

《찾아가는 게임문화교실》 공개 세미나

# 찾아가는 게임문화교실의 창의적 체험활동으로서의 가능성 모색

- ◆ 일시 : 2011년 1월 19일 (수) 오후 1시30분~5시
- ◆ 장소 : 한국관광공사 TIC상영관

주최 :  문화체육관광부

주관 :  한국콘텐츠진흥원

시행 :  청예단  서울시립청소년미디어센터  서울특별시립 노원청소년수련관  구리 방배유스센터



## 찾아가는 게임문화교실 공개 세미나 일정

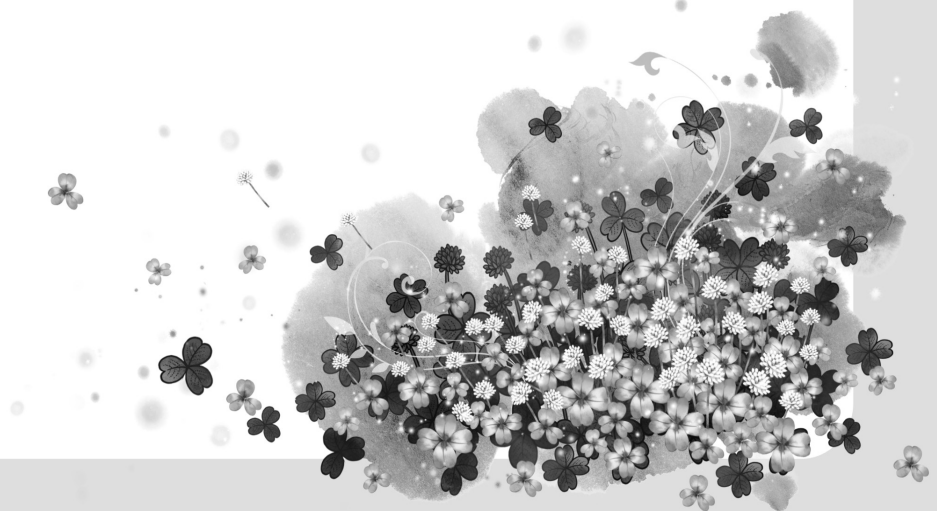
13:00~14:00	<b>참가자 등록</b>
14:00~14:10	<b>개회사 및 인사말</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 박옥식 관장 (청예단 상임이사 / 서울시립청소년미디어센터)</li> </ul>
<b>- 1부 -</b>	
14:10~14:50	<b>찾아가는 게임문화교실 사업소개</b> 1. 찾아가는 게임문화교실 프로그램 소개 2. 2010 찾아가는 게임문화교실 운영 사례 발표 / 1 <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 임수정 (서울시립청소년미디어센터)</li> </ul>
14:50~15:10	<b>휴식</b>
<b>- 2부 -</b>	
15:10~16:20	<b>주제발표</b> 1. 찾아가는 게임문화교실-학교 현장 적용 사례 / <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 정연실 교사 (서울이문초등학교, 게임안으로 게임밖으로 공저)</li> </ul> 2. 창의적체험활동으로서 찾아가는 게임문화교실 프로그램 운영 모델 제안 / <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 조희원 실장 (서울시립청소년미디어센터)</li> </ul>
16:20~16:50	<b>질의응답</b>
16:50~17:00	<b>폐회</b>



# 2010 찾아가는 게임문화교실 운영 사례 발표

임 수 정

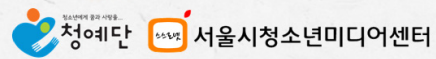
(서울시립청소년미디어센터)





# <<2010 찾아가는 게임문화교실>> 사업소개 및 운영사례

임수정  
서울시립청소년미디어센터



사업  
추진배경

## 게임은 청소년 정체성의 표현이다

- ④ 현대의 청소년은 “디지털 네이티브”의 정체성을 가지고 있다.
- ④ 게임 미디어는 청소년의 자기표현의 도구이다.
- ④ 게임은 청소년의 사회성을 촉진하는 도구이다.
- ④ 게임은 입체적 사고의 도구이다.

사업  
추진배경

## 게임은 청소년 문화의 상징이다

- ④ 청소년은 게임 안의 문화를 즐긴다.
- ④ 청소년은 게임 안의 또래 문화를 공유한다.
- ④ 청소년은 게임 안의 문화적 상징을 읽는다.
- ④ 청소년은 게임 안에서 문화를 생산하고 소비하는 프로슈머(Producer + Consumer)이다.

사업  
추진배경

## 게임은 청소년을 둘러싸고 있는 사회환경이다

- ④ 가정에서 건강한 소통을 경험한 청소년은 게임 안에서도 건강하게 소통한다.
- ④ 바람직한 또래문화를 경험한 청소년은 게임을 놀이로 인식한다.
- ④ 현실적 욕구가 잘 충족되고 성취경험이 풍부한 청소년은 게임 안에서 또 다른 자신의 욕구를 잘 조절한다.
- ④ 청소년을 둘러싸고 있는 심리적, 사회적 환경이 게임 안에서 극적으로 표현되기도 한다.



## 사업목적

청소년의 건전한 게임문화 확산

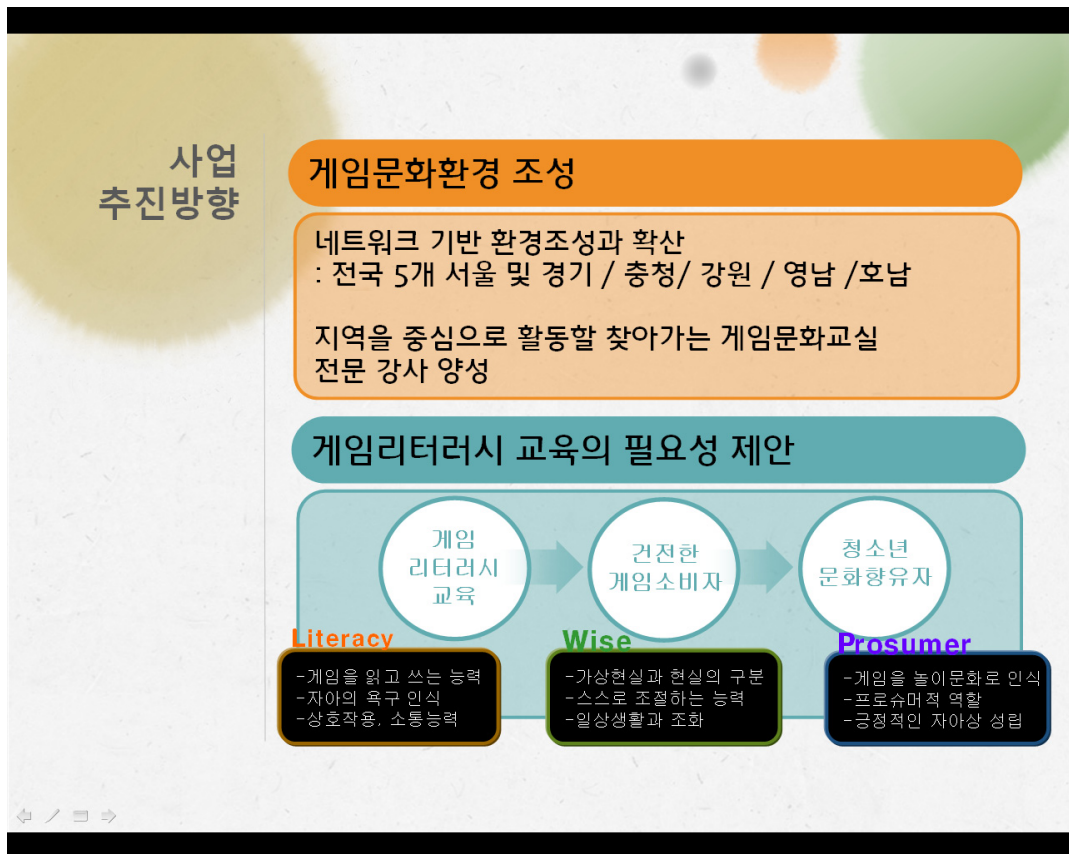
게임 리터러시, 문화 교육을 통한  
게임 과몰입 예방

게임문화교육 지도자 양성을 통한  
게임문화의 사회적 인식 개선

## 사업목표

### 게임을 청소년에게 교육의 대상으로





사업  
추진경과

## 찾아가는 게임문화교실 전국 9개 지역센터 선정 운영

### 서울충청강원

- 서울시립청소년 미디어센터

### 서울경기

- 서울시립노원 청소년수련관
- 서초구립방배 유스센터

### 영남

- 청예단 부산센터
- 청예단 대구센터
- 청예단 경북센터
- 청예단 진주사천 센터

### 호남

- 청예단 전북센터
- 청예단 광주센터



사업  
추진경과

## 강사양성교육

### 1) 강사양성교육

- 기간 : 2010. 7.27-28
- 장소 : 서울교육문화회관
- 교육인원 ; 171명
- 교육내용 : 찾아가는 게임문화교실 이론 / 실습강의

### 2) 지역별 보수교육

- 기간 : 2010.7.29~9.2
- 장소 : 각 지역 센터 5회 ~ 10회
- 내용 : 강의 교재 분석 / 강의 시연 / 스터디

### 3) 온라인 심화교육

- 기간 : 2010. 11. ~ 12.
- 교육내용 : 찾아가는 게임문화교실 커리큘럼에 대한 교수전략 교육
- 강사 : 정연실 (이문초등학교 교사)

## 사업 추진경과

### 강사양성교육



## 사업 추진경과

### 찾아가는 게임문화교실 운영

#### 1) 교육목표

- 게임을 인간이 지닌 놀이문화의 관점에서 이해하도록 한다.
- 게임 제작과 이용 환경 측면에서 이해하도록 한다.
- 게임 제작을 통해 게임의 다양한 측면을 종합적으로 이해하도록 한다.

#### 2) 교육 커리큘럼 구성

프로그램명	교육내용
A. 겜들이 구하기	게임과 놀이 / 게임의 이해 / 겜들이 구하기
B. 게임 안으로	게임과 놀이 / 게임의 이해 / 겜들이 구하기 게임 몰입 발생 요소 이해 / 게임 이야기 이해
C. 게임 밖으로	게임과 놀이 / 게임의 이해 / 겜들이 구하기 게임 몰입 발생 요소 이해 / 게임 이야기 이해 현실과 가상현실 / 게임소비 / 게임 기획
D. 교사, 학부모교육	청소년의 놀이문화와 게임미디어 이해하기

#### 3) 교육방법

- 교육 PPT 자료 구성
- 학생용 워크시트 활용

## 사업결과 지역별 참여학교 및 참가자 현황

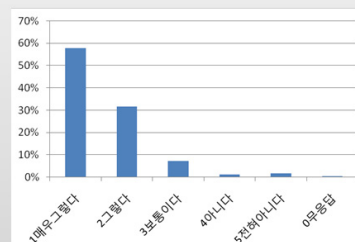
### 1. 지역별 참여학교 및 참가자 현황 - 지역 현황

지역	학교수	학생 수(연)
서울	115	23,051
경기	34	5,201
충청	43	3,715
강원	19	1,687
전라	101	16,796
경상	191	20,417
총계	503	70,867

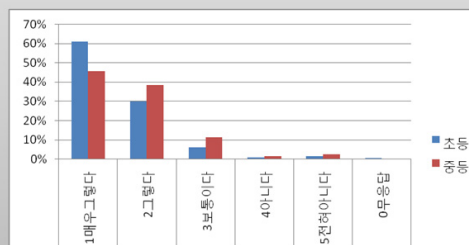
## 사업결과 교육 만족도 및 효과성

### 2. 교육만족도

- 전체 만족도 90%



- 학년별 만족도  
초등 91%  
중등 84%

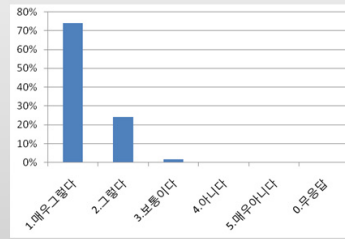


## 사업결과 교육 만족도 및 효과성

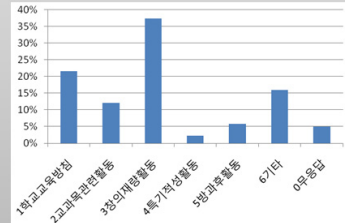
### 2. 교육만족도

[교사]

- 교육 내용 만족 98%



- 교육 참가 이유  
창의재량활동 37%

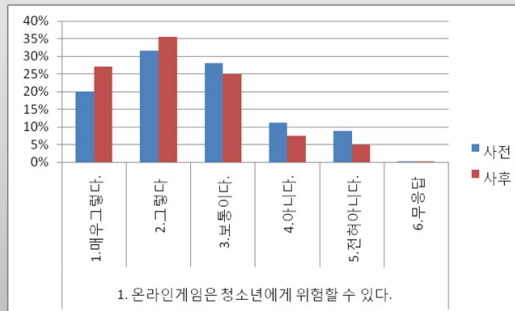


## 사업결과 교육 만족도 및 효과성

### 3. 교육 효과성

- 온라인 게임 인식변화

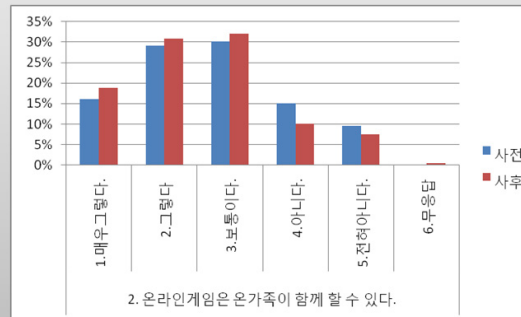
1) 온라인 게임은 청소년에게 위험할 수 있다.



## 사업결과 교육 만족도 및 효과성

### 3. 교육 효과성

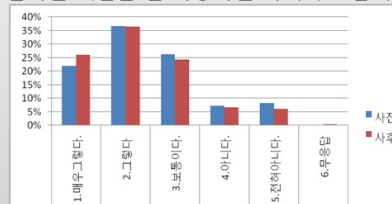
- 온라인 게임 인식변화
- 2) 온라인 게임은 온가족이 함께 할 수 있다.



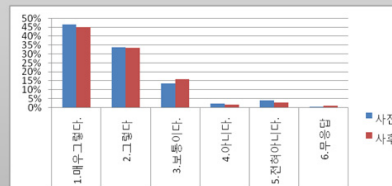
## 사업결과 교육 만족도 및 효과성

### 3. 교육 효과성

- 온라인 게임 인식변화
- 3) 온라인 게임을 잘 사용하면 나에게 도움이 될 수 있다.



- 4) 온라인 게임을 너무 많이 하거나, 잘못 사용하면 나에게 해가 된다.







# 찾아가는 게임문화교실-학교 현장 적용 사례

정 연 실 교사

(서울이문초등학교, 게임안으로 게임밖으로 공저)





# 학교, 게임을 말하다

- <찾아가는 게임문화교실>현장적용사례

정연실

서울이문초등학교 교사

## 1. 들어가면서

게임은 놀이 문화의 하나이다. 형태와 내용의 차이는 있지만 우리는 누구나 게임을 즐기고 있으며 그것으로부터 즐거움을 얻으며 때론 게임을 하면서 사회화되어 가기도 한다. 과거 게임 기기가 발달하지 않았을 때는 작은 장난감 하나를 통해서도 게임은 이루어졌고(뽀주사위 놀이 같은 보드게임의 예), 동네 문방구 앞에 쪼그리고 앉아 하던 미니 게임기나 오락실의 게임기 등은 어린이들의 발걸음을 오랫동안 붙잡던 기기들이었다. 이후 컴퓨터의 보급과 다양한 게임기의 등장으로 집에서 혼자서도 게임을 할 수 있게 되었고 인터넷의 발달로 이제는 물리적인 제약을 뛰어넘어 다양한 장르의 게임을 여러 사람들과 즐길 수 있게 되었다.

게임이 사람들(특히, 어린이와 청소년들)의 일상에 많은 영향을 미치고 있다는 것은 누구나 알고 있는 사실이다. 인터넷의 발달은 어린이들이 보다 다양한 장르의 게임을 즐기도록 만들었으며 최근 스마트폰의 보급으로 게임 이용에 대한 폭은 더욱 더 넓어졌다. 그리고 게임에 대한 사람들, 아니 어른들의 우려는 더욱 더 커지고 있다. 게임이 주는 유익과 그것이 주는 해악 사이에서 고민하게 되는 것이다. 이는 게임을 좋아하는 어린이를 둔 가정에서는 게임으로 인한 갈등이 일어나게 되고, 심각하게는 이러한 갈등의 수준이 아닌 과몰입과 중독으로 인한 문제행동으로 연결되기도 하기 때문이다.

이러한 현상을 살펴 볼 때, 가정이나 학교에서는 ‘게임’의 문제를 두고 어린이, 청소년들과 이야기하는 것이 당연하다. 그러나 우리의 교육환경에서 ‘게임’을 이야기 할 때는 언제나 “하지 마라!”가 전제가 되는 중독예방교육의 수준을 넘지 못하고 있다. 물론 과몰입과 중독예방교육은 아주 중요한 교육이다. 그러나 그 이전에 게임이 무엇이며 그것이 가지고 있는 특징이 어떠한지 왜 우리는 게임을 좋아하는 것인지 학생들과 마음을 열고 이야기할 수 있는 교육이 필요하다. 또한 우리의 학생들이 접하고 있는 게임 문화가 어떤 모습이며 무엇에 영향을 받고 있는지, 그리고 그

속에서 자신은 어떤 모습으로 게임을 이용하는지 스스로를 살피고 돌아볼 수 있는 시간을 제공하고 다양한 관점에서 게임 문화 현상들을 살피는 능력을 길러주어야 한다.

교실에서 게임에 대해 이야기하는 것은 쉽지 않은 일이다. 먼저, 게임에 대한 교사의 열린 마음이 필요하고 지식도 필요하다. 그리고 여전히 우리는 게임에 대한 부정적 인식(걱정과 우려를 포함한)을 마음 바닥에 두고 있기 때문에 드러내 놓고 게임을 이야기하는 것을 꺼려한다. 혹여나 게임을 알지 못하는 학생들이 이로 인해 영향을 받을까 하는 생각 때문이다. 이 외에도 여러 가지 다른 이유로 게임은 편하지 않은 수업 주제이다.

이 어려운 주제를 가지고 2009년 2학기에 6학년 학생들을 대상으로 수업을 하였다. 물론 소수의 학생들을 대상으로 짧은 기간 교육을 하였기에 이 결과를 일반화하기에는 무리가 있다고 본다. 그러나 시행착오를 겪으면서 어린이들과 부딪혀 게임에 대해 실컷 이야기했던 수업의 내용들을 함께 이야기하면서 학교에서 게임을 가르치는 것의 필요성과 그 시작을 어떻게 할 것인가에 대한 고민을 함께 할 수 있기를 바란다. 또한 2010년 동안 진행되었던 <찾아가는 게임문화교실>의 학교 적용 방안에 대해서도 생각해 볼 수 있는 계기가 되었으면 한다.

## 2. 수업의 실제

### 1) 수업 소개

- 수업 형태 : 계발활동
- 수업 시간 : 주 1회 / 매주 목요일 6교시 (40분 수업)
- 참가 인원 : 6학년 12명 (남 9명, 여 3명)
- 학생의 특징 : 대부분 게임을 좋아하며 다양한 형태의 게임을 즐기고 있음  
게임 미디어 자체에 대한 관심이 많으며 제작에 대한 흥미도 매우 높음
- 수업의 내용 :
  - <수업 전> 설문을 바탕으로 한 대상 학생의 게임에 관한 의식 조사  
간단한 마인드 맵을 통한 게임과 관련된 생각 조사
  - <수업 시 > 총 8차시의 커리큘럼으로 구성  
게임과 관련된 지식, 이해 바탕의 수업 (2차시)  
게임 제작 수업 (6차시)

=> 수업 진행 시 전체 9차시로 수정  
 게임 제작 수업 7차시로 수정  
 <수업 후> 평가

2) 대상학생의 구체적 특징

수업 전, 대상학생의 게임 이용 실태 및 특성을 알기 위해 사전 설문조사와 함께 마인드맵을 통해 게임을 어떻게 인식하고 있는지 알아보았으며 그 결과를 정리, 해석하면 다음과 같다.

- 1) 대부분 학생들이 어렸을 때부터 게임을 접했고 게임을 즐겨하고 있었다.
- 2) 가정에서는 게임에 대해 부정적인 이야기를 하고 시간 조절에 대한 걱정을  
 -> 스스로도 시간 조절에 대해 걱정을 하고 중독에 대한 염려도 가지고 있음. 많이 하고 싶은 욕구 Vs 조절해야한다는 생각 이 항상 충돌
- 3) 게임 자체에 대해 재미있다고 생각하면서도 그것을 평가하는 부분에 있어서 조심스러움  
 -> 게임이 가진 문제점에 대해 때때로 심각하게 생각하기도 함
- 4) 다양한 게임에 대해 알고 있으며 레벨도 꽤 높은 수준을 가진 학생들이 있으나 실제로 게임이 가진 속성 등에 대해서 잘 이해하지는 못함  
 - 아이디 도용, 아이템 매매 등에 대한 불법성에 대해서 인식하지 못하고 있음
- 5) 게임 이용 태도에 있어서 타인과의 관계를 중요시 생각하는 듯하나 실제 대화 가운데에서 욕설, 게임 매너에 대한 이야기, 게임 중 불쾌한 경험 등을 이야기 할 때 게임 예절이 잘 지켜지지 않고 있음  
 -> 불쾌한 경험을 많이 당했으나 실제로 불쾌한 행동을 하기도 함
- 6) 게임을 이용하면서 드는 돈에 대해 비싸다고 생각하며 그럼에도 불구하고 더 많이 소유하고 싶은 욕구가 있음

따라서, 사전 조사를 통한 대상학생의 전체적 특징은 다음과 같다.

첫째, 학생들은 즐겨 이용하는 게임에 대해 많이 알고 있고 그것을 이야기하는 것을 좋아하였다.

둘째, 게임 등급제, 아이디 도용 문제, 게임이 주는 긍정적 및 부정적 요소에 대해 이미 알고 있는 부분도 있고, 나름대로 생각도 하고 있는 듯하나 실제적으로는 그것을 실천하는데 어려움이 있고 그 부분 때문에 갈등하고도 있다.

셋째, 게임 매너에 대해서 알고 있으나 실천하기 어려운 점을 인정하였다.

3) 수업의 내용

게임 수업 커리큘럼

차시	주제	활동내용	비고(준비물 등)
1	온라인 게임, 우리들의 놀이터	- 인터넷으로 할 수 있는 일 이야기하기 - 온라인 게임과 오프라인 게임의 차이점 알기 - 온라인 게임의 장점 - 온라인 게임관련 캠페인 광고 만들기	교재 색지 또는 도화지 색연필, 사인펜
2	당당한 게이머가 되고 싶어요-겜돌이 구하기	- 공략집의 필요성 - 아주 특별한 공략집 소개 / 실제 상황과 비교하여 이야기하기 - 겜돌이 구하기 게임의 방법 소개 - 겜돌이 구하기 게임 - 겜돌이 퀴즈	교재 겜돌이 게임 놀이판 캐릭터 말, 풀, 가위, 고리 PPT자료
3	게임을 만들자1-게임제작의 조건	- 댓글 읽고 게임의 유익한 점 찾기 - 기능성 게임 이해하기 - 게임 제작회사에 도착한 편지 소개: 게임의 조건 이해하기 - 간단한 게임 기획서 만들기(함께)	교재
4	게임을 만들자2-시나리오를 쓰자	- 모둠 별로 게임 시나리오 쓰기 - 줄거리, 캐릭터, 규칙, 미션, 아이템 등 선정하기 -> 발표 - 평가하기 - 제작할 게임의 시나리오 선정하기	교재 시나리오 사례 미리 소개
5	게임을 만들자3-미션(퀘스트)을 찾아라!	- 게임의 세부 시나리오 만들기 - 역할 분담 - 단계 정하기, 미션, 캐릭터, 아이템 그리고 설명하기	A4용지 교재
6-7	게임을 만들자4-단계계를 맞추자!	- 게임의 단계 살펴서 순서 살펴 보기 - 단계 수정하기 - 재미있는 미션, 적절하지 못한 미션 등 수정하기 - 미션 맵 완성하기 - 게임에 필요한 음악 찾기	A4용지 교재
8	게임을 만들자5-게임을 평가해요	- 게임 평가하기 : 역할 분담(여러 사람의 입장에서 평가하기) - 평가 내용 정리하기 - 수정할 부분 살펴보기 - 실제 게임과의 차이점 살펴 보기	교재
9	게임을 만들자6-우리 게임을 소개합니다	- 게임 서비스 방법 결정하기 - 게임의 특징, 홍보 방법 결정하기 - 서비스 상품 개발하기 => 모둠별 활동 - 게임제작 후기 / 평가하기	교재 카메라 색지 사인펜, 색연필

## 4) 전체적인 평가

## 가. 게임에 대한 인식의 변화

첫째, 학생들은 게임에 관한 다양한 지식 습득할 수 있었다. 온라인 게임에 대한 개념과 특징을 이해하였고, 특히 온라인 게임이 다른 게임과 어떤 차이가 있으며 어떠한 이유로 더 몰입하는지 알게 되었다.

둘째, 안전하게 게임을 할 수 있는 방법에 대한 이해하게 되었다. 겜들이 게임을 통해 게임과 관련된 법, 규칙, 예절, 이용 방법 등을 쉽고 재미있게 익혔으며 OX 퀴즈 풀이를 통해 확인해 봤을 때 대부분 이해하고 정답을 알게 되었다. 특히, 게임등급, 저작권, 아이디 도용, 아이템 매매 등에 대해 생각 없이 했던 부분에 대해 새롭게 알게 되었다고 학생들 스스로 이야기하였다.

셋째, 기능성 게임에 대해 알게 되었다. 평소에 들어 본 적도 없고 접하지도 못했던 기능성 게임에 대한 지식을 얻게 되었으며 기능성 게임의 종류, 목적 등을 이해하였다.

넷째, 게임 산업과 제작과정에 대한 이해하게 되었다. 특별히 전체 수업의 큰 틀을 담당한 게임 제작 수업을 통해 게임을 만드는 사람들이 어떤 과정을 통해 게임을 만드는지 알게 되었다. 또한 학생들은 그들의 생각보다 게임 제작 과정이 어렵고 많은 부분을 생각해야 한다는 점에 대해 놀라기도 하고 힘들어하기도 하였다. 그리고 수용자의 입장에서 게임을 이용하면서 당연히 요구해야 할 것과 기업의 입장과 산업적인 면에서 알아야 할 것에 대해서도 이해하게 되었다. 이는 비단 게임에 국한된 것이 아니라 미디어 산업 전반에 대한 이해를 할 수 있는 기초가 되기도 했다. 예를 들어 환경을 주제로 한 게임을 제작할 경우에 환경 단체의 요구, 학부모, 게이머인 학생, 투자 광고주, 게임 회사의 입장, 게임등급위원회 등의 요구를 모두 수용해야 했기 때문에 다양한 평가가 이루어 질 수 있다는 것을 경험했으며 이들 간의 관계에 관심을 가지게 되었다. 따라서 자신들이 이용하고 있는 게임이 다양한 이해관계에 의해서 많은 것들이 고려되어지고 있음을 깨닫게 되었다.

다섯째, 온라인 게임에 있어서 캐릭터, 시나리오, 미션 등이 어떻게 서로 역할을 하고 있는지 알게 되었다. 학생들은 대부분 실제 제작 과정에서 이 부분이 가장 어려웠고 힘들었다고 이야기 하였다. 주제에 어울리는 이야기를 만드는 것도, 미션을 창조하는 것도 어려운 부분이었으며 이러한 작업이 상상력을 동원하고 창의력을 발휘해야 한다는 것을 알게 되었다. 또한 그것을 표현하기 위해서는 이야기 만들기, 글쓰기 등의 연습들이 필요한 것이라는 것을 깨달았다. 그러나 학생들은 어렵고 힘

든 과정에서도 이러한 요소들이 서로 연결되어 하나의 게임을 만들어 내는 것에 재미를 느끼는 모습을 보였다. 그리고 실제 자신들이 즐겨 이용하는 게임에서 이러한 요소들을 살펴보는 계기가 되었다.

#### 나. 게임 예절에 대한 이해와 태도 변화

첫째, 게임 이용 습관과 태도에 대한 점검하였다. 자신들의 경험을 바탕으로 게임에서의 불쾌한 상황을 이야기하고 이를 극복할 수 있는 방안에 대해 토론하였는데, 처음에는 자신들은 게임 예절을 잘 지키고 피해를 본 사람들이라는 이야기를 많이 했다. 그러나 실제로 토론을 하면서 스스로도 게임 예절을 잘 지키지 않게 된 이야기를 솔직하게 하게 되었다. 간단한 캠페인 광고를 만들어봄으로써 실제 게이머들이 생각하고 고쳐야 할 부분에 대해 이야기 하였고 게임이 주제와 메시지를 담고 있는 미디어임을 인식하게 되었다.

둘째, 게임 소비자로서의 자세를 되돌아보게 되었다. 무료 게임에서 이윤을 얻기 위해 PPL, 배너광고, 아이템 판매 등을 함을 알게 되었다. 실제로 제작 수업을 통해 기업의 입장에서 게임을 어떻게 서비스할지 생각해 보는 시간을 가졌었다. 여러 가지 의견이 있었지만 대부분 초등학생을 대상으로 한 게임이라면 무료 게임을 만들되싼 가격에 아이템을 구입할 수 있도록 해야 한다고 말하였다. 그리고 나머지는 PPL을 통해 수입을 만들어야 한다고 이야기를 하였다. 자신들의 게임 이용습관을 돌아보며 실제로 아이템을 구입하면서 캐시 구입에 문제가 많았음을 자연스럽게 말하였다. 또한 비싼 아이템을 구입하고 싶은 욕심이 많이 있었다는 사실도 솔직하게 이야기하는 모습을 보였다.

셋째, 게임 시간과 태도에 대한 점검하게 되었다. 겜들이 게임과 게임 과몰입에 관한 수업 이후 스스로 자신에 대한 과몰입 정도를 점검하였다. 특별히 잠재적 위험군에 속하는 경우가 많았으므로 조절해서 게임을 할 필요를 스스로 느꼈다. 그리고 게임 제작 경험의 이후 게임을 이용하면서 주제와 메시지에 대해 살펴보게 되었으며 등급에 맞는 게임인지 살펴보게 된다고 이야기하는 학생들이 많았다.

#### 다. 게임제작수업의 특징과 제언

첫째, 게임제작수업은 게임스토리과 규칙이 맞물리는 창의적인 수업이다. 시나리오를 구체화 하고 단계에 맞게 미션을 만들어 넣는 것은 매우 어려운 활동이었다. 학생들이 많이 어려워하였으므로 수업을 수정하여 시나리오에 자신 있는 학생들이 모



여서 시나리오와 미션을 완성할 수 있었다. 그러나 이야기를 주제에 맞게 만들어 내는 활동을 통해 창의적인 사고를 유도하게 된 점은 매우 효과적이었다고 볼 수 있다.

둘째, 협동학습이 매우 중요하다. 제작 수업에서는 학생들마다 강점과 약점이 있으므로 모둠 구성을 할 때 유의해야 한다. 그것을 고려하지 않고 시작한 수업에서 처음에는 엉망이던 시나리오와 미션이 시나리오팀, 사운드팀, 캐릭터 개발팀으로 나누어 수업을 하였을 때 즐겁고 효과적인 수업이 되었다. 실제로 팀을 제대로 조직하지 못하고 각 단계별 미션을 모두 참여 시켰을 때 집중하지 못하는 학생들 때문에 수업 분위기가 어수선해지고 심지어 서로 다투기까지 하는 일이 발생하였다. 그러나 학생들이 각자 자신 있는 팀에 참여하게 되자 협동심이 높아지고 즐거운 분위기로 수업하게 되었다.

셋째, 주제에 대한 학습의 효과가 발생하였다. 환경 문제를 주제로 한 게임 만들기의 경우 환경 문제, 환경 운동에 대한 기본 지식이 필요한 것은 당연하였다. 특히, 대륙별 이야기를 만들기로 하였기 때문에 각 대륙의 환경문제와 이를 해결하기 위한 환경운동 단체의 활동내용 등을 조사하였다. 학생들 스스로 의지를 보이며 비교적 깊이 있는 자료 조사가 이루어졌다.

넷째, 게임제작수업은 흥미로운 수업이었다. 게임을 좋아하는 학생들이 게임을 만드는 과제이므로 전반적으로 수업의 분위기가 들떠 있었다. 게임 자체에 대해 이야기하는 것도 즐겁고 게임에 대한 자신들의 지식과 경험을 나누는 것도 즐거워하였으며 매 시간 기대가 가득했다. 물론 게임을 제작한다고 했을 때 실제 프로그래밍이 가능할 거라 생각했다가 기획 단계까지 임을 알고 실망하기도 하였지만 복잡한 기획단계, 평가 단계를 통해 게임 제작과정이 굉장히 흥미로운 과정임을 느끼게 되었다. 또한 미션이 만들어지고 평가가 이루어지면서 자부심을 가지게 되었다. 이러한 게임을 이용한 수업은 쉽게 흥미를 유발할 수 있으며 개별 학생의 강점과 약점이 파악된 상태에서 수업이 이루어진다면 좋은 효과를 보리라 여겨진다.

### 3. 나오면서

학년 초에 미디어부를 시작하면서 학생들에게 간단한 설문조사를 하였다. 이 곳에서 배우고 싶은 것을 써 보라고 했을 때 대부분의 학생들이 게임, UCC제작과 같은 의견이 많았다. 사실 미디어 교육에서 가르쳐야 할 것들은 매우 많다. 교사가 자신 있는 것, 교사가 이야기하고 싶은 것을 물론 전달해야겠지만 그들이 배우고 싶은 것, 그들이 정말 궁금한 것들에 대해서도 이야기해야겠다는 생각에 2학기 전체 수업의 주제를 게임으로 채웠던 시간들이었다. 함께 솔직한 이야기를 나누고 함께 시행착오도 겪으면서 학생들과 굉장히 가까워짐을 느꼈다. 교실에서 게임에 대해 이야기하고 몇 시간의 게임문화교실이 학생들의 게임 인식 태도, 이용 태도를 갑자기 변화시키지는 않는다고 생각한다. 모두가 알다시피 습관이 변하고 태도가 바뀌는데는 시간이 필요하고 주변 환경 모두의 도움이 필요하기 때문이다. 그럼에도 불구하고 게임과 게임문화에 대해 학교에서 이야기할 수 있는 자리를 마련하는 것은 매우 중요하다고 본다. 그것은 가정에서 그리고 교과서에서 이야기하지 않는 게임에 대해 학생들이 배울 수 있는 곳은 없기 때문이다.

우리는 모두 자신의 놀이 문화에 대한 각자의 생각을 가지고 있다. 무엇이 재미있는지 왜 즐거움을 느끼는지 누군가가 관심을 가져주고 그것에 대해 이야기할 기회를 준다면, 사실 그것을 이야기한다고 해서 문제가 발생하지는 않을 것이라 생각한다. 또한 그것은 소통의 도구가 되어 교사와 학생 간, 학생과 학생 간의 관계를 밀접하게 만들리라 여겨진다. 여전히 많은 연구가 필요하고 다양한 교육적 시도가 이루어져야 하겠지만 ‘게임’이 우리와 우리 학생들의 관심거리라면, 이제 학교도 마음을 열고 용기를 내어 게임을 이야기해야 하지 않을까 생각해 본다.

# 창의적체험활동으로서 찾아가는 게임문화교실 프로그램 운영 모델 제안

조 희 원 실장  
(서울시립청소년미디어센터)





# 찾아가는 게임문화교실 창의적 체험활동 운영모델

■ 조희원 / 서울시립청소년미디어센터



## 목차



1

창의적 체험활동의 의의

2

2009 개정 교육과정

3

창의적 체험활동 교육과정

4

찾아가는 게임문화교실 운영모델

## 1. 창의적 체험활동의 의의



- ❖ 교육과정 개편에 따른 청소년활동의 적용
- ❖ 교육정책과 청소년정책의 파트너십 체계 정립  
: 교육계와 청소년계의 연계를 통한 시너지 효과 제고
- ❖ 정책적, 이론적 관점 -> 실천적, 현장중심적 관점으로
- ❖ 교육정책과 청소년 활동에 대한 사고전환  
: 청소년활동 현장과 학교의 협력적 관계 정립

## 2. 2009 개정 교육과정



## 2009 개정 교육과정 개정 방향



미래사회가 요구하는 창의 인재 양성

개정방향

학습의  
효율성  
제고

배려와  
나눔을  
실천하는  
인성교육  
추구

학생의  
핵심  
역량  
강화

학교의  
다양화  
유도

### 1. 학기당 이수 교과목 축소 → 학습 효율성 제고



현황

이수 교과목 수 과다

- 초등 고(주당 10개)
- 중/고(주당 11~13개)

학습효율 저하

- 학습 부담 과중
- 학습 흥미 감소

개선방안

학년군+교과군 도입

집중이수  
(유연한 교육과정)

- 학습부담 경감
- 학습효율성 증대

## 2. '창의적 체험활동' 도입→배려와 나눔 실천하는 인성교육 추구



- 세분화된 구성과 형식적 운영
- 국가, 지역교육청의 요구 과다

- 재량·특별활동 통합 & 시수 확대
  - ✓초/중학교 : 주당 평균 3시간
  - ✓고등학교 : 주당 평균 4시간
- 학교에 편성·운영 일임
  - ✓자율/동아리/봉사/진로활동
  - ✓개성신장, 여가선용, 창의성 개발 등

## 3. 기초 핵심 역량 강화를 위한 4개 영역 설정





#### 4. 교육과정 자율화를 통한 학교의 다양화 유도



##### 교육과정 운영 기본틀만 제시

학교 교육과정의 자율성 확대

학생의 적성과 소질을 고려한 맞춤형  
교육과정 운영

##### 엄격한 국가수준 규제

학교별 특성화교육 프로그램  
편성/운영 미흡

학교 및 지역 특성을 반영한  
탄력적인 교육과정 운영 제한

### 3. 창의적 체험활동 교육과정



## 2009 개정교육과정 교과 변경 내용



구분	2007 개정 교육과정	2009 개정 교육과정
비 교과활동	특별활동	창의적 체험활동
	창의적 재량활동	

## 창의적 체험활동이란?



"나눔과 배려를 아는 창의성,  
인성 겸비한 미래지향적 인재 양성"

### 창의적 체험활동 내용체계



영역	성격	활동
자율활동	학교는 학생 중심의 자율적 활동을 추진하고, 학생은 다양한 교육활동에 능동적으로 참여한다.	적응활동 자치활동 행사활동 창의적 특색활동
동아리활동	학생은 자발적으로 집단활동에 참여하여 협동하는 태도를 기르고 각자의 취미와 특기를 신장한다.	학술활동 문화예술활동 스포츠활동 실습노작활동 청소년단체활동 등
봉사활동	학생은 이웃과 지역사회를 위한 나눔과 배려의 활동을 실천하고 자연환경을 보존한다.	교내봉사활동 지역사회 봉사활동 자연환경 보호활동 캠페인활동 등
진로활동	학생은 자신의 흥미, 특기, 적성에 적합한 자기개발활동을 통하여 진로를 탐색하고 설계한다.	자기이해활동 진로정보탐색활동 진로계획활동 진로체험활동 등

### 중점사항



학생, 학급, 학년, 학교, 지역사회 특성에 맞게 학교에서 선택, 융통성 있게 운영



운영 및 지원 : “창의체험자원지도(CRM)”



1. 지역사회의 인적, 물적자원을 최대한 활용하기 위하여 창의적 체험활동 영역별로 활용 가능한 인사, 시설, 기관, 자료 등의 자원 실태를 파악하고, 다양한 활동 프로그램을 개발하여 창의적으로 운영한다.
2. 시·도교육청 및 지역교육청은 창의적 체험활동을 운영하는데 필요한 지도자, 보조자 등의 인적자원과 제반시설, 설비, 자료 등의 물적 자원 및 프로그램을 지원한다.
3. 시·도교육청 및 지역교육청은 창의적 체험활동 지도 자료 및 프로그램 개발·보급, 연수과정 개설, 연구학교 운영 등을 통하여 각급 학교의 창의적 체험활동 운영과 개선을 지원한다.

4. 찾아가는 게임문화교실 운영 모델



## 창의적 체험활동 <찾아가는 게임문화교실> 개요



### 활동개관

- 아동, 청소년의 올바른 게임 이용 교육과 게임 과몰입 예방
- 게임 리터러시 교육을 통한 현명한 게임 소비자 되기
- 올바른 게임문화교육을 통한 건전한 소통능력 기르기
- 게임 문화교육을 통한 바람직한 또래 문화 경험하기

### 활동목표

- 게임을 바르게 이해하고 그 특성을 이해한다.
- 게임을 둘러싼 다양한 현상과 문제점을 이해한다.
- 게임산업과 게임 이용자의 관계를 이해한다.

### 기대효과

- 게임의 특성과 게임의 문제점을 나의 생각으로 표현할 수 있다.
- 온라인 게임에서의 올바른 에절을 실천할 수 있다.
- 게임산업의 구조를 이해하고 구성원의 다양한 역할을 자기주도적으로 탐색할 수 있다.
- 문화의 생산자로서의 청소년의 역할을 인지하고 게임 역기능을 예방할 수 있다.

## 찾아가는 게임문화교실 창의적 체험활동의 영역



영역	내용	주요활동 개요
자율활동	- 게임문화에 대한 청소년 스스로 탐색과 인식 - 능동적, 자발적 참여를 통한 게임 소비자로서의 역량 강화를 유도하고 있음	- 게임의 속성 이해 - 게임 과몰입(중독)의 문제점 이해 - 건전한 게임문화 이해
진로활동	- 게임산업과 게임 생산자에 대한 이해 - 게임관련 직업에 대한 탐색을 통한 진로체험	- 게임 제작의 이해 - 게임 산업의 이해 - 게임 소비자의 이해

### 창의적 체험활동 <찾아가는 게임문화교실> 개요



내용영역	관련교과	활동대상	활동단위	활동장소	운영방식	지도자유형	활동횟수
과학기술 인문사회 예체능 통합	국어 사회 도덕 기술가정 미술	초 등 중 등	학급 (25명내외)	학교	연중 정기성	상근지도자 외부강사	18차시 (36시간)
지도시 유의점	-게임에 대한 선행적 이해 수준 파악 - 시청각 자료 활용을 위한 기자재 점검과 준비 필요 - 활동 전 조별작업을 할 수 있도록 활동 공간 확보와 정리						

### 창의적 체험활동 <찾아가는 게임문화교실> 개요



교수.학습방법 & 전략	하위 목표영역	청소년 핵심역량 영역	평가방식
강의식 소그룹 & 대그룹 학습 문제해결학습 상황학습 개념형성 문제정의,원인,결과 찾기 확인,추론,해석하기	지식 인식 기능 태도 참여	자아역량 (자기통제 & 갈등조절)  문제해결역량  시민성 역량	포트폴리오평가 - 워크북 결과물 - 발표참여도 - 활동 만족도 - 게임행동진단

## 창의적 체험활동 <찾아가는 게임문화교실> 교육과정



대단원	소단원	창의적 체험활동 영역	주요 관련 교과
1. 게임과 놀이	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 놀이의 이해</li> <li>- 게임의 특징과 역사</li> <li>- 게임의 장단점</li> <li>- 온라인게임과 가상현실</li> </ul>	자율활동(적응활동) 진로활동(자기이해활동)	<국어> - 미디어의 특성, 기능 말하기 - 토론에 대한 상대주장, 근거 판단하기
2. 게임과 이야기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임의 장르와 이야기요소</li> <li>- 게임이용자의 태도</li> <li>- 게임의 영향력</li> <li>- 게임 캐릭터 알아보기</li> </ul>	자율활동(적응, 자치활동) 진로활동 (자기이해, 진로정보탐색활동)	<국어> - 말하기/듣기/쓰기/읽기 <도덕> - 우리, 타인, 사회 관계 - 게임 과몰입(중독) 예방
3. 멋진 게이머 되기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임산업</li> <li>- (게임제작자와 게임회사)</li> <li>- 게임소비</li> <li>- 온라인 게임의 규칙과 예절</li> <li>- 건전한 게임문화 만들기</li> </ul>	자율활동(자치, 행사활동) 진로활동 (자기이해, 진로정보탐색)	<사회> - 정보화 시대의 생활 - 첨단기술과 산업 발달 <도덕> - 우리, 타인, 사회 관계 <기술가정> - 정보통신기술 - 청소년의 이해 - 청소년 생활과 문화
4. 게임을 만들자	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 좋은 게임/기능성 게임</li> <li>- 게임제작의 조건</li> <li>- 게임 시나리오 구성하기</li> <li>- 게임 평가하기</li> <li>- 게임제작 소감 나누기</li> </ul>	자율활동(창의적 특색활동) 진로활동 (진로계획, 진로체험활동)	<국어> - 논리적 글쓰기, 말하기 - 정서적 표현 언어 훈련 <미술> - 미적 체험과 표현

## 창의적 체험활동 <찾아가는 게임문화교실> 교육과정



대단원	소단원	활동전략	활동의의
1. 게임과 놀이	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 놀이의 이해</li> <li>- 게임의 특징과 역사</li> <li>- 게임의 장단점</li> <li>- 온라인게임과 가상현실</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 놀이의 관점에서 게임 정의하기</li> <li>- 게임의 장단점 인식, 비교하기</li> <li>- 가상현실에 대한 가치 태도 판단하기</li> </ul>	놀이의 관점에서 바라보는 게임에 대한 접근을 통해 지식 획득
2. 게임과 이야기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임의 장르와 이야기요소</li> <li>- 게임이용자의 태도</li> <li>- 게임의 영향력</li> <li>- 게임 캐릭터 알아보기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임의 이야기 이해를 통한 게임 과다이용의 문제와 태도 인식하기</li> <li>- 게임을 활용한 가치 태도 표현하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임을 통한 사회환경 인식</li> <li>- 게임에 대한 자기성찰적 태도에 대한 표현력 형성</li> </ul>
3. 멋진 게이머 되기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임산업</li> <li>- (게임제작자와 게임회사)</li> <li>- 게임소비</li> <li>- 온라인 게임의 규칙과 예절</li> <li>- 건전한 게임문화 만들기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임산업과 게임 소비 문제에 대한 가치판단 및 자기 통제 역량 강화하기</li> <li>- 자기주도적 게임 문화 형성에 대한 참여 태도 기르기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 건전한 게임문화 형성을 위한 게임산업에 대한 지식 획득</li> <li>- 바람직한 민주시민의식 고찰</li> </ul>
4. 게임을 만들자	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 좋은 게임/기능성 게임</li> <li>- 게임제작의 조건</li> <li>- 게임 시나리오 구성하기</li> <li>- 게임 평가하기</li> <li>- 게임제작 소감 나누기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임제작 기능 습득과정을 통한 자기성찰적 태도 기르기</li> <li>- 건전한 게임문화 형성을 위한 정보 제공하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임생산과 소비에 대한 균형적 태도와 지식 획득</li> <li>- 폭넓은 게임산업에 대한 이해와 정보 획득</li> </ul>

## 창의적 체험활동 <찾아가는 게임문화교실> 평가



영역	평가 요소
학생 평가	-학생용 워크북 결과물 평가 -활동참여 만족도 & 효과성 평가 -게임행동진단평가
강사 평가	-참여 학생 태도 평가 -활동 환경 평가 (시간운영, 공간, 활동 준비 등 제반 운영 평가) -활동 운영 평가 (활동시수, 참여인원의 적정성, 학교와의 유기적 협조 관계 등)
교사 평가	-학교교육과정과의 연계성, 적합성 평가 -참여 학생의 태도, 활동전후 변화에 대한 평가 -강사평가 (강사의 활동 만족도 평가) -활동운영평가 (활동시수의 적절성, 참여인원의 적정성, 활동 준비 자원 등)
운영 평가	-창의적 체험활동의 기본 영역 & 목표 충실도 평가 -창의적 체험 과 학교교과과정의 연계성 & 시너지 효과성 평가

감 사 합 니 다





---

## 제1회 찾아가는 게임문화교실 공개 세미나 자료집

---

발 행 : 한국콘텐츠진흥원  
(121-270) 서울시 마포구 상암동 상암동길 250-15  
TEL : 02-3153-1210

기 획 : (재)청예단

편 집 : 서울시립청소년미디어센터

인 쇄 : 2011년 1월 18일

인쇄처 : 사회문화사 (02-737-2400)

---

\* 본 원의 사전 승인 없이 내용의 일부 혹은 전체를 사용하는 것을 금합니다.

---