

# 10

CHAPTER



## 그리에이티브 Creative 영어교사연구회



## 10

## 그리에이티브 Greative 영어교사연구회

## 그리에이티브 Greative 영어교사연구회

책임연구원	장성욱(성암여자중학교)
공동연구원	윤여경(진잠중학교), 박성민(건국대학교사범대학부속고등학교), 손지선(양서중학교)

## I 연구 운영 주제 및 목적

## 1. 운영의 주제

순번 (연구원)	학년	교과/활용	주제	차시	수업내용	활용교구 및 활동	결과물
1 (손지선)	중1	정규 영어수업 - 온·오프라인	영어 듣기 및 본문 단어 학습	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>메타버스 속 가상교실 구축</li> <li>시활용 단어 및 말하기 학습</li> <li>세계 음식 및 한국 문화소개</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>구글클래스룸(LMS)</li> <li>게더타운(메타버스)</li> <li>Mglish 인공지능 단어학습 어플</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>가상교실</li> <li>듣기대본 단어장</li> </ul>
2 (윤여경)	중3	[영어+도덕] • 융합수업 - 온·오프라인	인성함양 미디어 콘텐츠 활용	16	<ul style="list-style-type: none"> <li>다양한 미디어 콘텐츠를 통한 인성함양 팀프로젝트 활동</li> <li>인디게임 'That dragon, Cancer'</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>영화</li> <li>동영상 뉴스</li> <li>인쇄 신문/잡지</li> <li>구글어시스턴트</li> <li>Dialogflow</li> <li>Chatbot</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>수업교안</li> <li>카드뉴스기사</li> <li>학생 신문</li> </ul>
3 (박성민)	고2	[영어] 정규수업: 블렌디드 활동	메타버스를 활용한 게임화된 영자신문 읽기 및 제작 활동 수업	16	<ul style="list-style-type: none"> <li>개더타운(메타버스) 환경을 활용</li> <li>대면-비대면 수업 연계형</li> <li>게임화된 영자신문 읽기 활동 및 제작 활동</li> <li>온-오프 수업 연계성 확보 및 과정중심 평가 구현</li> <li>개별, 모둠, 전체 학습</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>개더 타운(메타버스)</li> <li>패드렛</li> <li>Book Creator</li> <li>Mentimeter</li> <li>Google Jamboard</li> <li>인쇄 신문·크롬북</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>수업교안</li> <li>워크북</li> <li>영자 신문</li> </ul>
4 (장성욱)	중등 1,2,3	[영어] 정규수업: 온라인 활동	보상전략을 통한 장기적인 어휘학습	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>교육과정 상의 어휘 학습하기 - 클래스카드 앱을 이용한 - 모둠형 경쟁활동 - 포상 배지 시스템(보상전략)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>클래스카드 앱</li> <li>구글설문 활용 word master 대회</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>클래스카드 로그기록</li> <li>어휘학습 진단평가 결과</li> </ul>
5 (장성욱)	중등 1,2,3	[영어] 정규수업: 블렌디드 활동	앱을 이용한 학습자 말하기 구술 발표 평가	20	<ul style="list-style-type: none"> <li>일상영어 활용 구술 발표 평가 - 클래스 123 앱 활용 - 자기관리형 평가 시스템 도입</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>클래스123 앱</li> <li>학습자 참여도 및 태도 평가 시스템</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>클래스123 로그 기록</li> <li>학습자 정의적 영역에서의 태도 변화 설문</li> </ul>

## 2. 운영의 목적

- 2015 개정교육과정 성취기준에 부합하는 게이미피케이션 영어학습 자료 및 프로그램 개발
- 메타버스를 통해 가상 교실을 구축하여 참여도와 몰입도를 고취시키는 수업 모델 개발
- 가속화되는 블렌디드 수업요구를 충족하는 온·오프라인을 넘나드는 수업모델 개발
- 온라인 수업 관리 시스템(LMS)를 활용하여 효율적, 효과적 원격 수업 모델 연구
- 인공지능을 활용한 게이미피케이션 기반의 영어 말하기, 듣기 수업 모델 연구 및 개발
- 2022학년도 새롭게 개발될 교육과정에 메타버스와 같은 가상환경에서의 교수학습평가가 요구됨에 따라 새로운 교육과정의 컨셉을 운영 적용한 후 개선점을 확인
- 학생의 학습 흥미를 고취시키고 나아가 학생 자신들이 학습 수업 모델 개발 참여할 수 있는 학생 중심의 수업 모델 연구

## II 연구 운영 사례 적용

### 1. 수업 계획

#### 가. 정규수업 인공지능 활용 영어 단어 및 메타버스 활용 본문 학습모델 개발

##### (1) 수업 정보

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

##### (2) 활동 자료 만들기

- ① 모질라 허브: 모질라 허브(Mozilla Hubs: <https://hubs.mozilla.com/>)는 무료로 가상현실 공간을 만들어서, 서로 상호작용할 수 있는 공간이다. 단순히 상호작용만 하는 플랫폼이라기 보다는 작품 전시회처럼 무엇인가를 전시하고 체험하면서 소통할 수 있는 특징이 있다. 3D로 구현되는 플랫폼이라 여타의 메타버스 플랫폼과 비교했을 때 현실감이 있으며 좀 더 몰입하기 쉽다는 장점이 있다.
- ② Mglish 티:스폰 암기왕: 암기왕은 세계최초로 발명된 'AI 음절분리 단어 및 문장암기'가 특징인 어플로 단어와 문장을 나누어 기억하고, 발음을 달아 초보자도 쉽게 영어에 흥미를 느끼도록 하는 장점이 있다.

- ③ ㉗ 암기왕 가입 방법: 먼저 교사가 mglsh.kr로 가입하고, 클래스를 만든다. 이어서 학생들이 가입한 후 교사가 안내하는 클래스 코드로 입력하면 해당 클래스에 입장이 된다.
- ④ ㉘ 티:스폰에는 교과서 단어장이 대부분 탑재되어 있어서 골라서 사용하면 되어 단어장을 제작하는 부담이 적다.
- ④ ㉙ 학생들은 기기로 접속해서 단어장을 활용하여 공부한다.
- ④ ㉚ 학생들은 주어진 조건을 통과할 때까지 반복적으로 학습해서 숙지하도록 한다.

#### 나. 인성 함양 미디어활용 Interactive Communication :

단편영화 'Cargo'와 게임 'That Dragon, Cancer' (개발 연구원: 윤여경)

##### (1) 수업 정보

- ① 운영대상 : 고등학교 1학년
- ② 적용과정 : 방과후 수업 활용
- ③ 수업방식 : 학생중심의 모둠 및 토의 활동, 프로젝트 수업 중심

##### (2) 활동 자료 만들기

- ① 단편영화 'Cargo'와 'That dragon, cancer'를 시청하고 각 동영상에 전달하고자 하는 메시지를 각 모둠별 학생들이 자신의 생각을 정리하여 우리말 질문을 작성함  
- 예) 영화에서 제목 'cargo'가 의미하는 것은 무엇일까?
- ② 각 모둠에서 선별한 질문지를 통해서 모둠별로 자신들이 생각하는 질문에 대한 답을 서로 공유하여 영화에서 전달하고자 하는 주제와 메시지를 이해함
- ③ 영화에 등장하는 다양한 소재에 관련된 어휘를 인터넷 무료 이미지 사이트를 활용하여 그림 카드로 만들고 클로벌더빙을 활용하여 각 단어에 발음을 내장한 어휘 카드를 제작함
- ④ 학생들은 영화에 대한 자신의 감상을 교과서에 배운 언어형식을 활용하여 5줄 내외의 댓글 형식으로 작성함
- ⑤ 각 학생들의 댓글을 서로 공유하여 관련 댓글에 대한 피드백을 통해서 서로의 생각과 의견을 공유할 수 있도록 함
- ⑥ 각 모둠별로 학생들의 창조적인 아이디어가 들어가도록 하여 영화의 전체 스토리 보드를 작성하고 이를 인터넷 카툰형식으로 만들어 발표함
- ⑦ 모둠별 스토리를 어떻게 효과적으로 다른 학생들에게 예고편을 제작하여 전달할 수 있을지 UCC를 만들어 보도록 독려함



## 다. 고등학교 진로선택 실용영어 교과에서의 2D 메타버스 개더타운 활용한 게임화된 영자신문 읽기 활동 및 신문 만들기 활동 모형 개발 (개발 연구원 : 박성민)

### (1) 수업 정보

- ① 운영대상 : 고등학교 2학년 실용영어(진로선택교과) 수강자 60명
- ② 적용과정 : 정규 수업
- ③ 수업방식 : 일반 수업

#### ㉞ 게더타운 활용한 게임화된 영어 뉴스 기사 읽기 활동

영자 신문 속 영어 뉴스 기사의 내용 이해를 통한 영어 읽기 역량 강화를 위해 2D 메타버스 환경을 구성하여 게임처럼 읽기 활동을 구성하였다.

#### ㉟ 영자 신문의 일부 요소 제작 활동(학년별 전환기 활동 예정)

영자 신문의 요소를 파악하고, 영어 뉴스 기사를 읽으며, 최종적으로 모듈별로 협업하여 영자 신문의 일부 요소를 제작할 수 있게 할 예정이다.

### (3) 활동 자료 만들기

#### ① 게더타운(<https://www.gather.town/>)

2D 메타버스 환경을 제공하는 게더타운을 무료로 활용하여, 영어 신문 기사 읽기 활동을 실시할 수 있는 온라인 활동 공간을 제작하였다. 총 3차시에 걸쳐 게더타운을 활용한 영어 신문 기사 읽기 활동을 실시하였다.

#### ㉞ 1차시 게더타운: 작은 회의실 공간 모형, 영자 신문 읽기 활동 기본 수준의 5개 과제 수행

1차시 게더타운은 기본 템플릿에서 제공하는 작은 회의실 공간을 적용하였다.

- 주어진 오늘의 영자 신문기사 읽기 및 관련 영상 보고 패들렛에 영어로 소감 1줄 남기기
- 새로 알게 된(또는 주요) 어휘 및 우리말 뜻 5개 패들렛에 남기기
- 영어 뉴스 기사문 중 가장 어렵다고 생각한 문장 적고 우리말로 해석하여 패들렛에 남기기
- 신문 기사의 내용을 활용하여 T/F 문제 만들어 패들렛에 남기기
- 신문기사의 일부를 패들렛의 '오디오 레코더' 기능을 활용하여 읽고 녹음한 뒤 포스팅 남기기

#### ㉟ 2차시 게더타운: 루프탑 모형, 영자 신문 읽기 활동 심화 수준의 3개 과제 수행 및 피드백 활동

제시된 3가지의 과제 및 피드백 활동은 다음과 같다:

- 멘티미터(Mentimeter)를 활용하여, 주어진 오늘의 영자신문 기사의 주제어를 보고 떠오르는 단어나 구로 word cloud 만들기
- 오늘 기사 관련 어휘나 우리말 뜻을 짝과 함께 학습하기. 직접 어휘를 소리내어 발음하고, vocaroo를 활용하여 이를 녹음하여 생성된 링크를 패들렛에 남기기
- 잼보드를 활용하여, 오늘의 영자 신문 기사 내용을 담은 퍼즐을 글의 논리적 전개 순서에 따라 맞추기. 해당 화면을 캡처하여 패들렛에 포스팅하기
- 멘티미터(Mentimeter)를 활용하여, 오늘 수업 중 가장 흥미로웠던 점이 무엇이었는지 피드백 남기기

㊦ 3차시 게더타운: 성(castle) 및 정원(courtyard) 모형. 신문기사 세부내용 읽기를 위한 게임화된 활동

이 활동으로 영어 신문기사의 읽기 능력 및 관련 어휘 이해 능력 향상을 기본 목표로 하였을 뿐만 아니라, 협업, 문제해결 능력, 의사소통 능력, 기기 조작능력, 순발력, 정확성 등 여러 역량이 유기적이고 총체적으로 함양될 수 있도록 설계하였으며, 무엇보다 학습자들의 참여도와 몰입도가 매우 돋보인 활동이 되도록 제시하였다.

라. 정규수업 어휘학습모델 개발: Becoming a Word-master (개발 연구원: 장성욱)

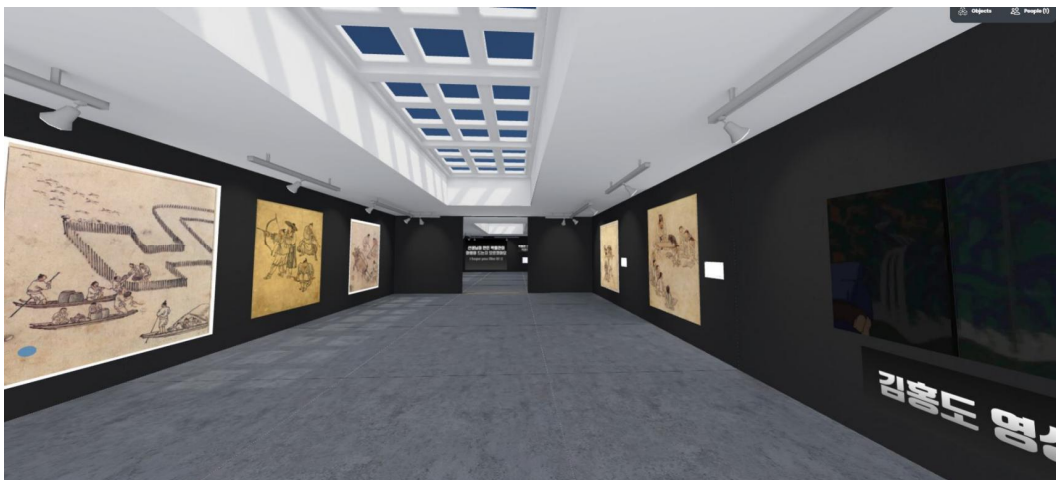
(1) 수업 정보

- ① 운영대상 : 중학교 1,2,3학년
- ② 적용과정 : 정규수업 및 전환기 인증제 실시

## 2. 운영 사례

가. 메타버스 활용 교과서 본문 수업

- 수업일정 : 2021년 10월~11월
- 대상학생 : 양서중학교 1학년 (130명)
- 모질라 허브를 활용하여 교과서 본문에 나오는 김홍도 그림 감상하고 김홍도에 대해 파악하기
- 학생들 메타버스 제작 프로그램 사용법 익힘
- 메타버스로 공간 제작하기 <https://hub.link/r4m4kL9>
- 본문 내용에 김홍도의 그림이 나와서 김홍도 박물관을 만들면 좋겠다고 생각을 했다. 김홍도의 그림 이미지를 구글 아트 앤 컬처에 가서 캡처한 뒤, 가상현실 박물관에 업로드한 뒤 높이, 위치, 크기 등의 세부 조정을 마친다. 김홍도의 작품을 걸어놓은 모습이다.



#### ■ 수업 시간 박물관 활용

- ① 수업에 들어가기 전에 교과서에 나오는 그림이 무엇인지 들어가서 확인하도록 함
- ② 해당 그림이 어떤 내용을 포함하고 있는지 질문하고 의견을 들어봄
- ③ 해당 그림의 작품 설명을 하여, 작품에 대해 이해하도록 함

#### 나. 인공지능 활용 단어 학습 어플

■ 티: 스폰 어플을 열어 회원 가입하고, 클래스 코드 입력한 후, 단어장을 2회씩 반복 학습 후 test에서 word로 단어 뜻을 확인한다. 통과되는 기준은 100점이 3번 나왔을 때이다.

#### ■ 단어 학습 결과

1학년 1반부터 6반까지 모든 반에서 최소 50%-100%의 단어 학습 증가량을 나타낸 것을 확인할 수 있었다. 반복해서 학습하면서 모르는 단어를 계속 체크해주는 단어 학습 어플의 효과가 확인되었다.

■ 고등학교 진로선택 실용영어 교과에서의 2D 메타버스 게더타운 활용한 게임화된 영자신문 읽기 활동

#### 다. 게더타운 활용한 게임화된 영자신문 읽기 활동

- 수업일정 : 2021년 11월
- 대상학생 : 건국대학교사범대학부속고등학교 2학년 실용영어 과목 수강자(60명)
  - 주어진 오늘의 영자 신문기사 읽기 및 관련 영상 보고 패들렛에 영어로 소감 1줄 남기기
  - 새로 알게 된(또는 주요) 어휘 및 우리말 뜻 5개 패들렛에 남기기
  - 영어 뉴스 기사문 중 가장 어렵다고 생각한 문장 적고 우리말로 해석하여 패들렛에 남기기
  - 신문 기사의 내용을 활용하여 T/F 문제 만들어 패들렛에 남기기
  - 신문기사의 일부를 패들렛의 '오디오 레코더' 기능을 활용하여 읽고 녹음한 뒤 포스팅 남기기

### III 연구 운영 결과

#### 1. 활동 결과 분석

##### □ 연구 기대효과

가. 코로나19 상황 하에서 온라인 학습 도구 활용 및 효과적인 수업 동기 부여

- 온라인 상에서 학생들의 학습 동기를 유도할 수 있는 게이미피케이션 효과
- 학생의 꾸준한 참여를 유도하고 자신의 학습 효과를 확인할 수 있는 수업 분위기 조성

#### 나. 게임리터러시에 대한 긍정적인 인식 형성

- 교사, 학생, 학부모 대상 게임리터러시 연수 및 세미나 개최
- 게임을 활용한 수업자료 및 수업모델에 대한 저항감 감소

#### 다. 영어교과 수업에 있어서의 게임리터러시 자료 및 수업모델 개발 및 결과물 공유

- 온오프라인의 블렌디드 수업자료 및 모델을 통한 현재의 트렌드에 맞는 학습법 제공
- 학생의 학습 참여를 유도하고 과정중심 평가 수업이 가능한 수업 모델 공유

#### 라. 게임리터러시에 관심이 있는 영어교사들 사이의 네트워크 및 정보 공유의 커뮤니티 형성

- 게임리터러시에 대한 관심을 유도하고 영어교과 교사 간의 네트워크 형성 유도
- 게임리터러시 관련 정보 및 영어 학습에 대한 다양한 정보를 공유할 수 있는 플랫폼 형성
- 메타버스를 활용한 가상 수업 환경 구축을 통해 학생들이 대면/비대면 수업과 상관없이 안정적인 수업 환경에서 공부할 수 있는 학습모델을 연구하고자 함
- 연구를 통해 개발 된 수업 자료와 모델을 여러 검증 집단을 통해서 검토하고 보완이 필요한 부분을 더욱 연구하여 더 많은 교실 환경에서 실제로 적용하여 활용할 수 있도록 함
  - 수업자료와 모델을 실제 수업에서 활용하기 쉽도록 세밀한 매뉴얼과 가이드를 제공하여 단기 간에 수업에 활용하는 데에 문제가 없도록 함

## 2. 연구개발물 활용 및 활성화 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

## 3. 교사연구회 운영 결과 및 제언

- 학교현장에서 바로 활용할 수 있는 다양한 게이미피케이션 교육방법에 대한 전방위적 홍보가 필요한 실정임

- 현재는 일부의 교사만이 이러한 교육에 관심이 있고 제한적으로 교육이 이루어지고 있어 학교에서 전면적으로 효과적인 게이미피케이션 활동을 하는데 많은 제약이 있음
- 계속해서 개발되고 있는 메타버스 및 인공지능 활용 수업 프로그램에 대해 배울 수 있는 연수 기회의 필요성
- 메타버스관련 앱 또는 다양한 학습게임 앱등을 시범적으로 시도해 볼 수 있도록 관련 업체와 MOU를 맺어서 무료 또는 저렴한 가격에 시도해 볼 수 있게 하는 운용의 유연성 필요
- 학교에 결정권자에 해당하는 교감/교장 등의 관리자 연수를 통해서 게이미피케이션 또는 Game-based 학습활동에 대한 인식 제고 필요성
- 아직까지 학교 현장에서 게임 산업에 대한 인식이 부족하고 실제로 게임에 대한 부정적인 이미지가 지배적이어서 이를 활용하여 학생 학교 활동 및 수업 등에 있어서 적극적으로 반영하는데 많은 어려움이 있음