

디지털교과서로 배움이 살아나는 수업하기

〈수업자의 의도〉

대상 학년 : 5 학년

수업자 : 이진영

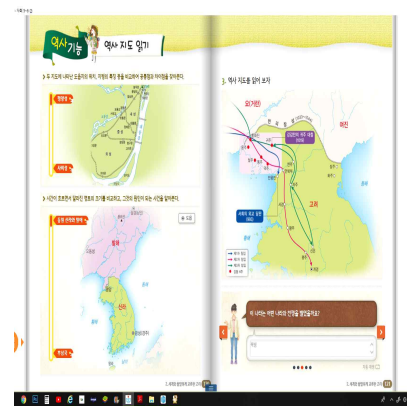
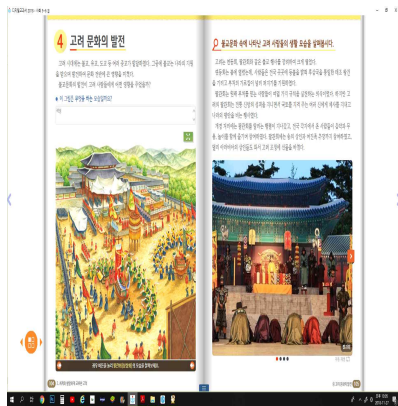
▶ 단원을 마무리하는 차시이다. 디지털교과서 자신이 작성한 메모, 하이라이트 등을 활용하여 전체 내용을 살펴보고 단원 요약 영상 및 정리를 살펴본다. 퀴즐렛 앱을 이용하여 중요한 용어를 활용하여 문제를 출제하고 풀어보는 활동을 통해 흥미를 갖고 내용을 되짚어보고자 한다.

〈수업 아이디어〉

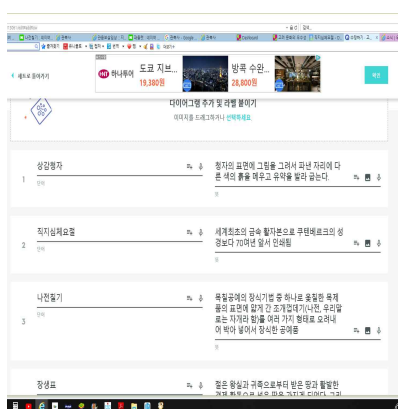
▶ 활동 방법

- ① 디지털교과서 다시 한번 읽어보기(자신이 표시한 하이라이트, 메모 위주로)
- ② 내용 정리로 제시된 요약 영상을 보고 문제를 풀어본다.
- ③ 퀴즐렛 앱을 이용하여 중요한 용어, 설명을 짚을 지어 문제를 출제하여 본다.
- ④ 친구들이 출제한 문제를 풀어보면서 단원 내용을 다양한 각도에서 살펴본다.
- ⑤ 위두랑 과제방에 자신이 출제한 문제 또는 중요하다고 생각하는 문제를 3~5개 정도 제출한다.
- ⑥ 과제방에 제출한 문제는 교사만 볼 수 있으므로 이 중 선별하여 골든벨 퀴즈 활동 시간을 갖는다.

〈 활동 결과물 〉

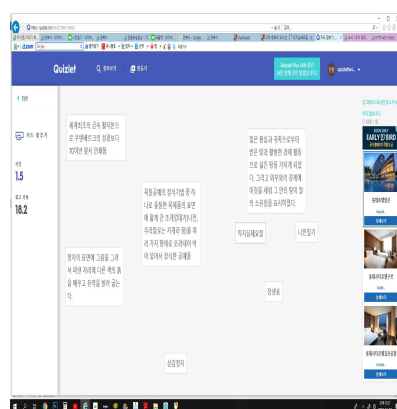


단원 전체 내용 살펴보기



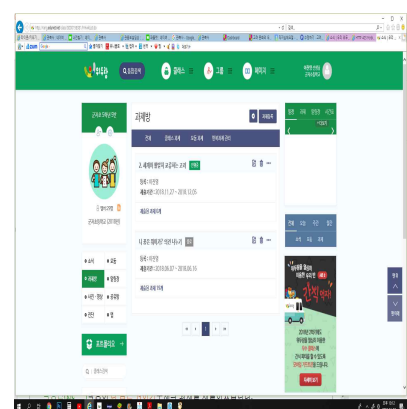
퀴즐렛으로 문제 내기

단원 요약, 정리 활용



퀴즐렛으로 문제 풀기

디지털교과서에 있는 문제 해결



위두랑 과제방에 각자 문제 제출