

2022

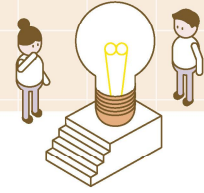
게임리터러시교육 수업지도안 우수사례집



한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

“ 「2022 게임리터러시교육 수업지도안 경진대회」에서 수상한 수업지도안 우수사례로 공교육 현장에서 활용이 가능한 업 모델을 공유 및 확산하기 위하여 한국콘텐츠진흥원의 지원을 받아 제작하게 되었습니다. ”

CONTENTS



01	게임과 영화로 배우는 과학 수업	1
02	데굴데굴 내 손으로 굴리는 게임세상	15
03	우리마을 딜리버리	35
04	시크릿 코드(Secret Code) : 메타버스 공간에서 역사 속 인권의 비밀번호를 찾아라!	55
05	잃어버린 세계의 조각을 찾아라!	79
06	도전! 구구몬 GO!	101
07	에듀테크와 메타버스를 활용한 나만의 게임공간 만들기	119
08	역사서사중심 교육용 게임 개발을 통한 슈퍼스타 만들기	143
09	플랫폼형 게임 메이커 활동을 통한 핵심역량 키우기	165

2022 게임리터러시교육 수업지도안 경진대회 우수사례집

■ 주제 : 초·중·고등학교 현장에서 활용 가능한 2차시 분량의 게임리터러시교육 수업지도안 모델

※ 가나다 기준 순서

NO	수상	성명	소속	주제
1	대상	신재성	서울대학교사범대학 부설고등학교	게임과 영화로 배우는 과학 수업
2	최우수상	송희정	충북 운천초등학교	데굴데굴 내 손으로 굴리는 게임세상
3	최우수상	최광현	길안초등학교	우리마을 딜리버리
4	우수상	김동은	번동중학교	시크릿 코드(Secret Code) : 메타버스 공간에서 역사 속 인권의 비밀번호를 찾아라!
5	우수상	이동윤	서울안암초등학교	잃어버린 세계의 조각을 찾아라 !
6	우수상	최예림	각리초등학교	도전! 구구몬 GO!
7	장려상	박지웅	진안 안천초등학교	에듀테크와 메타버스를 활용한 나만의 게임공간 만들기
8	장려상	정현진	한백초등학교	역사서사중심 교육용 게임 개발을 통한 슈퍼스타 만들기
9	장려상	최경철	하노이한국국제학교	플랫폼형 게임 메이커 활동을 통한 핵심역량 키우기

2022
게임리터러시교육
수업지도안 우수사례집

1

게임과 영화로 배우는 과학 수업

신재성 교사



I 수업의 개관


[01]

주제 및 개관

과학 수업에서 실험 및 탐구 활동은 이론으로 학습한 과학 개념을 실제로 적용, 이해하기 위해 반드시 필요한 과정이다. 하지만 코로나19의 영향으로 온라인 수업이 강화되면서 온라인에서의 과학 탐구 활동에 대한 중요성이 커지고 있다. 탐구 실험 대신 동영상이나 만들어진 컴퓨터 시뮬레이션을 활용하는 것도 좋은 대안이지만 여전히 학생들이 적극적으로 참여하는 학습 상황을 만드는 것에는 한계가 있다.

학생은 학습한 이론과 개념을 바탕으로 현실의 문제를 분석하여 해결하는 과정에서 성장한다. MIT의 미첼 레스닉 교수가 '평생유치원'에서 제안한 창의적 학습의 4가지 요소인 '프로젝트', '열정', '동료', '놀이'는 학생들이 어려워하는 과학 학습에 대한 새로운 시사점을 준다. 과학 탐구 활동도 이러한 놀이와 프로젝트에 기반한 활동으로 재구성될 필요가 있다는 것을 보여준다.

이러한 교육환경의 변화와 학생 중심의 학습을 위해 '과학 개념에 기반한 게임 제작'이라는 주제로 수업을 설계하여 진행하였다. 과학 학습의 흥미를 유도하기 위해 영화의 일부 내용을 도입 및 게임의 스토리 자료로 활용하고, 학습한 과학 개념을 적용해 학생이 게임을 스스로 제작해보는 프로젝트 활동 과정 속에서 과학 개념에 대한 이해도를 높이고자 하였다.


[02]

기대효과

가. 게임과 영화, 과학 개념을 융합하여 과학 수업에 대한 흥미를 높일 수 있다.

나. 학생이 게임을 제작하는 프로젝트 활동을 통해 문제 해결력을 향상시킬 수 있다.

다. 과학 개념을 게임에 적용하는 과정에서 과학 개념의 이해도를 높일 수 있다.



[03]

교육과정 재구성 계획

단원	주제	주제별 주요 내용	차시	차시별 학습 활동
역학적 시스템	운동의 법칙	운동의 법칙 이해하기	1	<ul style="list-style-type: none"> * 도입 영상 : 영화의 한 장면을 통해 무중력 상태에서 로봇들이 어떻게 운동하는지 관찰한다. * 개념 활동 : 등속운동과 등가속운동을 스크래치로 구현하기 * 도전 게임 만들기 : 우주 공간에서 소행성을 피해 로봇이 목표지점까지 이동하는 게임 만들기
	중력	중력에 의한 물체의 운동 이해하기	1	<ul style="list-style-type: none"> * 도입 영상 : 영화의 한 장면을 통해 중력이 작용할 때 물체가 어떻게 운동하는지 관찰한다. * 개념 활동 : 자유낙하운동과 포물선 운동을 스크래치로 구현하기 * 도전 게임 만들기 : 낙하하는 물건을 튕겨내어 목표지점까지 이동시키는 게임 만들기



[04]

수업의 목표 및 성취기준

목표	성취 기준	
자유 낙하 운동과 수평 방향으로 던진 물체의 운동을 비교하여 설명할 수 있다.	10-통과 03-01	물체를 자유 낙하시켰을 때와 수평으로 던졌을 때의 운동을 비교하는 활동을 통해 중력에 의한 물체의 운동을 다룬다.
중력의 작용에 의한 역학적 시스템을 설명할 수 있다.		



[05]

평가계획

평가 내용	평가기준	평가척도	평가 방법
학습한 과학 개념을 컴퓨터 시뮬레이션으로 구현할 수 있는가?	학습한 과학 개념을 적절하게 적용하여 시뮬레이션을 구현한 경우	상	관찰법
	시뮬레이션을 구현하였으나 적용된 과학개념에 다소 부족한 경우	중	
	시뮬레이션을 구현하지 못한 경우	하	
과학 개념과 주어진 스토리에 맞는 게임을 만들 수 있는가?	과학 개념을 잘 적용되었고, 제작한 게임의 창의성이 잘 나타난 경우	상	포트폴리오
	게임은 제작하였으나 과학 개념과 창의적인 부분이 잘 드러나지 않은 경우	중	
	게임을 제작하지 못한 경우	하	



06

지도상의 유의점


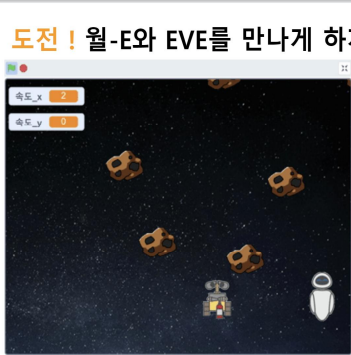
- 가. 코딩을 하는 도구인 스크래치에 대한 사전 이해가 필요하므로, 프로젝트 수업을 진행하기 전에 스크래치에 대한 기초 교육을 먼저 진행할 필요가 있다.
- 나. 본 수업 시간에는 학생들이 활동에만 집중할 수 있도록 디딤영상을 사전에 제공하여 학생들이 충분히 숙지하고 올 수 있도록 진행한다.
- 다. 게임 제작 프로젝트 활동에서 학생들이 보다 효과적으로 활동을 진행할 수 있도록 필요한 이미지, 소리 파일을 제공한다.

II 수업지도안



[01] 본 차시 수업지도안(1차시)

관련교과	고등학교 통합과학	적용 학년	고등학교 1학년						
학습주제	운동의 법칙 이해하기	해당 차시	1차시						
학습목표	1. 힘과 운동 법칙을 설명할 수 있다. 2. 등속 운동과 등가속 운동을 시뮬레이션으로 구현할 수 있다. 3. 운동 법칙을 적용한 창의적인 게임을 제작할 수 있다.								
수업의 흐름	<table border="1"> <thead> <tr> <th>도입</th> <th>전개</th> <th>정리</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> 1. 운동 법칙의 개념을 정리한 디딤영상을 사전에 시청하기 2. 영화의 한 장면을 통해 무중력 상태에서 로봇들이 어떻게 운동하는지 관찰하기 </td> <td> 1. 학습 퀴즈를 통해 개념에 대한 이해도 확인하기 2. 스크래치를 이용하여 등속, 등가속 운동 구현하기 </td> <td> 1. 도전 게임 만들기 : 우주 공간에서 소행성을 피해 로봇이 목표지점까지 이동하는 게임 만들기 </td> </tr> </tbody> </table>	도입	전개	정리	1. 운동 법칙의 개념을 정리한 디딤영상을 사전에 시청하기 2. 영화의 한 장면을 통해 무중력 상태에서 로봇들이 어떻게 운동하는지 관찰하기	1. 학습 퀴즈를 통해 개념에 대한 이해도 확인하기 2. 스크래치를 이용하여 등속, 등가속 운동 구현하기	1. 도전 게임 만들기 : 우주 공간에서 소행성을 피해 로봇이 목표지점까지 이동하는 게임 만들기		
도입	전개	정리							
1. 운동 법칙의 개념을 정리한 디딤영상을 사전에 시청하기 2. 영화의 한 장면을 통해 무중력 상태에서 로봇들이 어떻게 운동하는지 관찰하기	1. 학습 퀴즈를 통해 개념에 대한 이해도 확인하기 2. 스크래치를 이용하여 등속, 등가속 운동 구현하기	1. 도전 게임 만들기 : 우주 공간에서 소행성을 피해 로봇이 목표지점까지 이동하는 게임 만들기							
학습 형태 및 집단 조직 계획	<table border="1"> <thead> <tr> <th>학습 활동</th> <th>집단 조직</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>스크래치를 이용한 등속, 등가속 운동 구현하기</td> <td>2인 1모둠</td> </tr> <tr> <td>도전! 게임 만들기</td> <td>2인 1모둠</td> </tr> </tbody> </table>		학습 활동	집단 조직	스크래치를 이용한 등속, 등가속 운동 구현하기	2인 1모둠	도전! 게임 만들기	2인 1모둠	
학습 활동	집단 조직								
스크래치를 이용한 등속, 등가속 운동 구현하기	2인 1모둠								
도전! 게임 만들기	2인 1모둠								
학습방법/모형	<input type="checkbox"/> 실습·체험 <input checked="" type="checkbox"/> 프로젝트 <input type="checkbox"/> 문제해결학습 <input type="checkbox"/>								
교수·학습 자료	1. 개념 학습을 위한 디딤 영상 2. 스크래치 구현을 위한 PPT 자료 3. 게임 제작을 위한 이미지, 소리 파일								

학습 단계	학습 요소	교수·학습 활동	시간 (00')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	도입설명	<ul style="list-style-type: none"> ☞ 도입 영상을 통해 학습할 내용 생각해보기 - 영화의 한 장면을 통해 무중력 상태에서 로봇들이 어떻게 운동하는지 관찰하기 	3'	☞ 도입 영상
전개	개념확인	<ul style="list-style-type: none"> ☞ 학습 퀴즈를 통해 디딤영상 학습 이해도 확인하기 - 운동 법칙에 대한 개념을 디딤영상으로 제작하여 사전에 제공하고 수업전에 학생들이 미리 숙지하고 수업에 임할 수 있도록 함. - 학습 퀴즈를 통해 학습한 개념에 대한 이해도를 확인한다. 	7'	☞ 디딤영상 사전 제공 ☞ 학습 퀴즈 (구글 설문)
	해보기	<p>[활동1]</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ 스크래치를 이용하여 등속, 등가속 운동 구현하기 - 가속도, 속도, 위치의 관계를 이용하여 등속 운동과 등가속 운동을 시뮬레이션으로 구현한다. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>등속 직선 운동 코딩하기</p> <ol style="list-style-type: none"> 배경 및 스프라이트 설정하기 변수 만들기 속도 걸린시간 클릭 시작할 때 초기 조건(위치, 속도, 걸린 시간) 설정하기 등속 운동 공식에 따라 위치 이동 시키기 속도를 변화시켜 가며 실행하기  </div>	20'	☞ 활동 PPT ※ 개인별로 노트북을 사용할 수 있는 환경이 제공될 필요가 있으며, 2인 1모둠으로 구성한다.
정리	프로젝트	<p>[활동2]</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ 도전! 게임 만들기 - 우주 공간에서 소행성을 피해 로봇이 목표지점까지 이동하는 게임 만들기 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>도전 ! 월-E와 EVE를 만나게 하자!</p>  <ol style="list-style-type: none"> 성공 조건 : 월-E와 EVE가 만났을 때 실패 조건 : 월-E가 운동 도중 소행성과 충돌하는 경우 월-E가 무중력상태에서 뉴턴의 운동법칙에 따라 운동하게 구현한다. 배경음악, 효과음, 이미지를 자유롭게 추가하여 게임을 구현한다. 완성된 게임의 스크래치 공유링크를 제출한다. </div>	20'	☞ 게임 이미지, 소리 파일 ※ 구글 클래스룸에 해당 파일을 업로드하여 학생들이 손쉽게 다운로드 받을 수 있게 한다.

**[02]****본 차시 수업지도안(2차시)**

관련교과	고등학교 통합과학	적용 학년	고등학교 1학년						
학습주제	중력에서의 운동	해당 차시	1차시						
학습목표	1. 자유 낙하 운동과 수평 방향으로 던진 물체의 운동을 비교하여 설명할 수 있다. 2. 자유 낙하 운동과 포물선 운동을 시뮬레이션으로 구현할 수 있다. 3. 중력에서의 운동을 적용한 창의적인 게임을 제작할 수 있다.								
수업의 흐름	<table border="1"> <thead> <tr> <th>도입</th> <th>전개</th> <th>정리</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> 1. 중력 개념을 정리한 디딤영상을 사전에 시청하기 2. 영화의 한 장면을 통해 중력이 작용할 때 물체가 어떻게 운동하는지 관찰한다. </td> <td> 1. 학습 퀴즈를 통해 개념에 대한 이해도 확인하기 2. 스크래치를 이용하여 중력에서의 운동 구현하기 </td> <td> 1. 도전 게임 만들기 : 낙하하는 물건을 튕겨내어 목표지점까지 이동시키는 게임 만들기 </td> </tr> </tbody> </table>	도입	전개	정리	1. 중력 개념을 정리한 디딤영상을 사전에 시청하기 2. 영화의 한 장면을 통해 중력이 작용할 때 물체가 어떻게 운동하는지 관찰한다.	1. 학습 퀴즈를 통해 개념에 대한 이해도 확인하기 2. 스크래치를 이용하여 중력에서의 운동 구현하기	1. 도전 게임 만들기 : 낙하하는 물건을 튕겨내어 목표지점까지 이동시키는 게임 만들기		
도입	전개	정리							
1. 중력 개념을 정리한 디딤영상을 사전에 시청하기 2. 영화의 한 장면을 통해 중력이 작용할 때 물체가 어떻게 운동하는지 관찰한다.	1. 학습 퀴즈를 통해 개념에 대한 이해도 확인하기 2. 스크래치를 이용하여 중력에서의 운동 구현하기	1. 도전 게임 만들기 : 낙하하는 물건을 튕겨내어 목표지점까지 이동시키는 게임 만들기							
학습 형태 및 집단 조직 계획	<table border="1"> <thead> <tr> <th>학습 활동</th> <th>집단 조직</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>스크래치를 이용한 중력에서의 운동 구현하기</td> <td>2인 1모둠</td> </tr> <tr> <td>도전! 게임 만들기</td> <td>2인 1모둠</td> </tr> </tbody> </table>		학습 활동	집단 조직	스크래치를 이용한 중력에서의 운동 구현하기	2인 1모둠	도전! 게임 만들기	2인 1모둠	
학습 활동	집단 조직								
스크래치를 이용한 중력에서의 운동 구현하기	2인 1모둠								
도전! 게임 만들기	2인 1모둠								
학습방법/모형	<input type="checkbox"/> 실습·체험 <input checked="" type="checkbox"/> 프로젝트 <input type="checkbox"/> 문제해결학습 <input type="checkbox"/>								
교수·학습 자료	1. 개념 학습을 위한 디딤 영상 2. 스크래치 구현을 위한 PPT 자료 3. 게임 제작을 위한 이미지, 소리 파일								

학습 단계	학습 요소	교수·학습 활동	시간 (00')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	도입설명	<ul style="list-style-type: none"> 도입 영상을 통해 학습할 내용 생각해보기 영화의 한 장면을 통해 중력이 작용할 때 물체가 어떻게 운동하는지 관찰한다. 	3'	☞ 도입 영상
전개	개념확인	<ul style="list-style-type: none"> 학습 퀴즈를 통해 디딤영상 학습 이해도 확인하기 중력에서의 운동에 대한 개념을 디딤영상으로 제작하여 사전에 제공하고 수업전에 학생들이 미리 숙지하고 수업에 임할 수 있도록 함. 학습 퀴즈를 통해 학습한 개념에 대한 이해도를 확인한다. 	7'	☞ 디딤영상 사전 제공 ☞ 학습 퀴즈 (구글 설문)
	해보기	<p>[활동1]</p> <ul style="list-style-type: none"> 스크래치를 이용하여 중력에서의 운동 구현하기 가속도, 속도, 위치의 관계를 이용하여 중력에서의 운동을 시뮬레이션으로 구현한다. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">포물선 운동 코딩하기</p> <ol style="list-style-type: none"> 자유 낙하 운동에서 처음 위치를 변경한다. 수평방향 속도를 추가한다. 벽과 충돌할 때 생기는 오류를 수정해보자. </div>	20'	☞ 활동 PPT ※ 개인별로 노트북을 사용할 수 있는 환경이 제공될 필요가 있으며, 2인 1모둠으로 구성한다.
정리	프로젝트	<p>[활동2]</p> <ul style="list-style-type: none"> 도전! 게임 만들기 낙하하는 물건을 튕겨내어 목표지점까지 이동시키는 게임 만들기 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">도전 ! 식물 전달 게임</p> </div>	20'	☞ 게임 이미지, 소리 파일 ※ 구글 클래스룸에 해당 파일을 업로드하여 학생들이 손쉽게 다운로드 받을 수 있게 한다.

III 학습자료



【 01 】 학생 활동 자료 및 교사 지도 자료(활동지, 평가지 등)

▶ 1차시 개념 학습 PPT (해당 PPT로 디딤영상 제작)

<h3>영화와 게임으로 배우는 과학</h3> <h4>운동의 법칙</h4>	<h3>개념 익히기</h3>
<h4>우주에서의 운동 모습 (1)</h4>   <p>힘이 작용하지 않으면</p> <ul style="list-style-type: none"> 정지해 있는 물체는 계속 정지해 있고 운동하는 물체는 계속 등속 직선 운동을 한다. 	<h4>우주에서의 운동 모습 (2)</h4>  <ul style="list-style-type: none"> 힘이 작용하면 속도가 변한다. 속도의 변화를 가속도라고 한다. 가속도는 작용하는 힘에 비례하고 질량에 반비례 한다. $a = \frac{F}{m} \quad F = ma$
<h4>우주에서의 운동 모습 (3)</h4>   <p>힘이 작용할 때</p> <ul style="list-style-type: none"> 크기는 같고 방향은 반대인 반작용이 동시에 작용한다. 	<h4>뉴턴의 운동 법칙</h4>   <p>갈릴레오 갈릴레이 아이작 뉴턴</p> <ul style="list-style-type: none"> 제 1법칙 : 관성의 법칙 제 2법칙 : 가속도의 법칙 제 3법칙 : 작용-반작용의 법칙 물체가 운동할 때에는 이 3개의 물리 법칙이 동시에 적용된다.
<h4>운동의 분석 - 등속 직선 운동</h4>  <ul style="list-style-type: none"> 등속 직선 운동하는 물체는 속도가 변하지 않는다. <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-right: 10px;"> 위치 변화 = 속도 × 걸린 시간 </div>   </div>	<h4>운동의 분석 - 등가속도 운동</h4>  <ul style="list-style-type: none"> 등가속도 운동은 속도가 일정하게 증가하거나 감소한다. <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-right: 10px;"> 속도 = 처음 속도 + 가속도 × 걸린 시간 </div>   </div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-top: 5px;"> 위치 변화 = 처음 속도 × 걸린 시간 + $\frac{1}{2} \times$ 가속도 × 걸린 시간² </div>

» 1차시 코딩 활동 PPT

물체의 운동 코딩하기

변위 위치 $\xleftrightarrow{\text{변분}}$ 속도 $\xleftrightarrow{\text{변분}}$ 가속도




활동1. 물체의 운동 코딩하기(1차원)

- 배경 및 스프라이트 설정하기
- 변수 만들기
- 시작할 때 초기 조건(가속도, 속도, 위치, 시간변화, 질량, 힘) 설정하기
- 위치 정하기
- 스페이스바를 누를때 가속시키기



활동2. 물체의 운동 코딩하기(2차원)

- 배경 및 스프라이트, 소리 설정하기
- 변수 만들기
- 시작할 때 초기 조건(가속도, 속도, 위치, 시간변화, 질량, 힘) 2차원 설정하기
- 위치 정하기
- 화살표 키를 누를때 해당 방향으로 분사하여 반대편으로 가속시키기





» 1차시 개념 확인 퀴즈 활동

퀴즈 - 운동의 법칙

아래 퀴즈를 풀고 제출하십시오.


physics@snu.hs.kr (공유되지 않음) [계정 전환](#)

* 필수항목

1. 운동의 법칙에 대한 설명으로 옳지 않은 것은? * 0점

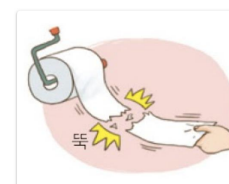
- 정지해 있는 물체는 계속 정지해 있으려는 성질이 있다.
- 작용하는 힘이 0이면 운동하던 물체는 계속 등속 직선 운동을 한다.
- 물체에 힘이 작용하면 속도의 변화(가속도)가 생긴다.
- 힘이 일정할 때 가속도의 크기는 질량에 비례한다.
- 힘이 작용할 때 크기는 같고 방향이 반대인 반작용이 동시에 작용한다.

2. 실생활에서 나타나는 관성의 예가 아닌 것은? * 0점



← 운동 방향

버스가 갑자기 출발하면 사람들이 뒤쪽으로 쏠린다.



화장지를 재빨리 당기면 화장지가 끊어진다.

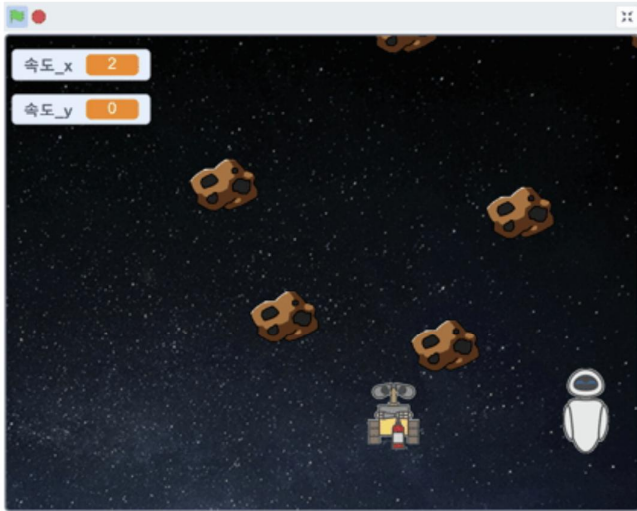
» 1차시 코딩 활동 (스크래치 소스)
<https://scratch.mit.edu/projects/680152684>

4_운동의 법칙(활동하기)



▶ 1차시 도전! 게임 만들기 활동

도전 ! 월-E와 EVE를 만나게 하자!



1. 성공 조건 : 월-E와 EVE가 만났을 때
2. 실패 조건 : 월-E가 운동 도중 소행성과 충돌하는 경우
3. 월-E가 무중력상태에서 뉴턴의 운동법칙에 따라 운동하게 구현한다.
4. 배경음악, 효과음, 이미지를 자유롭게 추가하여 게임을 구현한다.
5. 완성된 게임의 스크래치 공유링크를 제출한다.

▶ 2차시 개념 학습 PPT (해당 PPT로 디딤영상 제작)

영화와 게임으로 배우는 과학
중력에 의한 운동

개념 익히기

중력이 있는 곳에서 물체는 어떻게 운동할까?



- 중력이 작용하는 곳에서는 물체는 아래로 떨어지면서 점점 속력이 빨라진다.

중력이 있는 곳에서 물체는 어떻게 운동할까?

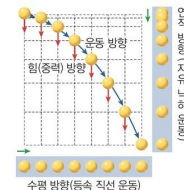


- 중력이 작용하는 곳에서 수평으로 던져진 물체는 포물선 모양의 운동을 한다.

자유 낙하 운동

- 공기의 저항을 무시할 때 물체가 중력만 받아 낙하하는 운동을 자유 낙하 운동이라 한다.
- 지표면에서는 중력가속도가 9.8m/s^2 으로 일정하므로 등가속도 운동 공식을 적용할 수 있다.

포물선 운동



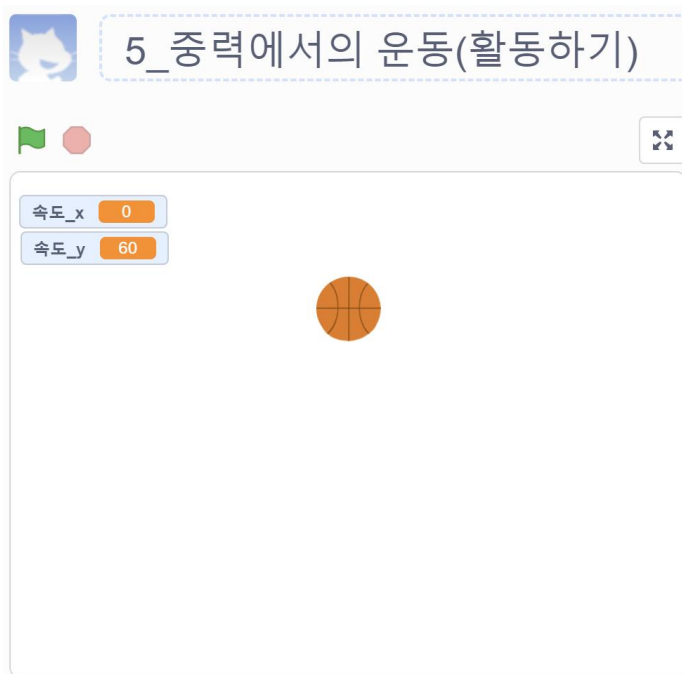
- 수평 방향으로서는 힘이 작용하지 않으므로 등속 직선 운동을 한다.
- 연직 방향으로서는 중력에 의해 자유 낙하 운동을 한다.
- 두 운동이 합쳐져 물체는 포물선 모양의 운동을 한다.

» 2차시 코딩 활동 PPT

<h2 style="text-align: center;">활동 하기</h2>	<h3 style="text-align: center;">자유 낙하 운동 코딩하기</h3>  <ol style="list-style-type: none"> 1. 등가속 운동에서 가속도 방향을 아래 방향으로만 적용한다. 2. 바닥에 부딪혔을 때 속도를 반대방향으로 바꿔주어 튕겨나오는 효과를 부여한다. 3. 걸린시간이나 중력가속도를 바꾸어본다.
<h3 style="text-align: center;">포물선 운동 코딩하기</h3>  <ol style="list-style-type: none"> 1. 자유 낙하 운동에서 처음 위치를 변경한다. 2. 수평방향 속도를 추가한다. 3. 벽과 충돌할 때 생기는 오류를 수정해보자. 	<h3 style="text-align: center;">도전 ! 식물 전달 게임</h3> 

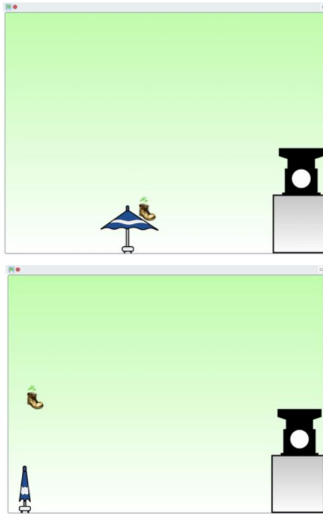
» 2차시 코딩 활동 (스크래치 소스)

<https://scratch.mit.edu/projects/680205517>



▶ 2차시 도전! 게임 만들기 활동

도전 ! 식물 전달 게임



- 성공 조건 : 우산 로봇이 떨어지는 식물을 식물 감지기까지 전달하였을 때
- 실패 조건 : 식물이 바닥에 떨어졌을 때
- 식물은 자유 낙하 운동과 포물선 운동을 하도록 구현한다.
- 우산 로봇이 펼쳤을 때만 식물을 튕겨낼 수 있도록 한다.
- 배경음악, 효과음, 이미지를 자유롭게 추가하여 게임을 구현한다.
- 완성된 게임의 스크래치 공유링크를 제출한다.

▶ 온라인 자료 제공을 위해 구글 클래스룸 활용

2. 운동의 법칙 ⋮

	디딤 영상 - 운동의 법칙 이해하기	오후 8:01에 게시됨
	도입 영상 - 영화 월·E의 일부 장면	오후 8:01에 게시됨
	학습 퀴즈	오후 8:01에 게시됨
	수업 활동 - 등속운동과 등가속 운동 구현하기	오후 8:01에 게시됨
	도전! 게임 만들기	오후 8:02에 게시됨

기한 없음

월·E와 EVE를 만나게 하자!

1. 게임 성공 조건 : 월·E와 EVE가 만났을 때
2. 게임 실패 조건 : 월·E가 운동 도중 소행성과 충돌하는 경우
3. 월·E가 무중력상태에서 뉴턴의 운동법칙에 따라 운동하게 구현한다.
3. 풍부한 이미지 및 사운드 외에 자유롭게 기능을 추가하여 게임을 구현한다.
4. 완성된 게임의 스크래치 공유링크를 제출한다.

도전활동-게임만들기

도전활동-게임만들기(무중...
Google Slides

게임이미지(무중력).zip

압축된 아카이브

과제 보기



[02]

참고자료 또는 참고문헌

- 미첼 레스닉(2018), 『평생 유치원』, 서울: 다산사이언스.
- 다니엘 쉬프만(2015), 『Nature of Code』, 서울: 한빛미디어.

2022
게임리터러시교육
수업지도안 우수사례집

2

데굴데굴 내 손으로 쿨리는 게임세상

송 휘 정 교사



I 수업의 개관



[01]

주제 및 개관

팬데믹의 시대를 거치며 교육은 고효율과 창의성, 공존과 공감을 추구하며 교육의 패러다임도 새롭게 변화하고 있다. 학교 현장은 기존의 창의성 교육에 더하여 디지털 기반의 정보교육 요소가 어디에나 적용되어 점차 디지털교육, 인공지능 교육의 필요성이 대두될 전망이다. 디지털 기반의 정보교육, 놀이와 게임을 선호하는 세대에 맞물려 교육에서 게임에 대한 인식도 변화하고 있다. 따라서 교육용 게임콘텐츠 활용을 통한 디지털 교육은 변화하는 미래형 디지털 교육환경에서 중요한 주제나 소재가 될 것으로 예상된다.

게임은 오랜기간 동안 학생들에게 친숙하고 재미있으며 다양한 기능을 접목할 수 있고, 학생의 자발적인 참여와 활동을 유도하고 과제의 성취에 대한 압박감을 덜어주며, 시행착오를 통한 자신의 생각을 반성하고 변화시키는데 획기적인 소재이다.

본 수업은, 이러한 게임의 장점을 살려 학생들이 수업에서 저마다의 방법으로 게임을 다양하게 해석하여 파악하고, 다양하게 우리 생활에 활용할 수 있도록 새롭게 창안하게 하는 수업에 목표를 두고 계획하였다. 게임을 터득하고 분석하여 공유하고, 거기에 실용적인 창안이 가미되어 인성과 환경 감수성, 사회 적응력, 의사소통능력 함양을 접목한 다방면의 교육을 가능하도록 하였다. 수업 시간, 게임을 하며 단순한 재미와 오락의 요소만 추구하는 것이 아니라 수업의 각 장면마다 학생의 창의력을 발휘하고 의사소통 할 수 있는 기회를 최대한 부여할 수 있도록 입체적인 수업을 만드는데 주안점을 두었다.

지도안에서 소개하는 수업은 4차시이지만, 4개월여에 걸쳐 다양한 웹 게임을 함께 실행해 보고 게임의 재미있고 새로운 요소들과 문제점, 개선점을 계속 찾아보고 공유하도록 하였으며, 게임을 실생활의 한 장면으로 새롭게 창안하여 실제 구현해보는 다양한 경험을 꾸준히 실천하였다. 이 수업을 통해, 친구들과 함께 교실에서 게임을 해본 즐거운 경험뿐만 아니라, 다양한 디지털 정보교육과 기능의 섭렵, 정보의 공유와 충분한 의사소통을 통해 미래 시대에 적응과 공존을 지향하는 유능한 인재들이 거듭 깨어나길 기대해 본다.



[02]

기대효과

- 가. 1인 플레이 게임의 단점을 보완하여 게임 해결 방법을 다양한 방법으로 공유하고 학생들간 의사소통 능력을 확충할 수 있다. 발표 및 모둠토의 진행을 통한 언어적 의사소통 이외에도 공유플랫폼을 활용하여 공략집을 만들어 다양하고 폭넓은 자료를 공유하고 활용할 수 있다. 자신이 개발한 아이디어를 발표하고 공유하는 과정을 통해 언어적 의사소통능력과 사회성을 발현할 수 있다.
- 나. 다양한 정보기자재 활용 방법 및 SW수업을 단계적으로 실행하여 학생들의 디지털정보 교육 능력을 배양하고, 과학, 실과, 국어, 창체 등 여러 과목을 통합하여 창의융합 수업으로 구성하여 다양하게 활용할 수 있다. 게임 소재를 다방면으로 활용하여 수업을 확장시켜 나갈 수 있다. 본 수업에서 진행하는 실제 골드버그 장치 만들기에서 더 나아가 코스페이시스 등 AR코딩이나 메타버스 플랫폼 등을 이용하여 골드버그 장치를 만들어 보며 심화 수업을 운영할 수 있다.
- 다. 게임 운용에 필요한 전략 수립, 전략의 공유, 전략 수정 및 발전 등 개인이 아이디어를 생산하고 수정해나가는 과정을 수업 중에 지속적으로 경험함으로써 체계적인 사고와 창의성을 키울 수 있다. 또 기초공작기능을 익혀 만들고 싶은 제품을 직접 제작해보고, 만들어진 제품의 효용성과 가치를 가늠해 보며 아이디어를 실제로 구현하는 경험을 통해 학습의 결과를 내면화하고 만족감과 자신감을 증대시킬 수 있다.



[03]

교육과정 재구성 계획

단원	주제	주제별 주요 내용	차시	차시별 학습 활동
4. 물체의 운동	여러 가지 물체의 운동	여러 가지 물체의 운동 비교하기	1	▸ 구슬의 움직임 관찰 및 이동경로 예상하기
5. 기술의 활용과 우리생활	작품제작	창의적인 작품 구상하기	1	▸ 골드버그 장치 구안하기
		다양한 재료를 활용하여 작품 제작하기	1	▸ 주변의 다양한 재료를 활용해 골드버그 장치 제작하기
3. 의견을 조정하고 토의해요.	토의	토의과정에서 의견조정 방법 알기	1	▸ 가장 효율적인 성공전략 모색하기 ▸ 골드버그 장치에 대한 아이디어 조정하기
	발표	효과적인 발표방법 창안하기	1	▸ 게임 공략집 발표하기 ▸ 골드버그 장치 소개하기

04 수업의 목표 및 성취기준

목표	성취 기준	
게임 속 기계 장치들의 작동 원리와 실생활에서 활용되는 다양한 예를 찾아본다.	과학	[4과01-01] 서로 다른 물질로 만들어진 물체들을 비교하여 물체의 기능과 물질의 성질을 관련지을 수 있다.
게임 속 구슬과 골드버그 장치에서 구슬이 이동하는 원리와 속도, 움직임에 비교하고 예상할 수 있다.	과학	[6과07-01] 일상생활에서 물체의 운동을 관찰하여 속력을 정성적으로 비교할 수 있다.
웹 게임의 구성과 절차를 이해하고, 구성원의 다양한 성공 전략을 함께 공유한다.	실과	[6실04-11] 문제를 해결하는 프로그램을 만드는 과정에서 순차, 선택, 반복 등의 구조를 이해한다.
게임 속 장면을 실제 골드버그 장치로 제작하여 작동 원리를 설명해 본다.	실과	[6실05-04] 다양한 재료를 활용하여 창의적인 제품을 구상하고 제작한다.
게임 공략집을 다양한 매체를 활용하여 발표하고 공유하며 제작한 골드버그 장치를 동영상으로 발표한다.	국어	[6국01-02] 의견을 제시하고 함께 조정하며 토의한다. [6국01-05] 매체 자료를 활용하여 내용을 효과적으로 발표한다.

05 평가계획

평가 내용	평가기준	평가척도	평가 방법
구슬이 굴러가는 원리를 파악하여 구슬의 이동경로를 예상하고 설명할 수 있는가?	물체의 운동을 관찰하여 위치가 변하는 현상을 바르게 예측하고 설명할 수 있다.	상	지필평가, 실기평가
	물체의 운동을 관찰하고, 위치가 변하는 원리를 설명할 수 있다.	중	
	물체의 운동을 관찰하여 관찰한 사실을 설명할 수 있다.	하	
다양한 재료를 활용하여 창의적인 골드버그 장치를 구상하여 제작할 수 있는가?	주변의 다양한 재료를 활용하여 창의적인 제품을 제작하고, 이를 평가할 수 있다.	상	실기평가
	다양한 재료를 활용하여 제품을 제작할 수 있다.	중	
	다양한 재료를 활용하여 제품을 구상할 수 있다.	하	
매체 자료를 사용하여 게임 전략에 대해 발표하고 평가할 수 있는가?	말하기 상황, 목적, 내용에 적합한 매체 자료를 효과적으로 활용하여 듣는 이가 이해하기 쉽고 흥미를 가지도록 발표할 수 있다.	상	관찰평가, 동료평가
	말하기 내용에 적합한 매체 자료를 활용하여 듣는 이가 이해하기 쉽게 발표할 수 있다.	중	
	말하기 내용과 관련된 매체 자료를 사용하여 발표할 수 있다.	하	

**[06]****지도상의 유의점**




- 가. 공략집은 게임을 충분히 플레이하고 숙지한 후 다양한 전략을 구안하여 공유하는 것이 실질적인 도움이 될 수 있다. 또 게임 중에 해결이 어렵다고 무조건 포기하지 말고 돋보기 힌트는 절대 사용하지 않도록 사전에 안내한다. 골드버그 장치 제작 시 실제 게임에서는 플레이 버튼을 누르면 3-4개의 구슬이 동시 진행되며 너무 빨리 끝나버려 인식이 힘들다는 의견을 반영하여 실제 골드버그 장치를 만들 때 보완할 아이디어(장애물 배치 등)를 추가하도록 안내한다.
- 나. 학생들이 수업 중 테블릿PC 사용이나 이미지 편집, 패들릿 사용 방법을 사전에 숙지하는 것이 필요하며, 사용이 어렵다면 학습지나 북아트로 응용하여 실행하는 등, 다양한 아이디어를 모으고 공유하는 대체적인 방법들을 도입할 수 있다.
- 다. 골드버그 장치 제작 중 안전사고(커터 칼 및 이쑤시개, 진주핀 사용)에 유의하며, 대부분의 우드락 자르기 및 빨대 구멍뚫기 작업은 사전에 교사가 미리 준비가 필요하다. 또 수업 후 골드버그 장치를 전시하고 재활용하는 과정까지 미리 계획하는 것이 좋다.

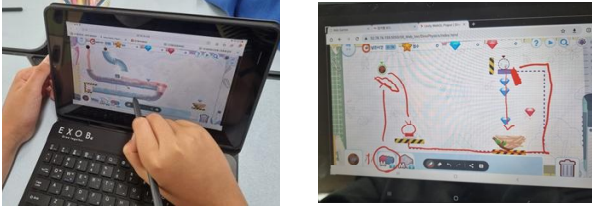


II 수업지도안



[01] 본 차시 수업지도안(1-2차시)

관련교과	실과, 과학, 국어		적용 학년	5·6학년						
학습주제	우리반이 함께 만드는 게임 공략집		해당 차시	1-2차시						
학습목표	1. 웹 게임의 구성 요소와 절차를 이해하여 설명할 수 있다. 2. 게임 속 문제 해결 방법을 모식도로 그리고 설명할 수 있다. 3. 다양한 성공 전략을 구성원과 함께 공유할 수 있다.									
수업의 흐름	<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width:33%;">도입</th> <th style="width:33%;">전개</th> <th style="width:33%;">정리</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="vertical-align: top;">▶ 게임 소개 및 게임 방법 안내하기</td> <td style="vertical-align: top;"> <활동1> '티노의 여행' 게임 파헤치기 - 게임 원리 파악 및 스테이지별 문제 해결하기 <활동2> 게임 공략집 만들기 - 단계별 해결 전략을 담은 공략집 그리고 패들릿으로 공유하기 </td> <td style="vertical-align: top;">▶ 다양한 성공전략 공유하기</td> </tr> </tbody> </table>				도입	전개	정리	▶ 게임 소개 및 게임 방법 안내하기	<활동1> '티노의 여행' 게임 파헤치기 - 게임 원리 파악 및 스테이지별 문제 해결하기 <활동2> 게임 공략집 만들기 - 단계별 해결 전략을 담은 공략집 그리고 패들릿으로 공유하기	▶ 다양한 성공전략 공유하기
	도입	전개	정리							
▶ 게임 소개 및 게임 방법 안내하기	<활동1> '티노의 여행' 게임 파헤치기 - 게임 원리 파악 및 스테이지별 문제 해결하기 <활동2> 게임 공략집 만들기 - 단계별 해결 전략을 담은 공략집 그리고 패들릿으로 공유하기	▶ 다양한 성공전략 공유하기								
학습 형태 및 집단 조직 계획	학습 활동		집단 조직							
	게임 소개 및 게임 방법 익히기		개인							
	공략집 구상 및 공략집 그리기		모둠							
	성공 전략 수집 및 비교하기		전체							
학습방법/모형	<input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험 <input checked="" type="checkbox"/> 프로젝트 <input type="checkbox"/> 문제해결학습 <input type="checkbox"/>									
교수·학습 자료	웹게임 '티노의 여행' 게임 소개 자료, 태블릿PC 및 컴퓨터, 학습지, 필기구 등									

학습 단계	학습 요소	교수·학습 활동	시간 (00')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	동기 유발	<ul style="list-style-type: none"> ● '티노의 여행' 게임 함께하기 ◆ '티노의 여행' 게임 소개하기 <div style="display: flex; align-items: center;">  <div> <p>- '티노의 여행'은 스테이지마다 주어진 알을 준비된 다양한 오브젝트를 적절하게 배치하여 등지에 안전하게 도착하게 하는 것을 목표로 하는 게임입니다.</p> </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> ◆ '티노의 여행' 게임 방법 알아보기 <ul style="list-style-type: none"> - 게임 시작 다음 장면에 나오는 튜토리얼을 따라가며 '티노의 여행' 게임 방법을 익혀봅시다. - 튜토리얼을 충분히 익혔다면, 스테이지 2~3에 나오는 5단계 스테이지를 각각 실행하여 봅시다. <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;">   </div>	5'	<p>☞ 게임안내PPT, 태블릿PC 혹은 컴퓨터, QR코드</p> <p>※ 학생 수준에 맞게 실시하도록 한다.</p>
전개	활동	<p>[활동1] 게임 파헤치기</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 게임 원리 파악 및 스테이지별 문제 해결하기 ◆ 게임 속 다양한 물질의 성질 알아보기 <ul style="list-style-type: none"> - 티노의 4가지 알은 어떤 물질로 만들어져 있나요? - 나무, 철, 플라스틱, 유리의 성질은 각각 어떠한가요? - 블록들은 각각 어떤 물질로 만들어져 있으며 게임에서 어떻게 활용되고 있나요? - 고무(혹은 유리, 철)의 성질은 어떠한가요? ◆ 구슬이 굴러가는 원리 파악하기 <ul style="list-style-type: none"> - 구슬이 아래로 떨어지는 것은 '중력' 때문입니다. - 구슬의 무게 및 블록의 각도에 따라 속도가 달라질 수 있습니다. - 블록의 각도에 따라 구슬이 움직이는 방향이 꺾이거나 튕겨질 수 있습니다. - 분배기의 회전이나 스위치로 인해 구슬의 방향이 꺾이거나 아래로 떨어지기도 합니다. - 도르래를 이용하여 운동방향을 바꿀 수 있습니다. ◆ 스테이지별 화면을 보고 결과 예상하기 <ul style="list-style-type: none"> - 문제 화면을 보고 구슬을 굴리기 전 구슬이 굴러갈 경로 예상해보기 - 구슬이 등지에 안착하기 위해 필요한 전략들 발표하기 	35'	<p>※ 게임에 배치된 다양한 물질들의 특성에 대해 예시를 들어 설명한다.</p> <p>※ 시간 제한에 구애받지 말고 게임 전 스테이지 장면만 보고 구슬이 어떻게 움직일지 미리 예상해 보도록 안내한다.</p>

학습 단계	학습 요소	교수·학습 활동	시간 (00')	자료(☞) 및 유의점(※)
		<p>[활동2] 우리만의 공략집 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 해결 전략을 담은 해설장면을 그리고 공유하기 ◆ 게임 성공화면 캡처하고 전략 기록하기 <ul style="list-style-type: none"> - 스테이지 2와 3의 각각 5개 스테이지를 클리어하고 클리어 할 때마다 장면을 캡처합니다. - 캡처한 장면에 펜 그리기 기능을 이용하여 구슬이 굴러 가는 경로와 블록 배치, 스테이지의 특징을 기록합니다.  <ul style="list-style-type: none"> ◆ 공략집 패들릿으로 공유하기 <ul style="list-style-type: none"> - 저장한 장면을 패들릿으로 공유합니다. - 첫 번째 게시물을 게시한 학생이 발표하고, 해결이 어려웠거나, 다른 방법으로 해결한 학생이 발표해 봅니다. 	30'	<ul style="list-style-type: none"> ※ 화면캡처 및 펜그리기 기능을 사전에 지도한다. ※ 패들릿 예시 https://url.kr/58x7vp 
정리	정리	<ul style="list-style-type: none"> ● 다양한 성공전략 공유하기 ◆ 모듬별(스테이지별) 성공전략 발표하기 <ul style="list-style-type: none"> - 같은 스테이지에서도 다양한 해결 방법이 있을 수 있는 까닭은 무엇 때문일까요? - 게임을 하면서 어려웠거나 힘들었던 점을 이야기해 볼까요? - 다이아몬드를 많이 획득할 수 있는 다양한 방법을 알아봅시다. 	10'	☞ 학습지1 및 패들릿



02

본 차시 수업지도안(3-4차시)

관련교과	실과, 과학, 창체	적용 학년	5·6학년								
학습주제	구슬의 여행, 골드버그 장치 만들기	해당 차시	3-4차시								
학습목표	1. 게임 속 기계 장치들의 작동 원리와 재료의 특성을 설명할 수 있다. 2. 게임 속 장면을 실제 골드버그 장치로 제작할 수 있다. 3. 다양한 재료로 창의적인 제품을 구상하여 만들고 이를 평가할 수 있다.										
수업의 흐름	<table border="1"> <thead> <tr> <th>도입</th> <th>전개</th> <th>정리</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> ▶ 실생활 속 다양한 골드버그 장치 알아보기 </td> <td> <활동1> 골드버그 장치 구상하기 - 필요한 부품선정 및 블록 배치도 그리기 <활동2> 우리가 만드는 게임 속 골드버그 장치 - '느리게 가는 골드버그 장치' 추가하기 - 설계에 따라 골드버그 장치를 제작하고 실현해보기 </td> <td> ▶ 모듈별 골드버그 장치 평가하기 </td> </tr> </tbody> </table>			도입	전개	정리	▶ 실생활 속 다양한 골드버그 장치 알아보기	<활동1> 골드버그 장치 구상하기 - 필요한 부품선정 및 블록 배치도 그리기 <활동2> 우리가 만드는 게임 속 골드버그 장치 - '느리게 가는 골드버그 장치' 추가하기 - 설계에 따라 골드버그 장치를 제작하고 실현해보기	▶ 모듈별 골드버그 장치 평가하기		
도입	전개	정리									
▶ 실생활 속 다양한 골드버그 장치 알아보기	<활동1> 골드버그 장치 구상하기 - 필요한 부품선정 및 블록 배치도 그리기 <활동2> 우리가 만드는 게임 속 골드버그 장치 - '느리게 가는 골드버그 장치' 추가하기 - 설계에 따라 골드버그 장치를 제작하고 실현해보기	▶ 모듈별 골드버그 장치 평가하기									
학습 형태 및 집단 조직 계획	<table border="1"> <thead> <tr> <th>학습 활동</th> <th>집단 조직</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>골드버그 장치의 의미와 예시 알아보기</td> <td>개인</td> </tr> <tr> <td>골드버그 장치 구상 및 제작하기</td> <td>모둠</td> </tr> <tr> <td>골드버그 장치 소개 및 상호평가하기</td> <td>전체</td> </tr> </tbody> </table>			학습 활동	집단 조직	골드버그 장치의 의미와 예시 알아보기	개인	골드버그 장치 구상 및 제작하기	모둠	골드버그 장치 소개 및 상호평가하기	전체
학습 활동	집단 조직										
골드버그 장치의 의미와 예시 알아보기	개인										
골드버그 장치 구상 및 제작하기	모둠										
골드버그 장치 소개 및 상호평가하기	전체										
학습방법/모형	<input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험 <input checked="" type="checkbox"/> 프로젝트 <input type="checkbox"/> 문제해결학습 <input type="checkbox"/>										
교수·학습 자료	골드버그 장치 소개PPT, 학습지2, 우드락 10T(A3크기 1장, 5*45cm 5장), 우드락 접착제, 양면테이프(너비1cm), 진주핀, 유리구슬(지름1.5cm), 쇠구슬, 나무구슬, 종, 빨대, 수수깡, 클립, 자석, 실, 타이머, 태블릿PC 등.										

학습 단계	학습 요소	교수·학습 활동	시간 (00')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입		<ul style="list-style-type: none"> ● 실생활 속 다양한 골드버그 장치 알아보기 ◆ 우리 생활 주변에서 골드버그 장치를 보거나 이용한 경험 말하기 <ul style="list-style-type: none"> - 과학관에서 골드버그 장치를 보았던 경험을 이야기해 봅시다. - 우리나라 최초의 골드버그 장치인 자격루, 공장의 컨베이어 벨트, 물류창고 및 택배, 애완동물 자동 급수 장치 등 우리 주변에 있는 간단한 골드버그 장치들을 찾아봅시다. 	10'	<ul style="list-style-type: none"> ☞ 골드버그 장치 소개PPT ※ 광고 속에서 보았거나 과학관 견학 시에 학생들과 함께 골드버그 장치를 보았던 경험이 있다면 안내자료로 활용한다.
전개		<p>[활동1] 골드버그 장치 구상하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 필요한 부품선정 및 배치도 그리기 ◆ 게임 속에서 활용된 물질과 유사한 재료 찾기 <ul style="list-style-type: none"> - 블록으로 사용할 우드락, 나무막대기, 수수깡 등 - 쇠구슬과 자석, 회전하는 분배기를 만들기 위한 빨대와 칩핀, 도르래용 실과 병뚜껑 등 ◆ 블록 배치도 계획하기 <ul style="list-style-type: none"> - 게임에 분석한 장면들 중 실제 구현해보고 싶은 장면을 선정하고 구슬이 굴러갈 경로 설계해 봅시다. - 학습지에 우리가 만들어 보고 싶은 골드버그 장치를 계획하여 구상도를 그려봅시다. <div data-bbox="495 1221 998 1519" style="text-align: center;"> </div>	20'	<ul style="list-style-type: none"> ☞ 학습지2 ※ 교실에서 쉽게 구할 수 있으며, 재활용할 수 있고, 골드버그 전체 크기에 맞는 재료를 선정하도록 안내한다.
		<p>[활동2] 우리가 만드는 게임 속 골드버그 장치</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 설계에 따라 골드버그 장치를 제작하고 실현해보기 ◆ '느리게 가는 골드버그 장치' 추가하기 <ul style="list-style-type: none"> - 실행 시간이 너무 빨리 끝나는 게임의 단점을 보완하기 위해 느리게 가는 골드버그 장치를 만들어 봅시다. - 경사를 원만히 조정하거나, 과속방지턱, 회전장치 등의 장애물들을 추가하여 설치해 봅시다. <div data-bbox="454 1848 738 2066" style="display: inline-block; vertical-align: top;"> </div> <div data-bbox="763 1848 1047 2066" style="display: inline-block; vertical-align: top;"> </div>	45'	<ul style="list-style-type: none"> ※ 장난감이나 친숙한 기계적 원리들을 자유롭게 떠올려 적용할 수 있도록 다양한 예시를 제시해 준다. ☞ 우드락 10T, 우드락접착제, 양면테이프, 진주핀, 유리구슬, 쇠구슬, 나무구슬, 종, 빨대, 수수깡, 클립, 자석, 실, 타이머, 태블릿PC

학습 단계	학습 요소	교수·학습 활동	시간 (00')	자료(☞) 및 유의점(※)
		<ul style="list-style-type: none"> - 게임 속에서 구슬의 움직임과 실제 장치에서 구슬의 움직임이 다른 점을 비교해보고 장치를 보완해 봅시다. (※ 예: 구슬이 떨어지며 반동에 의해 오르막을 다시 튀어 올랐다가 내려가는 현상 ☞ 격벽설치가 필요함) ◆ 설계에 따라 골드버그 장치를 제작하고 실현해보기 <ul style="list-style-type: none"> - 골드버그 장치를 작동해 보고, 문제점을 보완한 다음 걸린 시간을 타이머를 측정해 봅시다. - 골드버그 장치 작동 장면을 영상으로 찍어 봅시다. 		
정리		<ul style="list-style-type: none"> ● 모둠별 골드버그 장치 평가하기 <ul style="list-style-type: none"> - 찍은 영상을 패들릿으로 공유하고 각 장치의 좋은 점과 보완할 점을 이야기해 봅시다. - 모둠별 별점을 평가하고 기록해 봅시다. - 앞으로 더 만들어 보고 싶은 골드버그 장치나 실제로 만들어 보고 싶은 게임 속 장치들에 대해 이야기해 봅시다. 	5'	☞ 학습지2

III 학습자료



1-1 학생 활동 자료 (활동지, 평가지 등)

학습지1

2022. 게임리터러시 '티노의 여행' 게임활용수업

우리가 만드는 게임 공략집

학년 반 번 이름:

※ <티노의 여행> 스테이지 3의 5단계 레벨을 모두 수행한 후, 다음 장면에서 성공 전략 및 새롭게 알게된 내용을 써 봅시다.

	<p>성공전략</p> <p>추가정보</p>
	<p>성공전략</p> <p>추가정보</p>
	<p>성공전략</p> <p>추가정보</p>
	<p>성공전략</p> <p>추가정보</p>
	<p>성공전략</p> <p>추가정보</p>



2022.게임리터러시 '티노의 여행' 게임활용수업 우리가 만드는 게임 공략집



학년 반 번 이름:

티노의 여행 공략집은 우리가 만든다!!!

레벨2-3단계 (12)	레벨2-4단계 (9)	레벨2-5단계 (8)	레벨3-1단계 (8)
<p>이우주 (2022.10.24 pm12:35)</p> <p>2-3 공략</p> <p>♡0 ○0</p>	<p>김규림 (2022.10.24 pm12:35)</p> <p>♡0 ○0</p>	<p>송예서0 (2022.10.24 pm12:35)</p> <p>공략 2-5</p> <p>♡0 ○0</p>	<p>송예서0 (2022.10.24 pm12:35)</p> <p>공략 3-1</p> <p>♡0 ○0</p>
<p>김규림 (2022.10.24 pm12:34)</p> <p>빨간 보석 먹는 방법</p> <p>♡0 ○0</p>	<p>송예서0 (2022.10.24 pm12:34)</p> <p>공략 2-4 이게 진짜 2-4</p> <p>♡0 ○0</p>	<p>유순 (2022.10.24 pm12:29)</p> <p>♡0 ○0</p>	<p>노규림모 (2022.10.24 pm12:30)</p> <p>블럭2개만 놓으면 끝</p> <p>♡0 ○0</p>
<p>송예서0 (2022.10.24 pm12:31)</p> <p>공략 2-3 이게 제일 쉽다</p> <p>♡0 ○0</p>	<p>송예서0 (2022.10.24 pm12:33)</p> <p>공략 2-4</p> <p>♡0 ○0</p>	<p>노규림모 (2022.10.24 pm12:28)</p> <p>블럭2개만 놓으면 끝이다.</p> <p>♡0 ○0</p>	<p>정라희 (2022.10.24 am11:58)</p> <p>3-1</p> <p>♡0 ○0</p>
<p>김가윤 (2022.10.24 pm12:26)</p> <p>♡0 ○0</p>	<p>송예서0 (2022.10.24 pm12:32)</p> <p>공략 2-4</p> <p>♡0 ○0</p>	<p>임세준 (2022.10.24 pm12:26)</p> <p>♡0 ○0</p>	<p>유채환 (2022.10.24 am11:52)</p> <p>3-1공략</p> <p>♡0 ○0</p>

레벨3-2단계 (9)	레벨3-3단계 (3)	레벨3-4단계 (3)	레벨3-5단계 (5)
<p>송예서0 (2022.10.24 pm12:36)</p> <p>공략 3-2</p> <p>♡0 0</p>	<p>김가윤 (2022.10.24 pm12:04)</p> <p>3-3</p> <p>♡0 0</p>	<p>김가윤 (2022.10.24 pm12:03)</p> <p>3-4는 바람이 나오는 곳을 막아놓고 동지로 가는곳을 이어 들어간다. 회전하는 발판을 막아서 돌아가지 못하게 한다.</p> <p>♡0 0</p>	<p>민정어 (2022.10.24 pm12:32)</p> <p>♡0 0</p>
<p>송예서0 (2022.10.24 pm12:36)</p> <p>♡0 0</p>	<p>유채환 (2022.10.24 am11:59)</p> <p>3-3공략</p> <p>♡0 0</p>	<p>이우주 (2022.10.24 pm12:00)</p> <p>3-4 공략</p> <p>♡0 0</p>	<p>민정어 (2022.10.24 pm12:26)</p> <p>♡0 0</p>
<p>송주형 (2022.10.24 pm12:01)</p> <p>돌이떨어지면서 나무공이 위로 떠서 철볼력에 부딪쳐서버튼을 누르고 플라스틱공이내려가면서 동지에 골라인한다</p> <p>♡0 0</p>	<p>변용석 (2022.10.24 am11:56)</p> <p>3-3는 철공이 버튼을 눌러 나무가 떨어져 공이 날아가 동지에 들어간다.</p> <p>♡0 1</p>	<p>김가윤 (2022.10.24 am11:48)</p> <p>3-4공략</p> <p>♡0 0</p>	<p>민정어 (2022.10.24 pm12:01)</p> <p>♡0 0</p>
<p>유채환 (2022.10.24 pm12:00)</p> <p>3-2공략</p>			



구슬의 여행, 골드버그 장치만들기



학년 반 번 이름:

※ <티노의 여행> 게임 속 장면을 활용하여, 실제 골드버그 장치를 구상하고 만들어 봅시다.

1. 골드버그 장치의 뜻은 무엇이었나요?

2. 골드버그 장치에 쓰일 각각의 재료의 특성을 알아봅시다.

우드락		
수수깡		
침핀		
이쑤시개		
유리구슬		
나무구슬		
플라스틱구슬		

3. 다음 게임 스테이지 2-5장면을 구상도로 그려봅시다.

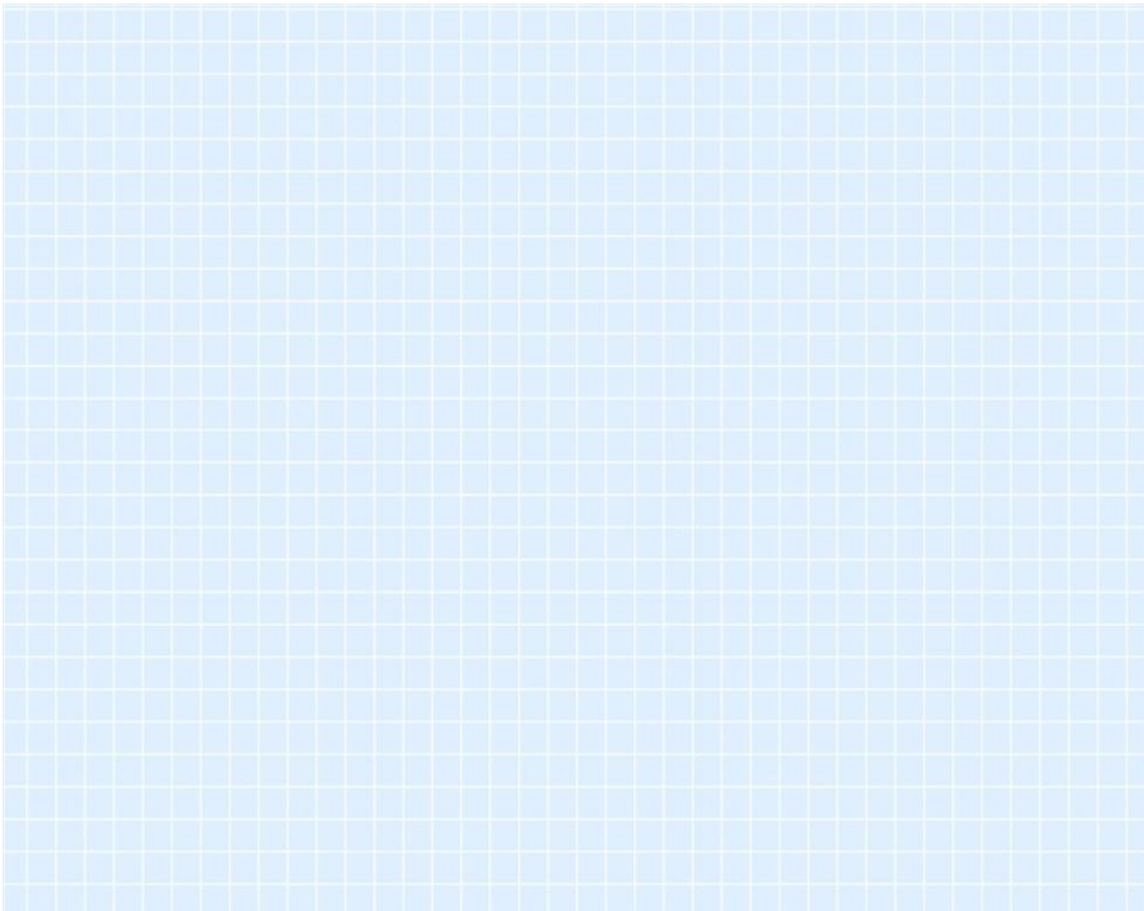


4. 느리게 가는 골드버그 장치를 만들기 위해 추가할 장애물들을 만들어 봅시다.

장애물1

장애물2

5. 장애물을 추가하여 느리게 가는 골드버그 장치의 구상도를 그려봅시다.



6. 다른 모둠의 골드버그 영상을 보고 잘된 점과 보완해야 할 점을 기록해 봅시다.

모듬이름	별점	평가기록(잘된 점 혹은 보완할 점)
	☆☆☆☆☆	
	☆☆☆☆☆	
	☆☆☆☆☆	
	☆☆☆☆☆	



(1-2)

교사 지도 자료 (활동안내 PPT)



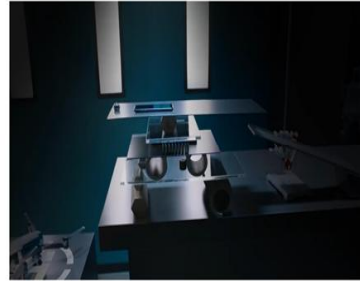
골드버그 장치란?

1
하나의 단순한 결과를 위해
복잡한 장치와
여러 가지 물리법칙이 사용되는 장치

골드버그 장치란?

2
최초의 힘으로 정해진 매커니즘대로
운동을 수행하도록 설계하는 장치

우리 생활속 골드버그 장치를 구경해 볼까요?



출처: LG전자 Mobile Library



과학관에서 본 골드버그 장치



출처: MBC '선을 넘는 녀석들-리턴즈'

재료정하기

우드락 10T 양면테이프 나무,유리,실구슬 진주면 빨대 클립

미니종 수수깡 자석

만드는순서 1

게임 속 장면을 택해 골드버그 장치로 설계해 봅시다.

설계가 어려운 부분은 간략하게 변경해도 좋아요

만드는순서 2

구슬이 굴러갈 경로를 추가하여 골드버그 장치를 구상해 봅시다.

만드는순서 3

구슬이 너무 빨라서 보아도 안아보

느리게 가는 장치를 만들기 위해 장치를 보완해 봅시다.

다양한 장어를 추가하기

만드는순서 4

우리들의 개성을 담아 설계에 따라 골드버그 장치 제작하기

중간중간 구슬을 굴러보고 장치 점검하기

골드버그 동영상

골드버그 장치는 영상까지!

만들어진 장치를 동영상으로 촬영해봐요.

고대 있게 표현된 부분들을 찾아볼까요?

**[02]****참고자료 또는 참고문헌**

- 교육부(2015). (초)2015개정 교육과정에 따른 평가기준(5,6학년)
- 김정태(2022). 게이미피케이션 이론. 홍릉
- 알람시계 스타일 루브 골드버그. <https://www.instructables.com/>. 2022.08.22.검색
- 꿈꾸는 나무 스토어. <https://url.kr/46opkx>. 2022.09.01.검색
- YouTube. 느리게 가는 골드버그. <https://c11.kr/16xni>. 2022.09.01.검색
- YouTube. <https://c11.kr/16xns>. LG G6 Goldberg (One Take Video). 2022.09.01.검색
- YouTube. <https://c11.kr/16xnv>. 내 손으로 만드는 과학, '골드버그 장치'. 2022.09.24. 검색

3

2022
게임리터러시교육
수업지도안 우수사례집

우리마을 딜리버리

최광현 교사



I 수업의 개관



(01)

주제 및 개관

가. 주제 설명

우리 민족은 ‘게임의 민족’이라고 해도 과언이 아닐 만큼 일상에서 놀이를 즐겼다. 사실 이러한 놀이의 대부분은 학업과 접목되어 활용되었는데 상대와 특정 책을 정한 후 책을 펼쳐 나오는 글자를 조합해 고을 이름을 만들며 지역명을 익히던 고을모듬놀이부터 관직의 이름과 품계를 익히는데 사용되던 승경도 놀이까지 우리 민족이 ‘게임의 민족’이라 불릴만한 예는 상당히 많다. 최근 들어 교육 현장 깊숙이 들어온 놀이중심교육과정 및 놀이공간 구축 또한 비슷한 맥락 아닐까. 학생들이 즐겁게 놀이하는 과정에서 자연스럽게 자기주도성과 협력을 익히게 됨은 물론 활동에 몰입하는 과정에서 교육목표가 성취되고 수업적 성취가 높아지는 것처럼 말이다.

이번 수업지도안의 주제인 <지도 위에서 놀자! 지도 위에서 별자!> 또한 마찬가지이다. 본 수업에서는 수업의 컨셉인 ‘게임의 민족’을 음식 배달과 연관시켜 학생들이 음식 주문을 받고 이를 배달하는 게임을 통해 ‘지도’의 개념과 기본요소를 쉽게 익히도록 했으며 특히 지역사회 지도를 이용해 학생들이 어려워하는 개념인 ‘축척’을 좀 더 친밀감 있게 이해하고 게임 속에서 자연스럽게 적용할 수 있도록 구성하였다. 말 그대로 놀이를 통해 지도의 개념을 학습하는 <지도 위에서 놀자!> 이다. 동시에 게임 속에서 음식 배달을 통해 돈이 자연스럽게 오가는 활동은 생활 속에서 사용하고 있는 화폐를 활용하여 수 감각을 익히고 다섯 자리 수에 대해 반복연습을 할 수 있는 기회를 제공하기 때문에 4학년 1학기 수학 교과와도 융합하여 운영할 수 있다. 이는 지도 학습에서 익힌 내용을 토대로 화폐 경제를 익히는 <지도 위에서 별자!> 인 것이다. 이 외에도 친구들과 함께 미션을 해결하는 과정에서 팀끼리 원활한 의사소통을 통해 서로 공감하게 되는 학생들은 코로나로 인해 소홀해질 수 밖에 없었던 협동과 배려를 익히게 되는데 이는 도덕 교과와의 융합을 의미하며, 게임 도구로 활용되는 코딩 기기는 본격적인 코딩 학습에 들어가기 전 학생들에게 코딩에 대한 흥미와 관심을 제공해 줄 수 있어 실과와의 융합도 가능하다. 이처럼 ‘게임의 민족’ 활동은 교과 간 융합, 학년 간 융합을 자연스럽게 이루어줄 것이다.

나. 개관

1) 용어 해설

- 가) 지도: 4학년 사회과에서 제시되는 본 수업의 핵심 내용으로 축척, 방위, 범례 등의 관련 개념을 게임을 통해 학습함
- 나) 별자: 4학년 수학과에서 학습하게 되는 '큰 수' 중 다섯 자리 수인 만 원은 물론 십만, 백만 단위의 화폐 연산을 하게 됨
- 다) 우리마을: 학생들이 지도 학습을 특히 어려워하는 이유는 지도가 익숙하지 않음은 물론 디지털 기기의 3D 방식에 익숙하기 때문임. 따라서 본 수업에서는 지역사회 지도를 활용하여 지도 학습에 흥미를 느끼게 했으며 2D 평면 형태의 지도 위에 축척 비율에 맞는 건물 도안을 올려 3D로 재구성하는 활동을 구성함으로써 수업에 몰입할 수 있도록 하였음
- 라) 딜리버리: 본 수업의 컨셉인 '게임의 민족'은 배달 서비스의 패러디이기도 함. 이러한 컨셉을 적극 활용해 지도를 활용하는 음식 배달 과정에서 지도의 요소를 자연스럽게 이해하고 적용할 수 있는 기회를 제공하였음

2) 수업모델



02 기대효과

- 가. '지도 위에서 놀자!'를 통해 학생이 어려워하는 지도의 구성 및 기본요소를 쉽게 익히고 적용할 수 있게 될 것이다.
- 나. '지도 위에서 별자!'를 통해 화폐와 배달이라는 생활밀착형 소재에 도구교과인 수학이 자연스럽게 접목됨에 따라 학생들의 연산 능력이 향상될 것이다.
- 다. '우리마을 딜리버리'를 통해 학생들이 팀을 이루어 미션을 수행해 나가며 협동심이 고취되고 의사소통이 원활히 이루어지는 계기가 될 것이다.
- 라. '게임의 민족'을 통해 사회, 수학, 도덕 교과 등 다양한 교과가 융합된 프로젝트 학습이 이루어질 것이며 이 외에도 추후 배우게 되는 실과의 코딩에도 자연스럽게 흥미가 생기는 등 교과 간·학년 간 연계가 이루어질 것이다.

03 교육과정 재구성 계획



4학년 사회과의 지도 단원을 중심으로 개발한 게임을 4학년 수학과 10,000 이상의 수 및 도덕과의 협동과 관련된 차시와 연계함으로써 교육과정 재구성을 통해 구성해 보았다. 1차시에서는 사회과를 중심으로 게임 판을 활용한 지도 학습이 이루어지고, 2차시에서 본격적인 게임이 실시되는데 사회, 수학, 도덕과의 학습 목표 달성을 위해 학생들은 서로 협력하여 미션을 수행한다.

단원	주제 / 과목	주제별 주요 내용	차시	차시별 학습 활동
1	지역의 위치와 특성 사회	지도의 기본요소 지도, 방위, 범례, 기호, 축척	1	지도 위 우리마을 (다양한 축척의 지도 살펴보기) 보물찾기(축척, 방위, 기호, 범례 활용)
1	큰 수 수학	다섯 자리 수	2	■ 사업자 통장 입출금 기록하기 10,000 이상의 큰 수를 읽고 쓰기
1	지역의 위치와 특성 사회	지도의 기본요소 지도, 방위, 범례, 기호, 축척	2	■ 우리 마을 딜리버리 게임하기 미션지에서 지도의 기본 요소를 파악하여 문제 해결하기
4	힘과 마음을 모아서 도덕	협동의 의미 협동의 중요성	2	■ 우리마을 딜리버리 게임하기 게임을 위해 지켜야 할 약속 정하기 게임을 위해 지켜야 할 태도 지키며 게임하기 자신의 태도 반성하기

[04] 수업의 목표 및 성취기준

목표	성취 기준	
지도의 기본 요소에 대해 이해하고 이를 바탕으로 하여 문제를 해결할 수 있다.	[4사03-01]	지도의 기본 요소에 대한 이해를 바탕으로 하여 우리 지역 지도에 나타난 지리 정보를 실제 생활에 활용한다.
돈을 이용하여 10,000 이상의 큰 수를 읽고 쓸 수 있다.	[4수01-01]	10,000 이상의 큰 수에 대한 자릿값과 위치적 기수법을 이해하고, 수를 읽고 쓸 수 있다.
협동의 의미와 중요성을 알고 이를 생활 속에서 실천하려는 마음을 기른다.	[4도02-04]	협동의 의미와 중요성을 알고, 경청·도덕적 대화하기·도덕적 민감성을 통해 협동할 수 있는 능력을 기른다.

 **[05]** 평가계획

평가 내용	평가기준	평가척도	평가 방법
지도의 기본 요소에 대해 이해하여 문제를 해결할 수 있는가?	지도의 기본 요소에 대해 이해하여 주어진 문제를 능숙하게 해결할 수 있다.	상	관찰평가 실습평가
	지도의 기본 요소에 대해 이해하여 주어진 문제를 해결할 수 있다.	중	
	지도의 기본 요소에 대해 이해하여 주어진 문제를 해결하는 데 다른사람의 도움이 필요하다.	하	
돈을 이용하여 10,000 이상의 큰 수를 읽고 쓸 수 있는가?	돈을 이용하여 10,000 이상의 큰 수를 읽고 쓰며, 작은 화폐단위로 바꿀 수 있다.	상	관찰평가, 포트폴리오, 실습평가
	돈을 이용하여 10,000 이상의 큰 수를 읽고 쓸 수 있다.	중	
	다른 사람의 도움을 받아 돈을 이용하여 10,000 이상의 큰 수를 읽고 쓸 수 있다.	하	
협동의 의미와 중요성을 설명하는가?	협동의 의미와 중요성을 구체적인 예를 들어 설명한다.	상	관찰평가
	협동의 의미와 중요성 중에서 한 가지를 설명한다.	중	
	협동의 의미와 중요성을 설명하지 못한다.	하	

 **[06]** 지도상의 유의점

가. 사회과 축척 학습의 경우 분수나 비율식을 통한 거리나 면적의 산술적 계산 활동, 대축척과 소축척의 구분 활동 등은 지양하며 대축척과 소축척 지도를 통해 자연스럽게 축척을 비교하고 거리감을 익히도록 구성한다.

나. 수학과 큰 수의 경우 실생활에서 10,000 이상에 대한 양감을 기르고 큰 수의 사용에 대한 필요성을 인식하게 하는데 그 중점이 있으므로 복잡한 연산이 이루어지지 않도록 수업을 구성하도록 한다. 그러나 실생활에서 화폐를 사용할 수 있는 단계이기도 하므로 학급 상황에 적의하게 게임의 내용 및 화폐의 단위 등을 변형할 수 있다.




다. 게임에서 팀플레이만큼 팀 내 협동을 유발하기 쉬운 방법은 없다. 하지만 팀 간의 과도한 경쟁으로 본 수업의 취지가 퇴색되지 않도록 다양한 장치와 교사의 분위기 조성을 통해 협동과 배려를 익힐 수 있도록 해야 한다.



II 수업지도안



[01] 본 차시 수업지도안(1차시)

관련교과	사회	적용 학년	4학년
학습주제	축척에 대해 알아보고, 축척 활용하기	해당 차시	1차시
학습목표	축척에 대해 이해하고, 축척을 활용하여 문제를 해결할 수 있다.		
수업의 흐름	도입	전개	정리
	전시학습 상기 (카훓 활용) - 지도란? - 방위표, 기호, 범례	활동1. 지도 위 우리 마을 (다양한 축척의 지도 살펴보기) (축척의 의미 알기) 활동2. 보물찾기 (축척, 방위, 기호, 범례 활용)	학습내용 정리 - 축척이란? - 초기자본금 증정 차시예고 - 우리마을 딜리버리
학습 형태 및 집단 조직 계획	학습 활동		집단 조직
	배운 내용을 퀴즈게임으로 알아보기		개인-전체
	지도 위 우리 마을 - 축척에 맞는 건물배치		모둠
	보물찾기 - 축척, 방위, 기호, 범례를 활용해 보물을 찾아보기		모둠
	학습내용 정리		개인-전체
학습방법/모형	<input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input type="checkbox"/> 문제해결학습 <input type="checkbox"/> ()		
교수·학습 자료	카훓프로그램, 다양한 지도, 건물 미니어처 도안, 풀, 가위, 보물찾기 족자, 사업자 통장		

학습 단계	학습 요소	교수·학습 활동	시간 (00')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	전시 학습 상기 학습 목표 확인 학습활동 안내	<p>㉠ 배운 내용을 퀴즈게임을 통해 알아보기 - 카훗퀴즈를 통해 지도에 대해 복습하기</p>  <p>㉡ 학습목표 알아보기 축척에 대해 알아보고, □□을 찾아 봅시다.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;"> 축척에 대해 알아보고, □□을 찾아 봅시다. </div> <p>활동 1. 지도 위 우리 마을 (축척 알아보기) 활동 2. □□찾기</p>	5'	☞ 카훗퀴즈 (https://create.kahoot.it/details/e8518f12-042e-4923-887a-8acc8a2efeef)
전개	활동 1	<p>㉢ 지도 위 우리 마을 - 다양한 축척의 지도를 살펴봅시다. - 각 지도별로 어떤 점이 다른가요? : 지도별로 나와있는 동네가 다름. 크기가 다름. 등. - 3가지 지도에서 안동시청을 찾아봅시다.</p>  <p>- 안동시청 주변을 자세히 보고 싶을 땐 어떤 지도를 보아야 할까요? : 안동시청이 가장 크게 나와 있는 지도 첫 번째 지도 등. - 3가지 지도에서 오른쪽 아래에 있는 막대가 의미하는 것을 알아봅시다. - 축척이란 실제 거리를 줄여 지도에 나타낸 정도라고 합니다. 세 가지 지도에서의 축척을 살펴봅시다. : 125m, 50m. 숫자가 다름 등. - 첫 번째 지도는 지도에서의 1cm가 실제로는 25m를 나타낸다는 뜻입니다. 두 번째 지도는 어떤 뜻일까요? : 지도에서 1cm가 실제로 125m. - 찜닭골목에서 안동문화의 거리까지 실제 거리를 알려면 몇 번째 지도를 이용해야 하나요? : 두 번째, 세 번째 지도 - 실제 거리를 측정해 봅시다. : 두 번째 지도에서 6cm이므로 300m. 세 번째 지도에서 2.4cm이므로 300m. 등. - 미니어처 건물 세우기</p> 	20'	☞ 3가지 축척의 지도 ※ 안동시청을 중심으로 축척이 다른 지도를 제시하여 학생들이 축척이 다른 지도를 직관적으로 알 수 있도록 한다. ☞ 미니어처 건물 ☞ 활동안내 PPT ※ 학생들이 직접 종이공작활동으로 제작한 것을 활용한다. ※ 두 번째 지도에 미니어처 건물을 직접 설치한대로 제시하여 학생들이 쉽게 찾을 수 있도록 안내한다.

학습 단계	학습 요소	교수·학습 활동	시간 (00')	자료(☞) 및 유의점(※)
전개	활동 2	<ul style="list-style-type: none"> 지도 위 보물찾기 <ul style="list-style-type: none"> - 모둠별로 보물족자지도를 뽑아 보물찾기  <p>: 방위표를 보고, 올바른 방향 찾기 축척막대를 이용하여 지도 위 거리 구하여 이동 기호를 보고 위치 찾기</p>	10'	<p>☞판으로 제작된 지도, 보물찾기 족자, 보물 표지판</p> <p>※실제 보물은 한 표지판 안에만 배치하여 게임의 묘미를 살린다.</p> 
정리	배운 내용 정리	<ul style="list-style-type: none"> 배운 내용 정리하기 <ul style="list-style-type: none"> - 축척이란? - 축척 막대로 알 수 있는 것은? - 축척이 다른 지도를 이용하는 이유는? 다음 시간 배울 내용 안내 <ul style="list-style-type: none"> - 모둠별 사업자 통장 개설하기 - 보물을 찾은 모둠에게 초기자본 50만원 증정 - 다음 시간 활동 <우리마을 달리버리> 안내 	5'	☞사업자 통장

02 본 차시 수업지도안(2차시)

관련교과	사회, 수학, 도덕	적용 학년	4학년										
학습주제	모둠별로 전략을 세워 문제 해결하기	해당 차시	2차시										
학습목표	1. 지도의 기본요소에 대해 이해하고, 이를 활용하여 문제를 해결할 수 있다. 2. 돈을 이용하여 10,000 이상의 큰 수를 읽고 쓸 수 있다. 3. 협동의 의미와 중요성을 알고, 이를 생활 속에서 실천할 수 있다.												
수업의 흐름	<table border="1"> <thead> <tr> <th>도입</th> <th>전개</th> <th>정리</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> 전시학습 상기 - 어서 와, 한국은 처음이지? 퀴즈 학습활동 안내 - 우리마을 딜리버리 </td> <td> 활동1. 우리마을 딜리버리 준비하기 활동2. 우리마을 딜리버리 게임하기 </td> <td> 학습내용 정리 - 자본금 정리 - 활동을 통해 알게 된 점 - 활동을 통해 느낀 점 이야기 하기 </td> </tr> </tbody> </table>			도입	전개	정리	전시학습 상기 - 어서 와, 한국은 처음이지? 퀴즈 학습활동 안내 - 우리마을 딜리버리	활동1. 우리마을 딜리버리 준비하기 활동2. 우리마을 딜리버리 게임하기	학습내용 정리 - 자본금 정리 - 활동을 통해 알게 된 점 - 활동을 통해 느낀 점 이야기 하기				
도입	전개	정리											
전시학습 상기 - 어서 와, 한국은 처음이지? 퀴즈 학습활동 안내 - 우리마을 딜리버리	활동1. 우리마을 딜리버리 준비하기 활동2. 우리마을 딜리버리 게임하기	학습내용 정리 - 자본금 정리 - 활동을 통해 알게 된 점 - 활동을 통해 느낀 점 이야기 하기											
학습 형태 및 집단 조직 계획	<table border="1"> <thead> <tr> <th>학습 활동</th> <th>집단 조직</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>배운 내용을 퀴즈로 알아보기(활동지 활용가능)</td> <td>전체(개인)</td> </tr> <tr> <td>활동1. 우리마을 딜리버리 준비하기</td> <td>전체-모둠</td> </tr> <tr> <td>활동2. 우리마을 딜리버리 게임하기</td> <td>모둠</td> </tr> <tr> <td>학습내용 정리</td> <td>모둠-전체(개인)</td> </tr> </tbody> </table>			학습 활동	집단 조직	배운 내용을 퀴즈로 알아보기(활동지 활용가능)	전체(개인)	활동1. 우리마을 딜리버리 준비하기	전체-모둠	활동2. 우리마을 딜리버리 게임하기	모둠	학습내용 정리	모둠-전체(개인)
학습 활동	집단 조직												
배운 내용을 퀴즈로 알아보기(활동지 활용가능)	전체(개인)												
활동1. 우리마을 딜리버리 준비하기	전체-모둠												
활동2. 우리마을 딜리버리 게임하기	모둠												
학습내용 정리	모둠-전체(개인)												
학습방법/모형	<input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input type="checkbox"/> 문제해결학습 <input 3"="" type="checkbox/>() </td> </tr> <tr> <td>교수·학습 자료</td> <td colspan="/> 게임판, 찬스카드, 주문카드 주사위, 각종 도안, 풀, 가위, 햄스터로봇, 태블릿PC, 오조봇, 오조봇 마커, 사업자통장												

학습 단계	학습 요소	교수·학습 활동	시간 (00')	자료(☞) 및 유의점(※)
전개	활동 1 사회 수학 도덕	<p>④ 우리마을 딜리버리 준비하기 - 게임판 살펴보기</p>  <p>게임판에는 다양한 미션 제시</p> <p>- 게임 규칙 알아보기</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 주사위 1개를 던져 게임판을 돌며 해당 칸의 미션 해결하기 ■ 칸의 이동은 오조봇(게민 커넥터)와 햄스터로봇(게민 라이더스)로 함. *게민 커넥터는 찬스 획득과 비용 지불로 게민 라이더스가 될 수 있음 ■ 팀 별 사업자 통장에서 수입과 지출을 관리 *돈은 10,000원 단위로 수입과 지출이 이루어짐. <p>■ 주문 처리 방식 주문 카드에 적힌 축척대로 지도를 교체하여 설치</p>  <p>설치한 지도 안에서 주문카드에 적힌대로 배달 수행</p> <p>- 즐거운 게임을 위해 지켜야 할 것 이야기 나누기 : 다른 사람 탓을 하지 않는다. 서로 양보한다. 게임을 하며 흥분하지 않는다. 등.</p> <p>- 즐거운 게임을 위한 약속 정하기 : 화내지 않기, 모둠원이 함께 하기 등. * 게임과 관련된 상세 활동안내는 활동안내자료에 서술되어 있음.</p>	10'	<p>☞ 게임판, 주사위, 찬스카드, 사업자통장</p> <p>※ 게임규칙자료는 PPT로 안내 후 안내서처럼 인쇄된 자료를 제공하여 학생들이 수시로 보며 규칙을 인지할 수 있도록 한다.</p> <p>☞ 오조봇, 햄스터로봇, 오조봇마커, 태블릿</p> <p>※ 오조봇은 마커를 두껍게 표시하여 잘 움직일 수 있도록 한다.</p> <p>※ 햄스터로봇(게민라이더)은 로보이드 런처를 이용하여 코딩없이 리모컨으로 활용할 수 있도록 하여 학년성에 맞게 운용한다.</p> <p>☞ 학급 매너포인트 판</p> <p>※ 학생들과 이야기를 나누며 자연스럽게 '협동'을 실천할 수 있도록 독려한다.</p>
	활동2 사회 수학 도덕	<p>④ 우리마을 딜리버리 게임하기 - 게임규칙과 게임을 위한 약속을 생각하며 모둠별로 우리 마을 딜리버리 게임하기 : 게임판을 한 바퀴 돌면 한 달로, 총 12바퀴를 돌면 게임이 끝남. 제일 먼저 게임이 끝나는 팀이 나오면 모든 게임이 종료됨. 통장에 잔고가 가장 많은 팀이 승리하게 됨.</p>	20'	<p>☞ 10,000원권, 50,000원권 모조화폐</p> <p>※ 큰 수의 연산에 어려움을 겪는 학생들에게 모조 화폐를 제시하여 연산을 돕도록 한다.</p>

학습 단계	학습 요소	교수·학습 활동	시간 (00')	자료(☞) 및 유의점(※)
정리	배운 내용 정리 사회 수학 도덕	<ul style="list-style-type: none"> ④ 배운 내용 정리하기 <ul style="list-style-type: none"> - 자본금 통장을 살펴보며 모둠의 연산 확인하기 - 활동을 통해 알게 된 점 이야기 나누기 <ul style="list-style-type: none"> : 축척에 따른 거리에 대해 알게 됨. 다양한 지도를 통해 원하는 정보를 알게 됨. 큰 수의 계산을 더 잘할 수 있게 됨. - 활동을 통해 느낀 점 이야기 하기 <ul style="list-style-type: none"> : 배달게임을 통해 조별로 함께 해서 재미있었음. 자본을 모으는게 힘들었지만, 서로 의논해서 아껴쓰고 투자하는게 재미있었음. 등. 	5'	☞ 모둠별 사업자 통장 ※잘못된 연산이 있을 경우 모둠을 밝히지 않고, 함께 연산을 수정해보며 복습한다.

III 학습자료



【 01 】 자료의 구성 및 내용

가. 전체 자료의 구성

<p>▲보물찾기</p>	<p>▲찬스 및 주문카드</p>	<p>▲사업자 통장</p>	<p>▲방위 및 축척표</p>



▲ <우리마을 딜리버리> 전체 모습

<p>▲입체 건물</p>	<p>▲축척별 지도</p>	<p>▲게민 커넥트(오조봇)</p>	<p>▲게민 라이더스(햄스터봇)</p>

나. 차시별 자료의 내용

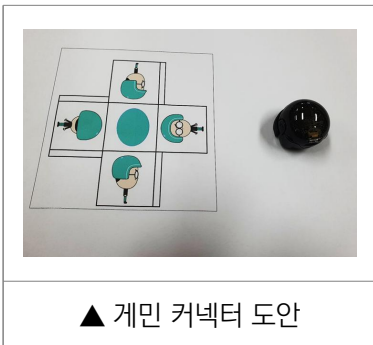
차시	자료명	자료 설명
1차시	 <p>▲ 축척별 지도</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 교육과정의 내용에 따라 동일한 지점을 중심에 두고 축척이 서로 다른 지도를 3가지 정도 준비 ■ 약 70cm*90cm 크기의 지도를 분할 출력하여 제작 (추후 대형 현수막 등으로 깔끔하게 제작할 예정) ■ 지도 제작 시 학생들이 익숙한 지역사회 지도를 활용함으로써 지도 학습은 물론 게임을 통한 미션 수행에도 흥미 유발 가능
	 <p>▲ 게임판</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 축척별 지도를 평평한 게임판 위에 올림으로써 보다 원활하고 재밌는 게임 진행이 가능 ■ 게임판 테두리에는 게임 미션 수행을 위한 미션 칸이 제시되어 있으며 게임판 중간에는 지도를 올리게 되어 있음 ■ 축척별 지도를 상황 및 미션에 따라 교체하며 게임을 진행
	 <p>▲ 방위 및 축척표</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 해당 지도의 방위 및 축척에 대한 정보를 제공해 주는 단서 ■ 게임 진행 시 미션에 따라 축척이 다른 지도를 활용해야 하는데 이 때 방위 및 축척표를 교체함으로써 학생들에게 적절한 정보를 안내
	 <p>▲ 입체 건물</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 평면인 지도 위에 적절히 배치함으로써 학생들에게 익숙하지 않은 2D 정보를 익숙한 3D로 바꾸어 주는 입체적인 건물 모형 ■ 동일한 모양과 색깔을 가진 건물을 사이즈 별로 제작하여 축척이 서로 다른 지도 위에 적절히 배치해보는 1차시 활동을 통해 축척에 대한 개념과 직관적 이해를 돕게 해주는 자료
	 <p>▲ 보물찾기(지점 표시)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 축척이 다른 각 지도에 입체 건물을 올린 후 진행되는 1차시 보물찾기 활동에서 활용되는 보물 지점 표시 마크(보물 1개, 광 3개) ■ 지도 위에 지점 표시 마크를 골고루 세운 후 학생에게 힌트를 제공하며, 학생들은 보물이 숨겨진 한 장소를 찾음으로써 보물(창업지원자금)을 획득

차시	자료명	자료 설명
1차시	 <p>▲ 보물찾기(힌트 족자)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 지점 표시 마크와 함께 제시되는 보물 힌트 족자 ■ 지도의 축척에 따라 힌트 족자도 다르게 제작되며, 학생이 선택한 힌트 족자와 연관되는 축척에 따라 게임판에 지도를 얹은 후 보물찾기를 실시 ■ 힌트의 내용은 지도의 기본요소(방위, 축척, 축척에 따른 거리 계산 등)를 이용해 제시되어 지도 학습에 대한 학생의 흥미를 유발
	 <p>▲ 사업자 통장</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 게임 참가 학생팀에게 각각 제공되는 통장 ■ 1차시 활동에서 보물을 찾은 학생에게는 창업지원금 50만원이 입금된 통장이 제공 ■ 게임 실시에 따라 배달 미션 성공 시 돈이 입금되기도 하며, 미션 실패 또는 벌칙 시 돈을 환불하기도 하는 등 화폐의 입출금이 반복적으로 이루어져 자연스럽게 큰 수의 연산을 수행
	 <p>▲ 주문카드</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 게임판에서 '주문이 들어왔습니다' 칸에 도착 시 활용되는 주문카드 ■ 주문카드에는 지도의 축척 수준, 현재 위치에서의 거리, 배달해야 하는 건물의 지도 범례 그리고 성공시 보수에 대한 내용이 제시 ■ 학생들은 지도의 축척에 따라 거리를 계산하여 배달 장소를 알아내야 하며, 시간 안에 정확히 배달해야 하기 때문에 팀별 경쟁 과정에서 자연스럽게 지도에 대한 지식과 기능을 활용 가능
2차시	 <p>▲ 찬스카드</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 게임판에서 '찬스카드' 칸에 도착 시 획득할 수 있는 찬스카드 ■ 팀 경쟁에 도움이 되거나 손해를 보는 등 다양한 내용이 제시되어 있어 게임의 중요한 요소인 '운'으로 게임에 대한 학생의 몰입과 즐거움을 높여줌
	 <p>▲ 게임 라이더스 도안</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 햄스터 로봇으로 지도 위를 다니며 배달할 수 있는 '게임의 민족 라이더스' 도안 ■ 햄스터 로봇의 크기를 고려해 제작하였으며 종이공작 도안을 만들어 햄스터 로봇에 덮어 씌워 활용 가능 ■ 어플을 이용해 자신이 조종하는 게임 라이더스가 지도 위를 돌아다니며 배달하는 모습은 그 자체로 학생에게 게임에 대한 흥미를 제공



▲ 로보이드 런처(어플)

- <로보이드 런처>란 햄스터 로봇을 포함한 교육용 코딩 로봇을 실제 움직일 수 있게 해주는 런처 형태의 애플리케이션
- 본 게임의 적용 대상인 초등 4학년은 교육과정 상 코딩을 배우지 않지만 해당 어플을 이용한다면 R/C를 조종하듯 어렵지 않게 기기를 조작할 수 있음
- 또한 자연스럽게 햄스터 로봇과 같은 코딩 기기 및 코딩에 대한 관심과 흥미를 키워나갈 수 있다는 장점도 있음



▲ 게민 커넥터 도안

- 오조봇으로 지도 위를 다니며 배달할 수 있는 '게임의 민족 커넥터' 도안으로 오조봇에 덮어 씌워 활용
- 오조봇 코딩 마카를 이용해 자신의 의도대로 지도 위를 돌아다니는 게민 커넥터의 모습은 그 자체로 학생에게 게임에 대한 흥미를 제공
- 오토바이를 타는 게민 라이더스와 비교해 게민 커넥터는 걸어서 배달하기 때문에 3km 이상의 배달은 불가능하다는 규칙이 있어 학생들은 게민 라이더스 면허 획득을 위해 게임에 더욱 몰입함



▲ 오조봇 코딩 마카

- '오조봇 코딩 마카'란 말 그대로 색 선을 인식해 움직이는 오조봇을 코딩하기 위한 도구임
- 위에서 언급했듯 교육과정 상 코딩을 배우지 않는 초등 4학년 학생이라도 게민 커넥터를 뒤집어씌운 오조봇을 이동시키고자 하는 곳까지 마카로 선을 긋고 작동시키는 활동은 충분히 실시 할 수 있으며 이는 게임판 위를 저절로 움직이는 게임 말이라 생각하면 쉽게 이해될 것임
- 마찬가지로 이러한 코딩 기기를 미리 다루어봄으로써 학생들은 앞으로 배울 코딩에 대한 관심과 흥미를 키워나갈 수 있음

공통
(ppt
자료)

▲ 1차시 활동 순서 안내

- 1차시 '지도 위에서 놀자'의 활동 순서를 안내해 주는 안내자료
- <우리마을 딜리버리> 프로그램에 대한 이해도를 높여주기 위한 교사용 안내자료로 제작하였으나 학생에게 활용해도 되도록 구성함
- 1차시 수업 진행 순서 및 순서 별 활동 내용과 자료의 이용 방법 등이 상세히 적혀 있어 수업지도안과 함께 활용한다면 더욱 효과적인 활동이 이루어질 것임

▲ 2차시 게임 규칙 설명

- 2차시 '지도 위에서 별자'에 해당하는 게임 규칙 전반을 시각적 자료인 사진과 함께 알려주는 설명 자료
- <우리마을 딜리버리> 프로그램에 대한 이해도를 높여주기 위한 교사용 안내자료이자 게임 실시 전 학생에게 보여주어 게임에 대한 이해도를 높이는 학생용 자료이기도 함
- 2차시 게임에 대한 설명이 상세히 적혀있고 더불어 실제 활용 사진이 상세히 수록되어 있어 게임 시작 전 함께 살펴보는 것만으로도 게임에 대한 학생의 몰입과 이해도를 높여줄 수 있는 자료임

한국을 방문한 외국 손님들에게 올바른 지도를 나눠 주어 봅시다.








▲ 2차시 동기유발 자료

- 2차시에 본격적인 게임을 실시하기 전 동기유발 자료로 활용할 수 있는 피피티 자료
- 지도안에 수록된 대로 <어서 와, 한국은 처음이지?> 퀴즈를 통해 지도 관련 학습 내용을 다시 한번 복습하는 기회를 제공
- 지역의 규모에 따른 지도를 찾아보며 축척이 다양한 지도가 필요한 이유에 대해 이야기하는 등 본 학습 활동의 필요성에 대해 학생들이 이해할 수 있도록 함

▲ 학생용 보충심화 자료

- 사회과 학습 시 추가적으로 활용할 수 있는 학생용 보충심화 자료
- 1차시 수업 중에 학생에게 제공하여 본 프로그램에 대한 학생의 이해도를 높일 수도 있고 2차시 수업 후에 심화 학습 자료로 활용할 수도 있는 등 수업목표 도달에 도움이 되는 자료임
- 그 외에도 별도의 사회과 수업 중에도 활용할 수 있어 학급 상황과 학생 수준에 따라 다양하게 활용 가능함

다. 학생 활동 모습

<p>게임 규칙 확인</p>			
<p>미션 수행 (게민 커넥터)</p>			
<p>미션 수행 (게민 라이더스)</p>			



[02]

참고자료 또는 참고문헌

- 공선명(2018). 메이커 활동에서 나타나는 초등학교 저학년 학생들의 창의성과 창의적 사고 과정 분석. 서울교육대학교 대학원. 석사학위 논문.
- 노지예(2017). 로봇 활용 SW교육 프로그램의 효과성 검증. 이화여자대학교 대학원. 박사학위 논문.
- 임수열(2003). 대축척지도를 활용한 수업이 공간인지에 미치는 영향. 공주교육대학교 교육대학원. 석사학위 논문.
- 조경미(2016). 메이커 교육에 기반한 유아과학교육 프로그램 개발 및 효과. 경성대학교 대학원. 박사학위 논문.

2022
게임리터러시교육
수업지도안 우수사례집

4

시크릿 코드 (Secret Code) : 메타버스 공간에서 역사 속 인권의 비밀번호를 찾아라!

김 동 은 교사



I 수업의 개관



[01]

주제 및 개관

최근 대한민국 교육박람회에서 메타버스(Metaverse), VR, AR(증강현실) 등 다양한 플랫폼을 이용한 게이미피케이션(Gamification) 교육 성과를 선보이는 등 다양한 디지털, 온라인 플랫폼을 활용한 게임 수업이 활성화되고 있다. 더욱이 코로나 바이러스 감염증의 확산으로 등교수업과 원격수업이 혼재되는 블렌디드 러닝(Blended learning)이 학교 수업장면에서 확산되면서 등교수업 뿐 아니라 원격수업 상에서도 학생들이 흥미 있게 수업에 집중하면서도 수업의 효과를 높일 수 있는 게임이 중요한 수단으로서 각광받고 있다. 교사, 학생 뿐 아니라 최근 한 게임 회사는 ‘함께하는 게임 소통학교’를 열어 학생 보호자(학부모) 참가자를 모집하는 등 학생 보호자의 공감을 얻기 위한 프로젝트를 추진하고 있기도 하다. 이러한 사회적 분위기와 흐름을 읽고 제4차 산업혁명 시대에 대응할 수 있는 핵심역량을 함양하기 위해서는 디지털 매체를 기반으로 한 게임형 수업의 개발 및 확산이 필수적이다. 특히 디지털 네이티브(Digital native) 세대인 현재 학생들이 친숙하게 이용할 수 있는 게임을 활용하여 수업을 진행한다면 교사와 학생의 소통, 학생 간 소통의 과정에서 자연스럽게 디지털 리터러시(Digital literacy) 역량과 디지털 시민성을 함양할 수 있다. 또한 게임의 수용자가 아닌 게임의 주체자로서 게임을 활용해 수업 내용을 내면화하고 자신만의 창의적인 가치를 발현하며, 더 나아가 게임의 구조와 원리를 이해하고 게임의 창조자 및 생산자로서 게임 리터러시(Game literacy) 역량을 함양할 수 있을 것이다.

이러한 이론적 토대와 맥락을 기반으로 개발된 시크릿 코드(Secret code)는 학생들이 학습한 세계사, 한국사의 내용 중 인권사 측면에서 탐구하기 적합한 1920년대 인권의 역사를 두루 살펴봄으로써 기존에 소외되었던 역사 주체의 삶에 역사적 감정을 이입하고, 메타버스 공간에서 여성 인권 운동가와 학생 인권 운동가에 관련된 역사 퀴즈를 풀며 비밀번호를 찾는 게임을 통해 역사에 대한 흥미를 높이고 학생들의 게임 리터러시 능력을 함양하는 데 초점을 두고 있다.

**[02]****기대효과**

- 가. 최근 각광받고 있는 에듀테크 요소인 메타버스에 게임 요소를 녹여냄으로써 학생들이 보다 역사에 친숙하게 접근하고 미션을 수행하는 과정에서 협력과 흥미를 도모함으로써 '실현된 교육과정'으로써 학생의 교육 내면화와 수업의 완성에 기여할 수 있다.
- 나. 메타버스 게이미피케이션 요소를 활용한 세계사-한국사 통합 교육을 통해 모듈별 미션 수행을 하는 과정에서 2015 개정 교육과정에서 강조하고 있는 역량(지식정보처리·창의적사고·심미적 감성·의사소통·공동체역량)을 자연스럽게 함양할 수 있다.
- 다. 단순히 1회성 교육으로만 끝나는 것이 아니라, '시크릿 코드'가 하나의 수업 모델로서 초·중·고등학교급 각각의 상황에 맞게 추가적으로 변형 적용·확산할 수 있는 기반을 제공할 수 있다.

03 교육과정 재구성 계획 [세계사·한국사 융합 수업으로 재구성]

단원	주제	주제별 주요 내용	차시	차시별 학습 활동
IV. 세계 대전과 사회 변동 (세계사)	1. 유럽과 아메리카의 시민혁명	영국 내전과 미국 혁명, 프랑스 혁명의 전개 과정과 혁명이 미친 영향	1차시	시크릿 코드 Part 1(소외된 이들의 역사). 여성 인권 운동 / 프랑스 혁명 시기 살롱(Salon)의 형성과 국민의회 시기 올랭프 드 구즈의 여성 인권 운동을 파악하고 메타버스(Metaverse) 공간에서 방탈출 게임을 통해 흥미롭게 이해하기
	2. 자유주의 운동의 확산	나폴레옹의 대내외 정책과 빈체제의 성립	3차시	『나폴레옹의 이탈리아 원정 당시 성명서』를 보고 모둠별로 나폴레옹을 보는 상반된 시선에 관해 디베이트(dabate) 게임하기
	3. 유럽과 아메리카의 국민국가 건설	국민국가의 탄생과 이탈리아와 독일의 통일	4차시	국민국가로 성장한 프랑스의 상징인 『라 마르 세예즈』와 삼색기(三色旗)의 의미를 분석하고 모둠별로 이탈리아, 독일 통일의 주역들의 가상 대화 작성하기
V. 세계 대전과 사회 변동 (세계사)	1. 민주주의의 확산	보통선거의 확대와 여성 참정권 운동, 노동자의 권리 보호	1차시	시크릿 코드 Part 1(소외된 이들의 역사). 여성 인권 운동 / 올랭프 드 구즈의 『여성과 여성 시민의 권리선언』에 영향을 받은 여성사회정치 연합 에밀리 데이비슨의 활동과 에멀린 팬크허스트의 여성 인권운동을 파악하고 메타버스 (Metaverse) 공간에서 방탈출 게임을 통해 흥미롭게 이해하기
	2. 세계대전 중의 인권침해	독일 나치에 의한 홀로코스트, 일본군 ‘위안부’의 과거와 현재, 미래	5차시	독일의 과거사 반성 자료와 극동국제군사재판 자료를 분석하고 모의 전쟁 범죄 재판하기
	3. 평화를 위한 노력	제2차 세계 대전의 전후 처리 과정과 국제 연합의 조직	6차시	전후 처리 회담(카이로 회담, 포츠담 회담)의 내용을 분석하고 모둠별로 협동하여 회담의 내용을 반영한 4컷 만화 그리기
VI. 근·현대 사회의 전개 (한국사)	1. 국민국가 수립 운동의 전개	개화파의 형성과 갑신정변, 동아시아의 국민국가 건설 노력	7차시	동아시아의 국민국가 건설 노력을 살펴보고 국제 조약 측면에서 각국의 정책 비교하여 토의 하기
	2. 3·1운동과 대한민국 임시정부의 수립	3·1운동과 대한민국 임시정부의 수립, 대한민국 임시정부의 활동	8차시	3·1운동의 역사적 의미를 파악하고 대한민국 임시정부에서 활동한 독립운동가 가상 인터뷰 하기
	3. 민족운동의 전개와 대한민국 정부수립	6·10만세운동과 신간회의 결성, 광주학생 항일운동	2차시	시크릿 코드 Part 2(억압된 이들의 역사). 학생 인권 운동 / 광주학생 항일운동의 전개과정과 역사적 의미를 파악하고 메타버스(Metaverse) 공간 에서 모둠별로 미션 수행을 하며 흥미롭게 이해 하기



04

수업의 목표 및 성취기준

목표	성취 기준	
프랑스 국민의회 시기 올랭프 드 구즈의 여성 인권 운동이 1920년대 여성의 참정권 운동에 영향을 미쳤음을 이해하고, 메타버스 공간에 구현된 게임의 시스템을 이용해 모둠별 활동 과정에서 역사적 감정이입 능력을 높인다.	역사 (세계사)	[9역04-01] 유럽과 아메리카의 시민 혁명과 국민 국가 형성 과정을 이해한다.
	사회	[9사(일사)06-01] 인권 보장의 중요성을 이해하고, 헌법에서 보장하고 있는 기본권의 종류, 기본권 제한의 내용과 한계를 탐구한다.
	도덕	[9도03-01] 인간 존엄성과 인권, 양성평등이 보편적 가치임을 도덕적 맥락에서 이해하고, 타인에 대한 사회적 편견을 통제하여 보편적 관점에서 모든 인간을 인권을 가진 존재로서 공감하고 배려할 수 있다.
	기술	[9기가04-15] 정보 기술 시스템의 각 단계별 세부 요소를 이해하고 정보의 통신 과정을 구체적으로 설명한다.
	정보	[9정05-02] 센서를 이용한 자료 처리 및 동작 제어 프로그램을 구현한다.
1920년대 학생들의 인권 보장을 위한 노력(광주학생 항일운동)을 이해하고 메타버스 공간에서 모둠별로 게임을 통해 미션을 수행하며 협업능력과 문제해결능력을 함양한다.	역사 (한국사)	[9역12-01] 국민 국가를 건설하려는 다양한 노력들을 살펴보고, 그 결과 대한민국 정부가 수립되었음을 이해한다.
	사회	[9사(일사)06-01] 인권 보장의 중요성을 이해하고, 헌법에서 보장하고 있는 기본권의 종류, 기본권 제한의 내용과 한계를 탐구한다.
	도덕	[9도03-01] 인간 존엄성과 인권, 양성평등이 보편적 가치임을 도덕적 맥락에서 이해하고, 타인에 대한 사회적 편견을 통제하여 보편적 관점에서 모든 인간을 인권을 가진 존재로서 공감하고 배려할 수 있다.
	기술	[9기가04-15] 정보 기술 시스템의 각 단계별 세부 요소를 이해하고 정보의 통신 과정을 구체적으로 설명한다.
	정보	[9정05-02] 센서를 이용한 자료 처리 및 동작 제어 프로그램을 구현한다.

 **[05]** 평가계획

평가 내용	평가기준	평가척도	평가 방법
프랑스 혁명기~1920년대 여성 인권 운동에 관련된 역사적 사실에 대한 이해를 바탕으로 모둠별 협력을 통해 메타버스 역사 방탈출 게임에 성공하는가?	▶ 프랑스 혁명기~1920년대 여성 인권 운동가들의 삶을 이해하고, 역사적 감정이입 능력과 공동체 역량을 바탕으로 제한된 시간(30분) 내에 메타버스 역사 방탈출에 성공할 수 있다.	상	관찰법, 모둠 간 동료평가
	▶ 프랑스 혁명기~1920년대 여성 인권 운동가들의 삶을 이해하나, 역사적 감정이입 능력과 공동체 역량을 바탕으로 모둠별 활동에 임하나 제한된 시간(30분) 내에 메타버스 역사 방탈출에 성공하지 못했다.	중	
	▶ 프랑스 혁명기~1920년대 여성 인권 운동가들의 삶을 이해하지 못하고, 역사적 감정이입 능력과 공동체 역량을 높이기 위한 시도를 하지 않으며 제한된 시간(30분) 내에 메타버스 역사 방탈출에 성공하지 못했다.	하	
1920년대 학생 독립운동에 관련된 역사적 사실에 대한 이해를 바탕으로 모둠별 협력을 통해 메타버스 공간에서 미션을 수행하는가?	▶ 1920년대 한반도의 학생 인권 운동가들이 제시한 구호의 역사적 의미를 파악하고, 역사정보활용 능력과 모둠별 협력을 토대로 제한된 시간(30분) 내에 메타버스 게임(미션)에 성공할 수 있다.	상	관찰법, 모둠 간 동료평가
	▶ 1920년대 한반도의 학생 인권 운동가들이 제시한 구호의 역사적 의미를 파악하고, 역사정보활용 능력과 모둠별 협력을 토대로 메타버스 게임(미션)에 임하였으나 제한된 시간(30분) 내 성공하지 못했다.	중	
	▶ 1920년대 한반도의 학생 인권 운동가들이 제시한 구호의 역사적 의미를 파악하지 못하고, 역사정보활용 능력을 찾아볼 수 없으며 모둠별 협력을 이루지 못했다. 이로 인해 메타버스 게임(미션)에 임하였으나 제한된 시간(30분) 내 성공하지 못했다.	하	



가. 수업 진행 시 전반적인 유의사항

- 1) 교사는 학년별, 학급별 인원(규모)에 따라 학습 형태를 달리할 수 있다. 학생 수가 적을 경우, 2~3명의 소집단을 구성하여 활동을 진행할 수 있으며, 학생 수가 많을 경우, 5~6명의 모둠을 구성하여 협동학습을 진행한다. 해당 학급의 인원수와 코로나 바이러스 감염증 상황을 고려하여 메타버스 게이미피케이션 역사 수업 과제를 개별로 진행할 수 있다.
- 2) 코로나 바이러스 감염증 상황을 고려하여 활동재료 및 도구를 배부할 때 역사이꿈이(모둠장)로 하여금 각 모둠이 방역수칙을 준수할 수 있도록 모둠에 돌아가 강조하도록 안내한다. 각 차시에 필요한 활동재료 및 도구는 사전에 배부하고 모둠활동 시 학생들이 교육상 목적에 불필요한 접촉을 하지 않도록 한다.
- 3) 학생들이 모둠별 활동 시간이 종료된 후에도 아직 메타버스 역사 방탈출 게임이나 미션을 완수하지 못했으면 쉬는 시간을 활용하여 미션을 완수할 수 있도록 추가적으로 시간을 부여할 수 있으나, 수업의 구조나 전개를 고려하여 가급적 시간 안에 마무리할 수 있도록 지도한다. 시간이 지났음에도 방탈출을 완수하지 못한 모둠이 있다면 완수한 부분까지만 기록하고 차시에 부족했던 부분이 무엇이었는지, 활동 상 어려운 점이 무엇이었는지 되돌아보고 모둠 성찰록을 제출하도록 안내하고 이를 과정 중심 평가(수행평가 중 수업 태도 점수)에 긍정적으로 반영할 것임을 안내한다.
- 4) 게이미피케이션 수업 활동 시 순회 지도를 통해 학생 참여를 촉진하고 질문 및 아이디어를 탐색할 수 있도록 지도한다.

나. 수업 모델 활용 시 참고 사항

- 1) 학생들이 간혹 교과서에 나타난 인권 운동가 외에 메타버스 역사 방탈출 게임과 메타버스 미션 속 등장하는 여성 인권 운동가와 학생 인권 운동가에 대한 역사적 지식에 관련된 질문을 하는데, 학생들이 직접 해당 자료를 찾아보도록 유도한다. 모둠별로 협력을 통해 해당 역사 인물에 대한 정보를 찾아봄으로써 역사자료 분석 및 해석능력을 함양할 수 있으며, 인권 운동가에 대한 역사적 판단을 통해 역사 의식과 인권 감수성을 자연스럽게 내면화 할 수 있기 때문이다. 특히 학생들이 쉽게 접할 수 있는 참고 사이트인 '나무 위키'는 출처가 불명확하거나 역사적 사실에 오류가 나타난 부분이 많으므로 참고를 지양하고, '우리 역사넷', '한국사 데이터 베이스'와 같은 공신력 있는 사이트를 참고하라고 조언한다.
- 2) 교육과정 재구성 측면에서 교과서에 등장한 인권 운동가 외의 인물을 추가로 삽입한 이유는 교과서에 근거하되 이에 갇힐 필요는 없다고 생각했기 때문이다. 학생들이 교과서 밖의 역사적 사실과 다양한 역사 주체의 삶을 추가로 살펴보고 탐구해봄으로써 학생들의 역사적 상상력과 창의력이 충분히 발휘될 수 있는 기회를 부여하는 것이 중요하다고 생각한다.

II 수업지도안



[01] 본 차시 수업지도안(1차시)

관련교과	역사, 사회, 도덕, 기술, 정보		적용 학년	중학교 3학년
학습주제	프랑스 혁명~1920년대 여성 인권 운동의 역사를 알아보고 메타버스 공간에서 역사 방탈출 게임을 통해 흥미롭게 이해하기		해당 차시	1차시
학습목표	<ol style="list-style-type: none"> 1. 프랑스 혁명기 올랭프 드 구즈가 전개한 여성 인권 운동의 맥락을 이해하고, 『여성과 여성 시민의 권리선언』의 주요 내용을 당시 상황의 입장에서 파악할 수 있다. 2. 올랭프 드 구즈의 영향을 받은 1920년대 여성 인권 운동의 사회적 의미를 이해하고 여성 참정권 획득을 위해 그들이 내세웠던 구호에 공감하고 감정이입 할 수 있다. 3. 프랑스 혁명기~1920년대 여성 인권 운동가들의 행적을 토대로 모둠원과 협력하여 메타버스 공간에서 역사 방탈출 게임을 제한된 시간 내에 해결하고 게임 리터러시 역량을 높일 수 있다. 			
수업의 흐름	도입	전개	정리	
	<ul style="list-style-type: none"> • 전시학습 상기 • 동기유발 - 메타버스와 역사와의 관련성 소개 	<ul style="list-style-type: none"> • 활동 1 : 시간여행을 위한 역사 방탈출 미션 수행하기 • 활동 2 : 프랑스 혁명기 여성 인권 운동 역사 방탈출 미션 수행하기 • 활동 3 : 1920년대 여성 인권 운동 역사 방탈출 미션 수행하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 모둠 순위 발표 • 차시 예고 	
학습 형태 및 집단 조직 계획	학습 활동			집단 조직
	도입 활동 : 배움 영상 시청 여부 확인 퀴즈			전체
	활동 1 : 시간여행을 위한 역사 방탈출 미션 모둠별 수행하기			모둠
	활동 2 : 프랑스 혁명기 여성 인권 운동 역사 방탈출 미션 모둠별 수행하기			모둠
활동 3 : 1920년대 여성 인권 운동 역사 방탈출 미션 수행하기			모둠	
학습방법/모형	<input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input checked="" type="checkbox"/> 문제해결학습			
교수·학습 자료	태블릿 PC, 프로젝션 TV			

학습 단계	학습 요소	교수 학습 활동	시간 (00')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	전시 학습 확인	<p>㉠ [도입 활동] 배움 영상 시청 여부 확인 퀴즈 교사는 학생들의 모둠 편성을 확인하고, 블렌디드 러닝 (Blended learning)과 플립드 러닝(Flipped learning)에 따라 학생들이 배움 활동 영상을 시청하고 왔는지 퀴즈를 통해 점검한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 학생들은 전시학습 내용을 상기한다. - 교사는 “프랑스 혁명 과정에서 국민의회가 발표한 『인간과 시민의 권리선언』 제1조의 핵심 내용은 무엇이었나요?” 라는 수렴적 발문을 통해 학생들의 이해도를 확인한다. - 학생들은 “모든 인간에게는 자유와 평등을 누릴 권리가 있다는 뜻입니다.”라고 대답한다. - 교사는 “그렇다면 그들이 규정한 ‘인간(L’Homme)’에 포함되지 않은 사람들은 어떤 사람들이었을까요?”라는 확산적 발문을 통해 학생들의 역사적 사고력을 자극한다. - 학생들은 “여성들, 아프리카에서 끌려온 흑인 노예들, 그리고 아메리카 원주민 등이 있었습니다.”라고 대답한다. - 교사는 “프랑스 혁명기의 대표적 여성 인권 운동가인 올랭프 드 구즈의 활동은 1920년대 영국에 어떤 영향을 미쳤을까요?”라는 확산적 발문을 통해 학생들의 역사적 상상력을 자극한다. - 학생들은 “1920년대 영국의 여성 참정권 운동에 영향을 미쳤습니다.”라고 대답한다. - 교사는 학생의 답을 보완하고, 강화하며 여성 인권 운동에 대한 간략한 부가 설명을 진행한다. 	2'	<p>☞ 교과서, 활동지</p> <p>※ 교사는 학생들이 수업에 몰입할 수 있도록 여러 번 강조했던 내용을 발문하며, 학생들이 체험을 통해 역사적 상상력 및 탐구력을 함양할 수 있도록 비언어적 표현을 활용한다.</p> <p>※ 교사는 학생들에게 본 차시 활동과 관련해 단순히 게임의 미션을 수행하는 것이 목적이 아니라, 모둠별 협동의 과정을 통해 게임의 문제를 해결함으로써 게임의 구조와 틀을 이해하는 게임 리터러시 역량을 함양하고 역사적 사고력을 높이는 데 목적이 있음을 안내한다.</p>
	동기 유발	<p>㉠ 교사는 1920년대 영국의 여성 참정권 운동과 오늘날 미투 운동의 대표적인 사례가 담긴 사진자료를 제시하여 두 사진이 지닌 공통점과 차이점이 무엇인지 추론하는 질문을 통해 학생들의 동기를 유발한다.</p> <div data-bbox="539 1478 954 1721" data-label="Image"> </div> <p>[사진 자료 1(1920년대 영국 참정권 운동)]</p> <div data-bbox="539 1777 954 2020" data-label="Image"> </div> <p>[사진 자료 2(오늘날 미투 운동)]</p>	3'	<p>☞ 교과서, 활동지, 태블릿 PC</p> <p>※ 교사는 학생들에게 친숙한 표적 사례를 제공하기 위해 가장 최근 사례의 미투 운동을 사진 자료로 제시하며, 1920년도 사진의 경우 해상도가 선명한 사진을 제시하여 학생들이 쉽게 판별할 수 있도록 한다. 또한 영어 능력이 미숙한 학생들을 위해 'Votes for women'이라는 구호를 '여성들에게 투표권을'으로 번역하여 설명하도록 한다.</p>

학습 단계	학습 요소	교수·학습 활동	시간 (00')	자료(☞) 및 유의점(※)
전개	본시 학습	<p>④ [활동1] 시간여행을 위한 역사 방탈출 미션 모둠별 수행하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 교사는 모든 모둠이 동시에 게임을 시작하도록 지도하고, 메타버스 역사 방탈출 게임의 첫 번째 단계인 '학교 교실에서 방탈출 타임 티켓(Time-ticket) 미션 수행하기'를 해결하도록 안내한다. - 학급에 대한 문제로 인해 의견이 분분할 경우를 대비해 학생들이 모두 공감을 얻을 수 있는 문제로 구성한다. <p>④ [활동2] 프랑스 혁명기 여성 인권 운동 역사 방탈출 미션 수행하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 교사는 메타버스 역사 방탈출 게임의 첫 번째 단계를 해결한 모둠은 두 번째 단계인 프랑스 혁명기 여성 인권 운동의 역사 문제를 해결하도록 안내한다. <p>④ [활동3] 1920년대 여성 인권 운동 역사 방탈출 미션 수행하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 교사는 메타버스 역사 방탈출 게임의 두 번째 단계를 해결한 모둠은 세 번째 단계인 1920년대 여성 인권 운동의 역사 문제를 해결하도록 안내한다. 	30'	<p>☞ 교과서, 활동지, 태블릿 PC</p> <p>※ 교사는 학생들에게 코스페이스스 에듀(Cospaces edu) 메타버스 게임의 조작법을 미리 안내하여 학생들이 모둠별 미션 해결에 집중하고 조작법에 어려움을 겪지 않도록 유도한다.</p> <p>※ 각 단계별로 방탈출 게임 문제 해결에 어려움을 겪는 학생들이 있으면 교사는 직접적인 도움을 주기보다, 학습목표와 관련하여 모둠 내에서 의사소통과 협력을 통해 문제를 해결하도록 안내한다. 모둠 내 미션수행 과정에서 활약한 학생들은 교사의 관찰평가를 통해 역사 가산점 1점이 부여됨을 고지한다.</p>
정리	정리 및 차시 예고	<p>④ 교사는 메타버스 역사 방탈출 게임을 가장 먼저 탈출한 모둠부터 교사가 직접 확인하고 칠판에 순서를 적어 시간과 함께 순위를 기록한다. 가장 먼저 탈출한 모둠은 전체 모둠원에게 역사 가산점 1점이 부여됨을 안내한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 교사는 1위로 미션에 성공한 모둠의 우수 사례를 역사 이꿈이(모둠장)가 나와서 공유하도록 안내하고, 이번 활동을 통해 무엇을 느꼈는지 모둠별로 돌아가며 자료를 받아 이야기해보도록 유도한다. - 교사는 활동의 의미와 효과를 검증하기 위해 학생들에게 설문지를 진행하고, 이번 활동의 학습목표를 달성했음을 칠판에 체크 하며 시각적으로 보여준다. - 오늘 활동의 비밀번호인 '1103'이 바로 세계사 속 인권 운동의 출발점이 되었던 올랭프 드 구즈가 처형되었던 날짜임을 설명하고, 같은 날짜인 11월 3일에 1929년 한국에서는 학생인권 운동이 일어났음을 안내한다. 이와 관련해 차시 예고를 하고 수업을 마친다. 	10'	<p>☞ 교과서, 활동지, 프로젝션 TV, 태블릿 PC</p>



02

본 차시 수업지도안(2차시)

관련교과	역사, 사회, 도덕, 기술, 정보	적용 학년	중학교 3학년							
학습주제	1920년대 조선의 학생 인권 운동의 역사(광주학생 항일운동)를 알아보고 메타버스 공간에서 모둠별 미션을 통해 흥미롭게 이해하기	해당 차시	2차시							
학습목표	<ol style="list-style-type: none"> 1. 광주학생 항일운동(1929)의 배경, 과정, 결과를 파악하고 학생이 중심이 된 독서회 중앙부와 성진회 활동의 역사적 의미를 이해할 수 있다. 2. 광주학생 항일운동에 담긴 학생 인권 운동의 사회적 의미를 이해하고 그들이 내세웠던 구호에 공감하고 감정이입 할 수 있다. 3. 광주학생 항일운동의 역사적 사실을 기반으로 모둠원과 협력하여 메타버스 공간에서 역사 미션을 제한된 시간 내에 해결하고 게임 리더로서 역량을 높일 수 있다. 									
수업의 흐름	<table border="1"> <thead> <tr> <th>도입</th> <th>전개</th> <th>정리</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 전시학습과의 관련성 설명 • 동기유발 - 제페토를 활용한 역사 재현 </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 활동 1 : 학생독립운동 기념관 월드 미션 수행하기 • 활동 2 : 나주역 월드 미션 수행하기 • 활동 3 : 장재성 빵집/문구점 월드 미션 수행하기 </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 모둠 순위 발표 • 차시 예고 </td> </tr> </tbody> </table>			도입	전개	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 전시학습과의 관련성 설명 • 동기유발 - 제페토를 활용한 역사 재현 	<ul style="list-style-type: none"> • 활동 1 : 학생독립운동 기념관 월드 미션 수행하기 • 활동 2 : 나주역 월드 미션 수행하기 • 활동 3 : 장재성 빵집/문구점 월드 미션 수행하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 모둠 순위 발표 • 차시 예고 	
	도입	전개	정리							
<ul style="list-style-type: none"> • 전시학습과의 관련성 설명 • 동기유발 - 제페토를 활용한 역사 재현 	<ul style="list-style-type: none"> • 활동 1 : 학생독립운동 기념관 월드 미션 수행하기 • 활동 2 : 나주역 월드 미션 수행하기 • 활동 3 : 장재성 빵집/문구점 월드 미션 수행하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 모둠 순위 발표 • 차시 예고 								
<table border="1"> <thead> <tr> <th>학습 활동</th> <th>집단 조직</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>도입 활동 : 전시 학습과의 관련성 설명, 제페토 메타버스 게임 소개</td> <td>전체</td> </tr> <tr> <td>활동 1 : 학생독립운동기념관 월드 미션 수행하기</td> <td>모둠</td> </tr> <tr> <td>활동 2 : 나주역 월드 미션 수행하기</td> <td>모둠</td> </tr> <tr> <td>활동 3 : 장재성 빵집/문구점 미션 수행하기</td> <td>모둠</td> </tr> </tbody> </table>	학습 활동	집단 조직	도입 활동 : 전시 학습과의 관련성 설명, 제페토 메타버스 게임 소개	전체	활동 1 : 학생독립운동기념관 월드 미션 수행하기	모둠	활동 2 : 나주역 월드 미션 수행하기	모둠	활동 3 : 장재성 빵집/문구점 미션 수행하기	모둠
학습 활동	집단 조직									
도입 활동 : 전시 학습과의 관련성 설명, 제페토 메타버스 게임 소개	전체									
활동 1 : 학생독립운동기념관 월드 미션 수행하기	모둠									
활동 2 : 나주역 월드 미션 수행하기	모둠									
활동 3 : 장재성 빵집/문구점 미션 수행하기	모둠									
학습방법/모형	<input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input checked="" type="checkbox"/> 문제해결학습									
교수·학습 자료	태블릿 PC, 프로젝션 TV									

학습 단계	학습 요소	교수·학습 활동	시간 (00')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	전시 학습 확인	<p>㉠ [도입 활동] 전시 학습과의 관련성 설명</p> <ul style="list-style-type: none"> - 교사는 지난시간 학생들이 학습한 프랑스 혁명~1920년대 영국의 여성 인권 운동의 내용과 이번 차시에 배울 1920년대 조선의 학생 인권 운동의 관련성을 문답을 활용해 설명한다. - 교사는 “1920년대 영국의 여성 인권운동이 벌어지던 시기에, 우리나라에서는 어떤 일이 있었을까요?”라는 확산적 발문을 통해 학생들의 이해도를 확인한다. - 학생들은 “일제가 우리나라를 강제로 지배하고 있었습니다.”라고 대답한다. - 교사는 “그렇다면 당시 학생들의 입장에서 일본의 지배에서 가장 불만이었던 점은 무엇이였을까요?”라는 확산적 발문을 통해 학생들의 역사적 사고력을 자극한다. - 학생들은 “일본어 사용을 강요하고 조선어를 쓰지 말도록 금지한 것, 학생 체벌이 있었을 것 같습니다.”라고 대답한다. - 교사는 “네, 1920년대 지구촌에서는 이렇듯 인권을 향한 외침이 지속되고 있었는데요. 오늘은 우리나라의 1920년대로 들어가 학생들이 무엇 때문에 외침을 시작했는지, 그들이 원했던 요구는 무엇이었는지 메타버스 공간에서 모둠별로 알아보는 시간을 갖도록 하겠습니다.”라고 정리하며 동기유발을 준비한다. 	2'	<p>☞ 교과서, 활동지</p> <p>※ 교사는 지난 시간과 동일하게 학생들에게 본 차시 활동과 관련해 단순히 게임의 미션을 수행하는 것이 목적이 아니라, 모둠별 협동의 과정을 통해 게임의 문제를 해결함으로써 게임의 구조와 틀을 이해하는 게임 리터러시 역량을 함양하고 역사적 사고력을 높이는 데 목적이 있음을 안내한다.</p>
	동기 유발	<p>㉠ 교사는 메타버스 플랫폼인 제페토 공간에서 역사를 어떻게 구현할 수 있을지 학생들에게 질문한다. 학생들이 대답한 다양한 답변의 내용을 정리하고, 오늘 수업할 광주학생 항일운동이 메타버스 공간에서 재현된 모습을 영상자료로 제시한다.</p> <div data-bbox="435 1591 1060 2015" style="display: flex; flex-wrap: wrap;">  </div> <p>[동기유발 학생독립운동 메타버스 공간 소개 영상 자료]</p>	3'	<p>☞ 교과서, 활동지, 태블릿 PC</p> <p>※ 교사는 학생들에게 제페토 메타버스 게임의 조작법을 미리 안내하여 학생들이 모둠별 미션 해결에 집중하고 조작법에 어려움을 겪지 않도록 유도한다.</p>

학습 단계	학습 요소	교수 학습 활동	시간 (00')	자료(☞) 및 유의점(※)
전개	본시 학습	㉠ [활동1] 학생독립운동기념관 월드 미션 수행하기 - 교사는 모든 모둠이 동시에 게임을 시작하도록 지도하고, 메타버스 역사 방탈출 게임의 첫 번째 단계인 '학생독립운동기념관 미션'을 순서대로 해결하도록 안내한다. - 교사는 학생들이 모둠 미션을 수행할 시 역사적 장소 앞에서 1929년 광주학생 항일운동을 재현하기 위한 알맞은 대사는 모둠이 협력하여 상의한 후 결정하도록 안내한다.	30'	☞ 교과서, 활동지, 태블릿 PC ※ 각 단계별로 방탈출 게임 문제 해결에 어려움을 겪는 학생들이 있으면 교사는 직접적인 도움을 주기보다, 학습목표와 관련하여 모둠내에서 의사소통과 협력을 통해 문제를 해결하도록 안내한다. 모둠 내 미션 수행 과정에서 활약한 학생들은 교사의 관찰평가를 통해 역사 가산점 1점이 부여됨을 고지한다.
		㉡ [활동2] 나주역 월드 미션 수행하기 - 교사는 메타버스 학생독립운동 게임의 첫 번째 단계(학생독립운동기념관 월드)를 해결한 모둠은 두 번째 단계인 나주역 월드의 역사 문제를 해결하도록 안내한다. - 교사는 당시 나주역이 광주학생 항일운동의 촉발점이 된 장소였음을 다시 한 번 강조하고, 역사(驛舍) 곳곳을 돌아보며 숨겨진 시크릿 코드의 힌트를 찾도록 안내한다.		
		㉢ [활동3] 장재성 방집/문구점 월드 미션 수행하기 - 교사는 메타버스 학생독립운동 게임의 두 번째 단계(나주역 월드)를 해결한 모둠은 세 번째 단계인 장재성 방집/문구점 월드의 역사 문제를 해결하도록 안내한다. - 세 번째 단계의 미션까지 모두 마친 모둠은 역사이꿈이(모둠장)가 나와서 교탁에 놓인 자물쇠에 시크릿 코드(비밀번호)를 입력하도록 안내한다.		
정리 및 차시 예고	㉣ 교사는 메타버스 학생독립운동 게임을 가장 먼저 탈출한 모둠부터 교사가 직접 확인하고 칠판에 순서를 적어 시간과 함께 순위를 기록한다. 가장 먼저 탈출한 모둠은 전체 모둠원에게 역사 가산점 1점이 부여됨을 안내한다. - 교사는 1위로 미션에 성공한 모둠의 우수 사례를 역사이꿈이(모둠장)가 나와서 공유하도록 안내하고, 이번 활동을 통해 무엇을 느꼈는지 모둠별로 돌아가며 자원을 받아 이야기해 보도록 유도한다. - 교사는 활동의 의미와 효과를 검증하기 위해 학생들에게 설문을 진행하고, 이번 활동의 학습목표를 달성했음을 칠판에 체크 하며 시각적으로 보여준다. - 2차시에 걸쳐 진행한 '시크릿 코드' 프로젝트의 목적과 의미를 강조하고, 게임을 바로 이해하고 교육적 방향으로 즐기는 것 역시 게임 리터러시 역량의 중요한 부분임을 안내한다. - 차시 예고 후 수업을 마친다.	10'	☞ 교과서, 활동지, 프로젝션 TV, 태블릿 PC	

III 학습자료



【 01 】 학생 활동 자료 및 교사 지도 자료(활동지, 평가지 등)

» 프랑스 혁명 ~ 1920년대 여성 인권 운동 메타버스 역사 방탈출 게임 활동

1) 활동지 및 배부 자료

등님과 함께하는 메타버스 역사 게임 수업

Secret Code-1

+ 역사 속 인권의 비밀번호를 풀어라 +

+ 안내 +

- 👉 궁금한 점이 있으면 손을 드세요
행이 다른 친구의 질문을 받는 동안 잠시 기다려주기 바랍니다.
- 👉 모둠원끼리 역할분담을 하세요.
모둠과 함께 수행하는 미션입니다. 모둠별로 역할을 나누어 수행하면 효율적입니다.
- 👉 정정당당하게 게임에 임합니다!
다른 모둠의 사례를 컨닝하거나 다른 모둠의 수행을 방해하는 일은 감점 사유입니다.

+ Theme +

세계사 1
프랑스 대혁명
세계사 2
여성 인권운동

한국사 1
광주학생항일운동

한국사 2
학생 인권운동

사회, 도덕
보편적 인권
정보, 기술
게임 리터러시

+ 코스페이스 '여성 인권 운동' 힌트 +

+ 반 모듬 +

👉 01. [학교 미션 힌트]
아이템 스킨 이름으로 들어가 우리 학교의 학생 수를 체크해 보세요.

👉 02. [프랑스 혁명 여성 인권 운동 힌트]
역사 교과서 p.138을 참고하여 국민의회가 미국 독립 선언서에 영감을 받아 발표한 인권 선언의 정식 명칭을 찾아보세요.

👉 03. [프랑스 혁명 여성 인권 운동 힌트]
역사 활동지를 참고하여 이미 정리해 둔 여성 인권 운동의 대표적인 인물을 찾아보세요. 그러나 기요르메 오희가 전 발표했던 문서를 찾을 수 있습니다

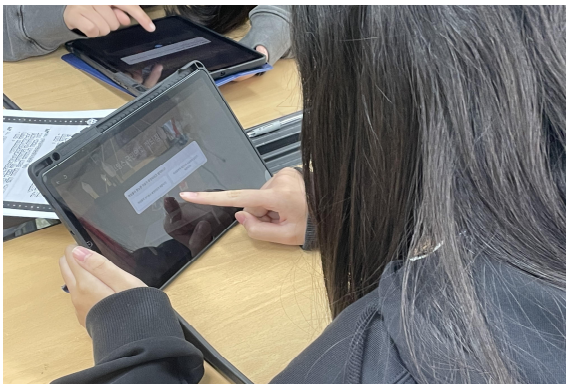
👉 04. [1920년대 여성 인권 운동 힌트]
역사 교과서 p.207과 에밀리 데이미슨의 3주 6일 밤 마장 의거에 대해 정리했던 영상의 내용을 떠올려 보세요.

👉 05. [1920년대 여성 인권 운동 힌트]
1920년대 여성 인권 운동가들이 자신들의 말을 남겼을 때 동아주체 안과 사용했던 수단이 무엇이었는지 생각해 보세요.



〈세 번째 단계 : 1920년대 여성 인권 운동 역사 방탈출 게임 미션〉

3) 학생 활동 사진



» 1920년대 학생 인권 운동 메타버스 역사 미션 게임 활동

1) 활동지 및 배부 자료

동들과 함께하는 메타버스 역사 게임 수업

Secret Code-II

+ 역사 속 인권의 비밀번호를 풀어라 +

+ 안내 +

- 🎯 금급한 점이 있으면 손을 드세요
행이 다른 친구의 질문을 받는 동안 잠시 기다려주기 바랍니다.
- 🎯 모든것끼리 역할분담을 하세요.
모둠과 함께 수행하는 미션입니다. 모둠별로 역할을 나누어 수행하면 효율적입니다.
- 🎯 정정당당하게 게임에 임합니다!
다른 모둠의 사례를 컨닝하거나 다른 모둠의 수행을 방해하는 일은 감정 사유입니다.

+ Theme +

세계사 1
프랑스 대혁명

세계사 2
여성 인권운동

한국사 1
강주학생항일운동

한국사 2
학생 인권운동

사회, 도덕
보편적 인권

정보, 기술
게임 리터러시

+ 제테도 '학생독립운동기념관' 미션 +

반 모듬 1쪽

🎯 01. [학생독립운동기념관 01회]
학생독립운동기념관에 반려 있는 연구 중 앞부분을 완성 시네요.
첨삭연출 0 음(음) 및 피우라
- 정답 :

🎯 02. [학생독립운동기념관 1층]
강주학생항일운동은 0000 이자 고등보통학교 학생이었던 이학성을 일컫는 학생이 의용하다, 같은 학교 학생이었던 0000(이)가 이에 반발하면서 발생하였다.
- 정답 :

🎯 03. [학생독립운동기념관 1층]
과거 '0000의 밤'이라고 불리던 명칭이 최근 '학생독립운동기념관'으로 변경되었다. 이는 0000일 0000에 임어난 강주학생항일운동(강주학생독립운동)을 기념한 밤을 배경으로 지정되었다.
- 정답 :

🎯 04. [학생독립운동기념관 1층]
1926년 김성일 0000은(는) 강주교보성과 농민학교 학생 등 10명이 조직한 학생들의 비밀 항일독립운동을 조직하였다. 1927년 일제 해안리였다가 1929년 0000(으)로 약칭 되었다.
- 정답 :

🎯 05. [학생독립운동기념관 1층]
1929년 02월, 도쿄에 유학중이던 0000(이)가 약권을 중환하고 돌아온 후 0000(이)라는 비밀번호를 조직하였다. 이 단체는 강주학생항일운동을 조직적으로 전개하였고, 전국으로 확산하는데 기여하였다.
- 정답 :

+ 제테도 '학생독립운동기념관' 미션 +

2쪽

🎯 06. [학생독립운동기념관 1층]
강주이차고등보통학교는 0000(음) 중심으로 1926년 11월 0000(음) 결성하고, 이듬 해 강주학생항일운동이 발생하자 부상학생을 지도하는 등 적극적으로 운동에 참여하고, 이듬해 11월 0000(음) 주도였다.
- 정답 :

🎯 07. [학생독립운동기념관 1층]
1929년 02월 강주교보성 0000(이)가 500원을 투자하여 0000 운동주체가 문을 열었고, 이는 학생들의 비밀 야채트가 되었다.
- 정답 :

🎯 08. [학생독립운동기념관 2층]
<모듬 미션> 학생독립운동기념관 2층으로 올라가 모듬 연이 모두 '포박인의 안전을 존중하고 포박인을 위한 교육을 실시하라'라고 외치는 장면을 반려에 동심계 마련해주세요. / 동심 마련 :

🎯 09. [학생독립운동기념관 2층]
강주학생항일운동이 발생한 이후 정식으로 구성된 학생은 200명이었습니다. 이 가운데 0000명이 0000(이)에게 지원을 받았는데요. 지원을 받은 0000(은) 정액 4원을 선고받았습니다.
- 정답 :

+ 제테도 '학생독립운동기념관' 미션 +

3쪽

🎯 10. [학생독립운동기념관 2층]
강주학생항일운동 연의 중심 학교였던 지금의 0000 0000(이)는 1958년 건립된 '학생독립운동기념관'이 시 있습니다. 기념관에는 "우리는 미 많은 0000이다. 오직 바른 믿음이 우리의 0000(이)라는 글이 시겨 있습니다.
- 정답 :

🎯 11. [학생독립운동기념관 2층]
1929년 수선 명의 일관 학생들이 야구생량기와 약점으로 투쟁하고 강주적으로 단결하였고, 소식을 들은 강주교보성과 0000(이) 학생들로 투쟁단 지 모이들었습니다.
- 정답 :

🎯 12. [학생독립운동기념관 2층]
<모듬 미션> 학생독립운동기념관 밖으로 나가 강주학생항일운동의 배경이 되었던 장소인 나무의 앞에서 모듬 연이 모두 '1929년 02월 0222일, 0000(이) 학생들의 의견을 기약하다'라고 외치는 장면을 반려에 동심계 마련해주세요. / 동심 마련 :

🎯 13. [나무의]
나무의 앞에 있는 시제는 몇 본을 가져가고 있을까요?
Ⓐ 2회 5분
Ⓑ 1회 5분
Ⓒ 3회 7분
Ⓓ 2회 17분
Ⓔ 2회 55분
- 정답 :

+ 제페토 '학생독립운동기념관' 미션 +

4쪽

14. [나주역]
나주의 기장실(동지실) 안에 놓여있는 서류에는 무엇이 라고 적혀 있을까요?
- I WHO 미미미미-
- 정답 :

15. [나주역]
나주의 기장실(동지실) 안에 붙여진 달력에는 무슨 식 판의 포스트잇이 붙어 있을까요? (정답 2개)
① 파란식
② 연두식
③ 검정식
④ 주황식
⑤ 노란식
- 정답 :

16. [나주역]
나주의 기장실(동지실) 안에는 몇 개의 빨간식 주먹을 이 놓여 있을까요?
- 정답 :

17. [나주역]
나주의 기장실(동지실) 밖 중앙 회의실에는 몇 개의 의상이 놓여 있을까요?
- 정답 :

18. [나주역]
<모든 미션> 나주의 안에 있는 기차 앞에서 당시 강주 역일 양말만큼 동체의 학생들이라고 생각하고 모듬기리 앉아서 일어난 반란 가장 대화를 연습해서 반체안 후 동체제 하였습니다. / 동체 약인 :

+ 제페토 '학생독립운동기념관' 미션 +

5쪽

19. [항집/문구점]
1) 항집과 문구점 안에는 총 몇 개의 우산이 걸려있나 요?
- 정답 :
2) 항집과 문구점 안에는 총 몇 개의 야구방망이가 있 나요?
- 정답 :

20. [항집/문구점]
<모든 미션> 항집과 문구점 앞에서 당시 강주역일 양말 만큼 동체의 학생들이라고 생각하고 모듬기리 앉아서 일어난 반란 가장 대화를 연습해서 반체안 후 동체제 하였습니다. / 동체 약인 :

21. [마지막 미션]
9번, 16번, 17번, 19번에 나타난 정답의 숫자를 모두 모아봐?
- 정답 :

* 21번까지 완료한 모듬은 20번에서 동생 이 부여한 비밀번호 + 22번의 답을 연결하 면 교탁 중앙에 놓인 자물쇠에 시크릿 코 드를 입력할 수 있습니다.

2) 활동 화면 및 관련 소스

1. 제페토(ZEPETO) 앱을 설치한다.
2. 제페토 친구추가를 통해 모듬원을 추가한다.
3. 검색란 - '학생독립운동기념관'으로 들어가 모듬원을 초대해 게임을 시작한다.



<첫 번째 단계 : 학생독립운동기념관 월드 미션>

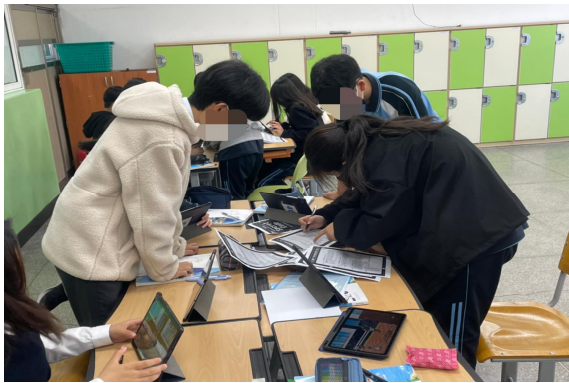


<두 번째 단계 : 나주역 월드 게임 미션>



<세 번째 단계 : 장재성 방집/문구점 게임 미션>

3) 학생 활동 사진





〈교탁 위 자물쇠를 풀어 시크릿 코드를 성공하는 아이들〉

**[02]****참고자료 또는 참고문헌**

- 이세희, 『프랑스 대혁명과 여성·여성운동 : 페미니즘의 파란만장한 드라마』, 탐북스, 2012.
- 브누아트 그루, 『올랭프 드 구주가 있었다』, 마음산책, 2014.
- 채민정, 「프랑스 혁명과 여성의 역할 : 1789-1795년 시기를 중심으로」, 성균관대학교 교육대학원 석사논문, 2010.
- 한규무·정찬욱, 「광주학생항일운동 공판과 변호인단의 활동 -1929년 11월 '광주학생시위사건'을 중심으로-」, 『한국독립운동사연구』, 독립기념관 한국독립운동사연구소, 2022.
- 최희수·김상헌, 「역사교육을 위한 메타버스 콘텐츠 연구」, 『글로벌 문화콘텐츠』, 글로벌 문화콘텐츠 학회, 2017.
- 이지훈, 「메타버스 공간 내에서 게임 기획 요소가 게임 유저 간 공감 형성 및 이용에 관한 연구」, 『한국 엔터테인먼트 산업학회 논문지』, 한국 엔터테인먼트 산업학회, 2022.

2022
게임리터러시교육
수업지도안 우수사례집

5

잃어버린 세계의 조각을 찾아라!

이 동 윤 교사



I 수업의 개관



(01)

수업의 주안점

‘잃어버린 보물을 찾아라 비밀지도로 떠나는 여행!’ 수업은 6학년 2학기 사회 교과 세계의 다양한 삶의 모습에 대해 알아보는 단원의 교육과정을 재구성하여 기획한 수업이다.

학생들이 이번 단원이 암기할 내용과 양이 많아서 힘들어 하는 모습을 보고 보다 즐겁게 공부할 수 있는 방법은 없는지 고민하게 되었다. 이러한 고민 속에서 수업에 게이미피케이션을 도입하여 학생들의 몰입도와 흥미도, 그리고 학습적 요소까지 달성가능하게 되었다. 이러한 과정에서 총 3가지 목표에 중점을 두고 수업을 구성하였다.

첫째로, 재미있는 팀 게임 협력 활동을 통해 학생들은 암기와 지식 습득 위주로 이루어진 단원의 지루함을 탈피하여 능동적 참여로 친구와 협력하며 즐겁게 배울 수 있도록 구성하였다. 이 단원은 학생들이 알아야 할 사회교과적 지식적 요소가 많다. 각국의 위치와 영토 특성, 세계의 주요 기후 특성과 인간 생활 등의 다양한 사회교과 지식 요소를 상자의 문제를 풀거나, 보드게임에서 카드를 활용하여 자연스럽게 복습하도록 구성하였다. 이를 통해 단순 암기의 지루함을 탈피하여 능동적 참여로 즐겁게 배울 수 있도록 구성하였다.

두 번째로 사회성, 소통능력을 발달시킬 수 있도록 협력게임, 협동활동으로 구성하였다. 다 함께 맞춰야 전체 지도가 보이는 퍼즐 지도 보드게임, 매 순서마다 돌아가면서 알고 있는 지식을 말하며 베팅 해야 하는 베팅 게임, 모듈별 탐험 계획서 작성은 모두 소통과 공동체 역량을 함양하기 위해 구성된 수업 활동이다. 이를 통해 지식적 요소의 습득과 함께 타인을 배려하고 협력하는 마음을 함양하도록 했다.

세 번째로, 유기적으로 결합되어 수업 내내 학생들이 유기적, 통합적 사고를 하는 프로젝트 형식의 학생중심 참여수업을 구상하였다. 수업 내용과 어울리게 개발된 스토리텔링을 통해 단발적으로 수업이 끝나지 않게 하였다. 스토리텔링의 ‘탐험가’가 되어 비밀 지도를 찾고(1차시 활동1), 찾은 지도를 맞추며(1차시 활동2), 맞춘 지도를 가지고 보드게임을 하며 탐구하고(2차시 활동1), 보드게임에서 힌트를 얻어 세계 탐험 계획서를 작성(2차시 활동2)하는 활동을 구상했다. 이를 통해 학생들은 지구촌 사회에 대한 배경지식을 함양하고 심도있는 통합적, 체계적 사고를 할 수 있게 수업을 구상하였다.


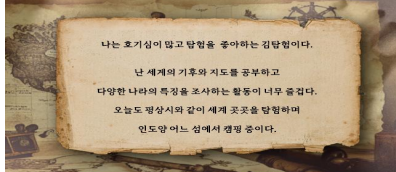

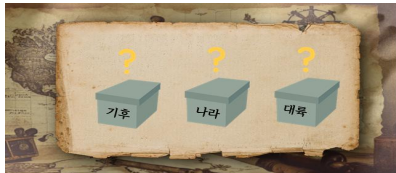
위와 같은 활동으로 학생들이 ‘게임 리터러시’를 함양하도록 하였다. 만들어진 게임을 즐기는 것 뿐만 아니라 능동적이고 주체적으로 게임을 통해 학습 요소를 배움으로써 세계와 인간을 이해하도록 도왔다. 나아가 수업 안에서 수업과 게임이 결합한 행동을 통해 스스로 창의적으로 의미를 표현하고 소통할 수 있도록 수업의 주안점을 두었다.






02

스토리텔링

가. 도입부분(동기유발) 스토리텔링

스토리텔링 내용	스토리텔링 화면의 일부(PPT)
<p>〈잃어버린 보물을 찾아라! 비밀지도로 떠나는 여행〉 주제를 가지고 스토리텔링을 시작하였다. 먼저, 등장인물은 호기심이 많고 탐험을 좋아하는 탐험가를 등장시켰다. 탐험가는 평상시와 같이 동료들과 세계 곳곳을 탐험하며 인도양 어느 섬에서 캠핑중이었다.</p> <p>갑자기 섬에 사는 원주민들이 있는 마을 쪽에서 쿵쿵 소리가 들리더니 사람들이 배를 타고 섬 밖으로 나가기 시작했고, 텅 빈 마을의 바닥에는 종이들이 뒹굴고 있었다.</p> <p>궁금한 마음에 종이를 든 김탐험! 그 종이에에는 최근에 아주 오래전부터 내려오던 세계의 보물이 사라지는 문제가 있는 걸 알게 된다. 세계를 지키던 보물이 사라져서 나라들도 사라질 위기에 처했다는 것이다. 보물을 찾기 위해서는 비밀지도 조각을 해석해야 한다고 적혀 있었고 마지막으로 문제를 해결할 탐험가를 모집한다고 적혀 있었다.</p> <p>고민을 하며 종이를 뚫어지게 보고 있는 그 순간! 갑자기 쿵! 소리가 나며 정신을 잃게 되었고, 정신을 차려보니 문제 상자들이 눈 앞에 있었다. 김탐험은 이제 무엇을 해야 할까?</p>	   

나. 수업 전반의 스토리텔링

스토리텔링 내용	스토리텔링 화면의 일부(PPT)
<p>위와 같이 학생들이 몰입할 수 있는 이야기를 가지고 수업을 시작하였다. 스토리텔링은 수업 전반에 이어진다.</p> <p>처음 등장한 편지에서 제시된 비밀지도를 가지고 지도 맞추기 활동, 맞춘 지도로 게임하기 활동, 게임을 하며 5개의 보석카드를 찾아서 지구본을 획득하는 이야기, 마지막으로 결국 보물을 얻어내는 스토리텔링으로 수업을 구성하였다. 학생들은 모든 문제를 해결하고 마지막으로 지혜의 보석, 협동의 보석, 우정의 보석, 세계 평화의 보석, 이웃사랑의 5개 보석을 획득하게 된다.</p> <p>하나의 맥락에서 스토리텔링이 2차시 내내 유기적으로 연결되도록 구성하였다.</p>	  



03

게임 활용 의도 및 수업의 기대 효과

가. 벤틱게임 형식을 적용하여 학생들의 지리정보 예측능력을 향상시켰다.

벤틱게임 형식은 근접한 정답도 점수를 주는 방식이 가능하기 때문이었다. 인문학적 내용을 파악할 때, 적용하기 적절한 게임 형식이다. (예를 들면, 인구수의 경우 정답이 6,000만명일 때, 5,000만명과 7,000만명에도 근접 점수를 줄 수 있기 때문이다) 이를 통해 학생들이 알고있는 세계의 자연환경과 인문환경에 관련된 지식에 대해 좀 더 자신감있게 발표할 수 있는 기회를 제공하며, 자연스럽게 배운 지식을 활용하여 지리정보 예측능력이 신장된다. 이러한 게임 형식을 적용하여 보드게임을 구상하였다.

나. 상자문제 맞추기(word wall)를 통해 배운내용을 자연스럽게 복습 및 심화하도록 유도하였다.

모둠원과 함께 긴박감 있게 배운 내용을 퀴즈 형식으로 학습자의 속도에 맞춰서 복습할 수 있기 때문에 선정하였다. 태블릿PC를 가지고 문제를 맞추며 기후환경, 대륙환경에 대해서 시각 자료로 공부할 수 있다. 모둠원과 정답을 맞추기 위해 상호작용하며 배운 내용에 대한 복습 및 심화가 이루어진다.

다. 퍼즐 맞추기 게임을 사용하여 지도를 자세하고 깊게 탐구할 수 있도록 하였다.

퍼즐을 맞추는 과정에서 학생들은 자세히 퍼즐을 살펴보게 된다. 이를 통해 세계 지도에 대한 깊은 이해가 생긴다. 모둠원과 함께 퍼즐을 맞추는 행동을 하며 손과 눈의 협응, 모둠원끼리의 협력이 필요하다. 이를 통해 세계 지도 읽기능력과 공간지각 능력의 향상이 이루어진다.

라. 스토리텔링을 적용하여 수업에 주체적으로 참여하며 몰입할 수 있도록 하였다.

처음부터 마지막까지 일관된 스토리(세계의 보물이 사라져서, 보물 지도를 파악하고 보물을 찾으러 다른 나라로 가는 이야기)로 학생들의 수업환경의 몰입감을 높이도록 하였다. 이를 통해 자신이 수업의 주체로서 활동할 수 있도록 도왔다.



04

교육과정 재구성 계획

이 지도안은 6학년 사회과 교육과정 <세계의 여러 나라들>을 재구성하여 작성하였다. 세계 여러 대륙 및 나라들의 지리적 특성에 대한 이해를 배운 후, 게임 활동을 통해 다양한 시각 및 구체적 조작 자료를 조작하도록 구성하였다. 이를 통해 학생들이 여러 나라에 미치는 자연적, 인문적 요인을 의사소통하며 탐구하도록 계획하였다.

단원	학습 주제	차시
1. 세계 여러 나라의 자연과 문화	세계 지도, 지구본, 디지털 영상 지도의 특징 알아보기	1
	세계의 여러 대륙과 대양 알아보기	2
	각 대륙에 속한 나라 살펴보기	3
	세계 여러 나라의 면적과 모양 살펴보기	4
	세계 지도, 지구본, 디지털 영상 지도를 활용하여 세계 여러 나라 소개해보기	5, 6
	세계의 다양한 기후 알아보기	7
	기후에 따른 사람들의 생활모습 살펴보기	8
	세계 여러 나라 사람들의 다양한 생활 모습 살펴보기	9
	이웃 나라의 자연환경과 인문 환경 알아보기	10
	세계 여러 나라 사람들의 생활 모습을 이해하고 존중하는 태도 알아보기	11
	환경에 따라 달라지는 세계 여러 나라 사람들의 생활 모습 조사해보기	12
	우리나라와 관계 깊은 나라들의 상호 의존 관계를 알아보기	13
	단원 학습 내용 정리 및 사고력 학습	14



05

수업의 핵심 역량 및 성취기준

이 수업에서 추구하는 핵심역량 및 성취기준은 다음과 같다.

핵심 역량(교과 역량)	성취기준
의사소통 역량, 자료·정보 활용 역량, 통합적 사고력 역량, 공동체적 역량	[6사07-02] 여러 시각 및 공간 자료를 활용하여 세계 주요 대륙과 대양의 위치 및 범위, 대륙별 주요 나라의 위치와 영토의 특징을 탐색한다.
	[6사07-03] 세계 주요 기후의 분포와 특성을 파악하고, 이를 바탕으로 하여 기후 환경과 인간 생활 간의 관계를 탐색한다.

 **06** 평가계획

▶ 1차시

평가 내용	평가기준	평가척도	평가 방법
여러 시각 및 공간 자료를 활용하여 세계 주요 대륙과 대양의 위치 및 범위, 대륙별 주요 나라의 위치와 영토의 특징을 탐색할 수 있다.	여러 시각 및 공간 자료를 활용하여 세계 주요 대륙과 대양의 위치 및 범위, 대륙별 주요 나라의 위치와 영토의 특징을 탐색할 수 있다.	상	관찰법, 포트폴리오
	여러 시각 및 공간 자료를 활용하여 세계 주요 대륙과 대양의 위치 및 범위, 대륙별 주요 나라의 위치와 영토의 특징을 탐색하는 것에 어려움을 느낀다.	중	
	여러 시각 및 공간 자료를 활용하여 세계 주요 대륙과 대양의 위치 및 범위, 대륙별 주요 나라의 위치와 영토의 특징을 탐색하지 못한다.	하	

▶ 2차시

평가 내용	평가기준	평가척도	평가 방법
세계 주요 기후의 분포와 특성을 파악하고, 이를 바탕으로 하여 기후 환경과 인간 생활 간의 관계를 탐색할 수 있다.	세계 주요 기후의 분포와 특성을 파악하고, 이를 바탕으로 하여 기후 환경과 인간 생활 간의 관계를 탐색할 수 있다.	상	관찰법, 포트폴리오
	세계 주요 기후의 분포와 특성을 파악하고, 이를 바탕으로 하여 기후 환경과 인간 생활 간의 관계를 탐색하는 것에 어려움을 느낀다.	중	
	세계 주요 기후의 분포와 특성을 파악하고, 이를 바탕으로 하여 기후 환경과 인간 생활 간의 관계를 탐색하지 못한다.	하	

**[07]****지도상 유의점**



- 가. 게이미피케이션을 적용한 수업으로 스토리텔링을 통해 학생들이 게임 리터러시를 이해하고 공부할 수 있도록 한다. 이를 통해 대주제를 중심으로 학생 주체적, 능동적으로 수업에 참여하여 학생들의 흥미와 관심을 유발하는 프로젝트가 될 수 있도록 한다.
- 나. 학생들이 하는 보드게임에 실제 지명과 나라에 관련된 지식이 나온다. 게임 지식 또한 실제 지식으로서 가치를 지니므로 학습활동의 과정에서 자연스럽게 각 나라의 지리, 인문, 자연환경에 대한 특징을 익힐 수 있도록 한다.
- 다. 수업에서 평면의 세계지도와 더불어 지구본을 활용함으로써 세계에 대한 인식의 왜곡을 최소화 하는 것에 특히 유의한다.

II 수업지도안



[01] 본 차시 수업지도안(1차시)

관련교과	사회 교과		적용 학년	6학년
학습주제	비밀 지도 활동을 통해 세계 여러 나라의 기후와 지리 알아보기		해당 차시	10/13차시
학습목표	세계 주요 대륙과 대양의 범위, 여러 나라의 특징, 기후 환경을 알고 문제를 해결 할 수 있다.			
수업의 흐름	도입	전개	정리	
	스토리텔링(잃어버린 지도 이야기 들려주기)	[활동 1] 퀴즈 풀고 비밀 지도 퍼즐 모으기 [활동 2] 비밀 지도 퍼즐 맞추기	정리 하기	
학습 형태 및 집단 조직 계획	학습 활동		집단 조직	
	동기유발 스토리텔링(잃어버린 지도 이야기) 다함께 듣고 배울 내용 알아보기		전체 활동	
	[활동1] 비밀 상자를 열어보자!		모둠 활동	
	[활동2] 비밀 지도 퍼즐을 맞춰보자!		모둠 활동	
	정리 하기		전체 활동	
학습방법/모형	<input type="checkbox"/> 실습·체험 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input checked="" type="checkbox"/> 문제해결학습			
교수·학습 자료	Word Wall 퀴즈자료, 비밀 지도 퍼즐, PPT자료			

학습 단계	학습 요소	교수·학습 활동	시간 (00')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	<p>동기 유발</p> <p>전체</p> <p>학습 문제 확인</p> <p>학습 활동 안내</p>	<p>☞ '비밀 세계 지도를 찾아라' 이야기 자료 들려주기</p> <p>○ 탐험가에게 온 편지 들으며 공부할 내용 파악하기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 이야기에는 누가 등장하나요? - 탐험가가 등장합니다. • 비밀 세계 지도를 찾아오기 위해서는 첫 번째로 무엇을 해야 할까요? - 먼저 상자 문제를 풀어서 지도 조각을 찾아야 할 것 같습니다. <p>☞ 학습 문제 확인하기</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>세계 주요 대륙과 대양의 범위, 여러 나라의 특징, 기후 환경을 알고 문제를 해결하자.</p> </div> <p>☞ 학습 활동 안내하기</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>[활동1] 비밀 상자를 열어보자! [활동2] 비밀 지도 퍼즐을 맞춰보자!</p> </div>	5'	<p>☞ PPT 자료</p> <p>※ 학생들이 스토리텔링 내용에 몰입할 수 있는 분위기를 조성한다.</p> <p>☞ 학습문제 및 학습순서를 분명히 인지하고 학습에 임하도록 한다.</p>
	<p>활동1</p> <p>모둠</p>	<p>[활동1] 비밀 상자를 열어보자!</p> <p>☞ 대륙과 대양, 여러 나라의 특징, 기후 퀴즈 풀고 비밀 지도 퍼즐 모으기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 퀴즈 박스를 열어보다 어려운 문제를 발견하면 어떻게 할까요? - 모둠원과 태블릿 PC를 이용하거나 교과서를 이용해서 검색할 수 있습니다. <p>☞ 모둠별로 협력하여 퀴즈 풀기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 문제를 다 풀 모듬은 지도 조각을 받아간다. 	15'	<p>☞ 태블릿 PC, ☞ Word wall문제 자료 https://wordwall.net/ko/resource/37261324</p>  <p>※ 의견을 자유롭게 공유할 수 있도록 수용적인 분위기를 조성한다.</p>
전개	<p>활동2</p> <p>모듬</p>	<p>[활동2] 비밀 지도 퍼즐을 맞춰보자!</p> <p>☞ 모듬원과 비밀 지도 조각 퍼즐 맞추기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 여러분이 문제를 풀고 얻은 것은 무엇인가요? - 세계 비밀 지도 조각입니다. • 지도를 보기 위해서는 무엇을 해야 할까요? - 세계 비밀 지도 조각을 함께 맞춰야 합니다. <p>☞ 비밀 지도 파악하기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 비밀 지도에는 무엇이 그려져 있나요? - 세계 지도와 안내판, 인구수, 면적, 종교, 기후, 언어 벤틱판이 있습니다. • 안내판에는 무엇이 적혀 있나요? - 인구수, 면적, 지도에 벤틱하는 경우 적중하면 4점 획득, 인접한 경우에는 3점 획득, 잘못된 칸에 벤틱한 경우는 -1점 획득이라고 적혀 있습니다. - 종교, 기후, 언어에 벤틱할 경우, 1개인 것을 맞출 때는 3점 획득, 2개인 것을 맞추면 2점 획득, 3개인 것을 맞추면 1점 획득, 잘못된 칸에 벤틱한 경우는 -1점 획득이라고 적혀 있습니다. 	10'	<p>☞ 비밀 지도 세계 퍼즐 (117조각, 퍼즐판)</p>  <p>☞ PPT 자료</p> <p>※ 모듬원을 배려하며 서로 나눠서 퍼즐 조각을 맞출 수 있도록 독려한다.</p> <p>※ 퍼즐 조각을 가운데 모아 바닥에 떨어지지 않도록 안내한다.</p>
				5'


학습 단계	학습 요소	교수·학습 활동	시간 (00')	자료(☞) 및 유의점(※)
정리	정리 전체	<ul style="list-style-type: none"> ☞ 모아이 석상의 말을 통해 배운 내용 정리하기 <ul style="list-style-type: none"> • 이번 수업을 통해서 알게 된 내용이나 느낀 점을 발표해 봅시다. <ul style="list-style-type: none"> - 온대기후에서 벵농사를 한다는 것을 알게 되었습니다. - 친구들과 미션 형식으로 공부하니 재미있었습니다. ☞ 다음 시간 학습 내용 알아보기 <ul style="list-style-type: none"> • 다음 시간에는 비밀 지도를 가지고 본격적으로 보물이 숨겨진 나라를 찾는 게임을 해보도록 하겠습니다. 	5'	☞ PPT 자료 ※새롭게 알게된 내용이나 느낀점을 자유롭게 발표하는 분위기를 형성한다.



02

본 차시 수업지도안(2차시)

관련교과	사회 교과	적용 학년	6학년
학습주제	세계 여러 나라 사람들의 생활 모습을 이해하고 존중하는 태도 알아보기	해당 차시	11/13차시
학습목표	여러 국가의 인문환경과 자연환경을 파악하여, 세계 탐사계획을 세워 발표 할 수 있다.		
수업의 흐름	도입	전개	정리
	스토리텔링 (지난시간에 만든 지도에 담긴 내용 파악)	[활동 1] 비밀 지도 벤틱게임 [활동 2] 비밀 지도로 탐사를 떠나요	모둠 여행계획 피드백 및 정리
학습 형태 및 집단 조직 계획	학습 활동		집단 조직
	스토리텔링 (지난시간에 만든 지도에 담긴 내용 파악하기)		전체
	〈활동 1〉 비밀 지도 벤틱게임		모둠
	〈활동 2〉 비밀 지도로 탐사를 떠나요		모둠
	모둠 여행 계획 피드백 및 정리하기		개인
학습방법/모형	<input type="checkbox"/> 실습·체험 <input checked="" type="checkbox"/> 프로젝트 <input type="checkbox"/> 문제해결학습		
교수·학습 자료	PPT자료, 지난 시간에 맞춘 퍼즐 지도 게임판, 탐험계획표 (학습지), 포스트잇, 영상자료(보물찾기 영상)		

학습 단계	학습 요소	교수·학습 활동	시간 (00')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	<p>동기 유발</p> <p>학습 목표 제시</p> <p>학습 활동 안내</p>	<p>☉ 전시학습 상기 및 공부할 내용 알아보기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 지난 시간에 무엇을 공부했나요? - 다양한 나라의 기후와 환경에 대해서 배웠습니다. • 퍼즐 지도 게임을 하며 비밀 지도를 완성했습니다. • 비밀 지도를 완성해서 보석을 찾기 위해 무엇을 해야 할까요? - 비밀 지도 게임을 하며 숨겨진 보석의 위치를 알아내야 합니다. <p>☉ 학습 목표 제시</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>여러 국가의 인문환경과 자연환경을 파악하여, 세계 탐사계획을 세워 발표 할 수 있다.</p> </div> <p>☉ 학습 활동 안내</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>[활동1] 비밀 지도 베팅게임 [활동2] 보석을 찾으러 나라 탐사를 떠나요</p> </div>	5'	<p>☞ PPT자료</p> <p>※이전 차시의 활동을 떠올릴 수 있도록 발문한다.</p> <p>※스토리텔링이 연계되어 하나의 수업으로 몰입감을 느끼게 한다.</p>
전개		<p>[활동1] 비밀 지도 베팅게임</p> <p>☉ '세계 베팅 게임' 하기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 베팅이란 무엇일까요? - 알고 있는 사실을 바탕으로 추측하여 정답을 추론하는 것입니다. • 게임 조건은 다음과 같습니다. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ol style="list-style-type: none"> 1) 1인당 3개의 베팅깃발을 나누어줍니다. 2) 가위 바위 보로 순서를 정해서 베팅하는 순서를 정합니다. 상대방이 베팅한 곳에는 내가 베팅할 수 없습니다. 3) 나라카드를 뽑고, 비슷하다고 생각하는 것에 베팅을 합니다. (한가지 문제에 2개의 베팅깃발을 사용할 수 있습니다.) 4) 문제를 맞추면 맞춘 점수에 따라 동그라미 칸에서 나의 말을 전진합니다. 붉은 색 동그라미에 가면 보석 카드를 뒤집을 수 있습니다. 5) 모둠에서 힘을 합쳐 보석 카드를 전부 뒤집거나, 나라카드를 전부 다 사용하면 게임이 종료됩니다. </div> <p>☉ 보석 카드 가지고 지도판을 입체(지구본)로 바꾸기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 지구본에는 무엇이 있나요? - 보석이 숨겨진 나라가 표시되어 있습니다. • 보석이 숨겨진 나라를 알았다면 무엇을 해야 할까요? - 보석이 숨겨진 나라를 탐험해야 합니다. 	15'	<p>☞ PPT, 비밀 지도 퍼즐 게임 베팅깃발, 보석카드(모둠별 10장), 나라카드(모둠별 20장)</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>※ 모둠원 전체가 상호작용하면서 게임 문제에 나오는 지리적 지식을 추측할 수 있도록 한다.</p> <p>☞ 지구본(나라가 표시된 지구본)</p>

학습 단계	학습 요소	교수·학습 활동	시간 (00')	자료(☞) 및 유의점(※)
		<p>[활동2] 보석을 찾으러 나라 탐사를 떠나요</p> <p>④ 탐험 계획 작성하기</p> <ul style="list-style-type: none"> 모둠원들과 함께 보석이 숨겨진 나라로 탐험 계획을 작성해 보세요. 어느 나라부터 탐험하면 좋을까요? 동선을 생각해서 여행해 봅시다. 그 나라에 가서 어려움이 없으려면 무엇을 준비해야 하나요? 모둠원과 함께 적어봅시다. <ul style="list-style-type: none"> 한대기후의 나라이기 때문에 따뜻한 옷을 준비해야 합니다. 	15'	☞ 탐험 계획표, 사인펜, 태블릿 PC, PPT
정리		<p>④ 정리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> 친구들이 만든 탐험 계획 중, 인상 깊었던 점을 발표해 봅시다. <p>④ 우리가 찾은 보물 확인하기</p> <ul style="list-style-type: none"> 우리가 찾은 보물은 무엇인가요? <ul style="list-style-type: none"> 지혜의 보석, 협동의 보석, 우정의 보석, 세계 평화의 보석, 이웃사랑의 보석입니다. 	5'	☞ PPT, 영상 (아웃트로 영상), 모둠원의 탐험 계획표

III 학습자료



[01] 학생 활동 자료 및 교사 지도 자료(활동지, 평가지 등)

가. 자료활용 계획

차시	번호	자료 내용	자료 형태	자료 예시 화면
1차시	1	잃어버린 보물을 찾아라 비밀 지도 여행 (PPT자료 첨부파일 1)	PPT 프레젠테이션	
	2	상자 기후, 대륙, 나라 퀴즈 (주소 제공)	Word wall 온라인 문제 주소 제공	
	3	비밀 퍼즐 세계 지도 (사진 파일 첨부)	퍼즐판, 퍼즐 조각117개	
2차시	4	나라 카드 20개 (카드 한글파일 제공)	PDF파일, 출력가능 카드	
	5	보물 카드 10개 (보물카드 한글파일 제공)	PDF파일, 출력가능 카드	
	6	베티깃발 색별로 3개씩 (사진 첨부)	베티깃발 (천사 점도, 이쑤시개, 종이)	
	7	모둠 탐험 학습지	학습지	-
	8	아웃트로 영상 (보석을 찾게 되어 알게된 것)	동영상 파일	-

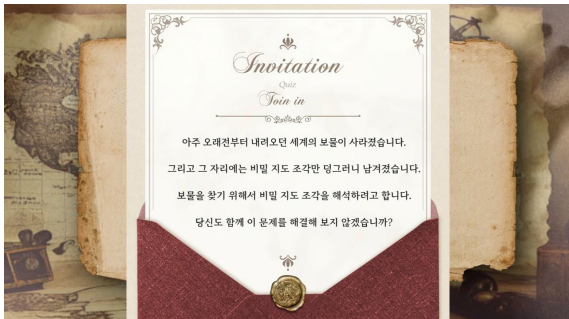
자료1 잃어버린 보물을 찾아라 비밀 지도 여행



나는 호기심이 많고 탐험을 좋아하는 김탐험이다.
 난 세계의 기후와 지도를 공부하고
 다양한 나라의 특징을 조사하는 활동이 너무 즐겁다.
 오늘도 평상시와 같이 세계 곳곳을 탐험하며
 인도양 어느 섬에서 캠핑 중이다.

쿵쿵쿵쿵...!
 갑자기 섬에 사는 원주민들이 있는 마을 쪽에서 소리가 들리더니
 사람들이 모두 배를 타고 섬 밖으로 나가기 시작했다.
 대체 무슨 일이지?

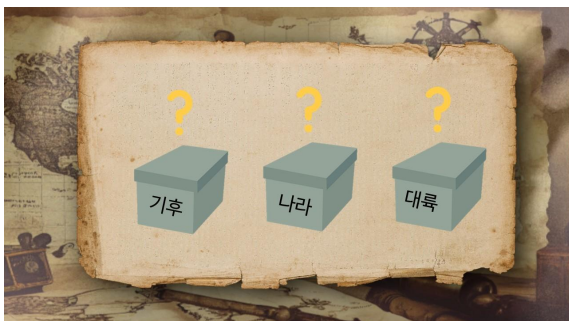
인적 없는 마을이 무척 행하다.
 마을 바닥에는 종이들이 나뒹굴고 있다.
 어떤 종이일까? 종이를 살펴봐야겠다.



편지에는 다음과 같은 내용이 적혀 있었다.
 아주 오래전부터 내려오던 세계의 보물이 사라졌습니다.
 그리고 그 자리에는 비밀 지도 조각만 덩그러니 남겨졌습니다.
 보물을 찾기 위해서 비밀 지도 조각을 해석하려고 합니다.
 당신도 함께 이 문제를 해결해 보지 않겠습니까?

저 보물이 사라져서, 마을이 사라질 것 같으니 사람들이 도망간 거구나.
 큰일인데...
 나는 대체 어떻게 해야 하지? 당장의 캠핑은?

고민하면서 종이를 뚫어지게 보는 그 순간,
 쿵 하는 소리와 함께 눈 앞이 어두워졌다.
 정신을 차려보니
 눈 앞에 물음표가 그려진 상자가 가득하다.



김탐험은 어떻게 해야 문제를 해결하고 이 곳에서 나갈 수 있을까?

학습 문제

세계 주요 대륙과 대양의 범위, 여러 나라의 특징, 기후 환경을 알고 문제를 해결하자.

첫 번째 관문. 비밀 상자를 열어보자!

0:30 하나를 탈하여 오븐하세요 ✓ 0

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

모동원과 함께 상자 안에 숨겨진 비밀 지도 조각을 찾아보자!

태블릿 PC를 가지고 모동 친구들과 상자의 비밀을 풀어보세요!
<https://wordwall.net/ko/resource/37261324>

- 1) 서로 협력해서 문제를 풀어주세요.
- 2) 모르는 문제가 나올 경우, 교과서와 태블릿 PC로 지도를 검색해도 좋습니다.
- 3) 상자를 모두 풀 모동은 선생님께 상자에서 나온 비밀을 받아갑니다.

두 번째 관문. 비밀 지도 퍼즐을 맞추자!

상자의 모든 문제를 맞추니 비밀 지도 조각을 선물 받게 되었다.
함께 조각 퍼즐을 맞춰 볼까요? 어떤 지도가 나올까요?

PUZZLE!

잃어버린 세계의 조각을 맞춰라!

안내판

종교	천주교	불교	기독교	이슬람교	힌두교	불교
기후	북극지방	북반구	남반구	남반구	남반구	남반구
언어	영어	한국어	중국어	러시아어	일본어	스페인어

비밀 지도 살피보기

지도에는 무엇이 있을까요?

안내판

<인구수, 면적, 지도>	<종교, 기후, 언어>
적중 : 4점	1개면 적 적중 : 3점
양점 : 3점	2개면 적 적중 : 2점
잘못된 칸 : -1점	3개면 적 적중 : 1점
	못맞춘 칸 : -1점

비밀 지도 살피보기

지도에는 무엇이 있을까요?

종교	천주교	불교	기독교	이슬람교	힌두교	불교
기후	북극지방	북반구	남반구	남반구	남반구	남반구
언어	영어	한국어	중국어	러시아어	일본어	스페인어

정리하기

문제를 풀면서 새롭게 알게 된 사실,
느낀 점을 말하십시오.

비밀 지도를 가지고 떠나는 두 번째 모험.

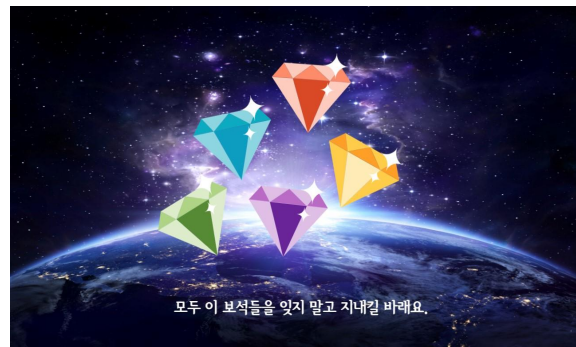
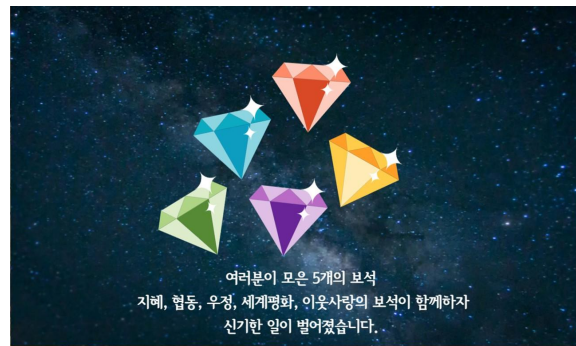
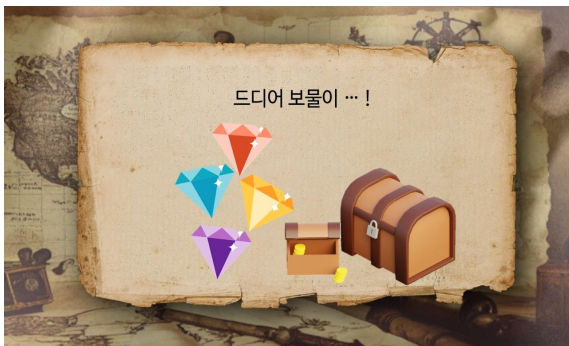
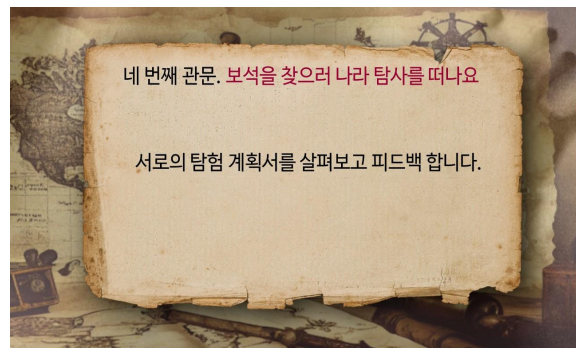
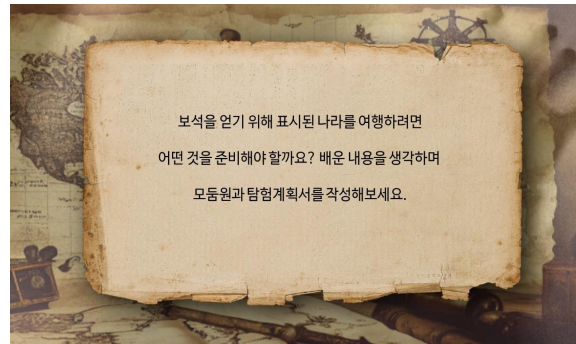
세 번째 관문. 비밀 지도 베팅 게임

알고 있는 사실을 바탕으로 추측하여 정답을 추론하는 보드게임입니다.

1인당 2개의 베팅칩을 가집니다.
가위, 바위, 보로 베팅하는 순서를 정합니다.
상대방이 베팅한 곳에는 내가 베팅할 수 없습니다.

나라 카드를 뽑고, 비슷하다고 생각하는 것에 베팅을 합니다. (한 나라당 최대 2번)

문제를 맞추면 점수에 따라 동그라미 칸에 있는 나의 말을 전진합니다.



자료2 상자 기후, 대륙, 나라 퀴즈



참고) 게임 주소(<https://wordwall.net/resource/37261324>), 일부 문제 발췌

자료3 비밀 퍼즐 세계 지도 (교사가 제작한 그림을 퍼즐로 인쇄. 조각 117개)



자료4 나라 카드 20개



뉴질랜드(New Zealand)

위치, 언어(2), 면적, 인구수, 종교(2)

위치 : 오세아니아 대륙

언어 : 영어, 마오리어

종교 : 개신교 35%, 가톨릭 13%

기후 : 온대기후

인구수 : 약 520만 명



브라질 (Brazil)

위치, 인구수, 기후, 언어

위치 : 남아메리카 대륙

기후 : 열대, 온대, 아열대

언어 : 포르투갈어

인구수 : 약 2억 1,500만 명



대한민국(Korea)

위치, 인구수, 면적, 기후

위치 : 유라시아 대륙

면적 : 1,004만 1,259.87ha

인구수 : 약 5100만명

기후 : 온대기후



**미국
United States of America**

위치, 면적, 인구수, 기후(2)

위치 : 북아메리카 대

언어 : 영어

면적 : 9억 8,315만 1천ha

기후 : 온대기후, 냉대기후

인구수 : 약 3억 3,800만 명



영국(England)

위치, 기후, 인구수, 언어

위치 : 유럽 대륙

기후 : 해양성기후, 온대기후

인구수 : 약 6750만명

언어 : 영어



크로아티아 (Croatia)

위치, 인구수, 종교, 면적

위치 : 유럽 대륙

종교 : 가톨릭 (86.3%)

면적 : 880만 7천ha

인구수 : 약 400만 명



아르헨티나 (Argentina)

위치, 인구수, 기후(3), 언어

위치 : 남아메리카 대륙

언어 : 에스파냐어

기후 : 열대, 온대, 한대 기후

인구수 : 약 4,550만 명



필리핀(Philippines)

위치, 기후, 면적, 인구수

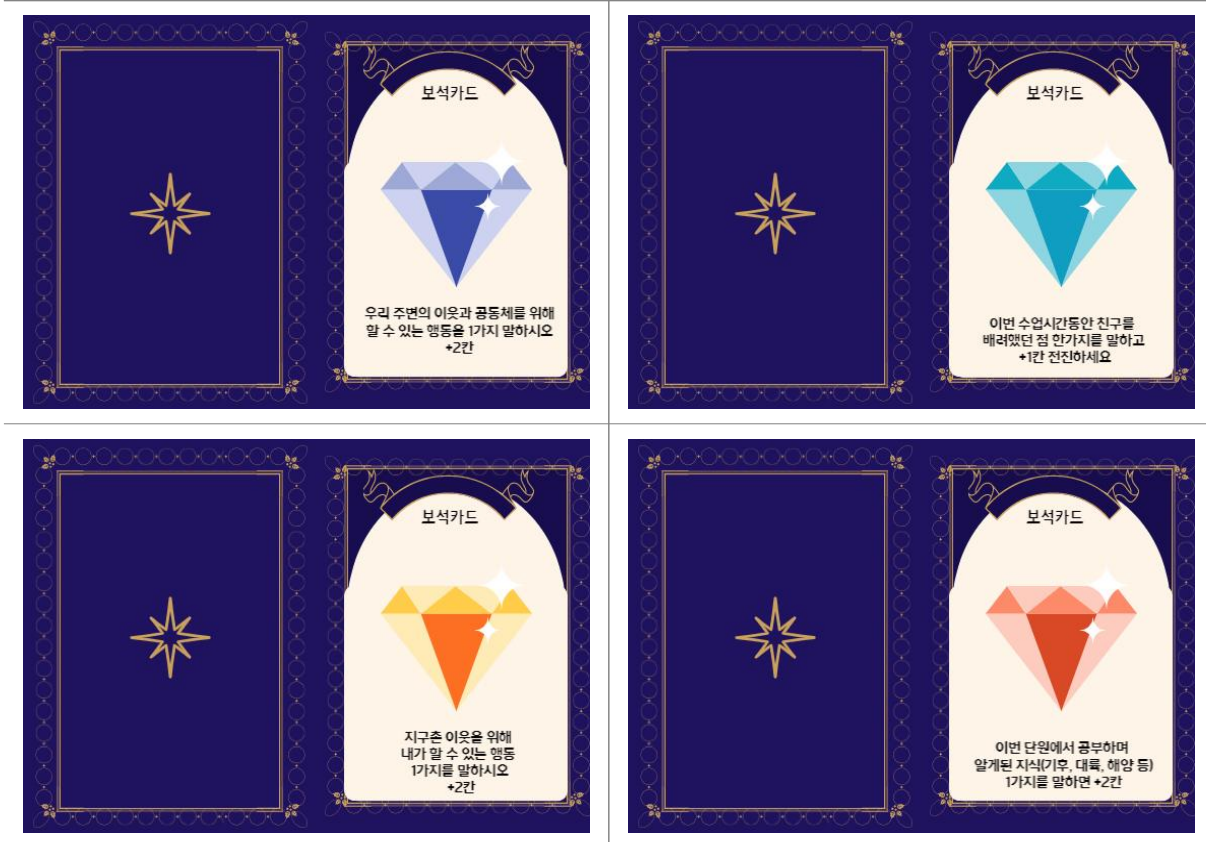
위치 : 아시아 대륙

언어 : 타갈로그어, 영어

인구수 : 약 1억 1,550만

기후 : 열대기후

자료5 보물 카드 10개



자료6 벤틱깃발 색별로 3개씩





02

참고자료 또는 참고문헌

- 정혜승 외(2018). 2015 개정 교육과정 교수·학습 자료. 교육부.
- 외교부. 국가/지역 정보 검색 홈페이지(<https://www.mofa.go.kr/www/main.do>)
- 2020. 국토교통부 국제 통계 정보
- KOSIS 통계청 국제 통계 정보
- 2021. 게임물관리위원회, 한국게임산업협회, 게임이용지도서
- 교육부(2019). 초등학교 사회과 교사용 지도서 6학년. (주)아이스크림.
- 교육부(2019). 초등학교 사회과 교과서 6학년. (주)아이스크림.
- Video production agency 3d motion design. 비디오 영상 편집.
- 네이버. 미리캔버스. (자료 제작에 사용)

6

2022
게임리터러시교육
수업지도안 우수사례집

도전! 구구몬 GO!

최예림 교사



I 수업의 개관



[01]

주제 및 개관

최근 학교 교실에 앉아서 학습하는 Z세대 학생들은 태어나면서부터 스마트폰을 손에서 놓지 않고 사용하고 있으며, 모든 정보와 소비를 유튜브 동영상으로 습득하고 있다. 또한 메타버스 공간이나 SNS 상에서 자신을 드러내고 표현하는 데 익숙하며, 다양한 게임 콘텐츠를 접하며 재미있는 요소나 자신에게 유의미한 요소가 있는 콘텐츠에 자유롭게 반응하고 참여하고 있다.

이러한 특성을 지니고 자란 학생들이 네모난 교실에서 네모난 책상 앞에 네모난 교과서를 펴고 40분 내내 앉아 지식을 습득하고 그것을 네모난 문제지 위에 표현하는 것은 학습자인 학생들도 괴롭고 지켜보는 교사도 지루하다. 하지만, 게임은 기본적으로 '재미'라는 요소를 가지고 있고 누구나 쉽게 몰입할 수 있도록 돕는 장점이 있다. 그리고 게임에 항상 존재하는 '규칙'은 학생들로 하여금 규칙 내용에 경청하게 하고 규칙을 지킬 수 있도록 돕는다. 또한 게임 요소 중 하나인 '보상'은 자신의 수업 참여에 대한 뿌듯함과 성취감을 줄 수 있으며, 무엇보다도 학생이 자발적으로 활동에 참여하고 스스로 문제를 해결해 나갈 수 있도록 돕는다.

위의 게임 요소들을 교육에 접목시켜 게이미피케이션 수업을 제공한다면, 학생들은 수업에 자연스럽게 몰입하게 되고 스스로 혹은 함께 협업하며 문제를 해결하는 능력을 기를 수 있으며, 함께 즐기고 해결하는 과정에서 타인과의 의사소통 능력도 향상된다.

2학년 2학기 수학 2단원 곱셈구구 단원은 곱셈구구 표를 완성하고 외우는 내용의 차시가 계속하여 반복되어 학생도 지루하고 재미없어한다. 스마트 기기가 없는 환경에서도 활용할 수 있고, 특히 '저학년'이 쉽고 재미있게 구구단의 원리를 학습하고, 자발적으로 구구단을 지속적으로 외울 수 있도록 [구구몬 GO 게임 프로젝트]를 개발하여 효율적이고 유익한 곱셈구구 교수학습을 제작하였다.



[02]

기대효과

가. 게임을 통해 2단 곱셈구구의 구성원리를 이해하고 곱셈구구를 완성할 수 있으며, 2단 곱셈구구를 자발적으로 복습 및 암기하고 스스로 문제를 해결할 수 있다.

나. 수학에 대해 흥미와 관심을 갖고 학생 스스로 즐겁게 곱셈구구를 알고 암기할 수 있다.

다. 저학년 수준에 맞는 게임요소를 통해 저학년도 쉽고 가볍게 즐기며 학습할 수 있고, 오프라인 맞춤형 게임수업으로 스마트 기기 준비가 어려운 학급 현장에서도 충분히 게이미피케이션 수업을 적용할 수 있다.



[03]

교육과정 재구성 계획

단원	주제	주제별 주요 내용	차시	차시별 학습 활동
2. 곱셈구구	2단 곱셈구구	2단 곱셈구구 원리알기	1	1. 2단 곱셈구구 모험 스토리 진행하기 2. 2단 곱셈구구 완성 미션하기
	2단 곱셈구구	구구몬 스티커 및 경험치 획득 게임하기	2	1. 볼 투입 구구몬 스티커 캡슐 뽑기 2. 체육관 관장 선정 및 경험치를 획득 3. 구구몬 배틀 카드 게임



[04]

수업의 목표 및 성취기준

목표	성취 기준	
2단 곱셈구구의 구성 원리를 이해할 수 있다.	2수01-11	곱셈구구를 이해하고, 한 자리수의 곱셈을 할 수 있다.
2단 곱셈구구를 완성하고 문제를 해결할 수 있다.		

 **[05]** 평가계획

평가 내용	평가기준	평가척도	평가 방법
게임에 즐겁게 참여하며 2단 곱셈구구를 이해하고 문제를 해결하기	게임에 즐겁게 참여하며 2단 곱셈구구의 원리를 정확히 이해하고 스스로 문제를 해결할 수 있다.	상	관찰
	게임에 참여하며 2단 곱셈구구의 원리를 이해하고 문제를 해결할 수 있다.	중	
	게임에 참여하나, 2단 곱셈구구의 원리를 이해하는데 어려움이 있고, 문제를 해결하는 데 소극적이다.	하	

 **[06]** 지도상의 유의점

- 가. 스토리 게임 진행 시 2단 곱셈구구의 원리를 알 수 있도록 이끈다.
- 나. 2단 곱셈구구를 바로 외우지 못하는 학생을 위해 미션에 실패해도 여러 번의 기회를 제공한다.
- 다. 저학년 수준에 맞도록 대체로 쉬운 설명과 적당한 수준의 게임 요소를 적용한다.

II 수업지도안



[01] 본 차시 수업지도안(1차시)

관련교과	수학	적용 학년	2학년
학습주제	2단 곱셈구구 모험 스토리 진행하며 구성 원리 이해하기	해당 차시	1차시
학습목표	2단 곱셈구구 모험 스토리를 클리어하고 2단 곱셈구구를 이해할 수 있다.		
수업의 흐름	도입	전개	정리
	<ul style="list-style-type: none"> 프롤로그 감상 	<ul style="list-style-type: none"> 2단 모험 스토리 진행 및 중간 미션 수행하기 2단 모험 스토리 최종 미션 수행하기 	<ul style="list-style-type: none"> 학습내용 정리 및 에필로그 감상
학습 형태 및 집단 조직 계획	학습 활동		집단 조직
	프롤로그 감상하기		전체
	도스 아일랜드 탐험하며 미션 해결하기		전체, 짝, 개인
	포탈 생성 주문서 완성하고 외우기		개인
	배운 내용 정리 및 에필로그 감상하기		개인
학습방법/모형	<input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험 <input checked="" type="checkbox"/> 프로젝트 <input checked="" type="checkbox"/> 문제해결학습 <input type="checkbox"/> ()		
교수·학습 자료	구구몬 월드 프롤로그 ppt, 모험판, 빨간색연필, 포탈생성주문서, 에필로그 ppt		

학습 단계	학습 요소	교수·학습 활동	시간 (00')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	스토리 몰입	<ul style="list-style-type: none"> ☞ 프롤로그 감상하기 <ul style="list-style-type: none"> - 구구몬 월드에 가게 된 프롤로그 감상하고 게임 스토리에 몰입하기 ☞ 학습 목표 확인하기 <ul style="list-style-type: none"> - 2단 곱셈구구 모험 스토리를 클리어하고 2단 곱셈구구를 이해해 봅시다. 	5'	☞ 구구몬 월드 프롤로그 스토리 ppt
전개	2단 곱셈 구구의 원리	<p>[활동1] 2단 모험 스토리 및 중간 미션 수행하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ 2칸씩 모험을 하며 2단 곱셈구구 원리 이해하기 <ul style="list-style-type: none"> - 각자 모험판과 빨간 색연필을 들고 돌아다니며 친구들을 만나 가위바위보를 합니다. - 가위바위보에서 이기면 칸을 칠해 전진할 수 있는데, 도스 아일랜드에서는 2칸씩 진행해야 합니다. - 이벤트 칸에서는 칸에서 발생하는 중간 미션을 수행해야 다른 친구를 만나 가위바위보를 하여 진행할 수 있습니다. 	20'	☞ 모험판, 빨간 색연필 ※ 게임 규칙을 잘 이해하고 진행할 수 있도록 한다. ※ 2칸씩 전진하며 2씩 커질 때 내가 몇 번째 칸에 있는지 생각할 수 있도록 한다. ※ 가위바위보를 잘 못 해 칸을 끝까지 가지 못하는 학생이 없도록 교사가 돕거나 규칙을 조절할 수 있다.
	2단 곱셈 구구표 완성	<p>[활동2] 2단 모험 스토리 최종 미션 수행하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ 포탈 생성 주문서(2단 곱셈구구표) 완성하고 주문 외우기 <ul style="list-style-type: none"> - 마지막 칸에 도착하면 선생님께 포탈 생성 주문서(2단 곱셈구구)를 받아 갈 수 있습니다. - 포탈 생성 주문서를 외우면 다음 아일랜드로 갈 수 있는 포탈이 열립니다. - 포탈 생성 주문서는 오래되어 낡아 보이지 않는 부분이 있습니다. 이 부분은 스스로 채워 넣어 외워주세요. 	10'	☞ 모험판, 포탈 생성 주문서 ※ 2단 곱셈구구표를 완성하기 힘들어 하는 학생은 모험판을 참고하거나 교사, 친구의 도움을 받도록 한다. ※ 2단 곱셈구구를 외우기 힘들어하는 학생은 여러 번 기회를 준다.
정리		<ul style="list-style-type: none"> ☞ 활동 정리하기 <ul style="list-style-type: none"> - 포탈 생성 주문서(2단 곱셈구구) 다 함께 외치기 - 2단 곱셈구구의 원리 정리하기 - 에필로그 영상 감상하기 	5'	☞ 포탈 생성 주문서, 에필로그 스토리 ppt



02

본 차시 수업지도안(2차시)

관련교과	수학	적용 학년	2학년
학습주제	2단 곱셈구구 외워 구구몬 수집 및 육성 카드 배틀하기	해당 차시	2차시
학습목표	2단 곱셈구구를 외워 구구몬을 얻고 육성시키며 카드 배틀을 할 수 있다.		
수업의 흐름	도입	전개	정리
	<ul style="list-style-type: none"> • 지난 시간 배운 내용 복습하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 2단 곱셈구구 암기하여 불타입 구구몬 획득하기 • 구구몬 체육관 관장 선정게임 및 경험치 도장 획득하기 • 구구몬 카드 배틀하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 소감 나누기
학습 형태 및 집단 조직 계획	학습 활동		집단 조직
	불타입 구구몬 획득하기		개인
	구구몬 체육관 선정 게임하기		모둠
	체육관 도전하여 경험치 도장 획득하기		개인, 짝
	구구몬 카드 배틀하기		짝
학습방법/모형	<input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험 <input checked="" type="checkbox"/> 프로젝트 <input checked="" type="checkbox"/> 문제해결학습 <input 3"="" type="checkbox/>() </td> </tr> <tr> <td>교수·학습 자료</td> <td colspan="/> 모험판, 불타입 구구몬 띠부셀스티커, 캡슐뽑기기계, 구구몬도감, 불타입 구구몬 배틀카드, 체육관 관장 문제판, 경험치 도장, 기본배틀카드, 배틀경험치 도장		

학습 단계	학습 요소	교수·학습 활동	시간 (00')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입		<ul style="list-style-type: none"> ④ 지난 시간 배운 내용 복습하기 <ul style="list-style-type: none"> - 2단 곱셈구구 다 함께 암기하기 - 도스 아일랜드에서 발견했던 구구문의 그림자 떠올리기 ⑤ 학습 목표 확인하기 <ul style="list-style-type: none"> - 2단 곱셈구구를 외워 볼 타입 구구문을 얻은 뒤, 경험치를 얻고 카드 배틀을 해 봅시다. 	3'	☞ 1차시 활동했던 모험판
전개	2단 곱셈 구구 암기	<p>[활동1] 2단 불 타입 구구문 획득하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ④ 2단 곱셈구구 암기하여 불 타입 구구문 획득하기 <ul style="list-style-type: none"> - 차례로 나와 2단 곱셈구구를 암기합니다. - 암기에 모두 성공하면 캡슐 뽑기 기계를 돌립니다. - 세 마리의 불 타입 구구문 중 하나를 얻어 구구문 도감에 붙입니다. - 해당 구구문 배틀카드를 수집합니다. 	5'	☞ 불 타입 구구문 띠부썰 스티커, 캡슐뽑기기계, 구구문 도감, 불 타입 구구문 배틀카드 ※ 잘 하지 못하는 학생에게는 교사가 도움을 주거나 재도전할 기회를 준다. ※ 얻지 못한 나머지 2마리 구구문은 다른 날 쉬는 시간 등에 도전하여 얻을 수 있도록 한다.
	2단 곱셈 구구 개별 문제 해결	<p>[활동2] 구구문 체육관 관장 선정 및 경험치 도장 획득하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ④ 구구문 체육관 관장 선정 게임하기 <ul style="list-style-type: none"> - 2단 곱셈구구에 자신 있는 학생을 먼저 선정합니다. - 그 학생들이 순서대로 돌아가며 한 차례씩 2단 곱셈구구를 외웁니다. A: $2 \times 1 = 2 \rightarrow$ B: $2 \times 2 = 4 \rightarrow$ C: $2 \times 3 = 6 \dots$ - 차례를 놓치거나 틀린 학생은 탈락하며, 최종 3인을 선정합니다. ⑤ 구구문 체육관에 도전하여 구구문 경험치 얻기 <ul style="list-style-type: none"> - 3명의 관장에게 한 번씩 도전할 수 있습니다. - 관장이 내는 2단 곱셈구구 문제 5종류를 모두 맞추면 경험치 도장을 1개 얻습니다. 이때, 경험치 도장은 원하는 구구문의 경험치 칸에 찍을 수 있고, 하루에 얻을 수 있는 도장은 총 3개입니다. - 경험치 도장을 10개 얻으면 진화된 구구문의 띠부썰과 배틀 카드를 얻습니다. - 해당 타입 구구문의 모든 띠부썰 및 배틀카드를 얻으면 해당 타입 전설 구구문을 얻을 수 있습니다. 	20'	☞ 체육관 관장 문제판, 경험치 도장 3종, 구구문 도감 ※ 체육관 관장은 1~2주에 한번씩 뽑아 다양한 친구들이 도전할 수 있는 기회를 준다. ※ 체육관 관장 도전에 실패한 경우 재도전할 수 있도록 한다. ※ 추가 경험치 도장은 다음날부터 평상시 쉬는 시간 등에 하루에 최대 3개씩 얻을 수 있도록 한다.

학습 단계	학습 요소	교수·학습 활동	시간 (00')	자료(☞) 및 유의점(※)
	세자리 수 및 네자리 수 크기 비교 복습	<p>[활동3] 구구몬 카드 배틀하기</p> <p>④ 구구몬 카드 배틀하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 게임 방법을 소개합니다. 1. 각 사람은 기본 배틀 카드 4장, 불타입 구구몬 1장을 갖고 있습니다. 2. 카드 덱은 항상 5장이어야 하며, 이후에 구구몬 카드가 늘어날 경우 5장을 선정해 배틀에 참여합니다. 3. 2명이 가위바위보를 하여 선공을 결정합니다. 4. 이긴 사람이 공격, 진 사람이 방어로 첫 판을 시작하며, 매 턴마다 공격과 방어는 바뀝니다. 5. 각자 카드를 하나 골라 뒤집어놓고, 둘 다 뒤집었을 경우 동시에 앞면으로 뒤집습니다. 6. 공격인 사람은 공격력을, 방어인 사람인 방어력을 보고 세 자릿수, 네 자릿수를 비교하여 수의 크기가 큰 사람이 그 턴의 점수를 1점 가져갑니다. (숫자 크기가 같을 때는 무승부로 치고 점수를 둘다 갖지 않습니다.) 7. 이미 사용한 카드는 따로 한쪽에 놓고 공격과 방어를 바꾸어 총 5판을 진행합니다. 8. 최종 점수가 높은 사람이 승리하며, 선생님께 배틀 경험치 도장 1개를 받아갑니다. (배틀 경험치 도장도 하루에 총 3개까지 얻을 수 있으며, 체육관 경험치 도장과 사용법은 같습니다.) <ul style="list-style-type: none"> - 각자 원하는 친구와 배틀 게임을 진행합니다. 	10'	<p>☞ 기본 배틀 카드, 불타입 구구몬 배틀카드, 배틀 경험치 도장</p> <p>※ 1~2판 체험한 뒤, 추가 게임을 원할 경우, 수업 후 쉬는 시간 등을 활용해 게임을 진행하도록 한다.</p>
정리		<p>④ 활동 정리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 게임을 하고 난 소감 말하기 	2'	

III 학습자료



01 학생 활동 자료 및 교사 지도 자료(활동지, 평가지 등)

1. (1차시) 모험판 및 이동포탈 생성 주문서

탐험 시작

1. 모험판과 빨간 색연필을 들고 돌아다니며 친구들을 만나 가위바위보를 해요.
 2. 이 7면 칸을 잘해 보존할 수 있어요! (도스 아일랜드에는 한 번 오면 때마다 두 칸씩 선택하세요!)
 3. 이벤트 칸에서는 미션을 해결 하고 나서 가위바위보 하기! 마지막 주문서를 오우면 탐험 클리어!

2. -따라 읽기-
2개씩 1 묶음은 $2 \times 1 = 2$ 이다.

3. 불타입 구구문의 그림자 발견!

6. -빈칸 채우기-
 $2 \times 3 = (\quad)$

7. -빈칸 채우기-
2 x 4 는 2 x 3 보다 ()만큼 더 크다

8. 불타입 구구문의 그림자 발견!

9. 불타입 전설 구구문의 흔적을 지나갔다!

10. -최종 미션- 선생님께서 포탈 생성 주문서를 받아 완성하고 주문을 외워서 외계라!

11. -빈칸 채우기- 가위바위보에서 한번 이길수록 칸은 ()칸 존속한다.

12. -따라 읽기- 2만씩 5번 저장하면 10만개 칸에 도착한다.

13. 불타입 구구문의 그림자 발견!

14. -빈칸 채우기- 2만 골뱅이구는 골라누가 4씩 커질때 그 골은 ()씩 커진다

15. -따라 읽기- 2 골뱅이 8은 16이다.

16. 다음 아일랜드 포탈 생성

17. 불타입 전설 구구문의 흔적을 지나갔다!

18. -최종 미션- 선생님께서 포탈 생성 주문서를 받아 완성하고 주문을 외워서 외계라!

19. 탐험! 도스 아일랜드

20. @그적밥

이동 포탈 생성 주문서

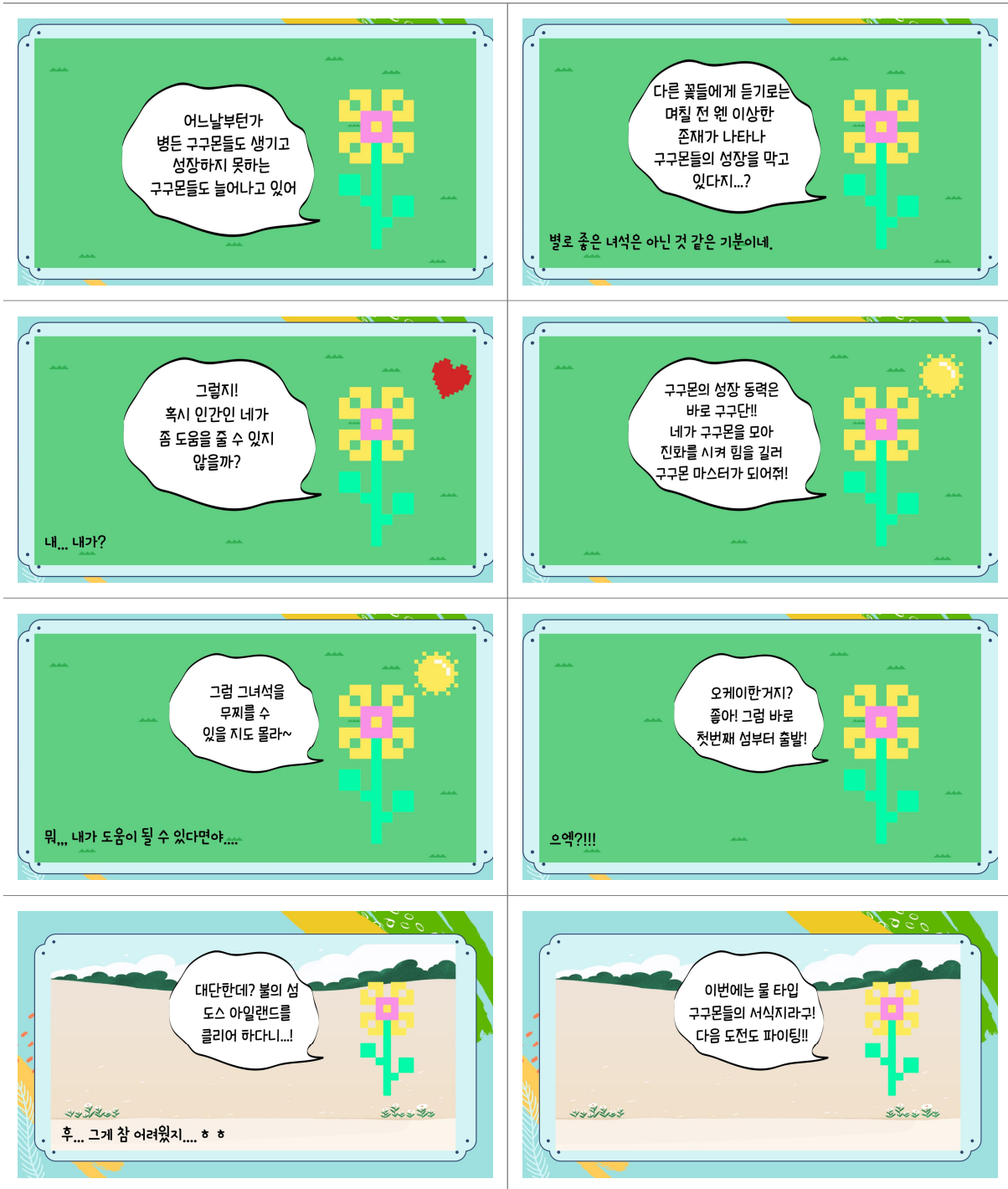
다음 아일랜드로 가기 위해서는 다음 주문서를 외워야합니다. 그런데 오래되어 남아 안보이는 곳이 있군요. 빈칸을 채운 뒤 주문을 외워 선생님께 주문을 외치면 도스 아일랜드를 클리어 할 수 있습니다.

$2 \times 1 = 2$
 $2 \times 2 = 4$
 $2 \times \quad = 6$
 $2 \times 4 =$
 $2 \times 5 =$
 $2 \times \quad = 12$
 $2 \times 7 =$
 $2 \times \quad = 16$
 $2 \times 9 =$

21. @그적밥

2. (1차시) 구구몬 월드 스토리

<p>2. 곱셈구구</p> <p>모아라! 구구몬!</p> <h3>구구몬 프로젝트</h3>	<h3>프롤로그 스토리</h3>
<p>정신을 차리고 눈을 떠 보니 나는 웬 곳에 누워 있던 상태였다...</p> <p>응...? 하늘??</p>	<p>두 눈을 비비고 주위를 둘러보니 그곳은...</p> <p>여기가 어디야!!!!</p> <p>웬... 무인도...?</p> 
<p>그리고 정체를 모르겠지만 어디서 동물 우는 소리로 들리는 것 같다.</p>	<p>그때, 내 옆에 있던 꽃 한송이가 나에게 말을 걸어왔다... (꽃이 말할래?)</p> <p>안녕? 넌 처음 보는 몬스터구나</p> 
<p>나는... 몬스터가 아니야... 인간이고... 잠에서 깨어나니 이곳이었어.</p> <p>인간~ 알지! 난 '인내의꽃' 만나서 반가워</p> 	<p>나도 반가워... 그런데... 여긴 어디지? 나는 어떻게 다시 돌아갈 수 있니?</p> <p>여긴 총 8개의 섬으로 이루어져있는 [구구몬월드]</p> 
<p>다양한 타입의 구구몬들을 만날 수 있지!</p> <p>구구몬...? 그게 뭐야?</p> 	<p>뭐! 귀여운 친구들이야~ 근데 우리 섬에 좀 문제가 생겼어.</p> 



3. (2차시) 구구몬 도감
















구 구 몬






















도 감

이름을 입력하십시오



	체육관 경험치		체육관 경험치	
어블	체육관 경험치	어우블	체육관 경험치	어우번
	체육관 경험치		<p style="font-size: 1.2em; font-weight: bold; color: orange;">전설을 얻어라!</p> <p style="font-size: 0.8em;">각 타입의 구구몬 스티커를 모두 얻으면 같은 타입의 전설 구구몬을 얻을 기회가 생깁니다! 타입별로 스티커를 다 모았다면 선생님에게 바로 맞추세요! - 전설 스티커판은 마지막장에 -</p>	
나무타	체육관 경험치	뱃줄타		
	체육관 경험치			
구랑이	체육관 경험치	미호불		
	체육관 경험치		체육관 경험치	
리링	체육관 경험치	아쿠링	체육관 경험치	아쿠리링
	체육관 경험치		체육관 경험치	
주스몬	체육관 경험치	배주스몬	체육관 경험치	독배주스몬
	체육관 경험치		체육관 경험치	
미꿀배미	체육관 경험치	미꿀이옹	체육관 경험치	미꿀라지
	체육관 경험치		체육관 경험치	
자근풀	체육관 경험치	자근섬	체육관 경험치	아일랜

	체육관 경험치		체육관 경험치	
폭염플라워	체육관 경험치	레저플라워	체육관 경험치	고스트플라워
	체육관 경험치		체육관 경험치	
로즈씨드	체육관 경험치	로즈염	체육관 경험치	로즈네일
	체육관 경험치			
볼트레곤	체육관 경험치	일레곤		
	체육관 경험치		체육관 경험치	
플러스타	체육관 경험치	문센트	체육관 경험치	썬트러그
	체육관 경험치		체육관 경험치	
뽕퐁	체육관 경험치	찌릿퐁	체육관 경험치	일레이번
	체육관 경험치			
나이티	체육관 경험치	헬메이트		
	체육관 경험치		체육관 경험치	
알름	체육관 경험치	루미눔	체육관 경험치	블루미눔

	체육관 경험치		체육관 경험치	
고	체육관 경험치	마그릭	체육관 경험치	마그네일
	체육관 경험치		체육관 경험치	
산발호	체육관 경험치	독도산	체육관 경험치	코이즌
	체육관 경험치		체육관 경험치	
냥	체육관 경험치	냥벳(남)	체육관 경험치	냥벳(여)
	체육관 경험치		체육관 경험치	
쓰봉	체육관 경험치	트래봉	체육관 경험치	트래시맨
	체육관 경험치		체육관 경험치	
랑게	체육관 경험치	부끄게	체육관 경험치	슬래비
	체육관 경험치		체육관 경험치	
연피르	체육관 경험치	더블피르	체육관 경험치	트리피르
	체육관 경험치		체육관 경험치	
드꺼바	체육관 경험치	샌드피	체육관 경험치	모래골렘

				
샤이아	체육관 경험치	다이아	체육관 경험치	크레아
				
샤베양	체육관 경험치	아이시양		
				
콘보	체육관 경험치	윙곤	체육관 경험치	아이시

전설의 엘리먼트 구구몬

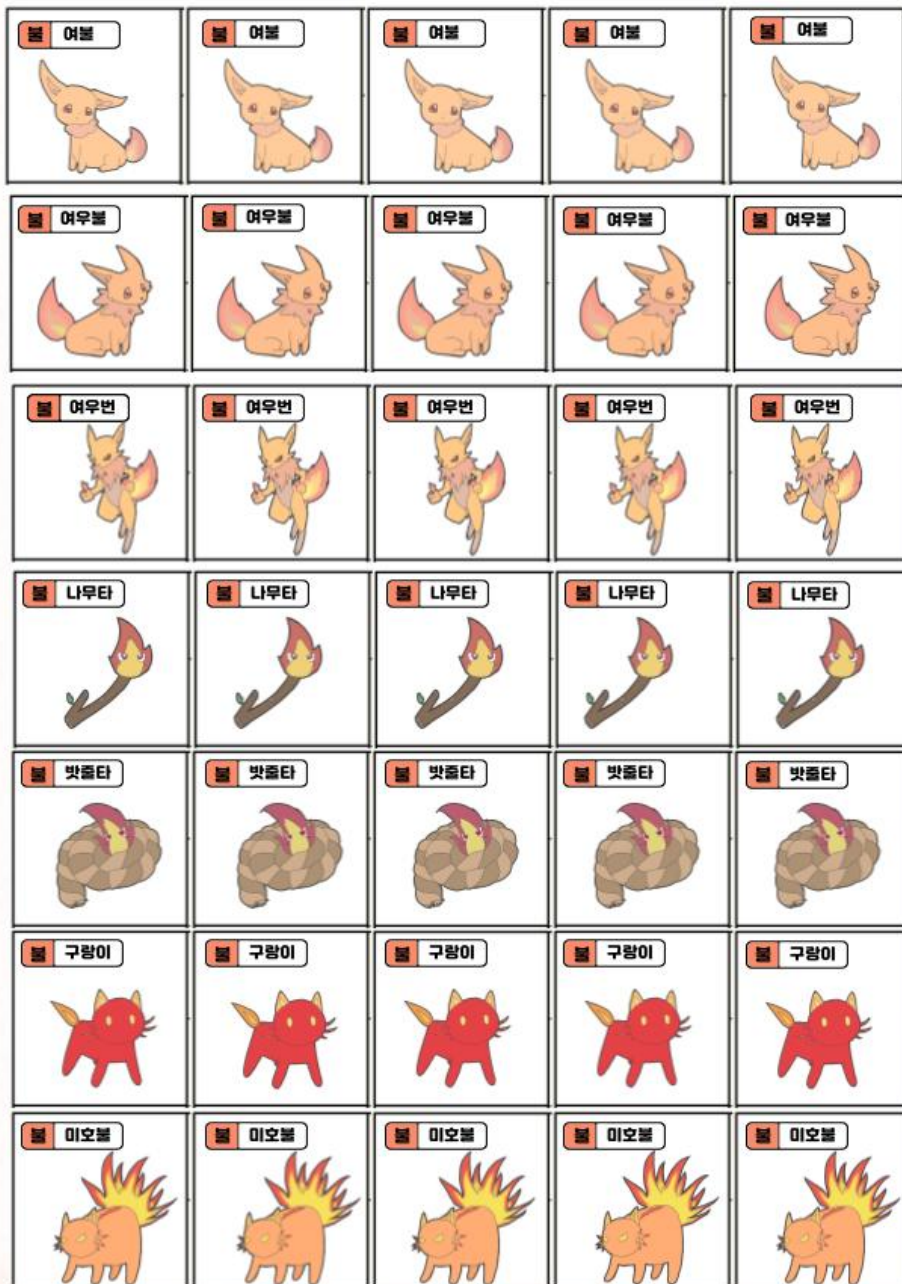
			
버닉센	아쿠아	리프테일	트랜지
			
아이온	베노리스	크로코	프레아

도전구구몬

2단	3단	4단	5단
2 x 1 = 2 2 x 2 = 4 2 x 3 = 6 2 x 4 = 8 2 x 5 = 10 2 x 6 = 12 2 x 7 = 14 2 x 8 = 16 2 x 9 = 18	3 x 1 = 3 3 x 2 = 6 3 x 3 = 9 3 x 4 = 12 3 x 5 = 15 3 x 6 = 18 3 x 7 = 21 3 x 8 = 24 3 x 9 = 27	4 x 1 = 4 4 x 2 = 8 4 x 3 = 12 4 x 4 = 16 4 x 5 = 20 4 x 6 = 24 4 x 7 = 28 4 x 8 = 32 4 x 9 = 36	5 x 1 = 5 5 x 2 = 10 5 x 3 = 15 5 x 4 = 20 5 x 5 = 25 5 x 6 = 30 5 x 7 = 35 5 x 8 = 40 5 x 9 = 45
6단	7단	8단	9단
6 x 1 = 6 6 x 2 = 12 6 x 3 = 18 6 x 4 = 24 6 x 5 = 30 6 x 6 = 36 6 x 7 = 42 6 x 8 = 48 6 x 9 = 54	7 x 1 = 7 7 x 2 = 14 7 x 3 = 21 7 x 4 = 28 7 x 5 = 35 7 x 6 = 42 7 x 7 = 49 7 x 8 = 56 7 x 9 = 63	8 x 1 = 8 8 x 2 = 16 8 x 3 = 24 8 x 4 = 32 8 x 5 = 40 8 x 6 = 48 8 x 7 = 56 8 x 8 = 64 8 x 9 = 72	9 x 1 = 9 9 x 2 = 18 9 x 3 = 27 9 x 4 = 36 9 x 5 = 45 9 x 6 = 54 9 x 7 = 63 9 x 8 = 72 9 x 9 = 81

4. (2차시) 불타입 구구몬 띠부셀도안

불타입 구구몬 띠부셀 스티커



5. (2차시) 구구몬 체육관 관장 문제 양식(2단)

<p>아래 문제를 순서를 섞어내주세요</p> $2 \times 5 = 10$ $2 \times 4 = 8$ $2 \times 7 = 14$ $2 \times 1 = 2$ $2 \times 3 = 6$ <p>5개 다 맞은 친구에게 경험치 도장 꼭!</p>	<p>아래 문제를 순서를 섞어내주세요</p> <p>5개 다 맞은 친구에게 경험치 도장 꼭!</p>	<p>아래 문제를 순서를 섞어내주세요</p> <p>5개 다 맞은 친구에게 경험치 도장 꼭!</p>
---	--	--

6. (2차시) 구구몬 기본 배틀 카드(일부)

 파랑 바이러스 공격: 800 방어: 500	 독극물 사탕 공격: 850 방어: 250	 여불 공격: 650 방어: 700	 여우불 공격: 900 방어: 1350	 뱃줄타 공격: 2200 방어: 400	 구렁이 공격: 700 방어: 650
 소중한 마음 공격: 500 방어: 1050	 인내의 꽃 공격: 200 방어: 800	 여우번 공격: 1500 방어: 2250	 나무타 공격: 1000 방어: 300	 미호불 공격: 1620 방어: 1400	 LEGENDARY 번릭센 공격: 9850 방어: 4500

기본 카드 도안



[02]

참고자료 또는 참고문헌

- 교육부(2017). 초등학교 2학년 2학기 수학 교사용 지도서 및 교과서
- 교실 게이미피케이션-가르치지 말고 플레이하라(김상균외 5인, 테크빌교육)

7

2022
게임리터러시교육
수업지도안 우수사례집

에듀테크와 메타 버스를 활용한 나만의 게임공간 만들기

박지웅 교사



I 수업의 개관

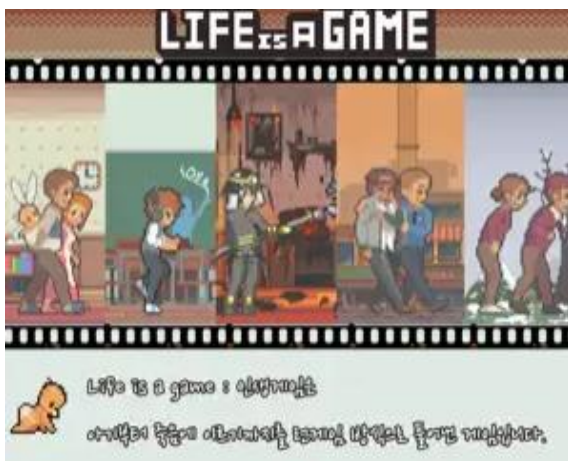


(01) 주제 및 개관

본 주제의 내용은 2015 개정 교육과정의 1~2학년군 국어, 수학, 통합교과 관련 성취기준을 분석하여 소규모 학교의 정규 교과활동 시 오픈채팅을 통해 활용할 수 있도록 구성하였다. 이를 토대로 해당 수업의 결과물을 2가지 방향으로 계획하였다. 먼저 메타버스를 활용한 학급의 산출물을 게임과 연결하기 위해 에듀테크의 게임 요소를 사용하였다.

다음은 창체를 활용해서 학생들이 교육과정과 지역화와 관련된 게임을 찾고 게임을 소개하는 공간으로 오픈채팅을 활용한 교류를 하는 것이다.

1~2학년은 국어에서 기초적인 3R's를 포함한 기초 활동을 중점적으로 다루며, 수학은 연산, 도형, 자료의 가능성에서 분류, 표, 그래프 부분을 다루고 있다. 특히 통합교과에서 계절별 활동과 함께 우리 마을을 알고, 우리 마을을 사랑하고 소개하는 활동이 통합교과에서 주를 이룬다. 이에 따라 관련 성취기준에 도달할 수 있도록 게이미피케이션의 의사소통과 스마트폰 게임 중 두 가지(인생 게임 - life is a game, 토크월드)를 선정하여 메타버스와 연계하였다.



인생게임 - life is a game



토크월드



02

기대효과

가. 메타버스, 교류, 자신의 생활에 관련된 다양한 스마트폰 게임과 에듀테크를 접목하여 산출물을 만들 수 있다.

나. 온라인 교류를 통한 실질적인 게임형 도농형 교류를 할 수 있다.

다. 메타버스 전시공간을 통해 의사소통 중심의 메타버스 전시 공간(아O스텝스, 메O스페이스)을 학생들이 만들고 이를 통해 소통할 수 있다.



03

교육과정 재구성 계획

차시	주제	관련 단원
1차시	게임을 통한 마을과 나 탐색하기	통합
	게임 메타버스 공간을 위한 ICT 및 SW, AI 교육	
	게임 메타버스 공간 프로젝트 - 스마트 패드 중심	
	게임 메타버스 공간 프로젝트 - 에듀테크 중심	
2차시	게이미피케이션 구성 아이디어 : 오픈채팅 교류하기	국어
	메타버스 전시 공간 계획짜기	
	메타버스 전시 공간 구축하기	

가. 교육과정 재구성 이론적 배경

교류학습은 정보통신기술을 기반으로 지역적, 문화적으로 이질적인 학습자, 교사, 전문가와 공동의 과제에 능동적으로 참여하여 지식과 정보를 교환하며, 협력적으로 지식을 탐구하고 구성하는 학습 형태이다. 이는 오픈채팅을 기반으로 시공간의 제한을 받지 않고 구현될 수 있다. 오픈채팅은 교수자와 학습자뿐만 아니라 학습자 간의 협력을 촉진할 수 있는 실시간 원격교육이다. 오픈채팅, 메타버스 전시를 통한 교류학습은 다음의 경우에 요긴하게 활용될 수 있다.

- 학생들이 원하는 교류 내용과 실제 교류 활동을 활용할 경우
- 환경이 다른 지역끼리 교류하기 어려운 부분에 대한 팀티칭이 필요한 경우
- 지역 문화뿐만 아니라 다양한 문화에 대한 이해가 필요한 경우

교류학습 모델은 크게 5가지 단계로 이루어진다. 첫 단계는 교수학습을 하기 위한 사전 준비이다. 이때 대상 학생, 학습 주제를 선정하고 교수·학습자료를 검토한다.

두 번째는 교류가 원활하게 이루어질 수 있도록 관련 기기 등을 점검하는 단계이다. 교류에 필요한 단말기, 인터넷 연결 상태, 오픈채팅시스템 등 기반 시설의 작동 여부를 확인한다. 해당 설계에서는 학생들의 기기 숙달 여부와 상관없이 적용 범위의 다양성과 효과적인 수업을 위하여 교사의 스마트폰으로 오픈채팅을 수행하였다.

세 번째는 실시간으로 교류활동이 이루어지는 단계이다. 실질적으로 교수·학습활동이 시작되는 단계이다. 교사와 학생은 오픈채팅 시스템을 통해 만나고 이 속에서 교류활동이 이루어진다. 실시간 교류활동에서는 PC오픈채팅을 통해 모든 활동에 대한 즉각적인 혹은 비즉각적인 피드백을 주고받을 수 있다.

네 번째는 비실시간 교류활동 단계이다. 이는 실시간 교류활동에서 이루어진 교육 활동의 연장선으로 볼 수 있다. 교육 활동 시간 외에도 교사와 학생들은 상시적으로 의견을 교환하고 자료를 공유할 수 있다. 또한 구축된 메타버스 학습 결과물 공간을 통해 댓글 혹은 전시물 수정으로 학생들끼리의 수업교류와 일상 교류로 연결될 수 있다.

본 수업에서는 실시간 교류활동과 비실시간 교류활동을 적용하여 수업을 구성한다.

(04) 수업의 목표 및 성취기준

단계	내용
사전준비	대상 학교와 학생 신청 및 선정 프로젝트 사전조사 및 정리 수업 및 학습 자료 검토
점검활동	교류학습에 필요한 단말기 확인 오픈채팅시스템 점검 인터넷 연결 상태 확인
실시간 교류활동	오픈채팅시스템으로 인사 학습 주제 설명 학습 주제에 자료 만들기 자료 공유 및 질문 작성하기 질문 답변과 수업 마무리하기
비실시간 교류활동	메타버스 전시공간 구출 및 교류 향후 지속적인 오픈채팅 및 전시공간 교류로 학습 결과물 공유 및 게시

가. 수업 활동 구성의 큰 틀

실시간 교류활동의 수업 내용은 통합교과의 마을 단원에서는 나와 동네 모습을 표현하는 것을 초점으로 하고, 게임 활동을 중심으로 하는 국어 쓰기에서는 표현과 말하기듣기 영역을 초점으로 한다.

학생들이 사전에 본인이 살고 있는 마을이나 지역을 조사하고 이를 표현하는 것을 사전에 제시하도록 한다.

이는 스마트패드나 컴퓨터를 활용한 조사활동이 익숙하지 않는 저학년이나 농어촌 아이들을 위한 것이며, 주활동에서 조사활동보다 성취기준의 표현활동에 초점을 맞추기 위함이다. 이 때 교사는 학생들의 조사에서 부족한 부분이 있기 때문에 사전 조사에서 적극적인 피드백이나 학생의 언어로 재해석된 지역자료를 추가로 제시할 필요가 있다.

학습 과정 중 교사 스마트폰으로 학생들의 결과물을 촬영하는 것은 특별한 편집 없이 스마트폰으로 전송이 된다. 그렇기에 태블릿 PC의 편집 기능을 사전에 익히지 않고, 촬영에서 컷을 나누고 글로 표현하여 말하는 것을 학년에 맞게 구성할 수 있다.

PC오픈채팅을 통하여 서로 전송하는 자료는 실시간으로 학생들이 확인할 수 있고 이에 따른 오프라인 피드백이 실시간으로 가능하기 때문에 학생이 보이는 오류를 즉각적으로 수정하면서 수업을 진행한다. 이에 따라 교사와 학생이 이 수업모델에서 준비할 것은 교사의 기초적인 ICT소양과 수업 내용 공유, 시간 확정만 필요하다. 비실시간 교류활동 수업의 내용은 수업 전과 후로 나누어진다. 전에는 수업 교류를 위한 프로젝트 내용을 조사하고 정리하는 활동이다.

초등학교 2학년의 경우 조사나 정리활동을 어려워 할 수 있기 때문에 ICT소양이 낮은 경우 책자나 인쇄자료를 공유하여 넓은 종이에 시각적으로 정리하게 하고, ICT소양이 있을 경우에도 관련 링크를 공유하여 조사활동이 수월하도록 진행되어야 한다.

수업 후는 교사 오픈채팅으로 수업교류 후에 지역 교류의 의미와 3학년 우리지역, 4학년 전라북도로 넓어지는 지역화 수업에 연계할 수 있는 활동이다.

오픈채팅은 특성상 초대를 받아야 입장이 가능하고 개인의 정보를 숨길 수 있다. 이에 따라 유동적인 오픈채팅을 통한 지역교류활동은 수업시간에 따른 실시간 교류 외에도 인터넷 게시판이나 패들렛 같은 리플 형식으로 교류활동에 도움이 될 수 있다.



05

평가계획

평가 내용	평가기준	평가척도	평가 방법
게임의 요소를 활용하여 실생활 중심의 산출물을 제작 후 메타버스 전시 공간을 구축할 수 있다.	게임의 요소를 적극적으로 활용하여 실생활 중심의 산출물을 능숙하게 제작 후 메타버스 전시 공간을 계획에 따라 구축할 수 있다.	상	관찰법, 포트폴리오
	게임의 요소를 어느정도 활용하여 실생활 중심의 산출물을 간단하게 제작 후 메타버스 전시 공간을 자유롭게 구축할 수 있다.	중	
	게임의 요소를 약간 활용하여 실생활 중심의 산출물을 살펴보고 메타버스 전시 공간을 탐색할 수 있다.	하	



06

지도상의 유의점

학생들의 사전 조사에서 교사는 학생들의 조사에 어려움이 없고, 잘못된 정보를 수집하거나 대충 하지 않도록 정확한 제시와 안내를 할 필요가 있고, 자료에 적극적인 피드백을 해야 한다.

본 활동은 학생들이 기본적인 태블릿과 오픈채팅 시스템 활용 경험이 없는 것을 가정하고 작성되었다. ICT소양이 높은 경우 오픈채팅을 학생들의 주도하에 진행할 수 있고, 이 때 수업차시를 생각해서 ICT의 활용보다 교류에 목적을 인지하도록 주지시켜야 한다.

학생들에게 게임을 지도하는 과정, 오픈채팅을 오픈하는 과정, 메타버스 공간에 접근하는 것은 학교 사정이나 대규모 학급의 경우 전체 학생들의 문제도 파악해야 한다. 오픈채팅의 경우 초대돼서 가입이 되지만 한두명의 잘못된 언어사용이나 정보 공유로 학생들을 벗어난 문제상황이 야기될 수 있다. 이에 따라 운영교사가 일괄적으로 관리할 수 있는 오픈채팅이나 매체가 아니라면 학생들의 오픈채팅 직접 교류는 지양할 필요가 있다. 또한 메타버스의 몇몇 틀은 연령제한이 있는데 이를 염두하지 않고 접근하면 안 된다.

이러한 실시간 혹은 비실시간 교류학습은 시공간의 제한을 받지 않고 지속적·상시적으로 학습 활동 결과와 의견을 주고받으며 피드백을 받는 것이 중점이다. 학생들이 활발하게 자료를 공유하고 의견을 표현할 수 있도록 독려하고 다른 사람의 생각을 존중하는 태도를 기를 수 있도록 한다.

II 수업지도안



[01] 본 차시 수업지도안(1차시)

관련교과	국어, 통합, 창체		적용 학년	2학년
학습주제	나와 마을에 관한 게임을 탐색하고 에듀테크를 활용하여 산출물 만들기		해당 차시	1차시
학습목표	1. 나와 마을에 관한 게임을 탐색한다.(인생게임, 토카 월드) 2. 게임에 관련된 경험을 바탕으로 에듀테크를 활용하여 전시 산출물을 만든다. 3. 비실시간 오픈채팅을 활용하여 산출물을 서로 피드백한다.			
수업의 흐름	도입	전개	정리	
	나와 마을에 관한 게임 탐색	에듀테크를 활용한 전시산출물 제작	비실시간 오픈채팅으로 피드백하기	
학습 형태 및 집단 조직 계획	학습 활동		집단 조직	
	게임 탐색		개인	
	전시산출물 제작		개인	
	비실시간 오픈채팅 교류		집단	
학습방법/모형	<input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input type="checkbox"/> 문제해결학습 <input 4"="" type="checkbox/>(추가 가능) </td> </tr> <tr> <td>교수·학습 자료</td> <td colspan="/> 노트북, 스마트패드			

학습 단계	학습 요소	교수·학습 활동	시간 (00')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	목표 탐색	<ul style="list-style-type: none"> ● 나와 마을에 관한 게임을 탐색한다 - 인생게임을 통해 2학년 인생그래프를 작성하고, 미래 나의 모습을 생각한다. - 토카 월드를 통해 가상 세상과 우리 마을을 비교하고 소개할 내용을 생각한다. 	10'	☞ 스마트폰 혹은패드 ※ 교사가 미리 게임을 설치하고 업데이트 해서 학생의 활동 시간을 최대한 보장한다.
전개	에듀테크 전시 산출물	[활동1] <ul style="list-style-type: none"> ● 에듀테크 선택하고 내용 설정하기 - 기존 학습한 에듀테크를 선택하고 이를 토대로 자신이 교류하고 표현할 게이미피케이션 공간 내용을 학습지로 정리한다. 	10'	※ 에듀테크를 학습하는 것을 프로젝트에 포함할 때는 차시를 증배한다.
		[활동2] <ul style="list-style-type: none"> ● 에듀테크 산출물 제작하기 - 학습자료를 바탕으로 자신의 에듀테크 활용 산출물을 제작한다. 	10'	※ 학생들의 수준에 따라 교사가 에듀테크의 기본적인 틀을 제작하거나 예시 게임을 제시하면 시간을 줄일 수 있다.
정리		<ul style="list-style-type: none"> ● 오픈채팅 피드백하기 - 학급 뿐만 아니라 다른 환경의 학생들과 산출물을 교류하고 피드백한다. 	10'	※ 오픈채팅의 경우 교사가 단독방을 만들시 문제될 수 있으므로 학급 상황에 따라 알맞은 방식으로 선택한다.(교사가 채팅방의 통제권을 온전히 가지고 있어야 한다.) ※ 비판보단 칭찬과 격려를 중심으로 피드백하도록 한다.

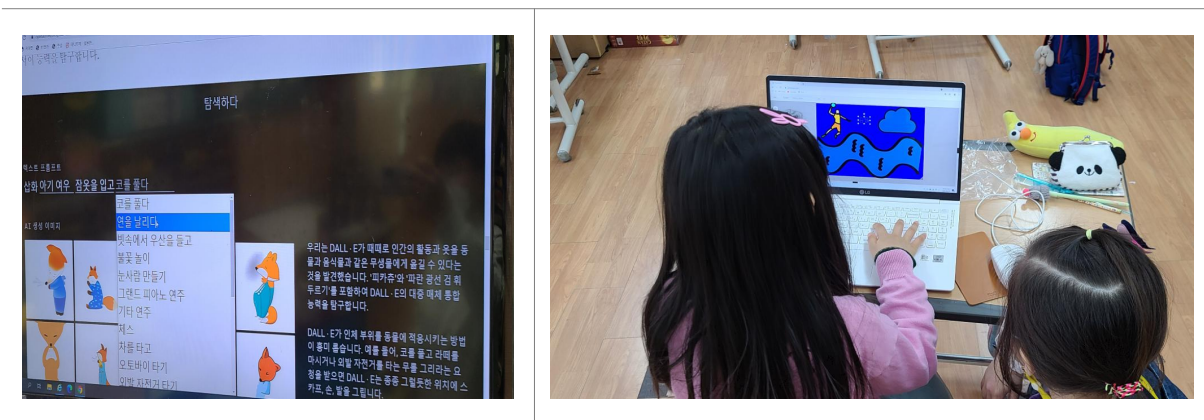
**[02]****1차시 지도안 보조자료****가. 1차시에 활용가능한 도구 적용 사례 1. PPT 및 영상**

도구 후보군	온라인 PPT툴, 활동지, 영상 편집
도구 선택 이유	활동지 : 저학년이고 컴퓨터를 기본적으로 다루는 정도라서 활동지를 만들고 이를 학생들이 적는데 활용함. 사전에 나에 대한 조사 활동을 미리 하여서 활동지 제작에 1차시 시간을 온전히 쓸 수 있도록 함.
도구의 장단점과 활용법	<p>활동지 : 나에 대해 알아보는 활동을 충분히 하는데 도움이 됨. 다만 활동지 자료를 공유하는데 온라인은 메신저, 오프라인은 환경판 게시에 국한되는 것이 다소 아쉬웠음</p> <p>활용법 : 활동지를 작성하고 이를 환경판에 게시함. 밴드와 단톡을 활용하여 학생 가족들에게 나누어 줌. 학생 포트폴리오 파일에 넣음. 훨씬 깔끔하고, 내용을 한눈에 통일되게 보기 편함. 다만 도로명 주소의 경우 내용이 어려워 교사나 이를 단어로 줄이는 데 도움이 필요함. 자동 저장이 되어서 학생 산출물을 꾸준히 누적할 수 있음. 미리캔버스 기준으로 PPT 형태는 저작권에 위배가 되고, PDF 공유는 가능함.</p>
다른 도구 확장 가능성	<p>저학년 특성상 이러한 활동지 산출물이 많이 나옴. 보통 파일 형태로 이러한 포트폴리오를 분기, 학기, 학년 말에 나누어주나 이를 학부모들이 쉽게 볼 수 있는 공간에 대한 고민이 필요함. 접근성을 생각할 때 밴드와 같은 방이 나뉘지는 형태도 좋고, 메타버스 전시에 대한 구현도 생각할 필요가 있음.</p> <p>현재 학생들의 모든 자료는 메타버스 전시로 구현하고 피드백을 받을 예정임.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 온라인 PPT툴 : 컴퓨터 활용 능력이 어느정도 되는 상황에서 툴이 정해져 있고 내용만 바꾸면 되는 온라인 PPT 툴은 좋은 결과물이 될 수 있음. 다만 객체를 편집하고 움직이는데 어려움이 있어서 컴퓨터 활용 능력이 어느 정도 뒷받침 되어야 함. - 활동지 : 컴퓨터를 활용하지 않아도 쉽게 할 수 있음. - 동영상 촬영 : 가정과 연계하여 활동할 수 있음. 기타 스마트폰 툴을 활용하여 자동 자막이나 간단한 편집을 하면 공유하기도 좋음.

나. 1차시에 활용가능한 도구 적용 사례 2. 채색도구 및 AI 게임

<p>도구 후보군</p>	<p>오토드로우, Dall-e, 채색도구</p>
<p>도구 선택 이유</p>	<p>도구 활용 순서 : Dall-e -> 오토드로우 -> 채색도구</p>
<p>도구의 장단점과 활용법</p>	<p>- 오토드로우 : 학생들이 컴퓨터로 간단히 그림을 그리면 자동완성으로 그림을 만들 수 있음. 저작권은 만드는 사람에게 소유가 되어 좋음.</p> <p>- Dall-e : 텍스트를 입력하면 텍스트 조합으로 그림을 완성해 줌. 자신과 연관된 그림을 먼저 탐색하는데 좋음.</p> <p>- 채색도구 : 저학년의 특성상 인쇄해서 채색하는 것이 더 좋음. AI 자동 채색 툴이 있으니 오토드로우와 연계하면 흐리게 채색되어서 어려움</p> <p>Dall-e로 인공지능 그림에 대한 이해를 한 후 오토드로우로 자신을 표현하는 그림을 그림. 1차 시엔 자신의 신체나 여러 정보를 아는 것에 초점이라면, 오토드로우는 자신의 취미, 가족 등의 관계나 외향적인 표현에 초점을 맞춤. 오토드로우에 바로 그리기보단 등장할 요소들을 먼저 적거나 초안을 그리고 오토드로우를 활용하니 더 손쉽게 함. 인쇄하여 채색함.</p> <p>도구의 활용을 하나로 한정 짓기보다는 소규모 학교 특성상 1인 1대 컴퓨터가 가능하고 도구에 따른 즉각적인 피드백이 가능함. 대규모 학교는 컴퓨터가 보급이 되더라도 2인 1조가 저학년에선 좋을 듯함.</p>
<p>다른 도구 확장 가능성</p>	<p>채색도구의 경우 학년 수준에 맞출 수 있으나, 물감은 요소 색칠에 어려움이 있음. AI 자동 채색 도구로 컴퓨터에 다 채색을 하거나 오토드로우에서 채색을 하는 것도 하나의 방법임.</p> <p>컴퓨터 활용과 저학년의 특성상 그림을 다 그리기보다 여러 요소들을 교사가 픽토그램 형식으로 인쇄해 주고 색칠해서 붙이는 활동으로 진행해도 좋을 것 같음.</p>

선택한 AI 도구 실습 장면(Dall-e와 오토드로우)



다. 1차시에 활용가능한 도구 적용 사례 3. 직접 조사와 비주얼씹킹

도구 후보군	직접 조사, 교사가 제시한 내용을 정리
도구 선택 이유	교사가 제시한 내용을 정리 : 조사활동의 경우 학생들이 어려운 면이 있음.
도구의 장단점과 활용법	직접 조사 : 교사가 위키백과, 네이버 지식백과 등 홈페이지를 정해주고 해당 내용을 조사하도록 할 수 있음. 그렇지 않으면 너무 범람하는 정보에 제대로 조사활동이 안되는 경우도 많음.
다른 도구 확장 가능성	컴퓨터(마인드맵 프로), 스마트패드(xmind) : 조사한 내용을 시각화하기 좋음. 다만 비주얼씹킹의 경우 학생들이 이러한 표현에 노출되거나 연습이 되어 있어야 정리가 잘됨. 다만 역시 기능적인 연습이 필요함. 사전, 전집 활용 : 책을 자르고 가공할 수 있을 경우 좋음.

라. 1차시에 활용가능한 도구 적용 사례 4. 스마트폰 활용 교류

도구 후보군	패드렛, 실시간 화상채팅, 밴드, 카카오톡
도구 선택 이유	카카오톡의 경우 오픈채팅의 기능이 강화되면서 학생들 접속 상황에서도 통제가 용이하고 1:1채팅, 1:다수 채팅이 활성화됨. 학생, 학부모, 다른 학교 선생님 모두 카카오톡을 어느정도 활용 가능하고, PC카카오톡도 실시간 활용과 수업 교류에 좋음.
도구의 장단점과 활용법	- 카카오톡은 학생들에게도 익숙해서 수업의 관심도가 높고, 실시간 교류에서 오는 것을 학생들이 굉장히 신기해 함. 영상의 경우는 다운로드 후 재생이 되는 것이 단점임.
다른 도구 확장 가능성	패드렛 : 다른 양식보다 셀프 양식을 이용하여 수업 흐름에 맞게 섹터를 나누거나 내용 요소에 맞게 섹터를 나누어 진행할 수 있음. 특히 매수업마다 패드렛을 만들기보다는 학생들의 컴퓨터 활용 능력을 생각해서 교류 수업별로 섹터를 나누어 진행하면 교사가 준비하는 노력이 적게 됨. 밴드 : 영상 제작, 이러한 교류 수업이 정례화가 된 경우는 자료 정리를 위해서 챗터나 나눠지는 밴드가 좋음.

온라인 수업교류 자료 만들기와 실제 교류 장면



03 본 차시 수업지도안(2차시)

관련교과	국어, 통합, 창체		적용 학년	2학년
학습주제	메타버스 전시공간을 통해 나만의 메타버스 전시공간을 만들고 이를 통해 교류할 수 있다.		해당 차시	2차시
학습목표	1. 1차시에 만든 게임을 활용한 메타버스 전시 공간 혹은 에듀테크 공간을 탐색한다. 2. 자신이 제작한 산출물을 토대로 게임 요소를 활용하여 메타버스 전시공간을 구축한다. 3. 메타버스 전시공간을 서로 소개하고 교류한다.			
수업의 흐름	도입	전개	정리	
	게임 메타버스 전시공간 탐색하기	나만의 게임형 메타버스 전시공간 구축하기	메타버스 전시공간 교류하기	
학습 형태 및 집단 조직 계획	학습 활동			집단 조직
	게임 메타버스 전시공간 탐색하기			개인
	나만의 게임형 메타버스 전시공간 구축하기			개인
	메타버스 전시공간 교류하기			집단
학습방법/모형	<input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input type="checkbox"/> 문제해결학습 <input 4"="" type="checkbox/>(추가 가능) </td> </tr> <tr> <td>교수·학습 자료</td> <td colspan="/> 노트북, 스마트패드			

학습 단계	학습 요소	교수·학습 활동	시간 (00')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	목표 탐색	<ul style="list-style-type: none"> ● 게임 소개 메타버스 공간을 탐색한다 <ul style="list-style-type: none"> - 인생게임, 토카월드를 소개하는 메타버스 공간을 탐색한다. - 메타버스 공간의 여러 문제형 게임(OX퀴즈, 빈칸채우기) 등을 해결하고 발표한다. 	10'	☞ 스마트폰 혹은 패드 ※ 교사가 미리 메타버스 공간을 구축하고, 투어 기능이나 시도슨트를 적극 활용하여 공간에 대한 이해를 높이도록 한다.
전개	에듀테크 전시 산출물	[활동1] <ul style="list-style-type: none"> ● 메타버스 전시 공간 아이디어 정하기 <ul style="list-style-type: none"> - 제작한 산출물을 바탕으로 전시 위치를 계획하고, 전시 공간 중간중간 게임으로 제시할 퀴즈를 제작한다. 	10'	※ 에듀테크 능숙도가 높을시 에듀테크를 사용해 퀴즈도 제작하나 어려울시 손으로 쓰고 사진을 찍는 것이 좋다.
		[활동2] <ul style="list-style-type: none"> ● 메타버스 전시공간 제작하기 <ul style="list-style-type: none"> - 계획을 바탕으로 자신의 게임형 메타버스 전시회를 제작한다. - 1단계 : 산출물을 배치하는 것까지 - 2단계 : 산출물을 배치하고 공간을 꾸미기 - 3단계 : 2단계에서 퀴즈나 내용을 시도슨트 혹은 녹음으로 제시하는 단계 - 4단계 : 투어기능을 통해 내가 계획한 게임 흐름으로 메타버스 전시공간 설정하기 	10'	☞ 아트스텝스, 메타스페이스, 코스페이스스, 모질라 허브 등 ※ 학생들 수준에 따라 전시공간에서 설정할 내용을 다르게 제시한다.
정리		<ul style="list-style-type: none"> ● 메타버스 전시회하기 <ul style="list-style-type: none"> - 학급 뿐만 아니라 다른 환경의 학생들과 메타버스 전시 공간을 교류하고 피드백한다. 	10'	※ 메타버스 전시 공간의 경험이 없는 학급과 교류시 탐색방법을 미리 알려준다. ※ 비판보단 칭찬과 격려를 중심으로 피드백하도록 한다.

 **[04] 2차시 지도안 보조자료**

가. 2차시에 활용가능한 퀴즈제작 도구 적용 자료 1 : 워드클라우드

워드클라우드	<ul style="list-style-type: none"> - 주소 : http://wordcloud.kr/, https://wordart.com/ - 설명 : 글을 읽고 이해할 때 우리의 뇌 속에서는 하나의 이미지가 만들어집니다. 글 속에 담긴 의미가 하나의 그림처럼 기억 속에 저장되는 것입니다. 그래서 글을 읽을 때 의미가 만들어내는 이미지를 떠올려 보는 것은 이해에 도움이 됩니다. 워드 클라우드는 낱말이라는 의미 단위를 모아 구름 모양의 이미지로 형상화한 결과물입니다. 의미와 이미지가 절묘하게 결합하여 만들어내는 결과물은 큰 매력으로 다가올 수 있습니다. - 사용 방법 : <ol style="list-style-type: none"> 1. 워드클라우드에 접속하여 만들기 2. 글 복사하기 : 학생들과 함께 읽을 글을 복사한다. 3. 불러오기 : 워드 클라우드 만들기 페이지에서 [불러오기](Import)를 선택한다. 4. 붙여넣기 : 팝업메뉴에서 복사한 글을 붙여넣기 한다. 5. 선택문구 삭제 : 글을 불러오면 그 글 속의 단어들에 사용 빈도별 목록으로 나열된다. 각 단어 옆에는 글 속에서 몇 번 사용되었는지 횟수가 나온다. 많이 사용된 단어가 워드 클라우드에서 크게, 사용빈도가 낮은 단어는 작게 표시된다. 6. 모양 선택 : 워드 클라우드의 모양을 선택한다. 7. 한글 폰트 선택 : 다음은 한글 폰트를 선택해야 한다. 이 사이트에서 기본 설정된 폰트들은 모두 한글을 지원하지 않는다. 따라서 한글 워드 클라우드를 만드려면 한글 폰트를 선택해야 한다. [폰트 추가](Add font)를 클릭하여 한글 폰트 파일을 선택하면 된다. 8. 워드 클라우드 만들기(Visualize) : 워드 클라우드 만들기를 실행한다. <p>수업 활용 방법 : 같은 분량의 글이라도 사용하는 단어의 수는 큰 차이를 보일 수 있습니다. 절대적인 기준은 아니지만 단어를 풍부하게 사용하는 글이 빈약한 글보다는 훌륭한 글일 가능성이 높습니다. 여러 개의 글을 워드 클라우드로 변환하여 비교해 봅니다.</p>
--------	--

나. 2차시에 활용가능한 퀴즈제작 도구 적용 자료 2 : 미리캔버스

미리캔버스	<ul style="list-style-type: none"> - 주소 : https://www.miricanvas.com/ - 설명 : 깔끔하게 텍스트나 요소만 가지고 완성할 수 있는 무료 온라인 PPT틀 - 사용방법 : <ol style="list-style-type: none"> 1. 하얀 도화지에서 템플릿 선택 2. 맘에 드는 품을 클릭하면 페이지들이 여러 개 뜬, 이 중 원하는 품만 쓰거나 템플릿 다 불러오기 가능 3. 사진 자체에서 검색이나 픽사베이 연동 4. 요소(클립아트 형태) 5. 여러 템플릿을 만들거나 활동별 테마 색을 다르게! - 유의사항 <ol style="list-style-type: none"> 1. 상업적으로 사용해도 되지만, 사이트에 업로드하거나 판매는 X 2. 재편집도 가능하지만 디자인에 포함된 요소를 자르거나 캡처 X 3. PPT파일 자체를 공유, 배포 X, PDF로는 가능! 4. 디자인한 로고는 비상업, 상업 다 가능하지만 상표권 등록 X 5. 대부분 무료폰트는 자유롭지만 일부 무료폰트는 출처표시가 필요하거나 바뀔! 각자 저작권가이드를 확인해야 함! 6. 일부요소 1개 저장하여 사용X, 최소 2개 이상 결합 제작!
-------	---

다. 2차시에 활용가능한 퀴즈제작 도구 적용 자료 3 : 기존PPT 및 채색도구

기존 PPT	<p>설명 : 파워포인트 혹은 한PPT를 활용합니다. 학생들의 학년군이나 노출도에 따라 다르지만 익숙한 것이 많고 여러 개발된 기존의 템플릿이 많습니다.</p> <p>유의사항 : 폰트문제로 기존에 있는 템플릿을 활용하기 어려운 경우가 있고, 미리캔버스보다 세부적인 설정이나 꾸미기가 가능하지만 자동완성면에서 어려움도 있습니다.</p>
채색 도구	<p>특별한 기능을 습득하기보다 평소 저학년군에 익숙한 도구로 필기, 그림, 채색 등을 진행합니다.</p>

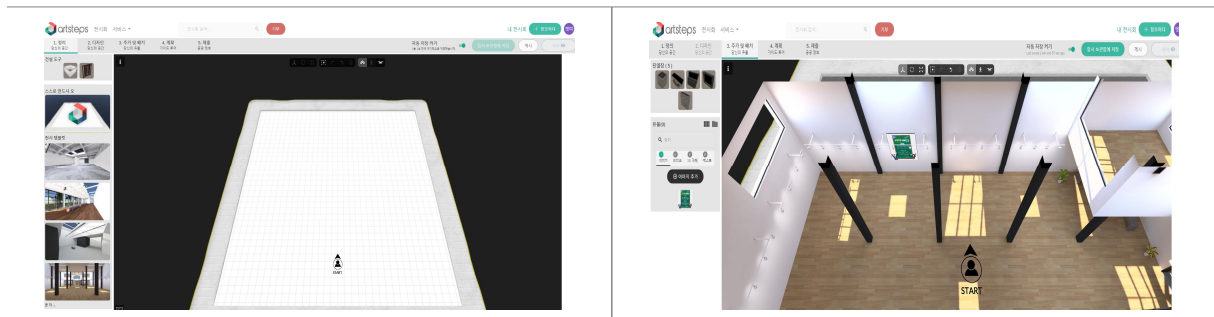
라. 2차시에 활용가능한 퀴즈제작 도구 적용 자료 4 : 패들렛

패들렛	<ul style="list-style-type: none"> - 주소 : https://padlet.com/ - 설명 : 온라인 협업툴, 하나의 작업공간에 많은 사람들이 동시에 들어와서 접착식 메모지를 붙여 놓는 작업이 가능한 웹 애플리케이션 - 사용방법 : 1. 패들렛 가입하기 2. 설정에서 교사 인증하기(무료 개수가 3개에서 5개로) 3. 패들렛 만들기 누르고 형식 정하기 <ul style="list-style-type: none"> * 담벼락 같은 경우는 포스트잇을 붙여 의견을 다양하게 붙는 방식대로 표현되고, * 스트림 같은 경우는 하향식으로 의견을 아래쪽으로 나열하는 방식의 레이아웃으로 표현되고, * 그리드는 박스에 줄지어 배치합니다(담벼락과 비슷함) * 셀프는 각 섹션별로 줄지어 콘텐츠가 나열되게 됩니다(조별프로젝트시 유리함) * 지도는 지도상에 위치의 차이를 두고 콘텐츠가 보여지고 * 캔버스는 내가 원하는 위치로 드래그앤드롭해서 보여질 수 있습니다. * 타임라인은 콘텐츠를 가로선에 따라 의견을 보여줄 수 있습니다. - 유의사항 : 모든 게시물 보이는 권한을 포스트 권한자가 승인하도록!, 평가하기 점수 주기는 많이 고민 해봐야 함.
-----	--

마. 2차시에 활용가능한 메타버스 전시회 툴 설명자료

아트스텝스	<ul style="list-style-type: none"> - 주소 : https://www.artsteps.com/ - 설명 : 나만의 VR 전시회를 만드는 것으로 투어 모드와 업데이트를 통한 질문 등 메타버스 요소를 볼 수 있는 툴입니다. - 사용방법 : 1. 회원가입 후 창조하다 버튼 클릭하기 2. 오브젝트 추가에서 학생들과 만든 이미지나 동영상 추가하기(개별 오브젝트에 제목과 설명 집어넣기) 3. 오브젝트 적정 공간에 배치하기 4. 오브젝트 투어 방향 선택하기
-------	---

최종 산출물 제작 사진



III 학습자료



[01] 메타버스 공간 게임 구성 활동지와 예시자료

가. 내가 만드는 게임(기본 게임 변형 예시)

좁에서만 할 수 있는 놀이!

준비물: 여러분의 입!

먼저 준비운동으로 입을 움직여주세요!



가위! 이가 안보이면 무효!



바위! 뽀뽀 쪽쪽



보! 누구 입이 가장 큰가 작은가!



이번엔 모두 마스크를 써보세요!
먼저 선생님이 가위바위보 중 어떤 것을 냈는지 맞추기!



이제 여러분 차례예요! 해볼 사람은 손!

새활용 놀이!

새활용 놀이<준비물!>

준비물: 주변에 재활용 가능한 물건!



새활용 놀이<설명!>

이 물체를 이루고 있는 물질들은 뭐가 있을까요?



Created by Vectortial from Noun Project

새활용 놀이<설명!>

이 물체를 이루고 있는 물질들은 뭐가 있을까요?



Created by Vectortial from Noun Project

천

플라스틱

나무

비닐

새활용 놀이<설명!>

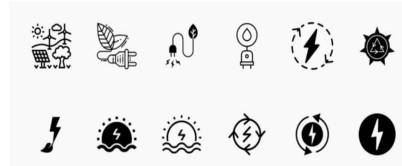
이 물체를 이루고 있는 물질들은 뭐가 있을까요?



Created by Abd Moazzaman from Noun Project

새활용 놀이<설명!>

자신이 가지고 온 물건을 만포그래픽 형태로 간단히 그려봐요!



나. 게임 재구성해보기

메타버스 게임 퀴즈 만들기	
퀴즈 1 형태 : 내용 : 정답 :	
퀴즈 2 형태 : 내용 : 정답 :	
퀴즈 3 형태 : 내용 : 정답 :	
퀴즈 4 형태 : 내용 : 정답 :	
퀴즈 5 형태 : 내용 : 정답 :	
퀴즈 6 형태 : 내용 : 정답 :	



[02]

스마트폰 게임 집중 차시 지도안

학습주제	프로젝트 목표를 알고 스마트폰 게임 활동을 통하여 소개자료 만들기	수업형태	협력수업모형 기반 재구성모델
학습목표	프로젝트의 목표를 살펴보고 다양한 스마트폰 게임을 활용하여 게임요소를 알아보고 설명자료를 만들 수 있다.		

학습 단계	학습 과정	교수·학습 활동	시간	자료(▶) 및 유의점(※)
도입	동기 유발	<ul style="list-style-type: none"> • 좋아하는 과목과 관련 스마트폰 게임 이야기하기 <ul style="list-style-type: none"> - 자신이 좋아하는 과목과 이유를 이야기 한 뒤 과목별로 모둠을 나눈다. - 과목과 관련된 스마트폰 게임을 해본 경험을 이야기한다. 	5'	<ul style="list-style-type: none"> ◇ 과목에 연계되는 스마트폰 게임을 교사가 먼저 제시하기 보다 경험을 먼저 말하도록 한다.
전개	활동 1	<ul style="list-style-type: none"> • 스마트폰 게임 체험하기 <ul style="list-style-type: none"> - 교과목과 연결 스마트폰 게임을 플레이하고 친구에게 소개한다. 	25'	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 스마트폰 ◇ 2~3차시로 증배하여서 부스형태 수업 운영도 좋은 방법이다.
	활동 2	<ul style="list-style-type: none"> • 스마트폰 게임 게임요소 분석하기 <ul style="list-style-type: none"> - 체험한 스마트폰 게임 설명서를 다시 친구들과 읽고 저학년들에게 게임요소를 추출한다. (게임준비, 게임시작, 변수관계, 조건, 게임종료, 점수계산 등) - 설명하는 학년 수준을 생각하며 다양한 형태로 과목을 정하고 모둠별 보드게임 설명서를 설계 및 제작한다. - 학년 수준에 따라 스마트폰 게임 게임 규칙을 간단화하는 방법을 찾고 게임을 플레이하며 요소를 수정한다. 	45'	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 스마트폰, 문구류 ◇ 설명서를 학생수준에 맞게 만든다는 것은 고학년이더라도 어려운 개념이다.
정리	정리 하기	<ul style="list-style-type: none"> • 스마트폰 게임 소개 전시회 및 경매활동 <ul style="list-style-type: none"> - 스마트폰 게임 소개를 전시하고 동료평가로 가치투표한다. 	5'	
평가	재구성 기준	<ul style="list-style-type: none"> - 설명대상에 맞게 체계적으로 모둠별 설명서를 만들었으며, 게임 요소를 잘살려 게임을 재구성할 수 있다. 		

03 제시된 게임 외에 학생 제시 게임자료

가. 게임 리터러시의 대표적인 게임! 한국사 RPG

최근 한국콘텐츠진흥원에서 주관하는 이달의 우수게임이 2020 하반기 수상작을 발표했습니다. 그 중 가능성 게임 부분에 속해 있는 한국사RPG 난세의 영웅이 필자의 관심을 끌었는데, 한국사 RPG 난세의 영웅은 오랜만에 발견한 잘 만든 교육용 게임입니다. 만약 필자가 학창시절이 게임이 있었다면 수능에서 한국사를 더 잘 볼 수 있지 않을까 생각될 정도로 학생들에게 정말 강추하고 싶습니다. 게임에 등장하는 내용들은 수능 및 한국사 검정 시험 제출률 1위 문제들로만 구성했으므로 실제 학습에 많은 도움이 되며, 시대의 흐름을 관통하는 중요한 역사적 사건들로 잘 이루어져 있어서 마치 족집게 과외를 받는 기분이 듭니다.

<p>한국사RPG 시대별 장면</p>	<p>한국사RPG 오프닝</p>
<p>한국사 RPG 게임 리터러시 요소</p>	<p>주요 전투 장면</p>
<p>게임 이동 장면</p>	<p>한국사 주요 내용 정리</p>

나. 파닉스 앱

이 앱은 휴대폰에선 유료지만 컴퓨터 다운받는 것은 무료입니다! 파닉스 앱 은 정말 많은 파닉스 게임이 있지만 어린아이부터 여러 연령층이 하기 좋은 에듀게임입니다!

	
<p>티치유어몬스터 시작화면</p>	<p>캐릭터 만들기</p>
	
<p>게임 장면 1</p>	<p>파닉스 정답 장면</p>

다. 메타버스의 기본 활동을 할 수 있는! 토카 라이프 월드

Toca Life World는 Toca Boca에서 개발한 롤플레이 게임입니다. 무료로 다운 받을 수 있지만 유료 톨이 많고 총 11개의 맵이 존재하며, 밥 도시를 제외한 나머지 10개의 맵은 따로 구매를 해야 합니다. 맵에 있는 건물 곳곳에는 Crumpet이라고 하는 작은 생물들이 존재합니다. 맵에서 바로 보이기도 하고, 여러 퍼즐을 풀어 찾아내야 하기도 합니다. 해를 터치하면 낮과 밤을 바꿀 수 있고, 심지어 해에는 안경이나 모자, 가면 등의 아이템을 씌울수도 있습니다.

	
<p>티치유어몬스터 시작화면</p>	<p>캐릭터 만들기</p>
	
<p>게임 장면 1</p>	<p>파닉스 정답 장면</p>

라. 사칙연산 게임의 대표! 수학 게임 - 덧셈, 뺄셈, 곱셈, 나눗셈

우선 연산 게임 중 평점이 제일 괜찮습니다. 그 이유는 더하기, 빼기, 곱하기, 나누기 등으로 직관적이고 응용범위가 넓습니다. 해당 내용을 실습하면서 AI 수학 탐험대의 게임 요소도 함께 활용할 수 있습니다.

	
<p>게임 앱 타이틀</p>	<p>다양한 게임 형태</p>
	
<p>짜활동, 교사협력 있는 2인용 모드</p>	<p>관련 게임 추천</p>


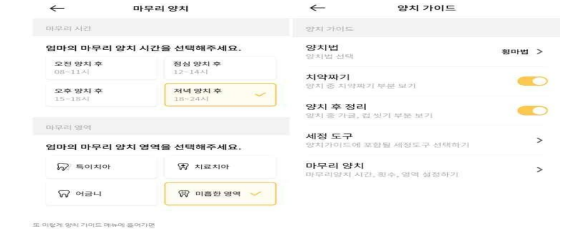


마. 진로 교육의 다양한 앱! 재미있는 직업놀이 - 베이비버스

어린이를 위한 직업 놀이 앱입니다. 크게 8가지 직업 체험에 관련된 내용이 있으며 유·초등 연령이 재미있게 할 수 있습니다. 또한 이는 직업 동화 만들기, 커리어넷 앱과 연계하여 좀 더 실제적인 진로 교육에 연계할 수 있습니다.

	
<p>게임 앱 타이틀</p>	<p>게임 체험 장면</p>
	
<p>게임 체험 장면 2</p>	<p>다양한 직업 추가</p>

사. 교육용 게임의 목적성과 한계를 생각해보기! 양치지도 브러쉬 몬스터!

하나의 앱으로 보호자&아이 모드 관리 가능한 양치지도 앱 브러쉬 몬스터입니다. 브러쉬몬스터 친구들의 과학적인 AR 양치 가이드로 완벽한 양치를 할 수 있고 교육용 연계 게임에 다양성을 선생님의 시선에서 생각해 볼 수 있습니다.

	
<p>치아 프로필 설정</p>	<p>게임 체험 장면</p>
	
<p>개별화 게임 요소</p>	<p>AR 평가</p>

아. 교육용 콘텐츠에 대한 내용

유아용 분석 : 4 - 6세의 앱들을 살펴보면 전체적으로 동글동글하고 큼직한 디자인과 밝고 높은 채도의 색감으로 시선을 확 끌도록 디자인하였습니다. 배경음악이나 효과음이 경쾌하고 다양하다는 것도 특징입니다. 어른들이 느끼기에 좀 과하지 않은가 싶어도, 아이들의 호기심을 끌기에 충분할 정도로 많은 음향효과들을 사용하였다는 것을 알 수 있습니다.

초등 저학년용 분석 : 7 - 9세 어린이를 타겟으로 한 앱에서는 텍스트의 분량이 좀 더 늘어나고 터치 영역이나 디자인 요소들이 작고 많아진 것을 확인할 수 있습니다.

초등 고학년용 분석 : 10 - 12세의 교육용 앱은 전반적으로 온라인 게임처럼 그래픽이 화려해지고 만화 같은 느낌이 들도록 디자인되었습니다. 마찬가지로 앱 전반을 아우르는 스토리텔링을 기획하는 것에 신경 써야 합니다.

중고등학생용 분석 : 13세 이상부터는 레이아웃 구조가 급격하게 심플해지고 정리된 느낌의 디자인으로 바뀐 것을 볼 수 있습니다. 타이포가 작고 많으며 색을 1~2가지로 유지하여 디자인 요소보다는 교육내용에 집중할 수 있도록 설계하였습니다.

캐릭터 분석 : 어린이들에게 인기 있는 캐릭터의 공통점을 보면 어린이들이 선호하는 캐릭터의 조형적 요소를 파악할 수 있습니다. '주니어네이버' 내의 콘텐츠 중 인기 캐릭터 67종을 기준으로 캐릭터의 외관선, 신체 비율, 표현 소재 등을 살펴보도록 하였습니다.

자. 스마트폰 통제나 관리가 아닌 신뢰와 스스로 움직임

대표적인 스마트폰 관리 서비스는 국가 위탁기관에서 하는 사이버 안심존이 있습니다. 여기서 중요한 것은 학생들도 자신의 스마트폰 활용에 대한 현재를 진단하고 부모와 선생님과 함께 나눠야 한다는 것입니다.

<p>사이버안심존은 학교와 가정에서 함께 하는 청소년 스마트폰 중독예방 프로그램입니다.</p> <p>학교에서는 스마트폰 중독상담 관리프로그램을, 가정에서는 사이버안심존 앱을 통해 스마트폰 이용행태를 점검하고 이용시간을 관리·지도할 수 있습니다. 사이버안심존은 이를 통해 청소년들이 건강하고 창의적으로 스마트폰을 이용할 수 있도록 올바른 스마트폰 이용습관 길러줌 목적으로 하고 있습니다.</p>	<h3>사이버안심존 다운로드</h3> <p>사이버안심존 앱은 국내 오픈마켓(스토어)에서 다운로드 받아 설치할 수 있으며, 부모용, 자녀용(LITE)으로 구분되어 있으니, 사용할 앱을 선택하여 다운로드 후, 설치하시기 바랍니다.</p> <p>국내 오픈마켓에서! 스토어에서 사이버안심존을 검색하여 다운로드 및 설치할 수 있습니다.</p> <p>사이버안심존 설치 가능 단말기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 사이버안심존 앱은 안드로이드 OS 또는 iOS를 사용가능합니다. - OS버전별 활용 및 업데이트 확인 후 설치 가능합니다. - 일각에서는 앱업은 각 제조사별 안내페이지 참조
<p>사이버안심존 안내</p>	<p>다운로드 및 세팅</p>
<h3>스마트폰 중독상담 관리 프로그램은?</h3> <p>교사가 청소년 스마트폰 이용행태 정보를 기초자료로 참고하여 청소년과 1:1 상담을 통해 스마트폰 중독 상태를 파악하고, 중독 정도에 따라 학부모 지도관리와 외부 전문상담기관을 통한 상담치료를 연계해주는 프로그램입니다.</p> <p>STEP 1 스마트폰 이용행태 분석 결과 확인</p> <p>STEP 2 상담 및 조치 (중독 상태 파악)</p> <p>STEP 3 상담 종료 및 상담이력 관리</p> <p>STEP 4 치유상태 관리 (사후조치)</p> <p>학부모 (SMS 전송)</p> <p>학부모 지도관리 요청</p> <p>외부 전문상담기관 연계 상담치료</p> <p>스마트폰 과몰입 의심</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1 불법·유해 차단 자녀의 스마트폰 문자, 카카오톡 등 메신저로 수신하는 메시지 중에서 폭력, 폭행, 협박, 약화, 모욕, 공갈, 미용임 등과 관련된 내용이 감지되었을 경우 부모님 스마트폰으로 정보 제공 2 자녀 고민 검색어 감지 알림 자녀가 스마트폰에서 인터넷사이트 접속 후 학교폭력 관련문제, 가정문제, 성적문제, 이상문제, 교우문제, 위우문제, 일탈, 비행, 자살, 범죄 등과 관련된 단어 등을 검색할 경우 고민 단어를 감지하여 부모님 스마트폰으로 정보 제공 3 학교폭력상담 신고 서비스 지원 부모님 또는 자녀가 학교폭력 관련 문의로 상담을 원하는 경우 스마트안심드림 앱 내에 있는 상담 신고 메뉴를 통해 전화(117)나 안전 Dream 앱 등을 이용하여 상담할 수 있으며, 이메일을 통한 신고 가능 4 사이버언어폭력 및 고민단어 DB 업데이트 스마트안심드림의 사이버언어폭력 및 고민단어 DB는 최신의 DB 유지 5 스마트안심드림 앱 자녀 임의삭제 방지 자녀 스마트폰에 설치된 스마트안심드림 앱은 임의 삭제가 불가능하며, 서비스를 해제하거나 부모님이 자녀 앱을 삭제할 경우에만 삭제 가능
<p>스마트폰 중독상담</p>	<p>스마트 안심드림</p>

8

2022
게임리터러시교육
수업지도안 우수사례집

역사서사중심 교육용 게임 개발을 통한 수퍼스타 만들기

정 현 진 교사



I 수업의 개관


[01]
주제 및 개관

» 4차 산업혁명으로 인한 미래 모습

2016년 스위스 다보스에서 개최된 세계경제포럼에서 시작된 용어로 ‘4차 산업혁명’은 지난 몇 년간 우리 주변에서 자주 접하게 되었다. 이는 과학기술 분야에만 국한되지 않고 정치, 경제, 사회, 문화 전 영역에서 가장 주목받는 이슈로 다루어지고 있다. 4차 산업혁명의 핵심기술인 인공지능, 사물인터넷, 클라우드, 빅데이터, 로봇 등 이러한 기술들은 네트워크를 매개로 연결되어 우리 삶의 방식 자체를 근본적으로 바꾸어 놓을 영향력을 가지고 있다. 4차 산업혁명이 보여주는 청사진은 인간의 ‘삶의 질’을 개선하는 장밋빛 미래를 예측할 수도 있지만 평생직장이 사라지는 직업의 개념, 윤리적 문제, 기술부적응 문화 현상 등 여러 문제를 야기할 수도 있다.

» 4차 산업시대 역사교육의 필요성

교육은 이러한 환경 속에 새로운 패러다임 변화로 유용한 솔루션을 제시할 수 있을 것이다. 모든 학문이나 교과가 나름대로 유용성과 중요성을 가지고 있지만 교훈의 획득, 현재의 이해와 미래 예측, 인격과 교양의 함양, 과거를 통한 올바른 판단력 등 사람을 사람답게 만들고 지혜롭게 만드는데 역사보다 더 효과적인 학문이나 교과는 없을 것이다. 방대하게 쏟아지는 지식의 양과 지식을 빠르게 처리해 줄 컴퓨터를 대처하는 지혜로운 인간 교육, 인공지능과 기계의 발달 속에 공감과 사랑을 실천할 수 있는 올바른 가치관의 확립, 급변하고 긴박한 사회 속에서도 올바른 결정을 할 수 있는 통찰력과 판단력이 4차 산업 시대의 중요한 인간형이라 생각할 때 역사교육은 필수적이다.

이승만 대통령은 누가 초대 했어요? 응, 미국에서 초대
하지 않았을까?

[초대 이승만 대통령의 질문에 대한 부모님 답변]

다양한 관점으로 역사를 배우고 스스로 판단했으면
좋겠어요. 학교에서도 학생 의견을 적극 수렴해
수업에 반영해 줬으면 하고요.
[00고 고등학생]

역사수업은 외울게 너무 많아서 부담스러워요.
재미도 없어요.
[00초 초등학생]

우리나라 역사에 관심이 없는 이유 (중복응답)

(Base: 우리나라 역사 관심도 저평가자, N=111)

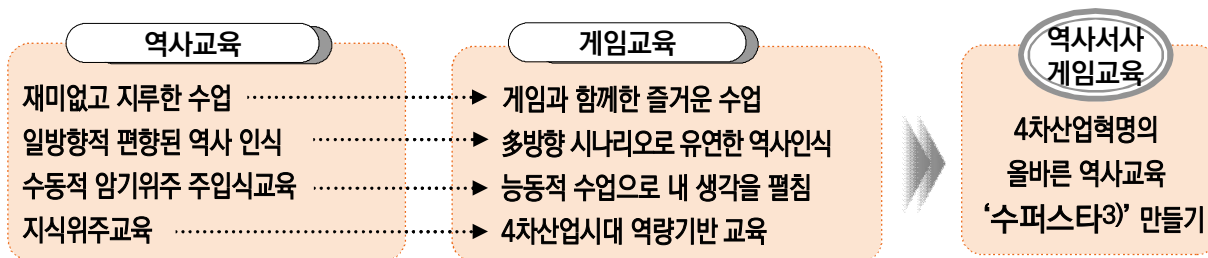


[우리나라 역사 및 역사교육관련 인식조사¹⁾]

역사교육의 문제점? 어려운 역사 용어, 일방적이고 편향적인 역사교육, 지식암기위주 교육, 재미없는 수업, 어렵다는 인식, 역사교육이 내 삶과 관련 없다는 인식 등

하지만, 현장의 역사교육은 지식전달 주입식 수업이 빈번하여 일방적인 암기 위주의 재미없는 수업으로 인식되고 있으며, 그것으로 인해 편향된 역사인식을 심어주는 등 학생들에게 부정적 영향을 끼치고 있다.

이러한 역사교육의 문제는 4차 산업혁명 시대 핫 콘텐츠로 떠오르는 게임에서 그 해결책을 찾아볼 수 있다. 게임의 이미지는 과거 ‘중독’과 연관지어 부정적이었으나 현재 게임 산업의 발달, 게임교육, 프로그래머 등 창조, 개발, 도전의 긍정적 이미지로 변모하고 있다. 게임의 콘텐츠는 과거 단순했던 조작, 스토리, 기능에서 현재 복합적, 전략적, 융복합 스토리 등으로 발전되어 게임간 협업, 도전의식, 창의적 아이디어, 원활한 의사소통 등 미래사회에 요구되는 역량²⁾을 키우는데 적절한 교육적 도구가 될 수 있다. 이러한 게임의 순기능을 역사교육과 연계한다면 수업의 재미뿐만 아니라 4차산업혁명 시대에서 요구하는 인재를 기르는데 큰 역할을 하리라 기대한다.



1) 우리나라 역사 및 역사교육관련 인식조사로 2020년 1000명을 대상으로 Embrain에서 조사했다.
 2) 2015 개정교육과정에서 지식 정보 사회가 추구하는 인간상과 창의 융합형 인재를 갖추어야 할 핵심역량으로 여섯 가지를 제시했다. 자기관리역량, 지식정보처리역량, 창의적사고역량, 심미적감성역량, 의사소통역량, 공동체역량이다. 본 수업은 학생들에게 자기관리역량, 창의적사고역량, 의사소통역량을 심어줄 것이다.
 3) 수퍼스타(수업의 즐거움을 아는 학생, 퍼스널리티(인성)이 바른 학생, 스스로 꿈을 찾는 학생, 타인과 나눌 줄 아는 학생)는 '역사서사중심 게임교육'을 통해 학생들이 키울 수 있는 역량으로 본 수업을 통해 바라는 미래의 어린이상이다.

» 플립러닝으로 게임교육 확장

본 수업은 ‘역사서사중심 게임교육⁴⁾’을 바탕으로 한 역량기반 교육으로 2차시 프로젝트로 진행된다. 프로젝트 수업을 2차시 내로 녹여내는 과정은 시간이나 공간적인 면에서 어려움이 있지만, 코로나의 위기 속에 학교 현장은 블렌디드 러닝이라는 새로운 기회를 얻었다. 본 수업은 블렌디드 러닝 중 플립 러닝(거꾸로 수업)을 바탕으로 기술적 측면의 배움과 조사 활동은 가정에서 인터넷을 통해 이루어지고, 협업과 의사소통을 통해 창의적 아이디어를 내야 하는 문제해결과정은 교실에서 이루어질 것이다. 플립러닝을 바탕으로 한 ‘역사서사중심 게임교육’은 과거의 역사교육의 문제점을 탈피하여 재미있고 유익한 역사교육의 새로운 방안을 제시할 것으로 기대한다.



02

기대효과

가. ‘역사서사중심 게임교육’으로 학습흥미도를 높이고 역량교육을 실현한다.

나. 블렌디드 러닝을 활용한 ‘역사서사중심 게임교육’으로 게임교육의 설계 및 제작에 새로운 방향을 제시한다.

4) ‘역사서사중심 게임교육’은 역사적 스토리를 게임에 도입하여 게임에 참여함으로써 역사적 사실과 의미를 깨달아가는 교육시스템을 말한다.



03

교육과정 재구성 계획(ADDIE)

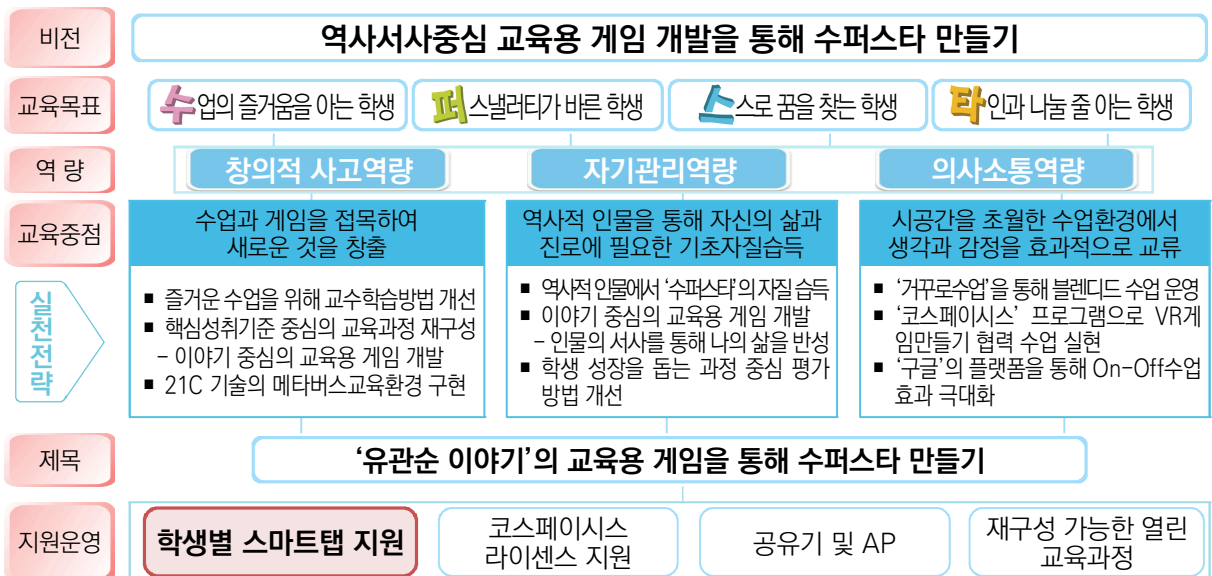
1) 실태 분석에 따른 교육과정 재구성 중점요소 추출

- 스** “역사가 재밌고 즐거웠으면 좋겠어요 외우게 너무 많아서 힘들어요” (학생 이00)
- 피** “미래 사회는 사람에게 지식보다 바른 인성을 더 중요하게 요구하는 거 같아요” (교사 정00)
- 스** “학생들이 위인전을 많이 보고, 스스로 꿈을 키웠으면 좋겠어요” (5학년 학부모)
- 타** “코로나 때문에 친구들과 함께하는 활동이 소중하다는 것을 느꼈어요” (학생 박00)



ST 전략(수)	WT 전략(피)	WO 전략(스)	SO 전략(타)
<ul style="list-style-type: none"> 소통과 협력의 프로젝트수업 게임과 수업을 연계한 참여형 즐거운 수업 전개 교육과정 재구성 실천 	<ul style="list-style-type: none"> 게임리터러시교육으로 스트레스를 푸는 수업 전개 자기 주도적 학습 전개 인성교육 실천 	<ul style="list-style-type: none"> 위인을 통한 역사교육 운영 위인을 통한 인성교육 운영 3.1운동과 관련 역사교육 조사 및 활동 위주 교육 	<ul style="list-style-type: none"> 핵심역량 중심 교육과정 편성·운영 핵심성취기준 중심의 수업개선 게임을 연계한 교육과정 스마트기기를 활용한 교육

2) 재구성의 비전과 목표설정



3) 재구성의 실제

자유롭고 정의로운 생각을 펼치는 우리는 어려울 때부터 게임이나 영화, 만화 등을 통해 히어로를 꿈꿔왔다. 우리의 역사는 언제나 고난과 역경이 있었으며, 그런 가운데 히어로의 등장으로 상황을 극복해 내는 과정은 우리를 흥분케했다. 흔히 역사를 접할 때 역사적 상황보다 인물을 중심으로 위인전을 먼저 보았던 경험은 비단 나뿐만이 아닐 것이다. 이순신 장군을 통해 임진왜란의 극복과정을 알았으며, 안중근 의사를 통해 일제강점기 시대의 참혹한 역사를 배웠다. 이와 같이 역사를 인물을 중심으로 바라보는 것은 과거의 경험상 자연스러운 일이다. 본 수업의 재제는 3.1운동이다. 학생들은 3.1운동의 히어로인 유관순을 통해 아래와 같은 수업 목표를 달성해 나갈 것이다.

[핵심성취기준: 6사04-04] 광복을 위하여 힘쓴 인물(이회영, 김구, 유관순, 신채호 등)의 활동을 파악하고, 나라를 되찾기 위한 노력을 소중히 여기는 태도를 기른다.

1. 3.1운동이 일어난 시대적 배경을 알고, 그 원인과 과정을 이해할 수 있다. (지식)
2. 3.1운동의 시대적 상황을 조사하고, 3.1운동 광장을 게임형식으로 만들 수 있다. (기능)
3. 일제로부터 우리나라를 지키고 되찾으려는 우리 민족의 노력을 소중히 여기는 태도를 기른다. (태도)

교육 여건	역사위인	유관순	3.1운동의 역사적 배경과 사건 관련	학생 모습
	게임	게임요소, 시나리오	흥미와 역량을 높이는 교육	
	블렌디드	플러핑(거꾸로수업)	시간, 공간 제약없음	
	프로젝트	문제해결 및 발표	협업 가능, 문제해결력 신장	

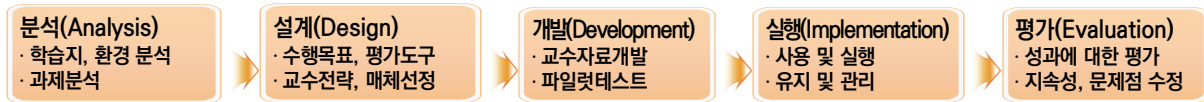
수 : 수업에 흥미를 느끼고 능동적으로 학습	학생 모습
피 : 역사적 위인을 본받아 바른 인성 함양	
스 : 위인의 꿈과 용기를 통해 내 꿈을 반성	
타 : 타인과 더불어 살아가는 민주시민의식 함양	

유관순 열사의 활동을 조사하는 과정에서 3.1운동에 대한 전반적인 부분을 배울 것이며, 게임의 배경과 시나리오를 만드는 과정을 통해 역사적 내용 및 인식을 견고히 할 수 있을 것이다. 특히, 학생들은 누구나 슈퍼히어로를 꿈꾼다. 게임 속에서는 참여하는 내가 슈퍼히어로인 '슈퍼스타'가 될 수 있다. 슈퍼스타는 게임의 목적이며 수업의 목적이다. 학생들은 게임을 만들면서 슈퍼스타를 설정하는 과정이나 참여하면서 슈퍼스타에 도달하는 과정에서 본 수업에서 요구하는 목표를 자연스럽게 이루게 될 것이다.

용어의 정의

● **슈퍼스타**(수업의 즐거움을 아는 학생, 퍼스널리티(인성)이 바른 학생, 스스로 꿈을 찾는 학생, 타인과 나눔을 아는 학생)
 : '역사서사중심 게임교육'을 통해 학생들이 키울 수 있는 역량으로 본 수업을 통해 바라는 미래의 어린이상

○ 교수체제 설계 과정에서 널리 활용되는 ADDIE 모형



A(분석) 학습자 학습내용 환경분석	학습과제 분석 핵심성취기준: 6사04-04 광복을 위하여 힘쓴 인물(이회영, 김구, 유관순, 신채호 등)의 활동을 파악하고, 나라를 되찾기 위한 노력을 소중히 여기는 태도를 기른다. 재구성 관점 '게임만들기'를 함으로써 게임의 배경이나 인물을 조사하는 과정을 통해 성취기준을 달성	학습환경 분석 "역사가 재미있고 즐거웠으면 좋겠어요. 의술계 너무 많아서 힘들어요." (학생 이00) "미래 사회는 사람에게 지식보다 바른 인성을 더 중요하게 요구하는 거 같아요." (교사 정00) "학생들이 위인전을 많이 보고, 스스로 꿈을 키웠으면 좋겠어요." (5학년 학부모) "코로나 때문에 친구들과 함께하는 활동이 소중하다는 것을 느꼈어요." (학생 박00)
	ST 전략(수) : 소용과 협력의 프로젝트수업, 게임과 수업용 연계한 참여형 즐거움 수업 전개, 교육과정 재구성 실천 WT 전략(피) : 게임리터러시교육으로 스토리텔링 주는 수업 전개, 자기 주도적 학습 전개, 인성교육 실천 WO 전략(스) : 위인을 통한 역사교육 운영, 위인을 통한 인성교육 운영, 화해용과 평화 역사교육, 조사 및 활동 위주 교육 SO 전략(타) : 핵심역량 중심 교육과정 편성·운영, 핵심성취기준 중심의 수업개선, 개인을 연계한 교육과정, 스토리텔링을 활용한 교육	

D(설계) 학습목표 학습구조 교수전략	학습과제 설계 학습 흥미도 UP 4차산업시대 필요한 역량 UP 학습 과제 ① 3.1운동에 대한 배경적 지식 배우기(지식) ② 조사활동과 게임만들기의 기능적 요소(기능) ③ 나라를 찾으려는 민족의 노력 알기(태도)	학습목표 ● 슈퍼스타 -수업의 즐거움을 아는 학생 -퍼스널리티(인성)이 바른 학생 -스스로 꿈을 찾는 학생 -타인과 나눔을 아는 학생 '역사서사중심 게임교육'을 통해 학생들이 키울 수 있는 역량으로 본 수업을 통해 바라는 미래의 어린이상	교수전략 ● 2차시 프로젝트 ● 짧은 시간동안 프로젝트 활동을 위해 가정연계교육 필요 ● '거꾸로 수업' 도입 - 과제학습(조사, 기능익히기) - 교실수업(의사소통, 아이디어 발산, 게임제작 등)
--------------------------------------	---	---	---

D(개발)

저작도구
보조학습
자료개발
강의녹화

자료개발

수업전(후)	수업중															
<ul style="list-style-type: none"> ○ 조사하기 ○ 평가하기 및 수정하기 <p>○ 기능익히기</p> <p>○ 가정에서 개인학습</p> <p>[홈페이지 제작 총 2차시] -구글사이트활용 https://sites.google.com/view/hanback5-1</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="width: 45%;"> <p>1차시 유관순 이야기 (교육용 게임 제작하기)</p>  <p>[조사하기] 영상 및 공동 구글문서활용, 기계작된 게임 참여하기</p> <p>유관순 열사의 이야기를 정리해 보자.</p> <table border="1" style="font-size: small;"> <tr><td>1919.2.28.</td><td>3.1운동을 직접</td><td>더 알아보기</td></tr> <tr><td>1919.3.1.</td><td>창고문에서 한사위 통영포</td><td>민족 지글주어만?</td></tr> <tr><td>1919.3.10.</td><td>조선총독부에서 민족대표들을 내보</td><td>공중은 떠나는 기차와 열어나가지 않는 열차</td></tr> <tr><td>1919.4.1.</td><td>경서연 날</td><td>공공을 준비하는 열차</td></tr> <tr><td>1919.4.1.</td><td>경서연 날</td><td>공공을 준비하는 열차</td></tr> </table> </div> <div style="width: 45%;"> <p>2차시 유관순 이야기 (교육용 게임 제작하기)</p>  <p>[조사하기] 패들렛활용</p> <p>[기능익히기] 동영상 찍어 유튜브 탑재, 코스페이스 미션올리기</p> </div> </div>	1919.2.28.	3.1운동을 직접	더 알아보기	1919.3.1.	창고문에서 한사위 통영포	민족 지글주어만?	1919.3.10.	조선총독부에서 민족대표들을 내보	공중은 떠나는 기차와 열어나가지 않는 열차	1919.4.1.	경서연 날	공공을 준비하는 열차	1919.4.1.	경서연 날	공공을 준비하는 열차	<ul style="list-style-type: none"> ○ 의사소통 ○ 문제해결 <p>[전문가집단토의 활용] -전문가 협업을 통해 배경팀 및 퀴즈(코딩)팀의 전문적 기능 익히기 -모집단에서 계획한 게임을 맡은 역할을 바탕으로 효율적으로 제작</p>
1919.2.28.	3.1운동을 직접	더 알아보기														
1919.3.1.	창고문에서 한사위 통영포	민족 지글주어만?														
1919.3.10.	조선총독부에서 민족대표들을 내보	공중은 떠나는 기차와 열어나가지 않는 열차														
1919.4.1.	경서연 날	공공을 준비하는 열차														
1919.4.1.	경서연 날	공공을 준비하는 열차														

수업 적용

의견 모으기



- ▶ 1~2차시를 사회, 실과 활용
- ▶ 수업전 활동이 시간이 오래 걸리므로 주말을 끼고 활동해야 함
- ▶ 10월 중 태블릿이나 컴퓨터실 활용

게임 제작 활동



I(실행)

온라인 학습
오프라인 학습

거꾸로수업(Flipped Learning)

	Pre-기억, 이해	In-분석, 적용, 장조, 평가	After-개선																					
1 일차	<ul style="list-style-type: none"> ○ 교육용 게임 체험하기 ○ 유관순 이야기 영상 시청 	<p>전문가협동학습</p> <table border="1" style="font-size: small;"> <tr><td>주제열기</td><td>열기</td><td>교육용게임분석</td></tr> <tr><td>모집단토의1</td><td>계획수립</td><td>게임기획서작성</td></tr> <tr><td>전문가집단토의</td><td>개선하기</td><td>게임시나리오작성</td></tr> <tr><td>모집단토의2</td><td>실행</td><td>미션해결</td></tr> <tr><td>상호교류</td><td>평가</td><td>기능익히기</td></tr> <tr><td></td><td></td><td>교육용게임제작</td></tr> <tr><td></td><td></td><td>상호평가하기</td></tr> </table>	주제열기	열기	교육용게임분석	모집단토의1	계획수립	게임기획서작성	전문가집단토의	개선하기	게임시나리오작성	모집단토의2	실행	미션해결	상호교류	평가	기능익히기			교육용게임제작			상호평가하기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 조사활동 ○ 미션활동
주제열기	열기		교육용게임분석																					
모집단토의1	계획수립	게임기획서작성																						
전문가집단토의	개선하기	게임시나리오작성																						
모집단토의2	실행	미션해결																						
상호교류	평가	기능익히기																						
		교육용게임제작																						
		상호평가하기																						
2 일차	<ul style="list-style-type: none"> ○ 팀별 역할에 맞춰 강의 듣기 ○ 코스페이스 미션 활동 풀어오기 (예습예제) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 수정활동 ○ 상호평가 																						

E(평가)

총괄평가
포트폴리오
팀평가
동료평가


학생의 학습성취평가

[핵심성취기준: 6사04-04]의 평가		
지식	기능	태도
3.1운동 배경, 원인, 과정 이해	3.1운동 광장 만들기	나라를 되찾는 민족의 노력의 소중함
○ 조사활동 -구글문서 -패들렛 개인활동	○ 기능익히기 -배경 및 퀴즈팀 -미션활동 개인활동	○ 태도 -PMI상호평가 -자기평가 개인, 모둠

역사서사중심게임교육 평가

- 1~4 게임리터러시 의식배경
- 5~7 개발된 수업모델과 게임리터러시 의식의 변화
- 8 수업모델 개발에 있어 학습자 요구
- 9~11 게임리터러시 수업발전을 위한 나의 노력

수업 후 설문지



구글 사이트 활용

149

04 수업의 목표 및 성취기준

프로젝트 목표	수업 목표	성취 기준
<ul style="list-style-type: none"> ● 3.1운동이 일어난 시대적 배경을 알고, 그 원인과 과정을 이해할 수 있다. (지식) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 이야기 중심 교육용 게임을 분석할 수 있다. ○ ‘유관순 이야기’를 바탕으로 교육용 게임을 기획할 수 있다. 	<p>[6사04-04]</p> <p>광복을 위하여 힘쓴 인물 (이회영, 김구, 유관순, 신채호 등)의 활동을 파악하고, 나라를 되찾기 위한 노력을 소중히 여기는 태도를 기른다.</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● 3.1운동의 시대적 상황을 조사하고, 3.1운동 광장을 게임형식으로 만들수 있다. (기능) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 3.1운동을 조사하여 3.1운동 광장 배경을 꾸밀 수 있다. 	
<ul style="list-style-type: none"> ● 일제로부터 우리나라를 지키고 되찾으려는 우리 민족의 노력을 소중히 여기는 태도를 기른다.(태도) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 3.1운동의 위인들의 노력을 퀴즈문제로 낼 수 있다. ○ 3.1운동의 위인들의 노력을 느낄 수 있다. 	

05 평가계획

목표	평가 요소	평가 기준	평가척도	평가 방법
지식	3.1운동이 일어난 시대적 배경을 알고, 그 원인과 과정을 이해하기	3.1운동의 시대적 배경을 조사하고, ‘유관순 이야기’를 바탕으로 교육용 게임을 기획할 수 있다.	상	<ul style="list-style-type: none"> ● 조사활동 -구글문서 -패드렛
		3.1운동의 시대적 배경을 조사했으나 ‘유관순 이야기’를 바탕으로 교육용 게임을 기획하는데 미흡하다.	중	
		3.1운동의 시대적 배경을 조사하지 않아 ‘유관순 이야기’를 바탕으로 교육용 게임을 기획하는데 어려움이 있다.	하	
기능	3.1운동의 시대적 상황을 조사하고, 3.1운동 광장을 게임형식으로 만들기	각 미션 활동의 교육동영상을 보고 배워, 미션을 완료할 수 있다.	상	<ul style="list-style-type: none"> ● 미션활동 -코스페이스스 활용
		각 미션 활동의 교육동영상을 보고 배웠지만, 미션을 완료하는데 미흡하다.	중	
		각 미션 활동의 교육동영상을 보지 않아 미션을 완료하는데 어려움이 있다.	하	
태도	일제로부터 우리나라를 지키고 되찾으려는 우리 민족의 노력을 소중히 여기는 태도를 기르기	3.1운동 위인들의 노력을 퀴즈문제로 올바르게 낼 수 있고, 그 노력을 느낄 수 있다.	상	<ul style="list-style-type: none"> ● 게임제작 ● PMI상호평가 ● 자기평가
		3.1운동 위인들의 노력을 퀴즈문제로 낼 수 있으나 1~2개 틀린 문제가 있으며, 그 노력을 느낄 수 있다.	중	
		3.1운동 위인들의 노력을 퀴즈문제로 낼 수 없으며, 그 노력을 느낄 수 없다.	하	



06

지도상의 유의점


- 가. 위 프로젝트는 교실 수업시간 2시간으로 활동하기에 부족하다. 그래서 ‘거꾸로 수업’을 활용하여 조사 및 기능익히기는 가정에서 과제학습을 통해 이루어진다. 그런데, 요즘 학생들의 일과는 학원으로 인해 주말을 빼곤 시간내기 어렵기 때문에 과제학습은 주말에 할 수 있도록 2시간의 활동은 주말을 끼고 하는 것이 좋다.
- 나. 위 과제의 목적은 3.1운동 과정을 알고 독립열사들의 노고를 느끼는 것이다. 프로젝트 도중 학생들은 위 목적을 잊고 재미있는 과제를 만들기 위해 목적과 다른 길로 빠지는 경우가 있다. 이런 경우가 빈번할 수 있으므로 교사가 지속적인 주의를 줘야 할 필요가 있다.
- 다. 팀별 조사활동을 해야 하는 경우, 구글 문서는 조사 내용을 쓸 때 기존에 썼던 내용에 이어쓰려면 각별히 주의를 해야 한다.(더블클릭 한 후, 내용을 적어야 한다.) 그렇지 않다면, 학생들이 “누군가가 내가 조사한 내용을 자꾸 지워요.”라고 말할 것이다. 만약 그런 경우가 생긴다면 실행취소를 통해 그 내용을 살려야 한다.
- 라. 본 프로젝트는 3.1운동 뿐만아니라 다른 역사 내용으로도 충분히 재구성이 가능하다. 임진왜란의 장면, 청산리전투 장면 등 여러 면에서 활용할 수 있다.

II 수업지도안



[01] 본 차시 수업지도안(1~2차시)

관련교과	사회, 실과		적용 학년	5-6학년		
학습주제	'유관순 이야기'의 교육용 게임을 통해 슈퍼스타 만들기		해당 차시	1차시		
학습목표	1. 이야기 중심 교육용 게임을 분석한다. 2. '유관순 이야기'를 바탕으로 교육용 게임을 기획한다.					
수업의 흐름	1차시	Pre 과제 • 이야기 중심 교육용 게임 하기 - https://edu.cospaces.io/RQW-TCF - 선택) 노블게임 • '유관순 이야기' 영상 시청 및 조사 - https://www.youtube.com/watch?v=klbsjwyYr8	도입(15') 1. '유관순 이야기' 듣기 2. 게임 분석 - 게임 요소 - 교육적 요소 - 시나리오	7In 전개(20') 1. '유관순 이야기'로 게임기획서 제작 - 광장배경(건물, 사람, 소리, 이미지 등) - 교육적 요소 첨가 (퀴즈) - 기타코딩	정리(5') 1. 게임 제작의 개인별 역할 정하기	After 과제 • 역할별 과제 (조사) 해결하기 • 미션 해결
	2차시	Pre 과제 • 할별 과제(조사) 해결하기 • 역할별 코스페이스스 미션 해결(기능익히기)	도입(5') 1. 전문가집단 - 해결 및 조사 내용 공유 - 조언 및 개선	In 전개(25') 1. 모집단활동 - 게임기획서 개선 - 게임 제작활동	정리 1. 실행 및 자기 평가	After 개선 및 공유 • 평가 된 내용을 바탕으로 게임 개선 • 업로드
학습 형태 및 집단 조직 계획	1차시	학습 단계		학습 활동	집단 조직	
		Flipped Learning	전문가 집단학습			
	1차시	Pre	전체학습	미션1-1 이야기 중심 교육용 게임하기 미션1-2 '유관순 이야기' 영상 시청 및 조사	전체	
		In	모집단	이야기 중심 교육용 게임 분석 '유관순 이야기'로 게임 기획서 제작 개인별 역할 정하기	모집단 (4~6인 1조)	
	2차시	After	개인학습	미션1-1 역할별 과제 조사 미션1-2 역할별 코스페이스스 미션 해결(기능익히기)	개인별	
		Pre	전문가 집단	과제 해결 및 조사 내용 공유 조언 및 개선	전문가집단	
In		모집단	게임기획서 개선 및 게임 제작 활동 실행 및 자기평가	모집단		
		After	모집단	미션2-3 게임 개선(버그 수정 등) 미션2-4 갤러리에 업로드(모든 사람 공유)	모집단	
학습방법/모형	<input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험·프로젝트 <input checked="" type="checkbox"/> 전문가집단학습 <input checked="" type="checkbox"/> 블렌디드(Flipped Learning)					
교수·학습 자료	컴퓨터(노트북, 테블릿 PC 등), 코스페이스스 라이선스 30개 좌석, 블렌디드 수업 플랫폼(구글), PPT '유관순 이야기' 영상(잊지 말아야 할 독립운동가 유관순_보훈처), 학습지, 노블게임(바이러스발생)					

학습 단계		학습 요소	교수·학습 활동	시간 (40')	자료(☞) 및 유의점(※)
F	전				
Pre	전체	선학습	<ul style="list-style-type: none"> ④ 미션1-1) 이야기 중심 교육용 게임하기 <ul style="list-style-type: none"> ① 슈퍼스타 유관순 이야기(필수) <ul style="list-style-type: none"> - https://edu.cospaces.io/RQW-TCF - 스마트폰 실행을 위해 '코스페이스스 에듀' 설치 필요 ② 각 종 교육용 게임(선택) <ul style="list-style-type: none"> - https://www.novelgames.com/ko/ <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ☞ '바이러스 발생' https://www.novelgames.com/ko/virus/ ☞ '수학 사각형' https://www.novelgames.com/ko/mathsquare/ ☞ '드럼비트' https://www.novelgames.com/ko/drum/ ☞ '시간차이' https://www.novelgames.com/ko/timedifference/ </div>	 <p>[게임QR코드]</p>	<ul style="list-style-type: none"> ☞ 구글사이트 ☞ 코스페이스스 에듀 ※ 스마트폰에서 실행시 미리 설치를 해 두어야 한다. ☞ 슈퍼스타 유관순 이야기 및 노블 게임(교육용 게임) ☞ 잊지 말아야 할 독립운동가 유관순 편(국가보훈처) https://www.youtube.com/watch?v=1klbsjwyYr8 ※ 조사한 내용은 구글 문서와 사이트를 통해 동료(모집단, 전문가집단)들과 공유
			<ul style="list-style-type: none"> ④ 미션1-2) '슈퍼스타 유관순 이야기' 영상 시청 및 조사 <ul style="list-style-type: none"> - 중요한 내용을 요약하여 정리하기(구글 문서) - 수업 홈페이지(구글 사이트) 	<ul style="list-style-type: none"> ※ 조사한 내용은 구글 문서와 사이트를 통해 동료(모집단, 전문가집단)들과 공유 	
In	모집단	전개	<ul style="list-style-type: none"> ④ '슈퍼스타 유관순 이야기' 게임의 스토리 듣기 <ul style="list-style-type: none"> - 게임과 스토리는 어떤 관계가 있을까요? - 게임에서 스토리는 어떤 영향을 끼칠까요? - '슈퍼스타 유관순 이야기'의 스토리는 무엇일까요? <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p>나라를 잃고 부모님을 잃은 유관순 열사는 3.1운동을 통해 나라를 되찾고자 노력했다. 3.1운동을 계기로 대한민국 국민들이 나라를 되찾고자 하는 의지가 불태워졌다. 여러분은 이 소식을 세계 여러 나라의 방방곡곡에 알리는 독립열사 즉 슈퍼스타가 되어야 한다.</p> </div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-top: 5px; display: flex; align-items: center;"> <div style="background-color: #ffcc00; border-radius: 10px; padding: 2px 5px; font-size: 8px; margin-right: 5px;">슈퍼스타 조건</div> <ul style="list-style-type: none"> ★ 애국심을 바탕으로 게임해결하려는 의지 ★ 순사를 피해 3가지 퀴즈 정답 맞추는 능력 </div>	3'	<ul style="list-style-type: none"> ☞ 잊지 말아야 할 독립운동가 유관순 편(국가보훈처) https://www.youtube.com/watch?v=1klbsjwyYr8 ※ '슈퍼스타 유관순 이야기'는 서사모티브 구조로 이야기가 동기를 유발
			<p>[활동1] 이야기 중심 교육용 게임 분석</p> <ul style="list-style-type: none"> ④ '슈퍼스타 유관순 이야기' 게임 분석 <ul style="list-style-type: none"> - 게임의 요소 - 제목, 소재(주제, 배경, 스토리 등), 게임대상, 기획의도, 게임방법, 교육적 요소 - 게임의 시나리오를 알아보면서 관련 배경 및 코딩 기능에 대해 생각해 보기 - 시나리오 세 번째 장면에는 어떤 배경이 들어가나요? 어떤 코딩 기능이 들어갈까요? <p>[활동2] 게임기획서 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> ④ '슈퍼스타 유관순 이야기' 게임기획서 제작 <ul style="list-style-type: none"> - 제목, 소재(주제, 배경, 스토리 등), 게임대상, 기획의도, 게임방법, 교육적 요소 - 게임요소들을 바탕으로 게임 시나리오를 작성하기 - 만드는 게임에서 배울 수 있는 교육적 요소는 무엇이 있을까요? 게임에서 어떻게 표현할 것인가? <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p>의도된 방향) 3.1운동 광장을 배경으로 퀴즈 내기</p> </div>	<p>12'</p> <p>15'</p>	<ul style="list-style-type: none"> ☞ PPT ☞ 학습지1 ☞ 태블릿 ※ 전체 학습 ☞ 학습지2(크게 인쇄) ※ 모집단 학습 ※ 교육적 요소는 역사적 내용과 인물로부터 배울 수 있는 인성과 역량을 함께 생각해 봄 ※ 3.1운동의 배경은 주변 모습 뿐만아니라 인물의 모습도 살펴 그 당시의 생활상을 살펴봄 ☞ 학습지2(크게 인쇄)

학습 단계		학습 요소	교수·학습 활동	시간 (40')	자료(☞) 및 유의점(※)
F	전				
			<ul style="list-style-type: none"> ● ‘유관순 이야기’ 게임기획서 발표 및 수정 <ul style="list-style-type: none"> - 기획서 발표 및 수정 - 시나리오를 바탕으로 발표하기 	8'	
		정리	<ul style="list-style-type: none"> ● 역할 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 배경팀(2~3명) 정하기 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> 의도된 방향) 그 당시 배경(일본 순사, 조선인의 모습, 길거리 등) 모습을 조사하여 어려운 생활상을 알아봄 </div> <ul style="list-style-type: none"> - 퀴즈팀(2~3명) 정하기 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> 의도된 방향) 역사적 내용 조사, 인물에게 배울 점도 생각하여 정리 </div> ● 미션2번 설명	2'	<ul style="list-style-type: none"> ☞ 구글사이트(문서) ※ 구글 공동 문서를 통해 조사한 내용을 함께 공유 ※ 공유된 조사자료는 2차시 전문가집단의 수업자료가 됨
After	역할별	미션 활동 (선학습)	<ul style="list-style-type: none"> ● 미션2-1) 역할별 조사 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 배경팀 및 퀴즈팀 조사 활동 - 패들렛과 일반학습지 모두 사용 - https://padlet.com/ajjy9999/hb51 ● 미션2-2) 역할별 기능 익히기 미션 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 배경팀 및 퀴즈팀 코스페이스스 기능익히기 미션 - 배경팀: 오브젝트 활용하여 3.1운동 광장배경 만들기 - 퀴즈팀: 코딩 활용하여 교육용 퀴즈 내기 		<ul style="list-style-type: none"> ☞ 패들렛 ※https://padlet.com/ajjy9999/hb51 ☞ 학습지3 ※ 패들렛을 통해 조사한 내용을 함께 공유 ※ 일반학습지로 자료 조사 추가(배경팀은 그림을 그릴 수도 있음) ☞ 코스페이스스 및 동영상 ☞ 구글사이트 ※ 동영상을 보며, 코스페이스스에서 주어진 미션을 해결하며 기능익히기 (게임만들기 관련)

관련교과	사회, 실과	적용 학년	5-6학년																														
학습주제	'유관순 이야기'의 교육용 게임을 통해 수퍼스타 만들기	해당 차시	2차시																														
학습목표	1. 코스페이스스 오브젝트의 다양한 기능을 활용하여 3.1운동 광장 배경을 꾸민다. 2. 코딩을 배워 3.1운동 관련 퀴즈문제를 낼 수 있다. 3. 3.1운동 위인들의 노력을 느낄 수 있다.																																
수업의 흐름	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Pre</th> <th colspan="2">In</th> <th>After</th> </tr> <tr> <th>과제</th> <th>도입(15')</th> <th>전개(20')</th> <th>정리(5')</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> 1차시 ● 이야기 중심 교육용 게임 하기 - https://edu.cospaces.io/RQW-TCF - 선택) 노블게임 ● '유관순 이야기' 영상 시청 및 조사 - https://www.youtube.com/watch?v=klbsjwyYr8 </td> <td> 1. '유관순 이야기' 듣기 2. 게임 분석 - 게임 요소 - 교육적 요소 - 시나리오 </td> <td> 1. '유관순 이야기'로 게임기획서 제작 - 광장 배경(건물, 사람, 소리, 이미지 등) - 교육적 요소 - 참가(퀴즈) - 기타코딩 </td> <td> 1. 게임 제작의 개인별 역할 정하기 ● 역할별 과제(조사) 해결하기 ● 미션 해결 </td> </tr> </tbody> </table>	Pre	In		After	과제	도입(15')	전개(20')	정리(5')	1차시 ● 이야기 중심 교육용 게임 하기 - https://edu.cospaces.io/RQW-TCF - 선택) 노블게임 ● '유관순 이야기' 영상 시청 및 조사 - https://www.youtube.com/watch?v=klbsjwyYr8	1. '유관순 이야기' 듣기 2. 게임 분석 - 게임 요소 - 교육적 요소 - 시나리오	1. '유관순 이야기'로 게임기획서 제작 - 광장 배경(건물, 사람, 소리, 이미지 등) - 교육적 요소 - 참가(퀴즈) - 기타코딩	1. 게임 제작의 개인별 역할 정하기 ● 역할별 과제(조사) 해결하기 ● 미션 해결	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Pre</th> <th colspan="2">In</th> <th>After</th> </tr> <tr> <th>과제</th> <th>도입(5')</th> <th>전개(25')</th> <th>정리</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> 2차시 ● 역할별 과제(조사) 해결하기 ● 역할별 코스페이스스 미션 해결(기능익히기) </td> <td> 1. 전문가집단 - 해결 및 조사 내용 공유 - 조언 및 개선 </td> <td> 1. 모집단활동 - 게임기획서 개선 - 게임 제작활동 </td> <td> 1. 실행 및 자기평가 ● 평가된 내용을 바탕으로 게임 개선 ● 업로드 </td> </tr> </tbody> </table>	Pre	In		After	과제	도입(5')	전개(25')	정리	2차시 ● 역할별 과제(조사) 해결하기 ● 역할별 코스페이스스 미션 해결(기능익히기)	1. 전문가집단 - 해결 및 조사 내용 공유 - 조언 및 개선	1. 모집단활동 - 게임기획서 개선 - 게임 제작활동	1. 실행 및 자기평가 ● 평가된 내용을 바탕으로 게임 개선 ● 업로드							
	Pre	In		After																													
과제	도입(15')	전개(20')	정리(5')																														
1차시 ● 이야기 중심 교육용 게임 하기 - https://edu.cospaces.io/RQW-TCF - 선택) 노블게임 ● '유관순 이야기' 영상 시청 및 조사 - https://www.youtube.com/watch?v=klbsjwyYr8	1. '유관순 이야기' 듣기 2. 게임 분석 - 게임 요소 - 교육적 요소 - 시나리오	1. '유관순 이야기'로 게임기획서 제작 - 광장 배경(건물, 사람, 소리, 이미지 등) - 교육적 요소 - 참가(퀴즈) - 기타코딩	1. 게임 제작의 개인별 역할 정하기 ● 역할별 과제(조사) 해결하기 ● 미션 해결																														
Pre	In		After																														
과제	도입(5')	전개(25')	정리																														
2차시 ● 역할별 과제(조사) 해결하기 ● 역할별 코스페이스스 미션 해결(기능익히기)	1. 전문가집단 - 해결 및 조사 내용 공유 - 조언 및 개선	1. 모집단활동 - 게임기획서 개선 - 게임 제작활동	1. 실행 및 자기평가 ● 평가된 내용을 바탕으로 게임 개선 ● 업로드																														
<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">차시</th> <th colspan="2">학습 단계</th> <th rowspan="2">학습 활동</th> <th rowspan="2">집단 조직</th> </tr> <tr> <th>Flipped Learning</th> <th>전문가 집단학습</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="3">1차시</td> <td>Pre</td> <td>전체학습</td> <td> 미션1-1 이야기 중심 교육용 게임하기 미션1-2 '유관순 이야기' 영상 시청 및 조사 </td> <td>전체</td> </tr> <tr> <td>In</td> <td>모집단</td> <td> 이야기 중심 교육용 게임 분석 '유관순 이야기'로 게임 기획서 제작 개인별 역할 정하기 </td> <td>모집단 (4~6인 1조)</td> </tr> <tr> <td>After</td> <td>개인학습</td> <td> 미션2-1 역할별 과제 조사 미션2-2 역할별 코스페이스스 미션 해결(기능익히기) </td> <td>개인별</td> </tr> <tr> <td rowspan="3">2차시</td> <td>Pre</td> <td>전문가집단</td> <td> 과제 해결 및 조사 내용 공유 조언 및 개선 </td> <td>전문가 집단</td> </tr> <tr> <td>In</td> <td>모집단</td> <td> 게임기획서 개선 및 게임 제작 활동 실행 및 자기평가 </td> <td>모집단</td> </tr> <tr> <td>After</td> <td>모집단</td> <td> 미션2-3 게임 개선(버그 수정 등) 미션2-4 갤러리에 업로드(모든 사람 공유) </td> <td>모집단</td> </tr> </tbody> </table>	차시	학습 단계		학습 활동	집단 조직	Flipped Learning	전문가 집단학습	1차시	Pre	전체학습	미션1-1 이야기 중심 교육용 게임하기 미션1-2 '유관순 이야기' 영상 시청 및 조사	전체	In	모집단	이야기 중심 교육용 게임 분석 '유관순 이야기'로 게임 기획서 제작 개인별 역할 정하기	모집단 (4~6인 1조)	After	개인학습	미션2-1 역할별 과제 조사 미션2-2 역할별 코스페이스스 미션 해결(기능익히기)	개인별	2차시	Pre	전문가집단	과제 해결 및 조사 내용 공유 조언 및 개선	전문가 집단	In	모집단	게임기획서 개선 및 게임 제작 활동 실행 및 자기평가	모집단	After	모집단	미션2-3 게임 개선(버그 수정 등) 미션2-4 갤러리에 업로드(모든 사람 공유)	모집단
차시		학습 단계				학습 활동	집단 조직																										
	Flipped Learning	전문가 집단학습																															
1차시	Pre	전체학습	미션1-1 이야기 중심 교육용 게임하기 미션1-2 '유관순 이야기' 영상 시청 및 조사	전체																													
	In	모집단	이야기 중심 교육용 게임 분석 '유관순 이야기'로 게임 기획서 제작 개인별 역할 정하기	모집단 (4~6인 1조)																													
	After	개인학습	미션2-1 역할별 과제 조사 미션2-2 역할별 코스페이스스 미션 해결(기능익히기)	개인별																													
2차시	Pre	전문가집단	과제 해결 및 조사 내용 공유 조언 및 개선	전문가 집단																													
	In	모집단	게임기획서 개선 및 게임 제작 활동 실행 및 자기평가	모집단																													
	After	모집단	미션2-3 게임 개선(버그 수정 등) 미션2-4 갤러리에 업로드(모든 사람 공유)	모집단																													
학습방법/모형	<input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험·프로젝트 <input checked="" type="checkbox"/> 전문가집단학습 <input checked="" type="checkbox"/> 블렌디드(Flipped Learning)																																
교수·학습 자료	컴퓨터(노트북, 태블릿 PC 등), 코스페이스스 라이선스 30개 좌석, 블렌디드 수업 플랫폼(구글), PPT '유관순 이야기' 영상(및지 말아야 할 독립운동가 유관순_보훈처), 학습지, 노블게임(바이러스발생), 스마트폰(코스페이스스 앱 설치), VR기기																																


학습 단계		학습 요소	교수·학습 활동	시간 (40')	자료(☞) 및 유의점(※)
F	전				
Pre	전체	선학습	<ul style="list-style-type: none"> ● 미션2-1) 역할별 조사 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 배경팀 및 퀴즈팀 조사 활동 - 구글공동문서와 일반학습지 모두 사용 ● 미션2-2) 역할별 기능 익히기 미션 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 배경팀 및 퀴즈팀 코스페이스스 기능익히기 미션 - 배경팀: 오브젝트 활용하여 3.1운동 광장 배경 만들기 - 퀴즈팀: 코딩 활용하여 교육용 퀴즈 내기 	1'	<ul style="list-style-type: none"> ☞ 구글사이트(문서) ☞ 학습지3 ※ 구글 공동 문서를 통해 조사한 내용을 함께 공유 ※ 일반학습지로 자료 조사 추가(배경팀은 그림을 그릴 수도 있음) ☞ 코스페이스스 및 동영상 ※ 동영상을 보며, 코스페이스스에서 주어진 미션을 해결하며 기능 익히기(게임만들기 관련)
			<ul style="list-style-type: none"> ● 선학습 확인 및 오늘의 학습 안내 <ul style="list-style-type: none"> - 각 역할별 미션 활동을 수행했나요? - 오늘 해야 할 활동은 여러분이 역할별 했던 조사 및 미션활동을 전문가 집단에서 모여 서로 공유하고 기능과 내용을 개선하는 활동을 하겠습니다. 그리고 다시 모집단으로 돌아와 게임기획서를 바탕으로 실제 게임을 만들어보도록 하겠습니다. 		<ul style="list-style-type: none"> ※ '전문가집단'은 각 역할별 조사 및 기능익히기(미션) 활동을 전문적으로 맡은 집단
In	모 집 단	전개	<p>[활동1] 전문적 지식 나눔</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 조사 내용 및 미션 기능의 나눔 <ul style="list-style-type: none"> - 각 조사 내용을 돌아가면서 짧게 발표해 보고 궁금한 것은 질문해 봅시다. - 조사한 내용은 '구글문서'를 통해 서로 공유되니 그것을 참고해도 될 거 같습니다. - 미션활동에 오브젝트 넣기, 이미지나 음악 넣기, 퀴즈 내기 코딩 등 다양하게 있었는데 하면서 궁금한 점은 서로 물어보면서 그 기능을 더 알아봅시다. - 게임을 만들 때 자기가 맡은 분야에서 개선해야 될 내용이 있으면 정리해 봅시다. <p>[활동2] 게임 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> ● '유관순 이야기' 게임 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - 역할별 공동작업으로 각 역할별 계획된 내용에 따라 게임 만들기를 제작합니다. - 배경팀은 3.1운동 광장 만들기 - 퀴즈팀은 퀴즈만들기 <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-top: 10px;"> '퀴즈만들기' 코딩을 하려면 배경팀에서 우선 인물을 만들어줘야 할 수 있으므로 그 부분은 미리 협의를 해 둔다. </div>	<p>5'</p> <p>25'</p>	<ul style="list-style-type: none"> ☞ PPT ☞ 학습지3 ※ 모집단 학습 ※ 학습지3을 활용하여 전문가집단의 회의 후 추가할 내용을 적어보세요. ☞ 코스페이스스 ※ 모집단 학습 ※ 조선시대 생활상을 조사한 내용을 바탕으로 배경을 꾸민다.

학습 단계		학습 요소	교수·학습 활동	시간 (40')	자료(☞) 및 유의점(※)
F	전				
		정리	<ul style="list-style-type: none"> ④ 게임 실행 및 자기평가 <ul style="list-style-type: none"> - 컴퓨터에서 게임을 실행하기 - 모집단에서 자기 모둠의 게임을 평가하기 <div style="border: 1px solid gray; padding: 2px; margin-top: 5px;">독창성, 교육성, 주제연결성, 완결성, 흥미성</div>	9'	☞ 학습지4 (자기평가학습지)
After	역 할 별	미션 활동 (선행학습)	<ul style="list-style-type: none"> ④ 미션2-3) 버그 수정 및 갤러리 업로드 <ul style="list-style-type: none"> - 기간 내 게임을 개선하기 - 갤러리 업로드는 교사가 하기 ④ 미션2-4) 갤러리에 업로드 된 작품을 실행하고 상호평가하기 <ul style="list-style-type: none"> - 갤러리에 업로드 된 작품은 서로 공유가 가능하며 VR 기기로 실행가능 - 작품을 서로 공유하고 구글 공동문서를 통해 상호평가 하기 		<ul style="list-style-type: none"> ☞ 코스페이스스 ※ 갤러리에 업로드는 교사가 할 수 있으므로 시간을 정하여 게임 수정해야 한다. ☞ 스마트폰 (코스페이스스 앱 설치) ☞ VR기기 ☞ 구글사이트(문서)

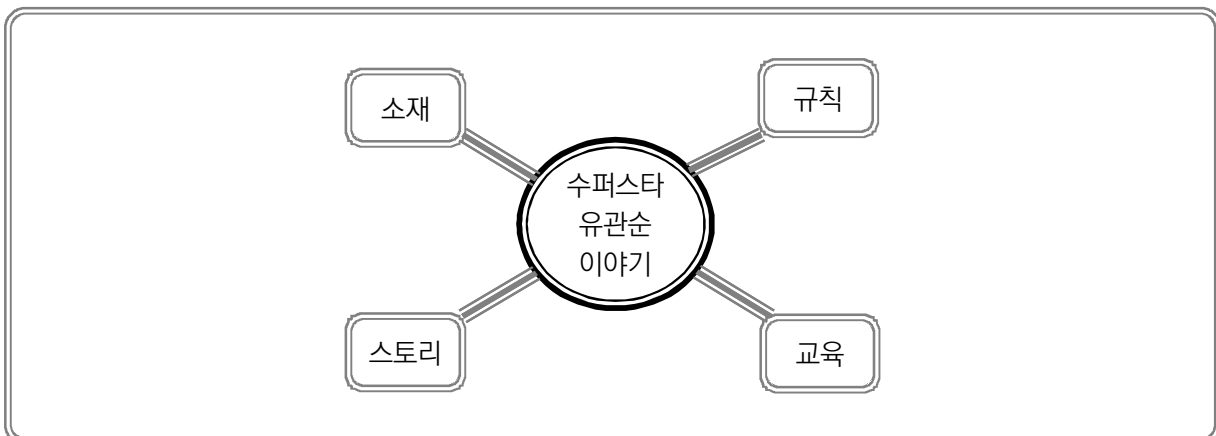
III 학습자료



[01] 학생 활동 자료 및 교사 지도 자료(활동지, 평가지 등)

 <p>우리들의 영웅! 슈퍼스타 만들기</p> <p>게임리터러시 학습지 I</p>	<p>‘슈퍼스타 유관순 이야기’ 게임 분석</p>
	<p>학년 반 번 이름 :</p>


제목	슈퍼스타 유관순 이야기
소재	캐릭터, 배경, 소리, 이미지 등 게임을 구성하는데 만들어지는 것입니다.
규칙	게임의 목적이 있을 것입니다. 미션을 해결하거나 상대방을 이기거나 하는 등 미션을 해결하기까지의 방법입니다.
스토리	나라를 잃고 부모님을 잃은 유관순 열사는 3.1운동을 통해 나라를 되찾고자 노력했습니다. 3.1운동을 계기로 대한민국 국민들이 나라를 되찾고자 하는 의지가 불태워졌습니다. 여러분은 이 소식을 세계 여러 나라의 방방곡곡에 알리는 독립열사 즉 슈퍼스타가 되어야 합니다.
교육적 요소	<p>[우리들의 영웅 슈퍼스타 만들기]</p> <p>① 3.1운동에 대한 역사적 내용을 배울 수 있습니다. ② 유관순 열사를 비롯하여 애국 열사들의 삶의 과정을 보고 그 정신 및 자세를 본 받을 수 있습니다. ③ 나의 꿈을 생각해 볼 때, 위인들의 모습에서 배울점이 있습니다.</p>




시나리오 분석

게임명: _____ 이름: _____

순서(지령)	장면	내용	주의사항
#1 설명 및 지령1	<ul style="list-style-type: none"> 대한독립만세 소리 게시판이 보임 광장은 성난 군중들 	<ul style="list-style-type: none"> 게임에 대한 설명 및 목적(미션해결) 주의사항 및 지령1이 주어짐 	<ul style="list-style-type: none"> 일본순사가 돌아다님 위험한 순사가 있는데, 잡혔을 때 게임이 끝남
#2 역사 퀴즈 및 지령2	<ul style="list-style-type: none"> 김구 선생님 클릭 태극기를 들고 화색바지를 입고 있으며, 종절모를 쓰고 있음 	<ul style="list-style-type: none"> 김구 선생님을 클릭 문제 '3.1운동은 몇 년도에 일어났을까요?' 맞추지 못 한다면 '다시 시작' 맞춘다면 다음 지령 	
#3 역사 퀴즈 및 지령3	<ul style="list-style-type: none"> 한용운 선생님 클릭 3.1운동에 흥겨워 춤을 추고 계심 	<ul style="list-style-type: none"> 한용운 선생님을 클릭 문제 '아우내 장터 만세운동을 주도한 사람은 누구인가?' 맞추지 못 한다면 '다시 시작' 맞춘다면 다음 지령 	<ul style="list-style-type: none"> 역사 공부를 해야 함 (영상감상) 유관순 열사를 바로 찾아 문제를 맞추기는 어려움
#4 교육용 영상 감상	<ul style="list-style-type: none"> 상단 위에서 독립선언문을 읽고 있는 분을 클릭 	<ul style="list-style-type: none"> 3.1운동 및 민족선언문에 관한 역사 동영상 다음 문제의 힌트는 동영상에 있음 	<ul style="list-style-type: none"> 역사 공부를 해야 함 (영상감상)
#5 역사 퀴즈 및 수퍼 스타	<ul style="list-style-type: none"> 유관순 열사를 z,ff;r 책을 들고 있음 	<ul style="list-style-type: none"> ★'이곳을 빠져나가 세계방방곡곡에 3.1운동의 뜨거운 열기를 전해주고, 슈퍼스타가 되어주세요.' 문제 '3.1운동의 근원지는 어디일까요?' 	<ul style="list-style-type: none"> ★문제를 맞추면 '축하합니다. 슈퍼스타가 되셨습니다.'라고 메시지가 나오며 게임이 종료

 우리들의 영웅! 슈퍼스타 만들기 게임리터러시 학습지 II	게임기획서 만들기
	학년 반 번 모듬이름 :




학습 활용

이 게임은 ‘코스페이스스’를 통해 가상현실을 조작 및 실행하여 만들어집니다. ‘유관순 이야기’와 관련된 게임은 3.1운동 광장에서 퀴즈내기를 바탕으로 게임이 이루어지니 틀 안에서 게임기획서를 자유롭게 상상하여 작성해 보세요.

추가하여, 본 게임은 교육용 게임입니다. 단순 즐길거리를 뛰어넘어 교육적으로 효과가 있어야 하니 이 부분을 신경써 주시기 바랍니다.

팀이름		
게임제목		
게임 스토리	나라를 잃고 부모님을 잃은 유관순 열사는 3.1운동을 통해 나라를 되찾고자 노력했습니다. 3.1운동을 계기로 대한민국 국민들이 나라를 되찾고자 하는 의지가 불태워졌습니다. 여러분은 이 소식을 세계 여러 나라의 방방곡곡에 알리는 독립열사 즉 슈퍼스타가 되어야 합니다.	
게임소재		
규칙		
교육적 요소		
역할배정	배경팀	퀴즈팀

 <p>우리들의 영웅! 슈퍼스타 만들기</p> <p>게임리터러시 학습지 III</p>	<p>역할별 조사활동</p> <p>학년 반 번 모듬이름 :</p>
--	--

 **학습 활용**

구글문서에서 표현하기 힘든 조사내용을 그림으로 그리거나 글로 나타내어 활용하세요. 예를 들어, 배경팀은 3.1운동 광장을 그림으로 나타내어도 좋을 것 같아요.



우리들의 영웅! 슈퍼스타 만들기

게임리터러시
학습지 IV

자기평가 학습지

학년 반 번 모듬이름 :



학습 활용

모듬별로 만든 게임을 평가해 봅시다.

	평가내용	평가척도					개선점
		매우 잘함	잘함	보통	노력 요함	매우 노력	
독창성	남들과 다르게 창의적인 아이디어로 게임을 제작했는가?						
교육성	게임에서 교육적인 내용이 충분한가?						
주제 연결성	게임이 스토리와 연결이 되는가?						
완결성	게임에서 버그가 없는가? 게임에서 개선해야 할 내용이 없는가?						
흥미성	게임이 흥미로운가?						
[총괄 의견]							



02

참고자료 또는 참고문헌

- 이종호 외 4인(2013). 교육용게임의 적용 사례 분석.
- 한국게임산업개발원 강원대학교 산학협력단(2006). 교육용 게임의 효과성 연구.
- 신선희(2006). 고전 서사문학과 게임 시나리오.
- 최혜실(2002). 게임의 서사구조.
- 조일현(2019). 유저 중심의 서사와 놀이에 의한 게임 구조에 대한 고찰.
- 정은식(2021). 어드벤처게임의 서사-모티브 구조 분석을 통한 활용방안 연구.
- 존 버그만, 애론 샘즈(2015). 거꾸로 교실 진짜 배움으로 가는 길.
- 마이클 혼, 헤더 스테이커(2017). 블렌디드.
- 창의콘텐츠연구소(2020). 코스페이시스 스타터.
- 창의콘텐츠연구소(2021). 코스페이시스 메이커.

9

2022
게임리터러시교육
수업지도안 우수사례집

플랫폼형 게임 메이커 활동을 통한 핵심역량 키우기

최경철 교사



I 수업의 개관


[01]

주제 및 개관

인류의 문명이 진화함에 따라 사회의 구조가 산업화 및 도시화 되면서 과학, 정보, 기술, 의학이 발달되며 예전과는 비교할 수 없을 정도로 편리해지고 과거에는 상상도 못했던 일들이 해결되는 시대를 살고 있다. 그러나 이런 발전의 이면에는 바이러스, 풍수해, 폭발, 붕괴 등 각종 재난으로 인한 불안은 오히려 증가되고 있는 것이 현실이고 일상이 되어 있다.

과학, 기술의 발달이 재난을 증가시키는 가운데 인류는 스스로를 지키고 보호할 수 있는 다양한 하드웨어(소방시설, 안전장비)와 소프트웨어(재해경보시스템)를 갖추고 있지만 최근에는 “휴먼웨어”가 새로운 역량으로 간주되고 있다. 재난에 대한 지식과 능력을 겸비한 유능한 인재가 공동체를 위한 삶에 기여할 수 있기 때문이다. 그 이유는 재난을 더 이상 공공기관 의존으로만 해결될 수 있는 부분이 아니고 개인의 역량과 이웃의 공조, 그리고 실천의지가 바로 우리의 몫이기 때문이다.

본 수업은 게임을 직접 제작하고 플레이하는 과정을 통해 재해재난의 발생원인 뿐 아니라 이를 극복해나가려는 적극적인 시민의 삶을 살아갈 수 있는 역량을 기르고자 한다.


[02]

기대효과

- 가. 협력게임을 개발하는 과정에서 재난에 대한 원인과 대책에 대한 고민과 이해, 그리고 공동체의 협력적인 문제해결과정의 중요성을 인식
- 나. 게임의 규칙을 설계하는 과정에서 절차적이고 논리적인 사고 뿐 아니라 시스템적인 관점에서 문제를 바라볼 수 있는 역량의 증진
- 다. 학생들이 스스로 개발한 게임을 다른 학생들과 플레이함으로써 재미요소를 공감하고 이를 통해 게임이 주는 메시지를 효과적으로 전달



03

교육과정 재구성 계획

재해재난이라는 주제를 중심으로 과학교과의 재해재난 원인 분석과 인류문명과 사회교과의 자연재해에 의한 피해와 도시문제 해결이라는 두가지 시각으로 문제상황을 접근하고 교과융합 수업을 구현하고자 함.



04

수업의 목표 및 성취기준

목표	성취 기준	
과학과 문명의 발달에 의한 도시에서 재해재난을 적극적으로 극복할 수 있는 협력적인 시민의식과 피해를 최소화 하여 안전하게 도시생활을 할 수 있다.	[9과16-01]	재해·재난 사례와 관련된 자료를 조사하고, 그 원인과 피해에 대해 과학적으로 분석할 수 있다.
	[9과16-02]	과학적 원리를 이용하여 재해·재난에 대한 대처 방안을 세울 수 있다.
	[9과24-01]	과학기술과 인류 문명의 관계를 이해하고 과학의 유용성에 대해 설명할 수 있다.
	[9사(지리) 05-03]	자연재해로 인한 피해가 증가하거나 감소한 지역을 비교하여, 자연재해로 인한 피해를 줄일 수 있는 방안을 모색한다.
	[9사(지리) 08-04]	도시 문제를 해결하여 살기 좋은 도시로 변화된 사례를 조사하고, 살기 좋은 도시가 갖추어야 할 조건을 제안한다.

 **[05]** 평가계획

평가 내용	평가기준	평가척도	평가 방법
재해재난 원인을 파악하고 피해를 최소화할 수 있는가?	재난의 원인을 파악하여 피해를 최소화하기 위한 과학적이고 절차적인 사고를 할 수 있다.	상	포트폴리오
	재난의 원인을 파악하고 있으나 피해를 최소화하기 위한 사고와 노력이 미흡하다.	중	
공동체 기반의 협력적인 사고와 문제 해결력이 있는가?	안전한 공동체적인 삶을 위해 협력적으로 사고하고 적극적으로 문제를 해결할 수 있다.	상	관찰 및 대화법
	공동체의 구성원으로서 협력적인 활동에는 참여하지만 적극적인 문제해결은 미흡하다.	중	

 **[06]** 지도상의 유의점

가. 게임의 제작을 통해 재해재난 상황의 원인과 해결방안에 대해 고민할 수 있도록 지도한다.


나. 게임활동을 통해 협력적인 문제해결의 가치와 중요성에 대해 인식하도록 한다.










II 수업지도안

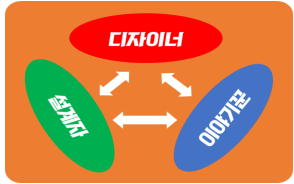



[01] 수업지도안 (1차시)

관련교과	과학, 사회		적용 학년	2학년 (3학년)						
학습주제	[과학] IX. 재해·재난과 안전 1. 재해·재난과 안전 [사회] 마. 지구 곳곳에서 일어나는 자연재해 아. 사람이 만든 살터, 도시		해당 차시	1차시						
학습목표	과학	[9과16-01] 재해·재난 사례와 관련된 자료를 조사하고, 그 원인과 피해에 대해 과학적으로 분석할 수 있다. [9과16-02] 과학적 원리를 이용하여 재해·재난에 대한 대처 방안을 세울 수 있다.								
	사회	[9사(지리)05-03] 자연재해로 인한 피해가 증가하거나 감소한 지역을 비교하여, 자연재해로 인한 피해를 줄일 수 있는 방안을 모색한다. [9사(지리)08-04] 도시 문제를 해결하여 살기 좋은 도시로 변화된 사례를 조사하고, 살기 좋은 도시가 갖추어야 할 조건을 제안한다.								
수업의 흐름	<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width:33%;">도입</th> <th style="width:33%;">전개</th> <th style="width:33%;">정리</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 미디어 속 재해재난과 안전 - 재해재난의 개념 - 영화 속 재해재난 - 코로나 시대 우리 경험나누기 </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 재해재난의 상황을 극복할 수 있는 협력게임 제작하기 - 재해재난 사례 및 발생원인 조사 - 집단 협동학습으로 협력게임 설계 - 전문가 집단 학습을 통한 역할분담 - 교과연계 진로 활동 </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 재해재난 협력게임 룰북 공유 및 평가 - 게임 룰북 공유 - 스토리 공유 - 협력의 가치 </td> </tr> </tbody> </table>				도입	전개	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 미디어 속 재해재난과 안전 - 재해재난의 개념 - 영화 속 재해재난 - 코로나 시대 우리 경험나누기 	<ul style="list-style-type: none"> • 재해재난의 상황을 극복할 수 있는 협력게임 제작하기 - 재해재난 사례 및 발생원인 조사 - 집단 협동학습으로 협력게임 설계 - 전문가 집단 학습을 통한 역할분담 - 교과연계 진로 활동 	<ul style="list-style-type: none"> • 재해재난 협력게임 룰북 공유 및 평가 - 게임 룰북 공유 - 스토리 공유 - 협력의 가치
	도입	전개	정리							
<ul style="list-style-type: none"> • 미디어 속 재해재난과 안전 - 재해재난의 개념 - 영화 속 재해재난 - 코로나 시대 우리 경험나누기 	<ul style="list-style-type: none"> • 재해재난의 상황을 극복할 수 있는 협력게임 제작하기 - 재해재난 사례 및 발생원인 조사 - 집단 협동학습으로 협력게임 설계 - 전문가 집단 학습을 통한 역할분담 - 교과연계 진로 활동 	<ul style="list-style-type: none"> • 재해재난 협력게임 룰북 공유 및 평가 - 게임 룰북 공유 - 스토리 공유 - 협력의 가치 								
<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width:66%;">학습 활동</th> <th style="width:33%;">집단 조직</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>재난재해의 발생 원인과 사례 조사</td> <td>모둠학습</td> </tr> <tr> <td>게임메이커 활동을 통한 협력게임 제작</td> <td>모둠학습</td> </tr> <tr> <td>적성과 진로를 고려한 전문가 활동지 학습</td> <td>모듬내 소그룹</td> </tr> </tbody> </table>	학습 활동	집단 조직	재난재해의 발생 원인과 사례 조사	모둠학습	게임메이커 활동을 통한 협력게임 제작	모둠학습	적성과 진로를 고려한 전문가 활동지 학습	모듬내 소그룹		
학습 활동	집단 조직									
재난재해의 발생 원인과 사례 조사	모둠학습									
게임메이커 활동을 통한 협력게임 제작	모둠학습									
적성과 진로를 고려한 전문가 활동지 학습	모듬내 소그룹									
학습방법/모형	직소2모형, 프로젝트 기반 학습, 문제해결 학습									
교수·학습 자료	재해재난 게임제작을 위한 PPT 및 동영상 교육게임 개발을 위한 플랫폼형 보드판 전문가별 활동을 위한 소그룹 활동지 게임제작을 위한 컴포넌트 (아이템, 주사위, 플레이어 모형)									

학습 단계	학습 요소	교수·학습 활동	시간 (45')	자료(☞) 및 유의점(※)												
도입		<p>① 재해·재난과 안전</p> <ul style="list-style-type: none"> - 재해재난의 사례와 경험 나누기 - 4편의 영화 포스터를 소개 - 화재/ 홍수/ 화학물질/ 감염성 질병  <ul style="list-style-type: none"> - 일상이 된 재해재난과 사례 - 재해재난이 일상생활에 미치는 영향 - 코로나 시대의 경험을 통해 재해재난의 상황을 이해하고 안전한 생활을 할 수 있는 방안에 대해 모색한다. 	5'	<p>☞ PPT자료 (미디어, 영화 자료 포함)</p> <p>※ 재해재난의 사례는 많지만 4유형의 재해재난을 선정하여 프로젝트를 진행할 것이라고 안내</p> <p>※ 일상이 된 재난에 대해 안전한 생활을 하기 위해 우리가 실천해야할 수 있는 방안을 이야기해본다.</p>												
전개		<p>☞ 토의 활동 (아이디어션)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 재해재난의 사례 조사 및 선정 <ul style="list-style-type: none"> - 재난영화를 통해 관심 분야 토의 - 모둠별 재난의 4종 사례 중 선정 - 관련 자료 수집 및 재구성(토의) <p>🔧 집단 협동학습 활동 : 메이커 6</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 학습활동 단계 <p>[STEP 1] 모집단 형성 6명 1모둠으로 편성 팀리더를 중심으로 팀원 모집 (경매방식)</p> <p>[STEP 2] 모둠내 전문가 선정</p> <table border="1" data-bbox="435 1660 1060 1912"> <thead> <tr> <th>역할</th> <th>우대조건</th> <th>인원</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>이미지 메이커 (디자이너)</td> <td>- 그림 그리는 것에 대한 관심 - 디자인에 대한 관심과 적성</td> <td>2명</td> </tr> <tr> <td>스토리 메이커 (이야기꾼)</td> <td>- 풍부한 상상력 - 기발한 아이디어</td> <td>2명</td> </tr> <tr> <td>롤 메이커 (설계자)</td> <td>- 논리적이고 합리적 - 규칙적이고 체계적</td> <td>2명</td> </tr> </tbody> </table> <p>[STEP 3] 전문가 집단(모둠내 소그룹) 학습 전문가별 활동지 배부 소그룹 토의를 통한 전문가활동</p>	역할	우대조건	인원	이미지 메이커 (디자이너)	- 그림 그리는 것에 대한 관심 - 디자인에 대한 관심과 적성	2명	스토리 메이커 (이야기꾼)	- 풍부한 상상력 - 기발한 아이디어	2명	롤 메이커 (설계자)	- 논리적이고 합리적 - 규칙적이고 체계적	2명	30'	<p>※ 스마트패드로 재해재난의 사례를 수집하고 이를 바탕으로 모둠의 컨셉을 선정한다.</p> <p>※ 6~7명이 한 모둠으로 편성하되 팀장이 팀원을 고르는 방식이다. 그 이유는 모둠인원이 많다보니 리더십을 발휘 할 수 있도록 팀장에게 권한을 주는 방식이다.</p> <p>※ 모둠내 소그룹 활동으로 전문가를 선정한다. 디자이너, 이야기꾼, 설계자는 서로 다른 영역이지만 지속적인 소통과 대화를 유도한다.</p>
역할	우대조건	인원														
이미지 메이커 (디자이너)	- 그림 그리는 것에 대한 관심 - 디자인에 대한 관심과 적성	2명														
스토리 메이커 (이야기꾼)	- 풍부한 상상력 - 기발한 아이디어	2명														
롤 메이커 (설계자)	- 논리적이고 합리적 - 규칙적이고 체계적	2명														

학습 단계	학습 요소	교수·학습 활동	시간 (45')	자료(☞) 및 유의점(※)																						
		<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="435 408 597 443">역할</th> <th data-bbox="597 408 1062 443">활동 내용</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="435 489 597 557">이야기꾼</td> <td data-bbox="597 489 1062 557"> <input checked="" type="checkbox"/> 재해재난 상황제시 <input checked="" type="checkbox"/> 5개의 위기 및 회복 상황 만들기 <input checked="" type="checkbox"/> 5명의 캐릭터 이야기 </td> </tr> <tr> <td data-bbox="435 603 597 672">디자이너</td> <td data-bbox="597 603 1062 672"> <input checked="" type="checkbox"/> 보드판 선택 <input checked="" type="checkbox"/> 캐릭터 디자인 <input checked="" type="checkbox"/> 아이템 디자인 및 선정 </td> </tr> <tr> <td data-bbox="435 718 597 787">설계자</td> <td data-bbox="597 718 1062 787"> <input checked="" type="checkbox"/> 액션단계 설정 (AP포인트) <input checked="" type="checkbox"/> 확산/ 종료단계 설정 <input checked="" type="checkbox"/> 아이템 종류/ 이동 규칙 </td> </tr> </tbody> </table> <p data-bbox="435 844 1062 948"> <input type="checkbox"/> 전문가별 학생 활동지 전문가별 활동을 통한 모둠내 개별화 학습 적성과 진로를 바탕으로한 소그룹활동 </p> <table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="435 959 646 994">이야기꾼</th> <th data-bbox="646 959 857 994">디자이너</th> <th data-bbox="857 959 1062 994">설계자</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="435 1005 646 1235">  </td> <td data-bbox="646 1005 857 1235">  </td> <td data-bbox="857 1005 1062 1235">  </td> </tr> </tbody> </table> <p data-bbox="435 1292 1062 1361"> [STEP 4] 모둠별 게임 제작 도시 선정에 따른 보드판 배부 </p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td data-bbox="435 1373 646 1510">  서울 </td> <td data-bbox="646 1373 857 1510">  하노이 </td> <td data-bbox="857 1373 1062 1510">  파리 </td> </tr> </tbody> </table> <p data-bbox="435 1556 1062 1591">게임 (공통) 아이템 소개</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td data-bbox="492 1602 613 1728">  시민 </td> <td data-bbox="613 1602 735 1728">  자동차 </td> <td data-bbox="735 1602 857 1728">  오토바이 </td> <td data-bbox="857 1602 1003 1728">  확산억제 </td> </tr> </tbody> </table> <p data-bbox="435 1820 1062 1855">보드판과 아이템을 활용한 재난 게임 제작</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td data-bbox="435 1866 743 2027">  전문가 활동지 작성 </td> <td data-bbox="743 1866 1062 2027">  게임 아이템 배부 </td> </tr> </tbody> </table>	역할	활동 내용	이야기꾼	<input checked="" type="checkbox"/> 재해재난 상황제시 <input checked="" type="checkbox"/> 5개의 위기 및 회복 상황 만들기 <input checked="" type="checkbox"/> 5명의 캐릭터 이야기	디자이너	<input checked="" type="checkbox"/> 보드판 선택 <input checked="" type="checkbox"/> 캐릭터 디자인 <input checked="" type="checkbox"/> 아이템 디자인 및 선정	설계자	<input checked="" type="checkbox"/> 액션단계 설정 (AP포인트) <input checked="" type="checkbox"/> 확산/ 종료단계 설정 <input checked="" type="checkbox"/> 아이템 종류/ 이동 규칙	이야기꾼	디자이너	설계자				 서울	 하노이	 파리	 시민	 자동차	 오토바이	 확산억제	 전문가 활동지 작성	 게임 아이템 배부	<p data-bbox="1192 431 1406 764"> ※ 전문가별 활동지는 모둠내 소그룹에 1장씩 제공한다. 모둠내 2명의 전문가는 적성과 진로와 연계 되었는데 활동지를 적으면서 스스로 자기주도학습이 될 수 있도록 한다. </p> <p data-bbox="1192 833 1406 1063"> ※ 학생들은 보드게임에 대한 경험이 많으므로 교사는 모둠별로 대화와 피드백, 멘토링을 하면서 순회하도록 한다. </p> <p data-bbox="1192 1143 1406 1373"> ※ 도시 보드판은 모둠에서 선정할 수 있으며 도시를 정량화한 격자로 나타냄으로써 게임 진행을 위한 리더 보드 역할을 한다. </p> <p data-bbox="1192 1441 1406 1705"> ※ 게임 아이템은 교사가 칼라 프린터와 상장 용지로 미리 출력력을 한다. 교실에서 모둠별로 필요한 만큼 재단할 것을 안내한다. </p> <p data-bbox="1192 1809 1406 2073"> ※ 전문가별활동은 개별적으로 이루어지는 것이 아니라 의견과 아이디어가 팀전체에 공유가 될 수 있도록 안내한다. </p>
역할	활동 내용																									
이야기꾼	<input checked="" type="checkbox"/> 재해재난 상황제시 <input checked="" type="checkbox"/> 5개의 위기 및 회복 상황 만들기 <input checked="" type="checkbox"/> 5명의 캐릭터 이야기																									
디자이너	<input checked="" type="checkbox"/> 보드판 선택 <input checked="" type="checkbox"/> 캐릭터 디자인 <input checked="" type="checkbox"/> 아이템 디자인 및 선정																									
설계자	<input checked="" type="checkbox"/> 액션단계 설정 (AP포인트) <input checked="" type="checkbox"/> 확산/ 종료단계 설정 <input checked="" type="checkbox"/> 아이템 종류/ 이동 규칙																									
이야기꾼	디자이너	설계자																								
																										
 서울	 하노이	 파리																								
 시민	 자동차	 오토바이	 확산억제																							
 전문가 활동지 작성	 게임 아이템 배부																									

학습 단계	학습 요소	교수·학습 활동	시간 (45')	자료(☞) 및 유의점(※)
		<p>[STEP 5] 팀 전체회의 전문가 소그룹 활동으로 팀내 토의하기</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>전문가 소통 모형</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>토의활동</p> </div> </div> <p>[STEP 6] 프로토타입 게임 및 룰북 제작 프로토타입 수준의 1차 버전 완성 모듬별 '시티히어로5' 룰북 제작</p>		<p>※ 1차시에는 프로토타입을 빠르게 만드는 것을 목표로 한다. 룰북의 경우 2차시 테스트하는 과정에서 수정 보완한다.</p>
정리		<p>○ 게임 룰북 제작 및 발표 모듬별 게임 소개하기 - 이야기꾼은 재난의 상황과 캐릭터 이야기 - 설계자는 게임 규칙과 재미요소 발표하기</p> <p>○ 차시 안내 프로토타입 게임의 플레이테스트를 통해 게임의 룰을 수정 보완하기 협력게임을 통해 재난극복을 할 수 있던 경험나누기</p>	10'	<p>※ 프로토타입을 만든 게임을 소개하고 반전체에 공유 하도록 한다. 시간적인 여유가 없다면 1~2모듬 사례를 발표하면서 교사 피드백을 해주는 것으로 진행한다.</p>

※ 시티히어로5 제작 개요표

	화재	홍수	화학물질	감염병
목표	진압	배수	정화	치료
시작조건	화재발생	강, 호수 범람	화학물질 유출	감염 발원지
승리조건	화재진압	하수도 정비	모든 지역의 정화	감염병 치료
제거방법	소화기	펌프	정화기	치료제
편의점	방독면	보트	방독면	마스크
병원	의료장비	의료장비	해독제	치료제
경찰서	폴리스라인	폴리스라인	폴리스라인	폴리스라인
재난 아이콘				





02

수업지도안 (2차시)

관련교과	과학, 사회		적용 학년	2학년 (3학년)								
학습주제	[과학] IX. 재해·재난과 안전 1. 재해·재난과 안전 [사회] 마. 지구 곳곳에서 일어나는 자연재해 아. 사람이 만든 살터, 도시		해당 차시	2차시								
학습목표	과학	[9과16-02] 과학적 원리를 이용하여 재해·재난에 대한 대처 방안을 세울 수 있다. [9과24-01] 과학기술과 인류 문명의 관계를 이해하고 과학의 유용성에 대해 설명할 수 있다.										
	사회	[9사(지리)05-03] 자연재해로 인한 피해가 증가하거나 감소한 지역을 비교하여, 자연재해로 인한 피해를 줄일 수 있는 방안을 모색한다. [9사(지리)08-04] 도시 문제를 해결하여 살기 좋은 도시로 변화된 사례를 조사하고, 살기 좋은 도시가 갖추어야 할 조건을 제안한다.										
수업의 흐름	<table border="1"> <thead> <tr> <th>도입</th> <th>전개</th> <th>정리</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>재난속에서 빛난 시민 영웅들 1) 시민영웅 이야기 2) 재난과 인류애</td> <td>“시티히어로 5” 테스트 및 플레이 1) 모듬내 테스트 플레이를 통한 수정보완 2) “시티히어로 5” 런칭 및 플레이 3) 게임활동을 통한 역량 평가</td> <td>게임을 통한 성찰 1) 게임을 통해 재해재난 경험 나누고 성찰하기 2) 프로젝트 성과에 대한 미니 시상</td> </tr> </tbody> </table>				도입	전개	정리	재난속에서 빛난 시민 영웅들 1) 시민영웅 이야기 2) 재난과 인류애	“시티히어로 5” 테스트 및 플레이 1) 모듬내 테스트 플레이를 통한 수정보완 2) “시티히어로 5” 런칭 및 플레이 3) 게임활동을 통한 역량 평가	게임을 통한 성찰 1) 게임을 통해 재해재난 경험 나누고 성찰하기 2) 프로젝트 성과에 대한 미니 시상		
	도입	전개	정리									
재난속에서 빛난 시민 영웅들 1) 시민영웅 이야기 2) 재난과 인류애	“시티히어로 5” 테스트 및 플레이 1) 모듬내 테스트 플레이를 통한 수정보완 2) “시티히어로 5” 런칭 및 플레이 3) 게임활동을 통한 역량 평가	게임을 통한 성찰 1) 게임을 통해 재해재난 경험 나누고 성찰하기 2) 프로젝트 성과에 대한 미니 시상										
학습 형태 및 집단 조직 계획	<table border="1"> <thead> <tr> <th>학습 활동</th> <th>집단 조직</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>모듬내에서 진행되는 비공개테스트를 통해 게임의 목적에 맞도록 규칙을 수정보완한다.</td> <td>모듬내</td> </tr> <tr> <td>모듬간 게임을 교환하여 베타테스트활동을 진행한다. 동료평가뿐 아니라 포트폴리오평가가 이루어질 수 있도록 한다.</td> <td>모듬간</td> </tr> <tr> <td>게임이후에 재난재해의 문제상황을 극복하기 위한 소감과 다짐을 발표한다.</td> <td>전체학급</td> </tr> </tbody> </table>				학습 활동	집단 조직	모듬내에서 진행되는 비공개테스트를 통해 게임의 목적에 맞도록 규칙을 수정보완한다.	모듬내	모듬간 게임을 교환하여 베타테스트활동을 진행한다. 동료평가뿐 아니라 포트폴리오평가가 이루어질 수 있도록 한다.	모듬간	게임이후에 재난재해의 문제상황을 극복하기 위한 소감과 다짐을 발표한다.	전체학급
학습 활동	집단 조직											
모듬내에서 진행되는 비공개테스트를 통해 게임의 목적에 맞도록 규칙을 수정보완한다.	모듬내											
모듬간 게임을 교환하여 베타테스트활동을 진행한다. 동료평가뿐 아니라 포트폴리오평가가 이루어질 수 있도록 한다.	모듬간											
게임이후에 재난재해의 문제상황을 극복하기 위한 소감과 다짐을 발표한다.	전체학급											
학습방법/모형	직소2모형, 프로젝트 기반 학습, 문제해결 학습											
교수·학습 자료	1. 재해재난 교육을 위한 PPT 및 동영상 2. 교육게임 개발을 위한 플랫폼 (활동지, 보드판)											

학습 단계	학습 요소	교수·학습 활동	시간 (45')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입		<p>㉠ 재난속에서 빛나는 시민 영웅들</p> <ul style="list-style-type: none"> • 미디어에서 소개된 시민영웅에 대한 이야기 감상 • 재난 사진전 중 협력과 공동체의식을 느낄 수 있는 장면 소개 <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>뉴스 동영상 시청</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>재난 사진전</p> </div> </div> <p>㉡ 재해재난을 향한 인류애</p> <ul style="list-style-type: none"> • 재난에 의한 피해는 국가적인 지원도 중요하지만 이웃한 시민과 인류애가 더욱 필요함을 안내함 • 코로나 시대를 겪으면서 일상적 재난 사회임을 실감하고 시민들의 자발적인 봉사를 통해 공동체의 협력과 상생의 가치를 설명함 <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <p>재난재해 자원봉사의 모습</p>	5'	<p>☞ 시민영웅을 소개하는 미디어자료</p> <p>※ 뉴스영상과 재난 사진전을 통해 시민들의 협력에 의해 재난을 극복한 사례와 이야기를 나눈다. 시티히어로5는 주변에 있는 시민들이 힘을 모으는 협력 게임이므로 재난에 맞선 공동체의 행동을 강조하고 있다.</p> <p>※ 재난재해현장에서의 자원봉사자들도 시민영웅이다. 시기와 장소를 가리지않고 협력과 상생을 위해 실천하는 시민들이 진정한 영웅인 것을 설명한다.</p>
전개		<p>[소개] 시티히어로5 게임 안내</p> <ul style="list-style-type: none"> • 시티히어로5의 목적 및 승리조건에 대한 안내 • 캐릭터와 재난의 신에 대한 소개와 확산 방식 <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>게임 타이틀 및 목적</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>협력게임</p> <ul style="list-style-type: none"> • 5명의 플레이어가 협력하여 문제해결 • 5일간 재난의 상황을 극복 • 실패하더라도 원인을 분석하고 다시 도전 </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>캐릭터</p> <ul style="list-style-type: none"> • 5명의 플레이어 이야기 • 우리 주변에서 만날 수 있는 평범한 사람 </div> <div style="text-align: center;">  <p>재난의 신</p> <p>1,2 N 3,4 W E 5,6 7,8 S</p> <p>1일마다 재난을 확산한다</p> </div> </div> <p>플레이어 소개 및 재난의 신</p>	15'	<p>☞ 시티히어로5 v1.0 (프로토타입)과 알파테스트 카드</p> <p>※ 1차시에서 개발한 프로토타입을 테스트 플레이를 통해 보완하는 활동이다. 게임에 앞서, 시티히어로5에 대한 전반적인 소개를 하고 게임의 목적을 다시 한번 상기하도록 안내한다.</p>

학습 단계	학습 요소	교수·학습 활동	시간 (45')	자료(☞) 및 유의점(※)												
		<p>[활동1] '시티히어로5' 알파 테스트 및 1차 평가</p> <ul style="list-style-type: none"> • 모둠내에서 진행되는 비공개 테스트 • 플레이테스트를 통한 수정 및 보완 • 모둠원 각자가 노트에 기록을 하며 자체 평가 <table border="1" data-bbox="459 553 1052 743"> <thead> <tr> <th colspan="2">알파테스트 노트</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>학번이름</td> <td></td> </tr> <tr> <td>스토리</td> <td></td> </tr> <tr> <td>디자인</td> <td></td> </tr> <tr> <td>메카니즘</td> <td></td> </tr> <tr> <td>재미</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> • 알파테스트 노트를 모둠내에서 공유 • 2.0으로 버전업을 위한 모둠내 토의 <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p style="text-align: center;">플레이테스트 모습</p>	알파테스트 노트		학번이름		스토리		디자인		메카니즘		재미		15'	<p>※ 모둠 내에서 테스트 플레이를 통해 재해 재난의 극복 방안과 협력, 그리고 매커니즘에 대해 개인적으로 기록함으로써 자체적으로 평가를 한다. 특히 게임에서 중요한 동기인 재미요소를 어느 정도 갖추고 있는지에 대해 점검한다. 테스트 기록을 통해 게임을 수정보완하고 버전업을 할 수 있도록 활동을 안내한다.</p> <p>☞ 시티히어로5 v2.0 (프로토타입)과 베타 테스트 카드</p> <p>※ 타 모둠과 게임 교환을 통해 2차 테스트 플레이를 진행한다. 플레이어 입장에서 재난극복을 위한 적극적인 행동과 실천의 중요성에 대해 인식하고 협력적인 해결방안에 대해 함께 고민하면서 플레이한다. 그리고 베타테스트 노트를 작성하면서 3.0으로 버전업을 할 수 있도록 안내한다.</p>
알파테스트 노트																
학번이름																
스토리																
디자인																
메카니즘																
재미																
정리		<ul style="list-style-type: none"> ④ [경험] 재난 극복에 대한 경험 <ul style="list-style-type: none"> • 게임이후 활동경험 나누기 • 재해재난에 대처방안 발표 ④ [평가] 리워드 시상 <ul style="list-style-type: none"> • 학생 설문지 평가/ 교사 관찰 평가 • 게임의 규칙, 디자인, 스토리 • 모둠간 협력적인 의사소통과 도전정신 • 우수한 분야에 대한 전 모둠 시상 	10'	<p>※ 테스트플레이어를 모두 마치면 재난극복을 했던 경험을 이야기한다. 팀에서 1명씩 돌아가면서 발표하고 실제로 재난을 마주했을 때 다짐을 말하도록 한다.</p> <p>※ 미니 시상에 의한 평가는 1팀을 선발하는 것이 아니라 모든 모둠의 특징과 장점을 찾아 전체 시상을 하는 것이다.</p>												

III 학습자료



 **[01]** 모듬내 전문가 학생 활동지 3종

이미지 메이커 (디자이너)			
학번이름			
우리가 선택한 재해재난	<input type="checkbox"/> 화재 / <input type="checkbox"/> 홍수 해일 / <input type="checkbox"/> 화학물질 오염 / <input type="checkbox"/> 감염성 질병		
캐릭터 디자인	재난의 신	119대원	경찰
	배달원		
아이템 디자인			

스토리 메이커 (이야기꾼)

학번이름			
우리가 선택한 재해재난	<input type="checkbox"/> 화재 / <input type="checkbox"/> 홍수 해일/ <input type="checkbox"/> 화학물질 오염 / <input type="checkbox"/> 감염성 질병		
재난의 상황을 구체적으로 설명해 주세요.			
게임의 목표			
등장인물은 어떤 이야기를 갖고 있나요?	역할	능력	이야기
	재난의 신	확률	날씨를 관장하는 신으로서 하루가 지나면 재난을 확산시키고 게임의 진행 과정을 심판한다.
	경찰		
	119대원		
	배달원		
일주일간 이벤트(상황) 만들기	월요일	재난의 시작지점을 정한다.	
	화요일		
	수요일		
	목요일		
	금요일		

룰 메이커 (규칙 설계자)		
학번이름		
우리가 선택한 재해재난	<input type="checkbox"/> 화재 / <input type="checkbox"/> 홍수 해일/ <input type="checkbox"/> 화학물질 오염 / <input type="checkbox"/> 감염성 질병	
시작조건	<ul style="list-style-type: none"> • 5명의 플레이어는 무작위로 위치한다. • 주사위를 활용해서 2군데에 재난의 시작을 선정한다. • 재난의 신에 의해 월요일에 확산이 되면서 게임이 시작한다. 	
승리조건		
행동	이동	
	획득	
	사용	
기본규칙	행동	
	이벤트	

**[02]****모듬내 전문가 학생 활동지 (교사용 매뉴얼)**

이미지 메이커 (디자이너)	
학번이름	
우리가 선택한 재해재난	<input type="checkbox"/> 화재 / <input type="checkbox"/> 홍수 해일 / <input type="checkbox"/> 화학물질 오염 / <input type="checkbox"/> 감염성 질병
캐릭터 디자인	<ul style="list-style-type: none"> • 재난의 신 캐릭터를 디자인한다. 디자인 카드에 그림을 넣어서 역할 카드로 만든다. • 일상에서 만날 수 있는 5명의 등장인물을 그린다. 스토리메이커가 구상한 등장인물 이야기를 참고해서 디자인 하도록 한다. • 경찰관, 소방관, 배달원은 기본캐릭터이고, 2명의 캐릭터를 추가해서 그린다. • 5명의 캐릭터는 플레이어의 역할이 되므로 팀원들과 의사소통하면서 원하는 캐릭터를 만들어 갈 수 있도록 한다.
아이템 디자인	<ul style="list-style-type: none"> • 기본 아이템은 재난의 원인, 운송수단(오토바이, 자동차), 그리고 차단막이다. 재난의 원인은 물, 불, 오염원, 바이러스이므로 이중 한가지를 그린다. • 운송수단의 경우 자동차와 오토바이를 디자인하고 차단막은 경찰수사선과 같은 분위기로 그림을 그린다. • 장소는 편의점, 병원, 소방서로 재난극복을 위한 아이템을 저장하는 장소로 활용된다. 이외에도 추가하고 싶은 장소나 공간을 디자인하도록 한다. • 재난을 극복하기 위한 아이템을 디자인한다. 화재의 경우 소화기, 수해의 경우 펌프, 바이러스의 경우 치료제, 오염원의 경우 정화장치이다. 그리고 자신을 보호하기 위한 보호아이템(마스크, 방독면, 방화복, 배수관)을 디자인한다. • 이외에도 추가하고 싶은 아이템을 선정하여 모듬원들과 토론후에 디자인한다.

스토리 메이커 (이야기꾼)			
학번이름			
우리가 선택한 재해재난	<input type="checkbox"/> 화재 / <input type="checkbox"/> 홍수 해일/ <input type="checkbox"/> 화학물질 오염 / <input type="checkbox"/> 감염성 질병		
재난의 상황을 구체적으로 설명해 주세요.	<ul style="list-style-type: none"> • 4종의 재난 중에서 한가지의 재난상황을 선택한 다음 어떤 원인에 의해 상황이 일어났는지를 상상하여 구체적으로 작성하기 • 가상의 상황이지만 기존의 재난재해의 경험과 미디어에서 나타난 소재를 활용하기 		
게임의 목표	<ul style="list-style-type: none"> • 5일동안 5명의 플레이어가 재해재난의 상황을 극복하는 것을 목표로 한다. • [예시] 화재를 모두 진압 / 감염바이러스를 치료/ 화학물질을 정화/ 홍수 피해 복구 		
등장인물은 어떤 이야기를 갖고 있나요?	역할	능력	이야기
	재난의 신	확률	날씨를 관장하는 신으로서 하루가 지나면 재난을 확산시키고 게임의 진행 과정을 심판한다.
	경찰		
	119대원		
	배달원		
	<ul style="list-style-type: none"> • 캐릭터별로 성격, 강점이나 약점, 성장배경등을 상상해서 이야기를 만들어 적는다. • 캐릭터의 고유한 특징을 파악해서 경험치와 능력치에 대해 작성한다. 		
일주일간 이벤트(상황) 만들기	<ul style="list-style-type: none"> • 요일별로 위기상황을 제시하기 • 첫째날은 재해재난의 원인이 시작되는 위치를 정하기 • 둘째날부터는 재해재난의 종류에 따라 3개의 위기상황, 2개의 회복상황을 만들기 • 재난 상황별 예시 [화재] 주유소 폭발 (위기), 특정지역 소나기 (회복) [감염] 변종 바이러스 (위기), 백신 확대 (회복) [오염] 바람 세기 증가 (위기), 바람 없음 (회복) [홍수] 하루 종일 비가움 (위기), 배수 펌프 확대 (회복) • 5개의 상황을 카드에 작성하기 		

룰 메이커 (규칙 설계자)		
학번이름		
우리가 선택한 재해재난	<input type="checkbox"/> 화재 / <input type="checkbox"/> 홍수 해일/ <input type="checkbox"/> 화학물질 오염 / <input type="checkbox"/> 감염성 질병	
시작조건	<ul style="list-style-type: none"> • 5명의 플레이어는 무작위로 위치한다. • 주사위를 활용해서 2군데에 재난의 시작을 선정한다. • 재난의 신에 의해 월요일에 확산이 되면서 게임이 시작한다. 	
승리조건	<ul style="list-style-type: none"> • 승리조건은 게임의 목표와 연결되어 있다. 모둠의 재난 상황에 맞게 재난을 극복하고 종료할 수 있는 조건을 서술한다. 	
행동	이동	<ul style="list-style-type: none"> • 이동은 보행을 했을 때 1칸 이동, 자동차나 오토바이 아이템을 사용할 때 2~3칸 이동하는 등의 '이동' 행동에 대한 규칙을 서술한다.
	획득	<ul style="list-style-type: none"> • 아이템을 얻는 것도 하나의 행동으로 간주한다. 재난의 상황에 맞게 (치료제, 정화기, 소화기, 펌프)등의 아이템을 획득한다. • 추가로 설정한 아이템을 얻는 것도 획득이다.
	사용	<ul style="list-style-type: none"> • 획득한 아이템을 사용하는 것을 의미한다. 이동수단에 탑승하는 것도 사용으로 간주할 수 있다.
기본규칙	행동	<ul style="list-style-type: none"> • 기본적으로 하루에서 자신의 턴이 오면 4~5개의 행동을 할 수 있다. 이동, 획득, 사용이 기존 행동이고 여기에 추가 행동을 설계해도 된다. • 게임의 밸런스에 맞게 세부적으로 조정이 가능하다.
	확산	<ul style="list-style-type: none"> • 5명의 플레이어가 각자의 행동을 모두 마치면 하루가 지나게 된다. 이때 재난의 신은 재난의 상황을 주사위를 통해 확산한다. 4방위를 기준으로 확산을 하되 확산의 범위는 모둠에서 정한다.
	이벤트	<ul style="list-style-type: none"> • 하루가 지났을 때 확산과 함께 이벤트를 추가할 수 있다. 이벤트는 재난을 급격히 확산하거나 또 다른 상황을 제시하는 경우도 있고 오히려 회복의 상황도 될 수 있다. 5일간 5개의 이벤트 상황을 설계해 보자.

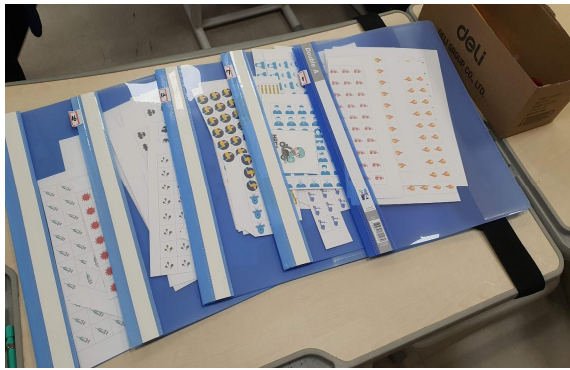
〈학생활동예시 : 디자인 메이커〉

<p>이미지 메이커 (디자이너)</p>	<p>학번이름 9320097번</p>
<p>우리가 선택한 재해재난</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> 화재 / <input checked="" type="checkbox"/> 홍수 해일 / <input checked="" type="checkbox"/> 화학물질 오염 / <input checked="" type="checkbox"/> 감염성 질병</p>
<p>캐릭터 디자인</p>	<p>재난의 신 119대원 비석 회복 배달원 이은수 경찰 경호 중추원 건물주 일리노스대령 학생 문비즐다.</p>
<p>장소/아이템 디자인</p>	<p>방울연 기름 리이어 담배 3D 총 / 종알 익키펀키 / 소후제 아노 (행복발명) 옷 (외투보정) 1D 소도끼 / 화재연습 / 5기</p>
<p>이미지 메이커 (디자이너)</p>	<p>학번이름 9208 김기현 9231 이재영</p>
<p>우리가 선택한 재해재난</p>	<p><input type="checkbox"/> 화재 / <input type="checkbox"/> 홍수 해일 / <input checked="" type="checkbox"/> 화학물질 오염 / <input type="checkbox"/> 감염성 질병</p>
<p>캐릭터 디자인</p>	<p>재난의 신 119대원 경찰 배달원 과학자 군인</p>
<p>아이템 디자인</p>	<p>방독면 정리거기 비이거스 크레인기 가방</p>
<p>이미지 메이커 (디자이너)</p>	<p>학번이름 9402 2진, 9404 천상, 9406 김조경</p>
<p>우리가 선택한 재해재난</p>	<p><input type="checkbox"/> 화재 / <input type="checkbox"/> 홍수 해일 / <input checked="" type="checkbox"/> 화학물질 오염 / <input type="checkbox"/> 감염성 질병</p>
<p>캐릭터 디자인</p>	<p>재난의 신 119대원 119 대원 방독면 플레이어 강철우 강시잠 과관강</p>
<p>아이템 디자인</p>	<p>과관강</p>
<p>이미지 메이커 (디자이너)</p>	<p>학번이름 9501 김근민, 9519 안예영</p>
<p>우리가 선택한 재해재난</p>	<p><input type="checkbox"/> 화재 / <input type="checkbox"/> 홍수 해일 / <input checked="" type="checkbox"/> 화학물질 오염 / <input type="checkbox"/> 감염성 질병</p>
<p>캐릭터 디자인</p>	<p>재난의 신 119대원 외계인선생 배달원 경찰 소방난</p>
<p>아이템 디자인</p>	<p>방독면 정리거기 방독면</p>

〈학생 프로젝트활동 세부모습〉



시티히어로5 제작 및 플레이 프로젝트 수업 전경



재난 상황별 게임아이템과 모뎀별 아이템 배부



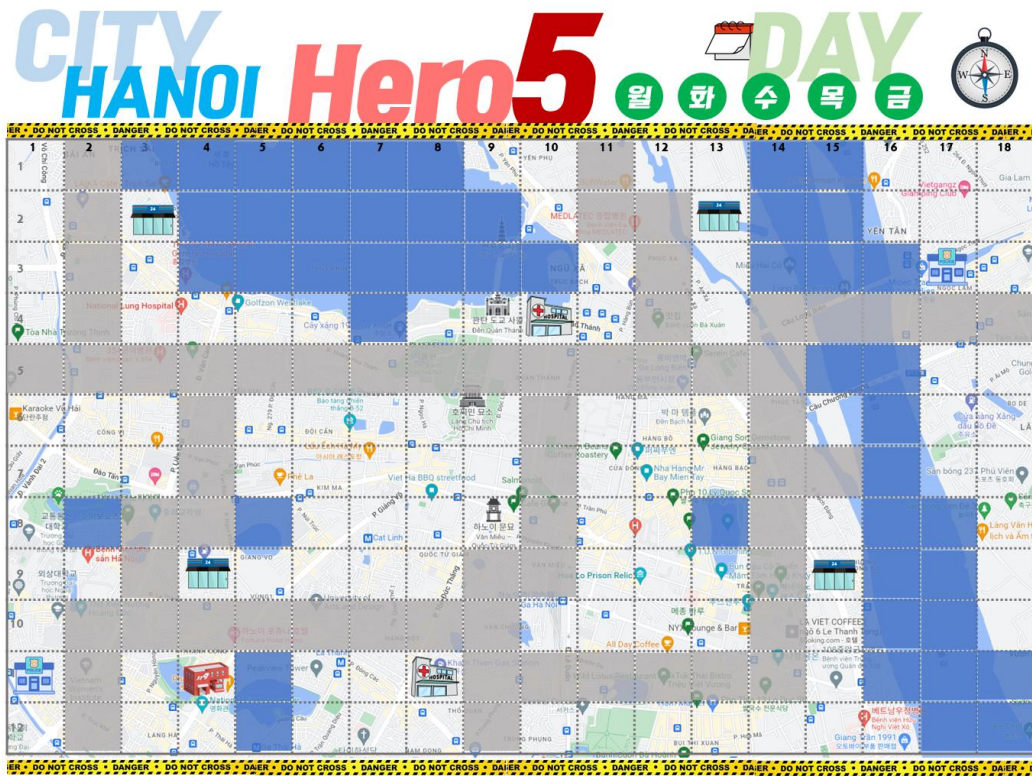
플레이테스트를 통해 규칙을 수정 및 보완하기



수업시간뿐 아니라 쉬는시간에도 게임제작에 몰입하는 학생들

[03] 보드판 및 아이템

〈도시 보드판과 재난별 아이템〉



화재 아이템

		
불	소화기	방화복

수해 아이템

		
물	펌프	하수관









오염 아이템

		
오염물	방독면	정화기





감염병 아이템

		
바이러스	치료제	마스크

〈공통아이템과 저장소〉

공통 아이템				아이템 저장소			
							
시민	자동차	오토바이	확산약제	편의점	소방서	병원	경찰서

〈재난의 신과 이벤트〉

 <p>재난의 신</p>  <p>1일마다 재난을 확산하다</p>	<p>1,2 N</p> <p>3,4 W E 5,6</p> <p>S 7,8</p>	<p>이벤트 1일 확산이후 상황 추가 발생</p> <ul style="list-style-type: none">  2배 확산  소나기  마스크 품질
---	--	--

〈역할분담〉

[역할] 메이커 6		역할	활동내용
역할	우미조건	이미지 메이커 (디자이너)	1. 보드판 제작 : 구글맵 이미지 · 그리드 2. 캠페넌트 디자인 : 플레이어 / 아이템 / 장소
이미지 메이커 (디자이너)	· 그림 그리는 것에 대한 관심 · 디자인에 대한 관심과 적성	스토리 메이커 (이야기꾼)	1. 재난의 상황을 서술하기 2. 등장인물의 이야기 3. 5일간의 위기상황 만들기
스토리 메이커 (이야기꾼)	· 풍부한 상상력 · 기발한 아이디어	롤 메이커 (설계자)	1. 시작조건/ 승리조건 2. 액션포인트 설정 3. 확산 방법과 종결
롤 메이커 (설계자)	· 논리적이고 합리적 · 규칙적이고 체계적		

〈행동과 규칙예시〉

<p>행동</p> <ul style="list-style-type: none"> · 자신의 턴에서 할 수 있는 행동 (4~5회) · 이동, 획득, 사용 · 플레이어 행동이 끝나면 하루 종료 	<p>규칙예시</p> <ul style="list-style-type: none">  시민을 구출하기  도로만 이동, 최대 3명 탑승, 3칸이동  모든 곳 이동, 최대 2명 탑승, 2칸이동
---	--

 **[04]** 테스트 플레이 평가 기록지

알파테스트 기록 노트

학번이름						
게임의 목표						
정량평가	완성도	5	4	3	2	1
	목적	5	4	3	2	1
	재미	5	4	3	2	1
이 재난을 극복하기 위한 방안						
게임의 개선점						

베타테스트 기록 노트

학번이름						
게임의 목표						
정량평가	완성도	5	4	3	2	1
	목적	5	4	3	2	1
	재미	5	4	3	2	1
이 재난을 극복하기 위한 방안						
게임의 개선점						

2022

게임리터러시교육

수업지도안

우수사례집

발행일 | 2022년 12월

발행처 | 한국콘텐츠진흥원

본 우수사례집 내용의 무단 전재를 금하며, 가공·인용할 때에는 반드시
'한국콘텐츠진흥원 <2022 게임리터러시교육 수업지도안 우수사례집>'이라고 밝혀주시기 바랍니다.

