



Chapter

# 22

굿카운셀러스 교사연구회



## 슬기로운 학급 블렌디드 상담

책임연구원 : 송현진(부안초)

공동연구원 : 권민우(전주팔복초), 정미영(남원교룡초), 이해연(부안동초), 강주은(전주대정초), 정미애(오수초), 강지현(전주동북초)



1

### 운영 주제 및 목적

#### 1.1 연구의 주제

##### 슬기로운 학급 블렌디드 상담

블렌디드 상담은 블렌디드 러닝과 마찬가지로 온·오프라인의 통합을 통해 지속적인 상담을 가능하게 하며, 상담 공간과 상담의 기회를 확대하여 학생들의 즐거운 학교 생활을 위한 성장과 발달을 돕는데 그 목표가 있다.

#### 1.2 연구의 목적

- 전문 상담교사 1급 자격증을 지닌 초등 교사상담연구회 전문성을 적극 활용하여 포스트 코로나 시대를 살아갈 아이들의 성장과 발달을 돕는다.
- 블렌디드 상담(Blended counselling)을 통해 온·오프라인의 상황을 적극 활용하여 학생들이 필요로 하는 교우 관계 및 학습 상담 등을 할 수 있다.
- 온택트 및 언택트 상황에서 일어나는 학교폭력을 예방하기 위한 효과적인 방법으로 블렌디드 상담(Blended counselling)을 활용한다.
- 포노사피엔스 시대를 살아가는 학생들에게 적합한 게임을 통해 상담을 진행하고 신나는 학교, 참된 교육, 즐거운 학교생활을 영위할 수 있도록 돕는다.
- 학교교육현장에 게임을 활용한 블렌디드 상담(Blended counselling)을 도입하여 학생 및 교사에게 게임에 대한 긍정적 영향력에 대한 인식을 제고한다.

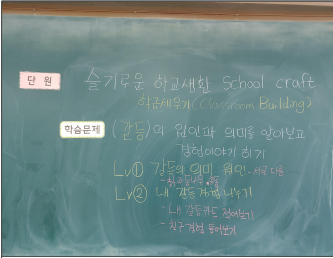

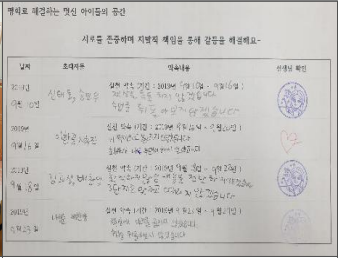


## 2.1 나를 세우는 활동 (myself building)

프로젝트	나에 대한 이해를 기반으로 자존감을 높이는 Myself CRAFT	차시	1주제 1차시						
성취기준	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2슬01-02 여러 친구의 다양한 특성을 이해하고 친구와 잘 지내는 방법을 알아본다.</li> <li>• 2국01-03 자신의 감정을 표현하며 대화를 나눈다.</li> <li>• 2즐01-01 친구와 친해질 수 있는 놀이를 한다.</li> </ul>								
학습목표	〈나를 찾는 여행〉 나의 성격 특성을 알아볼 수 있다.								
수업 구성의도	<p>학기 초 다양한 심리검사를 통해 학생 및 학부모의 성격 특성을 알아보고 학생 지도 및 학급 운영 자료로 활용한다. 원격 수업에서도 활용 가능한 앱을 이용하여 기존의 대면 중심 심리 검사나 성격검사의 틀을 벗어나 학생들의 흥미를 높이고 다양한 간이 유형검사 초·중학생들에게 익숙한 쿠키런 게임을 활용한 성격테스트로 학생들이 쉽게 이해하고 참여하도록 한다. 친구의 성격적 특성을 이해하는 활동에 게임 요소를 결합하여 활동에 대한 동기 부여, 친밀감, 개방성, 상호 이해를 높인다.</p>								
게임 요소	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 쿠키런 앱을 활용한 성격테스트</li> <li>• 공통점과 차이점을 알아보는 게임 활동을 통한 칩 획득, 획득한 칩으로 종이구관인형 꾸미기 아이템 획득</li> </ul>								
수업 활동	<p>(동기유발) 쿠키런 앱과 QR코드를 활용해 자신의 성격 탐색하기 (<a href="http://www.cookieuntest.com/">http://www.cookieuntest.com/</a>)</p> <table border="1" data-bbox="386 1405 1386 1772"> <tr> <td data-bbox="386 1405 719 1717">  </td> <td data-bbox="719 1405 1052 1717">  </td> <td data-bbox="1052 1405 1386 1717">  </td> </tr> <tr> <td data-bbox="386 1717 719 1772">쿠키런 성격테스트QR</td> <td data-bbox="719 1717 1052 1772">테스트 결과</td> <td data-bbox="1052 1717 1386 1772">테스트 결과</td> </tr> </table> <ol style="list-style-type: none"> <li>(활동1) 나와 같은 유형의 친구들을 만나 우리를 표현하는 특성 단어 찾기</li> <li>(활동2) 다른 유형 친구들의 특성 찾아내기 게임 활동       <ul style="list-style-type: none"> <li>- 비슷한 특성의 학생들끼리 모둠을 만들고 자신들의 성격적 특성을 나타내는 문장카드를 10장 선택한다. 모둠별로 기본 칩을 가지고 시작한다. 자기 모둠의 성격적 특성을 바탕으로 다른 모둠 친구들의 특성을 맞춘다. 맞추면 칩을 획득하고 틀리는 경우 칩을 상대 팀에게 준다.</li> </ul> </li> </ol>						쿠키런 성격테스트QR	테스트 결과	테스트 결과
									
쿠키런 성격테스트QR	테스트 결과	테스트 결과							



## 2.2 학급 세우는 활동 (Classroom Building)

<b>프로젝트</b>	블랜디드 상담으로 배우는 즐거운 학교생활 SCHOOL CRAFT 학급 세우는 활동(Classroom Building)	<b>차시</b>	2주제/1차시		
<b>단원</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3도덕 1. 나와 너, 우리 함께: 친구 사이에 일어나는 문제를 해결하는 방법 찾기</li> <li>• 4도덕 4. 힘과 마음을 모아서: 학급에서 일어나는 문제점 파악하고 해결 방법 찾기</li> <li>• 4-2국어 2. 마음을 전하는 글을 써요: 마음을 담아 친구에게 글쓰기 (공동체, 대인관계역량)</li> <li>• 4-2 국어 3. 바르고 공손하게: 대화예절을 지키며 대화하기(의사소통 역량)</li> </ul>				
<b>학습목표</b>	갈등의 원인과 의미에 대해 알아보고 다양한 갈등상황 사례를 경험에서 찾기				
<b>수업 구성의도</b>	<p>사회에의 첫 발로 학교생활을 해나가는 학생들에게 갈등은 어렵고 힘든 과정이다. 즐거운 학교생활을 위하여 갈등에 대한 폭넓은 이해와 해결 전략 습득 훈련으로 다양한 방법의 집단 상담 프로그램 운영을 하고자 하였다. 갈등을 해결하는 방법으로서 다양한 방법을 탐색해보고 대화의 의미와 중요성을 이해하도록 하였다. 또한 평화적인 갈등 해결 절차에 따라 일상생활 속에서 발생한 갈등을 대화로 해결하도록 하였다.</p> <p>갈등과 관련된 1차시 수업으로 보는 관점에 따라 생각이 다름에 갈등의 원인이 있음을 이해하고 다양한 갈등 상황 사례를 경험에서 찾아보며 갈등해결유형을 분류해보도록 한다.</p>				
<b>게임 요소</b>	갈등에 대한 이해와 탐색을 통한 Dia(다이아) 획득, 포켓포토 인증샷				
<b>활동 방향</b>	(Lv 0) 스무고개놀이 - 갈등 ppt (Lv 1) 갈등의 원인과 의미 알아보기 [동영상] 침과 등나무 <a href="https://youtu.be/3n-Q5ikb1eM">https://youtu.be/3n-Q5ikb1eM</a> [주제ppt] 갈등의 의미, 갈등의 원인 (Lv 2) 갈등 해결 사례를 경험에서 찾아보고 해결방식 분류하기 [갈등카드] 학생들의 갈등 경험을 카드에 적어보기, 선생님이 예시로 더 준비함 [갈등해결카드] 학생들의 갈등카드를 해결하는 방법을 몇 가지 기준으로 분류해보기 (협동/회피와 보류/양보와 순응/타협과 절충/싸움과 경쟁)				
<b>평가</b>	[평가 요소] 갈등의 원인과 의미를 설명하고 자신의 경험에서 갈등 상황을 찾아 이야기하기				
<b>수업활동</b>					
갈등 해결 수업		갈등 해결 수업 사례		갈등 해결 일지	

(중략)

## 2.3 미래의 나를 세우는 활동 (future building)

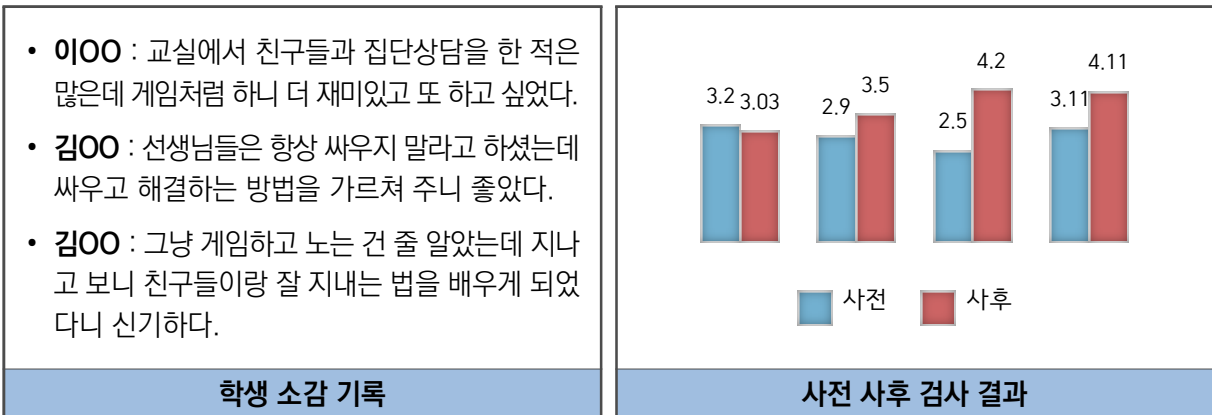
프로젝트	포스트 코로나 시대를 대비하여 혼공(혼자 공부하기)을 해야 하는 아이들을 위한 블렌디드 상담	차시	3주제 1차시
초등학교 세부목표 및 성취지표	<ul style="list-style-type: none"> <li>진로 E   1.2.1 자신이 잘하는 것과 좋아하는 것을 말할 수 있다.</li> </ul>		
학습목표	강점 검사를 통해 내가 가진 강점을 확인할 수 있다.		
수업 구성의도	강점 검사를 통해 학생들이 가진 강점과 약점을 확인해 본다. 그리고 앞으로의 활동을 통해 강점은 더욱 강화시키고 약점은 보충할 수 있는 기회를 제공할 수 있다. 학생들의 사진에 자신이 가진 강점을 붙여 게시함으로써 자신은 물론 다른 친구들의 강점도 파악할 수 있다.		
게임 요소	<ul style="list-style-type: none"> <li>자신의 상위 강점을 토대로 강점 5개씩 획득</li> <li>획득한 강점 개수를 포인트로 환산하여 교실 편의점 이용</li> </ul>		
수업 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>강점검사 후 자신의 강점 확인하기</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>강점검사 후 검사 결과를 확인</li> <li>검사 결과에서 자신의 높은 강점과 낮은 강점을 확인</li> <li>자신의 사진에 높은 강점 5개를 작성하여 붙인 후 게시하기</li> </ol> </li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div>		
평가 및 의의	<p>학생들은 획득한 강점의 종류를 통해 자신에 대해 객관적 이해를 하게 되고, 긍정적인 자아개념을 형성할 수 있게 되었다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>학생 소감</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>강점을 알게 되어 재미있었다.</li> <li>내가 생각했던 강점과 달라서 나에 대해 잘 알게 된 것 같다.</li> <li>강점이라는 것을 알게 돼서 좋았다.</li> </ul> </li> </ul>		



### 3.1 활동 결과 분석

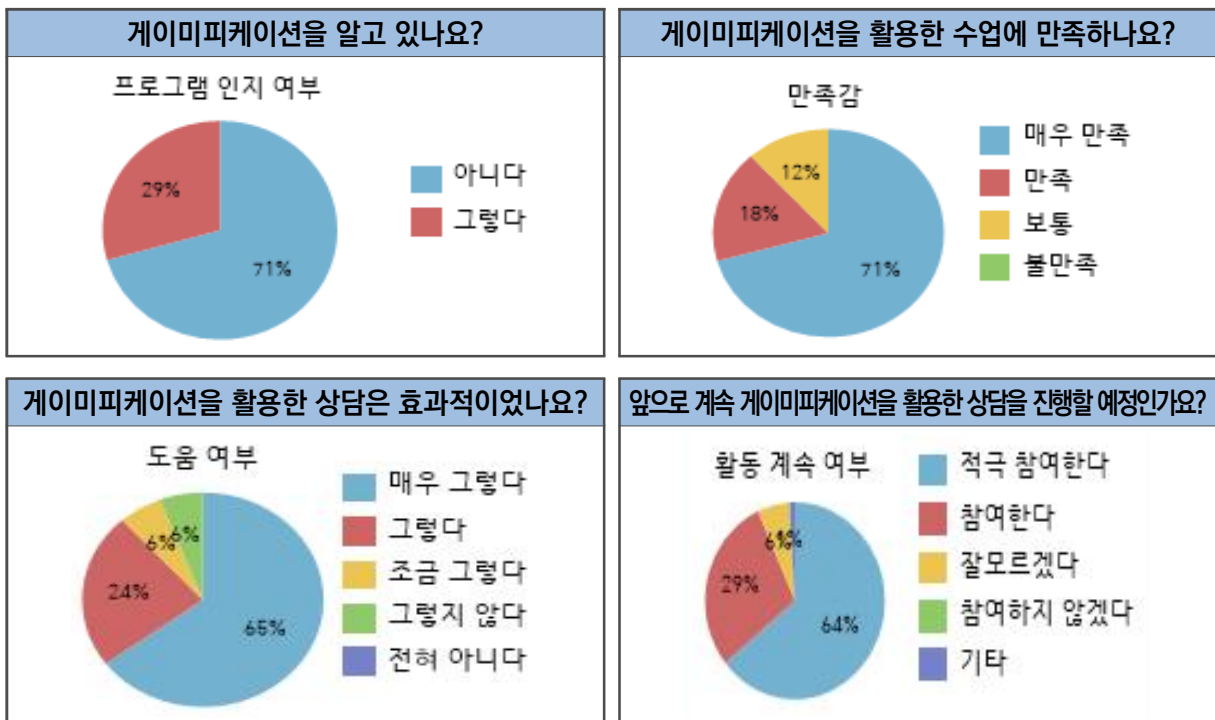
#### 가. 학생 만족도

학생들이 슬기로운 블랜디드 상담 프로그램의 효과성을 검증하기 위해 갈등해결, 진로탐색, 학교 생활 만족도에 관하여 사전사후 검사를 실시하였다.



#### 나. 교사 만족도

슬기로운 블랜디드 상담 프로그램의 유용성을 검증하기 위해 본 연구회 교사들을 대상으로 실시한 프로그램 만족도 설문조사의 결과는 다음과 같다.



### 3.2 연구개발물 활용 및 활성화 방안

#### 가. 전북초등 상담 연구회를 통한 블렌디드 상담 프로그램 확산을 위한 노력

전북초등 상담 연구회는 2012년에 처음 결성되어 상담 대학원을 졸업한 초등 교사로 구성된 단체로 8년째 운영 중이다. 다양한 노력을 통해 학교에서 그리고 교실에서 상담을 통한 생활지도와 상담 기법을 활용한 수업을 진행하였으며 전라북도 내 많은 학교에 보급될 수 있도록 전문적 학습 공동체 활동을 통해 소개 및 공유할 예정이며 무엇보다도 지속적인 활용을 위해 게임리터러시 연구회 교사들은 근무하는 각 학교 및 학급에서 꾸준히 사용하고자 노력할 것이다.



2021년 굿카운셀러스 게임리터러시 교사 연구회 운영방안	운영 학교	공통사항
• 학교 교육과정에 게이미피케이션 블렌디드 상담 5차시 적용	전주 팔복초 임실 오수초	• 학기 초 따뜻한 교육공동체 세움 주간 운영
• 학급 특색 활동으로 온 작품 읽기와 블렌디드 상담 접목 시도	전주 대정초	
• 학급 특색 활동으로 블렌디드 상담을 통한 평화 학급 만들기 실시	전주 동북초	
• 한글 깨치기 활동에서 게이미피케이션을 활용한 상담 실시	남원 교룡초	
• 불안내 상담 교사 동아리에 게이미피케이션 활동 소개	부안초	
• 교육과정 워크숍에서 게이미피케이션 블렌디드 상담 소개 후 관심 교원과 교내 동아리 결성	부안동초	



### 3.3 교사연구회 운영 결과 및 제언

#### 가. 결론

슬기로운 블랜디드 상담 프로그램 적용을 통한 평화로운 학급 공동체 만들기 실천 결과는 다음과 같다.

**첫째, 나에 대한 이해를 기반으로 적성과 흥미를 찾고 자존감을 높일 수 있었다.**

나에 대한 이해를 바탕으로 자신이 가진 미덕보석(Dia)을 소중히 여기고 강점으로 살려 학교 생활을 하는데 큰 힘이 되는 경험을 하였습니다.

**둘째, 슬기로운 학급 생활이 가능하도록 갈등 해결에 관한 사회적 기술을 습득하였다.**

갈등은 나쁜 것이 아닌 자연스러운 현상이며 이러한 갈등을 해결하는 과정에서 평화가 필요한 것을 이해하는 과정이었습니다.

**셋째, 나의 진로를 탐색하고 미래의 직업에 대한 관심과 흥미를 높일 수 있었다.**

4차 산업 혁명을 넘어 포스트 코로나 시대를 살아갈 아이들에게 진로를 탐색하고 선택하는 데 있어서 나의 미덕보석(Dia)이 어떻게 활용되고 내게 필요한 미덕보석(Dia)이 무엇인지 찾아가는 즐거운 시간이었습니다.

#### 나. 제언

슬기로운 블랜디드 상담을 계획하고 운영하면서 중점을 둔 부분은 흥미와 적극적 참여 그리고 활동을 통한 아이들의 성장이었습니다. 또한 이러한 활동이 보다 공유가 쉽게 될 수 있도록 체계적이며 시스템화 되어 타 교과에도 쉽게 적용되기를 희망하였습니다. 그 결과 처음에는 게이미피케이션이라는 활동과 게임기반 활용 수업간의 차이에 대한 이해가 모호하여 조금 어려웠지만 온라인 직무 연수 및 멘토과정에서 이해의 폭을 넓히고 아이들과 함께 성장할 수 있었습니다. 다만 상담과 함께 하려니 그 과정에서 시행착오도 크고 어렵게 느껴진 부분이 있었다고 생각합니다. 하지만 어렵고 지루했던 상담을 학생들이 흥미롭게 접근하고 즐길 수 있었던 점과 게이미피케이션을 이해하고 이를 타 교과 및 다양한 생활지도에 활용할 수 있다는 자신감이 높아진 부분에 대해 그 의미가 크다고 생각합니다.

마음 신호등 연습

학년 반 이름

다음의 상황을 생각해 보고 마음 신호등을 이용해서 역할극 대본을 완성해 보세요.



마음을 표현하는 비법(감사약, 인사약)

**감.사.약** → 마음을 표현할 때 먹는 약 🍬

**인.사.약** → 사과할 때 먹는 약 🍎🍬

**감**(정표현): 일어난 일로 인한 나의 **감정(기분)**을 말한다.

**인**(정): 자신이 한 사실에 대해 되짚어 보기로 **인정**한다.

**사**(과반기): **사과** 받기를 원한다고 말한다.

**사**(과): 인정한 사실에 진정한 마음으로 **사과**한다.

**약**(속반기): 앞으로 어떻게 해 주었으면 좋겠다는 **바람**을 말하며 약속을 받아낸다.

**약**(속): 앞으로 어떻게 서로에게 도움이 되는 행동을 할지 서로 약속한다.

마음신호등을 사용하지 않을 때(같이 쉬는 시간에 놀다가)

- : 야! 너 지금 노는 모습 원숭이 같아.
- : 뭐라고? (화를 내며 주먹으로 때리는 시늉)
- : 영영. 왜 때리는데!

마음신호등을 사용할 때 감사약&인사약 넣어서 적기

- : 야! 너 지금 노는 모습 원숭이 같아.
- : \_\_\_\_\_
- : \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

출처 : 인디스쿨 덩딩딩임과 선생님 자료 수정