




















집합연수 교수학습지도안(1차시)

관련교과	실과 및 창의적체험활동	적용 학년	4~6
학습주제	게임리터러시 소개 및 이해	해당 차시	1/6
학습목표	1. 게임리터러시에 대해 이해한다. 2. 우리나라 게임산업현황에 대해 안다.		
학습방법/모형	<input type="checkbox"/> 실습·체험 <input checked="" type="checkbox"/> 강의형 <input type="checkbox"/> (기타 :)		
학습단계	교수·학습 활동	시간 (50')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	<p> 동기유발</p> <ul style="list-style-type: none"> - 게임리터러시를 들어본 적이 있나요? - e-sport에 대해 들어본 적이 있나요? - K/DA 팝스타 유튜브 듣기 	5	<p>☞PPT</p> <p>※e-sport에 대해 경험했던 기억을 상기시킨다.</p>
전개	<p> e-sport의 의미와 현황</p> <ul style="list-style-type: none"> - e-sport의 역사와 현황에 대해 소개한다. <p> 대한민국 게임산업의 위치</p> <ul style="list-style-type: none"> - 전체 게임 이용률을 토대로 설명한다. <p> 게임리터러시의 의미</p> <ul style="list-style-type: none"> - 게임리터러시의 의미에 대해 이야기한다. - 게이미피케이션에 대해 소개한다. 	40'	<p>☞PPT</p> <p>※강의형이므로 자칫 지루해질 수 있는 만큼 다양한 영상을 통해 수업을 진행하도록 한다.</p>
정리	<p> e-sport와 게임 리터러시의 의미 이해</p> <ul style="list-style-type: none"> - 용어들을 잘 이해했는지 질문한다. <p> 수업후 느낀점 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 느낀 점을 이야기해봅시다. <p> 차시예고</p> <ul style="list-style-type: none"> - 다음 시간 소개하기 	5'	☞PPT
수업결과물	e-sport 및 게임 리터러시에 대한 이해		







집합연수 교수학습지도안(2차시)

관련교과	실과 및 창의적체험활동	적용 학년	4~6
학습주제	AI기반 게임 이해	해당 차시	2/6
학습목표	1. AI기반 게임을 실습하고 활용할 수 있다.		
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> 동기유발</p> <ul style="list-style-type: none"> - 코딩교육을 해본 경험이 있나요? - 코딩관련 게임을 해본 경험이 있나요? 	5'	☞PPT
전개	<p> AI기반 게임 소개1</p> <ul style="list-style-type: none"> - 라이트봇(Light Bot)을 해본다. - 총 6단계까지 완료해보도록 한다. <p> AI기반 게임 소개2</p> <ul style="list-style-type: none"> - 구글코딩(50주년 기념 코딩)을 해본다. - 모든 단계를 최소 블록을 이용해보도록 한다. 	40'	☞PPT, 개인별PC ※ 코딩게임을 어려워하면 중간중간 정답을 공개해 진도가 나갈 수 있도록 한다.
정리	<p> AI기반 게임 소감이야기하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 게임을 어떻게 수업에 활용할지 이야기한다. <p> 수업후 느낀점 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 느낀 점을 이야기해봅시다. <p> 차시예고</p> <ul style="list-style-type: none"> - 다음 시간 소개하기 	5'	※ 코딩게임을 수업에 어떻게 적용할지에 대해 생각을 나눠보도록 유도한다.
수업결과물			






집합연수 교수학습지도안(3차시)

관련교과	실과 및 창의적체험활동	적용 학년	4~6
학습주제	AI기반 게임이해	해당 차시	3/6
학습목표	1. AI기반 게임을 실습하고 활용할 수 있다.		
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> 동기유발</p> <ul style="list-style-type: none"> - 라이트봇, 구글코딩의 정답들을 공개한다. 	5'	☞PPT
전개	<p> AI기반 게임 소개3(언플러그드 활동)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 네모로직을 해본다. - 경합을 하여 네모로직 순서를 뽑는다. <p> AI기반 게임 소개4(언플러그드 활동)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 스트림스를 해본다. - 게임을 하며 게임 규칙을 이해한다. 	40'	☞PPT, 개인별PC ※ 언플러그드 활동이므로 선생님들간에 흥미를 위해 대결을 펼치도록 한다.
정리	<p> AI기반 게임 소감이야기하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 게임을 어떻게 수업에 활용할지 이야기한다. <p> 수업후 느낀점 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 느낀 점을 이야기해봅시다. <p> 차시예고</p> <ul style="list-style-type: none"> - 다음 시간 소개하기 	5'	※ 대결을 펼친 후에 승리한 선생님께 선물을 드리도록 한다.
수업결과물			






집합연수 교수학습지도안(4차시)

관련교과	실과 및 창의적체험활동	적용 학년	4~6
학습주제	한국게임산업의 구체적 현황과 미래를 안다.	해당 차시	4/6
학습목표	1. 한국게임산업의 구체적 현황과 미래를 안다.		
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> 동기유발</p> <ul style="list-style-type: none"> - 한국게임산업에 대해 들어본 적이 있나요? - 한국게임산업의 위치에 대해 알고 있나요? 	5	<p>☞PPT</p> <p>※지난시간에 배웠던 내용에 대해 이야기해본다.</p>
전개	<p> 2020년 국내 게임 시장 분야별 비중</p> <ul style="list-style-type: none"> - 게임 시장 분야별 비중 <p> 국내 게임 산업 노동환경</p> <ul style="list-style-type: none"> - 정규직 및 비정규직 환경 <p> 국내 게임 산업의 미래</p> <ul style="list-style-type: none"> - 올림픽에서의 게임 위상 - 산업현장에서의 게임 매출액 	40'	<p>☞PPT</p> <p>※강의형이므로 자칫 지루해질 수 있는 만큼 다양한 영상을 통해 수업을 진행하도록 한다.</p>
정리	<p> 수업후 느낀점 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 느낀 점을 이야기해봅시다. <p> 차시예고</p> <ul style="list-style-type: none"> - 다음 시간 소개하기 	5'	☞PPT
수업결과물			

집합연수 교수학습지도안(5차시)

관련교과	실과 및 창의적체험활동	적용 학년	4~6
학습주제	AI기반 교육용 프로그램 소개1	해당 차시	5/6
학습목표	1. AI기반 프로그램을 이해하고 수업에 활용한다.		
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> 동기유발</p> <ul style="list-style-type: none"> - AI기반 교육용 프로그램을 사용한 적이 있나요? - AI가 수업을 대신해준다면? 	5'	☞PPT
전개	<p> AI기반 교육용 게임 소개(3가지)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 퀵드로우, 오토드로우, 두들바흐를 해본다. - 개인별PC에서 활동하도록 한다. <p> 만든 작품 공유하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 퀵드로우, 오토드로우, 두들바흐로 만든 작품 중 마음에 드는 1가지씩 발표해보도록 한다. 	40'	☞PPT, 개인별PC ※ 개인별PC로 활동을 충분히 하도록 시간을 제공한다.
정리	<p> 수업후 느낀점 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 느낀 점을 이야기해봅시다. <p> 차시예고</p> <ul style="list-style-type: none"> - 다음 시간 소개하기 	5'	☞PPT
수업결과물			

집합연수 교수학습지도안(6차시)

관련교과	실과 및 창의적체험활동		적용 학년	4~6
학습주제	AI기반 교육용 프로그램 소개2		해당 차시	6/6
학습목표	1. AI기반 프로그램을 이해하고 수업에 활용한다.			
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> 동기유발</p> <ul style="list-style-type: none"> - 지난시간에 배웠던 AI프로그램이 유용했나요? 	5'	☞PPT	
전개	<p> AI기반 교육용 게임 소개(2가지)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 블롭오페라, 블록리게임 <p> 만든 작품 공유하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 블롭오페라, 블록리게임을 하고 패들렛에 자기의 결과물 올리기 	40'	☞PPT, 개인별PC ※ 개인별PC로 활동을 충분히 하도록 시간을 제공한다.	
정리	<p> 수업후 느낀점 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 느낀 점을 이야기해봅시다. <p> 차시예고</p> <ul style="list-style-type: none"> - 다음 시간 소개하기 	5'	☞PPT	
수업결과물				