



LET'S GAME IN SCHOOL

[게이미피케이션 수업 사례 나눔]





INDEX

오늘의



순서

1. '게이미피케이션'이란?

- 게임 리터러시 및 게이미피케이션 이해

2. 미스터리 조각을 해독하라!

- 코스페이스스 활용 수업

3. 두근두근 방탈출!

- 방탈출 게임 체험하기



1. 게이미피케이션 이란?



게임 리터러시 및
게이미피케이션을
이해해보자!



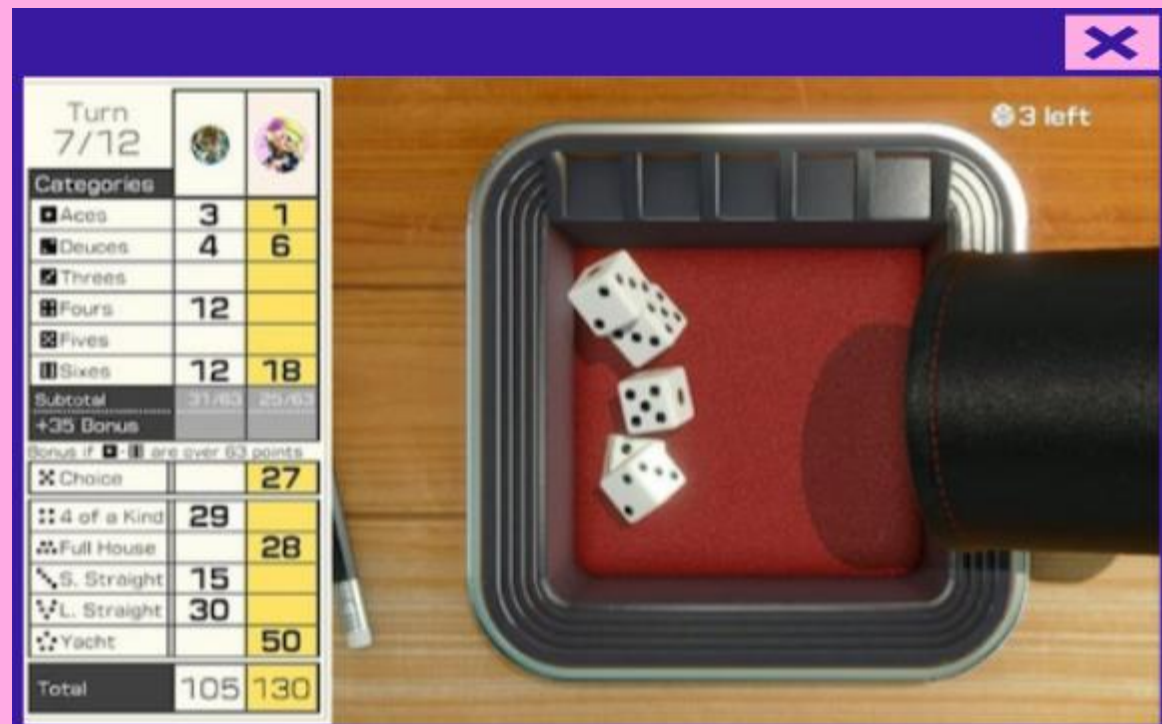
"게임" 하면 생각나는 것은?

- 어렸을 때의 게임 경험
- 요즘 하고있는 게임
- 게임에 대한 나의 생각 등



About "GAME"

'게임' 하면 저는요



보드게임 좋아합니다

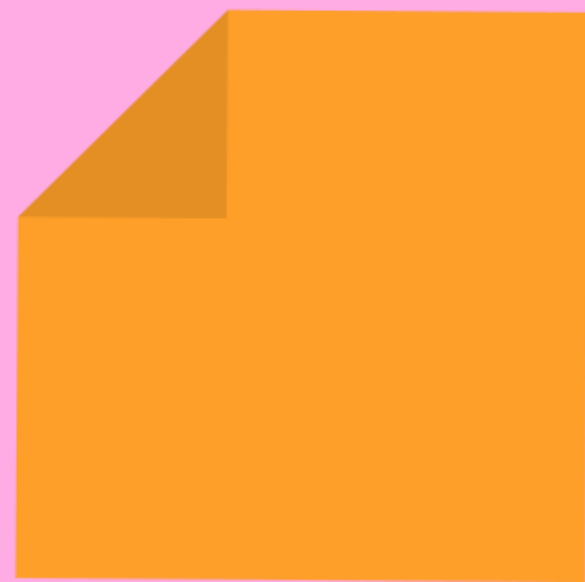


동숲에 빠져있어요



양면의 얼굴

**"내가 했던
게임이나 놀이의
매력, 장점"**



- 어떤 규칙인지?
- 어느 부분이 재미있는지?
- 놀이(게임)에서 성취를 느끼는 부분?





게이미피케이션

게이스토리
미션
규칙
도구
보상
·
·

Game + ~fication

게임 ~화(化)하다

→ 게임이 아닌 것에

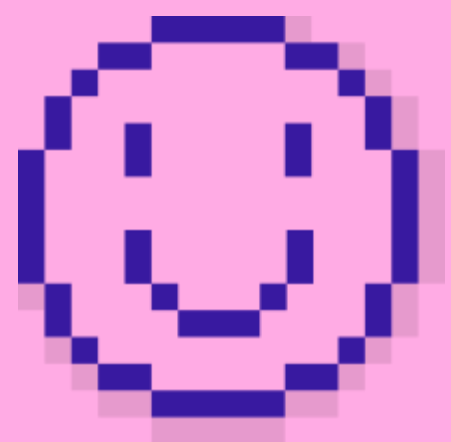
게이미적 요소를 더하는 것





- 수업 적용 영상 (학생들 초상권으로 인해 삭제하여 제출합니다)-

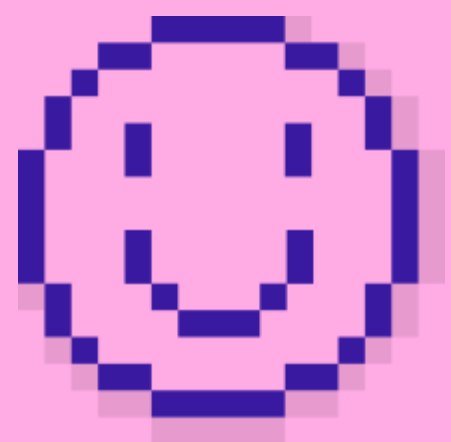




게이미피케이션 범위?!

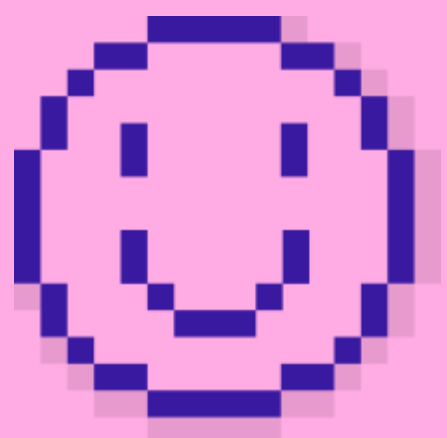
- 보드게임을 활용하는 것
- ppt 제작 게임
- 카드 놀이
- 교육 게임 제작

등 다양합니다!!



게이미피케이션 장점 ♡

- 즐겁고 재미있는 학습
- 협동을 통한 교우관계 개선
- 학생 개인의 자존감 향상



게이미피케이션 장점♡

나무

(2021.11.12 am09:15)

게인적으로 1층은 생각하는 것이 너무많아서 좀 어지러웠지만 친구들과 협동하고 소통하는 것이 재밌고 좋았습니다 2층은 사회 1단원을 바탕으로 게임식으로 재밌게 해서 3층이 기대됐다

용사님

(2021.11.12 am09:15)

너무너무 재밌고 새롭습니다 공부는 맨날 힘든 것 만 하는줄 알았는데 정말 좋더라구요 앞으로 재밌는거 많이 만들어주세요 특히2층이 너무 재밌네요 짱짱

빠보야

(2021.11.12 am09:17)

라 페르마의 탑1~2층에서는 1층은 태블릿으로 친구들과 같이 협동해서 경험치를 얻고 2층에선 개인전을 하고 특히 1층은 내가 마치 코난이 된느낌이었어

Pocari

(2021.11.12 am09:13)

개인적으로 페르마의 탑2층이 재밌었습니다 미니게임이 어려운거 빼고는 다 선택하는거라 쉬웠습니다 중간중간 좀 짜증도 났습니다 그래도 재밌었습니다 페르마의 탑3층이 벌써부터 기대됩니다

트롤

(2021.11.16 am08:36)

2층 입구에 들어왔을때는 어려워 보이고 빨리 못나갈거 같았는데 들어가고 나니 재미있고 흥미가 있으면 서 재미있었다 그래도 1층보다 빨리나와서 다행인거같다 앞으로도 재미있을 거 같다



게이미피케이션 유의할 점!

- **경쟁** : 상대를 이겨야만 하는 것보다는 스스로 세운 목표에 도달해야 승리할 수 있도록
- **보상** : 상대평가 보다는 절대평가
- **몰입** : 정서적으로 긍정적 몰입이 되도록
심리적인 만족감, 소속감 형성

차근차근

쉽고

익숙한 것부터

- 보드게임?
- 롤플레이팅게임(RPG)?
- 육성게임?
- 스토리 위주 게임?
- 전래놀이?

미션
(목표)

규칙

스토리
(재미)

보상
(피드백)



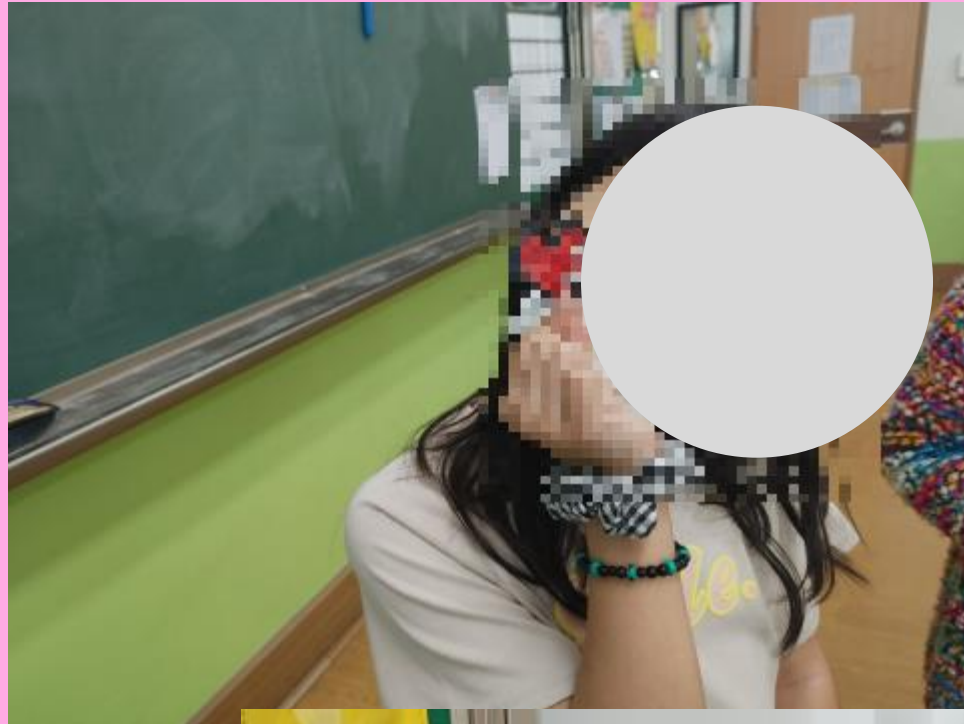
● ● ○

- 목표 : 성취기준 달성

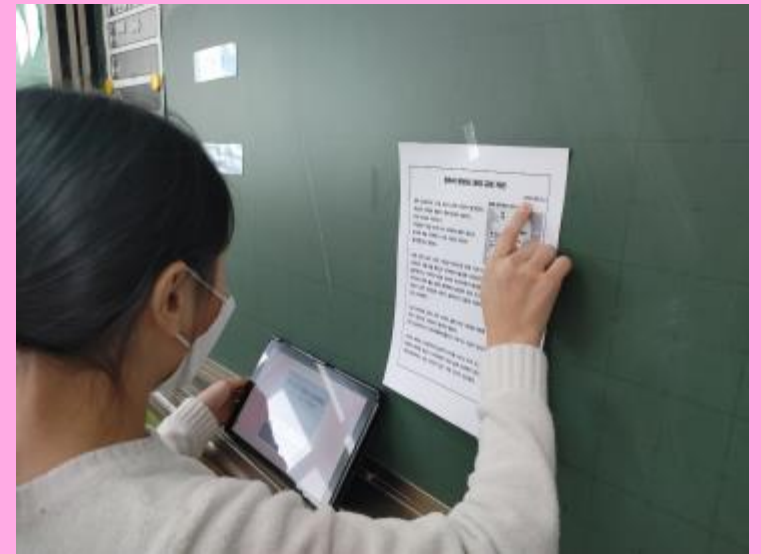
- 미션 : 학생 개개인이 해야 할 업무 및 과제
미션 완수가 하나의 목표가 될 수 있음

- 교과 내용 그대로 또는 재구성!

미션
(목표)



- 4학년 미술:캐릭터 디자인
- 적용:나만의 용사 프로필 디자인하기
- 4학년 과학:지진 피해사례 알아보기
- 적용:교실에 숨어있는 신문기사 찾아
암호해독하기



미션
(목표)

빈칸에 정답을 입력하면
문이 열릴 것이다
정답은 언제나 주변에 있다

연도	발생지역	규모	피해 내용
2017	경북 포항		건물이 부서지고 도로가 금갔다

-4학년 과학:지진 피해사례 알아보기
-적용:교실에 숨어있는 신문기사 찾아
암호해독하기



- 최대한 쉽고 간단하게!

- 필요한 도구 또한 최소화!

- 이해하기 쉽고 단순한 규칙은

학습자들이 깊은 경험과 성찰을 할 수 있게 함.



마을선택

나무2
철1

F마을

철2
벽돌1

B마을

벽돌2
지푸라기1

C마을

대리석2
진흙1

D마을

진흙2
나무1

E마을

-4학년 사회: 경제 (희소성, 무역)

-각 마을(모둠)마다
매 라운드 별 받을 수 있는
자원카드가 다름





게임 규칙

1. 모든 용사는 힘을 합칠 마을을 **선택**해야 합니다.
2. 마을마다 획득할 수 있는 **자원**이 **다릅니다**.
3. 용사는 마을주민과 힘을 합쳐 주어진 자원으로 **성과 방어시설을 건설**해야 합니다.
4. **매 턴**마다 주요자원 2개와 보조자원 1개를 받습니다

성 건설하기



1단계
성벽건설



2단계
해자건설



3단계
성벽업그레이드



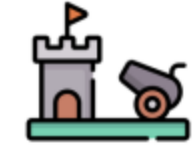
4단계
감시탑 건설



5단계
추가 성벽



6단계
성문 강화



7단계
방어시설



8단계
최종 완성





- 게임 및 수업 몰입감 UP!
- 단기 및 장기 프로젝트 모두 적합
- 특히 롤플레잉 게임 시 효과 증대



스토리
(재미)

- 6학년 CITIZEN 프로젝트(2020년도)

교과 내용 복습

- 고대 문명의 조각 해독하여섹션이동(전교과)
- 재난지원금 협의 (국어)

시즌 3
Earthquake

시즌 1
Equality

창체 - 진로

- 홀랜드 적성검사 통해 직업 선택
- 모든 직업 월급을 동일하게 배부
- 자본주의 원리 학습

시즌 2
Pandemic

교과내용 복습 및 체육

- 바이러스 보균자 발생 스파이게임
- 백신 개발을 위해 방탈출(교과)
- 국가 간 전쟁 발생(초등력피구, 체육)
- 국가사절단 활동(국어, 사회)

시즌 4
Environment

사회 - 환경문제 및 NGO

- 다양한 환경문제 조사 및 팀별 NGO 창립
- NGO 활동 홍보 및 도네 효과를 통한 기부





● ● ○
- 6학년 CITIZEN 프로젝트(2020년도)

시즌 2
Pandemic





-팀짜기 게임 수업 영상 (학생 초상권으로 인해 삭제하여 업로드합니다)-





- 6학년 CITIZEN 프로젝트(2020년도)

시즌 4
Environment



스토리 (재미)

- 6학년 CITIZEN 프로젝트(2020년도)

시즌 4 Environment





● ● ○

- 학습자의 몰입도와 동기부여 향상

- 실물, 가상 무엇이든 좋음!

하지만 가상적인 보상을 추천합니다.

(자신의 노력을 실물 보상과 비교할 수 있기 때문)

- 과정 당화 효과 : 내적 동기가 외적 동기에 의해 망가지는 현상

1. 화폐가치로 쉽게 치환되지 않는 것
2. 콘텐츠와 학습자의 초점이 보상이 되지 않도록
: 게임 수업 과정에서 느끼는 재미와 학습에 담긴 의미

보상
(피드백)

- 4학년) 용사는 오늘도 탐을 오른다 (2021년도)

용사명	나기사	직업	기사
레벨	2	누적경험치	10
각오			
물리공격력	13	물리방어력	11
마법공격력	2	마법방어력	2
스텝분배		남은스텝	1
물리공격력	0	물리방어력	0
마법공격력	0	마법방어력	0
착용한 칭호			
이제 모험을 시작함			
물리공격력	물리방어력	마법공격력	마법방어력
0	0	0	0
전투일지			
날짜	승리	패배	획득경험치
10월 2일	나기사	B	
10월 3일	나기사	C	



보상
(피드백)

- 4학년) 용사는 오늘도 탐을 오른다 (2021년도)





디지털 기기 사용?!

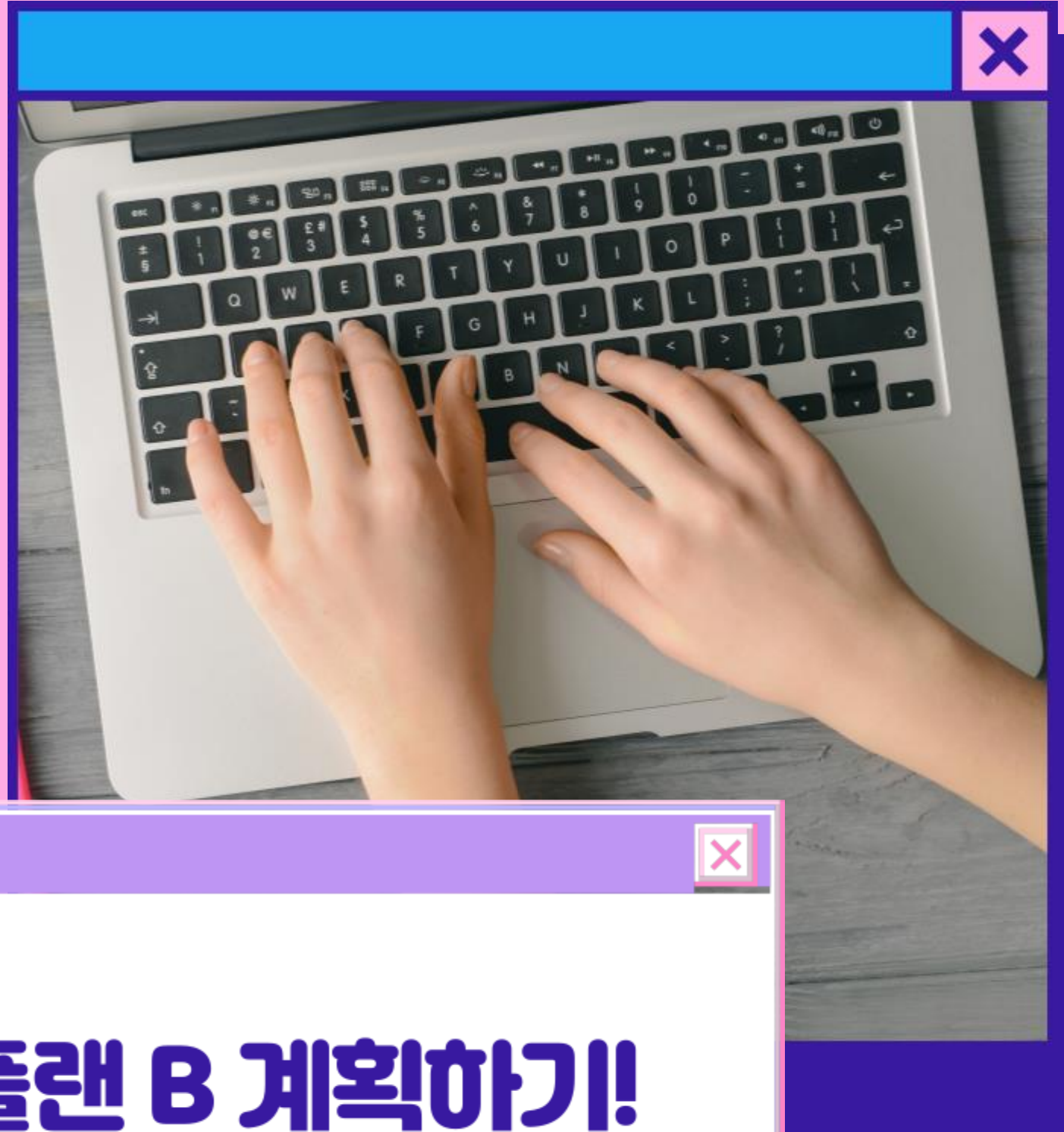


- 장점

- : 학습자들이 흥미를 가지고 수업 활동에 참여함.
- : 교육 과정에서 학습자들의 선택, 다양한 상호작용에 관한 데이터를 취합하고 분석하는데 용이함.
- : 물리적 도구 등으로만 구현하기 어려운 다양한 규칙 소프트웨어적으로 구현 가능함.

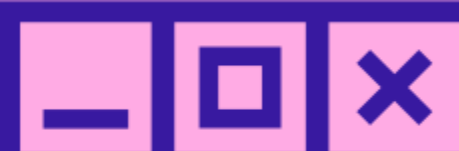
- 단점

- : 소프트웨어나 앱이 정상작동 하지 않을 경우 ㅠㅠ



플랜 B 계획하기!





2. 미스터리 조각을 해독하라!



**cospaces edu(코스페이스시스 에듀) 와
머지큐브 활용하기**
- AR자료

닷컴의 긍정적 측면



- 메타버스 및 AR 수업 시 활용 가능
- 시각적으로 효과적인 흥미 유발
- 학급 형성, 과제 제출 및 과제 확인 가능
- 학급 코드가 있어 학생 접속이 쉬움
- 머지 큐브를 이용한 AR수업

6학년 교과 내용 복습

시티즌 시즌 3. 지진 - 섹터를 이동하라!





MISSION 1.

섹션 5구간을 통과하라!



3. 두근두근 방탈출!

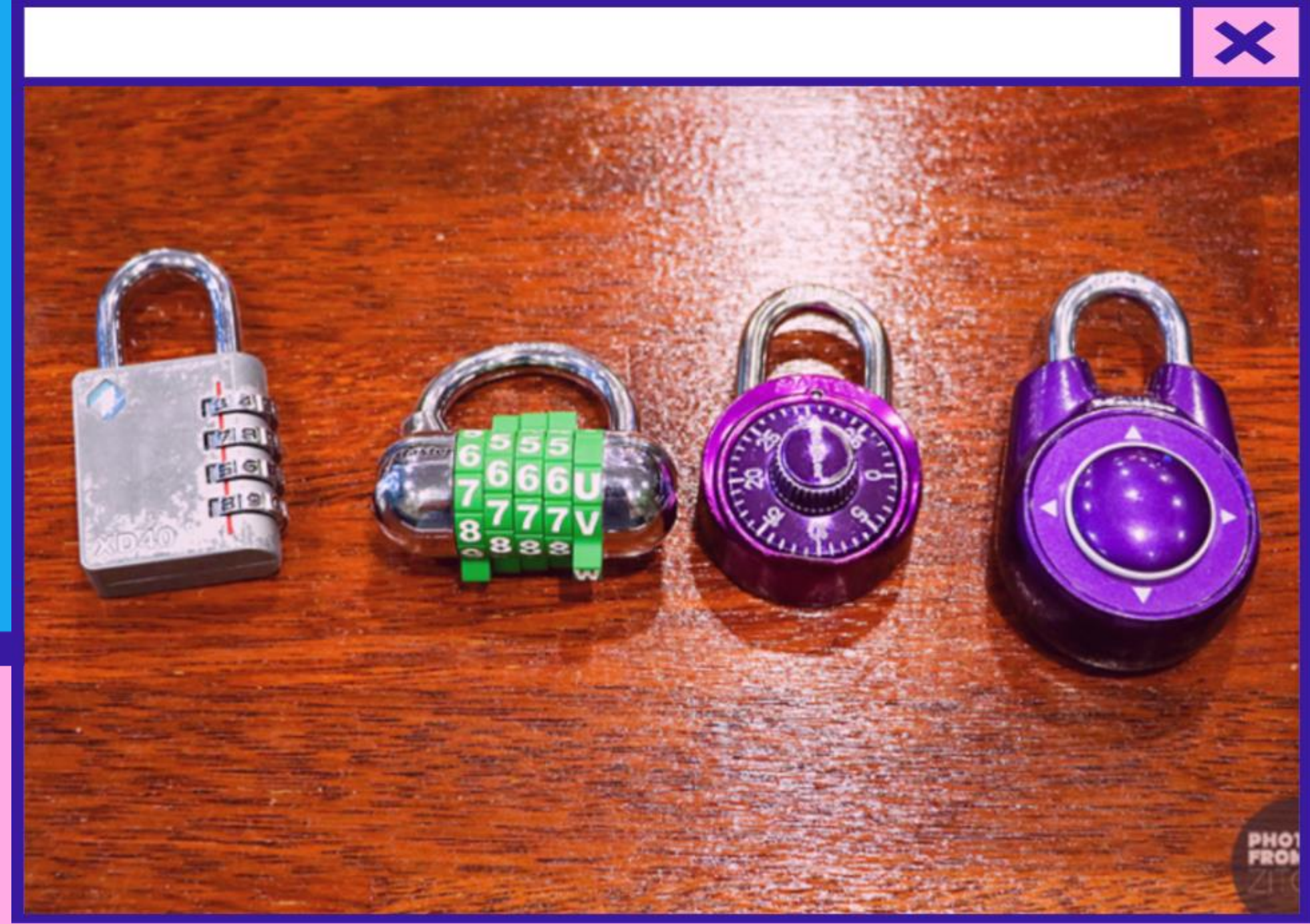


탈출형 수업활동 이해
및 체험하기

탈출(ESCAPE) 게임

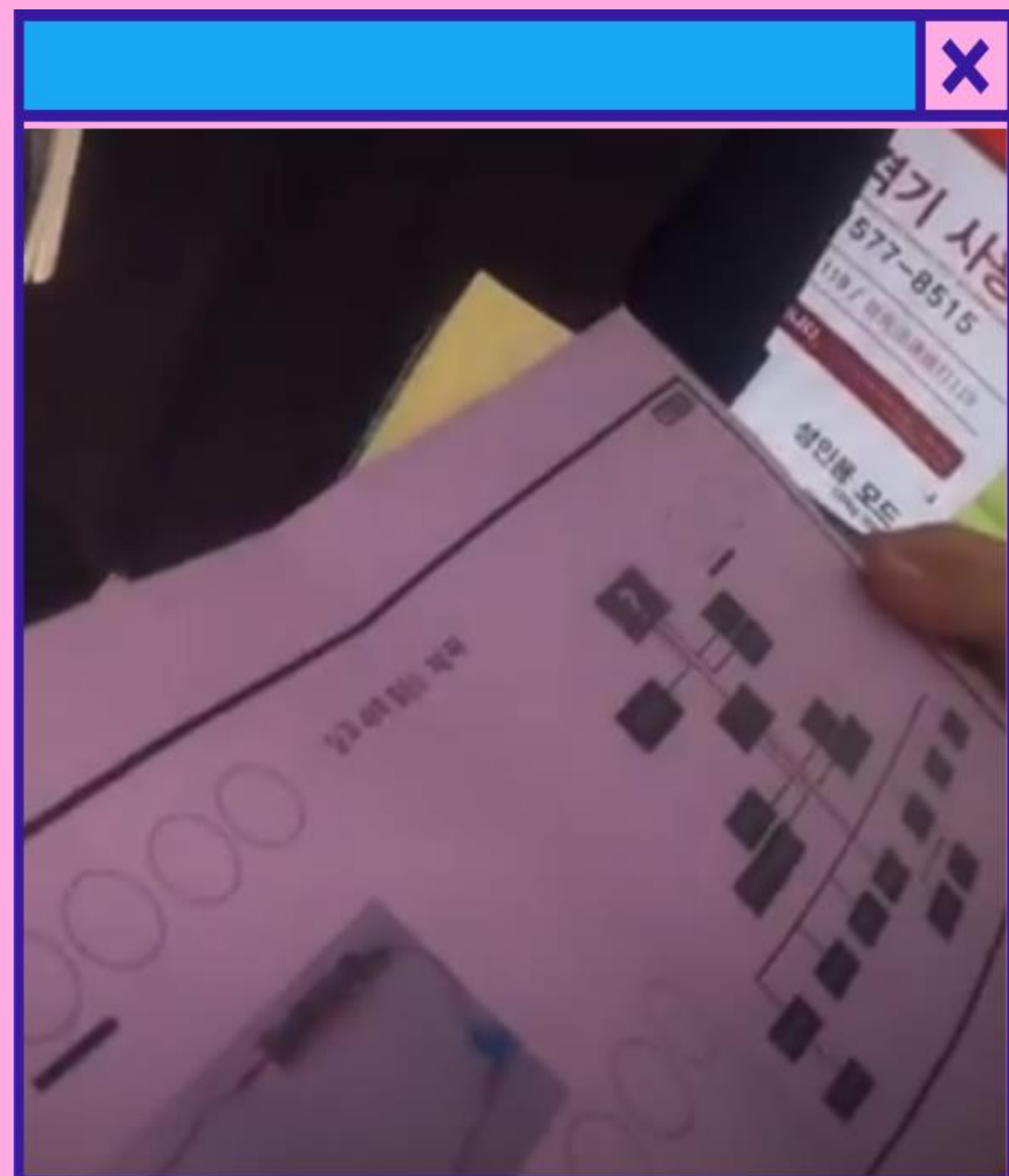


- 주어진 미션을 가지고 힌트를 통해 암호를 해독하는 종류의 게임활동
- 암호: 숫자, 문자, 방향 등
- 온라인, 오프라인 모두 가능



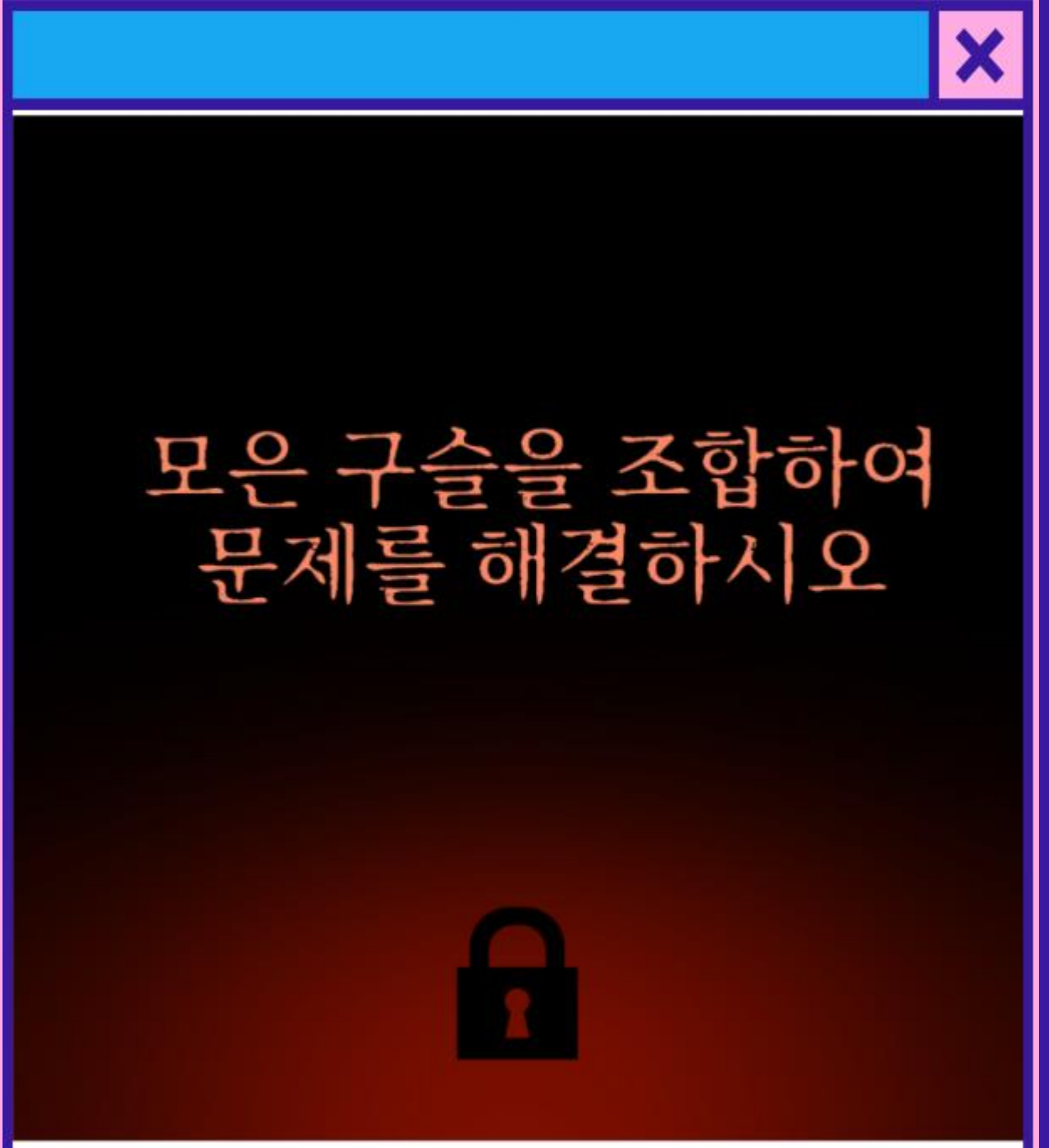
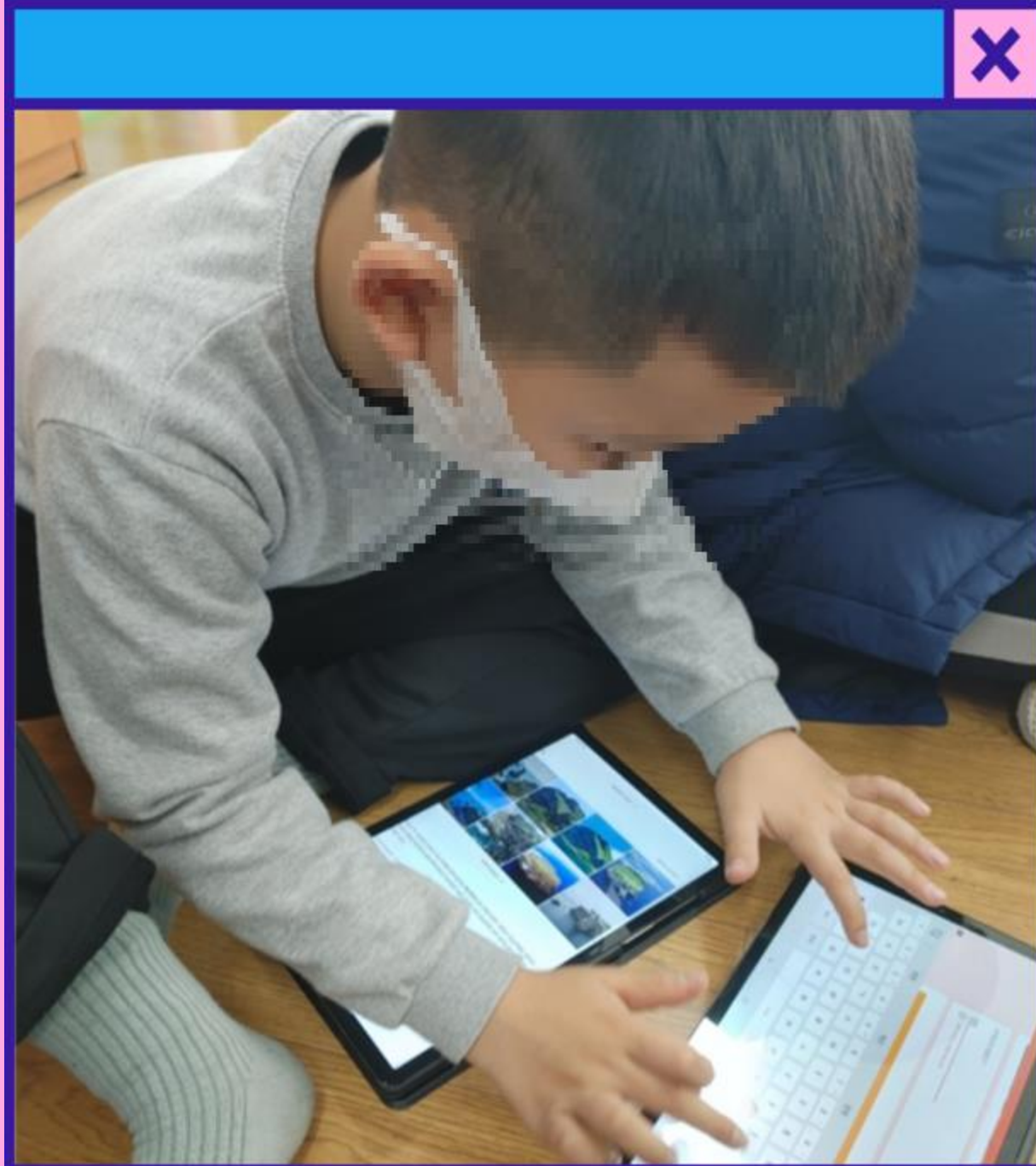
오프라인) 6학년 교과 내용 복습

시티즌 시즌 2. 팬데믹 - 백신 제조법을 획득하라!



온라인) 4학년 과학 - 화산과 지진

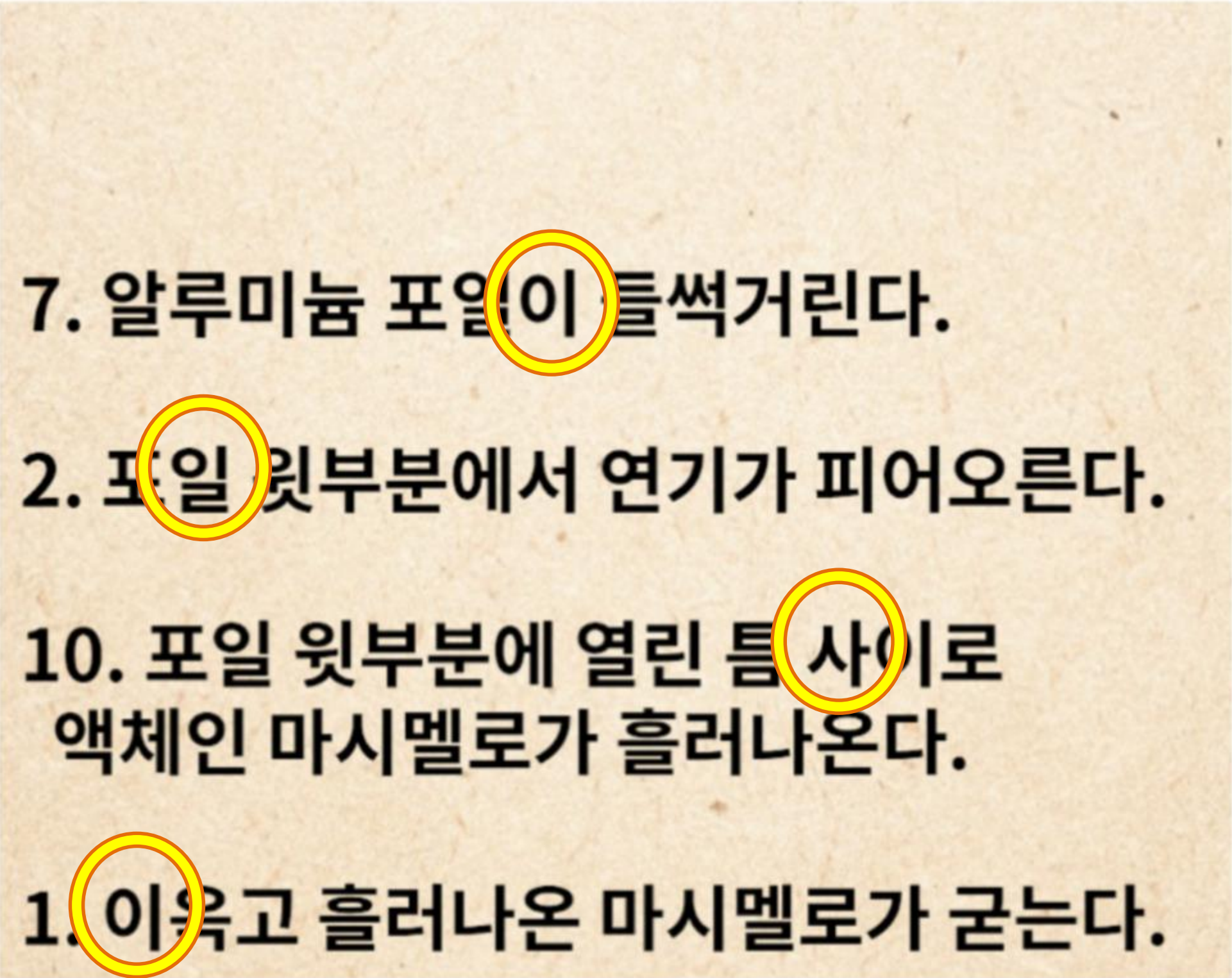
용사는 오늘도 탑을 오른다 - 탑 4층을 돌파하라!



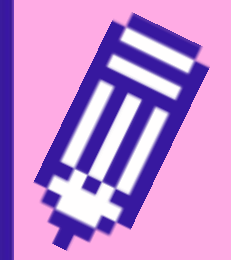
4학년 과학

- 화산과 지진

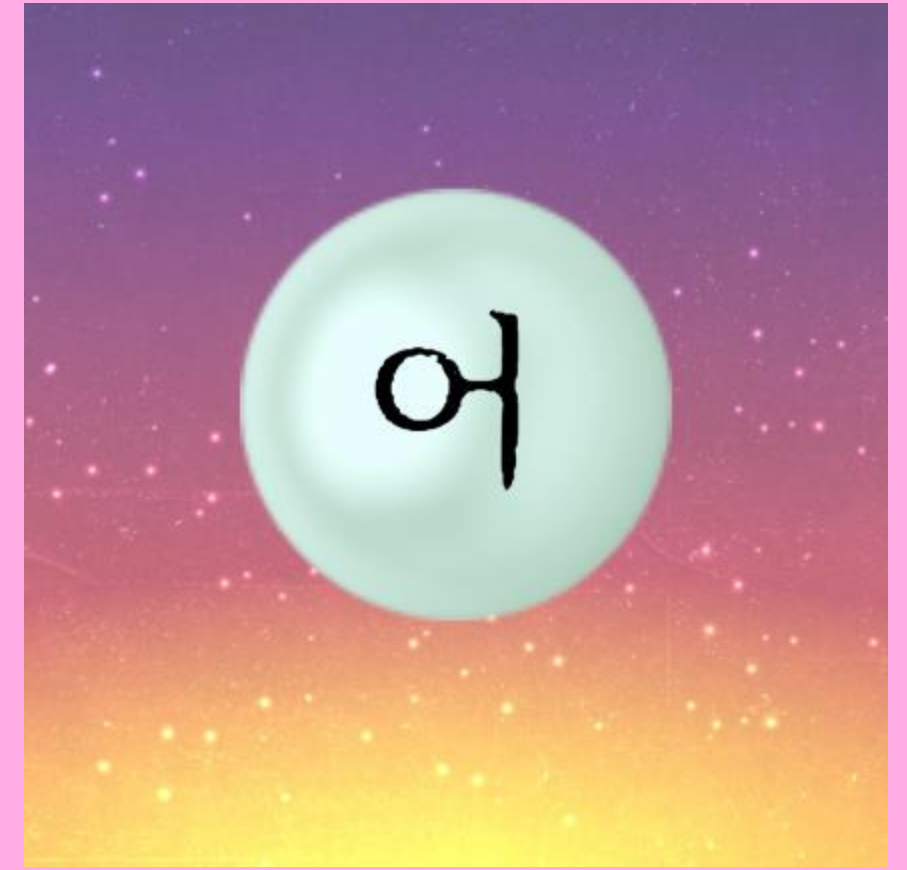
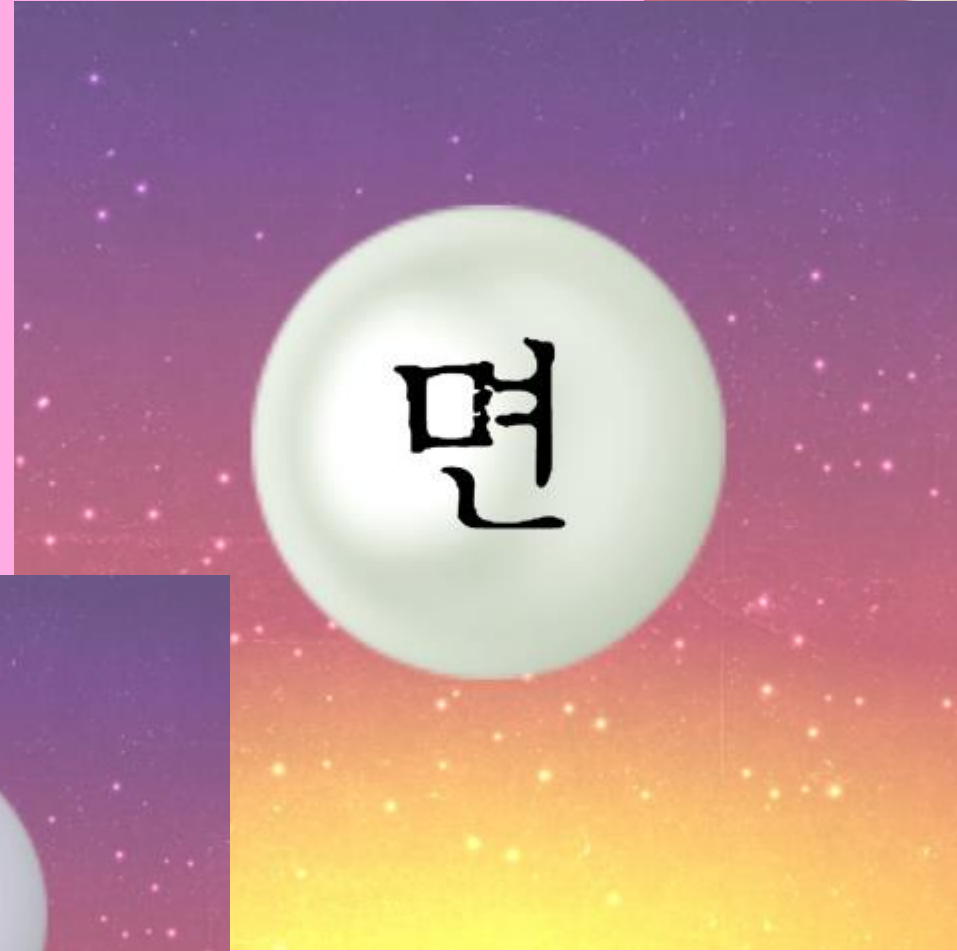
실험결과 속 숨어있는 "네 자리의 숫자" 를 맞추면 구슬을 주도록 하지.



7. 알루미늄 포일이 들쭉거린다.
2. 포일 윗부분에서 연기가 피어오른다.
10. 포일 윗부분에 열린 틈 사이로 액체인 마시멜로가 흘러나온다.
1. 이윽고 흘러나온 마시멜로가 굳는다.



4학년 과학 - 화산과 지진



게임 규칙



- 힌트지를 잘 보고 사물함의 번호와 자물쇠의 네자리 숫자를 획득하세요!
- 순서대로 자물쇠를 열어 탈출에 성공하세요!
- 자물쇠를 열면 반드시 자신 팀의 쪽지만 획득 후 다시 사물함을 닫고 비밀번호를 걸어주세요. (암호에 대한 비밀은 꼭 유지하기!)



MISSION 2.

학교를 탈출해 조퇴에 성공하라!

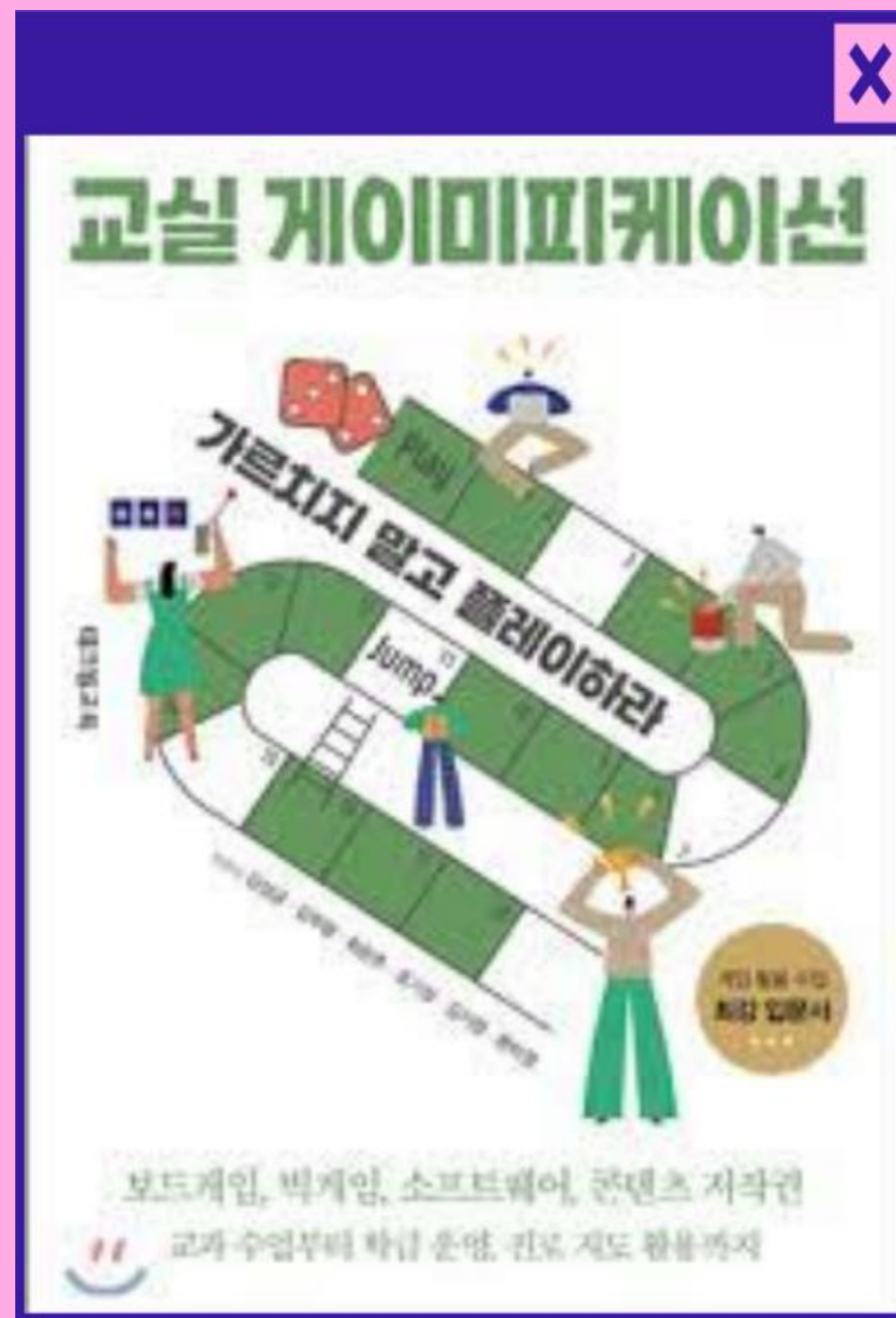


GAMIFICATION BOOKS

도움이 되는 책들!



가르치지 말고 플레이하라
- 김상균 지음



교실 게이미피케이션
- 김상균 외 5명 지음

게이미피케이션 수업 나눔



THANK YOU

