

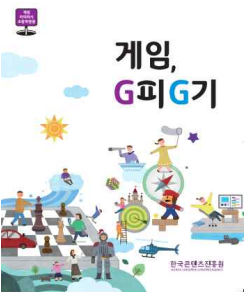



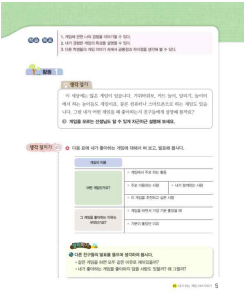

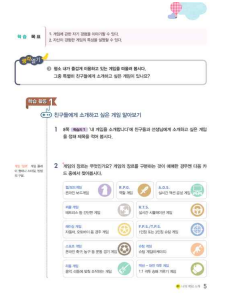

교육 프로그램 안내문

□ 교육 프로그램

○ 교재중심교육 : 게임리터러시



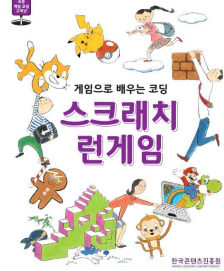
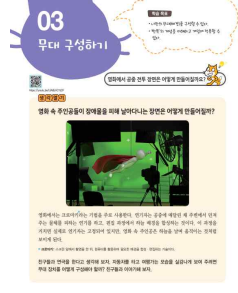


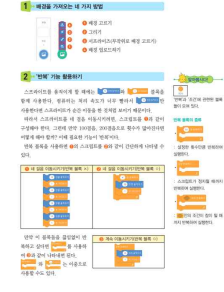
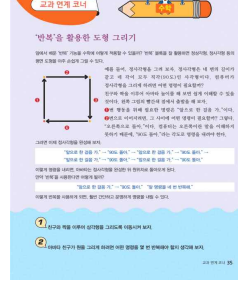
- 어떻게 하면 게임을 즐겁고 올바르게 할 수 있을까? 라는 긍정적인 시각으로 게임리터러시 역량을 개발하여 게임에 과도하게 몰입하는 것을 예방하고, 게임을 교육적이면서도 즐겁게 할 수 있는 방법을 학습

*게임리터러시 : 게임을 효과적으로 잘 플레이하면서도, 게임을 통하여 게임 안과 밖에서 자신이 접하는 문제들을 바람직한 방향으로 해결하고, 부정적인 영향을 최소화할 수 있는 능력

구분	내용			
	초등학생용 (학교 밖 청소년·특수(장애)학생 포함)		중학생용 (학교 밖 청소년·특수(장애)학생 포함)	
교재 구성				
	교재 겉표지	차시소개	교재 겉표지	차시소개
				
	학습목표, 활동하기	학습지	학습목표, 활동하기	학습지
내용 구성	1차시	게임을 통한 자기소개하기	1차시	게임을 통한 자기소개하기
	2차시	게임을 현명하게 즐기는 방법 알기	2차시	게이머로서 나의 모습 표현하기
	3차시	내가 게임 하는 이유 이야기하기	3차시	게이머로서 지켜야 할 규칙과 예절 알기
	4차시	게임을 방해하는 장애물 찾기	4차시	게임에 대한 가치 이야기하기
	5차시	다른 사람과 게임 이야기하기	5차시	게임으로 인한 갈등 상황에 대처방법 알기
	6차시	게임, 안전하게 하기	6차시	게임, 경제적으로 하기
	7차시	게임과 관련된 직업 알아보기	7차시	게임의 구조 이해하기
	8차시	나만의 게임 만들어보기	8차시	나만의 게임 만들어보기

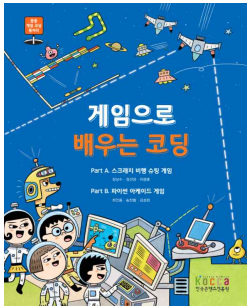

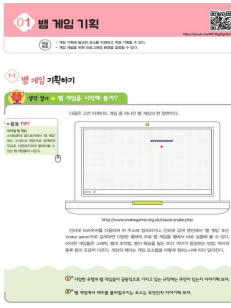
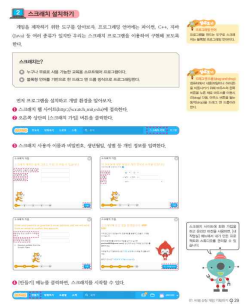
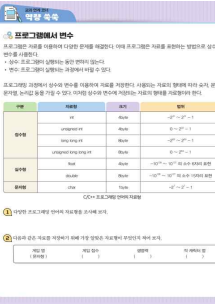
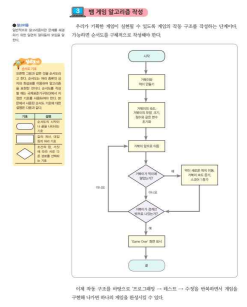
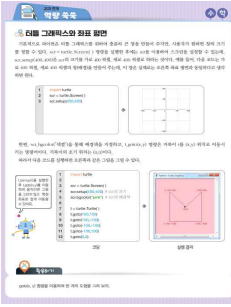
○ **교재중심교육 : 게임활용코딩(초등학생)**

- 올바른 게임 문화의 안목, 컴퓨팅 사고력, 미래 진로 역량 함양
- 초등 저학년 학생들에게 적합한 언플러그드 활동과 Code.org를 활용한 코딩 활동
- 초등 고학년 학생들에게 적합한 스크래치를 활용하여 게임 기획·제작·공유 활동

구분	내용			
	저학년용(3~4학년) (학교 밖 청소년·특수(장애)학생 포함)		고학년용(5~6학년) (학교 밖 청소년·특수(장애)학생 포함)	
교재 구성				
	교재 겉표지	학습목표, 활동하기	교재 겉표지	학습목표, 활동하기
				
	본문, 알아보기	교과 역량 활동	본문, 알아보기	교과 연계 코너
내용 구성	1차시	게임 기획 및 개발과정 이해하기	1차시	게임 기획 및 개발 과정 이해하기
	2차시	알고리즘 이해하기	2차시	캐릭터 및 무대 구성하기
	3차시	코딩의 기초 기능 습득하기(1)	3차시	튜토리얼 제작 및 캐릭터 조작하기
	4차시	코딩의 기초 기능 습득하기(2)	4차시	장애물 디자인 및 나타내기
	5차시	‘조건’을 활용하여 코딩하기	5차시	점수와 HP 만들기
	6차시	‘디버깅’을 통해 문제 해결하기	6차시	게임 오버 장면 만들기
	7차시	플래피게임 기획하기	7차시	게임 꾸미기
	8차시	플래피게임 만들기	8차시	게임 소개하기

○ **교재중심교육 : 게임활용코딩(중학생 PartA,B)**

- 올바른 게임 문화의 안목, 컴퓨팅 사고력, 미래 진로 역량 함양
- PartA는 스크래치를 활용하여 자신만의 슈팅 게임을 제작하는 활동
- PartB는 turtle 모듈을 이용하여 뱀 게임, pygame 모듈을 이용하여 Pong 게임을 제작하는 활동

구분	내용			
	PartA 스크래치 비행 슈팅 게임 (학교밖청소년·특수(장애)학생 포함)		PartB 파이썬 아케이드 게임 (학교밖청소년·특수(장애)학생 포함)	
교재 구성				
	교재 겉표지	학습목표, 활동하기	교재 겉표지	학습목표, 활동하기
				
	본문, 알아보기	교과 역량 활동	본문, 알아보기	교과 연계 코너
내용 구성	1차시	스크래치 슈팅 게임 기획하기	1차시	뱀 게임 기획하기
	2차시	캐릭터와 배경을 스크래치로 구현하기	2차시	터틀 모듈 이용하여 배경 꾸미기
	3차시	나만의 튜토리얼 설계, 스크래치로 구현하기	3차시	동일한 작업 반복적으로 나타내기
	4차시	배경 이동 효과 구현하기	4차시	다양한 조건 나타내기
	5차시	게임의 승리 조건과 패배 조건 기획하기	5차시	Pong 게임 기획하기
	6차시	게임 종료 조건 설계하기	6차시	게임 입출력과 조작하기
	7차시	게임플레이에 도움이 되는 기능 추가하기	7차시	조건을 이용하여 게임 제어하기
	8차시	구현한 스크래치 프로그램을 디버깅하기	8차시	게임 개발과 외부 파일 사용하기

○ 주제선택특강 : 게임리터러시 및 게임활용코딩

- 학사일정 및 기타 사유로 인해 교재 중심 교육(8차시) 운영이 어려운 경우
- 교육목적 및 대상에 따라 특정 주제에 관한 교육이 필요한 경우

구분	내용
주제	<ul style="list-style-type: none"> - 게임리터러시교육 : 올바른게임이용교육, 게임물등급분류교육, 성인지감수성 및 양성평등교육 - 예방교육 : 게임과물임예방교육, 사이버폭력예방교육 - 정보윤리교육 : 개인정보보호교육, 저작권보호교육 - 진로교육 : SW·AI산업 및 직업소양교육
운영 방법	<ul style="list-style-type: none"> - 운영 차시 : 2차시(2시간) 이내 - 운영 방식 : 집체(단체) 교육, 학급 단위 교육 - 신청 방법 : 찾아가는 게임문화교실 운영사무국 유선 연락 1577-0208(내선 1번)

※ 상기 교육 프로그램(교재 중심 교육 및 주제 선택 특강) 세부 내용은 상황에 따라 변경 운영 가능