

14

CHAPTER



창천향로 진로교사 연구회



14

창천향로 진로교사 연구회

창천향로 진로교사 연구회

책임연구원	윤여경(진잠중등학교)
공동연구원	김영민(관저중학교), 전수정(화광중학교), 이용애(신일비즈니스고등학교)

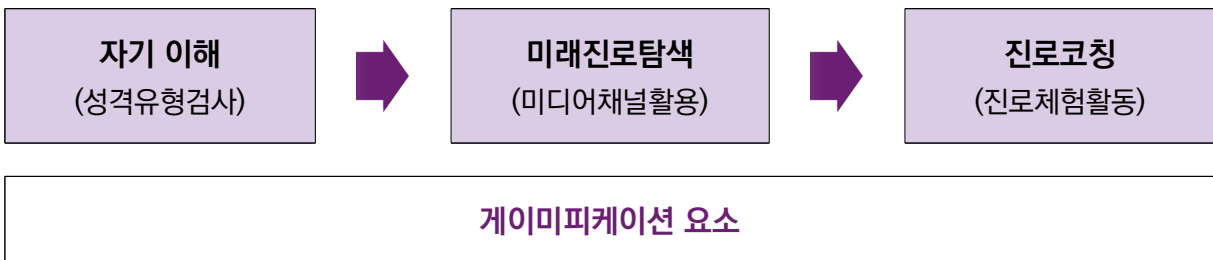
I 연구 운영 주제 및 목적

1. 연구 운영 주제

- 학생의 자기이해와 4차 산업과 포스트 코로나 시대의 미래진로탐색을 위한 효과적인 게이미피케이션 프로그램 개발

2. 운영의 목적

창천향로 진로교사 연구회 기본 운영 방향



2.1 자기 이해를 통한 진로성숙도 함양 프로그램 개발

가. 학생 스스로가 MBTI, DiSC, 애니어그램 등 다양한 성격유형 검사 등을 통해 자신의 성격유형을 파악하고 자신과 타인과의 관계를 정립할 수 있는 활동 프로그램을 개발하도록 한다.

나. 자기 이해를 하는 과정을 통해서 자신에게 소중한 가치가 무엇인지 파악하고 이러한 가치를 실현하기 위해 필요한 과정이 무엇인지 자신의 로드맵을 학생 스스로 작성한다.

2.2 미래 사회에 대한 이해와 직업 세계 탐색 프로그램 개발

가. 미래 사회에 대한 탐색과 문헌연구 등을 통해 미래 진로에 진로 수업 프로그램을 개발한다.
나. 코로나19 이후와 4차 산업의 도래를 통해 미래 사회의 변화를 예측할 수 있는 기회를 갖고 미래 직업 세계의 변화를 이해할 수 있도록 활동 프로그램을 개발한다.

2.3 진로 교육 및 진로 수업 프로그램의 현황 연구

가. 학생이 상상력과 창의성을 발휘할 수 있는 게이미피케이션 수업 프로그램을 제공한다.
나. 진로 교사가 효과적으로 미래직업 정보를 전달하고 활용할 수 있는 게이미피케이션 수업자료 및 프로그램을 개발한다.

II 연구 운영 사례 적용

1. 수업 계획

순번	학년	교과	주제 및 목표	차시	수업내용	활동 및 적용	활용물 결과물
1	중3	자율동아리 /진로동아리	MBTI를 통한 성격유형 파악 및 가치관 이해	6	중3학생 대상 MBTI를 통한 자신의 성격 이해와 미래의 직업 세계의 변화를 다양한 게임과 체험활동 프로그램을 활용하여 학생들의 진로 방향 이해를 도움	<ul style="list-style-type: none"> • 자기이해 빙고게임 • 가치관 카드 게임 • MBTI 모듈 게임 • 진로보드게임 • 줌을 활용한 게임 	<ul style="list-style-type: none"> • 가치관 카드 • 진로 보드게임
2	중 1	진로와 국어교과 융합 수업	긍정적 자아개념 및 건강한 직업의식 형성	6	독서를 통해 자기이해와 진로정보탐색을 모색하는 진로독서활동을 보다 흥미롭고 적극적으로 참여할 수 있도록 게임 도구 및 프로그램을 결합함	<ul style="list-style-type: none"> • 진로 도서 • 홀랜드 진로탐색검사 • 보드게임 만들기 	<ul style="list-style-type: none"> • 진로 도서 목록 • 취업 보드게임
3	고1	진로	자기이해와 진로탐색을 통한 진로성숙도 향상	8	특성화고에 진학한 고1,2 학생을 대상으로 마인드맵 작성, 홀랜드 성격검사, 진로가치카드, 진로부르마블 활동을 함으로써 자기이해와 진로탐색을 통한 진로성숙도 향상	<ul style="list-style-type: none"> • 마인드맵 그리기 • 홀랜드성격검사 • 진로가치카드게임 • 진로 부르마블 	<ul style="list-style-type: none"> • 진로가치카드 • 진로일기
4	중3	진로 교과/ 자율동아리	미래사회의 이해와 직업정보 탐색	6	4차산업 이후의 급변하는 미래사회를 이해하고 관련된 미래직업 정보를 다양한 미디어채널을 통해 탐색하고 이를 게이미피케이션 활동을 통해 경험함.	<ul style="list-style-type: none"> • 미래사회 예상하기 • 모듬 프로젝트 활동 • 미래사회 필요능력 토론하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 미래사회 PT • 미래직업카드 • 미래사회능력카드 • 미래사회보드게임
5	중3	자율동아리	진로코칭을 통한 진로방향 설정	12	학생 스스로 자기를 이해하고 필요한 진로 정보를 탐색한 후 진로 코칭을 통해 진로방향 결정에 자기주도적 능력을 향상시킴	<ul style="list-style-type: none"> • 진로코칭 워크북 • 진로인생그래프 	<ul style="list-style-type: none"> • 학생 진로코칭 일지
6	중1 ~ 중3	자율동아리	자아탐구 진로지도	8	다문화 학생들이 자신의 강점과 약점, 직업 흥미, 직업 가치관 등 자신의 특성을 이해 (MBTI, STRONG 검사 등 활용)	<ul style="list-style-type: none"> • 역할극 • 강점과 약점 카드 	<ul style="list-style-type: none"> • 학생 일지

2. 운영 연구 사례

2.1 운영 연구 내용 (1) : 전수정 교사

가. 수업 계획 전반

프로그램명	중3 학생들의 진로동아리 활동을 통한 진로의식 함양 및 미래직업 세계 탐구
프로그램운영	대상학교 : 남양주 지역 중학교 대상학생 : 3학년 진로동아리 학생 23명 운영기간 : 2021년 3월 ~ 2021년 12월 10일
프로그램특징	- 자신의 모습을 객관적으로 이해하기 위한 친구들과의 협업 활동 - 학생들이 쉽게 이해하고 참여할 수 있는 프로그램 구현 - 미래의 모습을 탐색하며 그에 맞는 미래의 직업군 탐색활동

2.2 운영 연구 내용 (2) : 김영민 교사

가. 수업 계획 전반

프로그램명	긍정적 자아개념 및 건강한 직업의식 형성
프로그램운영	대상학교 : 대전지역 중학교 대상학생 : 중학교 1학년 학급학생 20명 내외 운영기간 : 2021년 9월 ~ 10월
프로그램특징	- 롤모델로 삼을 수 있는 인물과 관련한 책을 읽고 인물에 대한 다양한 측면의 분석을 통해 인물에 대해 깊이 있게 이해한다. - 인물의 성격과 직업의 연관성을 살펴보고 이를 자신의 삶과 연관지어 생각함으로써 보다 긍정적인 자아개념과 건강한 직업의식을 가질 수 있도록 한다.



2.3 운영 연구 내용 (3) : 이용애 교사

가. 수업 계획 전반

프로그램명	미래를 디자인 하는 특성화고 프로그램 - 래디? 고!
프로그램운영	대상학교 : 경기도 소재 특성화고 대상학생 : 1학년 남녀학생 10명 운영기간 : 2021년 9월 ~ 12월
프로그램특징	- 진로 미결정 대상의 학생들을 상대로 사전검사를 통해서 희망자를 선발함 - 다양한 게이미피케이션 활동을 적용하여 진로미결정학생의 진로성숙도 향상을 목표로 함 - 학생들이 함께 활동에 참여하여 자연스러운 집단상담프로그램을 적용할 수 있도록 함



2.4 운영 연구 내용 (4) : 윤여경 교사

가. 수업 계획 전반

프로그램명	미래사회의 이해와 직업정보탐색
프로그램운영	대상학교 : 대전 지역 중학교 대상학생 : 중학교 3학년 방과후 학생 10명 운영기간 : 2021년 10월 ~ 11월
프로그램특징	- 미래사회에 대해서 이해하고 자신에게 필요한 미래 직업정보를 효과적으로 탐색할 수 있도록 진로지원 수업이 이루어지도록 한다. - 학생 중심의 모둠활동을 통해서 개개인 모두 참여하는 협업 중심의 프로젝트 활동을 통해 미래사회 필요한 능력을 이야기하도록 한다. - 관심 진로에 대한 효과적인 로드맵을 구성할 수 있는 다양한 정보와 관련 활동을 체험할 수 있는 기회를 제공한다. - 다양한 게이미피케이션 활동을 통해서 학생들이 스스로가 자신의 진로를 합리적으로 결정할 수 있는 자기 주도적 단계별 진로 프로그램을 제공한다.



2.5 운영 연구 내용 (5) : 전수정 교사

가. 수업 계획 전반

프로그램명	진로코칭을 통한 자기주도적 진로탄력성 기르기
프로그램운영	대상학교 : 남양주 지역 중학교 대상학생 : 3학년 멘토 지원학생 4명 운영기간 : 2021년 4월 ~ 2021년 12월
프로그램특징	<ul style="list-style-type: none"> - 학생들과 집단상담 활동을 통한 진로 탄력성 향상 - 또래집단과의 활동을 통해 공통된 어려움을 이야기하고 함께 성장하는 프로그램 - 학습 코칭 활동을 통한 고등학교 생활 미리 준비하기 활동



2.6 운영 연구 내용 (6) : 윤여경 교사

가. 수업 계획 전반

프로그램명	다문화 학생 자아 이해 및 긍정적 자아개념 형성
프로그램운영	대상학교 : 대전지역 중학교 대상학생 : 1학년 다문화 배경 학생 7명, 3학년 멘토 지원 학생 7명 운영기간 : 2021년 6월 ~ 10월
프로그램특징	<ul style="list-style-type: none"> - 각종 진로 검사를 활용하는 데 어려움이 있는 다문화 학생들이 MBTI와 STRONG, 홀랜드 검사 등을 활용하여 자신의 강점과 약점, 직업 흥미, 직업 가치관 등 자신의 특성을 이해할 수 있도록 도와준다. - 다문화학생들을 대상으로 자존감을 향상시키고 다양한 미디어 채널을 활용하여 학교 및 생활에 적응할 수 있도록 격려한다. - 학교 수업에 적응에 시간이 필요한 학생들이 관심을 갖기 쉬운 다양한 게임요소들을 수업에 도입하여 자연스럽게 수업에 몰입할 수 있도록 도와준다.



Ⅲ 연구 운영 결과

1. 활동 결과 분석

1.1 게임에 대한 만족도 분석 및 교육적 효과

가. 게이미피케이션 활용 교육에 대한 만족도 분석

- 게이미피케이션 활용에 긍정적인 답변이 2020년과 비교하여 전체적으로 상승
게임을 통한 수업 설계가 쉽지 않으며, 교육용 게임의 효과가 생각보다 높지 않은 상황이라 이러한 부분을 감안한다면 이러한 조사결과에 대해서 어떤 추후 연구가 필요할지 예측할 수 있다고 생각한다.

나. 게이미피케이션 활용을 통한 교육적 효과의 관찰 결과

- 게임을 통한 활동은 각 활동 참가자에 있어서 감정적 활동을 수반하기 때문에 활동을 통해서 자신의 동료나 경쟁자와 함께 다양한 감정을 경험하게 된다.
- 학습 활동에 게임 요소가 반영되면 짧은 시간 안에 여러 가지 판단을 해야 하며, 이러한 경험을 통해서 실제 현실 상황에서도 의사결정을 신속하게 내리는 것에 도움을 줄 수 있다.
- 학생들의 게임을 통한 활동을 지켜보면 교사가 원래 원했던 것과는 다른 과정을 통해서 더욱 효과적인 결과를 도출해내는 것을 종종 발견하는데 이는 문제 해결에 대한 창조적이고 확산적인 사고를 하기 때문이다.
- 보상을 제공하여 흥미를 가질 수 있도록 피드백을 주면 이를 통해 학생들은 실제 게임과 마찬가지로 자신의 업적을 달성하는 것과 같은 체험을 하게 될 수 있다.

2. 연구개발물 활용 및 활성화 방안

2.1 게임리터러시의 보급을 위한 활동 방안

가. 교사들의 게임리터러시 이해와 게이미피케이션 능력을 향상 시킬 수 있도록 결과물 활용

- 워크숍과 세미나를 활용하여 교사들이 전문적인 게임리터러시에 대한 이해도를 높이도록 한다.
- 게임리터러시와 게이미피케이션에 대한 관심을 통해서 다양한 피드백을 유도하도록 한다.

나. 진로교사의 풀을 활용하여 연구와 나눔을 함께 공유

- 진로교사에게 필요한 수업 자료와 프로그램을 함께 연구하여 이를 통한 진로 프로그램을 개발한다.
- 실제 수업에서 적용하여 적절한 피드백을 통해 완성도 있는 프로그램을 개발한다.

다. 연구개발물을 수업현장에 적용하여 실제 학생의 수업 참여를 유도함

- 개발된 프로그램을 현장에 활용하여 학생들의 수업 참여를 유도할 뿐 아니라 관련한 수업 요인의 장단점을 파악할 수 있도록 한다.

2.2 연구회 사례 공유·보급·확산 방안 일정

연번	활동명	내용	일시	장소	대상자	인원
1	연구회원 협의회	연구회 운영	8월~12월(총5회)	경기, 대전	연구회원	4명
2	선도교사 초청 세미나	연구결과발표	12월(1회)	경기	연구회원 교사	5명
3	공개 수업	진로수업 프로그램	9월~11월(4회)	경기	인근교사	10명 내외
4	전문가 워크숍 참가	성격 유형 검사 프로그램 연수	8월~10월 초	미정	연구회원	2명
5	전문가 컨설팅	한국콘텐츠진흥원	9월~12월	실시간 원격회의	연구회원 컨설턴트	4명
6	연구회 상호 컨설팅	진로교사연구회간 상호컨설팅	10/7 10/9	실시간 원격회의	연구회원	4명
7	전문가 강연	게임리터러시 이해	8월~9월(8차시)	지역학교	교사, 학생	유동적
8	한국콘텐츠진흥원연수	원격/집합연수	8월	미정	연구회원	4명 내외

3. 교사연구회 운영 결과 및 제언

3.1 교사연구회 운영 기대효과

가. 학생의 게이미피케이션 도입을 통한 수업 참여도 및 몰입도 증가

- 온라인 학습 상황에서 학생들의 수업활동에 대한 관심을 유도하고 수업 집중력을 유지시킨다.

나. 학생의 프로젝트활동 및 협업 활동을 유도

- 진로 게이미피케이션 활동을 통해서 학생 상호간의 협업을 유도하고 다양한 프로젝트 활동을 진행한다.

다. 게임에 대한 인식 변화

- 게임의 다양한 요소를 수업에 도입하여 게임에 대한 부정적인 인식을 줄이고 게임의 긍정적 효과를 높인다.

라. 연구회의 결과물을 통한 진로 탐색의 변화

- 게임을 통해서 창의성과 문제해결력을 키우고 이를 바탕으로 합리적인 의사결정이 가능해진다.

3.2 성과목표 확대 계획

가. 1회성 이벤트가 아닌 지속적인 교사연구회를 유지하여 꾸준히 프로그램 개발·보완

- 실제 운영 기간을 통해서 많은 진로 프로그램을 연구하고 개발하기에는 시간이 많지 않으며, 연구회원간의 협의도 쉽지 않은 상황으로 온라인 화상회의 등을 활용하여 개발 시간을 확보할 예정이다.

나. 더 수준 높고 실제 활용이 가능한 진로 프로그램 개발을 위해 노력하고자 한다.

- 코딩, AI, 딥러닝, 자율주행 등의 전문 지식이 필요한 부분에 대한 전문가를 통한 교육 연수 프로그램을 듣고 이를 활용할 수 있도록 학습하도록 한다.

3.3 제언

- 올해 개최한 부산 G-STAR와 같은 게임콘텐츠와 관련 된 박람회 등에 참여할 수 있는 여건을 제공한다면 좀 더 넓은 시야에서 게임과 게임산업에 대해 이해할 수 있는 계기가 될 것이라 생각한다.
- 집합 연수에서도 관심 분야에 대한 강의로만 끝나지 않고 서로 의견과 생각을 공유할 수 있는 시간이 연수시간에 포함되었으면 한다.
- 단순한 전문가 조언이 아닌 실제 게임 관련 기업들의 현장 작업을 관찰하고 이들과 함께 협업할 수 있거나 컨설팅을 받을 수 있는 기회가 있으면 좋겠다.
- 실제로 교사연구회에서 수업프로그램을 연구하고 이를 현장에 도입하여 피드백을 얻기까지의 시간을 확보하기에는 현실적으로 어려움이 크다.
- 교사연구회에 관심이 있는 교사들이 자신과 비슷한 연구과제를 함께 공유하고 연구회를 조직할 수 있도록 게임리터러시 사이트의 공간을 만들어 주기를 희망한다.

