

# 디지털 시민역량을 기르는 에듀테크 활용 역사 수업

- 「광복군은 다 계획이 있구나」 프로그램을 중심으로 -



권은재

경기 풍생고등학교  
교사

## 1. 들어가며

오늘날 교육 환경은 디지털 기술의 발전과 함께 빠르게 변화하고 있다. 특히, 디지털 환경에서 온라인 콘텐츠의 활용이 급격히 늘어나면서 다양한 에듀테크를 활용한 참여 중심의 학습 활동이 활발히 이루어지고 있다. 이러한 변화 속에서, 태어날 때부터 디지털 환경에서 자란 디지털 네이티브는 정보를 수동적으로 소비하는 데 그치지 않고, 디지털 기술을 활용하여 정보를 능동적으로 생산하고 공유하는 참여자로 성장하고 있다(Prensky, 2010). 이들은 스스로 필요한 정보를 찾아내고, 디지털 네트워크를 통해 다른 사람들과 연결되며, 새로운 방식으로 정보를 재구성하고 확산하는 과정에서 자신을 표현하고 정체성을 형성해 나간다. 또한 디지털 공간에서 서로 소통하고 협력하며 문제를 해결하면서 적극적인 참여자이자 공동체의 일원으로서 사회적 실천으로 나아가고 있다.

이러한 변화에 대응하여 2022 개정 교육과정은 미래 사회를 살아가기 위한 핵심역량으로 디지털 교육을 강조하고 있다. 이에 따라 '에듀테크'와 '참여'가 디지털 교육의 핵심 키워드로 떠오르고 있다. 단순히 디지털 기술을 활용하는 수준을 넘어, 윤리적인 성찰과 다양한 사람들과의 소통, 그리고 공공의 문제에 함

게 참여하여 실천하는 디지털 시민교육이 무엇보다 중요해지고 있다(권은재, 2022). 과거의 디지털 교육이 디지털 기기 사용법이나 프로그램 활용 중심이었다면, 이제는 디지털 공간 자체를 학습 환경으로 인식하고, 그 안에서 비판적 사고와 책임 있는 행동, 윤리적인 태도를 기르는 교육으로 전환되고 있다. 따라서 디지털 시민교육은 디지털 기술이 사용되는 사회적 맥락을 이해하고, 능동적으로 소통하며, 디지털 문화에 주체적으로 참여하는 디지털 시민역량을 기르는 교육이어야 한다.

오늘날 교육 현장에서는 디지털 시민교육에 대한 교육적 합의가 충분히 이루어지지 않은 상태에서 특정 교과 또는 특정 교육과정에서 개별적으로 교육이 이루어지기 때문에 디지털 시민교육의 내용과 방법에 상당한 차이를 보인다. 그러나 디지털 시민역량은 특정 교과에 국한될 수 없는 통합적인 역량으로 모든 교과에서 유기적으로 다루어야 할 핵심역량이다.

이러한 흐름에서 역사교육은 역사적 맥락 이해를 바탕으로 공동체 의식과 시민 참여를 강조한다는 점에서 디지털 시민교육과 매우 밀접하게 연결된다. ‘모든 역사는 현대사’라는 크로체(B. Croce)의 말처럼 역사교육은 과거 사실의 전달뿐만 아니라 오늘날의 문제를 성찰하고, 미래를 준비하는 데 필요한 통찰력을 제공하기 때문이다. 그러므로 역사교육은 과거의 사건이 어떠한 사회적 조건과 맥락 속에서 발생하였는지 성찰하게 하고, 이를 바탕으로 디지털 사회를 살아가는 시민으로서 역량을 기를 수 있는 중요한 통로가 된다.

따라서 본 수업은 에듀테크를 활용한 「광복군은 다 계획이 있구나」 프로그램을 중심으로 디지털 시민역량을 기르는 역사 수업의 실천적 가능성에 대해 살펴보고자 한다.

「광복군은 다 계획이 있구나」 프로그램은 메타버스 기반의 에듀테크를 활용하여 한국광복군의 활동을 역사적 상황과 서사에 따라 체험할 수 있는 콘텐츠로 재구성하였다. 학습자는 가상공간에서 다양한 역사적 인물과 사건을 탐색하고, 함께 문제를 해결하며, 수업에 적극적으로 참여할 수 있다. 이를 통해 과거의 역사적 맥락을 단순히 지식으로 학습하는 것이 아니라, 직접 참여하고 몰입하는 경험을 통해 깊이 있게 이해하고 내면화할 수 있다. 또한 한국광복군의 활동을 바탕으로 디지털 공간에서 디지털 활용, 성찰, 소통, 참여 등 디지털 시민에게 요구되는 핵심역량을 실제로 경험할 수 있다.

## 2. 디지털 시민교육

### 가. 디지털 시민성으로의 전환

디지털 테크놀로지의 발달로 온라인과 오프라인의 경계가 모호해지고, 디지털 공간으로의 확장이 이루어지면서 기존의 시민성은 디지털 시민성으로 전환되고 있다. 디지털 시민성은 과거에 차별받고 배제되었던 시민이 다양한 방식으로 참여의 주체가 되면서 디지털 기술의 발달과 디지털 환경의 변화와 함께 끊임없이 발전하고 있다.

디지털 네이티브는 디지털 테크놀로지를 활용하여 현실 공간에서의 한계를 극복하고, 디지털 공간에서 자유롭게 광범위하게 활동한다. 그들은 자신의 관심사나 목적에 따라 새로운 영역으로 확장해 나가는 데 익숙하다. 이들에게 디지털 테크놀로지는 단순한 도구가 아니라 살아가는 환경 그 자체로 오프라인 공간과 또 다른 디지털 공간에서 다양하게 소통하고, 문화를 형성해 나간다.

표 1 — 전통적 시민성과 디지털 시민성 비교

	전통적 시민성	디지털 시민성
참여 형태	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 선거에 참여할 의무 등 제도적 참여</li> <li>• 정당이나 이익단체 등 사회 조직 가입을 통한 공적인 정치 참여</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 청원, 서명, 퍼레이드 등 대안적 참여</li> <li>• 일상적 문제해결을 위해 모인 느슨한 네트워크를 통한 일상적 참여</li> </ul>
의사 소통 방식	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 매스 미디어가 제공하는 지식과 정보를 신뢰</li> <li>• 뉴스, 정당, 광고 등에 의해 관리된 정보를 일방적으로 소비</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 소셜 미디어가 제공하는 정보 수집과 전달에 익숙</li> <li>• 콘텐츠 소비와 생산의 경계가 모호</li> <li>• 네트워크를 통한 상호작용과 공유</li> </ul>

출처: Bennett, S. & Corin, L. (2018) 재구성

### 나. 디지털 시민역량

디지털 시민성(Digital citizenship)은 디지털 테크놀로지에 대한 인식의 차이에 따라 연구자, 연구기관, 그리고 국가별로 그 개념과 정의가 다양하다. 기존의 시민성(Citizenship)이 강조하는 ‘공동체 의식’은 디지털 전환이 가속화되면서 ‘디지털 테크놀로지를 활용한 공동체 의식’으로 확장되고 있으며, 이는 디지털 공간에서의 소통과 참여를 강조하는 디지털 시민성으로의 전환을 의미한다. 따라서 디지털 시민성은 단순히 디지털 기술을 활용하는 기능적 변화에 그치지 않고, 시공간의 제약을 넘어선 개인과 집단, 사회 간의 연결과 다양한 공동체 활동 속에서 이루어지는 적극적인 참여까지 포

함한다(김봉섭 외, 2017; 박기범, 2014; Jenkins et al., 2006).

디지털 시민역량은 디지털 시대를 살아가는 시민에게 필요한 자질과 역량으로 디지털 테크놀로지가 주도하는 디지털 환경과 전반적인 사회 변화에 따라 개념이 확장되고 있다(김아미 외, 2019). 이러한 맥락에서 권은재(2022)는 디지털 시민역량을 Jenkins et al.(2006)의 제안에 따라 크게 개인적 역량과 관계적 역량으로 구분하였다. 그리고 개인적 역량으로 ‘디지털 활용 역량’을, 관계적 역량으로는 ‘디지털 성찰 역량’, ‘디지털 소통 역량’, ‘디지털 참여 역량’을 제시하였다.

개인적 역량인 디지털 활용 역량은 디지털 도구를 조작하는 기술적 활용 능력 이상으로 정보를 탐색하고, 재구성하는 디지털 리터러시를 포함한다. 관계적 역량 중 디지털 성찰 역량은 디지털 공간에서의 책임감 있는 소통과 참여를 가능하게 하는 윤리적 규범 준수와 비판적 판단을 포함한다. 디지털 소통 역량은 디지털 커뮤니티 안에서 공감과 연결을 형성하고, 정보 공유와 멘토링, 협력적 문제해결을 포함한다. 디지털 참여 역량은 디지털 테크놀로지를 통한 연대 의식, 사회적 기여, 교류와 참여를 포함한다.

표 2 — 디지털 시민역량의 특징

구성 역량		내용
개인적 역량	디지털 활용 역량	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 디지털 기술을 통해 디지털 정보를 생산하고 활용하는 역량</li> <li>• 기술적 활용 능력, 정보의 탐색, 정보의 재구성, 디지털 리터러시</li> </ul>
관계적 역량	디지털 성찰 역량	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 안전한 디지털 공간을 만들기 위해 윤리적으로 성찰하는 역량</li> <li>• 윤리적 규범 준수, 비판적 판단</li> </ul>
	디지털 소통 역량	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 개인이 디지털 커뮤니티에서 네트워킹되면서 다양한 방식으로 공감하고 소통하는 역량</li> <li>• 공감과 연결, 정보 공유와 멘토링, 협력적 문제해결</li> </ul>
	디지털 참여 역량	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 개인이 디지털 테크놀로지를 통해 교류하고 다양한 활동에 참여함으로써 시공간의 한계를 넘어 개인과 집단, 사회로 순환하는 역량</li> <li>• 연대 의식, 사회적 기여, 교류와 참여</li> </ul>

출처: 권은재(2022)

#### 다. 디지털 시민교육의 지향점

2019년 한국정보진흥원의 조사에 따르면, 디지털 공간에서의 소통에 취약한 청소년들은 그렇지 않은 또래에 비해 사회적 관계 형성과 공동체 참여에서 더 많은 어려움을 겪는 것으로 나타났다. 이는 디지털 시민역량의 격차가 단순한 기술적 차원을 넘어, 정

체성 형성, 자존감, 사회적 소속감 등 개인의 심리적, 사회적 발달에까지 영향을 미칠 수 있음을 보여준다. 디지털 전환은 단순한 기술적 변화가 아니라 사회적 구조와 인간관계의 재편을 의미한다. 이에 따라 디지털 환경에서 요구되는 성찰, 소통, 참여와 같은 관계적 역량은 디지털 시민 역량의 핵심 요소로 더욱 강조되고 있다.

디지털 시민교육은 단순히 디지털 기기에 대한 접근성과 활용 능력에 초점을 맞춘 수준을 넘어, 사회적 참여와 공동체 의식을 함양하는 방향으로 나아가야 한다. 즉, 개인적 측면에서 ‘접근 격차’ 해소를 넘어, 관계적 측면에서 ‘참여 격차’를 줄이기 위한 미디어 리터러시 교육을 포함한 포괄적인 디지털 시민교육으로 나아가야 한다.

### 3. 디지털 시민교육과 역사교육

김한중(2017)은 역사교육이 국가 중심의 정체성 형성에 치중한 나머지 시민교육으로서의 본래 기능을 충분히 수행하지 못하였다고 지적한다. 특히, ‘국민’을 강조해 온 역사교육의 전통은 정치적 목적에 따라 역사교육이 활용되는 문제를 초래하였으며, 그로 인해 시민의 역할을 적극적으로 다루는 데에도 한계가 있었다. 그러나 2000년대 이후 교과서 논쟁과 역사 인식을 둘러싼 사회적 갈등이 심화되면서 이제는 시민이 주체가 되는 역사교육으로의 전환이 필요하다는 요구가 더욱 높아지고 있다.

역사교육은 단순히 과거를 기억하거나 정체성을 형성하는 데 그쳐서는 안 된다. 민주주의의 가치와 시민적 실천을 자연스럽게 내면화할 수 있도록 구성되어야 하며, 이를 위해서는 역사적 탐구와 감정이입(empathy)의 과정을 통해 비판적 사고력과 공감 능력을 함께 길러야 한다.



한편, 디지털 시민교육은 단순한 디지털 활용 역량에 머무르지 않는다. 사회적 이슈에 대한 비판적 사고를 포함하는 디지털 성찰 역량, 타인과의 소통과 공감을 포함하는 디지털 소통 역량, 그리고 공동체의 문제해결을 위한 적극적인 참여를 포함하는 디지털 참여 역량을 요구한다. 이러한 측면에서 역사적 맥락을 이해하고 다양한 관점을 수용하며, 현재의 사회 문제에 적용할 수 있는 사고의 틀을 제공하는 역사교육은 디지털 시민교육을 실천하는 기반이 될 수 있다.

## 4. 연구 방법

### 가. 연구 대상 및 기간

연구 대상은 경기도에 소재하는 일반계 P고등학교(남녀공학) 1학년 학생 126명이었다. 연구는 2024년 8월부터 약 2개월간 프로그램을 개발한 뒤, 같은 해 10월에 정규 역사 수업 시간을 활용하여 총 4차시에 걸쳐 적용하였다.

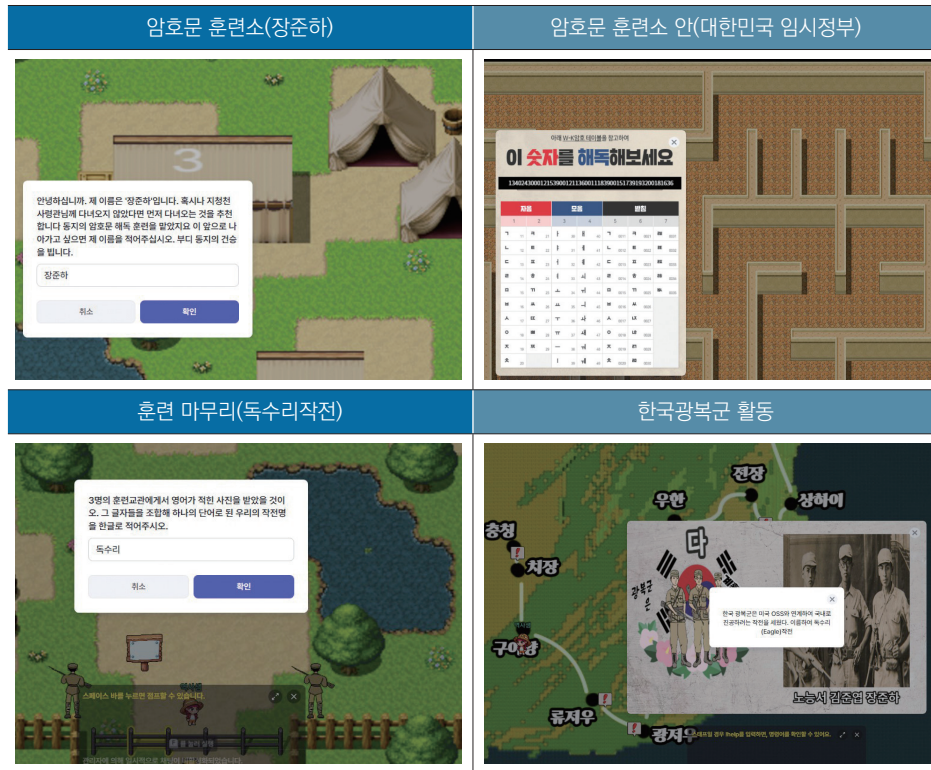
### 나. 「광복군은 다 계획이 있구나」 프로그램 개발

<p>활용 에듀테크</p> 	<p><b>ZEP(젯)</b> 2D 아바타를 통해 여러 미디어로 상호 작용할 수 있으며, 실제 공간을 구현한 스페이스 혹은 자신만의 개성으로 꾸며진 스페이스를 자유롭게 제작하여 누구나 메타버스 공간을 만들 수 있는 에듀테크 도구</p> <p><b>구글 사이트 도구</b> 구글 계정만 있으면 누구든지 손쉽게 접근할 수 있으며, 각기 다른 편집자들이 함께 협업하여 구조화된 웹 페이지를 제작할 수 있는 에듀테크 도구</p>
<p>방탈출 게임</p> 	<p><b>“광복군은 다 계획이 있구나”</b> 한국광복군 요인을 도와주는 미션을 통해 한국광복군에 참여한 독립운동가를 발굴하고 그들의 활동을 기억할 수 있도록 구성된 메타버스 방탈출 게임 QR코드만 있으면 누구든지 언제 어디서나 쉽게 방탈출 게임을 즐길 수 있으며, 방탈출 게임을 자유롭게 수업에 활용할 수 있도록 게임 시작 전, 선생님을 위한 안내를 수록함으로써 문제와 정답을 따로 제시</p>

“광복군은 다 계획이 있구나”	선생님을 위한 안내
<p>≡ 광복군은 다 계획이 있구나 🔍</p>  <p><b>광복군은 다 계획이 있구나</b></p> <p>임시정부의 요원이 당신에게 말을 건다. 조국의 광복을 위해 도와줄 수 있나고.. 당신은 광복을 도울 수 있을 것인가? 그들에게 계획은 있는 것일까?</p>	 <p>◇ 스마트폰을 사용해 게임에 참여할 수 있습니다. ◇ Edge나 CHROME을 사용하세요.(사파리는 호환이 잘 안됩니다.)</p> <p><b>채널 1개당 동시 접속 가능 인원이 20명입니다.</b></p> <p><b>꼭 찾을 시 다른 채널을 이용해주세요</b></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">게임 시작하기(채널1)</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">게임 시작하기(채널2)</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">게임 시작하기(채널3)</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">게임 시작하기(채널4)</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">게임 시작하기(채널5)</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">게임 시작하기(채널6)</div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">선생님들을 위한 안내</div> </div>

<p>문제 제시</p>	<p>조선 총독부 앞(옥일승천)</p>
	
<p>조선 총독부 안(대동아공영권)</p>	<p>한국광복군 창설일(19400917)</p>
	
<p>김우전 임명장</p>	<p>초가집 안(김우전)</p>
 <p>김우전을 백범 김구의 기밀비서로 임명한다는 임명장 같다.</p>	
<p>대한민국 임시정부 이동 경로</p>	<p>한국광복군 창설 장소(충칭)</p>
	

<p>충청 대한민국 임시정부(김원봉)</p>	<p>충청 대한민국 임시정부 안(지청천)</p>
<p>지하실(한국광복군)</p>	<p>한국광복군 훈련소</p>
<p>역사관 훈련소(김준업)</p>	<p>역사관 훈련소 안(신흥무관학교)</p>
<p>장애물 훈련소(노농서)</p>	<p>장애물 훈련소 안(독수리작전의 힌트)</p>



### 5. 디지털 시민역량을 기르는 에듀테크 활용 역사 수업 개발 및 적용

본 수업은 디지털 기술을 활용하여 역사적 사실을 능동적으로 탐구하고, 나아가 디지털 시민역량을 기를 수 있도록 설계한 에듀테크 기반 역사 수업이다. 「광복군은 다 계획이 있구나」 프로그램은 메타버스 기반의 에듀테크 도구인 ZEP을 중심으로 Google 사이트, 패들렛, 캔바, 미리캔버스 등 다양한 디지털 협업 도구를 활용하여 구성하였다. 이를 통해 학습자는 온라인과 오프라인을 넘나드는 학습 환경에서 주도적으로 탐구하고 참여할 수 있다. 또한 일제강점기 한국광복군의 활동을 중심으로 디지털 공간에서 역사적 인물과 사건을 탐색하고 문제를 해결하며, 나아가 공동체 참여로 이어지는 과정을 경험할 수 있다. 특히, 방탈출 형식으로 구성된 메타버스 콘텐츠를 통해 몰입감 있는 가상 환경 속에서 역사를 직접 체험하고 해석하는 참여자가 될 수 있다.

본 수업은 총 4차시로 각 차시는 디지털 시민역량의 네 가지 핵심 요소인 디지털 활용, 성찰, 소통, 참여 역량을 기를 수 있도록 설계하였다. 도입은 학습자가 온라인 수업 도구의 사용법을 익히고, 메타버스 공간에 접속하여 역사적 문제 상황을 인식한 후, 협

업을 위한 모둠을 구성한다. 1차시는 한국광복군과 관련된 신뢰할 수 있는 자료를 조사하고, 결과를 바탕으로 한국광복군에 참여한 독립운동가를 조사한다. 2차시는 「광복군은 다 계획이 있구나」 게임을 진행하고, 캠페인 아이디어를 기획하며, 프로젝트 문제를 해결하기 위해 협력한다. 3차시는 한국광복군의 활동을 홍보하는 포스터를 제작한다. 이 과정에서 저작권 등 디지털 윤리, 정보의 신뢰성 등을 판단하고, 비판적으로 성찰한다. 4차시는 제작한 한국광복군 홍보 포스터를 메타버스 공간에 전시하고, 학교를 넘어, SNS 공유 및 캠페인 활동을 통해 학습 내용을 사회적 실천으로 확장한다. 특히, 마지막 확장 단계에서는 자신이 생산한 디지털 결과물을 실제 사회와 연결하는 경험을 통해 디지털 시민으로서 책임감 있는 참여를 실천할 수 있다.

### 가. 「광복군은 다 계획이 있구나」 프로그램 지도안

차시	단계별 활동	학습 환경	교수-학습활동	디지털 시민역량
도입		온라인	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 프로젝트 수행을 위한 온라인 학습 도구와 디지털 수업 환경을 확인한다.</li> <li>- 온라인 학습 도구 활용법을 안내하고 교사가 피드백을 제공한다.</li> <li>- 수업 주제, 학습 내용, 학습 진행 과정을 설명한다.</li> <li>- 학습 목표를 확인한다.</li> </ul>	디지털 활용 역량
	주제별 접근을 통한 문제 상황 제시		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문제 상황 제시                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- QR코드를 활용해 「광복군은 다 계획이 있구나」 방탈출 게임을 제시하고 흥미와 동기를 유발한다.</li> </ul> </li> <li>• 모둠 구성                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모둠당 4~5명으로 총 5모둠을 구성한다.</li> </ul> </li> </ul>	
1차시	디지털 테크놀로지 (매체)를 활용한 연결		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 미디어를 통한 자료 조사 및 분석                             <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 한국광복군에 대한 자료 조사                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 출처를 확인하고 한국광복군에 대한 신뢰할 만한 자료를 조사한다.</li> </ul> </li> <li>2) 한국학 자료 통합플랫폼 활용                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 한국 역사 정보 통합시스템에서 한국광복군과 관련한 당시 사진과 기사 등의 자료를 검색한다.</li> <li>- 검색한 사진과 기사에 대한 자신의 의견을 패들렛에 작성하고 이를 모둠별로 공유한다.</li> </ul> </li> </ol> </li> </ul>	디지털 활용 역량 디지털 성찰 역량
2차시	프로젝트 수행 방법 모색	온·오프라인	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠별 메타버스 방탈출 게임 수행                             <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 「광복군은 다 계획이 있구나」                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모둠별로 방탈출 게임을 진행하고 문제를 해결하는 과정에서 의견을 나누고 공유한다.</li> <li>- 방탈출 게임 내용을 토대로 배운 점, 느낀 점, 실천할 점을 정리하고 패들렛에 작성한다.</li> </ul> </li> <li>2) 한국독립운동 인명사전 활용                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 한국광복군에 참여한 독립운동가를 발굴하고 그들의 활동을 패들렛에 올린다.</li> </ul> </li> <li>3) 모둠별 캠페인 활동 제안                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모둠별로 미디어를 활용하여 한국광복군에 참여한 독립운동가를 발굴하고 알리는 캠페인 활동을 제안한다.</li> </ul> </li> </ol> </li> </ul>	디지털 활용 역량 디지털 성찰 역량 디지털 소통 역량




차시	단계별 활동	학습 환경	교수-학습활동	디지털 시민역량
3차시	창의적으로 결과물 제작	온라인	<ul style="list-style-type: none"> <li>한국광복군 홍보 포스터 제작 한국광복군에 참여한 독립운동가를 선정하고 그들의 활동을 알리는 포스터를 제작한다. 강조하고자 하는 내용을 미디어를 통해 공유할 때, 해당 내용이 미디어 윤리와 저작권에 부합하는지, 신뢰할 수 있는 정보인지, 그리고 사회적 책임 측면에서 적절한지를 판단한다.</li> </ul>	디지털 활용 역량 디지털 성찰 역량
4차시	문제 해결안 공유 및 평가		<ul style="list-style-type: none"> <li>한국광복군 홍보 포스터 전시회               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 한국광복군 홍보 포스터를 발표하고 공유한다.</li> <li>- 모둠별 평가와 자기 평가를 진행한다.</li> <li>- 피드백을 반영하여 완성된 한국광복군 홍보 포스터를 ZEP에 공개하고 전시회를 개최한다.</li> </ul> </li> </ul>	디지털 소통 역량
확장	실천을 위한 사회적 참여로 확장	온오프라인	<ul style="list-style-type: none"> <li>교내 및 지역 사회 캠페인 활동               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 한국광복군 홍보 포스터를 공개한 방탈출 게임 「광복군은 다 계획이 있구나」 QR코드를 SNS에 공유한다. 한국광복군 홍보 부스를 설치하고 메타버스 방탈출 게임에 함께 참여한다.</li> </ul> </li> </ul>	디지털 활용 역량 디지털 소통 역량 디지털 참여 역량

### 나. 「광복군은 다 계획이 있구나」 프로그램 적용

도입은 「광복군은 다 계획이 있구나」 프로그램을 통해 흥미를 유발하고 문제를 제시한다. 메타버스 공간에 접속하여 제시된 방탈출 게임을 확인하는 과정에서 디지털 활용 역량을 기를 수 있다. 1차시는 한국광복군에 대한 자료를 조사하고, 다양한 1차 사료와 기사, 이미지를 분석한다. 신뢰할 만한 출처를 바탕으로 유사 자료와 비교하며 정보의 진위를 확인하는 과정을 통해 디지털 활용 역량과 디지털 성찰 역량을 기를 수 있다. 2차시는 QR코드를 통해 방탈출 게임을 진행한다. 이 게임은 조선 총독부, 충청 대한민국 임시정부, 광복군 훈련소 등 역사적 장소를 재현한 메타버스 환경에서 문제를 해결할 수 있다. 모둠으로 구성된 학생들은 각자 역할을 분담해 게임을 탐색하고, 실시간으로 의견을 나누며 협력한다. 이 과정에서 디지털 기기를 자연스럽게 활용하고, 메타버스 환경에 적응하는 경험을 통해 디지털 활용 역량과 디지털 소통 역량을 기를 수 있다. 또한 게임의 문제를 해결하면서 얻은 배경지식과 실제 자료를 비교하는 탐구 활동을 통해 디지털 성찰 역량을 기를 수 있다. 3차시는 한국광복군의 활동을 홍보하는 포스터를 제작한다. 이때, 정보의 정확성뿐만 아니라, 저작권 문제, 이미지 활용의 윤리성, 메시지 전달의 효과성 등을 함께 고려해야 한다. 모둠별로 작성한 초안은 피드백을 거쳐 수정

하고, 결과물을 통해 자신이 조사한 역사적 인물의 활동을 시각적으로 표현한다. 이를 통해 디지털 활용 역량과 디지털 성찰 역량, 디지털 소통 역량을 기를 수 있다. 4차시는 결과물을 다른 사람과 공유하고, 나아가 사회적 실천으로까지 연결하는 확장으로 나아간다. 완성된 포스터를 ZEP 메타버스 공간에 게시하고, 가상 전시관을 열어 서로의 결과물을 관람한다. 포스터의 내용, 구성, 전달력 등을 기준으로 모듈별 피드백과 자기 평가를 통해 완성도를 높인다. 더 나아가 포스터에 방탈출 게임 QR코드를 삽입하여 SNS에 공유하거나 학교 내 광복군 홍보 부스를 운영하는 등 캠페인 활동을 전개한다. 확장 활동을 통해 디지털 활용 역량과 디지털 성찰 역량, 디지털 소통 역량은 물론 디지털 참여 역량까지 기를 수 있다.

본 수업은 각 차시별로 디지털 기기의 활용을 넘어 비판적 사고, 공동체 소통, 창의적 표현, 사회적 참여로 확장될 수 있도록 구성하였다. 이는 디지털 공간(ZEP)과 물리적 공간(학교, 지역사회)을 넘나들면서 사회와 연결되는 경험을 제공한다. 이러한 과정을 통해 학습자는 공동체의 일원으로서 사회에 참여하는 책임 있는 디지털 시민으로 성장할 수 있다.

문제 상황 제시	한국광복군 홍보 포스터 전시 및 자기 평가
 <p>1-4 역력특제별(한국사) 2023 10월 14일</p> <p>대한민국 임시 정부와 한국 광복군</p> <p>31주년 기념 31대별 독립군가</p> <p>광복군을 소개합니다.</p> <p>여성 광복군을 소개합니다.</p> <p>민족 독립의 선구자 여성 광복군</p>	 <p>한국광복군 홍보 포스터 전시 및 자기 평가</p>
 <p>광복 신문</p> <p>여성 광복군을 소개합니다.</p> <p>민족 독립의 선구자 여성 광복군</p>	<p>“광복군은 다 계획이 있구나” 한국사 세부능력 특기사항</p> <p>교과 세부능력 특기사항 입력 사항</p> <p>1. 민족 정체성과 광복 운동 등 우리 근현대사의 과정과 중요성이 이해 되어 유산의 활용을 시도하였는지</p> <p>2. 민족 정체성과 광복 운동 등 우리 근현대사의 과정과 중요성이 이해 되어 유산의 활용을 시도하였는지</p> <p>3. 광복 운동 등 우리 근현대사의 과정과 중요성이 이해 되어 유산의 활용을 시도하였는지</p> <p>4. 광복 운동 등 우리 근현대사의 과정과 중요성이 이해 되어 유산의 활용을 시도하였는지</p>

## 6. 나가며

오늘날 디지털 기술의 발전은 교육 환경에 큰 변화를 가져왔으며, 특히 ‘에듀테크’의 활용과 디지털 공간에서의 ‘참여’ 중심 학습은 미래 교육의 핵심 과제로 떠오르고 있다. 이에 따라 정보의 단순 소비자가 아닌 능동적 생산자이자 참여자인 디지털 네이티브를 위한 교육은 디지털 기술이 사용되는 사회적 맥락을 이해하고, 윤리적으로 성찰하며, 디지털 문화에 주체적으로 참여하는 디지털 시민역량 중심으로 전환되어야 한다.

이러한 맥락에서 역사교육은 디지털 시민교육과 밀접한 연관이 있다. 역사는 단순한 과거 사실의 전달이 아니라, 현재를 비판적으로 성찰하고 미래 사회의 문제 해결에 기여할 수 있는 통찰력을 기르는 학문이다. 특히, 역사 속 공동체의 가치와 시민적 실천을 다루는 과정은 디지털 시대의 시민으로서 필요한 책임감, 공감, 참여의 태도를 자연스럽게 기를 수 있는 교육적 기반이 된다.

「광복군은 다 계획이 있구나」 프로그램은 이러한 역사 수업의 가능성을 실천적으로 보여준다. 이 프로그램은 메타버스 기반 방탈출 형식의 에듀테크 콘텐츠를 통해 한국광복군의 활동을 단순히 지식으로 학습하는 것에 그치지 않고, 가상공간에서 역사적 인물과 사건을 능동적으로 탐색하고, 친구들과 협력하여 문제를 해결하며, 결과물을 창의적으로 표현하도록 유도한다. 특히, 한국광복군은 식민 지배라는 억압적 현실 속에서 자유와 독립이라는 공동의 가치를 실현하기 위해 노력한 독립운동가들의 이야기이다. 학습자들은 이 과정을 통해 디지털 자료의 조사와 검증, 소통과 협력, 공공적 가치에 대한 공유 및 참여로 확장해 나가면서 디지털 시민으로서의 역량을 자연스럽게 내면화하게 된다.

역사 방탈출 게임을 선생님께서 직접 만들었다고 해서 정말 놀랐습니다. 모르는 문제를 같이 해결하면서 놀이하는 것처럼 재미있었습니다. 포스터는 캔바를 사용하였습니다. 기존의 템플릿을 사용하였으며, 지칭천 사진을 검색해서 만들었습니다. (학습자 19의 심층 인터뷰)

한국독립운동사연구소에서 노승서라는 광복군에 대해 검색하고 꼼꼼히 확인하였다. 사실이 맞는지 확인하기 위해 네이버 지식백과에서도 같은 내용이 있는지 확인하고, 마지막으로 중요한 내용을 선정하고 포스터를 만들었다. 사진 자료를 찾기가 쉽지 않았다. 화질에 따라 같은 사람인지

확인하기 힘든 경우도 있었기 때문이다. 가장 많이 검색되는 사진을 선정하고 출처를 작성하였다.  
(학습자 80의 성찰일지)

방탈출 게임을 접속하는 과정에서 크롬북의 키보드가 한글로 바뀌지 않아서 친구와 함께 게임을 시작하였습니다. 가상공간에 친구들이 하나, 둘 접속하자 오글오글 모여있는 것이 귀엽고 너무 신기하게 느껴졌습니다. 아바타를 꾸미는 과정에서 친구랑 같이 이야기하면서 만드니까 더 재미 있었습니다. 문제를 푸는 과정에서 어떤 친구가 큰 소리로 답을 말해서 당황하기도 했지만, 나중에는 자연스럽게 소곤소곤 이야기하는 분위기가 되었습니다. 장애물 훈련소에서 계속 구멍을 빠져서 시작점으로 돌아오는데 오기가 생겨서 다른 친구들과 시합하였습니다. 마지막 한국광복군 홍보 포스터 전시관에서 친한 친구들과 가상공간에서 아바타와 사진도 찍었습니다. (학습자 95의 심층 인터뷰)

방탈출 게임 경연 대회를 개최하는 것도 방법이라 생각한다. 한국사는 1학년 때 배우고 끝나기 때문에 2학년, 3학년이 되면 다 잊어버리고 수능을 위해 잠깐 다시 공부한다고 들었다. 1학년뿐 아니라 2학년, 3학년 중에서도 팀을 만들어서 게임에 참여할 수 있도록 하고, 전체 방송을 통해 게임을 중개한다면 구경하는 친구들도 광복군에 대해 자연스럽게 알게 될 것으로 생각한다. (학습자 119의 성찰일지)

학습자의 인터뷰와 성찰일지를 통해 확인할 수 있듯이 본 프로그램은 메타버스라는 에듀테크를 활용하여 학습자에게 흥미롭고 몰입감 있는 수업 경험을 제공하였으며(디지털 활용 역량), 학습자들은 역사적 자료를 주체적으로 탐색하고, 자료의 출처를 바탕으로 스스로 정보를 검증한 뒤 결과물을 제작하였다(디지털 성찰 역량). 또한 한국광복군의 역사적 맥락에 공감하고 디지털 공간에서 자연스럽게 의견을 나누는 과정에서 소통하였으며(디지털 소통 역량), 나아가 수업 이후에 자신들이 만든 콘텐츠를 다양한 방식으로 공유하면서 한국광복군의 활동을 적극적으로 알리는 모습에서 참여(디지털 참여 역량)로 확장되고 있다.

결론적으로, 「광복군은 다 계획이 있구나」 프로그램은 역사교육이 디지털 시민교육으로 확장될 수 있음을 보여주는 하나의 실천적 사례이다. 이는 역사교육이 단순히 과거 사실을 학습하는 것에서 벗어나, 디지털 시대를 살아가는 시민으로서 현재의 사회

문제를 비판적으로 성찰하고 적극적으로 참여하는 디지털 시민교육의 가능성을 제시하였다. 이처럼 디지털 시민 역량을 기르는 역사교육을 위해서는 교육 내용과 방법의 지속적인 재구성과 실천적 적용이 필요하다. 이러한 노력이 이어질 때, 역사교육은 미래 사회의 책임 있는 디지털 시민을 길러내는 중요한 교육적 기반이 될 수 있을 것이다.



### 참고 문헌

- 권은재(2022). 참여적 문화에 기반한 디지털 시민성 학습 모형 개발. 박사학위논문, 경희대학교.
- 김봉섭, 김현철, 박선아, 임상수 (2017). 4차 산업혁명시대, 지능정보사회의 디지털 시민성에 대한 탐색. 한국교육학술정보원 연구자료 RM 2017-6.
- 김아미, 이지영, 주주자, 이윤주, 양소은(2019). 디지털 시민성 개념 및 교육 방안 연구. 경기도교육연구원 정책연구 2019-13.
- 김한중(2017). 역사교육에서 시민교육의 길 찾기. 역사비평, 440-449.
- 박기범(2014). 디지털 시대의 시민성 탐색. 한국초등교육, 25(4), 33-46.
- Bennett, S. & Corrin, L. (2018). *From digital natives to student experiences with technology*. Encyclopedia of Information Science and Technology, Hershey: IGI Global.
- Jenkins, H., Clinton, K., Purushotma, R., Robison, A. J., & Weigel, M.(2006). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Retrieved from [https://www.macfound.org/media/article\\_pdfs/jenkins\\_white\\_paper.pdf](https://www.macfound.org/media/article_pdfs/jenkins_white_paper.pdf)
- Prensky, M.(2010). *Teaching digital natives: Partnering for real learning*. 정현선, 이원미 역(2019). 디지털 네이티브 그들은 어떻게 배우는가. 서울: 사회평론아카데미.

### 필자 소개

교육공학 박사. 경기중등역사교육연구회에서 활동하고 있으며, 아이들이 스스로 생각할 수 있는 역사 수업을 만들기 위해 고민하고 있다. '2022개정 고등학교 한국사 교과서', '함께 읽기는 힘이 세다 2', '영화와 함께하는 세계사'를 함께 집필하였다.