



Chapter

26

더블샷(Double Shot) 교사연구회



학교에서 게임하자

책임연구원 : 김태호(청남초)

공동연구원 : 연수환(청남초), 최예림(청남초), 한효경(청남초)



1

운영 주제 및 목적

1.1 연구의 주제

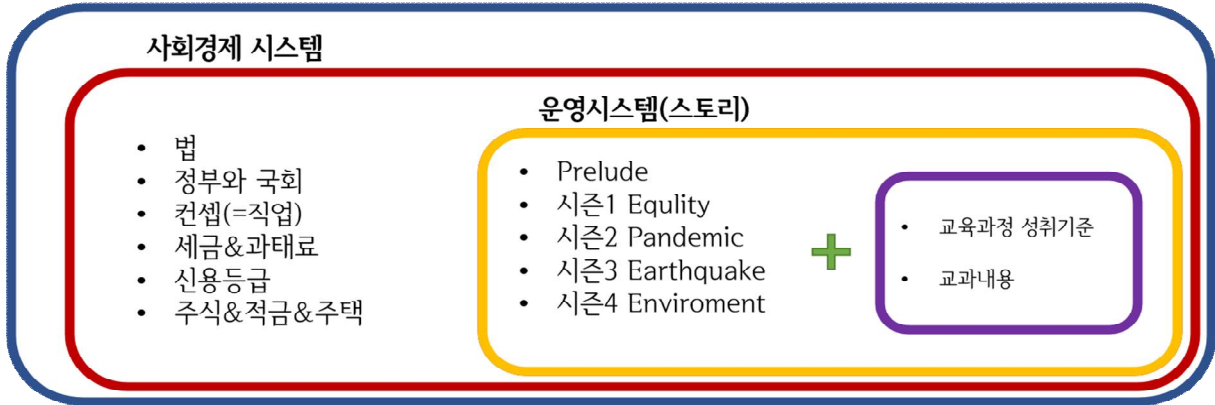
가. 학교에서 게임하자

- 온라인수업과 오프라인수업을 넘어서서 학교생활의 모든 것에 영향을 미치는 **학급경영시스템 시티즌(Citizen)**을 개발한다.
- 시티즌은 하나의 가상 국가로 학생들은 시티즌의 시민이 되어 다양한 활동에 직접적으로 참여함으로써 **학습의 주도권을 가지고 능동적인 학습자로 활동할 수 있는 경험**을 제공할 수 있도록 개발한다.
- 특정 영역에 얽매이지 않고 **장기간의 통합적인 운영**으로 생생한 몰입감을 제공한다.
- 학습 내용에 게임적 요소를 반영시키는 **일반적인 개발 방향에서 탈피하여 새로운 방향점**을 제시하고자 한다.
- **유튜브 채널과 블로그 운영**을 통해 개발된 자료를 공유함으로써 게이미피케이션의 저변 확대와 현장 적용 사례를 널리 알린다.

1.2 연구 내용

가. 시티즌(Citizen) 개발

시티즌 시스템 구성도



2

연구 운영 사례 적용

2.1 서장(Prelude)

가. Prelude 첫째날(20.09.28.)



코로나로 인해 지구에 있는 집에서 줌(Zoom)을 통해 [신의 대리자]와 교신에 성공한 학생들. 난데 없는 천사링과 날개를 단 담임선생님의 모습에 헛웃음을 금치 못했지만 기존의 수업과는 색다른 느낌의 수업에 관심과 이목이 집중됨.

신의 환영인사와 평행세계의 정의, 시티즌에 대한 설명을 들은 학생들은 황당해 하는 모습이 역력하였지만 곧 '신의 정체'가 누구인지 유추하는데 혈안이 됨.



시티즌의 운영 기반이 되는 '갓어스(God-Us, 신이 우리와 함께 하신다.) 헌법'과 그의 부속 법률인 '어몽어스(Among-Us, 우리 사이에 지켜야 한다.) 법률'을 함께 읽어봄. 학급규칙이라고 하면 거부 반응부터 보이는 학생이 많은데 테마를 가지고 내용을 읽으니 지루해 하는 아이도 있긴 했지만 생각보다 다들 관심을 가지고 받아들이는 모습

나. Prelude 둘째날(20.09.29.)



하루의 시작을 신의 정체를 유추하며 시작하는 끈질긴 시민들. 그만큼 신의 정체가 궁금한 모양. 시티즌을 운영하는 거대한 축 중에 하나인 컨셉에 대한 내용을 소개함. 컨셉을 선택하기 전 자신의 성향을 파악해 보는 시간이 필요했는데 이미 과제로 시민들에게 애니어그램 테스트를 제시했기 때문에 자신의 성격 유형에 대해서는 다들 알고 있는 상태



CONCEPT 2.

통계청

기록을 지배하는 자

모집 인원 : 2명

월급 : 280씨드

자격 기준 : 신용등급 10 이상

추천 성향 : 개혁가, 충성가, 조경

업무:
- 시티즌의 제출물 확인 및 정리

컨셉에 대해 알려주자 이거 하겠다. 저거 하겠다 하는 시민들이 나와서 살짝 뿌듯함. 추천 성향으로 애니어그램의 유형을 넣은 탓인지 아니면 시티즌에서 깊어지게 될 자신의 미래이기 때문인지 엄청 몰입하고 집중하는 모습을 보임. 심지어 본인들끼리 '이 직업은 000이 어울리겠다' 하며 서로 추천까지 해주는 모습을 보이기도... 기존 학교에서 진행되던 1인 1역과는 무엇이 다른지 물어보는 친구들도 있었고 그에 대해 이야기를 나누는 시간도 가짐. 마지막으로 갓어브 헌법 퀴즈 숙제를 내며 하루를 마칩

(중략)

마무리하며

팀즈에 갓어브 헌법 퀴즈 참여하기
(직업 설명서도 곧 업로드 예정이니 참고바람)

우리반 팀즈에서 들어가는 방법
: 팀즈 - Citizen#61 - 신의말씀

갓어브 헌법 제 1장 1조에서 "주권은 누구에게 있고 모든 권력은 누구에게 있다"고 나오나요?

- 1 신의 대리자
- 2 국민
- 3 신

2.2 시즌2) Pandemic 첫째날(20.10.27.)



오프닝 영상을 통해서 시민들은 시즌2가 시작됨을 눈치챘다. 옆 반에서 보낸 스파이가 심어져 있다는 사실에 경악을 금치 못했으며 그들이 우리에게 전염병을 퍼뜨리려 한다는 것에 충격을 먹었다. 스파이 반역죄 법을 국회에서 제정하고 벌금을 50씨드로 정하였다.

시민들은 아무런 힌트 없이 스파이들을 찾아내야 했는데 시민들에게는 쉬는 시간 2번과 종례시간 1번의 총 3번의 재판 시간을 가질 수 있었다.

「 시즌2-비밀안내문 」

당신은 내일 하루동안 다른 차원의 시티즌에서 전염병을 퍼뜨리기 위해 파견된 스파이가 되었습니다.

전염병을 퍼뜨리는 방법은 간단합니다.
내일 등교하여 책상 서랍을 보면 스티커가 있을 것입니다.
교시 시작과 함께 그 스티커를 친구들 몰래 친구들 책상 위에 붙입니다.
(책상 다리나 책상 서랍 속, 책상 아래는 안됨. 책상 판 눈에 보이는 곳에 붙이기)

"스파이" 임을 다른 친구에게 절대! 들리지 않고 하루동안 미션을 성공할 경우 전염된 시민 수에 따라 짝짤한 보상이 있을 예정이니 정체를 들리지 않게 비밀보장에 각별히 신경써주십시오. 그렇지 않으면 오히려 불이익이 있을 수 있으니깐요.

스파이는 총 2명입니다. 스파이끼리는 정체를 알아내어 협동해도 되고 우선 혼자서라도 열심히 미션을 수행해도 됩니다.
이 메시지는 혼자만 알고 있어야 합니다.
그럼 내일 봅시다.



누가 스파이인지 재판중인 시민들



죽인다? 살린다?!



결국 검거된 스파이

옆 반 선생님과 이야기를 나눴다는 이유만으로 의심을 받기도 했으며 누구는 관심을 받기 위해 일부러 의심 가는 발언을 하기도 했다. 최근 어몽어스라는 게임이 초등학생들 사이에서 대유행인데 결국 이것과 비슷한 스파이 찾기 게임인지라 모든 시민이 적극적으로 참여하였다. 이날의 게임은 시민의 승리로 시민들은 피해보상금을 받았으며 스파이들은 반역죄 법에 따라 벌금을 납부하였다.

2.3 시즌2) Pandemic 둘째날(20.10.28.)

시민들은 오늘은 어떤 게임이 진행될지 매우 기대하고 상기된 표정으로 등교했다. 오늘의 게임은 어제와 달리 미션전, 같은 규칙을 반복해서 적용할 경우 시민들의 흥미와 긴장이 떨어지기 때문에 다른 게임을 준비 했다.

<p>[비밀지령]</p> <p>당신은 내일의 스파이로 선정되었습니다. 시티즌의 시민에게 들리지 않게 비밀스럽게 감염미션에 성공해야 합니다.</p> <p>미션을 수행할수록 시민들을 감염시킬 수 있으며, 미션에 실패할 경우 재판 시 정체에 대해 시민들이 힌트를 얻게 됩니다. 하지만 미션을 성공하면 그만큼 값진 보상이 있지요.</p> <p>비밀스럽게 그리고 철저하게 감염미션을 성공하세요. 미션은 혼자 힘으로 해도 되지만 다른 스파이와 하나씩 말아서 수행해도 됩니다.</p> <p>미션지는 5학년 2반에 맡겨두었습니다. 시민들의 눈을 피해 아침에 등교할때 5-2에 반드시 들러 미션지를 받아가세요. 미션지를 시민에게 들리지 않도록 주의하는것, 잊지말구요★</p> <p>Q. 내일 등교할때 들려야 할 곳은?</p> <p>(정답을 보내면 협력할 수 있는 또다른 스파이의 정체를 알려주도록 하겠습니다.)</p>	<p style="text-align: center;">스파이들이 받은 미션</p> <p>□ 1~2교시 수업시간 동안 열수 외치기, 다른 반 친구 이름 부른 뒤 “아 우리 반 아니지” 말하기</p> <p>□ 3~4교시 수업시간 동안 필통 떨어뜨려 와르르 쓰기, 수업 중 사물함 문을 열었다 닫으며 ‘호우’ 외치기</p> <p>□ 5~6교시 수업시간 동안 비행기 접어 날리기, 책상 광광 두 번 두드리기</p> <p>재판은 전날과 같이 총 세 번 진행되며, 스파이가 미션 두 개 중 하나라도 주어진 시간동안 못 할 경우 스파이에 대한 힌트가 하나씩 제공됨. 끝까지 스파이가 한 명이라도 살아남을 경우 스파이의 최종 승리로, 5명이면 100, 10명이면 200, 15명 이상이면 300씨드를 나눠 갖게 됨.</p> <p>시민들은 감염자 수 x20씨드의 치료비를 부담, 스파이가 모두 발각될 경우 시민의 최종 승리로 스파이는 50씨드의 벌금을 내고, 갖고 있던 백신을 빼앗겨 감염된 시민들은 모두 치료비 없이 완치됨.</p>
---	---



수업 시간 중 몰래 미션을 수행하는 스파이



오늘도 묵숨 건듯 재판에 열성적으로 참여하는 시민들

스파이들의 미션 수행을 확인하기 위해서 교사가 확인할 수 있는 미션들로만 구성하였고 스파이가 아무리 미션을 했어도 신의 대리자가 확인하지 못하면 무효이기 때문에 스파이들의 비장한 눈빛을 보고 있으면 나도 모르게 긴장이 될 정도였다. 어제와 달리 오늘은 스파이들의 승리였으며 이 게임의 단점을 하나 꼽자면... 소심한 아이가 스파이를 맡게 되면 진행이 힘들어진다.

시즌2 시나리오와는 별개로 꾸준히 시티즌의 경제활동은 운영되고 있다. 몇 번의 주급으로 인해 ‘씨드’가 쌓이게 되자 하나 둘 씩 간식을 사먹기 시작하는 시민들이 눈에 보인다. 그들 나름의 소소한 플렉스가 아닐까

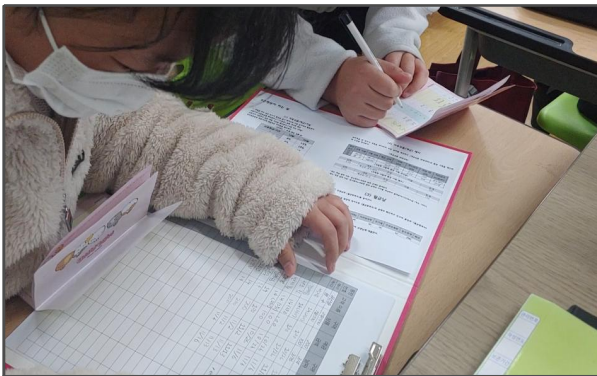
(중략)



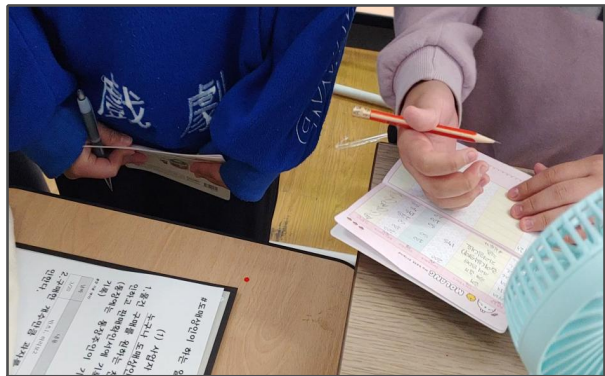
주가를 확인 하는 시민



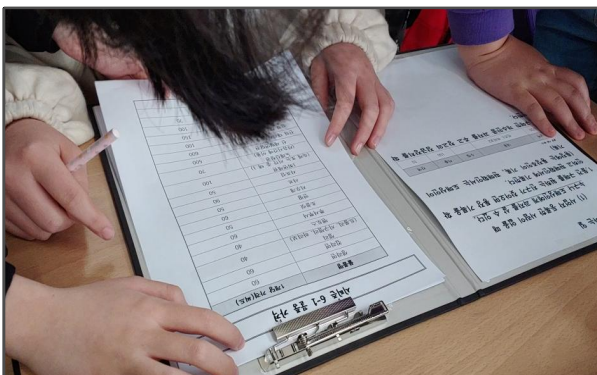
내려간 주가에 절망하는 시민들



적금을 해지하는 시민



줄 서서 자기 차례를 기다리는 시민들



물건을 사기 전 가격을 확인하는 시민



라면을 구입하는 시민

2.4 Environment 첫째날(20.11.30.)



온라인 수업으로 전환됨에 따라 시티즌 활동도 온라인으로 전환



오프닝 영상을 통해 인류와 지구에게 심각한 문제가 있으며 우리가 그것을 해결할 선택받은 아동이며 시티즌 프로젝트는 우리에게 경험치를 쌓게 하기 위한 신들의 계획이었다고 밝히며 시민들에게 도움을 요청함. 오프닝 영상을 본 후 시민들은 폭발적인 반응으로 너무나 좋아했으며 꼭 자신들의 능력을 증명해 보일 것이라고 다짐하는 등 여러 가지 반응을 보임.

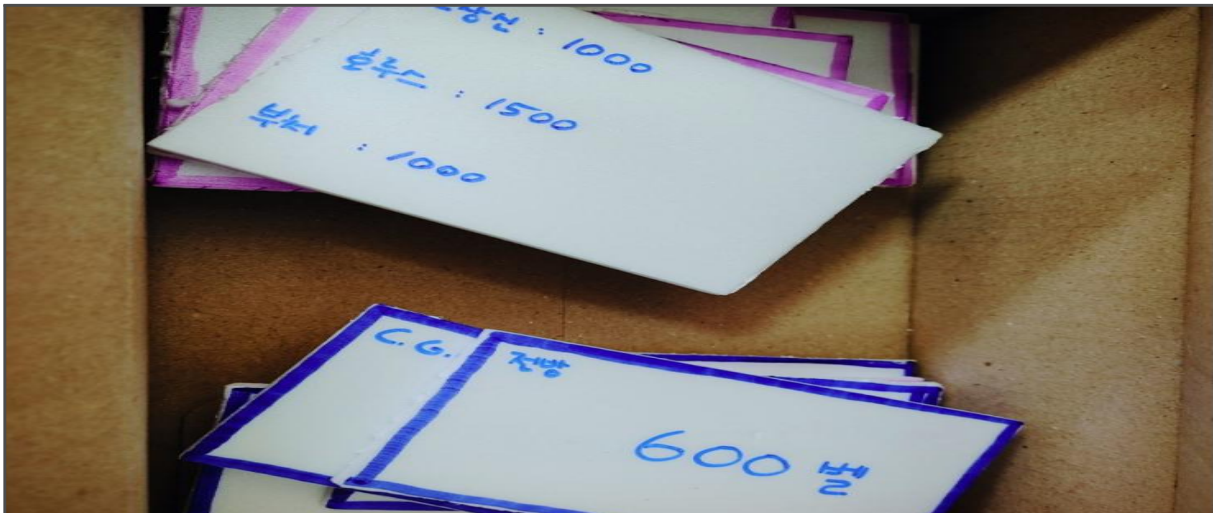
(중략)

2.5 Environment 둘째날(20.12.07.)

지구력으로 약 두 달에 걸친 시티즌 프로젝트의 거의 목표라고 할 수 있는 중요한 날 지구인들에게 지구의 소중함을 알리고 홍보하는 NGO활동하기



시사회 전 모금함이 설치됨



신들의 후원금을 위한 도네카드



미리 제작해둔 도네이션 음성과 함께 신들의 후원금이 도착!



통 큰 신들의 후원에 그랜절을 하는 한 시민

신들의 후원금은 기존의 씨드를 사용하지 않고 '아프리카의 별풍선 느낌'을 주기 위해 '벨'을 사용하기로 했다. 10벨=1씨드로 계산되며, 총 모금액=신들의 후원금+시민들의 투자라고 할 수 있겠다.

“이야, 너희가 신 해야겠다”

“역시! 믿고있었다구우!”

“후원금을 주려 하노라”

등등 다양한 도네이션 효과음과 함께 신들의 후원금이 쏟아졌고, 시민들은 후원금액에 따라 다양한 리액션들을 제공했다.



서로가 만든 NGO 영상을 감상

다음으로 우리의 주 타겟, 지구인들에게 찾아갔다. 쑥스럽고 부끄럽지만 2반 교실로 찾아가거나 복도에서 만난 2반 친구들에게 열심히 NGO 활동을 홍보했다.



옆 반 선생님께 동물의 생명권을 홍보하는 동사원형



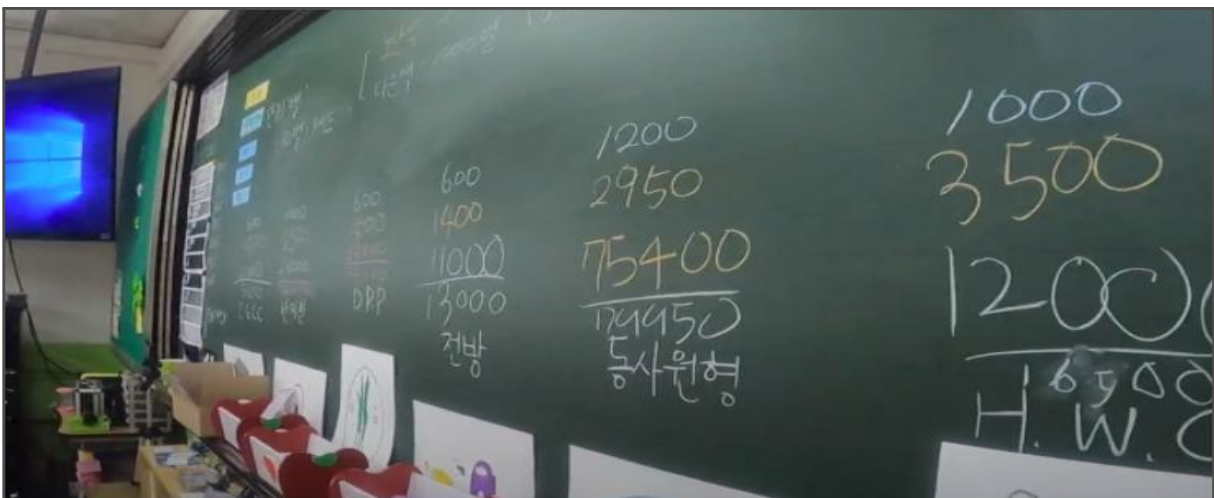
지구인들의 터전으로 찾아가 환경보호 표어를 함께 읽어달라 부탁하는 D.P.P.

홍보 활동을 끝낸 후 시티즌으로 돌아와 원하는 NGO에 모금을 했다. 개인 씨드를 쓰지 않아도 되도록 시민들에게 투자금액은 별도로 개인별 1만벨(=1000씨드)을 제공했다. 직접 모금함에 넣을 수 있도록 도미노 칩을 나누어주었으며 노란색은 5천벨짜리, 그 외 색은 1천벨짜리로, 시민 1인당 노란색 도미노 1개와 나머지 색 도미노 5개를 가지고 자기 팀을 제외한 나머지 팀에 모금하도록 하였다.



원하는 비정부기구에 후원하는 시민들

여기에 더해 영상자료와 2반 지구 홍보활동까지 모두 지켜본 신들의 추가후원도 있었다. 이미 한번 신들의 후원을 받았어서 그런지 신앙심이 깊어진 시민들이 많았다. 두 손 모아 기도를 올리고 “츠크요미, 가즈아아아아아아!!!!” “조상신님~~~!!!” “제우스! 제우스! 제우스!” 하며 자신에게 후원했던 신을 응원하기도 했다.



후원금과 모금액을 합산하였다. 합산한 결과 모두가 목표 금액을 달성하였고 충분히 남았다. 이제 이 모금액을 어떻게 쓸 것인가? 바로 기부!!!!



기부판에 기부금액을 적고 서명하는 동사원형



기부금액을 작성하는 D.P.P.



아동인권보호, 괴도Kid



지구온난화 예방, 지구 온 나나

기부금이 어디로 쓰이는지 가장 궁금해했다. 그 중 어느 시민의 말이 인상깊었다. “그린피스같은 진짜 비정부기구를 후원해봐요.” 좋은 생각이다. 바로 투표 올렸다.





3.1 활동 결과 분석

시뮬레이션 학급경영 시스템이라는 목표 아래 Citizen을 개발하여 온라인과 오프라인을 통합하고 교과와 비교과가 어우러지며 모든 학교 활동이 하나의 게임이 되고 생활이 되는 학급경영 방안을 마련함

- 경제학습과 학급경영이라는 큰 틀 아래 다양한 교과와 활동들을 어우러지게 만드는데 주안점을 두었으며 실제로 시티즌 활동 결과, 참여 학생들의 경제적 관심이 매우 증가한 것을 확인할 수 있었음.
- 특정 교과와 단원에 얽매이지 않고 학급경영이라는 측면에서 접근하여 모든 교과 및 활동에도 적용이 가능하였던 점도 훌륭하다고 생각됨.
- 시티즌 활동에서는 학생들이 스스로 큰 뼈대를 결정짓는 분기점들이 많이 마련되었는데 이러한 요소들이 학습자들을 스스로 시티즌의 주인으로 생각하고 주체성을 가지며 활동에 참여하는데 큰 동기 부여가 되었다고 생각함.
- 큰 분기점 이외에도 순간 순간 결정을 내려야 할 사항에서 학생들에게 의논하여 결정하고 선택할 수 있는 권한이 주어지고 자신들이 선택한 결과에 따라 추후 활동까지 영향을 받거나 변하게 되는 모습을 보며 처음에는 회의 문화에 적극적이지 않았지만 시티즌 활동이 지속됨에 따라 자신들의 의견을 피력하고 회의를 통해 민주적인 절차로 문제를 해결해 가려는 태도가 향상됨을 볼 수 있었음.
- 특정 결과가 도출되어야 하는 형식이 아니라 하나의 시뮬레이션 형태로 아이들에게 많은 자유도가 주어져서 생각보다 활동에 거부감을 느끼거나 참여하지 않으려는 학생이 없었던 것도 큰 자랑거리라고 생각함.
- 초기에는 돈이 모이지 않고 여러 가지 고난과 지출만 있어서 힘들었는데 조금씩 모이는 돈을 모으며 너무나 재미가 생겼다는 학생들이 많았음.
- 국가가 운영되는 방식이나 세금에 대해 고민을 해본 적이 없었는데 시티즌을 통해 세금이나 주식, 적금 등에 대해 알게 되었다는 반응들도 볼 수 있었음
- 초등학교를 다니면서 지금까지 즐기웠다는 적이 없다는... 그리고 죽을 때 까지 잊지 못할 학교 생활을 한 것 같다는... 내년에도 우리 후배들도 이러한 경험을 할 수 있으면 좋겠다는 반응을 많은 학생들이 보임

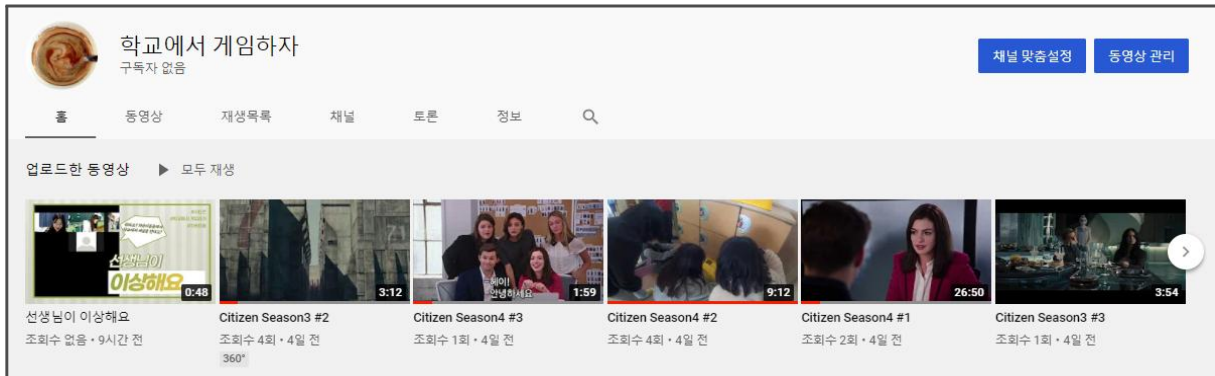
3.2 연구개발물 활용 및 활성화 방안

가. 온라인을 통한 확산, 공유

■ YOUTUBE 채널 운영

(<https://www.youtube.com/channel/UCFfBsNhtC5oIZSjKZ3BFfw>)

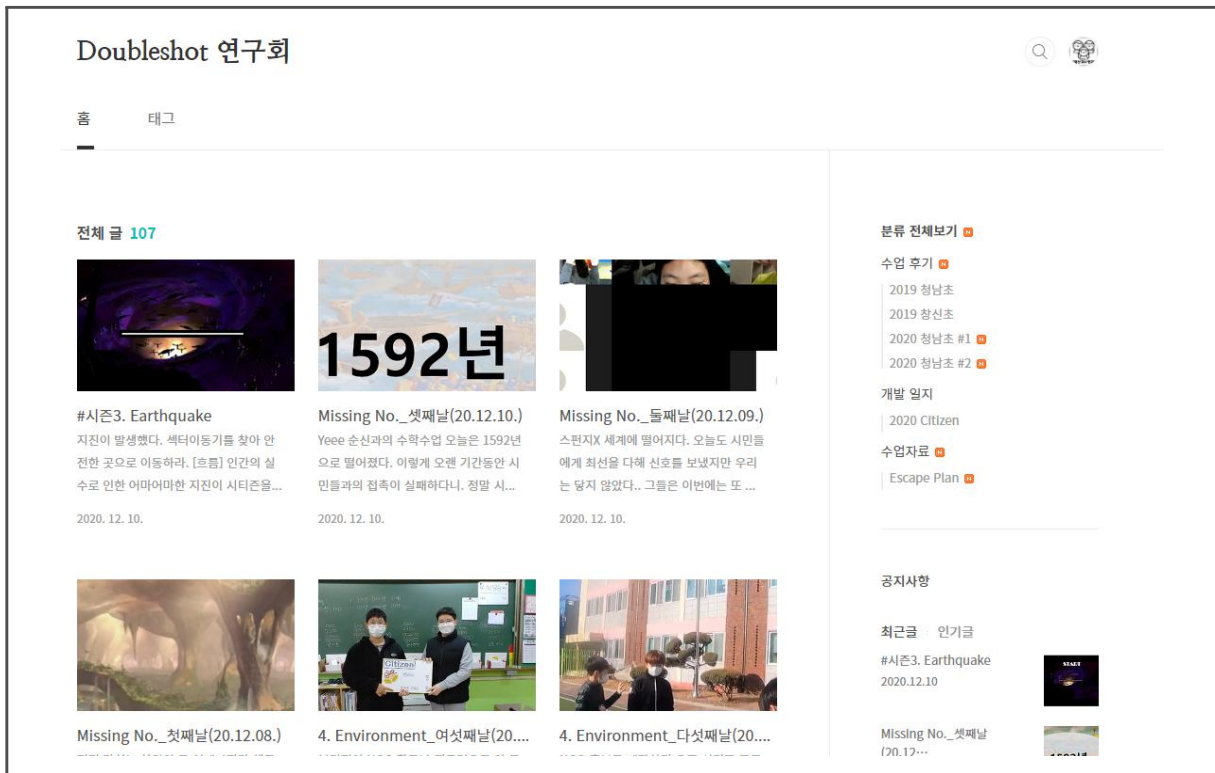
- 시티즌 운영을 통해 찍은 영상들을 짧은 영상으로 제작해서 30편 정도 올릴 예정



■ 더블샷연구회 블로그 운영

<https://doubleshot-teacher.tistory.com/>

- 2달에 걸친 장기간 프로젝트였던 시티즌을 어떻게 운영하였는지 기록하여 이미 공개해 놓음



■ 워크플로우 차트 공유

(<https://workflowy.com/s/2020-citizen/o6HYY3mdoROAowfN>)

- 개발한 수업의 흐름과 전체 자료를 일목 요연하게 볼 수 있도록 정리한 자료를 인터넷 상에 공개
- 수업의 큰 틀과 자료들을 손쉽게 파악할 수 있음
- 회원가입할 필요 없이 자료가 필요한 사람들은 누구나 이용할 수 있도록 공유

■ 인디스쿨에 자료 공유 예정

- 초등학교 교사가 가장 많이 활용하고 있는 커뮤니티 사이트로 자료 공유를 통해 게임리터러시와 게이미피케이션의 확산 기대

나. 오프라인을 통한 확산, 공유

- 충북컴퓨팅교사협회(SSEMS)와 연계하여 게임리터러시 교사 연수 및 연구회 운영
- 본 연구회에 참여하지 않았지만 연구회 활동이 진행됨에 따라 관심을 보이는 선생님들에게 수업 자료를 전달해 드리고 해볼 것을 권유

3.3 교사연구회 운영 결과 및 제언

- 9월 28일부터 12월 10일까지 이루어진 장기간의 프로젝트라 수업을 기획할 때 많은 걱정이 있었지만 결과적으로 학생들이 즐겁게 참여해주어 성공적으로 마무리 지을 수 있었음
- 코로나 의심증상인 학생들은 학교에 나오지 못할 때 온라인을 통해서라도 무조건 참여하고 싶어 했던 수업, 모두에게 기억이 될만한 수업
- 작년과 마찬가지로 교사의 스타일에 따라 다른 결과를 가져 올 수 있다는 점을 인지함. 하지만 수업 내용의 게임화를 중심으로 삼았던 작년에 비해 학급경영의 게임화인 올해 결과의 차이가 적어짐
- 작년 연구회를 운영할 때에는 활달하고 레크레이션과 게임을 즐기는 교사의 학급이 조금 더 유의미한 결과를 얻었는데 비해 이번 학급경영 시스템에서는 조금 더 꼼꼼하고 세밀한 선생님의 학급의 만족도가 조금 더 높았음