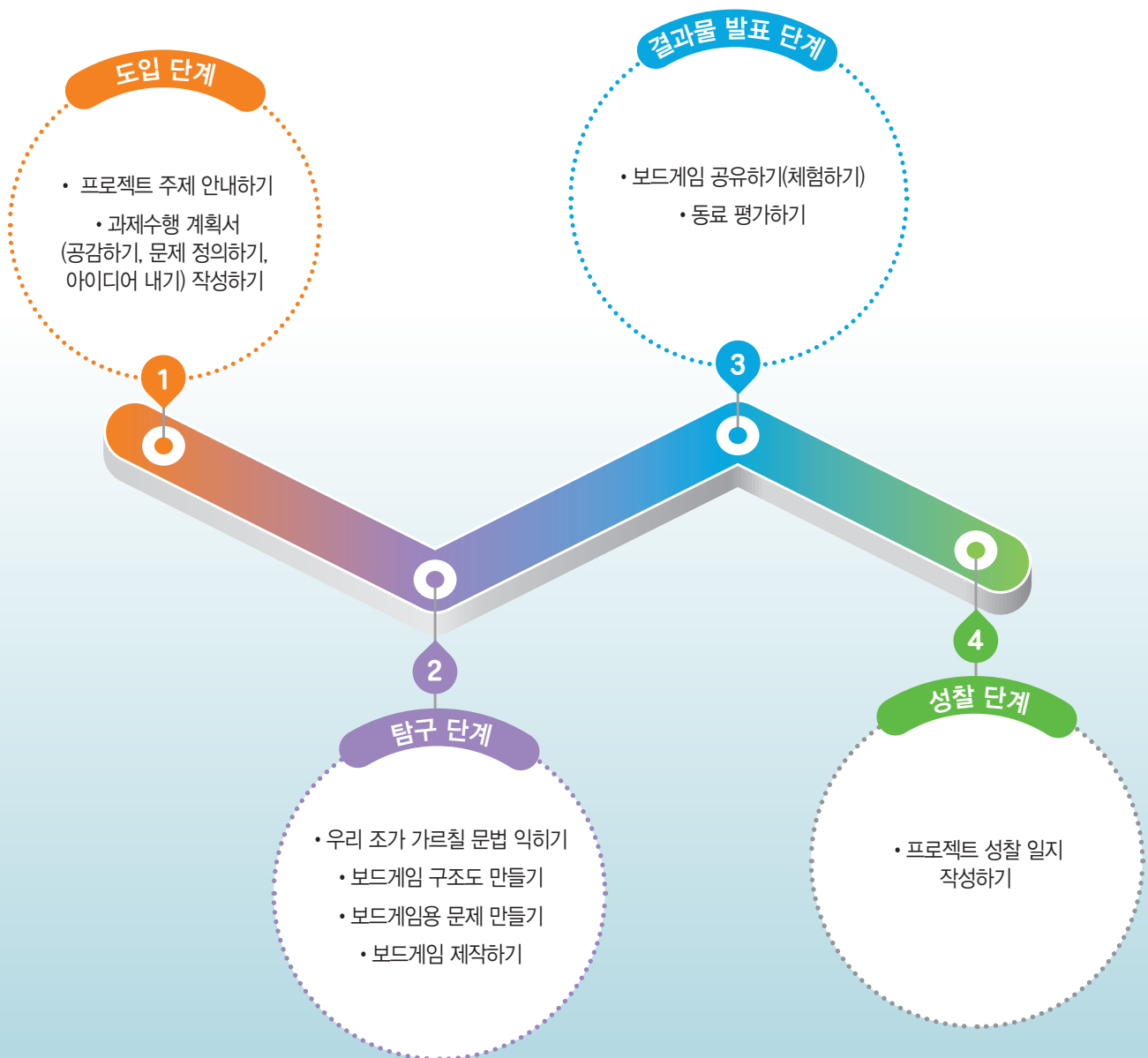


보드게임 만들기

1 수업 한눈에 보기



2 수업 개요

교과서 연계 단위	전 단위		차시	9차시
2022 개정 교육과정 성취기준	[9영02-03] 친숙한 주제에 관해 사실적 정보를 설명한다. [9영02-10] 적절한 전략을 활용하여 상황이나 목적에 맞게 말하거나 쓴다.			
영어과 핵심 역량	▣ 협력적 소통 역량 ▣ 지식정보처리 역량		▣ 자기관리 역량 ▣ 창의적 사고 역량	▣ 공동체 역량 ▣ 심미적 역량
탐구 질문	어떻게 하면 친구들에게 영어 문법을 쉽고 재미있게 가르칠 수 있을까?			
수행 과제	평가 목표 (Goal)	영어 문법을 익힐 수 있는 문제를 출제하고 문제를 활용하여 보드게임을 만들 수 있다.		
	역할(Role)	중학교 1학년 학생		
	청중/대상 (Audience)	동료 학생, 선생님, 원어민 영어 교사		
	문제 상황 (Situation)	영어 문법 공부를 힘들어하는 친구들이 많습니다. 친구들이 영어 문법을 쉽고 재미있게 공부하기 위한 보드게임을 만들고 보드게임을 활용하여 문법을 가르쳐 봅시다.		
	공개할 결과물 (Product)	영어 문법 확인용 문제, 친구들이 영어 문법을 익힐 수 있는 보드게임		
	평가 요소 (Standards)	학생들이 작성한 보드게임은 다음과 같은 기준을 만족해야 한다. － 과제 수행 계획의 적절성, 내용의 적절성 및 충실성, 언어 사용, 자료제시 방법, 자기 평가 및 동료 평가		
수업의 흐름	도입 단계	• 프로젝트 주제 안내하기 • 과제 수행 계획서(공감하기, 문제 정의하기, 아이디어 내기) 작성하기		
	↓			
	탐구 단계	우리 모둠이 맡은 문법 익히기	우리 모둠이 맡은 문법 익히기	
		프로토타입 구조도 만들기	보드게임 구조도 만들기	
		보드게임용 문제 만들기	보드게임용 문제 만들기	
		보드게임 제작하기	보드게임 제작하기	
	↓			
	결과물 발표 단계	• 보드게임 공유하기(체험하기) • 동료 평가하기		
	↓			
	성찰 단계	• 프로젝트 성찰 일지 작성하기 • 성찰 공유하기		

3 차시별 교수·학습 과정안

단계		차시	교수·학습 활동	유의 사항
도입 단계		1	<ul style="list-style-type: none"> • 프로젝트 주제 안내하기 <ul style="list-style-type: none"> – 프로젝트 수행 과제와 탐구 질문 안내 • 과제 수행 계획서 작성하기 <ul style="list-style-type: none"> – 공감하기, 문제 정의하기, 아이디어 내기 – 예비뼈기로 모듈별로 설명해야 할 문법 정하기 – 디자인 씽킹 절차에 따라 과제 수행 계획서 작성하기 <p>친구들이 어떤 보드게임을 좋아하고 문법을 공부하는 데 어떤 어려움이 있는지 등에 대해 공감 인터뷰를 이용하여 과제 수행 계획서를 작성하게 했다. 인터뷰 과정에서 학생들이 어떤 보드게임을 선호하는지 알 수 있었다. 이 설문 결과를 반영하여 보드게임 형태보다는 카드게임 형태의 결과물이 많이 나왔다. 여러 변형된 형태가 있을 수 있으나 일반적으로 적용되는 디자인 씽킹 절차는 다음과 같다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 공감하기(Empathize): 공감의 방법 <ul style="list-style-type: none"> – 인터뷰하기 – 직접 경험하기 – 관찰하기 2. 문제 정의하기(Define): 우리가 해결해야 할 문제가 무엇인지 정하기 3. 아이디어 내기: 문제 해결책 브레인스토밍 4. 프로토타입(시제품) 만들기(Prototype): 해결책 시각화 (간단하게 빠르게 만들기가 관건) 5. 테스트하기(Test): 고객의 니즈를 만족시키는지 테스트 후 부족한 부분은 수정 보완 (문제 정의 단계부터 다시 시작되는 경우도 있음) 	<ul style="list-style-type: none"> • 공감하기 단계를 통해 학생들이 프로젝트 수행 과제에 몰입할 수 있는 분위기를 마련할 수 있다.
탐구 단계	문법 익히기	1	<ul style="list-style-type: none"> • 우리 조에서 맡은 문법 선생님이 나눠준 자료 보고 공부하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 친구들에게 문법을 가르쳐야 하므로 정확한 용법을 익힐 수 있도록 독려한다. 선생님의 도움이 필요한 학생의 경우 적극적으로 도움을 주도록 한다.
	보드게임 문제 만들기	1	<ul style="list-style-type: none"> • 보드게임에 들어갈 문제 만들기 <p>다른 모듈에게 문법을 가르쳐야 하므로 문제나 답이 잘못될 경우 오개념이 생길 수 있다. 다른 단계에서는 학생들의 자율성을 허용하더라도 이 단계에서 모든 학생들이 자신이 낸 문제에 대해 명확하게 설명할 수 있도록 교사가 적극 개입하였다. (교사 피드백 필수)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 1차시 수업으로 진행하였으나 학생들의 상황에 따라 2차시로 진행하는 것도 가능하다. • (이는 매 차시 수업 진행에 적용된다. 모든 단계를 반드시 다 따라야 하는 것이 아니며 상황에 따라 특정 단계를 생략하고 진행할 수도 있다.)
	보드게임 구조도 만들기		<ul style="list-style-type: none"> • 보드게임 구조도(프로토타입) 만들기 <p>어떤 형태의 보드게임을 만들지 아이디어를 시각화 하는 단계이다.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 학생들이 아이디어를 충분히 나눌 수 있도록 분위기를 조성하도록 한다.
	보드게임 제작하기	1	<ul style="list-style-type: none"> • 보드게임 제작하기 <p>결과물의 퀄리티를 높이기 위해 몰입하는 학생들의 모습을 보며 실제로 쓰임이 있는 결과물이 학생들의 몰입을 이끌어낼 수 있었다. 제작에 시간이 많이 걸리기는 하지만 학생들의 주도성을 끌어내기에 시간을 투자할 만한 가치 있는 단계이다.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 이 단계에서 예상보다 시간이 많이 걸렸다. 미술이나 기술 교과와 협업하여 만들기 단계는 타 교과에서 진행하는 것으로 한다면 보다 효율적으로 시간을 활용할 수 있을 것이다.

결과물 발표 단계	2	<ul style="list-style-type: none"> •보드게임 공유하기(체험하기) <ul style="list-style-type: none"> - 각 조에 두 명은 남아서 설명하고 나머지 두 명은 다른 조로 이동해서 설명을 듣는다. 예를 들어, 1조-2-3-4-5-6-1 순으로 이동한다. - 동료 평가하기 2 라운드, 지난 시간에 이동했던 학생들이 이번에는 설명하는 역할을 수행하도록 한다. •동료 평가하기 <ul style="list-style-type: none"> - 둘 가고 둘 남기를 할 때 동료 평가지에 다른 조 보드게임에 대한 피드백을 적는다. 	<ul style="list-style-type: none"> •동시다발적으로 공유가 이루어지므로 자칫 소란스러워지지 않도록 주의를 주도록 한다. •문법 설명과 보드게임 체험이 동시에 이루어져야 하므로 모둠별로 설명할 시간을 충분히 주도록 한다. •상황에 따라 공유하기를 3차시로 진행할 수도 있다. •교사는 모둠별 공유 장면을 관찰하면서 문법 설명에 오류가 없는지 파악 후 프로젝트 마지막에 전체 설명을 하도록 한다.
성찰 단계	1	<ul style="list-style-type: none"> •프로젝트 성찰 일지 작성하기 <ul style="list-style-type: none"> - 프로젝트 전 과정 성찰하기 •교사의 디브리핑 <ul style="list-style-type: none"> - 필요한 경우 교사가 핵심적인 문법 내용을 설명하며 마무리한다. 	<ul style="list-style-type: none"> •성찰 일지 작성 후 공유하는 단계를 가지도록 한다. •프로젝트 수업은 동료평가와 성찰 단계가 필수임을 잊지 말자.

영어 교과 특성상, 프로젝트 수업을 진행하는데 평소 많은 어려움을 겪는다. 다양한 역량을 길러주는 프로젝트 수업을 기획하다 보면, 자칫 소위 말하는 영어의 4 skills(듣기, 말하기, 읽기, 쓰기)를 제대로 길러주는 수업을 하고 있는가 하는 회의가 들기도 한다. 교과서 내용을 다루면서도 학생들의 다양한 역량을 길러줄 수 있는 프로젝트를 고안할 수는 없을까 고민하던 중 문법 활용 보드게임 만들기 프로젝트를 기획하게 되었다. 한 학기 동안 다룬 문법 내용을 크게 6가지로 나누어 각 모둠에서 하나의 문법 포인트를 맡아 내용을 정리하고 그 내용을 활용하여 보드게임을 제작하도록 하였다. 보드게임을 만드는 과정에서 창의력, 자기주도 능력, 공감 능력 등이 길러짐과 동시에 공유하는 과정에서 여러 번 반복해서 내용을 설명하면서 영어 문법 또한 내 것으로 만들 수 있는 기회가 되기를 바라는 의도에서 이번 프로젝트를 기획하였다. 또한 기존에 사용하던 과제 수행 계획서를 변형하여 디자인씽킹 절차를 따른 과제수행계획서를 활용하였는데 이 과정에서 학생들의 공감과 아이디어 도출 과정을 더 체계적으로 끌어낼 수 있었던 것 같다. 보드게임이라는 소재 자체가 아이들의 흥미를 유발할 수 있어서 학생들의 적극적인 참여도 끌어낼 수 있었다. 교과서 진도 나가는 것이 부담스러워 프로젝트 수업을 시도하기 꺼리는 선생님의 경우 보드게임 만들기 프로젝트처럼 교과서 내용을 활용하여 프로젝트를 구성해 보기를 추천한다.

4 수행 평가 채점 기준표(배움 확인표)

영역	평정점 평가 요소	평가 준거		
		A	B	C
문법 활용 보드게임 만들기 프로젝트	과제 수행 계획의 적절성	프로젝트를 수행하기 위한 역할 분담, 자료 조사, 문제 해결책 모색 등의 계획을 체계적으로 잘 세움.	프로젝트를 수행하기 위한 역할 분담, 자료 조사, 문제 해결책 모색 등의 계획을 비교적 체계적으로 세움.	프로젝트를 수행하기 위한 역할 분담, 자료 조사, 문제 해결책 모색 등의 계획 수립이 미흡함.
	내용의 적절성 및 충실성	주제에 대한 이해가 충분하고, 주어진 핵심 표현 이외에 자신만의 표현을 적절히 사용하여 내용이 매우 충실함.	주제에 대해 이해하고 있고, 주어진 표현을 사용하여 내용이 충실한 편임.	주제에 대한 이해가 부족하고, 주어진 표현의 사용에 부적절한 면이 있음.
	언어사용	어휘 및 표현이 적절하고, 완성된 문장을 사용하며 오류가 거의 없음.	어휘 및 표현이 대체로 적절하고, 완성된 문장을 대부분 사용하며 약간의 오류가 있음.	언어 사용의 오류가 많아 내용을 전달하는 데 다소 어려움이 있음.
	자료 제시 방법	주제와 내용을 표현하는 자료 제시 방법이 창의적이고 명료함.	주제와 내용을 표현하는 자료 제시 방법이 이해 가능하고 대체로 창의적인 편임.	주제와 내용을 표현하는 자료 제시 방법이 무난하고 명료하지 않아 전달력이 떨어짐.
	자기 평가 및 동료 평가	자기 평가를 위한 성찰 일지를 성실하게 작성하고, 모둠 기여도가 높다는 동료 평가를 받음.	자기 평가를 위한 성찰 일지를 작성하고, 모둠 기여도가 비교적 높다는 동료 평가를 받음.	자기 평가를 위한 성찰 일지 작성성이 미흡하고, 모둠 기여도가 낮다는 동료 평가를 받음.

5 교과 세부 능력 특기 사항 기록 예시

- 비주얼씽킹의 특성을 잘 이해하고 비주얼씽킹 시각 언어를 익혀 프로젝트 과제 및 여러 수업 활동에서 내용을 시각화하여 표현하고 정리하는 능력을 발휘함.
- ‘문법 활용 보드게임 만들기 프로젝트’ 중 프로토타입 만들기 단계에서 보드게임 구조도를 비주얼씽킹 시각 언어를 활용하여 잘 표현하였으며 매시간 수업 활동 후 성찰 일지를 간략하게 적는 러닝로그 쓰기를 꾸준히 실천하여 자기관리 능력 및 정보처리 능력을 기름.
- ‘문법 활용 보드게임 만들기 프로젝트’ 과정에서 동료 간 인터뷰를 통해 공감 능력을 보여주었으며, 보드게임 제작 과정에서 창의적인 아이디어를 제공하여 모둠이 수준 높은 결과물을 완성하는 데 크게 기여함.
- ‘문법 활용 보드게임 만들기 프로젝트’에서 자신이 맡은 문법 요소를 보기 좋게 잘 정리하였으며 친구들이 알아듣기 쉽게 설명하여 친구들의 호응을 얻음.
- ‘문법 활용 보드게임 만들기 프로젝트’에서 자신이 설명해야 할 문법 요소를 성실하게 공부하여 보기 좋게 정리하였으며 친구의 설명에 경청하는 모습을 보임.

6 수업 자료 및 활동지

도입 단계

핵심 문법 활용
보드게임 제작 PBL

디자인씽킹 프로세스를 활용한 과제 수행 계획서 작성하기

1학년 반 조 모둠원:

우리 조가 맡은 문법:

공감하기(Empathize)	문제 정의하기(Define)	아이디어 내기(Ideate)
<p>주어진 상황 파악하기</p> <p>인터뷰, 관찰, 체험 등을 통해 고객의 입장을 이해하는 단계</p>	<p>우리가 해결해야 할 문제는 무엇인가요?</p> <p>ex) 어떻게 하면 _____이 _____하게 할 수 있을까?</p>	<p>문제 해결을 위한 아이디어 내기</p>

탐구 단계

우리 조에서 조사해 오고 공부한 내용	보드게임 구조도 - 프로토타입 만들기(prototype)

결과물 발표 및 성찰 단계

동료 평가

모둠 간 평가(자기 평가)

* 다른 모듬의 보드게임을 보고 다음 칸을 채워 봅시다. (모듬 간 평가)

모듬 (조원 이름)	어떤 문법 사항을 포함하고 있나요? 보드게임을 통해 어떤 것을 배웠나요?	영어 표현들이 적절한가?	시각 자료가 적절하고 가독성이 높은가?	독창적이고 흥미로운가?	인상적인 점 잘된 점 개선할 점
		☆ ☆ ☆ ☆ ☆	☆ ☆ ☆ ☆ ☆	☆ ☆ ☆ ☆ ☆	
		☆ ☆ ☆ ☆ ☆	☆ ☆ ☆ ☆ ☆	☆ ☆ ☆ ☆ ☆	
		☆ ☆ ☆ ☆ ☆	☆ ☆ ☆ ☆ ☆	☆ ☆ ☆ ☆ ☆	
		☆ ☆ ☆ ☆ ☆	☆ ☆ ☆ ☆ ☆	☆ ☆ ☆ ☆ ☆	
		☆ ☆ ☆ ☆ ☆	☆ ☆ ☆ ☆ ☆	☆ ☆ ☆ ☆ ☆	
		☆ ☆ ☆ ☆ ☆	☆ ☆ ☆ ☆ ☆	☆ ☆ ☆ ☆ ☆	

동료 평가

모둠 간 평가(자기 평가)

▶ 가장 인상 깊은 보드게임 한 작품을 고르고 그 이유를 적어봅시다.

() 조	조원 이름:
이 조의 보드게임에 대한 설명	
고른 이유	

동료 평가

모둠 내 평가

▶ 우리 모둠원들은 어떤 기여를 했는지 논의하여 써 봅시다. (모둠 내 평가)

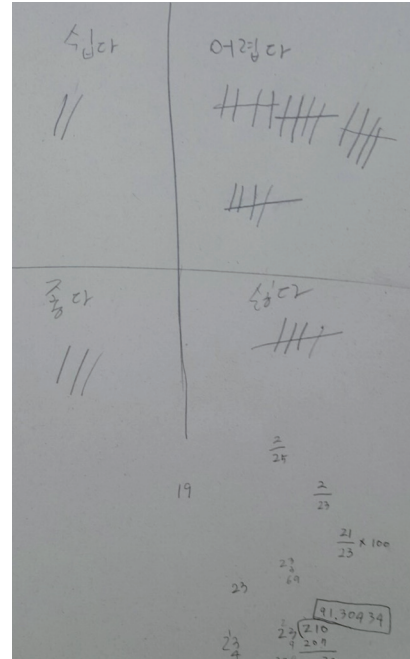
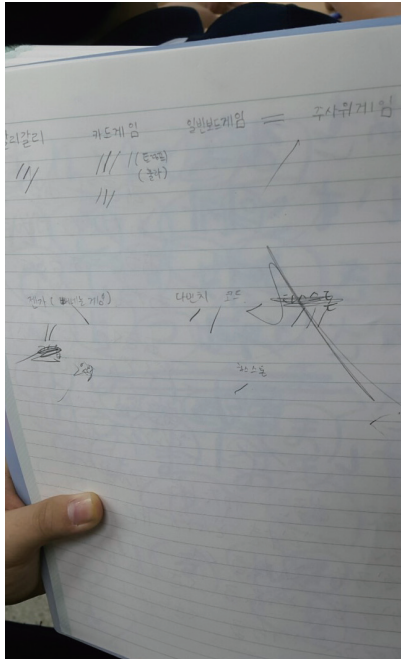
모둠원 이름	기여한 내용(협업, 문제 해결 등)	점수
나()		
합계	위 우리 조원 각각의 점수의 합은 무조건 10점이 되어야 함.	10

자기 평가

성찰 일지

1. 나는 단계별 과업을 주어진 시간 안에 수행하였다. (과제 해결 능력)	☆☆☆☆☆
2. 나는 모둠 안에서 주어진 나의 역할을 성실하게 수행하였다.	☆☆☆☆☆
3. 나는 모둠 활동을 하면서 모둠원들과 협력하였다.	☆☆☆☆☆
4. 나는 다른 조 설명에 경청하였고 적극적으로 피드백을 주었다.	☆☆☆☆☆
5. 이번 과제를 통해 무엇을 배우고 느꼈는지 적어봅시다.	

프로젝트 활동 사진 모음



친구들에게 영어 문법, 보드게임에 대해 인터뷰하는 장면: 문법은 어렵고 싫다는 응답이 90% 이상이었고, 보드게임 형태 보다는 카드 게임의 선호도가 높게 나왔다.

핵심 문법 활용 보드게임 제작 PBL		디자인씽킹 프로세스를 활용한 과제 수행 계획서 작성하기
1학년 4반 5 조 모듬원: 김미연, 김효진, 정지현, 백창진, 이재현		우리 조가 맡은 문법: to 부정사
공감하기(Empathize)	I(Define)	아이디어 내기(Ideate)
<ul style="list-style-type: none"> · 아이들이 좋아하는 보드게임의 종류 · to부정사에서 어려움을 느끼는 부분 · 내가 to부정사를 많이 배운 바 · 어렵거나 힘들었던 부분 · 우리가 만든 보드게임에 다른 매들한테 너무 어려운 지 · 어떤 점을 추가해야 애들 더욱 즐길지 · 애들이 to 부정사에 대해 얼마나 아는지 	<ul style="list-style-type: none"> · 어떤 방법으로 to 부정사를 공부할 것인지 · 어떻게 만들었는지 쉽게 가르칠 것인지 · to 부정사에서 어렵거나 익숙한 부분은 어디인지 · to 부정사를 어느정도 알고있었는지 	<ul style="list-style-type: none"> · 아이디어는 '한글카드'와 같이 카드를 이용하여 공을 치는 스타일의 보드게임을 즐겨한다. (한글카드 규칙 사용) · 아이들은 to 부정사에 대해 '아예 이해하지 못한다'가 가장 많고, '그냥 그림판'에 두번정도만과 대부분은 기초 등을 그리곤 소문은 중간단계에 문제로 난이도를 조절한다 (난이도: ☆☆☆☆☆)

과제 수행 계획서 작성하기
(공감하기, 문제 정의하기, 아이디어 내기)

1학년 4번 10번 (6)조

조원 이름:

공감하기 성찰일지

• 공감하기의 3가지 전략: 관찰하기, 인터뷰하기(질문하기), 체험하기

1. 우리 조에서는 공감하기 단계에서 어떤 전략을 활용하였나요?

영대반을 싫어하고, 어그로하는 친구들이 있다.
그래서 게임이 지루하지 않게 귀엽고 유쾌한 캐릭터들을
출력해, 카툰 윤반을 더 쉽게 이해할 수 있는 방향으로
제작하였다.

2. 우리 조에서는 어떤 질문을 사용하였나요?

2-1. 어떤 질문을 해야 할까?

수업들을 잘 나타내면서도
아이들이 편안하게 볼 수 있는 문제

2-2. 어떤 질문이 좋은 질문일까?

쉽게 볼 수 없지만 수업들을
이해한다면 볼 수 있는 문제.

2-3. 우리 조가 사용한 질문은?

• 문제 - I sent you a birthday gift.

• 답 - I sent a birthday gift to you.

3. 인터뷰 결과를 정리하면?

아이들에게 보드게임이 있는지 카드게임이 있는지 조사하였고 하였다.
결과로 보드게임이 더 좋다고 하는 친구들이 상대적으로
훨씬 많았다.

그러한 우리 조원은 보드게임으로 생겼다.

4. 공감하기 활동을 통해 내가 깨달은 된 점은?(다음에 같은 활동을 한다면 어떤 전략, 어떤 질문을 하는게 좋을지, 어떤 질문이 좋은 질문일지, 대화를 이끌어 가는 방법 등등 활동 과정에서 느낀 점을 적어주세요.)

- 활동을 하지 않는 친구들을 잘 다루어줘야 불필요한 함께 활동 하던
더 좋은 결과물이 나온다.

- 이 문제들 중에서 수업에서 다 이해했으면 이라고 생각하여 만들었다.

- 수업들을 잘 나타내면서도 아이들이 편안하게 볼 수 있는 질문을 만들었다.

1학년 5번 1번 (2)조

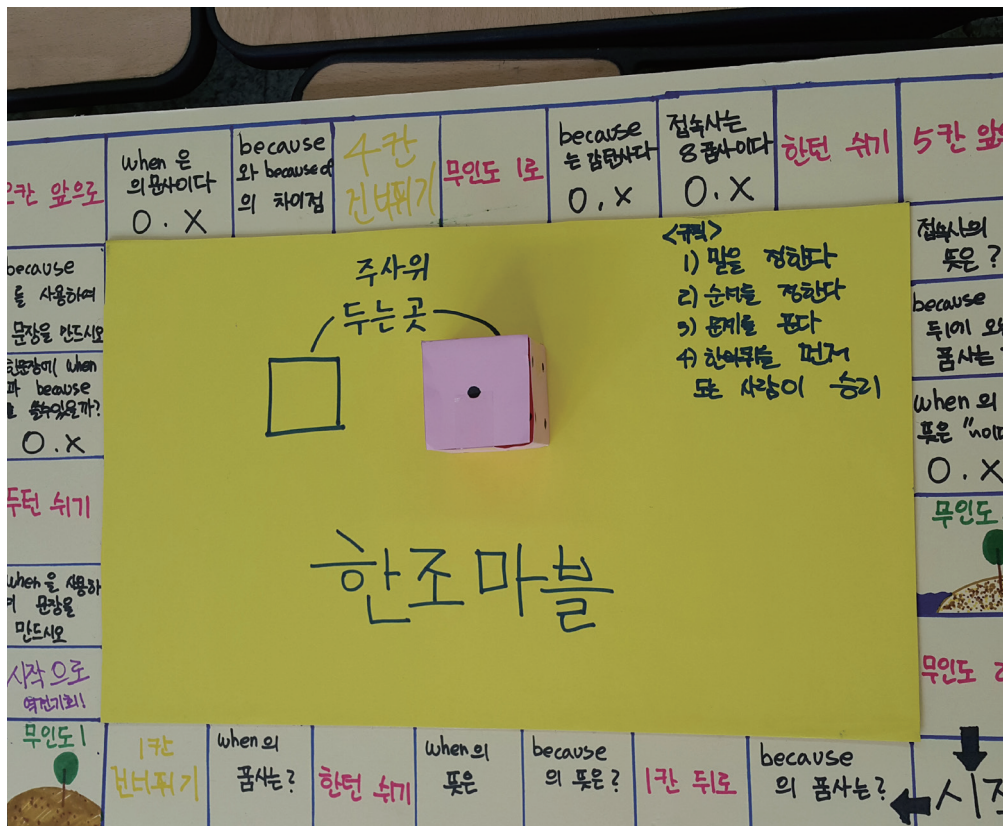
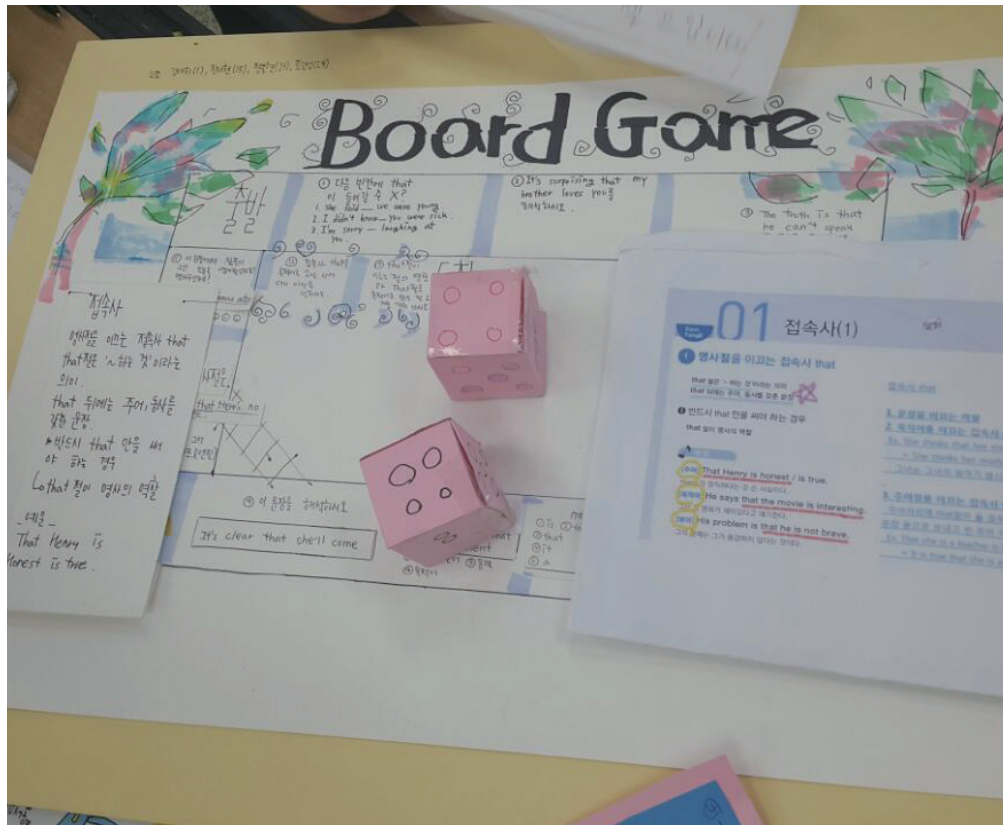
조원 이름:

우리 조가 만든 보드게임에 들어갈 문제

문제 번호 (출제자)	문제	답
1 전서현	다음 빈칸에 that이 들어갈 수 있는 것? ① She said - we were young. ② I didn't know - you were sick. ③ I'm sorry - laughing of you	③번
2 정지민	반드시 that이든 without 이든?	that이든 without 이든
3 지민	정답: that은 이름앞에 써줄 수 없는 대신은	ex) his problem is that he's not brave
4 전서현	It's surprising that my brother loves you를 해석하라	내 동생이 너를 사랑하는 게 놀라워.
5 전서현	The truth is that he can't speak English를 해석하라.	진실은 그가 영어를 전혀 못한다는 사실이다.
6 지민	다음 빈칸에 what, why, how를? ① is ② this ③ that	③번
7 정지민	이 문장은 -프로그래밍 관련이요? I didn't know that he was absent ① 아니 ② 아니 ③ 알지 못하게	④번
8 지민	이 문장을 해석하시오 It is clear that she will come.	그녀가 온다는 것은 분명하다.
9 정지민	이 문장에서 명사인 것 어떤가? (이름처럼 말할 수 있는) You will find that there's no place like home	that there's no place like home
10 지민	이 문장에서 밑줄이 그인 것은 명사라고 하시면 명사라고 하시오. My dream is to be a famous actor	참: 명사.
11 정지민	정답: That 전은 목적어로 사용하는 데 5개 이상을 쓰면 안 되고. 그러나 That 절을 목적어로 사용할 경우에 가능하네요.	I now think before, hope guess 등.
12 정지민	that이 있는 것의 예제와 That절을 목적어 쓰는 절2개를 각각 쓰시오	중속절, 주절.

공감 인터뷰 성찰 일지

보드 판에 들어갈 문제 출제



보드게임 결과물 예시



보드게임 제작 장면: 결과물의 퀄리티를 높이기 위해 몰입하는 학생들. 제작에 시간이 많이 걸리기는 하지만 학생들의 주도성을 끌어내기에 시간을 투자할 만한 가치 있는 단계이다.