





## 서식2

## 6차시 교수학습지도안

집합연수 교수학습지도안(1~2차시)			
관련교과	국어, 창체, 실과	적용 학년	전학년
학습주제	게임 리터러시란 무엇이고 게임 연계는 어떤 방법이 있을까?	해당 차시	1~2/6
학습목표	1. 게임 리터러시 교육과 게임 연계 교육에 대해 알아보고, 이를 적용할 수 있다. 2. 게임 보상, 유형 등을 알고, 이를 정리할 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	<p><b>🎮 다양한 게임 요소 알아보기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임에 빠져드는 요인을 실제 게임으로 알아보고 이를 저작권 무료 사이트에서 찾아서 자기만의 방법으로 구성할 수 있다.</li> </ul>	10	<p>☞ 유튜브 동영상, 피피티</p> <p>※ 픽사베이, pexel 등의 저작권 무료 자료로 구성하도록 한다.</p>
전개	<p><b>🎮 게임 보상, 내용과 수업의 연계</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임에 빠져드는 클리어 보상 구성하기</li> <li>- 게임 보상과 구성품을 연계한 수업 연결 요소 찾아보기</li> <li>- 게임 보상의 다양한 영역</li> </ul> <p><b>🎮 게임 스토리와 게임 플레이 유형</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임 플레이의 4가지 유형 알아보고 파악하기 (간단한 설문 활용)</li> <li>- 게임 스토리 짜기 - 예시 스토리보드 조성</li> <li>- 게임 스킵 버튼과 게임 스토리의 구분(게임 스토리, 튜토리얼 등)</li> <li>- 에듀테크 활용한 게임 리터러시 간단 자료 제작</li> </ul>	80'	<p>☞ 피피티, 다양한 게임 홍보자료</p> <p>※ 게임 보상과 IP를 연계해서 지루하지 않도록 강의를 구성하고, 이 시간에 추후 실습할 게임 앱을 다운받도록 안내한다.</p> <p>☞ 스마트패드</p> <p>※ 패들렛 등을 활용해서 간단한 결과물을 진행하도록 한다.</p>
정리	<p><b>🎮 연수 결과물 공유하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 온라인 소통방을 통하여 결과물 공유하기</li> </ul>	10'	
수업결과물	게임 보상 나만의 작품, 에듀테크를 간단히 활용한 게임 자료		

## 집합연수 교수학습지도안(3~4차시)

관련교과	국어, 창체, 실과 선택 : 본인이 재구성하는 내용의 과목	적용 학년	전학년
학습주제	있던 게임으로 새로운 게임 만들기?!	해당 차시	3~4/6
학습목표	1. 게임의 구성요소를 토대로 나의 수업에 게임을 적용할 방법을 알고, 사례를 통해 실습할 수 있다. 2. 에듀테크를 활용해 기존의 게임을 재구성할 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	<p> 가장 오래된 게임은 무엇일까</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 여러 기록상 최초 게임들 살펴보기</li> <li>- 만국공통게임 : 가위바위보!</li> <li>- 가위바위보의 다양한 형태와 언어</li> <li>- 편 먹기 게임의 지역별 형태</li> </ul>	10'	☞ 유튜브 동영상, 피피티
전개	<p> 게임 재구성 사례 살펴보기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 신체를 활용한 가위바위보 변형</li> <li>- 코로나19로 인한 가위바위보 변형</li> <li>- 교과 연계 가위바위보 진화 게임</li> <li>- 기존 보드게임의 재구성(의사소통형과 간단한 전략형 두 게임 사례 발표)</li> <li>- 보드게임의 분류와 재구성 요소 정리하기</li> </ul> <p> 게임 재구성 사례 해보기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임 요소 바꾸기(부분, 전체)</li> <li>- 미리캔버스를 활용한 간단한 변형 게임 제작하기</li> <li>- 서로 자료 공유 방을 구성하고 구성하기</li> </ul>	80'	☞ 피피티, 다양한 게임 홍보자료 ※ 에듀테크의 차이에 따라 속도가 차이나지 않도록 수준별 에듀테크 구성을 제시한다.  ☞ 스마트패드 ※ 패들렛 등을 활용해서 간단한 결과물을 진행하도록 한다.
정리	<p> 피드백하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 자료 공유방의 게임요소를 서로 이야기하고 재구성 요소를 나누기</li> </ul>	10'	
수업결과물	재구성 PPT 혹은 한글 파일, 결과 공유 패들렛		

## 집합연수 교수학습지도안(5~6차시)

관련교과	국어, 창체, 실과 선택 : 본인이 재구성하는 내용의 과목	적용 학년	전학년
학습주제	게임은 일상생활, 모든 세대의 활동	해당 차시	5~6/6
학습목표	1. 학생들에게 인기 있는 게임의 특징을 알고 이를 수업에 적용한 사례를 통해 게임 플레이를 학생들에게 적용할 수 있다. 2. 게임 중독 등 게임에 관한 전반적인 사회적 현상을 알고, 이에 대한 소양을 높일 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	📦 모든 시대 왜 게임을 할까? - 보드게임, 고전게임, PC게임, 스마트폰 게임 등의 역사와 흐름 - 스마트폰 게임 세팅 및 분류	10'	☞ 유튜브 동영상, 피피티
전개	📦 학생들이 좋아하는 게임과 교육, 생활의 연계 - 한국사 RPG에서 살펴보는 게임 리터러시 - 파닉스 앱, 사칙연산 수학게임에서 살펴보는 게임 리터러시 - 토카 라이프 월드에서 살펴보는 게임 리터러시 - 베이비버스에서 살펴보는 게임 리터러시 - 브러쉬 몬스터에서 살펴보는 게임 리터러시  📦 내가 만드는 게임 활동 - 구글 방탈출을 활용한 게임 제작 - 엔트리를 활용한 게임 활동	80'	☞ 피피티, 다양한 게임 홍보자료 ※ 스마트폰 게임 경험의 차이에 따라 속도가 차이나지 않도록 튜토리얼 수준의 게임 내용으로 구성을 제시한다.
정리	📦 게임은 중독이 아닌 향유의 매개체 - IP를 활용한 게임 - 게임으로 연결되는 문화, 교육 - 게임은 통제나 관리가 아닌 신뢰와 자율	10'	
수업결과물			