고등학교 가정과 식생활 문화 단원에 적용한 게임 기반의 교수·학습 과정안 개발 및 평가

최성연¹ · 채정현²
¹만정중학교, ²한국교육대학교 가정교육과

Development and Evaluation of a Game-Based Lesson Plan Applied to the 'Food Culture' Unit of the High School Home Economics Class

Seong-Youn Choi¹ · Jung-Hyun Chae²
¹Man-Jung Middle School, Anseong; ²Department of Home Economics Education, Korea National University of Education, Cheongju, Korea

Abstract

This study develops and evaluates a game-based lesson plan applied to the 'Food Culture' unit of a high school Home Economics class. We developed, implemented, and evaluated lesson plans for seven periods that contained 'the Korean food table setting card', 'the world's food culture card', and the procedure for cards games according to the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE) model. 'The Korean food table setting card' consisted of 'the Korean food table setting order card' to easily understand 10 types of Korean traditional daily meals based on pictures and 'the Korean food table setting food card' to easily understand Korean traditional food based on 104 kinds of food picture and quick response (QR) code. 'The world's food culture card' consisted of 'the world's food culture quiz card' to help learners easily understand influential food culture formation factors, features of food culture, typical foods from 16 countries, and 'the world's traditional food card' to help learners easily understand typical foods from 16 countries through 63 kinds of pictures. Respective 'game guides' were also developed. High school students who studied the game-based Home Economics classes and who participated in the 'Food Culture' unit, could easily and enjoyably learn the food culture of Korea (and other countries), actively participate in learning activities, and understood the content of food culture. In addition, they evaluated that the game-based instruction was easy to remember with minimal memorizing.

Keywords

food culture, game-based learning, lesson plans, Home Economics

Received: September 14, 2015

Revised: April 23, 2016

Accepted: April 30, 2016

This article was presented as a poster session at the 68th Conference of the Korean Home Economics Association in 2015. This article reconstructs education materials from a manual that won a nationwide education materials prize in a contest hosted by the Korean Federation Teachers' Association (KFTA) in 2013.

Corresponding Author:

Jung-Hyun Chae

Department of Home Economics Education, Korea National University of Education, 250 Taeseongtabyeon-ro, Gangnae-myeon, Heungdeok-gu, Cheongju 28173, Korea
Tel: +82-43-230-3758
Fax: +82-43-231-4087
E-mail: jchae@knu.ac.kr

서론

고등학교 가정과(기술·가정 교과)의 가정생활 영역) 교육과정에서는 식생활 문화를 내용체계에 포함시키고, 식생활교육지원법과 같은 국가 수준의 법안을 학습에 반영하도록 요구하고 있다[24]. 하지만 고등학교 '가정' 교과서를 분석한 연구에서[4], 식생활 문화 관련 대부분의 내용이 지식을 소개하는 것으로 국한하고, 학생들의 실천을 유도하는 교육내용으로 연결하지 못하고 있다. 따라서 지식위주가 아니라 실천을 유도하는 식생활 문화 교육을 원만하게 수행하기 위해서 식생활 문화 수업 안의 개발이 필요하다[25]. 전통 식생활 교육에 대한 중학생의 인식 및 요구도 조사에 의하면[22], 학교 교육과정에서의 전통 식생활 교육은 필요하며, 실생활에 도움이 많이 되는 것으로 인식하고 있

었으나, 교수·학습방법은 주로 강의식 설명위주로 진행되는 경우가 가장 많았기에 학생들은 좀 더 실생활에 도움이 될 수 있는 식생활 교육을 원하고 있었다.

지식 위주가 아닌 학생들의 실생활에 도움을 줄 수 있는 식생활 교육을 위해서 주제 중심적 접근과 생활 속에서의 실천 및 경험의 통합이 강조되고 있다[13]. 고등학생의 식생활 교육에 대한 요구도 연구에서 식생활교육에 대한 흥미가 높을수록 필요성 인식, 활용도, 요구도, 실천도가 높아지므로 쉽고 흥미로운 내용으로 수업방법을 개선하는 것이 중요하다고도 하였다[20]. 하지만 여러 연구들[8, 18, 27, 29]에서 학생들은 식생활 단원의 수업에 흥미와 관심은 있지만 실제로는 이 수업에 집중을 못하고 어려워하고 지루해하고 있다.

식생활 문화를 쉽고 재미있는 방법으로 이해하고 오래 기억하여 실생활에서 실천하게 하려면 학습에 대한 흥미를 높이고 인지적인 방법뿐만 아니라 정의적, 심동적 방법을 통합하여 수업에 적극 참여하게 하고 수업 내용을 깊이 이해하고 기억하게 하는 수업방법이 필요하다[3].

게임을 활용한 학습방법은 수업에 대한 흥미를 높이고 인지적인 방법뿐만 아니라 정의적, 심동적 방법을 통합하여 학생들이 수업에 재미를 느껴서 적극 참여하고 수업 내용을 쉽게 이해하고 오래 기억하게 하는 수업 방법의 하나이다. 게임을 활용한 학습 방법에 대한 수많은 연구 결과, 이 방법은 정의적 영역인 학생들의 태도[17], 자신감[33, 34], 흥미[34]를 긍정적으로 변화시키는데 효과가 있을 뿐만 아니라 인지적 영역인 학업 성취도 향상[34]과 기억력 향상[23], 그리고 학업적 자기효능감[26]에도 효과가 있는 것으로 밝혀졌다.

한편, 가정과 교사는 식생활수업 시 학생들의 개인차를 고려하여 쉽고 흥미로운 내용으로 주의집중을 유도하는 수업을 진행하는 것을 가장 어려워하였다[21]. 따라서 본 연구는 이러한 문제를 해결하기 위해서 ‘한식상차림 카드’와 ‘세계의 음식문화 카드’를 제작하고 카드를 활용한 활동과제와 게임을 개발하여 학생들의 흥미를 유발하고, 16개 국가의 식생활 문화를 쉽게 접근하기 위한 혁신적인 수업 방법에 대한 대안을 제시하고자 하였다.

본 연구의 목적은 학생들이 우리나라와 세계 여러 나라의 음식 문화를 쉽고 재미있게 배우도록 게임을 적용한 교수·학습 과정안을 개발하고 가정과 수업에 적용하여 수업을 받은 학생들의 학습 동기 유발 정도, 학습 내용 이해 정도, 수업의 장·단점으로 수업을 평가하는데 있다.

이론적 배경

1. 게임 기반 학습

1) 게임 기반 학습의 정의와 이론적 배경

게임 기반 학습은 이미 제작된 콘텐츠를 중심으로 게임의 내용에 따라서 수업을 구성하거나, 수업의 내용에 맞는 콘텐츠를 선별하여 부분적으로 수업에 적용하는 게임을 기반으로 하는 학습방법을 말한다. 즉, 게임을 활용하여 학습에 대한 흥미와 재미를 주면서 학습의 성취를 도모하는 교수·학습체제를 의미한다[33].

게임 기반 학습을 설계하거나 개발하거나 혹은 교실에서 진행하려고 할 때 참고가 되는 이론[1]에는 Reigeluth [32]의 정교화 이론, Gagne의 9가지 교수사태[7], 구성주의 학습이론, Bruner [2]의 문화구성주의가 있다.

첫째, 정교화 이론은 게임기반 학습을 설계하는데 있어서 참고가 되는 조직된 기준을 많이 포함하고 있다[1]. 정교화 이론[32]의 요지는 학습자의 새로운 아이디어와 기술을 잘 습득하게 하는데 의미 있는 내용들을 개발할 필요가 있으며 이것이 학습의 전이나 기억에 교대로 도움을 줄 것이라는 데에 있다. 여기에서 가장 중요한 요소 중 하나는 수업의 적절한 순서이며, 이는 학습자 동기를 증가시키며, 안정적인 인지구조형성을 하게 한다. 정교화 이론의 전략들이 추구하는 바는 학습자가 자신의 인지구조를 의미 있고, 서로 연결된 아이디어의 체계로 구성하도록 도와주는 것이다. 즉, 정교화이론이 제시하는 교수내용의 선택, 계열화, 요약, 종합에 관한 전략들은 교수 설계자들에게 구체적인 처방전을 제시하고 있다.

둘째, Gagne의 교수 사태[7] 9가지는 게임기반 학습에서 그대로 적용될 수 있다[1]. 교수사태란 수업장면에서 교사가 학습의 사태를 통제하는 일련의 활동을 말하는 것으로 학습이 일어나는 시기에 학습자 주위의 자극장면을 공간적 차원에서 적절히 배열한 것이다. Gagne는 수업 사태를 9단계, 즉 (1) 주의집중 유도하기, (2) 학습자에게 목표를 알려주기, (3) 선수학습의 회상을 자극하기, (4) 자극을 제시하기, (5) 학습 안내 하기, (6) 수행을 유도하기, (7) 피드백을 제공하기, (8) 수행을 평가하기, (9) 파지와 전이를 증진시키기로 나누고 9가지의 사태들이 학습의 내적과정을 돕기 위한 외적인 도움을 주는 하나의 가능한 방법들을 주장하면서, 이들 각 사태들의 구체적 특성은 학습이 의도하는 능력에 따라 달라져야 한다고 주장한다. 이러한 교수의 9가지 사태들은 하나의 학습능력을 가르치기 위하여 교수를 계열화하는 기본적인 원리들로 해석될 수 있는 것이다. 즉, 효과적인 학습을 유발하기

위해서는 학습이 이루어지는 내적인 인지 과정인 (1) 수용, (2) 기대, (3) 작동기억으로의 인출, (4) 선택적 지각, (5) 의미론적 약화, (6) 반응, (7) 강화, (8) 인출과 강화, (9) 인출과 일반화를 촉진할 수 있는 일련의 사태들을 수업에 포함해야 한다는 것이다.

셋째, 구성주의의 주된 관심은 인식의 대상(object)은 무엇인가(what is known)와 인식은 어떻게 해서 성립하는가(how it is known)의 두 물음을 설명하려는 존재론과 인식론적 철학에 근거를 둔 학문으로 지식의 본질은 무엇이며, 지식은 어떻게 구성되며, 지식이 구성되었다는 판단 기준은 무엇인가에 초점을 두고 있다. 학습은 사람들과 환경 사이에서의 경험과 상호작용으로 야기되는 변화 속에서 발생한다. 사회적 구성주의는 학습이 유일하게 내재하는 배경지식의 결과나, 순수하게 외부 동기의 결과가 아니라, 매시간 주변 세계에서 계획적으로 서로에게 상호작용하는 사람들이 존재하는 인접한 절차라 보고 있다.

구성주의는 학습에 대해 다음과 같은 가정을 하고 있으므로 게임기반 학습의 개념과 기초를 이해하는데 도움을 준다. (1) 지식은 사회적 상호작용을 통해 형성되고 유지된다. (2) 학습은 학습자가 역할을 맡아 활동하는 것이다. (3) 학습은 발전을 이루게 된다. (4) 지식은 타인들과의 의미 있는 활동을 통해 나타난다. 그리고 (5) 학습은 실습 커뮤니티의 틀에서 영향을 받는다.

넷째, Bruner [2]는 문화의 주요한 특징을 전개하고, 이것이 교육과 어떻게 관련되는가 하는 문제를 탐색하여 이론을 제시하였다. 그의 이론에 의하면 교육은 단순히 잘 관리된 정보처리에 대한 기술적 사업이 아니고, 교실에 '학습이론'을 단순히 적용하거나 과목중심의 '성취검사'의 결과를 사용하는 문제도 아니라는 것에서 출발하고 있다. 그것은 하나의 문화에 그 구성원들의 욕구를 맞추고 구성원들과 삶의 방식들을 문화의 요구에 맞추는 복잡한 추구과정이다. Bruner의 목표는 교육을 적절하게 이해하는데 필요한 좀 더 넓은 문화적 맥락(context)에 관심을 두는 것이다.

2) 게임 기반 학습에 대한 선행연구 고찰

게임을 활용한 학습에 대한 연구는 학습의 효과를 검증한 연구와 학습 효과의 요인들과의 관계를 모형으로 검증한 연구, 게임을 활용하기 위한 방법을 제시한 연구로 나뉘볼 수 있다.

학습의 효과를 검증한 연구는 초등학교와 중학교에서 수학, 영어, 음악, 역사, 재량교과로 진행되었다. 수학교과에서 곱셈 기호와 나눗셈 기호의 생략 과정을 재미있게 학습하도록 하기 위한 방안으로 카드 게임을 고안하고, 이를 활용한 수업을 시행한 결과, 카드 게임이 학생들의 학습 흥미와 동기를 유발하는 효과가 있음을 관찰하였다[5]. 그리고 카드 게임을 시행하는 동안 학생들 간

의 협력 학습이 자발적으로 이루어졌고, 오개념이 즉각적으로 확인되고 교정되었으며, 연산 기호를 생략하는 과정 뿐 아니라 그 역과정을 학생들이 자연스럽게 경험할 수 있음을 확인하였다[5]. 음악교과에서는 음악교육용 리듬게임을 제작하여 적용한 후 반복적인 멜로디 패턴의 노트설계를 통해 음악에 대한 이해를 높일 수 있었으며, 시각, 청각, 촉각의 공감각적 이해를 통해 음악 감상교육의 효과 및 학생들의 몰입도를 높일 수 있었다[30]. 초등 과학 교과에서는 게임을 활용한 수업이 외래생물에 대한 인식, 학습동기, 성취도 향상에 긍정적인 효과가 있었고, 학생들이 수업에 대해 재미있어 했으며, 학습내용을 이해하고 기억하는데 도움이 되었음을 확인하였다[31]. 스마트폰을 이용한 일반인의 기억력 향상을 위한 기능성 게임은 남성과 여성, 초·중·고·대학생, 자영업, 사무직, 서비스, 연구원 직종에서 기억력 향상에 효과가 있는 것을 확인하였다[23].

게임제작을 통한 학습 효과의 요인들과의 관계를 모형으로 검증한 연구[26]는 과제난이도, 자기조절효능감, 자신감의 하위요인으로 이루어진 학업적 자기효능감이 학습동기와 학습태도에 유의한 영향을 미치는 것으로 입증하였다.

게임을 학습에 활용하기 위한 방안을 제시한 연구에는 교육용 게임 모델 제시[16], 수학 교수·학습이론인 Realistic Mathematics Education (RME)을 기반이론으로 하여 초등 기하 교육용 게임 콘텐츠를 개발하는 방법론을 제시한 것[19]이 있다.

이와 같이 게임을 활용한 학습은 주로 초등학교와 수학, 영어 교과에서 이루어지고 있으며, 정의적 영역인 학생들의 태도, 자신감, 흥미를 긍정적으로 변화시킬 뿐만 아니라 인지적 영역인 학업성취도 향상, 기억력 향상에도 효과가 있는 것으로 나타났다.

2. 식생활 문화

1) 식생활 문화의 개념

식생활 문화는 식생활에 관한 문화라고 볼 수 있다. 우선 문화에 대한 정의를 보면, 문화인류학 시각에서 총체적으로 봤을 때, '인간고유의 총체적인 생활양식'이라고 할 수 있다. 좀 더 구체적으로 살펴보면 문화란 '지식, 신앙, 예술, 법률, 풍습 등 사회의 성인으로서 인간에 의해서 학습되고 획득된 모든 능력과 습관을 포함한 복합체의 전체이며, 후천적·역사적으로 형성된 외면적이고 내면적인 생활양식의 체계인데, 한 집단 또는 특정한 일부 사람은 그 문화를 공유하게 된다. 그리고 인간은 문화를 가짐으로써 비로소 인간다움을 구분 짓게 된다.'고 정의하고 있다[14]. 즉, 문화란 인간이 자라면서 배우는 생활방식이다[6]. 한편, 식생활이란

Table 1. Class Topics & Learning Objectives

Period	Class topic	Learning objective
1-2	What should I do with regard to our country's food culture to form a healthy eating culture?	· I can describe the history of Korean food culture. · I can understand the kinds of traditional Korean food table settings and configure the Korean diet. · I can understand the excellence of Korean food culture.
3-7	What should I do with regard to the food culture of other countries to form a healthy eating culture?	· I can describe factors influencing the food culture of different countries. · I can explain the characteristics and typical foods of each country food. · I can create a start-up business plan. · I can cook start-up business items. · I can cultivate the ability to form healthy eating culture.

먹는 것과 관련된 생활행위이며, 어떤 지역에서 인간이 자라면서 배우는 먹는 것과 관련된 생활방식[6]이라고 할 수 있다.

식생활 문화에 대해서는 여러 학자들이 다음과 같이 정의내리고 있다. Kim 등[15]은 한 민족이 서로 같은 환경과 역사 속에서 개인과 그 지역에서 먹는 것과 관련하여 공통적으로 나타나는 행동 양식을 의미하며, 여기에는 식품의 생산, 유통, 소비, 저장, 가공, 조리, 식기와 조리 도구, 상차림, 식습관과 기호, 영양, 위생, 관행, 사고방식 등 넓은 범위를 포함한다고 하였다. Kang 등[9]은 식량의 생산과 조리 가공, 식사양식과 의례음식의 규범, 식사관리의 관행, 식사용구 및 주방용구 등 식생활에 관계되는 모든 요소를 포함한다고 하였다. 그 중에서도 각각의 민족이 사용하는 기본식량은 그 고장의 토양과 기후조건에 따라서 결정된 것이라고 하였다. 이와 같은 정의에서 식생활 문화의 공통적인 정의는 먹는 것과 관련된 모든 요소를 광범위하게 포함하고 있다는 것이고, 환경과 역사 속에서 형성되는 것임을 알 수 있다.

인간은 음식을 먹지 않으면 살아갈 수 없다. 이러한 절대성에서 식생활 문화는 발생하게 되었고, 식생활 문화는 인간에게 영양학적 생리학적 관점에서 매우 중요한 의미를 가지고 있다. 이는 심리학자 매슬로(Maslow)가 말하는 인간의 욕구 단계설에서 가장 기본이 되는 것으로 음식, 물 등은 생존에 필수불가결하다는 것이다. 그러나 이러한 인간에게 있어 음식은 단순히 배를 채우는 것 이상의 의미가 있다. 인간에게 있어 음식은 동물과 같은 생명유지를 위한 것 이외에 심리적 충족감을 갖게 하고 사회적으로 인간관계를 유지하기 위한 매개체의 역할을 하기 때문에 인류는 그들의 생활 안에서 맛 좋고, 영양 좋은 양질의 음식을 만들고, 즐기는 데 있어 온갖 지혜와 노력을 기울여 왔다. 또한 한 나라의 전통음식은 조상으로부터 대대로 전수받은 고유한 조리법으로 만들어진 그 민족의 고유한 문화유산이라고 할 수 있다. 대다수의 여러 민족은 음식과 함께 모든 희로애락을 나누며, 통과례 때나 중

교의식과 관계된 규범 안에서도 음식관행은 식생활 문화의 중요한 요소이고, 그 내면에는 역사를 거쳐 온 고유하고 사회적인 의미가 깊이 내재되어 있다[14]. 즉, 프랑스 부리야 사바랭(Brillat-Savarin)의 “당신이 무엇을 먹었는지 이야기하면 나는 당신이 어떤 사람인가를 말해주겠다”라는 말처럼 식생활 문화는 집단의 문화적 특성을 나타내는[6] 중요한 역할을 한다.

2) 식생활 문화 교육의 의의

종래에는 식과 사람의 관계를 주로 영양학, 특히 영양소적이며 생리학적인 관점에서 추구되어 왔으나 현대 사회의 식생활 구조는 경제·사회구조·소득·식량정책·산업기술·조리기술·식습관·사교적 측면·문화 등 많은 요인이 복잡하게 서로 영향을 주면서 형성되고 있으므로 학제적으로 관찰할 필요가 있으며 특히, 식생활 문화를 충분히 이해해야만 앞으로의 식생활 문제를 바르게 논할 수 있으므로[28] 식생활 문화를 이해하는 것은 매우 중요하다고 볼 수 있다.

또한, 식생활 문화는 음식 재료의 획득방법과 종류, 식품의 가공법과 조리법, 식기류, 상차림 및 음식을 먹는 방법 등에 대한 정보를 주기 때문에 식생활 문화를 통해 한 국가의 역사, 관습, 전통 등을 보다 쉽게 이해할 수 있고 그 나라 사람들과 보다 친밀해지는 계기가 될 수 있다[15].

이에 따라 식생활 문화 교육은 중요한 의미를 가지고 있으며, 식생활 문화를 관련 요인을 통해 체계적으로 학습할 필요가 있으며, 우리나라와 세계 여러 나라의 식생활 문화를 학습해봄으로써 식생활 문제를 바르게 논할 수 있으며, 글로벌 시대에 세계 여러 나라의 문화를 이해하고 교류할 수 있다. ‘식생활’은 가정교과에서 꾸준히 다뤄온 내용이기도 하면서 ‘식생활’에 대한 접근을 과거에는 영양적, 생리학적 관점에서 다루었지만, 현재에는 ‘식생활 문화’라는 문화적인 관점으로 자연적 요인과 사회적 요인 등을 고려하여 학제적으로 접근하고 있음을 알 수 있다.

3) 식생활 교육 관련 선행연구 고찰

가정교과에서 식생활 교육과 관련된 연구에는 식생활 교육에 대한 인식이나 실태에 대한 설문 조사 연구, 교과서 분석 연구, 교수학습 방법을 사용하여 과정안을 개발하여 실행한 후 그 효과를 검증한 연구 등이 있다.

식생활 교육에 대한 인식이나 실태에 대한 설문조사 연구로는 수업컨설팅 및 식생활수업에 대한 가정과교사의 인식을 조사한 연구[21], 중학생의 전통 식생활교육에 대한 인식 및 요구도를 조사한 연구[22], 대구·경북지역 고등학생의 식생활교육 요구도를 조사한 연구[20] 등이 있다. Kim [21]은 식생활 수업에 대한 인식을 가정과교사 139명을 대상으로 자기 기입식으로 설문조사하였는데, 식생활 수업에서 주로 사용하는 교수매체에는 시청각자료가 가장 많았고, 수업형태는 강의식 수업이 가장 많이 실시되었으며, 식생활 수업 진행에서 가장 어려운 점은 개인차를 고려한 수업진행으로 조사되었다. Kim 등[22]은 전통식생활교육에 대한 인식, 교육 실태, 교과내용별 요구도를 5개 중학교 재학생을 대상으로 설문조사 하였는데, 전통식생활 교육에 대한 요구가 높게 나타났다. 전통식생활 교육은 주로 강의식 설명위주로 진행되는 경우가 가장 많았으며, 학생들은 좀 더 실천적인 교수·학습 방법을 원하는 것으로 나타났다. Kim [20]은 고등학생들의 식생활영역 실천도 및 교육 요구도를 고등학생 463명을 대상으로 자기 기입식 설문조사를 하였는데, 건강한 생활을 위한 식생활, 식생활 평가, 생애주기를 고려한 식생활에 대한 실천도는 낮게 나타났고, 식생활교육에서 조리능력 향상을 위한 요구도와 우리나라 식생활 문화에 대한 요구도가 많았다.

교과서 분석 연구에는 중·고등학교 교과서에 나타난 식생활 교육 내용을 분석한 연구[22]와 2009년 개정 교육과정에 의한 고등학교 가정교과서 식생활단원 내용을 분석한 연구[11]가 있다. Choe 등[4]은 중학교 기술·가정 교과서 29종과 고등학교 기술·가정 교과서 7종을 내용분석 방법을 활용하여 식생활 관련 내용을 분석하였는데, 중학교 1, 3학년 교과서는 균형 있는 영양 섭취와 건강, 고등학교 교과서에서는 식생활 문화와 관련된 내용이 가장 높은 비율을 차지한 것으로 나타났다. Kang과 Kim [10]은 고등학교 가정교과서 6종의 내용과 구성 체계를 분석하였는데, 대부분의 교과서는 교육과정에서 권장하고 있는 교수·학습 방법을 포함하고 있었으나, 포함하고 있는 내용에는 다양한 차이가 있었으며, 평가 내용은 출판사별로 다양한 평가유형을 보이고 있었다.

교수·학습 방법을 사용하여 과정안을 개발하여 실행한 후 그 효과를 검증한 연구에는 실천적 문제중심 교수·학습 과정안을

개발 및 적용한 연구[10]와 녹색식생활 교육과 자아존중감 및 행복감과의 관계를 연구[12]한 것이 있다. Kang과 Kim [10]은 고등학교 ‘식생활의 변화’ 단원 중 유전자변형식품의 선택을 학습 주제로 선정하여 실천적 문제중심으로 학습 내용을 재구성하고, 학생용 학습 활동지 17종, 학생용 읽기자료 17종, 교사용 읽기자료 3종을 개발하여 고등학교 6개 학급을 대상으로 수업을 실시한 후에 유전자변형식품에 대한 인식의 변화와 학습방법에 대한 학습자 반응을 조사하였는데, 유전자변형식품에 대한 관심도가 높아졌으며 학생들의 태도와 마음가짐이 능동적으로 변화됨을 확인하였다. Kim 등[12]은 중학교 ‘녹색식생활과 음식 만들기’ 단원에서 활동지 중심으로 모듈별 협력 및 토의·발표 수업으로 진행하고, 지구온난화를 줄일 수 있는 식생활 방법 실천을 위해 환경교육과 연계하여 과학교과와 융합수업을 실행하였는데, 녹색식생활에 대한 흥미와 실천도는 유의적으로 증가하였지만 청소년의 자아존중감과 행복감 요인들에는 유의적인 변화가 나타나지 않았다.

이와 같이 식생활 문화에 대한 학생의 교육 요구도는 높으나 교사는 교육자료 부족과 개인차를 고려한 수업 방법의 어려움을 겪고 있으며, 식생활 문화 교육에 대한 연구가 부족하고 게임 기반의 수업 자료를 개발한 연구는 거의 드문 실정이었다.

연구방법

1. 카드·게임 자료 개발

본 연구는 카드·게임 자료를 체계적으로 개발하기 위하여, Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE) 교수설계 모형의 절차를 따랐다. 즉, 영문의 약어를 사용한 ADDIE 교수설계 모형의 분석(analysis), 설계(design), 개발(development), 실행(implementation), 평가(evaluation)의 과정을 거쳤다.

첫째, 분석단계에서는 2007년 개정 기술·가정교육과정의 내용을 식생활 문화를 중심으로 분석하였고, 수업 첫 시간에 경기도 소재 고등학생 286명을 대상으로 어떤 수업을 원하는지 수업에 대한 요구도를 분석하였다. 이를 참고하여 2003년부터 2012년까지 선행 개발된 전국교육자료전의 수상작들을 탐색하여 교육자료 제작의 기본 방향을 설정하였다.

둘째, 설계단계에서는 교육과정의 내용을 바탕으로 학습 목표를 진술하고, 식생활 문화 교육의 접근 방법을 설정하였다.

셋째, 개발단계에서는 Reigeluth의 정교화 이론에 따라 교육 자료의 내용 체계를 구성하였고, Gagne의 교수사태에 따라 카

드 매체의 형식을 결정하였다. 구성주의 학습이론에 따라 카드를 활용한 9가지 활동과제를 개발하였으며, Bruner의 문화구성주의 이론에 따라 카드 게임의 스토리 및 규칙을 구안하였다. 카드를 제작하기 위해서 카드 속에 들어갈 사진 자료를 촬영·정리한 다음, 2010 PowerPoint 프로그램(Microsoft, Redmond, WA, USA)으로 일반 보드게임의 카드 크기와 비슷하게 카드 도안(6.5 cm×8.7 cm)을 만들어 사진을 삽입하였다. 또한, 음식의 특징, 조리 방법 등을 담고 있는 quick response (QR)코드도 만들어 카드에 삽입하였다. 카드는 쉽게 제작하기 위해서 신분증 코팅 용지(7 cm×10 cm)를 이용하여 출력한 카드를 코팅하였다. 이렇게 제작한 카드를 보관하기 위해 하드보드지로 카드 보관함을 제작하였고, 게임 진행방법 설명서와 게임판을 제작하였다. 다음으로 카드를 활용한 활동과제를 수업의 과정에 적용하여 7차시의 교수·학습 과정안을 개발하였다.

넷째, 실행단계에서는 개발된 교수·학습 과정안을 경기도 소재 고등학교 1학년 6개반 192명을 대상으로 7차시의 수업을 본 연구자가 직접 실행하였다.

다섯째, 평가단계에서는 수업 실행 후 학생들에게 설문지를 통해 이 수업의 학습 동기유발 정도, 학습 내용의 이해 정도, 수업의 장·단점을 조사하여 수업을 평가하였다.

2. 자료 제작의 기본 방향

본 연구를 위한 자료제작의 기본 방향은 다음과 같다.

첫째, 학생들의 배움이 일어나도록 즐겁고 쉽게 학습할 수 있는 자료를 제작하는데 중점을 둔다. 즉, 교사는 가르쳤으나 학생들은 배움이 없는 강의식 수업 방식에서 벗어나 교사는 학습 자료를 주고, 학생들이 모둠별로 협동하여 주도적으로 배움이 일어나도록 한다.

둘째, 식생활 문화 교육의 접근방법에 따라서 우리나라와 다른 여러 나라의 음식문화를 이해하여 건강한 식생활 문화를 형성하도록 한다. 즉, 각 나라의 자연적 요인과 사회적 요인에 따른 음식 문화의 특징을 알고, 대표적인 음식의 종류와 특징, 조리방법, 재료 등을 이해하는데 도움이 되는 자료를 제작한다.

셋째, 카드 게임을 위주로 개발하되 게임기반 학습의 이론적 배경인 Reigeluth의 정교화 이론, Gagne의 교수 사태, 구성주의 학습이론, Bruner의 문화구성주의를 토대로 하여 교육 자료를 제작한다. 즉, 카드를 제작할 때 Reigeluth의 정교화 이론에 따라서 카드의 교육 내용을 체계화하고, Gagne의 교수 사태에 따라서 카드 매체의 형식, 방법 및 디자인을 구성하며, 구성주의 학습 이론에 따라서 카드 매체를 활용하는 다양한 학습 방법 및 활동과제를

개발하며, Bruner의 문화구성주의에 따라서 카드를 활용하는 게임의 스토리 및 게임 방법을 개발한다.

넷째, 교사가 다양한 학습 환경에서도 적용할 수 있도록 자료를 제작하며 이를 활용할 수 있는 다양한 활동과제를 개발한다.

마지막으로, 일반화가 용이하도록 경제적이면서 쉽게 제작할 수 있는 방법을 구안한다.

3. 수업 평가 방법

카드·게임을 활용한 교수·학습 과정안을 개발하여 가정과 수업시간에서 연구자가 직접 실행하고 이 과정안을 적용한 수업을 평가하였다. 이 수업의 실행 대상 학생은 경기도 소재 고등학교 1학년 6학급(남학생 81명, 여학생 111명)이고 7차시의 수업을 실행하였다. 수업 기간은 2013년 4월 8일에서 5월 31일까지이며, 수업 내용은 ‘우리나라의 식생활 문화’와 ‘다른 나라의 식생활 문화’이며 수업 방법은 카드 게임을 활용한 방법이었다. 수업 실행 후 학습 동기를 유발할 수 있는지, 수업에 대한 흥미가 있는지, 식생활 문화를 이해하는데 도움이 되는지 평가하기 위해서 학생들에게 설문지를 배부하여 학습의 동기유발 정도(3문항), 학습 내용의 이해 정도(5문항), 수업의 장·단점(4문항)을 조사하였다. 설문 문항은 모두 12문항으로 5점 리커트(Likert) 척도 8문항, 개방형 4문항이다. 1점에서 5점으로 갈수록 수업에 대해 긍정적으로 평가한다고 볼 수 있다. 설문지는 192부 중에서 결측치가 있는 17부를 제외하고 175부가 분석되었고, 설문지의 내용은 내용 분석 기법과 SPSS ver. 12.0 (SPSS Inc., Chicago, IL, USA)을 이용한 기술통계방법으로 분석되었다. 수업의 장점과 단점에 대한 평가는 개방형 질문을 통해서 각 학생들이 응답한 내용을 컴퓨터에 모두 전사한 다음, 내용을 유목화하여 빈도를 산출하고, 한 학생이 복수로 응답할 경우에도 빈도에 포함시켜 분석하였다.

연구결과

본 연구의 결과는 카드·게임 개발을 위한 분석 및 설계, 카드·게임 자료의 개발, 카드·게임 수업의 실행, 카드·게임 활용 수업의 평가로 구성되었다.

1. 카드·게임 자료 개발을 위한 분석 및 설계 결과

1) 교육과정, 수업 요구도 및 전국교육자료전 수상작 분석 결과

2007년 개정 기술·가정과 교육과정의 내용 ‘우리나라의 식생

활의 변화를 이해하고 세계 여러 나라와의 비교를 통해 다양한 생활 문화를 이해하며 직접 체험함으로써 바람직한 식생활 문화를 창조한다.’는 내용을 바탕으로 다양한 생활 문화를 체험하기 위한 방법을 고안하였다. 한편, 고등학생들은 수업 첫 시간에 어떤 수업을 원하는지 개방형 설문지로 조사한 결과, 응답자 119명 중 98명(82.3%)이 ‘재미있게 해주세요,’ ‘지루하지 않게 해주세요,’ ‘줄리지 않게 해주세요’라고 응답하였다. 2003년부터 2012년까지 개발된 전국교육자료전 수상작(12개)의 대부분(9개)은 의생활을 위한 자료였으며, 식생활에서는 음식 만들기 동영상으로 한정되어 있었다.

2) 학습 목표 진술 및 수업 설계

교육과정의 내용을 바탕으로 Table 1과 같이 7차시의 학습 목표를 진술하였고, 앞서 고찰한 식생활 문화 교육의 접근 방법을 토대로 하여 우리나라뿐만 아니라 세계 여러 나라의 음식 문화에 영향을 주는 자연적 요인(수질, 토질, 기후, 지형)과 사회적 요인(종교, 관습, 세대, 국제화)을 통해 음식 문화의 특징을 이끌어내어 쉽게 이해할 수 있도록 하였고, 각 나라별 대표적 음식의 종류와 특성 및 그 음식을 만들기 위해 필요한 재료를 이해할 수 있도록 하였다.

2. 카드·게임 자료의 개발

게임기반 학습의 이론이 되는 Reigeluth의 정교화 이론, Gagne의 교수사태, 구성주의 학습이론, Bruner의 문화구성주의 이론에 따라서 카드·게임 자료를 개발한 결과는 다음과 같다.

첫째, Figure 1에서 보는 바와 같이 Reigeluth의 정교화 이론에 따라서 교수내용의 선택, 계열화, 요약 및 종합의 과정으로 교

Figure 1. System of educational materials based on elaborated theory.

Figure 2. System of cards based on the situation of Gagne's instruction [7]. QR, quick response.

육 자료의 내용을 구성하였다.

교수내용은 우리나라와 세계 여러 나라 16개국의 음식 문화로 하였고, 교수내용을 한식 상차림의 종류와 규범, 104가지 한국 음식의 특징, 재료 및 조리방법, 각 여러 나라의 식생활 문화 형성의 영향요인, 음식 문화의 특징, 대표적 음식의 종류, 각 음식의 특성으로 계열화하였고, 카드를 활용한 다양한 활동과제를 개발하여 요약 및 종합을 하도록 교육 자료를 구성하였다.

둘째, Figure 2에서 보는 바와 같이 Gagne의 교수사태 9가지를 포함시키기 위한 방법으로 카드 매체를 활용하였고, 다음과 같은 방법으로 카드 매체의 형식을 설정하였다.

주의 집중을 유도하기 위해 식생활 문화에 대한 학습 내용을 담은 카드 매체를 선정하였고, 학습자에게 목표를 알려주기 위해서 카드 분류 활동을 구상하였고, 적절한 시기에 ‘학습 안내’를 제공하기 위해 QR코드와 카드 게임 설명서를 설계하였으며, 자극을 제시하기 위해 카드 속의 사진을 삽입하였다. 수행을 유도·평가하기 위해서 카드 속에 학습 내용을 담았고, 피드백을 제공하고 파지와 전이를 증진시키기 위해 카드 게임 방법을 개발하였다.

셋째, 구성주의 학습이론의 가정에 의하면, 지식은 사회적 상

Figure 3. Use of card project activities.

호작용을 통해 형성되고 유지되며, 타인들과의 의미 있는 활동을 통해 나타나므로 모둠별로 다양한 활동을 수행하도록 활동과제를 설계하였다. 활동과제의 내용은 Figures 1, 2를 바탕으로 하여 Figure 3과 같이 9가지로 하였다. 10가지 한식 상차림의 종류 이해하기, 조리방법에 따라 음식카드 분류하기, 104가지 한식의 특성 알아보기, 10가지 한식 상차림 해보기, 한식 상차림 발표 및 평가하기, 16개 국가별로 식생활 문화 형성요인, 음식문화의 특징, 대표적 음식 등의 순서로 퀴즈카드 분류하기, 16개국의 지리적 위치 확인하기, 협동학습으로 16개국의 음식문화 이해하기, 카드 게임하기 등의 활동과제를 통하여 지식을 구성하도록 하였다.

넷째, Bruner의 문화구성주의에 따라서 게임의 스토리와 규칙을 설계하였다. Bruner는 교육은 하나의 문화에 그 구성원들의 욕구를 맞추고 구성원들과 얹의 방식들을 문화의 요구에 맞추는 복잡한 추구과정이라고 보았다. 이에 따라 한식 상차림 카드와 세계의 음식문화 카드 게임의 스토리를 구성하고, 게임 규칙 및 방법을 개발하였다. 카드 게임의 스토리는 학생들이 현재 또는 미래에 현실적으로 경험할 수 있는 사례들로 구성하여 학습자의 욕구에 맞춰서 구성하였고, 카드 게임의 규칙 및 방법은 학습자에게 요구되는 능력(한식 상차림을 구성하고, 다른 나라의 음식 문화를 이해하는 능력)을 갖추어야 게임에서 이길 수 있도록 정하여 학습

자가 문화적 요구에 맞추도록 하였다.

3. 카드 · 게임 수업의 실행

한식 상차림 카드 세트와 세계의 음식문화 카드 세트를 제작하고, 7차시분의 교수 · 학습 과정안을 개발하여(Appendix 1 참조) 고등학교 기술 · 가정시간에 192명에게 카드 · 게임 자료를 Table 2와 같이 활용하여 실행하였다.

4. 카드 · 게임 활용 수업의 평가

개발한 7차시의 교수 · 학습 과정안을 현장에 실행하여 학습의 동기유발 정도, 학습 내용의 이해 정도, 수업의 장 · 단점을 조사한 후에 그 결과를 분석하였다. 또한, 본 연구자가 직접 수업을 실행하면서 수업에 대해 평가해보았다.

1) 학습의 동기유발 정도, 학습 내용의 이해 정도 평가 결과

수업에 대한 평가 결과, Table 3에서 보는 바와 같이 학생들은 대체적으로 카드 · 게임 수업에 대해 긍정적으로 평가하였다. 학습의 동기유발 정도와 학습 내용의 이해도 모두 학생들의 90% 이상이 보통 이상으로 평가하였다. 특히, 수업에 적극적으로 참여하고 세계 여러 나라의 음식 문화를 기억하는데 도움이 된다는 문항

Table 2. The Learning Content and Educational Materials of Each Period

Period	The process of class	Learning contents	Educational material
1	· Opening a thought · Suggested learning objectives · Recognition problems · Understand the concepts	· Factors to form food culture · Characteristics of Korean traditional food culture	· The Korean food table setting cards
2	· Understanding the context of the problem · Setting goal and explore alternative · Predict the outcome when implementing the workaround · Widening thought · Ensure learning achievement	· The type of traditional Korean food table setting · Features 104 kinds of the Korean traditional food, ingredients, cooking method, it is noted that during cooking · Excellence of Korean food culture · The Korean food table setting card game	· The Korean food table setting cards · Game guide
3	· Opening a thought · Suggested learning objectives · Recognition problems · Understand the concepts	· Classification of various food culture of the world · Announcing business plan	· The world's food culture cards
4	· Understanding the context of the problem	· Understanding 16 countries over the world's food culture (influencing factors to form food culture, characteristics of the food culture, typical food, the characteristics of each food)	· The world's food culture cards · Game board
5	· Organizing the class contents · Widening thought · Ensure learning achievement	· Writing the project exercises proposal · The world's food culture card game	· The world's food culture cards · Game board · Game guide
6-7	· Setting goal and explore alternative · Predict the outcome when implementing the workaround	· Cooking training in accordance with the business plan	· Learning activity handout

Figure 4. Enjoyable parts of card game-based instructions. QR, quick response.

Figure 5. Helpful parts of card game-based instructions. QR, quick response.

Figure 6. Positive parts of card game-based instructions.

에서는 매우 그렇다고 대답한 학생이 거의 67%–68% 정도로 높게 나타났다. 또한, 수업의 적극적인 참여를 유도했다는 응답의 평균이 4.14로 가장 높게 나타났다.

이를 통해 카드 게임을 활용한 수업은 학생들의 수업에 적극적인 참여를 유도하고 흥미도를 높여 학습 동기를 유발하고, 우리나라 전통한식 상차림과 세계 여러 나라의 식생활 문화를 쉽게 이해할 수 있으며, 학습 내용을 기억하는데 도움이 된다고 볼 수 있다.

2) 수업의 장점에 대한 평가

수업에서 재미있었던 것, 도움이 되었던 것, 좋았던 것을 묻는 문항에서 Figures 4–6에서 보는 바와 같이 공통적으로 ‘카드 게임이 재미있으면서 식생활 문화를 쉽게 이해할 수 있는 것’으로 가장 많이 응답하였다. 또한, 모듈별 협동학습으로 카드를 활용하여 다양한 활동을 한 것이 식생활 문화를 쉽게 이해하고, 기억할 수 있는 것으로 나타났다. 그 외에 카드에 담긴 정보(음식 사진, QR코드, 식생활문화 관련 내용), 프로젝트학습에 따라 조리 실습한 것을 좋게 평가하였다.

3) 수업의 단점에 대한 평가

수업에서 나뉘었던 점을 묻는 문항에서는 Figure 7에서 보는 바와 같이 ‘없었다’는 의견이 가장 많았고, 그 외에 ‘다소 소란스럽다’는 의견과 ‘시간이 부족했다’는 의견이 있었다. 소란스럽게 느낀 이유는 모듈별 활동으로 인해 학생들이 적극적으로 참여하였기 때문으로 생각되기에 단점으로 보기 어려워 보인다. 하지만 몇 학급에서 몇 학생은 모듈별 활동에 참여하지 않고 개인적으로 떠드는 경우가 있었기에 교사는 모든 학생이 참여하도록 사전에 지도가 필요하다. 그 외에 ‘게임 및 활동 시간이 짧음,’ ‘게임이 단순하거나 어려움,’ ‘게임에서 지면 감정이 상함,’ ‘적극적으로 참여하지 않는 학생이 있음,’ 그리고 ‘이런 수업은 처음이라서 어색함’의 응답이 있었다. ‘게임 및 활동 시간이 짧았던 것’은 주당 1시간씩 제한된 수업 시간에 9가지 활동과제를 모두 수행했기 때문인데, 교실 환경과 학습자의 수준에 따라서 활동과제를 선택하여 진행한다면 보완이 가능하다. 또한, ‘게임이 단순하거나 어렵다’는 것은 개인별 수준이 다르기 때문인 것으로 생각되며, 학습자의 수준에 맞춰 게임 방법을 교사가 변경하여 진행이 가능하고, ‘게임

Table 3. Students' Assessment on Card Game-Based Instruction ($N=175$)

	Content	Strongly disagree	Disagree	Neutral	Agree	Strongly agree	Mean (SD)
Learning motivation	Actively participate in class	1 (.6)	6 (3.4)	29 (16.6)	71 (40.6)	68 (38.9)	4.14 (.85)
	Interesting lessons using Korean food table setting cards	2 (1.1)	7 (4.0)	54 (30.9)	76 (43.4)	36 (20.6)	3.78 (.85)
	Interesting lessons using the world's food culture cards	4 (2.3)	3 (1.7)	51 (29.1)	67 (38.3)	50 (28.6)	3.89 (.92)
Understanding of learning content	Understanding the features of Korean food and cooking methods	1 (.6)	11 (6.3)	56 (32.0)	59 (33.7)	48 (27.4)	3.81 (.93)
	Understanding the characteristics and typical foods of 16 countries in food culture	1 (.6)	4 (2.3)	48 (27.4)	73 (41.7)	49 (28.0)	3.94 (.83)
	Understanding Korean food table settings	1 (.6)	5 (2.9)	61 (34.9)	65 (37.1)	43 (24.6)	3.82 (.85)
	Helps you remember Korean food culture	1 (.6)	5 (2.9)	60 (34.3)	60 (34.3)	49 (28.0)	3.86 (.88)
	Helps you remember food cultures of the world	0 (.0)	5 (2.9)	53 (30.3)	50 (28.6)	67 (38.3)	4.02 (.89)

Values are presented as n (%).

Figure 7. Weaknesses of card game-based instructions.

에서 지면 감정이 상한다’는 것은 수업이 끝난 후에 교사가 게임의 취지를 설명하고 추후 수업시간에 그 학생이 잘할 수 있는 부분을 보상해 준다면 오히려 학습 동기를 유발할 수 있을 것으로 생각한다.

4) 게임·카드 활용 수업에 대한 교사 자기 평가

매년 첫 가정 수업 시간에 설문조사를 해보면, 수업 시간에 바라는 점을 개방형으로 답하는 문항에서 항상 ‘재미있는 수업(지루하지 않은 수업)’을 해달라는 의견이 가장 많았다. 이러한 학습자의 요구를 반영하기 위한 방법을 항상 고민하고 있었고, 식생활 단원은 아이들의 개인차이가 많아서 연구자 본인도 수업에 많은 어려움을 겪고 있었다. 재미뿐만 아니라 학습 내용의 깊은 이해를 통해 실생활에 도움을 줄 수 있을지에 대해 늘 생각하였다. 자료를 개발하는 과정이 매우 힘들었지만 카드·게임 수업을 진행하면서 평소에 무기력했던 학생이 매우 자신감 있게 참여하고 있었고, ‘가정시간이 재미있어요,’ ‘카드를 활용한 수업 또 안하나요?’라는 의견이 있었고, 카드를 활용한 수업에 학생들의 참여도는 높았고 매우 즐거워하였다. 따라서 카드·게임을 활용한 수업을 다른 단원도 개발할 필요가 있다고 생각된다.

결론

본 연구는 우리나라와 세계 여러 나라의 음식 문화를 쉽고 재미있게 학습하도록 하기 위해 한식 상차림 카드와 세계의 음식문화 카드와 게임을 개발하고 이를 활용한 수업을 평가하는 데 목적을 두었다. 이를 위해 ADDIE 교수설계 모형에 따라 카드·게임을 개발하였다.

분석 단계에서는 교육과정과 학습자의 요구를 분석하고, 선행 연구를 고찰하였다. 설계 단계에서는 학습 목표를 진술하였고, 식생활 문화 관련 문헌을 고찰하였으며, 게임기반 학습의 이론을 탐색하였다. 개발 단계에서는 본격적으로 게임기반 학습 이론을 바탕으로 하여 카드의 교육 내용을 체계화하였고, 교수 사태에 따라서 카드 매체의 형식, 방법 및 디자인을 구성하였으며, 카드 매체를 활용한 9가지 활동 과제를 개발하였으며, 카드를 활용하는 게임의 스토리 및 규칙을 개발하였다. 이를 바탕으로 하여 카드 및 카드 보관함과 게임 진행방법 설명서를 제작하였고, 7차시의 교수·학습 과정안을 개발하였다. 실행 단계에서는 개발된 7차시의 교수·학습 과정안을 경기도 소재의 고등학교 1학년 남·여 6개 학급 192명에게 실행한 후 설문조사하였다. 취합한 설문지

192부 중에서 결측치가 있는 17부를 제외하고 175부의 설문지를 SPSS ver. 12.0과 내용분석 기법으로 분석하여 평가하였다.

본 연구의 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 게임기반 학습의 4가지 이론을 바탕으로 카드 게임을 개발하였다. Reigeluth의 정교화 이론에 따라 교수내용은 우리나라와 세계 여러 나라의 음식문화로 하였고, 계열화된 학습 내용을 한식 상차림의 종류와 규범, 104가지 한국 음식의 특징, 재료 및 조리방법, 16개국의 식생활 문화 형성의 영향요인, 음식 문화의 특징, 16개국의 대표적 음식의 종류, 각 음식의 특징으로 구성하였다. 이렇게 선택된 내용을 Gagne의 교수 사태에 따라 카드 게임의 형식을 구성하였다. 주의 집중은 문화에 대한 학습 내용을 담은 카드 매체로 하였고, 학습자에게 목표 알려주는 카드 분류 활동을 통해 알려주며, 자극 제시는 카드 속의 사진을 통해 제시하며, 학습에 대한 안내 제공은 QR코드와 카드 게임 설명서를 통해 제시하였다. 수행 유도·평가 사태는 카드 내용을 인지하도록 하였고, 피드백을 제공하고 파지와 전이를 증진시키는 사태는 카드 게임 활동을 통해 가능하도록 하였다. 이렇게 구성된 카드·게임의 형태를 구성주의 학습 이론에 따라서 학습하도록 9가지 활동과제를 개발하였다. 개발된 9가지 활동과제는 한식 상차림의 종류 이해하기, 조리 방법에 따라 음식 카드 분류하기, 104가지 한국 음식의 특성, 조리 방법 알아보기, 10가지 한식 상차림 해보기, 한식 상차림 발표 및 평가하기, 16개국 국가별 식생활문화 형성요인, 음식문화의 특징, 대표적 음식 등의 순서로 퀴즈카드 분류하기, 16개국의 지리적 위치 확인하기, 모둠별로 16개국의 음식문화 이해하기, 각 카드별로 게임하기이다. 게임의 스토리와 규칙 및 방법은 Bruner의 문화구성주의에 따라서 개발하였다. 게임의 스토리는 학생들이 현재 또는 미래에 현실적으로 경험할 수 있는 사례들로 구성하였고, 게임의 규칙 및 방법은 한식 상차림을 구성하고, 다른 나라의 음식 문화를 이해하는 능력을 갖추어야 게임에서 이길 수 있도록 개발하였다.

둘째, 한식 상차림 카드 세트와 세계의 음식문화 카드 세트를 제작하였다. 자료의 일반화가 용이하고 경제적이면서 쉽게 제작할 수 있도록 카드의 이미지는 PowerPoint 프로그램을 활용하여 제작하였고, 음식 사진은 연구자가 직접 찍은 사진이나 인터넷에서 사용이 허락된 사진을 활용하였다. 카드 이미지를 생성한 다음 컬러프린터로 출력하여 잘라서 카드 7 cm×10 cm의 신분증 코팅 필름으로 코팅하였다. 이렇게 하여 제작된 한식 상차림 카드 세트는 한국의 10가지 상차림을 알 수 있는 주문카드 30장, 104가지 음식의 특징을 알 수 있는 음식카드 185장, 카드 보관함, 카드 게임 진행방법 설명서로 구성되어 있다. 세계의 음식문화 카

드 세트는 16개국의 식생활문화 형성의 영향요인, 음식문화의 특성, 대표적 음식의 종류 및 특성을 학습할 수 있는 세계의 음식문화 퀴즈카드 113장, 16개국 대표적 음식의 외관과 조리하기 위해 필요한 재료를 이해할 수 있는 세계의 전통음식 카드 63장, 지리적 위치를 확인하고 게임을 할 수 있는 세계의 음식문화 카드 게임판, 카드 보관함, 카드 게임 진행방법 설명서로 구성되어 있다. 이렇게 하여 2가지 카드 세트를 제작하는데 12,080원이 소요되었으며, 연구자의 블로그나 메일을 통해 교육자료 공유 및 일반화가 쉽게 되어 있다.

셋째, 카드 게임을 활용한 교수·학습 과정안을 개발하였다. 카드를 활용한 활동과제 9가지를 수업의 각 과정에 투입하여 7차시의 교수·학습 과정안을 개발하였다.

넷째, 개발한 교수·학습 과정안을 실행한 후 5점 리커트 척도로 평가한 결과, 학습의 동기유발 정도, 학습 내용의 이해 정도가 대체적으로 긍정적인 것으로 평가되었다. 특히, 수업의 적극적인 참여를 유도했다는 응답의 평균이 4.14로 가장 높게 나타났다. 즉, 카드를 활용한 수업은 수업에 적극적인 참여를 유도하고 흥미도를 높여 학습 동기를 유발하고, 우리나라 전통 한식 상차림과 세계 여러 나라의 식생활 문화를 쉽게 이해할 수 있으며, 학습 내용을 기억하는데 도움이 되는 것으로 나타났다. 개발형 문항으로 수업의 장·단점을 평가한 결과, 수업의 장점으로 ‘카드 게임이 재미있으면서 식생활 문화를 쉽게 이해할 수 있는 수업’으로 평가되었다. 수업의 단점으로는 ‘없다’는 의견이 가장 많았고, ‘다소 소란스러웠다,’ ‘게임 및 활동 시간이 짧았다’는 의견이 있었다.

이상의 연구 과정 및 결과에서 나타난 논의점은 다음과 같다.

첫째, 한식 상차림카드와 세계의 음식문화 카드 게임을 활용한 수업을 평가한 결과, 학습 동기유발, 학습내용에 대한 이해 정도에서 모두 긍정적으로 평가되었다. 이는 국가적인 요구인 식생활교육지원법을 원만히 수행하기 위한 교재 개발이 필요[25]하다는 문제를 해결하였고, 카드 게임을 활용하여 식생활교육에 대한 흥미를 높였기에 실제 생활에서의 실천도를 높이기 위한 교육방법[20]에 대한 하나의 방안을 제시하였다는데 의의가 있다. 또한, 식생활수업에 대해 가정과 교사는 개인차를 고려한 수업진행의 어려움, 주의집중 유도의 어려움, 매체제작에 대한 어려움을 느끼고 있는데[21], 모듈별로 카드를 활용한 다양한 활동을 통해 이러한 어려움을 해결하는 데 도움이 될 것으로 기대한다.

둘째, 게임을 활용한 수업은 선행연구에 의하면, 학생들의 태도, 자신감, 흥미 등의 정의적 영역과 학업 성취도, 기억력 향상 등 인지적 영역에 긍정적 영향이 있는 것으로 나타나고 있다. 본 연구에서는 학생들의 정의적 영역과 관련된 사후 평가를 보았는

데, 추후에는 인지적 영역에는 어떤 효과가 있는지 사전·사후 검사를 통해 알아 볼 것을 제안한다. 또한, 게임을 활용한 수업을 식생활 문화 단원 외 다른 단원에도 적용할 것을 제안한다.

Declaration of Conflicting Interests

The authors declared that they had no conflicts of interest with respect to their authorship or the publication of this article.

References

1. Baek, Y. K. (2006). *Understanding and application of game-based learning*. Paju: Kyoyookbook.
2. Bruner, J. S. (2014). The culture of education (H. S. Kang & J. H. Lee, Trans.). Paju: Kyoyookbook. (Original work published 1996).
3. Chae, J. H., Park, M. J., Kim, S. K., Yu, N. S., Han, J., & Hoe, Y. S. (2015). *Home economics instruction method & instruction demonstration*. Paju: Kyomoonssa.
4. Choe, J. S., Lee, M. J., Park, Y. H., & Lee, J. Y. (2010). Analysis of food and dietary educational content in primary, middle and high school textbooks. *Journal of the Korean Society of Food Culture*, 25(4), 400-409.
5. Do, J., & Heo, S. (2010). A card-game for exercising abbreviations of the multiplication sign $\times$ and the division sign $\div$ in calculating expressions. *Journal of the Korean School Mathematics Society*, 13(3), 345-356.
6. Jang, M. L. (2011). *Diet and culture*. Seoul: Shinkwang Publishing.
7. Jeon, S. Y., Song, S. H., Lee, O. J., Lee, Y. W., Kim, S. D., Ko, Y. N., et al. (2007). *The comprehension of contemporary teaching and learning*. Seoul: Hakjisa.
8. Jung, I. K., & Kim, J. S. (2007). A study on the perception and utilization of the 'Food and Nutrition' area of the home economics subject by middle school students. *The Korean Journal of Community Living Science*, 18(2), 219-230.
9. Kang, D. H., Choi, S. W., Yoon, I. J., & Kim, Y. M. (2008). *Korea food and international food culture*. Incheon: Jinyoungsa.
10. Kang, K. H., & Kim, Y. (2010). The development and application of practical problem-based lesson plan on consumer choice of genetically modified food: Focused on the 'dietary life' in high school home economics. *Journal of Korean Home Economics Education Association*, 22(2), 101-113.
11. Kang, K. S. (2011). A content analysis of dietary life education in the

- high school home economics textbook based on the newly revised 2009 curriculum. *Journal of Research in Curriculum & Instruction*, 15(1), 83-108.
12. Kim, E., Cho, H., & Kim, Y. (2015). A study of the relationship of green dietary education, self-esteem and happiness of middle school home economics students. *Journal of Korean Home Economics Education Association*, 27(3), 63-77.
 13. Kim, J. H. (2010). Studies inquiry on school dietary education in the home economics education. *Journal of Korean Home Economics Education Association*, 22(3), 189-203.
 14. Kim, J. W., Choi, E. H., Han, J. S., Lee, J. H., & Lee, J. H. (2009). *Food culture in the multicultural society*. Paju: Baeksan Publishing.
 15. Kim, M. J., Seo, H. K., & Kim, Y. J. (2011). *World food culture*. Seoul: Hoonmin Publishing.
 16. Kim, N. (2015). Games development methodology as a teaching tool for elementary school: Case study of developing history learning game. *Journal of Korea Game Society*, 15(2), 53-62. <http://dx.doi.org/10.7583/JKGS.2015.15.2.53>
 17. Kim, N. Y., & Kim, S. W. (2012). Effects of learning strategy game-based instruction on self-regulated learning ability. *Proceedings of the Korean Society of Computer Information Conference*, 20(2), 175-178.
 18. Kim, S. Y., & Lee, S. Y. (2007). A study on the recognition with respect to the food and nutrition section of the technology and home economics curriculum of middle school students in Gyeonggi province. *Journal of Korean Home Economics Education Association*, 19(4), 1-15.
 19. Kim, Y., Woo, T., & Joo, H. (2013). A study on game content development methodology for mathematics learning to raise mathematical intuition: For elementary geometry learning. *Journal of Korea Game Society*, 13(6), 95-110. <http://dx.doi.org/10.7583/JKGS.2013.13.6.95>
 20. Kim, Y. H. (2010). A study on the needs of dietary education of high school students in Daegu and Gyeongbuk province. *Journal of Korean Home Economics Education Association*, 22(4), 77-90.
 21. Kim, Y. H. (2013). A survey of the cognition on teaching consulting and dietary class of home economics teachers. *Journal of Korean Home Economics Education Association*, 25(3), 1-18.
 22. Kim, Y. J., O, S. J., & Jung, I. K. (2007). A study on the perception and needs of the education of Korean traditional foods & culture in middle school student. *Journal of Korean Home Economics Education Association*, 19(2), 153-170.
 23. Lee, H. M., & Hong, M. (2011). A study on learning effect of serious game for memory improvement. *The Journal of Korean Association of Computer Education*, 14(5), 39-46.
 24. Ministry of Education, Science and Technology. (2011). *Curriculum of a practical course (technology · home economics)*. 1-33. Seoul: Ministry of Education, Science and Technology.
 25. Park, D. Y., Choi, Y. J., Kim, J. S., & Wo, H. J. (2010). Application & practical case of "dietary education support act" contents in Home Economics Class. *Proceedings of the Korean Home Economics Education Association Conference*, (7), 75-99.
 26. Park, H. S. (2012). Path analysis for academic self-efficacy, the motivation and learning attitude on the learning through game making activity. *Journal of the Korean Association of Information Education*, 16(1), 33-40.
 27. Park, I. Y., & Lee, S. Y. (2006). A comparison of middle school students' knowledge of nutrition and eating behaviors before and after studying the unit of eating habits in technology-home economics subject. *Journal of Korean Home Economics Education Association*, 18(4), 25-38.
 28. Park, K. S., Jung, W. S., Shin, Y. J., Kim, H. H., Jung, H. S., & Park, E. J. (2009). *Global food and food culture*. Seoul: Hyoil Books.
 29. Park, M. J., & Kim, Y. (2005). A study of textbook contents analysis and students' understanding on the Korean recommended dietary allowance and food guide in middle school home economics education. *Journal of Korean Home Economics Education Association*, 17(2), 113-128.
 30. Park, S., & Kihl, T. (2012). Rhythm game design for effective music education. *Journal of Korea Game Society*, 12(1), 33-42. <http://dx.doi.org/10.7583/JKGS.2012.12.1.033>
 31. Park, S. K., Bae, J., Shim, K. C., Yeau, S. H., & So, K. H. (2013). The effect of environment lesson using multimedia game on recognition, learning motivation and achievement of elementary students about alien species. *Journal of Korean Elementary Science Education*, 32(3), 346-360.
 32. Reigeluth, C. M. (2005). *Instructional design theories and models: An overview of their current status* (W. Choi, I. W. Park, & H. S. Byun, Trans.). Paju: Academy Press. (Original work published 1983).
 33. Wi, J. H., & Cho, D. Y. (2010). The effect of G-learning towards a student's affective domain in math subject. *Journal of Korea Game Society*, 10(6), 37-45.
 34. Won, E. S., & Wi, J. H. (2012). Effectiveness of G-learning (teaching and learning methodology utilizing game) adopted in an english class for 5th grade elementary school students. *The Journal of the Korea Contents Association*, 12(10), 541-554. <http://dx.doi.org/10.5392/JKCA.2012.12.10.541>

Appendix 1. 교수 · 학습과정안 실행

1. 1, 2차시 교수 · 학습 과정안

수업 주제	건강한 식생활 문화를 형성하기 위해 우리나라의 식생활 문화와 관련하여 나는 무엇을 해야 하는가?			
학습 목표	· 우리나라 식생활 문화의 역사를 설명할 수 있다. · 우리나라 전통 음식 상차림의 종류를 이해하고 식단을 구성할 수 있다. · 우리나라의 우수한 식생활 문화를 이해할 수 있다.			
교수 학습 자료	교사	한식 상차림 카드 5세트, 카드 게임 설명서 5부, PowerPoint (PPT)자료, 스마트 폰, 한국 전통음식 이해자료	교실 환경	모둠별 구성 (6~7명), 인터넷 기반
	학생	학습 활동지, 스마트 폰		
학습 과정	교수-학습 활동			자료 및 지도상 유의점
도입	<div><div>◆ 생각열기</div><div>1. 미국의 조리 전공 대학생들이 한국에서 '정통 한식'을 배우는 사진을 제시하고 스토리텔링을 해보도록 한다.</div><div>2. 한식 상차림 카드를 제시하면서 한식에 대해 동기를 유발한다.</div></div> <div><div><div>〈한식 상차림 카드 세트의 구성〉</div><div> </div><div><div>· 한식 상차림 주문카드: 10가지 상차림의 종류로 30장</div><div>· 한식 상차림 음식카드: 104가지 음식의 종류로 185장</div><div>· 카드게임 진행 설명서</div></div></div><div><div>◆ 지난 수업 내용 확인</div><div>1. 행복한 결혼 생활을 위한 결혼식 문화에 대해 생각하도록 한다.</div><div>◆ 학습목표 제시</div><div>1. 학습 활동지에 학습 목표를 제시하여 함께 읽으면서 학생들이 인지하도록 한다.</div></div></div>			학습목표를 모든 학생이 인지하도록 록 지도한다.
전개	<div><div>◆ 문제 인식</div><div>1. 진수의 이야기를 스토리텔링으로 들려주어 문제를 인식하도록 한다. 진수는 동아리 체험 활동으로 수련원에서 프랑스인 친구를 만나 서로의 식생활 문화에 대해 이야기를 나누었는데, 우리나라의 우수한 식생활 문화에 대해 어떻게 설명해야 할지 막막해하고 있다. 진수가 알아야 할 지식을 살펴보도록 한다.</div><div>◆ 개념 이해</div><div>1. 식생활 문화의 형성 요인에는 무엇이 있는지 생각해보도록 하며, 자연적, 사회적, 경제적, 기술적 요인을 인식하도록 한다. 기후와 음식의 관계, 종교에 따른 금기 식품 및 식생활을 살펴본다.</div><div>2. 식생활 문화 형성의 요인에 따라 우리나라 전통 음식 문화의 특징을 이끌어 내도록 한다.</div></div>			PPT자료를 활용하여 학생들이 직접 접 이야기를 만들어보는 것도 좋 다. PPT 자료와 학습 활동지를 통해 자기주도적으로 학습하도록 한다.
발전	<div><div>◆ 문제의 맥락 이해</div><div>1. 우리나라 전통 음식 상차림의 종류를 한식 상차림 주문카드를 통해 이해하도록 한다.</div></div> <div><div><div>상차림명</div><div>카드번호</div><div>카드 뒷면 이미지</div><div>상차림 사진</div><div>상차림명</div><div>카드 명칭</div></div><div><div>9첩 반상</div><div>5-10</div><div> </div><div>유교 6</div><div> </div></div></div>			3, 5, 7, 9, 12첩 등 5가지 반상차림 과 죽상, 장국상, 교자상, 주안상, 다과상차림 등 10가지 상차림의 종류를 사진을 통해 이해하고 한 식의 우수성을 확인한다. 음식카드의 종류가 많으므로 모둠 별로 협동하여 카드를 분류해본다.

발전	<p>2. 모둠별로 협동하여 상차림 규범의 기준인 22가지 조리방법에 따라 한식 상차림 음식 카드를 분류해보도록 한다.</p> <p>3. 여러 가지 한국 음식의 특성을 개별 학습으로 살펴보도록 한다. 스마트 폰으로 알고자 하는 음식의 카드에 있는 QR코드를 스캔하여 자기 주도적으로 학습하도록 한다. 스마트 폰 학습이 안 될 경우를 대비하여 PC에 블로그(http://blog.naver.com/seongyouncho)를 띄워 놓고, 검색이 가능하도록 하며, 인터넷이 안 될 경우에는 100가지 음식에 관한 자료를 준비하여 확인할 수 있도록 한다.</p> <p>4. 모둠별로 한식 상차림의 종류에 따라 상차림을 해보고, 모둠원이 상차림 내용을 설명하고 평가하도록 한다.</p> <p>◆ 목표 설정 및 대안 탐색</p> <p>1. 진수의 문제를 해결하기 위한 방법을 모둠별로 목표를 설정하고 대안을 찾아보도록 한다.</p> <p>2. 진수가 프랑스인 친구들에게 우리나라 전통 음식 문화의 우수성을 주장하는 글을 모둠별로 써보도록 한다.</p>	<p>카드의 분류기준은 조리방법으로 밥, 국, 김치, 장류, 찌개, 찜(선), 전, 골, 나물, 구이, 조림, 전, 마른반찬, 장과, 젓갈, 회, 편육, 수란, 죽, 면류, 떡·한과, 음료, 마른안주 등 22가지이다.</p> <p>QR 코드로 자기주도적 학습과 심화학습을 유도한다.</p> <p>모둠별로 토의활동을 진행한다.</p>
정리	<p>◆ 수업내용 정리 및 생각 넓히기</p> <p>1. 우리나라 음식 문화의 우수성을 정리하도록 한다.</p> <p>2. 한국 전통 음식의 우수성을 널리 알리기 위해서 내가 할 수 있는 일을 써보도록 한다.</p> <p>◆ 성취확인학습</p> <p>1. 모둠별로 한식 상차림 카드 게임한 결과를 형성평가 자료로 활용한다.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">〈게임의 스토리〉</p> <p>나는 한국 전통 음식점을 경영하고 있다. 음식점의 메뉴는 10가지(3첩 반상, 5첩 반상, 7첩 반상, 9첩 반상, 12첩 반상, 죽상차림, 장국상차림, 주안상차림, 교자상차림, 다과상차림)이다. 손님이 주문카드로 메뉴를 주문하면 그에 맞는 상차림을 해야 한다. 본인이 가지고 있는 주문카드에 맞는 음식의 종류를 모두 준비해보자.</p> </div> <p>◆ 적용 유도 및 차시 예고</p> <p>1. 오늘 학습한 내용을 실생활에 실천하도록 하며, 다음 시간에는 세계의 식생활 문화에 대해 이해하는 시간을 갖도록 한다.</p>	<p>학습 활동지에 정리하도록 한다.</p> <p>게임 방법은 주문카드 1장과 음식 카드 6장을 나눠 갖는다. 게임 시간 10~15분 이내에 주문카드를 가장 많이 완성한 사람이 승자가 된다.</p> <p>게임의 규칙대로 평가를 하며, 게임에서 높은 점수를 받은 학생에게 수행평가 참여도 점수로 보상을 준다.</p>

2. 3~7차시 교수·학습 과정안

수업 주제	건강한 식생활 문화를 형성하기 위해 다른 나라의 식생활 문화와 관련하여 나는 무엇을 해야 하는가?					
학습 목표	<ul style="list-style-type: none">· 다른 나라 식생활문화형성의 영향 요인을 설명할 수 있다.· 각 나라 음식의 특징과 대표적 음식을 설명할 수 있다.· 창업 계획서를 작성할 수 있다.· 창업 아이템을 조리할 수 있다.· 건강한 식생활 문화를 형성할 수 있는 능력을 기를 수 있다.					
교수 학습 자료	교사	세계의 음식문화 카드 5세트, 카드 게임 설명서 5부, 세계의 음식문화 카드 게임판 5장, PPT자료			교실 환경	모둠별 구성 (6~7명)
	학생	학습 활동지, 창업 계획서, 프로젝트 실습 계획서, 실습 재료				

학습 과정	교수-학습 활동	자료 및 지도상 유의점
도입	<p>◆ 생각열기</p> <ol style="list-style-type: none"> 반 고흐의 '감자 먹는 사람들' 사진을 제시하고 스토리텔링을 해보도록 한다. 세계의 음식문화 카드를 제시하면서 세계의 여러 나라 음식에 대해 동기를 유발한다. <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">〈세계의 음식문화 카드 세트의 구성〉</p> <ul style="list-style-type: none"> · 세계의 음식문화 퀴즈 카드: 16개 국가별로 6-8장씩 113장 · 세계의 전통음식 카드: 16개 국가별로 3-5장씩 63장 · 카드게임 진행 설명서, 세계의 음식문화 카드 게임판 </div> <p>◆ 지난 수업 내용 확인</p> <ol style="list-style-type: none"> 우리나라 식생활 문화의 우수성에 대해 생각하도록 한다. <p>◆ 학습목표 제시</p> <ol style="list-style-type: none"> 학습 활동지에 학습 목표를 제시하여 함께 읽으면서 학생들이 인지하도록 한다. 	<p>학습목표를 모든 학생이 인지하도록 지도한다.</p>
전개	<p>◆ 문제 인식</p> <ol style="list-style-type: none"> 진수의 두 번째 이야기를 스토리텔링으로 들려주어 문제를 인식하도록 한다. 진수는 동아리 체험 활동에서 미래에 세계 전통 음식점을 창업하겠다는 꿈을 꾸게 되어 '세계 여러 나라의 고유한 음식'이란 주제의 창업 아이디어 공모전에 출품할 프리젠테이션 자료를 준비하려고 한다. 진수가 알아야 할 지식을 살펴해보도록 한다. <p>◆ 개념 이해</p> <ol style="list-style-type: none"> 세계의 다양한 식생활 문화를 어떻게 분류하여 설명할 수 있는지 생각해보도록 하며, 주식과 먹는 방법에 따라 분류할 수 있음을 인식하도록 한다. 밀, 쌀, 옥수수, 서류를 주식으로 하는 문화권과 주식, 저식, 나이프 · 포크 · 스푼식 문화권에 따라 식생활 문화를 이해하도록 한다. 프로젝트학습에 따라 사전에 준비해온 프로젝트 과제(창업 계획서)를 모둠별로 발표한다. 	<p>PPT자료를 활용하여 학생들이 직접 이야기를 만들어보는 것도 좋다.</p> <p>PPT 자료와 학습 활동지를 통해 자기주도적으로 학습하도록 한다.</p> <p>창업계획서를 사전에 미리 받아서 교사가 피드백을 주어서 조리실습을 원활하게 진행하도록 한다.</p>
발전	<p>◆ 문제의 맥락 이해</p> <ol style="list-style-type: none"> 모둠별로 세계의 음식문화 퀴즈 카드를 나라별로 카드를 분류한 다음, 식생활문화 형성의 영향 요인, 음식문화의 특징, 대표적 음식, 각 음식의 특징 순으로 정리하도록 한다. <div style="text-align: center;"> </div>	<p>카드의 장수가 많으므로 모둠별로 협동하여 국가별로 퀴즈카드를 분류하도록 한다.</p>

<p>발전</p>	<p>2. 게임판에서 16개 국가를 찾아서 지리적 위치를 확인하도록 한다.</p> <p>3. 16개국의 식생활 문화를 모둠원이 돌아가면서 게임판에 놓여진 퀴즈카드와 전통음식 카드를 가지고 음식문화에 대해 설명하도록 한다. 나머지 학생들은 이해한 내용을 학습 활동지에 작성한다.</p> <p>◆ 목표 설정 및 대안 탐색</p> <p>1. 진수의 문제를 해결하기 위한 방법을 모둠별로 목표를 설정하고 대안을 찾아보도록 한다.</p>	<p>유럽(이탈리아, 스페인, 프랑스, 영국, 독일), 서아시아(인도, 터키), 동남아시아(태국, 베트남), 동북아시아(한국, 일본, 중국), 북미·중남미(미국, 멕시코, 아르헨티나, 브라질) 등 16개 국가의 지리적인 위치를 확인하고, 식생활문화 형성의 영향 요인을 통해 다른 나라의 식생활 문화를 쉽게 이해하도록 지도한다.</p> <p>카드에 있는 내용을 그대로 받아 적기 보다는 모둠원이 설명을 하고 모르는 내용은 협동 학습을 통해 해결하도록 하며, 해결이 되지 않는 경우에는 교사가 지도한다.</p> <p>퀴즈 카드만으로 대표적인 음식을 이해하기 어려우므로 전통음식 카드의 음식 사진과 음식재료를 통해 이해하도록 지도한다.</p> <p>모둠별로 토의활동을 진행한다.</p>
<p>정리</p>	<p>◆ 수업내용 정리 및 생각 넓히기</p> <p>1. 모둠별로 프로젝트 실습 계획서(창업 계획서에 따른 조리 실습 계획서)를 써보도록 한다.</p> <p>2. 실습 계획서에 맞추어서 조리 실습을 한다.</p> <p>◆ 성취확인학습</p> <p>1. 모둠별로 조리 실습한 결과물로 상차림을 하고 평가하도록 한다.</p> <p>2. 모둠별로 세계의 음식문화 카드 게임한 결과를 형성평가 자료로 활용한다.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">〈게임의 스토리〉</p> <p>내일은 부모님의 결혼기념일이다. 나는 세계 여러 나라 음식 5가지를 만들어 부모님께 결혼기념일 파티를 해드리기로 계획하였다. 음식을 만들기 위해서는 재료가 필요한데, 그 재료를 사려면 세계의 음식문화 퀴즈를 맞춰서 퀴즈카드를 획득해야만 한다. 세계의 전통음식카드 속의 점수를 획득하여 5가지 음식을 만들기 위해 필요한 재료들을 모두 구입하여 음식을 준비해보자.</p> </div> <p>◆ 적용 유도 및 차시 예고</p> <p>1. 학습한 내용을 통해 건강한 식생활을 실천하도록 유도한다. 즉, 지금까지의 식생활을 반성하고 새로운 방향으로 변화하도록 유도하며, 식생활을 통해 나눔과 배려를 실천할 수 있음을 알도록 한다.</p>	<p>학습 활동지에 정리하고 계획서를 작성하도록 한다.</p> <p>실습 진행시에는 위생과 안전에 대한 지도를 한다.</p> <p>게임 방법은 세계의 전통 음식 카드 5장씩 나누어 갖는다. 게임시간 10-15분 동안 퀴즈카드를 맞춰 5가지 음식을 가장 먼저 준비한 사람이 승자가 된다.</p> <p>게임의 규칙대로 평가를 하며, 게임에서 높은 점수를 받은 학생에게 수행평가 참여도 점수로 보상을 준다.</p>