

- 1 The video game experience models effective learning and thus offers a guide for effective teaching strategies that educators can replicate to enhance the learning of their students.

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

- 2 A central feature of video games is their feedback system.

비디오 게임의 핵심적 특징은 그것의 피드백 체계이다.

- 3 Players receive constant feedback as they play; they can then use that feedback to immediately make adjustments, alter their actions, and find out if these are successful.

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

- 4 Gamers certainly make errors (incorrect predictions) on the way to mastery, but the most compelling games give feedback and unlimited chances to try again without pressure or the stress of boredom or hopeless frustration.

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 When their choice or prediction is wrong, they know they will always have another chance.

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

- 6 Solo players aren't receiving the negative message that they are alone in their confusion or experiencing the boredom of waiting for a class full of others playing the same game to catch up to their level before proceeding.

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 Without those stressors, they remain comfortable trying other strategies or building skills needed for the designated task.

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

- 8 Through experience, they find that despite frequent errors, if they act on feedback and persist, they will eventually improve and make gradual progress toward their goals.

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

9 This cycle reinforces a growth mindset.

이러한 순환은 성장의 사고방식을 강화한다.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

- 1 Often, people find it engaging to ask a provocative question at the beginning of a lesson before any information about a phenomenon is known.

흔히, 사람들은 어떤 현상에 대한 어떤 정보도 알려지기 전에, 수업이 시작될 때 자극하는 질문을 하는 것이 주의를 끈다고 생각한다.

- 2 However, having students spend time dwelling on something that they lack sufficient background knowledge to think about is not a very efficient use of time.

그러나 학생들이 생각할 충분한 배경지식이 부족한 무언가에 깊이 생각하면서 시간을 보내게 하는 것은 시간을 그다지 효율적으로 사용하는 것이 아니다.

- 3 It would be far wiser to hold off on that particularly compelling question so that, when posed, it is compelling not just because it is provocative but because the learner actually sees what makes it interesting.

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 현명한 것이다.

- 4 That requires knowledge to see and having that knowledge already in place, the learners can then skillfully engage with it and attention can be more meaningfully captured.

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 Additionally, by asking these questions after building knowledge we help ensure that we are equipping all our students equally.

게다가 지식을 쌓아 준 후에 이러한 질문을 함으로써 우리는 모든 학생들을 확실히 공평하게 준비시키는 데 도움을 주는 셈이다.

- 6 The unequal access to knowledge creates power imbalances in groups - and this relates directly to how much power they have to apply the relevant skills enhanced by that knowledge.

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 There are children who want to excel others and who manifest a suspicious intensity in their struggle to surpass.

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

- 2 Frequently there is a note of exaggerated ambition in such a striving which is easily overlooked because we are accustomed to regard ambition as a virtue and to stimulate the child to further effort.

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

- 3 This is usually a mistake because the development of a child suffers from too much ambition.

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

- 4 A swollen ambition produces a state of tension which the child can bear for a while, but inevitably there will be signs that the tension is growing too great.

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

- 5 The child may spend too much time at home with his books and his other activities will suffer.

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

- 6 Such children frequently avoid other problems solely on account of their eagerness to be ahead in school.

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

- 7 We cannot be completely satisfied with such a development since a child cannot thrive mentally and physically under such circumstances.

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

- 1 Young children are not ready to play games with rules. During their early years, they are unable to understand or abide by rules.

어린 아이들은 규칙이 있는 게임을 할 준비가 되어 있지 않다. 초기 몇 해 동안 그들은 규칙을 이해하지 못하거나, 규칙을 지키지 못한다.

- 2 For instance, watching a group of preschoolers playing musical chairs demonstrates their frustration with set rules.

예를 들어, 한 무리의 미취학 아동들이 의자에 먼저 앉기 놀이를 하는 것을 보는 것은 정해진 규칙에 대한 그들의 좌절감을 보여 준다.

- 3 Each time a chair is removed and a child is eliminated, the child cries.

의자가 하나 치워지고 한 아이가 탈락할 때마다 그 아이는 운다.

- 4 At the end of the game, many children are upset and only one child is happy - the winner.

게임이 끝났을 때, 많은 아이들은 화가 나 있고 승자인 한 아이만 행복하다.

- 5 At this age (1-6) young children need games with non-losers.

이 나이(1-6세)에서 어린 아이들에게는 패자가 없는 게임이 필요하다.

- 6 Musical chairs could become more appropriate by starting with one less chair than the number of children.

의자에 먼저 앉기 놀이는 아이들의 수보다 하나가 적은 수의 의자로 시작함으로써 더 적절해질 수 있다.

- 7 When the music stops, each child tries to sit on a chair, and when the music begins again, no additional chair is removed, so that no one is eliminated.

음악이 멈추면 각각의 아이는 의자에 앉으려고 노력하고, 음악이 다시 시작되면 의자를 추가로 치우지 않아 아무도 탈락하지 않는다.

- 8 Now the game of movement and listening is fun, and the children joyfully participate in the activity.

이제 움직이기와 듣기 게임은 재미가 있고, 아이들은 즐겁게 활동에 참여한다.