

- 1 비디오 게임 경험은 효과적인 학습 모형을 만들고 그에 따라 교육자들이 자신의 학생들의 학습을 향상하기 위해 그대로 따라할 수 있는 효과적인 교수 전략 지침을 제공한다.

---

- 2 비디오 게임의 핵심적 특징은 그것의 피드백 체계이다.

---

- 3 게임 참가자는 게임을 하면서 지속적인 피드백을 받는데, 그러면 그들은 그 피드백을 사용하여 즉각적으로 조정하고, 자신들의 행동을 바꾸며, 이것들이 성공적인지를 알아낼 수 있다.

---

- 4 게임 참가자는 숙달 과정 중에 분명히 실수(잘못된 예측)를 하지만, 가장 흥미진진한 게임은 피드백을 제공하고 부담 또는 지루함이나 절망적인 좌절감이 주는 스트레스 없이 다시 시도해 볼 수 있는 무제한의 기회를 제공해 준다.

---

- 5 선택이나 예측이 틀렸을 때, 그들은 자신들이 항상 또 다른 기회를 얻게 될 것을 알고 있다.

---

- 6 혼자 게임을 하는 사람은 자신만 당혹스러워한다는 부정적인 메시지도 받지 않고, 계속 진행하기 전에 똑같은 게임을 하는 교실 한가득한 사람들이 자신의 단계를 따라잡기를 기다리는 지루함도 겪지 않고 있다.

---

- 7 그런 스트레스 요인 없이 그들은 다른 전략을 시도해 보거나 지정된 과업을 위해 필요한 기술을 쌓으면서 계속 편안한 상태로 있다.

---

- 8 경험을 통해, 그들은 작은 실수에도 불구하고 피드백에 따라 행동하고 끈질기게 계속하면 결국 나아지고 목표를 향해 점진적으로 발전해 갈 것을 알게 된다.

9 이러한 순환은 성장의 사고방식을 강화한다.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

- 1 흔히, 사람들은 어떤 현상에 대한 어떤 정보도 알려지기 전에, 수업이 시작될 때 자극하는 질문을 하는 것이 주의를 끈다고 생각한다.
- 2 그러나 학생들이 생각할 충분한 배경지식이 부족한 무언가에 깊이 생각하면서 시간을 보내게 하는 것은 시간을 그다지 효율적으로 사용하는 것이 아니다.
- 3 그런 특히 주의를 끄는 질문은, 그것이 제기될 때 단지 자극적이기 때문만이 아니라 학습자가 실제로 무엇이 그것을 흥미롭게 하는지 알기 때문에 그것이 흥미로워지도록, 보류하는 것이 훨씬 더 현명할 것이다.
- 4 그것은 참조할 수 있는 지식을 필요로 하며, 그 지식을 이미 갖추고 있을 때 학습자는 능숙하게 그것을 활용할 수 있고 주의를 더 의미 있게 사로잡을 수 있다.
- 5 게다가 지식을 쌓아 준 후에 이러한 질문을 함으로써 우리는 모든 학생들을 확실히 공평하게 준비시키는 데 도움을 주는 셈이다.
- 6 지식에 대한 불공평한 접근은 집단 내 힘의 불균형을 초래하고, 이는 그러한 지식으로 인해 강화된 관련 기술들을 적용하는 데 그들이 얼마나 많은 힘을 지니고 있는지와 직접적으로 관련이 있다.

1 남들보다 뛰어나고 싶어 하고, 능가하려는 노력에 있어서 의심스러운 만큼 맹렬함을 드러내 보이는 아이들이 있다.

2 흔히 그러한 노력에는 우리가 야심을 미덕으로 여기고 아이를 자극하여 더욱더 노력하도록 하는 데 익숙하기 때문에 간과하기 쉬운 부풀려진 야심의 징조가 있다.

3 이는 대개 잘못된 것인데, 왜냐하면 아이의 발달이 지나치게 많은 야심으로 인해 시달리기 때문이다.

4 부풀어 오른 야심은 아이가 잠시 동안은 견딜 수 있는 긴장 상태를 만들지만, 불가피하게 긴장이 너무 커지고 있다는 징후가 있을 것이다.

5 아이는 집에서 책과 함께 너무 많은 시간을 보낼 수도 있고, 그의 다른 활동은 방치될 것이다.

6 그런 아이들은 오로지 학교에서 앞서고자 하는 열망 때문에 흔히 다른 문제를 회피한다.

7 우리는 그런 발달에 전적으로 만족할 수는 없는데, 왜냐하면 아이는 그런 상황 하에서는 정신적, 육체적으로 잘 자랄 수 없기 때문이다.

- 1 어린 아이들은 규칙이 있는 게임을 할 준비가 되어 있지 않다. 초기 몇 해 동안 그들은 규칙을 이해하지 못하거나, 규칙을 지키지 못한다.
- 2 예를 들어, 한 무리의 미취학 아동들이 의자에 먼저 앉기 놀이를 하는 것을 보는 것은 정해진 규칙에 대한 그들의 좌절감을 보여 준다.
- 3 의자가 하나 치워지고 한 아이가 탈락할 때마다 그 아이는 운다.
- 4 게임이 끝났을 때, 많은 아이들은 화가 나 있고 승자인 한 아이만 행복하다.
- 5 이 나이(1-6세)에서 어린 아이들에게는 패자가 없는 게임이 필요하다.
- 6 의자에 먼저 앉기 놀이는 아이들의 수보다 하나가 적은 수의 의자로 시작함으로써 더 적절해질 수 있다.
- 7 음악이 멈추면 각각의 아이는 의자에 앉으려고 노력하고, 음악이 다시 시작되면 의자를 추가로 치우지 않아 아무도 탈락하지 않는다.
- 8 이제 움직이기와 듣기 게임은 재미가 있고, 아이들은 즐겁게 활동에 참여한다.