

교육초대석

교육계 주요 인사 혹은 자신의 분야에서 성공한 사람들의 교육 철학을 들어보며 앞으로 교육계가 나아가야 할 방향을 생각해봅니다.

게임에 대한 관심이 전 세계적으로 뜨겁다. 이런 분위기에 불을 붙인 건 지난 8월 개최된 2018 자카르타-팔렘방 아시안게임. 리그오브레전드(LoL) 등의 온라인 게임 경기가 'e스포츠'라는 이름의 시범 종목으로 인정되면서 게임의 가치가 급부상한 것이다. 특히 우리나라 e스포츠 국가대표팀은 메달 2개를 따내면서 사회적 문제로만 여겨지던 게임의 긍정적 측면에 많은 이들이 주목하게 됐다.

특히 게임을 좋아하는 세대가 주로 학생들이다 보니 교육계 역시도 게임에 대한 관심이 높은 상황. 경기도교육청은 올해부터 게임 전문 인재를 양성하는 게임 마이스터고 설립을 추진하며, 문화체육관광부도 최근 게임 리더러시 교사 연구회원을 모집하는 등 게임과 관련된 우수 수업사례를 발굴·확산하기 위해 노력하고 있다.

일선 교육현장에는 게임의 교육적 효과를 인지하고 일찍이 수업에 활용해 온 교사들이 많다. 적지 않은 학생들이 '게임'이라는 단어만 들어도 마음의 문을 열고 수업에 적극적으로 참여하기 때문. 하지만 교사 입장에서 막상 게임을 수업에 접목시키려하면 '수업이 지나치게 산만해지지 않을까?' 하는 걱정이 앞서는 것도 사실. 어떻게 해야 게임을 수업에 잘 활용할 수 있을까.

색다른 게임 수업을 통해 학생들이 스스로 필수 개념과 원리를 이해하도록 이끈 신수정 경기 동탄중 사회 교사로부터 교육현장에서 게임의 의의와 활용 방법에 대해 묻고 들었다. 신 교사는 '질문으로 열고 통계와 게임으로 탐구하는 사회과 거꾸로 수업'으로 지난 8월 교육부가 주최한 '제3회 자유학기 실천사례 연구대회'에서 교과수업 개선 분과 1등급을 받았다.



경쟁과 보상이 있어야만 게임?

“자, 어느 조가 가장 빨리 찾을까?” “제일 많이 맞힌 사람!” “1등에게는 사탕을 줄게요.” 수업에서 게임을 한다고 하면 가장 먼저 이런 풍경이 떠오른다. 누가 더 빨리 혹은 많이 맞히

느냐 식의 경쟁과 그에 따른 보상이 있어야만 게임이라 생각하는 것. 특히 교육현장에서는 이런 경쟁과 보상 요소 없이 학생의 흥미와 관심을 끌어내기 어렵다는 인식이 뿌리 깊다. 그런데 신 교사가 진행한 수업에서 학생들은 경쟁도 보상도 없는 게임에 매우 적극적으로 참여했다. 어떻게 이런 수업이 가능했을까.

의문을 해소하려면 일단 학생들이 어떤 게임을 했는지부터 알아야 한다. 신 교사가 수업에 활용한 게임은 ‘시뮬레이션 게임’. 시뮬레이션 게임이란 주어진 규칙과 조건 안에서 행위자가 자유롭게 의사결정을 내리고 행동하는 게임을 말한다. 신 교사가 개발한 ‘사탕 분배 게임’을 예로 들면, 4명의 조원에게 3개의 사탕을 나눠준 뒤(조건), 학생들이 저마다의 방식으로 사탕을 분배(의사결정 및 행동)하도록 하는 식. 경쟁-보상형 게임에 익숙하다면 일견 게임처럼 보이지 않을 정도다.

더 큰 문제는 경쟁과 보상 없이 대체 무엇으로 학생들의 흥미를 끌어낼 수 있느냐는 것. 답은 ‘주도성’에 있다. 시뮬레이션 게임에 참여하는 학생들은 스스로 고민하고 토론하며 주도적으로 의사결정을 내린다. 사실 학생들이 가장 좋아하는 온라인 게임도 캐릭터 선택부터 맵 선정, 아이템 구매까지 모든 것을 사용자가 주도적으로 한다. 바로 이런 주도성이 흥미를 복돋는 결정적 요인인 것. 게다가 시뮬레이션 게임에는 정해진 정답이 없기 때문에 답을 빨리, 그리고 많이 맞히는 형태의 게임보다 스트레스도 덜하다.

“경쟁-보상형 게임도 때로 효과적인 수업 도구임은 분명합니다. 단, 경쟁에는 승리와 패배, 정답과 오답이 전제되었지요. 하지만 시뮬레이션 게임에는 정답이 없습니다. 학생들은 그저 자신의 생각대로 판단하고 행동하고 거기서 배우면 됩니다. 실제 사회 역시 다양한 사람, 의견, 현상이 존재하기에, 이러한 사회의 다양성을 직접 경험해보기에도 매우 좋습니다.”(신 교사)

무엇보다 퀴즈는 학생들이 이미 배운 지식을 사후 점검하는 데 그치지만, 시뮬레이션 게임은 누가 가르쳐주기 이전에 스스로 지식을 얻을 수 있다. 앞서 말한 사탕 분배 게임은 정치가 ‘사회적 희소가치를 권위적으로 배분하는 과정’임을 이해하고, 왕정과 민주정이라는 정치 체제를 비교해보기 위한 목적에서 고안된 것인데, 해당 개념들은 교사가 설명해도 이해하기 쉽지 않다. 하지만 직접 사탕(희소가치)을 분배하고, 1명이 혼자 나눠줄 때(왕정)와 4인이 토론해서 나눠줄 때(민주정)의 만족도를 비교해보면 각 체제의 장단점을 쉽고 정확하게, 무엇보다 학생 스스로 이해할 수 있다.

따라서 시뮬레이션 게임 수업에서 교사의 역할은 최소화해도 무방하다. 실제 신 교사는 이론 설명 없이 게임의 규칙과 조건만 알려주고 바로 게임을 시작했다고. 신 교사는 “오히려 사전에 이론수업을 하면 학원에서 선행학습을 받고 온 것처럼 지루해한다”면서 “학생들을 믿고 맡기면 필수 개념과 원리를 도출해낸다. 교사의 역할은 그 원리를 잘 정리해서 설명해주는 것이면 충분하다”고 말했다.

‘의외의 결과’ 나와도...

이처럼 시뮬레이션 게임 수업은 학생들이 직접 만들어가는 것이나 다름없다. 따라서 교사라면 게임에서 의도한 결과가 나오지 않아 수업 목표를 달성할 수 없는 건 아닐까 걱정할 수 있다. 하지만 신 교사는 “문제없다”고 말한다. 오히려 교과서가 설명하지 못하는 다양한 사회 현상을 경험할 수 있어 더 좋은 기회라는 것. 왜일까.

학생들 역시 사회적 존재다. 혹시 교과서의 원리대로 결론을 내지 않더라도, 그 역시 사회적 존재가 만들어낸 결론. 따라서 실제 사회에도 이미 유사한 상황이 벌어지고 있을 가능성이 크다. 예를 들어 보자. 신 교사는 도시 단원에서 ‘부동산 게임’을 진행했는데, 이 게임에서 학생

들은 교통망과 지대가 표시된 가상의 지도 위에 △상업 △공업 △주거기능을 가진 건물들을 입지시킨다. 교과서대로라면 지대가 비싼 도심에는 월 수익이 높은 상업 기능 건물이, 지대가 저렴한 부도심에는 주거나 공업 기능 건물이 들어서야 한다. 하지만 수업 중 도심 한 가운데에 월 수익이 '0원'인 공원을 입지시킨 학생도 있었다. 그러나 최근에는 주민의 삶의 질을 위해 도심 한 가운데 공원을 조성하는 것도 흔한 일. 학생 또한 실제 그렇게 형성된 도시를 봤던 경험을 토대로 이런 결정을 내린 것이다. 신 교사는 “이미 적절한 규칙과 조건을 제시해줬기 때문에 아예 엉뚱한 결론이 나오는 경우는 드물다”면서 “교과서와 다른 결론을 내린 학생에게는 그 이유를 물으며 스스로 원인을 생각해보게 하고, 비슷한 사회현상을 예로 들어 ‘충분히 가능한 일’이라고 설명해주는 것이 좋다”고 말했다.

한 발 더 나아가 적절한 추가 질문을 한다면 또 다른 개념도 ‘덤으로’ 배울 수 있다. ‘공원은 수익이 없으니까 지대를 감당하기가 힘들겠네. 그럼 공원 관리는 누가하면 좋을까?’라고 묻는 식이다. 학생들은 ‘정부’라는 답을 내리며 공공재 개념도 이해하게 된다.

어떤 게임이 옳다? 정답은 없어

그렇다면 수업에 게임을 활용하려는 모든 교사들은 반드시 시뮬레이션 게임을 해야 하는 것일까? 그렇지 않다. 게임의 종류는 교과에 따라, 또 수업 주제에 따라 얼마든지 바뀔 수 있다. 신 교사 역시 퀴즈 게임, 영어 교사의 강의를 자막 없이 듣고 그 내용을 추론해보는 게임 등 다양한 게임을 시도했다. 신 교사는 “교사의 전문성은 각 수업 주제에 맞는 적절한 방식을 선택하는 데 있다”면서 “수업 주제, 학생들의 성향, 진도 등을 고려해 어떤 게임이 가장 효과적일지 고민해야 한다”고 말했다.

게임 수업에 자신감을 갖기 위해선 동료 교사와의 협업도 중요하다. 특히 직접 게임을 개발한 경우에는 수업 전 동료교사와 미리 게임을 해보며 너무 어렵지는 않은지, 더 개선할 방법은 없는지 등을 점검하는 게 좋다. 신 교사는 “이렇게 하면 정서적 지지를 얻을 수 있을 뿐만 아니라, 새로운 방식의 수업을 시도하기 전 교사들이 필연적으로 느끼는 두려움에서도 벗어날 수 있다”고 말했다.

▶김지연 기자 jiyeon01@donga.com