

교수·학습 과정안

학습주제	논리적 사고를 위한 게임 규칙 이해하고 적용하기		
학습단계	번개맨 코딩1	소요시간	30분
학습대상	5~7세 미취학 유아동	난이도	레벨_01(01~5)
학습목표	1. 라비린스 보드 게임을 통해 논리적 사고를 할 수 있다. 2. 번개맨 코딩 게임의 규칙을 이해하고 직접 게임을 실행할 수 있다.		
수업전략	교수·학습 모형	논리적 사고력과 문제 해결 학습 모형	
	학습 형태	전체-모둠별-전체	
	중심 학습 활동	라비린스 보드 게임, 번개맨 코딩	

학습요소	교사·학습활동	시간	준비물
도입	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 생각열기 ■ 게임을 하는 여러 가지 방법(보드게임, 장난감을 이용한 게임, 모바일 게임)을 영상을 보여주면서 설명한다 ■ 게임은 규칙을 있고 자신만의 규칙을 만들어 게임을 만들 수 있다는 것을 설명한다. 	3'	

<p>학습활동</p>	<p>【활동1】 라비린스 보드 게임</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 3~4명 모둠을 정해주기 ■ 게임 방법 및 규칙 설명하기 ■ 보드 게임을 통해 맵에서 움직이는 방향에 대해 이해하기 <p>【 활동2】 번개맨 코딩 게임</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 2명씩 모둠을 정해주기 ■ 번개맨의 코딩 게임 방법 설명하기 ■ 친구와 함께 모바일로 번개맨 코딩 게임을 하면서 앞서 보드 게임과의 비슷한 점과 다른 점에 대해 서로 이야기 하지 	<p>24'</p>	<ul style="list-style-type: none"> ☞ 라비린스 보드 게임 ☞ 모바일
<p>마무리</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 번개맨이 움직임에 따라 누르는 화살표가 달라지는 이유를 사람의 움직임과 연결시켜서 개념을 이해할 수 있도록 한다. ■ 게임에서의 명령어는 일상생활에서의 언어에 해당하는 것으로 이해할 수 있게 정리해준다. ■ 게임은 규칙이 있고 규칙을 만들어서 자신만의 게임을 만들 수 있다는 점을 설명해주면서 학생들에게 각자 만들어보고 싶은 게임을 생각해보기를 과제로 내준다. 	<p>3'</p>	<ul style="list-style-type: none"> ☞ 활동지