# 집합연수 교수학습지도안(1차시)

| 관련교과 | 창의적체험활동 | 적용 학년 | 5~6학년 |
|---|---|---|---|
| 학습주제 | 여러 가지 게임을 체험하고 게임의 재미 알기 | 해당 차시 | 1/6 |
| 학습목표 | 1. 여러 가지 게임을 체험해보고 게임을 교육적으로 활용할 수 있다. | | |
| 학습방법/모형 | ☑ 실습·체험 ☑ 강의형 ☐ (기타 : ) | | |

| 학습단계 | 교수·학습 활동 | 시간(40') | 자료(☞) 및 유의점(※) |
|---|---|---|---|
| 도입 | **게임 활용 교육의 방향**<br>- 게임을 교육적으로 활용하기 위한 방법으로 교육적 게임을 활용하는 것과 게임을 교육적으로 활용하는 것의 차이를 생각해본다. | 10' | ☞PPT<br><br>**※게임을 교육적으로 활용할 수 있는 다양한 사례를 안내한다.** |
| 전개 | **여러 가지 게임 해보기**<br>- 학생들에게 인기가 있는 여러 가지 게임을 직접 체험해보고 게임의 재미를 느껴본다.<br>**게임을 교육적으로 활용할 수 있는 방법 찾기**<br>- 자신이 플레이해본 게임을 교육적으로 활용할 수 있는 방안을 1가지씩 떠올리고 공유하기 | 25' | ☞**스마트폰, 태블릿 등**<br><br>**※자신이 평소에 즐기고 있는 게임도 포함하여 교육적 활용 방안을 생각해본다.** |
| 정리 | **게임 활용 교육의 필요성과 중요성**<br>-게임 활용 교육이 필요한 이유와 그 중요성에 대해 토의하고 공감하는 시간을 갖는다. | 5' | |
| 수업결과물 | **토의 결과지** | | |

# 집합연수 교수학습지도안(2차시)

| 관련교과 | 과학, 실과 | 적용 학년 | 5~6학년 |
|---|---|---|---|
| 학습주제 | 교육용 게임콘텐츠(자연) 활용하기 | 해당 차시 | 2/6 |
| 학습목표 | 2. 교육용 게임콘텐츠(자연)를 활용하고 교육적 활용방안을 수립할 수 있다. | | |
| 학습방법/모형 | ☑ 실습·체험 ☑ 강의형 ☐ (기타 : ) | | |

| 학습단계 | 교수·학습 활동 | 시간 (40') | 자료(☞) 및 유의점(※) |
|---|---|---|---|
| 도입 | **교육용 게임콘텐츠(자연) 소개하기**<br>- 잇다 교육플랫폼에 서비스할 예정인 교육용 게임콘텐츠 중 자연분야 게임 8종을 소개한다. | 10' | |
| 전개 | **교육용 게임콘텐츠(자연) 체험하기**<br>- 교육용 게임콘텐츠를 체험하며 교육적 활용 방안을 떠올려본다.<br>**교육용 게임콘텐츠(자연) 활용 방안 수립하기**<br>- 교육용 게임콘텐츠(자연)를 교과와 연계하여 활용할 수 있는 방안을 떠올리고 수업 계획을 수립하기 | 25' | **☞태블릿**<br>**※게임콘텐츠(자연) 중에서 1가지 이상을 골라 수업 계획으로 작성한다.** |
| 정리 | **게임콘텐츠(자연)를 활용한 수업안 공유하기**<br>-게임콘텐츠(자연)을 활용하여 개발한 수업안을 패블렛에 공유하고 피드백을 주고 받는다. | 5' | **※각자 개발한 수업안을 공유하고 비판적인 사고 과정으로 피드백을 제공한다.** |
| 수업결과물 | 사진, 소감문 | | |

# 집합연수 교수학습지도안(3차시)

| 관련교과 | 과학, 실과 | 적용 학년 | 5~6학년 |
|---|---|---|---|
| 학습주제 | 교육용 게임콘텐츠(인문) 활용하기 | 해당 차시 | 3/6 |
| 학습목표 | 3. 교육용 게임콘텐츠(인문)를 활용하고 교육적 활용방안을 수립할 수 있다. | | |
| 학습방법/모형 | ☑ 실습·체험 ☑ 강의형 ☐ (기타 : ) | | |

| 학습단계 | 교수·학습 활동 | 시간 (40') | 자료(☞) 및 유의점(※) |
|---|---|---|---|
| 도입 | **교육용 게임콘텐츠(인문) 소개하기**<br>- 잇서비스할 예정인 교육용 게임콘텐츠 인문 게임 8종을 소개한다. | 10' | |
| 전개 | **교육용 게임콘텐츠(인문) 체험하기**<br>- 교육용 게임콘텐츠를 체험하며 교육적 활용 방안을 떠올려본다.<br>**교육용 게임콘텐츠(인문) 활용 방안 수립하기**<br>- 교육용 게임콘텐츠(인문)를 교과와 연계하여 활용할 수 있는 방안을 떠올리고 수업 계획을 수립하기 | 25' | **☞태블릿**<br>**※게임콘텐츠(인문) 중에서 1가지 이상을 골라 수업 계획으로 작성한다.** |
| 정리 | **게임콘텐츠(인문)를 활용한 수업안 공유하기**<br>-게임콘텐츠(인문)을 활용하여 개발한 수업안을 패블렛에 공유하고 피드백을 주고 받는다. | 5' | **※각자 개발한 수업안을 공유하고 비판적인 사고 과정으로 피드백을 제공한다.** |
| 수업결과물 | 사진, 소감문 | | |

# 집합연수 교수학습지도안(4차시)

| 관련교과 | 과학, 실과 | 적용 학년 | 5~6학년 |
|---|---|---|---|
| 학습주제 | 교육용 게임콘텐츠(창의) 활용하기 | 해당 차시 | 4/6 |
| 학습목표 | 4. 교육용 게임콘텐츠(창의)를 활용하고 교육적 활용방안을 수립할 수 있다. | | |
| 학습방법/모형 | ☑ 실습·체험 ☑ 강의형 ☐ (기타 : ) | | |

| 학습단계 | 교수·학습 활동 | 시간 (40') | 자료(☞) 및 유의점(※) |
|---|---|---|---|
| 도입 | **교육용 게임콘텐츠(창의) 소개하기**<br>- 서비스할 예정인 교육용 게임콘텐츠 창의를 소개한다. | 10' | |
| 전개 | **교육용 게임콘텐츠(창의) 체험하기**<br>- 교육용 게임콘텐츠를 체험하며 교육적 활용 방안을 떠올려본다.<br>**교육용 게임콘텐츠(창의) 활용 방안 수립하기**<br>- 교육용 게임콘텐츠(창의)를 교과와 연계하여 활용할 수 있는 방안을 떠올리고 수업 계획을 수립하기 | 25' | **☞태블릿**<br>**※게임콘텐츠(창의) 중에서 1가지 이상을 골라 수업 계획으로 작성한다.** |
| 정리 | **게임콘텐츠(창의)를 활용한 수업안 공유하기**<br>-게임콘텐츠(창의)을 활용하여 개발한 수업안을 패블렛에 공유하고 피드백을 주고 받는다. | 5' | **※각자 개발한 수업안을 공유하고 비판적인 사고 과정으로 피드백을 제공한다.** |
| 수업결과물 | 사진, 소감문 | | |

# 집합연수 교수학습지도안(5차시)

| 관련교과 | 실과, 과학 | 적용 학년 | 5~6학년 |
|---|---|---|---|
| 학습주제 | 메타버스의 교육적 활용 방안 탐색 | 해당 차시 | 5/6 |
| 학습목표 | 5. 메타버스의 개념과 교육적 활용방안을 찾고 계획을 수립할 수 있다. | | |
| 학습방법/모형 | ☑ 실습·체험 ☑ 강의형 ☐ (기타 : ) | | |

| 학습단계 | 교수·학습 활동 | 시간 (40') | 자료(☞) 및 유의점(※) |
|---|---|---|---|
| 도입 | **메타버스란 무엇인가?**<br>- 메타버스의 정의에 대해 알아보고 다양한 메타버스를 소개한다. | 10' | ☞PPT, 인터넷<br><br>**※다양한 메타버스 플랫폼 중에서 대중화된 플랫폼 위주로 구성한다.** |
| 전개 | **메타버스 체험하기**<br>- ZEP, 이프렌드, 스페이셜 등 다양한 메타버스를 직접 체험해보고 각 플랫폼의 특장점을 파악해 본다.<br>**메타버스를 교육과정에 연계한 사례 탐색하기**<br>- 메타버스를 교육과정에 연계한 사례를 탐색하고 수업과 연계할 수 있는 아이디어를 떠올린다. | 25' | ☞태블릿<br><br>**※메타버스 플랫폼에 대한 장단점은 설명이나 강의가 아닌 연수생 스스로 느낄 수 있도록 유도한다.** |
| 정리 | **메타버스 활용 수업 방안 개요 짜기**<br>-메타버스를 활용한 수업 계획안을 수립하기 위한 개요를 작성한다. | 5' | |
| 수업결과물 | 사진, 소감문 | | |

# 집합연수 교수학습지도안(6차시)

| 관련교과 | 실과, 과학 | 적용 학년 | 5~6학년 |
|---|---|---|---|
| 학습주제 | 메타버스의 교육적 활용 방안 탐색 | 해당 차시 | 6/6 |
| 학습목표 | 6. 메타버스의 개념과 교육적 활용방안을 찾고 계획을 수립할 수 있다. | | |
| 학습방법/모형 | ☑ 실습·체험 ☐ 강의형 ☐ (기타 : ) | | |

| 학습단계 | 교수·학습 활동 | 시간 (40') | 자료(☞) 및 유의점(※) |
|---|---|---|---|
| 도입 | **메타버스 활용 수업안 개요 공유하기**<br>- 이전 차시에서 작성한 수업안 개요를 공유하여 피드백을 제공한다. | 10' | ☞**네이버 밴드**<br><br>**※개요에 대한 피드백은 강사뿐만 아니라 연수생 상호간에도 이루어질 수 있도록 한다.** |
| 전개 | **메타버스 활용 수업안 수립하기**<br>- 메타버스 플랫폼을 1개 이상 활용하여 수업안을 작성한다.<br>- 메타버스 플랫폼을 교과, 창의적체험활동과 연계하여 2차시 이상의 수업 계획안을 수립하고 공유한다. | 25' | ☞**패들렛**<br><br>**※수업계획안을 공유하며 서로의 아이디어를 벤치마킹할 수 있음을 안내한다.** |
| 정리 | **메타버스 활용 수업안 발표 및 공유**<br>-메타버스 활용 수업안을 간략하게 발표하고 수업의 주요 아이디어를 공유한 후 자신의 수업에 벤치마킹하여 수업안을 수정한다. | 5' | |
| 수업결과물 | **사진, 소감문** | | |