

06

CHAPTER



공감대로 여는 다락방연구소



06

공감대로 여는 다락방연구소

공감대로 여는 다락방연구소

책임연구원	정현진(갈곶초등학교)
공동연구원	이륜(갈곶초등학교), 문효신(예술초등학교)

공(共)감(感)대(帶)로 여는 가상현실 게임 다(多)락(樂)방 「요약서」

연구 목표 및 고찰	배경	<ul style="list-style-type: none"> 배경 : 부정적인 게임인식, 미래산업 게임의 부흥에 게임에 대한 회피보다 제대로 알아야 함 필요 : 게임에 대한 긍정적 공감대 형성 필요 + 미래문화 게임 콘텐츠로 가상현실 필요 																																	
	실태	이론	실제	문제	해결책																														
연구 주제	주제	공(共)감(感)대(帶)로 여는 가상현실 게임 다(多)락(樂)방!																																	
	테마	공(共)	함께 만드는 가상현실게임 세상	감(感)	가상현실게임 교육활동 전개	대(帶)	가상현실게임으로 연결된 락																												
연구 내용	수업 내용	<table border="1"> <tr> <th colspan="5">가상현실게임</th> </tr> <tr> <th>진로</th> <th>들어가기</th> <th>배경</th> <th>코딩</th> <th>만들기</th> </tr> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> · 아이스브레이킹 · 직업인 인터뷰 · 직업카드 만들기 · 가상현실게임공모 </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> · VR 만들기 · 코스페이스스 둘러보기 </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> · 2D vs 3D 게임의 차이 · 코스페이스스 기초지식 <ul style="list-style-type: none"> - 오브젝트, 화면이동, 미로벽, 시연하기 등 </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> · 미로게임 스토리 · 코로나19 바이러스 · 마녀와 하트 </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> · 공유 및 피드백 · PMI 기법 · 작품올리기 </td> </tr> </table>					가상현실게임					진로	들어가기	배경	코딩	만들기	<ul style="list-style-type: none"> · 아이스브레이킹 · 직업인 인터뷰 · 직업카드 만들기 · 가상현실게임공모 	<ul style="list-style-type: none"> · VR 만들기 · 코스페이스스 둘러보기 	<ul style="list-style-type: none"> · 2D vs 3D 게임의 차이 · 코스페이스스 기초지식 <ul style="list-style-type: none"> - 오브젝트, 화면이동, 미로벽, 시연하기 등 	<ul style="list-style-type: none"> · 미로게임 스토리 · 코로나19 바이러스 · 마녀와 하트 	<ul style="list-style-type: none"> · 공유 및 피드백 · PMI 기법 · 작품올리기 														
	가상현실게임																																		
진로	들어가기	배경	코딩	만들기																															
<ul style="list-style-type: none"> · 아이스브레이킹 · 직업인 인터뷰 · 직업카드 만들기 · 가상현실게임공모 	<ul style="list-style-type: none"> · VR 만들기 · 코스페이스스 둘러보기 	<ul style="list-style-type: none"> · 2D vs 3D 게임의 차이 · 코스페이스스 기초지식 <ul style="list-style-type: none"> - 오브젝트, 화면이동, 미로벽, 시연하기 등 	<ul style="list-style-type: none"> · 미로게임 스토리 · 코로나19 바이러스 · 마녀와 하트 	<ul style="list-style-type: none"> · 공유 및 피드백 · PMI 기법 · 작품올리기 																															
실천 내용	<table border="1"> <tr> <th colspan="2">전문적학습공동체 및 재능기부</th> <th colspan="3">SW 다락방 동아리</th> </tr> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> · 월요일 대면비대면 운영 · 게임과 교육 주제 · 학생의 재능기부 </td> <td colspan="4"> <ul style="list-style-type: none"> · 5-6학년 희망자 모집 · 코스페이스스 심화수업 · 연구 행사에 도우미 역할 </td> </tr> <tr> <th colspan="2">가상현실게임 교육실 및 자료</th> <th colspan="3">SW 진로체험활동</th> </tr> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> · 시설 조성: AI선도학교 예산 지원 · 교구구입으로 사이버학습 환경 구축함 · 교사 및 학생에게 홍보 및 효율적 학습 환경 </td> <td colspan="4"> <ul style="list-style-type: none"> · 진로체험부스 운영 · VR, AR, 머지큐브를 체험 · 연구를 수업에 적용 </td> </tr> <tr> <th colspan="2">협력프레임 / 공개수업</th> <th colspan="3">교직원 및 학부모 연수</th> </tr> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> · 전문적학습공동체 : 공동수업안과 공동협력연수 · 동료장학 : 수업에 대한 전체적인 내용을 상호교류함 </td> <td colspan="4"> <ul style="list-style-type: none"> · 교직원 연수 연 2회 · 학부모 연수 2학기 1회 · 12.15 성과보고회 진행 · 교육공동체의 게임인식 확인 </td> </tr> </table>					전문적학습공동체 및 재능기부		SW 다락방 동아리			<ul style="list-style-type: none"> · 월요일 대면비대면 운영 · 게임과 교육 주제 · 학생의 재능기부 	<ul style="list-style-type: none"> · 5-6학년 희망자 모집 · 코스페이스스 심화수업 · 연구 행사에 도우미 역할 				가상현실게임 교육실 및 자료		SW 진로체험활동			<ul style="list-style-type: none"> · 시설 조성: AI선도학교 예산 지원 · 교구구입으로 사이버학습 환경 구축함 · 교사 및 학생에게 홍보 및 효율적 학습 환경 	<ul style="list-style-type: none"> · 진로체험부스 운영 · VR, AR, 머지큐브를 체험 · 연구를 수업에 적용 				협력프레임 / 공개수업		교직원 및 학부모 연수			<ul style="list-style-type: none"> · 전문적학습공동체 : 공동수업안과 공동협력연수 · 동료장학 : 수업에 대한 전체적인 내용을 상호교류함 	<ul style="list-style-type: none"> · 교직원 연수 연 2회 · 학부모 연수 2학기 1회 · 12.15 성과보고회 진행 · 교육공동체의 게임인식 확인 			
전문적학습공동체 및 재능기부		SW 다락방 동아리																																	
<ul style="list-style-type: none"> · 월요일 대면비대면 운영 · 게임과 교육 주제 · 학생의 재능기부 	<ul style="list-style-type: none"> · 5-6학년 희망자 모집 · 코스페이스스 심화수업 · 연구 행사에 도우미 역할 																																		
가상현실게임 교육실 및 자료		SW 진로체험활동																																	
<ul style="list-style-type: none"> · 시설 조성: AI선도학교 예산 지원 · 교구구입으로 사이버학습 환경 구축함 · 교사 및 학생에게 홍보 및 효율적 학습 환경 	<ul style="list-style-type: none"> · 진로체험부스 운영 · VR, AR, 머지큐브를 체험 · 연구를 수업에 적용 																																		
협력프레임 / 공개수업		교직원 및 학부모 연수																																	
<ul style="list-style-type: none"> · 전문적학습공동체 : 공동수업안과 공동협력연수 · 동료장학 : 수업에 대한 전체적인 내용을 상호교류함 	<ul style="list-style-type: none"> · 교직원 연수 연 2회 · 학부모 연수 2학기 1회 · 12.15 성과보고회 진행 · 교육공동체의 게임인식 확인 																																		
연구 결과	대상	방법	검증내용(역량)	검증도구	일시																														
	학생 (13명)	양적 분석	<ul style="list-style-type: none"> · 학생들의 게임교육의 인식 배경 · 기존수업과 게임수업모델의 비교된 인식의 변화 · 수업모델 개발에 있어 학습자의 요구 · 올바른 게임이용문화를 위한 나의 노력 	설문지	2021.9.10.(전) 2021.12.3.(후)																														
연구 결과	 <p>학생들의 게임교육 인식배경</p>		<ul style="list-style-type: none"> · 학생들의 게임교육의 인식 배경 - 긍정적으로 변한 인식의 흐름 - 교육과 게임을 접목하여 게임에서 배울 수 있는 점을 수업에서 실현했기에 이러한 효과 	 <p>기존수업과 게임수업모델의 비교된 인식의 변화</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 기존수업과 게임수업모델의 비교된 인식의 변화 - 게임을 적용한 수업 모델이 학생들에게 재미와 흥미를 가져다 준 것 - 게임 수업에 적극적으로 참여하겠다는 의사 																														
	<ul style="list-style-type: none"> · 학생들의 게임교육 인식배경 - 수업적용 전에는 프로젝트학습과 원격학습에 골고루 분산되었지만, 수업을 적용후 친구들과 함께하는 프로젝트 학습을 대다수가 원했다. 		<ul style="list-style-type: none"> · 올바른 게임이용문화를 위한 나의 노력 - 학생들은 건전한 게임문화를 위해 스스로 반성해야 함을 느낌 - 자신의 게임습관을 진단하는데 도움 																																

I 운영 목표 및 방향

1. 운영 목표

가. 비전

공감대로 여는 다락방

다양한 즐거움이 있는 게임

나. 필요성

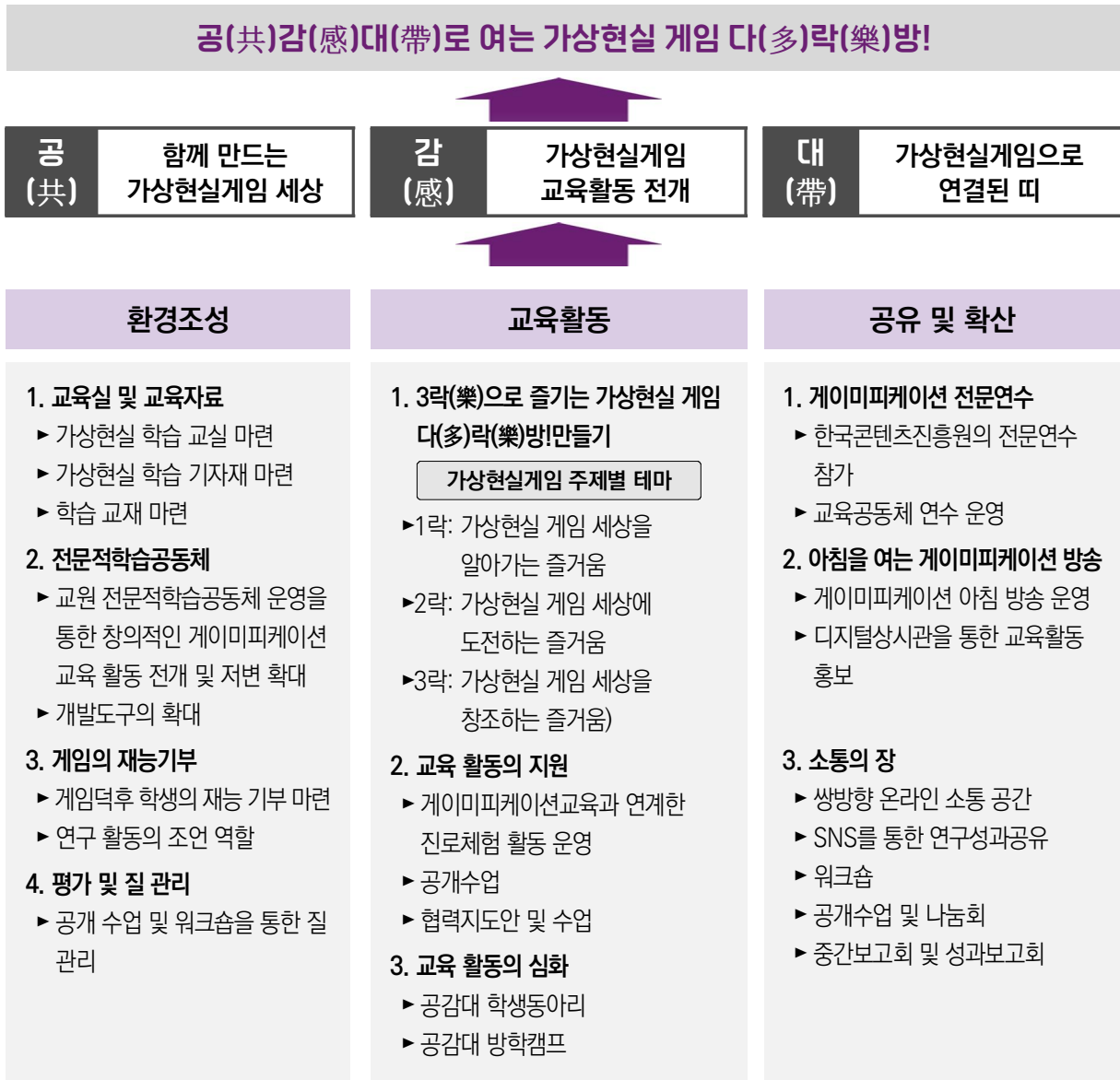
콘텐츠는 계속 변화하고 있다. 게임도 오락실에서만 즐길 수 있었던 과거에서 현재 스마트폰을 통해 시공간의 제약을 받지 않고 원하는 곳에서 즐길 수 있게 되었다. 미래의 게임콘텐츠는 어떻게 변할까?

본 연구회는 미래의 게임으로 가기 전, 그 시작 부분인 가상현실의 게임을 소재로 연구하고자 한다. 이것은 게임의 콘텐츠 변화 속에 현재 학생들의 교육에 시기적절한 필수적 연구라 생각한다.

다. 추진 목표

- 한 걸음**
환경 조성
- 환경 조성 ▶ 다사리 공감대 만들기**
미래 게임 콘텐츠가 될 수 있는 가상현실과 관련된 소프트웨어 교육 기반 조성 및 운영을 위한 교육 모델 개발 및 개선방안 탐구
- 두 걸음**
교육 활동
- 교육 활동 ▶ 가상현실 게임 다락방**
가상현실의 게이미피케이션 교육 활동 전개를 통한 교육과 가상현실 게임의 접목 실현
- 세 걸음**
공유 및 확산
- 공유 및 확산 ▶ 다사리 공감대 실천하기**
가상현실의 게이미피케이션 연구 활동의 공유를 통한 게임의 긍정적 인식의 확산

2. 연구회 운영 방향




II 연구 운영 사례

1. 수업 활동

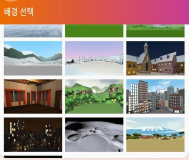
가. 가상현실게임과 진로

관련교과	실과(5) 1. 일과 직업의 탐색	차시	1~2차시
이런 바람으로	가상현실게임과 관련된 직업을 학생들이 직접 찾아보면서 게임이 미래 사회에 필요한 콘텐츠로 자연스럽게 인식되길 바라며, 그 게임 하나를 만들기 위해 얼마나 많은 직업이 생기는지 학생 스스로 깨달아본다.		
이런 이야기를	<ul style="list-style-type: none"> ■ 열기: 아이스브레이킹 <ul style="list-style-type: none"> • 내가 좋아하는 게임 브레인 스토밍 하기(포스트 잇 활용) • 게임을 하며 즐거웠던 경험 나누기 • 투표 활동을 하며 우리반이 가장 좋아하는 게임 순위 정해보기 ■ 직업인 인터뷰 <ul style="list-style-type: none"> • 인터넷으로 떠나는 직업체험으로 주니어 커리어넷을 검색하여 게임관련 직업을 찾아보고 조사함 ■ 직업인 인터뷰직업카드 만들기 <ul style="list-style-type: none"> • 내가 조사한 가상현실 및 게임관련 직업에 대한 직업카드 만들기 ■ 가상현실게임 공모전 <ul style="list-style-type: none"> • 가상현실게임 스토리보드를 작성하고 발표하여 서로 피드백 		
이런 모습으로	 <p>브레인스토밍 직업카드 가상현실게임 공모전 보드게임하기</p>		

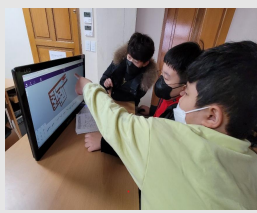
나. 가상현실게임으로 들어가기

관련교과	실과(6) 4. 생활 속 소프트웨어	차시	3~4차시
이런 바람으로	이 수업으로 학생들은 가상현실에 대해 직접 체험해보고, 호기심을 느껴 본 프로젝트에 적극적으로 참여하는 계기가 될 것이다.		
이런 이야기를	<ul style="list-style-type: none"> ■ 가상현실게임 공모전VR 만들기 (☞ 유튜브 : https://youtu.be/4YKNzBq0Ik0) <ul style="list-style-type: none"> • 구글카드보드를 구입하여 조립 • 구글카드보드는 버튼이 있는 2.0을 준비 • 동영상 자체 제작하여 원격수업에도 대비 ■ 코스페이시스 둘러보기 (☞ 유튜브(학생가입영상) : https://youtu.be/bCx670NitOo ☞ 유튜브(교사가입영상) : https://youtu.be/Pm7JjYSF2vc) <ul style="list-style-type: none"> • 코스페이시스에 등록된 다양한 작품을 갤러리에서 감상함 • 다양한 영역의 갤러리 • 자체 제작한 프로젝트 완성형 '미로게임'을 학생들이 체험해 봄 • 코스페이시스 가입하기(동영상자체 제작) 		



다. 가상현실게임의 배경

관련교과	실과(6) 4. 생활 속 소프트웨어	차시	5~6차시
이런 바람으로	이번 차시는 코스페이스스의 기초적인 배경지식을 알아보는 시간입니다. 학생들은 3D화면의 배경 화면 조절, 화면이동 방법, 미로벽 만들기, 오브젝트 등 프로젝트에 필요한 가장 기초적인 지식을 배웁니다.		
이런 이야기를	<p>■ 2D vs 3D 게임의 차이</p> <ul style="list-style-type: none"> 프로젝트에서 제작 될 3D게임이 익숙하지 않은 학생들에게 두 게임의 차이를 알아보고 3D게임을 제작 할 때 유의할 점을 알아본다. <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%;"> <p>배경 선택</p>  </div> <div style="width: 65%;"> <p>■ 코스페이스스 기초지식</p> <ul style="list-style-type: none"> 배경 만들기 미로벽 만들기 시연하기 </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> • 화면이동방법 • 오브젝트 설치 및 속성 변경 		

라. 가상현실게임의 코딩

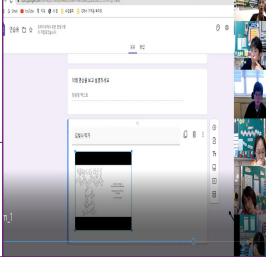
관련교과	실과(6) 4. 생활 속 소프트웨어	차시	7~8차시
이런 바람으로	만들어야 할 미로게임의 기본적인 스토리를 학생들에게 이야기하고, 그 스토리를 바탕으로 오브젝트를 코딩할 수 있도록 한다. 학생들 개개인이 기본 스토리에 더 확장한 스토리를 꾸밀 수 있다.		
이런 이야기를	<p>■ 미로게임 스토리</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>당신은 미로를 탈출해야 합니다. 미로는 각종 위험 요소가 도사리고 있습니다. 그 위험을 벗어나 미로를 탈출해야 하며, 위험요소는 아래와 같습니다.</p> <p>① 코로나 바이러스에 닿으면 죽습니다.(처음으로 돌아갑니다.)</p> <p>② 마녀가 내는 문제를 풀지 못 하면, 죽습니다.(처음으로 돌아갑니다.)</p> <p>③ 마녀의 문제에 대한 힌트는 하트를 통해 얻을 수 있습니다.</p> </div>  <p>■ 코로나19 바이러스</p> <ul style="list-style-type: none"> 코로나19 바이러스의 모형 만들기 바이러스 모형에 스토리에 맞는 코딩하기 <p>■ 마녀와 하트</p> <ul style="list-style-type: none"> 마녀와 하트 일대일대응으로 게임에 넣기 마녀와 하트에 스토리에 맞는 코딩하기 		

마. 가상현실게임 만들기

관련교과	실과(6) 4. 생활 속 소프트웨어	차시	9~10차시
이런 바람으로	<p>학생들은 전차시까지 자신들의 ‘미로게임’을 만들었습니다. 이번 시간에는 서로의 작품을 공유하고 피드백을 받아 최종 수정하는 단계입니다. 특히 PMI기법을 사용하여 내 작품의 장점과 단점을 충분히 알아보고 업그레이드 된 작품으로 완성해 봅시다.</p>		
이런 이야기를	<p>■ 서로 작품을 공유하여 피드백하기</p> <ul style="list-style-type: none"> 공유는 비공개와 공개 공유가 있지만, 지금은 비공개 공유로 서로의 코드를 공개함으로써 공유합니다. <p>■ PMI 및 작품 공유</p> <div data-bbox="396 782 1395 982" style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;"> <p>[PMI의 사고 내용]</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ P(Plus) : 장점, 좋은 점, 편리한 점 등의 긍정적인 면 ▶ M(Minus) : 단점, 고칠 점, 불편한 점 등의 부정적인 면 ▶ I(Interesting) : 새로운 점, 흥미로운 점, 기발한 점 등의 창의적인 면 </div> <div data-bbox="1024 799 1198 971" style="text-align: center;">  <p>QR CODE KQA KTC</p> </div> <div data-bbox="1211 799 1385 971" style="text-align: center;">  <p>QR CODE EAQ MPW</p> </div> <p>■ 최종 작품 올리기</p> <ul style="list-style-type: none"> 작품을 갤러리에 공유하여 모든 사람이 볼 수 있도록 합니다. 		

2. 운영 사례

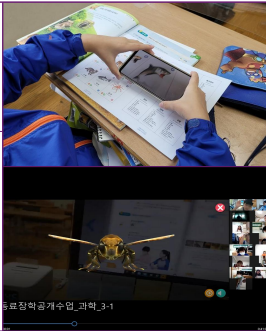
가. 전문적학습공동체, 재능기부

관련 운영		공(共)_함께 만드는 가상현실게임 세상
이런 이야기를	<ul style="list-style-type: none"> 월요일에 교사회의실(대면) 또는 줌(비대면)으로 상호 연수 게임과 교육이라는 주제로 이야기 나누기(코스페이스 프로그램 포함) 	
이런 결과를	<ul style="list-style-type: none"> 재능기부 : 코스페이스 프로그램 배우고 또래 친구들에게 배움을 전달 학생 스스로 알고 있는 교육적인 게임을 친구들에게 소개 및 전달 	


나. 가상현실게임 교육실, 자료

관련 운영		공(共)_함께 만드는 가상현실게임 세상
이런 이야기를	<ul style="list-style-type: none"> 시설 조성 : AI선도학교의 예산을 지원받아 실을 조성하여 각종 장비를 구입하여 사이버학습 환경을 구축함 수업보조자료 및 교재교구 구입 : VR 및 코스페이스스 등록권, 다양한 소프트웨어 수업 교구를 구입함 	
이런 결과를	<ul style="list-style-type: none"> 게이미피케이션 교육의 기본 환경을 구성을 통해 효율적인 교수학습을 할 수 있으며, 주변 교사 및 학생들에게 홍보의 효과를 나타냄 	


다. 협력프레임 / 공개수업

관련 운영		감(感)_가상현실게임 교육활동 전개
이런 이야기를	<ul style="list-style-type: none"> 전문적학습공동체 : 공동수업안과 공동협력연수 동료장학 : 가상현실을 주제로 협력수업을 진행하여 수업에 대한 전체적인 내용을 상호교류함 	
이런 결과를	<ul style="list-style-type: none"> 게임을 주제로 수업을 하는 것에 대해 주변의 공감대를 얻기 어려웠다. 또한 가상현실은 어려운 부분이라 생각하여 호기심은 충분히 있지만, 그것을 어떻게 실현시킬지 고민이 많았다. 하지만, 함께 생각을 모으며 해결 방법을 찾았으며, 그 과정에서 게임수업과 가상현실게임에 대한 긍정적인 인식이 주변에 확산되었다. 이 모든 것은 함께 했기에 가능했던 부분이라 생각한다. 	


라. SW 다락방 동아리

관련 운영		감(感)_가상현실게임 교육활동 전개
이런 이야기를	<ul style="list-style-type: none"> 5-6학년희망자를 모집하여 방과후 활동 코스페이스스 심화수업과 교내 코스페이스스 대회진행 연구회 내용을 주변 학생들에게 전달하는 행사에 적극적인 도우미 역할 가상현실뿐만아니라 증강현실, 머지큐브도 배움 	
이런 결과를	<ul style="list-style-type: none"> 다양한 게이미피케이션 교육의 운영을 통한 학생들의 관심과 흥미 고조 심화반 동아리운영을 통한 학생들의 게이미피케이션 재능 키움 	

마. SW 진로체험활동

관련 운영		감(感)_가상현실게임 교육활동 전개
이런 이야기를	<ul style="list-style-type: none"> 진로체험부스 운영하여 학생들이 가상현실게임을 직접 접해보고 그와 관련된 직업군을 알아봄. VR, AR, 머지큐브를 체험해 보고 본 연구 활동에 관심을 갖게끔 홍보함 본 연구물 1-2차시를 교실에 제공하여 수업에 적용하도록 함 	
이런 결과를	<ul style="list-style-type: none"> 학교의 모든 학생들이 본 연구활동에 대해 알게 되었으며, 호기심을 가지게 되었다. 	

바. 교직원 및 학부모 연수

관련 운영		대(帶)_가상현실게임으로 연결된 띠
이런 이야기를	<ul style="list-style-type: none"> 게임교육 및 가상현실에 대한 교직원 및 학부모 연수 교직원 연수 1, 2학기 각각 1회 학부모 연수 2학기 1회 	<p>12.15 성과보고회</p> <p>Zoom을 통한 쌍방향 연수</p>
이런 결과를	<ul style="list-style-type: none"> 게임에 대한 학부모의 관심이 기대보다 컸다. 자녀들의 게임이용 습관에 상당한 관심을 가지고 있었다. 대부분 긍정적인 요소보다 우려스러운 부분을 많이 드러냈다. 	

III 운영 결과 확산

1. 활동 결과 분석

대상	방법	검증내용(역량)	검증도구	일시
학생 (13명)	양적분석	<ul style="list-style-type: none"> 학생들의 게임교육의 의식 배경 기존수업과 게임수업모델의 비교된 의식의 변화 수업모델 개발에 있어 학습자의 요구 올바른 게임이용문화를 위한 나의 노력 	<ul style="list-style-type: none"> 설문지 	2021.9.10.(전) 2021.12.3.(후)

학생명	좋아하는 게임	리커드척도(부정_전혀그렇지않다_1단계~긍정_매우그렇다_5단계)																			
		학생들의 게임교육 의식배경				기존수업과 게임수업모델의 비교된 의식변화								학습자 요구		올바른 게임문화를 위한 나의 노력					
		①		②		③		④		⑤		⑥		⑦		⑧		⑨		⑩	
전	후	전	후	전	후	전	후	전	후	전	후	전	후	전	후	전	후	전	후		
이00	로블록스	2	4	3	4	2	3	2	3	2	5	3	3	4	5	3	3	3	4	3	4
전00	쿠키런	2	4	3	4	2	4	2	3	2	5	3	4	2	3	5	3	3	4	3	4
이00	리그 오브 레전드	2	5	3	3	2	4	2	4	2	3	3	5	4	5	3	3	3	4	3	4
이00	로블록스	3	4	2	4	2	4	3	4	3	4	2	4	4	5	2	3	3	5	4	4
박00	메이플스토리	3	3	2	4	3	4	3	5	3	5	2	4	3	5	3	3	3	5	4	4
안00	쿠키런	3	4	3	4	3	4	3	5	3	4	3	3	3	5	3	3	3	5	4	5
최00	로블록스	4	4	2	5	3	3	3	3	4	3	4	3	3	5	5	3	3	5	3	4
신00	마인크래프트	2	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	5	5	3	5	4	5
정00	리그 오브 레전드	4	5	3	4	3	4	3	5	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	5	5
김00	쿠키런	5	5	3	3	2	5	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4
박00	쿠키런	2	4	3	3	4	5	3	4	3	4	3	5	3	4	3	3	4	4	3	4
정00	로블록스	2	4	4	4	4	5	3	4	5	4	3	5	3	4	5	3	3	4	4	5
최00	리그 오브 레전드	3	4	4	4	3	3	3	5	1	4	4	4	3	4	5	3	3	4	3	5
합 계		37	53	38	50	36	51	36	52	40	52	41	51	42	54			41	57	46	57
평균		2.85	4.08	2.92	3.85	2.77	3.92	2.77	4.00	3.08	4.00	3.15	3.92	3.23	4.15			3.15	4.38	3.54	4.38

학생들의 게임교육 의식배경

■ 학생들의 게임교육 의식배경

- 수업전 학생들은 게임에 대해 전반적으로 부정적인 인식을 가지고 있었다. 게임에 대한 가치도 떨어져 있었고, 그 중요성도 인식하지 못했다. 하지만 수업 후 2점 후반대의 점수가 대부분 4점 전후로 게임에 대해 **긍정적으로 변한 의식의 흐름**을 알 수 있었다.
- 교육과 게임을 접목하여 **게임에서 배울 수 있는 점을 수업에서 실현**했기에 이러한 효과가 나온 것이다.

기존수업과 게임수업모델의 비교된 의식변화

■ 기존수업과 게임수업모델의 비교된 의식변화

- 2점 후반에서 3점 초반이던 점수가 수업을 적용한 후, 4점대로 변화된 것을 알 수 있다. 기존 학교에서 받은 수업보다 **게임용 수업 모델이 학생들에게 재미와 흥미를 가져다 준 것**으로 결과나 나왔다.
- 실제 학생들은 적극적으로 즐겁게 수업에 참여했으며, 앞으로도 **게임 수업에 적극적으로 참여하겠다**는 의사를 많이 보여왔다.

전	후	■ 학생들의 게임교육 인식배경									
<ul style="list-style-type: none"> ▶ 2번_전문가와 학습을 통해(1명) ▶ 3번_친구들과 프로젝트 학습을 통해(7명) ▶ 5번_원격학습을 통해(5명) 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 3번_친구들과 프로젝트 학습을 통해(11명) ▶ 5번_원격학습을 통해(1명) 	<ul style="list-style-type: none"> - 수업적용 전에는 프로젝트학습과 원격학습에 골고루 분산되었지만, 수업을 적용 후 친구들과 함께하는 프로젝트 학습을 대다수가 원했다. 									
<p style="text-align: center;">올바른 게임문화를 위한 나의 노력</p> <table border="1" style="display: none;"> <caption>올바른 게임문화를 위한 나의 노력</caption> <thead> <tr> <th>구분</th> <th>전</th> <th>후</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>3</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>3.5</td> <td>4.5</td> </tr> </tbody> </table>	구분	전	후	1	3	4	2	3.5	4.5	<p>■ 올바른 게임문화를 위한 나의 노력</p> <ul style="list-style-type: none"> - 학생들은 자신들이 즐겨 하는 게임과 그 이용 시간에 대한 심각성을 모르고 있었다. 즉, 자신이 게임을 하는데 있어 문제점을 알지 못했다. 하지만, 3점 초중반이던 점수가 수업적용 후 4점 중반까지 올라간 것을 확인할 수 있다. 학생들은 건전한 게임문화를 위해 스스로 반성해야 함을 느낄 수 있었다. - 게임수업은 게임만하는 것이 아니라 게임의 올바른 사용문화에 대해서 함께 수업을 하는데, 그러한 부분이 학생들에게 자신의 게임습관을 진단하는데 도움이 된 것 같다. 	
구분	전	후									
1	3	4									
2	3.5	4.5									
<p style="text-align: center;">설문지 통계</p>	<p style="text-align: center;">설문지 후 검사 분석(필요시 면담실시함)</p>										

2. 연구개발물 활용 및 활성화 방안

- 본 개발물이 하나의 모델이 되어 게임을 활용한 수업지도안 및 프로그램을 개발할 때 도움을 줄 수 있다.
- 게임에 대한 부정적 인식을 개선할 수 있는 자료로 본 개발물을 활용할 수 있다.
- 창의적체험활동시 본 수업모델의 일부를 진로와 동아리와 연계하여 수업을 운영할 수 있다.
- 개발된 수업모델이 현장에 게임 교육을 적용시키는데 어려움을 겪는 교사들에게 현장 중심적인 안내서로 활용 될 수 있다.

3. 교사연구회 운영 결과 및 제언

- 수업공개 및 워크숍 등의 연구회 활동을 통해 게임교육을 지역 교육에 확산시키는 계기가 되었다.
- 수업공개 및 워크숍, 수업 모델, 컨설팅 활동 등을 통해 지역 교사들의 교육 철학에 게임에 대한 긍정적 인식이 확산되었을 것이다.
- 게임교육을 확산시키기 위해 연구회는 학생들 전체를 대상으로 하는 것이 아니기에 그 한계가 분명하다. 그래서 선도학교 및 연구학교로 도입되어 학교 전체적으로 그것을 적용해 보고 실효성을 검토해 볼 필요성이 있다.
- 게임교육개발에 있어 그 내용에 맞는 지역단체와 결부되어 개발에 있어 전문성과 타당성을 확보할 필요가 있으며, 이는 개발된 자료의 확산에도 도움이 될 것이라 생각된다.