

한국외국어교육학회 2022 WORKSHOP

**Enhancing the Capability of  
Foreign Language Assessment:  
Metaverse, Text Mining, and SKA**



**메타버스 플랫폼을 활용한  
과정중심 언어평가**

김지은 교수, 가톨릭관동대

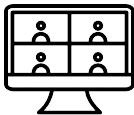


“메타버스  
플랫폼에서의  
언어 수행평가”

## Contents

# 01

메타버스 활용  
수업사례 공유



# 02

과정중심 평가를 위한  
온라인 수업도구



# 03

Gather.town / ZEP  
활용 평가실습하기





# Metaverse

(가상, 초월) (우주, 세상)



## 나는 왜 Metaverse 수업을 왜 계속 하고 있나?

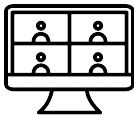
정부는 최근 '메타버스 신산업 선도전략'을 발표했다.  
우리나라가 2026년 시장점유율 5위를 목표로 메타버스  
플랫폼 발굴 뿐 아니라 전문인력을 양성하는 등  
본격적인 'K-메타버스' 육성에 나선다고한다.

- 메타버스에서는 상호작용을 통한 성장이 가능  
[외국의 연구사례]
- 춤과 달리 시공간을 같이 한다는 느낌, 활발한  
상호작용. 실제 교실에서 수업하는 느낌
- 심지어 대면 학습 상황에서도 존재할 수 있는  
의사소통의 장벽을 깨는 데에도 도움이 됨
- 외부 이미지, 동영상이나 온라인 보조 도구,  
게시판 등을 연결하여 직관적으로 볼 수 있음

## Contents

# 01

메타버스 활용  
수업사례 공유



# 02

과정중심 평가를 위한  
온라인 수업도구

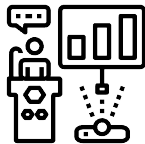
# 03

Gather.town /ZEP  
활용 평가실습하기

## 본 사례는...

메타버스플랫폼을 온라인 수업 도구와  
함께 활용하여

교수자와 학습자, 학습자와 학습자 간의  
의사소통과 상호작용을 증진하고  
과정중심 평가를 통해 교과목표와  
역량목표를 동시에 달성한 팀 기반  
액션러닝 수업



**KERIS 대학원격수업**  
우수사례 수상



대학강의에서 적용

중고등 영어수업에서 적용

**2021년 2학기**

영어듣기와 지도

- Gather town에서 수업을 진행하고 Padlet, 구글 설문지를 보조 도구로 사용함
- 과정중심 평가를 하며, 교수자 평가, 동료평가, 개인성찰을 지속적으로 수행함

**2022년 1학기**

영어교육캡스톤디자인

강의실의 평가도구  
직관적 연결 보기

(대면과 메타버스 병행,  
대면에서도 효과적)

**2022년 1학기**

영어교육 평가론

메타버스 플랫폼을 활용한  
영어수행평가

(예비 영어교사들이  
영어 수행평가 계획)

## Contents

01

메타버스 활용  
수업사례 공유

02

과정중심 평가를 위한  
온라인 수업도구



03

Gather.town / ZEP  
활용 평가 실습하기

효과적인 수업·평가 도구와의  
연결이 매우 중요



상호작용 도구인 패들렛, 맨티미터, 알로(비캔버스) 등 중

## 답벼락이라는 뜻의 패들렛(Padlet) 활용

- <https://ko.padlet.com> 에서 교수자는 구글 계정 이나 애플 계정 등으로 로그인
- 수업 참여자는 링크만으로 참여가능
- ‘만들기’를 눌러서 스타일 형식 정하기
- 상단 오른쪽 톱니바퀴 에서 제목이나 내용 수정
- 댓글이나 반응, 별점 등으로 동료평가, 교수자 피드백
- 링크 또는 QR 복사해서 준비
- 플러스를 눌러서 패들렛 작성
- 메모 아래 눌러서 사진, 동영상, 유튜브 링크 등 첨부
- 이미지, 엑셀, pdf로 저장

## Contents

01

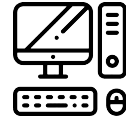
메타버스 활용  
수업사례 공유

02

과정중심 평가를 위한  
온라인 수업도구

03

**Gather.town / ZEP**  
활용 평가 실습하기



## ZEP과 Gather.Town 비교

### Gather.Town

- 참가자는 계정 필요 없이 링크만 있으면 쉽게 입장이 가능
- 모션 상호작용이 있어, 원격이지만 좀 더 활동적으로 수업진행가능
- 활동 시간제한이 없고 영상과 채팅 모두 가능
- 외부 이미지, 동영상이나 온라인 보조 도구, 게시판 등을 연결하기 쉬움 (ZEP은 더 쉬움)  
→ 과정중심 평가에 효과적임
- 25명까지 무료 사용, 그 이상은 요금제로 사용 가능

### ZEP (한국판 게더타운이라고 불리기도 함)

- 2D의 게더타운과 매우 유사
- 상호작용 방법도 유사
- 게더타운은 25명 이상 유료인데 줍은 모두 무료
- 한글버전
- 비디오 정렬을 원하는 곳에 할 수 있음
- 게더타운은 오브젝트를 별도 구입할 필요 없으나 줍은 일부는 에셋 스토어에서 사야함
- 게더타운은 인터렉션을 오브젝트를 통해서, 줍은 어브젝트와 타일 모두에 삽입가능
- 오른쪽 관리자 메뉴에서 전체 음소거 등 가능

## 본인의 강의실 개설하기 실습

---

1. 게더타운과 줍 (다른 창에) 모두 구글아이디나 이메일로 가입해보기(크롬에서)
2. 템플릿 활용하여 강의실 구축해보기



## 상호작용을 활발히! (상호작용은 비슷하므로 게더타운 먼저 실습)

1. 방향키나 **ASWD**로 이동해보기. 가고 싶은 자리에서 더블클릭 해보기

2 내 아바타랑 가까이 있는 사람 또는 같은 프라이빗 타일에 있는 사람과만 대화가능, 대화해보기, 팀별 공간에 들어가보기

3. 스피커위에 올라가거나 **SPOTLIGHT**로 전체에게 말해보기

4. **Z**를 눌러서 춤을 추고, **G**를 눌러서 투명인간 모드 해보기

5. 하단의 1~6 이모티콘 키로 의사소통 해보기 (손들기 등)

6. 좌측 창에서 **follow**를 눌러서 상대방을 따라다녀 보기

7. 채팅은 **to Nearby, to Everyone**, 특정인에게 가능, 채팅해보기

8. 특정 사용자에게 다가가서 상대방 아바타 위에 마우스를 우클릭하여 버블 만들어서 비밀대화해보기

9. 인터랙티브 오브젝트 근처에 가서 노란색 표시가 나올때 **x**를 눌러서 화면 열어보고 페들렛이나 구글 설문에 글 써보기

## 수업해보기

1. 출석확인하기
2. SPOTLIGHT로 전체를 대상으로 수업하기
3. 화면 공유하기
4. 조별활동 전체적으로 모니터링하고 순회지도 하기
5. 학생들과 같이 꾸미고 싶으면 **global build ON** (왼쪽 톱니바퀴, space)
5. 강의실 꾸며보기, 오브젝트 넣기, 지우기, 색변경 및 방향돌리기, 텍스트 넣기 (망치(**build**)를 누르세요~)
6. 온라인 수업도구 링크, 영상 등 삽입하기
7. 이미지 삽입하기 (원하는 사이즈로 삽입하려면 이미지 줄이기 사이트에서)
8. 강의실에 초대하기

## ZEP에서도 해보기

## 과정중심 평가해보기

1. 목표 역량 표 배치
2. 역량별 평가루브릭 배치
3. 동료평가와 동료 피드백 (패들렛 사용) 도구 배치
4. 교수자 / 현장 전문가 피드백 (패들렛 사용) 도구 배치
5. 자기평가 (구글 설문 사용) 도구 배치
6. 퀴즈 (폼즈 활용) 배치

강의실에 직관적으로  
배치해봅시다.



## 마치면서...

- ▶ 메타버스 플랫폼을 활용하는 것도 중요하지만 이를 의미있게 활용해서 상호작용과 소통을 증대하고, 역량을 함양할 수 있는 교수학습 방법과 평가로 효과적인 수업이 될 수 있도록 하는 것이 더 중요!



# THANK YOU!



[jieunkim@cku.ac.kr](mailto:jieunkim@cku.ac.kr)

김지은  
가톨릭관동대학교 영어교육과 교수