

중학생과 함께 하는
GBL 모형을 활용한 Gamification 프로젝트 2탄

2020

문제있는 남자들

3-E

GBL 프로젝트

10309 | 명상현
10319 | 손현승
10326 | 이강
10334 | 최준혁
10336 | 황제권

01

운영계획서

활동 계획

A

학습 목표

.....
부스에서 버라이어티 활동을 통하여, 창의적인 생각을 도와주고 지식의 즐거움을 주는것이 최종 목표

B

목표 행동

.....
A코스 : 너 문제있어!
B코스 : 야놀자! 를 통해 협동심과 보람을 만들어 낼 계획

C

사색적 활동

.....
사색적 활동을 통해서 철학적인 생각을 할수 있도록 도와줄수 있는 계기 마련을 위함

D

도전과제

.....
목차 내용을 입력
목차 내용을 입력
목차 내용을 입력
목차 내용을 입력

#배려

#협동심



성장

활동을 통해 이룰수 있는것



#지적 호기심

#사색적 활동

#지식의 즐거움

02

운영계획서

규칙 설명 및 유의사항

게임의 규칙과 게임을 할때 유의사항을
설명함

프로그램 너 문제있어! 프로그램 야놀자!

01

주어진 재료를
사색적인 생
각으로 하나씩
해결함

02

팀원들과 협동
함

03

맞춘 문제에
대해서는 추가
점수를 부여
함

04

꼭 주어진 환
경안에서 미션
을 해결해야함

05

시간제한이 있
음

일정시간 안에
획득한 저무
를 가져감

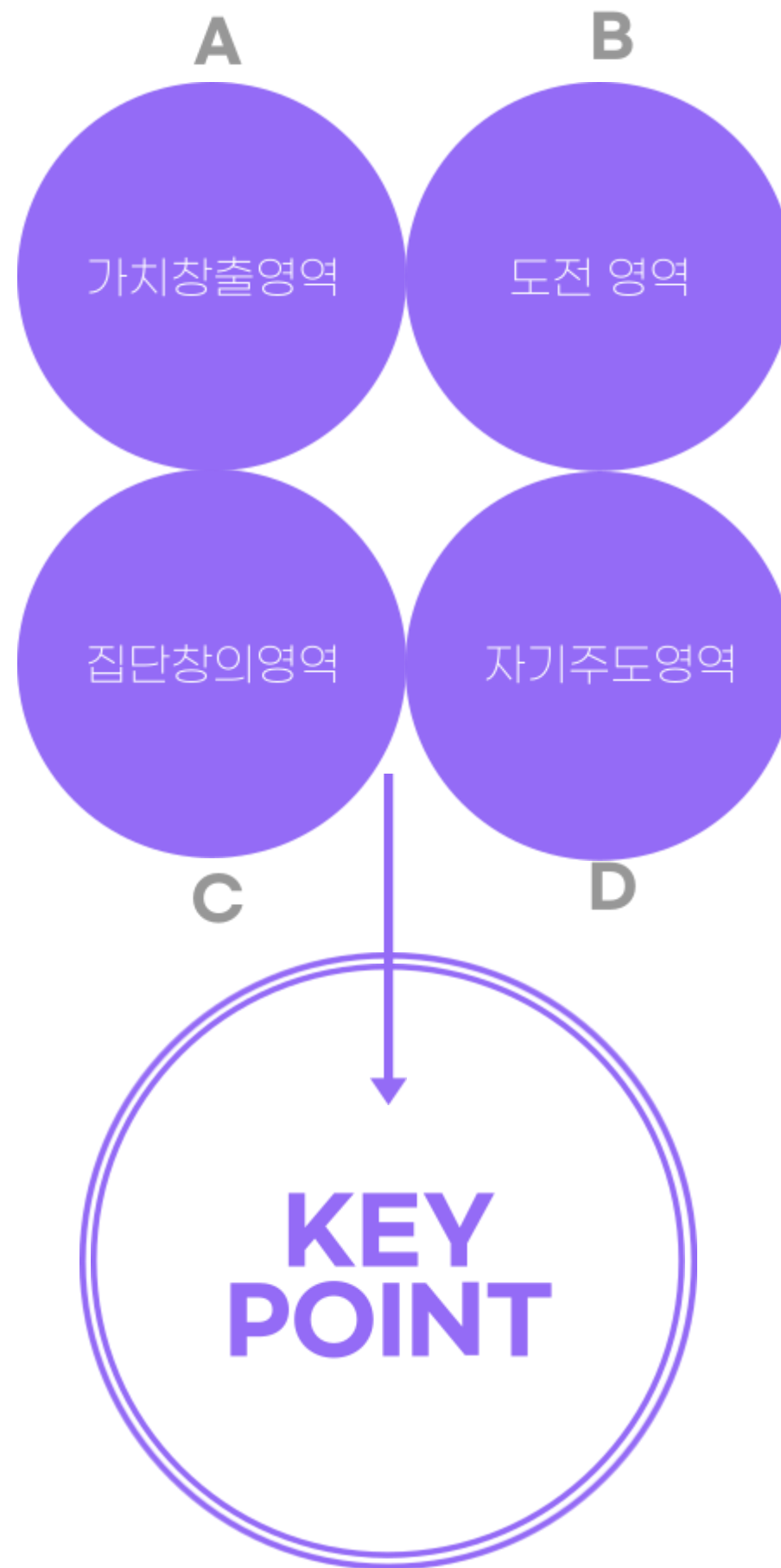
2020

03

운영계획서

프로젝트 활동 테마

이 활동을 통해서 얻을수 있는 것들



01

혁신성, 진취성, 문제해결력, 민
첩성

02

지식정보처리능력, 상상력, 위험감수능력, 탄력성

03

성취욕구, 자율성, 자기효능감, 몰입

04

유연성, 리더십, 협력성, 공감능력

문제있는 남자들

감사합니다