

# 게임리터러시

게이미피케이션 적용 초등교실 운영

**요즘 학생들이 하는 게임은.**



# RPG 게임 요소

## 첫 번째-아이템 루팅

- **아이템 루팅 – 게임 공간에 떨어진 아이템을 줍는 것.**
- **재미 요소**
  - 1. 아이템을 줍는 행위 자체의 흥미**
  - 2. 루팅한 아이템의 불확실성**
  - 3. 보물찾기와 비슷함**

# RPG 게임 요소

## 첫 번째-아이템 루팅

- 교실적용 예시
- 3학년 1학기 사회 – 교통수단의 발달
  1. 교통 수단을 알아보는 이론 수업 10분.
  2. 수업 내용 퀴즈를 풀면 아이템 획득 기회 1번.
  3. 교실을 아이템 공간과 퀴즈 공간 2공간으로 구분.

**다른 수업에 적용해 봅시다.**

**아이템 루팅 활용 수업  
모둠별 토의시간.**

**3학년 1학기 사회 – 통신수단의 발달**

**약식 지도안 작성하여 토의.토론**



# 아이템 루팅 활용 수업의 발전



## 아이템을 루팅하고 난 뒤는?

- 루팅한 아이템 학급 보상 체계로 바꿀 수 있도록 합니다.
- 루팅한 아이템을 **‘강화’** 할 수 있도록 합니다.

# RPG 게임 요소

## 두 번째-아이템 강화

- **아이템 강화 – 소유 아이템을 더 강한 아이템으로 강화**
- **재미 요소**
  1. **아이템 강화로 남보다 더 센 아이템을 갖게 되는 흥미**
  2. **강화 성공을 통한 성취감**
  3. **아이템의 강화 = 수업 지식의 강화**

# RPG 게임 요소

## 두 번째-아이템 강화

- 교실적용 예시
- 3학년 2학기 사회 – 조리 도구의 발달
  1. 토기-가마솥-전기밥솥 의 조리 도구의 발달 과정
  2. ‘강화석’ 획득을 통해 아이템을 강화 시킬 수 있음.
  3. 최종 강화에 성공한 학생에 대한 보상

**다른 수업에 적용해 봅시다.**

**아이템 강화 활용 수업  
모둠별 토의시간.**

**3학년 2학기 사회 - 농사 도구의 발달**

**약식 지도안 작성하여 토의.토론**



# 아이템 루팅 활용 수업의 발전



**아이템을 강화하고 난 뒤는?**



- **강화한 아이템을 활용할 수 있는 교실 운영.**
- **강화에 완성한 학생들의 적절한 보상**



# 캐릭터 커스터마이징

## 세 번째-캐릭터 커스터마이징

- 캐릭터 커스터마이징 –자신의 캐릭터를 꾸밈.
- 재미 요소
  1. 단순히 꾸미는 걸 넘어서서 아이덴티티, 의미를 부여.
  2. 커스터마이징 캐릭터 끼리의 의사소통
  3. 특징을 살리는 미술 교과 표현 수업에 적합

# 캐릭터 커스터마이징

## 세 번째-캐릭터 커스터마이징

- 캐릭터 커스터마이징 –자신의 캐릭터를 꾸밈.
- 재미 요소
  1. 단순히 꾸미는 걸 넘어서서 아이덴티티, 의미를 부여.
  2. 특징을 살리는 미술 교과 표현 수업에 적합
  3. 커스터마이징 캐릭터 끼리의 의사소통 으로 심화수업

# 캐릭터 커스터마이징

## 세 번째-캐릭터 커스터마이징 수업사례

### 3학년 1학기 – 조물조물 찰흙

- 찰흙을 다루는 방법을 알고 도깨비 부조 작품 만들기 -

1. 캐릭터를 만들 도깨비 얼굴을 선택.

2. 도깨비 눈,코,입 기타 부위 설정하여 만들기

3. 만든 도깨비의 특징(능력) 부여

4. 다른 학생 도깨비와의 커뮤니티케이션

**다른 수업에 적용해 봅시다.**

**커스터마이징 활용 수업  
모둠별 토의시간.**

**3학년 1학기 과학 - 동물의 특징을 활용한  
나만의 캐릭터 만들기**

**약식 지도안 작성하여 토의.토론**

