













집합연수 교수학습지도안(1차시)			
관련교과	실과, 사회, 수학, 과학 등 초등 전교과	적용 학년	1-6학년
학습주제	게임에 문화를 더하기 게임리터러시와 만나기	해당 차시	1/6
학습목표	1. 게임 문화 교육의 내용에 대해서 설명할 수 있다. 2. 게임리터러시에 대해서 이해 할 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> '너도나도'게임으로 알아보는 우리들의 게임 지수</p> <ul style="list-style-type: none"> - 선생님들께서 게임하면 떠오르는 단어를 10가지 적어주세요. - 너도나도 게임 워크시트에 적어주세요 	10'	<p>☞ 너도나도 게임 워크지</p> <p>※ 연수생들의 다양한 의견을 게임을 통해 알아본다</p>
전개	<p> 게임에 문화를 더하다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 게임은 놀이(아기부터 할아버지까지) - 게임은 사회(세상 속의 법칙을 배우는) - 게임은 문화(가치와 정체성이 드러나는) - 게임은 산업(즐거움을 위한 창의적 생산자) - 게임은 소통(자녀, 건강한 아동, 청소년의 성장) - 게임은 동반자(건강한 실버를 위한) <p> 게임리터러시와 만나다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 연수생들이 생각하는 게임리터러시는? - 나에게 게임리터러시는 "000"이다. 	40'	<p>☞ https://www.kocca.kr/koccca/main.do 한국콘텐츠진흥원 "게임이해하기"</p> <p>☞ 감정카드, 이젤 포스트잇</p> <p>※ 각 모듈별로 게임 리터러시에 대한 생각을 감정카드와 포스트잇을 활용해서 알아본다</p>
정리	<p> 본 연수에 대한 안내와 기대감 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 게임리터러시를 활용한 학급운영과 수업 대백과 - 신비의 땅 게임 소개 - 전체 연수에 대한 소개와 기대감 나누기 	10'	
수업결과물	각 모듈별 게임리터러시 나눔자료		





집합연수 교수학습지도안(2차시)

관련교과	실과, 사회, 수학, 과학 등 초등 전교과	적용 학년	1-6학년
학습주제	게임과 친해지기	해당 차시	2/6
학습목표	1. 카트라이더 게임을 수업에 활용할 수 있다. 2. Code.org를 수업에 활용할 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	 학생들이 좋아하는 게임 이야기 나누기 - 선생님들 자주 하시는 게임은? - 선생님들이 생각하는 좋은 게임은? - 카트라이더 게임에 대한 소개	10'	☞ 카트라이더 게임 설치 ※ 게임을 친해 질수 있는 기회를 제공한다.
전개	 카트라이더 러쉬플러스 게임하기 - 모듈별로 카트라이더 게임 설치 및 연습 - 전체 모듈별 대항전 실시 - 이긴 모듈별 카트라이더 대회 실시 - 소감 및 교실 활용방안 나누기  Code.org 탐험하기 - 컴퓨터와 친해지기(순차구조, 반복구조) - 컴퓨터와 대화하기(조건, 디버깅) - 나도 게임 제작자 - 수업에서 활용가능한 코딩교육 나누기	40'	☞ https://www.kocca.kr/koccca/main.do 한국콘텐츠진흥원 “게임으로 배우는 코딩” ☞ https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nexon.kart ※ 실제 실습을 통해 게임을 활용한 소통방법을 알아본다.
정리	 모듈별 의견 나누기 - 카트라이더 러쉬플러스와 코딩을 활용한 수업 방법 나누기 - 각 모듈별로 카트라이더와 코딩을 활용한 교과 수업 방법 공유하기 - 다음 연수에서 활용한 신비의 땅 게임 접속 방법 소개하기	10'	
수업결과물	모듈별 카트라이더 러쉬플러스와 코딩 활용 수업 방법을 정리한 이젤포스트잇		

집합연수 교수학습지도안(3차시)

관련교과	실과, 사회, 수학, 과학 등 초등 전교과	적용 학년	1-6학년
학습주제	신비의 땅 게임 체험하기(1)	해당 차시	3/6
학습목표	1. 신비의 땅 게임의 다양한 콘텐츠를 이해 할 수 있다. 2. 그린랜드, 베이커리랜드를 활용한 수업을 구상할 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	 신비의 땅 게임의 다양한 콘텐츠 알아보기 - 신비의 땅 게임에 대해서 알아보기 - 어떤 마을들이 있는지요? - 가장 하고 싶은 마을은 어디인가요?	10'	☞ https://edu.enpgames.com/ ※ 게임과 친해질 수 있는 기회를 제공한다.
전개	 그린랜드 게임하기(환경) - 그린랜드를 환경과 관련된 콘텐츠로 구성 - 기후변화, 에너지, 바다쓰레기 - 해양생태계, 숲재생, 디지털 환경오염 - 각 콘텐츠별 게임을 체험하고 가장 수업활용도가 높은 부분을 모듈별로 이야기 나누기  베이커리랜드 게임하기(경제) - 베이커리랜드는 경제와 관련된 콘텐츠로 구성 - 나만의 베이커리를 만들기 위한 전략을 세움 - 빵을 만든 후 영업을 시작함 - 위생관리, 안전점검, 기부, 실적확인 등 다양한 경제용어를 익힘 - 각 콘텐츠별 게임을 체험하고 가장 수업활용도가 높은 부분을 모듈별로 이야기 나누기	40'	☞ https://edu.enpgames.com/ 그린랜드 게임 ☞ https://edu.enpgames.com/ 베이커리랜드 게임 ※ 실제 실습을 통해 게임을 활용한 다양한 수업 방법을 알아본다.
정리	 모듈별 의견 나누기 - 두가지 게임의 장점과 수정할 부분 이야기 나누기 - 환경과 경제라는 주제에 적합한 게임부분 알아보기 - 수업 활용부분에 대한 모듈별 의견 나누기	10'	※ 두 게임의 수업활용방법을 모듈별로 자유롭게 나눌수 있다.
수업결과물	모듈별 그린랜드, 베이커리랜드 수업 방법을 정리한 이젤포스트잇		






집합연수 교수학습지도안(4차시)

관련교과	실과, 사회, 수학, 과학 등 초등 전교과	적용 학년	2-6학년
학습주제	신비의 땅 게임 체험하기(2)	해당 차시	4/6
학습목표	1. 신비의 땅 게임의 다양한 콘텐츠를 이해 할 수 있다. 2. 쑥쑥마을, 하나마을을 활용한 수업을 구상할 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	 쑥쑥마을, 하나마을 콘텐츠의 특징 알아보기 - 쑥쑥마을은 진로, 하나마을을 통일과 관련 콘텐츠 - 쑥쑥마을의 콘텐츠 확인하기 - 하나마을의 콘텐츠 확인하기	10'	☞ https://edu.enpgames.com/ ※ 게임과 친해질 수 있는 기회를 제공한다.
전개	 쑥쑥마을 게임하기(진로) - 쑥쑥마을은 진로와 관련된 콘텐츠로 구성 - 일과 직업을 구분해요, 다양한 직업을 찾아요 - 이색직업을 알아봐요, 용돈관리를 잘해요 - 각 콘텐츠별 게임을 체험하고 가장 수업활용도가 높은 부분을 모듈별로 이야기 나누기  하나마을 게임하기(통일) - 하나마을은 통일과 관련된 콘텐츠로 구성 - 북한에 대해 알아봐요, 북한의 전통 음식을 살펴봐요 - 북한의 명소를 알아봐요, 북한 언어를 이해해요 - 각 콘텐츠별 게임을 체험하고 가장 수업활용도가 높은 부분을 모듈별로 이야기 나누기	40'	☞ https://edu.enpgames.com/ 쑥쑥마을 게임 ☞ https://edu.enpgames.com/ 하나마을 게임 ※ 실제 실습을 통해 게임을 활용한 다양한 수업 방법을 알아본다.
정리	 모듈별 의견 나누기 - 두가지 게임의 장점과 수정할 부분 이야기 나누기 - 진로와 통일라는 주제에 적합한 게임부분 알아보기 - 수업 활용부분에 대한 모듈별 의견 나누기	10'	※ 두 게임의 수업활용방법을 모듈별로 자유롭게 나눌수 있다.
수업결과물	모듈별 쑥쑥마을, 하나마을 수업 방법을 정리한 이젤포스트잇		

집합연수 교수학습지도안(5차시)

관련교과	실과, 사회, 수학, 과학 등 초등 전교과	적용 학년	2-6학년
학습주제	신비의 땅 게임 체험하기(3)	해당 차시	5/6
학습목표	1. 신비의 땅 게임의 다양한 콘텐츠를 이해 할 수 있다. 2. 존중마을, 자주마을, 이웃마을을 활용한 수업을 구상할 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>🎮 존중마을, 자주마을, 이웃마을 콘텐츠의 특징 알아보기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 존중마을은 인권, 자주마을은 민주시민, 이웃마을 다문화와 관련 콘텐츠 - 존중마을의 콘텐츠 확인하기 - 자주, 이웃 마을의 콘텐츠 확인하기 	10'	<p>☞ https://edu.enpgames.com/</p> <p>※ 게임과 친해질 수 있는 기회를 제공한다.</p>
전개	<p>🎮 존중마을 게임하기(인권)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 존중마을은 인권과 관련된 콘텐츠로 구성 - 모두의 인권을 존중해요, 다양한 가족의 모습을 살펴봐요, 우리의 인권을 지켜온 사람들을 알아봐요, 아동권리에 대해 알아봐요 - 각 콘텐츠별 게임을 체험하고 가장 수업활용도가 높은 부분을 모듈별로 이야기 나누기 <p>🎮 자주마을(민주시민), 이웃마을(다문화) 게임하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 자주마을의 나의 기본권리에 대해 알아봐요, 생활 송에 함께하는 법을 찾아봐요 등 - 이웃마을의 세계의 다양한 표현을 알아봐요, 세계 전통 의상을 알아봐요, 세계 전통집, 전통알기를 알아봐요. - 각 콘텐츠별 게임을 체험하고 가장 수업활용도가 높은 부분을 모듈별로 이야기 나누기 	40'	<p>☞ https://edu.enpgames.com/ 존중마을 게임</p> <p>☞ https://edu.enpgames.com/ 자주마을, 이웃마을 게임</p> <p>※ 실제 실습을 통해 게임을 활용한 다양한 수업 방법을 알아본다.</p>
정리	<p>🎮 모듈별 의견 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 게임의 장점과 수정할 부분 이야기 나누기 - 인권, 민주시민, 다문화 라는 주제에 적합한 게임부분 알아보기 - 이외의 튼튼, 사랑, 강치마을 콘텐츠 확인하기 - 수업 활용부분에 대한 모듈별 의견 나누기 	10'	<p>※ 게임의 수업활용방법을 모듈별로 자유롭게 나눌 수 있다.</p>
수업결과물	모듈별 자주마을, 존중마을, 이웃마을 수업 방법을 정리한 이젤포스트잇		

집합연수 교수학습지도안(6차시)

관련교과	실과, 사회, 수학, 과학 등 초등 전교과	적용 학년	2-6학년
학습주제	재미나는 수업 활용 보드게임	해당 차시	6/6
학습목표	1. 수업 활용 보드게임의 실제로 체험 할 수 있다. 2. 다양한 보드게임의 수업활용 방법에 대해서 이야기 할 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	 수업에 적용하는 보드게임 알아보기 - 카멜레온 게임을 활용해서 보드게임의 선호도에 대해 점검하기 - 수업 활용 보드게임의 종류 알아보기 - 실제 수업 사례 나누기	10'	☞ 카멜레온 보드게임 ※ 선생님께서 수업에 활용했던 보드게임 정보 공유하기
전개	 투자와 기부 보드게임하기 - 더지니어스 활용된 투자와 기부 게임의 규칙 설명하기 - 각 모듈별로 투자, 기부의 방법 정하기 - 9라운드 통한 투자와 기부 실시하기 - 각 라운드별로 대지주와 수전노 선별하기  먹이사슬 게임하기 - 먹이사슬 게임의 규칙 설명하기 - 각 동물별 생존 조건 확인하기 - 4라운드 통한 게임 진행하기 - 4라운드 종료 후 생존자와 우승자 선별하기  전략 윗놀이 게임하기 - 전략 윗놀이 규칙 설명하기 - 2인 1팀으로 게임 진행하기 - 주전선수와 보조선수의 득점 확인하기	40'	☞ 투자와 기부 게임 활동지 ☞ 먹이사슬 게임활동지 ☞ 전략윗놀이 게임활동지 ※ 실제 실습을 통해 게임을 활용한 다양한 수업 방법을 알아본다.
정리	 모듈별 의견 나누기 - 게임의 장점과 수정할 부분 이야기 나누기 - 보드게임의 수업 활용방안 나누기	10'	※ 게임의 수업 활용방법을 모듈별로 자유롭게 나눌 수 있다.
수업결과물	모듈별 보드게임 수업 방법을 정리한 이젤포스트잇		