

2018 심리검사목록

Psychological
Assessments

Learning Coach
Career Coach
WeeClass

WeeCenter
Psychotherapist
Professional Counselor

Psychotherapy
Board Games



심리검사 전문 출판

마인드프레스

New 한국 아이비고 아동행동검사 4

New 유아용 / 아동 · 청소년용 한국 빅스 행동평가척도 2판 5

New 한국판 아동 정서행동검사 4판 6

New 한국형 다중지능검사 7

New 아동용 · 청소년용 한국판 자아개념검사 2판 8

New 한국판 유아 정서행동검사 4판 9

에니어그램 성격유형검사 10

학습전략검사 11

New 청소년이 평가하는 부모양육태도검사 12

부모양육태도검사 13

New 한국판 비언어 지능검사 2판 14

아동 · 청소년 에니어그램검사 15

한국판 아동 사회성 기술 척도 15

레이-오스테리스 복합도형검사 한국판 발달적 채점 체계 16

동기강화 집단상담 매뉴얼 16

아동 · 청소년 / 유아용 ADHD 진단검사(4판) 17

한국판 ADHD 모니터링 시스템 17

한국판 맥아더-베이즈 의사소통발달 평가 18

한국판 길리암 자폐증평정척도-2판 18

한국판 학교적응검사 19

한국판 반사회적 과정 판별척도 19

아동 인성검사 20

청소년 인성검사 21

중 · 고등용 진로흥미검사 21

홀랜드유형 진로탐색 체크리스트 22

진로성숙도검사 22

홀랜드유형 진로적성검사 23

New 직업가치관검사 24

New 적성카드 24

New NCS기반 진로자본 카드 25

직업가치카드80 25

초등용 직업카드100 26

New 직업카드 마블게임 26

청소년용 홀랜드유형 직업카드150 27

홀랜드유형 직업카드220 27

뱀사다리 직업카드 게임 28

직업탐색 챌린지 : 직업카드게임 28

게스마이잡? : 직업카드게임 28

New 다중지능 직업카드 29

한국판 직업윤리 게임 29

커리어마스터 29

한국판 커리어 챌린지 30

한국판 인터뷰 챌린지 30

New 진로탐색 나의 꿈을 찾아서 31

진로흥미카드88 31

청소년용 학과카드250 31

아동 · 청소년 평정척도 11종 32

New 아이스 브레이커 회전문 35

New 自己動機附與 게임 35

New 아동 · 청소년용 친구관계 향상 게임 36

New 아동 · 청소년용 의사소통기술 향상 게임 36

New 잉크블롯게임 37

New 학습 습관 및 금연 · 흡연 포스터 37

New 심리치료 쟁기게임 8종 38

New 엘리스의 REBT-합리적인 사람되기 게임 38

New 분노조절 향상 게임 39

New 사회적 갈등 해결 게임 39

생각하고, 표현하고, 소통하기 게임 40

흡연예방과 금연교육을 위한 스톱 스모킹 게임 40

New 아동용 분노조절 향상 게임 41

New 아동용 자아존중감 게임 41

New 아동용 감정표현향상게임 42

New 아동용 사회성기술향상게임 42

New 아동용 게임세트 B 43

정서카드 43

인성교육을 위한 성격강점 보드게임 43

학습전략 카드게임 1 44

학습전략 카드게임 2(고피쉬) 44

성격강점카드 및 성격강점카드게임 1, 2, 3 45

치즈게임 46

초등용 보드게임 46

홀랜드유형 강점카드 47

강점카드 47

에니어그램 카드 48

자존감향상 게임 48

소통카드 49

정서표현 게임 49

정서빙고 카드게임 세트 50

분노 IQ 게임 50

긍정적 사고 게임 50

존중의 동그라미 게임 51

한국판 의사소통기술 향상 게임 51

학습기술향상게임 52

대인관계향상게임 53

한국형 볼리프리게임 54

한국판 괴롭힘 제로 게임 55

한국형 스톱 불링 게임 55

괴롭힘 예방 워크북 55

한국판 말하고, 느끼고, 행동하기 보드게임 56

한국판 말하고, 느끼고, 행동하기 카드게임 56

게임을 활용한 심리치료 57

한국판 충동조절 게임 57

한국판 스트레스 조절 게임 57

한국판 분노의 섬 탈출 게임 58

한국판 분노조절 게임 I 58

한국판 분노해결 게임 59

한국판 멈추고, 이완하고, 생각하기 게임 59

한국판 나와 나 게임 59

한국판 주의집중향상 게임 60

한국판 우정의 섬 게임 60

한국판 사회 · 정서 게임 61

한국판 정서지능 향상 게임 61

한국판 자아개념 향상 게임 62

한국판 사회성 기술 향상 게임 62

한국판 자기 통제력 향상 게임 63

한국판 품행조절 향상 게임 63

한국판 감정조절 향상 게임 64

한국판 변화하는 가족대처 게임 64

한국판 재발예방 게임 65

한국판 감성지능 향상 게임 65

한국판 성격대결 게임 66

한국판 갈등해결 게임 66

한국판 빅 탑 게임 67

한국판 스토리텔링 카드 게임 67

소중한 기억 게임 68

성폭력 예방을 위한 해바라기 게임 68

뱀사다리 게임 69

한국판 경청기술향상 게임 69

한국판 감정표현 게임 70

한국판 돕기, 공감하기, 돌보기 게임 70

New 부모양육카드 71

문장완성 카드 게임 71

분노조절 카드 게임 71

Psychological Assessments

2018신제품

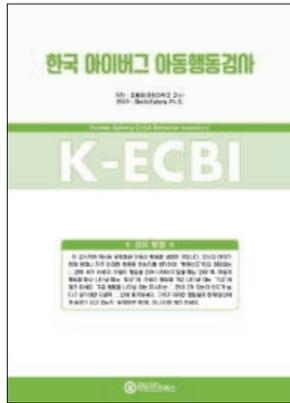
- 한국 아이버그 아동행동검사 _ 4p
- 유아용 / 아동 · 청소년용 한국 벅스 행동평가척도 2판 _ 5p
- 한국판 아동 정서행동검사 4판 _ 6p
- 한국형 다중지능검사 _ 7p
- 아동용 · 청소년용 한국판 자아개념검사 2판 _ 8p
- 한국판 유아 정서행동검사 4판 _ 9p
- 청소년이 평가하는 부모양육태도검사 _ 12p
- 한국판 비언어 지능검사 2판 _ 14p
- 직업가치관검사 _ 24p
- 적성카드 _ 24p
- NCS기반 진로자본 카드 _ 25p
- 직업카드 마블게임 _ 26p
- 다중지능 직업카드 _ 29p
- 진로탐색 나의 꿈을 찾아서 _ 31p

K-ECBI

Korean Eyberg Child Behavior Inventory

- **한국판**
조용태(중원대학교 교수)
- **원저자**
Sheila Eyberg, Ph. D.,
Donna Pincus, MA.
- **목적**
아동의 품행문제를 측정
- **평가자**
부모
- **대상**
2-16세 사이 아동
- **구성**
· 검사지 30부(채점용지 포함) :
75,000원

한국 아이버그 아동행동검사



아동의 품행문제를 측정하는 것은 아동기와 청소년기의 많은 공통적이고 의미 있는 장애의 전반적인 이해를 위한 중요한 요소이다. 불복종, 반항, 공격성, 충동성과 같은 품행문제는 현재 유아를 정신건강 서비스에 의뢰하게 되는 가장 보편적인 이유이다(Schuhmann, Durning, Eyberg, & Boggs, 1996). 일탈행동은 생의 후기에 손상된 기능과 관련되어 지속된다는 증거는 많이 있다(Campbell & Ewing, 1990; Lahey, Loeber, Hart, & Frick, 1995). 그래서 품행문제의 파악과 처치는 중요한 예방적 건강 이슈가 되었다. 아주 많은 일탈행동과 관련된 아동들은 지속적인 일탈행동의 위험이 아주 높은 것으로 나타나고 있다(Loeber, 1982; Robins, 1966). 이러한 결과는 모든 발달단계와 다양한 장면에서 아동의 일탈적인 문제행동을 사정하기 위한 효과적인 방법 개발의 중요성을 과소평가하는 것이다.

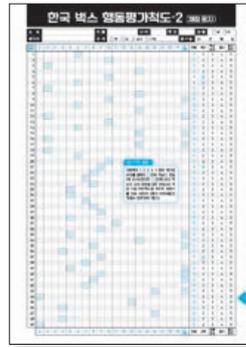
아이버그 아동행동검사(Eyberg Child Behavior Inventory: ECBI)는 2-16세 사이 아동의 품행문제를 측정하는 평정척도이다. ECBI는 가정에서 발생하는 일탈행동의 빈도를 부모들이 측정하도록 설계된 것이다. ECBI는 아동과 청소년의 품행장애 행동의 확인과 처치에 유용한 정보를 임상가와 연구자들에게 제공한다.

정신장애진단통계편람(Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders: DSM-IV; American Psychiatric Association, 1994)을 사용하여 아동과 청소년의 일탈행동장애를 분류하는데 주의집중결함/과잉행동장애(ADHD), 반항성장애(oppositional defiant disorder: ODD), 품행장애(conduct disorder: CD)와 같은 세 가지 주요 진단 범주가 사용되었다. [정신질환의 진단 및 통계 편람(Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders: Fifth Edition; DSM-V; American Psychiatric Association, 2013)에서는 신경 발달장애 범주에 주의력결핍 과잉행동장애, 파괴적, 충동 조적 및 품행장애 범주에 적대적 반항장애와 품행장애를 포함]이 세 가지 장애는 서로 공통점이 매우 많다. 그러나 일탈행동의 경험적 사정과 형식적 진단은 구분되어야 한다. ECBI는 행동문제를 찾는 정도와 품행문제의 심각성을 사정하도록 설계된 것이지만, 구체적인 진단을 제공하지는 않는다. 대신에 ECBI는 아동과 청소년의 일탈행동의 넓은 범위를 사정하도록 개발되었고, 아동의 현재 문제의 철저하고 정교한 분석을 수행하는 데 사용되도록 개발된 것이다.





유아용 / 아동 · 청소년용 **한국 벅스 행동평가척도 2판**



- **한국판**
이경옥(덕성여자대학교 교수),
박희원(울산대학교 교수)
- **원저자**
Harold F. Burks, Ph.D.,
Christian P. Gruber, Ph.D.
- **목적**
유아 및 아동 · 청소년 행동평가
- **평가자**
부모 및 교사
- **대상**
유아 및 아동 · 청소년
- **구성**
· 검사지 25부(채점용지 포함), 결과
프로파일 25부 : 75,000원

하위영역:

1. 품행장애(분노조절문제/불신감/공격성/반항성/비순응성 하위척도)
2. 주의중동성문제 임상척도(주의장애/중동성/비현실성 하위척도)
3. 정서문제(불안감/자책감/스트레스 하위척도)
4. 사회적 위축(위축/사회적 고립 하위척도)
5. 지적 문제(인지문제/학습문제 하위척도)
6. 신체문제(체력문제/협응문제 하위척도)
7. 자신감문제(의존성/자존감결여 하위척도)



유아용 프로파일



아동 · 청소년용 프로파일

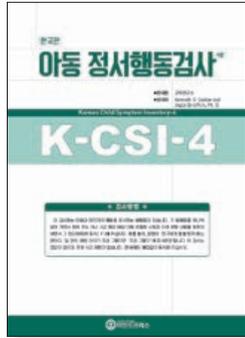
K-CSI-4

Korean Child Symptom Inventory-4



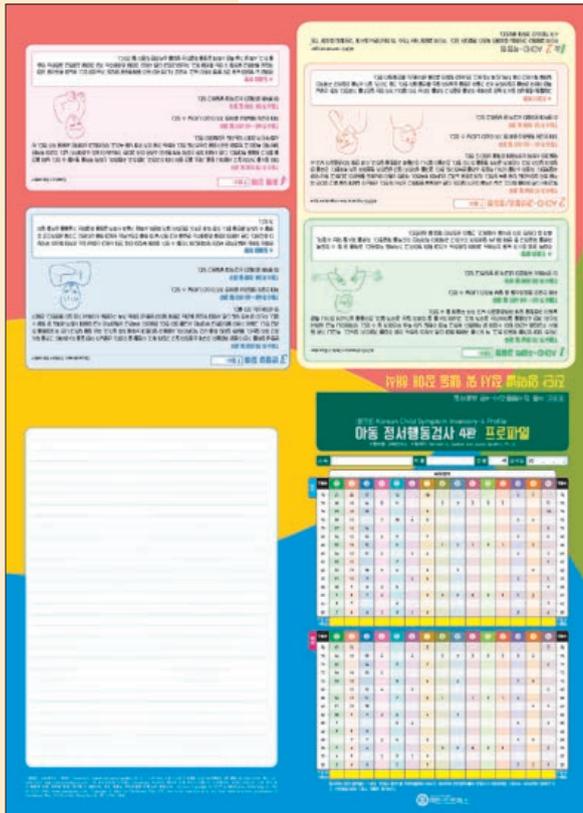
한국판 아동 정서행동검사 4판

- **한국판**
교육연구소
- **원저자**
Gadow, K. D., and Sprafkin, J.
- **목적**
아동의 15개 정서행동(행동영역, 임상영역 DSM-5) 파악
- **대상**
초등학교생
- **평가**
부모
- **문항**
89문항
- **실시**
개별/소집단실시(검사 실시 후 결과를 막바로 알 수 있음)
- **구성**
· 검사지25부(검사문항 및 채점용지 포함), 결과 프로파일25부(8페이지), 전문가지침서 : 75,000원



하위영역:

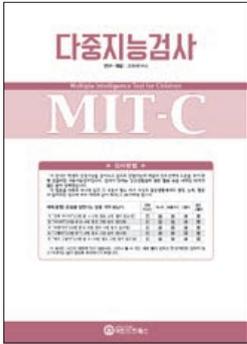
- ADHD-주의력 결핍형(ADHD-attention deficit type)
- ADHD-과잉활동/충동형(ADHD-hyperactive-impulsive type)
- ADHD-복합형(ADHD-combined type)
- 반항성 장애(Oppositional Defiant Disorder)
- 품행 장애(Conduct Disorder)
- 또래와의 마찰(Peer Conflict Scale)
- 일반화된 불안장애(Generalized Anxiety Disorder)
- 사회 공포증(Social Phobia)
- 또는 사회 불안장애(Social Anxiety Disorder) : DSM-5
- 분리불안 장애(separation anxiety disorder)
- 특정 공포증(Specific Phobia)
- 강박 장애(Obsessive-Compulsive Disorder)
- 외상후 스트레스 장애(post traumatic stress disorder)
- 운동성 틱장애(Motor Tic Disorder)
- 또는 지속적인(만성적인) 운동성 틱장애(Persistent(chronic) Motor Tic Disorder) : DSM-5
- 음성 틱장애(Vocal Tic Disorder)
- 또는 지속적인(만성적인) 음성 틱장애(Persistent(chronic) Vocal Tic Disorder) : DSM-5
- 뚜렛장애(Tourett's Disorder)
- 우울 장애(Major Depressive Disorder)
- 기분부전 장애(Dysthymic Disorder)
- 또는 지속적인 우울장애(Persistent Depressive Disorder) : DSM-5
- 자폐스펙트럼 장애(Autistic Spectrum Disorder)



한국판 아동 정서행동검사 4판 프로파일



한국형 다중지능검사



Gardner에 의해 제안된 다중지능(Multiple Intelligence: MI)이론의 관점에서 지능이란 일반지능과 같이 단일한 것이 아니라, 서로 별개로 구분되는 다수의 지능으로 구성되는 것이다. 가드너는 인간의 지능이 언어, 논리-수학, 신체-운동, 음악, 시각-공간, 자연친화, 자기성찰, 대인관계 등의 영역에서 독립된 여덟 개의 부분으로 구성되어있으며, 여덟 개의 지능들은 서로 동등하고, 독립적이며, 상호작용한다고 정의 하였다. 여덟 가지 지능은 모든 사람들이 가지고 있으며 개인

에 따라 어느 지능이 강점지능인가를 파악하여 학습과 진로지도에 활용할 수 있으며, 개인이 가지고 있는 강점 지능에 따라 공부할 때 학업성적이 향상될 가능성이 높고, 진로를 선택할 때 그 직업분야에서의 성공 가능성이 높아지게 된다.

- 연구개발
교육연구소
- 목적
학생의 강점지능을 알아보고 앞으로 강점지능의 개발과 진로선택에 도움을 주기 위해 만들어진 다중지능검사
- 대상
11~14세 학생/학부모의 경우 자녀의 다중지능파악
- 시간
25분 내외
- 문항
56문항
- 영역
언어역, 수리논리지능, 음악지능, 신체운동지능, 시각공간지능, 자연친화지능, 자기성찰지능, 대인관계지능
- 구성
· 검사지 30부/결과 프로파일(백분위 점수 및 8개 영역별 결과 해석 포함) 30부 : 75,000원

The image shows a collection of test materials for the MIT-C. It includes a page with instructions for the test, a circular diagram illustrating the eight types of intelligence (Verbal-Linguistic, Logical-Mathematical, Musical, Bodily-Kinesthetic, Visual-Spatial, Naturalist, Intrapersonal, and Interpersonal), and a large table titled '다중지능검사 프로파일' (Multiple Intelligence Test Profile) which contains detailed scores and interpretations for each intelligence type.

This image displays ten individual result cards for the MIT-C test, each focusing on a specific intelligence type. The cards are numbered 1 through 10 and include a title, a brief description of the intelligence, and a small illustration. The categories are: 1. 언어역 (Verbal-Linguistic), 2. 논리-수학 (Logical-Mathematical), 3. 음악 (Musical), 4. 신체-운동 (Bodily-Kinesthetic), 5. 시각-공간 (Visual-Spatial), 6. 자연친화 (Naturalist), 7. 자기성찰 (Intrapersonal), 8. 대인관계 (Interpersonal), 9. 자기성찰 (Intrapersonal), and 10. 대인관계 (Interpersonal).

한국형 다중지능검사 프로파일

K-PH-2

Korean Piers-Harris Children's Self-Concept Scale, Second Edition

- **한국판**
최태진(중부대학교 교수), 이희영(부경대학교 교수) Ph.D.
- **원저자**
Ellen V. Piers, Dale B. Harris, & David S Herzberg, Ph.D.
- **목적**
자아 존중감, 자아개념 측정 및 파악
- **대상**
초등학교 3~6학년/청소년용
- **시간**
30분 내외
- **분량**
60문항
- **실시**
개별/소집단(검사를 실시한 후 곧바로 결과를 알 수 있음)
- **구성**
· 검사지 25부(채점용지 포함). 결과 프라파일 25부(8페이지) : 75,000 원

아동용 · 청소년용 한국판 자아개념검사 2판



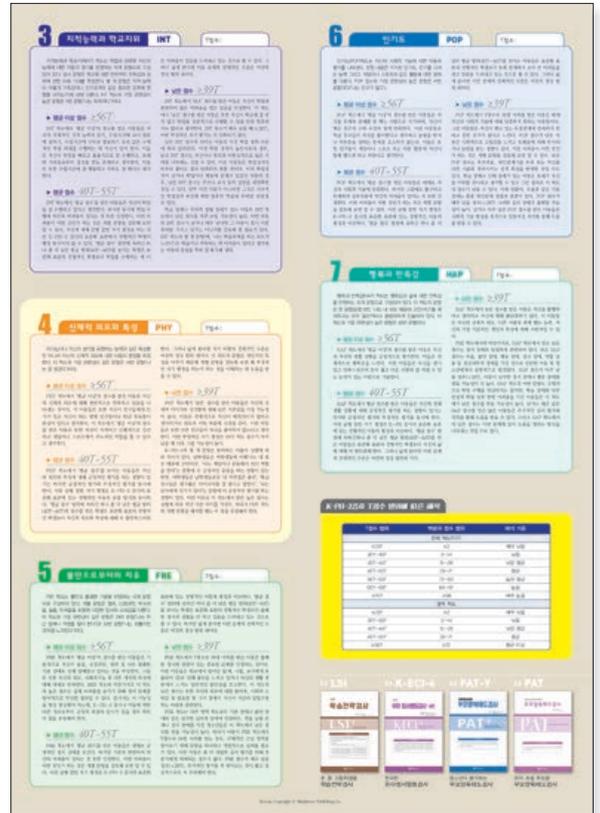
아동용



청소년용



한국판 피어스-헤리스 자아개념 검사(K-PH-2)는 60문항으로 구성된 자기보고식 검사로 아동용과 청소년용으로 구분되어 있다. 이 검사는 초등학교 3학년 이상의 읽기 능력을 가진 만 9-18세 아동 및 청소년에게 실시하도록 설계되어 있다. 검사 문항은 사람들이 자신에 대해 어떻게 느끼는가를 나타내는 진술들로 구성되어 있으며, 응답자는 각 문항을 읽고 그 문항이 자신에게 적용되는지 여부에 대해 '예' 또는 '아니요'를 선택하면 된다. 검사의 채점은 피검자인 아동 및 청소년이 각 문항에 응답하고 나면 검사 실시자가 수작업으로 채점 하는 방식으로 이루어진다. 검사 수행시간은 초등3년~고교3년에 따라 조금의 차이는 있으나, 대략적으로 10~15분 정도이다. 검사는 자아개념 전체 척도와 함께 6개 영역 척도로 구성되어 있다. 하위 영역은 행동 적응력, 지적능력과 학교지위, 신체적 외모와 특성, 불안으로부터의 자유, 인기도, 행복과 만족감이다. 검사에서 높은 점수를 얻는 경우, 해당 영역에서 보다 긍정적인 자기 평가를 하고 있음을 의미한다.



자아개념검사 2판 프라파일



한국판 유아 정서행동검사 4판



하위영역:

- ADHD-주의력 결핍형(ADHD-attention deficit type)
- ADHD-과잉활동/충동형(ADHD-hyperactive-impulsive type)
- ADHD-복합형(ADHD-combined type)
- 반항성 장애(Oppositional Defiant Disorder)
- 품행 장애(Conduct Disorder)
- 또래와의 마찰(Peer Conflict Scale)
- 일반화된 불안장애(Generalized Anxiety Disorder)
- 사회 공포증(Social Phobia)
 - 또는 사회 불안장애(Social Anxiety Disorder) : DSM-5
- 분리불안 장애(separation anxiety disorder)
- 특정 공포증(Specific Phobia)
- 강박 장애(Obsessive-Compulsive Disorder)
- 외상후 스트레스 장애(post traumatic stress disorder)

- 운동성 틱장애(Motor Tic Disorder)
 - 또는 지속적인(만성적인) 운동성 틱장애(Persistent(chronic) Motor Tic Disorder) : DSM-5
- 음성 틱장애(Vocal Tic Disorder)
 - 또는 지속적인(만성적인) 음성 틱장애(Persistent(chronic) Vocal Tic Disorder) : DSM-5
- 뚜렛장애(Tourett's Disorder)
- 우울 장애(Major Depressive Disorder)
- 기분부전 장애(Dysthymic Disorder)
 - 또는 지속적인 우울장애(Persistent Depressive Disorder) : DSM-5
- 반응성 애착장애(Reactive Attachment Disorder)
- 자폐스펙트럼 장애(Autistic Spectrum Disorder)
- 선택적 함구증(Selective Mutism)
- 유뇨증(Elimination disorder)
- 유분증(Encopresis problem))

- 한국판
임호찬(나사렛대학교 심리재활학과 교수)
- 원저자
Gadow, K. D., and Sprafkin, J.(State University of New York, Dept. of Psychiatry & Behavioral Science)
- 목적
유아의 22개 정서행동(행동영역, 임상영역 DSM-5) 파악
- 대상
만 3세-6세(만 25개월-76개월 사이의 유아)
- 평가
부모, 어린이집, 유치원 교사
- 문항
89문항
- 실시
개별/소집단실시(검사 실시 후 결과를 막바로 알 수 있음)
- 구성
• 검사지25부(검사문항 및 채점용지 포함), 결과 프로파일25부(8페이지), 전문가지침서 : 75,000원

The screenshot displays the K-ECI-4 software interface. It features a grid of assessment categories such as 'ADHD-주의력 결핍형', 'ADHD-과잉활동/충동형', and 'ADHD-복합형'. Below the grid, there is a '결과에 대한 인터페이스' (Interface for Results) section and a '유아 정서행동검사 4판 프로파일' (K-ECI-4 Profile) section. The profile section shows a detailed chart with various colored bars representing different assessment results.

The screenshot shows a page from the K-ECI-4 manual. It contains detailed descriptions for various disorders, including '7. 주의력 결핍형 ADHD', '8. 과잉활동/충동형 ADHD', '9. 복합형 ADHD', '10. 틱장애', '11. 자폐스펙트럼 장애', '12. 반응성 애착장애', '13. 자폐스펙트럼 장애의 특성', '14. 자폐스펙트럼 장애의 진단 기준', '15. 자폐스펙트럼 장애의 증상', '16. 자폐스펙트럼 장애의 진단', '17. 자폐스펙트럼 장애의 치료', '18. 자폐스펙트럼 장애의 예후', '19. 자폐스펙트럼 장애의 예방', and '20. 자폐스펙트럼 장애의 연구'. Each section includes a brief description and a list of symptoms or characteristics.

한국판 유아 정서행동검사 4판 프로파일

PST

Enneagram Personality Styles Test

에니어그램 성격유형검사



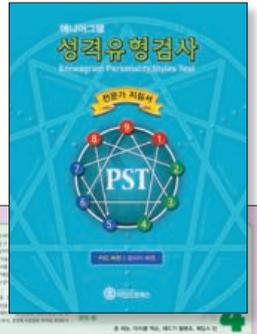
- 개발자
에니어 코칭센터, 2015
- 목적
자신 · 상대의 성격유형 파악
- 대상
청소년 · 성인 · 학부모
- 실시
개별실시/소집단실시
- 시간
30분 내외
- 구성
 - 세트(지침서, 검사지 30부, 결과프라이파일 30부) : 80,000원
 - 검사지 30부, 결과프라이파일 30부 : 75,000원



에니어그램 성격유형검사(En-neagram Personality Styles Test : PST)는 자신과 타인의 성격유형을 파악해 보는데 사용될 뿐만 아니라 에니어그램 선호유형에 따른 진로, 직업탐색 활동 및 자녀양육방식을 파악하는데도 활용할 수 있다. 에니어그램 성격유형검사는 일반적으로 지필검사형식으로 구성되어 있다(운은성, 2001; Don Richard Riso & Russ Hudson, 2007; 강양구, 이근매, 조용태, 2013). 그러나 진로와 직업과 관련된 분야에서는 이러한 심리검사 형식에서 벗어나 카드 분류 활동(Card Sorting)을 통해 자신들의 성격, 직업흥미와 가치를 탐색하고 있다(Knowdell, 2005; Don Richard Riso & Russ Hudson, 2009; 김봉환, 2007).

이러한 형태의 에니어그램 카드는 Don Richard Riso & Russ Hudson(2009)에 의해 개발되었으며 모두 90장의 성격형용사로 구성되어 있다. Wendy Appel(2011)은 에니어그램의 핵심내용을 카드 형태로 만들어 교육용으로 활용하고 있다(가로 15센티, 세로 10센티의 크기). Katherine과 David(2011)가 개발한 Enneacards Enneagram Test는 각 유형에 2장씩, 모두 18장으로 구성되어 있으며, 단 몇 분 내로 자신과 타인의 에니어그램 유형을 알 수 있도록 구성되어 있다. 성격 형용사를 사용하여 개발한 에니어그램 카드와 검사지는 다양한 방법으로 활용을 할 수 있다. 에니어그램 카드 분류활동(Enneagram Card Sorting)은 사람들의 자신에 대한 성격과 타인들의 성격들을 파악하는데 유용한 방법이며 도구이다. 또한 에니어그램 카드 분류활동의 결과를 통해 자신의 성격에 대한 장단점과 적합한 직업 등의 정보를 알 수 있는 기회를 제공할 수 있다. 이러한 에니어그램 검사는 심리분야(교육, 상담, 진로지도), 자녀교육분야(양육방식), 기업분야(조직운동, 인사관리, 리더십훈련), 종교분야(신앙훈련, 영성개발) 등 다양한 분야에서 활용될 수 있다.

※검사실시 후 결과를 바로 확인할 수 있다.



Enneagram Card Personality Styles Test Profile

성격유형과 진로/직업 관련 에니어그램 결과 프라이파일

이 페이지는 에니어그램 성격유형 검사의 결과를 보여주는 프로필입니다. 중앙에는 에니어그램의 9가지 유형을 나타내는 도형이 있으며, 각 유형에 대한 설명과 관련된 진로/직업 정보가 포함되어 있습니다. 또한, 검사 결과에 따른 맞춤형 조언과 참고 사항도 제공됩니다.

에니어그램 성격유형 검사 결과 프라이파일

이 페이지는 에니어그램 성격유형 검사의 결과를 보여주는 프로필입니다. 중앙에는 에니어그램의 9가지 유형을 나타내는 도형이 있으며, 각 유형에 대한 설명과 관련된 진로/직업 정보가 포함되어 있습니다. 또한, 검사 결과에 따른 맞춤형 조언과 참고 사항도 제공됩니다.

에니어그램 성격유형검사 프라이파일



학습전략검사



초등용



중·고등학생용

LSI는 초·중·고등학교 학생들의 학습태도와 학습방법을 진단하는데 가장 효과적인 검사이다. 이 검사는 학습하는데 가장 기본이 되는 전략 10가지의 하위척도들을 평가하고 진단하고, 이를 기초로 자기주도적 학습을 위한 기초 자료로 활용될 수 있는 장점을 가지고 있다. LSI는 우수한 심리측정 질적 분석을 함께 제공하고 있다.

검사를 실시한 후 곧바로 결과를 알 수 있다. LSI는 인지심리학과 학습심리학의 이론과 수 많은 선행 연구 논문들의 결과를 기초로 과학적이고 실제적인 9가지의 하위척도를 구성하였다. 그것은 ①시간관리전략, ②환경관리전략, ③행동관리전략, ④읽기전략, ⑤노트필기전략, ⑥기억전략, ⑦시험전략, ⑧동기전략, ⑨시험불안전략, ⑩주의집중전략 등이다. 이러한 전략

들은 학생들에게 공통적으로 적용되고 가장 기본이 되는 전략들로써 짧은 시간 내에 학생들의 학습전략 10가지 하위척도에서의 문제점을 진단하고 그 결과를 토대로 학습 컨설팅, 학습치료(Learning therapy), 수업내용과 방법의 개선에 도움을 줄 수 있다.

- 개발자
변창진(경북대) 교수
- 대상
초등용/중학생용/고등학생용
- 시간
30분 내외
- 문항
95문항/125문항
- 실시
개별/집단(검사를 실시한 후 곧바로 결과를 알 수 있음)
- 구성
· 검사지 25부(채점용지 포함), 결과 프로파일 25부(8페이지) : 75,000 원

☞ 학습기술항상게임(34p)



초등용 학습전략검사 프로파일



중학생용 학습전략검사 프로파일



고등학생용 학습전략검사 프로파일





청소년이 평가하는 부모양육태도검사



양육태도는 자녀의 요구, 자녀의 미래상에 대한 부모의 희망, 양육환경, 사회 문화 등이 유기적으로 영향을 미쳐서 자녀를 대하는 부모의 심리적 상태라고 정의내린다. 부모양육태도는 부모양육방식과 비슷한 개념으로 상호 혼용해서 사용한다.

부모의 양육방식을 구분하는 데 가장 기본적인 틀은 ① 권위적인 양육방식, ② 허용적인 양육방식, ③ 민주적인 양육방식으로 나누어지는데, 이 가운데 어떤 것이 가장 이상적인 양육방식이라고 결정내리기는 어렵다. 그 이유는 자녀의 성격형성 및 지적능력의 발달은 양육방식뿐만 아니라 자녀의 타고난 본성, 사회적 통념과 사회분위기, 부모의 이해와 압력 등과 상호작용을 하기 때문이다. 바람직한 양육방식은 자녀가 자신의 삶에 대해 책임감을 갖고 스스로 행동조절력을

가질 수 있도록 도와주는 것이다. 또한 성장하면서 원만한 대인관계를 형성해 나갈 수 있게 하고 또 일정한 수준의 자아 존중감을 갖추는 데도 도움을 준다. 어떤 직업이든 최선을 다할 수 있는 인간은 개인 및 사회가 발전하는 원동력이 되는 데, 직업적 성공은 반드시 3가지 요소가 함께 발전해야 한다. 첫째는 신체적 건강, 둘째는 정서적 안정성, 셋째는 인지적 능력이다. 이 삼박자가 함께 어우러질 때, 자녀의 미래는 더욱 긍정적으로 될 것이고 나아가 사회발전에 좀 더 많이 기여할 수 있게 될 것이다.

부모양육방식은 유치원시기에 분명하게 평가될 수 있고, 이때 평가된 것이 18-19세 무렵까지 지속적으로 영향을 미치는 것으로 보고되어 있다. 부모양육방식은 물질이나 많은 지식을 필요로 하는 것이 아니다. 오직 부모님들의 성숙과 정신적 및 실천적 노력으로 자녀들은 스스로 탄생의 즐거움을 느끼면서 또 이 사회에 좀 더 많이 기여할 수 있는 인물로 성장시킬 수 있다. 그러나 한 인간의 인격 및 자질을 형성시키는 데에는 오랜 시간이 소요된다. 사춘기까지는 자녀들이 부모의 양육방식에 많은 영향을 받는 정도가 더욱 크고, 그에 따라 자녀의 사회성 및 지적 능력의 발달정도도 영향 받게 된다.

- 개발자
임호찬(나사렛대학교 교수),
이혜경(새솔센터)
- 목적
자녀에 의한 부모양육태도 평가
- 대상
초등학생/중학생/고등학생
- 결과
검사 결과 프로파일(8페이지)은
상담자 혹은 부모님이 볼
- 시간
20분 내외
- 구성
• 세트 (실시요강, 검사지 25부, 결과
프로파일 25부) : 80,000원

※ 실시요강, 검사지는 초중고 공통
사용, 프로파일의 백분위는
학교급별로 다름.

초등학생용 프로파일

중학생용 프로파일

고등학생 프로파일

유아부모용 · 초등부모용 **부모양육태도검사 개정판**

PAT는 유아와 초등생 자녀를 둔 부모들의 양육방식과 태도를 측정하는 검사이다. 주양육자(하루 중 자녀와 대부분의 시간을 보내는 양육자, 일반적으로 어머니)와 보조 양육자(하루 중 일부분만 자녀와 시간을 보내는 양육자, 일반적으로 아버지)의 양육방식과 태도를 측정하고 서로 비교할 수 있는 검사이다. 국내에는 처음으로 표준화된 이 검사는 그동안 표준화된 기준없이 사용되어 오던 부모양육태도를 객관적으로 측정할 수 있도록 해준다. 검사문항은 모두 43문항이며, 유아 부모와 초등생 부모들에게 공통으로 적용된다. 그러나 기준점수는 서로 다르게 적용되며, 주양육자와 보조 양육자 구분 또한 별도로 마련되어 있다. 검사문항의 응답은 리커트 척도로 되어있다. 표준화 작업을 위해 모두 2,770명의 부모들의 기초 자료를 수집하여통계학적 측정을 분석하였다. 신뢰도는 내적일치도 계수 .57~.85의 수준으로 만족할만하다.

PAT는 검사의 실시와 채점을 편리하게 하기 위해 검사지(답안지 포함)와 인쇄된 결과 프로파일(규준과 하위척도별 해석 포함)을 함께 제공하고 있다. 검사자는 검사지의 각 문항에 응답을 하고, 하위척도별 점수를 합한

다음, 결과 프로파일에 해당 점수를 찾아 체크하면 표준점수를 쉽게 알 수 있다. 또한, 결과 프로파일에는 하위척도별 이상적인 백분율을 제공하고 있다.

부모양육태도검사는 8개의 하위척도로 구성되어 있다. 하위척도는 지지표현(supportive expression), 합리적 설명(rational explanation), 성취압력(achievement press), 간섭(high involvement), 처벌(punishment), 감독(superintendence), 과잉기대(high expectation), 비일관성(inconsequence)으로 구성되어 있으며, 부모양육태도에 관한 전반적이고 폭 넓은 측정을 할 수 있는 장점이 있다.



- 개발자
임호찬 (나사렛대학교 교수)
- 목적
유아, 초등학생 부모들의 양육방식, 태도 측정
- 대상
유아부모/초등부모
- 실시
개인검사/소집단 실시
- 시간
30분 내외
- 구성
• 세트(검사지(답안지 포함) 25부, 결과 프로파일 25부) : 75,000원



초등학생 부모용 프로파일



유아 부모용 프로파일

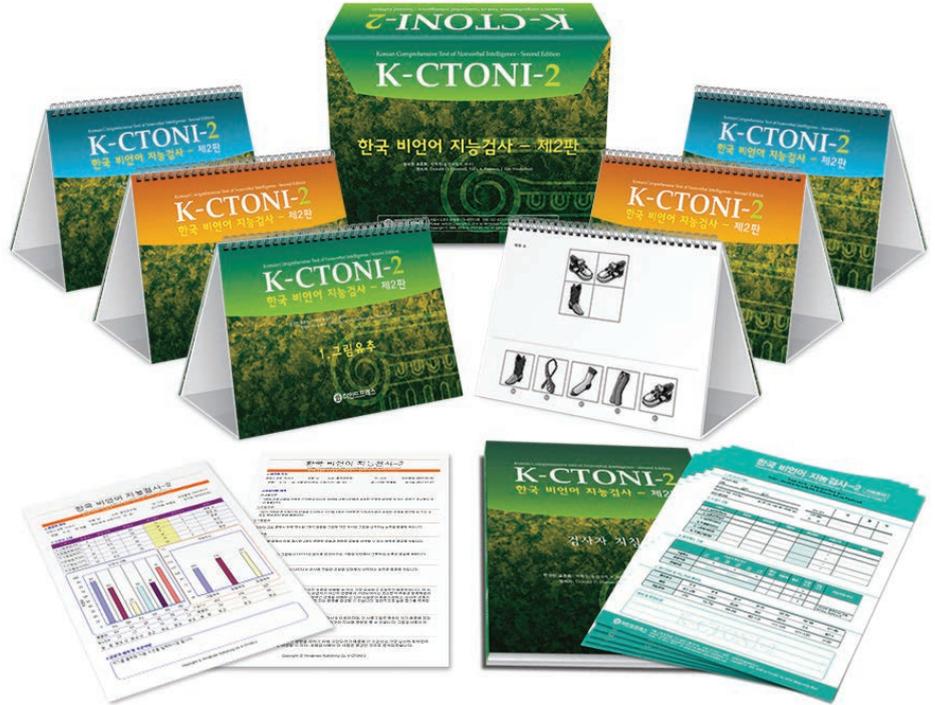
K-CTONI-2

Korean Comprehensive Test of Nonverbal Intelligence 2

- **한국판 표준화**
박혜원(울산대학교 교수)
- **원저자**
Hammill, Pearson, & Wiederholt
- **대상**
만 5세~60세(일반 유아, 아동, 초등, 중등, 성인), 다문화 유아~성인, 청각 및 언어 장애우
- **시간**
40분 내외
- **하위척도**
그림유추, 도형유추, 그림범주, 도형범주, 그림순서, 도형순서
- **구성**
· 지침서, 검사틀(이젤북 형태), 기록용지(20부) : 300,000원

※ **자동채점프로그램 무료** 다운.
실시, 채점, 해석이 쉽고 편리하다.

한국판 비언어 지능검사 2판



K-CTONI-2 언어와 운동기능이 포함된 전통적인 지능검사에서 한 단계 발전하여 아동과 성인에 이르기까지 일반적인 지능을 신뢰롭게 진단하는 준거관련검사이다. K-CTONI-2는 2가지의 서로 다른 맥락 즉, 친숙한 대상들의 그림과 도형으로 3가지의 소검사를 측정한다. 그것은 유추, 범주, 순서이다. 따라서 한국판 비언어 지능검사의 소검사는 모두 6개가 된다.

6가지의 소검사는 그림유추, 도형유추, 그림범주, 도형범주, 그림순서, 도형순서이다. CTONI-2의 원판은 2009년에 출판된 최선의 지능검사이다. 결과분석은 표준점수, 백분위 점수 그리고 연령규준 점수를 제시하고 있다. 미국 원판의 전체 표집 대상은 2,827명이며, 연령별로 유층표집을 하였다. 신뢰도는 .80~.90이며, 잘 알려진 다른 지능검사와의 상관은 .70에 이른다. 자세한 타당도 등의 정보는 매뉴얼에 제시되어 있다.

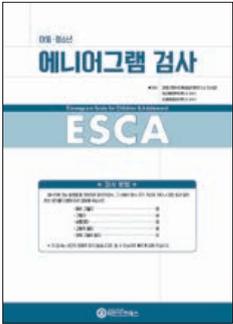
이 검사의 활용은 정상 아동 및 성인뿐만 아니라, 의사

소통장애, 청각장애, 뇌손상, ADHD, 학습장애 등을 포함하는 아동 및 성인의 지적 능력 및 기억력과 주의력을 측정할 수 있는 비언어적 지능검사이다. 환산점수에 따른 지능의 언어적 분류는 모두 7단계로 나누어지는데 그것은 지능 결손, 경계선, 평균하, 평균, 평균상, 우수, 최우수(IQ 130 이상)이다.

전 세계적으로 가장 널리 사용되는 지능검사 중의 하나인 CTONI-2검사의 한국판은 실시가 편리하고 채점하기가 쉬우면 해석하기 쉽도록 되어 있으며 지능검사를 처음 접하거나 기존의 지능검사에 만족하지 못하는 임상심리사, 전문상담교사, 치료사 등 전문가들에게 각광 받을 것으로 보인다.

개정판

아동·청소년 에니어그램 검사



이 검사는 아동·청소년들의 9가지 성격유형을 파악하기 위해 개발되었다. 90개의 문항으로 이루어진 이 검사는 실시와 채점, 그리고 결과분석이 그 자리에서 한꺼번에 이루어진다. 실시와 채점은 아주 편리한 시스템으로 구성되어 있으며, 9가지 하위 척도에 따른 자세한 결과분석을 별도의 인쇄

형들을 살펴볼 기회를 제공하고 있다.

ESCA를 통해 심리상담분야에서 타고난 기질에 대한 이해를 통해 성격에 대한 통합적 개선을 돕고, 유형간 차이에 대한 이해를 통해 관계에 대한 객관적 조망을 도우며, 상담장면에서 내담자에 대한 종합적 이해를 통해 실제적인 도움을 줄 수 있다. 학교장면에서는 유형에 맞는 적성·진로를 알게 됨으로 효율적인 진로지도를 할 수 있고, 유형에 적합한 맞춤형 학습방법으로 효율적인 학교생활을 할 수 있도록 도움을 줄 수 있다.

이 검사는 에니어그램 검사에 관심있는 사람은 누구나 구입가능하다. 실시와 채점이 쉽고 간편하며, 유형별 결과해석이 문장형식으로 풍부하게 기술되어 있다.

물로 제공한다. 결과프로파일은 비전문가가 보아도 쉽게 알 수 있도록 문장으로 풀어 기술하였으며, 각 유형별 그 내용에는 특징, 상징동물, 대표적 인물, 힘의 중심, 날개성향, 긍정적/부정적인 때, 관계맺기, 양육방법, 그리고 관련직업들의 내용이 기재되어 있다.

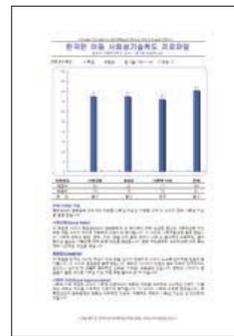
이 검사는 에니어그램 사용 교육을 받지 않은 상담관련분야 상담가들도 쉽게 사용할 수 있도록 고안되었으며, 에니어그램 교육을 받은 전문가들은 활용하기가 더욱 쉬울 것이다. 각 유형별 통합과 분열 방향을 나타내는 그림자료는 자신의 유형을 이해하는데 아주 큰 도움을 줄 것이다. 또한 결과 프로파일에는 에니어그램 관련 기본 자료와 9가지 유형별 해석 내용이 모두 포함되어 있어 검사자 자신의 유형뿐만 아니라 다른 사람들의 유



- 개발자
강양구, 이근매, 조용태
- 목적
9가지 성격유형 파악
- 대상
아동·청소년용(초등 고학년~고등 학생) ESCA
- 실시
개별실시/소집단실시
- 시간
30분 내외
- 구성
• 세트 (검사지 20부, 결과 프로파일 20부) : 60,000원

개정판

한국판 아동 사회성 기술 척도



사회성 기술은 다양한 용어로 표현되고 있지만 타인과의 긍정적 상호작용을 수행하기 위해 요구되는 능력 또는 언어적, 비언어적 행동을 말한다. 특히 한국판 아동 사회성 기술 척도(CS4-K)는 다양한 형태의 상호작용 중 또래와의 긍정적인 상호작용을 위해 요구되는 기술들 예를 들어, **사회적 규칙의 준수여부, 공손함, 친구들 사이에서의 인기** 등을 강조하고 있다.

검사 문항은 모두 21개 문항으로 구성되어 있으며, CS4-K의 하위척도는 사회규범, 호감, 사회적 미숙 척도이다. 이 검사는 실시, 채점, 해석이 간편하며, 결과 분석을 위해 자동채점프로그램을 제공하고 있다. 규준은 정상아동과 ADHD 아동 규준 별도로 마련되어 있으며, 자동채점프로그램을 무료 다운받은 후 결과를 분

석하면 쉽게 출력을 할 수 있다. 표준점수는 백분위 점수를 제시하고 있다. 이 검사의 신뢰도 .78이며, 타당도 계수를 산출하기 위해 사용된 검사는 사회성 기술 평정척도(SSRS)이며, 타당도는 .72로 나타났다(SSRS, Gresham & Elliot).

아동의 사회성 기술과 관련된 사전 사후 연구를 할 때 활용할 수 있으며, 처치프로그램으로 사회성 기술 향상 게임을 활용할 수 있다.

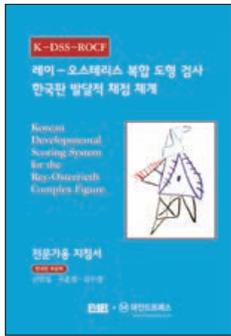
- 한국판 표준화
김용석(가톨릭대학교 교수), 홍지영(정신보건사회복지사),
- 원저자
Danielson, Ph.D., Roecker Phelps, Ph.D.
- 목적
초등학생의 사회성 기술 측정
- 대상
초등학생 고학년
- 실시
개인검사/소집단 실시
- 시간
20분 내외
- 구성
매뉴얼(PDF), 검사지 30부, 자동채점프로그램 : 60,000원

K-DSS-ROCF

Korean Developmental Scoring System for the Rey-Osterrieth Complex Figure

- **한국판 표준화**
신민섭, 구훈정, 김수경
- **원저자**
Danielson, Ph.D., Roecker
Phelps, Ph.D.
- **목적**
지각적 조직화와 시각적 기억력 및
계획 능력 진단
- **대상**
5~14세
- **실시**
ROCF 자극 도형의 모사 시행, 즉시
회상 시행 및 15-20분 지연 회상 시행
- **시간**
30분 내외
- **구성**
 - 세트(지침서, 자극도형, 채점용지) :
90,000원
 - 채점용지(20부, 16쪽) : 60,000원

레이-오스테리스 복합도형검사 한국판 발달적 채점 체계



K-DSS-ROCF는 지각적 조직화와 시각적 기억력 및 계획 능력을 조사하기 위한 목적으로 고안된 신경심리검사이다. ROCF를 통해 복잡한 검사 자극을 모사하고 회상하는 능력 즉, 계획 능력과 조직화 기술, 지각적 왜곡, 시각 운동 협응 능력 및 비언어적 기억 능력에 대한 다양한 정보를 얻을 수 있다.

아동들은 ROCF 자극을 지각하고 모사하는 양식에서 성인과 질적으로 다른 발달적 특성을 보인다는 임상적 경험을 통해, 본 연구자들은 한국 아동 기준 집단을 대상으로 한국판 표준화 연구를 수행하여 한국판 발달적 채점 체계를 확립하였다. 한국판 표준화를 위한 기준대상은 476명이며, 채점자간 신뢰도와 검사-재검사신뢰도,

구성타당도를 추정하였다.

아동의 수행이 발달 과정 상 적합한 것인지 아니면 정상발달에서 벗어난 것인지를 보다 객관적으로 판단하여 시기적각 조직화와 시각적 기억 능력에서의 발달적 지체 및 결함 여부를 판단할 수 있도록 개발되었다. 조직화(organization), 모사양식(style)-형태 지향적 접근, 중간단계 접근, 부분 지향적 접근-정확도(accuracy), 오류(error)-회전, 보속, 오배치, 융합-의 네 가지 범주의 채점을 통해 다양한 양적, 질적 분석이 가능하다.

계획 및 조직화 능력 등을 포함한 실행 기능, 문제 해결 능력, 학습과 주의력, 사회적 판단 및 정서 조절에 관여하는 인간의 고등인지기능인 전두엽 기능과 시공간적 구성 능력과 관련된 두정엽 기능, 기억 기능을 담당하는 측두엽 기능 등 전반적인 아동 뇌기능 발달 수준을 측정하는데 활용될 수 있다.

실행 기능을 평가하는 검사로서 학교에서의 또래 관계, 교사와의 관계 및 가족 관계 등 실제 생활에 적용할 수 있는 문제 해결 능력 및 학습 능력을 예측하는 데 도움이 되는 정보를 제공한다.

ADHD, 틱 장애, 학습장애 등 아동기 신경발달학적 장애(neurodevelopmental disorders)를 진단하고 신경심리학적 결합의 정도를 평가하는데 유용하게 사용될 수 있다.

Resolving Patient Ambivalence

- **한국판 표준화**
권정옥, 신성만 (한동대학교)
- **원저자**
Ann Fields
- **가격** : 12,000원

동기강화 집단상담 매뉴얼 개정판 양가감정 해결모델



이 책은 매뉴얼이다. 각 회기마다 들어 있는 활동지를 이용하여 매뉴얼이 지시하는 대로 따르면 실사가 가능하도록 되어 있다. 각 회기의 목적에 맞게 들어있는 활동지나 실시 지시사항에는 동기강화상담이론의 주요개념이 아주 적절히 스며들어가 있다. 이 매뉴얼은 원래 증동행동이나 건강관련행동의 변화동기유발을 목적으로 전체 5회기 개방집단형식으로 이루어지도록 구성되어 있다.

내용을 간략하게 요약하면 다음과 같다.

- ▶ **1회기** 오리엔테이션과 사전평가를 위한 회기이다. 변화단계개념의 이해와 집단원의 현재 변화단계위치나 생활상의 영향을 점검한다.
- ▶ **2회기** 감정을 다룬다. 변화저항이 일어나는 것이 정상임을 깨닫기 위한 목적도 들어있다.
- ▶ **3회기** 결정저울이론에 따라 현재행동의 이득과 손실의 무게를 다룬다.

다. 개인이나 집단 브레인스토밍을 통하여 여러 대안행동들이 행동 연습과제로 연결될 것이다.

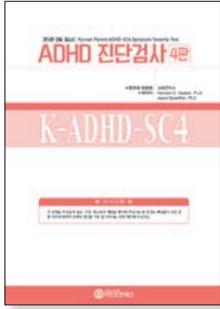
- ▶ **4회기** 가치관을 살펴본다. 자신의 가치관대로 자신이 행동하는가를 살펴봄으로써 가치와 현재행동간의 불일치감을 내담자가 느끼도록 하는 것이 목표이다.
- ▶ **5회기** 사후평가회기이다. 미래의 자기모습에 대한 비전을 집단에 발표하여 변화다짐의 계기를 제공한다. 이 또한 동기강화상담이론이 바탕에 깔려있는 활동이다.

많은 집단프로그램이 나와 있고 활용되고 있지만 이 프로그램처럼 구체적이고 목표지향적이며 결과가 행동적 피드백으로 즉시 나오는 매뉴얼은 드물다고 생각한다. 내담자의 행동변화동기유발이 잘 안되어 답답함을 느끼는 정신건강분야직에 종사하는 많은 사람들이 이 매뉴얼로 도움을 받게 되기를 바란다.



아동·청소년 ADHD 진단검사(4판)

이 검사는 세계적으로 널리 활용되고 있는 ADHD 진단검사이다. 한국판으로 처음 표준화된 이 검사는 높은 신뢰도와 타당도를 가지고 있는 ADHD 진단 검사이다. 이 검사의 하위척도는 부주의성, 과잉행동-충동성, 반항성 장애 등으로 구성되어 있다.

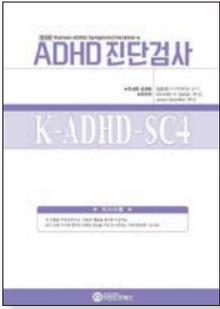


K-ADHD-SC4 검사는 생활연령으로 유아용은 5세부터 초등학교 2학년가지이고, 아동·청소년용은 초등학교 3학년에서 고등학생까지 사용할 수 있는 검사이며, 검사의 시간은 20분 내외로 짧은 시간동안 실시할 수 있다.

또한 검사를 결과를 분석할 수 있는 채점용지와 하위

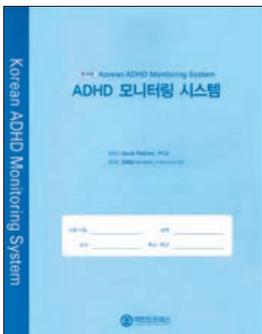
척도에 따른 해석, 즉 결과분석 프로파일도 함께 포함되어 있다. 이 검사는 치료사, 임상심리사 등 전문가들이 검사문항들을 직접 체크하는 방식으로 이루어져 있다.

개정판 유아용 ADHD 진단검사



- 한국판 표준화
 - 아동·청소년용: 교육연구소
 - 유아용: 임호찬(나사렛대학교 교수)
- 원저자
 - Kenneth D. Gadow, Ph.D.,
 - Joyce Spranfkin, Ph.D.
- 목적
 - AD, HD, 복합 ADHD, 반항성 장애(ODD)진단
- 대상
 - 초등 3학년~고등학생
 - 만4세~초등 2학년
- 실시
 - 개별/집단
- 시간
 - 20분 내외
- 구성
 - 아동·청소년 세트(검사지 30부<채점지, 결과분석표 포함>): 75,000원
 - 유아용 세트(검사지 20부<채점지, 결과분석표 포함>): 50,000원

한국판 ADHD 모니터링 시스템



한국판 ADHD 모니터링 시스템(K-ADHD-MS)는 학교 장면의 다양한 분야에서 매주 ADHD 아동이 어떻게 행동하는지를 모니터링하는 쉽고 체계적인 방법을 제공한다.

문항 1~12번까지는 ADHD의 증상을 구체적으로 다

루어 진다. 문항 1~6은 ADHD의 교사 평가를 요구한다. 7~12번은 부주의 증후에 대한 정보를 제공한다. 문항 13~15번은 행동적, 정서적, 사회적 기능에 대한 정보를 제공한다.

추가적으로 아동의 학습수행에 관한 중요한 정보를 제공한다.

K-ADHD-MS는 어떤 치료적 처치가 필요할 때 그리고 아동의 처치 효과성에 대한 정보적 의사결정을 하는데 필요한 자료를 제공해 준다. 구체적으로 아동의 ADHD 증상이 어떻게 변화되는지를 주의깊게 추적할 수 있고, 아동에게 다른 치료가 필요한지를 결정할 수 있고, 그리고 의학적 치료가 필요한지의 여부를 제평가하는 기능을 가지고 있다.

K-ADHD-MS에는 모니터링 시스템의 자세하고 구체적인 사용법과 모니터링 문항 및 기술적 문항들이 포함되어 있다.

- 한국판 표준화
 - 진혜경 (국립서울병원 소아청소년과 과장)
- 원저자
 - David L. Rabiner, Ph.D.
- 목적
 - ADHD아동의 주간/월간 모니터링
- 대상
 - 5~14세
- 실시
 - 교사가 평가
- 시간
 - 30분 내외
- 구성
 - K-ADHD-MS(16p) 20부 : 60,000원

K M-B CDI

배소영(한림대학교), 각극주(서울대학교)

Larry Fenson, et al.

영아, 유아의 언어 및 의사소통발달 평가

영아(8-17개월), 유아(18-36개월)
주양육자/성인/치료사

- 세트(전문가 지침서, 영아용검사지(10부), 영아용축약판(10부), 유아용검사지(10부), 유아용축약판(10부)) :
- 추가구매(영아용검사지(20부), 영아용축약판(20부), 유아용검사지(20부), 유아용축약판(20부)) :

Korean MacArthur-Bates Communicative Development Inventories

한국판 맥아더-베이츠 의사소통발달 평가 개정판

K-M-B CDI (Korean version of M-B CDI)는 M-B CDI의 한국어 제작판이다. 영아용과 유아용의 두 버전이 있다. 영아용(8-17개월 수준용)에는 284개의 낱말과 60 항목의 제스처와 놀이(의사소통을 위한 제스처 사용 12개, 게임과 일상생활 6개, 사물가지고 놀기 17개, 어른의 행동 모방하기 12개, 인형놀이 13개) 관련 문항이 포함된다. 어휘는 개월별로, 제스처와 놀이는 3개월 집단별로 정보가 제공된다. 영아용의 경우 표현달달과 이해달달에 대한 정보를 모두 포함한다. 유아용(8-36개월 수준용)에는 641개의 낱말과 5개의 문법사용정도를 보는 항목, 32쌍의 문장쌍 항목으로 된 문법 부분을 포함한다. 유아용의 경우 표현달달 위주의 정보를 제공한다. 문법 부분은 3개월 집단별(36개월 아동을 제외한)로 정보가 제공된다.

K-M-B CDI는 8-36개월 사이 영유아를 대상으로 어휘사용력과 제스처와 놀이 및 문법 수준을 살펴볼 수 있다. 아동의 언어나 의사소통 능력을 잘 알고 있는 주양육자나 성인이 체크리스트를 보고 아동의 능력을 개인할 수 있도록 한다. 체크리스트 형식에 의한 설문 보고 방식을 택하고 있는 M-B CDI는 언어발달 지체에 대한 선별도구로서 사용할 수 있다. 축약판의 경우 짧은 시간에 아동의 의미 뿐 아니라 의사소통 또는 문법을 포함한 항목을 통해 선별이 가능하다. M-B CDI는 언어발달에 어려움을 겪는 다양한 언어장애 집단에서 타당하고 신뢰롭게 언어발달 측정이 가능함이 확인되었다. 단순언어발달장애 뿐만 아니라 자폐스펙트럼장애, 청각장애 등 다양한 아동들을

위해 사용될 수 있다.

문항의 내적일치도를 살펴본 결과 Cronbach 알파는 영유아 어휘 이해의 경우 .937, 영유아표현 신뢰도는 .929, 유아 어휘 표현의 경우 .930으로 나타났고, 제스처와 놀이는 .838, 문법은 .900 으로 신뢰로운 것으로 보인다. 청각장애 30명의 어머니가 참여한 한 연구에서는 검사-재검사를 실시한 결과 유의미한 상관($r=.791, p=.000$)이 있는 것으로 나타났다(박혜진·배소영, 2003).

축약판과 원판 어휘부분을 100명의 영유아 어머니에게 함께 실시한 후 표현어휘 총점을 살펴본 결과 상관도는 .975로 매우 높은 상관을 보여 축약판 사용도 어느 정도 신뢰롭다고 판단한다 (배소영 등, 2006).



K-GARS-2

진해경, 윤해주(국립서울병원)

James E. Gilliam

자폐성향을 진단하는 선별검사

3세~22세

상동행동, 의사소통, 상호작용: 표준

점수 및 자폐지수 제공

상동행동 .84, 의사소통 .86,

사회적상호작용 .88, 알파계수 .94

주의력 및 학업문제, 과잉행동 및

충동성, 불안, 반항행동,

공격행동 등

전문가 지침서, 검사지 40부 :

Korean-Gilliam Autism Rating Scale-2

한국판 길리엄 자폐증평정척도-2판



길리엄(Gilliam)은 다른 심각한 행동문제를 가진 아동들로부터 자폐증 아동을 구별하기 위해 신뢰도와 타당도가 검증된 GARS를 개발하였으며, 이후 GARS는 미국과 세계 여러 나라를 통해 학교와 병원, 기관에서 널리 사용되어 왔다.

K-GARS-2는 다음과 같은 진단과 교육, 연구에 도움이 되는 방식으로 개선되었다. 1)초기 아동발달을 평가하는 발달혼란척도가 개정되어 면담형식으로 바뀌었으며, 검사시간도 단축되는 효과를 보였다. 2)질문의 명확성을 위해 몇몇 문항들이 다시 기재되거나 삭제하였다. 3)모든 새로운 기준이 만들어졌으며, 기준집단은 보다 분명해졌다. 4)GARS-2의 전체 점수는 자폐증지수

(Autism Quotient)에서 자폐증지표(Autism Index)로 바뀌었다. 5)하위척도와 지폐증지표를 해석하는 가이드라인을 바뀌었다. 6)각각의 척도별로 그 항목에 중점을 둔 문제행동들을 기술하였으며, 행동분석이나 다른 연구 목적을 위한 예들을 상술하였다.

K-GARS-2의 특징은 다음과 같다. 1)42개의 문항들이 특성적이고, 관찰가능하며, 측정가능한 행동들을 묘사하는 3개의 범주로 나뉘었다. 2)평가자는 아동의 첫 3년간의 발달에 대해 부모를 면담하게 된다. 3)문항들은 자폐증에 가장 최근 정의에 기반을 두었다. 4)본 검사는 학교와 집에서 부모와 전문가에 의해 실시될 수 있다. 5)본 검사의 신뢰도와 타당도가 명시된 목표에 따라 획득되었다. 6)행동들은 객관적인 빈도기준 방식으로 측정하였다. 7)표준화된 점수와 백분위가 제공된다. 8)응용행동분석과 연구목적에 적합한 문항들이 제공되었다. 9)지침서는 자폐증을 가진 아동의 훈련 목표를 정하는데 도움을 줄 것이다.

한국판 학교적응검사



초중고 학생들의 성공적인 학교생활은 비단 학령기 동안의 발달과제에 한정되는 것이 아니라 성인기 이후의 성공적인 삶과도 직결된다. 그러한 까닭에 아동과 청소년들의 학교생활적응은 학부모와 교사 그리고 학자들의 지속적인 관심사가 되어 왔다. 이러한 맥락에서 아동·청소년들의 학교생활을 여러 가지 측면으로 구분하여 적응 정도를 알아보고 조력하기 위한 목적으로 여러 형태의 학교생활 적응검사 혹은 학교적응검사가 개발되어 왔다. 국내에 연구나 개인진단의 목적으로 개발되어 있는 몇몇 학교적응 관련 검사들을 살펴보면 이들 검사들은 대체로 학생들의 학교적응 영역을 교우관계 영역, 교사와의 관계 영역, 학업수행 영역 등으로 구분하여 진단·평가하고 있음을 알 수 있다.

그러나 사실상 교우관계나 교사와의 관계 그리고 학업수행까지도 학교생활의 어려움의 기저에는 학생들의 사회·정서상의 문제가 깔려있음을 부인할 수 없다. 즉 외견상 관찰되는 교우관계문제, 교사와의 관계 문제 등은 학생들이 지니고 있는 사회·정서장애 혹은 발달장애와 관련된 임상적 문제의 외현적 표현에 불과할 수 있는 것이다. 따라서 초중고 학생들의 학교적응 정도는 사회·정서장애 등의 측면에 초점을 두고 측정·평가될 필요가 있다. 다만 이러한 검사는 임상가나 심리치료가 등의 전문가 수준에서만 사용될 수 있는 것이 아니라, 초중등 학교에 상주하고 있는 전문상담교사 나아가 담임교사의 수준에서도 사용가능한 형태의 검사일 수 있다면 보다 유용할 것이다.

이러한 측면에서 맥기-맨그럼에 의해 개발된 학교적응검사(McGhee-Mangrum Inventory of School Adjustment: MISA, 2007년)는 시사하는 바가 크다. 이 검사는 초중등학생을 대상으로 주의력 및 학업문제, 과잉행동 및 충동성, 불안, 반항행동, 공격행동 등의 사회·정서문제를 측정하고 있을 뿐만 아니라 학교에서 전문상담교사나 담임교사에 의해서도 충분히 사용될 수 있도록 개발되었기 때문이다.

- 한국판 표준화
이희영, 최태진 교수
- 원저자
Ronnie L. McGhee, Lori Mangrum
- 목적
학생들의 학교적응 정도 파악
- 대상
초등고학년, 중고생
- 평가
교사가 직접 검사 문항을 읽 학생을 평가 및 간단한 수기 채점 방식
- 검사문항
50문항
- 척도
주의력 및 학업문제, 과잉행동 및 충동성, 불안, 반항행동, 공격행동 등
- 구성
검사지 지침서, 검사자 기록지 (30부) : 70,000원

한국판 반사회적 과정 판별척도



최근 사회적 주목을 받기 시작한 학교폭력과 관련하여, 아동·청소년기에 발생하는 범법행위에 대한 처벌의 적합성에 대한 논의가 국내에서 활발하게 이루어지고 있다. 하지만 소년사법에 대한 형사정책적 논의 이외에 아동기 문제행동에 대한 근본 원인과 전문적 치료방안에 대하여서는 상대적으로 더 적은 관심만이 기울여지고 있다. 물론 최근 학교폭력과 관련하여서는 대한신경정신의학회나 한국심리학회, 한국상담학회 등이 학술적인 관심을 피력한 바 있으나, 아동기 및 청소년기 폭력에 대한 심층적인 연구는 활발하게 이루어지지 못하고 있는 실정이다. 경찰서에 상습적으로 입건되는 청소년들에 대한 체계적인 연구나 소년원 출소자들에 대한 장기종단적 연구 등은 국내에서 사례를 찾기 힘들다.

아동·청소년의 반사회적 문제행동에 대한 종단연구가 드문 연유는 물론 국내 연구환경의 취약성 때문이다. 특히 공공기관의 협조를 확보하기 어려운 상황은 이 분야에 있어 훌륭한 종단연구의 수행에 큰 걸림돌이 되고 있다. 하지만 이 같은 환경의 취약함 이외에도 연구수행

에 어려움을 야기하는 또다른 원인 중 하나는 아동·청소년의 반사회적 문제행동을 객관적으로 관찰하고 평가할 수 있는 표준화된 도구들이 부족하다는 점이다. 이런 차원에서 보자면 APSD와 같이 객관성을 담보할 수 있는 평가도구들의 사용은 이 분야 연구 수행의 전인차 역할을 할 수 있다. 특히 자기보고식 검사자의 경우 방어적인 반응경향성으로 인해 점수의 객관성 을 담보하기 힘든 형사정책 현장의 특성을 고려해볼 때 APSD처럼 제3자의 관찰치를 계량화하는 지표의 활용가능성은 매우 넓을 것이라 판단된다.

APSD는 이미 북미지역에서는 유용성이 충분히 입증된 도구이다. 특히 조발비행을 평가·예측하기 위한 진단적 도구로서의 우수성은 여러 연구물들에게서 확인되었다. 나아가 이 매뉴얼의 7장에서는 한국 아동·청소년들을 대상으로 하여 국내에서 확보된 APSD의 신뢰도 및 교차타당도 증거들을 소개하고 있다. 물론 아직까지 충분한 사례 수를 확보하지 못하여 영어판에 비하여서는 신뢰도 및 타당도 지표들의 검증력이 상대적으로 낮은 편이지만 그럼에도 불구하고 기본적인 통계치들은 의미있는 결과를 산출하였다. 이 같은 결과를 토대로 볼 때 한국판 APSD는 우리나라의 소년사법 체제 뿐 아니라 학교장면에서도 비교적 널리 유용성을 인정받을 수 있을 것으로 판단된다.

- 한국판 표준화
이수정(경기대학교 교수)
- 원저자
Paul Frick & Robert Hare
- 목적
아동청소년의 반사회적 성격 선별, 판별
- 대상
초등학생, 중학생
- 평가
교사, 학부모(이 검사는 학부모와 교사가 학생을 평가하는 검사입니다.)
- 시간
20분
- 문항
20문항
- 구성
• 세트(전문가 지침서, 학부모용 기록지, 교사용 기록지, 통합용 기록지, 각 20부) : 160,000원
• 기록지(학부모용 기록지, 교사용 기록지, 통합용 기록지, 각 20부) : 각 50,000원

청소년 인성검사

PAS-A는 중고등학생 혹은 그와 동등한 학력 수준에 있는 아동을 대상으로 하여 개개 아동의 성격을 체계적으로 정확하게 측정, 진단하고자 할 때, 성격이론과 임상심리학에 경험과 지식이 없는 비전문가들도 누구나 손쉽게 사용할 수 있도록 만든 성격검사이다.

검사문항은 모두 160문항이며, 3점 척도로 평정하도록 하는 자기보고식(self-report) 방식의 문항 목록이다. 특히 타당도 척도는 피검사자가 검사 문항을 읽고 답할 때의 태도가 검사 결과의 신뢰성과 타당성에 작용하는 영향을 분석하여 검사 결과를 정확하게 해석할 수 있는 근거를 확인, 점검할 목적으로 사용되는 척도이다.

전국에서 표집한 2,733명의 중고등학생들을 기준 조사 대상으로 하였다.

신뢰도는 반분신뢰도, 검사-재검사 신뢰도, 내적일치도 계수를 추정하였으며, 공인타당도를 추정하기 위해 MMPI 검사를 사용하였다. 이러한 신뢰도와 타당도 계수는 매뉴얼에서 자세히 관찰할 수 있다.

PAS-A는 가장 일반적이고 정상적인 청소년뿐만 아니라 일반적이고 문제있는 청소년의 성격 진단에도 널리 사용되는 검사 도구로서 그 하위척도는 다음과 같다. 하위척도는 7개의 기술척도 즉 사회성(Sociability), 활동성, 안정감, 자신감, 사려성, 충동성(Impulsivity), 독립성과



3개의 임상척도 즉 불안(Anxiety), 우울증(Depression), 반사회적 성격(Antisocial Deviant)이다. 그리고 타당도 척도는 미정척도('모르겠다'에 답한 검사 문항 수)와 허구척도로 구성되어 있다. 보조척도 즉 학습과진/부진척도(OU척도)이다.

OU척도는 정서적으로 불안한지, 긴장하는지, 열등감이 있는지, 자신감이 부족한지를 분석해 준다.



- 개발자 변창진(전 경북대학교 교육학과 교수)
- 목적 중고생들의 성격 문제점을 진단
- 대상 중학생, 고등학생(규준 별도 제공)
- 실시 개인검사/소집단 실시
- 시간 30분 내외
- 구성
 - 세트(검사지 30부, 실시요강, 자동 채점프로그램) : 70,000원
 - 검사지 30부 : 60,000원

※ 실시요강은 초·중·고용 공통
 ※ 자동채점프로그램은 홈페이지(www.mindpress.co.kr)에서 무료 다운

Career Interest Test

CIT

중·고등용 진로흥미검사 개정판

CIT는 중고등학생들의 직업흥미만을 신뢰롭게 측정하는 검사이다. 중고생들의 진로지도를 위해 개발된 이 검사는 다양한 분야 중 가장 자신이 흥미를 느끼는 분야가 어느 분야인지를 판단하게 해주는 검사이다.

개인의 인성특성 중 대표적 인 것의 하나인 흥미를 파악하기 위하여, 본 직업 흥미검사는 먼저 직업들을 표준직업분류에 따라 14개 분야로 구분하고, 각 영역에서 자신의 직업흥미 수준이 어느 정도인지를 확인할 수 있도록 하였다. 14개 분야는 과학분야(전문/숙련분야), 공학분야(전문/숙련분야), 소비자경제분야, 농업관련자원분야, 경영(전문/숙련분야), 사무직, 언론/문학분야, 예술(전문/숙련분야), 봉사(전문/숙련분야)분야이다.

검사문항은 모두 168문항이며, 각 하위분야별 문항 개수는 12개 문항으로 되어 있다. 문항별 응답지는 4점 척도로 되어 있으며, 검사지와 답안지는 별도로 분리되어 있으며, 채점 방법 또한 세부적으로 제시되어 있다. 결과를 출력하기 위해서는 자동채점프로그램을 다운받은 후 답안 기록지의 14개의 하위분야별 함께 점수를 입력



하면 결과는 자동으로 생성되고 결과물을 프린트할 수 있다.

CIT는 광범위한 이론적 탐색을 위해 안면타당도와 내용타당도를 확보하였으며, 하위요인별 상호상관계수를 추정하였다. 신뢰도는 내적일치도 계수를 추정하였으며, 하위요인별 범위는 .85~.93수준이었다. 이 검사는 표준 직업분류표에 따른 14개 분야의 흥미수준 측정할 뿐만 아니라, 개인의 인성특성 중 흥미를 토대로 직업분야를 선택할 수 있도록 도움을 준다. 30분 정도내에 검사의 실시, 채점, 해석이 가능하며, 검사 결과를 활용할 수 있는 활용 가이드(매뉴얼에 포함)를 통해 진로교육 수업이 가능하다는 것이 장점이다.

- 개발자 임인재(전 서울대 교수), 김봉환(전 숙명여대 교수)
- 목적 중고생들의 직업흥미 측정
- 대상 중학생, 고등학생
- 실시 개별실시/소집단별 실시
- 시간 30분 내외
- 구성
 - 세트(검사지 30부, 매뉴얼(PDF), 자동채점프로그램) : 75,000원

※ PDF와 자동채점프로그램은 홈페이지(www.mindpress.co.kr)에서 무료 다운

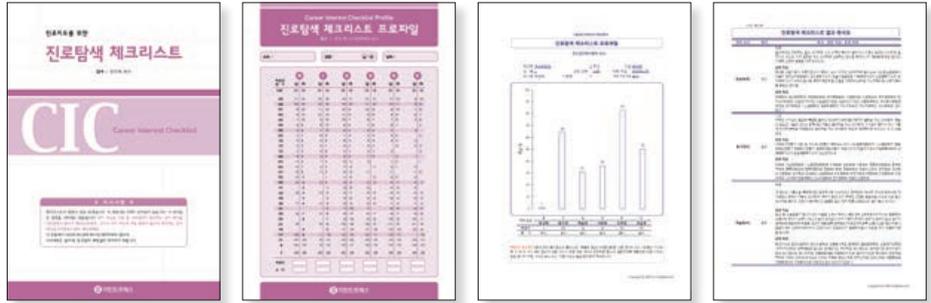
CIC

Career Interest Checklist

- **개발자**
임인재 (전 서울대학교 교육학과 교수)
- **목적**
선호하는 홀랜드유형 분석 및 진로 탐색
- **대상**
초중고등학생, 성인
- **실시**
개별 실시/소집단별 실시
- **시간**
30분 내외
- **구성**
· 세트(검사지(답안지 포함) 30부, 결과 프로파일 30부) : 75,000원

※ PDF와 자동채점프로그램은 홈페이지(www.mindpress.co.kr)에서 무료 다운

홀랜드유형 진로탐색 체크리스트 개정판



홀랜드유형 진로탐색 체크리스트는 아동 및 청소년들의 성격 특징을 기초하여 6가지 유형 중 선호하는 유형이 어떤 것인지를 파악하게 해주는 간편형 진로탐색검사이다.

CIC의 검사문항은 모두 28문항이며, 각 문항에는 6가지의 성격 특성 행동사들이 있다. 각 문항의 6개 성격 특성 행동사들 중에서 자신의 성격과 가장 잘 어울리는 단어를 하나 선택하고, 어울려 가장 잘 어울리지 않는다고 생각하는 행동사를 하나 선택하게 된다. 이런식으로 28번 마지막 문항까지 각 문항에서 두 개의 행동사를 체크하게 된다.

검사지에는 6가지 홀랜드유형을 분류할 수 있는 채점 답안지가 포함되어 있으며, 인쇄된 결과 프로파일을 제공하고 있다. 프로파일에는 채점하는 방법과 유형별 남녀

백분위 점수, 유형별 특성, 관련직업, 관련학과 등의 자료가 제시되어 있다. 자동채점프로그램을 활용하면 개인별 결과를 프린트할 수 있다.

CIC의 표준화 작업을 위해 모두 1,910명의 초중고등학생, 성인들의 자료를 수집하여 통계학적 측정을 분석하였다. 신뢰도는 내적일치도 계수 .81의 수준이었다.

CIC는 또한 학습방법의 한 부분인 학습동기를 촉진시키기 위한 도구로서 사용될 수 있는데, 간편한 방법으로 자신이 선호하는 직업유형에 속하는 직업들을 탐색함으로써 학습동기를 촉진시킬 수 있다. 또한 직업카드게임을 하기 전에 개인 혹은 팀을 6가지의 홀랜드유형으로 분류하기 위한 선별도구로 활용할 수 있다. 30분 정도 내에 검사의 실시, 채점, 해석이 가능하다.

CMT

Career Maturity Test

- **개발자**
임인재, 김봉환
- **목적**
중고생들의 진로의식 발달 정도 측정
- **대상**
중학생, 고등학생
- **실시**
개별 실시/소집단별 실시
- **시간**
30분 내외
- **구성**
· 세트(검사지 30부, 매뉴얼(PDF), 자동채점프로그램) : 75,000원

※ PDF와 자동채점프로그램은 홈페이지(www.mindpress.co.kr)에서 무료 다운

진로성숙도검사 개정판



이 검사는 개인의 진로에 대한 관심, 태도 등을 파악하기 위한 것이다. 진로란 앞으로 자신이 하게 될 것이라고 생각하는 일 또는 직업을 의미하는 것으로 진로에 관한 생각이나 관심 및 태도를 객관적으로 이해할 수 있도록 개발되었다.

진로의식발달이란 신체적, 정신적 발달과 마찬가지로 직업에 대한 지식, 태도, 기능이 어려서부터 발달하기 시작하여 청년기에 성숙해간다는 개념으로 일에 대해서 배우고, 직업을 준비하고, 취업하고, 승진하는 등의 발달을 의미하는 것이다.

CMT의 표준화 작업을 위해 전국의 중고등학생 3,244명을 표집의 대상으로 하였다. 신뢰도는 내적 일치도 계수를 추정하였으며 .85였다. 타당도는 안면타당도와 내용타당도를 확보하기 위해 적률상관계수를 추정하였다. 요인분석 결과에 따른 5개 하위영역의 진로성숙도를 측정하며, 그 하위영역은 확신성, 관여성, 독립성, 진로정보

처리능력, 현실조화성이다.

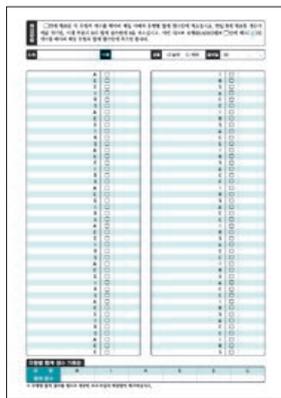
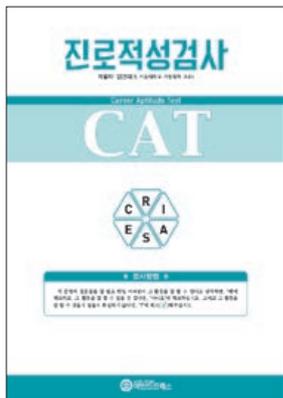
CMT의 검사문항은 모두 75문항으로 구성되어 있으며, 각 문항의 내용에 대해 '그렇다, 아니다'로 반응하도록 되어 있다. 검사지에는 채점용 답안지와 백분위 점수가 함께 제시되어 있다. 따라서 검사의 실시, 채점, 해석이 한번에 이루어 질 수 있다. 또한 무료로 제공되는 자동채점프로그램을 활용하면 검사의 결과를 프린트할 수 있다.

본 검사는 중고등학생들의 진로성숙도만을 신뢰롭게 측정하는 검사이다. 진로문제에 관한 안정감과 일관성, 현실조화의 수준 측정하고, 진로문제에 관한 관여정도 및 의사결정의 수준 측정을 측정한다. 또한 30분 정도 내에 검사의 실시, 채점, 해석 가능성이 가능하다. 검사 결과를 활용할 수 있는 활용 가이드를 통해 진로교육 수업 가능성이 가능하다.

홀랜드유형 진로적성검사 개정판

- 개발자
임인재(전 서울대학교 교수)
- 목적
홀랜드 유형 분석 및 적성탐색
- 대상
초중고등학생, 대학생
- 실시
개별 실시/소집단별 실시
- 시간
30분 내외
- 구성
• 세트(검사지 30부, 프로파일 30부) : 75,000원

※ 검사 실시 후 곧바로 결과를 얻을 수 있다.

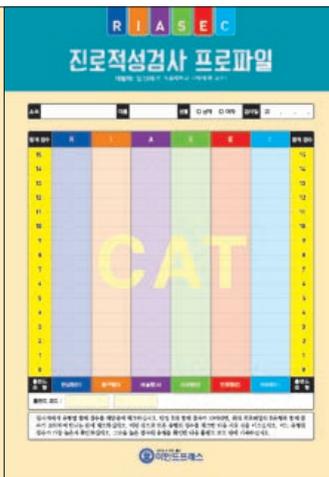
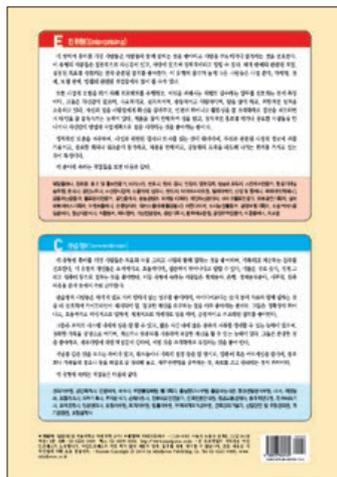


홀랜드 유형 진로적성검사는 직무(일)의 여러 가지 특성들을 파악하고 그 직무들이 자신이 해낼 수 있는 능력이 있는지를 판단하게 하여 진로적성을 파악하는 검사이다. 직업들에서 실제 일어나는 특성들을 6가지 유형으로 분류하였으며, 검사의 결과를 통해 개인 또는 자신은 어떤 능력을 소유하고 있는지 또는 그러한 능력들의 특성을 볼 때 홀랜드 유형 중 어느 유형에 속하는지를 알 수 있는 검사 도구이다.

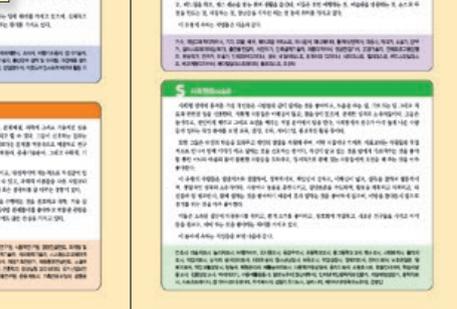
이 검사는 실시, 채점, 분석이 간편할 뿐만 아니라, 교사가 직접 결과를 분석하거나 학생들과 함께 결과를 분석할 수 있도록 되어 있으며, 아울러 결과 분석 프로파일은 홀랜드 유형으로 제공하고 있다. 홀랜드 유형별 결

과 프로파일에는 홀랜드 유형별 흥미, 취미, 선호하는 일과 직업명들을 제시하여 놓았다.

홀랜드 유형 진로적성검사(CAT)의 특징은 첫째, **직무(일)의 특성과 능력을 통해 진로탐색 및 홀랜드 6가지 직업유형(RIASEC) 중 선호하는 유형을 파악할 수 있다.** 둘째, 각 유형별 변별력이 높은 문항을 사용하였으며, 총 문항은 90문항이다. 셋째, 별도 제공되는 결과 분석 프로파일에는 홀랜드 유형별 흥미, 취미, 직업명 등 정보가 제시되어 있다. 넷째, 30분 정도 내에 검사의 실시, 채점, 해석 가능하다. 다섯째, 직업카드게임을 하기 전 홀랜드 선호직업유형 파악을 위한 도구로 활용할 수 있다.



홀랜드유형 진로적성검사 프로파일



OVOT

Occupational Value-Oriented Test

- 개발자
임인재, 김봉환
- 목적
중고생들의 직업가치관 측정
- 대상
중학생, 고등학생
- 실시
개별 실시/소집단별 실시
- 시간
30분 내외
- 구성
• 세트(검사지 30부, 매뉴얼(PDF), 자동채점프로그램) : 65,000원

※ PDF와 자동채점프로그램은 홈페이지(www.mindpress.co.kr)에서 무료 다운

직업가치관검사 New

개인이 지향하는 바 가치에 알맞은 직업 영역이 무엇인지를 알아봄으로써 장래에 만족스럽게 종사할 수 있는 직업 영역이 무엇인지를 탐색할 수 있도록 도와주는 것을 목적으로 개발된 검사이다.

OVOT의 검사문항은 모두 104개로 구성되어 있으며, 각 문항에는 두 개의 질문이 있고, 이 질문들에 대해 어느 질문이 자신에게 더 보람있고 가치있는 일인지를 판단케하는 것으로 이루어져 있다. 검사지에는 채점용 답안지와 백분위 점수가 포함되어 있어서 쉽고 빠르게 검사, 채점, 해석을 할 수 있다.

OVOT는 타당도와 신뢰도를 분석하기 위해 전체 3,244명의 중고등학생들을 통계적 분석 대상으로 하였다. 타당도는 안면 타당도와 내용타당도를 확보하기 위해 적률상관계수를 추정하였다. 그리고 신뢰도를 보기 위해 내적 일치도를 추정하였으며, 그 범위는 .70~.89 수준이었다.

통계적 요인분석의 결과로 추출한 8개 영역의 주요 가치들을 포함하고 있는데, 그 영역은 실용성, 자율성, 주도성, 질서정연성, 사회적 인정성, 심미성, 사회봉사성이다. 각 영역은 서로 대립되는 가치영역을 포함하고 있음으로 실제로는 16개 영역의 가치 수준을 확인할 수 있다.

본 검사는 중고등학생들의 진로지도뿐만 아니라 직업의사결정을 필요로 하는 모든 사람들에게 폭 넓게 활용될 수 있다. 30분 정도 내에 검사의 실시, 채점,

해석 가능하고, 검사 결과를 활용할 수 있는 활용 가이드를 통해 진로교육 수업 가능성이 가능하다.



Aptitude Card Sorting

- 목적
흥미와 적성파악을 위한 분류 활동/자유학기
- 대상
아동 · 청소년
- 실시
개별/2명 짝 활동
- 시간
자유
- 구성
• 세트(날별 7개, 보관박스 포함) : 70,000원
• 날별(80개 적성카드, 3개 분류카드, 사용법카드, 10개 영역 설명카드 등) : 12,000원

적성카드 New

10개의 영역(신체운동/손재능/공간지각/음악/예술시각/언어/수리논리/자기성찰/대인관계/자연친화)으로 구성되어 있는 적성카드는 개인의 직업흥미와 적성을 파악하여 진로를 탐색하고 직업을 선택하는 데 도움을 줄 수 있다. 이 카드의 분류 활동을 통해 자신뿐만 아니라 다른 사람들의 흥미와 적성들을 빠르게 알 수 있다.





NCS기반 진로자본 카드

진로자본은 자신과 사회현상을 분석적이고 통찰력 있게 바라볼 수 있는 기회를 제공하여 살아가면서 다양한 형태로 가치창출을 가능하게 하는 개인의 능력을 의미한다. 진로는 본질적으로 개인적 속성을 지니고 있으므로 각 개인이 자발적이고 주도적으로 자신에게 가장 좋은 보상을 가져다줄 역할을 개발하고 투자해야 하는데, 이러한 역할은 하나씩 축적되어 개인의 진로자본으로 가능하게 된다. 현대인들은 급변하는 사회 환경 속에서 살아가고 있기 때문에 불확실성에 적응하기 위한 각자의 진로자본이 더욱 강조되고 있다. 본 구성에서는 다음과 같은 역할을 신장시킬 수 있는 3가지 핵심자본을 담고 있다.

첫째, 이유알기(knowing why)로 자신과 타인의 정서를 인식하고 스스로 동기화 하여 자아성장을 추구할 수 있는 영역으로 정서지능 및 긍정성을 기반으로 한 진로 동기부여 능력이다. 이는 감정자본 카드를 활용하여 도움을 주고자 한다.

둘째, 사람알기(knowing who)로 자신과 타인의 의사소통 방식을 인식하고 긍정적인 사회적 관계를 형성할 수 있는 영역으로 의사소통능력, 대인관계 능력이다. 이는 사회자본 카드를 활용하여 도움을 주고자 한다.

셋째, 방법알기(knowing how)로 생활 속에서 발생하는 문제 상황을 창조적이고 논리적인 사고를 통하여 올바르게 인식하고 적절히 해결하며 대처해나갈 수 있는 영역으로 문제 대처 방식, 문제해결능력이다. 이는 성장자본 카드를 활용하여 도움을 주고자 한다.

- 개발자
김수정, 송성화, 최미미
- 목적
1. 감정자본 카드 :
분류 활동을 통해 개인의 삶에 대한 긍정성과 정서지능을 파악해볼 수 있다.
2. 사회자본 카드 :
분류 활동을 통해 사회와 타인들로부터 지원, 지지를 받는 정도와 자신의 의사소통능력이 어떨지를 파악해볼 수 있다.
3. 성장자본 카드 :
분류 활동을 통해 발생한 문제에 대한 개인의 대처방식과 문제해결 능력을 파악해볼 수 있다.
- 대상
청소년~성인
- 구성
• 카드 3종(사이즈 65mm x 90mm, 60~80여장) / 설명서(40쪽): 36,000원



Occupational Values Card Sorts

직업가치카드80 개정판

현대사회는 개인에게 보다 많은 자유를 부여하고 있으며, 개인의 생애에 있어서 가장 중요한 부분이라고 할 수 있는 직업결정에서도 자신의 의사가 일차적으로 존중되기 때문에 자신의 인성특성을 파악하고 그에 맞는 진로 선택을 하는 것은 매우 중요하다.

우리는 매일 질문들로 살아간다. 진로에서 내가 원하는 것은 무엇인지를 자주 묻게 된다.

내가 살고 싶고, 일하고 싶은 곳은 어디인가? 나에게 맞는 직업은 무엇인가? 어떤 동료들이 마음에 맞을까? 근무조건들은 만족할까? 이러한 것들은 모두 가치와 관련된 질문들이다. 이러한 질문에 답하는 것은 직무만족과 성공을 성취하는데 분명히 중요한 역할을 한다. 진로를 결정하기 위해 어떤 준거를 가져야할 필요가 있다. 이러한 질문에 대답하는 과정은 자신의 직업가치를 명확하게 구체화시켜 준다. 직업가치에 대한 명확성을 가질 때 살아가면서 필요한 것 그리고 갈구하는 것들을 성취할 수 있다.

직업가치카드의 분류는 개인과 집단에서 아주 효과적으로 사용될 수 있다. 진로를 결정하기 위한 학생뿐만 아니라 현재 고용되고 있는 사람들을 위한 조직 경력개발 프로그램으로도 사용될 수 있다. 개인과 집단 장면 모두에서, 참가자는 현재의 직업 혹은 미래의 직업에 대해 자신들의 가치를 5개의 범주에 따라 할당하면 된다. 5개의 범주는 '항상 가치 있다, 가끔 가치 있다, 때때로 가치 있다, 가치 없다, 전혀 가치 없다.'이다. 대부분의 참가자들이 가치카드를 5개의 범주로 분류하는데 걸리는 시간은 5~10분 정도이다. 약 10% 정

도의 참가자들이 15~20개 정도를 항상 가치 있다는 범주에 카드를 놓는다. 이 경우에, 다시 10개 정도를 뽑는다. 그런 다음 직업가치 요약시트에 그 가치들을 기록한다. 가장 높은 가치 순으로 기록한다. 카드분류기법은 심리검사처럼 진행과정과 결과에 대한 부끄러움과 두려움을 주지 않는다. 참가자들은 편안하게 자리에 앉아서 자유롭게 카드의 내용을 읽고 그것을 5개의 범주로 분류하면 된다. 집단과 개인상담 활동 시에 아주 흥미 있게 진행할 수 있다. 카드분류기법은 전통적인 심리측정도구와는 다르다.

8개 가치영역은 탐구성, 실용성, 자율성, 주도성, 질서정연성, 사회적 안정성, 심미성, 사회봉사성이다.



- 개발자
임인재 (전 서울대학교 교육학과 교수)
- 목적
개인의 직업가치관 파악
- 대상
중고생, 성인
- 실시
개별 실시, 소집단 실시
- 시간
40분 내외
- 구성
• 직업가치카드80 낱별 6개, 교사용 워크북 : 80,000원
• 낱별(직업가치카드 80매, 범주카드 5매) : 12,000원

Occupational Card Sorting

■ 목적
진로탐색 및 직업탐색 활동

■ 직업 수
100가지

■ 대상
초등학교생, 중학생

■ 구성
• 직업카드100 낱벌: 10,000원

※ 분류활동지는 홈페이지에서 다운하여 활용가능.

초등용 직업카드 100

직업카드100은 100개 직업카드, 분류뿔말 3장, 활용법 및 홀랜드 유형별 설명 카드 4장을 포함하여 모두 104장이 들어 있다.

직업카드의 별은 직업전망을 나타내는 것으로 별이 다섯개면 50% 정도를 말한다. 직업마블게임을 할 때는 분류뿔말 3장, 활용법 및 홀랜드 유형별 설명 카드 4장은 제외시킨다.



Vocational Marble Game

■ 목적
진로탐색 및 직업탐색 활동

■ 대상
중 · 고등학교생, 대학생 및 일반인

■ 게임인원
4~5명

■ 구성
• 직업카드 마블게임(직업카드100 낱벌, 게임보드판 4종, 게임머니, 주사위2개, 게임말): 20,000원

• 다중지능 마블게임(다중지능 직업카드 낱벌, 게임보드판, 주사위2개, 게임말): 22,000원

• 홀랜드유형 직업카드 150 마블게임(직업카드150 낱벌, 게임보드판, 게임머니, 주사위2개, 게임말): 25,000원

• 홀랜드유형 직업카드 220 마블게임(직업카드220 낱벌, 게임보드판, 게임머니, 주사위2개, 게임말): 30,000원

※ 분류활동지는 홈페이지에서 다운하여 활용가능.

직업카드 마블게임



직업카드 100 마블게임



다중지능 마블게임



홀랜드유형 직업카드 150 마블게임



홀랜드유형 직업카드 220 마블게임

청소년용 홀랜드유형 직업카드150 개정판

전문가에 의해 개발된 직업카드150은 150개 직업들의 유용한 정보들을 각각의 작은 카드에 기술한 국내 최대의 진로, 직업탐색 프로그램이다. 현재 가장 널리 활용되는 이 프로그램은 노동부, 중앙고용정보원, 직업능력개발원 등의 전문화되고 객관적인 자료와 20여명의 현직 전문가들에 의해 선정되었다.

시대에 맞는 직업들과 직업명이 변경된 직업, 청소년들이 선호하는 직업, 다가오는 미래에 각광받을 수 있는 직업 등 다양하고 폭넓은 준거와 자료를 통해 직업카드150은 개발되었다. 과학적인 근거와 사용자 중심으로 기획된 전문가용 지침서(매뉴얼), 풋말(좋아하는 것, 싫어하는 것, 결정할 수 없는 것), 유형별 컬러등은 현장에서 활용하기에 아주 쉽고 편리하다. 또한, 150가지의 직업들은 모두 홀랜드 유형으로 분류되어 있으며, 6가지 홀랜드 유형에 포함되는 개수 또한 균형 있게 배치하였다. 유형별로 직업카드 개수는 25장이다.

직업카드150은 다양한 직업들의 정보를 접하게 하고, 홀랜드 유형별로 골고루 직업정보를 파악하게 함으로써 진로탐색과 진로교육에 꼭 필요한 도구로 자리매김을 하고 있다.

별도로 지침서에 추가되어 있는 활동지, 게임방법, 빙고 게임용지들은 직업상담사, 커리어 컨설턴트들이 쉽고 편리하게 사용할 수 있도록 만들어져 있다.

직업카드는 무엇보다도 현실과 시대에 맞는 직업, 청소년들이 선호하는 직업, 미래에 다가올 직업들로 다양하고 폭넓게 경험할 수 있는 정보로 구성되어 있어야 한다. 직

업카드150은 직업명, 홀랜드 유형 부호, 직업명 설명, 능력, 지식, 성격, 흥미, 취업, 자격증, 전공, 전망 등의 정보가 명료하게 제시되어 있다.

직업카드150은 청소년들의 홀랜드 유형별 분류를 위해 '홀랜드유형 진로적성검사(CAT)', '진로탐색 체크리스트(CIC)'를 함께 활용할 수 있다.

또한, 좀 더 심도있는 진로상담을 위해 '직업가치관검사(OVOT)', '진로 성숙도검사(CMT)'를 고려해 볼 필요가 있다.



- **개발자**
임인재 (전 서울대학교 교육학과 교수)
- **목적**
진로와 직업 정보의 탐색
- **대상**
초등고학년, 중학생, 고등학생, 성인
- **실시**
개별실시/소집단별 실시
- **시간**
회기별 40분 내외(1~5회기)
- **구성**
 - 날벌세트(직업카드150 날벌 6개, 전문가 지침서, 보관박스) : 85,000원(한시적)
 - 게임세트(직업카드150 날벌 3개, 게임보드판 3개, 전문가 지침서, 게임말 18개, 점주사위 16밀리 3개, 보상칩, 보관박스) : 85,000원
 - 직업카드 날벌 : 15,000원

홀랜드유형 직업카드220 개정판

직업카드220의 직업명은 직업세계에 타당한 대표성을 가지는 직업과 시대의 흐름을 반영하는 신종 유망 직업, 그리고 초등학생, 중고등학생, 대학생들의 흥미와 부합되는 직업들로 구성되어 있다. 직업카드가 많을수록 그리고 새로운 직업이 많을수록 분류에 대한 흥미와 진로 지도의 질이 향상되는 것은 아니다. 가장 보편 타당한 직업과 현대 사회와 미래 사회에 요구되는 직업들을 반영하는 것이 효율적이다.

직업카드를 선정하기 위해 한국직업전망서, 외국의 O*Net, WorkNet 등을 참조하여 400개의 직업을 선택하였다. 이들의 직업들 중 직업세계의 대표성, 신종 유망 직업, 학생들의 직업 선호도 등을 참조하여 250개의 직업을 선별하였다. 250개의 직업카드를 다시 홀랜드 유형으로 분류하고, 직업교육 및 진로지도 교사 그리고 커리어코치와 협의하고 연구하여 최종 220개 직업들을 선정하였다.

직업카드220은 220개의 직업들로 이루어져 있다. 220개의 직업들은 홀랜드 유형(RIASEC)을 고려하여 구성된 것으로서 현실형(R), 탐구형(I), 예술형(A), 사회형(S), 진취형(E), 관습형(C) 영역으로 분류되어 있다. 각 유형마다 카드의 수가 다르며, 전체 220장으로 구성되어 있다.

직업카드220의 앞면에는 홀랜드 코드, 코드별 일련번호가 표시되어 있다. 홀랜드 유형별로 색깔을 다르게 표시하였으며, 모두 6가지 색깔로 되어 있다. 현실형은 청색, 탐구형은 분홍색, 예술형은 보라색, 사회형은 초록색, 진취형은 빨간색, 관습형은 파랑색이다.



- **목적**
진로탐색 및 직업탐색 활동
- **직업 수**
220가지
- **대상**
중학생, 고등학생, 대학생 및 일반인
- **구성**
 - 날벌세트(직업카드220 날벌 5개, 전문가 지침서, 보관박스) : 90,000원(한시적)
 - 게임 세트(지침서, 220날벌 2개, 게임보드판 2개, 보상칩, 게임말 12개, 점주사위 16밀리 2개, 보관박스 포함) : 90,000원
 - 직업카드220 날벌 : 20,000원

Korean Snakes and Ladders Vocational Cards Game

- 목적
직업탐색
- 대상
아동 · 청소년
- 게임인원
4명이 적당
- 구성
 - 보드판, 회전판, 주사위, 게임말, 모래시계, 보상칩, 설명서, 직업카드 (선택 사항) : 40,000원
 - 직업카드150 낱벌 : 15,000원

뱀사다리 직업카드 게임 개정판



뱀 사다리 게임은 쉽고 단순하기 때문에 아동, 청소년은 물론 성인들도 즐길 수 있다. 일반적인 뱀 사다리 게임은 바람직한 행동을 하게 되면 사다리를 타고 위로 올라가는 보상을 받게 되어 긍정적인 감정을 경험하게 된다. 반면 바람직하지 않거나 유해한 행동을 하면 아래로 내려가는 부정적인 감정을 경험하게 되는 형식으로 개발되어진 것이 대부분이다. 뱀 사다리 직업카드 게임은 뱀 사다리 게임의 형태를 변형하여 직업카드와 함께 흥미 있는 직업탐색을 할 수 있도록 개발되었다.

게임의 목적은 도착(finish)지점에 먼저 도착하는 참가자가 승리를 하는 것으로서 다양한 직업을 탐색해보는데 있다. 게임 인원은 4명 정도가 적당하지만, 최대 6명까지 가능하다. 이 게임에는 뱀 사다리 직업카드 보드판, 회전판, 주사위, 게임말, 모래시계, 보상칩, 설명서, 직업카드(선택 사항)가 포함되어 있다.

※게임 보드판은 RIASEC(홀랜드 유형) 직업카드와 함께 사용할 수 있도록 고안되었다.

Occupational Explorer Challenge

- 목적
직업탐색을 위한 보드게임/
직업탐색 분류 활동 포함
- 대상
청소년
- 시간
게임시간(자유선택)
- 구성
 - 세트(설명서, 직업탐색카드<홀랜드 유형별 각 20매씩 총 120매>, 디스커버리카드 20매, 주사위, 게임말, 보드판, 모래시계, 보상칩) : 60,000원
 - 직업탐색 카드 낱벌(홀랜드 유형별<RIASEC> 20매, 분류풋말 3매 포함) : 15,000원

직업탐색 챌린지 : 직업카드게임

직업탐색 챌린지는 청소년들의 생애 진로설계에 있어서 직업탐색을 하는데 도움을 주는 교육용 보드게임이다. 청소년들은 보드게임을 하면서 진로계획에 도움이 되는 직업들과 자신의 소질, 흥미, 가치 등을 발견할 수 있다. 학생들이 자신의 가치, 흥미에 부합하는 직업을 찾아보는 것 못지않게 자기 자신을 아는 것도 중요하다. 이를 위해 이 게임에는 두 가지의 카드 종류가 있다. 하나는 직업탐색카드이고 다른 하나는 디스커버리카드이다.

직업탐색카드는 어떤 종류의 직업들이 있는 지, 그 직업들은 각각 무슨 일을 하고 취업과 자격, 관련 전공은 어떻게 되는 지에 관한 설명들과 홀랜드 유형 코드가 제시되어 있다. 디스커버리카드에는 질문이 제시되어 있으며, 그 질문에 답함으로써 자신의 장단점, 흥미, 가치, 적성, 미래 직업 선택 등을 발견할 수 있다.



Guess My Job?

- 직업탐색
초등학생
2~4명 • 직업명 카드(A카드) 80매,
직업쿠퍼 카드(B카드) 80매,
설명카드, 보상칩, 케이스 :

게스마이잡? : 직업카드게임

이 게임은 직업탐색을 위한 교육용 카드게임이다. 직업명을 알아 맞추는 게임과 기억력 게임을 통해 다양한 직업들을 공부하게 된다.





다중지능 직업카드

진로(경력) 계획, 선택 그리고 개발을 위해 다중지능이론을 적용하는 것은 세 가지 실제적이고 중요한 함의가 있다. 첫째, 진로를 탐색할 기회는 개인의 다중지능 강점과 직무 간에 잘 맞아떨어질 때 증가한다는 것이다. 둘째, 자기성찰 지능의 강점과 개발은 긍정적 진로(경력) 선택과 승진하는데 있어서 중요한 요인이다. 셋째, 진로(경력) 탐색은 주변 사람들(부모, 교사, 상담사, 슈퍼바이저, 동료, 직장 내 친구 등)이 자신의 강점지능의 육성을 지지할 때 활발해질 수 있다.

다중지능은 지적 능력을 여덟 가지로 설명하고 있다. 모든 인간들은 정도의 변화는 있지만 다중지능을 가지고 있으며, 대부분의 사람들은 능력의 정도에 따라 지능을 개발시킬 수 있다. 다중지능이론의 활용은 세 가지 방법으로 진로(경력) 개발과 상담 과정을 지원할 수 있다. 첫째 자신을 알게 해준다. 자기-지식에 덧붙여 다중지능의 강점과 약점을 인식하는 것은 성공적인 진로(경력) 선택을 위해 필요한 것이다. 둘째, 자신의 진로(경력)의 조건들을

확장시키는 다중지능 활동을 통해 진로 선택 가능성을 확대시킨다. 셋째, 자존감을 향상시켜준다. 진로(경력) 성공을 경험하지 못해 열등감을 느끼는 학생과 성인은 자신의 강점지능을 인식하고 자신의 강점과 잘 맞아 떨어지는 일거리를 찾아봄으로써 도움을 받을 수 있다.



- 저자 정대경 교수(계명대학교 교수)
- 목적 진로, 직업 흥미 탐색 및 직업 선택을 위한 프로그램, 정보 제공.
- 대상 아동, 청소년, 성인
- 실시 개인/집단
- 구성
 - 세트(전문가지침서, 낱말 6개) : 72,000원
 - 다중지능 직업카드 낱말(160개 직업 카드, 분류 카드 3장, 설명 카드 5장) : 12,000원

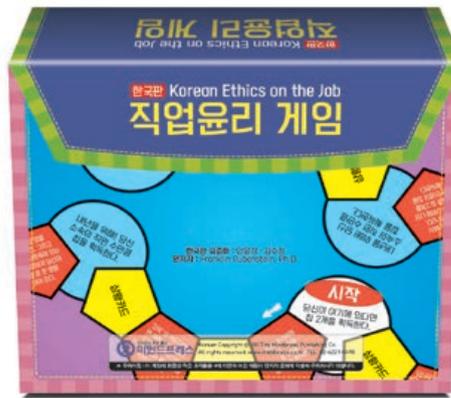
Korean Ethics on the Job

한국판 직업윤리 게임 개정판

학생들이 직장의 윤리적 행위에 대한 개념과 중요한 상황을 배우도록 돕기 위해 특별히 고안된 보드게임이다. 학생들은 윤리적 행위와 비윤리적 행위를 구분해봄으로써 윤리적 행위의 기준을 배울 것이다. 게임은 또한 직원에 의한 비윤리적인 행위가 다른 직원들, 회사, 그들 자신에게 어떻게 상처를 주는지 보여준다.

이 게임의 학습목표를 보면, 직장의 윤리 개념을 이해하고, 윤리와 비윤리적인 행동을 구분하는 방법을 배우고, 고용계약의 특성과 월급, 복리후생에 있어 직원으로서의 기대에 대해 잘 이해하고, 성공적 진로를 위한 윤리적 행위의 중요성에 대해 배우며, 윤리적이고 비윤리적인 행위가 사업의 성공 혹은 실패에 어떻게 영향을 미치는지 통찰력을 갖는다. 또한 게임에서 "상사" 역할을 하면서 특정 행위를 금지하는 회사의 입장을 공감하고, 회사들이 왜 비윤리적인 행위로 인해 직원을 규제하고 해고하는지 이해

하며, 자기 자신을 위한 윤리적 행위에 대한 이유를 탐색한다.

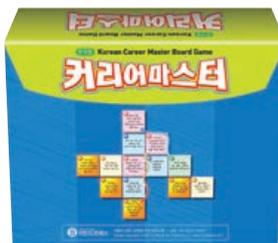


- 개발자 안윤정, 김수정, 2013
- 목적 학생들은 윤리적 행위와 비윤리적 행위를 구분해봄으로써 윤리적 행위의 행위의 기준을 학습
- 대상 중고생, 성인
- 실시 2-6명 소집단 실시
- 시간 40분 내외
- 구성
 - 교사용 지침서, 보드판, 상황 카드, 직업카드, 게임말, 칩, 주사위 : 70,000원

Career Master Board Game

커리어마스터(Career Master)는 진로와 직업을 탐색하기 위한 보드 게임이다. 뱀사다리(Snakes and Ladders) 형태의 커리어마스터 게임은 초등학교용과 중고등학생용으로 구분되어 있다. 직업을 탐색하는 방법은 다양하지만, 보드 게임 형태의 직업탐색은 학생들에게 흥미를 유발시킬 뿐만 아니라 좀 더 효율적으로 직업을 탐색할 수 있도록 하는데 도움이 된다. 초등학교용 커리어마스터 게임에 포함된 직업은 모두 71개이고, 중고등학생용의 커리어마스터 게임에 포함된 직업은 모두 90개 직업이다.

커리어마스터



초등학생용



중고등학생용

- 목적 진로 및 직업탐색
- 대상 초등학생 및 중고등학생
- 구성
 - 초등학생용(설명서, 보드판, 게임말, 게임칩, 주사위) : 40,000원
 - 중고등학생용(설명서, 보드판, 게임말, 게임칩, 주사위) : 40,000원

Korean Career Challenge

- **한국판**
안윤정 · 서지윤 Ph.D
- **원저자**
Franklin Rubenstein, Ph.D.
- **목적**
직업탐색, 직업흥미알기
- **대상**
초등학교생~중학생
- **게임인원**
4~5명
- **구성**
• 세트(보드판, 지침서, 카드 4종<각 45매>, 주사위, 게임말) : 60,000원

한국판 커리어 챌린지

커리어챌린지(Career Challenge)는 학생들이 개개인의 재능, 흥미, 작업환경 선호 등에 잘 부합하는 직업을 탐색할 수 있도록 돕기 위해 특별히 만들어진 보드 게임이다. 게임에 참가하는 학생들(플레이어)은 다양한 직업들의 중요한 사실들을 배우고, 이전에는 고려해보지 않았

던 직업들을 탐색해 보라고 격려 받을 것이다. 커리어챌린지는 퀴즈쇼의 재미와 보드게임 형식을 포함한다.

게임 플레이어들이 게임을 하면서 배우게 될 내용은 1) 좋은 직업은 세 가지 기준을 충족해야 한다(당신은 그것을 잘한다, 당신은 그 일을 하면서 시간을 보내는 것을 즐긴다, 당신이 만족하는 라이프스타일을 유지하면서 충분한 돈을 번다.), 2) 다양한 직업에 관한 중요한 사실들, 3) 기존에 생각하지 못했던 직업의 긍정적인 측면, 4) 여러 가지 바람직한 직업에 대한 교육의 중요성, 5) 혼자 일하기 혹은 다른 사람들과 함께 일하기와 같은 직업 선호가 직업 선택에 주는 영향, 6) 좀 더 자세히 탐색해 볼 필요가 있는 직업들을 찾아보는 것들이다.

문제에 대한 플레이어의 답이 정답이라면, 보드판에서 다음 단계로 전진한다. 여섯 단계로 이루어져 있으며, 플레이어가 100달러 동그란 칸에 도달하면, 그들은 100달러 수표를 받게 된다. 교사는 게임을 시작하기 전에 플레이어의 이름을 기입한 후 플레이어가 100달러 단계에 도달하면 각 플레이어에게 확인을 통해 100달러를 보상으로 준다.



Korean Interview Challenge

- **한국판**
안윤정 · 서지윤 Ph.D
- **원저자**
Franklin Rubenstein, Ph.D
- **목적**
(입사/대학 등) 직무 면접 기술 습득
- **대상**
청소년~성인
- **게임인원**
4명
- **구성**
• 세트(보드판, 지침서, 카드<시나리오 및 정답카드 57매>, 게임말, 게임머니) : 48,000원

한국판 인터뷰 챌린지

〈인터뷰 챌린지〉는 구직 인터뷰 과정에 필요한 중요한 기술을 가르치도록 고안된 교육적 보드게임이다. 청소년들과 성인들을 위해 고안되었으며 게임에 포함되어 있는 질문과 답들은 기본적인 것으로, 학교에서 일터로의 교육적인 경험을 할 수 있도록 하기 위해 게임으로 만들었다. 다양한 산업 분야의 예들을 포함시키려고 노력하였다. 이 게임을 통해 배운 기술들은 학생들에게 구

직 인터뷰뿐만 아니라 대학입시 인터뷰에도 매우 가치 있게 활용할 수 있을 것이다. 이 게임에 참가하는 사람들은 다음과 같은 기본적인 인터뷰 기술을 배우게 될 것이다.

1. 준비하기, 2. 관심 보여 주기, 3. 자신과 타인에 대해 긍정적으로 생각하기, 4. 자신 있게 할 수 있다고 말하기, 5. 자신의 강점을 그 직무와 조화시키기, 6. 자신의 입장을 사실에 기초하여 말하기, 7. 개인적 자질을 강조하기, 8. 신체언어를 효과적으로 이용하기

면접기술을 포함하고 있는 대인관계기술은 전통적인 학습방법으로 가르치는데 어려움이 있다. 이게임은 그 기술들을 가르치고 소개하기 위한 효과적이고 재미있는 방법을 제공한다. 선생님들은 그러한 기술들의 적절한 활용을 촉진하기 위해 학교 수업 과정을 통하여 자꾸 이 게임을 사용하면 효과적이다.





진로탐색 나의 꿈을 찾아서



- ① 직업 가치관 발견
- ② 자신의 강점과 직업 탐색
- ③ 직업성취를 위한 적성 발견

- 저자
이명숙(자우노 대표)
- 목적
진로탐색과 가치로운 삶
- 대상
아동청소년
- 게임인원
2~5명
- 구성
• 홀랜드유형 직업카드100, 홀랜드 유형 강점카드, OX카드, 게임말, 가치요소 게임판, 직업가치, 이벤트카드, 강점유형 리스트, 획득판 4개, 주사위 2개, 칩, 전문가지침서 등 : 68,000원

Career Interest Card Sorting

진로흥미카드88 개정판



- 목적
카드를 활용한 진로흥미 탐색: 홀랜드 유형(RIASEC), 9개 진로분야 계열 탐색
- 대상
초,중,고,성인
- 구성
• 교사용워크북, 학생용 워크시트(활동지), 카드날벌6개(88장으로 구성), 보관박스 : 80,000원
- 날벌 판매가 : 12,000원

Major Card Sorting

진로흥미카드는 직업과 관련하여 자신의 적성과 흥미를 파악하고, 다양한 직업들 중에서 자신에게 적합한 직업을 선택하도록 돕기 위해 개발된 것이다. 따라서 자신의 직업 적성과 흥미를 파악하고 흥미를 기초로 자신의 진로 계열을 선택하고 결정하는데 유용하다. 진로흥미카드는 개인의 직업 흥미를 구체적이고 분명하게 하기 위한 빠르고 쉬운 방법을 제공해 준다. 이러한 분류 활동은 카드 놀이를 하는 것과 유사하다. 카드 문치를 잡고 카드 내용을 읽은 후 여러 범주에 따라 카드를 분류한다. 분류 활동이 끝나면 자신의 홀랜드 유형의 흥미 영역을 알 수 있을 뿐만 아니라, 9가지의 진로 흥미 분야(과학, 공학, 소비자 경제, 농업/천연자원, 경영, 사무직, 언론/문학, 예술, 봉사) 중에 어디에 속하는지를 알 수 있다.

청소년용 학과카드250 개정판

하였다. 학과카드에는 계열, 홀랜드 코드, 학과 특성, 관련 학과, 전공 과목, 취업 분야, 관련자격, 능력, 취업률이 기재되어 있다.



- 목적
대학 전공 선택을 위한 학과정보를 제공 및 학과흥미 탐색, 2012
- 실시
개별/소집단
- 구성
• 날벌세트(학과카드250 날벌 5개, 전문가 지침서, 보관박스) : 90,000원(한시적)
- 학과카드 날벌 1개 : 20,000원
- ※ 학과카드250의 날벌 구성 :
학과명 카드 250매, 보너스카드 8장, 분류팻말 3장, 사용법카드 1장, 홀랜드유형설명카드 3장

학과카드250은 인문계열, 사회계열, 교육계열, 자연계열, 공학계열, 의약계열, 예체능계열 등 7개 계열과 1개의 이색학과로 모두 8개의 하위 카테고리 구성되어 있다. 7개 계열에는 2013년에 신설된 학과도 포함되어 있다.

이색학과에도 마찬가지로 2013년도에 신설된 학과가 포함되어 있으며 청소년들의 흥미와 특성을 고려하여 이색적이라고 생각하는 학과를 추가 하였다.

학과의 선택과 학과카드250에 기재된 내용들은 전국 각 대학교 홈페이지, 한국직업정보시스템, 커리어넷, 한국대학교육협의회, 한국교육개발원 교육동계연보, 90 Minute College Major Matcher(JIST, 2007), Choosing A College Major(JIST, 2011), Missouri Occupational Card Sort by College Major(Robert Hansen, MA; Joseph Johnston, PhD; Tom Krieshok, PhD; Rachel Garson, MA), College Major Card Sort(Dale Goodson, 2012) 자료를 참고

아동 · 청소년 평정척도 11종

■ 개발자 : 조용태(대진대학교 교수), 이근매(평택대학교 교수), 2008

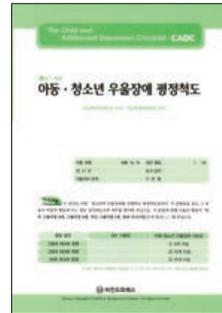
정신지체 평정척도(MRCL)



- 문항수 : 45개
- 대 상 : 4~18세
- 척 도 : 4점
- 평 가 : 부모/교사

지적기능과 적응 행동상의 어려움이 함께 존재하며 교육적 성취에 어려움이 있는 것을 말한다.

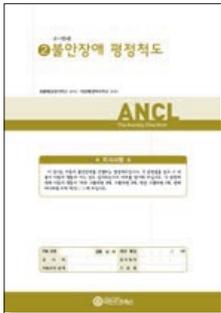
아동 · 청소년 우울장애 평정척도(CADC)



- 문항수 : 54개
- 대 상 : 4~18세
- 척 도 : 4점
- 평 가 : 부모/교사

적어도 2주 이상 슬픔을 보이거나 위축되어 있으며, 거의 모든 활동에서 흥미나 즐거움이 없을 뿐만 아니라 다른 우울증 증상을 보이는 것을 말한다.

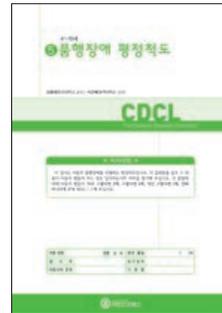
불안장애 평정척도(ANCL)



- 문항수 : 48개
- 대 상 : 4~18세
- 척 도 : 4점
- 평 가 : 부모/교사

주관적으로 경험하는 불쾌한 정서인 불안과 공포가 명백하게 존재하는 일련의 정신장애를 말한다. 병적인 불안이 나타나는 양상이나 대상, 상황에 따라 여러 유형으로 구분되는데, 범불안장애, 공황장애, 사회공포증, 강박장애, 외상 후 스트레스 장애로 분류한다.

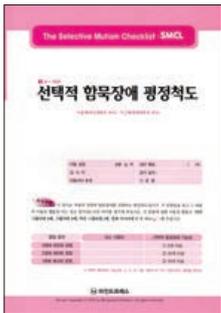
품행장애 평정척도(CDCL) 개정판



- 문항수 : 56개
- 대 상 : 4~18세
- 척 도 : 4점
- 평 가 : 부모/교사

반사회적, 공격적 또는 도전적 행위를 반복적이고도 지속적으로 수행하는 것을 말한다. 이러한 행동이 가장 심한 형태로 나타날 때에는 그 나이에 합당한 사회적 기대를 크게 어기는 상태까지 도달해야 하며, 보통 관찰되는 아동의 장난기나 청소년의 반항보다 더 심한 것이어야 한다.

선택적 함묵장애 평정척도(SMCL)



- 문항수 : 42개
- 대 상 : 4~18세
- 척 도 : 4점
- 평 가 : 부모/교사

집이나 다른 장면에서는 의사소통을 할 수 있지만, 특정 사회적 장면에서는 의사소통을 하지 않는 것을 말한다. 최근에는 이 장애를 불안장애 가운데 사회 공포증의 한 유형으로 보기도 한다.

반항성장애 평정척도(ODDC) 개정판

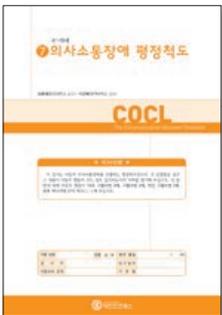


- 문항수 : 52개
- 대 상 : 4~18세
- 척 도 : 4점
- 평 가 : 부모/교사

파괴적 행동장애의 가장 가벼운 형태이고, 나이에 적합하지 않게 과민하거나 적대적이며 반항적이고 도전적인 행동이 반복되는 패턴을 나타내는 것을 말한다.

- 구 성 : 검사지 30부, 자동채점프로그램
검사 종류별 각 60,000원

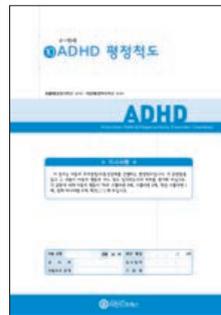
의사소통장애 평정척도(COCL) 개정판



- 문항수 : 51개
- 대 상 : 4~18세
- 척 도 : 4점
- 평 가 : 부모/교사

말더듬, 조음장애, 언어손상, 음성손상 등으로 아동의 교육적 수행에 부정적으로 영향을 주는 말이나 언어장애를 말한다.

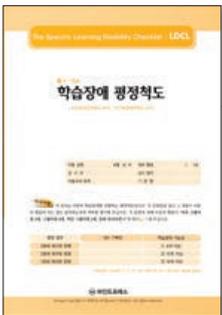
ADHD 평정척도(ADHD)



- 문항수 : 49개
- 대 상 : 4~18세
- 척 도 : 4점
- 평 가 : 부모/교사

일반적인 아동이 나타내는 것보다 더 빈번하고 심하게 더 지속적인 부주의나 과잉행동, 충동을 나타내는 것을 말한다.

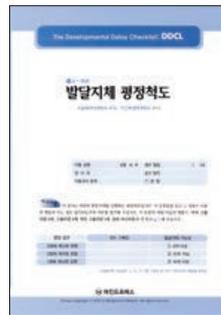
학습장애 평정척도(LDCL)



- 문항수 : 54개
- 대 상 : 4~18세
- 척 도 : 4점
- 평 가 : 부모/교사

개인 내적 요인으로 인하여 듣기, 말하기, 주의집중, 지각, 기억, 문제해결 등의 학습기능이나 읽기, 쓰기, 수학 등의 학업성취 영역에서 현저하게 어려움이 있는 것을 말한다.

발달지체 평정척도(DDCL)



- 문항수 : 59개
- 대 상 : 4~18세
- 척 도 : 4점
- 평 가 : 부모/교사

주로 9세까지의 아동의 발달기에 야기되는 문제로서, 정신지체, 행동장애, 자폐장애, 학습장애, 지각장애, 언어장애, 뇌성마비, 만성적 뇌기능장애 등으로 인한 것을 말한다.

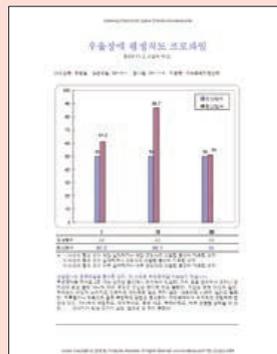
자폐성장애 평정척도(AUCL)



- 문항수 : 55개
- 대 상 : 4~18세
- 척 도 : 4점
- 평 가 : 부모/교사

자폐는 아동의 교육적 수행에 부정적으로 영향을 주는 3세 이전에 발생하는 언어적, 비언어적 의사소통과 사회적 상호작용에 영향을 주는 발달장애를 말한다. 또한 자폐는 반복적인 활동과 상동적 움직임을 나타내고, 환경 변화나 일상의 변화에 저항하며, 감각 경험에 대해 이상반응을 나타낸다.

평정척도 결과 분석표



영역	점수
언어적 의사소통	~85
비언어적 의사소통	~85
사회적 상호작용	~85
반복적이고 상동적인 행동	~85
감각 이상반응	~85

Psychotherapy Card Games & Board Games

2018신제품

- 아이스 브레이커 회전판 _ 35p
- 自己動機附與 게임 _ 35p
- 아동·청소년용 친구관계 향상 게임 _ 36p
- 아동·청소년용 의사소통기술 향상 게임 _ 36p
- 잉크블롯게임 _ 37p
- 학습 습관 및 금연·흡연 포스터 _ 37p
- 심리치료 젠가게임 8종 _ 38p
- 엘리스의 REBT-합리적인 사람되기 게임 _ 38p
- 분노조절 향상 게임 _ 39p
- 사회적 갈등 해결 게임 _ 39p
- 아동용 분노조절 향상 게임 _ 41p
- 아동용 자아존중감 게임 _ 41p
- 아동용 감정표현향상게임 _ 42p
- 아동용 사회성기술향상게임 _ 42p
- 아동용 게임세트 B _ 43p
- 부모양육카드 _ 71p



New 아이스 브레이커 회전판

서먹서먹한 분위기, 긴장되는 분위기를 재미있고 신나는 분위기로 바꿔주고, 모르는 사람들끼리 서로서로 알아 친분 관계를 맺을 수 있는 라포 형태의 트리거 게임 회전판.

■사용법

순서를 정하고 회전판의 화살을 돌려 멈추는 곳의 질문을 읽고 대답을 한다. 그 다음 사람이 같은 방법으로 게임을 한다. 이것은 학기초, 처음 만나는 사람들의 모임, 집단상담의 초기 등에 유용하게 활용할 수 있다.



- 대상
청소년~성인
- 인원
회전판 1개당 4~5명 정도
- 구성
• 회전판 2종 : 8,000원

Korean Self-Motivation-Solution Focused Counseling



自己動機附與 게임

동기부여란 우리가 목표를 세워 달성하고, 그로인해 성취감을 느끼고 인생의 전반적인 면에서 삶의 질을 향상 시킬 수 있도록 우리를 밀어붙이는 힘이다. 스스로 동기부여를 받은 사람은 보다 조직화되고, 계획적이며, 시간 관리를 잘 하고, 자부심과 자신감을 가지고 있다. 자기동기부여(Self-motivation)를 이해하고 개발하면 인생의 여러 측면을 조절하고 제어하는데 도움이 될 수 있다.

동기부여는 크게 두 가지 유형이 있는데 하나는 내적 동기부여이고, 다른 하나는 외적 동기부여이다. 내적 동기부여는 자신이 스스로 원하기 때문에 하는 것으로 호기심과 관심 등 자신 안에서 이루어지는 동기를 말한다. 이 동기에 속하는 예는 '돈을 많이 벌고 싶어 사업가가 되고 싶다, 축구를 좋아하기 때문에 축구선수가 되고 싶다, 많은 사람들을 치유해주고 싶어 카운슬러가 되고 싶다, 연구를 좋아하기 때문에 과학자가 되고 싶다.' 등이다.

외적 동기부여는 자신이 해야만 하기 때문에 하는 동기를 말한다. 이 동기는 일종의 보상(돈, 힘, 좋은 점수, 성적 등)을 얻기 위해 행동이나 일을 수행하는 것이 포함된다. 외적 동기는 실천하기가 쉽고 단기적인 효과성도 뛰어나다.

사람들마다 하는 일도 다르고 삶도 다르기 때문에 서로 다른 동기를 부여 받는다. 목표를 달성하지 못한 사람과 목표를 달성하는 사람의 차이점은 자기동기부여의 유무일 수 있다. 자기동기부여는 계속해서 자신을 밀어붙이는 힘이다.

자기동기부여 요인에는 자신감, 자기효능감, 긍정적 사고

등이 있다. 동기를 유지하기 위해서는 다양한 지식을 꾸준히 습득하고, 부정적인 사람을 피하고 긍정적이고 동기부여가 잘 된 사람들과 관계하고 문제와 좌절에 대해 긍정적인 태도를 유지하고, 자신의 약점을 보완하고, 강점을 더욱 강하게 키워나가야 한다. 다른 사람에게 도움 청하기를 두려워하지 말고, 다른 사람들의 성공을 보고 접하면 동기부여에 도움이 된다.



- 목적
자신에게 동기를 부여하기 위한 게임
- 대상
초등 고학년~성인
- 게임인원
2~4명
- 시간
자유조정
- 구성
• 설명서, 게임 보드, 게임 말, 주사위, 게임 카드, 포인트 : 38,000원

How to be a good friend-Solution Focused Counseling

- 목적
13가지 친구관계 향상을 위한 기술 습득
- 대상
아동·청소년
- 게임인원
2~4명
- 시간
자유조정
- 구성
· 설명서, 게임 보드, 게임 말, 주사위, 게임 카드, 포인트 : 40,000원

아동·청소년용 친구관계 향상 게임



친구에 대한 정의는 사람마다 다르다. 좋은 친구가 되는 것이 항상 쉬운 것은 아니지만, 지속적인 우정을 다지려면 많은 노력이 필요하다. 몇 년이 지나도 어떤 사람들은 당신 곁에 머무를 것이지만, 많은 사람들은 그렇지 않을 것이다. 당신이 좋은 친구가 되고 좋은 친구들과 지켜야 할 우정은 값진 것이다. 좋은 친구가 되기 위해서는 꼭 필요한 친구관계의 기술들을 익혀야 할 필요가 있다.

우리가 가족, 친구, 동료들과 매일 관계를 맺으면서 생활하는 것은 매우 자연스러운 과정이다. 당신이 좋은 친구가 되고, 친구들로 하여금 우정을 쌓고 키우는데 필요한 기술을 갖지 못하는 학생들에게는 그 기술을 익히고 연습할 수 있는 기회를 제공해야 한다. 학생들에게 이러한 기술을 습득시키기 위해서는 직접적인 교육이 필요하다.

이 게임은 12가지의 친구관계 향상 기술을 습득하기 위한 것이 목적이며, 이러한 기술을 습득하기 위해 게임자 자신이 조연자 역할을 하여 게임을 하면서 자연스럽게 친구관계 향상 기술을 익히도록 하는 교육용 게임이다. 이 게임을 통해 훌륭한 친구가 되는 방법들을 익혀 친구들과의 발전적인 관계를 유지할 수 있을 것이다.



How to improve communication skills-Solution Focused Counseling

- 목적
13가지 친구관계 향상을 위한 기술 습득
- 대상
아동·청소년
- 게임인원
2~4명
- 시간
자유조정
- 구성
· 설명서, 게임 보드, 게임 말, 주사위, 게임 카드 2종 각 50매, 포인트 : 40,000원

아동·청소년용 의사소통기술 향상 게임



우리가 수업 중에 발표를 하고, 취업 인터뷰를 하고, 토론을 하고 그리고 다른 여러 상황에서 상대와 이야기를 할 때, 훌륭한 의사소통 기술을 요구한다. 효율적인 소통할 수 있는 능력이 있다는 것은 살아가면서 성공하기 위한 중요한 열쇠 중의 하나이며, 아동청소년들에게 훌륭한 의사소통 기술을 개발하도록 도움을 주어 성공적인 미래를 구축 할 기술을 갖출 수 있도록 해주어야 한다.

이 게임은 12가지의 훌륭한 의사소통 기술을 습득하기 위한 것이 목적이며, 이러한 기술을 습득하기 위해 게임자 자신이 조연자 역할을 하여 게임을 하면서 자연스럽게 의사소통 기술을 익히도록 하는 교육용 게임이다.



New 잉크 블롯 게임 **한정판**

마음은 가장 흥미롭고 끊임없이 변화하는 인간의 속성 중의 하나이다. 종종 자신, 친구, 아마추어 프로이트까지도 즐길 수 있는 잉크 블롯 게임으로 두뇌 속에 숨어 있는 상상력을 심층 분석해볼 수 있는 기회를 가져보는 것도 흥미 있을 것이다. Klecksographie에 기초한 잉크 블롯 게임은 2명 이상이 게임을 할 수 있도록 놀이 부속품들이 포함되어 있다. 잉크 블롯은 다양한 형태의 그림으로 제시되어 있다. 그 그림들은 동물, 곤충, 인물, 형태, 상징, 신체 일부, 자연, 조각품, 식물, 유령 등의 모습으로 보일 수 있다.

이 게임은 집중력을 향상시키고, 상

상력을 신장시킬 뿐만 아니라, 자기 자신의 새로운 면을 발견하는 데 도움을 준다. 또한, 유언한 사고를 길러주고 스트레스를 해소하는데 중요한 역할을 할 것으로 기대된다. 이 게임은 플레이어들의 성격과 정신장애를 진단하는 것이 아니며, 또한 그 목적으로 사용하는 것은 적절하지 않다. 이 게임을 좋아하는 플레이어들과 진행자는 게임을 하는 것을 넘어 더 많은 것을 얻게 될 것이라고 생각한다.



- 목적
정신집중력과 상상력 향상, 스트레스 감소 및 자신의 새로운 점 알기
- 대상
12세 이상
- 게임인원
4명 정도
- 시간
자유
- 구성
• 잉크블롯워크북(설명서/제1부(앞면)-흑백 이미지 20개/제2부(뒷면)-컬러 이미지 20개), 모래시계, 메모지, 게임 연필 4개, 게임 포인트 : 75,000원

Habits of Study & Stop Smoking Poster

New 학습 습관 및 금연 · 흡연 포스터



학습 습관 포스터



금연 · 흡연 포스터

- 사이즈
415mm × 615mm
- 지질
고급 아트지 / 라미네이팅
- 가격
각 14,000원

Stack Game

- 대상
11세 이상
- 게임인원
2~6명
- 시간
30분 내외
- 구성
 - 게임 설명서, 나무조각 48개(가로 75mm), 컬러 주사위, 스택 카드 48장, 게임 머니(포인트), 보관박스 : 35,000원
- 8종 세트 : 252,000원

심리치료 전문가용 8종



- 커리어 스택(Career Stack) : 자아정체성 확립과 진로의 인식과 탐색의 기회 제공
- 앵거 스택(Anger Stack) : 분노조절 기술 습득
- 필링 스택(Feeling Stack) : 감정의 이해와 긍정적 표현 기술 습득
- 마음챙김 스택(Mindfulness Stack) : 스트레스 대처 기술습득
- 라포 스택(Rapport Stack) : 친밀감을 통한 공감 능력 향상
- 회복탄력성 스택(Resilience Stack) : 어려운 상황들을 건강하고 긍정적인 방법으로 관리할 수 있는 기술 습득
- 의사소통 스택(Communication Stack) : 의사소통 향상 기술 습득
- 자존감 스택(Self-Esteem Stack) : 자존감 향상 기술 습득



Korean Let's Get Rational Game

- 한국판
정대겸(계명대학교 교수)
- 원저자
Jerry Wilde
- 목적
합리적 정서행동치료를 위한 도구 (REBT)
- 대상
11세 이상
- 게임인원
4~6명
- 구성
 - 설명서, 카드 2종, 게임 말, 게임 보드, 게임 칩 : 35,000원

엘리스의 REBT-합리적인 사람되기 게임



합리적인 사람 되기(Let's Get Rational: LGR) 보드 게임은 집단상담 시 집단리더가 효과적인 치료도구로 사용할 수 있도록 개발된 것이다. LGR은 11세의 청소년부터 성인에 이르기까지 사용할 수 있다. 최대의 치료효과를 얻기 위해 한 게임당 4명에서 6명까지 참여할 수 있다. LGR의 게임방식은 단순하다. 특점할 필요도 없으며 승자나 패자도 없다. 오히려 다 같이 게임을 하는 동안 모두 다 '이기는 것'처럼 보이면서 패자는 없다고 말하는 것이 더 나올 것이다. 게임에 시간제한은 없지만, 집단 구성원의 나이를 고려해서 진행하면 최상의 효과가 있을 것이다.

였다. 당신이 REBT 이론을 추종하지 않더라도 LGR을 사용할 만하다.

여러 환경에서 게임을 할 수 있으며, 집단상담에만 제한할 필요는 없다. 집단리더는 여러 분야의 다른 경력을 가지고 있어도 된다. 심리학자, 정신과의사, 교사, 사회복지사가 집단리더로 적절하다. 훈련받은 집단리더가 LGR 게임을 진행하면서 더 효율적일 수 있다. 이 게임은 알베르트 엘리스(Abert Ellis)가 개발한 Rational Emotive Behavior Therapy (REBT, 합리적 정서행동치료)의 이론과 실습에 대략적으로 기반을 두고 있다. REBT는 35년 넘게 전 세계, 수천 명의 치료사들에게 광범위하게 사용되고 있으며 현존하는 치료방법 중 가장 인기 있는 기법 중 하나이다. 다른 분야의 치료사들 또한 LGR이 효과적이고 그들의 내담자들이 게임을 통해서 유사한 혜택을 얻는 것을 발견하





분노조절 향상 게임

공격적인 아동이나 청소년은 분노를 조절하기 어렵다. 인지적인 면이나 행동에서 나타나는 다양한 어려움은 이런 분노조절 문제에서 비롯된다. <분노조절 향상 게임>의 목적은 효과적으로 분노를 조절하는 데 필요한 인지적 기술을 연습시키는 것이다. 상담자나 치료자는 개별 케이스나 소그룹에서 이 게임을 활용할 수 있다. 상담자는 아동과 게임을 하면서 자기 차례에 긍정적인 모델을 보여줄 수 있다. 또 게임 참여자가 적절한 대처를 보여주거나, 참여자의 대화와 참여를 촉진하기 위해서 보상 집으로 강화할 수 있다.

이 게임은 관련된 연구에서 확인된 다음의 여섯 가지 인지 행동적 결합에 기반으로 개발되었다.

- ① 피해자의 감정에 공감하는 능력(EMP)
- ② 공격적 행동과 비공격적 행동을 구분하는 능력(DIS)
- ③ 분노를 다스리기 위해 자기 대화를 활용하는 능력(SSD)
- ④ 공격적 행동을 대신할 대안을 만들고 평가하는 능력(GEA)
- ⑤ 분노 아래 숨은 감정을 인식하는 능력(FUA)
- ⑥ 공격성에 대한 다른 사람의 생각을 알아차리는 능력(OOA)

지침서의 마지막에는 '분노조절 질문지'가 있다. 30문항의 질문지는 '분노조절 향상 게임'에 적용된 6가지의 인지적 결합에 해당하는 6가지 척도를 담고 있다. 상담자는 게임하기 전에 질문지를 체크해볼 수 있으며, 각 아동이나 집단원들의 강점과 약점을 파악하고 인지적 결합에 초점을 맞춰 카드를 고를 수 있다.



- 한국판
유미숙(숙명여자대학교 교수)
- 원저자
Berthold Berg, Ph.D.
- 대상
8세 이상
- 게임인원
2~5명
- 구성
• 설명서, 카드 6종, 게임 말, 주사위, 게임 보드, 게임 머니 : 68,000원

Korean Social Conflict Game



사회적 갈등 해결 게임

대부분의 아동과 청소년들은 선생님이나 친구들과 갈등을 겪습니다. 많은 경우 갈등의 문제는 입상적인 개입이 필요하지만 때로는 인지적인 기술을 배우는 것을 통해 사회적 관계를 향상시키고 일어날 수 있는 갈등의 문제들을 예방할 수 있습니다. 사회적 갈등 해결 게임은 이런 경우를 위해 개발되었습니다.

본 게임은 7가지 목적에 초점을 두었습니다.

- ① 사람이 아니라 상황이 갈등을 일으킬 수 있다는 것 배우기(Baron, 1983; Feindler 1991).
- ② 갈등 상황에서 개인적인 책임이 있는지 생각하는 방법 배우기(Feindler, 1991; Lochman, 1987).
- ③ 갈등상황에서 권위자의 입장에서 생각해보는 방법 배우기.
- ④ 갈등을 공격적으로 해결하는 것이 정당하다고 믿는 잘못된 신념들을 비판적으로 평가하는 방법 배우기(Feindler,1991; Slaby & Guerra, 1988).

- ⑤ 갈등을 해결하는 공격적인 방법의 단기적, 장기적인 결말을 미리 생각해보는 방법 배우기(Baron, 1983; Feindler,1991; Feindler&Ecton, 1986).
- ⑥ 갈등 상황을 해결하는 문제 해결 기술 사용하는 방법 배우기(Spivak & Shure, 1982).
- ⑦ 갈등 해결 시 공격적인 방법이 아닌 자기주장하는 방법 배우기(Lange & Jakubowski, 1976).



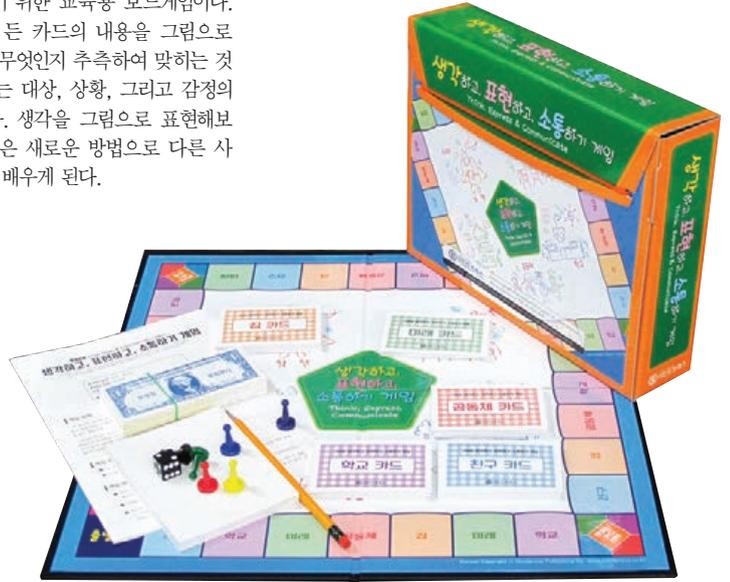
- 한국판
유미숙(숙명여자대학교 교수)
- 원저자
Berthold Berg, Ph.D.
- 대상
8세 이상
- 게임인원
2~5명
- 구성
• 설명서, 카드 7종, 게임 말, 주사위, 게임 보드, 게임 머니 : 68,000원

Think, Draw, & Communicate

- 대상
아동 · 청소년
- 게임인원
4~6명
- 구성
설명서, 게임 보드, 카드 5종, 게임 머니, 게임 말, 주사위, 모래시계, 연필, 메모지 : 40,000원

생각하고, 표현하고, 소통하기 게임

이 게임은 자신의 생각을 시각적으로 표현하고 다른 사람과 의사소통할 수 있도록 돕는다. 말로 표현하기 힘들어하는 아동들에게 새롭고 효과적인 의사소통 기술을 배우도록 도움을 주기 위한 교육용 보드게임이다. 게임의 목적은 자신이 집어 든 카드의 내용을 그림으로 표현하고 다른 플레이어가 무엇인지 추측하여 맞히는 것이다. 다섯 가지 범주 카드는 대상, 상황, 그리고 감정의 많은 부분을 포함되어 있다. 생각을 그림으로 표현해보는 게임을 하면서 참가자들은 새로운 방법으로 다른 사람과 의사소통하는 방법을 배우게 된다.



Korean Stop Smoking Board Game1, 2

- 목적
흡연예방 및 금연교육
- 대상
아동 · 청소년, 성인
- 게임인원
4명
- 구성
· 전문가 지침서, 게임 보드1(흡연예방), 게임 보드2(흡연영향), 정보 카드(50장), 미션 카드(50장), 생각 카드(50장), 생명 카드 36장, 생명 카드 활동지, 주사위, 게임 말, 게임 머니, 보관박스 : 85,000원

흡연예방과 금연교육을 위한 스톱 스모킹 게임

뱀 사다리 형태의 게임은 쉽고 단순하기 때문에 아동, 청소년은 물론 성인들도 즐길 수 있다. 일반적인 뱀 사다리 형태의 게임은 바람직한 행동을 하게 되면 사다리를 타고 위로 올라가는 보상을 받게 되어 긍정적인 감정을 경험하게 된다. 반면 바람직하지 않거나 유해한 행동을 하면 아래로 내려가는 부정적인 감정을 경험하게 되는 형식으로 개발되어진 것이 대부분이다.

흡연예방을 위한 스톱 스모킹 게임은 뱀 사다리 형태의 게임을 변형하여 카드와 함께 흥미 있는 게임을 할 수 있도록 개발되었다. 게임의 목적은 흡연에 관한 정보를 습득하고, 긍정적이고 논리적으로 생각하여 담배를 끊도록 유도하는데 있다.

칸은 모두 90개로 이루어져 있고, 1번부터 90번까지 번호가 매겨져 있다. 1번 칸에서 시작하여 90번 칸까지 옮기는 것이다. 물론 게임 참가자들은 게임을 하면서 위로 올라갈 수도 있고, 때로는 아래로 내려올 수도 있다.



New 아동용 분노조절 향상 게임

이 게임은 아동의 분노를 조절하도록 도움을 주는 교육용 보드 게임이다. 아동이 자신의 분노를 확인하고 이해하며 분노의 감정을 긍정적인 방법으로 표현하도록 하는 것이 중요하다. 아동이 다양한 이유로 분노를 표현할 때, 자신과 다른 사람 혹은 사물들에 상처를 주지 않으면서 표현할 수 있는 방법을 찾고 긍정적인 방법으로 분노를 표현하도록 학습하는 것은 아주 중요하다고 할 수 있다. 분노는 수 학문제를 해결하는 것과 같이 구체적인 방법으로 해결하도록 아동들에게 도움을 주어 한다.

플레이어들은,

- 1 자신에게 일어나는 분노들을 인지하고 이해한다.
- 2 자신의 분노를 긍정적인 방법으로 표현하는 훈련을 한다.
- 3 다른 사람과 사물에 상처를 주지 않는 표현방법을 배운다.
- 4 분노를 효과적으로 조절할 수 있는 기법들을 학습한다.

게임 카드는 모두 두 종류이다. 첫째, 분노인식 카드는 자신에게 일어나는 분노를 확인하고 이해하는 내용이 포함되어 있다. 자신은 어떤 때 주로 화를 내며, 누구에게 화를 내는지에 대한 내용과 주변의 사람들은 왜 화를 내며 어떻게 화를 내는지를 알아보는 내용이 기술되어 있다. 둘째, 분노 조절 카드이다. 이 카드는 화가 났을 때 부정적이고 공격적이고 폭력적인 표현방법보다는 건강하고 긍정적인 방법으로 표현하도록 하는 기법들을

학습하는 식의 내용이 포함되어 있다. 또한 다른 사람과 물건에 마음의 상처를 주지 않고 해결하는 기법들이 포함되어 있다. 간단하면서 실천 가능한 기법들을 질문 형식으로 제시하여 그것이 왜 효과적인지를 생각하고 이해하고 훈련하고 학습하도록 하였다.



- 대상
아동
- 게임인원
2~6명
- 구성
설명서, 분노인식 카드, 분노조절 카드, 게임 말, 주사위, 게임 보드, 게임머니, 보관박스 : 40,000원

New 아동용 자아존중감 게임

자신과 다른 사람들에게 가치를 부여하고, 자신에 관해 더 긍정적으로 생각하고, 자신의 재능과 끼 그리고 훌륭한 자질을 가지고 있다는 것을 알도록 격려하기 위한 것이 이 게임의 목적이다. 또한, 스스로를 돌보는 방법과 자신의 많은 감정을 받아들이는 것에 초점을 두었다. 이 게임은 개인, 소집단, 가족상담, 학교상담, 특수교육, 다른 교육장면에서도 활용될 수 있다.

플레이어들은,

- 1 다양한 질문을 통해 자신의 가치를 탐색한다.
- 2 자신과 마찬가지로 다른 사람도 가치 있다는 것을 배운다.
- 3 자신을 존중해야 하는 이유와 방법들을 배운다.
- 4 개성있는 자신의 외모와 스타일을 받아들이도록 훈련한다.
- 5 타인을 존중하고 배려하는 마음을 배운다.

게임 카드는 모두 두 가지이다. 각 카드는 구체적인 목적을 가지고 있는데, 첫째, 자기탐색 카드는 자신의 독특한 면, 자신의 장점, 외부에서 보이는 자신의 모습 등에 대한 질문을 통해 구체적이고 긍정적으로 생각할 수 있는 시나리오가 제시되어 있다. 둘째, 자기향상 카드는 자신과 다른 사람들에 대해 격려하고 칭찬하고 존중하고 배려하는 다양한 방법들을 배우고 훈련하도록 하는 시나리오가 제시되어 있다.



- 대상
아동
- 게임인원
2~6명
- 구성
설명서, 자기탐색 카드, 자기향상 카드, 게임 말, 주사위, 게임 보드, 게임머니, 보관박스 : 40,000원

Feelings Fair Board Game

- 대상
아동
- 게임인원
2~6명
- 구성
설명서, 생각 카드 50장, 행동 카드 50장, 게임 말, 주사위, 게임 보드, 게임머니, 1분 모래시계 : 40,000원

아동용 감정표현향상게임 New

이 게임은 매일 느끼게 되는 많은 감정이 어떤 것들이지 배워보고, 그러한 감정들을 알고, 이해하고, 긍정적인 방법으로 잘 조절할 수 있도록 하는 교육용 게임이다. 자신의 감정들에 관해 중요한 사실들을 배우는 데 도움이 된다. 이 게임은 개인, 소집단, 가족상담, 학교상담, 특수교육, 다른 교육장면에서도 활용될 수 있다.

플레이어들은,

- ① 희로애락에 대한 감정들을 표현하는 방법을 배운다.
- ② 자신의 감정들을 알고, 이해한다.
- ③ 감정들을 표현함으로써 소통을 하는 방법을 익힌다.
- ④ 부정적인 감정들은 긍정적인 방법으로 표현하는 방법을 배운다.
- ④ 타인에게 상처가 될 수 있는 표현방법들은 조절하는 방법을 훈련한다.

게임 카드는 모두 두 가지입니다. 각 카드는 구체적인 목적을 가지고 있는데, 첫째, 생각카드는 자신은 주로 어떤 감정들을 표현하며, 그 정도가 어느 정도 인지지에 대한 질문들로 구성되어 있다. 자신이 경험하였던 감정들에는 어떤 것이 있으며, 다른 사람에게 어떤 형태로 감정을 표현했는지에 대한 질문들도 포함되어 있다. 둘째, 행동카드는 감정단어를 표현해보는 시

간을 갖는 것으로 다양한 감정단어를 몸짓으로 표현하는 훈련을 할 수 있는 감정단어들이 제시되어 있다.



Social Skills Board Game

- 대상
아동
- 게임인원
2~6명
- 구성
설명서, 상호작용 카드 30장, 대화 카드 30장, 감정이입 카드 30장, 우정 카드 30장, 갈등 카드 30장, 게임 말, 주사위, 게임 보드, 게임머니 : 45,000원

아동용 사회성기술허상게임 New

이 게임은 아동이 사회성 기술을 습득하고 훈련하는데 도움을 주는 교육용 보드 게임이다. 사회성기술들을 습득하기 위해 같은 또래의 모델을 사용하여 교육 효과를 더욱 높였으며, 여러 번의 게임을 통해 모델들을 모델링하고 궁극적으로 모델과 같은 긍정적인 사회성 기술들을 모방하게 된다. 사회성 기술을 습득하기 위해서 카드에 적혀 있는 내용을 소리 내어 읽고 자신의 생각을 공유하고, 문제를 해결하기 위해 아이디어를 내고 그 이유들에 대해 설명하는 시간을 가짐으로써 사회성 기술을 기를 수 있다.

학생들이 사나리오를 다룰 때 가능한 해결들을 생각해 보고 말하는 것이 중요하다. 학생 자신이 사나리오를 읽고 답을 할 수 있도록 격려해준다. 긍정적인 강화는 새로운 사회성 기술을 배우는 중요한 역할을 한다. 사회적 부진아 혹은 사회성이 부족한 아이들이 사회적 상황에서 실망감을 자주 느낀다. 그래서 그들은 사회성 발달을 위해 격려하고 강화할 수 있는 것이 필요하다.

플레이어들은,

- ① 다른 사람과 갈등이 생겼을 때 해결하는 방법들을 배운다.
- ② 다른 사람과 대화할 때 경청과 대화를 이어나가는 방법들을 배운다.

- ③ 다른 사람과 상호작용하는 방법들에 대해 훈련한다.
- ④ 우정을 만들고 유지하는 방법들을 배운다.
- ⑤ 자신과 다른 사람의 감정을 알고 이해하는 방법을 배운다.





아동용 게임세트 B



- 구성
- 아동용 사회성 기술 향상 게임
- 아동용 감정표현 향상 게임
- 아동용 자아존중감 게임
- 아동용 분노조절 향상 게임
- : 148,500원

Emotion Card

정서카드

‘정서카드’는 아래의 활동을 통해 정서지능의 발달을 돕는 것을 목적으로 제작되었다.

- 특정 대상이나 사건 혹은 상황에 대한 자신의 정서를 인식하고 표현한다.
- 특정 대상이나 사건 혹은 상황에 대해 복잡하게 얽힌 다양한 정서를 분류한다.
- 특정 대상이나 사건 혹은 상황에 대한 서로의 감정이 다를 수 있음을 이해하고 소통한다.
- 특정 대상이나 사건 혹은 상황에 대처하는 바람직한 방법에 대해 소통하며 정서조절 능력을 높인다.

- 특정 대상이나 사건 혹은 상황에서 어떤 감정을 어떻게 사용할 것인지 대처 능력을 키운다.



- 개발자
강현희(리딩커리어연구소 소장)
- 목적
정서지능(EQ)의 개발
- 대상
초등학교생 이상
- 실시
개인검사/소집단 실시
- 시간
30분 내외
- 구성
• 정서카드 : 50장(긍정정서 19장 + 부정정서 31장), 대상카드 : 90장(대인카드 30장 + 일반명사카드 30장 + 추상명사카드 30장) + 백지카드 14장: 20,000원

Character Strengths Board Game

인성교육을 위한 성격강점 보드게임

성격(Character trait)은 사람 됨됨이를 말하는 것으로 생각과 행동, 감정과 의도, 관계 등이 복합된 인성의 근본 뿌리라고 할 수 있다. 성격은 올바른 일을 하려는 내적인 동기이며 그것은 바로 의지이다. 강한 의지를 수반하면서 일을 실천하도록 한다. 긍정심리학(Positive psychology)은 인간이 지니는 잠재력, 동기 그리고 능력을 연구하였으며, 중요한 과제 중의 하나는 인간의 다양한 긍정적 성격과 강점을 찾고 개발하는 것이다. 셀리그만(Martin E.P. Seligman)은 각 개인들은 자신들의 강점이 무엇인지 인지하지 못한 채 살아가는 경우가 많으며, 자신들의 성격강점들을 인지하고 활용하며 살아가는 것이 행복하고, 만족하고 의미 있는 삶이라고 한다. 이러한 관점에서부터 중요한 성격강점 여섯 가지, 즉 용서, 친절, 겸손, 자기조절, 리더십, 정서지능의 개념들을 이해하고 게임을 통해 훈련하고 실제 생활에 활용함으로써 좋은 성격을 형성할 수 있을 것이다. 이 게임에는 성격강점의 범주를 편의상 네 가지로 분류하였는데, 그것은 진실-거짓(카드에 제시되어 있는 시나리오 혹은 이야기가 진실한지 아니면 거짓인지를 판단하는 것), 가정(집안에서 부모, 형제자매, 친척들과 관련된 시나리오 혹은 이야기), 친구(친구 간의 관계에서 일어날 수 있는 시나리오 혹은 이야기), 학교(친구, 선생님과의 관계에서 일어날 수 있는 시나리오 혹은 이야기)이며, 범주 간 서로 다소의 중복은 있을 수 있다.

의 원리를 바탕으로 네 가지 범주로 나누어진 여섯 가지 성격 강점들을 배워 훌륭한 인격을 형성할 수 있으리라 생각된다. 이 게임은 성격강점 카드게임과 함께 학교, 인성교육센터, 아동보호소, 치료센터 등에서 사용되어질 수 있다. 또한 성격강점 보드게임은 대화를 이끌어내는 초입의 도구로 많이 사용될 수 있다.(Russell Deal & Karen Masman)



시나리오와 이야기들을 통해 모델링, 리허설, 피드백, 연습

- 목적
인성교육과 6가지 강점 훈련
- 대상
아동, 청소년
- 게임인원
4명
- 구성
• 설명서, 카드 4종, 게임말, 주사위, 게임 보드판: 45,000원

Learning Strategies Card Game 1

- 목적
효율적인 학습전략 습득/자기주도적 학습전략 점검
- 대상
초등고학년~고등학생
- 인원
2~4명
- 시간
30분 내외
- 크기
70mm × 95mm
- 구성
• 설명카드, 학습전략카드 80장(빈카드 포함) : 15,000원

학습전략 카드게임 1



학습전략 카드게임은 공부할 때 활용하는 효율적인 학습전략들을 습득하도록 하는 교육용 카드게임이다. 이 게임은 학습전략들에 대한 자신들의 노하우를 공유하고, 미처 몰랐던 새로운 학습전략들을 습득하며, 자신의 잘못된 학습전략은 수정할 수 있는 기회를 가지게 해준다. 전문 연구자들에 의해 검증된 전략들을 10개의 영역으로 분류하여 제시하였다. 여기에는 기본적인 전략들과 시나리오 및 질문들이 포함되어 있으며, 게임을 통해 그들을 습득하고 활용함으로써 자존감과 학습동기를 높이고, 짧은 시간 효율적으로 공부할 수 있도록 도움을 주는 게임이라 할 수 있다. 학습전략 카드게임 I 은 기본적인 전략들이 제시되어 있다.



학습전략 카드게임 1

Learning Strategies Card Game 2(Go Fish!)

- 목적
효율적인 학습전략 습득/자기주도적 학습전략 점검
- 대상
초등고학년~고등학생
- 인원
2~4명
- 시간
30분 내외
- 크기
70mm × 95mm
- 구성
• 설명카드, 고피시 학습전략카드 80장, 와일드카드 : 15,000원

학습전략 카드게임 2



학습전략 카드게임은 공부할 때 활용하는 효율적인 학습전략들을 습득하도록 하는 교육용 카드게임이다. 이 게임은 학습전략들에 대한 자신들의 노하우를 공유하고, 미처 몰랐던 새로운 학습전략들을 습득하며, 자신의 잘못된 학습전략은 수정할 수 있는 기회를 가지게 해준다. 전문 연구자들에 의해 검증된 전략들을 10개의 영역으로 분류하여 제시하였다. 여기에는 기본적인 전략들과 시나리오 및 질문들이 포함되어 있으며, 게임을 통해 그들을 습득하고 활용함으로써 자존감과 학습동기를 높이고, 짧은 시간 효율적으로 공부할 수 있도록 도움을 주는 게임이라 할 수 있다. 학습전략 카드게임 II 는 체계화된 전략들이 제시되어 있다.



학습전략 카드게임 2(고피시)

성격강점카드 및 성격강점카드게임 1, 2, 3

성격(Character trait)은 사람 됨됨이를 말하는 것으로 생각과 행동, 감정과 의도, 관계 등이 복합된 인성의 근본 뿌리라고 할 수 있다. 성격은 올바른 일을 하려는 내적인 동가이며 그것은 바로 의지다.

긍정심리학(Positive psychology)은 인간이 지니는 잠재력, 동기 그리고 능력을 연구하였으며, 중요한 과제 중의 하나는 인간의 다양한 긍정적 성격과 강점을 찾고 개발하는 것이다. 셀리그만(Martin E. P. Seligman)은 각 개인들은 자신들의 강점이 무엇인지 인지하지 못한 채 살아가는 경우가 많으며, 자신들의 성격강점들을 인지하고 활용하며 살아가는 것이 행복하고, 만족하고 의미 있는 삶이라고 한다.

성격강점카드(Character Strengths Card)의 사용은 개인 및 다른 사람의 성격강점을 파악해 볼 수 있을 뿐만 아니라, 다양한 게임과 질문(우리는 누구인가? 우리에게 중요한 강점은? 변화시켜야 하는 강점들은? 목표를 향해 사용해야 할 강점은?)을 통해 일대일 상담, 개인 성장과 영감, 팀 빌딩, 슈퍼비전, 직무면접, 교육훈련, 코칭, 멘토링 등에 활용할 수 있으며, 또한 가족치료, 아동보호소,

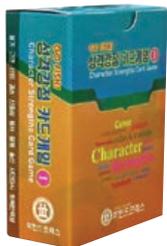
초중고등학교, 고용서비스 등에도 사용할 수 있다. 성격강점카드는 대화를 이끌어내는 초입의 도구로 많이 사용된다(Russell Deal & Karen Masman). 그러나 잊지 말아야 할 것은 성격강점카드가 모든 장면에 효과가 있는 만병통치약이 아니라는 것이다.

성격강점 카드게임은 건강하고 긍정적인 인성과 성품을 형성하기 위해 고안된 교육적 게임으로 성격강점들의 기본적인 개념을 이해하고 그들과 관련된 상황과 시나리오를 통해 건전하고 훌륭한 성품과 인성을 형성하도록 하는데 그 목적이 있다. 플레이어들은 게임을 하면서 올바르게 행동하고 표현하는 방법들을 배울 뿐만 아니라, 실제 생활에서 그들을 활용하여 훌륭한 인성과 성품을 형성할 수 있다. (• **카드게임 I**: 용기, 근면, 신뢰, 겸손, 신중성, 용서, 절제, 솔선, 시민의식, 자아단력성 • **카드게임 II**: 정경, 친절, 유머, 공감, 인내, 관용, 협동, 리더십, 친절, 낙관 • **카드게임 III**: 호기심, 감사, 정의, 끈기, 존중, 정직, 배려, 책임감, 공정성, 관대)

- **목적**
 - 자신의 현재 성격강점과 숨겨진 강점 탐색
 - 다른 사람의 성격강점 탐색
 - 성격강점과 연관된 직업 탐색
 - 자존감 향상 및 성품 교육
- **대상**
 - 성격강점카드: 아동청소년, 성인
 - 성격강점카드게임: 아동청소년
- **구성**
 - 성격강점카드 낱별
 - 설명서, 강점카드 52장, 성격강점 형성카드 26장, 분류카드 3장: 15,000원
 - 성격강점카드게임1 낱별
 - 성격강점카드 고피쉬카드 80장(40개의 카드 짝), 설명카드: 13,000원
 - 성격강점카드게임2 낱별
 - 성격강점 상황카드 80장, 설명카드: 13,000원
 - 성격강점카드게임3 낱별
 - 성격강점카드 고피쉬카드 80장(40개의 카드 짝), 설명카드 : 13,000원
 - 세트(성격강점카드, 성격강점카드게임1, 2, 3): 50,000원



성격강점카드



성격강점 카드게임 1



성격강점 카드게임 2



성격강점 카드게임 3

Cheese Game

- 개발자
강현희(리딩큐어연구소 소장)
- 목적
자기조절과 긍정 훈련을 통한 회복탄력성 향상
- 대상
초등~성인
- 인원
2명~6명
- 시간
30분 내외
- 구성
• 보드(라미네이팅), 카드 3종, 보상 포인트, 주사위, 게임말 12개, 말 스탠드, 설명서: 25,000원

치즈게임

치즈게임이란 어떤 게임일까?
세상에 널려 있는 돈, 명예, 친구, 사랑 등과 같은 많은 치즈들을 얻기 위해 사람들은 날마다 학교와 일터를 오가며 애를 쓴다. 하지만 길을 가다 보면, 사람은 누구나 위기상황에 놓이기도 하고 예상치 못한 곤경에 빠져 실패와 좌절을 경험하기 마련이다. 이때 실패 앞에서 좌절하기 보다는 자신에게 닥친 위기와 시련을 딛고 일어나 이를 도약의 발판으로 삼는 힘이 “심리적 회복 탄력성(psychological resilience)”이다!
욕구좌절-공격 가설(frustrated aggression hypothesis)에 따르면 사람들은 욕구가 좌절될 때 공격성이 증가한다. 이때의 공격성은 자칫 부정적인 정서와 함께 자기 파괴적인 사고와 행동으로 이어질 수 있다. 따라서 치즈를 얻고자 하는 자신의 욕구가 난관에 부딪혀 좌절되었을 때, 이를 극복하고 자기 성장의 발판으로 삼는 심리적 회복탄력성을 향상시키는 것은 자기 파괴적 성향을 감소시키면서 긍정 정서를 높여 자기 성장 및 자기 실현으로 나아갈 수 있도록 하는데 매우 중요하다. 치즈게임은 바로 이러한 취지에서 “자기 조절과 인지 전환, 긍정훈련을 통해 회복 탄력성을 향상시킴으로써 각 개인의 성장과 자기 실현을 돕기 위해 프로그래밍된 보드게임”이다.



Board Games for Children

- 목적
 - 사회성 기르기 : 사회성기르기
 - 좋은 친구되기 : 친구만들기 방법
 - 분노 멈추기1 : 분노 멈추기 전략
 - 분노 멈추기2 : 분노 멈추기 전략
 - 교실 행동하기 : 교실행동, 규칙 지키기 등
- 대상
9세~13세
- 인원
4명 정도
- 시간
30분 내외
- 구성
• 게임보드, 주사위, 게임말, 카드, 포인트 : 12,000원
• 세트(5종) : 48,000원

초등용 보드게임





홀랜드유형 강점카드

개개인은 자신의 소질과 능력에 따라서 어떤 학교, 어떤 직업이 과연 자기에게 행복을 가져다주며 만족을 주는지를 진지하게 생각해 보아야 한다. 그러므로 먼저 자신의 소질인 능력, 성격, 흥미, 의욕이 어느 정도 인지를 찾아보는 것이 중요할 것이다. 즉 자신의 내면적 세계를 알고 이해하는 일이 필요하다. 다른 사람에게 좋은 직업일지라도 자신에게 그것이 반드시 좋은 직업이라고 할 수는 없다.

진로계획의 첫번째 단계는 자기진단이다. 커리어컨설턴트 버나드 할던(Bernar Haldane)은 사람들이 지닌 능력을 크게 두 가지로 분류한다. 하나는 동기화된 능력(self-motivated skills)이고 다른 하나는 동기화 되지 않은 능력(unmotivated skills)이다. 동기화된 능력이란 곧 사람들이 지닌 강점이다(Haldane, 1996).

능력이란 어떤 일을 잘할 수 있는 힘으로써 흥미, 자발성, 적극성을 이끌어 낸다. 사람들은 누구나 각자에게 고유한 지문이 있듯이 독특하고 특별한 능력 즉, 강점을 소유하고 있다. 어떤 사람에게는 쉽고 재미있는 일들이 다른사람에게는 힘들고 하기 싫은 일일 수도 있다. 자신에게 어떤 강점이 있는지를 어떻게 알 수 있는가?

홀랜드 유형 강점카드(Holland Type Strength Card)에서의 강점은 한 직업 분야에 대한 능력 혹은 특질의 다양한 조합을 의미한다는 사실에 주의할 필요가 있다. 한 직업에서 성공한다는 것은 그 직업에서소 소요(所要)로 하는 여러 가지 기능을 학습하는 속도가 빠르다는 것과 같은 말이다. 강점을 발견하는 방법에는 면담, 질문지, 평정척도법에 의한 방법 등 여러 가지 입장이 있으나 간단하면서도 편리한 방법으로는 역시 강점카드를 분류하는 방법이라 할 수 있을 것이다.

- 목적
강점파악을 통한 진로계획, 탐색, 직업선택
- 대상
청소년, 성인
- 구성
 - 낱별(강점카드 78장, 분류카드 4장, 나의강점카드 1장, 설명 및 홀랜드유형 설명카드 7장 포함) 1개 : 13,000원
 - 세트(지침서, 홀랜드유형 강점카드 낱별 6개, 보관박스): 75,000원



Strength Card Sorting

20세기 들어 심리학자들은 사람들의 정신건강(mental health)에 영향을 주는 많은 요인들에 대해 연구를 했다. 그러한 심리학자들 가운데 피터슨과 셀리그만(Peterson & Seligman)은 어떻게 하면 사람들이 더 행복하고 정신적으로 건강한 삶을 살 수 있을까 고민하며 연구하던 중 강점체계를 세우게 되었다.

강점(strength)이란 각 사람의 행동에서 꾸준히 나타나는 도덕적 특성으로 미덕 혹은 덕성이라고도 불린다.

다. 긍정심리학의 창시자 마틴 셀리그만은 전 세계의 주요 종교, 철학, 문화 등을 조사하여 인류에게 공통적으로 나타나는 미덕을 정리한 다음 이를 6가지 미덕에 따른 24가지 강점으로 분류했다. 많은 연구에 따르면 사람들이 생활 속에서 자신의 강점을 발견하고 이를 발휘할 때 가장 만족하며 의미 있고 행복한 삶을 산다고 한다. 그러므로 강점을 가지 있는 성과를 위해 최적의 기능을 할 수 있도록 느끼고 생각하고 행동하는 역량(권석만, 2011)이라고 설명하기도 한다.

- 개발자
강현희(리딩큐어연구소 소장)
- 목적
개인의 강점발견
- 대상
아동청소년, 성인
- 실시
개인검사/소집단 실시
- 시간
30분 내외
- 구성
 - 세트(지침서, 강점카드 1벌, 칩): 30,000원
 - 낱별(강점카드 50장, 분류카드 5장, 상형카드 20장): 15,000원



강점카드



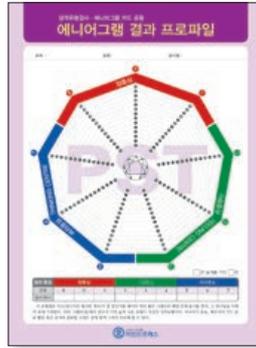
Enneagram Card Sorting

- 개발자
에니어 코칭센터
- 목적
자신 · 상대의 성격유형파악
- 대상
청소년 · 성인 · 학부모
- 실시
개별실시/소집단실시
- 시간
30분 내외
- 구성
 - 지침서, 카드1벌(프로파일 1부 포함) : 20,000원
 - 카드1벌 : 15,000원



에니어그램 카드 New

에니어그램 카드는 Don Richard Riso & Russ Hudson(2009)에 의해 개발되었으며 모두 90장의 성격형용사로 구성되어 있다. Wendy Appel(2011)은 에니어그램의 핵심내용을 카드 형태로 만들어 교육용으로 활용하고 있다(가로 15센티, 세로 10센티의 크기). Katherine 과 David(2011)가 개발한 Enneacards Enneagram Test는 각 유형에 2장씩, 모두 18장으로 구성되어 있으며, 단 몇 분 내로 자신과 타인의 에니어그램 유형을 알 수 있도록 구성되어 있다.



성격 형용사를 사용하여 개발한 에니어그램 카드와 검사는 다양한 방법으로 활용을 할 수 있다. 에니어그램 카드 분류활동(Enneagram Card Sorting)은 사람들의 자신에 대한 성격과 타인들의 성격들을 파악하는데 유용한 방법이며 도구이다. 또한 에니어그램 카드 분류활동의 결과를 통해 자신의 성격에 대한 장단점과 적합한 직업 등의 정보를 알 수 있는 기회를 제공받을 수 있다. 이러한 에니어그램 검사는 심리분야(교육, 상담, 진로지도), 자녀교육분야(양육방식), 기업분야(조직운영, 인사관리, 리더십훈련), 종교분야(신앙훈련, 영성개발)등 다양한 분야에서 활용될 수 있다.



Korean Self-Esteem Game

- 목적
자존감 향상
- 대상
아동 · 청소년
- 게임인원
4~5명
- 시간
30분 내외
- 구성
 - 지침서, 보드판, 카드 2종, 주사위, 게임말, 보상칩 : 48,000원

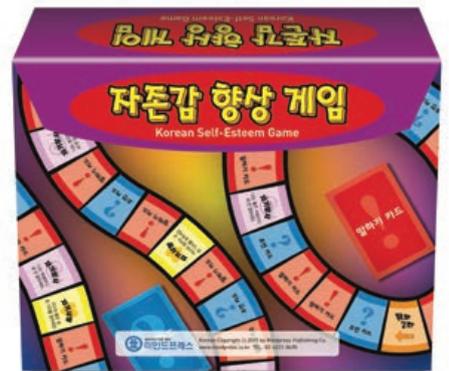
자존감향상 게임

자존감(self-esteem)이란 자신을 존중하는 마음을 말한다. 자신을 존중한다는 것은 자신의 외모, 성격, 학벌 등에 대해서 비판하거나 싫어하는 것이 아니라 있는 그대로 존중하고 아껴주는 심리상태를 말한다. 자존감이 높은 사람은 당연히 자신감도 높아지게 된다. 자존감이 낮은 사람은 당연히 자신감도 낮아지게 된다. 자신을 존중하는 사람은 자신을 믿기 때문에 어떤 일을 하더라도 두려워하거나 회피하는 것이 아니라 자신 있게 일을 직면한다.

자존감은 주관적으로 형성된 자기 자신에 대한 이미지를 통해 만들어진다. 자존감은 스스로가 자기 자신을 얼마나 존중하고 사랑하느냐에 따라 달라진다. 건강하지 않은 자존감은 사고의 왜곡 때문이다. 실제 상황과 동떨어진 비현실적 사고를 하기 때문이다. 건강한 자존감을 갖기 위해서는 사고체계를 바꾸는 것이다. 여기에 소개되는 자존감향상게임은 인지행동치료(Cognitive Behavior Therapy:CBT)에 기반을 둔 것으로 게임에 참가하는 사람들의 자존감을 향상시키는데 도움 될 것으로 기대된다.

게임을 통해 자존감을 향상시키는 것이 목적이며, 시작지점에서 도착지점까지 제일 먼저 도달하는 사람이 승리자가 된다. 또는 시간을 정해 놓고 여러 번 게임을 한다면 보상칩을 가장 많이 모은 사람이 승리자로 할 수 있다.

게임은 2~4명 정도 동시에 할 수 있으며, 게임 대상은 8세 이상이면 가능하다. 읽기 능력이 떨어지는 아동의 경우 리더가 카드의 내용을 읽어주면서 게임을 진행할 수 있다. 게임 박스에는 말하기 카드, 조언 카드, 보드판, 게임말, 주사위 등이 포함되어 있다.



New 소통카드

글 잘하는 지식 낱지 말고 말 잘하는 지식 낱으라는 속담이 있듯이 살아가는 데는 학문에 능한 것보다 말을 잘하는 경우가 더 중요한 때가 많다. 말을 잘한다는 것은 '자신의 생각과 뜻을 잘 전하여 서로 통하게 한다'는 것인데 이를 한마디로 줄이면 의사 소통(Communication)이란 단어가 된다. 의사소통은 '모두에게공통된', '함께나누어갔다'라는 뜻을 지닌 라틴어의 코뮌니스(Communis)에서 파생된 단어로, 이미 '모두에게 공통되게 함께 나누어 갖는 다'는 의미 속에 소통이 지닌 사회적 기능이 드러나고 있다.

태어나는 순간부터 사람은 가족이라는 관계-맺 기를 시작하여 점차 다양하고 복잡한 관계 속에서 사회적 영역을 넓혀나간다. 그리고 이때 얼마나 원만한 관계 속에서 얼마나 잘 적응을 하느냐의 열쇠는 지적 능력(intellectual ability)이 아니라 소통 능력(Communication ability)에 달려있다. 그러므로 프레이저넷(FraserNet, Inc)사의 최고 경영자인 조지

프레이저(George C. Fraser)는 자신의 저서 <통감: 소통과 교감>에서 '다른 사람과 소통하는 것

은 우리 인생의 중요한 부분이자 생존방식이다.'고 말한다. 실제 연구보고에 따르면 다른 사람과 소통이 원만하지 못한 사람은 소통을 잘하는 사람에 비해 심장질환에 걸릴 확률이 더 높은 것으로 나타났다. 또 직장을 옮기는 이유에 대한 설문조사 결과에 서도 많은 사람들이 일 자체의 어려움 보다는 소통을 포함한 인간관계에서의 어려움 때문에 이직하는 것으로 답하고 있다. 이처럼 의사소통은 단순히 자신의 생각과 뜻을 다른 사람에게 전하는데 그 기능이 그치지 않고 원만한 인간관계를 유지하며 건강 한 삶을 유지하는데 있어서 매우 중요하다.



- 개발자
강현희(리딩큐어연구소 소장)
- 목적
건강한 소통을 통해 자신의 생각과 감정을 다른 사람에게 잘 전달하면서 동시에 자아를 건강하게 보호하고 주변 사람들과 두루 원만한 관계를 이룰 수 있도록 한다.
- 대상
초등학생 이상
- 실시
개인검사/소집단 실시
- 시간
30분 내외
- 구성
• 소통카드 36장, 백지 카드 4장, 연결 카드 10장, 게임설명서: 8,000원

Korean Emotional Expression Game

개정판 정서표현 게임

눈은 마음의 창(키케로)이라는 말에서도 알 수 있듯이 눈은 우리가 느끼는 것을 표현하는 창인 것이다. 우리가 다른 사람들의 얼굴을 쳐다볼 때, 그 사람의 얼굴 표정, 언어와 상황 단서, 몸짓을 기초로 그 사람이 표현하는 정서를 추론한다. 얼굴 표정을 기초로 정서를 추론하는 것은 기본적인 의사소통기술이다. 정서의 표현이 발달하게 되면 의사소통뿐만 아니라 사회적 능력 또한 향상될 수 있다. 정서표현게임은 얼굴 표현 인식 기술을 발달시키는데 도움 되는 도구이며, 또한 치료적 도구이다. 이 게임에는 4가지의 기본적인 정서단어들이 포함되어 있다(행복, 분노, 슬픔, 놀라움).

이 게임에는 다양한 게임을 할 수 있도록 고안된 부속품들이 있다. 지침서에 제시된 게임방법은 일부분에 지나지 않으며, 게임을 주도하는 리더에 따라 다양한 방법으로 게임이 진행될 수 있다.

이 게임을 통해 참가자는 자신의 정서를 표현하는 기술을 배우고, 타인의 정서를 인지하는 방법을 배우며, 정서표현을 위해 얼굴 표정 짓는 방법을 배운다. 또한 상황에 따른 적절한 정서를 표현함으로써 의사소통기술을 향상시킬 수 있고, 정서에 대한 얼굴 표정을 연습함으로써 사회적 능력을 향상시킬 수 있다.

이 게임에는 세 가지 버전이 있다. 하나는 게임 보드판을 사용하는 게임이고, 다른 하나는 카드만을 사용하는 게임이다. 나머지는 빙고게임이다. 게임 보드판을 사용하는 게임에 필요한 것은 게임 보드판, 게임말, 주사위, 빙고칩(투명한 칩), 카드 2종, 모래시계이다. 둘째로 카드만을 사용하는 게임에 필요한 것은 정서카드 1종, 메모지, 필기도구이다. 셋째로 빙고게임을 할 때에는 빙고게임용지, 정서카드, 정서포스터이다.



- 대상
아동청소년, 대학생, 성인
- 실시
소집단/집단상담
- 시간
회기별 40분/3회기
- 문항
20문항
- 구성
• 전체세트 (지침서, 정서카드, 조연카드, 보드판, 게임말, 보상칩, 모래시계, 주사위, 빙고카드, 정서빙고포스터): 69,000원
• 정서빙고카드용지(2종 각 24매), 설명서 : 9,000원 (정서카드를 가지고 있을 경우에만 구매), 1종을 사용하면 동시에 24명이 빙고게임을 할 수 있고, 2종을 함께 사용하면 동시에 48명이 빙고게임을 할 수 있다.

Emotional Bingo Game

- 대상
아동청소년, 대학생, 성인
 - 실시
소집단/집단상담
 - 구성
 - 세트(설명서+빙고카드 A형, B형, 빙고포스터, 정서카드, 보상칩) : 28,000원
- ※ A형을 사용하면 동시 24명이 빙고게임을 할 수 있고, AB형 모두를 사용하면 동시 48명이 빙고게임을 할 수 있다.

정서빙고 카드게임 세트

공감(감정이입, empathy)은 건강한 대인 관계를 형성하는데 중요한 요소이다. 감정들을 서로 공유하는 사람들 간에는 대화가 잘 이루어지고, 서로의 말을 경청할 뿐만 아니라 서로 더 잘 공감한다. 그러나 몇몇 사람들은 다른 사람들의 감정에 공감을 보여주는 아이디어를 찾지 못하고 다른 사람들의 기쁨과 고통을 공감하지 못한다. 공감의 부족은 강한 사회적 유대를 억제하고 극단적으로는 반사회적 혹은 공격적 행동을 보여주기도 한다. 정서빙고게임을 통해 우리는 공감을 배울 수 있다. 이 게임의 목적은 타인의 정서에 공감하는 방법을 배우는데 있다.



Korean Anger IQ Game

- 한국판 표준화
이경옥(덕성여자대학교 교수)
- 원저자
Franklin Rubenstein, Ph.D.
- 목적
분노조절, 예방 기술 습득
- 대상
청소년, 성인
- 인원
4~5명
- 시간
자유
- 구성
 - 세트(지침서, 카드 4종, 게임머니, 주사위) : 39,000원

분노 IQ 게임

게임을 하는 동안 분노에 따른 선택이 지닌 문제점을 극복할 수 있도록 도와주는 4가지의 분노지침을 제공한다. 플레이어는 분노상황과 행동방식을 분석하기 위해 이러한 원리를 적용해 본다. 이 도전적인 게임은 플레이어가 분노뿐만 아니라 분노가 선택에 미치는 영향과 이러한 선택에 따른 성급한 행동의 결과에 대해 깊이 생각하도록 도와준다.

이 게임에 참가하는 사람들은 분노를 불러일으키는 상황을 분석하고 성급한 행동이 가져다 줄 위험을 파악하는 방법을 배우며, 분노에 따른 선택이 지닌 함정과 이를 피하는 방법을 배우고, 도전적이고 분노를 야기하는 상황 하에서 최선의 선택을 하는 훈련한다. 또한 침착하고 타인과 적극적으로 상호작용하기 위한 분노통제 기술을 배운다.



Korean Positive Thoughts Game

- 한국판 표준화
이경옥(덕성여자대학교 교수), 오새니(한샘어린이집 교사)
- 원저자
Karin Gertner
- 목적
긍정적으로 사고하는 방법 습득
- 대상
초등학교생
- 인원
4~5명
- 구성
 - 세트(지침서, 카드, 색깔 주사위, 점수카드) : 39,000원

긍정적 사고 게임 개정판

이 게임은 “정서적인 문제는 비합리적인 사고에 따른 결과로 사람들은 합리적인 사고를 통해 문제를 완화하거나 해결할 수 있다”는 합리적 정서치료(Rational Emotive Therapy : RET)에 관한 Albert Ellis의 연구에 기초하고 있다. 이 이론은 심각한 정서문제가 아닌 일상적인 정서문제에 적용된다. 이 게임에서는 ‘합리적인’ 이나 ‘비합리적인’이라는 용어 대신에 ‘긍정적인’ 이나 ‘부정적인’이라는 용어를 사용한다.

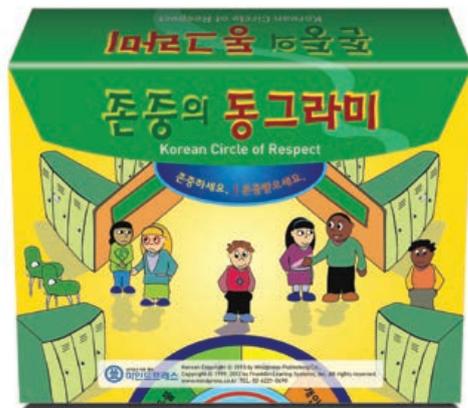
긍정적 사고는 아동들이 분노와 좌절 등의 감정을 불러일으키는 문제를 보다 명확하게 생각하여, 긍정적이고 생산적인 해결책을 마련하도록 도와주는 교육용 게임이다.

게임을 통해 학생들은 부정적 사고의 전형적인 특성을 인식하게 되고, 부정적 사고가 불행과 좌절을 가져올 수 있음을 알며, 문제를 효과적으로 해결할 수 있는 긍정적 사고와 행동을 배운다. 또한 자신의 사고와 행동 속의 부정적 방식을 인식하고 보다 효과적인 긍정적 사고와 행동을 갖도록 자신을 변화시킬 수 있다.



존중의 동그라미 게임

존중의 동그라미는 아동에게 존중의 개념과 존중하는 방법을 가르치기 위하여 제작된 교육용 보드 게임이다. 이 게임은 초등학교를 위해 제작되었으나, 초등학교 이상의 학생에게도 매우 유익한 자료로 활용될 수 있다. 또한 유치원생도 게임을 할 수 있으며, 글을 읽지 못하는 유아도 교사가 카드를 읽어 주면 게임을 진행할 수 있다.



모든 학생들에게 보다 도전적이고 흥미로운 게임이 되도록 세 가지의 게임규칙을 제공하고 있으며, 고택년을 위한 참-거짓 카드가 제공되고 있다.

모든 종류의 게임은 ① 존중받기 위한 가장 좋은 방법은 존중하는 것이라는 개념과, ② 존중받는 학생, 친구, 가족 구성원, 나아가 공동체의 일원이 되는 것이 중요함을 강조한다.

게임판의 존중의 동그라미는 ① 존중을 하면 존중을 받는다는 개념과, ② 존중의 다양한 방법을 나타낸다.

이 게임은 학생들이 존중에 대해 배우면서 동시에 읽기, 수학, 사고력의 증진시키는데도 도움이 된다.

이 게임에 참가하는 학생들은 존중(존중 받는 것과 존중하는 것)의 개념을 이해하고, 다른 사람을 존중할 때 다른 사람으로부터 존중받게 된다는 기본 개념을 배우며, 무례함에 대처하는 여러 가지 긍정적인 방법을 배운다. 또한 존중하는 행동(또는 존중하지 않는 행동)이 다른 사람들에게 미치는 영향에 대해 배우고, 존중받을 자격이 없는 사람이라고 생각되는 경우에도 존중해야 함을 배우며, 존중하면서 상대방 의견에 반대하거나 비판하는 방법을 배운다. 아울러 존중하고, 존중받기 위해 아동이 할 수 있는 일들에 대해 배울 수 있다.

- **한국판 표준화**
이경옥(덕성여자대학교 교수)
- **원저자**
Franklin Rubenstein, Ph.D.
- **목적**
존중하기/존중받기 방법과 기술 습득
- **대상**
초등학교생(1~6학년)
- **인원**
4명
- **시간**
2회기(30~40분)
- **구성**
세트(지침서, 보드판, 카드, 게임말, 주사위, 점수카드) : 58,000원

한국판 의사소통기술 향상 게임

의사소통기술 향상 게임은 중요한 의사소통 기술들을 가르치기 위한 교육용 보드게임이다. 초중고생 그리고 성인들의 의사소통기술을 향상시키기 위해 개발되었다. 이 게임에서 제시되는 이야기들은 직장 내에서 일어나는 것들로 교육적 경험을 토대로 만들어졌다.

의사소통기술은 직장의 작업 장면뿐만 아니라 친구들과, 가족, 그리고 학생들에게도 아주 가치 있는 기술이다. 이 게임을 하는 플레이어들은 다음과 같은 방법들을 배우게 될 것이다.

- 단호하지만, 여전히 존중하는 모습을 보여 주는 것
- 타인의 자존감을 유지시켜주면서 동의하지 않는 것
- 감정이입(공감)을 보여주는 것
- 비언어적 단서를 읽는 것
- 타인에게 구체적으로 요구하는 것
- 사실에 기초한 의견을 제시하는 것

의사소통을 할 때 단호해진다는(be assertive) 것은 자신이 원하는 것을 분명하게 말하고 상대방이 말하는 것을 경청해주며, 감동이 생겼을 때는 합리적인 토의과정을 거치면서 문제를 풀어나가는 것을 말한다. 다른 말로 표현하면 자신이 생각하고 느끼는 그리고 원하는 원하지 않던 상대방에게 분명하게 표현하는 것을 말한다. 진정한 자기모습에 대한 표출은 상대방이 주는 상처를 가까이 받겠다는 의도를 포함하며 또 다른 의미로는 상대방이 자신에게 말하고자 하는 권리를 받아들일겠다는 의지를 포함하는 것이다. 또 다른 중요한 기술 중의 하나는 서로에 대한 관심과

감정의 이입이다. 의사소통할 때 서로 존중하며 공감하고자 하는 동기를 갖는 자세가 중요하다. 서로에 대하여 긍정적인 감정을 표현하는 의사소통은 특별히 문제가 없어 보인다. 의사소통을 할 때 비언어적(몸짓, 손짓, 표정, 자세, 목소리의 고저(높낮이) 등) 단서를 읽고 파악하는 것은 아주 중요하다. 이러한 기술을 적절히 사용함으로써 자신이 전달하고자 하는 생각과 감정을 상대방에게 정확하게 전달하고, 또한 상대방의 생각과 감정들을 주관적인 관점이 아닌 객관적인 시점에서 정확하게 파악하고 받아들일 수 있다.



- **한국판**
조용대 교수
- **원저자**
Franklin Rubenstein, Ph.D.
- **목적**
의사소통기술 향상
- **대상**
중학생~성인
- **인원**
2~4명
- **시간**
시간제한 없음
- **구성**
• 세트(교사용 지침서, 카드, 보드판, 주사위, 게임말, 게임머니) : 60,000원

- 개발자
조용태, 황병철
- 목적
학생들의 학교적응 정도 파악
- 대상
초등학교 고학년, 중고등학생
- 실시
2~6명
- 시간
회기별 30분 내외(6회기)
- 구성
 - 세트(지침서, 학습기술과 전략책자, 상황카드, 워킹메모리카드, 보드판 2종, 주사위, 컬러 주사위, 말, 칩, 회전판) : 80,000원

학습전략 향상 게임 개정판



학습전략 향상 게임은 학습방법, 태도, 기술이 부족하거나 문제가 있는 학생들을 위해 개발되었다. 이 게임을 하면서 자신의 잘못된 학습방법과 태도를 교정하고, 새롭고 객관적이며 다양한 학습기술을 익힘으로써 효율적으로 공부할 수 있도록 도움을 주도록 고안되었다. 이 게임은 공부를 잘하는 학생과 못하는 학생에 관계없이 진행할 수 있다. 공부를 잘하는 학생들은 새로운 방법을 배울 수 있고, 자신의 잘못된 공부방법을 수정할 수도 있다. 또한 공부를 못하는 학생들 또한 자신의 잘못된 공부방법과 습관처럼 사용해 오던 방법과 기술들을 재점검해 보고 수정함으로써 더 효율적으로 공부할 수 있다.

이 게임은 공부에 가장 기본적인 기술인 6가지 기술들에 초점을 맞추었다. 1)관리기술(management skills; 시간관리, 환경관리, 행동관리), 2)읽기기술(reading skills), 3)노트필기기술(note-taking skills), 4)정보처리기술(information processing skills), 5)시험치기기술(test-taking skills), 6)동기촉진기술(motivation-facilitating skills).

게임보드판은 두 가지로 개발되었는데 하나는 뱀사다리게임(Snake and Ladders game) 형식으로 잘못된 공부방법 즉 나쁜 행동은 벌을 받고, 효율적인 공부방법은 칭찬을 받는 식으로 구성되어 있다. 이 보드판은 주사위, 말, 칩 등으로만 게임을 진행한다. 첫 회기에는 사다리 칸에 도착하면 올라가고, 뱀머리칸에 도착하면 내려오는 게임을 하고, 두 번째 회기에는 사다리에 도착하면 그 칸에 있는 그림을 설명하게 하고 설명을 잘하면 위로 올라가게 한다. 마찬가지로 뱀머리칸에 도착했을 때 그림을 잘 설명토록 요구하고 잘 설명을 하면 아래로 내려오지 않고 그 자리에 머문다. 세 번째로 게

임을 할 때는 말이 도착하는 칸마다 설명을 요구하게 하고 설명을 잘하게 한다. 회기 때마다 해당 칸의 그림을 잘 설명하면 보상칩을 하나씩 준다. 또한 다른 참가자에게도 그림을 설명할 수 있는 기회를 줄 수도 있으며 설명을 잘 할 경우 보상칩을 한 개 준다.

또 다른 보드판은 상황카드와 워킹메모리카드, 회전판 등을 사용할 수 있다. 각 칸에는 공부방법에 대한 긍정적인 문장표현과 부정적인 문장표현이 있는데 긍정적인 문장표현(+1) 칸에 도착하면 칩을 하나 받는다. 부정적인 문장표현(-1) 칸에 도착하면 칩을 하나 잃는다. 상황카드칸에 도착하면 상황카드를 하나 집어 들고 상황을 소리내어 읽는다. 그 다음 질문을 읽고 질문에 대한 자신의 의견을 말하면 된다. 답변을 잘 했을 경우에는 칩을 하나 보상으로 준다.

워킹메모리칸에 도착하면 해당 카드를 집지 않고 컬러 주사위를 한 번 더 굴린다. 이 때 나온 컬러와 같은 색의 말을 사용하는 사람이 워킹메모리칸을 집어 들고 질문을 한다. 즉, 워킹메모리칸에 도착해 있는 참가자에게 질문을 한다. 맞추면 모두 칩 1개씩 받는다.

게임을 시작할 때는 먼저 보드판1(뱀사다리형식게임)을 사용하고 난 다음에 보드판2를 사용하면 효율적이다. 게임을 사용하기 전에 학습기술검사(Learning Skills Inventory:LSI)를 먼저 실시할 수도 있다. 이것은 학생들이 6가지의 각 영역에서 어느 부분이 부족한지를 미리 알 수 있으며, 부족한 영역의 기술을 집중적으로 교수할 수도 있다. 부족한 영역을 집중적으로 교수할 때는 상황카드의 해당되는 영역만 따로 추출하여 게임을 진행할 수 있다.

이 게임은 학습기술과 전략에 관심이 있고, 기본적인 지식을 가지고 있는 학교상담전문가, 학습상담전문가, 학습치료사, 전문상담교사 등 전문가들이 리더가 되어 활용하면 더욱 좋다.



개정판 대인관계향상게임

을 학습한다. 5)타인의 부당한 부탁을 융통성 있게 거절하는 방법을 학습한다. 6)친구들의 비밀의 중요성과 타인의 일에 지나치게 간섭하지 않는 것을 학습한다. 7)친구와의 의사소통 기술을 학습한다.

대인관계문제나 교우관계에 문제가 있는 학생들을 대상으로 관계 개선을 위해 이 게임을 사용할 수 있으며, 대인관계에 특별한 문제가 없는 학생들도 대인관계기술을 배움으로써 학교 및 사회생활을 더 잘 할 수 있다. 이 게임은 사용방법이 쉬우며 대인관계에 관심있는 전문가라면 누구나 활용 가능하다. 또한 대인과 교우관계검사를 실시한 후 문제가 발견된 학생들을 별도로 구성하여 집단상담형태로 활용 가능하다.

게임을 시작할 때는 먼저 뱀사다리형식의 보드판1을 먼저 활용하고, 그 다음으로 보드판2를 활용하는 것이 효과적이다. 게임방법은 학습기술향상게임과 유사하다. 상황카드에는 다양한 영역의 상황들이 기술되어 있으며, 질문카드에는 간단하면서도 기본적인 대인관계기술들의 내용이 포함되어 있다. 대인관계향상게임은 인지행동치료(cognitive behavior therapy) 기법에 근거하여 사용하도록 고안되었다.

☞ 아동·청소년 에니어그램검사(10p)



아동 청소년기 동안의 대인관계 경험은 이후의 성격과 사회성 발달에 중요한 역할을 한다. 대인관계에서 부적응 및 여러 가지 문제를 보이는 아동 청소년을 이해하고 상담을 통해 그들의 대인관계 기술을 향상시키도록 도움을 주어야 한다. 이 게임은 아동과 청소년들의 대인관계 기술을 향상시키는데 효과적으로 활용할 수 있다.

이 게임은 대인관계 기술이 부족하고, 대인관계를 형성할 때 어려움을 호소하는 아동과 청소년들을 위해 개발되었으며 여섯 가지의 카테고리에 근거하였다. 그 카테고리들은 다음과 같다. 1)통제지배 : 다른 사람들을 지나치게 통제하거나 조종을 하려는 경향, 2)자기중심성 : 쉽게 화를 내고 보통의 사건에 대해서도 민감하게 반응하며, 사소한 것으로 자주 다투는 경향, 3)냉담 : 다른 사람에 대한 정서적 경험과 표현이 어렵고 친밀하게 지내기 어려운 경향, 4)사회적 억제 : 다른 사람에게 말을 걸고 자신의 감정을 표현하고 집단에 참여하거나 사회생활에 적응하는데 어려움이 있는 경향, 5)과순응성: 타인의 부탁을 거절하지 못하고 쉽게 설득 당하는 경향, 6)과관여: 너무 개방적이고 개인적인 것을 너무 많이 이야기하며 비밀을 지키지 못하며, 지나치게 친구들의 개인적인 일에 간섭하려 하는 경향 등이다.

(Horowitz, 1979)

이 게임을 통해 학생들은 다음과 같은 것을 배우게 된다. 1)친구들을 지나치게 통제하고 조종하는 것이 나쁘다는 것을 학습한다. 2)본노를 조절하고 사소한 일에 민감하게 화를 내지 않도록 학습한다. 3)자신의 정서를 표현하는 방법과 타인의 정서를 이해하는 방법을 학습한다. 4)친구에게 자신의 감정을 말하고 단체 활동에 참여하여 자신의 주장을 펼 수 있는 방법



- 개발자
조용태, 황병철
- 목적
대인관계, 교우관계 개선
- 대상
초등학교 고학년, 중고등학생
- 하위척도
통제지배, 자기중심성, 냉담, 사회적 억제, 과순응성, 과관여
- 실시
2~6명
- 시간
30~40분
- 구성
• 세트(지침서, 보드판 2종, 회전판, 상황카드, 질문카드, 칩, 게임말, 주사위, 보관박스) : 80,000원

- 개발자
조용태, 황병철
- 목적
괴롭힘, 학교폭력 예방 및 중재
- 대상
초등학교 고학년~중고등학생
- 실시
2~6명 소집단 실시
- 시간
40분 내외
- 구성
• 세트(교사용 지침서, 보드판, 괴롭히는 자 카드(Bully, 가해자), 방관자 카드(Bystander), 희생자 카드(Victim, 피해자), 진실-거짓 카드, 게임말, 칩, 주사위) : 70,000원

한국형 불리프리게임 개정판

약한 자를 괴롭히는 것(bullying)은 사회적 맥락에서 일어난다. 여기에는 일반적으로 세 가지의 측면이 있는데 첫째, 의도적인 것으로, 타인의 감정을 상하게 하는 행동이며, 둘째, 반복되는 것이며, 셋째, 희생자들 스스로 괴롭히는 사람을 방어하는 것이 어렵다는 것이다. 타인을 괴롭히는 행동에는 세 가지 중요한 형태가 있다. 첫째, 신체적으로 괴롭히는 것으로 때리거나 발로 차는 것, 둘째, 언어적인 것으로 욕설을 한다거나 모욕적이고 무례한 말을 하는 것, 셋째, 간접적이며 정서적인 것으로 나쁜 소문을 퍼뜨리는 것이다. 약자를 괴롭히는 것은 그들에 의해 시작되지만 희생자와 방관자들에 의해 유지되고 지속된다. 그래서 괴롭히는 사람, 희생자 그리고 방관자들의 태도와 행동을 변화시킬 매개 프로그램이 요구된다.

게임 카드는 모두 네 종류가 있다. 괴롭히는 사람 카드(BU:Bully, 가해자), 방관자 카드(BY:Bystander), 희생자 카드(VI:Victim, 피해자), 진실-거짓 카드(TF:True-False)로 표시가 되어 있다. BU, BY, VI 카드는 괴롭히는 상황을 기술하는 카드 즉 시나리오 상의 '주요 인물에게 어떤 조언을 할 수 있을까'를 묻는다. 이러한 개방형 질문을 통해 학생들의 다양하고 좋은 반응들을 이끌어 내고, 그 상황에 대해 생각하고 대처하는 더 좋은 방법들에는 어떤 것들이 있는지에 초점을 맞추면 된다. 카드에 제시된 상황들은 실제 학교 장면에서 일어날 수 있는 상황들이며, 그 내용들이 각각의 학습 목표가 될 수 있다. 질문에 대한 대답은 학생들이 마다 다를 것이다. 참가자는 카드의 내용에 따라 경험들을 이야기할 것이다. '학생 바꾸기 카드'는 BU, BY, VI카드 내에 각각 포함되어 있으며, 이 카드를 집어든 참가자는 자신 소속의 학생 한 명을 다른 참가자 소속의 학생 한 명과 바꿀 수 있다. 진실-거짓 카드는 제시된 질문들을 읽고, 그 내용이 맞는지 혹은 틀리는지를 판단하는 것이다. 질문 내용과 진실-거짓의 판단 내용이 모두 한 면에 제시되어 있다.

게임을 할 때 게임 참가자는 각 팀의 팀장이 된다(혹은 각 학교의 교장, 담임, 회장, 각 반의 반장). 참가자가 게임을 시작하기 전에 학생의 이름이 적힌 '학생이름 카드'를 받게 되는데 '학생이름 카드'에 적혀 있는 학생들은 자기 소속(즉, 팀, 학교 등)이 된다. 예를 들어 참가자 A가 제임스라는 학생의 이름 카드를 가졌을 경우, 게임을 하는 도중에 게임 카드 내용에 제임스라는 학생이 약자를 괴롭히는 행동을 하였을 경우, 칩을 하나 잃는다. 즉, 게임 참가자 A는 자신의 칩 1개를 리더(칩 박스 등)에게 반납을 해야 한다. 그리고 카드 내용 중 학생 바꾸기라는 내용일 경우는 다른 참가자의 학생과 1:1로 원하는 학생으로 바꿀 수 있다.

※ 주의 : 진행자는 카드 내용을 미리 살펴보고, 게임 참가자를 고려할 때 적절하지 않은 내용의 카드는 제외시킬 수 있다. 새로운 내용을 추가시키고자할 경우에는 빈 카드에 내용을 기록한 후 사용하면 된다.



괴롭힘·학교폭력 예방을 위한 중재 프로그램

■ 괴롭히는 자 카드



■ 방관자 카드



■ 희생자 카드



■ 진실-거짓 카드



Korean Bully Safe Game

한국판 괴롭힘 제로 게임



한국판 괴롭힘 제로 게임은 괴롭힘을 막는데 있어 학생 모두가 중요한 역할을 한다는 것을 학습하고, 학생들이 '괴롭힘을 당하는 사람'이 될 경우, 괴롭힘에서 벗어나기 위해 사용할 수 있는 기술을 학습한다. 그리고 학생들이 누군가를 괴롭히는 상황에 같이 있었거나 또는 그 사건이 일어나기 전이나 후에 이야기를 듣게 되었을 때, 괴롭힘 당하는 상황을 막기 위해 사용할 수 있는 기술을 학습하게 되며, 학생들은 특정한 목적을 달성하기 위해 괴롭히는 행동을 하는 것이고, 달성하고자 하는 목적이 무엇인지 학습하며, 괴롭히는 행동을 하지 않으면서 목적을 달성하기 위해 사용할 수 있는 긍정적인 기술을 학습하게 되는 교육용 도구이다.

이 게임은 누구나 입장이 달라질 수 있다는 점을 강조한다. 학생들은 각각 세 가지 역할에서 사용할 수 있는 비폭력적 기술을 실제적으로 학습한다.

이 게임은 '괴롭힘을 당하는 사람', '괴롭히는 사람', 그리고 '구경하는 사람'을 위한 구체적인 교육내용을

담고 있다. 따라서 모든 학생들은 이 게임을 통해 학습할 수 있다.

괴롭힘 · 학교폭력 예방을 위한 중재 프로그램

- 한국판
조용태, 유경미, 2011
- 원저자
Andrea Chorney,
Franklin Rubenstein, Ph.D.
- 목적
괴롭힘 행동 감소
- 대상
초등학교 이상
- 게임 인원
개별 실시(2~4명)
- 시간
25~40분
- 구성
• 세트(지침서, 카드 2벌(조연카드, 상황카드), 토큰 3종) : 40,000원

Korean Stop Bullying Game

한국형 스톱 불링 게임

이 게임은 괴롭힘 행동, 학교 폭력 예방을 위한 중재 프로그램이다. 게임에 사용되는 카드는 괴롭히는 아이 카드, 희생자 카드, 방관자 카드 등 3가지이다. 각 종류의 카드에는 감정단어가 포함되어 있다. 게임을 진행하는 교사는 게임을 하기 전에 안내서를 읽고, 시연을 해보아야 하며, 적절치 않다고 판단되는 카드는 게임 전에 제외시켜야 한다. 괴롭힘 예방 워크북을 함께 사용하면 더 효과적이다.

괴롭힘 · 학교폭력 예방을 위한 중재 프로그램



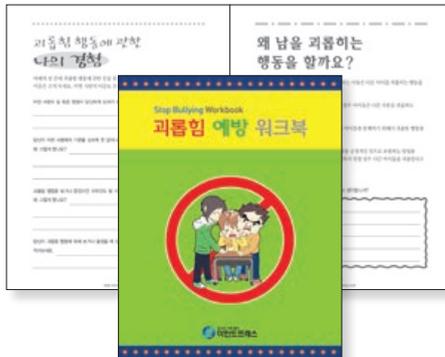
- 목적
괴롭힘, 학교 폭력 예방을 위한
중재 보드 게임
- 대상
초등학교
- 게임인원
2~5명
- 시간
회기별 30분 내외(1~6회기)
- 구성
• 세트(교사용 안내서, 보드판, 주사
위, 게임말, 칩, 모래시계, 카드) :
70,000원

Stop Bullying Workbook

괴롭힘 예방 워크북

이 워크북은 괴롭힘(Bullying)을 예방하기 위한 다양한 자료들이 수록되어 있다. 무엇이 남을 괴롭히는 행동이며, 괴롭힘을 당할 때는 무엇을 해야 하며, 화가 났을 때 현명하게 대처하는 방법 등 다양한 프로그램이 포함되어 있다. 또한 괴롭힘 예방과 관련된 컬러링 그림이 제시되어 있으며 그림에 색칠을 할 수 있고 그 그림에 대한 상황과 해결책을 논의할 수 있다. 이 워크북은 괴롭힘과 관련된 행동들을 인지하고, 예방하기 위한 프로그램 책자이다.

괴롭힘 · 학교폭력 예방을 위한 중재 프로그램



- 목적
괴롭힘, 학교폭력 예방
- 대상
초등학교생~중1
- 구성
• 32쪽, 216×280mm : 5,000원

Korean Talking, Feeling, & Doing Game

- **한국판**
유미숙(숙명여자대학교 교수)
- **개발자**
Richard A. Gardner, Ph.D.
- **목적**
심리치료
- **대상**
4세 이상
- **실시**
개별실시/소집단별 실시(2~6명)
- **시간**
제한없음
- **구성**
• 세트(지침서, 게임판, 주사위, 말, 카드 3벌(각108장), 칩, 회전판) : 80,000원



한국판 말하고, 느끼고, 행동하기 보드게임 개정판

아동심리치료를 위한 게임은 치료사가 내담 아동의 심리치료적인 과정을 더욱 잘 이해할 수 있도록 제작되었다. 치료를 받고 있는 아동은 보통 그들 자신을 쉽게 드러내지 않는 편이며, 특히 아동에게 심리적 고통, 불안, 부끄러움, 혹은 죄책감을 유발하게 될 때는 더욱 자신을 드러내지 않는 경우가 많다.

이 게임은 아동들이 비위협적인 방식으로 드러내기 어려운 정보를 치료사에게 제공할 수 있게 한다. 즉, 치료사는 대부분의 아동들이 매력적으로 느끼는 게임을 통해 친근하고 즐거운 방식으로 아동에게 다가가 아동이 어떤 마음을 가지고 있는지를 알 수 있게 된다. 특히, 치료사는 아동이 가장 친숙해지는 보드게임 형태를 아동의 마음을 여는 매체로써 활용할 수 있다.

이 게임은 초기에 억압된 아동들이 자신을 쉽게 드러낼 수 있게 하기 위한 목적으로 개발되었지만 직접적인 대화를 자유롭게 할 수 있는 능력이 있고 통찰지향적인 치료를 받고 있는 아동이면 누구나 이 게임을 또다른 즐거운 치료적 경험으로 느끼게 될 수 있다.



Korean Talking, Feeling, & Doing Card Game

- **한국판**
유미숙(숙명여자대학교 교수)
- **개발자**
Lawrence E. Shapiro, Ph.D.,
Hennie Shore
- **목적**
아동을 위한 심리치료
- **대상**
6세~12세
- **실시**
개별실시/소집단별 실시
- **시간**
제한없음
- **종류**
이혼가정자녀 행복찾기 카드게임/
좋은행 행동 배우기 카드게임/
괴롭히는 습관 버리기 카드게임/
수줍음 극복하기 카드 게임/
분노 다루기 카드게임
- **구성**
• 설명서, 주사위, 카드 3종 99장, 칩 : 40,000원
• 세트(말하고, 느끼고, 행동하기 카드게임 5종) : 200,000원

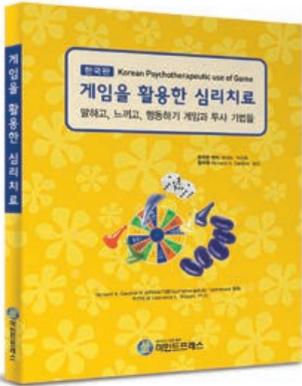
한국판 말하고, 느끼고, 행동하기 카드게임

말하고, 느끼고, 행동하기 카드게임들은 심리학자 Lawrence E. Shapiro, Ph. D와 작가 Hennie Shore에 의해 고안되었다. 아동정신의학자인 Dr. Richard. A Gardner에 의해 개발된 말하고, 느끼고, 행동하기 게임은 치료용 게임분야로 아동들의 감정을 드러내게 한다. 각각의 카드는 특정한 혼란 아동기 시절의 문제에 중점을 두며 기존의 보드게임과 함께 사용될 수도 있고 이 카드 게임만으로도 사용할 수 있다. 이러한 게임들은 아동이 자신의 감정을 탐색하는데 도움이 되며 자신에 관해나 자신의 문제를 해결하는 새로운 방법을 생각하는데도 도움이 된다.

Childswork/Childsplay 출판사는 30년 이상 사용해 온 말하고, 느끼고 행동하기 게임의 효과적인 모델에 근거하여 새로운 카드게임을 개발하였다. 기존 보드게임과 달리, 말하고, 느끼고 행동하기 게임을 주제별로 구성하였다. 그리고 상담자가 아동에게 걱정되는 특정한 분야에 초점을 두어 제작하였다.

각각의 카드게임들은 카드게임 자체로 사용할 수 있고 기존의 보드게임판을 활용하여 사용할 수도 있다. 보드게임에서 사용한다면, 카드게임의 카드를 기존의 보드게임 카드 묶음과 대체하여 기존의 보드게임의 설명서대로 사용하면 된다.





게임을 활용한 심리치료 **개정판**

말하고, 느끼고, 행동하기 게임과 투사 기법들

여러분이 말하고, 느끼고, 행동하기 게임을 사용하는 수만명의 치료사들 중 한 명이라면, 그 게임의 사용법에 대해 읽어보길 원할 것이다. 이 책은 아동의 갈등과 걱정에 대한 이야기뿐만 아니라, 그들의 세계와 다양한 생각을 새로운 방법으로 변화시키는 것 또한 볼 수 있다. 이 책을 통해 수십명의 아동들을 도왔던 가드너의 이야기가 실려 있는 상세한 임상장면을 풍부하게 읽을 수 있을 것이다.

- **한국판 역자**
유미숙(숙명여자대학교 교수) 박진희
- **원저자**
Richard A. Gardner, M.D.,
Lawrence E. Shapiro, Ph.D.
- **판형**
215mm x 275mm
- **쪽수**
290페이지
- **가격**
20,000원

Korean Impulse Control Game

한국판 충동조절 게임

이 게임에 참가하는 아동은 다음의 사항을 학습하고 훈련받게 된다. (1)충동조절의 이점 이해, (2)행동을 취하기 전에 다른 대안을 평가, (3)충동조절이 되도록 혼잣말(self-talk)을 사용, (4)자신의 행동에 대한 결과를 예측, (5)지연된 만족감(delayed gratification)의 이점을 이해, (6)행동을 취하기 이전에 멈추어서 생각하는 시기를 알도록 사회적 단서를 인지한다.

충동성을 감소시키는 성공적인 중재는 **강요된 지연(forced delay) 기법**, **내적언어 교수**, **정사 전략(scanning strategies) 교수**, **문제해결 기능 교수**가 결합된 것이 포함된다. 충동적인 아동들은 경험을 통해 학습할 수 있기 때문에 게임과 활동은 이러한 새로운 기능을 가르치기 위한 좋은 방식이다.

- **한국판**
조용태, 유경미, 함현진
- **원저자**
Tonia Caselman, Ph.D.
- **목적**
충동성 조절, 감소
- **대상**
7-15세
- **실시**
개별실시(2-6명)/
소집단별 실시(2-6팀)
- **시간**
회기별 30분 내외(1~6회기)
- **구성**
• 세트(보드판, 말, 그린카드, 카드, 주사위, 점수카드, 사용자 지침서, 회전판) : 70,000원



Korean Stress Management Game

한국판 스트레스 조절 게임

스트레스 조절 게임은 스트레스에 성공적으로 대처하기 위해 필요한 기술들을 게임을 하는 이들에게 가르쳐 준다. 이 게임은 게임을 하는 사람들이 스트레스의 원인과 증상들이 무엇인지 알 수 있도록 도와주며, 인지적 오류들과 부정적인 생각과 맞설 수 있도록 도와준다. 또한 이 게임은 게임 참가자들이 역할극을 통해 일반적인 스트레스 상황을 준비할 수 있도록 해주며, 쉽게 사용할 수 있는 여러 이해가능한 해결책들을 제시한다.

- **한국판**
곽금주(서울대학교 교수),
김연수(서울대학교 사회과학연구원
선임연구원)
- **원저자**
Berthold Berg, Ph. D.
- **목적**
스트레스 조절
- **대상**
8세 이상, 초등~성인
- **실시**
개별실시/소집단별 실시(2-6명)
- **시간**
시간제한 없음
- **구성**
• 세트(게임보드, 카드 4종, 게임말, 보상칩) : 80,000원



Korean Escape From Anger Island Game

- 한국판 표준화
조용태, 유경미 교수, 2011
- 원저자
Franklin Rubenstein, Ph.D.,
Lawrence E. Shapiro, Ph.D.
- 목적
분노조절
- 대상
초등학생
- 게임 인원
개별 실시(2명)/ 소
집단별 실시(3~6명)
- 시간
40분 내외
- 구성
• 세트(지침서, 보드판, 주사위, 말,
카드 6벌, 공룡 1개) : 70,000원

한국판 분노의 섬 탈출 게임

개정판

분노의 섬 탈출 게임은 화가 났을 때 스스로 진정하기(self-calm) 방법, 화를 행동으로 곧바로 표현하지 않고 화난 부분을 이야기로 풀어가는 방법, 성인이나 또래와의 문제 상황에서 긍정적인 해결책을 찾아내는 방법, 자기대화(self-talk)를 통해 화난 감정을 조절하는 방법, 피할 수 있는 스트레스는 감소시키고 피할 수 없는 스트레스는 잘 처리하는 방법, 분노가 폭발하는 상황을 알고 변화시키는 방법을 학습하는 교육용 보드게임이다.

최근에 다양한 이유로 자신의 분노를 조절하는데 문제를 지닌 많은 아동들이 있다. 그 이유가 무엇이든 아동들은 자신의 문제를 잘 처리하고 감정을 표현하는데 있어 보다 바람직한 방법을 학습해야 한다. 이 게임은 아동들에게 여섯가지 분노조절 기술 1. 스스로 진정하기(이완하기), 2. 정서적 의사소통(감정을 말로 표현하기), 3. 문제 해결하기, 4. 자신과 대화하기, 5. 스트레스 줄이기, 6. 분노폭발 이해하기(화난 이유 알아차리기)를 가르치도록 설계되었다. 분노의 섬 탈출 게임은 Franklin Rubenstein 박사와 Lawrence Shapiro(Talking, Feeling, Doing Card Game의 저자) 박사가 협력하여 개발한 것이다.

집단으로 게임을 할 경우, 처음으로 '공룡이 쫓아와요'라는 카드를 집었을 경우 왼쪽에 있는 다른 게임참가자가 주사위를 굴리고 그 수만큼 공룡을 옮긴다. 다음의 '공룡이 쫓아와요' 카드가 나올 때까지 그 자리에 머문다.



Korean Breaking the Chains of Anger Game

- 한국판
조용태, 유경미 교수, 2011
- 원저자
Franklin Rubenstein, Ph.D.
- 목적
분노조절기술 습득
- 대상
초등 고학년 이상
- 실시
개별 실시(2~6명)/ 소
집단별 실시(2~6팀)
- 시간
40분 내외
- 구성
• 세트(지침서, 게임판, 말, 주사위,
카드 2벌, 점수카드) : 70,000원

한국판 분노조절 게임 I

분노조절 게임 참가자는 분노와 공격성을 유발시키는 상황을 이해하고, 성급하게 행동하기 이전에 먼저 생각해 보고, 분노와 공격성을 조절할 수 있는 구체적인 기술을 학습한다. 또한 공격적이지 않으면서 단호하게 행동하는 방법을 학습하고, 자기암시, 심호흡하기 등과 같은 구체적인 분노 조절 기술을 학습하고, 갈등 상황이 일어났을 때와 갈등 상황이 일어난 이후에 스스로 기본이 나아지게 하는 방법을 배우고, 전반적으로 다른 사람과 사이좋게 잘 지내는 방법을 습득하게 된다.

학생들이 학습할 기술은 **스트레스 상황에 대하여 미리 계획하기, 자기조절기술, 분노감소 기술, 문제해결 기술, 자기강화 기술**이다.

전통적인 학습 설계를 통해서서는 분노 조절과 폭력 예방 기술을 가르치기는 어렵다. 이 게임은 재미있게 효과적으로 기술을 소개하고 가르친다. 학생들이 게임을 한 두 번으로(수업시간 2교시) 기술을 전부 습득할 수는 없다.

그러나 이 게임은 어떠한 교사라도 가르칠 수 있는 견고한 기본 품이 있다는 것이다. 교사는 매 학년마다 지속적으로 기술을 사용할 수 있도록 적절하게 강화함으로써 게임과 기술을 연결시킬 수 있다.



한국판 분노해결 게임

일반적으로, 사람들은 갈등상황에서 다음과 같은 두 가지 방법 중 하나로 부적절하게 반응한다. 그들은 언어 또는 신체적 폭발을 일으키면서 지나치게 감정을 표현하고 화를 내거나 분노를 내재화하여 신체 또는 정서적 스트레스 증상을 보인다. 분노해결게임은 심리학의 교육적 접근과 인지 행동적 중재 방식을 통합한다. 이 게임의 목표는 아동들이 분노의 행동적 반응들을 조절하도록 이해를 돕고 긍정적인 해결책에서 좋은 결과를 선택할 수 있도록 한다.

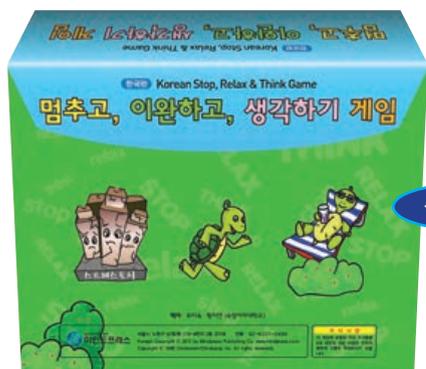
분노해결게임은 성인조력자와 함께 참여해야 한다. 부모, 교사, 상담가와 같이 공감능력을 갖춘 성인은 아동이 효과적으로 그들의 분노를 확인하고, 표현하며, 관리할 수 있도록 도울 수 있다. 분노가 갈등상황에서 나타나는 자연스러운 감정이지만 효과적이고 적절하게 의사소통 할 수 없다면 관계를 위태롭게 할 것이다.



- 한국판
유미숙, 박진희(숙명여자대학교)
- 목적
분노와 공격적 행동의 대안 제공
- 대상
7세~초등학생
- 실시
개별 실시/소집단별 실시(2-6명)
- 시간
시간제한 없음
- 구성
• 세트(카드 3종, 주사위, 게임말, 칩, 회전판) : 70,000원

한국판 멈추고, 이완하고, 생각하기 게임

이 게임의 목표는 게임판의 느끼기, 멈추기, 이완하고, 생각하기 구역에서 도착까지 길을 따라가면서 토큰을 모으는 것이다. 게임이 끝날 때 가장 많은 토큰을 모은 사람이 이긴다. 게임의 효과성을 최대화하기 위해서, 성인 조정자가 게임 놀이를 촉진해야 한다. 이 게임은 충동적인 아이들이 행동하기 전에 생각하도록 돕는 게임이다.



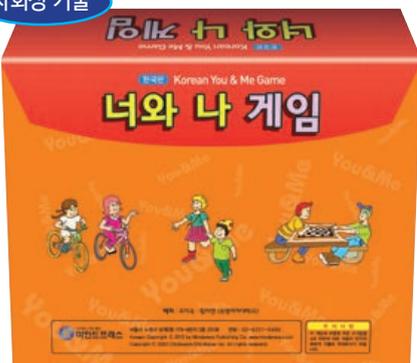
- 한국판
유미숙, 황지연(숙명여자대학교)
- 목적
충동성 조절,
행동하기 전 생각하도록 도움
- 대상
6세~초등학생
- 실시
개별 실시/소집단별 실시(2-6명)
- 시간
시간제한 없음
- 구성
• 세트(게임판, 주사위, 게임말, 칩, 카드 3종) : 70,000원

한국판 너와 나 게임

너와 나 게임은 생활 속에서 아이들에게 필요한 사회적 기술을 가르칠 때 자신의 주변 세계를 인식하는데 도움을 주고자 제작되었다. 이러한 사회적 기술들에는 도와주기, 나누기, 예의바르게 행동하기, 협동하기, 다른 관점을 이해하기, 주의 깊게 듣기, 규칙 따르기, 자기주장하기, 친구 만들기가 포함된다. 너와 나 게임의 세 가지 카드들은 서로 특성이 다르게 구성되어 있으므로, 다양한 연령의 아동에게 사용할 수 있다.

너와 나 게임은 참가자들이 팀으로 작업해야 하는 협동 게임이며, 개인별 승자가 없고 참가자들 모두가 다 이기거나 모두 다 진다. 게임을 처음 시작해서 2, 3번까지는 성인이 사회적 기술에 도움이 필요한 아이들과 게임에 함께 참여하는 것이 더 좋다. 그 후에, 성인은 관찰자 역할을 하고 아이들이 스스로 게임을 하도록 격려해야 한다. 그러나 만약 참가자가 글을 읽지 못한다면, 성인의 참여가 항상 필요하다.

사회성 기술



- 한국판
유미숙, 황지연(숙명여자대학교)
- 목적
아동의 사회성 기술 향상
- 대상
6세~초등학생
- 실시
개별 실시/소집단별 실시(2-6명)
- 시간
시간제한 없음
- 구성
• 세트(게임판, 주사위, 게임말, 칩, 카드 3종) : 70,000원

Korean Focus Game

- **한국판**
조용태, 유경미
- **원저자**
Andrea Chorney, Franklin Rubenstein, Ph.D., Ramona Sherman, & Paul Clark
- **목적**
주의집중력 향상
- **대상**
초등학생 이상
- **게임 인원**
개별실시(2~6명)/
소집단별 실시(2~6팀)
- **시간**
제한없음
- **구성**
• 세트(지침서, 카드 4벌, 토큰 3종, 퍼즐조각, 단어카드, 행동지) : 70,000원

한국판 주의집중향상 게임

개정판

연구에서 ADD 또는 ADHD로 진단된 아동의 주의집중 시간을 향상시키는데 가장 효과적인 두 가지 치료법은 약물치료와 행동수정이라고 말하고 있다. 두 가지 모두 효과적이며 두 가지 치료법을 병행하여 치료하는 것이 보통 한 가지 치료법을 사용할 때 보다 좀 더 효과적이다. 주의집중향상 게임은 학교나 치료 장면에서 활용할 수 있는 게임이다. 이 게임은 행동수정 프로그램이 기초가 된다.

행동수정 게임에서 아동은 주의를 다른 곳에 빼앗기지 않고 주어진 시간 내에 과제를 완수하게 되면 특정한 긍정적 강화를 받게 된다. 보상은 보통 토큰의 형태이다. 집중하기 게임은 아이들이 즐겁게 할 수 있는 게임이다. 이 게임은 행동수정의 필수 요소를 담아서 구조화되었으며, 주의집중을 하는데 있어 크게 긍정적 영향을 줄 수 있도록 설계되었다.

중증 ADD 또는 ADHD를 가진 아동들은 과제에 집중하려고 노력하지만 외부 자극에 의해 산만해진다. 또한, 게임의 중요한 특징은 방해상황이 일어나는 동안에 과제를 시도할 때 좀 더 많은 토큰을 받을 수 있다는 것이다. 이는 참가자들이 과제를 하는데 있어 주의를 흐리게 되는 가장 일반

적인 방해상황에서 주의집중 연습을 하게 한다. 카드는 모두 4종류이며, 초급과제카드, 중급과제카드, 고급과제카드, 그리고 방해 카드로 구성되어 있다. 단어카드는 일련의 단어들에 적혀있는 작은 카드로서 이들을 구성하여 문장을 만든다.



Korean Friendship Island Game

- **한국판 표준화**
조용태, 유경미, 함현진
- **원저자**
Andrea Chorney
- **목적**
친구 사귀기, 친구와 상호작용 기법 학습
- **대상**
초등학생 1~6학년
- **실시**
개별실시(2~6명)/
소집단별 실시(2~6팀)
- **시간**
회기별 30분 내외(1~6회기)
- **구성**
• 세트(저학년용(점수카드 3종, 친구사귀기카드, 좋은 시간카드, 문제해결카드), 고학년용(점수인증서 3종, 친구사귀기카드, 좋은 시간카드, 문제해결카드), 보드판, 말, 주사위, 전문가 지침서 : 70,000원

한국판 우정의 섬 게임

한국판 우정의 섬 게임은 새로운 친구를 사귄 수 있는 구체적인 행동, 또래와 의견 차이를 해결할 수 있는 구체적인 행동, 존중하며 친구를 대하는 방법, 우정의 책임감, 친사회적 행동(공유하기, 차례지키기, 좋은 경쟁자 되기, 문제에 대해 이야기 나누기, 거만한 행동 피하기) 등을 학습시키는 것이 목적이다.

우정의 섬 게임은 아동들에게 또래와 성공적으로 지내는 방법을 가르치기위한 교육적 보드게임이다. 이 게임은 초등학생들을 위해 고안되었다. 이 게임은 고학년 학생들에게는 높은 흥미 자료로도 사용될 수 있고, 교사가 카드를 읽어주면 유아들에게도 사용될 수 있다.

게임판에 있는 돌고래와 악어는 게임카드의 기본이 되는 또래 관계의 원리를 제시한다. 모든 수준의 학생들에게 도전적이고 흥미로운 게임이 되기 위해서, 게임 상자는 두 가지의 게임(저학년 버전, 고학년 버전)을 포함하고 있다.

두 게임 모두 같은 게임 판을 사용하지만, 카드와 규칙은 다르다. 두 버전 모두 또래관계에서 핵심 개념을 가르친다. 학년이 높은 학생들을 위한 버전은 보다 도전적이고 어려운 어휘를 사용하며 전략을 발달시키는데 있어 더 많은 기회를 제공한다.



한국판 사회·정서 게임

이 게임은 아동의 사회적 능력과 정서 능력을 향상시키는 게임으로 카운셀러와 치료자를 위한 교육용 도구이다. 한국판 사회 정서 게임은 사회 정서적 기술을 가르치는 상담자와 교사를 위해 새롭게 디자인 된 도구이다. 이런 기술은 아동들에게 나타나는 수많은 문제행동, 정서적 스트레스의 증가, 학습의 실패, 비행 및 약물 남용을 포함한 다양한 어려움으로부터 자신을 보호하는데 도움이 된다.

이 게임에 포함된 카드(느낌나누기, 사이좋게 지내기, 관심 갖기, 함께하기, 이야기 나누기)에 적힌 용어들은 대부분의 아이들에게 친숙한 단어로 이루어져 있다. 게임이 진행됨에 따라 게임 참가자들은 이 개념들에 대해 알게 되고, 그 중요성과 이런 종류의 행동을 수행함으로써 생기는 이점들을 잘 파악하게 된다. 각각의 주제들은 서로 폭넓게 정의되었다. 예를 들어, "관심 갖기"에는 친절한 행동, 함께 나누기, 적절한 감정 표현하기와 같은 행동들이 포함된다.



- **한국판**
이경숙(한신대학교 교수),
정유경(정유경상담센터소장)
- **원저자**
Gary Yorke, Ph.D.
- **목적**
사회성, 정서능력 향상
- **대상**
6세 이상
- **실시**
개별실시(2~6명)/
소집단별 실시(2~6팀)
- **시간**
회기별 30분 내외(1~6회기)
- **구성**
• 세트(전문가 매뉴얼, 보드판,
주사위, 말, 회전판, 카드 5벌,
보상칩) : 80,000원

Korean Emotional Intelligence Game

한국판 정서지능 향상 게임

정서지능 게임은 정서 지능의 다섯 영역을 나타내는 게임이고 매력적인 게임이다.

- ▶ **인식(self-awareness)** 자기 자신의 정서, 생각 그리고 가치관을 인지하는 능력뿐만 아니라 그런 정서, 생각 그리고 가치관의 영향을 인지하는 능력

- ▶ **기분 조절(mood management)** 변화하는 상황에 적응하기 위해 내부 갈등을 줄이고 정서를 조절하는 능력
- ▶ **자기 동기화(self-motivation)** 목표를 이루기 위해 정서를 활용하는 능력
- ▶ **공감(empathy)** 다른 사람의 정서를 읽고, 이해하고, 적절하게 반응하는 능력
- ▶ **대인관계 기술(relationship skills)** 다른 사람의 말을 들어주고 지지해줄 수 있으며, 갈등에 대처하고 다른 사람과 의사소통을 통해 협동하는 능력

두 가지 버전, 즉 경쟁 버전과 협동 버전의 게임과 그에 상응하는 규칙이 있다. 경쟁 버전에서는 각 아동에게 뇌 모양의 그림판이 하나씩 주어진다. 그 뇌그림판은 위에서 설명된 다섯 가지 정서 지능과 일치하는 다섯 영역으로 나누어져있다. 각 뇌그림판은 동그란 토큰을 이용할 수 있는 공간이 있다. 아동은 질문에 대답함으로써 토큰을 얻을 수 있으며, 그 토큰으로 빙고 판을 채우는 것처럼 "자신의 뇌를 채운다."는 느낌으로 뇌그림판을 제일 먼저 채운 사람이 우승자가 된다. 협동 버전에서 아동은 두 개의 뇌그림판을 완전히 채우기 위해 함께 노력한다.

이 게임은 아동의 정서 지능 개발을 돕기 위해 CBT(인지행동치료)와 사회학습이론을 사용한다.

- **한국판**
박금주(서울대학교 교수),
김연수(서울대학교 사회과학연구원
선임연구원)
- **원저자**
Franklin Rubinstein, Ph.D.
- **목적**
정서지능향상
- **대상**
초등 2학년~중학생
- **실시**
개별실시/소집단별 실시(2~4명)
- **시간**
30~45분(유동가능)
- **구성**
• 세트(뇌그림판, 카드 6종, 주사위,
토큰 5종) : 70,000원



Korean Self-Concept Game

- **한국판**
이경숙(한신대학교 교수), 정유경(정유경상담센터소장)
- **원저자**
Berthold Berg, Ph.D.
- **목적**
자아개념 향상
- **대상**
초중고
- **실시**
개별실시(2~6명)/ 소집단별 실시(2~6팀)
- **시간**
회기별 30분 내외(1~6회기)
- **구성**
 - 세트(전문가 매뉴얼, 보드판, 주사위, 말, 카드 5벌, 보상칩) : 80,000원
 - 추가구매(워크북) : 15,000원
 - 스토리카드(그림판 18매, 매뉴얼) : 30,000원

한국판 자아개념 향상 게임

개정판

자아개념 게임은 자아개념과 자기존중이 미숙하게 발달한 아이들을 치료하기 위하여 만들어졌다. 가장 주된 목적은 아이들이 현실적인 자아개념을 가지도록 해서 Harter(1983)가 밝혀낸 5가지 중요한 분야에서 자아의 지각을 적절히 가지도록 도와주는 데 있다. 첫째, 학문적 능력, 둘째, 사회적 수용, 셋째, 신체적 외모, 넷째, 운동적 능력, 다섯째, 행동적 능력이다.

이 게임은 국내에 출시된 자아개념검사를 실시한 후 처치 프로그램으로 활용할 수 있다.

게임에 관련된 목적은 인지적-행동 전략을 가르쳐 건 강한 자존심을 강화하고 유지시키려는 것이다. Beck과 Coopersmith, 그리고 Harter는 그러한 9가지의 전략을 확인하고 있는데 이것들은 자아개념 게임의 학습 목표이다. (1)실패를 최소화하는 것, (2)인과적 속성을 내부화 하는 것, (3)자기강화 하기, (4)부정적 강화의 최소화, (5)긍정적인 강화의 수용, (6)현실적인 준거그룹의 비교, (7)성공의 일반화, (8)현실적 기대감의 견지, (9)능력의 영역을 평가한다. 전문가 매뉴얼 부록에는 자아개념검사가 첨부되어 있다.



Korean Social Skills Game

- **한국판**
진혜경(국립서울병원), 임호찬(나사렛대학교), 김현정(한양대 의대 소아정신과)
- **원저자**
Berthold Berg, Ph.D.
- **목적**
사회성 기술 향상
- **대상**
초중고
- **실시**
개별실시(2~6명)/ 소집단별 실시(2~6팀)
- **시간**
회기별 30분 내외(1~6회기)
- **구성**
 - 세트(전문가 매뉴얼, 보드판, 주사위, 말, 카드 6벌, 보상칩) : 80,000원
 - 추가구매(워크북) : 15,000원
 - 스토리카드(그림판 20매, 매뉴얼) : 30,000원

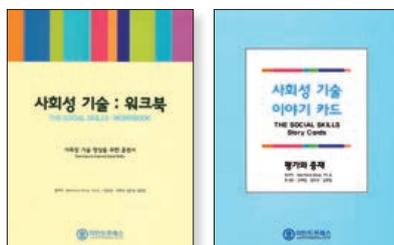
한국판 사회성 기술 향상 게임

개정판

사회성 기술 향상 게임은 아동 청소년들이 친구들과 상호작용을 할 때 유용한 태도와 행동에 대해서 배우도록 하는 구조화된 처치 프로그램이다. 모든 아동들에게 이 게임은 도움이 되지만 특히 사회성 기술이 부족한 아동들에게 도움이 되도록 구성되었다.

외국에서는 치료실, 상담센터, 학교 장면 등에서 흔하게 활용되고 있지만, 국내에 처음으로 선보인 구조화된 치료 게임으로서, 게임을 할 수 있는 카드 문치는 모두 6가지이다(자기 강화, 인과적 귀속, 수행 불안 중재, 수행 실수 중재, 효능감 기대, 결과 기대)이다. 전문가 매뉴얼 부록에서 사회성 기술을 검사할 수 있는 검사지가 제시되어 있으며, 이 검사의 결과를 토대로 게임을 적절하게 조절할 수 있다.

게임은 일반적으로 주사위를 굴리고, 나온 숫자 만큼 말을 보드판에서 이동시키고, 해당 카드를 집어 들고, 카드를 읽고 질문에 대답을 한다. 대답에 따라 보상칩을 받게 된다. 이런식으로 반복하면서 다양한 범주의 카드를 경험하게 되고 결국 아동의 사회성 기술은 향상된다.



개정판 한국판 자기 통제력 향상 게임

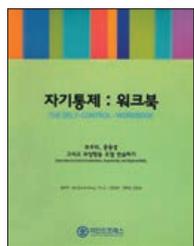
대부분의 아동과 청소년들은 발달과정 중에 자기 통제에 어려움을 겪는다.

그 중 많은 아동과 청소년들에게는 이 어려움이 중대한 문제로 다가가 의학적 중재를 필요로 하기도 한다. 어떤 아동들과 청소년들은 몇 가지 지적 기술의 습득을 통해 자기 통제력을 기르고, 더욱 심각한 문제를 예방할 수도 있다. 이 게임은 이 두 집단 모두를 위해 만들어졌다.

자기 통제력 향상 게임은 주의력결핍 과잉행동장애를 가진 아동들의 행동 특성(과잉행동, 부주의성, 충동성)을 조절한다. 전문가 매뉴얼 부록에는 자기 통제력 검사지가 첨부되어 있다.

자기 통제력 게임은 아동들에게 다섯 가지 지적 기술을 가르침으로써, 이와 같은 행동을 수정하도록 도와준다. 첫째, 자기표현 훈련을 통해 행동을 지도한다. 둘째,

성공을 우연 또는 다른 사람의 행동의 결과가 아닌, 개인적인 노력의 결과로 돌린다. 셋째, 다른 사람들의 칭찬보다는 자기강화를 통해 적절한 행동을 지원한다. 넷째, 또래의 관점과 의견을 받아들인다. 다섯째, 행동수정전략을 계획하고 시행한다.



- **한국판**
진혜경 (국립서울병원),
강경숙 (원광대 교수),
임호찬 (나사렛대학교),
홍혁 (미국 로렌스고등학교 특수교사)
- **원저자**
Berthold Berg, Ph.D.
- **목적**
자기 통제력 향상
- **대상**
초중고
- **실시**
개별 실시(2~6명)/
소집단별 실시(2~6팀)
- **시간**
회기별 30분 내외(1~6회기)
- **구성**
• 세트(전문가 매뉴얼, 보드판,
주사위, 말, 카드 4벌, 보상칩) :
80,000원
• 추가구매(워크북) : 15,000원

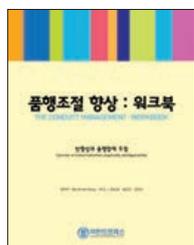
한국판 품행조절 향상 게임

품행 또는 반항성 장애를 가지고 있는 아이들과 청소년들에게 사용하기 위해서 만들어진 품행 조절 향상 게임(The Conduct Management Game)은 다섯 가지 인지 기술을 가르쳐 준다.

1. 또래들이 적대적으로 행동하는지 알아보기
2. 대립상황에서 권위적 인물의 관점을 인식하기
3. 부적절한 행동을 통제하기 위해 교육적인 자기진술을 사용하기
4. 적절한 행동을 지지하기 위해 자기강화를 사용하기
5. 부적절한 행동의 대안들을 만들고 평가하기 위해 문제해결능력을 적용하기

이 게임은 미국 정신의학회(The American

Psychiatric Association: APA, 1987)의 정의에 근거한 반항성 장애 및 품행 장애와 관련된 행동들을 다룬다.



- **한국판**
박금주 (서울대학교 교수),
김연수 (서울대학교 사회과학연구원
선임연구원)
- **원저자**
Berthold Berg, Ph. D.
- **목적**
반항성과 품행장애 조절
- **대상**
8세 이상, 초등~고등학생
- **실시**
개별 실시/소집단별 실시(2~6명)
- **시간**
시간제한 없음
- **구성**
• 세트(게임보드, 카드, 게임말,
보상칩) : 80,000원
• 워크북 : 15,000원

Korean Feelings Game

- **한국판**
곽금주(서울대학교 교수),
김연수(서울대학교 사회과학연구원
선임연구원)
- **원저자**
Berthold Berg, Ph. D.
- **목적**
비합리적인 감정을 합리적인
감정으로 조절
- **대상**
8세 이상, 초등~고등학생
- **실시**
개별실시/소집단별 실시(2~6명)
- **시간**
시간제한 없음
- **구성**
• 세트(게임보드, 카드, 게임말,
보상칩) : 80,000원
• 워크북 : 15,000원

한국판 감정조절 향상 게임

감정조절 향상 게임은 합리적·정서적 치료 기법(RET: Bernard & Joyce, 1984; Ellis & Bernard, 1983)을 정서장애 아동의 치료에 적용하였다. 합리적·정서적 치료의 근본적인 전제는 정서장애가 외부 사건에 의해서가 아니라 사건에 대한 해석에 의해서 발생된다는 것이다. 예컨대, 한 사람은 시험에서 떨어진 것으로 인해 무가치감을 느끼고 우울하게 반응할지 모르지만, 반면에 또 다른 사람은 똑같은 실패에도 단순한 실망감만 느낄 수 있다. 이 게임은 상담자가 아동에게 어떻게 비합리한 신념들을 인지하며 어떻게 맞서고, 어떻게 보다 합리적인 신념들을 취할 지에 대해 가르쳐주는 것을 돕기 위한 것이다.



이 게임은 5가지 목표를 가지고 있다.

1. 다양한 감정을 인식하고 이름 붙이기
2. 감정이 서로 다른 강도를 가지고 있음을 인식하기
3. 상황이 아니라 생각이 감정과 행동을 만들어냄을 이해하기
4. 부정적인 감정과 관련된 인지적인 오류 찾아보기
5. 부정적인 감정과 관련된 비합리적인 신념을 인지하고 합리적인 신념으로 대체하기



Korean Changing Family Game

- **한국판**
곽금주(서울대학교 교수),
김연수(서울대학교 사회과학연구원
선임연구원)
- **원저자**
Berthold Berg, Ph. D.
- **목적**
부모의 별거, 이혼에 대한 문제
행동 및 태도 수정
- **대상**
8세 이상, 초등~고등학생
- **실시**
개별실시/소집단별 실시(2~6명)
- **시간**
시간제한 없음
- **구성**
• 세트(게임보드, 카드, 게임말,
보상칩) : 80,000원
• 워크북 : 15,000원

한국판 변화하는 가족대처 게임

변화하는 가족 대처 게임(The Changing Family Game)은 아동과 청소년들이 1) 부모의 별거와 이혼에 대한 문제행동 및 태도를 인식하고 수정하며 2) 부모의 별거 및 이혼과 관련 있는 문제들에 대한 해결책들을 탐색할 수 있도록 돕는다.

이 게임은 이혼으로 인해 아동들이 때로 지내게 되는 6개의 문제적인 태도들을 다룬다.

이 게임은 이혼의 6단계에 따라 정렬될 수 있다.

1. 가정의 불화
2. 이혼 선언
3. 한 부모가 집을 나감(퇴거)
4. 양육권이 있는 부모와의 생활
5. 양육권이 없는 부모와의 만남
6. 혼한 가족과의 생활



별거와 이혼문제

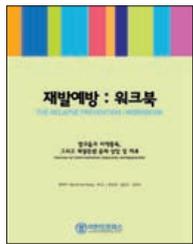


한국판 재발예방 게임

재발예방 게임(The Relapse Prevention Game)은 알코올과 마약 중독, 그리고 그 재발과 관련된 문제들에 대한 일반적인 인지 행동적 개입에 근거한다(Beck, Wright, Newman & Lieses, 1993; Marlatt & Gordon, 1985; Sobell & Sobell, 1993; Trimpey, 1992). 구체적으로, 이 프로그램은 Trimpey의 중독의 복소리 인식 훈련(Trimpey, 1992)과 Beck의 물질남용과 관련된 “자동적 사고”이론(Beck 외, 1993)을 결합한 것이다. 이 게임은 전문가들과 자조집단 모두가 사용하도록 만들어졌다. 이 게임의 목표는 회복하고 있는 약물 중독자들에게 금단에 대한 다양한 위협들을 어떻게 다룰 수 있는지에 대해 체계적으로 가르쳐주는 것이다.

이 게임의 기본 개념은 무의식적 욕구와 이에 대한 의식적, 합리적 대응으로 매우 단순하다. 이는 꾸준한 절제에 필요한 인지적, 행동적인 기술들의 빠른 습득을 가능

하게 한다. 이러한 기본 개념의 단순성은 기존의 집단에 새 구성원들의 투입과 빠른 통합을 가능케 한다는 점에서 특히 중요하다. 이 게임의 구조적인 특징은 광범위한 중요한 문제들을 토론할 수 있도록 보장한다는 점에 있다. 마지막으로, 이 게임의 구성에 포함된 경쟁적인 요소들은 약물 중독에 대한 문제를 다루려는 동기가 낮을 지도 모르는 내담자들의 흥미를 끌 수 있다.



- **한국판**
곽금주(서울대학교 교수), 김연수(서울대학교 사회과학연구원 선임연구원)
- **원저자**
Berthold Berg, Ph. D.
- **목적**
알코올과 마약중독 그리고 재발관련 문제 상담 및 치료
- **대상**
청소년, 성인
- **실시**
개별실시/소집단별 실시(2-6명)
- **시간**
시간제한 없음
- **구성**
• 세트(게임보드, 카드, 게임말, 보상칩) : 80,000원
• 워크북 : 15,000원

Korean EQ for Success

한국판 감성지능 향상 게임

감성지능은 (축약되어 EI, EQ) 자신의 감정을 다루고, 긍정적인 관계형성을 위해 다른 사람의 감정을 읽고 반응하는 능력이다. 이 개념은 1995년 Daniel Goleman의 Emotional Intelligence의 출판으로 처음 대중화 되었지만, 성격 및 사회 심리, 산업 심리의 오랜 연구와 이론을 토대로 하고 있다. 1940년 초기, 긍정적인 기분상태는 지적 행동에 영향을 끼친다고 알려졌다. 이는 동기부여를 높이는데 필요한 감정 에너지를 자극하는 긍정적인 기분을 유지되도록 하는 능력이라고 보인다. Wechsler는 지능이 목적에 맞게 행동하며, 이성적으로 생각하고, 주변 환경에 효과적으로 대처하는 개인의 총체 또는 포괄적인 능력이라고 정의했다. 이는 최근 정의된 감성지능의 정의와 유사하다. 또한, 이 시기에 Robert Thorndike는 사회지능에 대해 연구를 했다. 하지만, Howard Gardner가 다중 지능(자기성찰 지능과 대인간 지능 포함)에 대해 글을 쓰기 시작한 1983년도가 되어서야, 성공을 이끄는 비인지적 요소에 대한 관심이 부상되기 시작했다.

현재는 IQ 자체는 인생의 변수가 아니라는 광범위한 연구가 진행되고 있다. 사람들은 삶의 고난들의 방향을 효과적으로 안내하기 위해 감성지능을 필요로 한다. 실제로 연구를 통해 감성지능과 다양한 긍정적인 인생 결과물 간의 상당한 관계를 알아냈다. 더 높은 학업 수행과 직업 수행 모두 감성지능과 연관되어 있다. 게다가, 더 높은 감성지능을 가지고 있는 사람들은 사회적 지지를 더 크게 받고 있으며, 타인과의 부정적인 상호작용이 적다는 것을 보여준다. 감성지능은 또한 극심한 의료 문제들에 대처하는 능력을 향상시키는 것으로도 알려졌

다. 순응적인 대처 방법과 정적으로 관계되어 있고, 반사회적 행동, 우울한 생각, 신체 불편함과 부적으로 관계되어 있다.

변화의 증가 속도를 볼 때, 학교와 회사는 인간의 지적, 감정적, 신체적 자원들의 수요를 더 증가시킬 것이다. 잘 대처하고 성과를 이루기 위해 감성지능을 개발하는 것의 중요성은 더욱 커지게 될 것이다. 정신 건강 관련 교수들은 감성지능이 우울, 근심, 반사회적 행동, 약물/알코올 의존성뿐만 아니라 일상생활 스트레스 요인들을 예방하는 보호/회복력 요인일지도 모른다는 의견을 보인다.



- **한국판**
조용태(대진대학교 교수)
- **원저자**
Franklin Rubenstein, Ph.D.
- **목적**
감성지능향상
- **대상**
15세 ~ 성인
- **인원**
2-5명
- **시간**
자유
- **구성**
• 세트(지침서, 뇌그림판, 카드 6종, 주사위, 토근) : 60,000원

Korean Character Challenge Game

- **한국판**
곽금주(서울대학교 교수),
김연수(서울대학교 사회과학연구원
선임연구원)
- **원저자**
Franklin Rubinstein, Ph.D.
- **목적**
좋은 성격과 나쁜 성격 인지,
도덕적 딜레마
- **대상**
초등~고등학생
- **실시**
개별실시/소집단별 실시(2-6명)
- **시간**
시간제한 없음
- **구성**
• 세트(게임보드, 카드, 게임말,
주사위, 보상칩) : 70,000원

한국판 성격대결 게임

성격대결 게임은 아동이 성격의 중요한 정보와 개념을 배우고 특정한 성격의 장점을 비판적으로 생각할 수 있도록 만들어진 게임이다. 아동은 도덕적인 행동(좋은 인격을 보여주는)의 기준, 그리고 도덕적 행동과 비도덕적 행동(나쁜 인격을 보여주는)을 구별하는 방법을 배우게 될 것이다.



학습 목표

1. 성격의 개념과 특성을 이해한다.
2. 성격은 그 사람의 말에 의해서가 아니라 행동에 의하여 판단 되어짐을 배운다.
3. 도덕적 딜레마의 개념을 이해한다.
4. 성격과 관련된 도덕적 딜레마를 해결하는 방법을 배운다.
5. 게임을 하면서 일련의 도덕적 딜레마를 경험하고 게임에서 내린 결정을 실제 생활의 쟁점과 연결해본다.
6. 게임에서 학교 교장선생님의 역할을 해봄으로써, 몇몇 행동을 금지하는 학교의 입장에 대한 이해를 높인다.
7. 부정직하거나 나쁜 성격을 보이는 경우에 왜 학교 선생님과 다른 어른이 학생에게 벌을 주어야 하는지에 대한 이해를 높인다.

Korean Common Ground Game

- **한국판**
조용태(대전대학교 교수)
- **원저자**
Franklin Rubenstein, Ph.D.
- **목적**
갈등해결 기술과 전략 습득
- **대상**
중학생~성인
- **인원**
2~4명
- **시간**
시간제한 없음
- **구성**
• 세트(교사용 지침서, 보드판, 카드
게임말, 주사위, 게임머니) :
60,000원

한국판 갈등해결 게임

이것은 갈등 해결에 있어서 중요한 지식과 기술들을 학생들에게 구체적으로 가르치기 위해 개발된 교육용 보드게임이다. 이 게임에 있어서 학생들은 갈등 해결에 관한 질문에 답을 하고 갈등을 해결하기 위해 윈-윈전략(win-win strategy)을 사용하여야 한다.



이 게임은 15세부터 성인에 이르기까지 사용 가능하다. 물론 그 이하의 학생들에게 게임을 적용시킬 수 있지만 어린 학생들에게는 직업세계에 대한 이해의 부족으로 어려울 수도 있다.

학습목표

1. 서로의 이익이 되는 방법(상생)으로 갈등을 해결하도록 실제적인 기술들을 발달시킨다.
2. 공격적인것 보다 더 효과적인 방법인 단호한 기술들을 학습한다.
3. 갈등해결과정의 이해를 개발시킨다.
4. 다른 사람의 관점을 이해하는 것도 중요하다는 것을 학습한다.
5. 효과적인 갈등해결을 위한 차별적인 전략과 전술들을 학습한다.

한국판 빅 탑 게임

빅 탑 게임은 전반적 발달장애(PDD) 아동을 위해 고안되었다. 이러한 집단의 세 가지 가장 일반적인 장애는 자폐, 아스퍼거 증후군, 달리 분류되지 않는 전반적 발달장애(NOS)가 있다. 이 게임은 전반적 발달장애로 진단된 아동뿐만 아니라 비언어성 학습장애(NVLD)를 지닌 아동들에게도 적합하다.

이 게임은 이러한 아동을 돌보고 상호작용하는 부모, 형제, 친구, 그리고 다른 또래들에게도 도움이 된다. 이해심이 생기고, 공감을 하게 되고, 대인관계가 좋아지도록 아동을 돕게 된다.

이 게임은 심리학자와 상담사가 학교, 정기적 자원봉사 집단, 그리고 기관에서 활용할 수 있는 도구이다. 가정에서의 사용은 전문가의 권고와 지도가 있어야만 사용할 수 있다.

빅 탑 게임은 사회적 기능과 신체, 정서발달의 학습을 촉진시키며, 구체적 목적은 다음과 같다. (1) 차례를 지

키기, (2) 협동하기, (3) 사고와 감정의 표현, (4) 타인을 공감하는 표현, (5) 타인에 대한 인식과 이해촉진, (6) 전반적 발달장애의 이해, (7) 자존감 향상, (8) 놀리거나 괴롭히기와 같은 특정 문제에 대한 상호이해를 위한 토론 등이다. 또 한 수 세기, 율기, 언어적 표현, 계열성, 소근육운동 등의 교육적 기능도 포함하고 있다.



- **한국판**
조용태, 유경미, 함현진
- **개발자**
Stacey Guidry, Carol Benoit
- **목적**
발달장애아동의 이해심, 공감, 대인관계 향상
- **대상**
전반적 발달장애 아동
- **실시**
개별실시(2~6명)/
소집단별 실시(2~6팀)
- **시간**
회기별 30분 내외(1~6회기)
- **구성**
• 세트(보드판, 회전판, 동물퍼즐조각, 말, 입장권, 개인카드, 부모카드, 또래카드, 형제자매카드, 전문가 지침서) : 80,000원

Korean Storytelling Card Game

개정판 한국판 스토리텔링 카드 게임

아동으로부터 이야기를 이끌어내는 것은 아동심리치료에서 유서 깊은 기법이다.

아동 자신이 만들어낸 이야기는 심리치료사들에게 내담자의 의식과 무의식의 문제들을 다룰 수 있는 자료를 제공한다. 그러나 많은 아동들은 자신을 이야기로 나타내는 것을 주저하며 치료사들에게 가치 있는 정보를 이야기 하지 않는다.

Richard A, Gardner 박사는 이야기하기를 주저하고, 거러끼고, 비협조적인 아동들로부터 이야기를 이끌어내는 기법을 개발하기 위해 전념을 하였다.

가드너가 개발한 이러한 기법들은 상호 이야기하기 기법(mutual storytelling), 말하고, 느끼고, 행동하기 게임(The talking, Feeling, Doing Game) 등 대부분의 기법들이 잘 알려져 있다. 이 중 스토리텔링 카드게임(The Storytelling Card Game)은 보상으로 칩과 상을 주는 다소 경쟁적인 게임방식으로 아동들이 자신들의 이야기를 더욱 많이 제공하도록 하는 원리에 기반을 두고 있다. 이러한 영역에서 개발된 많은 게임 가운데, 가드너 박사는 아동으로부터 자신이 만들어낸 이야기를 이끌어내는 데 가장 효과적인 방법으로 스토리텔링 카드 게임(The Storytelling Card Game)을 고안하였다.

유아나 참여하고 싶지 않은 아동들과 함께 게임을 시작할 때, 다소 놀이를 주저하는 유아(4세에서 6세)의 경우, 처음에 몇 개의 칩을 얻을 때까지 회전판을 돌리도록 허락한다면 게임에 집중할 수 있다. 이러한 준비단계에서는 이야기를 말하지 않아도 칩을 얻을

수 있고, 보상으로 받은 칩이 없어도 칩을 잃는 내용에 회전판이 멈출 때에 칩을 내놓을 수 있어 게임을 가능하게 한다. 이야기하기를 주저하는 아동들에게 제한된 칩의 수(5 또는 10개)를 얻을 때까지 회전판을 계속 한다면 아동들이 게임에 참여하도록 격려할 수 있다. 이러한 성공 후에는 처음에 게임에 저항하던 아동이 오히려 정해진 규칙을 지키며 놀이하길 더 원할 수 있다. 그러나 대부분 아동들은 “참여하고 싶지 않은 마음을 누그러뜨릴” 필요 없이 처음부터 즐겁게 참여한다.



- **한국판 표준화**
유미숙(숙명여자대학교 교수)
- **원저자**
Richard A. Gardner, Ph.D.
- **목적**
아동심리치료
- **대상**
4~11세
- **게임 인원**
2명(치료사와 아동)
- **시간**
치료의 회기에 따라 다름
- **문항**
20문항
- **구성**
• 세트(지침서, 그림판 28매, 회전판, 칩, 주사위, 보관박스) : 80,000원

Reminiscence

- 목적
치매예방 및 장기기억 회상
- 대상
성인
- 구성
 - 세트(카드 1벌, 보드판, 주사위, 보상칩, 게임말) : 50,000원
 - 소중한 기억 카드 낱별(설명서, 행동하기카드 50매, 설명카드 70매 (75mm x 115mm)) : 30,000원

소중한 기억 게임

소중한 기억 게임은 자신들의 과거로부터의 기억을 확인하고 공유하며 그리고 바람직한 감정들을 이끌어내도록 하는 게임이다. 재미있고 즐거운 기억들, 소중한 고이 간직한 기억들을 되새기는 게임이다. 이 게임은 과거로부터의 사람, 사건, 사물 및 이야기를 상기시키고, 기억을 해내도록 격려하는데 도움이 된다. 또한 장기기억의 재생을 촉진시키고, 과거 경험에 대한 긍정적인 감정 유발에 도움이 되며, 긍정적인 자아상과 자존감을 향상시키는데 도움이 된다. 아울러 자신과 다른 사람의 이야기를 수용하며, 의기소침한 일상과 억제를 극복하기 위해 사용할 수 있는 게임이다.

이 게임의 목적은 과거로부터 사람, 사건, 사물 및 이야기들을 상기시키고 다른 참여자들과 그것들을 공유하고, 과거 경험에 대한 긍정적인 감정 유발시키고, 긍정적인 자아상과 자존감을 향상시키기 위한 것이다. 수 있는 게임이다.

※ 주의

몇몇 카드는 어떤 그룹에 적합하지 않을 수 있다. 이런 경우에는 해당 카드를 제거하라. 게임에 지장을 주지 않는다.



질문 카드



행동하기 카드

Sexual Abuse & Safety Skills Education

- 개발자
권정옥, 김난희, 최순화
- 목적
아동 성폭력 예방과 안전교육
- 대상
유치원생, 초등학교
- 실시
2~6명 소집단 실시
- 시간
40분 내외
- 구성
 - 교사용 지침서, 보드판, 정보카드, 에-아니오 카드, 느낌카드, 행동카드, 게임말, 칩, 주사위 : 70,000원

해바라기 게임

아동들은 스스로 자신을 보호할 능력이 부족하므로 많은 위험에 노출된다.

아동성폭력의 문제도 아동 성폭력 범죄자 중 70% 이상이 아동이 이미 알고 있거나 아동을 돌보는 사람이라는 것이 자신이 좋아하고 신뢰하던 사람으로부터 심신에 깊은 상처를 받게 된다. 성폭력 피해가 일어나지 않으면 좋겠지만 우리 의지와 상관없이 일어나고 있다. 성폭력 예방을 위해서는 평상시 아동에게 주의해야 할 내용들을 미리 알려 주고 그 위험성에 대해 인식시킬 필요가 있다. 성폭력이 무엇인지, 어떻게 성폭력에서 자신을 지켜야 하는지, 성폭력을 경험했을 때 어떻게 대처해야 하는지를 알려주어야 한다. 또한 좋은 느낌을 주는 신체접촉과 비밀스럽거나 나쁜 신체접촉의 차이점을 설명할 줄 알고 분별할 수 있도록 가르쳐야 한다.

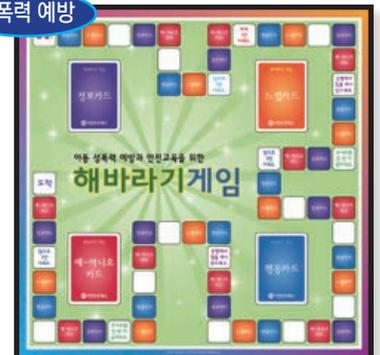
한 것이다.

아동은 게임을 통해 소중한 자신의 몸과 신체부위 이름을 정확하게 알게 되면서 몸에 대한 인식을 하게 되고 동시에 통제 감도 느끼게 된다.

게임할 때는 아동이 자신의 감정과 의견을 이해하고 존중할 수 있도록 격려하면서 진행해 나가는 것이 좋다. 자신이 좋아하고, 친한 사람이라 하더라도 자신에게 나쁜 신체 접촉이나 느낌을 주면 “싫다”라고 말할 수 있도록 연습하며, 자신에게 일어난 일들에 대해 믿을만한 어른에게 알려야 함을 게임을 통해 배우게 된다. 어려운 일이 있을 때 자신이 믿고 도움을 받을 수 있는 기관이 있다는 정보도 연계 될 것이다.

해바라기 게임은 아동이 자신의 몸을 소중하게 보호하고 안전하게 지킬 수 있는 방법을 게임으로 가르친다. 무겁게 느껴지고 어려워서 피하고 싶은 성폭력문제에 대해 좀 더 쉽고 친숙하게 이해되도록 게임의 형태로 개발

성폭력 예방



뱀사다리 게임

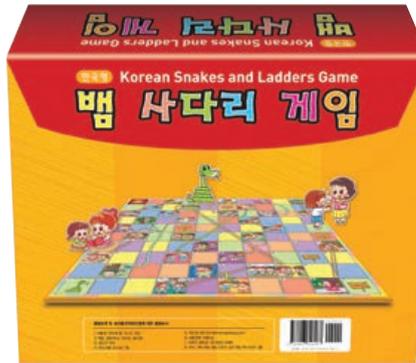
아동용 뱀 사다리 게임은 아동의 바람직한 행동을 나타내는 그림(16개)과 바람직하지 않은 행동 그림(16개)으로 이루어진 흥미있는 보드게임이다.

이 게임을 통해 아동들은 바람직한 행동을 하였을 때 긍정적인 감정을 경험하게 되고, 나쁜 행동을 하였을 경우에는 부정적인 정서를 경험하게 하여, 긍정적인 행동은 강화하고 그렇지 않은 행동은 감소시키는 훈련을 받게 된다.

이 게임은 한국형으로 제작된 것으로 일반 아동뿐만 아니라 ADHD 아동, 자폐증 아동들에게도 바람직한 행동의 강화를 위해 도움이 되는 보드게임이다.

특히 ADHD 아동들의 특성을 기초로 그림을 그렸으며(친구 괴롭히기, 유리창 깨기, 장난감 부수기, 싸움하기 등), 화려한 색상과 선명한 그림들은 그들의 호기심을 유발하기에 충분하다.

- 아동의 바람직한 행동 강화
- 아동, 청소년
- 개별실시(2~6명)/
- 소집단별 실시(2~6팀)
- 회기별 30분 내외
- 세트(아동용 게임보드판, 회전판, 말, 주사위, 보상칩, 설명서) :



Korean Listening Counts Game

개정판

한국판 경청기술향상 게임

경청기술향상 게임은 가정, 학교, 그리고 친구들 사이에서 훌륭한 경청자(good listener)가 되기 위해 사용할 수 있는 경청의 6가지 기본 기술을 학습하고, 말의 어조와 신체언어의 중요성을 이해하며, 말하는 사람의 감정에 귀를 기울이고 말하는 내용을 이해하는 방법을 학습한다. 또한, 좋은 경청기술이 친구, 부모, 형제, 교사와의 관계를 어떻게 향상시키는지 학습하고, 카드 읽기를 통해 읽기 기술을 향상시키고, 포인트의 더하기와 빼기, 그리고 교환하기를 통해서 수학 기술을 보다 향상시킨다.

여섯 가지 경청기술은 1.하던 일을 멈추고 말하는 사람 쳐다보기, 2. 경청하고 있다는 것을 표현하기, 3. 무언을 말하는지 생각하기, 4. 내가 이야기 할 차례가 올 때까지 기다리기, 5. 의견이 다르더라도 주의 깊게 듣기, 6. 이해 되지 않는 것은 질문하기 등이다.

- 한국판 표준화
조용대, 유경미
- 원저자
Andrea Chorney,
Franklin Rubenstein, Ph.D.
- 목적
기본 경청기술 습득
- 대상
초등학생
- 게임 인원
개별실시(2~6명)/
소집단별 실시(2~6팀)
- 시간
40분 내외
- 구성
• 세트(지침서, 게임판, 카드 3벌, 말, 주사위, 점수카드) : 70,000원



Korean Feelings Fair Game

- **한국판**
조용태, 유경미
- **원저자**
Andrea Chorney
- **목적**
감정표현, 타인 감정인지
- **대상**
초등학교 이상
- **게임 인원**
개별실시/소집단별 실시(2~6명)
- **시간**
40분 내외
- **구성**
• 세트(지침서, 게임판, 감정 알아맞히기 카드, 문제해결 카드, 입장권, 주사위, 게임 말) : 70,000원

한국판 감정표현 게임 개정판

감정표현 게임은 자신의 감정을 알아차리는 방법, 타인의 감정을 알아 차리는 방법, 성숙한 방식으로 감정을 표현하는 방법을 학습하고, 사회적·정서적으로 힘든 상황을 이해하기 위한 기술을 향상시키며, 질투, 분노와 같이 부정적인 감정을 다루기 위한 전략을 학습한다. 또한 또래와 성인과의 격한 감정이 일어나는 힘든 상황을 보다 효과적으로 다루는 방법을 학습하고, 언어적으로 감정을 표현하지 못하는 것이 갈등과 공격을 유발시킬 수 있다는 것을 학습한다.

이 게임의 버전은 두 가지가 있다. A버전은 초등학교 학생을 대상으로 고안되었다(교사가 카드를 읽어주는 조건으로 유아 포함). 좀 더 어려운 B버전은 중학생 이상을 위해 고안되었다. 두 가지 버전의 규칙을 모두 살펴보고 당신의 학생에게 가장 적합한 버전을 결정한다. 문제해결 카드 역시 두 세트이다.

세 개의 보기 중 하나의 답을 선택하도록 되어 있는 연한 파란색 카드는 중학생 이상을 위해 좀 더 어렵게 만들어진 것이다.

게임판 없이 감정 알아맞히기 카드에 적힌 감정단어를 몸으로 표현하게 하는 게임을 할 수 있으며, 연령에 관계 없이 재미있게 활용할 수 있다. 감정단어는 불편한 감정 단어 30개, 편안한 감정단어 30개로 구성되어 있다.



Korean Helping, Sharing & Caring Game

- **한국판**
유미숙(숙명여자대학교), 김준경
- **원저자**
Richard A. Gardner, M.D.
- **목적**
자아존중감과 대인관계 향상
- **대상**
5세~초등학생
- **실시**
개별실시/소집단별 실시(2~6명)
- **시간**
시간제한 없음
- **구성**
• 세트(게임판, 질문 카드, 회전판, 게임말, 칩, 주사위) : 80,000원

한국판 돕기, 공감하기, 돌보기 게임

1973년 이래로 치료사들은 리처드 가드너 박사(Dr. Richard Gardner)가 아이들을 치료하기 위해 제작한 심리치료 기법 게임 <말하고, 느끼고, 행동하기 게임> Talking, Feeling, and Doing game을 사용해왔다. 치료용 게임은 북미를 비롯한 다양한 세계 여러 국가들에서 선호되어 왔다. <돕기, 공감하기, 돌보기 게임>은 심리치료 게임의 하나로 특별히 아이들과 형제들, 부모, 아이와 관련된 다른 성인들을 위해 고안되었다. 이전에 가드너의 게임 카드는 심리치료적인 상황과 가장 직접적으로 관련이 있게 고안되었다. 이후의 카드는 교육적인 가치를 가진 카드로 대체되었는데, 특히 아이들에게 중요한 영향을 끼치는 윤리와 가치들에 대한 내용을 고려했다. 또한 이 카드들은 사람들 사이의 의사소통을 용이하게 한다.

보다 최신의 이 게임은 물론 치료에 사용할 수 있지만, 주로 치료 이외의 일반적인 사용을 위해 고안되었다. 이러한 의도의 주요한 목적은 중요한 주제들을 소개하고, 이 주제들을 통해 다른 사람들과 대화를 시작할 수 있게 하는 관점에서 즐길 수 있는 게임을 제공하는 것이다. 이러한 게임의 이점들은 아이가 치료과정에 있는지 아닌

지의 여부를 떠나 모든 아이들에게 효과적일 수 있다. 예를 들어, 다양한 범위의 주제들은 자존감, 예절, 안전, 윤리, 가치, 건강, 타인에 대한 배려, 대인 관계, 배움의 가치, 공감, 동정, 권한에 중점을 둔다. 아이들은 카드에 대답을 하면서 정보를 익히고 대화를 쉽게 나눌 수 있는데, 이러한 카드의 두 기능은 아이들의 자아존중감과 대인관계를 발달시킨다.

자아 존중감 & 대인관계 향상





New 부모양육카드



부모가 되는 것은 자녀로 인해 기쁨과 행복을 느끼게 되는 특별한 경험이지만, 한편으로는 부모의 삶에는 양육에 따르는 좌절, 어려움 및 심한 스트레스를 받는 필연적인 시간이 있다. 이 카드는 자신의 아이와 부모로서 자신에 대한 경험, 아이디어 그리고 희망을 여러 부모들과 대화하고 이야기하는 해결중심접근에 기초해 있다.

이 카드는 양육에 대한 기쁨, 어려움 그리고 여러 가

지 다양한 양육경험들을 이야기하도록 하며, 부모가 경험할 수 있는 어려움들에 대해 반성하고 존중하는 마음으로 이야기 하는데 사용될 수 있다. 이 카드는 훌륭한 부모가 되기 위한 방법에 관한 카드는 아니다. 자신과 자녀에 대한 희망과 꿈을 이야기하도록 하는 특별한 카드이다.

- 인원
2명 이상
- 시간
자율조정
- 구성
• 문장완성카드 45매, 활용법 카드 4매 / 박스(65mm × 90mm, 무반사 무광코팅 및 4각 라운드 커팅): 12,000원
- 활용처
어머니와 아버지, 놀이그룹, 부모치료, 이혼부모, 10대부모, 가정폭력의 가해자와 희생자 상담, 정신건강을 위한 부모, 조부모, 육아정보지원센터 등



개정판 문장완성 카드 게임



카드게임을 하기 전에 내담자에게 부적합한 미완성 문장 카드는 제외해야 한다.

문장완성검사(Sentence Completion Test)는 피검자에게 미완성 문장들을 제시하고 미완성 문장을 완성하도록 요구하는 것으로서 의식적 연상을 하게 하는 검사이다. 단어만으로는 피검사자들의 생각과 태도를 이끌어 내는데 한계가 있을 수 있다. 또 다른 한 가지 방법은 매우 아름답고 창조적이며 매력적인 그림과 미완성 문장으로 아이들과 청소년 및 성인들의 사고, 태도, 감정을

유도해 내는 것이다. 이러한 목적으로 개발된 문장완성 카드게임은 치료 장면에서 사용하기 위해 개발되었다. 각각의 카드에는 매혹적이고 아름다운 그림과 함께 미완성 문장들이 포함되어 있다.

피검사자들은 카드를 집어들고 미완성 문장을 완성하기 위해 그들 자신에 대한 다양한 자기 노출을 말하도록 게임을 한다. 이 카드들은 창의적이고, 상상력을 촉진시키고 자신들의 감정을 자연스럽게 노출시키도록 만든다.

- 개발자
진혜경(국립서울병원 소아청소년정신과장, 참다울학교장)
- 대상
아동, 청소년, 성인
- 구성
• 설명서, 문장완성카드 85매 (65mm × 90mm) : 18,000원



개정판 분노조절 카드 게임



공격적인 아이들과 청소년들은 그들의 분노를 조절하는데 어려움이 있다. 이러한 어려움에는 다양한 인지행동적 결합이 깔려 있다. '분노조절 카드 게임'의 목적은 효과적인 분노조절에 필요한 인지적 기술을 가르치는 것이다. 전문 상담가 또는 치료사는 이 게임을 두 명 이상의 소그룹으로 이 게임을 활용할 수 있다. 학생들은 카드 게임을 하면서, 분노에 대한 부정적인 결과를 생각해

보게 하고, 긍정적인 방법으로 분노를 조절할 수 있는 다양한 방법을 배우게 된다. '분노조절 카드 게임'은 연구 논문에서 확인된 인지행동적 결합에 초점을 맞추어 개발되었다. 분노조절 카드 게임을 하면서 학생들은 자신의 분노를 긍정적으로 조절하고 표현하는 방법을 터득하게 될 것이다.

- 목적
분노조절 기법 습득
- 대상
초 · 중 · 고등학교생
- 인원
2-4명
- 시간
30분 내외
- 구성
• 설명서, 상황카드, 조언카드, 행동카드, 나누기카드, 찬스카드 등 (65mm × 90mm) : 18,000원

심리검사 전문 쇼핑몰

마인드스토어

www.mindstore.co.kr

Bestseller

제품명	내용	가격
한국 비언어 지능검사(K-CTONI-2)	매뉴얼, 검사틀 3종, 기록지	300,000
간이정신진단검사(SCL-90)	매뉴얼, 기록지 50부	104,000
그림지능검사(PTI)	검사도구, 기록지 100부	150,000
로르샤흐(Rorschach)	그림판 10매	Call
사회성숙도검사(SMS)	매뉴얼, 기록지 50부	105,000
스토리텔링을 통한 아동 심리치료	전 11권/마곳 선더랜드/역자 이재훈	300,000
아동인성검사(PAS-C)	매뉴얼, 검사지 30부, 채점프로그램	75,000
웍슬러 성인용 지능검사 4판(K-WAIS-4)	세트(지침서, 검사틀, 기록용지)	800,000
적응행동검사(ABS)	매뉴얼, 검사지 25부	81,000
적응행동검사(Kise-sab)	매뉴얼, 기록지 20부	34,000
주제통각검사(TAT)	매뉴얼, 그림판 31개	Call
카테나-토란스 창의적 성격검사(I): WKOPAY	검사요강, 검사지 30부	75,000
카테나-토란스 창의적 성격검사(II): SAM	검사요강, 검사지 30부	75,000
토란스 창의력 검사-언어 A형	검사요강, 검사지 25부	75,000
토란스 창의력 검사-언어 B형	검사요강, 검사지 25부	75,000
토란스 창의력 검사-도형 A형	검사요강, 검사지 25부	75,000
토란스 창의력 검사-도형 B형	검사요강, 검사지 25부	75,000
Fair 주의집중검사	매뉴얼, 기록지 25부	110,000
학습스타일 진단 검사(LSDI)	검사요강, 검사지 25부	75,000

※ 제품의 구성과 가격은 변경될 수 있습니다. TEL,02-930-9971 | FAX,02-6499-2024



심리검사 전문 출판
마인드프레스

전화: 02-6221-0490 | 팩스: 02-6499-2024 | e-mail: mindstore@hanmail.net