








집합연수 교수학습지도안(1~3차시)

관련교과	실과, 체육, 국어		적용 학년	4~6학년
학습주제	미래학교에서의 e스포츠		해당 차시	1~3/6
학습목표	1. 미래학교와 e스포츠를 통한 학교현장의 변화를 대처할 수 있다. 2. e스포츠와 인공지능의 결합을 통한 교실의 변화를 예측하고 대처할 수 있다.			
학습방법/모형	<input type="checkbox"/> 실습·체험 <input checked="" type="checkbox"/> 강의형 <input type="checkbox"/> (기타 :)			
학습단계	교수·학습 활동	시간 (180')	자료(☞) 및 유의점(※)	
도입	<p>📦 미래학교 살펴보기</p> <ul style="list-style-type: none"> -미래학교에 대해 예상해 보기 -미래학교의 모습 살펴보기 -2025미래학교는 어떻게 변화할까를 통해 얻을 수 있는 시사점 나누기 	30'	☞KEDI미래학교(유초등) EBS다큐프레임-디지털네이티브의 학교를 열다 ※미래학교의 모습은 먼 미래가 아닌 현재 진행중인 변화의 과정임을 인식하도록 한다.	
전개	<p>📦 미래학교로 발전하는 학교현장</p> <ul style="list-style-type: none"> -디지털네이티브의 학교를 통한 교실의 변화 나누기 <p>📦 게임으로 발전하는 학교현장</p> <ul style="list-style-type: none"> -게임을 통한 학교현장의 변화 나누기 <p>📦 e스포츠를 통해 발전하는 학교현장</p> <ul style="list-style-type: none"> -e스포츠를 통한 학교와 교실의 변화 나누기 <p>📦 e스포츠와 인공지능의 접목을 통해 발전하는 학교현장</p> <ul style="list-style-type: none"> -e스포츠와 인공지능의 접목을 통한 미래교육의 발전방향 살펴보기 	120'	※월드카페의 기법을 통해 교사들의 직접 발전방향을 찾아보고 예측하며 대비책을 찾아가도록 한다.	
정리	<p>📦 e스포츠를 수업에 적용하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - e스포츠를 다양한 교과와 영역에서 수업으로 이끌기 위한 아이디어 나누기 	30'	☞패들렛	
수업결과물	e스포츠의 수업 적용 모델			

집합연수 교수학습지도안(4~6차시)

관련교과	실과, 체육, 국어		적용 학년	4~6학년
학습주제	e스포츠가 만들어가는 미래학교		해당 차시	4~6/6
학습목표	1. e스포츠를 통한 도전과 즐거움을 만드는 미래학교 모델을 제시할 수 있다. 2. 학교와 교실에서 다양한 e스포츠대회를 운영할 수 있다.			
학습방법/모형	<input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험 <input type="checkbox"/> 강의형 <input type="checkbox"/> (기타 :)			
학습단계	교수·학습 활동	시간 (180')	자료(☞) 및 유의점(※)	
도입	<ul style="list-style-type: none">  학교에서의 e스포츠 살펴보기 <ul style="list-style-type: none"> - 학교구성원이 생각하는 e스포츠의 관점 차이 비교하기 - 학교 및 교실에서 e스포츠의 접목 사례 나누기 	30'	☞ 게임에 대한 연령별 인식조사자료 ※ e스포츠를 오락으로 여기고 교육적 요소를 고려하지 못하고 있는 점을 찾아보게 한다.	
전개	<ul style="list-style-type: none">  학교와 학생이 모두 행복한 e스포츠 <ul style="list-style-type: none"> - e스포츠를 통해 즐거운 학교를 만들어가는 사례 살펴보기 및 사례 나누기  e스포츠와 디지털 시민의식 <ul style="list-style-type: none"> - e스포츠에서 디지털 시민의식이란? - 디지털 시민의식을 구현방안 살펴보기  e스포츠와 웰빙게임 <ul style="list-style-type: none"> - e스포츠에서 웰빙게임란? - 웰빙게임을 실천방법 알아보기  학교와 교실에서의 e스포츠대회 운영하기 <ul style="list-style-type: none"> - e스포츠대회 운영 사례 나누기 - e스포츠대회 개최하기 	120'	☞ 패들렛, 스마트폰, 테블릿 ※ 간단한 온라인 게임을 바탕으로 e스포츠대회를 참가하도록 하고 이를 통해 학교와 교실에서 실천하기 위한 아이디어를 찾아보게 한다.	
정리	<ul style="list-style-type: none">  e스포츠대회 아이디어 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - e스포츠대회 참가평 나누기 - e스포츠대회 운영을 위한 아이디어 나누기  연수 참가 소감 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 교실과 학교에서 접목 아이디어 공유방법 나누기 	30'	☞ 스마트폰, 노트북	
수업결과물	학교와 교실에서 e스포츠 운영 모델			