

13

CHAPTER



육량이 나르샤



13

육량이 나르샤

육량이 나르샤

책임연구원	이진아(서울삼광초등학교)
공동연구원	우경희(서울삼광초등학교), 박진솔(서울삼광초등학교), 박윤지(서울삼광초등학교), 정혜윤(서울삼광초등학교), 김유민(서울삼광초등학교)

I 연구 운영 주제 및 목적

1. 운영의 주제

1.1 ‘핵심역량과 함께하는 메타버스 진로 체험’ 현장 연구의 필요성

- 가. 학생의 흥미와 특기를 찾고, 발달단계를 고려하여 직업적 잠재력을 계발해야 함
- 나. 교실 내 진로교육이 주로 직업교육에 치중된 한계를 극복해야 함
- 다. 홀랜드 진로검사 6유형을 활용한 양질의 진로 체험 기회 제공
- 라. 메타버스를 통해 가상 체험을 하며 몰입도 높은 진로교육 제공

2. 운영의 목적

2.1 ‘육량이 나르샤’ 교사연구회 운영 이유

- 가. 학교 교육 현장에의 게임 리터러시 적용 및 활성화 방안 모색
- 나. 교육부에서 제시하는 학교별 진로교육이 나아갈 방향에 대한 시사점 제시
- 다. 교육적 게임 요소를 추출하여, 아동의 학습 흥미 및 2015 개정 교육과정에서 제시하는 6대 핵심역량 함양

2.2 '육량이 나르샤' 교사연구회 운영 목표

- 가. 게임 리터러시의 중요성을 인식하고, 일상과 연결되는 게임 속 문제 해결 개념 요소를 활용한 수업 모델 개발
- 나. 교과 속 문제해결 요소와 게임 요소를 결합한 수업모형을 개발하여 수업계획안을 작성하고 교구를 개발
- 다. 수업모형을 현장에 적용하여 학생의 게임 리터러시 능력과 다양한 공간에서의 상호 의사소통 역량, 지식정보처리역량, 공동체 역량 향상 방안 연구
- 라. 게임 요소를 적용한 다양한 교과수업의 활용방안 제시, 여러 교과의 융합 활동을 개발하여 수업 참고자료 개발

II 연구 운영 사례 적용

1. 수업 계획

1.1 연구 주제 : 신기한 SCHOOL VERSE - 상상을 현실로 만드는 메타버스 진로 탐색

1.2 연구 주요 추진 내용

단계	추진 내용	기간(2021년)
준비/계획	- 자료수집 및 선행연구 분석(홀랜드 직업진로 6유형 포함) - 연구주제 및 방향 설정 -연구회 역할 분담	8월 중
탐색	- 다양한 메타버스 공간의 특성 분석 - 개더타운의 특성과 활용법 탐색, 전문가 멘토링 참석	9월 중~10월 초
제작	- 개더타운을 활용한 메타버스 공간 구현(삼광스쿨버스) - 구현한 공간 시범운영 및 문제점 보완	10월 중
실행	- 4학년 학생 대상으로 수업 운영 및 활동지 작성 - 문제점 발견 및 수정보완하여 재운영	11월 중
평가	- 활동 내용 평가, 잘 된 점과 보완점 모색 - 발전 및 확산 방안 모색	11월~12월 중

1.3 게임의 세부 내용

가. 게임의 전체 줄거리 요약

- '신기한 스쿨버스' 라는 메타버스 게임 공간에서, 6개 유형으로 나뉜 직업체험 공간을 통해 미션을 해결하며 간접적으로 직업체험 및 흥미, 적성의 발견 기회를 가짐

나. 게임의 세부 구성 요소

- 도입영상: '신기한 스쿨버스'에 대한 간략한 설명과 체험 방법 안내
- 홀랜드 6유형에 기반한 체험버스를 통해 방탈출, 시뮬레이션 게임 등을 체험함



2. 운영 사례

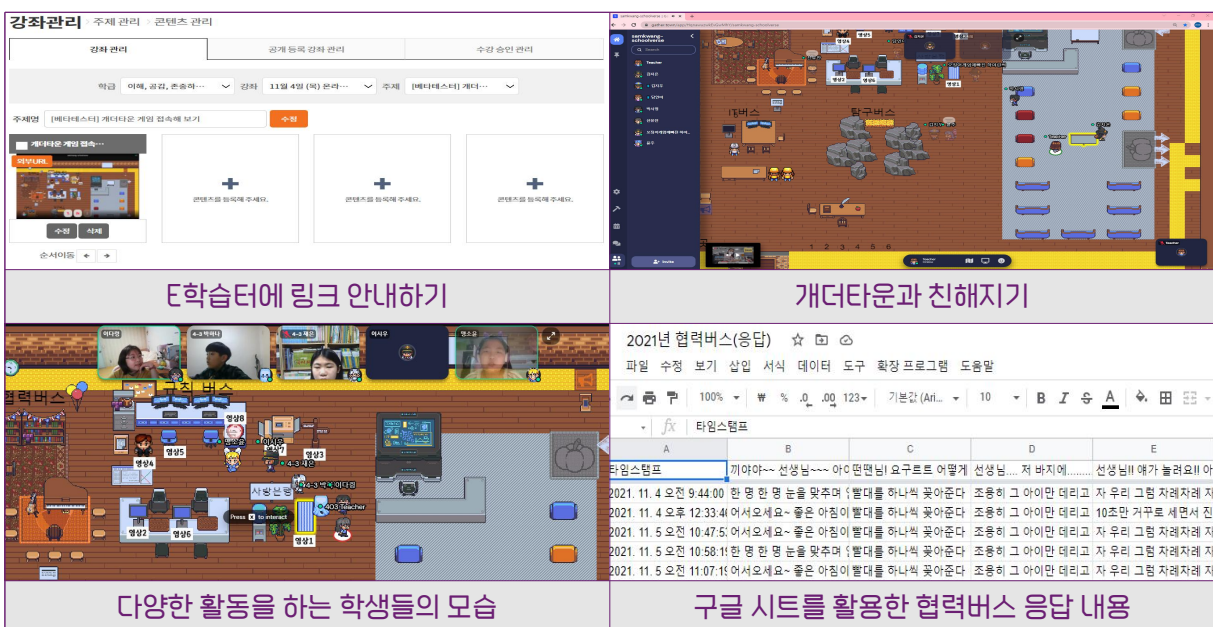
2.1 메타버스를 활용한 진로교육 게임 [신기한 스쿨버스] 운영 사례

가. 게임 실행 절차

단계	운영 세부사항	비고
게임 수업 안내하기	- 개더타운 플랫폼에 대한 안내 및 이해 - 개더타운 게임의 목표, 기대효과 안내, 게임 접속 방법 안내	e학습터를 통해 링크 안내
게임 수업 실행하기	- 개더타운 탐색: 캐릭터 만들고 공간 탐색하기 - 스쿨버스 탑승하기: 안내영상을 시청하며 활동 확인 - 여섯 개의 공간(버스) 중 자신이 원하는 공간부터 차례로 다양한 게임 체험하기	활동지 활용
게임 후 느낌 나누기	- 각 버스 체험 후 재미있었던 점과 어려웠던 점 느낌 나누기 - 각 버스의 진로직업 특징과 자신의 특기적성 연결	활동지 활용

2.2 운영 세부사항

- 운영 대상: 4학년 2개 학급 (총 38명)
- 운영 장소: 온라인 회의 플랫폼(ZOOM) 및 개더타운
- 운영 방법: 메타버스(개더타운) 플랫폼을 활용한 원격 활동
 - 1) E학습터에 링크 연결, 실시간 쌍방향 학습 중 동시 접속을 통해 활동 안내
 - 2) 개더타운에 동시 접속, 혹은 자유롭게 접속하여 다양한 게임을 체험함
 - 3) 활동을 체험한 후 활동지를 해결하며 알게 된 내용 정리
- 활동 장면



Ⅲ 연구 운영 결과

1. 활동 결과 분석

1.1 만족도 및 참여도 분석 결과

- 가. 진로 영역에 대한 호기심 증가
- 나. 6대 핵심역량과 관련한 지표에서 유의미한 성장 확인

1.2 교육적 효과

- 가. 진로에 대한 기본 흥미 강화
- 나. 2015 개정 교육과정에 제시된 6대 핵심역량 강화
- 다. 게임리터러시와 게임 내 의사소통 능력의 강화

2. 연구개발물 활용 및 활성화 방안

2.1 성과 목표 확대 계획

- 가. 연구 자료 공유
 - 교내 자율장학, 교원학습공동체, 온라인 커뮤니티, 기타 공유 플랫폼 등 통해 공유
- 나. 메타버스 접근성 개선
 - 새로운 메타버스 연구에 대한 기반 마련, 제작 방법 공유 등 메타버스 활용방안 공유
- 다. 지속적인 사례 나눔
- 라. 학습공동체의식 함양

3. 교사연구회 운영 결과 및 제언

3.1 교사연구회 운영 결과

- 가. 교육과정과 게임요소 연계를 통해 유의미한 수업 확장 경험
- 나. 교사 및 학생의 상상력과 감수성 향상
- 다. 수업에 대한 자신감 향상
- 라. 학생 및 교사의 소프트웨어적 사고력 향상

3.2 프로그램 확산 및 활성화를 위한 제언

- 가. 다양한 환경에서 접속 가능한 방법 연구
- 나. 온라인과 오프라인 활동 적절하게 결합
- 다. 경험을 통해 발견한 시행착오와 우수한 점을 풍부하게 공유하기


IV 부록

1. 교수학습지도안(일부)

단계	학습 요소	교수·학습활동		시간	자료(㉔) 및 유의점(㉕)
		교사	학생		
문제 확인	동기유발 공감	<ul style="list-style-type: none"> • '삼광 스쿨버스' 만나보기 <ul style="list-style-type: none"> - '삼광 스쿨버스'에서 볼 수 있는 것은 무엇입니까? - '삼광 스쿨버스'에서 할 수 있는 것은 무엇입니까? • '삼광 스쿨버스' 안내 영상 시청 <ul style="list-style-type: none"> - 영상의 주인공은 어떤 상태입니까? - 삼광 스쿨버스에는 어떤 체험버스가 있습니까? - 영상을 통해 알 수 있는 내용은 무엇입니까? 	<ul style="list-style-type: none"> - 버스 좌석입니다. - 커다란 텔레비전(전광판)입니다. - 옆 친구와 이야기할 수 있습니다. - 영상을 시청할 수 있습니다. - 다른 공간으로 갈 수 있습니다. - 원하는 곳으로 캐릭터를 이동할 수 있습니다. - 좀처럼 내 얼굴과 소리를 보여주거나 없앨 수 없습니다. - 다른 나라에 유학을 갑니다. - 다른 나라와 외교 회의를 합니다. 	4'	㉔ 메타버스 공간 '삼광 스쿨버스', 활동지, 인터넷 환경 ㉕ 메타버스 공간을 자유롭게 탐색하며, 메타버스 공간에 대한 친숙도를 높일 수 있도록 한다.
	학습 문제 확인	<ul style="list-style-type: none"> • 학습문제 확인하기 <ul style="list-style-type: none"> - 이번 시간에 공부할 내용을 알아봅시다. <p style="text-align: center;">개더타운 '삼광 스쿨버스' 공간을 탐방한 후 나에게 가장 잘 맞는 직업 유형을 찾아 말해 봅시다.</p> <p>[활동1] 체험버스 탐색하기 [활동2] 체험버스 미션 해결하기 [활동3] 체험버스 미션 소감 나누기</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 마음이 땀 뚫려 있어서 진정한 나를 찾으며 채워야 한다고 하였습니다. - 경영버스/협력버스/규칙버스/예술버스/IT버스/탐구버스입니다. - 체험버스 이용 방법입니다. - 체험버스들에 가서 미션을 완료하는 방법입니다. 	2'	
문제 해결 방법 탐색	체험버스 탐색하기	<ul style="list-style-type: none"> • 체험버스 이모저모 <ul style="list-style-type: none"> - 각 체험버스에 들어가서 볼 수 있는 것은 무엇입니까? - 각 체험버스에서 미션을 수행하기 위해서는 어떻게 해야 합니까? - 각 체험버스에서 미션을 수행할 때의 주의점은 무엇입니까? 	<ul style="list-style-type: none"> - 어떤 물건 근처에 가면 노란색으로 변합니다. - x를 누르라고 안내합니다. - 영상에서 알려준 것을 참고합니다. - X키를 눌러 봅니다. - X키를 눌러서 나오는 영상을 봅니다. - X키를 눌러서 나오는 물음에 답합니다. - 친구들에게 답을 미리 알려주지 않습니다. - 체험버스의 물건들을 함부로 옮겨두거나 지우지 않습니다. - 성실하게 참여합니다. - 친구가 어려움을 겪을 때 도와줍니다. 	10'	㉔ 메타버스 공간, '삼광 스쿨버스' 활동지, 인터넷 환경 ㉕ 체험버스에서 다양한 미션을 원활히 수행할 수 있도록 여러 가지 기능을 충분히 익히도록 한다.

단계	학습 요소	교수·학습활동		시간	자료(㉔) 및 유의점(㉕)
		교사	학생		
문제 해결하기	체험버스 미션 해결하기 창의적 사고	<ul style="list-style-type: none"> - 어떤 체험버스를 가장 먼저 탐색하고 싶습니까? 그렇게 생각한 이유는 무엇입니까? - 다양한 체험 버스를 자유롭게 탐색해 봅시다. 	<ul style="list-style-type: none"> - 협력버스를 먼저 탐색하고 싶습니다. 친구들과 협력하는 것을 좋아하기 때문입니다. - 탐구버스를 먼저 탐색하고 싶습니다. 저는 과학을 좋아하기 때문입니다. - 여섯 개의 체험 버스를 자유롭게 탐색하며 각각의 미션을 해결한다. - 미션을 해결한 후 알게 된 점과 자신이 느낀 점을 활동지에 기록한다. 	12'	㉔ 메타버스 공간, '삼광 스쿨버스' 활동지, 인터넷 환경 ㉕ 자신의 흥미와 특기와 연결지어 희망하는 것부터 먼저 체험해 볼 수 있도록 안내한다. ㉕ 메타버스 내에서도 협력이 가능함을 알리고, 어려움을 겪는 친구가 있으면 다가가서 도와줄 것을 권장한다.
	체험버스 미션 소감 나누기 배려, 경청	<ul style="list-style-type: none"> • 체험버스 미션 후 소감 나누기 - [관찰평가] 나와 가장 잘 맞는 체험버스는 무엇이고 그 이유는 무엇입니까? - 나에게 어렵게 느껴졌거나, 다시 도전해보고 싶은 체험버스는 무엇입니까? 	<ul style="list-style-type: none"> - 경영버스가 제일 잘 맞았습니다. 사장님이 되어서 스스로 결정하는 것이 재미있었기 때문입니다. - IT버스가 잘 맞았습니다. 코딩을 하고 프로그램을 만드는 것이 저의 특기랑 비슷해서입니다. - 예술버스입니다. 마음먹은 대로 잘 되지 않아서 나중에 다시 도전해 보고 싶습니다. 	8'	
적용 및 정리하기	적용 및 발전 정리 및 차시 예고	<ul style="list-style-type: none"> • 미래 직업과 연결하기 - 여러 가지 버스 중 미래의 직업을 고른다면 무엇을 선택하겠습니까? • 다음 차시 예고 - 다음 시간에는 자신의 장점을 탐색하는 시간을 가지겠습니다. 	<ul style="list-style-type: none"> - 탐구버스를 선택하고 고고학자가 되고 싶습니다. 화석과 고대 미스터리를 해결하는 것이 재미있었습니다. - 규칙버스의 은행원이 되고 싶습니다. 처음에는 어려울 것 같았는데 하다 보니까 규칙적으로 일하는 게 잘 맞는 것 같아서입니다. - 감사합니다. 	4'	㉕ 다양한 직업과 체험결과를 자연스럽게 연결하여 진로활동의 학습목표를 재확인한다.

2. 학생용 활동지(일부)

(교표)	메타버스 진로교육 - 내 꿈을 찾아서 -		4학년 반 번 이름
------	----------------------------------	--	---------------

* 개더타운에 들어가서 다양한 진로 활동을 체험해봅시다.

다녀온 곳	재미있었던 부분	활동을 하며 느낀 점
(예) It버스, 예술버스 등		

* 활동을 하면서 어려웠던 점, 재미있었던 점, 느낀 점 등을 자유롭게 적어봅시다.
