

게임리터러시

게이미피케이션 적용 초등교실 운영

요즘 학생들이 하는 게임은.



교실 생활지도 적용

게임요소 적용 교실 생활지도 사례

- **교실생활지도-학교폭력예방, 언어교육, 안전교육 등**
- **적용가능한 게임요소**
 1. **게임의 [퀘스트, NPC] 요소를 도입**
 2. **[퀘스트] 달성 = 바른 생활의 습관화**
 3. **복잡한 퀘스트 보다는 단순함의 반복**

교실 생활지도 적용

게임요소 적용 교실 생활지도 사례

- **1학년 안전- 학용품과 도구를 안전하게 사용해요**
- **수업 개요**
 - 1. 도입 - 게임 상황 도입**
 - 2. 전개 - 각 퀘스트 설명 및 실행**
 - 3. 결말 - 퀘스트 달성 및 보상**

교실 생활지도 적용

게임요소 적용 교실 생활지도 사례 (1학년 안전한 생활)

- 도입 - 게임 상황 도입
- 각 NPC 설명
 - 빗자루 쓰레받이 NPC
 - 색연필과 크레파스 NPC
 - 우산 NPC
 - 연필, 가위 NPC

교실 생활지도 적용

게임요소 적용 교실 생활지도 사례 (1학년 안전한 생활)

- 전개 - 각 NPC 의 퀘스트 부여 및 실행
- 퀘스트
 - 빗자루 쓰레받이 NPC : 주변 쓰레기 담아오기 5번
 - 색연필과 크레파스 NPC: 꼼꼼히 색칠하기 1번
 - 우산 NPC : 사람이 없는 곳에 바르게 펴고 접기 3번
 - 연필, 가위 NPC : 바른 자세로 안전하게 자르기 1번

체험 1

청소 도구 체험 코너

1

2

빗자루,
쓰레받기



체험 3 색연필, 크레파스 체험 코너

1

2



색연필,
크레파스

체험 4

종이, 연필, 가위 체험 코너

1



2



3

종이, 연필, 가위

체험 2 우산 체험 코너

1

2

3

4



교실 생활지도 적용

게임요소 적용 교실 생활지도 사례 (1학년 안전한 생활)

- **정리 - 퀘스트 달성 및 보상**
- **퀘스트 달성 시 각 반의 보상체계에 따른 보상 실시**
 - **보상을 마치고 느낀 점 서로 발표하기**
 - **실생활에서도 잘 할 수 있도록 격려**
 - **잘 되지 않는 학생은 보충 퀘스트 도입**

게임활용 생활지도 수업의 발전



일일 퀘스트의 도입

- 하루 동안 꼭 지켜야 할 수칙을 [일일 퀘스트] 로 지정합니다.
- (예) 친구에게 칭찬 5번하기, 뛰지 않고 복도 다니기 등
- [일일 퀘스트] 달성 시 보상체계에 따른 보상을 실시합니다.

다른 생활 지도에 적용해 봅시다.

**게임 요소 활용 생활지도
모둠별 토의시간.**

바른 언어 지도, 학교 폭력 예방

약식 지도안 작성하여 토의.토론



사이버폭력예방 게임 적용

게임요소 적용 사이버폭력 예방 교육 사례

- **사이버폭력예방 교육의 게임요소 도입**
- **적용가능한 게임요소**
 1. **[포켓몬고] 게임 요소 도입 (몬스터 수집)**
 2. **‘사이버폭력 몬스터’ 를 학교 및 교실 곳곳에서 수집**
 3. **수집한 몬스터를 올바른 ‘비폭력 몬스터’ 로 변형**

사이버폭력예방 게임 적용

게임요소 적용 사이버폭력 예방 교육 사례

- **사이버폭력예방 교육의 게임요소 도입**
- **적용가능한 게임요소**
 1. **[포켓몬고] 게임 요소 도입 (몬스터 수집)**
 2. **‘사이버폭력 몬스터’ 를 학교 및 교실 곳곳에서 수집**
 3. **수집한 몬스터를 올바른 ‘비폭력 몬스터’ 로 변형**

다른 생활 지도에 적용해 봅시다.

**게임 요소 활용 사이버폭력예방
모둠별 토의시간.**

악플 예방, 사이버 에티켓

약식 지도안 작성하여 토의.토론



사이버폭력예방 게임 적용

게임요소 적용 언어폭력 예방 교육 사례

- 언어폭력예방 교육의 게임요소 도입
- 적용가능한 게임요소
 1. [퀘스트 수행] 및 [아이템 획득] 요소 도입
 2. [퀘스트 수행]으로 바른 언어의 많은 노출
 3. 수집한 바른 언어 아이템으로 캐릭터 커스터마이징

다른 생활 지도에 적용해 봅시다.

**게임 요소 활용 바른 언어 사용 교육
모둠별 토의시간.**

바른 언어 사용, 높임법 표현

약식 지도안 작성하여 토의.토론



교실 운영에서의 [퀘스트] 적용



게임의 [퀘스트] 요소를 도입하면



- **중요하지만 다소 지루 할 수 있는 단순한 개념을 쉽고 많이 노출시킬 수 있음.**
- **반복 학습에 매우 용이함.**