

8

2022
게임리터러시교육
수업지도안 우수사례집

역사서사중심 교육용 게임 개발을 통한 수퍼스타 만들기

정 현 진 교사



I 수업의 개관


[01]
주제 및 개관

» 4차 산업혁명으로 인한 미래 모습

2016년 스위스 다보스에서 개최된 세계경제포럼에서 시작된 용어로 ‘4차 산업혁명’은 지난 몇 년간 우리 주변에서 자주 접하게 되었다. 이는 과학기술 분야에만 국한되지 않고 정치, 경제, 사회, 문화 전 영역에서 가장 주목받는 이슈로 다루어지고 있다. 4차 산업혁명의 핵심기술인 인공지능, 사물인터넷, 클라우드, 빅데이터, 로봇 등 이러한 기술들은 네트워크를 매개로 연결되어 우리 삶의 방식 자체를 근본적으로 바꾸어 놓을 영향력을 가지고 있다. 4차 산업혁명이 보여주는 청사진은 인간의 ‘삶의 질’을 개선하는 장밋빛 미래를 예측할 수도 있지만 평생직장이 사라지는 직업의 개념, 윤리적 문제, 기술부적응 문화 현상 등 여러 문제를 야기할 수도 있다.

» 4차 산업시대 역사교육의 필요성

교육은 이러한 환경 속에 새로운 패러다임 변화로 유용한 솔루션을 제시할 수 있을 것이다. 모든 학문이나 교과가 나름대로 유용성과 중요성을 가지고 있지만 교훈의 획득, 현재의 이해와 미래 예측, 인격과 교양의 함양, 과거를 통한 올바른 판단력 등 사람을 사람답게 만들고 지혜롭게 만드는데 역사보다 더 효과적인 학문이나 교과는 없을 것이다. 방대하게 쏟아지는 지식의 양과 지식을 빠르게 처리해 줄 컴퓨터를 대처하는 지혜로운 인간 교육, 인공지능과 기계의 발달 속에 공감과 사랑을 실천할 수 있는 올바른 가치관의 확립, 급변하고 긴박한 사회 속에서도 올바른 결정을 할 수 있는 통찰력과 판단력이 4차 산업 시대의 중요한 인간형이라 생각할 때 역사교육은 필수적이다.

이승만 대통령은 누가 초대 했어요? 응, 미국에서 초대
하지 않았을까?

[초대 이승만 대통령의 질문에 대한 부모님 답변]

다양한 관점으로 역사를 배우고 스스로 판단했으면
좋겠어요. 학교에서도 학생 의견을 적극 수렴해
수업에 반영해 줬으면 하고요.
[00고 고등학생]

역사수업은 외울게 너무 많아서 부담스러워요.
재미도 없어요.
[00초 초등학생]

우리나라 역사에 관심이 없는 이유 (중복응답)

(Base: 우리나라 역사 관심도 저평가자, N=111)

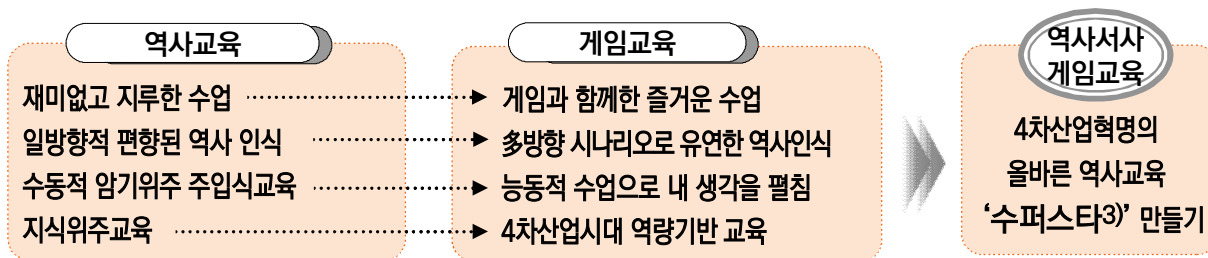


[우리나라 역사 및 역사교육관련 인식조사¹⁾]

역사교육의 문제점? 어려운 역사 용어, 일방적이고 편향적인 역사교육, 지식암기위주 교육, 재미없는 수업, 어렵다는 인식, 역사교육이 내 삶과 관련 없다는 인식 등

하지만, 현장의 역사교육은 지식전달 주입식 수업이 빈번하여 일방적인 암기 위주의 재미없는 수업으로 인식되고 있으며, 그것으로 인해 편향된 역사인식을 심어주는 등 학생들에게 부정적 영향을 끼치고 있다.

이러한 역사교육의 문제는 4차 산업혁명 시대 핫 콘텐츠로 떠오르는 게임에서 그 해결책을 찾아볼 수 있다. 게임의 이미지는 과거 ‘중독’과 연관지어 부정적이었으나 현재 게임 산업의 발달, 게임교육, 프로그래머 등 창조, 개발, 도전의 긍정적 이미지로 변모하고 있다. 게임의 콘텐츠는 과거 단순했던 조작, 스토리, 기능에서 현재 복합적, 전략적, 융복합 스토리 등으로 발전되어 게임간 협업, 도전의식, 창의적 아이디어, 원활한 의사소통 등 미래사회에 요구되는 역량²⁾을 키우는데 적절한 교육적 도구가 될 수 있다. 이러한 게임의 순기능을 역사교육과 연계한다면 수업의 재미뿐만 아니라 4차산업혁명 시대에서 요구하는 인재를 기르는데 큰 역할을 하리라 기대한다.



1) 우리나라 역사 및 역사교육관련 인식조사로 2020년 1000명을 대상으로 Embrain에서 조사했다.
 2) 2015 개정교육과정에서 지식 정보 사회가 추구하는 인간상과 창의 융합형 인재를 갖추어야 할 핵심역량으로 여섯 가지를 제시했다. 자기관리역량, 지식정보처리역량, 창의적사고역량, 심미적감성역량, 의사소통역량, 공동체역량이다. 본 수업은 학생들에게 자기관리역량, 창의적사고역량, 의사소통역량을 심어줄 것이다.
 3) 수퍼스타(수업의 즐거움을 아는 학생, 퍼스널리티(인성)이 바른 학생, 스스로 꿈을 찾는 학생, 타인과 나눌 줄 아는 학생)는 '역사서사중심 게임교육'을 통해 학생들이 키울 수 있는 역량으로 본 수업을 통해 바라는 미래의 어린이상이다.

» 플립러닝으로 게임교육 확장

본 수업은 ‘역사서사중심 게임교육⁴⁾’을 바탕으로 한 역량기반 교육으로 2차시 프로젝트로 진행된다. 프로젝트 수업을 2차시 내로 녹여내는 과정은 시간이나 공간적인 면에서 어려움이 있지만, 코로나의 위기 속에 학교 현장은 블렌디드 러닝이라는 새로운 기회를 얻었다. 본 수업은 블렌디드 러닝 중 플립 러닝(거꾸로 수업)을 바탕으로 기술적 측면의 배움과 조사 활동은 가정에서 인터넷을 통해 이루어지고, 협업과 의사소통을 통해 창의적 아이디어를 내야 하는 문제해결과정은 교실에서 이루어질 것이다. 플립러닝을 바탕으로 한 ‘역사서사중심 게임교육’은 과거의 역사교육의 문제점을 탈피하여 재미있고 유익한 역사교육의 새로운 방안을 제시할 것으로 기대한다.



02

기대효과

가. ‘역사서사중심 게임교육’으로 학습흥미도를 높이고 역량교육을 실현한다.

나. 블렌디드 러닝을 활용한 ‘역사서사중심 게임교육’으로 게임교육의 설계 및 제작에 새로운 방향을 제시한다.

4) ‘역사서사중심 게임교육’은 역사적 스토리를 게임에 도입하여 게임에 참여함으로써 역사적 사실과 의미를 깨달아가는 교육시스템을 말한다.



03

교육과정 재구성 계획(ADDIE)

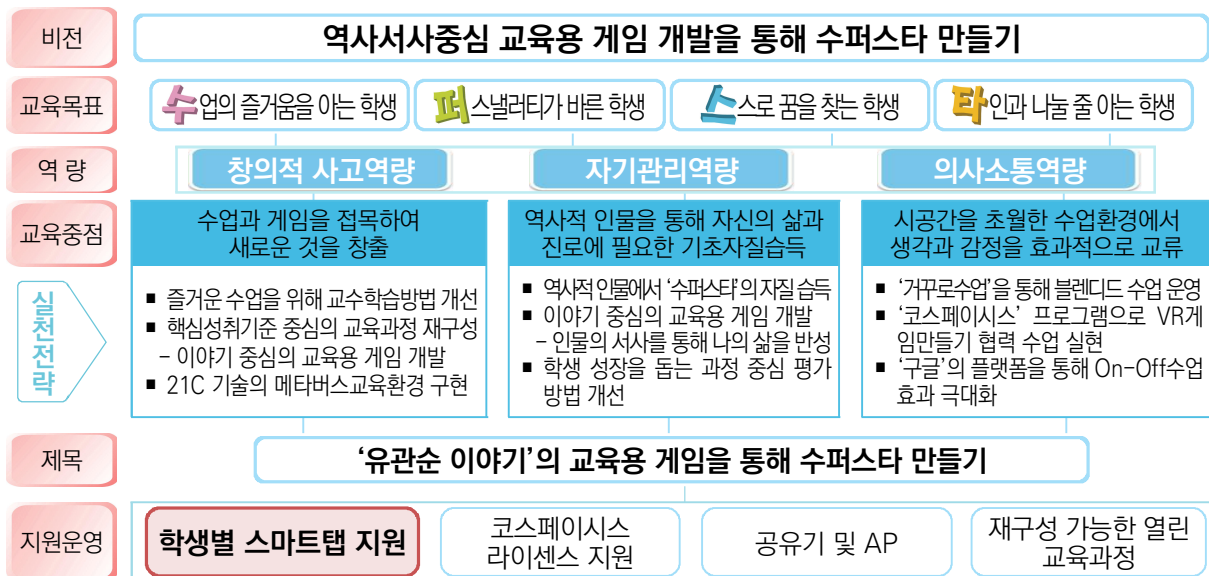
1) 실태 분석에 따른 교육과정 재구성 중점요소 추출

- 스** “역사가 재밌고 즐거웠으면 좋겠어요 외우게 너무 많아서 힘들어요” (학생 이00)
- 피** “미래 사회는 사람에게 지식보다 바른 인성을 더 중요하게 요구하는 거 같아요” (교사 정00)
- 스** “학생들이 위인전을 많이 보고, 스스로 꿈을 키웠으면 좋겠어요” (5학년 학부모)
- 타** “코로나 때문에 친구들과 함께하는 활동이 소중하다는 것을 느꼈어요” (학생 박00)



ST 전략(수)	WT 전략(피)	WO 전략(스)	SO 전략(타)
<ul style="list-style-type: none"> 소통과 협력의 프로젝트수업 게임과 수업을 연계한 참여형 즐거운 수업 전개 교육과정 재구성 실천 	<ul style="list-style-type: none"> 게임리터러시교육으로 스트레스를 푸는 수업 전개 자기 주도적 학습 전개 인성교육 실천 	<ul style="list-style-type: none"> 위인을 통한 역사교육 운영 위인을 통한 인성교육 운영 3.1운동과 관련 역사교육 조사 및 활동 위주 교육 	<ul style="list-style-type: none"> 핵심역량 중심 교육과정 편성·운영 핵심성취기준 중심의 수업개선 게임을 연계한 교육과정 스마트기기를 활용한 교육

2) 재구성의 비전과 목표설정



3) 재구성의 실제

자유롭고 정의로운 생각을 펼치는 우리는 어려울 때부터 게임이나 영화, 만화 등을 통해 히어로를 꿈꿔왔다. 우리의 역사는 언제나 고난과 역경이 있었으며, 그런 가운데 히어로의 등장으로 상황을 극복해 내는 과정은 우리를 흥분케했다. 흔히 역사를 접할 때 역사적 상황보다 인물을 중심으로 위인전을 먼저 보았던 경험은 비단 나뿐만이 아닐 것이다. 이순신 장군을 통해 임진왜란의 극복과정을 알았으며, 안중근 의사를 통해 일제강점기 시대의 참혹한 역사를 배웠다. 이와 같이 역사를 인물을 중심으로 바라보는 것은 과거의 경험상 자연스러운 일이다. 본 수업의 재제는 3.1운동이다. 학생들은 3.1운동의 히어로인 유관순을 통해 아래와 같은 수업 목표를 달성해 나갈 것이다.

[핵심성취기준: 6사04-04] 광복을 위하여 힘쓴 인물(이회영, 김구, 유관순, 신채호 등)의 활동을 파악하고, 나라를 되찾기 위한 노력을 소중히 여기는 태도를 기른다.

1. 3.1운동이 일어난 시대적 배경을 알고, 그 원인과 과정을 이해할 수 있다. (지식)
2. 3.1운동의 시대적 상황을 조사하고, 3.1운동 광장을 게임형식으로 만들 수 있다. (기능)
3. 일제로부터 우리나라를 지키고 되찾으려는 우리 민족의 노력을 소중히 여기는 태도를 기른다. (태도)

교육 여건	역사위인	유관순	3.1운동의 역사적 배경과 사건 관련	학생 모습
	게임	게임요소, 시나리오	흥미와 역량을 높이는 교육	
	블렌디드	플러핑(거꾸로수업)	시간, 공간 제약없음	
	프로젝트	문제해결 및 발표	협업 가능, 문제해결력 신장	

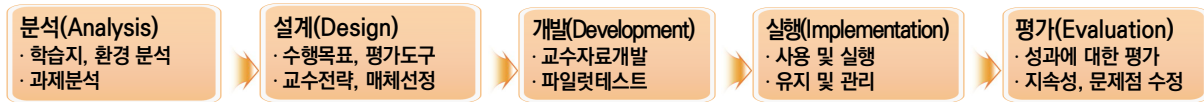
수 : 수업에 흥미를 느끼고 능동적으로 학습	학생 모습
피 : 역사적 위인을 본받아 바른 인성 함양	
스 : 위인의 꿈과 용기를 통해 내 꿈을 반성	
타 : 타인과 더불어 살아가는 민주시민의식 함양	

유관순 열사의 활동을 조사하는 과정에서 3.1운동에 대한 전반적인 부분을 배울 것이며, 게임의 배경과 시나리오를 만드는 과정을 통해 역사적 내용 및 인식을 견고히 할 수 있을 것이다. 특히, 학생들은 누구나 슈퍼히어로를 꿈꾼다. 게임 속에서는 참여하는 내가 슈퍼히어로인 '슈퍼스타'가 될 수 있다. 슈퍼스타는 게임의 목적이며 수업의 목적이다. 학생들은 게임을 만들면서 슈퍼스타를 설정하는 과정이나 참여하면서 슈퍼스타에 도달하는 과정에서 본 수업에서 요구하는 목표를 자연스럽게 이루게 될 것이다.

용어의 정의

- **슈퍼스타** (수업의 즐거움을 아는 학생, 퍼스널리티(인성)이 바른 학생, 스스로 꿈을 찾는 학생, 타인과 나눔을 아는 학생)
- '역사서사중심 게임교육'을 통해 학생들이 키울 수 있는 역량으로 본 수업을 통해 바라는 미래의 어린이상

교수체제 설계 과정에서 널리 활용되는 ADDIE 모형



A(분석) 학습자 학습내용 환경분석	학습과제 분석 핵심성취기준: 6사04-04 광복을 위하여 힘쓴 인물(이회영, 김구, 유관순, 신채호 등)의 활동을 파악하고, 나라를 되찾기 위한 노력을 소중히 여기는 태도를 기른다. 재구성 관점 '게임만들기'를 함으로써 게임의 배경이나 인물을 조사하는 과정을 통해 성취기준을 달성	학습환경 분석 "역사가 재미있고 즐거웠으면 좋겠어요. 의술계 너무 많아서 힘들어요." (학생 100) "미래 사회는 사람에게 지식보다 바른 인성을 더 중요하게 요구하는 거 같아요." (교사 정00) "학생들이 위인전을 많이 보고, 스스로 꿈을 키웠으면 좋겠어요." (5학년 학부모) "코로나 때문에 친구들과 함께하는 활동이 소중하다는 것을 느꼈어요." (학생 박00)		
	SWOT분석 Strength (강점) - 소동과 협력의 문화로 친밀 학교 - 혁신적이고 창의적인 교육과정 - 차별성, 혁신성, 교육열정이 높은 교사 집단 - 체육관, 시청각실, 컴퓨터실 등 교육시설 우수	Weakness (약점) - 기초, 기본학력 성취도가 낮음 - 가정에서의 기본 인성교육 취약(생활지도 필요) - 사교육으로 스트레스 받는 학생이 많음 - 학부모의 교육적 참여와 학교와의 소통 부족		
	Opportunity (기회) - 다양한 위인전을 보유한 학교 도서관 - 제1차와 학습자의 역사인성과 체험학습 - 태블릿 PC 단말 보유, AR 앱 개발 가능 - 게임으로 PC 및 스마트폰 이용방법기술이 높음	Threat (위협) - 많은 학생수에 비해 문화시설이 협소 - 코로나19의 영향으로 교류가 없는 교실 - 학습결과 위주의 사교육 의존도가 높은 편임 - 학생 대부분 게임을 좋아하여 게임중독학생도 있음		
	ST 전략(수) - 소동과 협력의 프로젝트수업 - 게임과 수업용 연계한 참여형 즐거움 수업 전개 - 교육과정 재구성 실천	WT 전략(피) - 게임리터러시교육으로 스트레스를 푸는 수업 전개 - 자기 주도적 학습 전개 - 인성교육 실천	WO 전략(스) - 위인을 통한 역사교육 운영 - 위인을 통한 인성교육 운영 - 화해문화 관련 역사교육 - 조사 및 활동 위주 교육	SO 전략(타) - 핵심역량 중심 교육과정 편성·운영 - 핵심성취기준 중심의 수업개선 - 개인을 연계한 교육과정 - 스마트기기를 활용한 교육

D(설계) 학습목표 학습구조 교수전략	학습과제 설계 학습 흥미도 UP 4차산업시대 필요한 역량 UP 학습 과제 ① 3.1운동에 대한 배경적 지식 배우기(지식) ② 조사활동과 게임만들기의 기능적 요소(기능) ③ 나라를 찾으려는 민족의 노력 알기(태도)	학습목표 ● 슈퍼스타 -수업의 즐거움을 아는 학생 -퍼스널리티(인성)이 바른 학생 -스스로 꿈을 찾는 학생 -타인과 나눔을 아는 학생 '역사서사중심 게임교육'을 통해 학생들이 키울 수 있는 역량으로 본 수업을 통해 바라는 미래의 어린이상	교수전략 ● 2차시 프로젝트 ● 짧은 시간동안 프로젝트 활동을 위해 가정연계교육 필요 ● '거꾸로 수업' 도입 - 과제학습(조사, 기능익히기) - 교실수업(의사소통, 아이디어 발산, 게임제작 등)
--------------------------------------	---	---	---

D(개발)

저작도구
보조학습
자료개발
강의녹화

자료개발

수업전(후)	수업중															
<ul style="list-style-type: none"> ○ 조사하기 ○ 평가하기 및 수정하기 ○ 기능익히기 ○ 가정에서 개인학습 <p>[홈페이지 제작 총 2차시] - 구글사이트활용 https://sites.google.com/view/hanback5-1</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> <p>1차시 유관순 이야기 (교육용 게임 제작하기)</p>  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> <p>2차시 유관순 이야기 (교육용 게임 제작하기)</p>  </div> </div> <p>[조사하기] 영상 및 공동 구글문서활용, 기계작된 게임 참여하기</p> <p>유관순 열사의 이야기를 정리해 보자.</p> <table border="1" style="font-size: small;"> <tr><td>1919.2.28.</td><td>3.1운동을 직접</td><td>더 알아보기</td></tr> <tr><td>1919.3.1.</td><td>창건운동에서 한시대의 봉양</td><td>민족 지킴이만?</td></tr> <tr><td>1919.3.10.</td><td>조선총독부에서 민족대표들을 내보</td><td>공공은 뭐하는 거사?</td></tr> <tr><td>1919.4.1.</td><td>20여년 전부터 흥분하기 시작한</td><td>얼어나가지 않지 않을까요?</td></tr> <tr><td>1919.4.1.</td><td>국기 게양식(1919.4.10)은 3000명(의)이 모여 민족대표들이</td><td>준비했나요?</td></tr> </table>	1919.2.28.	3.1운동을 직접	더 알아보기	1919.3.1.	창건운동에서 한시대의 봉양	민족 지킴이만?	1919.3.10.	조선총독부에서 민족대표들을 내보	공공은 뭐하는 거사?	1919.4.1.	20여년 전부터 흥분하기 시작한	얼어나가지 않지 않을까요?	1919.4.1.	국기 게양식(1919.4.10)은 3000명(의)이 모여 민족대표들이	준비했나요?	<ul style="list-style-type: none"> ○ 의사소통 ○ 문제해결 <p>[전문가집단토의 활용] - 전문가 협업을 통해 배경팀 및 퀴즈(코딩)팀의 전문적 기능 익히기 - 모집단에서 계획한 게임을 맡은 역할을 바탕으로 효율적으로 제작</p>
1919.2.28.	3.1운동을 직접	더 알아보기														
1919.3.1.	창건운동에서 한시대의 봉양	민족 지킴이만?														
1919.3.10.	조선총독부에서 민족대표들을 내보	공공은 뭐하는 거사?														
1919.4.1.	20여년 전부터 흥분하기 시작한	얼어나가지 않지 않을까요?														
1919.4.1.	국기 게양식(1919.4.10)은 3000명(의)이 모여 민족대표들이	준비했나요?														

[조사하기] 패들렛 활용



[기능익히기] 동영상 찍어 유튜브 탑재, 코스페이스 미션올리기

게임 제작 활동



수업 적용

의견 모으기

- ▶ 1~2차시를 사회, 실과 활용
- ▶ 수업전 활동이 시간이 오래 걸리므로 주말을 끼고 활동해야 함
- ▶ 10월 중 태블릿이나 컴퓨터실 활용

게임 제작 활동

I(실행)

온라인 학습
오프라인 학습

거꾸로수업(Flipped Learning)

	Pre-기억, 이해	In-분석, 적용, 장조, 평가	After-개선
1 일차	<ul style="list-style-type: none"> ○ 교육용 게임 체험하기 ○ 유관순 이야기 영상 시청 	전문가협동학습	<ul style="list-style-type: none"> ○ 조사활동 ○ 미션활동
2 일차	<ul style="list-style-type: none"> ○ 팀별 역할에 맞춰 강의 듣기 ○ 코스페이스 미션 활동 풀어오기 (예습예제) 		<ul style="list-style-type: none"> ○ 수정활동 ○ 상호평가

E(평가)

총괄평가
포트폴리오
팀평가
동료평가


학생의 학습성취평가

[핵심성취기준: 6사04-04]의 평가		
지식	기능	태도
3.1운동 배경, 원인, 과정 이해 ○ 조사활동 - 구글문서 - 패들렛 개인활동	3.1운동 광장 만들기 ○ 기능익히기 - 배경 및 퀴즈팀 - 미션활동 개인활동	나라를 되찾는 민족의 노력의 소중함 ○ 태도 - PMI상호평가 - 자기평가 개인, 모둠

역사서사중심게임교육 평가

- 1~4 게임리터러시 의식배경
- 5~7 개발된 수업모델과 게임리터러시 의식의 변화
- 8 수업모델 개발에 있어 학습자 요구
- 9~11 게임리터러시 수업발전을 위한 나의 노력

수업 후 설문지



구글 사이트 활용

149

04 수업의 목표 및 성취기준

프로젝트 목표	수업 목표	성취 기준
<ul style="list-style-type: none"> ● 3.1운동이 일어난 시대적 배경을 알고, 그 원인과 과정을 이해할 수 있다. (지식) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 이야기 중심 교육용 게임을 분석할 수 있다. ○ ‘유관순 이야기’를 바탕으로 교육용 게임을 기획할 수 있다. 	[6사04-04] 광복을 위하여 힘쓴 인물 (이회영, 김구, 유관순, 신채호 등)의 활동을 파악하고, 나라를 되찾기 위한 노력을 소중히 여기는 태도를 기른다.
<ul style="list-style-type: none"> ● 3.1운동의 시대적 상황을 조사하고, 3.1운동 광장을 게임형식으로 만들 수 있다. (기능) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 3.1운동을 조사하여 3.1운동 광장 배경을 꾸밀 수 있다. 	
<ul style="list-style-type: none"> ● 일제로부터 우리나라를 지키고 되찾으려는 우리 민족의 노력을 소중히 여기는 태도를 기른다.(태도) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 3.1운동의 위인들의 노력을 퀴즈문제로 낼 수 있다. ○ 3.1운동의 위인들의 노력을 느낄 수 있다. 	

05 평가계획

목표	평가 요소	평가 기준	평가척도	평가 방법
지식	3.1운동이 일어난 시대적 배경을 알고, 그 원인과 과정을 이해하기	3.1운동의 시대적 배경을 조사하고, ‘유관순 이야기’를 바탕으로 교육용 게임을 기획할 수 있다.	상	<ul style="list-style-type: none"> ● 조사활동 -구글문서 -패드렛
		3.1운동의 시대적 배경을 조사했으나 ‘유관순 이야기’를 바탕으로 교육용 게임을 기획하는데 미흡하다.	중	
		3.1운동의 시대적 배경을 조사하지 않아 ‘유관순 이야기’를 바탕으로 교육용 게임을 기획하는데 어려움이 있다.	하	
기능	3.1운동의 시대적 상황을 조사하고, 3.1운동 광장을 게임형식으로 만들기	각 미션 활동의 교육동영상을 보고 배워, 미션을 완료할 수 있다.	상	<ul style="list-style-type: none"> ● 미션활동 -코스페이스스 활용
		각 미션 활동의 교육동영상을 보고 배웠지만, 미션을 완료하는데 미흡하다.	중	
		각 미션 활동의 교육동영상을 보지 않아 미션을 완료하는데 어려움이 있다.	하	
태도	일제로부터 우리나라를 지키고 되찾으려는 우리 민족의 노력을 소중히 여기는 태도를 기르기	3.1운동 위인들의 노력을 퀴즈문제로 올바르게 낼 수 있고, 그 노력을 느낄 수 있다.	상	<ul style="list-style-type: none"> ● 게임제작 ● PMI상호평가 ● 자기평가
		3.1운동 위인들의 노력을 퀴즈문제로 낼 수 있으나 1~2개 틀린 문제가 있으며, 그 노력을 느낄 수 있다.	중	
		3.1운동 위인들의 노력을 퀴즈문제로 낼 수 없으며, 그 노력을 느낄 수 없다.	하	



06

지도상의 유의점

- 가. 위 프로젝트는 교실 수업시간 2시간으로 활동하기에 부족하다. 그래서 ‘거꾸로 수업’을 활용하여 조사 및 기능익히기는 가정에서 과제학습을 통해 이루어진다. 그런데, 요즘 학생들의 일과는 학원으로 인해 주말을 빼곤 시간내기 어렵기 때문에 과제학습은 주말에 할 수 있도록 2시간의 활동은 주말을 끼고 하는 것이 좋다.
- 나. 위 과제의 목적은 3.1운동 과정을 알고 독립열사들의 노고를 느끼는 것이다. 프로젝트 도중 학생들은 위 목적을 잊고 재미있는 과제를 만들기 위해 목적과 다른 길로 빠지는 경우가 있다. 이런 경우가 빈번할 수 있으므로 교사가 지속적인 주의를 줘야 할 필요가 있다.
- 다. 팀별 조사활동을 해야 하는 경우, 구글 문서는 조사 내용을 쓸 때 기존에 썼던 내용에 이어쓰려면 각별히 주의를 해야 한다.(더블클릭 한 후, 내용을 적어야 한다.) 그렇지 않다면, 학생들이 “누군가가 내가 조사한 내용을 자꾸 지워요.”라고 말할 것이다. 만약 그런 경우가 생긴다면 실행취소를 통해 그 내용을 살려야 한다.
- 라. 본 프로젝트는 3.1운동 뿐만아니라 다른 역사 내용으로도 충분히 재구성이 가능하다. 임진왜란의 장면, 청산리전투 장면 등 여러 면에서 활용할 수 있다.

II 수업지도안



[01] 본 차시 수업지도안(1~2차시)

관련교과	사회, 실과		적용 학년	5-6학년		
학습주제	'유관순 이야기'의 교육용 게임을 통해 수퍼스타 만들기		해당 차시	1차시		
학습목표	1. 이야기 중심 교육용 게임을 분석한다. 2. '유관순 이야기'를 바탕으로 교육용 게임을 기획한다.					
수업의 흐름	1차시	Pre 과제 • 이야기 중심 교육용 게임 하기 - https://edu.cospaces.io/RQW-TCF - 선택) 노블게임 • '유관순 이야기' 영상 시청 및 조사 - https://www.youtube.com/watch?v=klbsjwyYr8	도입(15') 1. '유관순 이야기' 듣기 2. 게임 분석 - 게임 요소 - 교육적 요소 - 시나리오	7In 전개(20') 1. '유관순 이야기'로 게임기획서 제작 - 광장배경(건물, 사람, 소리, 이미지 등) - 교육적 요소 첨가(퀴즈) - 기타코딩	정리(5') 1. 게임 제작의 개인별 역할 정하기	After 과제 • 역할별 과제(조사) 해결하기 • 미션 해결
	2차시	Pre 과제 • 할별 과제(조사) 해결하기 • 역할별 코스페이스스 미션 해결(기능익히기)	도입(5') 1. 전문가집단 - 해결 및 조사 내용 공유 - 조언 및 개선	In 전개(25') 1. 모집단활동 - 게임기획서 개선 - 게임 제작활동	정리 1. 실행 및 자기평가	After 개선 및 공유 • 평가 된 내용을 바탕으로 게임 개선 • 업로드
학습 형태 및 집단 조직 계획	1차시	학습 단계		학습 활동	집단 조직	
		Flipped Learning	전문가 집단학습			
	1차시	Pre	전체학습	미션1-1 이야기 중심 교육용 게임하기 미션1-2 '유관순 이야기' 영상 시청 및 조사	전체	
		In	모집단	이야기 중심 교육용 게임 분석 '유관순 이야기'로 게임 기획서 제작 개인별 역할 정하기	모집단 (4~6인 1조)	
	2차시	After	개인학습	미션1-1 역할별 과제 조사 미션1-2 역할별 코스페이스스 미션 해결(기능익히기)	개인별	
		Pre	전문가 집단	과제 해결 및 조사 내용 공유 조언 및 개선	전문가집단	
In		모집단	게임기획서 개선 및 게임 제작 활동 실행 및 자기평가	모집단		
		After	모집단	미션2-3 게임 개선(버그 수정 등) 미션2-4 갤러리에 업로드(모든 사람 공유)	모집단	
학습방법/모형	<input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험·프로젝트 <input checked="" type="checkbox"/> 전문가집단학습 <input checked="" type="checkbox"/> 블렌디드(Flipped Learning)					
교수·학습 자료	컴퓨터(노트북, 테블릿 PC 등), 코스페이스스 라이선스 30개 좌석, 블렌디드 수업 플랫폼(구글), PPT '유관순 이야기' 영상(잊지 말아야 할 독립운동가 유관순_보훈처), 학습지, 노블게임(바이러스발생)					

학습 단계		학습 요소	교수·학습 활동	시간 (40')	자료(☞) 및 유의점(※)
F	전				
			<ul style="list-style-type: none"> ● ‘유관순 이야기’ 게임기획서 발표 및 수정 <ul style="list-style-type: none"> - 기획서 발표 및 수정 - 시나리오를 바탕으로 발표하기 	8'	
		정리	<ul style="list-style-type: none"> ● 역할 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 배경팀(2~3명) 정하기 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> 의도된 방향) 그 당시 배경(일본 순사, 조선인의 모습, 길거리 등) 모습을 조사하여 어려운 생활상을 알아봄 </div> <ul style="list-style-type: none"> - 퀴즈팀(2~3명) 정하기 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> 의도된 방향) 역사적 내용 조사, 인물에게 배울 점도 생각하여 정리 </div> <ul style="list-style-type: none"> ● 미션2번 설명 	2'	<ul style="list-style-type: none"> ☞ 구글사이트(문서) ※ 구글 공동 문서를 통해 조사한 내용을 함께 공유 ※ 공유된 조사자료는 2차시 전문가집단의 수업자료가 됨
After	역할별	미션 활동 (선학습)	<ul style="list-style-type: none"> ● 미션2-1) 역할별 조사 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 배경팀 및 퀴즈팀 조사 활동 - 패들렛과 일반학습지 모두 사용 - https://padlet.com/ajjy9999/hb51 ● 미션2-2) 역할별 기능 익히기 미션 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 배경팀 및 퀴즈팀 코스페이스스 기능익히기 미션 - 배경팀: 오브젝트 활용하여 3.1운동 광장배경 만들기 - 퀴즈팀: 코딩 활용하여 교육용 퀴즈 내기 		<ul style="list-style-type: none"> ☞ 패들렛 ※https://padlet.com/ajjy9999/hb51 ☞ 학습지3 ※ 패들렛을 통해 조사한 내용을 함께 공유 ※ 일반학습지로 자료 조사 추가(배경팀은 그림을 그릴 수도 있음) ☞ 코스페이스스 및 동영상 ☞ 구글사이트 ※ 동영상을 보며, 코스페이스스에서 주어진 미션을 해결하며 기능익히기 (게임만들기 관련)

관련교과	사회, 실과	적용 학년	5-6학년																														
학습주제	'유관순 이야기'의 교육용 게임을 통해 수퍼스타 만들기	해당 차시	2차시																														
학습목표	1. 코스페이스스 오브젝트의 다양한 기능을 활용하여 3.1운동 광장 배경을 꾸민다. 2. 코딩을 배워 3.1운동 관련 퀴즈문제를 낼 수 있다. 3. 3.1운동 위인들의 노력을 느낄 수 있다.																																
수업의 흐름	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Pre</th> <th colspan="2">In</th> <th>After</th> </tr> <tr> <th>과제</th> <th>도입(15')</th> <th>전개(20')</th> <th>정리(5')</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> 1차시 ● 이야기 중심 교육용 게임하기 - https://edu.cospaces.io/RQW-TCF - 선택) 노블게임 ● '유관순 이야기' 영상 시청 및 조사 - https://www.youtube.com/watch?v=klbsjwyYr8 </td> <td> 1. '유관순 이야기' 듣기 2. 게임 분석 - 게임 요소 - 교육적 요소 - 시나리오 </td> <td> 1. '유관순 이야기'로 게임기획서 제작 - 광장 배경(건물, 사람, 소리, 이미지 등) - 교육적 요소 - 참가(퀴즈) - 기타코딩 </td> <td> 1. 게임 제작의 개인별 역할 정하기 ● 역할별 과제(조사) ● 미션 해결 </td> </tr> </tbody> </table>	Pre	In		After	과제	도입(15')	전개(20')	정리(5')	1차시 ● 이야기 중심 교육용 게임하기 - https://edu.cospaces.io/RQW-TCF - 선택) 노블게임 ● '유관순 이야기' 영상 시청 및 조사 - https://www.youtube.com/watch?v=klbsjwyYr8	1. '유관순 이야기' 듣기 2. 게임 분석 - 게임 요소 - 교육적 요소 - 시나리오	1. '유관순 이야기'로 게임기획서 제작 - 광장 배경(건물, 사람, 소리, 이미지 등) - 교육적 요소 - 참가(퀴즈) - 기타코딩	1. 게임 제작의 개인별 역할 정하기 ● 역할별 과제(조사) ● 미션 해결	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Pre</th> <th colspan="2">In</th> <th>After</th> </tr> <tr> <th>과제</th> <th>도입(5')</th> <th>전개(25')</th> <th>정리</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> 2차시 ● 역할별 과제(조사) 해결하기 ● 역할별 코스페이스스 미션 해결(기능익히기) </td> <td> 1. 전문가집단 - 해결 및 조사 내용 공유 - 조언 및 개선 </td> <td> 1. 모집단활동 - 게임기획서 개선 - 게임 제작활동 </td> <td> 1. 실행 및 자기평가 ● 평가된 내용을 바탕으로 게임 개선 ● 업로드 </td> </tr> </tbody> </table>	Pre	In		After	과제	도입(5')	전개(25')	정리	2차시 ● 역할별 과제(조사) 해결하기 ● 역할별 코스페이스스 미션 해결(기능익히기)	1. 전문가집단 - 해결 및 조사 내용 공유 - 조언 및 개선	1. 모집단활동 - 게임기획서 개선 - 게임 제작활동	1. 실행 및 자기평가 ● 평가된 내용을 바탕으로 게임 개선 ● 업로드							
	Pre	In		After																													
과제	도입(15')	전개(20')	정리(5')																														
1차시 ● 이야기 중심 교육용 게임하기 - https://edu.cospaces.io/RQW-TCF - 선택) 노블게임 ● '유관순 이야기' 영상 시청 및 조사 - https://www.youtube.com/watch?v=klbsjwyYr8	1. '유관순 이야기' 듣기 2. 게임 분석 - 게임 요소 - 교육적 요소 - 시나리오	1. '유관순 이야기'로 게임기획서 제작 - 광장 배경(건물, 사람, 소리, 이미지 등) - 교육적 요소 - 참가(퀴즈) - 기타코딩	1. 게임 제작의 개인별 역할 정하기 ● 역할별 과제(조사) ● 미션 해결																														
Pre	In		After																														
과제	도입(5')	전개(25')	정리																														
2차시 ● 역할별 과제(조사) 해결하기 ● 역할별 코스페이스스 미션 해결(기능익히기)	1. 전문가집단 - 해결 및 조사 내용 공유 - 조언 및 개선	1. 모집단활동 - 게임기획서 개선 - 게임 제작활동	1. 실행 및 자기평가 ● 평가된 내용을 바탕으로 게임 개선 ● 업로드																														
<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">차시</th> <th colspan="2">학습 단계</th> <th rowspan="2">학습 활동</th> <th rowspan="2">집단 조직</th> </tr> <tr> <th>Flipped Learning</th> <th>전문가 집단학습</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="3">1차시</td> <td>Pre</td> <td>전체학습</td> <td> 미션1-1 이야기 중심 교육용 게임하기 미션1-2 '유관순 이야기' 영상 시청 및 조사 </td> <td>전체</td> </tr> <tr> <td>In</td> <td>모집단</td> <td> 이야기 중심 교육용 게임 분석 '유관순 이야기'로 게임 기획서 제작 개인별 역할 정하기 </td> <td>모집단 (4~6인 1조)</td> </tr> <tr> <td>After</td> <td>개인학습</td> <td> 미션2-1 역할별 과제 조사 미션2-2 역할별 코스페이스스 미션 해결(기능익히기) </td> <td>개인별</td> </tr> <tr> <td rowspan="3">2차시</td> <td>Pre</td> <td>전문가집단</td> <td>과제 해결 및 조사 내용 공유 조언 및 개선</td> <td>전문가 집단</td> </tr> <tr> <td>In</td> <td>모집단</td> <td>게임기획서 개선 및 게임 제작 활동 실행 및 자기평가</td> <td>모집단</td> </tr> <tr> <td>After</td> <td>모집단</td> <td> 미션2-3 게임 개선(버그 수정 등) 미션2-4 갤러리에 업로드(모든 사람 공유) </td> <td>모집단</td> </tr> </tbody> </table>	차시	학습 단계		학습 활동	집단 조직	Flipped Learning	전문가 집단학습	1차시	Pre	전체학습	미션1-1 이야기 중심 교육용 게임하기 미션1-2 '유관순 이야기' 영상 시청 및 조사	전체	In	모집단	이야기 중심 교육용 게임 분석 '유관순 이야기'로 게임 기획서 제작 개인별 역할 정하기	모집단 (4~6인 1조)	After	개인학습	미션2-1 역할별 과제 조사 미션2-2 역할별 코스페이스스 미션 해결(기능익히기)	개인별	2차시	Pre	전문가집단	과제 해결 및 조사 내용 공유 조언 및 개선	전문가 집단	In	모집단	게임기획서 개선 및 게임 제작 활동 실행 및 자기평가	모집단	After	모집단	미션2-3 게임 개선(버그 수정 등) 미션2-4 갤러리에 업로드(모든 사람 공유)	모집단
차시		학습 단계				학습 활동	집단 조직																										
	Flipped Learning	전문가 집단학습																															
1차시	Pre	전체학습	미션1-1 이야기 중심 교육용 게임하기 미션1-2 '유관순 이야기' 영상 시청 및 조사	전체																													
	In	모집단	이야기 중심 교육용 게임 분석 '유관순 이야기'로 게임 기획서 제작 개인별 역할 정하기	모집단 (4~6인 1조)																													
	After	개인학습	미션2-1 역할별 과제 조사 미션2-2 역할별 코스페이스스 미션 해결(기능익히기)	개인별																													
2차시	Pre	전문가집단	과제 해결 및 조사 내용 공유 조언 및 개선	전문가 집단																													
	In	모집단	게임기획서 개선 및 게임 제작 활동 실행 및 자기평가	모집단																													
	After	모집단	미션2-3 게임 개선(버그 수정 등) 미션2-4 갤러리에 업로드(모든 사람 공유)	모집단																													
학습방법/모형	<input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험·프로젝트 <input checked="" type="checkbox"/> 전문가집단학습 <input checked="" type="checkbox"/> 블렌디드(Flipped Learning)																																
교수·학습 자료	컴퓨터(노트북, 태블릿 PC 등), 코스페이스스 라이선스 30개 좌석, 블렌디드 수업 플랫폼(구글), PPT '유관순 이야기' 영상(및지 말아야 할 독립운동가 유관순_보훈처), 학습지, 노블게임(바이러스발생), 스마트폰(코스페이스스 앱 설치), VR기기																																

학습 단계		학습 요소	교수·학습 활동	시간 (40')	자료(☞) 및 유의점(※)
F	전				
Pre	전체	선학습	<ul style="list-style-type: none"> ● 미션2-1) 역할별 조사 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 배경팀 및 퀴즈팀 조사 활동 - 구글공동문서와 일반학습지 모두 사용 ● 미션2-2) 역할별 기능 익히기 미션 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 배경팀 및 퀴즈팀 코스페이스스 기능익히기 미션 - 배경팀: 오브젝트 활용하여 3.1운동 광장 배경 만들기 - 퀴즈팀: 코딩 활용하여 교육용 퀴즈 내기 	1'	<ul style="list-style-type: none"> ☞ 구글사이트(문서) ☞ 학습지3 ※ 구글 공동 문서를 통해 조사한 내용을 함께 공유 ※ 일반학습지로 자료 조사 추가(배경팀은 그림을 그릴 수도 있음) ☞ 코스페이스스 및 동영상 ※ 동영상을 보며, 코스페이스스에서 주어진 미션을 해결하며 기능 익히기(게임만들기 관련)
			<ul style="list-style-type: none"> ● 선학습 확인 및 오늘의 학습 안내 <ul style="list-style-type: none"> - 각 역할별 미션 활동을 수행했나요? - 오늘 해야 할 활동은 여러분이 역할별 했던 조사 및 미션활동을 전문가 집단에서 모여 서로 공유하고 기능과 내용을 개선하는 활동을 하겠습니다. 그리고 다시 모집단으로 돌아와 게임기획서를 바탕으로 실제 게임을 만들어보도록 하겠습니다. 		<ul style="list-style-type: none"> ※ '전문가집단'은 각 역할별 조사 및 기능익히기(미션) 활동을 전문적으로 맡은 집단
In	모 집 단	전개	<p>[활동1] 전문적 지식 나눔</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 조사 내용 및 미션 기능의 나눔 <ul style="list-style-type: none"> - 각 조사 내용을 돌아가면서 짧게 발표해 보고 궁금한 것은 질문해 봅시다. - 조사한 내용은 '구글문서'를 통해 서로 공유되니 그것을 참고해도 될 거 같습니다. - 미션활동에 오브젝트 넣기, 이미지나 음악 넣기, 퀴즈 내기 코딩 등 다양하게 있었는데 하면서 궁금한 점은 서로 물어보면서 그 기능을 더 알아봅시다. - 게임을 만들 때 자기가 맡은 분야에서 개선해야 될 내용이 있으면 정리해 봅시다. <p>[활동2] 게임 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> ● '유관순 이야기' 게임 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - 역할별 공동작업으로 각 역할별 계획된 내용에 따라 게임 만들기를 제작합니다. - 배경팀은 3.1운동 광장 만들기 - 퀴즈팀은 퀴즈만들기 <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-top: 5px;"> '퀴즈만들기' 코딩을 하려면 배경팀에서 우선 인물을 만들어줘야 할 수 있으므로 그 부분은 미리 협의를 해 둔다. </div>	5'	<ul style="list-style-type: none"> ☞ PPT ☞ 학습지3 ※ 모집단 학습 ※ 학습지3을 활용하여 전문가집단의 회의 후 추가할 내용을 적어보세요.
			<ul style="list-style-type: none"> ☞ 코스페이스스 ※ 모집단 학습 ※ 조선시대 생활상을 조사한 내용을 바탕으로 배경을 꾸민다. 		

학습 단계		학습 요소	교수·학습 활동	시간 (40')	자료(☞) 및 유의점(※)
F	전				
		정리	<ul style="list-style-type: none"> ④ 게임 실행 및 자기평가 <ul style="list-style-type: none"> - 컴퓨터에서 게임을 실행하기 - 모집단에서 자기 모둠의 게임을 평가하기 <div style="border: 1px solid gray; padding: 2px; margin-top: 5px;">독창성, 교육성, 주제연결성, 완결성, 흥미성</div>	9'	☞ 학습지4 (자기평가학습지)
After	역 할 별	미션 활동 (선행학습)	<ul style="list-style-type: none"> ④ 미션2-3) 버그 수정 및 갤러리 업로드 <ul style="list-style-type: none"> - 기간 내 게임을 개선하기 - 갤러리 업로드는 교사가 하기 ④ 미션2-4) 갤러리에 업로드 된 작품을 실행하고 상호평가하기 <ul style="list-style-type: none"> - 갤러리에 업로드 된 작품은 서로 공유가 가능하며 VR 기기로 실행가능 - 작품을 서로 공유하고 구글 공동문서를 통해 상호평가 하기 		<ul style="list-style-type: none"> ☞ 코스페이스스 ※ 갤러리에 업로드는 교사가 할 수 있으므로 시간을 정하여 게임 수정해야 한다. ☞ 스마트폰 (코스페이스스 앱 설치) ☞ VR기기 ☞ 구글사이트(문서)

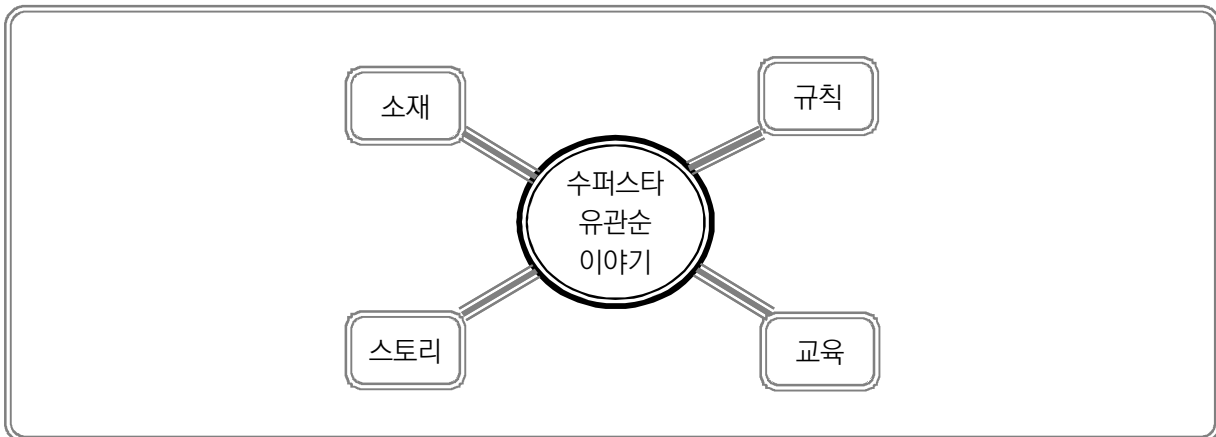
III 학습자료



[01] 학생 활동 자료 및 교사 지도 자료(활동지, 평가지 등)

<p>우리들의 영웅! 슈퍼스타 만들기</p> <p>게임리터러시 학습지 I</p>	<p>‘슈퍼스타 유관순 이야기’ 게임 분석</p>
	<p>학년 반 번 이름 :</p>


제목	슈퍼스타 유관순 이야기
소재	캐릭터, 배경, 소리, 이미지 등 게임을 구성하는데 만들어지는 것입니다.
규칙	게임의 목적이 있을 것입니다. 미션을 해결하거나 상대방을 이기거나 하는 등 미션을 해결하기까지의 방법입니다.
스토리	나라를 잃고 부모님을 잃은 유관순 열사는 3.1운동을 통해 나라를 되찾고자 노력했습니다. 3.1운동을 계기로 대한민국 국민들이 나라를 되찾고자 하는 의지가 불태워졌습니다. 여러분은 이 소식을 세계 여러 나라의 방방곡곡에 알리는 독립열사 즉 슈퍼스타가 되어야 합니다.
교육적 요소	<p>[우리들의 영웅 슈퍼스타 만들기]</p> <p>① 3.1운동에 대한 역사적 내용을 배울 수 있습니다. ② 유관순 열사를 비롯하여 애국 열사들의 삶의 과정을 보고 그 정신 및 자세를 본 받을 수 있습니다. ③ 나의 꿈을 생각해 볼 때, 위인들의 모습에서 배울점이 있습니다.</p>




시나리오 분석

게임명: _____ 이름: _____

순서(지령)	장면	내용	주의사항
#1 설명 및 지령1	<ul style="list-style-type: none"> 대한독립만세 소리 게시판이 보임 광장은 성난 군중들 	<ul style="list-style-type: none"> 게임에 대한 설명 및 목적(미션해결) 주의사항 및 지령1이 주어짐 	<ul style="list-style-type: none"> 일본순사가 돌아다님 위험한 순사가 있는데, 잡혔을 때 게임이 끝남
#2 역사 퀴즈 및 지령2	<ul style="list-style-type: none"> 김구 선생님 클릭 태극기를 들고 화색바지를 입고 있으며, 종절모를 쓰고 있음 	<ul style="list-style-type: none"> 김구 선생님을 클릭 문제 ‘3.1운동은 몇 년도에 일어났을까요?’ 맞추지 못 한다면 ‘다시 시작’ 맞춘다면 다음 지령 	
#3 역사 퀴즈 및 지령3	<ul style="list-style-type: none"> 한용운 선생님 클릭 3.1운동에 흥겨워 춤을 추고 계심 	<ul style="list-style-type: none"> 한용운 선생님을 클릭 문제 ‘아우내 장터 만세운동을 주도한 사람은 누구인가?’ 맞추지 못 한다면 ‘다시 시작’ 맞춘다면 다음 지령 	<ul style="list-style-type: none"> 역사 공부를 해야 함 (영상감상) 유관순 열사를 바로 찾아 문제를 맞추기는 어려움
#4 교육용 영상 감상	<ul style="list-style-type: none"> 상단 위에서 독립선언문을 읽고 있는 분을 클릭 	<ul style="list-style-type: none"> 3.1운동 및 민족선언문에 관한 역사 동영상 다음 문제의 힌트는 동영상에 있음 	<ul style="list-style-type: none"> 역사 공부를 해야 함 (영상감상)
#5 역사 퀴즈 및 수퍼 스타	<ul style="list-style-type: none"> 유관순 열사를 z,ff;r 책을 들고 있음 	<ul style="list-style-type: none"> ★ ‘이곳을 빠져나가 세계방방곡곡에 3.1운동의 뜨거운 열기를 전해주고, 슈퍼스타가 되어주세요.’ 문제 ‘3.1운동의 근원지는 어디일까요?’ 	<ul style="list-style-type: none"> ★ 문제를 맞추면 ‘축하합니다. 슈퍼스타가 되셨습니다.’라고 메시지가 나오며 게임이 종료

 우리들의 영웅! 슈퍼스타 만들기 게임리터러시 학습지 II	게임기획서 만들기
	학년 반 번 모듬이름 :




학습 활용

이 게임은 ‘코스페이스스’를 통해 가상현실을 조작 및 실행하여 만들어집니다. ‘유관순 이야기’와 관련된 게임은 3.1운동 광장에서 퀴즈내기를 바탕으로 게임이 이루어지니 틀 안에서 게임기획서를 자유롭게 상상하여 작성해 보세요.

추가하여, 본 게임은 교육용 게임입니다. 단순 즐길거리를 뛰어넘어 교육적으로 효과가 있어야 하니 이 부분을 신경써 주시기 바랍니다.

팀이름		
게임제목		
게임 스토리	나라를 잃고 부모님을 잃은 유관순 열사는 3.1운동을 통해 나라를 되찾고자 노력했습니다. 3.1운동을 계기로 대한민국 국민들이 나라를 되찾고자 하는 의지가 불태워졌습니다. 여러분은 이 소식을 세계 여러 나라의 방방곡곡에 알리는 독립열사 즉 슈퍼스타가 되어야 합니다.	
게임소재		
규칙		
교육적 요소		
역할배정	배경팀	퀴즈팀

 <p>우리들의 영웅! 슈퍼스타 만들기</p> <p>게임리터러시 학습지 III</p>	<p>역할별 조사활동</p> <p>학년 반 번 모듬이름 :</p>
--	---

 **학습 활용**

구글문서에서 표현하기 힘든 조사내용을 그림으로 그리거나 글로 나타내어 활용하세요. 예를 들어, 배경팀은 3.1운동 광장을 그림으로 나타내어도 좋을 것 같아요.



우리들의 영웅! 슈퍼스타 만들기

게임리터러시
학습지 IV

자기평가 학습지

학년 반 번 모듬이름 :



학습 활용

모듬별로 만든 게임을 평가해 봅시다.

	평가내용	평가척도					개선점
		매우 잘함	잘함	보통	노력 요함	매우 노력	
독창성	남들과 다르게 창의적인 아이디어로 게임을 제작했는가?						
교육성	게임에서 교육적인 내용이 충분한가?						
주제 연결성	게임이 스토리와 연결이 되는가?						
완결성	게임에서 버그가 없는가? 게임에서 개선해야 할 내용이 없는가?						
흥미성	게임이 흥미로운가?						
[총괄 의견]							



02

참고자료 또는 참고문헌

- 이종호 외 4인(2013). 교육용게임의 적용 사례 분석.
- 한국게임산업개발원 강원대학교 산학협력단(2006). 교육용 게임의 효과성 연구.
- 신선희(2006). 고전 서사문학과 게임 시나리오.
- 최혜실(2002). 게임의 서사구조.
- 조일현(2019). 유저 중심의 서사와 놀이에 의한 게임 구조에 대한 고찰.
- 정은식(2021). 어드벤처게임의 서사-모티브 구조 분석을 통한 활용방안 연구.
- 존 버그만, 애론 샘즈(2015). 거꾸로 교실 진짜 배움으로 가는 길.
- 마이클 혼, 헤더 스테이커(2017). 블렌디드.
- 창의콘텐츠연구소(2020). 코스페이시스 스타터.
- 창의콘텐츠연구소(2021). 코스페이시스 메이커.