













집합연수 교수학습지도안(1차시)

관련교과	실과, 과학		적용 학년	5~6학년
학습주제	다양한 게임을 경험하고 게임의 요소 알아보기		해당 차시	1/6
학습목표	다양한 게임을 체험하며 게임의 요소를 이해하고 수업에 적용할 수 있다.			
학습방법/모형	<input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험 <input checked="" type="checkbox"/> 강의형 <input type="checkbox"/> (기타 :)			
학습단계	교수·학습 활동	시간 (00')	자료(☞) 및 유의점(※)	
도입	<p> 게임리터러시란 무엇인가?</p> <ul style="list-style-type: none"> - 게임리터러시에 대한 정의와 교육적 가치에 대해 알아보고 공감하는 시간을 갖는다. 	10'	<p>☞PPT</p> <p>※게임리터러시에 대한 개념적 이해보다는 교실 수업에서 적용할 수 있는 방법론의 측면으로 접근한다.</p>	
전개	<p> 여러 가지 게임 함께 즐기기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 개인, 팀 ,단체가 함께 할 수 있는 게임을 즐겨보며 게임적 요소를 찾아본다. <p> 게임적 요소를 교육적으로 연결하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 게임을 즐기며 찾아본 게임적 요소를 교육적으로 활용할 수 있는 방안을 토의해본다. 	25'	<p>☞로블록스</p> <p>※개인, 팀, 단체로 즐길 수 있는 게임을 선정하여 게임의 재미를 느낄 수 있도록한다.</p>	
정리	<p> 게임리터러시 교육의 필요성</p> <ul style="list-style-type: none"> - 게임을 활용한 리터러시 교육의 필요성에 대해 공감하고 게임활용 교육에 대한 의지를 다진다. 	5'		
수업결과물	사진, 소감문			





집합연수 교수학습지도안(2차시)

관련교과	수학		적용 학년	5~6학년
학습주제	교육용 게임프로그램 활용방안 탐구하기		해당 차시	2/6
학습목표	교육용 게임프로그램을 활용한 수학수업을 구성할 수 있다.			
학습방법/모형	<input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험 <input checked="" type="checkbox"/> 강의형 <input type="checkbox"/> (기타 :)			
학습단계	교수·학습 활동	시간 (00')	자료(☞) 및 유의점(※)	
도입	<p> '잇다'플랫폼 소개하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 교육용 교육콘텐츠 플랫폼 '잇다' 플랫폼 소개 및 홈페이지 둘러보기 	10'	※교사들이 활용할 수 있는 부분을 소개하여 교육활동에 도움이 될 수 있도록 한다.	
전개	<p> 여러 가지 게임 탐색하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 각각의 게임을 직접 체험해보고 교육적으로 활용할 수 있는 구체적인 방안에 대해 생각하기. <p> 문제점과 해결방안 찾아보기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 게임의 아쉬운 부분과 교육에 적용하기 위해 보완할 점 생각하기. 	25'	☞교육용 게임콘텐츠 ※각각의 게임을 플레이하고 문제점과 활용방안을 찾아보도록 한다.	
정리	<p> 활동 후 느낀점 이야기 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 게임프로그램을 직접 체험한 후 느낀점을 서로 이야기 하기 	5'		
수업결과물	사진, 소감문			





집합연수 교수학습지도안(3차시)

관련교과	과학, 실과		적용 학년	5~6학년
학습주제	교육용 게임프로그램 활용방안 탐구하기		해당 차시	3/6
학습목표	교육용 게임프로그램을 활용한 과학 및 실과수업을 구성할 수 있다.			
학습방법/모형	<input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험 <input checked="" type="checkbox"/> 강의형 <input type="checkbox"/> (기타 :)			
학습단계	교수·학습 활동	시간 (00')	자료(☞) 및 유의점(※)	
도입	<p> 자신의 인생게임 이야기 하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 지금까지 접했던 게임 중에서 재미있었거나 인상적이었던 게임에 대해 소개하기 	10'	<p>※게임요소에서 교육적으로 활용할 수 있는 부분을 탐색하도록 한다.</p>	
전개	<p> 여러 가지 게임 탐색하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 각각의 게임을 직접 체험해보고 교육적으로 활용할 수 있는 구체적인 방안에 대해 생각하기. <p> 문제점과 해결방안 찾아보기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 게임의 아쉬운 부분과 교육에 적용하기 위해 보완할 점 생각하기. 	25'	<p>☞교육용 게임콘텐츠</p> <p>※각각의 게임을 플레이하고 문제점과 활용방안을 찾아보도록 한다.</p>	
정리	<p> 활동 후 느낀점 이야기 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 게임프로그램을 직접 체험한 후 느낀점을 서로 이야기 하기 	5'		
수업결과물	사진, 소감문			





집합연수 교수학습지도안(4차시)

관련교과	국어, 사회		적용 학년	5~6학년
학습주제	교육용 게임프로그램 활용방안 탐구하기		해당 차시	4/6
학습목표	교육용 게임프로그램을 활용한 국어 및 사회수업을 구성할 수 있다.			
학습방법/모형	<input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험 <input checked="" type="checkbox"/> 강의형 <input type="checkbox"/> (기타 :)			
학습단계	교수·학습 활동	시간 (00')	자료(☞) 및 유의점(※)	
도입	<p> 내가 적용해 본 교육용 게임은?</p> <p>- 수업시간에 적용해 보았던 교육용 게임 소개 및 좋았던 점과 보완할 점 이야기 하기</p>	10'	<p>※간단한 게임이라도 학생들과 직접 해 보았던 교육용 게임에 대해 자유롭게 이야기 해 보도록 한다.</p>	
전개	<p> 여러 가지 게임 탐색하기</p> <p>- 각각의 게임을 직접 체험해보고 교육적으로 활용할 수 있는 구체적인 방안에 대해 생각하기.</p> <p> 문제점과 해결방안 찾아보기</p> <p>- 게임의 아쉬운 부분과 교육에 적용하기 위해 보완할 점 생각하기.</p>	25'	<p>☞교육용 게임콘텐츠</p> <p>※각각의 게임을 플레이 하고 문제점과 활용방안을 찾아보도록 한다.</p>	
정리	<p> 활동 후 느낀점 이야기 나누기</p> <p>- 게임프로그램을 직접 체험한 후 느낀점을 서로 이야기 하기</p>	5'		
수업결과물	사진, 소감문			

집합연수 교수학습지도안(5차시)

관련교과	영어		적용 학년	5~6학년
학습주제	교육용 게임프로그램 활용방안 탐구하기		해당 차시	5/6
학습목표	교육용 게임프로그램을 활용한 영어수업을 구성할 수 있다.			
학습방법/모형	<input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험 <input checked="" type="checkbox"/> 강의형 <input type="checkbox"/> (기타 :)			
학습단계	교수·학습 활동	시간 (00')	자료(☞) 및 유의점(※)	
도입	<p> 외국의 교육용 게임 안내하기</p> <p>- 영어권 국가의 알파벳 익히기 게임, 단어 맞추기 게임 등 다양한 영어교육 게임 소개하기</p>	10'	<p>※학교에서 사용하고 있는 영어교육 프로그램에 삽입된 게임을 소개하도록 한다.</p>	
전개	<p> 여러 가지 게임 탐색하기</p> <p>- 각각의 게임을 직접 체험해보고 교육적으로 활용할 수 있는 구체적인 방안에 대해 생각하기.</p> <p> 문제점과 해결방안 찾아보기</p> <p>- 게임의 아쉬운 부분과 교육에 적용하기 위해 보완할 점 생각하기.</p>	25'	<p>☞교육용 게임콘텐츠</p> <p>※각각의 게임을 플레이하고 문제점과 활용방안을 찾아보도록 한다.</p>	
정리	<p> 활동 후 느낀점 이야기 나누기</p> <p>- 게임프로그램을 직접 체험한 후 느낀점을 서로 이야기 하기</p>	5'		
수업결과물	사진, 소감문			

집합연수 교수학습지도안(6차시)

관련교과	실과, 과학		적용 학년	5~6학년
학습주제	내가 만들고 싶은 교육용 게임 설계하기		해당 차시	6/6
학습목표	교육용 게임프로그램을 계획하고 설계할 수 있다.			
학습방법/모형	<input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험 <input checked="" type="checkbox"/> 강의형 <input type="checkbox"/> (기타 :)			
학습단계	교수·학습 활동	시간 (00')	자료(☞) 및 유의점(※)	
도입	<p> 교육용 게임의 필수요소 이해하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 교육용 게임의 필수요소에 대해 알아보기 - 게임에서의 교육적 요소 파악하기 - 교육용 게임프로그램의 조건 알아보기 	10'	<p>☞PPT</p> <p>※학생들의 재미와 교육적인 성과의 두 마리 토끼를 다 잡을 수 있는 필수적인 요소를 생각해 보게 한다.</p>	
전개	<p> 교육용 게임 설계하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 기반이 되는 게임 정하기 - 과목 정하기 - 학년 및 단원 정하기 - 게임과 교육적 요소를 접목하기 <p> 나의 교육게임 발표하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 내가 설계한 교육 게임 프로그램을 소개하기 - 다른 사람들의 의견 듣기 	25'	<p>☞각종 게임 소개자료</p> <p>※완벽한 형태가 아니어도 새로운 아이디어와 게임을 접목하여 새로운 방법을 만들어 낼 수 있도록 유도한다.</p>	
정리	<p> 학습 마무리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 게임을 활용한 리터러시 교육의 필요성에 대해 다시한번 인식하고 앞으로의 연구활동에 대한 의지 다지기 	5'		
수업결과물	사진, 소감문			