

게임, 경제를 캐리하라!

#국내총생산 #혁신 #산업발전 #경제성장 #성장동력 #산업연관효과



게임, 경제를
캐리하라!

#국내총생산 #혁신 #산업발전 #경제성장 #성장동력 #산업연관효과

📖 프로젝트 소개

게임 산업은 4차 산업 혁명 시대의 새로운 경제 성장 동력으로, 모바일과 비대면 수요에 힘입어 빠르게 성장하고 있다. 또한 파생되는 콘텐츠의 범위가 넓고 여러 다른 산업과의 연계도 활발하기 때문에 잠재적인 성장 가능성이 매우 크다. 그러나 우리나라 게임은 최근 까지도 청소년에게 부정적인 영향을 끼치는 유해 매체라는 명목으로 규제를 받았고, 혁신과는 멀어진 모습으로 산업 발전에 어려움을 겪기도 했다.

학생들은 게임 산업을 주제로 하는 진로 탐색 프로그램에 참여해 다음의 시나리오를 진행 하면서, 경제 성장이 어떻게 이루어지고, 한 산업의 혁신과 발전이 경제 성장과 어떤 관계가 있는지 생각해 볼 수 있다. 또한 산업 연관 효과에 대해 알아봄에 다양한 산업들이 서로 영향을 주고받는 과정에서 경제 성장에 기여하는 바가 더욱 커지는 것을 파악할 수 있다.

✓ 프로젝트 시나리오



〈내 꿈은 덕업일치!〉는 학기마다 산업 분야를 선정해 관심 있는 청소년들을 대상으로 해당 산업에 대해 알아봄에 꿈을 구체화할 수 있도록 돕는 진로 탐색 프로그램이다. 이번 학기의 주제는 게임 산업이며, 학생들은 이 프로그램의 참여자로서 게임 산업의 발전과 경제 성장의 관계를 조사하고 실제 게임 산업의 이슈나 사례를 분석하게 된다. 이 과정에서 학생들은 국내 총생산, 경제 성장, 혁신, 산업 연관 효과 등의 개념을 학습하고, 한 산업의 발전이 국가의 경제 성장에 미치는 영향을 파악하는 활동을 수행한다.

📖 학습 대상 및 기간

중학교 1학년 ~ 고등학교 3학년(16차시)

📖 학습 목표

- 1 게임 산업의 성장 과정과 주요 이슈를 이해할 수 있다.
- 2 산업의 발전과 경제 성장의 관계를 설명할 수 있다.
- 3 한 산업의 산업 연관 효과를 분석할 수 있다.

📖 학습 개념

혁신

산업 발전

국내 총생산(GDP)

경제 성장

산업 연관 효과

성장 동력

단계	학습 활동
프로젝트 수행계획 세우기	<ol style="list-style-type: none"> 1 프로젝트를 소개하고, 전체 과정을 안내한다. 2 [참고자료 ①]과 [읽기자료 ①]을 통해 주요 정보를 확인한다. 3 알고 있는 것들을 점검하기 위해 [활동지 ①]을 작성한다. 4 전개된 상황과 제시된 정보를 토대로 [수행계획서]를 작성한다.
문제 해결 준비	<ol style="list-style-type: none"> 5 [모둠서약서]를 작성하며 모둠 이름과 모둠 규칙을 정한다. 6 [읽기자료 ②]를 토대로 '국내 총생산(GDP)'과 '경제 성장'에 관해 학습한다. 7 [읽기자료 ③]을 토대로 '게임 산업의 발전과 혁신'에 관해 학습한다. 8 경제 성장에 기여한 게임 산업과 기존 산업 사례를 조사해 [활동지 ②]에 작성한다. 9 [읽기자료 ④]를 토대로 '산업 연관 효과'에 관해 학습한다. 10 브레인스토밍을 통해 게임 산업의 산업 연관 효과에 대해 생각해 본 뒤, [활동지 ③]에 작성한다.
프로젝트 수행계획 수정하기	<ol style="list-style-type: none"> 11 지금까지 배운 내용을 바탕으로 알고 있는 것들을 점검하기 위해 앞서 [수행계획서]에 작성한 내용을 체크한다. 12 전개된 상황과 제시된 정보를 토대로 [수행계획서]를 수정한다.
문제 해결 준비	<ol style="list-style-type: none"> 13 [참고자료 ②]를 통해 국내 게임 산업의 주요 이슈를 확인한다. 14 국내 게임 산업 이슈들의 경제적 영향을 [활동지 ④]에 작성한다. 15 현재 게임 산업에는 어떤 이슈가 있는지 조사해 보고 [활동지 ⑤]에 작성한다.
결과물 제작 및 발표 준비	<ol style="list-style-type: none"> 16 [발표회 안내문]을 통해 주요 정보를 확인한다. 17 [성취기준]을 통해 프로젝트에서 달성해야 하는 목표를 이해한다. 18 전개된 상황과 제시된 정보를 토대로 [수행계획서]를 수정한다. 19 [활동지 ⑥]을 활용해 발표를 준비하고, [산업 조사 보고서]를 작성한다. 20 선택활동 모둠별로 중간 발표를 진행하고 의견을 주고받는다. 21 모둠별로 [산업 조사 보고서]를 최종 발표하고, 평가표를 통해 서로 평가한다.
발표 및 학습 정리	<ol style="list-style-type: none"> 22 프로젝트에서 학습한 주요 내용을 복습한다. 23 총괄평가인 [마무리하기]를 통해 지금까지 학습한 내용을 확인한다. 24 [지금까지 우리는!]을 작성한 뒤, 프로젝트 수행 경험을 함께 성찰한다.

수업 운영 TIP

선택활동 은 시간적 여유가 있을 때 선택적으로 진행한다.

수업 운영 TIP

수업에 참여하는 학생들을 게임에 흥미가 있는 학생 위주로 구성하면 프로젝트의 이해도를 더욱 높일 수 있다.

수업 운영 TIP

차시 및 학생 수, 추가적인 자료의 활용 여부 등은 교실의 상황과 교사의 판단에 따라 유연하게 조정한다.

학생용 워크북 6~8쪽

수업 운영 TIP

학생들은 [참고자료 ①]과 [읽기자료 ①]을 통해 프로그램 내용, 조사해야 할 것, 발표 형식 등의 구체적인 정보를 파악할 수 있다. 발표의 형식 또는 발표 자료의 형태는 교사가 직접 결정하거나 학생들과 함께 논의해 정한다.

수업 운영 TIP

학습 동기를 효과적으로 유발하기 위해 코로나19 이후의 게임 산업이 어떻게 성장했는지에 관한 영상 자료를 찾아 활용할 수 있다.

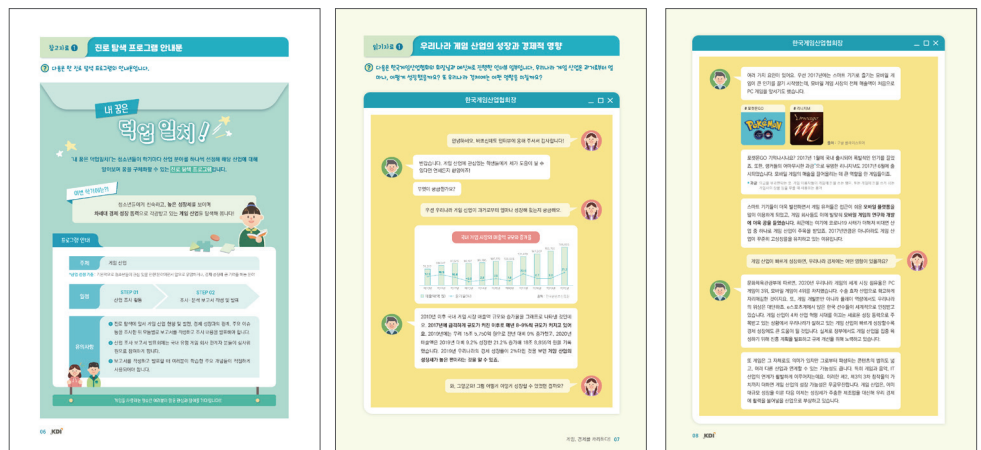
프로젝트 수행 계획 세우기

1 프로젝트를 소개하고, 전체 과정을 안내한다.

이 프로젝트에서 학생들은 진로 탐색 프로그램 <내 꿈은 덕업일치!>의 참여자로서, '게임 산업'을 주제로 게임 산업과 경제 성장의 관계에 대해 학습하고 그 결과물로 게임 산업의 현황과 주요 이슈, 경제 성장과의 관계, 실제 사례 분석 등을 담은 산업 조사 보고서를 작성하게 된다. 프로젝트 초반에는 학생들이 자신의 역할이나 구체적인 상황 내용, 수행 조건을 정확히 파악하지 못할 수 있으나, 프로젝트가 진행되면서 점차 명확하게 이해하게 될 것이다.

교사는 본격적인 활동에 앞서 4~6명의 인원으로 모둠을 편성한다. 필요하다면 아이스 브레이킹 활동을 진행해 학생들 간의 친밀도를 높인다. 또한 프로젝트의 선택 활동을 수행할 것인지를 정한 뒤, 16차시 분량으로 운영되는 전체 과정과 흐름을 학생들에게 안내한다.

2 [참고자료 ①]과 [읽기자료 ①]을 통해 주요 정보를 확인한다.



[참고자료 ①]을 화면에 띄워 모든 학생이 볼 수 있도록 한다. 이 자료는 진로 탐색 프로그램의 안내문으로, 학생들이 참여하게 되는 <내 꿈은 덕업일치!> 프로그램에 대한 대략적인 정보가 제시되어 있다. 학생들은 이 자료를 통해 게임 산업의 현황을 파악하고, 산업 조사 보고서에 담아야 하는 내용과 보고서 작성 시 유의할 점을 확인하게 된다.

프로젝트 시나리오



학생들은 <내 꿈은 덕업일치!>의 참여자로서, 게임 산업에서 진로를 탐색하기 전에 게임 산업의 현황과 발전, 경제 성장과의 관계, 주요 이슈 등을 조사한다. 이 과정에서 한 산업의 발전이 국가의 경제 성장에 미치는 영향을 파악하며, 조사한 것을 바탕으로 실제로 사례나 이슈를 분석하는 보고서를 작성하고 발표하게 된다.

이어 [읽기자료 ①]을 모든 학생이 볼 수 있도록 화면에 띄우고, '우리나라 게임 산업의 성장과 경제적 영향'에 대한 한국게임산업협회장과의 비대면 인터뷰를 확인한다. 학급 전체 단위로 게임 산업에 대해 알고 있었던 내용, 읽기자료를 통해 새롭게 알게 된 내용을 간략히 토론한다.

3 알고 있는 것들을 점검하기 위해 [활동지 ①]을 작성한다.

[활동지 ①]을 작성하면서 [참고자료 ①]과 [읽기자료 ①]에서 제시된 프로젝트의 기초 정보를 잘 이해했는지 확인한다. 이를 통해 학생들은 게임 산업의 성장과 경제 성장의 관계를 조사하고 실제 사례를 분석한 보고서를 발표해야 한다는 과제의 내용을 확인하게 된다.

현재 알고 있는 정보가 무엇인지 확인하는 단계로, 이 활동을 통해 학생들의 메타 인지(Meta Cognition) 능력을 촉진할 수 있다. 만약 활동지의 내용뿐 아니라 중요하다고 여겨지는 추가적인 정보가 있다면, 교사가 직접 학생들에게 질문하는 것도 좋다.

[활동지 ①] 작성 사례

활동지 ①

프로젝트 파악하기

② 프로젝트를 본격적으로 시작하기 전, 프로그램 안내문과 비대면 인터뷰를 보고 아래 질문에 대해 생각해 보세요.

1 게임 산업의 성장에 관해 정리해 봅시다.

• 우리나라 게임 산업이 2017년을 기점으로 빠르게 성장할 수 있었던 이유
스마트폰 등 모바일 기기의 발전, 게임 회사들의 모바일 게임 연구 개발 집중

• 게임 산업이 앞으로도 성장 가능성이 높은 유망 산업으로 평가받는 이유
코로나 이후 각광받는 비대면 산업 중 하나로 앞으로도 비대면 수요가 늘 것이며, 게임 산업은 파생되는 콘텐츠의 범위가 넓고 다른 산업과의 연계도 활발하기 때문이다.

2 게임 산업과 경제 성장의 관계를 비유적으로 표현하고, 그렇게 생각하는 이유를 써 봅시다.

“ 게임 산업과 경제 성장은 칠키 안(과) 콜라 같은 관계이다. ”

• 그렇게 생각하는 이유
칠키와 콜라는 떼어 놓을 수 없는 관계이고 서로가 있어야 더욱 맛있어지는 것처럼, 게임 산업의 성장이 경제 성장에 기여하는 만큼 게임 산업 역시 경제 성장으로부터 긍정적인 영향을 받기 때문

3 읽기자료를 통해 게임 산업에 대해 새롭게 알게 된 내용은 무엇인가요?

- ① 최근 우리나라 게임 산업의 성장률이 경제 성장률보다 높다.
- ② 내가 즐기는 모바일 게임이 경제 성장에 중요한 역할을 했다.
- ③ 게임 산업은 다른 산업과의 연계, 특히 음악, IT 산업과 연계가 활발하다.

수업 운영 TIP

‘알아야 할 것들’을 도출하는 것은 학생들에게 생소한 활동일 수 있다. 학생들의 이해를 돕기 위해 “[우리가 해야 할 일]을 해 내기 위해 무엇을 알아야 할까요?”와 같은 식으로 발문하는 것이 좋다.

수업 운영 TIP

[수행계획서]는 별도로 첨부되어 있는 프레젠테이션 파일에서 편집할 수 있다.

수업 운영 TIP

국내 총생산(GDP)의

수업 운영 TIP

‘국내 총생산(GDP)’의 이해를 돕기 위해 다음 영상 자료를 활용할 수 있다.



4 전개된 상황과 제시된 정보를 토대로 [수행계획서]를 작성한다.

프로젝트 수행을 위해 알아야 하는 배경 지식을 학생들이 충분히 이해했다고 판단된다면, 프로젝트의 [최종 목표]를 위해 현시점에서 [우리가 해야 할 일]이 무엇인지 작성해 보게 한다. 학생들은 전개되는 상황과 제시되는 정보, 그리고 필요로 하는 지식이나 역량에 큰 변화가 있을 때마다 [우리가 해야 할 일]을 작성하게 된다. 이는 당연한 문제가 무엇이며, 이를 해결하기 위해 무엇을 알아야 하는지를 지속해서 파악하는 과정이다.

프로젝트의 초기 단계이므로, 이 시점에서의 [우리가 해야 할 일]에 핵심적인 용어들을 정확히 포함하지 않아도 좋다. 첫 번째 [우리가 해야 할 일]은 대체로 아래와 같은 형태로 나타날 것이다.

빠르게 성장해 온 게임 산업의 현황에 대해 조사하기

이어서 [우리가 해야 할 일]을 달성하기 위해 [알아야 할 것들]을 작성하도록 지도한다. [알아야 할 것들]은 모둠 또는 학급 전체 단위로 작성하며, 질문 형식으로 문장을 끝내는 것이 좋다. 학생들이 당연한 문제를 다양한 관점에서 분석할수록 [알아야 할 것들]에 포함되는 정보의 종류 역시 다양해질 것이다. 프로젝트와 동떨어진 내용이 아니라면, 학생들의 다양한 의견을 수용하는 것이 좋다.

알아야 할 것들의 예시

- ① 올해의 게임 산업의 상황은 어떻게?
- ② 게임 산업의 성장은 경제 성장에 어떤 영향을 주었을까?
- ③ 게임 산업과 다른 산업을 연계한 사례는 어떤 것이 있을까?
- ④ 우리나라 게임 산업의 구조는 어떻게 될까?
- ⑤ 우리나라 게임 산업은 e스포츠 산업과 어떤 관계가 있을까?
- ⑥ 우리나라 게임 산업은 세계 시장에서 어떻게 평가받고 있을까?



문제 해결 준비

5 [모둠서약서]를 작성하며 모둠 이름과 모둠 규칙을 정한다.

이 프로젝트의 많은 활동이 모둠 단위로 진행되기 때문에, 원활한 모둠 활동을 위해 모둠 내에서 지켜야 할 규칙들을 [모둠서약서]에 작성한다. 교사는 모둠 활동 과정에서 문제가 발생할 경우 기본적으로 [모둠서약서]에서 정한 규칙을 통해 스스로 해결하도록 지도하고, 이를 통해서도 모둠 내의 갈등이 해결되지 않으면 직접 개입해 문제 해결을 돕는다.

6 [읽기자료 ②]를 토대로 ‘국내 총생산(GDP)’과 ‘경제 성장’에 관해 학습한다.

‘국내 총생산(GDP)’과 ‘경제 성장’에 관한 수업을 20분 내외로 진행한다. 이 수업은 학생들이 충분한 학습 동기를 갖고 추가적인 정보를 필요로 하는 순간에 이루어지는 것이 좋다.

이 수업을 통해 학생들은 경제 성장의 구성 요소인 ‘생산 요소 증가’와 ‘혁신’에 관한 내용을 학습하게 된다. 이를 통해 게임 산업의 현황과 산업의 발전 요인과 경제 성장에 기여할 수 있는 경로를 파악하고, 게임 산업의 실제 이슈와 사례를 효과적으로 분석할 수 있다.

수업은 기본적으로 학생용 워크북과 프레젠테이션 파일의 내용에 기반하며, 교사의 판단에 따라 다른 콘텐츠를 접목하거나 자유롭게 재구성할 수 있다.

7 [읽기자료 ③]을 토대로 '게임 산업의 발전과 혁신'에 관해 학습한다.

e스포츠 산업의 성장을 다룬 웹진 형식의 읽기자료를 통해 '게임 산업의 발전과 혁신'에 관한 수업을 10분 내외로 진행한다. 이 수업은 학생들이 충분한 학습 동기를 갖고 추가적인 정보를 필요로 하는 순간에 이루어지는 것이 좋다.

이 수업을 통해 학생들은 국가 경제의 성장 요인과, 게임 산업이 생산 요소 증가와 혁신을 통해 경제 성장에 어떻게 기여할 수 있는지를 학습하게 된다. 이 과정에서 학생들은 e스포츠 산업의 발달과 성장 과정을 파악하고, 게임 산업의 생산 요소 증가와 혁신이 어떻게 이루어지는지를 구체적인 사례를 통해 알게 된다.

수업은 기본적으로 학생용 워크북과 프레젠테이션 파일의 내용에 기반하며, 교사의 판단에 따라 다른 콘텐츠를 접목하거나 자유롭게 재구성할 수 있다.

8 경제 성장에 기여한 게임 산업과 기존 산업 사례를 조사해 [활동지 ②]에 작성한다.

읽기자료에 제시된 사례를 제외한 게임 산업의 사례와, 기존에 경제 성장을 이끌어온 산업의 사례를 학생들이 직접 조사한 뒤 배웠던 내용을 적용해 정리한다.

이를 위해 인터넷에 접속 가능한 전자기기(노트북 혹은 스마트 기기 등)를 이용해 정보를 수집하고, 분석한 내용을 [활동지 ②]에 작성한다. 교사는 학생들이 원활한 활동을 수행하고 의미 있는 결과를 얻을 수 있도록 구체적인 조사 방법을 소개하는 것도 좋다.

이 활동은 개별 또는 모둠 단위로 진행할 수 있다. 조사가 끝난 뒤에는 학급 전체를 대상으로 공유한다. 교사는 발표 후 학생들이 조사해 온 사례에 내포된 경제 성장의 요인을 짚어 준다.

학생용 워크북 15~16쪽

수업 운영 TIP

e스포츠 종목, 유명 선수, 대회 역사 등 e스포츠 산업에 관한 영상 자료를 찾아 활용할 수 있다.

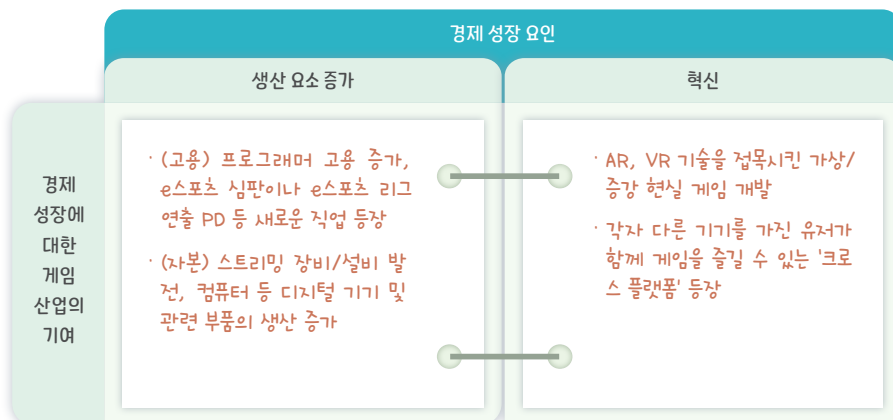
학생용 워크북 17쪽

[활동지 ②] 작성 사례

1 / 2

활동지 ② 게임 산업 들여다보기

② 위의 내용 외에 게임 산업이 어떻게 경제 성장에 기여하고 있는지 직접 찾아보고, 읽기자료 ②에서 학습한 경제 성장의 두 가지 요인에 따라 정리해 봅시다.



② 기존에 우리나라의 경제 성장을 이끌어 온 산업의 사례를 찾아보고, 한 산업의 성장이 우리 경제에 어떤 영향을 미치는지 생각해 봅시다.

항목	내용
산업 분야	제조업 : 활발한 연구 개발로 경제의 혁신을 주도했으며, 노동 집약적인 특성으로 인해 고용 창출 효과 또한 높았다.
대표적인 기업	현대자동차
경제 성장에 미친 영향	해당 산업의 생산, 고용 등을 증가시키는 것과 더불어 연관되어 있는 산업들의 생산, 고용, 부가 가치 또한 증가시킬 수 있다.

학생용 워크북 19~20쪽

수업 운영 TIP

필요에 따라 [읽기자료 ④]에 제시된 게임 산업의 산업 연관 효과 사례를 유튜브 동영상, 음악 등을 통해 확인해도 좋다.

수업 운영 TIP

게임 산업과 다른 산업이 결합된 사례에 관한 영상 자료를 찾아 활용할 수 있다.

학생용 워크북 21쪽

수업 운영 TIP

브레인스토밍 활동은 기본적으로 활동지에 작성할 수 있으며, MURAL, Milanote, XMind, MindMeister, Coggle, Canva 등의 온라인 브레인스토밍 도구를 이용하는 것도 좋다.

수업 운영 TIP

학생들이 산업 범위를 게임 산업과 음악 산업으로만 한정하지 않고, 다양한 산업과의 산업 연관 효과를 생각할 수 있도록 돕는다. 또한 생산과 고용에 관한 산업 연관 효과에만 치중하지 않도록 지도한다.

9 [읽기자료 ④]를 토대로 '산업 연관 효과'에 관해 학습한다.

'산업 연관 효과'에 관한 수업을 20분 내외로 진행한다. 이 수업은 학생들이 충분한 학습 동기를 갖고 추가적인 정보를 필요로 하는 순간에 이루어지는 것이 좋다.

게임 산업은 다른 산업과의 연계가 활발해 산업 연관 효과가 비교적 크고, 성장할수록 연계된 산업들과 경제 전체에도 큰 영향을 미칠 수 있다. 이 수업을 통해 학생들은 산업 연관 효과의 개념에 대해 학습하고, 게임 산업과 음악 산업을 연계한 성공 사례를 통해 게임 산업의 산업 연관 효과에 대해 생각해 볼 수 있다.

수업은 기본적으로 학생용 워크북과 프레젠테이션 파일의 내용에 기반하며, 교사의 판단에 따라 다른 콘텐츠를 접목하거나 자유롭게 재구성할 수 있다.

10 브레인스토밍을 통해 게임 산업의 산업 연관 효과에 대해 생각해 본 뒤, [활동지 ③]에 작성한다.

학생들은 게임 산업과 다른 여러 산업에 미칠 수 있는 산업 연관 효과를 브레인스토밍 기법을 이용해 찾고, 이를 [활동지 ③]에 작성하면서 확장시킨다. 브레인스토밍(Brainstorming)이란 두뇌(Brain)에 아이디어가 휘몰아친다(Storm)는 의미로, 독창적인 아이디어를 얻기 위해 머릿속에서 떠오르는 아이디어를 자유롭게 이야기하는 기법이다. 교사는 브레인스토밍의 네 가지 규칙을 안내한 뒤, 의견을 자유롭게 내고 마인드맵의 형태로 도식화하도록 지도한다. 교사는 아래의 규칙이 잘 지켜지는지를 수시로 확인하고, 필요한 경우 적절히 조언한다.

✓ 브레인스토밍의 네 가지 규칙

- ① 다른 사람의 아이디어를 비판하지 않기
- ② 망설이지 말고 의견 내기
- ③ 최대한 많은 양의 아이디어 내기
- ④ 친구 아이디어에 내 아이디어 추가하기



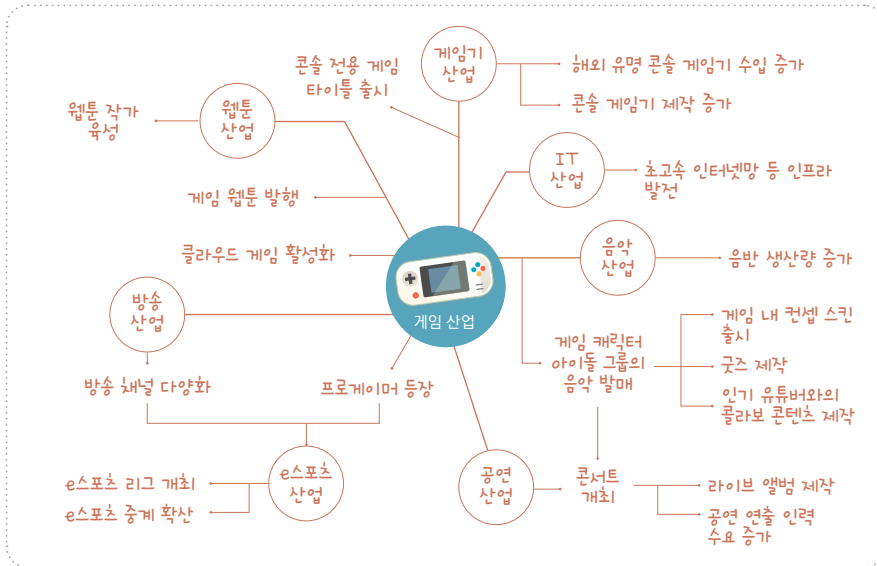
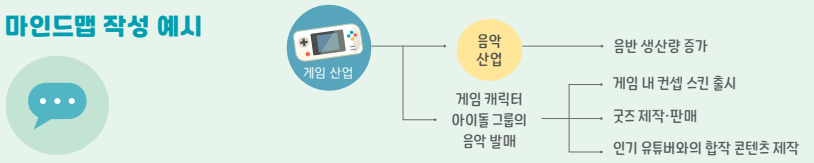
마인드맵 활동이 끝난 뒤, 학생들은 논의 결과를 추려 게임 산업이 다른 산업에 미치는 산업 연관 효과를 생산 유발, 부가 가치 유발, 수입 유발, 고용 유발 네 가지 측면으로 정리한다. 이때, 어떤 측면에서 해당 산업의 생산, 부가 가치, 수입, 고용을 유발하는 효과가 있는지 잘 드러나게 최대한 구체적으로 작성하도록 지도한다. 꼭 마인드맵에 작성한 것이 아니어도 좋다.

[활동지 ③] 작성 사례

활동지 ③ '게임 x []' 파급 효과 알아보기

② 게임 산업과 다른 여러 산업들 간의 산업 연관 효과를 마인드맵으로 표현해 보세요.

마인드맵 작성 예시



② 게임 산업이 다른 산업에 미치는 산업 연관 효과를 항목별로 정리해 보세요.

- 생산** 게임 장비, e스포츠 방송 중계 콘텐츠 등의 생산 증가
- 부가 가치** 유명 만화와 협업해 게임 내 컨셉 스킨 출시 등 부가 가치 창출
- 수입** 닌텐도 스위치 등 해외 유명 콘솔 게임 기기 및 타이틀 수입 증가
- 고용** 프로게이머, 웹툰 작가, 공연 연출가 등의 고용 증가

수업 운영 TIP

학생들이 핵심 정보를 언급하지 못하면 교사가 직접 질문하며 '알아야 할 것' 목록에 필수 정보를 추가하도록 유도할 수 있다.

수업 운영 TIP

학생들이 게임 산업의 용어를 낯설어할 수 있으므로, 교사는 자주 등장하는 용어를 숙지해 학생들에게 설명한다.

게임 산업에 관해 잘 알고 있는 학생이 있다면, 자신이 이해하는 바를 공유할 수 있도록 자유로운 분위기를 조성한다.

프로젝트 수행계획 세우기

11 지금까지 배운 내용을 바탕으로 알고 있는 것들을 점검하기 위해 앞서 [수행계획서]에 작성한 내용을 체크한다.

지금까지의 수업을 통해 프로젝트를 수행하기 위한 배경지식이 쌓였다고 판단되면, [수행계획서]로 되돌아가 처음에 작성했던 '알아야 할 것들' 중 해결된 질문을 체크하게 해 학생들이 기초적인 정보들을 이해했는지를 확인할 수 있다. 학생들은 이러한 활동을 통해 게임 산업의 성장과 경제 성장과의 관계, 관련된 경제 개념 등 과제에 포함해야 하는 내용이 무엇인지 다시 한번 상기하게 된다.

12 전개된 상황과 제시된 정보를 토대로 [수행계획서]를 수정한다.

프로젝트 수행을 위해 알아야 하는 배경 지식을 학생들이 충분히 이해했다고 판단된다면, 프로젝트의 [최종 목표]를 위해 현시점에서 [우리가 해야 할 일]이 무엇인지 작성해 보게 한다.

프로젝트가 절반 정도 진행된 이 시점에서 [우리가 해야 할 일]에는 중요한 내용이 적절히 포함되어야 한다. 두 번째 [우리가 해야 할 일]은 대체로 아래와 같은 형태로 나타날 것이다.

게임 산업 발전에 영향을 주는 이슈 파악하기

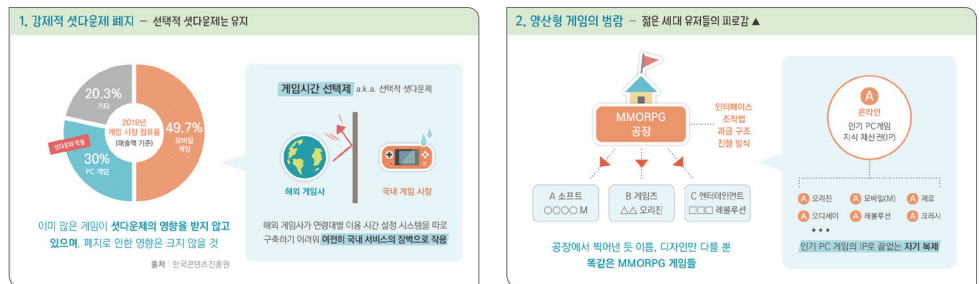
이어서 [우리가 해야 할 일]을 달성하기 위해 [알아야 할 것들]을 작성하도록 지도한다. [알아야 할 것들]은 모둠 또는 학급 전체 단위로 작성하며, 질문 형식으로 문장을 끝내는 것이 좋다. 학생들이 당면한 문제를 다양한 관점에서 분석할수록 [알아야 할 것들]에 포함되는 정보의 종류 역시 다양해질 것이다. 프로젝트와 동떨어진 내용이 아니라면, 학생들의 다양한 의견을 수용하는 것이 좋다.

알아야 할 것들의 예시

- ① 지금 우리나라 게임의 대표적인 특징은 무엇일까?
- ② 올해 우리나라 게임 산업의 가장 큰 이슈는 무엇일까?
- ③ 해당 이슈에 대한 국내외 게임 업계의 반응은 어땠을까?
- ④ 국내외 게임 산업의 상황은 어떻게 다를까?

문제 해결 준비

13 [참고자료 ②]를 통해 국내 게임 산업의 주요 이슈를 확인한다.



3. 과금 구조의 눈 – 무리한 과금 유도과 확률형 아이템 논란

₩5,000
S 0.05% 간단한 확률
A 29.99% B 70.00%
S급 장비, 펫 등을 뽑을 때까지 돈을 쓰는 Pay-to-Win 과금 모델과 확률의 슬레버

확률표
확률표에 근거한 확률의 값만
확률 표가 정확하고 공정하게 공개되는 경우는 극소수
* 확률 공개는 자율 규제

4. 시장 대응 미흡 – 중국에 잠식당한 게임 시장

중국에 잠식당한 게임 시장 (비공식 기준)

4위 거제와 걸
5위 삼국지 전략판
6위 환산
7위 환산: 최강의 남자

MADE IN CHINA

바르게 치고 올라오는 중국의 게임 개발 기술력과 막대한 자본 인력

만용관?
중국에 잠식당한 게임에 발급하는 일종의 서비스 인 허가권

2017년 3월 한국 게임 판호 발급 사실상 중단
판호 발급 0인
2020년 12월 한국 게임 판호 발급 4년 만에 첫 판호 발급
2021년 4월 중국 '게임 심사 체계' 시행 (판호 발급 기준 완화)

한국 게임은 중국 시장 진출이 거의 불가능. 반면 중국 게임은 한국 시장에서 영향력 확대

수업 운영 TIP

과금은 돈을 쓴다는 의미로, 여러 과금 시스템 중에서 돈을 쓸수록 강해지거나 어려운 미션을 쉽게 클리어할 수 있는 것을 Pay-to-Win이라고 한다.

한편 어려운 미션을 쉽게 클리어할 수 있는 유형은 Pay-to-Ease라고 부르기도 한다.

수업 운영 TIP

[참고자료 ②]에서 언급된 네 가지 이슈에 관한 영상 자료를 찾아 활용할 수 있다.

학생용 워크북 27~28쪽

교사는 [참고자료 ②]를 화면에 띄워 모든 학생이 볼 수 있도록 한다. 앞서 게임 산업의 성장 과정과 경제 성장과의 관계에 대해 학습한 학생들은 이 자료를 통해 게임 산업의 성장을 저해하는 요인이 무엇인지 파악할 수 있다. 자료를 확인한 후에는 모둠별로 알고 있었거나 새롭게 알게 된 이슈에 대해 이야기하고, 이 이슈들이 게임 산업의 발전과 경제 성장에 미치는 문제점에 대해 간략히 토론한다.

14 국내 게임 산업 이슈들의 경제적 영향을 [활동지 ④]에 작성한다.

[참고자료 ②]를 통해 확인한 내용과 모둠별 토론 내용을 종합해, 국내 게임 산업 이슈들이 가져올 경제적 영향에 대한 생각을 [활동지 ④]에 정리한다.

우선 1번에서는 [참고자료 ②]에 첫 번째로 제시된 내용을 바탕으로 알 수 있는 사실을 추론해 문제에 답하도록 한다. 주어진 상황에서 섣다운제 폐지가 해당 주체에게 어떤 영향을 미쳤을지 생각해 보는 과정을 통해, 해당 이슈가 게임 산업에 긍정적인 영향도 미치지만 동시에 부정적인 측면도 존재한다는 것을 인지하도록 한다.

2번에서는 2, 3번째 이슈와 관련된 실제 국내 게임 사례를 직접 조사하고 이에 대한 자신의 생각을 제시하도록 한다. 이를 통해 해당 이슈가 게임 산업의 발전, 더 나아가 경제 성장에 미칠 수 있는 영향에 대해 구체적으로 이해할 수 있도록 한다.

마지막으로 3번의 추가 자료를 개별적으로 읽고 [참고자료 ②]의 4번째 이슈와 함께 생각해 보도록 한다. 그리고 중국의 게임 시장 상황을 참고해 우리나라 게임 산업이 받을 영향과 이를 극복하기 위한 방법에 대해 작성하도록 한다. 학생들이 그동안 국내 게임에서 개선되길 바랐던 점이 있으면 자유롭게 공유하도록 해도 좋다.

[활동지 ④] 작성 사례 1/4

활동지 ④ 게임 산업 이슈 파헤치기

② 게임 산업 간담회에서 다루고 있는 우리나라 게임 산업의 주요 이슈를 살펴보고 아래 문항에 대해 답하세요.

1 강제적 섣다운제는 폐지되고 선택적 섣다운제가 남아 있는 상황에서 게임 산업은 어떤 영향을 받게 될까요?

- 청소년의 선호가 높은 여러 온라인 PC 게임들을 서비스 중인 N 게임사는 PC 게임에 적용하던 강제적 섣다운제가 폐지되었기 때문에 매출이 (증가/감소)할 것이다.
- 아직 유저 연령대별 이용 시간을 따로 설정할 수 있는 시스템을 구축하지 못한 게임사는 우리나라에 게임을 서비스하기 (쉬울/어려울) 것이고, 게임 시장의 다양성에 (긍정/부정)적인 영향을 줄 수 있다.

2 우리나라 게임 산업에서 양산형 게임 개발과 확률형 아이템을 활용한 과금 시스템은 많은 비판을 받아 왔습니다. 둘 중 하나를 선택해 실제 사례를 조사해 봅시다.

이슈 유형

- 양산형 게임 개발
- 확률형 아이템을 활용한 과금 시스템

사례

모바일 MMORPG 게임 - 리니지M, 리니지

2M, 트릭스터M, 블레이드 앤 소울2

☞ UI와 전투 방식, 과금 모델, PK 시스템 등

이 매우 유사함.

· 게임사들이 이러한 방식을 고수하는 이유는 무엇일까요?

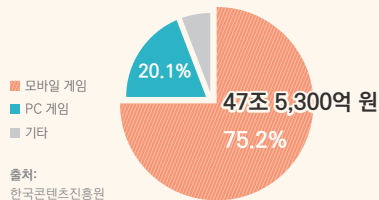
비판을 받고 있지만 리니지 시리즈로 이미 수익성이 증명된 방식이기 때문에

· 이러한 상황이 지속된다면 게임 산업 전체적으로 어떤 영향을 미치게 될까요? 왜 그렇게 생각했나요?

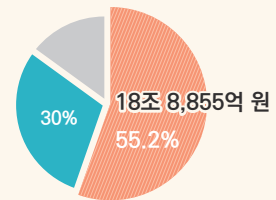
빠르게 쇠고 올라오는 중국 게임들에 비해 우리나라 게임의 다양성이 부족하기 때문에 경쟁력을 잃어, 세계 시장 점유율이 낮아질 수 있다.

3 중국과 우리나라의 게임 시장 규모, 그리고 최근 출시되는 중국 게임에 대한 게이머들의 반응을 보고 문항에 답해 보세요.

2020년 중국 게임 시장 규모 및 점유율 (매출액 기준)



2020년 한국 게임 시장 규모 및 점유율 (매출액 기준)



출처: 한국콘텐츠진흥원

“표절 논란’ 중국 게임, 어떻게 북미·유럽 등 전 세계를 사로잡았나?” 기사 댓글



ID: gamema*****

게임 인생만 20년 차 유저인데, 솔직히 별 기대 없이 해 본 것치고 의외로 과금 시스템이 한국보다 합리적이라서 맘에 들었음. 한국 게임들은 다 ‘이번엔 다르겠지’ 하고 보면 결국 Pay-to-Win 구조잖아? 과금 안 하면 초반은 몰라도 나중엔 거의 할 수 있는 것도 없어지고, 근데 중국 게임 해 보니까 기본적으로 현금 안 써도 플레이하는 데는 지장 없고, 오히려 점점 캐릭터 육성에 자연스럽게 빠져들게 만들어서 스스로 커스터마이징하는 재미로 돈을 쓰게 되더라.



ID: kdalov*****

중국 게임을 두고 다 따라했네 표절이네 하지만, 한국 게임도 어차피 다 똑같은 양산형 RPG인데? 심지어 출시할 때부터 일본 유명 게임 따라했다고 욕먹은 중국 게임 실제로 해 보면 세계관이나 게임 흐름 같은 것도 충분히 차별화되어 있다. 이렇게 조금이라도 다르게 만들려는 노력이 보여야지. 어차피 세상에 완전히 색다른 게임 없다고, 좋은 게임 좀 빌려 와서 충분히 다른 재미 줄 수 있는 게임 만들면 게이머들은 환영함.

· 우리나라 게임이 중국 시장으로 진출하기 어려운 상황에서 우리나라 게임 산업은 어떤 영향을 받을까요?

거대한 중국 시장의 잠재적인 고객층을 확보하지 못해 매출 확대를 기대할 수 없다.

• 우리나라 게임 산업이 이러한 상황을 극복하려면 어떤 노력을 해야 할까요?

- ① 안정적인 장르만을 고집하지 말고 과감하게 새로운 장르를 개발한다.
- ② 유저들이 적절하게 돈을 쓸 수 있는 합리적인 과금 모델을 고민한다.

15 현재 게임 산업에는 어떤 이슈가 있는지 조사해 보고 [활동지 5]에 작성한다.

[활동지 4]를 통해 워크북에 주어진 게임 산업 이슈를 면밀히 살펴봤다면, 이번에는 학생들이 직접 현실의 이슈들을 조사하고 게임 산업 간담회 자료를 만들어 보는 활동을 수행하도록 한다. 단순히 자료를 읽고 정리하는 것이 아니라, 학생들이 학습 시점의 실제 사례를 조사하고 활동지의 해당 항목에 맞게 구체화하면서 사고를 확장할 수 있도록 한다.

[활동지 5]를 작성할 때 주의할 점은 게임 산업 또는 경제 성장, 산업 연관 효과와 관련된 실제 이슈를 찾아야 한다는 점이다. 이렇게 작성 범위를 제한한 것은 학생들이 자칫 '자극적이고 선정적인 소재 등으로 사회적 이슈가 되고 있다'와 같이 경제적 영향과 크게 관련이 없는 이슈들을 선정할 수 있기 때문이다. 학생들이 이 활동을 어려워하면, 교사는 학생들이 일단 이슈를 찾은 다음 그것을 게임 및 타 산업 또는 경제 성장과 연결시킬 수 있도록 지원한다.

모둠별로 활동지를 최대한 많이 채우도록 하되, 시간을 고려해 1~2가지의 이슈를 충분히 조사했다면 교사의 판단에 따라 활동을 마무리한다. 시간적 여유가 있다면 1~2모둠을 선정해 결과물을 발표하게 한다.

[활동지 5] 작성 사례

활동지 5 더 나은 경제를 위한 게임 산업의 길

② 현재 우리나라 게임 산업에는 어떤 이슈들이 있을까요? 산업 또는 경제의 성장, 산업 연관 효과와 관련된 실제 이슈를 찾아 직접 게임 산업 간담회 자료를 만들어 봅시다.

	주요 내용	향후 산업 또는 경제에 미칠 영향
이슈 1	<ul style="list-style-type: none"> * 모바일/PC 게임에 주력하던 한국 게임 사들이 올해를 기점으로 콘솔 게임 개발에 속도를 내며 글로벌 콘솔 시장에 도전장을 내밌. * 넥슨은 올해 3개 이상의 콘솔 게임을 선보일 예정 <ul style="list-style-type: none"> - DNF 듀얼(대전 격투 게임) - 카트라이더 드리프트 - 아크레이더스(3인칭 슈팅 게임) 	<ul style="list-style-type: none"> * 코로나19의 영향으로 미국, 유럽뿐만 아니라 한국에서도 콘솔 게임을 즐기는 이용자가 늘고 있고, 한국 콘솔 시장 규모는 코로나 시기에 1조 원을 넘어섰음. * 한국 게임이 대작 콘솔 게임을 많이 개발해 글로벌 시장 진출에 성공하면 한국 콘솔 시장 및 전체 게임 시장 매출액 규모가 크게 증가할 것

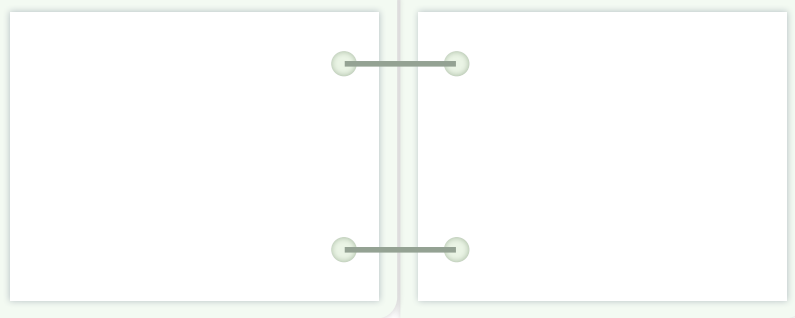
이슈
②

* 게임을 플레이하면서 수익을 창출할 수 있는 P2E(Pay to Earn) 방식의 게임들이 유행하고 있음.

* 이는 게임에 블록체인(Blockchain) 기술이 적용된 형태로, 이용자들은 게임에서 획득한 아이템이나 캐릭터를 판매해 보상을 받게 됨.

* 현재 가상 자산과 같은 보상을 주는 P2E 게임의 한국 서비스는 불법이며, 해외에서 P2E 게임을 이용하는 게이머들이 법·제도의 개선을 요구하고 있음.

* 게임의 품질을 중요하게 여기는 게이머들이 P2E 게임의 게임성을 비판하고 있으나, 많은 게임 개발사들이 기업의 이익에 도움이 된다는 이유로 P2E 게임 시장에 진출하려 하고 있음.

이슈
③

결과물 제작 및 발표 준비

16 [발표회 안내문]을 통해 주요 정보를 확인한다.

교사는 학생들이 지금까지 학습한 내용을 바탕으로 산업 조사 보고서를 작성해야 하며, 국내 게임 기업 관계자들이 심사위원으로 참석하는 최종 발표회가 열린다는 소식을 전달한다. 이를 위해 발표 시간, 발표 방법, 발표회 일시, 자료 제출 방법 등 발표회의 운영 계획을 사전에 정한 뒤, 정해진 내용을 학생들에게 안내하고 워크북에 작성하도록 한다.

발표회의 주요 결정사항

- | | | |
|--------------|----------|------------|
| ① 발표회 장소 | ② 발표회 일시 | ③ 발표 시간 |
| ④ 심사위원 질의 시간 | ⑤ 자료 제출일 | ⑥ 자료 제출 방법 |

17 [성취기준]을 통해 프로젝트에서 달성해야 하는 목표를 이해한다.

성취기준은 학생들이 지향해야 할 지침이자, 수행한 활동을 평가받는 기준이기도 하다. 교사는 최종 발표를 위한 성취기준을 제시한 뒤, 내용을 충분히 숙지하도록 지도한다.

성취기준은 '문제 상황의 이해', '핵심 지식의 이해'와 같은 내용 요소와 '발표 자료의 제작', '발표의 완성도', '질문에 대한 대처'의 태도 요소가 각기 다른 비중으로 구성되어 있다. 교사는 성취기준을 토대로 현재 자신들의 강점이 무엇인지, 자신들에게 부족한 점은 무엇인지, 어떤 식으로 부족한 부분을 메울 수 있을 것인지 등을 수시로 점검하도록 지도한다.

18 전개된 상황과 제시된 정보를 토대로 [수행계획서]를 수정한다.

프로젝트 수행을 위해 알아야 하는 배경 지식을 학생들이 충분히 이해했다고 판단된다면, 프로젝트의 [최종 목표]를 위해 현시점에서 [우리가 해야 할 일]이 무엇인지 작성해 보게 한다.

프로젝트의 막바지인 현시점에서 [우리가 해야 할 일]에는 핵심적인 용어들이 반드시 포함되어야 한다. 세 번째 [우리가 해야 할 일]은 대체로 아래와 같은 형태로 나타날 것이다.

산업 조사 보고서를 작성하기 위해 실제 게임 산업 주요 이슈를 조사하고 분석하기

이어서 [우리가 해야 할 일]을 달성하기 위해 [알아야 할 것들]을 작성하도록 지도한다. [알아야 할 것들]은 모둠 또는 학급 전체 단위로 작성하며, 질문 형식으로 문장을 끝내는 것이 좋다. [알아야 할 것들]을 작성하는 동안 학생들은 매우 다양한 관점에서 문제를 분석할 것이다. 따라서 교사가 예상한 범주에서 벗어나는 내용을 언급하기도 할 것이다. 이때 프로젝트의 핵심적인 과정이나 내용에 관한 것이라면 유연하게 수용하는 것이 좋다.

✓ 알아야 할 것들의 예시

- ① 우리의 발표 자료는 어떤 방식으로 만들어져야 할까?
- ② 우리에게 배정된 발표 시간은 얼마나 될까?
- ③ 심사위원들은 어떤 요소를 중요하게 여길까?
- ④ 심사위원들은 우리의 발표를 보고 어떤 질문을 할까?



19 [활동지 ⑥]을 활용해 발표를 준비하고, [산업 조사 보고서]를 작성한다.

모둠별로 최종 발표를 준비하기 위해 지금까지 논의한 내용과 분석한 사례를 [활동지 ⑥]에 자유롭게 정리하도록 한다. 교사의 판단에 따라 모둠별로 발표를 준비할 때 [활동지 ⑥]에 있는 기본적인 항목 중 불필요한 것을 줄이거나, 새로운 것을 추가하는 것도 좋다.

발표 자료에는 학생들이 지금까지 학습한 핵심 지식뿐 아니라, 어떠한 과정을 통해 이와 같은 결정을 내리게 되었는지가 논리적으로 타당하게 구성되어야 한다. 만약 학생들이 현실 속의 정보와 데이터를 수집했다면, 이를 결과물에 포함하는 것이 좋다.

발표 자료는 파워포인트(PPT)나 전지, 우드락 등의 교구재를 활용해 작성한다. 필요하다면 결과물의 형식과 내용을 아래와 같이 바꾸어 진행하는 것도 좋으며, 이에 대해 학생들과 논의해서 결정할 수도 있다.

✓ 결과물의 유형

- ① 파워포인트(PPT)
- ② UCC 비디오
- ③ 그림, 만화

학생용 워크북 4~5쪽

수업 운영 TIP

학생들이 핵심 정보를 언급하지 못하면 교사가 직접 질문하며 '알아야 할 것' 목록에 필수 정보를 추가하도록 유도할 수 있다.

학생용 워크북 33~35쪽

수업 운영 TIP

- ① 명료화 질문
“~에 해당하는 개념은 무엇인가요?”, “~는 정확한 답인가요?” 등 간단한 사실의 진술로 답변할 수 있는 질문
- ② 탐침 질문
“~의 의도는 무엇이었나요?”, “~와 ~에는 어떤 관계가 있나요?”, “~에 대해 어떤 결론을 내렸나요?” 등 사고를 유도하는 질문

수업 운영 TIP

학생들이 중간 발표 진행 시에 좋았던 점, 아쉬웠던 점, 개선할 수 있는 피드백을 주고받도록 하는 것도 좋다.

학생들이 발표를 준비하는 동안, 교사는 이전 단계에서 논의했던 것들과 그에 대한 결론이 충실히 반영되었는지를 파악해야 한다. 이를 위해 교사는 닫힌 답변이 나올 수 있는 명료화 질문 (Clarifying Question), 열린 답변이 나올 수 있는 탐침 질문(Probing Question) 등 다양한 질문 기법을 활용하면서 피드백을 지속적으로 주고받는다.

20 선택활동 모둠별로 중간 발표를 진행하고 의견을 주고받는다.

시간적 여유가 있다면 학생들의 발표 준비 상태를 확인하고, 결과물을 발전시키기 위해 지금까지 제작된 발표 자료로 중간 발표를 진행한다. 중간 발표는 최종 발표와 최대한 유사한 방식으로 진행하는 것이 좋다.

교사는 학생들이 의견을 서로 유연하게 주고받을 수 있는 수업 환경을 조성해야 한다. 필요하다면 올바른 의견 공유 방법을 사전에 학습하는 것도 도움이 될 수 있다. 중간 발표가 끝난 뒤, 학생들은 발표 자료의 내용과 형식, 발표 태도 등이 적절한지를 돌아보고 이를 보완할 계획을 세우고 최종 발표를 준비한다.

21 모둠별로 [산업 조사 보고서]를 최종 발표하고, 평가표를 통해 서로 평가한다.

산업 조사 보고서가 완성되면 교사는 최종 발표회를 준비한다. 공식적인 분위기를 조성하기 위해 회의실과 같은 장소를 선정하고, 테이블과 의자, 현수막 등을 배치하는 것이 좋다. 이러한 요소들이 준비되면 학생들은 발표에 더욱 진지하게 임하게 된다.

또한 교사는 심사위원의 역할을 할 사람을 섭외해야 한다. 심사위원 역할을 맡는 사람은 학생들의 발표를 듣고 질문을 직접 해야 하기 때문에, 예상치 못한 상황에 유연하게 대처할 수 있을 만큼 프로젝트에 대한 이해가 충분해야 한다.

한편 평가의 주체를 심사위원이나 교사로 한정할 것인지, 학생들도 평가를 하게 할 것인지도 정해야 한다. 평가를 맡은 이들은 교사용 지도서의 17쪽에 있는 [평가표]를 이용해 평가하게 되며, 교사는 사전에 인쇄해 평가자들에게 배부한다. [평가표]는 성취기준의 내용을 요약한 것으로, 모둠별 발표에 대한 점수를 0~5점의 척도로 기록하도록 구성되어 있다. 학생들이 평가하게 되는 경우 자신이 속한 모둠의 발표에 대한 평가는 제외하고 진행한다.

모든 준비가 되면 가위바위보나 사다리타기 등을 통해 발표 순서를 정한 뒤, 모둠별로 사업 아이디어 기획서를 화면에 띄워 발표한다. 적절한 발표 시간은 학생들의 발표 분량을 토대로 유연하게 결정할 수 있으며, 일반적으로 3~5분의 시간이 주어진다. 심사위원은 각 모둠의 발표가 끝날 때마다 역할에 기반한 질문을 던져야 한다. 또한 공식적인 평가와 별개로, 교사는 성취기준을 이용해 학생들의 발표에 대한 종합적인 의견을 기록해 발표가 모두 끝난 다음 공유하는 것도 좋다.

📖 학습 정리

22 프로젝트에서 학습한 주요 내용을 복습한다.

지금까지 프로젝트에서 학습한 내용을 복습한다. 먼저 아래와 같은 논의를 통해 학생들이 관심을 두고 있거나 이해에 어려움을 겪고 있는 지식을 확인한다.

- ① 이 프로젝트에서 학습한 새로운 아이디어나 개념은 무엇인가요?
- ② 프로젝트에서 배우지 않았으나 활동에 도움이 된 것으로는 무엇이 있나요?
- ③ 아직 이해하지 못한 개념에는 무엇이 있나요?

[마무리하기] 정답

1. ①, ②
2. ③
3. 해설 참고
4. ③
5. ③
6. ③
7. ③
8. ①

수업 운영 TIP

3번 문제의 경우, <'K/DA'의 노래들을 실제 유명 가수들이 무대에서 부른 라이브 앨범이 제작되었다.>를 부가 가치 유발 효과로 구분했지만 생산 유발 효과에도 해당되므로 생산 유발 효과도 정답으로 인정한다.

논의가 충분히 진행되었다고 판단되면 핵심 지식들을 다시 다루는 수업을 시작한다. 만약 학생들의 결과물에 오개념이 존재했다면, 프로젝트를 마무리하기 전에 개념을 명확하게 이해할 수 있는 시간을 갖는다. 교사는 학생들이 잘못 이해하고 있는 내용을 평소 메모해 두는 것이 좋다.

23 총괄평가인 [마무리하기]를 통해 지금까지 학습한 내용을 확인한다.

[마무리하기]는 이 프로젝트의 핵심 지식을 학생들이 이해했는지를 최종적으로 점검하는 총괄평가 활동이다. 학생들은 이를 통해 핵심 지식에 대한 스스로의 이해도를 확인할 수 있다. 교사는 학생들 개별적으로 문제를 풀도록 한 뒤, 오개념의 형성을 막고 부족한 부분을 보완하기 위해 정답과 풀이 내용을 공유한다.

[마무리하기]의 정답표

문제	정답	해설
1번	①, ②	③ 우리나라 게임은 세계 시장에서 PC 게임이 3위, 모바일 게임이 4위의 점유율을 차지(2020년을 기준)할 만큼 큰 성과를 보이고 있다. ④ PC 게임이 아닌 모바일 게임의 매출이 크게 늘었기 때문이다.
2번	③	③ 한 국가의 경제 규모를 수치로 나타낸 국내 총생산(GDP)을 활용해 경제 성장률을 계산하면 경제 성장을 수치로 나타낼 수 있다.
3번	해설 참고	생산 유발 효과 : 음반은 음악 산업의 생산을 증가시킨다. 부가 가치 유발 효과 : 실제 유명 가수들이 기존 노래를 다시 불러 라이브 앨범으로 제작했기 때문에 음악 산업의 부가 가치가 증가했다. 수입 유발 효과 : 해외 OST를 사용하면서 국내 음악 산업의 수입(Import)이 증가했다. 고용 유발 효과 : 작곡가와 작사가를 추가로 채용해 음악 산업의 고용을 유발했다.
4번	③	③ 한 산업의 생산이 늘어나면 산업 연관 효과에 따라 연관된 산업뿐 아니라 경제 전체가 성장하게 된다.
5번	③	③ 국내 총생산(GDP)은 한 나라의 경제 규모를 파악하기 위한 대표적인 경제 지표이다.
6번	③	① GDP에는 새롭게 생산된 것의 가치가 포함되며, 단순히 누군가에게 받은 돈은 포함되지 않는다. ② GDP에는 시장에서 거래된 것의 가치만 포함되므로, 집에서 직접 만들어 먹은 햄버거의 가치는 포함되지 않는다. ④ 우리나라가 아닌 베트남의 GDP로 계산된다.
7번	③	③ 과금 규모에 따라 승리를 거둘 확률이 커지는 페이 투 윈(Pay-to-Win) 게임이 늘고 있다.
8번	①	① 게임 시장의 규모와 게임 수준을 연관 지어 비교하기는 어렵다.

24 [지금까지 우리는!]을 작성한 뒤, 프로젝트 수행 경험을 함께 성찰한다.

프로젝트의 전체적인 진행 과정에 대해 성찰하는 시간을 갖는다. 프로젝트를 수행하면서 비판적 사고력, 협동 능력, 창의력 등이 향상되었는지 스스로 판단해 본 뒤 프로젝트를 마무리한다. [성찰일지]를 구성하는 질문은 다음과 같다.

- ① 프로젝트를 통해 무엇을 배울 수 있었나요?
- ② 프로젝트를 수행하면서 내가 잘한 점과 아쉬웠던 점은 무엇인가요?
- ③ 프로젝트에서 배운 지식과 경험이 실생활에서 어떻게 쓰일 수 있을까요?

아래 질문들을 통해서도 구체적인 성찰을 진행할 수 있다.

- ① [우리가 해야 할 일]을 달성하는 데 어려움은 없었나요? 있었다면 이유는 무엇인가요?
- ② 의사 결정을 할 때, 선생님이나 친구들의 도움이 없었다면 어땠을까요?
- ③ 모둠 활동이나 발표를 하면서 자신의 역량 중 무엇이 얼마나 향상되었나요?
- ④ 추가로 필요했던 자원에는 무엇이 있었나요?(시간, 읽기자료, 컴퓨터 등)
- ⑤ 앞으로 프로젝트를 성공적으로 수행하기 위해 선생님에게 제안할 것이 있나요?

모든 성찰이 끝나면 프로젝트를 종료한다.

Blank lined writing area with horizontal dotted lines.



주제	프로젝트 이해, 게임 산업 파악하기(1~2차시)
활동 요약	학생들은 진로 탐색 프로그램 <내 꿈은 덕업일치!>의 참여자로서, 게임 산업의 발전과 경제 성장의 관계를 조사하고 실제 게임 산업의 이슈나 사례를 분석하게 된다. 이 차시에서는 프로젝트의 주요 내용을 파악하고, 과제를 성공적으로 해결하기 위해 알고 있는 것과 앞으로 알아야 할 것이 무엇인지 파악하게 된다.
학습 목표	<ol style="list-style-type: none"> 1 프로젝트에서 제시된 과제의 내용을 설명할 수 있다. 2 우리나라 게임 산업의 성장과 경제적 효과를 파악할 수 있다.

단계		내용	비고
도입	인사 및 소개 10분	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 새로운 프로젝트를 맞이해 학생들에게 인사한다. ▪ 프로젝트의 목적과 수행 방법, 학생들의 역할 등을 간략하게 소개한다. 	
전개	진로 탐색 안내문 확인 10분	<ul style="list-style-type: none"> ▪ [참고자료 ①]을 학생들에게 제시한다. ▪ 제시된 자료의 내용을 학급 전체 단위로 간단히 논의한다. <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>프로젝트 시나리오</p> <p>학생들은 <내 꿈은 덕업일치!>의 참여자로서, 게임 산업에서 진로를 탐색하기 전에 게임 산업의 현황과 발전, 경제 성장과의 관계, 주요 이슈 등을 조사한다. 이 과정에서 한 산업의 발전이 국가의 경제 성장에 미치는 영향을 파악하며, 조사한 것을 바탕으로 실제로 사례나 이슈를 분석하는 보고서를 작성하고 발표하게 된다.</p> </div>	참고자료 ① (PPT)
	비대면 인터뷰 확인 20분	<ul style="list-style-type: none"> ▪ [읽기자료 ①]을 학생들에게 제시한다. ▪ 제시된 자료의 내용을 학급 전체 단위로 간단히 논의한다. 	읽기자료 ① (PPT)
	게임 산업 탐구 10분	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 게임 산업에 대해 알고 있었던 내용을 학급 전체 단위로 간략히 토론한다. 	
	프로젝트 파악 10분	<ul style="list-style-type: none"> ▪ [활동지 ①]을 작성하면서 현재까지 제시된 정보들을 점검한다. 	활동지 ①
	우리가 해야 할 일 확인 5분	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 프로젝트의 최종 목표를 토대로 모둠 또는 학급 전체에서, 현시점에서 달성해야 할 단기 목표를 작성한다. 	수행계획서
	알아야 할 것들 작성 10분	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 모둠 또는 학급 전체에서, 프로젝트를 성공적으로 해결하기 위해 알아야 할 것들이 무엇인지를 함께 작성한다. 	
우리 모듬의 규칙 만들기 10분	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 모듬별로 [모듬서약서]에 적을 내용을 협의해 작성하고, 모든 내용에 동의하는 경우 개별적으로 서명한다. 	모듬서약서	
정리	학습 정리 5분	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 학습 내용을 점검하고 다음 차시를 예고하며 수업을 마무리한다. 	

주제	국내 총생산(GDP)의 의미, 게임 산업과 경제 성장의 관계 파악하기(3 ~ 4차시)
활동 요약	국내 총생산(GDP)과 경제 성장에 대해 학습한다. 이후 e스포츠 사례를 바탕으로 게임 산업의 생산 요소 증가와 혁신에 대해 파악하고 경제 성장에 기여한 산업 사례를 직접 조사하는 활동을 통해, 한 산업의 성장이 우리 경제에 어떻게 도움이 되는지 학습한다.
학습 목표	<ol style="list-style-type: none"> 1 국내 총생산(GDP)과 경제 성장의 정의를 이해할 수 있다. 2 한 산업의 발전이 경제 성장에 미치는 영향을 분석할 수 있다.

단계		내용	비고
도입	전시 복습 5분	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 수업에 들어가기에 앞서 학생들에게 인사한다. ▪ 전시에 학습한 내용을 간단히 언급한다. 	
전개	국내 총생산과 경제 성장 학습하기 20분	<ul style="list-style-type: none"> ▪ [읽기자료 ②]를 개별적으로 읽도록 한다. ▪ 국내 총생산(GDP)의 개념과 측정 시 유의할 점, 경제 성장이 이루어지는 과정에 관한 수업을 20분 내외로 진행한다. 	읽기자료 ②
	게임 산업의 혁신 사례 확인 25분	<ul style="list-style-type: none"> ▪ [읽기자료 ③]을 개별적으로 읽도록 한다. ▪ 게임 산업의 혁신 사례인 e스포츠의 발달과 성장 과정에 관한 수업을 10분 내외로 진행한다. ▪ 해당 사례에서 어떤 부분이 혁신과 생산 요소 증가를 나타내는지 학급 전체 단위로 간단히 논의한다. 	읽기자료 ③
	게임 산업 사례 조사 20분	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 인터넷에 접속 가능한 전자기기(노트북 혹은 스마트 기기 등)를 이용해, 게임 산업에서 생산 요소의 증가나 혁신 등을 통해 경제 성장에 기여한 사례를 직접 조사한다. ▪ [활동지 ②]의 상단에 조사한 내용을 바탕으로 게임 산업이 경제 성장에 기여한 바를 생산 요소 증가, 혁신 측면으로 나누어 정리한다. ▪ 시간이 남는다면 작성한 내용을 모둠 또는 학급 전체에서 발표한다. 	활동지 ② 노트북 혹은 스마트 기기 등
정리	산업 발전의 경제적 효과 파악 15분	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 게임 산업 이전에 우리나라의 경제 성장을 이끈 산업의 사례를 직접 조사한다. ▪ [활동지 ②]의 하단에 조사한 내용을 바탕으로 해당 산업이 어떻게 경제 성장을 이끌어 왔는지 정리한다. ▪ 한 산업의 성장이 어떻게 경제에 도움이 될 것인지에 대한 자신의 생각을 작성한다. 	
	학습 정리 5분	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 학습 내용을 점검하고 다음 차시를 예고하며 수업을 마무리한다. 	

주제	산업 연관 효과 이해하기(5 ~ 6차시)
활동 요약	산업 연관 효과가 무엇인지 이해한 뒤, 게임 산업이 다른 산업에 미치는 다양한 산업 연관 효과에 대해 학습한다.
학습 목표	<ol style="list-style-type: none"> 1 여러 산업에 영향을 주는 게임 산업의 다양한 산업 연관 효과를 파악할 수 있다. 2 현시점에서 해야 할 일과 알아야 할 것들을 구체적으로 제시할 수 있다.

단계		내용	비고
도입	전시 복습 5분	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 수업에 들어가기에 앞서 학생들에게 인사한다. ▪ 전시에 학습한 내용을 간단히 언급한다. 	
전개	산업 연관 효과 이해하기 35분	<ul style="list-style-type: none"> ▪ [읽기자료 ④]를 개별적으로 읽게 한다. ▪ 산업 연관 효과의 개념과 구성 요소, 게임 산업의 산업 연관 효과와 그 사례에 관한 수업을 20분 내외로 진행한다. 	읽기자료 ④
	게임 산업의 산업 연관 효과 파악하기 30분	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 브레인스토밍의 네 가지 규칙을 안내한다. ▪ 브레인스토밍 기법을 활용해 모둠별로 게임 산업의 산업 연관 효과를 [활동지 ③]에 작성한다. [읽기자료 ④]에 제시된 게임 산업과 음악 산업의 연계 사례를 포함해 다양한 산업 연관 효과를 마인드맵의 형태로 도식화하도록 지도한다. ▪ 도식화한 게임 산업의 산업 연관 효과를 네 가지 측면(생산 유발, 부가 가치 유발, 수입 유발, 고용 유발)으로 분류해 정리한다. ▪ 시간이 남는다면 작성한 내용을 모둠 또는 학급 전체에서 발표한다. 	활동지 ③
	우리가 해야 할 일 확인 5분	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 프로젝트의 최종 목표를 토대로 모둠 또는 학급 전체에서, 현시점에서 달성해야 할 단기 목표를 작성한다. 	수행계획서
	알아야 할 것들 작성 10분	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 모둠 또는 학급 전체에서, 프로젝트를 성공적으로 해결하기 위해 알아야 할 것들이 무엇인지를 함께 작성한다. 	
정리	학습 정리 5분	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 학습 내용을 점검하고 다음 차시를 예고하며 수업을 마무리한다. 	

주제	우리나라 게임 산업의 주요 이슈 파악하기(7~8차시)
활동 요약	우리나라 게임 산업의 성장에 부정적으로 작용하는 이슈를 확인하고, 각각의 이슈로 인한 경제적 측면의 문제점과 영향을 분석한다.
학습 목표	<ol style="list-style-type: none"> 1 우리나라 게임 산업의 주요 이슈를 파악하고, 경제 성장과 연관 지어 설명할 수 있다. 2 해당 이슈로 인해 발생하는 경제적 측면의 문제점과 영향을 분석할 수 있다.

단계		내용	비고
도입	전시 복습 5분	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 수업에 들어가기에 앞서 학생들에게 인사한다. ▪ 전시에 학습한 내용을 간단히 언급한다. 	
	게임 산업의 주요 이슈 확인하기 40분	<ul style="list-style-type: none"> ▪ [참고자료 ②]를 학생들에게 제시하고, 자료의 내용을 학급 전체 단위로 간단히 논의한다. ▪ 우리나라 게임 산업의 네 가지 이슈(셋다운제 폐지, 양산형 게임의 범람, 페이 투 윈 과금 구조, 시장 대응 미흡)에 관한 수업을 20분 내외로 진행한다. ▪ 이슈별로 학생들이 직접 경험했거나 알고 있는 사실을 자유롭게 공유하게 하며 내용 이해를 돕는다. 	참고자료 ② (PPT)
전개	셋다운제 폐지의 영향 예측하기 10분	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 앞서 살펴본 '셋다운제 폐지' 이슈와 관련해, 모둠별로 [활동지 ④]의 1번에 주어진 상황에서 셋다운제 폐지가 해당 주체에게 어떤 영향을 미쳤을지 예측해 문장을 완성하도록 한다. 	활동지 ④ 노트북 혹은 스마트 기기 등
	우리나라 게임의 실제 사례 조사하기 15분	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 모둠별로 인터넷에 접속 가능한 전자기기(노트북 혹은 스마트 기기 등)를 이용해, '양산형 게임 개발'과 '확률형 아이템을 활용한 과금 시스템' 중 하나에 해당하는 실제 우리나라 게임 사례를 조사한다. ▪ [활동지 ④]의 2번에 조사한 사례를 분석해 작성한다. 	
	우리나라 게임의 위기 파악하기 15분	<ul style="list-style-type: none"> ▪ [활동지 ④]의 3번에 제시된 자료를 개별적으로 읽게 한다. ▪ [참고자료 ②]에서 제시된 '시장 대응 미흡' 이슈와 연관 지어 활동지의 문제에 답하고, 시간이 남는다면 모둠 또는 학급 전체에서 발표한다. 	
정리	학습 정리 5분	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 학습 내용을 점검하고 다음 차시를 예고하며 수업을 마무리한다. 	

주제	우리나라 게임 산업의 실제 이슈 조사하기, 발표회 정보 확인하기(9 ~ 10차시)
활동 요약	우리나라 게임 산업의 실제 이슈를 조사하고 산업 조사 보고서의 기초 자료를 작성한다. 이후 발표회의 시간, 분량, 평가 방식 등 주요 정보를 확인하고, 각자가 알고 있는 배경지식을 점검한다.
학습 목표	<ol style="list-style-type: none"> 1 우리나라 게임 산업의 실제 이슈와 경제 성장에 미치는 영향을 파악할 수 있다. 2 발표 일정, 평가 방식 등 최종 발표에 관한 주요 정보를 말할 수 있다.

단계		내용	비고
도입	전시 복습 5분	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 수업에 들어가기에 앞서 학생들에게 인사한다. ▪ 전시에 학습한 내용을 간단히 언급한다. 	
전개	게임 산업의 실제 이슈 조사하기 60분	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 인터넷에 접속 가능한 전자기기(노트북 혹은 스마트 기기 등)를 이용해, 앞서 살펴본 우리나라 게임 산업의 주요 이슈와 같이 현시점에는 실제로 어떤 이슈들이 있는지 모둠별로 조사한다. ▪ [활동지 ⑤]에 조사한 이슈를 적고 해당 이슈가 게임 산업 또는 경제의 성장에 어떤 영향을 미칠지, 어떤 산업 연관 효과가 있을지를 모둠별로 논의해 작성한다. ▪ 시간이 남는다면 작성한 내용을 모둠 또는 학급 전체에서 발표한다. 	활동지 ⑤ 노트북 혹은 스마트 기기 등
	발표회 안내문 확인 5분	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 발표 주제, 시간, 분량, 평가 방식, 자료 제출 등 프로젝트 발표회에 관한 구체적인 사항을 안내한다. 	발표회 안내문
	우리가 해야 할 일 확인 5분	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 프로젝트의 최종 목표를 토대로 모둠 또는 학급 전체에서, 현시점에서 달성해야 할 단기 목표를 작성한다. 	수행계획서
	알아야 할 것들 작성 10분	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 모둠 또는 학급 전체에서, 프로젝트를 성공적으로 해결하기 위해 알아야 할 것들이 무엇인지를 함께 작성한다. 	
정리	학습 정리 5분	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 학습 내용을 점검하고 다음 차시를 예고하며 수업을 마무리한다. 	

주제	산업 조사 보고서 작성 및 발표 준비하기(11 ~ 12차시)
활동 요약	최종 발표에서 평가에 영향을 미칠 성취기준을 확인한다. 이후 지금까지 학습한 내용을 바탕으로 산업 조사 보고서를 작성하기 위해 필요한 핵심 내용을 모듈별로 논의해 보고서 작성을 준비한다.
학습 목표	<ol style="list-style-type: none"> ① 모듈별로 산업 조사 보고서의 작성 계획을 수립할 수 있다. ② 구체적인 계획을 토대로 산업 조사 보고서를 작성하고 발표를 준비할 수 있다. ③ 산업 조사 보고서를 발전시키기 위한 생산적인 의견을 제시할 수 있다.

단계		내용	비고
도입	전시 복습 5분	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 수업에 들어가기에 앞서 학생들에게 인사한다. ▪ 전시에 학습한 내용을 간단히 언급한다. 	
	성취기준 확인 10분	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 앞으로의 활동에 참고하기 위해 성취기준을 함께 읽고, 학생들이 내용을 충분히 숙지하도록 성취기준이 의미하는 바를 논의한다. 	성취기준
전개	최종 발표 준비하기 30분	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 발표 때 언급해야 할 지식, 발표 운영 방법, 심사위원들의 예상 질문 등에 대해 모듈별로 논의해 [활동지 ⑥]를 작성한다. 	활동지 ⑥
	산업 조사 보고서 작성 및 발표 준비 40분	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 모듈별로 게임 산업에 관해 조사하고 분석한 내용을 성취기준을 토대로 산업 조사 보고서로 작성한다. ▪ 자신들의 발표가 성취기준에 의해 평가될 것이라는 사실과 함께, 현재 자신들에게 부족한 점은 무엇인지, 어떤 식으로 부족한 부분을 메울 수 있을지 생각해 보라고 안내한다. ▪ 이전에 논의한 것들과 그에 대한 결과가 반영되었는지를 파악하기 위해 다양한 유형의 질문을 주고받으며 발표 자료를 발전시킨다. <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 10px; margin-top: 10px; background-color: #fff9c4;"> <p style="text-align: center; background-color: #009682; color: white; margin: 0;">피드백을 주고받기 위한 질문 유형</p> <p>명료화 질문이란 “~에 해당되는 개념은 무엇인가요?” 혹은 “~는 정확한 답인가요?” 등 간단한 사실의 진술로 답변할 수 있는 질문을 말한다.</p> <p>반면 탐침 질문은 깊은 수준의 사고를 유도하는 질문으로, “~를 한 의도는 무엇이었나요?” 혹은 “~와 ~ 사이에는 어떤 관계가 있나요?”, “~에 대해 어떤 결론을 내렸나요?”와 같은 것들이 해당한다.</p> </div>	노트북 혹은 스마트 기기 등
정리	학습 정리 5분	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 학습 내용을 점검하고 다음 차시를 예고하며 수업을 마무리한다. 	

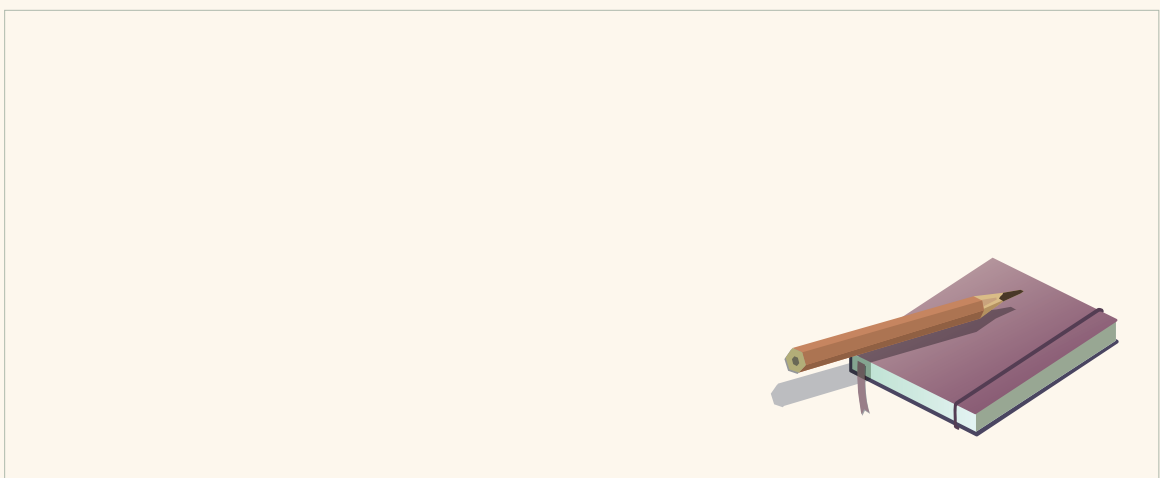
주제	중간 발표하기, 산업 조사 보고서 작성 및 발표 준비하기(13 ~ 14차시)
활동 요약	학생들은 지금까지 작성한 산업 조사 보고서를 다른 학생들의 앞에서 중간 발표한 뒤, 발표를 발전시키기 위한 피드백을 주고받는다. 교사는 학생들이 발표 자료를 질적으로 개선할 수 있도록, 교사와 학생 간 혹은 학생 상호 간 피드백이 원활히 이루어질 수 있는 수업 환경을 조성한다.
학습 목표	<ol style="list-style-type: none"> 1 지금까지 준비한 내용을 토대로 중간 발표를 수행할 수 있다. 2 산업 조사 보고서를 발전시키기 위한 생산적인 의견을 제시할 수 있다. 3 모둠 내에서 자신에게 주어진 역할을 성공적으로 수행할 수 있다.

단계		내용	비고
도입	전시 복습 5분	<ul style="list-style-type: none"> 수업에 들어가기에 앞서 학생들에게 인사한다. 전시에 학습한 내용을 간단히 언급한다. 	
전개	중간 발표 및 피드백 검토 40분	<ul style="list-style-type: none"> 현재까지 완성된 모둠별 발표 자료를 학급 전체 단위로 발표한다. 다른 모둠의 발표를 듣는 학생들은 피드백 사항을 기록해 두었다가 발표 모둠에게 전달하고, 발표 모둠은 전달된 피드백 내용을 검토하고 반영한다. 	노트북 혹은 스마트 기기 등
	산업 조사 보고서 작성 및 발표 준비 40분	<ul style="list-style-type: none"> 모둠별로 게임 산업에 관해 조사하고 분석한 내용을 성취기준을 토대로 산업 조사 보고서로 작성한다. 자신들의 발표가 성취기준에 의해 평가될 것이라는 사실과 함께, 현재 자신들에게 부족한 점은 무엇인지, 어떤 식으로 부족한 부분을 메울 수 있을지 생각해 보라고 안내한다. 이전에 논의한 것들과 그에 대한 결과가 반영되었는지를 파악하기 위해 다양한 유형의 질문을 주고받으며 발표 자료를 발전시킨다. <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>피드백을 주고받기 위한 질문 유형</p> <p>명료화 질문이란 “~에 해당되는 개념은 무엇인가요?” 혹은 “~는 정확한 답인가요?” 등 간단한 사실의 진술로 답변할 수 있는 질문을 말한다.</p> <p>반면 탐침 질문은 깊은 수준의 사고를 유도하는 질문으로, “~를 한 의도는 무엇이었나요?” 혹은 “~와 ~ 사이에는 어떤 관계가 있나요?”, “~에 대해 어떤 결론을 내렸나요?”와 같은 것들이 해당한다.</p> </div>	
정리	학습 정리 5분	<ul style="list-style-type: none"> 학습 내용을 점검하고 다음 차시를 예고하며 수업을 마무리한다. 	

주제	최종 발표하기, 학습 정리하기(15 ~ 16차시)
활동 요약	학생들은 발표회에 참석한 심사위원들 앞에서 주어진 시간 내에 발표하고, 심사위원들의 질문에 논리적으로 대처한다. 발표회가 끝난 뒤에는 잘못 이해한 개념은 없는지 살펴보고, 프로젝트를 통해 자신의 역량을 향상할 수 있는 방법을 찾는다.
학습 목표	<ol style="list-style-type: none"> ① 구체적인 근거를 들어 최종 발표를 수행할 수 있다. ② 프로젝트에서 활용된 핵심 지식을 돌아보고, 개인 차원의 역량을 성찰할 수 있다.

단계		내용	비고
도입	발표회 소개 5분	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 교사는 발표회의 진행자가 되어 산업 조사 보고서에 필수로 포함되어야 하는 내용을 소개한다. ▪ 성취기준에 기반한 [평가표]를 제시하고, 구체적인 작성 방법과 평가 방식을 안내한다. 	평가표
전개	발표회 진행 40분	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 가위바위보나 사다리타기 등을 통해 발표 순서를 정한 뒤, 모둠별로 발표를 진행한다. ▪ 각 모둠의 발표가 끝나는 대로 발표 내용에 대해 심사위원들이 질문하는 시간을 갖는다. ▪ 교사는 학생들의 발표 내용을 들으며 의견을 기록해 두었다가 모든 발표가 끝난 후 종합 의견을 제시한다. ▪ 각 모둠의 발표가 끝날 때마다 발표에 대한 점수를 [평가표]에 기록하고 해당 모둠의 발표를 평가한다. 	노트북 혹은 스마트 기기 등 완성한 발표 자료
	학습 내용 점검 10분	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 구체적인 논의를 통해 학생들이 관심을 갖고 있거나 이해에 어려움을 겪고 있는 지식을 확인한다. ▪ 지금까지 학습한 내용을 점검하는 수업을 통해 학생들이 프로젝트를 수행하는 과정에서 경제 개념을 정확히 이해했는지 확인한다. 	
	총괄평가 15분	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 총괄평가 [마무리하기]를 개별적으로 풀도록 한 뒤, 오개념의 형성을 막고 부족한 부분을 보완하기 위해 문제 풀이 결과를 공유한다. ▪ 학생들이 작성한 답을 학급 전체 단위로 공유한다. 	마무리하기
정리	프로젝트 수행 성찰 20분	<ul style="list-style-type: none"> ▪ [성찰일지]를 작성하면서 프로젝트 수행 과정에서 배운 것, 인상 깊었던 과정, 개인적으로 잘한 점과 아쉬운 점, 실제 생활과의 연관성을 성찰한다. ▪ 프로젝트를 수행하면서 비판적 사고력, 협동 능력, 창의력 등이 향상되었는지 스스로 판단해 본 뒤 프로젝트를 마무리한다. 	성찰일지

Handwriting practice area with 20 horizontal dotted lines.





한국개발연구원(KDI)은 1971년 3월, 우리나라 실정에 맞는 경제·사회 발전 계획을 수립하고 관련 경제 정책을 제시하기 위한 목적에서 설립된 사회 과학 분야의 국내 유일한 종합 정책 연구 기관입니다.

KDI는 과학적이고 실증적인 연구를 통해, 국내외 사회 변화의 흐름 속에서 한국 경제가 나아갈 방향을 제시하고 있습니다. 또한 경제 주체의 합리적인 경제생활을 지원하기 위해 경제교육에 힘쓰고 있으며, 대규모 공공 사업에 대한 예비 타당성 조사를 실시하고 있습니다. 한편, 한국의 경제 발전 경험을 세계 여러 나라와 나누며 지속 가능한 발전을 위해 노력하고 있습니다.



KDI 경제정보센터는 급변하는 대내외 경제·사회 환경 속에서 국민 개개인의 합리적인 경제 활동을 지원하기 위해 다양한 경제 정보와 교육 서비스를 제공합니다. 우리가 살아가는 데 필요한 경제 역량을 높일 수 있도록 다양한 국내외 경제 정보를 수집·분석해 제공하고, 학교 안팎의 경제교육을 지원하기 위해 학습자 중심 교육 자료 및 프로그램을 개발해 확산하고 있습니다.



KDI 종합교육연수원은 경제교육 사업을 체계적이고 효율적으로 추진하기 위해 2015년 교육부의 인가를 받아 설립되었습니다. 종합교육연수원에서는 경제교육을 통해 미래 인재를 길러 내는 교사와 강사를 위한 연수를 실시하는 한편, 다양한 종류의 학습자 맞춤형 교육 자료를 제공하며 우리나라 경제교육의 활성화를 지원하고 있습니다.

프로젝트 기반 경제교육 04

게임, 경제를 캐리하라! : 교사용 지도서

—

발행 연도 2022년

집 필 조선영, 김수한 | KDI 경제정보센터

감 수 KDI 경제정보센터 경제교육실

발 행 처 KDI 경제정보센터(eiec.kdi.re.kr)

디 자 인 비전웍스

문 의 044-550-4469 | swan2171@kdi.re.kr

주 소 세종특별자치시 남세종로 263

COPYRIGHT © KDI. ALL RIGHTS RESERVED.

● 프로젝트 기반 학습(PBL, Project-Based Learning)이란?

프로젝트 기반 학습은 현실의 중요한 문제를 해결하기 위한 아이디어를 학습자 스스로 찾아 나서도록 돕는 교육 방법입니다. 학생들은 학습 과정에서 끊임없이 질문을 던지고, 동료들과 힘을 모아 필요한 정보를 수집하고, 최상의 결과물을 만들어 내기 위해 노력합니다. 이를 통해 주요 개념을 익히고 **창의력, 의사소통 능력, 협동 능력, 비판적 사고력**과 같은 **21세기 핵심 역량**을 기를 수 있습니다.



프로젝트 수행계획
세우기



문제 해결 준비



결과물 제작 및
발표 준비



발표 및 학습 정리

● 프로젝트 기반 경제교육 모듈 시리즈

KDI는 프로젝트 기반 학습을 적용한 다양한 주제의 경제교육 모듈을 개발해 배포하고 있습니다.

번호	제목	차시	주요 개념
01	재무 설계의 달인	16차시	#생애주기별재무설계 #합리적소비
02	학교를 세우는 사람들	8차시	#기업가정신 #비용 #편익 #이윤
03	세금 사용설명서	8차시	#세금 #편익 #정부의역할 #공공재
04	게임, 경제를 캐리하라!	16차시	#혁신 #경제성장 #산업연관효과
05	전지적 무역 시점	16차시	#비교우위 #특화 #국제거래
06	한국, 어디까지 가봤니?!	8차시	#환율 #화폐 #합리적선택
07	모두의 마을을 부탁해!	16차시	#경기변동 #정부의역할 #경제정책
08	픽미업! 맛있는 선택	16차시	#희소성 #합리적선택 #기회비용
09	예산의 품격	8차시	#예산 #합리적선택 #비용
10	행복을 찾아서	8차시	#행복지수 #경제지표
11	레몬시장 이야기, 아이셔!	4차시	#정보의비대칭성 #역선택
12	이불 밖은 위험해!	6~8차시	#위험관리 #보험의기능 #보험의역할
13	내일의 기업가	16차시	#기업가정신 #혁신 #생산요소 #이윤
14	알아두면 쓸모많은 신기한 JOB사전	5~6차시	#직업 #미래의변화 #창직
15	세상을 바꾸는 작은 아이디어	8차시	#사회적경제 #사회적기업 #공유지의비극