Chapter

34

게살통통 교사연구회

Chapter

34 게살통통 교사연구회

우리 고장 빌드-잇

책임연구원 : **김근희**(서울경동초)
공동연구원 : **최지원**(서울경동초), **윤성은**(서울경동초), **라연정**(서울경동초)

1 운영 주제 및 목적

1.1 연구의 주제

- 블랜디드 러닝과 게이미피케이션으로 운영하는 초등학교 3학년 사회과 교육과정 연구

1.2 연구의 목적

- 게이미피케이션의 교육적 효과로 학생들이 우리 고장에 대한 관심과 자긍심을 갖는다.
- 학생 및 교사가 접근이 용이한 블랜디드 러닝 게이미피케이션을 운영한다.
- 학습 및 생활습관을 유기적으로 지도할 수 있는 게이미피케이션 학급 운영 시스템을 연구한다.
- 학생들이 우리 고장과 공동체의 소중함을 느끼면서 우리 고장의 문제를 인식하고 행복 도시를 만들기 위해 노력하는 체인지 메이커[1]로 성장한다.

1) 주변의 문제를 해결하기 위해 혹은 더 좋은 세상을 만들기 위해 행동하는 협력적 리더십을 보이는 사람. 이은상(2019). 세상을 바꾸는 수업 체인지 메이커 교육

2 연구 운영 사례 적용

빌드-잇(Build-it) 운영 내용

미완성의 나무

타임트리

타임트리의 실물 사진

- 게임의 전체 흐름 중 어디까지 왔는지의 진행 현황을 확인 가능한 도식으로 최종 보상까지 남은 미션의 수를 확인할 수 있음.
- Grow-it과 Make-it 두 트랙을 한꺼번에 보여주기 위하여 나무의 형태를 채택하였으며 미션을 클리어 할 때마다 나무가 색칠되거나, 나뭇잎이나 꽃이 추가됨. 고난의 상황에는 나무를 괴롭히는 딱따구리가 날아듦.
- 학생들이 다음 미션에는 어떤 것들이 있을까 궁금증과 호기심을 자아낼 수 있도록 함.

퀘스트 리스트 보드

퀘스트 띠와 퀘스트 리스트 실물 사진

- Grow-it과 Make-it을 통틀어서 **현재 진행 중**인 또는 이미 **Clear**한 미션이나 퀘스트들을 확인 가능한 보드.
- 복도에 붙어 있으며 퀘스트 **수행 도구**를 간단하게 안내하는 아이콘과, 각각 퀘스트에 대한 **보상**이 적혀있어서 학생이 어떤 퀘스트를 하면 어떤 보상을 받는지 수시로 확인 할 수 있음.
- 자신이 어떤 퀘스트를 해야하는지 **환기**시키는 작용을 함.

3 연구 운영 결과

3.1 완성된 나무

3.2 결과 및 분석

■ 성동구청장님의 초청을 받음

본교에서 우리 고장 사랑회 활동을 1년 간 실시하였음을 성동구청에 알리자, 구청에서 성동구청장과 우리 고장 사랑회 활동회 회원이 성동구청으로 초대받았다.

■ 성동구청장님과 우리 고장 사랑회 회원의 만남

성동구청장님을 만나 우리 고장 사랑회 회원의 1년 활동과 미션 5의 'The 행복한 우리 고장'의 활동 결과와 소감을 나누었다.

■ 우리 고장 사랑회의 미션 5 제안서를 검토하는 성동구청

The 행복한 우리 고장 미션 결과 활동지 중 필요한 것들을 골라 성동구청에 전달하였다. 학생들은 우리 고장에서 안전 점검이 필요한 곳, 더 청결해야 하는 곳 등 다섯 가지 기준으로 우리 고장 구석구석을 방문하고 제안서를 작성하였다.

■ 성동구청에서 실제 학생들의 제안을 반영하여 정무에 하기로 함 (2021년 2월 예정)

우리 고장 빌드-잇 프로젝트를 통해 참여 학생들은 단지 가상현실에서의 게임을 즐기거나 경쟁에서 이긴 후 끝난 것이 아니라, 게임 상황을 통해 실제 생활 속 변화를 만들었다는 점에서 **체인지 메이커로서 성장했다는 의의**를 지닌다. 이 중 몇 가지는 **실제로 정무에 반영**되고, 설치된 시설물에는 **'서울G초등학교 학생들의 제안으로 설치된 시설입니다'** 라고 안내될 예정이다. 이를 통해, 학생들이 우리 손으로 우리 고장을 바꾼다는 뿌듯함을 느끼게 되었다.

지역구 신문에 우리 고장 사랑회의 활동 실적이 기사로 실릴 예정 (2021년 2월 예정)

3.3 연구개발물 활용 및 활성화 방안

가. 연구개발물을 초등학교 3학년 사회과 수업의 지역화 수업 모델로써 홍보 및 자료 나눔

- 본 연구는 2015 개정 초등학교 3학년 사회과 교육과정을 따르고 있으며, 전국 초등학교 3학년 사회과에서 '우리 고장'을 다루고 있다는 점을 고려하여 본 연구 개발물을 게이미피케이션 지역화 사회과 수업 모델로써 본 연구개발물을 홍보할 수 있다.
- 본 연구는 기존의 초등학교 3학년 사회과 교육과정이 교사들에게도 어렵고 부담이 되는 수업이라는 것을 감안하여 각 학교 및 지역에 맞게 변형하여 사용할 수 있도록 PPT 및 활동지 자료를 제공할 계획이다.

나. 구글 사이트를 이용한 본 연구 개발물 자료 나눔

- 게이미피케이션 수업의 본 수업 사례를 나누고 직접 게이미피케이션을 실천하려는 교사들에게 도움이 될 수 있는 자료를 탑재하여 구글 사이트를 운영한다.
- 학생의 입장에서 경험하게 되는 본 연구의 활동 및 동영상과 교사용 자료 및 안내를 설명하는 구글사이트를 운영할 예정이다.

다. 교원학습공동체 활동을 통한 일반화

- 게이미피케이션을 낯설어 하는 교사들이 많으므로 교사들에게 심리적 장벽을 낮추는 것이 중요하다. 게임이 이미 교실에서 많은 교사가 오래전부터 활용해 온 메커니즘이라는 것을 인지시키고, 게임의 원리와 학생들이 게임에 몰입하게 되는 심리적 요인 및 게임의 장치를 쉽고 이해하기 쉬운 용어로 교사에게 안내하고자 한다.
- 교원학습공동체 운영 : 매주 목요일 15:30-16:30을 교원학습공동체의 날로 지정하고, 게이미피케이션을 적용한 사회과 교육과정을 동학년 교사들이 다 함께 모여 계획하고 실천하며, 게이미피케이션 및 게임의 심리와 관련된 도서를 탐독한다.

라. 다양한 연구개발물 활성화 연수 및 홍보

연번	활동명	내용	일시	장소	대상자	인원
1	2020학년도 교원학습공동체 운영	동학년 내 사회수업 기획 및 내용 공유를 위한 교원학습공동체 운영	수시	학년 협의회실	동학년 교사	8
2	2020학년도 『우리가 꿈꾸는 교실』 참여	서울시교육청 주관 교실 혁신을 위한 『우리가 꿈꾸는 교실』 프로그램 참여	수시	학년 협의회실	동학년 교사	8
3	사회과 온라인 수업 사례 공유	2020학년도 본교 학습콘텐츠 목록 사이트 내 자료 탑재	수시	온라인	본교 교사	80
4	게이미피케이션을 적용한 사회과 수업 사례	1학기 교생 대상 지도교사 수업 공개	5.21.	온라인 클래스 내	서울교대 교생	4

연번	활동명	내용	일시	장소	대상자	인원
5	FGI(포커스 그룹 인터뷰)를 통한 온라인 수업 경험 나눔	한국교원대학교 주관 FGI를 통한 온라인 수업에 대한 교사들의 경험 분석 참여	7.17.	온라인	타학교 교사 및 교수	8
6	사회과 온라인 수업 사례 공유	2020『우리가 꿈꾸는 교실』1학기 사례 나눔 및 현장 컨설팅	7.28.	온라인	관내 지원단 및 참여교사	12
7	사회과 온라인 수업 사례 공유	서울시교육청 운영 원격수업 자료 및 역량 나눔터에 자료 탑재	8.3.	온라인	서울시 관내 교사	1000~
8	사회과 수업을 위한 온라인 도구 활용 방안 연수	사회과 온라인 수업을 위한 각종 온라인 도구 활용 방안 연수	8월 중	본교 회의실	본교 교사	80
9	사회과 수업을 위한 온라인 도구 활용 방안 연수 촬영	사회과 수업을 위한 온라인 도구 활용 방안 연수 촬영	9.4.	티스쿨원격 교육연수원	초등교사	·
10	사회과 온라인 수업 사례 공유	사회과 온라인 수업 사례 공유	9.18.	온라인	본교 교사	80
11	게이미피케이션을 적용한 사회과 수업 사례	2학기 교생 대상 지도교사 수업 공개	10.7	줌	서울교대 교생	4
12	사회과 온라인 수업을 위한 구글 사이트 제작 결과 공유	성동광진 초등 온라인 수업나눔 사이트 '꿈꾸는 교실 ON'에 게시	11.3.	온라인	성동광진 교육청 관내 교사	500~

3.4 교사연구회 운영 결과 및 제언

가. 게살통통 교사연구회 운영 결과

1) 교사들의 게임리터러시 능력을 향상 시키는 교사 연구회

- 게이미피케이션을 활용한 다양한 수업 사례 및 관련 도서를 탐구하고 게임리터러시 직무연수 24시간을 수강하며 게임리터러시에 대해 연구할 수 있었다.
- 1년 동안의 초등학교 3학년 사회과 교육과정을 총괄하며 성취 목표 및 역량을 게이미피케이션을 통해 구현하기 위한 수업 모델을 고안할 수 있었다.

2) 블랜디드 러닝을 활용한 게이미피케이션 실천

- 기존의 게임 수업이 대면 상황을 가정하고 고안된 것을 고려하여 교실 상황에 따라 비대면 또는 대면 수업 상황에 맞추어 유연하게 활용할 수 있는 블랜디드 러닝 방식을 연구하였다.
- 블랜디드 러닝의 다양한 유형을 파악하고 학습목표와 역량을 구현할 수 있는 알맞은 블랜디드 러닝 방식을 골라 수업 차시 및 활동을 계획하였다.

3) 학생을 체인지 메이커로 성장시키는 수업 디자인

- 학생이 미션 5의 결과로 제시하는 '더 행복한 고장 만들기'의 제안서를 성동구청장에게 직접 전달하고, 이 중 실제로 실천에 옮겨 지역신문에 싣는 등 학생이 자신의 힘으로 공동체를 바꿀 수 있다는 효능감과 나와 다른 사람을 도울 수 있는 일을 찾아봄으로써 사회를 변화시키는 체인지 메이커로 성장할 수 있도록 계획하였다.

나. 제언

1) 게임리터러시 교사 연구회 홍보 및 활성화

- 게임리터러시에 대한 교사의 인식 제고를 위해 게임리터러시 교사 연구회의 활동이 널리 홍보되기를 기대한다. 실제로 교육 현장에는 보드게임과 관련된 연수 및 연구회는 많으나, 게임의 메커니즘과 게임에 참여하는 학습자의 심리에 관심을 두고 탐구하는 연구 및 연구 사례가 많지 않다. 또한, 게임을 동기유발용으로 잠깐 사용하는 도구가 아니라 학습목표에 성공적으로 도달할 수 있는 교수학습도구로 교사들이 받아들일 수 있는 사례가 필요하다. 이를 위해서는 게임 환경 및 미션, 피드백, 보상 등이 조성하는 여러 교육적인 효과들이 홍보되어야 한다. 게이미피케이션을 적용한 수업의 성공 사례 및 새로운 교수 방법으로서의 게이미피케이션이 널리 알려진다면 교사들이 많은 관심을 갖게 될 것이라고 생각한다.

2) 실천 중심의 게임리터러시 연수 제안

- 교사연구회원들 모두 활동 기간 중 게임리터러시 연수를 24시간 수강하였으나, 현재 게임리터러시 연수의 대부분이 게임의 이론에 대한 내용으로 구성되어 있어 아쉬움이 있었다. 또한, 게임리터러시를 처음 접하는 교사에게는 실습을 하며 게임을 구성하는 감을 익히는 것이 필요하다. 왜냐하면 게임리터러시 교사연구회의 교사는 게임 수업을 계획하고 디자인하는 역할이므로 게임을 직접 해 보며 구성의 아이디어를 얻는 단계가 필요하기 때문이다. 비록 올해 코로나19로 인해 실습을 포함하는 혼합연수가 늦춰졌지만 비대면 상황에서 화상 연수 등을 통해 게임 실습을 할 수 있는 다양한 해결책을 제안하고자 한다.

[미션1 : 자랑거리 빌드-잇]

학생이 즐겁게 참여하는 수업

(사회)과 교수·학습 과정안

게살통통교사연구회

단원(차시)	3학년 1학기 1. 우리 고장의 모습(11/15)	교과서	p.36-39
성취기준	[4사01-02] 디지털 영상 지도 등을 활용하여 주요 지형지물들의 위치를 파악하고, 백지도에 다시 배치하는 활동을 통하여 마을 또는 고장의 실제 모습을 익힌다.		
교과핵심역량	의사소통 및 협업 능력, 정보 활용 능력		
활용도구	패들렛(padlet)	평가방법	자기 평가, 동료 평가, 관찰 평가

수업 흐름	교수·학습 활동	시간(분)	자료(▶),유의점(▷) 과정중심평가(※)
배움 열기 **전체**	• 동기 유발하기 - '우리고장 사랑회' 관련 영상을 시청하고 '우리고장 사랑회' 에 회원가입한다. - '도움이 필요한 첫 번째 사람 = 자랑거리가 많은 동네에서 살고 싶은 대학교 신입생'을 만난다.	5	▶PPT, 동영상 (미션1 도입) ▷우리고장 사랑회에 가입할지 여부를 스스로 선택할 수 있도록 하되 원하지 않는다고 응답하는 학생들 역시 가입시킬 수 있도록 긍정적인 피드백을 통해 설득한다.
배움 확인	• **학습문제 확인하기** 우리 고장의 주요 장소를 온라인 지도에서 찾아 표시하고 설명을 써 봅시다.		
활동 안내	• **학습활동 안내하기** 〈활동1〉 온라인 지도 '패들렛' 사용 방법 익히기 〈활동2〉 [미션1] 첫 번째 고민 해결하기 〈활동3〉 [미션1] 결과 확인하기		
[미션1] 도입 **개별**	• **〈활동1〉 온라인 지도 '패들렛' 사용 방법 익히기** - 미소의 설명을 통해 '패들렛' 사이트에 접속하여 게시물을 작성하고 사진이나 영상을 추가하는 방법을 익힌다. - 게시물을 수정하거나 삭제하는 방법을 알아보고 마음에 드는 게시물에 댓글을 달거나 '좋아요' 표시 방법을 익힌다.	10	▶PPT, 동영상(미션1 패들렛 지도 설명), Padlet 사이트 ▷3학년 학생들은 온라인 도구를 활용한 경험이 많지 않으므로 쉽고 자세한 설명과 충분한 시간을 제공함으로써 스스로 연습할 수 있도록 기다린다.
[미션1] 수행 **개별**	• **〈활동2〉 [미션1] 첫 번째 고민 해결하기** - 우리 고장의 자랑거리를 떠올린 후 '패들렛'에서 '+'버튼을 눌러 원하는 자랑거리 장소를 검색한 후 정확한 위치를 확인하고 제목에는 장소의 이름을, 내용에는 선택한 장소가 왜 자랑할 만한 장소인지 납득이 가도록 그 장소에 대한 설명을 자세히 쓴다.	15	

수업 흐름	교수·학습 활동	시간 (분)	자료(▶),유의점(▷) 과정중심평가(※)
[미션1] 결과 확인 **전체**	– 미션을 성공하기 위해서 반드시 충족해야 할 3가지 조건을 확인한다. 1. 자신의 반과 이름으로 참여하기 2. 정확한 위치 표시하기 3. 게시물에 우리 고장의 자랑거리인 이유 포함하기 – 게시물을 보며 마음에 드는 친구의 의견에 추천 하트나 댓글을 단다. **• 〈활동3〉 [미션1] 결과 확인하기** – 모두에게 발표된 미션 결과를 통해 전체 몇 명이 이사왔는지 확인한다. – 결과 동영상을 통하여 3가지 조건을 충족한 좋은 게시물과 그렇지 않은 게시물을 보고 미션 수행에 대한 평가 기준을 간접적으로 확인한다. – '우리 고장 빌드잇 현황판'에서 각 학생에게 부여된 각자의 애칭을 통해 개인별 결과를 직접 확인한다.	5	▷패들렛 활용을 많이 어려워하는 학생들은 개별 지도를 통해 이해시키도록 하며 글 작성이 힘든 학생들은 댓글과 좋아요 기능을 통해 참여하도록 독려한다. ▷온라인에서 글을 쓸 때의 예의범절을 지킬 수 있도록 지도한다. ▶PPT, 동영상(미션1 마무리), 우리고장 빌드잇 현황판(구글 시트) ▷부정적인 상호 교류를 방지하고자 개인 평가 결과를 익명으로 제공하기 위해 사전에 개인별 애칭을 부여한다.
배움 정리 **모둠**	**• 교과서 백지도로 복습하기** – 성동구 백지도를 통해 학생들이 선정한 10가지 자랑할 만한 주요 장소의 위치를 확인하고 모둠별로 지도에 함께 표시하도록 한다. – 스마일공책에 오늘 배운 내용을 정리하고 자기 성찰 평가를 표시한다.	5	▶우리고장의생활 교과서 붙임자료1 (성동구 백지도) ▷코로나 상황에서 모둠별 활동이 안전할 수 있도록 마스크 착용을 확실히 한다.

[히든 미션 : 사막에서 살아남기1] 주요학습지

여러분들은 오늘부터 약 일주일동안 여행을 갈 예정입니다.
어느 나라로 갈 건가요? 어떤 차림으로 떠날건가요?
앗! 아쉬운 점이.. 가방이 작아 딱 5가지 준비물만 가져갈 수 있네요. 어떤 걸 가져갈건가요?

가고 싶은 나라 :

미션지 – 1

당신의 이름 : ( )

★ 여행을 떠날 때가지고 온 물품 5가지를 아래에 적으시오.

★ 첫 번째 미션 해결! (필요하다면 그림과 함께 설명을 적어도 좋습니다.)

미션지 – 2

당신의 이름 : ( )

★ 첫 번째 미션을 하고 남은 물품이 있다면 아래에 적으시오.

★ 네 번째 미션 해결! (필요하다면 그림과 함께 설명을 적어도 좋습니다.)