

03

CHAPTER



SW 융합교육 교사연구회



03

SW 융합교육 교사연구회

SW 융합교육 교사연구회	
책임연구원	임주영(일직초등학교)
공동연구원	전은주(북후초등학교), 임선영(길주초등학교)

I 연구 운영 주제 및 목적

1. 운영의 주제

가. 수업모델명



나. 주제 및 목표



1. 항일 독립 운동사에 대한 흥미와 관심 고취
2. 자기주도적 학습 및 팀 별 협동 학습 기회 제공
3. 보물 찾기 방식의 새로운 수업 모델로 역사에 대한 즐거움 인식

연구과제 1 교과	연구과제 2 방법	연구과제 3 철학	연구과제 4 매체
항일 독립운동에서 중요한 의미를 가지는 유적을 역동적인 게임을 통해 체험함으로써 학생들이 역사적 흥미를 정확하게 파악하고 즐겁게 학습할 수 있도록 한다.	각 독립운동 유적 단계별로 주어지는 역사적 미션을 해결하는 과정에서 학생 개인의 자기 주도적 학습능력은 물론 팀원 간 배려와 협동심 등 인성적 요소가 향상된다.	게임 이라는 매력적인 매체를 활용 할 수 있는 게임리터러시 모델을 개발함으로써 학생들의 창의·융합적 사고력을 길러주는 것은 물론 자발적이고 적극적인 참여를 유도한다.	스마트 기기 및 미디어 매체를 게임에 적용함으로써 실제 문화유적지를 방문했을 때 학생들이 교사의 통제 없이 놀이와 게임을 통한 자발적 학습이 가능하도록 한다.

2. 운영의 목적

가. 운영 목표

- 게임이라는 매력적인 요소를 교수활동에 활용함으로써 교사로서의 역량을 강화하고 추후 수업에 게임리터러시를 접목할 수 있는 교육연구의 기회가 되도록 한다.
- 게임 활동 간 학습과 관련된 요소가 최대한 드러나지 않도록 함으로써 게임에 몰입도를 높임과 동시에 자연스러운 학습 연계가 이루어지도록 한다.
- 일본의 역사왜곡이라는 국가적·사회적 이슈를 게임에 접목하고 교육에 연계하려는 시도를 통해 학생들로 하여금 긍정적이고 자주적인 역사관이 형성되도록 하며, 학생의 능동적 참여를 이끌어 낼 수 있는 게임 모델을 개발함으로써 민주시민으로서의 자질을 길러준다.
- 연구회 소속 교사 간 모범적 협력모델 제시는 물론 지역사회 교사 간 협업을 통해 교육현장에 바람직한 교사 연구회 문화를 정착시킨다.

나. 운영 방향

- 가. 게임 리터러시 인식 제고 및 교육 현장에서 게임을 활용해 실시할 수 있는 학습 콘텐츠 ‘트레저 헌터’ 및 게임의 효과적 활용을 이끌어낼 수 있는 수업모델을 개발한다.
- 나. 2015 개정 교육과정의 교육의 목표와 개정 취지를 자료 개발에 반영함으로써 교육현장에서의 폭 넓은 활용을 보장하며 동시에 2022 교육과정 개정의 주안점을 고려한 게임이 개발되도록 한다.
- 다. 다소 따분할 수 있는 역사교과의 특성 및 한·일 두 국가의 국가적 이슈와 같은 사회적 현안을 게임이라는 방법으로 제시함으로써 어려울 수 있는 주제를 학생들이 즐겁게 익힐 수 있도록 한다.
- 라. 특수교육대상학생은 물론 모든 수준의 학생들이 가지는 다양한 특성과 수준을 최대한 고려함으로써 이들의 적극적인 수업참여를 유도할 수 있는 요소가 도입된 수업모델을 개발한다.
- 마. 수업모델 개발에 있어 학생의 인지적인 능력은 물론 올바른 인성과 협동심, 바람직한 가치관 등을 골고루 길러줄 수 있는 방안을 마련한다.
- 바. 팀 내 협력을 시 게임이 더욱 즐거워짐을 느끼게 해줌으로써 협력의 가치를 제시하며, 동시에 상대 팀과의 공생을 통해 도시의 성장 가능성이 커진다는 사실을 알려준다.
- 사. ‘트레저 헌터’ 게임 개발 시 팀 내 협력은 물론 팀 간 공생이 이루어질 수 있는 적절한 장치를 구안하여 학생들에게 제공한다.
- 아. 효과적인 연구회 활동을 위해 연구회 소속 교사들은 지속적인 교내외 연수 및 자기계발을 통해 전문성 및 개인 역량을 강화한다.
- 자. ‘트레저 헌터’ 게임이 단순히 하나의 게임으로 소비되는 것이 아니라, 여러 교육현장에서 각자의 지역적 특색·역사적 상황을 고려한 게임으로 새롭게 수정·개발 할 수 있도록 게임 개발 틀을 확장 개발함으로써 일반화 방안을 모색한다.
- 차. 프로젝트 학습주안과 연계하여 게임 활용 교육이 교육현장에 정착할 수 있는 방안을 모색함으로써 게임리터러시가 교육현장에 정착될 수 있도록 연구 한다.

II 연구 운영 사례 적용

1. 수업 계획

가. 적용대상

- ○○초등학교 3-6학년 40명 및 □□초등학교 6학년 40명

나. 연구 기간 및 적용 기간

- 연구 기간: 2021. 07. ~ 2021. 12.
- 적용 기간: 2021. 09.(1차) / 2021. 10.(2차)

2. 운영 사례

가. 트레저 헌터 게임 안내

트레저 헌터 게임을 본격적으로 실시하기 전, 게임을 위한 준비를 거친다. 먼저 교사는 게임의 진행 방법을 학생들에게 안내하며, 규칙을 이해한 학생들은 미션 수행에 필요한 물건을 배급받음으로써 본격적으로 게임이 시작된다.



장면 설명
팀이 정해진 학생들은 <태극기> 족자와 <미션수행> 족자, 태블릿 등과 같은 필요한 물건들을 배급받는데, 출발 전 역할을 정해 미션을 효율적으로 수행할 수 있도록 준비 시간을 가진다.

나. 단계별 미션 수행

본격적인 트레저 헌터 게임이 이루어지는 단계이다. 각 팀은 각 단계별로 제시된 미션을 안내 가이드 자료와 안내 영상 등을 이용해 적절히 수행하며 게임을 진행하게 된다.

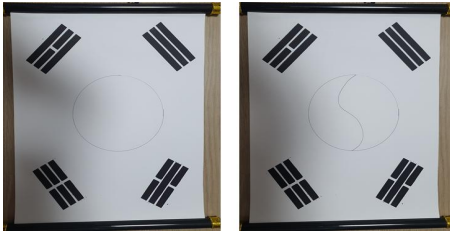


장면 설명
단계별 미션을 수행하기 위해 학생들은 차례 차례 학교 내의 장소를 이동하며 미션을 확인한다. 이 때 미션 안내 가이드 자료를 이용해도 좋다.



장면 설명
각팀은 단계별 장소에서 제공되는 미션을 하나씩 수행한다. 이 때 소규모와 대규모 학교에서의 미션수행 활동 방식을 다르게 설정하여 진행할 수 있다.

활용 장면




미션 해결

장면 설명

각 단계별로 제시된 미션을 학생들은 팀 내에서의 협력을 통해 하나씩 해결해 나가게 된다.
그 과정에서 자연스럽게 태극기와 ‘대한독립만세’라는 우리 민족의 보물이 완성되어 갈 것이다.

활용 장면



다음 단계 이동

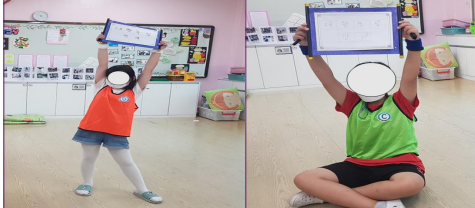
장면 설명

각 단계에서의 미션을 완수한 학생들은 미션 장소 및 안내 가이드의 안내에 따라 다음 단계로 이동하게 된다.
학생들이 미션을 수행할 때 까지 걸린 총 시간은 승리팀 결정에 결정적 역할을 하기 때문에 학생들은 신속히 이동해야 한다.

다. 미션 완수

팀별 미션을 모두 수행하게 되면 학생들은 마지막 안내에 따라 출발지로 복귀하게 된다. 출발 시간부터 도착 시간까지 교사는 팀 별로 미션 수행에 걸린 시간을 기록하게 되는데 이 기록이 우승팀의 결정에 중대한 역할을 한다.

활용 장면



복귀 후 ‘대한독립만세’ 제창

장면 설명

각 팀은 복귀 후, 팀에서 가져간 두 가지 족자 중 6개의 빈 칸이 그려진 미션족자에 완성된 ‘대한독립만세’를 크게 외치며 우리 민족의 독립을 바라던 선조들의 마음을 조금이나마 이해하게 된다.

활용 장면



미션 수행 여부 확인

장면 설명

우승팀을 선발하기 전 우승의 두 가지 조건인 시간과 완벽한 미션 수행을 확인하는 절차가 필요하다.
학생들이 트레저 헌터 과정에서 획득한 3가지 보물(태극기, 대한독립만세, 독립 관련 책)을 교사에게 확인시켜줌으로써 미션 수행 여부를 확인한다.

라. 승리팀 결정

마지막 단계는 게임에 참여한 팀 중 승리팀을 결정하는 단계이다.

게임에서 승리팀이 결정되는 방법은 각 팀에게 부여된 세 가지 미션을 모두 완성하는 것이다. 이 세 가지 미션을 바르게 완성하며, 동시에 상대팀보다 빠른 시간 안에 출발지로 복귀하는 팀이 승리하게 된다.

활용 장면

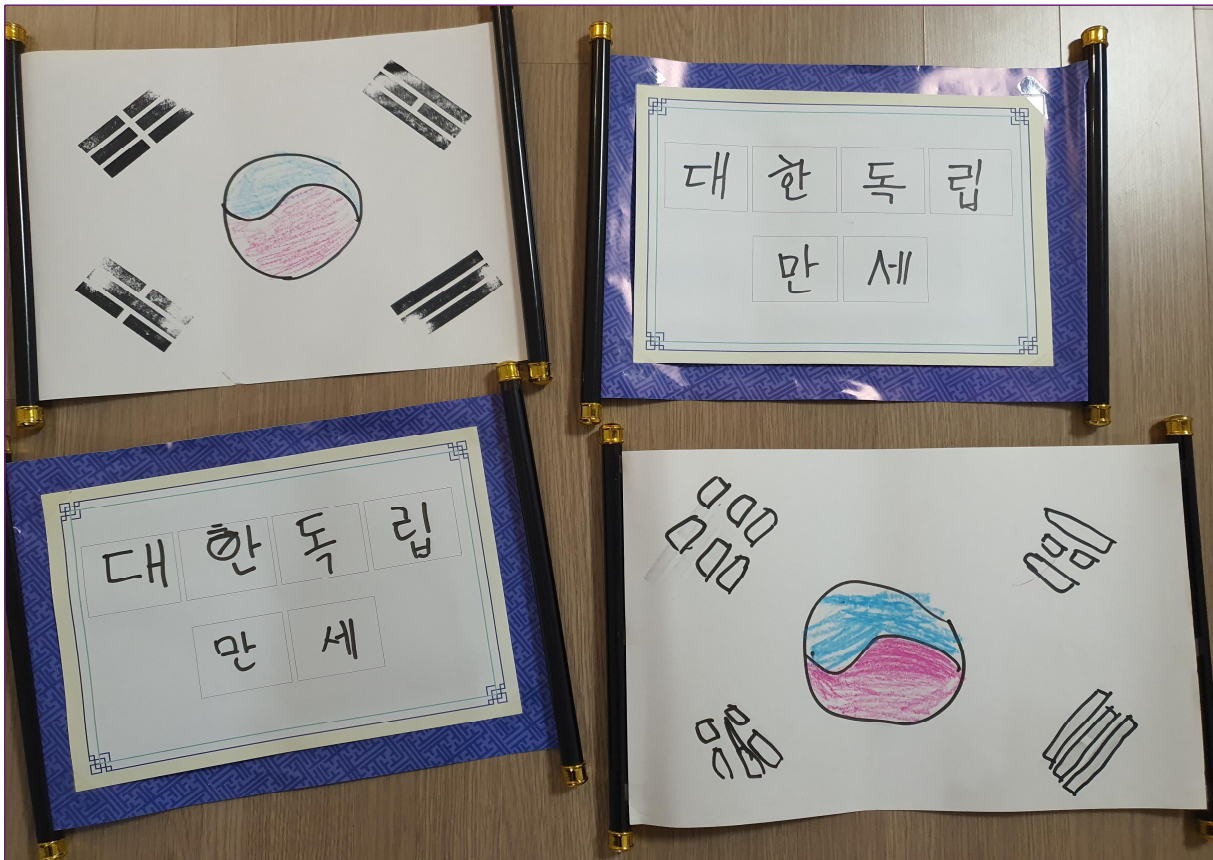


최종 평가 및 승리팀 선정

장면 설명

학생들은 우리 민족의 보물인 <태극기>와 일본에 대항하여 우리의 민족이 외쳤던 <대한독립만세>라는 글자를 완성하는 두 가지 미션 외에, 마지막 미션 장소인 '도서관'에서 획득한 독립 관련 책을 가져오으로써 미션을 완수하게 된다.

마. 학생 결과물



III 연구 운영 결과

1. 활동 결과 분석

- 가. 자발적인 학습 참여 및 사회 참여 의식을 신장할 수 있는 수업모델을 통해 학생들은 더 이상 사회과, 특히 가장 흥미가 떨어지는 역사과를 어려워하지 않고 나라를 사랑하는 미래 시민으로 자랄 수 있는 여건을 조성할 수 있었다.
- 나. 비록 내용이 어려운 항일 관련 역사를 다루고 있었지만 학습 관련 내용과 요소들이 게임 속에 자연스럽게 내포됨으로써 학생들은 학습에 대한 부담이나 거부감 없이 자연스럽게 활동에 참여하게 되어 학습효과 또한 극대화되었다.
- 다. 그룹별, 모듈별 활동을 기본으로 구성한 수업모델이기에 학생들은 미션을 수행하는 과정 속에서 자연스럽게 협력을 하게 되었고, 그 결과 자기중심적 사고를 극복하고 공생이라는 정의적 가치를 생생히 느끼고 구현할 수 있었다.
- 라. 본 연구회는 ‘태극기’를 주제로 한 역사교육과 나라사랑을 목표로 게임을 구성하여 운영했으나 연구회가 진행한 게임은 ‘놀자’라는 수업모델의 한 형태일 뿐이며 실제로는 다양한 교과 및 범교과주제에도 충분히 활용할 수 있음을 느낄 수 있었다. 따라서 입학적응을 위한 초등학교 1학년부터 학습에 어려움을 느끼는 초등학교 6학년까지 다양한 학년에게 활용할 수 있음을 본 연구회 활동을 통해 증명할 수 있었다.

2. 연구개발물 활용 및 활성화 방안

가. 활용 방안

- 연구회 소속 교사를 중심으로 관련 교육 사업에서의 활용을 홍보
 - 연구회 교사들이 소속되어 있는 다양한 교육사업(연구부장 협의회, 도단위평가연구회, 교육 관련 잡지 등)에 연구회의 성과물과 연구내용을 공유함으로써 실제 교육현장에서의 다양한 활용 방안을 모색한다.
- 교사 커뮤니티 및 연구회 블로그 탑재
 - 인쇄키트 또는 자료집 형태로 제작된 결과물 일체를 교사 커뮤니티 및 연구회 블로그 등에 탑재하여 많은 교사들이 쉽게 접근할 수 있도록 한다.

■ 프로젝트형 과정 중심 평가 문항으로 개발하여 도내 배포

- 경북교육청 프로젝트형 과정 중심 평가 집필진으로 활동하는 연구회장이 해당 교육자료 및 수업모델을 교과 및 창체 결합형 프로젝트로 활용할 수 있도록 소개한다.
- 본 프로젝트를 「프로젝트형 과정 중심 평가 문항」으로 개발하여 일반화(경북교육청 홈페이지 탑재)한다.

나. 활성화 방안

1) 자료 보급의 활성화

본 연구자들은 트레저 헌터'가 어떠한 교육현장에서라도 충실히 구현될 수 있도록 자료 보급의 활성화 방안을 강구하였다.

이를 위해 해당 연구를 오직 한가지 방법으로만 진행한 것이 아니라, '아날로그형'과 '디지털형'으로 분류하고 소규모와 대규모 학급, 학교 단위 등에 적용하여 다양한 교육상황에서도 활용가능함을 증명하였다. 따라서 본 자료를 활용하고자 하는 교사들은 디지털화·파일화 한 자료를 인터넷을 통해 받은 후 본인이 실시하고자 하는 교과, 주제 등에 맞게 적절히 재구성함으로써 누구든 보급받을 수 있고 활용할 수 있도록 하였다.

2) 자료 재구성의 활성화

본 연구자들의 연구는 '놀이'라는 수업 모델에 근거해 다양한 형태로 변형가능하고 여러 교과, 많은 학년 학생들에게 적용이 가능한 자료이다. 따라서 적용 대상 학생이 어떠한 수준과 특성을 가지고 있더라도 '트레저 헌터'를 활용한 교육 목표 성취 및 활동 진행이 가능하도록 자료 재구성의 활성화 방안을 강구하였는데 이를 위해 기본적으로 제공되는 자료는 대부분 디지털화하여 제작하였다. 이는 자료 보급의 일반화에도 연관되는데, 그 결과 교사들은 '트레저 헌터'의 관련 자료를 인터넷으로 다운로드 받은 후 학생의 교육적 요구를 고려해 손쉽게 수정할 수 있게 됨으로써 자료 재구성의 일반화를 보장하였다.

3) 자료 활용의 활성화

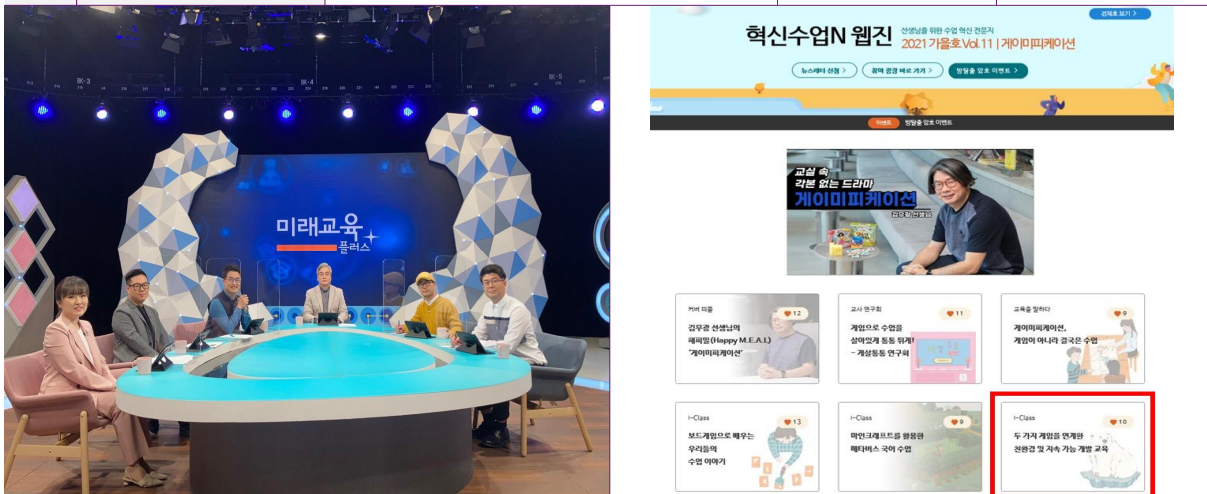
본 연구자들은 '트레저 헌터'가 가급적 많은 학생을 대상으로 다양하게 적용될 수 있도록 자료 활용의 활성화 방안을 강구하였다.

이를 위해 자료의 주 적용대상인 초등학생 외에도 장애학생까지 충분히 활용할 수 있도록 관련 전문가의 자문을 얻어 자료를 제작·구성하였다. 또한 자료 활용에 있어 학생용 가이드와 관련 안내 영상 등을 별도로 제작해 각 단계에서 활용할 수 있도록 함으로써 자료 활용의 활성화를 실질적으로 보장했다.

3. 교사연구회 운영 결과 및 제언

가. 연구활동 확산 활동

활동명	내용	대상	장소
1	게임리터러시 방송 출연 〈EBS 미래교육플러스〉 2021 게임리터러시 편 출연	전 국민	EBS
2	게임리터러시 원고 집필 미래엔, 「혁신수업N」 2021 가을호 게임리터러시 주제 원고 작성	전국 교사	.



나. 제언

작년에 이어 올해 또한 코로나로 인해 많은 부분에서 영향을 받았다. 그리고 그 영향은 비단 일상 뿐 아니라 교육도 마찬가지였다. 2021년이 시작될 때만 해도 백신이 개발됨에 따라 모든 교육 활동이 어느 정도 정상적으로 운영될 수 있으리라 생각했던 교사들의 기대는 개학과 동시에 무너졌다. 올해도 작년처럼 계획했던 교육활동, 수업, 체험학습 등 학교 현장에서 모든 것이 취소되거나 변경되었으며 결과적으로 계획했던 것처럼 되지 못했던 것이다.

하지만 다행인 것은 이미 작년 한 해 동안 비대면 교육 및 거리두기 활동에 익숙해 진 학생들이었다. 그들 덕분에 코로나 이전에 비할 바는 아니었지만 작년에 비해 확실히 많은 부분에서 성과를 낼 수 있었다.

본 연구회의 연구 또한 마찬가지였다. 비록 학교 밖에서 우리 지역의 역사를 알려주고자 했던 연구회의 계획은 불가피하게 수정할 수밖에 없었고, 활동 중에도 어느 정도의 제약은 있었지만 대규모 학급 및 학교 전체 규모에서도 게임 활동을 진행할 수 있었다. 그리고 그 과정에서 학생들은 훌륭한 교육적 성과와 깨달음을 얻을 수 있었다.

어쩌면 코로나로 인해 가장 큰 제약을 받고 있었던 것은 ‘교사의 부담감’ 아니었을까. ‘학교 안에서 뭘 할 수 있겠어’, ‘제대로 배우려면 학교 밖으로 나가야 해’, ‘괜한 활동을 했다가 책임질 일이 생기면 어쩌지?’와 같이 말이다.

하지만 학생들은 교실 안에서도, 운동장에서, 학교라는 테두리 안에서도 모든 것을 배우고 익힐 수 있다. 실제로 그러했다. 교사들이 어떤 식으로 교육 내용을 재구성하고, 활동을 운영하며, 어떻게 이끌고 나가느냐에 따라서 말이다.

우리 연구회 교사들은 이번 연구 활동을 통해 이를 깨달았다.

이미 베테랑 교사라고 스스로 생각하고 있었지만 항상 아이들을 통해 배우는 것 같다. 그리고 이러한 배움의 바탕에는 언제나 그랬듯 ‘게임리터러시’가 있는 것 같다. 도전이 없으면 얻는 것도 없듯, 본 연구회 교사들에게 새로운 도전을 하게 해주는 활동은 바로 게임이기 때문이다.

당초 계획 그대로 연구회 활동이 이루어지진 못했지만 “게임 리터러시 연구회 활동으로 무언가를 느꼈냐”고 묻는다면 단연컨대 “그렇다”고 대답할 수 있다. 게임에 대한 연구와 수업 적용, 그리고 그 과정에서 게임에 대한 올바른 태도를 가지고 된 우리 학생들 모두가 말이다.