

게이미피케이션을 활용한 교육게임기법

- 일 시: 일정은 홈페이지에서 확인해 주세요. | 10:00-17:00(6H)
- 강 사: 엄준희 대표 (이음교육연구소)
- 교육비: 320,000원 (2인 이상 참석시 인당 2만원 할인)
- 입금계좌: 국민 815-25-0011-219 (주)학습인 *현장 카드결제 및 계산서 발행 가능
- 제공사항: 교재, 교육게임카드 1종 (45,000원 상당)
- 교육장소: 서울시 서초구 서초대로 56길 28 STS빌딩 3층(교대역 1번 출구 5분 거리)

1. 교육개요

게이미피케이션이란?

게이미피케이션이란 **게임이 아닌 영역에서 게임요소를 접목해 재미를 주는 것**입니다.

최근 경영, 의료, 마케팅 등에서 적용하고 있으며 가장 활발한 분야는 교육, 학습 분야 입니다.

교육게이미피케이션은 게임의 특징을 교육에 접목하여, 콘텐츠나 과정에 학습자들을 참여시키고 몰입하게 합니다. 본 과정은 참여와 몰입을 돕는 Edu ToolKit과 게임도구를 활용해 강의 역량을 키울 수 있도록 설계한 프로그램 입니다.

2. 추천대상

- 사내 교육담당자 및 사내강사, 프리랜서 강사, 과정개발자
- 참여와 몰입력을 높이고 싶은 강사
- 교육 게이미피케이션을 강의에 적용하고 싶은 강사
- 재미와 의미의 균형있는 교수설계를 하고 싶은 강사
- 교육게임개발에 관심이 있는 강사

3. 교육목표

- 교육 게이미피케이션의 개념을 이해하고 활용할 수 있습니다.
- Game-Based Learning 기법을 교육에 적용할 수 있습니다.
- 자신의 강의 주제에 맞는 교육게임을 진행할 수 있습니다.

4. 교육특징

- 현장 만족도가 가장 좋은 교육게임으로 엄선하여 활용도가 높은 과정입니다.
- 게이미피케이션 이론에 근거한 경험학습으로 교육게임을 설계합니다.
- 교육게임 개발사례 및 방법을 공유합니다.

5. 기대효과

(주)학습인

서울시 서초구 서초동 1669-14번지 STS빌딩 3층 러너코리아
Tel. 02-6959-9763 Fax. 02-6959-9770 hrder@learnerkorea.co.kr

러너코리아 www.LearnerKorea.co.kr

- 교육게임을 활용하여 학습자의 동기부여 향상과 학습 몰입도를 높일 수 있습니다.
- 재미와 의미의 균형있는 교수 기법을 활용할 수 있습니다.
- 다양한 Edu-Toolkit의 활용이 가능합니다
- 자신의 강의 주제에 맞는 교육게임을 개발할 수 있는 Tip을 얻을 수 있습니다.

6. 제공사항

교재, **교육게임카드 1종 (45,000원 상당)**

7. 교육내용 (총 6시간) *강의, 게임실습, 나눔, 발표 위주로 강의를 진행됩니다.

모듈	상세내용		시간
교육 게이미피케이션 이해	- 교육게이미피케이션이란? - 교육게임의 구성요소 - 개발 및 활용 사례		0.5H
교육게임 실습	게임명	내용 및 게임 키워드	5H
	플레이 토크	- 구성원에 대한 이해, 공감력 향상 - 소통을 위한 잘 듣고 잘 말하기 - 창의력, 설득 스킬	
	정글로드	- 팀워크, 팀빌딩 - 소통하며 협업하기, 릴레이 타일 놓기 게임 - 빅픽처 공유하기	
	마이 브랜드	- 성격유형 Big 5 기반 - 강점, 브랜드 찾기 - 나와 타인에 대한 이해	
	내마음을 맞춰봐	- 내가 아는 나, 타인이 아는 나 - 상호 이해, 관찰 - 가치관 정렬	
	이상한 보스의 지시	- 리더의 말하기와 듣는 방식 - 주관VS객관 - 사실을 말하기, 상상으로 듣기	
적용 및 나눔	- 내 강의에 적용점 찾기 - 아이디어 공유 및 나눔		0.5H

8. 강사소개



엄준희 강사
(이음교육연구소 대표)

[경력]

- 이음교육연구소 대표강사
- 콜라보 위더스 콘텐츠 연구소장
- 국민대학교 경영대학원 리더십과 코칭 MBA 석사
- 한국코치협회 인증코치
- 러닝 퍼실리테이터
- 에듀게임 크리에이터 양성과정
- 교육게임 개발자 과정 1급

[강의분야]

- 리더십 / 코칭 / 조직커뮤니케이션
- 교수법 /교육 게이미피케이션 / 러닝 퍼실리테이션
- 에니어그램 / TA, 스트레스 힐링

[콘텐츠 개발]

게더타운 정글탈출 (2022)

: 온라인팀빌딩, 팀워크



정글로드 (2021)

: 팀워크, 팀빌딩, 소통



플레이토크 (2017)

: 조직소통, 리더십, 라이프 팬



9. 교육게임 활동 모습 및 교육후기



- 현업에 적용할 수 있는 유익한 교육이었습니다. 새로운 교육기법 잘 적용하겠습니다.
- 교육게임에 대한 흥미와 기대를 충족시켜 주셨어요. 현장에서 바로 적용 가능하겠습니다!
- 실습을 충분히 함으로써 완벽한 과정 숙지가 되었습니다.
- 사내교육시 많이 활용할 수 있을 듯하여 좋았습니다.
- 본업에서 바로 활용할 수 있어 최고!
- 가장 필요했던 부분! 고민했던 부분에 큰 도움이 되었습니다.
- 많은 것들을 느꼈고, 커스터마이징 할 수 있는 방법까지 알려주셔서 좋았습니다.
- 게임방식도 다양해서 좋았지만, 교보재 구입부터 만드는 방법 꿀팁 공유가 너~무 좋았어요!
- 새로운 게임, 알고 있었던 게임도 다른 각도로 해석해서 진행할 수 있는 스킬을 알려주셔서 감사드립니다.
- 시간이 어떻게 갔는지 모를 정도로 즐거웠습니다. 협업에 잘 적용해 볼게요!
- 활용성 높은 게임이었습니다. 개발에 노력을 많이 하신 게 느껴져요!
- 게이미피케이션을 활용하여 교육 효과를 극대화할 수 있을 것 같습니다.