



Chapter

# 08

## 미래직업탐색 창천항로(蒼天航路) 교사연구회



## 4차 산업과 포스트 코로나 시대의 미래진로탐색에 있어서 효과적인 게이미피케이션 프로그램 연구

책임연구원 : 전수정(화과중)

공동연구원 : 윤여경(진잠중), 김영민(진잠중), 이용재(신일비즈니스고), 이현숙(충북상업정보고),  
김단비(충남인터넷고)



## 1

## 운영 주제 및 목적

## 1.1 주제

순번	학년	교과	주제 및 목표	차시	수업내용	활동 및 적용	활용물 결과물
1	중3	진로 교과/ 자율동아리	미래사회의 이해와 직업정보 탐색	6	4차산업 이후의 급변하는 미래 사회를 이해하고 관련된 미래직 업 정보를 다양한 미디어채널을 통해 탐색하고 이를 게이미피케 이션 활동을 통해 경험함.	<ul style="list-style-type: none"> <li>미래사회 예상하기 모듬 프로젝트 활동</li> <li>미래사회 필요능력 토론하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>미래사회 PT</li> <li>미래직업카드</li> <li>미래사회능력카드</li> <li>미래사회보드게임</li> </ul>
2	중 1,2	진로 교과/ 자율동아리	진로미결정 학생의 진로의사결정	8	다양한 게임도구 및 프로그램을 통해서 의사결정에 필요한 내· 외적 결정요소를 파악하여 학생 이 합리적인 진로의사결정이 이 루어지도록 도움.	<ul style="list-style-type: none"> <li>개인 상담</li> <li>집단 상담</li> <li>팝업북 만들기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>진로의사결정 보드게임과 카드</li> </ul>
3	고1	진로와 한국어교과 융합 수업	자아 이해 및 긍정적 자아개념 형성	4	한국말이 서툴러 진로 검사를 하기 어려운 다문화 학생들에게 다양한 진로 직업 카드를 활용 한 활동을 통해 자신의 특성을 이해하도록 도움	<ul style="list-style-type: none"> <li>캐릭터처로 강점 약점 맞추기</li> <li>동화 속 인물의 가치 맞추기</li> <li>직업 가치관 경매</li> <li>몸으로 단어 만들기 스피드 게임</li> <li>상황극하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>진로 포트폴리오</li> </ul>

순번	학년	교과	주제 및 목표	차시	수업내용	활동 및 적용	활용물 결과물
4	고 1,2	진로교과	자기 이해와 진로 탐색	6	캐릭터의 능력치 개념을 도입하여 자기 이해 및 분석을 돕고, 캐릭터의 진로를 결정해주는 활동으로 직업 탐색을 할 수 있도록 함.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자기 분석을 통한 부캐 만들기</li> <li>• 진로몬 취업시키기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 진로가치카드</li> <li>• 직업카드</li> </ul>
5	중1	사회교과/ 자유학기 주제선택	진로와 사회	8	사회교과의 내용을 진로와 직업의 내용과 연계하여 다양한 게임도구 및 프로그램을 활용하여 직업의 세계를 이해함.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 미래사회유망직업 카드 및 빙고게임</li> <li>• 창업/창직 프로젝트</li> <li>• SP스캐닝 워크북</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 미래직업빙고게임</li> <li>• 창업회사로고 디자인</li> <li>• 창업창직 PT</li> <li>• 창업창직계획서</li> </ul>
6	고 2,3	상업교과/ 진로교과	진로와 직업	6	변화하는 직업세계를 이해하고, 정보기기를 활용하여 취업을 앞두고 있는 고등학생에게 명확한 진로계획과 의식을 수립함.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 은행원되기 미션게임</li> <li>• 경매게임</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 진로가치카드</li> <li>• 직업카드</li> </ul>

## 1.2 목적

- 미래 사회에 대한 이해와 직업 세계 탐색 프로그램 개발
- 진로 교육 및 진로 수업 프로그램의 현황 연구
- 학생 활동 중심의 진로교육 지향
- 장소와 시간에 자유로운 온라인 진로 수업 프로그램 개발
- 양질의 프로그램 개발을 위한 연구회 협의와 관련 교육 연수
- 진로교육 게임리터러시 연구 홍보 및 연구회 개발 자료 공유
- 외국인 자녀, 다문화 학생, 중도 귀국 학생을 위한 진로교육 프로그램 개발



## 2.1 자기이해와 진로 탐색

가. (목적) 자신의 현재 상태를 이해하고 장래의 꿈을 독려하기 위한 프로그램

- 자기 이해와 직업 세계 이해를 통하여 진로를 탐색하고 직업별 사례를 통해서 진로탐색에 대한 이해를 도와주도록 한다.
- 진로 탄력성을 향상시켜 자신의 꿈을 이루기 위해 해당 분야의 전문가가 되기 위해 필요한 것이 무엇인지 알아본다.

차시	과목	단원	주제 및 목표	수업내용 (게임이피케이션)	활용 자료 및 교구	업체명	해당차시 결과물
1	진로와 직업	자아 이해와 사회적 역량 개발	나의 특성 이해하기	표준화 검사를 실시하고, 검사 결과와 자신이 알고 있는 나를 비교하기	직업적성검사	커리어넷	활동지 수업지도안
2	진로와 직업	자아 이해와 사회적 역량 개발	자기 분석하기	표준화 검사, 스스로의 평가, 모둠원 및 교사의 조언을 바탕으로 자신을 SWOT 분석하고 모둠원과 나누기	SWOT 분석표		활동지 수업지도안
3	진로와 직업	일과 직업 세계의 이해	나의 직업 가치 알기	자기 이해와 표준화 검사 결과를 반영하여 획득하고 싶은 직업 가치에 투자하기	직업적성검사	커리어넷	활동지 수업지도안
4	진로와 직업	일과 직업 세계의 이해	부 캐릭터(부캐) 만들기	획득한 진로 가치 카드를 바탕으로 자신의 가치별 부 캐릭터를 만들기	가치별 분석표		활동지 수업지도안
5	진로와 직업	일과 직업 세계의 이해	부캐 겨루기	모둠 안에서 순서를 정하고 순서에 따라 부캐 능력치 겨루기를 하고 능력치(투자)가 높은 모둠이 해당 가치관을 획득하며, 나머지 모둠은 부캐를 잃은 모둠에서 획득한 부캐를 가지고 최종 진로문을 완성하며 진로문에게 적합한 직업 찾고 계획세우기	반짝반짝카드 직업카드	커리어넷 한국콘텐츠 미디어	개인활동지 모둠활동지 수업지도안

## 나. 프로그램명: 취UP!

### 1) 개요

- 일시: 2020. 5. 28.(목), 6. 18.(목), 9. 10.(목) 6~7교시 동아리 시간
- 장소: 창업동아리실
- 대상: 취UP반 동아리 학생

### 2) 운영방법

- 방법표준화 검사를 실시하고 검사 결과와 자신이 알고 있는 나를 학습지에 비교하여 나타냄
- SWOT 분석표를 작성한 것을 시간을 보지 않고 제한 시간(3분) 내에 PPT를 활용하여 발표를 함
- 교사가 제시하는 직업에 따라 모둠 대표 학생이 자신의 카드를 제시하고 해당 직업에서 더 우수한 능력을 가진 사람이 상대방의 카드를 갖게 됨

### 3) 교사 소감

- 취UP 동아리 학생을 대상으로 하여 기본적으로 자신에 대한 이해가 되어 있을 것으로 생각했으나, 예상과 달리 학생들이 표준화 검사 결과에 흥미로운 반응을 보였으며 자신에 대해 몰랐던 부분을 많이 알게 되었다는 이야기를 들음. 자기소개서를 쓰는 등 자신에 대해 직접 서술하는 것을 어려워하는 학업 기초 학업 수준이 낮은 학생들에게는 스티커를 활용한 표현 방법이 효과적이었다고 여겨짐.
- 제공한 양식을 활용하지 않고 자신의 방법대로 자신의 서사를 발표한 학생들이 인상적임. 3분이라는 제한 시간에 가장 가까운 사람에게 보상을 주어 학생들이 발표하기 전 부끄러워하며 시간을 끄는 것을 방지할 수 있었고 내용의 핵심을 발표하는 능력을 갖추게 됨. 같이 나이, 같은 학교임에도 모두가 다른 과거를 가지고 있다는 것을 학생들이 깨닫고 서로 다름을 인정하게 되는 시간이 되었음.
- 게임 중 누가 승자인지를 모르는 학생들이 많았음. 직업에 따라 요구되는 능력과 가치관, 흥미 등을 학생들이 모르고 있어 게임 전에 직업 분석 교육이 필요하였음을 깨달음. 또한 다양한 직업의 종류를 모르는 경우도 많음. 학생들이 직업 세계에 대한 이해가 이루어진 후에 진로를 결정하고 자기 개발을 할 수 있을 것이라 여겨짐.

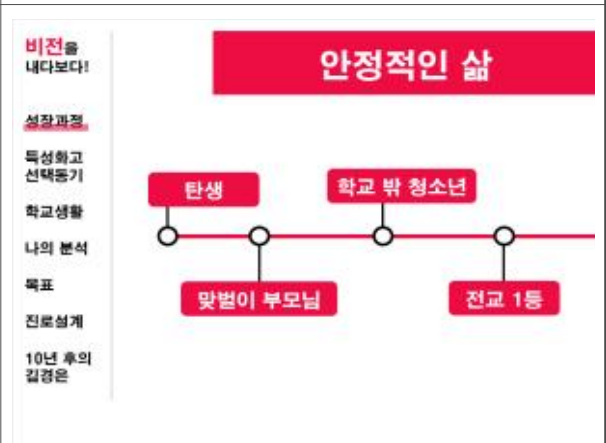
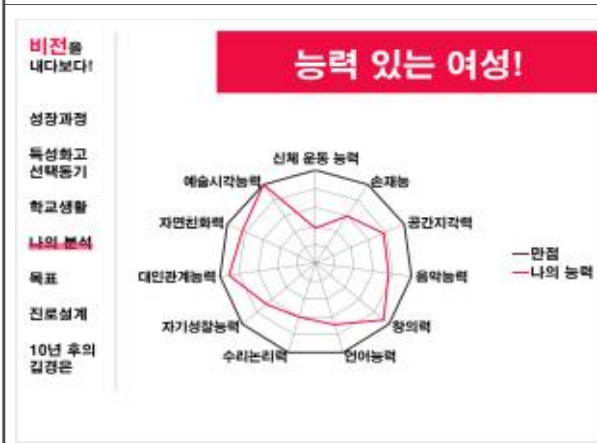
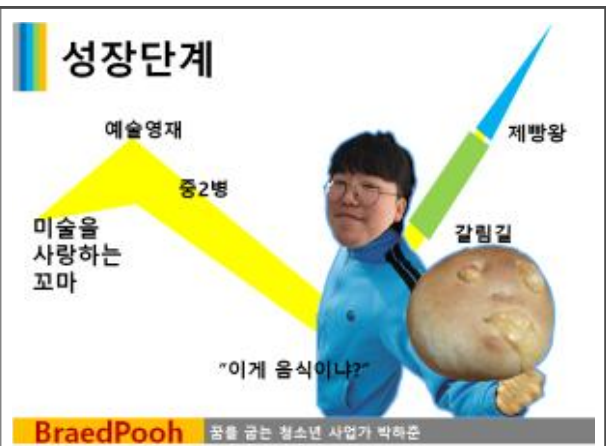
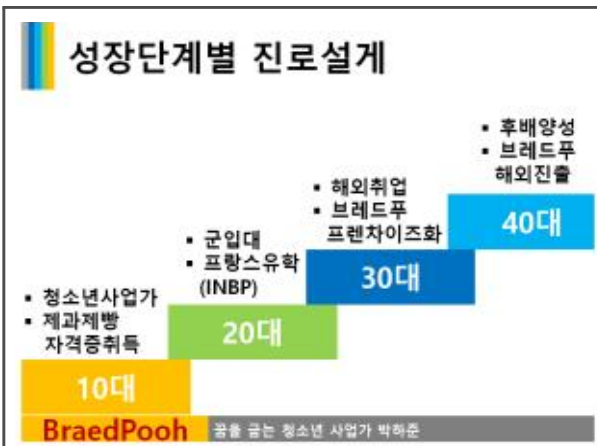
4) 운영 사진



1차시 활동 사진



5차시 활동 사진



2차시 학생 활동 결과물

## 2.2 (주제) 사회교과와 직업세계의 연계

가. (목적) 다양한 사회의 변화를 이해하고 변화에 맞는 직업의 세계를 이해하고 내가 좋아하는 직업을 찾기 위한 프로그램

- 중학교 1학년 수준에서 다양한 직업세계를 이해하고 자신의 흥미를 적용할 수 있는 직업을 찾고 창직과 창업의 다양한 게임활동을 통해 긍정적 자아효능감을 높일 수 있도록 한다.
- 창업과 창직 활동을 통해서 생동감있는 직업체험활동을 경험하고 실제 직업세계에서 필요한 자신의 능력을 개발할 수 있도록 한다.

나. 프로그램명: 진로와 사회

### 1) 개요

- 일시: 2020. 10. 20.(화) 동아리 시간
- 장소: 어학실
- 대상: 진로와 사회 주제선택 반 학생

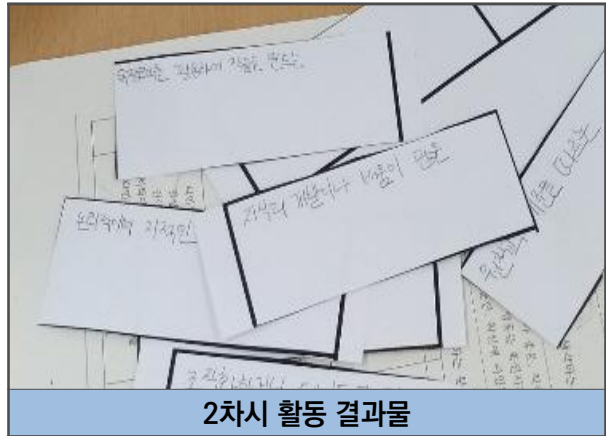
### 2) 교사 소감

- 중학교에 진로와 사회라는 교과목이 도입되고 2학기에 진행하는 프로그램으로 학생들의 수준을 어느정도 기대했으나 코로나 19의 영향으로 학생들의 수업환경이 어려워 지면서 학생들의 진로에 대한 인식수준이 낮아 학생들과의 관계 형성 및 진로의식을 키워주는 활동을 진행함.
- 수업에서 작게나마 게임의 요소를 활용한 결과 학생들의 수업참여도가 높아지고 교과시간에 소극적이었던 학생들이 적극적인 모습을 보이는 것이 인상적임.
- 아직 사회에 대한 관심보다는 나와 주변에 대한 이해를 필요로 하는 학생들이 많고 개인적인 부분이 많은 활동지들이기 때문에 차후 활동지와 게임을 구성할 때 개인정보를 보호할 수 있는 장치를 마련하는 것이 필요하다고 여겨짐.
- 진로와 직업을 성적으로만 평가하는 학생들이 많아 다양한 능력의 향상과 노력이 필요한 것을 제시함
- 비대면 수업을 진행하면서 교류가 적어 친구들과의 관계가 어색했는데 게임 활동을 통해 친구들과끼리의 관계가 긍정적인 방향으로 발전함.
- 교사 자신도 학생들의 흥미를 높일 게임을 찾고 게이미피케이션 온라인 연수를 수강하면서 게임을 수업에 활용하고자 노력하게 되고 학생들이 즐거워하는 모습을 보면서 교사로서 뿌듯함을 느끼게 됨.
- 아직은 단순한 게임을 통해 학생들의 흥미를 일깨우는 수준이나 다양한 분야에 활용하여 학생들의 흥미뿐만 아니라 진로의 선택과 의사결정 능력의 향상에 기여하는 연구를 수행하고자 함.

### 3) 운영 사진



2차시 활동 사진



2차시 활동 결과물



## 3

### 연구 운영 결과

#### 3.1 교사연구회 운영 기대효과

##### 가. 학생의 게이미피케이션 도입을 통한 수업 참여도 및 몰입도 증가

- 온라인 학습 상황에서 학생들의 수업활동에 대한 관심을 유도하고 수업 집중력을 유지시킴.
- 학생의 자기주도적 학습참여를 통해 자신의 진로에 대한 관심을 높임.

##### 나. 학생의 프로젝트활동 및 협업 활동을 유도

- 진로 게이미피케이션 활동을 통해서 학생 상호간의 협업을 유도하고 다양한 프로젝트 활동을 진행함.
- 여러 모듈활동을 통해서 학생의 활동에 대한 과정평가가 가능하여 학생에 대한 효과적인 지도가 이루어짐.

##### 다. 게임에 대한 인식 변화

- 게임의 다양한 요소를 수업에 도입하여 게임에 대한 부정적인 인식을 줄이고 게임의 긍정적 효과를 높임.
- 게임리터러시의 이해를 높여 다양한 수업환경에서 게임의 요소를 도입할 수 있는 기반을 마련함.

##### 라. 연구회의 결과물을 통한 진로 탐색의 변화

- 게임을 통해서 창의성과 문제해결력을 키우고 이를 바탕으로 합리적인 의사결정이 가능해짐.

- 게임을 통한 간접체험으로 창업과 창직에 대한 두려움을 없애고 자신의 진로에 대한 구체적인 방향을 설정함.

## 3.2 성과목표 확대 계획

가. 1회성 이벤트가 아닌 지속적인 교사연구회를 유지하여 꾸준히 프로그램을 개발·보완하고자 함.

- 실제 운영 기간을 통해서 많은 진로 프로그램을 연구하고 개발하기에는 시간이 많지 않으며, 연구회원간의 협의도 쉽지 않은 상황으로 온라인 화상회의 등을 활용하여 개발 시간을 확보할 예정임.
- 교사 연구회에 선정되면 연구회원간의 효율성을 높이기 위해 파트너제를 도입하여 프로그램 개발과 감수의 역할을 교차로 맡아 프로그램의 완성도를 높이고자 함.

나. 더 수준 높고 실제 활용이 가능한 진로 프로그램 개발을 위해 노력하고자 함.



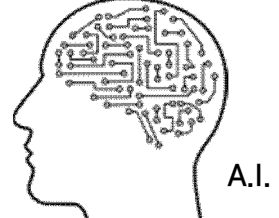

- 교사연구회의 결과물로 만족하지 않고 대내외적인 인력 네트워크로 활용하여 더욱 다양하고 창의적인 게이미피케이션 진로프로그램을 개발하고자 함.
- 코딩, AI, 딥러닝, 자율주행 등의 전문 지식이 필요한 부분에 대한 전문가를 통한 교육 연수 프로그램을 듣고 이를 활용할 수 있도록 학습할 예정임.

## 3.3 제언

- 실제로 교사연구회에서 수업프로그램을 연구하고 이를 현장에 도입하여 피드백을 얻기까지의 시간을 확보하기에는 현실적으로 어려움이 큼.
- 교사연구회에 관심이 있는 교사들이 자신과 비슷한 연구과제를 함께 공유하고 연구회를 조직할 수 있도록 게임리터러시 사이트의 공간을 만들어 주기를 희망함.
- 집합연수에서도 관심분야에 대한 강의로만 끝나지 않고 서로 의견과 생각을 공유할 수 있는 시간이 연수시간에 포함되었으면 함.
- 실제 게임 관련 기업들의 현장 작업을 관찰하고 이들과 함께 협업할 수 있거나 컨설팅을 받을 수 있는 기회가 있으면 함.

사라지는 직업, 기술, 제품과 새롭게 등장하는 직업, 기술, 제품

인터넷, 스마트폰, 인공지능, 자율주행 등과 같은 과학 기술의 발달로 사회의 변화가 직업 생활에 어떤 영향을 주었는지 알아보시다. 그로 인해 발생하는 영향을 각각 생각나는 대로 적어보도록 합시다.

점차 사라지는 것	대표적인 기술의 발전	새롭게 등장하는 것
	 <p>Internet</p>	
	 <p>smart phone</p>	
	 <p>A.I.</p>	
	<p>SELF-DRIVING CAR</p> 	
	<p>내가 소개하는 기술의 변화</p>	

**[심화활동]** 위에서 소개되지 않은 미래의 직업 환경을 변화시킬 수 있는 기술을 소개하고 그로 인한 영향을 위의 빈칸에 적어 완성합시다.