

STEP1 학생들에게 가르치려고 하는 내용은 무엇인가요?

단원 살펴보기

■ 소단원 내용개관

교육과정 상세화			차시명
소단원	성취기준	학습요소	
겪은 일을 써요	[6국03-02]목적이나 주제에 따라 알맞은 내용과 매체를 선정하여 글을 쓴다.	호응관계 문장의 성분 매체활용	1-2 차시 호응 관계를 생각하며 겪은 일이 드러난 글 읽기
			3-4 차시 문장 성분의 호응관계 알기
			5-6 차시 겪은 일이 드러나게 글 쓰기
			7-8 차시 매체를 활용해 겪은 일이 드러나게 글쓰기
			9-10 차시 우리반 글 모음집 만들기

수업의 방향

■ 수업자의 주제 설정 의도

VR ware 프로그램을 활용하여 학생들이 스스로 만들어가는 DIY 실감형 교과서의 가능성을 확인하고 실감형 교과서의 공유를 통해, 콘텐츠의 소통으로 서로가 가르치고 배우는 수업을 하고자 함.

“배운 내용을 자신만의 실감형 교과서(책)으로 재구성하고 서로 다른 교과서들을 여행하면서 배움을 확장하고자 함”

본시 학습 내용

수업자	군자초등학교 교사 김동욱
학년/과목	5학년 1학기 / 국어
단원명	4. 겪은 일을 써요.
차시	7-8 / 10

본시관련 성취 기준

학습 주제	매체를 활용한 글쓰기
교육과정 핵심성취기준	다양한 매체를 활용하였을 때의 장단점을 알고, 발표의 목적에 맞는 매체를 선택하여 겪은 일이 잘 드러나도록 글쓰기
학습 목표	태도 : 진지한 태도로 배움 나누기 탐구 : 매체를 활용한 글쓰기 지식 : 경험이 드러나도록 매체 활용하기

■ 본시 학습 내용 관련 핵심 역량과 관련성

자기관리	지식정보처리	✓	창의적 사고	✓
심미적감성	의사소통	✓	공동체	

■ 디지털 교과서 및 관련 수업 자료

▶ 디지털교과서	▶ VR	▶ 실감형콘텐츠	SCHOLAR	▶ VR ware
▶ 위두랑	▶ 위두랑설문 (평가)	▶ 위두랑 팝		
▶ 초등 실감형 콘텐츠 바로보기 앱		▶ 교육영상		

STEP 2 학습 활동 설계

디지털교과서 활용전략	▶ 교사 : 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(외·유의점(※))
자유탐색 (배우기)	수업 들어가기	◎ 교사 예시 자료 보기 ○ VR ware로 사전 제작한 교과서 같이 감상하기 ○ 시흥 360° 콘텐츠 허브를 통한 시흥의 명소 살펴보기 (https://sites.google.com/view/34-contents)	5'	VR 실감형	재 실감형 프로그램 원 자신이 못가본 명소를 살펴보기 원 실감형 저작 전, 전체적인 맵 구성하기
	배움열기	◎ 배움 열기 ○ 위두랑에 있는 사전(사전과제)과 동영상 보며 경험 떠올리기 ○ 겪은 일이 생생하게 표현될 수 있는 공간 구성하기 ◎ 학습문제 확인하기	3'	위두랑 SCHOLAR VR-W	
	학습문제 및 학습활동 확인	매체를 활용하여 겪은 일이 드러나게 글쓰기 ◎ 학습순서 및 방법 확인하기 【활동1】 L 공유형 DIY 실감형 교과서 만들기 【활동2】 S 교과서 공유로 배움 나누기(교과서 투어) 【활동3】 T 위두랑에 교과서투어 소감 남기기	3'		재 실감형 프로그램 원 맵은 사전에 제작
	내용 탐색	◎ 공유형 DIY 실감형 교과서 만들기 ○ 교과서 이벤트(퀴즈, 동영상, 게시판, 구글, 360영상 등) 맵에 구성하기 ○ 겪은 일 중심으로 게시판 이용 글짓기, 촬영동영상, 명소에 관련된 퀴즈, 구글지도로 스트리트뷰 찾기 등 교과서 만들기 ○ Play모드에서 체험하고 보충점 찾기	15'	VR 실감형 SCHOLAR VR-W	재 VR-ware, 위두랑, 활동지 원 실감형 교과서 만들기 위해 이벤트들은 전자치에 구성 원 2~3명 정도의 맵을 체험하고 위두랑에 소감 및 평가 남기기
	결과 공유 탐색 결과 공유 가르치기	◎ 교과서 투어(교과서 공유로 배움 나누기) ○ 포털 이벤트를 이용하여 다른 학생의 교과서 체험하기 ○ 공유를 통해 새롭게 배운 내용과 동료평가 소감 준비하기 ◎ 위두랑에 교과서투어 소감 남기기 ○ 위두랑에 탐험 소감 남기고, 동료 평가하기	5' 5'	VR 실감형 SCHOLAR VR-W 위두랑 위두랑팝	원 평가는 위두랑 팝, 설문문을 활용
배움 확인	평가 및 학습정리	◎ 위두랑 활용 학습정리(평가 및 교과주도 보충설명) ○ 위두랑 평가 후 부족한 배움 교과주도 정리	7'	설문 (평가)	재 위두랑 원 평가결과 확인 후 교과주도 보충지도
정리	과제제시	◎ 배움 예고 및 과제제시 ○ 우리반 글 모음집 만들기 활동 안내	2'	위두랑	재 위두랑

학습목표		평가목적	평가시기	평가방법
매체를 활용하여 겪은 일이 드러나게 글쓰기		겪은 일이 잘 드러나도록 매체를 활용하여 글쓰기를 할 수 있는가?	수업중	동료평가
평가기준	성취 기준	평가 기준		평가척도
	매체 활용 글쓰기	매체를 활용하여 겪은 일이 잘 드러나도록 글쓰기를 할 수 있다.		매우잘함
		매체를 잘 활용하지만 겪은 일이 구체적으로 드러나지 않는다.		잘함
		매체의 선택과 활용에 어려움이 있다.		보통
유의점		매체의 활용과 겪은 일이 드러나게 글쓰는 것에 어려움이 있다.		노력요함

STEP 3 디지털교과서 수업나눔

이 수업을 한 단어로 표현한다면?

- ▶ 선정 단어 : 새로운 시도
- ▶ 이유? 다양한 디지털교과서의 시도를 통해 학습자의 선택권을 보장하고, 교사의 ICT를 활용한 교수학습 역량을 향상시켜, 미래교실의 다양한 수업사례를 찾아보고자 함.

질문이 있는 수업 (핵심질문)

- 글쓰기의 내용과 매체의 활용은 어울리는가?
- 교과서의 탐험을 통해 글쓰기가 이야기하고자 한 내용을 파악할 수 있는가?

함께 나누는 수업 에세이

실감형 저작 프로그램을 활용한 수업을 하면서 가능성을 느낀 것은 우선 학생들의 반응이었다. 주어진 교과서가 아닌, 배운 내용을 단원별로 VR-ware로 만들면서 자신이 배운 내용을 자신의 공간에 정리하는 것만으로도 또다른 흥미로운 학습의 방법으로 생각된다. 또한 보통 서책형 교과서나 디지털교과서는 통일된 내용이 제시되어 있기 때문에 학생들이 서로의 교과서를 공유하거나 나누어 보지 않는다. 하지만 VR-ware는 플레이 모드에서 게임처럼 플레이어가 되어 다른 학생의 교과서를 공유할 수 있고 정리한 내용을 쉽게 나눌 수 있다. 이러한 활동을 통해 부족했던 배움을 채우고, 사고와 이해를 확장하는 기회가 될 수 있다고 생각한다.

많은 학생들이 수업시간 교과서를 휴대하는 모습을 볼 수 있다. 아무래도 교과서에 대한 애착이나 정리정돈은 요즘시대의 아이들에게 찾아보기 힘든 모습이다. 하지만 DIY교과서는 내 것이라는 의미를 가지기 때문에 학생들이 더 자주 찾고, 더 애착하는 경향을 보인다. 이러한 가능성에 주목하여 수업을 진행해보자.

수업 한 눈에 보기!!

