배움나눔 수업모델

수업 주제

실감형 콘텐츠와 떠나자! 신나는 역사 여행!

STEP1 학생들에게 가르치려고 하는 내용은 무엇인가요?

단원 살펴보기

■ 소단원 내용개관

교육과정 상세화			차시명	
소단원	성취기준	학습요소		
나라의 등장과 발전	[6사03-01] 고조선의 등장과 관련된 건국 이야기를 살펴보고, 고대 시기 나라의 발전에 기여한 인물(근초고왕, 광개토 대왕, 김유신과 김춘추, 대조영 등)의 활동을 통해 여러 나라가 성장하는 모습을 탐색한다.		1차시	단원 학습내용 예상하기
			2차시	고조선의 건국과 발전과정 알아보기
			3~4차시	고구려, 백제, 신라의 성립과 발전 과정 알아보기
			5차시	신라의 통일 과정과 발해의 성립 및 발전 과정 알아보기
	[6사03-02] 불국사와 석굴암, 미륵사 등 대표적인 문화유산을 통해 고대 사람들이 이룩한 문화의 우수성을 탐색한다.		6차시	고구려와 백제의 문화유산 알아보기
			7차시	신라와 가야의 문화유산 알아보기
			8차시	불국사와 석굴암의 우수성 알아보기 자연재해의 피해를 줄이기 위한 노력 알아보기

수업의 방향

■ 수업자의 주제 설정 의도

수업의 주제는 실감형 콘텐츠들을 활용하여 역사 유물을 즐겁게 배우는 것이다. 유물 퀴즈를 통해 자연스럽게 오늘 배울 주제가 유물과 연관되어 있음을 유도한다. 활동 1은 부스별로 유물을 조사하고 설명할 수 있는 안내서를 제작한다. 모둠원들은 분업하여 유물에 대한 자료를 검색·수집한다. 활동 2는 부스의 조를 두 팀으로 나누어 부스 운영 팀과 체험팀으로 나뉜다. AR 부스, 홀로그램 부스, VR 부스를 아이들이 직접 운영하고 체험하는 활동을 한다. 부스를 운영하는 아이들은 조사한 유물들을 체험하는 친구들에게 설명한다. 시간이 지난 후, 서로 역할을 바꾸어 활동을 한다. 정리활동으로 활동 후 알게 된 점 및 느낀 점을 메모하여 위두랑에 공유한다.

본시 학습 내용

수업자	군자초등학교 교사 심현웅
학년/과목	5학년 2학기 / 사회
단원명	1. 옛사람들의 삶과 문화
차시	6 / 8

본시관련 성취 기준

학습 주제	실감형 콘텐츠를 통하여 역사 유물을 체험할 수 있다.
교육과정 핵심성취기준	문화유산을 통해 고대 사람들이 이룩한 문화의 우수성을 탐색한다.
학습 목표	태도 : 역사 유물에 대해 흥미와 호기심을 가진다. 탐구 : 역사 유물에 대해 탐색할 수 있다. 지식 : 체험한 역사 유물에 대해 알고 있다.

■ 본시 학습 내용 관련 핵심 역량과 관련성

자기관리		지식정보처리	✔	창의적 사고	✔
심미적감성		의사소통	✔	공동체	✔

■ 디지털 교과서 및 관련 수업 자료

▶ 디지털교과서	▶ 실감형콘텐츠	▶ 위두랑 톡톡
▶ 위두랑	▶ 위두랑설문(평가)	▶ 홀로그램
▶ 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	활동	자료(자)· 유의점(유)
자유탐색 (배우기)	수업 들어가기	◎ 실감형 콘텐츠 홀로그램 유물 살펴보기 ○ 홀로그램으로 유물 살펴보기 ○ 홀로그램 유물 관찰을 통해 오늘의 수업주제 안내하기	2‘	홀로그램	자 홀로그램 영상 자 퀴즈 PPT 유 학생들의 경험을 자유롭게 말하기
	배움열기	◎ 배움 열기 ○ 유물의 특징 발표하기 ○ 유물 퀴즈활동을 통해 유물의 용도와 쓰임새 발표하기	2‘	퀴즈 PPT	
	학습문제 및 학습활동 확인	◎ 학습문제 확인하기 실감형 콘텐츠를 통해 유물을 체험합시다. 체험한 유물의 정보를 공유합시다. ◎ 학습순서 및 방법 확인하기 【활동1】 유물 조사하기 【활동2】 실감형 콘텐츠 부스 체험하기 【활동3】 위두랑에 배운 내용 공유하기	1‘	안내판	자 안내판 유 콘텐츠 활용이 자칫 흥미위주의 수업이 되지 않도록 유의
	내용 탐색	◎ 유물 조사하기 ○ 유물에 대해 알고 싶은 점 정리하기 ○ 관련 중요내용 찾아보기 ○ 유물 안내서 제작하기	10‘	디지털 교과서	자 디지털교과서, 위두랑, 톡톡, VR 홀로그램 유 유물의 특징을 말할 수 있는 것에 초점을 두고 수업하기
활동 및 결과 공유	활동	◎ 실감형 콘텐츠 부스 체험하기 ○ AR부스, VR부스, 홀로그램 부스 체험하기 ○ 부스운영과 부스체험을 번갈아가며 하기	15‘	홀로그램 VR 톡톡	
	결과 공유	◎ 위두랑에 배운 내용 공유하기 ○ 사회공부방(모둠) 위두랑에 알게 된 내용과 느낀 점 내용 올리기	5‘	위두랑	
배움 확인	평가 및 학습정리	◎ 위두랑 활용 학습정리 (평가 및 교사주도 보충설명) ○ 위두랑에 올린 유물 질문을 통해 학습 정리하기	4‘	위두랑	자 위두랑 유 평가결과 확인 후 교사주도 보충지도
정리	과제제시	◎ 배움 예고 및 과제제시 ○ 다음 차시 예고 및 과제제시	1‘	디지털 교과서 위두랑	자 위두랑 유 사진형태로 결과물 올리기

학습목표	평가목적	평가시기	평가방법
실감형 콘텐츠 체험을 통해 유물의 특징을 알 수 있다.	유물의 특징을 설명할 수 있는가?	수업후	서술형 평가

	성취 기준	평가 기준	평가척도
평가기준	유물의 특징 알기	유물의 이름과 시대적 배경, 특징 등을 알고 설명할 수 있다.	매우잘함
		유물의 이름과 시대적 배경, 특징 등을 알지만 설명하는데 어려움을 느낀다.	잘함
		유물의 이름과 간략한 특징만을 알고 설명하는데 어려움을 느낀다.	보통
		유물의 이름을 말하는데 어려움을 느낀다.	노력요함
유의점	• 친구들과의 의사소통을 고려하여 평가한다. • 자신이 아는 점과 알게 된 점을 서로 공유할 수 있도록 이끈다.		

STEP 3 디지털교과서 수업나눔

이 수업을 한 단어로 표현한다면?

▶ 선정 단어 : 협동화

▶ 이유? 서로 아는 것을 주고 받으며 배움이 일어나는 모습이 마치 힘을 함께 모아 그림을 완성해 나가는 협동화와 같다고 느꼈다.

질문이 있는 수업 (핵심질문)

- 유물의 모습과 용도는 무엇일까?
- 이 유물이 사용되던 시대는 어떤 상황이었을까?
- 오늘 배운 유물들의 공통적인 특징이 무엇일까?

함께 나누는 수업 에세이

군자초 아이들은 정보화 교육을 통해 디지털 기기 사용에 매우 능숙하다. 디지털 교과서와 다양한 어플 및 실감형 콘텐츠들을 능숙하게 사용할 수 있는 아이들이다. 이렇게 기본 능력이 갖춰진 아이들에게 큰 교육적 효과를 주기 위해 소통과 협업이 추가된 수업을 준비하였다. 디지털 교과서와 위두랑을 연계하여 목표를 달성하도록 하였다. 실감형 콘텐츠를 사용하여 수업의 지식을 쉽게 받아들이고 위두랑을 통해 소통하며 배움의 부족한 부분을 보충하였다. 단순히 흥미 위주가 아닌 학습목표 달성을 위한 유용한 도구로 사용되었다. 아이들은 기존과 다른 수업방법을 통해 흥미와 호기심을 느끼고 수업주제를 이해하며 성취목표를 달성할 수 있었다.

수업 한 눈에 보기!!

Learning Activity Design Form Designed By Kim Hwang.
smartsteam@naver.com
CC BY SA