







집합연수 교수학습지도안(1차시)			
관련교과	자율	적용 학년	5
학습주제	코스페이스스 둘러보기	해당 차시	1/6
학습목표	1. 코스페이스스 에듀 프로그램에 가입할 수 있다. 2. 코스페이스스 에듀 프로그램의 가상현실을 체험할 수 있다.		
학습방법/모형	<input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험 <input type="checkbox"/> 강의형 <input type="checkbox"/> (기타 : )		
학습단계	교수·학습 활동	시간 (50')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	 가상현실 직업 체험 - <a href="https://www.career.go.kr/jr/juniorjob/list">https://www.career.go.kr/jr/juniorjob/list</a> - 주니어 커리어넷 '가상현실' 검색하여 관련직업 탐색	10'	☞주니어 커리어넷
전개	 코스페이스스 에듀 설치 - 스마트폰으로 '코스페이스스 에듀' 검색 및 설치 - 갤러리를 통해 다양한 작품 체험	20'	☞스마트폰 ※'자이로센서'를 켜야 360도 체험 가능
정리	 코스페이스스 가입 - 코스페이스스는 '크롬'에서 설치 및 실행 - 교사 및 학생 가입 동영상 보기	20'	☞컴퓨터(인터넷 가능) ※가입 동영상 (교사) <a href="https://youtu.be/Pm7JjYSF2vc">https://youtu.be/Pm7JjYSF2vc</a> (학생) <a href="https://youtu.be/bCx670NtOo">https://youtu.be/bCx670NtOo</a>
수업결과물	코스페이스스 설치 및 가입		

집합연수 교수학습지도안(2차시)			
관련교과	자율	적용 학년	5
학습주제	코스페이스스 기본 구성1	해당 차시	2/6
학습목표	1. 코스페이스스의 배경을 설정할 수 있다. 2. 코스페이스스의 오브젝트를 활용하여 파티장을 꾸밀 수 있다.		
학습방법/모형	<input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험 <input type="checkbox"/> 강의형 <input type="checkbox"/> (기타 : )		
학습단계	교수·학습 활동	시간 (50')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	 3D와 2D의 차이점 - 2D게임과 3D게임 해 보기 - 두 게임의 차이점	10'	☞노블게임즈 <a href="https://www.novelgames.com">https://www.novelgames.com</a> ☞로블록스 <a href="https://www.roblox.com/">https://www.roblox.com/</a>
전개	 코스페이스스 기본 구성 - 배경 정하기 - 그림, 소리, 동영상 업로드 * 파티플래너가 되어 파티장 꾸미기(예제) - 오브젝트 사용, 특징(동작) 사용하기	35'	☞컴퓨터(인터넷)
정리	 서로의 작품 감상 - 파티장 감상하기	5'	☞컴퓨터(인터넷 가능)
수업결과물	파티장 꾸미기		

집합연수 교수학습지도안(3차시)			
관련교과	자율	적용 학년	5
학습주제	코스페이스스 기본 구성2	해당 차시	3/6
학습목표	1. 코스페이스스의 이미지 파일을 검색하여 업로드 할 수 있다. 2. 코스페이스스를 활용하여 사진전을 꾸밀 수 있다.		
학습방법/모형	<input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험 <input type="checkbox"/> 강의형 <input type="checkbox"/> (기타 : )		
학습단계	교수·학습 활동	시간 (50')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	기존 학생 '사진전' 작품 감상하기 - 갤러리를 통해 사진전 감상	5'	☞코스페이스스 사진전
전개	코스페이스스 기본 구성 - 이미지파일 검색 / 외부이미지 업로드 - 이미지 크기와 위치 조절 * 사진작가가 되어 사진전 열기(예제)	40'	☞컴퓨터(인터넷)
정리	서로의 작품 감상 - 사진전 감상하기	5'	☞컴퓨터(인터넷 가능)
수업결과물	사진전 꾸미기		

집합연수 교수학습지도안(4차시)			
관련교과	자율/과학	적용 학년	5
학습주제	코스페이스스 초급 코딩1	해당 차시	4/6
학습목표	1. 경로를 지정하여 코딩할 수 있다. 2. 코스페이스스를 활용하여 태양계를 꾸밀 수 있다.		
학습방법/모형	<input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험 <input type="checkbox"/> 강의형 <input type="checkbox"/> (기타 : )		
학습단계	교수·학습 활동	시간 (50')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	기존 학생 '태양계' 작품 감상하기 - 갤러리를 통해 태양계 감상	10'	☞코스페이스스 태양계
전개	코스페이스스 초급 코딩 - 경로 지정 및 코딩 - 코딩하기 위해 준비해야 하는 것들(이름지정, 코딩 활성화 등) * 태양계 꾸미기(예제) - 행성의 순서와 공전 속도 계산하여 코딩	35'	☞컴퓨터(인터넷) ※행성의 순서와 공전속도의 계산은 과학에서 배운 지식을 참조
정리	서로의 작품 감상 - 태양계 감상하기	5'	☞컴퓨터(인터넷 가능)
수업결과물	태양계 꾸미기		

### 집합연수 교수학습지도안(5차시)

관련교과	자율	적용 학년	5
학습주제	코스페이스 초급 코딩2	해당 차시	5/6
학습목표	1. 코스페이스를 활용하여 롤러코스터를 꾸밀 수 있다. 2. 코스페이스를 활용하여 질문만들기를 꾸밀 수 있다.		
학습방법/모형	<input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험 <input type="checkbox"/> 강의형 <input type="checkbox"/> (기타 : )		
학습단계	교수·학습 활동	시간 (50')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	기존 학생 '롤러코스터' 작품 감상하기 - 갤러리를 통해 롤러코스터 감상	10'	☞코스페이스 롤러코스터
전개	롤러코스터 만들기 - 경로의 높낮이 조절  선생님이 되어 질문 만들기 - 문제 만들고 정답 체크	35'	☞컴퓨터(인터넷) ※두 가지 예제 제시
정리	서로의 작품 감상	5'	☞컴퓨터(인터넷 가능)
수업결과물	2가지 작품		

### 집합연수 교수학습지도안(6차시)

관련교과	자율	적용 학년	5
학습주제	코스페이스 초급 코딩3	해당 차시	6/6
학습목표	1. 코스페이스에서 협동작업으로 놀이동산을 꾸밀 수 있다. 2. 나의 작품을 갤러리에 공유할 수 있다.		
학습방법/모형	<input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험 <input type="checkbox"/> 강의형 <input type="checkbox"/> (기타 : )		
학습단계	교수·학습 활동	시간 (50')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	협동작품에 대한 설명	5'	※협동작업의 장점 설명
전개	협동작업으로 놀이동산 꾸미기 - 배운 것을 바탕으로 협동작업 - 갤러리에 공유하기	35'	☞컴퓨터(인터넷)
정리	서로의 작품 감상	10'	☞컴퓨터(인터넷 가능)
수업결과물	협동작업 놀이동산 꾸미기		