



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

교육학석사(특수교육)학위논문

보드게임 활용에 대한 특수교사의 인식과 현황 조사

조선대학교 교육대학원

특수교육전공

김 하 늘

보드게임 활용에 대한 특수교사의 인식과 현황 조사

The Investigation of Current States and Perception of
Special Education Teachers on Using Board Games

2021년 2월

조선대학교 교육대학원

특수교육전공

김 하 늘

보드게임 활용에 대한 특수교사의 인식과 현황 조사

지도교수 허 유 성

이 논문을 교육학석사(특수교육)학위
청구논문으로 제출함.

2020년 10월

조선대학교 교육대학원

특수교육전공

김 하 늘

김하늘의 교육학 석사학위
논문을 인준함.

심사위원장 조선대학교 교수 김 영 일 인

심사위원 조선대학교 교수 김 정 연 인

심사위원 조선대학교 교수 허 유 성 인

2020년 12월

조선대학교 교육대학원

목 차

표 목 차	iii
ABSTRACT	iv
I. 서 론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구 문제	4
3. 용어 정의	5
II. 이론적 배경	6
1. 교육에서의 게임	6
2. 교육적 게임으로써의 보드게임 기원과 정의	7
3. 보드게임 분류	8
4. 보드게임 특성	10
5. 선행연구 고찰	12
III. 연구 방법	15
1. 연구 대상	15
2. 연구 도구	16
3. 연구 절차	17
4. 자료 분석	17
IV. 연구 결과	19
1. 보드게임 활용실태 및 교사 배경 변인에 따른 차이 분석 ·	19
2. 보드게임 활용 수준	31
3. 보드게임 활용 만족도	35

4. 보드게임의 장애학생 교육에 관한 인식	39
5. 지원요구 분석	45
V. 논의 및 제언	47
1. 논의	47
2. 제언	53
참 고 문 헌	54
부 록	59

표 목 차

<표 II-1> 보드게임 분류	8
<표 II-2> 보드게임 분류	9
<표 III-1> 연구 대상자의 배경 정보	15
<표 III-2> 설문지 신뢰도 검증	16
<표 IV-1> 보드게임 활용 여부	19
<표 IV-2> 보드게임 활용실태	20
<표 IV-3> 보드게임을 사용하지 않는 이유와 향후 활용 계획	22
<표 IV-4> 학교 유형별 활용실태 비교 분석 결과	24
<표 IV-5> 학교 유형별 미사용 이유와 향후 계획 비교 분석 결과	26
<표 IV-6> 학교급 간 활용실태 비교 분석 결과	28
<표 IV-7> 학교급별 미사용 이유와 향후 계획 비료 분석 결과	30
<표 IV-8> 보드게임 활용 수준 기술 통계 분석 결과	32
<표 IV-9> 학교 유형별 보드게임 활용 수준 차이 분석 결과	32
<표 IV-10> 학교급별 보드게임 활용 수준 차이 분석 결과	33
<표 IV-11> 보조 인력 유무에 따른 보드게임 활용 수준 차이 분석 결과	34
<표 IV-12> 교사 변인과 보드게임 활용 수준 간 상관 분석 결과	34
<표 IV-13> 보드게임 활용 만족도 기술통계 분석 결과	35
<표 IV-14> 학교 유형별 보드게임 활용 만족도 차이 분석 결과	36
<표 IV-15> 학교급별 보드게임 활용 만족도 차이 분석 결과	36
<표 IV-16> 보조 인력 유무에 따른 보드게임 활용 만족도 차이 분석 결과	37
<표 IV-17> 교사 변인과 보드게임 활용 만족도 간 상관 분석 결과	38
<표 IV-18> 보드게임을 활용한 장애학생 교육에 관한 인식 기술통계 분석 결과	39
<표 IV-19> 학교 유형별 보드게임의 장애학생 교육에 관한 인식 차이 분석 결과	40
<표 IV-20> 학교급별 보드게임을 활용한 장애학생 교육에 관한 인식 차이 분석 결과	42
<표 IV-21> 보조 인력 유무에 따른 보드게임을 활용한 장애학생 교육에 관한 인식 차이 분석 결과	44
<표 IV-22> 지원요구 분석 결과	45

ABSTRACT

The Investigation of Current States and Perception of Special Education Teachers on Using Board Games

Kim Ha-neul

Advisor : Prof. Yu-Seong Heo Ph.D.

Major in Special Education

Graduate School of Education, Chosun University

Games in education have effects such as improving students' communication skills, students' individualized learning, creating a positive environment, and motivating students. Among them, board games are consistently used not only overseas but also domestically, both educationally and therapeutically, and their positive effects are great. The purpose of this study is to investigate the perception and status of special teachers about the use of such board games.

To this end, the actual situation of using board games of special teachers, the level of use, satisfaction with board games, the perceptions of special teachers regarding the education of students with disabilities using board games, and requirements related to board games of special teachers were investigated. This study conducted an online survey targeting special teachers in special schools and special teachers in general schools, and finally, a total of 116 data were used for analysis. The conclusions of this study are as follows. More than half of the teachers use board games, and

they recognize that board games have a positive effect on students. However, special teachers do not know board games in depth.

Teachers want to receive a lot of information related to board game training and board game related programs. Based on the results of these studies, we hope that it will be helpful in education for students with disabilities by providing education that can use board games as a teaching medium to special teachers and developing educational games that can provide appropriate education for students with disabilities.

I. 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적

게임은 어린아이부터 성인까지 남녀노소 누구나 쉽게 접할 수 있고, 여가 생활 또는 즐거운 취미가 되어 즐길 수 있는 콘텐츠이다. 한국콘텐츠진흥원(2019)의 ‘2019 대한민국 게임백서’에 따르면, 2018년의 국내 전체 게임의 시장 규모가 14조 2,902억에 이른다. 이는 2017년보다 8.7% 증가한 것이다. 국내 게임 시장은 2009년 이후로 계속 적인 성장을 하다가 2013년도 전년 대비 잠깐 주춤하는 경향을 보인 이후에 매년 지속적인 성장을 하고 있다. 이러한 결과는 게임이 생활의 중요한 부분으로 자리 잡고 있다는 것을 보여준다.

게임의 종류와 수는 아주 오래전부터 전해 내려오는 전통 놀이부터, 모두가 다 즐길 수 있는 보드게임 이외에도 PC, 모바일, 콘솔 게임, 아케이드게임 등에 이르기까지 다양하다. 이 중 가장 오랫동안 전해져 내려온 놀이 형태가 ‘보드게임’이다 (김보경, 2017). 보드게임은 우리나라에 2000년대부터 본격적으로 들어왔다. 보드게임 붐이 불어 동호회나 오프라인 보드게임 카페를 통해 활성화를 이루었다. 하지만 2000년대에 비해 보드게임 카페도 많이 감소하였고, 현재의 보드게임 인기는 확실히 사그라들었다. 그러나 보드게임은 여전히 많은 사람이 찾는 게임 중 하나라고 할 수 있다.

한국콘텐츠진흥원(2019)의 ‘2019 대한민국 게임백서’에 따르면, 보드게임 국내 시장 크기는 2018년 하반기부터 2019년 상반기까지 눈에 띄는 성장을 보인다. 오프라인 매장, 온라인 쇼핑을 통해 다양한 유통 플랫폼을 기반으로 한 업체들이 등장하는 추세이다. 대부분의 보드게임 유통 기업들에서 2018년 매출이 전년 대비 큰 폭으로 증가했다. ‘코리아 보드게임즈’는 국내에서 시장 점유율이 가장 높은 보

드게임 유통사인 데 2018년도에 약 350억 원의 매출을 달성하며 성장하고 있다. 보드게임 스테디셀러들은 판매량이 꾸준히 증가하고 있고 교육용 보드게임을 많이 출시하는 ‘행복한 바오밥’은 꾸준히 성장하여 2018년에 약 60억의 매출을 달성했다.

보드게임은 게임의 일종이기에 사람들에게 오락의 이미지가 강하다. 그러나 보드게임 중 일부는 교육목적으로 개발되고 있으며, 교육목적이 아니더라도 보드게임을 활용해 학습용으로도 충분히 이용할 수 있다. 홍지애(2010)에 따르면, 보드게임은 독일과 유럽, 미국 등에서 취미 생활로 활발히 사용되고 있다. 초등학교 또한 수업시간은 물론 대학교 수업에서도 교재로 보드게임을 적극적으로 활용하고 있다. 이외에 노인치료, 아동심리 치료 등에서 적극적으로 보드게임을 사용한다.

한국콘텐츠진흥원(2019)의 ‘2019 대한민국 게임백서’에 따르면, 국내에서도 초기 단계이지만 해외처럼 보드게임 미디어나 전문가의 활동이 늘어나고 있다. 최근 한국보드게임산업협회는 보드게임 교육에 관심이 있는 교사나 일반인 희망자는 누구든지 보드게임 지도사 양성과정을 들을 수 있도록 하고 있다. 보드게임의 교육적 효과를 활용하여 보드게임 지도사 양성과정을 통해 교육 기능성 보드게임 지도사 자격증을 주관, 발급하고 있다. 양성된 지도사들은 보드게임을 방과 후 교실, 유치원이나 어린이집, 문화센터, 사회복지시설, 홈 스쿨링, 특수학교 등에서 유용하게 사용할 수 있다. 이러한 모습으로 볼 때 단순한 놀이로 생각했던 보드게임이 해외처럼 우리나라에서도 학생들에게 수업, 방과 후, 창의적 체험 활동 등 여러 방면에서 활용될 수 있음을 보여준다.

김연순과 김광웅(2016)을 보면, 보드게임이 학생들에게 교육적 목적 이외에도 치료적 게임이 보드게임과 함께 놀이치료 현장에서 사용되고 있다. 아동이 보드게임을 활용할 때 주의력, 연산능력, 집중력과 같은 인지발달의 촉진, 사회적 대처 기술이 향상된다. 자기 이해 또한 촉진되어 자아가 강화되며 보드게임 중에 충동이 조절되고 좌절 시에는 자아 강화, 승리 시에는 자신감이 높아진다. 김시은, 임희정

과 양영애(2016)는 보드게임을 인지 손상이 있는 환자에게 인지 치료용으로 적용하였다. 연구결과를 보면, 보드게임 사용 후 인지기능이 향상되었는데 특히, 실행능력과 주의집중력, 공간지각, 작업 기억이 향상되었다. 더불어 의사소통 능력도 향상되는 것으로 나타났다. 인지기능 이외에도 일상생활, 자율성, 자기 규칙, 자기표현 능력, 자기통제력 향상 등에도 효과가 나타난다고 보고하고 있다. 이는 인지 치료 뿐 아니라 다른 영역에서도 적용할 수 있는 중재임을 나타낸다. 김정연(2018)에 따르면, 보드게임은 가치관, 공감, 소통, 리더십 향상 등 인성교육에도 효과가 나타났다.

일반아동뿐만 아니라 특수아동에게도 보드게임의 긍정적인 효과가 있다고 여러 연구에서 나타나고 있다. 보드게임이 초등학교 1학년 ADHD 아동을 대상으로 한 연구(정윤하, 이병인, 2008)에서는 보드게임이 아동의 충동 감소, 주의력향상에 긍정적 영향을 미친다. 노현지(2017)에 따르면, 보드게임이 ADHD 성향 아동의 자기통제, 주의력향상에 긍정적 영향을 준다. 김은주(2015)는 보드게임을 ADHD 위험군 학생에게 또래 교수를 활용하여 실시하였다. 연구결과, 상호견제나, 협동 등의 상황에서 상호작용을 유발하여 친밀감, 자기 또는 타인을 이해하며 또래 교사 모델링을 통하여 충동성 행동이 감소한 것으로 나타났다.

이선경(2017)은 협력 보드게임에서 우승하기 위하여 보드게임의 규칙, 지시를 따르고 서로의 정보를 공유하는 등 모듈 안에서 활발한 상호작용이 일어나 경쟁보다 협력적인 방법으로 게임을 진행하여 협동성의 향상, 자기조절이 향상된다고 보고하고 있다. 김솔지(2019)에 의하면, 보드게임은 지적장애 학생의 주의집중력을 구성하는 자기통제력, 지속성 주의력 그리고 선택적 주의력인 3가지 영역에서 효과가 나타나 주의집중력이 향상된다. 이애리(2014)도 주의력 결핍으로 한 가지에 집중하지 못하는 지적장애 학생에게 문제를 해결해 나가는 흥미와 집중할 수 있는 좋은 학습 기회를 제공하는 것이 보드게임의 효과적인 교수·학습 방법이라고 한다.

일반아동과 특수아동의 구분 없이 교과학습과 관련된 선행연구 중 교과 중 수

학교육(허정민, 2013; 박중규, 2017; 김호경, 2014; 황지남, 2016; 김영주, 2019;) 관련 연구가 있다. 오승택(2004)에 따르면, 보드게임은 청소년들의 컴퓨터게임 중독에서 벗어나게 해주는 프로그램이며 컴퓨터게임의 문제점을 보완, 방지하는 대안이다. 이를 종합해 보면, 많은 선행연구를 통해 보드게임이 일반 학생뿐 아니라 특수학생들에게 긍정적인 효과가 있는 것으로 나타났고, 교육적으로 다양한 영역에서 효과적인 것으로 밝혀지고 있다.

그러나 선행연구를 보면, 권희연(2014)처럼 장애 학생을 대상으로 보드게임 프로그램들의 전반적인 특성과 구성, 활용 방법에 관해 분석한 연구 등 문헌 연구나 장애 학생 대상의 연구들은 있지만, 특수교사가 보드 게임을 어떻게 활용하는지, 또 그들이 어떻게 인식하고 있는지에 관한 연구는 매우 제한적이다. 유효종과 이광재(2010)가 유·초등학교 교사들에게 보드게임 활용 관련 조사 연구를 수행했지만, 특수교육에 초점을 맞춘 연구는 아니다. 특수교사들의 보드게임에 대한 활용실태와 인식을 알기에는 제한적이었다.

보드게임은 특수교육에서 장애 학생들에게 쉽게 접근할 수 있고 놀이 형태도 활용하며 장애 학생에게 긍정적인 효과를 미칠 수 있다. 따라서 본 연구는 특수교육 현장에서 특수교사들의 보드게임에 대한 활용실태, 활용 수준, 만족도, 인식, 지원요구를 조사하고자 한다. 연구결과를 통하여 보드게임의 활용과 특수교사들의 지원요구에 대한 유용한 자료를 제공하고자 하며, 추후 보드게임의 개발과 증재에 대한 기초자료를 제시할 수 있다는 것에 의의가 있다고 할 수 있겠다.

2. 연구 문제

본 연구는 특수교사들의 보드게임에 대한 활용실태 및 인식을 조사하기 위한 연구로 구체적인 연구 문제는 다음과 같다.

첫째, 특수교사의 보드게임 활용실태는 어떠한가? 교사의 배경 변인(배치 유형, 학

교급)에 따라 차이가 있는가?

둘째, 특수교사의 보드게임 활용 수준은 어떠한가? 교사의 배경 변인(배치 유형, 학교급, 보조 인력 유무)에 따라 차이가 있는가? 활용 수준과 교사 변인(나이, 교직 경력) 간 관련성이 있는가?

셋째, 특수교사의 보드게임 만족도 수준은 어떠한가? 교사의 배경 변인(배치 유형, 학교급, 보조 인력 유무)에 따라 차이가 있는가? 활용 수준과 교사 변인(나이, 교직 경력, 보드게임 활용 수준) 간 관련성이 있는가?

넷째, 보드게임을 활용한 장애 학생 교육에 관한 특수교사의 인식은 어떠한가? 교사의 배경 변인(배치 유형, 학교급, 보조 인력 유무)에 따라 차이가 있는가?

다섯째, 특수교사의 보드게임 관련 연수 및 보드게임 개발 필요성에 관한 요구 수준은 어떠한가?

3. 용어 정의

1) 게임

게임이란 ‘일정한 규칙을 가지고 협력, 경쟁을 통해, 특정한 목표를 성취하기 위하여 흥미로우면서 도전적인 신체, 정신적 활동’이라고 정의한다(이윤경, 2011).

2) 보드게임

보드게임은 두 명 이상의 사람들이 모여서 보드(판, board) 위에서 규칙에 따라서 주사위, 말 또는 카드 등의 도구를 사용하여 진행되는 게임을 말한다(정윤하, 이병인, 2008).

II. 이론적 배경

1. 교육에서의 게임

이윤경(2011)에 따르면, 게임 활용의 구체적 효과를 크게 다섯 가지로 나누어보았다. 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 게임 활동을 통하여 학생의 언어 연습 기회가 증가한다. 전통적 교수법에서는 교사가 혼자서 강의, 문법 설명 등을 진행하며 학생은 배운 내용을 충분히 연습할 시간이 부족하다. 그러나 게임을 하게 되면, 교사는 발화시간이 줄어들게 되며, 상대적으로 학생의 발화시간이 증가하여 언어 연습을 할 수 있다.

둘째, 게임 활동은 학생의 발화 질을 향상한다. 전통적 교수법에서는 교사와 학생의 대화는 이미 답이 정해져 있는 의사소통으로 실제적인 의사소통이 이루어질 수 없다. 그러나 게임 활동을 하면 대면 의사소통을 하므로 자연스러운 담화능력이 발달한다.

셋째, 게임 활동이 개별화된 학습을 돕는다. 학생은 게임 활동을 통하여 자신의 요구에 맞게 다양한 방법을 사용할 수 있어 다른 학생과는 다른 개별화된 학습이 가능하다. 개별화된 학습이란 개개인에게 맞는 학습으로, 즉 학생 중심의 언어 학습이다. 교사는 이러한 변수들을 고려하게 되고, 각 학생에게 맞는 활동을 수행할 수 있게 해준다. 이러한 점에서 게임 활동이 개별화된 언어 학습을 돕는다.

넷째, 게임 활동이 긍정적인 정의적 환경을 조성하게 한다. 수업 중 학생은 교사의 지명을 받고 대답을 하게 되는데 그때 학생이 정확한 대답을 해야 한다는 스트레스를 받게 된다. 이러한 정확한 대답을 하기 위해 스트레스를 받지 않고 자유롭게 말을 할 수 있는 것이 게임이다.

다섯째, 게임 활동은 학생의 동기를 유발한다. 게임 활동 시 학생은 발화기회가

많이 주어지게 되며, 이로 인해 학습에 흥미가 생기고 긍정적인 감정 상태에 빠지므로 오류에 대한 두려움이 줄어들고 내재적인 동기 강화를 할 수 있게 된다.

2. 교육적 게임으로써의 보드게임 기원과 정의

장훈(2004)에 따르면 보드게임은 새삼스럽게 등장한 문화가 아니며 민족이나 마을의 전통적 놀이에서 유래하거나 인간사를 배경으로 다양한 창작물이 더해져 문화적 축적물로 형성된 것이다. 보드게임의 역사적 기원은 매우 오래전 인류가 보드게임을 즐기기 시작한 BC3000년경으로 추정된다. 투탕카멘의 무덤에서 주사위와 같은 원시적 보드게임의 흔적이 발견되었다(DeMaria & Wilson, 2002:박성욱, 김윤희, 2010에서 재인용). 이는 가장 오래된 보드게임이라고 할 수 있다. 오승택(2004)에 따르면, BC200~300년 무렵 인도에서 처음 시작된 장기는 차투랑가(Chaturanga)라는 산스크리트에서 비롯되었다. 장기는 오랜 역사만큼이나 많은 발전을 했는데 동양의 대표적인 게임 장기가 있다면 서양에는 서양 장기라고도 불리는 체스가 있다. 체스는 인도의 장기가 유럽으로 넘어가면서 발전한 것으로 추정하고 있다. 언제부터 시작했을지 모를 전통 놀이부터 시작하여 지금까지 그 시대에 맞춰 많은 변형, 개발 중인 보드게임은 역사적으로 가장 오래된 게임이라고 할 수 있다.

보드게임이란 한 명 또는 적어도 두 명 이상의 게임자가 보드(Board), 타일(Tile), 말(Marker), 카드(Card) 등의 물리적인 도구를 활용하여 규칙에 따라 승패를 가리는 게임이다. 예를 들면 바둑, 체스, 장기 등이 여기에 속한다. 기본적으로 수, 위치, 공간, 색깔, 모양 등의 기본 개념이 포함되고, 확률과 경우의 수가 대부분 보드게임의 특성으로 있는 만큼 이와 관련된 논리적 사고를 요구한다(임대옥, 2018). 오승택(2004)은 일정한 규칙을 정하고 컴퓨터가 아닌 실제로 카드 또는 보드에서 즐기는 게임이라고 정의한다. 임지연(2004)은 사람들끼리 오프라인에서 서

로 얼굴을 보며 이야기하면서 진행되는 게임이라고 한다. 사람들이 모인 가운데에 판(Board)을 놓고 그 위에서 규칙에 따라 말, 주사위, 카드 등의 도구를 사용하여 진행되는 게임이라고 정의하고 있다. 이현흠, 이완복, 경병표, 이동열과 유석호(2013)의 연구에서는 “Tabletop Game”이 보드게임의 영문 명칭이고 테이블 또는 여러 사람이 얼굴을 맞대어서 할 수 있는 장소에서 진행되는 게임을 말한다고 한다.

3. 보드게임 분류

이경옥 등(2006)은 아동과 청소년의 여가문화 육성과 게임문화의 발전을 위하여 국내 보드게임 중 교육용 보드게임 총 147종을 대상으로 분석하였다. 보드게임의 특성은 크게 일반적 특성과 구조적 특성으로 구성한다.

보드게임 구조의 내용적 특성에 따른 분류는 크게 게임의 장르와 게임 테마로 나누어 <표 II-1>에 제시하였다.

<표 II-1> 보드게임 분류

분석기준		정의	
게임 내용	장르	추상	특정한 시대나 사물을 배경으로 하지 않으며 추상적인 전략적 요소를 많이 요구하는 게임
		경주	일정한 조건을 갖추고 목표 지점에 먼저 도착한 플레이어가 승리하는 게임
		속임	자신의 패는 감추고 상대방의 패는 예측하여 자신이 승리할 수 있도록 유도하는 게임
		건축	구성물을 이용하여 다리 또는 건물을 구성하는 것이 목적이 되는 게임
		경매	게임이 진행방식이 경매형식으로 진행되는 게임
게임 테마	교육	사람이 살아가는 데 필요한 모든 행위를 교수 학습하는 일과 그 과정에 대한 내용	
	역사	인간 및 인간이 속하는 자연의 모든 현상에서 과거에 일어난 사실이	

마		나, 그 사실에 관한 내용
	문명	문명을 건설하거나, 잃어버린 문명을 찾아 떠나는 게임
	경제	동산과 부동산 거래 등을 통해 부자가 되는 길을 모색하는 게임
	공상 과학	과학적 발견과 과학기술의 발달 및 미래의 사건과 사회 변화가 인간에게 어떤 영향을 미치는지를 다루는 내용
	추리	범죄나 어떠한 문제에 대해 차근차근 조사하여 해결하는 과정을 다루는 내용
	탐험	미지의 세계를 여행하면서 경험과 부를 축적하는 게임
	판타지	고유의 신비스러운 힘이 보이지 않는 수단에 의해 행해지는 모든 일에 대한 내용
	유머	복잡한 정신적 자극으로 마음을 즐겁게 하거나 웃음이라는 반사행동을 일으키는 의사소통의 한 형태로써 구성된 내용
	호러	분위기와 주제가 공포심을 자아내는 내용
	전쟁	가상의 전쟁을 배경으로 한 게임
	범죄	사회에서는 주인공이 될 수 없는 범죄자들이 주인공이 되는 게임
	정치	권력을 획득하는 것을 목표로 하는 게임

출처: 이경옥 외(2006), p. 16.

이경옥 등(2006)은 게임의 형식적 특성에 따른 분류는 조직 형태, 전개 방식과 방향성, 게임의 구성물 형식과 같이 분류하였다. 형식적 특성에 따른 분류는 다음 <표 II-2>에 제시하였다.

<표 II-2> 보드게임 분류

게임의 형식	조직 형태	전체활동	특별한 팀이 없이 전체가 공동의 목표를 향해 참여하는 형태
		그룹활동	4-6명이 한 팀을 이루어 게임을 진행하는 형태
		짝활동	두 명이 한 팀을 이루어 게임을 진행하는 형태
		개인활동	혼자서 대응하는 형태(1:1)
	전개 방	대화게임	대화를 위주로 게임을 진행하는 방식
		경쟁게임	경쟁적 관계가 지속되면서 게임을 진행하는 방식
기술	참여자의 운동능력이나 신체적 기술을 필요로 하는 게임		

식		게임	
		전략 게임	참여자의 인지적 전략에 기초한 게임 방식
		기회 게임	우연한 기회에 의해 결과가 결정되는 게임 방식
방향성	일반형	윷놀이와 같이 보드를 한 바퀴 돌아 출발점에서 도착점에 먼저 도착하면 이기는 게임	
	순환형	어떠한 목적을 위해 보드 위를 일정한 방향으로 순환하면서 진행되는 게임	
	대립형	장기, 체스와 같이 두 명의 플레이어가 대립적인 위치에서 중앙을 향해 게임을 진행하는 게임	
	일방향형	게임의 출발점에서 도착점까지의 방향이 위, 아래, 오른쪽, 왼쪽 한가지로 정해져 있는 게임	
	비정형형	출발점만 있고 도착점이 없는 게임	
	확장형	전략 게임에서 많이 나타나는 형태로 놀이자들이 자신의 세력을 넓혀감으로써 게임이 진행되는 게임	
	입체분포형	3차원적인 방향성을 가진 형태로써 위, 아래로도 움직이는 형태로 구성된 게임	
게임의 구성물형식	평면형	게임 판이 평면으로 구성된 게임	
	카드형	카드를 중심으로 구성된 게임	
	타일	여러 가지 유형의 타일(사각형, 육각형, 원형)을 주 도구로 사용하는 게임	
	입체형	판구성이 입체적으로 구성된 게임	
	입체구성물	입체적 구성물을 중심으로 구성된 게임	
	퍼즐	퍼즐을 중심으로 구성된 게임	

출처: 이경옥 외(2006), p. 17.

4. 보드게임 특성

보드게임은 대부분이 종이 재질을 사용하고 전자 설비의 필요를 요구하지 않는다. 전기를 사용하여 게임을 하지 않으나 교류를 강조하는 온라인 게임의 특성과 얼굴을 맞대고 게임 하는 오프라인의 게임 특성도 있다(이현흠 등, 2013).

보드게임은 구조적, 정서적, 사회적 특성이 있고 각각의 특성을 구체적으로 살

해보면 다음과 같다고 한다(이경옥 등, 2006).

1) 구조적 특성

보드게임은 구체적인 목표가 있고 이 목표를 수행하기 위하여 정해진 규칙을 따르며 경쟁·협력을 바탕으로 게임을 진행하여 게임을 통해 재미, 흥미를 느끼면서 게임의 이기거나 지거나에 따라 성취감을 경험하게 된다. 일반적인 놀이와는 다르게 게임 참여자들이 이기기 위하여 노력한다. 또한, 상대방을 견제하면서 신체, 지적 경쟁을 추구한다는 점, 자발적 흥미 유발, 구체적 목표와 게임의 규칙에 기초한다는 면에서 구조적 특성이 나타난다. 이러한 구조적 특성에 의해 사회, 정서, 교육적 효과가 나타난다.

2) 정서적 특성

보드게임은 승패에 따라 감정조절을 요구하며 게임 결과에 수용하는 자세를 요구한다. 그러므로 보드게임은 자신이 느끼는 감정, 느낌을 잘 표현하지 못하는 아동에게 있어서 보드게임을 통해 감정과 느낌을 언어적, 비언어적 방법으로 표현할 수 있도록 도와주며 게임의 과정과 결과에서 기쁨, 슬픔, 즐거움, 만족감 등 다양한 정서표현을 할 수 있도록 도와준다.

3) 사회적 특성

보드게임의 견제, 경쟁, 흥미, 규칙과 같은 요소는 아동에게 흥미와 즐거움을 느끼게 하며 장시간 게임에 몰두하게 하면서 집중력이 높아지며 상대방과의 게임을 지속시키기 위하여 긍정적인 사회적 기술을 사용하게 된다. 특히 규칙 지키고 정하기, 교대로 하기, 의사소통하기 등 사회적 관계를 형성하는데 좋은 촉진제가 되며 사회적 특성이 있다(이화영, 여은진, 이경옥, 2007).

이처럼 이경옥 등(2006)은 보드게임이란 구조적, 정서적, 사회적 특성이 있다고 설명한다. 즉, 보드게임은 구체적인 게임의 목표와 이에 도달하기 위하여 참여자들이 게임의 규칙과 경쟁, 협력하며 흥미를 느끼고 게임의 승패에 따라서 성취감을 경험하는 구조적 특성이 있다. 보드게임은 규칙에 따라 진행하며, 상대방을 견제하는 과정에서 사회적 관계 안에서 보드게임 활동의 효과를 극대화한다. 또한, 관심, 집중력, 지구력이 필요하며, 게임 중 타인과의 협상, 타협 등과 같이 다양한 상호작용을 통해 협동하고 문제해결력을 가지며 사회적 경험과 대인관계 기술 등과 같은 사회성을 발달시킨다. 또한, 보드게임 중 참여자는 자기통제, 좌절, 인내 등 다양한 정서 능력을 요구하며, 즐거움과 동시에 흥미를 느끼고 스트레스 해소 등 정서적 특징도 있다. 이러한 특성들은 보드게임의 교육과 가치를 잘 설명한다.

5. 선행연구 고찰

1) 보드게임의 교육적 효과

고정민(2016)에 따르면 보드게임은 인성적 측면에서 피교육자의 능동적, 적극적인 사고와 행동을 유도하고 중요한 타인과의 관계 형성을 향상하는데 긍정적인 효과를 나타낸다. 교육적 측면에서는 치료 교구를 활용하여 집중력 발달과 전략적 사고를 증진 시킨다.

권희연(2014)은 다양한 장애 유형을 가진 아동들을 대상으로 보드게임 프로그램을 고찰하였는데 ADHD와 지적장애를 대상으로 한 연구가 많다고 한다. 특히 2010년 이후로 ADHD 아동을 대상으로 한 연구가 많이 나타났는데 이는 ADHD 아동에 대한 사회적 관심 증가와 더불어 출현율의 증가, 제공되는 중재의 다양화 등을 보여주는 것이다.

노현지(2017)는 보드게임이 ADHD 아동들의 선택주의력 향상에 긍정적 결과를

얻었다. 게임에 대한 규칙과 방법을 제대로 이해할 수 있게 하고 강화 물인 스티커를 사용하여 아동들이 자연스럽게 게임에 집중할 수 있게 되고 선택주의력이 향상되는 결과를 보여주었다. 또한, 자신의 순서를 기다리고 규칙을 지키며 자기통제력 향상에 긍정적인 결과를 얻었다. 마지막으로 지속성 주의력향상에 긍정적 결과를 얻었다. 프로그램 초반에는 아동들의 산만함이 지속해서 게임에 집중하는데 어려움을 보였으나 점차 게임이 지닌 즐거움의 요소를 통하여 흥미도가 높아지며 게임이 승리하고 싶다는 욕구가 증가하면서 집중의 지속성이 증가했음을 관찰할 수 있었다.

수학 영역에 관한 보드게임 활용 선행연구는 많이 찾아볼 수 있다. 홍지애(2010)는 보드게임 활동을 경험한 유아들이 경험하지 않은 유아보다 수 개념 및 기하개념 이해 향상에 긍정적인 영향을 미쳤다. 한은미, 이영철과 반근필(2018)은 중도 지적 장애 학생에게 보드게임을 활용한 연산전략이 덧셈과 뺄셈 능력에 향상되는 것을 관찰할 수 있었다. 임대옥(2018)에 따르면, 보드게임을 활용한 프로그램이 초등 영재 아동의 수학적 창의성을 함양시킨다. 박희진(2012)에 따르면, 보드게임이 지적장애 초등학생의 수학학습 능력에 긍정적 영향을 미쳤고 중재 종료 후 유지 기간에도 효과가 지속하였다. 지적장애 초등학생에게 보드게임의 흥미 요소를 활용할 경우 수학적 요소를 자연스럽게 적용 가능했고 효과도 긍정적이었다. 박중규(2017)는 보드게임 활동이 학생들의 수학적 창의성과 창의성 하위요소인 독창성, 유창성, 논리성 향상에 도움이 되었다. 김호경(2014)은 보드게임과 지산법을 활용하여 연산 훈련하였다. 그 결과 지적장애 아동의 한 자릿수 덧셈 능력에 긍정적 영향을 미쳤음을 나타냈다.

진로 관련 교육에 대한 연구들(이경화, 2020; 고정민, 2016; 송명숙, 2015; 이경은, 2015;)을 살펴보면 초등학생, 중학생, 대학생과 같은 다양한 연령대에도 보드게임을 활용한 진로 탐색프로그램이 진로 결정, 자기효능감 향상, 진로성숙도 향상에 효과가 있다.

어휘학습 관련 선행연구는 중학생을 대상으로 하여 보드게임을 통한 우연적인 어휘학습 영어 흥미도에 직접적인 영향을 끼쳤고 어휘 습득 능력은 향상되었다(이지나, 2018). 서문혜자(2011)는 유치원생인 언어발달지체 아동들이 보드게임을 활용한 놀이 활동 프로그램을 통하여 아동의 수용어휘력과 표현어휘력의 향상, 의사소통 능력 향상에 영향을 미친다고 보고한다. 임지연(2004)은 발달 장애 아동이 보드게임을 이용한 통합 활동에서 의사소통기술 습득에 있어서 수행 빈도가 증가한 것으로 나타났다.

2) 치료적 기능

김연순과 김광웅(2016)은 보드게임 중 아동이 감정을 강하게 표현하고, 컨트롤 하면서 치료적 작업이 촉진될 수 있다고 한다. 표현 촉진의 하위내용 중 ‘감정 표현의 극대화로 치료적 작업 촉진’으로 보드게임이 가지고 있는 승패 요소 외에도 게임의 설정과 소품으로 감정이 극적으로 표현될 수 있다. 이것이 치료적 작업을 할 수 있는 하나의 매개체로 활용된다. 또한, 보드게임이 부모 상담에서 활용될 수 있다는 것을 보여준다. 이는 보드게임 시 부모와 아동의 상호작용을 높여주고, 아동에 대한 부모의 이해를 높이기 위한 도구로 활용할 수 있음을 보고했다.

한유란(2019)에 따르면, 전국의 아동 언어재활사 103명을 대상으로 언어치료 교구 실태를 알아보았다. 아동 나이에 따른 언어재활사의 교구 사용 선호도를 보니 나이가 많아질수록 보드게임의 사용 빈도가 높아졌고, 특히 7세 이상의 아동에게 주로 활용한다고 보고하고 있다.

이영애(2016)는 학대받은 아동이 보드게임을 통해서 학대 외상과 관련한 심리적 어려움과 같은 주된 증상을 표현하고, 게임을 매개로 상담자와의 치료 관계를 통하여 이러한 어려움을 완화해 나간 것을 확인하였다.

보드게임 활동은 아동들에게 여러 방면에서 긍정적인 효과를 입증하는 연구들이 많이 있다.

Ⅲ. 연구 방법

1. 연구 대상

이 연구에는 총 116명의 특수교사가 참여하였다. 참여 특수교사의 배경 정보를 요약하면 <표 Ⅲ-1>과 같다. 주요 내용을 보면, 특수학교 소속 교사가 63.8%로 특수학급 교사 36.2%보다 높았다. 학교급 별로 보면, 초등학교가 36.2%, 중학교 31%, 고등학교 32.8%로 비슷한 수준으로 나타났다. 한편, 전공과 교사 9명의 자료는 포함하지 않았다. 나이는 평균 34세로 나타났으며, 교직 경력은 7.5년으로 나타났다.

<표 Ⅲ-1> 연구 대상자의 배경 정보

구분		빈도	백분율	
성별	남	29	25.0	
	여	87	75.0	
배치 유형	특수학교	74	63.8	
	특수학급	42	36.2	
학교급	초등학교	42	36.2	
	중학교	36	31.0	
	고등학교	38	32.8	
보조원	있음	특수교육실무사	62	57.9
		공익근무요원	42	39.3
		희망일자리	1	0.9
		학부모	0	0
		기타	2	1.9
	전체	86	74.1	
	없음	30	25.9	
구분	최솟값	최댓값	평균(표준편차)	
나이	26	52	34.0(5.8)	
교직 경력	1	20	7.5(4.6)	
담당 학생 수	2	8	5.2(1.4)	

2. 연구 도구

본 연구는 특수학교에서 특수교사들의 보드게임 활용실태와 인식을 알아보기 위하여 설문지를 작성하였다. 본 연구의 설문지는 선행연구(이다현, 2017; 박선미, 2020; 박지은, 2017; 조유진, 2010; 윤정하, 2011; 김민정, 2019; 김애진, 2016;)의 문항들을 참고하여 본 연구의 목적에 맞도록 수정·보완하여 제작하였다. 참고문헌을 기반으로 지도교수 1인, 특수교육 석사과정 2인, 현재 고등학교 특수학급 교사 2인에게 검증받았다.

1) 설문지 구성과 내용

설문지의 항목별 구성은 특수교사의 기본정보 5문항, 학급의 기본정보 3문항, 보드게임 활용실태 12문항, 보드게임 활용 수준 4문항, 특수교사의 보드게임에 대한 만족도 4문항, 보드게임을 활용한 장애 학생 교육에 관한 특수교사의 인식 18문항, 특수교사의 보드게임 관련 연수 및 보드게임 개발 필요성에 관한 요구 수준에 대한 3문항으로 총 49문항으로 구성하였다.

2) 신뢰도 검증

보드게임에 대한 특수교사의 활용 수준, 만족, 인식에 관하여 알아보기 위하여 설문지를 사용하였다. 그리고 신뢰도 검증을 위하여 Cronbach's α 계수를 이용하여 설문 문항의 내적 일관성에 대하여 신뢰도 검사를 하였다. 신뢰도 분석 결과 (<표 III-2>) .771이상으로 수용할만한 수준으로 나타났다.

<표 III-2> 설문지 신뢰도 검증

설문영역	문항 수	Cronbach α
------	------	-------------------

개인 기본정보	8	-
보드게임 활용실태	12	-
보드게임 활용 수준	4	0.802
보드게임 만족도	4	0.771
보드게임 인식	18	0.934
보드게임 추후 지원 요소	3	-

3. 연구 절차

본 연구에서 최종적으로 완성된 설문지는 편의 표집의 방식으로 선정한 초·중·고등학교 특수학교와 특수학급의 특수교사에게 온라인으로 설문을 발송하였다. 2020년 7월 6일부터 7월 13일에 걸쳐 모바일을 통하여 설문조사를 하였다. 회수된 설문지 125부 중 전공과 교사들의 설문지 9부를 제외하고 총 116부를 최종적으로 연구에 사용하였다.

4. 자료 분석

이 연구는 특수교사의 보드게임 활용에 관한 설문조사를 하였다. 연구 문제별로 자료 분석 방법을 정리하면 다음과 같다. 통계 분석을 위해 IBM SPSS 23을 활용하였다.

첫째, 특수교사의 보드게임 활용실태 및 집단 간 차이를 알아보기 위해 빈도 분석하였다. 단, 보조원 유무는 활용실태 조사에 중요한 요인이 아니므로 제외하였다.

둘째, 특수교사의 보드게임 활용 수준의 집단 간 비교를 위해 기술통계와 독립표본 t-검정 및 일원변량분석(One-way Analysis of Variance; ANOVA)을 실시

하였다. 또한, 활용 수준과 주요 교사 변인 간 관계를 알아보기 위해 상관 분석하였다. 사후검증의 경우에는 Scheffe를 적용하였다.

셋째, 보드게임 활용 만족도를 알아보기 위해 기술통계 분석하였으며, 집단 간 차이를 알아보기 위해 t-검정과 일원변량분석을 실시하였다. 마찬가지로 만족도와 주요 교사 변인 간 관계를 알아보기 위해 상관 분석하였다. 사후검증의 경우에는 Scheffe를 적용하였다.

넷째, 보드게임의 장애 학생 교육에 관한 특수교사의 인식을 알아보기 위해 빈도 분석, 기술통계 분석하였으며, 집단 간 차이를 알아보기 위해 t-검정과 일원변량분석을 실시하였다.

다섯째, 추후 지원 요소를 알아보기 위해 빈도 분석하였다.

IV. 연구결과

본 연구에서 설정한 연구 문제 특수교사의 보드게임 활용실태, 보드게임 활용 수준, 보드게임 활용 만족도, 보드게임의 장애 학생 교육에 관한 특수교사의 인식, 특수교사의 추후 지원 요소에 따른 연구결과를 제시하면 아래와 같다.

1. 보드게임 활용실태 및 교사 배경 변인에 따른 차이 분석

1) 보드게임 활용 여부

보드게임 사용에 관한 조사는 보드게임을 사용한 경험이 있는 교사와 그렇지 않은 교사로 구분하여 볼 필요가 있다. 따라서 우선 보드게임 사용 경험 여부를 조사하였다. 조사 결과 <표 IV-1>에서 보듯이 보드게임을 사용한 경험이 있다는 비율이 86.2%로 없다는 비율 13.8%보다 크게 높게 나타났다.

<표 IV-1> 보드게임 활용 여부

조사 내용	빈도	백분율
활용한 적 있음	100	86.2
활용한 적 없음	16	13.8

(1) 보드게임 활용실태

보드게임을 사용한 경험이 있는 교사를 대상으로 활용실태를 조사하였다. <표 IV-2>는 조사 내용을 정리한 것이다. 보드게임을 사용한 이유에는 ‘학생들의 재미 추구’와 ‘교육목적’이 각각 37.9%와 34.5%로 높게 나타났다. 보드게임 선정 방법

에는 ‘교사의 의견’과 ‘교사와 학생 의견 절충’이 23.3%, 그다음으로 ‘동료 교사의 정보 참고’가 19.0%로 나타났다. 보드게임의 사용 목적은 ‘여가 및 레크리에이션(36.2%)’, ‘학생 간 상호작용 촉진(29.9%)’ 순으로 응답 비율이 나타났다. 사용 시기에서는 ‘수업과 연계하여 운영(42.2%)’이 높은 응답 비율을 보였고, 그다음으로는 ‘자유 선택 놀이시간(19.8%)’, ‘정해진 시간 없이 상황에 따라(13.8%)’ 순으로 응답 비율이 나타났다. 보드게임의 학생 참여율은 ‘50~70% 미만(40.5%)’이 가장 많은 응답 비율을 보였고, ‘50% 미만(29.3%)’이 그다음으로 높은 응답 비율을 보였다. 활용 보드게임 수는 74명의 교사가 ‘1~3개(63.8%)’를 사용한다고 높은 응답 비율을 보였다. 보드게임의 사용 빈도는 ‘비정기적으로 실시(43.1%)’하고 있다는 응답이 제일 많았다. 그 뒤로는 ‘1주일에 1회 이하(23.3%)’, ‘1주일에 2~3회(22.4%)’, ‘1주일에 4회 이상(0.9%)’ 순이었다. 보드게임 활용 과목은 선행연구에서도 많이 연구된 바와 같이 ‘수학(42.1%)’이 가장 높은 비율을 보였다. 그다음으로는 ‘국어(23.0%)’, ‘사회(18.4%)’ 순으로 응답 비율을 보였다. 마지막으로 게임을 진행할 때의 집단 형태는 ‘소집단(64.7%)’, ‘개별적(19.0%)’, ‘대집단(6.0%)’으로 응답 비율이 나타났다.

<표 IV-2> 보드게임 활용실태

조사 내용		빈도	백분율
사용이유	학생들의 재미 추구	44	37.9
	다른 적당한 여가활동이 없으므로	10	8.6
	학생들의 스트레스 해소	7	6.0
	교육목적	40	34.5
	기타	3	2.6

선정 방법	교사의 의견	27	23.3
	학생의 의견	7	6.0
	교사와 학생 의견 절충	27	23.3
	동료 교사의 정보 참고	22	19.0
	인터넷 정보·외부 책자 참고	16	13.8
	기타	5	4.3
사용 목적*	여가 및 레크리에이션	64	36.2
	교과 내용 보충	31	17.5
	학생 간 상호작용 촉진	53	29.9
	인지발달 촉진	27	15.3
	기타	2	1.1
사용 시기	자유 선택 늘이시간	23	19.8
	수업과 연계하여 운영	49	42.2
	수업과 연계하지 않고 운영	4	3.4
	정해진 시간 없이 상황에 따라	16	13.8
	점심시간	6	5.2
	기타	6	5.2
학생 참여율	50% 미만	34	29.3
	50~70% 미만	47	40.5
	70~90% 미만	17	14.7
	100%	6	5.2
활용 보드게임 수	1~3개	74	63.8
	4~6개	22	19.0
	7~9개	3	2.6
	10개 이상	4	3.4
사용 빈도	1주일에 1회 이하	27	23.3
	1주일에 2~3회	26	22.4
	1주일에 4회 이상	1	.9
	비정기적으로 실시	50	43.1
활용 과목*	국어	35	23.0
	수학	64	42.1
	사회	28	18.4
	과학	2	1.3
	창의적 체험 활동	14	9.2
	진로 직업	3	2.0
	기타	6	3.9

집단 형태	개별적	22	19.0
	소집단	75	64.7
	대집단	7	6.0

* = 다중응답 문항임.

(2) 보드게임을 활용하지 않은 이유와 향후 계획

보드게임을 활용한 경험이 없는 교사를 대상으로 사용하지 않은 이유와 향후 계획 등에 관해 물어본 결과는 <표 IV-3>과 같다. 보드게임을 사용하지 않는 이유로는 ‘지도(운영)의 어려움’이 23.3%로 가장 높았다. 그 뒤를 이어 ‘게임 시간 확보의 어려움(15.5%)’, ‘학생들의 낮은 참여도(14.7%)’ 순으로 응답 비율이 나타났다. 보드게임 향후 사용 계획은 ‘좀 더 많은 관심을 가지겠다(41.4%)’로 응답 비율이 가장 높았고, 그다음으로는 ‘여건이 개선되면 실시하겠다(40.5%)’로 나타났고, ‘실시하지 않겠다(1.7%)’가 가장 낮은 응답 비율을 보였다.

<표 IV-3> 보드게임을 사용하지 않는 이유와 향후 활용 계획

조사 내용		빈도	백분율
사용하지 않는 이유*	게임 시간 확보의 어려움	18	15.5
	지도(운영)의 어려움	27	23.3
	학생들의 낮은 참여도	17	14.7
	보드게임의 유무	6	5.2
	교사의 보드게임에 관한 무관심	7	6.0
	교사의 업무 과중	3	2.6
	활동 보조 인력 필요	2	1.7
	관리자 또는 학부모의 부정적인 시선	9	7.8
	학습과 연관성이 없음	7	6.0
	기타	13	11.2

향후 사용 계획*	실시하지 않겠다.	2	1.7
	여건이 개선되면 실시하겠다.	47	40.5
	좀 더 많은 관심을 가지겠다.	48	41.4
	잘 모르겠다.	8	6.9
	무조건 실시한다.	9	7.8

* = 다중응답 문항임.

2) 보드게임 활용실태의 교사 배경 변인에 따른 차이 분석

(1) 배치 유형별(특수학교와 특수학급) 활용실태 비교

① 보드게임 활용 교사 대상 분석 결과

보드게임 활용실태를 배치 유형별로 비교하여 분석한 결과는 <표 IV-4>와 같다. 보드게임 사용 경험을 묻는 말에 특수학교, 특수학급 교사들은 ‘있다(각각 86.5%, 85.7%)’, ‘없다(각각 13.5%, 14.3%)’로 나타났다. 이는 특수학교, 특수학급 상관없이 절반이 넘는 교사들이 보드게임을 사용하고 있음을 알 수 있다. 보드게임 사용이유에 대해서는 특수학교는 ‘학생들의 재미 추구(44.1%)’, ‘교육목적(33.8%)’, 특수학급은 ‘교육목적(47.2%)’, ‘학생들의 재미 추구(38.9%)’ 순으로 응답하였다. 보드게임 선정 방법에서는 특수학교, 특수학급 모두 ‘학생의 의견(각각 5.0%, 8.0%)’이 낮은 응답 비율을 나타냈다. 보드게임 사용 목적으로는 특수학교는 ‘여가 및 레크리에이션(66.2%)’, ‘특수학급은 학생 간 상호작용 촉진(61.1%)’이 가장 높은 응답 비율을 보였다. 보드게임 사용 시기는 특수학교, 특수학급 모두 ‘수업과 연계하여 운영(각각 51.5%, 38.9%)’이 사용 빈도는 ‘비정기적으로 실시(각각 47.1%, 50.0%)’한다는 응답이 가장 높은 비율을 차지하였다.

<표 IV-4> 배치 유형별 활용실태 비교 분석 결과

조사 내용			배치 유형		
			특수 학교	특수 학급	전체
사용 경험	있다.	빈도(%)	64(86.5)	36(85.7)	100(86.2)
	없다.	빈도(%)	10(13.5)	6(14.3)	16(13.8)
사용이유	학생들의 재미 추구	빈도(%)	30(44.1)	14(38.9)	44(42.3)
	다른 적당한 여가활동이 없음	빈도(%)	7(10.3)	3(8.3)	10(9.6)
	학생들의 스트레스 해소	빈도(%)	5(7.4)	2(5.6)	7(6.7)
	교육목적	빈도(%)	23(33.8)	17(47.2)	40(38.5)
	기타	빈도(%)	3(4.4)	0(0.0)	3(2.9)
선정 방법	교사의 의견	빈도(%)	17(25.0)	10(27.8)	27(26.0)
	학생의 의견	빈도(%)	4(5.)	3(8.)	7(6.)
	교사와 학생 의견 절충	빈도(%)	18(26.)	9(25.)	27(26.)
	동료 교사의 정보 참고	빈도(%)	14(20.)	8(22.)	22(21.)
	인터넷 정보·외부 책자 참고	빈도(%)	13(19.)	3(8.)	16(15.)
	기타	빈도(%)	2(2.9)	3(8.3)	5(4.8)
사용 목적*	여가 및 레크리에이션	빈도(%)	45(66.2)	19(52.8)	64(61.5)
	교과 내용 보충	빈도(%)	16(23.5)	15(41.7)	31(29.8)
	학생 간 상호작용 촉진	빈도(%)	31(45.6)	22(61.1)	53(51.0)
	인지발달 촉진	빈도(%)	13(19.1)	14(38.9)	27(26.0)
	기타	빈도(%)	2(2.9)	0(0.0)	2(1.9)

사용 시기	자유 선택 놀이시간	빈도(%)	12(17.6)	11(30.6)	23(22.1)
	수업과 연계하여 운영	빈도(%)	35(51.5)	14(38.9)	49(47.1)
	수업과 연계하지 않고 운영	빈도(%)	4(5.9)	0(0.0)	4(3.8)
	정해진 시간 없이 상황에 따라	빈도(%)	7(10.3)	9(25.0)	16(15.4)
	점심시간	빈도(%)	4(5.9)	2(5.6)	6(5.8)
	기타	빈도(%)	6(8.8)	0(0.0)	6(5.8)
학생 참여율	50% 미만	빈도(%)	26(38.2)	8(22.2)	34(32.7)
	50~70% 미만	빈도(%)	31(45.6)	16(44.4)	47(45.2)
	70~90% 미만	빈도(%)	10(14.7)	7(19.4)	17(16.3)
	100%	빈도(%)	1(1.5)	5(13.9)	6(5.8)
활용 보드 게임 수	1~3개	빈도(%)	53(77.9)	21(60.0)	74(71.8)
	4~6개	빈도(%)	12(17.6)	10(28.6)	22(21.4)
	7~9개	빈도(%)	1(1.5)	2(5.7)	3(2.9)
	10개 이상	빈도(%)	2(2.9)	2(5.7)	4(3.9)
사용 빈도	1주일에 1회 이하	빈도(%)	20(29.4)	7(19.4)	27(26.0)
	1주일에 2~3회	빈도(%)	15(22.1)	11(30.6)	26(25.0)
	1주일에 4회 이상	빈도(%)	1(1.5)	0(0.0)	1(1.0)
	비정기적으로 실시	빈도(%)	32(47.1)	18(50.0)	50(48.1)
활용 과목*	국어	빈도(%)	18(29.0)	17(48.6)	35(36.1)
	수학	빈도(%)	38(61.3)	26(74.3)	64(66.0)
	사회	빈도(%)	17(27.4)	11(31.4)	28(28.9)
	과학	빈도(%)	2(3.2)	0(0.0)	2(2.1)
	창의적 체험 활동	빈도(%)	11(17.7)	3(8.6)	14(14.4)
	진로 직업	빈도(%)	2(3.2)	1(2.9)	3(3.1)
	기타	빈도(%)	6(9.7)	0(0.0)	6(6.2)

집단 형태	개별적	빈도(%)	14(20.6)	8(22.2)	22(21.2)
	소집단	빈도(%)	48(70.6)	27(75.0)	75(72.1)
	대집단	빈도(%)	6(8.8)	1(2.8)	7(6.7)

* = 다중응답 문항임.

② 보드게임을 활용하지 않은 이유와 향후 계획에 관한 비교

보드게임을 활용하지 않은 이유와 향후 계획에 관한 특수학교와 특수학교 교사 간에 차이가 있는지를 분석한 결과는 <표 IV-5>와 같다. 보드게임을 활용하지 않은 이유는 특수학교는 ‘지도(운영)의 어려움(25.0%)’, ‘학생들의 낮은 참여도(20.6%)’, 특수학급은 ‘게임 시간 확보의 어려움(29.3%)’, ‘지도(운영)의 어려움(24.4%)’ 순으로 나타났다.

특수학급은 ‘게임 시간 확보의 어려움’이 가장 큰 이유에 비해 특수학교는 8.8%로 낮은 응답 비율을 보였다. 반대로 ‘학생들의 낮은 참여도’는 특수학교보다 특수학급이 7.3%로 낮은 응답 비율을 보였다.

보드게임의 향후 활용 계획에서 특수학교, 특수학급은 ‘여건이 개선되면 실시하겠다(각각 41.7%, 40.5%)’, ‘보드게임에 대해 좀 더 많은 관심을 가지겠다(각각 40.3%, 45.2%)’로 높은 응답 비율은 나타냈다.

<표 IV-5> 배치 유형별 미사용 이유와 향후 계획 비교 분석 결과

조사 내용			소속 유형		
			특수 학교	특수 학급	전체
활용 못하는 이유	게임 시간 확보의 어려움	빈도(%)	6(8.8)	12(29.3)	18(16.5)
	지도(운영)의 어려움	빈도(%)	17(25.0)	10(24.4)	27(24.8)
	학생들의 낮은 참여도	빈도(%)	14(20.6)	3(7.3)	17(15.6)

	보드게임의 유무	빈도(%)	4(5.9)	2(4.9)	6(5.5)
	교사의 보드게임에 관한 무관심	빈도(%)	3(4.4)	4(9.8)	7(6.4)
	교사의 업무 과중	빈도(%)	2(2.9)	1(2.4)	3(2.8)
	활동 보조 인력 필요	빈도(%)	2(2.9)	0(0.0)	2(1.8)
	관리자 또는 학부모의 부정적인 시선	빈도(%)	4(5.9)	5(12.2)	9(8.3)
	학습과 연관성이 없음	빈도(%)	6(8.8)	1(2.4)	7(6.4)
	기타	빈도(%)	10(14.7)	3(7.3)	13(11.9)
향후 활용 계획	실시하지 않겠다.	빈도(%)	2(2.8)	0(0.0)	2(1.8)
	여건이 개선되면 실시하겠다.	빈도(%)	30(41.7)	17(40.5)	47(41.2)
	보드게임에 대해 좀 더 많은 관심을 가지겠다.	빈도(%)	29(40.3)	19(45.2)	48(42.1)
	잘 모르겠다.	빈도(%)	4(5.6)	4(9.5)	8(7.0)
	무조건 실시한다.	빈도(%)	7(9.7)	2(4.8)	9(7.9)

* = 다중응답 문항임.

(2) 학교급별 활용실태 비교

① 보드게임 활용 교사 대상 분석 결과

보드게임 활용실태를 배치 유형별로 비교하여 분석한 결과는 <표 IV-6>과 같다. 초등학교에서의 보드게임 사용이유는 ‘학생들의 재미 추구(55.6%)’가 가장 높지만 중·고등학교에서는 ‘교육목적(41.2%)’으로 모두 제일 높은 비율을 나타냈다. 보드게임 선정 방법은 초등학교는 ‘교사의 의견(36.1%)’, 중학교는 ‘교사의 의견(23.5%)’, ‘교사와 학생 의견 절충(23.5%)’, 고등학교는 ‘동료 교사의 정보 참고(32.4%)’가 응답 비율이 가장 높게 나타났다. 보드게임 사용 목적은 초등학교가 ‘학생 간 상호촉진(58.3%)’에 반해 중·고등학교는 ‘여가 및 레크리에이션(각각

76.5%, 67.6%)’을 가장 높은 비율로 응답했다. 보드게임 사용 시기는 초·중·고등학교 모두 ‘수업과 연계하여 운영(각각 44.4%, 50.0%, 47.1%)’으로 응답 비율이 높았고, 학생참여율은 ‘50~70% 미만(각각 44.4%, 47.1%, 44.1%)’으로 응답 비율이 가장 높았다. 보드게임 활용 과목 또한 초·중·고등학교 모두 ‘수학(71.4%, 60.0%, 65.6%)’으로 가장 많은 활용을 하고 있다고 나타내고 있다.

<표 IV-6> 학교급 간 활용실태 비교 분석 결과

조사 내용			학교급		
			초등학교	중학교	고등학교
사용 경험	있다.	빈도(%)	36(85.7)	33(91.7)	31(81.6)
	없다.	빈도(%)	6(14.3)	3(8.3)	7(18.4)
사용이유	학생들의 재미 추구	빈도(%)	20(55.6)	13(38.2)	11(32.4)
	다른 적당한 여가활동이 없음	빈도(%)	1(2.8)	5(14.7)	4(11.8)
	학생들의 스트레스 해소	빈도(%)	3(8.3)	2(5.9)	2(5.9)
	교육목적	빈도(%)	12(33.3)	14(41.2)	14(41.2)
	기타	빈도(%)	0(0.0)	0(0.0)	3(8.8)
선정 방법	교사의 의견	빈도(%)	13(36.1)	8(23.5)	6(17.6)
	학생의 의견	빈도(%)	2(5.6)	4(11.8)	1(2.9)
	교사와 학생 의견 절충	빈도(%)	10(27.8)	8(23.5)	9(26.5)
	동료 교사의 정보 참고	빈도(%)	4(11.1)	7(20.6)	11(32.4)
	인터넷 정보·외부 책자 참고	빈도(%)	6(16.7)	5(14.7)	5(14.7)
	기타	빈도(%)	1(2.8)	2(5.9)	2(5.9)

사용 목적*	여가 및 레크리에이션	빈도(%)	15(41.7)	26(76.5)	23(67.6)
	교과 내용 보충	빈도(%)	17(47.2)	8(23.5)	6(17.6)
	학생 간 상호작용 촉진	빈도(%)	21(58.3)	14(41.2)	18(52.9)
	인지발달 촉진	빈도(%)	13(36.1)	8(23.5)	6(17.6)
	기타	빈도(%)	0(0.0)	0(0.0)	2(5.9)
사용 시기	자유 선택 놀이시간	빈도(%)	15(41.7)	4(11.8)	4(11.8)
	수업과 연계하여 운영	빈도(%)	16(44.4)	17(50.0)	16(47.1)
	수업과 연계하지 않고 운영	빈도(%)	1(2.8)	2(5.9)	1(2.9)
	정해진 시간 없이 상황에 따라	빈도(%)	4(11.1)	6(17.6)	6(17.6)
	점심시간	빈도(%)	0(0.0)	3(8.8)	3(8.8)
	기타	빈도(%)	0(0.0)	2(5.9)	4(11.8)
학생 참여율	50% 미만	빈도(%)	14(38.9)	12(35.3)	8(23.5)
	50~70% 미만	빈도(%)	16(44.4)	16(47.1)	15(44.1)
	70~90% 미만	빈도(%)	5(13.9)	3(8.8)	9(26.5)
	100%	빈도(%)	1(2.8)	3(8.8)	2(5.9)
활용 보드 게임 수	1~3개	빈도(%)	25(69.4)	24(70.6)	25(75.8)
	4~6개	빈도(%)	8(22.2)	8(23.5)	6(18.2)
	7~9개	빈도(%)	1(2.8)	1(2.9)	1(3.0)
	10개 이상	빈도(%)	2(5.6)	1(2.9)	1(3.0)
사용 빈도	1주일에 1회 이하	빈도(%)	5(13.9)	12(35.3)	10(29.4)
	1주일에 2~3회	빈도(%)	12(33.3)	7(20.6)	7(20.6)
	1주일에 4회 이상	빈도(%)	0(0.0)	1(2.9)	0(0.0)
	비정기적으로 실시	빈도(%)	19(52.8)	14(41.2)	17(50.0)

활용 과목*	국어	빈도(%)	17(48.6)	8(26.7)	10(31.3)
	수학	빈도(%)	25(71.4)	18(60.0)	21(65.6)
	사회	빈도(%)	11(31.4)	9(30.0)	8(25.0)
	과학	빈도(%)	2(5.7)	0(0.0)	0(0.0)
	창의적 체험 활동	빈도(%)	3(8.6)	7(23.3)	4(12.5)
	진로 직업	빈도(%)	0(0.0)	1(3.3)	2(6.3)
	기타	빈도(%)	1(2.9)	2(6.7)	3(9.4)
집단 형태	개별적	빈도(%)	12(33.3)	5(14.7)	5(14.7)
	소집단	빈도(%)	23(63.9)	25(73.5)	27(79.4)
	대집단	빈도(%)	1(2.8)	4(11.8)	2(5.9)

* = 다중응답 문항임.

② 보드게임을 활용하지 않은 이유와 향후 계획에 관한 비교

보드게임을 활용하지 않은 이유와 향후 계획에 관한 학교급별로 차이가 있는지를 분석한 결과는 <표 IV-7>과 같다. 초·중학교에서 보드게임을 활용 못 하는 이유에서 가장 높은 비율을 차지한 내용은 ‘지도(운영)의 어려움(각각 26.8%, 29.0%)’으로 나타났다. 반면 고등학교는 ‘지도(운영)의 어려움(18.9%)’과 ‘게임 시간 확보의 어려움(18.9%)’이 동등한 비율로 나타났다.

보드게임 향후 활용 계획을 묻는 문항에서는 초등학교가 ‘여건이 개선되면 실시하겠다(54.8%)’, 중·고등학교 ‘보드게임에 대해 좀 더 많은 관심을 가지겠다(각각 48.6%, 43.2%)’가 높은 응답 비율을 보였다.

<표 IV-7> 학교급별 미사용 이유와 향후 계획 비교 분석 결과

조사 내용	학교급		
	초등	중학교	고등

			학교		학교
활용 못하는 이유	게임 시간 확보의 어려움	빈도(%)	8(19.5)	3(9.7)	7(18.9)
	지도(운영)의 어려움	빈도(%)	11(26.8)	9(29.0)	7(18.9)
	학생들의 낮은 참여도	빈도(%)	7(17.1)	8(25.8)	2(5.4)
	보드게임의 유무	빈도(%)	1(2.4)	1(3.2)	4(10.8)
	교사의 보드게임에 관한 무관심	빈도(%)	2(4.9)	2(6.5)	3(8.1)
	교사의 업무 과중	빈도(%)	2(4.9)	0(0.0)	1(2.7)
	활동 보조 인력 필요	빈도(%)	0(0.0)	0(0.0)	2(5.4)
	관리자 또는 학부모의 부정적인 시선	빈도(%)	3(7.3)	2(6.5)	4(10.8)
	학습과 연관성이 없음	빈도(%)	3(7.3)	2(6.5)	2(5.4)
	기타	빈도(%)	4(9.8)	4(12.9)	5(13.5)
향후 활용 계획	실시하지 않겠다.	빈도(%)	0(0.0)	1(2.9)	1(2.7)
	여건이 개선되면 실시하겠다.	빈도(%)	23(54.8)	9(25.7)	15(40.5)
	보드게임에 대해 좀 더 많은 관심을 가지겠다.	빈도(%)	15(35.7)	17(48.6)	16(43.2)
	잘 모르겠다.	빈도(%)	1(2.4)	5(14.3)	2(5.4)
	무조건 실시한다.	빈도(%)	3(7.1)	3(8.6)	3(8.1)

* = 다중응답 문항임.

2. 보드게임 활용 수준

1) 보드게임 활용 수준 기술통계 분석 결과

특수교사의 보드게임 활용 수준을 5점 척도로 분석한 결과는 <표 IV-8>과 같다. 점수가 높을수록 활용 수준이 높다는 것을 의미한다. 분석 결과, ‘보드게임 적

용'이 평균 3.6으로 가장 높았으며, 주요 교육 매체로 활용한다는 응답이 2.6으로 나타났다. 전체 평균은 3.1로 '보통이다'라고 응답한 수준인 것으로 나타났다.

<표 IV-8> 보드게임 활용 수준 기술 통계 분석 결과

항목	N	최솟값	최댓값	평균	표준편차
게임인지	116	1.0	5.0	2.9	1.0
선별	116	1.0	5.0	3.2	1.0
적용	116	1.0	5.0	3.6	.9
교육 매체로 활용	116	1.0	5.0	2.6	1.0
전체	116	1.00	5.0	3.1	.8

2) 보드게임 활용 수준에 관한 집단 간 차이 분석 및 상관 분석

① 특수학교와 특수학급에 따른 차이 분석

배치 유형별로 보드게임 활용 수준에서 차이가 있는지 알아보기 위해 독립표본 t-검증을 실시한 결과는 <표 IV-9>와 같다. 분석 결과, 모든 항목 및 전체에서 집단 간에 유의수준 .05에서 통계적으로 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다.

<표 IV-9> 배치 유형별 보드게임 활용 수준 차이 분석 결과

항목	소속 유형	평균	표준편차	t-값	p
게임인지	특수학교	2.9	1.0	.0	.99
	특수학급	2.9	1.0		
선별	특수학교	3.1	1.0	1.2	.25
	특수학급	3.3	0.9		
적용	특수학교	3.5	0.9	.9	.39
	특수학급	3.7	0.9		
교육 매체로 활용	특수학교	2.6	1.0	.3	.75
	특수학급	2.5	1.0		

전체	특수학교	3.0	0.8	.5	.61
	특수학급	3.1	0.8		

② 학교급에 따른 차이 분석

학교급별로 보드게임 활용 수준에서 차이가 있는지 알아보기 위해 일원변량분석을 실시한 결과는 <표 IV-10>과 같다. 분석 결과, 인지와 전체에서 집단 간 차이가 있는 것으로 나타났다. Scheffe를 통한 사후검증 결과, 인지에서는 초등학교와 중, 고등학교 간에 차이가 유의수준 .05에서 통계적으로 유의미한 차이가 있었다. 평균을 보면, 중학교와 고등학교가 초등학교에 비해 높게 나타났다. 전체에서는 초등학교와 고등학교 간에 유의미한 차이를 보였다.

<표 IV-10> 학교급별 보드게임 활용 수준 차이 분석 결과

항목	소속 유형	평균	표준편차	F-값	p	사후검증
인지	초등학교	2.5	0.9	5.3	.01	초<중*, 초<고*
	중학교	3.1	1.0			
	고등학교	3.1	1.0			
선별	초등학교	3.0	1.0	1.1	.33	-
	중학교	3.2	0.7			
	고등학교	3.3	1.1			
적용	초등학교	3.4	0.9	1.3	.28	-
	중학교	3.8	0.8			
	고등학교	3.6	1.0			
교육 매체로 활용	초등학교	2.4	0.9	4.0	.21	-
	중학교	2.4	0.9			
	고등학교	2.9	1.1			
전체	초등학교	2.8	0.7	3.2	.04	초<고*
	중학교	3.1	0.7			
	고등학교	3.3	0.9			

* p < .05

③ 보조 인력 유무에 따른 차이 분석

보조 인력 유무에 따른 보드게임 활용 수준에서 차이가 있는지 알아보기 위해 독립표본 t -검증을 실시한 결과는 <표 IV-11>과 같다. 분석 결과, 모든 항목 및 전체에서 집단 간에 유의수준 .05에서 통계적으로 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다.

<표 IV-11> 보조 인력 유무에 따른 보드게임 활용 수준 차이 분석 결과

항목	소속 유형	평균	표준편차	t-값	p
게임인지	있음	3.0	1.0	1.8	.19
	없음	2.7	0.9		
선별	있음	3.3	1.0	2.6	.11
	없음	2.9	0.9		
적용	있음	3.6	0.9	0.8	.37
	없음	3.5	0.9		
교육 매체로 활용	있음	2.6	0.9	0.6	.44
	없음	2.5	1.1		
전체	있음	3.1	.76	2.1	.15
	없음	2.9	.74		

3) 보드게임 활용 수준과 교사 변인 간 상관 분석

보드게임 활용 수준과 교사의 나이 및 교직 경력과 관련성이 있는지를 알아보기 위해 상관 분석을 실시한 결과는 <표 IV-12>와 같다. 분석 결과, 교사의 나이 혹은 경력과 보드게임 활용 수준과는 유의수준 .05에서 상관관계가 없는 것으로 나타났다.

<표 IV-12> 교사 변인과 보드게임 활용 수준 간 상관 분석 결과

	a	b	c	d	e	f
인지(a)	1					
선별(b)	.600**	1				
적용(c)	.493**	.637**	1			
교육 매체로 활용(d)	.441**	.400**	.463**	1		
나이(e)	.057	-.081	-.132	-.014	1	

교직 경력(f)	.146	.038	-.099	.003	.830**	1
----------	------	------	-------	------	--------	---

** p < .01

3. 보드게임 활용 만족도

1) 보드게임 활용 만족도 기술통계 분석 결과

특수교사의 보드게임 활용 만족도를 5점 척도로 분석한 결과는 <표 IV-13>과 같다. 점수가 높을수록 활용 수준이 높다는 것을 의미한다. 분석 결과, ‘구입 편리성’이 평균 3.7로 가장 높았으나 전반적으로 큰 차이가 없는 것으로 나타났다.

<표 IV-13> 보드게임 활용 만족도 기술통계 분석 결과

항목	N	최솟값	최댓값	평균	표준편차
종류	115	2.0	5.0	3.4	.8
품질	116	2.0	5.0	3.5	.8
활용성	116	2.0	5.0	3.4	.9
구입 편리성	115	2.0	5.0	3.7	.8
전체	116	2.00	5.00	3.5	.6

2) 보드게임 활용 만족도 집단 간 차이 분석

① 특수학교와 특수학급에 따른 차이 분석

배치 유형별로 보드게임 활용 만족도 수준에서 차이가 있는지 알아보기 위해 독립표본 t-검증을 실시한 결과는 <표 IV-14>와 같다. 분석 결과, 모든 항목 및 전체에서 집단 간에 유의수준 .05에서 통계적으로 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다.

<표 IV-14> 배치 유형별 보드게임 활용 만족도 차이 분석 결과

항목	소속 유형	평균	표준편차	t-값	p
종류	특수학교	3.4	0.8	.0	.98
	특수학급	3.4	0.9		
품질	특수학교	3.5	0.8	.1	.89
	특수학급	3.5	0.6		
활용성	특수학교	3.3	0.8	1.2	.23
	특수학급	3.5	0.9		
구입 편리성	특수학교	3.7	0.9	.5	.61
	특수학급	3.6	0.8		
전체	특수학교	3.5	0.6	.2	.83
	특수학급	3.5	0.7		

② 학교급에 따른 차이 분석

학교급별로 보드게임 활용 수준에서 차이가 있는지 알아보기 위해 일원변량분석을 실시한 결과는 <표 IV-15>와 같다. 분석 결과, 품질에서 집단 간 차이가 있는 것으로 나타났다. Scheffe를 통한 사후검증 결과, 초등학교와 중학교 간에 유의수준 .05에서 통계적으로 유의미한 차이가 있었다. 평균을 보면, 중학교가 초등학교보다 높았다.

<표 IV-15> 학교급별 보드게임 활용 만족도 차이 분석 결과

항목	소속 유형	평균	표준편차	F-값	p	사후검증
종류	초등학교	3.3	0.8	1.2	.31	-
	중학교	3.6	0.8			
	고등학교	3.5	0.9			
품질	초등학교	3.3	0.8	3.2	.04	초<중*
	중학교	3.7	0.7			
	고등학교	3.5	0.7			
활용성	초등학교	3.2	0.9	2.0	.14	-
	중학교	3.5	0.9			
	고등학교	3.6	0.8			

구입 편리성	초등학교	3.7	0.8	2.1	.12	-
	중학교	3.9	0.9			
	고등학교	3.5	0.9			
전체	초등학교	3.3	0.6	2.4	.09	-
	중학교	3.7	0.6			
	고등학교	3.5	0.6			

* p < .05

③ 보조 인력 유무에 따른 차이 분석

보조 인력 유무에 따른 보드게임 활용 수준에서 차이가 있는지 알아보기 위해 독립표본 t-검증을 실시한 결과는 <표 IV-16>과 같다. 분석 결과, 종류에서 집단 간에 유의수준 .01에서 통계적으로 유의미한 차이를 보였다. 평균을 보면, 보조 인력이 있는 경우가 3.6으로 없는 집단 3.1보다 높았다.

<표 IV-16> 보조 인력 유무에 따른 보드게임 활용 만족도 차이 분석 결과

항목	소속 유형	평균	표준편차	t-값	p
종류	있음	3.6	0.8	7.7	.01
	없음	3.1	0.9		
품질	있음	3.5	0.7	0.7	.41
	없음	3.4	0.8		
활용성	있음	3.5	0.8	2.9	.09
	없음	3.2	1.0		
구입 편리성	있음	3.7	0.8	0.1	.78
	없음	3.7	1.0		
전체	있음	3.6	0.6	2.6	.11
	없음	3.3	0.7		

3) 보드게임 활용 만족도와 교사 변인 간 상관 분석

보드게임 활용 만족도와 교사의 나이, 교직 경력, 활용 수준과 관련성이 있는지를 알아보기 위해 상관 분석을 실시한 결과는 <표 IV-17>과 같다. 분석 결과, 나이와 경력은 관련성이 없지만, 활용 수준은 만족도와 정적인 상관관계를 보였다. 예를 들어, 활용 수준과 활용성 간에 .508의 높은 정적 상관을 보였다. 또한, 종류, 품질, 구입 편의성과도 유의미한 상관관계를 보였다.

<표 IV-17> 교사 변인과 보드게임 활용 만족도 간 상관 분석 결과

	a	b	c	d	e	f	g
종류(a)	1						
품질(b)	.608**	1					
활용성(c)	.602**	.602**	1				
구입 편리성(d)	.326**	.353**	.262**	1			
나이(e)	.099	-.037	.025	-.051	1		
교직 경력(f)	.086	.005	.114	.040	.830**	1	
활용 수준(g)	.340**	.413**	.508**	.225*	-.051	.031	1

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

4. 보드게임의 장애 학생 교육에 관한 인식

1) 보드게임을 활용한 장애 학생 교육에 관한 특수교사의 인식 기술통계 분석

보드게임을 활용한 장애 학생 교육에 관한 특수교사의 인식을 5점 척도로 분석한 결과는 <표 IV-18>과 같다. 보드게임을 활용 시 장애 학생에게 도움이 된다고 생각하는 문항들의 평균이 높은 점수를 보였다. 그 중 ‘규칙, 질서 습득’에 도움이 되냐고 묻는 문항의 점수가 가장 높았으며 그 뒤로 ‘학생의 흥미·동기유발’, ‘학생의 스트레스 해소’의 점수가 높게 나온 것을 확인하였다. 그 이외에도 장애 아동의 ‘사회적 기술 향상’, ‘주의집중력 향상’에 도움이 된다고 응답하는 긍정적인 답변이 높은 점수를 보였다. 가장 낮은 점수로는 장애 아동의 ‘행동 문제 개선’은 낮은 3.7점으로 가장 낮은 평균 점수를 보였다.

<표 IV-18> 보드게임을 활용한 장애 학생 교육에 관한 인식 기술통계 분석 결과

조사 내용	전혀 그렇지 않다.	별로 그렇지 않다.	보통이다.	약간 그렇다.	매우 그렇다.	M	SD
	n(%)	n(%)	n(%)	n(%)	n(%)		
평상시 관심	2(1.7)	20(17.2)	27(23.3)	43(37.1)	24(20.7)	3.6	1.1
장애 학생에게 필요	0(0)	2(1.7)	29(25.0)	68(58.6)	17(14.7)	3.9	.7
독특한 효과성	0(0)	1(9)	23(19.8)	71(61.2)	20(17.2)	4.0	.6
학생의 흥미·동기유발	0(0)	3(2.6)	11(9.5)	51(44.0)	50(43.1)	4.3	.7
행동 문제 개선	1(9)	12(10.3)	31(26.7)	52(44.8)	19(16.4)	3.7	.9
사회적 기술 향상	0(0)	2(1.7)	12(10.3)	61(52.6)	41(35.3)	4.2	.7
주의집중력 향상	0(0)	1(9)	10(8.6)	65(56.0)	40(34.5)	4.2	.6
정서적 안정 도움	2(1.7)	3(2.6)	18(15.5)	61(52.6)	32(27.6)	4.0	.8
자존감 향상	1(9)	2(1.7)	25(21.6)	61(52.6)	26(22.4)	3.9	.8

의사소통기술 향상	0(0)	2(1.7)	14(12.1)	68(58.6)	32(27.6)	4.1	.7
이해력 증진	0(0)	3(2.6)	13(11.2)	75(64.7)	25(21.6)	4.1	.7
탐구력 향상	0(0)	3(2.6)	20(17.2)	68(58.6)	25(21.6)	4.0	.7
주도적 학습력 향상	0(0)	5(4.3)	28(24.1)	57(49.1)	26(22.4)	3.9	.8
창의력 증진	0(0)	7(6.0)	28(24.1)	53(45.7)	27(23.3)	3.9	.8
통합적 교육 기회 제공	0(0)	2(1.7)	21(18.1)	63(54.3)	30(25.9)	4.0	.7
문제해결력 향상	0(0)	3(2.6)	22(19.0)	58(50.0)	33(28.4)	4.0	.8
규칙, 질서 습득 향상	0(0)	1(0.9)	9(7.8)	49(42.2)	56(48.3)	4.4	.7
스트레스 해소	1(0.9)	4(3.4)	18(15.5)	44(37.9)	49(42.2)	4.2	.9

2) 보드게임을 통한 장애 학생 교육에 관한 인식 차이 분석

① 특수학교와 특수학급에 따른 차이 분석

배치 유형별로 보드게임을 활용한 장애 학생 교육에 관한 특수교사의 인식에서 차이가 있는지 알아보기 위해 독립표본 *t*-검증을 실시한 결과는 <표 IV-19>와 같다. 분석 결과, 모든 항목에서 집단 간에 유의수준 .05에서 통계적으로 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다.

<표 IV-19> 배치 유형별 보드게임의 장애 학생 교육에 관한 인식 차이 분석 결과

항목	소속 유형	평균	표준편차	t-값	p
평상시 관심	특수학교	3.6	1.0	.9	.34
	특수학급	3.5	1.2		
장애 학생에게 필요	특수학교	3.9	0.7	.1	.82
	특수학급	3.9	0.7		
독특한 효과성	특수학교	3.9	0.6	.1	.80
	특수학급	4.0	0.7		

학생의 흥미·동기유발	특수학교	4.2	0.7	.6	.45
	특수학급	4.4	0.9		
행동 문제 개선	특수학교	3.6	0.9	.5	.49
	특수학급	3.7	0.9		
사회적 기술 향상	특수학교	4.2	0.7	1.2	.27
	특수학급	4.3	0.6		
주의집중력 향상	특수학교	4.2	0.6	.1	.80
	특수학급	4.3	0.7		
정서적 안정 도움	특수학교	4.0	0.9	.0	.87
	특수학급	4.0	0.7		
자존감 향상	특수학교	4.0	0.8	.2	.65
	특수학급	3.9	0.7		
의사소통기술 향상	특수학교	4.1	0.7	.3	.58
	특수학급	4.2	0.7		
이해력 증진	특수학교	4.1	0.7	.1	.73
	특수학급	4.0	0.5		
탐구력 향상	특수학교	4.0	0.7	.4	.52
	특수학급	4.0	0.6		
주도적 학습력 향상	특수학교	3.9	0.8	.0	.93
	특수학급	3.9	0.8		
창의력 증진	특수학교	3.9	0.9	.7	.40
	특수학급	3.8	0.8		
통합적 교육 기회 제공	특수학교	4.0	0.7	.1	.75
	특수학급	4.1	0.7		
문제해결력 향상	특수학교	4.0	0.8	.0	.96
	특수학급	4.0	0.7		
규칙, 질서 습득 향상	특수학교	4.4	0.7	.0	.87
	특수학급	4.4	0.6		
스트레스 해소	특수학교	4.1	0.9	.7	.41
	특수학급	4.3	0.9		

② 학교급에 따른 차이 분석

학교급별로 보드게임을 활용한 장애 학생 교육에 관한 특수교사의 인식에서 차이가 있는지 알아보기 위해 일원변량분석을 실시한 결과는 <표 IV-20>과 같다. 분석 결과, 모든 항목에서 집단 간에 유의수준 .05에서 통계적으로 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다.

<표 IV-20> 학교급별 보드게임을 활용한 장애 학생 교육에 관한 인식 차이 분석 결과

항목	소속 유형	평균	표준편차	F-값	p	사후검증
평상시 관심	초등학교	3.5	1.0	.0	.97	-
	중학교	3.6	1.2			
	고등학교	3.6	1.0			
장애 학생에게 필요	초등학교	3.9	0.7	.0	1.00	-
	중학교	3.9	0.7			
	고등학교	3.9	0.6			
독특한 효과성	초등학교	3.8	0.7	2.2	.12	-
	중학교	4.0	0.5			
	고등학교	4.1	0.6			
학생의 흥미·동기유발	초등학교	4.3	0.8	.4	.66	-
	중학교	4.2	0.7			
	고등학교	4.3	0.7			
행동 문제 개선	초등학교	3.7	0.9	.2	.81	-
	중학교	3.6	0.9			
	고등학교	3.7	0.9			
사회적 기술 향상	초등학교	4.2	0.6	.3	.72	-
	중학교	4.2	0.8			
	고등학교	4.3	0.7			
주의집중력 향상	초등학교	4.2	0.6	.1	.91	-
	중학교	4.3	0.6			
	고등학교	4.2	0.7			

정서적 안정 도움	초등학교	3.9	0.8	.4	.68	-
	중학교	4.1	0.9			
	고등학교	4.1	0.8			
자존감 향상	초등학교	4.0	0.7	.0	.96	-
	중학교	4.0	0.8			
	고등학교	3.9	0.8			
의사소통기술 향상	초등학교	4.2	0.6	1.3	.27	-
	중학교	4.0	0.8			
	고등학교	4.2	0.6			
이해력 증진	초등학교	4.1	0.5	.4	.67	-
	중학교	4.1	0.7			
	고등학교	4.0	0.7			
탐구력 향상	초등학교	4.0	0.7	.2	.80	-
	중학교	4.0	0.7			
	고등학교	4.1	0.8			
주도적 학습력 향상	초등학교	4.0	0.8	.6	.54	-
	중학교	3.8	0.8			
	고등학교	3.9	0.8			
창의력 증진	초등학교	4.0	0.8	.9	.41	-
	중학교	3.7	0.9			
	고등학교	3.9	0.8			
통합적 교육 기회 제공	초등학교	4.1	0.6	.7	.52	-
	중학교	4.0	0.8			
	고등학교	4.0	0.7			
문제해결력 향상	초등학교	4.1	0.7	.4	.65	-
	중학교	3.9	0.9			
	고등학교	4.1	0.7			
규칙, 질서 습득 향상	초등학교	4.4	0.6	.8	.46	-
	중학교	4.3	0.8			
	고등학교	4.5	0.6			
스트레스 해소	초등학교	4.2	0.7	.4	.68	-
	중학교	4.1	1.1			
	고등학교	4.3	0.8			

③ 보조 인력 유무에 따른 차이 분석

배치 유형별로 보드게임을 활용한 장애 학생 교육에 관한 특수교사의 인식에서 차이가 있는지 알아보기 위해 독립표본 t-검증을 실시한 결과는 <표 IV-21>과 같다. 분석 결과, 모든 항목에서 집단 간에 유의수준 .05에서 통계적으로 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다.

<표 IV-21> 보조 인력 우무에 따른 보드게임을 활용한 장애 학생 교육에 관한 인식 차이 분석 결과

항목	소속 유형	평균	표준편차	t-값	p
평상시 관심	있음	3.6	1.1	.1	.79
	없음	3.5	1.1		
장애 학생에게 필요	있음	3.8	0.6	.5	.50
	없음	3.9	0.8		
독특한 효과성	있음	3.9	0.6	1.2	.28
	없음	4.1	0.7		
학생의 흥미·동기유발	있음	4.3	0.7	.5	.50
	없음	4.4	0.8		
행동 문제 개선	있음	3.7	0.9	1.5	.22
	없음	3.5	1.0		
사회적 기술 향상	있음	4.2	0.7	2.9	.09
	없음	4.4	0.7		
주의집중력 향상	있음	4.2	0.6	2.5	.12
	없음	4.4	0.7		
정서적 안정 도움	있음	4.0	0.8	.4	.53
	없음	4.1	0.8		
자존감 향상	있음	3.9	0.7	.0	.88
	없음	4.0	0.9		
의사소통기술 향상	있음	4.1	0.7	1.1	.29
	없음	4.2	0.7		
이해력 증진	있음	4.0	0.6	.0	.89
	없음	4.1	0.8		
탐구력 향상	있음	4.0	0.7	.3	.60
	없음	3.9	0.8		
주도적 학습력 향상	있음	4.0	0.7	1.7	.19
	없음	3.7	1.0		
창의력 증진	있음	3.9	0.8	1.7	.20
	없음	3.7	1.0		
통합적 교육 기회 제공	있음	4.1	0.7	.5	.50
	없음	4.0	0.9		

문제해결력 향상	있음	4.1	0.7	.1	.72
	없음	4.0	0.9		
규칙, 질서 습득 향상	있음	4.4	0.7	.2	.69
	없음	4.4	0.6		
스트레스 해소	있음	4.2	0.8	.0	.97
	없음	4.2	1.1		

5. 지원요구 분석

보드게임 사용을 위한 지원요구를 연수와 다양한 보드게임 및 콘텐츠 제공의 필요성을 중심으로 조사한 결과는 <표 IV-22>와 같다. 보드게임 관련 연수에 참여한 횟수를 묻는 문항에서 절반이 넘는 교사들이 ‘없음(66.4%)’에 응답하였다. 그다음으로는 ‘1~2회(29.3%)’, ‘3~4회(2.6)’ 순으로 응답 비율을 보였다. 보드게임 연수가 필요성에 대해서는 ‘필요하다(53.4%)’, ‘매우 필요하다(29.3%)’, ‘보통이다(15.5%)’ 순으로 응답 비율을 보였다. 마지막으로 다양한 보드게임 제공 필요성에 대해서는 ‘필요하다(58.6%)’, ‘매우 필요하다(33.6%)’로 응답 비율을 보였다.

<표 IV-22> 지원요구 분석 결과

조사 내용		빈도	백분율
참여 연수 횟수	없음	77	66.4
	1~2회	34	29.3
	3~4회	3	2.6
	5회 이상	2	1.7
연수 필요성	매우 필요하지 않다.	1	.9
	필요하지 않다.	1	.9
	보통이다.	18	15.5
	필요하다.	62	53.4
	매우 필요하다.	34	29.3

다양한 보드게임 및 콘텐츠 제공 필요성	매우 필요하지 않다.	0	0
	필요하지 않다.	0	0
	보통이다.	9	7.8
	필요하다.	68	58.6
	매우 필요하다.	39	33.6

V. 논의 및 제언

1. 논의

1) 보드게임 활용실태

보드게임을 왜 사용하게 되었나에 대한 응답으로 학생들의 재미 추구하고 교육목적 순으로 응답 비율이 높게 나타났다. 그다음 어떻게 사용하는가에 대한 보드게임의 사용 목적에 대한 응답으로는 보드게임 사용이유에서 가장 높게 나타났던 학생들의 재미 추구하고 동일하게 여가 및 레크리에이션의 응답 비율이 가장 높게 나타났다. 다음으로는 학생 간 상호작용 촉진, 교과 내용 보충 순으로 응답 비율이 나타났다. 사용 시기는 수업과 연계하여 운영한다는 교사들의 응답이 가장 높았다. 이는 교사들의 보드게임 활용을 장애 학생들에게 재미 추구뿐만 아니라 교육적으로 활용을 같이하고 있다는 것을 보여준다. 이는 교육과 재미 중 어느 하나만이 아닌 두 개 다 모두 필요하다는 유효종과 이광재(2010)의 연구결과와 일치한다고 볼 수 있다. 이러한 결과는 보드게임 개발 시 재미 추구만이 아닌 장애 학생들의 교육을 위한 도구로도 사용할 수 있음을 생각해야 한다.

보드게임 활용을 가장 많이 한 과목은 수학, 국어, 사회 순으로 나타났다. 배치 유형별, 학교급별에서도 수학 과목에서 보드게임 활용도가 가장 높았다. 이는 우리나라 특수학급에서 주로 수학, 국어 위주로 수업한다는 박승희, 이효정과 허승준(2015)의 연구결과와 일치한다. 더불어 보드게임 선행연구를 찾아보면, 보드게임의 종류의 다양성과 별개로 보드게임과 수학을 연계한 연구가 많다는 것을 알 수 있다. 이는 실생활에서 꼭 필요로 하는 기능적 기술의 교육이 필요한 장애 학생들에게 주요 교과목만을 가르치려는 모습으로 보인다. 특수교사들은 보드게임을 주요 교과목에 치중하여 사용하지 않았는지에 대하여 되돌아보며, 교육을 목적으로 한

보드게임 활용 시 교과목 외에도 장애 학생에게 정말 필요한 기능적 생활기술을 연계한 수업도 할 수 있도록 고려하는 모습이 요구된다.

배치 유형별로는 사용이유, 사용 목적 순으로 특수학교는 학생들의 재미 추구, 여가 및 레크리에이션이 가장 많은 응답을 보였고, 특수학급은 교육목적, 학생 간 상호작용 촉진이 가장 많은 응답을 보였다. 미사용 이유에 대해서는 특수학교가 지도(운영)의 어려움, 특수학급이 게임 시간 확보의 어려움을 가장 큰 이유로 뽑았다. 이것으로 보아, 특수학교에서는 장애 학생들의 장애 정도가 특수학급에서보다 심하여 지도상의 어려움을 보이며, 교육목적보다는 레크리에이션을 목적으로 주고 사용하고 있음을 알 수 있다. 특수학급에서는 교육목적에 가지고 보드게임을 활용하나 학급이다 보니 보드게임을 활용하기에는 완전통합 등의 이유로 인해 시간 확보가 어려움으로 이해할 수 있다.

학교급별에서는 왜 사용하게 되었나에 대한 사용이유에 대하여 초등학교는 학생들의 재미 추구, 중·고등학교는 교육목적에 가장 많은 응답을 보였다. 어떻게 사용하는가에 대한 사용 목적에 대해서는 초등학교는 학생 간 상호작용 촉진, 중·고등학교는 여가 및 레크리에이션으로 처음 사용이유와 반대되는 결과를 보여주었다. 이는 학생들에게 교육목적에 가지고 놀이 활동 시 놀이 활동도 학생들에게는 학습이 되기에 부담감을 느끼게 된다(권희정, 2013)고 볼 수 있다. 그러므로 교사들은 교육목적에 가지고 학생들에게 보드게임을 활용할 때 학생들이 학습이 아닌 놀이로써 더 크게 즐거움을 인식할 수 있도록 노력하며, 보드게임 활용이 장애 학생들에게 유익한 좋은 교수 방법이 될 수 있도록 해야 한다.

박채진, 권명옥과 배내운(2000)에 따르면, 게임 활동은 전반적 발달 장애 아동의 인지 영역, 신체, 대인관계 개선과 같은 사회성 영역의 발달에 긍정적인 효과가 나타난다. 서은정(2015)에 따르면, 놀이 활동은 장애 학생에게 언어적 상호작용, 표현력 등을 향상하고, 또래 학생과의 사회적 교류, 사회적 기술 향상이 되며, 부적절한 상호작용 감소가 나타난다. 이러한 놀이를 통한 교육이 장애 학생에게 교육적

으로 긍정적인 효과를 나타낸다. 그렇기에 놀이를 통한 교육이 학생들의 흥미에 맞는 교수 방법으로 접근하기에 알맞고, 교사들이 이러한 놀이의 긍정적인 측면을 또 하나의 교수 방법으로 이끌어 나갈 수 있기를 기대한다.

2) 보드게임 활용 수준

특수교사들의 보드게임 활용 수준 중 보드게임을 다른 여러 영역에 적용할 수 있다는 응답이 가장 점수가 높게 나타났다. 그리고 장애 학생에게 적합한 보드게임은 무엇이 있으며, 보드게임을 주요한 교수 매체로 사용한다는 응답의 평균 점수가 낮게 나왔다. 다시 말해, 특수교사들은 보드게임 자체를 다른 영역에서 활용할 수 있는 방법은 알고 있지만, 어떤 보드게임을 어떤 장애 학생에게 적용해야 하는지에 대하여 충분히 인지하지 못하고 있으며, 특히 주요한 교수 매체로는 사용하지 못하고 있다는 것을 알 수 있다. 이와 같은 결과는 권희연(2014) 연구에 따르면, 우리나라에서는 보드게임 대부분을 외국에서 수입하여 사용하는 경우가 많기에 사용설명서가 번안되지 않은 경우가 있다. 또한, 보드게임의 효과에 관한 많은 연구가 없어 보드게임을 선택하고 활용할 때의 문제점이 되고 있다. 그렇기에 우리나라에서 사용하기 쉽도록 보드게임의 발전이 이루어져야 함을 보여준다. 더불어 특수교사들이 장애 학생에게 적합한 보드게임 선별, 중재, 사용법 등 보드게임을 교수 매체로 활용할 수 있는 교육이 제공되어야 함을 시사한다.

권희연(2014)의 연구결과에 따르면, 문헌 연구 27편의 보드게임에 관한 연구 중 27편 모두가 보드게임의 효과성이 나타났다. 이러한 결과는 장애 학생을 대상으로 한 보드게임 프로그램의 활용이 높다는 것을 보여준다. 하지만 장애 학생의 특성에 맞는 적합한 보드게임 종류, 방법 등은 턱없이 부족한 실정이다. 그렇기에 보드게임 개발자는 장애 학생을 위한 보드게임 개발 시에 특수교육 전문가와 함께 하여 장애 학생의 발달과 유형에 맞는 보드게임을 교수 매체로 활용할 수 있도록 고려해야 한다. 또한, 특수교사는 보드게임을 재미, 흥미 유발용으로만 사용하는 것

을 지양하고, 장애 학생의 개별화에 맞추어 보드게임 활용 방법을 조사, 연구하는 모습이 요구된다.

3) 보드게임 활용 만족도

보드게임에 대한 활용 만족도는 구입의 편리성이 가장 높은 점수를 나타냈으며, 보드게임의 품질, 종류와 활용성이 그 뒤를 이었다.

학교급별 결과를 보면, 품질에서 통계적으로 유의미한 차이가 있었는데 초등학교 보다 중학교의 평균 점수가 높았다. 만족도 부분에서 구입 편리성을 제외한 문항에서 초등학교의 평균 점수가 다 낮게 나왔다. 이경옥 등(2006)에 따르면, 초등을 대상으로 한 국내의 교육용 보드게임이 가장 많다. 또한, 보드게임에서 제시하고 있는 나이가 아닌 실제로 게임을 사용하기에 적합한 나이를 조사하였는데 결과는 유아가 하기에 가장 적합한 보드게임이 가장 많았다. 교육용 보드게임에서는 유아와 초등학교 저학년을 중심으로 한 보드게임 개발, 보급이 되고 있었으며 초등학교 고학년이나 중, 고등학교 학생에게 적합한 보드게임 부족으로 나타났다. 이러한 연구결과는 본 연구결과와는 반대되는 결과로 나타났는데, 이는 앞으로 초등 특수 교사들에게 보드게임을 활용할 수 있도록 보드게임의 종류, 활용성 등 필요한 부분을 제시해야 함을 보여준다. 또한, 교사들은 활용, 이용성 부분에서의 만족도를 더 높이기 위해서 교사들이 직접 보드게임 관련 동아리 활동을 하거나 전문적 학습공동체 등을 통한 우수사례를 발표하거나, 사례연구 등 교육적 활용에 대한 서로의 정보공유 등의 연구가 현장에 도움이 될 것이다.

4) 보드게임의 장애 학생 교육에 관한 인식

장애 학생의 교육에 관한 인식 문항에서 장애 아동의 규칙·질서 습득이 향상되는가에 대한 문항의 점수가 가장 높았다. 이는 앞서 말한 보드게임의 구조적 특성이다. 이러한 결과는 보드게임 사용이 실제로 장애 학생의 규칙과 질서 습득에 좋

은 긍정적인 영향을 미친다고 생각하는 교사들의 인식을 잘 나타내고 있다고 해석할 수 있다. 이외에도 보드게임은 장애 학생에게 흥미와 동기유발을 제공하며, 사회적 기술 향상, 주의집중력을 향상하게 시킨다는 문항의 점수가 높았다. 이러한 결과들은 보드게임이 학생들에게 교육적으로 많은 긍정적인 영향을 미쳤다고 많은 선행연구에서 나타난다. 보드게임 활동을 통하여 학생들은 활동에 대한 참여 동기, 의욕 등이 나타나며(김솔지, 2019), 보드게임을 활용하여 학습한 학생들이 교과에 대한 태도, 학습 습관 등의 하위 영역에서 긍정적인 효과가 미친다(정유하, 2011)는 결과와 일치한다. 이경옥 등(2006)에 의하면, 사회적 기술 발달로는 또래 관계에 있어서 학생들의 정서표현이 향상되었고 이로 인하여 적극적인 의사소통이 이루어져 사회적 능력의 향상으로 이어졌다. 이선경(2017)에 따르면, 협동 보드게임 활동을 통하여 상호 간의 활발한 의사소통을 통하여 다른 학생들과 생각을 주고받는 사회적 기술이 향상되었다. 이로 인해 상대방의 말 이해, 공감 등을 통하여 협동성에도 긍정적인 영향을 미친다. 이애리(2014)는 보드게임은 장애 학생의 흥미를 자발적으로 끌어내어 동기유발이 되며, 경쟁이라는 보드게임의 특성에 따라 보드게임 활동에 더욱더 몰입하게 만들어 주의력 결핍이 있는 장애 학생에게 주의집중력을 향상하게 시킨다.

이처럼 선행연구 결과처럼 본 연구에서도 특수교사들은 보드게임 활용이 장애 학생에게 긍정적인 영향을 준다는 것으로 인식하고 필요하다고 생각하고 있다. 하지만 평소 보드게임에 관심이 있냐는 질문에는 응답 점수가 가장 낮았다. 이는 특수교사들이 생각하기에 보드게임은 장애 학생들의 교육에 긍정적인 영향이 있다고 생각하고 있다. 하지만 정작 장애 학생들이 보드게임을 실시할 때 또는 실시하고 나서 교육적으로 눈으로 나타나는 효과가 뚜렷하지 않고 기준이 없기에 많은 교사가 보드게임에 관해서 관심을 가지지 않는 것으로 보인다.

5) 특수교사의 보드게임 관련 연수 및 개발 필요성 요구 수준

참여 연수 횟수는 없음이 가장 많았다. 하지만 특수교사들의 연수 필요성은 이와 반대로 필요하다, 매우 필요하다는 순으로 응답이 많았다. 또 다양한 보드게임 및 콘텐츠 제공 필요성에 대해서도 특수교사들은 필요하다, 매우 필요하다 순으로 응답 비율이 높았다.

보드게임의 활용 여부를 묻는 말에 절반을 훨씬 넘는 특수교사들이 활용하고 있다고 응답하였다. 또한, 특수교사들이 원하는 것은 보드게임 연수 지원, 다양한 보드게임 콘텐츠이며, 보드게임이 장애 학생에게 교육적으로 긍정적인 효과를 나타낸다고 응답하였다. 김성곤(2013)에 따르면, 컴퓨터게임과는 다르게 보드게임은 개발 기간도 짧으며, 제작경비도 적게 든다. 특히 스마트폰, 아이패드와 같은 전자기기의 보급으로 오프라인뿐 아니라 디지털 보드게임 시장이 성장하고 있다. 디지털 보드게임은 가격도 저렴하며, 효율적인 테이블 공간 활용, 기존 오프라인에서의 긴 플레이 시간을 단축하게 해준다. 이러한 보드게임 개발 연구에 따라, 기존에 있는 보드게임을 활용하여 장애 학생에게 알맞게 수정, 보완하여 적용할 수 있는 보드게임 개발이나 장애 학생에게 적합한 새로운 콘텐츠를 개발할 수 있을 것이다. 장애 유형, 발달 등을 고려하여 게임의 난이도, 플레이 시간 등과 같은 장애 학생의 교육적 목적에 맞춰 보드게임에 대한 더 많은 연구와 개발이 필요하다고 생각하는 바이다.

본 연구의 보드게임 활용 만족도에서 활용 수준과 만족도가 정적인 상관관계가 나타났다. 이것은 특수교사들의 지원요구 결과와 같이 놓고 볼 때, 특수교사들이 이경옥(2006)이 분류한 보드게임의 게임 시간, 대상 나이, 게임 장르, 발달영역, 조직 형태, 전개 방식 등의 보드게임에 대한 특성을 잘 알고 있다면 장애 학생들에게 유익하고 장애 학생 발달에 적합한 보드게임을 활용할 수 있을 것이다. 또한, 온·오프라인 보드게임의 발달로 보았을 때, 보드게임에 대한 접근성이 전보다 더욱더 향상되었다. 이는 특수교사들에게 보드게임에 관한 연수 프로그램, 보드게임 콘텐츠 활용 등이 더 활발해질 수 있으며, 교육적으로 유용한 보드게임에 관한 더 많은

자료, 정보를 제공할 수 있다는 점에서 의의가 있다.

2. 제언

본 연구의 몇 가지 제언은 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 대상을 편의 표집으로 한정하였기에 공립과 사립, 장애 유형 등과 같은 연구 문제를 더 확장 시켜 보드게임의 활용실태와 인식을 살펴보는 연구가 필요하다.

둘째, 본 연구는 설문조사를 하여 양적 연구로 교사들의 구체적이고 자세한 생각은 알아볼 수 없었다. 보드게임에 대한 좀 더 구체적인 생각과 활용도를 알아볼 필요가 있다.

셋째, 교육청을 비롯한 여러 기관은 장애 학생들을 위한 교육 방법으로 다양한 보드게임 개발, 보드게임 연수 등을 통하여 교사들에게 보드게임 활용 시 필요한 자료, 실질적인 정보를 제공해야 한다.

넷째, 교사들도 보드게임에 관심을 가지고 보드게임의 여러 가지 특성을 바탕으로 장애 학생에게 적합한 보드게임을 선별, 중재를 통해 교육적 효과, 치료적 기능 등의 긍정적인 영향을 미치도록 하여야 한다.

본 연구자는 보드게임의 사용이 장애 학생에게 긍정적인 영향을 주며, 교사들에게도 교육적으로 활용도가 높은 교수 매체라고 판단한다. 따라서 장애 학생을 위해, 장애 학생에게 적합하도록 다양한 콘텐츠와 보드게임의 더 많은 연구 개발이 이루어져야 한다. 본 연구는 보드게임이 앞으로의 장애 학생들을 위한 교육에 도움이 되길 바란다.

참 고 문 헌

- 고정민 (2016). 보드게임을 활용한 진로교육 프로그램이 중학생의 진로성숙도에 미치는 효과. 석사학위논문, 대구한의대학교 교육대학원, 경산.
- 권희연 (2014). 장애학생을 대상으로 한 보드게임 프로그램 고찰. **정서·행동장애 연구**, 30(1), 183-205.
- 권희정 (2013). 초등학교 2학년 수업 중 놀이 활동의 특성 분석. **초등교육학연구**, 20(1), 1-20.
- 김민정 (2019). 유아교사의 전자그림책 사용 실태 및 인식 연구. 석사학위논문, 성균관대학교 일반대학원, 서울.
- 김보경 (2017). 청소년 대상 극 공간 지도를 위한 보드게임 개발 연구. 석사학위논문, 이화여자대학교 공연예술대학원, 서울.
- 김성곤 (2013). 디지털 보드게임 디자인 개발에 관한 연구. **디자인지식저널**, 25, 11-20.
- 김솔지 (2019). 보드게임활동이 고등학교 지적장애학생의 주의집중력과 작업기억력에 미치는 영향. 석사학위논문, 한국교원대학교 교육대학원, 청주.
- 김시은, 임희정, 양영애 (2016). 보드게임의 인지치료적 접근에 대한 체계적 고찰. **고령자.치매작업치료학회지**, 10(2), 17-24.
- 김애진 (2016). 음악중심 융합교육에 관한 초등학교 교사의 인식실태 조사 연구. 석사학위논문, 경인교육대학교 교육전문대학원, 인천.
- 김연순, 김광웅 (2016). 놀이치료에서의 보드게임 활용에 관한 합의적 질적 연구. **한국아동심리치료학회지**, 11(1), 25-52.
- 김영주 (2019). 보드게임을 활용한 초등수학 수업 자료 개발. 석사학위논문, 부산교육대학교 교육대학원, 부산.
- 김은주 (2015). 또래교수를 활용한 보드게임이 ADHD 위험군 학생의 부적응행동에

- 미치는 영향. 석사학위논문, 대구교육대학교 교육대학원, 대구.
- 김정연 (2018). 초등학생 인성교육을 위한 기능성 보드게임 및 프로그램의 개발과 효과 검증. 박사학위논문, 대전대학교 대학원, 대전.
- 김호경 (2014). 보드게임과 지산법을 활용한 연산훈련이 지적장애 초등학생의 한 자리 수 덧셈 능력에 미치는 영향. 석사학위논문, 이화여자대학교 교육대학원, 서울.
- 노현지 (2017). 보드게임 놀이가 ADHD 성향 아동의 주의집중력에 미치는 영향. 석사학위논문, 단국대학교 특수교육대학원, 용인.
- 박선미 (2020). 중도·중복장애 학생을 위한 수업의 실태 및 특수교사의 인식. 석사학위논문, 부산대학교 대학원, 부산.
- 박성옥, 김윤희 (2010). 보드게임의 교육적 효과 연구와 학습지도안 개발. 나주: 한국콘텐츠진흥원.
- 박승희, 이효정, 허승준 (2015). 전국 중학교 특수학급 및 통합학급 수업의 실제= 중학교 통합교육의 실상과 허상. **특수교육**, 12(1), 27-62.
- 박중규 (2017). 보드게임활동이 수학적 창의성 및 수학에서의 창의적 태도에 미치는 효과-5학년 학생을 중심으로. 석사학위논문, 한국교원대학교 대학원, 청주시.
- 박지은 (2017). 중·고등학교 특수학급 현장체험학습의 실태 및 특수교사의 인식. 석사학위논문, 부산대학교 교육대학원, 부산.
- 박채진, 권명옥, 배내운 (2006). 게임 놀이가 전반적 발달장애 아동의 친 사회적 행동에 미치는 영향. **정서·행동장애연구**, 22(4), 343-365.
- 박희진 (2012). 보드게임 활동이 정인지체 초등학생의 수학학습 능력에 미치는 영향. 석사학위논문, 공주대학교 교육대학원, 공주.
- 서문혜자 (2011). 보드게임을 이용한 놀이 활동 프로그램이 언어발달지체 아동의 어휘 및 의사소통 능력에 미치는 효과. 석사학위논문, 대구대학교, 경산.

- 서은정 (2015). 놀이 활동이 지적장애 아동의 사회적 놀이주도행동에 미치는 영향. **발달장애연구**, 19(4), 1-28.
- 송명숙 (2015). 이야기치료를 활용한 보드게임이 대학생의 진로정체감과 진로태도 성숙도에 미치는 효과. 석사학위논문, 한국기술교육대학교 테크노인력개발 전문대학원, 천안.
- 오승택 (2004). 보드게임 개발에 관한 연구. 석사학위논문, 상명대학교 정보통신대학원, 서울.
- 유효중, 이광재 (2010). 교육용 기능성게임 개발을 위한 조사연구 : 보드 게임을 중심으로. **한국엔터테인먼트산업학회 학술대회 논문집**, 7(2), 134-139.
- 윤정하 (2011). 장애아동 음악치료 실태와 특수교사의 인식. 석사학위논문, 대구대학교, 경산.
- 이경옥, 이화영, 여은지, 조혜영, 황은숙, 임선옥 (2006). **보드게임 현황 및 교육적 기능에 관한 연구 : 사회성 발달을 중심으로**. 서울: 한국게임산업개발원.
- 이경은 (2015). 진로보드게임이 저소득 가정 초등학생의 진로성숙도와 자아존중감에 미치는 효과. 석사학위논문, 홍익대학교 교육대학원, 서울.
- 이경화 (2020). 보드게임을 활용한 진로탐색프로그램이 중학생의 진로결정 자기효능감과 진로성숙도에 미치는 효과. 석사학위논문, 한국방송통신대학교 대학원, 서울.
- 이다현 (2018). 교사의 장애학생 이해 및 특수미술교육에 관한 실태 연구. 석사학위논문, 숙명여자대학교 교육대학원, 서울.
- 이선경 (2017). 협력보드게임이 학습부진아의 사회성에 미치는 영향. 석사학위논문, 대구교육대학교 교육대학원, 대구.
- 이에리 (2014). 보드게임 활동이 지적장애학생의 주의집중력과 공간지각력에 미치는 영향. 석사학위논문, 한국교원대학교 교육대학원, 청주시.

- 이영애 (2016). 학대받은 아동의 게임놀이치료 과정에서 나타난 사회-정서 요인과 치료과정 분석. **한국놀이치료학회지(놀이치료연구)**, **19**(2), 69-101.
- 이운경 (2011). 게임을 활용한 한국어 수업의 효과에 관한 연구:게임 구성 요소와 운용 방식에 따른 학습 효과. 석사학위논문, 경기대학교 일반대학원, 서울.
- 이지나 (2018). 보드게임을 통한 어휘학습이 중학교 영어 학습자의 어휘 지식향상에 미치는 영향. 석사학위논문, 한국외국어대학교 교육대학원, 서울.
- 이화영, 여은진, 이경옥 (2007). 보드게임 활동을 통한 아동의 사회성 발달 과정. **방과후아동지도연구**, **4**(2), 53-75.
- 이현흠, 이완복, 경병표, 이동열, 유석호 (2013). 중외전통보드게임의 비교 및 개선 방안 : 중국 장기게임을 중심으로. **디지털융복합연구**, **11**(10), 669-677.
- 임대옥 (2018). 초등 영재들을 위한 보드게임 활용 프로그램 개발과 수학적 창의성 및 융합인재역량의 효과. 석사학위논문, 단국대학교 교육대학원, 용인.
- 임지연 (2004). 보드게임을 이용한 통합놀이활동이 발달장애 아동의 의사소통기술 습득에 미치는 효과. 석사학위논문, 단국대학교, 서울.
- 장훈 (2004). 교사클릭 : 클릭! 문화아이콘 ; 청소년 문화 읽기 : 보드게임, 보드카페. **교육교회**, **329**, 73-77.
- 정유하 (2011). 보드게임 활동이 수학적 창의성과 수학적 태도에 미치는 영향. 석사학위논문, 서울교육대학교 교육대학원, 서울.
- 정윤하, 이병인 (2008). 구조화된 보드게임이 초등학교 1학년 ADHD 아동의 주의력에 미치는 영향. **특수교육논총**, **20**, 53-94.
- 조유진 (2010). 특수학급 방과 후 교육활동 운영 실태와 특수교사의 인식 :경기지역 중학교를 중심으로. 석사학위논문, 부산대학교 교육대학원, 부산.
- 한국콘텐츠진흥원 (2019). **2019 대한민국 게임백서**. 나주: 한국콘텐츠진흥원.
- 한유란 (2019). 아동 언어재활사의 언어치료 교구 이해에 관한 조사연구. 석사학위논문, 대구대학교 재활과학대학원, 경산.

- 한은미, 이영철, 박근필 (2018). 보드게임을 활용한 연산전략이 중도 지적장애학생의 덧셈과 뺄셈능력에 미치는 영향. **특수교육재활과학연구**, 57(3), 77-96.
- 허정민 (2013). 보드 게임 활동이 수와 연산능력에 미치는 영향 : 초등학교 3,4,5,6학년을 중심으로. 석사학위논문, 목포대학교 교육대학원, 무안.
- 홍지애 (2010). 보드게임 활동이 유아의 수개념 및 기하개념 이해에 미치는 영향. 석사학위논문, 중앙대학교 교육대학원, 서울.
- 황지남 (2016). 보드게임 십삼지신과 이를 활용한 초등 수학 학습 프로그램의 개발 및 적용. 석사학위논문, 경인교육대학교 교육전문대학원, 인천.

부 록

<부록 1> 「보드게임에 대한 특수교사들의 활용실태 및 인식조사」 설문지

설 문 지

안녕하세요.

본 연구는 보드게임에 대한 특수교사의 인식과 활용실태, 만족도, 지원 요구 등을 알아보고자 합니다.

본 연구의 설문은 무기명으로 작성되어 비밀유지가 되며, 설문지를 통해 수집된 자료는 연구 목적 이외에는 사용하지 않을 것을 약속드립니다. 설문지에 대한 정답은 있지 않으며, 귀하의 의견이 소중하고 귀중한 연구 자료가 되니 바쁘시더라도 빠짐없이 답변해 주시면 진심으로 감사하겠습니다. 본 연구에 협조해 주셔서 대단히 감사합니다.

*** 다음은 선생님의 기본정보에 관한 문항입니다.**

1. 성별 ①남 ②여

2. 학교 ①특수학교 ②특수학급

3. 소속학교 유형 ①초등학교 ②중학교 ③고등학교 ④전공과

4. 연령

5. 교직경력

*** 다음은 선생님이 담당하고 있는 학급의 기본정보에 관한 문항입니다.**

6. 학생 수

7. 보조인력 ①있다 ②없다(없는 경우 9번 문항으로 가주세요.)

8. 보조 인력의 유형(중복응답가능)

①특수교육 실무원 ②공익근무요원 ③장애인 희망일자리 ④학부모 ⑤기타

*** 다음은 선생님의 보드게임 활용실태에 대한 문항입니다.**

9. 장애아동에게 보드게임을 사용한 경험이 있습니까?

①있다 ②없다(없는 경우 19번 문항으로 가주세요.)

10. 보드게임을 왜 사용하게 되셨습니까?

- ①학생들의 재미 추구
- ②다른 적당한 여가활동이 없으므로
- ③학생들의 스트레스 해소
- ④교육목적으로
- ⑤기타

11. 보드게임은 어떻게 선정하였습니까?

- ①교사의 의견에 따라
- ②학생의 의견에 따라
- ③교사와 학생 의견 절충
- ④동료 교사의 정보를 참고하여
- ⑤인터넷 정보 또는 외부 책자 등의 정보를 참고하여
- ⑥기타

12. 보드게임은 어떻게 사용하십니까?

- ①여가 및 레크리에이션
- ②교과 내용 보충
- ③학생 간 상호작용
- ④학생의 인지발달을 위하여

13. 하루 일과중 학생에게 보드게임을 사용하는 때는 주로 언제입니까?

- ①자유 선택 놀이시간
- ②수업과 연계하여 운영
- ③수업과 연계하지 않고 운영
- ④귀가하기 전
- ⑤정해진 시간 없이 상황에 따라
- ⑥점심시간
- ⑦아침 시간
- ⑧기타

14. 학생들의 보드게임 참여율은 어느 정도입니까?

- ①50% 미만 ②50~70% 미만 ③70~90% 미만 ④100%

15. 학급에서 실시하고 있는 보드게임 수는 몇 개입니까?

- ①1~3개 ②4~6개 ③7~9개 ④10개 이상

16. 보드게임 사용 빈도는 어느 정도입니까?

- ①1주일에 1회 이하 ②1주일에 2~3회
- ③1주일에 4회 이상 ④비정기적으로 실시

17. 보드게임을 활용하여 수업한 과목은 무엇입니까? (중복응답 가능)

- ①국어 ②수학 ③영어
- ④사회 ⑤과학 ⑥기타

18. 보드게임 활동 시 주로 어떤 집단 형태로 사용하고 있습니까?

- ①개별적 ②소집단 ③대집단

19. 선생님께서 보드게임을 실시하지 못하는 가장 큰 이유는 무엇입니까?

- ①게임 시간 확보의 어려움
- ②지도(운영)의 어려움
- ③학생들의 낮은 참여도
- ④보드게임의 유무
- ⑤교사의 보드게임에 대해 무관심
- ⑥교사의 업무 과중
- ⑦활동 보조 인력 필요
- ⑧관리자 또는 학부모의 부정적인 시선
- ⑨학습과 연관성이 없기에
- ⑩기타

20. 차후 보드게임 활용 계획에 대한 생각은 무엇입니까?

- ①실시하지 않겠다
- ②여건이 개선되면 실시하겠다
- ③보드게임에 대해 좀 더 많은 관심을 가지겠다
- ④잘 모르겠다
- ⑤무조건 실시
- ⑥기타

* 다음은 보드게임에 대한 사용 수준과 관련된 문항입니다.

21. 장애아동에게 적합한 보드게임은 어떤 것들이 있는지 알고 있다.

- ①전혀 그렇지 않다
- ②별로 그렇지 않다
- ③보통이다
- ④약간 그렇다
- ⑤매우 그렇다

22. 장애아동에게 발달 적으로 적합한 보드게임 유형을 선별할 수 있다.

- ①전혀 그렇지 않다
- ②별로 그렇지 않다
- ③보통이다
- ④약간 그렇다
- ⑤매우 그렇다

23. 보드게임을 다른 여러 영역 활동에 적용할 수 있다.

- ①전혀 그렇지 않다
- ②별로 그렇지 않다
- ③보통이다
- ④약간 그렇다
- ⑤매우 그렇다

24. 보드게임을 주요한 교수 매체로 사용한다.

- ①전혀 그렇지 않다
- ②별로 그렇지 않다
- ③보통이다
- ④약간 그렇다
- ⑤매우 그렇다

***다음은 보드게임 만족도와 관련된 문항입니다.**

25. 보드게임의 종류

- | | | |
|--------|--------|-----|
| ①매우 불만 | ②약간 불만 | ③보통 |
| ④약간 만족 | ⑤매우 만족 | |

26. 보드게임의 품질

- | | | |
|--------|--------|-----|
| ①매우 불만 | ②약간 불만 | ③보통 |
| ④약간 만족 | ⑤매우 만족 | |

27. 보드게임의 활용성, 이용성

- | | | |
|--------|--------|-----|
| ①매우 불만 | ②약간 불만 | ③보통 |
| ④약간 만족 | ⑤매우 만족 | |

28. 보드게임 구입의 편리성

- | | | |
|--------|--------|-----|
| ①매우 불만 | ②약간 불만 | ③보통 |
| ④약간 만족 | ⑤매우 만족 | |

***다음은 보드게임에 대한 인식조사입니다.**

29. 평소 보드게임에 대한 관심이 많으십니까?

- | | | |
|------------|------------|-------|
| ①전혀 그렇지 않다 | ②별로 그렇지 않다 | ③보통이다 |
| ④약간 그렇다 | ⑤매우 그렇다 | |

30. 보드게임이 장애아동에게 필요하다고 생각하십니까?

- | | | |
|-------------|----------|-------|
| ①매우 필요하지 않다 | ②필요하지 않다 | ③보통이다 |
| ④필요하다 | ⑤매우 필요하다 | |

31. 보드게임이 장애아동에게 기존의 이론 수업이나 일상생활에서 얻을 수 없는 교육적 효과를 제공한다고 생각하십니까?

- ①전혀 그렇지 않다 ②별로 그렇지 않다 ③보통이다
④약간 그렇다 ⑤매우 그렇다

32. 보드게임이 장애아동에게 흥미와 동기유발을 제공한다고 생각하십니까?

- ①전혀 그렇지 않다 ②별로 그렇지 않다 ③보통이다
④약간 그렇다 ⑤매우 그렇다

33. 보드게임이 장애 아동의 행동수정과 개선에 효과적인 방법으로 사용될 수 있다고 생각하십니까?

- ①전혀 그렇지 않다 ②별로 그렇지 않다 ③보통이다
④약간 그렇다 ⑤매우 그렇다

34. 보드게임이 장애 아동들의 사회적 기술을 향상하는데 도움을 줄 수 있다고 생각하십니까?

- ①전혀 그렇지 않다 ②별로 그렇지 않다 ③보통이다
④약간 그렇다 ⑤매우 그렇다

35. 보드게임이 장애 아동의 주의집중력에 도움을 줄 수 있다고 생각하십니까?

- ①전혀 그렇지 않다 ②별로 그렇지 않다 ③보통이다
④약간 그렇다 ⑤매우 그렇다

36. 보드게임이 장애 아동의 정서적인 안정에 도움을 줄 수 있다고 생각하십니까?

- ①전혀 그렇지 않다 ②별로 그렇지 않다 ③보통이다
④약간 그렇다 ⑤매우 그렇다

37. 보드게임이 장애 아동의 자존감 향상에 도움을 줄 수 있다고 생각하십니까?

- ①전혀 그렇지 않다 ②별로 그렇지 않다 ③보통이다
④약간 그렇다 ⑤매우 그렇다

38. 보드게임이 자기표현과 같이 자기의 감정을 표현하고 타인의 감정을 확인하는 의사소통기술에 도움을 줄 수 있다고 생각하십니까?

- ①전혀 그렇지 않다 ②별로 그렇지 않다 ③보통이다
 ④약간 그렇다 ⑤매우 그렇다

39. 보드게임이 장애 아동의 이해력을 증진하며 확산적 사고를 돕는다고 생각하십니까?

- ①전혀 그렇지 않다 ②별로 그렇지 않다 ③보통이다
 ④약간 그렇다 ⑤매우 그렇다

40. 보드게임이 장애 아동의 탐구력을 향상한다고 생각하십니까?

- ①전혀 그렇지 않다 ②별로 그렇지 않다 ③보통이다
 ④약간 그렇다 ⑤매우 그렇다

41. 보드게임이 장애 아동의 주도적 학습을 향상한다고 생각하십니까?

- ①전혀 그렇지 않다 ②별로 그렇지 않다 ③보통이다
 ④약간 그렇다 ⑤매우 그렇다

42. 보드게임이 장애 아동의 창의력 증진에 많은 도움이 될 것으로 생각하십니까?

- ①전혀 그렇지 않다 ②별로 그렇지 않다 ③보통이다
 ④약간 그렇다 ⑤매우 그렇다

43. 보드게임이 장애아동에게 교육의 통합적 운영의 기회를 제공한다고 생각하십니까?

- ①전혀 그렇지 않다 ②별로 그렇지 않다 ③보통이다
 ④약간 그렇다 ⑤매우 그렇다

44. 보드게임이 장애아동에게 문제해결력에 많은 도움이 된다고 생각하십니까?

- ①전혀 그렇지 않다 ②별로 그렇지 않다 ③보통이다
 ④약간 그렇다 ⑤매우 그렇다

45. 보드게임이 장애 아동의 규칙, 질서 습득에 많은 도움이 된다고 생각하십니까?

- ①전혀 그렇지 않다 ②별로 그렇지 않다 ③보통이다
 ④약간 그렇다 ⑤매우 그렇다

46. 보드게임이 장애 아동의 스트레스 해소에 도움이 된다고 생각하십니까?

- ①전혀 그렇지 않다 ②별로 그렇지 않다 ③보통이다
 ④약간 그렇다 ⑤매우 그렇다

***다음은 보드게임 관련 교사의 지원 요구사항 문항입니다.**

47. 보드게임 관련 연수가 필요하다고 생각하십니까?

- ①매우 필요하지 않다 ②필요하지 않다 ③보통이다
 ④필요하다 ⑤매우 필요하다

48. 보드게임 관련 연수에 참여하신 적이 있으십니까?

- ①없음 ②1~2회 참여 ③3~4회 참여 ④5회 이상 참여

49. 보드게임 사용을 위한 다양한 보드게임 및 콘텐츠 제공이 필요하다고 생각하십니까?

- ①매우 필요하지 않다 ②필요하지 않다 ③보통이다
 ④필요하다 ⑤매우 필요하다

끝까지 응답해 주셔서 감사합니다.