

2025 교사 게임리터러시 연수(활용과정)

놀이를 학습으로, 아이디어를 현실로

: 노코딩 툴 활용 게임리터러시 활용 과정

주최  문화체육관광부

주관  한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

운영사무국  경인교육대학교

 (사)한국창의정보문화학회
The Korean Society for Creative Information Culture



수업 속 게이미터러시, 이런 고민이 있으신가요? *

기술의 장벽

- 수업에 게임을 활용하고 싶지만, 코딩은 너무 어렵고 막막함
- 게임 제작은 전문 개발자의 영역으로만 인식됨
- 기술적 진입 장벽으로 인해 창의적 아이디어 구현이 어려움
- 개발자에 의존해야 하는 상황

활용의 한계

- 카훗, 워드월 등 좋은 툴이 있지만 단순 퀴즈 풀이로만 활용 중
- 게임의 다양한 메커니즘과 요소를 제대로 활용하지 못함
- 학생들의 참여는 일시적이고 피상적인 수준에 그침
- 기존 툴의 가능성을 충분히 발휘하지 못하는 상황

설계의 막막함

- 게임처럼 재미있는 수업을 직접 기획하고 싶지만 시작점이 불분명함
- 게임 요소를 어떻게 교육적으로 활용해야 할지 방향성 부재
- 학습 목표와 게임 요소를 어떻게 연결해야 할지 고민됨
- 체계적인 설계 방법론의 부재

효과에 대한 의문

- 단순히 재미만 추구하다가 학습 목표를 놓치게 될까 우려됨
- 게이미피케이션이 실제 학습 효과로 이어질지 의문
- 일회성 이벤트로 끝나지 않을까 하는 걱정
- 평가와 연계하기 어려운 점에 대한 고민

* Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.

* Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.



본 연수의 큰 그림



1

관점의 정립 (Why)

- 왜 노코딩 툴인가?
- 교사의 역할 변화: '사용자'에서 '설계자'로
 - 기술 장벽을 넘어 창의적 실험 촉진
 - 게임리터러시의 본질적 가치 탐색
 - 교육 패러다임의 전환점

2

도구의 탐색 (What)

- 무엇을 활용할 것인가?
- 대표 툴 8종 심층 분석
- 3가지 유형 분류 및 특징
- 수업 목표에 맞는 최적의 도구 선택 전략
- 각 툴의 교육적 활용 가능성

3

경험의 설계 (How)

- 어떻게 가르칠 것인가?
- 4단계 학습 로드맵 제시
- '비계 설정'을 통한 체계적 성장 지원
- 학생 주도적 창작으로의 전환
- 평가와 피드백 방법론



오늘의 학습 여정: 3단계 로드맵

1부. 관점의 전환: 노코딩 툴의 본질적 가치

- 게임리터러시 교육에서 노코딩 툴의 중요성
- 교사의 역할 변화: '사용자'에서 '학습 경험 설계자'로

2부. 도구 탐색과 경험 설계

- 3가지 유형의 노코딩 툴 심층 분석
- 8가지 대표 툴의 특징과 활용법

3부. 경험의 설계

- '창조'를 이끄는 4단계 학습 설계 방법론
- 실제 교실에서의 적용 방안





1부. 관점의 전환: 노코딩 툴의 본질적 가치



Part 1. 관점의 전환



노코딩 툴의 본질적 가치와 필요성

- 노코딩 툴은 단순한 기술적 도구가 아닌 교육 패러다임의 전환점
- 교사들이 코딩 장벽 없이 게임 설계 원리를 직접 체험하고 적용
- 학생들을 '소비자'에서 '창작자'로 전환시키는 핵심 매개체
- 게임의 교육적 활용을 넘어 게임 설계 사고를 배양하는 도구

게임리터러시 교육에서의 중요성

- 디지털 시대 필수 역량으로서의 게임리터러시 교육
- 단순 게임 소비를 넘어 비판적 분석과 창의적 제작 능력 함양
- 학생들의 미디어 해석 능력과 디지털 표현력 강화
- 교사가 먼저 게임 설계 원리를 이해해야 효과적인 교육 가능



결론: 노코딩 툴은 '훈련소'다



1

단순한 '도구'가 아닌 교사의 '관점'을 바꾸는 도구

- 일시적인 수업 재미 요소가 아닌 교육 패러다임의 전환점
- '수업 실행자'에서 '학습 경험 설계자'로의 관점 변화 *
- 기술적 구현보다 교육적 목표와 학습자 경험에 집중 **
- 게임 요소를 단순 활용하는 것이 아닌 게임적 사고방식 체득
- 교사의 창의적 교육 설계 역량 강화의 핵심 도구

2

궁극적 목표: '게임 디자이너' 역량 체득

- 게임의 핵심 원리와 메커니즘을 이해하고 교육에 적용
- 학습 목표에 맞는 최적의 게임 요소 선택 능력 배양
- 학생들의 몰입과 동기를 유발하는 경험 설계 역량
- 실패와 피드백을 통한 지속적 개선 사이클 구축
- 궁극적으로 학생들도 창작자로 성장시키는 멘토 역할

* Schön, D. A. (1983). *The reflective practitioner: How professionals think in action*. Basic Books.

**Wiggins, G., & McTighe, J. (2005). *Understanding by design*. ASCD.



가치 1: 기술의 장벽을 허무는 실습용 샌드박스



1

기술의 장벽을 허무는 '실습용 샌드박스' *

- 게임 제작의 기술적 장벽을 낮춰 교사들이 쉽게 접근
- 코딩 지식 없이도 게임 설계 원리 학습 가능
- 실패에 대한 부담 없이 자유롭게 실험
- 아이디어에서 실제 구현까지의 과정 단축
- 교육적 상상력을 즉시 형태화할 수 있는 환경

2

과거의 문제점

- 게임 제작은 전문 개발자의 영역으로만 인식
- 코딩 장벽으로 인한 접근성 제한
- 아이디어가 있어도 기술적 구현 불가능
- 개발자 의존도가 높아 교사의 자율성 제한
- 실패 비용이 높아 새로운 시도를 주저함

3

노코딩 툴의 역할

- 직관적인 인터페이스로 쉬운 조작 가능
- 파워포인트처럼 익숙한 도구와 유사한 사용법
- 아이디어를 즉시 프로토타입으로 구현
- 실시간 수정과 피드백 적용 용이
- 안전한 실험 환경으로 창의적 시도 장려



자신감의 씨앗: 나도 할 수 있다



기술적 부담 해소

- 코딩 문법 암기 없이 게임 로직에만 집중 가능
- 복잡한 기술적 구현은 툴이 자동으로 처리
- 직관적인 인터페이스로 진입장벽 낮춤
- 익숙한 도구(파워포인트 등)와 유사한 사용법
- 실패에 대한 두려움 감소로 다양한 시도 가능



자기 효능감 증대 *

- 작은 성공 경험을 통한 자신감 획득
- '나도 할 수 있다'는 긍정적 마인드셋 형성
- 점진적 도전을 통한 역량 성장 경험
- 학생들에게 직접 제작한 콘텐츠로 수업 진행
- 교사로서의 전문성과 창의성에 대한 자부심 향상



가치 2: 게임 메커니즘의 살아있는 교과서



1

게임 메커니즘의 '살아있는 교과서' *

- 추상적 게임 이론을 실제로 체험하며 학습
- 게임의 핵심 원리를 직접 만지고 조작하는 경험
- 게임 요소의 교육적 효과를 몸소 체득
- 이론과 실제의 간극을 좁히는 실습 환경
- 게임 디자인 사고를 실시간으로 검증

2

과거의 문제점

- 게임 요소(경쟁, 보상, 규칙 등)를 이론으로만 학습
- 추상적 개념으로만 이해하여 실제 적용에 어려움
- 게임 메커니즘의 효과를 직접 경험하기 어려움
- 교육적 효과에 대한 검증 없이 도입
- 이론과 실제 사이의 괴리 발생

3

노코딩 툴의 역할

- 추상적 게임 이론을 구체적 경험으로 전환
- 직접 만든 콘텐츠로 게임 원리 체험
- 각 툴의 고유한 메커니즘을 통한 학습
- 이론의 실제 효과를 즉각적으로 검증
- 게임 요소의 교육적 활용 방안 발견



이론을 경험으로: 대표 툴 메커니즘 분석 *

카훗 (Kahoot!)

- 시간 압박(Timer)이 만드는 긴장감과 집중력 향상
- 실시간 순위표(Leaderboard)를 통한 경쟁 심리 자극
- 포인트 시스템을 통한 즉각적 보상 메커니즘
- 음악과 색상을 활용한 감각적 피드백 제공

김킷 (Gimkit)

- 게임 내 경제 시스템을 통한 자원 관리 학습
- 위험과 보상(Risk & Reward) 메커니즘 체험
- 전략적 투자와 의사결정 능력 향상
- 장기적 목표 설정과 성취를 통한 지속적 동기 부여

워드월 (Wordwall)

- 동일 콘텐츠의 다양한 게임 장르 변환 경험
- 규칙 변화에 따른 학습 경험의 다양화
- 랜덤 요소를 통한 재미와 반복 학습 유도
- 시각적 요소와 애니메이션을 통한 몰입감 증대

메타버스 기반 툴

- 공간적 경험을 통한 몰입형 학습 환경 제공
- 아바타를 통한 자기표현과 사회적 상호작용
- 가상 공간에서의 협업과 문제해결 경험
- 현실 세계의 제약을 넘어선 창의적 학습 활동

* Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning—A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818.

* Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media.



가치 3. '개발(How)'에서 '기획(What & Why)'으로의 관점 전환 *

탈피해야 할 관점: 'How' (기술 구현)

- 어떻게 점수를 코딩하지?
- 어떻게 캐릭터를 움직이게 하지?
- 어떻게 타이머를 설정하지?
- 기술적 문제에 매몰되어 교육적 가치를 놓치게 됨
- 코딩 문법과 기능 구현에 시간 소모



지향해야 할 관점: 'What' & 'Why' (본질적 기획)

- What(콘텐츠): 어떤 질문과 스토리가 학생들에게 효과적일까?
- Why(교육 목표): 이 게임이 학습 목표 달성에 어떻게 도움이 될까?
- 학생들의 흥미와 참여를 유도하는 요소는 무엇인가?
- 교과 내용을 게임 요소와 어떻게 자연스럽게 연결할 것인가?



'교육 디자이너'로서의 역량 강화



1

기술 구현의 부담 해소

- 복잡한 기능은 툴이 자동으로 처리
- 점수 계산, 타이머, 애니메이션 등 기술적 요소 자동화
- 코딩 없이 드래그 앤 드롭으로 구현
- 실패에 대한 두려움 감소
- 다양한 시도와 실험 가능

2

교육적 설계에 집중

- 학습 목표와 연계된 게임 설계
- 학습자 경험(LX) 중심 사고
- 동기 유발 요소 설계에 집중
- 학생들의 참여와 몰입 유도
- 교육 콘텐츠의 질적 향상

3

역량 전환

- '수업 실행자'에서 '교육 디자이너'로
- 단순 도구 사용자에서 경험 설계자로
- 기술 종속에서 창의적 기획자로
- 소비자에서 생산자로
- 교육 패러다임의 전환자로



가치 4. 빠른 제작과 수정을 통한 '교육적 실험'의 촉진



1

과거의 문제점

- 높은 제작 비용과 시간
- 한번 만든 자료 수정이 어려움
- 실패에 대한 심리적 부담
- 새로운 시도에 대한 두려움
- 완벽주의로 인한 시도 자체의 어려움

2

노코딩 툴의 역할

- 10분 만에 게임 아이디어 시제품화
- 즉각적인 개선(Iteration) 가능
- 실시간 피드백 반영 용이
- 다양한 버전 실험 가능
- 저비용 고효율의 프로토타이핑

3

교육적 효과

- 교육 방법론의 빠른 검증
- 학생 반응에 따른 즉각적 수정
- 맞춤형 학습 경험 제공
- 교사의 창의적 시도 증가
- 학습 효과 극대화



실패를 두려워하지 않는 '민첩한(Agile) 교실' *

다양한 교육적 시도와 검증

- 저비용, 고효율로 수많은 가설을 빠르게 검증
- '완벽한 한 번'보다 '빠른 여러 번'의 시도 장려
- 실패를 학습의 기회로 활용
- 다양한 교수법과 게임 메커니즘 실험
- 학생들의 참여도와 흥미 요소 발견



데이터 기반 의사결정과 최적화

- 학생들의 실제 반응 데이터 기반 수업 개선
- 어떤 문제가 어려운지, 어떤 활동이 효과적인지 파악
- 지속적인 실험을 통한 맞춤형 교육 방법론 발견
- 학급별, 학생별 최적화된 접근법 개발
- 교육 효과의 객관적 측정과 개선



가치 5. 학생을 '소비자'에서 '창작자'로 전환



1

과거의 역할 한계

- 학생은 주로 만들어진 게임의 수동적 소비자
- 교사가 제공한 콘텐츠만 경험
- 일방향적 지식 전달 구조
- 창의성 발휘 기회 제한
- 비판적 수용에 그치는 경험

2

노코딩 툴의 가능성

- 쉬운 사용성으로 학생도 게임 제작 가능
- 직관적 인터페이스로 진입장벽 낮음
- 프로젝트 기반 학습(PBL) 촉진
- 배운 내용으로 직접 퀴즈, 게임 제작
- 수업 참여자에서 콘텐츠 제작자로 성장

3

학생 주도 창작의 효과

- 능동적 학습 태도 형성
- 심층적 이해와 지식 내재화
- 창의적 문제해결 능력 향상
- 또래 학습과 협업 능력 강화
- 디지털 제작 역량 향상



게임리터러시 교육의 궁극적 목표 달성

비판적 플레이어를 넘어 창의적 제작자로

- 게임을 단순히 소비하는 것을 넘어 게임의 작동 원리를 이해
- 수동적 플레이어에서 능동적 창작자로 역할 전환
- 미디어를 비판적으로 분석하고 창의적으로 재구성하는 능력 배양
- 디지털 환경에서의 자기표현과 소통 능력 향상

게임 설계 원리의 체득

- 직접 게임을 만들며 규칙과 시스템을 설계하는 경험
- 재미와 도전, 보상의 균형을 직접 조절해보는 과정
- 사용자 경험(UX)을 고려한 설계 능력 향상
- 게임 메커니즘의 교육적 활용 가능성 발견

학습 내용의 심화 및 내재화

- '가르치기 위해 배우는 것'처럼 '만들기 위해 배우는' 과정
- 게임 제작을 위해 교과 내용을 더 깊이 이해하게 됨
- 지식의 실제적 활용과 응용 능력 향상
- 학습 동기와 몰입도 증가로 학습 효과 극대화

디지털 시민으로서의 성장

- 디지털 도구를 소비하는 것을 넘어 생산하는 경험
- 온라인 환경에서의 창작과 공유 문화 이해
- 저작권과 디지털 윤리에 대한 인식 제고
- 미래 사회가 요구하는 디지털 창작 역량 함양





2부. 도구 탐색과 경험 설계

3가지 유형의 툴 탐색



노코딩 툴의 5가지 핵심 가치



1. 자신감

- 기술 장벽을 허무는 안전한 샌드박스 환경 제공
- 코딩 문법 암기 없이 게임 로직에 집중 가능
- 실패에 대한 두려움 감소로 다양한 실험 장려
- 수정과 재시도가 쉬운 환경으로 부담 감소
- 작은 성공 경험을 통한 자기 효능감 증대

2. 체험

- 추상적 이론을 경험으로 바꾸는 살아있는 교과서
- 직접 만든 콘텐츠로 게임 메커니즘 체험
- 이론의 구체화를 통한 게임 원리 체득
- 각 툴의 고유한 시스템을 통한 학습
- 게임 요소를 직접 경험하며 이해도 향상

3. 관점

- 기술 구현자에서 교육 경험 디자이너로 전환
- 'How'가 아닌 'What'과 'Why'에 집중
- 학습 목표와 학습자 경험에 초점 맞추기

4. 민첩성

- 실패를 두려워하지 않는 신속한 교육 실험실
- 빠른 프로토타이핑과 즉각적인 개선 가능
- 데이터 기반 의사결정으로 수업 지속적 개선

5. 창조

- 수동적 소비자를 능동적 창작자로 성장시킴
- 학생들이 직접 게임 제작 경험 제공
- 프로젝트 기반 학습으로 학습 내용 심화 및 내재화



노코딩 툴 분류



수업 목표에 따른 3가지 유형 분류 *

게임화 도구는 수업 목표와 학습 활동의 특성에 따라 크게 세 가지 유형으로 분류할 수 있습니다. 각 유형은 서로 다른 교육적 목적을 달성하는 데 최적화되어 있으며, 교사는 수업의 맥락과 학습자의 특성을 고려하여 적절한 도구를 선택할 수 있습니다. 이러한 체계적인 분류는 수많은 에듀테크 도구 중에서 목적에 맞는 도구를 효과적으로 선별하는 데 도움이 됩니다.

각 유형별 핵심 목표와 대표 툴

- 유형 1: 실시간 퀴즈 및 경쟁

빠른 리뷰와 즉각적인 동기 부여 (카훗!, 퀴지즈, 블루켓)

- 유형 2: 전략 및 학급 운영

장기적인 목표와 전략적 의사결정 (김킷, 클래스도조)

- 유형 3: 콘텐츠 제작 및 맞춤형 게임

창의적 기획과 게임 규칙 설계 (워드월, 지니얼리, 플립피티)



유형 1: 실시간 퀴즈 및 경쟁

실시간 퀴즈 및 경쟁 (간편한 리뷰 게임)

수업 내용의 신속한 확인 및 복습

경쟁과 보상을 통한 즉각적인 동기 부여

대표 툴: 카훗!, 퀴지즈, 블루켓

- 학습한 내용을 빠르게 점검하는 퀴즈 형태
- 5~15분 내외의 짧은 시간에 진행 가능
- 오개념 파악과 즉각적인 피드백 제공
- 수업 시작이나 마무리에 효과적

- 점수, 순위표 등을 통한 경쟁 요소 활용
- 정답 시 즉각적인 시청각적 보상 제공
- 성취감과 도전 의식 자극
- 학습 동기를 높이는 게임적 요소 활용

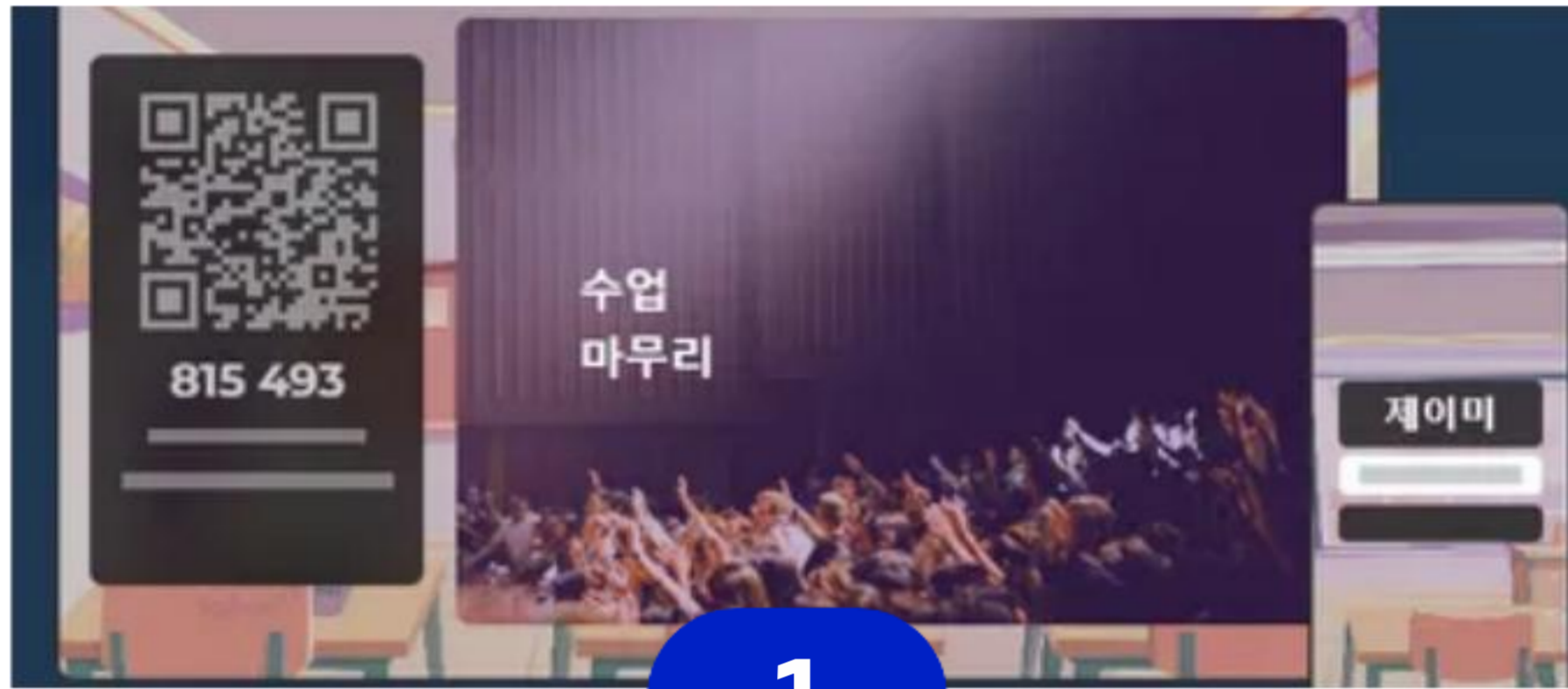
- 수업 중 학생들의 집중력이 떨어질 때 활용
- 긍정적인 긴장감 조성으로 참여도 향상
- 학습 분위기 전환과 활력 제공
- 전체 학급이 함께 참여하는 공동 경험 창출

- 카훗!: 교사 주도 속도의 라이브 퀴즈쇼
- 퀴지즈: 학생 주도 속도의 자기주도형 퀴즈
- 블루켓: 다양한 게임 모드와 캐릭터 수집
- 각 도구별 특징과 장단점 비교



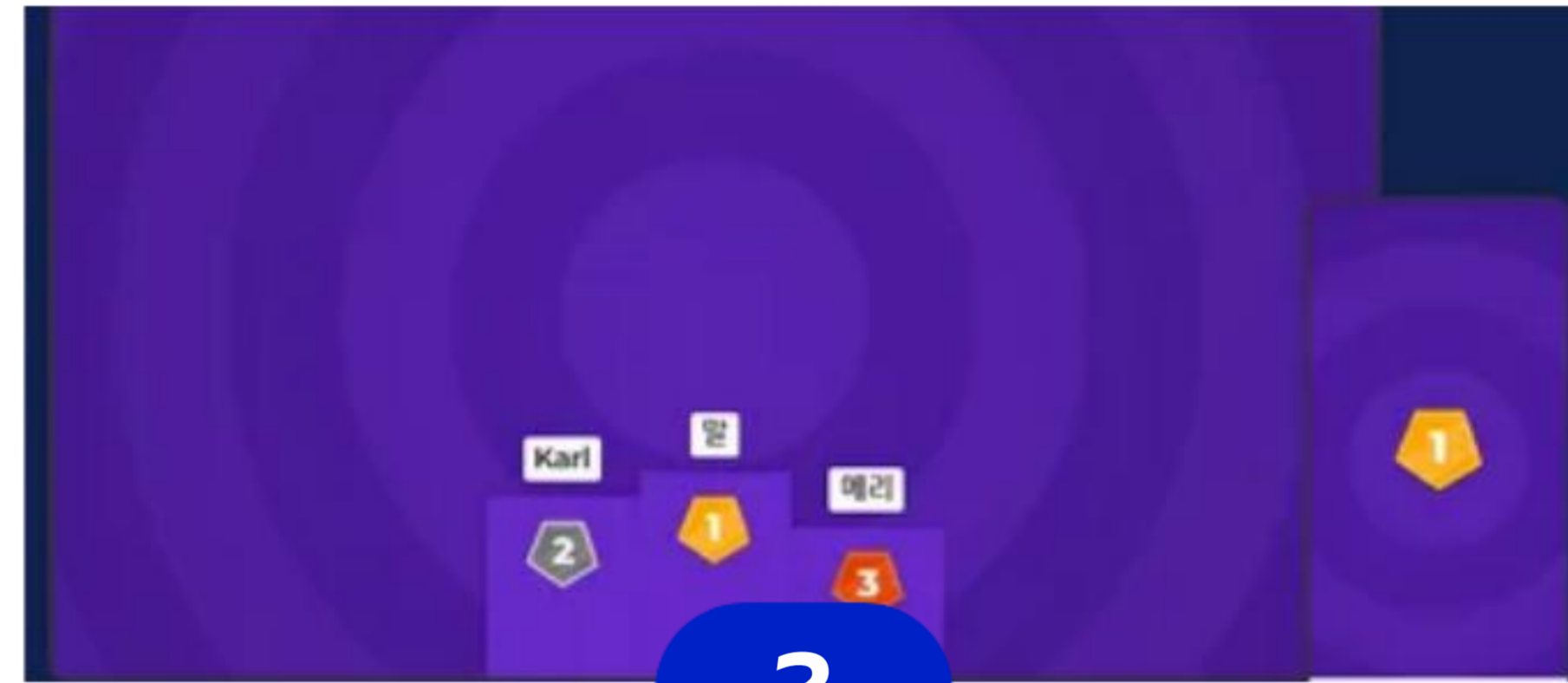
Kahoot!

카훗! *



교실을 하나로 묶는 라이브 퀴즈쇼

- 교사 주도 속도 조절(Teacher-Paced): 교사가 문제를 넘겨야만 다음으로 진행되어 전체 학급의 속도를 통제할 수 있음
- 대형 스크린 중심 플레이: 모든 학생이 한 화면을 보고 정답 버튼만 누르는 방식으로, 화면 집중도가 높고 조작이 간단함
- 강력한 경쟁 유도: 문제마다 실시간 점수와 순위가 공개되어 즉각적인 경쟁 분위기 조성
- 음악과 시각 효과: 카운트다운 음악과 화려한 효과로 게임쇼 같은 흥미로운 분위기 연출



게임리터러시 포인트

- '시간 제한'과 '사회적 압박'이 의사결정에 미치는 영향 분석: 제한된 시간 내에 답을 선택해야 하는 압박감이 학습자의 판단에 어떤 영향을 미치는지 토론
- '경쟁' 요소가 학습 동기에 긍정적/부정적으로 작용하는 사례 토론: 순위표가 학습 의욕을 높이는 동시에 일부 학생에게는 부담으로 작용할 수 있음을 인식
- 게임 디자인 요소 분석: 카훗의 색상, 음향, UI가 사용자 경험에 미치는 영향 탐구



Kahoot!

카훗! *




접속주소: <https://kahoot.com>

사용자 주소: <https://kahoot.it>

Super Kahootopia! 업그레이드 생성


- Kahoot**
설문 조사와 퀴즈가 포함된 짧은 대화형 수업입니다
- 스토리**
다양한 블록 구성을 이용해 독자에게 스토리를 들려 주세요
- 학습 과정**
동영상, 문서, 평가가 포함되어 긴 세션에 효과적입니다

가장 빠른 육상 동물은?



- 사자
- 치타 ✓
- 말
- 코끼리

여우와 포도



여우는 포도를 먹기 위해 정복하고, 또 정복하여, 하지만 아무리 힘의 뛰어난 포도에는 당지 않았어요. 땅을 뽀뽀하며 여러 번 시도했지만 결국 포도를 얻을 수 없었죠.

Kahoot! 3학년 과정 64

선택된 kahoot

BTS 간단 게임

질문 (2)

퀴즈
BTS 멤버는 몇 명인가? ✓

정답 또는 거짓
BTS 의 리더는 RM이다. ✓

자료 출처



Kahoot!

카훗! *

기능	무료 버전	유료 버전
질문 유형	제한적 (객관식, OX 등)	다양 (슬라이드, 설문, 퍼즐 등)
참가자 수	50명 제한	제한 없음 (참가자 수에 따라 요금 상이)
분석 기능	제한적	고급 기능 제공
사용자 정의	제한적	고급 기능 제공
프리미엄 콘텐츠	없음	이용 가능
추가 기능	없음	실시간 피드백, 그룹 관리, 맞춤형 학습 경로 등

이제 AI 성능도 이용 가능, 50% 할인 중

Kahoot! + Bronze + AccessPass

~~\$7.99~~ **\$3.99** 월별
\$48 매년 청구

지금 구매

최대 플레이어 수: 50

- 신규 기능! 주제, URL, 글, 1장 분량 파일 중 어떤 것으로도 즉석에서 콘텐츠 생성 가능
- 퀴즈와 퍼즐이 포함된 기본 복습형 문제
- 정밀한 답안을 요하는 클래식 라이브 모드와 정확도 모드
- 기본 Kahootopia!에서 받는 단체 보상!
- 학생의 진도를 평가할 수 있는 보고서
- AccessPass 프리미엄 콘텐츠

활용성 최고

Kahoot! + Gold + AccessPass

~~\$14.99~~ **\$12.99** 월별
\$156 매년 청구

지금 구매

최대 플레이어 수: 200

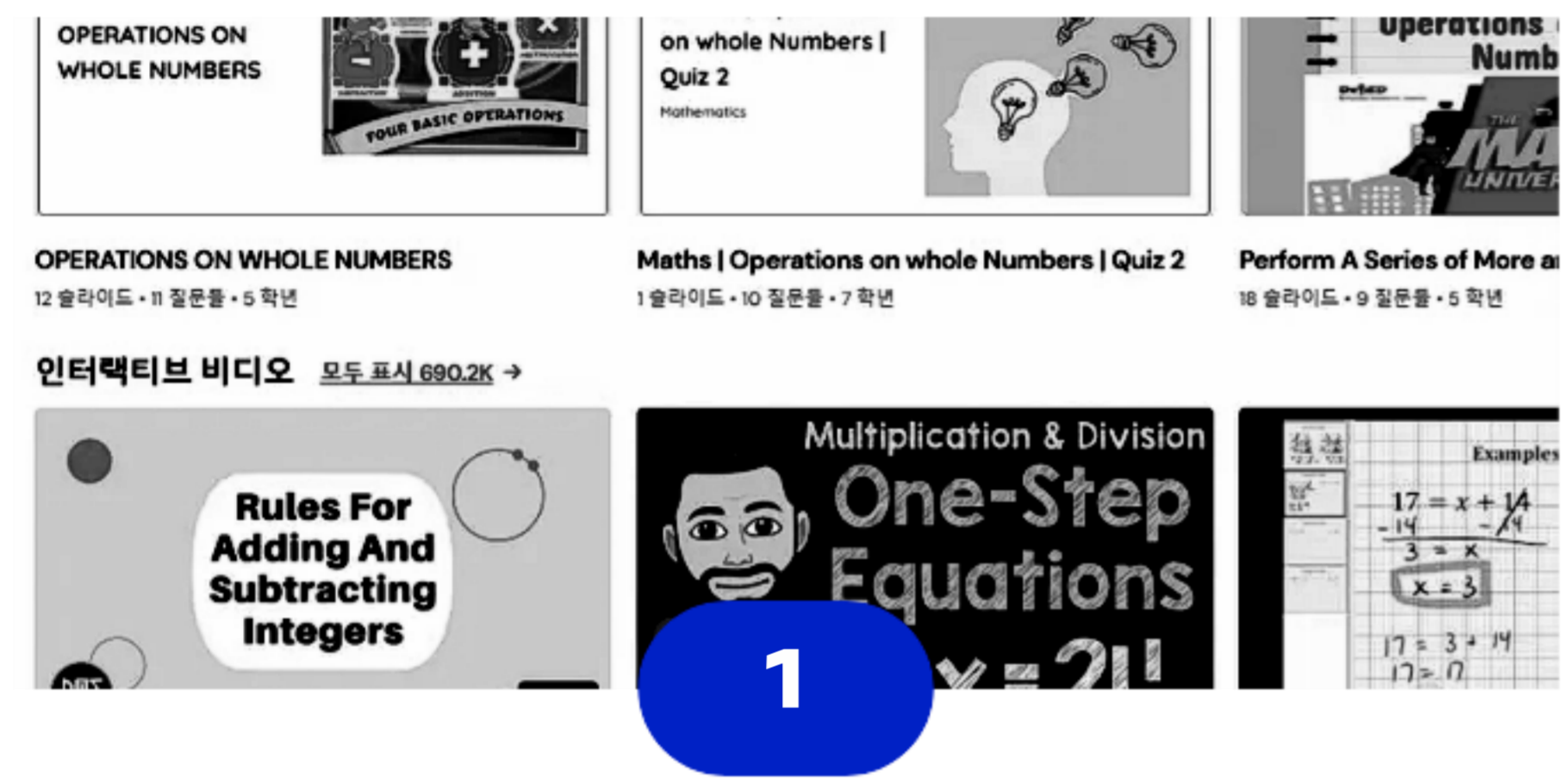
- 주제나 URL 또는 위키백과 글 어떤 것으로도 즉석에서 콘텐츠 생성 가능
- 기존 파일과 슬라이드로 무제한 콘텐츠를 생성할 수 있는 AI 기능
- 복습형 문제, 피드백형 문제, 슬라이드 같은 정밀형 문제
- 프레젠테이션이 원활해지는 클래식 모드와 정확도 모드, 강의 모드
- 대화형으로 학습할 수 있는 게임 모드
- 독점 보상을 획득할 수 있고 점도 더 많은 슈퍼 Kahootopia!
- 시간 경과에 따라 학생 진도를 추적할 수 있는 고급형 보고서
- AccessPass 프리미엄 콘텐츠
- 시즌별 콘텐츠와 보상

가격에는 Vat가 제외되어 있습니다.



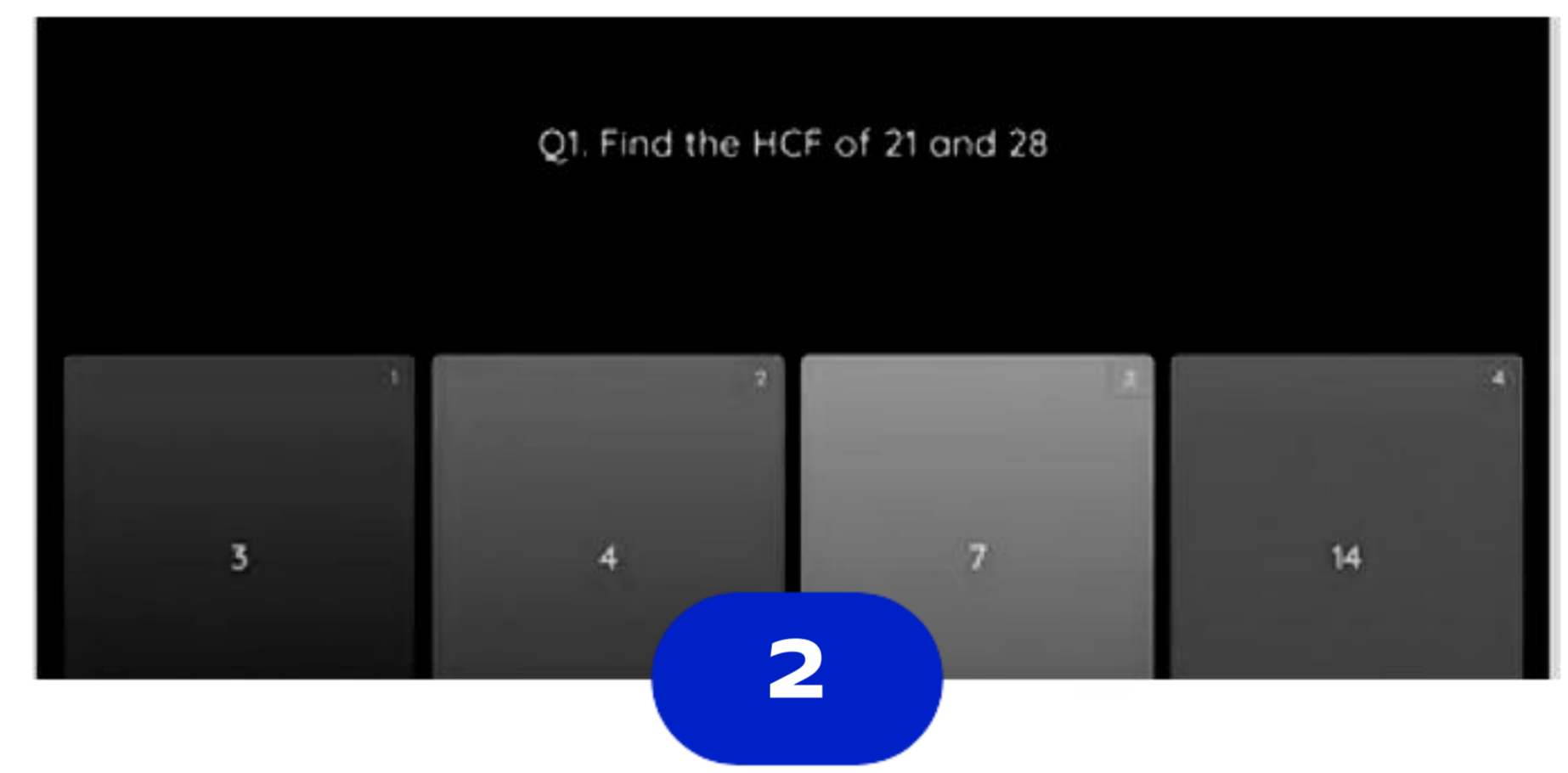


퀴지즈 *



학생의 속도를 존중하는 자기주도형 퀴즈

- 학생 주도 속도 조절(Student-Paced): 각자 자신의 속도에 맞춰 문제를 풀어나가므로 학습 격차가 있는 반에서 효과적
- 긍정적 피드백 강화: 정답/오답 시 유머러스한 '밈(Meme)' 이미지를 노출하여 재미 요소 추가
- 게임 요소: '점수 2배', '오답 제거' 등 파워업 아이템을 제공하여 전략적 선택 유도
- 개별 기기 중심: 각자의 기기에서 문제와 보기를 모두 볼 수 있어 대형 스크린 없이도 활용 가능



게임리터러시 포인트

- '자기주도적 플레이'가 학습 몰입도에 미치는 영향: 자신의 속도로 진행할 때 학습자가 느끼는 통제감과 자율성이 학습 몰입에 어떤 영향을 주는지 분석
- '긍정적 피드백 시스템'의 설계 원리 탐구: 밈(Meme)과 같은 유머 요소가 실패에 대한 부담을 줄이고 재도전 의지를 높이는 방식 이해
- 파워업 아이템의 교육적 활용: 게임 내 아이템이 학습 전략과 의사결정에 미치는 영향 토론


* hao, F. (2019). Using Quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37-43.




퀴즈즈 *



접속주소: <https://wayground.com>



Numbers
779.3K 활동

→

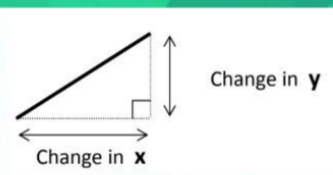

618

Write the given number in word form.
(Hint: Two hundred NOT two hundreds)

Write your response...


Algebra
112.3K 활동

→

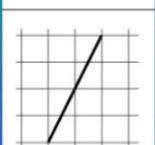


Change in y
Change in x

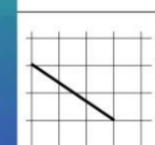
In maths lines have gradients too.


Gradient = $\frac{\text{Change in } y}{\text{Change in } x}$

These lines have positive gradients.

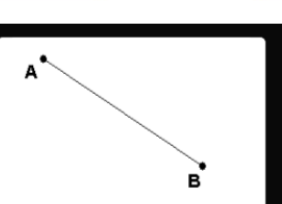


These lines have negative gradients.




Geometry
89.7K 활동

→



What does the image show?


Write your response...

a line

a line segment

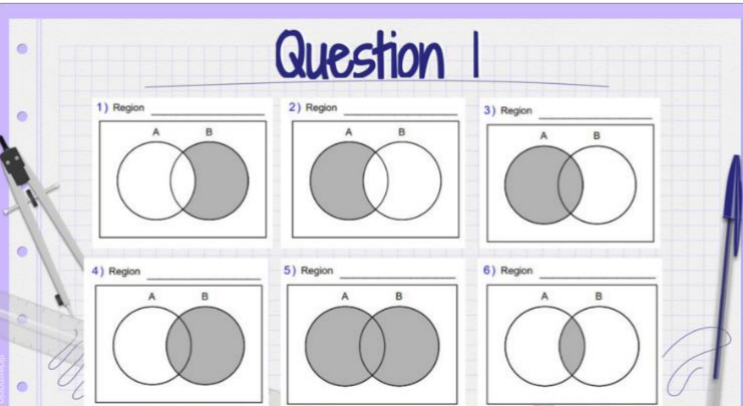
a ray


a point


Statistics and probability
8.2K 활동

→

Question 1




Grammar
163.3K 활동

→


Which word in the following sentence is a noun?
I don't go to school today.

I


go

school

today


Vocabulary
466.7K 활동

→




Choose the word that is spelled correctly for the picture

clothe

clouth

cloth

cloht


Reading comprehension
23.8K 활동

→

Fantasy

Fantasy is a genre of fiction that often involves magical or supernatural elements, and is set in imaginary worlds or alternate realities. It allows readers to escape into a world of wonder and adventure, where anything is possible. From dragons and wizards to mythical creatures and epic quests, fantasy stories ignite the imagination and transport readers to far-off lands. One of the key elements of fantasy is world-building, where authors create intricate and detailed settings that are rich in history, culture, and mythology. These worlds are often populated with unique races, languages, and customs, adding depth and complexity to the story. Whether it's a sprawling kingdom or a hidden realm, the world of fantasy is vast and diverse. Another common theme in fantasy is the battle between good and evil. Heroes and heroines embark on epic journeys to defeat dark forces and restore balance to the world. These stories often explore the concepts of bravery, sacrifice, and the triumph of hope over despair, making them both thrilling and inspiring for readers of all ages. Magical powers and supernatural abilities are also prevalent in fantasy literature. From casting spells to wielding enchanted weapons, characters in fantasy stories possess extraordinary gifts that set them apart from ordinary mortals. These powers often come with great responsibility, and the struggle


What concepts does fantasy literature often explore?

Courage, selflessness, and the victory of optimism over hopelessness

Fear, selfishness, and the triumph of despair over hope

Strength, greed, and the defeat of optimism by hopelessness

Bravery, sacrifice, and the triumph of hope over despair


Tenses
41.2K 활동

→

1.2 Tense review

Simple present	He enjoys parties.
Present progressive	I'm watching the news.
Simple past	He got up early this morning.
Past progressive	I was walking the dog.
Present perfect	I've lived here for 12 years.
Past perfect	I'd seen the movie several times.

- We use the simple present to talk about general truths or actions that always/usually/never happen as part of our daily routines.
- We use the present progressive for things that are happening now or around now.
- We use the simple past to talk about past states or completed actions in the past.
- We use the past progressive to describe the background to a story or something that was in progress at a particular time in the past. We also use it with the simple past to describe an action that was interrupted.
- We use the present perfect for things that are happening now or around now.
- We use the simple past to talk about past states or completed actions in the past.
- We use the past progressive to describe the background to a story or something that was in progress at a particular time in the past. We also use it with the simple past to describe an action that was interrupted.
- We use the present perfect for things that are happening now or around now.

What concepts does fantasy literature often explore?

Courage, selflessness, and the victory of optimism over hopelessness

Fear, selfishness, and the triumph of despair over hope

Strength, greed, and the defeat of optimism by hopelessness

Bravery, sacrifice, and the triumph of hope over despair

퀴지즈 *



기능	무료 (BASIC)	유료 (PRO 등)
참여 인원	<ul style="list-style-type: none"> 퀴즈쇼: 최대 10명 미션: 최대 10명 보드: 최대 10명 	<ul style="list-style-type: none"> 퀴즈쇼: 최대 250명 (PRO 기준) 미션: 최대 2,000명 (PRO 기준) 보드: 최대 250명 (PRO 기준)
주요 기능	<ul style="list-style-type: none"> 퀴즈, 보드, 비디오 제작 및 활용 다양한 퀴즈 타입 (OX, 단답형, 순서 완성형, 초성 퀴즈 등) 실시간 원격 플레이 "혼자 풀어보기" 모드 (참여 인원 제한 없음) 	<ul style="list-style-type: none"> 무료 버전의 모든 기능 더 많은 참여 인원 수 지원 추가적인 기능 및 서비스 제공 가능 (요금제별로 상이)
가격	<ul style="list-style-type: none"> 무료 	<ul style="list-style-type: none"> 월 또는 연 단위로 결제 (요금제에 따라 상이)

기초적인 현재의

무료

계획 및 창조

- ✓ 평가, 수업 및 플래시카드에 대한 저장 한도는 20개입니다.
- ✓ 평가, 수업 및 플래시카드의 유효 기간은 14일입니다.
- ✓ 10 AI 크레딧/월

교실 전달

- ✓ 5가지 유형의 질문

개인

\$12/월 연간 청구: \$144

7일 무료 체험 시작

계획 및 창조

- ✓ 평가, 수업 및 플래시카드를 위한 무제한 저장 공간
- ✓ 평가, 수업 및 플래시카드에 대한 무제한 만료
- ✓ 무제한 AI 크레딧/월
- ✓ 귀하의 콘텐츠를 비공개로 설정하세요

교실 전달

- ✓ 드래그 앤 드롭, 핫스팟 등 18개 이상의 질문 유형
- ✓ 학생을 위해 만료된 과제를 다시 열어주세요
- ✓ 활동 일시 중지 및 재개

보고 및 통합

- ✓ 학생의 응답을 평가하기 위한 유연한 평가

접근성

- ✓ 학생들을 위한 낭독 질문과 답변
- ✓ 적응형 문제 은행을 통해 각 학생에게 고유한 질문 세트를 할당합니다.

학교 / 대학

영업에 문의하세요

견적

계획 및 창조

- ✓ 평가, 수업 및 플래시카드를 위한 무제한 저장 공간
- ✓ 평가, 수업 및 플래시카드에 대한 무제한 만료
- ✓ 무제한 AI 크레딧/월
- ✓ 귀하의 콘텐츠를 비공개로 설정하세요

교실 전달

- ✓ 드래그 앤 드롭, 핫스팟 등 18개 이상의 질문 유형
- ✓ 학생을 위해 만료된 과제를 다시 열어주세요
- ✓ 활동 일시 중지 및 재개
- ✓ 수업에 공동 교사 추가
- ✓ 총괄 평가를 위한 테스트 모드

보고 및 통합

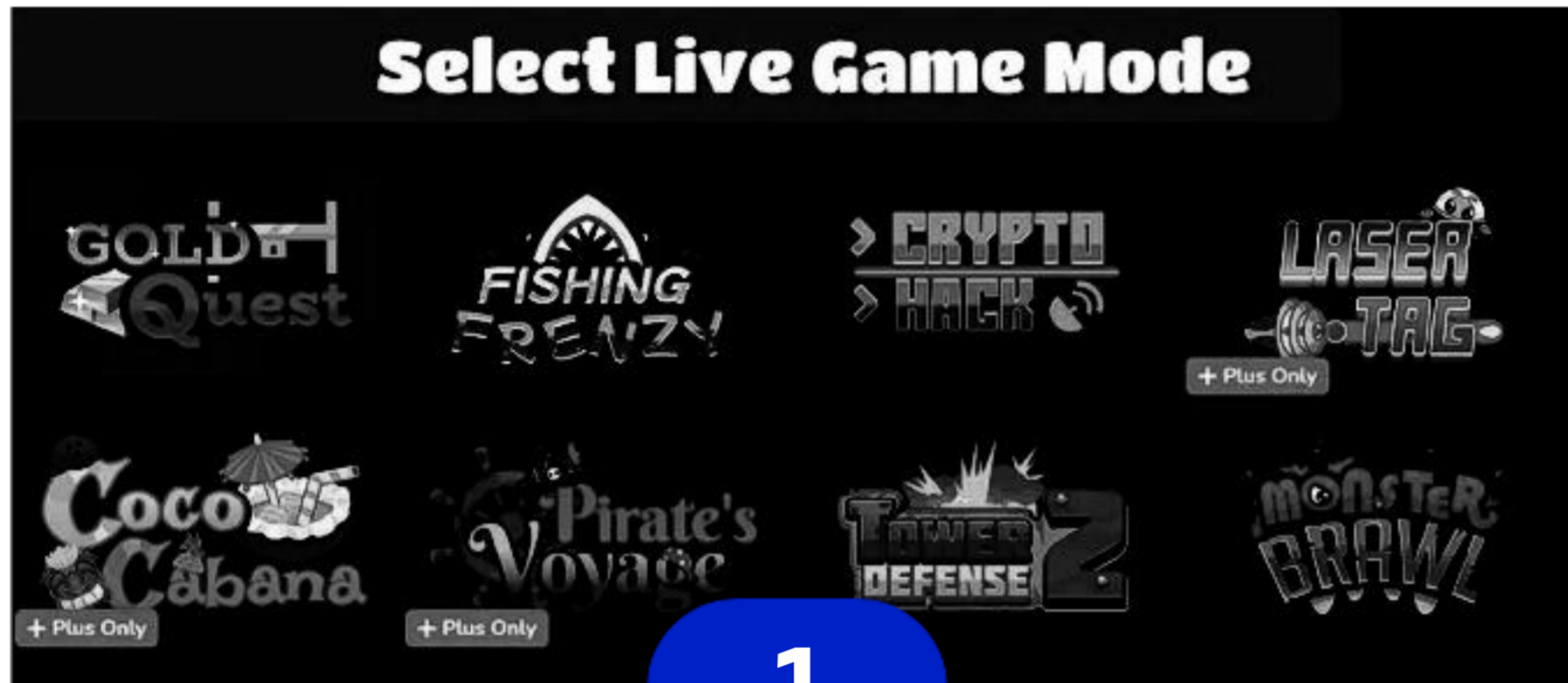
- ✓ 학년 내내 학생의 진도를 추적하세요
- ✓ 좋아하는 LMS와 성적을 통합, 명단화, 동기화하세요

- ✓ AI 분석을 통해 실행 가능한 학생 통찰력 얻기



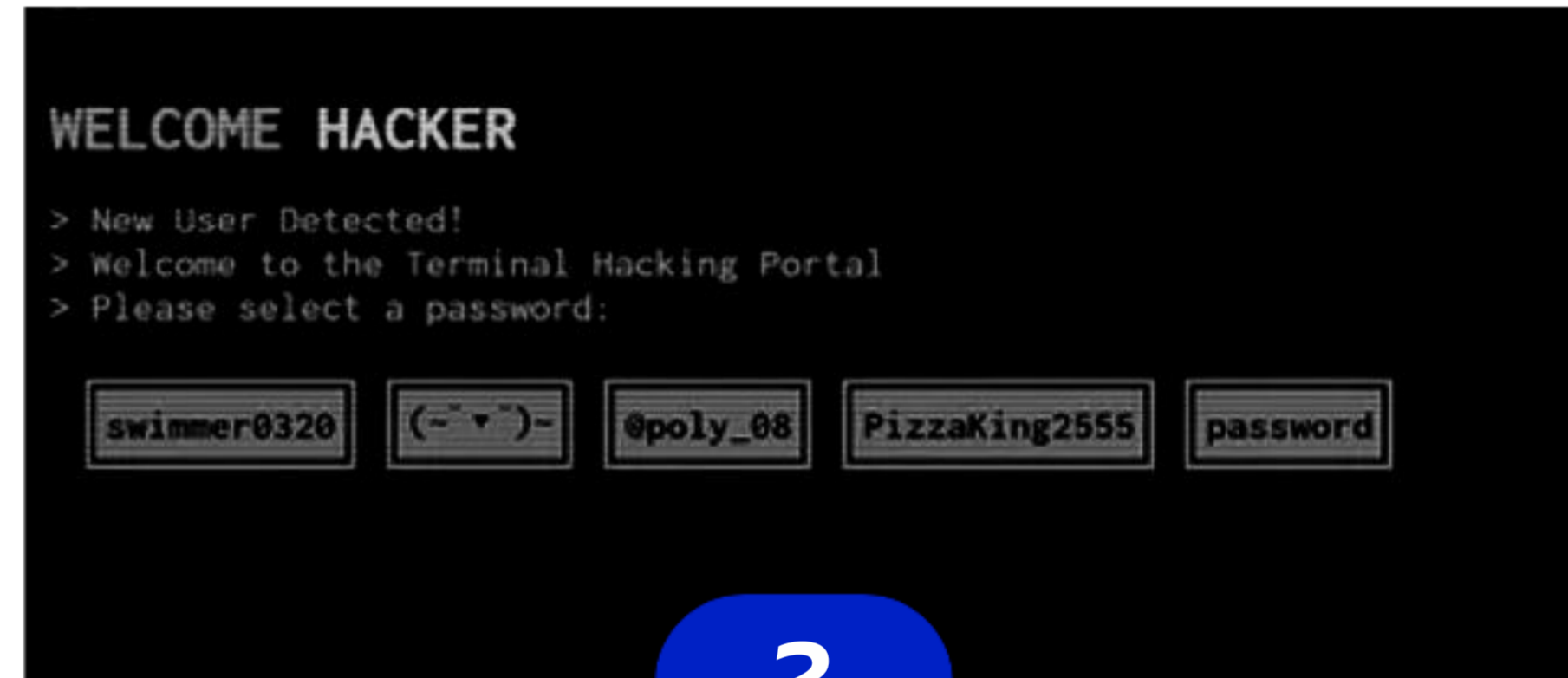
Blooket

블루켓



다양한 게임 모드

- 타워 디펜스, 골드 러시, 레이싱 등 10여 가지 장르 제공
- 각 게임 모드마다 다른 규칙과 전략 필요
- 퀴즈 정답을 맞히면 게임 내 유리한 위치 획득
- 귀여운 캐릭터 '블록(Blook)'을 수집하는 재미
- 게임 자체의 재미로 자발적인 반복 학습 유도



게임리터러시 포인트

- '동일한 학습 내용이 장르에 따라 다른 경험을 주는 방식' 분석
- 학생들이 가장 선호하는 게임 모드와 그 이유 토론
- '수집'과 '성장' 요소가 학습 동기에 미치는 영향 탐구
- 반복 플레이를 유도하는 게임 디자인 원리 학습
- 경쟁과 협력의 균형을 통한 학습 효과 비교



Blooket

블루켓

접속주소: <https://www.blooket.com>

Question Set Creator

Cover Image

Drag and Drop or

Image Gallery

Upload a File

Upload by URL

Title (required)

Add a descriptive title

Description

Tell users about your question set

Privacy Setting

This decides who can find and play your question set

Public Playable by Everyone

Creation Method

This decides how you will start adding questions to your set

Manual

Quizlet Import

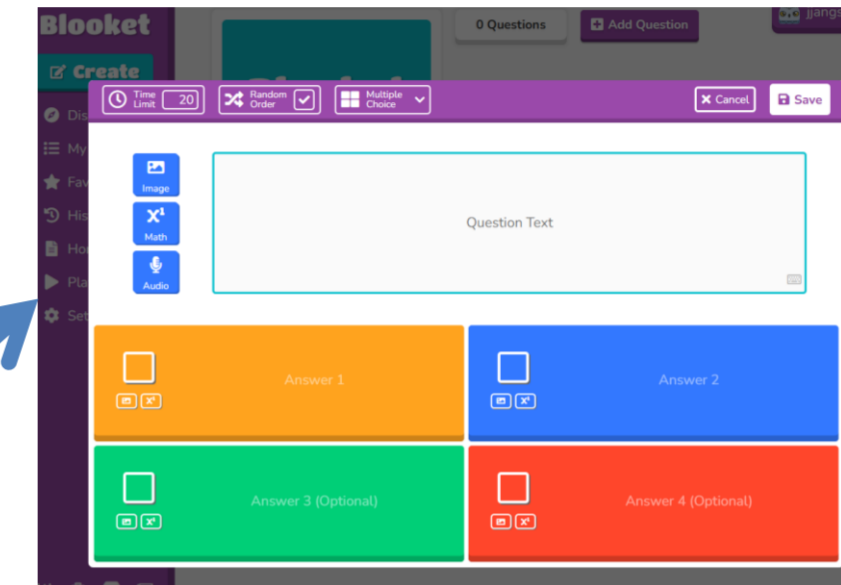
CSV Import

Create

수동으로 만들기

Quizlet 문제은행 활용

CSV 파일로 대량 업로드



Quizlet 검색

낱말카드 세트, 클래스, 사용자 등을 찾을 수 있습니다.

주제 또는 키워드로 찾기

또는 주제 찾아보기

과학

언어

예술과 인문

수학

사회학

기타

Import From Spreadsheet

1. [Copy](#) or [Download](#) our template.
2. Fill it out and export as CSV
3. Upload Below

Upload CSV



Blooket

블루켓



기능	무료 (BASIC)	유료 (Plus 등)
핵심 기능	모든 게임 모드	모든 게임 모드
질문세트 제작	무제한	무제한
참여인원	최대 60명	최대 300명
리포트	기본 리포트 (점수, 전체 정답율)	상세리포트 (학생별 문항 분석)
질문 유형	텍스트, 이미지	오디오 질문 추가 가능
보너스 콘텐츠	기본 Books 제공	전용 Blookets 및 보너스 제공
신기능	-	신기능 및 게임 모드 우선 체험

Level Up Your Classroom

Starter

Free
forever

- Create or Discover Sets
- Unique Game Modes
- Question Set Search
- Up to 60 Players

Already Owned

Plus

\$4.99
per month, charged yearly (\$59.88)

- All Starter Features
- Exclusive Game Modes
- Enhanced Game Reports
- Question Set Folders
- Audio Questions
- Copy & Duplicate Sets
- Up to 300 Players

Buy Now

Plus Flex

\$9.99
per month

- All Plus Features
- Pay Monthly
- Cancel Whenever

Buy Now



유형 1 활용 가이드



1

수업 시작 5분

- 빠른 아이스브레이킹이 필요할 때
- 학생들의 집중력을 빠르게 모아야 할 때
- 전체 학급이 하나의 화면에 집중하게 하고 싶을 때
- 경쟁 요소로 에너지를 높이고 싶을 때

→ 카훗! 선택

2

학습 격차가 있는 반

- 학생들 간의 학습 속도 차이가 클 때
- 개별 학습 진도를 존중하고 싶을 때
- 오답에 대한 부담감을 줄이고 싶을 때
- 긍정적 피드백으로 자신감을 높이고 싶을 때

→ 퀴지즈 선택

3

지루하지 않은 암기 학습

- 단어나 공식 등 반복 학습이 필요할 때
- 학생들이 자발적으로 여러 번 도전하게 하고 싶을 때
- 다양한 게임 장르로 흥미를 유지하고 싶을 때
- 수집 요소를 통해 장기적 참여를 유도하고 싶을 때

→ 블루켓 선택



유형 2. 전략 및 학급 운영

장기적인 동기 부여 시스템

- 단발성 퀴즈를 넘어 지속적인 참여 유도
- 학습 활동과 보상 체계의 유기적 연결
- 장기 목표 설정을 통한 성취감 제공
- 학습 과정을 '여정'으로 재구성

전략적 사고 및 의사결정 능력

- 자원 관리와 투자 결정의 경험
- 단기적 이익과 장기적 성장 사이의 균형
- 결과를 예측하고 계획하는 능력 함양
- 실패와 성공을 통한 의사결정 개선

협업 능력 개발

- 팀 기반 활동을 통한 사회적 학습
- 역할 분담과 책임감 체득
- 공동 목표를 위한 의사소통 훈련
- 긍정적인 도래 피드백 문화 형성

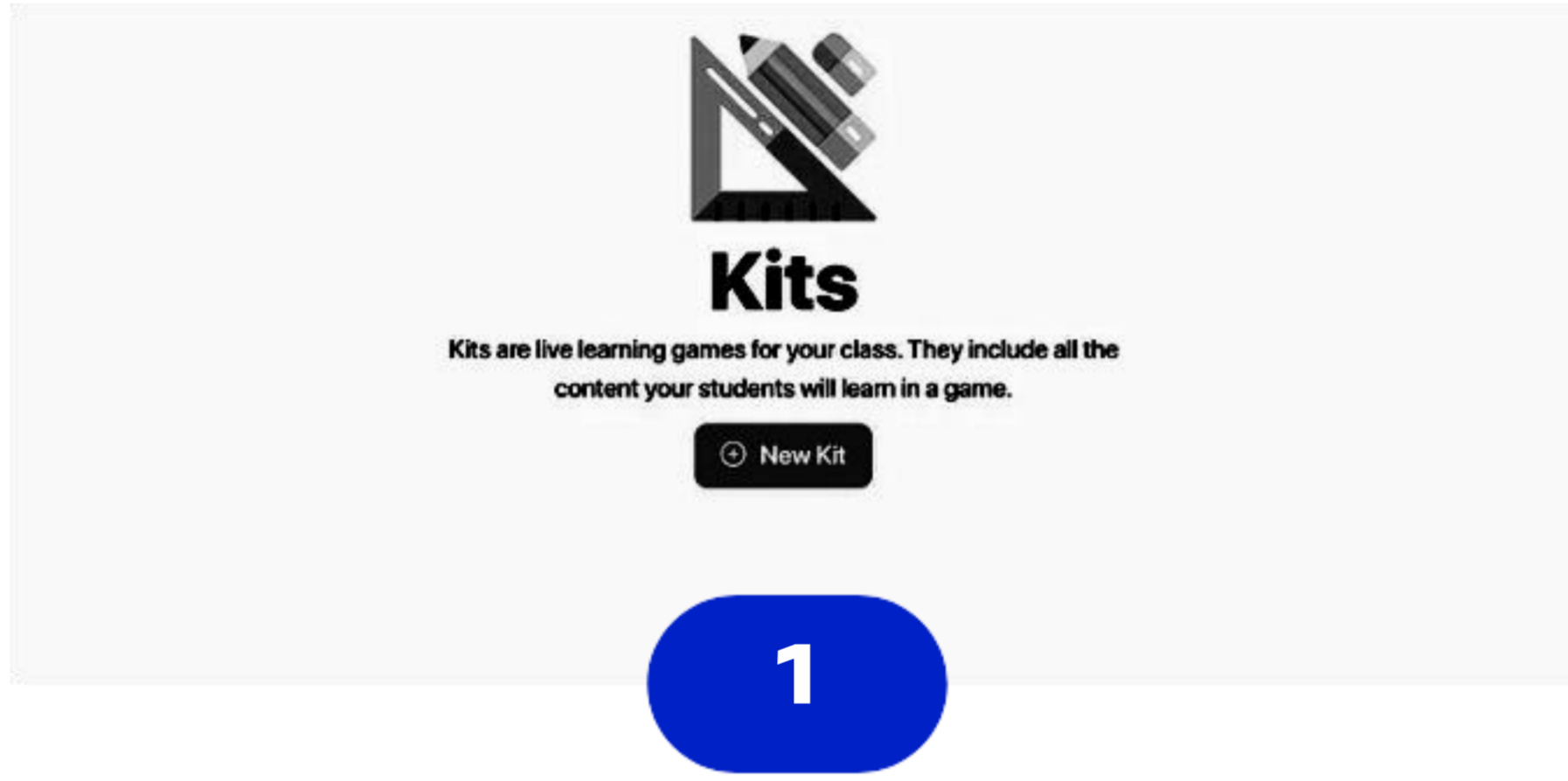
대표 툴: 김킷, 클래스두들

- **김킷**: 경제 시스템 기반 전략 게임
- **클래스도조**: 학급 전체가 참여하는 게임
- 두 도구 모두 심화된 게이미피케이션 제공
- 교실 관리와 학습 동기를 동시에 해결



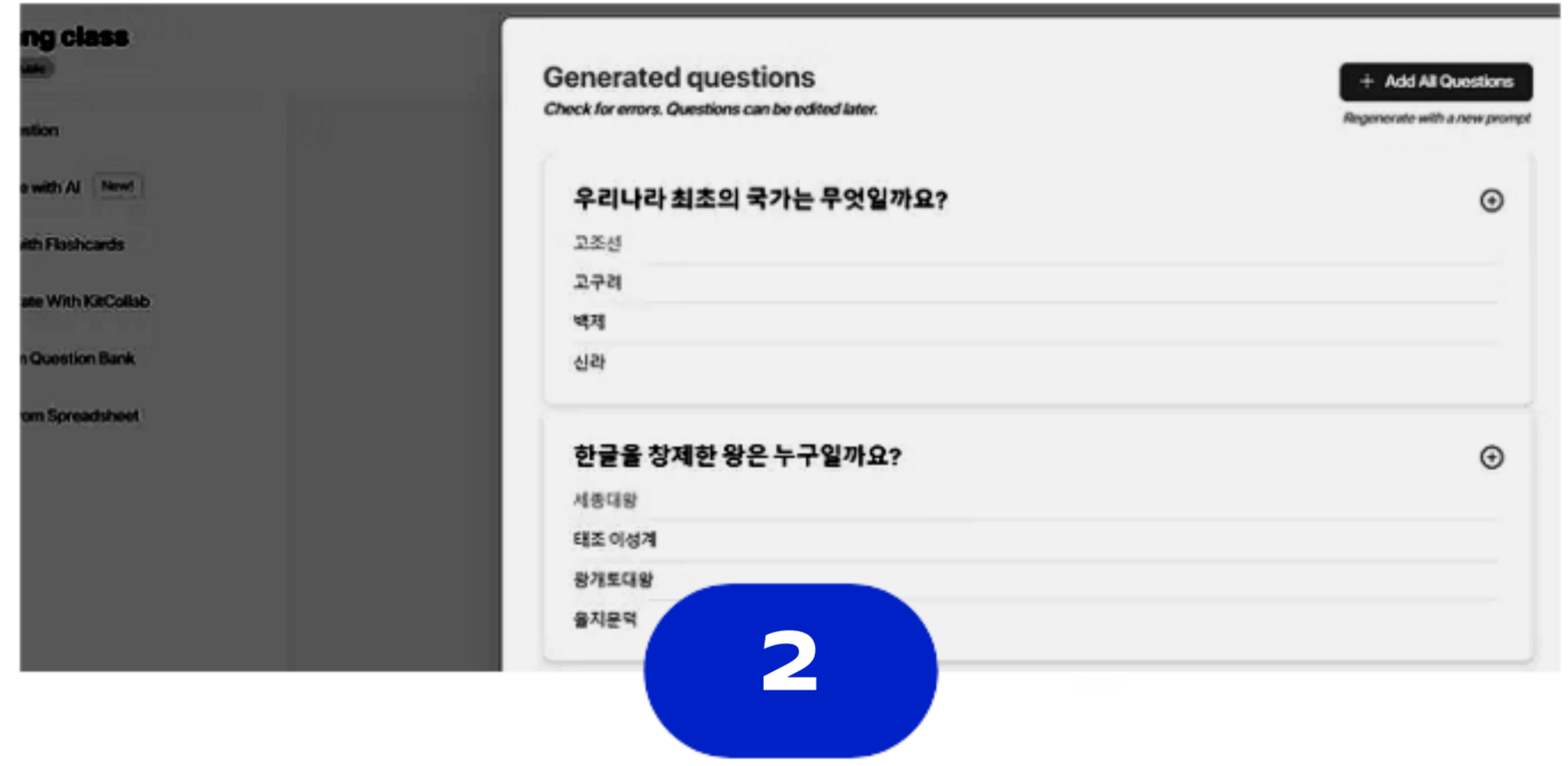
GIMKIT

김킷



게임 내 경제 시스템 *

- 퀴즈 정답으로 가상 화폐(\$) 획득
- 획득한 돈으로 '수익률 증가', '연속 보너스' 등 업그레이드 구매
- 전략적 투자를 통한 자산 증식 경험
- 목표 금액 달성, 시간 내 최다 금액 획득 등 다양한 승리 조건
- 실시간으로 변화하는 리더보드로 경쟁 요소 강화



게임리터러시 포인트

- '자원 관리'와 '기회비용'의 개념 학습
- 단기적 소비와 장기적 투자 사이의 전략적 의사결정 훈련
- 복리(複利) 효과의 실제적 체험
- 경제 원리를 게임을 통해 직관적으로 이해
- 실패를 통한 전략 수정과 개선 과정 경험

* Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. The MIT Press.



GIMKIT

김킷



접속주소: <https://www.gimkit.com>

FISHTOPIA
Kick back and relax!
COMPLEXITY Normal

낚시게임

경제게임

점프게임

농업게임

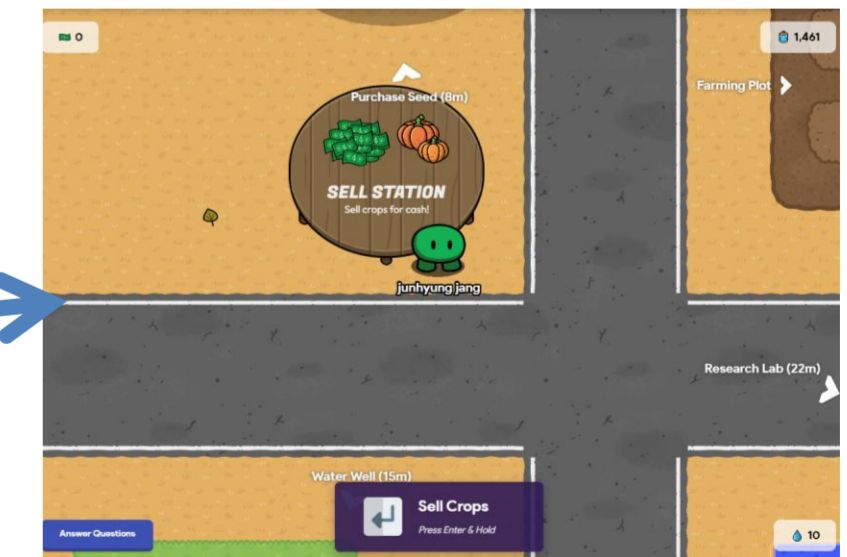
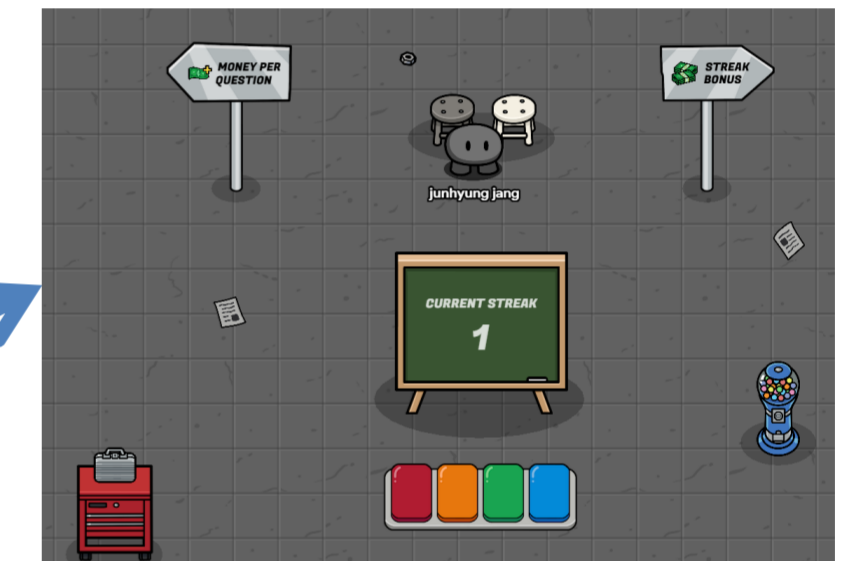
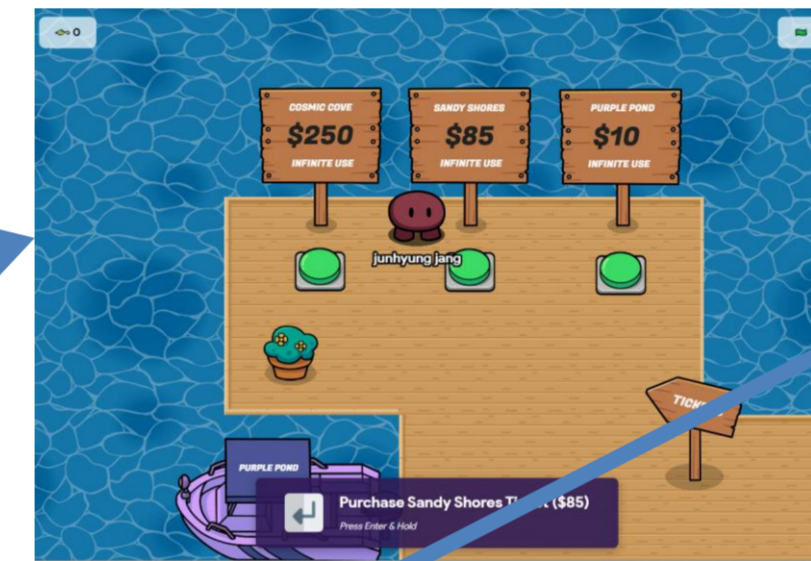
FISHTOPIA
Purchase Sandy Shores T... (\$85)
Press Enter & Hold

DON'T LOOK DOWN

CASH TYCOON

FARMCHAIN

Continue
Learn more...



GIMKIT

김킷



기능	무료 (BASIC)	유료 (Plus 등)
킷(kit) 제작	5개까지 제작 가능	무제한
질문세트 제작	Classic, Team mode 기본모드	Trust No One, Humans Vs Zombies 등 모든 기능
과제	무제한	무제한
이미지	-	질문에 이미지 업로드 가능
오디오	-	오디오파일 업로드 가능
다른 킷 활용	-	커뮤니티에서 제공하는 킷 활용


✕

Your trial ends soon.


After your Pro trial ends, you'll be placed on our free plan. Under the free plan, you're limited to a few game modes that rotate every few weeks.

Want access to every single mode? Upgrade to Gimkit Pro! It's just \$4.99 a month and you'll be helping support us, an independent small business.


Upgrade to get access to these game modes and more:



TRUST NO ONE



DIAMOND RUSH



COLO

☆ Upgrade to Gimkit Pro early

\$60 a year - works out to \$4.99 a month



클래스도조 *



1

현실-게임 연동 시스템

- 포인트 시스템: 교사가 설정한 긍정적 행동(도움주기, 노력하기 등)에 대해 즉시 포인트 부여
- 귀여운 아바타: 학생들이 자신만의 몬스터 아바타를 꾸미며 애착 형성
- 강력한 학부모 소통: '클래스 스토리', 포트폴리오 기능으로 학급 활동을 쉽게 공유

2

게임리터러시 포인트

- '긍정적 피드백 루프'의 설계 원리 이해
- '외재적 동기 부여'의 효과
- 게임 속 페르소나를 통한 자아 탐색
- 장기적 성장 과정을 통한 성취감과 인내심 개발



클래스도조 *



접속주소: <https://teach.classdojo.com>

도조 아일랜드
학급에서의 탐험이 기다리고 있어요

Mojo의 활동 코너
학생들을 위한 재미있는 활동

도조 튜터
전담 튜터와의 학습

학급 섬 탐험 게임

100여개의 활동 코너

교사튜터, AI 전담 튜터

누가 플레이하나요?

학생
시작할 준비가 되셨나요?
1. 학생이 dojo.me에서 로그인합니다.
2. 클래스 코드를 입력합니다.
[클래스 코드 받기](#)

선생님
학생들과 함께 즐거운 시간을 만들어 보세요!

새로운 게임
슬래! 당신이 잡았습니다!
슬래잡기가 당신의 클래스 섬에 상륙했습니다. 배고픈 뱀을 피해 다니고, 차가운 에티를 따돌리고, 친구들과 증비로부터 도망쳐 보세요. 아래나로 이동해서 플레이하세요!

대화형 매칭 게임을 통해 학생들은 감정을 비롯한 다양한 표현 방식에 대한 이해를 넓힐 수 있습니다.

나에 관한 책
학생들에게 자신의 성격을 돌아보며 감정을 알아볼 시간과 공간을 제공하여 자기 인식과 자신감을 키우도록 도와주세요!

몬스터 플립 북
모조를 다채롭게 꾸미며 팀워크를 기릅니다!

감정으로 빈 공간을 채웁니다
하나의 클래스 또는 소그룹으로서 협력하거나 학생들이 독립적으로 활동하며 감정 쪽이 커진 모조에 관한 이야기를 완성할 수 있도록 이끌어 주세요! 표현과 감정 어휘를 연습하는 데 좋습니다.

다른 것이 무엇을 의미하는지, 왜 그런 일이 일어나는지, 어떻게 대처해야 바람직한지 알려주세요.

모조의 여름 모험 책
여름의 지루함을 이겨낼 완벽한 선물이 될 활동이에요! 이 저널에는 학생이 목표, 버킷 리스트, 일과, 독서 기록, 일기에 대해 적을 수 있는 재미있는 지시문도 포함되어 있어요.

Tutors who care as much as you do

At Dojo Tutor, we know teachers are the foundation of every child's learning journey—because we're teachers too. We enhance your amazing work by providing personalized 1-to-1 tutoring for kids who need extra support beyond the classroom. Together, we can help every child thrive.

★★★★★
"She loves every class and gets excited for the next one."
- Maria L, parent

[Download flyer](#) 100,000 families love Dojo Tutor

Personalized

All our tutoring is 1-to-1, with kids receiving individual attention.

Fully online

Classes take place online, with dedicated support to help families get started.

Experienced tutors

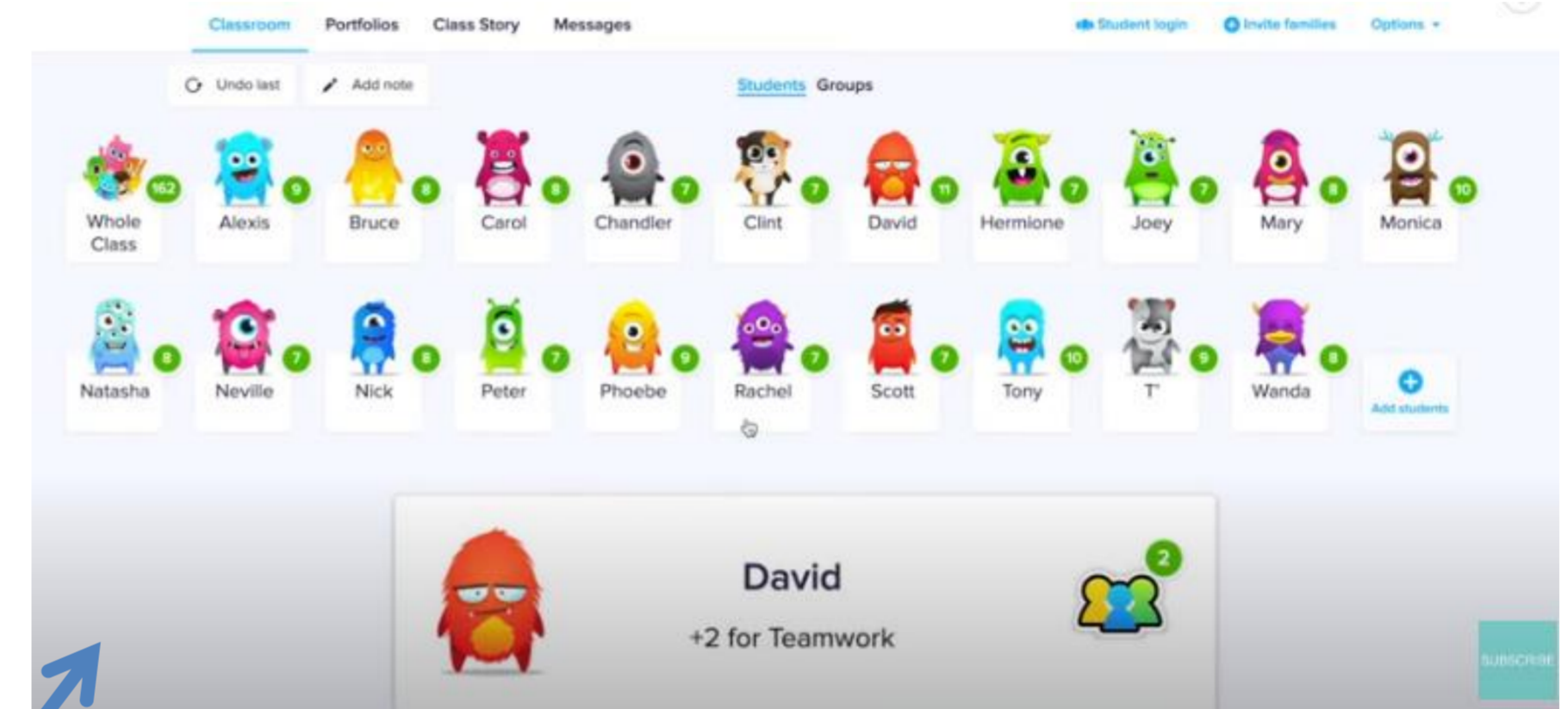
Every Dojo tutor is an experienced teacher, handpicked for their ability to inspire a love of learning.



클래스도조 *



기능	무료 (BASIC)	유료 (Plus 등)
포인트 부여/차감	무제한	무제한
클래스 스토리	무제한	무제한
학부모 메시지	무제한	무제한
포트폴리오	무제한	무제한
툴킷	무제한	무제한
리포트	기본 리포트	심화 리포트
AI튜터	하루 1회	무제한
추억앨범	-	연간 자녀활동 모음집 제공
몬스터 커스터 마이징	기본	프리미엄 아이템 제공



심화 리포트

몬스터 커스터마이징



*



유형 2 활용 가이드



1

경제 관념과 전략적 사고

- 단순 지식 암기를 넘어 경제 개념을 가르치고 싶을 때
- 자원 관리와 투자 결정의 중요성을 체험하게 하고 싶을 때
- 학생들이 장단기 전략을 세우는 연습이 필요할 때
- 게임 내 화폐 시스템을 통해 금융 교육을 하고 싶을 때

→ 김킷 선택

2

긍정적 행동 규칙과 협동심

- 한 학기 동안 일관된 학급 운영 시스템이 필요할 때
- 학생들의 긍정적 행동을 체계적으로 강화하고 싶을 때
- 학급 내 협력적 문화를 형성하고 싶을 때
- 역할 분담을 통한 책임감 향상이 필요할 때

→ 클래스도조 선택



유형 3. 콘텐츠 제작 및 맞춤형 게임

교사/학생이 직접 게임의 규칙과 스토리를 설계

창의적 기획력, 스토리텔링, 문제 해결 능력 함양

자신만의 고유한 교육 콘텐츠 제작

대표 툴: 워드월, 지니얼리, 플립피티

- 교사와 학생이 함께 게임의 규칙을 만들고 수정할 수 있는 도구
- 단순한 게임 플레이를 넘어 게임 제작자의 관점 경험
- 교육 내용에 맞는 맞춤형 게임 설계 가능
- 학습자 중심의 능동적 참여 유도

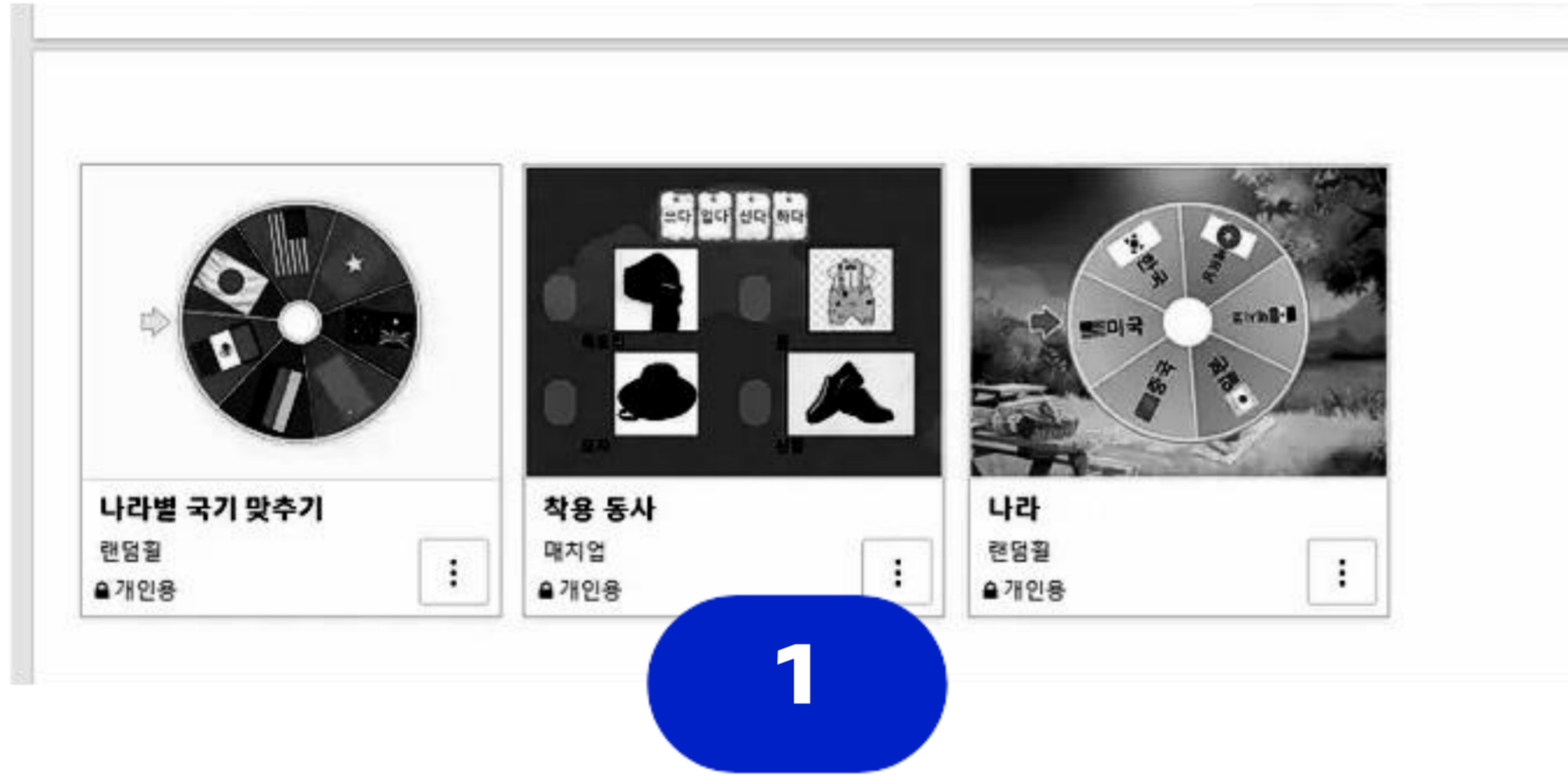
- 게임 기획 과정에서 논리적 사고력 향상
- 스토리텔링을 통한 맥락 있는 학습 경험 제공
- 문제 상황 설정 및 해결책 도출 능력 개발
- 협업을 통한 의사소통 능력 향상

- 기존 교육 자료를 게임화하여 재구성
- 교과 간 융합 콘텐츠 제작 용이
- 학생 수준과 관심사에 맞춘 개별화 학습 지원
- 제작 과정 자체가 의미 있는 학습 활동

- **워드월**: 다양한 게임 템플릿 즉시 변환
- **지니얼리**: 높은 자유도의 인터랙티브 콘텐츠
- **플립피티**: 구글 시트 기반 간편한 게임 제작
- 모두 무료 버전으로 시작 가능



워드월



하나의 내용으로 수십 가지 게임을 만드는 마법

- 원소스 멀티유즈: 하나의 콘텐츠 세트로 퀴즈쇼, 비행기, 미로 등 다양한 게임으로 즉시 변환
- 온/오프라인 연계: 인터랙티브 게임뿐 아니라 인쇄용 활동지로도 출력 가능
- 높은 접근성: 매우 직관적이고 간단한 인터페이스로 초보자도 쉽게 사용
- 시간 효율성: 한 번 내용을 입력하면 다양한 형태로 재활용 가능
- 무료 버전으로도 충분한 기능 제공

게임리터러시 포인트

- '규칙(템플릿)의 변화가 게임 경험에 미치는 영향'을 가장 직관적으로 탐구 가능
- 동일한 학습 내용이 게임 장르에 따라 어떻게 다른 경험을 주는지 비교 분석
- 다양한 장르의 특징을 비교하며 게임 디자인의 기본 원리 학습
- 학생들이 선호하는 게임 유형을 파악하여 학습 선호도 분석
- 게임 규칙과 학습 효과의 상관관계 이해





접속주소: <https://wordwall.net>

	퀴즈 일련의 객관식 질문입니다. 정답을 탭하여 진행하세요.		랜덤힐 돌림판을 돌려 다음에 어떤 항목이 나오는지 확인하세요.		상자 열기 각 상자를 차례로 탭하여 열어 상자 안의 단어를 오븐하세요.
	매치업 각 키워드를 올바른 정의 옆에 드래 그하여 놓으세요.		애너그램 문자를 올바른 위치로 드래그하여 단어나 구의 순서를 바로 맞추세요.		일치하는 쌍 한 번에 두 장의 타일을 탭하여 일치 하는지 확인해보세요.
	플래시 카드 전면에 프롬프트가 있는 카드를 사 용하여 자신을 테스트하고 뒷면에 답변합니다.		그룹 정렬 각 항목을 올바른 그룹에 드래그해 서 놓으세요.		랜덤카드 셔플 데크에서 무작위로 카드를 나 뉘줍니다.
	일치하는 것 찾기 일치하는 답변을 탭하여 제거하세 요. 모든 답변이 사라질 때까지 반복 합니다.		문장 배열하기 단어를 드래그하고 놓아 각 문장을 올바른 순서로 다시 정렬하세요.		문장 완성 텍스트 내의 빈 공간에 단어를 끌어 다 놓는 cloze 활동입니다.

- 12가지 기본 템플릿
- 22가지 프로 템플릿



워드월



기능	무료 (BASIC)	유료 (Standard)	유료 (Pro)
편집 가능한 리소스	5개	무제한	무제한
기본 템플릿	모두 사용가능	모두 사용가능	모두 사용가능
프로 템플릿	-	-	모두 사용가능
인쇄물	5개	무제한	무제한
학생과제	-	사용 가능	사용 가능
웹사이트 삽입	-	사용 가능	사용 가능

계정을 업그레이드하세요

개인결제 그룹결제

매월 결제 연간 결제 (10% 세이브)

기본 무료

현재 계획

여기에는 다음이 포함됩니다.

- ✓ 최대 3 활동 만들기
- ✓ 12 표준 템플릿 [목록 표시](#)

스탠다드 ₩8 100 /월
KRW

업그레이드

여기에는 다음이 포함됩니다.

- ✓ 무제한 활동 만들기 및 편집
- ✓ 활동 옵션 편집
- ✓ 무제한 커뮤니티 검색
- ✓ 모든 활동 인쇄
- ✓ AI를 활용한 콘텐츠 생성
- ✓ 12 표준 템플릿 [목록 표시](#)

프로 ₩12 150 /월
KRW

업그레이드

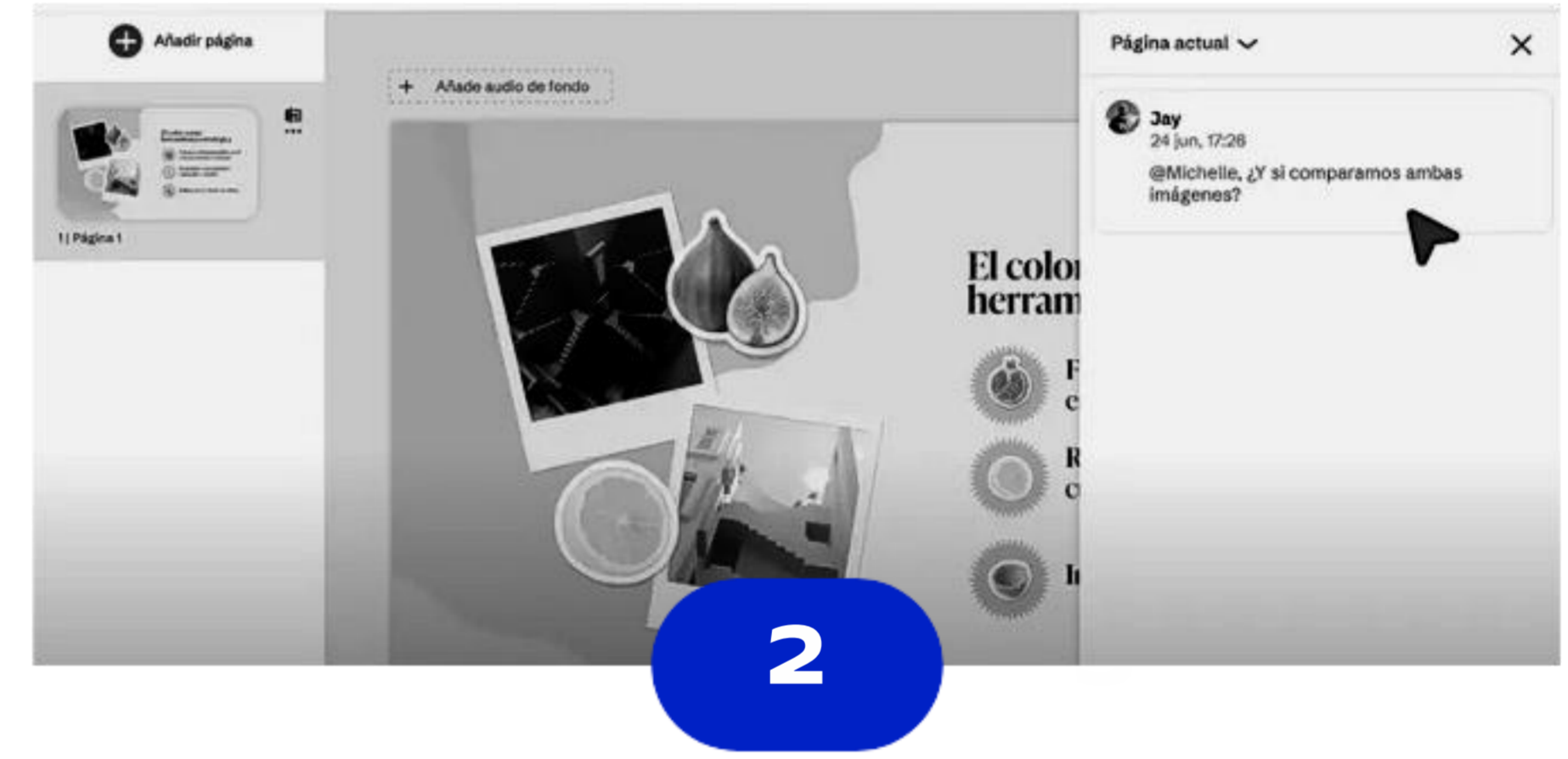
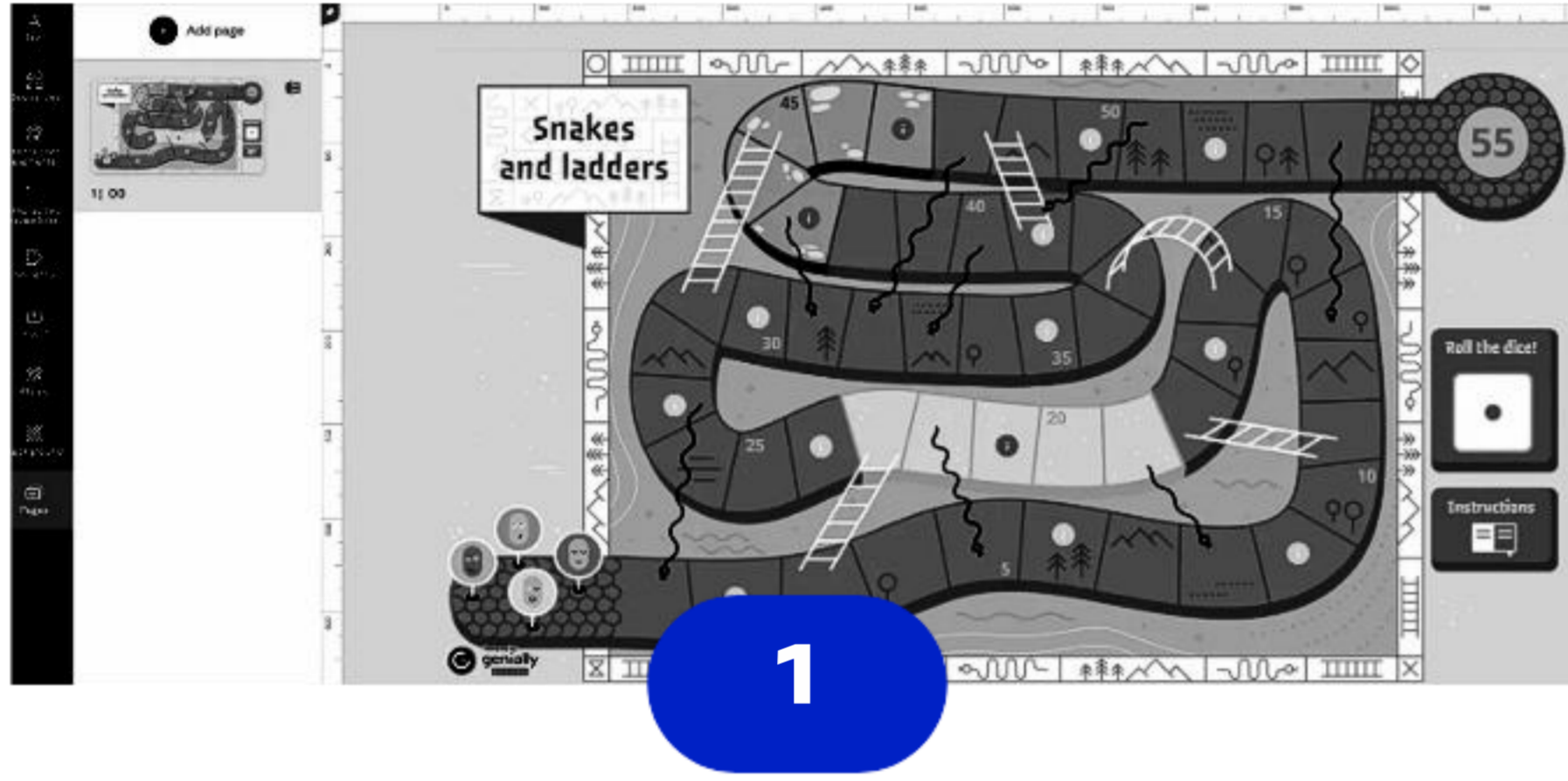
여기에는 다음이 포함됩니다.

- ✓ 무제한 활동 만들기 및 편집
- ✓ 활동 옵션 편집
- ✓ 무제한 커뮤니티 검색
- ✓ 모든 활동 인쇄
- ✓ AI를 활용한 콘텐츠 생성
- ✓ 12 표준 템플릿
- ✓ 22 프로 템플릿
- ✓ 새 템플릿에 대한 조기 액세스 [목록 표시](#)

[전체 기능 표 보기](#)



지니얼리



디지털 방탈출, 인터랙티브 콘텐츠 제작의 끝판왕

- 높은 자유도: 클릭, 팝업, 숨겨진 객체, 페이지 이동 등 다양한 상호작용 설정 가능
- 전문적 템플릿: 방탈출, 디지털 보드게임, 분기형 스토리 등 고퀄리티 템플릿 제공
- 시각적 스토리텔링: 풍부한 디자인 요소를 활용한 몰입감 높은 콘텐츠 제작
- 멀티미디어 통합: 이미지, 영상, 오디오 등 다양한 미디어 요소 결합
- 공유 및 협업: 팀 프로젝트로 활용하기 좋은 공유 기능

게임리터러시 포인트

- '시나리오 기획', '레벨 디자인', '퍼즐 설계' 등 종합적인 게임 설계 경험 제공
- 사용자 경험(UX)을 고려한 인터페이스 설계 훈련
- 스토리텔링과 게임 메커니즘의 결합 방식 학습
- 문제 해결 과정을 게임화하는 방법 탐구
- 학습 내용을 스토리와 퍼즐로 재구성하는 창의적 사고 개발



지니얼리

접속주소: <https://app.genially.com>

Explore templates

Recommended

For the first days of class



Dynamic Classes

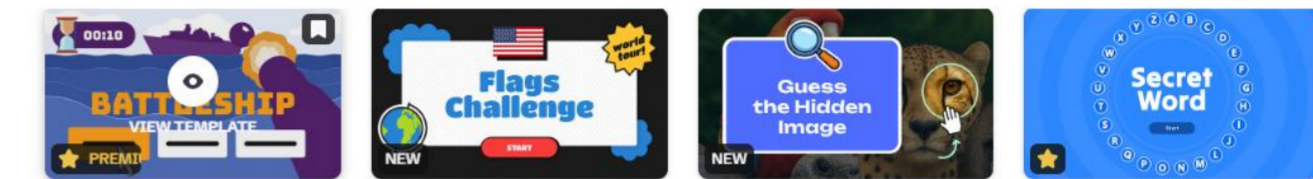


To Communicate

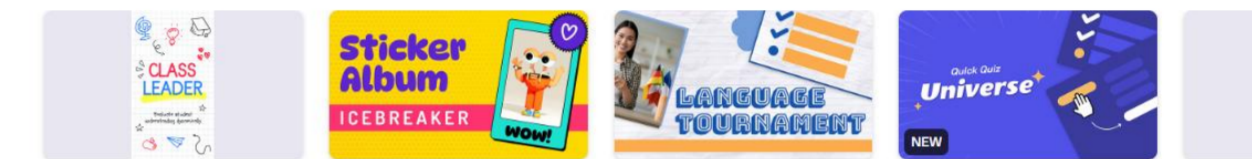


학급운영 템플릿

For the first days of class



Dynamic Classes



게임 템플릿

To gamify the classroom



커뮤니티 템플릿

To Communicate

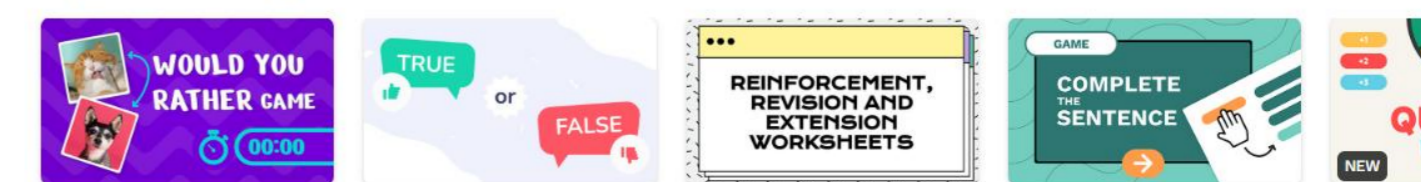


교수 학습 템플릿

To teach the class



To give students practice



지니얼리



기능	무료 (BASIC)	유료 (Standard)
제작물	무제한	무제한
템플릿 & 리소스	무료 템플릿 및 리소스	모든 프리미엄 템플릿 및 리소스
공개 설정	무조건 공개	비공개 설정 가능
다운로드/오프라인	-	Pdf, jpg, mp4, html5
지니얼리 로고	표시	제거
오디오	녹음 또는 외부 서비스 링크	파일 업로드 가능
개인/그룹 분석	-	학생들의 활동 내역 추적
내 브랜드 키트	-	나만의 로고, 색상 폰트 설정 가능

Plans for teachers and schools

Individual Groups and centers Campus

Personal

Edu Pro

Unlock more powerful design features for teaching

7USD/month

\$84USD billed annually

Choose

- ✓ All the Free benefits
- ✓ PDF, HTML, JPG and video downloads
- ✓ Share privately
- ✓ Premium templates
- ✓ Audio upload from device
- ✓ Folders and spaces
- ✓ Access password

Show more

Expert

Scale up with quiz, question, and assessment features

10USD/month

\$120USD billed annually

Choose

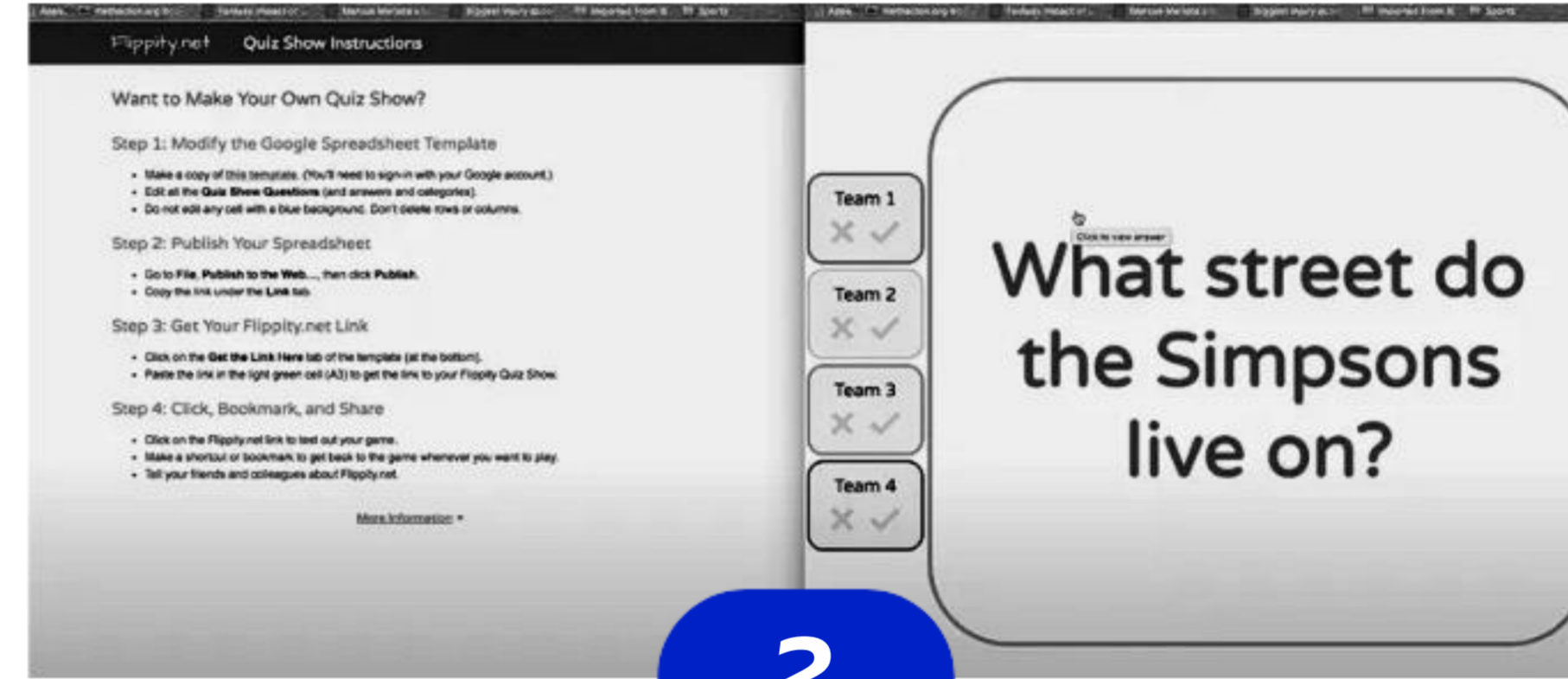
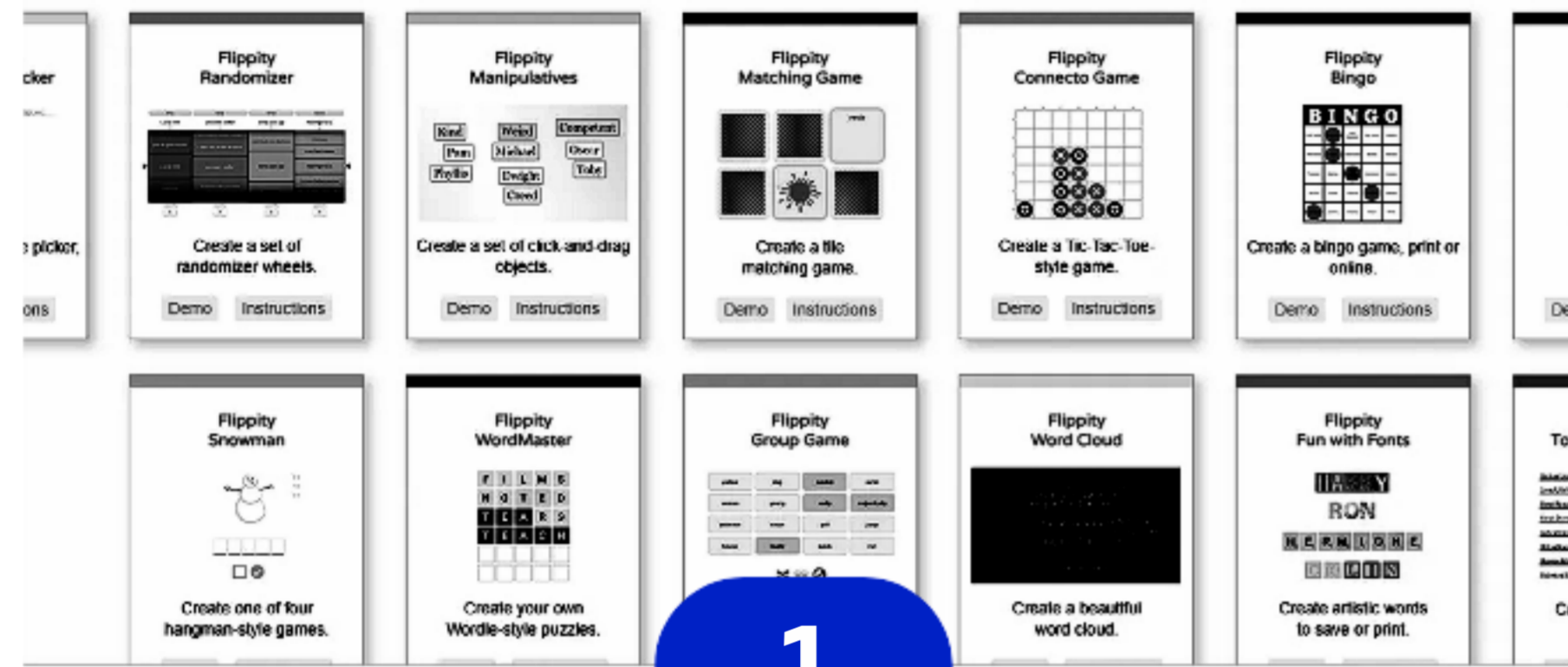
- ✓ All the Edu Pro benefits
- ✓ Surveys and open-ended questions
- ✓ Tracking and answers
- ✓ AI to generate questions
- ✓ AI to create audios
- ✓ Team templates
- ✓ Present live with no monthly limit of participants

Show more





플립피티



구글 시트가 게임으로 변하는 놀라운 경험

- 구글 스프레드시트 기반: 제공된 템플릿에 내용만 입력하면 자동으로 게임으로 변환
- 완전 무료 및 간편함: 별도의 가입 절차 없이 구글 계정만으로 즉시 사용 가능
- 다양한 활동 제공: 빙고, 단어 카드, 랜덤 뽑기, 타임라인 등 20여 종의 활동
- 데이터 중심 설계: 스프레드시트의 데이터 구조가 그대로 게임 요소로 변환

게임리터러시 포인트

- '데이터(스프레드시트)가 게임의 내용(콘텐츠)이 되는 구조'를 명확하게 이해
- 간단한 데이터베이스의 원리와 정보 구조화의 중요성 학습
- 표 형식의 정보가 어떻게 상호작용 요소로 변환되는지 경험
- 게임 제작에 필요한 최소한의 정보 구조 설계 능력 함양
- 데이터 입력과 게임 규칙 사이의 관계 탐구





플립피티



접속주소: <https://www.flippity.net/>

- Flippity Bingo**: Create a bingo game, print or online.
- Flippity Badge Tracker**: Create a badges earned page.
- Flippity Leader Board**: Create a mobile friendly leaderboard.
- Flippity Typing Test**: Create a typing speed tester.
- Flippity Spelling Words**: Create a spelling word manager.
- Flippity Word Search**: Create a word search.
- Flippity Word Scramble**: Create a word scramble puzzle.
- Flippity Snowman**: Create one of four hangman-style games.
- Flippity WordMaster**: Create your own Wordle-style puzzles.
- Flippity Grouping Game**: Create a grouping activity.
- Flippity Progress Indicator**: Create a set of progress indicator bars.
- Flippity Word Cloud**: Create a beautiful word cloud.
- Flippity Fun with Fonts**: Create artistic words to save or print.
- Flippity MadLibs**: Create a MadLibs generator.
- Flippity Tournament Bracket**: Create a tournament bracket.

Google Sheets

Step 1: Modify the Google Sheet Template

- Make a copy of [this template](#). (You'll need to sign-in with your Google account.)
- Edit the **Side1** and **Side2** text. Enter as many terms as you want.
 - Choose from **red, orange, yellow, green, blue, purple, pink, brown,** and **gray** for card and text colors. Leave color options blank for black text on white cards.
- Name your set of flashcards by changing the name of the worksheet (at the bottom).
- **Do not edit any cell with a blue background.**

Step 2: Publish Your Spreadsheet

- Go to **File, Share, Publish to web**, then click **Publish**.
- **Copy** the link generated in the Publish to the web dialog box (you'll need it in Step 3).

Step 3: Get Your Flippity.net Link

- Click on the **Get the Link Here** tab of the template (at the bottom).
- Paste the link you copied in Step 2 into cell A3.
- Click on the link that appears in cell A5 to go to your Flippity.net flashcards.

Step 4: Bookmark and Share

- Bookmark the page to find it again quickly.
- Share the Flippity.net link with anyone you want to view your flashcards.

구글 시트를 활용한 대량의 문항 출제 25개의 템플릿이 무료





플립피티



플래시 카드

The Largest Animal
on Earth

Blue Whale

팀별 퀴즈

	Capitals	Simpsons	movies	Disney	books	Pop Culture
Team 1 0	100	100	100	100	100	100
Team 2 0	200	200	200	200	200	200
Team 3 0	300	300	300	300	300	300
Team 4 0	400	400	400	400	400	400
	500	500	500	500	500	500

회전판

슈팅게임

빙고게임

Flippity
Bingo

Create a bingo game, print or online.

완전 무료 프로그램

- 광고 기반 수익 모델
- 회원가입 없음
- 데이터는 사용자 소유
- 간편한 제작 활용 가능 툴



유형 3 활용 가이드



1

다양한 게임 규칙 비교

- 다양한 게임 장르의 특징을 빠르게 비교하며 가르치고 싶을 때
- 하나의 학습 내용을 여러 형태로 반복 학습시키고 싶을 때
- 학생들의 게임 선호도를 파악하고 싶을 때
- 간단하고 빠른 제작이 필요할 때

→ 워드월 선택

2

스토리텔링과 방탈출

- 학생들과 한 편의 이야기를 만들고 싶을 때
- 방탈출 프로젝트를 진행하고 싶을 때
- 시각적으로 풍부한 콘텐츠가 필요할 때
- 학생들의 창의적 협업을 유도하고 싶을 때

→ 지니얼리 선택

3

데이터 기반 게임 설계

- 데이터와 정보가 게임으로 변환되는 원리를 가르치고 싶을 때
- 구글 도구와 연계하여 수업하는 환경일 때
- 별도 가입 없이 즉시 활용이 필요할 때
- 데이터 구조화 학습과 게임을 연결하고 싶을 때

→ 플립피티 선택





3부. 경험의 설계

'창조'를 이끄는 4단계 학습 과정



문제 제기



1

'일단 써보세요' 방식의 한계점

- 기능 과부하로 인한 탐색의 어려움
- 너무 많은 메뉴와 기능 앞에서 학습자는 길을 잃고 포기함
- 명확한 목표 부재로 인한 성취감 저하
- 간단한 기능만 반복하다 흥미를 잃고, 더 깊이 있는 활용으로 나아가지 못함
- 단순 기능 숙달로 인한 창의성 제한
- 배운 기능의 틀 안에 갇혀, 새로운 조합이나 창의적인 활용을 시도하지 못함

2

체계적인 학습 단계의 필요성

- 학습자가 좌절하지 않고 성장할 수 있는 체계적인 발판 필요
- 단순한 기능 습득을 넘어 창의적 문제 해결력 개발로 나아가는 과정 설계
- 학습자의 성장 단계에 맞춘 적절한 교사 지원과 점진적 자율성 부여



해결책



1

4단계 학습 로드맵 *

- 탐색(Explore): 심리적 장벽 낮추기, 도구의 매력과 가능성 발견 **
- 모방(Imitate): 핵심 제작 과정 완주, 첫 성공 경험 제공 ***
- 응용(Adapt): 모방한 작품을 '내 것'으로 변형, 통제감 획득 ****
- 창조(Create): 배운 기능들을 창의적으로 조합하여 문제 해결 *****

2

학습자 성장 중심 구조

- 학습자가 '단순 사용자'에서 '창의적 설계자'로 성장하도록 돕는 체계적인 발판
- 학습자의 성장에 맞춰 교사의 지원(비계)을 점진적으로 줄여나가는 구조
- 각 단계별 명확한 목표와 성취감을 통해 다음 단계로의 자연스러운 이행 유도

* Vygotsky, L. S. (1978). *Mind and society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

** Keller, J. M. (1987). Strategies for stimulating the motivation to learn. *Performance and Instruction*, 26(8), 1-7.

*** Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice Hall.

**** Perkins, D. N., & Salomon, G. (1992). Transfer of learning. *International Encyclopedia of Education*, 2, 6452-6457.

*****Savery, J. R. (2006). Overview of problem-based learning: Definitions and distinctions. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 1(1), 3.



교육학적 기반



1

비고츠키의 비계 설정 *

- 학습자의 근접 발달 영역(ZPD) 안에서 최적의 학습이 일어나도록 도움을 제공
- 학습자 혼자서는 해결할 수 없지만 교사의 도움으로 가능한 영역에 초점
- 학습자의 성장에 따라 점차 지원을 줄여 나가는 전략

2

구성주의 학습 이론 **

- 학습자가 스스로 경험하고 상호작용하며 지식을 능동적으로 구성
- 교사는 지식 전달자가 아닌 학습 환경 설계자로서 역할
- 실제적 맥락 속에서의 문제 해결 경험 중시

3

점진적 책임 이양 모델 ***

- 'I do (교사 시범) → We do (공동 연습) → You do (독립 수행)'의 흐름
- 교사의 책임에서 학습자의 책임으로 점진적 이양
- 4단계 모델과 완벽하게 연계되는 교수법

* Vygotsky, L. S. (1978). *Mind and society: The development of higher psychological processes*. Harvard university Press.

** Piaget, J. (1970). *The science of education and the psychology of the child*. Orion Press.

*** Fisher, D., & Frey, N. (2008). *Better learning through structured teaching: A framework for the gradual release of responsibility*. ASCD.



1단계: 탐색 (Explore)

핵심 목표

- 심리적 장벽 낮추기
- 도구의 매력과 가능성 발견
- 학습 동기 유발
- '나도 저런 걸 만들어보고 싶다'는 내적 동기 심기

우수 사례 감상 (Show & Tell)

- 잘 만들어진 예시 5개 이상을 함께 플레이
- 다양한 장르와 활용 사례 노출
- 감탄과 호기심 유발하기
- 가능성에 대한 영감 제공

핵심 기능 투어 (Feature Tour)

- 핵심 기능 3~5가지만 역할 소개
- '이 버튼은 000을 할 때 써요'와 같이 간단히 설명
- 모든 메뉴를 설명하려 하지 않기
- 재미와 흥미 위주로 접근

제작자 의도 추론 (Designer's Intent)

- '이 게임은 어떤 목적으로 만들었을까?' 토론
- '누구를 위해 디자인했을까?' 질문하기
- 디자인 의도와 목적 추론해보기
- 비판적 사고력 자극



1단계 교사의 역할

Do (해야 할 일)

- 가능성 제시: 다양한 우수 사례를 통해 도구의 잠재력 보여주기
- 호기심 자극: 질문과 발견을 통해 학습자의 관심 유도
- 다양한 사례 노출: 여러 장르와 활용 방식 소개
- '재미'와 '흥미'에 초점: 기능보다 매력에 집중



Don't (하지 말아야 할 일)

- 제작 강요: "이제 만들어보세요"라고 재촉하지 않기
- 기능 설명 과부하: 모든 메뉴와 옵션을 한꺼번에 설명하지 않기
- 완벽함 요구: 첫 단계에서는 결과물보다 경험 자체에 의미 부여



2단계: 모방 (Imitate)

핵심 목표

- 핵심 제작 과정을 완주하며 첫 성공 경험 제공
- 기술적 '근육 기억' 형성으로 자신감 구축
- 도구의 기본 작동 원리와 핵심 기능 이해
- 완성된 결과물을 통한 성취감 경험

단계별 튜토리얼 (Step-by-Step)

- 처음부터 끝까지 완성된 프로젝트를 그대로 따라 만들기
- 단계별로 명확한 지시사항 제공
- 각 단계마다 성공 여부를 확인할 수 있는 체크포인트 제시
- 학습자가 길을 잃지 않도록 상세한 가이드 제공

템플릿 역분석 (Reverse-Engineering)

- 완성된 템플릿을 제공하고 어떻게 만들어졌는지 추적
- 완성품을 분해하며 각 요소의 역할 이해하기
- 기존 작품의 구조와 논리를 파악하는 과정
- 결과에서 원인으로 거꾸로 사고하는 능력 개발

핵심 원리 설명

- "점수 시스템은 이렇게 작동해요"와 같은 원리 설명
- 단순 따라하기를 넘어 작동 방식 이해하기
- 핵심 개념과 용어를 명확하게 설명
- 향후 응용을 위한 기초 지식 구축



2단계 교사의 역할

Do (해야 할 일)

- 친절한 가이드 제공: 상세하고 명확한 단계별 안내서 준비
- 예상 오류 안내: 자주 발생하는 실수와 해결책 미리 공유
- '완성' 자체를 칭찬: 결과물의 완성도보다 과정 완주에 의미 부여
- 성공 경험 보장: 모든 학습자가 완성의 기쁨을 느끼도록 지원



Don't (하지 말아야 할 일)

- 지나친 자유도 부여: "자유롭게 해보세요"라는 모호한 지시 피하기
- 과정 생략: 중요한 단계를 건너뛰어 학습자가 길을 잃게 만들지 않기
- 개성 강요: 이 단계에서는 창의적 변형보다 기본기 습득에 집중



3단계: 응용 (Adapt)

핵심 목표

- 모방한 작품을 '내 것'으로 변형하는 경험
- 도구를 통제하는 자신감과 재미 획득
- 자신의 아이디어를 구현할 수 있는 능력 개발
- 창의적 변형을 통한 도구 활용 범위 확장

콘텐츠 변경

- 퀴즈 내용을 자신의 교과 내용으로 교체
- 예: 영어 단어 → 역사 연도, 과학 용어 등
- 학습 목표에 맞는 내용으로 커스터마이징
- 자신의 전문 분야나 관심사를 반영한 콘텐츠 적용

디자인 커스터마이징

- 배경, 폰트, 캐릭터 등 시각적 요소 변경
- 색상 테마를 통한 분위기 전환
- 이미지와 아이콘을 활용한 개성 표현
- UI 요소 재배치를 통한 사용성 개선

규칙 일부 수정

- 시간제한, 점수 배점, 문제 순서 등 게임 규칙 변경
- 난이도 조절을 통한 학습자 맞춤형 경험 제공
- 보상 체계 수정으로 동기부여 방식 변화
- 상호작용 방식 변형으로 새로운 경험 창출



3단계 교사의 역할: 인테리어 조력자가 되라

다양한 변형 제안

- 여러 변형 아이디어 제시
- 참고할 수 있는 예시 공유
- 가능성의 범위 확장

구체적 칭찬

- 작은 변화도 인정하기
- "배경을 바꾸니 분위기가 확 바뀌네요!"
- 시도 자체에 의미 부여

질문으로 안내

- "이 변경이 어떤 효과를 줄까요?"
- 의도와 결과 연결 유도
- 성찰적 사고 촉진

이 단계에서 교사는 학습자가 기본 뼈대는 유지하면서 자신만의 색깔을 입힐 수 있도록 돕습니다. 정답을 강요하거나 전면 수정을 요구하지 않고, 학습자가 작은 변화를 통해 '통제감'을 경험하게 하는 것이 핵심입니다. 마치 인테리어 전문가처럼, 기존 구조를 존중하면서 개성을 표현할 수 있는 방법을 안내해주세요.



4단계: 창조 (Create)

핵심 목표

- 주어진 문제 상황을 해결하기 위한 창의적 접근
- 배운 기능들을 자유롭게 조합하여 새로운 결과물 제작
- 자신만의 독창적인 아이디어 구현 능력 개발
- 도구의 한계를 넘어서는 창의적 사고 확장
- 구체적인 문제 상황과 목표 제시
- 예: "수업 시작 5분간 쓸 아이스브레이킹 게임을 만드시오"
- 실제 교육 현장에서 활용 가능한 과제 설정
- 명확한 제약조건과 평가 기준 함께 제공
- 제작 전 '누구-무엇을-왜'를 담은 기획안 작성
- 대상 학습자, 학습 목표, 활용 맥락 명확히 정의
- 아이디어 스케치와 핵심 기능 목록 작성
- 기획 단계에서 동료/교사 피드백 반영
- 프로토타입 제작 후 동료들과 실제 테스트
- 사용자 경험 기반 개선점 도출
- 피드백을 반영한 반복적 개선 과정 경험
- 최종 결과물에 대한 성찰 및 공유

과제 제시 (Design Brief)

기획 단계 의무화

동료 피드백 및 개선



4단계 교사의 역할

Do

- 'Why'에 대한 질문 던지기
- 아이디어 발상법 안내
- 창의적 실패 격려
- 과정 자체를 칭찬하기

Don't

- 정답 제시하기
- 결과물만으로 평가하기
- 해결책을 바로 알려주기
- 교사의 취향 강요하기

핵심 질문

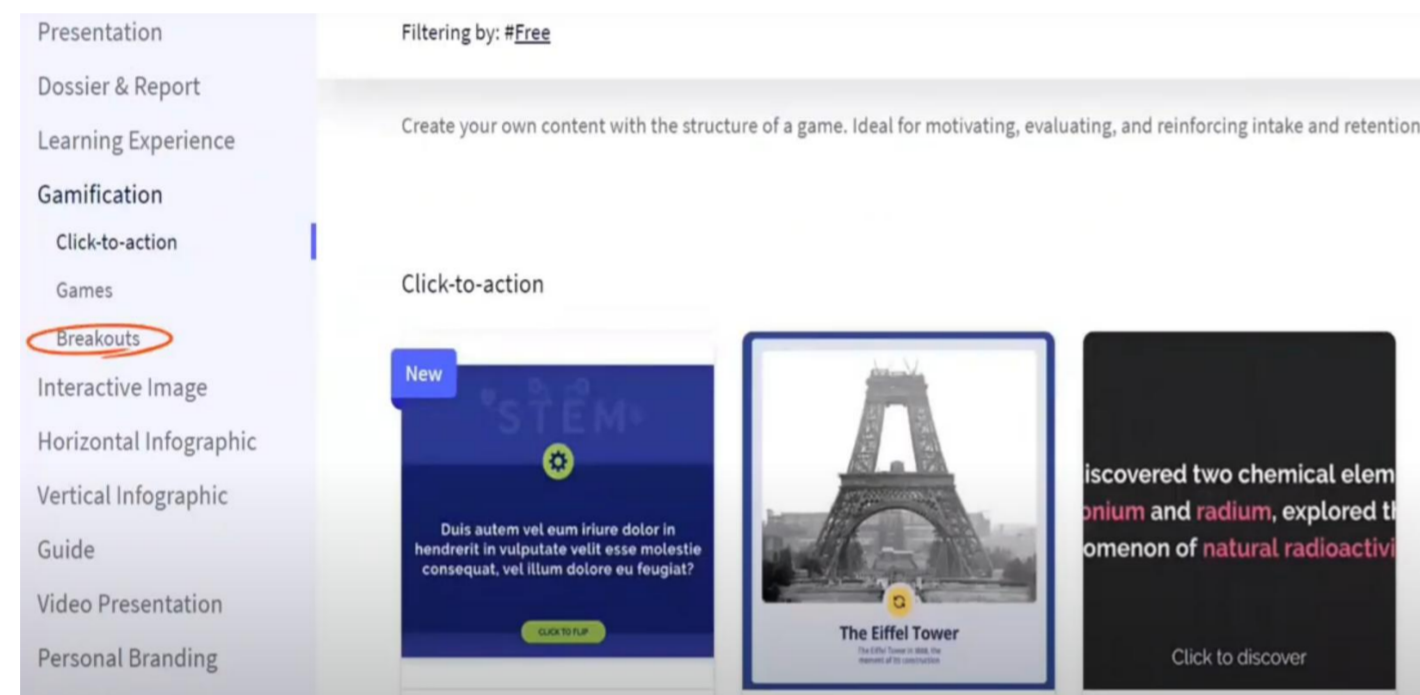
- 왜 그런 규칙을 만들었나요?
- 이 기능을 선택한 이유는?
- 어떤 문제를 해결하려고 했나요?
- 다른 방식은 고려해봤나요?

목표

- 학습자가 'How'가 아닌 'What'과 'Why'를 고민하게 하기
- 창의적 사고와 문제해결력 향상
- 자기주도적 학습 태도 형성



통합 사례 1

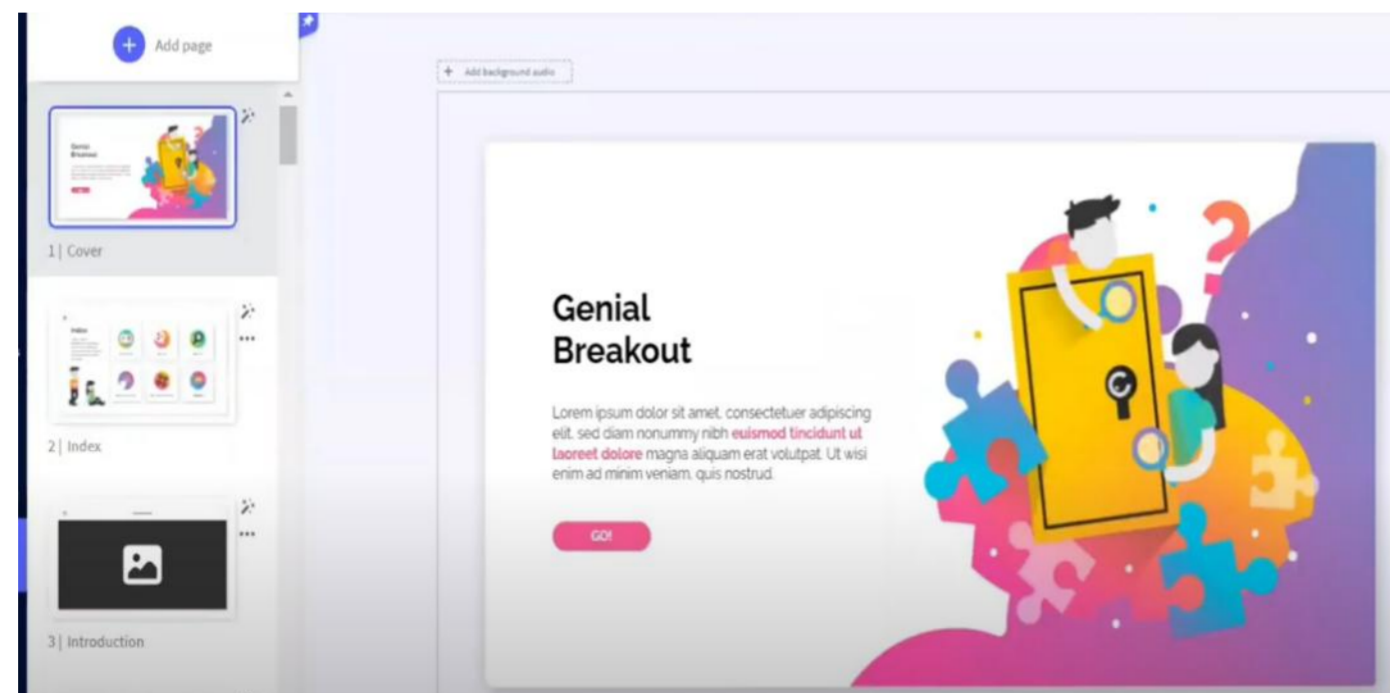


방탈출 게임 만들기 4단계 과정

지니얼리(Genially)와 같은 인터랙티브 도구를 활용하여 방탈출 게임을 제작하는 과정을 통해 4단계 학습 로드맵을 실제로 적용한 사례입니다. 이 과정은 학습자가 단순 사용자에서 창의적 설계자로 성장하는 여정을 보여줍니다.

단계별 핵심 활동

- 탐색: 우수 방탈출 게임 3개 이상 플레이, 숨은 버튼과 인터랙션 요소 발견
- 모방: 튜토리얼을 따라 3개 방으로 구성된 방탈출 게임 제작, 비밀번호 설정 및 페이지 이동 기능 습득
- 응용: 배경을 '과학실'로, 퀴즈를 '원소 주기율표' 관련 문제로 교체
- 창조: 조선시대 배경의 역사 방탈출 게임 5개 이상의 방으로 설계 및 제작



통합 사례 2



1

탐색 단계

- 다양한 템플릿으로 변하는 단어 목록 체험
- 퀴즈쇼, 비행기, 미로 등 다양한 형태로 같은 내용이 표현되는 것을 관찰
- 학습자들이 '와!' 소리를 내며 흥미를 느끼는 단계
- 도구의 가능성과 매력을 발견하는 시간
- 교사는 다양한 우수 사례를 보여주는 큐레이터 역할

2

모방 & 응용 단계

- 모방: 10개의 영어 단어로 '짝 맞추기' 게임을 튜토리얼에 따라 그대로 제작
- 응용: 단어 목록을 '수도 이름'으로 변경 템플릿을 '크로스워드'로 바꾸어 보기
- 교사는 친절한 요리 강사처럼 단계별 안내 제공
- 작은 변화에도 구체적인 칭찬 제공

3

창조 단계

- 과제: 역사 속 인물과 업적을 연결하는 3가지 이상의 게임 세트 제작
- 학습 목표에 맞는 게임 유형 선택
- 각 게임의 장단점 분석 및 설명
- 교사는 코치로서 'Why' 질문 던지기
- 창의적 실패를 격려하고 과정 자체를 칭찬



성공적인 교육을 위한 3가지 마인드셋 ^{*}_{**}



1

과정을 공유하는 문화 만들기

- 결과물뿐 아니라 기획 과정에서의 고민 공유하기
- 실패 경험을 발표하고 배움 나누기
- '이렇게 시도했다가 안 됐어요'라는 이야기가 자유롭게 오가는 분위기 조성
- 교사도 자신의 시행착오를 솔직하게 공유
- 과정 공유가 더 큰 학습을 일으키는 원동력

2

작은 성공을 구체적으로 칭찬하기

- 2, 3단계의 작은 변화 하나하나를 포착하기
- '이 부분은 이런 점에서 정말 좋은 시도네요'라고 구체적으로 인정
- 기능적 성취뿐 아니라 도전 자체를 칭찬
- 학생별 성장 포인트를 기록하고 피드백
- 칭찬은 구체적일수록 효과적

3

창의적 실패 격려하기

- '더 좋은 방법'은 있어도 '틀린 방법'은 없음을 강조
- 실패를 배움의 기회로 재해석하는 문화 조성
- 도전적인 시도에 더 높은 가치 부여
- 실패 사례집을 만들어 공유하기
- 실패를 두려워하지 않는 안전한 학습 환경 구축

* Dweck, C. S. (2006). *Mindset: The new psychology of success*. Random House. (창의적 실패 격려, 과정 칭찬)

** Brown, B. (2012). *Daring greatly: How the courage to be vulnerable transforms the way we live, love, parent, and lead*. Gotham Books. (과정 공유, 실패 경험 나누기 문화)



4단계 학습 로드맵 정리



단계별 학습 목표와 교사의 역할

4단계 학습 로드맵은 비고츠키의 비계 설정(Scaffolding)과 점진적 책임 이양 모델(Gradual Release of Responsibility)에 기반하여, 학습자가 단순 사용자에서 창의적 설계자로 성장하도록 돕는 체계적인 발판입니다. 각 단계별로 학습 목표와 교사의 역할이 달라집니다.

1. 탐색 (Explore)

- 학습 목표: 가능성 발견, 동기 유발, 심리적 장벽 낮추기
- 교사의 역할: 친절한 큐레이터
- 핵심 활동: 우수 사례 감상, 핵심 기능 투어, 제작자 의도 추론
- 학습자 경험: '와! 이런 것도 만들 수 있구나!'

2. 모방 (Imitate)

- 학습 목표: 성공 경험, 기술 습득
- 교사의 역할: 최고의 요리 강사
- 핵심 활동: 단계별 튜토리얼, 템플릿 역분석
- 학습자 경험: '나도 할 수 있다!'

3. 응용 (Adapt)

- 학습 목표: 자신감 획득, 개인화
- 교사의 역할: 인테리어 조력자
- 핵심 활동: 콘텐츠 변경, 디자인 커스터마이징
- 학습자 경험: '이제 내 맘대로 바꿀 수 있어!'

4. 창조 (Create)

- 학습 목표: 문제 해결, 종합적 사고
- 교사의 역할: 생각을 자극하는 코치
- 핵심 활동: 과제 제시, 기획 단계 의무화
- 학습자 경험: '내 아이디어로 문제를 해결했다!'



4단계 학습 워크시트

단계	활동 방법	활동 결과
1단계: 탐색 (Explore)	브레인 스토밍	탐색(브레인스토밍): 이번 주제와 관련해 떠오르는 아이디어를 가능한 많이 써보세요.
2단계: 모방 (Imitate)	따라하기	모방(따라하기): 마음에 드는 사례 정해 각각 만들어 보세요.
3단계: 응용 (Adapt)	변경, 첨가, 삭제	응용(변경, 첨가, 삭제): 2단계에서 선정한 사례에서 변경, 첨가, 삭제 등을 해보세요.
4단계: 창조 (Create)	창작 스토리, 주요 특징, 활용도	창작(창작스토리, 주요 특징, 활용도): 최종 수업아이디어를 소개해보세요.



발표자료 제작

게임 이름

조 이름 / 조원 이름

꼭 들어가야 하는 내용

1. 게임 주제 및 대상 학년
2. 학습 목표 및 활용 의도
3. 게임의 진행 방식
4. 교육적 기대 효과
5. 보완점 또는 확장 아이디어

자료의 완성도보다는

교육적 의미, 수업 적용 가능성, 창의성 중심!



오늘의 여정, 최종 요약



1

1부 (관점의 전환)

- 노코딩 툴은 교사를 단순 '사용자'에서 '교육 경험 디자이너'로 성장시키는 훈련소
- 기술을 가르치는 것이 아니라 경험을 설계하는 역할로 전환
- 교사는 학습 경험의 큐레이터이자 디자이너
- 도구 자체보다 그 도구로 만들어내는 경험이 중요
- 교육자의 정체성과 역할의 확장

2

2부 (도구의 탐색)

- 수업 목표에 따라 3가지 유형(경쟁, 전략, 창작)의 툴을 전략적으로 선택
- 각 도구의 특성과 장단점 이해하기
- 도구 간 조합과 연계를 통한 시너지 효과
- 학습자 특성과 교육 환경에 맞는 도구 선택
- 도구는 목적을 위한 수단일 뿐

3

3부 (경험의 설계)

- '탐색-모방-응용-창조' 4단계 로드맵을 통해 학습자를 '창조'의 단계까지 이끌기
- 각 단계별 교사의 역할 변화: 큐레이터→요리 강사→조력자→코치
- 비계 설정을 통한 점진적 책임 이양
- 창의적 실패를 격려하는 학습 문화 조성
- 기능이 아닌 '창조의 경험' 자체를 선물하기



결론: 우리는 '기능'이 아닌 '경험'을 가르칩니다 *

노코딩 툴 교육의 최종 목표는 단순히 툴의 기능을 마스터하는 것이 아닙니다.

- 진정한 목표는 학습자가 자신의 아이디어를 구체적으로 설계하는 능력을 기르는 것입니다.
 - 주어진 제약 안에서 문제를 창의적으로 해결하는 과정을 경험하게 하는 것입니다.
- 궁극적으로는 세상에 없던 무언가를 만들어내는 '창조의 경험' 그 자체를 선물하는 것입니다.
 - 이 과정에서 학습자는 단순한 사용자가 아닌 진정한 '교육 경험 디자이너'로 성장합니다.



질의응답 및 토론

4단계 학습 로드맵 적용에 관한 주요 논의 사항

4단계 학습 로드맵을 실제 교육 현장에 적용할 때 발생할 수 있는 어려움에 대해 논의해 보겠습니다. 특히 학습자의 수준 차이가 클 때 각 단계의 속도 조절 방법, 온라인 환경에서의 적용 전략, 그리고 학습자의 내적 동기를 지속적으로 유지하는 방법에 대한 실질적인 해결책을 함께 모색하고자 합니다.

각 단계별 평가 방법과 적용 사례

각 단계별 평가는 과정 중심으로 이루어져야 합니다. 탐색 단계에서는 참여도와 호기심을, 모방 단계에서는 완성도를, 응용 단계에서는 창의적 변형을, 창조 단계에서는 문제 해결력을 중점적으로 평가합니다. 국어, 사회, 과학, 예술 등 다양한 교과에서의 실제 적용 사례를 공유하고 교과 특성에 맞는 맞춤형 전략을 논의하겠습니다.



2025 교사 게임리터러시 집합연수(활용 과정)

놀이를 학습으로, 아이디어를 현실로

발행일 | 2025년 8월 25일
발행처 | 한국콘텐츠진흥원
지은이 | 이재호, 장준형, 정지원, 구은서

주관 | 한국콘텐츠진흥원
운영 | 경인교육대학교 SW지원센터, (사)한국창의정보문화학회
주소 | 경기도 안양시 만안구 삼막로 155 경인교육대학교 교사교육센터 411호
전화 | 031-470-6375
이메일 | 3cgameliteracy@gmail.com

ISBN : 979-11-953289-4-9(13370)

[비매품]

- * 이 책의 내용에 대한 저작권은 한국콘텐츠진흥원에 있으며, 2025 교사 게임리터러시 사업의 재정 지원에 의해 제작된 것입니다.
- * 이 책을 게임리터러시 관련 교육 및 연수에 사용 시에는 출처를 명시해야 합니다.
- * 이 책의 내용을 무단으로 복제 또는 전제하는 것은 법적으로 금합니다.

비매품/무료

13370



9 791195 328949

ISBN 979-11-953289-4-9