

집합연수 교수학습지도안(1차시)

관련교과	전 교과 및 창의적 체험활동	적용 학년	전 학년
학습주제	게임 리터러시 함양을 위한 게임 개발 메커니즘 탐구	해당 차시	1/6
학습목표	게임 리터러시 함양을 위해 게임 개발에 활용되는 다양한 메커니즘을 이해하기		
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	<p>📦 사진을 보고 게임 맞추기 놀이 참여하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 유명한 게임 등의 이미지를 제시하고 게임의 제목이 무엇인지 맞추는 놀이 참여하기 <p>📦 메커니즘이라는 용어 정의하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 메커니즘이 무엇일까 생각해보고 모둠 내에서 메커니즘이라는 용어 정의하기 - 놀이에 제시된 게임의 메커니즘은 무엇인지 떠올려보고 발표하기 - 게임 리터러시를 함양하기 위해 게임 개발이라는 측면에서 메커니즘의 중요성 알기 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px; text-align: center;"> 게임 리터러시 함양을 위해 게임 개발 시 활용되는 메커니즘을 이해하고 게임에 활용되는 메커니즘을 설명할 수 있다. </div>	5'	<p>☞프레젠테이션 자료</p> <p>※스타크래프트, 포트리스, 리니지, 카트라이더 등 유명한 게임을 위주로 제시한다. 온라인 게임에 그치지 않고 다양한 보드게임 장르도 제시하여 게임이 꼭 온라인 게임에만 국한되지 않는다는 것을 인지시킨다.</p>
전개	<p>📦 게임에 활용되는 다양한 메커니즘 이해하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 경매, 레이싱, 롤엔라이트, 협상, 제한적 소통 등 게임에 활용되는 다양한 메커니즘을 소개하고 그 예시를 이해하기 - 이해한 메커니즘을 바탕으로 이미 자신의 교육 현장에서 활용하고 있는 메커니즘의 예시 떠올려보고 발표하기 <p>📦 게임 리터러시의 중요성 이해하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 게임 리터러시 활용의 긍정적인 사례와 부정적인 사례 나누기 - 게임 리터러시란 게임을 잘 활용할 줄 아는 능력임을 알고 학교 교육에서 교사 및 학생, 학부모 등 교육의 주체가 게임 리터러시를 함양하기 위해서 무엇이 중요한지 알고 이를 내재화하기 	40'	<p>☞프레젠테이션 자료, 발표용 구글 잼보드</p> <p>※게임 리터러시라는 용어를 처음 접하는 수강생도 있을 것이므로 게임 리터러시의 사전적 정의와 활용 사례에 대해 간단하게 소개하여 이해를 도울 수 있도록 한다.</p> <p>※역지로 긍정적/부정적 사례를 이끌어내지 않도록 유의한다.</p>
정리	<p>📦 PMI기법으로 배운 내용 정리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 더하고 싶은 내용(P), 빼고 싶은 내용(M), 흥미로웠던 내용(I)로 이번 차시에 배운 내용을 체계적으로 정리하고 내재화하기 <p>📦 후속 차시 예고</p> <ul style="list-style-type: none"> - 보드게임에서 많이 활용되는 메커니즘을 사용한 보드게임 체험 및 교과 연계 방안 탐구에 대한 내용 안내하기 	5'	<p>☞프레젠테이션 자료</p> <p>※꼭 PMI가 아니더라도 자신만의 다양한 방법으로 배운 내용 정리하기</p> <p>※후속 차시 예고에 관해 너무 상세하게 안내하지 않고 흥미를 유발할 정도로만 안내하기</p>
수업결과물	학교 교육 현장에서 게임 리터러시의 활용 사례(긍정적/부정적)		






집합연수 교수학습지도안(2차시)

관련교과	사회, 수학, 미술		적용 학년	전 학년
학습주제	사례에 기반한 게임 메커니즘 분석1		해당 차시	2/6
학습목표	1. 보드게임에서 많이 활용되는 <경매> 메커니즘 이해하기 2. 배운 게임을 교과 학습과 연계할 수 있는 방안 탐구하기			
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	<p>📦 경매하는 모습 제시하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 경매하는 모습을 보고 경매에서 중요한 능력이 무엇인지 나누기 - 경매라는 가치를 학급 경영이나 수업으로 들고 온다면 어떻게 활용할 수 있을지 이야기 나누어보기 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <경매> 메커니즘 이해하고 교과 학습과 연계할 수 있는 방안 도출할 수 있다. </div>	5'	☞프레젠테이션 자료 ※경매가 돈과 직결되는 방법인 만큼 예민하게 다루어질 수 있으나 잘 활용한다면 쉽게 배울 수 없는 가치를 체득할 수 있음을 안내하기	
전개	<p>📦 메커니즘 <경매>의 특징 소개하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 게임 제작 메커니즘 중 <경매> 메커니즘의 특징을 소개하고 활용 시 유의사항 안내하기 - <경매> 메커니즘으로 제작된 다양한 게임 사례 소개하기 <p>📦 메커니즘 <경매>로 만들어진 게임 배우기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 보드게임 <하이소사이어티>와 <모던 아트>를 통해 메커니즘 <경매>에 대해 이해하기 - 학급에서 해당 보드게임을 변형하여 활용한다면 어떻게 활용할 수 있을지 방안 탐구하여 발표하기 	40'	☞프레젠테이션 자료, 보드게임 <하이소사이어티>, <모던아트> 등 ※경매 보드게임을 할 때 중요한 가치와 유의사항에 대해 지속적으로 언급하고 지도하여 부정적인 상황이 발생하지 않도록 지도하기	
정리	<p>📦 PMI기법으로 배운 내용 정리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 더하고 싶은 내용(P), 빼고 싶은 내용(M), 흥미로웠던 내용(I)로 이번 차시에 배운 내용을 체계적으로 정리하고 내제화하기 <p>📦 후속 차시 예고</p> <ul style="list-style-type: none"> - 메커니즘 <레이싱>의 개념을 활용하여 만들어진 게임 탐구에 대한 내용 안내하기 	5'	☞프레젠테이션 자료 ※꼭 PMI가 아니더라도 자신만의 다양한 방법으로 배운 내용 정리하기 ※후속 차시 예고에 관해 너무 상세하게 안내하지 않고 흥미를 유발할 정도로만 안내하기	
수업결과물	메커니즘 <경매>에 관한 교과 학습 활용 아이디어 산출물			

집합연수 교수학습지도안(3차시)

관련교과	사회, 수학, 국어		적용 학년	전 학년
학습주제	사례에 기반한 게임 메커니즘 분석2		해당 차시	3/6
학습목표	1. 보드게임에서 많이 활용되는 <레이싱> 메커니즘 이해하기 2. 배운 게임을 교과 학습과 연계할 수 있는 방안 탐구하기			
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	<p>📦 레이싱하는 모습 제시하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 레이싱하는 모습을 보고 레이싱에서 중요한 능력이 무엇인지 나누기 - 레이싱라는 가치를 학급 경영이나 수업으로 들고 온다면 어떻게 활용할 수 있을지 이야기 나누어보기 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <레이싱> 메커니즘 이해하고 교과 학습과 연계할 수 있는 방안을 도출할 수 있다. </div>	5'	☞프레젠테이션 자료 ※경매가 돈과 직결되는 방법인 만큼 예민하게 다루어질 수 있으나 잘 활용한다면 쉽게 배울 수 없는 가치를 체득할 수 있음을 안내하기	
전개	<p>📦 메커니즘 <레이싱>의 특징 소개하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 게임 제작 메커니즘 중 <레이싱> 메커니즘의 특징을 소개하고 활용 시 유의사항 안내하기 - <레이싱> 메커니즘으로 제작된 다양한 게임 사례 소개하기 <p>📦 메커니즘 <레이싱>로 만들어진 게임 배우기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 보드게임 <딕싯>과 <미니빌>을 통해 메커니즘 <레이싱>에 대해 이해하기 - 학급에서 해당 보드게임을 변형하여 활용한다면 어떻게 활용할 수 있을지 방안 탐구하여 발표하기 	40'	☞프레젠테이션 자료, 보드게임 <딕싯>, <레이싱> 등 ※딕싯은 국어 교과와 같은 표현활동에 적합한 레이싱 게임이며, 미니빌은 사회의 경제 단원과 연관지을 수 있는 레이싱 게임임을 인지할 수 있도록 명시적 지도하기	
정리	<p>📦 PMI기법으로 배운 내용 정리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 더하고 싶은 내용(P), 빼고 싶은 내용(M), 흥미로웠던 내용(I)로 이번 차시에 배운 내용을 체계적으로 정리하고 내제화하기 <p>📦 후속 차시 예고</p> <ul style="list-style-type: none"> - 지금까지 배운 메커니즘 및 게임을 기반으로 주사위를 중심으로 한 학습용 게임 개발을 할 것임을 안내하기 	5'	☞프레젠테이션 자료 ※꼭 PMI가 아니더라도 자신만의 다양한 방법으로 배운 내용 정리하기 ※후속 차시가 게임 개발에 관한 내용인 만큼 게임 개발 아이디어를 생각해올 수 있도록 안내하기	
수업결과물	메커니즘 <레이싱>에 관한 교과 학습 활용 아이디어 산출물			

집합연수 교수학습지도안(4차시)

관련교과	전 교과 및 창의적 체험활동	적용 학년	전 학년
학습주제	학습용 게임 개발 아이디어 산출	해당 차시	4/6
학습목표	학습용 보드게임 및 게이미피케이션 활동 개발을 위한 아이디어 브레인스토밍을 할 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	<p> 사면체, 육면체, 팔면체, 십면체, 십이면체 등 다양한 모양의 주사위 제시하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 육면체 모양의 주사위가 아닌 다양한 모양의 주사위를 보고 수업 활용 아이디어 떠올리기 - 주사위를 활용한 다양한 게임 소개하기 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>학습용 보드게임 및 게이미피케이션 활동 개발을 위한 아이디어 브레인스토밍을 할 수 있다.</p> </div>	5'	<p>☞프레젠테이션 자료, 사면체~이십면체의 주사위 6종</p> <p>※다양한 방법을 통해 게임 개발이 가능하지만 가장 쉬운 주사위를 활용해 게임 개발에 단계적인 접근을 유도하기</p>
전개	<p> 보드게임 개발 키트 소개하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 64가지의 게임 개발 활용 메커니즘 소개 및 게임 개발 시 활용가능한 키트 소개하기 - 메인 메커니즘 및 보조 메커니즘 선정하기 <p> 교과 학습 보드게임 제작 아이디어 산출하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 다양한 브레인스토밍 기법을 통해 주사위를 활용한 교과 학습 보드게임 제작 아이디어 제시하기 - 산출된 아이디어를 정교화하여 모듈에서 만들고 싶은 아이디어 정하기 - 구체적인 주사위 활용 방안 등 큰틀 속에서 게임 진행 방법 구상하기 	40'	<p>☞프레젠테이션 자료, 메커니즘 정리자료, 게임 개발용 키트 등</p> <p>※핵심 주제는 '교과 학습'임을 놓치지 않고 브레인스토밍 할 수 있도록 지도하기</p> <p>※브레인스토밍을 할 때 양적팽창이 목적이므로 절대 다른 사람의 의견을 비판적으로 수용하지 않도록 지도하기</p>
정리	<p> PMI기법으로 배운 내용 정리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 더하고 싶은 내용(P), 빼고 싶은 내용(M), 흥미로웠던 내용(I)로 이번 차시에 배운 내용을 체계적으로 정리하고 내제화하기 <p> 후속 차시 예고</p> <ul style="list-style-type: none"> - 주사위를 활용한 교과 학습 게임 프로토타입 개발에 대한 내용 안내하기 	5'	<p>☞프레젠테이션 자료</p> <p>※꼭 PMI가 아니더라도 자신만의 다양한 방법으로 배운 내용 정리하기</p> <p>※후속 차시 예고에 관해 너무 상세하게 안내하지 않고 흥미를 유발할 정도로만 안내하기</p>
수업결과물	주사위를 활용한 게임 개발 아이디어 도출 및 정리		

집합연수 교수학습지도안(5차시)

관련교과	전 교과 및 창의적 체험활동		적용 학년	전 학년
학습주제	주사위를 이용한 교과 학습용 게임 프로토 타입 개발		해당 차시	5/6
학습목표	주사위를 활용한 교과 학습용 게임 프로토 타입 개발하기			
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	<p>📦 지난 시간에 나온 다양한 아이디어 제시하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 다른 모둠에서 나온 다양한 아이디어를 정리하여 제시하고 자신의 모둠의 게임 아이디어 정교화하기 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> 주사위를 활용한 교과 학습 게임 프로토 타입을 개발해 봅시다. </div>	5'	<p>☞프레젠테이션 자료</p> <p>※다른 사람의 아이디어를 쫓아 유사한 게임이 나오지 않도록 순회하여 피드백하기</p>	
전개	<p>📦 학습용 게임 개발 아이디어 구체화하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 메인 메커니즘을 중심으로 상세 규칙을 정해 게임의 형태 완성하기 - 게임의 테마를 정해 흥미도 높이기 - 게임의 구성물 등 디자인 정하고 정교화하기 - 프로토 타입 제작을 위한 준비 마무리하기 <p>📦 교과 학습용 게임 프로토 타입 제작하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 정리된 아이디어를 기반으로 프로토 타입 제작하기 - 제작된 프로토 타입으로 실제 플레이를 해보며 개선 및 수정, 보완 등이 필요한 부분을 발견하여 피드백하기 - 피드백 받은 내용을 기반으로 프로토 타입 수정하기 	40'	<p>☞프레젠테이션 자료, 게임 개발에 필요한 도구 등</p> <p>※프로토 타입을 제작할 때 처음부터 디자인까지 완성하지 않도록 지도하기</p> <p>※프로토 타입을 통해 세부적인 균형 조정할 수 있도록 지도하기</p> <p>※핵심 주제는 ‘교과 학습’임을 놓치지 않고 브레인스토밍 할 수 있도록 지도하기</p>	
정리	<p>📦 PMI기법으로 배운 내용 정리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 더하고 싶은 내용(P), 빼고 싶은 내용(M), 흥미로웠던 내용(I)로 이번 차시에 배운 내용을 체계적으로 정리하고 내제화하기 <p>📦 후속 차시 예고</p> <ul style="list-style-type: none"> - 개발된 프로토 타입을 발표하고 다른 모둠의 프로토 타입 체험에 대한 내용 안내하기 	5'	<p>☞프레젠테이션 자료</p> <p>※꼭 PMI가 아니더라도 자신만의 다양한 방법으로 배운 내용 정리하기</p> <p>※후속 차시 예고에 관해 너무 상세하게 안내하지 않고 흥미를 유발할 정도로만 안내하기</p>	
수업결과물	주사위를 활용한 교과 학습용 보드게임 프로토 타입			

집합연수 교수학습지도안(6차시)

관련교과	전 교과 및 창의적 체험활동		적용 학년	전 학년
학습주제	주사위를 이용한 개발 게임 소개 및 체험		해당 차시	6/6
학습목표	주사위를 활용한 교과 학습용 개발 게임 소개 및 체험하기			
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	<p>📦 지난 시간 만들어진 프로토 타입 사진 제시하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 다른 모듈의 프로토 타입 사진을 보고 어떤 학습적 기능이 있을지 예상하기 - 다른 모듈과 돌아가며 설명 및 플레이를 할 때 필요한 역할 정하여 나누기 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px; text-align: center;"> 주사위를 활용한 교과 학습용 개발 게임 소개 및 체험해 봅시다. </div>	5'	<p>☞프레젠테이션 자료</p> <p>※다른 모듈과 프로토 타입을 바꾸어 체험을 해볼 때 필요한 역할을 구체적으로 제시하고 형평성에 맞게 분배하도록 지도하기</p>	
전개	<p>📦 다른 모듈의 프로토 타입 체험하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 주어진 시간에 따라 시간을 알맞게 배분하여 다른 모듈의 프로토 타입을 체험해보기 - 단순히 체험해보고 그치는 것이 아니라 자신의 모듈이 개발한 게임을 떠올리며 좋았던 점 및 개선이 필요한 점 피드백해주기 <p>📦 자신의 모듈이 개발한 게임 정교화하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 다른 모듈의 게임을 플레이해보며 우리 모듈에서 개발한 프로토 타입 및 아이디어 등 보충·보완이 필요한 점 나누기 	40'	<p>☞프레젠테이션 자료, 모듈별 개발된 게임의 프로토 타입 등</p> <p>※월드카페의 형식을 빌려 2명 남고 2명 가기 식의 운영을 통해 설명과 체험이 동시에 이루어질 수 있도록 지도하기</p> <p>※다른 모듈의 프로토 타입을 피드백 할 때 보완점 없는 비판은 하지 않도록 지도하기</p>	
정리	<p>📦 PMI기법으로 배운 내용 정리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 더하고 싶은 내용(P), 빼고 싶은 내용(M), 흥미로웠던 내용(I)로 이번 차시에 배운 내용을 체계적으로 정리하고 내재화하기 - 만들어진 프로토 타입을 기반으로 교실로 돌아가 학생들과 직접 플레이 해보고, 학생들과 함께 학습용 게임 개발해보기에 대한 안내하기 	5'	<p>☞프레젠테이션 자료</p> <p>※프로토 타입을 누가 들고갈지 정리하기</p> <p>※자신의 교육 현장으로 돌아가 개발된 프로토 타입을 기반으로 새로운 아이디어를 도출해내어 학습용 게임을 학생들과 함께 개발해볼 것을 안내하기</p>	
수업결과물	주사위를 활용한 교과 학습용 개발 게임			