



Chapter

21

STUDIO : 재밋게 교사연구회



온라인에서 게임으로 재밋게 공부해요! 재밋게 영어 수업!

책임연구원 : 정지홍(축석초)

공동연구원 : 박찬우(금호초), 백정주(축석초), 문주한(서진초), Jonathan william cook(축석초),
Timmons Bria Nicole(금호초)



1

운영 주제 및 목적

1.1 연구의 주제



1.2 운영 목표

- 가. 게이미피케이션 기반 영어과 원격수업 콘텐츠를 개발 및 보급한다.
- 나. 원어민 교사의 자문과 참여를 통한 영어과 원격수업 콘텐츠의 완성도를 높인다.
- 다. 영어과 원격수업 콘텐츠를 공유하여 의사소통하며 게임리터러시의 인식을 전환하고 게임리터러시를 향상한다.

1.3 연구의 목적

가. 원격수업 상황에서 적용 가능한 영어과 원격수업 콘텐츠 개발

- 과제제시형이나 콘텐츠 활용형으로 진행되는 원격수업에서 적용할 수 있는 게이미피케이션 기반 영어과 수업 콘텐츠를 개발함.
- 스토리를 바탕으로 하는 몰입감 있는 영어과 원격수업 콘텐츠를 개발함.
 - 게이미피케이션 기반의 영어과 원격수업 콘텐츠를 탄탄한 스토리를 바탕으로 하여 학생들이 즐겁게 몰입
 - '기-승-전-결'의 스토리와 어울리는 다양한 게임 활동과 영어과 교육과정의 성취기준 달성을 확인하는 피드백 활동으로 구성
- 등교할 때 콘텐츠를 이용한 학생들에게 게이미피케이션 기반의 보상(실물)과 피드백 활동을 실시함.
 - 자신의 게임 아바타 꾸미기, 피드백 게임을 통한 원격수업 후 지원
 - 영어과 원격수업을 즐거운 게임으로 참여하여 게임리터러시 능력의 향상과 교육과정 성취기준의 효과적 달성

나. 원어민 교사의 자문과 참여를 통한 영어과 원격수업 콘텐츠의 완성도 향상

- 영어 원어민 교사의 자문과 콘텐츠 개발 및 수업 참여를 통하여 영어과 원격수업 콘텐츠의 완성도를 향상함.
 - 원어민 교사를 통한 영어 의사소통 중 말하기, 발음 등의 보완
 - 원격수업 콘텐츠를 원어민 교사와 함께 연구하고 개발함으로써 영어 표현의 오류 최소화 및 고도화

다. 오픈 플랫폼과 개방형 공유로 게임리터러시에 대한 인식 전환 및 게임리터러시 향상

- 영어과 원격수업 콘텐츠를 개발하고, 실제 교육과정에 적용하며 공유함.
 - 오픈 플랫폼(구글 문서 등)을 통한 공유로 영어과 원격수업 콘텐츠를 교사에게 공유
 - 영어과 원격수업 콘텐츠를 유튜브 등에 업로드하여 학생의 참여 확대 유도
 - 공유 대상과의 적극적인 피드백으로 원격수업 콘텐츠의 질 향상
 - 공유를 통한 게임리터러시에 대한 인식 전환 및 게임리터러시 향상



2.1 교육과정 재구성

- 영어과 4학년 2학기 교육과정 중 3개 단원, 12차시 분량을 게이미피케이션 기반 영어과 원격수업 콘텐츠로 재구성함.

차시	단원	주제	수업 내용	교재 및 교구	비고
1	6. What day is it?	요일 묻고 답하기	요일을 듣고 했던 일 이야기 나누기	교과서	등교
2			아이템 컵 셔플을 통해 컵 선택을 위해 단어 말하기	PPT	등교
3			서바이벌 단어 선택하여 읽기	동영상 (유튜브)	원격
4			암호표를 보고 암호를 해독하여 단어 쓰기	동영상 (유튜브)	원격
5	7. Let's Play Soccer	좋아하는 운동 묻고 답하기	운동 관련 단어를 듣고 몸으로 표현하기	교과서	등교
6			돌아가면서 단어를 말하며 폭탄 돌리기	PPT	등교
7			하늘에서 떨어지는 단어를 순서대로 배열하여 읽기	동영상 (유튜브)	원격
8			그림을 보고 주어진 알파벳을 차례로 배열하여 쓰기	동영상	원격
9	8. It's On the Desk	물건의 위치 묻고 답하기	설명을 듣고 물건의 위치 찾기	교과서	등교 (※10월 17일부터 사회적 거리두기 단계 완화로 등교수업, 기존 계획은 1-2차시 등교, 3-4차시 원격)
10			위치를 표현하는 말하기를 통해 숨겨진 물건 찾기	PPT	
11			길 찾기를 통해 순서대로 단어 배열하여 문장 읽기	PPT	
12			흩어진 알파벳을 보고 단어 쓰기	PPT	

2.2 교수·학습 과정 안 계획

- 교육과정과 게이미피케이션 기법 및 요소를 재구성하여 교수·학습 과정 안을 계획함.

단원	6. What day is it?	차시	2/4	대상	4학년 0반 26명
배움 목표	▶ 요일을 묻고 답할 수 있다.				
목표 어휘	▶ Monday, Tuesday, Wednesday, Thursday, Friday, Saturday, Sunday				
주요 표현	▶ What day is it? ▶ It's _____.				
준비사항 및 유의점	인트로 동영상 시청을 통해 앞으로 일어날 이야기와 풀어나가게 될 과제를 명확하게 인식하도록 한다. 또한 과도한 경쟁이 발생하지 않도록 활동 방법을 미리 숙지시키고, 협동에 대한 덕목을 도덕 교과와 연계하여 가르친다.				
평가 내용	▶ 요일을 묻고 답하는 표현을 안다. ▶ 요일을 묻고 답하는 표현을 묻고 답할 수 있다. ▶ 요일을 묻고 답하는 게임 활동에 적극적으로 참여한다.				
평가 방법	▶ 사전평가와 사후평가 실시를 통한 지필 평가 ▶ 매 수업 배움 공책을 작성하고 이를 확인하는 관찰평가				

학습 과정	교사 학생 활동	게이미피케이션 기법 및 요소
도입	<input type="checkbox"/> 동기 유발하기 <ul style="list-style-type: none"> • 인트로 동영상을 시청한다. - 미니 히어로즈가 코로나19 바이러스에 감염된 환자를 구하기 위해 환자의 몸속으로 들어가게 되는데, 코로나19 바이러스로부터 공격을 받아 길을 잃게 됩니다. • 미션을 통해 바이러스를 물리친다는 것을 인식시킨다. <input type="checkbox"/> 배움 문제 및 순서 확인하기 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0; text-align: center;">요일을 묻고 답해봅시다.</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <배움1> 위 속 탐험하기!(Dialogue) <배움2> 미션, 아이템을 찾아라!(Cup shuffle) </div>	☆ 도전(이야기)

2.3 연구의 활동 사례

- 영어 교과 시간에 12차시 분량의 수업을 재구성한 교육과정 및 교수학습계획에 따라 진행하였음.
- 사회적 거리두기 단계의 하향으로 인해 기존 계획이 변경되어 등교수업 8차시(기존 계획: 6차시에서 2차시 증가) 및 원격수업 4차시(기존 계획: 6차시에서 2차시 감소)로 운영하였음.

6단원. What day is it?

수업 모습

수업 자료 장면

미션 내용(게임 활동)

<p>MISSION 미션 컵에 들어있는 아이템을 선택해 점수를 얻는 게임이다.</p>	<p>MISSION 미션 1. 각 아이템의 점수는 위와 같다.</p> <p style="text-align: center;">ROUND 1</p>	<p>MISSION 미션 3. 아이템을 컵으로 덮고 섞는다. 이 때, 아이템이 들어있는 컵을 잘 기억한다.</p>
<p>MISSION 미션 5. 컵 아래의 아이템을 확인하고, 얻은 점수를 기록한다.</p>	<p>MISSION 미션 1. 각 아이템의 점수는 위와 같다.</p> <p style="text-align: center;">ROUND 1</p>	<p>ITEM 아이템 KF-94 마스크를 획득하였다!</p>

미션 : 마스크 찾기(컵 셔플게임)

컵에 들어 있는 아이템을 선택해 점수를 얻는 게임이다. 아이템을 컵으로 덮고 섞는다. 자신이 생각하는 아이템이 들어있는 컵에 해당하는 단어를 선택해서 말한다.

수업 자료 장면



미션 내용(게임 활동)

MISSION 미션

암호표의 암호를 해독하여 써보는 게임이다.

2. 암호 아래의 해독표를 확인한다.

▲♥♠♣

★	●	◆	♥	■	♠	▲	♣	♣
e	i	u	a	c	n	j	d	g class

3. 표를 보고 해독한 문자를 공책에 적는다.

▲♥♠♣

★	●	◆	♥	■	♠	▲	♣	♣
e	i	u	a	c	n	j	d	g class

ja

Round 1

■▲▲◆●♠♣

★	●	◆	♥	■	♠	▲	♣	♣
e	i	k	a	c	n	o	d	g class

cooking class

ITEM 아이템

레벨 A 방호복을 획득하였다!

ITEM 아이템

에탄올 분무기를 획득하였다!

미션 : 암호를 해독하기(암호표 해독게임)

암호표의 암호를 해독하여 알맞은 철자를 써보는 게임이다. 암호표 아래의 해독표를 확인하고 해독한 문자를 배움 공책에 쓴다. 해독한 문자의 정답을 확인하고 맞으면 점수를 얻는다.



3.1 연구 결과 분석

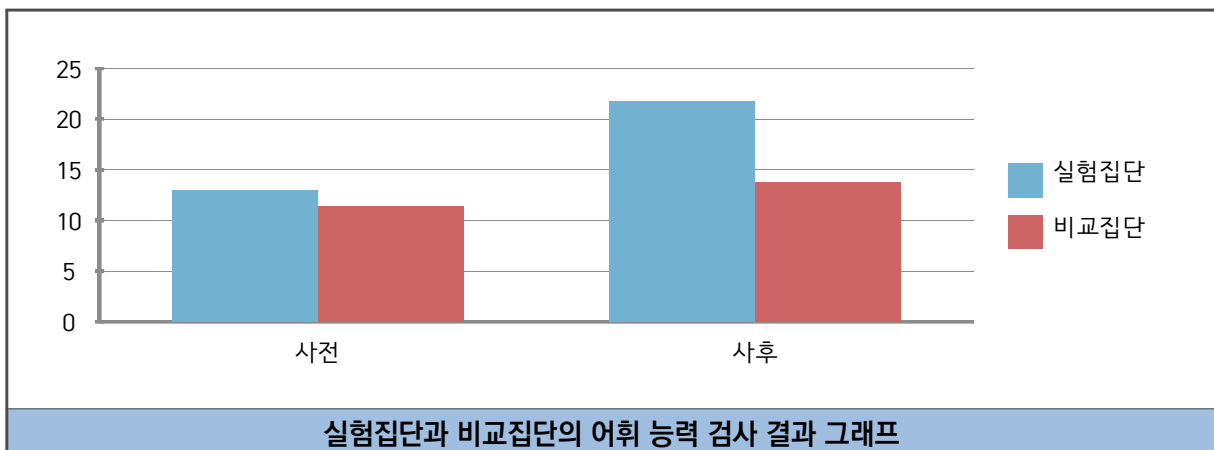
가. 영어 어휘 능력 검사 결과 분석

- 실험집단과 비교집단의 사전·사후 어휘 능력 검사 결과(최대 점수: 25점)

*p<0.05

평가집단	사전		사후		t (p)
	평균	표준 편차	평균	표준 편차	
실험집단	12.96	6.57	21.80	4.39	-5.705 (0.000)
비교집단	11.42	7.81	13.76	7.76	-1.086 (0.283)
t (p)	0.768 (0.446)		4.596 (0.000)		

- 실험집단과 비교집단 간의 사전 어휘 능력 검사에서는 실험집단이 평균 12.96점, 비교집단이 평균 11.42점으로 평균 1.54점이 차이 나는 동질집단이었음.
- 사후 검사에서는 실험집단이 평균 21.80점, 비교집단이 평균은 13.76점으로 실험집단이 8.04점 높았으며, 이는 통계적으로 $p<0.05$ 수준에서 유의한 차이가 있음.
- 실험집단은 사전 검사에서 사후 검사에 이르는 동안 평균점수가 8.84점 증가하여 유의미한 수준의 향상이 있음.
- 비교집단은 2.56점 상승하였으며 향상의 정도가 유의한 수준은 아니었음.
- 초등 영어 학습에서 게임적 요소를 적용한 게이미피케이션 기반 수업이 교과서 위주의 영어 수업보다 학생들의 어휘 능력 향상에 효과가 있음을 보여줌.



(후략)

3.2 연구개발물 활용 및 활성화 방안

가. 오픈 플랫폼을 활용한 확산 노력

- 유튜브, 교사 커뮤니티(인디스쿨)등 오픈 플랫폼에 관련 콘텐츠 업로드
 - 원격수업 유튜브 채널 ‘촉촉한 촉석초’에 업로드. (업로드 콘텐츠 별도 파일로 첨부)
(구독자: 2020년 12월 8일 21시 기준 728명, 총 조회수: 250,325회)



- 교육청 단위 원격수업 플랫폼 e학습터에 콘텐츠를 업로드하여 실제 원격수업에 적용함. (10월 16일 사회적 거리두기 1단계로 완화 전까지 운영)



나. 연수 등을 통한 확산 노력

○ 진주교육대학교 대학생을 대상으로 특강을 실시함.

- 대상: 영어교육과 3학년 27명, 일시: 2020년 10월, 장소: 진주교육대학교
- 주제: 게임리터러시 기반 영어과 수업 사례 소개

진주교육대학교 대학생 대상 특강

"교육까지 회복, 일러기반 활용, 미래지향적 비전"

진주교육대학교

수신 축석초등학교장 (결유)
제목 [대학혁신지원사업] 현장기반 수업 프로그램 개발 및 적용을 위한 현장전문가 초빙 수업 강사 출장 조치 협조 요청

1. 관련
가. 학생지원과-2119(2020.7.6.), [대학혁신지원사업] 현장 기반 수업 프로그램 개발 및 적용 기본계획 수립 및 시행
나. 학생지원과-2774(2020.9.1.), [대학혁신지원사업] 현장 기반 수업 프로그램 개발 및 적용 프로그램 실시

2. 위 호와 관련하여, 각 전공의 전공과목(교과교육 및 교과내용 영역) 및 교과과목(교과이론과목 및 교과소양 과목)에서 현장과 연계한 다양한 수업방식을 경험하고 수업수행 능력을 향상할 수 있도록 학교 현장 기반의 수업방식을 활용하고,

3. 현장과의 연계를 위한 현장 전문가 초빙 수업을 개발하여 적용하기 위하여 아래의 축석초등학교 교사를 강사로 초빙하여 현장 기반 수업 개발 및 적용 수업을 실시하고자 하오니 출장 조치에 협조하여 주시기 바랍니다.
 현장 전문가 초빙 수업 강사 내역 □

기관명(소속)	성명	직위	교과특정	수업 일시	수업 장소	비고
축석초등학교	박경주	교사	영어듣기(나)이커브	2020.10.09(월) 14:00 - 18:00	당초동	
			영어듣기(나)이커브	2020.10.12(목) 14:00 - 18:00		

○ 교육실습생을 대상으로 게임리터러시 및 유튜브 활용 주제 특강을 실시함.

- 대상: 교육실습생 40명, 일시: 2020년 11월 6일, 장소: 축석초등학교
- 주제: 유튜브 채널 운영을 통한 비대면 수업 사례 공유(게임리터러시 기반 영어 수업)

교육실습생 대상 특강

6 수업실습Ⅱ 과정

가. 1주차

일차	11월 2일(월)	11월 3일(화)	11월 4일(수)	11월 5일(목)	11월 6일(금)
시각	08:40-09:00	09:00-09:30	09:35-10:20	10:30-11:05	11:05-11:50
1교시	입교식 준비	입교식 준비	입교식 준비	입교식 준비	입교식 준비
2교시	월요일 안내	수업 협의	수업 협의	수업 협의	수업 협의
3교시	담임수업	담임수업	담임수업	담임수업	담임수업
4교시	특강	수업 협의	수업 협의	수업 협의	수업 협의
5교시	서면 수업	서면 수업	서면 수업	서면 수업	서면 수업
6교시	수업 협의	수업 협의	수업 협의	수업 협의	수업 협의

특강 : 유튜브 채널 운영을 통한 비대면 수업의 사례 공유 (온라인 수업)

3.3 교사연구회 운영 결과 및 제언

가. 연구 과정 및 결과

- 게이미피케이션 기반 영어과 원격수업 콘텐츠를 개발 및 보급하였음.
 - 총 12차시(등교: 8차시, 원격: 4차시) 분량의 다양한 게임 활동 포함.
- 원어민 교사의 자문과 참여를 통한 완성도 높은 영어과 원격수업 콘텐츠를 개발함.
 - 원어민의 지속적인 참여(음성 녹음) 및 자문
- 영어과 원격수업 콘텐츠를 다양한 방법으로 공유하였음.
 - 유튜브 채널 운영 및 교사 커뮤니티 업로드, 연수, 특강 등으로 연구 사례 공유
- 학생의 영어 어휘능력 향상 및 정의적 영역 신장 확인하였음.
 - 게이미피케이션 기반 영어 수업을 통해 학생의 영어 어휘능력과 정의적 영역의 유의미한 향상이 있었음을 확인
- 게임리터러시의 인식을 전환하고 게임리터러시를 향상하기 위한 실제적으로 노력함.
 - 게임리터러시의 긍정적인 영향을 공유하고, 학생들에게 실감하도록 콘텐츠로 보급

나. 성과목표 확대 계획

- 동료 교사, 학생, 학부모의 피드백을 통한 지속적 콘텐츠 개선 및 결과를 반성함.
 - 다양한 피드백을 바탕으로 콘텐츠의 부족한 점을 파악하고 개선점 탐색
- 연구 결과 및 개선점을 바탕으로 개선된 콘텐츠를 지역 내 여러 학교에 적용할 수 있도록 2021년 게임리터러시 연구에 반영함.
 - 지속될 언택트 시대에 어울리는 게임리터러시 연구 추후 지속 예정