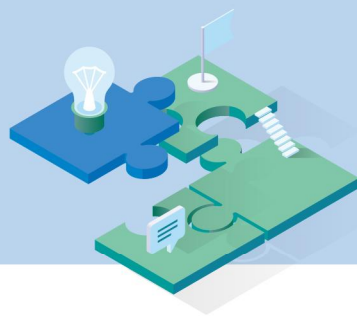




Chapter

03

세대공감 교사연구회



03

Chapter

세대공감 교사연구회

세대공감 게임을 통한 인성역량 기르기

책임연구원 : 김영학(대구매동초)

공동연구원 : 유필향(대구매호초), 강경진(대구세현초), 유숙향(대구유가초)

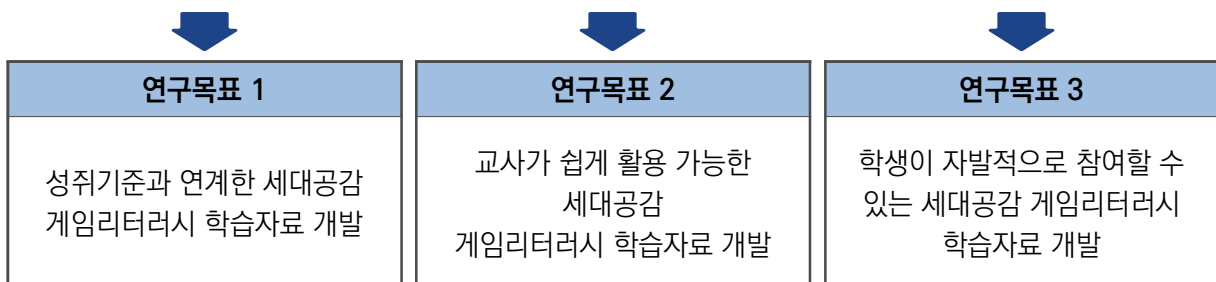


1

운영 주제 및 목적

1.1 전체 주제 및 목표

수업모델명: 보드게임 기반 세대공감 학습 프로그램



1.2 프로그램 개요

학습주제	보드게임 기반 세대공감 학습프로그램을 통한 인성역량 기르기			
주제 설정 이유	빠른 기술의 변화와 사람들의 인식 전환으로 인해서 세대 간의 갈등이 문제가 되고 있다. 초등학생들이 세대 간에 살아온 경험과 사고방식을 이해하고 공감하지 못한다면 미래에 사회의 주연이 되었을 때 많은 문제점이 생길 수 있다. 따라서 게임을 통한 세대공감 활동을 통해 서로를 이해하고 세대 간의 특성을 서로 존중할 수 있는 사회적 분위기를 만들고자 한다.			
학습세부 프로그램	순	차시	세부프로그램 명	주 게임자료
	1	2	기억의 윗놀이(존중)	기억놀이 윗놀이 판
	2	2	나라면 어떻게(배려)	나라면 어떻게 게임판
	3	2	역지사지 공감게임(공감)	공감주사위, 역지사지 카드
	4	2	이야기를 나누어요(소통)	이야기 카드
	5	2	함께 해결하여(협동)	함께 해결해요 보드게임판
개발차시	총 10차시			
개발결과물	지도안	개발 게임	교사 및 학생 활동자료	
	총 12차시	5 종류	5종	
2015개정 교육과정 역량	심미적 감성 역량, 의사소통 역량, 공동체 역량			

1.3 운영의 목적

본 연구회는 세대공감 교육의 운영목적을 아래와 같이 설정하고 학생들이 흥미있고 재미있게 참여할 수 있는 게임리터러시 자료를 개발하고 적용하고자 한다.

- 가. 6학년 교과 교육과정을 분석하여 세대공감 교육을 할 수 있는 과목 및 단원을 선정하고, 성취기준 달성을 위한 게임리터러시 학습자료를 개발한다.
- 나. 학생이 쉽게 조작이 가능하고, 실생활에서 다양한 세대(조부모, 부모, 형, 누나 등)와 함께 흥미를 가지고 참여할 수 있는 자기주도적 학습자료를 개발한다.
- 다. 개발한 자료를 실제 수업에 적용하고 그 효과성을 분석하여 자료를 수정보완하여 워크숍, 세미나, 연수 등의 활동을 통해 일반화된 자료를 제공하여 교사들이 쉽게 수업에 적용한다.
- 라. 서로에 대한 다름을 이해하고 존중하는 태도와 학생들의 인성역량을 기를 수 있도록 한다.



2.1 기억의 윷놀이 게임 활용

자료 명	기억의 윷놀이		학년	6학년	세대공감역량	존중	
성취기준	사회	3. 인권존중과 정의로운 사회	[6사02-01] 인권의 중요성을 인식하고 인권신장을 위해 노력했던 옛 사람들의 활동을 탐구한다.				
	실과	5. 가정생활과 생활안전	[6실01-03] 주변 가족의 모습을 통해 나와 가족의 관계 및 역할을 이해하고, 다양한 가족의 가정생활 공통점을 파악하여 가정생활의 중요성을 설명한다.				
	실과	5. 가정생활과 생활안전	[6실03-06] 자신의 위치에서 할 수 있는 가정일을 찾아 계획하고 실천한다.				
자료구성	보드게임판, 기억카드, 윷, 말						
자료형태	보드게임				참여인원	2명~4명	
활용방법	<p>① 관련 교과와 수업시간에 “기억의 윷놀이” 보드게임의 활용법 및 게임 방법을 익히기</p> <p>② 2명이 한 팀을 이룸(세대 간 함께 하거나 할아버지, 할머니, 부모님과 사전 인터뷰를 통해 한 명이 다른 세대의 역할을 맡아 진행할 수 있음)</p> <p>③ 가위바위보를 통해 게임 순서를 정함.</p> <p>④ 이긴팀이 먼저 윷을 던지고 나온 결과에 따라 말을 옮김.</p> <p>⑤ 말이 멈춰서면 기억의 카드를 뒤집어 해당 칸의 색깔과 같은 단어를 같은 팀에게 설명을 함.</p> <p>⑥ 같은 팀이 단어를 맞추면 윷을 한 번 더 던지고, 틀리면 뒤로 2칸을 옮김.</p> <p>⑦ 말 3개가 먼저 난 팀이 승리</p>						
개발모습							




1차시 수업지도안

학습주제	세대공감의 중요성 알아보기		차시	1/12
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> ■ 세대갈등이 무엇인지 알 수 있다. ■ 세대갈등을 해결하기 위한 의사소통 방법을 제시할 수 있다. ■ 세대공감의 중요성을 이해하고 실생활에서 실천하려는 태도를 가진다. 			
평가	평가 내용	세대공감의 중요성에 대해 이해하고 있는가?		
	평가 방식	평가자	평가내용	
		<input checked="" type="checkbox"/> 자기 <input checked="" type="checkbox"/> 동료 <input checked="" type="checkbox"/> 교사	<input checked="" type="checkbox"/> 과정 <input checked="" type="checkbox"/> 결과	
	평가유형	<input checked="" type="checkbox"/> 관찰 <input type="checkbox"/> 작품분석 <input type="checkbox"/> 역할놀이 <input type="checkbox"/> 구술 <input checked="" type="checkbox"/> 체크리스트 <input type="checkbox"/> 글쓰기 <input checked="" type="checkbox"/> 토의 <input type="checkbox"/> 실험실습 <input type="checkbox"/> 실천사례 <input checked="" type="checkbox"/> 실행 <input type="checkbox"/> 포트폴리오 <input checked="" type="checkbox"/> 조사보고서		

학습단계 (시량)	학습요항 (협력형태)	교수 · 학습 활동	자료(□), 유의점(※)
도입 (5)	동기유발 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">전체 협력학습</div>	<input type="checkbox"/> 한국 사회의 세대갈등 수준 영상 보기 <ul style="list-style-type: none"> • 한국사회의 세대갈등 수준을 살펴봅시다.(1) - 20,30대의 65.8%가 우리나라 세대 갈등 수준이 심각하다 이 상으로 보고 있습니다. - 50, 60대 이상의 56%가 우리나라 세대 갈등 수준이 심각하 다 이상으로 보고 있습니다. 	<input type="checkbox"/> 한국사회의 세대갈등 수준 영상 (https://www.youtube.com/watch?v=aOZf2SZWJqo)
	공부할 문제 및 학습 순서 알아보기 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">전체 협력학습</div>	<input type="checkbox"/> 학습문제 확인하기 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 5px 0;">♣ 세대공감의 중요성을 알아보시다.</div> <input type="checkbox"/> 학습활동 안내하기 <활동 1> 세대공감의 중요성 알아보기 <활동 2> 세대공감 설문조사 하기 <활동 3> 세대공감 방법 토의하기	※ 세대갈등의 수준과 그 원인을 이해하고 세대공감에 대해 공감대를 형성할 수 있도록 한다.
전개 (30)	세대공감의 중요성 알아보기	<input type="checkbox"/> <활동 1> 세대공감의 중요성 알아보기 <ul style="list-style-type: none"> • 부모님이나 조부모님과 함께했던 경험을 이야기해봅시다. <ul style="list-style-type: none"> - 명절 때 서로 민속놀이를 한 적이 있다. - 함께 여행을 가서 즐거웠던 경험이 있다. - 재미있는 옛날 이야기를 들어보았다. 등. • 부모님이나 조부모님과 생각이 달랐던 경험을 이야기 해 봅시다. <ul style="list-style-type: none"> - 우리가 자주 쓰는 말을 이해하지 못하실 경우가 있다. - 스마트폰이나 전자기기를 잘 다루지 못하신다. - 부모님이 어릴 적이 생활했던 것을 나에게 잔소리한 경우가 있다. 등 • 세대간의 갈등 원인을 살펴보고 세대공감의 중요성에 대해 의 견을 나누어 봅시다.(2) 	<input type="checkbox"/> 활동지

학습단계 (시량)	학습요향 (협력형태)	교수 · 학습 활동	자료(□), 유의점(※)																		
	세대공감 설문조사 하기	□ <활동 2> 세대공감 설문조사 하기 <ul style="list-style-type: none"> • 나의 세대공감에 대한 수준을 측정하여 봅시다.(③) • 20문항에 대한 자신의 점수를 계산해서 설문지를 작성해 봅시다. <ul style="list-style-type: none"> - 할아버지, 할머니 대해 생각해 볼 수 있었다. - 할아버지, 할머니와 함께 할 수 있는 일에 대해 생각해 보았다. 등. 	③ 설문지																		
	세대공감 방법 토의하기	□ <활동 3> 세대공감 방법 토의 하기 <ul style="list-style-type: none"> • 세대공감을 할 수 있는 방법에 대해 토의해 봅시다.(②) - 세대공감 토의 아이디어 생성하기 <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="521 730 873 1226"> <p>더불어 살아요</p> <p>동작구 "한자봉 세대공감" 신청자를 모집합니다.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>어르신</th> <th>대학생</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>신청지역</td> <td>동작구에 주소를 소유한 60세 이상 어르신</td> <td>동작구 소재 대학(원) 재학 및 휴학생</td> </tr> <tr> <td>신청사책</td> <td>• 월 1일당 100만원 이내 • 월 20만원 이내의 일일수업 • 생활필수품 및 의료 물품 발급</td> <td>• 무료수업 • 수업 시간 50%수준 할 할대로 (월20만원 내외) • 학교외 기관은 추가불가</td> </tr> <tr> <td>신청기간</td> <td>연중수시</td> <td></td> </tr> <tr> <td>신청방법</td> <td>전화 또는 방문신청</td> <td></td> </tr> <tr> <td>문의처</td> <td>동작구청 사회복지팀(02-6095-9778) 및 거주지 동 주민센터</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> </div> <div data-bbox="878 730 1230 1226"> <p>세대공감 마을활동가 '희망서포터즈' 모집!</p> <p>모집내용</p> <p>모집대상: 청소년-청년층이 꿈과 진로, 고민을 함께 나누는 20세~40세 청년남녀 20명</p> <p>모집기간: 5월 10일(금) 까지</p> <p>신청방법: 희망마을서포터즈 홈페이지(www.hope.or.kr)에서 11492번에 글, 전화, 방문지 작성 제출</p> <p>문의처: 070-4363-6045-7</p> <p>활동과정</p> <p>주 1회 2시간 / 월 30만원 지급</p> <p>희망서포터즈 역할: 희망서포터즈 내외워크숍 (월 1회)</p> <p>희망플랜 광명센터란? 우리지역 청소년-청년층이 자신의 재능을 개발하고 포용할 수 있도록 함께 달려가고 있습니다.</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div data-bbox="521 1232 873 1728"> <p>말하는 순간, 작품이 되다</p> <p>세대공감스토리북</p> <p>"오늘의 내가, 내일의 너에게"</p> <p>2019년 8월 ~ 11월 (총 8회간)</p> <p>희망플랜 광명센터 3층 및 광명 권교 지역</p> <p>지원방법: 희망플랜 광명센터 3층 희망플랜센터(02-6095-9778)에 신청</p> <p>모집기간: 2019년 8월 15일(수) ~ 2019년 11월 15일(수) 선착순 마감</p> <p>모집대상: 1. 희망플랜 광명센터 3층 희망플랜센터(02-6095-9778)에 신청한 주민 2. 희망플랜 광명센터 3층 희망플랜센터(02-6095-9778)에 신청한 주민 3. 희망플랜 광명센터 3층 희망플랜센터(02-6095-9778)에 신청한 주민</p> <p>활동내용: ① 희망플랜 광명센터 3층 희망플랜센터(02-6095-9778)에 신청한 주민 2. 희망플랜 광명센터 3층 희망플랜센터(02-6095-9778)에 신청한 주민 3. 희망플랜 광명센터 3층 희망플랜센터(02-6095-9778)에 신청한 주민</p> <p>문의처: 희망플랜 광명센터(02-6095-9778)</p> </div> <div data-bbox="878 1232 1230 1728"> <p>서울특별시남부노인보호전문기관 개관20주년 '세대공감' 사진 공모전</p> <p>지원대상: 세대공감을 표현한 작품</p> <p>지원기간: 2019년 9월 7일(총재처지 게시 및 개명 연차)</p> <p>지원방법: 서울특별시남부노인보호전문기관 홈페이지(www.southelder.or.kr)에서 신청</p> <p>문의처: 서울특별시남부노인보호전문기관(02-6094-0720)</p> </div> </div> <p>- 아이디어 생성한 것을 바탕으로 세대공감 방법 토의하기</p>		어르신	대학생	신청지역	동작구에 주소를 소유한 60세 이상 어르신	동작구 소재 대학(원) 재학 및 휴학생	신청사책	• 월 1일당 100만원 이내 • 월 20만원 이내의 일일수업 • 생활필수품 및 의료 물품 발급	• 무료수업 • 수업 시간 50%수준 할 할대로 (월20만원 내외) • 학교외 기관은 추가불가	신청기간	연중수시		신청방법	전화 또는 방문신청		문의처	동작구청 사회복지팀(02-6095-9778) 및 거주지 동 주민센터		② 활동지
	어르신	대학생																			
신청지역	동작구에 주소를 소유한 60세 이상 어르신	동작구 소재 대학(원) 재학 및 휴학생																			
신청사책	• 월 1일당 100만원 이내 • 월 20만원 이내의 일일수업 • 생활필수품 및 의료 물품 발급	• 무료수업 • 수업 시간 50%수준 할 할대로 (월20만원 내외) • 학교외 기관은 추가불가																			
신청기간	연중수시																				
신청방법	전화 또는 방문신청																				
문의처	동작구청 사회복지팀(02-6095-9778) 및 거주지 동 주민센터																				
정리 (5)	정리 및 평가	□ 학습내용 정리 및 평가하기 <ul style="list-style-type: none"> • 이번 시간에 배운 내용을 정리하여 봅시다. <ul style="list-style-type: none"> - 세대갈등이 무엇인지 알게 되었다. - 세대갈등을 해결하고 세대공감을 하기 위한 다양한 방법에 대해 생각해 보게 되었다. 																			

2.2 함께 해결해요 게임 활용

자료 명	함께 해결해요		학년	6학년	세대공감역량	협동
성취기준	사회	2.우리나라의 경제발전	[6사01-05] 우리나라의 인구 분포 및 구조에서 나타난 변화와 도시 발달과정에서 나타난 특징을 탐구한다.			
	사회	2.우리나라의 경제발전	[6사08-05] 지속가능한 미래를 건설하기 위한 과제를 조사하고, 세계시민으로서 이에 적극참여하는 방안을 모색한다.			
	실과	5.가정생활과 생활안전	[6실01-04] 건강한 가정생활을 위해 가족구성원의 다양한 요구에 대하여 서로 간의 배려와 돌봄이 필요함을 이해한다.			
자료구성	함께 해결해요 보드판, 문제카드, 문제해결 칩					
자료형태	보드게임				참여인원	3명~6명
활용방법	<ol style="list-style-type: none"> ① 관련 교과의 수업시간에 “함께 해결해요” 보드게임의 활용법 및 게임 방법을 익히기 ② 3~6명이 게임을 진행할 수 있음.(가족 구성원에 따라 게임 참여자 수가 달라짐.) ③ 문제 카드를 뒤집어서 보드판의 지붕위에 놓아 둠. ④ 우리 가정에서 해결해야 할 문제를 확인하고 자신이 해야 할 역할을 생각함. ⑤ 역할에 따라 해결방법을 제시하고 가족구성원들이 동의하며 자신의 보드판의 칸 위에 문제 해결 칩을 올려놓음. ⑥ 문제해결 칩으로 자신의 보드게임판 위의 6칸을 먼저 채우는 사람이 승리하게 됨. 					
개발모습						



10~11차시 수업지도안

학습주제	가정의 문제를 함께 해결해요		차시	10-11/12
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> 가정의 문제를 가족 모두가 해결하는 것이 좋은 방법임을 이해할 수 있다. 가정의 문제를 해결하기 위해 협동할 수 있다. 가정의 문제에 관심을 가지고 협동하여 해결하려는 태도를 가진다. 			
평가	평가 내용	가정의 문제를 이해하고 함께 해결하려는 태도를 가지는가?		
	평가 방식	평가자	평가내용	
		<input checked="" type="checkbox"/> 자기 <input checked="" type="checkbox"/> 동료 <input checked="" type="checkbox"/> 교사	<input checked="" type="checkbox"/> 과정 <input checked="" type="checkbox"/> 결과	
	평가유형	<input checked="" type="checkbox"/> 관찰 <input type="checkbox"/> 작품분석 <input type="checkbox"/> 역할놀이 <input type="checkbox"/> 구술 <input checked="" type="checkbox"/> 체크리스트 <input type="checkbox"/> 글쓰기 <input type="checkbox"/> 토의 <input type="checkbox"/> 실험실습 <input type="checkbox"/> 실천사례 <input checked="" type="checkbox"/> 실행 <input type="checkbox"/> 포트폴리오 <input checked="" type="checkbox"/> 조사보고서		

학습단계 (시량)	학습요항 (협력형태)	교수·학습 활동	자료(□), 유의점(※)						
도입 (5)	동기유발 <input type="checkbox"/> 전체 협력학습	<input type="checkbox"/> 가족 갈등 영상보기 보기 <ul style="list-style-type: none"> 가족갈등 영상 보고 이야기 나누기(①) <ul style="list-style-type: none"> - 다른 사람보다 가족 간에 마음을 너무 모르게 지내왔다는 생각이 들었다. - 부모님께 감사한다거나 사랑한다는 말을 전할 수 있는 기회가 많이 없었다는 것을 느꼈다. 등. 	<input checked="" type="checkbox"/> 가족갈등 영상 (https://www.youtube.com/watch?v=YvT16HU9nJs)						
	공부할 문제 및 학습 순서 알아보기 <input type="checkbox"/> 전체 협력학습	<input type="checkbox"/> 학습문제 확인하기 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">♣ 가정의 문제를 함께 해결해 봅시다.</div> <input type="checkbox"/> 학습활동 안내하기 <ul style="list-style-type: none"> 〈활동 1〉 가정의 다양한 문제 알아보기 〈활동 2〉 함께 해결해요 게임하기 〈활동 3〉 게임소감 나누기 	※ 가정에서 일어날 수 있는 다양한 문제들을 가정에서의 역할에 따라 서로 협동하여 해결하려는 태도를 가지도록 한다.						
전개 (70)	세대 간의 다양한 역사적 사건과 삶의 방식 알기	<input type="checkbox"/> 〈활동1〉 가정의 다양한 문제 알아보기 <ul style="list-style-type: none"> 가정의 다양한 문제 살펴보기(②) <ul style="list-style-type: none"> - 가정에서 발생할 수 있는 다양한 문제를 이해하게 되었다. 등 <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 33%; height: 40px;"></td> <td style="width: 33%; height: 40px;"></td> <td style="width: 33%; height: 40px;"></td> </tr> <tr> <td>청소</td> <td>성적</td> <td>가정폭력</td> </tr> </table>				청소	성적	가정폭력	<input checked="" type="checkbox"/> 활동지
청소	성적	가정폭력							

학습단계 (시량)	학습요항 (협력형태)	교수·학습 활동	자료(□), 유의점(※)
	함께 해결해요 게임하기	<p>□ <활동2>함께 해결해요 게임하기</p> <ul style="list-style-type: none"> 가정에서 발생하는 다양한 문제를 해결해봅시다.(③) <p><게임방법></p> <ol style="list-style-type: none"> 관련교과의 수업시간에 “함께 해결해요” 보드게임의 활용 법 및 게임 방법을 익히기 3~6명이 게임을 진행할 수 있음.(가족 구성원에 따라 게임 참여자 수가 달라짐.) 문제 카드를 뒤집어서 보드판의 지붕위에 놓아 둠. 우리 가정에서 해결해야 할 문제를 확인하고 자신이 해야 할 역할을 생각함. 역할에 따라 해결방법을 제시하고 가족구성원들이 동의하며 자신의 보드판의 칸 위에 문제해결 칩을 올려놓음. 문제해결 칩으로 자심의 보드게임판 위의 6칸을 먼저 채우는 사람이 승리하게 됨. 	③ 함께 해결해요 게임세트
	게임소감 나누기	<p>□ <활동3> 게임 소감 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> 함께 해결해요 게임을 한 후 느낀 점을 나누어 봅시다.(②) 지금까지 그냥 지나친 가정의 문제가 많음을 알게 되었다. 사소한 문제라도 서로 이야기하고 해결하는 것이 좋다는 것을 느끼게 되었다. 가족의 역할이 다르기 때문에 가정의 문제를 해결하기 위해서는 서로 협동해야 함을 알게 되었다. 등 	② 활동지
정리 (5)	정리 및 가정연계활동 안내하기	<p>□ 학습내용 정리 및 가정연계활동 안내하기</p> <ul style="list-style-type: none"> 이번 시간에 배운 내용을 정리하여 봅시다. 가정에서 일어날 수 있는 문제는 다양함을 알게 되었다. 가정의 문제를 바람직하게 해결하기 위해서는 가족 구성원 모두가 함께 해야 한다는 것을 알게 되었다. 가족회의를 통해 우리 가정의 문제점 하나를 알아보고 해결 방법을 찾아 봅시다. 	

2.3 운영 사례

단 계	활동내용		활동모습
동기유발 가족갈등에 대해 관심가지기	동기유발 전체 협력학습	<p>□ 가족 갈등 영상보기 보기</p> <ul style="list-style-type: none"> 가족갈등 영상 보고 이야기 나누기(①) 다른 사람보다 가족 간에 마음을 너무 모르게 지내왔다는 생각이 들었다. 부모님께 감사한다거나 사랑한다는 말을 전할 수 있는 기회가 많이 없었다는 것을 느꼈다. 등. 	<p>① 가족갈등 영상</p>  

단계	활동내용		활동모습								
<p>활동1 가정의 다양한 문제 알아보기</p>	<p>세대 간의 다양한 역사적 사건과 삶의 방식 알기</p>	<p>□ <활동1> 가정의 다양한 문제 알아보기</p> <ul style="list-style-type: none"> 가정의 다양한 문제 살펴보기(②활동지 사용) 가정에서 발생할 수 있는 다양한 문제를 이해하게 되었다. 등 <table border="1" data-bbox="565 408 1011 539"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>청소</td> <td>성적</td> <td>가정폭력</td> </tr> </table>				청소	성적	가정폭력			
청소	성적	가정폭력									
<p>활동2 함께 해결해요 게임하기</p>	<p>함께 해결해요 게임하기</p>	<p>□ <활동2>함께 해결해요 게임하기</p> <ul style="list-style-type: none"> 가정에서 발생하는 다양한 문제를 해결해봅시다.. (③ 함께 해결해요 게임세트 사용) <p><게임방법></p> <ol style="list-style-type: none"> 관련교과의 수업시간에 “함께 해결해요” 보드게임의 활용법 및 게임 방법을 익히기 3~6명이 게임을 진행할 수 있음.(가족 구성원에 따라 게임 참여자 수가 달라짐.) 문제 카드를 뒤집어서 보드판의 지붕위에 놓아 둠. 우리 가정에서 해결해야 할 문제를 확인하고 자신이 해야 할 역할을 생각함. 역할에 따라 해결방법을 제시하고 가족구성원들이 동의하며 자신의 보드판의 칸 위에 문제해결 칩을 올려놓음. 문제해결 칩으로 자신의 보드게임판 위의 6칸을 먼저 채우는 사람이 승리하게 됨. 									
<p>활동3 소감을 나누고 실생활에서 실천하기</p>	<p>게임소감 나누기</p>	<p>□ <활동3> 게임 소감 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> 함께 해결해요 게임을 한 후 느낀 점을 나누어 봅시다.(② 활동지 사용) 지금까지 그냥 지나친 가정의 문제가 많음을 알게 됨. 사소한 문제라도 이야기하고 해결하는 것이 좋음을 느낌. 가족의 역할이 다르기 때문에 가정의 문제를 해결하기 위해서는 서로 협동해야 함을 알게 되었음. 등등 									
<p>정리 및 평가</p>	<p>정리 및 가정연계활동 안내하기</p>	<p>□ 학습내용 정리 및 가정연계활동 안내하기</p> <ul style="list-style-type: none"> 이번 시간에 배운 내용을 정리하여 봅시다. 가정에서 일어날 수 있는 문제는 다양함을 알게 되었다. 가정의 문제를 바람직하게 해결하기 위해서는 가족 구성원 모두가 함께 해야 한다는 것을 알게 되었다. 가족회의를 통해 우리 가정의 문제점 하나를 알아보고 해결방법을 찾아 봅시다. <p>▶ 평가문항: 가정의 문제를 이해하고 함께 해결하려는 태도를 가지는가?</p> <p>▶ 평가방법: 수업 중 관찰, 포트폴리오</p> <table border="1" data-bbox="397 1671 1382 1878"> <thead> <tr> <th>구분</th> <th>평가기준</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>상</td> <td>가정의 문제를 이해하고 함께 해결하려는 적극적인 태도를 가지고 실생활에서 꾸준히 실천할 수 있다.</td> </tr> <tr> <td>중</td> <td>가정의 문제를 이해하고 함께 해결하려는 태도를 가지고 실생활에서 실천하려고 노력할 수 있다.</td> </tr> <tr> <td>하</td> <td>가정의 문제를 이해하지만 실생활에서 실천하는 것을 어려워 한다.</td> </tr> </tbody> </table>	구분	평가기준	상	가정의 문제를 이해하고 함께 해결하려는 적극적인 태도를 가지고 실생활에서 꾸준히 실천할 수 있다.	중	가정의 문제를 이해하고 함께 해결하려는 태도를 가지고 실생활에서 실천하려고 노력할 수 있다.	하	가정의 문제를 이해하지만 실생활에서 실천하는 것을 어려워 한다.	
구분	평가기준										
상	가정의 문제를 이해하고 함께 해결하려는 적극적인 태도를 가지고 실생활에서 꾸준히 실천할 수 있다.										
중	가정의 문제를 이해하고 함께 해결하려는 태도를 가지고 실생활에서 실천하려고 노력할 수 있다.										
하	가정의 문제를 이해하지만 실생활에서 실천하는 것을 어려워 한다.										
<p>수업결과 및 후기</p>	<p>▶교사: 학생들이 딱딱한 수업을 게임을 통해 진행하니 즐겁게 참여하고 성취도가 높았다.</p> <p>▶학생: 가정의 문제는 혼자만 해결하는 것이 아니라 할아버지, 할머니, 부모님, 나, 동생이 협력해서 해결하면 쉽게 해결할 수 있다는 것을 알게 되었다.</p>										



3.1 활동 결과 분석

본 연구결과의 효과성을 검증하기 위해서 2015학년도 교육현장지원연구(한국교육개발원) ‘지역 사회와의 협력체계 구축을 통한 세대공감교육 활성화 방안’ 설문지를 수정·보완하여 사용하였다.

가. 검증 및 평가 방법

실험집단	남	여	계
6학년	32	28	60

나. 결과 및 분석

문항	내용	사전검사	사후검사
1	나는 할아버지 할머니를 좋아한다.	4.2	4.3
2	할아버지, 할머니는 외로워 보인다.	4.2	3.9
3	할아버지, 할머니는 따뜻한 분이다.	4.3	4.3
4	할아버지, 할머니는 다른 사람들보다 다치기 쉽다.	4.2	4.2
5	할아버지, 할머니는 생활하실 때 다른 사람의 도움이 필요하다.	4.1	4.1
6	할아버지, 할머니는 행동하시는 것이 느리다.	4.2	4.2
7	할아버지 할머니는 새로운 것을 배울 수 있다.	3.8	4.0
8	할아버지 할머니는 많은 것을 알고 계시고, 어려운 문제에 대해 해결방법을 알고 계신다.	4.0	4.4
9	할아버지 할머니는 다른 사람을 도울 수 있다.	3.9	4.3
10	할아버지 할머니는 다른 사람들과 사이좋게 지낸다.	4.3	4.3
11	할아버지 할머니와 함께 사는 가정은 행복하다.	4.0	4.1
12	할아버지 할머니는 우리에게 어떤 것을 가르칠 수 있다.	3.8	4.0
13	할아버지 할머니는 가족들에게 사랑과 존경을 받는다.	4.2	4.2
14	나는 할아버지 할머니와 살고 싶다.	3.7	3.9
15	할아버지 할머니는 새로운 것에 잘 따라가지 못하신다.	4.3	4.0
16	할아버지 할머니와 함께하는 프로그램에 참여하고 싶다.	3.4	4.0
17	할아버지 할머니와 함께 프로그램을 학교에서 배울 필요가 있다.	3.7	4.1
18	할아버지 할머니와 소통할 필요가 있다.	3.9	4.3
19	할아버지 할머니와 함께하는 경험이 있다.	3.2	3.8

학생들에게 본 프로그램의 적용 전과 후를 나누어 설문조사를 한 결과 할아버지 할머니에 대한 인식이 긍정적으로 변화하였고, 세대 간에 함께 활동을 하고싶다는 학생들이 늘어난 것으로 보아 본 프로그램과 같은 종류의 세대공감 교육을 꾸준히 할 필요성이 있다는 것을 알 수 있었다.

3.2 연구개발물 활용 및 활성화 방안

연번	활동명	내용	일시	장소	대상자	인원
1	게임 개발 1차 협의회	게임개발 방향 설정	8.13	매동초	연구회원 자문위원	5
2	세대공감 효 교육 수업공개(대내)	영주 선비문화학교 연계한 세대공감 효교육	9.23.	매동초	연구책임자 학교교원	6
3	게임개발교육 1차 워크숍	개발 프로그램 발표 및 수정 보완사항 협의	10.9~10	순천일대	연구회원 관심교사	10
4	세대공감 수업결과물 전시(학교행사)	가정에서 실천한 세대공감 사진전	10.26~30	매동초	연구회원 학부모	80
5	게임개발교육 2차 워크숍	수업적용 결과 분석 및 완성된 프로그램 공유	12.25~27	거제일대	연구회원 관심교사	15

3.3 교사연구회 운영 결과 및 제언

가. 활용 효과

- 첫째, 학생 활동 중심의 게임 자료를 통해 할아버지 할머니에 대한 긍정적인 인식이 생겼다. 자기주도적으로 활동할 수 있는 게임을 통해 세대 간의 특징과 경험을 이해하고 실생활에서 할아버지 할머니와 함께 시간을 보내려는 학생들이 늘어났다.
- 둘째, 2015개정 교육과정의 성취기준과 연계한 자료 개발 및 적용을 통해 학생들의 인성이 함양되었다. 한 교과에만 적용되는 것이 아니라 세대공감 5가지 역량을 함양하기 위해 관련 성취기준을 중심으로 교육과정을 재구성하여 학교 현장에서 프로젝트 수업형태로 바로 활용할 수 있었다.
- 셋째, 본 자료 적용을 통해 세대공감에 대한 교사의 관심이 높아졌고, 세대공감 교육의 중요성을 인식하고 실천할 수 있는 방안을 협의하고 적용할 수 있게 되었다.

나. 일반화 방안

- 첫째, 교사들이 쉽게 제작할 수 있도록 자료를 파일 형태로 제공한다. 보드게임판을 만들지 않더라도, 수업에서 바로 적용할 수 있도록 파일 형태로 제공하여 활용할 수 있도록 한다.
- 둘째, 주기적인 교사공동체와 네트워크 활동을 통해 프로그램을 수정 보완하여 적용 학생에 수준에 맞는 프로그램을 지속적으로 실천하도록 한다.
- 셋째, 가정과 함께 할 수 있는 자료를 보완하여 학교와 가정이 연계하여 세대공감을 실생활에서 체계적으로 실천할 수 있는 플랫폼을 구축한다.

다. 제언

- 첫째, 본 자료는 6학년을 중심으로 개발하였다. 하지만 게임에 대한 설명이 잘 이루어져 있고, 활용방법이 쉬워, 다른 학년의 교사들이 학년의 성취기준을 고려하여 재구성한다면 전 학년에 활용될 수 있을 것이다.
- 둘째, 세대공감 교육이 학교에서뿐 아니라 가정에서도 실천할 수 있는 다양한 교수-학습자료와 콘텐츠를 개발하고 보급할 필요가 있다.

참고문헌

김경희(2012). 세대통합 프로그램이 초등학생의 노인 이미지에 미치는 영향.

대구광역시교육청(2015). 감성이 살아 숨쉬는 세대공감 인성교육 프로그램, 특별연구교사

이상준(2015). 지역사회와 협력체계 구축을 통한 세대공감교육 활성화 방안, 한국교육개발원