

2022
게임리터러시교육
수업지도안 우수사례집

4

시크릿 코드 (Secret Code) : 메타버스 공간에서 역사 속 인권의 비밀번호를 찾아라!

김 동 은 교사



I 수업의 개관



[01]

주제 및 개관

최근 대한민국 교육박람회에서 메타버스(Metaverse), VR, AR(증강현실) 등 다양한 플랫폼을 이용한 게이미피케이션(Gamification) 교육 성과를 선보이는 등 다양한 디지털, 온라인 플랫폼을 활용한 게임 수업이 활성화되고 있다. 더욱이 코로나 바이러스 감염증의 확산으로 등교수업과 원격수업이 혼재되는 블렌디드 러닝(Blended learning)이 학교 수업장면에서 확산되면서 등교수업 뿐 아니라 원격수업 상에서도 학생들이 흥미 있게 수업에 집중하면서도 수업의 효과를 높일 수 있는 게임이 중요한 수단으로서 각광받고 있다. 교사, 학생 뿐 아니라 최근 한 게임 회사는 ‘함께하는 게임 소통학교’를 열어 학생 보호자(학부모) 참가자를 모집하는 등 학생 보호자의 공감을 얻기 위한 프로젝트를 추진하고 있기도 하다. 이러한 사회적 분위기와 흐름을 읽고 제4차 산업혁명 시대에 대응할 수 있는 핵심역량을 함양하기 위해서는 디지털 매체를 기반으로 한 게임형 수업의 개발 및 확산이 필수적이다. 특히 디지털 네이티브(Digital native) 세대인 현재 학생들이 친숙하게 이용할 수 있는 게임을 활용하여 수업을 진행한다면 교사와 학생의 소통, 학생 간 소통의 과정에서 자연스럽게 디지털 리터러시(Digital literacy) 역량과 디지털 시민성을 함양할 수 있다. 또한 게임의 수용자가 아닌 게임의 주체자로서 게임을 활용해 수업 내용을 내면화하고 자신만의 창의적인 가치를 발현하며, 더 나아가 게임의 구조와 원리를 이해하고 게임의 창조자 및 생산자로서 게임 리터러시(Game literacy) 역량을 함양할 수 있을 것이다.

이러한 이론적 토대와 맥락을 기반으로 개발된 시크릿 코드(Secret code)는 학생들이 학습한 세계사, 한국사의 내용 중 인권사 측면에서 탐구하기 적합한 1920년대 인권의 역사를 두루 살펴봄으로써 기존에 소외되었던 역사 주체의 삶에 역사적 감정을 이입하고, 메타버스 공간에서 여성 인권 운동가와 학생 인권 운동가에 관련된 역사 퀴즈를 풀며 비밀번호를 찾는 게임을 통해 역사에 대한 흥미를 높이고 학생들의 게임 리터러시 능력을 함양하는 데 초점을 두고 있다.

**[02]****기대효과**

- 가. 최근 각광받고 있는 에듀테크 요소인 메타버스에 게임 요소를 녹여냄으로써 학생들이 보다 역사에 친숙하게 접근하고 미션을 수행하는 과정에서 협력과 흥미를 도모함으로써 '실현된 교육과정'으로써 학생의 교육 내면화와 수업의 완성에 기여할 수 있다.
- 나. 메타버스 게이미피케이션 요소를 활용한 세계사-한국사 통합 교육을 통해 모듈별 미션 수행을 하는 과정에서 2015 개정 교육과정에서 강조하고 있는 역량(지식정보처리·창의적사고·심미적감성·의사소통·공동체역량)을 자연스럽게 함양할 수 있다.
- 다. 단순히 1회성 교육으로만 끝나는 것이 아니라, '시크릿 코드'가 하나의 수업 모델로서 초·중·고등학교급 각각의 상황에 맞게 추가적으로 변형 적용·확산할 수 있는 기반을 제공할 수 있다.

03 교육과정 재구성 계획 [세계사·한국사 융합 수업으로 재구성]

단원	주제	주제별 주요 내용	차시	차시별 학습 활동
IV. 세계 대전과 사회 변동 (세계사)	1. 유럽과 아메리카의 시민혁명	영국 내전과 미국 혁명, 프랑스 혁명의 전개 과정과 혁명이 미친 영향	1차시	시크릿 코드 Part 1(소외된 이들의 역사). 여성 인권 운동 / 프랑스 혁명 시기 살롱(Salon)의 형성과 국민의회 시기 올랭프 드 구즈의 여성 인권 운동을 파악하고 메타버스(Metaverse) 공간에서 방탈출 게임을 통해 흥미롭게 이해하기
	2. 자유주의 운동의 확산	나폴레옹의 대내외 정책과 빈체제의 성립	3차시	『나폴레옹의 이탈리아 원정 당시 성명서』를 보고 모둠별로 나폴레옹을 보는 상반된 시선에 관해 디베이트(dabate) 게임하기
	3. 유럽과 아메리카의 국민국가 건설	국민국가의 탄생과 이탈리아와 독일의 통일	4차시	국민국가로 성장한 프랑스의 상징인 『라 마르 세예즈』와 삼색기(三色旗)의 의미를 분석하고 모둠별로 이탈리아, 독일 통일의 주역들의 가상 대화 작성하기
V. 세계 대전과 사회 변동 (세계사)	1. 민주주의의 확산	보통선거의 확대와 여성 참정권 운동, 노동자의 권리 보호	1차시	시크릿 코드 Part 1(소외된 이들의 역사). 여성 인권 운동 / 올랭프 드 구즈의 『여성과 여성 시민의 권리선언』에 영향을 받은 여성사회정치 연합 에밀리 데이비슨의 활동과 에멀린 팅크허스트의 여성 인권운동을 파악하고 메타버스 (Metaverse) 공간에서 방탈출 게임을 통해 흥미롭게 이해하기
	2. 세계대전 중의 인권침해	독일 나치에 의한 홀로코스트, 일본군 ‘위안부’의 과거와 현재, 미래	5차시	독일의 과거사 반성 자료와 극동국제군사재판 자료를 분석하고 모의 전쟁 범죄 재판하기
	3. 평화를 위한 노력	제2차 세계 대전의 전후 처리 과정과 국제 연합의 조직	6차시	전후 처리 회담(카이로 회담, 포츠담 회담)의 내용을 분석하고 모둠별로 협동하여 회담의 내용을 반영한 4컷 만화 그리기
VI. 근·현대 사회의 전개 (한국사)	1. 국민국가 수립 운동의 전개	개화파의 형성과 갑신정변, 동아시아의 국민국가 건설 노력	7차시	동아시아의 국민국가 건설 노력을 살펴보고 국제 조약 측면에서 각국의 정책 비교하여 토의 하기
	2. 3·1운동과 대한민국 임시정부의 수립	3·1운동과 대한민국 임시정부의 수립, 대한민국 임시정부의 활동	8차시	3·1운동의 역사적 의미를 파악하고 대한민국 임시정부에서 활동한 독립운동가 가상 인터뷰 하기
	3. 민족운동의 전개와 대한민국 정부수립	6·10만세운동과 신간회의 결성, 광주학생 항일운동	2차시	시크릿 코드 Part 2(억압된 이들의 역사). 학생 인권 운동 / 광주학생 항일운동의 전개과정과 역사적 의미를 파악하고 메타버스(Metaverse) 공간 에서 모둠별로 미션 수행을 하며 흥미롭게 이해 하기



04

수업의 목표 및 성취기준

목표	성취 기준	
프랑스 국민의회 시기 올랭프 드 구즈의 여성 인권 운동이 1920년대 여성의 참정권 운동에 영향을 미쳤음을 이해하고, 메타버스 공간에 구현된 게임의 시스템을 이용해 모둠별 활동 과정에서 역사적 감정이입 능력을 높인다.	역사 (세계사)	[9역04-01] 유럽과 아메리카의 시민 혁명과 국민 국가 형성 과정을 이해한다.
	사회	[9사(일사)06-01] 인권 보장의 중요성을 이해하고, 헌법에서 보장하고 있는 기본권의 종류, 기본권 제한의 내용과 한계를 탐구한다.
	도덕	[9도03-01] 인간 존엄성과 인권, 양성평등이 보편적 가치임을 도덕적 맥락에서 이해하고, 타인에 대한 사회적 편견을 통제하여 보편적 관점에서 모든 인간을 인권을 가진 존재로서 공감하고 배려할 수 있다.
	기술	[9기가04-15] 정보 기술 시스템의 각 단계별 세부 요소를 이해하고 정보의 통신 과정을 구체적으로 설명한다.
	정보	[9정05-02] 센서를 이용한 자료 처리 및 동작 제어 프로그램을 구현한다.
1920년대 학생들의 인권 보장을 위한 노력(광주학생 항일운동)을 이해하고 메타버스 공간에서 모둠별로 게임을 통해 미션을 수행하며 협업능력과 문제해결능력을 함양한다.	역사 (한국사)	[9역12-01] 국민 국가를 건설하려는 다양한 노력들을 살펴보고, 그 결과 대한민국 정부가 수립되었음을 이해한다.
	사회	[9사(일사)06-01] 인권 보장의 중요성을 이해하고, 헌법에서 보장하고 있는 기본권의 종류, 기본권 제한의 내용과 한계를 탐구한다.
	도덕	[9도03-01] 인간 존엄성과 인권, 양성평등이 보편적 가치임을 도덕적 맥락에서 이해하고, 타인에 대한 사회적 편견을 통제하여 보편적 관점에서 모든 인간을 인권을 가진 존재로서 공감하고 배려할 수 있다.
	기술	[9기가04-15] 정보 기술 시스템의 각 단계별 세부 요소를 이해하고 정보의 통신 과정을 구체적으로 설명한다.
	정보	[9정05-02] 센서를 이용한 자료 처리 및 동작 제어 프로그램을 구현한다.

 **[05]** 평가계획

평가 내용	평가기준	평가척도	평가 방법
프랑스 혁명기~1920년대 여성 인권 운동에 관련된 역사적 사실에 대한 이해를 바탕으로 모둠별 협력을 통해 메타버스 역사 방탈출 게임에 성공하는가?	▶ 프랑스 혁명기~1920년대 여성 인권 운동가들의 삶을 이해하고, 역사적 감정이입 능력과 공동체 역량을 바탕으로 제한된 시간(30분) 내에 메타버스 역사 방탈출에 성공할 수 있다.	상	관찰법, 모둠 간 동료평가
	▶ 프랑스 혁명기~1920년대 여성 인권 운동가들의 삶을 이해하나, 역사적 감정이입 능력과 공동체 역량을 바탕으로 모둠별 활동에 임하나 제한된 시간(30분) 내에 메타버스 역사 방탈출에 성공하지 못했다.	중	
	▶ 프랑스 혁명기~1920년대 여성 인권 운동가들의 삶을 이해하지 못하고, 역사적 감정이입 능력과 공동체 역량을 높이기 위한 시도를 하지 않으며 제한된 시간(30분) 내에 메타버스 역사 방탈출에 성공하지 못했다.	하	
1920년대 학생 독립운동에 관련된 역사적 사실에 대한 이해를 바탕으로 모둠별 협력을 통해 메타버스 공간에서 미션을 수행하는가?	▶ 1920년대 한반도의 학생 인권 운동가들이 제시한 구호의 역사적 의미를 파악하고, 역사정보활용 능력과 모둠별 협력을 토대로 제한된 시간(30분) 내에 메타버스 게임(미션)에 성공할 수 있다.	상	관찰법, 모둠 간 동료평가
	▶ 1920년대 한반도의 학생 인권 운동가들이 제시한 구호의 역사적 의미를 파악하고, 역사정보활용 능력과 모둠별 협력을 토대로 메타버스 게임(미션)에 임하였으나 제한된 시간(30분) 내 성공하지 못했다.	중	
	▶ 1920년대 한반도의 학생 인권 운동가들이 제시한 구호의 역사적 의미를 파악하지 못하고, 역사정보활용 능력을 찾아볼 수 없으며 모둠별 협력을 이루지 못했다. 이로 인해 메타버스 게임(미션)에 임하였으나 제한된 시간(30분) 내 성공하지 못했다.	하	



가. 수업 진행 시 전반적인 유의사항

- 1) 교사는 학년별, 학급별 인원(규모)에 따라 학습 형태를 달리할 수 있다. 학생 수가 적을 경우, 2~3명의 소집단을 구성하여 활동을 진행할 수 있으며, 학생 수가 많을 경우, 5~6명의 모둠을 구성하여 협동학습을 진행한다. 해당 학급의 인원수와 코로나 바이러스 감염증 상황을 고려하여 메타버스 게이미피케이션 역사 수업 과제를 개별로 진행할 수 있다.
- 2) 코로나 바이러스 감염증 상황을 고려하여 활동재료 및 도구를 배부할 때 역사이꿈이(모둠장)로 하여금 각 모둠이 방역수칙을 준수할 수 있도록 모둠에 돌아가 강조하도록 안내한다. 각 차시에 필요한 활동재료 및 도구는 사전에 배부하고 모둠활동 시 학생들이 교육상 목적에 불필요한 접촉을 하지 않도록 한다.
- 3) 학생들이 모둠별 활동 시간이 종료된 후에도 아직 메타버스 역사 방탈출 게임이나 미션을 완수하지 못했으면 쉬는 시간을 활용하여 미션을 완수할 수 있도록 추가적으로 시간을 부여할 수 있으나, 수업의 구조나 전개를 고려하여 가급적 시간 안에 마무리할 수 있도록 지도한다. 시간이 지났음에도 방탈출을 완수하지 못한 모둠이 있다면 완수한 부분까지만 기록하고 차시에 부족했던 부분이 무엇이었는지, 활동 상 어려운 점이 무엇이었는지 되돌아보고 모둠 성찰록을 제출하도록 안내하고 이를 과정 중심 평가(수행평가 중 수업 태도 점수)에 긍정적으로 반영할 것임을 안내한다.
- 4) 게이미피케이션 수업 활동 시 순회 지도를 통해 학생 참여를 촉진하고 질문 및 아이디어를 탐색할 수 있도록 지도한다.

나. 수업 모델 활용 시 참고 사항

- 1) 학생들이 간혹 교과서에 나타난 인권 운동가 외에 메타버스 역사 방탈출 게임과 메타버스 미션 속 등장하는 여성 인권 운동가와 학생 인권 운동가에 대한 역사적 지식에 관련된 질문을 하는데, 학생들이 직접 해당 자료를 찾아보도록 유도한다. 모둠별로 협력을 통해 해당 역사 인물에 대한 정보를 찾아봄으로써 역사자료 분석 및 해석능력을 함양할 수 있으며, 인권 운동가에 대한 역사적 판단을 통해 역사 의식과 인권 감수성을 자연스럽게 내면화 할 수 있기 때문이다. 특히 학생들이 쉽게 접할 수 있는 참고 사이트인 '나무 위키'는 출처가 불명확하거나 역사적 사실에 오류가 나타난 부분이 많으므로 참고를 지양하고, '우리 역사넷', '한국사 데이터 베이스'와 같은 공신력 있는 사이트를 참고하라고 조언한다.
- 2) 교육과정 재구성 측면에서 교과서에 등장한 인권 운동가 외의 인물을 추가로 삽입한 이유는 교과서에 근거하되 이에 갇힐 필요는 없다고 생각했기 때문이다. 학생들이 교과서 밖의 역사적 사실과 다양한 역사 주체의 삶을 추가로 살펴보고 탐구해봄으로써 학생들의 역사적 상상력과 창의력이 충분히 발휘될 수 있는 기회를 부여하는 것이 중요하다고 생각한다.

II 수업지도안



[01] 본 차시 수업지도안(1차시)

관련교과	역사, 사회, 도덕, 기술, 정보		적용 학년	중학교 3학년
학습주제	프랑스 혁명~1920년대 여성 인권 운동의 역사를 알아보고 메타버스 공간에서 역사 방탈출 게임을 통해 흥미롭게 이해하기		해당 차시	1차시
학습목표	<ol style="list-style-type: none"> 1. 프랑스 혁명기 올랭프 드 구즈가 전개한 여성 인권 운동의 맥락을 이해하고, 『여성과 여성 시민의 권리선언』의 주요 내용을 당시 상황의 입장에서 파악할 수 있다. 2. 올랭프 드 구즈의 영향을 받은 1920년대 여성 인권 운동의 사회적 의미를 이해하고 여성 참정권 획득을 위해 그들이 내세웠던 구호에 공감하고 감정이입 할 수 있다. 3. 프랑스 혁명기~1920년대 여성 인권 운동가들의 행적을 토대로 모둠원과 협력하여 메타버스 공간에서 역사 방탈출 게임을 제한된 시간 내에 해결하고 게임 리터러시 역량을 높일 수 있다. 			
수업의 흐름	도입	전개	정리	
	<ul style="list-style-type: none"> • 전시학습 상기 • 동기유발 - 메타버스와 역사와의 관련성 소개 	<ul style="list-style-type: none"> • 활동 1 : 시간여행을 위한 역사 방탈출 미션 수행하기 • 활동 2 : 프랑스 혁명기 여성 인권 운동 역사 방탈출 미션 수행하기 • 활동 3 : 1920년대 여성 인권 운동 역사 방탈출 미션 수행하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 모둠 순위 발표 • 차시 예고 	
학습 형태 및 집단 조직 계획	학습 활동			집단 조직
	도입 활동 : 배움 영상 시청 여부 확인 퀴즈			전체
	활동 1 : 시간여행을 위한 역사 방탈출 미션 모둠별 수행하기			모둠
	활동 2 : 프랑스 혁명기 여성 인권 운동 역사 방탈출 미션 모둠별 수행하기			모둠
활동 3 : 1920년대 여성 인권 운동 역사 방탈출 미션 수행하기			모둠	
학습방법/모형	<input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input checked="" type="checkbox"/> 문제해결학습			
교수·학습 자료	태블릿 PC, 프로젝션 TV			

학습 단계	학습 요소	교수 학습 활동	시간 (00')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	전시 학습 확인	<p>㉠ [도입 활동] 배움 영상 시청 여부 확인 퀴즈 교사는 학생들의 모둠 편성을 확인하고, 블렌디드 러닝 (Blended learning)과 플립드 러닝(Flipped learning)에 따라 학생들이 배움 활동 영상을 시청하고 왔는지 퀴즈를 통해 점검한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 학생들은 전시학습 내용을 상기한다. - 교사는 “프랑스 혁명 과정에서 국민의회가 발표한 『인간과 시민의 권리선언』 제1조의 핵심 내용은 무엇이었나요?” 라는 수렴적 발문을 통해 학생들의 이해도를 확인한다. - 학생들은 “모든 인간에게는 자유와 평등을 누릴 권리가 있다는 뜻입니다.”라고 대답한다. - 교사는 “그렇다면 그들이 규정한 ‘인간(L’Homme)’에 포함되지 않은 사람들은 어떤 사람들이었을까요?”라는 확산적 발문을 통해 학생들의 역사적 사고력을 자극한다. - 학생들은 “여성들, 아프리카에서 끌려온 흑인 노예들, 그리고 아메리카 원주민 등이 있었습니다.”라고 대답한다. - 교사는 “프랑스 혁명기의 대표적 여성 인권 운동가인 올랭프 드 구즈의 활동은 1920년대 영국에 어떤 영향을 미쳤을까요?”라는 확산적 발문을 통해 학생들의 역사적 상상력을 자극한다. - 학생들은 “1920년대 영국의 여성 참정권 운동에 영향을 미쳤습니다.”라고 대답한다. - 교사는 학생의 답을 보완하고, 강화하며 여성 인권 운동에 대한 간략한 부가 설명을 진행한다. 	2'	<p>☞ 교과서, 활동지</p> <p>※ 교사는 학생들이 수업에 몰입할 수 있도록 여러 번 강조했던 내용을 발문하며, 학생들이 체험을 통해 역사적 상상력 및 탐구력을 함양할 수 있도록 비언어적 표현을 활용한다.</p> <p>※ 교사는 학생들에게 본 차시 활동과 관련해 단순히 게임의 미션을 수행하는 것이 목적이 아니라, 모둠별 협동의 과정을 통해 게임의 문제를 해결함으로써 게임의 구조와 틀을 이해하는 게임 리더러시 역량을 함양하고 역사적 사고력을 높이는 데 목적이 있음을 안내한다.</p>
	동기 유발	<p>㉠ 교사는 1920년대 영국의 여성 참정권 운동과 오늘날 미투 운동의 대표적인 사례가 담긴 사진자료를 제시하여 두 사진이 지닌 공통점과 차이점이 무엇인지 추론하는 질문을 통해 학생들의 동기를 유발한다.</p> <div data-bbox="537 1478 954 1721" data-label="Image"> </div> <p>[사진 자료 1(1920년대 영국 참정권 운동)]</p> <div data-bbox="537 1777 954 2020" data-label="Image"> </div> <p>[사진 자료 2(오늘날 미투 운동)]</p>	3'	<p>☞ 교과서, 활동지, 태블릿 PC</p> <p>※ 교사는 학생들에게 친숙한 표적 사례를 제공하기 위해 가장 최근 사례의 미투 운동을 사진 자료로 제시하며, 1920년도 사진의 경우 해상도가 선명한 사진을 제시하여 학생들이 쉽게 판별할 수 있도록 한다. 또한 영어 능력이 미숙한 학생들을 위해 'Votes for women'이라는 구호를 '여성들에게 투표권을'으로 번역하여 설명하도록 한다.</p>

학습 단계	학습 요소	교수·학습 활동	시간 (00')	자료(☞) 및 유의점(※)
전개	본시 학습	<p>④ [활동1] 시간여행을 위한 역사 방탈출 미션 모둠별 수행하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 교사는 모든 모둠이 동시에 게임을 시작하도록 지도하고, 메타버스 역사 방탈출 게임의 첫 번째 단계인 '학교 교실에서 방탈출 타임 티켓(Time-ticket) 미션 수행하기'를 해결하도록 안내한다. - 학급에 대한 문제로 인해 의견이 분분할 경우를 대비해 학생들이 모두 공감을 얻을 수 있는 문제로 구성한다. <p>④ [활동2] 프랑스 혁명기 여성 인권 운동 역사 방탈출 미션 수행하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 교사는 메타버스 역사 방탈출 게임의 첫 번째 단계를 해결한 모둠은 두 번째 단계인 프랑스 혁명기 여성 인권 운동의 역사 문제를 해결하도록 안내한다. <p>④ [활동3] 1920년대 여성 인권 운동 역사 방탈출 미션 수행하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 교사는 메타버스 역사 방탈출 게임의 두 번째 단계를 해결한 모둠은 세 번째 단계인 1920년대 여성 인권 운동의 역사 문제를 해결하도록 안내한다. 	30'	<p>☞ 교과서, 활동지, 태블릿 PC</p> <p>※ 교사는 학생들에게 코스페이스스 에듀(Cospaces edu) 메타버스 게임의 조작법을 미리 안내하여 학생들이 모둠별 미션 해결에 집중하고 조작법에 어려움을 겪지 않도록 유도한다.</p> <p>※ 각 단계별로 방탈출 게임 문제 해결에 어려움을 겪는 학생들이 있으면 교사는 직접적인 도움을 주기보다, 학습목표와 관련하여 모둠 내에서 의사소통과 협력을 통해 문제를 해결하도록 안내한다. 모둠 내 미션수행 과정에서 활약한 학생들은 교사의 관찰평가를 통해 역사 가산점 1점이 부여됨을 고지한다.</p>
정리	정리 및 차시 예고	<p>④ 교사는 메타버스 역사 방탈출 게임을 가장 먼저 탈출한 모둠부터 교사가 직접 확인하고 칠판에 순서를 적어 시간과 함께 순위를 기록한다. 가장 먼저 탈출한 모둠은 전체 모둠원에게 역사 가산점 1점이 부여됨을 안내한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 교사는 1위로 미션에 성공한 모둠의 우수 사례를 역사 이꿈이(모둠장)가 나와서 공유하도록 안내하고, 이번 활동을 통해 무엇을 느꼈는지 모둠별로 돌아가며 자료를 받아 이야기해보도록 유도한다. - 교사는 활동의 의미와 효과를 검증하기 위해 학생들에게 설문문을 진행하고, 이번 활동의 학습목표를 달성했음을 칠판에 체크 하며 시각적으로 보여준다. - 오늘 활동의 비밀번호인 '1103'이 바로 세계사 속 인권 운동의 출발점이 되었던 올랭프 드 구즈가 처형되었던 날짜임을 설명하고, 같은 날짜인 11월 3일에 1929년 한국에서는 학생인권 운동이 일어났음을 안내한다. 이와 관련해 차시 예고를 하고 수업을 마친다. 	10'	<p>☞ 교과서, 활동지, 프로젝션 TV, 태블릿 PC</p>



02

본 차시 수업지도안(2차시)

관련교과	역사, 사회, 도덕, 기술, 정보	적용 학년	중학교 3학년							
학습주제	1920년대 조선의 학생 인권 운동의 역사(광주학생 항일운동)를 알아보고 메타버스 공간에서 모둠별 미션을 통해 흥미롭게 이해하기	해당 차시	2차시							
학습목표	<ol style="list-style-type: none"> 1. 광주학생 항일운동(1929)의 배경, 과정, 결과를 파악하고 학생이 중심이 된 독서회 중앙부와 성진회 활동의 역사적 의미를 이해할 수 있다. 2. 광주학생 항일운동에 담긴 학생 인권 운동의 사회적 의미를 이해하고 그들이 내세웠던 구호에 공감하고 감정이입 할 수 있다. 3. 광주학생 항일운동의 역사적 사실을 기반으로 모둠원과 협력하여 메타버스 공간에서 역사 미션을 제한된 시간 내에 해결하고 게임 리더로서 역량을 높일 수 있다. 									
수업의 흐름	<table border="1"> <thead> <tr> <th>도입</th> <th>전개</th> <th>정리</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 전시학습과의 관련성 설명 • 동기유발 - 제페토를 활용한 역사 재현 </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 활동 1 : 학생독립운동 기념관 월드 미션 수행하기 • 활동 2 : 나주역 월드 미션 수행하기 • 활동 3 : 장재성 빵집/문구점 월드 미션 수행하기 </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 모둠 순위 발표 • 차시 예고 </td> </tr> </tbody> </table>			도입	전개	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 전시학습과의 관련성 설명 • 동기유발 - 제페토를 활용한 역사 재현 	<ul style="list-style-type: none"> • 활동 1 : 학생독립운동 기념관 월드 미션 수행하기 • 활동 2 : 나주역 월드 미션 수행하기 • 활동 3 : 장재성 빵집/문구점 월드 미션 수행하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 모둠 순위 발표 • 차시 예고 	
	도입	전개	정리							
<ul style="list-style-type: none"> • 전시학습과의 관련성 설명 • 동기유발 - 제페토를 활용한 역사 재현 	<ul style="list-style-type: none"> • 활동 1 : 학생독립운동 기념관 월드 미션 수행하기 • 활동 2 : 나주역 월드 미션 수행하기 • 활동 3 : 장재성 빵집/문구점 월드 미션 수행하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 모둠 순위 발표 • 차시 예고 								
<table border="1"> <thead> <tr> <th>학습 활동</th> <th>집단 조직</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>도입 활동 : 전시 학습과의 관련성 설명, 제페토 메타버스 게임 소개</td> <td>전체</td> </tr> <tr> <td>활동 1 : 학생독립운동기념관 월드 미션 수행하기</td> <td>모둠</td> </tr> <tr> <td>활동 2 : 나주역 월드 미션 수행하기</td> <td>모둠</td> </tr> <tr> <td>활동 3 : 장재성 빵집/문구점 미션 수행하기</td> <td>모둠</td> </tr> </tbody> </table>	학습 활동	집단 조직	도입 활동 : 전시 학습과의 관련성 설명, 제페토 메타버스 게임 소개	전체	활동 1 : 학생독립운동기념관 월드 미션 수행하기	모둠	활동 2 : 나주역 월드 미션 수행하기	모둠	활동 3 : 장재성 빵집/문구점 미션 수행하기	모둠
학습 활동	집단 조직									
도입 활동 : 전시 학습과의 관련성 설명, 제페토 메타버스 게임 소개	전체									
활동 1 : 학생독립운동기념관 월드 미션 수행하기	모둠									
활동 2 : 나주역 월드 미션 수행하기	모둠									
활동 3 : 장재성 빵집/문구점 미션 수행하기	모둠									
학습방법/모형	<input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input checked="" type="checkbox"/> 문제해결학습									
교수·학습 자료	태블릿 PC, 프로젝션 TV									

학습 단계	학습 요소	교수·학습 활동	시간 (00')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	전시 학습 확인	<p>㉠ [도입 활동] 전시 학습과의 관련성 설명</p> <ul style="list-style-type: none"> - 교사는 지난시간 학생들이 학습한 프랑스 혁명~1920년대 영국의 여성 인권 운동의 내용과 이번 차시에 배울 1920년대 조선의 학생 인권 운동의 관련성을 문답을 활용해 설명한다. - 교사는 “1920년대 영국의 여성 인권운동이 벌어지던 시기에, 우리나라에서는 어떤 일이 있었을까요?”라는 확산적 발문을 통해 학생들의 이해도를 확인한다. - 학생들은 “일제가 우리나라를 강제로 지배하고 있었습니다.”라고 대답한다. - 교사는 “그렇다면 당시 학생들의 입장에서 일본의 지배에서 가장 불만이었던 점은 무엇이였을까요?”라는 확산적 발문을 통해 학생들의 역사적 사고력을 자극한다. - 학생들은 “일본어 사용을 강요하고 조선어를 쓰지 말도록 금지한 것, 학생 체벌이 있었을 것 같습니다.”라고 대답한다. - 교사는 “네, 1920년대 지구촌에서는 이렇듯 인권을 향한 외침이 지속되고 있었는데요. 오늘은 우리나라의 1920년대로 들어가 학생들이 무엇 때문에 외침을 시작했는지, 그들이 원했던 요구는 무엇이었는지 메타버스 공간에서 모둠별로 알아보는 시간을 갖도록 하겠습니다.”라고 정리하며 동기유발을 준비한다. 	2'	<p>☞ 교과서, 활동지</p> <p>※ 교사는 지난 시간과 동일하게 학생들에게 본 차시 활동과 관련해 단순히 게임의 미션을 수행하는 것이 목적이 아니라, 모둠별 협동의 과정을 통해 게임의 문제를 해결함으로써 게임의 구조와 틀을 이해하는 게임 리터러시 역량을 함양하고 역사적 사고력을 높이는 데 목적이 있음을 안내한다.</p>
	동기 유발	<p>㉠ 교사는 메타버스 플랫폼인 제페토 공간에서 역사를 어떻게 구현할 수 있을지 학생들에게 질문한다. 학생들이 대답한 다양한 답변의 내용을 정리하고, 오늘 수업할 광주학생 항일운동이 메타버스 공간에서 재현된 모습을 영상자료로 제시한다.</p> <div data-bbox="435 1591 1060 2015" style="display: flex; flex-wrap: wrap;">  </div> <p>[동기유발 학생독립운동 메타버스 공간 소개 영상 자료]</p>	3'	<p>☞ 교과서, 활동지, 태블릿 PC</p> <p>※ 교사는 학생들에게 제페토 메타버스 게임의 조작법을 미리 안내하여 학생들이 모둠별 미션 해결에 집중하고 조작법에 어려움을 겪지 않도록 유도한다.</p>

학습 단계	학습 요소	교수 학습 활동	시간 (00')	자료(☞) 및 유의점(※)
전개	본시 학습	<ul style="list-style-type: none"> ④ [활동1] 학생독립운동기념관 월드 미션 수행하기 <ul style="list-style-type: none"> - 교사는 모든 모둠이 동시에 게임을 시작하도록 지도하고, 메타버스 역사 방탈출 게임의 첫 번째 단계인 '학생독립운동기념관 미션'을 순서대로 해결하도록 안내한다. - 교사는 학생들이 모둠 미션을 수행할 시 역사적 장소 앞에서 1929년 광주학생 항일운동을 재현하기 위한 알맞은 대사는 모둠이 협력하여 상의한 후 결정하도록 안내한다. 	30'	☞ 교과서, 활동지, 태블릿 PC ※ 각 단계별로 방탈출 게임 문제 해결에 어려움을 겪는 학생들이 있으면 교사는 직접적인 도움을 주기보다, 학습목표와 관련하여 모둠내에서 의사소통과 협력을 통해 문제를 해결하도록 안내한다. 모둠 내 미션 수행 과정에서 활약한 학생들은 교사의 관찰평가를 통해 역사 가산점 1점이 부여됨을 고지한다.
		<ul style="list-style-type: none"> ④ [활동2] 나주역 월드 미션 수행하기 <ul style="list-style-type: none"> - 교사는 메타버스 학생독립운동 게임의 첫 번째 단계(학생독립운동기념관 월드)를 해결한 모둠은 두 번째 단계인 나주역 월드의 역사 문제를 해결하도록 안내한다. - 교사는 당시 나주역이 광주학생 항일운동의 촉발점이 된 장소였음을 다시 한 번 강조하고, 역사(驛舍) 곳곳을 돌아보며 숨겨진 시크릿 코드의 힌트를 찾도록 안내한다. 		
		<ul style="list-style-type: none"> ④ [활동3] 장재성 방집/문구점 월드 미션 수행하기 <ul style="list-style-type: none"> - 교사는 메타버스 학생독립운동 게임의 두 번째 단계(나주역 월드)를 해결한 모둠은 세 번째 단계인 장재성 방집/문구점 월드의 역사 문제를 해결하도록 안내한다. - 세 번째 단계의 미션까지 모두 마친 모둠은 역사이꿈이(모둠장)가 나와서 교탁에 놓인 자물쇠에 시크릿 코드(비밀번호)를 입력하도록 안내한다. 		
정리 및 차시 예고	<ul style="list-style-type: none"> ④ 교사는 메타버스 학생독립운동 게임을 가장 먼저 탈출한 모둠부터 교사가 직접 확인하고 칠판에 순서를 적어 시간과 함께 순위를 기록한다. 가장 먼저 탈출한 모둠은 전체 모둠원에게 역사 가산점 1점이 부여됨을 안내한다. - 교사는 1위로 미션에 성공한 모둠의 우수 사례를 역사이꿈이(모둠장)가 나와서 공유하도록 안내하고, 이번 활동을 통해 무엇을 느꼈는지 모둠별로 돌아가며 자원을 받아 이야기해 보도록 유도한다. - 교사는 활동의 의미와 효과를 검증하기 위해 학생들에게 설문을 진행하고, 이번 활동의 학습목표를 달성했음을 칠판에 체크 하며 시각적으로 보여준다. - 2차시에 걸쳐 진행한 '시크릿 코드' 프로젝트의 목적과 의미를 강조하고, 게임을 바로 이해하고 교육적 방향으로 즐기는 것 역시 게임 리터러시 역량의 중요한 부분임을 안내한다. - 차시 예고 후 수업을 마친다. 	10'	☞ 교과서, 활동지, 프로젝션 TV, 태블릿 PC	

III 학습자료



【 01 】 학생 활동 자료 및 교사 지도 자료(활동지, 평가지 등)

» 프랑스 혁명 ~ 1920년대 여성 인권 운동 메타버스 역사 방탈출 게임 활동

1) 활동지 및 배부 자료

등장과 함께하는 메타버스 역사 게임 수업

Secret Code-1

+ 역사 속 인권의 비밀번호를 풀어라 +

+ 안내 +

- 👉 궁금한 점이 있으면 손을 드세요
행이 다른 친구의 질문을 받는 동안 잠시 기다려주기 바랍니다.
- 👉 모둠원끼리 역할분담을 하세요.
모둠과 함께 수행하는 미션입니다. 모둠별로 역할을 나누어 수행하면 효율적입니다.
- 👉 정정당당하게 게임에 임합니다!
다른 모둠의 사례를 컨닝하거나 다른 모둠의 수행을 방해하는 일은 감점 사유입니다.

+ Theme +

세계사 1
프랑스 대혁명
세계사 2
여성 인권운동

한국사 1
광주학생항일운동

한국사 2
학생 인권운동

사회, 도덕
보편적 인권
정보, 기술
게임 리터러시

+ 코스페이스 '여성 인권 운동' 힌트 +

+ 반 모듬 +

👉 01. [학교 미션 힌트]
아이템 스크린샷을 들어가 우리 학교의 학생 수를 체크해 보세요.

👉 02. [프랑스 혁명 여성 인권 운동 힌트]
역사 교과서 p.138을 참고하여 국민의회가 미국 독립 선언서에 영감을 받아 발표한 인권 선언의 정식 명칭을 찾아보세요.

👉 03. [프랑스 혁명 여성 인권 운동 힌트]
역사 활동지를 참고하여 이미 정리해 둔 여성 인권 운동의 대표적인 인물을 찾아보세요. 그러나 기요르메 오희가 전 발표했던 문서를 찾을 수 있습니다

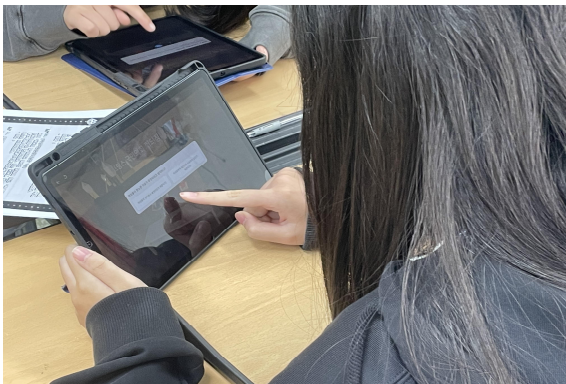
👉 04. [1920년대 여성 인권 운동 힌트]
역사 교과서 p.207과 에밀리 데이비스의 30대 6세 딸 마장 의거에 대해 정리했던 영상의 내용을 떠올려 보세요.

👉 05. [1920년대 여성 인권 운동 힌트]
1920년대 여성 인권 운동가들이 자신들의 말을 남겼을 때 동아주체 안과 사용했던 수단이 무엇이었는지 생각해 보세요.



〈세 번째 단계 : 1920년대 여성 인권 운동 역사 방탈출 게임 미션〉

3) 학생 활동 사진



» 1920년대 학생 인권 운동 메타버스 역사 미션 게임 활동

1) 활동지 및 배부 자료

동들과 함께하는 메타버스 역사 게임 수업

Secret Code-II

+ 역사 속 인권의 비밀번호를 풀어라 +

+ 안내 +

- 👉 금급한 점이 있으면 손을 드세요
행이 다른 친구의 질문을 받는 동안 잠시 기다려주기 바랍니다.
- 👉 모든것끼리 역할분담을 하세요.
모둠과 함께 수행하는 미션입니다. 모둠별로 역할을 나누어 수행하면 효율적입니다.
- 👉 정정당당하게 게임에 임합니다!
다른 모둠의 사례를 컨닝하거나 다른 모둠의 수행을 방해하는 일은 감정 사유입니다.

+ Theme +

세계사 1
프랑스 대혁명

세계사 2
여성 인권운동

한국사 1
강주학생항일운동

한국사 2
학생 인권운동

사회, 도덕
보편적 인권

정보, 기술
게임 리터러시

+ 제테도 '학생독립운동기념관' 미션 +

반 모듬 1쪽

👉 01. [학생독립운동기념관 01회]
학생독립운동기념관에 반려 있는 연구 중 앞부분을 완성 시네요.
'친박연등 0 음(음) 못 피우라'
- 정답 :

👉 02. [학생독립운동기념관 1층]
강주학생항일운동은 000 이자 고등보통학교 학생이었던 이학생을 일컫는 학생이 의용하다, 같은 학교 학생이었던 000(이)가 이에 반발하면서 발생하였다.
- 정답 :

👉 03. [학생독립운동기념관 1층]
과거 '000의 밤'이라고 불리던 명칭이 최근 '학생독립운동기념관'으로 변경되었다. 이는 000일 000에 임어난 강주학생항일운동(강주학생독립운동)을 기념한 밤을 배경으로 지정되었다.
- 정답 :

👉 04. [학생독립운동기념관 1층]
1926년 김성일 000은(는) 강주교보성과 농민학교 학생 등 10명이 조직한 학생들의 비밀 항일독립운동을 조직하였다. 1927년 일제 해안리였다가 1929년 000(은)로 약칭 되었다.
- 정답 :

👉 05. [학생독립운동기념관 1층]
1929년 02월, 도쿄에 유학중이던 000(이)가 약관을 중문어로 쓴 '우 000(이)라는 비밀번호를 조직하였다. 이 단체는 강주학생항일운동을 조직적으로 전개하였고, 전국으로 확산하는데 기여하였다.
- 정답 :

+ 제테도 '학생독립운동기념관' 미션 +

2쪽

👉 06. [학생독립운동기념관 1층]
강주이차고등보통학교는 000(은) 중심으로 1926년 11월 000(은) 결성하고, 이듬 해 강주학생항일운동이 발생하자 부상학생을 지도하는 등 적극적으로 운동에 참여하고, 이듬해 11월 000(은) 주도였다.
- 정답 :

👉 07. [학생독립운동기념관 1층]
1929년 02월 강주교보성 000(이)가 500원을 투자하여 000 운영주체가 문을 열었고, 이는 학생들의 비밀 야채트가 되었다.
- 정답 :

👉 08. [학생독립운동기념관 2층]
<모듬 미션> 학생독립운동기념관 2층으로 올라가 모듬 연이 모두 '보편적인 인권을 존중하고 포용성을 위한 교육을 실시하라'라고 쓰여는 장면을 반려에 등집게 마인관으로. / 등집 막인 :

👉 09. [학생독립운동기념관 2층]
강주학생항일운동이 발생한 이후 정식으로 구성된 학생은 200명이었습니다. 이 가운데 000명이 000(이)에게 지원을 받았는데요. 지원을 받은 000(은) 정액 4원을 선고받았습니다.
- 정답 :

+ 제테도 '학생독립운동기념관' 미션 +

3쪽

👉 10. [학생독립운동기념관 2층]
강주학생항일운동 연의 중심 학교였던 지금의 000 000(은) 요정에는 1958년 건립된 '학생독립운동기념관'이 세워 있습니다. 기념관에는 "우리는 미 많은 000이다. 오직 바른 믿음이 우리의 000(이)라는 글이 새겨져 있습니다.
- 정답 :

👉 11. [학생독립운동기념관 2층]
1929년 수십 명의 일본 학생들이 야구생량기와 약점으로 투쟁하고 강주적으로 단거였고, 소식을 들은 강주교보성과 000(은) 학생들로 투쟁단 지 모이들었습니다.
- 정답 :

👉 12. [학생독립운동기념관 2층]
<모듬 미션> 학생독립운동기념관 밖으로 나가 강주학생항일운동의 배경이 되었던 장소인 나무의 앞에서 모듬 연이 모두 '1929년 000(은) 000(은) 000(은) 학생들의 의견을 기약하다'라고 쓰여는 장면을 반려에 등집게 막인관으로. / 등집 막인 :

👉 13. [나무의]
나무의 앞에 있는 시계는 몇 분을 가리키고 있을까요?
Ⓐ 2회 5분
Ⓑ 1회 5분
Ⓒ 2회 7분
Ⓓ 1회 7분
Ⓔ 2회 5분
- 정답 :

+ 제페토 '학생독립운동기념관' 미션 +

4쪽

14. [나주역]
나주의 기장실(동지실) 안에 놓여있는 시류에는 무엇이 라고 적혀 있을까요?
- I WHO 미미미미-
- 정답 :

15. [나주역]
나주의 기장실(동지실) 안에 붙여진 달력에는 무슨 식 판의 포스트잇이 붙어 있을까요? (정답 2개)
① 파란식
② 연두식
③ 검정식
④ 주황식
⑤ 노란식
- 정답 :

16. [나주역]
나주의 기장실(동지실) 안에는 몇 개의 빨간식 주제를 이 놓여 있을까요?
- 정답 :

17. [나주역]
나주의 기장실(동지실) 밖 중앙 회의실에는 몇 개의 의상이 놓여 있을까요?
- 정답 :

18. [나주역]
<모든 미션> 나주의 안에 있는 기차 안에서 당시 강주 역일 양말만큼 동체의 학생들이라고 생각하고 모듬기리 앉아서 일어난 반란 가장 대화를 연습해서 반체안 후 동체제 하였습니다. / 동체 약인 :

+ 제페토 '학생독립운동기념관' 미션 +

5쪽

19. [항집/문구점]
1) 항집과 문구점 안에는 총 몇 개의 우산이 걸려있나 요?
- 정답 :
2) 항집과 문구점 안에는 총 몇 개의 야구방망이가 있 나요?
- 정답 :

20. [항집/문구점]
<모든 미션> 항집과 문구점 안에서 당시 강주역일 양말 만큼 동체의 학생들이라고 생각하고 모듬기리 앉아서 일어난 반란 가장 대화를 연습해서 반체안 후 동체제 하였습니다. / 동체 약인 :

21. [마지막 미션]
9번, 16번, 17번, 19번에 나타난 정답의 숫자를 모두 모아봐?
- 정답 :

* 21번까지 완료한 모듬은 20번에서 동생 이 부여한 비밀번호 + 22번의 답을 연결하 면 교탁 중앙에 놓인 자물쇠에 시크릿 코 드를 입력할 수 있습니다.

2) 활동 화면 및 관련 소스

1. 제페토(ZEPETO) 앱을 설치한다.
2. 제페토 친구추가를 통해 모듬원을 추가한다.
3. 검색란 - '학생독립운동기념관'으로 들어가 모듬원을 초대해 게임을 시작한다.



<첫 번째 단계 : 학생독립운동기념관 월드 미션>

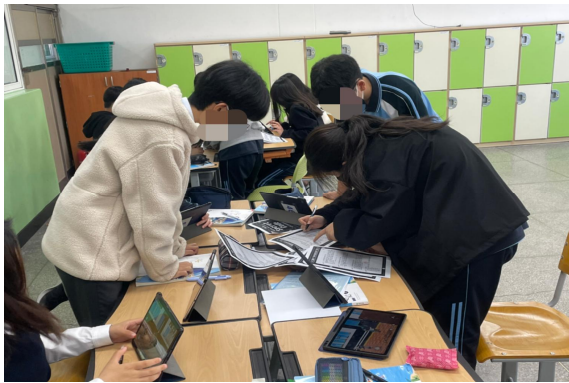


<두 번째 단계 : 나주역 월드 게임 미션>



<세 번째 단계 : 장재성 방집/문구점 게임 미션>

3) 학생 활동 사진





〈교탁 위 자물쇠를 풀어 시크릿 코드를 성공하는 아이들〉

**[02]****참고자료 또는 참고문헌**

- 이세희, 『프랑스 대혁명과 여성·여성운동 : 페미니즘의 파란만장한 드라마』, 탐복스, 2012.
- 브누아트 그루, 『올랭프 드 구주가 있었다』, 마음산책, 2014.
- 채민정, 「프랑스 혁명과 여성의 역할 : 1789-1795년 시기를 중심으로」, 성균관대학교 교육대학원 석사논문, 2010.
- 한규무·정찬욱, 「광주학생항일운동 공판과 변호인단의 활동 -1929년 11월 '광주학생시위사건'을 중심으로-」, 『한국독립운동사연구』, 독립기념관 한국독립운동사연구소, 2022.
- 최희수·김상헌, 「역사교육을 위한 메타버스 콘텐츠 연구」, 『글로벌 문화콘텐츠』, 글로벌 문화콘텐츠 학회, 2017.
- 이지훈, 「메타버스 공간 내에서 게임 기획 요소가 게임 유저 간 공감 형성 및 이용에 관한 연구」, 『한국 엔터테인먼트 산업학회 논문지』, 한국 엔터테인먼트 산업학회, 2022.

