

집합연수 교수학습지도안(1차시)

관련교과	실과 및 창의적체험활동	적용 학년	3~6학년
학습주제	4차 산업혁명과 게이미피케이션의 이해	해당 차시	1/6
학습목표	1. 4차 산업혁명 시대에 중요한 것이 무엇인지 알 수 있다. 2. 게이미피케이션이 무엇인지 알 수 있다.		
학습방법/모형	<input type="checkbox"/> 실습·체험 <input checked="" type="checkbox"/> 강의형 <input type="checkbox"/> (기타 :)		
학습단계	교수·학습 활동	시간 (40')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	<p>📦 4차 산업혁명 시대를 대표하는 모습 떠올리기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 로봇, 인공지능, 사물인터넷 등 다양한 4차 산업혁명 시대의 모습 떠올리고 발표하기 <p>📦 학교와 4차 산업혁명 연관짓기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 학교와 4차 산업혁명을 연관성이 있을지 떠올리고 변화가능한 학교의 모습을 나누어 봅시다. - 4차 산업혁명 시대에 살아갈 아이들에게 필요한 역량 떠올리기 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px; text-align: center;"> 4차 산업혁명 시대에 게이미피케이션이 가지는 중요성에 대해 알 수 있다. </div>	5'	☞강의용 PPT ※4차 산업혁명 시대에 대한 내용을 교수자료 하여금 먼저 나오지 않도록 유의하며 발문한다.
전개	<p>📦 구글의 사례를 바탕으로 4차 산업혁명 이해하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 구글의 인공지능 알파고 사례를 바탕으로 인간을 넘어서는 인공지능 이해하기 - 구글이 다양한 분야에서 시도하고 있는 4차 산업혁명의 사례 알기 <p>📦 테슬라의 사례로 4차 산업혁명 이해하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 테슬라의 창업주 엘론 머스크의 사례 알기 - '뉴런 링크'의 사례를 바탕으로 미래 사회 이해하기 - 4차 산업혁명 시대에 살아갈 학생들에게 중요한 역량 및 역할 떠올리기 <p>📦 미래 교육에 게이미피케이션의 역할 이해하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 놀이, 게임, 게이미피케이션의 차이 이해하기 - 사회와 학교 교육에서 게이미피케이션의 적용 사례 떠올리기 - 게이미피케이션의 활용 사례 및 아이디어 정리하기 	35'	☞강의용 PPT, 패들렛 ※4차 산업혁명 시대에 대한 내용을 교수자료 하여금 먼저 나오지 않도록 유의하며 발문한다. ※구글 및 테슬라 이외의 사례에 대해서도 이야기 나눌 수 있도록 유도한다. ※발표한 내용이 교실 속 게이미피케이션 사례가 아니더라도 적절한 피드백을 제공한다.
정리	<p>📦 놀이교육과 게이미피케이션의 차이 정리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 학교 교육 현장에서 단순 놀이를 통한 흥미와 동기 유발이 아닌 교육적 접근으로서의 게이미피케이션을 이해하고 활용 방안 정리하기 - 발표를 통해 자신이 알게 된 내용을 정교화하기 <p>📦 차시 예고</p> <ul style="list-style-type: none"> - 미래교육과 게이미피케이션을 연계한 다양한 교육 사례에 대해 알고 실습 안내하기 	5'	☞강의용 PPT, 패들렛 ※경험한 것, 알게된 것, 느낀 것, 하고 싶은 것을 바탕으로 이번 차시에 배운 내용을 정리하고 정교화할 수 있도록 안내한다.
수업결과물	1. 미래 교육을 위해 학생들이 갖추어야 할 역량 및 교사의 역할 정리하기 2. 놀이교육과 게이미피케이션의 차이 정리하기 3. 교육 게이미피케이션의 다양한 아이디어 정리하기		

집합연수 교수학습지도안(2차시)

관련교과	실과 및 창의적체험활동	적용 학년	3~6학년
학습주제	언플러그드 보드게임으로 SW사고력 더하기	해당 차시	2/6
학습목표	1. 절차적 사고력 및 컴퓨팅 사고력의 중요성을 이해할 수 있다. 2. 언플러그드 보드게임을 스스로 할 수 있다.		
학습방법/모형	<input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험 <input type="checkbox"/> 강의형 <input type="checkbox"/> (기타 :)		
학습단계	교수·학습 활동	시간 (40')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	<p>📦 ‘언플러그드’가 무엇인지 알기</p> <ul style="list-style-type: none"> - SW교육에서 언플러그드가 무엇을 의미하는지, 학교 교육에서 왜 필요한지 알기 - 교육 현장에서 언플러그드 교육의 필요성 및 사례 공유하기 <p>📦 절차적 사고력 및 컴퓨팅 사고력의 중요성 알기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 절차적 사고력과 컴퓨팅 사고력이 어떤 의미인지 떠올리고 나누어보기 - 절차적 사고력과 컴퓨팅 사고력을 기를 수 있는 방법 발표하기 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p style="color: blue; text-align: center;">절차적 사고력의 중요성을 알고 이를 기를 수 있는 보드게임의 플레이 방법을 설명할 줄 안다.</p> </div>	5'	<p>☞강의용 PPT</p> <p>※절차적 사고력과 컴퓨팅 사고력에 대한 용어의 정의, 교육적 의미와 가치에 대해 내제화할 수 있도록 지도한다.</p> <p>※강의에서 제시하는 보드게임 외에 절차적 사고력을 강화할 수 있는 다양한 방안에 대해 개방적으로 수용한다.</p>
전개	<p>📦 보드게임 <밀어서 충전완료> 활용법 익히기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 보드게임 <밀어서 충전완료> 플레이 해보고 학생 지도 방안 익히기 - 보드게임 <밀어서 충전완료>를 바탕으로 절차적 사고력 촉진 방법 익히기 <p>📦 보드게임 <레이어스> 활용법 익히기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 보드게임 <레이어스> 플레이 해보고 학생 지도 방안 익히기 - 보드게임 <레이어스>를 바탕으로 절차적 사고력 촉진 방법 익히기 	35'	<p>☞강의용 PPT, 보드게임 <밀어서 충전완료>, <레이어스>, <폴드잇> 및 워크시트 등</p> <p>※보드게임 <밀어서 충전완료>, <레이어스>를 어떤 방법으로 재해석하여 절차적 사고력을 촉진시킬 수 있을지 고민할 수 있도록 유도한다.</p>
정리	<p>📦 배운 내용 정리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 배운 보드게임을 학급 또는 동아리에서 활용한다면 어떻게 활용할 수 있을지 아이디어 정리하기 - 경알느하 발표를 통해 자신이 알게 된 내용을 정교화하기 <p>📦 차시 예고</p> <ul style="list-style-type: none"> - 협력형 보드게임으로 학급 다지기에 대한 다양한 교육 사례에 대해 알고 실습 안내하기 	5'	<p>☞강의용 PPT</p> <p>※1회성 강의 수강으로 휘발되지 않도록 지속적인 관심과 실천을 유도한다.</p>
수업결과물	1. 언플러그드 보드게임 활용 아이디어 2. 배운 보드게임과 교과 접목 아이디어		

집합연수 교수학습지도안(3차시)

관련교과	창의적체험활동		적용 학년	3~6학년
학습주제	협력형 보드게임으로 학급다지기		해당 차시	3/6
학습목표	1. 협력형 보드게임의 플레이 방법을 이해하고 플레이할 수 있다. 2. 협력의 가치와 의사소통의 중요성을 이해할 수 있다.			
학습방법/모형	<input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험 <input type="checkbox"/> 강의형 <input type="checkbox"/> (기타 :)			
학습단계	교수·학습 활동	시간 (40')	자료(☞) 및 유의점(※)	
도입	<p>📦 학급에서 협력이 일어나지 않는다면?</p> <ul style="list-style-type: none"> - 학급에서 협력이 일어나지 않는 경우 예상되는 모습에 대해 떠올리기 - 협력이 일어나지 않아 힘들었던 경험 공유하기 - 협력이 일어나지 않은 이유 분석하기 - 학급운영에 있어 협력의 가치와 중요성 나누기 <p style="border: 1px solid black; padding: 2px; color: blue; font-weight: bold;">절차적 사고력의 중요성을 알고 이를 기를 수 있는 보드게임의 플레이 방법을 설명할줄 안다.</p>	5'	☞강의용 PPT ※협력의 경험을 자연스럽게 나눌 수 있는 분위기를 형성하기	
전개	<p>📦 다양한 보드게임의 협력적 플레이 방안 탐구</p> <ul style="list-style-type: none"> - 기존의 경쟁형 보드게임의 경쟁적 요소 분석 - 경쟁적 요소 대신 협력적 요소를 대체하여 보드게임의 플레이 방법 변형하기 <p>📦 보드게임 <하나비> 활용법 익히기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 보드게임 <하나비> 플레이 해보고 학생 지도 방안 익히기 - 보드게임 <하나비>를 바탕으로 학급 내 협력적 아이디어 구상하기 	35'	☞강의용 PPT, 보드게임<하나비> 등 ※기존의 게임은 대부분 경쟁형으로 만들어져 있어 게임을 플레이하다 보면 자연스럽게 상대방을 이기는 것에 몰두하게 됨. 이를 협력의 가치로 이끌어내기 위한 다양한 사례에 대해 알고 <하나비>를 플레이하기	
정리	<p>📦 배운 내용 정리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 배운 보드 게임을 학급 또는 동아리에서 활용할 수 있을지 아이디어 정리하기 - 경알느하 발표를 통해 자신이 알게 된 내용을 정교화하기 <p>📦 차시 예고</p> <ul style="list-style-type: none"> - MAKER와 함께하는 보드게임에 대한 다양한 교육 사례에 대해 알고 실습 안내하기 	5'	☞강의용 PPT ※1회성 강의 수강으로 휘발되지 않도록 지속적인 관심과 실천을 유도한다.	
수업결과물	1. 기존에 자신이 알고 있던 보드 게임을 협력형으로 바꾸기 위한 아이디어			

집합연수 교수학습지도안(4차시)

관련교과	국어, 실과, 창의적체험활동	적용 학년	3~6학년
학습주제	MAKER와 함께하는 보드게임	해당 차시	4/6
학습목표	1. MKER 교육이 무엇인지 알고 중요성을 이해할 수 있다. 2. 보드게임과 연계한 MAKER 활동의 사례를 계획할 수 있다.		
학습방법/모형	<input type="checkbox"/> 실습·체험 <input checked="" type="checkbox"/> 강의형 <input type="checkbox"/> (기타 :)		
학습단계	교수·학습 활동	시간 (40')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	<p>📦 MAKER 교육에 대한 경알느하 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> - MAKER 교육에 대해 자신이 경험한 것, 알고 있는 것, 느꼈던 것, 하고 싶은 것 등에 대해 모둠 내에서 자유롭게 이야기하고 정리하기 - 학교 교육 현장에서 MAKER 교육의 중요성과 가치 나누기 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin-top: 10px;"> MAKER 교육의 중요성을 알고 게이미피케이션과 연계하여 설계할 수 있다. </div>	5'	<p>☞강의용 PPT</p> <p>※MAKER 교육에 대해 잘 알지 못하더라도 공감할 수 있도록 예시 사례를 다양하게 제시한다.</p>
전개	<p>📦 MAKER와 게이미피케이션의 연계 사례 탐구</p> <ul style="list-style-type: none"> - 단순 보드게임을 플레이하는 것에서 벗어나 교과와 MAKER 교육, 게이미피케이션이 어떻게 연계되고 실시되고 있는지 사례를 탐구하기 <p>📦 MAKER 교육(3D펜) 실습하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3D펜을 활용하여 나만의 말, 나만의 맵, 나만의 기물 등을 만들어 커스터마이징 해보기 <p>📦 커스터마이징한 기물을 활용하여 보드게임 <치킨차차> 실습하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 보드게임 <치킨차차>의 기물을 직접 커스터마이징하여 게임의 몰입도 등을 확인하는 플레이 해보기 	35'	<p>☞강의용 PPT, 3D펜, 보드게임 <치킨차차> 등</p> <p>※3D펜을 활용할 때 화상 등의 위험이 있으므로 사용시 유의사항을 철저히 안내하고, 호흡기가 3D펜에 너무 가깝게 가지 않도록 지도한다.</p> <p>※주어진 시간 내 자신의 말을 커스터마이징 못하더라도 기존의 말을 활용하여 게임에 참여하도록 한다.</p>
정리	<p>📦 배운 내용 정리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 배운 보드게임을 학급 또는 동아리에서 활용한다면 어떻게 활용할 수 있을지 아이디어 정리하기 - 경알느하 발표를 통해 자신이 알게 된 내용을 정교화하기 <p>📦 차시 예고</p> <ul style="list-style-type: none"> - 그림책과 연계한 게이미피케이션 프로그램 계획에 대한 다양한 교육 사례에 대해 알고 실습 안내하기 	5'	<p>☞강의용 PPT</p> <p>※1회성 강의 수강으로 휘발되지 않도록 지속적인 관심과 실천을 유도한다.</p>
수업결과물	1. 커스터마이징한 자신만의 말 2. 메이커 교육과 게이미피케이션을 연계 가능한 수업 아이디어		

집합연수 교수학습지도안(5차시)

관련교과	국어 및 창의적체험활동	적용 학년	3~6학년
학습주제	그림책과 연계한 게이미피케이션 프로그램 계획	해당 차시	5/6
학습목표	1. 그림책과 보드게임 등 게이미피케이션의 연계 사례에 대해 이해할 수 있다. 2. 자신만의 프로그램을 계획할 수 있다.		
학습방법/모형	<input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험 <input type="checkbox"/> 강의형 <input type="checkbox"/> (기타 :)		
학습단계	교수·학습 활동	시간 (40')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	<p>📖 그림책을 읽어본 경험 떠올리기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 그림책을 마지막으로 읽어본 경험 떠올리고 나누기 - 교실에서 그림책이 가지는 효과는 무엇인지 생각 발표하기 - 그림책과 게이미피케이션을 어떻게 연계할 수 있을지 떠올려보기 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px; text-align: center;"> <p>그림책의 효과를 알고 보드게임 등 게이미피케이션의 연계하여 자신만의 프로그램을 계획할 수 있다.</p> </div>	5'	<p>☞강의용 PPT</p> <p>※그림책을 학생들에게 읽어주거나 함께 읽어본 경험이 없더라도 자신이 마지막으로 그림책을 접해본 것은 언제인지, 그때 감정 등은 어떠했는지 떠올려볼 수 있도록 지도한다.</p>
전개	<p>📖 그림책을 읽는 다양한 방법 소개하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 그림책을 읽는 방법 중 돌아가며 읽기, 역할을 정해 읽기, 전체 읽기 등 다양한 읽기 전략에 대해 소개하기 - 교사가 그림책을 직접 읽어줄 때 유의사항 알기 <p>📖 그림책과 보드게임 <와글와글 발골단> 연계 사례 알고 플레이 해보기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 그림책 <공룡 화석이 말해요>와 보드게임 <와글와글 발골단>의 4학년 1학기 과학 지층과 화석 단위 연계 사례 알기 - 보드게임 <와글와글 발골단> 플레이 방법 익히고 실습해보기 	35'	<p>☞강의용 PPT, 그림책 <공룡 화석이 말해요>, 보드게임 <와글와글 발골단> 등</p> <p>※단순히 그림책과 보드게임을 연계하는 것이 아니라 성취기준에 근거하여 각 학년과 교과에 적합한 그림책을 선정하는 것이 핵심임을 주지시킨다.</p>
정리	<p>📖 배운 내용 정리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 배운 보드게임을 학급 또는 동아리에서 활용할 수 있다면 어떻게 활용할 수 있을지 아이디어 정리하기 - 경알느하 발표를 통해 자신이 알게 된 내용을 정교화하기 <p>📖 차시 예고</p> <ul style="list-style-type: none"> - 구글 도구를 활용한 게이미피케이션 활동 제작에 대한 다양한 교육 사례에 대해 알고 실습 안내하기 	5'	<p>☞강의용 PPT</p> <p>※1회성 강의 수강으로 휘발되지 않도록 지속적인 관심과 실천을 유도한다.</p>
수업결과물	1. 학년 및 교과의 성취기준에 근거한 그림책과 보드게임 연계 아이디어		

집합연수 교수학습지도안(6차시)

관련교과	실과 및 창의적체험활동	적용 학년	3~6학년
학습주제	구글 도구를 활용한 게이미피케이션 활동 제작	해당 차시	6/6
학습목표	1. 구글 도구를 활용한 게이미피케이션 사례를 이해할 수 있다. 2. 다양한 구글 도구를 활용하여 게이미피케이션 활동을 구상할 수 있다.		
학습방법/모형	<input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험 <input type="checkbox"/> 강의형 <input type="checkbox"/> (기타 :)		
학습단계	교수·학습 활동	시간 (40')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	<p>📦 알고 있는 또는 활용해본 구글 도구 발표하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 수업 또는 개인적으로 활용해보거나 알고 있는 구글 도구 떠올리고 발표하기 - 구글 도구를 사용할 때 좋았던 점, 불편했던 점 나누고 정리하기 - 게이미피케이션과 구글 도구의 연계 아이디어 발표하기 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px; text-align: center;"> 다양한 구글 도구를 활용하여 게이미피케이션 활동을 구상하기 </div>	5'	☞강의용 PPT, 실습에 활용할 구글 도구 ※구글 도구뿐만 아니라 MS OFFICE 등 다양한 에듀테크에 대한 답변도 열어두고 활동을 진행한다.
전개	<p>📦 구글 <JAM BOARD>를 활용한 게이미피케이션 연계</p> <ul style="list-style-type: none"> - 보드게임 <스트림스>, <스크리블 타임> 등 구글 <JAM BOARD>와 연계한 사례를 알고 실습해보기 - 구글 <JAM BOARD>를 활용한 다양한 게이미피케이션 아이디어 떠올리고 나누기 <p>📦 <GOOGLE SITE>를 활용한 게이미피케이션 연계</p> <ul style="list-style-type: none"> - <GOOGLE SITE>를 바탕으로 만든 온라인 방탈출 프로그램을 알고 체험해보기 - <GOOGLE SITE>를 활용한 다양한 게이미피케이션 아이디어 떠올리고 나누기 	35'	☞강의용 PPT, 크롬북 ※구글 <JAM BOARD> 활용 시 익명성의 부정적인 사례를 알고 사용 시 유의사항 안내하기 ※<GOOGLE SITE>의 사용법 익힐 때 저작권에 유의할 것을 당부하기
정리	<p>📦 배운 내용 정리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 배운 보드게임을 학급 또는 동아리에서 활용한다면 어떻게 활용할 수 있을지 아이디어 정리하기 - 6차시 동안 배운 내용을 경알느하 발표를 통해 정교화하기 	5'	☞강의용 PPT ※1회성 강의 수강으로 휘발되지 않도록 지속적인 관심과 실천을 유도한다.
수업결과물	1. 구글 <JAM BOARD>를 활용한 게이미피케이션 적용 아이디어 2. <GOOGLE SITE>를 바탕으로 나만의 온라인 방탈출 제작 아이디어		