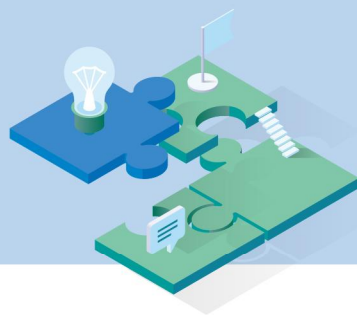




Chapter

07

그리에이티브(Greative)
영어교육 교사연구회



포스트코로나시대의 다양한 미디어를 활용한 게이미피케이션 영어교육연구

책임연구원 : 윤여경(진잠중)

공동연구원 : 조현웅(배명중), 장성욱(성암여중), 손지선(양서중)



1

운영 주제 및 목적

연구회에서 제작 및 활용하고자 하는 수업 주제 및 모델

순번	학년	교과	연구주제	차시	수업 내용	활용교구	결과물
1	중등 1,2	[영어] 자유학기 방과후수업 - 오프라인	영어원서 읽기/말하기	10	<ul style="list-style-type: none"> 13-Storey Treehouse 원서 모둠 활용 팀 프로젝트 수업 관련 내용에 대한 보드게임 제작 및 활용 	<ul style="list-style-type: none"> 워크북 만들기보드 보드/카드 게임 만들기 클로바더빙활용 영어 문장말하기 클래스카드 영문읽기 	<ul style="list-style-type: none"> 수업교안 워크북 더빙, 스크립 보드게임
2	고등 1,2	[영어] 방과후 수업 - 오프라인	미디어활용 영어 듣기/말하기 (토론)	10	<ul style="list-style-type: none"> 다양한 미디어를 활용하여 재미있고 효과적인 온라인 영어 작문 연습하기 단편영화 'cargo' 영화예고편 'Bird Box' 	<ul style="list-style-type: none"> 영화 동영상 뉴스 인쇄 신문/잡지 구글어시스턴트 Dialogflow Chatbot 	<ul style="list-style-type: none"> 수업교안 카드뉴스기사 학생 신문
3	고등 1,2	[영어] 방과후 수업 - 온라인	미디어활용 영어작문	20	<ul style="list-style-type: none"> 게임의 문제상황을 통해서 협력을 통해 문제를 해결하는 팀활동 문제해결을 위한 창의성 활동 협력과 협동을 통한 문제해결 자체제작 보드게임 만들기 	<ul style="list-style-type: none"> Amanita Designed의 게임을 통한 활동 Machinarium Pilgrims Creaks 	<ul style="list-style-type: none"> 게임영문 매뉴얼 캐릭터카드 팝업카드 학생제작 보드게임

순번	학년	교과	연구주제	차시	수업 내용	활용교구	결과물
4	중등 2	[영어] 정규수업 :온오프라인 활동	마인크래프트 활용 교과서 본문 게임 영상 만들기	10	<ul style="list-style-type: none"> 교과서 본문을 이해하여 마인크래프트에서 스토리텔링 수련하기 - 본문 단어를 클래스카드 앱으로 학습하기 - 온라인 실시간 화상수업으로 온라인으로 본문 학습하기 - 본문 내용 이해에 대한 방탈출 게임 하기 - 본문 내용을 이해한대로 스토리보드로 그림을 그리기 - 마인크래프트에서 교과서 본문을 구현할지 작업개요서 작성하기 - 마인크래프트에서 작업하기 - 스토리텔링한 것을 녹화하여 자막과 음성을 붙여서 영상 편집하기 	<ul style="list-style-type: none"> Google form 스토리보드 마인크래프트 클래스카드 앱 Screencastify Vrew 	<ul style="list-style-type: none"> 클래스카드 로그 기록 방탈출 게임 결과지 스토리보드 마인크래프트 영상
5	중등	영어/ 정규수업/ 미술, 영어 융합수업	보상전략(벤티지 시스템)의 효과성을 중심으로 한 어휘학습 수행	8	<ul style="list-style-type: none"> 어휘학습교육과정 적용 - 에듀테크 앱을 이용한 자기주도적 개별 어휘학습 - 교실내 경쟁학습을 통한 어휘학습 강화 - 포상 벤티지 시스템 (보상전략)을 통한 장기적 학습 동기 고취하기 	<ul style="list-style-type: none"> 어휘학습 앱 (클래스카드) PPT 활동지 1인1기 학생 디바이스 구글 설문을 이용한 Word master 대회 	<ul style="list-style-type: none"> 어휘학습 수행결과 미술과 융합 벤티지 디자인
6	중등 고등	[영어] 현장체험학습 :온라인활동	온라인을 활용한 해외체험학습/ 영어캠프	-	<ul style="list-style-type: none"> 기존의 해외체험학습을 대체하는 온라인 해외 체험학습/영어캠프 활동 온라인 여행 계획짜기(가상의 항공, 숙박, 일정) 블로그, 유튜브 활용 여행 가상 여행 체험하기 	<ul style="list-style-type: none"> 스카이스캐너 (비행일정) 부킹닷컴 (숙소예약) 크룩 (여행액티비티) ZOOM, Teams (화상통화) 	<ul style="list-style-type: none"> 준비물리스트 해외일정로그 체험감상문 영어캠프일지

* 교수자가 용이하게 학년별·수준별 적용과 변형이 가능하도록 유연한(flexible) 수업 자료 및 모델을 개발을 목적으로 한다. 단, 2020년 교사연구회를 통해 기준이 될 수 있는 수업모델과 자료를 제작하고 수업공개, 워크숍, 세미나 등을 통해 학년별·수준별에 맞는 수업모델과 수업자료로 확장하는 것을 목표로 한다.



- 2015개정교육과정 성취기준에 부합하는 게이미피케이션을 활용한 영어학습 자료 및 모델 개발
- 코로나19로 인한 온라인 수업 중 학생들이 지속적으로 수업에 흥미를 느끼고 수업에 적극적으로 참여할 수 있는 수업 모델을 개발
- 학생들이 주도적으로 참여해서 수업을 만들어 갈 수 있는 수업 모델을 연구
- 학생들이 익숙한 게임을 활용하여 정의적 장벽(affective filter)을 낮추고 학습 동기를 끌어오릴 수 있는 수업 모델을 연구
- 인공지능 기술과 구글클래스룸 등의 IT 기술을 활용한 스마트 영어 교육 수업모델 개발
- 게임 요소를 활용하여 영어학습에 대한 동기부여(Motivation)제공 및 고관여(Engagement) 유지를 통한 몰입교육 연구
- 프로젝트활동과 협업 활동을 통해 학생의 상호교감을 강조하는 학생친화적인(Student friendly) 게이미피케이션 수업자료 개발 및 모델 연구
- 학년별·수준별 적용과 변형이 가능한 유연한(Flexible) 수업 자료 및 모델 개발
- 다양한 채널을 통한 국내 및 해외 주재의 재외한국학교 교사와 수업 자료 및 모델 공유
- 코로나19로 인한 온라인 수업 상황 속에서 다양한 미디어 채널을 활용하고 게이미피케이션을 통해서 안전하면서도 몰입도 있는 수업 모델 개발
- 지속 가능한 교사학습공동체 활성화를 통해 게임리터러시에 대한 이해와 게이미피케이션 활용 수업 중심 교사 문화 조성
- 이전 그리에이티브 교사연구회를 통해 개발되었던 수업자료 및 프로그램 수정 보완을 통한 업데이트 진행
- 미래교육의 변화에 대비하여 중장기적으로 교과간 융합형 게이미피케이션의 교수학습모델을 개발하여, 단위학교내의 활발한 교과융합 도모



3.1 온라인게임 활용 Interactive Writing and Speaking : Machinarium(Amanita Design)



가. 교수학습지도안(10차시)

- ① 운영대상 : 중학교 3학년
- ② 적용과정 : 방과후 수업 (영어작문)
- ③ 수업방법 : 프로젝트 및 모둠활동 중심

Title	Introduction	Period	Class Time
Specific Aims	1. To introduce the game Machinarium to students 2. To listen to and understand the dialog about Gamification 3. To look around the website of Amanita Design and download the game	1/8	45 mins
Step	Activities	Teaching Aids	Time Allotment
Introduction	1. Greetings		3 mins.
	2. Introduce the aims of this lesson.		2 mins.
Development 1	2. Warm Up A 1) Students look at the items in the pictures and think about the beginning of Gamification 2) Students watch the game Machinarium with a video clip and some pictures 3) Teacher gives students the answers and has them talk about their usefulness.	PPT	15 mins.

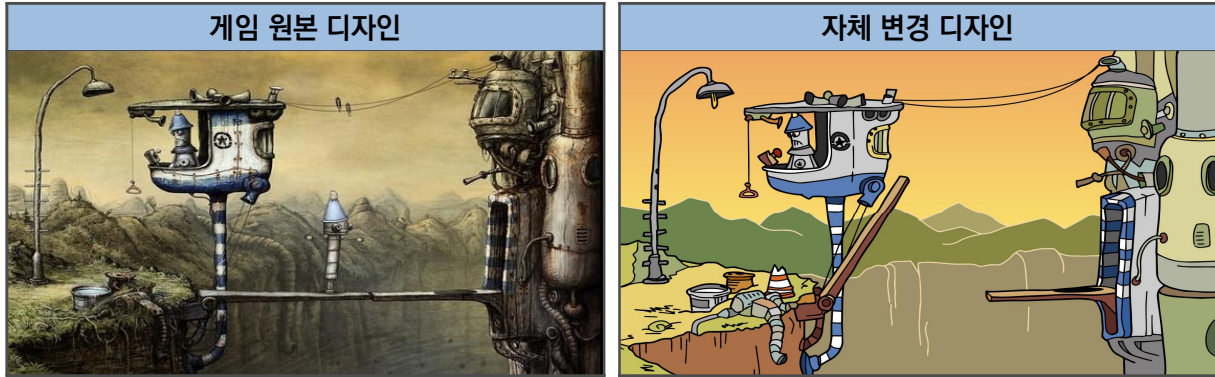
Title	Introduction	Period	Class Time
Development 2	3. Listen & Speak 1 A. 1) Students look around the website and try to understand what they show. 2) Students watch some other games and choose their favorite 3) Students download the game Machinarium from the website. 4) Students have time to talk about the game 5) Teacher hands out the worksheet to students and encourages them to fill them in.	Worksheet	22 mins.
Consolidation	4. Wrap up and give homework		3 mins.

Title	Machinarium Scene #1 Part 1	Period	Class Time
Specific Aims	1. To play the game Machinarium to students 2. To think of new words and sort the words to the vocabulary card 3. To look at the item cards and match the new words	2/8	45 mins
Step	Activities	Teaching Aids	Time Allotment
Introduction	1. Greetings		3 mins.
	2. Introduce the aims of this lesson.		2 mins.
Development 1	2. Warm Up 1) Students look at the pictures and predict the dialog. 2) Students listen and fill in the blanks and then check the answers. 3) Teacher explains key functions and students practice the game.		15 mins.
Development 2	3. Practice 1) Students sort the words and match the words with the items in the game. 2) Students listen and fill in the blanks and then check the answers. 3) Teacher explains key functions and students practice the dialog. 4) Students listen to the sentences in the box and repeat them. 5) Teacher explains briefly about the relative pronoun "what". 6) Students look at the pictures and find the differences between pairs of similar sentences. 7) Students listen, number the pictures and check the answers.	CD-ROM Worksheet	22 mins.
Consolidation	4. Wrap up and give homework		3 mins.

나. 운영 사례

■ 수업일정 : 2020년 9월~10월

■ 대상학생 : 대전 진잠중학교 2학년 (25명)



■ 베타버전으로 제공되는 3장면에 대해서 각각을 오프라인의 보드게임으로 제작하여 여러 명의 학생들이 모둠 활동으로 미션을 완수하고 영어작문 프로젝트를 수행할 수 있도록 함.

- 각 장면 마다 모둠 별로 문제를 해결하고 미션을 완수하기 위해서 최대한으로 주어진 아이템을 활용하도록 독려함.
- 문제해결 방법을 정하면 이를 문장으로 해결방법(walkthrough)를 작성해보도록 하고 이에 대해서 발표할 수 있도록 지도함.

3.2 마인크래프트로 본문 활용 동영상 교과서 만들기

가. 교수학습지도안(9차시)

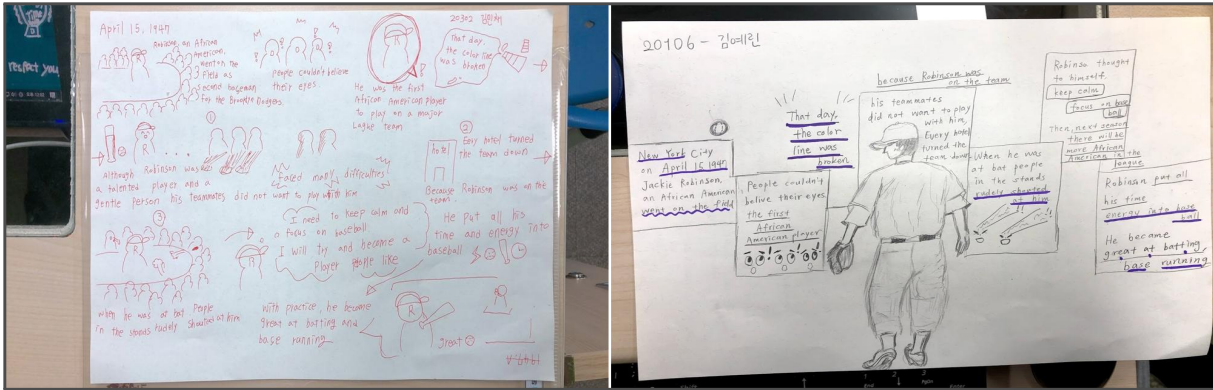
- ① 운영대상 : 중학교 2학년
- ② 적용과정 : 정규수업
- ③ 수업방식 : 일반 수업

	Orientation	Page	Period
Textbook	Lesson 7. Work on Your Dreams		1/9
Objectives	1. Students will watch a video about Jackie Robinson, the first African American to play in MLB. 2. Students will read the reading passage and write down the words they do not know.		
Steps	Procedures	Materials	
Introduction (3')	Have students greet each other. Introduce today's lesson.		

Orientation		Page	Period
Development(39')	<p>Watch a video about Jackie Robinson. Students will watch a video about Jackie Robinson, the first African American to play in MLB and understand his challenges in playing in a league where there had been no African American players before him. They will also understand how he overcame the discrimination from his colleagues and people around him and point out his strengths.</p>		Textbook Classcard Worksheet A4 paper
	<p>Reading the passage Students will read the passage about Jackie Robinson's life as a MLB player. They will highlight the words they do not know and look them up in dictionary.</p>		Textbook Classcard Worksheet A4 paper
Consolidation (3')	<p>Ask students if they have any questions. Review today's lesson. Introduce the next lesson briefly.</p>		

Orientation		Page	Period
Textbook	Lesson 7. Work on Your Dreams		2/9
Objectives	<p>1. Students will understand Jackie Robinson's personality. 2. Students will come up with designs for Robinson's character and other people in the Minecraft.</p>		
Steps	Procedures	Materials	
Introduction (3')	<p>Have students greet each other. Review the previous lesson. Introduce today's lesson.</p>		
Development(39')	<p>1. Understand Jackie Robinson's personality. a. Students will read the passage again and try to catch Jackie's personality. They will focus on his calmness and inner strength to look beyond his current situation.</p>	Textbook Classcard Activity-sheet A4 paper	
	<p>2. Designing Jackie Robinson's character a. Students will design Jackie's character in the Minecraft. They need to pay attention how to visually express Jackie Robinson in the game.</p> <p>3. Homework: Finalize the design if they are not done.</p>	Textbook Classcard Activity-sheet A4 paper	
Consolidation (3')	<p>Ask students if they have any questions. Review today's lesson. Introduce the next lesson briefly.</p>		

나. 수업 활동지-교과서 본문을 읽고 스토리보드를 그린다



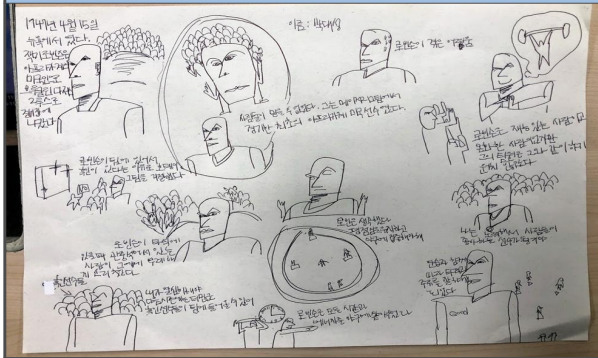
다. 운영 사례

■ 수업일정 : 2020년 9월~10월

■ 대상학생 : 양서중학교 2학년 (18명)

- 등장인물의 성격을 파악하고 이에 대한 스토리보드를 그림
- 학생들 스스로 자신이 원하는 캐릭터를 디자인함.

- 마인크래프트로 등장 인물 디자인하기
- 각 챕터별 새로운 어휘를 모둠별로 매 시간 찾는 것을 입력하고 학습한 후 단어카드를 만들어서 보드게임 카드로 사용할 수 있도록 준비함.



각 장면에 등장하는 배경 디자인하기





■ 제작 방법

- ① 교과서 본문을 보면서 모르는 단어 조사하기
- ② 본문을 이해하기
- ③ 스토리보드 그리기
- ④ 스토리보드 설명하기
- ⑤ 캐릭터 및 배경 디자인하기
- ⑥ 마인크래프트로 디자인하기
- ⑦ 마인크래프트에서 녹화하기
- ⑧ 마인크래프트에서 편집하기



4.1 연구 기대효과

- 코로나19 상황에서 안전하면서도 흥미로운 수업 활동 구성
 - 학생들의 학습 동기를 끌어올릴 수 있는 게임을 활용하여 수업 참여 제고
 - 게임을 활용하여 학습 내용 장기 파지
- 장기적이면서도 지속가능한 언어학습의 기틀 마련
 - 학습동기화 이론에 입각한 외재적 동기와 내재적 동기를 동시에 자극하여 장기적이면서도 지속가능한 어휘 학습의 기틀마련
 - 게이미피케이션의 동기화 이론을 적용하여 융합교과 수업으로 도출
- 게임리터러시에 대한 긍정적인 인식 형성
 - 교사, 학생, 학부모 대상 게임리터러시 연수 및 세미나 개최
 - 게임을 활용한 수업자료 및 수업 모델에 대한 저항감 감소
- 영어교과 수업에 있어서의 게임리터러시 자료 및 수업모델 개발 및 결과물 공유
 - 현재까지 저조한 영어교과에 대한 게임리터러시 수업자료 및 모델 개발에 관한 관심 유도
 - 온오프라인의 블랜디드 수업자료 및 모델을 통한 현재의 트렌드에 맞는 학습법 제공
 - 학생의 학습 참여를 유도하고 과정중심 평가 수업이 가능한 수업 모델 공유
 - 수업자료 개발 및 학생 참여 중심의 수업 모델 개발 스킬 향상 기대
- 게임리터러시에 관심이 있는 영어교사들 사이의 네트워크 및 정보 공유의 커뮤니티 형성
 - 게임리터러시에 대한 관심을 유도하고 영어교과 교사 간의 네트워크 형성 유도
 - 다양한 수업자료의 공유와 상호간의 피드백을 통해 더욱 업데이트 된 자료 공유 가능
 - 게임리터러시 관련 정보 및 영어 학습에 대한 다양한 정보를 공유할 수 있는 플랫폼 형성

4.2 연구개발물 활용 방안

- 상시적인 교과연구회를 통한 수업자료 업데이트 및 공개
 - 지속적으로 연구개발물을 이후에도 꾸준히 개발하여 업데이트하여 관심 있는 영어교사에게 제공하여 피드백을 받을 예정임.

- 연구개발물에 관심이 있는 교사들을 연구회의 회원으로 참석시켜 자료 개발에 대한 아이디어를 공유할 예정임.
- 다양한 연령과 수준별로 자료를 세분화하여 맞춤형 교육 실현
- 연구시작부터 다양한 수준별로 자료를 개발할 수 있는 자료 원천을 선택하였으므로 한가지 수준의 자료에서 완성되는 것이 아니라 다양한 급별에서 사용할 수 있는 자료로 개발하고자 함.
- 다양한 수준과 급별에서 나올 수 있는 아이디어를 바탕으로 자료를 통합하고 이에 대해 효과적인 자료 활용 연수를 제공하고 함.

4.3 연구회 운영 결과 및 제언

- (결과) 코로나 19로 인해 수업개발 일정, 관련 연수, 교사 협의회 등 모든 계획이 변경되는 악조건 상황에 더해서 책임연구원의 장기간 입원으로 인해 연구회 운영에 많은 차질이 있었음에도 불구하고 나머지 연구원들의 협업을 통해서 주어진 상황에서 최선의 결과를 얻을 수 있도록 노력함.
- 계획했던 일정을 완벽하게 이행하지 못하거나 미비한 부분은 이후에도 추가적으로 보완해 나가서 원래 계획에 맞게 프로그램 개발을 이어나 갈 수 있도록 할 예정임
- (결과) 다양한 주제에 대해 관심을 가진 연구원들의 참가로 인해 수업자료의 주제나 내용적 다양성이 늘어나 상호간 좋은 영향을 줄 수 있었으며, 처음 참가로 인해서 문헌조사나 기존 지식을 습득함에 있어 일정 시간이 필요하였으나 차후에는 이러한 부분이 해소되어 순수하게 프로그램 개발 및 진행이 원활하게 이루어졌음.
- (제언) 이번 코로나 19와 같은 환경적 어려움이 있을 경우에는 프로그램 진행이나 예산 활용에 있어서 좀 더 효율적인 운영이 이루어질 수 있도록 관련 규정의 변경이나 지원이 있어야 함.
- 실질적으로 협의회, 워크숍, 세미나 등의 대면 활동이 불가능한 상황에서 연구회가 진행되면서 결국 상황이 좋아질 것만을 기다리다 제대로 운용하지 못한 예산이 마지막에 시간적 여유없이 쓰이다보니 아쉬운 부분들이 많이 있었음.
- (제언) 이번 같은 대면활동이 힘든 상황에서는 온라인 워크숍 등의 지원이나 연구회원들 간의 정보교류의 공간과 게임리터러시 전문가를 통한 다양한 정보와 관련 지식을 습득하거나 궁금한 점을 상시 문의할 수 있는 공간이 필요함.
- 단기간의 오프 연수를 통해서 연구회원들이 자신이 원하는 분야의 정보와 지식을 습득할 수 있는 계기가 되어 좋았지만 연수 자체로 끝나기보다는 각 교사연구회 회원들이 서로들 커뮤니케이션을 할 수 있도록 지속적인 정보와 공유가 가능한 커뮤니티의 필요하다고 생각함.
- (제언) 교사연구회 활동 기간이 실제 3개월 정도의 시간이라 물리적으로 활동할 수 있는 시간이 너무 부족하므로 교사연구회 선정시기를 앞당기고 연구기간을 겨울방학까지 포함하는 게 현실적임.

- 실제로 교사의 신분으로 주당 교사연구회에 투자할 수 있는 시간이 부족하다고 생각하며 실제로 올해 개발한 게임리터러시의 수업자료의 마무리 완성도가 개인적으로 부족하다고 생각하여 게임리터러시 연구회로서가 아닌 관심이 있는 많은 선생님들의 의견을 반영할 수 있는 상시적인 동호회 차원의 교사연구회로 운영을 하고자 생각함.
- (제언) 타교과 게임리터러시와의 교류협력 확대를 통해, 자연스런 교과 융합의 가능성을 고려가 필요함.
- 현재는 단일 교과에서만 연구가 진행되므로, 2020 처음으로 미술과와 융합한 사례처럼, 융합적인 사고를 하기가 힘들. 현재 동일한 게임리터러시 연구를 하는 타교과 교사와의 교류/협력을 확대한다면, 단위학교내에 융합수업으로의 전이도 손쉬울 것 같음.
- 확장적으로, 타교과 게임리터러시 연구회와 조인트로 처음부터 계획과 실천을 같이 하는 융합형 리터러시 연구회가 발족하기를 바램.

