










## 집합연수 교수학습지도안(1차시)

관련교과	전교과		적용 학년	전학년
학습주제	RPG 게임요소 알아보기		해당 차시	1/6
학습목표	1. RPG 게임요소 알기 2. 교실적용가능한 게임요소 탐색			
학습방법/모형	<input type="checkbox"/> 실습·체험 <input checked="" type="checkbox"/> 강의형 <input type="checkbox"/> (기타 : )			
학습단계	교수·학습 활동	시간 (50')	자료(☞) 및 유의점(※)	
도입	 학생들이 즐기는 게임 알아보기 - 국내 앱스토어 인기 게임 탐색 - 초등학생들에게 인기 있는 게임 탐색	10	☞ 게임 플레이 영상 ※ 사전에 학생들이 즐겨하는 게임을 미리 알아보도록 한다.	
전개	 RPG 게임 게임요소 탐색 - 아이템 루팅 - 아이템 강화 - 퀘스트 해결 통한 캐릭터의 레벨업 - 캐릭터의 커스터마이징	30	☞ 게임 플레이 영상 ※ 2~6차시에 본차시에 다른 게임요소를 적용한 교실운영사례를 알아보도록 한다.	
정리	 RPG 게임요소를 활용한 학교교실적용 - 단위 교과 수업 적용 - 프로젝트 운영 주간 적용 - 생활지도 적용	10	☞ 교실적용사례 사진	
수업결과물	없음			




## 집합연수 교수학습지도안(2차시)

관련교과	전교과		적용 학년	전학년
학습주제	아이템 요소를 활용한 수업적용사례		해당 차시	2/6
학습목표	1. 아이템루팅, 아이템강화를 활용한 수업적용사례 2. 수업적용 지도안 작성			
학습방법/모형	<input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험 <input checked="" type="checkbox"/> 강의형 <input type="checkbox"/> (기타 : )			
학습단계	교수·학습 활동	시간 (40')	자료(☞) 및 유의점(※)	
도입	 <b>아이템 적용 수업사례 공유</b> - 아이템 루팅을 적용한 수업 사례 공유 (3학년 1학기 사회-교통수단의 발달) - 아이템 강화를 적용한 수업 사례 공유 (3학년 1학기 사회-통신수단의 발달) - 수업 시연 소감 및 보완점 토의	15	☞ 지도안, 교과서, 지도서  ※ 지상수업형식으로 실제 수업 모습을 보여줄 수 있도록 한다.	
전개	 <b>학년별 수업 지도안 작성</b> - 아이템 요소를 활용한 수업지도안 작성 - 지도안 작성 후 발표 (지상수업)	15	☞ 지도안  ※ 미리 지도안 작성에 필요한 교과를 선정해 올 수 있도록 안내.	
정리	 <b>수업지도안 공유 및 보완</b> - 지도안 발표 후 느낀점 공유 - 지도안 보완점 토의	10	☞ 지도안	
수업결과물	지도안			




## 집합연수 교수학습지도안(3차시)

관련교과	전교과		적용 학년	전학년
학습주제	캐릭터 커스터마이징을 활용한 수업적용사례		해당 차시	3/6
학습목표	1. 아이템 강화를 활용한 수업적용사례 2. 수업적용 지도안 작성			
학습방법/모형	<input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험 <input checked="" type="checkbox"/> 강의형 <input type="checkbox"/> (기타 : )			
학습단계	교수·학습 활동	시간 (40')	자료(☞) 및 유의점(※)	
도입	 <b>캐릭터 커스터마이징 적용 수업사례 공유</b> - 캐릭터 커스터마이징 요소를 적용한 수업 사례 공유 (3학년 미술-캐릭터 특징을 살려 그리기) - 수업 시연 소감 및 보완점 토의	15	☞ 지도안, 교과서, 지도서 ※ 지상수업형식으로 실제 수업 모습을 보여줄 수 있도록 한다.	
전개	 <b>학년별 수업 지도안 작성</b> - 캐릭터 커스터마이징 요소를 활용한 수업지도안 작성 - 지도안 작성 후 발표 (지상수업)	15	☞ 지도안 ※ 미리 지도안 작성에 필요한 교과를 선정해 올 수 있도록 안내.	
정리	 <b>수업지도안 공유 및 보완</b> - 지도안 발표 후 느낀점 공유 - 지도안 보완점 토의	10	☞ 지도안	
수업결과물	지도안			




## 집합연수 교수학습지도안(4차시)

관련교과	전교과		적용 학년	전학년
학습주제	RPG 게임요소 적용 교실생활지도 적용사례		해당 차시	4/6
학습목표	1. 게임요소 적용 교실생활지도 적용사례 2. 생활지도 적용 방법 토의			
학습방법/모형	<input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험 <input checked="" type="checkbox"/> 강의형 <input type="checkbox"/> (기타 : )			
학습단계	교수·학습 활동	시간 (40')	자료(☞) 및 유의점(※)	
도입	 게임요소 적용 교실생활지도 사례 공유 - 게임요소 적용 생활지도 사례 공유 (1학년 안전-사뿐히 걸어다녀요) - 수업 시연 소감 및 보완점 토의	15	☞ 지도안, 교과서, 지도서  ※ 지상수업형식으로 실제 수업 모습을 보여줄 수 있도록 한다.	
전개	 생활지도 적용 방법 토의 - 게임요소 적용 생활지도 방법 토의 - 토의 후 조별 발표 (지상수업)	15	☞ 발표자료작성  ※ 미리 발표 작성에 필요한 게임요소를 선정해 올 수 있도록 안내.	
정리	 생활지도 방안 공유 및 보완 - 조별 발표 후 느낀점 공유 - 보완점 토의	10		
수업결과물	발표자료			

## 집합연수 교수학습지도안(5차시)

관련교과	전교과		적용 학년	전학년
학습주제	RPG 게임요소 적용 사이버폭력 예방 수업 적용사례		해당 차시	5/6
학습목표	1. 게임요소 적용 사이버폭력예방수업 적용사례 2. 사이버폭력예방수업 적용 방법 토의			
학습방법/모형	<input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험 <input checked="" type="checkbox"/> 강의형 <input type="checkbox"/> (기타 : )			
학습단계	교수·학습 활동	시간 (40')	자료(☞) 및 유의점(※)	
도입	 게임요소 적용 사이버폭력예방 사례 공유 - 게임요소 적용 사이버폭력예방 사례 공유 (포켓몬GO활용 사이버폭력예방수업) - 수업 시연 소감 및 보완점 토의	15	☞ 지도안, 교과서, 지도서  ※ 지상수업형식으로 실제 수업 모습을 보여줄 수 있도록 한다.	
전개	 사이버폭력예방교육 적용 방법 토의 - 게임요소 적용 사이버폭력예방교육 방법 토의 - 토의 후 조별 발표 (지상수업)	15	☞ 발표자료작성  ※ 미리 발표 작성에 필요한 게임요소를 선정해 올 수 있도록 안내.	
정리	 사이버폭력예방교육 방안 공유 및 보완 - 조별 발표 후 느낀점 공유 - 보완점 토의	10		
수업결과물	발표자료			

## 집합연수 교수학습지도안(6차시)

관련교과	전교과		적용 학년	전학년
학습주제	RPG 게임요소 적용 언어폭력 예방 수업 적용사례		해당 차시	6/6
학습목표	1. 게임요소 적용 언어폭력예방수업 적용사례 2. 언어폭력예방수업 적용 방법 토의			
학습방법/모형	<input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험 <input checked="" type="checkbox"/> 강의형 <input type="checkbox"/> (기타 : )			
학습단계	교수·학습 활동	시간 (40')	자료(☞) 및 유의점(※)	
도입	 게임요소 적용 언어폭력예방 사례 공유 - 게임요소 적용 언어폭력예방 사례 공유 (마블게임활용 사이버폭력예방수업) - 수업 시연 소감 및 보완점 토의	15	☞ 지도안, 교과서, 지도서  ※ 지상수업형식으로 실제 수업 모습을 보여줄 수 있도록 한다.	
전개	 언어폭력예방교육 적용 방법 토의 - 게임요소 적용 언어폭력예방교육 방법 토의 - 토의 후 조별 발표 (지상수업)	15	☞ 발표자료작성  ※ 미리 발표 작성에 필요한 게임요소를 선정해 올 수 있도록 안내.	
정리	 언어폭력예방교육 방안 공유 및 보완 - 조별 발표 후 느낀점 공유 - 보완점 토의	10		
수업결과물	발표자료			