

07

CHAPTER



게임의 민족



07

게임의 민족

게임의 민족

책임연구원	최광현(길안초등학교)
공동연구원	김지환(복주초등학교), 권미서(길안중학교)

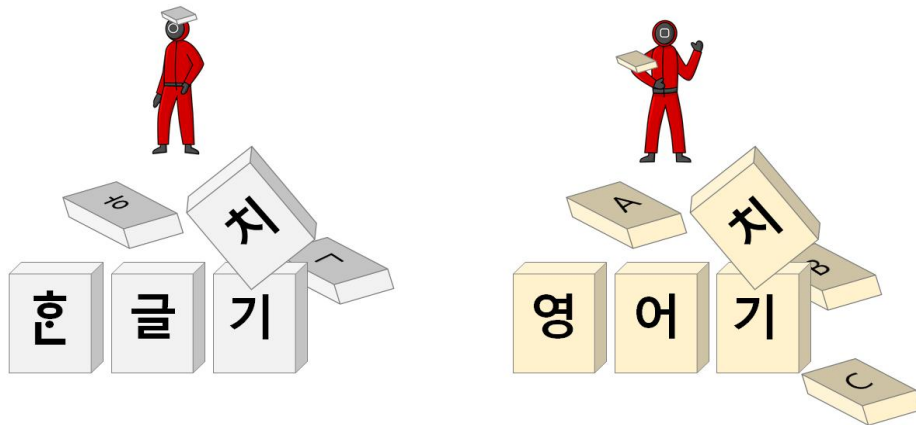
I 연구 운영 주제 및 목적

1. 운영의 주제

가. 수업모델명



게임의 민족



나. 개발 의도



게임의 민족은 잊혀져가는 ‘전통놀이’를 현대적으로 재해석해 ‘전통게임’으로 개발함으로써 잊혀져가는 전통놀이의 우수성을 증명하고, 게임의 교육적 가치를 증명하려는 시도이다.

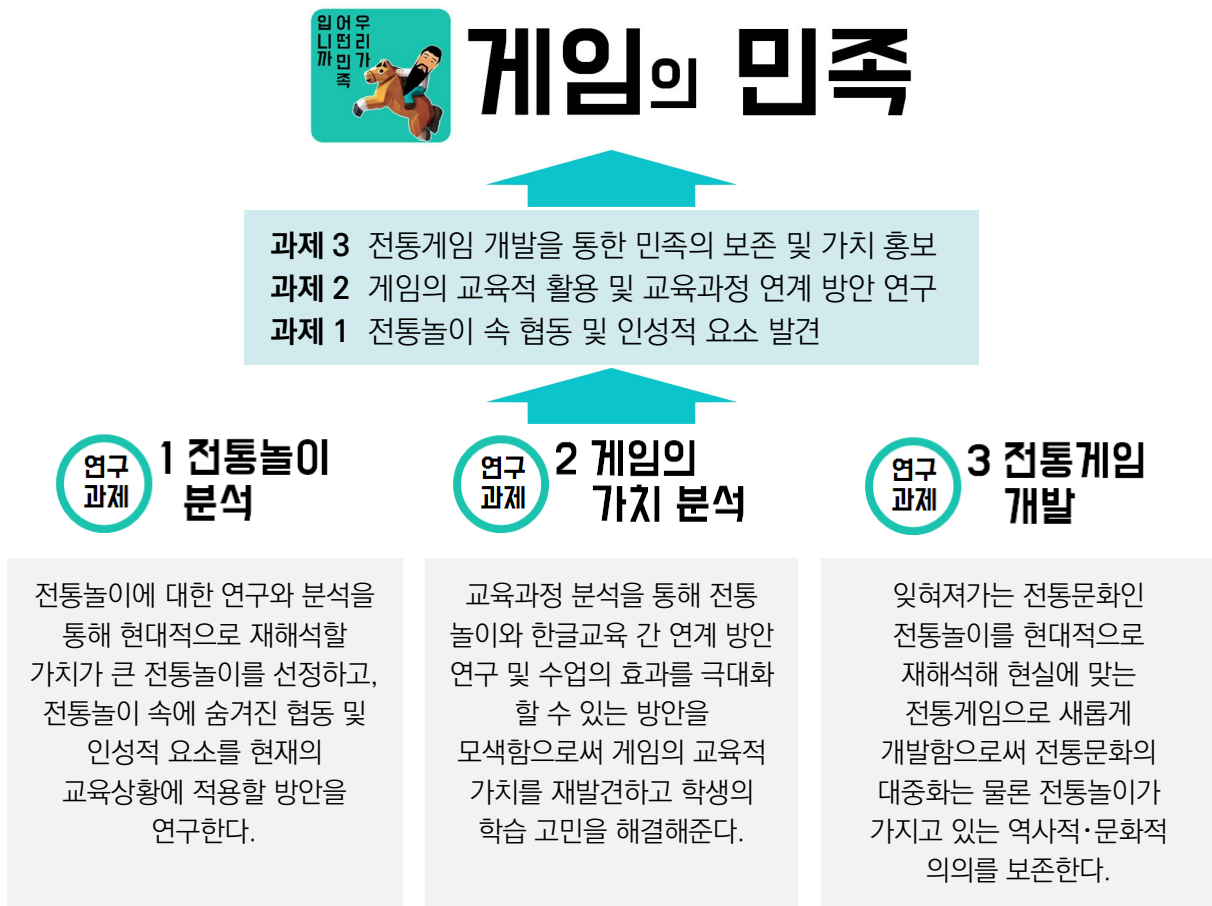
즉, 미래 사회 구성원인 학생들을 대상으로 학교에서 활용할 수 있도록 함으로써 그동안 몰랐던 전통놀이에 대한 전달과 안내는 물론 전통놀이의 매력을 이해할 수 있도록 한 것이다. 이를 위해 본 연구자들은 2015 개정교육과정 및 교과서 분석을 실시함으로써 관련 교과와 창의적체험활동 시간에 지속적으로 활용할 수 있는 하나의 교육 콘텐츠를 개발하고자 한다.

2. 운영의 목적

가. 연구회 운영 목표

- 잊혀져가는 우수한 전통놀이에 대한 현대적 재해석 및 교육과정과의 연계를 실시함으로써 전통놀이의 대중화 및 게임의 교육적 가치 홍보에 기여한다.
- 수업에 활용할 수 있는 현대적 전통게임을 개발함으로써 전통놀이의 교육적 가치를 검증함과 동시에 학생들이 학교 수업에 흥미를 느끼고 적극 참여할 수 있도록 한다.
- 놀이에 대해서는 상대적으로 긍정적인 입장을 보이는 교사들에게, 놀이와 게임이 본질과 목표 상 큰 차이가 없고 게임 또한 교육적 효과가 무궁무진하다는 점을 인식시킨다.

나. 연구회 운영 방향

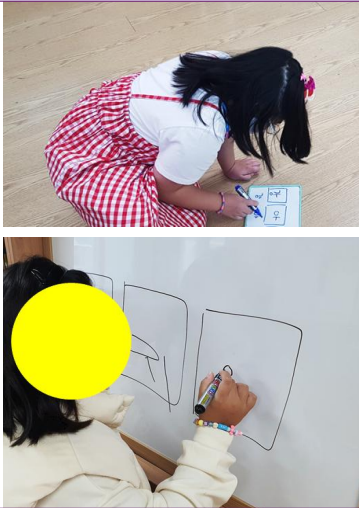

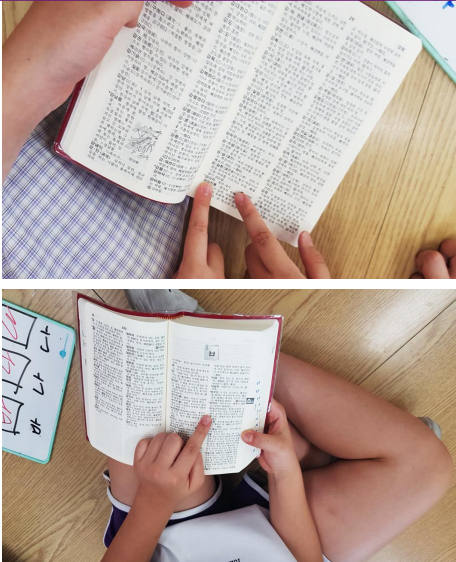


II 연구 운영 사례 적용

1. 운영 사례(활동 사례)

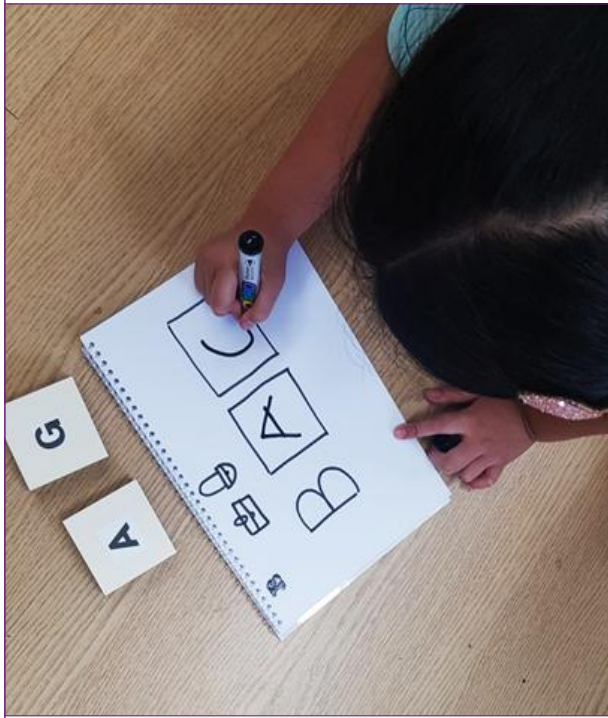
가. 한글치기

<p style="text-align: center;">① 게임 준비</p> 	<p>본 게임의 첫 출발은 학생이 팀별(또는 개인별) 비석을 완성하는 것에서 시작한다. 이러한 팀별 비석은 각 팀에 따라 개성있게 그려 서로의 비석과 구분지을 수 있다.</p> <p>그 후에는 한글 비석을 자음 비석과 모음 비석, 자음 비석의 경우 초성과 종성의 위치를 구분해 교실에 배치해야 하는데 필요한 경우 교과서 혹은 한글 순서 관련 자료를 참고해 배치해도 좋다.</p>
<p style="text-align: center;">② 게임 글자 수 선정</p> 	<p>게임 준비를 마친 팀들은 자신들이 완성할 한글 단어의 글자 수를 룰렛(1~3글자)을 돌려 정하게 된다.</p> <p>예를 들어 룰렛을 돌린 결과 '1글자'가 나온다면, 학생들은 한 글자로 된 단어를 비석 치기를 통해 만들어 게임을 진행하게 되며, '2글자'가 나오는 경우에도 학생들은 두 글자로 된 단어를 만들어 게임을 진행하는 것이다.</p>
<p style="text-align: center;">③ 팀별 비석치기</p> 	<p>각팀(또는 개인)들은 지금부터 본격적으로 <한글치기> 게임에 돌입하게 된다.</p> <p>게임 방법은 팀별로 번갈아 자음(초성, 종성)과 모음이 적힌 비석을 쳐 쓰러뜨림으로써 단어를 한 글자씩 완성해 나가는 방식이다.</p> <p>예를 들어 2글자를 완성해야 하는 팀의 경우 자음과 모음 비석을 넘어뜨려 두 글자 단어를 완성해야 하는데, 자신들이 노리던 비석이 아닌 잘못된 비석을 넘어뜨렸을 경우 '찬스 비석'을 이용해 되돌릴 수 있다.</p>

<p style="text-align: center;">④ 한글 조합 및 글자 완성</p> 	<p>각 팀(혹은 개인)이 한글 비석을 넘어뜨려 하나씩 완성한 글자들은 최종적으로 하나의 단어를 이루게 될 것이다.</p> <p>예를 들어 3글자를 완성해야 하는 A팀은 ‘강아지’를, 2글자를 완성해야 하는 B팀은 ‘수박’을 완성하는 식이다.</p> <p>각자 비석을 넘어뜨릴 때 마다 해당 비석에 적힌 자음과 모음은 미니 칠판에 기입되며 결과적으로 최종적인 글자가 완성될 것이다.</p> <p>만약 ‘찬스 비석’을 넘어뜨린 팀이 있다면 찬스 비석에 적힌 내용을 포함해 최종 글자를 완성하면 되겠다.</p>
<p style="text-align: center;">⑤ 사전 찾기</p> 	<p>각 팀은 자신들이 완성한 단어를 사전을 찾음으로써 조사를 하는 과정을 거친다.</p> <p>사전 찾기의 장점은 단지 단어의 의미에 대한 이해 뿐만이 아니다. 사전 속 단어들의 자음과 모음은 한글의 체계 속에서 순서대로 제시되어 있기 때문에 사전을 찾기 위해서는 자음과 모음의 체계, 한글의 구성 원리 등을 종합적으로 사용해야 하기 때문이다.</p> <p>게다가 최근 학생들이 디지털 기기에는 익숙하지만 사전 찾기는 어려워 한다는 점, 사전 찾기에 대한 내용이 교육과정 상 분명히 제시되어 있다는 점 등을 고려해보았을 때 각자가 찾은 단어를 사전을 통해 확인하는 과정은 그 자체가 매우 유의미한 학습과정이 될 수 있다.</p>
<p style="text-align: center;">⑥ 단어 의미 조사 및 학습</p> 	<p>물론 사전을 찾기 전에도 학생들은 자신들이 찾은 단어의 대략적인 의미에 대해 알고 있을 수 있다. 하지만 학생들은 의외로 단어의 의미를 정확히 알기 보다는 대략적인 이미지나 느낌을 통해 어렵듯이 이해하고 있는 경우가 많다. 뿐만 아니라 사전에 제시된 단어들은 해당 단어의 의미는 물론 유의어와 반의어, 관련어 등이 함께 적혀 있기 때문에 학생들은 사전을 통한 의미 조사 과정에서 해당 단어에 대해 좀 더 자세히, 그리고 정확히 학습할 수 있게 될 것이다.</p>

<p>⑦ 나만의 사전 만들기</p>	<p>게임을 통해 완성된 단어들, 그리고 사전 찾기 과정에서 이해하게 된 해당 단어의 의미와 심화 학습이 모든 과정의 결과물은 게임 참가자 각자(상황에 따라 팀별)에게 제공한 빈 사전에 빠짐없이 기입함으로써 게임이 종료될 때 학생들은 모두 나만의 사전을 하나씩 완성할 수 있게 될 것이다. 필요한 경우 상대방의 완성 단어도 함께 기입해도 좋다.</p>
---------------------	--

나. 영어치기

<p><영어치기>의 개관</p>	
<p><영어치기>는 <훈글치기>와 크게 다르지 않다. 다만, 국어과의 목표와 달리 초등 영어과의 교과 목표는 간단한 영어 단어 위주의 학습과 영어에 대한 긍정적 태도 형성이니만큼, 좀 더 게임 활동에 중점을 두어 게임을 진행 하되 <영어치기>를 통해 간단한 영어 단어가 완성될 수 있도록 유도하면 좋겠다.</p> <p><영어치기>의 방법은 학급 및 학생 수준, 교사의 결정에 따라 달라질 수 있겠지만 크게 그림을 제공해 준 후 그림에 해당하는 영어 단어의 빈칸을 완성하는 방법 또는 자신이 알고 있는 영어 단어를 영어 비석을 넘어뜨려 완성하는 방법 등이 있겠다.</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> ■ 1단계: 학생(팀)에게 완성해야 하는 영어 단어를 제공한 후, 비석치기를 통해 해당 알파벳을 찾아내 보도록 한다. ■ 2단계: 학생(팀)에게 완성해야 하는 영어 단어를 제공하되, 알파벳 1,2개가 빠진 미완성 단어를 제공한 후 단어를 완성하는데 필요한 알파벳을 비석치기를 통해 완성해보도록 한다. ■ 3단계: 학생(팀)에게 완성해야 하는 영어 단어를 불러주고, 학생이 단어에 적절한 알파벳을 비석치기를 통해 획득해 영어 단어를 스스로 완성해보도록 한다. ■ 4단계: 영어 알파벳의 대문자와 소문자를 별도로 구분해 제공되는 비석치기를 통해 영어 단어를 완성해보도록 한다.
<p>▲ 빈칸 완성형(예시)</p>	<p>▲ <영어치기>의 단계(예시)</p>

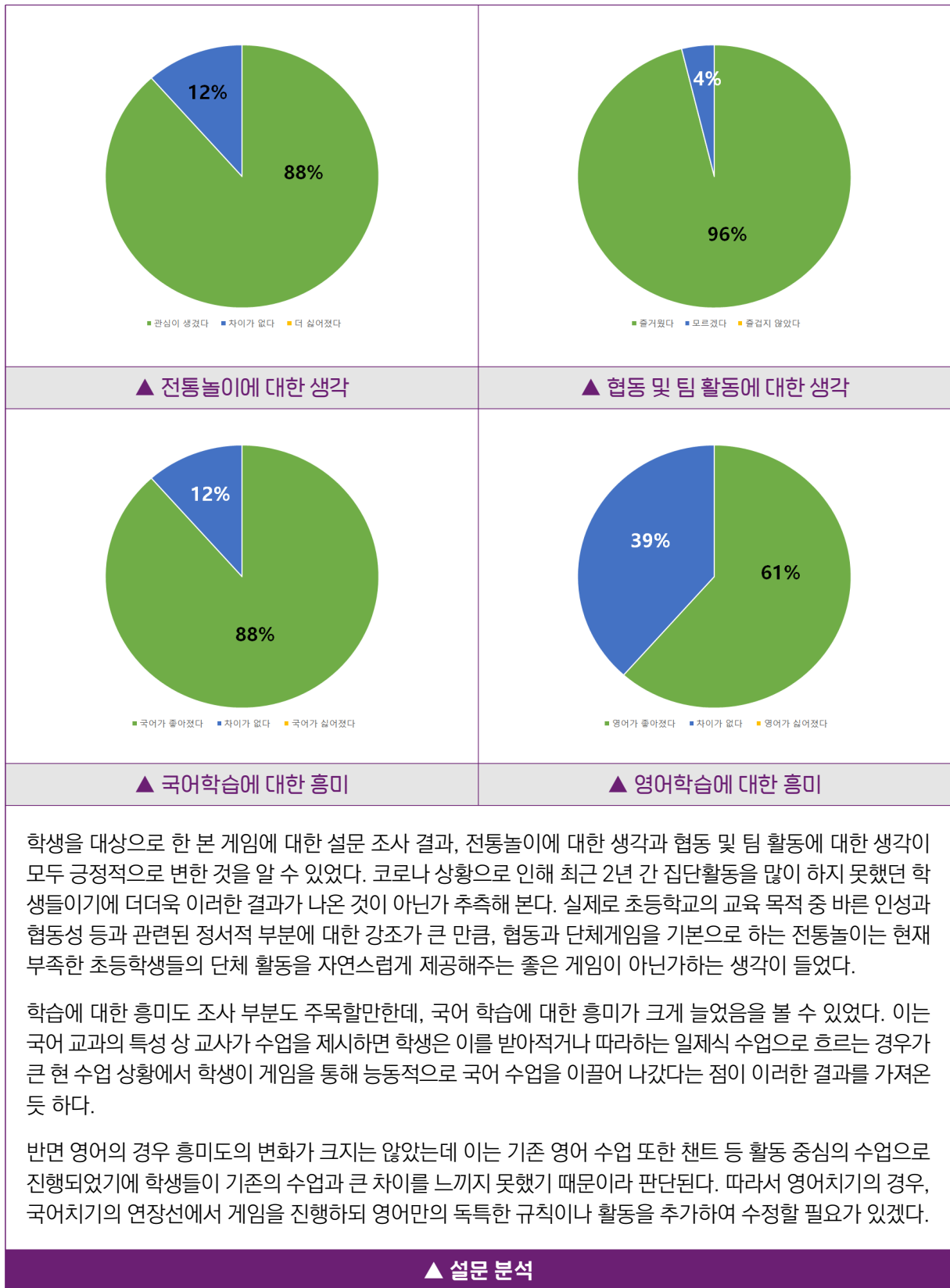
III 연구 운영 결과

1. 활동 결과 분석

가. 운영 교사 대상 설문(N=5)

<p>■ 아주 좋음 ■ 좋음 ■ 변화없음 ■ 안좋음 ■ 너무 안좋음</p>	<p>■ 아주 좋음 ■ 좋음 ■ 모르겠음 ■ 좋지 않음 ■ 상당히 좋지 않음</p>
<p>▲ 학생 참여도</p>	<p>▲ 학습 효과</p>
<p>■ 계속 활용 원함 ■ 활용하지 않겠음</p>	<p>좀 더 복잡성을 증가시켜 난이도를 높여도 좋을 것 같다.</p> <p>비석을 치고 글자를 조합하는 과정이 반복되니 학생의 흥미와 집중력이 서서히 떨어졌다. 이 사이에 추가적인 활동을 집어 넣는 것이 더 좋을 것 같다.</p>
<p>▲ 지속적 활용 희망도</p>	<p>▲ 개선사항 요구</p>
<p>설문 결과 교사들이 바라본 본 게임에 대한 학생 참여도는 상당히 긍정적이었다고 평가된다. 실제로 설문에 응해준 교사들은 학생들이 의외로 비석치기에 대해 미디어 매체 등을 통해서 많이 알고 있었다는 사실을 이야기 하며, 특히 최근 <오징어 게임>이 각광을 받는 상황에서 비석치기에 대한 흥미와 참여도가 매우 높았다는 이야기를 전했다.</p> <p>게임을 통해 한글의 구성원리에 대해 이해하고 이를 영어에 확장해보려는 시도에서도 긍정적으로 평가했고 교육적 효과성도 높았다는 응답이 대부분이었다. 실제로 한글의 자음과 모음, 자음의 경우 초성과 종성을 구분지어 학생이 스스로 조합해 이를 발음해보거나 해당 단어를 찾는 등의 활동은 학생들로 하여금 수동적인 학습자로 놓일 수 밖에 없던 국어 교과 시간을 능동적 학습자로 타바꿈하게 만들었다는 수업후기도 있었다.</p> <p>따라서 이 게임에 대한 지속적인 활용을 원하는 교사가 대부분이었다. 다만 개선사항에서 제시된 바처럼, 유사한 포맷이 반복됨에 따라 학생의 흥미가 조금씩 떨어지는 상황을 타개할 수 있는 변칙적인 활용, 규칙의 세분화, 흥미 요소의 도입이 필요할 듯 하다.</p>	
<p>▲ 설문 분석</p>	

나. 학생 대상 설문(N=52)



2. 연구개발물 활용 및 활성화 방안

■ 제작의 일반화

- 자료 및 프로그램의 모든 구성을 인쇄키트화하며 제공
- 게임 진행에 필요한 미션 영상을 함께 배포함으로써 어디서든 다운로드 받아 게임 실시 가능

■ 재구성의 일반화

- 자료 및 프로그램의 모든 구성을 디지털화하여 제공
- 학교 상황 및 학생 특성을 반영하여 교사가 즉각 수정하여 재구성할 수 있음

■ 활용의 일반화

- 교수학습 지도안 외에 교사용 지도서를 함께 제작하여 제공
- 자료 및 프로그램의 제작의도 및 활용방법을 상세히 설명함으로써 전문성이 다소 부족한 사람도 연구자의 의도에 적합한 활동이 가능하도록 유도

■ 적용대상의 일반화

- 장애학생과 비장애학생이 함께 있는 통합학급은 물론 저학년 학생 및 전교생 전체가 함께 활용할 수 있을 정도의 흥미요소 도입 및 난이도 조정을 실시
- 다양한 문헌 분석을 통한 정확하고 사실적인 게임 구성품 제작 및 각 지역에 얽힌 역사적 스토리를 함께 담아내 중등학교에서도 충분히 활용할 수 있도록 제작해 적용 대상의 확장을 시도

3. 교사연구회 운영 결과 및 제언

가. 교육적 효과

- 교과서 안에 간혀있던 지식을 전통놀이의 현대적 재해석을 통해 재미있게 체험하는 전통게임을 개발함으로써 질 높은 교육 활동이 이루어짐은 물론 전통놀이의 교육적 가치가 증명되었다.
- 교실 내 장애학생과 비장애학생 간의 통합은 물론, 학년 내 학반과의 통합, 더 나아가 학교 내 학년 간의 긍정적인 통합이 이루어져 실질적인 인성교육이 이루어질 것이며 전통놀이의 문화적 가치 증명을 통해 '게임'의 매력을 재발견할 수 있는 기회가 되었다.

나. 제언

- 올해도 게임리터러시 덕분에 연구회 선생님들은 각자의 학급과 학생에게 맞춤형 수업이 가능했다. 이처럼 우리에게 새로움을 전해준 게임리터러시 사업
- 새로움 없는 지루한 생활을 할 뻔 했던 우리들에게 가르침의 보람과 배움의 기쁨을 알려준 게임리터러시 덕분에 연구회 선생님들의 교사 생활이 계속되는 한, 게임리터러시 활동 또한 매년 반복될 듯 하다.