

2022 게임리터러시 찾아가는 집합연수 강의계획서

최 지원

I 강의 활동 계획 및 내용

1. 강의 목표

1.1 게임화요소를 넣은 연수

가. 의의

게이미피케이션과 관련된 많은 연수나 강의자료를 들으며, ‘게이미피케이션의 개념을 익히는 연수 과정 자체를 게임화할 수는 없을까?’ 하는 욕심이 생겼다.

명색이 게이미피케이션 연구자로서, 딱딱한 강의식 연수를 진행할 수는 없다고 생각했다. 이에 착안하여, 게임화 요소를 넣은 연수를 제작하여 수강자들이 직접 하나의 게임을 플레이하며 자연스럽게 흥미롭게 ‘게이미피케이션’의 개념을 배울 수 있도록 구성하고자 한다.

이를 통해 수강자가 흥미를 가지고 몰입하는 태도로 연수를 수강하여, 게이미피케이션을 제대로 익히고 이를 현장에까지 적용할 수 있는 교사를 양성하고자 한다.

2. 강의 개요

2.1 <플레이하며 배우는 게이미피케이션> 의 개요

아래 전체 6차시는 게더타운에서 시작하여, 끝까지 진행된다.

차시	차시명	세부내용
1	Stage1	(기초) 게이미피케이션의 개괄적 이해
2	'게'이미피케이션 알아보기	
3	Stage2	(심화) 게이미피케이션을 더 매력있게 설계할 수 있는 팁과 게임의 요소들 파악
4	'살'아있는 게이미피케이션의 요소들 알아보기	
5	Stage3	(적용) 직접 교육현장에 적용해 보기
6	'통통'튀는 아이디어로 현장에 적용해보기	

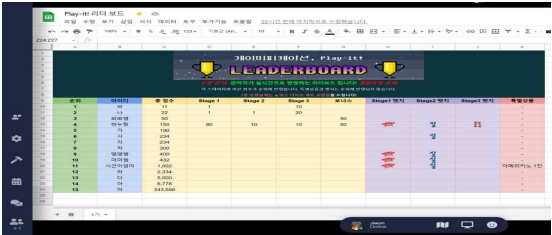
3. 준비사항(준비물)

3.1 강의자 : 컴퓨터

3.2 수강자 : 컴퓨터

4. 활동 내용

4.1 게임화 요소

핵심 게임 요소	구현 방안
목표	게이미피케이션을 학교 현장에 다양하게 적용할 수 있는 교사가 된다.
보상	<p>*연수 종료 시각 단축*</p> <p>모든 선생님들이 마지막 스테이지까지 완수하면 연수가 종료됨. (종료 시각이 교사의 게임플레이에 따라 당겨질 수도 있음.)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 게임을 완료한 모든 선생님께 명예 '게살통통' 회원자격을 부여함. - 최종 1등 선생님께는 추가로 물질적 보상 제공(스벅 쿠폰) - 중간 보너스 라운드에서 물질적 보상 제공 (스벅 쿠폰)
피드백	<p>1 실시간 업데이트되는 리더보드 (오른쪽 사진과 같이, 각 선생님의 활동 점수가 기록됨) 수강자들이 게임 플레이 중 맵 내부에서 수시로 확인 가능함.</p>  <p>2) 구글 설문지 채점기능, 1:1 채팅 등을 이용한 즉각적인 피드백 제공 3) 스테이지를 완료할 때마다 배지가 수여됨. ('게','살','통통') 4) 각 스테이지를 빨리 깨는 교사는 모든 선생님들이 해당 스테이지를 완수하는 동안 자유시간을 가질 수 있음.</p>

이 외에도, 기타 게임 요소들인 경쟁, 적절한 난이도 완급 조절, 불예측성 등을 게임(연수)에 녹여냄. 아바타 이용, 조작감, 심미성 등도 게더타운을 이용함으로써 자연스럽게 해결됨. 또한, 포인트제 및 리더보드를 이용하여 '경쟁'의 요소를 재미있게 체험하게 함. 프로그레스 바가 있어 학습(게임)의 어느 단계에 위치하여 있는지 스스로 파악 가능함.

4.2 스테이지별 개요

차시	차시명	세부내용	해당 차시 결과물
1	Stage1 '게' 이미피케이션 알아보기	(기초) 게이미피케이션의 개괄적 이해 도서관 맵에서 자유롭게 돌아다니며 미리 배치된, 게이미피케이션의 개괄적 이해를 돕는 다양한 자료들을 스스로 학습 후 해당 내용을 바탕으로 이해도 테스트를 보고 포인트 획득	구글 설문지 (교사들의 문제 풀이 내용)
2		(심화) 게이미피케이션을 더 매력있게 설계할 수 있는 팁과 게임의 요소들 파악 정원맵에서 게임의 형태로 직접 게임의 기타 요소들을 체험하며 탈출 순위에 따라 포인트 획득. 이후, 게임의 기타 요소들과 이를 활용한 교육현장 적용 사례를 소개하는 강의를 진행(20분)	
3	Stage2 '살' 아있는 게이미피케이션의 요소들 알아보기	(적용) 직접 교육현장에 적용해 보기 stage1,2에서 익힌 스킬들을 바탕으로, 20분간의 시간 동안 주어진 사례에 게이미피케이션을 적용하는 계획을 세우고, 공유한다. 동료교사의 투표로 포인트 획득.	구글 ppt (수강한 교사들의 현장 적용 계획)
4			
5	Stage3 '통통' 튀는 아이디어로 현장에 적용해보기		
6			

기타 결과물로는, 아래 세 가지가 있음.

- 1) 구글 스프레드시트: 각 기수별 참가 선생님들의 리더보드
- 2) 구글 설문지: 연수 설문지 (소감 등 자유 기재)
- 3) 패들렛: 연수 방명록

4.3 맵 소개

	<p>Introduction (custom-entrance)</p> <p>안녕하세요? 게이미피케이션, Play-it! 연수장에 오신 것을 환영합니다. 모든 선생님이 접속하실 때까지 잠시 이 방에서 대기하도록 하겠습니다. (후략)</p>
	<p>Game start! (Start game - 작은 방)</p> <p>'게이미피케이션, 플레이-잇'은 선생들이 저와 함께 직접 게이미피케이션이 적용된 연수를 체험하시면서, 게이미피케이션 전문 교사로 거듭나도록 게임처럼 구성된 연수입니다. (후략)</p>
	<p>Stage 1 (stage 1 - 도서관)</p> <p>도서관 곳곳에 숨겨진 '게이미피케이션'에 관한 영상과, 글들을 찾아보세요. 그 후, 준비되었다면 중앙의 흰 테이블에 있는 테스트를 보시면 됩니다. 해당 테스트는 100점 만점으로 되어있으며, 이 테스트의 점수가 그대로 포인트로 바뀌어 리더보드에 적히게 됩니다! (후략)</p>
	<p>Stage 1 to 2 (stage 1 to 2 - 작은 방)</p> <p>그럼 어떻게 우리 교육현장에 이 '게이미피케이션'을 적용할 수 있을까? 목표와 보상과 피드백 방법만 생각하면 될까?</p> <p>게임의 요소에는 그 외에도 많은 것들이 있습니다. 두 번째 스테이지에서는 그 요소들을 직접 체험하며 알아보도록 하겠습니다! (후략)</p>



Stage 2

(stage 2 - 들판)

두 번째 스테이지에서는, 앞서 말씀드린 가장 핵심요소 3가지를 제외한 다른 요소들을 소개하도록 하겠습니다. 그럼, 두 번째 스테이지에서는 선생님이, 직접 제가 준비한 간단한 게임을 즐기시면 됩니다! (후략)



Bonus stage

(stage 2 Bonus - 보물찾기 정원)

자, 이 스테이지는 보너스 스테이지입니다. 이 스테이지 안에는 제가 숨겨둔 하나의 단어가 있습니다. 그 단어를 가장 먼저 찾아서, 저에게 비밀 쪽지를 보내는 선생님께, 특별히 '스타벅스 아메리카노 한 잔 쿠폰'을 드립니다! (후략)



Stage 2 to 3

(stage 2 to 3 - 미로탈출)

(중략) 첫 번째 미로는 좀 쉽게, 그리고 그곳에서 얻게 된, '포탈 마다 색깔이 다르구나' 라는 것을 응용하여 조금 더 챌링징한 두 번째 미로를 구성했습니다. 이렇게 적절한 난이도 완급 조절도 하나의 게임 요소입니다. 게임이 너무 어려워도 재미가 없고, 너무 쉬워도 흥미를 못 느끼게 되기 때문이죠. (후략)



Stage 3

(stage 3 -교실)

마지막 스테이지에서는 선생님이 지금까지 학습하신 내용을 바탕으로 적용을 하는 미션을 수행하겠습니다. 제대로 된 '게임피케이션'을 적용하기 위해선, 스스로가 '게임 디자이너'라고 생각해야 합니다. 여러분이 '게임 디자이너'가 되는 것이죠! (후략)



Game clear!

(Game clear! - 루프탑)

게임 클리어를 하신 것을 축하합니다!
리더보드를 열어서 순위를 확인해 보세요!
일등하신 ()선생님!! 축하드립니다!!
자, 그리고 하늘을 보니 무엇이 있나요?
여러분이 지금까지 모은 세 개의 뱃지를 모두 합치면 '게살통통'이 됩니다! (후략)

5. 기대효과

1.1 기대효과

가. 밀도 있는 연수

- 전 차시가 참여형으로 이루어짐으로, 높은 집중도와 학습 효과를 보일 것임.

나. 많은 참여

- 온라인에서 진행됨으로 선생님들의 부담이 없음. 따라서 많은 참여 신청이 있을 것.

다. 게이미피케이션에 대한 깊은 이해

- 수강자들은 흥미를 가지고 연수를 들으며, 게이미피케이션에 대한 완전한 이해와 적용까지 실습하는 심도 깊은 학습이 가능함.