



Chapter

# 24

까미 교사연구회



## 지금 우리 학교는

책임연구원 : 권율(충북양청초)

공동연구원 : 이한휘(충북봉명초), 이한나(경남안월초)



### 1

### 운영 주제 및 목적

#### 1.1 연구의 주제

##### 가. 연구주제

###### ■ 모험하자 학교에서

- 학교의 다양한 공간을 탐험하며, 학생들에게 가장 익숙한 공간인 학교라는 배경에서 시나리오를 통해 학생들에게 편안한 환경에서 과제를 수행하도록 함.
- 휴대폰을 통해 학생 개개인이 문제에 접근하여 서로 상의하며 과제를 진행함.
- 코로나19로 인해 방역문제로 원래 목표한 활동의 볼륨을 줄여 개개인의 위생에 중점을 두어 진행함.

##### 나. 활동목표


- 가상의 CY19 바이러스가 학교 안에 퍼져있다는 설정하에 학생들이 학교를 탐험하면서 과제를 해결하고 CY19 바이러스의 범인을 찾는 시나리오임.

#### 1.2 연구의 목적

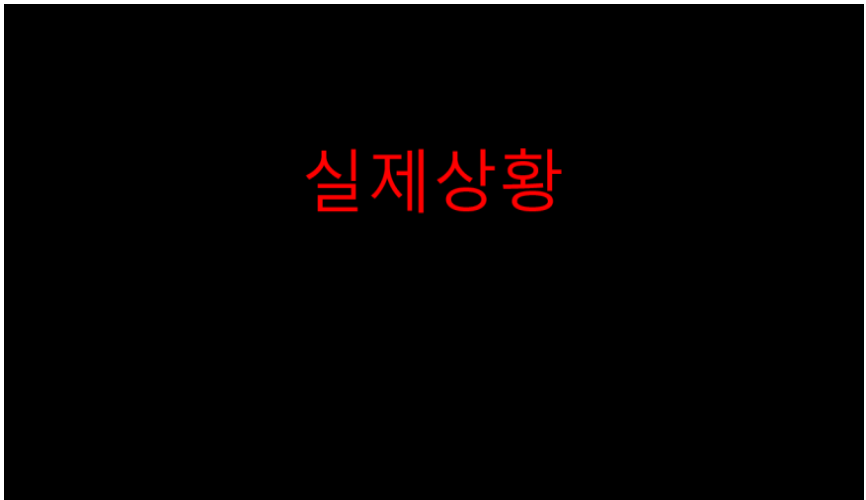
- 친숙한 학교를 배경으로 모험을 하는 것과 같은 경험을 할 수 있도록 “지금 우리 학교는” 콘텐츠를 개발한다.
- 비선형적 구조의 서양식 RPG게임의 형식을 빌려 자유도 높은 어드벤처 형 활동을 제시해 학

생들이 교사의 지도에 따라 활동에 참여하는 것이 아닌 주도적으로 탐구하고 결정하여 게임에 참여한다.

- “지금 우리 학교는” 주제통합교육과정에 어울리는 하나의 플랫폼으로 제작되며 교과, 범교과를 아우르며, 최신 AR(증강현실) QR코드 등을 활용해 개개인의 학생이 주체적으로 활동에 참여하게 한다.
- “지금 우리 학교는” 콘텐츠는 게이미피케이션을 활용한 수업모델을 주제통합 교육과정에 활용할 수 있도록 진행사항과 자료를 공유한다.
- 단순히 재구성된 교육과정의 문제를 머리로만 해결하는 콘텐츠가 아닌 개개인의 판단에 단서를 찾아 직접 뛰어다니며 문제를 해결하며 스토리를 직접 만들어 가는 수요자 중심의 콘텐츠를 개발한다.

 **2 연구 운영 사례 적용**

**2.1 챕터 1**



챕터1 인트로 PPT로 게임 진행에 관련한 전반적인 설명과 배경 시나리오를 설명함

### 활동 1

<table border="1" style="width: 100%; height: 100px;"> <tr><td></td><td></td><td></td><td style="text-align: center;">○</td><td></td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">○</td><td></td><td style="text-align: center;">○</td><td></td><td style="text-align: center;">○</td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">○</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>				○			○		○		○														○						<table border="1" style="width: 100%; height: 100px;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">□</td><td></td><td style="text-align: center;">□</td><td></td><td style="text-align: center;">□</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;"> </td><td></td><td style="text-align: center;">□</td><td></td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">□</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>		□		□		□				□			□																		<table border="1" style="width: 100%; height: 100px;"> <tr> <th></th> <th>계단</th> <th>연구실</th> <th>화장실</th> <th>계단</th> </tr> <tr> <td>음악실</td> <td></td> <td>(구)5-1</td> <td>(구)5-2</td> <td>6-1</td> </tr> <tr> <td>다목적실</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>6-2</td> </tr> <tr> <td>장례동아리실</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>미술실</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>		계단	연구실	화장실	계단	음악실		(구)5-1	(구)5-2	6-1	다목적실				6-2	장례동아리실					미술실				
			○																																																																																				
○		○		○																																																																																			
○																																																																																							
	□		□		□																																																																																		
			□																																																																																				
□																																																																																							
	계단	연구실	화장실	계단																																																																																			
음악실		(구)5-1	(구)5-2	6-1																																																																																			
다목적실				6-2																																																																																			
장례동아리실																																																																																							
미술실																																																																																							

도형의 합동성질을 이용해 지도에 숨겨진 위치에 다음 단서가 있음을 알 수 있음

### 활동 2

	
------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------

QR코드를 제시하여 학생들로 하여금 QR코드안의 수학문제를 해결할 수 있음

### 활동 3

활동1에서 획득한 단서

	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>1</td><td>A</td><td>11</td><td>J</td></tr> <tr><td>2</td><td>B</td><td>12</td><td>K</td></tr> <tr><td>3</td><td>D</td><td>13</td><td>L</td></tr> <tr><td>4</td><td>E</td><td>14</td><td>M</td></tr> <tr><td>5</td><td>C</td><td>15</td><td>N</td></tr> <tr><td>6</td><td>F</td><td>16</td><td>O</td></tr> <tr><td>7</td><td>G</td><td>17</td><td>P</td></tr> <tr><td>8</td><td>T</td><td>18</td><td>Q</td></tr> <tr><td>9</td><td>H</td><td>19</td><td>R</td></tr> <tr><td>10</td><td>I</td><td>20</td><td>S</td></tr> </table> <p>2.13.1.5.12.2.16.1.19.3</p>	1	A	11	J	2	B	12	K	3	D	13	L	4	E	14	M	5	C	15	N	6	F	16	O	7	G	17	P	8	T	18	Q	9	H	19	R	10	I	20	S
1	A	11	J																																						
2	B	12	K																																						
3	D	13	L																																						
4	E	14	M																																						
5	C	15	N																																						
6	F	16	O																																						
7	G	17	P																																						
8	T	18	Q																																						
9	H	19	R																																						
10	I	20	S																																						

광주민주화운동 관련 영상	암호표
---------------	-----

#### ■ 활동 4

- 활동2의 문제를 해결한 뒤 교실에서 활동2에 관련된 사물을 발견해야함
- 본 수업의 경우 시계의 시간을 1시 6분으로 고정하고 시계 뒤에 다음 단서를 숨겼음
- 시계에 QR코드 단서가 있음. QR코드 속에는 광주민주화 운동을 암시하는 가상의 기사와 비밀 번호가 적혀있음

		
시계속 QR코드	숨겨진 QR코드	가상의 기사

#### ■ 활동 5

##### 암호표

1	A	11	J
2	B	12	K
3	D	13	L
4	E	14	M
5	C	15	N
6	F	16	O
7	G	17	P
8	T	18	Q
9	H	19	R
10	I	20	S

활동3과 활동4에서 얻은 단서를 이용해 학생들이 추리하는 활동 광주 민주화 운동의 518이라는 숫자와 반복되어 적혀있는 숫자를 암호표에 대조하면 CAT과 blackboard라는 단어가 나온다. 이때 학생들이 칠판에 붙어있는 고양이 그림을 발견하며, 뒤에 있는 QR코드에 접속함으로써 챕터2로 진행한다.

2.13.1.5.12.2.16.1.19.3

## 2.2 챗터 2



### 인트로



챗터2 인트로 동영상으로 챗터1의 마지막 활동을 수행함으로써 볼 수 있음.  
다음 활동으로 넘어갈 때 필요한 단서를 제공함.

### 활동 1

#### 3층 지도

	계단	연구실		화장실	계단
교무실		5-1	5-2		
도서관					
		계단			
		4-1	4-2	보건실	

인트로 동영상을 보며 교사가 학생들에게 단서를 제시한다. 학생들은 3층 지도에서 잘못된 점을 파악하여 직접 그 장소로 가서 다음 단서를 탐색한다.

## 활동 2

### 잘못된 맞춤법을 찾아 단서를 발견하기

길거리를 지나다니다 보면 곳곳에서 많은 쓰레기통을 볼 수 있다. 작은 고자 봉지부터 시작해서 큰 비닐봉지까지 버려져 있는 것을 보면 마음이 나빠진다. 우리는 쓰레기를 아무데나 버리지 않아야 한다. 반드시 쓰레기통에 버려야 한다.

그 이유는 첫 번째, 아무렇게나 버려진 쓰레기 때문에 식물이 자라기 어려워져 된다. 쓰레기를 아무렇게나 버리면 생태계가 오염된다. 식물이 자라지 못하면 그 식물을 먹는 동물들도 생존하기 어려워져서 결국 생태계가 파괴될 수 있다.

우리는 쓰레와 미래의 우리 후손을 위해서라도 생태계 보존에 힘을 써야 한다. 생태계 보존을 위해서 가장 기본적으로 해야 할 일이 바로 쓰레기 함부로 버리지 않기이다. 우리의 생태계를 지키고 우리의 몸과 마음에도 깨끗한 환경을 만들기 위해 우리는 쓰레기를 아무데나 버리지 않아야 할 것이다.

쓰레기를 버리면 우리의 몸과 마음이 더럽혀진다. 아무데나 버려진 쓰레기는 보기에 좋지 않고 이상한 냄새도 많이 난다. 지난번 미술사레 친구들이 쓰레기를 버려 냄새가 많이 났다. 또한 이러한 쓰레기를 보는 우리의 기분도 나빠진다.

활동1의 단서를 보고 찾아간 곳에서 활동2와 활동3의 단서를 발견할 수 있다.

6학년 국어 맞춤법을 응용한 활동으로 학생들이 편지를 읽고 잘못된 맞춤법을 찾아 단서를 찾아본다.

학생들은 잘못된 맞춤법을 찾아 '미술실 쓰레기통 단서'라는 단서를 발견할 수 있다.

## 활동 3

구름이 해를 보이지 않게 만들지만 단서는 존재한다.

오호... 이것이 바로 단서이다. 단서는 여기 있지..

학생들이여 눈 앞에 보이는 것이 전부 아니다 10.20년이 지나도 이것을 모르면 알아낼 수 없어. 당장 지금 일어나서 눈을 크게 뜨라. 옆으로 보든 뒤로 보든 위든 반드시 답은 존재하니

안그러면 답을 찾지 못한다. 반드시 기억해 답은 눈 밖에 존재하는 법이다. 조금만 눈을 돌려보아라 주변에 있다. 문제의 답은 약간의 눈을 돌려보면 그 주변에 있다. 지금 시간은 11시구나 이제 가야할 시간이야

활동1의 단서를 보고 찾아간 곳에서 활동2와 활동3의 단서를 발견할 수 있다.

세로 읽기를 통해 학생들은 '구호학년일반안에 있다'라는 단서를 찾을 수 있다

## 활동 4



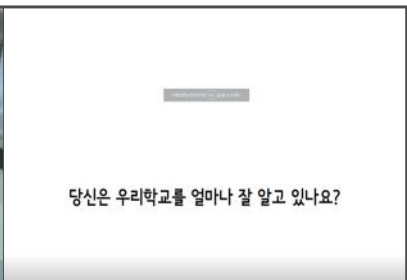
활동2의 단서를 보고 찾아간 미술실 쓰레기통에서 단서를 발견할 수 있다. 활동5의 단서와 조합해 QR코드를 완성한다.

## 활동 5



활동3에서 발견한 단서로 5학년1반에서 나머지 QR코드의 한 조각을 발견할 수 있음.

## 활동 6



QR코드 조각을 조합하여 마지막 미션에 도전함

우리 학교의 교화, 교목의 이름을 알고 우리 학교 교가를 불러봄으로써 챕터3을 진행할 수 있음. (후략)



### 3.1 활동 결과 분석

■ 총원 14명 기준

만족	불만족
12	2

#### 만족의견

방 탈출게임 같아서 재미있었습니다  
스마트폰 QR코드를 이용해서 게임을 하니 실제로 모험을 하는 느낌이에요  
학교를 탐험하는 느낌이 들었어요  
게임이 재미있었어요  
방송실에서 하는 게임이 재미있었습니다

#### 불만족의견

먼저 뛰어가는 친구들이 활동을 먼저 해버렸어요  
저는 휴대폰이 없어서 힘들었어요

- 참여도 분석을 해본 결과 대다수의 학생이 흥미를 가지고 게임에 참여했음
- 코로나19 때문에 게임의 양이 상당히 줄고 활동도 많이 줄었음. 하지만 활동이 줄어 오히려 학생들의 흥미가 떨어지지 않았음
- 방 탈출의 특성상 먼저 단서에 접근한 학생들이 단서를 풀어버리면 뒤에 단서에 접근한 학생들이 할 일이 없다는 단점이 있음

### 3.2 연구개발물 활용 및 활성화 방안

- 본 학교 고학년 선생님 대상으로 게임리터러시 콘텐츠 진행을 공유함  
실제 활동을 옆에서 살펴봄
- 코로나19의 관계로 학교 외부인의 참석 불가로 인해 실제 게임을 활용할 수 있는 고학년 담임 선생님들의 참관이 있었음

### 3.3 교사연구회 운영 결과 및 제언

- 코로나19로 인한 학교방역지침으로 본래 계획했던 활동이 아니라 많은 아쉬움이 있었음.
- 학생 개개인의 위생상 어쩔 수 없이 본래 계획보다 활동이 반 이상 줄어들었으며, 불규칙한 등교 때문에 최대한 활동을 줄이며, 게임 활동의 범위가 줄어들었음.
- 활동이 많이 줄어 짧은 시간에 이루어져 오히려 학생들이 흥미를 가지고 활동에 더욱 적극적으로 참여했던 것 같음.
- 본래 활동은 2주를 기약했지만 불규칙한 등교일수로 최대한 빨리 이틀에 끝나서 학생들의 흥미도가 떨어났은 것으로 생각됨.
- 이 콘텐츠 활동으로 인해 학생들이 익숙하지만 새로운 학교의 모습을 알아보는 결과와 스마트폰이 카톡, 유튜브를 보는 기제가 아닌 재미있게 배우고 즐길 수 있다는 사실을 학생들에게 전할 수 있다는 것에 의의가 있다고 생각함.