

11

CHAPTER



놀공놀공 교사연구회



11

놀공놀공 교사연구회

놀공놀공 교사연구회

책임연구원	정한솔 (서울방화초등학교)
공동연구원	김보람 (서울등마초등학교), 김상우 (서울화곡초등학교), 김주연 (서울수명초등학교), 최은주 (서울공진초등학교)

I 연구회 운영의 목표 및 방향

1. 8년차 연구회, 무엇을 하고 싶었나

- 게이미피케이션 적용 수업을 위한 틀거리 개발
- 게이미피케이션을 활용해 수업을 하고 싶은 교사들과의 수업 사례 나눔

2. 어떻게 풀어갔나

- 연구 주제 정하기

놀고, 나누고, 배우고

교사, 학급운영과 수업에서 게이미피케이션을 만나다

■ 연구 주제 풀어가기



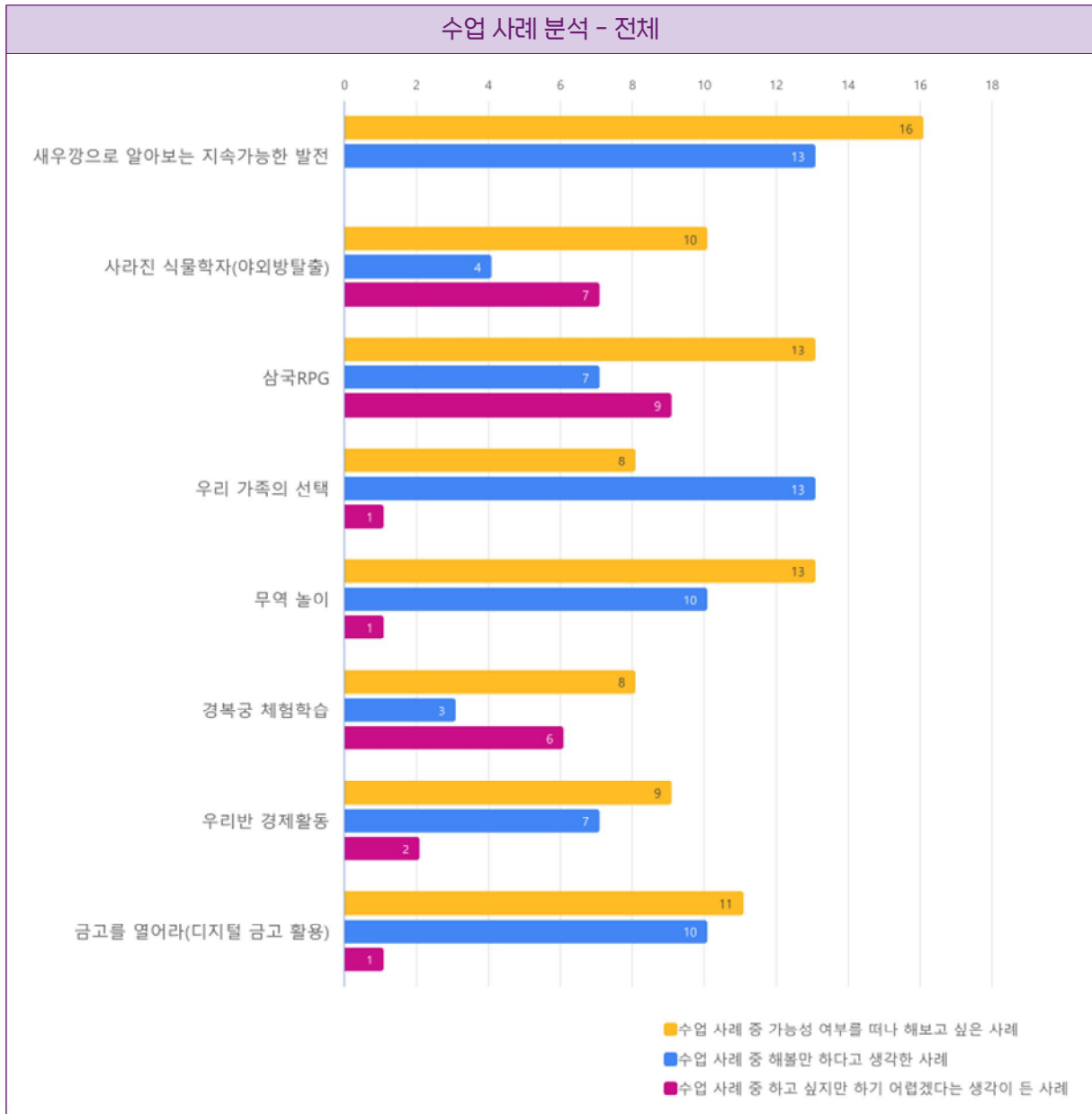
그림 1 - 연구의 진행 과정

II 연구 내용

1. 8년간의 기록 돌아보기

2021년 회원들의 소속 학교가 모두 달라지면서, 학년까지 모두 달라지는 상황이 되었다. 함께 대형 프로젝트를 진행하기 어려운 상황에서 연구회는 지금까지와는 다른 방식의 프로그램 검토를 시도해보았다.

2. 교사들의 이야기(설문결과 중 사례에 대한 응답)



3. 고민 하나 : 게이미피케이션 적용을 위한 틀거리 개발

게이미피케이션을 적용한 수업을 몇 가지 유형으로 나눌 수는 없지만 기존 사례를 중심으로 수업 유형을 크게 차시수업형과 프로젝트수업형으로 나누어 살펴보기로 했다.








그림 2 - 게이미피케이션 활용 수업 만들기 단계

프로젝트형 질문카드		
 프로젝트형	 프로젝트형	 프로젝트형
학생들이 해야 하는 과제 (체형)은 무엇인가? <small>모두 나열하기</small>	순차적으로 해야 하는 일인가? 동시에 해야 하는 일인가?	공동의 목표와 개인의 목표는 연결되어 있는가?
 프로젝트형	 프로젝트형	 프로젝트형
승리의 조건은 분명한가?	초반 긴장감을 지속적으로 유지할 수 있는 장치가 있는가?	최선을 다해 노력하고 싶은 만큼 매력적인 스토리인가?

차시수업형 질문카드

 차시수업형	 차시수업형	 차시수업형
학생들이 해야 하는 과제(체험)은 무엇인가?	가장 중요한 과제(체험)은 무엇인가?	이런 과제(체험)을 하게 하기 위해서 어떤 상황을 주는 것이 좋을까?
 차시수업형	 차시수업형	 차시수업형
이런 과제(체험)을 하게 하기 위해서 무엇을 조절할 수 있을까?	비슷한 유형의 활동에서 아이디어를 얻을 수 있는 것이 있을까?	다른 수업과 통합하여 지도할 수 없을까?

세부 사항 다듬기 질문카드

 세부사항 다듬기	 세부사항 다듬기	 세부사항 다듬기
게이미피케이션을 활용하고 싶은 이유는 무엇인가?	움직임 요소를 넣을 수 있는 단계가 있는가?	대화 요소를 넣을 수 있는 단계가 있는가?
 세부사항 다듬기	 세부사항 다듬기	 세부사항 다듬기
규칙이 단순한가?	갈등상황이 있는가? 만들려면?	비슷한 유형의 게임을 플레이해본 적이 있는가?

검토 질문카드		
 검 토	 검 토	 검 토
준비를 위해 너무 많은 시간이나 노력이 필요하지 않은가?	게임 규칙 설명을 위해 많은 시간이 필요하지는 않은가?	목표와 관련 없는 내용이 주를 이루고 있지는 않은가?
 검 토	 검 토	 검 토
깜짝 재미 요소는 있는가?	학생 인원 수에 적절한 규모의 활동인가?	너무 많거나 모자라는 경우가 발생하지는 않나? <small>자원이나 재료가 변동되는 수업</small>

4. 고민 돌 : 교사 연수 프로그램

■ 연수 소주제별 연수 내용

사례로 보는 게이미피케이션 (차시수업형)

게이미피케이션의 뜻

게이미피케이션을 적용하기 적당한 수업

차시수업형 수업의 특징

차시수업형 수업사례	무역놀이
	새우깡으로 알아보는 지속가능한 발전
	우리 가족의 선택

도구 제작 및 수업 진행 노하우

사례로 보는 게이미피케이션 (프로젝트형)

게이미피케이션의 특징

차시수업형 수업사례 간단 소개

프로젝트 수업의 특징

프로젝트형 수업사례	삼국RPG
	우리반 경제생활
	경복궁 체험학습

도구 제작 및 수업 진행 노하우

사례로 보는 게이미피케이션 (수업제작)

게이미피케이션의 특징

차시수업형 수업사례 간단 소개

프로젝트형 수업사례 간단 소개

게이미피케이션 적용 수업 틀거리 소개

질문 카드 활용하여 나만의 수업 만들기

III 연구 결과 적용 및 활용 방안

1. 1학년도 장기 프로젝트가 가능할까?

앗! 크리스마스가 사라졌어요.
- 5개의 문을 열어 크리스마스를 우리교실로!

■ 운영 대상 : 서울공진초등학교 1학년 학생 28명, 서울수명초등학교 1학년 학생 26명

■ 운영 시기 : 2021년 11월 28일 ~ 12월 24일

■ 운영 목표

- 1) 한글 읽고 쓰기, 수 연산 등 기초학습을 스스로 목표를 정해 할 수 있다.
- 2) 다양한 방식의 줄넘기를 자신의 수준에 맞게 할 수 있다.
- 3) 종이접기, 만들기 등 다양한 조작 활동에 즐겁게 참여할 수 있다.
- 4) 자신이 정한 목표 행동을 날마다 실천할 수 있다.
- 5) 통합교과 비밀친구 활동에 즐겁게 참여할 수 있다.

■ 운영 방식

- 1) 어둠으로부터 메시지를 받고 프로젝트 참여 여부를 결정한다.
- 2) 스토리의 이해를 위해 '가디언즈' 감상 수업을 한다.
- 3) 매일 도착하는 어둠의 메시지에는 다음과 같은 내용이 포함된다.
 - 새로운 도전 과제 안내
 - 시크릿 박스가 숨겨진 장소에 대한 힌트
- 4) 문을 모두 연 보상으로 받은 재료들로 산타 양말을 만들어 비밀 친구 활동에 참여한다.
- 5) 학생들은 개인 도전 노트를 받고 5개 영역의 과제에 도전한다.
- 6) 1학년의 특성을 감안하여 개인 과제이지만 학급 전체가 도전할 수 있도록 운영한다.

7) 도전 영역 및 단계별 과제

문의 상징	도전 영역	하위 과제		
	국어, 수학	도전! 받아쓰기 (단어)	도전! 받아쓰기 (문장)	
		도전! 수학 연산(기초)	도전! 수학 연산(실력)	
		도전! 학습태도		
	책읽기	'생각이 자라요'(독서록)에 기록한 그동안의 독서기록을 참고하여 개인이 정한 5단계의 목표		
	줄넘기	도전! 모뎀발 뛰기 5000	도전! 모뎀발 100	
		도전! 너랑나랑 같이 뛰기	도전! 긴줄넘기	
		도전! 쉬지 않고 뛰어라		
	조작활동	도전! 트리접기	도전! 산타접기	
		도전! 눈송이 만들기	도전! 산타 편지 만들기	
		도전! 나만의 장식품 만들기		
	기본 습관 정착	나만의 과제 만들기		
		실천 1일	실천 3일	실천 7일
		주제일기 쓰기		

활동의 결과

어둠의 메시지		
<p>1학년 5반에 어둠의 메시지가 도착했습니다.</p>	<p>1학년 5반 친구들 안녕. 난 어둠이야.</p>	<p>그런데 너희들 즐거워보이는구나?</p>
<p>그놈의 크리스마스 지겨워!!</p>	<p>왜? 왜? 왜 어린이들은 나를 좋아하지 않는거지? 어?</p>	<p>이제 1학년 5반 교실에 신나는 겨울이나 크리스마스 축제는 없을거야!</p>
<p>문을 열기 위해서는 과제에 성공해야 합니다. 문을 열기 위한 과제는 협력이 필요합니다. 과제에 도전하시겠습니까?</p>	<p>도전 과제에 대한 설명과 준비물은 1학년 5반에 보낸 상자에 들어있습니다. 상자를 찾아 설명을 들으세요.</p>	<p>상자는 문을 열 수 있는 곳에 있습니다. 주인이 없는 문입니다. 5반 학생이 모두 하나씩 가지고 있는 문입니다.</p>

다섯 개의 문을 열기 위해 힘을 합치는 아이들

아! 크리스마스가 사라졌어요!
다섯개의 문을 열어주세요.