







## 서식2

## 6차시 교수학습지도안

집합연수 교수학습지도안(1차시)			
관련교과	국어,사회, 미술, 체험	적용 학년	6
학습주제	메타버스의 개념을 알고, 학교에서의 실제 사례 알아보기	해당 차시	1/6
학습목표	1.메타버스의 개념을 알 수 있다. 2.메타버스의 학교에서의 실제 사례를 알 수 있다.		
학습방법/모형	<input type="checkbox"/> 실습·체험 <input checked="" type="checkbox"/> 강의형 <input type="checkbox"/> (기타 : )		
학습단계	교수·학습 활동	시간 (00')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	 메타버스 사례 보여주기 - 메타버스 교육사례 살펴보기 - 메타버스 교육적 효과 알아보기	,	☞ 메타버스 활용 사례자료  ※ 메타버스의 이론내용보다는 교육적 적용에 대해 고민할 수 있게 한다.
전개	 메타버스란? - 메타버스 알아보기 - 미래월드, 가상현실, 증강현실의 개념알기 - 제작된 메타버스 체험해보기 - 게더타운, 제페도, 로블록스 체험하기	,	※ 메타버스의 개념을 명확하게 할 수 있다.
정리	 메타버스 정리하기 - 메타버스 개념 정리하기 - 메타버스 활용방안 의논하기	,	※ 메타버스의 활용방법을 고민해본다.
수업결과물			

## 서식2

## 6차시 교수학습지도안

집합연수 교수학습지도안(2차시)			
관련교과	창체, 실과	적용 학년	6학년
학습주제	게더타운의 개념을 알고 교육적 활용방법을 알 수 있다.	해당 차시	2/6
학습목표	1. 게더타운의 개념을 알 수 있다. 2. 게더타운의 활용 방법을 알 수 있다.		
학습방법/모형	<input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험 <input type="checkbox"/> 강의형 <input type="checkbox"/> (기타 : )		
학습단계	교수·학습 활동	시간 (00')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	 게더타운이란? - 방탈출 게더타운 체험하기 - 게더타운 조작방법 알기	10'	☞ 방탈출 게더타운 주소 ※ 방탈출 목적이 아닌 기본동작을 익힐 수 있게 한다.
전개	 게더타운 체험하기 - 게더타운 계정생성하기 - 게더타운 기본 이동방법 - 게더타운 단축키 알아보기 - 게더타운 공간생성하기 - 사이드 메뉴 살펴보기(참여자, 채팅, 빌드) - 사이드 메뉴 살펴보기(설정, 사용자 설정) - 하단메뉴 살펴보기	25'	※ 게더타운의 여러 가지 기능을 직접 익힐 수 있다.
정리	 게더타운 정리하기 - 게더타운 개념 정리하기 - 게더타운 활용방안 의논하기	5'	※ 게더타운의 교육적활용방법을 모색하란.
수업결과물	게더타운 공유 주소		




## 서식2

## 6차시 교수학습지도안

집합연수 교수학습지도안(3차시)			
관련교과	창체	적용 학년	6학년
학습주제	게더타운 공간생성 및 교육적 활용	해당 차시	3/6
학습목표	1. 게더타운을 직접 개설하며 공간을 생성할 수 있다. 2. 게더타운의 교육적 활용방법을 알 수 있다.		
학습방법/모형	<input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험 <input type="checkbox"/> 강의형 <input type="checkbox"/> (기타 : )		
학습단계	교수·학습 활동	시간 (00')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	📦 게더타운 MAPMAKER 활용하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mapmaker 오브젝트, 타일, 벽, 바닥 수정</li> <li>- Mapmaker 메뉴 살펴보기</li> <li>- 타일 살펴보기(impassable, spawn, portal)</li> </ul>	‘	☞ 게더타운 계정  ※ 각자 개별 계정을 통해 개설한다.
전개	📦 게더타운 교육적 활용 팁 <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mapmaker 활동tip</li> <li>- password Door를 활용한 방탈출 놀이하기</li> <li>- whiteboard/패들렛을 활용한 토의 토론학습</li> <li>- 퀴즈 플랫폼을 활용한 평가 학습</li> </ul>	‘	※ 게더타운의 교육적 활용 사례에 집중한다.
정리	📦 나만의 활용팁!! <ul style="list-style-type: none"> <li>- 게더타운 활용 사례 공유하기</li> <li>- 게더타운 공유하기</li> </ul>	‘	※ 공유된 게더타운을 함께 활동한다.
수업결과물	게더타운 공유주소		




## 서식2

## 6차시 교수학습지도안

집합연수 교수학습지도안(4차시)			
관련교과	창체, 실과	적용 학년	5학년
학습주제	코스페이스스 기본기능	해당 차시	4/6
학습목표	1. 코스페이스스의 활용 사례를 알 수 있다. 2. 코스페이스스의 기본동작을 알 수 있다.		
학습방법/모형	<input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험 <input type="checkbox"/> 강의형 <input type="checkbox"/> (기타 : )		
학습단계	교수·학습 활동	시간 (00')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	 코스페이스스 알아보기 - 코스페이스스를 갤러리 탐색을 통해 체험하기	8'	☞ 코스페이스스 갤러리 모음  ※ 코스페이스스 갤러리 탐색을 통해 기본 기능을 익힐 수 있다.
전개	 코스페이스스 기본동작 체험하기 - 라이브러리 활성화하기 - 라이브러리 이동, 회전하기 - 확대, 축소하기 - 배경 꾸미기 - 오브젝트 불러오기 - 카메라 시점 변경하기	25'	※ 기본 동작을 익혀 코스페이스스를 활용할 수 있다.
정리	 코스페이스스 미션수행 - 가상의 코스페이스스 체험 후 미션수행하기	7'	☞ 코스페이스스 미션지
수업결과물	코스페이스스 기본 공간		




## 서식2

## 6차시 교수학습지도안

집합연수 교수학습지도안(5차시)			
관련교과	과학, 미술	적용 학년	6학년
학습주제	코스페이스스 체험하기	해당 차시	5/6
학습목표	1. 코스페이스스 체험을 통해 가상현실을 알 수 있다. 2. 코스페이스스 에너지 전환장치를 활용해 물리 기능을 활성화 한다.		
학습방법/모형	<input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험 <input type="checkbox"/> 강의형 <input type="checkbox"/> (기타 : )		
학습단계	교수·학습 활동	시간 (00')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	 코스페이스스 갤러리 게임하기 - 코스페이스스 내 갤러리 이동게임을 체험 후, 변형, 개선 아이디어를 찾는다.	10'	☞코스페이스스 갤러리 게임  ※코스페이스스 게임활동을 통해 개선방법을 찾는다.
전개	 코스페이스스 에너지 전환장치 만들기 - 코스페이스스 골드버그 장치 만들기 - 물리작용 활성화하기 - 고정시키기 체험 - 코딩활성화하기 - 에너지 전환장치 10단계 구성 안내하기 - 탄성, 마찰력 고려하기 - 모듈화동으로 에너지전환장치 모듈 공간제작	25'	※코스페이스스 에너지 전환장치를 직접 제작하며 기능을 익힐 수 있다.
정리	 코스페이스스 에너지 전환장치 공유 - 각모듈별 공유기능을 통해 동시 그룹원 전체 활동 안내 - 가상현실로 체험하기	5'	
수업결과물	코스페이스스 에너지전환장치		

## 서식2

## 6차시 교수학습지도안

집합연수 교수학습지도안(6차시)			
관련교과	과학,미술,창체	적용 학년	6학년
학습주제	코스페이스의 교육적활용방안	해당 차시	6/6
학습목표	1. 코스페이스를 교육적으로 활용 사례를 알 수 있다. 2. 코스페이스의 교육적 활용을 위해 기능을 익힐 수 있다.		
학습방법/모형	<input type="checkbox"/> 실습·체험 <input checked="" type="checkbox"/> 강의형 <input type="checkbox"/> (기타 : )		
학습단계	교수·학습 활동	시간 (00')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	 코스페이스 교육적 활용 사례 나누기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 과학활용 사례</li> <li>- 미술관 도슨트활동</li> <li>- merge cube 활동</li> </ul>	7'	☞ 코스페이스 계정, pc  ※ 다양한 교육사례를 공유한다.
전개	 코스페이스 교육적 사례 제작하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 에너지전환장치 제작 사례를 안내하며 과학 수업 사례 안내</li> <li>- 미술전시품 증강현실로 전시 사례를 안내하며 미술 수업 사례 안내</li> <li>- merge cube활동을 통해 k만의 태양계 행성 제작 사례 안내</li> </ul>	28'	※ 기능보다 교육적 사례에 초점을 맞춘다.
정리	 모듈별 코스페이스 활동 공유 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 각자 만든 코스페이스 공간을 서로가 공유하며 활동함.</li> <li>- 가상 공간속이 아닌, 오프라인과 연계된 활동 안내</li> </ul>	5'	
수업결과물			