

10

CHAPTER



블루라벨 교사연구회



10

블루라벨 교사연구회

블루라벨 교사연구회

책임연구원	이한휘(봉명초등학교)
공동연구원	이한나(완월초등학교), 권율(양청초등학교)

I 연구 운영 주제 및 목적

1. 운영의 주제

가. 운영의 필요성

■ 연구의 필요성

- 급속한 경제발달로 인해 생활 속 경제지식의 필요성이 늘어남. 과거에는 절약이 미덕이라는 말이 있었지만 지금은 ‘돈’을 어떻게 사용하느냐가 중요한 시대이다. 이러한 상황에서 교실의 사회의 축소판이라 생각한다면 역시 교실은 경제의 축소판이 될 수 있다. 교실을 경제의 축소판으로 만들어 주체적으로 생각하고 행동하는 하나의 경제인을 만들어낼 필요성을 느낌

2. 운영의 목적

가. 운영이유

- 경제문제 대한 중요성은 코로나 이후 막대한 유동성 자급에 의해 나타난 사회 변화를 본다면 이루 말할 수 없이 중요하다. 이러한 관점에서 지금 초등교육의 경제 교육은 아주 기초적인 수준에 머물러 있음이 틀림이 없다. 경제라는 과목이 초등학교 교과서에 들어온지 거진 10년이 지났지만 내용의 변화가 거의 없어 코로나 이후의 경제활동을 준비하기에는 미흡한점이 많다. 이러한 이유로 사회 교과서의 부수적인 내용인 경제를 게임리터러시 활동을 통해 경제활동의 중요성과 경제 주체로서의 책임의식, 윤리의식을 가져야 한다는 결론에 도달함

나. 운영 목적

- 학생이 주도적으로 경제활동을 주체로써 게임리터러시 활동에 참여함
- 단순히 게임리터러시 활동이 아닌 실생활과 연관된 활동을 실행함
- 현실의 다양한 경제 문제(경제 범죄)와 방법(부동산, 주식, 승진) 등을 게임속에 적용하며, 학급 가상화폐를 통해 다양한 경제활동을 실시한다.

II 연구 운영 사례 적용

1. 연구 주제

연구주제: 학교라는 시장에서 돈 쓰기

- 사회에서 실제로 일어나는 경제문제와 경제 활동을 교실에서 압축적으로 진행한다.
- 백신 개발이라는 중심 시나리오를 제시한다. 학생들이 큰 줄기인 백신개발에 관한 활동과 부수 활동인 경제 활동 2개를 동시에 진행함으로써 게임에 몰입감을 높인다.
- 가상의 '오로나7' 바이러스를 해결하는 회사를 발전시키는 경험과 생산활동으로 돈을 벌고 돈을 소비하는 지금까지 단순했던 경제적 문제에서 발전해 돈을 어떻게 더 가치있게 사용할까 라는 고민을 스스로 하게 만든다.
- "머니게임" 콘텐츠는 게이미피케이션을 활용한 수업모델을 주제통합 교육과정에 활용할 수 있도록 진행사항과 자료를 공유한다.

2. 세부 연구 내용

○ 시나리오

2021년 8월 '오로나7' 바이러스 발견

인류를 위협하는 오로나7 바이러스를 막기 위해 당신들은 백신회사를 발전시켜 오로나7 바이러스 백신을 만들어야 합니다. 하지만 회사는 그냥 돌아가는 것이 아닙니다.

우리가 살아가는데 돈이 필요한 것과 같이 회사도 돈이 필요합니다.

돈을 벌고 돈을 쓰고 우리 회사를 발전시키고, 다른 회사를 방해해 봅시다.

머니게임에 오신 걸 환영합니다.

단계	추진 내용	기간
준비	자료수집 및 선행연구 분석, 연구주제 설정	2021.8
컨텐츠 제작	과제를 만들며, 게임활동에 대한 제작 시작	2021.10
컨텐츠 실행	컨텐츠를 교육환경에 적용	2021.11
보고서 작성	적용된 컨텐츠로 보고서 작성	2021.11~12

Ⅲ (실천) 연구 운영 사례 적용

1. 수업 계획

- 머니게임 안내(중심시나리오)

챕터	내용	관련교과	차시
1장	머니게임 안내		1차시
1장	바이러스 발견	국어, 수학, 사회, 과학, 체육, 미술	2차시
2장	바이러스 분석	국어, 수학, 사회, 과학, 체육, 미술	3차시
2장	바이러스 분석	국어, 수학, 사회, 과학, 체육, 미술	3차시
3장	바이러스 치료	국어, 수학, 사회, 과학, 체육, 미술	4차시
3장	바이러스 치료	국어, 수학, 사회, 과학, 체육, 미술	4차시

1장. 머니게임 안내

차시	주제	수업내용	활용교구
1차시	게임활동 설명	• ‘머니게임’ 활동의 전반적인 내용 설명	동영상

- 머니게임을 진행하기 위한 전반적인 설명을 영상을 통해 도입
- 학생들을 골고루 분배하여 각 회사를 만들고 회사의 이름을 스스로 정하는 활동을 함
- 회사의 이름을 정하고 만든 회사를 미술 과목으로 꾸며보는 활동

2장. 바이러스 발견

차시	주제	수업내용	활용교구
1차시	바이러스 발견	<ul style="list-style-type: none"> • 바이러스 발견에 의해 각 회사별로 방 찾기를 통해 바이러스에 대한 정보를 탐색함 • 바이러스 분석에 도움이 되는 특허 기술을 발견하기 	동영상 PPT
1차시	바이러스 발견	<ul style="list-style-type: none"> • 바이러스 발견에 의해 각 회사별로 방 찾기를 통해 바이러스에 대한 정보를 탐색함 • 바이러스 분석에 도움이 되는 특허 기술을 발견하기 • 상대방 회사의 특허를 가져오는 활동하기 	동영상 PPT
2차시	바이러스 분석	<ul style="list-style-type: none"> • 바이러스 분석에 도움이 되는 특허 기술을 발견하기 • 상대방 회사의 특허 기술을 가져오는 활동해보기 • 상대방 회사의 자본금을 가져오는 활동 하기 	동영상 PPT

- 바이러스 발견을 학생들이 구글폼을 이용한 방탈출 게임을 이용해 정보를 스스로 탐색함
- 바이러스 분석을 위한 특허기술을 발견하는 활동을 통해 한 회사만 특허기술을 가질 수 있음
- 교과 재구성 활동을 통해 상대방 회사의 특허기술을 가져오는 전략게임 활동을 실행함
- 상대방 회사의 자본금, 특허기술, 인원을 가져오는 활동을 실행함
- 상대방 회사로 전직을 할 수 있음

3장. 바이러스 치료

차시	주제	수업내용	활용교구
2차시	바이러스 치료	<ul style="list-style-type: none"> • 바이러스 치료에 도움이 되는 특허 기술을 발견하기 • 상대방 회사의 주가를 떨어뜨리는 활동하기 	동영상 PPT
2차시	바이러스 치료	<ul style="list-style-type: none"> • 바이러스 치료에 도움이 되는 특허 기술을 발견하기 • 상대방 회사의 인원을 가져오는 활동 하기 	동영상 PPT
2차시	바이러스 치료	<ul style="list-style-type: none"> • 바이러스 치료에 도움이 되는 특허 기술을 발견하기 • 상대방 회사의 특허를 가져오는 게임 하기 	동영상 PPT
2차시	바이러스 치료	<ul style="list-style-type: none"> • 바이러스 치료에 도움이 되는 특허 기술을 발견하기 	동영상 PPT

- 특허기술을 획득할 수 있는 활동을 통해 한 회사만 특허기술을 가질 수 있음
- 교과 재구성 활동을 통해 상대방 회사의 특허기술을 가져오는 전략게임활동을 실행함
- 상대방 회사의 자본금, 특허기술, 인원을 가져오는 활동을 실행함
- 상대방 회사로 전직을 할 수 있음
- 바이러스 백신을 가장 빨리 완성한 회사의 인원들은 교사가 미리 준비한 선물을 획득함

머니게임 안내(보조시나리오)

■ 개인 경제 활동

- 회사에서 지급되는 돈을 바탕으로 교실속 개인 경제 활동을 실시한다.
- 개인은 처음 회사에서는 ‘인턴’의 계급으로 시작하지만 자격증을 획득함으로써 인턴-대리-부장으로 진급할 수 있다.
- 개인의 경우 세금도 제출해야 한다.

필수세금종류	기본세	의료세	전기세
세금가격	20	10	20

※ 필수세금은 기본적으로 누구나 똑같이 내는 세금

직급	월급	진급 조건
인턴	기본급	없음
대리	기본급+100	자격증 4개
부장	기본급+200	가격증 8개

- 개인 경제 활동의 경우 개인 통장의 통해 월급입금, 거래 등이 이루어 진다.
- 개인 통장의 경우 개인이 직접 관리하며 경제 활동 후 담당교사의 도장으로 확인한다.

개인통장(예)

이름	회사	직급	
날짜	내용	(원)	남은금액
8/1	월급입금	+400	5000 (도장)
8/1	컵라면 구매	-3000	2000 (도장)
8/1	자리 경매	-1500	500 (도장)
8/3	월급입금	+400	900 (도장)
8/3	주식매도	+2000	2900 (도장)

- 개인은 통장의 돈을 이용해서 학급내 다양한 경제활동을 할 수 있다.
- 부동산 자리 경매: 원하는 자리를 경매를 통해 임대할 수 있다.
- 컵라면 구매: 실제 컵라면을 구매할 수 있다.
- 자선경매: 자선경매에 참여하여 물건을 구매할 수 있다.
- 일기면제권을 구매할 수 있다.

IV 연구 운영 결과

1. 활동 결과 분석

만족	불만족
13	4

만족의견	불만족의견
<ul style="list-style-type: none"> - 방 탈출게임 같아서 재미있었습니다 - 실제 경제활동을 하는 느낌이 있습니다 - 주식이 재밌습니다 - 가상의 돈으로 과자를 사먹어서 좋아요 	<ul style="list-style-type: none"> - 어렵워요 - 복잡해서 재미가 없어요 - 무슨 게임인지 모르겠어요 - 티비 보니 이거랑 비슷한 게임이 있던데 그게 더 재밌을 것 같아요

- 참여도 분석을 해본 결과 대다수의 학생이 흥미를 가지고 게임에 참여했음
- 하지만 내용이 어렵고 복잡해 무슨 게임을 하는지 모르겠다는 학생이 있었으며 실제 활동의 마지막 부분에는 뭔가 정리가 안되는 느낌이 있었습니다. 이게 어떤 게임인지 갈피를 못 잡는 학생이 다수 발생함
- 특히 개인 경제활동이 흐지무지 진행되어 별 호응이 없었음

2. 연구개발물 활용 및 활성화 방안

- 본 학교 고학년 선생님 대상으로 게임리터러시 콘텐츠 진행을 공유함
- 실제 활동을 옆에서 살펴봄
- 코로나19의 관계로 학교 외부인의 참석 불가로 인해 실제 게임을 활용할 수 있는 고학년 담임 선생님들의 참관이 있었음

연번	활동명	내용	일시	장소	대상자	인원
1	게임리터러시 활동 관람	게임리터러시 활동 관람	11.2	본교	5, 6학년 선생님	4

3. 교사연구회 운영 결과 및 제언

- 학교방역지침의 강화로 본래 계획했던 활동이 아니라 많은 아쉬움이 있었음
- 처음 시작했을때의 아동들의 흥미가 활동의 끝에는 많이 떨어져 기대했던 활동의 결과가 없어서 아쉬움
- 그래도 일부 학생들이 흥미를 가지고 활동에 열심히 참여했음
- 학생들의 흥미가 떨어져 개인경제활동에서 보여줄 수 있는 내용이 별로 없어 아쉬움이 있음
- 본래 활동은 5주를 기약했지만 학생들의 흥미가 많이 떨어져 조기 종료함
- 이 컨텐츠 활동으로 인해 학생들이 익숙하지만 새로운 경제의 모습을 알아보는 결과와 경제는 재미있게 배우고 재미있게 즐길 수 있다는 사실을 학생들에게 전할 수 있다 것에 의의가 있다고 생각함