

GAMG LITERACY FOR TEACHERS · KICKOFF WORKSHOP

2026 교사 게임리터러시

# 연구교사 착수워크숍

📅 2026. 6. 20.(토)

⏏ Rookie → Professional → Master · 함께 성장하는 1년

주관

게임문화재단

게임문화교육원  
Game Culture Education Institute

운영사무국



(사)한국창의정보문화학회  
The Korean Society for Creative Information Culture

# 세부 운영 일정

## 오전 A.M.

- 10:30 - 11:00**  
**등록 및 접수**  
행사장 308호
- 11:00 - 11:10**  
**개회식 · 축사**  
김현경 원장 · 게임문화교육원
- 11:10 - 11:20**  
**연구교사 프로그램 운영 개요**  
이재호 회장 · 한국창의정보문화학회 · 사업 PM
- 11:20 - 12:00**  
**[특강] AI 시대 미국 교육의 동향과 쟁점**  
박용준 교수 · Indiana State Univ.
- 12:00 - 13:00**  
**점심식사**  
도시락 제공 · 행사장 내 취식

## 오후 P.M.

- 13:00 - 13:30**  
**연구교사 프로그램 운영 상세**  
장준형 박사 · 사업 PL
- 13:40 - 14:40**  
**[네트워킹] 연구교사 병렬 세션**  
Rookie-Master 멘토링 308호 · Professional 401호
- 14:40 - 15:00**  
**Coffee Break**  
휴식 및 자유 네트워킹
- 15:00 - 15:30**  
**네트워크 결과 발표**  
병렬 세션 결과 공유
- 15:30 ~**  
**폐회 및 질의응답**  
운영사무국

※ 시간은 협의 결과를 반영한 안이며, 확정 시 일부 조정될 수 있음

# 개회식

2026 연구교사 착수워크숍의 문을 여는 두 순서

11:00 - 11:10

01

개회식 축사

**김현경** 원장

게임문화교육원



11:10 - 11:20

02

연구교사 프로그램 운영 개요

**이재호** 회장

한국창의정보문화학회

오늘 만난 인연이 1년의 연구 동료가 됩니다

# 개회식 축사

2026 연구교사 착수워크숍의 시작을 여는 인사말

11:00 - 11:10



김현경 원장

게임문화교육원  
Game Culture Education Institute



# 연구교사 프로그램 운영 개요

2026 연구교사 착수워크숍 — 1년 운영 로드맵 안내

11:10 - 11:20



이재호 회장



(사)한국창의정보문화학회  
The Korean Society for Creative Information Culture

# 연구교사제 3원칙

성장 · 순환 · 확산으로 돌아가는 자생적 연구 생태계



원칙 1

단계적 성장

*Level-Up*

입문자→전문가→마스터  
3단계 성장 경로를 통해  
진입 장벽을 낮추고, 연구 수행이  
역할 확장으로 이어지도록 설계

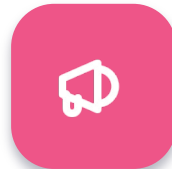


원칙 2

내부 순환

*자생적 생태계*

마스터가 입문자의 현장 실증을  
멘토링하고, 전문가는 동료 교차  
멘토링하여 연구교사 간 역할  
연계 구조 마련



원칙 3

환류와 확산

*연구가 다시 현장으로*

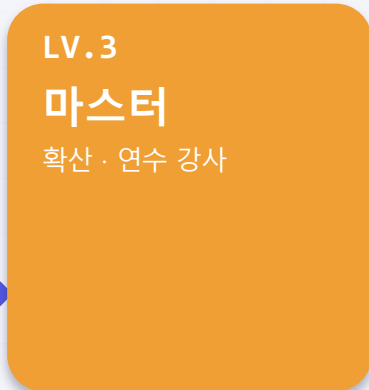
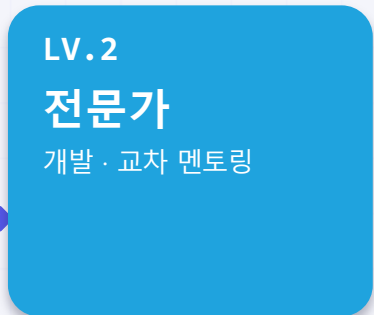
전년도 우수 수업안을 신규  
입문자가 실증해 교육자료로  
환류하고, 마스터는 연수  
강사로 연계되어 지역으로 확산

성장한 교사가 다음 교사를 키우고, 그 결과물이 다시 현장의 출발점이 되는 순환 구조

# 3단계 성장 · 멘토링 구조도

3단계 성장 모델과 멘토링 운영을 통해 실증-개발-확산이 이어지는 연구 구조

멘토링 흐름 · 마스터 → 전문가 → 입문자 (성장 단계 간 지원)



# 운영 전략

연구 몰입과 자생적 확산을 뒷받침하는 다섯 가지 운영 전략



## 내부 순환형 연구 생태계

마스터가 입문자의 현장 실증을 멘토링하고, 전문가는 동료 교차 멘토링으로 연구 질 향상



## 현장 실증 결과의 환류

전년도 우수 수업안을 입문자가 교실에 적용·실증하고, 결과를 보고서·성찰 일지로 재활용



## 워크숍 기반 집단 성장

착수워크숍 → 중간발표 → 성과공유회로 이어지는 정기 워크숍에서 연구 점검과 상호 학습



## 전담 인력·핫라인 운영

전담 인력이 일정·산출물·연구비를 지원하고, 온라인 핫라인으로 신속 대응



## 지역 기반 확산 및 강사 연계

연구마스터를 **게임리터러시 역량 개발 연수 강사**로 연계하고, 교육청·유관기관과 협력하여 지역 확산

# 단계별 주요 활동 및 산출물

레벨이 오를수록 확장되는 활동 · 산출물 · 지원

## LV.1 입문자

### 활동

우수 수업안 현장 실증, 실행 성찰 일지,  
수업 활동 쏫폼 영상 제작

### 산출물

현장 실증 보고서 · 실행 성찰 일지 ·  
쏘폼 영상

### 지원

연구 입문 안전망 · 연구마스터 멘토링  
수기 공모전 개최 예정

## LV.2 전문가

### 활동

수업안·교구·연구보고서 중 택1 개발,  
산출물 쏫폼 영상, 동료 교차 멘토링

### 산출물

수업안/교구/보고서 · 쏫폼 영상(권장) ·  
교차 멘토링 보고서

### 지원

설계 고도화 지원

## LV.3 마스터

### 활동

수업안·교구·연구보고서 중 택1 개발,  
산출물 쏫폼 영상, 입문자 멘토링

### 산출물

수업안/교구/보고서 · 쏫폼 영상(권장) ·  
입문자 멘토링 보고서

### 지원

연구 경력 지원 · 연수 강사 활동 지원

모든 단계 공통 — 교사 게임리더리시 콘텐츠 확산 및 홍보, 중앙교육연수원 직무연수 이수증 제출(필수)

# 연구교사 우수사례 선정

3-Tier Trophy — 레벨별 균등 경쟁 트랙

## LV.1 입문자

### 시상

대상 1팀 · 최우수상 1팀 · 우수상 1팀

### 선정 기준

현장 실증 보고서의 정교성 및 타당성  
성찰 일지의 구체성 및 성실도  
수업 활용 솜품 영상의 활용 가능성

### 후속 지원

차년도 연구전문가 단계 우선 선발 검토  
우수 연구교사 상장 및 기념품 수여  
게임문화재단 우수사례집 등재

## LV.2 전문가

### 시상

대상 1명 · 최우수상 1명 · 우수상 1명

### 선정 기준

연구 결과의 정교성 및 창의성  
산출물의 현장 활용 가능성  
동료 멘토링 참여도

### 심사 중점

차년도 연구마스터 단계 우선 선발 검토  
우수 연구교사 상장 및 기념품 수여  
게임문화재단 우수사례집 등재

## LV.3 마스터

### 시상

대상 1명 · 최우수상 1명 · 우수상 1명

### 선정 기준

연구 결과의 정교성 및 창의성  
연구 성과의 확산 가능성  
입문자 멘토링 참여도

### 심사 중점

차년도 연구마스터 단계 우선 선발 검토  
우수 연구교사 상장 및 기념품 수여  
게임문화재단 우수사례집 등재  
온라인 연수 강사 추천  
학술지 등재 컨설팅 및 지원(희망 시)

총 수상 9명 — 마스터 3 · 전문가 3 · 입문자 3 | 레벨별 별도 심사기준으로 균등한 기회 부여

# 연구입문자(Rookie) 대상 수기 공모전

입문 단계 교사의 도전과 성장 격려



## 작성 안내

- 수업 사례 적용 후 변화와 성찰 과정 또는 수업 적용 가이드 형식을 선택하여 자유롭게 작성
- 멀티미디어 콘텐츠 자유롭게 포함 가능(단, 인쇄 작업 시 동영상은 제외될 수 있음)
- 작성 및 공유 시 저작권·초상권 관련 유의



## 제출 방법

- 9월~11월 중 1건 작성
- 작성 후 운영사무국 이메일 제출 ([3cgameliteracy@gmail.com](mailto:3cgameliteracy@gmail.com))
  - 운영사무국에서 확인 응답 후 개인 SNS/교사 커뮤니티 등 자유롭게 홍보('2026 교사 게임리터러시' 링크/해시태그 포함)
  - 운영사무국에 홍보 게시물 링크 전송



## 시상

- 수기 내용 적절성 및 완성도, 확산도를 고려하여 별도 시상

으뜸상 1명

버금상 2명

보람상 3명

# 2026 연간 추진 일정

공모에서 성과공유회까지 — 1년의 연구 로드맵



※ 일정은 운영 상황에 따라 일부 조정될 수 있음

# 2026 교사 게이미터러시 온라인 연수 구성

기존 직무연수 3종과 신규 온라인 콘텐츠 5개 모듈로 구성

## 기존 연수 안내

교육용 게임콘텐츠를 활용한

**디지털 교육**

18H

교사가 알아야 할

**게이미터러시 교육**

15H

게이미터러시 수업으로 만드는

**즐거운 교실**

15H

수강 사이트  
중앙교육연수원  
티캠퍼스  
지스쿨(예정)

## 온라인 신규 콘텐츠 · 5개 모듈 · 15차시

**M1** 게임 기획 중심의 게이미터러시 이해

강사 이재호·정무식 교수

- 게이미터러시의 이해
- 게임 기획의 이해
- 게임 기획의 실제

▶ 게임 기획서

**M2** AI-게이미피케이션 수업 설계의 실제

강사 조하나 교사

- 교실 속 게이미터러시
- AI 프로젝트 수업사례
- 프로젝트 설계와 교사 역할

▶ 수업 지도안·설계 자료

**M3** 생성형 AI 교과융합 게임개발 프로젝트

강사 윤여경 교사

- AI 세계관·에셋 생성
- 노코드 게임 구현
- 다국어 융합 설계

▶ 실행 가능 게임·에셋

**M4** 메이크코드로 만드는 3D 가상 갤러리

강사 황지영 교사

- 메이크코드 첫걸음
- 2D→3D 타일맵
- 미술 융합 3D 전시회

▶ 2D·3D 타일맵·전시 게임

**M5** 바이브 코딩 맞춤형 학습 게임

강사 장준형 박사

- 맞춤형 퀴즈 게임
- 스토리형 개별화
- 교과 연계 적응형

▶ 퀴즈·스토리·적응형 게임

수강 사이트 · 중앙교육연수원 [neti.go.kr](http://neti.go.kr) · 티캠퍼스 [tcampus.or.kr](http://tcampus.or.kr) · 지스쿨 [gschool.gcei.or.kr](http://gschool.gcei.or.kr) (예정)

# 당신의 수업, 게임이 되다 — 수업 설계 · 게임 개발 · 3D 융합

교사 게임리터러시 온라인 연수 · 멘토를 선택하세요 (모듈 2 · 3 · 4)



PLAYER 01



★ 2025 교사 게임리터러시 대상

### 조하나

CLASS 수업설계 마스터

AI·게임이피케이션 기반 수업 설계의 실제

- Q1 **게임리터러시의 이해**  
하위 요소·학생 변화 사례 분석, 교사 판단 기준 정리
- Q2 **프로젝트 수업 활용 사례**  
G.A.I.M 모델로 게임 구조·규칙·피드백의 영향 해석
- Q3 **설계 절차와 교사의 역할**  
설계자·조정자·판단자, 내 수업 적용 체크리스트

PLAYER 02



★ 2025 교사 게임리터러시 최우수상

### 윤영

CLASS AI 게임 크리에이터

생성형 AI 활용 교과융합 게임 개발  
'2050 화성이주 탐사'

- Q1 **세계관·시나리오·에셋 생성**  
멀티 프롬프팅 설계, 캐릭터·배경 이미지와 BGM 생성
- Q2 **노코드 게임 구현**  
이동·대화·아이템 로직, 분기 구조를 코딩 없이 구현
- Q3 **화성이주 프로젝트 수업**  
다국어 융합, 교과융합 수업 적용 모델링과 평가

PLAYER 03



★ 2025 교사 게임리터러시 우수상

### 황지영

CLASS 3D 메타버스 빌더

메이크코드 아케이드로 만드는  
3D 교과 융합 수업

- Q1 **메이크코드 첫걸음**  
의사결정 트리와 조건문(if-else)으로 첫 게임 설계
- Q2 **2D를 넘어 3D로**  
타일맵 게임 제작, Raycasting으로 3D 시야·이동 구현
- Q3 **교실 속 메타버스**  
픽셀 아트 3D 전시회, 성취기준 연계·수준별 디버깅

# 게임 기획부터 AI 게임 제작까지 — 시작과 완성을 책임지는 강사진

이론과 기획의 기본기(모듈 1) + AI 에이전트 실전 제작(모듈 5)



PLAYER 04-05



이재호 교수

CLASS 게임 기획 마스터 듀오 · 경인교육대학교 · 가천대학교  
게임리터러시 (게임 기획 중심)



정무식 교수

- Q1 **게임리터러시의 이해**  
게임리터러시의 개념과 게임리터러시 교육의 지향점 정리
- Q2 **게임 기획의 이해**  
게임 기획의 개념, 미래형 게임 기획의 교육 맥락 적용
- Q3 **게임 기획의 실제**  
기획서 개발 사례 분석과 나만의 게임 기획서 작성 실습

PLAYER 06



장준형

CLASS AI 에이전트 메이커 · 사업 PL  
AI 에이전트와 함께하는 교실 맞춤형 게임 제작

- Q1 **AI 게임 제작의 첫걸음**  
자연어 프롬프트 하나로 완성하는 교육용 퀴즈 게임, ARCS 동기 설계
- Q2 **AI 에이전트 웹앱 게임 개발**  
서버·DB·배포까지 한 번에, 학습자 선택에 따른 분기 구현
- Q3 **교과 연계 적응형 게임 설계**  
성취기준 분석, 진단→개별화 경로→적응 피드백 통합 설계

# 게임리터러시 역량 개발 연수 (2025년 지역자체 강사 연수)

2026 교사 게임리터러시 전국 단위 연수 — 연구마스터 교사 활동

## 운영 방식

- 학교·기관별 맞춤형 콘텐츠를 제안하고 연수 희망자를 모집하여 6차시 연수 진행
- 연구마스터 교사 활동으로 운영
- 지스쿨 홈페이지에서 신청 (추후 안내)
- 연수 목표 인원 달성 시 모집 조기 종료

## 유의 사항

- 6차시(2차시 이내 온라인 가능), 20명 내외 기준 강의운영비 50만 원 지급
- 연수 과정 계획·연수생 모집·장소 마련 등 자체 준비
- 연수 수강자 대상 신규 온라인 연수 5종 홍보 및 수강확인 서류 제출 필요 (지스쿨)

## 운영 일정



연수 제안서 제출  
9월 중



사무국 평가 후 승인  
수시



연수 운영  
~ 12. 20.(토)



결과 서류 제출  
연수 1회 종료 시마다

# 게임리터러시 SNS 계정 안내

## 게임문화재단

gameculture\_official

(재)게임문화재단

178 게시물 1,645 팔로워 57 팔로잉

교육  
건강한 게임문화 확산을 위해 게이미용 문화기반을 조성합니다.  
[instabio.cc/307150672qVwP](http://instabio.cc/307150672qVwP)

내 최근에 게임 커뮤니티를 게임문화재단 공식 인스타그램

게임문화재단의 주요 사업, 교육 프로그램, 캠페인, 행사 및 공모 소식 등 건강한 게임문화 확산을 위한 다양한 정보를 공유하는 공식 홍보 채널



@GAMECULTURE\_OFFICIAL

## 교사 게임리터러시 운영사무국

gl4teachers

2026 시작

2026 교사 게임리터러시

20 게시물 130 팔로워 85 팔로잉

2026 교사 게임리터러시  
교사와 함께 만드는 건강한 게임 문화  
2022연수·연구·콘텐츠 소식 공유  
[www.neti.go.kr/homepage/search/selectT...](http://www.neti.go.kr/homepage/search/selectT...)

내 최근에 게임 커뮤니티를 2026 교사 게임리터러시



@GL4TEACHERS

2026 교사 게임리터러시 사업의 연수 모집·운영 안내, 연구교사제 소식, 교육 콘텐츠 및 수업 사례, 카드뉴스 배포 등 교사 대상 사업 정보를 안내하는 전용 홍보 채널

SPECIAL LECTURE · 특강

# Current Trends and Issues in U.S. Education in the Age of AI: Examples from Indiana

해외 교실에서 게이미피케이션이 어떻게 작동하는지, 생생한 현장 사례로 만나봅니다.

Indiana State Univ.

박용준 교수

11:20 – 12:00



# Current Trends and Issues in U.S. Education in the Age of AI: Examples from Indiana

Yong Joon Park, Ph.D.  
Professor of Early Childhood Education, Department of Teaching and Learning  
Indiana State University  
[Yongjoon.park@indstate.edu](mailto:Yongjoon.park@indstate.edu)  
812-237-7892

# About the Presenter



- Professor at Department of Teaching and Learning since 2008 (18 years)
- Ph.D. of Elementary Education with the emphasis on Early Childhood Education at University at Buffalo, Buffalo, New York (2009)
- Visiting Assistant Professor at Florida Southern College (2007-2008)
- Research Assistant at Dr. Douglas Clements' Lab of Early Mathematics Curriculum and Assessment (2006-2007)
- Master Teacher at UB Early Childhood Research Center (ECRC) for four years (2002-2006)







# Table of Contents

- **The Science of Reading in Indiana**
- The Rise of AI in Education
- Current State of U.S. Education; **Existing Educational Challenges**
- Challenge #1 – AI Literacy Gap
- Challenge #2 – Teacher Preparedness
- Challenge #3 – Academic Integrity and Cheating
- Challenge #4 – Critical Thinking and Human Skills
- Challenge #5 – Curriculum Reform
- Challenge #6 – Workforce Preparation
- Opportunities Created by AI
- Conclusion



# Science of Reading in Indiana

## What is the Science of Reading?

<https://www.youtube.com/watch?v=YYSMGidiCPg>

## Key Ideas

- Indiana has strengthened literacy policies to align with Science of Reading research.
- The state requires evidence-based reading instruction and teacher training in structured literacy practices.
- Schools use early screening and intervention to identify and support struggling readers.
- The goal is to improve reading proficiency and ensure all students can read proficiently by the end of third grade.

## Why It Matters

- Strong early literacy skills are linked to higher academic achievement, graduation rates, and future career success.
- Evidence-based instruction helps reduce reading difficulties and supports all learners.

## Key Message

- Indiana is investing in research-based literacy practices to improve reading outcomes and help every student become a confident, successful reader.



# Science of Reading in Indiana: Post-COVID-19 Focus

Addressing Learning Recovery Through Evidence-Based Literacy Instruction

## Post-COVID Literacy Challenges

- Many students experienced disruptions in reading development during the COVID-19 pandemic.
- Assessment data showed increased literacy gaps, particularly among early elementary students and historically underserved groups.
- Schools faced a greater need for targeted reading interventions and accelerated learning support.

## Indiana's Response

- Expanded emphasis on Science of Reading practices grounded in decades of reading research.
- Increased professional development and training for educators in evidence-based literacy instruction.
- Strengthened early literacy screening and intervention programs to identify students needing support.
- Focused state resources on improving foundational reading skills and reading proficiency outcomes.

# Science of Reading Priorities

**Science of Reading:** A simple graphic showing the five pillars of reading:

Phonemic Awareness → Phonics → Fluency → Vocabulary → Comprehension

- Explicit phonics instruction
- Phonemic awareness development
- Reading fluency
- Vocabulary growth
- Reading comprehension

## Impact Goal

- Accelerate literacy recovery and ensure all students develop the foundational reading skills needed for long-term academic success.

## Key Message

- In the post-COVID era, Indiana has prioritized Science of Reading practices to address learning loss, close literacy gaps, and improve reading achievement for all students.

# IDOE Science of Reading Resources

- **IDOE Literacy Development & Science of Reading**

<chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgicfindmkaj/https://www.in.gov/doe/files/4-science-reading-resources.pdf>

- **Indiana Learning Lab – Literacy Center Hub**

<https://inlearninglab.com/>

- **Science of Reading and Dyslexia Toolkit**

<https://inlearninglab.com/collections/science-of-reading-and-dyslexia-toolkit>

- **2023 ELA Frameworks**

<https://inlearninglab.com/collections/2023-ela-frameworks>

- **IREAD Assessment Resources**

<https://www.in.gov/doe/students/assessment/iread-3/>

- **Science of Reading Modules & Expert Series (80 hrs.)**

Professional learning opportunities and evidence-based literacy training for educators.

# Camp Invention

- [https://www.invent.org/programs/camp-invention?utm\\_campaign=general\\_b2c&utm\\_medium=national\\_digital&utm\\_source=facebook&utm\\_content=brand\\_awareness&utm\\_id=52548598405338\\_v2\\_s11\\_e7657&utm\\_term=52548598405338&fbclid=IwY2xjawSZxgZleHRuA2FlbQIxMABicmlkETFQeTduc0ZkNWJlOGVaQ21tc3J0YwZhcHBfaWQQMjlyMDM5MTc4ODIwMDg5MgABHkraNWtzp0hRaVmEcEhHESyflNxybMFaz5cn9ebiPsU77h-0oUplO7ceLAfr\\_aem\\_9N6fhQWQuyDSf-tj4eqDrw](https://www.invent.org/programs/camp-invention?utm_campaign=general_b2c&utm_medium=national_digital&utm_source=facebook&utm_content=brand_awareness&utm_id=52548598405338_v2_s11_e7657&utm_term=52548598405338&fbclid=IwY2xjawSZxgZleHRuA2FlbQIxMABicmlkETFQeTduc0ZkNWJlOGVaQ21tc3J0YwZhcHBfaWQQMjlyMDM5MTc4ODIwMDg5MgABHkraNWtzp0hRaVmEcEhHESyflNxybMFaz5cn9ebiPsU77h-0oUplO7ceLAfr_aem_9N6fhQWQuyDSf-tj4eqDrw)



**FREE ROBOTICS CLASS  
REGISTER TODAY**

# The Rise of AI in Education

- Artificial Intelligence (AI) is transforming teaching, learning, assessment, and administration.
- Generative AI tools such as ChatGPT, Gemini, and Copilot are widely accessible to students and educators.
- Schools and universities are rapidly adapting to technological changes.
- The challenge is balancing innovation with educational quality, ethics, and equity.

## *Question for You*

- How can the U.S. education system prepare students for an AI-driven future while preserving human-centered learning?

# Current State of U.S. Education

## Existing Educational Challenges

- Before AI adoption, U.S. education already faced:
- Declining literacy and mathematics achievement
- Teacher shortages and burnout
- Achievement gaps among socioeconomic groups
- Unequal access to technology
- Concerns about college and career readiness
- Recent national data indicate persistent academic performance challenges among U.S. students.

# Challenge #1 – AI Literacy Gap

## Students Need New Skills

### *Problem*

- Many students use AI tools but do not understand:
- How AI systems work
- AI limitations and biases
- Ethical use of AI
- Verification of AI-generated information

### *Impact*

- Increased misinformation
- Overreliance on AI-generated answers
- Reduced independent problem-solving skills

### *Need*

- AI literacy integrated across K–12 and higher education curricula
- Critical evaluation and responsible use of AI

# Challenge #2 – Teacher Preparedness

## Educators Are Often Underprepared

### *Findings*

- Many teachers report receiving little or no formal AI training.
- Educators struggle to evaluate AI tools and integrate them effectively.

### *Consequences*

- Inconsistent classroom policies
- Uneven implementation across schools
- Teacher anxiety and resistance to AI adoption

### *Required Actions*

- Professional development programs
- AI competency frameworks
- Continuous teacher support

# Challenge #3 – Academic Integrity and Cheating

## AI and Assessment Integrity

### *Emerging Concerns*

- Students can use generative AI to:
- Complete assignments
- Write essays
- Generate code
- Solve homework problems

### *Educational Impact*

- Difficulty measuring authentic learning
- Increased plagiarism concerns
- Reduced development of writing and critical thinking skills

### *Institutional Response*

- Redesign assessments
- **Use project-based learning**
- Emphasize AI-assisted rather than AI-replaced work

# Challenge #4 – Critical Thinking and Human Skills

## What Happens When AI Does the Thinking?

### *Risk*

- Students may become overly dependent on AI-generated solutions.

### *Potential Consequences*

- Reduced analytical reasoning
- Lower creativity
- Weaker problem-solving abilities
- Limited intellectual curiosity

### *Future Workforce Demand*

Employers increasingly value:

- Creativity
- Collaboration
- Communication
- Adaptability
- Ethical judgment

These are human-centered competencies that AI cannot fully replace.

# Challenge #5 – Curriculum Reform

## Education Must Evolve

### *Traditional Curriculum Focus*

- Memorization
- Standardized testing
- Content recall

### *AI Era Demands*

- AI literacy
- Data literacy
- Computational thinking
- Digital citizenship
- Interdisciplinary problem solving

### *Question for You*

- How should schools redesign curricula for an AI-driven economy?

# Challenge #6 – Workforce Preparation

## Preparing Students for Future Careers

### *Labor Market Transformation*

- AI is reshaping:
- Healthcare
- Finance
- Manufacturing
- Education
- Technology

### *Educational Response*

- Students need:
- Technical skills
- Human-centered competencies
- Lifelong learning habits
- Adaptability to technological change
- Many universities are beginning to require AI fluency across disciplines.

# Opportunities Created by AI

## AI as a Positive Force

### *Potential Benefits*

- Personalized learning pathways
- Intelligent tutoring systems
- Faster feedback
- Accessibility support
- Administrative efficiency
- Improved learning analytics

### *Goal*

- Use AI to enhance—not replace—human teaching and learning.

# Conclusion

## The Importance of Reading Skills in Early Years

## The Future of U.S. Education in the AI Era

- AI presents both transformative opportunities and significant challenges.
- AI literacy is becoming a fundamental educational competency.
- Teacher preparation and equitable access remain critical priorities.
- Human skills such as creativity, ethics, and critical thinking will become increasingly valuable.
- Successful integration requires a human-centered approach to education.
- **The central challenge is not whether AI will enter education, but how effectively education will adapt to AI.**



# References

- Daher, R. (2025). *Integrating AI literacy into teacher education: A critical perspective paper*. Discover Artificial Intelligence, 5(217). <https://doi.org/10.1007/s44163-025-00475-7>
- Gu, X., & Ericson, B. J. (2025). *AI literacy in K-12 and higher education in the wake of generative AI: An integrative review*. arXiv. <https://arxiv.org/abs/2503.00079>
- Lademann, J., Henze, J., Honke, N., Wollny, C., & Becker-Genschow, S. (2025). *Teacher training in the age of AI: Impact on AI literacy and teachers' attitudes*. arXiv. <https://arxiv.org/abs/2507.03011>
- National Center for Education Statistics. (2026). *The condition of education 2025* (NCES 2026-019). U.S. Department of Education. <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED680616.pdf>
- UNESCO. (2023). *Guidance for generative AI in education and research*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386693>
- UNESCO. (2025). *Artificial intelligence in education*. UNESCO. <https://www.unesco.org/en/digital-education/artificial-intelligence>
- U.S. Department of Education. (2025, July 22). *U.S. Department of Education issues guidance on artificial intelligence use in schools*. <https://www.ed.gov/about/news/press-release/us-department-of-education-issues-guidance-artificial-intelligence-use-schools-proposes-additional-supplemental-priority>
- van der Linde, G., Rodriguez-Montoya, C., & Garrido, L. E. (2025). *Landscape of AI literacy in education: Approaches, impacts, and challenges for student preparedness*. Discover Education, 4(561). <https://link.springer.com/article/10.1007/s44217-025-00924-6>
- Cowit, N. Q., Tadimalla, S. Y., Jones, S. T., Maher, M. L., Camp, T., & Pontelli, E. (2025). *Developing strategies to increase capacity in AI education*. arXiv. <https://arxiv.org/abs/2509.21713>
- Joshi, S. (2025). *Enhancing U.S. K-12 competitiveness for the agentic generative AI era: A framework for integrating AI in U.S. K-12 education*. European Journal of Education Studies, 12(12). <https://doi.org/10.46827/ejes.v12i12.6361>

BREAK TIME · 점심식사

# 잠시 쉬어 가는 시간 점심식사 안내

에너지를 충전하고 오후 퀘스트로 돌아오세요!

진행 시간



12:00 ~ 13:00 (60분)

식사 안내



도시락 제공 · 행사장 내 취식

오후 일정은 13:00 정시에 시작합니다 | 다음 순서 ▶ 연구교사 프로그램 운영 상세 소개

# 연구교사제 운영 소개

Rookie에서 Master까지 — 함께 성장하는 1년의 여정

LV.1 입문자

LV.2 전문가

LV.3 마스터

# 연구비 지급 & 제출 서류

오늘 제출 서류 확인과 연구비 지급 일정 안내

## 연구비 지급

# 11월 말

산출물 제출·확인 후 지급  
연구 결과물 제출이 확인되면 일괄 지급됩니다

## 오늘 제출 서류 5종

- 1 전문가 활용경비 지급조서
- 2 개인정보 동의서
- 3 솟폼 저작권 동의서
- 4 우수사례 저작권 동의서
- 5 연구보고서 저작권 동의서

# 부문별 제출 산출물 안내

## 연구입문자(Rookie)

- 현장 실증 보고서 1건
- 실행 성찰 일지 3건 이상
- 수업 활동 솜품 1건 이상
- 수업 사례 수기 1건 이상(공모)
- 게임리터러시 온라인 연수 이수증 제출(중앙교육연수원 8종 63시간)

## 연구전문가(Professional)

- 수업안/교구/연구 보고서(택 1) 1건
- 동료 교차 멘토링 보고서 3건 이상
- 산출물 관련 솜품 영상 1건 이상(권장)
- 게임리터러시 온라인 연수 이수증 제출(중앙교육연수원 8종 63시간)

## 연구마스터(Master)

- 수업안/교구/연구 보고서(택 1) 1건
- 입문자 멘토링 보고서 3건 이상
- 산출물 관련 솜품 영상 1건 이상(권장)
- 게임리터러시 온라인 연수 이수증 제출(중앙교육연수원 8종 63시간)

# 입문자 — 현장 실증 보고 양식

게임리터러시 우수 수업 사례를 실제 적용한 결과를 정리합니다.

## 수업사례 현장 실증 보고서

수업 적용 전 과정 보고서 · A4 10쪽 내외

- 수업 적용 개요 (Abstract · 500자)
  - 대상 학년·교과·차시·수업 주제
- 수업 운영 과정
  - 주요 활동, 활용 자료, 운영 방법
- 학생 반응 및 산출물
  - 참여 모습, 활동 결과, 학생 의견 등
- 수업 효과 및 성찰
  - 잘된 점, 어려웠던 점, 개선이 필요한 부분
- 향후 보완 방향
  - 수업 수정·확장 아이디어

수업 실증 보고서(양식).hwp 기반

## 실행 성찰일지

일자별 수업 과정 기록을 간략히 작성(3건 이상)

- 수업 전
  - 수업 의도, 기대 효과, 중점적으로 관찰할 부분
- 수업 중
  - 학생 반응, 예상과 달랐던 ㅁ장면, 운영상 어려움
- 수업 후
  - 수업 효과, 교사의 성찰, 다음 수업을 위한 개선점

자유 양식, 보고서 별첨 자료로 제출

# 입문자 — 수업 사례 시기 양식

두 가지 양식 중 하나를 골라 자유롭게 작성합니다.

## ① 변화의 이야기형

Before → 적용 → After → 성찰

- 1 시작 — 이런 고민이 있었어요
- 2 도전 — 이렇게 적용했어요
- 3 변화 — 학생·교실이 달라졌어요
- 4 돌아보며 — 배운 점과 다음 계획
- 5 따라 하고 싶은 분께 — 한 줄 팁 3가지

에세이형 글 · 수업 사진 등 자료 포함

## ② 실용 가이드형

Q&A + 체크리스트

- 한눈에 보기 (학년·과목·차시·준비물)
- 1 왜 시작했나요? (문제의식)
  - 2 무엇을 했나요? (단계별 활동)
  - 3 무엇이 달라졌나요?
  - 4 막혔던 점 & 해결 팁
  - 5 따라 하기 체크리스트
- 다른 교사가 바로 따라 하기 쉬운 실용형

# 전문가·마스터 — 연구 보고 양식

연구 분야에 따른 양식으로 작성합니다.

## ① 교수-학습 과정안(수업 분야)

세안 형식의 게임리터러시 수업 지도안

- 수업 개요 (Abstract · 500자)
- 수업의 개관
  - 개관·기대효과·교육과정 재구성·지도계획·평가
- 본시 교수-학습 과정
- 부록 (PPT·활동지·게임 규칙 등)

수업안(양식).hwp 기반

## ② 연구교사 결과보고서(교구, 연구 분야)

연구 전 과정 보고서 · A4 25쪽 내외

- 연구 개요 (Abstract · 500자)
- 서론 (배경·목적·범위)
- 연구 과정 및 방법
- 연구 결과 및 분석
- 결론 및 제언

연구보고서(양식).hwp 기반

# 숏폼 제작 안내

15~55초 영상으로 수업 활동을 나누어 게임리터러시 교육을 확산합니다.

## 제작 규격

15초 ~ 55초 이내  
숏폼 비율 동영상

## 홍보 · 해시태그

개인SNS/교사 커뮤니티  
등 자유롭게 링크 홍보  
#2026교사게임리터러시  
해시태그 필수

## 제작 툴 추천

VLLO · CapCut · Vrew  
등  
초보자도 쉽게 편집 가능

## 제출 및 지원

업로드 후 게시물  
링크를 운영사무국  
이메일로 제출  
우수 콘텐츠 홍보

예시 영상 (오른쪽 QR 스캔)

[https://youtube.com/shorts/TdG2Sg0\\_ekk](https://youtube.com/shorts/TdG2Sg0_ekk)



# 우수 사례 선정 기준

부문	심사기준	심사 내용
연구 입문자	현장 실증 보고서의 정교성 및 타당성 (40점)	수업 대상, 차시, 적용 절차, 활용 자료, 학생 활동 결과가 구체적으로 제시되었으며, 우수 수업 사례의 핵심 요소가 학교급·학생 수준에 맞게 적용되었는가
	실행 성찰 일지의 구체성 및 성실도 (40점)	수업 전 예상, 수업 중 관찰, 수업 후 성찰과 개선점이 실제 수업 장면을 바탕으로 구체적으로 기록되었는가
	수업 활동 숏폼 영상의 활용 가능성 (20점)	수업 주제, 활동 과정, 학생 참여 모습, 게이미터러시 교육의 의미가 명확하게 전달되고, 개인정보 보호 기준을 준수한 공개·확산 자료로서의 완성도를 갖추었으며, 온라인 채널 등을 통한 공유·활용 실적이 확인되는가
연구 전문가	연구 결과의 정교성 및 창의성 (40점)	연구 목적, 수업 설계, 적용 과정, 결과 분석이 일관되게 제시되었으며, 게이미터러시 요소를 수업에 의미 있게 구현하였는가
	산출물의 현장 활용 가능성 (40점)	연구 산출물이 완성도 있게 구성되어 다른 교사가 수업에 참고하거나 재구성할 수 있는가
	동료 멘토링 참여도 (20점)	동료 교사와의 협의 및 피드백 과정에 참여하고, 제공하거나 반영한 의견이 구체적으로 확인되는가
연구 마스터	연구 결과의 정교성 및 창의성 (40점)	연구 주제, 수업 설계, 적용 과정, 결과 분석이 전문적으로 구성되었으며, 기존 사례와 차별화되는 연구 결과를 제시하였는가
	입문자 멘토링 참여도 (30점)	입문자의 수업 실증 과정에 대해 구체적인 피드백을 제공하고, 수업 실행 또는 보고서 보완에 도움이 되는 멘토링을 수행하였는가
	연구 성과의 확산 가능성 (30점)	연구 성과가 다른 교사가 이해하고 적용할 수 있는 형태로 정리되었으며, 학교급·교과·수업 상황에 따라 확장 가능성이 있는가

# 연구입문자 우수 수기 선정 기준

심사기준	심사 내용
수업 적용 과정 (30점)	우수수업 사례를 자신의 교실에 어떻게 적용했는지 구체적으로 보여주는가
수업 변화와 학생 반응 (25점)	수업 과정에서 나타난 변화, 학생 반응, 활동 결과가 실제 사례를 바탕으로 드러나는가
교사 성찰과 실천 팁 (25점)	수업 후 배운 점, 보완할 점, 다른 교사를 위한 적용 팁이 잘 정리되어 있는가
공유 가치와 전달력 (20점)	다른 입문 교사가 읽고 쉽게 이해하거나 참고할 수 있도록 명확하게 구성되었는가

GROW · SHARE · SPREAD

# 올해의 Rookie가 미래의 Master로

연구로 성장하고, 멘토링으로 나누고, 연수로 확산하는 1년

⤴ 성장 Level-Up

👉 나눔 Mentoring

📁 확산 Spread

MENTORING MATCH · 멘토링

# 멘토링 매칭

연구마스터 ↔ 연구입문자 1:1 멘토링 · 연구전문가 그룹 멘토링 (4:3:3)

👤 1:1 멘토링 · 10팀

👤 그룹 멘토링 · 3조

# 매칭 원칙

원 사례 저자 → 연구 주제 → 학교급·지역 순으로 적용한 3단계 매칭



**1순위**  
원 사례 저자  
우선

입문자가 인용한 우수사례의 원 저자가 현 연구마스터인 경우 직접 매칭

조하나 ↔ 이용현 · 윤여경 ↔ 함해양



**2순위**  
연구 주제  
유사성

연구 방법(실증·질적·개발)과 게임 유형이 닮아 있는 멘토-멘티 연결

보드게임 · 피지컬 · AI 제작 · 퀴즈 플랫폼



**3순위**  
학교급·지역

동일 학교급·동일 지역을 보조 기준으로 반영해 대면 멘토링 접근성 확보

중·고 학교급 · 인천 · 서울 지역

# 1:1 멘토링 — 연구마스터 ↔ 연구입문자

10팀 · 금색 카드는 원 사례 저자가 직접 멘토링하는 매칭

**조이나** → **이이현** 2025 「G.A.I.M 프로젝트」 인용 — 원 사례 저자 직접 멘토링

**윤오경** → **함오양** 2025 「2050 화성이주 탐사」 인용 — 원 저자 (온라인 병행)

**김이은** → **민이윤** 중학교·서울 동일 — 시뮬레이션 게임 수업 실증

**박오웅** → **조오연** 학생 주도 게임 제작 프로젝트 수업 설계 공통

**이오한** → **고오혜** 퀴즈형 게임 도구 활용 + 인천 동일 지역

**이이송** → **박오진** 피지컬 컴퓨팅(로봇·마이크로비트) 게임 교구 공통

**김이수** → **조오민** 사전·사후 효과 실증 연구 설계

**김이수** → **윤오빈** 수업 실천·탐구 과정 설계와 성찰 기록

**김이희** → **황보오린** 질적 접근·정의적(공감) 역량 연구 공통

**정오근** → **오오수** 융합(STEAM)·환경 주제 게이미피케이션 공통

■ 금색 = 원 사례 저자 직접 멘토링

# 그룹 멘토링 — 연구전문가 (4·3·3)

연구 주제별 3개 조로 구성된 전문가 그룹 멘토링

## A조

4명

AI·바이브코딩 / 메타버스 게임 제작

박O영

구덕초·부산

안O원

석정초·경기

김O지

당평초·부산

김O준

대련한국국제학교

## B조

3명

역사·인문 게이미피케이션 / 비판적 리터러시

이O웅

원미고·경기

박O홍

두실초·부산

오O설

효성여고·대구

## C조

3명

기초 리터러시·게임 분석 / 교구 개발

이O우

연천초·경기

김O아

동일중앙초·부산

이O민

진천상산초·충북

# 연구교사 네트워킹

같은 길을 걷는 연구교사들이 만나 서로의 연구를 나누고 연결되는 시간

# 서로를 소개해요

조별로 모여 인사하고, 아래 질문 중 2~3가지를 골라 자유롭게 소개해 주세요

## 수업·연구 관련

- Q1 내가 게임리터러시 사업에 끌린 이유는?
- Q2 수업에서 게임을 활용했던 경험은?
- Q3 요즘 가장 관심 있는 수업 주제나 키워드는?
- Q4 최근 수업하며 느낀 가장 큰 보람은?
- Q5 내가 학교에서 가장 많이 하는 말은?
- Q6 요즘 수업·연구에서의 고민은?
- Q7 네트워킹에서 얻고 싶은 것은?

## 일상·관심사 관련

- Q1 나의 남은 방학 계획은?
- Q2 내가 가장 좋아하는 게임은?
- Q3 내 가방 속에 늘 빠지지 않는 아이템은?
- Q4 오늘 아침에 가장 먼저 한 말은?
- Q5 내가 퇴근 이후에 하는 일은?
- Q6 요즘 꼭 빠진 취미나 콘텐츠는?
- Q7 나에게 자랑할 만한 것이 있다면?

# 팀별 연구 공유 활동

팀별로 연구 주제와 방향을 발표하고 패들렛에 결과를 공유해요

## 📍 활동 안내

- 팀별로 각자의 연구 주제와 방향을 간단히 발표해 주세요
- 발표자는 연구 주제·목적·수업 적용 아이디어·고민되는 점을 약 3분간 이야기합니다 → '나의 연구를 나타내는 핵심 키워드 3가지' 중심으로

### 게시물 필수 사항

연구 주제

핵심 키워드 3가지

연구 이야기

아이디어·멘토링 공유

팀별 다정한 셀카

## 패들렛에 올려주세요

Padlet · 팀별 활동 결과 공유



🛒 푸짐한 상품이 준비되어 있어요

NEXT · 이동 안내

# 4층 강의실 (401호)

지정석으로 이동해 주세요

조별 지정석 착석 후 네트워킹 진행

함께 만드는 게임리터러시 연구 — 오늘 만난 인연이 1년의 동료가 됩니다

# 팀별 발표 시간 3분

팀별로 돌아가며 연구를 발표하고 서로의 인사이트를 나눕니다



## 연구 주제 소개

01

무엇을, 왜 연구하나요



## 핵심 키워드 3가지

02

나의 연구를 한마디로 표현하면



## 고민·질문 나누기

03

함께 풀어가고 싶은 지점은



팀별로 돌아가며 발표 · 발표 후 자유 질의응답

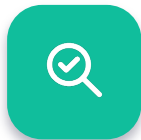
# 착수워크숍 강평

오늘 발표한 연구 계획을 돌아보고, 한 해의 연구 방향을 함께 점검합니다



## 연구 계획의 충실성

목표 · 방법 · 일정이 명확한가



## 현장 적용 가능성

교실에서 실제로 작동하는가



## 게임리터러시 정합성

게임리터러시 관점이 녹아 있는가



## 산출물·확산 가능성

교육자료로 환류·확산되는가

## 📄 강평 & 보완 메모

강점

우리 연구의 강점은?

보완점

더 다듬을 부분은?

다음 단계

바로 실행할 한 가지는?

# Q&A 및 설문조사

궁금한 점을 함께 나누고, 설문으로 오늘 워크숍을 마무리해 주세요

## 자주 묻는 질문

- Q 연구는 어떻게 진행되나요?**  
입문자→전문가→마스터 3단계로 현장 실증·개발·확산
- Q 무엇을 제출하나요?**  
단계별 수업안/교구/보고서 + 산출물 연계 솜품 영상
- Q 멘토링은 어떻게 이루어지나요?**  
마스터↔입문자 1:1(10팀) · 전문가 그룹(4:3:3)
- Q 주요 일정은 언제인가요?**  
6.20 착수 · 8.6 중간보고 · 11월 말 성과공유회
- Q 문의는 어디로 하나요?**  
운영사무국 유선 전화 또는 이메일



## 만족도 설문조사

QR · 링크로 참여해 주세요



함께해 주셔서 감사합니다  
1년의 여정을 응원합니다

2026 교사 게임리터러시

## 연구교사 착수워크숍

발행일 | 2026년 6월 20일

발행처 | 게임문화재단

발행인 | 유병한

지은이 | 이재호, 장준형, Yong Joon Park, 정지원

감수 | 김현경, 강세진

주관 | 게임문화교육원

운영 | (사)한국창의정보문화학회

주소 | 서울특별시 서초구 방배로 114 다이치빌딩 2층 (게임문화재단)

전화 | 02-586-3558

이메일 | 3cgameliteracy@gmail.com

ISBN | 979-11-953289-8-7

[비매품]

- 이 책의 내용에 대한 저작권은 게임문화재단에 있으며, 2026 교사 게임리터러시 사업의 재정 지원에 의해 제작된 것입니다.
- 이 책을 게임리터러시 관련 교육 및 연수에 사용하시는 출처를 명시하여야 합니다.
- 이 책의 내용을 무단으로 복제 또는 전재하는 것은 법적으로 금합니다.

# 연구교사 착수워크숍

GAME LITERACY FOR TEACHERS · KICKOFF WORKSHOP



ISBN 979-11-953289-8-7