












집합연수 교수학습지도안(1차시)

관련교과	창체	적용 학년	2~6학년
학습주제	'게이미피케이션'이란?	해당 차시	1/6
학습목표	1. 게이미피케이션 및 게임 리터러시 이해하기 2. 교실에서 적용할 수 있는 게임 요소 떠올리기		
학습방법/모형	<input type="checkbox"/> 실습·체험 <input checked="" type="checkbox"/> 강의형 <input type="checkbox"/> (기타 :)		
학습단계	교수·학습 활동	시간 (40')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	<p> 내 생활 속 게임 브레인 스토밍</p> <ul style="list-style-type: none"> - 평소 생활 속에서 접한 게임 요소들을 떠올리고 포스트잇에 적기 - 떠올린 게임 요소의 장점이나 매력 나누기 	10'	<p>☞ 포스트잇, 도화지</p> <p>※ 편안한 분위기에서 자연스럽게 게임에 관한 이야기를 할 수 있도록 아이스 브레이킹을 한다.</p>
전개	<p> 게이미피케이션 알기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 게이미피케이션 및 게임리터러시 의미 소개 - 2020 ~ 2022 실제 운영 사례 전반적으로 소개 <ul style="list-style-type: none"> ▷ 2020_시티즌 프로젝트 ▷ 2021_용사는 오늘도 탑을 오른다 ▷ 2022_구구몬 GO! (진행중) 	25'	☞ 소개 ppt 자료
정리	<p> 정리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 소감 및 수업에 적용해보고 싶은 게임 요소 나누기 	5'	
수업결과물	브레인 스토밍 결과물		






집합연수 교수학습지도안(2차시)

관련교과	창체 및 전교과	적용 학년	2~6학년
학습주제	미스터리 조각을 해독하라!	해당 차시	2/6
학습목표	1. cospaces(코스페이스) 속 게임 요소 알기 2. 코스페이스 활용 방법을 알고 직접 미션문제 만들기		
학습방법/모형	<input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험 <input type="checkbox"/> 강의형 <input type="checkbox"/> (기타 :)		
학습단계	교수·학습 활동	시간 (40')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	<p> 코스페이스 활용 수업 사례 소개</p> <ul style="list-style-type: none"> - 코스페이스 활용 수업 감상 (2020. 시티즌 프로젝트 중 일부) 	5'	☞ 수업 예시 자료 ppt
전개	<p> 코스페이스로 게임 수업 자료 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 코스페이스 어플 설치 및 가입 후 갤러리 둘러보기 - 활용방법 익힌 뒤 직접 교과 내용과 관련된 미션 문제 간단히 만들어보기 	30'	<p>☞ 코스페이스 도안 사용 설명서 제작파일 스마트 기기</p> <p>※ 스마트기기를 잘 다루지 못하는 교사도 쉽게 다룰 수 있도록 설명서 제작 파일을 함께 배부한다.</p>
정리	<p> 소감나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 소감 나누기 	5'	
수업결과물	코스페이스 제작 미션 문제 자료		





집합연수 교수학습지도안(3차시)

관련교과	전교과	적용 학년	2~6학년
학습주제	두근두근 방탈출!	해당 차시	3/6
학습목표	1. 방탈출 게임 요소 알기 2. 교실 탈출을 통해 게임		
학습방법/모형	<input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험 <input type="checkbox"/> 강의형 <input type="checkbox"/> (기타 :)		
학습단계	교수·학습 활동	시간 (40')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	 경험 나누기 - 방탈출 게임을 했던 경험 나누기 - 인상 깊었던 게임 요소 나누기	5'	
전개	 두근두근 교실탈출! - 수업 사례 감상하기 (2020. 시티즌 프로젝트 중 일부) - 직접 방탈출 게임 참여하여 교실 탈출에 성공하기	30'	 수업사례 ppt 방탈출 미션 자료 ※ 교과 지식과 관련한 미션 자료를 준비하여 방탈출 게임을 통해 배움이 일어날 수 있음을 알게 한다.
정리	 소감나누기 - 게임에 참여한 소감 나누기	5'	 포스트잇
수업결과물	게임 후 소감 결과물		






집합연수 교수학습지도안(4차시)

관련교과	국어, 창체	적용 학년	2~6학년
학습주제	돌연변이 스파이를 찾아라!	해당 차시	4/6
학습목표	1. 스파이 게임 속 게임 요소 찾기 2. 스파이 게임을 하며 교우관계 개선 및 국어 토론 수업에 적용할 수 있음을 알기		
학습방법/모형	<input type="checkbox"/> 실습·체험 <input type="checkbox"/> 강의형 <input checked="" type="checkbox"/> (기타 : 혼합형)		
학습단계	교수·학습 활동	시간 (40')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	 스파이 게임 시작 - 각자 미션지 확인하고 자신의 정체 확인하기	5'	 스파이 미션지 ※ 미션 내용은 강의 수강에 큰 방해가 되지 않는 활동으로 정하기
전개	 스파이 게임 사례 확인하기 - 고학년 수업 사례 살피기 - 저학년 수업 사례 살피기 - 미션의 종류가 다양함에 대해 이야기나누기	20'	 수업자료ppt -고학년(2020 시티즌자료) -저학년(2022 몬스터월드자료) ※ 수강하는 동안 스파이는 미션을 수행하고, 다른 사람은 서로를 잘 관찰할 수 있도록 하기
정리	 스파이 정체 확인하기 - 회의를 통해 스파이 잡기 - 스파이 게임의 적용점 및 소감 나누기	15'	
수업결과물			

집합연수 교수학습지도안(5차시)

관련교과	전교과	적용 학년	2~6학년
학습주제	당신, 용사가 되어라!	해당 차시	5/6
학습목표	1. ‘용사는 오늘도 탑을 오른다’ 프로젝트 속 다양한 게임 요소 알기 2. 게임 활동을 통해 성취기준을 성취할 수 있는 재구성 방법 알기		
학습방법/모형	<input type="checkbox"/> 실습·체험 <input checked="" type="checkbox"/> 강의형 <input type="checkbox"/> (기타 :)		
학습단계	교수·학습 활동	시간 (40')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	 경험 나누기 - 아바타 및 캐릭터를 생성하여 육성하는 게임의 경험 나누기	5'	
전개	 용사는 오늘도 탑을 오른다. - ‘용사는 오늘도 탑을 오른다’ 프로젝트 소개 - 다양한 게임 요소 및 관련 성취기준 소개 ▷ 스토리진행 (구글설문지 및 모아폼) ▷ 소수결 게임 ▷ 보드게임 카탄 기반 자원 게임 ▷ 카드 대전 ▷ 기타 다양한 게임요소	30'	 수업 소개 자료 ppt ※ 성취기준과 게임요소를 조합하여 지루한 수업도 재미있게 진행할 수 있고, 다양한 교과에 적용할 수 있음을 알도록 하기
정리	 적용하기 - 담당 교과 및 학급에 적용할 수 있는 점 아이 디어 떠올리기	5'	
수업결과물			

집합연수 교수학습지도안(6차시)

관련교과	수학	적용 학년	2~6학년
학습주제	모아라! 구구단 포켓몬 GO!	해당 차시	6/6
학습목표	1. 구구몬GO! 속 다양한 게임 요소 알기 2. 구구몬GO! 간이 체험을 통해 게임리터러시 수업의 즐거움 알기		
학습방법/모형	<input checked="" type="checkbox"/> 실습·체험 <input type="checkbox"/> 강의형 <input type="checkbox"/> (기타 :)		
학습단계	교수·학습 활동	시간 (40')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	 경험 나누기 - 구구단을 외웠던 경험 나누기	5'	
전개	 모아라! 구구몬 GO! - 구구몬 GO 수업 사례 감상하기 - 구구몬 GO 간이 체험하여 몬스터 수집하기	25'	 수업 ppt 자료 (2022 구구몬GO자료) 구구몬 띠부띠부씰 스티커 샘플
정리	 소감 나누기 - 강의 관련 알고있었던 것, 새로 알게 된 것, 적용해 보고 싶은 것 등 나누기	10'	 <u>포스트잇</u>
수업결과물	구구몬 체험 결과물, 소감 나누기 결과물		