




| 집합연수 교수학습지도안(1차시) | | | |
|-------------------|--|----------|---|
| 관련교과 | 실과 | 적용 학년 | 6학년 |
| 학습주제 | 코스페이스 게임 즐기며 내용 분석하기 | 해당 차시 | 1/6 |
| 학습목표 | 1. 코스페이스의 인터페이스를 이해하고 게임을 즐긴다. 2. 코스페이스로 제작된 게임을 분석한다. | | |
| 학습방법/모형 | <input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험 <input type="checkbox"/> 강의형 <input type="checkbox"/> (기타 :) | | |
| 학습단계 | 교수·학습 활동 | 시간 (50') | 자료(☞) 및 유의점(※) |
| 도입 | 📦 코스페이스 게임 즐기기 - 제작되어 있는 코스페이스 방탈출 게임을 즐겨 봅시다. - 제작되어 있는 코스페이스 미로탈출 게임을 즐겨 봅시다. - 코스페이스로 만들어진 게임을 한 뒤, 소감 나누기 | 10' | ☞ 코스페이스 개발 게임 링크 ※ 사전에 연수 참가자들 계정을 생성하여 수업에 바로 참여할 수 있도록 준비한다. |
| 전개 | 📦 코스페이스 게임 분석하기 - 코스페이스로 제작된 방탈출 게임 요소 분석하기 - 방탈출 게임과 수업을 연결할 수 있는 방법 고민하기 - 코스페이스로 제작된 미로탈출 게임 요소 분석하기 - 미로탈출 게임과 수업을 연결할 수 있는 방법 고민하기 | 30' | ☞ Padlet 을 이용하여 각자 분석한 방탈출과 미로탈출 게임 요소를 작성할 수 있도록 한다. ※ 게임과 수업을 연결시킬 때 자세한 내용은 2차시에 진행할 예정이기 때문에 간단한 아이디어만 작성할 수 있도록 안내한다. |
| 정리 | 📦 코스페이스 게임 장,단점 이야기 나누기 - 코스페이스로 만든 게임의 장점과 단점 분석하기 - 장점과 단점 공유하고 발표하기 | 10' | ☞ Padlet을 이용하여 연수 참가자들의 의견을 수렴하여 기록할 수 있도록 한다. ※ 단점을 통해 수업 설계 중 고려해야 될 부분을 연계하여 설명한다. |
| 수업결과물 | - 코스페이스 분석 및 게임 장단점에 대한 의견 PADLET | | |




집합연수 교수학습지도안(2차시)

| 관련교과 | 전 교과 | 적용 학년 | 6학년 |
|---------|--|----------|--|
| 학습주제 | 코스페이스스 수업 설계하기 | 해당 차시 | 2/6 |
| 학습목표 | 1. 코스페이스스의 특징을 이해한다. 2. 코스페이스스의 특징과 수업 내용을 연결지어 수업을 설계한다. | | |
| 학습방법/모형 | <input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험 <input type="checkbox"/> 강의형 <input type="checkbox"/> (기타 :) | | |
| 학습단계 | 교수·학습 활동 | 시간 (50') | 자료(☞) 및 유의점(※) |
| 도입 | <p>📦 코스페이스스 특징 이해하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 코스페이스스 게임을 통해 알게 된 특징을 이해한다. ① 캐릭터나 사물에 정보(수업 내용)를 넣을 수 있다. ② 맵 제작을 활용하여 다양한 공간을 만들 수 있다. ③ 객관식 질문을 만들고 결과에 따라 다른 상황을 만들 수 있다. | 10' | ☞ 설명 PPT ※ 연수생들이 직접 경험한 내용을 발표하도록 하고, 그 내용을 정리하여 코스페이스스 게임의 특징을 정리한다. |
| 전개 | <p>📦 코스페이스스 수업 설계하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 강의실에 제공된 지도서를 활용하여, 각자가 원하는 과목의 내용과 정한다. - 원하는 과목과 내용을 정한 뒤, 코스페이스스와 연계하여 어떤 형태로 수업을 설계할지 정한다. - 내용과 형태를 정한 뒤에는 코스페이스스를 어떻게 구성할 것인지 지도안을 작성해본다. - 작성한 지도안은 Padlet에 공유한다. | 20' | ☞ 6학년 과목별 지도서 ※ 특정 과목과 연결짓지 않고, 각자 관심있는 과목의 수업 내용과 연결지를 수 있도록 안내한다. |
| 정리 | <p>📦 수업 설계 분석하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 각자가 작성한 수업 설계 지도안을 살펴본다. - 다른 사람이 작성한 수업 설계 지도안을 살펴보고, 각자의 생각을 이야기 나눈다. | 20' | ☞ Padlet을 이용하여 각자의 수업 설계를 공유한다. ※ 자신의 수업 뿐만아니라 다른 사람들의 수업을 살펴보고, 자신의 수업을 수정 및 보완한다. |
| 수업결과물 | - 각 연수생별 수업 설계 지도안 | | |




집합연수 교수학습지도안(3차시)

| 관련교과 | 전 교과 | 적용 학년 | 6학년 |
|---------|---|----------|---|
| 학습주제 | 코스페이스시스 맵 제작하기 | 해당 차시 | 3/6 |
| 학습목표 | 1. 코스페이스시스를 이용하여 수업에 알맞은 맵을 제작한다. | | |
| 학습방법/모형 | <input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험 <input type="checkbox"/> 강의형 <input type="checkbox"/> (기타 :) | | |
| 학습단계 | 교수·학습 활동 | 시간 (50') | 자료(☞) 및 유의점(※) |
| 도입 |  코스페이스시스 맵 구상도 그리기 - 각자 설계한 수업에 알맞은 맵 구상도를 그려 본다. - 맵 구상도에는 위에서 바라본 모습과 함께 배치할 캐릭터와 물건들을 간단하게 표시한다. | 10' | ☞ 맵 구상 학습지 ※ 맵 구상도는 간단한 내용만 작성할 수 있도록 하며, 크기나 모양을 코스페이스시스와 동일하게 설정하여 바로 적용가능하도록 안내한다. |
| 전개 |  코스페이스시스 맵 제작하기 - 코스페이스시스 맵 제작 기능을 활용하여 설계한 수업에 적합한 맵을 제작한다. ① 설계한 수업 내용에 적합한 배경을 선택한다. ② 만들기 기능을 이용하여 벽과 바닥을 제작한다. ③ 다양한 사물과 자연을 이용하여 맵 안을 자연스럽게 구성한다. | 30' | ☞ 설명 PPT ※ 맵을 처음부터 완성하기 보다는 배경, 벽, 바닥 정도를 먼저 완성하는 것을 목표로 한다. 그 뒤에 구체적인 표현은 코스페이스시스 게임을 제작하면서 추가할 수 있도록 안내한다. |
| 정리 |  제작한 맵 공유하기 - 다른 사람이 제작한 맵을 살펴보고, 잘 된 점을 참고하여 나의 맵을 수정한다. | 10' | ☞ Cospaces 및 노트북 ※ 다른 사람들의 맵을 살펴보고, 잘된 점을 적극적으로 반영하여 자신의 맵을 수정하도록 안내한다. |
| 수업결과물 | - 코스페이스시스 맵 제작 결과물 및 맵 구상도 | | |

집합연수 교수학습지도안(4~5차시)

| | | | |
|---------|---|-----------|--|
| 관련교과 | 실과 | 적용 학년 | 6학년 |
| 학습주제 | 코스페이스스 게임 제작하기 | 해당 차시 | 4~5/6 |
| 학습목표 | 1. 코스페이스스의 다양한 기능을 학습한다. 2. 코스페이스스를 이용하여 수업에 활용할 수 있는 게임을 제작한다. | | |
| 학습방법/모형 | <input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험 <input type="checkbox"/> 강의형 <input type="checkbox"/> (기타 :) | | |
| 학습단계 | 교수·학습 활동 | 시간 (100') | 자료(☞) 및 유의점(※) |
| 도입 |  코스페이스스 제작 툴 익히기 - 코스페이스스 게임을 제작하기 위한 툴 사용 방법을 익힌다. ① 캐릭터 및 사물 크기 및 위치 조정 ② 캐릭터 및 사물 애니메이션 기능 ③ 캐릭터 및 사물 문장 익히기 ④ 객관식 문항 만들기 ⑤ 코스페이스스 블록 코딩 | 10' | ☞ Cospaces 및 노트북 ※ 학습자들의 역량을 고려하여 객관식 문항 만들기 이후 내용에 대해서는 필요성과 습득력을 판단하여 설명한다. |
| 전개 |  코스페이스스 게임 제작하기 - 설계한 수업에 맞는 코스페이스스 게임을 제작한다. ① 게임 내 캐릭터 및 사물을 위치시킨다. ② 캐릭터 및 사물을 통해 수업 내용 중 학습해야 할 내용을 연결 짓는다. ③ 또는 객관식 문항 만들기를 통해 학습할 내용을 넣는다. ④ 코스페이스스 게임의 성공과 실패에 대해 설명하고 기능을 구현한다. | 70' | ☞ Cospaces 및 노트북 ※ 게임을 통한 학습이 이루어질 수 있도록 게임 내에 다양한 학습 요소를 배치할 수 있도록 하고, 객관식 문항 만들기 등을 통해 평가가 이루어질 수 있도록 지도한다. |
| 정리 |  코스페이스스 게임 수정하기 - 완성 시킨 코스페이스스를 작동시켜본다. - 게임을 진행해보며 어려가 있는 부분을 수정하고, 더 추가하고 싶은 내용을 수정한다. - 완성한 게임은 친구들에게 공유한다. | 20' | ☞ Cospaces 및 노트북 ※ 게임이 완성되면 교사에게 확인을 받고, 어떤 오류가 있는지 피드백을 받드시 받을 수 있도록 한다. |
| 수업결과물 | - 코스페이스스 게임 결과물 | | |

집합연수 교수학습지도안(6차시)

| | | | |
|---------|---|----------|--|
| 관련교과 | 전 교과 | 적용 학년 | 6학년 |
| 학습주제 | 코스페이스시스 게임 결과물 발표 | 해당 차시 | 6/6 |
| 학습목표 | 1. 제작한 코스페이스시스 게임을 공유하고, 발표한다. | | |
| 학습방법/모형 | <input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험 <input type="checkbox"/> 강의형 <input type="checkbox"/> (기타 :) | | |
| 학습단계 | 교수·학습 활동 | 시간 (50') | 자료(☞) 및 유의점(※) |
| 도입 |  게임 제작 발표하기 - 각자 만든 게임에 대해서 간략하게 설명한다. - 게임을 만들게 된 이유와 게임을 어떻게 구성하였는지 설명한다. | 10' | ☞ Cospaces 및 노트북 ※ 전개 단계에서 다른 사람들이 직접 게임을 체험해 볼 수 있도록 너무 자세히 게임에 대해서 설명하지 않도록 한다. |
| 전개 |  코스페이스시스 게임 공유 및 체험하기 - 다른 사람들이 제작한 코스페이스시스 게임을 체험한다. - 다른 사람들의 게임을 체험하며, 각 게임별로 장점과 부족한 부분에 대해서 Padlet에 작성한다. - 다른 사람들의 게임이 내 게임과는 어떤 차이점이 있는지 생각해본다. | 20' | ☞ Cospaces 및 노트북 ※ 자유롭게 의견을 나누기 위해 Padlet을 익명 게시판으로 만든다. ※ 게임을 성공시키는 것이 목표가 아니라 체험해 보는 것을 목표로 하여 시간이 너무 오래 걸리지 않도록 한다. |
| 정리 |  Cospaces 게임 최종 수정하기 - 다른 사람들이 한 피드백 내용을 바탕으로 수정 가능한 내용을 수정하여 코스페이스시스 게임을 최종적으로 마무리한다. | 10' | ☞ Cospaces 및 노트북 ※ 최종 수정 내용은 너무 많은 내용을 수정하려고 하지 말고, 복잡하거나 어려운 내용은 다음 프로그램을 제작할 때 참고할 수 있도록 안내한다. |
| 수업결과물 | - Cospaces 게임 최종 결과물 및 각 게임별 분석 Padlet | | |