

교실에서 게임하자!

게이미피케이션 수업 나눔

잠.깐.복.습

* 게이미피케이션(Gamification)이란?



게이미피케이션이란 게임이 아닌 것에 게이미피케이션 요소를 더하는 것

게임스토리, 미션, 규칙, 도구, 보상 등등...



오늘의 GAME




교실에서 쉽게 할 수 있는 PPT 게임 위주

- 4학년 사회: 헤파이토스의 아이템상점
- 3학년 과학: 주사위 매칭 게임
- 게임으로 배우는 계기교육 ... 등등



헤파이토스의 아이템상점

4학년 사회 - 희소성과 기회비용



헤파이토스의 아이템상점

4학년 사회 - 희소성과 기회비용



게임의 특징

* 소수결 게임

- 적은 사람이 선택한 선택지가 유리!

- 은근히 눈치게임 + 전략 필요! 안전파 vs 한방파



헤파이토스와 함께하는
즐거로운 아이템 상점

규칙

1. 아이템들은 모두 **다른** 점수를 가지고 있다.
2. 각 아이템을 살 수 있는 사람 수는 **제한**되어 있다. 사고 싶은 사람이 많을 경우 그 아이템의 **점수는 0점**이 된다.
3. 어떤 아이템을 살지 인벤토리에 쓰고, 모든 용사가 적은 뒤에 **파티원 중 1명과 교환**하여 같이 결과를 확인한다.
4. 합계 점수가 가장 높은 용사가 우승한다.
5. 우승한 용사는 일반카드 중 원하는 카드 1장을 받을 수 있다.

연습게임



신발(3점)

1명



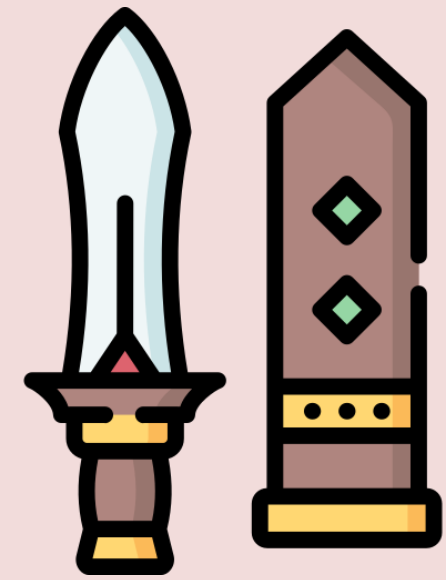
뿔나팔(4점)

4명



롱소드(5점)

2명

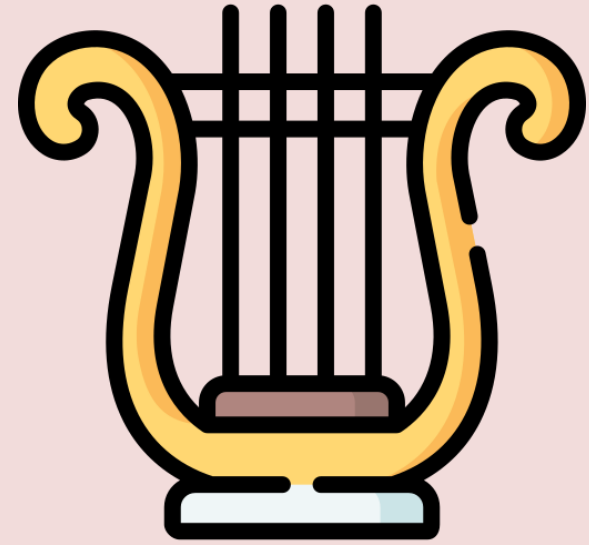


단검(5점)

1명

준비

1 라운드



하프(1점)

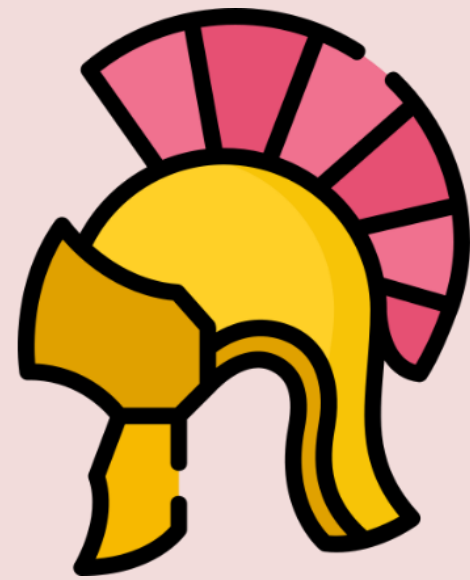
5명



미도류(3점)

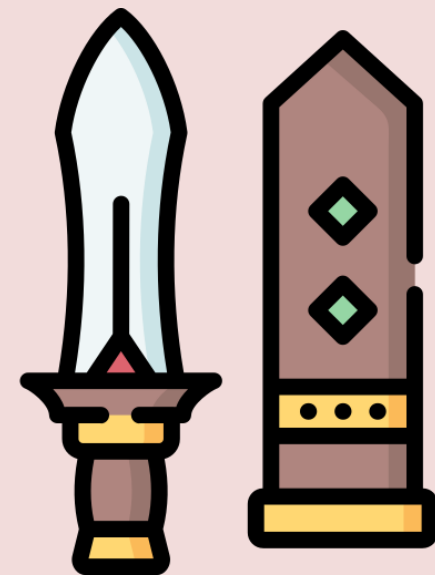
3명

2 라운드



투구(1점)

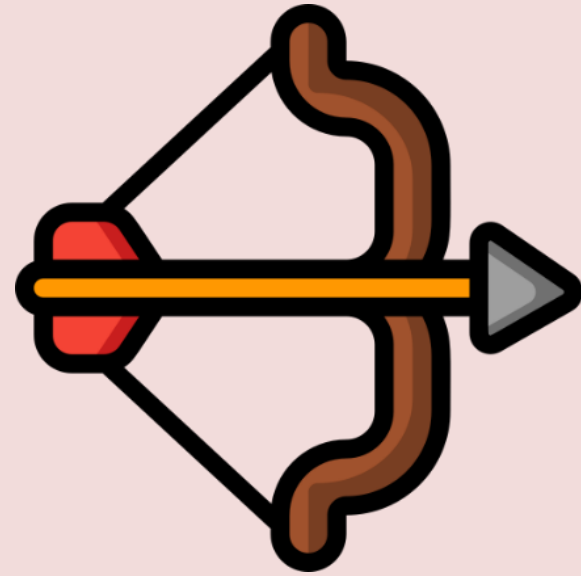
3명



단검(3점)

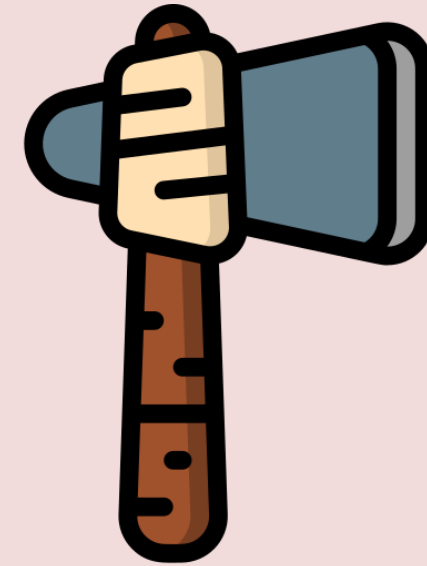
5명

3라운드



활(1점)

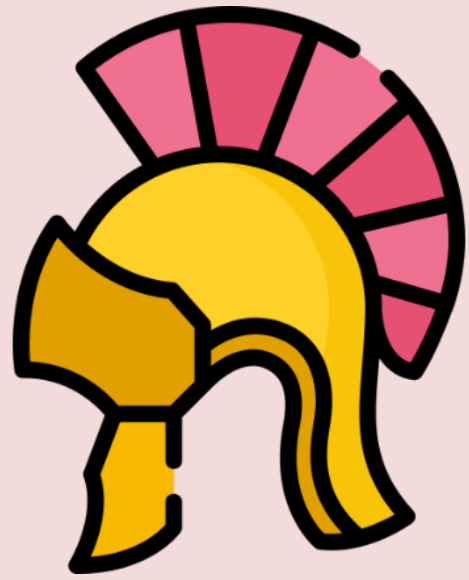
2명



손도끼(3점)

6명

4 라운드



함금투구(8점)

1명



미도류(5점)

2명



뿔피리(3점)

5명

5 라운드



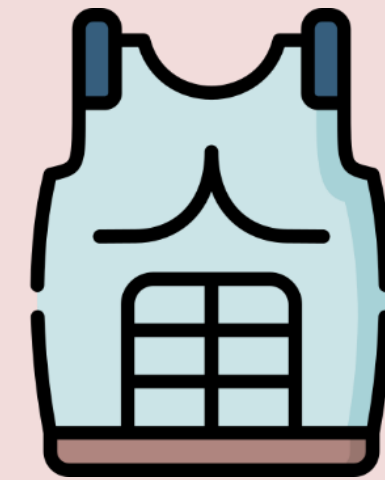
번개(8점)

3명



함선(12점)

2명



감옷(3점)

3명

6 라운드



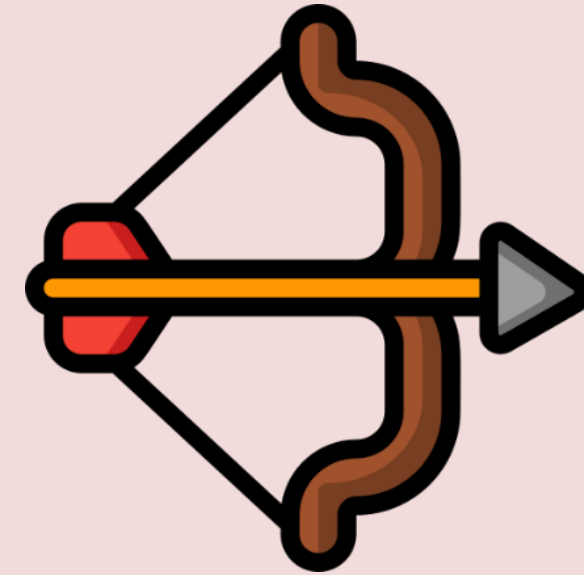
이도류(8점)

3명



함선(12점)

1명



갑옷(3점)

4명

7 라운드



승전복(3점)

4명



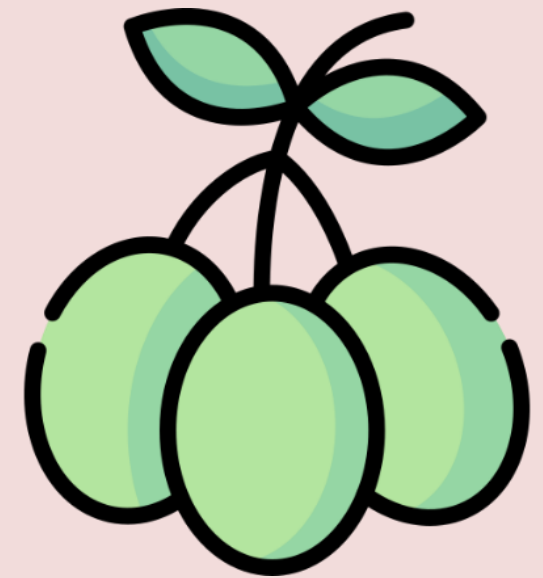
함선(5점)

2명



번개(6점)

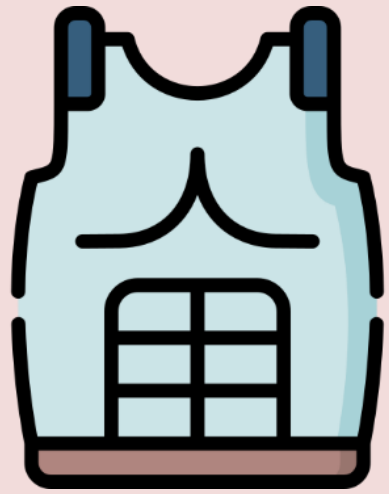
1명



올리브열매(7점)

1명

8 라운드



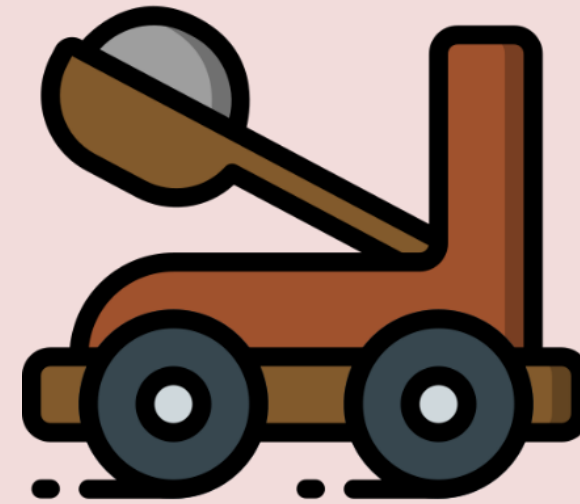
갑옷(3점)

3명



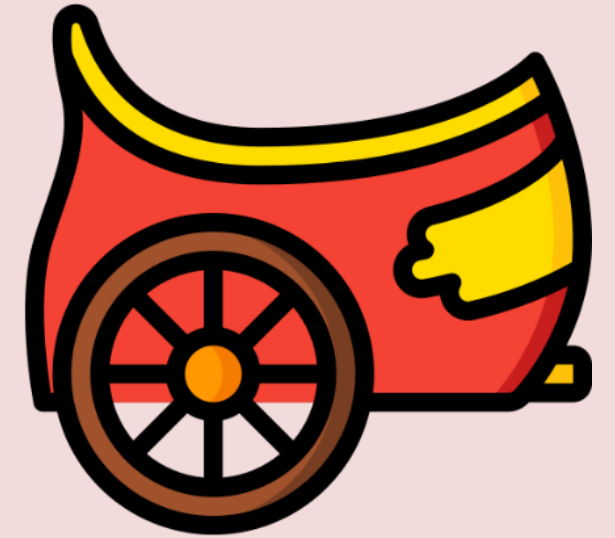
윙부츠(6점)

2명



투석기(12점)

1명



전차(8점)

2명

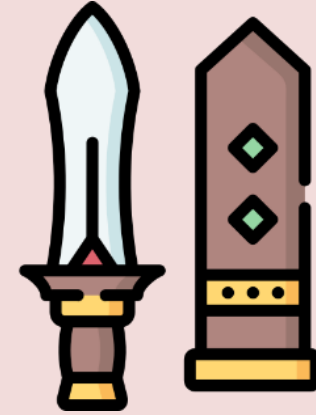
9 라운드



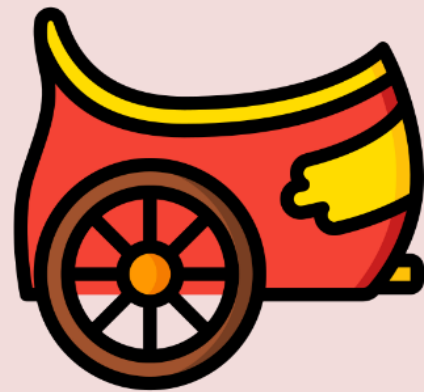
승전복(3점)
2명



칼&방패(5점)
1명



단검(6점)
1명



마차(8점)
1명

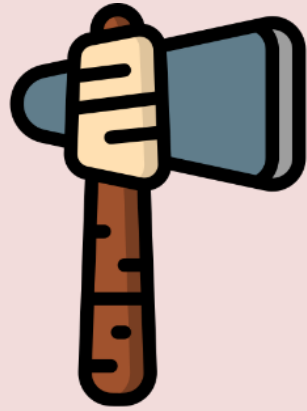


함선(9점)
1명

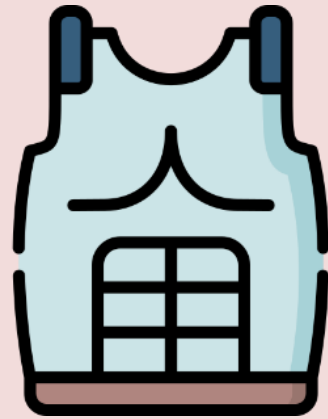


번개(12점)
2명

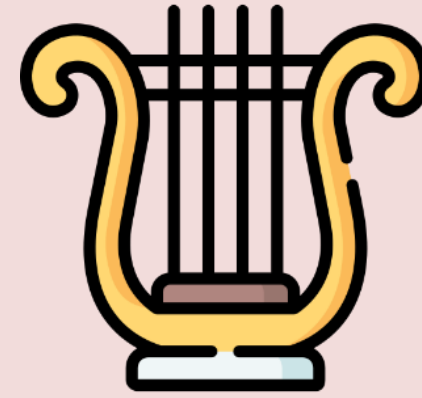
10 라운드



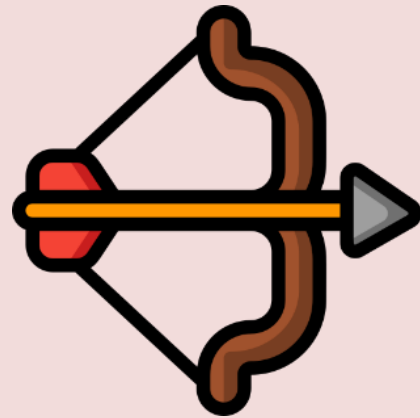
도끼(9점)
1명



갑옷(6점)
1명



하프(4점)
3명



활(8점)
1명



뿔피리(4점)
1명



미도류(6점)
1명

11 라운드



옷(8점)
1명



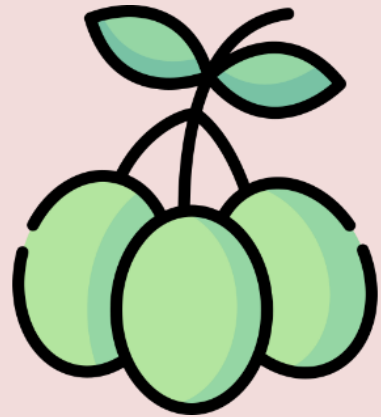
칼과방패(8점)
1명



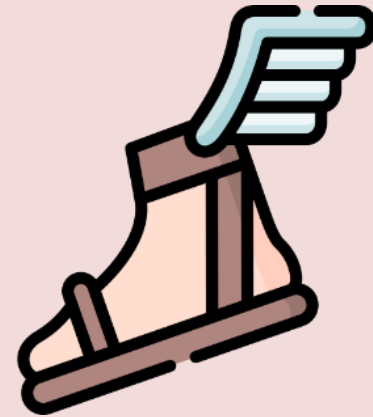
함선(6점)
2명



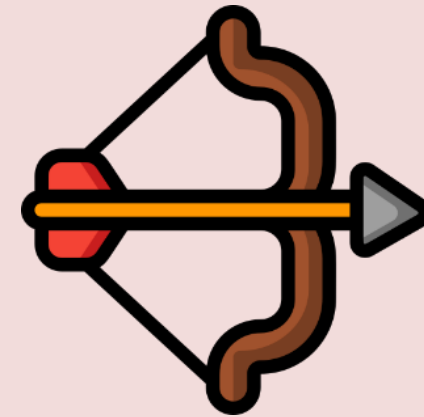
전차(6점)
1명



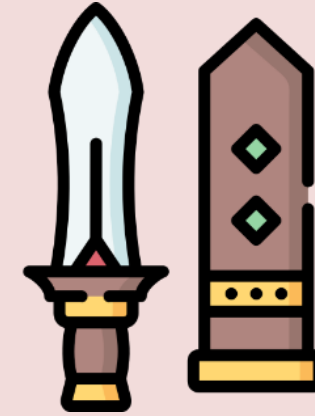
올리브(8점)
2명



윙부츠(8점)
1명

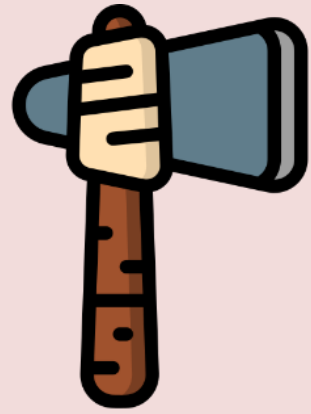


활(4점)
1명



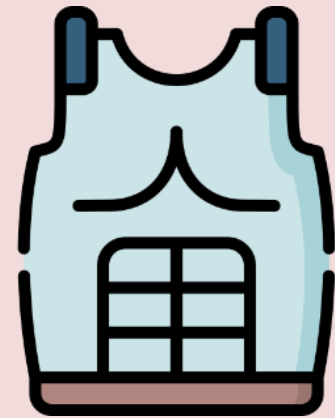
단검(6점)
2명

12 라운드



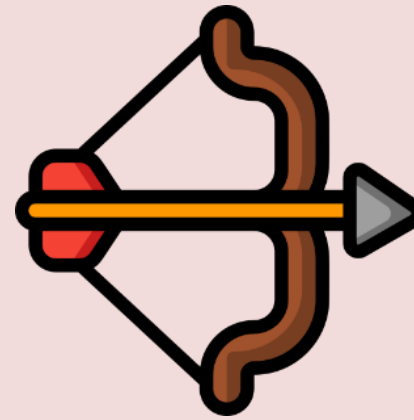
도끼(3점)

3명



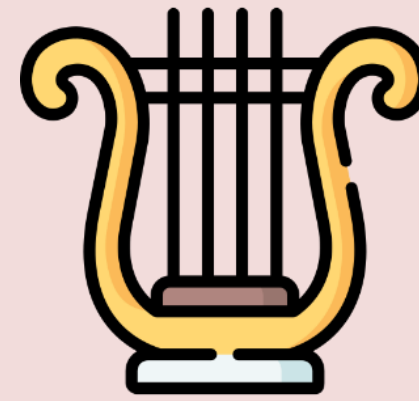
감옷(5점)

3명



활(7점)

1명



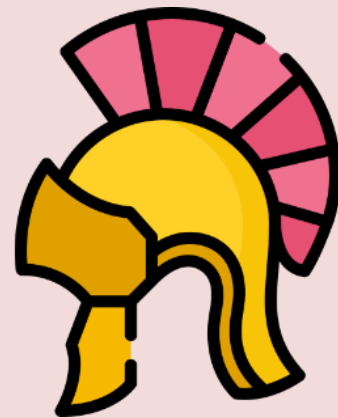
하프(9점)

2명



번개(10점)

1명



황금투구(12점)

2명



함선(12점)

1명



번개(15점)

2명

어느 용사가가 우승하였나요?





주사위 매칭 게임

3학년 과학 - 물질의 상태

주사위 매칭 게임

3학년 과학 - 물질의 상태

게임의 특징

* 주사위 게임

- 운과 전략 모두 필요함! 운이 나빠도 전략으로 승패가 뒤집어짐
- 주사위 뿐만 아니라 머리도 잘 굴려야 하는 게임!

G금우리학교는

Roll The Dice

주사위의 매칭 게임

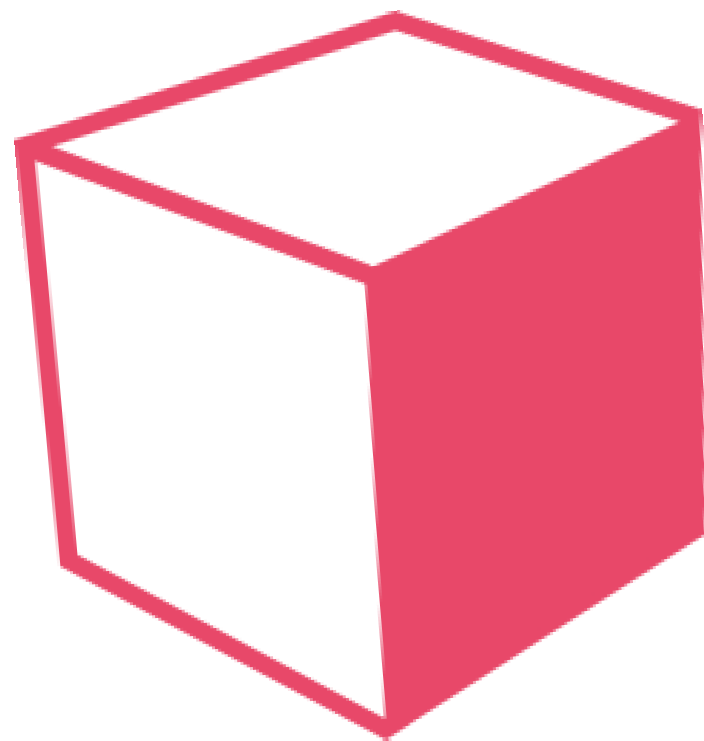
게임 방법 소개

게임 추천 인원 : 2~4명



1. 도안을 따라 주사위 2개를 만듭니다.

(각각 만드는 것이 아니라 한 게임에 필요한 주사위가 2개입니다.)





2. 주사위를 굴릴 순서를 정합니다.



3. 순서대로 주사위를 굴린 뒤 점수판에 표시합니다.



4. 기본 점수 및 보너스 점수를 모두 더해
가장 많은 점수를 얻은 사람이 승리합니다.





〈점수표 표기 세부 규칙〉

1. 자신의 차례가 되면 주사위 두개를 동시에 굴립니다.

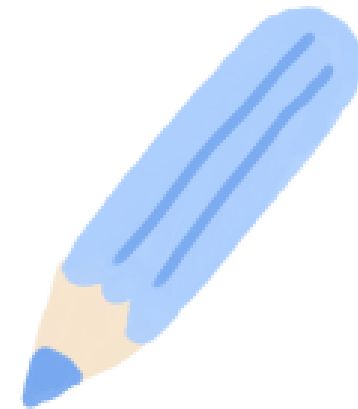




<점수표 표기 세부 규칙>

2. 주사위를 굴리면 아래의 두 가지 중 하나를 골라 할 수 있습니다.

(1) 주사위 결과를 점수판에 숫자로 쓰기



(2) 표시되지 않은 칸 X표 치고 버리기



* 둘 중 하나를 꼭 해야 합니다.



<점수표 표기 세부 규칙>

3. 주사위 결과를 보고 숫자의 합(빨간칸) 을 채우거나 한 칸을 버립니다.

	나온 합계 / X표	같은 숫자 보너스	관련 그림 보너스	
주사위 눈금의 합 	2	1	4	
	3	.	4	
	4	2	4	
	5	.	4	
	6	3	4	
	7	.	4	
	8	4	4	
주사위 눈금의 합 	9	.	4	
	10	5	4	
	11	.	4	
	12	6	4	
	합계	합계	합계	최종 점수





<점수표 표기 세부 규칙>

4. 보너스를 못 얻은 상황 등 그 판을 버리고 싶은 경우, 표시를 하지 않은 칸 중 하나를 골라 X표를 칩니다.

	나은 합계 / X표	같은 숫자 보너스	관련 그림 보너스	
주사위 눈금의 합	X	1	4	
	3	.	4	
	4	2	4	
	5	.	4	
	6	3	4	
	7	.	4	
주사위 눈금의 합	8	4	4	
	9	.	4	
	10	5	4	
	11	.	4	
	12	6	4	최종 점수
	합계	합계	합계	

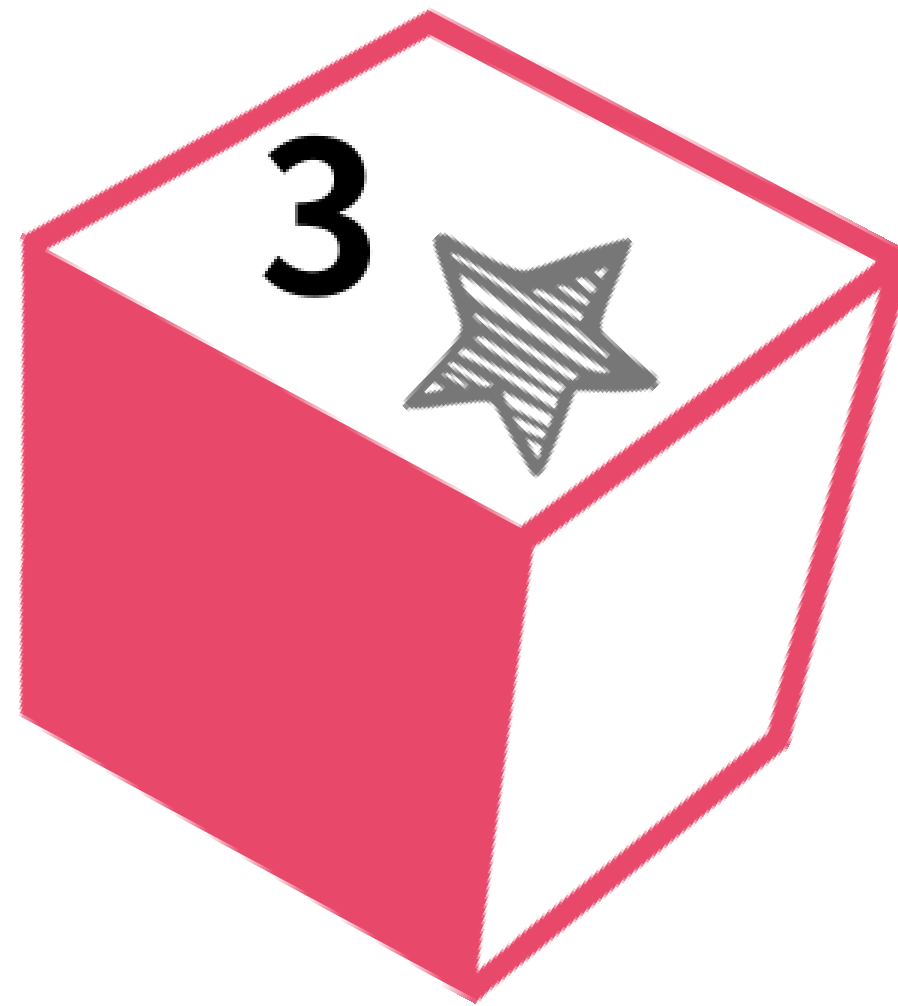
X표를 칠 경우 나중에 그 숫자가 나와도 합계점수나 그 칸의 보너스 숫자를 얻지 못하니 전략적으로 신중하게 표시하세요!



<점수표 표기 세부 규칙>

5. 주사위를 던졌을 때 같은 숫자가 나오거나 관련 그림이 함께 나온 경우
합계 점수 이외에 보너스 점수를 얻을 수 있습니다.

	나온 합계 / X표	같은 숫자 보너스	관련 그림 보너스	
주사위 눈금의 합	2	1	4	
	3	.	4	
	4	2	4	
	5	.	4	
	6	3	4	
	7	.	4	
	8	4	4	
주사위 눈금의 합	9	.	4	
	10	5	4	
	11	.	4	
	12	6	4	
	합계	합계	합계	최종 점수

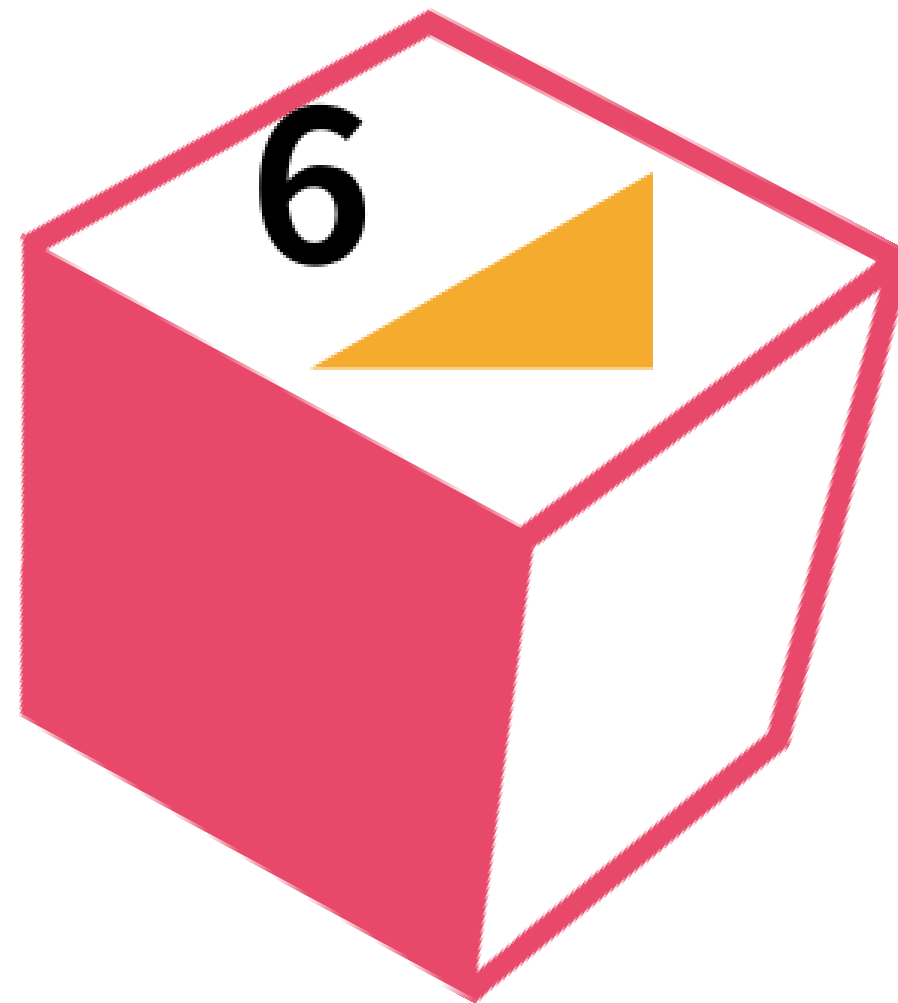




<점수표 표기 세부 규칙>

5. 주사위를 던졌을 때 같은 숫자가 나오거나 관련 그림이 함께 나온 경우
합계 점수 이외에 보너스 점수를 얻을 수 있습니다.

	나온 합계 / X표	같은 숫자 보너스	관련 그림 보너스
주사위 눈금의 합	2	1	4
	3	.	4
	4	2	4
	5	.	4
	6	3	4
	7	.	4
	8	4	4
주사위 눈금의 합	9	.	4
	10	5	4
	11	.	4
	12	6	4
	합계	합계	합계







<점수표 표기 세부 규칙>

6. 점수를 표시하면 이번 자신의 차례는 끝이 납니다.

순서대로 돌아가며 주사위를 던지고 점수표 표기를 이어갑니다.

	<small>나온 합계 / X표</small>	<small>같은 숫자 보너스</small>	<small>관련 그림 보너스</small>	
 주사위 눈금의 합	2	1	4	
	3	.	4	
	4	2	4	
	5	.	4	
	6	3	4	
	7	.	4	
 주사위 눈금의 합	8	4	4	
	9	.	4	
	10	5	4	
	11	.	4	
	12	6	4	<small>최종 점수</small>
	합계	합계	합계	



<점수표 표기 세부 규칙>

7. 다음 차례 중 이미 점수가 표시되어 있거나 X표시가 되어 있는 경우엔

다른 칸을 찾아 X표를 칩니다.

(합계 칸은 그 합계가 나와야만

점수를 쓸 수 있어요)

새롭게 6점이 나왔지만 이미 6점에 표시가 되어있어 점수를 얻을 수 없어요

	나은 합계 / X표	같은 숫자 보너스	관련 그림 보너스	
주사위 눈금의 합	2	1	4	
	3	.	4	
	4	2	4	
	5	.	4	
	X	3	4	
	7	.	4	
주사위 눈금의 합	8	4	4	
	9	.	4	
	10	5	4	
	11	.	4	
	12	6	4	최종 점수
	합계	합계	합계	



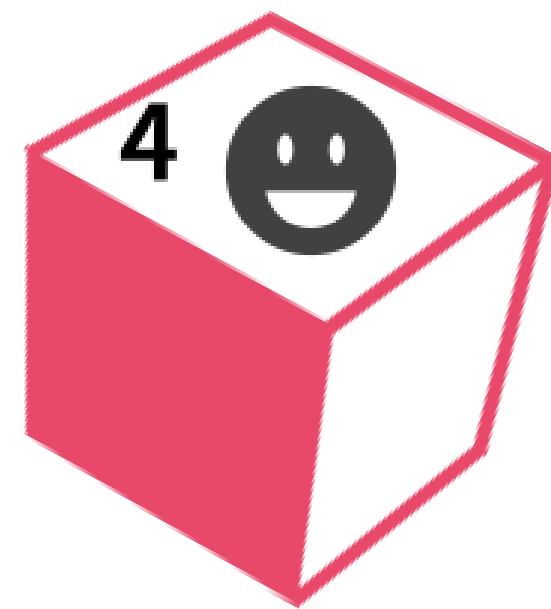


<점수표 표기 세부 규칙>

표시되지 않은 칸에 X표를 치고 넘어가요. 이때 주사위 보너스는 얻을 수 없어요

7. 표시되어 있거나 X표시가 되어 있는 경우엔 다른 칸을 찾아 X표를 칩니다. (합계 칸은 그 합계가 나와야만 점수를 쓸 수 있어요)

주사위 눈금의 합	X	1	4
	3	.	4
	4	2	4
	5	.	4
	X	3	4
	7	.	4
주사위 눈금의 합	8	4	4
	9	.	4
	10	5	4
	11	.	4
	12	6	4
	합계	합계	합계





<점수표 표기 세부 규칙>

8. 총 11번의 차례가 지나 모든 빨간칸에 표시가 다 되면 자신의 점수를 계산합니다. 가장 많은 점수를 얻은 사람이 승리!

	나온 합계 / X표	같은 숫자 보너스	관련 그림 보너스	
주사위 눈금의 합	X	1	4	
	3	.	4	
	4	2	4	
	X	.	4	
	X	3	4	
	X	.	4	
주사위 눈금의 합	8	4	4	
	9	.	4	
	X	5	4	
	X	.	4	
	12	6	4	
	36	8	4	48

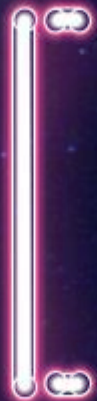




〈전략 꿀 TIP!〉

주사위 운이 좋지 않아도
합계점수와 X표를 어떻게 치느냐에 따라
승패가 달라집니다!!
주사위와 함께 머리도 잘 굴려보세요!





여기서 잠!깐!



우리 안에 스파이가 있다...!

스파이 추리 게임

3~6학년 국어 - 토론, 토의 수업

스파이 추리 게임

3~6 국어 - 토론, 토의 수업

게임의 특징

* 스파이 게임

- 자신의 의견을 조리있게 잘 전달하고 친구의 의견에 경청
- 재미 + 중심문장과 뒷받침문장 + 의견과 까닭 등등



스파이 추리 게임

3~6 국어 - 토론, 토의 수업

게임의 규칙

- 스파이라고 의심되는 사람을 한 명 지목합니다.
- 말할 때에는 "저는 ()라고 생각합니다. 왜냐하면"
- 2인을 선정han 뒤 최후의 1인을 가려냅니다.

스파이 추리 게임

3~6 국어 - 토론, 토의 수업

행동미션형

[수업시간 중 스파이 미션]		수행 후 0표
미션시간	1) 각 시간별로 스파이 둘 중 한 명이 해도 인정 2) 선생님이 들을 수 있게 해야 함 3) 미션 시간동안 2개를 모두 달성하지 못했을 경우 재판 시 스파이 힌트가 제공됨. * 전담 시간 제외 *	
1-2교시	얼썩 1번 외치기	
	다른 반 친구 이름 부르고 "아, 우리반 아니지"	
3-4교시	수업 중 사물함 갔다가 사물함 문을 닫으며 "호우" 외치기	
	필통 바닥에 와르르 쏟기	
5-6교시	책상 두 번 탕탕 내리치기	
	종이비행기 접어 날리기	

스티커 미션형

「시즌2-비밀안내문」

당신은 내일 하루동안 다른 차원의 시티즌에서 전염병을 퍼뜨리기 위해 파견된 스파이가 되었습니다.

전염병을 퍼뜨리는 방법은 간단합니다.

내일 등교하여 책상 서랍을 보면 스티커가 있을 것입니다. 1교시 시작과 함께 그 스티커를 친구들 몰래 친구들 책상 위에 붙입니다.

(책상 다리나 책상 서랍 속, 책상 아래는 안됨. 책상 판 눈에 보이는 곳에 붙이기)

"스파이" 임을 다른 친구에게 절대! 들키지 않고 하루동안 미션을 성공할 경우 전염된 시민 수에 따라 짹짹한 보상이 있을 예정이니 정체를 들키지 않게 비밀보장에 각별히 신경써주시요. 그렇지 않으면 오히려 불이익이 있을 수 있으니까요.

스파이는 총 2명입니다. 스파이끼리는 정체를 알아내어 협동해도 되고 우선 혼자서라도 열심히 미션을 수행해도 됩니다.

이 메시지는 혼자만 알고 있어야 합니다. 그럼 내일 봅시다.

장착 미션형

당신은 내일 바이러스를 퍼뜨릴 스파이로 지목되었습니다.

내일아침 등교하면서 5학년 2반에 가면 "바이러스톤"이 깃든 반지를 얻습니다. 바이러스를 퍼뜨리기 위해서 이 반지는 반드시 하루종일 손가락에 착용하고 있어야 합니다.(빼면 규칙위반)

계속 끼고 있으면 들키지 않겠냐구요? 주머니에 손을 넣어 숨기는 정도는 괜찮습니다.

자, 이제 설명을 잘 읽으세요. 내일 함께할 스파이 동료는 총 6명 소린, 준원, 지환, 찬경, 수혁, 준식 입니다. 6명이 서로의 정체를 지켜주며 한명이라도 살아남아 바이러스톤을 지키도록 노력해야합니다.

혹시라도 시민이 와서 "반지"에 대해 말을 하는 순간 당신은 탈락되고합니다. - 예시: 이게 무슨 반지야? 반지 예쁘다~반지 어디서 났어? 등등 반지에 대해 이야기하는 모든것.

탈락되면 신의 대리자에게 암호- "지금 몇 교시예요?" 하고 말함으로써 탈락 사실을 알립니다.

여기서 주의할 것이 있습니다. 한 명이 반지가 걸려 탈락했다고 칩시다. "아 스파이인거 들켰어~" 등의 이야기를 할 경우 누가봐도 시민들은 반지 낀 사람을 찾겠죠? 그럼 스파이의 전원 발각은 시간문제입니다.



개천절 스토리 미션 게임

게임으로 계기교육 하기



개천절 스토리 미션 게임

게임으로 계기교육 하기



A mission card with a brown background and a white dashed border. The title "개천절 미션게임" is written in a stylized font. Below the title, there are two cartoon animals: a tiger on the left and a bear on the right. The text "하늘을 열고 내려와 고조선을 세워라!" is centered between them.

개천절 미션게임

하늘을 열고 내려와
고조선을 세워라!



A mission card with a purple background and a white dashed border. The title "문제를 풀어 탈출에 성공하라" is written in a stylized font. The background features a grid of Korean calligraphy characters. A small cartoon character is visible in the top right corner.

문제를 풀어
탈출에 성공하라

모아라! 구구몬 GO!!

2학년 수학 - 곱셈구구



게임피케이션 수업 나눔

감사합니다:~)