

05

CHAPTER



게임의 쓸모



05

게임의 쓸모

게임의 쓸모

책임연구원	김원진(보성초등학교)
공동연구원	주한샘(송천초등학교), 이한범(신림초등학교), 고한솔(태봉초등학교), 장해지(봉남초등학교), 박혜림(월촌초등학교)

I 연구 운영 주제 및 목적

1. 운영의 주제

1.1 Life is a game! <인생게임>

가. 주제 및 목표

- 주제
 - 게임에 삶을 담다.
- 목표
 - 다양한 인물의 삶을 간접적으로 경험해보면서 교과서 속 내용을 이해한다.

2. 운영의 목적

2.1 연구회의 목적

가. 교육콘텐츠 개발 및 적용

- Life is a game! - 인생게임
- 교수·학습지도안

나. 교사·학생·학부모의 인식 제고

- 연구회원 초청 참관 수업
- 학부모 공개수업
- 교사 연수

II 연구 운영 사례 적용

1. 수업 계획

1.1 6학년 도덕과 수업

가. 수업준비사항 및 유의점

- 무작위로 주어진 불공정한 신분을 게임의 규칙으로 받아들일 수 있도록 지도함
- 학생들이 너무 과열되지 않고 게임의 결과에 대해 수용할 수 있도록 함

1.2 3학년 사회과 수업

가. 수업준비사항 및 유의점

- 선사시대와 청동기시대를 체험할 수 있는 인생게임 콘텐츠 제작
- 학생들이 선택에 따른 점수를 기록할 수 있는 기록 및 활동지 제작
- 학생들의 선택에 따른 결과를 수용할 수 있도록 지도

1.3 4학년 사회과 수업

가. 수업준비사항 및 유의점

- 인생 게임을 위한 ppt를 준비한다.
- 인생 게임의 이해를 위한 동영상 자료를 준비한다.
- 아이들이 게임 안에서 인물을 선택할 때 다투지 않도록 지도한다.
- 인생 게임은 승패를 겨루는 게임이 아님을 아이들에게 주지시킨다.
- 인생 게임에서 선택의 결과가 좋지 않을 때 친구들을 놀리지 않도록 지도한다.

2. 운영 사례

2.1 6학년 도덕과 수업

가. 수업진행 방법 : 불공정한 삶에 관한 영상을 시청한 후 인생극장 게임을 통해 봉건사회와 현대사회의 불공정한 시스템을 직접 체험

나. 주요활동

- 무작위로 주어진 신분이 주어지고, 신분별로 상황이 주어짐
- 주어진 상황에 따라 선택하고, 선택의 결과에 따른 점수를 합산하여 우승팀을 선정함

다. 수업결과

- 게임 중 주어진 상황에 최선의 선택을 하기 위해 고민함
- 태어나면서 주어진 신분이나 여건에 따라 인생이 달라질 수 있음을 이해함
- 불공정을 경험함으로써 공정의 의미를 내면화함

2.2 3학년 사회과 수업

가. 수업진행 방법 : 선사시대 사람들이 살아온 삶을 인생게임을 통해 직접 체험하고 느끼는 시간

나. 주요활동

- 선사시대 사람들의 삶을 인생 게임으로 체험
- 청동기시대 사람들의 삶을 인생 게임으로 체험

다. 수업결과

- 학생들이 선사시대, 청동기시대 사람들의 삶을 직접 체험해보면서 좀 더 쉽게 학습할 수 있었다.
- 게임을 통해 교과서에 나와있는 내용 뿐 아니라 더 많은 내용으로 확장해서 학습을 진행할 수 있었다.

2.3 4학년 사회과 수업

가. 수업진행 방법

- 무작위로 경제 주체(가계·기업) 중 하나가 된다.
- 주어진 상황에 따른 선택에 따라 점수를 획득한다.
- 총점을 계산하여 인물별 점수 차이를 확인한다.
- 다양한 생산과 소비 활동을 여러 상황의 선택을 통해 간접적으로 경험한다.

나. 주요활동

- 가정의 tv를 교체할 때 어떤 기준으로 교체할지 선택한다.
- 기업은 어떠한 새로운 샤프를 개발할지 선택한다.

- 가정은 어떤 선풍기를 살지 선택한다.
- 기업은 연구소 직원들에게 연구를 위해 투자할지 선택한다.
- 가정은 여행을 어디로 갈지 선택한다.
- 기업은 광고 모델로 어떤 연예인을 쓸지 선택한다.

다. 수업결과

- 자원의 희소성으로 인해 경제 활동에서 선택의 문제가 발생함을 이해할 수 있다.
- 시장에서 이루어지는 생산과 소비 등 경제 활동을 설명할 수 있다.
- 생산과 소비는 무슨 관계인지 설명할 수 있다.
- 인생 게임에서 점수를 많이 얻기 위한 방법을 발표할 수 있다.

III 연구 운영 결과

1. 활동 결과 분석

1.1 만족도 및 참여도

인생게임이라는 게임을 통해 수업을 진행하다보니 학생들의 참여도는 매우 높았다. 모든 학생이 수업이 집중하여 함께 게임을 실행해나갔고 수업이 마무리될때까지 집중하는 모습을 볼 수 있었다. 수업에 열정적으로 참여하고 끝까지 집중을 하다보니 당연히 수업에 대한 만족도 역시 높을 수밖에 없었다. 대부분의 학생들의 다른 과목, 다른 수업에서도 인생게임으로 수업을 진행하자고 이야기했고, 수업이 끝나고도 학생들의 지속적인 화제로 계속 이야기를 나누었다.

1.2 교육적 효과

만족도와 참여도가 높게 나타나다보니 수업의 효과도 당연히 높게 나타났다. 학생들은 게임을 통해 서로 소통하면서 놀이문화를 만들어나가고 수업의 내용을 계속적으로 생각하면서 배워나갔다. 게임을 통해 학생들이 공부한 내용을 심도 있게 배워나갈 수 있다는 점을 알 수 있었다.

2. 연구개발물 활용 및 활성화 방안

연번	활동명	내용	일시	장소	대상자	인원
1	보성초 교사연수	인생게임 콘텐츠 활용 방안 및 효과	2022. 2월중	보성초	교사	6
2	송천초 교사연수	인생게임 콘텐츠 활용 방안 및 효과	2022. 2월중	송천초	교사	12
3	신림초 교사연수	인생게임 콘텐츠 활용 방안 및 효과	2022. 2월중	신림초	교사	6
4	봉남초 교사연수	인생게임 콘텐츠 활용 방안 및 효과	2022. 2월중	봉남초	교사	6
5	월촌초 교사연수	인생게임 콘텐츠 활용 방안 및 효과	2022. 2월중	월촌초	교사	6
6	태봉초 교사연수	인생게임 콘텐츠 활용 방안 및 효과	2022. 2월중	태봉초	교사	6
7	수업공개	인생게임 콘텐츠를 활용한 수업 공개	2022. 3월중	보성초	학부모	5

3. 교사연구회 운영 결과 및 제언

1.1 운영 결과

이번 연구를 통해 다음과 같은 운영 결과를 얻을 수 있었다. 첫째, 수업에 바로 적용할 수 있는 다양한 인생게임 콘텐츠를 제작할 수 있었다. 도덕과, 사회과 3, 4학년 총 3개의 인생게임 콘텐츠를 제작해서 연구원들 학교에서 적용하였다. 둘째, 교사와 학생의 게임에 대한 인식을 제고할 수 있었다. 학생들은 게임이 그저 즐기기만 하는 것이 아닌 게임을 통해 학습을 진행할 수 있다는 것을 느낄 수 있었고, 교사 역시 게임은 학생들 공부에 방해되는 막아야 하는 것이 아닌 게임으로 다양한 학습을 진행할 수 있다는 점을 느낄 수 있었다.

1.2 제언

이번 연구 결과에 따른 제언으로는 첫째, 다양한 교과에 적용될 수 있는 게임 콘텐츠가 필요하다는 점이다. 이야기 서사가 필요한 국어, 도덕, 사회교과 뿐 아니라 수학, 과학과 같은 자연 과학 분야에도 적용될 수 있는 인생게임 콘텐츠를 개발하고 적용한다면 학생들의 학습에 더 큰 도움을 줄 수 있을 것으로 생각된다. 둘째, 학부모에 대해 좀 더 다양한 방식으로 게임에 대한 인식을 올려줄 필요성이 있다. 아직도 대부분의 학부모는 게임에 대해 부정적인 시선을 가지고 있을 뿐 아니라, 게임이 학생의 공부에 전혀 도움이 되지 않는다고 생각한다. 학부모에게 게임을 통해 다양한 학습을 할 수 있고, 실제로 더 큰 학습 효과가 있다는 점을 충분히 설명하여 학부모의 인식 제고에 힘써야 할 것이다.

IV 부록

1. 교수학습지도안

1.1 6학년 도덕과

(도덕)과 수업 과정안

태봉초등학교 6학년 1반			수업자	교한솔	
교과	도덕	단원	4. 공정한 생활	일시	
교과	도덕	단원	4. 공정한 생활	일시	2021.9.17. 5,6교시
주제	공정한 세상을 만들기 위해 어떤 노력이 필요한지 알아보고, 이를 생활 속에서 실천하려는 마음을 기를 수 있다.				
성취 기준	[6도03-01] 공정함의 의미와 공정한 사회의 필요성을 이해하고, 일상생활에서 공정하게 생활하려는 실천 의지를 기른다.				
수업의 흐름	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 학습 문제 인식 및 동기 유발 <ul style="list-style-type: none"> • 초콜릿 공정무역에 대해 이야기하기 - 공정한 생활에서 인권이 존중되는 공정한 사회로 가치 개념 확장시키기 ◎ 가치 사례의 제시 및 성찰 <ul style="list-style-type: none"> • 봉건사회 인생극장 게임하기 - 봉건사회의 불공정한 사회 시스템 체험하기 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <ol style="list-style-type: none"> 1. 무작위로 봉건사회의 캐릭터(귀족·농민·여성) 중 하나가 된다. 2. 주어진 상황에 따른 선택에 따라 점수를 획득한다. 3. 총점을 계산하여 캐릭터별 점수 차이를 확인한다. </div> - 계급 간 불공정에 대한 자신의 생각 이야기하기 ◎ 가치 규범의 추구 및 심화 <ul style="list-style-type: none"> • 현대사회 인생극장 게임하기 - 현대사회의 불공정한 사회 시스템 체험하기 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <ol style="list-style-type: none"> 1. 무작위로 현대사회의 직장인 캐릭터(일반인·사회적약자·외국인) 중 하나가 된다. 2. 주어진 상황에 따른 선택에 따라 점수를 획득한다. 3. 총점을 계산하여 캐릭터별 점수 차이를 확인한다. </div> - 계급이 폐지된 현대사회 불공정을 경험하고 공정함을 내면화하기 ◎ 도덕적 정서 및 의지의 강화 <ul style="list-style-type: none"> • 뉴스를 통해 현실 살펴보기 • 공정한 삶을 이해하고 공정함의 문제를 개인의 영역을 넘은 공동체의 문제로 인식하기 ◎ 정리 및 확대 적용과 실천 생활화 <ul style="list-style-type: none"> • 공정한 세상을 만들기 위해 내가 실천할 수 있는 일 선언하기 				

1.2 3학년 사회과

(사회)과 수업 과정안

월촌초등학교 3학년 1반				수업자	박혜림
교과	사회	단원	2. 시대마다 다른 삶의 모습	일시	2021.10.26. 5~6교시
주제	옛사람들의 생활 도구나 주거 형태를 통해 그 당시 생활 모습 알아보기				
성취 기준	[4사02-03] 옛사람들의 생활 도구나 주거 형태를 알아보고, 오늘날의 생활 모습과 비교하여 그 변화상을 탐색한다.				
수업의 흐름	<p>◎ 학습 문제 인식 및 동기 유발</p> <ul style="list-style-type: none"> 구삼이의 하루 읽어주기 <ul style="list-style-type: none"> 옛날에 살던 구삼이의 하루 이야기를 들으며 오늘날의 모습과 다른 모습 발견하기 <p>◎ 인생 게임 활동 1</p> <ul style="list-style-type: none"> 선사시대 인생 게임하기 <ul style="list-style-type: none"> 선사시대 인물이 되어 체험하기 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ol style="list-style-type: none"> 석기시대에 떨어진 나, 살아남기 위해 무작위로 도구를 선택한다. 석기시대에서 살아남기 위해 주어진 도구 선택에 따라 점수를 획득한다. 총점을 계산하여 개인 점수 차이를 확인한다. </div> <ul style="list-style-type: none"> 석기 시대에 사용한 생활 도구를 바탕으로 그 시대의 모습 탐색하기 <p>◎ 인생 게임 활동 2</p> <ul style="list-style-type: none"> 청동기시대 인생 게임하기 <ul style="list-style-type: none"> 청동기시대 인물이 되어 그 시대모습 체험하기 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ol style="list-style-type: none"> 청동기에서 살아남기 위해 여러 상황에 따라 도구를 선택한다. 주어진 상황에 따른 선택에 따라 점수를 획득한다. 총점을 계산하여 개인별 점수 차이를 확인한다. </div> <ul style="list-style-type: none"> 생활 도구의 발전에 따른 생활 모습의 변화 탐색하기 <p>◎ 정리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> 생활 도구의 변화가 사람들의 삶의 모습을 어떻게 변화시켰는지 모둠 이야기 나누기 모둠별 정리 내용 발표하기 				

1.3 4학년 사회과

(사회)과 수업 과정안

신림초등학교 4학년 1반				수업자	이한범
교과	사회	단원	2. 필요한 것의 생산과 교환	일시	2021.11.18. 5교시
주제	생산과 소비의 의미를 알고 생산과 소비의 모습을 설명할 수 있다.				
성취 기준	[4사04-03] 자원의 희소성으로 경제 활동에서 선택의 문제가 발생함을 파악하고, 시장을 중심으로 이루어지는 생산, 소비 등 경제 활동을 설명한다.				
수업의 흐름	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 학습 문제 인식 및 동기 유발 <ul style="list-style-type: none"> • '시장에 가면' 놀이하기 <ul style="list-style-type: none"> - 시장에서 물건을 파는 활동과 사는 활동으로 나뉜다는 점 알기 - 자연에서 얻은 물건과 사람이 만든 물건으로 나뉜다는 점 알기 ◎ 생산과 소비의 개념 제시하기 <ul style="list-style-type: none"> • 생산의 개념 제시하기 <ul style="list-style-type: none"> - 생활에 필요한 물건을 만들거나 사람들이 필요한 것을 제공하는 것 • 소비의 개념 제시하기 <ul style="list-style-type: none"> - 생산한 물건을 사는 것 - 서비스를 이용하는 것 ◎ 생산 활동과 소비 활동 확인하기 <ul style="list-style-type: none"> • 생산 활동의 종류 확인하기 <ul style="list-style-type: none"> - 생활에 필요한 것을 자연에서 얻는 활동 - 생활에 필요한 것을 만드는 활동 - 생활을 편리하고 즐겁게 해주는 활동 • 소비 활동 전까지 어떤 생산 활동이 이루어지는지 과정 살펴보기 ◎ 인생 게임하기 <ul style="list-style-type: none"> - 인생 게임을 통해 생산과 소비 활동 알아보기 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <ol style="list-style-type: none"> 1. 무작위로 경제 주체(가계·기업) 중 하나가 된다. 2. 주어진 상황에 따른 선택에 따라 점수를 획득한다. 3. 총점을 계산하여 캐릭터별 점수 차이를 확인한다. </div> <ul style="list-style-type: none"> - 다양한 생산과 소비 활동을 여러 상황의 선택을 통해 간접적으로 경험 ◎ 학습 내용 정리 및 차시 예고 <ul style="list-style-type: none"> • 인생 게임을 한 후 알게 된 점 발표하기 - 생산과 소비는 무슨 관계인지 발표하기 - 인생 게임에서 포인트를 많이 받기 위한 방법 발표하기 				

2. 학생용 활동지

1.1 6학년 도덕과

인권수업 인생극장 캐릭터별 점수판

모듬명: _____

이름: _____

* 점수판에 하트 스티커 부착

선택한 신분 및 역할 사진			

1.2 3학년 사회과

사회 2. 시대마다 다른 삶의 모습 (54~56쪽)

3학년 반 이름 : _____.

(1) 도전!! 석기시대

미션 단계	나의 선택은?	점수
1		
2		
3		
4		
5-1		
5-2		

나의 총 점수 : _____ 점

* 자연에서 얻은 도구 정리하기

도구	남시도구	그릇

음식	옷	집

1.3 4학년 사회과

가계와 기업의 합리적 선택

신림초등학교 4학년 이름 ()

<point 계산하기>

-처음 지급된 point :

EPISODE	나의 선택 (숫자/한 글자로)	획득한 포인트	손실한 포인트	남은 포인트
1	정해진 역할 :	+	-	
2		+	-	
3		+	-	
4		+	-	
5		+	-	
6		+	-	
7		+	-	
8		+	-	
9		+	-	
10		+	-	
11		+	-	
12		+	-	
13		+	-	

*학습지도 풀면서 게임에 참여하면 있다가 더 편하겠죠~?