

게이미피케이션을 통한 교과학습 바라보기 현장연수

2022. 9.17.

부산게이미피케이션 교육연구회 조하나

미래교육하면 떠오르는 것은?

미래교육이란?

과거~현재 교육	미래 교육
이해 중심 교육	표현 중심 교육
읽기와 듣기 중심	말하기와 쓰기 중심
Feeling, smelling 등	Making, drawing, dancing 등

결국 미래교육이란 자신의 생각이나 느낌을 창의적이고 논리적으로 표현하는 인재를 양성하는 것이다.

게이미피케이션이란?

게이미 아닌 분야의 문제 해결에

게이미적 사고와 과정을 적용하는 일.

소비자나 참여자의 관심을 유발하고 몰입도 따위를 높인다.

예) 스타벅스 어플의 별 적립, 당근마켓의 벤틀지

CGV의 등급제도, 기부게시판의 리더보드 등

게이미피케이션이란?

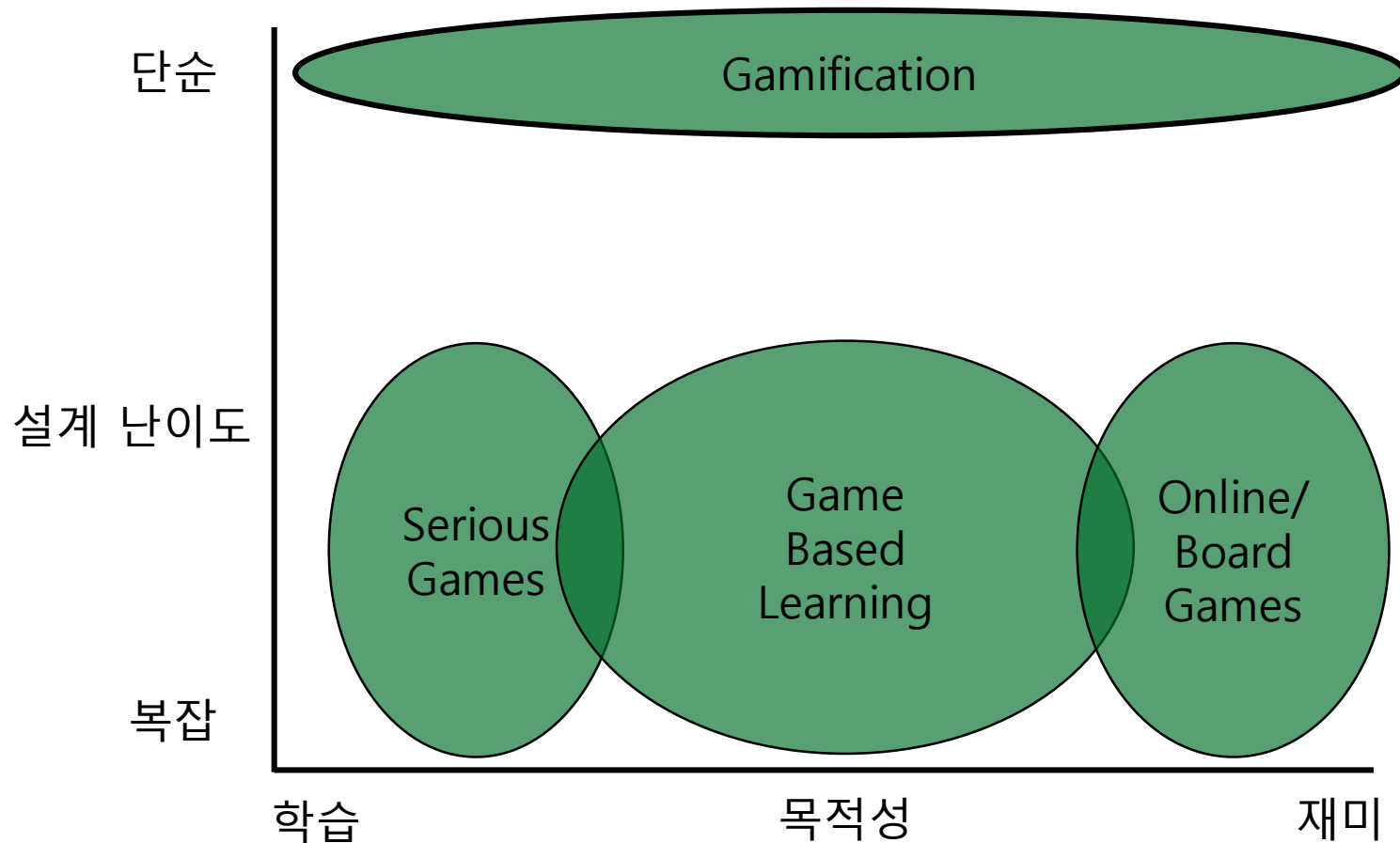
게이미피케이션 교육은 교과 수업을 게임화(Gamification)해

학생들의 수업 몰입도와 흥미를 유도하고

학습 목표를 달성하는 수업 방법

포인트, 레벨링, 배지, 리더보드 등 경쟁적/성취적 요소

게이미피케이션이란?



보드게임은?



보드게임은?

- 단순 놀이 및 유희 등을 위한 도구적 가치를 넘어 교육 활동에 몰입을 일으킬 수 있는 확실한 도구!
- 의사소통과 상호작용 바탕의 학습 도구!

보드게임 활용 방안

1. 플레이어의 단순화

- 잔잔한 룰은 과감히 생략 가능!

핵심 플레이를 익히도록 하는 것이 중요! 잔룰은 그 다음

2. 플레이어의 다양화

- 개인 목표 달성 중심, 협력 중심, 신체 활용 중심 등 다양한 방법으로 보드게임 변형 가능!

- 보드게임의 구성물과 핵심 아이디어를 교과에 접목시켜 볼 수 있지 않을까 고민

학교에서 보드게임을 활용할 때
보드게임은 **소모품!** 하지만 **관리**하기 나름!
보드게임 **구성물**이 하나쯤 없어도 괜찮다!
아이들은 이미 **함께하는 즐거움**을 안다! 교사도 함께!
소외되는 아이들이 없도록 유심히!
보드게임을 통해 **내면의 발산**을 관찰!
보드게임을 운영할 때 가장 중요한 것은 **융통성!**



게임소개

연어는 행복해

서로 손바닥을 마주치면서 친해져 볼까요?





실제로 하이파이브

같은 카드가 없다면 빠르게 넘기며 다음 카드 읽기



악수하며 만나서 반가워 외치기

주먹을 마주하며 우리는 친구! 외치기

자리 바꾸자를 외치며 자리 바꾸기

연어는 행복해!

