










집합연수 교수학습지도안(1-2차시)			
관련교과	실과, 사회, 창체 등	적용 학년	5-6학년
학습주제	메타버스의 의미와 학급 운영 사례 알아보기	해당 차시	1~2차시
학습목표	1. 메타버스의 의미와 교육 현장에서의 가능성에 대해 이해할 수 있다. 2. 메타버스 프로그램을 활용한 학급 운영 사례를 살펴볼 수 있다.		
학습방법/모형	<input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험 <input checked="" type="checkbox"/> 강의형 <input type="checkbox"/> (기타 :)		
학습단계	교수·학습 활동	시간 (80')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	 메타버스 및 기술과 관련된 열풍 - ‘토마스 멜서스의 ’멜서스의 뒷’에 대한 설명 - 4차 산업혁명과 기후 위기로 인한 기술 혁신의 필요성	15'	☞PPT, 노트북 ※선언적 산업 혁명인 4차 산업혁명에 대해서는 개인적인 견해가 다를 수 있음을 이야기한다.
전개	 메타버스의 정의와 의미 - 다양한 관점으로 살펴보는 메타버스의 의미 - 메타버스 기술의 현재 - 메타버스를 활용한 다양한 사례 살펴보기 - 학교 속 메타버스 활용 사례 살펴보기	50'	☞PPT, 노트북 ※메타버스 활용 사례를 살펴보며 게임과 연계된 수업의 활용성에 대해서도 강조한다.
정리	 ZEP 프로그램 간단히 체험하기 - ZEP 프로그램 접속하기 - 술래잡기 및 간단한 게임 활동을 통한 ZEP 프로그램 이해하기	15'	☞PPT, 노트북, ZEP ※간단한 게임 활동을 통해 프로그램에 대한 흥미를 유발한다.
수업결과물	ZEP 프로그램 활용 스크린샷		

집합연수 교수학습지도안(3-4차시)

관련교과	실과, 사회, 창체 등		적용 학년	5-6학년
학습주제	ZEP 기본 기능 익히기		해당 차시	3~4차시
학습목표	1. ZEP 기본 기능과 임베드 기능을 익힐 수 있다. 2. 교육활동 자료와 연계하여 나만의 맵 만들기를 할 수 있다.			
학습방법/모형	<input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험 <input checked="" type="checkbox"/> 강의형 <input type="checkbox"/> (기타 :)			
학습단계	교수·학습 활동	시간 (80')	자료(☞) 및 유의점(※)	
도입	<p> 방 탈출 체험하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 미리 제작해 둔 상지초등학교 방 탈출 맵 탐색하기 - 실현 가능한 요소 및 기능 확인하기 	'10	☞PPT, 노트북, ZEP ※게임을 즐기는 것 뿐만 아니라, 자신이 제작하게 될 작품에 대해서도 생각해야 함을 강조한다.	
전개	<p> ZEP 프로그램 기본 기능 익히기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 오브젝트 설치 및 임베드 기능 익히기 - 포털 기능 및 타일 효과 익히기 - 바닥, 벽 설치 방법 및 효과 익히기 - 에셋 스토어를 활용하여 다양한 맵 탐색하기 	'40	☞PPT, 노트북, ZEP ※개인별 수준 차이를 감안하여 실습 난이도를 조절한다.	
정리	<p> 익힌 기능 활용하여 나만의 교실 꾸미기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 앞서 익힌 기능들 활용하여 나만의 교실 꾸미기 - 꾸민 교실들 공유하며 제작 의도 이해하기 	'30	☞PPT, 노트북, ZEP ※방 탈출 맵을 제작하기 전에 간단히 교실을 꾸며보는 활동을 통해 익힌 내용을 실습한다.	
수업결과물	개인별 교실 꾸미기 작품			

집합연수 교수학습지도안(5-6차시)

관련교과	실과, 사회, 창체 등		적용 학년	5-6학년
학습주제	ZEP 활용하여 방 탈출 맵 제작하기		해당 차시	5~6차시
학습목표	1. 익힌 기능을 활용하여 나만의 방 탈출 맵을 만들 수 있다. 2. 제작한 방 탈출 맵을 공유할 수 있다.			
학습방법/모형	<input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험 <input checked="" type="checkbox"/> 강의형 <input type="checkbox"/> (기타 :)			
학습단계	교수·학습 활동	시간 (80')	자료(☞) 및 유의점(※)	
도입	 다양한 방 탈출 아이디어 살펴보기 - 교과 연계 문제 살펴보기 - 에셋 스토어에서 제공하는 방 탈출 문제 살펴보기	10'	☞PPT, 노트북, ZEP ※교과와 연계한 방 탈출 문제를 확인하여 게임의 교육적 요소를 안내한다.	
전개	 나만의 방 탈출 맵 만들기 - 익힌 기능 활용하여 나만의 방 탈출 맵 만들기 - 자유로운 분위기에서 질의 응답	40'	☞PPT, 노트북, ZEP ※자유로운 분위기에서 나만의 방 탈출 맵을 만들 수 있도록 유도한다.	
정리	 방 탈출 맵 공유하기 - 초대코드 활용하여 방 탈출 맵 공유하기 - 간단히 피드백하기 - 학급 운영 활용 계획 발표하기	30'	☞PPT, 노트북, ZEP ※긍정적 언어로 피드백을 주고받을 수 있도록 한다.	
수업결과물	개인별 방 탈출 맵 작품			