



Chapter

01

한반도평화통일교육 교사연구회



한반도 대장정으로 남과 북이 하나 되는 통일 놀이(게임)

책임연구원 : 조동욱(점촌중앙초)

공동연구원 : 박지훈(자천초), 조기영(모전초), 정준식(모전초), 김현종(점촌초)



1

운영 주제 및 목적

1.1 연구의 주제

- 가. 통일에 대한 관심 상승 및 희망적 분위기 조성
- 나. 초등학교에서의 통일 교육과 교육 자료의 부족
- 다. 쉽고 재미있게 활용 가능한 통일 교육 자료의 필요성

1.2 연구의 목적

- 가. 본 자료는 통일 교육을 위해 카드놀이, 보드게임, 블록놀이 등 놀이 자료를 학습 단계와 수준에 맞게 제작하여 통일 교육의 단조로움을 극복하고 학생들의 흥미를 높이면서 올바른 역사관, 민족관, 통일관을 가질 수 있게 통일에 대해 배우는데 필요한 자료로서 목적은 다음과 같다.
 - 학생들이 쉽게 조작이 가능하고 학습에 흥미를 가지고 참여할 수 있는 학생활동중심의 놀이 형식의 자료를 개발한다.
 - 교육과정 체계적 분석을 통한 통일 교육 주제를 선정하고 각 주제의 학습 목표 달성을 위한 주제별 학습 자료를 개발한다.
 - 학생이 자율적으로 학습에 참여하도록 주제별 학습 자료와 연계한 프로젝트 학습 자료 및 통합 학습 KIT를 제작하여 자기주도적 학습이 가능한 자료를 제작한다.
 - 주제별 학습 자료와 관련된 교사용 지도안 및 스마트 교육 자료인 학생용 워크북을 개발하여 학습의 자율성 및 자료 활용의 융통성을 높인다.
 - 놀이 형식의 자료 개발로 자료의 접근성 및 활용도를 높여 통일에 대한 관심을 높이고 미래지향적 통일 의식을 고취시킨다.



2

연구 운영 사례 적용

주 자료 1 Look - 한반도 한바퀴(first lap) : 분단의 역사 바라보기

활용방법 - 타임라인 나라 잃은 슬픔

자료 전체의 모습		자료 구성 및 활용	
		타임라인 카드 내용	타임라인 활용 장면
활용방법	<ol style="list-style-type: none"> 참가자의 차례를 정하고 자신의 타임라인에 사건 설명과 함께 시간의 순서에 따라 카드를 등록할 수 있다. 거꾸로 카드를 이용하여 시간을 역방향으로 바꿀 수 있으며, 등록 실패 시 카드를 1장 더 받는다. 먼저 타임라인을 완성한 사람이 승리하고, 그 다음 순위는 보유한 카드가 적은 순서대로 한다. 		
활용효과	<ul style="list-style-type: none"> 대한제국설립에서 8.15 광복까지 나라 잃은 슬픔의 역사를 이해함 타임라인 카드 게임으로 역사적 사건을 흥미롭게 접할 수 있음 	보조 자료의 활용	<ul style="list-style-type: none"> 워크북 (e-book) 1~2쪽 게임을 하기 전 나라 잃은 슬픔이 역사를 동영상, 사진자료로 사전 학습


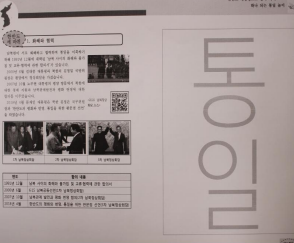
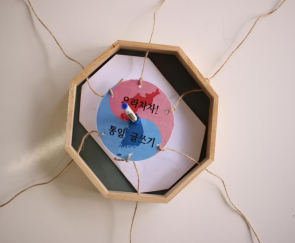
주 자료 2 Approach - 한반도 두 바퀴(second lap) : 소통의 첫걸음 북한 이해하기

활용방법 - 남북 통일시대 직업의 재발견

자료 전체의 모습		자료 구성 및 활용	
		진로 보드 게임 내용	보드 게임 활용 장면
활용방법	<ol style="list-style-type: none"> 남한의 인기 직업과 북한의 현재 인기, 미래 통일 한국 유망 직업에 대해 알아본다. 각 카드를 섞어서 카드 놓는 곳에 놓고 참가자는 보드 각 모서리의 위치를 정한다. 순서대로 주사위를 던져 나오는 숫자만큼 좌 또는 우로 이동하여 말판을 이동한다. 해당 직업카드의 내용을 큰 소리로 읽은 뒤 카드를 획득한다. 가장 많은 카드 획득자 승리 		
활용효과	<ul style="list-style-type: none"> 북한의 직업 선택 방법 및 북한 사람들에게 인기 있는 직업에 대해 이해 진로 보드 게임을 통해 통일 이후 직업에 대해 생각해 봄 	보조 자료의 활용	<ul style="list-style-type: none"> 워크북 (e-book) 17~18쪽 북한의 직업 선택과 인기 직업에 대한 각종 자료를 제시함




주 자료 3 Prepare - 한반도 세 바퀴(third lap) : 통일 한반도 꿈꾸기

활용방법 - 으라차차 힘을 모아

자료 전체의 모습		자료 구성 및 활용	
			
		협동 놀이 내용	협동 글쓰기 활용 장면
활용방법	<ol style="list-style-type: none"> 남북한이 통일을 이루기 위해 서로 화해, 협력한 일을 알아본다. 협동 글쓰기 도구를 이용하여 통일과 관련된 글쓰기를 한다. 협동하여 미션을 수행한 소감을 친구들과 이야기 한다. 		
활용효과	<ul style="list-style-type: none"> 놀이를 통해 남북한이 화해 협력하여 통일을 이루는 마음을 다짐 학생들이 앞으로 어떻게 통일 준비해야 할지 생각하는 기회를 제공 	보조 자료의 활용	<ul style="list-style-type: none"> 워크북 (e-book) 23~24쪽 '2018 남북한 정상회담 뉴스' 등 자료를 통해 화해와 협력의 예를 알아봄

주 자료 4 Project - 한반도 대장정 통일 놀이 & 희망 한반도 통일 손수레

활용방법 - 한반도 대장정 통일 놀이

자료 전체의 모습		자료 구성 및 활용	
			
		주제별 룰렛	지역카드 및 미션카드
활용방법	<ol style="list-style-type: none"> 모둠별로 학습할 주제별 룰렛을 선택하여 돌리고 룰렛이 멈추면 미션 지역을 확인한다. 미션 지역의 정보 카드를 대표로 한 명이 읽고 그 지역을 소개한다. 미션 지역의 과제 카드에서 과제를 확인하고 학생 워크북을 활용하여 통일 놀이를 한다. 통일 놀이를 수행 한 뒤 모둠 스탬프를 미션 지역에 붙이고 다시 룰렛을 돌려 통일 놀이를 계속 하며 주제별 통일 놀이가 끝나면 다른 주제로 넘어간다. 		
활용효과	<ul style="list-style-type: none"> 한반도 대장정 통일 놀이를 통해 주제별 학습 내용을 학생이 자기주도적으로 학습 할 수 있음 프로젝트 학습으로 진행하여 단편적인 학습으로 끝나지 않고 통일에 대한 흥미를 지속적으로 유지하여 통일에 대한 관심과 통일 의지를 높임 		



3.1 자료 활용 검증 내용 및 방법

구분	대상	시기	검증 내용	도구	결과 처리
학생	3~6학년 52명	2020.11.	자료 활용 후 통일 수업 흥미도	설문지 인터뷰	백분율
			자료 활용의 용이도		
			자료 활용 후 통일 이해도		
교사	교사 24명	2020.11.	제작 자료의 적절성	설문지 인터뷰	
			제작 자료의 효과성		
			자료 활용 방법의 편리성		

3.2 결과 및 분석

구분	검증 내용	결과
	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>자료 활용 후 통일 수업 흥미도</p> <p>단위 : %</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>자료 활용의 용이도</p> <p>단위 : %</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>자료 활용 후 통일 이해도</p> <p>단위 : %</p> </div> </div>	<p>자료 활용 후 통일 수업에 대한 학생들의 흥미도가 높아짐</p> <p>매우 그렇다가 60%로 학생들이 자료를 쉽게 접근하고 활용함</p> <p>그렇다 이상이 69%로 학생들이 통일에 대해 많이 이해하게 되었다고 응답함</p>
<p>결과분석</p>	<ol style="list-style-type: none"> ① 학생 활동 중심의 놀이 활동으로 학생들의 통일 수업에 대한 흥미도가 높아짐 ② 주제별 학습 자료가 학생 워크북 등의 자료와 함께 KIT화 되어 쉽게 사용함 ③ 놀이 형식 자료로 자기주도적으로 학습하여 통일에 대한 관심과 이해도가 상승 	
교사	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>제작 자료의 적절성</p> <p>단위 : %</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>제작 자료의 효과성</p> <p>단위 : %</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>자료 활용 방법의 편리성</p> <p>단위 : %</p> </div> </div>	<p>수업에 적용해 본 결과 통일 교육 자료로서 적절하다는 응답이 높게 나왔음</p> <p>자료 활용 후 교육적 효과가 있다는 응답이 92%로서 매우 높음</p> <p>그렇다 이상이 88%로 자료 활용의 편리성이 높다고 응답함</p>
	<p>결과분석</p>	<ol style="list-style-type: none"> ① 교육과정과 연계한 주제별 놀이 학습으로 실제 수업에 활용하기 적절하다는 것을 보여줌 ② 학생활동 중심 및 자기주도적 학습이 가능하여 자료의 효과성이 높은 것을 알 수 있음 ③ 교사용 지도서 및 QR코드 등 효율적인 안내로 자료 활용의 편리성이 높은 것으로 나타남

3.3 연구개발물 활용 및 활성화 방안

가. 워크숍 및 수업 공개 운영 결과

연번	활동명	내용	일시	장소	대상자	인원
1	연수(자체)	게임활용 수업 운영	2020.8.19.	점촌초등학교	연구회원	5
2	워크숍(자체)	자료 개발 자체 워크숍 및 운영방안 협의	2020.8.27.	모전초등학교	연구회원	5
3	사례발표(대외)	자료개발 관련 사례연구 및 발표	2020.9.22.	모전초등학교	연구회원 및 희망자	8
4	수업공개(대외)	게임적용 수업 자료 개발 및 컨설팅 컨설턴트: 경상북도교육청 장학사 이상수	2020.9.24.	점촌초등학교	연구회원 및 희망자	7
5	협의회(자체)	연구회 자체 협의회	2020.11.11.	점촌중앙초등학교	연구회원	5

나. 개발 자료 공유 및 보급

연번	자료 공유 및 보급처	내용	대상	비고
1	유튜브 / 페이스북	자료 활용 동영상 및 자료 개발 과정 공유	희망교원	유튜브: wook's edu TV 페이스북: https://www.facebook.com/dw.cho.9
2	경북수업나누리 홈페이지	개발 자료집 및 자료 제작 내용 공유	희망교원	www.gyo6.net

3.4 교사연구회 운영 결과 및 제언

가. 학생 측면

첫째, 학생 활동 중심의 놀이 학습의 결과 자기주도적 학습 능력이 향상되었다.

『한반도 대장정으로 남과 북이 하나 되는 통일 놀이』는 쉽게 조작이 가능한 학생 활동 중심의 학습 자료로서 학생 워크북의 안내에 따라 학생 스스로 통일에 대해 자기주도적으로 학습할 수 있었다.

■ 둘째, 주제별 학습 자료를 활용하여 통일에 대해 쉽게 이해할 수 있었다.

『한반도 대장정으로 남과 북이 하나 되는 통일 놀이』는 교육과정 체계적 분석을 통해 선정한 통일 관련 주제를 다양한 놀이 형식으로 학습하여 통일에 대해 즐겁게 배우고 쉽게 이해하였다.

■ 셋째, 통일에 대한 관심이 높아지고 통일 의식이 싹텄다.

『한반도 대장정으로 남과 북이 하나 되는 통일 놀이』는 주제별 학습 자료와 프로젝트학습 자료인 ‘한반도 대장정 통일놀이’를 통해 꾸준히 통일에 대해 공부할 수 있어 학생들이 통일에 대해 지속적으로 관심을 가지고 통일에 대한 긍정적인 생각을 가지게 되었다.

나. 교사 측면

■ 첫째, 교사가 통일 교육에 대해 쉽게 접근하고 수업을 준비하게 되었다.

교육과정과 연계된 주제별 통일 학습 자료를 제공하여 교사에게도 다가가기 어렵고 무거운 주제인 통일 교육을 쉽게 접근하고 수업에 대한 자신감도 생기게 하였다.

■ 둘째, 주제별 학습 자료, 프로젝트 학습 자료, 학생 워크북, 교사용 지도서를 함께 제시하여 다양한 수업에 선택적으로 활용할 수 있었다.

카드게임, 보드게임, 블록놀이 등 주제별 학습 자료를 프로젝트 학습이 가능한 ‘한반도 대장정 통일 놀이’와 스마트 교육 자료인 학생용 워크북(E-BOOK)과 함께 제시하여 다양한 수업 장면에서 활용하였다.

■ 셋째, 통합 학습 KIT로 자료의 보관과 이동, 수업 적용의 편리함이 확보되었다.

다양한 형태의 학습 자료를 보관과 이동이 쉬운 통합 학습 KIT로 제작하여 수업에 빠르고 쉽게 활용 할 수 있었다.

다. 일반화 방안

■ 첫째, 교사들이 쉽게 제작하여 활용이 가능하도록 스마트 매뉴얼을 보급한다.

주제별로 개발된 카드게임, 보드게임 등의 놀이 자료를 교사들이 쉽게 활용하도록 스마트 매뉴얼을 보급하여 도덕 교과뿐만 아니라 창의적 체험활동 등 다양한 상황에 쉽게 활용이 가능하도록 한다.

■ 둘째, 자료를 손쉽게 보관, 이동, 정리가 가능하도록 하여 자료 활용의 융통성을 높인다.

통합 학습 KIT인 ‘희망 한반도 통일 손수레’를 활용하여 주제별 학습 자료 및 프로젝트 학습 자료 활용의 접근성 및 융통성을 높인다.

■ 셋째, 도덕 교과, 창의적체험활동 등 다양한 수업 장면에 활용한다.

프로젝트 학습 자료인 ‘한반도 대장정 통일 놀이’는 한 차시에 국한된 수업 자료가 아니라 통일에 대해 꾸준히 학습 할 수 있도록 제작된 자료이다. 따라서 단편적인 수업 내용에서 벗어나 다양한 수업 장면에 활용하여 학생들의 통일에 대한 관심을 높일 수 있다.

■ 넷째, 쉽고 재미있는 놀이 학습의 장점을 적극 활용한다.

『한반도 대장정으로 남과 북이 하나 되는 통일 놀이』는 학생과 교사 모두 다양하게 활용할 수 있는 학습 자료이다. 특히 학생 스스로도 쉽고 재미있게 학습할 수 있어 학생 활동 중심으로 활용하여 학생들의 통일에 대한 긍정적인 인식 변화를 가져올 수 있을 것이다.

한반도 대장정으로 남과 북이 하나 되는 통일 놀이

교육분야	통일 교육		차시	1 / 1
주제	북한의 직업			
목표	북한의 여러 가지 직업을 살펴보고 통일 한반도 시대에 새롭게 생겨날 직업에 대해 생각할 수 있다.			
준비물	교사	남북통일시대, 직업의 재발견		
	학생	필기도구, 학습지		
학습 단계	교수-학습 활동		시간	지도 초점 및 유의점
도입	[동기유발] 북한의 직업 안내 영상자료 · 영상자료를 통해 북한의 여러 가지 직업에 대해 알아 보기		5'	<input type="checkbox"/> 국민통일방송 영상 활용
본 활동	[활동 1] 북한에서 직업을 가지는 방법 알아보기 · 북한에서 직업을 가질 수 있는 방법 알기 · 현재 북한에서 인기 있는 직업 알아보기		5'	
	[활동 2] 남북통일시대, 직업의 재발견(보드게임) · 게임 진행 방법 알아보기 · 남북한의 인기 직업 조사하기 · 조사된 내용으로 게임 참여하기 · 인기 직업 및 개인별로 획득한 직업카드 알아보기		20'	
	[활동 3] 소감 및 게임 결과 발표하기 · 통일 한반도에서 새롭게 생겨날 수 있는 직업과 인기있는 직업 발표하기		5'	
정리	[정리] 활동 정리하기 · 활동 정리 및 자료 정리 정돈 · 활동 소감 발표하기		5'	<input type="checkbox"/> 다른 사람의 생각을 잘 듣는 태도 형성하기

남북통일시대, 직업의 재발견

- 남북통일시대, 직업의 재발견 진로게임을 통해 통일 이후의 직업에 대해 생각해 봅시다.

	<p>(남한 직업 목록) 건설업자, 교사, 연예인, 소셜미디어 전문가, 크레이터, 바이오에너지개발자, 저작권에어전트</p> <p>(북한 직업 목록) 무역일꾼, 사진사, 비디오촬영가, 프로그램작성원, 음악단원, 교통안전원, 컴퓨터타자수, 군인, 미용사</p> <p>(통일 직업 목록) 문화통합전문가, 공인중개사, 원자재개발자, 운송업자, 관광사업가, 변호사, 환경컨설턴트, 사회복지사</p>
<p>(남북통일시대, 직업의 재발견 게임보드)</p>	
<p>【 놀이 방법 】</p>	
<ol style="list-style-type: none"> 남북한의 직업과 미래 통일 한국의 인기 직업을 조사를 통해 학습한다. 놀이 참여자들과 가위바위보를 하여 차례를 정한다. 자신의 말판을 모서리 출발 위치에 올려놓고 직업 카드를 정돈하여 놓는다. 자신의 순서에 게임 주사위를 굴러 나온 숫자만큼 좌 또는 우로 말판을 이동한다. 도착한 칸의 직업은 직업카드를 큰 소리로 읽고 획득할 수 있다. 만약 이미 다른 참가자가 획득한 직업이라면 통일 후 인기 있거나 사라질 직업을 그 이유와 함께 말하고 상대방의 직업카드를 빼앗아 올 수 있다. 정해진 시간(10분)이 모두 경과한 후 가장 많은 직업 카드를 획득한 참가자가 승리한다. 	
<p>통일 한국에서 인기 직업</p>	<p>통일 한국에서 사라질 직업</p>
<p>예) 북한말통역관</p>	