2011, 석사학위논문, 상지대학교 |
| 연구대상 | 실험집단: 서울시 은평구 소재 지역아동센터 저소득가정의 초등학교 3~6학년 아동 10명 |
| 연구도구 | 실험도구:보드게임을 통한 놀이활동<br>측정도구: 사회성 척도 |
| 프로그램 진행 | 주1회, 12회기, 회당 60분 |
| 프로그램 명 | 핏딜럭스, 딩고, 시퀀스, 애플투 애플, 왓잇투야, 보난자, 숲속의 음악대, 젬블로, 트렌스 아메리카, 빈트레이드, 아베시져, 펜데믹 |
| 프로그램 선정기준 및 적용 | 주로 사회성 향상에 관련된 게임과 협동심을 높일 수 있는 놀이를 바탕으로 구성 |

## <부록 IV> 보드게임 프로그램 활동 지도안(1회기~8회기)

| 보드게임 프로그램 활동 지도안 | | | |
|---|---|---|---|
| 회기 | 1 | 대상 | 3~6학년 |
| 학습 주제 | 피라미스 | | |
| 학습 목표 | 큐브를 모아 최소한의 색깔의 큐브로 피라미드를 완성할 수 있다. | | |
| 도입 | ◉ 게임 탐색하기<br>게임 구성물들을 탐색해본다.<br>◉이집트와 피라미드에 대해 알아본다.<br>◉큐브 획득 카드를 보고 주머니에서 큐브를 뽑아 뽑기 점수를 획득해 본다.<br>무작위로 큐브를 뽑아 큐브4개로 피라미드를 완성해본다.<br>정해진 갯수의 큐브들을 가지고 가장 높은 건설점수를 받을 수 있도록 피라미드를 건설해본다. ( 예) 빨간색 2, 파란색 3, 투명 1, 녹색 1을 가지고 만들 수 있는 높은 점수의 피라미드는? ) | | |
| 전개 | ◉ 규칙 알아보기<br>1. 게임 준비<br>큐브가 든 주머니, 육각형게임판, 점수판을 가운데 둔다.<br>게임말들은 점수판의 출발선에 둔다.<br>큐브 뽑기 카드는 3장만 오픈해 나열해두고 나머지는 더미로 둔다.(플레이어들은 자기차례에 한 장씩 사용하고, 항상 3장을 오픈해 둔다.<br>다시 뽑기 카드는 2장씩 나누어 가진다. (이 카드를 내고 사용하면 큐브를 다시 뽑을 수 있다. 게임이 종료될 때 까지 사용하지 않으면 한 장당 5점을 보너스로 획득한다.)<br>점수 카드는 나의 말과 같은 색으로 한 장씩 가진다.<br>2. 게임 목표<br>가장 많은 점수를 획득한 플레이어가 승리하는 게임<br>3. 게임 진행<br>내 차례가 되면 큐브 뽑기 카드를 한 장 가지고 온다.<br>자신의 판단으로 큐브를 획득한다. (잘못된 색깔의 큐브를 뽑았을 경우 잘못 뽑은 큐브와 획득한 큐브중 하나를 주머니에 다시 버린다.)<br>큐브를 획득한 후 뽑기 점수를 받는다. (내말과 같은 색깔의 큐브를 | | |

| | |
|---|---|
| | 뽑으면 개수에 따라 점수를 획득할 수 있다.)<br>이번턴에 획득한 모든 큐브로 피라미드를 건설하고 건설 점수를 받는다.<br>◉ 보드게임 수업시 지켜야 할 약속 인지시키기<br>◉ 게임 진행해보기<br>피라미스의 규칙을 숙지하고 플레이 해본다.<br>◉ 반복해서 플레이 해보기<br>반복해서 플레이 해보고 자신만의 전략을 사용해 본다.<br>◉ 게임에서 승리하기 위한 나만의 전략을 공유해보기<br>◉ 여러번 플레이해 본 뒤 규칙을 변형해 플레이 해보기<br>1. 맨처음 시작할 때 피라미드 건설 판에 큐브를 몇 개 놓고 시작할 것인가?<br>2. 다시 뽑기 카드는 꼭 필요한가? 어떤 경우 사용해 보았는가?<br>3. 큐브가 적게 뽑힌 경우(1~2개, 또는 실패로 큐브를 반납하고 1~2개 남은 경우)에는 어드벤티지를 주는 것은 어떤가?<br>4. 게임의 종료는 어떤 경우가 더 좋을까? 큐브가 다 없어진 경우, 모든 플레이어가 똑같은 개수의 카드를 사용한 후?<br>5. 한번에 뽑을 수 있는 최대의 큐브를 설정해 놓으면 어떨까?<br>6. 뽑기 카드는 더미로만 두고 랜덤으로 사용하는 것은 어떨까?<br>◉규칙을 변형해 플레이해 본뒤 토의하기 |
| 정리 | ◉ 게임에서 승리하기 위한 나만의 전략 공유해보기<br>서로 피드백 해주며 소통해보기<br>◉ 정리정돈하기<br>모둠 구성원들이 다 같이 협동하여 정리 정돈 해보기<br>◉ 다음 차시 예고 |

| 보드게임 프로그램 활동 지도안 | | | |
|---|---|---|---|
| 회기 | 2 | 대상 | 3~6학년 |
| 학습 주제 | 티켓 투 라이드 | | |
| 학습 목표 | 기차 카드를 전략적으로 획득하여 나에게 주어진 목적지카드에 맞게 2개의 도시를 연결하여 높은 점수를 획득할 수 있다. | | |
| 도입 | ◉ 게임 탐색하기<br>게임 구성물들을 탐색해본다.<br>◉ 미국지도를 보고, 주요 도시들을 탐색해본다.<br>◉ 그 도시에서 유명한 것들을 이야기 해본다. | | |
| 전개 | ◉ 규칙 알아보기<br>1. 게임 준비<br>각자 한가지 색깔의 말을 가지고 그 색깔과 같은 기차를 45대 가진다.<br>목적지 카드를 3장 뽑고, 최소 2장은 가진다.(1장은 버릴수 있다.)<br>2. 게임 목표<br>가장 많은 점수를 획득한 플레이어가 승리하는 게임<br>3. 게임 진행<br>내 순서가 되면 아래 3가지 중 1가지를 선택한다.<br>1)기차카드 2장 가져오기<br>(두 도시를 잇기 위해서는 노선색과 같은 기차카드가 필요)<br>2)기차카드 사용-기차카드 내고 두 도시 사이의 노선에 기차를 올려둔다. 점수는 즉시 획득<br>3)목적지 카드 3장 뽑기(반드시 1장은 선택하기)<br>목적지 카드에 표시된 두 도시를 연결하면 게임종료후 점수 획득<br>(미완성:마이너스 점수)<br>3. 게임종료<br>누군가의 기차가 2개 이하일 때 한 바퀴 더 진행하고 게임 종료, 점수 계산하기(가장 긴 노선은 보너스 점수)<br>◉ 보드게임 수업시 지켜야 할 약속 인지시키기<br>◉ 게임 진행해보기<br>티켓 투 라이드의 규칙을 숙지하고 플레이 해본다. | | |

| | |
|---|---|
| | ◉ 반복해서 플레이 해보기<br>반복해서 플레이 해보고 자신만의 전략을 사용해 본다.<br>◉ 게임에서 승리하기 위한 나만의 전략 공유해보기<br>서로 피드백 해주며 소통해보기<br>◉ 여러번 플레이해 본 뒤 변형 규칙 생각해보기<br>1. 한번에 여러 도시를 연결할 수 있으면 어떨까?<br>2. 무지개 카드를 빼고 진행하면 어떨까?<br>3. 최대 가질 수 있는 기차카드를 제한하면 어떨까?<br>4. 연결한 노선들을 사고 팔 수 있으면 어떨까?<br>◉ 규칙이 변형된다면 플레이 하는데 어떤 문제가 생길지 토의해보기 |
| 정리 | ◉ 정리정돈하기<br>모둠 구성원들이 다 같이 협동하여 정리 정돈 해보기<br>◉ 다음 차시 예고 |

PUKYONG NATIONAL UNIVERSITY 부경대학교

| 보드게임 프로그램 활동 지도안 | | | |
|---|---|---|---|
| 회기 | 3 | 대상 | 3~6학년 |
| 학습 주제 | 픽셀 | | |
| 학습 목표 | 가로, 세로 중 한 곳의 좌표를 이동하여 가로세로가 만나는 점에 나의 색깔칩을 두어 3목 또는 4목을 완성할 수 있다. | | |
| 도입 | ◉ 게임 탐색하기<br>게임 구성물들을 탐색해본다.<br>◉ 오목에 대해 알아본다.<br>◉ 가로와 세로, 좌표에 대해 알아본다. | | |
| 전개 | ◉ 규칙알아보기<br>1. 게임 준비<br>각자의 색깔 칩을 가진다.(2인 30개씩, 3인 20개씩, 4인 15개씩)<br>각 플레이어가 게임 판 중앙 알맞은 곳에 칩을 하나씩 둔다.<br>선을 정하고 선의 게임 칩이 있는 좌표에 맞춰 슬라이더를 놓는다.<br>2. 게임 목표<br>2~3인 게임 시: 4목(가로, 세로, 대각선 가능)<br>4인 게임 시: 3목(가로, 세로, 대각선 가능)<br>3. 게임 진행<br>내 순서에는 2개의 슬라이더 중 한 개를 선택해 움직여 맞춰진 새로운 좌표에 자신의 게임 칩을 내려놓는다.<br>3. 게임종료<br>누군가가 3목(4인) 또는 4목(3인, 2인)을 완성하면 승리<br>◉ 보드게임 수업시 지켜야 할 약속 인지시키기<br>◉ 게임 진행해보기<br>픽셀의 규칙을 숙지하고 플레이 해본다.<br>◉ 반복해서 플레이 해보기<br>반복해서 플레이 해보고 자신만의 전략을 사용해 본다.<br>◉ 게임에서 승리하기 위한 나만의 전략 공유해보기<br>서로 피드백 해주며 소통해보기<br>◉ 여러 번 플레이 해 본 뒤 변형 규칙 생각해보기 | | |

| | |
|---|---|
| | 1. 가로, 세로 슬라이더를 동시에 이동시켜 게임을 진행하면 어떨까?<br>◉ 규칙이 변형된다면 플레이 하는데 어떤 문제가 생길지 토의해보기 |
| 정리 | ◉ 정리정돈하기<br>모둠 구성원들이 다 같이 협동하여 정리 정돈 해보기<br>◉ 다음 차시 예고 |

PUKYONG NATIONAL UNIVERSITY
부경대학교

| 보드게임 프로그램 활동 지도안 | | | |
|---|---|---|---|
| 회기 | 4 | 대상 | 3~6학년 |
| 학습 주제 | 카카오 | | |
| 학습 목표 | 정글타일에 일꾼타일을 전략적으로 배치하여 행동을 수행하고 금화를 획득할 수 있다. | | |
| 도입 | ◉ 게임 탐색하기<br>게임 구성물들을 탐색해본다.<br>◉ 시장경제의 원리에 대해 알아본다. | | |
| 전개 | ◉ 규칙 알아보기<br>1. 게임 준비<br>각자 마을판, 물지게꾼, 일꾼타일 더미를 가진다.<br>일꾼타일은 3장만 손에 들고 나머지는 더미로 둔다.<br>매번 한 장을 사용하고 한 장을 보충해준다.<br>2. 게임 목표<br>카카오를 팔아 가장 많은 금화를 번 플레이어가 승리<br>3. 게임 진행<br>내 순서가 되면<br>1)일꾼 타일을 정글타일과 한 개 이상의 면이 만나도록 1장 놓기<br>2)정글타일 채우기(정글타일끼리는 면이 만날 수 없다.)<br>3)정글타일 행동수행하기(카카오 생산하기-최대 5개까지 보유할 수 있다, 카카오 팔기, 광산에서 일하기 등)<br>4. 게임종료<br>모든 플레이어가 일꾼타일을 모두 사용하였을 때 게임 종료<br>신전타일 점수계산, 사용하지 않은 태양석은 1금화, 물지게꾼이 진행한 정도에 따라 금화 획득<br>◉ 보드게임 수업 시 지켜야 할 약속 인지시키기<br>◉ 게임 진행해보기<br>카카오 규칙을 숙지하고 플레이 해본다.<br>◉ 반복해서 플레이 해보기<br>반복해서 플레이 해보고 자신만의 전략을 사용해 본다. | | |

| | |
|---|---|
| | ◉ 게임에서 승리하기 위한 나만의 전략 공유해보기<br>서로 피드백 해주며 소통해보기<br>◉ 여러 번 플레이해 본 뒤 변형 규칙 생각해보기<br>◉ 규칙이 변형된다면 플레이 하는데 어떤 문제가 생길지 토의해보기 |
| 정리 | ◉ 정리정돈하기<br>모둠 구성원들이 다 같이 협동하여 정리 정돈 해보기<br>◉ 다음 차시 예고 |

PUKYONG NATIONAL UNIVERSITY
부경대학교

| 보드게임 프로그램 활동 지도안 | | | |
|---|---|---|---|
| 회기 | 5 | 대상 | 3~6학년 |
| 학습 주제 | 페르마 | | |
| 학습 목표 | 세 개의 주사위를 굴려 나온 숫자들을 자유롭게 사칙연산 하여 내가 원하는 숫자로 만들 수 있다. | | |
| 도입 | ◉ 게임 탐색하기<br>게임 구성물들을 탐색해본다.<br>◉ 주사위를 굴려 나온 숫자들을 사칙연산 해보기 | | |
| 전개 | ◉ 규칙 알아보기<br>1. 게임 준비<br>각자 같은 색의 말과 구슬 9개를 가진다. 말은 점수판 위에 구슬은 구슬 보관 홈에 넣어둔다.<br>2. 게임 목표<br>세 개의 주사위를 굴려 나온 숫자들을 자유롭게 사칙연산 하여 내가 원하는 숫자로 만들어 가장 높은 점수를 획득하기.<br>3. 게임 진행<br>내 순서가 되면 1)주사위 세 개를 굴립니다. 2)나온 숫자를 사칙연산 합니다. 3)사칙연산 한 값의 자리에 나의 구슬을 놓습니다.<br>(구슬이 3개 이상 연결되면 점수 획득. 개당 1점)<br>4. 게임종료<br>누군가 12점을 획득했을 때 또는 구슬을 모두 사용했을 때<br>점수가 가장 높은 플레이어가 승리<br>◉ 보드게임 수업 시 지켜야 할 약속 인지시키기<br>◉ 게임 진행해보기<br>페르마 규칙을 숙지하고 플레이 해본다.<br>◉ 반복해서 플레이 해보기<br>반복해서 플레이 해보고 자신만의 전략을 사용해 본다.<br>◉ 게임에서 승리하기 위한 나만의 전략 공유해보기<br>서로 피드백 해주며 소통해보기<br>◉ 여러 번 플레이해 본 뒤 변형 규칙 생각해보기<br>◉ 규칙이 변형된다면 플레이 하는데 어떤 문제가 생길지 토의해보기 | | |
| 정리 | ◉ 정리정돈하기<br>모둠 구성원들이 다 같이 협동하여 정리 정돈 해보기<br>◉ 다음 차시 예고 | | |

| 보드게임 프로그램 활동 지도안 | | | |
|---|---|---|---|
| 회기 | 6 | 대상 | 3~6학년 |
| 학습 주제 | 얌슬램 | | |
| 학습 목표 | 주사위를 굴려 높은 점수를 획득할 조합을 선택해 가장 많은 점수를 획득할 수 있다. | | |
| 도입 | ◉ 게임 탐색하기<br>게임 구성물들을 탐색해본다.<br>◉ 주사위를 굴려 여러 가지 조합 만들어 보기 | | |
| 전개 | ◉ 규칙 알아보기<br>1. 게임 준비<br>주사위를 던져 큰 숫자가 나온 플레이어 먼저, 시계방향으로 진행<br>2. 게임 목표<br>주사위를 굴려 조합을 만들어 가장 높은 점수를 획득 할 수 있다.<br>3. 게임 진행<br>내 순서가 되면<br>주사위를 굴리고 높은 점수의 조합을 만들기 위해 선택한다.<br>총 주사위는 3번까지 굴릴 수 있다.<br>조합이 성공하면 해당 점수의 칩을 획득하고 실패하면 다음 플레이어로 순서가 넘어간다.<br>4. 게임종료<br>랙에 칩이 하나도 없을 때 게임 종료<br><br>※ 얌슬램 조합<br>같은 숫자가 2쌍이: 5 포인트<br>같은 숫자가 3개: 10 포인트<br>연속 4개의 수: 20 포인트<br>5개의 주사위가 같은 색일 때: 25 포인트<br>3개의 주사위와 나머지 2개의 주사위가 각각 같은 숫자: 30포인트<br>4개의 주사위가 같은 숫자: 40 포인트<br>5개 주사위가 연속 숫자: 50 포인트<br>5개 주사위가 모두 같은 숫자: 원하는 칩 획득하고 턴 한번 더 하기<br><br>◉ 보드게임 수업 시 지켜야 할 약속 인지시키기<br>◉ 게임 진행해보기 | | |

| | |
|---|---|
| | 얌슬램 규칙을 숙지하고 플레이 해본다.<br>◉ 반복해서 플레이 해보기<br>반복해서 플레이 해보고 자신만의 전략을 사용해 본다.<br>◉ 게임에서 승리하기 위한 나만의 전략 공유해보기<br>서로 피드백 해주며 소통해보기<br>◉ 여러번 플레이해 본 뒤 변형 규칙 생각해보기<br>새로운 조합 만들어 보기<br>◉ 규칙이 변형된다면 플레이 하는데 어떤 문제가 생길지 토의해보기 |
| 정리 | ◉ 정리정돈하기<br>모둠 구성원들이 다 같이 협동하여 정리 정돈 해보기<br>◉ 다음 차시 예고 |

PUKYONG NATIONAL UNIVERSITY 부경대학교

| 보드게임 프로그램 활동 지도안 | | | |
|---|---|---|---|
| 회기 | 7 | 대상 | 3~6학년 |
| 학습 주제 | 포비든 아일랜드 | | |
| 학습 목표 | 모든 플레이어가 협업하여 섬이 가라앉기 전에 4개의 성물을 획득하여 탈출할 수 있다.(공동의 목표를 달성하기 위해 노력할 수 있다.) | | |
| 도입 | ◉ 게임 탐색하기<br>게임 구성물들을 탐색해본다.<br>◉ 구성물을 탐색하고 스토리 만들어 보기 | | |
| 전개 | ◉ 규칙 알아보기<br>1. 게임 준비<br>중앙에 섬타일을 깔아둔다. 섬타일의 가장 자리에 4가지 성물을 배치한다.<br>각자의 역할을 정하고 역할카드와 말을 가진다.<br>각자의 말은 그 말의 자리(섬위)에 놓아둔다.<br>침수카드 6장을 뒤집어 해당 섬은 침수시킨다.<br>각자 모험카드를 2장 가진다.<br>2. 게임 목표<br>모든 플레이어가 협업하여 섬이 가라앉기 전에 4개의 성물을 획득하여 탈출하기.<br>3. 게임 진행<br>내 순서가 되면<br>1)3액션 실행하기(말이동, 섬타일복원, 성물카드주기, 성물카드 사용하기 중 선택하여 실행)<br>2)모험카드 2장 갖기<br>3)침수카드를 수위만큼 뽑아 해당섬 침수시키기<br>4. 게임종료<br>팀원들이 협력하여 4가지 성물을 다 모으면 모든 팀원이 이륙장으로 이동하여 헬리콥터 카드를 사용해 탈출하면 승리<br>◉ 보드게임 수업 시 지켜야 할 약속 인지시키기<br>◉ 게임 진행해보기<br>포비든 아일랜드 규칙을 숙지하고 플레이 해본다.<br>◉ 반복해서 플레이 해보기<br>반복해서 플레이 해보고 자신만의 전략을 사용해 본다.<br>◉ 게임에서 승리하기 위한 나만의 전략 공유해보기 | | |

| | |
|---|---|
| | 서로 피드백 해주며 소통해보기<br>◉ 여러번 플레이해 본 뒤 변형 규칙 생각해보기<br>◉ 규칙이 변형된다면 플레이 하는데 어떤 문제가 생길지 토의해보기 |
| 정리 | ◉ 정리정돈하기<br>모둠 구성원들이 다 같이 협동하여 정리 정돈 해보기<br>◉ 다음 차시 예고 |

PUKYONG NATIONAL UNIVERSITY
부경대학교

| 보드게임 프로그램 활동 지도안 | | | |
|---|---|---|---|
| 회기 | 8 | 대상 | 3~6학년 |
| 학습 주제 | 킹 도미노 | | |
| 학습 목표 | 가장 높은 점수를 획득하기 위해 전략적으로 도미노 타일을 선택하고 연결할 수 있다. | | |
| 도입 | ◉ 게임 탐색하기<br>게임 구성물들을 탐색해본다.<br>◉ 각자 일정한 도미노 타일을 가지고 가장 높은 점수가 나오도록 연결해 보기 | | |
| 전개 | ◉ 규칙 알아보기<br>1. 게임 준비<br>각자 시작타일과 왕궁, 왕을 가진다.<br>도미노 타일은 플레이어 수대로 오름차순으로 앞면을 깔아둔다.<br>(왕궁을 지을 수 있는 영역을 5X5로 제한 할 수 있다.)<br>2. 게임 목표<br>가장 높은 점수를 획득할 수 있도록 이상적인 왕궁을 건설해 본다.<br>3. 게임 진행<br>내 순서가 되면<br>1)도미노 타일을 고른다.<br>2)나의 왕궁에 타일을 연결한다.<br>4. 게임종료<br>도미노 타일을 모두 사용하면 게임 종료<br>점수계산(영역의 수 X 왕관의 수)<br>◉ 보드게임 수업 시 지켜야 할 약속 인지시키기<br>◉ 게임 진행해보기<br>킹도미노 규칙을 숙지하고 플레이 해본다.<br>◉ 반복해서 플레이 해보기<br>반복해서 플레이 해보고 자신만의 전략을 사용해 본다.<br>◉ 게임에서 승리하기 위한 나만의 전략 공유해보기<br>서로 피드백 해주며 소통해보기<br>◉ 여러 번 플레이해 본 뒤 변형 규칙 생각해보기<br>왕궁의 영역을 제한하기 등<br>◉ 규칙이 변형된다면 플레이 하는데 어떤 문제가 생길지 토의해보기 | | |

| | |
|---|---|
| 정리 | ◉ 정리정돈하기<br>모둠 구성원들이 다 같이 협동하여 정리 정돈 해보기<br>◉ 다음 차시 예고 |

PUKYONG NATIONAL UNIVERSITY
부경대학교

# 국문초록

본 연구의 목적은 교육목적 보드게임 활동이 초등학생의 자기효능감과 자기조절능력의 향상에 어떠한 영향을 미치는지 알아보고, 자기효능감과 자기조절능력 향상을 위해 보드게임 프로그램을 활용하도록 제안하고자 하는 것이다.

이러한 목적에서 자기효능감, 자기조절능력, 교육목적보드게임에 대한 이론을 고찰하고 이를 토대로 다음과 같은 연구 문제를 설정하였다.

가. 교육목적 보드게임 활동이 초등학생의 자기효능감 향상에 영향을 미치는가?

나, 교육목적 보드게임 활동이 초등학생의 자기조절능력의 향상에 영향을 미치는가?

본 연구의 대상은 부산시에 소재한 2개의 초등학교 방과후 보드게임 프로그램 수강 학생 중 3~6학년 17명이다. 연구 도구로 교육목적 보드게임 활동을 하였고, 자기효능감을 측정하기 위해 김아영(1996)이 개발한 도구를 차정은(1997)이 수정한 척도를 김순영(2006)이 초등학교 학생의 수준에 맞게 보완한 것을 사용하였다. 자기조절능력을 측정하기 위해 Miller(2000)의 이론 구성을 바탕으로 허정경(2004)이 개발한 자기조절능력 척도를 사용하였다. 실험집단에 보드게임 프로그램을 실시하였고, 자기효능감과 자기조절능력을 사전 사후 검사 하였다.

프로그램의 효과를 검증하기 위하여 t-검증과 공변량 분석을 하였다.

본 연구의 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 교육목적 보드게임 활동이 초등학생의 자기효능감에 미치는 영향을 살펴보았을 때, 전체 자기효능감에 유의미한 결과를 나타내었고, 자기효능감의 하위 요인인 자신감, 자기조절 효능감, 과제난이도 선호 모두에서 유의미한 결과를 나타내었다.

둘째, 교육목적 보드게임 활동이 초등학생의 자기조절능력에 미치는 영향을 살펴보았을 때, 전체 자기조절능력에는 유의미한 효과가 있었다. 하위요인별로 살펴보면 동기적 요인이 유의미한 결과를 나타내었고, 행동적 요인과 인지적 요인의 평균은 상승하였으나 유의미한 결과를 가져오지는 못

하였다. 하지만 전체 자기조절 효능감이 유의미한 효과를 나타내었으므로 교육목적 보드게임 활동은 자기조절 능력의 향상에 도움이 된다고 하겠다.

본 연구의 결과에서 자기효능감과 자기조절능력을 향상시키기 위한 한 도구로서 보드게임 프로그램이 유용함을 알 수 있었다.

PUKYONG NATIONAL UNIVERSITY
부경대학교