중학교 부문 대상

메타버스에서 만나는 독립 페스티벌 (수학-영어-음악 교과 융합)

온라인 콘텐츠 활용 교과서 우수 수업사례

□ 개요

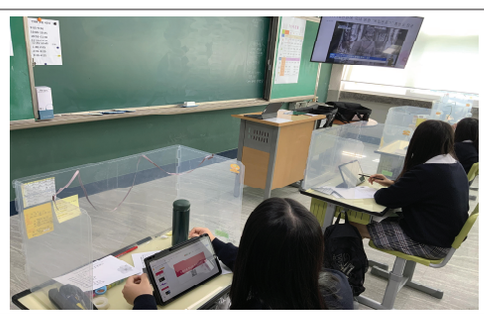
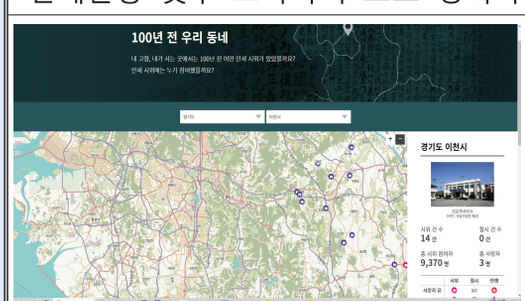
<table>
<tr><td>주제</td><td colspan="3">메타버스에서 만나는 독립 페스티벌(수학-영어-음악 교과 융합)</td></tr>
<tr><td>학교급</td><td colspan="3">□ 초등학교 ■ 중학교 □ 고등학교</td></tr>
<tr><td>과목</td><td>수학, 영어, 음악</td><td>출판사</td><td>천재교육(수학, 영어)
동아출판(음악)</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학년</td><td rowspan="3">1학년</td><td rowspan="3">단원명/차시</td><td>수학: 6단원(통계)</td></tr>
<tr><td>영어: Lesson 5
(Link to the world)</td></tr>
<tr><td>음악: 랩으로 표현하기</td></tr>
<tr><td rowspan="3">성취기준</td><td colspan="3">[9수05-01] 자료를 줄기와 잎, 그림, 도수분포표, 히스토그램, 도수분포다각형으로 나타내고 해석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="3">[9영02-01] 일상생활에 관한 주변의 대상이나 상황을 묘사하는 문장을 쓸 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="3">[9음01-03/9음03-01 통합] 음악의 구성을 이해하여 주어진 조건에 따라 간단한 음악 작품을 만들고, 음악과 관련된 다양한 행사에 참여하며 행사에 대해 평한다.</td></tr>
<tr><td>교수학습 활동 유형</td><td colspan="3">■ 개념설명형(지식전달) ■ 직·간접체험형(실험, 실기)
■ 문제해결형(탐구, 프로젝트) ■ 놀이활동형</td></tr>
<tr><td>형성평가 활동 유형</td><td colspan="3">■ 의사소통형(협업, 의견수렴 등) ■ 포트폴리오형(프로젝트 등)
■ 학습확인형(퀴즈 등) ■ 실험실습형(실기 포함)</td></tr>
<tr><td>활용도구</td><td colspan="3">□ 수학: Gather town, 구글 프레젠테이션, Youtube, 구글설문
□ 영어: 니어팟, 클래스카드, 패들렛, Youtube, Gather town, 구글설문
□ 음악: 미리캔버스, 띵커벨, 카카오 오픈채팅, 구글설문, Youtube, beatmaker splice, Holapex hologram video creator, Gather town, 곰믹스(무료버전)</td></tr>
<tr><td>활용 콘텐츠</td><td colspan="3">□ 수학: KBS 홍범도 장군 유해 송환 뉴스(https://youtu.be/pdwfAWJQUew)
KBS 만세지도 뉴스(https://youtu.be/6hQtM1O1WSA)
대한독립군 대장(https://youtu.be/a_X_WT59yaY)
대한민국 애국가(https://youtu.be/0FAKV9iYn2U)
□ 영어: 봉오동 전투 및 홍범도 장군 다큐멘터리(https://youtu.be/9S-ZVGKeAME)
국가보훈처 나라사랑배움터(https://edu.mpva.go.kr/index.do)
서울역사 박물관 홈페이지(https://museum.seoul.go.kr/)
□ 음악: 비와이 나의 땅 뮤직비디오(https://youtu.be/tdW8o1JWjcI)
달짱의 힙합교실 (https://youtu.be/jTbxTMMgM6E)
홀로그램의 원리! 알아보자(https://youtu.be/SKsnQVnEUdM)</td></tr>
<tr><td>온·오프 연계 형태</td><td colspan="3">■ 온라인수업 후 등교수업을 하는 경우(온라인→오프라인)
■ 등교수업 후 온라인 수업을 하는 경우(오프라인→온라인)
■ 오프라인으로 수업을 지속하는 경우(오프라인→오프라인)</td></tr>
<tr><td>기기환경</td><td colspan="3">■ 학생 개인별 기기(학생 1인당 1기기)</td></tr>
</table>

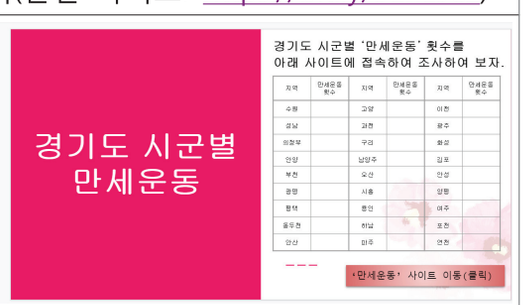
☐ 수업사례

<table>
<tr><th>단계</th><th>수업 내용</th></tr>
<tr><td><1차시>
수업 안내</td><td>▸ 수학으로 만나는 독립 이야기 (오프라인 수업)
- 통계를 배우고 이해한 후 각자 제공된 태블릿pc를 활용하여 구글 프리젠테이션(QR코드)에 접속 후 독립운동과 관련된 자료를 통계로 직접 정리하고 해석해보며 학생이 주도적으로 학습에 임할 수 있도록 설계한 수업(수업 활동 사이트: https://bit.ly/3CiPla6)</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td>자료를 도수분포표로 나타내고 해석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>교수학습 및 형성평가 활동 유형</td><td>개념설명형(지식전달), 문제해결형(탐구), 직접체험형(실기) 교수학습 / 학습확인형(퀴즈) 형성평가</td></tr>
<tr><td>도입</td><td>▸ 국내 봉환 ‘독립운동가 홍범도 장군’ 관련 뉴스와 만세지도 뉴스를 보며 독립운동이 주는 의미 생각해보기(관련 영상: https://youtu.be/pdwfAWJQUew)


홍범도 장군 관련 뉴스

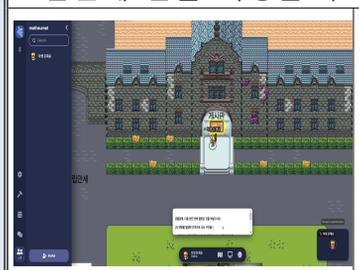
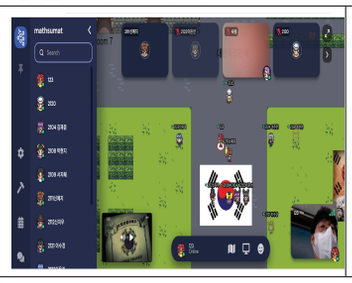

만세지도 관련 뉴스

뉴스 시청 모습

QR코드로 구글 프리젠테이션 접속</td></tr>
<tr><td>전개1</td><td>[자료정리 하기]
▸ 만세운동 지도 사이트(100년 전 우리 동네)에 접속하여 경기도 시군별 만세운동 횟수 조사하여 표로 정리하기(관련 사이트: https://bit.ly/3EnLsCz)


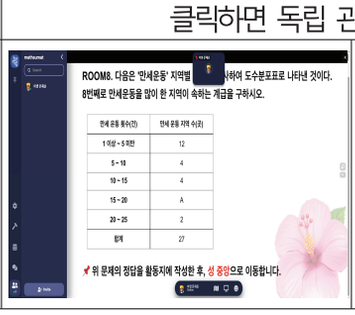
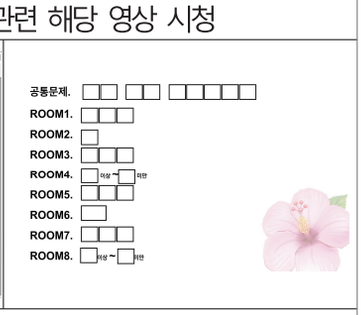


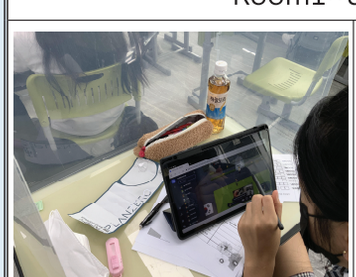
사이트 접속하여 조사 및 정리</td></tr>
</table>

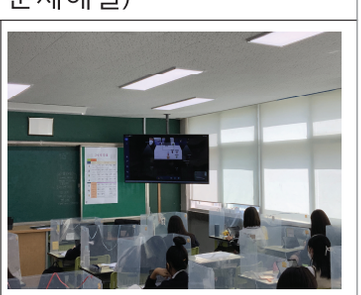
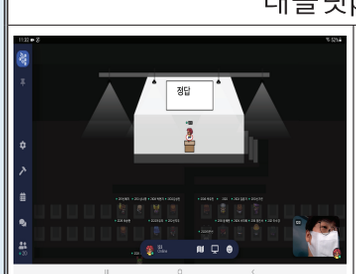
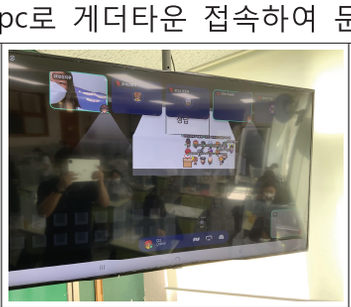
<table>
<tr><th>단계</th><th colspan="3">수업 내용</th></tr>
<tr><td>전개2</td><td colspan="2">[도수분포표로 정리하기]
▸ 경기도 시군별 만세운동 횟수를 계급에 맞게 정리하기
- 학생 활동 후 도수분포표에 대한 설명으로 이해 돕기</td><td>

도수분포표로 정리</td></tr>
<tr><td>전개3</td><td colspan="3">[메타버스와 함께하는 수학 탐험]
▸ 게더타운을 이용하여 수학 문제 해결하기
(게더타운 접속 링크: https://bit.ly/3CeuftC)
- 게더타운 안에서 ROOM1~8까지 이동하며 제시된 문제를 해결하며 배부된 답안에 답을 작성한 후 정답 체크 하기

공통문제 안내


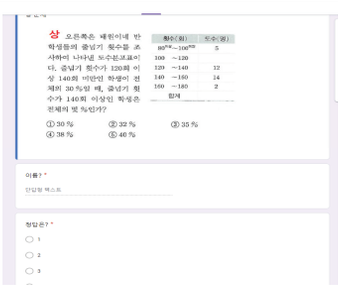
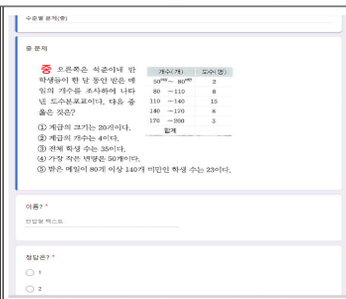
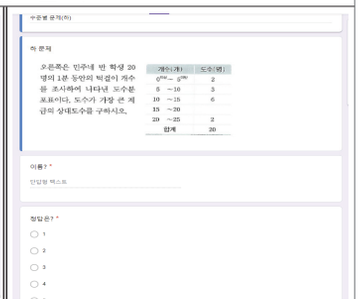
게더타운 메인 광장에서 시작하며 보이는 이미지 클릭하면 독립 관련 해당 영상 시청

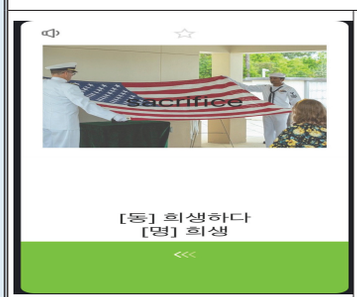
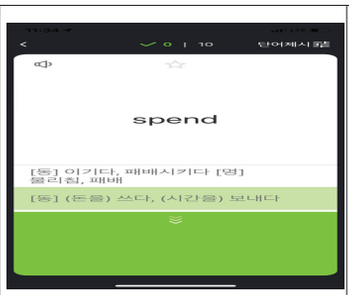



Room1~8 문제 화면(개별 이동 및 문제해결)



태블릿pc로 게더타운 접속하여 문제해결




교사 지정 장소에 모여 정답 확인(교사 피드백 활동)</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>단계</th><th colspan="3">수업 내용</th></tr>
<tr><td rowspan="4">정리</td><td colspan="3">[평가문항 제시 및 차시 예고]
▸ 수준별 학습 문제 제시
▸ 차시 예고 및 수학, 음악, 영어 융합 수업 페스티벌 안내(게더타운 활용)</td></tr>
<tr><td colspan="3">메타버스에서 풀어본 문제에 정답률에 따른 수준별 학습
상 중 하</td></tr>
<tr><td colspan="3">QR코드로 각자 맞는 수준별 학습 접속</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>수준별 문제(상)</td><td>수준별 문제(중)</td><td>수준별 문제(하)</td></tr>
</table>

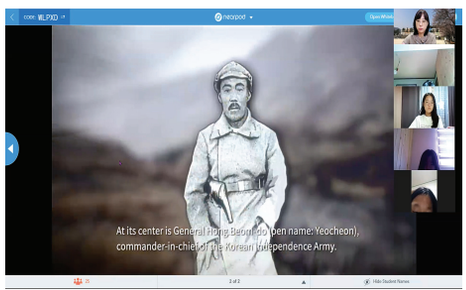
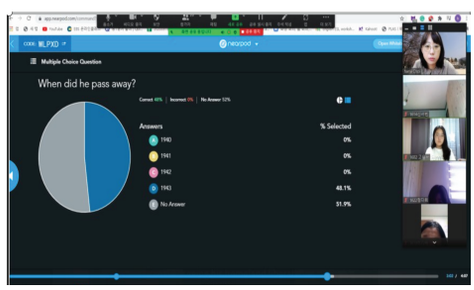
<table>
<tr><th>단계</th><th colspan="3">수업 내용</th></tr>
<tr><td><2차시>
수업 안내</td><td colspan="3">▸ 영어로 만나는 독립 이야기 I (온라인 수업)
- 쌍방향 원격수업으로 진행
- 수학에서 독립운동을 주제로 통계를 배운 후 지난 8월 고국으로 돌아온 홍범도 장군의 영어 기사를 니어팟 플랫폼(여러 플랫폼을 통합 실행 가능 프로그램)을 이용하여 영어의 4 skills (listening, reading, writing, speaking) 모두 학습이 가능하도록 설계한 수업</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="3">홍범도 장군에 대한 글을 읽고 정확하게 해석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>교수학습 유형 및 형성평가 활동 유형</td><td colspan="3">의사결정형(토의토론), 개념설명형(지식전달) 교수학습 /
의사소통형(협업·의견수렴), 학습확인형(형성평가 및 퀴즈) 형성평가</td></tr>
<tr><td>도입</td><td colspan="3">▸ Guess Who? 오늘 주제 인물에 관해 추측해보기</td></tr>
<tr><td rowspan="3">전개 1</td><td colspan="3">[본문 관련 어휘학습]
▸ 클래스 카드를 활용한 어휘학습(무료버전)
(클래스 카드 사이트: https://www.classcard.net/set/6264925)
- 학습자의 수준에 맞춰 맞춤형 단계별로 어휘학습 진행</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>1단계 암기학습 (기초)</td><td>2단계 리콜 퀴즈학습 (보통)</td><td>3단계 스펠링 학습 (심화)</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>단계</th><th colspan="2">수업 내용</th></tr>
<tr><td rowspan="3">전개 2</td><td colspan="2">

[플랫폼 활용한 팝 퀴즈]

▸ **니어팟 플랫폼** 활용 수업
(니어팟 사이트: https://nearpod.com/interactive-video)

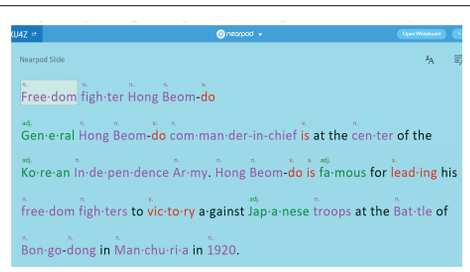
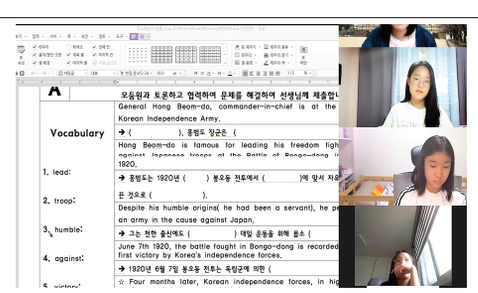
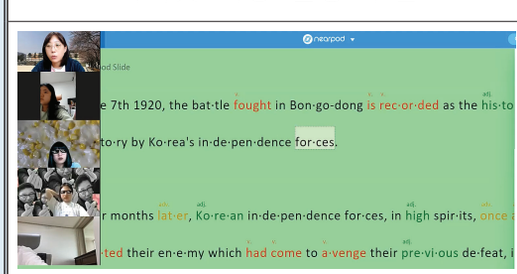
▸ 홍범도 장군 관련 영상 시청
- 홍범도 장군 관련 영상을 보며 오늘의 수업 주제 제시
(관련 영상: https://youtu.be/9S-ZVGKeAME)
- 동영상 중간에 팝 퀴즈를 제시하여 학생들이 집중력을 갖고 참여하도록 유도하며 교사는 실시간으로 학생 정답 확인

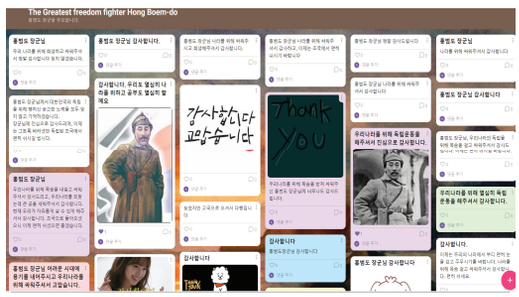
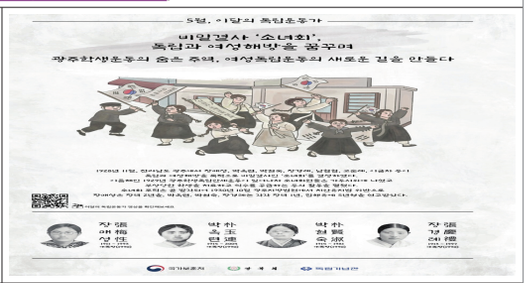
</td></tr>
<tr><td>
</td><td>
</td></tr>
<tr><td>수업 관련 홍범도 주제 영상</td><td>니어팟 활용 수업</td></tr>
<tr><td rowspan="3">전개 3</td><td colspan="2">

[소그룹 독해활동]

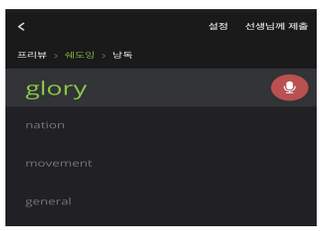
▸ **니어팟 및 줌 소모임 기능을 활용**한 모둠 독해 활동
- 본문 읽어주기(듣기), 문장녹음(말하기), 음절 표시(읽기) 기능이 가능하여 수준별 독해 활동 수행
- 모둠별 토론하여 얻은 과제 완성물은 **teachermade 온라인 학습지**로 제출 및 개별 피드백

(관련 사이트:
https://app.teachermade.com/begin/eb5c6300-5d34-45cc-94af-4b4860d79a7b)

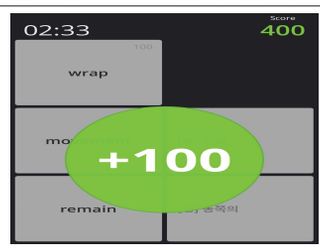
</td></tr>
<tr><td>
</td><td>
</td></tr>
<tr><td>니어팟 기능 활용 수업</td><td>모둠별 토론 활동 및 과제 수행</td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td>메인 방에 모여 교사와 함께 수업</td><td>Teachermade를 통한 과제물 교사 피드백</td></tr>
</table>

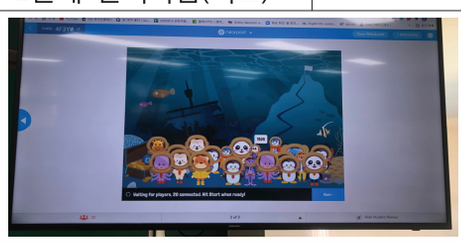
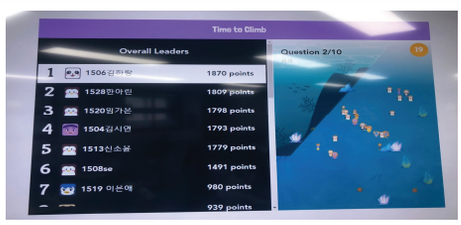
<table>
<tr><th>단계</th><th colspan="2">수업 내용</th></tr>
<tr><td rowspan="4">전개 4</td><td colspan="2">[홍범도 장군 추모하기]
▸ 국가보훈처 홈페이지(팝업)에 뜨는 홍범도 장군에 헌화 및 묵념하며 나라를 지켜내 주신 것에 고마운 마음 표현해보기
▸ 패들렛에 우리만의 추모관 만들기</td></tr>
<tr><td>
</td><td>
</td></tr>
<tr><td>국가보훈처 홈페이지(팝업)에 홍범도 장군헌화 및 묵념</td><td>패들렛 추모관</td></tr>
<tr><td rowspan="4">정리</td><td colspan="2">[차시 예고]
▸ 독립운동가 영어 포스터 만들기 자료 수집 방법 안내
▸ 국가보훈처 홈페이지에 나라사랑 배움터 자료의 한글포스터를 영어포스터로 바꿔서 제작하기 활동 준비 안내
(관련 사이트: https://edu.mpva.go.kr/index.do)</td></tr>
<tr><td>
</td><td></td></tr>
<tr><td>국가보훈처 나라사랑 배움터 화면</td><td>나라사랑 배움터의 한글 포스터 자료</td></tr>
</table>

단계	수업 내용	
<3차시> 수업 안내	▸ **영어로 만나는 독립 이야기 II (오프라인 수업)** - 스스로 자료를 검색하고 선정한 독립운동가에 대한 영어 포스터를 **이비스 페인트앱**을 사용하여 제작해보는 과정에서 **Grammarly 앱**을 활용하여 **1차 Self correction을 통한 자기주도학습** 후 **2차 교사의 피드백**으로 자신의 작품을 완성할 수 있도록 설계한 수업	
학습목표	정확한 언어형식으로 독립운동가 영어 포스터를 제작할 수 있다.	
교수학습 유형 및 형성평가 활동 유형	문제해결형(프로젝트) 교수학습 / 포트폴리오형(프로젝트) 형성평가	
도입	▸ **서울역사박물관 탐방**하기 - **태블릿pc를 사용하여 독립운동 관련 온라인전시관 관람** (관련 사이트 QR코드 접속 또는 링크: https://museum.seoul.go.kr/CHM_HOME/jsp/MM03/vr/91/index.html)	

<table>
<tr><th>단계</th><th>수업 내용</th></tr>
<tr><td>전개 1</td><td>
[어휘 복습하기]
▸ 니어팟과 클래스 카드 활용한 어휘 복습 활동(수준별 학습 선택)
- 1단계: 단어를 듣고 자신의 발음을 녹음하여 복습
- 2단계: 단어와 뜻을 매치시켜 복습하는 게임 활동
- 3단계: 니어팟 어휘 게임(정답 맞출 때마다 산을 오르는 게임으로 흥미 유도)


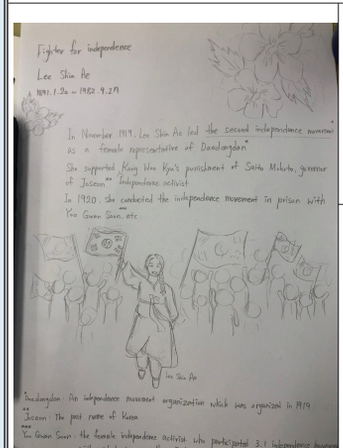


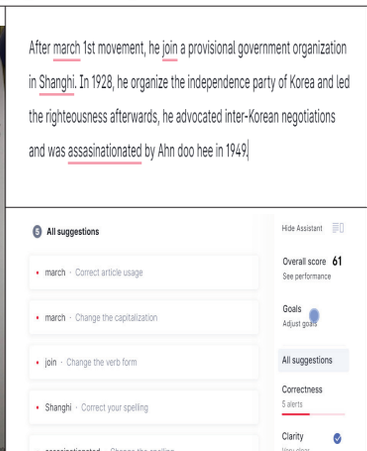


1단계 단어녹음(기초)
2단계 매치게임(보통)



3단계 Time to climb (심화)
</td></tr>
<tr><td>전개 2</td><td>
[독립운동가 영어 포스터 사전 활동]

▸ 자신이 선택한 독립운동가에 대한 간단 소개 발표

자신이 선정한
독립운동가 발표 장면
</td></tr>
<tr><td>전개 3</td><td>
[독립운동가 영어 포스터 제작하기]
▸ 독립운동가 영어 포스터 제작하기 활동
▸ 태블릿pc로 Grammarly 앱을 활용하여 자신이 영작한 문장 스스로 검토하고, 이비스 페인트 앱을 활용하여 영어 포스터 제작하기


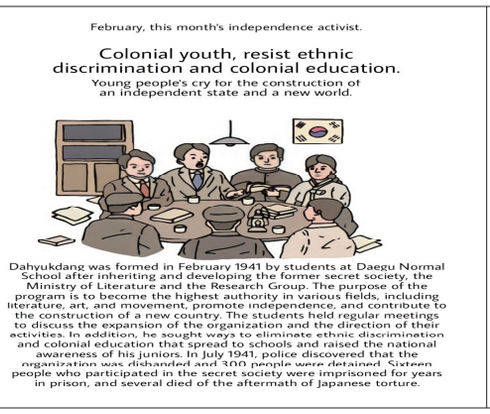




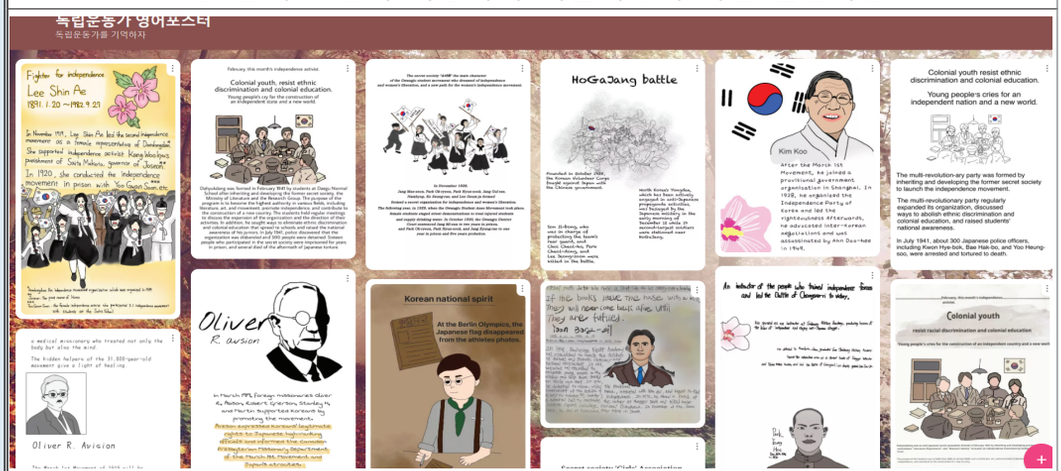
① 영어포스터 스케치 및 1차 영어문장 작성
② Grammarly 앱을 사용하여 영어문장 스스로 체크 (틀린곳은 빨간줄 및 단어 제시되어 스스로 첨삭 가능)
③ 셀프 수정 후 자신이 쓴 영어 문장 재검토 (점수 61->98점으로 상승)
</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>단계</th><th>수업 내용</th></tr>
<tr><td rowspan="5">전개 3</td><td>

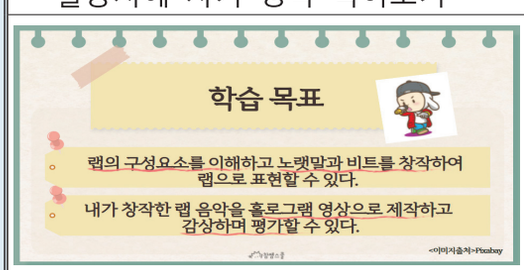



</td></tr>
<tr><td>④ 이비스 페인트 앱 사용하여 포스터 제작하기</td></tr>
<tr><td>


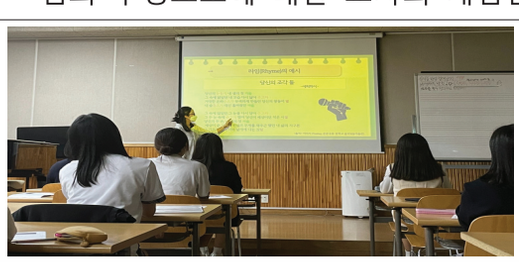
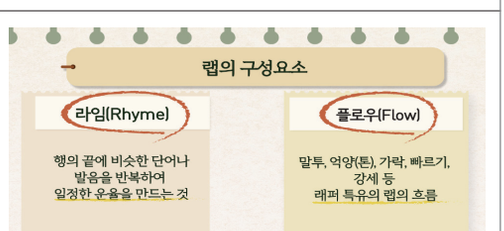


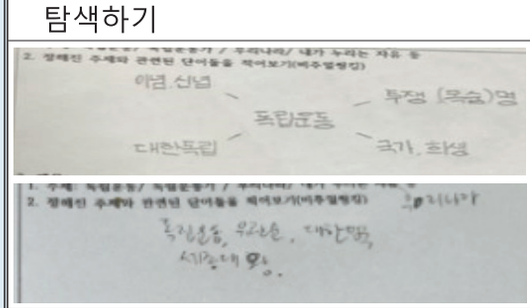
</td></tr>
<tr><td>⑤ 쉽게 도안이 가능하여 빠른시간에 작품 완성가능</td></tr>
<tr><td>


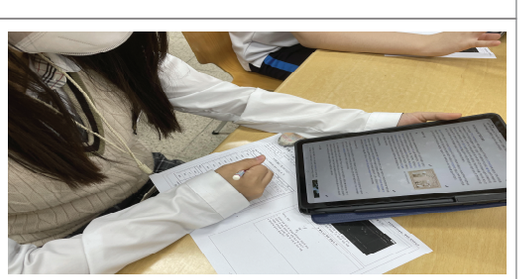
⑥ 자신이 완성한 작품 패들렛에 올리기, 선생님께 제출 및 피드백 받기
</td></tr>
<tr><td>정리</td><td>
▸ Gather town 참여 방법 안내
- Gather town에서 수학, 영어, 음악 교과 '독립 페스티벌' 참여 방법 소개
(참여링크: https://gather.town/app/2ErUpBiv5OGJR5S4/mathsumat)
- 교과의 달 융합 교과 페스티벌에 완성 작품을 Gather town에 전시하여 부모님과 친구들을 초대하여 다 함께 관람하기
</td></tr>
</table>

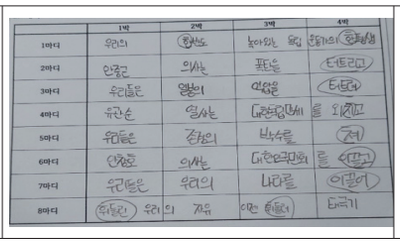
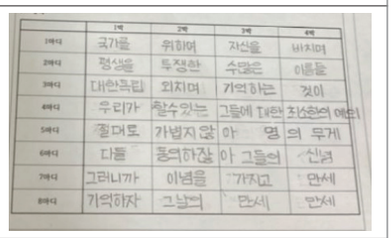
<table>
<tr><th>단계</th><th>수업 내용</th></tr>
<tr><td><4차시>
수업 안내</td><td>▸ 음악으로 만나는 독립이야기 Ⅰ (오프라인 수업)
- 3.1운동 및 임시정부 수립 100주년 기념으로 만들어진 래퍼의 랩을 듣고 음악에 담긴 의미를 생각해본 후, 랩의 구성요소를 배우고 라임을 살려 독립을 주제로 한 나만의 랩 가사를 창작해 보는 수업으로 미리캔버스, 유튜브 영상, 학습 활동지를 활용하여 수업하고 띵커벨 플랫폼에 활동 내용을 공유하도록 설계한 수업</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td>랩의 구성요소를 이해하고 나만의 노랫말을 창작하여 랩으로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>교수학습 및 형성평가 활동 유형</td><td>개념설명형(지식전달), 직접체험형(실기) 교수학습/
실험실습형(실기), 포트폴리오형(프로젝트) 형성평가</td></tr>
<tr><td>도입</td><td>▸ 비와이 랩 음악 감상하기
- 3.1운동 100주년 기념으로 만들어진 래퍼 비와이의 음악을 들으며 독립운동이 주는 의미 생각해보기(관련 영상: https://youtu.be/tdW8o1JWjcI)
▸ 질문: 영상을 감상한 후 드는 생각이나 느낌은?
- 활동지에 자기 생각 적어보기


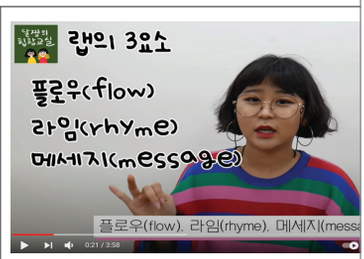
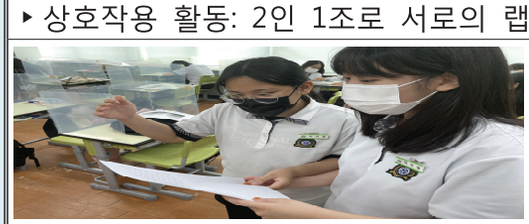
학습목표 제시

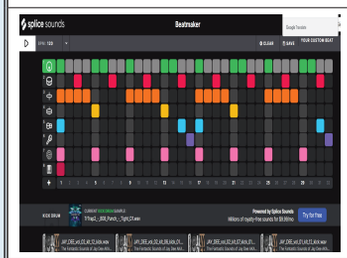
비와이의 ‘나의 땅’ 감상</td></tr>
<tr><td>전개1</td><td>[랩의 구성요소 알아보기]
▸ 랩의 구성요소: 라임, 플로우, 메시지
- 랩의 구성요소에 대한 교사의 개념설명 및 학생 이해 활동

수업 장면


개념 익히기 활동</td></tr>
<tr><td>전개2</td><td>[랩 노랫말 만들기 사전 활동]
▸ 독립에 관련된 단어들 나열해보기(마인드맵 비주얼씽킹 활동)
▸ 태블릿pc를 활용하여 독립운동가의 삶, 남긴 말 등을 검색하며 노랫말 자료 탐색하기


비주얼 씽킹 활동

태블릿 pc 활용 정보 탐색</td></tr>
</table>

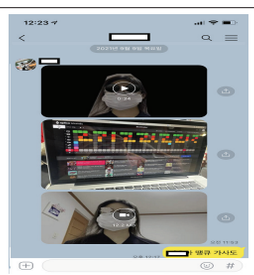
<table>
<tr><th>단계</th><th>수업 내용</th></tr>
<tr><td>전개3</td><td>[독립을 주제로 한 나만의 랩 노랫말 만들기]
▸라임 연습하기(자음, 모음, 받침 등 관련 단어 연상퀴즈)
▸탐색한 자료로 8마디 랩 가사 써보기
  
라임 살려 노랫말 쓰기 활동</td></tr>
<tr><td>정리</td><td>[노랫말 창작 활동 공유]
▸자신이 직접 쓴 랩 노랫말 사진찍어 띵커벨에 올리기
▸친구들의 노랫말 함께 읽어보며 나누고 공감하기
 
띵커벨 접속 QR코드 | 띵커벨에 노랫말 공유</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>단계</th><th>수업 내용</th></tr>
<tr><td><5차시>
수업 안내</td><td>▸음악으로 만나는 독립이야기 II (오프라인 수업)
- 랩의 구성요소에 맞춰 만든 자신의 노랫말과 어울리는 비트를 태블릿 pc를 활용하여 Beatmaker splice 웹사이트에 접속하여 창작하고, 음원에 맞춰 자신만의 플로우를 담아 랩하기 활동을 한 후 SNS(카카오톡 오픈채팅)으로 공유하도록 설계한 수업</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td>나만의 비트를 창작한 후 비트에 맞춰 플로우를 살려 랩으로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>교수학습 및 형성평가 활동 유형</td><td>직접체험형(실기), 놀이활동형 교수학습 /
실험실습형(실기), 포트폴리오형(프로젝트) 형성평가</td></tr>
<tr><td>도입</td><td>▸랩의 구성요소 확인(복습)
- ‘달지샘의 힙합 교실’ 영상을 보고 배웠던 랩의 구성요소 기억해보기
(관련 영상: https://youtu.be/jTbxTMMgM6E)
▸라임 맞추기 게임
- 교사가 한 단어를 제시하면 모둠별 라임에 맞는 연상 단어들을 한 사람씩 돌아가며 말하기
(단시간에 모두 단어를 제시한 팀 승리)

달지쌤 힙합 교실 영상</td></tr>
<tr><td>전개1</td><td>[나만의 랩 플로우 살려 부르기]
▸자신이 창작한 노랫말에 나만의 플로우를 담아 랩으로 표현해보기
▸상호작용 활동: 2인 1조로 서로의 랩 들어주고 평해보기
 
랩 연습 및 서로 듣고 평 하기 활동</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>단계</th><th>수업 내용</th></tr>
<tr><td>전개2</td><td>
[나만의 비트 만들기-스마트기기 활용]
▸ 태블릿 pc를 사용하여 웹사이트 Beatmaker splice에 접속한 후 사용 방법 익히기 및 다양한 악기 음색 파악하기(드럼 킥, 하이햇, 톰톰, 키보드, 전자 악기 소리 등)
▸ 다양한 악기 음색을 조합하여 나만의 비트 만들기
비트 만들기 수업 영상

비트메이커 화면


비트 만들기 활동
</td></tr>
<tr><td>전개3</td><td>
[자신이 만든 비트에 맞춰 나만의 랩 표현하기]
▸ 비트메이커로 만든 비트 음원에 맞춰 내가 쓴 가사의 랩을 부르기

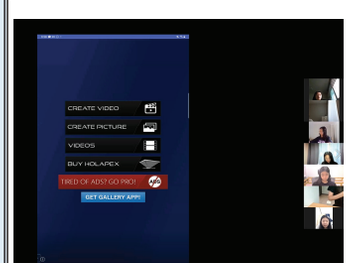
비트 맞춰 랩 하기 연습 장면
</td></tr>
<tr><td>정리</td><td>
▸ 과제 제시
- 만든 비트 음원 핸드폰 저장 및 화면 캡쳐하여 띵커벨에 올리기
- 검정 의상 착용(홀로그램 수업 연계 준비) 후 랩 하는 동영상 저장해서 SNS(카카오 오픈 채팅)로 제출하기

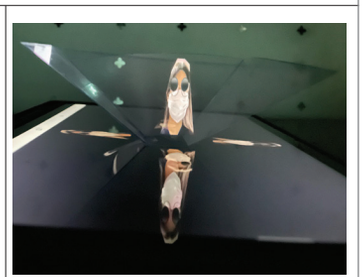

띵커벨에 자신의 비트 캡쳐 화면 올리기

SNS로 동영상 제출
</td></tr>
</table>

단계	수업 내용
<6차시> 수업 안내	▸ **음악으로 만나는 과학 이야기 (온라인 수업)** - 쌍방향 원격수업으로 진행 - 독립을 주제로 완성한 자신의 노랫말과 비트로 랩을 한 영상을 홀로그램으로 제작하고 발표하는 수업으로 미리캔버스, **Holapex hologram 앱**, **gather town을 활용**하여 교과 융합 발표하며 학생 주도성을 성장시킬 수 있도록 설계한 수업
학습목표	내가 창작한 랩 음악을 홀로그램 영상으로 제작하고 감상하며 평할 수 있다.
교수학습 및 형성평가 활동 유형	직접체험형(실기), 문제해결형(프로젝트) 교수학습 / 실험실습형(실기), 포트폴리오형(프로젝트) 형성평가

<table>
<tr><th>단계</th><th colspan="3">수업 내용</th></tr>
<tr><td>도입</td><td colspan="2">▸ 홀로그램의 원리 알아보기
- ‘홀로그램! 제작 원리를 알아보자
(출처: 경상북도교육청과학원)’를 보고 플로팅 홀로그램 원리 이해하기
(관련영상: https://youtu.be/SKsnQVnEUdM)</td><td>

홀로그램 이해 영상</td></tr>
<tr><td rowspan="2">전개1</td><td colspan="3">[홀로그램 프리즘 만들기]
▸ OHP필름이나 투명 L파일, PT 병을 활용하여 홀로그램 프리즘 만들기
- 교사가 사전 제작한 프리즘 만드는 방법 영상을 보면서 홀로그램 프리즘 만들기</td></tr>
<tr><td>

홀로그램 프리즘 만드는 방법 안내</td><td colspan="2">
완성된 홀로그램 프리즘</td></tr>
<tr><td rowspan="2">전개2</td><td colspan="3">[홀로그램 영상 만들기]
▸ Holapex hologram 앱 활용하여 홀로그램 랩 영상 만들기</td></tr>
<tr><td>

홀라펙스 화면 공유 및 활용법 익히기</td><td>
홀로그램 화면 만들기</td><td>
만들어 둔 홀로그램 프리즘 올려 홀로그램 동영상 만들기</td></tr>
<tr><td>정리</td><td colspan="2">▸ 자신이 만든 영상 공유하기
- 줌 화면에서 완성된 홀로그램 작품 공유하기
▸ 과제 제시
- 완성된 홀로그램 작품 SNS(카카오 오픈 채팅)로 제출하기
▸ 메타버스(Gather town)에서 만나는 ‘독립 페스티벌’ 참여 방법 안내
(https://gather.town/app/2ErUpBiv5OGJR5S4/mathsumat)</td><td>학생 제출 영상 QR코드</td></tr>
</table>

[통합활동] 교과의 달 융합 교과 페스티벌

▸ **메타버스에서 만나는 독립 페스티벌**

- 교내 융합 교과 페스티벌을 통해 독립을 주제로 수학-영어-음악 교과 수업에서 완성한 친구들의 작품들을 **게더타운에 갤러리 형태로 전시**하여 교과 페스티벌에 **학생, 학부모, 교원 누구나가 자유롭게 참여하고 감상**할 수 있도록 한 수업 나눔으로 **온·오프라인 연계하는 미래형 수업 형태 지향**





융합 교과 페스티벌 (태블릿 pc를 통한 게더타운 참여하기 안내)





태블릿 pc로 게더타운에 참여하여 영어 포스터 및 음악 노랫말과 동영상 감상

게더타운 접속 QR코드

게더타운 학생 참여 활동 영상 QR코드

수업 후 학생 소감 나눔 활동

▸ **융합 수업 참여 후 소감 나눔 활동**

*-**구글 설문**을 이용한 학생 수업 소감 작성 및 이를 통한 교사의 수업 성찰*

수학문제를 게더타운에서 방을 이동하면서 문제를 푸니 게임하는 것처럼 재미있었다. 만세 운동을 통계로 내보니 더욱 쉽게 자료를 정리하는 법을 알게 되었다. 수업 진짜 너무 재미있었어요 ^^

이비스 페인트 앱으로 그림을 그리니 쉽게 잘 그려졌고 영어문장도 내가 쓰고 직접 검토 할수 있어서 좋았다.

독립운동가라는 주제로 얘들이 만든 랩과 포스터를 게더타운이라는 프로그램을 통해 보고 하니깐 좋은거 같긴하다.

직접 랩 가사와 비트를 만들고, 직접 불러보는 수업이 재미있었다. 또한 포스터를 그리고, 번역하는 것도 재미있었고 게더타운이라는 프로그램이 신기했다. 이런 활동들을 통해서 독립운동가에 대해서도 더 많이 알게 된 것 같다.

보통 수업에서는 할 수 없었던 색다른 경험을 해 볼 수 있어서 좋았다. '독립운동가'를 주제로 진행한 수업을 통해, 영어포스터를 제작하고 랩 가사를 쓰고 부르며 독립운동가분들에 대해 더 깊이 있게 알게 된 것 같아서 무척 의미 있는 시간이었다고 생각했다. 특히 마지막에 게더타운을 통한 수업은 아주 인상깊었다. 프로그램 속에서 친구들의 작품들을 둘러보며, 이제는 오프라인에서 직접 움직이지 않아도 수많은 작품을 감상하고 서로를 만날 수 있다는 것을 느꼈다.

사실 독립운동가들은 유명한 안중근, 유관순 이런 분들만 알고 있었는데 이번 수업으로 잘 모르던 독립운동가분들에 대해서 알게 되고, 포스터까지 만들면서 독립을 위해 희생된 노력들을 보면서 감동을 받았다.

프로그램을 하기전에는 독립에 대한 이야기라고 해서 재미가 없을줄 알았는데 태블릿을 이용해 그림도 그리고 랩도 만들다보니 처음하는 교육방식이라 새롭고 흥미로웠다.그리고 우리가 만든 작품들이 게더타운이라는 앱에서 게임처럼 전시 되니 뿌듯하기도 하고 재밌었다. 그리고 이번 프로그램을 통해 독립운동가에 대해 더 자세히 알게된점과 친구들과 작품을 공유하며 한점이 정말 좋았다.만약에 이런 활동이 또 있다면 꼭 하고 싶다.

태블릿을 사용하여 수업하니 지루하지 않았고 다양한 자료를 보고 직접 체험할 수 있어서 신기하고 재미있었다. 이런 수업을 매일매일 하고 싶다.

학생 수업 활동 소감

중학교 부문 금상

본문(Red Ball Project) 이해·탐구하기

온라인 콘텐츠 활용 교과서 우수 수업사례

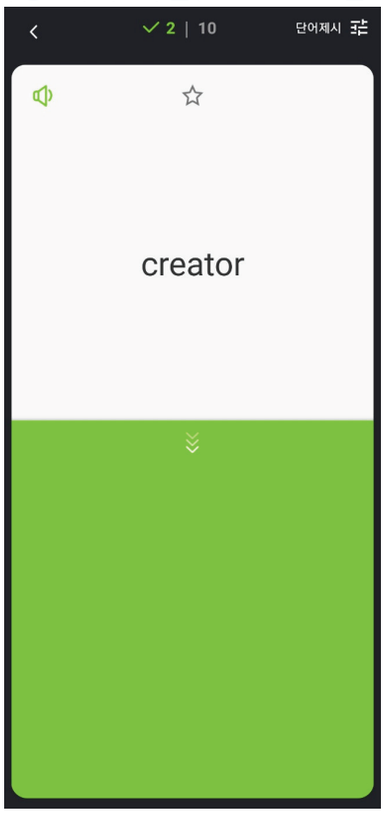
□ 개요

주제	본문(Red Ball Project) 이해·탐구하기		
학교급	□ 초등학교 ■ 중학교 □ 고등학교		
과목	영어	출판사	동아출판(이병민)
학년	1학년	단원명/차시	5. Art for All / 4차시
성취기준	[9영03-04] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 줄거리, 주제, 요지를 파악할 수 있다.		
교수학습 활동 유형	■ 개념설명형(지식전달) ■ 의사결정형(토의토론) □ 문제해결형(탐구, 프로젝트) □ 직·간접체험형(실험, 실기) □ 놀이활동형		
형성평가 활동 유형	■ 의사소통형(협업, 의견수렴 등) ■ 학습확인형(퀴즈 등) ■ 포트폴리오형(프로젝트 등) □ 실험실습형(실기 포함)		
활용 도구	■ Classcard ■ Quizlet ■ Class123 ■ 띵커벨 ■ Padlet ■ OBS Studio ■ Edpuzzle ■ Youtube ■ Google Classroom ■ Miricanvas		
활용 콘텐츠	■ 동아출판(이병민) CD - 5과 Before You Read, After You Read ■ 두클래스 영어1(이병민) 교사용 자료(hwp) - Worksheet_Word List - Worksheet_Reading Text - Worksheet_Reading ■ RedBall Project | Temporary public art by Kurt Perschke (이미지)		
온·오프 연계 형태	□ 온라인으로 수업을 지속하는 경우(온라인→온라인) □ 온라인 수업 후 학생이 등교하는 경우(온라인→오프라인) □ 등교수업 후 온라인 수업을 하는 경우(오프라인→온라인) ■ 오프라인으로 수업을 지속하는 경우(오프라인→오프라인)		
기기환경	□ 교사 1기기(학생 기기 미활용) □ 모둠형 기기(학생 모둠별 1기기) ■ 학생 개인별 기기(학생 1인당 1기기) □ 기타 _____		

□ 수업사례

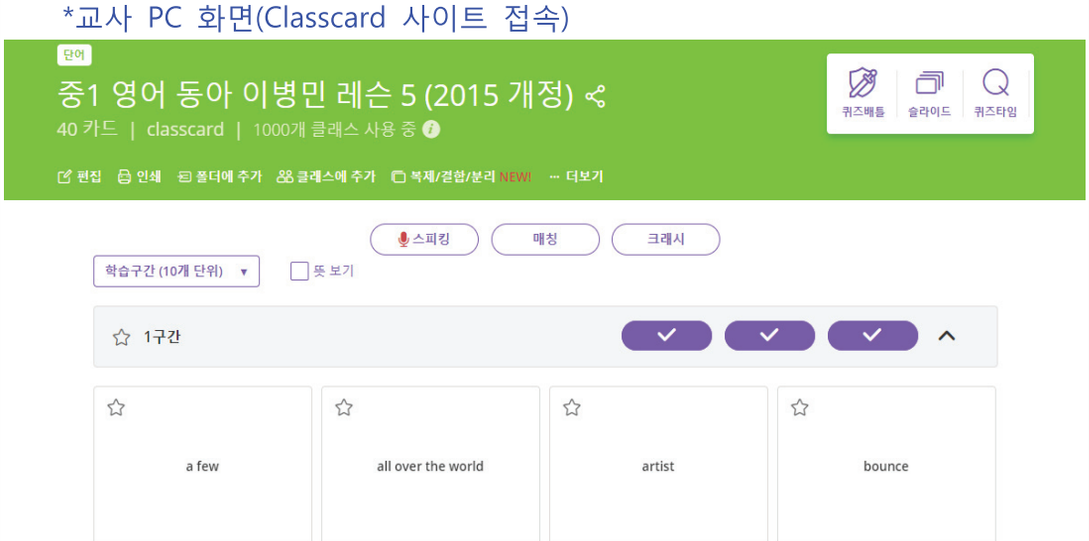
<table>
<tr><th>단계</th><th>수업 내용</th></tr>
<tr><td><1차시>
수업 안내</td><td>▸ 본문에 나오는 새로운 어휘를 Classcard를 통해 학습한 후 Quizlet을 통해 팀별로 복습한다.</td></tr>
<tr><td>도입</td><td>▸ 교사는 5과 단어 학습지를 배부한다.
학생들은 학습지를 훑어보고 아는 단어를 스스로 채워본다.
*5과 단어 학습지
Lesson 5 Worksheet
Word List I 영영 반 번 이름
<table>
<tr><td>1</td><td>a few</td><td></td><td>21</td><td>on one's way to</td><td></td></tr>
<tr><td>2</td><td>all over the world</td><td></td><td>22</td><td></td><td>완벽한,
~에 꼭 알맞은</td></tr>
<tr><td>3</td><td></td><td>예술가</td><td>23</td><td></td><td>계획</td></tr>
<tr><td>4</td><td></td><td>튀다, 튀기다</td><td>24</td><td></td><td>공공의, 대중을 위한</td></tr>
<tr><td>5</td><td></td><td>연주회, 콘서트</td><td>25</td><td></td><td>주먹으로 치다,
때리다</td></tr>
<tr><td>6</td><td></td><td>창작자, 창조자</td><td>26</td><td>real</td><td></td></tr>
<tr><td>7</td><td></td><td>다르게</td><td>27</td><td>remember</td><td></td></tr>
<tr><td>8</td><td></td><td>모든 곳(에), 어디나</td><td>28</td><td>reporter</td><td></td></tr>
<tr><td>9</td><td></td><td>신난, 흥분한</td><td>29</td><td>roll into</td><td></td></tr>
<tr><td>10</td><td>fan</td><td></td><td>30</td><td></td><td>진심인, 농담이 아닌</td></tr>
<tr><td>11</td><td>feed</td><td></td><td>31</td><td></td><td>~처럼 들리다</td></tr>
<tr><td>12</td><td>feel</td><td></td><td>32</td><td>stadium</td><td></td></tr>
<tr><td>13</td><td></td><td>마침내, 드디어</td><td>33</td><td>surprised</td><td></td></tr>
<tr><td>14</td><td>g</td><td>거대한</td><td>34</td><td></td><td>극장</td></tr>
<tr><td>15</td><td>huge</td><td></td><td>35</td><td></td><td>그러고는; 그때</td></tr>
<tr><td>16</td><td>jump into</td><td></td><td>36</td><td></td><td>(어떤 일을 하는,
일이 있는) 때[번]</td></tr>
<tr><td>17</td><td>jump out of</td><td></td><td>37</td><td>used paper</td><td></td></tr>
<tr><td>18</td><td></td><td>도서관</td><td>38</td><td></td><td>꽃병</td></tr>
<tr><td>19</td><td>look like</td><td></td><td>39</td><td></td><td>주말</td></tr>
<tr><td>20</td><td></td><td>박물관, 미술관</td><td>40</td><td>work</td><td></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>전개</td><td>▸ (개념설명형) 학생들은 Classcard 앱에 접속해 전 구간 암기학습을 한다. 암기학습이 끝나면 다시 학습지의 빈 칸을 스스로 채워본다. 활동이 빨리 끝난 학생들은 리콜-스펠학습을 하며 복습한다.</td></tr>
</table>

*학생 기기 화면(Classcard 앱 접속)





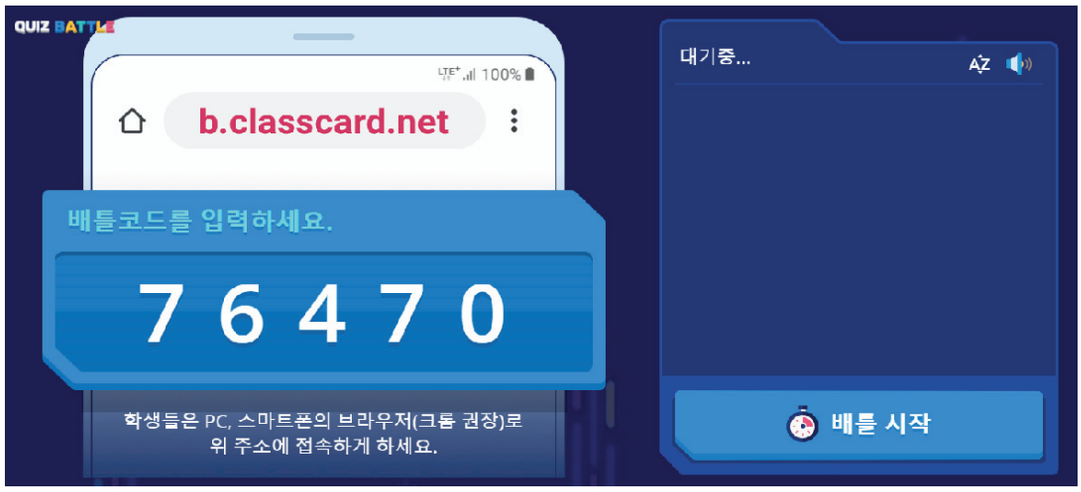
*교사 PC 화면(Classcard 사이트 접속)



*클래스카드 링크:
클래스카드 | 중1 영어 동아 이병민 레슨 5 (2015 개정) (classcard.net)

▸ **(학습확인형)** 학생들은 학습지의 빈 칸을 모두 채운 후 교사가 화면에 띄워 놓은 URL을 통해 퀴즈배틀에 접속한다. 모두 접속이 완료되면 학습지를 보지 않고 개인 기기를 통해 3분간 퀴즈를 풀며 스스로 암기한 것을 확인한다.

*교사 PC 화면

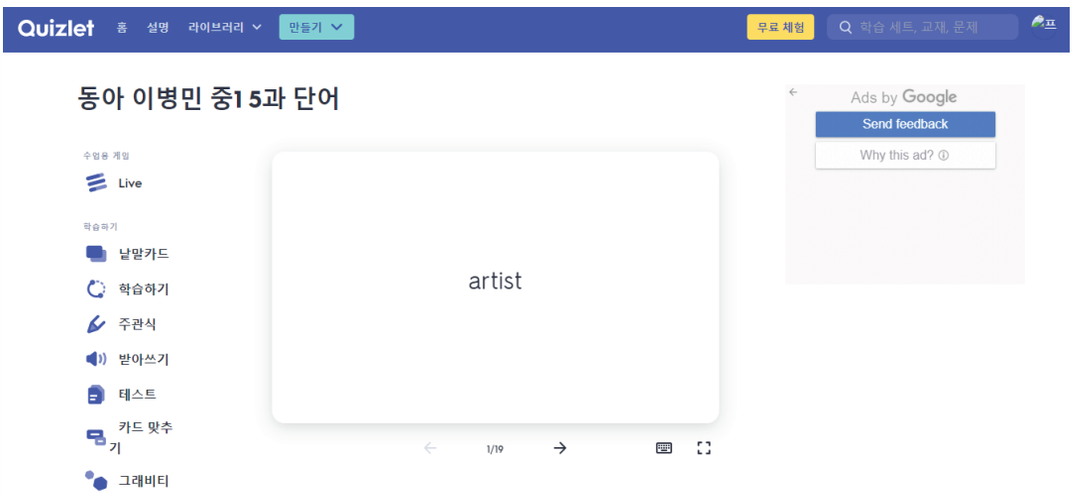


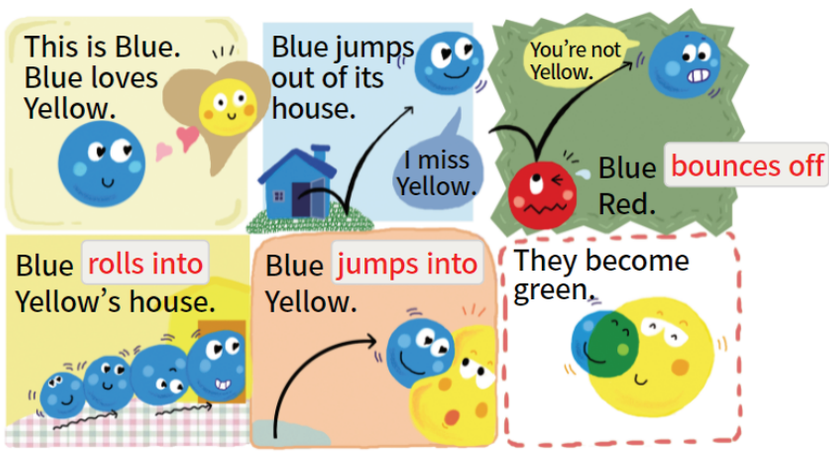


배틀이 끝난 후 가장 점수가 높은 세 명에게 Class123의 으쓱 카드를 주어 보상한다.

*Class123 화면



정리	▸ **(학습확인형)** 교사는 Quizlet Live의 QR코드를 화면에 띄우고, 학생들은 개인 기기로 접속한다. 랜덤으로 팀을 구성하여 팀 전 단어 게임을 통해 배운 단어를 복습한다. 1등 팀에게 Class123의 으쓱카드로 보상한다. *Quizlet 링크: https://quizlet.com/_a8ix42?x=1jqt&i=2xmfoa   

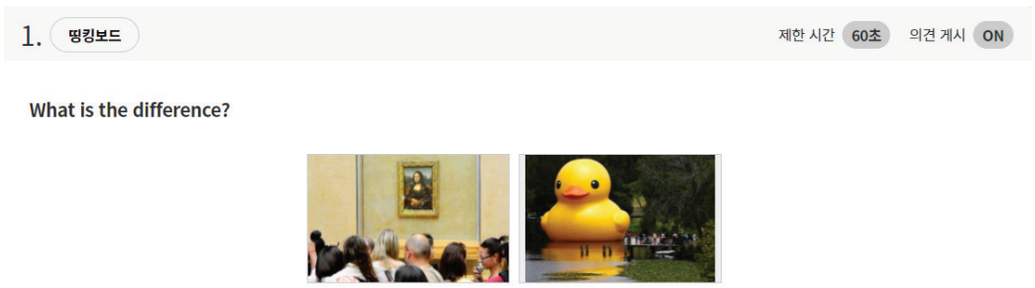
<table>
<tr><td></td><td>
게임이 종료되면 기기를 수거한 후, 다음 차시에 5과 본문을 배울 것임을 예고한다.</td></tr>
<tr><td><2차시>
수업 안내</td><td>▸ 선행 조직자로 띵커벨의 토의토론 기능을 활용한다. 본문의 주제와 내용이 무엇일지 띵커벨 활동을 통해 추측해 본 후, 1차시에 배운 단어를 활용하여 본문에 나올 것 같은 문장을 짝끼리 영작해 Padlet에 업로드한다.</td></tr>
<tr><td>도입</td><td>▸ 학생들은 교과서 86쪽 Before You Read - A를 함께 읽고, 빈칸을 채우며 1차시에 배웠던 단어를 복습한다.
*교과서 86쪽 Before You Read - A
A 주어진 표현을 넣어 다음 만화를 완성해 봅시다. E

</td></tr>
<tr><td>전개</td><td>▸ (의사결정형) 학생들은 개인 기기로 교사가 화면에 띄워 놓은 URL 링크를 통해 띵커벨 토론에 접속한다.
tkbell.kr URL 복사
접속 후 방번호, 닉네임 입력
방번호
299051
*띵커벨 토론 링크
https://www.tkbell.co.kr/user/library/quizUserLibraryDetail.do?quizIdx=1524809</td></tr>
</table>

교사는 활동 규칙을 설명한다.

*ThinkerBell Activity Directions
1. Write as much as you can. 2. Use as much English as you can. (But you can use Korean if you need.)



본 활동은 총 6개의 문제로 구성되었으며, Public Art의 대표작인 "Red Ball Project"에 관한 본문을 배우기 전 선행 조직자 형성을 위함이다. 1번 문제는 띵킹보드에 박물관의 그림 "모나리자"와 호수에 전시된 공공 미술 "러버덕"의 차이점을 쓰도록 한다.



*학생 답안

2-3번 문제에서, 학생들은 첫 번째 문제의 두 그림과 관련 있는 표현을 각각 선택한다.

투표 제한시간 : 60초

2. 그림과 관련 있는 표현은?



art	16명	66.7%
playing with the art	3명	12.5%
for your eyes only	4명	16.7%
out of the museum	1명	4.2%
in the museum	17명	70.8%
미응답	5명	20.8%

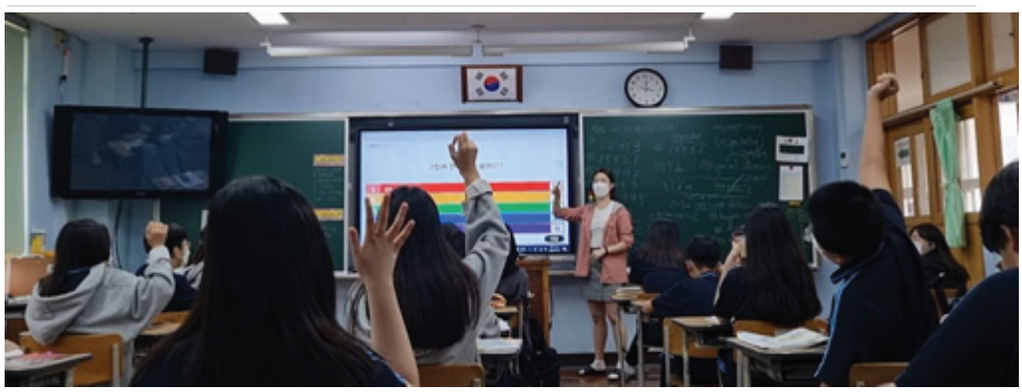
보드 보내기 • 응답률 : 79.2%

투표 제한시간 : 60초

3. 그림과 관련 있는 표현은?



art	10명	40%
playing with the art	14명	56%
for your eyes only	8명	32%
out of the museum	19명	76%
in the museum	0명	0%
미응답	4명	16%



교사는 학생들의 답을 보며 각 표현의 의미를 설명한다.

교과서 86쪽 Before You Read – B를 보며 학생들은 각 작품과 관련된 표현을 찾아본다. 교사와 함께 답을 확인한다.

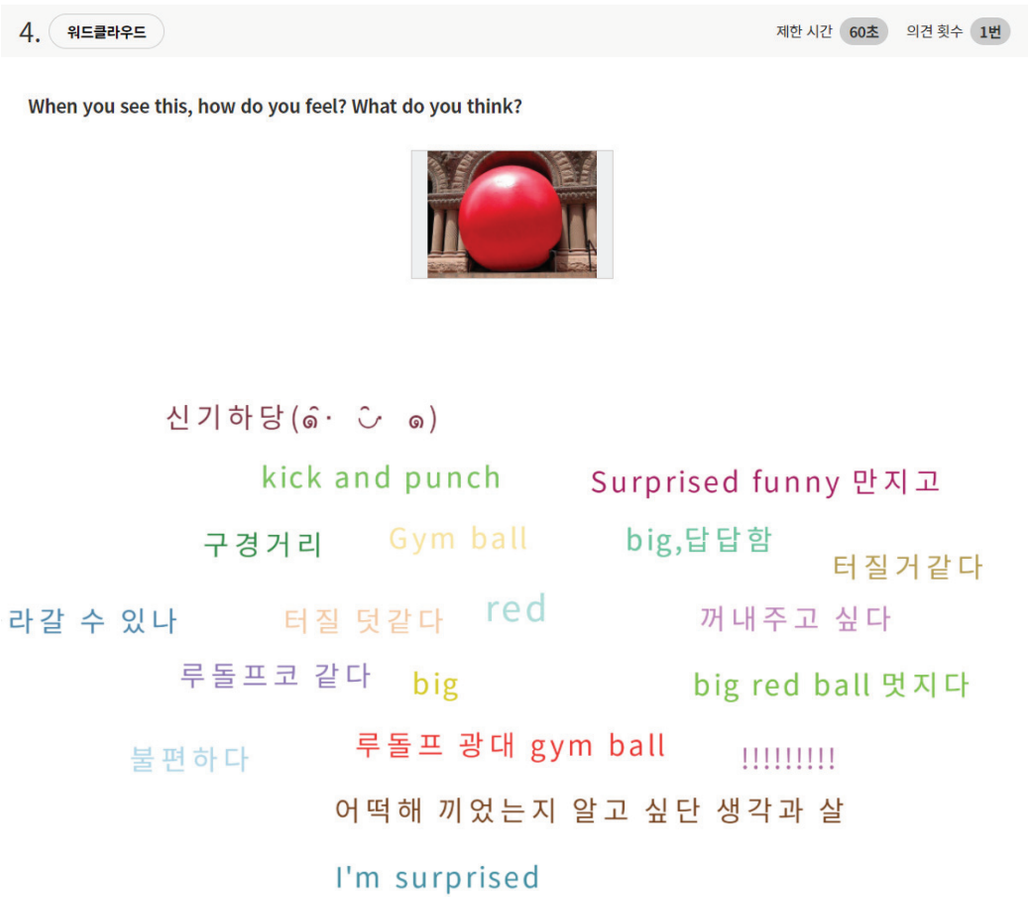
*교과서 86쪽 Before You Read - B

B 각 작품과 관련된 표현을 모두 찾아보고, 두 작품의 다른 점을 말해 봅시다. E

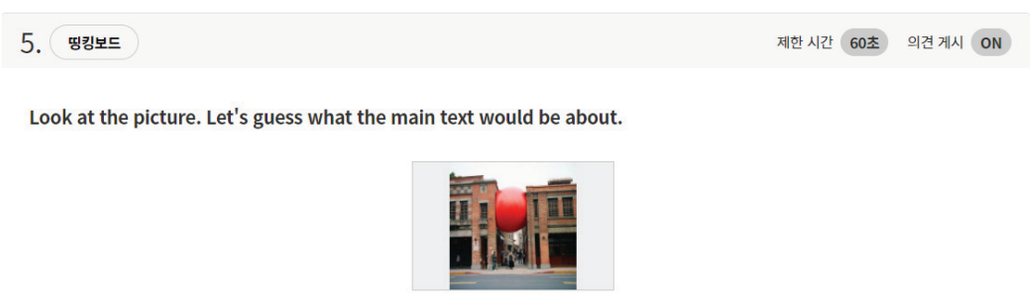


왼쪽 작품: art, playing with the art, out of the museum
오른쪽 작품: art, for your eyes only, in the museum

4번 문제는 본문의 Red ball과 관련된 사진을 보고 자신의 느낌을 쓰게 한 후, 이를 워드클라우드로 나타낸다.

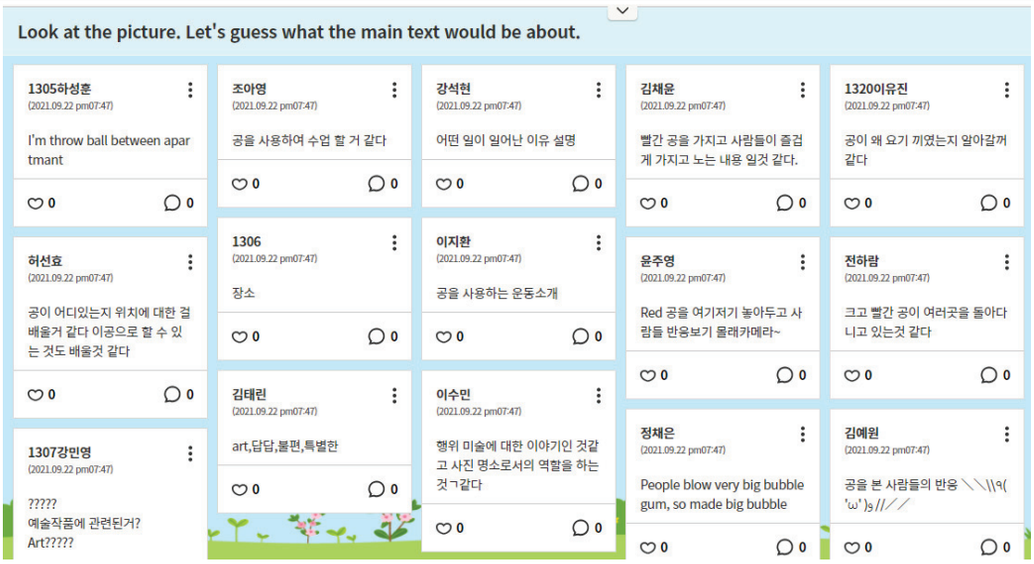


5번 문제는 본문의 내용이 무엇에 관한 것일지 추측하여 써보도록 한다.



6번 문제는 자신이 거리에서 Red Ball을 보았을 경우 어떻게 행동할 것인지 생각하여 쓰도록 한다.





QR 코드

*6번 문제 학생 답안

▸ **(포트폴리오형)** 학생들은 짝을 지어 1차시에 배웠던 Word List에서 6개의 단어를 고른 뒤, 본문에 어떤 문장이 나올지 추측하여 3개의 문장을 영작한다. 교사가 띄워준 Padlet의 QR코드로 접속하여 1)영작한 문장과 2)그를 나타내는 사진을 함께 업로드한다.

Padlet Pair Work Directions
1. Pick 6 words from the Word List.
2. Make 3 sentences, each including at least 2 words from the Word List.



	*패들렛 학생 제출안: https://padlet.com/alicia951/4q2fgy6561ysmro0
정리	▸3차시 수업 전 과제로 본문 강의 디딤 영상을 들어와야 함을 안내한다. (매 과 본문 수업은 거꾸로 교실 형태로 진행하며, 디딤 영상은 구글 클래스룸에 링크로 업로드된다. OBS Studio를 통해 촬영하고, Youtube에 업로드 한 후 Edpuzzle에서 문제를 첨부한다.) *디딤영상 링크: https://edpuzzle.com/media/613affc7e48360414cffed0d

<3차시> 수업 안내	▸디딤영상을 시청하고 학습한 바를 토대로 모둠원에게 자신이 맡은 부분을 설명하고, 모둠원들과 협력하여 띵커벨의 Worksheet을 완성, 제출한다.
도입	▸학생들의 디딤 영상 시청 여부를 확인한다. 학생들에게 태블릿PC를 배부한다. 영상을 시청하지 않은 학생들이 있을 경우 따로 모둠을 이루어 태블릿으로 영상을 먼저 시청하도록 한다.
전개	▸**(개념설명형)** 학생들을 4인 1모둠으로 구성한다. 모둠 내에서 본문에 등장하는 4명의 인물을 한 명씩 나누어 맡도록 한다(Reporter Rosie/Pierre/Nicole/Kurt). 본문의 흐름대로 번갈아가며 맡은 인물의 대사를 읽고 해석한 후, 디딤 영상을 들으며 필기해 온 것을 중심으로 다른 모둠원들에게 설명해 준다. 모둠원들은 다른 친구의 설명이 부족하거나 틀릴 경우 서로 덧붙여 보완해 준다.  

▸ **(학습확인형)** 설명이 모두 끝나면 학생들은 교사가 화면에 띄워 둔 QR코드를 통해 띵커벨 Worksheet에 접속한다. 교과서를 참고하며 모둠원들과 의논하여 Worksheet을 완성한다. 모둠원들이 돌아가며 한 문제씩 소리 내어 읽고 함께 푸는 형태로 진행한다.

*띵커벨 Worksheet 링크: (학번, 이름 란에 아무거나 넣으면 접속 가능)
https://q.tkbell.co.kr/student/wsindex.do?pinNumber=911558



Reporter Rosie: This morning a (거대한 g giant) red ball rolled into Bordeaux.
The people around it look very (신난 e xcited) and (놀란 s urprised).
Let's talk to a few of them.

Pierre (38, a cook): On my way to work, I saw a giant red ball!
It looked like a huge beach ball.
I thought, ("도대체 저게 뭐야?" What on earth is that)
I couldn't believe my eyes. (뜻: 나는 내 눈을 믿을 수 없었다.)

Nicole(14, a student): I love it! My friends and I punched it (조금의, 몇 a few) times.
Then we jumped into it and bounced off it. It won't be here forever. So come today.

Q1. What did the red ball look like to Pierre?
It looked like.....

Reporter Rosie: The red ball is 4.57 meters (높이인, 키가 큰 t tall) and (무게가 나간다 w eighs) 113 kilograms. It's a perfect example of (공공의 p ublic) art. Public art jumps out of the museum. It goes into places like parks and streets.

The (창조자 c creato) of the red ball, Kurt, takes it all over the world. He is here with us today. Can you tell us about it?

Q2. Who is Reporter Rosie trying to interview with?
She is trying to interview with.....

Kurt : Sure. The red ball is for (모든 사람 e very). It brings joy to people. People play with it, and they become part of the art. People in (다른 differ) countries enjoy it (다르게 differ). In Sydney, people played with the ball. In London, everyone just looked at the ball and talked about it. People in Taipei followed it everywhere and took pictures of it.

Reporter Rosie: Interesting. Why is it red?

Kurt : Red is the color of energy and love!

Reporter Rosie: Thank you, Kurt. Well, the giant ball will be here (까지 u until) this Sunday.

So come out and feel its energy and love!

Q3. What does the red ball bring to people? It brings.....

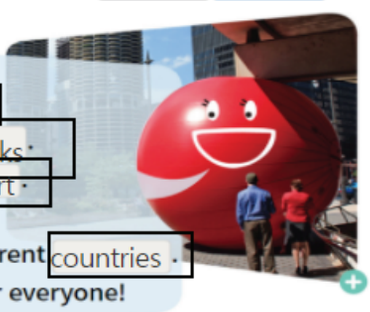
Q4. Why is the ball red? Because.....

A 본문의 내용과 일치하도록 괄호 안에서 알맞은 말을 골라 봅시다.

1. This morning a giant blue ball rolled into Bordeaux. O X
2. The people around the ball look very sad and bored. O X
3. Pierre saw a giant red ball on his way to school! O X
4. Pierre thought, "What on earth is that?" O X
5. Pierre couldn't believe his eyes. O X
6. Nicole doesn't love the red ball! O X
7. Nicole's friends and she rolled the ball a few times. O X
8. Then Nicole and her friends jumped into it and bounced off it. O X
9. The red ball will be here forever. O X
10. The red ball is 4.57 meters tall and weighs 113 kilograms. O X
11. The red ball is a perfect example of "For your eyes only". O X
12. Public art jumps out of the park. O X
13. Public art goes into places like museums and gallery. O X
14. The red ball is for everyone. O X
15. The giant ball was here until last Sunday. O X

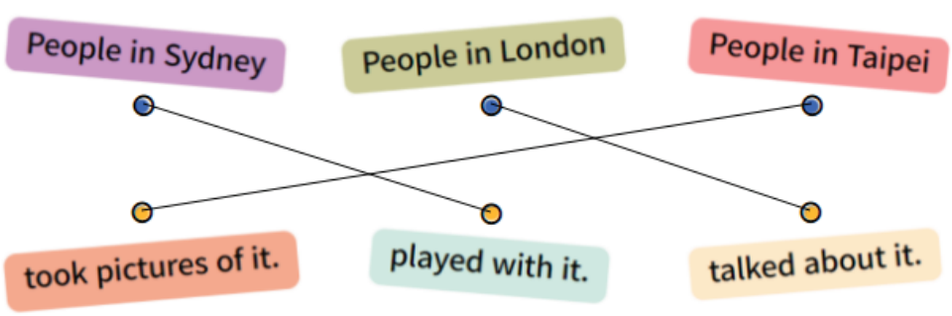
B

Hi! I'm a red ball.
I don't stay in a museum.
I'm in places like parks and parks.
I'm a perfect example of public art.
I travel all over the world.
I meet many people in many different countries.
They love playing with me. I'm for everyone!



travel countries public art
parks museum streets

C 본문 내용과 일치하도록 각 도시의 사람들이 어떻게 Red ball을 즐겼는지 짝지어 봅시다.



	  모둠별로 답안을 제출한 후, 오답을 확인하고 모둠원들과 틀린 이유에 대해 논의한다.
정리	▸ 교사는 모둠별로 답안이 모두 제출된 것을 확인한 후 태블릿을 수거한다. 다음 차시 활동으로 오답률이 높은 문제를 모은 골든벨을 예고한다.
<4차시> 수업 안내	▸ 3차시에 제출된 Worksheet의 오답률이 높은 문제를 모아 허니컴보드를 활용한 오답골든벨을 진행한 후, 2차시에 다른 반 학생들이 짝별로 Padlet에 작성했던 문장을 읽어보고 잘 된 것을 뽑는다. “Red Ball Project”를 검색하여 다른 나라 사람들이 어떻게 red ball을 즐기고 있는지 영작하여 Padlet에 공유한다.

도입

▸ 3차시에 배운 본문에 대해 학생들과 간단히 질문을 주고받은 뒤, 허니컴보드와 마커를 배부한다.

Teacher Talk
1. What was the topic of the main text? 2. What is "Public Art"? 3. How did people in different countries enjoy the red ball?

전개

▸ **(개념설명형)** 학생들이 3차시에 제출한 띵커벨 Worksheet의 오답률이 높은 문제들을 모아 오답 골든벨을 한다. 학생들은 화면의 문제를 보고 각자 허니컴보드에 마커로 답을 작성한 후 보드를 든다. 교사는 학생들의 답을 확인하고 많이 틀린 문제에 부연 설명을 한다. 이때 PPT는 Miricanvas를 활용한다.

*띵커벨 Worksheet 문제별 오답률(띵커벨 사이트에서 다운로드 가능)

■ 개요

1	제목	5. Art for All worksheet
2	참여 기간	2021.09.12 02:47 PM ~ 2021.10.10 03:00 PM
3	진행자 ID	alicia95
4	구분	워크시트
5	참여자 수(명)	91
6	총 문제 수	35

■ 문제별

No.	유형	정답률(%)
1	단답형	91.2
2	단답형	75.5
3	단답형	75.5
4	단답형	77.5
5	단답형	12.7
6	단답형	47.1
7	단답형	91.2
8	단답형	57.8
9	단답형	87.3
10	단답형	87.3

*Miricanvas 오답골든벨 PPT 링크:
https://www.miricanvas.com/v/1lxsc0





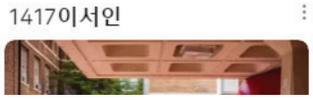
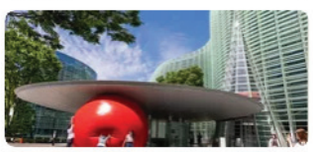


▸ **(의사소통형)** 학생들은 태블릿으로 Padlet에 접속하여 2차시에 다른 반 학생들이 본문에 나올 것이라 예상하여 작성했던 문장들을 읽어본 후, 아래 기준에 따라 가장 잘 쓴 세 팀을 뽑아 추천을 누른다.

Criteria
1. Do they match up with the main text?
2. Do they have (at least) 2 words from the Word List?
3. Are they grammatical?

*Padlet 주소(2차시 링크와 같음):
https://padlet.com/alicia951/4q2fgy6561ysmro0



	▸ **(포트폴리오형)** 학생들은 Google에 "Red ball project"를 검색하여, 아래 링크에 접속한다. *RedBall Project 링크: RedBall Project | Temporary public art by Kurt Perschke RedBall Project 홈페이지를 통해 다른 나라 사람들이 어떻게 Red Ball을 즐기고 있는지 둘러본 후, 하나의 사진을 선택한다. 교사가 화면에 띄워 놓은 Padlet QR코드로 접속하여, 1)해당 사진과 2)그 나라의 사람들이 Red Ball을 어떻게 즐기고 있는지 묘사하는 문장을 업로드한다. *학생 Padlet 제출안: https://padlet.com/alicia951/r169kkm45pmx2kyh  People were holding a red ball. 공태린  He is hugging a red ball in Chapel Hill 1404 정세훈  She jumps in to a giant red ball 이윤서  They are touching the red ball in Amiens. 1417이서인  김해승  They are touching the red ball in ROPPONGI. 왕진주  She holding the red ball and taking picture with it.
정리	▸ 학생들은 다른 친구들이 업로드한 Red Ball의 사진과 그를 묘사하는 문장을 읽어본 후, 태블릿을 제출한다. 교사는 본문 활동이 끝났음을 알리고 다음 차시 문법 학습을 예고한다.

※ 수업사례는 수업 내용 및 전개 과정을 서술하며 3차시 이상 작성
※ 각 단계별로 온라인 콘텐츠 활용 교과서 수업 사례 사진 제시
※ 동영상 자료 등 수업에 활용한 콘텐츠는 심사과정에서 확인 가능(공개 설정)하도록 URL 또는 QR코드 표기
※ ICT연계교육서비스 자료 등록 후 URL 작성시 '콘텐츠·꾸러미' 키워드 - '#공모전' 작성 필수

중학교 부문 금상

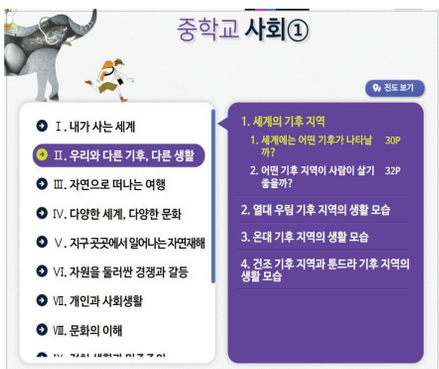
한눈에 쏙! 내 손으로 만드는 기후스타그램과 교과서를 품은 세계 기후 지도 제작

온라인 콘텐츠 활용 교과서 우수 수업사례

□ 개요

주제	한눈에 쏙! 내 손으로 만드는 기후스타그램과 교과서를 품은 세계 기후 지도 제작		
학교급	□ 초등학교 ☑ 중학교 □ 고등학교		
과목	사회	출판사	㈜미래엔
학년	1학년	단원명/차시	Ⅱ-1. 세계의 기후 지역 / 3차시
성취기준	[9사(지리)02-01] 기온과 강수량 자료를 분석하여 이를 기준으로 세계 기후 지역을 구분하고, 인간 거주에 적합한 기후 조건에 대해 논의한다.		
교수학습 활동 유형	□ 개념설명형(지식전달) ☑ 의사결정형(토의토론) ☑ 문제해결형(탐구, 프로젝트) ☑ 직·간접체험형(실험, 실기) ☑ 놀이활동형		
형성평가 활동 유형	☑ 의사소통형(협업, 의견수렴 등) ☑ 학습확인형(퀴즈 등) □ 포트폴리오형(프로젝트 등) □ 실험실습형(실기 포함)		
활용도구	☑ PowerPoint ☑ Padlet ☑ Adobe ☑ 한글 2018		
활용 콘텐츠	☑ https://padlet.com/fragrant020202/x1ajkav4wltcqz2j (PW : 2021) ☑ https://padlet.com/fragrant020202/gr8hrd6ypv0o427f (PW : 2021) ☑ https://padlet.com/fragrant020202/lnib1zjmxm6e6x9i (PW : 2021) ☑ https://padlet.com/fragrant020202/me19rkndivrbgqn1 (PW : 2021) ☑ https://bit.ly/3i1HsyA [기초] EBS 중학 뉴런 사회1(4강) ☑ http://t2m.kr/2ikdc EBS TV Program '배움 너머' - 기후로 읽는 건축학 개론-		
온·오프 연계 형태	□ 온라인으로 수업을 지속하는 경우(온라인→온라인) ☑ 온라인 수업 후 학생이 등교하는 경우(온라인→오프라인) ☑ 등교수업 후 온라인 수업을 하는 경우(오프라인→온라인) ☑ 오프라인으로 수업을 지속하는 경우(오프라인→오프라인) ☑ 기타 : 온라인 수업 기간 중, 하나의 학급을 반으로 나누어 반은 등교, 반은 온라인(학급 인원의 밀집도 최소화)		
기기환경	□ 교사 1기기(학생 기기 미활용) □ 모둠형 기기(학생 모둠별 1기기) ☑ 학생 개인별 기기(학생 1인당 1기기) □ 기타 _____		

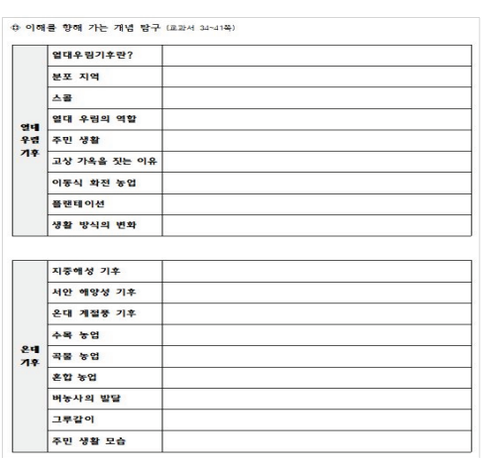
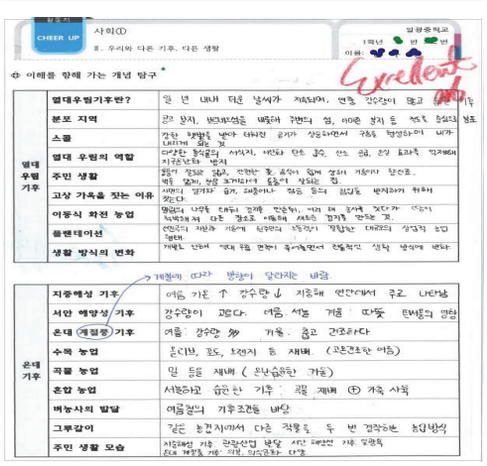
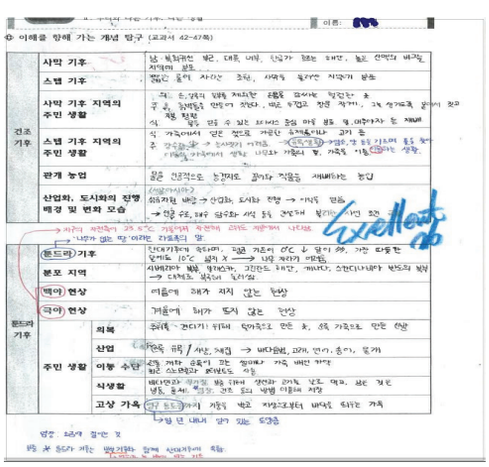
□ 수업사례

<table>
<tr><th>단계</th><th>수업 내용</th></tr>
<tr><td><1차시>
수업 안내</td><td>
▸ 중학교 사회① Ⅱ. 우리와 다른 기후, 다른 생활 단원의 재구성


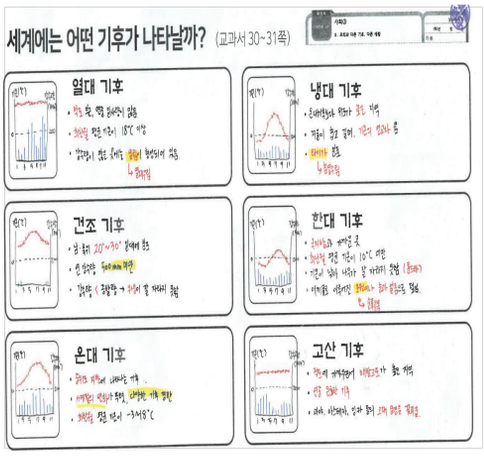
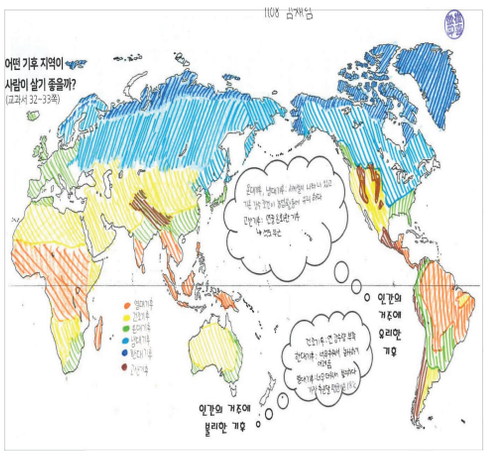
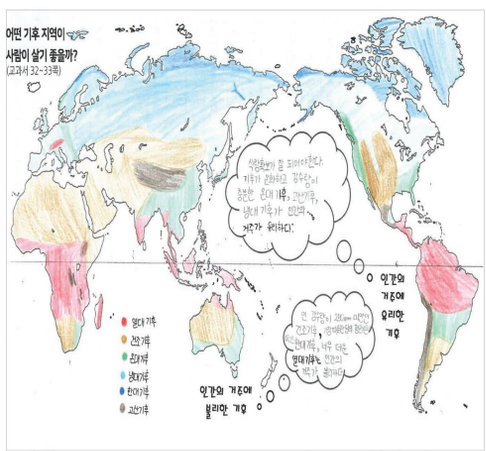
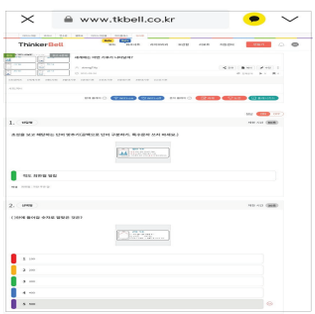
- (이전 차시까지) 중단원 2~4단원을 먼저 순차적으로 학습
- 1. 세계의 기후 지역 단원을 마지막에 학습하는 것으로 재구성
- 중단원 1단원의 성취기준을 총 3차시 분량의 수업으로 설계
- 중단원 2~4단원에 걸쳐 학습한 내용을 포괄하는 학습 활동임

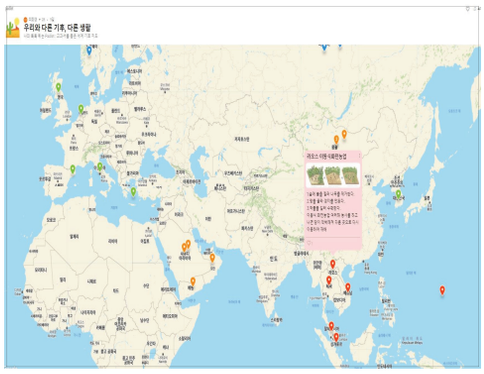
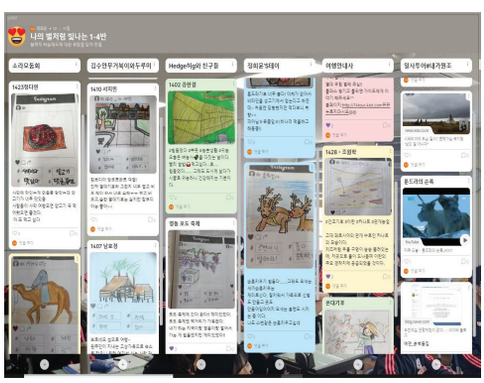
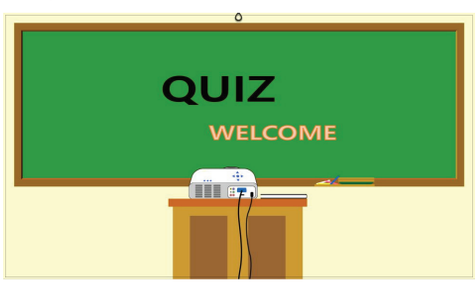
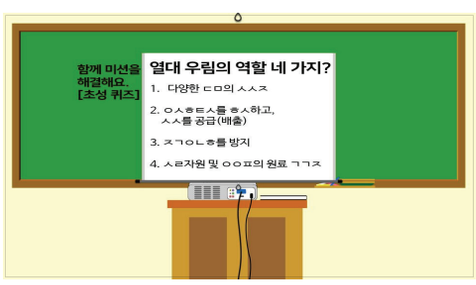
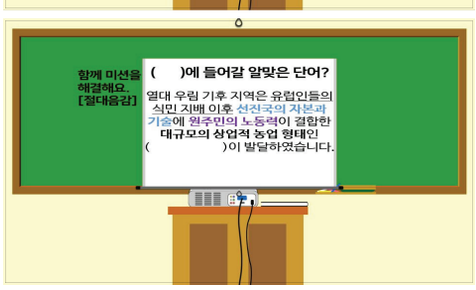
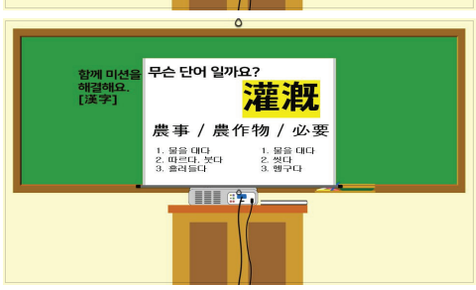
▸ <1차시> 수업은 중단원 2~4단원에서 학습한 단원의 핵심 내용을 VR 앱과 그래프, 지도 등을 활용한 시각적 자료를 통해 복습하는 시간을 갖는 데에 중점을 둠

▸ 기후 그래프 및 기후별 분포 특징을 분석하여 주민 생활 모습과 연관 지을 수 있는 지리적 사고력을 기를 수 있도록 지도함
</td></tr>
<tr><td>도입</td><td>
▸「개구리(개념-탐구-이해)」 학습지 숙제 검사 및 동기유발
- http://t2m.kr/3Pclr (PW:2021) (나의 펑키한 Padlet – 개구리 학습지)

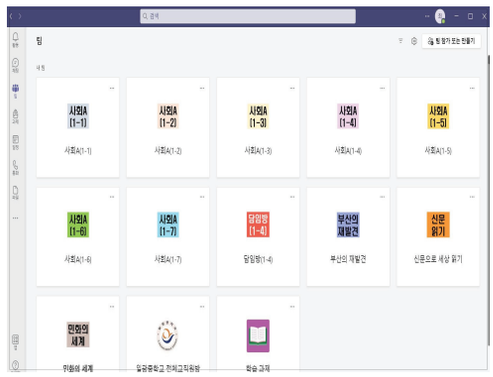




</td></tr>
</table>

단계	수업 내용
도입	▸ 학습 목표 확인 ▸ 전시 학습에서 예고한 **실감형 콘텐츠 앱**을 실행하여 배운 내용을 입체적으로 경험하기 - http://t2m.kr/3Pclr (PW:2021) **(나의 펑키한 Padlet – 수업자료 – 실감형 콘텐츠)**  <유의점> 기기의 상태 및 와이파이 환경에 따라 앱이 실행되지 않는 경우가 생기므로 모둠원들과 함께 협력할 수 있도록 지도한다. 게임 형식에 그치는 것이 아니라 학습 내용을 입체적으로 상기시킬 수 있는 체험형 활동임을 인지시킨다.
전개	▸ **활동① 기후 그래프 직접 그려보기** - 꺾은선 그래프와 막대그래프를 이용하여 기후 그래프를 그리는 방법을 알고, 각 기후 지역의 특징과 함께 학습지에 정리하기 - 그간 학습해 온 세계의 다양한 기후 지역을 기온과 강수량을 기준으로 구분해 볼 수 있음을 학습하는 활동 - http://t2m.kr/3Pclr (PW:2021) **(나의 펑키한 Padlet – 개구리 학습지 – 학생자료(2))** ▸ **활동② 세계의 다양한 기후 분포를 지도에 색으로 나타내기** - 교과서와 사회과 부도를 참고하여 적도에서 극지방으로 가면서 나타나는 열대·건조·온대·냉대·한대 기후를 색으로 표현하기 - http://t2m.kr/3Pclr (PW:2021) **(나의 펑키한 Padlet – 개구리 학습지 – 학생자료(3))**

단계	수업 내용
전개	    <유의점> ● 각 기후 지역의 분포 특징 및 차이점을 비교할 수 있는지, 기후 환경이 인간의 거주지 형성에 미치는 영향을 파악할 수 있는지 등 이전 차시까지 배워온 내용을 총정리하는 시간으로 활용한다. ● 교과서, 사회과 부도의 그래프와 지도 자료를 그대로 베끼는 데에 급급하지 않도록 순회하며 지도한다.
정리	▸ 각 기후 지역의 특징에 대해 정리한 내용을 교사와 함께 확인하기 - http://t2m.kr/AoXtc (띵커벨ThinkerBell 퀴즈 활용)    ▸ 차시 학습 예고 - 팀즈(Teams) 로그인에 문제가 없도록 아이디, 비번 한 번 더 확인해오기 - 모둠활동 준비

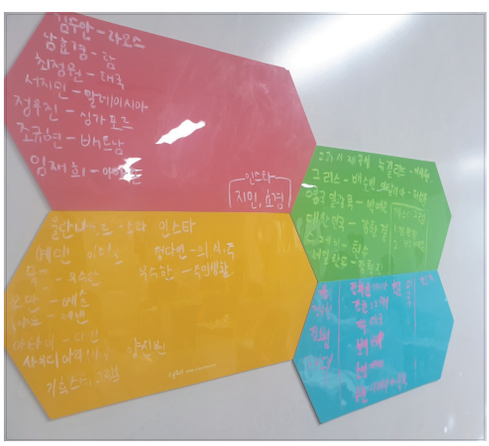
단계	수업 내용
<2차시> 수업 안내	▸ **'우리 학급만의 사회 교과서 만들기'를 컨셉으로 Padlet 지도 모드 활용** - Microsoft Teams 학습방의 자료를 활용하여 협력적 태도로 교과서 제작   ▸ **'세계의 다양한 기후 지역을 여행한다면?'을 주제로 Padlet 셸프 모드 활용** - 인☆그램의 피드나 스토리에 익숙한 학습자들의 개인 경험을 반영 - 상상력과 창의력을 반영한 게시물을 표현하고 Padlet에 결과물 업로드  
도입	▸ **이**해를 향해가는 **개**념 탐**구**(개구리) 과정 재차 강조 ▸ 간단한 퀴즈를 활용하여 대단원 내용 복습 & 학습 목표 확인 - http://t2m.kr/3Pclr (PW:2021) **(나의 펑키한 Padlet – 퀴즈 자료 – 도전 퀴즈왕)**    

<table>
<tr><th>단계</th><th>수업 내용</th></tr>
<tr><td>도입</td><td>▸ 수업 과정 안내
- http://t2m.kr/3Pclr (PW:2021) (나의 펑키한 Padlet – 수업 자료 – Power Point)
- Microsoft Teams 로그인 → 사회 학습방 입장

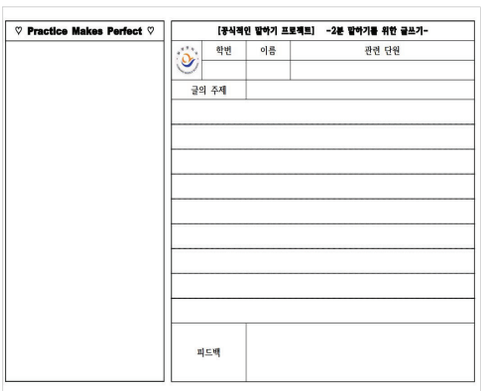
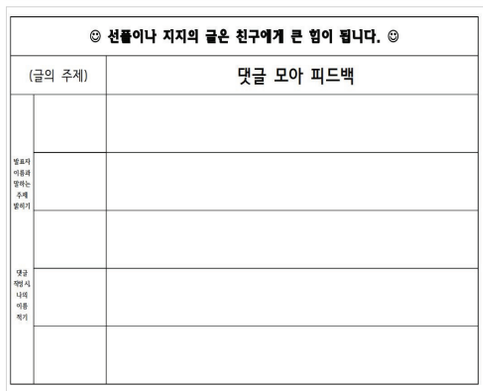

</td></tr>
<tr><td>전개</td><td>▸ 활동① 교과서의 재구성(모둠활동)
- 팀즈 사회 학습방 문서함에 교사가 미리 준비한 교과서의 삽화 안내
- 모둠별(기후별) 의사소통 및 협업을 바탕으로 지도에 게시할 삽화를 각자 고르고, 해당 삽화의 설명을 포함하여 Padlet 지도 모드에 게시물을 업로드함(모둠별 접근이 용이하도록 폴더를 구분, 파일명에 지역을 제시해 주는 것이 효율적임)
- 주어진 삽화와 관련된 교과서 내용을 모둠 안에서 서로 소리 내어 읽어보고, 핵심 내용을 선정하기 위해 모둠원끼리 대화하며 정리할 수 있도록 안내
- 교과서의 내용을 지도에 옮겨 ‘우리 학급만의 사회 교과서 만들기’라는 목표를 달성
- 스스로 교과서를 편집해 보았다는 성취감, 방대한 내용을 한눈에 파악할 수 있다는 효용, 언제 어디서나 접근 가능한 스마트한 교과서 등 동기를 부여함
- 활동의 결과물 : http://t2m.kr/xyS0K (PW:2021)

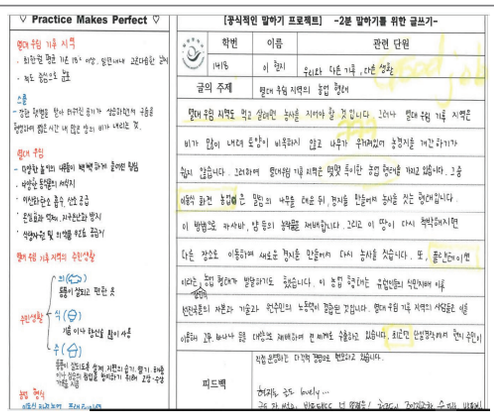
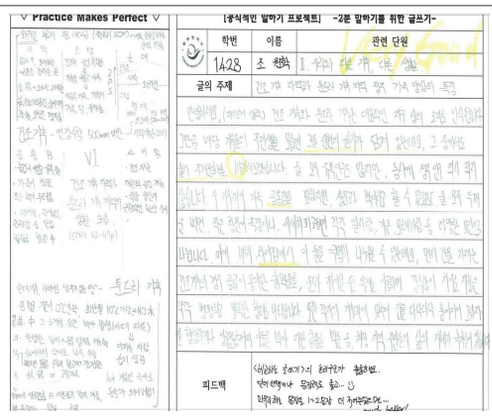
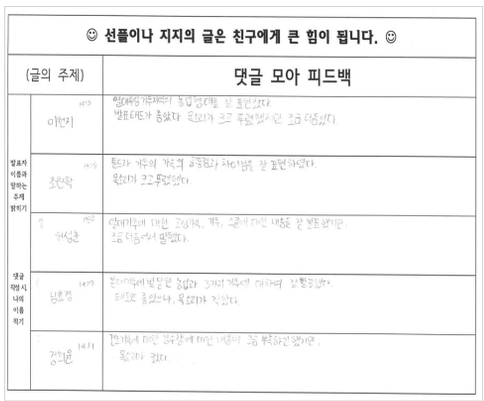
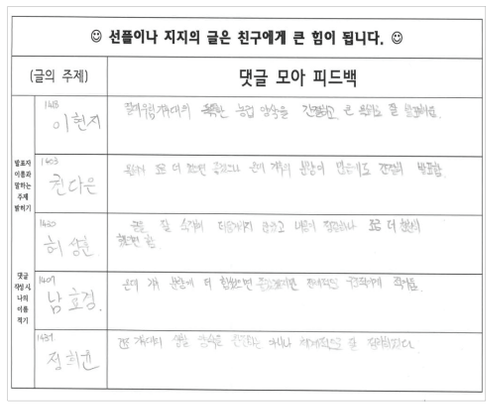



* 접근 문제로 팀즈 파일 내용을 패들렛에 옮김*
- http://t2m.kr/3Pclr (PW:2021) (나의 펑키한 Padlet – 교과서 그림 자료)</td></tr>
</table>

단계	수업 내용
전개	<유의점> ● 게시물을 올릴 때 모둠별(기후별)로 색을 지정해주면 위치 아이콘에도 해당 색이 반영되어 위도별 기후 구분이 용이 ● 교과서 출판사 저작물을 이용한 활동이므로 저장·공유·인쇄·배포 등 저작권법과 관련된 부분을 주의시키고 본 활동은 수업 내 교육 활동에 한함으로 하며, 비밀번호 지정 및 작성 권한 등을 제한시켜 저작권법에 저촉되지 않도록 함 ▸ **활동② 기후스타그램** - 주어진 학습지에 '**세계의 다양한 기후 지역을 여행한다면?**'을 주제로 하여 각 기후 지역의 주민이 되어 보거나 지역 여행자 또는 여행안내사 등이 되었다고 상상해 보는 활동 - 인☆그램 피드에 사진과 글을 올리는 활동을 학습지와 Padlet에 구현 - 창의력과 상상력이 담긴 자신의 게시물을 친구들과 공유 - 해시태그 기능에 대한 간략한 설명 - **활동의 결과물** : http://t2m.kr/6ZVST (PW:2021) http://t2m.kr/Q2lfn (PW:2021)    
정리	▸ 대화를 통한 의견 수렴(자기 평가, 동료 평가) -오늘 활동을 돌아보며 내용 정리하기(인상 깊은 활동, 배운 내용 등) ▸ 차시 학습 예고(모둠별 퀴즈 대항전)

단계	수업 내용
<3차시> 수업 안내	▸ <3차시> 수업은 **'같은 주제, 다른 활동'**의 무드(mood)로 진행함 ▸ **대단원 Ⅱ. 우리와 다른 기후, 다른 생활** 학습 내용의 총망라 ▸ 여러 가지 놀이 활동형으로 수업을 설계함 - **vs레이스 형식의 퀴즈** 맞추기 - 자신이 정한 소주제의 글을 쓰고 **여행안내사가 되어 발표**하기 - 친구들의 발표를 듣고 피드백하기(**댓글 모아 피드백**)
도입	▸ 전시 학습에서 모둠원끼리 협력하여 만든 **Padlet 교과서**를 보며 간단한 복습 - 기후별 특징을 Padlet 교과서를 참고하여 발표해보기 ▸ 학습 목표 확인 및 본 차시 활동 소개
전개	▸ **활동① You Quiz~?!** - 교사 및 학생 출제위원들이 준비한 문제를 다양한 형식으로 풀어보기 - 촉감테스트, 스피드퀴즈, 초성퀴즈 등 - http://t2m.kr/3Pclr (PW:2021) **(나의 펑키한 Padlet – 퀴즈 자료 – 문제 샘플)** - **활동의 결과물(영상)** : http://t2m.kr/AcA3p (PW:2021) (열대가 덥대 / 건조는 목마르조 / 온대가 살기 좋대 / 툰드라는 춥드라 **각 섹션별 맨 아래에 모둠별 스피드 퀴즈 영상 첨부**) 

단계	수업 내용
전개	▸ **활동② 댓글 모아 피드백** - 사람들의 생활 모습을 기후 조건과 연결 지어 생각해보는 한편, 같은 기후 환경에서도 사람들의 삶이 다양하다는 것을 파악함으로써 인간과 자연과의 관계를 다각적으로 인식할 수 있는 학습의 성취 정도를 글쓰기 및 발표 활동으로 알아보기 - 각자 주제를 정하고 2분 정도 발표할 수 있도록 주제와 관련된 내용을 글로 적절하게 표현 - **이전 차시에서 만든 학급의 Padlet 교과서를 활용하여 발표해도 좋음** - 기후별 **'여행안내사'** 목걸이 자격증으로 발표에 대한 동기 부여 - 발표자의 발표 내용을 들으면서 1~2줄 정도의 댓글 달기 형식으로 동료 평가에 임함(피드백) - http://t2m.kr/3Pclr (PW:2021) **(나의 펑키한 Padlet – 수업자료 – 여행안내사, 댓글 모아 피드백)**      

단계	수업 내용
전개	
정리	▸ 대단원 마무리(교과서 확인 문제) - 디지털교과서 활용 https://dtbook.edunet.net - 중학교 사회① ㈜미래엔 50페이지 http://t2m.kr/BN28v  ▸ 피드백(수준별 안내 : EBS활용) - 단원 마무리(형성평가) 결과에 따라 피드백 및 복습 영상 안내(팀즈 링크)  [기초] EBS 중학 뉴런 사회1(4강) https://bit.ly/3i1HsyA  [심화] TV프로그램 '배움 너머' - 기후로 읽는 건축학 개론- http://t2m.kr/2ikdc ▸ 차시 학습 예고

중학교 부문 은상

메타버스에서 더불어 함께 살아가는 주거 공간 설계하기

온라인 콘텐츠 활용 교과서 우수수업사례

□ 개요

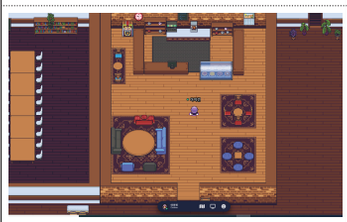
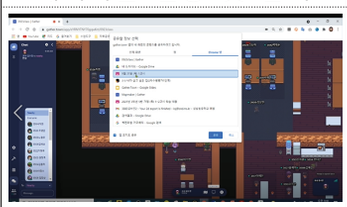
주제	메타버스에서 더불어 함께 살아가는 주거 공간 설계하기		
학교급	□ 초등학교 ☑ 중학교 □ 고등학교		
과목	기술·가정	출판사	지학사
학년	1~3학년	단원명/차시	Ⅱ-4. 가족의 요구를 반영한 주거환경
성취기준	[9기가02-05] 주거 가치관의 변화를 이해하고, 다양한 생활양식을 고려하여 이웃과 더불어 살아가는 주생활 문화를 실천한다. [9기가02-06] 효율적인 주거 공간 구성 방안을 탐색하여, 가족생활에 적합한 주거 공간 구성에 활용한다.		
교수학습 활동 유형	☑ 개념설명형(지식전달) ☑ 의사결정형(토의토론) ☑ 문제해결형(탐구, 프로젝트) ☑ 직·간접체험형(실험, 실기) ☑ 놀이활동형		
형성평가 활동 유형	☑ 의사소통형(협업, 의견수렴 등) □ 학습확인형(퀴즈 등) ☑ 포트폴리오형(프로젝트 등) ☑ 실험실습형(실기 포함)		
활용도구	☑ 플로어 플래너 (https://Floorplanner) ☑ 코스페이시스 (https://edu.cospace) ☑ 멘티미터 (https://www.mentimeter.com) ☑ 구글미트 (https://meet.google.com) ☑ 구글클래스룸 (https://classroom.google.com) ☑ 유튜브 (https://www.youtube.com) ☑ 개더타운(https://gather.town)		
활용 콘텐츠	☑ https://Floorplanner : 3차원 평면도 그리기, 가구 배치 프로그램 ☑ https://edu.cospace : 코딩으로 3D 가상 마을을 구현하는 프로그램 ☑ https://gather.town : 메타버스 공간에서의 회의 및 수업 프로그램		
온·오프 연계 형태	☑ 온라인으로 수업을 지속하는 경우(온라인→온라인) ☑ 온라인 수업 후 학생이 등교하는 경우(온라인→오프라인) ☑ 등교수업 후 온라인 수업을 하는 경우(오프라인→온라인) ☑ 오프라인으로 수업을 지속하는 경우(오프라인→오프라인)		
기기환경	□ 교사 1기기(학생 기기 미활용) □ 모둠형 기기(학생 모둠별 1기기) ☑ 학생 개인별 기기(학생 1인당 1기기) □ 기타 _____		

□ 수업사례

<table>
<tr><th>< 1차시 ></th><th colspan="2">수업 내용</th></tr>
<tr><td>수업 주제</td><td colspan="2">메타버스에서 내가 살아보고 싶은 주거 환경 계획하기</td></tr>
<tr><td>수업 안내</td><td colspan="2">▸[학습목표]
1. 메타버스의 개념을 이해 할 수 있다.
2. 20년 후 나와 가족생활에 적합한 주거공간을 계획 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">도입

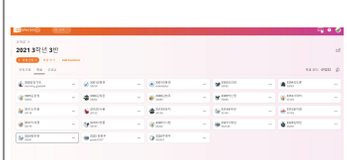
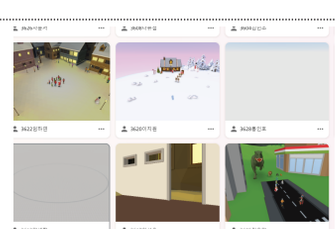
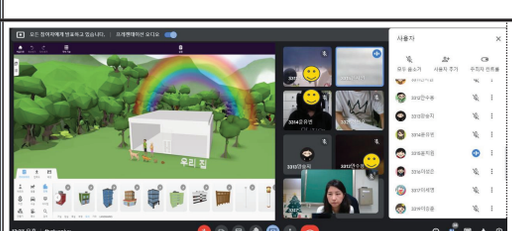
전개

정리</td><td>▸[동기유발]
1. 메타버스 관련 뉴스 기사를 본다.
2. 가상의 공간에서 게임을 했던 경험을 이야기한다.
※ 참고 영상 https://youtu.be/9lxakKfRNl</td><td>

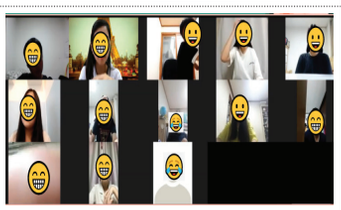
▲매타버스 관련 뉴스기사</td></tr>
<tr><td>▸[교수학습활동1- 놀이 활동형]
1. 개더타운 참여 방법을 안내한다.
2. 자신의 캐릭터를 만든다.
3. 메타버스 공간을 구경한 후 회의실로 모인다.
4. 가상의 공간에 어떤 집에 건설하고 싶은지 이야기한다.</td><td>
▲개더타운 입장 및 참여</td></tr>
<tr><td>▸[교수학습활동2- 문제해결형]
1. 20년 후 나의 가족 구성원의 수, 가족 형태 등의 계획한다.
2. 미래의 가족 구성원의 생활 형태를 분석하여 필요한 공간을 분석한다.</td><td>
▲개더타운 수업진행</td></tr>
<tr><td>▸[형성평가1-포트폴리오형]
1. 공간의 크기를 예측하고 비슷한 크기의 평면도를 검색하여 참고자료를 만든다.
2. 미래에 내가 살고 싶은 주거공간을 계획하여 패들렛에 결과물을 제출한다.
※ 참고 패들렛 링크: https://bit.ly/3lQOze2</td><td>
▲패들렛 결과물 제출</td></tr>
<tr><td>1. 20년후 나와 가족에게 적합한 주거 평면도를 구체화 한다.
2. 패들렛 결과 내용을 친구들과 공유한다.</td><td>
▲결과물 공유 및 피드백</td></tr>
<tr><td>수업
장면</td><td colspan="2">
▲ 메타버스 개념 설명

▲개더타운 실습</td></tr>
</table>

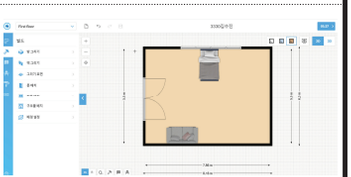
<table>
<tr><th>< 2차시 ></th><th colspan="2">수업 내용</th></tr>
<tr><td>수업 주제</td><td colspan="2">근린환경을 이해하고 더 살기 좋은 마을을 메타버스에서 설계하기</td></tr>
<tr><td>수업 안내</td><td colspan="2">▸[학습목표]
1. 근린환경의 개념을 이해하고 더불어 살아가는 마을을 설계할 수 있다.
2. Cospaces 프로그램을 활용하여 메타버스에서 내가 살고 싶은 마을을 구현하는 방법을 실습한다.</td></tr>
<tr><td>도입</td><td>▸[동기유발, 교수학습활동1-의사결정형(토의)]
1. 우리 마을의 근린환경을 알아본다.
2. 더 좋은 우리 마을을 만들기 위해 필요한 시설이나 공간은 무엇이 있을지 이야기한다.
3. 멘티미터를 이용하여 결과를 공유한다.</td><td>
▲멘티미터 결과물</td></tr>
<tr><td rowspan="2">전개</td><td>▸[교수학습활동2-직·간접체험형(실기)]
1. Cospaces 프로그램 기본 사용법을 설명한다.
2. 3D 가상 공간에서 마을을 구현하는 방법을 실습한다.
※ 참고 결과물1 https://edu.cospaces.io/PNX-JCT
결과물2 https://bit.ly/3kxtd60</td><td>

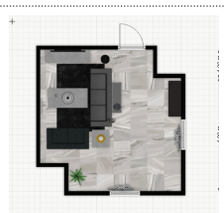
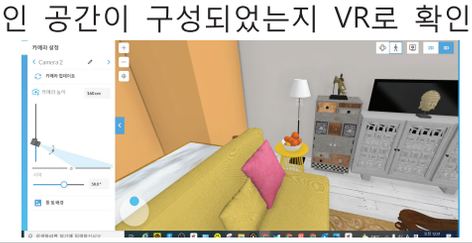
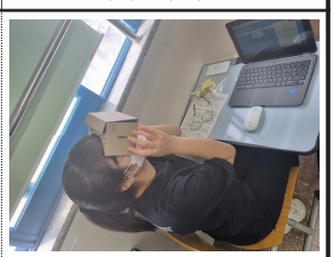
▲학생들의 실습 결과물</td></tr>
<tr><td>▸[형성평가1-실습형]
1. 프로그램 활용의 기본적인 기능을 익힌다.
2. 메타버스에서 인프라를 구축하고 결과물을 제출한다.
3. 실시간으로 학생들의 결과물을 확인한다.</td><td>
▲학생 결과물 실시간 확인</td></tr>
<tr><td>정리</td><td>1. 주거생활에서 근린환경의 중요성을 정리한다.
2. Cospaces로 3D 가상 마을 구축 방법 정리 후 실습 결과를 공유한다.</td><td>
▲학생 결과물 실시간 공유</td></tr>
<tr><td>수업장면</td><td colspan="2">
▲온라인 수업에서 Cospaces 기본 설정 및 구축 방법 설명 후 실습

▲오프라인 수업에서 심화 학습하는 장면</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>< 3차시 ></th><th colspan="2">수업 내용</th></tr>
<tr><td>수업 주제</td><td colspan="2">더불어 살아가는 마을 공동체의 상호작용을 코딩으로 메타버스에서 구현하기</td></tr>
<tr><td>수업 안내</td><td colspan="2">▸ [학습목표]
1. 이웃과 더불어 살아가는 주거생활 문화를 이해한다.
2. 이웃과의 다양한 교류를 Cospaces의 코딩 프로그램을 적용하여 표현한다.</td></tr>
<tr><td>도입</td><td>▸ [동기유발]
1. 이웃 간 다툼 사례 VS 이웃 간 협력 사례를 영상으로 시청한다.
※ 참고 영상1: https://bit.ly/3z4szkr
참고 영상2: https://bit.ly/3hpCSJS
2. 영상 시청 후 학생들의 생각을 나눈다.</td><td>
</td></tr>
<tr><td rowspan="3">전개</td><td>▸ [교수학습활동1-의사결정형]
1. 이웃과 더불어 살아가는 주거 생활의 필요성을 이야기해 본다.
2. 나와 가족, 이웃과 마을의 관계를 생각해보고, 마을 공동체의 필요성을 실시간 온라인 수업에서 자신의 생각을 발표한다.</td><td>
▲ 실시간 발표로 생각 공유</td></tr>
<tr><td>▸ [교수학습활동2-직·간접체험형(실기)]
1. Cospaces에서 기본적인 코딩 프로그램을 익힌다.
2. 이웃과의 협력 및 교류를 다양한 활동에 코딩 프로그램을 적용하여 3D 가상 마을 공동체를 구현한다.</td><td>
▲ 지난 차시 설계한 가상의 마을에 코딩 프로그램 적용</td></tr>
<tr><td>▸ [형성평가1-실습형]
1. Cospaces에서 코딩을 적용하여 이웃과의 상호작용을 나타낸다.
2. 이웃과 더불어 살아가는 마을 공동체를 3D 가상 공간에서 구축하여 결과물을 제출한다.
※ 참고:학생 결과물 링크 https://bit.ly/3EHUsTo</td><td>
▲코딩을 적용하여 이웃과의 상호작용 표현</td></tr>
<tr><td>정리</td><td>1. 더불어 생활하는 마을 공동체의 중요성을 정리한다.
2. 3D 가상 마을 공간에서 이웃과의 상호작용을 코딩으로 적용한 결과물을 VR을 통해 확인하고 공유 한다.</td><td>
▲적용 결과를 플레이 함</td></tr>
<tr><td>수업 장면</td><td colspan="2"> 
▲ 오프라인 실습 장면

▲ VR 실습 장면</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>< 4차시 ></th><th colspan="2">수업 내용</th></tr>
<tr><td>수업 주제</td><td colspan="2">나와 가족생활에 적합한 주거 평면도를 메타버스에서 설계하기</td></tr>
<tr><td>수업 안내</td><td colspan="2">▸ [학습목표]
1. 조닝과 동선의 개념을 이해하여 효율적인 주거공간 설계할 수 있다.
2. 나와 가족생활에 적합한 주거 평면도를 Floorplanner 프로그램을 이용하여 3차원으로 설계 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>도입</td><td>▸ [동기유발]
1. 공간 구성이 비효율적으로 설계된 평면도 사례를 제시한다.
2. 만약 이 집에 산다면 어떤 점이 불편한지를 이야기해 본다.</td><td>
▲ 평면도 사례 제시</td></tr>
<tr><td rowspan="3">전개</td><td>▸ [교수학습활동1-지식전달, 탐구형]
1. 조닝과 동선의 중요성을 설명한다.
2. 생활내용에 따른 주거 공간을 분류하고 가족의 생활을 고려하여 우리 가족의 효율적인 주거공간을 설계 방안을 탐구한다.</td><td>
▲ 조닝과 동선의 이해</td></tr>
<tr><td>▸ [교수학습활동2-직·간접 체험형(실기)]
1. Floorplanner 프로그램의 기본적인 사용 방법을 안내 한다.
2. 3차원으로 평면도를 제작한다.</td><td>
▲ 3차원 평면도 제작</td></tr>
<tr><td>▸ [형성평가1-실습형]
1. 미래에 내가 살고 싶은 주거공간을 Floorplanner 프로그램을 이용하여 3차원 평면도로 설계한다.
2. 결과물을 구글 클래스룸에 제출한다.
※ 참고:학생 결과물 링크 https://bit.ly/3ADjMHF</td><td>
▲ 구글 클래스룸 결과물 제출</td></tr>
<tr><td>정리</td><td>1. 조닝과 동선의 개념을 바탕으로 효율적인 공간구성 방법을 정리한다.
2. 나와 가족생활에 적합한 주거 평면도를 3차원으로 설계하고 결과물을 공유한다.</td><td>
▲ 결과물 공유 및 피드백</td></tr>
<tr><td>수업 장면</td><td colspan="2">
▲ Floorplanne 오프라인 실습 장면</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th><5차시></th><th colspan="2">수업 내용</th></tr>
<tr><td>수업 주제</td><td colspan="2">내가 설계한 메타버스 주거 공간에 입체적으로 가구 배치하기</td></tr>
<tr><td>수업 안내</td><td colspan="2">▸ [학습목표]
1. 가구 배치에 따라 주거공간의 활용 방법이 다양해질 수 있음을 이해한다.
2. 3D 가상공간에서 Floorplanner 프로그램을 이용하여 가구 배치를 입체적으로 배치해봄으로써 주거 공간을 효율적인 설계 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>도입</td><td>▸ [동기유발]
1. 가구 배치가 예시를 제시한다.
2. 어떤 부분에 문제가 있는지 찾아보거나 개선 방법을 이야기한다.</td><td>
▲ 가구 배치 주의점 안내</td></tr>
<tr><td rowspan="3">전개</td><td>▸ [교수학습활동1-개념설명]
1. 효율적인 가구배치 방법을 설명한다.
2. 가구배치와 주거공간의 활용사례를 안내한다.
(※ 참고 인터넷 사이트 링크: https://bit.ly/3hlb9Kn)</td><td>
▲ 주거공간에 따른 가구배치</td></tr>
<tr><td>▸ [교수학습활동2-직·간접형(실기)]
1. Floorplanner 프로그램에서 가구 배치 방법을 안내한다.
2. 이전 차시에서 설계한 평면도에 다양한 가구를 3차원으로 배치해 본다.</td><td>
▲ 평면도에 가구배치 적용</td></tr>
<tr><td>▸ [형성평가1-실습형]
1. Floorplanner 프로그램을 이용하여 3D 가상 주거공간에 다양한 가구를 배치한다.
2. 결과물을 구글 클래스룸에 링크로 제출한다.
※ 참고 링크: https://bit.ly/2W45oZY</td><td>
▲ 구글 클래스룸 결과물 제출</td></tr>
<tr><td>정리</td><td>1. 완성된 결과물을 공유한다.
2. 효율적인 공간이 구성되었는지 VR로 확인한다.
</td><td>
▲ 3D 가구배치 결과물</td></tr>
<tr><td>수업장면</td><td colspan="2">
▲ Floorplanne 실습 장면

▲ VR로 결과 확인</td></tr>
</table>

중학교 부문 은상

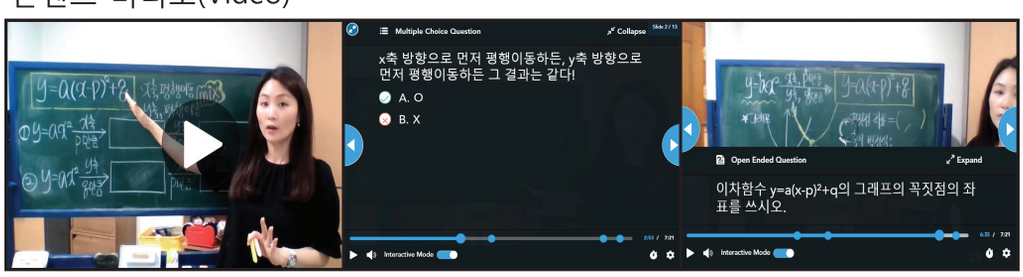
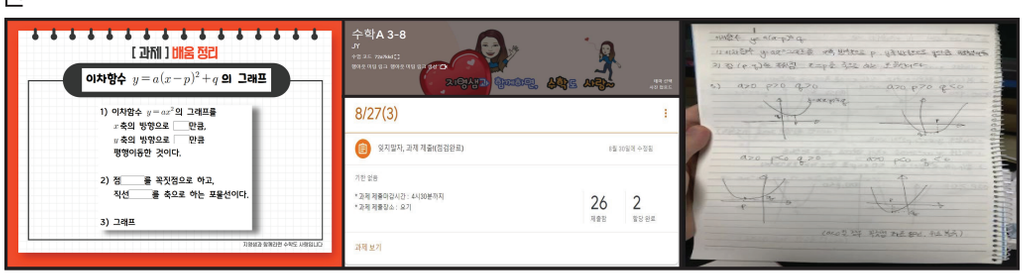
온텐츠 교과서를 통해 이차함수의 그래프 이해하기

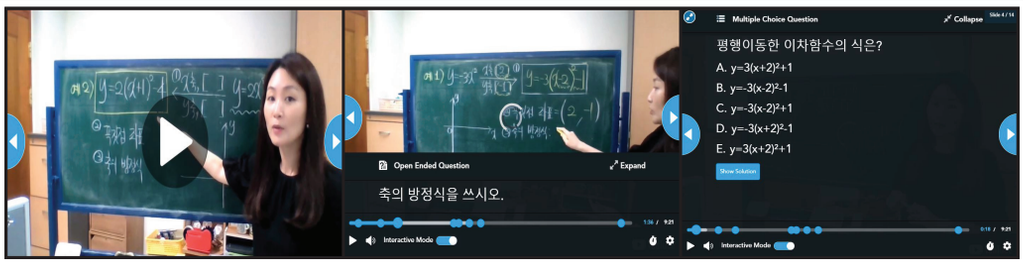
온라인 콘텐츠 활용 교과서 우수 수업사례

□ 개요

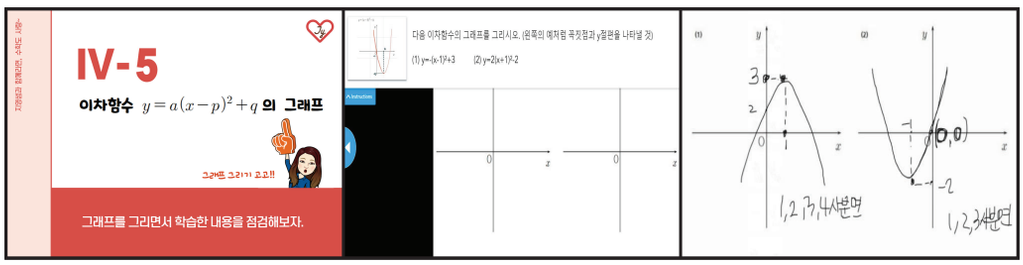
주제	온텐츠 교과서를 통해 이차함수의 그래프 이해하기		
학교급	□ 초등학교 ☑ 중학교 □ 고등학교		
과목	*수학*	출판사	천재교육
학년	중 3	단원명/차시	*IV-5. 이차함수* $y=a(x-p)^2+q$ *의 그래프 / 1, 2* *IV-6. 이차함수* $y=ax^2+bx+c$ *의 그래프 / 3, 4*
성취기준	[9수03-10] 이차함수의 그래프의 성질을 이해한다.		
교수학습 활동 유형	☑ 개념설명형(지식전달) □ 의사결정형(토의토론) ☑ 문제해결형(탐구, 프로젝트) ☑ 직·간접체험형(실험, 실기) □ 놀이활동형		
형성평가 활동 유형	□ 의사소통형(협업, 의견수렴 등) ☑ 학습확인형(퀴즈 등) ☑ 포트폴리오형(프로젝트 등) ☑ 실험실습형(실기 포함)		
활용도구	□ 니어팟(Nearpod) □ 미리캔버스(Miricanvas) □ 알지오매스(Algeomath) □ 구글클래스룸(Google Classroom) □ 줌(Zoom) □ 패들렛(Padlet)		
활용 콘텐츠	□ 자체 제작 개념설명 영상 https://youtu.be/DP8q0eCunXY □ 자체 제작 개념설명 영상 https://youtu.be/IWaMN7gEwVQ □ 자체 제작 개념설명 영상 https://youtu.be/79TQtQLDVHs □ 1차시 수업 니어팟 https://share.nearpod.com/6A2GKjnxNjb □ 3차시 수업 니어팟 https://share.nearpod.com/LcYAEM3wNjb □ 4차시 수업 니어팟 https://share.nearpod.com/eLRm6JdxNjb		
온·오프 연계 형태	☑ 온라인으로 수업을 지속하는 경우(온라인→온라인) ☑ 온라인 수업 후 학생이 등교하는 경우(온라인→오프라인) ☑ 등교수업 후 온라인 수업을 하는 경우(오프라인→온라인) ☑ 오프라인으로 수업을 지속하는 경우(오프라인→오프라인)		
기기환경	□ 교사 1기기(학생 기기 미활용) □ 모둠형 기기(학생 모둠별 1기기) ☑ 학생 개인별 기기(학생 1인당 1기기) □ 기타 _____		

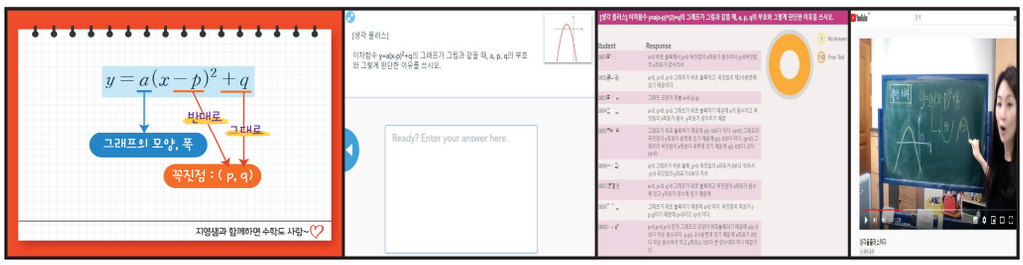
□ 수업사례

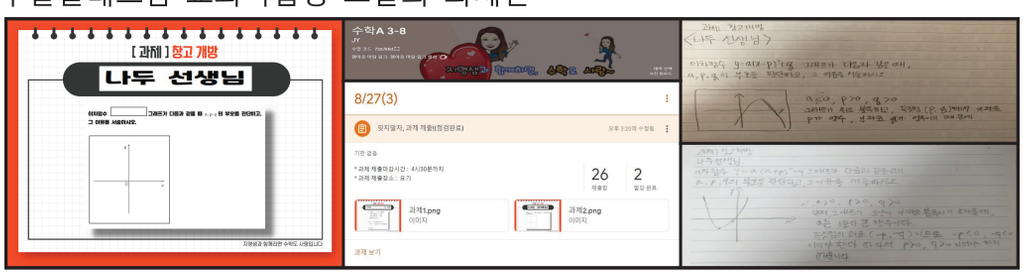
단계	수업 내용
<1차시> 수업 안내	▸ 이차함수 $y=a(x-p)^2+q$의 그래프 이해하기 : 니어팟(Nearpod)의 콘텐트(Content) 및 각종 액티비티(Activity)를 통해 이차함수 $y=a(x-p)^2+q$의 그래프의 성질(평행이동, 꼭짓점, 축, y절편)을 이해하고 그래프를 그려보는 수업(개념설명형, 학습확인형, 문제해결형)
도입	▸[출석 확인] ▸[니어팟 접속 확인] https://share.nearpod.com/9bfwLuwVMjb ▸[학습주제 및 수업내용 안내] 학습주제인 이차함수식 $y=a(x-p)^2+q$가 이전 시간에 배웠던 x축 방향으로의 평행이동과 y축 방향으로의 평행이동이 혼합된 형태임을 추측할 수 있도록 유도. 
전개	▸[강의1] 퀴즈가 포함된 영상을 통해 이차함수 $y=a(x-p)^2+q$의 그래프에 대한 예제 설명 [①이차함수 $y=a(x-p)^2+q$의 그래프가 $y=ax^2$의 그래프를 x축 방향으로 p만큼, y축 방향으로 q만큼 평행이동한 것임 ②이차함수 $y=a(x-p)^2+q$의 그래프의 꼭짓점, 축, y절편 ③이차함수 $y=a(x-p)^2+q$의 그래프 그리기] : 교사가 직접 촬영한 강의영상을 송출하고, 영상 중간중간에 퀴즈를 넣어 학생들이 개념 설명에 대해 잘 이해하고 있는지 확인.▌니어팟-콘텐트-비디오(Video)  ▸[학생 학습확인1] 강의영상1에서 이해한 개념을 손글씨로 배움정리하기. 정해진 시간 내에 제출하도록 안내.▌구글클래스룸-교과학급방-그날의 과제란  ▸[강의2] 퀴즈가 포함된 영상을 통해 이차함수 $y=a(x-p)^2+q$의 그래프에 대한 예제 설명 : 교사가 직접 촬영한 강의 영상을 송출하고, 영상 중간중간에 퀴즈를 넣어 학생들이 교사의 설명을 잘 이해하고 있는지 확인.▌니어팟-콘텐트-비디오(Video)

<table>
<tr>
<td></td>
<td>


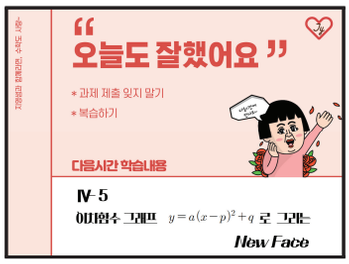
▸[학생 학습확인2-1] 이차함수 $y=a(x-p)^2+q$의 평행이동, 꼭짓점, 축의 방정식에 대한 퀴즈 풀기▌ 니어팟-액티비티-퀴즈(Quiz)

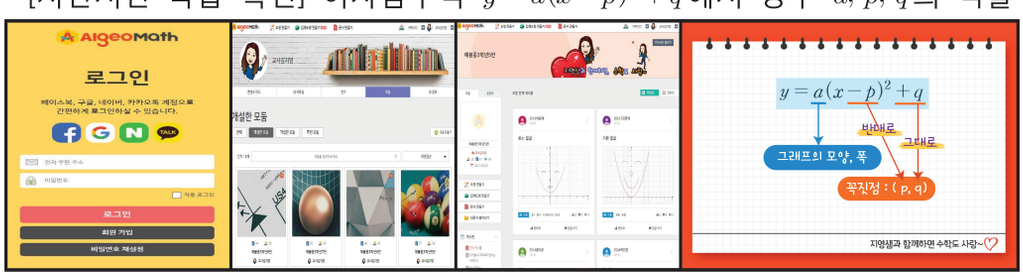
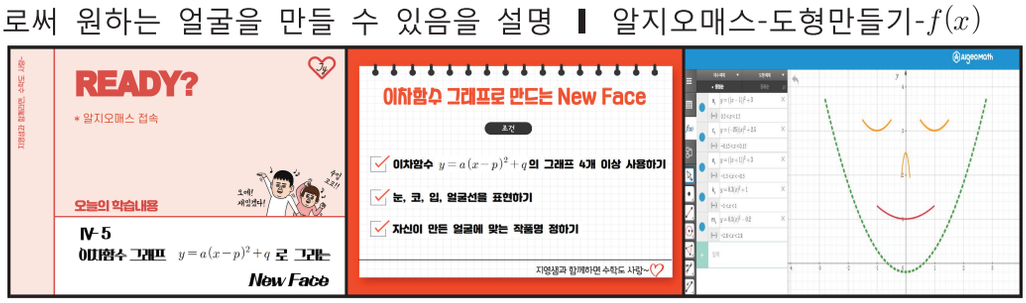

▸[학생 학습확인2-2] 이차함수 $y=a(x-p)^2+q$의 그래프 그리기▌ 니어팟-액티비티-드로잇(Draw it)


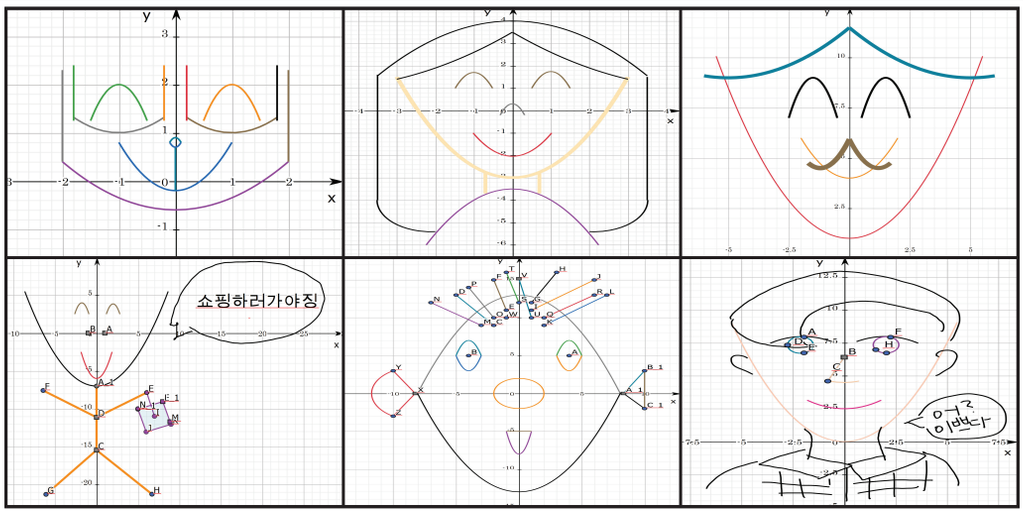
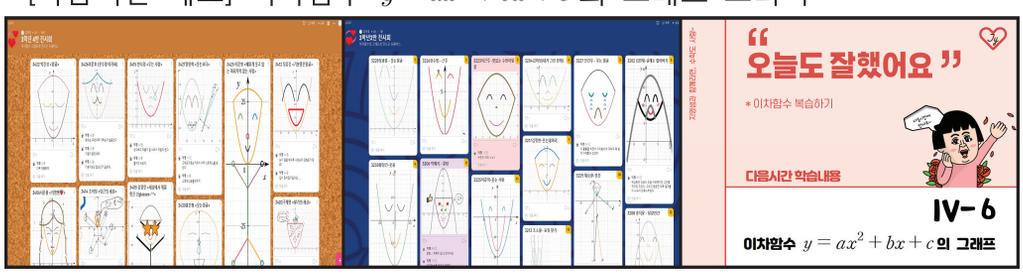
▸[학생 생각플러스 탐구형 활동] 학생들과 소통하면서 이차함수 $y=a(x-p)^2+q$에서 상수 a, p, q의 의미에 대해 정리. 생각플러스 탐구형 질문-이차함수 $y=a(x-p)^2+q$의 그래프를 보고 a, p, q의 부호 판단하기에 답하기. 질문에 답하는 것이 어려운 학생에게는 교사가 직접 촬영한 풀이영상 제공.▌ 니어팟-액티비티-오픈 엔디드 퀘스천(Open ended question) / 유튜브 자체제작 풀이영상 https://youtu.be/79TQtQLDVHs


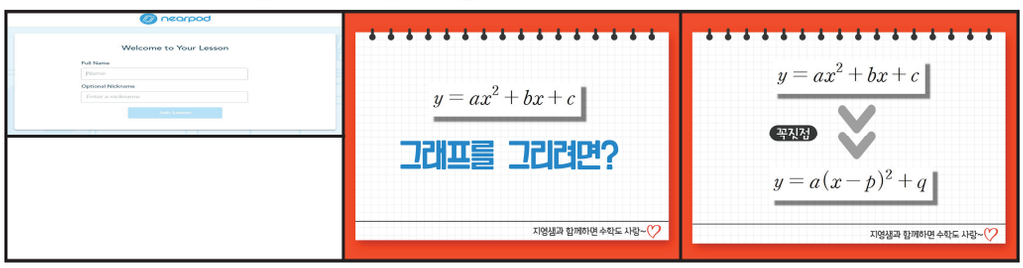
</td>
</tr>
<tr>
<td>정리</td>
<td>▸[생각플러스 탐구형 창작과제 제시] 앞선 생각플러스 탐구형 활동에서 이차함수식 및 이차함수의 그래프를 바꾸어 자신만의 문제를 출제하고 자신이 출제한 물제를 풀이하는 과제 제시. 정해진 시간 내에 제출하도록 안내.▌ 구글클래스룸-교과학급방-그날의 과제란


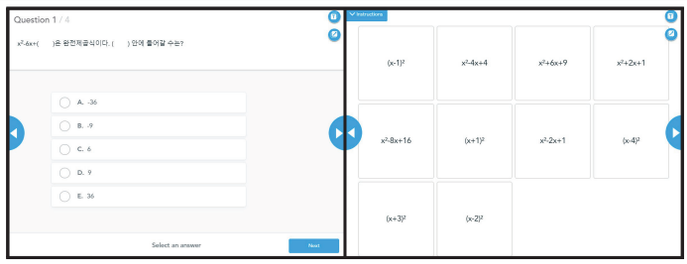
</td>
</tr>
</table>

	▸[다음시간 예고] 알지오매스를 활용한 이차함수 $y=a(x-p)^2+q$의 그래프 얼굴 만들기 프로젝트 

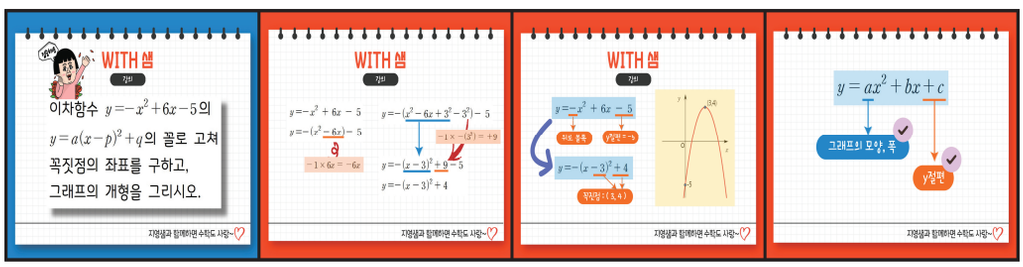
단계	수업 내용
<2차시> 수업 안내	▸이차함수 $y=a(x-p)^2+q$의 그래프로 얼굴 만들기 : 알지오매스(Algeomath)의 도형만들기-이차함수를 이용하여 그린 이차함수 $y=a(x-p)^2+q$의 그래프로 나만의 창의적인 얼굴을 만드는 프로젝트(포트폴리오형)
도입	▸[출석 확인] ▸[알지오매스 로그인 및 학급모둠 입장 확인] ▸[지난시간 학습 확인] 이차함수식 $y=a(x-p)^2+q$에서 상수 a, p, q의 역할 
전개	▸[수업내용 안내] 알지오매스에서 이차함수 $y=a(x-p)^2+q$의 그래프를 이용하여 나만의 창의적인 얼굴을 만들기 프로젝트를 할 것임을 안내 [조건] ✔이차함수 $y=a(x-p)^2+q$의 그래프 4개 이상 사용하기 ✔눈, 코, 입, 얼굴선을 표현하기 ✔자신이 만든 얼굴에 맞는 작품명 정하기 : 이차함수식 $y=a(x-p)^2+q$에서 상수 a, p, q에 들어갈 숫자를 조절함으로써, 이차함수 $y=a(x-p)^2+q$ 그래프의 축을 중심으로 x의 범위를 조절함으로써 원하는 얼굴을 만들 수 있음을 설명 ▌알지오매스-도형만들기-$f(x)$  ▸[완성된 작품 저장 및 업로드 안내] 알지오매스 학급모둠에 완성된 작품을 저장하고 학급패들렛 전시회에 완성된 작품을 학번, 작품명과 함께 업로드하도록 안내

	
정리	▸[학급패들렛 전시회 감상] 학급친구들의 작품을 감상하면서 멋지다고 생각하는 작품에 좋아요를 클릭하도록 안내▌ 학급패들렛 https://yebongms.padlet.org/gimjiyeong2/4pu90gs3h3tchysr, https://yebongms.padlet.org/gimjiyeong2/c3i5dtnshkhiqrvk ▸[다음시간 예고] 이차함수 $y=ax^2+bx+c$ 의 그래프 그리기 

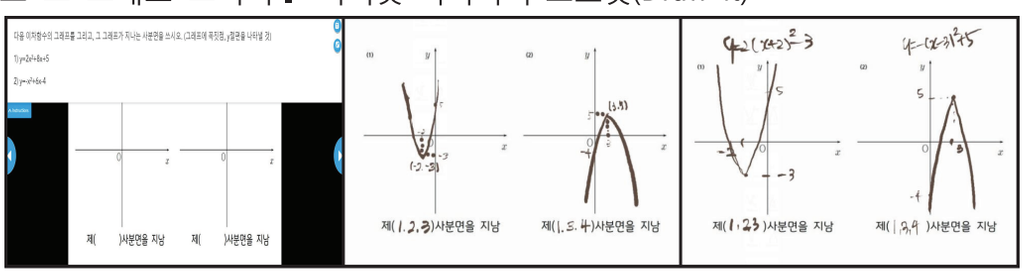
단계	수업 내용
<3차시> 수업 안내	▸<u>이차함수 $y=ax^2+bx+c$ 를 $y=a(x-p)^2+q$로 변형하고 그래프 그리기</u> : 니어팟(Nearpod)의 액티비티(Activity)를 통해 이차함수식 $y=ax^2+bx+c$ 를 $y=a(x-p)^2+q$로 변형하고 $y=ax^2+bx+c$ 의 꼭짓점, y절편을 파악하여 그래프를 그려보는 수업(개념설명형, 학습확인형)
도입	▸[출석 확인] ▸[니어팟 접속 확인] ▸[학습목표 및 수업내용 안내] 학습목표인 $y=ax^2+bx+c$ 의 그래프를 그리기 위해서는 $y=ax^2+bx+c$ 의 꼭짓점을 파악해야 하므로 이차함수식을 $y=a(x-p)^2+q$로 변형해야 함을 설명. 
전개	▸[전시학습 확인] 완전제곱식 복습 및 점검▌ 니어팟-액티비티-퀴즈(Quiz), 매칭 페어즈(Matching Pairs)



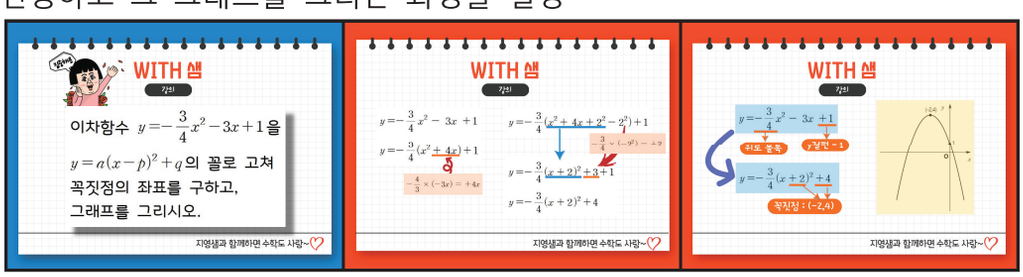
▸[강의1] 이차함수 $y=ax^2+bx+c$를 $y=a(x-p)^2+q$로 변형하고 그 그래프를 그리는 과정을 설명. 이차함수식 $y=ax^2+bx+c$에서 상수 c가 y절편임을 설명.



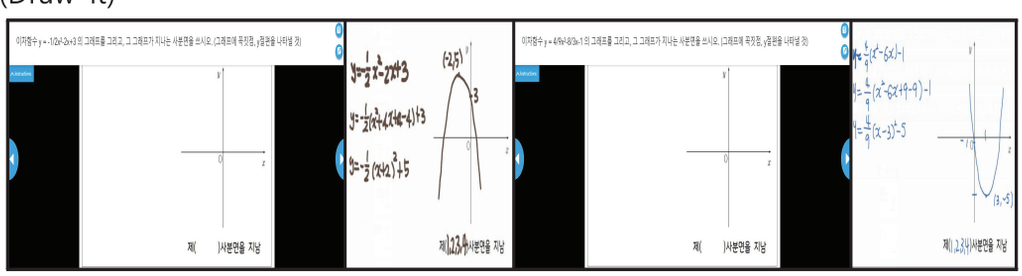
▸[학생 학습확인1] 이차함수식 $y=ax^2+bx+c$를 $y=a(x-p)^2+q$로 변형하고 그 그래프 그리기▌니어팟-액티비티-드로잇(Draw it)



▸[강의2] 이차함수식 $y=ax^2+bx+c$ (a가 분수인 경우)를 $y=a(x-p)^2+q$로 변형하고 그 그래프를 그리는 과정을 설명

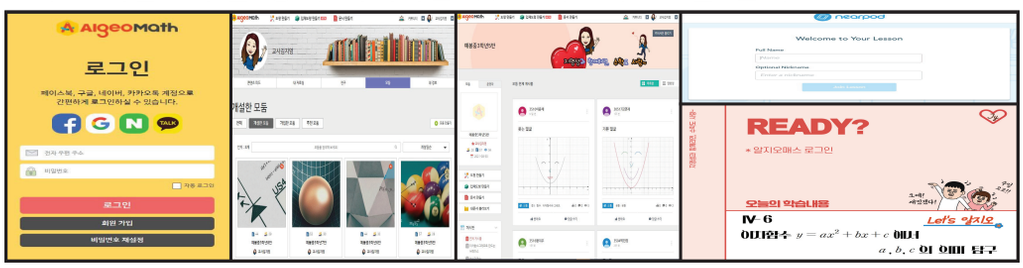


▸[학생 학습확인2] 이차함수식 $y=ax^2+bx+c$ (a가 분수인 경우)를 $y=a(x-p)^2+q$로 변형하고 그 그래프 그리기▌니어팟-액티비티-드로잇(Draw it)



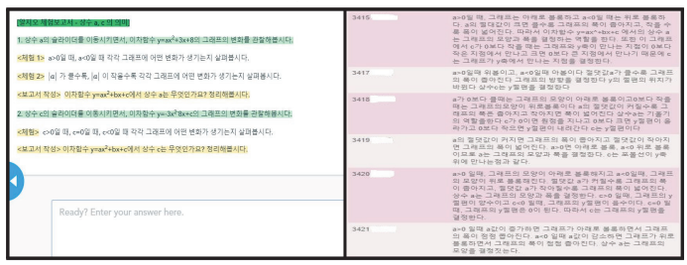
정리	▸[과제 제시] 수업 중 학습확인문제 풀이가 수월하다고 느꼈던 학생과 그렇지 않은 학생에게 서로 다른 맞춤형과제(올라과제, 탄탄과제) 제시. 정해진 시간 내에 제출하도록 안내.▌구글클래스룸-교과학급방-그날의 과제란 ▸[다음시간 예고] 알지오매스로 이차함수 $y=ax^2+bx+c$ 탐구

단계	수업 내용
<4차시> 수업 안내	▸ 이차함수 $y=ax^2+bx+c$ 에서 상수 a, b, c의 의미 이해하기 : 이차함수 $y=ax^2+bx+c$ 에서 상수 a, b, c의 의미를, 알지오매스(Algeomath)의 도형만들기-이차함수(슬라이더 기능)을 이용하여 체험·탐구하고 니어팟(Nearpod)의 액티비티(Activity)를 통해 확인하는 수업(직접체험형, 학습확인형)
도입	▸ [출석 확인] ▸ [니어팟 로그인 확인] https://share.nearpod.com/l1s3WtKZMjb ▸ [알지오매스 로그인 및 학급모둠 입장 확인] ▸ [학습목표 안내] 이차함수 $y=ax^2+bx+c$ 에서 상수 a, b, c의 의미를 알지오매스 체험·탐구를 통해 이해하는 것이 학습목표임을 안내. 
전개	▸ [상수 a, c의 의미 알지오매스 체험 안내] 지난 시간에 학습했던 내용인 이차함수 $y=ax^2+bx+c$ 에서 상수 a, c의 의미를 알지오매스를 이용하여 직접 체험하고 확인할 수 있도록 안내. [상수 a, c의 의미 알지오 체험 및 보고서 작성] ① 알지오매스-도형만들기-$f(x)$에서 $y=ax^2+3x+8$ 입력 ② a의 슬라이더를 애니메이션 설정하여 이동시키며 그래프의 변화를 관찰하고 상수 a의 의미 확인 ③ 알지오매스-도형만들기-$f(x)$에서 $y=-3x^2-8x+c$ 입력, 점 $(0, c)$ 입력 ④ c의 슬라이더를 애니메이션 설정하여 이동시키며 그래프의 변화를 관찰하고 상수 c의 의미 확인 ⑤ 니어팟 체험보고서 작성 ▌ 알지오매스-도형만들기-$f(x)$

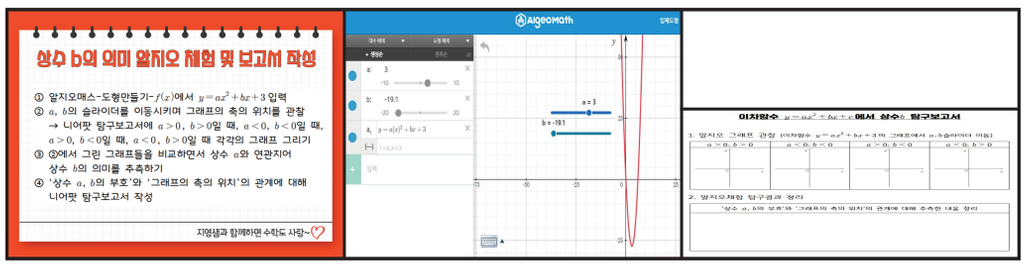


▸[학생 체험보고서 작성] 체험·확인한 상수 a, 상수 c의 의미를 정리▌ 니어팟-액티비티-오픈 엔디드 퀘스천(Open ended question)

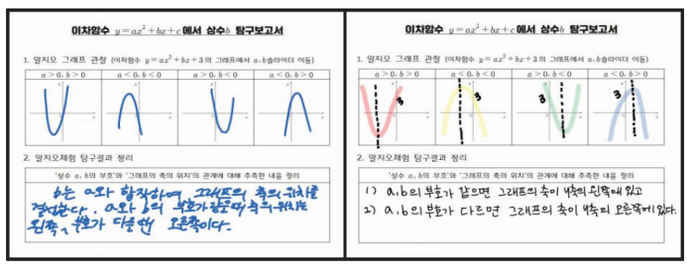


▸[상수 b의 의미 알지오매스 체험·탐구 안내] 이차함수 $y=ax^2+bx+c$에서 상수 b의 의미를 알지오매스를 이용하여 직접 체험·탐구하도록 안내. 상수 a와 연관되어 상수 b가 그래프의 축의 위치와 어떤 관련이 있을지 추측해보도록 제안.

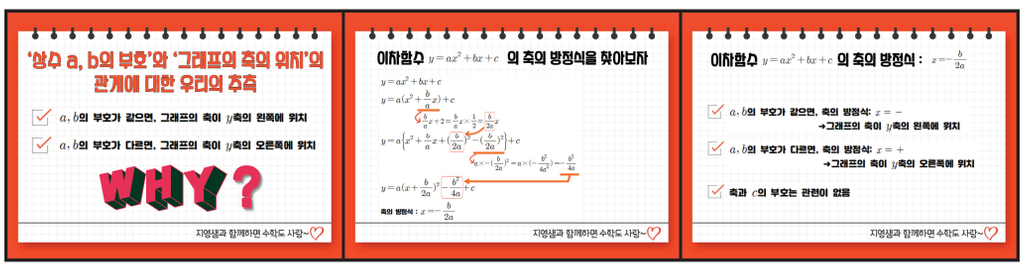
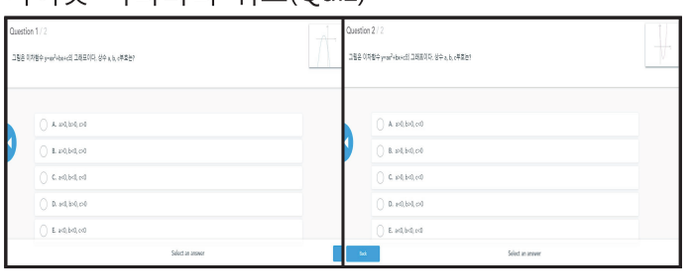
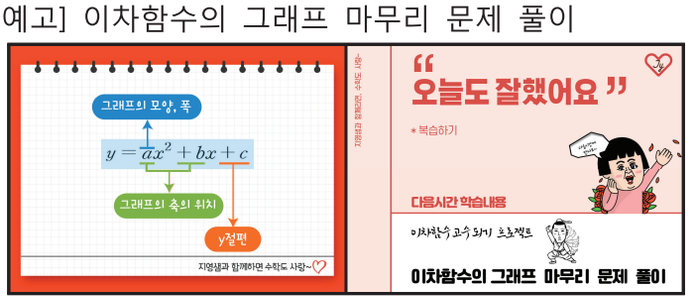
[상수 b의 의미 알지오 체험 및 탐구보고서 작성]
① 알지오매스-도형만들기-$f(x)$에서 $y=ax^2+bx+3$ 입력
② a, b의 슬라이더를 이동시키며 그래프의 축의 위치를 관찰
→ 니어팟 탐구보고서에 $a>0$, $b>0$일 때, $a<0$, $b<0$일 때, $a>0$, $b<0$일 때, $a<0$, $b>0$일 때 각각의 그래프 그리기
③ ②에서 그린 그래프들을 비교하면서 상수 a와 연관지어 상수 b의 의미를 추측하기
④ '상수 a, b의 부호'와 '그래프의 축의 위치'의 관계에 대해 니어팟 탐구보고서 작성



▸[소통 - 학생 발표 및 탐구결과 공유] '상수 a, b의 부호'와 '이차함수의 그래프의 축의 위치'의 관계에 대해 탐구보고서에 작성한 내용을 발표 및 공유.



▸[강의] '상수 a, b의 부호'와 '그래프의 축의 위치' 사이의 관계에 대해 추측

	한 내용 - a, b의 부호가 같으면 그래프의 축이 y축의 왼쪽, a, b의 부호가 다르면 그래프의 축이 y축의 오른쪽에 위치함의 이유는 무엇일까? 질문. 이유를 알아내기 위해 이차함수 $y=ax^2+bx+c$ 의 축의 방정식을 구하는 과정과 축의 방정식이 $x=-\frac{b}{2a}$ 임을 설명.  ▸[학생 학습확인] 이차함수식 $y=ax^2+bx+c$ 의 그래프를 보고 a, b, c의 부호 판단하기 ▌ 니어팟-액티비티-퀴즈(Quiz) 
정리	▸[배움 정리] 이차함수 $y=ax^2+bx+c$ 에서 상수 a, b, c의 의미 ▸[다음시간 예고] 이차함수의 그래프 마무리 문제 풀이 

중학교 부문 은상

신항로의 개척

온라인 콘텐츠 활용 교과서 우수 수업사례

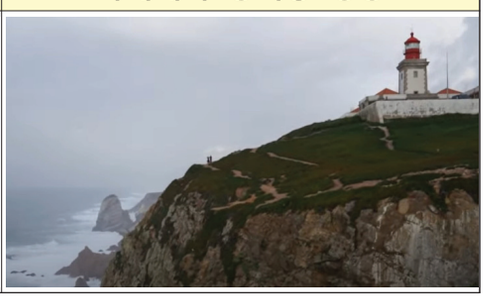
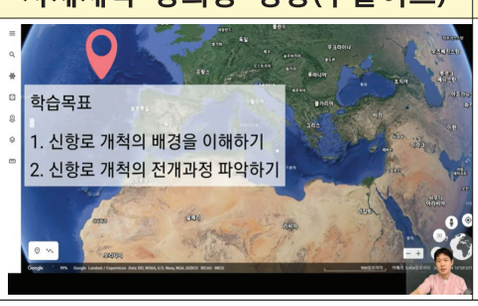
□ 개요

주제	신항로의 개척		
학교급	□ 초등학교 ■ 중학교 □ 고등학교		
과목	역사	출판사	천재교육
학년	2학년	단원명/차시	신항로 개척/ 3차시
성취기준	[9역03-04] 유럽의 신항로 개척 이후 무역 확대가 유럽과 라틴 아메리카 세계에 미친 변화를 설명한다.		
교수학습 활동 유형	■ 개념설명형(지식전달) ■ 의사결정형(토의토론) ■ 문제해결형(탐구, 프로젝트) □ 직·간접체험형(실험, 실기) □ 놀이활동형		
형성평가 활동 유형	■ 의사소통형(협업, 의견수렴 등) ■ 학습확인형(퀴즈 등) ■ 포트폴리오형(프로젝트 등) □ 실험실습형(실기 포함)		
활용도구	■ 자체제작 강의용 영상(유튜브) ■ 패들렛 ■ 띵거벨 ■ ZOOM ■ 구글폼, 구글프리젠테이션 ■ 천재교과서PDF ■ 멘티미터 ■ Wordwall ■ 카카오톡 오픈채팅방		
활용 콘텐츠	■ 천재교과서 역사① PDF파일 ■ https://youtu.be/880MrHFuFSg ■ https://youtu.be/1rC3KWexcyo ■ https://forms.gle/KxQGzUMASADkksgcA ■ https://docs.google.com/presentation/d/1IUfYkeQQGaScpQZCRtu4pyQvOR4HAiOv5LPqdkv_FDc/edit?usp=sharing ■ https://padlet.com/john6615/ckajqkwarnobunm2 ■ https://padlet.com/john6615/p7tdpee87z6rl87u		
온·오프 연계 형태	□ 온라인으로 수업을 지속하는 경우(온라인→온라인) ■ 온라인 수업 후 학생이 등교하는 경우(온라인→오프라인) □ 등교수업 후 온라인 수업을 하는 경우(오프라인→온라인) □ 오프라인으로 수업을 지속하는 경우(오프라인→오프라인)		
기기환경	□ 교사 1기기(학생 기기 미활용) □ 모둠형 기기(학생 모둠별 1기기) ■ 학생 개인별 기기(학생 1인당 1기기) □ 기타 _____		

※ 수업사례에서 "🗁-①"는 "붙임-6. 저작물 이용 내역서"의 번호입니다.

□ 수업사례

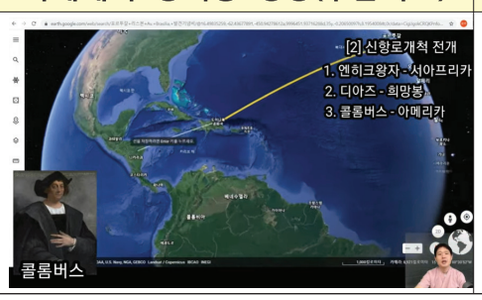
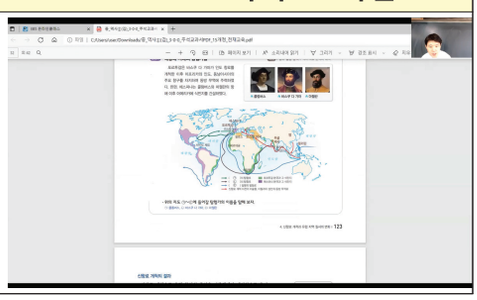
<table>
<tr><th>단계</th><th>수업 내용</th></tr>
<tr><td><1차시>
수업 안내</td><td>▸ 주제: 신항로의 개척의 배경과 전개
▸ 수업방식: 온라인 수업
▸ 학습목표 ① 신항로 개척의 배경을 이해하기
② 신항로 개척의 전개과정 파악하기
▸ 수업 준비물: 온라인 수업 기기, 교과서, 필기도구
▸ 2015 개정교육과정 핵심역량: 지식정보처리, 자기관리, 심미적 감성</td></tr>
<tr><td>도입</td><td>▸ 신항로의 개척이 시작된 “호카곶”에 대한 영상을 시청하여 이유 생각하기
활용 도구
• 자체제작 강의용 영상 - 메타버스(대항해시대 온라인)와 호카곶 영상
(-①자체제작영상URL: https://www.youtube.com/watch?v=880MrHFuFSg)
활동 내용
• 영상을 통해 모험가들이 목숨을 건 항해를 한 이유를 생각해보기
수업사례
메타버스(대항해시대 온라인)

자체제작 강의용 영상
</td></tr>
<tr><td>전개</td><td>▸ [전개1] 포르투갈과 스페인이 신항로 개척을 한 배경 이해하기
교수학습 활동 유형
• 개념설명형(지식전달)
• 문제해결형
활용 도구
• 자체제작 강의용 영상 - 구글어스를 통해 이해하는 신항로의 개척 배경
(-②자체제작영상URL: https://youtu.be/1rC3KWexcyo)
• ZOOM, 천재 교과서PDF파일
활동 내용
• 신항로의 개척 배경을 영상 속 메타버스와 구글어스를 통해 지리적·경제적·사회적 요인으로 파악하기
• ZOOM에서 교과서PDF를 함께 읽으며, 신항로 개척의 배경을 파악하기
수업사례
자체제작 강의용 영상(구글어스)


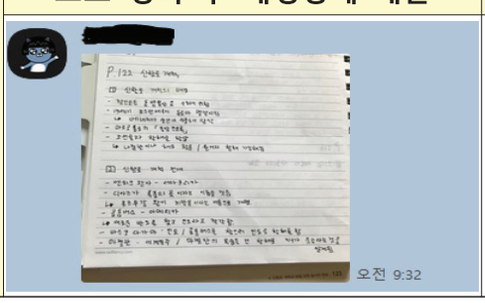
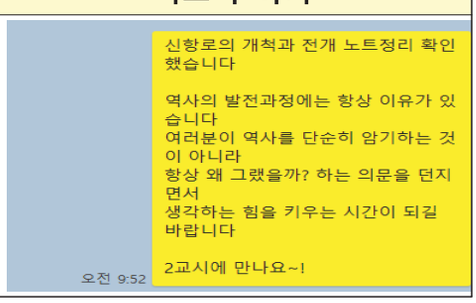
ZOOM - 교과서PDF파일

</td></tr>
</table>

	▸ **[전개2]** 신항로의 개척의 전개과정 파악하기 **교수학습 활동 유형** • 개념설명형(지식전달) • 문제해결형 **활용 도구** • 자체제작 강의용 영상 - 구글어스를 통해 파악하는 신항로 개척 전개과정 (-②영상URL: https://youtu.be/1rC3KWexcyo) • ZOOM, 천재 교과서PDF파일 **활동 내용** • 영상을 통해 신항로 개척의 전개과정을 파악하기 • ZOOM에서 교과서PDF를 함께 읽으며, 신항로 개척의 전개 과정을 분석하기

수업사례	자체제작 강의용 영상(구글어스)	ZOOM - 교과서PDF파일
		

정리	▸ **[형성평가1]** - 수업에서 배운 내용을 스스로 구조화하기 **형성평가 활동 유형** • 포트폴리오형(매 차시 수업내용을 스스로 구조화하기) **활용 도구** • 카카오톡 오픈채팅방 **활동 내용** • 수업 내용을 정리하여 카카오톡 오픈채팅방에 사진 찍어 보내기 • 노트 내용을 바탕으로 피드백 하기

수업사례	노트 정리 후 채팅방에 제출	피드백 하기
		

	▸ **[형성평가2]** - 'Wordwall'퀴즈를 통해 수업내용 확인하기 **형성평가 활동 유형** • 학습확인형(퀴즈) **활용 도구** • Wordwall – 퀴즈 게임 (-③퀴즈URL: https://wordwall.net/play/20983/265/258)

(🗁-④퀴즈결과URL:
https://wordwall.net/ko/result/shareable/a/4bb44493d7974f6195f42f54d8849b1e)

📖 **활동 내용**

- Wordwall을 통해 학습내용을 퀴즈게임으로 확인하기
- 퀴즈 결과를 토대로 피드백 하기

수업사례

Wordwall퀴즈	결과 피드백 하기
	

<2차시> 수업 안내

- **주제**: 신항로 개척의 결과
- **수업방식**: 온라인 수업
- **학습목표** ① 아메리카 문명의 변화 이해하기
  ② 유럽의 경제변화 분석하기
- **수업 준비물**: 온라인 수업 기기, 필기도구
- **2015 개정교육과정 핵심역량**: 지식정보처리, 창의적 사고, 공동체, 의사소통

도입

- 담배가 전 세계에 퍼진 이유를 생각하기

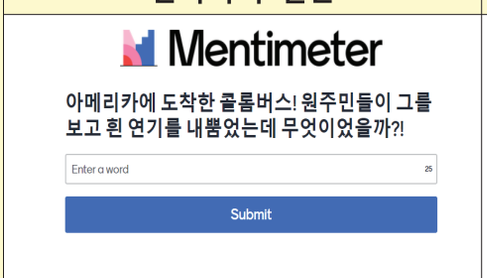
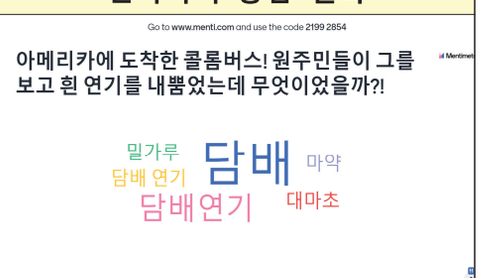
✎ **활용 도구**

- 멘티미터로 흥미유발 및 역사적 질문에 답하기
  (🗁-⑤멘티미터 질문URL: https://www.menti.com/4uancthk8k)
  (🗁-⑥멘티미터 질문답변URL:
  https://www.mentimeter.com/s/7cc79ddb495a8fd315d1ebf23af35472/f8ac8d0575cf)

📖 **활동 내용**

- 콜롬버스가 아메리카에 도착했을 때, 원주민이 흰 연기를 내뿜었는데 무엇이었을지 생각하여 멘티미터에 응답하기
- 아메리카 대륙에서만 재배된 담배가 전 세계 퍼진 배경을 신항로의 개척과 연관하여 생각하기

수업사례

멘티미터 질문	멘티미터 응답 결과
	

전개

- **[전개1]** 신항로 개척 결과 아메리카 문명의 변화 이해하기

📄 **교수학습 활동 유형**

- 개념설명형(지식전달)
- 문제해결형

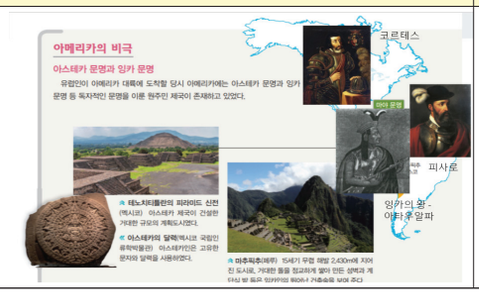
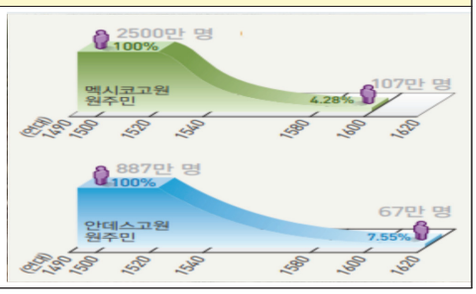
활용 도구

- 구글프리젠테이션 – 아메리카 문명의 변화와 파괴
  (🗁-⑦구글프리젠테이션URL:
  https://docs.google.com/presentation/d/1lUfYkeQ0GaSqQZCRu4pyQv0R4HAiOv5LPdpkv_FDz/edit?usp=sharing)

활동 내용

- 아메리카 문명에 대해 이해하기
- 유럽의 침입으로 아메리카 문명의 파괴된 배경 파악하기
- 아메리카 인구 감소 그래프를 분석하여 원인 파악하기

수업사례

구글프리젠테이션	구글프리젠테이션
	

▸ **[전개2]** 신항로 개척 결과 유럽의 경제변화 분석하기

교수학습 활동 유형

- 의사결정형
- 문제해결형

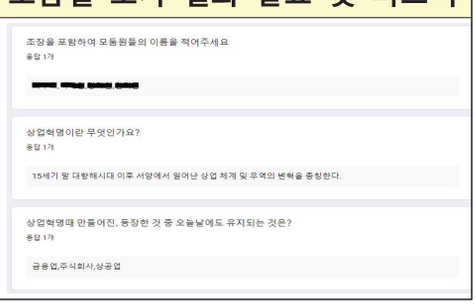
활용 도구

- ZOOM 소회의실 – 모둠을 무작위로 편성하여 과제해결
- 구글폼 – 모둠별 과제를 해결
  - 🗁-⑧ 1조 과제: 삼각무역(https://forms.gle/vai2aa3XKtrXQWKP6)
  - 🗁-⑨ 2조 과제: 가격혁명(https://forms.gle/d9rEcF1tiLqRQBqJ8)
  - 🗁-⑩ 3조 과제: 상업혁명(https://forms.gle/Gc4Uy3JQjED4Qm2M6)
  - 🗁-⑪ 4조 과제: 은의 유통(https://forms.gle/qRv3BHTWU7z9ku2y9)

활동 내용

- 신항로 개척 결과를 4개의 소주제로 나누어 모둠별로 탐구하기
- ZOOM 소회의실 기능을 이용하여 무작위로 모둠 조성
- 모둠별로 부여받은 과제를 토의하여 해결하기
- 모둠별로 조사한 내용을 발표하고, 피드백하기

수업사례

모둠 과제	모둠별 조사 결과 발표 및 피드백
	

정리

▸ **[형성평가1]** - 수업에서 배운 내용을 스스로 구조화하기

✔ 형성평가 활동 유형

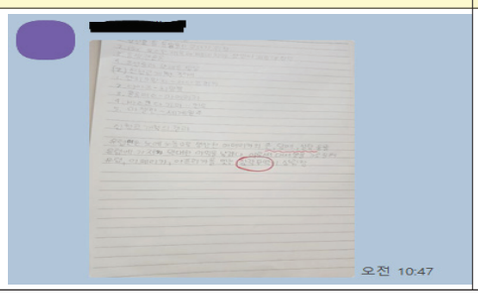
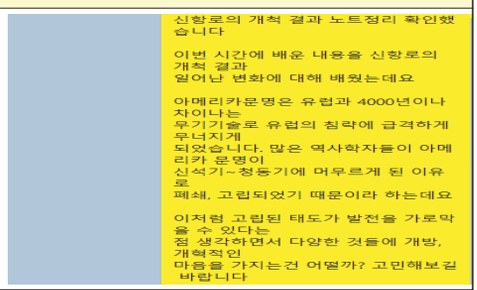
- 포트폴리오형(매 차시 수업내용을 스스로 구조화하기)

활용 도구

• 카카오톡 오픈채팅방 – 수업내용 노트정리 및 피드백

활동 내용

• 수업 내용을 노트에 정리하여 카카오톡 오픈채팅방에 사진 찍어 보내기
• 노트 내용을 바탕으로 피드백 하기

수업사례	노트 정리 후 채팅방에 제출	피드백 하기
		

▸ **[형성평가2]** - 방탈출 게임으로 내용 정리하기

형성평가 활동 유형

• 학습확인형

활용 도구

• 구글폼 – 구글폼 방탈출 게임
(🗁-⑫구글폼URL: https://forms.gle/39YcgWMz8gzcP5kj8)

활동 내용

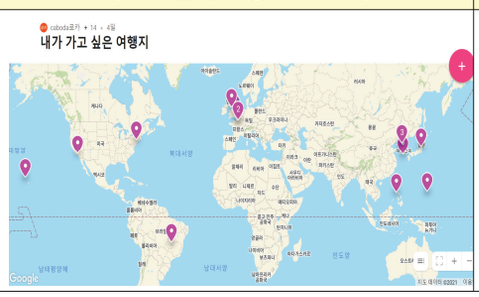
• 구글폼 방탈출 게임을 통해 내용 정리하기
• 방탈출 게임 결과를 통해 피드백 하기

수업사례	구글폼을 이용한 방탈출 게임	방탈출 결과 확인 및 피드백
		

<3차시> 수업 안내	▸ **주제**: 신항로 개척의 역사를 평가하기 ▸ **수업방식**: 오프라인 수업 ▸ **학습목표** ① 콜롬버스에 대한 토론을 통해 평가하기 ② 신항로 개척 이후 원주민의 삶을 페이스맵으로 표현하기 ▸ **수업 준비물**: 스마트폰 및 태블릿PC, 교과서, 필기도구 ▸ **2015 개정교육과정 핵심역량**: 의사소통, 심미적 감성
도입	▸ 내가 모험가라면 가고 싶은 곳을 소개하기 **활용 도구** • 패들렛 - 내가 가고 싶은 장소 (🗁-⑬패들렛URL: https://padlet.com/john6615/eu20gqprkiwgkbv7)

활동 내용

- 패들렛을 통해 "내가 모험가라면 가고 싶은 곳"을 조사하고, 장소에 표시를 남기고, 대표하는 사진을 함께 올리기
- 자신이 표시한 장소를 왜 가고 싶은지 발표 및 소개하기

수업사례	가고 싶은 장소 표시	가고 싶은 장소 소개하기
		

전개

▸ **[전개1]** 콜롬버스에 대한 토론을 통해 평가하기

교수학습 활동 유형

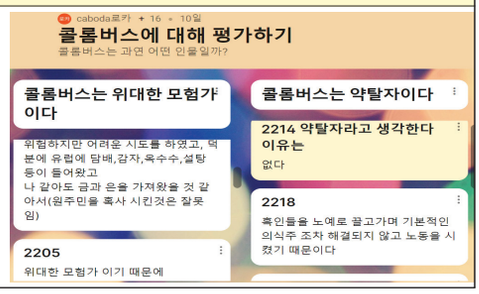
- 의사결정형(토의토론)

활용 도구

- 구글프리젠테이션 – 콜롬버스에 대한 평가
  (🗁-⑭구글프리젠테이션URL: https://docs.google.com/presentation/d/1WS5bBIibuvckCckR6WJ0qT0B5HrZiQAI-FyY1uwzZtM/edit?usp=sharing)
- 패들렛 – 콜롬버스는 위대한 모험가인가? 약탈자인가? 평가하기
  (🗁-⑮패들렛URL: https://padlet.com/john6615/ckajqkwarnobunm2)

활동 내용

- 구글프리젠테이션으로 유럽에 세워진 콜롬버스 동상과 아메리카에서 목이 부러진 콜롬버스 동상을 보며 그 이유를 생각하기
- 패들렛에서 콜롬버스가 위대한 모험가인지, 약탈자인지 의견을 선택하여 근거를 논리적으로 논술하기
- 패들렛을 통해 친구들의 의견 공유하기
- 자신과 다른 의견에 대한 반박 또는 질문하기
- 오늘날 콜롬버스에 대한 평가가 나뉘는 것을 안내하고, 토론과정에서 나온 의견을 정리하여 콜롬버스를 평가하기

수업사례	구글프리젠테이션	패들렛 – 콜롬버스 토론하기
		

▸ **[전개2]** 신항로 개척 이후 원주민의 삶을 페이스맵으로 표현하기

교수학습 활동 유형

- 문제해결형(탐구)

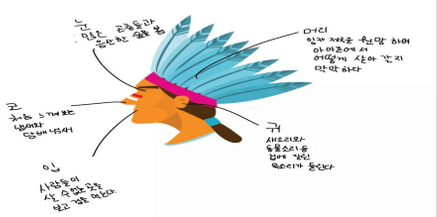
활용 도구

- 구글프리젠테이션 – 아메리카 원주민의 아픔
  (🗁-⑭구글프리젠테이션URL: https://docs.google.com/presentation/d/1WS5bBIibuvckCckR6WJ0qT0B5HrZiQAI-FyY1uwzZtM/edit?usp=sharing)
- 패들렛 – 아메리카 원주민 페이스맵 만들기
  (🗁-⑯패들렛URL: https://padlet.com/john6615/p7tdpee87z6rl87u)

활동 내용

- 신항로 개척 당시 아메리카 원주민에 감정이입하여 상상하기
- 신항로 개척 이후 원주민의 삶을 페이스맵 만들기를 통해 아메리카 대륙의 변화를 파악하기
- 패들렛에 페이스맵을 올려 생각 공유하기

수업사례

패들렛에 페이스맵 만들기	학생이 만든 페이스맵
	

정리

▸ **[형성평가]** - 띵커벨 퀴즈로 학습내용을 정리 및 확인하기

형성평가 활동 유형

- 학습확인형(퀴즈)

활용 도구

- 띵커벨 – 성취기준 내용을 퀴즈로 풀고 피드백
  (🗁-⑰띵커벨URL: http://q.tkbell.co.kr/student/flashCard/quizFlashCardStart.do?quizIdx=1525155)

활동 내용

- 띵커벨 퀴즈 참가하기
- 신항로 개척에 대한 내용 5문제를 풀고, 피드백 및 정리하기

수업사례

띵커벨 퀴즈 참가화면	퀴즈 및 피드백
	

중학교 부문 동상

‘나’를 표현하다!

온라인 콘텐츠 활용 교과서 우수 수업사례

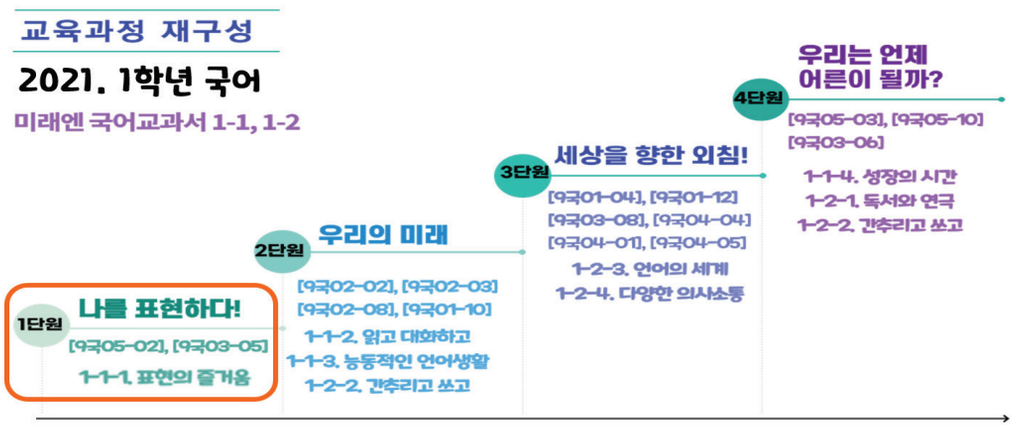
□ 개요

주제	**'나'를 표현하다!**		
학교급	□ 초등학교 ☑ 중학교 □ 고등학교		
과목	국어	출판사	미래엔
학년	1학년	단원명/차시	1. 표현의 즐거움
성취기준	[9국05-02] 비유와 상징의 표현 효과를 바탕으로 작품을 수용하고 생산한다. [9국03-05] 자신의 삶과 경험을 바탕으로 하여 독자에게 감동이나 즐거움을 주는 글을 쓴다.		
교수학습 활동 유형	*※ 1개 이상 선택* ☑ 개념설명형(지식전달) □ 의사결정형(토의토론) ☑ 문제해결형(탐구, 프로젝트) □ 직·간접체험형(실험, 실기) □ 놀이활동형		
형성평가 활동 유형	*※ 1개 이상 선택* ☑ 의사소통형(협업, 의견수렴 등) ☑ 학습확인형(퀴즈 등) ☑ 포트폴리오형(프로젝트 등) □ 실험실습형(실기 포함)		
활용도구	*※ 수업자료 제작에 활용한 저작 도구 및 프로그램 등 작성* □ 구글 기반(클래스룸, 사이트 도구, 프레젠테이션, 설문지(퀴즈)) □ 패들렛 □ 북크리에이터 □ 네이버 워드클라우드 생성기		
활용 콘텐츠	*※ 콘텐츠 형식(음성, 영상, 이미지, PDF 등) 및 URL 표기* □ 미래엔 교과서 홈페이지 제공 동영상: https://url.kr/8f9g3k □ 가수 마야의 '진달래꽃': https://tv.naver.com/v/17264846 □ 가수 안치환의 '사람이 꽃보다 아름다워': https://tv.naver.com/v/16967446 □ 네이버 지식백과: https://url.kr/ik5jl8		
온·오프 연계 형태	*※ 해당하는 형태에 모두 체크* □ 온라인으로 수업을 지속하는 경우(온라인→온라인) ☑ 온라인 수업 후 학생이 등교하는 경우(온라인→오프라인) ☑ 등교수업 후 온라인 수업을 하는 경우(오프라인→온라인) ☑ 오프라인으로 수업을 지속하는 경우(오프라인→오프라인)		
기기환경	*※ 해당하는 형태에 모두 체크* □ 교사 1기기(학생 기기 미활용) □ 모둠형 기기(학생 모둠별 1기기) ☑ 학생 개인별 기기(학생 1인당 1기기) ☑ 기타(교사 1기기, 학생 개인 스마트폰 활용)		

□ 수업사례

<table>
<tr><th>단계</th><th>수업 내용</th></tr>
<tr><td>대단원 설계</td><td>

▸ **2021. 국어과 연간 교육과정 재구성**:



▸ **학습목표**: 개인적·문화적 맥락에 바탕한 문학적 표현은 나를 표현하고, 독자와의 효과적인 소통을 가능하게 한다.

▸ **탐구질문(Inquiry Questions)**:

사실(Factual)	개념(Conceptual)	토론(Debatable)
● 비유와 상징이란 무엇인가? ● 비유와 상징의 표현 효과는 무엇인가? ● 작품 속에서 비유와 상징을 찾고 그 표현 효과를 이해할 수 있는가? ● 작가의 의도란 무엇인가? ● 작가의 의도는 작품 속에서 어떤 방법으로 표현되는가?	●문학적 표현과 (개인적 · 문화적) 표현 맥락은 어떤 관계가 있는가? ●문학작품 속 비유와 상징이 작품의 주제를 드러내는데 어떻게 기여하고 있는가? ●현실 세계에서 비유와 상징은 어떻게 나타나는가? ●자신의 경험을 토대로 비유와 상징을 활용하여 작품을 창작할 수 있는가?	●비유와 상징은 어떻게 서로 다른 시대와 사회, 문화 속에서도 자신의 존재 가치를 증명했는가? ●비유나 상징이 내 삶과 우리 사회의 모습을 창의적으로 표현할 수 있는 효과적인 장치인가? ●비유와 상징이 작가와 독자의 연결(의사소통)을 어떻게 도울 수 있는가?

▸ **과정중심수행평가 설계**:

[평가과제 1]: 대중매체 속 문학적 표현을 분석하여 발표하기

- 대중매체에 사용된 문학적 표현(비유와 상징) 찾기
- 자신이 찾은 문학적 표현의 의미와 효과 분석하기
- 듣는 이를 고려하여 효과적으로 발표하기

[평가과제 2] : 문학적 표현 방법을 활용해 감동과 즐거움을 주는 창작 글쓰기

- 자신의 경험을 바탕으로 독자에게 감동과 즐거움을 줄 수 있는 창작 글쓰기
- 비유와 상징을 사용하여 자신의 의도를 효과적으로 표현하기
- 문맥과 자신의 의도에 맞는 적절한 어휘와 문장, 문체를 활용하여 표현하기

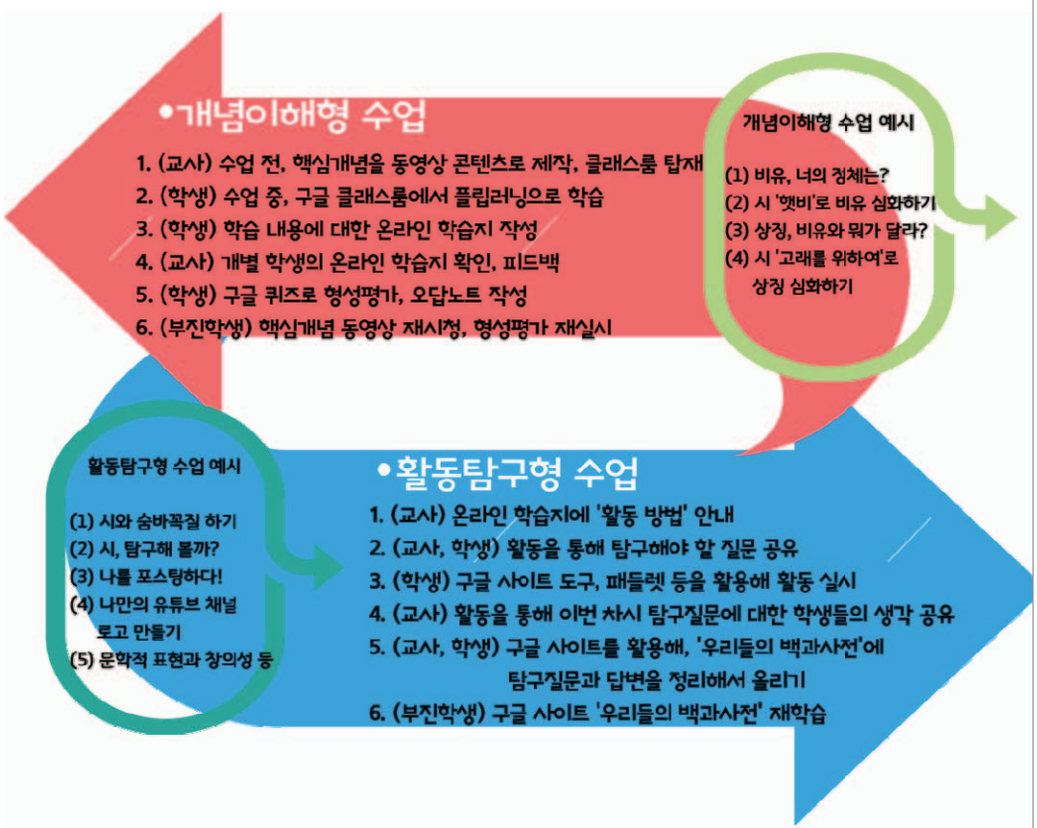
▸ **학습전략(ATL)**:

ATL	해당 활동 목표
창조적 사고	자신의 경험과 생각을 독자에게 잘 전달하기 위해, 비유와 상징을 효과적으로 사용한 글을 쓸 수 있다.
의사소통	수업 중에 중요한 내용을 메모하여 정리할 수 있다.
	언어적·비언어적 기법을 활용해 듣는 이와 효과적으로 소통할 수 있다.
자기관리	제시된 일자에 맞추어 과제를 제출하고 피드백 받은 내용을 참고하여 나의 과제를 수정하고 최종 마감일에 맞추어 다시 제출할 수 있다.

</td></tr>
</table>

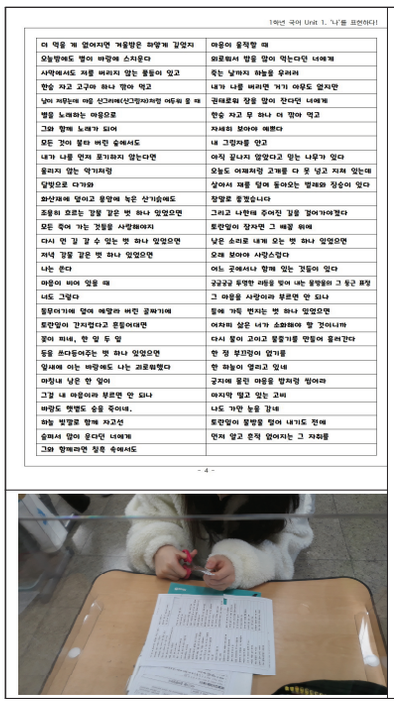
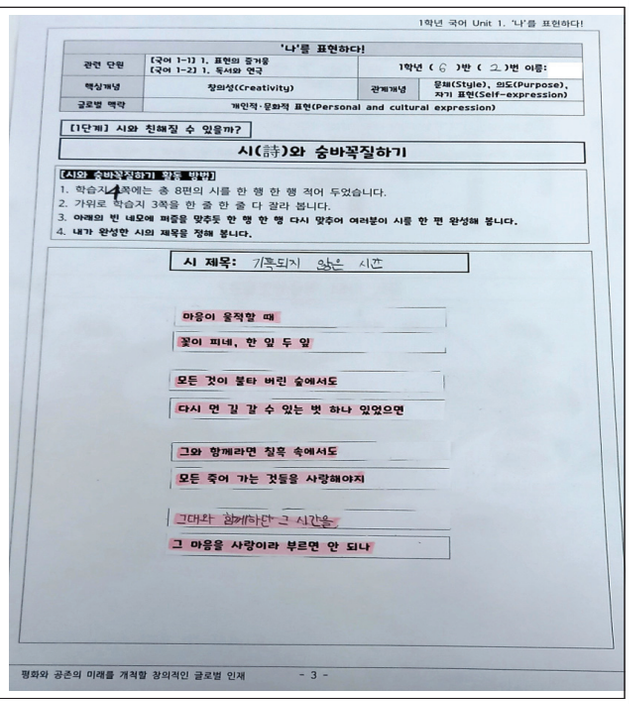
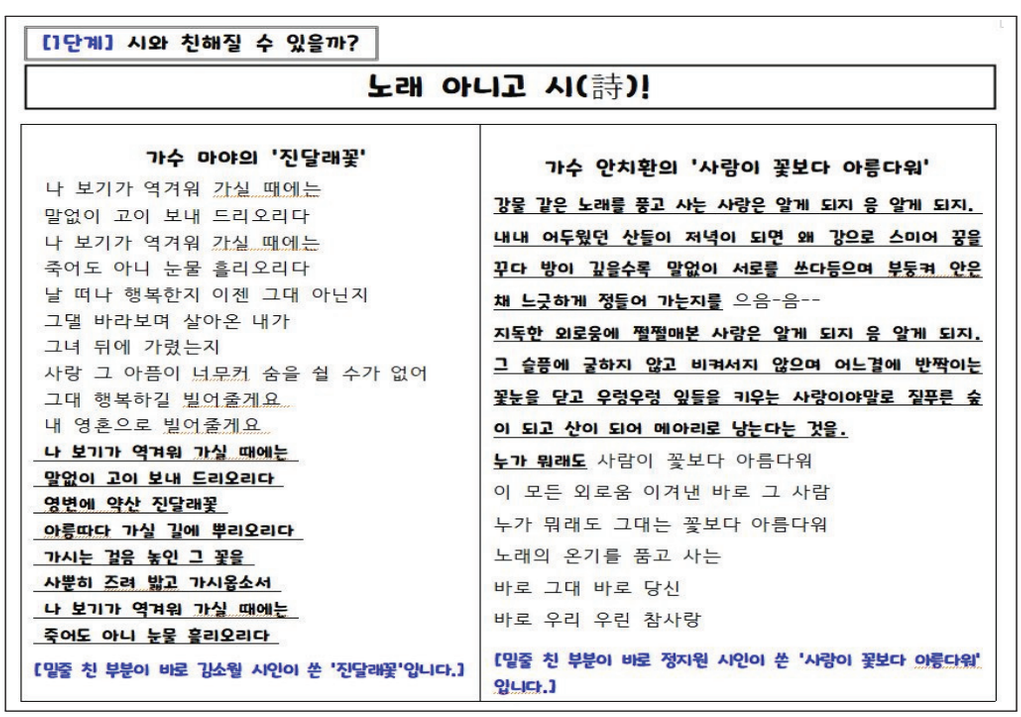
▸ **수업형태**: 2차시 블록수업(1회 수업 시 2시간 연강 / 비대면 수업 시 구글 클래스룸과 구글 미트 기반 실시간 수업 운영)

▸ **수업구성 원칙**: 개념이해형과 활동탐구형 수업의 조화 및 수업과정의 패턴화

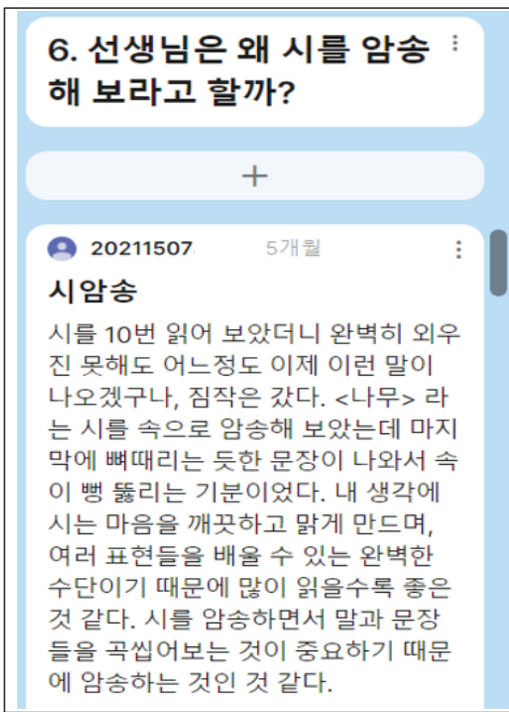


▸ **대단원 수업설계**:



<table>
<tr><td><1-2차시>
수업 안내</td><td>[시와 친해질 수 있을까?]
- 시를 친근하게 느낄 수 있는 활동을 통해, 시에 대해 가지고 있는 고정관념 깨기
(1) 시와 숨바꼭질하기 → (2) 노래 아니고 시 → (3) 야, 너도 시 암송할 수 있어!</td></tr>
<tr><td>도입</td><td>[시와 숨바꼭질하기]
▸ 퍼즐을 맞추듯, 여러 시의 행과 행을 모아 나만의 새로운 시 한 편을 만들어 봅니다!


</td></tr>
<tr><td>전개</td><td>▸ [네이버 TV 활용] 학생 여러분이 좋아하고 즐기는 '노래'와 '시'는 매우 유사합니다! 확인해 볼까요?
- 가수 마야의 '진달래꽃': https://tv.naver.com/v/17264846
- 가수 안치환의 '사람이 꽃보다 아름다워': https://tv.naver.com/v/16967446

</td></tr>
</table>

<table>
<tr>
<td></td>
<td>▸ [구글 클래스룸-온라인 학습지 활용] 노래 가사를 자연스럽게 외우듯, 시도 한번 암송해 봅시다!
- 선생님이 제시한 시 6편 중에 하나를 선택해 암송하기
(밭 한 뙈기(권정생), 꽃(김춘수), 엄마 무릎(임길택), 나의 하늘은(이해인), 나무(신경림), 긍정적인 밥(함민복))
- 내가 암송하고 싶은 시를 직접 선택해 암송하기
- 친구들 앞에서 시 암송하기


혼자 먹는 밥(송수권)
혼자 먹는 밥은 쓸쓸하다
숟가락 하나
놋젓가락 둘
그 불빛 속
딸그락거리는 소리
그릇 씻어 엎다 보니
무덤과 밥그릇이 닮아 있다
우리 생에서 몇 번이나 이 빈 그릇 엎었다
되집을 수 있을까
창문으로 얼비쳐 드는 저 그믐달
방금 깨진 접시 하나</td>
</tr>
<tr>
<td>정리</td>
<td>▸ [패들렛 활용, 의견 공유] 선생님은 왜 시를 암송해 보라고 할까?
https://ko.padlet.com/lalla9714/taviuen95tlatzaq

</td>
</tr>
<tr>
<td><3-4차시>
수업 안내</td>
<td>[시, 탐구해 볼까?]
- 시에 대한 다양한 범위의 질문을 만들고 탐구하기
- 핵심질문: 왜 시에서는 '표현(방법)'이 중요한가?
- (1) 우리의 ○○○이 시가 된다! → (2) 시에 관한 질문 브레인스토밍 → (3) 우리반의 탐구질문 3가지</td>
</tr>
</table>

도입

▸ [네이버 **워드클라우드** 생성기 활용] "우리의 ○○○이 시가 된다!"에서 ○○○에 들어갈 말은?(http://wordcloud.kr)

- 한 명의 한 명의 생각을 모아, 워드클라우드로 표현하기



1학년 4반



1학년 5반

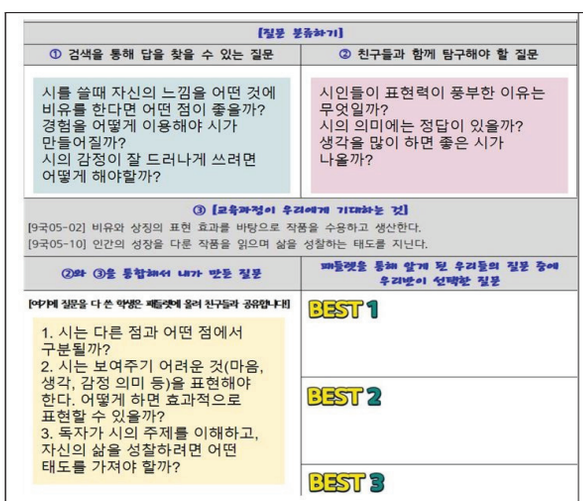


1학년 7반

전개

▸ [**구글 클래스룸**-**온라인 학습지**, **패들렛** 활용] 시에 관해 탐구할 우리반의 탐구질문 3가지를 만들어 봅니다.

- 시에 관한 질문 브레인스토밍: ○○○ 안에 가장 많이 들어간 단어로 시에 대한 나의 질문 만들어 보기(5가지 이상)
- 친구들에게 공유하고 싶은 나의 질문 3가지 패들렛(7번)에 올리기
- 친구들의 공유 질문을 읽고, 내가 선택한 질문 3가지 패들렛(8번)에 올리기
- 내가 선택한 3가지 질문을 학습지에 분류하기(검색하면 해답을 찾을 수 있는 질문 VS 친구들과 함께 탐구해야 할 질문)
- 이번 대단원의 성취기준과 연관지어 우리반의 탐구질문 3가지 만들기



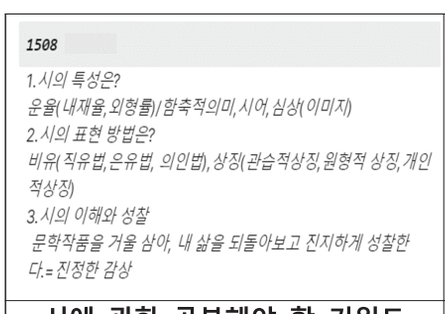
구글 클래스룸-온라인 학습지



패들렛을 활용한 질문 공유

정리

▸ [**구글 클래스룸**-**온라인 학습지** 활용] 우리반의 질문 3가지를 검색해 본 후, 우리가 시에 관해 공부해야 할 몇 가지 키워드를 선정해 봅니다.



시에 관한 공부해야 할 키워드



[과제] 키워드를 검색해 관련 내용 요약

<table>
<tr><th>단계</th><th>수업 내용</th></tr>
<tr><td><5-6차시>
수업 안내</td><td>

[비유, 너의 정체는?]

- 초등 6학년 1학기에 배운 '비유와 표현' 복습
- 수업 중 플립러닝(거꾸로 수업)으로 교사가 직접 제작한 동영상 콘텐츠 '비유의 핵심개념' 학습 후 온라인 학습지 작성
- 구글 퀴즈로 학습내용 정리

※ **(맞춤형 수업 전략)** 보청기, 인공와우 부착 학생들은 '거꾸로 수업' 동안 개별 지도

[나를 포스팅하다!]

- 비유를 적용해 '나'를 다른 대상에 빗대어 표현하기
- [탐구 내용]:
  - 비유의 진정한 가치와 효과가 드러날 때는 언제인가?
  - 비유가 스스로의 효과와 가치를 잃어버리는 때는 언제인가?
- 자신이 탐구한 내용을 친구들과 공유하기

</td></tr>
<tr><td>도입</td><td>

▸[전 차시 과제 확인]

▸[과제에 대한 추가학습 자료를 구글 클래스룸에 게시]

- 시의 함축적 의미: 교사 자체 제작 PPT 제공
- 시의 심상: 네이버 지식백과(https://url.kr/ik5jl8)



</td></tr>
<tr><td>전개</td><td>

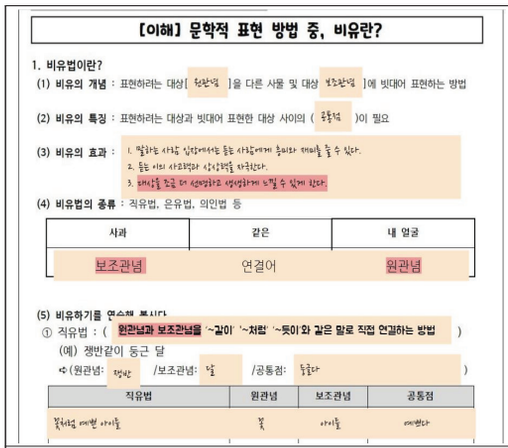
▸[**구글 퀴즈**, **유튜브** 활용] 초등 6학년 때 배운 비유 관련 내용을 복습하고, 선생님에 제공하는 동영상 콘텐츠 '비유의 핵심개념'을 학습합니다.

- 미래엔교과서 동영상 학습자료 '비유': https://youtu.be/_R7ytg34UFc
- 교사 제작 동영상 학습자료 '비유의 핵심개념': https://youtu.be/42YAzZjSo7E



초등 6학년, 비유 관련 내용 복습 | 교사 제작 콘텐츠 '비유의 핵심개념' 학습

</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td>




비유의 핵심개념 온라인 학습지 작성 | 구글 퀴즈로 학습내용 정리

▸ [구글 사이트 활용] 비유에 대한 이해를 바탕으로, '나' 자신을 빗대어 표현할 수 있는 사진이나 동영상, 짧은 글귀들로 포스팅해 봅니다.

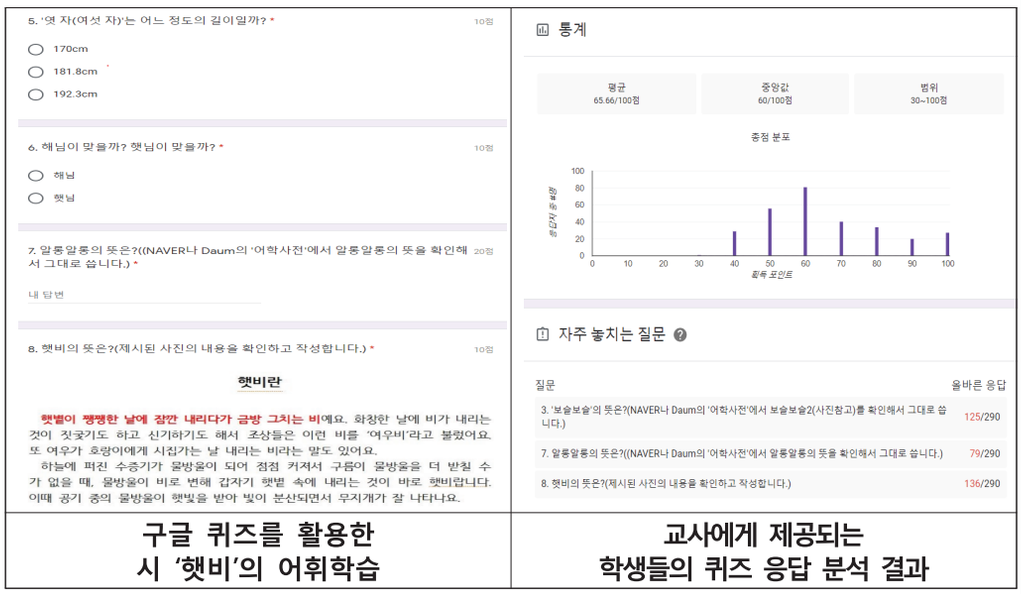
- https://sites.google.com/ivy.knu.ac.kr/hyejung15/%ED%99%88

- 이 활동의 3가지 탐구내용(5-6차시 수업안내 참고)에 대한 자신의 생각 정리하기




'나'를 포스팅하다! 온라인 학습지 | 구글 사이트, '나'를 포스팅하다!</td></tr>
<tr><td>정리</td><td>▸ [짝대화 후, 발표] 자신이 탐구한 내용을 친구들과 공유하기</td></tr>
<tr><td><7-8차시>
수업 안내</td><td>[윤동주의 시 '햇비'로 비유 심화하기]
- 윤동주의 시 '햇비' 어휘학습
- 시 '햇비'와 비유 내용학습(수업 중, 플립러닝 / 교사 제작 동영상 콘텐츠 활용)
- 온라인 학습지 작성
- 구글 퀴즈 형성평가
[상징, 비유와 뭐가 달라?]
- 수업 중 플립러닝으로 '상징의 기본개념' 학습(교사 제작 동영상 콘텐츠 활용)
- 온라인 학습지 작성
- 구글 퀴즈 형성평가</td></tr>
<tr><td>도입</td><td>▸ [구글 퀴즈 활용] 윤동주의 시 '햇비'에는 학생들에게 익숙하지 않은 시어들이 많습니다. 구글 퀴즈를 통해 시에 표현된 어휘들에 대해 학습해 봅시다.</td></tr>
</table>

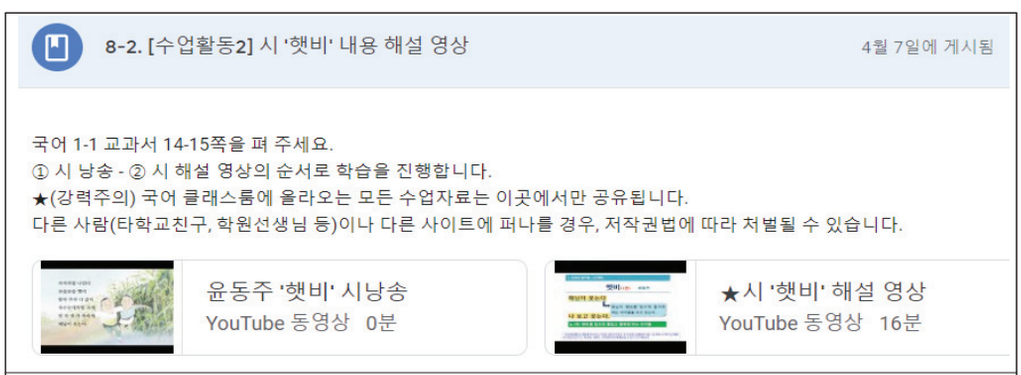
전개



구글 퀴즈를 활용한 시 '햇비'의 어휘학습 | **교사에게 제공되는 학생들의 퀴즈 응답 분석 결과**

▸ [**유튜브, 구글 퀴즈** 활용] 미래엔 교과서에 제시된 윤동주의 시 '햇비'를 통해 비유를 활용한 문학적 표현과 그 의미, 표현 효과에 대한 심화학습을 해 봅니다!

- 미래엔 교과서 제공, 시 '햇비' 낭송: https://youtu.be/NHA9PrDnrmQ
- 교사 자체 제작, 시 '햇비' 내용학습: https://youtu.be/snd5IYlZJjQ



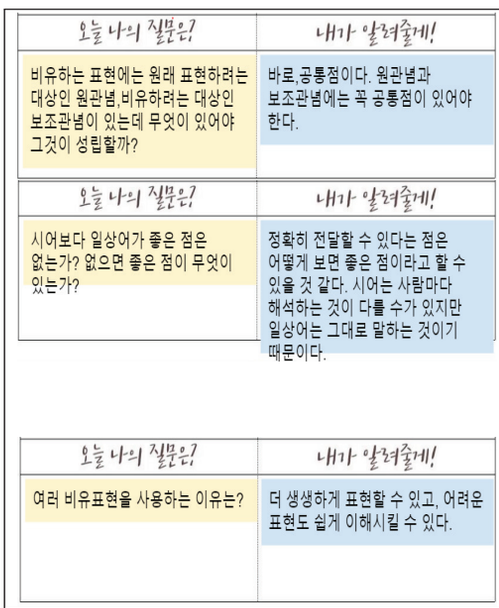
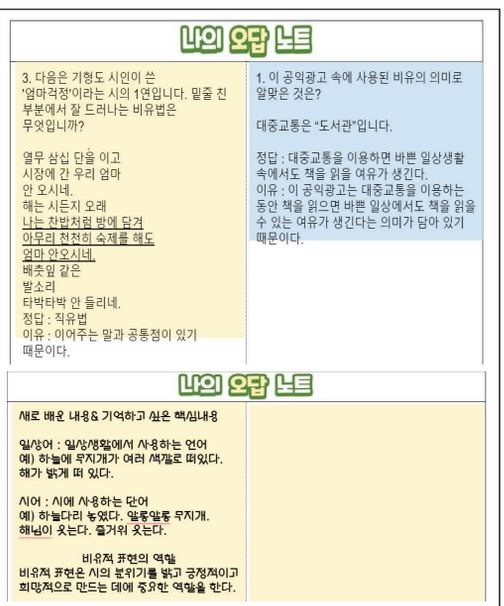
시 '햇비'와 비유(수업 중, 플립러닝 / 교사 제작 동영상 콘텐츠 활용)

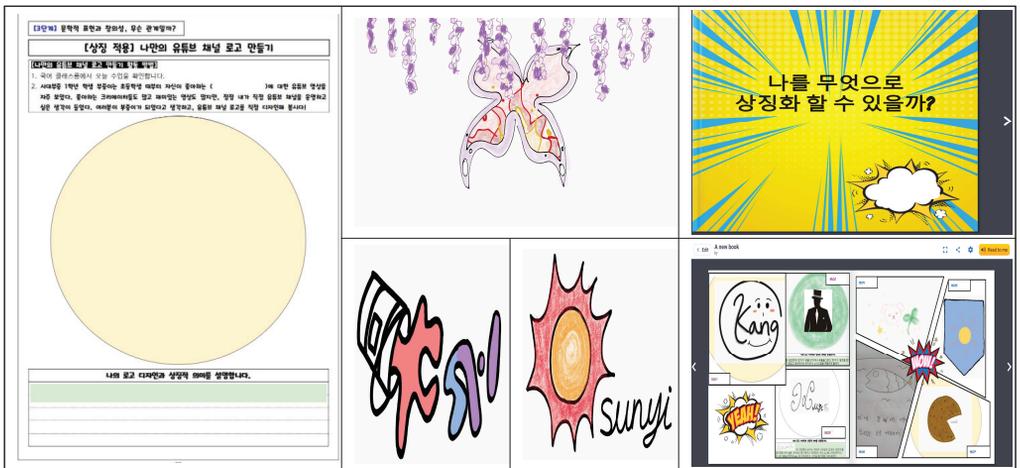
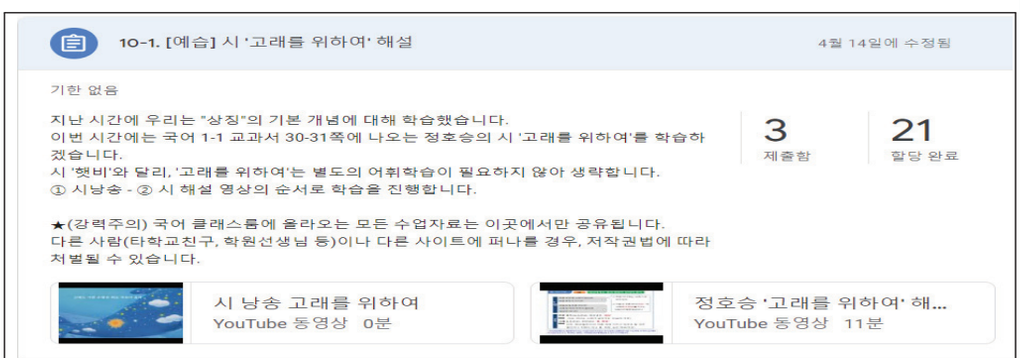
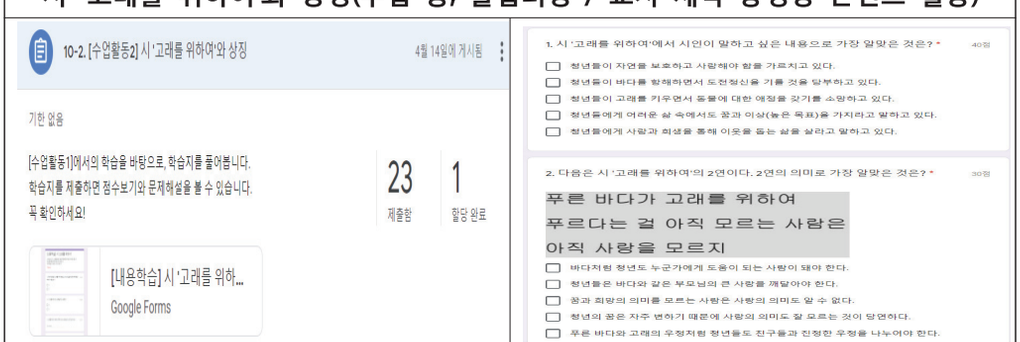


구글 퀴즈를 활용한 시 '햇비' 온라인 학습지 | **구글 퀴즈를 활용한 시 '햇비' 형성평가**

▸ [**유튜브, 구글 퀴즈** 활용] 문학적 표현 방법 중, '상징의 기본개념'을 동영상 콘텐츠를 활용해 학습합니다.

- 미래엔 교과서 제공, 상징의 개념: https://youtu.be/wiUByj3YMoQ
- 교사 자체 제작, 상징의 기본개념: https://youtu.be/kpscvhmXdsk

<table>
<tr><td></td><td>
<table>
<tr>
<td>
</td>
<td>
</td>
</tr>
<tr>
<td>상징의 기본개념 학습(수업 중 플립러닝 / 교사 제작 동영상 콘텐츠 활용)</td>
<td>구글 퀴즈를 활용한 상징의 기본개념 형성평가</td>
</tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>정리</td><td>
▸ [구글 클래스룸-온라인 학습지 활용] (1) 오늘의 학습내용을 바탕으로 나의 질문과 답을 작성해 보고, (2) 구글 퀴즈를 활용한 형성평가 중에서 틀린 내용을 중심으로 나의 오답 노트를 써 봅시다.
<table>
<tr>
<td>
</td>
<td>
</td>
</tr>
<tr>
<td>오늘 나의 질문과 답</td>
<td>나의 오답 노트</td>
</tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td><9-10차시> 수업 안내</td><td>
[나만의 유튜브 채널 로고 만들기!]
- 교사가 직접 제작한 동영상 콘텐츠, "상징, 무엇이 중요할까?"
- 상징에 대한 이해를 바탕으로, 나만의 유튜브 채널 로고 만들기
- [탐구 내용]:
● 상징의 진정한 가치와 효과가 드러날 때는 언제인가?
● 상징을 활용할 때, 주의해야 할 점은 무엇인가?
[정호승의 시 '고래를 위하여'로 상징 심화하기]
- 정호승의 시 '고래를 위하여'를 통해 상징 이해(수업 중, 플립러닝 / 교사 제작 동영상 콘텐츠 활용)
- 온라인 학습지 작성
- 구글 퀴즈 형성평가
</td></tr>
</table>

도입	▸ [**유튜브** 활용] 동영상 콘텐츠를 바탕으로 “상징적 표현에서 가장 중요한 것은 무엇일까?”를 탐구해 봅시다. - 교사 자체 제작, “상징, 무엇이 중요할까?”: https://youtu.be/fgl-MIRQm4M
전개	▸ [**구글 캔버스, 북크리에이터** 활용] 나의 유튜브 채널을 만든다고 생각했을 때, ‘나’를 상징할 수 있는 채널 로고를 만들어 봅시다.  **나를 상징하는 로고 만들기 온라인 학습지** / **구글 캔버스를 활용해 나의 로고 만들기** / **북크리에이터를 활용해 상징 로고 e-book 만들기** ▸ [**유튜브, 구글 퀴즈** 활용] 미래엔 교과서에 제시된 정호승의 시 ‘고래를 위하여’를 통해 상징을 활용한 문학적 표현과 그 의미, 표현 효과에 대한 심화 학습을 해 봅니다! - 미래엔 교과서 제공, 시 ‘고래를 위하여’ 낭송: https://youtu.be/Hv6EQjp_y6w - 교사 자체 제작, 시 ‘고래를 위하여’ 내용학습: https://youtu.be/n2aLpnfG8lA  **시 '고래를 위하여'와 상징(수업 중, 플립러닝 / 교사 제작 동영상 콘텐츠 활용)**  **구글 퀴즈를 활용한 시 ‘고래를 위하여’ 온라인 학습지** / **구글 퀴즈를 활용한 시 ‘고래를 위하여’ 형성평가**

정리

▸ [구글 사이트 활용, 발표] "시인이 상징을 많이 활용하면 어떤 일이 일어날까?" 발표하고, 의미 있는 친구들의 답변 내용을 정리해 봅니다.

[질문 4] 시인이 상징을 많이 활용하면 어떤 일이 벌어질까?

1502 김민정: 상징은 여러 의미로 해석될 수 있고 해석하기가 어려울수있으므로 시인이 상징을 많이 활용하면 독자들이 상징을 잘 해석하지못해서 시의내용이 헷갈릴수있다. 하지만 상징을 잘 활용해서 독자들이 이해를 잘한다면 시의 내용이 풍부하고 독자들은 시가 재밌고 새롭다고 생각할 것이다.

1507 서채원: 시인이 상징을 많이 활용하면 원관념을 잘못 추측할 확률이 높아지고 그러면 시를 잘못 해석해낼 수 있다.

1405 - 상징을 사용하면은 독자가 시를 읽을때 여러 뜻으로 해석할 수 있습니다

1407 - 독자들이 시를 읽을때마다 여러 가지의 뜻으로 해석하며 읽을 수 있다.

1424 - 사람들마다 다양한 의미로 생각할 수가 있다.

1404 - 시인에게 무엇보다 중요한 것이 상징을 활용해서 자신이 독자에게 하고자 하는 말을 정확하게 전하는 것인데, 상징만 많이 활용한다면 독자가 그 의미를 잘 해석하지 못해서 시인의 작품의 본질이 독자에게 잘 전달되지 못할 것이다. (쌤보충) 따라서 상징을 잘 활용하되, 독자의 공감을 불러일으키고 독자의 마음에 가 닿을 수 있도록 상징을 활용하는 것이 중요하다.

<11-12차시> 수업 안내

[문학적 표현과 창의성 무슨 관계일까?]

- '낯설게 보기' 전략을 활용해 효과적이고 창의적인 문학적 표현(비유, 상징) 해 보기
- 구글 사이트를 활용해 문학적 표현과 창의성의 관계에 대한 내 생각 쓰기

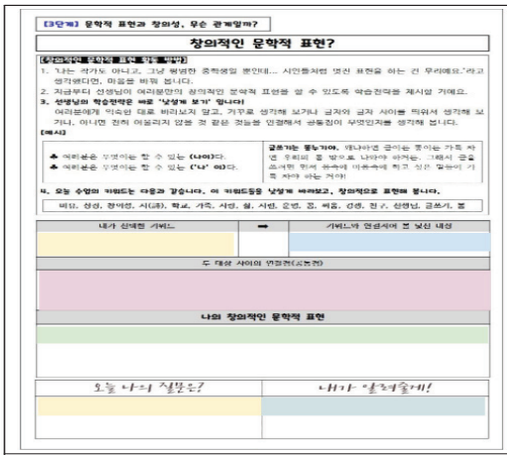
도입

▸ [구글 클래스룸-온라인 학습지 활용] '낯설게 보기' 전략을 소개하고, 이를 활용해 나만의 창의적인 문학적 표현을 해 봅니다.

- 익숙한 대로 바라보지 말고 거꾸로 생각해 보기
- 전혀 어울리지 않을 것 같은 것들을 연결해서 생각해 보기

전개

▸ [구글 클래스룸-온라인 학습지, 구글 사이트 활용] '낯설게 보기' 전략을 활용한 나만의 창의적인 문학적 표현을 구글 사이트에 올려서 친구들과 공유하기



'낯설게 보기' 전략을 활용한 창의적인 문학적 표현하기 온라인 학습지



구글 사이트를 활용해 나의 창의적인 문학적 표현 공유하기

비유는 군밤이야. 왜냐하면 비유를 사용하기 전 일상이라는 껍질을 쓰고 있을 때는 딱딱하고 상대방에게 전달 했을 때도 기분 안 좋게 들릴 수 있어. 하지만 일상이라는 껍질을 깨고, 시어로 바꾸고 돌려 말하면 상대방 기분도 나쁘지 않게 들릴 수 있게 할 수 있지. 군밤도 껍질을 까기 전 그냥 주면 '뜨거운 거를 왜 주는거야' 하며 기분 나쁠 수도 있지만 껍질을 까고 준다면 받는 사람은 내게 나눠주는 거구나 하고 생각 하기 때문이야.

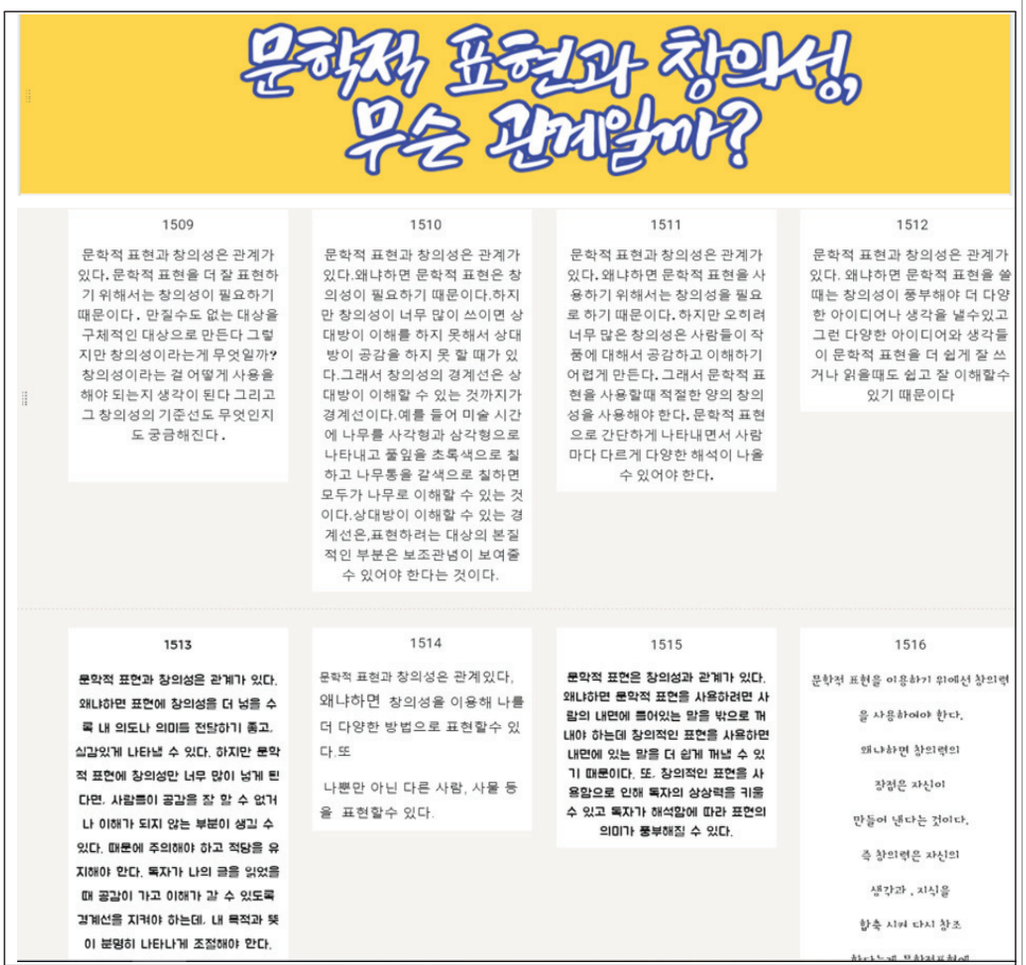
시련은 책갈피이다.

다들 살면서 한 번쯤은 오는 것이 시련일 테다. 시련을 겪어보며 '아, 내가 여기까지 왔었구나.' 하며 내 위치를 되돌아보게 해주는 시련은 내가 어디까지 책을 읽었는지 알려주는 책갈피 같다. 시련이라는 책갈피를 통하여 내 삶 속이란 책 속에서 나 자신의 위치를 알려주는 듯 하다.

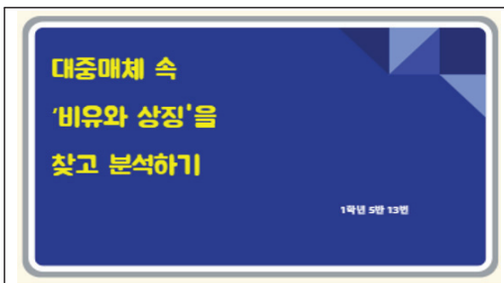
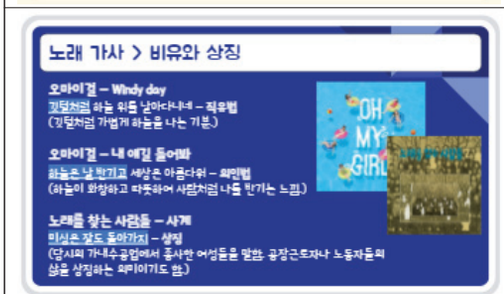
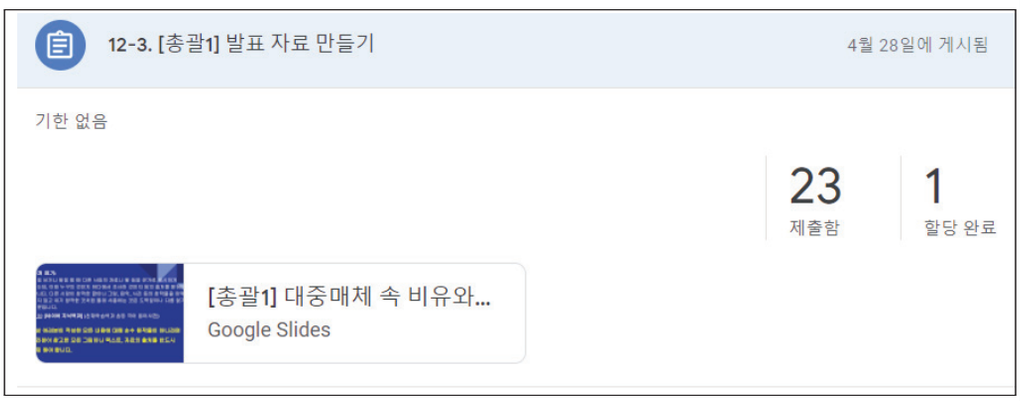
삶은 달이다.

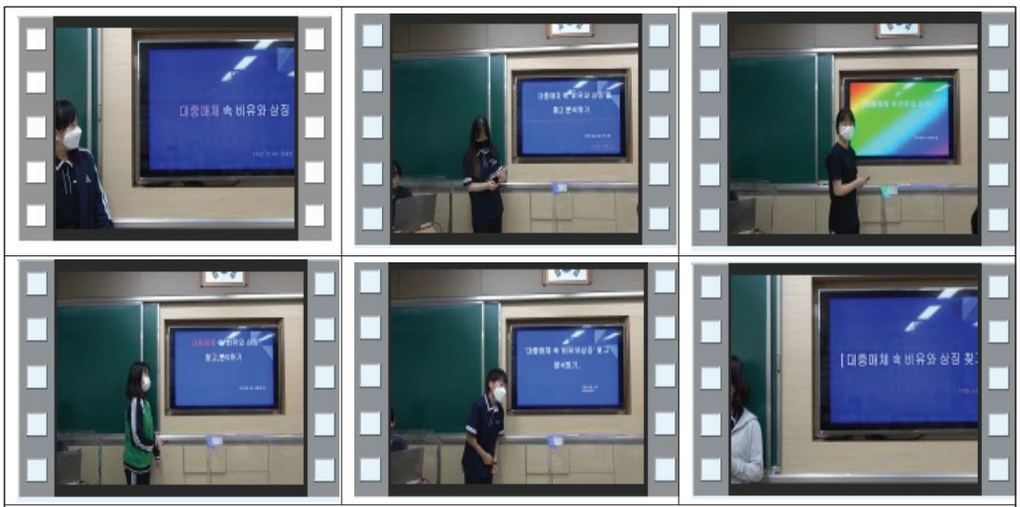
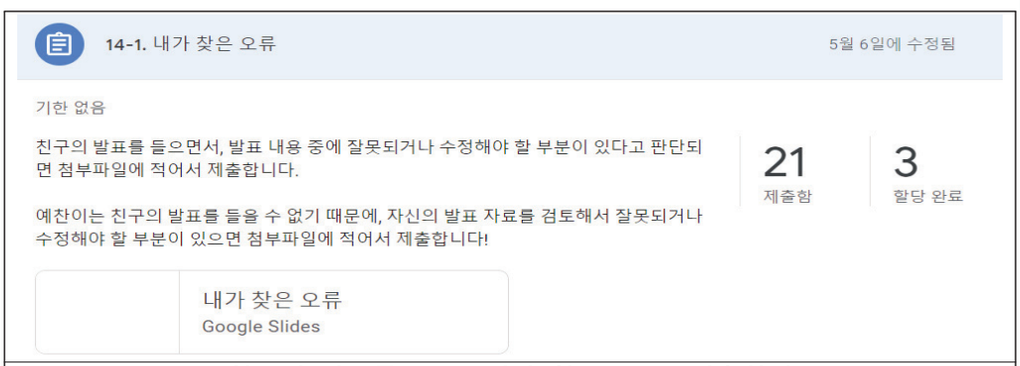
달은 멀리서 보면 빛나고 예뻐 보이지만 가까이서 보면 상처투성이듯이 많은 삶도 멀리서 바라보면 빛나고 행복해 보이지만 가까이서 본다면 어떤 삶이든 상처를 하나씩 가지고 있기 때문이다. 그래서 우리들은 달처럼 자기 상처를 보여주지 않기 위해 멀리 달아나 어둠속에 숨어 버린다. 하지만 달은 혼자가 아니다. 주변에 별들이 달 옆에서 빛나고 있드시 우리 옆에서 별처럼 주변을 밝혀주는 친구와 가족이 있기 때문이다.

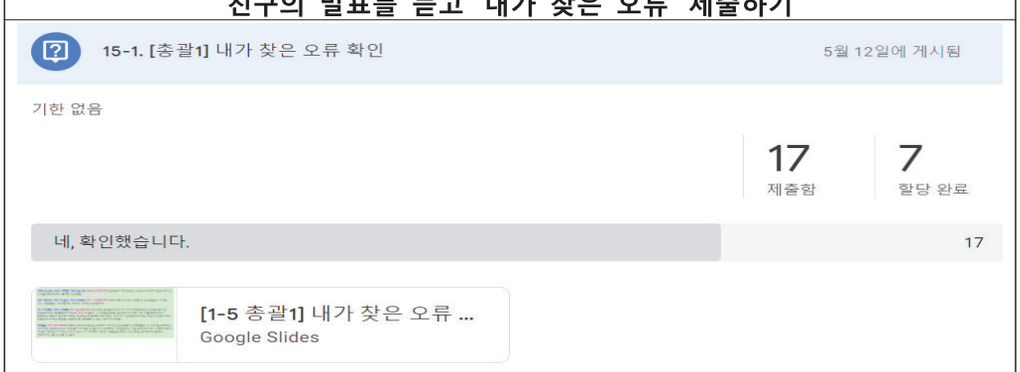
학생들이 만든 창의적인 문학적 표현

<table>
<tr>
<td></td>
<td>▸ [구글 사이트 활용] 문학적 표현과 창의성의 관계에 대한 내 생각을 쓰고, 친구들과 공유합니다.


구글 사이트를 활용해 문학적 표현과 창의성의 관계에 대한 내 생각 쓰기</td>
</tr>
<tr>
<td>정리</td>
<td>▸ [구글 사이트 활용, 우리의 생각 정리] 문학적 표현과 창의성의 관계에 대한 우리반의 생각을 정리해 봅시다.
[1학년 4반] 문학적 표현과 창의성의 관계는?
1. 문학적 표현과 창의성은 관계가 깊다.
2. 문학적 표현이 창의적일수록 더 좋은 문학적 표현이 된다. 왜냐하면 독자에게 더 생생하게 더 선명하게 더 인상적으로 대상을 전달할 수 있기 때문이다.
3. 그런데 문학적 표현이 창의적이기만 하면 다 좋을까? 문학적 표현이 너무 창의적이면 독자가 그 의미를 이해하기가 너무 어려워진다.
4. 그래서 문학적 표현은 특히 창의성과 관련해서 독자가 이해할 수 있을 만큼의 적정선(적절한 수준 조절)이 필요하다. 너무 쉬우면 독자가 우습게 보고, 너무 어려우면 독자가 외면하기 때문이다.
5. 그럼, 도대체 어디까지가 적정선인가? 보조관념은 숨겨진 원관념의 본질만큼은 드러낼 수 있어야 한다. 그러면 독자가 원관념의 의미를 충분히 상상하고 생각하고 이해할 수 있다.</td>
</tr>
<tr>
<td><13-14차시>
수업 안내</td>
<td>[수행평가 1]: 대중매체 속 문학적 표현을 분석하여 발표자료 만들기
- 대중매체에 사용된 문학적 표현(비유와 상징) 찾기
- 자신이 찾은 문학적 표현의 의미와 효과를 분석한 발표자료 만들기</td>
</tr>
<tr>
<td>도입</td>
<td>▸ [구글 클래스룸-온라인 학습지 활용] (1) 평가기준 및 (2) 발표자료 예시, (3) 발표자료 제작을 돕기 위한 온라인 학습지에 대해 안내합니다.</td>
</tr>
</table>

<table>
<tr><td>전개</td><td>
<table>
<tr><td>I. 대중매체에 사용된 비유와 상징을 모두 잘 찾아 적절한 어휘와 문장 구조 및 표현의 형태를 효과적으로 사용하여 듣는 이가 이해하기 쉽도록 발표한다.
ii. 발표 시, 맥락과 의도에 부합하는 적절한 태도로 효과적으로 말한다.
iii. 발표 자료와 발표 내용이 높은 수준의 정확도를 지니고 있으며, 오류가 발견되지 않는다.
iv. 발표 과정에서 맞춤법 및 발음이 높은 수준의 정확도를 지니고 있으며 오류가 발견되지 않는다.
v. 발표 과정에서 적절한 비언어적 소통 기법을 매우 효과적으로 사용한다.</td><td>
</td></tr>
<tr><td>평가기준</td><td>발표자료 예시</td></tr>
</table>
▸ [구글 프레젠테이션 활용] 수행평가를 위한 발표자료를 제작하고, 발표 시나리오도 간략히 작성해 봅니다.
<table>
<tr><td>
</td><td>
</td></tr>
<tr><td>
</td><td>
</td></tr>
<tr><td colspan="2">학생이 만든 수행평가 발표자료</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>정리</td><td>▸ [구글 클래스룸 활용] 오늘 제작한 발표자료에 오류가 없는지 마지막으로 확인한 후, 선생님에게 제출합니다.

</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td><15-16차시>
수업 안내</td><td>[수행평가 1]: 대중매체 속 문학적 표현 발표하기
- 미리 제작한 발표자료를 바탕으로, 듣는 이를 고려하여 효과적으로 발표하기
- 친구의 발표를 듣고, 의문이 들거나 오류라고 생각하는 내용을 정리하기</td></tr>
<tr><td>도입</td><td>▸[발표 순서 정하기] 번호 순 발표가 아니라, 발표순서를 자율적으로 결정하고, 조정하기
▸['내가 찾은 오류' 활동 안내하기] 친구의 발표를 듣고, 의문이 들거나 오류라고 생각하는 내용을 온라인 학습지에 정리해 수업이 끝날 때 제출하기</td></tr>
<tr><td>전개</td><td>▸[구글 프레젠테이션 활용] 발표순서에 따라 대중매체에서 내가 찾은 다양한 문학적 표현과 분석 결과를 듣는 이가 이해하기 쉽도록 발표합니다.

대중매체 속 문학적 표현 발표하기(동영상 촬영)</td></tr>
<tr><td>정리</td><td>▸[구글 클래스룸 활용] 친구의 발표에서 '내가 찾은 오류'를 정리해 선생님에게 제출합니다.


친구의 발표를 듣고 '내가 찾은 오류' 제출하기


학생이 발견해 제출한 오류를 교사가 정리하여 학생들에게 참고자료로 제시하기</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td><17-18차시>
수업 안내</td><td>[우리들의 백과사전 만들기]
- ‘위키피디아’를 패러디한 “OO중피디아”를 대단원별로 만들어, 학습과정에서 우리가 발견한 핵심내용을 질문과 답의 형태로 정리하기
• 이번 대단원에서 우리가 탐구했던 내용들을 질문으로 표현하기
• 질문들 중, 내가 친구들에게 가장 잘 설명해 줄 수 있는 질문을 찾아 내가 생각하는 답변을 쓰기
• 답변 내용을 함께 검토해, 의미 있는 내용에는 글자 색상을 바꾸어 표현하기
• 우리들의 백과사전 “OO중피디아” 완성하기</td></tr>
<tr><td>도입</td><td>▸ [구글 검색 활용] 학생들이 위키피디아나 네이버 지식백과 등을 검색해 백과사전의 의미, 기능 등에 대해 생각해 볼 수 있는 기회를 제공한다.</td></tr>
<tr><td>전개</td><td>▸ [구글 사이트 활용] 이번 대단원에서 우리가 탐구했던 내용들을 질문으로 표현하고, 이 중에서 내가 친구들에게 가장 잘 설명해 줄 수 있는 질문을 찾아 내가 생각하는 답변을 써 봅니다.
- https://url.kr/waj5lc

[질문 17] 비유나 상징이 내 삶과 우리 사회의 모습을 창의적으로 표현할 수 있는 효과적인 장치인가?
1522 : 그렇다. 그 이유는 비유와 상징을 활용하면 사람들은 그 말을 여러가지로 상상하게 될 것이고 그렇게 된다면 내 삶과 사회의 모습을 창의적으로 표현할 수 있게 되기 때문에 효과적인 장치라고 생각한다.
1524 : 비유와 상징은 내 삶과 우리 사회의 모습을 창의적으로 표현할 수 있는 효과적인 장치이다. 비유와 상징을 창의적으로, 즉 남들이 생각하지 못한 것을 빗대어 표현한다면 사람들은 원래 있던 식상한 비유나 상징, 일상어가 아닌 것을 보고 이 작가를 창의적으로 생각하며 더욱 재미있게 작품을 받아들일 것이다. 마찬가지로 내 삶과 우리 사회의 모습을 비유와 상징을 이용하여 표현한다면 사람들은 창의적이다라고 생각할 것이다. 예를 들어 나의 삶은 도전을 많이 한다는 것을 그대로 다른 사람들에게 말하면 다른 사람들은 창의적이지 않을 것이라고 생각할 것이지만 '점 위에 올라서서'라는 작품처럼 "도전을 내 삶의 아주 작은 점으로 여긴다. 그 점들은 이어져 선이 될 것이다. 선들은 이어져 내안의 세계를 만들어낸다."라는 말을 이용하여 나의 삶을 말한다면 듣는 이들은 창의적이라고 생각할 것이다.
1515 : 비유나 상징은 내 삶과 우리 사회의 모습을 창의적으로 표현할 수 있는 효과적인 장치이다. 왜냐하면 비유나 상징 자체가 창의적인 표현을 할 수 있는 방법인데 비유나 상징을 이용한다면 내 삶과 우리 모습을 나타낸 것을 보는 사람들이 더 생생하게 떠올릴 수 있고 각자만의 생각으로 여러가지 의미를 가지게 되므로 효과적으로 나타낼 수 있다.

[질문 18] 비유와 상징이 작가와 독자의 연결(의사소통, 작품 이해)을 어떻게 도울 수 있는가?
1521 :비유와 상징은 글쓴이가 글을 쓰고 독자들이 글을 읽을때에 독자들이 장면을 상상하고 떠올리는 대에 기여를 하고,글에서 연상되는 장면을 더 자세히 상상하게 해주어서 이해를 돕고 독자와 글쓴이 간의 의사소통(글쓴이가 전하고자 하는말)을 더 수월하게 할수 있다.
1501 :작가가 비유와 상징을 쓰면 독자가 글을 읽을 때 이해하기 쉽고 재밌게 읽을수 있도록 도와준
1503 : 독자가 잘 알지 못하는것을 쉽게 이해시키거나 작가의 감정이나 기분을 독자에게 그대로 전달되어 이해하기 쉽다.
1504 : 비유와 상징을 쓰면 독자가 글을 읽을 때 그때 작가의 상황과 심정을 생생하게 떠올릴 수 있다.
1502 : 작가가 개인적인 경험으로 글을 쓰면 독자들이 잘 이해하지 못할 수도 있는데 비유와 상징은 어떤 것을 더 생생하고 구체적으로 느끼게 해주기 때문에 비유와 상징을 사용하게되면 독자가 그 일을 경험하지않아도 생생하게 그 장면을 떠올릴수있다.
우리들의 백과사전 “OO중피디아”</td></tr>
<tr><td>정리</td><td>▸ [구글 사이트 활용] 교사와 학생이 답변 내용을 함께 검토해, 의미 있는 내용에는 글자 색상을 바꾸어 정리해 봅니다.</td></tr>
<tr><td><19-20차시>
수업 안내</td><td>[우리 할머니는 외계인 VS 점 위에 올라서서]
- 경험을 통한 정신적 성장을 진솔하게 고백하는 두 편의 수필 읽기
(미래엔 국어1-1에 실린 ‘우리 할머니는 외계인(김송기)’ VS『너의 목소리를 그릴 수 있다면』에 실린 ‘점 위에 올라서서(오영)’)
- 두 편의 수필에 공통적으로 잘 드러난 문학적 표현방법 찾기
- 주인공 ‘나’의 정신적 성장과 자기성찰을 중심으로 두 편의 수필을 비교·대조하기</td></tr>
</table>

도입

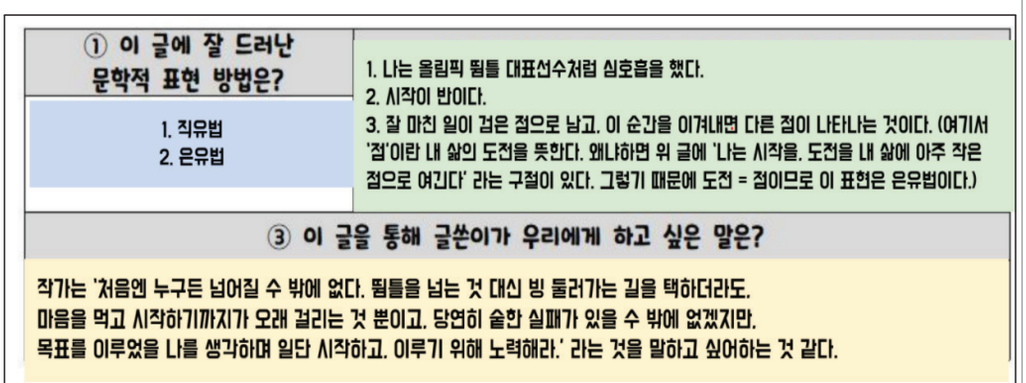
▸ [구글 클래스룸-온라인 학습지 활용] 수필 '우리 할머니는 외계인(김송기, 교과서 수록)'과 '점 위에 올라서서(오영)'를 읽어 봅니다.



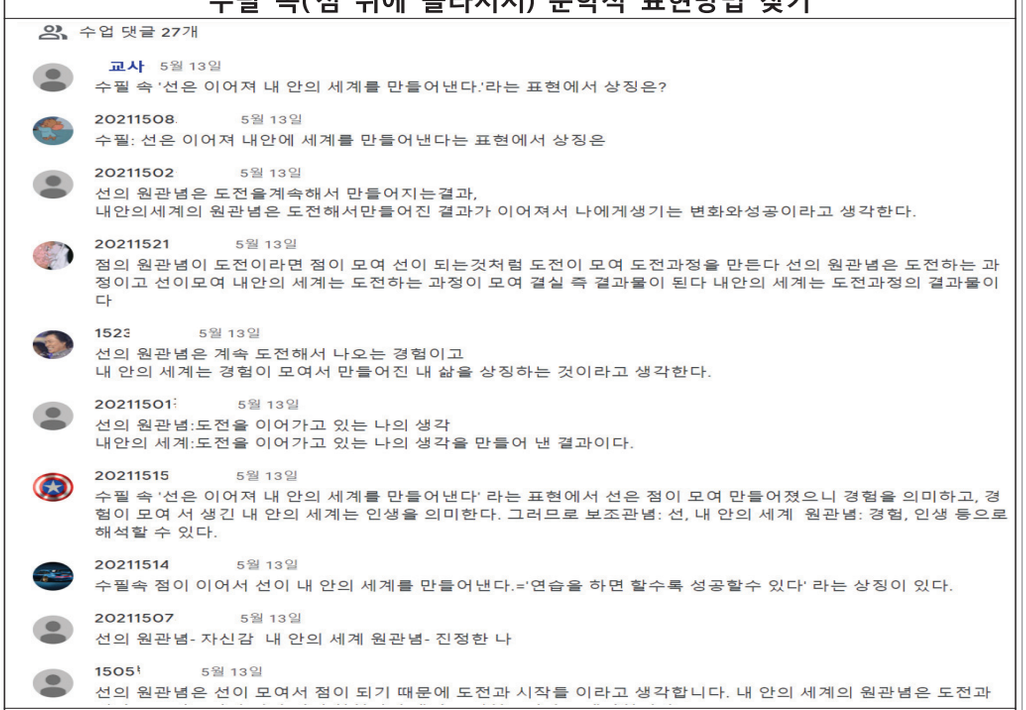
'점 위에 올라서서(오영)'는 2021년초까지 https://brunch.co.kr/에 게시된 글이었으나, 현재는 삭제된 상태임. 현재 이 수필의 원문은 EBS라디오부 오디오천국에서 발간한 『너의 목소리를 그릴 수 있다면』에서 확인할 수 있음

전개

▸ [구글 클래스룸-온라인 학습지, 수업댓글 활용] 두 편의 수필에 공통적으로 잘 드러난 문학적 표현방법을 찾아 봅니다.



구글 클래스룸 온라인 학습지를 활용한
수필 속('점 위에 올라서서) 문학적 표현방법 찾기



구글 클래스룸 수업댓글을 활용한 수필 속 문학적 표현방법 찾기

▸ [구글 클래스룸-온라인 학습지 활용] 주인공들의 정신적 성장과 자기성찰을 중심으로 두 편의 수필을 비교·대조해 봅니다.

<table>
<tr><td></td><td>

1. 두 작품의 주인공을 비교·대조해 봅니다.

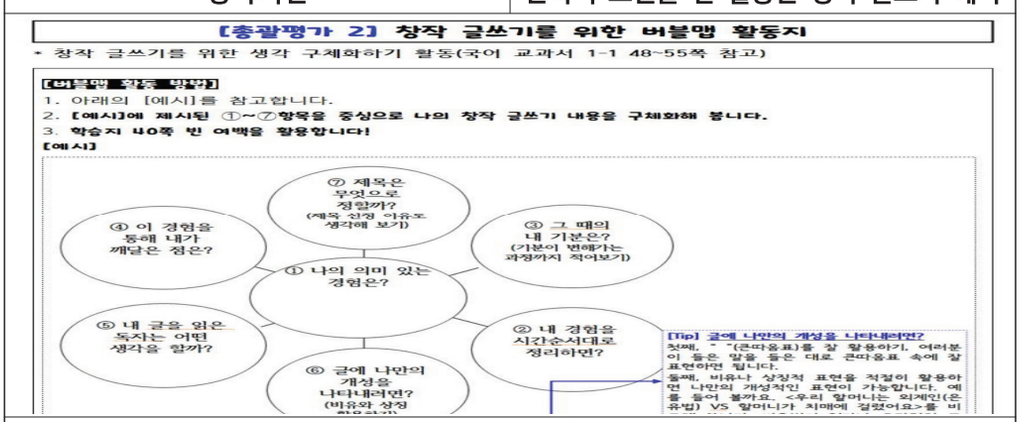
<table>
<tr><th>구분</th><th>'나'(김송기)</th><th>'나'(오영)</th></tr>
<tr><td>공통점</td><td colspan="2">어떤 일(엄마가 건네준 할머니와 찍은 사진, 아빠의 도움으로 조금 자신감을 얻고) 을 계기로 성찰을 한다.
두 수필의 주인공은 처음에는 부정적으로 생각을 한다 (할머니는 나를 괴롭히는 존재 , 나는 뛸틀을 넘을수없다).
(할머니가 교과서를 찢는 일과 뛸틀을 넘고 싶지만 안되는 상황)에서 두 주인공은 부모님을 통해서 생각이 마음가짐이 바뀌었다.
이 수필에서는 주인공들이 말하고 싶은 말이 담아있다. (가족은 미워하기보다 아끼고 보살펴주는 존재, 자신감이 없더라도 이겨내고 새로운 시작이란 마음으로 도전하자)</td></tr>
<tr><td>차이점</td><td>자신이 겪었던 추억을 떠올리며 갈등 상황을 해결한다.</td><td>자기 자신이 마음을 먹고 도전을하고 노력하여 해결한다.</td></tr>
</table>

구글 클래스룸 온라인 학습지를 활용한 주인공들의 비교·대조

</td></tr>
<tr><td>정리</td><td>▸ [구글 캔버스 활용]] 수필 속 주인공들처럼 내 삶에서 어떤 경험을 통해 성장하거나 무언가 가치 있는 생각을 해 본 경험을 떠올려 보고, 전자펜으로 구글 캔버스에 간단히 메모합니다.</td></tr>
<tr><td><21-22차시>
수업 안내</td><td>[문학적 표현을 활용해 감동과 즐거움을 주는 창작 글쓰기]
- 두 편의 수필 속 주인공처럼 경험을 통해 성장해 나가는 나의 진솔한 삶을 문학적 표현을 활용해 한 편의 글로 표현하기</td></tr>
<tr><td>도입</td><td>

▸ [구글 클래스룸-온라인 학습지 활용] (1) 평가기준 및 (2) 예시, (3) 글쓰기를 돕기 위한 버블맵 학습지 작성에 대해 안내합니다.

<table>
<tr><td>i. 창작 글쓰기 과정에서 통찰력 있는 사고 또는 상상력을 가지고 높은 수준의 참여를 보여주는 텍스트를 생산한다.
ii. 자신의 의미 있는 경험과 관련된 다양한 문학적 표현을 적극적으로 선택하여 독자에게 긍정적인 영향을 미친다.
iii. 창작 글쓰기 주제를 뒷받침할 수 있는 광범위한 관련 세부 내용과 사례를 선택한다.</td><td>지구인이 아닐지도 몰라
I학년 박OO
내 친구 OOI
처음엔 몰랐는데 같이 지내보니까 정말 심각한 벰댓이다.
I학기 초 때는 선생님들은 OOI를 처음보고 엄청 조용한 애인줄 아셨겠지만 지금은 OOI가 시끄럽고 날라다니는 성격이라는 걸 다 아실 거다. 나도 시끄럽고 날라다니지만 나보다 더 심한 애는 처음 본다. 평소에는 공부시간에 눈에 레이저가 나올 듯이 공부를 하지만 가끔은 선생님 몰래 얘기를 하며 자기는 우리에게 애교를 보여주면서 아침에 먹을 것들을 다 입으로 나오게 해 준다. 저럴 땐 정~말 한 대 때려 주고 싶다. 그리고 쉬는 시간에는 눈이 풀려 미친 듯이 I학년 복도와 우리반을 활보하며 다닌다. 매일</td></tr>
<tr><td>평가기준</td><td>문학적 표현을 잘 활용한 창작 글쓰기 예시</td></tr>
</table>



온라인 버블맵 학습지

</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>전개</td><td>▸ [구글 클래스룸-온라인 학습지 활용] 버블맵을 바탕으로, 경험을 통해 성장해 나가는 나의 진솔한 삶을 문학적 표현을 활용해 한 편의 글로 완성하여 선생님에게 제출합니다.

❦ [총괄평가 2] - 감동과 즐거움을 주는 창작 글쓰기 / 1학년 ( )반 ( )번 이름:

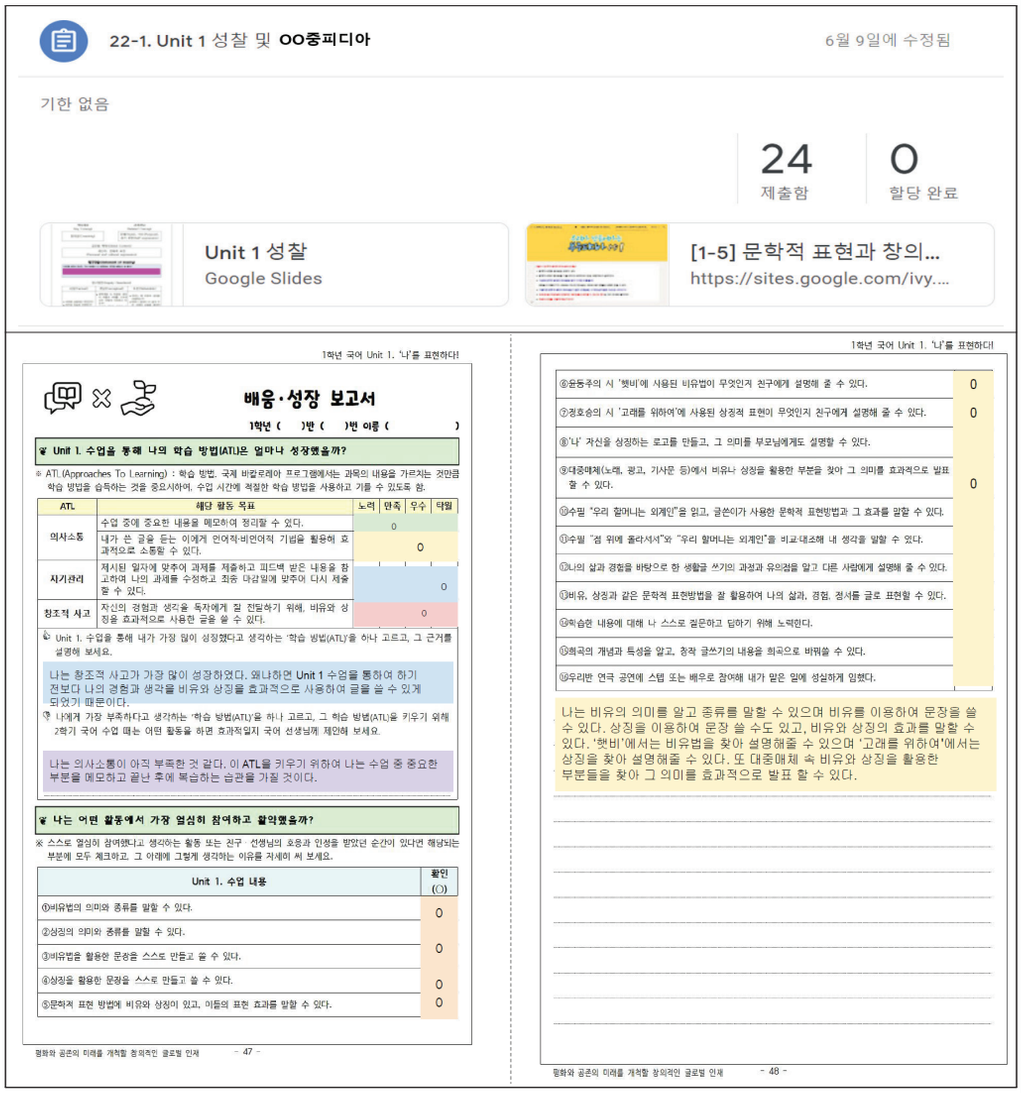
제목 : 오른손의 흑염룡

잘못은 과거의 내가 했는데 벌을 받는건 왜 현재의 나 일까? 솔직히 과거의 나도 몰랐을거다. 누가 펀치기계를 칠때 뼈가 부러질 걱정을 하겠냐만 적어도 과거의 나는 그랬어야 했다. 힘껏날린 주먹이 펀치기계의 쿠션에 맞았을때 나는 무언가 잘못되었다는 것을 느꼈다. 눈 앞이 하얘지고 어지럽고 목이 탔다. 손목은 욱신거리는데 힘이 들어가지 않아서 무서웠다. 그당시 옆에 있던 친구 한명이 "안죽어, 안죽어 괜찮아"라고 말하는 것이 저 자식의 손도 이렇게 만들고 싶을 정도였다. 친구들과는 그 자리에서 헤어지고 나는 혼자 집으로 갔다. 집으로 가는 길은 마치 미로같았다. 분명 이쪽으로 가면 집으로 가는 길이 나와야 하는데 가도가도 나오지 않아 정말 화가 치밀어 올랐다. 엄청난 더위도 화가 나는데 도움이됐다. 이대로 가다가는 정말 쓰러질것 같았지만 어찌저찌 가다보니 집에 도착해있었다. 집에 계신 어머니께 손목의 증상을 설명드리고 바로 병원으로 갔다. 병원에서 접수를 하고 응급실로가 진찰을 받았다. 선생님께서는 손목이 부러졌다고 하셨다. 거기서 반 깁스를 하고 진통제를 맞으니 아픈게 덜하긴 했지만 마음은 더 힘들었다. 의사선생님께서 오른손은 절대 사용하지 말라고 하셔서였다. 그 말은 게임은 물론, 총괄평가 기간인데 오른손잡이인 내가 어떻게 평가를 치르겠냐 또한 학원에서도 진도를 못 나가니 가만히 앉아있는게 답답하기만 했다. 게다가 통증도 있었으니 정말 우울했었다.
지금은 통깁스를 한지 약 3주 가까이 지났다. 뼈는 잘 붙는 중이고 통증도 대부분 사라졌다. 하지만 고통이 끝난것은 아니다. 가장 나를 힘들게 하는것은 땀이다. 이제 6월인데도 불구하고 한여름 같은 날씨를 자랑하는 대프리카에서 땀은 안날래야 안날수가 없다. 문제는 깁스안에 땀이나면 냄새가 너무 심하게 났다. 깁스안쪽은 씻을수가 없어서 오른팔을 얼굴 가까이 가져다 대지 못한다. 가장 열받는건 너무 가렵다. 진짜 너무너무. 심지어 긁을수도 없어서 모기에게 물린 것과는 차원이 다르다. 씻을때는 비닐같은 무언가로 오른팔을 감싸고 씻는데 안쪽으로 물이 새서 깁스 안쪽이 젖고 냄새가 끔찍할정도로 심하게 난다. 다른 골칫거리로는 밥을 먹을 때이다. 왼손은 힘이 약해서 숫가락을 떨어뜨리게 돼서 옷에 음식얼룩이 생기고 밥을 먹을수도 없다. 누구든지 먼든지 좋으니 이 팔 좀 낫게해줬으면 좋겠다.
다음주에 병원에 가면 손목에만 깁스를 한다고 하셨다. 그렇게 되면 불편했던 팔 고정대는 하지 않아도 될것이다. 오른팔도 사용할 수 있게 되겠지만 의사 선생님께서는 더 조심하라고 하셨다. 이제 이 지옥같은 생활이 끝나간다. 앞으로도 조심하고 조금만 더 힘내자 민석아!

❦ 이 글을 쓸 때, 사용한 문학적 표현 방법을 구체적으로 설명하기

이 글의 제목인 '오른손의 흑염룡'이라는 표현은 상징이다. 오른손을 사용하지 못하고 사용할때도 조심해야하며 친구들이 깁스에 네임펜으로 낙서를 해서 까매진 모습이 그 모습과 닮았기 때문에 이런 표현을 사용하였다.</td></tr>
<tr><td>정리</td><td>▸ [구글 클래스룸 활용] 학생들의 수행평가 결과물 제출을 확인한 후, 평가를 마무리합니다.</td></tr>
<tr><td><23-24차시>
수업 안내</td><td>[배움·성장보고서 쓰기]
- 대단원 수업을 마무리하며 학생 스스로 자신의 학습과정을 성찰하여, 학습태도와 학습전략 등을 점검하고 조절하기
- 대단원 수업을 통해 가장 발전한 역량이나 능력이 무엇인지를 작성하고, 이를 통해 다음 대단원 수업에 잘 참여하는 긍정적인 원동력으로 삼기</td></tr>
<tr><td>도입</td><td>▸ [구글 클래스룸-온라인 학습지 활용] 대단원 수업을 마무리하며, 배움·성장보고서를 작성하는 이유와 작성 방법에 대해 안내합니다.</td></tr>
<tr><td>전개</td><td>▸ [구글 클래스룸-온라인 학습지 활용] 배움·성장보고서를 작성해서 선생님에게 온라인으로 제출하고, 먼저 제출한 학생부터 선생님과의 1:1 면담 시간을 가집니다.</td></tr>
</table>

정리



22-1. Unit 1 성찰 및 OO중피디아

6월 9일에 수정됨

기한 없음

24 제출함 | 0 할당 완료

Unit 1 성찰
Google Slides

[1-5] 문학적 표현과 창의...
https://sites.google.com/ivy....

1학년 국어 Unit 1. '나'를 표현하다!

배움·성장 보고서

1학년 ( )반 ( )번 이름 ( )

Unit 1. 수업을 통해 나의 학습 방법(ATL)은 얼마나 성장했을까?

※ ATL (Approaches To Learning) : 학습 방법. 국제 바칼로레아 프로그램에서는 과목의 내용을 가르치는 것만큼 학습 방법을 습득하는 것을 중요시하여, 수업 시간에 적절한 학습 방법을 사용하고 기를 수 있도록 함.

ATL	해당 활동 목표	노력	만족	우수	탁월
의사소통	수업 중에 중요한 내용을 메모하여 정리할 수 있다.	0			
	내가 쓴 글을 듣는 이에게 언어적·비언어적 기법을 활용해 효과적으로 소통할 수 있다.		0		
자기관리	제시된 일자에 맞추어 과제를 제출하고 피드백 받은 내용을 참고하여 나의 과제를 수정하고 최종 마감일에 맞추어 다시 제출할 수 있다.			0	
창조적 사고	자신의 경험과 생각을 독자에게 잘 전달하기 위해, 비유와 상징을 효과적으로 사용한 글을 쓸 수 있다.		0		

Unit 1. 수업을 통해 내가 가장 많이 성장했다고 생각하는 '학습 방법(ATL)'을 하나 고르고, 그 근거를 설명해 보세요.

나는 창조적 사고가 가장 많이 성장하였다. 왜냐하면 Unit 1 수업을 통하여 하기 전보다 나의 경험과 생각을 비유와 상징을 효과적으로 사용하여 글을 쓸 수 있게 되었기 때문이다.

나에게 가장 부족하다고 생각하는 '학습 방법(ATL)'을 하나 고르고, 그 학습 방법(ATL)을 키우기 위해 2학기 국어 수업 때는 어떤 활동을 하면 효과적일지 국어 선생님께 제안해 보세요.

나는 의사소통이 아직 부족한 것 같다. 이 ATL을 키우기 위하여 나는 수업 중 중요한 부분을 메모하고 끝난 후에 복습하는 습관을 가질 것이다.

나는 어떤 활동에서 가장 열심히 참여하고 활약했을까?

※ 스스로 열심히 참여했다고 생각하는 활동 또는 친구 · 선생님의 호응과 인정을 받았던 순간이 있다면 해당되는 부분에 모두 체크하고, 그 이유에 그렇게 생각하는 이유를 자세히 써 보세요.

Unit 1. 수업 내용	확인 (○)
①비유법의 의미와 종류를 말할 수 있다.	0
②상징의 의미와 종류를 말할 수 있다.	0
③비유법을 활용한 문장을 스스로 만들고 쓸 수 있다.	
④상징을 활용한 문장을 스스로 만들고 쓸 수 있다.	0
⑤문학적 표현 방법에 비유와 상징이 있고, 이들의 표현 효과를 말할 수 있다.	0

평화와 공존의 미래를 개척할 창의적인 글로벌 인재 - 47 -

1학년 국어 Unit 1. '나'를 표현하다!

⑥윤동주의 시 '햇비'에 사용된 비유법이 무엇인지 친구에게 설명해 줄 수 있다.	0
⑦정호승의 시 '고래를 위하여'에 사용된 상징적 표현이 무엇인지 친구에게 설명해 줄 수 있다.	0
⑧'나' 자신을 상징하는 로고를 만들고, 그 의미를 부모님께도 설명할 수 있다.	
⑨대중매체(노래, 광고, 기사문 등)에서 비유나 상징을 활용한 부분을 찾아 그 의미를 효과적으로 발표할 수 있다.	0
⑩수필 "우리 할머니는 외계인"을 읽고, 글쓴이가 사용한 문학적 표현방법과 그 효과를 말할 수 있다.	
⑪수필 "섬 위에 올라서서"와 "우리 할머니는 외계인"을 비교·대조해 내 생각을 말할 수 있다.	
⑫나의 삶과 경험을 바탕으로 한 생활글 쓰기의 과정과 유의점을 알고 다른 사람에게 설명해 줄 수 있다.	
⑬비유, 상징과 같은 문학적 표현방법을 잘 활용하여 나의 삶과, 경험, 정서를 글로 표현할 수 있다.	
⑭학습한 내용에 대해 나 스스로 질문하고 답하기 위해 노력한다.	
⑮희곡의 개념과 특성을 알고, 창작 글쓰기의 내용을 희곡으로 바꿔쓸 수 있다.	
⑯우리반 연극 공연에 스텝 또는 배우로 참여해 내가 맡은 일에 성실하게 임했다.	

나는 비유의 의미를 알고 종류를 말할 수 있으며 비유를 이용하여 문장을 쓸 수 있다. 상징을 이용하여 문장 쓸 수도 있고, 비유와 상징의 효과를 말할 수 있다. '햇비'에서는 비유법을 찾아 설명해줄 수 있으며 '고래를 위하여'에서는 상징을 찾아 설명해줄 수 있다. 또 대중매체 속 비유와 상징을 활용한 부분들을 찾아 그 의미를 효과적으로 발표 할 수 있다.

평화와 공존의 미래를 개척할 창의적인 글로벌 인재 - 48 -

▸ [구글 클래스룸-온라인 학습지 활용] 이번 대단원에서 내가 학습한 가장 중요한 탐구 내용을 스스로 작성하고, 친구들과 공유합니다.

탐구진술(Statement of Inquiry)

(대단원 수업이 끝나면, 그때 여러분이 이 대단원에서 무엇을 배웠는지 써 보자!)

비유와 상징의 정의와 활용을 이해하고, 그것을 내 스스로 찾고 그것들을 이용하여 직접 문학 작품을 만들어 낼 수 있다.

탐구질문(Inquiry Questions)

사실(Factual)	개념(Conceptual)	토론(Debatable)
• 비유와 상징이란 무엇인가? • 작가의 의도란 무엇인가? • 작품 속에서 비유와 상징을 찾고 그 표현 효과를 이해할 수 있는가?	• 문학작품 속 비유와 상징이 작품의 주제를 드러내는데 어떻게 기여하고 있는가? • 자신의 경험을 토대로 비유와 상징을 활용하여 작품을 창작할 수 있는가? • 문학작품 속 비유와 상징이 작품의 주제를 드러내는데 어떻게 기여하는가?	• 우리는 왜 비유와 상징을 사용하는가? • 비유나 상징이 내 삶과 우리 사회의 모습을 창의적으로 표현할 수 있는 효과적인 장치인가? • 비유와 상징이 작가와 독자의 연결을 어떻게 도울 수 있는가?

• 위의 질문들 중 내가 가장 잘 대답할 수 있는 질문을 하나 골라서 아래에 답변을 작성합니다.

(질문) 비유와 상징이 작가와 독자의 연결을 어떻게 도울 수 있는가?

(답) 비유와 상징을 사용하는 본 목적은 독자가 원관념의 의미를 충분히 상상하고 생각하고 이해하도록 하는 것이고, 글쓴이가 독자에게 전하고자 하는 메시지를 정확하게 전달하기 위한 것인데 이러한 목적들을 정확하게 수행한다면 그것이 작가와 독자의 연결을 돕는 것이라 생각한다.

대단원 수업을 통해 내가 학습한 가장 중요한 탐구 내용을 학생 스스로 작성하기

중학교 부문 동상

학생이 만들어가는 학교공간개선 프로젝트

온라인 콘텐츠 활용 교과서 우수 수업사례

□ 개요

주제	학생이 만들어가는 학교공간개선 프로젝트		
학교급	□ 초등학교 ☑ 중학교 □ 고등학교		
과목	미술	출판사	리베르스쿨
학년	3학년	단원명/차시	자신과 환경/16차시
성취기준	[9미01-01] 자신과 주변 대상, 환경, 현상의 관계를 탐색하여 나타낼 수 있다. [9미02-02] 주제에 적합한 표현 과정을 계획할 수 있다.		
교수학습 활동 유형	*※ 1개 이상 선택* □ 개념설명형(지식전달) □ 의사결정형(토의토론) ☑ 문제해결형(탐구, 프로젝트) ☑ 직·간접체험형(실험, 실기) □ 놀이활동형		
형성평가 활동 유형	*※ 1개 이상 선택* □ 의사소통형(협업, 의견수렴 등) □ 학습확인형(퀴즈 등) □ 포트폴리오형(프로젝트 등) ☑ 실험실습형(실기 포함)		
활용도구	*※ 수업자료 제작에 활용한 저작 도구 및 프로그램 등 작성* □ 파워포인트 □ 곰믹스 □ 삼성노트 앱		
활용 콘텐츠	*※ 콘텐츠 형식(음성, 영상, 이미지, PDF 등) 및 URL 표기* □ 유튜브 영상 (https://youtu.be/9lIAUggi5cY) (https://youtu.be/TVHQxecKhc4) (https://youtu.be/CrCFlPTDhAU) (https://youtu.be/5brls7p9n_c) (https://youtu.be/Y6K1NVHJOBo) □ 교사자체제작 영상 (https://youtu.be/pimmastJNbA)		
온·오프 연계 형태	*※ 해당하는 형태에 모두 체크* □ 온라인으로 수업을 지속하는 경우(온라인→온라인) ☑ 온라인 수업 후 학생이 등교하는 경우(온라인→오프라인) ☑ 등교수업 후 온라인 수업을 하는 경우(오프라인→온라인) □ 오프라인으로 수업을 지속하는 경우(오프라인→오프라인)		
기기환경	*※ 해당하는 형태에 모두 체크* □ 교사 1기기(학생 기기 미활용)		

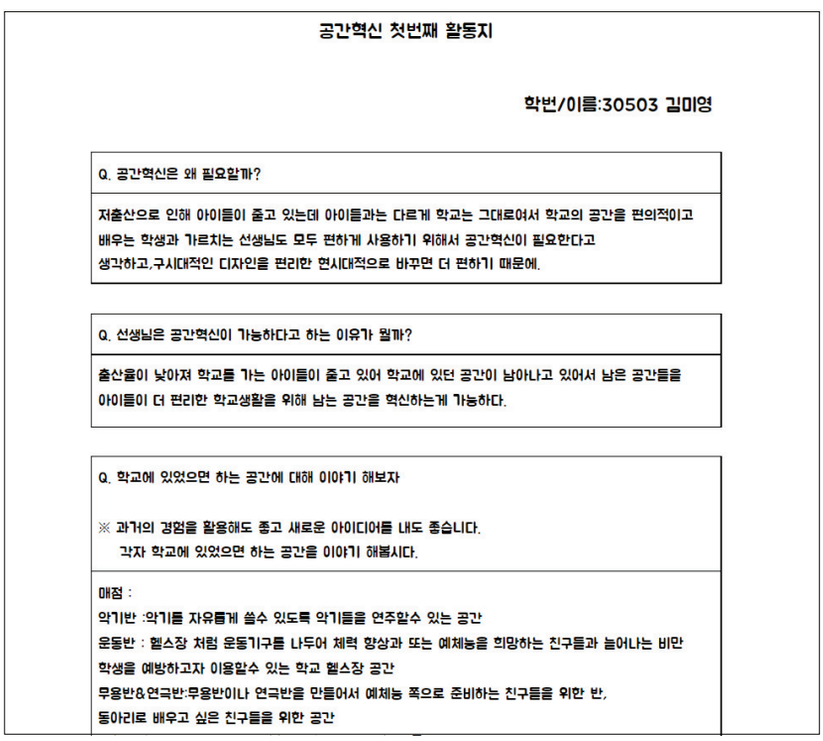
	☐ 모둠형 기기(학생 모둠별 1기기) ☑ 학생 개인별 기기(학생 1인당 1기기) ☐ 기타 _____

※ 맑은고딕, 11pt, 130%, 수업개요는 1쪽 이내 작성
※ 수업 사례 작성시 교수학습 활동 유형, 형성평가 활동 유형 1가지 이상 필수 포함

☐ 수업사례

단계	수업 내용
<1차시> 수업 안내	▸ 학교 공간개선의 필요성에 대한 안내를 진행함. 우리가 생활하고 있는 학교에서의 학급수 감축 현상을 설명하고 공간개선의 필요성을 안내
도입	▸ 다양한 자료를 담은 프리젠테이션 자료를 보여주면서 출산률 감소와 더불어 학령인구가 줄어들고 그에 따라 학급수가 줄어들고 있다는 현 상황에 대해 보여줌. 다양한 기사 자료를 첨부하여 시각적으로 쉽게 이해할 수 있도록 이해를 도모함.
전개	▸ 우리 학교의 개교현황을 간단하게 안내하고 2018년과 2021년의 학급수 비교현황을 알려줌  

<table>
<tr>
<td></td>
<td>


▸교사의 설명내용을 바탕으로 학생들은 학교공간개선의 필요성과 우리학교에 생겼으면 하는 공간이나 필요한 공간에 대한 아이디어를 작성하게끔 안내함.

공간혁신 첫번째 활동지

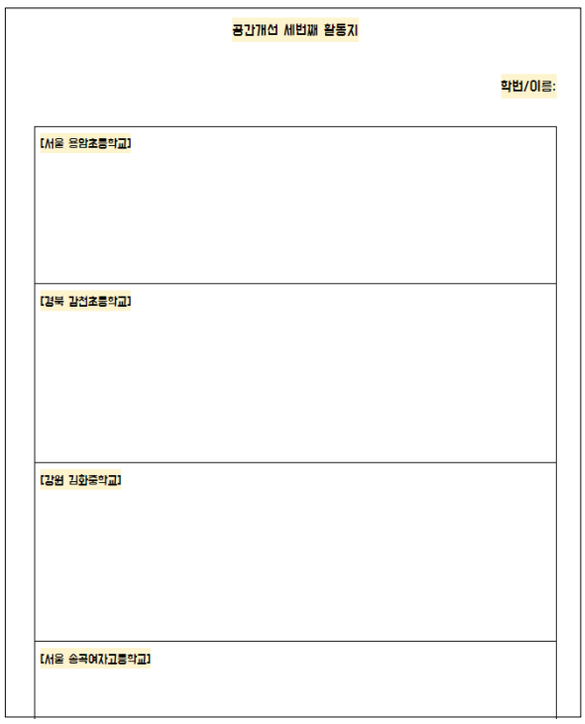
학번/이름:30503 김미영

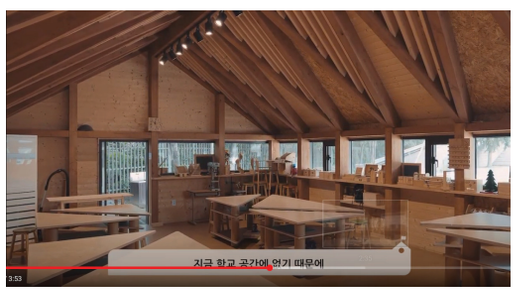
Q. 공간혁신은 왜 필요할까?
저출산으로 인해 아이들이 줄고 있는데 아이들과는 다르게 학교는 그대로여서 학교의 공간을 편의적이고 배우는 학생과 가르치는 선생님도 모두 편하게 사용하기 위해서 공간혁신이 필요한다고 생각하고,구시대적인 디자인을 편리한 현시대적으로 바꾸면 더 편하기 때문에.

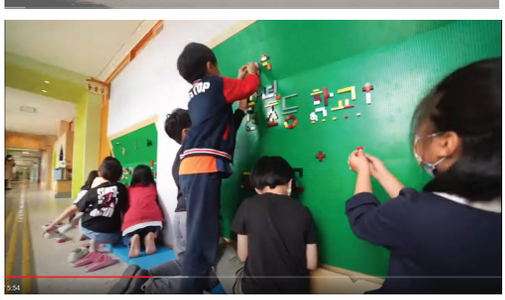
Q. 선생님은 공간혁신이 가능하다고 하는 이유가 뭘까?
출산율이 낮아져 학교를 가는 아이들이 줄고 있어 학교에 있던 공간이 남아나고 있어서 남은 공간들을 아이들이 더 편리한 학교생활을 위해 남는 공간을 혁신하는게 가능하다.

Q. 학교에 있었으면 하는 공간에 대해 이야기 해보자
※ 과거의 경험을 활용해도 좋고 새로운 아이디어를 내도 좋습니다.
각자 학교에 있었으면 하는 공간을 이야기 해봅시다.
매점 :
악기반 :악기를 자유롭게 쓸수 있도록 악기들을 연주할수 있는 공간
운동반 : 헬스장 처럼 운동기구를 나두어 체력 향상과 또는 예체능을 희망하는 친구들과 놀어나는 비만 학생을 예방하고자 이용할수 있는 학교 헬스장 공간
무용반&연극반:무용반이나 연극반을 만들어서 예체능 쪽으로 준비하는 친구들을 위한 반, 동아리로 배우고 싶은 친구들을 위한 공간

▸ 학생들이 작성한 활동지를 피드백함.</td>
</tr>
<tr>
<td>정리</td>
<td>▸다음 시간에는 실제로 학교 공간이 혁신된 사례를 보여주고 아이디어를 좀 더 구체화 할수 있는 시간을 가질 것을 안내하고 수업 마무리함.</td>
</tr>
<tr>
<td><2차시>
수업 안내</td>
<td>▸ 2차시에는 지난 시간에 교사가 설명한 학교 공간개선의 필요성을 한번 더 간단하게 설명하여 상기시켜주고 실질적으로 공간 개선이 된 사례를 학생들에게 영상 및 사진 자료로 안내함.
▸학생들이 영상 및 사진 자료를 보고 나서 인상 깊은 점을 체크하기도 하고 우리 학교 공간개선에 적용했으면 하는 요소들을 적는 등 다른 학교 사례에서 아이디어를 얻을 수 있는 요소를 생각하게끔 함.</td>
</tr>
</table>

<table>
<tr><td>도입</td><td>▸1차시의 수업 내용을 상기시킴
(학교 공간개선의 필요성과 더불어 유휴공간의 발생, 출산율 저하로 인한 학급수 감소 등등)
▸이번 시간에는 다른 학교에서 공간 혁신이 된 사례를 안내할 예정이라고 함
▸영상을 시청하고 우리학교 공간개선에 적용할 만한 요소들을 활동지에 적고 어떻게 활용하면 좋은지 구체적으로 작성하게끔 함.</td></tr>
<tr><td>전개</td><td>▸학생들에게 오늘 작성할 활동지를 배부하고 작성하는 방법에 대해 설명함.

공간개선 세번째 활동지
학번/이름:
[서울 용암초등학교]
[경북 감천초등학교]
[강원 김화중학교]
[서울 송곡여자고등학교]
▸서울 용암초등학교, 경북 감천 초등학교, 강화 김화중학교, 서울 송곡여자고등학교의 사례를 보여주며 각각의 사례 영상이 끝날 때 영상에 나온 내용을 정리하고 넘어가는 방식으로 진행함. 최대한 다양한 학교급의 사례를 안내함.

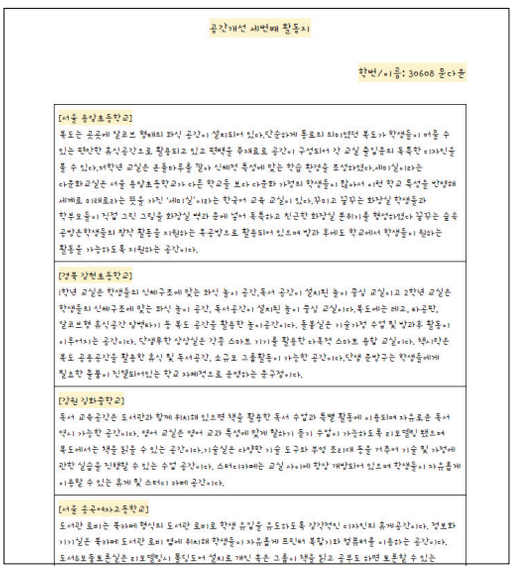
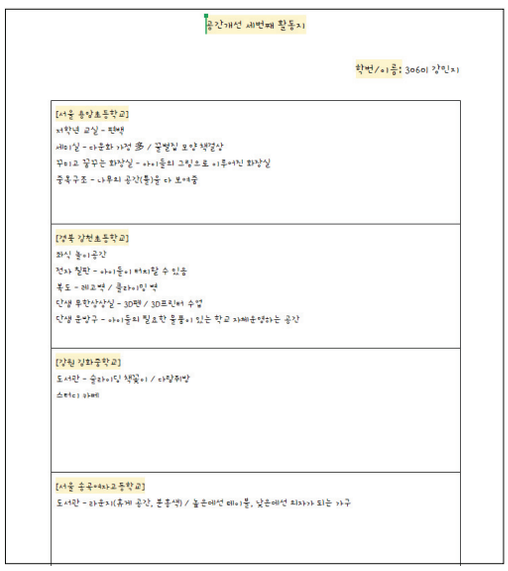





</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td>



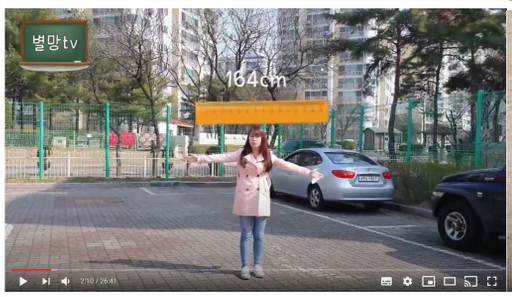

▸영상에 대해 전반적으로 정리하고 학생들이 작성한 활동지 중에 잘 작성된 사례를 안내함.


</td></tr>
<tr><td>정리</td><td>▸이번 차시에 진행한 수업을 정리하고 다음 차시에 진행 할 수업에 대해 안내함
▸다음 시간에는 교사가 직접 촬영하고 제작한 영상을 시청할 계획이라고 이야기 하고 본격적으로 학교 공간에 대한 탐구를 진행 할 계획이라고 안내함
▸코로나 상황인 만큼 다음 시간에는 온라인 수업이라 교사가 직접 제작한 영상을 보고 그 다음주에 등교하면 직접 본 영상을 기반으로 학교를 돌아다니며 공간 물색을 할 예정이라고 안내함.</td></tr>
<tr><td><3차시>
수업 안내</td><td>▸2차시 수업에서 진행했던 활동에 대해 학생들이 작성했던 활동지의 내용을 언급하면서 활동에 대해 다시 한번 상기 시킴.
▸이번 시간에는 온라인 수업 기간이기 때문에 교사가 직접 만든 동영상을 보면서 학교의 공간 구석구석을 영상을 통해 확인함.
▸영상을 보면서 지금 우리 학교에 개선이 필요한 공간이 어디있는지 자신만의 시각과 생각을 담아 개선 방안을 나름대로 작성할 수 있게끔 함.</td></tr>
<tr><td>도입</td><td>▸지난 시간 작성한 활동지를 보면서 지난 시간 수업 내용을 상기시킴
▸이번 시간에는 교사가 직접 제작한 영상을 볼 것이라고 안내함. 학교의 다양한 선생님들이 도와주셨다고 언급하면서 학생들의 흥미를 유발시킴.
▸영상을 보면서 활동지에 개선이 필요한 우리 학교의 공간을 찾아보고 개선 방안을 나름대로 작성해보라고 안내함.</td></tr>
<tr><td>전개</td><td>▸교사가 직접 제작한 영상을 시청함.
▸영상을 시청하면서 활동지를 작성하도록 안내함</td></tr>
</table>


별망중
3학년
미이술


별망tv
학교 안의
어떤 공간을
바꿔볼수 있는지


별망tv
학교 뒤편 공간


별망tv
주차공간과 생활공간의 미분리


별망tv
184cm


별망tv
안산 초x고등학교
요 앞에 그 고등학교


별망tv
어둡고!

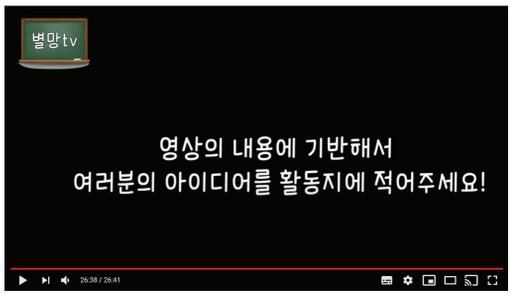

별망tv
<오래된 옛날 문>

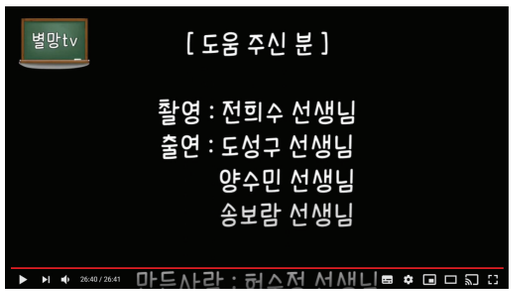

별망tv
색깔은 다
밸런스야!

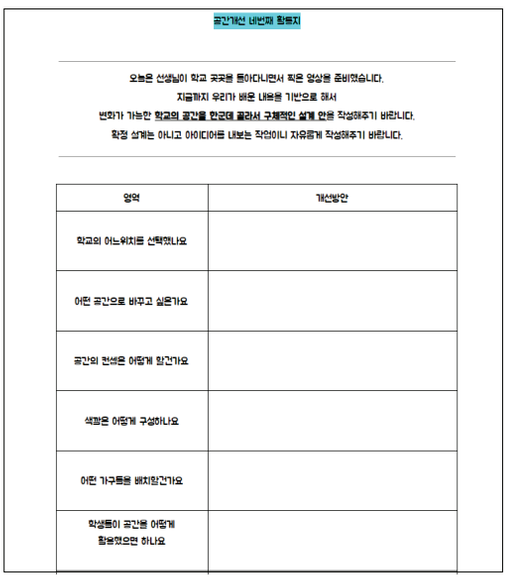
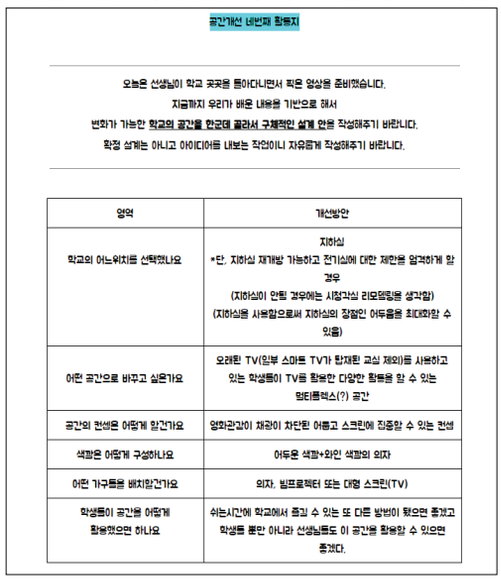

별망tv

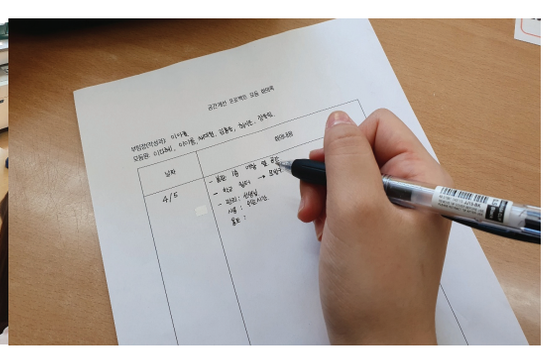

별망tv
?
인천부장 도00 선생님


별망tv
안에 디게 무서움

<table>
<tr><td></td><td>




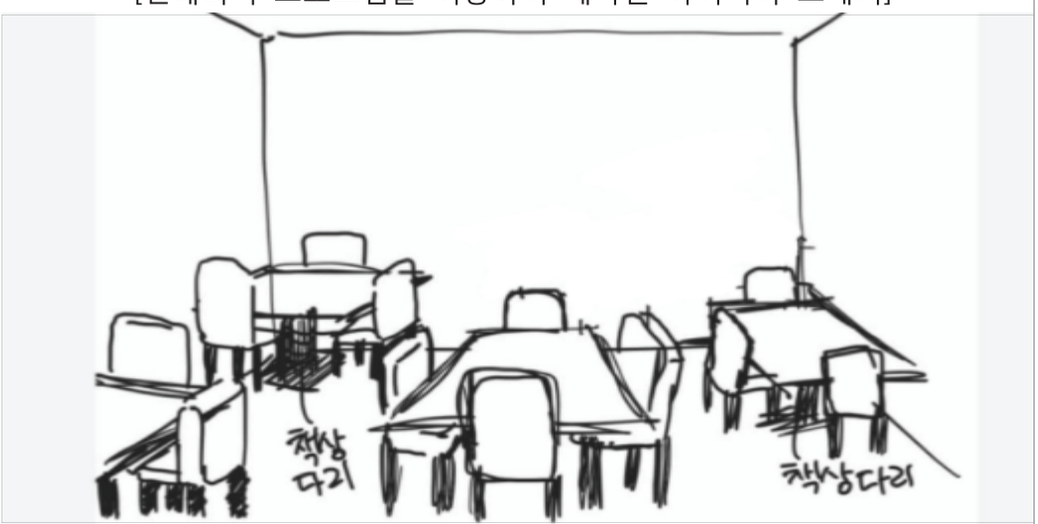
▸영상의 내용을 기반으로 활동지를 작성함. 잘 작성된 사례도 함께 소개함.

공간개선 네번째 활동지
오늘은 선생님이 학교 곳곳을 돌아다니면서 찍은 영상을 준비했습니다.
지금까지 우리가 배운 내용을 기반으로 해서
변화가 가능한 학교의 공간을 한군데 골라서 구체적인 설계 안을 작성해주기 바랍니다.
확정 설계는 아니고 아이디어를 내보는 작업이니 자유롭게 작성해주기 바랍니다.
<table>
<tr><th>영역</th><th>개선방안</th></tr>
<tr><td>학교의 어느위치를 선택했나요</td><td></td></tr>
<tr><td>어떤 공간으로 바꾸고 싶은가요</td><td></td></tr>
<tr><td>공간의 컨셉은 어떻게 할건가요</td><td></td></tr>
<tr><td>색깔은 어떻게 구성하나요</td><td></td></tr>
<tr><td>어떤 가구들을 배치할건가요</td><td></td></tr>
<tr><td>학생들이 공간을 어떻게 활용했으면 하나요</td><td></td></tr>
</table>

공간개선 네번째 활동지
오늘은 선생님이 학교 곳곳을 돌아다니면서 찍은 영상을 준비했습니다.
지금까지 우리가 배운 내용을 기반으로 해서
변화가 가능한 학교의 공간을 한군데 골라서 구체적인 설계 안을 작성해주기 바랍니다.
확정 설계는 아니고 아이디어를 내보는 작업이니 자유롭게 작성해주기 바랍니다.
<table>
<tr><th>영역</th><th>개선방안</th></tr>
<tr><td>학교의 어느위치를 선택했나요</td><td>지하실
*단, 지하실 재개발 가능하고 전기심에 대한 제한을 엄격하게 할 경우
(지하실이 안될 경우에는 시청각실 리모델링을 생각함)
(지하실을 사용함으로써 지하실의 장점인 어둠을을 최대화할 수 있음)</td></tr>
<tr><td>어떤 공간으로 바꾸고 싶은가요</td><td>오래된 TV(일부 스마트 TV가 탑재된 교실 제외)등 사용하고 있는 학생들이 TV등 활용한 다양한 활동을 할 수 있는 멀티플렉스(?) 공간</td></tr>
<tr><td>공간의 컨셉은 어떻게 할건가요</td><td>영화관같이 채광이 차단된 어둡고 스크린에 집중할 수 있는 컨셉</td></tr>
<tr><td>색깔은 어떻게 구성하나요</td><td>어두운 색깔+와인 색깔의 의자</td></tr>
<tr><td>어떤 가구들을 배치할건가요</td><td>의자, 빔프로젝터 또는 대형 스크린(TV)</td></tr>
<tr><td>학생들이 공간을 어떻게 활용했으면 하나요</td><td>쉬는시간에 학교에서 즐길 수 있는 또 다른 방법이 됐으면 좋겠고 학생들 뿐만 아니라 선생님들도 이 공간을 활용할 수 있으면 좋겠다.</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>정리</td><td>▸영상의 내용을 전반적으로 정리하고 활동지 작성에서 가장 많이 나온 아이디어를 소개하며 수업을 마무리함.
▸다음 시간에는 직접 모둠을 구성해서 학교의 공간을 직접 탐구하러 다닐 예정이라는 것을 안내하고 수업을 마무리 함.</td></tr>
<tr><td><4-5차시>
수업 안내</td><td>▸이번 시간에는 모둠을 구성한 후 직접 학교 공간을 보고 개선방안을 모둠별로 논의할 것이라고 안내함.</td></tr>
<tr><td>도입</td><td>▸제비뽑기로 학생들끼리 모둠을 구성 함 (5~6명끼리 한 조로 구성)
▸팀장 선출 후 모둠 회의를 통해 어디를 어떻게 개선 할 것인지 회의를 진행하게 끔 함.</td></tr>
<tr><td>전개</td><td>▸학생들이 직접 학교 공간을 돌아다니면서 학교 공간을 탐색함.
▸방역수칙을 지키게끔 사전에 안내를 함
▸교사도 함께 학생들과 함께 학교를 돌아다니면서 공간에 대한 아이디어를 제시함

</td></tr>
</table>

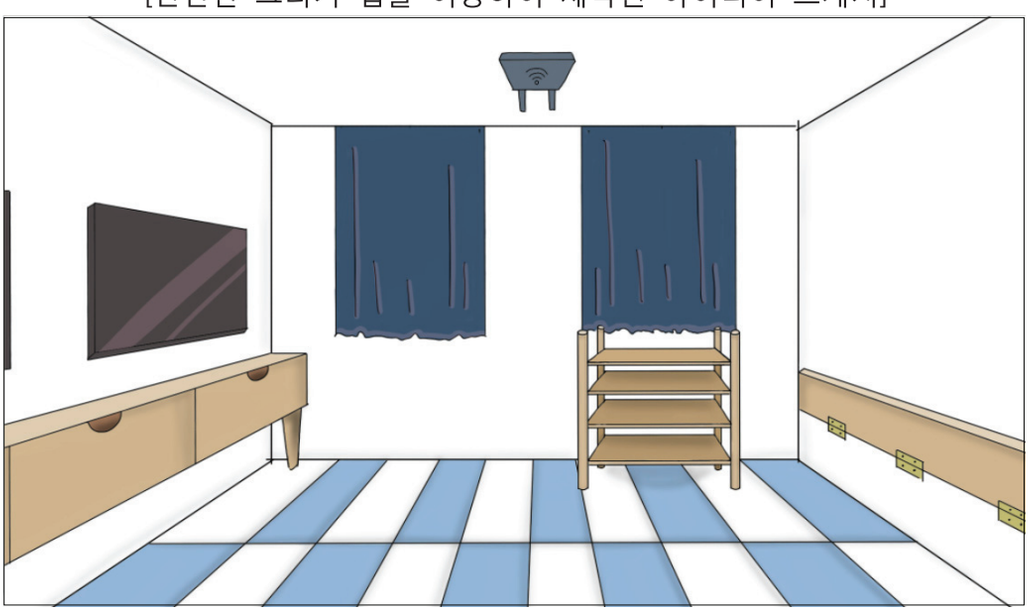
	   
정리	▸학생들이 직접 탐색한 공간을 개선할 수 있도록 회의를 하고 회의 내용을 중심으로 다음 시간에 아이디어 스케치를 하도록 지도함. ▸아이디어 스케치를 하는데 있어서 제한된 재료는 없으며 어떤 재료를 사용하면 충분히 능력을 발휘 할 수 있을지 생각해올 것을 안내함.
<6-7차시> 수업 안내	▸지난 시간 학교 현장 탐색 내용을 기반으로 학교 현장을 어떻게 개선하면 좋을것인지 아이디어 스케치를 진행함.
도입	▸모둠별로 앉을 것을 안내함. ▸지난 시간 회의한 내용과 학교 탐색 내용을 기반으로 장소와 용도를 정할 것을 안내함. ▸어떤 장소를 어떻게 바꾸면 좋을지 회의하도록 안내함. ▸교사가 순회 지도를 하면서 아이디어를 다듬어 줌. ▸회의가 끝나면 모둠에서 선정한 재료를 활용하여 아이디어 스케치를 할 것을 안내함.
전개	▸모둠에서 회의를 진행하고 모둠에서 회의한 내용을 기반으로 아이디어 스케치를 진행함. ▸모둠별로 사용하고자 하는 재료에 대해 제한을 두지 않았음.  [직접 수작업을 이용하여 제작된 아이디어 스케치]



[인테리어 프로그램을 이용하여 제작된 아이디어 스케치]



[간단한 그리기 앱을 이용하여 제작된 아이디어 스케치]

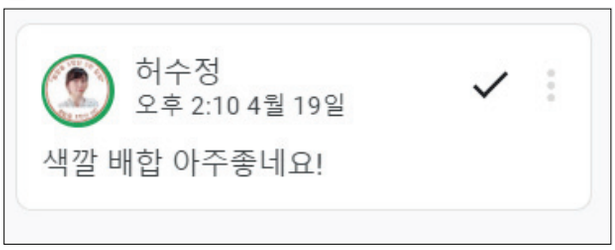


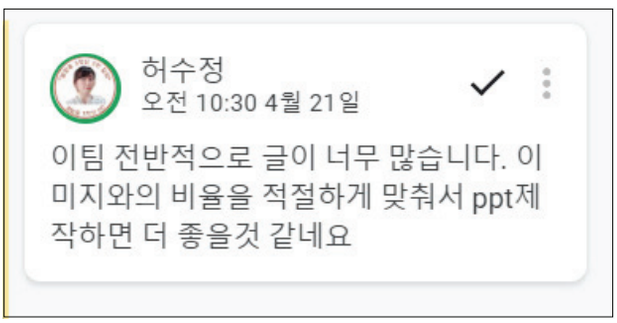
[일러스트레이션 앱을 이용하여 제작된 아이디어 스케치]

	 [일러스트레이션 앱을 이용하여 제작된 아이디어 스케치]
정리	▸아이디어 스케치에 대한 개별적인 피드백을 진행 함 ▸다음 시간에는 공간개선 발표 프리젠테이션을 위한 작업을 진행 할 예정임을 안내함.
<8-10차시> 수업 안내	▸프리젠테이션 준비 1
도입	▸지금까지 수집한 자료들을 토대로 프리젠테이션 자료를 만들어서 공간개선 발표를 진행할 것임을 안내함. ▸모둠별로 제공된 테블릿을 활용하여 프리젠테이션 자료를 제작할 것을 안내함.
전개	▸테블릿 및 크롬북을 제공함. ▸모둠별 회의를 통해 프리젠테이션을 제작하도록 안내함. ▸순회 지도를 통해 프리젠테이션의 내용을 다듬음. ▸프리젠테이션에 들어가야하는 내용 요소를 안내함. 

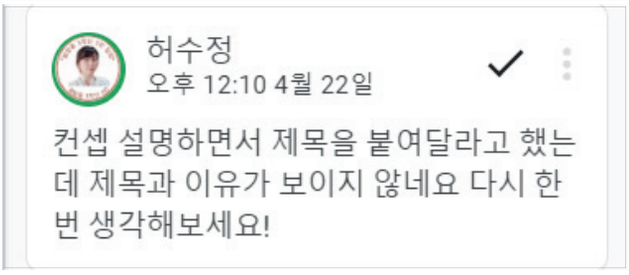
<table>
<tr><td></td><td>
4조 공간 혁신 프로젝트
졸음 휴게소
30401강성준, 30407 류채은, 30408 박상영, 30415 이강산, 30421 정윤서, 30423 조수민



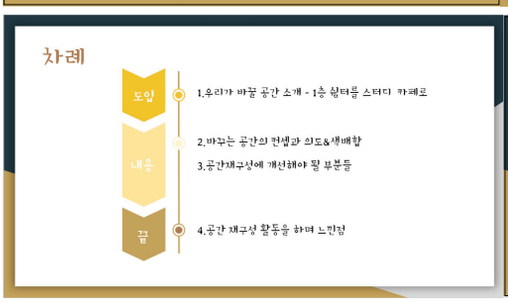

</td></tr>
<tr><td>정리</td><td>▸다음 시간에는 프리젠테이션 자료에 대한 피드백이 온라인을 통해 이루어질 것임을 안내함
▸발표자를 선정하고 발표 연습을 할것임을 안내하고 수업 종료</td></tr>
<tr><td><11-12차시>
수업 안내</td><td>▸프리젠테이션 준비 두 번째 시간</td></tr>
<tr><td>도입</td><td>▸지난 시간 제작하던 프리젠테이션을 마저 완성하도록 안내하고 교사에게 피드백을 받을 것을 안내함.
▸피드백이 완료된 모둠은 발표자를 선정하고 발표할 준비를 하라고 안내함.</td></tr>
<tr><td>전개</td><td>▸모둠별로 제작한 프리젠테이션을 온라인 상으로 피드백을 진행함.
▸구글 프리젠테이션 앱에 댓글달기를 통해 실시간으로 학생들과 피드백을 주고 받음.
▸그 외에도 카카오톡이나 문자 전화 등 다양한 방식으로 피드백을 주고 받음.




</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td>
</td></tr>
<tr><td>정리</td><td>▸피드백 받은 내용을 기반으로 프리젠테이션을 정리하고 다음 시간에 발표가 진행 된다는 것을 안내하고 수업을 정리함.</td></tr>
<tr><td><11-12차시>
수업 안내</td><td>▸프리젠테이션 발표 진행</td></tr>
<tr><td>도입</td><td>▸모둠별로 프리젠테이션이 진행됨을 안내함
▸제비뽑기를 통해 발표 순서를 정함.</td></tr>
<tr><td>전개</td><td>▸프리젠테이션 발표를 진행하였으며 다른 모둠에서 질문을 할 수 있도록 지도함.

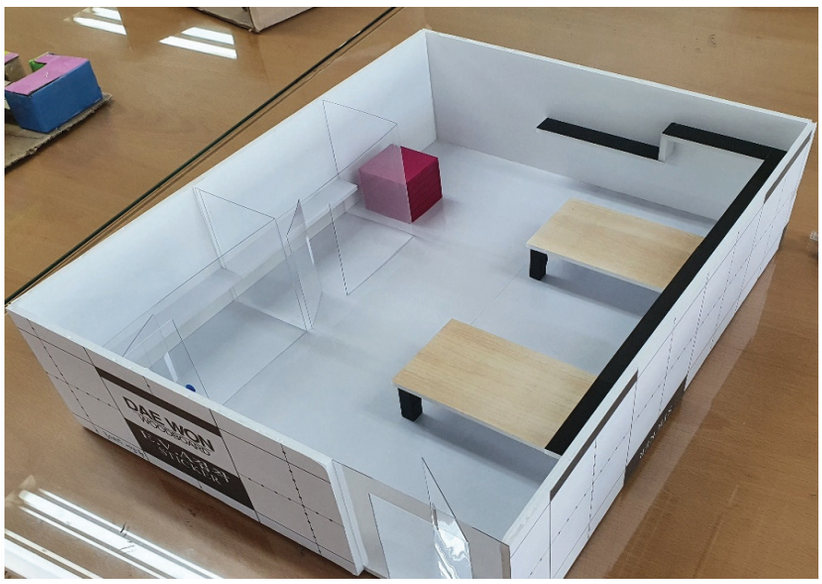
[프리젠테이션 발표중인 학생]


</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td>

[학생들이 진행한 프리젠테이션 일부]</td></tr>
<tr><td>정리</td><td>▸각 모둠의 프리젠테이션 발표에 대한 피드백을 진행함.
▸다음 시간에는 실질적인 표현활동으로 들어갈 것임을 안내함.</td></tr>
<tr><td><13-14차시>
수업 안내</td><td>▸공간개선 표현활동 1(온라인)</td></tr>
<tr><td>도입</td><td>▸공간개선 발표를 토대로 실질적인 시각자료를 만들 것을 안내함.
▸각자 표현에 적합하다고 생각하는 재료를 선정할 것을 안내하고 개별적으로 선정이 끝난 뒤 피드백을 진행함.</td></tr>
<tr><td>전개</td><td>▸온라인으로 진행된 수업이기 때문에 카메라를 손이 보이게끔 조정함.
▸직접 그리거나 만들기 작업을 해도 괜찮고 컴퓨터나 앱을 이용하여 제작해도 좋다고 안내함.
▸구글미트를 통해 실시간으로 학생들의 작업 상황을 확인함.</td></tr>
<tr><td>정리</td><td>▸다음 시간에 작품 제작을 마무리하고 제출할 것임을 안내하고 수업을 종료함.</td></tr>
<tr><td><15-16차시>
수업 안내</td><td>▸공간개선 표현활동 2(오프라인)</td></tr>
</table>

도입	▸ 지난 시간 제작하던 표현물을 이어서 제작할 것을 안내함. ▸ 이번 시간에 마무리하여 제출할것임을 안내함.
전개	▸ 순회지도를 하면서 학생들의 제작물에 대한 피드백을 진행함. ▸ 프로그램이나 앱을 이용하는 학생에게는 테블릿을 제공함.     [학생들이 직접 만든 작품]
정리	▸ 표현물에 대한 피드백을 제공하고 수업 종료함.

※ 수업사례는 수업 내용 및 전개 과정을 서술하며 3차시 이상 작성

※ 각 단계별로 온라인 콘텐츠 활용 교과서 수업 사례 사진 제시

※ 동영상 자료 등 수업에 활용한 콘텐츠는 심사과정에서 확인 가능(공개 설정)하도록 URL 또는 QR코드 표기

※ ICT연계교육서비스 자료 등록 후 URL 작성시 '콘텐츠·꾸러미' 키워드 - '#공모전' 작성 필수

중학교 부문 동상

인터넷으로, 도서관으로 BOOK 탐험하기

온라인 콘텐츠 활용 교과서 우수 수업사례

신암중학교 홍미리

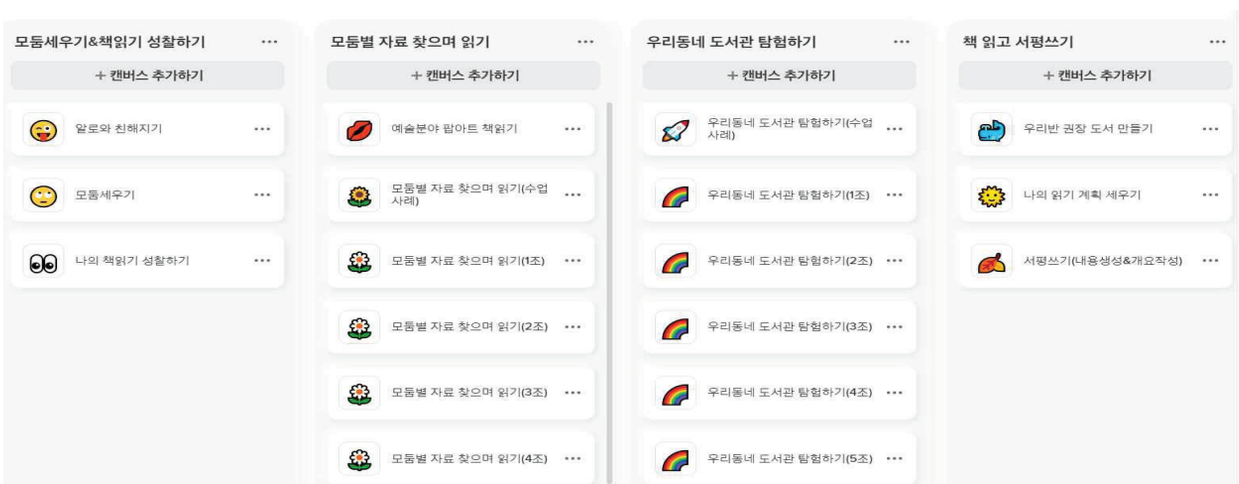
□ 개요

주제	인터넷으로, 도서관으로 BOOK 탐험하기		
학교급	□ 초등학교 ■ 중학교 □ 고등학교		
과목	국어	출판사	천재(노미숙)
학년	2학년	단원명/차시	2-(1) 자료 찾으며 읽기
성취기준	[9국02-08] 도서관이나 인터넷에서 관련 자료를 찾아 참고하면서 한 편의 글을 읽는다.		
교수학습 활동 유형	□ 개념설명형(지식전달) ■ 의사결정형(토의토론) ■ 문제해결형(탐구, 프로젝트) ■ 직·간접체험형(실험, 실기) □ 놀이활동형		
형성평가 활동 유형	□ 의사소통형(협업, 의견수렴 등) ■ 학습확인형(퀴즈 등) ■ 포트폴리오형(프로젝트 등) □ 실험실습형(실기 포함)		
활용도구	■ ALLO(알로, 화이트보드형 협업툴) ■ PADLET(패들렛) ■ Google Forms(구글폼즈, 구글 설문지) ■ Google Docs(구글독스, 구글 문서) ■ Google Maps(구글 지도) ■ Google Classroom(구글 클래스룸)		
활용 콘텐츠	■ e-book (http://cdata2.tsherpa.co.kr/ebook/tsherpa/15/15ebook_M/EB2015TC2KK_71N_CD/viewer/ebook/index.html?contentInformationURL=/ebook/tsherpa/15/15ebook_M/EB2015TC2KK_71N_CD/resource/ebook/&page=10&bookBinding=true&UUID=fcem:uuid:EB2015TC2KK_71N_CD) ■ 영상(YouTube) ■ 협업툴(ALLO, PADLET, Google Forms, Google Docs)		
온·오프 연계 형태	□ 온라인으로 수업을 지속하는 경우(온라인→온라인) ■ 온라인 수업 후 학생이 등교하는 경우(온라인→오프라인) ■ 등교수업 후 온라인 수업을 하는 경우(오프라인→온라인) □ 오프라인으로 수업을 지속하는 경우(오프라인→오프라인)		
기기환경	■ 교사 1기기(학생 기기 미활용) □ 모둠형 기기(학생 모둠별 1기기) □ 학생 개인별 기기(학생 1인당 1기기) ■ 기타(등교수업 시 모바일 사용 또는 컴퓨터실 활용, 온라인 수업 시 데스크톱, 노트북 사용)		

□ 차시별 전개

주제	인터넷으로, 도서관으로 BOOK 탐험하기			
성취기준	[9국02-08] 도서관이나 인터넷에서 관련 자료를 찾아 참고하면서 한 편의 글을 읽는다.			
차시별 주제	1차시 인터넷으로 BOOK 검색 전문가되기	2차시 도서관으로 BOOK 탐험가되기	3차시 BOOK 탐험을 위한 권장도서 만들기	4차시 독후활동 BOOK 탐험 서평쓰기
온라인 콘텐츠 활용 교과서	e-book 교과서 (62~79, 100~105쪽)			
도입	e-book 다양한 독서 방법 영상 Google Forms 읽기 성찰하기	YouTube 북카페도서관 소개 영상	YouTube 다시보는 청소년 권장도서 영상	YouTube 독후감과 서평 비교 영상
전개	ALLO 배경지식 점검하기 ALLO 자료 찾으며 읽기	ALLO 우리 동네 도서관 탐험하기	ALLO 권장도서 만들기 ALLO 나의 읽기 계획 세우기	ALLO 내용생성, 개요쓰기 Google 문서 서평쓰기
정리	Google Forms 자기평가 및 상호평가	Google Forms 자기평가 및 상호평가	Google Forms 자기평가 및 상호평가 PADLET 독서기록	Google Forms 자기평가 및 상호평가
교수학습 활동 유형	문제해결형 (탐구, 프로젝트)	직·간접체험형 (실험,실기)	의사결정형 (토의토론)	문제해결형 (탐구, 프로젝트)
형성평가 활동 유형	포트폴리오형 (프로젝트), 학습확인형 (설문지)	포트폴리오형 (프로젝트), 학습확인형 (설문지)	포트폴리오형 (프로젝트), 학습확인형 (설문지)	포트폴리오형 (프로젝트), 학습확인형 (설문지)

○ ALLO를 활용한 프로젝트 활동

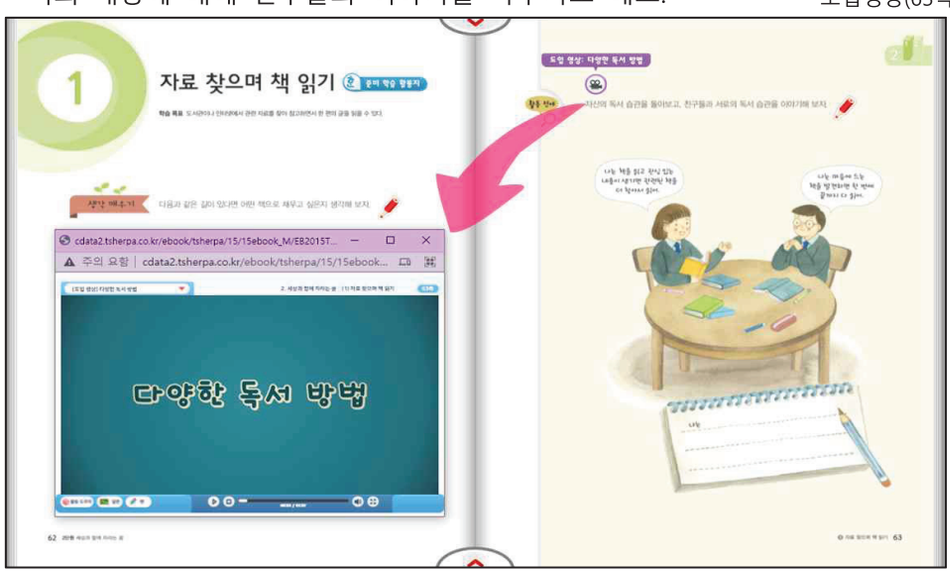


□ 수업사례

<table>
<tr><th>단계</th><th>수업 내용</th></tr>
<tr><td><1차시>
수업 안내</td><td>
1차시 인터넷으로 B O O K 검색 전문가 되기

▸ 본 수업은 인터넷에서 관련 자료를 찾아 참고하며 한 편의 글을 읽어보는 경험을 하기 위한 목적으로 구성되었다. Google Forms로 자신의 읽기 습관을 성찰해 보고, e-book에 제시된 글을 활용하여 모둠별로 자료를 참고하며 읽는 활동을 한다. 낯선 용어나 개념, 모르는 정보나 지식을 인터넷에서 찾아 모르는 것을 해소하고 ALLO에 정라해 봄으로써 관련된 배경지식을 확충하면서 성공적인 독서 경험을 할 수 있다.
</td></tr>
<tr><td>도입</td><td>
▸ 인사 및 학습 준비하기
◦ e-book 62쪽 '2-(1) 자료 찾으며 책 읽기'의 책 화면을 띄우고 학습할 내용을 확인한다.
e-book교과서
(62쪽~79쪽)

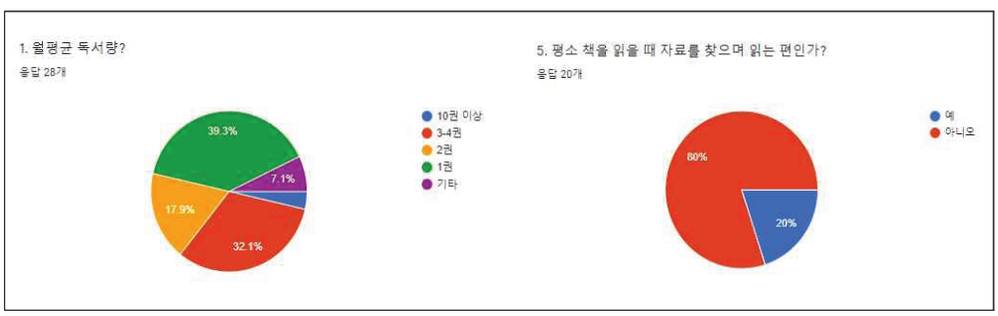
▸ 동기 유발하기
◦ e-book 63쪽 '다양한 독서 방법을 담은 영상'을 시청한다.
Q : 사람들은 어떤 방법으로 책을 읽을까요?
A : 이동 시간에 읽거나 독서 시간에 읽어요.
중요한 내용은 메모하며 읽고, 관심 있는 내용은 찾아보며 읽어요.
책의 내용에 대해 친구들과 이야기를 나누기도 해요.
e-book
도입영상(63쪽)



◦ Google Forms(구글 설문지)을 활용하여 '나의 읽기 성찰하기' 설문 조사를 실시하고 친구들과 결과를 공유한다.
Q : 나는 보통 한 달에 몇 권 정도 책을 읽나요?
내가 평소 책을 읽는 시간은?
내가 선호하는 책 분야는?
내가 책을 읽는 이유는?
나는 연초 또는 방학 때 계획을 세워 책을 읽는 편인가요?
나는 책을 읽을 때 가족, 친구 등과 대화하며 읽는 편인가요?
나는 책을 읽을 때 인터넷에서 자료를 찾아 참고하며 읽는 편인가요?
나는 책을 읽을 때 도서관 등에서 관련된 책을 더 찾아서 읽는 편인가요?
나는 책을 읽은 뒤 자율적으로 독서기록 등 독후활동을 하는 편인가요?
Google Forms
나의 읽기 성찰하기
</td></tr>
</table>



<'나의 읽기 성찰하기' 설문 조사>



<'나의 읽기 성찰하기' 설문 결과 중 일부>

▸ **학습 목표 확인하기**

◦ 설문 결과를 바탕으로 참고 자료를 활용한 읽기 방법에 대해 배울 것임을 안내한다.

◦ 학습 목표 : 인터넷에서 관련 자료를 참고하며 글을 읽을 수 있다.

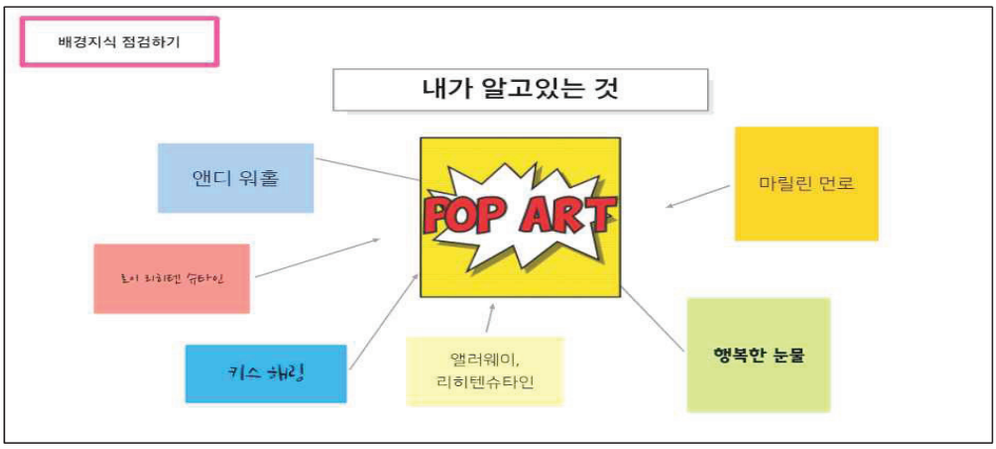
전개

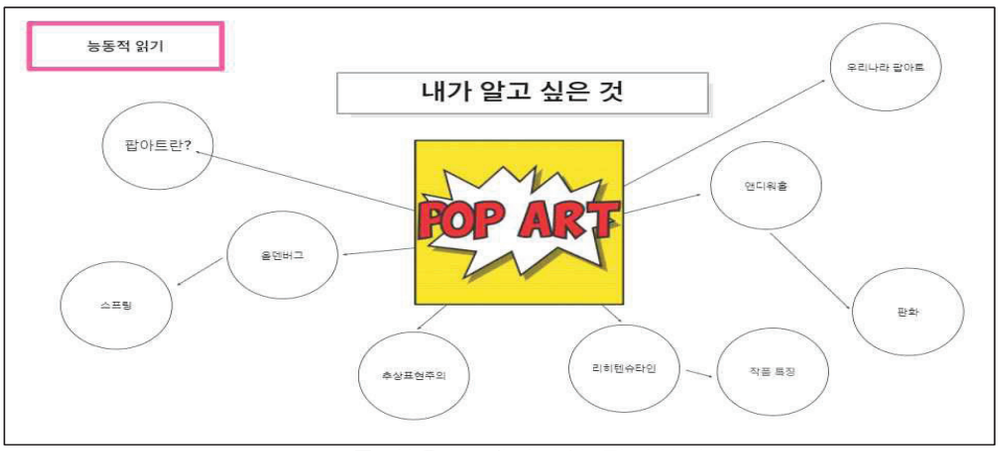
▸ **배경지식 점검하기**

◦ e-book 64~65쪽에 제시된 읽기 주제(POP ART)에 대해 '내가 알고 있는 것'이 무엇인지 ALLO 포스트잇을 활용하여 점검해 본다.

◦ e-book 66~68쪽의 글을 읽고 '내가 알고 싶은 것'이 무엇인지 ALLO 도형에 적어 본다.

ALLO
배경지식 점검하기





<ALLO를 활용한 배경지식 점검하기>

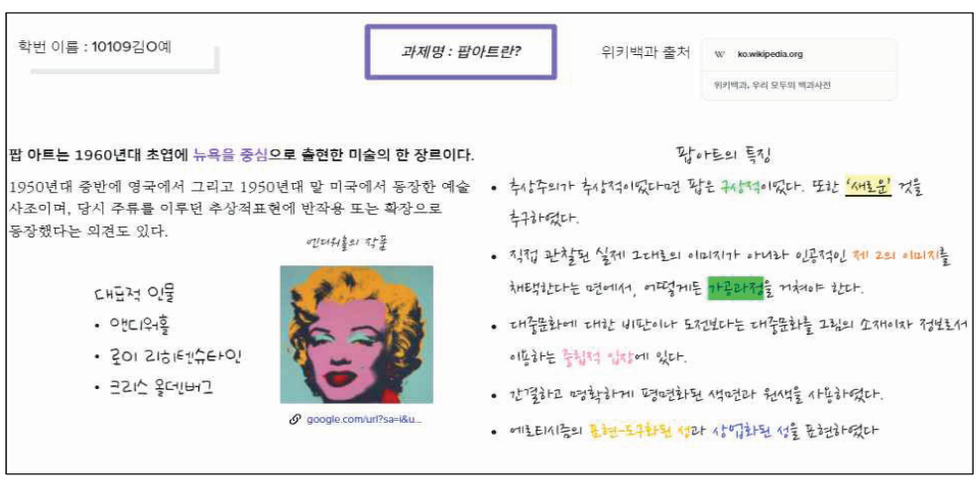
▸ **모둠별 자료 찾으며 읽기**

◦ 궁금한 점을 해결하기 위해 모둠별 역할을 나누고 자료를 분석하여 ALLO 캔버스에 내용을 정리한다.

ALLO
자료 찾으며 읽기



<ALLO를 활용한 과제별 역할 정하기>



<인터넷에서 찾은 자료를 ALLO에 정리한 예>

▸ **자료 찾으며 읽기의 효과 깨닫기**

◦ 조사한 내용을 바탕으로 교과서 본문을 다시 읽으며 자료 찾으며 읽기의 효과를 알아본다.

<table>
<tr><td>정리</td><td>

▸ 자기 평가 및 모둠별 활동 평가하기
◦ 어떤 조의 자료가 가장 읽기에 도움이 되었는지 모둠별 상호 평가를 하고, 자신의 활동 기여도에 대해 평가를 한다.
Google Forms
자기평가 및
상호평가


<자기 평가 및 모둠 상호 평가>
▸ 차시 안내 및 마무리
◦ 다음 시간에는 우리 동네에 있는 다양한 도서관을 찾아볼 것임을 안내하고 수업을 마무리한다.

</td></tr>
<tr><td><2차시>
수업 안내</td><td>



▸ 본 수업은 일상생활에서 도서관을 방문하여 능동적으로 책을 찾아 읽는 습관을 기르고자 하는 목적으로 구성되었다. 우리 동네 주변의 도서관을 Google Maps에서 찾아보고 다양한 도서관의 정보에 대해 ALLO에 정리하는 활동을 하며 도서관을 더욱 친숙하게 여길 수 있다. 나아가 지난 차시의 성공적인 독서 경험을 바탕으로 책을 읽고 궁금한 점이 생기거나 관심이 생긴 주제가 있을 경우 주변의 도서관을 찾아 책을 읽을 수 있다.

</td></tr>
<tr><td>도입</td><td>

▸ 인사 및 학습 준비하기
◦ e-book 62~71쪽의 내용을 살펴보며 지난 시간 자료를 찾으며 한 편의 글을 읽었던 경험을 떠올린다.
e-book교과서
(62쪽~71쪽)

</td></tr>
</table>

전개	▸ **동기 유발하기** ◦ YouTube의 우리 동네 도서관 영상을 시청하며 우리 주변 곳곳에 다양한 도서관이 있음을 안내한다. YouTube 북카페도서관  <YouTube 강동형 북카페 도서관 영상> ▸ **학습 목표 확인하기** ◦ e-book 104~105쪽과 관련하여 우리 동네 도서관을 탐험해 보는 활동을 할 것임을 안내한다. ◦ 학습목표 : 우리 동네에 어떤 도서관이 있는지 스스로 찾아 이용할 수 있다.
	▸ **활동 방법 안내** ◦ 우리 동네 다양한 도서관 탐험하기 위해 Google 지도, 도서관 통합 관리 시스템(관내 도서관 현황)의 활용 방법을 안내한다. 강동구 통합도서관 홈페이지  <Google 지도로 도서관 검색> <관내 통합 도서관 현황> ▸ **모둠별 우리 동네 도서관 탐험하기** ◦ 우리 동네 도서관을 '공공도서관, 작은 도서관, 북카페도서관, 장애인도서관, 스마트도서관 또는 전자도서관'으로 나누어 모둠별 역할을 정하고 도서관 탐험을 하도록 한다. ALLO 우리 동네 도서관 탐험



<ALLO를 활용한 모둠별 역할 정하기>

○ 조사 결과물은 ALLO(온라인 화이트보드형 협업툴)에 정리한다.



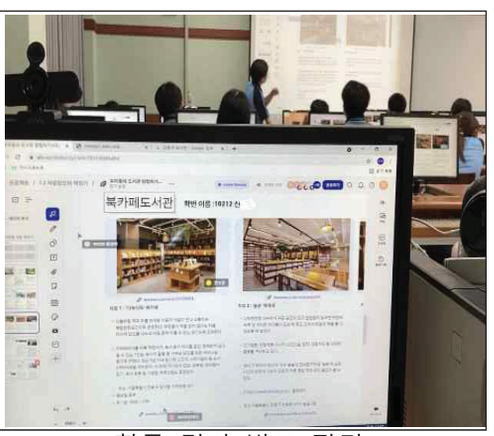
<도서관에 관한 정보를 ALLO에 정리한 예>

▸ **모둠별 활동 결과 발표하기**

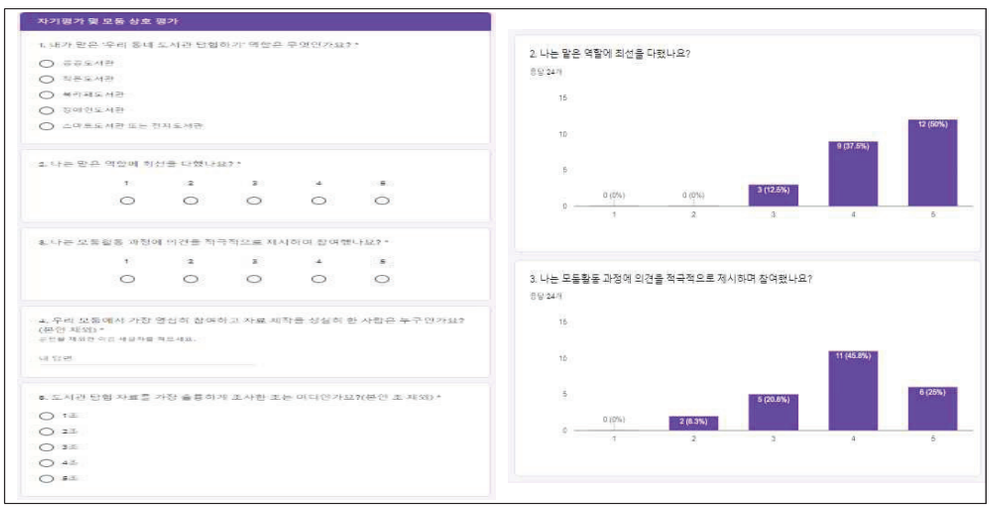
○ 각 주제별 모둠 대표가 나와 도서관 탐험 활동 결과를 발표한다.



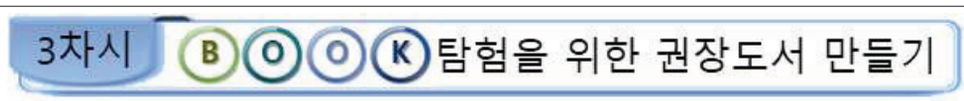
<도서관 탐색 활동 장면>



<활동 결과 발표 장면>

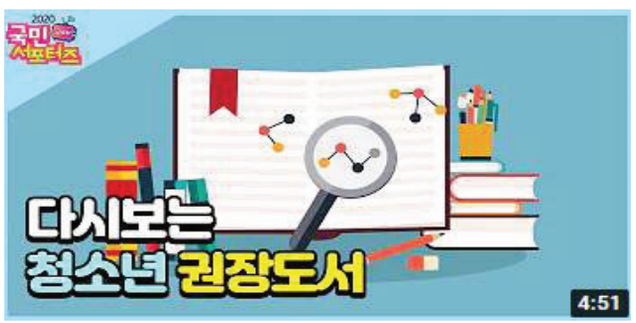
<table>
<tr>
<td>정리</td>
<td>
▸ 자기 평가 및 모둠별 활동 평가하기
◦ 어떤 조의 자료가 가장 도움이 되었는지 모둠별 상호 평가를 하고, 자신의 활동 기여도에 대해 평가를 한다.
Google Forms
자기평가 및
상호평가


<자기 평가 및 모둠 상호 평가> <설문 결과 중 일부>

▸ 차시 안내 및 마무리
◦ 다음 시간에는 우리반 권장도서를 만들어 도서관에서 책을 빌려 읽는 활동을 할 것임을 안내하고 수업을 마무리한다.
</td>
</tr>
<tr>
<td><3차시>
수업 안내</td>
<td>


▸ 본 수업은 지난 차시 수업과 연계하여 학급의 권장도서를 만들어 보는 활동으로 구성하였다. 자신이 읽었거나 혹은 읽고 싶은 책을 찾아보고 어떤 도서관에서 이 책을 빌릴 수 있는지 각 도서관의 청구기호를 제시하였다. 더불어 이 책을 읽을 때 도움이 되는 참고 자료를 ALLO에 함께 제시하여 전시 학습의 내용을 실생활에서 적용할 수 있게 하였다.
</td>
</tr>
<tr>
<td>도입</td>
<td>
▸ 인사 및 학습 준비하기
◦ e-book 100~103쪽을 살펴보며, 지난 시간 우리 동네 도서관 탐험을 한 것을 떠올린다.
e-book교과서
(62쪽~79쪽)

▸ 동기 유발하기
◦ YouTube ‘다시보는 청소년 권장도서’ 영상을 시청하며 청소년 권장도서가 무엇인지, 어떻게 알아보는지 호기심을 갖고 살펴본다.
◦ 우리 학교 도서관에서도 학년별 권장도서가 있음을 확인한다.
YouTube
다시보는
청소년 권장도서



국립어린이청소년
도서관 홈페이지
</td>
</tr>
</table>

<table>
<tr>
<td></td>
<td>


<국립어린이청소년도서관 추천도서 화면>

<본교 중학교 1학년 권장도서 목록>

▸ **학습 목표 확인하기**

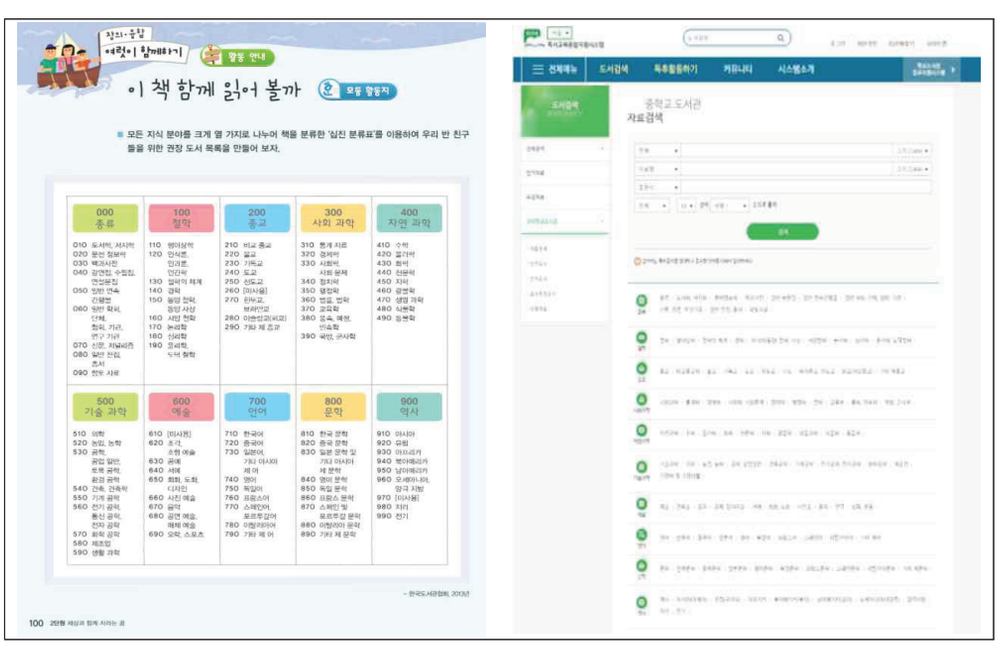
◦ 전 수업에서 학습한 내용을 통합하여 학급 권장 도서 목록을 만들어 볼 것임을 안내한다.

◦ 학습목표 : 우리 동네 도서관을 이용한 우리 반 권장 도서 목록을 만들 수 있다.</td>
</tr>
<tr>
<td>전개</td>
<td>▸ **활동 방법 안내**

◦ 다양한 권장 도서를 찾아 보고 자신이 읽고 추천하고 싶은 책 또는 읽고 싶은 책이 무엇인지 알아본다.

◦ e-book 100쪽 십진분류표를 이용하여 도서의 청구 기호를 정했음을 안내하고 독서교육종합지원시스템에서 우리학교의 권장도서를 찾아볼 수 있게 한다.

독서교육종합 지원시스템



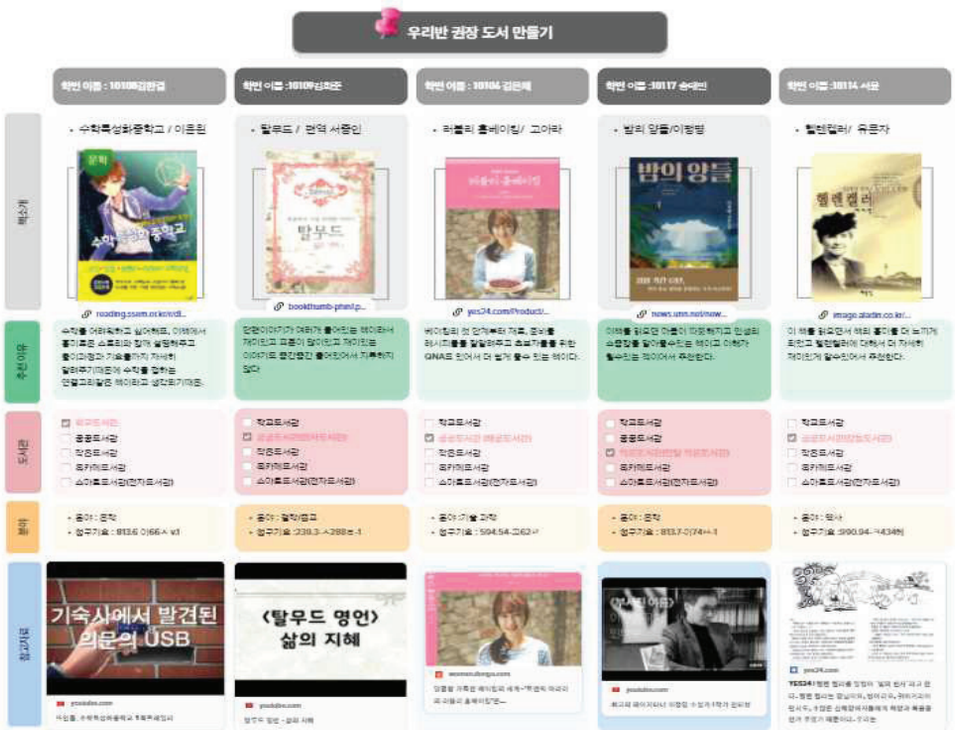
<e-book 100쪽에 제시된 십진분류표>

<독서교육종합지원시스템></td>
</tr>
</table>

▸ 우리반 권장도서 만들기

◦ 모둠별로 권장도서를 만들되, 다양한 분야와 도서관을 활용할 수 있도록 안내하고 책 소개, 추천한 이유, 도서관, 분야(청구기호), 참고 자료를 작성하도록 한다.

ALLO 우리반 권장도서



<우리반 권장도서 만들기 모둠 활동의 예>

▸ 나의 독서 계획 세우기

◦ e-book 72~77쪽의 단계에 따라 우리반 권장도서에서 책을 선정하고 읽기 계획을 세워본다.

ALLO 나의 읽기 계획



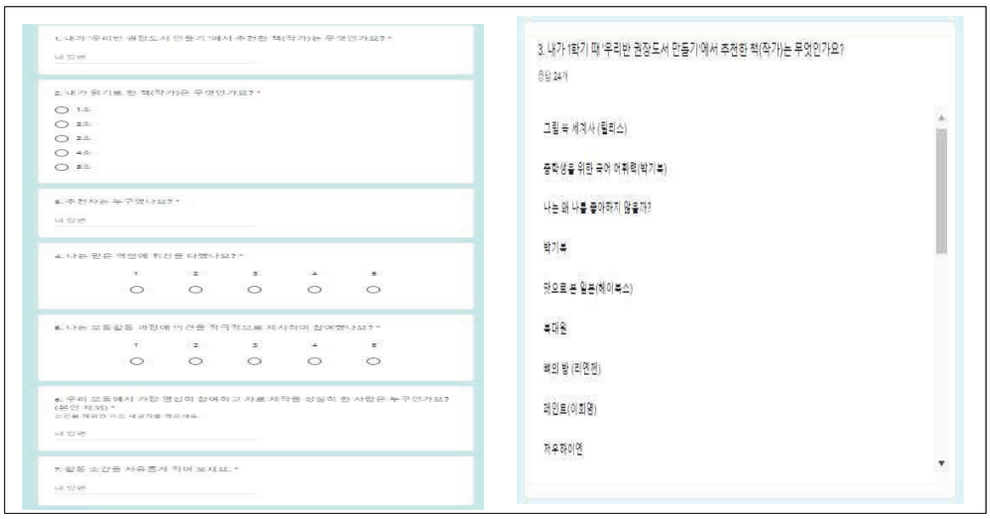
<e-book 72쪽> <ALLO 나의 읽기 계획>

정리

▸ **자기 평가 및 모둠별 활동 평가하기**

◦ 자신의 읽기 계획을 점검하며 자신의 활동 기여도와 다른 조의 활동에 대해 평가한다.

Google Forms
자기평가 및
상호평가

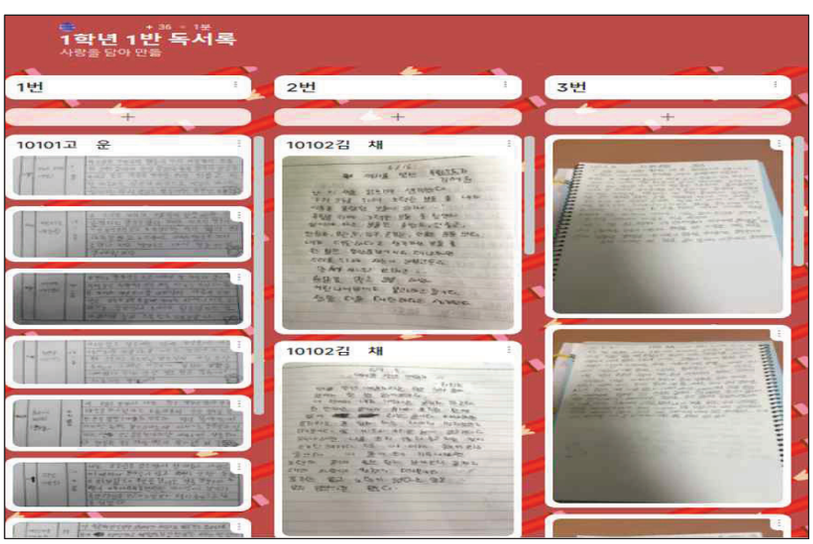


<자기평가 및 상호평가 설문> <설문 결과 중 일부>

▸ **과제제시 및 차시 안내, 마무리**

◦ 선정한 책을 읽으며 중간중간 독서기록을 PADLET에 올리도록 한다.

PADLET
독서기록장



<PADLET 독서기록장>

◦ PADLET 과제를 Google Classroom에 연계하여 댓글로 피드백한다.



◦ 다음 시간에는 책을 읽은 뒤 독후 활동으로 서평쓰기 활동을 할 것임을 안내하고 수업을 마무리한다.

<table>
<tr><td><4차시>
수업 안내</td><td>

4차시 독후활동 BOOK 탐험 서평쓰기

▸ 본 수업은 지난 차시와 연계하여 자료를 참고하며 책을 읽은 뒤 독후 활동을 하는 것이다. 능동적 읽기를 위해 권장 도서 내에서 책을 선정하여 읽고 자료를 참고하며 글 읽기의 효과를 느끼며 책을 깊이 있게 감상한 결과를 글로 작성해 본다. 읽기 중 기록한 독서기록을 종합하여 깊이 있는 감상이 담긴 서평을 목표로 ALLO를 활용하여 내용 생성 및 개요쓰기를, Google 문서를 활용하여 글쓰기를 진행한다.

</td></tr>
<tr><td>도입</td><td>

▸ **인사 및 학습 준비하기**

◦ e-book 72~77쪽을 살펴보며, 지난 시간 권장 도서를 선택해 읽은 것을 떠올린다.

e-book교과서
(62쪽~79쪽)

▸ **동기 유발하기**

◦ YouTube 독후감과 서평의 차이 영상을 시청하며, 서평이 무엇인지 이 갈래의 특징에 대해 호기심을 갖고 본다.



YouTube
독후감과 서평의
차이 영상

▸ **학습 목표 확인하기**

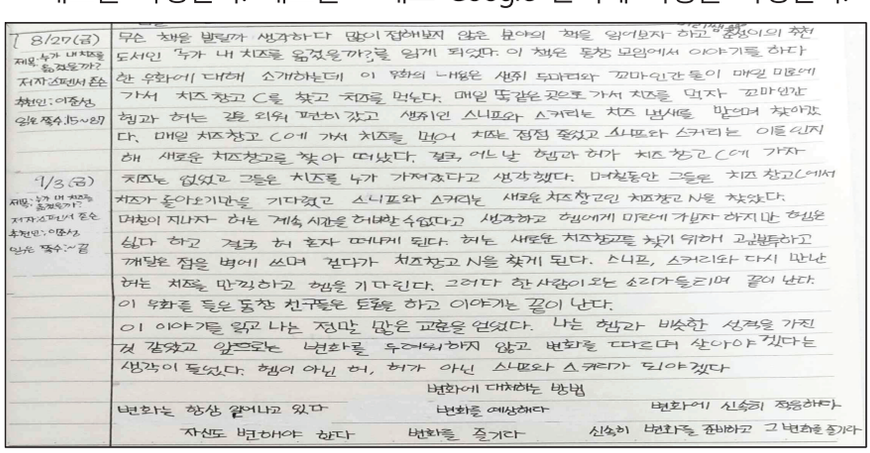
◦ 지금까지 배운 내용을 종합하여 읽기 후 활동인 서평쓰기를 진행할 것임을 안내한다.

◦ 학습 목표 : 자료를 참고하며 글을 읽고 자신의 감상을 서평으로 작성할 수 있다.

</td></tr>
<tr><td>전개</td><td>

▸ **활동 방법 안내**

◦ 책을 읽는 중간 작성한 독서 기록장을 참고하여 ALLO에 내용 마련 마인드맵을 만들고 개요를 작성한다. 개요를 토대로 Google 문서에 서평을 작성한다.



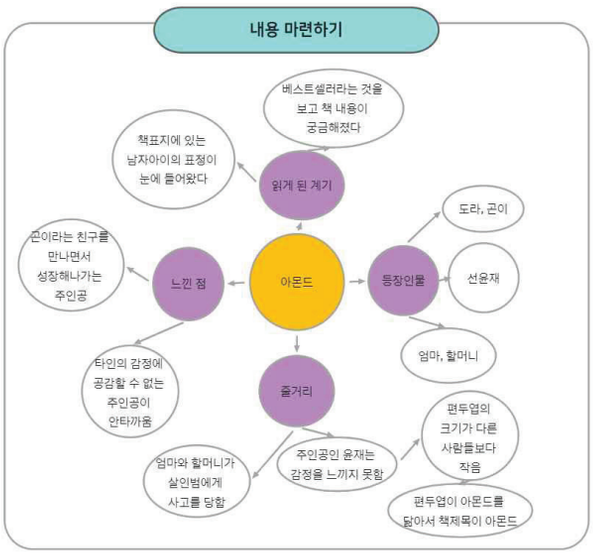
<학생이 과제로 작성한 독서 기록장>

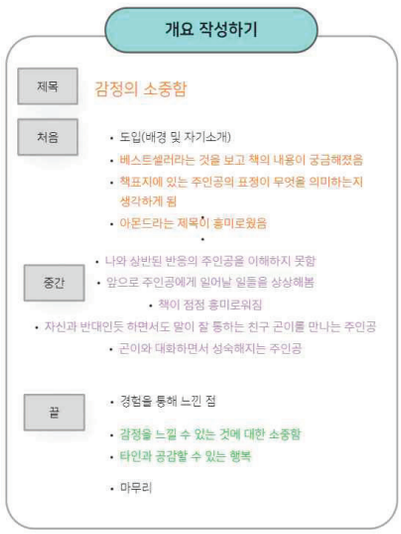
</td></tr>
</table>

▸ **내용 마련하기 및 개요 쓰기**

◦ 책을 주제어로 하여 책을 읽게 된 동기, 등장인물, 줄거리, 느낀 점 등을 ALLO에 마인드맵으로 정리하고 이를 개요에 옮긴다.

ALLO
내용생성 및
개요쓰기



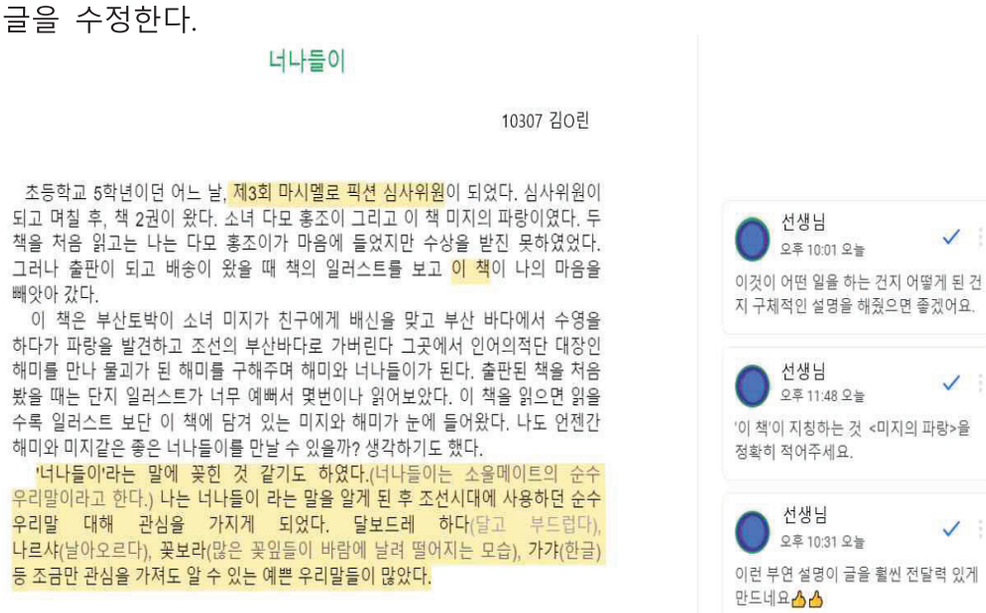


▸ **Google 문서에 서평쓰기**

◦ Google Classroom에 업로드 되어 있는 Google 문서 과제 사본을 생성하여 서평쓰기를 한다.

Google 문서
서평쓰기

◦ Google Classroom에 과제 제출을 하고 교사의 첨삭 및 피드백을 받으며 글을 수정한다.



너나들이

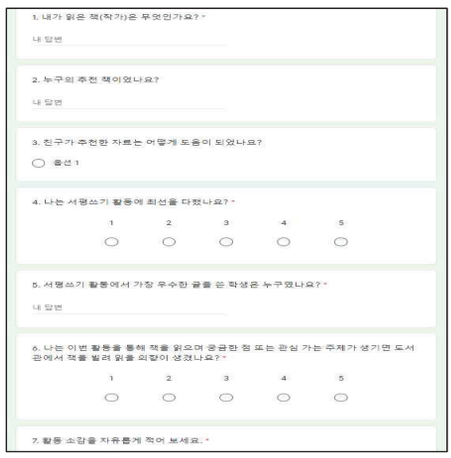
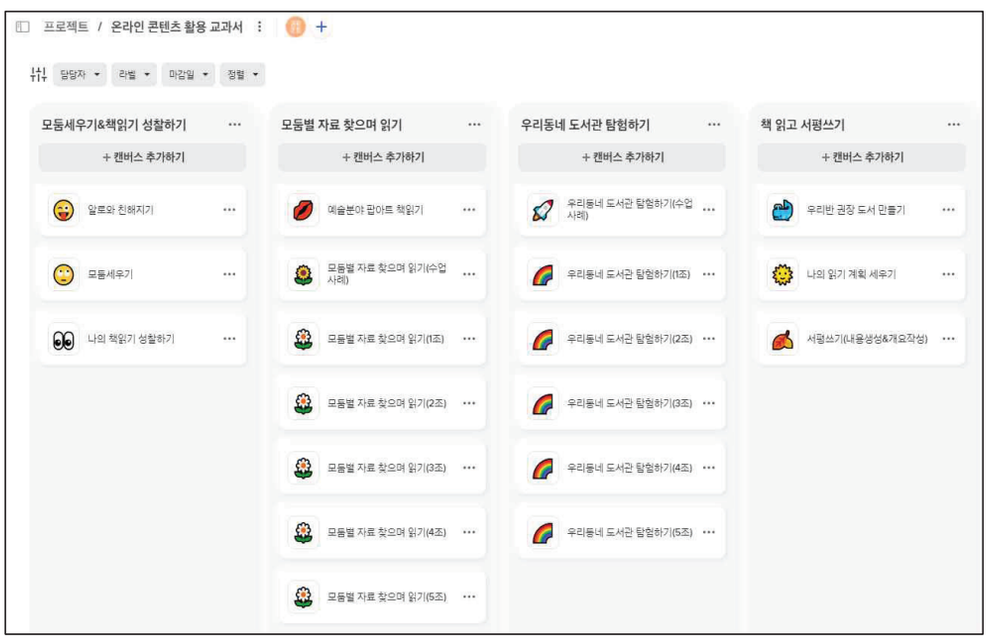
10307 김O린

초등학교 5학년이던 어느 날, 제3회 마시멜로 픽션 심사위원이 되었다. 심사위원이 되고 며칠 후, 책 2권이 왔다. 소녀 다모 홍조이 그리고 이 책 미지의 파랑이였다. 두 책을 처음 읽고는 나는 다모 홍조이가 마음에 들었지만 수상을 받진 못하였었다. 그러나 출판이 되고 배송이 왔을 때 책의 일러스트를 보고 이 책이 나의 마음을 빼앗아 갔다.

이 책은 부산토박이 소녀 미지가 친구에게 배신을 맞고 부산 바다에서 수영을 하다가 파랑을 발견하고 조선의 부산바다로 가버린다 그곳에서 인어의적단 대장인 해미를 만나 물괴가 된 해미를 구해주며 해미와 너나들이가 된다. 출판된 책을 처음 봤을 때는 단지 일러스트가 너무 예뻐서 몇번이나 읽어보았다. 이 책을 읽으면 읽을수록 일러스트 보단 이 책에 담겨 있는 미지와 해미가 눈에 들어왔다. 나도 언젠간 해미와 미지같은 좋은 너나들이를 만날 수 있을까? 생각하기도 했다.

'너나들이'라는 말에 꽂힌 것 같기도 하였다.(너나들이는 소울메이트의 순수 우리말이라고 한다.) 나는 너나들이 라는 말을 알게 된 후 조선시대에 사용하던 순수 우리말 대해 관심을 가지게 되었다. 달보드레 하다(달고 부드럽다), 나르샤(날아오르다), 꽃보라(많은 꽃잎들이 바람에 날려 떨어지는 모습), 가갸(한글) 등 조금만 관심을 가져도 알 수 있는 예쁜 우리말들이 많았다.

◦ 글이 완성되면 모둠별 글을 공유하여 댓글을 달며 읽는다.

정리	▸ **자기평가 및 상호평가하기** ◦ Google 설문지를 통해 자기 활동에 대한 평가와 함께 전 차시 성취 기준 달성 정도를 확인한다. Google Forms 자기평가 및 상호평가  <Google Forms 자기평가 및 상호평가> ▸ **마무리** ◦ 지금까지 4차시의 수업을 통해 글을 능동적으로 읽는 것이 중요하며 도서관과 인터넷에서 자료를 찾으며 읽기를 지속적으로 해나가도록 강조하고 수업을 마무리한다.  <4차시 활동 결과 포트폴리오>

중학교 부문 동상

게임처럼 빠져드는 온라인 콘텐츠 활용 수업

온라인 콘텐츠 활용 교과서 우수 수업사례

□ 개요

주제	게임쳐럼 빠져드는 온라인 콘텐츠 활용 수업		
학교급	□ 초등학교	☑ 중학교	□ 고등학교
과목	과학	출판사	비상교육
학년	2학년	단원명/차시	Ⅴ. 동물과 에너지 / 4차시
성취기준	[9과12-01] 생물의 유기적 구성 단계를 설명할 수 있다. [9과12-02] 음식물이 소화되어 영양소가 흡수되는 과정을 소화 효소의 작용과 관련지어 설명할 수 있다. [9과12-03] 순환계의 구조와 기능을 이해하고, 혈액 순환 경로를 나타낼 수 있다. [9과12-04] 호흡 기관의 구조와 기능을 이해하고, 호흡 운동의 원리를 모형을 사용하여 설명할 수 있다. [9과12-05] 배설 기관의 구조와 기능을 알고, 노폐물이 배설되는 과정을 표현할 수 있다. [9과12-06] 동물이 세포 호흡을 통해 에너지를 얻는 과정을 소화, 순환, 호흡, 배설과 관련지어 설명할 수 있다.		
교수학습 활동 유형	☑ 개념설명형(지식전달) □ 의사결정형(토의토론) □ 문제해결형(탐구, 프로젝트) □ 직·간접체험형(실험, 실기) ☑ 놀이활동형		
형성평가 활동 유형	☑ 의사소통형(협업, 의견수렴 등) ☑ 학습확인형(퀴즈 등) □ 포트폴리오형(프로젝트 등) □ 실험실습형(실기 포함)		
활용도구	◦ Adobe After effect (영상편집) ◦ 구글 문서, 구글 설문 (활동지 및 형성평가) ◦ 구글 사이트 (협동 방탈출 게임) ◦ 구글 스프레드시트 (동료평가 및 개인별 피드백) ◦ 구글 클래스룸 (학습관리도구)		
활용 콘텐츠	◦ 영상(유튜브) : https://bit.ly/동물에너지영상 ◦ 활동지(구글문서) : https://bit.ly/동물에너지활동지 ◦ 형성평가(구글설문) : https://bit.ly/동물에너지형성평가 ◦ 방탈출(구글사이트) : https://bit.ly/동물에너지방탈출게임 ◦ 개별피드백(구글스프레드시트) : https://bit.ly/개별피드백예시 ◦ 띵커벨(퀴즈쇼) : https://bit.ly/동물에너지퀴즈쇼		
온·오프 연계 형태	☑ 온라인으로 수업을 지속하는 경우(온라인→온라인) ☑ 온라인 수업 후 학생이 등교하는 경우(온라인→오프라인) ☑ 등교수업 후 온라인 수업을 하는 경우(오프라인→온라인) ☑ 오프라인으로 수업을 지속하는 경우(오프라인→오프라인)		
기기환경	□ 교사 1기기(학생 기기 미활용) □ 모둠형 기기(학생 모둠별 1기기) ☑ 학생 개인별 기기(학생 1인당 1기기) □ 기타 _____		

□ 수업사례

<table>
<tr><th>단계</th><th>수업 내용</th></tr>
<tr><td><1차시>
수업 안내</td><td colspan="2">[1. 개념 형성 단계] : 게임의 화려한 그래픽 요소를 적용
▸ 모둠 편성 및 역할 정하기
▸ 전문가 되기 (자신의 역할 집중 학습)</td></tr>
<tr><td>도입</td><td colspan="2">▸ 다이어트를 위한 '극단적 단백질 식단'의 부작용을 다루며 과학적 호기심과 흥미를 자극한다.
▸ 성취도가 다른 학생이 고르게 배정될 수 있도록 5인 1조 모둠을 편성한다.
▸ 모둠 안에서 ①~⑤ 역할을 부여한다.
- 역할 : ①소화 ②순환 ③호흡 ④배설 ⑤진행자</td></tr>
<tr><td>전개</td><td colspan="2">▸ 교사가 제작한 영상을 1회 시청한다.
▸ 각자 맡은 역할의 영상을 분석하고 추가 자료를 찾아 활동지를 작성한다.
▸ 교사는 역할별로 학생을 소집하여 해당 부분의 핵심을 짚어준다.
▸ 활동지의 내용을 바탕으로 모둠원에게 설명할 대본을 작성한다.

개인 기기(크롬북)로
영상을 시청하는 모습


실제 영상 캡처 화면

각자 영상을 시청하며
활동지(대본)를 작성하는 모습

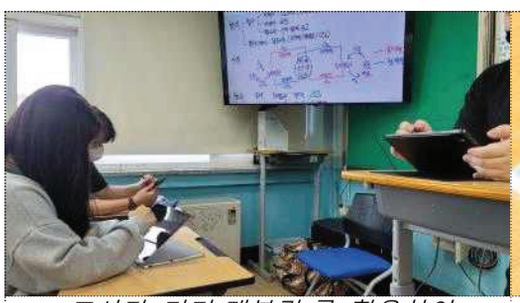
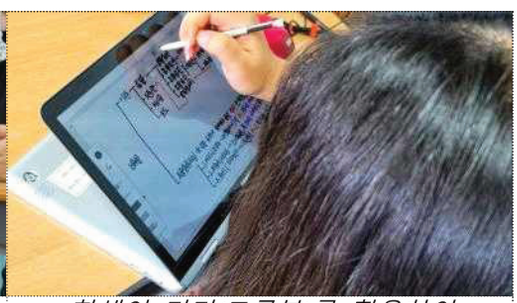
구글 클래스룸에서
실제 학생이 작성한 활동지</td></tr>
<tr><td>정리</td><td colspan="2">▸ 상호교수(다음 차시 활동)를 위해 대본 작성의 중요성을 강조한다.</td></tr>
<tr><td>수업 활용
콘텐츠</td><td>[영상]
https://bit.ly/동물에너지영상</td><td>[활동지]
https://bit.ly/동물에너지활동지</td></tr>
</table>

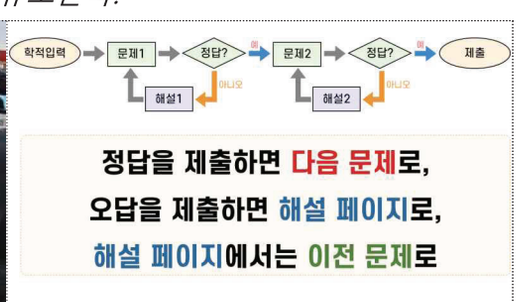
<table>
<tr><th>단계</th><th>수업 내용</th></tr>
<tr><td><2차시>
수업 안내</td><td>[2. 개념 분화 단계] : 게임의 상호작용 요소를 적용 (협동임무)
▸ 상호교수 및 협력과제
▸ 동료평가(1차)</td></tr>
<tr><td>도입</td><td>▸ 모둠으로 모여 이전 차시에 작성한 대본을 최종 점검한다.</td></tr>
<tr><td>전개</td><td>▸ 1번 역할부터 자신이 정리한 과학지식을 존댓말로 설명한다.
▸ 설명을 마칠 때마다 진행자는 발표자를 칭찬하고, 내용을 요약·정리한다.
▸ 교사는 모든 학생의 발표가 끝나면 설명 과정에서 있었던 오개념 등을 바로 잡고, 전체 내용을 요약·정리한다.

준비한 내용을 모둠원에게 설명하는 모습 (전체)

준비한 내용을 모둠원에게 설명하는 모습 (학생 화면)
▸ 모둠은 온라인에서 실제 식품의 영양 정보를 찾아보고, 각 성분이 체내에서 소화·흡수·이용·배출되는 과정을 한 단계씩 돌아가며 정리하는 과제를 수행한다.
▸ 과제를 수행하는 과정에서 지식을 공유하며 서로에게 도움을 주고, 과학 개념을 실생활에 적용한다.</td></tr>
<tr><td>정리</td><td>▸ 동료의 상호교수 활동을 평가(1차)한다.
- 정량적 평가 : 전달능력, 경청태도, 기여도
- 정성적 평가 : 칭찬 (구체적이고 긍정적인 피드백)

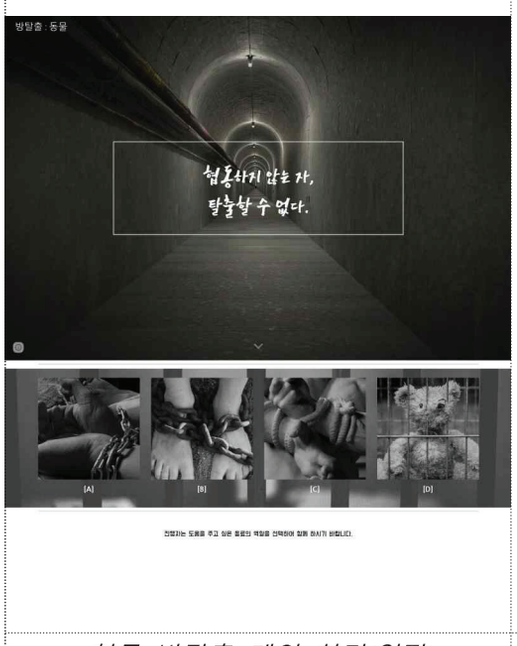
학생이 구글 설문으로 제출한 동료평가 데이터를 분석하는 도구</td></tr>
<tr><td>수업 활용
콘텐츠</td><td>[동료평가 데이터 분석 도구]
https://bit.ly/동료평가분석</td></tr>
</table>

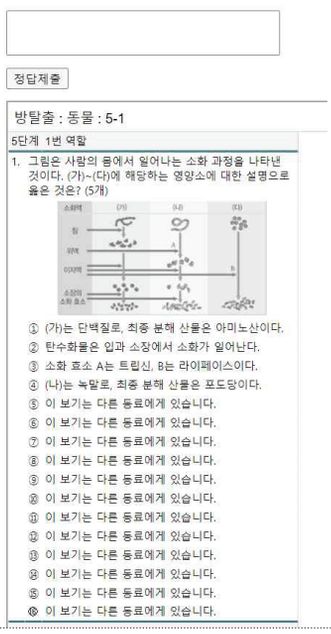
<table>
<tr><th>단계</th><th>수업 내용</th></tr>
<tr><td><3차시>
수업 안내</td><td>[3. 개념 교환 단계] : 게임의 목표 미달성 시 탈출 불가 요소를 적용
▸ 지식의 구조 그리기 (인지적 도제)
▸ 형성평가</td></tr>
<tr><td>도입</td><td>▸ 온라인 활동지를 확인하며 상호교수 했던 전시학습 내용을 상기한다.</td></tr>
<tr><td>전개</td><td>▸ 교사는 학습내용에 대한 교사의 지식의 구조를 그리며 인지과정을 설명하고, 구글 클래스룸에 공유한다.
▸ 학생은 교사의 인지과정과 결과물을 참고하여 각자 지식의 구조를 그려 클래스룸에 제출한다.
▸ 교사는 학생의 인지적 구조에 피드백함으로써 누락개념의 보충과 오개념의 수정을 돕는다.

교사가 기기(태블릿)를 활용하여
지식의 구조를 설명하는 모습

학생이 기기(크롬북)를 활용하여
지식의 구조를 작성하는 모습</td></tr>
<tr><td>정리</td><td>▸ 형성평가를 통해 학생 스스로 인지구조를 점검한다.
- 형성평가는 정답을 선택하면 다음 문항으로 넘어가고, 오답을 선택하면 해설 화면을 거쳐 기존 문항으로 돌아가는 방식으로 제작함으로써 학습 성공기회를 제공하고 완전학습을 유도한다.

기기(크롬북)를 활용하여
형성평가 콘텐츠를 학습하는 모습


형성평가 도구(구글 설문)의
알고리즘</td></tr>
<tr><td>수업 활용
콘텐츠</td><td>[형성평가 도구]
https://bit.ly/동물형성평가</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td><4차시>
수업 안내</td><td>[4. 놀이 활동 단계] : 게임의 협동과 즉각적 성취감을 적용 (클리어)
▸ 협동 방탈출 게임
▸ 동료평가(2차)</td></tr>
<tr><td>도입</td><td>▸ 동료 사이에 서로 지닌 단서를 조합하여 문제를 해결하고 단계별로 통과하는 협동 방탈출 게임을 안내한다.</td></tr>
<tr><td>전개</td><td>▸ 교사는 협력을 유도하고, 진행도가 늦어지는 모둠에게 적절한 힌트를 제공함으로써 모두가 협동 방탈출 게임을 통과할 수 있도록 한다.

개인별 기기(크롬북)로 협동 방탈출 게임에 참여하는
학급 전체(좌)와 모둠(우)의 모습


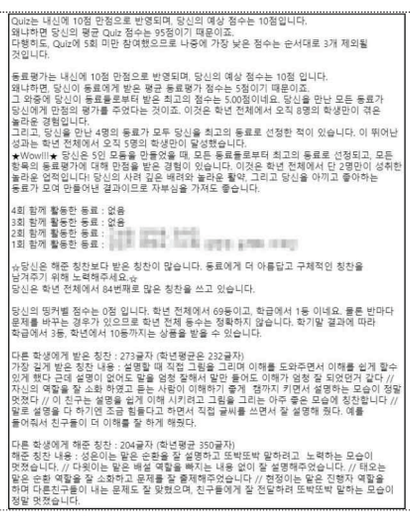
협동 방탈출 게임 화면(입장)


협동 방탈출 게임 화면(문항)</td></tr>
<tr><td>정리</td><td>▸ 동료의 협동 방탈출 게임 활동을 평가(2차)한다.
- 정량적 평가 : 전달능력, 경청태도, 기여도
- 정성적 평가 : 칭찬 (구체적이고 긍정적인 피드백)</td></tr>
<tr><td>수업 활용
콘`텐츠</td><td>[협동 방탈출 게임 페이지]
https://bit.ly/동물에너지방탈출게임
[협동 방탈출 게임 제작 도구]
https://bit.ly/동물에너지방탈출구축</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td><5차시>
수업 안내</td><td>[5. 개념 정리 단계] : 게임의 즉각적 피드백 요소를 적용 (경험치, 상태창)
▸ 성취도 평가
▸ 퀴즈쇼</td></tr>
<tr><td>도입</td><td>▸ 이전에 작성한 지식의 구조를 상기한다.</td></tr>
<tr><td>전개</td><td>▸ 동물과 에너지 단원 전체에 대한 성취도 평가를 실시한다.
▸ '띵커벨' 사이트를 통해 TV 프로그램 형식의 퀴즈쇼를 진행한다.

개인 기기(크롬북)를 활용하여
성취도 평가에 참여하는 모습

개인 기기(크롬북)를 활용하여
퀴즈쇼에 참여하는 모습</td></tr>
<tr><td>정리</td><td>▸ 학생이 온라인으로 활동한 내용을 데이터 처리하여 개별 피드백 페이지를 제공하여 스스로 학습 결과를 확인할 수 있도록 한다.
▸ 한 학기의 활동 내용을 바탕으로 피드백 페이지는 점점 변화해가며, 과학 수업 참여를 통해 발전시킬 수 있음을 알려준다.
▸ 활동 데이터를 바탕으로 다음 단원에서 함께할 이질집단 모둠을 편성한다.


2021. 09. 11. 현재 기준으로 게임 캐릭터 정보처럼
자동으로 생성된 개별 피드백의 정량적(좌), 정성적(우) 결과</td></tr>
<tr><td>수업 활용
콘텐츠</td><td>[개별 피드백 생성 도구]
https://bit.ly/피드백생성도구
[개별 피드백 예시]
https://bit.ly/게임피드백예시
※ 해당 페이지에서 학생의 활동에 따라
내용이 실시간으로 자동 반영되는 것을 확인할 수 있음</td></tr>
</table>

중학교 부문 동상

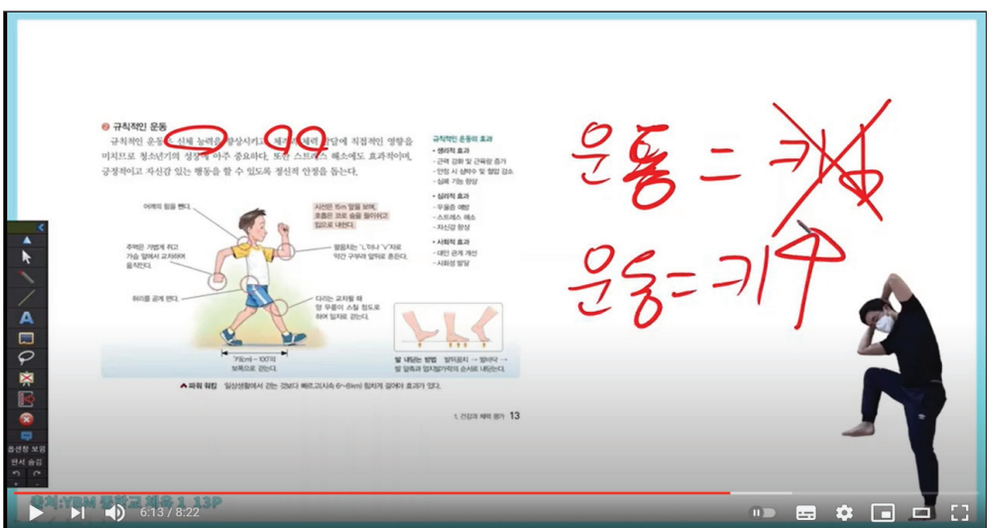
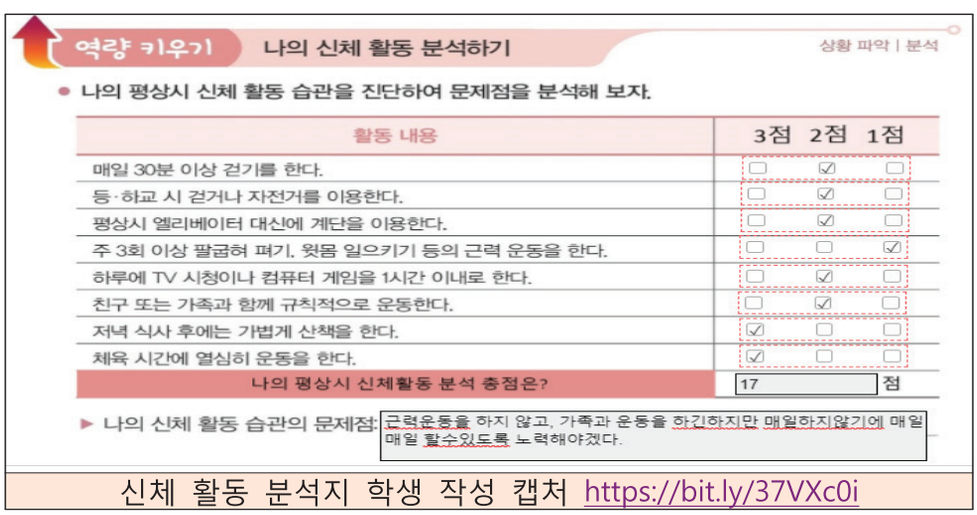
함께하는 타바타, 이겨내자 코로나!

온라인 콘텐츠 활용 교과서 우수 수업사례

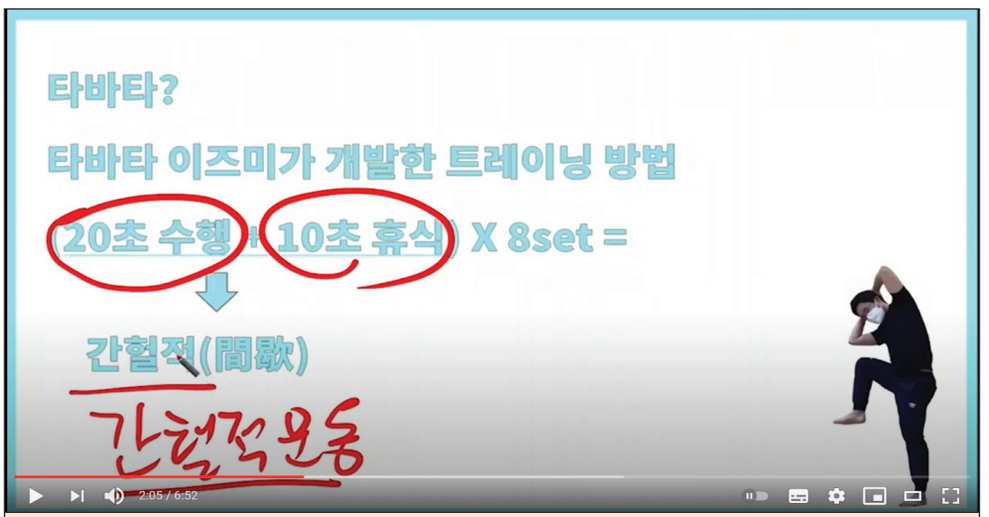
□ 개요

주제	함께하는 타바타, 이겨내자 코로나!		
학교급	□ 초등학교 ☑ 중학교 □ 고등학교		
과목	체육	출판사	YBM
학년	2학년	단원명/차시	건강/1~3
성취기준	[9체01-01] 건강과 신체활동(신체 자세, 규칙적인 운동 등)의 관계를 이해하고, 건강 증진을 위한 신체활동을 계획적으로 실천한다.		
교수학습 활동 유형	☑ 개념설명형(지식전달) ☑ 의사결정형(토의토론) □ 문제해결형(탐구, 프로젝트) ☑ 직·간접체험형(실험, 실기) □ 놀이활동형		
형성평가 활동 유형	☑ 의사소통형(협업, 의견수렴 등) ☑ 학습확인형(퀴즈 등) □ 포트폴리오형(프로젝트 등) ☑ 실험실습형(실기 포함)		
활용도구	□ 프리미어프로 □ 판서펜 □ OBS 스튜디오		
활용 콘텐츠	□ 유튜브 □ 구글 클래스룸 □ teachermade □ mentimeter		
온·오프 연계 형태	*※ 해당하는 형태에 모두 체크* ☑ 온라인으로 수업을 지속하는 경우(온라인→온라인) ☑ 온라인 수업 후 학생이 등교하는 경우(온라인→오프라인) □ 등교수업 후 온라인 수업을 하는 경우(오프라인→온라인) □ 오프라인으로 수업을 지속하는 경우(오프라인→오프라인)		
기기환경	*※ 해당하는 형태에 모두 체크* □ 교사 1기기(학생 기기 미활용) ☑ 모둠형 기기(학생 모둠별 1기기) ☑ 학생 개인별 기기(학생 1인당 1기기) □ 기타_____		

□ 수업사례

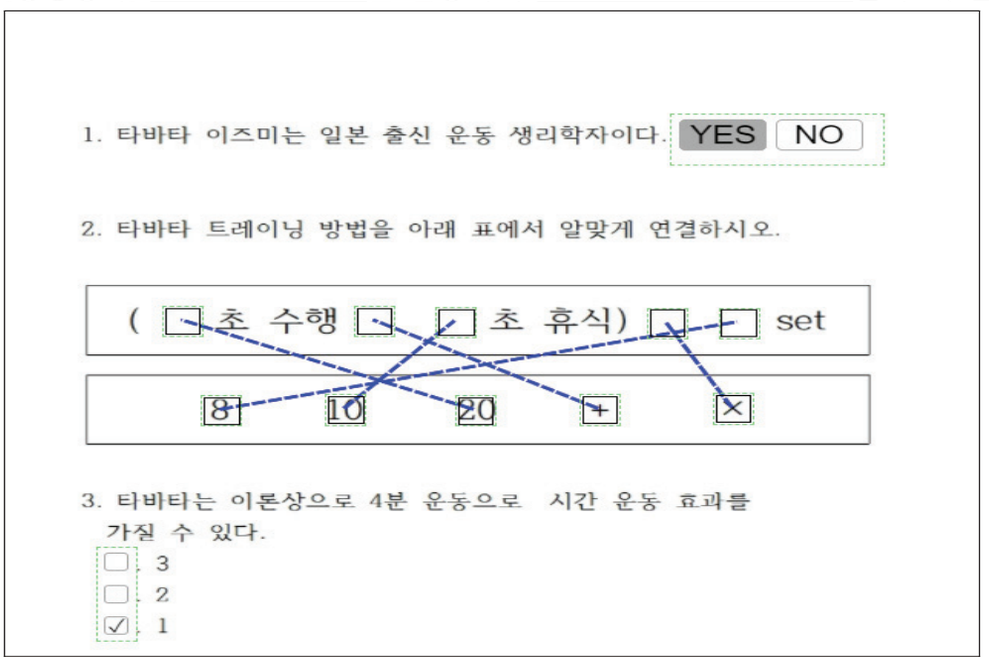
<table>
<tr><th>단계</th><th>수업 내용</th></tr>
<tr><td><1차시>
수업 안내
(온라인)</td><td>▸학습 목표 및 수업 준비물 안내
<table><tr><td>학습 목표</td><td>1. 건강과 신체 활동을 설명할 수 있다.
2. 나의 신체 활동을 분석할 수 있다.
3. 타바타 프로그램에 대해 이해하고 실천할 수 있다.</td></tr><tr><td>수업 준비물</td><td>중학교 체육①YBM 12p~13p, 컴퓨터 혹은 태블릿 PC, 필기도구</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>도입</td><td>▸교수학습-개념설명형
[도입 영상] 영상을 시청하고 <u>건강과 신체 활동에 대해 이해</u>한다. (10분)

건강과 신체 활동 이해하기 https://bit.ly/382zIXj</td></tr>
<tr><td>전개①</td><td>▸형성평가-학습확인형
[진단 평가] <u>TEACHER MADE</u>를 활용하여 <u>나의 신체 활동을 분석</u>한다. (10분)

역량 키우기 나의 신체 활동 분석하기 상황 파악 | 분석
● 나의 평상시 신체 활동 습관을 진단하여 문제점을 분석해 보자.
<table><tr><th>활동 내용</th><th>3점</th><th>2점</th><th>1점</th></tr><tr><td>매일 30분 이상 걷기를 한다.</td><td></td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>등·하교 시 걷거나 자전거를 이용한다.</td><td></td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>평상시 엘리베이터 대신에 계단을 이용한다.</td><td></td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>주 3회 이상 팔굽혀 펴기, 윗몸 일으키기 등의 근력 운동을 한다.</td><td></td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td>하루에 TV 시청이나 컴퓨터 게임을 1시간 이내로 한다.</td><td></td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>친구 또는 가족과 함께 규칙적으로 운동한다.</td><td></td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>저녁 식사 후에는 가볍게 산책을 한다.</td><td>✓</td><td></td><td></td></tr><tr><td>체육 시간에 열심히 운동을 한다.</td><td>✓</td><td></td><td></td></tr><tr><td colspan="2">나의 평상시 신체활동 분석 총점은?</td><td colspan="2">17 점</td></tr></table>▸ 나의 신체 활동 습관의 문제점: 근력운동을 하지 않고, 가족과 운동을 하긴하지만 매일하지않기에 매일 매일 할수있도록 노력해야겠다.
신체 활동 분석지 학생 작성 캡처 https://bit.ly/37VXc0i
[학생 발표] 분석한 자신의 신체 활동 내용을 <u>구글 클래스룸</u>에서 <u>친구들에게 발표</u>한다. (5분)</td></tr>
</table>

<table>
<tr>
<td>전개②</td>
<td>▸ 교수학습-개념설명형
[이론 설명] 영상을 시청하고 <u>타바타 프로그램에 대해 이해</u>한다. (10분)



타바타 프로그램 이해하기 https://bit.ly/3yfl2is

▸ 형성평가-학습확인형
[형성평가] <u>TEACHER MADE</u>를 활용하여 <u>타바타 형성평가를 작성</u>한다. (5분)

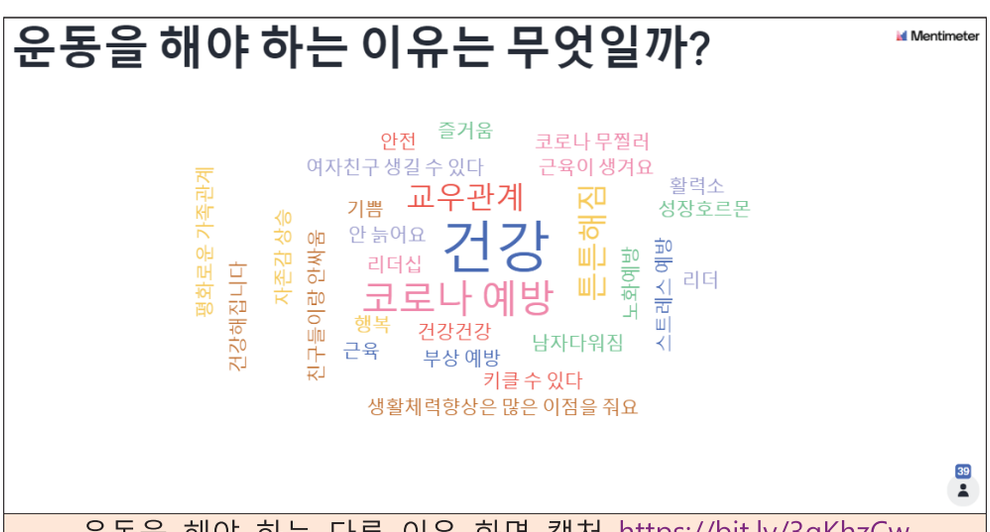


형성평가 학생 작성 캡처 https://bit.ly/3sE9Kmp

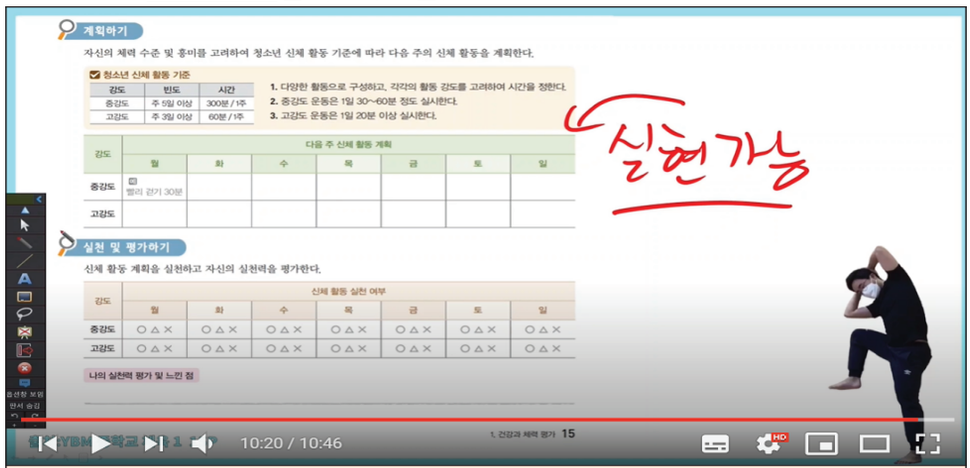
[평가 확인] <u>구글 클래스룸 화면 공유</u>를 통하여 <u>타바타 형성평가 정답</u>을 알아본다. (4분)</td>
</tr>
<tr>
<td>정리</td>
<td>▸ [마무리] 타바타 프로그램의 핵심을 다시 한번 상기시키고 다음 차시 흥미를 유도하기 위해 운동을 해야 하는 이유는 무엇일지 물으며 수업을 마무리한다. (1분)</td>
</tr>
</table>

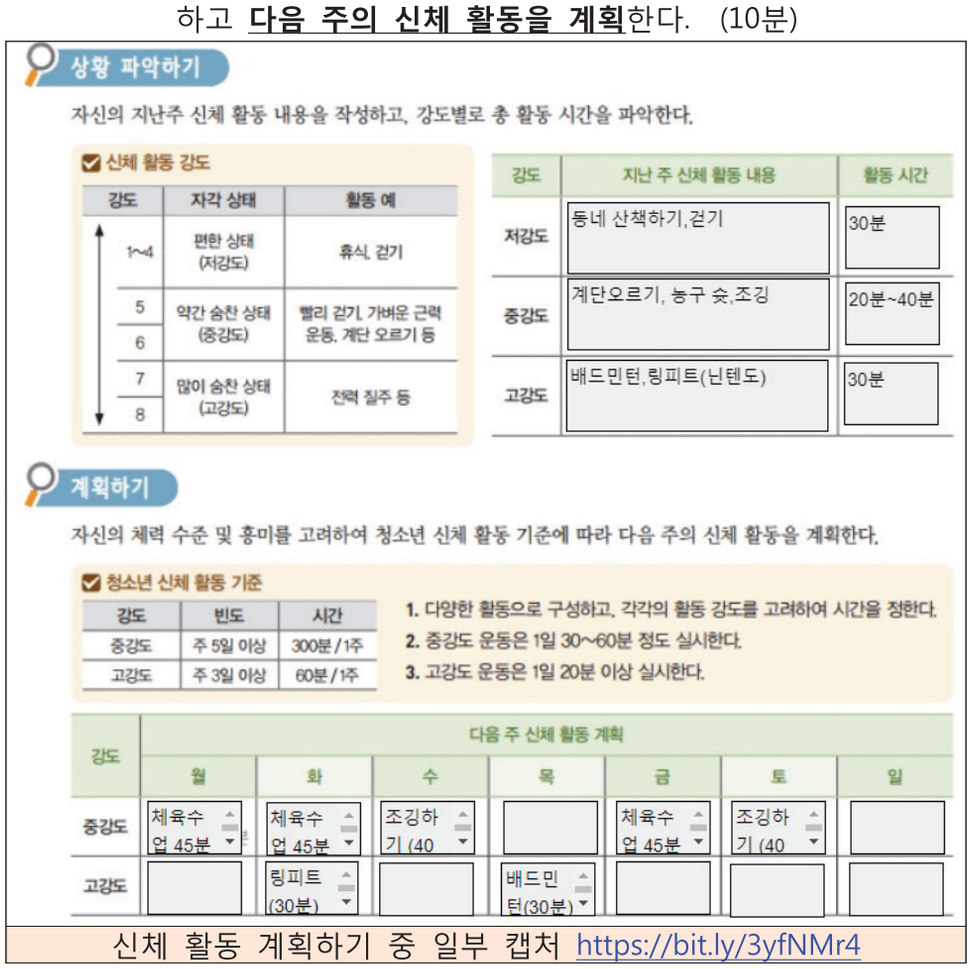
<table>
<tr><td><2차시>
수업 안내
(온라인)</td><td>▸ 학습 목표 및 수업 준비물 안내
<table><tr><td>학습 목표</td><td>1. 운동의 중요성을 발표할 수 있다.
2. 건강 증진을 위한 신체 활동을 계획할 수 있다.
3. 자신에게 맞는 타바타 프로그램을 선택할 수 있다</td></tr><tr><td>수업 준비물</td><td>중학교 체육①YBM 14p~15p, 컴퓨터 혹은 태블릿 PC, 필기도구</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>도입</td><td>▸ 교수학습-개념설명형
[도입 영상] 영상을 시청하고 <u>운동이 필요한 이유에 대해 이해</u>한다. (5분)


운동을 해야만 하는 이유 https://bit.ly/3mAhwN8

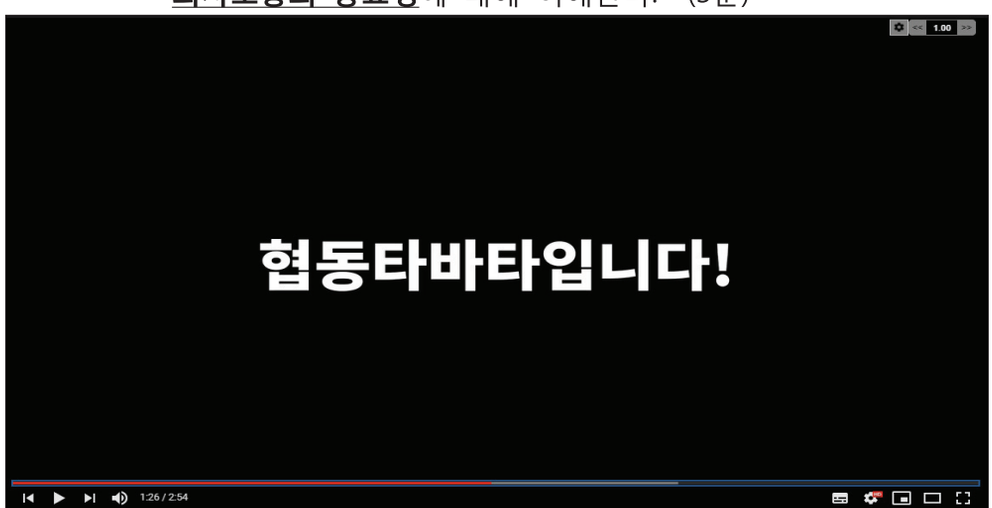
▸ 형성평가-의사소통형
[생각 확장] <u>mentimeter를 활용</u>하여 운동을 해야 하는 다른 이유에 대해 질문하고 <u>구글클래스룸 화면 공유</u>를 통해 실시간으로 <u>생각을 공유하고 확장</u>한다. (5분)


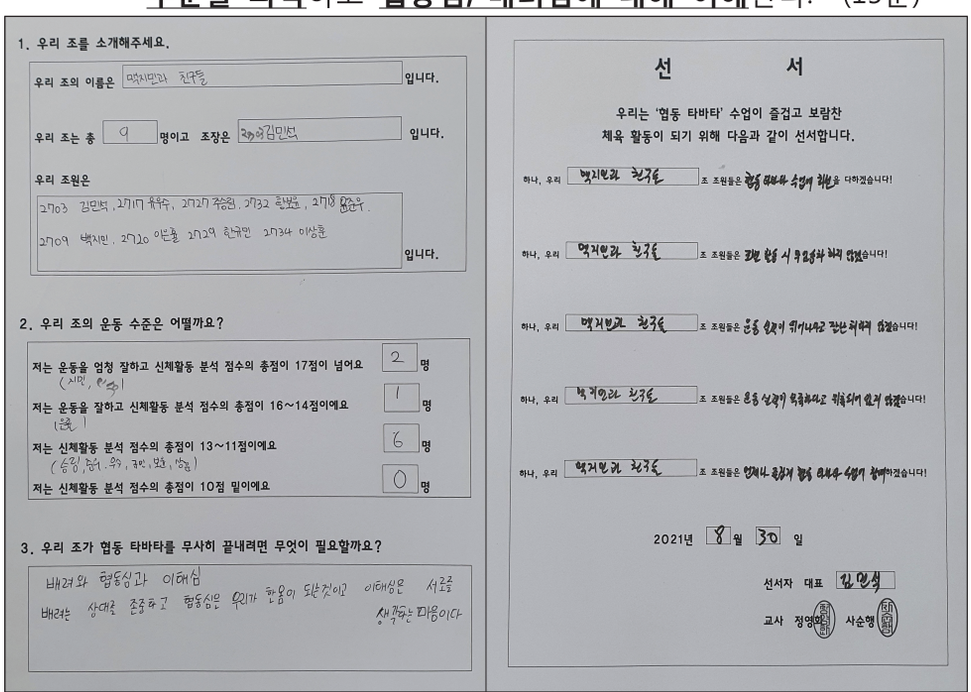
운동을 해야 하는 다른 이유 화면 캡처 https://bit.ly/3gKhzCw</td></tr>
</table>

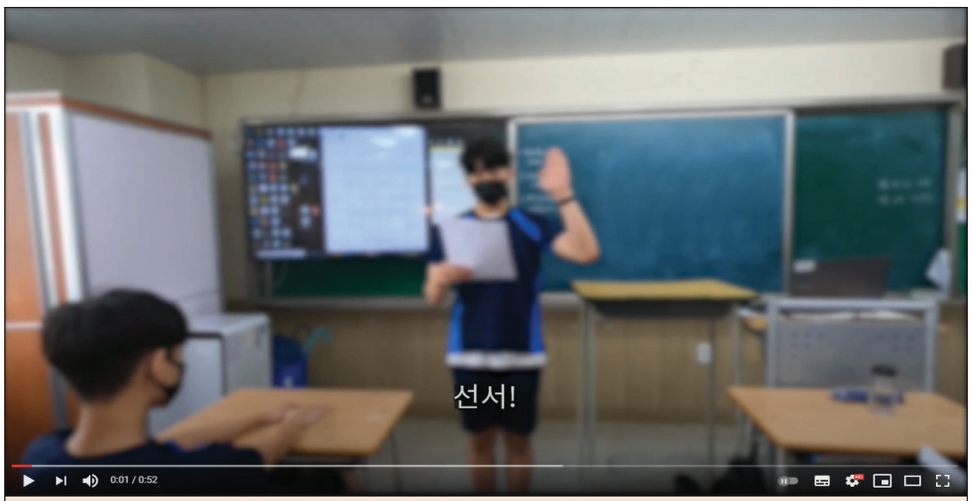
<table>
<tr><td>전개①</td><td>▸ 교수학습-개념설명형
[이론 설명] 영상을 시청하고 <u>신체 상태 점검 및 신체 활동 계획의 중요성에 대해 이해</u>한다. (15분)


건강 증진을 위한 신체 활동 계획과 실천 https://bit.ly/3yfsh9O</td></tr>
<tr><td>전개②</td><td>▸ 형성평가-의사소통형
[점검 계획] <u>TEACHER MADE</u>를 활용하여 <u>지난주의 신체 활동사항을 점검</u>하고 <u>다음 주의 신체 활동을 계획</u>한다. (10분)


신체 활동 계획하기 중 일부 캡처 https://bit.ly/3yfNMr4
[학생 발표] <u>급우들과 자신의 신체활동을 비교하며 발표</u>한다. (7분)</td></tr>
<tr><td>정리</td><td>▸ [마무리] 다음 수업부터 오프라인으로 수업 환경이 변경되기에 체육복, 운동화 등 개인 준비물을 상기시킨다.
타바타 스무가지 동작을 맛보기로 보여주며 다음 차시의 흥미를 유도한다. (3분)</td></tr>
</table>

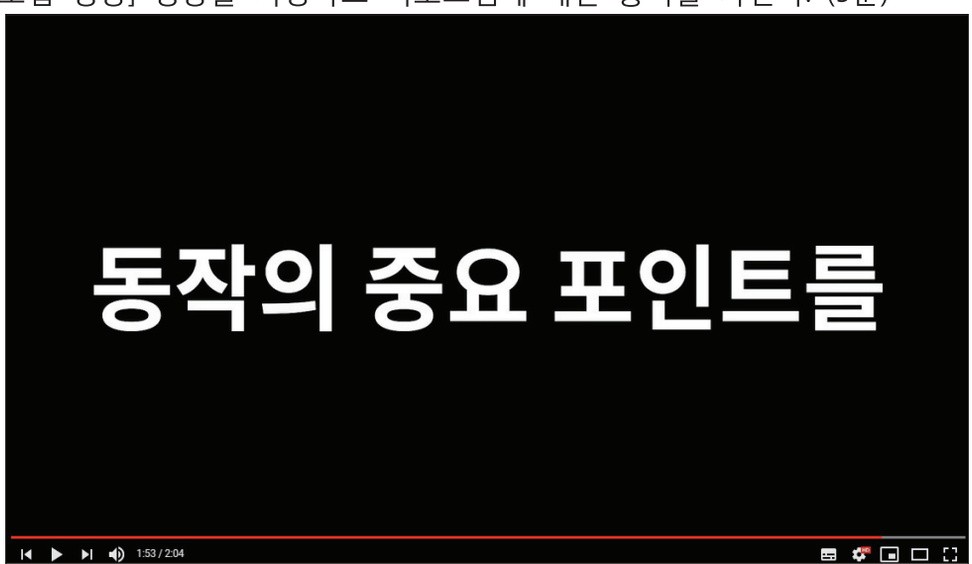
<table>
<tr><td><3차시>
수업 안내
(오프라인)</td><td>▸ 학습 목표 및 수업 준비물 안내
<table><tr><td>학습 목표</td><td>1. 조원들과 의사소통 역량을 함양할 수 있다.
2. 조원들과 함께 학습지를 작성하며 협동심을 이해할 수 있다.
3. 타바타 프로그램 스무 동작 수행 후 자기 존중에 대한 소감문을 작성할 수 있다.</td></tr><tr><td>수업 준비물</td><td>조별 학습지, 선서문, 소감문 각 4장, 태블릿 PC 4대, 필기도구</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>도입</td><td>▸ 교수학습-개념설명형
[도입 영상] 협동 타바타 프로그램을 <u>어떻게 계획</u>하는지 시청하며 <u>협동과 의사소통의 중요성</u>에 대해 이해한다. (3분)

협동타바타 프로그램은 어떻게 짜요? https://bit.ly/2UYlZOl

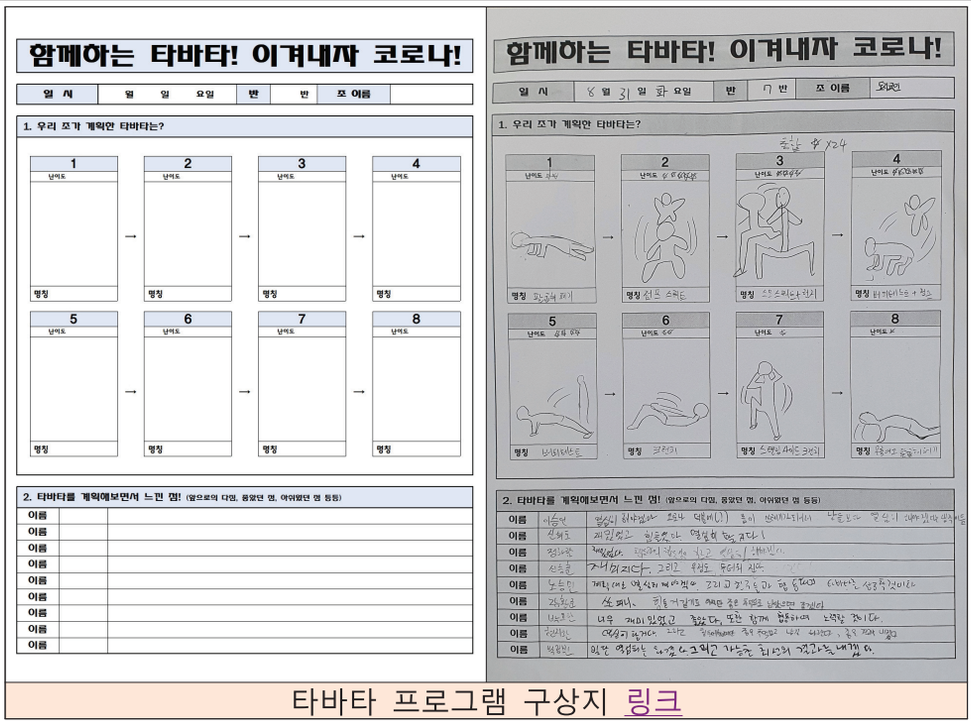
[모둠 편성] 교사가 신체활동 분석 점수와 신체활동 계획표를 바탕으로 조직한 <u>집단 간 동질, 집단 내 이질적인 조를 학생에게 공지한다.</u> (2분)</td></tr>
<tr><td>전개①</td><td>▸ 형성평가-의사소통형
[모둠 활동] <u>협동 학습지</u>와 <u>협동타바타 선서를 작성</u>하며 우리 조의 <u>운동 수준을 파악</u>하고 <u>협동심, 배려심에 대해 이해</u>한다. (15분)

협동 학습지 및 협동 타바타 선서 링크1, 링크2</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>전개①</td><td>[모둠 활동] <u>협동 타바타 선서를 낭독</u>하며 협동의 중요성을 되새긴다. (5분)


협동 타바타 선서 https://bit.ly/3gNQE8J</td></tr>
<tr><td>전개②</td><td>▸ 교수학습-직·간접체험형(실험, 실기)
[모둠 활동] 준비 운동을 실시하고, 수행평가를 위해 알아야 할 총 스무 가지 동작을 <u>모둠별로 수행</u>해본다. (10분)


수행평가를 위해 알아야 할 총 스무 가지 동작 https://bit.ly/2YjRmUQ
[학생 질문] <u>동작의 방법</u>과 <u>수행 시 주의점</u>에 관한 질문을 받는다. (7분)</td></tr>
<tr><td>정리</td><td>▸ [마무리] 다음 차시에 모둠별로 모둠만의 타바타를 만들어 볼 것임을 예고하며 수업을 마무리한다. (3분)</td></tr>
</table>

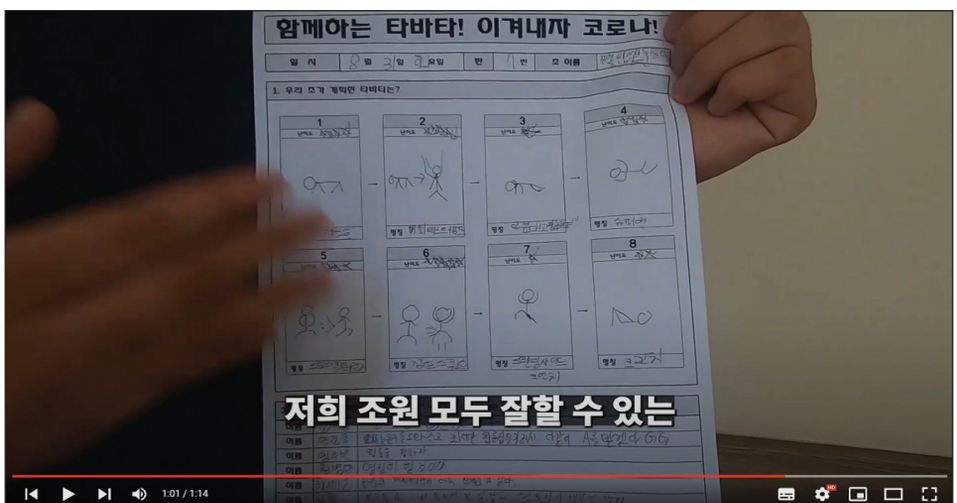
<table>
<tr><td><4차시>
수업 안내
(오프라인)</td><td>▸ 학습 목표 및 수업 준비물 안내
<table><tr><td>학습 목표</td><td>1. 타바타 동작 픽토그램을 만들며 주요 동작을 이해할 수 있다.
2. 팀원들과 함께 능력 수준에 맞는 새로운 타바타 프로그램을 구상할 수 있다.
3. 팀원들과 함께 프로그램을 만들고 수행하는 과정에서 의사소통역량을 함양할 수 있다.</td></tr><tr><td>수업 준비물</td><td>타바타 프로그램 구상지 4장, 태블릿 PC 4대, 필기도구</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>도입</td><td>▸ 교수학습-개념설명형
[도입 영상] 영상을 시청하고 픽토그램에 대한 흥미를 가진다. (5분)

픽토그램을 만들어보며 동작의 포인트 캐치해내기 https://bit.ly/3tbVWA6</td></tr>
<tr><td>전개①</td><td>▸ 교수학습-직·간접체험형(실험,실기)
[방법 설명] <u>태블릿 PC</u>를 모둠장에게 분출하고 타바타 프로그램의 <u>전제조건을</u> 다시 한번 <u>상기</u>시킨다. (5분)
<table><tr><td>타바타 프로그램 대전제</td></tr><tr><td>1. 하체, 상체, 전신, 복근 각 부위의 다섯 동작 중 두 동작만을 선택한다.
2. 모든 동작의 별(난이도)의 합은 24개가 넘도록 한다.</td></tr></table>[교사 순회] <u>교사는 순회</u>하며 모둠별로 자유롭게 영상을 시청하며 모둠원끼리 지속해서 <u>소통할 수 있는 분위기</u>를 만든다. (15분)
▸ 형성평가-의사소통형(협업, 의견수렴 등)
[동작 구상] 태블릿 PC를 활용하여 자유롭게 영상을 시청하고 모둠원들의 <u>능력 수준에 맞는 타바타 프로그램을 구상</u>해본다.
<table><tr><td>태블릿 PC에 제공된 영상</td><td>영상 URL</td></tr><tr><td>협동 타바타 프로그램은 어떻게 짜요?</td><td>https://bit.ly/2UYlZOl</td></tr><tr><td>픽토그램을 만들어보며 동작의 포인트 캐치해내기</td><td>https://bit.ly/3tbVWA6</td></tr><tr><td>수행평가를 위해 알아야 할 총 스무 가지 동작</td><td>https://bit.ly/2YjRmUQ</td></tr></table></td></tr>
</table>

<table>
<tr>
<td>전개②</td>
<td>


타바타 프로그램 구상지 링크

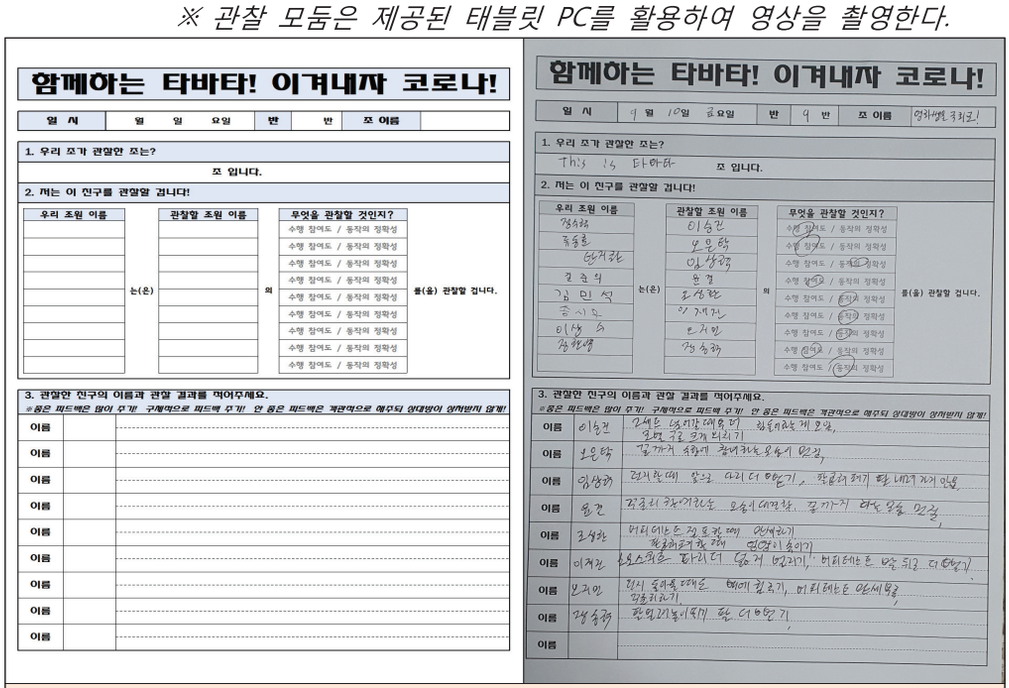
[모둠 수행] 완성된 타바타 프로그램 구상지를 <u>교사에게 검토</u>받은 후 <u>동작을 수행</u>해보고 수행 시 <u>모둠 대형</u>을 정한다. (10분)

[학생 발표] 타바타 프로그램을 <u>구상하게 된 이유</u>에 대해 <u>발표</u>한다. (5분)



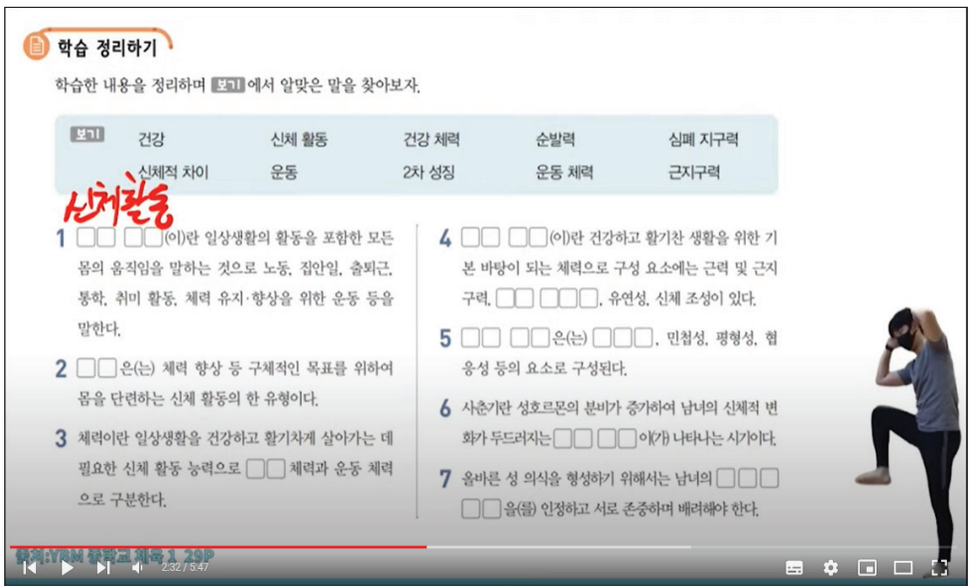
타바타 조별 프로그램 구상 및 발표 https://bit.ly/3tglgVq</td>
</tr>
<tr>
<td>정리</td>
<td>▸ [마무리]다음 차시에 필요한 수업 준비물과 학습 목표를 예고하며 수업을 마무리한다. (5분)</td>
</tr>
</table>

<table>
<tr><td><5차시>
수업 안내
(오프라인)</td><td>▸ 학습 목표 및 수업 준비물 안내
<table><tr><td>학습 목표</td><td>1. 타바타 프로그램을 모둠원과 수행해볼 수 있다.
2. 타바타 프로그램의 문제점을 확인하고 개선해 나갈 수 있다.
3. 모둠원들과 함께 프로그램을 만들고 수행하며 협동심을 기를 수 있다.</td></tr><tr><td>수업 준비물</td><td>타바타 구상지 조별 8장, 태블릿 PC 4대, 필기도구</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>도입</td><td>▸ [준비 운동]
교사의 구령에 맞춰 <u>준비 운동</u>을 한다.
▸ [수업 설명]
<u>관찰학습지 작성 방법</u>과 <u>피드백의 중요성</u>을 설명한다. (5분)</td></tr>
<tr><td>전개①</td><td>▸ 교수학습-직·간접체험형(실험,실기)
[수행 모둠] 약식 <u>타바타</u>(10초 수행, 8set)<u>를 수행</u>한다. <u>꾸준히 수행에 참여</u>하고 <u>정확한 동작을 위해 노력</u>한다. (15분)


협동 타바타 연습 https://bit.ly/3kYhlsC
[관찰 모둠] 수행 모둠에게 <u>객관적인 피드백을</u> 제공해주기 위해 <u>적극적으로 관찰</u>한다.
※ 관찰 모둠은 제공된 태블릿 PC를 활용하여 영상을 촬영한다.


타바타 관찰학습지 링크</td></tr>
</table>

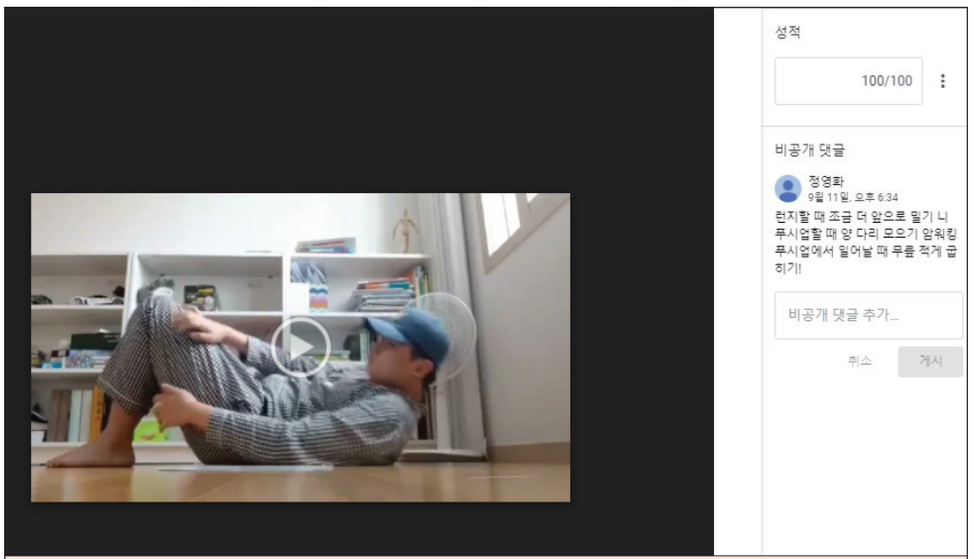
전개②	▸ 형성평가-의사소통형(협업, 의견수렴 등) [의견 나눔] **관찰 모둠**은 수행 모둠에게 **객관적인 피드백**을 해준다. (10분) [상황 개선] 제공받은 피드백을 바탕으로 **문제점을 개선**해 나간다. (10분)
정리	▸ [마무리] 다음 수업부터 온라인으로 수업 환경이 변경되기에 체육 교과서와 각종 준비물(요가 매트) 등을 공지하며 수업을 마무리한다. (5분)

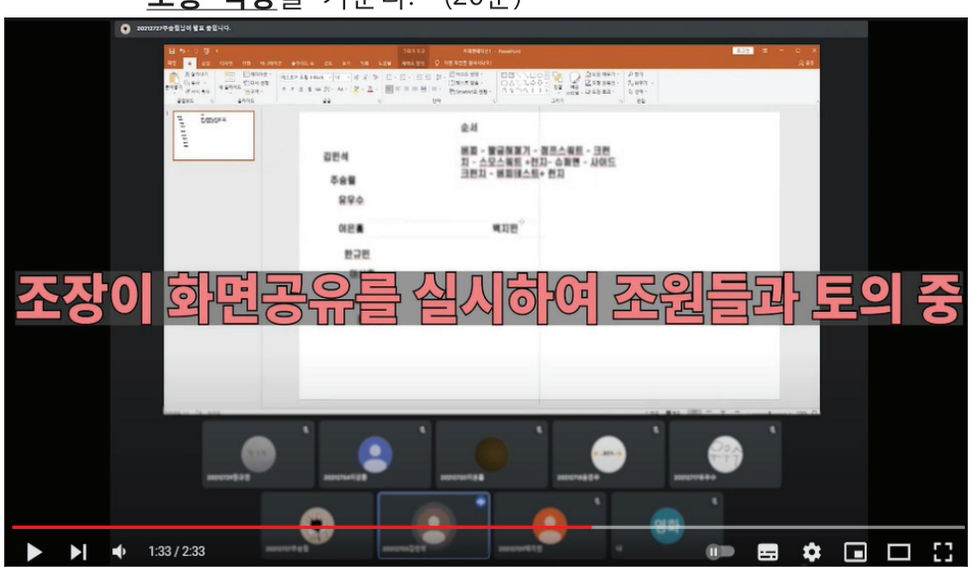
<table>
<tr><td><6차시>
수업 안내
(온라인)</td><td>▸ 학습 목표 및 수업 준비물 안내
<table><tr><td>학습 목표</td><td>1. 상황에 맞게 운동 계획을 세우고 실천하는 방법을 알 수 있다.
2. 개별적으로 타바타를 수행하며 근력을 기를 수 있다.
3. 타바타 수행 시 주의할 점을 모둠원들과 토의하며 의사소통 역량을 기를 수 있다.</td></tr><tr><td>수업 준비물</td><td>중학교 체육①YBM 15p, 29p 컴퓨터 혹은 태블릿 PC, 캠, 필기도구</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>도입</td><td>▸ 교수학습-개념설명형
[이론 설명] 영상을 시청하며 <u>상황에 맞게 운동 계획을 세우는 방법</u>을 <u>이해</u>한다. (10분)


중간 점검 및 학습 정리하기 https://bit.ly/38LDfK2</td></tr>
<tr><td>전개①</td><td>▸ 교수학습-직·간접체험형(실험, 실기)
[개별 연습] 구글 클래스룸을 활용하여 캠을 켜고 영상에 나오는 음원에 맞춰 <u>개별적으로 실시간 타바타를 수행</u>한다. (10분)

[교사 피드백] 교사는 화면을 보며 실시간으로 <u>지속적인 응원과 피드백을 제공</u>한다.


영상 음원에 맞춰 개별적으로 타바타 실시하기 https://bit.ly/3zgqIsK</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>전개①</td><td>※ 캠을 켤 수 없는 상황인 친구들은 구글 클래스룸 과제로 수행 영상을 제출하고 교사는 피드백을 댓글로 적어준다.


캠을 켤 수 없는 학생들은 구글 클래스룸 과제로 타바타 제출</td></tr>
<tr><td>전개②</td><td>▸ 형성평가-의사소통형(협업, 의견수렴 등)
[의견 나눔] 협동 타바타 수행 시 <u>주의할 점을 모둠원들과 토의</u>하며 <u>의사소통 역량</u>을 키운다. (20분)


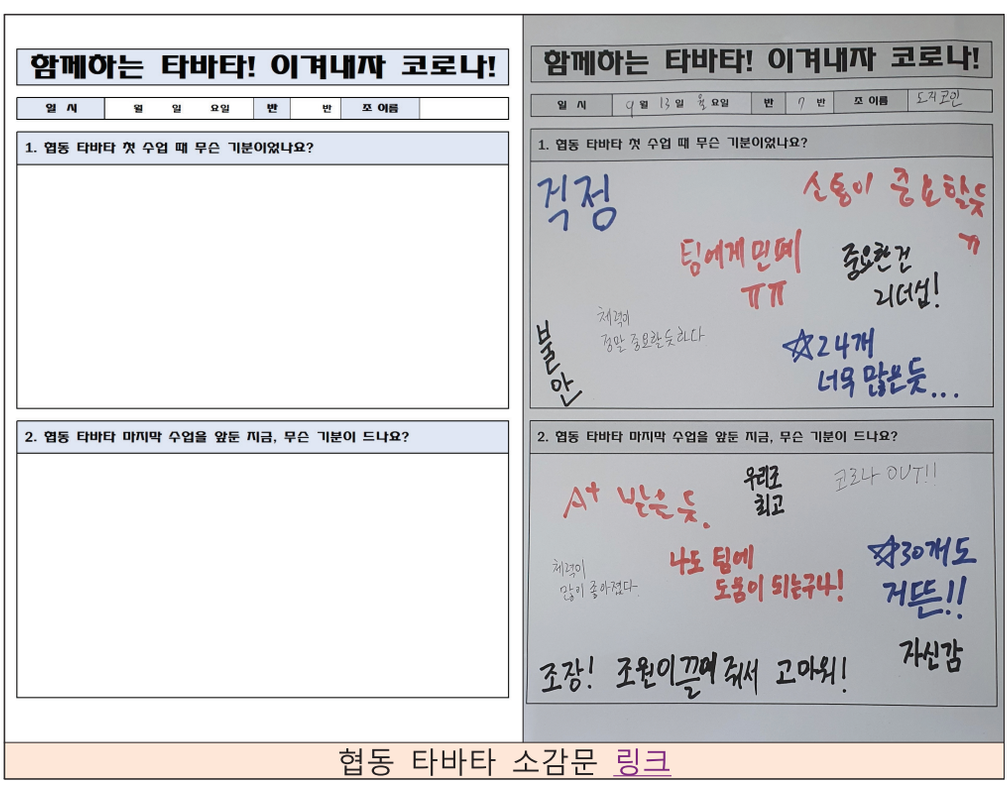
타바타 수행 시 주의점에 대해 조별 토의하기 https://bit.ly/2WRHHEm</td></tr>
<tr><td>정리</td><td>▸ [마무리] 다음 수업부터 오프라인으로 수업 환경이 변경되기에 체육복, 운동화 등 개인 준비물을 상기시킨다. (5분)</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td><7차시>
수업 안내
(오프라인)</td><td>▸ 학습 목표 및 수업 준비물 안내
<table><tr><td>학습 목표</td><td>1. 모둠원들과 협동 타바타를 수행하며 근력을 기를 수 있다.
2. 다양한 비트에 맞게 타바타 동작을 수행할 수 있다.
3. 규칙적으로 타바타를 수행하며 자신감을 가질 수 있다.</td></tr><tr><td>수업 준비물</td><td>협동타바타 소감문 4매, 클립보드 4개 여러 색의 매직펜, 볼펜, 블루투스 스피커</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>도입</td><td>▸ [준비 운동] 교사의 구령에 맞춰 <u>준비 운동</u>을 한다.

▸ [수업 설명] 협동 타바타 소감문 작성 방법을 설명한다. (5분)</td></tr>
<tr><td>전개①</td><td>▸ 교수학습-직·간접체험형(실험, 실기)
[스테이션 수업] <u>1, 2조</u>는 <u>협동 타바타 소감문을 작성</u>한다.
자기 생각을 사실대로 적을 수 있도록 한다.

<u>3, 4조</u>는 음원에 맞춰 <u>협동 타바타를 수행</u>한다.
※ 충분한 휴식 시간 부여 후 순환한다. (15분)

[소감문 발표] 수업 전, 후의 느낌을 비교하며 발표하여 자신감을 고취한다. (10분)



협동 타바타 소감문 링크</td></tr>
<tr><td>전개②</td><td>▸ 교수학습-직·간접체험형(실험, 실기)
[단체 연습] 모든 모둠이 한 줄로 선 상태에서 동시에 협동 타바타를 수행한다. (10분)</td></tr>
</table>

전개②	 협동 타바타 단체 연습 https://bit.ly/2XnPkCx
정리	▸ [마무리] 다음 차시가 협동 타바타의 마지막 수업이자 최종결과 평가라는 사실을 공지하며 수업을 마무리한다. (5분)

<table>
<tr><td><8차시>
수업 안내
(오프라인)</td><td>▸학습 목표 및 수업 준비물 안내
<table><tr><td>학습 목표</td><td>1. 몸소 실천하며 변화해 나가는 몸에 대한 이해할 수 있다.
2. 협동 타바타 트레이닝을 조원들과 즐겁게 참여할 수 있다.
3. 협동 타바타 수행평가를 진행하며 진정한 협동의 의미를 체득할 수 있다.</td></tr><tr><td>수업 준비물</td><td>블루투스 스피커, 평가지, 촬영용 카메라</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>도입</td><td>▸[준비운동] 교사의 구령에 맞춰 <u>준비운동을</u> 한다.

▸[수업 설명] 평가 전 10분의 연습 시간을 제공함을 공지하고 평가 순서에 대한 제비뽑기를 진행한다. (5분)</td></tr>
<tr><td>전개①</td><td>▸형성평가-실험실습형(실기포함)
[연습 시간] 조별 <u>연습 시간</u>을 10분 부여한다. (10분)</td></tr>
<tr><td>전개②</td><td>▸교수학습-직·간접체험형(실험, 실기)
[수행평가] <u>체크리스트</u>를 바탕으로 <u>협동 타바타 수행평가를 시행</u>한다. (20분)

협동 타바타 체크리스트 조
<table><tr><th>2015 교육과정</th><th>평가 요소</th><th>배점</th><th>세부 평가 요소</th><th>점수</th></tr><tr><td rowspan="5">이해력</td><td rowspan="5">타바타 동작 이해</td><td>5</td><td>조원이 모든 동작을 정확히 이해한 경우</td><td rowspan="5"></td></tr><tr><td>4</td><td>조원이 일곱 동작을 정확히 이해한 경우</td></tr><tr><td>3</td><td>조원이 여섯 동작을 정확히 이해한 경우</td></tr><tr><td>2</td><td>조원이 다섯 동작을 정확히 이해한 경우</td></tr><tr><td>1</td><td>조원이 동작을 정확히 이해하지 못하고 수행하는 경우</td></tr><tr><td rowspan="15">운동
수행
능력</td><td rowspan="5">기준 난이도 도달 여부</td><td>5</td><td>난이도 별 24개를 달성한 경우</td><td rowspan="5"></td></tr><tr><td>4</td><td>난이도 별 22개를 달성한 경우</td></tr><tr><td>3</td><td>난이도 별 20개를 달성한 경우</td></tr><tr><td>2</td><td>난이도 별 18개를 달성한 경우</td></tr><tr><td>1</td><td>난이도 별 18개를 달성하지 못한 경우</td></tr><tr><td rowspan="5">동작의 정확성</td><td>5</td><td>모든 동작을 모든 조원이 정확하게 수행한 경우</td><td rowspan="5"></td></tr><tr><td>4</td><td>대다수 동작을 모든 조원이 정확하게 수행한 경우</td></tr><tr><td>3</td><td>서너 동작을 모든 조원이 정확하게 수행한 경우</td></tr><tr><td>2</td><td>한두 동작만을 모든 조원이 정확하게 수행한 경우</td></tr><tr><td>1</td><td>모든 동작을 정확하지 않게 수행한 경우</td></tr><tr><td rowspan="5">동작의 일체성</td><td>5</td><td>모든 조원이 동작을 일체감 있게 진행한 경우</td><td rowspan="5"></td></tr><tr><td>4</td><td>다수의 조원이 동작을 일체감 있게 진행한 경우</td></tr><tr><td>3</td><td>소수의 조원이 동작을 일체감 있게 진행한 경우</td></tr><tr><td>2</td><td>일부 조원만 동작을 일체감 있게 진행한 경우</td></tr><tr><td>1</td><td>모든 조원이 동작을 개별적으로 진행한 경우</td></tr><tr><td rowspan="10">규범
실천
능력</td><td rowspan="5">조원과 협동성</td><td>5</td><td>조원끼리 협동하여 타바타를 매우 성공적으로 완수한 경우</td><td rowspan="5"></td></tr><tr><td>4</td><td>조원끼리 협동하여 타바타를 성공적으로 완수한 경우</td></tr><tr><td>3</td><td>조원끼리 협동하여 타바타를 완수한 경우</td></tr><tr><td>2</td><td>조원과의 협동이 드물게 보이는 경우</td></tr><tr><td>1</td><td>조원과의 협동이 보이지 않는 경우</td></tr><tr><td rowspan="5">수행의 적극성</td><td>5</td><td>모든 조원이 수행에 매우 적극적으로 참여한 경우</td><td rowspan="5"></td></tr><tr><td>4</td><td>조원이 수행에 적극적으로 참여한 경우</td></tr><tr><td>3</td><td>조원이 수행에 참여한 경우</td></tr><tr><td>2</td><td>대다수 조원이 수행에 소극적으로 참여한 경우</td></tr><tr><td>1</td><td>모든 조원이 태만하게 참여한 경우</td></tr><tr><td colspan="4">총점</td><td></td></tr></table>
조장 서명
교사 서명 정 영  사 순 

협동 타바타 수행평가 체크리스트 링크</td></tr>
</table>

전개②	 협동 타바타 수행평가 https://bit.ly/3zhL7Od
정리	▸ [피드백] 수행평가에 대한 **피드백과 성적을 공지**한다. (5분) ▸ [마무리] 수업을 하면서 협동을 조금이나마 체득할 수 있었는지 물어보며 수업을 마무리한다. (5분)