

초등학교 고학년의 경우에는 보드판 2를 사용할 수도 있는데 이 경우에는 상황카드와 워킹메모리카드의 내용을 검토한 뒤 게임 참가자들의 수준을 고려하여 적절한 카드들을 선택하여 사용할 수 있습니다.

옵션 2: 보드판 2는 중·고등학생들에게 효과적입니다. 그러나 게임의 흥미 유발을 위해 게임 보드판 1을 사용할 수도 있습니다. 보드판 2에는 상황카드와 워킹메모리카드를 활용할 수 있도록 되어 있습니다. 카드들의 내용을 검토한 후 적절하지 않은 내용의 카드라고 생각되는 것은 제거하거나 별도로 제공된 빈 카드에 게임 진행자가 상황이나 워킹메모리 내용을 직접 기록한 카드를 포함시켜 게임을 진행할 수 있습니다.

## 게임하기

### 학습목표

게임 참가자들은 다음의 6가지 학습기술들을 학습할 수 있습니다.

1. 시간관리, 행동관리, 행동관리기술을 학습한다.
2. 읽기기술들을 학습한다.
3. 노트필기 기술들을 학습한다.
4. 시험치기기술들을 학습한다.
5. 정보처리기술들을 학습한다.
6. 동기를 촉진할 수 있는 기술을 학습한다.

## 게임 방법

### <보드판 1> 주사위+말+칩

1. 시작 전에 게임 참가자들에게 칩 5개씩 나누어줍니다.
2. 각자 게임 말을 하나씩 고릅니다. 최대 인원은 6명입니다. 6명 이상이 일 때는 팀으로 구성합니다.
3. 누가 먼저 시작할 건지 주사위를 던져서 결정하고 게임방향은 칸에 제시 되어 있는 번호 순서대로 진행합니다.
4. 첫 번째 참가자가 주사위를 굴립니다. 나온 숫자만큼 게임 말을 이동시킵니다.
5. 도착한 칸이 사다리 칸이면, 진행자는 사다리의 그림을 게임 참가자에게 설명하도록 요구합니다. 설명이 긍정적이면, 그런 다음 사다리를 타고 해당 칸으로 이동합니다.
6. 도착한 칸이 뱀머리 칸이면, 진행자는 그 그림을 게임 참가자에게 설명을 요구하고 “어떻게 하는 것이 좋을까요?” 혹은 “다른 좋은 방법은 없을까요?” 라는 질문을 하여 참가자가 긍정적인 답을 하면 그 칸에 그대로 머물러 있습니다. 만일 대답을 하지 못하거나 부정적인 대답을 하게 되면 뱀머리를 타고 해당 칸으로 이동합니다. 이러한 질문과 설명들은 상황에 따라 하지 않을 수도 있습니다.
7. 52~54번째 칸에 도착한 후, 차례가 되어 주사위를 굴릴 때는 마지막(도착) 칸에 도착하기 위한 정확한 숫자가 나와야 합니다. 만일 52번째 칸에 있다면 주사위 숫자 3이 나와야 합니다. 그렇지 않으면 계속 그 자리에 머물러 있어야 합니다.
8. 게임 시간을 정해 놓고 시작할 수 있습니다. 게임 종료 시간 이전에 마지막(도착) 칸에 도착하게 되면 칩을 하나 받고, 게임을 계속합니다.
9. 게임 참가자는 사다리와 뱀머리 칸에 도착할 경우 그 그림을 설명한다. 그림을 잘 설명하면 칩을 1개 진행자에게서 받고, 그렇지 못할 경우는 칩을 1개 반납한다.

10. 게임의 승자는 칩을 가장 많이 모은 참가자입니다.

<보드판 2> 주사위+말+칩+색깔주사위+상황카드+워킹메모리카드

1. 시작 전에 게임 참가자들에게 칩 5개씩 나누어줍니다.
2. 각자 게임 말을 하나씩 고릅니다. 최대 인원은 6명입니다. 6명 이상이 일 때는 팀으로 구성합니다.
3. 주사위를 던져서 순서를 정하고 카드와 회전판을 보드판 가까이에 위치 시킵니다.
4. 첫 번째 참가자가 주사위를 굴립니다. 나온 숫자만큼 게임 말을 이동시킵니다.
5. 도착한 칸이 상황카드 칸이면, 상황카드를 한 장 집어 들고 카드 내용을 읽습니다. 그리고 질문을 소리 내어 읽고 질문에 대해 대답을 합니다. 만일 대답을 잘 하였다고 판단되면 진행자는 칩을 1개 보상으로 제공합니다. 적절한 대답이 아니거나 대답을 하지 못한 경우에는 칩을 받지 못합니다. 참가자가 대답을 하고 난 후에 다른 참가자들도 그 질문에 대답을 하도록 유도할 수 있습니다. 대답을 잘하였다면 칩을 1개 줍니다. 사용한 카드는 카드 뭉치의 맨 아랫부분에 집어넣습니다.
6. 도착한 칸이 워킹메모리카드 칸이면, 카드를 집지 않고 색깔주사위를 굴립니다. 색깔주사위의 색깔과 같은 말을 사용하는 게임 참가자가 워킹메모리카드를 집어 들고 질문들을 소리 내어 말합니다. 색깔주사위를 굴린 참가자가 그 질문에 대답을 하게 되며, 적절한 답이거나 문제를 맞혔을 경우에 진행자는 두 사람 모두에게 보상으로 칩을 1개씩 줍니다. 적절한 답이 아니거나 대답을 하지 못한 경우에는 두 사람 모두 칩을 받지 못합니다.
7. 일반적인 문장들로 구성된 칸에 도착하였을 때는 지시대로 따르면 됩니

다. 예를 들면 “수업시간에 떠들었습니다(-1).” 칸에 도착을 하면 게임 참가자는 자신이 가지고 있는 칩 1개를 진행자에게 돌려주거나 칩 상자에 반납합니다. “선생님의 눈을 보면서 설명을 듣습니다(+1).” 칸에 도착하였을 때는 진행자로부터 칩을 한 개 받거나 칩 상자에서 칩 1개를 가집니다. 따라서 칸에 -부호가 있으면 칩을 잃게 되고, + 부호가 있으면 칩을 얻게 됩니다. 만일 참가자가 가지고 있는 칩이 없다면 반납하지 않아도 됩니다.

8. 회전판(1, 2, 3 숫자) 그림이 있는 칸에 도착하면, 회전판을 돌리고 나온 숫자만큼 칩을 진행자로부터 받습니다. 심리게임 칸에 도착하였을 경우에는 두 사람이 게임을 하게 되고 이긴 사람이 칩 1개를 받습니다.
9. ‘생각의자로 가십시오’ 칸에 도착하면 참가자는 자신의 말을 ‘생각의자’ 그림이 있는 곳으로 이동시킵니다. 그리고 게임을 한 번 쉬게 됩니다. 그런 다음 자기 차례가 되면 원래 있었던 칸으로 말을 옮기고 게임을 시작합니다.
10. 카드에 열심히 반응하는 참가자에게는 상으로 칩 2개를 줄 수 있습니다. 상황카드의 경우 다른 참가들에게도 질문에 대한 대답을 하도록 격려할 수 있습니다.
11. 게임의 승자는 칩을 가장 많이 모은 참가자입니다.

## 게임 칸 부호

<보드판 1>에서 사다리가 시작되는 칸에 도착하면 사다리를 타고 위로 올라가서 사다리가 끝나는 칸에 멈춥니다. 뱀의 머리 칸에 도착하면, 뱀을 타고 아래로 내려 옵니다.(뱀의 머리 칸에 도착하였을 때 그림에 대한 설명과 문제점 등을 잘 이야기 한다면 뱀을 타고 아래로 내려 오지 않아도 됩니다.)

<보드판 2>에서 문장이 제시되어 있는 칸에는 - 혹은 + 부호가 함께 있는 경우가 있습니다.

(- 부호): 자신이 가지고 있는 칩을 진행자에게 반납합니다.

(+ 부호): 진행자로부터 칩을 받습니다.

(회전판): 회전판을 돌린 후 나온 수만큼 칩을 받습니다.

### 활용 가이드라인

1. 학습기술향상 게임은 학습심리학과 인지심리학의 이론에 근거하여 개발된 것입니다. 학습기술의 기본적인 6개 기술들을 골고루 접하게 하여 잘못된 행동은 수정, 보완할 수 있도록 구성되어 있습니다. 만일 인지 행동적 접근을 하는 치료자라면 참가자가 얻게 되는 칩의 수를 모으는 과정을 강조하고 또 그것을 관찰하는 형식을 취할 수 있습니다. 내담자 중심의 치료자라면 특별히 의미 있는 카드에 집중하면서 다양한 방법으로 토론을 이끌어 낼 수 있습니다.
2. 글을 잘 읽지 못하는 참가자들이 당황하지 않도록 하기 위해서는 첫 몇 개의 카드 내용을 읽고 대답하는 방법들을 진행자가 시연해 보일 수도 있습니다.
3. 칩을 줄 때는 공정하면서도 관대하게 주십시오. 부적절하게 답을 강요하지 마십시오. 대신 참가자들이 적절한 대답을 할 수 있도록 돕고 칩을 상으로 주십시오. 반응에서 부적절한 부분을 부드럽게 지적하여 적절한 부분을 키우도록 돕고 그러한 반응이 정말 자신의 것으로 느끼게 하십시오.
4. 참가자들이 원래 대답한 내용에서부터 더욱 발전시켜보도록 기회를 주

십시오. 초등학생의 경우에는 원래 대답을 적절하게 요약한다면 칩을 상으로 주십시오. 그렇게 함으로써 적극적으로 듣고 토의해 보도록 합니다. 자신의 공부방법이 효과적일 수는 있지만 그렇지 않을 수도 있습니다.

5. 참가자들에게 강제로 대답하도록 하지 마십시오. 만일 참가자가 질문에 대답하기를 어려워한다면 다른 카드를 고르거나, 다음 학생이 대답을 대신한다거나, 다음 차례에 시도해 볼 수 있게 하면 됩니다. 대답하지 않는 경우에는 칩을 주지 않습니다.
6. 참가자들이 카드에 있는 것과 비슷한 경험을 한 적이 있다면 서로 이야기를 나누어 봅시다. 참가자들은 다른 사람에게 자기에 대해서 노출을 함으로써 더 편안해 지기도 합니다. 게임의 장점 중의 하나는 참가자들이 자기 노출을 하도록 강요하지 않는다는 것입니다. 참가자들이 이러한 주제에 대해서 통찰이 생기고 태도와 행동이 바뀌면, 이후 학교생활 또는 공부장면에서 유사한 상황에 부딪히면 그 동안 배운 것을 적용해 볼 수 있게 됩니다.

참가자들은 자신의 경험과 카드에 제시된 상황을 맞추어보면서 배운 것을 활용하게 됩니다. 일부 참가자들은 활용을 쉽고 빠르게 할 수 있지만 대부분의 참가자들은 진행자와 그룹에 대한 신뢰가 생기면서 활용을 할 수 있게 됩니다. 이러한 과정을 참가자가 불안해하지 않고 자기 노출을 하면서 진행해 나가도록 돕는 것이 치료적 과제가 되겠습니다.

7. 카드에 적혀 있는 질문에만 매달리지 마십시오. 참가자들의 반응은 특정한 궁금증을 야기할 수 있고 이에 대해서 질문을 해 볼 수도 있습니다.