quiz와 game으로 진행하는 한문 수업

Chinese Classes Run with Quiz and Game

이병주*

초록

1. 서론

흥미를 끄는 game을 수업에 적용하면 학생들의 집중도가 매우 향상된다. 수업에 적용하는 game 은 크게 '평가용 game'과 '학습 요소를 이해하기 위한 game'으로 분류할 수 있다. 평가용 game이란 지정된 학습 목표를 성취했는가를 확인하기 위한 목적으로 이용되는 game을 말한다. 학습 요소를 이해하기 위한 game이란 학습 과정 중에 학습 목표를 이해시키기 위해 이용되는 game이다.

- 2. 본론 : 수업 사례(team survival)
- 1) 교과서 text

아래의 내용으로 퀴즈를 진행한다.

- 三歲之習 至于八十
- 無足之言 飛于千里
- 積功之塔 豈毁乎
- 2) 질문 후에 점수 주는 방식 순위를 가린다.

team	1	2	3	4	5	6
	-1	1		2	1	
	-1		1	1	1	
				-		

3. 결론

한문교과는 수업시수의 특성 때문에 한번 준비한 지도안을 10회 전후 반복한다. 교사의 입장에서는 수업에 싫증이 나기 쉽다. 교사가 수업에 싫증을 느끼면 학생들의 태도도 산만해진다. 행복한수업이 되기 위해서는 교사가 우선 흥이 나야 한다. 필자가 어려서부터 game에 흥미가 있어서, 이를 수업 방식으로 적용했다. 100% 만족은 아니지만, 일방적인 강의식 수업보다는 교사나 학생 전체가 훨씬 더 흥미로웠고, 집중력도 높아졌었다.

^{*} 경문고등학교 교사, ingame@hanmail.net

Abstract

1. Introduction

Exciting games, applied properly in class, improves students' concentration. These games can be divided into two categories. One is for "the evaluation" and the other is for "the comprehension" of the course work. The goal of the game for evaluation is to check whether students achieved the objectives of the lesson. In contrast, the game for comprehension is used to help students understand the contents of the lesson during the class.

2. Body

: Case Study(Team Survival)

1) Text

Teachers conduct a quiz game with the text below

- 三歲之習 至于八十
- 無足之言 飛于千里
- 積功之塔 豈毁乎
- 2) How to keep score after questioning Teachers rank the teams in order.

team	1	2	3	4	5	6
	-1	1		2	1	A
	-1		1	1	1	

3. Conclusion

Chinese teachers usually carry out the same prepared lesson plans 10 times or so repeatedly because of the specialty of the class schedule. This makes teachers feel bored. And subsequently, students gradually become distracted as well. In order to make classes enjoyable teachers should first be excited. I have long been interested in classes with games. Although I am not perfectly satisfied, I think games guarantee more excitement and concentration of both the students and teachers than conventional one—sided teacher—led classes.