

STEP1 학생들에게 가르치려고 하는 내용은 무엇인가요?

단원 살펴보기

수업의 방향

■ 소단원 내용개관

교육과정 상세화			차시명	
소단원	성취기준	학습요소		
우리 고장의 모습	단원 도입		1차시	단원 학습내용 예상하기
	4국01-02. 회의에서 의견을 적극적으로 교 환한다.	의견교환	2차시	문자가 필요한 까닭 알 기
			3~4 차시	한글을 만든 과정을 이 해하기
			5~6 차시	한글의 특성을 이해하기
			7~8 차시	한글을 소중히 여기는 마음 지니기
			9~10 차시	한글을 바르게 사용하기
	단원정리		11차시	단원정리

■ 수업자의 주제 설정 의도

우리 마을 간판을 실제 언어생활 자료로 활
동하여 조사한 자료를 통해 올바른 한글 사
용에 대한 관심을 가지게 하고 위두랑을 통
해 공유하면서 지식과 경험을 나누도록 했
다.

“디지털 지도와 실감형 콘텐츠를 활용하여 경험
을 넓히고 위두랑을 통해 경험을 나눔으로써 서로
의 지식을 확장 할 수 있도록 했다.”

본시 학습 내용

수업자	군자초등학교 교사 정영신
학년/과목	4학년 1학기 / 국어
단원명	우리 말
차시	9-10/ 11차시

본시관련 성취 기준

학습 주제	우리 마을의 간판을 살펴보고 한글 간판으로 바꾸어보기
교육과정 핵심성취기준	디지털 영상 지도 등을 활용하여 마을 가게의 간판을 살펴보고 한글 간판으 로 바꾸어 보는 활동을 통해 한글을 사랑하고 아끼는 마음을 가진다.
학습 목표	태도 : 스마트 기기를 실제생활에 유용하게 사용하는 태도 탐구 : 우리 고장의 지형지물과 주요장소 지식 : 우리 고장의 지형지물과 주요장소

■ 본시 학습 내용 관련 핵심 역량과 관련성

자기관리	지식정보처리	✓	창의적 사고
심미적감성	의사소통	✓	공동체

■ 디지털 교과서 및 관련 수업 자료

	▶ 디지털교과서		▶ 자재개발 실감형콘텐츠		▶ 네이버지도
	▶ 오피스렌즈		▶ 위두랑		▶ 위두랑 앱
	▶ 위두랑 설문		▶ 교육영상		

STEP 2 학습 활동 설계

디지털교과서 활용전략	▶ 교사 : 실감형콘텐츠 및 디지털교과서(자기주도학습), 위두랑(배운내용 공유 및 나눔, 평가) ▶ 학생 : 디지털교과서와 디지털영상지도 활용 자기주도학습 및 탐구 결과물 작성 위두랑 앱으로 결과물 나눔, 설문을 활용한 평가
교과서 활용유형	() 디지털교과서 중심 서책 교과서 병행 () 서책형 교과서 중심 디지털교과서 병행 (✓) 디지털교과서만 사용 () 서책형 교과서만 활용 () DIY 디지털교과서 사용 () 기타
참여학습전략	() 협력학습 () 토의·토론학습 (✓) 문제해결학습 (✓) 탐구학습 () 프로젝트학습 () 거꾸로학습
교실환경	() 일반교실 () 특별교실(스마트교실, 컴퓨터실 등) (✓) 디지털교과서 체험교실 () 기타
기기환경	() 교사 1기기(학생 기기 미활용) () 모둠형 기기(학생 모둠별 1기기) (✓) 학생 개인별 기기(학생 1인당 1기기) () 기타

단계	학습 요소	교수·학습 활동 (주요 활동 및 핵심 발문 중심)	시간	활동	자료(☑)· 유의점(☹)
자유탐색 (배우기)	수업 들어가기	◎ 우리 마을의 가게 간판 촬영 영상 살펴보기 ○ 가게 간판 촬영 영상 살펴보기	3'		재 도열시장 주변영상 재 여러 가지 가게간 판 영상
	배움열기	◎ 배움 열기 ○ 영상에 나온 간판의 글을 보고 이야기 나누기 ○ 간판을 보았던 경험이야기 하기	2'		
	학습문제 및 학습활동 확인	◎ 학습문제 확인하기 우리 타내봅시다. ◎ 학습순서 및 방법 확인하기 【활동1】 L 디지털교과서로 스스로 배우기 디지털영상지도에서 자항할 만한 장소 위치 찾기 실감형컨텐츠로 장소 둘러보며 경험 떠올리기 백지도에 표시하고 설명 카드 써보기 【활동2】 S 위두랑에 나의 백지도 올리보기 【활동3】 T 서로 결과물을 보고 답글 달기로 지식 확장하기	2'		재 디지털교과서
	내용 탐색	◎ 디지털교과서로 스스로 배우기 ○ 디지털교과서 미디어 및 인터랙티브 컨텐츠 학습하기 ○ 중요한 내용에 하이라이트하기 ◎ 디지털영상지도에서 자항할 만한 장소 위치 찾기 ◎ 실감형컨텐츠로 장소 둘러보며 경험 떠올리기 ◎ 백지도에 표시하고 오피스렌즈로 촬영하기	20'		재 디지털교과서, 네이버지도 오피스렌즈 1인 1도록
	결과 공유	◎ 위두랑에 결과물 업로드하기 ○ 사회공부방(모둠) 위두랑 앱에 결과물 올리기	3'		하위 답글 최대한 많이 달기
탐색 결과 공유	가르치기	◎ 서로 답글 달기로 지식 확장하기 ○ 올린 내용에 하위 답글 달기로 배워서 남주기(가르치기) 실천	5'		
배움 확인	평가 및 학습정리	◎ 위두랑 활용 학습정리(평가 및 교과주도 보충설명) ○ 위두랑 설문기능을 활용한 평가	3'		재 위두랑 설문 재 평가 후 보충지도
정리	과제제시	◎ 배움 예고 및 과제제시 ○ 다음 차시 예고	2'		재 위두랑 앱 재 사진형태로 결과 물 올리기

학습목표		평가목적	평가시기	평가방법
우리 마을의 간판을 살펴보고 한글 간판으로 바꾸어보기		디지털영상지도에서 마을의 간판을 찾아 한글 간판으로 바꿀 수 있는가?	수업중	관찰평가
평가기준	성취 기준	평가 기준		평가척도
	우리 마을의 간판을 살펴보고 한글 간판으로 바꾸어보기	디지털영상지도에서 마을 가게의 간판을 찾아 한글 간판으로 바꾸어 보고 자신의 의견을 발표할 수 있다.		매우잘함
		디지털영상지도에서 마을 가게의 간판을 찾을 수 있으나 한글 간판으로 바꾼 결과가 미흡하다.		잘함
		디지털영상지도에서 장소의 위치를 찾지만 한글간판으로 나타내지 못한다. 디지털영상지도에서 장소의 위치를 찾지 못한다.		보통 노력요함
유의점	▪ 디지털영상지도 활용 방법은 이전 차시에서 충분히 활용할 수 있도록 지도한다.			

STEP 3 디지털교과서 수업나눔

이 수업을 한 단어로 표현한다면?

- ▶ 선정 단어 : **디지털교과서 활용 맞춤 차시**
▶ 이유? 디지털교과서를 활용하는 동시에 학생 1인 1디바이
스로 디지털영상지도도 활용을 꼭 해야하는 학습주
제이기 때문에

질문이 있는 수업 (핵심질문)

- 우리 마을 간판에서 보았던 간판은?
· 한글 간판으로 바꾼다면 어떤 간판이 좋을까?

함께 나누는 수업 예제이

디지털 기기라면 무조건 열광하는 학생들의 관심을 학습에 활용하기 위해 디지털
교과서 활용은 흥미로운 방법이었다.
게임으로 경험된 디지털 기기와 방대한 지식의 바다인 인터넷을 학습에 활용하려
면 학습적인 가공이 필요한데 이 문제를 디지털 교과서가 일부 해결해주었다고 생각
한다. 일부 관심 학생들의 흥미와 책에 대한 거부감도 디지털 교과서 활용으로 다소
해결할 수 있었다.
디지털 교과서를 활용하기 위한 준비작업과 수업과정이 수월하지는 않았지만 수
업에 대한 자발성을 이끌어 낼 수 있는 과정이었고 교사에게도 수업재구성을 위한
새로운 상상력을 발휘할 수 있는 기회가 되었다.

수업 한 눈에 보기!!