

2024 보호자 게임리터러시 교육 프로그램 안내

□ 사업개요

- (사 업 명) 2024 보호자 게임리터러시 교육 운영
- (주최/주관) 문화체육관광부/한국콘텐츠진흥원
- (운 영) (재)게임문화재단
- (사업목적) 올바른 게임 이용 교육을 통한 건전한 게임문화 확산
- (교육대상) 전국 기관·기업·학교·단체 등
 - * 본 교육을 필요로 하는 학부모(일반성인, 지도자), 고령층, 공급자(게임산업종사자), 대학생(청년) 등

□ 모집개요

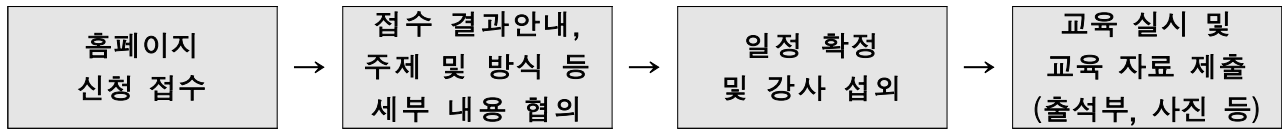
- (모집대상) 전국 기관·기업·학교·단체 등
 - * 50명 이상, 소규모 인원 협의 가능
- (모집기간) 상시
- (교육기간) 2024.3.11(월)~11.30(토) 중 희망일
- (교육주제 및 내용(안))

인문사회 과학일반	게임문화 변화양상
- 게임적 아이들과 게임적으로 소통하기 - 미래 교육, 메타인지 그리고 게임 - 새 시대, 새로운 예술로써의 게임 이해	- 게임문화/장르의 변천사 및 역할 이해 - 게임과 관련한 다양한 산업분야 - 다양한 콘텐츠와 게임의 관계성
게임문화 이해/인식	적성/진로 탐구
- 보호자와 청소년의 게임인식 - 게임문화 인식 개선 - 자녀에게 권장하는 게임	- 게임 관련 학과 진학 및 진로 설정 - 직업으로서의 게임, 게임인 - 게임 관련 직업의 변화와 다양성
게임이용 지도/방법	게임 과몰입
- 보호자와 청소년의 게임 인식 - 게임에 대한 부모의 올바른 태도 - 게임 하는 자녀와의 소통 방법	- 문화예술로 치유하고 소통하는 게임 - 현명한 게임 자기조절능력 향상법 - 게임 과몰입에 대한 이해 및 대처 방법

- * 게임리터러시 : 게임을 효과적으로 잘 플레이하면서도, 게임을 통하여 게임 안과 밖에서 자신이 접하는 문제들을 바람직한 방향으로 해결하고, 부정적인 영향을 최소화할 수 있는 능력

□ 운영방법

- 전문 강사 파견을 통한 온·오프라인 교육 운영



□ 신청안내

- (신청방법) 게임리터러시 홈페이지(www.g-class.or.kr) 접수
- (결과안내) 개별 안내
- (협조사항)
 - 강연자 섭외 등 일정을 고려하여 교육 1개월 전 신청
 - 연구개발 목적 설문조사 실시(교육 후 만족도 조사)
 - 교육 결과 보고 및 사업홍보를 위한 교육 사진 촬영 협조
- (문의) 게임문화재단(1577-0208 내선 3번, edu@gameculture.or.kr)

게임적 요소가 중요해지는 시대, 게임의 순기능을 알아보는 게임리터러시 교육이 필요합니다!

게임과 관련된 직업은 무엇이 있고 어떤 일들을 하나요?
게임을 좋아하는 우리 아이와 게임적으로 소통하는 법은 무엇이 있나요?
게임에 좋은 기능들도 많다는데, 어떤 기능들이 있는지 알고싶어요!

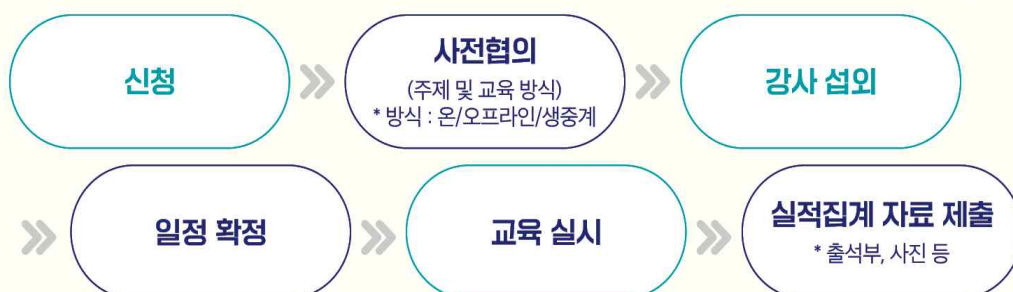


이런 고민을 해결하기 위해 게임 관련 다양한 분야의 전문가들이 모였습니다.
게임문화 · 게임진로 · 게임지도법에 대한 모든 것이 궁금하다면? 지금 바로 신청하세요!

신청방법

- 신청대상 : 본 교육을 필요로 하는 기관 또는 기업
- 게임리터러시 홈페이지(www.g-class.or.kr) * 회원가입 시 '강연신청' 선택
- 문의 : 02-1577-0208 (내선3번)

연계절차 및 협조사항



교육 대상

* 최소 50인 이상 집합 교육시 연계 가능

대상	목적
학부모 (일반, 지도자)	• 게임의 순기능 등 게임리터러시 교육을 통해 게임문화 인식개선 도모 • 건전한 게임 이용 지도와 게임분야 진로 탐색을 통한 게임의 가치 확산 • 게임을 활용한 건전한 여가활동, 세대 간 소통방법 습득
청년 (대학생, 군인)	• 게임분야 진로 탐색을 통한 게임의 가치 확산 및 예비 종사자 양성 • 올바른 게임이용법 습득을 통한 자기조절능력 향상
게임산업 종사자	• 게임산업 및 관련 학술 연구 공유를 통한 게임문화 인식 제고 • 게임의 교육적 활용 등 긍정적 가치 확산
고령층	• 게임을 활용한 건전한 여가문화 영위 및 세대 간 격차 해소 • 손자녀 대상 건전한 게임이용 지도방법 습득



교육 주제

인문사회 과학일반

- 게임적 아이들과 게임적으로 소통하기
- 미래교육, 메타인지 그리고 게임
- 새 시대, 새로운 예술로써의 게임 이해

게임문화 변화양상

- 게임문화/장르의 변천사 및 역할 이해
- 게임과 관련한 다양한 산업분야
- 애니메이션, 영화, 음악 등 다양한 콘텐츠와 게임의 관계성

게임문화 이해/인식

- 보호자와 청소년의 게임인식
- 게임문화 인식 개선
- 자녀에게 권장하는 게임

적성/진로 탐구

- 게임 관련 학과 진학 및 진로설정
- 직업으로서의 게임, 게임인
- 게임 관련 직업의 변화와 다양성

게임이용 지도/방법

- 자녀의 게임문화이해 게임이용 지도법
- 게임에 대한 부모의 올바른 태도
- 게임하는 자녀와의 소통방법

게임과몰입

- 문화예술로 치유하고 소통하는 게임
- 현명한 게임 자기조절능력 향상법
- 게임과몰입에 대한 이해 및 대처방법