



Chapter

27

모이세 교사연구회



보드게임을 활용한 장애학생을 위한 세계시민교육 가능성 탐색

책임연구원 : 백설아(해원학교)

공동연구원 : 송미경(제주여자상업고), 이다정(광명고), 주소영(비룡초), 남기화(내혜홀초),
이지원(공주 특수교육지원센터), 정효정(태안고)



1

운영 주제 및 목적

1.1 연구의 주제 및 목적

가. 환경교육 주제 선정

세계시민적 태도와 공동체 의식을 기를 수 있는 세계시민교육의 구체적인 목표 설정을 위하여 지속가능발전목표(SDGs)를 참고하였다. 지속가능발전이란 미래 세대의 필요를 충족시킬 수 있으면서 오늘날의 필요도 충족시키는 발전을 의미하며, 이에 따른 지속가능발전목표는 사회발전, 경제성장, 환경보존의 세 가지 축을 기반으로 이루어진다. 그 중 극심한 기후변화와 자연재해, 환경오염 및 자원고갈의 심각성을 일깨우고, 환경을 아끼며 지속가능한 지구를 만들기 위한 환경교육에 연구의 초점을 맞추었다. 특히 환경보호 실천을 위한 다양한 방법 중 생활 속에서 장애 학생들이 손쉽게 실천할 수 있으며 기본교육과정 사회과 중학교 교육과정 『12. 아름답고 소중한 우리 자연』, 고등학교 교육과정 『18. 한반도 통일과 세계 평화』와 연계하여 재구성할 수 있는 《분리수거·분리배출 보드게임》을 연구 주제로 삼았다. 《분리수거·분리배출 보드게임》을 통해 학생들이 환경문제는 전 지구적으로 함께 해결해야 하는 과제임을 인식하고, 올바른 분리수거·분리배출이 심각한 환경문제를 해결하고 지구를 아끼는 방법임을 배울 수 있다. 더불어 일상생활에서 분리수거·분리배출을 실천할 수 있도록 연계하여 환경보호에 적극적으로 참여하는 태도를 기를 수 있다.

나. 보드게임 양식 선정

보드게임 관련 도서 및 게임을 분석한 결과 장애 학생의 인지적 특성과 장애 정도를 고려하여 기존 게임의 방식을 모방한 ‘카드게임’으로 제작하였다. ‘카드게임’은 다음과 같은 장점이 있는데 먼저, 게임 방법을 직관적으로 이해하기 쉽다. 장애 학생의 특성상 낮은 주의집중력을 보이며 단기 기억에 어려움을 겪는다. 따라서 게임의 시작과 과정, 마침이 복잡한 다른 보드게임에 비해 카드

게임은 시작과 끝이 명확하며, 방법이 직관적이므로 학생들이 게임 방법을 쉽게 이해할 수 있다. 또한, 카드게임은 교실이나 가정, 치료실 등에서 여러 가지 형태로 게임에 참여해본 경험이 많으므로 학생들에게 친숙하다. 둘째, 게임 방식의 무한한 확장 및 응용을 할 수 있다. 장애 학생의 다양한 교육적 요구를 충족시키기 위해서는 게임의 난이도 조절과 게임 방법 수정이 가능해야 한다. 예컨대 난이도 조절을 위하여 게임의 몇 가지 룰을 생략하더라도 게임을 진행하는 데 어려움이 없어야 한다. 이에 카드게임의 경우 기존 게임 방식을 교사의 재량에 따라 다양하게 수정, 첨가, 삭제 등이 가능하며, 학생들의 흥미를 충족시킬 수 있다. 셋째, 보드게임의 이용 및 보관이 쉽다. 카드로만 구성된 카드게임은 다른 보드게임들에 비해 보관이 편리하며 게임을 시작하는데 많은 준비가 필요하지 않다. 특히 교육적 의도성을 가지고 수업 장면에서 보드 게임을 활용하는 경우 보드 게임의 간편성과 편리성이 보드게임의 사용 빈도를 좌우할 만큼 중요하다. 이러한 점에서 카드 게임은 구성이 간편하여 교사의 필요에 따라 수업에서 다양하게 활용될 수 있으며, 부피를 많이 차지하지 않아 보관이 쉽다. 또한, 구성품인 카드가 게임 진행으로 소모되는 것이 아닌 다회성으로 제작되기에 경제성이 있다.

다. 보드게임 다양한 요소 반영

《분리수거·분리배출 보드게임》을 제작 시 보드게임의 재미요소를 반영하여 제작하였다. 첫째, 경쟁과 시합의 요소를 적용하여 플레이어가 가지고 있는 카드를 먼저 없애면 승리할 수 있도록 하였다. 둘째, 운의 요소를 반영하여 어떤 분리수거 통이 어떤 순서로 나오는가에 따라 플레이어의 승리가 좌우되도록 하였으며, 무작위로 쓰레기 카드를 선택하여 흥미를 유발할 수 있도록 하였다. 셋째, 모방 요소를 활용하여 기존의 카드게임의 메커니즘(우노 보드게임)과 유사하게 게임 방식을 구성하였다. 마지막으로 잘못된 쓰레기 카드를 제출하면 쓰레기 더미에서 한 장을 가져오도록 하거나 턴 마다 분리수거통 카드의 순서가 바뀌게 하여 스틸을 줄 수 있도록 하였다.

더불어 게임의 4요소를 다음과 같이 적용하였다. 먼저 기존 상업용 카드게임의 방식을 활용한 메커니즘을 적용하였다. 다음으로 보드 게임을 통해 올바른 분리수거 분리배출 방법을 배우며 실생활로 연계될 수 있도록 스토리를 구성하고, 실생활에 볼 수 있는 쓰레기들과 유사한 일러스트를 제공하여 학생들의 관심과 흥미를 높일 수 있도록 하였다. 마지막으로 쓰레기(아름다운)섬 소프트웨어를 제공하여 게임 구성물에 창의성을 더했다.



2

연구 운영 사례 적용

가. 게임 전

실제로 부분카드를 활용해보기 전 단계로, 부분카드와 친숙해지는 수업이다. 내가 살아가는 삶 속에서 어떤 선택을 하느냐에 따라 어떤 결과가 따라오는지 알아보고 이 점을 부분카드와 연결 지어나는 선택과 그에 따른 결과가 내 삶 속에서 환경문제에 어떤 영향을 미치는지 배울 수 있다. 본 게임의 진행 전 게임 도구와 친숙해질 수 있도록 게임 전 단계에서도 부분카드를 활용하여 수업을 진행하고자 하였다.

[게임 전] 활동 지도안 1

영역	나의 삶	교과역량	자기관리역량 지식정보처리역량 공동체역량
성취기준	[9사회01-02] 다양한 상황에서 합리적인 선택방법을 알고 스스로 결정한다. [9진로01-04] 가정에서 자신의 역할과 책임을 알고 실천한다. [9진로01-05] 학교에서 자신이 해야 하는 역할과 책임을 알고 실천한다.		
대상	중학교 특수학급	수업모형	의사결정모형
단원	선택과 결과		
제재	무엇을 고를까?	차시	1/3
배움목표	삶을 살아가면서 무엇을 선택하느냐에 따라 결과가 달라질 수 있음을 인식할 수 있다. 게임 상황에서 어떤 카드를 고르느냐에 따라 결과가 달라짐을 알 수 있다.		

배움단계 (분)	배움과정	배움 중심 수업 활동내용	배움 자료(□) 및 유의점(※)				
배움열기 (5분)	인사하기 동기유발 배움 목표 제시	<ul style="list-style-type: none"> • 주위 환기하고 인사하기 • 무엇을 고를까? - 분식집 메뉴판을 제시하고 무엇이 먹고 싶은지 고르면서 선택하기를 안내하기 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> 1. 삶을 살아가면서 무엇을 선택하느냐에 따라 결과가 달라질 수 있음을 인식할 수 있다. 2. 게임 상황에서 어떤 카드를 선택하느냐에 따라 결과가 달라짐을 알 수 있다. </div>	□ 분식집 메뉴판 활동자료 ※ 자신이 먹고 싶은 것을 인지하고 고르는 것이 선택임을 활동을 통해 알 수 있도록 안내하기				
배움활동 (35분)	〈활동1〉 〈활동2〉	<ul style="list-style-type: none"> • 선택이란 무엇일까? - 선택의 개념 이해 및 선택 기준 알아보기 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 2px;">물건 선택하기</td> <td style="padding: 2px;">같은 색깔의 물건 중 하나를 골라보기</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">행동 선택하기</td> <td style="padding: 2px;">장거리 여행 전 화장실에 다녀오기</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> - 선택의 다양한 기준 이야기하기 (예: 좋아하는 것/ 필요한 것/ 의도치 않게 선택하는 것) • 선택에 따라 결과가 다름을 인식하기 - 제시된 상황에서 선택하고 선택에 따른 결과를 인식하기 	물건 선택하기	같은 색깔의 물건 중 하나를 골라보기	행동 선택하기	장거리 여행 전 화장실에 다녀오기	□ 활동지, 주사위 ※ 물건을 고르는 것 외에 개인이 어떤 행동을 하는 것도 선택임을 안내하기 ※ 선택의 기준 중 다음 차시 활동인 게임을 고려하여 의도치 않게 선택할 수 있음도 안내하기 (예: 주사위 던지기 등)
물건 선택하기	같은 색깔의 물건 중 하나를 골라보기						
행동 선택하기	장거리 여행 전 화장실에 다녀오기						

배움단계 (분)	배움과정	배움 중심 수업 활동내용	배움 자료(□) 및 유의점(※)						
	<p>〈활동3〉</p>	<table border="1" data-bbox="500 369 1084 587"> <tr> <td data-bbox="500 369 792 415">상황 1</td> <td data-bbox="792 369 1084 415">상황 2</td> </tr> <tr> <td data-bbox="500 415 792 500">아침에 일찍 일어나서 아침밥을 먹음.</td> <td data-bbox="792 415 1084 500">아침에 잠을 더 자고 아침밥을 먹지 않음.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="500 500 792 587">페트병의 비닐을 제거하고 분리수거를 함.</td> <td data-bbox="792 500 1084 587">페트병의 비닐을 제거하지 않고 분리수거를 함.</td> </tr> </table> <p data-bbox="500 661 1084 737">• 나의 선택이 게임 결과를 바꿀 수 있다고? - 부분카드를 활용하여 게임 상황에서 선택하기</p> <div data-bbox="500 748 1084 1265"> <p data-bbox="711 753 873 787">부분카드 워밍업!</p> <p data-bbox="581 1161 992 1242">쓰레기 카드 중에 어떤 카드를 선택해서 버릴건가요?</p> </div> <p data-bbox="500 1288 1084 1363">- 게임 종료 후 결과를 보면서 나의 결과와 선택의 관련성에 관해 이야기 나누기</p>	상황 1	상황 2	아침에 일찍 일어나서 아침밥을 먹음.	아침에 잠을 더 자고 아침밥을 먹지 않음.	페트병의 비닐을 제거하고 분리수거를 함.	페트병의 비닐을 제거하지 않고 분리수거를 함.	<p data-bbox="1122 362 1203 397">□ 활동지</p> <p data-bbox="1122 408 1398 569">※ 제시된 상황을 학생별로 선택하게 한 후 같은 선택을 한 학생끼리 예상되는 결과를 이야기해보도록 함.</p> <p data-bbox="1122 661 1398 737">□ 부분카드 (쓰레기 카드, 분리수거 카드)</p> <p data-bbox="1122 748 1398 1120">※ 교사는 부분카드 게임을 제시하여 게임 상황에서 선택과 결과에 대해 학생들이 이해할 수 있도록 실제 게임을 실행함. 교사는 분리수거 카드를 제시하고 학생들은 자신이 가진 쓰레기 카드 중에 1장을 선택함.</p> <p data-bbox="1122 1177 1398 1464">※ 해당 활동은 교사가 하나의 분리수거 카드를 제시할 때마다 결과를 확인하고 1점씩 점수를 부여함. (선택에 관한 결과를 즉각적으로 인지할 수 있도록 게임 진행을 나누어서 진행함.)</p>
상황 1	상황 2								
아침에 일찍 일어나서 아침밥을 먹음.	아침에 잠을 더 자고 아침밥을 먹지 않음.								
페트병의 비닐을 제거하고 분리수거를 함.	페트병의 비닐을 제거하지 않고 분리수거를 함.								
<p>배움정리 (5분)</p>	<p>정리하기</p> <p>나아가기 인사하기</p>	<p data-bbox="500 1540 1084 1660">• 배운 내용 정리하기 - 선택과 결과의 연결성 이해하기 - 게임 상황에서 선택과 결과 생각하기</p> <p data-bbox="500 1712 1084 1788">• 차시 예고하기 • 인사 나누기</p>							

나. 게임 중

실제로 분분카드 게임을 직접 실행해보는 단계이다. 이 단계에서는 분분카드 게임을 통해 올바른 분리수거와 분리배출 방법에 대해 알아보고 게임 내에서의 깨달음을 통해 환경문제를 해결하는 데에 기여하는 방법에 대해 알 수 있다. 학생들이 지구를 아끼는 방법과 일상생활에서 직접 환경보호를 실천하고 적극적으로 참여할 수 있는 세계 시민적 태도를 기를 수 있도록 하는 데에 중점을 두었다.

[게임 중] 활동 지도안 2

영역	시민의 삶	교과역량	사회참여역량
성취기준	[9사회03-09] 다 함께 지키는 사회 규범의 필요성을 설명하고 생활 속에서 실천한다.		
대상	전공과	수업모형	프로젝트 학습
배움목표	재활용 쓰레기를 알맞은 쓰레기통에 버릴 수 있다. 모두 함께 분리수거를 해야 하는 이유를 설명할 수 있다.		

배움단계 (분)	배움 과정	배움 중심 수업 활동내용	배움 지표(□) 및 유의점(※)
배움열기 (5분)	인사하기 전시학습 상기 동기유발 학습 목표 제시 강화예고	<ul style="list-style-type: none"> • 인사하기 • 재활용 쓰레기의 종류와 각각의 분리배출 방법 확인하기 • 지구 곳곳의 쓰레기로 가득 찬 지역을 사진과 동영상으로 확인하기 • 학습 목표 읽기 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">함께 분리수거를 해야 하는 이유를 설명한다.</div> <ul style="list-style-type: none"> • 성실 시민증 소개하기 	<input type="checkbox"/> ppt, 동영상, 성실 시민증
배움활동 (30분)	<활동1> 게임 준비하기 <활동2> 게임하기	<ul style="list-style-type: none"> • 게임 방법 알아보기 <ul style="list-style-type: none"> - 카드 구성 소개하기 - 게임 방법 및 공동 우승의 의미 알아보기 - 모둠 나누기 • 재활용 쓰레기 종류와 분리수거통을 연결하기 • 재활용 쓰레기 종류별 분리배출 방법이 적힌 카드를 분리수거통에 연결하기 • 쓰레기 섬의 쓰레기를 없애면 게임을 끝내기 	<input type="checkbox"/> 게임 방법 PPT, 쓰레기 섬 PPT, 분분카드 <input type="checkbox"/> 경쟁보다는 협력하는 것의 가치를 강조하며 게임을 진행한다.

배움단계 (분)	배움 과정	배움 중심 수업 활동내용	배움 자료(□) 및 유의점(※)
	〈활동3〉 우리 삶과 연계하기	<ul style="list-style-type: none"> • 활동지를 풀며 분분카드와 재활용 쓰레기의 관계 확인하기 - 분분카드 게임을 하면서 분리수거 배출 규칙을 기억하면 재활용 쓰레기를 더 잘 분류할 수 있음을 확인하기 • 활동지를 풀며 쓰레기 섬 PPT와 우리 지역 근처의 쓰레기 매립지의 관계 알기 - 함께 쓰레기 섬 PPT를 빨리, 많이 없애면 우리 주변의 쓰레기 매립지도 조금씩 사라지는 것을 확인하기 	□ PPT, 활동지, 분분카드
배움정리 (5분)	정리하기 강화 나아가기 인사하기	<ul style="list-style-type: none"> • 오늘 배운 내용 확인하기 • 성실 시민증 받기 • 차시 예고하기 • 인사하기 	□ ppt, 성실 시민증

[게임 중] 활동 지도안 - 활동지

분분카드와 일상생활 연결하기



1. 어린이들이 평소 애용하거나 많은 쓰레기들을 보나요? 분분카드 게임을 하면서 쓰레기카드 중 자신이 잘 알고 있는 쓰레기 그림을 뒷장에서 찾아 잘라 붙여봅시다.

2. 우리가 분분카드 게임을 할 때 올바른 분리배출에 대해 알아보았습니다. 영상 자료와 올바른 분리배출 카드를 보며 다시 한 번 분리배출 방법을 확인해봅시다.
(유류부 영상 - 긴 '장북' 에 붙어있는 쓰레기.. 올바른 분리 배출법)



분분카드와 일상생활 연결하기



3. 아래의 사진은 실제 쓰레기 섬의 모습입니다. 우리가 게임을 하며 올바르게 분리수거를 할 경우, 쓰레기섬은 어떤 모습이 되었나요? 따라 그려봅시다.



**실제
쓰레기 섬의
모습**

우리가 분리수거를 잘 한다면?
쓰레기섬의 모습은 어떻게 변할까요?



분분카드와 일상생활 연결하기



<1번 문제에서 활용한 붙임자료>



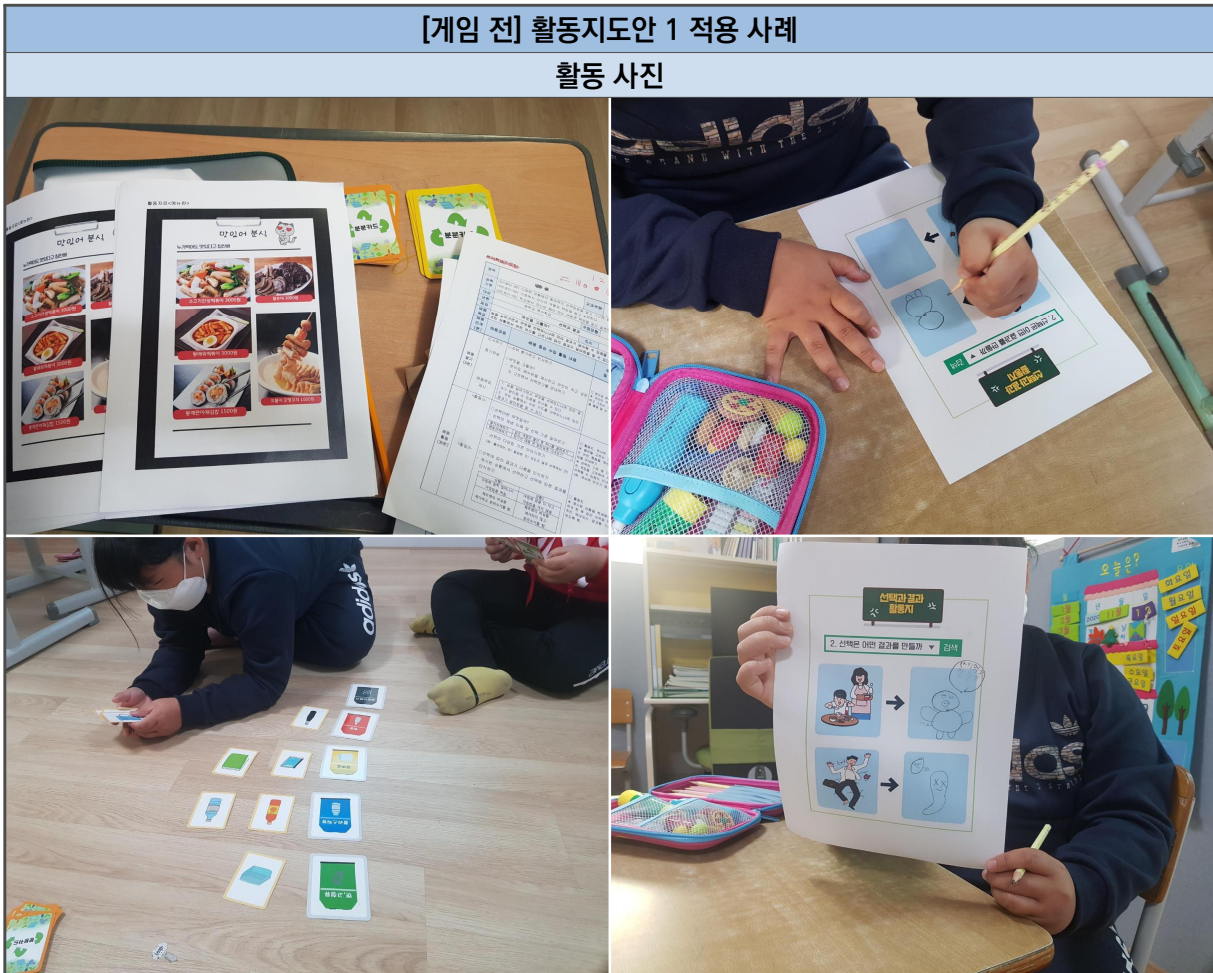
<성실 시민증>





3.1 운영 결과

가. 게임 전



운영 결과

- 분식집이라는 친숙한 소재를 활용하여 동기유발을 하였더니 학생들의 흥미 및 관심이 높았음.
- 내가 삶을 살아가면서 무엇을 선택하느냐에 따라 결과가 달라짐을 활동지를 통해 알아 보고, 분분카드 게임 상황에서의 선택 상황 및 결과에 대해 알 수 있도록 하였더니 앞서 배운 선택과 결과에 관한 이야기와 연결지어 발표하며 이야기를 나눌 수 있었음.
- 분분카드를 활용하다 보니 대부분의 학생이 즐겁게 참여하였으며, 내가 게임 내에서 한 선택이 환경문제와 직결될 수 있음을 인지하는 학생도 보였음.

나. 게임 중



운영 결과

- 본격적으로 부분카드를 활용한 게임을 실시하는 단계로 시각적으로 제시된 그림을 보며 앞선 수업에서 배운 내용과 연결 짓는 것을 확인할 수 있었음.
- 다양한 부분카드의 승리 조건에 대해 알아보며 수준이 높은 학생이 상대적으로 낮은 학생을 도와주며 공동 우승으로 이끌고 협동하는 모습을 보였음.
- 실제 우리 주변의 쓰레기 매립지와 게임 속 쓰레기 섬을 연관 지어 생각해보고, 활동지를 통해 평소 자신이 잘 알던 쓰레기 분리수거 및 분리배출 방법에 대해 다시 한번 짚으니 환경문제에 대한 책임감이 높아짐.

3.2 활동 결과 분석

■ 부분카드의 개발과 수업 적용을 통해 본 연구회가 이룬 결과는 다음과 같다.

- 첫째, 특수교육대상 학생을 위한 보드게임을 개발했다는 점이다. 기존 보드게임들을 분석한 결과 특수교육대상자의 다양한 수준과 특성을 고려한 보드게임이 부족하였다. 이에 부분카드는 특수교육대상학생의 인지능력 및 장애의 특성을 고려하여 다양한 방법으로 게임을 진행할 수 있도록 구성하였다. 또한 부분카드는 공동 우승 진행 방법과 경쟁을 통한 개인 우승 방법, 분리배출 방법 카드 추가 등 게임 난이도 조절이 가능하다.
- 둘째, 특수교육대상학생이 세계시민으로서 성장할 수 있는 발판을 제공하였다는 점이다. SDGs 중 환경보호라는 주제로 만든 부분(분리수거·분리배출)카드 보드게임은 심각한 환경문제에 관심을 가지고, 지구를 아끼는 방법에 관해 관심을 가질 수 있도록 한다. 더불어 분리수거·분리배출을 실천하는 적극적인 태도를 기를 수 있다.
- 셋째, 특수교육교사들의 보드게임 활용 수업능력 및 세계시민교육의 전문성 향상의 기회를 제공하였다는 점이다. 보드게임을 제공하기 전, 특수교육 교원들을 대상으로 세계시민교육 및 보드게임 활용 방법에 관한 연수를 비대면으로 실시하였다. 1부로는 특수교육대상학생을 위한 세계시민교육에 대한 이해, 그리고 2부로는 게임개발과정 및 게임의 실제와 활용에 대한 워크숍 형태의 연수를 유튜브 라이브연수로 진행하였다. 코로나의 단계 격상으로 애초의 계획에서 벗어나 온라인으로 진행함에 따라 100여 세트의 보드게임을 포장, 발송하는 일에서부터 실시간 스트리밍의 기술적인 문제해결에 이르기까지 연구회 교사들의 역량이 집중적으로 발휘되는 것을 볼 수 있었다. 온라인연수에는 총 70여 명의 전국의 특수교사가 참여하여 좋은 반응을 보였으며 질의응답 시간 및 보드게임 사용 후기를 받아 현장에서의 좋은 팁들을 공유할 기회를 제공하였다.
- 넷째, 특수교육 현장에서의 보드게임 수업의 활용 가능성을 증진 시켰다는 점이다. 보드게임을 배포한 것에 그치지 않고, 게임 전-중-후 지도안과 활동지를 함께 제공하였다. 실제 현장에서 기존 지도안을 토대로 장애학생의 인지적 특성을 고려하여 수정 및 보완하여 사용함으로써 교실에서 세계시민교육의 접근성을 높였다. 우리도 같은 교사의 입장에서 고민하였을 때, 현장에서 바로 사용할 수 있는 자료(보드게임)와 함께 수업의 적용성을 완성도 있게 높일 수 있는 지도안과 활동지가 가장 필요하다고 생각했기 때문이다.

■ 또한 부분카드 개발과 적용에서 찾아낸 아쉬운 점은 다음과 같다.

- 첫째, 중도중복장애학생 또는 감각장애(시각·청각·지체) 학생에 대한 고려가 없었다는 점이다. 학생들이 시각이나 촉각 등을 활용해서 카드를 더욱 쉽게 인지할 수 있는 요소나 색깔 단서, 촉각 단서 등의 힌트를 제공한다면 더욱 많은 학생들의 접근성이 높아질 것이다.
- 둘째, 부분카드를 수납할만한 케이스가 없어 카드를 보관할 때 불편함이 있다는 점이다. 따로 보관용 케이스를 제작하여 함께 제공해준다면 분실의 위험을 줄이고 보관이 좀 더 용이할 것으로 보인다.

3.3 연구 개발물 활용 및 활성화 방안

- 분분카드는 게임 규칙을 적용하지 않더라도 카드만을 활용하여 쓰레기 분리, 배출의 개념을 돕는 교수학습 자료로 활용할 수 있는 장점이 있다. 그러므로 게임 규칙을 적용하여 게임에 참여하기 어려운 인지가 낮은 학생뿐 아니라 게임 규칙을 변경하여 난이도를 달리 적용할 수 있는 학생까지 다양하게 활용할 수 있는 보드게임이다.
- 다양한 활용이 가능한 분분카드 보드게임을 활성화하는 방안으로는 첫째, 다양한 통로로 분분카드를 홍보하는 것이다. 교사연구회, 블로그, SNS 등을 통하여 특수교육대상학생에게 세계시민교육의 필요성을 설명하며 분분카드가 유용한 교수학습 자료로 함께 활용될 수 있는 점을 홍보한다. 둘째, 분분카드를 활용한 지도안 및 학습지를 탑재하여 더 많은 교사가 분분카드를 사용하여 수업에 적용할 수 있도록 한다. 셋째, 수업 사례 나눔을 통하여 분분카드의 개선점을 추가 보완하는 것이다. 연구회 교사뿐 아니라 연수에 참여한 교사들의 다양한 의견을 참고하여 향후 분분카드의 리뉴얼 작업 시 적극 활용할 수 있다. 넷째, 분분카드 활용을 통한 학생들의 세계시민성 향상에 관한 후기를 공유하는 것이다. 실생활 속에서 실천하는 세계시민이 되는 학생들의 모습을 주기적으로 공유하고 관찰함으로써 분분카드가 일회성 보드게임으로 그치는 것이 아님을 확인하며 활성화하는데 기여할 수 있을 것이다.

3.4 교사연구회 운영 결과 및 제언

- 특수교육대상 학생의 장애 정도와 인지 수준 상관없이 누구나 참여 가능한 게임
 - 분분카드는 경쟁과 시합, 운의 요소, 모방 등 재미요소와 게임의 4요소를 적절하게 적용하여 보드게임의 완성도를 높이기 위하여 노력하였다. 또한, 모든 특수교육대상 학생이 게임에 참여할 수 있게 하려고 쓰레기섬, 재활용 카드 등의 난이도 조절이 가능한 요소를 넣음으로써 모두가 참여할 수 있는 게임을 개발할 수 있었다.
- 특수교육대상 학생이 세계시민으로서의 역량을 키우는 수업
 - 특수교육대상학생의 세계시민성을 향상하기 위해 여러 가지 주제 중 일상생활과 가장 밀접하게 관련된 ‘환경’을 주제로 보드게임을 개발하였다. 실제로 학생들은 분분카드를 통해 분리수거와 분리배출 방법에 대해 익히고, 게임 내에서 깨달음을 통해 환경문제를 해결하는 데 기여하는 방법을 배울 수 있었다. 분분카드로 인한 인식과 태도 변화는 운영 사례를 통해 충분히 확인할 수 있었다.
- 활발한 소통과 팀워크를 바탕으로 교육 가치를 공유한 연구회
 - 대면 만남을 통하여 분분카드 게임 방법 및 활용에 관한 연수를 진행하고자 하였으나, 코로나19라는 위기가 있었다. 그러나 각 팀원은 원격연수 강의, 질의에 대한 실시한 응답, 게임 시범 등 각자의 역할을 정하고, 유튜브를 통한 실시간 라이브를 통하여 게임에 대한 깊이 있는 연수를 시행하였다. 또한 패들릿 및 인스타그램을 통하여 게임 연수에 대한 후기를 공유할 수 있었고, 연수

만족도도 매우 높았다. 연수가 끝난 뒤에도 보드게임에 대한 개선점 및 현장 적용 사례를 공유하기 위하여 ZOOM을 적극적으로 활용하여 정기적으로 회의를 하였다. 이를 통해 각 연구원은 게임리터러시에 대한 심도 깊은 고민을 나눌 수 있었고, 개인역량을 강화할 기회가 되었다.

■ 세계시민교육의 요소를 찾아서

- 우리 연구회는 장애학생을 위한 세계시민교육을 고민하며 모였고, 가치 철학적인 요소인 세계시민교육을 교실장면에서 보다 쉽고 재미있게 풀어내기 위해 게임리터러시의 방법을 고민하고 연구했다. 그러나 세계시민교육에는 분분카드에서 추구했던 환경의 요소 이외에도 많은 고민거리가 있다. 우리 학생들이 세계시민으로 서기 위해 더 많은 요소에 대해 문을 열어주고 함께 고민해야 할 것이다. 그러기 위해 본 연구회에서는 보드게임 및 프로그램 개발 이외에도 특수교육교원의 세계시민으로서의 소양교육을 위한 스테디를 꾸준히 병행하였다. 지정된 도서를 읽은 후 리뷰를 작성하여 제출하고, 월1회(매월 마지막 주 토요일 오전 10:30~12:30) 줌(zoom)회의를 통해 온라인으로 토의 토론의 형태로 운영하였다.

