

# 6

2022  
게임리터러시교육  
수업지도안 우수사례집

## 도전! 구구몬 GO!

최예림 교사



# I 수업의 개관



[ 01 ]

## 주제 및 개관

최근 학교 교실에 앉아서 학습하는 Z세대 학생들은 태어나면서부터 스마트폰을 손에서 놓지 않고 사용하고 있으며, 모든 정보와 소비를 유튜브 동영상으로 습득하고 있다. 또한 메타버스 공간이나 SNS 상에서 자신을 드러내고 표현하는 데 익숙하며, 다양한 게임 콘텐츠를 접하며 재미있는 요소나 자신에게 유의미한 요소가 있는 콘텐츠에 자유롭게 반응하고 참여하고 있다.

이러한 특성을 지니고 자란 학생들이 네모난 교실에서 네모난 책상 앞에 네모난 교과서를 펴고 40분 내내 앉아 지식을 습득하고 그것을 네모난 문제지 위에 표현하는 것은 학습자인 학생들도 괴롭고 지켜보는 교사도 지루하다. 하지만, 게임은 기본적으로 '재미'라는 요소를 가지고 있고 누구나 쉽게 몰입할 수 있도록 돕는 장점이 있다. 그리고 게임에 항상 존재하는 '규칙'은 학생들로 하여금 규칙 내용에 경청하게 하고 규칙을 지킬 수 있도록 돕는다. 또한 게임 요소 중 하나인 '보상'은 자신의 수업 참여에 대한 뿌듯함과 성취감을 줄 수 있으며, 무엇보다도 학생이 자발적으로 활동에 참여하고 스스로 문제를 해결해 나갈 수 있도록 돕는다.

위의 게임 요소들을 교육에 접목시켜 게이미피케이션 수업을 제공한다면, 학생들은 수업에 자연스럽게 몰입하게 되고 스스로 혹은 함께 협업하며 문제를 해결하는 능력을 기를 수 있으며, 함께 즐기고 해결하는 과정에서 타인과의 의사소통 능력도 향상된다.

2학년 2학기 수학 2단원 곱셈구구 단원은 곱셈구구 표를 완성하고 외우는 내용의 차시가 계속하여 반복되어 학생도 지루하고 재미없어한다. 스마트 기기가 없는 환경에서도 활용할 수 있고, 특히 '저학년'이 쉽고 재미있게 구구단의 원리를 학습하고, 자발적으로 구구단을 지속적으로 외울 수 있도록 [구구몬 GO 게임 프로젝트]를 개발하여 효율적이고 유익한 곱셈구구 교수학습을 제작하였다.



[ 02 ]

## 기대효과

가. 게임을 통해 2단 곱셈구구의 구성원리를 이해하고 곱셈구구를 완성할 수 있으며, 2단 곱셈구구를 자발적으로 복습 및 암기하고 스스로 문제를 해결할 수 있다.

나. 수학에 대해 흥미와 관심을 갖고 학생 스스로 즐겁게 곱셈구구를 알고 암기할 수 있다.

다. 저학년 수준에 맞는 게임요소를 통해 저학년도 쉽고 가볍게 즐기며 학습할 수 있고, 오프라인 맞춤형 게임수업으로 스마트 기기 준비가 어려운 학급 현장에서도 충분히 게이미피케이션 수업을 적용할 수 있다.



[ 03 ]

## 교육과정 재구성 계획

| 단원      | 주제      | 주제별 주요 내용             | 차시 | 차시별 학습 활동  |
|---------|---------|-----------------------|----|--|
| 2. 곱셈구구 | 2단 곱셈구구 | 2단 곱셈구구 원리알기          | 1  | 1. 2단 곱셈구구 모험 스토리 진행하기<br>2. 2단 곱셈구구 완성 미션하기                       |
|         | 2단 곱셈구구 | 구구몬 스티커 및 경험치 획득 게임하기 | 2  | 1. 볼 투입 구구몬 스티커 캡슐 뽑기<br>2. 체육관 관장 선정 및 경험치를 획득<br>3. 구구몬 배틀 카드 게임 |



[ 04 ]

## 수업의 목표 및 성취기준

| 목표                          | 성취 기준   |                                |
|-----------------------------|---------|--------------------------------|
| 2단 곱셈구구의 구성 원리를 이해할 수 있다.   | 2수01-11 | 곱셈구구를 이해하고, 한 자리수의 곱셈을 할 수 있다. |
| 2단 곱셈구구를 완성하고 문제를 해결할 수 있다. |         |                                |

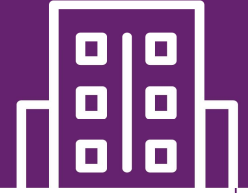
 **[ 05 ]** 평가계획

| 평가 내용                               | 평가기준  | 평가척도 | 평가 방법 |
|-------------------------------------|---|------|-------|
| 게임에 즐겁게 참여하며 2단 곱셈구구를 이해하고 문제를 해결하기 | 게임에 즐겁게 참여하며 2단 곱셈구구의 원리를 정확히 이해하고 스스로 문제를 해결할 수 있다.    | 상    | 관찰    |
|                                     | 게임에 참여하며 2단 곱셈구구의 원리를 이해하고 문제를 해결할 수 있다.                | 중    |       |
|                                     | 게임에 참여하나, 2단 곱셈구구의 원리를 이해하는데 어려움이 있고, 문제를 해결하는 데 소극적이다. | 하    |       |

 **[ 06 ]** 지도상의 유의점

- 가. 스토리 게임 진행 시 2단 곱셈구구의 원리를 알 수 있도록 이끈다.
- 나. 2단 곱셈구구를 바로 외우지 못하는 학생을 위해 미션에 실패해도 여러 번의 기회를 제공한다.
- 다. 저학년 수준에 맞도록 대체로 쉬운 설명과 적당한 수준의 게임 요소를 적용한다.

# II 수업지도안



## [ 01 ] 본 차시 수업지도안(1차시)

|                  |   |   |   |
|------------------|---|---|---|
| 관련교과             | 수학  | 적용 학년   | 2학년   |
| 학습주제             | 2단 곱셈구구 모험 스토리 진행하며 구성 원리 이해하기  | 해당 차시   | 1차시   |
| 학습목표             | 2단 곱셈구구 모험 스토리를 클리어하고 2단 곱셈구구를 이해할 수 있다.  |   |   |
| 수업의 흐름           | 도입  | 전개  | 정리  |
|                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>프롤로그 감상</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>2단 모험 스토리 진행 및 중간 미션 수행하기</li> <li>2단 모험 스토리 최종 미션 수행하기</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>학습내용 정리 및 에필로그 감상</li> </ul> |
| 학습 형태 및 집단 조직 계획 | 학습 활동   |   | 집단 조직   |
|                  | 프롤로그 감상하기   |   | 전체  |
|                  | 도스 아일랜드 탐험하며 미션 해결하기  |   | 전체, 짝, 개인   |
|                  | 포탈 생성 주문서 완성하고 외우기  |   | 개인  |
|                  | 배운 내용 정리 및 에필로그 감상하기  |   | 개인  |
| 학습방법/모형          | <input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험 <input checked="" type="checkbox"/> 프로젝트 <input checked="" type="checkbox"/> 문제해결학습 <input 3"="" type="checkbox/&gt;(            )       &lt;/td&gt; &lt;/tr&gt; &lt;tr&gt; &lt;td&gt;교수·학습 자료&lt;/td&gt; &lt;td colspan="/> 구구몬 월드 프롤로그 ppt, 모험판, 빨간색연필, 포탈생성주문서, 에필로그 ppt |   |   |

| 학습 단계 | 학습 요소        | 교수·학습 활동   | 시간 (00') | 자료(☞) 및 유의점(※)  |
|-------|--------------|--|----------|---|
| 도입    | 스토리 몰입       | <ul style="list-style-type: none"> <li>☞ 프롤로그 감상하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 구구몬 월드에 가게 된 프롤로그 감상하고 게임 스토리에 몰입하기</li> </ul> </li> <li>☞ 학습 목표 확인하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2단 곱셈구구 모험 스토리를 클리어하고 2단 곱셈구구를 이해해 봅시다.</li> </ul> </li> </ul>  | 5'       | ☞ 구구몬 월드 프롤로그 스토리 ppt   |
| 전개    | 2단 곱셈 구구의 원리 | <p>[활동1] 2단 모험 스토리 및 중간 미션 수행하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>☞ 2칸씩 모험을 하며 2단 곱셈구구 원리 이해하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 각자 모험판과 빨간 색연필을 들고 돌아다니며 친구들을 만나 가위바위보를 합니다.</li> <li>- 가위바위보에서 이기면 칸을 칠해 전진할 수 있는데, 도스 아일랜드에서는 2칸씩 진행해야 합니다.</li> <li>- 이벤트 칸에서는 칸에서 발생하는 중간 미션을 수행해야 다른 친구를 만나 가위바위보를 하여 진행할 수 있습니다.</li> </ul> </li> </ul> | 20'      | ☞ 모험판, 빨간 색연필<br>※ 게임 규칙을 잘 이해하고 진행할 수 있도록 한다.<br>※ 2칸씩 전진하며 2씩 커질 때 내가 몇 번째 칸에 있는지 생각할 수 있도록 한다.<br>※ 가위바위보를 잘 못 해 칸을 끝까지 가지 못하는 학생이 없도록 교사가 돕거나 규칙을 조절할 수 있다. |
|       | 2단 곱셈 구구표 완성 | <p>[활동2] 2단 모험 스토리 최종 미션 수행하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>☞ 포탈 생성 주문서(2단 곱셈구구표) 완성하고 주문 외우기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 마지막 칸에 도착하면 선생님께 포탈 생성 주문서(2단 곱셈구구)를 받아 갈 수 있습니다.</li> <li>- 포탈 생성 주문서를 외우면 다음 아일랜드로 갈 수 있는 포탈이 열립니다.</li> <li>- 포탈 생성 주문서는 오래되어 낡아 보이지 않는 부분이 있습니다. 이 부분은 스스로 채워 넣어 외워주세요.</li> </ul> </li> </ul>         | 10'      | ☞ 모험판, 포탈 생성 주문서<br>※ 2단 곱셈구구표를 완성하기 힘들어 하는 학생은 모험판을 참고하거나 교사, 친구의 도움을 받도록 한다.<br>※ 2단 곱셈구구를 외우기 힘들어하는 학생은 여러 번 기회를 준다.   |
| 정리    |              | <ul style="list-style-type: none"> <li>☞ 활동 정리하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 포탈 생성 주문서(2단 곱셈구구) 다 함께 외치기</li> <li>- 2단 곱셈구구의 원리 정리하기</li> <li>- 에필로그 영상 감상하기</li> </ul> </li> </ul>   | 5'       | ☞ 포탈 생성 주문서, 에필로그 스토리 ppt   |



## 02

### 본 차시 수업지도안(2차시)

|                  |  |   |  |
|------------------|--|---|--|
| 관련교과             | 수학   | 적용 학년   | 2학년  |
| 학습주제             | 2단 곱셈구구 외워 구구몬 수집 및 육성 카드 배틀하기   | 해당 차시   | 2차시  |
| 학습목표             | 2단 곱셈구구를 외워 구구몬을 얻고 육성시키며 카드 배틀을 할 수 있다.   |   |  |
| 수업의 흐름           | 도입   | 전개  | 정리   |
|                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 지난 시간 배운 내용 복습하기</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2단 곱셈구구 암기하여 불타입 구구몬 획득하기</li> <li>• 구구몬 체육관 관장 선정게임 및 경험치 도장 획득하기</li> <li>• 구구몬 카드 배틀하기</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 소감 나누기</li> </ul> |
| 학습 형태 및 집단 조직 계획 | 학습 활동  |   | 집단 조직  |
|                  | 불타입 구구몬 획득하기   |   | 개인   |
|                  | 구구몬 체육관 선정 게임하기  |   | 모둠   |
|                  | 체육관 도전하여 경험치 도장 획득하기   |   | 개인, 짝  |
|                  | 구구몬 카드 배틀하기  |   | 짝  |
| 학습방법/모형          | <input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험 <input checked="" type="checkbox"/> 프로젝트 <input checked="" type="checkbox"/> 문제해결학습 <input 3"="" type="checkbox/&gt;( )         &lt;/td&gt; &lt;/tr&gt; &lt;tr&gt; &lt;td&gt;교수·학습 자료&lt;/td&gt; &lt;td colspan="/> 모험판, 불타입 구구몬 띠부셀스티커, 캡슐뽑기기계, 구구몬도감, 불타입 구구몬 배틀카드, 체육관 관장 문제판, 경험치 도장, 기본배틀카드, 배틀경험치 도장 |   |  |

| 학습 단계 | 학습 요소             | 교수·학습 활동  | 시간 (00') | 자료(☞) 및 유의점(※)   |
|-------|-------------------|---|----------|--|
| 도입    |                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>④ 지난 시간 배운 내용 복습하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2단 곱셈구구 다 함께 암기하기</li> <li>- 도스 아일랜드에서 발견했던 구구문의 그림자 떠올리기</li> </ul> </li> <li>⑤ 학습 목표 확인하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2단 곱셈구구를 외워 볼 타입 구구문을 얻은 뒤, 경험치를 얻고 카드 배틀을 해 봅시다.</li> </ul> </li> </ul>  | 3'       | ☞ 1차시 활동했던 모험판   |
| 전개    | 2단 곱셈 구구 암기       | <p>[활동1] 2단 불 타입 구구문 획득하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>④ 2단 곱셈구구 암기하여 불 타입 구구문 획득하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 차례로 나와 2단 곱셈구구를 암기합니다.</li> <li>- 암기에 모두 성공하면 캡슐 뽑기 기계를 돌립니다.</li> <li>- 세 마리의 불 타입 구구문 중 하나를 얻어 구구문 도감에 붙입니다.</li> <li>- 해당 구구문 배틀카드를 수집합니다.</li> </ul> </li> </ul>   | 5'       | ☞ 불 타입 구구문 띠부썰 스티커, 캡슐뽑기기계, 구구문 도감, 불 타입 구구문 배틀카드<br><br>※ 잘 하지 못하는 학생에게는 교사가 도움을 주거나 재도전할 기회를 준다.<br><br>※ 얻지 못한 나머지 2마리 구구문은 다른 날 쉬는 시간 등에 도전하여 얻을 수 있도록 한다.                                   |
|       | 2단 곱셈 구구 개별 문제 해결 | <p>[활동2] 구구문 체육관 관장 선정 및 경험치 도장 획득하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>④ 구구문 체육관 관장 선정 게임하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2단 곱셈구구에 자신 있는 학생을 먼저 선정합니다.</li> <li>- 그 학생들이 순서대로 돌아가며 한 차례씩 2단 곱셈구구를 외웁니다.<br/>A: <math>2 \times 1 = 2 \rightarrow</math> B: <math>2 \times 2 = 4 \rightarrow</math> C: <math>2 \times 3 = 6 \dots</math></li> <li>- 차례를 놓치거나 틀린 학생은 탈락하며, 최종 3인을 선정합니다.</li> </ul> </li> <li>⑤ 구구문 체육관에 도전하여 구구문 경험치 얻기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 3명의 관장에게 한 번씩 도전할 수 있습니다.</li> <li>- 관장이 내는 2단 곱셈구구 문제 5종류를 모두 맞추면 경험치 도장을 1개 얻습니다. 이때, 경험치 도장은 원하는 구구문의 경험치 칸에 찍을 수 있고, 하루에 얻을 수 있는 도장은 총 3개입니다.</li> <li>- 경험치 도장을 10개 얻으면 진화된 구구문의 띠부썰과 배틀 카드를 얻습니다.</li> <li>- 해당 타입 구구문의 모든 띠부썰 및 배틀카드를 얻으면 해당 타입 전설 구구문을 얻을 수 있습니다.</li> </ul> </li> </ul> | 20'      | ☞ 체육관 관장 문제판, 경험치 도장 3종, 구구문 도감<br><br>※ 체육관 관장은 1~2주에 한번씩 뽑아 다양한 친구들이 도전할 수 있는 기회를 준다.<br><br>※ 체육관 관장 도전에 실패한 경우 재도전할 수 있도록 한다.<br><br>※ 추가 경험치 도장은 다음날부터 평상시 쉬는 시간 등에 하루에 최대 3개씩 얻을 수 있도록 한다. |

| 학습 단계 | 학습 요소                  | 교수·학습 활동  | 시간 (00') | 자료(☞) 및 유의점(※)  |
|-------|------------------------|---|----------|---|
|       | 세자리 수 및 네자리 수 크기 비교 복습 | <p>[활동3] 구구몬 카드 배틀하기</p> <p>④ 구구몬 카드 배틀하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임 방법을 소개합니다.</li> <li>1. 각 사람은 기본 배틀 카드 4장, 불타입 구구몬 1장을 갖고 있습니다.</li> <li>2. 카드 덱은 항상 5장이어야 하며, 이후에 구구몬 카드가 늘어날 경우 5장을 선정해 배틀에 참여합니다.</li> <li>3. 2명이 가위바위보를 하여 선공을 결정합니다.</li> <li>4. 이긴 사람이 공격, 진 사람이 방어로 첫 판을 시작하며, 매 턴마다 공격과 방어는 바뀝니다.</li> <li>5. 각자 카드를 하나 골라 뒤집어놓고, 둘 다 뒤집었을 경우 동시에 앞면으로 뒤집습니다.</li> <li>6. 공격인 사람은 공격력을, 방어인 사람인 방어력을 보고 세 자릿수, 네 자릿수를 비교하여 수의 크기가 큰 사람이 그 턴의 점수를 1점 가져갑니다. (숫자 크기가 같을 때는 무승부로 치고 점수를 둘다 갖지 않습니다.)</li> <li>7. 이미 사용한 카드는 따로 한쪽에 놓고 공격과 방어를 바꾸어 총 5판을 진행합니다.</li> <li>8. 최종 점수가 높은 사람이 승리하며, 선생님께 배틀 경험치 도장 1개를 받아갑니다. (배틀 경험치 도장도 하루에 총 3개까지 얻을 수 있으며, 체육관 경험치 도장과 사용법은 같습니다.)</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 각자 원하는 친구와 배틀 게임을 진행합니다.</li> </ul> | 10'      | <p>☞ 기본 배틀 카드, 불타입 구구몬 배틀카드, 배틀 경험치 도장</p> <p>※ 1~2판 체험한 뒤, 추가 게임을 원할 경우, 수업 후 쉬는 시간 등을 활용해 게임을 진행하도록 한다.</p> |
| 정리    |                        | <p>④ 활동 정리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임을 하고 난 소감 말하기</li> </ul>  | 2'       |   |

# III 학습자료



## 01 학생 활동 자료 및 교사 지도 자료(활동지, 평가지 등)

### 1. (1차시) 모험판 및 이동포탈 생성 주문서

**탐험 시작**

1. 모험판과 뿔간 색연필을 들고 돌아다니며 친구들을 만나 가위바위보를 해요.  
 2. 이7면 칸을 잘해 보존할 수 있어요! (도스 아일랜드에는 한 번 오면 때마다 두 칸씩 선택하세요!)  
 3. 이벤트 칸에서는 미션을 해결 하고 나서 가위바위보 하기! 마지막 주문서를 오우면 탐험 클리어!

2. -따라 읽기-  
2개씩 1묶음은  $2 \times 1 = 2$ 이다.

3. 불타입 구구문의 그림자 발견!

6. -빈칸 채우기-  
 $2 \times 3 = ( )$

7. -빈칸 채우기-  
2x4는 2x3 보다 ( )만큼 더 크다

8. 불타입 구구문의 그림자 발견!

9. 불타입 전설 구구문의 흔적을 지나갔다!

10. -최종 미션- 선생님께서 포탈 생성 주문서를 받아 완성하고 주문을 외워서 외계라!

11. -빈칸 채우기- 가위바위보에서 한번 이길수록 칸은 ( )칸 존장한다.

12. -따라 읽기- 2만씩 5번 저장하면 10만개 칸에 도착한다.

13. 불타입 구구문의 그림자 발견!

14. -빈칸 채우기- 2만 골뱅이구는 골하는수가 4씩 커질때 그 골은 ( )씩 커진다

15. -따라 읽기- 2 골뱅이 8은 16이다.

16. 다음 아일랜드 포탈 생성

17. 불타입 전설 구구문의 흔적을 지나갔다!

18. -최종 미션- 선생님께서 포탈 생성 주문서를 받아 완성하고 주문을 외워서 외계라!

©그적밥

**이동 포탈 생성 주문서**

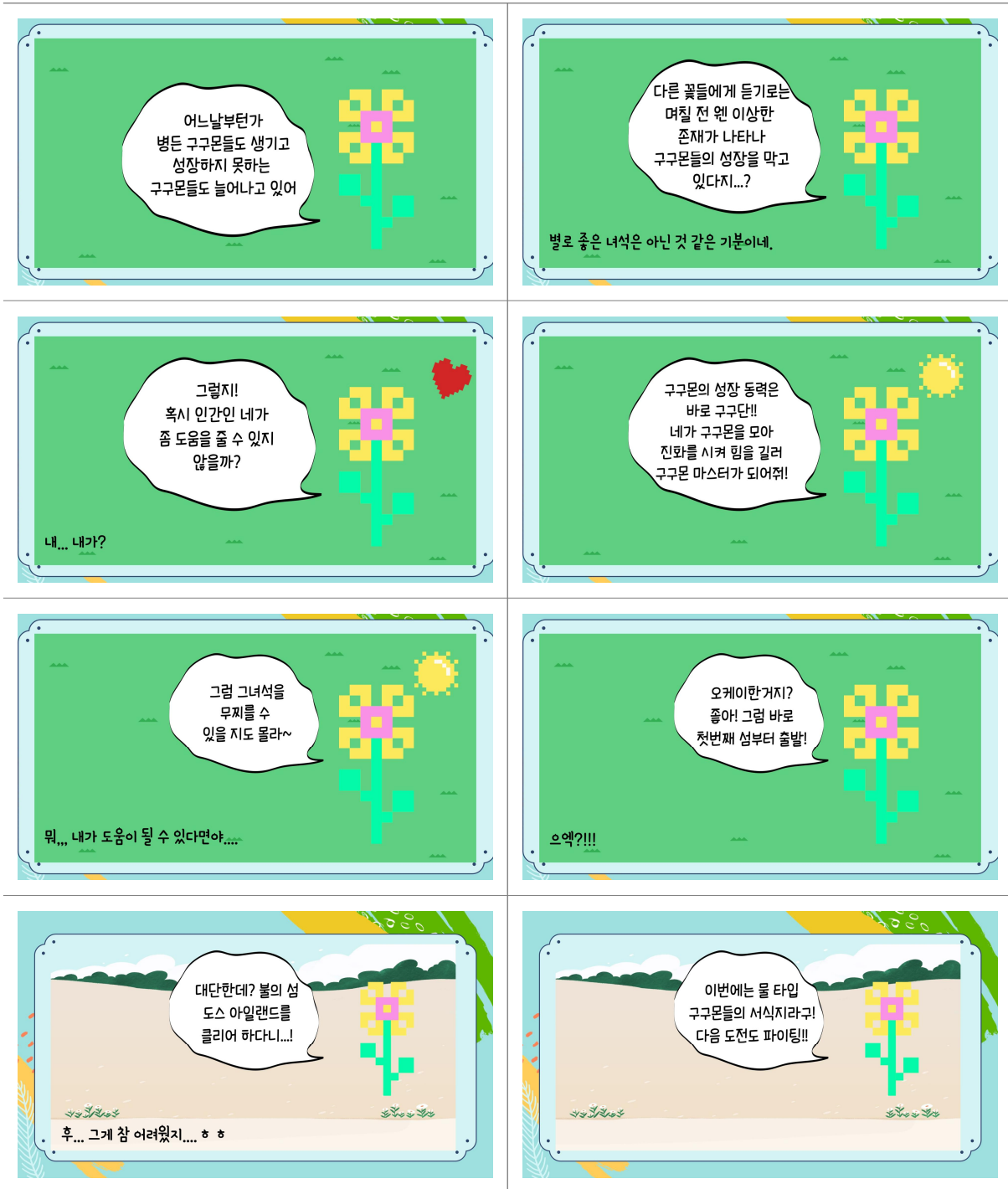
다음 아일랜드로 가기 위해서는 다음 주문서를 외워야합니다.그런데 오래되어 남아 안보이는 곳이 있군요. 빈칸을 채운 뒤 주문을 외워 선생님께 주문을 외치면 도스 아일랜드를 클리어 할 수 있습니다.

$2 \times 1 = 2$   
 $2 \times 2 = 4$   
 $2 \times \quad = 6$   
 $2 \times 4 =$   
 $2 \times 5 =$   
 $2 \times \quad = 12$   
 $2 \times 7 =$   
 $2 \times \quad = 16$   
 $2 \times 9 =$

©그적밥

## 2. (1차시) 구구몬 월드 스토리

|  |  |
|--|--|
| <p>2. 곱셈구구</p> <p>모아라! 구구몬!</p> <h3>구구몬 프로젝트</h3>  | <h3>프롤로그<br/>스토리</h3>  |
| <p>정신을 차리고 눈을 떠 보니<br/>나는 웬 곳에 누워 있던 상태였다...</p> <p>응...?<br/>하늘??</p>   | <p>두 눈을 비비고 주위를 둘러보니<br/>그곳은...</p> <p>여기가<br/>어디야!!!!</p> <p>웬... 무인도...?</p>                            |
| <p>그리고 정체를 모르겠지만<br/>어디서 동물 우는 소리가 들리는 것 같다.</p>   | <p>그때, 내 옆에 있던 꽃 한송이가<br/>나에게 말을 걸어왔다... (꽃이 말할래?)</p> <p>안녕?<br/>넌 처음 보는<br/>몬스터구나</p>                 |
| <p>나는... 몬스터가 아니야...<br/>인간이고... 잠에서 깨어나니 이곳이었어.</p> <p>인간~ 알지!<br/>난 '인내의꽃'<br/>만나서 반가워</p>  | <p>나도 반가워...<br/>그런데... 여긴 어디지? 나는 어떻게 다시<br/>돌아갈 수 있니?</p> <p>여긴 총 8개의<br/>섬으로 이루어져있는<br/>[구구몬월드]</p>  |
| <p>다양한 타입의<br/>구구몬들을<br/>만날 수 있지!</p> <p>구구몬...? 그게 뭐야?</p>                                   | <p>뭐! 귀여운<br/>친구들이야~<br/>근데 우리 섬에 좀<br/>문제가 생겼어.</p>    |



### 3. (2차시) 구구몬 도감













구
구
몬






















## 도감

이름을 입력하십시오



|   |         |   |  |   |
|---|---------|---|--|---|
|    | 체육관 경험치 |    | 체육관 경험치  |    |
| 어블  | 체육관 경험치 | 어우블   | 체육관 경험치  | 어우번   |
|    | 체육관 경험치 |    | <p style="font-size: 1.2em; font-weight: bold;">전설을 얻어라!</p> <p>각 타입의 구구몬 스티커를 모두 얻으면 같은 타입의 전설 구구몬을 얻을 기회가 생깁니다!<br/>타입별로 스티커를 다 모았다면 선생님에게 바로 맞추세요!<br/>- 전설 스티커판은 마지막장에 -</p> |   |
| 나무타   | 체육관 경험치 | 뱃줄타   |  |   |
|    | 체육관 경험치 |    |  |   |
| 구랑이   | 체육관 경험치 | 미호불   |  |   |
|    | 체육관 경험치 |    | 체육관 경험치  |    |
| 리링  | 체육관 경험치 | 아쿠링   | 체육관 경험치  | 아쿠리링  |
|    | 체육관 경험치 |    | 체육관 경험치  |    |
| 주스몬   | 체육관 경험치 | 배주스몬  | 체육관 경험치  | 독배주스몬   |
|   | 체육관 경험치 |   | 체육관 경험치  |   |
| 미꿀배미  | 체육관 경험치 | 미꿀이옹  | 체육관 경험치  | 미꿀라지  |
|  | 체육관 경험치 |  | 체육관 경험치  |  |
| 자근풀   | 체육관 경험치 | 자근섬   | 체육관 경험치  | 아일랜   |

|   |         |   |         |   |
|---|---------|---|---------|---|
|  | 체육관 경험치 |  | 체육관 경험치 |  |
| 폭염플라워   | 체육관 경험치 | 레저플라워   | 체육관 경험치 | 고스트플라워  |
|  | 체육관 경험치 |  | 체육관 경험치 |  |
| 로즈씨드  | 체육관 경험치 | 로즈염   | 체육관 경험치 | 로즈네일  |
|  | 체육관 경험치 |  |         |   |
| 볼트레곤  | 체육관 경험치 | 일레곤   |         |   |
|  | 체육관 경험치 |  | 체육관 경험치 |  |
| 플러스타  | 체육관 경험치 | 문센트   | 체육관 경험치 | 썬트러그  |
|  | 체육관 경험치 |  | 체육관 경험치 |  |
| 뽕룡  | 체육관 경험치 | 찌릿룡   | 체육관 경험치 | 일레이번  |
|  | 체육관 경험치 |  |         |   |
| 나이티   | 체육관 경험치 | 헬메이트  |         |   |
|  | 체육관 경험치 |  | 체육관 경험치 |  |
| 알름  | 체육관 경험치 | 루미눔   | 체육관 경험치 | 블루미눔  |

|   |         |   |         |   |
|---|---------|---|---------|---|
|  | 체육관 경험치 |  | 체육관 경험치 |  |
| 고   | 체육관 경험치 | 마그릭   | 체육관 경험치 | 마그네일  |
|  | 체육관 경험치 |  | 체육관 경험치 |  |
| 산발호   | 체육관 경험치 | 독도산   | 체육관 경험치 | 코이즌   |
|  | 체육관 경험치 |  | 체육관 경험치 |  |
| 냥   | 체육관 경험치 | 냥벳(남)   | 체육관 경험치 | 냥벳(여)   |
|  | 체육관 경험치 |  | 체육관 경험치 |  |
| 쓰봉  | 체육관 경험치 | 트래봉   | 체육관 경험치 | 트래시맨  |
|  | 체육관 경험치 |  | 체육관 경험치 |  |
| 랑게  | 체육관 경험치 | 부끄게   | 체육관 경험치 | 슬래비   |
|  | 체육관 경험치 |  | 체육관 경험치 |  |
| 연피르   | 체육관 경험치 | 더블피르  | 체육관 경험치 | 트리피르  |
|  | 체육관 경험치 |  | 체육관 경험치 |  |
| 드꺼바   | 체육관 경험치 | 샌드피   | 체육관 경험치 | 모래골렘  |

|   |         |   |         |   |
|---|---------|---|---------|---|
|  |         |  |         |  |
| 샤이아   | 체육관 경합치 | 다이아   | 체육관 경합치 | 크레아   |
|  |         |  |         |   |
| 샤베양   | 체육관 경합치 | 아이시양  |         |   |
|  |         |  |         |  |
| 콘보  | 체육관 경합치 | 윙곤  | 체육관 경합치 | 아이시   |

전설의 엘리먼트 구구몬

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|   |   |   |   |
| 버닉센  | 아쿠아  | 리프테일   | 트랜지  |
|  |  |  |  |
| 아이온  | 베노리스   | 크로코  | 프레아  |

## 도전구구몬

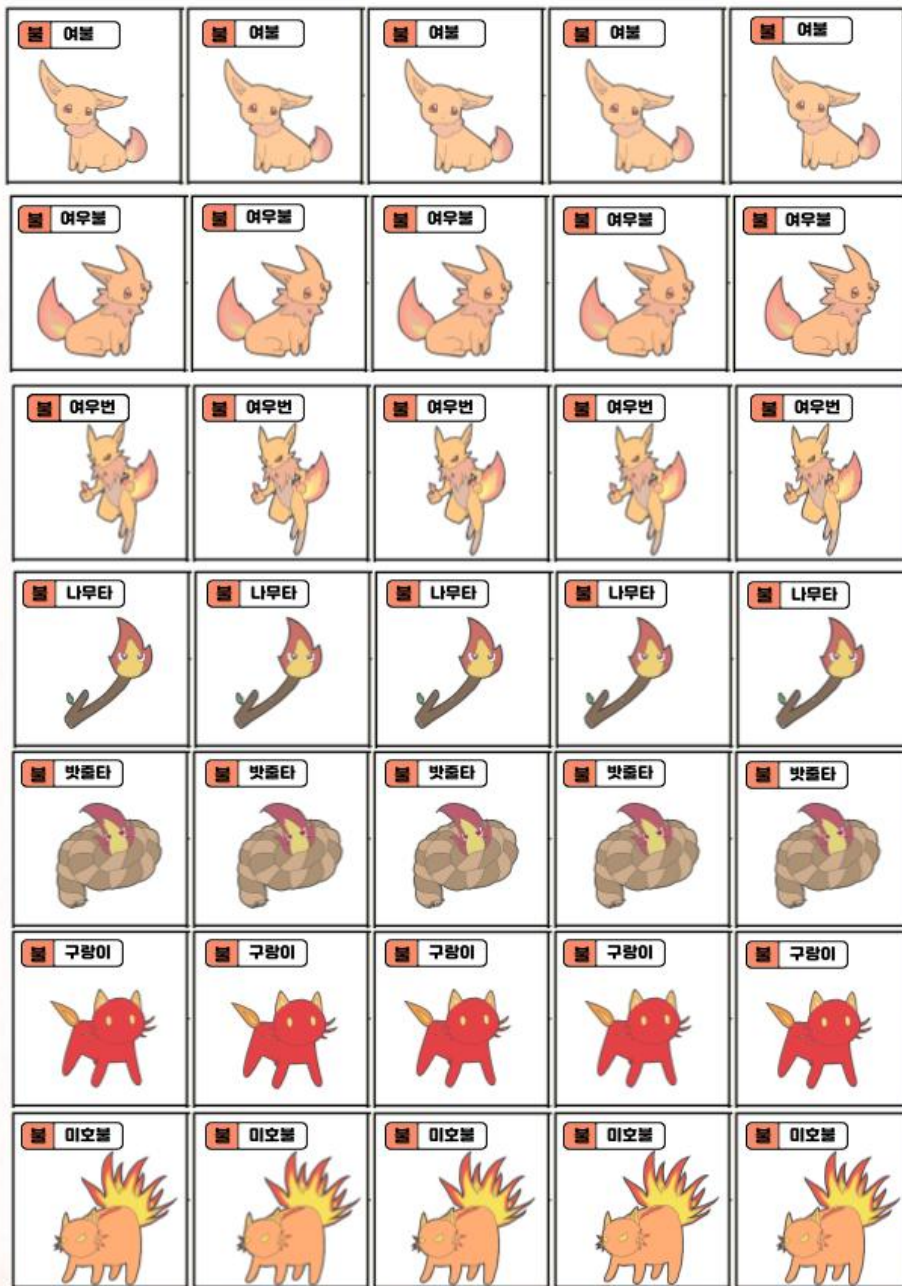
| 2단         | 3단         | 4단         | 5단         |
|------------|------------|------------|------------|
| 2 x 1 = 2  | 3 x 1 = 3  | 4 x 1 = 4  | 5 x 1 = 5  |
| 2 x 2 = 4  | 3 x 2 = 6  | 4 x 2 = 8  | 5 x 2 = 10 |
| 2 x 3 = 6  | 3 x 3 = 9  | 4 x 3 = 12 | 5 x 3 = 15 |
| 2 x 4 = 8  | 3 x 4 = 12 | 4 x 4 = 16 | 5 x 4 = 20 |
| 2 x 5 = 10 | 3 x 5 = 15 | 4 x 5 = 20 | 5 x 5 = 25 |
| 2 x 6 = 12 | 3 x 6 = 18 | 4 x 6 = 24 | 5 x 6 = 30 |
| 2 x 7 = 14 | 3 x 7 = 21 | 4 x 7 = 28 | 5 x 7 = 35 |
| 2 x 8 = 16 | 3 x 8 = 24 | 4 x 8 = 32 | 5 x 8 = 40 |
| 2 x 9 = 18 | 3 x 9 = 27 | 4 x 9 = 36 | 5 x 9 = 45 |

| 6단         | 7단         | 8단         | 9단         |
|------------|------------|------------|------------|
| 6 x 1 = 6  | 7 x 1 = 7  | 8 x 1 = 8  | 9 x 1 = 9  |
| 6 x 2 = 12 | 7 x 2 = 14 | 8 x 2 = 16 | 9 x 2 = 18 |
| 6 x 3 = 18 | 7 x 3 = 21 | 8 x 3 = 24 | 9 x 3 = 27 |
| 6 x 4 = 24 | 7 x 4 = 28 | 8 x 4 = 32 | 9 x 4 = 36 |
| 6 x 5 = 30 | 7 x 5 = 35 | 8 x 5 = 40 | 9 x 5 = 45 |
| 6 x 6 = 36 | 7 x 6 = 42 | 8 x 6 = 48 | 9 x 6 = 54 |
| 6 x 7 = 42 | 7 x 7 = 49 | 8 x 7 = 56 | 9 x 7 = 63 |
| 6 x 8 = 48 | 7 x 8 = 56 | 8 x 8 = 64 | 9 x 8 = 72 |
| 6 x 9 = 54 | 7 x 9 = 63 | 8 x 9 = 72 | 9 x 9 = 81 |

4. (2차시) 불타입 구구몬 띠부셀도안

# 불타입 구구몬 띠부셀 스티커



5. (2차시) 구구몬 체육관 관장 문제 양식(2단)

|   |  |  |
|---|--|--|
| <p>아래 문제를<br/>순서를 섞어내주세요</p> $2 \times 5 = 10$ $2 \times 4 = 8$ $2 \times 7 = 14$ $2 \times 1 = 2$ $2 \times 3 = 6$ <p>5개 다 맞은 친구에게<br/>경험치 도장 꼭!</p> | <p>아래 문제를<br/>순서를 섞어내주세요</p> <p>5개 다 맞은 친구에게<br/>경험치 도장 꼭!</p> | <p>아래 문제를<br/>순서를 섞어내주세요</p> <p>5개 다 맞은 친구에게<br/>경험치 도장 꼭!</p> |
|---|--|--|

6. (2차시) 구구몬 기본 배틀 카드(일부)

|  |   |  |   |  |   |
|--|---|--|---|--|---|
| <br>파랑 바이러스<br>공격: 800<br>방어: 500 | <br>독극물 사탕<br>공격: 850<br>방어: 250 | <br>여불<br>공격: 650<br>방어: 700    | <br>여우불<br>공격: 900<br>방어: 1350 | <br>뱃줄타<br>공격: 2200<br>방어: 400  | <br>구렁이<br>공격: 700<br>방어: 650                |
| <br>소중한 마음<br>공격: 500<br>방어: 1050 | <br>인내의 꽃<br>공격: 200<br>방어: 800  | <br>여우번<br>공격: 1500<br>방어: 2250 | <br>나무타<br>공격: 1000<br>방어: 300 | <br>미호불<br>공격: 1620<br>방어: 1400 | <br>LEGENDARY<br>번식센<br>공격: 9850<br>방어: 4500 |

기본 카드 도안



[ 02 ]

## 참고자료 또는 참고문헌

- 교육부(2017). 초등학교 2학년 2학기 수학 교사용 지도서 및 교과서
- 교실 게이미피케이션-가르치지 말고 플레이하라(김상균외 5인, 테크빌교육)

