

# 우리나라의 자연 및 인문환경의 특징 표현하기

## STEP1 학생들에게 가르치려고 하는 내용은 무엇인가요?

### 단원 살펴보기

#### ■ 소단원 내용개관

교육과정 상세화		차시명
소단원	성취기준	
우리 국토의 자연환경	[6사01-03] 우리나라의 기후 환경과 지형환경에서 나타나는 특성을 탐구한다.	기후환경 지형환경
		1차시 우리나라 지형 살펴보기
		2차시 산지와 하천의 특징
		3차시 해안의 특징 알아보기
		4차시 기후의 특징 알아보기
		5차시 기온의 특징 알아보기
자연재해의 종류 및 대책을 탐색하고 그와 관련된 생활 안전 수칙을 실천하는 태도를 지닌다.	자연과 인간 상호작용	6차시 강수량의 특징 알아보기
		7~8차시 우리나라 자연재해 알아보기
		9차시 자연재해의 피해를 줄이기 위한 노력 알아보기
		10차시 소단원 단위정리활동 (실감형 콘텐츠로 표현하기 활동)

### 수업의 방향

#### ■ 수업자의 주제 설정 의도

VRWARE 소프트웨어와 디지털교과서, 그리고 학습커뮤니티 위두랑의 기능을 연계한 학생주도 수업을 통해, 학생 스스로 학습하고 공유활동을 통한 협업능력 디지털리터러시 수준을 높이는 배움 시간으로 활용하고자 함.

“원활한 수업 진행을 위해 실감형 콘텐츠 창작 소프트웨어인 VR-WARE에 대한 사전 사용법 교육 실시”

### 본시 학습 내용

수업자	군자초등학교 교사 현정석
학년/과목	5학년 1학기 / 사회
단원명	1. 국토와 우리생활
차시	10 / 24

### 본시관련 성취 기준

학습 주제	우리나라의 자연 및 인문환경 실감형 콘텐츠로 표현하기
교육과정 핵심성취기준	[6사01-05] 우리나라의 기후환경 및 지형환경에서 나타나는 특징을 탐구한다.
학습 목표	태도 : 적극적인 태도로 탐구활동에 참여하기 탐구 : 실감형 콘텐츠를 활용하여 표현 및 공유하기 지식 : 우리나라 인문-자연환경에 대해 알아보기

#### ■ 본시 학습 내용 관련 핵심 역량과 관련성

자기관리	지식정보처리	창의적 사고
심미적감성	의사소통	공동체

#### ■ 디지털 교과서 및 관련 수업 자료

디지털교과서	VRWARE	VR-WARE	위두랑	위두랑
위두랑	위두랑	위두랑	위두랑	위두랑
초등 실감형 콘텐츠 바로보기 앱	교육영상			

## STEP 2 학습 활동 설계

디지털교과서 활용전략	교사 : vr-ware, 실감형콘텐츠 및 디지털교과서(자기주도학습), 위두랑(배운내용 공유 및 나눔, 평가) 학생 : 디지털교과서 활용 자기주도학습, 위두랑으로 배운내용 정리 및 나눔, 보충학습 후 수행평가
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	활 동	자료(☞)· 유의점(☞)
자유탐색 (배우기)	수업 들어가기	◎ 실감형 콘텐츠 창작 사례 살펴보기 ○ 캐릭터와 이벤트 내용을 체험(play)하며 수업 들어가기 ○ 콘텐츠에서 확인할 수 있는 우리나라 자연 인문환경의 특징 이야기 해보기	5'	VRWARE	☞ vr-ware ☞ 자연인문환경의 특징 요약 영상
	배움열기	◎ 배움 열기 ○ 경험과 연결하여 우리나라 환경의 다양한 특징 이야기 하기 ○ 지난 시간에 배웠던 내용을 바탕으로 다양한 장면(장소) 이끌어내기	3'	교육영상	☞ 학생 스스로 배움 내용 확인하기
	학습문제 및 학습활동 확인	◎ 학습문제 확인하기 우리나라 자연·인문환경의 특징을 되새기고 이를 실감형 콘텐츠로 표현하여 보자. ◎ 학습순서 및 방법 확인하기 【활동1】 디지털교과서를 통하여 다양한 특징 되새기기 【활동2】 활동지에 장면 구상하고 vr-ware로 표현하기 【활동3】 작품 서로 공유하기(체험활동)	3'	디지털 교과서	☞ 디지털교과서
	내용 탐색	◎ 디지털교과서를 통하여 우리나라의 특징 되새기기 ○ 배운 내용 살펴보기 ○ 메모장에 탐구결과 정리 ○ 관련 쿼즈 풀이 및 교과서 자료 만들기	10'	디지털 교과서	☞ 디지털교과서, 위두랑, 활동지 영상 등 콘텐츠 수집에 치중하지 않도록 지도하기
탐색 결과 공유	결과 공유	◎ 활동지에 장면 구상하고 vr-ware로 표현하기 ○ 활동지를 통해 표현한 우리나라 환경의 특징 구상하고 표현하기	20'	위두랑	☞ 위두랑, 위두랑
	가르치기	◎ 작품 서로 공유하기(체험활동) ○ 위두랑 팝에 내가 표현한 주제와 장면 공유하기	5'	위두랑	☞ 위두랑
배움 확인	평가 및 학습정리	◎ 위두랑 활용 학습정리(평가 및 교과주도 보충설명) ○ 위두랑 설문지를 활용 평가 후 부족한 배움 교과주도 정리	7'	설문 (평가)	☞ 위두랑 설문 ☞ 평가결과 확인 후 교과주도 보충지도
	정리	◎ 배움 예고 및 과제제시 ○ 다음 차시 예고 및 과제 제시	2'	디지털 교과서	☞ 위두랑

학습목표		평가목적	평가시기	평가방법
우리나라 자연 인문 환경에서 나타나는 특성 탐구하여 표현하기		우리나라 자연 인문 환경에서 나타나는 특성 탐구하여 표현할 수 있는가?	수업중	포트폴리오
평가기준	성취 기준	평가 기준		평가척도
	우리나라의 지형 파악하기	우리나라 자연·인문환경의 특징이 드러나도록 실감형 콘텐츠 창작 소프트웨어를 활용하여 표현할 수 있다.		매우잘함
		우리나라 자연·인문환경을 실감형 콘텐츠 창작 소프트웨어를 활용하여 표현할 수 있다.		잘함
		실감형 콘텐츠 창작 소프트웨어를 활용하여 장면을 표현할 수 있다.		보통
실감형 콘텐츠 창작 소프트웨어를 활용하여 표현하는데 전반적으로 어려움이 있다.		노력요함		
유의점	세세한 표현이나 묘사에 중점을 두지 말고 창의성과 주제연관성에 초점을 맞추어 평가한다.			
	학생들과의 상호공유활동을 통한 동료평가(피드백)를 병행한다.			

## STEP 3 디지털교과서 수업나눔

### 이 수업을 한 단어로 표현한다면?

- ▶ 선정 단어 : 디지털리터러시 활용 창작 활동
- ▶ 이유? 다양한 웹상의 정보와 콘텐츠를 수준있는 디지털리터러시 능력을 바탕으로 수집 가공하는 탐구활동을 통해 학습목표를 디지털로 완성할 수 있는 창작 활동 수업임

### 질문이 있는 수업 (핵심질문)

- 우리나라의 환경은 어떠한 특징들이 있을까?
- 특징을 표현하기 알맞은 매체와 콘텐츠는 무엇일까?
- 다른 친구의 작품이 좋은 점은 무엇일까?

### 함께 나누는 수업 에세이

아직 디지털교과서 및 관련 소프트웨어의 기본적인 활용에 익숙하지 않은 학생들과 함께 본 수업은 다소 어려운 측면이 있다. 특히, 유료 소프트웨어인 VRWARE를 반드시 학생 수 만큼 최소한 모뎀 1개정은 확보한 상태에서의 수업이 이루어져야 한다는 점에서 물리적인 환경면에서 일반화하기에는 어려운 수업이라고 생각해야 할 것이다. 하지만 실제의 문제를 확인하고 학생 개개인이 배우고 느낀 점을 같이 공유하고, 이를 토대로 스스로 문제를 해결해보는 과정을 통하여 학생들은 창의적인 사고를 경험해 볼 수 있다.

또한, 디지털 교과서의 다양한 기능을 활용하여 학생들의 노트와 과제의 공유와 의견 교환을 하도록 하고 이것이 기록됨으로서 학생들은 보다 학습경험을 오래도록 기억하여 학습의 효과를 높일 수 있을 것이다. 이러한 디지털 교과서의 다양한 기능을 활용한 학습습관을 가진다면 보다 효과적인 학습능력과 협업능력을 길러줄 수 있다고 본다.

### 수업 한 눈에 보기!!

VRWARE 작품 살펴보기	우리나라 환경의 특징 되새기기	활동지에 장면 구상하기
VR-WARE로 꾸미기 활동	이벤트(영상, 문제) 만들기	공유 및 작품 체험
서로의 작품 칭찬하기 활동	피드백 질문	정리 및 다음차시 예고