

꿈꾸는 교실

▶ **초고속 릴레이 게임으로 협업을 배우다**
- 막대잡기 원형 릴레이 게임



고민의 시작

진로교사로서 지금까지 다른 교과와 연계된 진로수업의 실현 가능성을 지속적으로 모색해왔다. 그 결과, 다른 교과수업과 자연스럽게 융합된 진로교과 관련 내용일수록 학생들에게 더 깊이 가 닿고 머릿속에도 효과적으로 각인된다는 사실을 확인할 수 있었다. 그리고 어쩌면 당연한 얘기이겠지만, 게임요소를 가미한 수업모델일수록 학생들의 관심과 참여도가 높다는 것을 경험하였다. 그래서 게임기반 학습(게이미피케이션)에 관심을 가지고 일반교과 연계 진로수업에 적용하려는 시도들을 꾸준히 해왔다. 그러던 중, 인지학습적 요소를 많이 포함하는 일반적인 게임기반 수업 형태에 신체활동을 접목시킨 역동적인 융합형 진로수업이면 더 재미있고 학생들의 호응도 좋을 거라는 생각을 하게 되었다. 혈기왕성한 청소년들의 신체에너지를 발산시키면서 게임적 요소를 가미한다면 학생들의 몰입도를 높이는 진로수업이 가능하지 않을까? 이 수업의 구상은 이러한 고민에서 출발하였다. 이미 알려진 초등학생 대상의 신체놀이활동에 중등학교 수준의 진로교과 관련 물음을 가미하여 학생들의 성찰을 이끌어냄으로써 유익하고 흥미로운 수업을 만들어보았다.

본 수업을 통해 기를 수 있는 **진로역량**

협력적 문제발견 · 해결능력

▶ 이 수업에서 교육효과로서 가장 많이 기대되는 덕목이다. 주어진 과제를 더 효과적으로 수행하기 위해서는 모둠원들끼리 서로 머리를 맞대고 지혜를 모아야 한다.

의사소통능력

▶ 동시에 일사분란하게 움직여야 하는 게임의 특성상 모둠원들 간의 상호 의사소통능력은 필수적이다.

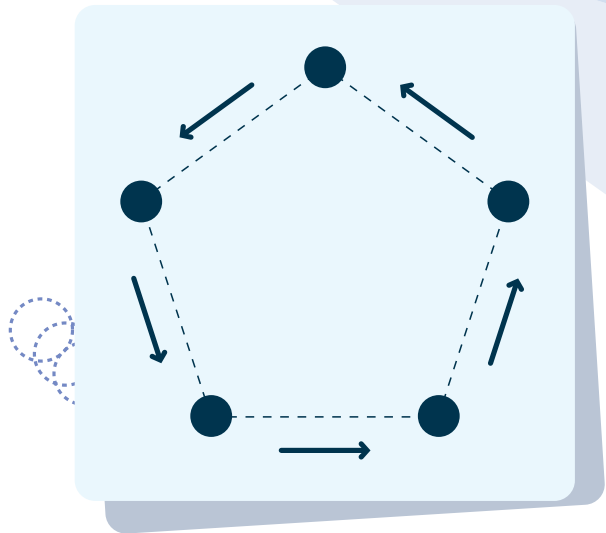
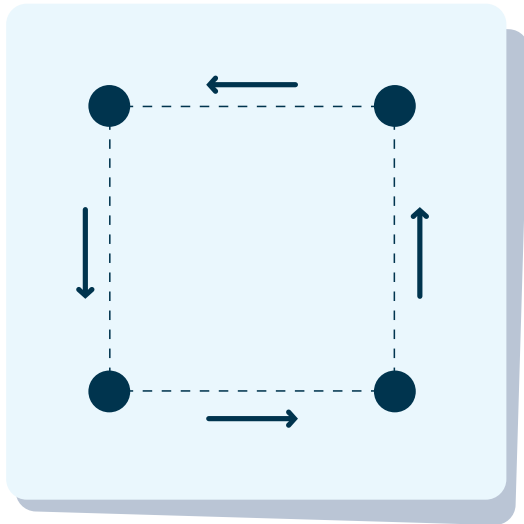
대인관계능력

▶ 이 게임기반 수업에서는 개인적으로 아무리 뛰어나도 다른 모둠원을 배려하지 않으면 목표달성이 어렵다. 특히, 민첩하지 못한 친구를 배려하는 마음자세가 필요하다.

수업 스케치



수업흐름	수업과정	수업활동내용
도입	수업셋팅 및 활동 내용 설명	<ul style="list-style-type: none"> ● 선생님이 체육관이나 운동장 바닥에 정사각형이나 정오각형 형태로 점을 표시한다. (그림1 참조) ● 학생들에게 게임의 규칙을 설명한다. (설명1 참조)
전개1	모둠 활동1	<ul style="list-style-type: none"> ● 4~5명으로 구성된 모듬의 구성원들이 한 팀이 되어 바닥의 표시된 점에 막대를 세워 잡고 선다. ● 모듬원들이 자신들의 약속된 구령에 맞추어 옆으로 이동하며 옆 사람의 막대가 쓰러지기 전에 잡는다. ● 모듬원 모두가 막대를 쓰러뜨리지 않고 잡는 성공이다. 최종 성공횟수를 잰다. (연속 성공 횟수)
전개2	모듬 활동2	<ul style="list-style-type: none"> ● 우승팀을 가리고 나서, 모듬별로 활동지를 배부하여 작성케 한다. (활동지 참조)
마무리	교사의 정리 멘트	<ul style="list-style-type: none"> ● 공동체 조직 안에서 개인의 역량만으로 달성하기 어려운 목표를 이루기 위해 협업과 상호 배려의 정신이 얼마나 중요한지를 이야기한다.



“ 게임하는 방법 ”

- ① 정사각형 혹은 정오각형 형태의 각 점들 간 간격(변의 길이)은 2.5m~4m 정도가 되도록 한다.
- ② 모둠원들이 각 점에 배치되어 그 점 위에 막대를 세워 손으로 잡고 선다.
- ③ 모둠원들 간에 약속한 구령으로 동시에 한 방향으로 이동하며 옆 사람의 막대를 잡는다.
(모든 모둠원들이 옆으로 이동하며 한 사람도 옆의 막대를 놓치지 않으면 1회 성공이다. 이때, 이동하는 모둠원들 중 엉덩이, 무릎, 손이 땅에 닿거나 넘어지면 실패로 처리한다. 한바퀴 돌아서 제자리로 올 때까지(4~5회시도) 한번도 성공하지 못하면 탈락 처리하고 다음 모둠이 시도한다.)
- ④ 4~5회의 시도 중에 한번이라도 성공하면 그때를 시작점으로 삼아 앞으로 연속으로 몇 번을 성공할 수 있는지 세어가며 게임을 계속 진행한다. 그리고 연속 성공 횟수가 가장 많은 팀이 우승팀이 된다.

진로교육적 요소와 연관 짓기

이 게임놀이는 본래 초등학교 학생들을 대상으로 고안된 놀이이다. 그런데, 이 게임을 중학생 1,2,3학년 학생들 모두를 대상으로 실행해보아도 학생들이 흥미를 느끼는 것은 마찬가지다. (물론 간격을 더 넓히고, 상황에 맞게 다소 변형을 가하는 지혜가 필요하다.) 고학년 학생들이일수록 이 게임을 더 잘 수행하기 위해 어떻게 해야 할지를 전략적으로 생각하는 경향이 강한데, 이 수업은 바로 이러한 전략적 사고 속에서 상호협력과 배려의 중요성을 스스로 터득하게 하고자 하는 데 목적을 두고 있다. 일면 단순해 보이는 놀이라 할지라도 어떻게 변형·응용하고, 어떤 질문을 던지느냐에 따라 훌륭한 진로수업의 수단이 될 수 있다.

함께 그리는 수업



이렇게 확대 운영해보고 싶었어요

이 게임기반 수업에서 학생들은 공동체 안에서 정말로 필요한 사람은 개인의 뛰어난 능력을 넘어 다른 사람과 조화롭게 협력하고 도움을 줄 수 있는 사람이라는 것을 깨닫게 된다. 그렇다면 그런 일반적인 깨달음을 자신의 과거 경험이나 주변의 사례를 떠올려 구체적으로 친구들 앞에서 발표해보는 것은 어떨까? 자신 혹은 누군가가 나름대로 개인적인 능력을 발휘했지만, 주변 친구들을 제대로 배려하지 못해서 또는 협력하지 않아서 아쉬운 기억으로 남게 된 사연들을 서로 나누어 보는 것이다. 점점 더 개인주의적 성향이 심화되고 인간관계가 파편화되어 가고 있는 요즘 공동체 의식과 연대의 중요성을 일깨우는 유익한 시간이 될 수 있을 것이다.

교사의 성장점

사실, 학생들에게 협업과 배려의 중요성을 일깨워주는 이 수업의 목표는 교사인 나 자신을 먼저 돌아보게 한다. 학생들의 성장을 돕는 교사 본연의 역할을 생각해 볼 때, 교사들 간의 유기적인 협력과 상호 배려는 단순한 권장 사항이 아니라 필수적인 요청사항이라고 보아야 할 것이다. 교직 문화 속의 개인들이 파편화되어 있고 상호 배타적이라면 이러한 수업은 어린 학생들의 눈에도 은연중에 위선적이고 공허하게 가 닿을 가능성이 높다. 그런 면에서, 학생들의 참여도를 높이고 흥미를 높이기 위해 교사들끼리 협력하는 교과간 연계 수업은 그 자체로서 학생들에게 좋은 모범 사례가 될 것이다.



학년 반 (체육교과 연계 진로 수업)

모둠원 이름:

1 모둠원들이 주어진 과제를 더 잘 수행하기 위해서는 어떤 전략이 필요할까요?
(자유롭게 적어보세요.)

2 이 활동을 통해 팀워크와 배려에 대해 더 느낀 것이 있다면 적어보세요.

3 한 공동체나 조직에서 공동의 목표를 달성하기 위하여 우리가 기억해야 할 점은 무엇일까요?

활동장면

