



Chapter

# 05

## 게임의 민족 교사연구회



## 전통놀이를 활용한 게임리터러시

책임연구원 : 최광현(길안초)

공동연구원 : 김지환(복주초), 권미서(길안중)



1

## 운영 주제 및 목적

과제 3 전통게임 개발을 통한 전통의 대중화 및 보존

과제 2 게임의 교육적 활용 및 긍정적 가치의 홍보

과제 1 전통놀이 속 협동 및 인성적 요소 발견

연구  
과제1 전통놀이  
분석

전통놀이에 대한 연구와 분석을 통해 현대적으로 재해석할 가치가 큰 전통놀이를 선정하고, 전통놀이 속에 숨겨진 협동 및 인성적 요소를 현재의 교육상황에 적용할 방안을 연구한다.

연구  
과제2 게임의  
가치 분석

교육과정 분석을 통해 전통놀이와의 연계 시 교육적 효과를 극대화 할 수 있는 교과 및 주제, 차시를 재구성함으로써 게임의 교육적 가치를 재발견하고 놀이의 가치계승성을 증명한다.

연구  
과제3 전통게임  
개발

잊혀져가는 전통문화인 전통놀이를 현대적으로 재해석해 현실에 맞는 전통게임으로 새롭게 개발함으로써 전통문화의 대중화는 물론 전통놀이가 가지고 있는 역사적·문화적 의미를 보존한다.

## 운영 목적

- 잊혀져가는 우수한 전통놀이에 대한 현대적 재해석 및 교육과정과의 연계를 실시함으로써 전통놀이의 대중화 및 게임의 교육적 가치 홍보에 기여한다.
- 수업에 활용할 수 있는 현대적 전통게임을 개발함으로써 전통놀이의 교육적 가치를 검증하고 우수한 전통문화를 계승할 수 있는 계기를 마련한다.
- 놀이에 대해서는 긍정적인 인식을 갖고 있는 교사들에게 놀이와 게임이 그 활동에서의 큰 차이가 없으며 교육적 효과가 무궁무진하다는 점을 알린다.



## 2

## 연구 운영 사례 적용

### 2.1 적용대상 및 시기

#### 가. 기본형

- 초등 4-6학년 학생 / 사회 수업 및 창의적 체험활동 시간 (학생 동아리 등)

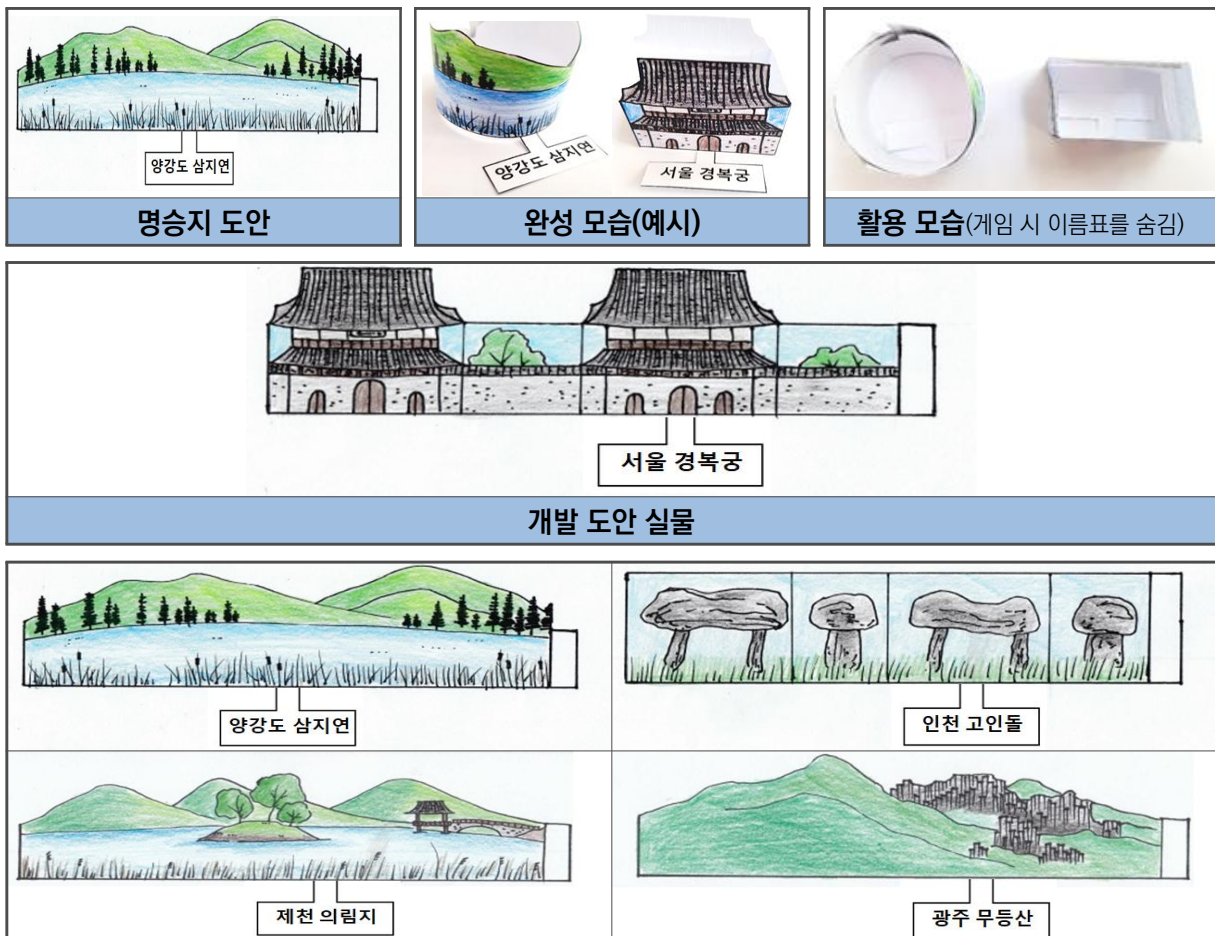
#### 나. 저수준형

- 초등 1-3학년 학생 / 통합교과 수업 및 창의적 체험활동 시간
- 초등 1-6학년 장애학생 / 특수학급 수업 및 창의적 체험활동 시간

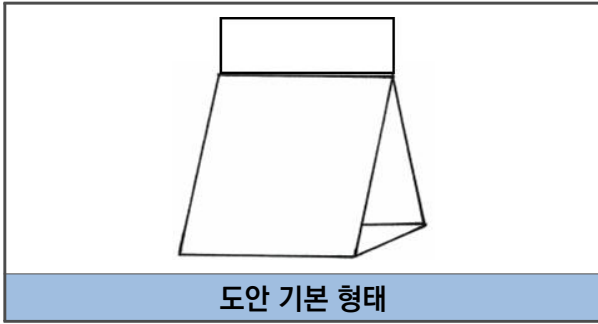
### 2.2 개발 내용

#### 명승지 디자인 제작 및 도안 개발

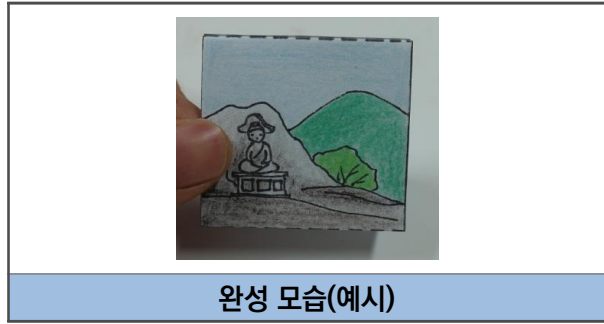
##### 기본형 도안(총 38곳)



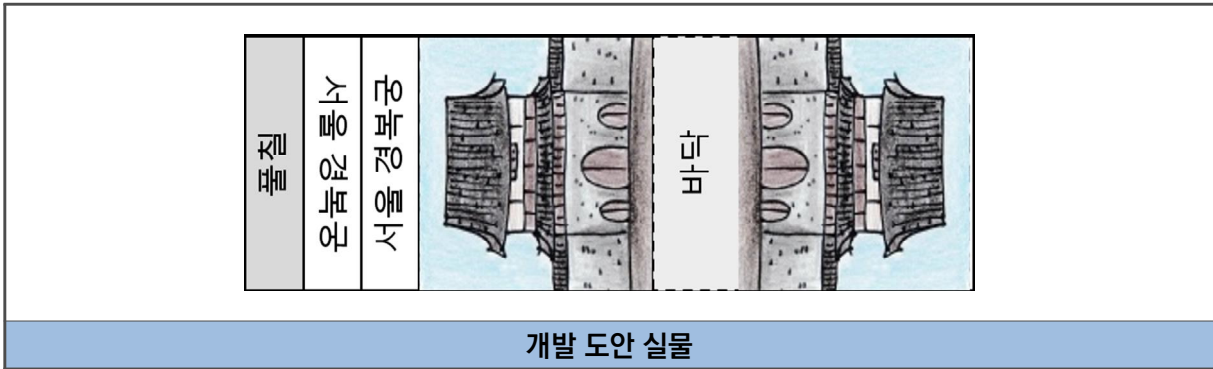
저수준형 도안(총 38곳)



도안 기본 형태



완성 모습(예시)



개발 도안 실물



기본형 완성 모습





저수준형 완성 모습



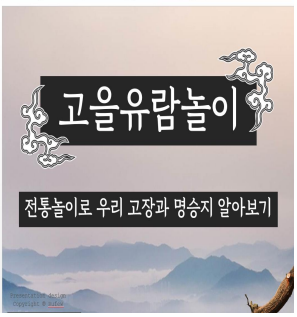
명승지 카드 보관함(병풍식)

## 2.3 수업 적용

 <p style="text-align: center;"><b>교사용 지도서</b></p>	<p>앞에서 제시한 내용처럼 <b>교사용 지도서</b>를 개발하였다. 이 교사용 지도서는 학생용 워크북의 내용과 활동을 안내할 수 있도록 내용 및 활동 등에서 서로 연계될 수 있도록 구성하였다. 특히 본 지도서는 저수준형1(특수학생 및 초등1-2), 저수준형2(초등3-4), 기본형(초등5 이상)의 3단계 수준에 따른 활동과 게임규칙 등을 세분화 해두었는데, 교사들은 이를 참고해 수업 및 활동내용을 쉽게 재구성함으로써 자신이 운영하는 학급 및 학생 수준에 적절한 게임 등을 큰 노력없이 실시할 수 있다는 장점이 있다.</p>
---	--

 <p style="text-align: center;"><b>학생용 워크북</b></p>	<p>교사용 지도서와 연계된 <b>학생용 워크북</b>은 1-10차시에 걸친 학생 활동 중 학생 개개인에게 제시되어 학생들의 전통게임 활동의 실질적인 참여와 교육적 효과를 높이는 역할을 한다. 특히 고을유람놀이 학습, 종이공작 도안의 제시, 놀이규칙의 제시 등이 포함된 본 워크북의 내용 및 구성은 지도서 5장 부록의 내용과 더불어 코로나-19로 인한 비대면 및 원격학습 상황에서, 많은 학생 및 교사(학부모)에게 보급되어 다양한 장소에서 본 게임 프로그램이 활용될 수 있는 여건을 조성하였다.</p>
--	--

		
고을유람놀이 활동 제시	종이공작 도안 제시	놀이 규칙 제시
<b>학생용 워크북 구성</b>		

 <p style="text-align: center;"><b>수업 안내 자료</b></p>	<p><b>교사용 지도서</b> 및 <b>학생용 워크북</b>의 활용 간 학생들의 이해를 도와주고 교사들의 수업 부담을 좀 더 줄여주기 위해 수업에 활용할 수 있는 안내 ppt와 영상을 제작하였다. 이러한 자료는 &lt;고을유람놀이&gt;가 본 연구자들이 의도한 대로 가급적 실시됨으로써 교육적 효과를 높이기 위한 장치이며, 동시에 코로나-19 상황에서 교사의 지도와 안내없이 학부모와 또는 학생 스스로 본 활동을 해야하는 경우에 부담없이 활동을 즐기도록 해주는 역할을 한다.</p>
--	--

## 2.4 운영 사례

### 가. 저수준형

- 〈저수준형〉은 특수학생 또는 초등학교 1-4학년 학생에게 적용되는 단계이며, 교사는 학급 학생들의 수준을 고려해 세부적으로 저수준형1 또는 저수준형2를 적용할 수 있다. 하지만 이러한 단계 구분은 교사 및 학생들의 활용을 돕기 위한 가이드라인의 성격에 지나지 않으며, 저수준형 적용 대상의 특성 상 다소 자유롭게 활동하도록 한다.




## 나. 기본형

- 〈기본형〉은 초등학교 5학년 이상의 학생에게 적용할 수 있는 단계이며, 교사는 교사용 지도서(매뉴얼) 또는 안내 영상에서 제시되는 게임 규칙을 참고해 학생과 게임을 실시해보도록 한다. 다만, 게임의 규칙이 조금 어려울 수 있으니 학생의 수준을 고려해 교사는 규칙을 간단히 재구성하여 적용할 수 있다.



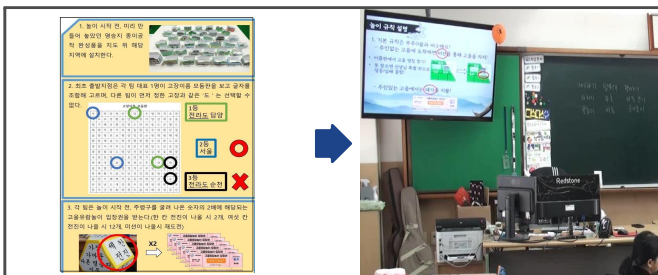
차시의 진행(1-9차시)에 따라 각 지역의 명승지 유람 활동을 한 후, 해당 지역의 명승지를 학생 개인별 워크북 도안을 활용해 만들어 본다.

**차시별 명승지 유람**



학생들이 알고 있는 전통놀이와 미처 모르고 있었던 전통놀이를 함께 이야기해봄으로써 전통놀이에 대한 흥미를 유발한다.

**우리나라 전통놀이 소개**



본격적인 게임에 들어가기 전, 교사는 학생들에게 게임의 규칙을 시각적 단서를 이용해 안내한다. 이 때 본 연구회가 만든 규칙 안내용 영상을 활용한다면 교사들의 부담이 줄어들 수 있다.

**전통게임(고을유람놀이) 규칙 안내**



**전통게임(고을유람놀이) 실시**



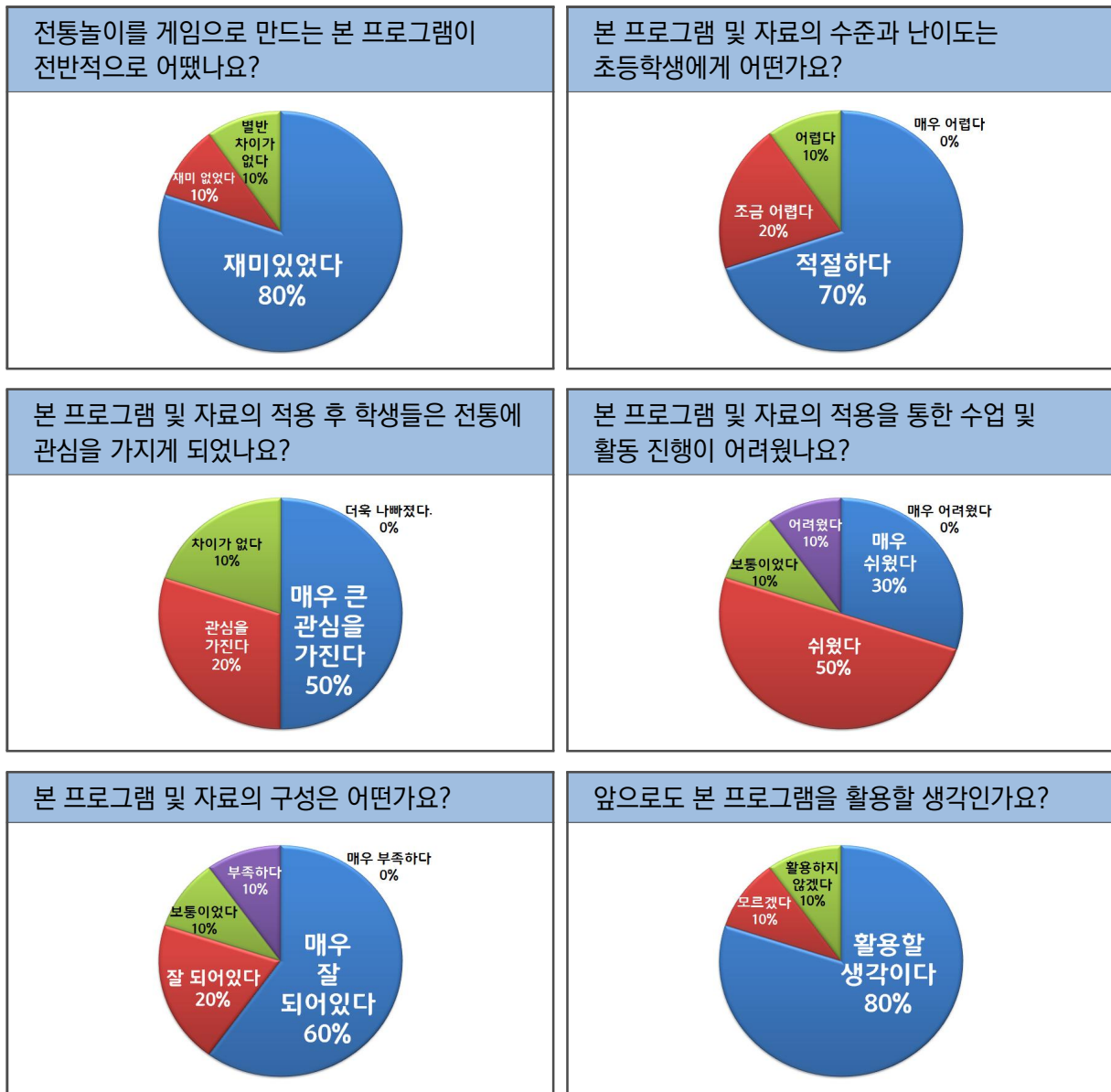
## 3.1 활동 결과 분석

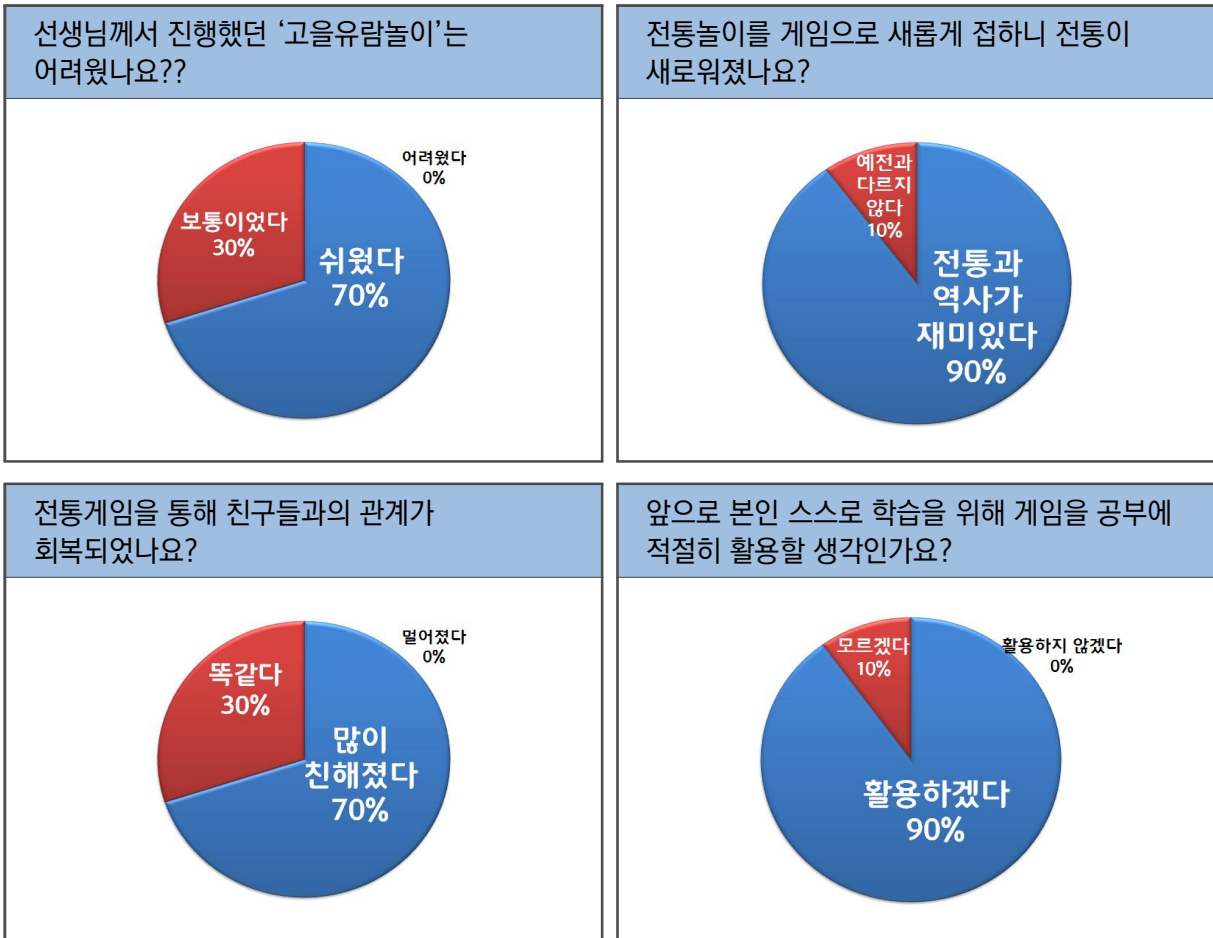
## 가. 효과 검증

- 1) 검증시기 : 2020년 11월 말
- 2) 검증대상 : A지역(총 2개 학교) - 교사 10명, 학생 25명
- 3) 검증방법 : 전통게임 적용 후 설문조사를 통한 검증 실시

## 교사 대상 설문결과

(N = 10)





나. 수업 후기

재미있는 전통놀이 활동

- 안동 북주초 6학년 1반 \*\*\*학생의 일기를 재구성함 -

작년까지 사회나 역사수업이 있는 날에는 하루 종일 우울하고 싫었다. 특히나 올해는 코로나 때문에 마스크를 쓰고 꼼짝달싹 못하는데... 역사수업처럼 잠이 오는 수업을 하면 나도 모르게 잠이 오고 졸렸다. 그런데 올해 우리 담임 선생님이 되신 김지환 선생님은 조금 달랐다. 아니 많이 다르다. 그리고 그래서 사회 시간이 기대된다. 선생님은 옛날에 있었던 일, 옛날 사람들이 했던 것들을 너무나도 재미있게 알려주신다. 아니 알려주실 뿐 아니라 그걸 게임으로도 만들어서 우리에게 가르쳐 주신다.

‘에이.. 말이 게임이지 또 규칙 몇 개 만들어서 활동해보는 그런 수업이겠지...’ 처음 선생님이 전통 놀이로 게임을 해보려고 했을 때는 그렇게 생각했다. 사실 그런 수업이 많이 있었다. 게임이라고 해놓고 알고 보면 게임도 아니고, 수업을 들으면 차라리 이해라도 가지만, 게임도 수업도 아닌 그런 것. 하지만 선생님의 게임은 달랐다. 이걸... 진짜 게임이었다!

모양과 주제는 분명 옛날 사람들이 했던 것인데, 나는 그리고 친구들은 어느 새 그 속에 빠져들었다. 옛날 사람들이 고장 이름을 공부할 때 썼던 놀이를 변형시킨 것이라고 말씀하셨다. 난 그걸 듣고 ‘아 옛날 사람들도 많은 걸 외워야했구나..’ 생각했다. 하지만 선생님과 게임을 하다가 난 문득 이런 생각이 들었다. ‘아니, 옛날 사람들은 우리보다 더 재밌게 공부를 하고 있었던 건가!’ 너무 억울했다. 이런 재미있는 걸 지금 알게 되어서 말이다.

내 동생도 지금 우리학교에 다니는데 내년엔 김지환 선생님 반이 되어서 더 업그레이드 되었으면 좋겠다.

### 게이미피케이션의 가능성을 다시 한 번 경험한 소중한 1년

- 연구회 교사 최광현의 상담록을 재구성함 -

“이제, 우리 마지막 모임인가요?”

“에이, 선생님, 올해의 마지막 모임이라고 하면 안 될까요?”

“아. 그렇네요. 하하하”

고경력교사, 저경력교사, 특수교사, 초등교사. 각자 서로 다른 교사들이 모여 ‘게임의 민족’이라는 다소 재미있는 연구회 이름을 정하며 까르르 웃던 첫 시작

그런데 벌써 올해가 끝나 가고 있습니다. 특히 올해는 코로나로 첫 시작부터 삐그덕 거렸기에 게임 러터러시 연구회 활동이 다소 막연했지요. 그리고 중간 중간 드는 의구심까지.. ‘이렇게 하면 될까요 선생님?’, ‘저희가 잘 하고 있는 걸까요?’

하지만 우리 연구회 교사들은 중간 중간 전문가의 컨설팅을 받으며 때로는 함께 밥을 먹어가며 우리 스스로에 대한 확신을 얻어 갔습니다. 그렇게 진정성 있는 노력과 다양한 활동의 결과 1년여의 시간이 끝났습니다.

우리 연구회를 두 단어로 정의하자면 연계, 그리고 협업입니다. 일반교사/비교과교사, 저경력교사/고경력교사 이분법으로 나누지 않고, 모두 함께 학생들의 즐거운 학교생활과 수업을 위한 방법을 찾기 위해 서로 협업하였습니다. 그리고 그 결과 전통놀이라는 새로운 주제 속에서 게임의 가능성을 발견했습니다. 그리고 그 가능성을 현실화하기 위해 게임을 만들어 가는 과정에서 서로간의 장점과 특성을 살려 연계된 노력을 진행하였습니다. 코로나로 인해 예년에 비해 함께 모여 소통하는 시간은 분명 줄어들었지만, 그럼에도 불구하고 서로의 마음은 협업과 연계의 가치 속에 더욱 가까워진 시간들이었습니다. 말 그대로 ‘같이’의 ‘가치’를 느낀 지난 1년이었지요.

코로나라는 예상치 못한 위기에도 불구하고 우리 교사들과 학생들은 ‘전통놀이’ 그리고 새로운 ‘전통게임’을 통해 함께 협력하고 즐거움을 나누며 우리 조상들이 그래왔듯 다시 한 번 위기를 극복해 나갈 것입니다.

## 3.2 연구개발물 활용 및 활성화 방안

### 가. 교육적 효과

#### 1) 전통놀이의 대중화 및 게임의 교육적 가치 홍보에 기여하였다.

전통놀이는 역사적으로 우리 민족이 어려울 때 조상들이 하나로 뭉치게 하는 수단으로 사용되었다. 사실 올해는 코로나로 인해 우리 민족이 더 없이 어려운 시기라 할 수 있겠다. 학생들은 불규칙적이고 불안한 학습환경 속에서 지내고 있으며 사람과 사람 사이는 점점 멀어져만 가고 있다. 이럴 때 본 연구회의 전통게임은 옛날 우리 조상들에게 전통놀이가 주던 협력과 연계를 깨닫게 해주었으며 학생 간 거리를 좁혀주는 수단이 되었다.

#### 2) 우수한 전통문화를 계승할 수 있는 계기를 마련하였다.

우리들이 잊고 지냈던, 역사 속에 잊혀져 가던 전통놀이 중 수업에 활용할 수 있는 훌륭한 학습 놀이를 현대적 전통게임으로 재해석하여 개발하는 이번 과정을 통해 전통놀이의 교육적 가치를 검증할 수 있었으며 전통이라는 것이 케케묵은 과거의 유산이 아니라 현대적으로 충분히 재해석할 가치가 있다는 사실을 인식하게 되었다.

#### 3) 게임의 교육적 효과를 입증하였다.

흔히 학교 현장에서는 ‘놀이’라는 말이 많이 사용된다. 그리고 이는 학생들의 전인적인 성장을 유도할 수 있는 훌륭한 방법으로 인식되고 있다. 하지만 ‘게임’에 대해서는 그렇지 못하다. 아직도 많은 교사들에게 ‘게임’은 학습을 방해하고 학생의 성장을 가로막는 존재이다. 하지만 이번 전통놀이를 전통게임으로 재해석하는 과정에서 우리 연구회는 물론 많은 교사들이 게임의 교육적 효과를 목격하였고, 그 결과 전통과 게임의 새로운 가능성을 발견하는 계기가 되었다.

### 나. 일반화 방안

1) 본 연구회의 연구 성과물인 ‘고을유람놀이’는 코로나 19 상황을 고려하여 오프라인 수업은 물론 오프라인과 온라인의 블렌디드 러닝, 그리고 온라인 상으로의 보급을 통한 활용 모드를 고려해 개발함으로써 일반화에 용이하다고 판단된다.

2) 본 연구자들은 교수학습 지도안 외에 교사용 지도서(매뉴얼)을 함께 개발하여 본 게임을 사용하려는 사람이라면 누구든 쉽게 활용할 수 있도록 배려하였으며, 동시에 교수자의 부담을 줄여 주기 위해 안내 영상 등을 개발하여 보급한다.

3) 이렇듯 제작, 재구성, 활용의 일반화를 보장함으로써 단순히 ‘연구를 위한 연구’가 아닌 ‘실제 활용을 위한 연구’가 될 수 있었다.

### 3.3 교사연구회 운영 결과 및 제언

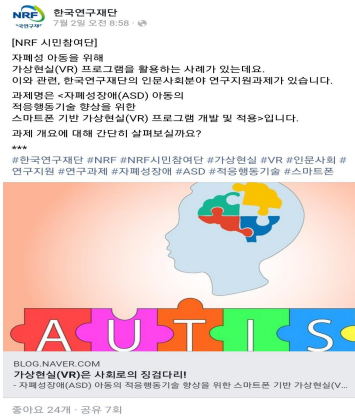
#### 게이미피케이션 연구를 홍보하다!

본 연구회 소속 교사는 현재 한국연구재단 성과확산팀 자문위원으로 활동 중에 있다. 한 해에도 수 없이 많은 연구가 한국연구재단의 지원으로 실시되고 있고 또 그 중에는 참으로 좋은 연구가 많다. 하지만 한국연구재단의 이러한 연구는 국민들의 눈높이와는 다소 동떨어져 있고 다가가기 어렵다는 인식이 있어왔다. 이렇듯 수 많은 연구 중 우수한 게임리터러시 및 게이미피케이션 관련 연구가 사장되고 널리 알려질 수 있는 기회를 놓치는 것이 안타까웠던 본 연구회 소속 교사는 게임리터러시 관련 연구에 대한 내용을 새롭게 발굴해 한국연구재단 페이스북 등 SNS에 탑재를 실시하였고 그 결과 게임에 대한 전국민들의 긍정적 인식을 유도하고 게이미피케이션의 활용 가능성을 다시 한 번 재조명할 수 있는 기회를 만들었다.



**코딩로봇 키트의 개발**

한국연구재단 7월 14일 오전 10:10 · 4인  
[NRF 시민참여단] 4차 산업혁명 시대, 고단 활동을 통해 우리 사회의 고령화 문제를 해결하려는 노력이 있는데요. 한국연구재단은 인문사회분야 일반공동연구지원사업을 통해 <고령화 사회에서 실버케어에 위한 코딩로봇 키트의 개발 및 적용> 관련 연구과제를 지원하고 있습니다. 좀더 자세한 내용은 아래 이미지를 클릭해 보실까요?  
\*\*\*  
#한국연구재단 #NRF #시민참여단 #고령화 #실버케어 #코딩 #로봇 #4차산업혁명



**가상현실(VR) 프로그램 활용**

한국연구재단 7월 20일 오전 09:58 · 4인  
[NRF 시민참여단] 자폐성 아동을 위해 가상현실(VR) 프로그램을 활용하는 사례가 있는데요. 이와 관련, 한국연구재단의 인문사회분야 연구지원과제가 있습니다. 과제명엔 <자폐성장애(ASD) 아동의 적응행동기술 향상을 위한 스마트본 기반 가상현실(VR) 프로그램 개발 및 적용>입니다. 과제 개요에 대해 간단히 살펴보실까요?  
\*\*\*  
#한국연구재단 #NRF #NRF시민참여단 #가상현실 #VR #인문사회 #연구지원 #연구과제 #자폐성장애 #ASD #적응행동기술 #스마트본



**게임으로 게임 몰입을 치유**

한국연구재단 6월 8일 오전 08:57 · 4인  
[NRF 시민참여단] 오늘 NRF 시민참여단이 보내는 주제는 "게임으로 게임과 몰입을 치유하다"입니다. 게임에 대한 인식정환을 통해 무조건적으로 부정적 시선을 보내는 대신 학생을 몰입하게 하는 게임의 영향력을 치유에 활용하고자 하는 새로운 접근법을 소개하고 있습니다. \*\*\* 자세한 사항은 아래 이미지를 클릭해 주세요!  
#한국연구재단 #NRF #NRF시민참여단 #시민참여단 #연구성과 #게임 #게임과몰입 #청소년 #게이미피케이션

#### 본 연구회 활동이 전국에 소개되다!

본 연구회의 활동이 전국 공공기관과 교육기관의 교육관계자 및 교사를 대상으로 발간되는 교육잡지에 소개되었다. 이러한 연구회의 소개는 2019년 겨울에 이어 2020년 여름, 총 2번 이루어졌는데 그 내용에는 한국콘텐츠진흥원의 지원을 받아 게임리터러시 관련 연수를 경북에서 개최한 내용, 2018 게임리터러시 우수 연구회로 선정되어 교사 대상 직무 연수를 개최했다는 내용, 그리고 다양하고 창의적인 학생 메이커 동아리 및 게임 관련 활동을 지속적으로 실시하고 있다는 내용 등이 포함되었다. 이러한 연구회의 활동 홍보는 결국 한국콘텐츠진흥원의 게임리터러시 교사 연구회 및 선도교사 활동에 대한 홍보로 이어질 것이며 게임리터러시와 게이미피케이션에 대한 교사들의 긍정적인 관심을 유발하는 결과로 이어질 것이라 기대된다.

