



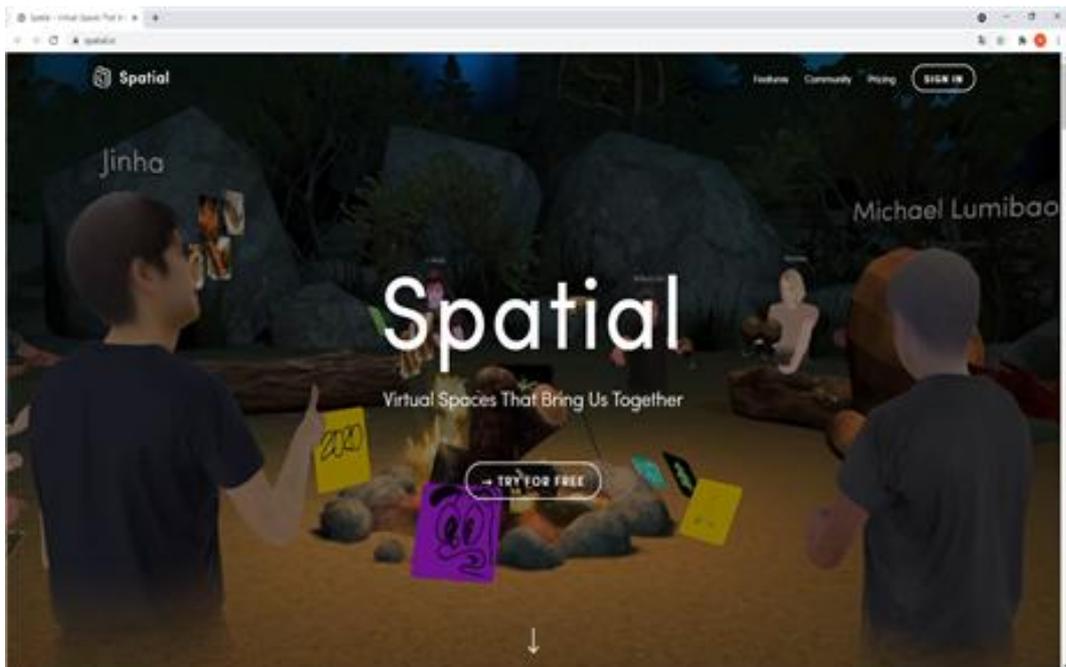
Chapter 6. 메타버스를 활용한 협력

스페이셜

<https://spatial.io/>

1 스페이셜 소개

증강현실과 가상현실을 활용하여 3차원 아바타를 이용해 원격에서도 마치 같은 공간에 있는 것처럼 함께 협업하고 회의할 수 있는 플랫폼이다.



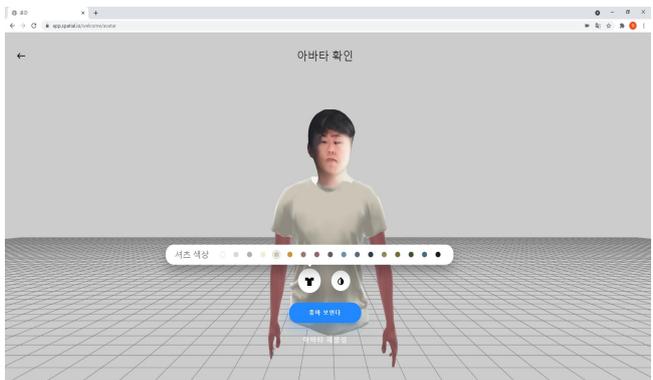
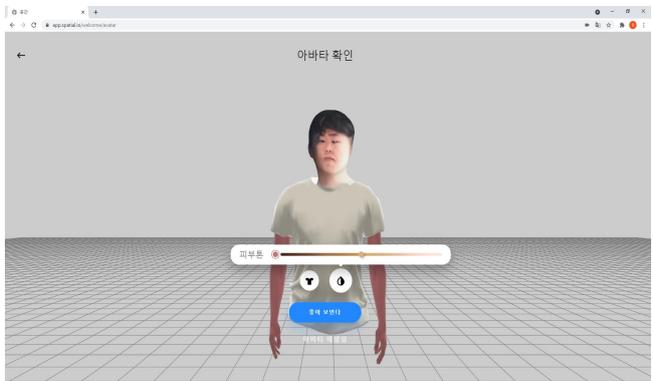
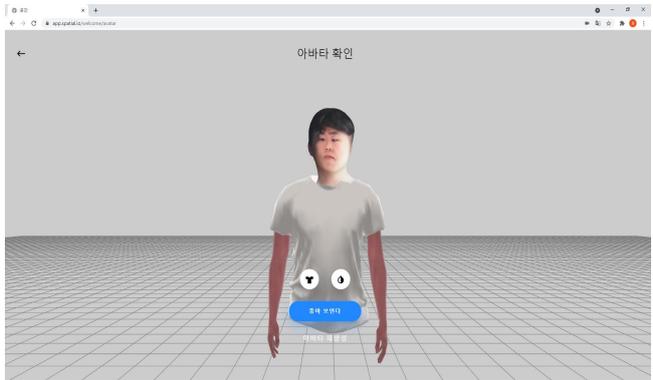


- 활용시 필요한 사전 작업
 - 회원가입 (구글, 애플, MS, 이메일로 가입 가능)
- 수업에 필요한 준비물
 - 스마트 기기(카메라 필요)

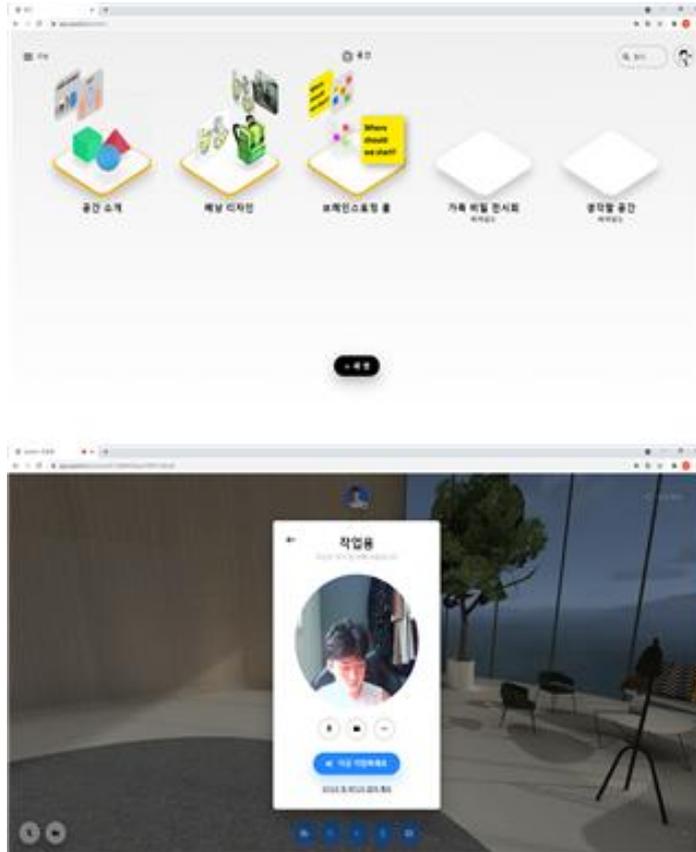
2 스페이셜 수업에 활용하기

1) 카메라를 사용하여 3D 아바타 생성 및 꾸미기

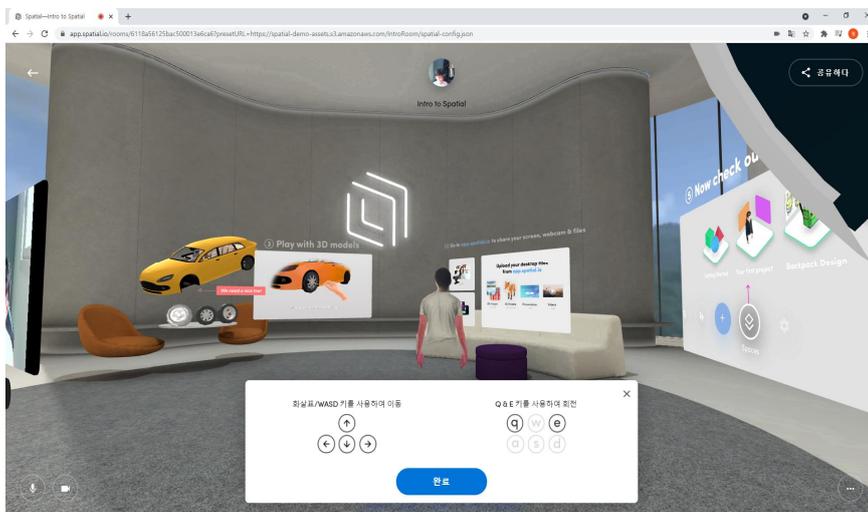




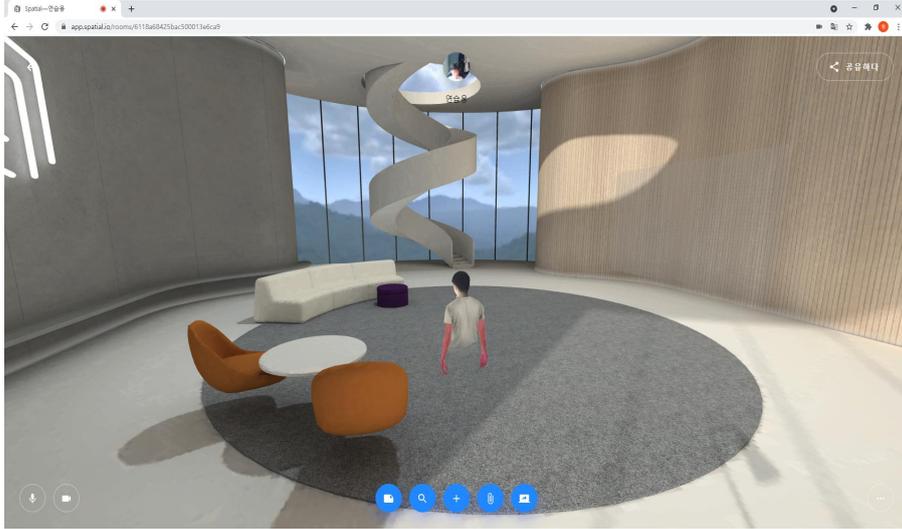
2) 스티커 메모, URL검색, 파일 업로드, 화면 공유가 가능하다.



3) 회의 공간에서 손으로 글씨를 쓸 수 있다.



4) 실물 자료를 바로 띄워서 사용이 가능하다.



5) 학생들에게 링크를 제공하거나 이메일을 발송해 초대가 가능하다.



3 스페이셜 수업 활용 예시

학교현장에서 쌍방향 수업 플랫폼으로 활용할 수 있을 것이다. 설명하고자 하는 개념들을 3D로 바로 구현해낼 수 있기 때문에 아이들에게 특정 개념을 설명할 때 효과적일 것이다. 미술 작품 감상 수업의 경우 실제로 미술관에 가서 보는 듯한 느낌을 줄 수 있을 것이다. 그리고 모둠활동을 할 때 더욱 효과적인 의견 제시 및 공유가 가능할 것이다. 3D모형을 활용한 과학 수업에도 적용 가능하다.

4 유사한 학습도구

<https://www.zoom.us/ko/meetings.html>

<https://meet.google.com/>

<https://whale.naver.com/>

화상 회의 플랫폼인 줌, 구글 미트, 네이버 웨일온과 비슷하게 학교 현장에서 쌍방향 화상 수업을 위해 사용될 수 있다. 스페이셜이 줌 등과 다른 점은 줌과 같은 화상회의 플랫폼은 단순히 얼굴을 서로 볼 수 있는 정도이지만 스페이셜은 가상의 아바타를 통해 바로 옆에서 회의를 하는 듯한 생동감을 줄 수 있고 회의를 할 때 서로의 얼굴을 마주볼 수 있기 때문에 시선, 표정 등 비언어적 표현에 더 집중할 수 있다. 그리고 표현하고자 하는 자료를 3D로 바로 구현할 수 있기 때문에 어떤 개념에 대해 설명할 때 더욱 효과적일 것이다.

또한 줌 등에서의 단순 강의식 수업만 하는 듯한 지루함에서 벗어나 스페이셜을 통한 쌍방향 수업은 아이들에게 게임을 하듯이 학습에 참여할 수 있어서 더욱 흥미를 가지고 수업에 참여할 수 있도록 할 것이다.