



꿈•보람•만족을 주는  
희망찬 인천교육



2013 스마트교육 따라잡기

# 스마트교육 수업사례집

초등학교  
- 1·2학년 -



인천광역시교육청  
INCHEON METROPOLITAN CITY OFFICE OF EDUCATION

본 자료는 2013년 디지털교과서·스마트교육 연구(정책추진)학교로 지정된 30개 학교에서 개발된 스마트교육 수업사례집입니다.

스마트교육 수업사례집은 수업현장 속 스마트교육에 대한 선생님들의 이해를 돋기 위해 2013년 디지털교과서·스마트교육 연구(정책추진)학교에서 현장 수업 상황과 맥락을 기반으로 구안된 수업사례입니다. 기존의 수업모형을 고려한 모형중심수업과 스마트교육 활동을 고려한 활동중심수업으로 21세기 학습자 역량을 촉진시킬 수 있는 다양한 수업 아이디어를 담았습니다. 실제 수업활동을 위한 고려 사항, 활용 가능 환경과 도구, 사례를 통한 시사점 등을 ‘수업개요 및 준비하기’, ‘수업 살펴보기’, ‘수업 결과 살펴보기’ 등으로 구성하여 현장에 쉽게 적용할 수 있도록 하였습니다.

본 스마트교육 사례집의 사례들을 스마트교육의 대표적 표본 사례로 이해하기 보다는 현장의 다양성을 고려하여 현장의 이해를 돋기 위한 하나의 예시 사례입니다.

# ◆ 목 차 ◆

001. 국어_1학년_활동중심_[문제해결력]_꾸며 주는 말을 넣어 문장 쓰기 .....	1
002. 국어_1학년_활동중심_[문제해결력]_꾸며 주는 말을 넣어 문장 쓰기 .....	1
003. 국어_1학년_활동중심_[자기주도]_꾸며주는 말놀이 .....	9 2
004. 국어_1학년_활동중심_[문제해결력]_꾸며 주는 말을 넣어 문장 쓰기 .....	7 3
005. 국어_1학년_활동중심_[문제해결력]_꾸며 주는 말을 넣어 문장 쓰기 .....	6 4
006. 국어_1학년_활동중심_[문제해결력]_꾸며 주는 말을 넣어 문장 쓰기 .....	1 6
007. 국어_1학년_활동중심_[문제해결력]_인상 깊었던 일을 글로 쓰기 .....	9 6
008. 국어_2학년_활동중심_[의사소통능력]_토박이말 사전 만들기 .....	9 7
009. 국어_2학년_활동중심_[문제해결력]_소개하는 글 .....	9 8
010. 국어_2학년_활동중심_[문제해결력]_이어질 내용 상상하여 꾸미기 .....	8 9
011. 국어_2학년_활동중심_[문제해결력]_일이 일어난 차례 생각하며 이야기 만들기 .....	9 0 1
012. 국어_2학년_모형중심(문제중심)_[문제해결력]_이야기 뒷부분 꾸며 완성하기 .....	9 1 1
013. 수학_1학년_활동중심_[협업]_이야기 만들기를 통한 시계놀이하기 .....	9 2 1
014. 수학_1학년_활동중심_[문제해결]_시계 보기 .....	041
015. 수학_2학년_모형중심(문제해결학습)_[문제해결력]_시각을 모형시계로 나타내기 .....	8 4 1
016. 통합_1학년_활동중심_[문제해결력]_자연은 내 친구 .....	751
017. 통합_1학년_모형중심_[협업, 창의력]_더 멀리 나는 잠자리 만들기 .....	4 6 1
018. 통합_1학년_활동중심_[협업, 의사소통능력]_서로 돋는 도움 신청함 만들기 .....	1 7 1
019. 통합_1학년_모형중심(문제해결)_[탐구]_이웃 .....	081
020. 통합_2학년_모형중심(PBL)_[문제해결력]_가을 체험 .....	881
021. 통합_2학년_모형중심(PBL)_[문제해결력]_가을 행사 장면을 표현해요 .....	0 0 2
022. 통합_2학년_활동중심_[문제해결력]_가을 열매 .....	012
023. 통합_2학년_활동중심_[협업]_가을 체험 .....	812
024. 통합_2학년_모형중심(탐구학습)_[체험, 탐구]_북한의 모습 조사하기 .....	7 2 2
025. 통합_2학년_활동중심_[협업, 의사소통능력]_가을 행사에서 지켜야 할 일 알기 .....	4 3 2
026. 창체_1학년_모형중심(협동학습)_[소통]_인터넷의 바른 사용 .....	2 4 2
027. 창체_1학년_실천중심_[소통]_어플을 활용한 쓰레기 바르게 처리하기 .....	0 5 2
028. 창체_1학년_문제중심_[협업]_올바른 식습관 기르기 .....	062
029. 창체_1학년_활동중심_[협업]_스마트교육을 활용한 체험학습 사전학습 프로그램 .....	9 6 2
030. 창체_2학년_모형중심(문제해결)_[약속]_바른 인터넷 사용법 .....	7 2 2
031. 창체_2학년_활동중심_[협업]_컴퓨터 게임은 어떤 자세로 해야 할까? .....	5 8 2
032. 창체_2학년_직소중심_[의사소통능력]_종이접기로 가을풍경 표현하기 .....	2 9 2
033. 창체_2학년_모형중심(반응중심)_[정보공유]_다양한 독후표현활동 .....	9 9 2
034. 창체_2학년_모형중심(반응중심)_[체험·탐구]_우리가 가꾼 고구마의 열매를 상상하여 표현하기 .....	7 0 3
035. 창체_2학년_활동중심_[체험·탐구]_직업탐색활동을 통한 나의 꿈 기르기 .....	5 1 3



촉진역량  
문제해결  
학습력

활용환경  
학생 모둠별 1 디바이스

수업유형  
활동중심  
학습



## 인상 깊었던 일

학년, 학기, 교과	1-2 -국어
단원	5. 인상 깊었던 일
학습 목표	꾸며 주는 말을 넣어 문장을 쓸 수 있다.
차시	9/12( 40 분)
디지털교과서 (SMART교육) 활용활동	<ul style="list-style-type: none"><li>■ e-교과서</li><li>■ QR 코드를 이용하여 그림 제시하기</li><li>■ 카카오톡에 꾸며주는 말을 넣어 쓴 문장 올리기</li><li>■ 협동학습 도구를 활용한 확인평가</li></ul>
수업교사	정해경

### 21세기 학습자역량 촉진 영역

창의력	소통	협업	사고력
자기 주도적 학습력	문제 해결력	체험, 탐구	진로 및 인성

# 꾸며 주는 말을 넣어 문장 쓰기

## I 수업 개요 및 준비하기

### 1 수업 개요

#### ✓ 수업 배경 및 목적

이 단원에서는 본격적인 글쓰기에 들어가는 입문 단계의 활동으로 내용 생성과 조직의 사고 과정을 따라가는 방식을 취하고 있다. 학생들에게 인지적인 사고를 필요로 하는 활동으로 다소 부담을 느끼거나 이해가 어려운 경우가 있을 수 있다. 자기의 경험을 충분히 떠올리고 나누도록 활동을 구성하여야 한다. 그러기 위해서는 친구들 앞에서 여러 경험을 말하여 보게 한다. 학생들은 들으면서 자기의 경험을 떠올리게 되고 그 과정에서 비슷한 경험이 연상되면서 글쓰기 소재가 교과서에 있는 내용이 아닌 자기의 것으로 대체될 수 있도록 한다.

#### ✓ 수업 환경 및 특징

스마트교실 유형	일반교실수업(✓)	특별교실수업( )	교실통합수업( )	창의체험수업( )
단말기 활용 형태	모둠별 1 디바이스			
활용교과서	e-교과서			
유무선 환경	무선(✓), 유선(✓)			
활용 도구	스마트앱 (카카오톡), QR코드, 협동학습 도구			
기타	사이버 가정학습			
수업 방법	지식탐구 중심 협동학습			

#### ✓ 교수학습 전략

문장에 들어갈 알맞은 낱말을 그림 카드로 제시하거나 문장을 화면 자료로 제시한다. 그림을 번갈아 제시하면서 학생들이 그 사이를 자연스럽게 인지하여 꾸며 주는 말을 떠올리게 한다. 꾸며주는 말이 있을 때와 없을 때의 차이점을 확인 한 후 교사가 모둠별로 제시한 QR코드 속 숨겨져 있는 사진을 스마트기기를 통해 확인한 후 꾸며주는 말을 넣어 문장을 완성한다.

평가 단계에서는 협동학습 도구를 이용하여 배운 내용을 확인한다.

이러한 다양한 활동을 통해 꾸며 주는 말을 넣어 문장을 쓸 수 있다는 본 차시의 학습목표에 도달할 수 있다.

## 협동학습활동 개발 과정 및 활용 도구

### 교육과정 파악하기

이 차시는 꾸며 주는 말이 무엇인지, 그 필요성을 알고 다양한 문장 속에 꾸며 주는 말을 넣어 써 보는 것을 주안점으로 하고 있다.

꾸며 주는 말은 문장의 내용을 자세히 설명하여 주고 실감 나게 해 주기도 하며 느낌을 살려 주기도 한다. 학생들이 꾸며 주는 말이 문장에서 하는 역할을 인식하고, 적절하게 꾸며 주는 말을 떠올려 쓸 수 있도록 지도한다.

이번 차시에는 꾸며 주는 말을 배우고 이를 활용하여 자신이 경험한 일, 생각, 느낌 등을 구체적인 표현으로 나타낼 수 있도록 한다.

### 학습자 특성 파악하기

학생들이 겪을 일을 표현하는데 어휘력이 한정되어 있어 문장으로 표현할 때 충분하게 표현하기는 힘들어 하였다. 학생들에게 상상하여 꾸며주는 말을 떠올리게 하는 것보다 그림이나 사진을 보고 꾸며주는 말을 떠올려 문장을 서술하게 하면 표현하는데 크게 어려움을 느끼지 않는 듯 하였다. 또한 맞춤법에 맞게 글 쓰는 능력이 부족한 학생들이 많아서 앞으로 이런 면에서 좀 더 지도가 이루어져 완성도 있는 글이 만들어질 수 있도록 하는 것이 필요하리가 생각된다.

### 교수학습 전략

e-교과서나 스마트 기기를 활용하여 학생들이 좀 더 흥미롭고 즐겁게 수업에 참여할 수 있도록 다양한 교수학습 전략을 활용하도록 한다.

### 무엇부터 준비할까?

저학년이라 스마트폰을 가지고 있는 학생들의 수가 적으므로 모둠별로 최소 1 디바이스가 준비될 수 있도록 한다. 수업 시 필요한 앱을 미리 깔아놓고 사전에 연습해 볼 수 있도록 한다. 교사 또한 학생들의 스마트기기가 교실에서 잘 작동될 수 있도록 미리 점검한다.



## 활용도구의 장점

e-book은 종이 교과서가 지니는 단점을 보완하여 교사가 쉽고 다양한 방법으로 그리거나 표시할 수 있으며 실물화상기 같은 기기가 없어도 교사 컴퓨터와 연결되어 학생들이 TV를 통해 바로 교과서의 내용을 확인할 수 있다.

카카오톡이라는 스마트앱은 학생들이 기존에 사용하는 종이 학습지 형태가 아닌 좀 더 새롭고 흥미로운 수업도구로 활용될 수 있어 관심을 갖고 활동에 참여 할 수 있다. 또한 한정된 수업시간에 의견을 발표하지 못한 학생들이나 친구들 앞에서 자신의 의견을 발표하기 두려워하는 학생들의 경우에 이런 종류의 SNS에 자신의 의견을 올려놓을 수 있어 좀 더 편안하게 의견을 제시하고 공유할 수 있다.

구글 드라이브는 사용자의 모든 파일을 보관할 수 있는 안전한 장소입니다. 대용량 파일은 물론, 사진, 동영상, 구글 문서도구, PDF 등 다양한 포맷의 파일을 드라이브 한 곳에 업로드 할 수 있는 애플리케이션입니다. 5G 공간을 무료제공하며 어떠한 파일이라도 드라이브에 보관해 공유할 수 있습니다.



## 디지털교과서(스마트 도구) 활용 방법 및 Tip

도구명	활용 화면	활용 방법
QR 코드		온라인이든 오프라인이든 공간의 제약으로 충분한 정보를 전달할 수 없을 때 QR코드를 통해 관련 정보를 인터넷에서 참고할 수 있도록 하고 있다. 스마트폰이나 태블릿 PC 등의 QR코드 인식 애플리케이션을 사용해 QR코드를 읽어들이면 해당 인터넷 사이트에 접속하여 추가 정보를 확인할 수 있다
카카오톡		카카오톡은 페이스북과 같은 SNS 도구로 자유로운 의사소통과 정보 공유가 가능한 스마트폰 앱이다. 스마트폰을 가지고 있는 학생들은 앱을 깔면 자유롭게 의견이나 사진, 동영상 자료등을 그 앱에 올리고 다른 친구들과 의견을 공유할 수 있기 때문에 협동학습에 활용도가 높다고 할 수 있다.
협동학습 도구		협동학습 도구 앱을 활용하여 도전 콜든벨 형태의 퀴즈게임을 진행할 때 사용하는 앱이다. ○, X, 5지선다. 텍스트를 입력 할 수 있으며

## 1 기본 정보

학교급	초(✓), 중( ), 고( )	학년	1학년	스마트교실 유형	일반교실수업				
교과	국어	차시	9/12	수업모형	지식탐구학습				
단원	5. 인상 깊었던 일								
학습 주제	꾸며 주는 말을 넣어 문장 쓰기								
학습 목표	꾸며 주는 말을 넣어 문장을 쓸 수 있다.								
SMART Activities	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ e-book을 활용하여 교과서 내용 파악하기</li> <li>■ QR코드 이용하여 꾸며주는 말 넣기</li> <li>■ 꾸며주는 말을 넣은 문장 만들어 카톡에 올리기</li> <li>■ 협동학습 도구를 활용한 배운 내용 확인하기</li> </ul>								
학습자 역량	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 소통, 협업, 사고력</li> </ul>								
활용교과서	■ e-교과서								
단말기	교사	컴퓨터, 태블릿 pc							
	학생	개인( ), 모둠( ✓ )							
	활용 형태	모둠별 1 디바이스							
영상장비	TV								
유무선환경	유선 ( ✓ ), 무선( )								
준비물	교사 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 컴퓨터, 동기유발 자료, e-book,, 스마트기기</li> </ul>							
	학습자 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 스마트 기기</li> </ul>							

## 교수·학습 활동

### 수업 상황

단계	온/오	활동	시나리오	사진 및 동영상 &
문제 확인	On	동기유발 및 문제제시	그림 자료를 보여주며 □ 안에 들어갈 낱말 맞추기 활동을 통해 배울 내용 제시하기	
	Off	학습목표	'꾸며 주는 말을 넣어 문장을 쓸 수 있다.'	
자료 탐색	On/ Off	자료 탐색 하기	e-교과서를 이용하여 국어책 135쪽을 그림을 살펴보며 교사가 제시한 문장 속 괄호안에 들어갈 꾸미는 말을 생각하면서 꾸며 주는 말의 의미 알아보기	
지식 발견	On/ Off	지식 발견 하기	e-교과서 135쪽 꾸며 주는 말을 넣어 그림에 어울리는 문장 완성해 보기  ppt로 꾸며주는 말이 생략한 글을 먼저 제시한 후 꾸며 주는 말을 넣은 글과 비교하게 함으로써 꾸며 주는 말의 좋은 점 알아보기	
개별 과제 수행	On/ Off	지식 적용하기	e-교과서 137쪽 그림을 보며 □ 안에 꾸미는 말을 넣어 문장 완성하기	
협동 학습	On/ Off	모둠별 활동하기	모둠별로 교사가 나누어준 QR 코드 속 숨겨져 있는 그림을 보며 꾸며 주는 말을 넣어 글 완성하기	
공유	On/ Off	전체 발표하기	교사가 미리 스마트기기로 찍은 모둠 글을 화면으로 보여주고 모둠 대표는 나와서 꾸며 주는 말을 넣어 완성한 문장을 반 친구들에게 들려주기	
평가	Off	공부한 내용 정리하기	협동학습 도구를 활용한 골든벨 형태의 문제 해결하기	



## 교수 · 학습안



이렇게 시작했어요.(문제제시)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 동기유발하기 (8분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 그림 자료를 통해 보여주며 □ 안에 들어갈 낱말 맞추기</li> </ul> </li> <li>■ 학습목표 확인하기 (2분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 꾸며 주는 말을 넣어 문장을 쓸 수 있다.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 그림자료를 활용하여 배울 내용에 대한 관심을 유도하고 두 가지 그림 자료를 비교하면서 자연스럽게 인지하여 꾸며 주는 말을 떠올리도록 한다.</li> </ul>



내용을 확인해요 (자료 탐색 및 지식 발견)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 자료 탐색하기 (5분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- e-교과서를 이용하여 135쪽 그림을 살펴보며 꾸며주는 말의 의미 알아보기</li> </ul> </li> <li>■ 지식 발견하기 ( 5분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- e-교과서 135쪽 꾸며주는 말을 넣어 그림에 어울리는 문장 완성하기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ e-book은 교사 컴퓨터와 연결되어 학생들이 TV를 통해 교과서의 내용을 확인할 수 있으며 e-book 자체에 그리거나 표시하는 기능 등이 있어 실물 화상기와 같은 기구를 따로 설치하지 않아도 편리하게 사용할 수 있어 활용도가 높음</li> </ul>



이렇게 생각했어요!(개별과제수행)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 지식 적용하기 (5분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 교과서 137쪽 그림을 보고 꾸며 주는 말을 넣어 문장 완성하기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 꾸며 주는 말이 뒤에 오는 말과 붙어서 고유 명사로 쓰이는 경우가 아니면 다양한 꾸며 주는 말을 수용하도록 함</li> </ul>



이렇게 해결했어요!(협동학습)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 모둠별 활동하기 ( 5 분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 교사가 제시한 QR코드 속 그림을 보며 꾸며 주는 말을 넣어 문장 완성하기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 모둠원 중 스마트폰이 있는 아이가 QR코드를 검색하여 그림을 확인할 수 있도록 하며 혹시 스마트폰이 잘 실행되지 않을 경우를 대비하여 그림자료도 미리 준비함</li> </ul>



이렇게 공유합니다.

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 발표하기 (5분) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모둠별로 그림을 보고 만든 문장 발표하기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 교사가 모둠별 그림자료를 TV 화면에 띄어주어서 모든 학생들이 그림을 보면서 다른 모둠 친구들이 만든 문장을 확인할 수 있도록 함</li> </ul>



마무리는 이렇게 해봐요~(정리 및 평가)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 학습내용 확인하기(3분) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 협동학습 도구를 확인하여 골든벨문제 확인하기</li> </ul> </li> <li>■ 과제 부여 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 137쪽 그림을 보고 꾸며 주는 말을 넣어 새로운 문장 만들어 카카오톡에 올리기</li> </ul> </li> <li>■ 차시 예고 (2분) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 다음 시간에 배울 내용 이야기하기</li> <li>“꾸며 주는 말을 넣어 인상 깊었던 일을 글로 쓸 수 있다.”</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 스마트폰 기기가 없어 문장을 올릴 수 없는 친구들의 경우에는 학급 홈페이지 학습방에 올릴 수 있도록 안내함</li> </ul>

### III

## 수업 결과 다시 살펴보기



### 1 이런 점이 좋네~

교실에서 학생들이 의견을 작성하여 발표할 경우 시간이 부족하여 몇몇 아이들만 발표하고 대부분의 아이들은 발표할 기회를 갖지 못하는 경우가 많다. 그럴 경우 교사 또한 아이들 개개인이 주어진 과제를 적절히 해결했는지 확인하기 어렵다. 그러나 이 수업에서는 자신의 의견을 다양한 SNS 도구를 활용하여 친구들과 공유하며 시간이나 공간의 제약 없이 활동할 수 있으므로 교사는 언제든지 학생들의 과제 수행정도를 파악할 수 있으며 학생들도 더 많은 친구들의 의견을 보고 이야기할 수 좋은 기회를 갖게 될 것이다.



### 2 다른 방법은 없을까?



초등학교 저학년의 경우 1인 1 디바이스가 없는 경우가 많으므로 카카오톡과 같은 스마트앱 뿐만 아니라 학급 홈페이지에 자료나 생각을 공유할 수 있는 학급방을 개설하여 스마트기기가 없는 학생들도 쉽게 과제나 의견을 올리고 자료도 공유할 수 있는 기회가 되도록 한다.

## 1 수업학습지

1모둠	2모둠
	
3모둠	4모둠
	
5모둠	6모둠
	
7모둠	
	

♣ 꾸며 주는 말을 찾아 모두 ○ 표를 해 봅시다~~ ♣

1학년 1반 \_\_\_\_\_

지난주에 친구들과 함께 농장에 갔습니다. 농장에는 넓은 밭과 멋진 연못이 있었습니다.

밭에는 푸른 고구마 잎이 가득하였습니다. 우리들은 한 줄로 조르르 앉아 울퉁불퉁 고구마를 열심히 캍습니다.

고구마를 푹 쪘서 새콤한 김치와 먹으면 꿀맛입니다.

나는 맛있게 먹는 상상을 하며 고구마들을 바구니에 차곡차곡 담았습니다.



♣ ( ) 안에 꾸며 주는 말을 써 봅시다~ ♣

1학년 1반 \_\_\_\_\_



손 안에서 물고기가 ( ) 헤엄칩니다.



( ) 나무 뒤에 ( ) 숨었습니다.



저녁 하늘이 ( ) 물들였습니다.

2

## 인상 깊었던 일

학년, 학기, 교과	1-2 -국어
단원	5. 인상 깊었던 일
학습 목표	꾸며 주는 말을 넣어 문장을 쓸 수 있다.
차시	9차시( 40 분)
디지털교과서 (SMART교육) 활용 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ e-교과서를 보면서 빈칸에 꾸며주는 말 넣기</li> <li>■ QR 코드를 이용하여 그림 제시하기</li> <li>■ 카카오톡에 꾸며주는 말을 넣어 쓴 문장 올리기</li> <li>■ 구글 디바이스를 활용한 확인평가</li> </ul>
수업교사	김영주

## 21세기 학습자역량 축진 영역

창의력	소통	✓	협업	✓	사고력	✓
자기 주도적 학습력	문제 해결력	✓	체험, 탐구		진로 및 인성	

## 꾸며주는 말을 넣어 문장 만들기

### I 수업 개요 및 준비하기

#### 1 수업 개요

##### ✓ 수업 배경 및 목적

이 단원은 겪었던 일 중에서 인상 깊었던 일을 골라 자신의 생각이 드러나게 글을 쓰는 능력을 기르는 데 목적이 있다. 이 단원은 크게 두 가지 학습 내용을 포함한다. 먼저, 인상 깊었던 일을 글로 쓰는 방법을 익혀 겪었던 일 중에서 인상 깊었던 일을 골라 일기로 써보고, 두 번째로 꾸며 주는 말이 무엇인지 알고 꾸며 주는 말을 넣어 글을 쓰게 된다.

##### ✓ 수업 환경 및 특징

스마트교실 유형	일반교실수업(✓)	특별교실수업( )	교실통합수업( )	창의체험수업( )
단말기 활용 형태	모둠별 1 디바이스			
활용교과서	e-교과서, 서책병행			
유무선 환경	무선(✓), 유선(✓)			
활용 도구	스마트앱 (카카오톡), QR코드, 구글 드라이브,			
기타	사이버 가정학습			
수업 방법	협동중심 학습 활동을 통한 문제 해결력 기르기			

##### ✓ 교수학습 전략

먼저 e-교과서 속의 그림을 보며 괄호 안에 꾸며주는 말을 넣어 문장 완성하는 활동을 한다. 꾸며주는 말이 있을 때와 없을 때의 차이점을 확인 한 후 교사가 모둠별로 제시한 QR코드 속 숨겨져 있는 그림을 준비된 스마트기기를 통해 확인한 후 꾸며주는 말을 넣어 각자 문장을 완성한다. 완성된 문장을 모둠학습지에 붙인 후 모둠대표가 발표하여 전체가 공유함으로써 자기주도적 학습력 및 문제해결력을 기른다.

마지막으로 평가 단계에서는 구글드라이브를 이용하여 개별 형성 평가를 하며 배운내용의 이해 정도를 확인한다. 이러한 다양한 활동을 통해 꾸며 주는 말을 넣어 문장을 쓸 수 있다는 본 차시의 학습목표에 도달할 수 있다.

## 협동학습활동 개발 과정 및 활용 도구

### 교육과정 파악하기

이 차시는 꾸며 주는 말이 무엇인지, 그 필요성을 알고 다양한 문장 속에 꾸며 주는 말을 넣어 써 보는 것을 주안점으로 하고 있다.

꾸며 주는 말은 문장의 내용을 자세히 설명하여 주고 실감 나게 해 주기도 하며 느낌을 살려 주기도 한다. 학생들이 꾸며 주는 말이 문장에서 하는 역할을 인식하고, 적절하게 꾸며 주는 말을 떠올려 쓸 수 있도록 지도한다.

### 학습자 특성 파악하기

학급 학생들의 일기 쓰기에 대한 호감 정도를 파악하였다. 아직 1학년이라 일기 쓰기에 능숙하고 자세히 쓰지는 못했지만 좋아하는 학생들이 많았다. 또한 맞춤법에 맞게 글 쓰는 능력이 부족한 학생들이 많아서 앞으로 이런 면에서 좀 더 지도가 이루어져 완성도 있는 글이 만들어질 수 있도록 하는 것이 필요하리가 생각된다.

저학년의 특성상 스마트기기를 가지고 있는 학생이 적어서 실질적인 스마트기기를 활용한 모둠활동에는 제약이 따를 수 밖에 없는 실정이다.

### 교수학습 전략

e-교과서나 스마트 기기를 활용하여 학생들이 좀 더 흥미롭고 즐겁게 수업에 참여할 수 있도록 다양한 교수학습 전략을 활용하도록 한다.

### 무엇부터 준비할까?

스마트폰을 가지고 있는 학생들의 수를 파악하여 모둠별로 최소 1 디바이스가 준비될 수 있도록 하며 수업시 필요한 앱을 미리 깔아놓고 사전에 연습해 볼 수 있도록 한다. 교사 또한 학생들의 스마트기기가 교실에서 잘 작동될 수 있도록 미리 점검한다.



## 활용도구의 장점

e-book은 종이 교과서가 지니는 단점을 보완하여 교사가 쉽고 다양한 방법으로 그리거나 표시할 수 있으며 실물화상기 같은 기기가 없어도 교사 컴퓨터와 연결되어 학생들이 TV를 통해 바로 교과서의 내용을 확인할 수 있다.

카카오톡이라는 스마트앱은 학생들이 기존에 사용하는 종이 학습지 형태가 아닌 좀 더 새롭고 흥미로운 수업도구로 활용될 수 있어 관심을 갖고 활동에 참여 할 수 있다. 또한 한정된 수업시간에 의견을 발표하지 못한 학생들이나 친구들 앞에서 자신의 의견을 발표하기 두려워하는 학생들의 경우에 이런 종류의 SNS에 자신의 의견을 올려놓을 수 있어 좀 더 편안하게 의견을 제시하고 공유할 수 있다.

구글 드라이브는 사용자의 모든 파일을 보관할 수 있는 안전한 장소이다. 대용량 파일은 물론, 사진, 동영상, 구글 문서도구, PDF 등 다양한 포맷의 파일을 드라이브 한 곳에 업로드 할 수 있으며 5G 공간을 무료제공하며 어떠한 파일이라도 드라이브에 보관해 공유할 수 있다.



## 디지털교과서(스마트 도구) 활용 방법 및 Tip

도구명	활용 화면	활용 방법
e-교과서		e-교과서는 종이 교과서의 단점을 보완하여 좀 더 쉽고 편리하게 교실에서 사용할 수 있는 스마트 도구이다. 직접 e-교과서에 그리거나 지울 수 있으며 중요한 부분을 확대하여 보여줄 수도 있으며 실물화상기 같은 보조기구 없이 교과서를 큰V화면을 통해 제시할 수 있어 시각적 효과도 크다고 볼 수 있다.
QR 코드		온라인이든 오프라인이든 공간의 제약으로 충분한 정보를 전달할 수 없을 때 QR코드를 통해 관련 정보를 인터넷에서 참고할 수 있도록 하고 있다. 스마트폰이나 태블릿 PC 등의 QR코드 인식 애플리케이션을 사용해 QR코드를 읽어 들이면 해당 인터넷 사이트에 접속하여 추가 정보를 확인할 수 있다
카카오톡		카카오톡은 페이스북과 같은 SNS 도구로 자유로운 의사소통과 정보 공유가 가능한 스마트폰앱이다. 스마트폰을 가지고 있는 학생들은 앱을 깔면 자유롭게 의견이나 사진, 동영상 자료등을 그 앱에 올리고 다른 친구들과 의견을 공유할 수 있기 때문에 협동학습에 활용도가 높다고 할 수 있다.
구글 드라이브		구글 드라이브에 저장된 사진, 문서, 동영상 및 기타 파일에 액세스할 수 있고, 오프라인으로 모든 파일을 사용할 수 있으므로 인터넷에 접속할 수 없을 때에도 파일에 액세스할 수 있다. 스프레드시트를 빠르게 수정할 수 있으며, 전체 애니메이션 및 발표자 노트 기능을 사용하여 프리젠테이션을 볼 수 있다.

## 1 기본 정보

학교급	초(✓), 중( ), 고( )	학년	1학년	스마트교실 유형	1~2반 (모둠1디바이스)				
교과	국어	차시	9/12	수업모형	지식탐구학습				
단원	5. 인상 깊었던 일								
학습 주제	꾸며 주는 말을 넣어 문장 쓰기								
학습 목표	꾸며 주는 말을 넣어 문장을 쓸 수 있다.								
SMART Activities	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ e-book을 활용하여 교과서 내용 파악하기</li> <li>■ QR코드 이용하여 꾸며주는 말 넣기</li> <li>■ 꾸며주는 말을 넣은 문장 만들어 카톡에 올리기</li> <li>■ 구글 드라이브에 저장된 문서를 통한 배운 내용 확인하기</li> </ul>								
학습자 역량	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 소통, 협업, 사고력</li> </ul>								
활용교과서	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ e-교과서</li> </ul>								
단말기	교사	컴퓨터, 태블릿 pc							
	학생	개인( ), 모둠( ✓ )							
	활용 형태	교사는 PC를 활용하고 학생은 모둠별 1디바이스를 사용하여 QR코드를 이용한 모둠활동에 사용한다.							
영상장비	TV								
유무선환경	유선 ( ✓ ), 무선( )								
준비물	교사 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 컴퓨터, 동기유발 자료, e-book,, 스마트기기</li> </ul>							
	학습자 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 스마트 기기</li> </ul>							

## 교수·학습 활동

### 수업 상황

단계	온/오	활동	시나리오	사진 및 동영상 &
문제 확인	On	동기유발 및 문제제시	그림 자료를 보여주며 □ 안에 들어갈 낱말 맞추기 활동을 통해 배울 내용 제시하기	
	Off	학습목표	‘꾸며 주는 말을 넣어 문장을 쓸 수 있다.’	
자료 탐색	On/ Off	자료 탐색하기	e-교과서를 이용하여 국어 책 135쪽을 그림을 살펴보며 교사가 제시한 문장 속 괄호안에 들어갈 꾸미는 말을 생각하면서 꾸며 주는 말의 의미 알아보기	
지식 발견	On/ Off	지식 발견하기	e-교과서 135쪽 꾸며 주는 말을 넣어 그림에 어울리는 문장 완성해 보기  ppt로 꾸며주는 말이 생략한 글을 먼저 제시한 후 꾸며주는 말을 넣은 글과 비교하게 함으로써 꾸며주는 말의 좋은 점 알아보기	
개별 과제 수행	On/ Off	지식 적용하기	e-교과서 137쪽 그림을 보며 □ 안에 꾸미는 말을 넣어 문장 완성하기	
협동 학습	On/ Off	모둠별 활동하기	모둠별로 교사가 나누어준 QR 코드 속 숨겨져 있는 그림을 보며 꾸며 주는 말을 넣어 글 완성하기	
공유	On/ Off	전체 발표하기	교사가 미리 스마트기기로 찍은 모둠 글을 화면으로 보여주고 모둠 대포는 나와서 꾸며 주는 말을 넣어 완성한 문장을 반 친구들에게 들려주기	
평가	Off	공부한 내용 정리하기	구글 드라이브에 저장된 문서를 열어 밑줄 위에 적당한 꾸며 주는 말을 넣어 문장 완성하기  교과서 137쪽 그림을 보고 꾸며 주는 말을 넣어 새로운 문장 완성한 후 카카오톡에 올리기	



## 교수 · 학습안



이렇게 시작했어요.(문제제시)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 동기유발하기 (3분) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 그림 자료를 통해 보여주며 □ 안에 들어갈 낱말 맞추기</li> </ul> </li> <li>■ 학습목표 확인하기 (2분) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 꾸며 주는 말을 넣어 문장을 쓸 수 있다.</li> </ul> </li> </ul>	<p>※ 그림자료를 활용하여 배울 내용에 대한 관심을 유도하고 두 가지 그림 자료를 비교하면서 자연스럽게 인지 하여 꾸며 주는 말을 떠올리도록 한다.</p>



내용을 확인해요 (자료 탐색 및 지식 발견)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 자료 탐색하기 (5분) <ul style="list-style-type: none"> <li>- e-교과서를 이용하여 135쪽 그림을 살펴보며 꾸며주는 말의 의미 알아보기</li> </ul> </li> <li>■ 지식 발견하기 ( 5분) <ul style="list-style-type: none"> <li>- e-교과서 135쪽 꾸며주는 말을 넣어 그림에 어울리는 문장 완성하기</li> </ul> </li> </ul>	<p>※ e-book은 교사 컴퓨터와 연결되어 학생들이 TV를 통해 교과서의 내용을 확인할 수 있으며 e-book 자체에 그리거나 표시하는 기능 등이 있어 실물 화상기와 같은 기구를 따로 설치하지 않아도 편리하게 사용할 수 있어 활용도가 높음</p>



이렇게 생각했어요!(개별과제수행)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 지식 적용하기 (5분) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 교과서 137쪽 그림을 보고 꾸며 주는 말을 넣어 문장 완성하기</li> </ul> </li> </ul>	<p>※ 꾸며 주는 말이 뒤에 오는 말과 붙어서 고유 명사로 쓰이는 경우가 아니면 다양한 꾸며 주는 말을 수용하도록 함</p>



이렇게 해결했어요!(협동학습)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 모둠별 활동하기 ( 10 분) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 교사가 제시한 QR코드 속 그림을 보며 꾸며 주는 말을 넣어 문장 완성하기</li> </ul> </li> </ul>	<p>※ 전체 학생이 스마트폰이 있는 상황이 아니므로 미리 스마트폰 유무를 확인하여 모둠별로 최소 스마트폰을 가진 학생이 한명이상 들어갈 수 있도록 모둠을 구성하고 미리 QR코드 읽을 수 있는 앱을 설치하도록 해서 가정에서 충분히 연습이 이루어질 수 있도록 함  ※ 모둠원 중 스마트폰이 있는 아이가 QR코드를 검색하여 그림을 확인할 수 있도록 하며 혹시 스마트폰이 잘 실행되지 않을 경우를 대비하여 그림자료도 미리 준비함</p>



이렇게 공유합니다.

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 발표하기 (5분) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모둠별로 그림을 보고 만든 문장 발표하기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 교사가 모둠별 그림자료를 TV 화면에 띄어주어서 모든 학생들이 그림을 보면서 다른 모둠 친구들이 만든 문장을 확인할 수 있도록 함</li> </ul>



마무리는 이렇게 해봐요~(정리 및 평가)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 학습내용 확인하기(3분) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 구글 드라이브에 저장된 문제를 통해 배운 내용 확인하기</li> </ul> </li> <li>■ 과제 부여 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 137쪽 그림을 보고 꾸며 주는 말을 넣어 새로운 문장 만들어 카카오톡에 올리기</li> </ul> </li> <li>■ 차시 예고 (2분) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 다음 시간에 배울 내용 이야기하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>“꾸며 주는 말을 넣어 인상 깊었던 일을 글로 쓸 수 있다.”</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 스마트 기기가 없어 문장을 올릴 수 없는 친구들의 경우에는 학급 홈페이지 학습방에 올릴 수 있도록 안내함</li> </ul>

### III 수업 결과 다시 살펴보기

#### 1 이런 점이 좋네~

교실에서 학생들이 의견을 작성하여 발표할 경우 시간이 부족하여 몇몇 아이들만 발표하고 대부분의 아이들은 발표할 기회를 갖지 못하는 경우가 많다. 그럴 경우 교사 또한 아이들 개개인이 주어진 과제를 적절히 해결했는지 확인하기 어렵다. 그러나 이 수업에서는 자신의 의견을 다양한 SNS 도구를 활용하여 친구들과 공유하며 시간이나 공간의 제약 없이 활동할 수 있으므로 교사는 언제든지 학생들의 과제 수행정도를 파악할 수 있으며 학생들도 더 많은 친구들의 의견을 보고 이야기할 수 좋은 기회를 갖게 될 것이다.

#### 2 다른 방법은 없을까?

초등학교 저학년의 경우 1인 1 디바이스가 없는 경우가 많으므로 카카오톡과 같은 스마트앱 뿐만 아니라 학급 홈페이지에 자료나 생각을 공유할 수 있는 학급방을 개설하여 스마트기기가 없는 학생들도 쉽게 과제나 의견을 올리고 자료도 공유할 수 있는 기회가 되도록 한다.

**I 수업학습지****국어****단원 : 5. 인상 깊었던 일**

**그림을 보고 꾸며 주는 말을 놓어  
어울리는 문장을 써 봅시다.**



1번

2번

3번

4번

국어

단원 : 5. 인상 깊었던 일

그림을 보고 꾸며 주는 말을 놓어  
어울리는 문장을 써 봅시다.



1번

2번

3번

4번

국어

단원 : 5. 인상 깊었던 일

그림을 보고 꾸며 주는 말을 놓어  
어울리는 문장을 써 봅시다.



1번

2번

3번

4번

**국어**

**단원 : 5. 인상 깊었던 일**

**그림을 보고 꾸며 주는 말을 놓어  
어울리는 문장을 써 봅시다.**



**1번**

**2번**

**3번**

**4번**

국어

단원 : 5. 인상 깊었던 일

그림을 보고 꾸며 주는 말을 놓어  
어울리는 문장을 써 봅시다.



1번

2번

3번

4번

**국어**

**단원 : 5. 인상 깊었던 일**

**그림을 보고 꾸며 주는 말을 놓어  
어울리는 문장을 써 봅시다.**



**1번**

**2번**

**3번**

**4번**

국어

단원 : 5. 인상 깊었던 일

그림을 보고 꾸며 주는 말을 놓어  
어울리는 문장을 써 봅시다.



1번

2번

3번

4번

1모둠



2모둠



3모둠



4모둠



5모둠



6모둠



7모둠



♣ 꾸며 주는 말을 넣어 문장을 완성해  
보세요~~♣

1학년 2반 \_\_\_\_\_

(1) \_\_\_\_\_ 꽃이 \_\_\_\_\_ 피었습니다.

(2) 동생이 \_\_\_\_\_ 자전거를 탑니다.

(3) \_\_\_\_\_ 새가 \_\_\_\_\_ 지저귀고

있습니다.

(4) 아이들이 \_\_\_\_\_ 운동장에서 \_\_\_\_\_

놀고 있습니다.

(5) 병아리가 엄마 닭을 따라서 \_\_\_\_\_ 걷고

있습니다.

(6) 날씨가 더워서 땀을 \_\_\_\_\_ 흘렸습니다.

축진역량  
자기주도적  
학습력

활용환경

학생 모둠별 1디바이스

수업유형

활동중심



## 인상 깊었던 일

학년, 학기, 교과	1 - 2 - 국어
단원	5. 인상 깊었던 일
학습목표	스마트 기기를 활용하여 친구와 함께 꾸며 주는 말 놀이를 할 수 있다.
차시	12/12 차시(40 분)
디지털교과서 (SMART교육) 활용활동	<ul style="list-style-type: none"><li>■ e-교과서</li><li>■ 스마트 기기의 메시지를 통한 문제 제시</li><li>■ 동화책에서 꾸며주는 말을 찾아 카카오 톡으로 보내기</li><li>■ 톡톡스케치 어플에 그림 그려 문장 만들기</li><li>■ QR코드로 제시된 내용을 모둠별 발표하기</li></ul>
수업교사	서기순

### 21세기 학습자역량 축진 영역

창의력	소통	✓	협업	✓	사고력
자기주도적 학습력	문제 해결력	✓	체험, 탐구		진로 및 인성

## 스마트 기기를 활용하여 친구와 함께 꾸며 주는 말놀이 하기

I

### 수업 개요 및 준비하기

#### 1 수업 개요



##### 수업 배경 및 목적

문장 카드를 활용하여 꾸며 주는 말을 가능하면 많이 넣어 문장을 만들어 보도록 구안한 차시이다. 정해진 문장 카드에 꾸며 주는 말을 넣으면서 다양한 문장을 만들어 볼 수 있음을 깨닫도록 한다.

학생들이 좋아하는 스마트 기기를 사용하여 다양한 방법으로 문장을 만들어 꾸며 보는 말을 넣어 보는 활동으로 수업에 흥미를 더하고자 한다.



##### 수업 환경 및 특징

스마트교실 유형	일반교실수업(✓)	특별교실수업( )	교실통합수업( )	창의체험수업( )
단말기 활용 형태	모둠별 1 디바이스			
활용교과서	e - book			
유무선 환경	무선(✓), 유선(✓)			
활용 도구	e = 교과서, 카카오 톡, QR코드, 톡톡 스캐치 어플,			
기타	낱말 카드, 그림자료, 골든벨 판			
수업 방법	역할 수행 학습 활동을 통한 문제 해결력 기르기			



##### 교수학습 전략

- e - 교과서를 활용하여 꾸며 주는 말의 놀이를 예상하고 놀이하는 방법을 알게 한다.
- 문장 카드로 짹과 번갈아 꾸며 주는 말을 넣어 문장 만들기에 익숙해지도록 한다.
- 스마트 기기의 톡톡스캐치 앱을 활용하여 그림을 그리고 문장을 만든 후 짹의 그림과 연결하여 이야기 꾸미기까지 발전하도록 한다.

## 협동학습활동 개발 과정 및 활용 도구

### 교육과정 파악하기

이제까지 배운 내용은 꾸며 주는 말이 무엇인지, 그 필요성을 알고 다양한 문장 속에 꾸며 주는 말을 넣어 써 보는 것을 주안점으로 하고 있다.

이에 협동학습활동으로 놀이를 통하여 꾸며 주는 말은 문장의 내용을 자세히 설명하여 주고 실감 나게 해 주기도 하며 느낌을 살려 주기도 함을 느끼게 한다.

### 학습자 특성 파악하기

1학년의 특성으로 놀이를 통한 활동을 매우 좋아한다. 짹과 함께, 모둠과 함께 서로 협동하면서 놀이 활동으로 정해진 문장에 꾸며 주는 말을 넣어 보는 활동을 하다보면 다양한 문장을 만들 수 있다는 것을 깨닫게 될 것이다.

### 교수학습 전략

주어진 놀이 규칙을 익혀 짹과 협동하여 꾸며주는 말을 생각하고 쓰는 활동을 하며 그림을 그린 후 짹의 것과 이야기를 이어 새로운 내용의 이야기를 만들어 발표하게 한다 또한 카카오 톡과 학급 홈페이지에 올려진 꾸며 주는 말을 찾아 보는 활동으로 학생들이 좋아하는 스마트 기기로 집중력을 높여 학습 목표에 도달하고자 한다.

### 무엇부터 준비할까?

스마트폰을 게임 및 전화기의 역할만으로 알고 있는 1학년 학생에게 스마트 기기를 활용하여 다양한 학습을 할 수 있음을 알게하고 스마트 기기의 예절에 관해 주지시키며, 수업 중 스마트 기기가 없는 아동들의 모둠에서 대체할 수 있는 자료를 준비한다. 학생들의 평소 모습을 찍은 사진 등을 이용해 적절하게 꾸며주는 말을 떠올려 쓸 수 있도록 하며 과제 학습으로 동화책에서 꾸며주는 말을 찾아 카카오 톡에 올리고 꾸며주는 말을 넣은 일기를 학급 홈페이지에 올리도록 한다.

### 활용도구의 장점

학생들이 좋아하는 그림을 그려 꾸미고 문장을 적을 수 있는 톡톡 스케치 어플과 만든 문장을 공유하는 어플로는 카카오 톡을 사용한다. 아직 어린 학생들이기 때문에 스마트폰 소지자가 적고, 다루어본 경험이 많지 않아 일단 소지한 학생들의 디바이스로 모둠원이 사용한다.

e-book의 가장 큰 장점을 집중이다. 종이 책과 같은 화면이지만 큰 화면으로 보여줄 수 있다는 점과 함께 링크된 각종 동영상이나 이미지, 소리 등이 종이 책으로 할 수 없는 활동을 가능하게 한다.



## 디지털교과서(스마트 도구) 활용 방법 및 Tip

도구명	활용 화면	활용 방법
e-book		그림을 확대하여 제시하고 꾸며주는 말 놀이가 무엇이며 놀이방법이 어떠한지를 익힌다.
카카오톡		학생이 동화책에서 찾은 문장을 교사 카카오톡으로 보내 모두가 PC용 카카오톡의 큰 화면으로 볼 수 있도록 한다.
톡톡 스케치		톡톡스케치 어플에 좋아하는 그림을 그리고 꾸며서 여러가지 문장을 적을 수 있으며 사진이나 그림을 다운 받아 꾸밀 수도 있다.

## II

### 수업 살펴보기

#### I 기본 정보

학교급	초(✓), 중( ), 고( )	학년	1학년	스마트교실 유형	일반교실						
교과	국어	차시	12/12	수업모형	협동학습						
단원	5. 인상 깊었던 일										
학습 주제	스마트 기기를 활용하여 친구와 함께 꾸며 주는 말 놀이 하기										
학습 목표	스마트 기기를 활용하여 친구와 함께 꾸며 주는 말 놀이를 할 수 있다.										
DT (SMART) Activities	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ e-book으로 꾸며주는 말 놀이를 예상하고 놀이 방법 알기</li> <li>■ 톡톡 스케치로 짹이랑 이야기 만들기</li> <li>■ 동화책에서 꾸며주는 말을 찾은 문장을 카카오톡으로 공유하기</li> </ul>										
학습자 역량	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ e-모둠말하기 활동을 통하여 다양한 문장을 알 수 있으며 이야기 꾸미기를 통해 협동심을 배울 수 있다.</li> </ul>										
활용교과서	■ e-교과서										
단 말 기	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%;">교사</td> <td>컴퓨터, 디바이스</td> </tr> <tr> <td>학생</td> <td>개인( ), 모둠( v )</td> </tr> <tr> <td>활용 형태</td> <td>학생 4인 1디바이스</td> </tr> </table>	교사	컴퓨터, 디바이스	학생	개인( ), 모둠( v )	활용 형태	학생 4인 1디바이스				
교사	컴퓨터, 디바이스										
학생	개인( ), 모둠( v )										
활용 형태	학생 4인 1디바이스										
영상장비	실물화상기, TV										
유무선환경	유선 ( v ), 무선( v )										
준비물	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%;">교사 준비물</td> <td>■ e-book, 교과서, 스마트폰, 그림 자료,</td> </tr> <tr> <td>학습자 준비물</td> <td>■ 교과서, 스마트폰</td> </tr> </table>	교사 준비물	■ e-book, 교과서, 스마트폰, 그림 자료,	학습자 준비물	■ 교과서, 스마트폰						
교사 준비물	■ e-book, 교과서, 스마트폰, 그림 자료,										
학습자 준비물	■ 교과서, 스마트폰										

## 교수·학습 활동

### 수업 상황

단계	온/오	활동	시나리오	사진 및 동영상 &
상황 조성하기	off/on	동기유발	피노키오 노래를 부르며 피노키오가 한 일을 발표해보게 한다.	
	off/on	문제제시	스마트 기기의 메시지를 통해 온 문장을 보여주고 꾸며주는 말을 만들어 보게 한다.	
	off	문제파악	꾸며 주는 말을 넣어 잘 만든 친구는 누구인가요? 등의 활동을 통해 오늘 공부할 학습 문제를 파악한다.	
	off	학습목표	친구와 함께 꾸며 주는 말 놀이를 할 수 있다.	
준비 및 연습하기	ON	꾸며 주는 말 놀이 예상하기	e-교과서의 101쪽 그림을 확대하여 제시하고 꾸며주는 말 놀이가 무엇인지 예상하기	
		놀이 방법 알기	e-교과서의 100쪽 그림을 확대하여 제시하고 제시한 놀이 방법을 익힌다.	
개별 과제 수행	ON	적용하기	- 동화책에서 꾸며 주는 말을 찾아 카카오 톡으로 보내기 - 일기에 꾸며 주는 말을 세 개 이상 넣어 써서 학급 홈페이지에 올리기	
협동 학습	off	규칙 정하기	놀이를 몇 번 반복할 것인지, 그에 따라 승패를 어떻게 결정할 것인지에 대해 의논한다.	
	off	꾸며주는 말 놀이하기	- 문장 카드를 하나만 제시하고 짹과 번갈아 꾸며 주는 말을 넣어 문장 이야기한다. - 꾸며주는 말을 넣어 문장을 새롭게 만들기	
	off/on	꾸미는 말을 넣어 이야기 만들기	톡톡 스캐치 어플에 자기가 좋아하는 그림을 그리고 꾸미는 말을 넣어 문장을 만든 후 짹의 그림과 이야기를 연결하여 새로운 이야기 만들기	
공유	off/on	모둠별 발표하기	QR코드를 스마트 폰으로 찍어 제시된 그림책의 그림을 보고 모둠별로 협동하여 꾸며보는 말을 넣어 문장을 만들어 보기	
평가	ON	공부한 내용 정리하기	꾸며 주는 말을 넣어 놀이하는 모습을 찍은 동영상을 보여 주고 놀이를 해 본 느낌 말하기	



## 교수 · 학습안



이렇게 시작했어요.(문제제시)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 동기유발하기 ( 2 분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 피노키오 노래 부르며 피노키오가 한 일을 발표하기</li> </ul> </li> <li>■ 문제제시하기 ( 2분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- “메시지가 왔습니다” 스마트 기기의 메시지를 통해 온 문장을 보여 주고 꾸며주는 말을 만들기</li> </ul> </li> <li>■ 문제파악하기 (1분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 오늘 공부할 학습 문제 파악</li> </ul> </li> <li>■ 학습목표 확인하기 (1 분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 친구와 함께 꾸며 주는 말 놀이를 할 수 있다.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 메시지를 통해 온 문장으로 최대한 다양한 문장을 만들 수 있도록 하며 꾸며 주는 말 놀이에 사용되는 문장 카드에 쓰인 중에서 메시지를 활용한다.</li> <li>※ 토끼와 거북이 그림 준비</li> </ul>



역할 놀이 준비 및 실연은 이렇게! (해결계획수립)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 놀이 방법 알아보기 ( 5 분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 꾸며 주는 말 놀이 익히기</li> <li>- 놀이에 대한 규칙 짹과 함께 정하기</li> </ul> </li> <li>■ 꾸며 주는 말 놀이 하기 ( 10분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 교과서에 제시된 놀이 규칙대로 놀이하기</li> <li>- 짹과 의논하여 다른 방법으로 놀이하기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 큰 소리로 말하지 않게 한다.</li> <li>※ 문장 카드를 하나만 제시하고 짹과 번갈아 가면서 꾸며 주는 말을 넣어 이야기 한다.</li> <li>※ 꾸며 주는 말을 넣어 문장을 새롭게 더 많이 만들 수 있는 사람이 그 카드를 가진다.</li> </ul>



이렇게 적용했어요!(개별과제수행)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 적용하기 ( 5분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 과제학습으로 동화책에서 꾸며주는 말을 찾아 선생님 카카오 톡을 보내 내용을 발표하기</li> <li>- 일기에 꾸며 주는 말을 세 개 이상 넣어 쓴 뒤 학급 홈페이지에 올린 것을 발표하기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 가정에서 재벌 과제학습으로 동화책에서 꾸며지는 말을 찾아 줄을 그은 후 사진을 찍어 선생님 카카오 톡으로 보내게 한다.</li> <li>※ 과제학습을 한 내용을 학급에서는 발표를 시켜 꾸며주는 말을 인지시킨다.</li> </ul>



이렇게 해결했어요!(협동학습)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 모둠별 협동학습 ( 5 분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 톡톡스케치 어플에 그림 그리고 짹의 그림과 연결하여 꾸며 주는 말이 들어간 이야기 만들기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 그림을 간단히 그리고 꾸며 주는 말이 들어간 문장을 쓰도록 유도 한다.</li> </ul>



이렇게 공유합니다.

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"><li>■ 발표하기 (5분)<ul style="list-style-type: none"><li>- 짹과 함께 만든 이야기를 발표하기</li></ul></li></ul>	※ 모둠별 그림을 미리 촬영하여 TV화면에 띄어준다.



마무리는 이렇게 해봐요~(정리 및 평가)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"><li>■ 학습 정리하기 (3분)<ul style="list-style-type: none"><li>- 꾸며 주는 말을 넣어 놀이해 본 느낌을 이야기 하기</li></ul></li><li>■ 과제 부여 (1분)<ul style="list-style-type: none"><li>- 카카오 톡에 올려진 사진을 보고 꾸며주는 말을 넣어 문장 만들어 오기</li></ul></li><li>■ 차시 예고 (1분)<ul style="list-style-type: none"><li>- 다음 시간에 배울 내용 예고하기</li></ul></li></ul>	※ 학생들이 놀이하는 모습을 관찰하여 수행 평가 기록지에 평가한다.

### III

## 수업 결과 다시 살펴보기

### 1 이런 점이 좋네~

스마트 기기를 활용하여 수업을 하니 학생들의 성취 정도를 방과 후에도 평가한 한 후 성취 목표에 도달하지 못한 학생에 대하여 언제든지 피드백을 하여 학습 목표에 도달할 수 있도록 할 수 있으며 학생들이 좋아하는 스마트 기기를 사용하여 수업의 집중도를 높일 수 있음을 알 수 있다.

### 2 다른 방법은 없을까?

스마트 기기의 SNS기능을 활용하여 주어진 사진을 올리고 한 아동이 문장을 쓰면 다음 아동은 꾸며주는 말을 넣어 문장을 만들고 또 다른 학생은 덧붙여 꾸며 주는 말을 넣어 좀 더 긴 문장을 만드는 활동을 하면 재미있는 이야기를 꾸밀 수 있을 것이다.

## 1 수업학습지

토끼와 거북이 살았다.

토끼가 뒤를 보니 거북이  
멀리서 오고 있었다.

동물들은 달리기를 하였다.

토끼가 잠을 잤다.

토끼가 뛰어갔다.

거북이 잠에 빠진 토끼를  
지나 걸어갔다.

거북은 토끼의 뒤를 따라  
걸어갔다.

거북이 달리기에서 이겼다.

4

## 인상 깊었던 일

학년, 학기, 교과	1-2-국어
단원	2-5. 인상 깊었던 일
학습 목표	꾸며 주는 말을 넣어 문장을 쓸 수 있다.
차시	8/12차시(40분)
디지털교과서 (SMART교육) 활용 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 태블릿PC를 활용한 e-교과서 탐색</li> <li>■ QR코드를 활용한 모둠 활동</li> <li>■ 카카오톡과 구글드라이브를 공유 도구로 사용하기</li> </ul>
수업교사	윤성은

## 21세기 학습자역량 촉진 영역

창의력	소통	협업	사고력
자기 주도적 학습력	✓	✓	✓
	문제 해결력	체험, 탐구	진로 및 인성

## 꾸며 주는 말을 넣어 문장 쓰기

I

### 수업 개요 및 준비하기

#### 1 수업 개요



#### 수업 배경 및 목적

1학기 국어 수업 중 일기쓰기를 접해 보는 차시가 있는 이후로 학생들에게 일기를 써 보게 하고 지도를 하고 있다. 본교의 인증제 중 1학년은 받아쓰기가 있어 1학기 초부터 받아쓰기를 했고 7월부터는 일기 맛보기를 해 본 후 암기 위주의 받아쓰기가 아닌 스스로 문장을 써 보는 과정을 3개월 정도 살펴 본 결과 학년 초에 비하여 문장을 쓰는 능력이 조금씩 길러지고 있음을 알게 되었다.

학생들은 ‘꾸며주는 말’을 따로 배우지 않았기 때문에 용어는 모르지만 이미 일상 생활 속에서 모국어로 사용하고 있는 것이 사실이다. 그러나 1학년 학생들은 중학년 이상의 어휘력을 배양하고 있지 않고 직관적으로 아는 만큼만 사용하기 때문에 꾸며주는 말을 사용하는데 한계가 있고 그 범위도 제한적이어서 이 수업을 통해 꾸며주는 말의 의미와 필요성을 알고 더욱 잘 사용해 보게 하려는 데 수업의 목적이 있다. 스마트 기기를 도구로 활용하여 꾸며주는 말의 필요성을 확인하고 문장에 넣어서 써 보게 하는 활동을 통하여 크게는 이후의 교육과정인 일기쓰기와 글쓰기를 풍성하게 하려는 데에 목적을 두고 있다.



#### 수업 환경 및 특징

스마트교실 유형	일반교실수업(V)	특별교실수업( )	교실통합수업( )	창의체험수업( )
단말기 활용 형태	모둠 1디바이스			
활용교과서	e-교과서, 서책 병행			
유무선 환경	무선(V), 유선(V)			
활용 도구	태블릿PC, 모비즌, 구글 드라이브, QR코드, 카카오톡			
기타	스마트폰, 교사용 PC, 학습지, 실물화상기			
수업 방법	문제중심 학습 활동을 통한 문제 해결력 기르기			



#### 교수·학습 전략

본 수업은 학생들이 꾸며주는 말을 넣어 문장을 써 보게 하는 모둠활동 중심의 수업이다. 이 활동을 통하여 모둠 협동 능력을 기르고 표현능력을 강화하는 데에 중점을 두고 진행하고자 하였다. 초등학교 1학년인 상황에 1인 1기기 체제가 아닌데다 스마트 도구를 다룰 줄 아는 학생이 적어 모둠별로 스마트 기기를 단지 도구로 활용하고 문제를 해결하는 것에 무리를 주지 않도록 협동학습으로 구성하였다.

## 2 협동학습활동 개발 과정 및 활용 도구

### ✓ 교육과정 파악하기

이번 수업은 ‘꾸며 주는 말을 넣어 문장을 써 봅시다.’라는 교육과정 목표 아래 연차시로 구성되어 있는 수업이다. 내용상 크게 두 가지로 학습이 진행되는 것을 알 수 있다. 먼저 꾸며 주는 말의 의미를 알고 꾸며주는 말의 좋은 점 알아보기, 그리고 꾸며 주는 말을 넣어 문장이나 글을 완성하기 이다. 교육과정 상 연차시로 구성되어 있으므로 분량도 깊이도 자세할 텐데 2차시 분 중 어느 한 차시만 보여주는 것보다 전체 분을 1학년의 수준에 맞추어 1차시 분량으로 축소 및 재구성하여 수업을 진행해 보고자 하였다.

### ✓ 학습자 특성 파악하기

일기를 쓰거나 평소 글 쓰기 시간을 통해 비추어 보았을 때 우리 학급의 학생들은 다양하게 꾸며 주는 말을 사용하여 문장을 쓰는 데 제한을 많이 받고 있었다. 기초 자료를 준비한 결과 꾸며 주는 말을 얼마나 알고 있느냐는 질문에 잘 모르겠다고 응답한 인원이 전체 27명 중 15명으로 55%가 넘었고 꾸며 주는 말을 넣어 문장을 직접 써 보게 한 결과 어울리지 않는 응답이 대체로 많은 것을 통해 본 학급의 학생들이 아직 문장을 자유롭게 꾸며주는 데 한계를 보인다는 것을 알 수 있었다. 그래서 스마트 도구를 활용하여 꾸며 주는 말을 다양하게 접해 보도록 하고 흥미 있는 자료를 제시하여 문장을 써 보는 활동을 자연스럽게 하고자 하였다.

### ✓ 교수학습 전략

본 수업은 쓰기 수업으로 개별, 전체, 모둠별 활동을 통해 학생들 각자가 문제를 이해하고 해결 및 적용해 보는 문제해결 중심의 수업이다. 그런데 여기에 협동학습의 요소를 가미하여 모둠 활동을 넣고 이를 해결하는 방식으로 스마트 도구를 사용하도록 하였다. 거부감이 적게 하고 흥미를 주는 방식으로 QR코드를 활용하여 해결하고 카카오톡으로 문제의 답을 공유하며 모둠 골든벨로 이어지게 하는 일련의 활동은 역할 분담이 잘 이루어져야만 원활한 수업이 될 것으로 보여지므로 평소 학습활동 중에 협동 능력을 충분히 길러주는 데에 중점을 두었으며 배려와 수용을 자연스럽게 배우도록 하여 역할 분담 과정에 익숙해질 수 있게 하였다. 위기상황이나 의견 조율이 필요한 과정, 리더십이 필요한 과정에 자연스럽게 노출되도록 함으로써 의견을 내고 이를 듣고 조율하는 등 협동학습을 잠재적으로 배울 수 있도록 하였다.

### ✓ 무엇부터 준비할까?

#### • 구글 양식

구글 드라이브의 '양식'을 통해 체크박스, 라디오버튼, 텍스트 등 다양한 형식의 설문조사 웹페이지를 생성할 수 있으며, URL, 이메일 등을 활용하여 배포할 수 있다.

#### • 네이버 QR 코드 만들기

QR코드를 생성할 수 있는 사이트로 비교적 간단한 방법으로 QR코드를 생성할 수 있다. 또한 생성된 QR코드는 '내 코드 관리'에 저장되어 필요할 경우 재활용이 가능하다. 이번 차시에서는 모둠 활동을 위한 자료 준비로 QR코드를 활용한다.



## 활용도구의 장점

### • 구글 문서도구

구글 문서도구는 동료들과의 협력적 공동 작업을 효과적이고 효율적으로 지원해줄 수 있는 도구이다. 문서작업뿐만 아니라 프레젠테이션과 스프레드시트 및 설문조사 등 다양한 작업이 가능하다. 특히 히스토리 기능을 통해 동료가 어떤 작업을 했는지 확인할 수 있으므로 협력적 글쓰기에서 글쓴이를 확인할 수 있다.

### • QR코드

QR코드는 PC를 통한 정보 접근보다 좀 특정적인 정보에 바로 접속할 수 있도록 지원해줄 수 있는 도구이다.



## 디지털교과서(스마트 도구) 활용 방법 및 Tip

도구명	활용 화면	활용 방법
On-scre en Phone (모비즌)		삼성에서 나온 갤럭시 기종 등 스마트 폰의 경우 PC와 스마트폰이 연동되어 미러링이 가능한 프로그램이 모비즌이며 이와 동일한 기능을 하지만 LG기종의 경우 다른 종류의 어플리케이션이 필요한데 이것이 On-Screen Phone이다. PC로 핸드폰을 제어하기도 하고 핸드폰으로 PC를 제어하기도 한다. 또한 스마트폰 화면을 컴퓨터 모니터 상에 그대로 비추어주는 역할을 한다.
구글 드라 이브		구글에서 제공하는 서비스로 프로그램이 설치되어 있지 않아도 인터넷에 접속해서 문서를 작성할 수 있다. 구글 드라이브도 여러 명의 학생들이 온라인에서 동시에 협력적으로 하나의 문서를 완성할 수 있어 간편하게 온라인 협업을 할 수 있는 도구이다.  구글 드라이브를 통해 모둠별 협력활동을 촉진할 수 있으며, 스프레드시티를 이용하여 모둠별로 자료를 수집하고 측정한 데이터를 손쉽게 시각화된 자료로 확보할 수 있어 학습 활동의 흥미를 높여줄 수 있다.
태블릿 PC		태블릿 PC로 학생들이 녹음기능과 동영상 촬영 기능으로 자신의 발표 목소리, 태도 등을 모니터 할 수 있고 발표 자료제작 시 가정에서 과제로 내지 않아도 수업시간에 즉시 발표 자료를 제작할 수 있다.

도구명	활용 화면	활용 방법
QR코드		QR코드는 무엇에 관한 상세한 정보나 자료를 모두 표시할 수 없을 때 고유의 코드를 만들어 간단하게 안내하는 것을 말한다. 기존의 바코드가 선으로 표시되어 있다면 QR코드는 원쪽과 같은 형태로 되어 있어 이를 스캔하면 자세한 안내가 가능한다. 그럼이나 사진을 모둠별로 다르게 제시하는 상황에서 커다란 활동지로 인쇄하여 모두 따로 제시하지 않고 모둠별로 QR코드를 제시하여 줌으로써 스마트 도구를 활용한 학습활동과 연계를 할 수 있다.
카카오톡		카카오톡은 전세계 어디서나 아이폰과 안드로이드폰, 블랙베리, 바다폰, 윈도우폰 사용자간 무료로 메시지를 주고 받을 수 있는 메신저 프로그램입니다. PC용으로도 실행되고 있어 학급에서 모둠 활동 시에 과제를 부여하고 이를 공유할 수도 있습니다.

## II 수업 살펴보기

### I 기본 정보

학교급	초(○), 중( ), 고( )	학년	학년	스마트교실 유형					
교과	국어	차시	8/12	수업모형	지식탐구중심협동 학습모형				
단원	2-5. 인상 깊었던 일								
학습 주제	꾸며 주는 말을 넣어 문장 써 보기								
학습 목표	꾸며 주는 말을 넣어 문장을 쓸 수 있다.								
DT (SMART) Activities	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ e-book을 활용한 전체 활동</li> <li>■ QR코드를 활용한 모둠별 문장 꾸미기 활동지</li> <li>■ 스마트폰 카카오톡 어플을 활용하여 모둠 결과물(꾸며주는 말 넣어 쓴 문장) 보내기</li> </ul>								
학습자 역량	▶ 모둠별 1 디바이스 포함 9명이 스마트 기기를 다룰 줄 앎								
활용교과서	■ e-교과서								
단 말 기	교사	태블릿 PC, PC(데스크탑), 스마트폰							
	학생	개인( ), 모둠(○)							
	활용 형태	교사는 PC와 태블릿PC를 활용하고 모둠활동에 1스마터당 1 디바이스를 사용하여 자료를 검색하고 모둠활동에 활용한다.							
영상장비	TV								
유무선환경	유선(○), 무선(○)								
준 비 물	교사 준비물	■ 태블릿 PC, 테스크탑, 스마트폰, 사진 및 그림 자료, 모둠활동지							
	학습자 준비물	■ 필기도구, 스마트폰(모둠별)							

## 교수·학습 활동

### 수업 상황

단계	온/오	활동	시나리오	사진 및 동영상 &
문제 인식	On	동기유발하기	꾸며주는 말이 없는 짧은 일기를 한 편 녹음하여 들려주고 이 친구가 자신이 쓴 일기를 보며 무엇인가 부족한 것 같다고 느껴지는데 무엇인지 알면 1학년 4반 친구들이 도와줄 수 있는지 요청해 온다.	
	Off	문제 제시하기	무엇이 부족했는지 발표해 보게 하여 문장이 너무 짧다, 또는 자세하지 않다 라는 대답이 나오면 친구에게 무엇을 도와주면 좋을지 물어본다.	
	Off	문제 파악하기	오늘 무엇을 공부하면 좋을지 알아보고 꾸며주는 말을 넣어 문장을 만들어 보자는 것을 이끌어낸다.	
	Off	학습문제 확인하기	‘꾸며 주는 말을 넣어 문장을 써 봅시다.’라는 학습 목표를 확인한다.	
해결 계획 수립	On	아는 것 찾기	사진을 한 컷 보여주고 설명해 보게 한다. ‘투명한 유리 그릇(컵)에 검은 콩이 가득 들어 있습니다.’에서 투명한, 검은, 가득 이라는 말은 꾸며주는 말이라는 것을 설명하여 꾸며주는 말이 무엇인지 알려준다.	
		더 알아야 할 것 찾기	같은 내용이지만 자세한 정도가 다른 일기를 2개 보여주고 차이점을 질문한다. 이 때 꾸며주는 말을 사용하면 내용이 더 자세하고 실감이 나며 생생하게 나타낼 수 있음을 알게 한다.	
개별 과제 수행	On	탐색하기	전체활동으로 e-book을 보여주며 꾸며주는 말 찾기 활동을 해 본다.	
		재탐색하기	각각의 모둠에 해당되는 태블릿 PC로 전송한 그림과 글을 보며 꾸며주는 말을 찾아보고 모둠이 함께 발표한다.	
협동 학습	On	지식 발견하기	각각의 모둠에 서로 다른 QR코드를 부여하고 스마트 폰으로 찍어 그림을 보고 꾸며주는 말을 넣어 문장을 만들어 보게 한다.	
공유	On	지식 적용하기	그리고 그것을 구글 드라이브에 각 모둠의 위치에 적은 후 교사가 내는 모둠 골든벨 문제로 맞추어 보게 한다. 또는 모둠별로 만든 문장을 각 모둠에 지정된 카카오톡으로 교사에게 보내게 하고 이를 가지고 모둠 골든벨을 진행할 수 있다.	
평가	Off	몸으로 표현하기	꾸며주는 말을 보고 몸으로 표현한 후 이것을 맞추는 활동을 해 본다.	



## 교수 · 학습안



이렇게 시작했어요.(문제인식)

수업 활동(7)	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 동기유발하기 (3분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 꾸며주는 말이 없는 짧은 일기를 쓴 친구의 이야기 듣기</li> <li>- 무엇이 부족한 지 1학년 4반이 알고 도와달라고 요청함</li> </ul> </li> <li>■ 문제제시하기 (2분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 무엇이 부족했는지 발표해 봄으로써 문장이 너무 짧다, 자세하지 않다, 생생하고 실감나면 좋겠다 라고 발표하기</li> </ul> </li> <li>■ 문제파악하기 (1분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 이 문제를 도와주기 위해 문장을 쓸 때 무엇을 더하여 쓰면 좋을지 발문하기</li> </ul> </li> <li>■ 학습목표 확인하기 (1분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- '꾸며 주는 말을 넣어 문장을 써 봅시다'를 함께 확인하기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 들려준 짧은 일기 글의 부족한 점을 발표할 때 목표에 맞지 않는 것들이 나와도 1학년 학생들의 인지 수준에 맞게 나온 답을 모두 인정해 주도록 한다.</li> </ul>



해결 계획은 이렇게! (해결계획수립)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 아는 것 찾기 (3분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 그림을 보고 표현하게 하여 꾸며 주는 말이 어떤 것을 의미하는지 알아보기</li> </ul> </li> <li>■ 더 알아야 할 것 찾기 (3분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 두 개의 서로 다른 일기를 보고 차이점을 비교하기</li> <li>- 꾸며 주는 말을 넣으면 좋은 점을 알기</li> </ul> </li> <li>■ 알아내는 방법 찾기 (2분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 꾸며주는 말을 사용하면 내용이 더 자세하고 실감이 나며 생생하게 나타낼 수 있음을 알기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 용어의 의미를 정의를 먼저 제시하지 않고 학생들이 자료를 보고 찾게 한 다음 이러한 것들이 '꾸며 주는 말'이 될 수 있음을 알게한다.</li> </ul>



이렇게 탐색했어요!(개별과제수행)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 탐색하기 (3분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- e-book을 전체가 함께 보며 꾸며주는 말 찾기 활동하기</li> </ul> </li> <li>■ 재탐색하기 (5분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모둠별로 주어진 태블릿 PC에 전송한 그림과 글을 보며 꾸며주는 말을 찾아보고 모둠이 함께 발표하기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 탐색활동은 전체활동으로 전체가 함께 찾아 봄으로써 학습에 대한 여과를 낮춘다.</li> <li>※ 재탐색활동은 전체활동으로 여과를 낮추어 학습활동에 부담을 낮춘 상태에서 모둠별로 그림을 보고 꾸며주는 말을 찾는 활동이다.</li> </ul>



### 이렇게 해결했어요!(협동학습)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 문제 해결하기 (8분) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모둠에 서로 다른 QR코드를 부여하고 스마트 폰으로 찍어 그림을 보고 꾸며주는 말을 넣어 문장을 만들기</li> <li>- 이렇게 만든 문장을 카카오톡을 이용하여 담임 선생님의 핸드폰으로 보내고 구글 드라이브의 문서함에도 동일하게 입력하기</li> </ul> </li> </ul>	※ 카카오톡이나 구글 드라이브 문서로 수합하는 것 둘 중 한 가지는 시행과정 중 학생들의 능력이나 시간 여건이 여의치 않을 경우 축소하도록 한다.



### 이렇게 공유합니다.

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 발표하기 (8분) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모둠 골든벨하기</li> <li>- 모둠별로 보낸 문장을 가지고 해당하는 사진 및 그림을 맞추는 활동</li> </ul> </li> </ul>	※ 모둠 내, 모둠 간 훈련이 잘 되어 있도록 지도한다.



### 마무리는 이렇게 해봐요~(정리 및 평가)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 정리하기 (5분) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 꾸며 주는 말을 보고 몸으로 표현하고 맞추기</li> </ul> </li> <li>■ 평가하기 (1분) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 꾸며주는 말을 넣어 문장을 쓰는 것의 좋은 점 확인하기</li> </ul> </li> </ul>	※ 꾸며 주는 말을 넣어 문장을 쓰는 것이 목표이지만 몸으로 표현하는 활동을 통하여 1학년들이 조작적으로 더욱 잘 이해될 수 있도록 한다.

III

## 수업 결과 다시 살펴보기

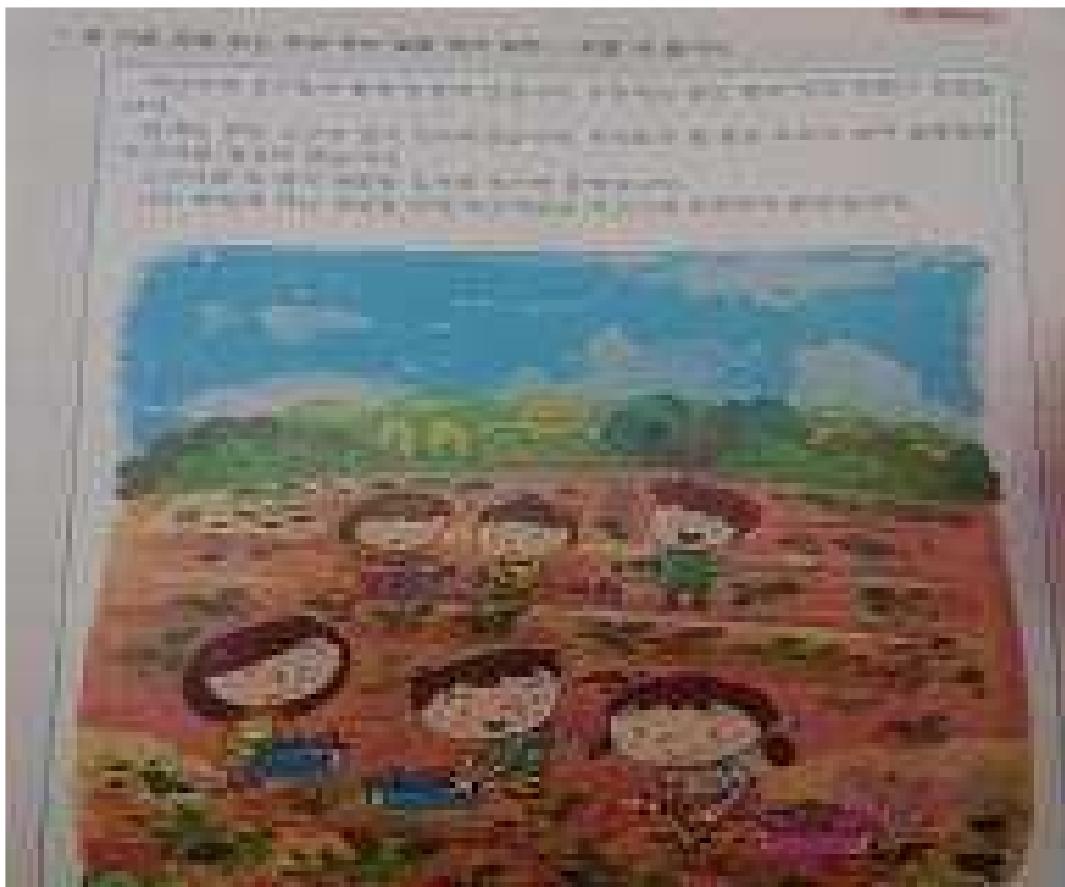
### 1 이런 점이 좋네~

스마트 도구를 활용하고 이를 협동학습에 적용한 결과 학생들이 수업 내용을 흥미롭게 받아들이고 수업의 효과가 극대화 되었다는 것을 알 수 있습니다. 많은 도구를 사용할 때의 문제점으로 드러나는 것 중에 극명한 부분이 학습의 목표보다 도구 자체인 경우가 많은데 시간이 지나고 나서도 수업의 내용을 잊지 않고 있어 학습목표에 잘 도달하였다고 볼 수 있으며 조작할 수 있는 도구를 줌으로써 더욱 효과적이었음을 알 수 있습니다.

### 2 다른 방법은 없을까?

교실에서 활용할 수 있는 스마트 기기가 없다면 일반 컴퓨터실에서 수업을 할 수도 있을 것 같습니다. 교실에서도 1인 1디바이스 체제가 아니고 모둠별로 1대씩만 사용 가능한 환경이므로 온라인 상의 모둠협업은 여의치 않을 수 있는데, 컴퓨터실에는 개인별 PC가 있는 상황이므로 개별 활동에 더 큰 분량을 할애하거나 또는 모둠 내 역할 분담을 명확히 하여 구글 드라이브나 기타의 다양한 온라인 협업 도구를 더욱 잘 활용하여 수업에 적용할 수 있을 것으로 보입니다.

## 1 수업학습지



5

## 인상 깊었던 일

학년, 학기, 교과	1-2-국어
단원	5. 인상 깊었던 일
학습 목표	꾸며 주는 말을 넣어 문장을 쓸 수 있다.
차시	8/12 차시 (40분)
디지털교과서 (SMART교육) 활용 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ e-교과서를 통해 삽화 보며 이야기하기</li> <li>■ 카메라 기능을 활용하여 아이들의 활동 미러링하기</li> <li>■ 반밴드를 이용한 자료 공유 및 소통하기</li> </ul>
수업교사	민여진

## 21세기 학습자역량 축진 영역

창의력	✓	소통	✓	협업	✓	사고력	✓
자기 주도적 학습력	✓	문제 해결력	✓	체험, 탐구		진로 및 인성	

# 꾸며 주는 말을 넣어 문장 쓰기

## I 수업 개요 및 준비하기

### 1 수업 개요

#### 수업 배경 및 목적

꾸며주는 말은 어휘력과 밀접한 관련을 가지고 있다. 꾸며 주는 말의 의미나 역할을 이해하였다고 하더라고 1학년 수준에서 말할 수 있는 어휘는 한정되어 있다. 꾸며 주는 말은 글의 내용을 더 실감나게 표현할 수 있으며, 글의 내용을 더 자세하게 나타내어 주므로 학생들의 상상력을 더 자극할 수 있다. 이 수업을 통해 꾸며주는 말이 필요한 문장을 다양하게 제시하여 풍부한 표현으로 글을 쓸 수 있는 어휘력을 향상시키는 데 도움이 될 것이다.

#### 수업 환경 및 특징

스마트교실 유형	일반교실수업(✓)	특별교실수업( )	교실통합수업( )	창의체험수업( )
단말기 활용 형태	모둠별 1 디바이스			
활용교과서	서책 병행, e-교과서			
유·무선 환경	무선(✓), 유선(✓)			
활용 도구	밴드, 이지 보이스 레코더, QR코드			
기타	스마트폰, 교사용 PC, 모둠별 학습지, 아이들의 사진 ppt			
수업 방법	활동 중심 학습 활동을 통한 문제 해결력 기르기			

#### 교수학습 전략

먼저 친구들의 사진을 보면 공통으로 들어갈 꾸며주는 말을 찾아본다. 그리고 e-교과서 속의 그림을 보면 팔호 안에 꾸며주는 말을 넣어 문장 완성하는 활동을 한다. 그 다음 보이스 레코더를 이용하여 아이들이 높음한 일기를 통해 꾸며주는 말이 있을 때와 없을 때의 차이점을 확인해 보게 한다. 각각 다른 동화책의 한 장면을 모둠별로 보여주고 각 모둠별로 꾸며주는 말을 넣어 돌려쓰기를 하여 문장을 완성하게 한다.

이러한 과정에서 학생들은 적절하게 꾸며 주는 말을 떠올려 쓰며 창의력과 문제해결력을 기르게 한다.

## 협동학습활동 개발 과정 및 활용 도구

### 교육과정 파악하기

이 차시는 꾸며 주는 말이 무엇인지, 그 필요성을 알고 다양한 문장 속에 꾸며 주는 말을 넣어 써 보는 것을 주안점으로 하고 있다.

꾸며 주는 말은 문장의 내용을 자세히 설명하여 주고 실감 나게 해 주기도 하며 느낌을 살려 주기도 한다. 학생들이 꾸며 주는 말이 문장에서 하는 역할을 인식하고, 적절하게 꾸며 주는 말을 떠올려 쓸 수 있도록 지도한다.

### 학습자 특성 파악하기

1학년 수준에서 말할 수 있는 어휘는 한정되어 있어 아직은 꾸며주는 말을 다양하게 사용하지 못하고 있다. 따라서 한 문장에 들어갈 수 있는 꾸며 주는 말을 최대한 많이 찾기보다는 꾸며 주는 말이 필요한 문장을 다양하게 제시하여 주어 어휘력을 향상시킬 수 있도록 해야겠다. 또한 1학년 학생들은 아직 자기의 생각만을 강하게 주장하므로, 모둠별 협동학습을 통해 친구들의 생각을 이해하고 배려하는 태도를 함께 기르도록 한다.

### 교수학습 전략

모둠별로 각각 다른 동화책의 한 장면을 나누어 주고, 꾸며주는 말을 넣어 한 문장씩 돌려쓰기를 하여 하나의 글을 완성해 보는 과정 속에 친구들끼리 서로 토의하고 협력하면서 소통 능력과 문제 해결력을 기를 수 있을 것이다. 모둠별 협동학습이 효과적이므로 최소 모둠별 1디바이스를 활용하고자 한다.

### 무엇부터 준비할까?

이번 차시 수업을 진행하기 위해서는 다음과 같은 준비가 필요하다.

1. 교사: 인터넷 연결, QR코드(학습지) 작성,
2. 학생: 학급 밴드 가입, QR코드 사용법

교사용 디바이스와 모둠별 1 디바이스가 준비되어 있어야 하며, 학생들이 수업에 필요한 앱을 능숙하게 다룰 수 있도록 충분한 기능 연습이 필요하고, 교사는 스마트 기기가 교실에서 잘 작동될 수 있도록 무선 환경으로 미리 준비, 점검하여야 합니다.

그리고 스마트 기기가 있는 학생들은 학급 밴드에 가입할 수 있도록 한다.



## 활용도구의 장점

### • 학급 밴드

학급 밴드를 개설하면 교사와 학생, 학생과 학생끼리 쉽게 소통이 가능하며 일상생활 공유를 통해 친구들끼리의 이해심과 배려심도 커질 수 있다. 미리 준비한 웹링크 등을 공유하면 학생들이 쉽게 접근할 수 있으며 가정에서도 결과를 확인하고 복습 할 수 있다. 그리고 평소에 자신감이 없던 학생들도 자신의 의견을 적극적으로 제시할 수 있다. 투표기능, 사진 및 동영상도 올릴 수 있어 새롭고 흥미로운 학습도구로 활용될 수도 있다.

### • 카메라

갤럭시 노트에 기본적으로 탑재되어 있는 카메라 앱으로 동영상 촬영이 가능하다. 동영상을 촬영하여 아이들의 학습 결과물을 찍어 텔레비전 화면에 미러링하여 보여 줄 수 있다. IPWebcam이나 모비즌 등을 이용하여 미러링을 할 수도 있으나 화질이 많이 떨어지는 단점이 있으므로 동글을 이용하여 미러링을 하면 더 선명하게 볼 수 있다.



## 디지털교과서(스마트 도구) 활용 방법 및 Tip

도구명	활용 화면	활용 방법
협동학습 도구		협동학습 도구는 3가지의 기능이 있다. 윗줄은 O,X 형태이고, 가운데 줄은 5지 선다형, 아랫줄은 직접 텍스트를 입력하는 방식이다. 학습 정리 시 평가할 때 골든벨판과 보드마카 없이 편리하고 유용하게 사용될 수 있다.
밴드		밴드는 학급 클래스를 만들어 자유로운 의사소통과 정보 공유가 가능한 스마트폰 앱이다. 학급 밴드에 가입하여 자유롭게 의견이나 사진, 동영상 자료 등을 올릴 수 있고, 다른 친구들과 의견을 공유할 수 있기 때문에 협동학습에 활용도가 높다고 할 수 있다.
카메라		카메라 앱을 실행하고 동영상 촬영 모드로 변경한 후 학생들의 활동을 티비를 통해 미러링할 수 있다. 아동들은 다른 모둠의 활동 과정을 중간중간 관찰하여 참고할 수 있고, 자기의 활동 모습이 텔레비전을 통해 생생하게 비춰지는 모습을 보고 무척 흥미로워 한다.

도구명	활용 화면	활용 방법
이지보이 스레코더		<p>이지 보이스레코더는 AAC부터 WAV, AMR 등의 코덱을 필요에 따라 골라서 쓸 수 있게 해주는 녹음기다. 기본 화면은 녹음, 일시중지, 중지 버튼만 있기 때문에 간단해 보이지만 메뉴를 열고 ‘설정’에 들어가면 세세한 설정을 손댈 수 있다.</p>
e-book		<p>교과서 삽화 확대 기능, 메모기능 등 다양한 기능을 활용하여 TV 화면에 띄워 보여주면서 교과서 중요한 내용에 밑줄 긋거나, 삽화에 글씨 쓰기가 가능하다.</p>

## II

## 수업 살펴보기

## 1 기본 정보

학교급	초(✓), 중( ), 고( )	학년	1학년	스마트교실 유형	일반교실 (학생모둠1디바이스)				
교과	국어	차시	8/12	수업모형	지식탐구협동학습 모형				
단원	5. 인상 깊었던 일								
학습 주제	꾸며 주는 말을 넣어 문장 쓰기								
학습 목표	꾸며 주는 말을 넣어 문장을 쓸 수 있다.								
SMART Activities	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ e-book을 활용하여 교과서 내용 파악하기</li> <li>■ 이지보이스레코더를 이용하여 녹음한 일기 들려주기</li> <li>■ 카메라 기능을 활용하여 아이들의 활동 미러링하기</li> <li>■ 반 밴드를 이용한 자료 공유 및 소통하기</li> </ul>								
학습자 역량	e-모둠말하기 활동을 통하여 모둠원들의 의견을 서로 교환한다.								
활용교과서	e-교과서 및 서책형 교과서								
단말기	교사	PC, 스마트기기							
	학생	개인( ), 모둠(✓)							
	활용 형태	교사는 PC를 활용하고 학생은 모둠별 1디바이스 활용							
영상장비	TV								
유무선환경	유선(✓), 무선( )								
준비물	교사 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 스마트폰, 교사용 PC, 모둠별 학습지, e-book, 아이들 사진 ppt</li> </ul>							
	학습자 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 스마트폰</li> </ul>							

## 2 교수·학습 활동

## 수업 상황

단계	온/오	활동	시나리오	사진 및 동영상  & 
문제 확인	On	동기유발 및 문제제시	다양한 친구들의 사진과 문장을 보여주며 □ 안에 공통으로 들어갈 낱말 맞히기 활동을 통해 오늘 배울 내용을 추측해 본다.	 친구가 범을 ! 치습니다.
	Off	학습목표	'꾸며 주는 말을 넣어 문장을 쓸 수 있다.'	
자료 탐색	On/ Off	자료 탐색하기	e-교과서를 이용하여 국어책 135쪽을 그림을 살펴보며 교사가 제시한 문장 속 팔호안에 들어갈 꾸미는 말을 생각하면서 꾸며 주는 말의 의미를 알아본다.	

단계	온/오	활동	시나리오	사진 및 동영상 &
지식 발견	On/ Off	지식 발견하기	e-교과서 135쪽 꾸며 주는 말을 넣어 그림에 어울리는 문장을 완성해 본다.  학생들이 쓴 일기에서 먼저 꾸며주는 말을 빼고 읽은 녹음 자료를 들려주고, 꾸며주는 말을 넣어 읽은 글을 들려준 후 비교하게 함으로써 꾸며 주는 말의 좋은 점을 알아본다.	
개별 과제 수행	On/ Off	지식 적용하기	사진과 함께 제시된 문장에 꾸며 주는 말을 넣어 문장을 완성해 본다.	
협동 학습	On/ Off	모둠별 활동하기	모둠별로 교사가 나누어준 QR 코드 속 숨겨져 있는 그림을 보며 꾸며 주는 말을 넣어 글 완성하기	
공유	On/ Off	전체 발표하기	교사가 미리링하며 찍은 모둠의 완성된 글을 화면으로 보여주고 모둠 대표는 나와서 꾸며 주는 말을 넣어 완성한 문장을 반 친구들에게 들려준다.	
	On	공부한 내용 정리하기 및 평가하기	‘협동학습 도구’ 앱을 이용하여 교사가 제시한 골든벨 문제를 풀어본다.	
평가	On	과제 안내	교사가 미리 반밴드에 사진을 올려 놓고, 아이들은 올린 사진에 대해 꾸며주는 말을 넣어 문장을 만들어 올린다.	

## ✓ 교수 · 학습안



이렇게 시작했어요.(문제제시)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 동기유발하기 (3분) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 친구들의 다양한 사진을 보고 문장 □ 안에 공통으로 들어갈 낱말 맞히기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 아이들 사진 ppt(밥을 많이 먹고 있는 아이, 밥을 조금 먹고 있는 아이 등)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 학습목표 확인하기 (2분) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 꾸며 주는 말을 넣어 문장을 쓸 수 있다.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 학생들이 나오는 사진자료를 활용하여 배울 내용에 대한 흥미를 유발하고, 공통으로 들어갈 꾸며주는 말을 자연스럽게 유추해 봄으로써 오늘 배울 내용을 추측해 보게 한다.</li> </ul>



내용을 확인해요. (자료 탐색 및 지식 발견)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 자료 탐색하기 (5분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- e-교과서를 이용하여 135쪽 그림을 살펴보며 ( )안의 말을 넣고 꾸며주는 말의 의미 알아보기</li> </ul> </li> <li>■ 지식 발견하기 (5분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 학생들이 쓴 일기에서 꾸며주는 말을 빼고 읽은 녹음 자료를 들려주고, 그 다음 꾸며주는 말을 넣어 읽은 녹음 자료를 들려 준 후 두 글의 차이점을 비교하기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 녹음된 아동의 일기 2가지</li> <li>※ 이지 보이스 레코더를 이용하여 아동의 목소리로 직접 일기를 읽어 녹음한 자료를 들려주어 아동의 흥미를 높이며, 꾸며주는 말을 넣어 글을 써야 글이 생생하게 나타낼 수 있음을 느끼게 한다.</li> </ul>



이렇게 생각했어요!(개별과제수행)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 지식 적용하기 (10분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 학교에서 일어난 다양한 모습에 대한 사진 ppt와 함께 제시된 문장에 꾸며주는 말을 넣어 문장을 완성해 보기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 그림이나 사진을 보고 꾸며주는 말을 떠올려 문장을 서술하게 하는 것이 보다 더 학습에 효과적이며, 학생들의 어휘가 한정되어 있으므로 문장을 다양하게 제시하여 준다.</li> </ul>



이렇게 해결했어요!(협동학습)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 모둠별 활동하기 ( 5 분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 교사가 제시한 QR코드 속 그림을 보며 꾸며 주는 말을 넣어 문장 완성하기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 모둠별 QR코드 학습지, 모둠별 1 스마트폰</li> <li>※ 모둠원 중 스마트폰이 있는 아이가 QR코드를 검색하여 그림을 확인할 수 있도록 하며 혹시 스마트폰이 잘 실행되지 않을 경우를 대비하여 그림자료도 미리 준비한다.</li> </ul>



이렇게 공유합니다.

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 발표하기 (5분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모둠별로 그림을 보고 만든 문장 발표하기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 교사가 모둠별 그림자료를 TV 화면에 띄어주어서 모든 학생들이 그림을 보면서 다른 모둠 친구들이 만든 문장을 확인할 수 있도록 한다.</li> </ul>



마무리는 이렇게 해봐요~(정리 및 평가)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"><li>■ 학습내용 확인하기(3분)<ul style="list-style-type: none"><li>- '협동학습 도구' 앱을 이용하여 골든벨 문제를 풀어보기</li></ul></li><li>■ 과제 부여(1분)<ul style="list-style-type: none"><li>- 반 벤드에 올려진 사진에 대해 꾸며주는 말을 넣어 문장을 만들어올리기</li></ul></li><li>■ 차시 예고 (1분)<ul style="list-style-type: none"><li>- 다음 시간에 배울 내용 이야기하기</li><li>“꾸며 주는 말을 넣어 인상 깊었던 일을 글로 쓸 수 있다.”</li></ul></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>* 골든벨 ppt, 스마트폰</li><li>* 스마트폰 기기가 없어 '협동학습 도구' 앱을 사용할 수 없을 경우에는 골든벨판, 보드마카를 이용하여 문제를 풀 수 있다.</li></ul>

### III

## 수업 결과 다시 살펴보기

### 1 이런 점이 좋네~

스마트패드의 미러링 기능을 통해 수업 중 학생들의 과제 수행 과정을 친구들과 함께 공유할 수 있으며, SNS(밴드)를 통해 우리 반 친구들과 학부모들이 학습결과에 대해 서로 의견을 나누고 칭찬도 해주는 과정에서 학습에 대한 흥미와 자신감을 향상시킬 수 있게 된다.

### 2 다른 방법은 없을까?

초등학생 저학년인 경우에는 1인 1 디바이스가 없는 경우가 많은데 다른 학습도구(골든벨판 등)를 이용하여 수업에 적극 참여할 수 있다. 또한 학급 누리집에 자료나 생각을 공유할 수 있는 방을 개설하여 스마트기기가 없는 학생들도 쉽게 과제나 의견을 올리고 자료도 공유할 수 있다.

**I 수업학습지**

국어	<b>단원 : 5. 인상 깊었던 일</b>
그림을 보고 꾸며 주는 말을 넣어 어울리는 문장을 써 봅시다. (1모둠)	



1번	2번
_____	_____
_____	_____
_____	_____
3번	4번
_____	_____
_____	_____
_____	_____

**국어**

**단원 : 5. 인상 깊었던 일**

**그림을 보고 꾸며 주는 말을 넣어 어울리는  
문장을 써 봅시다.  
(2모둠)**



**1번**

---

---

---

**2번**

---

---

---

**3번**

---

---

---

**4번**

---

---

---

국어

단원 : 5. 인상 깊었던 일

그림을 보고 꾸며 주는 말을 넣어 어울리는  
문장을 써 봅시다.  
(3모둠)



1번

---

---

---

2번

---

---

---

3번

---

---

---

4번

---

---

---

**국어**

**단원 : 5. 인상 깊었던 일**

**그림을 보고 꾸며 주는 말을 넣어 어울리는  
문장을 써 봅시다.** (4모둠)



**1번**

---

---

---

**2번**

---

---

---

**3번**

---

---

---

**4번**

---

---

---

국어

단원 : 5. 인상 깊었던 일

그림을 보고 꾸며 주는 말을 넣어 어울리는  
문장을 써 봅시다.  
(5모둠)



1번

---

---

---

2번

---

---

---

3번

---

---

---

4번

---

---

---

**국어**

**단원 : 5. 인상 깊었던 일**

**그림을 보고 꾸며 주는 말을 넣어 어울리는  
문장을 써 봅시다.** (6모둠)



**1번**

---

---

---

**2번**

---

---

---

**3번**

---

---

---

**4번**

---

---

---

6

## 인상 깊었던 일

학년, 학기, 교과	1-2 -국어
단원	5. 인상 깊었던 일
학습 목표	꾸며 주는 말을 넣어 문장을 쓸 수 있다.
차시	8/12차시(40분)
디지털교과서 (SMART교육) 활용 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ e-book으로 글의 내용 파악하기</li> <li>■ 전자도서관아로 동화 읽기</li> <li>■ 카카오톡으로 문장 만들어 공유하기</li> </ul>
수업교사	연정용

## 21세기 학습자역량 촉진 영역

창의력	소통	✓	협업	✓	사고력	✓
자기 주도적 학습력	문제 해결력	✓	체험, 탐구		진로 및 인성	

## 꾸며 주는 말을 넣어 문장 쓰기

I

### 수업 개요 및 준비하기

#### 1 수업 개요

##### 수업 배경 및 목적

이 단원은 겪었던 일 중에서 인상 깊었던 일을 골라 자기의 생각이 드러나게 글을 쓰는 능력을 기르는데 목적이 있다. 크게 두 가지 학습 내용으로 첫째는 인상 깊었던 일을 글로 쓰는 방법을 익혀 일기를 써 본다. 그 다음으로 꾸며주는 말이 무엇인지 알고 꾸며 주는 말을 넣어 글을 쓰게 한다. 학생들은 겪은 일을 글로 쓰는 일련의 과정 속에서 문장을 꾸며주는 말을 넣었을 때 달라지는 문장의 느낌을 경험하고 적절하게 꾸며주는 말을 떠올려 쓸 수 있도록 지도하고자 한다.

##### 수업 환경 및 특징

스마트교실 유형	일반교실수업(v)	특별교실수업( )	교실통합수업( )	창의체험수업( )
단말기 활용 형태	학생 모둠별 1디바이스			
활용교과서	디지털교과서			
유무선 환경	무선(v), 유선(v)			
활용 도구	e-교과서, 전자도서관, 스마트폰(카카오톡)			
기타	사진자료, 학습지			
수업 방법	지식탐구 협동학습을 통한 문제해결력 기르기			

##### 교수학습 전략

이 차시는 크게 세 가지 활동으로 이루어진다. 첫째, 꾸며주는 말이 무엇인지 알아보는 활동, 둘째 꾸며 주는 말의 필요성을 알아보는 활동, 셋째 꾸며 주는 말을 넣어 그림에 어울리는 문장을 만드는 활동이다. 꾸며주는 말이 무엇인지 알아보는 활동에서는 e-교과서를 보며 빈 문장을 채워가는 간단한 모둠 게임 활동을 한다. 여기서는 흉내내는 말도 꾸며주는 말임을 지도한다. 두 번째 활동은 꾸며주는 말이 없는 동화와 꾸며주는 말이 있는 동화를 비교하여 그 필요성을 알아본다. 세 번째 활동으로는 학생들의 평소 모습을 찍은 사진을 보여주며 꾸며주는 말을 넣은 문장을 만들어 카카오톡이나 문자로 보내는 활동을 한다.

## 협동학습활동 개발 과정 및 활용 도구

### 교육과정 파악하기

이 단원은 본격적인 글쓰기에 들어가는 입문 단계의 활동으로 인상 깊었던 일을 글로 쓰는 방법을 익혀 꾸며 주는 말을 넣어 인상 깊었던 일을 글로 쓰는데 중점을 두고 있다. 이번 차시에서 꾸며 주는 말을 배우고 이를 활용하여 다음 차시에 자신이 경험한 일, 생각, 느낌 등을 구체적인 표현으로 나타낼 수 있도록 한다.

### 학습자 특성 파악하기

우리반 학생들은 평소에 자신이 경험한 일을 말하기를 아주 좋아한다. 학생들은 자신의 생각을 말하기는 좋아하지만 상대방의 말을 경청하는 자세가 부족하다. 자신이 경험한 일을 공유하는 활동을 하면서 다른 친구들은 어떻게 표현하는지 알아보는 활동이 표현력 향상에 도움이 될 것이다. 학생들에게 쉬운 문장부터 차근차근 표현하게 함으로써 장차 자신의 생각과 느낌을 구체적인 표현으로 쓰며, 일기 쓰기 할 때 경험한 일을 정확히 기억하고 쓸 수 있도록 한다.

### 교수학습 전략

이 차시는 크게 세 가지 활동으로 이루어진다. 첫째, 꾸며주는 말이 무엇인지 알아보는 활동에서는 e-교과서를 보며 빈 문장을 채워가는 간단한 모둠 협동게임 활동을 한다. 두 번째 활동은 꾸며주는 말이 없는 동화와 꾸며주는 말이 있는 동화를 비교하여 그 필요성을 알아본다. 세 번째 활동으로는 학생들의 평소 모습을 찍은 사진을 보여주며 꾸며주는 말을 넣은 문장을 만들어 카카오톡이나 문자로 보내는 활동을 한다.

### 무엇부터 준비할까?

이번 차시 수업을 진행하기 위해서는 다음과 같은 준비가 필요하다.

1. 교사: 인터넷 연결, 학교 전자도서관 계정, PC용카카오톡
2. 학생: 카카오톡 사용법

### 활용도구의 장점

e-book의 가장 큰 장점을 집중이다. 종이 책과 같은 화면이지만 큰 화면으로 보여줄 수 있다는 점과 함께 링크된 각종 동영상이나 이미지, 소리 등이 종이 책으로 할 수 없는 활동을 가능하게 한다.

학생들이 만든 문장을 공유하는 어플로는 카카오톡을 사용한다. 아직 어린 학생들이기 때문에 스마트폰 소지자가 적고, 다루어본 경험이 많지 않아 일단 소지한 학생들의 디바이스로 모둠원이 사용한다.



## 디지털교과서(스마트 도구) 활용 방법 및 Tip

도구명	활용 화면	활용 방법
e-book		이번 차시에 배울 내용을 알아보며 꾸며주는 말이 무엇인지 알아본다.
동화		청라초등학교 전자도서관의 e-book 중에서 동화를 골라 읽으며 꾸며주는 말이 있을 때와 없을 때의 느낌을 비교한다.
카카오톡		학생이 만든 문장을 바로바로 교사 카카오톡으로 보내 모두가 PC용 카카오톡의 큰 화면으로 볼 수 있도록 한다.

II

## 수업 살펴보기

### I 기본 정보

학교급	초(O), 중( ), 고( )	학년	1학년	스마트교실 유형	학생모둠1디바이스						
교과	국어	차시	8/12	수업모형	지식탐구협동학습						
단원	5.인상 깊었던 일										
학습 주제	꾸며주는 말을 넣어 문장 쓰기										
학습 목표	꾸며 주는 말을 넣어 문장을 쓸 수 있다.										
DT (SMART) Activities	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ e-book으로 학습 문제를 알아보며 글의 내용을 파악한다.</li> <li>■ 전자도서관의 동화를 감상하며 동화속에서 꾸며주는 말 찾아본다. 꾸며주는 말을 빼고 읽었을 때의 느낌등을 공유한다.</li> <li>■ 반 친구들의 다양한 모습을 본 후, 꾸며주는 말을 넣은 문장 만들어 카카오톡으로 교사에게 보낸다. 교사는 학생들이 보내온 문장을 전체에 보여주여 적절한 문장을 썼는지 알아본다.</li> </ul>										
학습자 역량	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ e-모둠 말하기 활동을 통해 모둠원들의 다양한 생각을 알아보고, 표현하는 말이 다양하게 쓰임을 이해한다.</li> </ul>										
활용교과서	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 디지털 교과서및 서책형 교과서</li> </ul>										
단 말 기	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%;">교사</td> <td>컴퓨터, 디바이스</td> </tr> <tr> <td>학생</td> <td>개인( ), 모둠( O )</td> </tr> <tr> <td>활용 형태</td> <td>학생모둠1디바이스</td> </tr> </table>	교사	컴퓨터, 디바이스	학생	개인( ), 모둠( O )	활용 형태	학생모둠1디바이스				
교사	컴퓨터, 디바이스										
학생	개인( ), 모둠( O )										
활용 형태	학생모둠1디바이스										
영상장비	TV										
유무선환경	유선 ( O ), 무선( O )										
준 비 물	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%;">교사 준비물</td> <td>■ e-book, 교과서, 스마트폰</td> </tr> <tr> <td>학습자 준비물</td> <td>■ 교과서, 스마트폰</td> </tr> </table>	교사 준비물	■ e-book, 교과서, 스마트폰	학습자 준비물	■ 교과서, 스마트폰						
교사 준비물	■ e-book, 교과서, 스마트폰										
학습자 준비물	■ 교과서, 스마트폰										

## 교수·학습 활동

### 수업 상황

단계	온/오	활동	시나리오	사진 및 동영상 &
도입	on	동기유발	제시하는 문장을 보고 빈 곳에 들어갈 낱말 맞히기	
	on	문제제시	'꾸며 주는 말을 넣어 문장을 써 보자'	
	on	학습활동안내	【활동 1】 꾸며 주는 말이 무엇인지 알아보기 【활동 2】 꾸며 주는 말의 좋은 점 【활동 3】 꾸며 주는 말을 넣어 문장 만들기	
자료 탐색 하기	on /off	꾸며주는 말 알아보기	그림을 보고 ( ) 안에 알맞은 말을 넣어 봅시다.	
			꾸며 주는 말은 뒤에 오는 말을 꾸며 주어 그 뜻을 자세히 해 주는 말입니다. 흥내 내는 말도 꾸며 주는 말이 될 수 있습니다.	
지식 발견 하기	on /off	꾸며주는 말의 좋은 점	파란색 낱말을 빼고 글을 읽은 뒤, 파란색 낱말을 넣어 읽을 때와 어떻게 다릅니까? - 내용이 자세하지 않습니다. - 내용이 짧아졌습니다.	
			동화책에서 꾸며 주는 말을 찾아 봅시다. - 꾸며주는 말을 빼고 읽기/ 꾸며주는 말을 넣어 읽기 를 비교해 보기	
지식 적용 하기	on /off	꾸며주는 말을 넣어 문자 만들기	선생님께서 제시하여 주시는 문장을 보고 꾸며 주는 말을 넣어 문장을 완성해 봅시다	
			선생님께서 보여주시는 사지를 보고 꾸며 주는 말을 넣어 문장을 완성하여 카카오톡으로 보내 봅시다.	
정리	on /off	정리	꾸며 주는 말이란 무엇입니까? - 뒤에 오는 말을 꾸며 주어 뜻을 자세히 해 주는 말입니다.	
평가 및 차시 예고	on /off	평가 및 차시예고	- 꾸며 주는 말을 넣어 글 완성하기 - 차시예고	



## 교수 · 학습안



도입은 이렇게 시작했어요.

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 동기유발하기 (3 분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 제시하는 문장을 보고 빈 곳에 들어갈 낱말 맞히기</li> </ul> </li> <li>■ 문제제시하기 (1 분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 꾸며 주는 말을 넣어 문장을 써 봅시다.</li> </ul> </li> <li>■ 학습활동 안내하기 (1 분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 【활동 1】꾸며 주는 말이 무엇인지 알아보기</li> <li>【활동 2】꾸며 주는 말의 좋은 점</li> <li>【활동 3】꾸며 주는 말을 넣어 문장 만들기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* e-bbok 미리 커놓기</li> <li>* 그림을 번갈아 제시하면서 학생들이 그 차이를 자연스럽게 인지하여 꾸미는 말을 떠올리도록 한다.</li> </ul>



자료 탐색은 이렇게!

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 꾸며 주는 말 알아보기(10분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 국어 135쪽 그림을 살펴봅시다.</li> <li>◦ 그림을 보고 ( ) 안에 알맞은 말을 넣어 봅시다.</li> <li>- 아이들이 (신나게/즐겁게) 놀고 있습니다.</li> <li>- 꽃밭에는 (예쁜/작은) 꽃이 (활짝/많이) 피었습니다.</li> <li>◦ 꾸며 주는 말은 뒤에 오는 말을 꾸며 주어 그 뜻을 자세히 해 주는 말입니다. 흉내 내는 말도 꾸며 주는 말이 될 수 있습니다.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* e-bbok의 그림을 보고 충분히 이야기를 나눈다.</li> <li>* 개별 발표를 최대한 많이 해 봄으로써 다양한 표현을 유도한다.</li> </ul>



지식 발견하기!

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 꾸며 주는 말의 좋은 점 알기 (10 분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 파란색 낱말을 빼고 글을 읽은 뒤, 파란 색 낱말을 넣어 읽을 때와 어떻게 다릅니까?</li> <li>- 내용이 자세하지 않습니다.</li> <li>- 내용이 짧아졌습니다.</li> <li>◦ 동화책에서 꾸며 주는 말을 찾아 봅시다.</li> <li>- 꾸며주는 말을 빼고 읽기/ 꾸며주는 말을 넣어 읽기를 비교해 보기</li> <li>◦ 꾸며 주는 말을 넣으면 어떤 점이 좋습니까?</li> <li>- 글을 자세하고 생생하게 나타낼 수 있습니다</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 꾸며 주는 말의 좋은 점을 직접 찾을 수 있도록 유도한다.</li> <li>* 전자도서관 동화책 이용 활용도서: 꼬마 마법사 라크리체 (색과 모양에 관한 꾸며주는 말이 많음)</li> </ul>



이렇게 지식을 적용했어요!

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 꾸며 주는 말을 넣어 문장 만들기 (10분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 선생님께서 제시하여 주시는 문장을 보고 꾸며 주는 말을 넣어 문장을 완성해 봅시다.</li> <li>- 선생님께서 보여주시는 사지를 보고 꾸며 주는 말을 넣어 문장을 완성하여 카카오톡으로 보내 봅시다.</li> <li>- 친구들이 쓴 글을 읽고 자기가 쓴 글과 느낌이 어떻게 다른지 이야기 해 봅시다.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 카카오스토리에서 학급 친구들의 생활모습을 다운받아 그림자료로 사용한다.</li> <li>※ 꾸며 주는 말이 뒤에 오는 말과 붙어서 고유 명사로 쓰이는 경우가 아니면 다양한 꾸며 주는 말을 수용한다.</li> </ul>



마무리는 이렇게 해봐요~(정리 및 평가)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 꾸며 주는 말이란 무엇입니까? (2분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 뒤에 오는 말을 꾸며 주어 뜻을 자세히 해 주는 말입니다.</li> </ul> </li> <li>■ 빈 칸에 꾸며주는 말을 넣어 글을 완성해 봅시다.</li> <li>■ 꾸며 주는 말을 넣으면 어떤 점이 좋습니까? (2분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 글을 자세하고 생생하게 나타낼 수 있습니다.</li> </ul> </li> <li>■ 차시예고 (1분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 꾸며 주는 말을 넣어 인상 깊었던 일을 글로 쓰기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 학습지</li> <li>※ 다음 차시의 활동을 위해 오늘 겪은 일을 카카오 스토리 등에 올리도록 한다.</li> </ul>

### III

## 수업 결과 다시 살펴보기

### 1 이런 점이 좋네~

스마트폰으로 문장을 주고받으며 국어 수업에의 활용 뿐 아니라, 수업에 임하면서 평소에 문자를 주고받는 습관을 반성해 볼 수 있었고, 앞으로 문자나, SNS 등을 이용할 때 지켜야 할 예절에 대해 알 수 있었다.



### 2 다른 방법은 없을까?

여러 가지 사진을 학생들에게 미리 준비하도록 하여, 서로 바꿔가면서 사진 속 상황에 알맞은 문장 만들기를 하면 재미있을 것 같다. 반대로 꾸며주는 말을 먼저 제시한 후 알맞은 문장 만들기 게임을 할 수 있다.

## IV

## 활동별 학습지

### 1 수업학습지

- 다음 빈칸에 꾸며 주는 말을 넣어 글을 완성해 봅시다.

제목: 실어요! 실어!

학교에서 안전 교육을 받았다. [ ] 사람이 어디 가자고 하면 [ ] 따라

가지 말아야 한다고 배웠다. 그리고 소리도 [ ] 질러야 한다.

“실어요! 실어!”

그래야 사람들이 나를 [ ] 도와줄 수 있다고 선생님께서 말씀하셨다. 나

나는 목소리가 커서 잡혀가지 않을 자신이 있다.

### 2 형성평가

성취 수준	평가 수준		평가 방법	평가 시기
꾸며 주는 말을 넣어 문장을 쓸 수 있다.	상	꾸며 주는 말을 넣어 문장을 잘 완성할 수 있다.	수행평가	수업 후
	중	꾸며 주는 말을 넣어 문장을 완성할 수 있다.		
	하	꾸며 주는 말을 넣어 문장을 완성하지 못 한다.		

7

## 인상 깊었던 일

학년, 학기, 교과	1학년 2학기 국어
단원	5. 인상 깊었던 일
학습 목표	인상 깊었던 일을 글로 쓰는 방법을 알 수 있다.
차시	2/12 차시(40 분)
디지털교과서 (SMART교육) 활용 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ e-book</li> <li>■ ppt를 이용하여 그림 제시하기</li> <li>■ 카카오톡에 꾸며주는 말을 넣어 쓴 문장 올리기</li> <li>■ 구글 디바이스를 활용한 확인평가</li> </ul>
수업교사	조윤희

## 21세기 학습자역량 촉진 영역

창의력	✓	소통	✓	협업	✓	사고력	✓
자기 주도적 학습력	✓	문제 해결력	✓	체험, 탐구		진로 및 인성	

## 인상 깊었던 일을 글로 쓰는 방법 알기

### I 수업 개요 및 준비하기

#### 1 수업 개요

##### ✓ 수업 배경 및 목적

본격적인 글쓰기에 들어가는 입문 단계의 활동으로 내용 생성과 조직의 사고 과정을 따라가는 방식을 취하고 있다. 학생들에게 인지적인 사고를 필요로 하는 활동으로 다소 부담이 되나 교사는 학생들이 자기의 경험을 충분히 떠올리고 나누도록 구성하여야 하고 학생들은 들으면서 자기의 경험을 떠올리게 되고 그 과정에서 비슷한 경험이 연상되면서 글쓰기 소재를 찾도록 하는데 목적이 있다.

##### ✓ 수업 환경 및 특징

스마트교실 유형	일반교실수업(V)	특별교실수업( )	교실통합수업( )	창의체험수업( )
단필기 활용 형태	모둠별 1디바이스			
활용교과서	e-book			
유·무선 환경	무선( ), 유선( 0 )			
활용 도구	스마트앱 (카카오톡), QR코드, 구글 드라이브			
기타	사이버 가정학습			
수업 방법	자기주도로 학습과 협동 학습을 통한 문제해결력 기르기			

##### ✓ 교수·학습 전략

짧지만 한 편의 글을 쓰기 위한 일련의 과정으로 주된 활동은 있었던 일중에서 글로 쓸 만한 일 고르기, 글로 쓸 내용 정리하기, 정리한 내용을 글로 쓰기 등의 활동을 통하여 한 편의 글이 완성됨을 학생들에게 인지시키도록 한다. 겪은 일 중에서 인상 깊었던 일을 고르는 일, 즉 글감을 고르는 일은 글쓰기를 시작하는 데 매우 중요한 요소이기 때문에 인상 깊었던 일을 떠올릴 수 있도록 지도해야 한다.

## 협동학습활동 개발 과정 및 활용 도구

### 교육과정 파악하기

제시된 일기 글에서 단순히 내용을 파악하는데 머물러서는 안 되며, 내용 파악을 통하여 일기를 쓰면 좋은 점을 이해하도록 여러 가지 스마트 도구와 ppt자료를 통하여 언급한다.

### 학습자 특성 파악하기

우리 반은 스마트 도구가 6명 있으나 인터넷을 사용할 수 없도록 차단되어 있기에 교사가 e-book과 사전에 스마트폰을 사용한 앱을 사용한 학습 자료를 ppt자료를 통하여 제시하는 방법을 택하였다.

### 교수학습 전략

e-book과 ppt자료를 통하여 협동학습-개별학습-협동학습-개별학습 형태로 학생들의 활동이 이루어지도록 계획하였다.

도중에 협동 학습이 잘 이루어지지 않는다면 역할을 바꾸거나 교사의 개별 지도로 원활한 학습이 이루어지도록 한다.

### 활용도구의 장점

1학년의 경우 월1회 정도의 키보드 학습을 진행하고 있고 가정학습 과제로 제시하나 아직은 서투른 점이 많고 컴퓨터로 인터넷 게임은 하고 있으나 스마트 폰의 경우는 어려워 교사의 ppt 제작을 통해 지도함이 효과적이라고 생각한다.

## ✓ 디지털교과서(스마트 도구) 활용방법 및 Tip

도구명	활용 화면	활용 방법
카카오톡		카카오톡은 페이스북과 같은 SNS 도구로 자유로운 의사소통과 정보 공유가 가능한 스마트폰 앱이다. 스마트폰을 가지고 있는 학생들은 앱을 깔면 자유롭게 의견이나 사진, 동영상 자료등을 그 앱에 올리고 다른 친구들과 의견을 공유할 수 있기 때문에 협동 학습에 활용도가 높다고 할 수 있다.
구글 드라이브		구글 드라이브에 저장된 사진, 문서, 동영상 및 기타 파일에 액세스할 수 있고, 오프라인으로 모든 파일을 사용할 수 있으므로 인터넷에 접속할 수 없을 때에도 파일에 액세스할 수 있습니다. 스프레드시트를 빠르게 수정할 수 있으며, 전체 애니메이션 및 발표자 노트 기능을 사용하여 프리젠테이션을 볼 수 있습니다.
QR 코드		온라인이든 오프라인이든 공간의 제약으로 충분한 정보를 전달할 수 없을 때 QR코드를 통해 관련 정보를 인터넷에서 참고할 수 있도록 하고 있다. 스마트폰이나 태블릿 PC 등의 QR코드 인식 애플리케이션을 사용해 QR코드를 읽어 해당 인터넷 사이트에 접속하여 추가 정보를 확인할 수 있다

## II

## 수업 살펴보기

## 1 기본 정보

학교급	초(○), 중( ), 고( )	학년	1 학년	스마트교실 유형	1~8 교실 (학생모둠1디바이스)				
교과	국어	차시	2 / 12	수업모형	지식탐구 협동학습				
단원	5. 인상 깊었던 일								
학습 주제	인상 깊었던 일을 글로 쓰는 방법 알기								
학습 목표	인상 깊었던 일을 글로 쓰는 방법을 알 수 있다.								
SMART Activities	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ e-book을 활용하여 교과서 내용 파악하기</li> <li>■ ppt를 이용하여 일기를 쓰는 방법 이해하기</li> <li>■ 인상 깊었던 일을 글로 쓰는 방법 알고 카톡에 올리기</li> <li>■ 구글 드라이브에 저장된 문서를 통한 배운 내용 확인하기</li> </ul>								
학습자 역량	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ e-모둠 인상 깊었던 일을 말하는 활동을 통하여 모둠원들의 다양한 글로 쓰는 방법을 알고 학급 및 개개인의 의견을 통하여 카톡에 펼쳐 공유한다.</li> <li>■ 구글 드라이버에 정장된 문서를 통해 소통, 협업 사고력을 통해 배운 내용을 확인한다.</li> </ul>								
활용교과서	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 디지털 교과서( e-book) 및 서체형 교과서</li> </ul>								
단말기	교사	PC							
	학생	개인( ), 모둠( ○ )							
	활용 형태	교사는 PC를 활용하고 학생은 모둠별 1-2디바이스를 사용하여 자료를 검색하거나 업로드 시킨다.							
영상장비	TV								
유무선환경	유선 ( ○ ), 무선( ○ )								
준비물	교사 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 컴퓨터, 동기유발 자료, e-book, 스마트기기</li> </ul>							
	학습자 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 스마트 기기</li> </ul>							

## 교수·학습 활동

### 수업 상황

단계	온/오	활동	시나리오	사진 및 동영상 &
문제 인식	Off	전시학습상기	<ul style="list-style-type: none"> <li>전시회상한다.</li> <li>- 일기를 쓰면 좋은 점을 상기한다.</li> </ul>	
	On	동기유발	<ul style="list-style-type: none"> <li>학생들은 제시된 장면을 보고 오늘 배울 내용을 생각해본다.</li> <li>어떤 글이 인상 깊었던 일을 쓴 것인지 살펴본다.</li> </ul>	
	Off	학습목표확인	<ul style="list-style-type: none"> <li>학습목표 확인한다.</li> <li>인상 깊었던 일을 글로 쓰는 방법을 알 수 있다.</li> </ul>	
자료 탐색	On	학습활동 안내	<ul style="list-style-type: none"> <li>있었던 일을 떠올려 보기</li> <li>있었던 일 중에서 인상 깊었던 일 고르기</li> <li>글로 쓸 내용을 정리하는 방법알기</li> <li>정리한 내용을 글로 어떻게 썼는지 알아보기</li> </ul>	
	Off	인상 깊었던 일 고르는 방법 알기	<ul style="list-style-type: none"> <li>준이가 있었던 일을 떠올리는 과정 살펴보기</li> <li>민희가 있었던 일을 떠올리는 과정 살펴보기</li> </ul>	
	On	글로 쓸 내용을 정리하는 방법 살펴보기	<ul style="list-style-type: none"> <li>준이가 글로 쓸 내용을 정리하는 방법 살펴보기</li> <li>-먼저 언제 어디에서 있었던 일인지 생각해본다.</li> <li>민희가 글로 쓸 내용을 정리하는 방법 살펴보기</li> </ul>	
지식 발견	Off	정리한 내용을 글로 쓰는 방법 알기	<ul style="list-style-type: none"> <li>준이가 정리한 내용을 글로 쓴 것 읽어 보기</li> <li>-‘연날리기’를 읽고 어떻게 나타내었는지 살펴본다.</li> <li>민희가 정리한 내용을 글로 쓴 것 읽어 보기</li> <li>-‘미역도 맛이 있어’를 읽고 어떻게 나타내었는지 살펴본다.</li> </ul>	
	Off	인상 깊었던 일을 글로 쓰는 방법 알기	<ul style="list-style-type: none"> <li>인상 깊었던 일을 글로 쓰는 방법 확인하기</li> <li>-인상 깊었던 일을 글로 쓰기 위해 가장 먼저 무엇을 해야하는 지 안다.</li> <li>-그중에서 인상 깊었던 일을 어떻게 고르고 정리하는 지 안다.</li> </ul>	
공유 민 차시 예고	Off	학습내용 정리하기	<p>글을 쓰기 위하여 내용을 어떻게 정리하여야 하는지 안다.</p> <p>인상 깊었던 일 떠올려 쓸 내용 정리해오도록 한다.</p>	<p><a href="http://m.site.naver.com/08FJK">http://m.site.naver.com/08FJK</a></p>



## 교수 · 학습안



이렇게 시작했어요.(문제인식)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 전시학습 상기 하기 (1 분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 일기를 쓰면 좋은 점을 상기해보기</li> </ul> </li> <li>■ 동기유발하기 (1 분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 제시된 장면을 보고 오늘 배울 내용을 생각해 본다.</li> <li>- 어떤 글이 인상 깊었던 일을 쓴 것인지 살펴본다.</li> </ul> </li> <li>■ 학습목표 확인하기 ( 3 분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 학습목표 확인한다.</li> <li>- 인상 깊었던 일을 글로 쓰는 방법을 알 수 있다.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 1학년 학생들에게 ‘인상 깊었던 일’이라는 말이 다소 생소할 수 있다. 구체적인 예를 들어 낱말의 의미를 학생들에게 설명하여 주는 것이 필요하다. 특별히 기억에 남는 일, 평소와 다르게 보였던 일 정도로 설명하여 줄 수 있다.</li> </ul>



내용을 확인해요 이렇게! (자료 탐색)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 학습 활동 안내 ( 3분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 있었던 일을 떠올려 보기</li> <li>- 있었던 일 중에서 인상 깊었던 일 고르기</li> </ul> </li> <li>■ 인상 깊었던 일 고르는 방법 알기 (7 분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 준이가 있었던 일을 떠올리는 과정 살펴보기</li> <li>- 민희가 있었던 일을 떠올리는 과정 살펴보기</li> </ul> </li> <li>■ 글로 쓸 내용을 정리하는 방법 살펴보기 ( 7분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>-준이와 민희가 글로 쓸 내용을 정리하는 방법 살펴보기</li> <li>- 먼저 언제 어디에서 있었던 일인지 생각해 본다.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 준이가 왜 연을 날렸던 일을 인상 깊었던 일로 정하였는지 잘 살펴보고 인상 깊었던 일을 고르는 방법을 알게 한다.</li> </ul>



이렇게 탐색했어요!(협동학습과 개별과제수행)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 탐색하기 ( 5분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 정리한 내용을 글로 쓴 것 읽어보기</li> <li>- 준이가 정리한 내용을 글로 쓴 것 읽어 보기               <ul style="list-style-type: none"> <li>‘연날리기’를 읽고 어떻게 나타내었는지 살펴본다.</li> </ul> </li> <li>- 민희가 정리한 내용을 글로 쓴 것 읽어 보기               <ul style="list-style-type: none"> <li>‘미역도 맛이 있어’를 읽고 어떻게 나타내었는지 살펴본다.</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>■ 재탐색하기 (5 분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 언제 어디에서 어떤 일이 있었다고 했는지 살펴본다.</li> <li>- 그때 준이와 민희는 어떤 기분이 들었는지 살펴본다.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 학생들이 발표한 ‘미역도 맛이 있어’의 내용을 마인드맵으로 그리며 정리하여 본다.</li> </ul>



드디어 발견했어요!(지식발견)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 인상 깊었던 일을 글로 쓰는 방법 확인하기 ( 5 분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>-인상 깊었던 일을 글로 쓰기 위해 가장 먼저 무엇을 해야 하는지 안다.</li> <li>-그중에서 인상 깊었던 일을 어떻게 고르고 정리하는지 안다.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 인상 깊었던 일 정리하기 표 인상 깊었던 일이 무엇인지, 언제 어디에서 있었던 일인지, 생각이나 느낌이 어떠하였는지 등을 간단하게 ‘인상 깊었던 일 정리하기 표’로 정리하여 보게 한다.</li> </ul>



이렇게 공유합니다.(학습 내용 정리 )

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 학습내용 정리하기 (3 분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 글을 쓰기 위하여 내용을 어떻게 정리하여야 하는지 안다.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 스마트폰 기기가 없어 문장을 올릴 수 없는 친구들의 경우에는 학급 홈페이지 학습방에 올릴 수 있도록 안내함</li> <li>※ 3차시에 인상깊었던 일을 고르고 쓸 내용 조직하고 구체적으로 말하는 과정이 계속되어 평가는 생략함</li> </ul>

### III

## 수업 결과 다시 살펴보기

### 1 이런 점이 좋네~

이 수업에서는 자신의 의견을 다양한 SNS 도구를 활용하여 친구들과 공유하며 시간이나 공간의 제약 없이 활동할 수 있으므로 교사는 언제든지 학생들의 과제 수행정도를 파악할 수 있으며 학생들도 더 많은 친구들의 의견을 보고 이야기할 수 좋은 기회를 갖게 될 것이다. 다양한 스마트 기기를 활용하여 인상 깊었던 일을 글로 간추려 쓰는 방법을 아는데 도움이 되었다고 생각한다.



### 다른 방법은 없을까?

1학년의 경우 1인 1 디바이스가 없는 경우가 많으므로 카카오톡과 같은 스마트앱 뿐만 아니라 학급 홈페이지에 스마트기기가 없는 학생들도 쉽게 과제나 의견을 올리고 자료도 공유할 수 있는 기회가 되도록 방안을 찾아야 한다.

또한 부모님과 함께 올바른 스마트 도구 사용하는 익혀 수업이나 자기주 도적 문제 해결 학습을 하도록 하는 방법도 바람직하리라.

## IV

### 활동별 학습지

#### 1 수업학습지

국어

5. 인상 깊었던 일

#### 인상 깊었던 일을 글로 정리하기

교과서 124~126쪽

학년      반      번      이름:

\* 오늘 있었던 일 가운데 가장 기억에 남는 일을 정리하여 봅시다.

학교	• 한 일:
----	--------

집	• 한 일:
---	--------

	• 한 일:
--	--------

\* 오늘 한 일 가운데 가장 기억에 남는 일에 대하여 정리해 봅시다.

가장 기억에 남는 일	
• 언제 있었던 일인가요?	
• 어디에서 있었던 일인가요?	
• 누구와 있었던 일인가요?	
• 어떤 생각이나 느낌이 었나요?	

3 준이와 민희가 인상 깊었던 일을 글로 쓰기 위하여 내용을 어떻게 정리하였는지 알아봅시다.

질문		
언제 어디에서 있었던 일인가?		
어떤 일인가?		
어떤 생각이나 느낌이었나?		

축진역량

사고력

활용환경

교사디바이스 + 모둠별 1디바이스

수업유형

문제해결

8

## 큐알코드를 활용해 토막이 말 알아보기

학년, 학기, 교과	2학년-2학기-국어(말하기·듣기)
단원	4. 어떻게 정리할까요?
학습목표	생활 속에서 토막이 말을 알아봅시다.
차시	1차시(40분)
SMART활동 (Activities)	<ul style="list-style-type: none"><li>■ 큐알코드를 활용해 토막이말의 뜻 찾기</li><li>■ 미러링 기능을 활용해 활동 결과 발표하기</li></ul>
수업교사	윤영주 (인천신석초등학교)

### 21세기 학습자역량 축진 영역

창의력	소통		협업	사고력	
자기 주도적 학습력	문제 해결력		체험, 탐구	진로 및 인성	

## 큐알코드를 활용해 토박이 말을 알아보자

### I 수업 개요 및 준비하기

#### 1 수업 개요

##### ✓ 수업 배경 및 목적

아름, 미르, 동무, 주전부리, 마루, 샛별, 다솜, 미주알고주알 등의 공통점은 바로 토박이 말이라는 것이다. 토박이 말은 순우리말을 뜻한다. 그러나 이런 토박이 말은 우리 사이에서 많이 사용되고 있지 않다. 왜일까? 가족의 형태가 점점 핵가족화 되어 세대가 단절되고 세계화의 영향으로 외래어가 삶 깊숙이 파고들었기 때문이 아닐까? 세대간의 단절은 우리 문화의 고유한 특성을 이어가지 못하도록 막는다. 외래어의 범람과 유행은 우리 토박이 말을 촌스러운 것으로 인식하게 만든다. 토박이 말 속에 숨어있는 우리 민족의 따듯한 정과 아기자기한 맛을 짊은 세대들은 접한 기회가 적다. 학생들이 우리 토박이 말의 아름다운 곳 멋을 알고 널리 사용하길 바라는 마음에서 이번 수업을 구성하였다. 또한 국어에서 낱말의 의미와 단어 사이의 관계를 잘 아는 것은 읽기, 말하기, 듣기, 쓰기 모든 국어 영역에서 중요하다. 왜냐하면 문장과 글은 단어로 이루어져 있기 때문이다. 낱말 사이의 관계 알기 및 우리의 토박이 말을 알고 아껴 쓰는 태도 기르기를 통해 생활 속에서 학생들의 언어 사용 능력을 높이고자 한다.

토속적인 토박이 말과 디지털의 조합이 흥미로웠으며 저학년이라는 한계점을 고려하여 스마트 기기를 활용하되 기기 사용의 흥미와 재미, 효율성을 위주로 적용하고자 한다.

##### ✓ 수업 환경 및 특징

스마트교실 유형	일반교실수업(V)	특별교실수업( )	교실통합수업( )	창의체험수업( )
스마트기기 활용 형태	모둠 당 1 태블릿 PC			
교과서	국어(124-129)			
유·무선 환경	유선(V), 무선( V )			
활용 도구	안드로이드폰, 갤럭시 노트 8.1 5대, All Share dongle			
기타	스마트 기기(큐알코드 앱, 퍼펫펄스 역할극 앱)			
수업 방법	DBL 기반 문제해결학습			



## 교수·학습 전략

이 단원에서는 토박이 말을 알고 아껴 쓰는 마음 기르기가 총 4차시에 걸쳐서 이루어진다.

\* 전차시 활동 : 다양한 토박이 말 찾아 게시하고 뜻 짐작하기 및 토박이 말의 뜻을 찾는 방법과 토박이 말을 생활 속에서 활용하는 방법 디자인하기

1. 동기유발 : 페펫펠스 역할극 앱을 활용해 동기유발하기
2. 활동1, 2 : QR 코드라는 학습의 재미 요소-QR 코드를 활용해 토박이 말의 의미 찾기
3. 활동 3 : 토박이 말 사전 만들기(토박이 말, 의미, 활용 문장 만들기)
4. 정리 : 토박이 말 해석하기 및 토박이 말을 넣어 대화하기
5. 후속차시 : 토박이 말을 아껴 쓰는 태도를 지니고 토박이 말 알리기 캠페인하기

\* 1차시에서 토박이 말의 종류를 찾아 그 의미를 짐작하게 한다. 토박이 말에서 풍기는 우리 전통의 분위기와 아름다움을 느끼고 토박이 말의 의미를 찾아 사람들에게 알려 많은 사람들이 널리 쓸 수 있는 방안을 학생들과 함께 찾아본다. 학생들의 생각을 반영하여 다음 차시의 흐름이 조금 바뀔 수도 있음을 염두에 둔다.

\* 본 차시에서는 QR코드에 토박이 말의 뜻을 짐작하게 하는 사진, 대화글, 동영상, 속담 등을 넣어두고 학생들이 토박이 말의 의미를 찾을 수 있도록 하며 토박이 말 사전을 만들어 토박이 말의 뜻을 쉽게 찾아 쓸 수 있도록 한다.

\* 후속 차시에서는 학생들의 생각을 반영해 토막이 말 알리기 캠페인을 한다.



## 협동학습활동 개발 과정 및 활용 도구



### 교육과정 파악하기

2학년 국어 4. 어떻게 정리할까요? 단원의 두 차시 분량의 ‘토박이 말 알기’ 내용이다.

이 단원에서는 낱말 사이의 관계와 옛 우리말인 ‘토박이 말’의 종류 및 우리말을 아껴 쓰는 태도를 지도한다. 토박이 말 관련 차시 교과서의 흐름을 볼 때, 교과서에서 살펴보는 토박이 말의 종류가 적으며 이를 통해 우리 토박이 말의 아름다움을 알기에는 한계점이 있다. 그러므로 조사활동과 실생활의 예를 중심으로 수업을 재구성하고자 한다.



### 학습자 특성 파악하기

아직 저학년이기 때문에 스마트폰을 가지고 있는 학생이 반에서 5명뿐이다.

스마트 폰 게임을 주로 하는 아이들이 많으며 그 외의 학습에 알맞은 앱을 활용할 수 있는 학생은 많지 않다. 스마트폰이 있는 학생들은 카카오톡, 사진찍기, 동영상 촬영을 능숙하게 할 수 있으며 간단한 앱을 다운 받아 활용하고 있다. 통합교과 ‘우리 마을 사진 찍어 보내기’ 과제가 있었는데 스마트폰을 포함해 핸드폰을 가지고 있는 아이들 중 10명만이 사진을 찍어 선생님의 핸드폰으로 전송하였다. 전송한 아이들도 대부분 부모님의 도움을 받을 정도로 기기를 다루는 데 능숙하지 않다.

학생 개개인이 스마트기기를 활용하여 수업하는 것보다는 우선 학교에 준비되어 있는 갤럭시 탭을 활용해 모둠활동을 하면서 다양한 스마트 앱 활용 방법을 연습하는 과정이 필요하다. 저학년인 만큼 흥미와 재미요소를 중심으로 수업에 접근하려고 한다.



## 전차시 활동 – 토박이말 수집하기

토박이 말 찾아오기 과제를 통해 다양한 토박이말을 학급에서 수집한다. 정확한 뜻을 알아오기 보다는 다양한 토박이말의 종류를 알아보는 것을 위주로 한다. 이를 통해 우리가 미처 알지 못했던 재미있고 어여쁜 토박이말이 많이 있음을 느끼게 한다. 자신이 찾아온 토박이말을 포스트잇에 써서 학급 게시판에 붙이고 미러링을 통해 우리 반 친구들이 찾아온 다양한 토박이말을 살펴본다. 토박이말을 보면서 어떤 상황에서 쓰는 말인지 짐작해 보도록 하며 이러한 궁금증을 다음 차시까지 이어지도록 한다. 또한 학생들이 가장 궁금해하고 재미있어 하는 토박이말을 골라 다음 차시에 도입한다.



## 문제상황 설정하기

문제 상황제시	학습문제 찾기	<ul style="list-style-type: none"><li>- 토박이말을 쓰는 할머니와 그 말을 알아듣지 못하는 손녀의 이야기를 동영상으로 보여주기</li><li>- 토박이말을 알아야 할 필요성 알기</li><li>- 다른 사람과 이야기를 주고받다가 내가 모르는 토박이말이 있으면 어떻게 해야 할까요?</li></ul>
------------	---------	---



## 활동 1– 토박이말의 뜻 찾기

문제 탐색 및 해결하기	활동1 토박이말에는 어떤 것들이 있을까?	<ul style="list-style-type: none"><li>- 조사해 온 토박이말을 포스트잇에 써서 붙이기(전시간)</li><li>- 칠판에 토박이말 카드 6장 제시</li><li>- 토박이말의 뜻은 무엇일까? 언제 이 토박이말을 쓸까? 생각해 보자</li><li>- 개인별로 생각한 뜻 발표하기</li><li>- 토박이말의 뜻을 찾아 잘 사용하려면 어떻게 해야 할까? 함께 방법을 생각해 보자</li><li>- 토박이말의 뜻과 활용 되는 예를 찾아보자</li><li>- 칠판에 제시된 토박이말의 뜻을 짐작할 수 있는 QR 코드 제시(토박이말과 관련된 사진, 토박이말을 사용하는 사람들의 동영상 자료, 토박이말이 들어간 문장 등)</li><li>- 알아본 토박이말의 뜻을 활동지에 적고 발표하기</li><li>- 교사는 칠판에 붙은 토박이말 카드에서 뜻을 꺼내 카드 밑에 붙인다.</li></ul>
--------------------	---------------------------------	---



## 활동2 – 토박이말 사전 만들기

문제 적용하기	활동2 토박이말의 뜻을 쉽게 찾아보려면?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 토박이말을 생활 속에서 잘 활용할 수 있도록 사전 디자인하기 (크기, 모양, 구성요소 고려)</li> <li>- 6개의 토박이말 중 한 가지를 골라 토박이말 카드를 만든다. (토박이말의 뜻, 토박이말이 들어간 문장 만들기 또는 그림그리기)</li> <li>- 우리 반 학생들이 만든 토박이말 카드를 모아 토박이말 사전을 만든다.</li> <li>- 미러링을 통해 토박이말 사전 보여주기</li> </ul>
---------	---------------------------	---



## 정리활동

정리하기	정리하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 동기유발에서 나온 토박이말이 들어간 할머니의 말을 알기 쉽게 고치고 토박이말을 넣어서 대화하기</li> </ul>
------	------	--



## 스마트 도구 활용 전략 및 Tip

수업 흐름	도구명	활용 화면	활용 방법
동기 유발	페펫필스 역할극 만들기 앱		페펫필스 역할극 만들기 앱을 통하여 토박이말을 하는 할머니와 그 말을 알아듣지 못하는 손녀의 이야기를 들려준다. 학생들에게 새롭고 흥미 있는 동기 유발을 할 수 있으며 교사에게는 동영상 제작에 드는 시간을 절약할 수 있어 효과적이라고 생각한다.
문제 해결	QR 코드를 통해 자료 찾기		저학년 학생들에게 스마트 폰을 쥐어 주고 토박이 말의 의미를 찾아보라고 하는 것은 무리다. 교사가 학생들의 수준에 맞게 편집한 자료를 QR 코드를 통해 보여주는 것이 효율적이다. 또한 학습자로 제시되는 자료는 그림, 사진, 동영상을 넣기에는 한계가 있지만 QR 코드를 이용하면 학습자 보다 더 많은 자료를 제시할 수 있으며 종이 자원도 절약할 수 있다.



## DBL전략

1. 문제점 발견 : 토박이 말을 알아야 할 필요성 및 토박이 말을 생활 속에서 사용할 때의 어려움
2. 해결 방법 모색 : QR코드를 활용해 토박이 말의 뜻 찾기  
생활 속에서 유용하게 활용할 수 있는 토박이 말 사전 양식 디자인하기
3. 문제 해결 : 구상한 양식대로 토박이 말 사전 만들기
4. 산출물 : 토박이 말 사전

II

## 수업 살펴보기

### I 기본 정보

학교급	초(✓), 중( ), 고( )	학년	2학년	스마트교실 유형	일반 교실
교과	국어	차시	8/12	수업모형	문제해결학습
단원	4. 어떻게 정리할까요?				
학습 주제	생활 속에서 활용할 수 있는 토박이 말 사전 만들기				
학습 목표	생활 속에서 토박이 말을 알아봅시다.				
SMART Activities	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 퍼펫펠즈 역할극 만들기 앱을 활용해 동기 유발하기</li> <li>■ QR 코드 앱을 활용해 토박이 말의 의미 찾기</li> <li>■ 미러링 기능을 활용한 작품 발표</li> </ul>				
학습자 역량	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 협업, 소통, 문제해결력</li> </ul>				
활용교과서	2학년 2학기 국어 교과서				
단말기	교사	갤럭시 노트 2(스마트 폰)			
	학생	개인( ), 모둠(✓)			
	활용 형태	갤럭시 탭을 활용한 모둠활동(QR 코드 이용하기)			
	영상장비	대형TV			
	유무선환경	유선( ), 무선(✓)			
준비물	교사 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 스마트 폰</li> </ul>			
	학습자 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 갤럭시 탭(모둠별 5대)</li> </ul>			

## 교수·학습 활동

### 수업 상황

단계	온/오	활동	시나리오	사진 및 동영상 ■ & ■
문제 상황 제시	오	학습문제 찾기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 토박이말을 쓰는 할머니와 그 말을 알아듣지 못하는 손녀의 이야기를 동영상으로 보여주기</li> <li>- 토박이말을 알아야 할 필요성과 방법 알기 토박이말의 뜻을 어떻게 찾아볼 수 있을까요?</li> <li>- 손녀가 무엇을 가지고 있었더라면 또는 무엇이 있으면 할머니의 토박이말의 뜻을 쉽게 찾을 수 있었을까?</li> </ul>	
문제 탐색 및 해결 하기	온/ 오	활동1 토박이말에는 어떤 것들이 있을까?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 학생들이 조사해서 포스트잇에 쓴 토박이말 살펴보기 (칠판 한쪽에 붙여 놓는다)</li> <li>- 칠판에 토박이 말 카드 6장 제시</li> <li>- 토박이말의 뜻은 무엇일까? 언제 이 토박이말을 쓸까? 생각해 보자</li> <li>- 개인별로 생각한 뜻 발표하기</li> <li>- 토박이말의 뜻을 찾아 잘 사용하려면 어떻게 해야 할까? 함께 방법을 생각해 보자</li> </ul>	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- 토박이말의 뜻과 활용 되는 예를 찾아보자</li> <li>- 칠판에 제시된 토박이말의 뜻을 짐작할 수 있는 QR 코드 제시(토박이말과 관련된 사진, 토박이말을 사용하는 사람들의 동영상 자료, 토박이말이 들어간 문장 등)</li> <li>- 알아본 토박이말의 뜻 활동지에 적고 발표하기</li> <li>- 교사는 칠판에 붙은 토박이말 카드에서 뜻을 꺼내 카드 밑에 붙인다.</li> </ul>	
문제 적용 하기	오	활동2 토박이말의 뜻을 쉽게 찾아보려면?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 토박이말을 생활 속에서 잘 활용할 수 있도록 토박이 말 사전 디자인하기 (크기, 모양, 구성요소 고려)</li> <li>- 6개의 토박이말 중 한 가지를 골라 토박이말 카드를 만든다.(토박이말의 뜻, 토박이말이 들어간 문장 만들기 또는 그림그리기)</li> <li>- 우리 반 학생들이 만든 토박이말 카드를 모아 토박이 말 사전을 만든다.</li> <li>- 미러링을 통해 토박이말 사전 보여주기</li> </ul>	<p style="text-align: right;"><b>&lt;예&gt;</b></p> <p style="text-align: right;">주전부리 =간식</p> <p style="text-align: right;">오늘 <u>주전부리</u>로 아이 스크림을 먹었다. (그림)</p>
정리 하기	오	정리하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 동기유발에서 나온 토박이말이 들어간 할머니의 말을 알기 쉽게 고치기</li> <li>- 토박이말을 넣어서 대화하기</li> </ul>	



## 교수·학습안



이렇게 시작했어요.(문제만나기)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 동기유발하기 (2분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 동기유발 영상 제시</li> </ul> </li> <li>■ 문제제시하기 (1분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 왜 손녀는 할머니의 말을 이해하기 못했을까?</li> </ul> </li> <li>■ 문제파악하기 (1분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 토박이말을 알아야 하는 이유는?</li> </ul> </li> <li>■ 학습목표 확인하기 (1분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 생활 속에서 토박이말을 알아봅시다.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 토박이말이 이해하지 못할 옛날 말이라는 인식을 가지지 않도록 주의한다.</li> </ul>



문제해결 계획은 이렇게!

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 아는 것 찾기 (1분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 내가 알고 있는 토박이말에는 어떤 것이 있나요?</li> </ul> </li> <li>■ 더 알아야 할 것 찾기 (1분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 동기유발 영상에서 나온 토박이말은 어떤 뜻일까?</li> </ul> </li> <li>■ 알아내는 방법 찾기 (3분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 토박이말의 뜻을 알아보는 방법에는 어떤 것이 있을까?</li> </ul> </li> <li>■ 생활 속에서 활용하기 좋은 토박이말사전 디자인하기           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 상대방과 대화를 할 때, 또는 텔레비전을 보다가 모르는 토박이말이 나오는 경우 무엇이 있으면 토박이말의 뜻을 쉽게 알 수 있을까?</li> <li>- 생활 속에서 토박이말 사전을 쉽게 이용할 수 있는 토박이말 사전을 만들어 봅시다. (크기, 모양, 사전 안에 들어갈 내용을 함께 구상하기)</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 학생들이 알고 있는 토박이말에는 어떤 것들이 있는지 사전에 조사한다.</li> </ul>



이렇게 탐색했어요!

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 탐색하기 (5분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- QR 코드를 이용하여 토박이말의 의미 찾기</li> </ul> </li> <li>■ 재탐색하기 (5분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 교사와 함께 QR코드를 보며 토박이말의 의미 찾기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 모둠별로 스마트 기기를 다루는 연습을 충분히 한 후 활용한다.</li> </ul>



문제, 이렇게 해결했어요!

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 토박이말 사전 만들기 (5분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 개인별로 만들어 전체 카드를 하나로 묶기</li> <li>- 미러링 기능을 활용해 공유하기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 다양한 토박이말 카드를 만들어오는 후속 과제를 통해 토박이말 사전에 첨가한다.</li> </ul>



이렇게 공유합니다.

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 발표하기 (3분) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 토박이말 사진 카드를 미러링 기능을 활용해 발표하고 사진을 찍어 학급 홈페이지에 올린다.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 수업 후 동영상 만들기 앱이나 스탑 모션 앱을 활용해 토박이말 사진을 홈페이지에 탑재한다.</li> </ul>



마무리는 이렇게 해봐요~

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 할머니의 토박이말 대화 해석하기 (2분) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 동영상에 나온 할머니의 말을 해석하여 발표한다.</li> </ul> </li> <li>■ 토박이말 넣어 문장 만들기 (3분) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 알아 본 토박이말을 넣어 문장을 만들어 발표하거나 짹과 토박이말을 넣어 대화해 본다.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 토박이말은 알아듣지 못할 옛날 말이 아니며 토박이말을 사용하면 좋은 점을 이야기한다.</li> </ul>

### III 수업 결과 다시 살펴보기

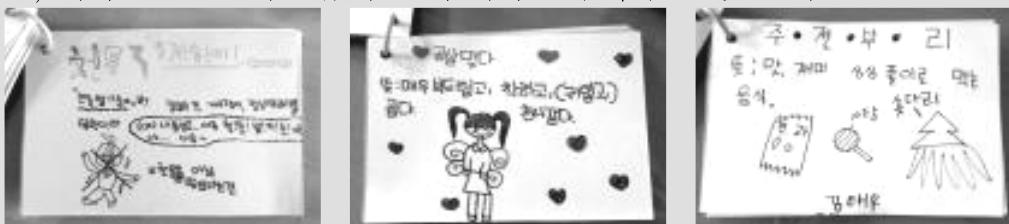
#### 1 이런 점이 좋네~

QR 코드를 활용하면 학생들에게 교사의 의도대로 편집된 자료를 제시할 수 있다는 장점이 있다. 교사의 의도가 들어간 편집 자료를 제시하면 학생들의 자유로운 사고 활동과 탐색 능력을 기르는데 방해가 될 수도 있다. 그러나 조사, 탐색 활동을 할 때 방대한 자료가 넘치고 수업 내용과 관련 없는 유혹이 많은 인터넷의 바다에서 학생들을 빼뜨려 놓고 스스로 필요한 자료를 건져내라는 것 또한 우려점이 많다. 교사의 역할은 학생들이 유혹에 빠지지 않고 학습에 필요한 자료를 잘 찾아 낼 수 있도록 유도하는 것에 있다고 생각한다. 그런 면에서 QR 코드를 활용한 자료의 제시는 학생들이 현재 이루어지고 있는 학습에 집중할 수 있도록 도와주는 장점이 있다.

또한 QR 코드를 활용하면 그림, 사진, 동영상 자료, 글로 된 자료 등 형식에 얹매이지 않고 학생들에게 다양한 자료를 제시할 수 있다. 지금까지는 대부분 종이에 글과 그림의 형태로 자료를 제시하였다. 종이로 된 자료 제시는 그 형식뿐만 아니라 자료 제시의 양에도 제한이 따른다. 스마트 기기를 활용하면 자료 제시의 시간, 공간, 질과 양의 제약이 없어 편리하며 다양한 자료 제시 방법을 통해 아이들의 사고 범위 또한 더 확장될 것이다.

그러나 수업을 하면서 아쉬운 점도 많다. QR 코드는 저학년 수업에 활용하기에 정말 쉽다. 그러나 자칫 흥미 위주로 활용하다가는 수업의 알맹이가 빠져 버릴 우려가 있다. 평소에 기기를 많이 다루어 보아야 기기는 더이상 낯설음과 새로운 물건이 아니라 교과서와 공책, 대형 TV 등의 익숙한 학습 수단이 될 것이다.

또, DBL적 요소가 수업에 녹아들어 가지 못한 점이 아쉽다. 생활에 필요한 토박이말 사전을 만들 필요성과 토박이말 사전, 모음집을 만들기 전 서로 어떤 방식으로 만들 것인지 소통을 원활하게 하지 못해서 아이들의 작품에 창의성이 배어 들어가지 못했다. 토박이말을 그림, 글, 예시글로 표현해 보았다는 데 의미를 두어야 할 것 같다.



또한 모둠 모두에게 같은 토박이말을 제시하지 않고 각각 다른 토박이 말을 제시하고 발표해 보는 시간을 가졌으면 좋았을 것 같다.

## 2 다른 방법은 없을까?

토박이말 사전을 만드는 다른 방법은 없을까? 토박이말 사전 카드를 각자 만들어 묶는 작업이 아니라 전자 사전을 만드는 방법이 있으면 활용하고 싶다. 사전을 만드는 앱이 있으면 효과적으로 활용할 수 있을 것 같다. 스마트 폰 안에 자신이 만든 사전을 저장해서 들고 다니면 필요할 때 언제든 꺼내 활용할 수 있을 것이다. 요즘 자료를 정리할 수 있는 에버노트나 S노트 또는 다양한 메모장 앱이 많이 개발되고 있지만 사전 형식의 앱은 찾을 수가 없었다. 구글 드라이브 공유 문서를 활용해도 좋을 것 같다. 구글 드라이브의 공유문서 중 파워포인트를 활용해 첫 번째 장에는 ‘ㄱ’으로 시작하는 토박이말, 두 번째 장에는 ‘ㄴ’으로 시작하는 토박이말 등으로 토박이말 사전을 만들 수 있다.

또한 아이들이 만든 토박이말 사전 카드를 전자책으로 출판하는 방법도 있으며 사진으로 찍고 기아모션을 활용해 영상으로 만들어도 좋을 것 같다.

앞으로 다양한 앱을 많이 탐색하고 스마트 기기 활용을 효율적으로 하기 위해 부지런히 공부해야 할 것 같다. 누구나 새로운 것이 도입되면 처음엔 망설이고 거부하기 마련이다. 하지만 부단한 연습을 통해 익숙해지면 무엇보다 더 편리한 도구가 되어 수업에 커다란 혜력을 불어넣을 수 있을 것이다. 스마트 기기가 수업의 도구로서 당연하게 생각될 수 있도록 스마트 연구학교 교사로서 더욱더 연구해야겠다.

9

## 알고 싶어요

학년, 학기, 교과	2 - 1 - 국어
단원	4-나 6. 알고 싶어요
학습목표	소개하는 글을 쓸 수 있다.
차시	4-5 / 12 차시( 80 분)
디지털교과서 (SMART교육) 활용활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ e-교과서를 통해 공부한 내용 살펴보기</li> <li>■ 카카오톡앱을 통한 이야기 나누기</li> <li>■ Think Wise 앱을 통한 생각 정리하기</li> <li>■ 클래스팅을 이용한 자료 공유 및 소통하기</li> </ul>
수업교사	○ ○ ○

## 21세기 학습자역량 촉진 영역

창의력	소통	협업	사고력
자기 주도적 학습력	문제 해결력	체험, 탐구	진로 및 인성

# 소개하는 글 쓰기

I

## 수업 개요 및 준비하기

### 1 수업 개요

#### ✓ 수업 배경 및 목적

이 단원은 아는 사람을 소개하는 방법을 익혀 친구를 소개하는 글을 쓰고 겪은 일을 떠올려 자세히 글로 쓰는 활동을 통하여 일상생활에서 겪은 일을 짧은 글로 표현하는 능력을 기르는 데 목적이 있다. 소개하는 글을 써야 하는 까닭을 알아보고 아는 사람을 소개하는 방법을 익혀 친구를 소개하는 글을 써 봄으로써 학생들은 주위에서 쉽게 접할 수 있는 인물을 소개하는 경험을 통하여 쓰기에 흥미를 가지게 되고 쓰기의 필요성을 느끼게 될 것이다. 이를 바탕으로 하여 일상생활에서 겪은 일을 자세히 글로 써 보는 활동을 통하여 표현하는 활동의 즐거움과 자신감을 키워 줄 수 있다.

#### ✓ 수업 환경 및 특징

스마트교실 유형	일반교실수업(√)	특별교실수업( )	교실통합수업( )	창의체험수업( )
단말기 활용 형태	모둠 1 디바이스			
활용교과서	e-교과서			
유·무선 환경	무선(√), 유선(√)			
활용 도구	컴퓨터, 스마트패드, 카카오톡앱, Think Wise앱, 구글문서도구, 클래스팅			
기타	무선 인터넷망이 구축된 교실환경, 학습지, 교사용pc, 태블릿pc			
수업 방법	모둠별 협업을 통해 문제해결력 기르기			

#### ✓ 교수학습 전략

소개하고 싶은 친구에 대해 카카오톡 앱을 통해 자유롭게 이야기 나누고, 소개하고 싶은 친구에 대하여 알고 있는 것을 Think Wise 앱을 통해 생각 그물로 나타낸다. 그 후 소개하고 싶은 친구와 인터뷰해보고 장면을 동영상으로 녹화하여 글을 쓰기 위한 정보를 얻는다.

소개하고 싶은 친구 이름, 모습, 성격, 좋은 점, 함께 겪은 일 등으로 모둠별로 협업하여 Think Wise 앱으로 생각 그물 나타낸다. 구글문서도구를 이용하여 모둠별 협업을 통해 친구를 소개하는 글을 쓰고 완성된 글을 클래스팅으로 공유하여 상호 피드백 해준다.

## 협동학습활동 개발 과정 및 활용 도구

### 교육과정 파악하기

이 단원의 학습목표는 첫째, 소개하는 글을 써야 하는 까닭을 알고 아는 사람을 소개하는 글을 쓰는 것이다. 둘째, 겪은 일을 글로 쓰는 방법을 이해하고 겪은 일을 떠올려 글을 쓰는 것이다. 두 가지 성취기준을 학습하면서 학생들은 일상생활의 다양한 상황 속에서 소개하는 글을 써야 하는 까닭을 인식하고 소개하는 다양한 대상 중 주변의 친근한 가족이나 친구를 소개하는 글을 쓰는 능력과 주변 사람과 함께 겪은 일을 글로 쓰는 방법을 익혀 학생이 보고 듣고 생각하고 경험한 것들을 솔직하고 자세히 글로 쓸 수 있어야 한다.

### 학습자 특성 파악하기

소개하는 글을 쓴 경험이 한 번 이상 있다고 응답한 학생이 53%로 비교적 낮게 나타났다. 이는 친구를 사귀는 과정을 배우는 과정으로 다른 사람에게 친구 등을 소개하는 경험이 부족했으리라 생각한다. 본 단원을 통해 그 사람의 모습, 성격, 좋은 점 등을 찾아보는 과정을 통해 다른 사람에게 관심을 가질 수 있도록 할 것이다. 이를 바탕으로 친구 등을 소개하는 글까지 쓸 수 있도록 지도하고자 한다.

### 교수학습 전략

이 차시에서는 앞 차시에서 학습한 내용을 바탕으로 하여 친구를 소개하는 글을 쓰고, 쓴 글을 점검하며 소개하는 글의 잘된 점이나 고칠 점 등을 찾아보는 것이 주요활동이다. 차시 학습활동을 통하여 아는 사람을 소개하는 글을 쓰는 과정에서 자신의 생각이나 느낌을 표현하는 기쁨을 느낄 수 있도록 지도한다.

### 무엇부터 준비할까?

이번 차시 수업을 진행하기 위해서는 다음과 같은 준비가 필요합니다.

1. 교사 : 스마트패드, 인터넷연결, 구글 스프레드시트, ThinkWise앱, 클래스팅
2. 학생 : 이메일계정, 구글스프레드시트사용법, 스마트폰, ThinkWise앱, 클래스팅

### 활용도구의 장점

ThinkWise 앱은 간단히 마인드맵을 작성할 수 있는 도구이다.

구글문서도구는 동료들과의 협력적 공동 작업을 효과적이고 효율적으로 지원해 줄 수 있는 도구이다. 특히 히스토리 기능을 통해 동료가 어떤 작업을 했는지 확인할 수 있으므로 협력적 글쓰기에서 글쓴이를 확인할 수 있다.



## 디지털교과서(스마트 도구) 활용 방법 및 Tip

도구명	활용 화면	활용 방법
e-교과서		<ul style="list-style-type: none"><li>- e-교과서를 보며 공부할 내용을 살펴본다.</li><li>- 아는 사람을 소개하는 글을 쓰는 방법을 상기해본다.</li></ul>
카카오톡		<ul style="list-style-type: none"><li>- 소개하고 싶은 친구에 대해 자유롭게 이야기 나눈다.</li><li>- 동시다발적으로 이야기를 나눌 수 있어 짧은 시간에 많은 이야기가 오갈 수 있는 장점이 있다.</li></ul>
Think Wise		<ul style="list-style-type: none"><li>- 소개하고 싶은 친구에 대하여 알고 있는 것을 Think Wise 앱을 통해 생각 그물로 나타낸다.</li><li>- 소개하고 싶은 친구 이름, 모습, 성격, 좋은 점, 함께 겪은 일 등으로 모둠별로 협업하여 Think Wise 앱으로 생각 그물 나타낸다.</li></ul>
구글문서 도구		<ul style="list-style-type: none"><li>- 구글문서도구를 이용하여 모둠별 협업을 통해 친구를 소개하는 글 쓰기</li></ul>
클래스팅		<ul style="list-style-type: none"><li>- 우리반 클래스에 완성된 글을 올리고 서로 피드백 해주기</li></ul>

## II

## 수업 살펴보기

## 1 기본 정보

학교급	초(○), 중( ), 고( )	학년	2학년	스마트교실 유형	교실통합유형				
교과	국어	차시	4-5 / 11	수업모형	문제해결 학습모형				
단원	4-나 6. 알고 싶어요								
학습 주제	소개하는 글쓰기								
학습 목표	소개하는 글을 쓸 수 있다.								
SMART Activities	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 카카오톡앱을 통해 이야기를 나눠본다.</li> <li>■ Think Wise 앱을 통해 생각을 정리한다.</li> <li>■ 클래스팅을 이용하여 자료를 공유하고 소통한다.</li> </ul>								
학습자 역량	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 카카오톡앱을 활용한 이야기나누기에서 친구들의 다양한 의견을 들어보며 자신이 소개하고자 하는 친구를 생각한다.</li> <li>■ Think Wise 앱을 통한 생각을 정리하며 정리해본다.</li> </ul>								
활용교과서	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 디지털교과서</li> </ul>								
단말기	교사	태블릿pc							
	학생	개인( ), 모둠( ○ )							
	활용 형태	교사는 태블릿pc를 활용하고 학생은 모둠별 1-2디바이스를 사용하여 활동하고 활동결과를 업로드 시킨다.							
영상장비	LCD TV								
유무선환경	유선 ( ○ ), 무선( ○ )								
준비물	교사 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 태블릿PC, 인터넷, 구글스프레드시트, Thinkwise, 카카오톡, 클래스팅</li> </ul>							
	학습자 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 이메일개정, 구글문서도구, Thinkwise, 카카오톡, 클래스팅, 스마트폰</li> </ul>							

## 교수·학습 활동

### 수업 상황

단계	온/오	활동	시나리오	사진 및 동영상
문제 인식	off	동기유발하기	- '내 동생 짜게 팔아요' 동화 일부를 읽고 소개하는 대상과 내용 찾아보기	
	of	학습문제파악하기	소개하는 글을 써 봅시다.	
	off	학습순서 안내하기	활동1, 2, 3을 안내하기	
해결 계획 수립	on	소개하고 싶은 친구 생각하기	- e-교과서를 보며 공부할 내용을 살펴본다. - 아는 사람을 소개하는 글을 쓰는 방법을 상기해본다.	
			- 소개하고 싶은 친구에 대해 카카오톡을 통해 자유롭게 이야기 나누기	
			- 소개하고 싶은 친구에 대하여 알고 있는 것을 Think Wise 앱을 통해 생각 그물로 나타내기	
			- 소개하고 싶은 친구와 인터뷰해보고 장면을 동영상으로 녹화하여 글을 쓰기 위한 정보를 얻기	
개별 과제 수행	on	친구를 소개하는 글쓰기	- 친구를 소개하는 글을 쓰기 위한 내용 정리하기 - 소개하는 글을 쓸 때 주의할 점 살펴보기	
			- 모둠별 협업을 통해 구글문서도구를 활용하여 친구를 소개하는 글을 쓰기	
공유	on	친구의 글 읽기	학급클래스에 접속하여 완성된 글을 올리고 서로의 글을 공유한다.	
평가	on	피드백하기	친구들이 완성한 글을 읽어보고 피드백하기	



## 교수 · 학습안



이렇게 시작했어요.(문제인식) (10분)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 동기유발하기           <ul style="list-style-type: none"> <li>- ‘내 동생 싸게 팔아요’ 동화 일부를 읽고 소개하는 대상과 내용 찾아보기</li> </ul> </li> <li>■ 문제제시하기           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 소개하고 있는 대상 및 내용을 알아본다.</li> </ul> </li> <li>■ 문제파악하기           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 짱짱이가 동생을 소개하는 글을 쓴다면 동생의 모습, 좋은 점 등을 추가해서 쓴다.</li> </ul> </li> <li>■ 학습목표 확인하기           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 소개하는 글을 써 봅시다.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 제시된 동화를 읽으며 소개하는 대상과 내용을 찾아보게 한다.</li> <li>※ 동화에서 소개하는 대상을 소개하는 글을 쓰려면 어떻게 하여야 하는지 아는 사람을 소개하는 글을 쓰는 방법을 떠올려 발표하게 한다.</li> </ul>



해결 계획은 이렇게! (해결계획수립) (10분)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 소개하고 싶은 친구에 대해 카카오톡 앱을 통해 자유롭게 이야기 나눈다.</li> <li>■ 소개하고 싶은 친구에 대하여 알고 있는 것을 Think Wise 앱을 통해 생각 그물로 나타낸다.</li> <li>■ 소개하고 싶은 친구와 인터뷰해보고 장면을 동영상으로 녹화하여 글을 쓰기 위한 정보를 얻는다.</li> <li>■ 소개하고 싶은 친구 이름, 모습, 성격, 좋은 점, 함께 겪은 일 등으로 모둠별로 협업하여 Think Wise 앱으로 생각 그물 나타낸다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 짹, 모둠원들과 이야기하기를 통하여 학생들이 소개하고 싶은 친구와 그 까닭을 표현함으로써 소개하는 글을 쓰는 목적을 명확하게 한다.</li> </ul>



이렇게 탐색했어요!(개별과제수행) (5분)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 친구를 소개하는 글을 쓰기 위한 내용 정리하기           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 소개하고 싶은 친구는 누구인가요?</li> <li>- 모습과 성격은 어떠한가요?</li> <li>- 좋은 점은 무엇인가요?</li> <li>- 함께 겪은 일은 무엇인가요?</li> </ul> </li> <li>■ 소개하는 글을 쓸 때 주의할 점 살펴보기           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 소개할 내용을 자세히 쓴다.</li> <li>- 읽는 사람이 궁금해 할만한 내용을 쓴다.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 생각그물 만드rix 활동과 연계하여 소개할 내용을 정리한다.</li> </ul>



## 이렇게 해결했어요!(협동학습) (20분)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 모둠별 협업을 통해 구글문서도구를 활용하여 친구를 소개하는 글을 쓰기             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모둠원들과 먼저 친구의 어떤 부분에 대해 설명할 것인지 역할을 분담한다.</li> <li>- 모둠의 리더를 선정하고 리더가 구글문서도구에서 공유문서를 생성한다.</li> <li>- 모둠 구성원은 공유된 문서에 접근하여 자신의 역할에 따라 이야기를 작성한다.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 모둠원 역할을 미리 나누어 수업 진행에 차질이 없도록 한다.</li> </ul>



## 이렇게 공유합니다. (5분)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 완성된 이야기 학급클래스에 탑재하기             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모둠구성원들이 자신이 맡은 부분의 작성이 끝나면 리더는 학급 클래스에 소개하는 글을 탑재한다.</li> </ul> </li> </ul>	



## 마무리는 이렇게 해봐요~(정리 및 평가)(10분)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 학급클래스에 탑재된 이야기를 읽고 온라인 피드백 제공하기             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 다른 모둠이 쓴 소개하는 글을 읽고 피드백을 작성한다.</li> </ul> </li> <li>■ 학습내용정리하기             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 소개하는 글을 쓸 때 유의점을 말해본다.                     <ul style="list-style-type: none"> <li>소개하는 글을 읽은 사람을 생각하며 글을 써야 한다.</li> <li>소개하는 내용이 잘 드러나게 글을 써야 한다.</li> </ul> </li> <li>- 차시를 예고하고 예습과제를 안내한다</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 점검 기준을 미리 제시하여 주고, 기준에 따라 다른 모둠의 글을 평가하여 잘 한 점과 고칠 점을 나눌 수 있도록 한다.</li> </ul>

III

## 수업 결과 다시 살펴보기

### 1 이런 점이 좋네~

쓰기 워크숍은 조직적으로 쓰기를 지도하는 방법이다. 짧은 시간안에 쓰기 전략이나 기능을 가르치는 미니 레슨, 실제적 쓰기 시간, 집단협의, 쓰기 결과물의 공유시간으로 구성된다. 이를 통하여 학생은 쓰기의 방향을 선택하고 쓰기 과정을 스스로 모니터하며 동료와 교사와 함께 안내를 주고받는 능동적인 참여자가 된다.

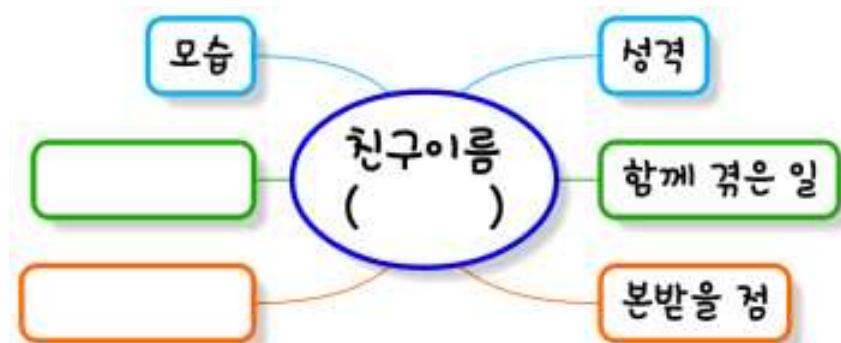
### 2 다른 방법은 없을까?

일반적인 생각 그물을 타나내기에 어려움을 겪는 학생들에게는 원그물을 활용하여 가운데 원에 소개하고 싶은 친구의 이름을 쓰고 가운데 원과 바깥 원 사이의 공간에 친구에 대하여 알고 있는 것을 자유롭게 기록하게 하면 좋을 듯하다.

IV

활동별 학습지

2학년 ( )반 ( ) 번 이름 ( )



10

## 이야기를 꾸며요

학년, 학기, 교과	2-2-국어
단원	5. 이야기를 꾸며요
학습목표	일이 일어난 차례를 생각하며 이야기를 만들 수 있다.
차시	3/10 차시( 40분 )
디지털교과서 (SMART교육) 활용활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ teamveur로 미러링하여 상상하기</li> <li>■ QR코드를 활용하여 모둠별로 학습 제재 확인</li> <li>■ BAND로 결과물 공유</li> </ul>
수업교사	○ ○ ○

## 21세기 학습자역량 축진 영역

창의력	소통	협업	사고력
자기 주도적 학습력	✓	✓	✓
	문제 해결력	✓	진로 및 인성

## 이야기를 읽고 이어질 내용 상상하여 꾸미기

### I 수업 개요 및 준비하기

#### 1 수업 개요

##### ✓ 수업 배경 및 목적

이 수업은 이야기를 평소에 많이 읽지만 더 발전시키고 이야기를 더 재미있게 받아들일 수 있는 기술을 익히는 수업이다. 학생들의 사고 범위를 넓히고 가능한 다양한 생각과 아이디어를 바꿔서 꾸며보는 것이다. 정확하고 명료하게, 나아가 창의적인 글쓰기를 수행하도록 하는 것이 교육의 목표인 셈이다.

본 차시 수업은 긍정적 사고관을 유도하는 것이 목적이다. 요즘 학생들은 게임이나 컴퓨터 미디어등의 노출된 환경으로 인하여 많은 행동수정이 올바른 가치관이 필요하다. 부정적 사고관을 행복 바이러스가 넘치는 동화 속의 주인공이나 환경 개선으로 궁금한 이야기를 만들어 보는 것으로 진로 교육과도 관계가 있다. 앞, 뒤에 일어날 일을 상상하여 일이 일어날 개연성을 살려 뒷 이야기를 꾸며 보는 것이다. 2학년 아이들에게 다소 고차원적인 창작활동이다. 모둠원과 함께 활동 할 수 있도록 하여 즐거움을 찾도록 한다.

##### ✓ 수업 환경 및 특징

스마트교실 유형	일반교실수업(V)	특별교실수업( )	교실통합수업( )	창의체험수업( )
단말기 활용 형태	1모둠 1디바이스			
활용교과서	e-교과서			
유무선 환경	무선(V), 유선( )			
활용 도구	BAND, 팀뷰어, QR코드, 소크라티브, PPT			
기타	EZ 캠, 학습지			
수업 방법	문제 중심 활동			



## 교수학습 전략

우선 BAND를 활용하여 이야기 읽은 내용과 동화책 표지를 보면서 이야기를 하여본다. QR코드를 활용하여 주어진 책을 찾고 그 책을 읽어 본다. 모둠별로 주어진 그림을 확인한다. 그 후 그림을 보면서 이야기의 전개를 미리링을 통해서 모둠원의 활동을 살펴가면서 그림으로 이해를 한다. 그후 가자 읽고 싶은 책을 핸드폰이나 팀뷰어를 통해 나오는 이야기를 읽고 같이 보면서 어떤 그림인지 살펴보는 활동을 간단히 함으로써 그림으로 이야기를 꾸밀 아이디어를 줄 수 있다.

모둠별로 학습지를 통해 상상한 이야기를 선택하는 과정을 거치기 전에 앞 뒤 관계를 과학적으로 따지기 보다는 상상하는 그 자체를 받아주는 수업이 되도록 한다. 또한 주인공을 추가 시킨다든지, 사건을 바꾼다든지 해결하는 과정을 다시 찾아 간다든지 앞에서 일어난 일과 뒤에서 일어난 일을 간단하게 적어보면서 대강의 이야기를 구상하고 이어질 내용을 상상하여 꾸밀 수 있다.

완성한 이야기는 모둠별로 BAND에 올려 구글 드라이브에 반 친구들과 공유한다. 이러한 공유 과정을 통해 다른 친구들의 창의적인 생각들을 엿볼 수 있으며, 완성된 글들을 보며 학습의 성취감을 느낄 수 있다.



## 협동학습활동 개발 과정 및 활용 도구



### 교육과정 파악하기

이 단원에서는 이야기를 읽고 이어질 내용을 상상하여 꾸며 쓰는 활동을 주로 다루고 있다. 이어질 내용을 꾸며 쓰는 방법으로 시간적 흐름에 따른 순서, 공간적 배경의 변화에 따른 순서 등의 요소에 따라 내용을 상상하도록 한다. 이 단원 학습을 통해 학생들은 이야기를 읽고 이어질 내용을 창의적으로 상상하여 꾸며 써 봄으로써 문학에 대한 재미와 기초적인 창작에 대한 흥미를 느껴 보는 기회를 가질 수 있다.

이 차시에는 이어질 이야기를 실감나게 이해를 하고 뒤의 장면을 꾸며서 전체의 이야기를 발전 시키는 과정이다. 이어질 이야기를 꼭 글로 쓰는 활동 뿐 아니라 그림으로 표현하는 방법도 팬찮고 역할극으로 할 수 있다. 그림의 전후 관계를 상상하는 과정에서 아이디어 생성과 조직의 활동에 중점을 두고, 즐거운 상상력을 발휘하여 다양하고 창의적인 이야기가 나올 수 있도록 해야 한다.



### 학습자 특성 파악하기

그림을 그리기를 더 좋아한다. 쓰기보다는 대부분의 아이들이 말하기를 좋아한다. 그래서 쓰는 활동 뿐 아니라 다양한 이어질 이야기 꾸밀 방법을 찾게 하는 것도 중요하다. 문제를 풀 때에도 어떻게 하면 간결하게 적을 수 있을지 궁리를 하고, 틀린 글자를 지우지도 않고 줄을 긋고 다시 쓰며, 항상 ‘이거 꼭 써야 해요?’라는 질문을 한다. 쓰는 활동을 매우 귀찮아하며, 흥미를 느끼지 못한다. 이미 알고 있는 것을 왜 굳이 써야 하는지 이해를 못하고 억지로 쓰는 모습을 많이 보인다.

그러나 상상력이 뛰어나고 빨리 사건을 종결 시키기를 원하거나 발전 시키기를 원하는 학생들은 2학년이기 때문에 상상력이 무한하다. 또한 호기심이 많고 창의성과 상상력이 뛰어난 아이들이 많으며, 모든 아이들이 재미있는 이야기를 좋아하기 때문에, 희극적인 요소가 들어가 있는 이야기로 동기유발을 하도록 한다.



## 무엇부터 준비할까?

우선 아이들과 학부모 공개 수업을 통하여 미러링과 BAND수업을 해 보았기 때문에 실생활에서도 우리 엄마가 볼 수 있는 온라인의 학습결과라는 것을 인식하게 되었다. 그동안 몇 번 사용해 본 경험이 있어 역시 어려움이 없을 것으로 예상된다. 이 과정에서 학생들의 디바이스가 정상적으로 작동하는지도 확인한다.

모둠별로 학생들이 이야기를 읽고 이어질 이야기를 꾸밀 작품은 교과서 생활 이야기 받아쓰기 시험이 있다. 재미있게 상상할 수 있을 만한 작품이라 생각한다. 교사는 각 작품에서 주의 깊게 보아야 할 부분이나 아이들의 상상력을 자극하는데 도움이 될 만한 부분을 체크하고, 학생들이 선택한 동화책에 대하여 제목과 주인공 및 사건을 들려줄 이야기도 간단하게 준비한다.

마지막으로 학습지, BAND, 스마트 폰, Evernote에 기록할 수 있는 학생은 쓰게 하고 BAND채팅방을 통하여 현재 이야기를 함께 미러링을 보면서 모둠별로 이야기를 만들어 간다.



## 활용도구의 장점

BAND는 찍어서 올리면 바로 미러링이 가능하고 채팅방에서 이야기를 공유 할 수 있기 때문에 모둠별 이야기 만들기가 가능하다. 또한 QR코드는 교사가 준비하기에 용이할 뿐만 아니라 바코드를 핸드폰으로 찍기만 하면 바로 검색 결과가 나오기 때문에 저학년이 사용하기에 어렵지 않으면서도 학습이 그림을 통해서 쉽게 이해가 된다. evernote는 학생들이 기록을 하여 저장이 용이하고 다른 메시지로 보낼 셈기 때문에 모둠별 학습에 용이한 학습어플이다. 또한 요즘에는 말하는 고양이 어플은 발표력이 부족한 학생들이 작은 소리로 핸드폰으로 말하면 쑥쓰러움이나 부끄러움을 많이 타는 학생들은 다른 목소리로 변환 시켜주기 때문에 상상력이 많은 이야기를 할 때는 시끄럽지만 순간적 상상력 발휘에는 아주 좋은 어플이다. 시간, 공간적인 제약을 극복할 수 있고, 완성된 후 성취감을 느낄 수 있으며 협동심을 기를 수도 있으며, 학생들이 언제 어디서든 내가 수행한 결과물을 확인할 수 좋은 어플을 잘 활용 해야겠음.

## ✓ 디지털교과서(스마트 도구) 활용 방법 및 Tip

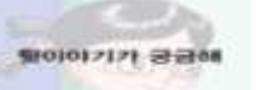
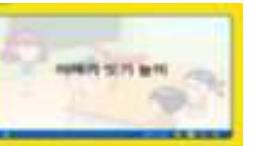
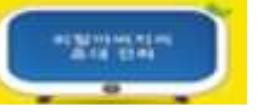
도구명	활용 화면	활용 방법
e-교과서		e-교과서를 활용하여 제재를 읽어보고, 지난 시간에 배운 이어질 이야기 쓰는 방법을 상기 시킨다.
BAND		안드로이드 프로그램이 설치되어 있지 않아도 인터넷에 접속해서 문서를 작성할 수 있다. 여러 명의 학생들이 온라인에서 동시에 협력적으로 하나의 채팅방으로 상상력을 의견으로 나눌 수 있다. 카카오톡과 비슷하지만 룸이 그룹으로 되기 때문에 교사의 초청에 의해서 하나의 모둠 활동이 반 전체적으로도 가능한 도구이다. BAND를 통해 모둠별 협력활동을 촉진할 수 있으며, 스프레드시티를 이용하여 모둠별로 자료를 수집하고 측정한 데이터를 손쉽게 시각화된 자료로 확보할 수 있어 학습 활동의 흥미를 높여줄 수 있다.
QR코드		QR코드는 'Quick Response'의 줄임말로 2차원 바코드를 의미한다. 기존의 바코드보다 인식률과 복원력이 뛰어나 마케팅, 홍보, PR 수단으로 활용되고 있으며, 링크 URL, 텍스트, 사진, 동영상 등을 담을 수 있다. 이번 시간에는 모둠별 학습재제를 qr코드를 통해 확인한다.
evernote		이 프로그램은 사용에 아무런 제한이 없는 프리웨어이다. Evernote는 언제 어디서나 쉽고 편리하게 캡쳐 노트를 만들 수 있는 프로그램이다. 어떤 환경에서든 디바이스 또는 플랫폼을 상관하지 않고 쉽게 캡쳐하고 정보를 액세스하고 노트를 작성한다. 오디오와 텍스트를 포함하거나 인쇄된 종이나 손으로 쓴 종이의 이미지를 찾거나 Evernote에서 클립된 프로그램이나 웹 컨텐츠를 만들거나 Evernote 서비스에 모든 자료를 손쉽게 동기화 가능하다.

## I 기본 정보

학교급	초(v), 중( ), 고( )	학년	2학년	스마트교실 유형	모둠 1디바이스				
교과	국어	차시	3/10	수업모형	문제중심학습				
단원	5. 이야기를 꾸며요.								
학습 주제	이야기를 읽고 이어질 내용 꾸미기								
학습 목표	이야기를 읽고 이어질 내용을 꾸밀 수 있다.								
DT (SMART) Activities	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ BAND를 활용하여 상상 아이디어 나누기</li> <li>■ QR코드를 활용하여 모둠별 학습 제제 확인하기</li> <li>■ Evernote를 활용하여 다른 모둠 친구들과 이야기 공유하기</li> </ul>								
학습자 역량	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 상상 아이디어를 나누며 학생들의 정보를 수집한다.</li> <li>▶ 활동결과물을 에버노트로 공유하여 서로 피드백해준다.</li> </ul>								
활용교과서	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ e-교과서</li> </ul>								
단 말 기	교사	PC							
	학생	개인( ), 모둠( V )							
	활용 형태	모둠 1디바이스							
영상장비	TV								
유무선환경	유선( ), 무선( V )								
준 비 물	교사 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ PC, 학습지</li> </ul>							
	학습자 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 스마트폰</li> </ul>							

## 교수·학습 활동

### 수업 상황

단계	온/오	활동	시나리오	사진 및 동영상 &
문제 인식	on	동기유발	“꼬리 긴 고양이” 이야기동영상 보고 이야기 나누기	
	off	학습문제제시	학습 문제 읽어보기-이어질 이야기 꾸미기	
	on	학습재제제시	<활동1> 이야기 읽기-받아쓰기 <활동2> 일이 일어난 차례 정하기 <활동3> 이어질 이야기 꾸며 쓰기	
해결 계획 수립	on	이야기 읽기	자기가 좋아 하는 동화 이야기 읽기 이어질 이야기 꾸미는 방법 상기하기	
협동 학습	off	앞과 뒤에 일어났을 일 상상하기	학습지에 그림 내용의 앞과 뒤에 각각 어떤 일이 일어났을지 상상하여 적기	
	off	아이디어 나누기	상상한 내용을 바탕으로 모둠별로 한 문장씩 돌려쓰면서 이야기 완성하기	
공유	off	아이디어 선택하여 쓰기	완성한 이야기를 다시 읽어보고 틀린 글자나 어색한 부분 고쳐쓰기(자기가 좋아하는 동화를 모둠별로 선택)	
	on	band에 이야기 나누기	고쳐 쓴 글을 band 입력하기	미러링 하기 teamvour
평가	on/o ff	코멘트 달기	다른 모둠의 이야기를 읽고, 가장 마음에 드는 작품 한 가지 골라서 포스트잇에 별점과 한 줄 평가 적기	



## 교수 · 학습안



이렇게 시작했어요.(문제인식)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 동기유발하기 (6분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 이어질 이야기 쓰는 방법 상기하기</li> <li>- 뒷 이야기 상상하기</li> </ul> </li>   <li>■ 학습목표 확인하기 (3분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 칠판에 적힌 학습 목표를 확인하고 열매 공책에 적기</li> </ul> </li>   <li>■ 문제제시하기 (1분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 자기가 가져온 책 읽기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 이야기를 너무 많이 제시 할 수 없다. 자기가 좋아하는 동화나 보편적인 동화나 이솝동화를 선택하는 것이 좋다.</li> </ul>



해결 계획은 이렇게! (해결계획수립)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 알고 있는 이야기 정리 하기 (9분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 다음 이야기 상상하기</li> </ul> </li>   <li>■ 더 알아야 할 것 찾기 (10분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 상상한 내용 친구들과(모둠원) 나누기</li> <li>- 상상한 내용 선택하기</li> <li>- 어떻게 이야기가 전개될 수 있을지 상상한 내용을 자유롭게 이야기 나누기</li> </ul> </li>   <li>■ 역할 분담하기 (1분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모둠별로 이야기를 만들 그림과 학습지 나누어주기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 그림을 세 가지를 보면서 같은 활동을 하기 때문에 아이들이 흥미를 잃지 않도록 창의적인 아이디어를 내는 학생에게 긍정적인 피드백을 많이 준다.</li> </ul>



이렇게 해결했어요!(협동학습)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 앞에서 일어났을 일과 뒤에서 일어날 일 상상하기 ( 10 분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 동화책을 보고 다음 일어날 이야기를 상상하여 학습지에 쓰고 일어날 일을 꼼꼼하게 정리하기</li> </ul> </li>   <li>■ 한 문장씩 돌려쓰기( 10분 )           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 정리한 이야기를 바탕으로 모둠원이 한 문장씩 돌려쓰며 이야기를 완성하기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 모둠이 다 함께 의견을 모아 하나의 이야기를 만들어야 하기 때문에 다툼이 일어날 수 있다. 교사가 적절히 중재할 수 있도록 한다.</li> <li>※ 학습지에 기록을 하는 역할은 모둠의 기록이가 맡는다.</li> <li>※ 교육적으로 바람직한 내용으로 이야기가 전개될 수 있도록 지도한다.</li> <li>※ 일이 일어난 차례를 생각하며 쓸 수 있도록 한다.</li> </ul>



이렇게 공유합니다.

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 고쳐 쓰기 ( 5 분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 완성된 이야기를 읽고 어색한 부분이나 틀린 글자를 찾아 고쳐 쓰기</li> </ul> </li> <li>■ band에 입력하기 ( 10 분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 고쳐 쓴 이야기를 구글 드라이브 학습지에 입력하기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 일이 일어난 차례에 맞는지, 이야기가 자연스럽게 이어지는지, 접속사의 사용은 올바른지, 맞춤법에 맞는 단어를 사용하였는지 등 고쳐야 할 내용을 안내한다.</li> </ul>



마무리는 이렇게 해봐요~(정리 및 평가)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 다른 모둠의 글 읽고 평가하기 ( 10 분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- band에 올라와 있는 다른 모둠의 이야기를 모두 읽고, 가장 마음에 드는 이야기를 골라 그 이유를 포스트잇에 간단히 적어 칠판에 붙이기</li> </ul> </li> <li>■ 활동 정리하기 ( 5 분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 교과서 147을 해결하면서 배운 내용을 정리하기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 포스트잇에 별점 스티커를 붙이고 한 줄 평가를 쓰도록 한다.</li> <li>※ 고치면 더 좋은 점도 적을 수 있음을 안내한다.</li> </ul>

### III

## 수업 결과 다시 살펴보기

### 1 이런 점이 좋네~

QR 코드는 저학년 아이들이 배워서 활용하기에 매우 간단하면서도 아이들의 학습 흥미를 유발시킬 수 있는 도구이다. 또한 모둠 친구들과 함께 만든 이야기를 구글 드라이브를 통해 공유하고 하나의 결과물로 만들어냄으로써 학습의 성취감을 느낄 수도 있다.

### 2

## 다른 방법은 없을까?

시간의 여유가 된다면 평가 부분에서 포스트잇에 적는 것이 아니라 band를 통해 다른 모둠의 이야기에 코멘트를 달아주는 활동도 좋을 것 같다.

## 1 수업학습지

이야기를 읽고 뒷 이야기를 꾸며 봅시다.

2학년 ( )반 ( )모둠

이야기 읽은 내용	●
	●
	●
	●
	
뒤이어 일어날 일	●
	●
	●
	●

**BAND에 모둠별로 한 사람씩 돌아가며 이야기를 완성해 봅시다.**

※ 이것만은 지켜주세요!

- 자기가 가져온 동화책 내용을 정리 한다.
- 모둠의 다른 친구가 이야기를 적고 있는 동안 개인 행동하는 사람이 없도록 합니다

11

## 이야기를 꾸며요

학년, 학기, 교과	2-2-국어
단원	5. 이야기를 꾸며요
학습목표	일이 일어난 차례를 생각하며 이야기를 만들어 봅시다.
차시	7/10 차시( 40분 )
디지털교과서 (SMART교육) 활용활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ QR코드를 활용하여 모둠별로 학습 제재 확인</li> <li>■ e-교과서를 활용한 학습내용 확인</li> <li>■ 모둠원과 이야기 돌려쓰기</li> <li>■ 구글드라이브를 통한 결과물 공유</li> </ul>
수업교사	○ ○ ○

## 21세기 학습자역량 촉진 영역

창의력	✓	소통	✓	협업	✓	사고력
자기 주도적 학습력	✓	문제 해결력	✓	체험, 탐구	진로 및 인성	

## 일이 일어난 차례를 생각하며 이야기 만들기

### I 수업 개요 및 준비하기

#### 1 수업 개요

##### ✓ 수업 배경 및 목적

교육과정이 결과 중심에서 과정 중심 교육과정으로 바뀌면서, 모든 과목과 시험에 서술형 평가를 도입하는 추세이다. 이제 학생들에게는 상황에 적합한 언어를 선택하고 구조적으로 문장을 사용할 수 있는 능력, 글로 표현하고 사고하는 능력, 창의적인 문제 해결능력 등의 고등사고력이 요구되고 있다. 정확하고 명료하게, 나아가 창의적인 글쓰기를 수행하도록 하는 것이 교육의 목표인 셈이다.

본 차시 수업은 궁극적으로 이러한 목표를 지향한다. 하지만 그림을 보고 앞, 뒤에 일어 날 일을 상상하여 일이 일어난 차례에 맞게 창의적으로 글쓰기를 한다는 것은 2학년 아이들에게 다소 고차원적인 창작활동이므로, 모둠원들과 함께 생각을 모아 한 편의 글을 쓰는 활동에서 즐거움을 찾을 수 있도록 한다.

##### ✓ 수업 환경 및 특징

스마트교실 유형	일반교실수업(V)	특별교실수업( )	교실통합수업( )	창의체험수업( )
단말기 활용 형태	학생 1모둠 1디바이스			
활용교과서	국어 교과서, e-교과서			
유·무선 환경	무선(V), 유선( )			
활용 도구	QR코드, 구글드라이브, PPT			
기타	학습지, 스마트폰, 교사용pc			
수업 방법	문제 중심 활동을 통한 문제해결력 기르기			

##### ✓ 교수학습 전략

우선 QR코드를 활용하여 모둠별로 주어진 그림을 확인한다. 그 후 그림을 같이 보면서 어떤 그림인지 살펴보는 활동을 간단히 함으로써 그 그림으로 이야기를 꾸밀 아이들에게 아이디어를 줄 수 있다.

모둠별로 학습지를 통해 앞에서 일어난 일과 뒤에서 일어난 일을 간단하게 적어보면서 대강의 이야기를 구상하고, 일이 일어난 차례에 맞게 한 문장씩 돌아가면서 이야기를 완성해 간다.

완성한 이야기는 모둠별로 구글 드라이브에 올려 반 친구들과 공유한다. 이러한 공유 과정을 통해 다른 친구들의 창의적인 생각들을 엿볼 수 있으며, 완성된 글들을 보며 학습의 성취감을 느낄 수 있다.

## 2 협동학습활동 개발 과정 및 활용 도구

### ✓ 교육과정 파악하기

이 단원에서는 이야기를 읽고 이어질 내용을 상상하여 꾸며 쓰는 활동을 주로 다루고 있다. 이어질 내용을 꾸며 쓰는 방법으로 시간적 흐름에 따른 순서, 공간적 배경의 변화에 따른 순서 등의 요소에 따라 내용을 상상하도록 한다. 이 단원 학습을 통해 학생들은 이야기를 읽고 이어질 내용을 창의적으로 상상하여 꾸며 써봄으로써 문학에 대한 재미와 기초적인 창작에 대한 흥미를 느껴 보는 기회를 가질 수 있다.

이 차시에는 그림을 보고 그림에서 일어난 일을 상상하여 앞의 장면과 뒤의 장면을 꾸며서 전체의 이야기를 완성하는 활동이다. 그림의 전후 관계를 상상하는 과정에서 아이디어 생성과 조직의 활동에 중점을 두고, 즐거운 상상력을 발휘하여 다양하고 창의적인 이야기가 나올 수 있도록 해야 한다.

### ✓ 학습자 특성 파악하기

대부분의 아이들이 말하기를 좋아하고 쓰기를 기피하는 경향이 있다. 문제를 풀 때에도 어떻게 하면 간결하게 적을 수 있을지 궁리를 하고, 틀린 글자를 지우지도 않고 줄을 긋고 다시 쓰며, 항상 ‘이거 꼭 써야 해요?’라는 질문을 한다. 쓰는 활동을 매우 귀찮아하며, 흥미를 느끼지 못한다. 이미 알고 있는 것을 왜 굳이 써야 하는지 이해를 못하고 억지로 쓰는 모습을 많이 보인다.

하지만 호기심이 많고 창의성과 상상력이 뛰어난 아이들이 많으며, 모든 아이들이 재미 있는 이야기를 좋아하기 때문에, 희극적인 요소가 들어가 있는 그림을 제시함으로써 학습 동기를 유발할 수 있으리라 본다. 또한 협동학습의 측면에서 상상력이 풍부한 학생들이 그렇지 못한 학생들에게 훌륭한 자극제가 될 수 있을 것이다.

### ✓ 무엇부터 준비할까?

우선 아이들과 QR코드와 구글드라이브를 활용하는 방법을 익힌다. QR코드는 위낙 단순하고 실생활에서 활용해 볼 기회가 많아 쉽게 익힐 수 있을 것이라 생각하고, 구글 드라이브는 그 동안 몇 번 사용해 본 경험이 있어 역시 어려움이 없을 것으로 예상된다. 이 과정에서 학생들의 디바이스가 정상적으로 작동하는지도 확인한다.

그 후 모둠별로 학생들이 이야기를 꾸밀 그림을 선정한다. 이번 수업에서 사용할 그림은 김홍도 ‘서당’, 김홍도 ‘씨름’, 변상벽 ‘참새와 고양이’ 이렇게 3작품이다. 동양화가 학생들에게 다소 생소할 수도 있지만 희극적인 요소가 포함되어 있어서 재미있게 상상할 수 있을 만한 작품이라 생각한다. 2모둠 정도가 같은 작품으로 이야기를 꾸미기 때문에 서로 비교해보는 시간을 갖는 것도 의미가 있을 것 같다. 또한 교사는 각 작품에서 주의 깊게 보아야 할 부분이나 아이들의 상상력을 자극하는데 도움이 될 만한 부분을 체크하고, 옛날 사람들의 생활 모습에 대해서 들려줄 이야기도 간단하게 준비한다.

마지막으로 QR코드와 학습지, 구글 드라이브 문서를 작성하는 등 수업 자료를 제작한다.



## 활용도구의 장점

QR코드는 교사가 준비하기에 용이할 뿐만 아니라 바코드를 핸드폰으로 찍기만 하면 바로 검색 결과가 나오기 때문에 저학년이 사용하기에 어렵지 않으면서도 학습 재제가 다를 경우 개별적으로 제시하기에 좋다. 또한 구글드라이브는 하나의 문서에 여러 사람이 작업 할 수 있으므로 시간, 공간적인 제약을 극복할 수 있고, 완성된 후 성취감을 느낄 수 있으며 협동심을 기를 수도 있으며, 학생들이 언제 어디서든 내가 수행한 결과물을 확인할 수 있다.



## 디지털교과서(스마트 도구) 활용 방법 및 Tip

1도구명	활용 화면	활용 방법	
QR코드		<p>QR코드는 'Quick Response'의 줄임말로 2차원 바코드를 의미한다. 기존의 바코드보다 인식률과 복원율이 뛰어나 마케팅, 홍보, PR 수단으로 활용되고 있으며, 링크 URL, 텍스트, 사진, 동영상 등을 담을 수 있다.</p> <p>이번 시간에는 모둠별 학습재제를 qr코드를 통해 확인한다.</p>	
e-교과서		모둠별로 가지고 있는 디바이스를 통하여 e-교과서에 제시되어 있는 학습활동과 문제를 확인한다.	
구글 드라이브		구글에서 제공하는 서비스로 프로그램이 설치되어 있지 않아도 인터넷에 접속해서 문서를 작성할 수 있다. 구글 드라이브도 여러 명의 학생들이 온라인에서 동시에 협력적으로 하나의 문서를 완성할 수 있어 간편하게 온라인 협업을 할 수 있는 도구이다.	구글 드라이브를 통해 모둠별 협력활동을 촉진할 수 있으며, 스프레드시티를 이용하여 모둠별로 자료를 수집하고 측정한 데이터를 손쉽게 시각화된 자료로 확보할 수 있어 학습 활동의 흥미를 높여줄 수 있다.
PPT		교실현장에서 교사들이 가장 쉽고 간편하게 사용할 수 있으면서도 학습을 처음 계획한 순서대로 진행할 수 있도록 도와준다. 그림이나 사진, 동영상 자료를 첨부할 수 있고, 다양한 방법으로 문자를 나타낼 수 있으며 효과음도 사용할 수 있어 학습 주의를 환기시키기에도 좋다.	

## I 기본 정보

학교급	초(v), 중( ), 고( )	학년	2학년	스마트교실 유형	일반교실 (모둠1디바이스)				
교과	국어	차시	7-8/10	수업모형	문제중심학습				
단원	5. 이야기를 꾸며요.								
학습 주제	일이 일어난 차례를 생각하며 이야기 만들기								
학습 목표	일이 일어난 차례를 생각하며 이야기를 만들어 봅시다.								
DT (SMART) Activities	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ QR코드를 활용하여 모둠별 학습 제제 확인하기</li> <li>■ e-교과서를 활용한 학습내용 확인</li> <li>■ 구글드라이브를 활용하여 다른 모둠 친구들과 이야기 공유하기</li> <li>■ 모둠원과 이야기 들려쓰기</li> </ul>								
학습자 역량	<p>▶ e-모둠 말하기 활동을 변형시킨 쓰기 활동 통하여 모둠원들의 생각과 자신의 생각을 조화시켜 하나의 이야기를 만들면서 문제 해결력을 기른다.</p>								
활용교과서	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 국어 교과서</li> </ul>								
단 말 기	교사	컴퓨터							
	학생	개인( ), 모둠( V )							
	활용 형태	교사는 pc를 사용하고 학생들은 모둠 1디바이스를 사용하여 구글드라이브에 결과물을 공유한다.							
영상장비	TV								
유무선환경	유선 ( ), 무선( V )								
준 비 물	교사 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 컴퓨터, 학습지</li> </ul>							
	학습자 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 개인 스마트폰(모둠별 1개 정도), 모둠별 스마트패드 1개,</li> </ul>							

## 교수·학습 활동

### 수업 상황

단계	온/오	활동	시나리오	사진 및 동영상 &
문제 인식	온	동기유발	'옛날 사람들의 생활모습' 동영상 보고 이야기 나누기	
	오	학습문제제시	학습 문제 읽어보기	
	온	학습제제제시	김홍도 '서당', '씨름', 변상벽 '참새와 고양이' 그림 제시	
해결 계획 수립	온	아이디어 나누기	3가지의 그림을 하나씩 보면서 재미있는 아이디어 발표하기	
협동 학습	오	앞과 뒤에 일어났을 일 상상하기	학습지에 그림 내용의 앞과 뒤에 각각 어떤 일이 일어났을지 상상하여 적기	
	오	한 줄씩 돌려쓰기	상상한 내용을 바탕으로 모둠별로 한 문장씩 돌려쓰면서 이야기 완성하기	
공유	오	고쳐쓰기	완성한 이야기를 다시 읽어보고 틀린 글자나 어색한 부분 고쳐쓰기	
	온	구글드라이브에 입력하기	고쳐 쓴 글을 구글드라이브에 입력하기	
평가	온/ 오	코멘트 달기	다른 모둠의 이야기를 읽고, 가장 마음에 드는 작품 한 가지 폴라서 포스트잇에 별점과 한 줄 평가 적기	

### 교수·학습안



이렇게 시작했어요.(문제인식)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 동기유발하기 (6분) <ul style="list-style-type: none"> <li>- '옛날 사람들의 생활모습' 동영상 보고 이야기 나누기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 오늘 제시할 그림과 관련 있는 서당이나 훈장, 옛날 사람들이 하는 놀이 등에 대한 이야기도 나눌 수 있도록 한다.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 학습목표 확인하기 (3분) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 칠판에 적힌 학습 목표를 확인하고 씨앗노트에 적기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* qr코드 앱은 미리 아이들 폰에 설치해두도록 하고 사용법을 훈련 시켜 둔다.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 문제제시하기 (1분) <ul style="list-style-type: none"> <li>- qr코드를 통해 김홍도 '서당', '씨름', 변상벽 '참새와 고양이' 사진을 제시하기</li> </ul> </li> </ul>	



## 해결 계획은 이렇게! (해결계획수립)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 아는 것 찾기 (9분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 그림을 보면서 그림에 나와 있는 것에 대한 이야기 나누기</li> </ul> </li> <li>■ 더 알아야 할 것 찾기 (10분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 그림에는 나와 있지 않지만 왜 그런 일이 일어났을지, 어떻게 이야기가 전개될 수 있을지 상상한 내용을 자유롭게 이야기 나누기</li> </ul> </li> <li>■ 역할 분담하기 (1분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모둠별로 이야기를 만들 그림과 학습지 나누어주기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 그림을 세 가지를 보면서 같은 활동을 하기 때문에 아이들이 흥미를 잃지 않도록 창의적인 아이디어를 내는 학생에게 긍정적인 피드백을 많이 준다.</li> </ul>



## 이렇게 해결했어요!(협동학습)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 앞에서 일어났을 일과 뒤에서 일어날 일 상상하기 ( 10 분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 그림을 보고 학습지에 앞에서 일어났을 것 같은 일과 뒤에서 일어날 일을 상상하여 정리하기</li> </ul> </li> <li>■ 한 문장씩 돌려쓰기( 10분 )           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 정리한 이야기를 바탕으로 모둠원이 한 문장씩 돌려쓰며 이야기를 완성하기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 모둠이 다 함께 의견을 모아 하나의 이야기를 만들어야 하기 때문에 다툼이 일어날 수 있다. 교사가 적절히 중재할 수 있도록 한다.</li> <li>※ 학습지에 기록을 하는 역할은 모둠의 기록이가 맡는다.</li> <li>※ 교육적으로 바람직한 내용으로 이야기가 전개될 수 있도록 지도한다.</li> </ul>



## 이렇게 공유합니다.

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 고쳐 쓰기 ( 5 분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 완성된 이야기를 읽고 어색한 부분이나 틀린 글자를 찾아 고쳐 쓰기</li> </ul> </li> <li>■ 구글 드라이브에 입력하기 ( 10 분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 고쳐 쓴 이야기를 구글 드라이브 학습지에 입력하기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 일이 일어난 차례에 맞는지, 이야기가 자연스럽게 이어지는지, 접속사의 사용은 올바른지, 맞춤법에 맞는 단어를 사용하였는지 등 고쳐야 할 내용을 안내한다.</li> <li>※ 모둠별 1명은 구글드라이브 문서에 미리 초대해 둔다.</li> </ul>



## 마무리는 이렇게 해봐요~(정리 및 평가)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 다른 모둠의 글 읽고 평가하기 ( 10 분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 구글 드라이브에 올라와 있는 다른 모둠의 이야기를 모두 읽고, 가장 마음에 드는 이야기를 골라 그 이유를 포스트잇에 간단히 적어 칠판에 붙이기</li> </ul> </li> <li>■ 활동 정리하기 ( 5 분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 교과서 161쪽을 해결하면서 배운 내용을 정리하기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 포스트잇에 별점 스티커를 붙이고 한 줄 평가를 쓰도록 한다.</li> <li>※ 고치면 더 좋은 점도 적을 수 있음을 안내한다.</li> </ul>

### III 수업 결과 다시 살펴보기

#### 1 이런 점이 좋네~

QR 코드는 저학년 아이들이 배워서 활용하기에 매우 간단하면서도 아이들의 학습 흥미를 유발시킬 수 있는 도구이다. 또한 모둠 친구들과 함께 만든 이야기를 구글 드라이브를 통해 공유하고 하나의 결과물로 만들어냄으로써 학습의 성취감을 느낄 수도 있다.

#### 2 다른 방법은 없을까?

시간의 여유가 된다면 평가 부분에서 포스트잇에 적는 것이 아니라 구글 드라이브를 통해 다른 모둠의 이야기에 코멘트를 달아주는 활동도 좋을 것 같다.

# I 수업학습지

그림 내용의 앞과 뒤에 각각 어떤 일이 일어났을지 상상하여 정리해 봅시다.

2학년 4반 1모둠

앞에서 일어난 일	●
	●
	●
	●
뒤이어 일어날 일	
	●
	●
	●
	●

**모둠별로 한 사람씩 돌아가며 이야기를 완성해 봅시다.**

※ 이것만은 지켜주세요!

- 일이 일어난 차례를 생각하며 일이 일어난 순서대로 씁니다.
- 친구가 이야기를 적고 있는 동안 개인 행동하는 사람이 없도록 합니다. 눈으로 읽으면서 다음 문장을 생각해주세요.

12

## 이야기를 꾸며요

학년, 학기, 교과	2 - 2 - 국어
단원	5. 이야기를 꾸며요
학습목표	이야기를 읽고 이어질 내용을 꾸밀 수 있다.
차시	4/10차시 (40분)
디지털교과서 (SMART교육) 활용활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ e-교과서를 활용한 학습내용 확인</li> <li>■ 그림판을 이용하여 이어질 이야기 만화로 꾸미기</li> <li>■ TPC를 활용하여 모둠별로 협력해 만화 꾸미기</li> <li>■ 클래스팅을 통해 그런 만화 공유하고 감상하기</li> </ul>
수업교사	○ ○ ○

## 21세기 학습자역량 촉진 영역

창의력	✓	소통	✓	협업	✓	사고력
자기 주도적 학습력	✓	문제 해결력	✓	체험, 탐구		진로 및 인성

## 이야기의 뒷부분을 꾸며 완성하기

### I 수업 개요 및 준비하기

#### 1 수업 개요

##### ✓ 수업 배경 및 목적

아이들과 함께 생활하면서 느낀 것 중 하나는 아이들이 글로 자신의 생각을 표현하는 것을 어려워한다는 것이다. 국어 수업 중 가끔 ‘자신의 생각이나 느낌은? 그렇게 생각한 까닭은?’이라는 문제를 접할 때면 한참을 골똘하게 생각하지만, 정작 정리한 내용을 살펴보면 단순하고 일관되기 그지없다. “재미있었다.”, “신기하였다.” 등 자신의 기분을 간략한 문장으로 표현하거나 다른 친구의 발표를 듣고 자신도 같은 것을 느끼거나 생각했다고 정리한다.

반면, 새로운 이야기를 읽는 활동은 아이들이 참 좋아하는 활동 중의 하나이다. 아이들은 새 교과서를 받자마자 교과서 속의 이야기들을 읽고, 또 읽어본다. 학급문고의 책으로는 부족하여 수시로 도서관에 있는 책을 빌려 읽는다. ‘읽는’ 활동은 굉장히 좋아하지만, ‘쓰는’ 활동은 싫어하는 것이다. ‘싫어 한다’ 라기 보다는 ‘어려워한다’. 글쓰기 경험이 별로 없다보니, 글을 쓰는 것이 아이들에게는 어려움으로 다가오는 것이다.

이번 수업을 준비하면서 아이들이 조금 덜 부담스러워 하는 글쓰기 활동에 어떤 것들이 있는지 다시 한번 생각해 보았다. 아이들이 좋아하는 만화형식을 빌여 주어진 이야기의 뒷부분을 상상해 꾸미게끔 해 보면, 즐겁게 활동할 수 있겠다는 생각을 하게 되었다. 또한 자신이 꾸민 만화를 다른 친구들에게 설명하기 위해서 자연스럽게 만화를 꾸민 후 글이나 말로 자신의 생각을 정리할 수 있는 기회를 가질 수 있을 것이라 생각했다. 비록, 완전한 형식을 갖춘 글을 쓰지는 못하겠지만, 좀 더 쉬운 방법으로 글쓰기 경험을 접하는 기회가 되길 기대해 본다.

##### ✓ 수업 환경 및 특징

스마트교실 유형	일반교실수업(V)	특별교실수업( )	교실통합수업( )	창의체험수업( )
단말기 활용 형태	모둠 1디바이스			
활용교과서	e-교과서, 서적			
유무선 환경	무선(V), 유선(V)			
활용 도구	스마트폰, TPC, 그림판, 클래스팅			
기타	e-교과서, mobizen(미러링)			
수업 방법	문제중심 학습 활동을 통한 문제 해결력 기르기			



## 교수학습 전략

‘이어질 이야기 꾸며 쓰기’라는 학습주제에 맞게 작가가 처해 있는 문제 상황을 학생들에게 제시한다. 작가는 뒷이야기를 완성할 수 없는 상황이므로 학생들은 작가를 돋기 위해 뒷이야기를 대신 꾸며주어야 한다.

본 수업에서는 학생들이 흥미 있어 하고, 좀 더 쉽게 접근할 수 있는 방법으로 ‘만화로 이야기 꾸미기’를 할 수 있도록 하고, TPC의 전자펜을 활용하여 만화를 그리게 된다. 모둠원들이 모두 한 컷씩 돌아가며 그리게 하여 만화를 그리는 중 자연스럽게 앞·뒤의 이야기를 서로 상의하면서 협력하게 된다.

만든 이야기를 ‘클래스팅’을 이용하여 함께 공유하고, 발표하는 과정에서 학생들은 자신들이 만들어낸 이야기를 자연스럽게 말로 전달하게 되고 이것은 글로 쓰는 활동으로 자연스럽게 이어질 수 있을 것이다.



## 협동학습활동 개발 과정 및 활용 도구



### 교육과정 파악하기

이 단원은 이야기를 읽고 시간적 배경의 흐름, 공간적 배경의 이동, 사건 사이의 인과관계 등을 요소를 파악한 뒤, 흐름에 맞게 이야기를 꾸며서 이어 쓰는 능력을 기르는 데 목적이 있다. 학생들은 창의적으로 이야기를 만드는 활동을 통해 문학에 대한 이해와 창작의 기초 능력을 기울 수 있고, 이어질 이야기를 꾸며 쓰는 활동 중에 아이디어 생성 및 조직, 표현과 고쳐쓰기 등의 과정에서 친구들끼리 대화를 주고받는 소통의 과정을 거치게 되며 이는 상상해낸 이야기를 정교화하고 구체화하여 표현할 수 있는 기회를 갖게 해 줄 것이다.



### 학습자 특성 파악하기

우리반 학생들은 대부분 스마트폰을 소지하고 있으나, 일부 스마트폰을 가지고 있지 않은 학생과, 가지고 있더라도 활용법을 잘 모르는 학생, 부모님으로부터 물리적으로 사용시간이나 빈도를 통제 받고 있는 학생들도 많은 것으로 나타났다. 따라서 모둠별로 사용할 수 있는 TPC를 준비하고, 평소 학생들이 좋아하는 활동인 ‘만화그리기’를 TPC와 전자펜을 활용하여 그릴 수 있게 해, 수업활동에 흥미를 가지고 참여할 수 있게 하였다.

또한 모둠활동에서 모둠원들 각각의 역할이 명확하게 주어지지 않거나, 활동 중간에 자신의 역할이 끝나 활동에 더이상 관심 없는 학생이 생기면 서로 협력하기보다 갈등이 발생하는 경우가 많아 모둠원들이 모두, 끝까지 참여할 수 있도록 하기 위하여 각자 만화를 꾸미는 것이 아니라 4, 5컷의 만화를 한 장면씩 돌아가며 꾸미게끔 계획하였다.



## 교수학습 전략

본 수업에서 학생들은 이야기 1개를 꾸미기 위해 모둠원들이 함께 의논하고 협업해야만 한다. 각 모둠원들은 자신이 맡은 부분의 이야기를 만화로 꾸며야 하고, 이과정을 다른 모둠원들이 함께 보면서 이해할 수 있어야 하기에 모둠별 1디바이스 환경을 구성하였다. 각 모둠에서 완성된 이야기를 다른 모둠과 함께 공유하기 위해 각 디바이스가 무선으로 인터넷에 연결되게 하였으며 클래스팅을 이용하여 각자가 가지고 있는 디바이스에서 다른 모둠의 작품을 감상할 수 있도록 하였다.



## 무엇부터 준비할까?

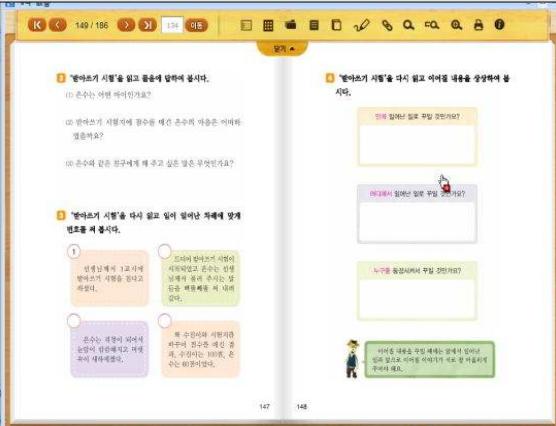
반 학생들과 좀 더 재미있고, 원활하게 수업활동을 하기 위해 수업 전 미리 충분한 경험으로 TPC와 클래스팅 등의 활용법을 연습하고 활용한다. 특히, 저학년인 우리 반 학생들은 기본적인 PC사용법(자료를 저장하고 찾아 업로드하기 등)에 익숙하지 않기 때문에 물리적인 자료를 준비하기 보다는, 학생 개개인이 기기활용법을 숙지하고 익숙해지는 것에 초점을 두어 준비하고, 지도하였다.



## 활용도구의 장점

TPC와 무선인터넷 환경만으로도 학생들에게 충분한 동기부여가 될 수 있다고 생각한다. ‘한번 기기를 써 보고 싶다.’라는 생각으로 활동에 적극적으로 참여하게 되고, 전자펜을 이용한 만화그리기 활동은 평소 종이에 글을 쓰거나 그림을 그리던 학생들에게 새로운 경험을 줄 수 있을 것이다. 또한, ‘클래스팅’이라는 도구를 활용하여 함께 만든 작품을 짧은 시간에 공유하고 즉각적으로 반응할 수 있는 기회를 마련하였다.

## ✓ 디지털교과서(스마트 도구) 활용 방법 및 Tip

도구명	활용 화면	활용 방법
e-교과서		모듈별로 가지고 있는 디바이스를 통하여 e-교과서에 제시되어 있는 학습활동과 문제를 확인한다.
말하는 고양이		‘말하는 고양이 톰’ 어플은 녹음이 된 말을 고양이가 나와 대신 이야기 해 주는 방식이다. 화면을 터치하거나 동작기를 누르면 표정과 몸짓도 함께 넣어 만들 수 있다.
TPC 전자펜 (그림판)		TPC에 함께 있는 전자펜을 활용해 그림판에 그림을 그려 넣을 수 있다. TPC는 종이처럼 책상 위에 화면을 눌러 놓고 그림을 그릴 수 있기 때문에 일반 PC에서 마우스를 움직여 그리는 것 보다 더 용이하게 그림을 표현할 수 있다.
클래스팅		클래스팅은 선생님과 학생들이 함께 가입하여 사용하는 SNS방식의 커뮤니티라 할 수 있다. 스마트폰과 PC에서 모두 활용할 수 있어, 스마트폰이 없는 학생들도 함께 사용할 수 있고, 사용법이 쉬워 채팅이나 자료공유에 강점을 지니고 있다.

## I 기본 정보

학교급	초(√), 중( ), 고( )	학년	2학년	스마트교실 유형	일반교실수업 (모둠1디바이스)				
교과	국어	차시	4/10	수업모형	문제중심학습				
단원	5. 이야기를 꾸며요								
학습 주제	이야기를 읽고 이어질 내용 꾸미기								
학습 목표	이야기를 읽고 이어질 내용을 꾸밀 수 있다.								
DT (SMART) Activities	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 그림판을 이용하여 이어질 이야기 만화로 꾸민다.</li> <li>■ TPC를 활용하여 모둠별로 협력해 만화 꾸민다.</li> <li>■ 클래스팅을 통해 그린 만화 공유하고 감상한다.</li> </ul>								
학습자 역량	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 모둠별로 주어진 이야기의 뒷부분을 협동하여 꾸민다.</li> <li>▶ 꾸민 이야기를 클래스팅을 활용하여 공유하고 상호간에 평가, 보완한다.</li> </ul>								
활용교과서	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ e-교과서</li> </ul>								
단 말 기	교사	PC							
	학생	개인( ), 모둠(√)							
	활용 형태	교사는 PC를 활용하고, 학생은 모둠별로 1디바이스를 활용한다.							
영상장비	TV								
유무선환경	유선 (○), 무선(○)								
준 비 물	교사 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 컴퓨터, e-교과서, 스마트폰, 동기유발자료</li> </ul>							
	학습자 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ TPC, 스마트폰(소지한 학생)</li> </ul>							

## 교수·학습 활동

### 수업 상황

단계	온/오	활동	시나리오	사진 및 동영상 &
문제인식	on	동기유발	말하는 고양이 톰이 나와 5단원에서 공부하고 있는 내용들을 묻고 학생들이 답하며 확인해본다.	
	on	문제제시	말하는 고양이의 안내에 따라 오늘 함께 해결해야 할 문제를 동영상으로 확인해 본다.	
	off	문제확인	몸이 아픈 작가를 대신하여 이야기의 뒷부분을 꾸미고, 멋진 만화전시회를 열어 작가를 도와야 한다는 사실을 확인한다.	
	off	학습목표	‘이야기를 읽고 이어질 내용을 꾸밀 수 있다.’라는 목표로 이야기의 이어질 내용을 만화로 꾸며본다.	
해결계획수립	on	이야기 내용 확인하기	지난시간 읽었던 ‘받아쓰기’ 앞부분의 이야기 내용을 질문을 통해 확인해본다.	
	off	이어질 내용 상상해보기	‘받아쓰기’ 이야기의 이어질 내용을 교과서 148쪽 문제를 해결하며 상상해본다.	
문제해결하기	on	이어질 이야기 함께 꾸미기	모둠별로 주어진 TPC의 그림판과 펜을 활용하여 이야기의 이어질 내용을 만화로 표현한다. 만화는 총 4, 5컷으로 구성하며 한 사람당 한 컷씩 그리고, 자신이 그린 부분에 대하여 다음 사람에게 충분히 설명한 뒤, 함께 상의하면서 그릴 수 있도록 한다.	
	on	만든 이야기 발표하기	만든 이야기를 파일로 저장하여 클래스팅의 자료함에 업로드 한다. 모둠원들이 함께 나와 자신이 그린 부분을 돌아가며 발표하여 꾸민 이야기를 발표한다.	
	on	문제 해결하기	모둠이 꾸민 이야기를 발표하면 교사에게 작가를 도와줄 수 있는 단서를 QR코드로 제공받는다. 모든 모둠이 발표를 한 뒤, QR코드를 활용하여 오늘의 문제를 해결한다.	
정리	off	학습정리 및 차시예고	오늘 공부한 내용에 대한 학생들의 소감을 이야기 해보고, 다음시간에 학습할 내용을 예고한다.	



## 교수 · 학습안



이렇게 시작했어요.(문제인식)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 동기유발하기 (1분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- '말하는 고양이 톰' 어플을 이용하여 5단원에서 공부하는 내용 확인해보기</li> </ul> </li> <li>■ 문제제시하기 (3분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- '받아쓰기' 작가가 치한 어려움을 동영상을 통하여 확인해보기</li> </ul> </li> <li>■ 문제파악하기 (1분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- '받아쓰기' 작가가 만화전시대회에 나가기 위해서는 2학년 6반 친구들이 이야기의 뒷부분을 완성하고 만화로 그리는 일을 대신하여 도와주어야 한다는 사실을 이해한다.</li> </ul> </li> <li>■ 학습목표 확인하기 (1분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 이야기를 읽고 이어질 내용을 꾸밀 수 있다.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 말하는 고양이 어플을 사용하여 학생들의 관심을 유도한다.</li> <li>※ 작가를 도와줄 수 있는 방법은 무엇이 있는지 생각해보도록 한다.</li> </ul>



해결 계획은 이렇게! (해결계획수립)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 이야기 내용 확인하기 (3분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- PPT에 제시되는 문제를 통해 지난 국어시간에 읽은 '받아쓰기' 앞부분의 내용을 확인하고 순서에 맞게 정리한다.</li> </ul> </li> <li>■ 이어질 내용 상상해보기 (3분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 교과서 148쪽을 정리하며 이어질 내용에 등장 할 인물, 배경 등을 생각해본다.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ '받아쓰기' 앞부분의 내용을 확인하고 교과서를 활용하여 앞부분 이야기를 순서에 맞게 정리한다.</li> </ul>



이렇게 해결했어요!(협동학습)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 이어질 이야기 함께 꾸미기 (12분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모둠별로 TPC와 전자펜을 이용하여 이어질 이야기의 내용을 만화로 꾸민다.</li> <li>- 앞사람은 자신이 그런 장면에 대해 뒷사람에게 설명을 해 주고 다 그런 사람은 미리 마음속으로 발표준비를 한다.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 모든 모둠원들이 참여할 수 있도록 앞부분을 그런 사람들이 뒷부분을 그릴 사람들에게 꼭 설명을 하게 하고, 이야기를 발표할 준비를 할 수 있도록 한다.</li> </ul>



이렇게 공유합니다.

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 발표하기 (12분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 만든 만화를 TPC를 이용하여 클래스팅 자료함에 업로드 하여 공유한다.</li> <li>- 모둠별로 나와 자신들이 만든 만화를 발표한다.</li> <li>- 발표를 마친 모둠은 교사에게 QR코드를 받아 작가에게 전해줄 황금메달 조각을 찾는다.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 각 모둠은 TPC 화면을 통하여 발표하는 모둠의 만화를 감상하도록 한다.</li> <li>※ 모둠이 발표를 마치면 교사는 봉투에 담긴 QR코드를 모둠별로 건넨다.</li> </ul>



마무리는 이렇게 해봐요~(정리 및 평가)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 작가에게 황금메달 전해주기 (1분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- QR코드를 이용하여 찾은 조각들을 모두 맞춰 만화전시회 황금메달을 작가에게 전달한다.</li> </ul> </li> <li>■ 학습 내용 확인하기 (2분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 오늘 배운 내용을 정리하고 공부하고 난 느낌을 이야기한다.</li> </ul> </li> <li>■ 차시 예고 (1분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 다음시간에 공부할 내용을 안내한다.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 칠판에 각 모둠이 찾은 황금메달 조각을 맞춰보게 한다.</li> </ul>

### III

## 수업 결과 다시 살펴보기



학생들이 흥미 있어 하는 도구를 사용해 수업을 하면 활동에 적극적으로 참여하려 할 것이다. 평소 사용하던 연필과 종이 대신 TPC와 전자펜으로 시간도 절약하면서 수업목표와 직접 관련 있는 활동에 집중하여 활동할 수 있을 것이다.



## 다른 방법은 없을까?



말하는 고양이 어플을 좀 더 활용하여 자신이 지은 이야기를 실감나게 녹음해 보거나, 이야기를 역할극으로 꾸민 뒤 스마트폰으로 촬영하여 감상하는 등의 활동을 하게 되면 좀 더 활동적이고 재미있는 수업이 될 수 있을 것 같다.



## 수업활동자료(클래스팅, 그림판에 그림그리기)

The screenshot shows the Classting software interface. At the top, there's a navigation bar with various icons and a search bar. On the left, there's a sidebar with sections like '2013', '시작화', '화이트보드', '전당', '정보화', '클래스서비스', '제작자', and '코드'. The main area displays several student files as thumbnails:

- 한재선 (198KB) - 198.png
- 박진희 (207KB) - 207.png
- 윤정라 (172KB) - 172.png
- 김민아 (194KB) - 194.png

On the right, there's a list of students with their profile pictures:

- 한재선
- 김민아
- 김세영
- 다우니
- 박민준
- 배선영

At the bottom, there's a large drawing canvas divided into four quadrants, each containing a simple line drawing of two stick figures. The drawings include:

- Top-left: Two figures facing each other.
- Top-right: Two figures standing close together.
- Bottom-left: A taller figure and a shorter figure standing together.
- Bottom-right: A taller figure pointing towards a smaller figure.

축진역량

협업

활용환경

교사디바이스+학생디바이스

수업유형

활동중심수업

13

## 이야기 만들기를 통한 시계놀이하기

학년, 학기, 교과	1학년, 2학기, 수학
단원	4. 시계 보기
학습목표	일이 일어난 순서대로 시작 이야기를 만들 수 있다
차시	8차시( 40분)
S M A R T 활동 (Activities)	<ul style="list-style-type: none"><li>■ 평소 시간에 따라 어떤 활동을 하고 있는지 카메라 어플을 활용하여 사진 찍기 (사전활동)</li><li>■ 구글 피카사에 ‘우리의 하루’ 사진 콜라쥬 올리기</li><li>■ 시계놀이 어플 사용</li></ul>
수업교사	이은주 (인천하정초등학교)

### 21세기 학습자역량 축진 영역

창의력	소통	✓	협업	✓	사고력
자기 주도적 학습력	문제 해결력	✓	체험, 탐구		진로 및 인성

## I 수업 개요 및 준비하기

### 1 수업 개요

#### ✓ 수업 배경 및 목적

2009 개정 교육과정의 수학과 학습은 ‘생각하는 힘’을 기를 수 있는 수업을 하는 것을 지향합니다. 이를 위해 저학년의 발달단계에 맞도록 스토리텔링 단원이 구현되어 있습니다. 따라서 이러한 이야기를 활용하여 시계 보기를 일상에서 활용할 수 있도록 활동을 구현하고자 했습니다. 또한 1학년 수준에서 스마트 수업을 적용하려면 앱을 활용한 놀이활동 수업이 적절하다고 보아 스마트 기기를 수단으로 활용하여 수학을 놀이처럼 즐길 수 있도록 수업을 구상하였습니다.

#### ✓ 수업 환경 및 특징

스마트교실 유형	일반교실수업(V)	특별교실수업( )	교실통합수업( )	창의체험수업( )
단말기 활용 형태	모둠 디바이스			
활용교과서	수학 교과서 CD자료			
유·무선 환경	무선(v), 유선( )			
활용 도구	태블릿 PC, Zoom 기능 프로그램, 네이버 카메라 어플, 시계놀이 어플			
기타	구글 피카사에 자료 탐색			
수업 방법	모둠 토의를 통한 이야기 구성하기			

#### ✓ 교수학습 전략

이 수업은 평소 아이들이 좋아하는 ‘전래 동화’를 중심으로 시간에 따라 벌어지는 일의 모습을 살펴보고 이야기를 만드는 방법을 배우게 된다. 이를 통해 평소 아이들이 시각에 따라 어떤 일을 하였는지 사진을 찍어두었다가 이를 활용하여 ‘우리의 하루’라는 하나의 이야기를 만들어 내는 것이다. 개인별로 한 장면씩 부여받고, 이를 카메라 어플 기능 중 콜라쥬 기능을 통해 합쳐보고 이야기를 삽입하는 과정에서 협업 능력을 향상하고자 한다. 아이들은 이러한 과정에서 의사소통능력 또한 향상할 수 있고, 어플리케이션을 활용한 교수학습을 해 보는 경험을 통해 스마트 기기로 교육적 경험을 쌓는 계기가 될 수 있을 것이다.

## 수업준비 및 활용도구

### 교육과정 파악하기

수학2(1~2학년군), 4. 시계보기

이 단원은 측정에 대한 이해를 가지게 하는 기초적인 단원으로서, 형식적으로 시각을 정확하게 말하는 안목을 기르게 해야 한다. ‘몇 시’와 ‘몇 시 30분’을 말할 수 있고, 시각을 이용하여 하루의 생활 계획을 표현할 수 있다.

### 학습자 특성 파악하기

남 13, 여 14 총 27명.

특수학급 아동 2명 등을 포함하여 총 한글 미해득 학생이 4명으로 학업 성취에 어려움을 보이는 아동이 많아 국어지도에 어려움이 많다. 따라서 발표 훈련 및 자기 의사 표현하기 훈련을 많이 하고 있다.

### 교수학습 전략

시계보기 활동은 언어가 필요하지 않은 직관적인 수업이라 일상생활의 과업을 해결하는데 더욱 용이하나, 의견을 모으는 과정에서 이야기를 글로 쓰는 능력은 부족한 구성원들이 있어 이질적 집단 구성을 통해 모둠원들의 도움을 받아 개별 과제를 해결하고 모둠 과제를 완성할 수 있도록 하고자 한다. 이 과정에서 의견 충돌이 있다면 지혜롭게 해결해보는 의사소통 능력도 함양할 수 있을 것이다.

### 무엇부터 준비할까?

- \* 하루 일과를 따라 평소 생활하는 모습 사진 찍기
- \* 교사의 계정으로 구글 접속하기 및 무선인터넷 상태 확인  
(최초 접속 후에는 중복 로그인이 되어도 문제 없음)
- \* 시계놀이 어플 다운 받기(태블릿 용 시계놀이 어플 중 선택)
- \* 네이버 카메라 사용법 숙지(사진 합치기 기능, 텍스트 입력 기능 소양 필요)
- \* 구글 피카사에 사진 업로드 하는 법 숙지(모둠장을 중심으로)



## 활용도구의 장점

**피카사 :** 1학년들은 특성상 SNS에 계정으로 접속하거나 ID와 PASSWORD를 입력하는데 어려움을 겪는다. 그래서 한번 입력해 놓으면 재로그인이 필요없는 피카사가 자료를 축적해두기에 용이하다. 아이들은 폐드로 자료를 올리고, 교사는 교사컴퓨터의 웹앨범을 통해 제시할 수 있다.

**네이버카메라 :** 간단한 콜라쥬와 촬영, 꾸미기 등이 가능하여 앱을 여러 개 사용하지 않고도 한번에 가능하여, 간단한 기법을 익히는 것만으로도 충분히 수업을 진행할 수 있다.

**Baby Bus 귀염이 시계공부 :** 귀염이 시계공부 앱 중에서도 시계공부 프로그램을 활용해야 함. 다양한 기능들이 많아 아이들의 주의가 분산될 염려가 있긴 하나, 조작활동을 통해 스스로 시계공부도 가능하고, 퀴즈 놀이도 진행할 수 있어 본 수업을 준비하고 정리하는 단계에서 친숙해 지는데 도움이 됨.



## 디지털교과서(스마트 도구) 활용 방법 및 Tip

도구명	활용 화면	활용 방법
네이버 카메라		네이버 카메라 어플의 합치기를 적용하여 4컷을 한 장의 콜라쥬로 만들고, 꾸미기 템의 텍스트 입력 기능을 활용하여 이야기를 만든다.
구글 피카사		학생들은 네이버 카메라에서 작업한 결과물을 갤러리에서 찾아 공유하기 버튼 중 Picasa 3를 눌러 모둠명을 쓰고 업로드한다. (저장 폴더와 계정은 한번 사용하면, 특별히 바꾸지 않는 한 변동없으므로 사용이 용이)
Baby bus 귀염이 시계 공부 (어플)		교사는 컴퓨터로 Picasa 3 웹앨범 중 학급명으로 된 폴더에 접속하여 Zoom 프로그램(교사 컴에 내장)을 활용하여 학생들 발표시 활용할 수 있음

## 1 기본 정보

학년	1학년	학기	2학기	스마트교실 유형	일반교실수업				
교과	수학	차시	보충2/6차시	수업모형	활동중심수업				
단원	4. 시계 보기								
학습 주제	이야기 만들기를 통한 시계 놀이								
학습 목표	(1) 일이 일어난 순서에 맞게 시각 이야기를 만들 수 있다. (2) 시계 놀이를 하며 즐겁게 활동할 수 있다.								
SMART Activities	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 네이버 카메라 앱을 활용한 시각 이야기 완성하기</li> <li>■ S노트와 시계놀이 앱을 활용한 퀴즈 풀기</li> <li>■ 구글 피카사에 만든 시각 이야기 탑재하기</li> </ul>								
학습자 역량	▶ 협업능력, 의사소통능력, 문제해결력								
활용교과서	수학 교과서 CD자료								
단 말 기	교사	갤럭시노트 10.1							
	학생	개인( ), 모둠( v )							
	활용 형태	모둠별 디바이스 활용							
영상장비	TV								
유무선환경	유선 ( ), 무선( v )								
준 비 물	교사 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 스마트 패드, All cast DONGLE, 피카사 웹 앤俚, Zoom기능</li> </ul>							
	학습자 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 스마트 패드, 하루 일과 사진</li> </ul>							

## 교수·학습 활동

### 수업 상황

단계	온/오	활동	시나리오	스마트 자료	일반 자료
도입	on	동기유발	귀염이 시계공부 앱을 통해 시작 퀴즈 풀기 S노트로 시작 그려보는 퀴즈 풀기	S노트, 귀염이 시계공부	
	on	문제제시	시작 동화 카드를 보며 일의 순서를 생각해보기	시작동화카드(미러링)	
	off	문제파악	시계만을 보고 언제 한 일인지 짐작하기		
	off	학습목표확인	사진을 보며 시작 이야기를 만들고 시계놀이 하기		판서
전개	off	이야기 속 수학활동하기	혹부리 영감 이야기를 듣고, 그림에 제시된 시작을 읽어보며, 혹부리영감의 하루 알아보기	수학 교과서 136-137	시작동화카드와 이야기 카드
	on	수학적 대화하기	모둠 친구들끼리 자기가 찍은 사진을 살펴보며 어떤 순서로 이야기를 합치면 좋을까 이야기 나누기		학습지
	on	수학 이야기 만들기	'네이버 카메라'의 주요 기능에 대해 알기  모둠별로 자신이 미리 찍어둔 사진을 합쳐보기  사진 밑에 텍스트 입력 기능을 활용하여 이야기를 만들어 입력하기	네이버 카메라	
정리	on	발표하기	지은 이야기 발표하기	Picasa Zoom 프로그램	
	off	정리 및 차시예고	일이 일어난 시간에 따라 하루 일과를 정리하기 내일 현장체험을 다녀온 후 시작 일기 쓰기		일기장



## 교수 · 학습안



이렇게 시작했어요.

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 동기유발하기 (7분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>-귀염이 시계공부 어플과 S노트를 활용한 시각 퀴즈 풀기</li> </ul> </li> <li>■ 문제제시하기 및 문제파악하기 (1분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>-시각 동화(피노키오의 하루)를 보며 일의 순서 생각해 보기</li> <li>-시계 만을 보고 언제 한 일인지 짐작하기</li> </ul> </li> <li>■ 학습목표 확인하기 (1분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>-사진을 보며 일의 순서에 맞게 시각 이야기를 만들기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 모둠별로 순번을 정해주어 태블릿pc를 돌아가며 사용할 수 있는 기회를 주며 모둠 보상이 이뤄지게 한다.</li> <li>※ 태블릿pc 사용이 익숙하지 않은 구성원은 모둠원의 도움을 받을 수 있게 안내한다.</li> <li>※ '귀염이 시계공부'어플의 다른 기능을 하지 않도록 안내하고 앱을 활용하여 모둠원이 함께 시계 보는 방법을 연습할 수 있게 함</li> </ul>



### 수학적 활동하기 1

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 이야기 속 수학활동하기(5분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>-혹부리 영감 이야기를 듣고, 그림에 제시된 시각을 읽어보기</li> <li>-혹부리 영감의 하루 알아보기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 카드와 라벨지를 통해 '혹부리 영감의 하루' 이야기를 완성할 수 있게 한다.</li> <li>※ 순회지도를 하며 순서가 다르게 완성한 모둠이 있다면 발표시킴으로써 이야기가 맞다면 수용 가능함을 주지시킨다.</li> </ul>



### 수학적 활동하기 2

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 수학적 대화하기(5분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>-자기가 준비한 사진을 함께 살펴보며 어떤 순서로 이야기를 합치면 좋을까 이야기 나누기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 사진에 대한 충분한 의사소통이 이루어져야 이야기 만들기가 가능함</li> </ul>



### 수학적 활동하기 3

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 수학 이야기 만들기(15분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>-모둠별로 시각 사진을 ‘합치기’</li> <li>-‘텍스트’ 기능을 활용하여 모둠원과 함께 구상한 이야기</li> </ul> </li> </ul>	<p>입력하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>※ 순번대로 자신의 맡은 사진을 입력하게 하는 것이 기본이나, 글을 입력하는데 어려움을 겪는 경우, 모둠원의 도움을 받을 수 있게 지도</li> <li>※ 네이버 카메라 어플의 주요 기능을 충분히 숙지하도록 사전 지도 필요</li> </ul>



이렇게 공유합니다.

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 발표하기 (5분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>-피카사에 만든 이야기를 업로드 한다</li> <li>-지은 이야기 발표하기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 모둠장을 중심으로 업로드 방법을 사전에 숙지하게 한다.</li> </ul>



마무리는 이렇게 해봐요~

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 정리 및 차시예고 (1분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>-일이 일어난 시간에 따라 하루 일과 정리하기</li> <li>-우리의 하루 이야기를 만들고 난 느낀 점 발표하기</li> <li>-(차시예고)내일 현장체험을 다녀온 후 시각 일기 쓰기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 도입단계에서 제시한 피노키오 동화는 그림으로만 제시했지만, 이번에는 글(이야기)과 함께 제시하여 아이들이 순서에 맞게 이야기를 만들 수 있는지 전체적으로 정리하는 시간을 갖는다.</li> <li>※ 느낀 점을 발표하면서 함께 태블릿 pc를 사용하고 원만하게 의사소통해서 결과물을 얻었는지를 강조한다.(협업)</li> <li>※ 내일 현장체험학습을 가는 시간을 아날로그 시계로 보여주고 약속한다 (8시 30분)</li> </ul>

### III 수업 결과 다시 살펴보기

#### 1 이런 점이 좋네~

이미 시계를 잘 보는 아이들은 학급에서 손가락에 꿈을 정도입니다. 아이들은 시계 단원이 처음 시작될 때만 해도 ‘선생님~ 전 시계 볼 줄 몰라요’, ‘선생님, 너무 어려워요’ 하며 부담감을 표현했습니다. 하지만 막상 몇 시- 몇 시 30분에 이르는 학습내용을 배워가면서 그때그때 같은 교육내용이라도 ‘귀염이 시계공부’ 앱을 교사 태블릿으로 정리하고, 보여주었더니 아이들의 학습 흥미가 금세 높아졌습니다. 그리고는 태블릿pc를 직접 사용해볼 수 있다는 사실에 더욱 학습에 매진하는 모습을 살펴볼 수 있었습니다. 1학년에게 사실 협업을 가능하게 하기란 발달단계상으로도 어렵고, 학습 주제상으로도 어려운 일입니다. 하지만, 본 학급의 연구 주제인 놀이학습을 통해 학습 흥미와 의사소통을 통해 협업 능력을 고취하는 일은 가능합니다. 스마트 기기가 아니었다면 일반적으로 교실 현장에서 사용하고 있는 컴퓨터로는 이런 다양한 어플리케이션들을 활용하기 어렵기 때문입니다. 본 수업에서 활용한 네이버 카메라 역시 아이들이 그동안 미션을 통해 사진을 찍고, 합치고, 꾸미고, 스티커를 붙이고 하는 작업들을 충분히 해왔었기 때문에 도전해볼 만한 내용이었습니다.

어려운 점은 중,고학년 아이들과 달리 sns의 활용이 널리 퍼져있지 않게 때문에 결과물을 어디에 축적하고 공유할 수 있을까요? 이를 위해 교사는 과감히 미러링과 학급 홈페이지를 포기하고 구글 피카사를 활용하기로 하였습니다. 갤러리의 공유 버튼을 누르면 드롭박스, G메일 등 다양한 공유 경로가 나오지만 피카사를 눌러 모둠명만 쓰면 바로 올릴수 있도록 설정을 해놓고 이를 활용했습니다. 아이들이 영어이기 때문에 피카사라고 말하면 잘 모르는 경우가 있어, 칠판 학습활동 안내 옆에 해당하는 어플리케이션 모양을 붙여 놓고 무지개 모양이라고 설명해주면 아이들이 쉽게 찾았습니다. 더욱이 설정은 한번 해놓으면 로그 아웃을 하지 않는 이상 바꿔지 않기 때문에 1-1 반 풀더에 그대로 올릴 수 있었습니다.

#### 2 다른 방법은 없을까?

발표할때에는 아무래도 바로 미러링되는 것이 가장 좋습니다. All-share cast DONGLE을 활용하는 경우에는 아이들이 설정을 켰다 끄는데 어려움을 느끼므로 학교에 솔루션이 구비되어 있다면 훨씬 자료를 함께 토론하고 평가하는데 용이할 것입니다.

이 단원에서는 아이들이 미리 자신의 일과를 사진으로 찍어 교사에게 제출하는 단계가 필요합니다. 스마트폰을 가진 학생이 10명 정도여서 그 외의 학생은 부모님의 도움을 받아 제출하도록 하였는데 문자나 카카오톡 등 다양한 경로로 제출하는 바람에 어려움을 겪었습니다. 사전에 교사의 N드라이브를 공유한 후 네이버 카메라로 사진을 찍어 N드라이브ON을 누르게 했다면 사진을 보내는 쪽도, 모으는 쪽도 덜 번거로웠을 것이라고 생각합니다.

정리단원이 미흡했던 점이 아쉽습니다. 동기유발 단계에서 너무 시간이 늘어질때는 과감히 S노트 퀴즈단원은 포기하고, ‘일의 순서’를 강조한 그림에 초점을 맞추고, 정리단계에서 동화를 맞춰보았다면 보다 일관성있는 수업이 될 수 있습니다. 아이들이 결과물을 완성하는데 텍스트를 입력해야 해서 시간이 많이 걸리므로 사진만 합성하고, 이야기는 학습지에 써서 발표하게 하여 시간을 단축하고 발표를 들은 후 아이들과 함께 평가해 보는 시간을 갖는 점이 필요합니다.

( )모둠 : ‘혹부리 영감의 하루’ 이야기



## ( ) 모둠 ‘우리의 하루’ 이야기

축진역량

문제해결

활용환경

일반 학급 교사용 컴퓨터, 태블릿노트 및 TV

수업유형

활동중심

14

## 시계 보기

학년, 학기, 교과	1-2-수학
단원	4. 시계 보기
학습목표	시각을 보고 나타내고 말할 수 있다.
차시	2차시(40분)
S M A R T 활동 (Activities)	<ul style="list-style-type: none"><li>■ 시계 어플로 시각 나타내기</li><li>■ 핸드폰으로 알람 맞추기</li></ul>
수업교사	조영주 (인천검단초등학교)

### 21세기 학습자역량 축진 영역

창의력	소통	✓	협업	사고력	✓
자기 주도적 학습력	문제 해결력	✓	체험, 탐구	진로 및 인성	

## 시각을 보고 말을 해 보자!

### I 수업 개요 및 준비하기

#### 1 수업 개요

##### ✓ 수업 배경 및 목적

우리가 일상생활을 살아가기 위해서는 시각을 읽고 말할 수 있어야 한다. 1학년 학생들은 비형식적인 지식에 의해 시각을 말할 수 있다. 그러나 형식적인 교육에서 시각을 정확하게 보고 말하는 것이 필요한 까닭에 이 단원에서 처음 다루어진다. 또한 이 단원은 측정에 대한 이해를 가지게 하는 기초이기도 하며 학생들의 생활 경험을 토대로 자신의 하루 생활 등을 소재로 시각과 관련지어 다양한 방법으로 의사소통할 수도 있다. 시계 보기를 통하여 시계를 바르게 보는 능력을 길러 ‘방송 프로그램, 기차, 비행기, 여객선, 지하철’ 등의 운행시간표, 학교 시간표 등과 같은 상황에서 시각을 정확하게 볼 수 있는 안목을 기르고자 한다.

##### ✓ 수업 환경 및 특징

스마트교실 유형	일반교실수업(✓)	특별교실수업( )	교실통합수업( )	창의체험수업( )
단말기 활용 형태	교사용 컴퓨터 1대, 교사용 태블릿노트 1대			
활용교과서	수학교과서			
유·무선 환경	무선( ), 유선(✓)			
활용 도구	‘첫시계’ 어플리케이션, 핸드폰 알람 기능			
기타				
수업 방법	문제 해결 학습			

##### ✓ 교수·학습 전략

시간에 대한 학생들의 생활과 밀접한 주제로 흥미와 학습욕구를 일으키고, 시각을 알고 시계를 읽을 수 있어야 할 필요성을 느끼도록 한다. 긴바늘이 12를 가리킬 때 ‘몇 시’임을 알도록 개념을 분명하게 알려주고, 긴바늘과 짧은 바늘이 가리키는 숫자를 정확하게 구분할 수 있도록 모형시계로 여러 번 반복하여 시각을 나타내보도록 한다. 그리고 실생활 속에서 시각에 대한 정보를 주고받는 경험을 간접적으로 하도록 짹과 함께 자연스럽게 시각을 나타내고 말하는 활동을 해본다.

‘몇 시’에 대하여 분명하게 인식하고 난 후에는 생활에서 사용하는 아날로그 시계와 디지털 시계를 모두 활용하고 경험할 수 있도록 아날로그 알람시계와 핸드폰에 있는 알람에 ‘몇 시’가 어떻게 표현되어 있고, 또 어떻게 활용할 수 있는지 살펴본다.

## 2 협동학습활동 개발 과정 및 활용 도구

### ✓ 교육과정 파악하기

이 단원에서는 시계 보기를 통해 ‘몇 시’와 ‘몇 시 30분’을 배움으로써 시계를 바르게 보는 능력을 길러 생활에서 활용할 수 있도록 한다. 이를 위해 현장 체험 학습 간 날 일어난 하루 일과를 학습 상황으로 설정하여 학생들이 ‘몇 시’, ‘몇 시 30분’을 말할 수 있도록 한다. 또한 하루 동안 있었던 일을 시각으로 표현하고 시계를 이용하여 바르게 말하고 나타내게 함으로써 올바른 시계 사용 방법에 대해 학습하도록 구성되어 있다.

### ✓ 학습자 특성 파악하기

본 학급 학생들은 시각을 나타내 준다는 것은 알고 있으나, 시계를 정확하게 읽을 수 있는 학생이 전무한 상태다. 큰 바늘과 작은 바늘이 겹치는 12시는 점심시간이 끝나고 교실로 들어오는 시각이기도 하고 바늘이 한 곳에 함께 있기 때문에 암기하여 알고 있는 정도고, 그 외 시계에 대한 지식은 큰 바늘과 작은 바늘이 다른 역할을 한다는 정도이다. 그렇기에 학교생활을 하면서 학생들에게 시각을 이야기할 때 ‘큰 바늘이 어디에 가고, 작은 바늘이 어디에 갈 때’와 같이 직관적으로 그림을 설명하듯이 말할 수밖에 없어 학생들도 교사도 불편할 때가 많았다.

### ✓ 교수학습 전략

학생들이 일상생활에서 시계 보기의 중요성을 스스로 깨달아 학습욕구를 일으키는 것이 중요하고, 시각을 읽고 나타낼 수 있다는 것이 생활 속에서 얼마나 많은 도움이 될지를 간접적으로 경험하게 한다.

처음에는 시계 그림과 부지포로 만든 칠판 게시 시계로 도입을 하고, 그 다음에는 모형시계 조작으로, 그리고 마지막으로 실제 아날로그 알람시계와 핸드폰의 알람기능을 조작하여 직접 활용해보도록 함으로써 단계적으로 실물자료와 가까워지는 방법을 선택하였다.

### ✓ 무엇부터 준비할까?

학생들이 ‘몇 시’를 알아야 할 상황에 어떤 것들이 있는지 학생들의 하루 일과에서 다양한 상황을 관찰하고 이를 수업에 적용해야 한다. 또한, 학생들이 가지고 있는 아날로그 알람시계와 핸드폰 소지여부를 조사하여 수업에 활용할 개수와 방법을 조정하는 것이 필요하겠다.



## 활용도구의 장점

‘첫 시계’ 어플리케이션은 손으로 바늘을 움직여 시각을 나타내면 그 시각을 자동으로 읽어주는 프로그램이다. 유아용으로 제작되었기 때문에 시계의 디자인이 아기자기하고 시각을 읽어주는 목소리도 귀여워서 1학년 학생들의 흥미와 관심을 끌 수 있겠으며, 처음 ‘몇 시’를 나타내는 것이 능숙해지기 전에 직접 읽어주는 기능을 켜 상태로 연습을 하다가, 핸드폰을 진동모드로 돌리면 시각을 읽어주는 소리가 들리지 않게 되므로 마지막에 평가 할 때 유용하게 활용할 수 있다.



## 디지털교과서(스마트 도구) 활용 방법 및 Tip

도구명	활용 화면	활용 방법
‘첫 시계’ 어플리케이션		<p>손가락으로 바늘을 움직여 시각을 나타내면 ‘몇 시 몇 분’인지 목소리로 읽어주는 기능이 있다.</p> <p>처음 ‘몇 시’의 개념을 학습한 후 직접 읽어주는 기능을 켜 상태로 손가락으로 시각을 나타내는 연습을 하다가, 핸드폰을 진동모드로 돌리면 시각을 읽어주는 소리가 들리지 않게 되므로 마지막에 평가 할 때 유용하게 활용할 수 있다.</p>
핸드폰 시계 알람		<p>1학년 학생들도 절반 정도가 핸드폰을 가지고 있고 그렇지 않은 학생들도 부모님들의 핸드폰에 많이 노출된 상태이기 때문에, 시각을 나타내고 실생활에 많이 이용되는 ‘알람’ 기능을 직접 조작해보고 스스로 활용할 수 있도록 한다.</p>

# 1 기본 정보

학교급	초(√), 중( ), 고( )	학년	1학년	스마트교실 유형	일반학급				
교과	수학	차시	2/6	수업모형	문제해결학습				
단원	4. 시계 보기								
학습 주제	시계를 보고 몇 시를 알기								
학습 목표	시각을 보고 나타내고 말할 수 있다.								
SMART Activities	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 시계 어플로 시각 나타내기</li> <li>■ 핸드폰으로 알람 맞추기</li> </ul>								
학습자 역량	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 소통, 사고력, 자기주도적 학습력, 문제해결력</li> </ul>								
활용교과서	수학교과서								
단말기	교사	교사용 컴퓨터 1대, 태블릿노트 1대							
	학생	개인(○), 모둠(○)							
	활용 형태	'첫 시계' 어플리케이션을 활용하여 시각 나타내어 보기 아날로그 시계, 디지털 시계(핸드폰)로 알람 설정해보기							
영상장비	TV, 컴퓨터, 실물화상기								
유무선환경	유선(√), 무선( )								
준비물	교사 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 갤럭시 노트 10.1 1대, 실물 모형시계, 칠판 게시 모형 시계</li> </ul>							
	학습자 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 교과서, 모형시계, 핸드폰, 아날로그 알람시계</li> </ul>							

## 교수·학습 활동

### 수업 상황

단계	온/오	활동	시나리오	사진 및 동영상 &
도입	on	동기유발	혼자서 자게 된 라바가 시계를 볼 수 없어서 현장체험 학습에 늦은 이야기를 프리젠테이션으로 제시한다.	
	off	문제제시	라바가 늦은 이유를 생각하며 '시계 보기'의 중요성을 깨닫도록 한다.	
	off	학습목표확인	'시계를 보고 몇 시인지 알기'를 학습목표로 제시한다.	
전개	off	'몇 시' 시계보기	교사가 칠판에 게시한 대형 부직포 시계를 통해 '몇 시' 일 때 긴 바늘과 짧은 바늘의 위치와 읽는 방법을 인식하도록 한다. 더불어 디지털 시계로 나타내는 방법도 안내한다.	
	off	'몇 시' 써보기	부직포 시계에 교사가 시각을 나타내면 정답을 아는 학생이 칠판에 나와 시계 옆에 시각을 쓴다.	
적용	on	'몇 시' 만들고 말하기	'첫 시계 어플리케이션'을 이용하여 '선생님이 어제 했던 일'을 이야기로 만들어 시범을 보여준 후, 학생들이 직접 시각을 넣어 하루 일과에 대하여 말해보고 모형시계에 시각을 나타내며 자신의 일과에 대해 짹과 함께 이야기해본다.	
	on	'몇 시' 나타내기	교과서에 주어진 하루 일과에 알맞은 시각 나타내기를 해보고, '첫 시계 어플리케이션'으로 정답을 확인한다.	
정리 및 평가	on	라바에게 알려주기	라바가 일어나야 했던 시각을 학생들이 직접 모형시계에 나타내어 라바에게 알려준다.	
	on	알람맞추기	라바가 아침에 일어나야 하는 시각에 맞추어 알람을 맞추어 본다.	
	on	'몇 시' 이어가기	릴레이로 한 사람이 나와 '첫 시계 어플리케이션'에 바늘을 움직여 시각을 나타내면 다음 사람이 '몇 시!'하고 맞추고 다음 시각을 나타낸다.	
	on	차시 예고	현장체험에 늦었던 라바에게 생긴 또 다른 문제를 소개하며 다음 차시 공부할 문제 '몇 시 30분 알아보기'를 안내한다.	



## 교수 · 학습안



이렇게 시작했어요.(문제만나기)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 동기유발하기 (2분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 시계를 볼 수 없었던 라바가 현장체험학습에 늦은 이야기를 통해 도입하기</li> </ul> </li> <li>■ 문제제시하기 (1분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 라바가 늦은 이유를 생각하며 ‘시계 보기’의 중요성 깨닫기</li> </ul> </li> <li>■ 학습목표 확인하기 (2분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 라바가 학교에 가기 위해 일어나야 했던 시각을 알 수 있도록 오늘 ‘시계를 보고 몇 시인지 알기’를 배우기로 하기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 라바의 이야기를 스토리텔링 형식으로 학생들에게 소개하면서 수업의 도입과 마무리에 연결시킨다.</li> </ul>



문제해결 계획은 이렇게!

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ ‘몇 시’ 시계 보기 (3분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 교사가 칠판에 게시한 대형 부직포 시계를 통해 ‘몇 시’일 때 긴 바늘과 짧은 바늘의 위치와 읽는 방법을 인식하도록 하기</li> <li>- 디지털 시계로 나타낼 때의 시각 표시 안내하기</li> </ul> </li> <li>■ ‘몇 시’ 써보기 (5분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 부직포 시계에 교사가 나타낸 시각을 시계 옆에 써보기</li> </ul> </li> <li>■ ‘몇 시’를 만들고 말하기 (10분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- ‘첫 시계 어플리케이션’을 이용하여 ‘내가 어제 했던 일’ 이야기 해보기</li> <li>- 모형시계에 시각을 나타내며 그 시각에 주로 하는 일 짹과 함께 이야기 해보기</li> </ul> </li> <li>■ ‘몇 시’ 나타내기(5)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 교과서에 주어진 하루 일과에 알맞은 시각 나타내기를 해보고, ‘첫 시계 어플리케이션’으로 정답을 확인하기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 아날로그 형식의 시계와 디지털 시계의 차이점을 이해하도록 한다.</li> <li>※ 짹활동 전에 ‘시각’을 넣어 문장을 만드는 시범을 충분히 보여주고 연습해본다.</li> </ul>



문제, 이렇게 해결했어요!

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 라바에게 ‘시계 보기’ 알려주기(2분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 라바가 일어나야 했던 시각을 시계에 나타내어 알려주기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 라바의 문제를 해결해주면서 성취감을 느낄 수 있도록 한다.</li> </ul>



이렇게 활용합니다!

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 알람 맞추기 (3분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 라바가 아침에 일어나야 하는 시각에 맞추어 알람을 맞춰보기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 알람기능 사용법을 사전에 안내해주고 시범을 보인다.</li> </ul>



마무리는 이렇게 해봐요~

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"><li>■ '몇 시' 이어가기 (5분)<ul style="list-style-type: none"><li>- '첫 시계 어플리케이션'으로 한 사람이 문제를 내면 다음 사람이 대답하고, 또 다음문제를 내는 레일레이 퀴즈놀이 하기</li></ul></li><li>■ 다음 차시 안내하기 (2분)<ul style="list-style-type: none"><li>- 현장체험에 늦었던 라바에게 생긴 또 다른 문제를 소개하며 다음 차시 공부할 문제 '몇 시 30분 알아보기' 안내하기</li></ul></li></ul>	<p>※ 라바의 이야기가 다음 시간에도 계속 이어지도록 해서 학생들의 흥미를 유지시킨다.</p>

### III 수업 결과 다시 살펴보기

#### 1 이런 점이 좋네~

학생들이 좋아하는 캐릭터인 라바의 이야기를 통해 문제를 제시하고 해결하는 과정을 즐거워했고, '첫 시계' 어플리케이션을 신기해했다. 그럼이지만 내가 손으로 만질 수 있고 조작할 수 있어서 그림자료와 실물자료의 중간단계로 활용하기에 좋았다. 새로운 것에 대한 호기심이 강한 1학년 학생들에게 높은 집중력을 유발하는 효과가 있었다.

#### 2 다른 방법은 없을까?

정각이 되면 시각을 알려주는 빼꾸기 시계를 구하여 교실에 놓고 하루를 생활해 본 후에 본 차시 수업을 했다면 학생들에게 흥미를 유발할 수 있는 더욱 좋은 자료가 되었을 것이고, 반대로 수업 후에 교실에 하룻동안 빼꾸기 시계를 놓고 정각마다 울리는 모습을 관찰하면서 자연스럽게 복습할 수 있는 기회를 주어도 좋았을 것 같다.

15

## 시각을 모형시계로 나타내기

학년, 학기, 교과	2-2-수학
단원	4. 시각과 시간
학습목표	시각을 모형시계로 나타낼 수 있다.
차시	3/11차시( 40 분)
S M A R T 활동(Activities)	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 스마트 기기 카메라 활용 화면 제시하기</li> <li>■ 스마트 기기 캡쳐 프로그램 활용한 자료 공유</li> <li>■ S노트, 전광판 앱 활용한 문제 제시</li> <li>■ 위젯 시계 및 시계 어플리케이션 활용</li> </ul>
수업교사	강우영(인천신풍초등학교)

## 21세기 학습자역량 측진 영역

창의력	✓	소통	✓	협업		사고력	✓
자기 주도적 학습력	✓	문제 해결력	✓	체험, 탐구		진로 및 인성	

# 시각을 모형시계로 나타내기

## I 수업 개요 및 준비하기

### 1 수업 개요

#### ✓ 수업 배경 및 목적

이 단원은 현대인의 삶에 필수 요소인 시각과 시간에 대하여 이해하고 이와 관련된 경험을 통하여 생활 속에서 접하는 시각과 시간의 개념이나 원리를 깨우쳐 나갈 수 있도록 하고자 한다.

이 단원에서는 시각을 '분' 단위로 보다 자세하게 읽는 방법과 양의 의미를 지니는 시간, 주일, 개월, 년 등을 다루게 된다. 본 차시에서는 시각을 분 단위까지 읽고 주어진 시각을 모형시계로 나타내어 보는 활동을 통하여 시각에 관련된 개념이나 원리를 깨우쳐 나갈 수 있도록 하고자 하였다. 모형 시계를 충분히 다루어 보고 동시에 교사가 스마트 기기를 활용하여 학습자들의 학습 활동을 즉각적으로 피드백 해줄 수 있도록 하여 수업 반영도 및 참여도를 높이고자 하였으며, 학습자의 흥미를 높일 수 있는 수업으로 구성하고자 하는데 주안점을 두고 있다.

#### ✓ 수업 환경 및 특징

스마트교실 유형	일반교실수업(✓)	특별교실수업( )	교실통합수업( )	창의체험수업( )
단말기 활용 형태	교사 디바이스 활용, 모둠 1디바이스			
활용교과서	e-book,			
유·무선 환경	무선(✓), 유선( )			
활용 도구	무선 미러링(모비즌 mobizen), S노트, 스마트 기기 카메라, 시계 앱, 화면 캡처			
기타				
수업 방법	문제해결학습			

### 2 협동학습활동 개발 과정 및 활용 도구

#### ✓ 교육과정 파악하기

학생들은 시각을 표현할 때 시침과 분침의 관계에 대하여 이해는 하고 있으나 분침의 움직임에 따라 시침이 움직이게 되는 것을 연관지어 잘 생각하지 못한다. 이러한 것을 해결하기 위해 실제 시계 모형을 활용하고 자신이 표현한 것을 시계로 직접 나타내어 보는 실제적인 활동을 다양하게 할 수 있어야 한다.



## 학습자 특성 파악하기

2학년 학생들이라 스마트 기기에 익숙하지 않지만 꾸준히 학생들의 스마트 기기 활용도가 높아지고 있는 상태이다. 교실 내에서 스마트 기기를 활용하여 자신의 작품을 바로 보여주고, 자신의 활동 모습을 보여주는 것을 수업에 적용하니 더 큰 흥미를 보이며 열심히 하고자 한다. 스마트 기기를 사용하는데 있어서 호기심이 많고 적극적인 활용 의지를 보이고 있는 상태이다.



## 교수•학습 전략

동기유발로 시간별 학생들의 활동이 나타나 있는 사진과 관련하여 이야기를 들려준 후 시각을 읽고 그 시간을 나타낼 수 있도록 하는 것이 우리 삶에서 왜 필요한 것인지 생각해 보도록 한다.

전 차시에서 시계를 보고 시각을 읽어보는 활동을 해 보았으므로, 본 차시에서는 시각을 모형 시계로 직접 나타내 보는 활동을 할 수 있도록 제시하며, 이 과정에서 교사의 시계 어플리케이션 및 스마트기기 카메라 사진을 활용하여 학습자들에게 문제를 제시하고 학습자들이 모형시계로 직접 나타내어 본다.

충분히 모형시계로 연습을 해 본 다음 시각 표현을 학습지를 활용하여 적용하여 보고 이 학습지를 스마트 기기 카메라로 촬영하여 티비 화면으로 게시하고, 친구들에게 바로 발표해볼 수 있도록 한다.

저학년 학생들의 발달 특성 및 학습자 특성을 고려하여 직접 스마트 기기를 다루어 보는 활동에 많이 치중하지 않고 교사가 다양한 어플을 활용하여 수업에 적용해가는 수업으로 진행하면서 학습자들이 재미있는 수업을 할 수 있도록 하고자 한다.



## 무엇부터 준비할까?

- 스마트 기기 활용에 익숙해 지기
- S펜 사용법 알기
- S노트 사용하기
- 카메라 캡쳐 프로그램 및 화면 공유 이해하기
- 스마트 기기를 활용하여 자신의 활동 자료 소통하고 평가하기



## 활용도구의 장점

- S노트 : 갤럭시탭 10.1의 필기 기능의 앱으로써 기본으로 내장되어 있으며, 사용법이 아주 쉽고 다양하게 활용할 수 있어서 필기 및 자료 정리에 아주 적합함.
- Mobizen & All share cast : 모비즌과 올쉐어캐스트를 활용하여 나의 태블릿 기기를 프로젝션 티비로 화면을 공유할 수 있으며, 이를 통해 스마트기기를 수업에 공유하고 활용하기에 좋음.
- 시계 어플 : 다양한 종류의 시계 학습 어플을 적재 적소에 활용할 수 있음.
- 카메라 & 캡쳐: 실제 화면을 즉각적으로 촬영하여 수업상황에 적용할 수 있음.
- LED전광판 : 문제를 내거나 답을 쓸 때 자신의 의견을 보여줄 때 S노트와 더불어 활용 할 수 있음.



## 디지털교과서(스마트 도구) 활용 방법 및 Tip

도구명	활용 화면	활용 방법
드로잉 전광판 & LED 전광판		LED 전광판 앱을 활용하여 글씨를 써서 문제를 제시할 수 있도록 활용하고, 칠판이나 TV화면에 제시할 것을 바로 편리하게 보여줄 수 있도록 한다. 학습자들이 바로 써서 문제를 낼 수 있도록 하면서 활용한다.
말문이 빵 트이는 시계, 귀염이 시계HD		스마트 어플인 시계를 활용하여 학습자들이 직접 시계를 돌려볼 수 있도록 하는데 가이드가 되어줄 수 있도록 한다.
모비즌, All share Cast		교사가 교실을 자유롭게 이동하면서 학생들에게 보여주고 싶은 자료나 내용을 TV화면에 보일 수 있도록 하여 수업의 질을 높이도록 한다.
카메라 & 캡쳐 프로그램		카메라로 촬영 후 캡쳐 프로그램을 이용하여 즉시 편집이 가능하고, 이를 활용하여 학습지 및 화면 공유를 용이하게 함.
S노트		S노트를 활용하여 수업 내용을 정리해 보거나 학습지를 만들어 활용할 수 있도록 한다.

## II

## 수업 살펴보기

## 1 기본 정보

학교급	초(✓), 중( ), 고( )	학년	2학년	스마트교실 유형	일반교실수업				
교과	국어	차시	3/11	수업모형	문제해결수업				
단원	4. 시각과 시간								
학습 주제	시각을 모형시계로 나타내기								
학습 목표	여러 가지 시각을 모형시계로 나타낼 수 있다.								
SMART Activities	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 시계 어플리케이션 활용하기</li> <li>■ 스마트 기기 카메라를 이용한 자료 공유 및 소통하기</li> <li>■ 스마트 기기 활용 맛보기</li> </ul>								
학습자 역량	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 창의력, 소통, 자기주도적 학습력, 문제해결력, 사고력</li> </ul>								
활용교과서	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 수학교과서, 수학의 힘책</li> </ul>								
단말기	교사	갤럭시 탭 10.1							
	학생	개인(✓), 모둠( )							
	활용 형태	교사 개인 디바이스 활용							
영상장비	TV, TPC								
유무선환경	유선( ), 무선(✓)								
준비물	교사 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 태블릿피씨, 학습지</li> </ul>							
	학습자 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 모형시계, 교과서</li> </ul>							

## 교수·학습 활동

### 수업 상황

단계	온/오	활동	시나리오	사진 및 동영상 &
문제 확인하기	On	전시학습상기	시각을 읽어 보았습니다.	
	Off	학습 필요성 인식	시계를 보며 시각을 알아야 할 때가 언제가 있을까요?	
	On	동기유발	동동이와 울라불라의 시간여행! 우리반 친구들의 활동 시각은 언제일까?	
	Off	문제 파악	주어진 시각을 시계로 어떻게 나타낼까?	
	On	활동 안내	<활동1> 시각을 나타내보자 <활동2> 나의 하루 일과표	
문제 해결 방법 찾기	On	아는 것 찾기	시계가 움직일 때 시침과 분침의 움직임 알기	
		더 알아보기	시침이 움직이면 분침은 어떻게 될까? 시침이 1시간 움직이면 분침은 어느 정도 움직일까?	
		알아내는 방법 찾기	모형시계를 직접 돌려보며 시침과 분침의 관계 살펴보기, 여러 가지 시각을 시계로 나타내어 보기	
문제 해결하기	Off	탐색하기	시계가 그려진 학습지에 시각을 나타내어 보며 나의 하루 일과표 이야기 꾸며보기	
	On	재탐색하기	모둠별로 친구들의 일과표를 돌려보며 시각을 바르게 나타내었는지 확인하기	
	On	정리하기	학습지에 시계 문제 내어보기 시계 빙고하기	
공유	On	발표하기	친구들이 낸 문제 풀어보기. 시각을 모형시계로 나타내는 방법 정리하기	
평가	Off	평가하기	교사가 제시한 문제를 풀어보게 한다. 수업 후 느낀 점도 간략하게 기술한다.	



## 교수 · 학습안



이렇게 시작했어요.(문제만나기)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 동기유발하기 ( 2분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 시간별 활동에 대하여 영상 보며 시각을 읽고 나타내는 것에 대한 필요성 알기</li> </ul> </li> <li>■ 문제제시하기 ( 1분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 시각을 시계로 나타내야 하는 때는 언제가 있을까?</li> </ul> </li> <li>■ 문제파악하기 ( 1분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 시각을 시계로 나타내는 방법을 알아볼까요?</li> </ul> </li> <li>■ 학습목표 확인하기 ( 1분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 시각을 모형시계로 나타낼 수 있다.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 시계 어플을 활용하여 전시 학습 상기를 하고, 플래시 파일을 통하여 스토리 텔링 이야기 거리를 제시해 주어 이번 시간에 배워야 할 것에 대하여 관심을 가질 수 있게 한다.</li> </ul>



문제해결 계획은 이렇게!

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 아는 것 찾기 ( 3분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모형시계를 이용하여 시간을 나타낼 때 시침과 분침의 움직임에 대하여 이야기하기</li> </ul> </li> <li>■ 더 알아야 할 것 찾기 (4분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 시침이 움직이면 분침은 어떻게 될까요?</li> <li>- 시침이 1시간 움직이면 분침은 얼마만큼 움직일까요?</li> </ul> </li> <li>■ 알아내는 방법 찾기 ( 6분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모형시계를 직접 돌려보며 시침과 분침의 관계를 알아보기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 어플 시계의 화면을 보여주며 시침과 분침의 이동을 보여주고, 직접 모형시계를 작동해 보며 시침과 분침의 관계를 확인해 볼 수 있도록 한다.</li> <li>※ 직접 시계에 표현해 볼 때 전광판 어플을 활용하여 제시해 보면서 흥미도를 높인다.</li> </ul>



이렇게 탐색했어요!

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 탐색하기 (6분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 시계가 그려진 학습지를 완성하며 하루 일과표 이야기를 꾸며보기</li> <li>- 학습지 완성하여 발표하기</li> </ul> </li> <li>■ 재탐색하기 (6분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모둠별로 이야기 내용을 돌려 읽어보며 시각을 바르게 나타내었는지 확인하여 보기</li> <li>- 학습지 시계에 문제 내어보기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 태블릿 폰씨의 카메라 및 캡처 프로그램을 통해 실물화상기 보다 더 간편하게 자료를 공유하고 편집할 수 있음을 보여준다. 학습지를 여러 번 활용 할 수 있다.</li> </ul>



문제, 이렇게 해결했어요!

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 정리하기 (4분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 친구들과 문제내어보고 풀어보며 확인하기</li> <li>- 시각을 모형 시계로 나타내는 방법 정리하기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ S노트 사용 및 스마트 기기 사용은 다른 교과 학습에도 연습을 시켜 수업 시간에 거부감이나 어려움 없이 수업에 적용하는 것에 적응할 수 있도록 한다.</li> </ul>



이렇게 공유합니다.

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 발표하기 (4분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모둠별로 낸 문제 발표하기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ S노트와 카메라를 활용하여 즉각적으로 발표할 수 있도록 한다.</li> </ul>



마무리는 이렇게 해봐요~

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 평가하기 (2분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 오늘 배운 내용을 정리하여 이야기 해 보기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 평가 결과를 보면서 학생들과 피드백을 한다.</li> </ul>

### III

## 수업 결과 다시 살펴보기

### 1 이런 점이 좋네~

학생들이 직접 시계 모형을 개별로 다 돌려보는 것이 좋으므로 태블릿이 많지 않을 경우에는 모형시계를 이용하여 스스로 해 볼 수 있도록 하고, 자신이 맞게 하였는지를 확인 할 때 태블릿의 화면 공유 기능을 이용하여 바로 화면에 보여줄 수 있도록 하는 점이 좋았다. 또한 다양한 어플 및 시계활용 상황을 태블릿을 활용하여 보여주니 학생들의 흥미도가 높았으며, 재미있게 수업을 할 수 있었다.

### 2 다른 방법은 없을까?

저학년 학생들은 태블릿 피씨의 조작이 순탄치 않은 점들이 있으므로, 꼭 필요한 경우에 효과적으로 사용하기 위한 수업 연구를 많이 해야 할 것으로 보인다. 태블릿의 어플들이 수업 활용만을 목적으로 최적화 된 것이 아니므로, 필요한 부분만 엄선하여 제시하여 주어야 하겠다. 또한, 교사가 미리 사용방법을 완벽하게 숙지하고, 수업 상황에 적용하였을 때 예상 반응을 미리 생각해 보아야 스마트 수업이 더욱 내실 있게 진행 될 것이라 보인다.

저학년의 수업에는 많은 어플을 사용하기보다는 효과성을 따져 수업의 부분 부분에 최적화 시켜 적용할 수 있도록 해야 할 것이다.



마무리는 이렇게 해봐요~

수업 활동		활동 전략 & Tip
교수활동	학습활동	
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 칭찬하기 (1분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 오늘 공부를 하면서 칭찬해주고 싶은 친구가 있나요?</li> </ul> </li> <li>■ 오늘 공부를 통해 알게 된 점이나 느낌 말해보기 (1분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 나뭇잎을 분류하고 새로 알게 된 점이나 활동을 하면서 느낀 점이 있다면 발표해봅시다.</li> </ul> </li> <li>■ 차시 예고하기 (1분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 과제는 선생님이 아까 이야기했던 것처럼 클래스팅에서 발표 동영상 보고 칭찬댓글 달아주기입니다. 다음 시간에는 가을 열매 바구니 만들기를 해볼게요.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 저는 ○○이를 칭찬하고 싶습니다. 왜냐하면 .....</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 가을에 나뭇잎 색이 변하는 이유를 알게 되었습니다.</li> <li>- 분류하기가 재미있었어요.</li> </ul>	

### III

## 수업 결과 다시 살펴보기

### 1 이런 점이 좋네~

시간, 공간의 어려움으로 제공하기 곤란한 단풍잎에 대한 주제를 다룰 수 있으며, 다양한 모양의 단풍잎 모습 또한 모둠별로 간단하고 쉽게 제공할 수 있다. 또한 본인들의 의견 제시 창구가 대면 이외의 방법임에도 즉시적으로 연결될 수 있으며 피드백 또한 원활히 소통할 수 있다.



### 2 다른 방법은 없을까?

저학년의 특성상 구체적이고 조작가능한 내용으로 구성되고 활동 또한 구성되어야 효과적이다. 본 차시는 가을 중 특히 ‘단풍’에 관한 주제이므로 학생들이 단풍잎을 수집하고, 수집한 결과물을 분류활동에 도입한다면 더욱 큰 효과가 따를 것이다. 스마트 기기를 통한 다양한 단풍잎을 쉽게 자료로 제공한 것도 좋지만, 교육의 본질적인 요소를 따져 본다면 그 자료들은 구체물로 제공되었어야 함이 마땅하지만, 수업 공개의 시기상 단풍잎의 구체물을 구하기가 어려워 스마트 기기로 자료를 대체하였다.

## 16

## 자연은 내 친구

학년, 학기, 교과	1 - 2 - 통합
단원	가을 1. 가을 날씨와 생활
학습목표	가을 곤충의 종류와 생김새를 알 수 있다.
차시	15/20차시 (40분)
S M A R T 활동 (Activities)	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 검색엔진을 활용하여 곤충의 특징 검색하기</li> <li>■ QR코드 확인 활동으로 다음 차시 기대감 갖기</li> </ul>
수업일시	2013년 10월 2일(수) 5교시
수업장소	1-1 교실
수업교사	000

## 21세기 학습자역량 축진 영역

창의력	소통	협업	사고력
자기 주도적 학습력 	문제 해결력 	체험, 탐구 	진로 및 인성

## ‘자연은 내 친구’ 프로젝트

### I 수업 개요 및 준비하기

#### 1 수업 개요

##### ✓ 수업 배경 및 목적

‘자연’은 저학년 학생들이 가장 좋아하고 친숙하게 생각하는 학습 소재 중 하나이다. 본 프로젝트는 저학년 학생들의 이런 특성을 반영하여 ‘자연’이라는 매력적인 소재를 활용하여 각 교과별 학습 효과를 높일 수 있도록 차시를 구성한 것이다. 그 중 본 차시는 ‘가을 곤충 만들기’ 2차시 가운데 1/2차시로서 가을 곤충에 대한 탐색 활동이 이루어진다. 이 차시 활동을 통해 학생들은 가을 곤충에 관심을 가지고 자세히 관찰하고자 하는 태도를 기르고 2/2차시 곤충 만들기를 위한 지적 준비를 할 수 있을 것이다.

##### ✓ 수업 환경 및 특징

스마트교실 유형	일반교실수업(○)	특별교실수업( )	교실통합수업( )	창의체험수업( )
단말기 활용 형태	모둠 디바이스			
활용교과서	가을 1.			
유·무선 환경	무선(○), 유선( )			
활용 도구	스마트 디바이스, QR 스캐너 앱			
기타	해당없음			
수업 방법	● QR을 활용하여 관심 가는 곤충에 대해 알아보기			

##### ✓ 교수·학습 전략

본 차시에서는 탐구학습 모형을 활용한다. 학생들은 ‘가을 곤충의 생김새와 특징 알기’라는 과제와 대면한다. 그리고 그 과제를 해결할 수 있는 해결 방법을 탐색한 후 주어진 활동 자료들을 탐구하여 문제와 해결 방법을 탐색한다. 이러한 탐색 결과를 바탕으로 차시 학습이 목표로 하는 ‘가을 곤충의 생김새와 특징’을 개략적으로 이해하고 설명할 수 있도록 지식 구조를 변화시킬 것이다.

## 문제개발과정 및 활용 도구

### 교육과정 파악하기

‘가을’ 단원은 가을 날씨와 생활을 주제로 1학년 학생들이 가을 날씨의 변화에 따른 생활 모습의 변화에 관심과 흥미를 갖고 공부할 수 있도록 구성된 단원이다. 이 단원의 바른 생활과에서는 주변에서 서로 돋는 생활을 살펴보고, 학교생활과 학습에서 서로 돋는 생활을 실천하는 것을 중심으로 지도하고, 즐기로운 생활과에서는 가을철 날씨와 생활 모습을 살펴보고, 날씨와 생활 관계를 이해하는 것이 중심이 된다. 또한 즐거운 생활과에서는 가을철 주변에서 볼 수 있는 장면을 여러 가지 방법으로 표현하는 것을 중심으로 지도하도록 구성되어 있다.

### 학습자 특성 파악하기

1학년 학생들은 아직 스마트 기기 활용의 초보 단계로서 PC를 켜고 끄는 활동 자체에도 어려움을 느끼는 학생들이 있을 정도이다. 따라서 학습활동은 이런 학생들의 특성을 반영하여 ‘학습에 있어 스마트 기기를 활용하는 것이 효과적일 수 있다는 것을 경험하는 정도’의 수준으로 구성하는 것이 바람직하다.

### 무엇부터 준비할까?

학생용 디바이스에 ‘가을 곤충 사진’ 갤러리 생성

학생용 디바이스에 QR 스캐너 앱 설치

QR 생성 : 가을 곤충에 대한 설명 자료 / 다음 차시 예고 자료

### 활용도구의 장점

풀더화 된 자료는 스마트 기기 활용 능력 수준이 낮은 저학년 학생들에게 정제된 형태의 학습 자료 제공이 가능하다는 장점을 가진다. QR코드는 코드 안에 지식과 정보가 숨어있음을 저학년 학생들에게 인식시켜 스마트한 세상에 대한 호기심을 가지도록 할 수 있다.



## 디지털교과서(스마트 도구) 활용 방법 및 Tip

도구명	활용 화면	활용 방법
폴더		<p>폴더화 된 자료 : 가을 곤충 사진을 폴더에 넣어 학생들이 손쉽게 학습 자료를 찾아 활용할 수 있도록 한다.</p>
QR 스캐너		<p>QR 스캐너 : 다양한 자료를 담고 있는 QR 코드를 생성하여 학생들의 눈높이에 맞춘 정제된 자료를 제공할 수 있다.</p> <p>학습 활동을 위해 필요한 정보를 숨겨 찾아내도록 하는 활동을 제공함으로써 스마트 기기활용에 대한 호기심을 갖게한다.</p>

## II

### 수업 살펴보기

#### I 기본 정보

학교급	초(○), 중( ), 고( )	학년	1학년	스마트교실 유형	일반교실수업
교과	통합-가을1.	차시	15/20	수업모형	탐구학습모형
단원	가을 1.				
학습 주제	가을 곤충에 대해 알아보기				
학습 목표	가을 곤충에 대해 알아볼 수 있다.				
SMART Activities	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 폴더의 활용</li> <li>■ QR 스캐너를 활용한 정보의 획득</li> </ul>				
학습자 역량	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 자기 주도적 학습력, 문제해결력, 체험 탐구</li> </ul>				
활용교과서	가을 1.				
단 말 기	교사	교사용 디바이스			
	학생	개인( ), 모둠(○)			
	활용 형태	검색활동			
영상장비	LCD TV				
유무선환경	유선( ), 무선(○)				
준 비 물	교사 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 교사용 디바이스</li> </ul>			
	학습자 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 모둠별 디바이스</li> </ul>			

## 교수·학습 활동

### 수업 상황

단계	온/오	활동	시나리오	사진 및 동영상 &
동기 유발	오	이야기 나누기	승학산 둘레길 걷기 사진 보기 사진과 관련된 이야기 나누기	
	오	자료 만들기	승학산 둘레길 걷기와 관련하여 '여름' 풍경 만들며 이야기 나누기	
	오	이야기 나누기	가을 날씨와 풍경의 변화 관련하여 '가을' 풍경 만들며 이야기 나누기	
문제 확인	오	곤충에 대해 관심 갖기	가을 곤충의 종류에 대해 관심 갖기 가을 곤충의 사진 살펴보기	
탐구 활동	온	곤충에 관한 정보 살펴보기	곤충에 관한 정보를 찾을 수 있는 방법 생각해보기 곤충과 관련한 정보를 탐색하고 찾아내기	
설명 활동	오	곤충에 관한 퀴즈 맞추기	곤충에 대한 정보 정리하여 발표하기 수집된 정보를 활용하여 곤충 퀴즈 맞추기	
적용 활동	오	곤충에 대한 관심	가장 관심 있는 곤충 정하기 곤충의 모습 떠올리며 만들기 구상하기	



## 교수 · 학습안



이렇게 시작했어요.(문제만나기)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 동기유발하기 ( 5분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- '승학산 둘레길 걷기' 사진 보며 이야기 나누기</li> <li>- 여름 날씨, 여름 풍경, 여름 꽃, 여름 곤충</li> </ul> </li> <li>■ 문제제시하기 ( 5분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 여름 날씨와 가을 날씨 비교하기</li> <li>- 여름에서 겨울로의 변화 인식하기</li> </ul> </li> <li>■ 문제파악하기 ( 5분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 가을 곤충에 관해 호기심 가지기</li> </ul> </li> <li>■ 학습목표 확인하기 ( 1분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 가을 곤충에 대해 알아보기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 승학 학생들이 함께 참여한 승학산 둘레길 걷기 행사 사진을 활용하여 학생들의 관심을 높인다.</li> <li>※ 자신과 관련된 그림자료를 제시하고 만들어가는 활동을 통해 여름 풍경과 가을 풍경의 차이점을 인식하게 한다.</li> </ul>



문제해결 계획은 이렇게!

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 학습 자료 살펴보고 호기심 갖기 1 (4분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 가을 곤충 사진 살펴보기</li> <li>- 사진에 대한 지식과 정보가 없음을 인식하고 탐색활동에 대한 호기심 갖기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 학습 주제에 대해 아는 것이 없음을 인식하고 탐구 의지를 갖도록 한다.</li> </ul>



이렇게 탐색했어요!

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 학습 자료 탐색하기 (10분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인터넷과 QR 코드를 활용하여 가을 곤충에 대한 자료 탐색</li> <li>- 가을 곤충에 대한 정보 익히기</li> </ul> </li> <li>■ 발표 및 퀴즈 맞추기 (5분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 가을 곤충에 대한 정보를 정리하기</li> <li>- 가을 풍경 구성하며 퀴즈 맞추기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 정보를 탐색한 후 관련된 퀴즈를 풀어보며 학습 내용을 확인 한다.</li> </ul>



이렇게 공유합니다.

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"><li>■ 발표하기 ( 3 분)<ul style="list-style-type: none"><li>- 가장 관심이 가는 곤충 이야기하기</li><li>- 곤충을 만들 방법 생각하기</li></ul></li></ul>	※ 자유롭게 이야기 할 수 있도록 한다.



마무리는 이렇게 해봐요~

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"><li>■ 차시예고 (2분)<ul style="list-style-type: none"><li>- 학습지 QR 코드 활용하기</li><li>- 단어 짜깁기 활동을 통한 차시 예고하기</li></ul></li></ul>	※ 내용이 즉시 보이지 않는 QR 코드의 특성을 활용하여 학생들이 호기심을 유발한다.

### III

## 수업 결과 다시 살펴보기

### 1 이런 점이 좋네~

저학년 학생들의 스마트 기기 활용 수준을 고려할 때 쉽고 기초적인 기능을 활용하는 것은 학생들에게 자신감을 심어 주고 나아가 더욱 발전적으로 학습활동에 스마트 기기를 활용하고자 하는 의욕을 가지도록 할 수 있다.

QR 코드가 가지고 있는 다양한 특성 즉, 다양한 형태의 정보를 가질 수 있고 정보가 즉각적으로 제공되지 않는다는 점을 이용하면 학생들에게 재미있고 신선한 형태로 학습 자료를 제공할 수 있다.

### 2 다른 방법은 없을까?

학습자의 수준을 고려하여 개인용 PC에서 먼저 연습을 한 뒤 학생들이 직접 가을 곤충에 대한 정보를 검색하는 방법도 있을 수 있다. 그러나 정제되지 않고 학습자의 수준에 맞춘 정보가 적절하게 제공되지 않을 가능성이 더 크다는 점에서 본 차시에서는 이러한 방법을 활용하지 않았다.

축진역량

활용환경

수업유형

창의력

교사 디바이스 + 학생 1모둠 1디바이스

DBL

17

## 잠자리 디자인하기

학년,학기,교과	1 - 2 - 즐거운 생활
단원	1. 가을 날씨와 생활
학습목표	더 멀리 날아가는 잠자리를 만들 수 있다.
차시	15~16 / 20 (본시 16차시)
SMART활동 (Activities)	웹 검색으로 정보 모으기 미러링으로 학습 결과물 공유하기
수업교사	최 인숙 (인천신석초등학교)

### 21세기 학습자역량 축진 영역

창의력	✓	소통	✓	협업	✓	사고력
자기 주도적 학습력		문제 해결력		체험, 탐구	✓	진로 및 인성

# 더 멀리 나는 잠자리(Dragonfly) 디자인하기

## I 수업 개요 및 준비하기

### 1 수업 개요

#### ✓ 수업 배경 및 목적

저학년 학생들은 곤충을 비롯한 동식물에 무척 관심이 많다. 잠자리는 학생들의 호기심을 유발하며 흥미를 가지고 수업에 참여할 수 있는 좋은 제재이다. 우리는 어려서부터 가을 하늘에 날아다니는 잠자리를 자주 보았으나, 그 종류는 한정되어 있으며 자세히 관찰할 기회도 적었다. 그러나 스마트 기기의 도움을 받으면 그동안 잘 알지 못했던 다양한 잠자리를 만날 수 있고, 그들의 생김새 및 정보들을 얻을 수 있다. 이러한 학습을 통해 학생들의 지식과 정보 획득 및 자기주도 학습력이 강화될 수 있다. 물론 실제 산과 들로 나가서 직접 관찰하고 체험하는 것이 더욱 효과적이나 모든 수업에서 그렇게 하지 못함을 감안할 때, 효과적인 대체 수단이 되리라 생각된다.

지식과 정보 검색을 통해 다양한 잠자리를 만나고 그것을 그림으로 표현하며 잠자리를 만들 재료까지도 고려해 보는 수업을 구상하였다. 교사가 알려주는 방법대로 획일적으로 만드는 잠자리가 아닌, 정보 검색을 통해 잠자리의 기본 틀을 디자인하고(15차시), 16차시에서 더 멀리 잘 날 수 있는 잠자리를 고안하여 날리고 소개하는 수업을 하려 한다. 디자인한 잠자리를 미러링 방법으로 학습 결과물을 공유하도록 한다.

#### ✓ 수업 환경 및 특징

스마트교실 유형	일반교실수업(V)	특별교실수업( )	교실통합수업( )	창의체험수업( )
스마트기기 활용 형태	학생 1모둠 1다바이스 이상 (1학년 수준에서 디바이스 작동 및 잠자리에 대한 정보 검색이 어려울 경우 모둠별 또는 짹과 함께 활동할 수 있도록 한다.)			
교과서	가을 42 -43쪽			
유·무선 환경	유선( V ), 무선( V )			
활용 도구	인터넷, 무선 AP, 갤럭시탭, 동글이, 안드로이드폰			
기타	학급홈페이지, 다음 신동이야 카페			
수업 방법	학생들이 주제 검색을 하고, 정보 및 지식을 얻어 디자인하는 방법입니다.			



## 교수·학습 전략

<동기유발>에서 하늘을 잘 날아다니는 새, 비행기 등을 보여주고, 잠자리와 연관하여 학습 문제를 이끌어낸다.

<활동1>에서는 잘 날 수 있는 특징과 방법을 검색하고, 토의하며 더 잘 나는 잠자리를 디자인한다.

<활동2>에서는 <활동1>의 디자인을 바탕으로 잠자리를 만든다.

<마무리>에서는 각 모둠에서 잠자리 디자인을 소개하고, 더 멀리 날리기 대회를 실시한다. 멀리 나는 잠자리의 특징을 공유하고, 학교 홈페이지 또는 카페에 산출물을 탑재한다.



## 문제개발과정 및 활용 도구



### 교육과정 파악하기

이 단원은 ‘가을 날씨와 생활’을 주제로 1학년 학생들이 가을 날씨와 날씨의 변화에 따른 생활 모습에 관심과 흥미를 갖고 공부할 수 있도록 구성하였다. ‘가을 날씨와 생활’을 주제로 한 이 단원은 2009 개정 교육과정 바른 생활과의 ‘서로 돋는 생활하기’, 슬기로운 생활의 ‘가을 날씨와 생활 알아보기’, 즐거운 생활과의 ‘가을 풍경 표현하기’를 구현하기 위한 단원으로서, ‘잠자리 만들기’는 가을 하늘에 유유히 날아다니고 친숙히 볼 수 있는 소재를 도입하여 학생의 호기심과 흥미를 유발하는 내용이라 할 수 있다.



### 학습자 특성 파악하기

저학년 학생들은 동식물 및 곤충 등에 무척 관심이 많다. 이러한 흥미로운 소재는 수업에도 적극적인 참여를 불러일으킨다. 하지만, 스마트기기 활용에 능숙하지 못해 한계가 있으며 이런 점을 고려하여 혼자서 기기 활용이 어려운 학생들은 모둠별 또는 짹끼리 활동을 할 수 있도록 배려하여야 한다.



### 활용도구 안내

#### 1. 웹검색

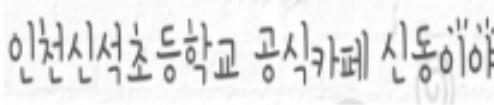
웹 안에는 수없이 많은 자료가 있습니다. 다양한 자료 속에서 필요한 자료를 찾아내는 훈련이 되어 있다면, 개인의 지식 확대와 더 높은 수준의 탐구 수행이 가능해 질 것입니다. 중요한 내용을 가르쳐 주는 획일적인 방식이 아닌 키워드를 입력하고 필요한 정보를 획득하는 교육은 다양한 문제의 해결에 도움이 될 것입니다.

#### 2. 미러링

Mirror의 사전적 의미는 ‘거울, 반영하다.’의 뜻을 가지고 있으며, 미러링이란 기술적인 면에서는 PC나 스마트 기기의 화면을 다른 기기에 그대로 보여주는 것을 의미합니다. 미러링은 스마트 기기의 화면 전송 기능과 교사 및 학생의 이동식 설명을 가능하게 하며 실물화상기를 대신해 활용할 수 있습니다.



## DBL(스마트 도구) 활용 전략 및 Tip

수업 흐름	도구명	활용 화면	활용 방법
상황제시	동영상		- 잠자리 및 새, 비행기 등 하늘을 멋지게 날아다니는 것들의 특징과 모습을 보여주며 학생들의 흥미와 호기심을 자극한다.
창의적 설계	인터넷		<활동1> 인터넷에서 날 수 있는 동물이나 비행기 등을 검색하여 잘 나는 조건 및 특징을 찾아보고, 잘 날 수 있는 잠자리를 디자인한다.
	인터넷		<활동2> 잠자리 디자인을 바탕으로 다양한 재료를 활용하여 잠자리를 만든다.
마무리	미러링		- 각자 완성한 학습 결과물(잠자리)을 미러링 방법으로 공유한다. 무선 미러링 방법으로 교사가 학생 쪽으로 이동하며 시간을 절약하고, 부끄러움이 많은 학생들의 발표도 유도할 수 있다. 잠자리 멀리 날리기 대회를 실시한다.
산출물	홈페이지, 카페	 	- 학습 결과물을 학급홈페이지와 신동이야 카페에 공유하고, 댓글 등 피드백을 통해 더 잘 나는 잠자리로 고쳐 보게 한다.



## DBL전략

예) 문제점 발견 - 해결 방법 모색 - 문제 해결 - 산출물  
 학습 문제 발견 - 동기유발의 하늘을 나는 동물, 비행기 등 사진을 통해  
 해결 방법 모색 - 스마트 도구를 사용하여 웹 검색 및 토의  
 문제 해결 - 토의한 방법을 잠자리에 적용하고 날려보고, 수정하여 다시 적용  
 산출물 - 잠자리 날리기 대회를 통해 피드백하고, 학급홈피와 카페에 공유

## 1 기본 정보

학교급	초(✓), 중( ), 고( )	학년	1 학년	스마트교실 유형	일반교실수업
교과	[통합] 즐거운생활	차시	15~16 / 20	수업모형	DBL
단원	가을 1. 가을 날씨와 생활				
학습 주제	더 멀리 나는 잠자리 만들기				
학습 목표	멀리 나는 잠자리를 만들 수 있다.				
SMART Activities	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 잘 나는 방법 검색, 토의</li> <li>■ 더 잘 나는 잠자리 디자인하기</li> <li>■ 학급홈피 또는 카페에 산출물 공유하기</li> </ul>				
학습자 역량	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 창의력, 소통, 협업, 자기주도적학습력, 체험 및 탐구</li> </ul>				
DBL 전략	탐색과 실험을 통한 더 나은 디자인 구성과 산출물 제작				
단말기	교사	컴퓨터, 갤럭시탭			
	학생	개인(✓), 모둠(✓)			
	활용 형태	검색 및 디자인(그리기)			
영상장비		동글이			
유무선환경		유선(✓), 무선(✓)			
준비물	교사 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 잠자리 만들 다양한 재료</li> </ul>			
	학습자 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 잠자리 만들 재료, 개인 단말기, 가위, 풀 등</li> </ul>			

## 교수·학습 활동

### 수업 상황

단계	온/오프	활동	시나리오	사진 및 동영상
상황 제시		동기유발	- 가을 하늘을 멋지게 나는 잠자리, 새, 비행기	사진 및 동영상
		학습문제	- 멀리 나는 잠자리를 만들어 봅시다.	
	활동 안내	1) 잘 날게 하려면?		
		2) 멀리 나는 잠자리 만들기		
창의적 설계		검색	- 멀리 날 수 있는 것들 찾아보기	사진
		디자인	- 잘 나는 동물, 기구를 보며 디자인 토의하기	QR코드
		설계	- 모둠에서 만들 잠자리 설계하기	
감성적 체험		만들기	- 멀리 나는 잠자리 만들기 - 실험하고 수정하기	
		실험하기	- 모둠별 멀리 나는 조건을 발표하기 - 잠자리 멀리 날리기 대회	
보상 및 새로운 도전	공유 반성		- 피드백 후, 잠자리 보완하여 날려보기 - 카페에 작품 사진 올리기	

### 교수·학습안 (본시: 16/20)

 이렇게 시작했어요.

수업 활동 (3분)	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 동기 유발하기           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 잠자리에 대한 OX퀴즈</li> <li>- 학습 문제 확인하기</li> </ul> </li> </ul>	* OX퀴즈를 파워포인트로 제작한다.
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 학습 문제 확인하기 및 학습 활동 안내           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 멀리 나는 잠자리를 만들어 봅시다.</li> <li>- [활동1] 잘 날게 하려면?</li> <li>- [활동2] 잠자리야, 날아라!</li> </ul> </li> </ul>	* 본시는 전 차시에 디자인한 것을 더 구체화, 발전시켜 더 멀리 나는 잠자리를 만드는 수업이다.



## 이렇게 활동 해봐요!

수업 활동 (12분)	활동 전략 & Tip
<p>[활동1] 잘 날게 하려면?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 잘 나는 잠자리 디자인하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1차 잠자리 디자인을 간단히 소개하고, 더 발전적인 방법을 추천한다.</li> <li>- 다른 모둠의 조언을 참고하여, 잠자리 디자인 완성한다.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 디자인을 할 때, 잘 날 수 있는 모습을 구체적으로 설계하게 하며, 재료도 기록하여 자세한 디자인이 산출되도록 지도한다.</li> </ul>
<p>[활동2] 잠자리야, 날아라!</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 잠자리 만들기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 디자인한 잠자리를 만든다.</li> <li>- 날리다가 부서지지 않도록 튼튼하게 제작한다.</li> </ul> </li> <li>■ 공유하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 각 모둠에서 만든 잠자리에 대해 발표한다.</li> <li>- 잠자리 멀리 날리기 대회를 실시한다.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 교사는 학생들이 다양한 자료를 활용해 잠자리를 만들 수 있도록 자료를 구비하며, 환경교육 차원에서 재활용품을 이용할 수 있도록 권장한다.</li> <li>※ 날리는 장소를 미리 정해두어 소란하지 않도록 한다.</li> </ul>



## 마무리는 이렇게 해봐요~

수업 활동 (7분)	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 반성 및 새로운 도전 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 잠자리를 날린 결과를 바탕으로 보완할 점 등을 이야기 나누고, 수정 계획을 세운다.</li> <li>- 다른 모둠 잠자리의 잘 된 점을 찾아 칭찬한다.</li> </ul> </li> <li>■ 산출물 탑재 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 산출물 사진을 찍어 학급 홈페이지 또는 카페에 탑재한다.</li> <li>- 탑재된 다른 모둠의 산출물에 댓글을 달아 피드백한다.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 날리기 대회 후, 결과에 연연하여 학습에 집중하지 못하는 학생들에게 대회 결과보다는 과정이 더 중요함을 인식시킨다.</li> </ul>

### III

## 수업 결과 다시 살펴보기



### 이런 점이 좋네~

교사가 제공한 자료와 더불어 각자 필요한 자료를 검색하여 찾고 바로 수업에 활용할 수 있어서 목표 달성을 많은 도움이 되었습니다. 그리고 협의하고, 수정하고, 실험하고, 또 다시 적용하는 과정을 통해 더 훌륭한 산출물이 탄생할 수 있었습니다.



### 다른 방법은 없을까?

디바이스를 활용할 환경이 안 될 경우, 도서관에서 관련 도서를 대여하여 자료를 얻는 방법도 있습니다. 1인 1 디바이스 활용 환경이 된다면 그리기 앱을 활용하여 잠자리를 디자인 해 보는 것도 좋습니다. 쓰고 지우기가 쉬우며 잠자리 색깔도 바로 적용해 볼 수 있습니다.

## 18

## 가을 날씨와 생활

학년,학기,교과	1학년 2학기 바른생활
단원	1. 가을 날씨와 생활
학습목표	서로 돋는 생활 방법을 알고 실천할 수 있다.
차시	1차시(40분)
SMART활동 (Activities)	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 앱을 활용한 동기 유발</li> <li>■ QR코드 활용하여 잘못된 사진 찾기</li> </ul>
수업교사	박지민 (인천신석초등학교)

## 21세기 학습자역량 축진 영역

창의력	소통	<input checked="" type="checkbox"/>	협업	<input checked="" type="checkbox"/>	사고력	<input checked="" type="checkbox"/>
자기 주도적 학습력	문제 해결력	<input checked="" type="checkbox"/>	체험, 탐구		진로 및 인성	

## 서로 돋는 생활 방법을 알고 실천하기



### I 수업 개요 및 준비하기

#### 1 수업 개요

##### ✓ 수업 배경 및 목적

언제부터 학교는 학생들이 오기 싫은 곳, 친구들에게 폭력을 휘두르고 왕따가 생기는 곳이 되었을까? 요즘 뉴스를 보면 학교 폭력, 공교육 붕괴 등 학교에 대해 부정적인 표현을 많이 들을 수 있다. 미래의 꿈나무들이 꿈을 꾸며 무럭무럭 자라도 모자란 학교가 왜 부정적인 표현들로 가득한 곳이 되었을까?

여러 가지 원인이 있겠지만, 내가 생각하는 가장 큰 원인은 인성교육의 부재라고 생각한다. 예전에 학교는 교과교육과 인성교육의 균형이 잘 잡혀있었다. 하지만 요즘 학교는 입시 위주의 교육, 과열된 경쟁으로 얼룩져 있다. 즉 교육의 주체로서 행복해야 할 학생들에게 어른들이 너무 많은 욕심을 부려 학생들이 병들고 있는 것이다. 이렇게 병든 학생들은 친구를 때리고, 괴롭히고, 자기 자신마저 파괴한다. 이렇게 어른들로 인하여 희생되는 학생들이 더 이상 없도록 하기 위해서는 인성교육이 시급하다고 생각한다.

이러한 이유로 나는 다른 과목보다도 도덕(바른생활)과 수업을 해야겠다고 생각했다. 이번 수업을 통해 아이들과 함께 친구들을 돋는 방법에는 무엇이 있을지 알아보고, 실천해볼 수 있는 기회를 갖고 싶다. 학생들에게 조금이나마 남을 배려하는 수업을 함께 할 수 있다는 것이 참으로 기쁘다. 한 번의 수업이 학생들에게는 큰 변화를 만들지는 못하더라도 이렇게 작은 시도가 결국에는 큰 변화를 가져올 것이라고 생각한다.

##### ✓ 수업 환경 및 특징

스마트교실 유형	일반교실수업(V)	특별교실수업( )	교실통합수업( )	창의체험수업( )
스마트기기 활용 형태	학생 모둠 디바이스			
교과서	가을 1 (34쪽~37쪽)			
유·무선 환경	유선( V ), 무선( V )			
활용 도구	안드로이드 폰, All Share dongle			
기타	QR코드 앱, 퍼펫필스 앱			
수업 방법	문제해결 학습			



## 교수 · 학습 전략

먼저 동기유발에서 학생들에게 학급에서 서로 돋지 않는 상황의 역할극을 퍼펫펄스 앱을 활용하여 보여준다. 보여준 영상에서 잘못된 점을 찾아보고, 배울 내용에 대해 생각해본다.

첫 번째 활동으로 학급에서 친구를 서로 돋는 상황을 제시하여 바른 행동을 찾는 활동을 한다. 이때, QR코드를 사용하여 각 모둠 학생들이 QR코드를 인식하여 친구를 돋는 상황의 그림을 보며 올바른 행동들을 살펴보고 학급에서 서로 돋는 방법에 대해 알아본다.

두 번째 활동에서는 첫 번째 활동에서 배운 서로 돋는 방법을 직접 실천해본다. 모둠별로 역할극 상황을 주어 상황에 따라 서로 돋는 역할을 해보는 것이다.

세 번째 활동에서는 학생들이 지금까지 배운 학급에서 서로 돋는 방법을 토대로 학급에서 실천할 수 있도록 다짐을 써서 도움 신청함을 만든다. 신청함을 만든 후, 사진으로 찍어 학급 게시판에 올린다.



## 문제개발과정 및 활용 도구



### 교육과정 파악하기

'가을 날씨와 생활'을 주제로 한 이 단원은 2009 개정 교육과정 바른 생활과의 '서로 돋는 생활하기'를 구현하기 위한 단원이다. 바른 생활과에서는 주변에서 서로 돋는 생활을 살펴보고, 학교생활과 학습에서 서로 돋는 생활을 실천하는 것을 중심으로 지도한다.

이 수업의 이전 차시에서는 조상들의 서로 돋는 풍습에 대해 공부한다. 조상들이 지혜롭게 이웃과 도와가며 사는 모습을 공부하고, 서로 돋는 삶이 좋은 이유를 찾아본다. 그 후에 우리가 수업할 차시에서는 학생들이 학교생활에서 친구를 돋는 방법에는 무엇이 있는지 알아보고, 직접 실천해보는 활동을 한다. 실천 후에는 앞으로도 지속적인 실천을 위하여 도움 신청함을 만들어 보는 활동을 한다.



## 학습자 특성 파악하기

1학년 학생들에게 스마트 기기를 다루는 수업을 하는 것은 쉽지 않다. 우선 스마트 폰을 가진 학생이 23명 중 8명밖에 없다. 스마트 폰을 사용해 본 경험이 있는 학생은 15명으로 대부분 게임을 위하여 스마트 폰을 사용하였다고 했다. 이렇게 스마트 폰의 활용방법을 모르는 학생들에게 어떻게 스마트 교육을 하여야 할지 많은 고민이 되었다. 스마트 수업의 방향을 잡고자 1학년 학생들이 수업에 활용할 수 있는 앱을 설명해주었다. 그 후 수업에 활용하고 싶은 것에 대하여 조사하였다.

(1학년 2반 학생 =23명)

스마트 폰을 활용하여 하고 싶은 수업은?	앱을 활용한 역할극	12명
	QR코드의 활용	7명
	앱을 활용한 그림 그리기	2명
	동글이 활용	2명
	클래스팅 활용	0명

학생들에게 ‘학급에서 서로 돋는 방법’에 대해 질문한 결과 다음과 같다.

- 친구가 무거운 짐을 들고 갈 때 들어준다.
- 친구가 좋아하는 일을 한다.
- 친구가 아플 때 보건실에 데려다 준다.
- 준비물을 가져오지 않은 친구에게 준비물을 빌려준다.

학생들에게 ‘학급에서 서로 도우면 좋은 점’에 대해 질문한 결과 다음과 같다.

- 선생님께 칭찬을 받는다.
- 친구가 나를 좋아하게 된다.
- 나도 도울 때 도움을 받을 수 있다.

학생들에게 질문을 한 결과 학생들은 학급에서 서로 돋는 방법에 대해서는 잘 알고 있었다. 하지만 학급에서 서로 도우면 좋은 점에 대한 대답을 보면 다른 사람에게 기쁨을 주기 때문이거나 나도 도움을 받을 수 있다는 생각이 많았다. 이러한 생각도 물론 훌륭한 생각이지만 학생들에게 남을 돋는 것이 결국 자신의 마음을 행복하게 일어나기도 하다는 마음가짐을 심어줄 수 있도록 지도해야겠다.



## 동기유발

동기유발에서는 학생들이 이번 시간에 배울 내용에 대해 생각할 수 있는 것을 제시해야 하기에 학급에서 서로 돋는 것과 관련된 것을 제시해야한다. 그래서 학생들에게 학급에서 서로 돋지 않는 상황의 역할극을 퍼펫팔스 앱을 활용하여 보여준다. 역할극 상황으로는 친구가 준비물을 가져오지 않았는데, 짹꿍이 빌려주지 않아 수업시간에 공부하지 못하는 상황을 설정하여 역할극을 보여준다. 일상에 있을 법한 일을 학생들에게 제시함으로써 학생들도 배울 내용에 대한 호기심을 갖게 한다.





## 활동 1 – 우리는 명탐정!

첫 번째 활동은 ‘우리는 명탐정!’으로 학생들이 QR코드를 활용하는 활동이다. 각 모둠에 QR코드를 나누어 주어 학생들은 QR코드를 찍어 보고, 친구를 돋는 상황의 그림을 보면 바른행동이 무엇인지 알아본다. 그 후 바른 행동에 대하여 모둠별로 토의 하고 발표한다. 사진과 관련된 내용 외에도 우리가 학급에서 서로 돋는 방법에는 무엇이 있는지 찾아본다.



## 활동 2 – 나는야 도움왕!

두 번째 활동은 ‘나는야 도움왕’으로 첫 번째 활동에서 배운 서로 돋는 방법을 직접 실천해본다. 모둠별로 친구의 도움이 필요한 상황을 주어 그 상황에서 서로 돋는 방법을 생각하여 역할극을 해보도록 한다.

상황1 : 친구가 모르는 문제로 힘들어하는 상황

상황2 : 친구가 팔이 다쳐 책가방을 못드는 상황

상황3 : 친구가 준비물을 안 가져와서 그림을 못 그리는 상황

상황4 : 친구가 넘어진 상황

상황5 : 친구가 기분이 안 좋은 상황

상황6 : 친구가 몸이 아파 울고 있는 상황



## 활동 3 – 도움 신청함 만들기!

세 번째 활동은 ‘도움 신청함 만들기!’로 학생들이 지금까지 배운 서로 돋는 방법을 토대로 학급에서 실천할 수 있도록 다짐을 써서 도움 신청함을 만든다. 신청함을 만든 후, 사진으로 찍어 학급 게시판에 올린다.





## 활용도구 안내

동기 유발에서 퍼펫필스 앱을 활용하여 학생들에게 공부할 내용과 관련한 역할극을 보여 준다. 활동1에서는 QR코드를 인식하여 공부할 내용의 사진을 볼 수 있도록 한다.



## DBL(스마트 도구) 활용 전략 및 Tip

수업 호름	도구명	활용 화면	활용 방법
동 기 유 발	퍼펫 필스 만들기 앱		학생들에게 공부할 내용을 제시할 때 학생들이 좋아하는 역할극을 볼 수 있다는 장점이 있다. 친구의 목소리와 사진이 나옴으로써 학생들은 호기심을 가지고, 공부할 내용이 멀리 있는 것이 아니라 자신과 밀접한 관련이 있다고 생각하는 효과도 있다.
활 동 1	QR 코드		1학년이 스마트 폰을 가지고 할 수 있는 가장 쉬운 것이 QR코드이므로 QR코드를 활용하여 학생들이 직접 공부할 내용을 QR코드로 인식하여 본다.
활 동 3	학급 홈페이지		오늘 배운 내용을 바탕으로 다짐한 내용을 각자 종이에 적은 후, 도움 신청함을 만든다. 만든 신청함을 사진으로 찍어 학급 홈페이지에 탑재한다. 탑재된 게시물을 서로 공유하고, 생각을 댓글로 나눈다.



## DBL전략

예) 문제점 발견 - 해결 방법 모색 - 문제 해결 - 산출물

- 문제점 발견 : 서로 돋지 않는 친구들의 모습이 그려진 역할극을 본다.
- 해결 방법 모색 : 서로 돋는 상황을 보며 어떻게 도와야 할지 토의한다.
- 문제 해결 : 친구를 돋는 방법을 역할극으로 표현한다.
- 산출물 : 친구를 도울 다짐이 적힌 도움 신청함을 만든다.

## II

## 수업 살펴보기

## 1 기본 정보

학교급	초(✓), 중( ), 고( )	학년	1학년	스마트교실 유형	일반교실수업
교과	통합교과	차시	11차시/20차시	수업모형	실천 활동 모형
단원	1. 가을 날씨와 생활				
학습 주제	서로 돋는 생활하기				
학습 목표	서로 돋는 생활 방법을 알고 실천할 수 있다.				
SMART Activities	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ QR코드 활용하여 잘못된 사진 찾기</li> <li>■ 학급 홈페이지에 게시물 올리기</li> </ul>				
학습자 역량	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ QR코드 인식 가능</li> <li>■ 학급 홈페이지에 게시물 올리기 가능</li> </ul>				
DBL전략	문제점 발견 - 해결 방법 모색 - 문제 해결 - 산출물				
단말기	교사	컴퓨터, 스마트폰			
	학생	개인( ), 모둠(✓), 아이패드			
	활용 형태	앱 활용, QR코드 인식, 미러링			
유무선환경	유선(✓), 무선(✓)				
준비물	교사 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 컴퓨터, 스마트 폰, 신청함</li> </ul>			
	학습자 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 아이패드, 싸인펜, 종이</li> </ul>			

## 2 교수·학습 활동



## 수업 상황

단계	온/오	활동	시나리오	사진 및 동영상
학습 문제 인지 하기		동기유발	-서로 돋지 않는 친구들	&  동영상
		학습문제 제시	-서로 돋는 생활 방법을 알고 실천해봅시다.	
		활동안내	활동1 : 우리는 명탐정! 활동2 : 나는야 도움왕! 활동3 : 도움 신청함 만들기!	
바른 행동 알아 보기		활동1 우리는 명탐정!	모둠별로 선생님이 나누어준 QR코드를 찍어본다. QR코드를 찍으면 나타나는 친구를 돋는 상황의 그림을 보면 친구를 돋는 행동이 무엇인지 알아보고, 바른 행동을 하는 방법에 대해 토의한다.	QR코드 사진
바른 행동 해보기		활동2 나는야 도움왕!	활동 1에서 배운 내용을 바탕으로 각 모둠에 과제로 내주었던 역할극을 하도록 한다. 친구의 도움이 필요한 상황을 연극하면 반 학생들이 즉석에서 돋는 역할을 한다.	

바른 행동 다짐 하기	활동3 도움 신청함 만들기!	학생들이 지금까지 배운 내용을 바탕으로 학급에 도움 신청함을 만든다. 친구들이 편한 마음으로 도움을 요청할 수 있도록 자신이 무엇을 도울 수 있는지 적어 붙여 놓는다.	도움 신청함
	형성평가	오늘 배운 공부한 내용과 관련하여 실천하고자 하는 마음가짐을 갖게 되었는지 평가한다.	
	정리	오늘 배운 내용을 함께 정리한다.	
	차시예고	다음시간에 공부할 내용을 예고한다.	



## 교수 · 학습안



이렇게 시작했어요.(문제만나기)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 동기유발</li> <li>- 학생들에게 학급에서 서로 돋지 않는 상황의 역할극을 퍼펫펄스 앱을 활용하여 보여준다.</li> <li>■ 학습문제 제시</li> <li>- 서로 돋는 생활 방법을 알고 실천해봅시다.</li> <li>■ 활동안내</li> <li>- 활동1: 우리는 명탐정!</li> <li>- 활동2: 나는야 도움왕!</li> <li>- 활동3: 도움 신청함 만들기!</li> </ul>	 <p>동기유발에서 역할극을 학생들의 사진과 목소리로 녹음을 하여 흥미를 유발하게 하고, 문제를 자신의 문제로 인식할 수 있도록 한다.</p>



바른 행동 알아보아요!

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 활동 1: 우리는 명탐정!</li> </ul> <p>- 학생들이 QR코드를 활용하는 활동이다. 각 모둠에 QR코드를 나누어 주어 학생들은 QR코드를 찍어 보고, 친구를 돋는 상황의 그림을 보며 올바른 행동이 무엇인지 알아본다. 그 후 올바른 행동을 하는 방법을 모둠별로 토의하고 발표한다.</p>	 <p>모둠별로 아이패드(스마트폰)를 하나씩 가지고 함께 QR코드를 인식시켜본다.</p>



바른 행동 해봐요!

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 활동 2: 나는야 도움왕!</li> </ul> <p>- 활동1에서 배운 서로 돋는 방법을 직접 실천해본다. 미리 과제로 내주었던 모둠별 역할극을 하고, 역할극 중의 상황에서 서로 돋는 방법을 생각하여 바른 행동을 역할극으로 시연해 보도록 한다.</p>	<p>역할극의 상황을 모둠별로 미리 연습하고, 친구들 앞에서 실연한다. 그리고 실제로 친구를 돋는 역할을 해본다.</p>



바른 행동 다짐해요!

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 활동 3: 도움 신청함 만들기!</li> </ul> <p>- 학생들이 지금까지 배운 서로 돋는 방법을 토대로 학급 도움 신청함을 만든다. 신청함 겉 도움 신청함을 만든 후, 사진으로 찍어 학급 게시판에 올린다.</p>	



이렇게 공유합니다.

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 도움 신청함 사진 찍어 학급 홈페이지에 올리기</li> </ul> <p>- 학생들이 만든 도움 신청함을 사진으로 찍거나 동영상으로 활용하여 학급 홈페이지에 올린다.</p>	



마무리는 이렇게 해봐요~

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 형성평가</li> <li>- 오늘 배운 공부한 내용과 관련하여 실천하고자 하는 마음가짐을 갖게 되었는지 평가한다.</li> <li>■ 정리</li> <li>- 오늘 배운 내용을 함께 정리한다.</li> <li>■ 차시예고</li> <li>- 다음시간에 공부할 내용을 예고한다.</li> </ul>	<p>이번 시간에 공부한 내용과 더불어 실천의지를 평가한다. 평가 시, 학생들이 몸동작으로 자신의 의지를 표현하도록 한다. 평가 후, 이번 시간에 배운 내용을 함께 정리한다.</p>

### III

## 수업 결과 다시 살펴보기



### 1 이런 점이 좋네~

동기유발 부분에서 퍼펫필스 앱을 활용하니 학생들의 집중도가 높았다. 화면에 친구의 얼굴과 친구의 목소리가 나오니 더 집중해서 듣고, 활동에 흥미를 보였다. 활동 1에서 QR코드를 사용했을 때, 학생들이 교사가 단순히 제시하는 것보다 스스로 스마트 기기를 활용하여 찾으니 더 열심히 집중하는 모습이 보였다. 활동3에서 도움함 만들기에 참여함으로써 배운 내용을 정리할 수 있었다.



### 2 다른 방법은 없을까?

활동2에서 역할극을 할 때, 동글이를 사용하면 교실에서의 역할극뿐만 아니라, 복도에서의 역할극까지 볼 수 있기 때문에 역할극에서 동글이를 사용하면 장소에 제약을 받지 않아 더 다양한 역할극이 나올 것이라 생각된다. 활동3의 도움 신청함 만들기에서 학생들이 스마트 기기를 이용하여 직접 정보를 찾아보고 도움 신청함을 디자인해보는 활동을 하면 더 좋을 것 같다. 도움 신청함을 찍어서 홈페이지에 올리는 활동도 홈페이지가 아닌 ‘클래스 텅’을 활용하면 스마트폰으로 더 쉽게 공유할 수 있을 것이라 생각한다.

축진역량

탐구

활용환경

일반학급 교사용 컴퓨터 및 TV

수업유형

문제해결

19

이웃

학년, 학기, 교과

1학년- 2학기 -이웃(통합교과)

단원

1.이웃

함께 배려해요(15/21)

학습목표

이웃간 지켜야 할 예절을 알 수 있다.

차시

1 차시( 40분)

S M A R T  
활동(Activities)

- 자료 검색하기
- 자료 학급누리에 올리기
- 실천 다짐 발표하기

수업교사

김소연 (인천검단초등학교)

21세기 학습자역량 축진 영역

창의력	소통	협업	사고력
자기 주도적 학습력	문제 해결력	체험, 탐구	진로 및 인성

# 이웃

## I 수업 개요 및 준비하기

### 1 수업 개요

#### ✓ 수업 배경 및 목적

최근 뉴스매체를 통해 이웃 간 싸움이 일어나거나 심할 경우 살해, 소송 등이 발생하는 경우를 심심치않게 접하고 있다. 다른 사람을 배려하는 마음보다 내가 우선인 요즘 세태를 반영한다고 할 수 있다.

이웃에 대한 개념이 잘 형성되어 있지 않은 학생들은 요즘 통합교과서 이웃에서 이웃에 대하여 배우고 있다. 나의 주변에서 함께 하는 사람들을 이웃이라고 하고, 정다운 이웃에 대하여 익히고 있다. 이에 반해 이웃간 지켜야 할 예절을 배울 때에 위 뉴스 내용들은 이웃간 예절 학습에 대해 많은 동기를 유발 할 수 있다는 장점이 있다.

아직은 뉴스를 바르게 접하고 익힐 수 있는 능력이 아니지만, 일학년의 수준에 맞추어 이웃에 대해 지도할 필요가 있어 이웃간 갈등이 일어나는 상황을 제시하며 공부할 주제를 함께 찾아보고자 한다.

이웃과 서로 도와 가며 다양한 모습으로 살아갈 수 있는데 그 중에서도 갈등유발 상황에 대해서 문제점을 갖고 아동들이 해결해보려는 사고를 하는 활동을 만들어내고자 한다.

현재 발생하는 이웃간의 다양한 문제 상황을 아동들이 스스로 검색 또는 주변에서 찾아보고, 선생님과 함께 재구성하는 능력을 키워 문제 상황에 대해 인식하고, 이웃 간 지켜야 할 예절에 대해 스스로 생각해 내고 실천 의지를 표현할 수 있도록 하고자 한다.

#### ✓ 수업 환경 및 특징

스마트교실 유형	일반교실수업(0 )	특별교실수업( )	교실통합수업( )	창의체험수업( )
단말기 활용 형태	교사 컴퓨터			
활용교과서	이웃교과서			
유무선 환경	무선( ), 유선(0 )			
활용 도구	교사 컴퓨터, 문제 동영상, 실물화상기, 아동 학습지			
기타				
수업 방법	문제해결학습모형			



## 교수학습 전략

먼저 교사가 검색을 통해 아동들에게 이웃간에 문제 상황이 발생했던 기사나 관련 장면을 파워포인트를 활용하여 보여준다. 교실에서는 아동들이 전체 화면으로 함께 보면서 문제 상황에 대해 추측하고 발표해보도록 한다.

학생들은 수업 전 준비활동으로 자신이 겪었던 이웃간 좋았던 경험을 학급누리집에 올릴 수 있도록 한다. 이웃간 일어났던 일들에 대한 느낌을 학급 누리집에 올리고 교실에서 간단하게 발표해 보도록 한다.

또한 본인들이 이웃과 생활하면서 겪었던 좋았던 기억과 함께 이웃끼리 지켜야 한다고 생각되는 점들을 함께 옮려본다. 추후 학습을 하면서 학습지에 정리해보면서 자신의 생각을 구조화 해 본다.

교실 실물화상기를 이용하여 각자의 경험을 발표해 보면서 이웃과 있었던 일들을 확인해 보고 앞으로 이웃간에 어떻게 지내야 할지 생각해 보며 다짐문을 작성하고 발표해 본다. 이를 통해 자신이 이웃간에 어떤 예절을 지키고 생활할지 스스로 결정 할 수 있는 자기주도적 사고력을 키울 수 있을 것이다.



## 문제개발과정 및 활용 도구



### 교육과정 파악하기

이 주제는 이웃이라는 기본 개념을 익히고, 주변 이야기를 활용하여 구조화 함으로 아동들의 머릿속에 이웃을 확실히 인식하고 이웃간 지켜야 할 예절을 정리하는데 중점을 둔다.

또한 관련 기사나 영상들을 활용하여 일학년 아동들의 눈높이에 맞추어 이해하기 쉽도록 계획할 필요가 있다.



### 학습자 특성 파악하기

단원 처음에 학생들에게 이웃에 대하여 마인드 맵을 그리게 하였더니 자신의 옆집밖에 떠올리지 못하는 경우가 있었다. 그런데 수업을 진행하면서 나와 같은 동네, 내가 자주가는 가게등 모두 이웃이라는 개념의 확장이 학생들이 그런 이웃 마인드 맵에서도 발생했다.

아동들의 발달 수준을 생각해서도 바로 주제를 주고 발표해보기보다는 학생들이 가정에서 이웃끼리 있었던 일을 좀 더 시간을 갖고 생각해 보고, 발표할 수 있도록 하는 것이 바람직하다고 생각되었다.



## 교수학습 전략

교사가 파워포인트를 활용하여 이웃간 문제 상황을 제시한다.

학생들이 학급누리집에 올린 이웃간 경험, 지켜야 할 예절을 발표해본다.

학생들이 내용을 구조화 할 후 학습지를 사용하여 이웃간 예절 다짐문을 완성하고 실물화상기를 이용하여 다른 의견을 수집할 수 있는 기회를 제공한다.



## 무엇부터 준비할까?

문제를 확인하도록 하기 위해서 교사가 먼저 심도있게 수업 내용에 대하여 자료를 검색하고 파워포인트를 구성할 필요가 있다. 또한 학생들은 자기 주도적 학습을 위한 첫걸음으로 학급 누리집에 자신의 생각을 조리있게 올릴 수 있도록 지도한다. 이웃간 즐거웠던 경험을 먼저 적어보고, 이웃끼지 지켜야 할 예절에는 어떤 것이 있을지 생각해 볼 수 있는 기회를 제공해 준다. 또 올려진 자료를 수업시간에 발표함으로 다른 친구들의 내용을 비교해 볼 수 있다.



## 활용도구의 장점

전체화면으로 보여줄 수 있는 파워포인트를 활용함으로 아동들이 같은 문제를 함께 확인하고 생각을 나누어 볼 수 있다. 아직 일학년 학생이기 때문에 파워포인트 화면을 신기해하는 경향이 있으며 학습문제에 좀더 몰입하여 도달 할 수 있다.

학생들은 직접 학급홈페이지에 글을 올려봄으로 자신의 생각을 좀 더 구체적으로 파악할 수 있는 기회를 제공해 볼 수 있다. 또 가정에서 과제로 준비하면서 수업 내용에 대해 관심을 갖고 준비하는 기회가 될 수 있다.

수업 중에는 자신이 올린 글을 발표해 봄으로 자신이 준비한 학습에 자신감을 갖게 되고 다른 친구의 발표를 들어봄으로 나와 다른 친구의 의견들을 받아들이는 시간을 가질 수 있다.



## 디지털교과서(스마트 도구) 활용 방법 및 Tip

도구명	활용 화면	활용 방법
파워포인트		이웃간 발생한 문제들 기사를 파워포인트 화면을 통해 제시할 수 있다. 파워포인트는 수업중 프레젠테이션을 위하여 효과적인 화면구성을 기반으로 학생들을 전체 화면으로 활동을 제시해 주기 위해서 필요하여 사용하였다.
학급누리집		학급누리집에 자신이 겪은 이웃간의 이야기들을 정리해서 글로 올릴 수 있다. 일학년 학생들의 경우 학급 누리집에 글을 올리기에 막 관심을 갖고 글을 작성하기를 연습중이기 때문에 가정에서 천천히 시간을 갖고 작성해 보도록 하고 발표하는데 사용하도록 기반하였다.

## II

## 수업 살펴보기

## 1 기본 정보

학교급	초(0 ), 중( ), 고( )	학년	1 학년	스마트교실 유형	일반학급				
교과	이웃	차시	15/21	수업모형	문제해결 학습모형				
단원	1. 이웃 - 함께 배려해요								
학습 주제	이웃 간에 지켜야 할 예절 알아보기								
학습 목표	-이웃간에 지켜야 할 예절을 알아볼 수 있다 -이웃간에 지킬 예절을 다짐하고 실천할 수 있다.								
SMART Activities	<b>■ 파워포인트를 활용하여 동기유발하기</b> <b>■ 학급누리집을 활용하여 생각 적어보기</b>								
학습자 역량	<b>■ 소통, 사고력, 자기주도적학습력, 문제해결력</b>								
활용교과서	이웃교과서								
단말기	교사	교사용 컴퓨터							
	학생	개인(○), 모둠( )							
	활용 형태	교사용 컴퓨터를 활용하여 개인 준비 자료 발표							
영상장비	컴퓨터, 텔레비전, 실물화상기								
유무선환경	유선(○), 무선( )								
준비물	교사 준비물	<b>■ 교사용 파워포인트, 실물화상기, 학습지</b>							
	학습자 준비물	<b>■ 개인 누리집 과제</b>							

## 교수·학습 활동

### 수업 상황

단계	온/오	활동	시나리오	사진 및 동영상 &
문제 확인	온	문제상황제시	이웃간에 예절을 서로 지키지 않아 문제가 발생하는 사건의 뉴스 기사를 파워포인트로 제시하여 어떤 문제가 있는지 발견해 본다.	
	오	문제파악	이웃간에 지켜야 할 예절을 지키지 않아 발생하는 나쁜일들을 확인하면서 우리가 생활할 때 이웃간 지켜야 할 예절이 있음을 이야기해본다.	
	오	활동안내	이번시간에 이웃간 예절을 지키기 위하여 학습할 내용을 안내한다.	
해결 방법 찾기	온	해결방법탐구	교사가 미리 과제로 내 주었던 이웃간에 지켜야 할 예절들이 무엇이 있는지 확인해본다. 학급 누리집을 열어놓고 각 글마다 작성 아동이 앞으로 나와 발표해 본다.	
	오	해결방법확인	다른 아동들의 발표를 들으며 어떠한 예절을 지켜야 하는지 정리해 보며 비교해 보도록 한다.	
해결 및 일반화	오	실천 다짐	교과서 카드를 활용하여 다양한 의견들을 받아들여 나의 이웃간 지킬 예절 다짐문을 작성해 본다.	
	온	실천 발표	내가 작성한 실천 다짐문을 실물화상기를 통하여 발표해 보고, 다른 친구의 다짐문을 함께 들어보는 시간을 가지도록 한다.	
차시 예고	온	차시예고	다음 시간에는 이웃집에 놀러가요 시간으로 친구들과 여러 가지 실내 놀이를 함께 할 것임을 예고한다.	



## 교수 · 학습안



이렇게 시작했어요.(문제만나기)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 동기유발 및 문제제시하기(3 분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 파워포인트 속 신문 기사들을 통하여 이웃간에 발생할 수 있는 사건들을 제시</li> </ul> </li> <li>■ 문제파악하기 (2분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 이웃간에 지켜야 할 예절이 있음을 파악하기</li> </ul> </li> <li>■ 학습목표 확인하기 ( 2분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 오늘의 학습 목표는 ‘이웃간에 지켜야 할 예절 알아보기‘임을 상기시킨다.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 이웃간 문제 기사의 경우 일반적이기보다 좀 더 폭력적이나 극단적인 경우가 있을 수 있으므로 자료 제시시 교사의 지도가 필요하다.</li> </ul>



이렇게 문제 해결방법을 탐색했어요!

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 해결방법 탐구( 10분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 과제로 이웃간에 지켜야 할 예절들이 무엇이 있는지 앞에 나와 발표해 보기</li> </ul> </li> <li>■ 해결방법 확인 (10 분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 다른 아동들의 발표 들으며 어떤 예절들을 이웃간 지켜야 하는지 정리 비교해 보기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 과제로 주어졌던 학급누리집에 생각 작성하기의 경우 저학년 아동의 발달단계에 맞추어 간단히 작성해도 괜찮음을 지도한다.</li> <li>* 다른 친구의 의견을 들을 때 종합장등에 적어가며 다른 의견을 파악해 보도록 한다.</li> </ul>



문제, 이렇게 해결했어요!

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 실천 다짐문 작성 ( 5분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 다양한 의견을 받아들인 후 교과서 카드2를 활용하여 나의 이웃간 예절 다짐문을 작성해 본다.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 자신이 실천할 수 있는 내용으로 기입하도록 지도한다.</li> </ul>



이렇게 공유합니다.

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 실천다짐문발표하기 ( 5분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 작성한 실천다짐문을 실물화상기를 통해 발표해 보도록 한다.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 실천 다짐문으로 끝나지 않고 생활속에서 실천할 수 있도록 연계하여 지도한다.</li> </ul>



마무리는 이렇게 해봐요~

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"><li>■ 차시예고 (3분)<ul style="list-style-type: none"><li>- 친구들과 이웃실내놀이를 할 것임을 예고한다.</li></ul></li></ul>	※ 체육복, 운동화 준비물을 제시한다.

### III 수업 결과 다시 살펴보기

#### 1 이런 점이 좋네~

이웃 교과서의 경우 이웃이라는 주제에 21차시나 주어져 있어 자칫 지루해 할 수 있는데 누리집 작성 활동을 통해 스스로 활동을 준비하는 성취감을 맛볼 수 있다. 이에 아동들에 의해 수업 내용이 충실히 재구성 될 수 있다.

또한 아직은 컴퓨터 작성이 어려운 친구들의 경우 다른 친구들의 생각 발표를 화면으로 보며 들어볼 수 있는 기회가 주어져 내용에 좀 더 깊이 집중할 수 있다.

#### 2 다른 방법은 없을까?

다음번에는 컴퓨터 시간을 활용하여 1인 1페씨로 함께 검색엔진을 활용하여 수업내용과 관련된 자료를 직접 찾아보고 학급 누리집에 올리는 활동을 전개해 보면 더욱 수업 준비 활동에 참여도가 높아질 수 있을 것이다.

축진역량

활용환경

수업유형

문제해결력

교사 디바이스+ 학생 6인 1디바이스

모형중심

20

## 가을 체험

학년, 학기, 교과	2-2-가을
단원	가을체험 - 학교 밖 가을 행사
학습목표	학교 밖 가을행사를 조사하고 발표할 수 있다.
차시	1차시(40분)
S M A R T 활동(Activities)	<ul style="list-style-type: none"><li>■ 스마트폰을 활용한 인터넷 검색</li><li>■ 인터넷 검색을 통해 필요한 사진 인쇄하기</li></ul>
수업교사	이소현(인천삼산초등학교)

### 21세기 학습자역량 축진 영역

창의력	소통	✓	협업	✓	사고력
자기 주도적 학습력	문제 해결력	✓	체험, 탐구		진로 및 인성

## 학교 밖 가을 행사

I

### 수업 개요 및 준비하기

#### I 수업 개요



#### 수업 배경 및 목적

본 수업은 전 차시에서 학교 가을행사에 참여한 경험을 바탕으로 그림을 그리고 그때의 생각과 느낌을 발표하였습니다. 이번 차시에서는 그러한 경험을 바탕으로 좀 더 넓은 세상으로 눈을 돌려 자기가 경험하지 못하고 경험해보고 싶은 학교 밖 가을 행사를 찾아봄으로써 친구들과 협업하고 문제를 찾아가는데 그 목적을 두고 있습니다.

또한 학교 밖 가을 행사를 조사하기에는 인터넷검색을 사용하기에 최적의 내용이며 교실내 학생 PC가 없는 점을 감안하여 그 대안으로 학급아동의 30%이상 스마트폰을 소유하고 있는 점을 활용하여 쉽게 인터넷 검색이 가능하다고 할 수 있습니다.

이로 인해 평소 게임과 통화, 문자사용 위주의 스마트폰을 수업에 활용함으로써 스마트폰의 새로운 교육적 활용과 평소 학교숙제의 전유물이었던 조사학습을 교실 내에서 할 수 있다는 새로운 경험을 2학년 학생들에게 심어줄 좋은 기회라 생각합니다.



#### 수업 환경 및 특징

스마트교실 유형	일반교실수업(V)	특별교실수업( )	교실통합수업( )	창의체험수업( )
단말기 활용 형태	학생 6인 1디바이스			
활용교과서	서책형 교과서			
유·무선 환경	무선(V)			
활용 도구	스마트폰, 인터넷			
수업 방법	문제중심학습			



## 교수학습 전략

먼저 관련동영상을 보여줌으로써 학교 밖 가을행사에 어떤 것이 있는지 알아보고 그 외에도 우리가 알지 못하는 가을축제, 가을행사가 있음을 습득하는 활동을 한다.

그런 후 각 모둠별 과제를 해결하는데 이번 수업에서는 스마트폰을 활용하여 다양한 가을 행사를 검색해 본 후 모둠별로 협의하여 가장 가고 싶은 가을행사를 정하여 조사한 후 내용을 정리하여 발표한다.

이러한 과정에서 학생들은 여러 종류의 가을행사를 인지하고 친구들과 협의를 통해 어떤 행사가 좋을지 결정할 수 있으며 모둠별로 협동하여 훌륭한 조사 결과를 얻을 수 있을 것이다.

## 2 문제개발과정 및 활용 도구



### 교육과정 파악하기

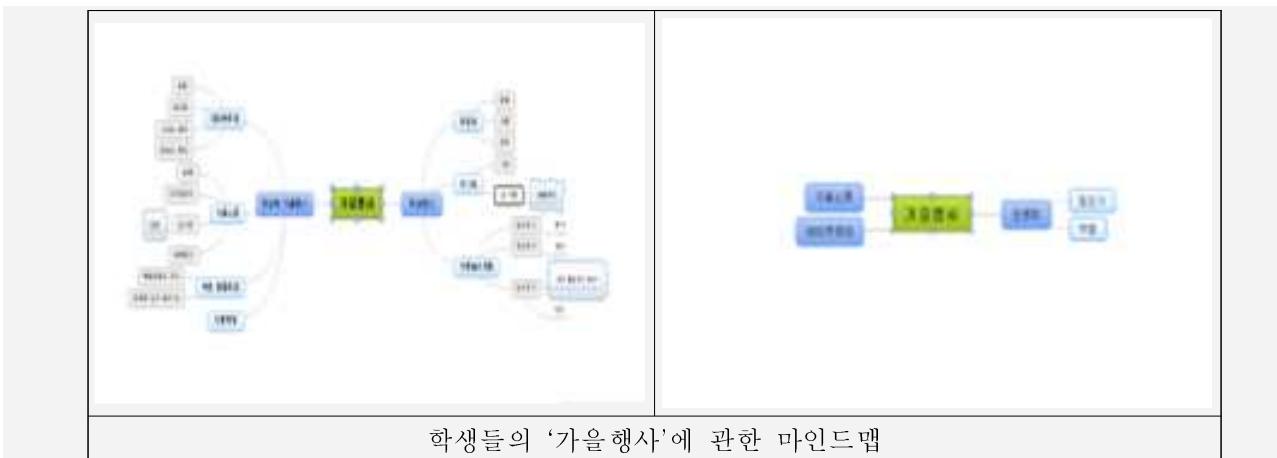
이 단원은 ‘가을 체험’을 주제로 가을에 나타나는 주변의 모습과 생활에 대한 관심과 이해를 도울 수 있도록 하였다. ‘가을체험’을 주제로 한 이 단원은 2009 개정 바른생활과의 ‘자연에 감사하는 생활하기’와 ‘질서 지키기’, 슬기로운 생활과의 ‘가을 낙엽과 열매 관찰하기’와 ‘가을 행사 조사하기’, 즐거운 생활과의 ‘낙엽과 열매로 표현하기’와 ‘가을 행사에 참여하기’를 구현하기 위한 단원이다. 본 단원에서는 세 교과서를 통합하여 학습할 수 있도록 구성하였다.

바른 생활과에서는 가을 행사에서 지켜야 할 규칙과 질서를 알아보고, 자연에 대해 고마운 마음을 가질 수 있도록 도와준다. 슬기로운 생활과에서는 다양한 가을 행사를 조사하고, 가을 열매와 낙엽의 모양과 특징을 탐구할 기회를 제공한다. 즐거운 생활과에서는 다양한 행사에 적극적으로 참여하며 낙엽과 열매로 다양한 사물을 표현할 수 있도록 지도한다.



### 학습자 특성 파악하기

우리 학생들이 가을 행사에 대해 ‘알고 있는 것’을 파악하기 위해서 가을행사 대해 생각나는 것을 마인드맵으로 그려 보게 하였는데, 학생들이 그려 본 마인드맵을 살펴보면 대부분 가을행사에 대한 사전 지식이 없었으며, 그나마 알고 있는 것이 자기가 경험했던 축제, 마을 행사, 학교행사 등 우리 주변에서 접해 보았던 것들만 알고 있었다. 학생들이 그린 마인드맵 중 가장 많이 그려 본 학생과 가장 적게 그린 학생들의 마인드맵을 다음과 같이 정리해 보았다.



학생들이 가을행사에 대해 ‘알고 있는 것’이 무엇인지 질문을 통해 좀 더 자세히 알아본 결과는 다음과 같다.

- 가을행사는 가을에 하는 축제나 특별한 날이다.
- 가을행사에는 재미있는 일이 많고 맛있는 것도 먹는다.
- 학교에서도 전시회, 학예회, 운동회 등을 한다.
- 대하축제, 탈춤 축제, 단풍축제 등 전국 유명 축제를 몇몇 학생은 알고 있다.
- 우리 마을의 “해마루 축제”에 많이 참가하였다.

가을행사에 대해 학생들이 ‘더 알고 싶어 하는 것’과 ‘궁금한 것’은 다음과 같다.

- 가을 행사에는 또 어떠한 것이 있는가?
- 특별히 가을에 행사가 많은 까닭은 무엇인가?
- 가을행사를 왜 하는가?
- 유명한 가을 행사가 무엇이 있는가?
- 가을행사 참여는 어떻게 하면 되는가?
- 우리 마을의 해마루 축제는 왜 여는가?

이러한 과정을 통해서 학생들이 가을행사가 무엇이고 학교에서 일어나는 가을 행사에 대해 어느 정도 알고 있으나 외부 가을 행사에 대해 잘 모르고 있으며 특히 마을 축제인 해마루 축제에 대해 많은 관심을 갖고 있다는 것을 알 수 있었다.

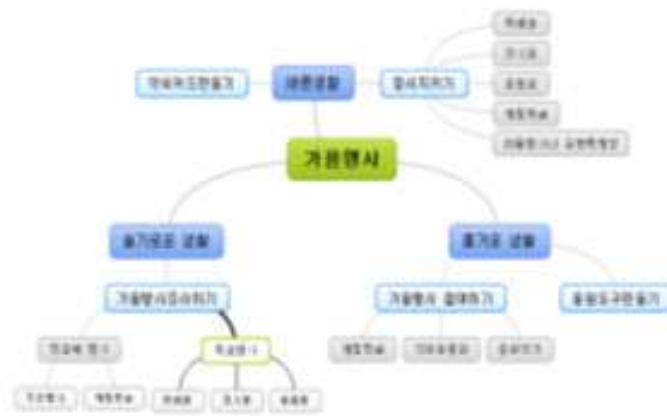


### 잠정적 문제 선정 및 문제지도 그리기

얼마 전 우리 마을에서 “해마루 축제”를 열어 주변 마을 사람들과 친구들이 많이 참여를 하였습니다. 아이들은 바이킹도 타고 맛있는 음식도 사먹었다고 합니다. 또 밤에는 불꽃놀이를 하여 마을사람들에게 아름다운 구경거리를 선사했다고 합니다.

이렇게 우리의 마음을 행복하게 하고 재미있는 볼거리를 제공하는 가을행사에는 또 어떤 것이 있는지 좀 더 자세히 알아보고 그 내용을 친구들한테 알려주는 행사 주관자가 되어 안내문을 만들어 보기로 하였다.

가을행사“를 주제로 연관시켜 문제 지도를 시각화 하면 다음과 같다.

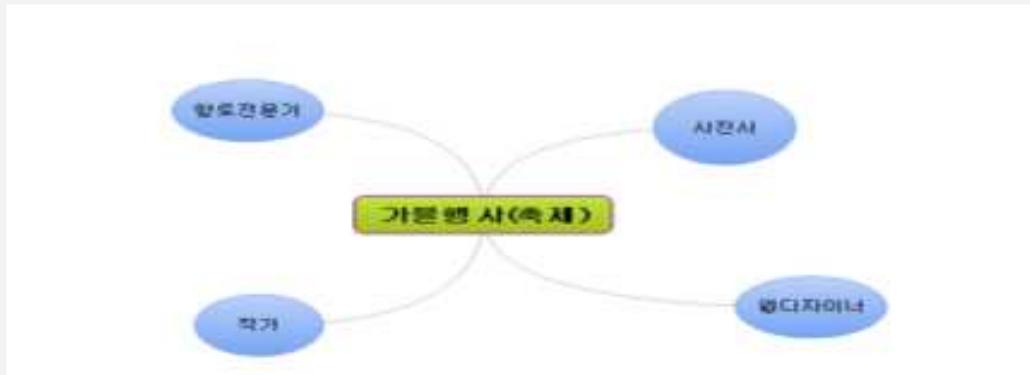


△



## 역할과 상황 설정하기

‘학교 밖 가을행사’를 주제로 가을행사 주관자가 되어 가을행사를 알리는 안내문을 만드는데 필요한 역할로는 사진사, 작가, 웹디자이너, 향토전문가 등을 생각해 볼 수 있다.



위의 그림에서 제시한 역할 중에서 2학년 학생들이 가을행사를 주제로 안내문을 만들기 위해 역할을 작가, 안내문 디자이너로 정하고 다음과 같이 가상 상황을 설정하였다.

역 할

작가

상황

우리 마을에 가을 축제를 열기로 했다. 축제를 알리려면 안내문을 만들어 홍보를 해야 한다. 알리고 싶은 내용, 꼭 알아야하는 내용, 그리고 예쁜 사진과 그림까지 잘 갖추어진 안내문을 만들어 그것을 보고 많은 사람이 찾아와 즐기며 축제가 성황리에 마쳐져야 한다.



## 문제작성하기(시나리오)

마을 축제를 열게 되었으므로 주변 친구들이나 다른 마을 주민에게 축제 내용을 알려야 합니다. 직접 자료를 조사해서 내용을 구성하고 작가가 되어 안내문을 만드는 형태로 다음과 같이 문제를 작성하였다.

### '가을축제 안내문 만들기'에서의 문제 제시

마을 대표 : 안녕하세요! 작가님, 이번에 우리 마을에서 흥겨운 마을 축제를 열기로 했습니다. 다양한 볼거리, 먹거리, 체험학습, 이벤트를 준비하려고 하는데 마을 주민과 다른 이웃 주민들이 많이 와서 즐겨야 큰 의미가 있어요. 그래서 작가님께서 우리 마을 축제 홍보 안내문을 만들어 주셨으면 합니다. 눈에 띄고 재미있는 내용, 중요한 내용과 멋있는 사진을 넣어서 훌륭한 안내문을 기대할께요~ 작가님 손에 우리 마을 축제의 성공이 좌우된다고 믿어 의심치 않겠습니다. 그럼 수고해 주세요~.



## 활용도구 안내

각 지역의 축제에 대한 안내문 자료를 제작하기 위해 모둠별로 협동할 수 있는 도구를 사용하여 자료를 제작하려고 한다. 이를 위해 스마트폰을 이용한 검색과 프린터를 이용한 사진 인쇄를 이용하여 안내문을 제작하며, 제작된 자료는 학급 홈페이지 게시판을 이용하여 공유하고 평가하고자 한다.



## 디지털교과서(스마트 도구) 활용 방법 및 Tip

도구명	활용 화면	활용 방법
인터넷 검색		<p>인터넷은 전 세계의 컴퓨터가 서로 연결되어 정보를 교환할 수 있는 하나의 거대한 컴퓨터 통신망이다. 인터넷 검색은 이러한 인터넷을 이용하여 찾고자 하는 자료를 빠르고 쉽게 해결해 주는 방법이다.</p> <p>인터넷 검색을 통하여 우리가 직접 가보거나 책이나 신문을 보기 위해 도서관에 가야 하는 번거로움 없이 집이나 교실에서 많은 정보를 찾아볼 수 있는 생활에 편리한 도구이다.</p>
학급 홈피		<p>홈페이지는 개인이나 단체가 인터넷을 통해 정보를 제공하거나 의사소통을 하기 위해 특별한 형식으로 만든 문서이다.</p> <p>학급 홈페이지는 이러한 홈페이지를 같은 학급 학생들과 공유한 홈페이지며 학생들이 온라인에서 자유롭게 자신의 의견을 내세우고 여러 자료들을 탐색하는 자유로운 곳이기도 하다.</p> <p>본 수업에서 학급 홈페이지는 수업활동에서 만들어진 자료를 올려 평가하고 서로의 의견을 나누는 토론의 장으로 활용된다.</p>

## II

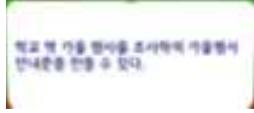
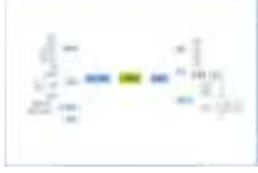
## 수업 살펴보기

## 1 기본 정보

학교급	초(✓), 중( ), 고( )	학년	2학년	스마트교실 유형	일반교실수업				
교과	가을	차시	16/41	수업모형	문제중심학습				
단원	학교 밖 가을 행사								
학습 주제	학교 밖 가을 행사 조사								
학습 목표	학교 밖 가을 행사를 조사하여 안내문을 만들 수 있다.								
SMART Activities	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 스마트폰 인터넷 검색을 통한 필요한 자료 찾기</li> <li>■ 찾은 자료 인쇄하기</li> <li>■ 수업 활동에 만든 자료를 학급홈페이지에 탑재하고 의견 나누기</li> </ul>								
학습자 역량	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 소통, 협업, 자기주도적 학습, 문제해결력</li> </ul>								
활용교과서	일반교과서								
단말기	교사	컴퓨터							
	학생	개인( ), 모둠(✓)							
	활용 형태	학생 6인 1디바이스							
영상장비	모니터								
유무선환경	유선( ), 무선(V)								
준비물	교사 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 컴퓨터, 동기유발 자료,</li> </ul>							
	학습자 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 스마트폰, 도화지, 색연필, 싸인펜, 가위, 풀</li> </ul>							

## 교수·학습 활동

### 교수·학습안

단계	온/오	핵심활동	수업 활동	전략	사진 및 동영상 &
문제 만나 기	On	동기유발	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 동기유발하기 (2분)</li> <li>- 파워포인트로 학교행사에 참여하여 즐거웠던 경험 이야기하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 자신의 경험을 마음껏 이야기</li> </ul>	
	On	문제제시	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 문제제시하기 (1분)</li> <li>- 어느 마을 대표가 보낸 메시지 확인하기</li> </ul>		 쪽지가 도착했습니다.
	Off	문제파악	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 문제파악하기 (1분)</li> <li>- 마을 축제를 여는 마을 대표자가 마을 축제 안내문을 만들어 달라는 부탁의 글을 읽고 안내문에 필요한 자료를 찾고 안내문을 만들어야 한다는 내용 인지하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 제시되는 문제가 학생 자신의 문제라는 인식이 들도록 한다.</li> </ul>	
	Off	학습목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 학습목표 확인하기 (1분)</li> <li>- 학교 밖 가을 행사를 조사할 수 있다.</li> </ul>		 학교 밖 가을 행사를 조사하여 안내문을 만들 수 있다.
해결 계획 세우 기	On/ Off	아는 것 찾기	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 아는 것 찾기 (5분)</li> <li>- 학교 밖 가을행사에 관련하여 이미 알고 있는 지식을 찾기</li> </ul>		
		더 알아야 할 것 찾기	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 문제제시하기 (1분)</li> <li>- 오늘 주어진 문제 상황과 연관되어 더 알아야 할 것을 찾아보기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 알마인드맵을 이용하여 작성한다.</li> </ul>	
		알아내는 방법 찾기	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 알아내는 방법 찾기 (1분)</li> <li>- 각 모둠별로 제시된 과제에 맞는 자료를 인터넷 검색기능을 이용하여 찾아보기</li> </ul>		
탐색 하기		탐색하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 각 모둠별로 제시된 과제에 맞는 자료를 인터넷 검색기능을 이용하여 찾아보고 안내문에 필요한 내용 메모하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 스마트폰 활용</li> </ul>	

단계	온/오	핵심활동	수업 활동	전략	사진 및 동영상 &
		재탐색하기	■인터넷 검색 기능을 이용하여 찾은 자료 중 오늘 문제 해결을 위해 필요한 것과 필요 없는 것을 구별해 보고 보충해야 할 자료를 찾아 자료 보완하기		
해결 책만들기		검색한 자료를 이용하여 안내문 만들기	■모둠별로 검색에서 찾은 자료를 이용하여 마을축제 안내문을 만들기	※ 필요 한 자료 인쇄하기	
공유하기		학급 홈페이지에 안내문 탑재	■모둠별로 만든 자료를 학급 홈페이지에 탑재하기		
발표하기		발표하기	■탑재한 자료를 띄워 발표하기	※ 시간관계상 모든 모둠이 발표를 할 수 없는 경우 홈페이지에 들어가 각자 클릭하여 발표를 못 한 모둠의 자료를 확인해 보게 한다.	
평가 및 정리하기		댓글달기	■학급 홈페이지 게시판에 들어가 안내문 관련 댓글 달기		

### III 수업 결과 다시 살펴보기

#### 1 이런 점이 좋네~

지금까지의 조사 발표 수업은 교실에서 학생들이 조사해서 발표를 할 경우 보통 과제로 제시하고 수업 시간에는 과제의 내용을 발표하는 것이 일반적이었다. 하지만 이 경우 과제를 해오지 않은 학생들로 인해 수업에 지장을 주는 경우가 생기고, 학생들이 과제 수행 과정을 볼 수 없기 때문에 학생들 스스로 자료를 찾고 재구성하여 과제를 해결했는지 알아보기 어렵다.

이 수업에서는 수업 중 해결해야 할 문제를 제시하고 문제에 대한 자료를 인터넷 검색 기능을 통해 찾아보면서 자신에게 필요한 자료와 필요하지 않은 자료를 스스로 구별해 보고 보완해 보는 활동을 통해 자기주도적 학습 능력을 키우게 하고, 인터넷 검색 기능을 통해 찾은 자료를 모둠별로 협동하여 발표자료를 만들어 봄으로써 학생들의 문제해결력과 학습 능력을 향상시킬 수 있다.

다 만든 자료는 학급 홈페이지에 탑재하여 서로 공유하고 소통함으로써 오프라인으로 발표를 하지 않아도 다른 모둠에서 만든 자료를 확인해 볼 수 있어 최우수 모둠 선정 같은 활동도 시·공간의 제약을 받지 않고 활동 할 수 있게 된다.

#### 2 다른 방법은 없을까?

학생들이 사용하는 6인 1디바이스가 없는 경우, 즉 스마트폰이 없는 경우는 지금까지의 수업처럼 학습내용에 맞는 자료를 과제로 제시해서 찾아오게 하고 그 내용을 메모지에 적어 필요한 자료와 필요 없는 자료로 나누어 보게 하고, 분류된 자료를 바탕으로 발표 자료를 도화지나 머메이드지에 제작해 보게 함으로써 주어진 문제를 해결 할 수 있게 한다.

## 1 수업학습지

가을 2

1. 가을 체험

### 가을 행사 떠올리기

학년      반      번      이름:

\* 소개할 가을 행사를 조사하여 해당되는 내용을 적어 보세요.

행사 이름	
시간과 장소	
행사 내용 자랑할 내용	
같이 가고 싶은 사람	
준비물	
참여하고 싶은 이유	

축진역량

활용환경

수업유형

문제해결력

1학생 1PC 환경

모형중심

21

가을 행사 장면을  
표현해요.

학년, 학기, 교과

2-2-가을2

단원

1. 가을 체험

학습목표

가을 행사의 장면을 표현할 수 있다.

차시

2차시(80분)

S M A R T  
활동(Activities)

- 학급 홈페이지에서 가을 행사와 관련된 사진 살펴보기
- 파워포인트나 그림판으로 가을 행사 표현하기
- 가을 행사 그림 쇼 열기

수업교사

손경(인천삼산초등학교)

21세기 학습자역량 축진 영역

창의력	✓	소통	협업	사고력	✓
자기 주도적 학습력	✓	문제 해결력	✓	체험, 탐구	진로 및 인성

가을 행사 장면을 표현해요.

## I

## 수업 개요 및 준비하기

### 1 수업 개요



#### 수업 배경 및 목적

초등학교 저학년의 통합 교과에는 다양한 표현활동이 나온다. 그러나 그동안 교실에서 진행되어 온 표현활동에 사용된 도구는 도화지, 색종이, 골판지 등 학생들이 1학년 때부터 주로 사용해왔던 종이 종류인 평면적인 도구가 대부분이다. 이런 일반적인 표현 재료를 벗어나 색다른 방법을 활용하여 학생들의 창의성을 키울 수 있는 표현은 없을까 고민을하게 되었다. 더구나 오늘날 학생들의 학습 환경에 많은 영향을 끼치고 있는 수업도구가 컴퓨터라는 점을 무시할 수 없는 상황에서 학생들의 창의적인 표현 활동과 컴퓨터의 그림판을 접목하여 가을 행사 장면을 표현하면 좋지 않을까 하는 생각으로 수업을 준비하였다. 또한 학생들이 스스로 그린 그림뿐 아니라 다른 친구들의 그림을 감상하고 그림에 내 생각을 표현해 주는 활동을 실시함으로써 표현활동과 감상활동을 동시에 진행할 수 있도록 수업을 설계하였다.



#### 수업 환경 및 특징

스마트교실 유형	일반교실수업()	특별교실수업(V)	교실통합수업( )	창의체험수업( )
단말기 활용 형태	교사 디바이스 / 학생 개인 디바이스			
활용교과서	서책형 교과서			
유·무선 환경	유선(V)			
활용 도구	학급홈페이지, 그림판, 파워포인트			
기타				
수업 방법	개인 디바이스			



## 교수학습 전략

기존의 종이를 통하여 표현하던 방법에서 벗어나 파워포인트와 그림판을 사용함으로써 학생들의 흥미를 유발하여 그림, 즉 이미지를 활용한 표현 방법에 대한 기대와 효과를 높이고자 하였다. 1학기 동안 창의적 체험활동 시간에 그림판과 파워포인트 프로그램을 사용하는 방법에 대하여 익혀 왔기 때문에 수업 시간에 프로그램을 능숙하게 사용할 수 있을 것으로 생각되었다.

또한 가을에 실시한 다양한 행사와 관련된 장면 - 가을 운동회, 고구마 캐기 현장학습, 전통놀이 수업- 등을 학급 홈페이지에 미리 탑재하여 학생들이 다양한 장면에 대하여 생각할 수 있는 기회를 제공하고자 하였다.

## 2 문제개발과정 및 활용 도구



### 교육과정 파악하기

이 단원은 ‘가을 체험’을 주제로 가을에 나타나는 주변의 모습과 생활에 대한 관심과 이해를 도울 수 있도록 하였다.

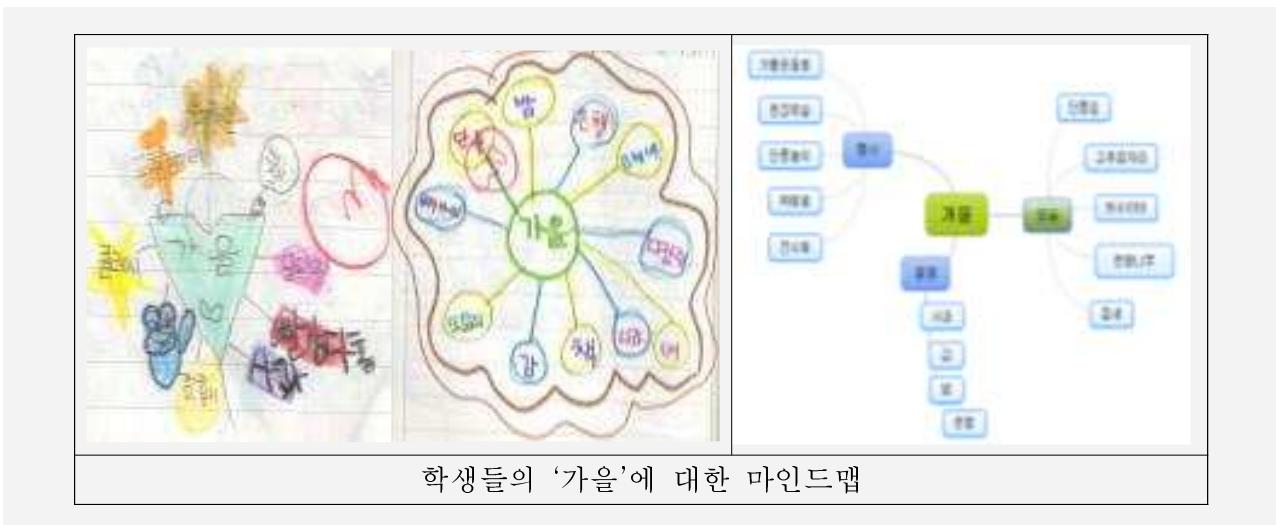
‘가을 체험’을 주제로 한 이 단원은 2009 개정 바른생활과의 ‘자연에 감사하는 생활하기’와 ‘질서 지키기’, 술기로운 생활과의 ‘가을 낙엽과 열매 관찰하기’와 ‘가을 행사 조사하기’, 즐거운 생활과의 ‘낙엽과 열매로 표현하기’와 ‘가을 행사에 참여하기’를 구현하기 위한 단원이다. 본 단원에서는 세 교과를 통합하여 학습할 수 있도록 구성하였다.

바른 생활과에서는 가을 행사에 지켜야 할 규칙과 질서를 알아보고, 자연에 대해 고마운 마음을 가질 수 있도록 도와준다. 술기로운 생활과에서는 다양한 가을 행사를 조사하고, 가을 열매와 낙엽의 모양과 특징을 탐구할 기회를 제공한다. 즐거운 생활과에서는 다양한 행사에 적극적으로 참여하며, 낙엽과 열매로 다양한 사물을 표현할 수 있도록 지도한다.



### 학습자 특성 파악하기

우리 학생들이 가을에 대해 ‘생각하고 있는 것’을 파악하기 위해서 마인드맵으로 그려 보게 하였는데, 학생들이 그려 본 마인드맵을 살펴보면 많은 부분들이 비슷하게 나타났다. 가을에 볼 수 있는 것으로 단풍잎, 열매, 허수아비, 고추잠자리 등을 그렸으며, 가을행사로는 운동회, 현장학습, 단풍구경 등을 표현하였다. 학생들이 그린 마인드맵 중 일부분을 정리하면 다음과 같다.



## 잠정적 문제 선정 및 문제지도 그리기

통합 교과 수업 중 경험한 것에 대하여 표현 활동을 할 때 학급의 1~2명의 학생은 표현을 어려워하여 완성도가 떨어지고, 시간이 많이 소요되는 경우가 있다. 이를 해결하고 좀 더 창의적인 방법으로 표현할 수 있는 수업을 진행하고자 컴퓨터를 사용하여 개인 작품이나 협동 작품 표현하기를 해보기로 하였다. 먼저 학생들 사이에 어떤 장면을 주제로 나타내면 좋을 것인가 하는 부분이 문제로 선정될 수 있을 것이다. '가을 행사 장면'을 주제로 문제 지도를 시각화 하면 다음과 같다.





## 역할과 상황 설정하기

개인 작품을 표현하는 경우는 혼자서 표현하고자 하는 주제와 표현 방법을 선택하면 되지만 협동작품을 표현할 경우는 밑그림을 그릴 사람, 누가 어떤 부분을 표현할 것인가 역할을 조정할 필요가 있을 것이다. 4인으로 구성된 모둠에서 서로 토의하여 역할을 조정하도록 한다.



## 문제작성하기(시나리오)

### ‘가을 행사 장면에 대한 전시회를 열어요.’

여러분? 우리가 그동안 가을에 다양한 행사를 했습니다. 그러나 우리가 했던 다양한 행사에 대하여 우리 부모님들은 잘 모르고 계시지요? 그래서 우리 반은 특별한 전시회를 열도록 하겠습니다. 여러분들이 경험한 다양한 가을 행사를 컴퓨터를 이용하여 그림으로 그리고 그것을 출력해서 전시회를 열도록 하겠습니다. 여러분들은 화자가 되어 여러분들이 등장하는 멋진 작품을 만들어보도록 하겠습니다.

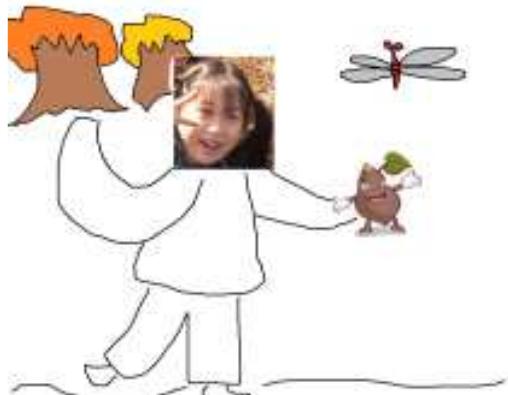


## 활용도구 안내

본 수업을 위하여 활용하는 도구는 학급 홈페이지과 파워포인트, 그림판, 알마인드 이다. 아직 저학년이라 다양한 스마트 도구를 사용하는 것에는 무리가 있어 손쉽게 활용할 수 있는 도구를 사용하고자 하였다. 학급 홈페이지에는 가을에 경험했던 것과 관련된 다양한 사진자료를 탑재하여 학생들의 경험을 연상시킬 수 있도록 하였으며, 자신이 만든 작품을 탑재하고 다른 학생들의 작품을 감상하는데 활용하고자 하였다.

학급 홈페이지에 탑재된 자신의 사진 자료 중에서 필요한 장면을 편집하여 파워포인트와 그림판에 활용하여 작품을 나타낼 수 있도록 활용하고자 한다.

## ✓ 디지털교과서(스마트 도구) 활용 방법 및 Tip

도구명	활용 화면	활용 방법
학급 홈페이지		<p>학급 홈페이지는 학생들의 다양한 활동 모습, 자유로운 의사소통과 정보 공유가 가능한 저장 공간이다. 스마트폰 앱이나 PC로 접속이 가능하며 선생님과 학생들의 특성을 고려하여 교육용으로 활용할 수 있다.</p>
그림판		<p>학급 홈페이지에 탑재된 사진을 검색하고, 학생들이 적절한 사진을 선택한 후 그림판에 자신이 선택한 사진을 불러들여 편집한 후 자신의 생각대로 그림 그리는 것으로 활용할 수 있다. 그림을 그리거나 수정하기가 용이하고, 채색도 변경이 가능하여 학생들이 흥미 있게 사용할 수 있다.</p>
알마인드		<p>주제에 따라 사고를 확장시킬 수 있는 도구로 그림을 그릴 때도 다양한 주제를 생각해 낼 수 있으며, 협동화를 그리기 위해 모둠별로 주제선정, 맡은 역할 정하기 등을 할 때 사용할 수 있다. 통합교과 시간 뿐 아니라 다양한 주제와 교과 시간에 사용 가능하다.</p>

## II

## 수업 살펴보기

## 1 기본 정보

학교급	초(✓), 중( ), 고( )	학년	2학년	스마트교실 유형	컴퓨터실						
교과	통합 (가을 2)	차시	19-20/41	수업모형	문제중심학습						
단원	가을 체험										
학습 주제	가을 행사 장면 표현하기										
학습 목표	가을 행사의 인상적인 장면을 표현할 수 있다.										
SMART Activities	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 알마인드 도구를 활용하여 협동화에 대한 개요 역할 분담하기</li> <li>■ 학급 홈페이지를 활용하여 사진 감상하기</li> <li>■ 파워포인트와 그림판을 이용하여 표현활동하기</li> </ul>										
학습자 역량	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 사고력, 창의력, 소통, 자기주도학습력, 문제해결력</li> </ul>										
활용교과서	일반교과서										
단말기	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%;">교사</td> <td>컴퓨터</td> </tr> <tr> <td>학생</td> <td>개인(✓), 모둠( )</td> </tr> <tr> <td>활용 형태</td> <td>1학생 1PC 환경</td> </tr> </table>	교사	컴퓨터	학생	개인(✓), 모둠( )	활용 형태	1학생 1PC 환경				
교사	컴퓨터										
학생	개인(✓), 모둠( )										
활용 형태	1학생 1PC 환경										
영상장비	프로젝트 tv										
유무선환경	유선 (V), 무선()										
준비물	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%;">교사 준비물</td> <td>■ 컴퓨터, 동기유발 자료, 디지털교과서</td> </tr> <tr> <td>학습자 준비물</td> <td>■ 컴퓨터, 디지털교과서</td> </tr> </table>	교사 준비물	■ 컴퓨터, 동기유발 자료, 디지털교과서	학습자 준비물	■ 컴퓨터, 디지털교과서						
교사 준비물	■ 컴퓨터, 동기유발 자료, 디지털교과서										
학습자 준비물	■ 컴퓨터, 디지털교과서										

## 교수·학습 활동

### 교수·학습안

단계	온/오	핵심활동	수업 활동	전략	사진 및 동영상
문제 만나 기	On	동기유발	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 동기유발하기 (3분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 학급 가을 행사(운동회, 고구마캐기 현장 학습, 전통놀이)와 관련된 동영상 시청</li> </ul> </li> </ul>	※ 교사가 준비한 동영상을 보며 가을 행사 장면을 떠올려 본다.	
	On	문제 제시	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 문제제시하기 (1분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 가을체험 학습과 관련된 작품 전시회를 열고자 한다는 내용의 시나리오 안내하기</li> </ul> </li> </ul>		
	Off	문제 파악	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 문제파악하기 (2분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 표현하고자 하는 방법 결정하기(협동화, 개별작품)</li> </ul> </li> </ul>		
해결 계획 세우 기	Off	학습목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 학습목표 확인하기 (1분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 가을 행사의 인상적인 장면을 표현 할 수 있다.</li> </ul> </li> </ul>	※ 알마인드맵을 이용하여 작성한다.	
	On	아는 것 찾기	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 아는 것 찾기 (5분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 가을 체험과 관련된 다양한 생각 표현하기</li> </ul> </li> </ul>		
		더 알아야 할 것 찾기	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 표현 방법 토의하기 (2분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 어떤 프로그램을 활용하여 표현하고 싶은지 토의하기</li> </ul> </li> </ul>		
		알아내는 방법 찾기	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 협동화로 표현하는 방법 알기 (3분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 검색을 통하여 협동화의 표현 방법에 대하여 알아보기</li> </ul> </li> </ul>		
탐색 하기	On	탐색하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 사진 자료 살펴보기(5분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 가을 운동화 사진</li> <li>- 고구마 캐기 현장학습</li> <li>- 전통 놀이 체험학습</li> </ul> </li> </ul>	※ 학급홈페이지에 탐색된 사진 자료를 살펴본다.	
	Off	재탐색하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 모둠 친구와 이야기 나누기 (2분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 무슨 사진인가?</li> <li>- 장소는 어디인가?</li> <li>- 누가 나오는가?</li> </ul> </li> </ul>		

단계	온/오	핵심활동	수업 활동	전략	사진 및 동영상
해결 책만 들기	On	작품 만들기	■ 협동화 또는 개별화로 표현하기 (36분)		
공유하기	On	댓글 달아주기	■ 학급 홈페이지에 작품 탑재하기 (3분) ■ 탑재된 작품을 보며 친구가 잘한 점을 찾아 댓글 달아주기 (5분)		
발표하기	Off	전시회 열기	■ 학생들의 표현 작품을 출력하여 전시대에 붙이고 감상하기 (7분)	※ 우드락에 작품을 붙이고, 이젤에 전시한다.	
평가 및 정리하기	Off	평가	■ 재미있었던 점 발표하기 (3분) ■ 수업 후 새롭게 할 수 있게 된 점 발표하기 (2분)		

### III 수업 결과 다시 살펴보기

#### 1 이런 점이 좋네~

저학년을 담임하면 학급의 1~2명의 학생은 그림그리기를 싫어하는 학생들이 있다. 그 학생들에게 교사가 할 수 있는 일이란 “잘 못그려도 되니까 열심히 그려봐”라는 말 뿐이다. 그러나 학생들은 열심히 그리지만 다른 친구들과의 그림을 비교하면서 좌절하고 마는 경우가 많다. 이런 학생들에게 컴퓨터 그림판과 파워포인트를 활용하여 그림을 그리게 하는 것은 매우 도움이 된다. 도화지 등 서지 자료를 활용할 경우 잘못된 그림을 그렸을 때 고치기가 쉽지 않고, 색칠의 경우도 꼼꼼하게 색칠해야 한다는 부담감이 남아 있을 수 있다. 그러나 컴퓨터 프로그램을 활용하여 그림을 그릴 경우 자신이 그린 그림을 쉽게 고칠 수 있고, 채색도 다양한 색을 활용하여 변화를 줄 수 있어서 즐거워한다. 또한 사진 자료를 사용하여 편집하면서 그림을 그리면 자신의 사진이 그림 속에 등장하기 때문에 흥미롭게 활동에 참여할 수 있다.

또한 자신이 표현한 작품을 학급 홈페이지에 게시하며 댓글을 달아 줌으로써 감상활동도 할 수 있다.

#### 2 다른 방법은 없을까?

고학년이라면 학생들이 가을 체험 활동 중에 직접 스마트폰으로 사진을 찍고, 이를 홈페이지에 탑재한다. 다양한 사진 자료를 활용하여 무비메이커 프로그램을 활용하여 동영상을 제작하는 활동을 할 수도 있다.

### IV 활동별 학습지

	* 학급 홈페이지에 탑재된 다양한 활동 사진
---	--------------------------

22

## 가을 열매

학년, 학기, 교과	2 - 2 - 통합
단원	가을 2. 가을 열매
학습목표	가을에 나는 열매를 자세히 살펴보기
차시	27/41차시 (40분)
S M A R T 활동 (Activities)	■ 검색엔진을 활용하여 열매의 종류 검색하기
수업일시	2013년 10월 1일(화) 5교시
수업장소	2-1 교실
수업교사	000

## 21세기 학습자역량 축진 영역

창의력	소통	협업	사고력
자기 주도적 학습력	문제 해결력	체험, 탐구	진로 및 인성

# 가을 열매

I

## 수업 개요 및 준비하기

### 1 수업 개요



#### 수업 배경 및 목적

'이 단원은 '가을 체험'을 주제로 가을에 나타나는 주변의 모습과 생활에 대한 관심과 이해를 도울 수 있도록 하였다. 그 중 본 차시는 '가을 열매 살펴보기' 2차시 가운데 1/2차시로서 가을 열매에 대한 탐색 활동이 이루어진다. 이 차시 활동을 통해 학생들은 가을에 나는 열매를 알아보고 다양한 종류의 열매가 있음을 배우고 2/2차시 가을 열매를 직접 체험해보면서 자세히 관찰하고자 하는 태도를 기른다.'



#### 수업 환경 및 특징

스마트교실 유형	일반교실수업(○)	특별교실수업( )	교실통합수업( )	창의체험수업( )
단말기 활용 형태	모둠 디바이스			
활용교과서	가을 2.			
유무선 환경	무선(○), 유선( )			
활용 도구	스마트 디바이스			
기타	해당없음			
수업 방법	● 검색엔진을 활용하여 가을 열매의 종류 찾기			



#### 교수·학습 전략

본 차시에서는 탐구학습 모형을 활용한다. 학생들은 '다양한 가을 열매 살펴보기'라는 과제와 대면한다. 그리고 그 과제를 해결할 수 있는 해결 방법을 탐색한 후 주어진 활동 자료들을 탐구하여 문제와 해결 방법을 탐색한다. 이러한 탐색 결과를 바탕으로 차시 학습이 목표로 하는 '가을 열매의 종류'를 이해하고 설명할 수 있도록 지식 구조를 변화시킬 것이다.

## 문제개발과정 및 활용 도구

### 교육과정 파악하기

‘가을’ 단원은 가을 행사와 식물을 주제로 2학년 학생들이 다양한 가을 식물의 종류를 배우고 가을에 나타나는 주변의 모습과 생활에 대한 관심과 이해를 할 수 있도록 구성된 단원이다. 이 단원의 바른 생활과에서는 가을 행사에서 지켜야 할 규칙과 질서를 알아보고 자연에 대해 고마운 마음을 가질 수 있도록 지도하고 즐기로운 생활과에서는 다양한 가을 행사를 조사하고, 가을 열매와 낙엽의 모양과 특징을 탐구할 기회를 제공한다. 또한 즐거운 생활과에서는 다양한 행사에 적극적으로 참여하며 낙엽과 열매로 다양한 사물을 표현할 수 있도록 구성되어 있다.

### 학습자 특성 파악하기

2학년 학생들은 아직 스마트 기기 활용의 입문 단계로서 태블릿 PC를 수업 시간에 활용한다는 것 자체만으로도 설레고 둘떠 수업 진행이 쉽지 않은 현실이다. 또한 스마트 기기의 활용 능력의 편차가 매우 심한 편이다. 따라서 학습활동은 이런 학생들의 특성을 반영하여 학습에 있어 스마트 기기를 활용하는 것이 효과적일 수 있다는 것을 경험하는 정도의 수준으로 구성하는 것이 바람직하다.

### 무엇부터 준비할까?

- 교사용 PC에 그림 맞추기 플래시 자료 설치
- 학생용 디바이스에 ‘가을 열매 사진’ 폴더 생성
- 학생용 디바이스에 주니어네이버 앱 설치

### 활용도구의 장점

폴더화 된 자료는 스마트 기기 활용 능력 수준이 낮은 2학년 학생들에게 정제된 형태의 학습 자료 제공이 가능하다는 장점을 가진다. 웹사이트는 평소에 자주 접하는 PC 안에 지식과 정보가 숨어있음을 저학년 학생들에게 인식시켜 스마트한 세상에 대한 호기심을 가지도록 할 수 있다.



## 디지털교과서(스마트 도구) 활용 방법 및 Tip

도구명	활용 화면	활용 방법
폴더		폴더화 된 자료 : 가을 열매 사진을 폴더에 넣어 학생들이 손쉽게 학습 자료를 찾아 활용할 수 있도록 한다.
플래시		플래시 자료는 학생들에게 높은 집중력을 유발하는 좋은 스마트 도구이므로 동기 유발이나 학습 정리 시 활용하면 유용하다.
미러링동글		스마트 디바이스에 비춰지는 화면을 대형화면에 바로 출력할 수 있다. 이 기능은 기존의 실물 화상기 기능뿐만 아니라 학생들의 활동모습까지 생생하게 출력할 수 있다는 장점이 있다.

## II

## 수업 살펴보기

## 1 기본 정보

학교급	초(○), 중( ), 고( )	학년	2학년	스마트교실 유형	일반교실수업				
교과	통합-가을2.	차시	2741	수업모형	탐구학습모형				
단원	가을 2.								
학습 주제	가을 열매에 대해 살펴보기								
학습 목표	가을 열매에 대해 자세히 살펴볼 수 있다.								
SMART Activities	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 폴더의 활용</li> <li>■ 웹사이트를 활용한 정보의 획득</li> </ul>								
학습자 역량	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 자기 주도적 학습력, 문제해결력, 체험 탐구</li> </ul>								
활용교과서	가을 2.								
단말기	교사	교사용 디바이스							
	학생	개인( ), 모둠(○)							
	활용 형태	검색활동							
영상장비	LCD TV								
유무선환경	유선( ), 무선(○)								
준비물	교사 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 교사용 디바이스</li> </ul>							
	학습자 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 모둠별 디바이스</li> </ul>							

## 교수·학습 활동

### 수업 상황

단계	온/오	활동	시나리오	사진 및 동영상 &
동기 유발	온	그림 맞추기	열매와 관련된 그림 퍼즐 맞추기	그림 맞추기 플래시 
	오	자료 만들기	자신이 싫어하는 열매 이야기 나누기	
	오	이야기 나누기	자신이 좋아하는 열매 발표해보기	
문제 확인	오	열매에 대해 관심 갖기	가을 열매 종류에 대해 관심 갖기 가을 열매 사진 살펴보기	교과서 붙임딱지 2
탐구 활동	온	열매에 관한 정보 살펴보기	열매에 관한 정보를 찾을 수 있는 방법 생각해보기 열매와 관련한 정보를 탐색하고 찾아내기	주니어네이버 
설명 활동	오	열매 제철 맞추기	수집된 정보를 활용하여 열매의 제철 맞추기 열매에 대한 정보 정리하기	
적용 활동	오	열매에 대한 관심	가장 마음에 드는 가을 열매 정하기 열매 안에 있는 씨 모습 떠올리며 관찰하기를 위한 구상 활동하기	



## 교수 · 학습안



이렇게 시작했어요.(문제만나기)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 동기유발하기 (5분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- '그림 맞추기' 플래시 자료를 통해 흥미 유발하기</li> </ul> </li> <li>■ 문제제시하기 (1분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 좋아하는 열매 이야기 하기</li> <li>- 싫어하는 열매 이야기 하기</li> </ul> </li> <li>■ 문제파악하기 (1분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 가을 열매에 대해 호기심 가지기</li> </ul> </li> <li>■ 학습목표 확인하기 (3분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 가을 열매에 대해 살펴보기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 여러 가지 열매 사진을 활용하여 학생들의 관심을 높인다.</li> <li>※ 자신과 관련된 활동을 통해 열매를 수확하는 시기가 다름을 이해하게 한다.</li> </ul>



문제해결 계획은 이렇게!

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 학습 자료 살펴보고 호기심 갖기 (5분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 가을 열매 사진 살펴보기</li> <li>- 사진에 대한 지식과 정보가 없음을 인식하고 탐색활동에 대한 호기심 갖기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 학습 주제에 대해 아는 것이 없음을 인식하고 탐구 의지를 갖도록 한다.</li> </ul>



이렇게 탐색했어요!

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 학습 자료 탐색하기 (10분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인터넷을 활용하여 가을 열매에 대한 자료 탐색</li> <li>- 가을 열매에 대한 정보 익히기</li> </ul> </li> <li>■ 학습 자료 정리하기 (5분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 가을 열매에 대한 정보 정리하기</li> <li>- 가을 열매 중 가장 마음에 드는 열매 고르기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 정보를 탐색한 후 가을 열매 중 가장 좋아하는 열매를 골라 다음 차시 학습을 준비한다.</li> </ul>



이렇게 공유합니다.

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 발표하기 (5분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모둠이 조사한 열매의 제철 이야기 하기</li> <li>- 가장 마음에 드는 가을 열매 이야기 하기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 자유롭게 이야기 할 수 있도록 한다.</li> </ul>



마무리는 이렇게 해봐요~

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 차시예고 (2분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 스무고개 활동을 통한 차시 예고하기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 내용이 즉시 보이지 않는 QR 코드의 특성을 활용하여 학생들이 호기심을 유발한다.</li> </ul>

### III 수업 결과 다시 살펴보기

#### 1 이런 점이 좋네~

PC나 스마트기기를 통해 게임이나 웹서핑 외에는 별다른 기능을 사용해보지 못한 2학년 학생들에게 웹사이트를 통한 학습 자료 제공 방법은 학생들에게 재미있고 신선한 형태로 학습 자료를 제공할 수 있다. 또한 2학년 학생들의 스마트 기기 활용 수준을 고려할 때 쉽고 기초적인 기능을 활용하는 것은 학생들에게 자신감을 심어 주고 나아가 더욱 발전적으로 학습활동에 스마트 기기를 활용하고자 하는 의욕을 가지도록 할 수 있다.

#### 2 다른 방법은 없을까?

실제 열매를 가지고 수업하는 방법이 가장 효과적인 방법이나 열매 구입의 제약과 다양성의 부족이라는 문제점이 야기될 수 있고, 특히 2학년 학생들의 특성상 학습보다는 열매의 시식에만 중점을 두고 수업에의 몰입이 방해될 수 있다. 또한 학습자의 수준을 고려하여 개인별 PC에서 먼저 연습을 한 뒤 학생들이 직접 가을 열매에 대한 정보를 검색하는 방법도 있을 수 있다. 그러나 정체되지 않고 학습자의 수준에 맞춘 정보가 적절하게 제공되지 않을 가능성이 있다.

촉진역량

협업

활용환경

수업유형

활동중심

23

## 가을 체험

학년, 학기, 교과	2학년 2학기 통합교과(가을)
단원	가을 ② – (1) 가을 체험
학습목표	나뭇잎을 여러 가지 방법으로 분류해보자.
차시	23~24/41차시(40분)
S M A R T 활동 (Activities)	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 테블릿PC를 활용하여 나뭇잎의 이름 검색하기</li> <li>■ 클래스팅 보상활동으로 다음 차시 기대감 갖기</li> </ul>
수업일시	2013년 10월 11일(금) 5교시
수업장소	2-3 교실
수업교사	000

### 21세기 학습자역량 촉진 영역

창의력	소통	협업	사고력
자기 주도적 학습력	문제 해결력	체험, 탐구	진로 및 인성

## I 수업 개요 및 준비하기

### 1 수업 개요

#### ✓ 수업 배경 및 목적

이 단원은 ‘가을 체험’을 주제로 가을에 나타나는 주변의 모습과 생활에 대한 관심과 이해를 도울 수 있도록 하였다. 특히 본 차시는 슬기로운 생활과의 ‘가을 낙엽과 열매 관찰하기’를 활동 주제로 하여 가을 산과 들의 단풍 든 풍경 및 가을 열매, 나뭇잎의 모양과 특징을 관찰하여 여러 가지 방법으로 무리짓는 활동으로 구성하여 학생들이 가을 환경을 느끼고 탐구할 수 있도록 하였다.

#### ✓ 수업 환경 및 특징

스마트교실 유형	일반교실수업(○)	특별교실수업( )	교실통합수업( )	창의체험수업( )
단말기 활용 형태	모둠 디바이스			
활용교과서	가을 ②			
유·무선 환경	무선(○), 유선( )			
활용 도구	스마트디바이스, 클래스팅			
기타	WG-C10, 미러링 동글(All share cast dongle, PTV3000)			
수업 방법	● 모둠학습			

#### ✓ 교수학습 전략

학생들이 가을 나뭇잎 특히, 단풍잎을 모을 때 주의할 점을 알고 나뭇잎을 살펴보고 특징을 알 수 있으며 나뭇잎 분류 방법을 정할 줄 아는 ‘앎’의 영역의 활동과 나뭇잎 모으기 활동을 계획하고 다양한 나뭇잎을 모으고 나뭇잎을 여러 가지 방법으로 분류하고 분류한 나뭇잎을 발표하는 ‘함’의 영역의 활동을 통하여 나뭇잎의 특징을 이해할 수 있도록 하는 ‘탐구중심모형’의 수업을 계획하였다. 스마트 요소는 저학년의 수준에 맞추어 간단한 검색이나 클래스팅을 통한 의견제시 정도의 간단한 스마트 기기 단순 활용에 중점을 두어 기기에 익숙해지도록 하는데 초점을 두었다.

## 2 문제개발과정 및 활용 도구

### ✓ 교육과정 파악하기

‘가을 체험’을 주제로 한 이 단원은 2009 개정 바른 생활과의 ‘자연에 감사하는 생활하기’와 ‘질서 지키기’, 슬기로운 생활과의 ‘가을 낙엽과 열매 관찰하기’와 ‘가을 행사 조사하기’, 즐거운 생활과의 ‘낙엽과 열매로 표현하기’와 ‘가을 행사에 참여하기’를 구현하기 위한 단원이다. 본 단원에서는 세 교과를 통합하여 학습할 수 있도록 구성하였다.

### ✓ 학습자 특성 파악하기

협동학습에서 리더십있게 이끌어가는 학생도 있는 반면, 본인의 의사를 명확하게 수립하지 못하거나 표현하는데 어려움을 겪는 학생도 있다. 스마트 기기의 경험은 대부분의 학생들이 스마트 폰을 접해 보고 터치, 사진찍기, 전화걸기 등의 기본적인 기능은 알고 있지만, 다양한 기능과 앱 활용에 능숙하기보다는 게임에만 익숙한 학생들이 많으며 본인 소유의 스마트 폰을 보유한 학생도 생각보다는 적다.

### ✓ 무엇부터 준비할까?

사용 디바이스, 학생용 디바이스(모둠별), WG-C10(무선파일배포장치), 미러링 동글, 클래스팅 앱 활용의 기초 소양 교육, 가을 낙엽 사진 사전 설치 및 활동지

### ✓ 활용도구의 장점

- ▶ 미러링 동글 : 스마트패드에 비춰지는 내용들을 대형화면에 출력할 수 있음.
- ▶ 클래스팅 : SNS로서 정보의 공유와 전달이 용이하며 초등학생들도 계정 생성에 어려움이 없음.

### ✓ 디지털교과서(스마트 도구) 활용 방법 및 Tip

도구명	활용 화면	활용 방법
WG-C10		<ul style="list-style-type: none"><li>- 외장메모리를 리더기에 끼우고 와이파이를 통한 각종 파일 전송이 가능함.</li><li>- 스마트디바이스에 들어있는 파일들을 PWS Manager 앱을 통해 동시에 최대 8개의 장치로 전송하여 공유가 가능함.</li></ul>

## I 기본 정보

학교급	초(○), 중( ), 고( )	학년	2학년	스마트교실 유형	일반교실수업				
교과	통합	차시	23~24/41	수업모형	탐구 활동 모형				
단원	가을 2.								
학습 주제	나뭇잎 무리 짓기								
학습 목표	나뭇잎을 여러 가지 방법으로 나눌 수 있다.								
SMART Activities	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 스마트 기기내 사진 검색 활동</li> <li>■ 스마트폰 미러링을 통한 발표 활동</li> <li>■ 크래스팅 의견 게시를 통한 의사소통 활동</li> </ul>								
학습자 역량	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 자기 주도적 학습력, 문제해결력, 체험 탐구</li> </ul>								
활용교과서	가을 2.								
단말기	교사	교사용 디바이스							
	학생	개인( ), 모둠(○)							
	활용 형태	검색활동							
영상장비	LCD TV								
유무선환경	유선( ), 무선(○)								
준비물	교사 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 교사용 디바이스, 동글이, 각 모둠별 가을 낙엽사진 폴더 생성, 클래스팅앱</li> </ul>							
	학습자 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 모둠별 디바이스, 클래스팅앱</li> </ul>							

## 교수·학습 활동

### 수업 상황

단계	온/오	활동	시나리오	사진 및 동영상 &
동기 유발	오	수수께끼 놀이하기	수수께끼 알아맞히기 ☞ 여름에는 옷을 잔뜩 입고, 겨울에는 옷을 벗어버리는 것은? (나무) ☞ 가을에 옷을 갈아입는 것은? (나뭇잎)	
	오	전시학습 상기하기	지난 차시에서 「가을의 변화된 모습 살펴보기(나뭇잎 관찰하기)」 활동결과물 살펴보기	
탐구 상황 확인하기	오		나뭇잎 색이 변한 이유 알아보기	EDRB-EBS 클립뱅크 「나뭇잎 색이 변했어!」
	오	학습문제 확인하기	나뭇잎을 여러 가지 방법으로 나누어보자.	
탐색하기	오	나뭇잎을 살펴보고 특징 알기	사진카드를 보며 가을에 색이 변하는 나뭇잎의 특징 알아보기	
탐구 활동하기	온	나뭇잎의 이름 알기	바탕화면에 저장되어 있는 사진들을 통해 가을에 색이 변하는 나뭇잎의 이름 알아보기	
	오	나뭇잎을 무리 짓는 방법 정하기	모둠별로 나뭇잎을 나누는 방법 이야기하기	
	오	여러 종류의 나뭇잎 나누기	나뭇잎을 여러 가지 방법으로 나누기	
탐구 결과 정리하기	오	발표하기	모둠별로 발표하기	



## 교수 · 학습안



이렇게 시작했어요! (탐구상황 확인하기)

수업 활동		활동 전략 & Tip
교수활동	학습활동	
<p>■ 수수께끼 놀이하기 (2분)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 공부를 시작하기 전에 선생님이 수수께끼를 2문제 내려고 해요. 문제를 잘 읽고 정답을 마음속으로만 생각해보세요. 다른 친구들도 생각할 시간을 줄 수 있도록 정답을 아는 사람도 절대 말하지 않기예요.</li> <li>- 첫 번째 문제, 여름에는 옷을 잔뜩 입고, 겨울에는 옷을 벗어버리는 것은 무엇일까요?</li> <li>- 잘 맞혔습니다. 두 번째 문제, 가을에 옷을 갈아입는 것은 무엇일까요?</li> </ul> <p>■ 전시학습 상기하기 (3분)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지난 시간에 가을이 되면서 우리 주변의 모습이 어떻게 달라졌는지 이야기를 나눠보고, 나뭇잎도 관찰해서 그려봤어요. 관찰한 내용을 잠깐 살펴볼까요?</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 네, 나뭇잎마다 색과 모양이 다르지요. 그런데 1학기 수학시간에 색이나 모양이 비슷한 것들끼리 모으고 다른 것들끼리는 갈라놓는 공부를 했던 것을 기억하나요?</li> <li>- 자, 그럼 오늘 어떤 공부를 할지 여러분이 생각해보세요.</li> </ul> <p>■ 학습문제 확인하기 (1분)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 나뭇잎을 여러 가지 방법으로 분류해보자.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 네, 약속해요!</li> <li>- 나무요.</li> <li>- 나뭇잎이요.</li> <li>- 제가 관찰한 나뭇잎은 단풍나무 나뭇잎입니다. 색깔은 빨간색이고, 잎이 뾰족뾰족하고 손처럼 생겼습니다.</li> <li>- 제가 그런 나뭇잎은 은행나무 나뭇잎이에요. 노란색이고, 부채처럼 생겼는데 가운데가 조금 쑥 들어갔어요.</li> <li>- 맞아요! 분류하기 공부를 했었어요. 그래서 과일을 색깔이랑 모양으로 분류했었어요.</li> <li>- 분류하기를 할 것 같아요.</li> <li>- 지난 시간에 주웠던 나뭇잎을 가지고 분류해보는 공부를 할 것 같아요.</li> </ul>	<p>※ 문제가 어렵게 느껴질 수도 있으므로 도움말을 주어 문제를 풀게 함으로써 학습에 대한 흥미와 적극적으로 참여하려는 마음을 가질 수 있도록 한다.</p>  <p>※ 미러링 동글(All share cast dongle, PTV3000)을 이용하여 지난 차시의 학습 결과물을 다함께 살펴본다.</p> <p>※ 학습활동과 관련하여 중요한 낱말(나뭇잎, 분류)를 가려놓고 아이들 스스로 학습문제를 유추해낼 수 있도록 유도한다.</p>



## 문제해결 계획은 이렇게! (탐색하기)

수업 활동		활동 전략 & Tip
교수활동	학습활동	
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 나뭇잎 색이 변한 이유 알기 (5분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 그런데 가을이 되면 나뭇잎 색이 왜 변하는 걸까요? 선생님과 함께 동영상을 보면서 생각해봅시다.</li> <li>- 나뭇잎 색은 왜 변하는 건가요?</li> <li>- 설명을 아주 잘해주었습니다. 그렇다면 모든 나뭇잎들이 가을이 되면 색이 변하나요?</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- (동영상을 본다.)</li> <li>- 날씨가 추워지면 엽록소는 없어지고 빨간색이나 노란색, 갈색 색소가 잘 보이기 때문이에요.</li> <li>- 아니에요. 변하는 것도 있고 변하지 않는 것도 있어요.</li> <li>- 전나무, 소나무, 잣나무는 언제나 초록색인 나무예요.</li> </ul>	<p>*  EDRB-EBS를 립뱅크 「나뭇잎 색이 변했어!」</p>



## 이렇게 탐구했어요! (탐구 활동하기)

수업 활동		활동 전략 & Tip
교수활동	학습활동	
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 나뭇잎 분류하기 I (8분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 나뭇잎 중에는 가을이 되면 색이 변하는 것도 있고 변하지 않는 것도 있군요. 그렇다면 색이 변하는 것과 변하지 않는 것으로 분류할 수 있을까요?</li> <li>- 맞습니다. 선생님이 여러 가지 나뭇잎을 구하기가 어려워서 대신 사진으로 준비했어요. 각자 활동지에 나뭇잎 사진을 붙여서 분류하기를 해봅시다.</li> <li>- 가을에 색이 변하지 않는 나뭇잎들은 어떤 공통점이 있나요?</li> <li>- 공통점을 잘 찾아내었습니다. 색이 변하는 나뭇잎들은 어떤가요?</li> <li>- 그렇다면 색이 변하는 나뭇잎들을 색이나 모양에 따라 다시 분류할 수 있을까요?</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 색을 보고 분류하면 돼요. 초록색 나뭇잎은 변하지 않는 것이고, 빨간색이나 노란색, 갈색 나뭇잎은 가을에 색이 변하는 나뭇잎이에요.</li> <li>- (라벨지에 인쇄된 사진자료를 활동지에 붙이며 가을에 색이 변하는 나뭇잎과 변하지 않는 나뭇잎으로 분류하기를 해본다.)</li> <li>- 초록색이에요.</li> <li>- 잎이 뾰족뾰족 가시처럼 생긴 모양이에요.</li> <li>- 색깔이 빨간색, 노란색, 갈색이에요.</li> <li>- 모양도 여러 가지예요.</li> <li>- 네.</li> </ul>	<p>* 미러링 동글(All share cast dongle, PTV3000)을 이용하여 분류하기 활동을 하는 과정과 결과물을 다함께 살펴본다.</p>

수업 활동		활동 전략 & Tip
교수활동	학습활동	
<p>- 자, 그럼 이번에는 가을에 색이 변하는 나뭇잎을 분류해봅시다. 그런데 선생님이 가을에 색이 변하는 나뭇잎 이름을 쓰기 전에 사진이 섞여버려서 어떤 나무의 나뭇잎인지 잘 모르겠네요. 테블릿에 저장되어 있는 사진을 보면서 모둠친구들과 함께 사진 밑에 이름을 써주세요. 이름을 쓰다보면 어떤 나무의 나뭇잎이 가을에 색이 변하는지 알 수 있겠죠?</p> <p>■ 나뭇잎을 무리 짓는 방법 정하기 (3분)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모둠별로 나뭇잎을 어떤 기준으로 분류할 것인지 이야기해보세요.</li> </ul> <p>■ 나뭇잎 분류하기Ⅱ (10분)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모둠별로 기준을 정했으면 선생님이 준비해놓은 활동판을 하나씩 골라서 가져가세요. 활동판에 적힌 분류기준을 잘 보고 가져가고, 우리 모둠만의 새로운 분류기준을 정했다면 분류기준이 비어있는 활동판을 가져가면 됩니다. 그리고 나뭇잎 사진을 기준에 따라 붙여보세요.</li> </ul>	<p>- (테블릿에 저장되어 있는 사진파일과 나눠준 사진자료를 비교해보며 나뭇잎 이름을 적어본다.)</p> <p>- (모둠별로 색, 모양 등의 분류기준을 정해본다.)</p> <p>- (라벨지에 인쇄된 사진자료를 활동판에 붙이며 가을에 색이 변하는 나뭇잎을 기준에 따라 분류해본다.)</p>	<p>※ 미러링 동글(All share cast dongle, PTV3000)을 이용하여 분류하기 활동을 하는 과정을 살펴본다.</p>



이렇게 공유합니다!

수업 활동		활동 전략 & Tip
교수활동	학습활동	
<p>■ 발표하기 (5분)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 이제 모둠별로 가을에 색이 변하는 나뭇잎을 어떻게 분류했는지 발표해볼게요.</li> <li>- 발표를 아주 잘해주었습니다. 선생님이 발표하는 모습을 클래스팅에 올려둘 테니깐 집에 가서 꼭 보고 칭찬댓글을 써주세요.</li> </ul>	<p>- (모둠별로 활동판을 들고 앞에 나와서 분류기준과 분류한 결과를 친구들에게 설명해준다.)</p> <p>- 네.</p>	<p>※ 발표하는 모습을 동영상 촬영하고 수업 종료 후 클래스팅에 게시하여 발표에 대한 자신감과 성취감을 느낄 수 있도록 독려한다.</p>



마무리는 이렇게 해봐요~

수업 활동		활동 전략 & Tip
교수활동	학습활동	
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 칭찬하기 (1분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 오늘 공부를 하면서 칭찬해주고 싶은 친구가 있나요?</li> </ul> </li> <li>■ 오늘 공부를 통해 알게 된 점이나 느낌 말해보기 (1분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 나뭇잎을 분류하고 새로 알게 된 점이나 활동을 하면서 느낀 점이 있다면 발표해봅시다.</li> </ul> </li> <li>■ 차시 예고하기 (1분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 과제는 선생님이 아까 이야기했던 것처럼 클래스팅에서 발표 동영상 보고 칭찬댓글 달아주기입니다. 다음 시간에는 가을 열매 바구니 만들기를 해볼게요.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 저는 ○○이를 칭찬하고 싶습니다. 왜냐하면 .....</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 가을에 나뭇잎 색이 변하는 이유를 알게 되었습니다.</li> <li>- 분류하기가 재미있었어요.</li> </ul>	

### III

## 수업 결과 다시 살펴보기

### 1 이런 점이 좋네~

시간, 공간의 어려움으로 제공하기 곤란한 단풍잎에 대한 주제를 다룰 수 있으며, 다양한 모양의 단풍잎 모습 또한 모둠별로 간단하고 쉽게 제공할 수 있다. 또한 본인들의 의견 제시 창구가 대면 이외의 방법임에도 즉시적으로 연결될 수 있으며 피드백 또한 원활히 소통할 수 있다.



### 2 다른 방법은 없을까?

저학년의 특성상 구체적이고 조작가능한 내용으로 구성되고 활동 또한 구성되어야 효과적이다. 본 차시는 가을 중 특히 ‘단풍’에 관한 주제이므로 학생들이 단풍잎을 수집하고, 수집한 결과물을 분류활동에 도입한다면 더욱 큰 효과가 따를 것이다. 스마트 기기를 통한 다양한 단풍잎을 쉽게 자료로 제공한 것도 좋지만, 교육의 본질적인 요소를 따져 본다면 그 자료들은 구체물로 제공되었어야 함이 마땅하지만, 수업 공개의 시기상 단풍잎의 구체물을 구하기가 어려워 스마트 기기로 자료를 대체하였다.

축진역량

체험, 탐구

활용환경

교사 디바이스 + 학생 모듈 디바이스 활용

수업유형

탐구 학습

24

## 북한의 모습 조사하기

학년, 학기, 교과	2-2-통합(우리나라2)
단원	우리나라와 이웃 나라
학습목표	북한의 모습을 조사할 수 있다.
차시	5/42차시( 40 분)
S M A R T 활동(Activities)	<ul style="list-style-type: none"><li>■ QR코드를 활용한 정보 접속하기</li><li>■ 인터넷에서 필요한 정보만 찾아서 정리하기</li></ul>
수업교사	이상민 (인천신광초등학교)

### 21세기 학습자역량 축진 영역

창의력	소통	협업	사고력
자기 주도적 학습력	문제 해결력	체험, 탐구	진로 및 인성

# 북한의 모습 조사하기

## I 수업 개요 및 준비하기

### 1 수업 개요

#### ✓ 수업 배경 및 목적

이 단원은 ‘우리나라와 이웃 나라’를 주제로 남북통일과 이웃 나라에 대해 공부할 수 있도록 구성되어 있다. 이 차시에서는 북한의 자연환경, 북한사람들의 생활 모습, 북한의 유명한 것들을 통해 학생들이 북한에 관심을 갖도록 하는 것이다. 따라서 저학년 특성에 맞게 다양한 멀티미디어 자료를 활용하여 학생들의 흥미를 이끌어내는 것이 효과적이다. 그리고, 북한의 생활상을 보여 주거나 이야기 할 때 동정심이나 배타적인 감정을 유발하지 않도록 주의하여야 한다.

#### ✓ 수업 환경 및 특징

스마트교실 유형	일반교실수업(√)	특별교실수업( )	교실통합수업( )	창의체험수업( )
단말기 활용 형태	학생 모둠 디바이스 활용			
활용교과서	서책형 교과서			
유무선 환경	무선(√), 유선( )			
활용 도구	갤럭시노트, QR코드, 검색도구			
수업 방법	탐구 학습			

### 2 문제개발과정 및 활용 도구

#### ✓ 교육과정 파악하기

학생들이 통일을 위한 노력과 외국인을 대하는 바른 태도를 가질 수 있는 실천 활동과 북한과 이웃나라에 대해 알아보기 위한 다양한 탐구활동, 통일 전시회 및 문화 알림이 놀이 등으로 구성되어 있는 단원이다. 본 차시는 북한의 모습을 알아보고, 북한에 대한 학생들이 관심을 갖도록 하는 것이 목적이이다.



## 학습자 특성 파악하기

아직은 스마트 기기에 익숙하지 않은 학생이 대부분이며, 스마트 기기를 활용하기 위한 경험이 미비하여, 최대한 간단한 활동을 통해 수업의 흐름에 방해되지 않으면서 스마트기기의 효과를 볼 수 있도록 사용에 주의하여야 한다.



## 교수학습 전략

동기유발로 북한의 지도와 북한의 위치를 알 수 있는 동아시아지도를 통해 북한의 지리 학적 위치를 발표를 통해 스스로 알 수 있도록 한다. 또한 교사가 미리 준비한 QR코드를 활용하여 북한의 자료가 담긴 웹사이트를 방문하여 필요한 정보를 찾아서 준비된 학습지에 기록할 수 있도록 한다. 많은 정보에서 필요한 내용만 간추리는 능력이 아직은 부족하므로, 학습지에 필요한 정보를 충분히 찾을 수 있도록 자세히 안내하고, 핵심적인 내용만 기록할 수 있도록 한다. 이번 차시에서 각자 정리한 자료를 활용하여 다음 차시에는 모둠별로 정리한 자료와 준비된 자료를 가지고 보고서를 만들어 발표할 수 있도록 한다.



## 무엇부터 준비할까?

- 2학년 수준에 맞는 북한 소개 웹사이트 소개 및 재구성한 정보
- QR코드 활용 방법 익히기
- 스마트 기기 활용 기본 매뉴얼 익히기



## 활용도구의 장점

- QR코드 : 검색 또는 원하는 사이트 이동이 어려운 학생들이 정보에 쉽게 접근할 수 있도록 안내할 수 있음
- 갤럭시 노트 : 다양한 멀티미디어 자료를 자세하게 관찰할 수 있는 기회 제공



## 디지털교과서(스마트 도구) 활용 방법 및 Tip

도구명	활용 화면	활용 방법
QR코드		검색도구를 사용해 필요한 정보를 찾고 정리하는 능력이 부족한 저학년에게 불필요한 시간을 줄이고, 빠르게 필요한 정보에 접근할 수 있는 기회 제공

## II

## 수업 살펴보기

## 1 기본 정보

학교급	초(√), 중( ), 고( )	학년	2학년	스마트교실 유형	일반교실수업				
교과	통합(우리나라2)	차시	5/42	수업모형	탐구수업				
단원	우리나라와 이웃 나라								
학습 주제	북한의 모습 조사하기(1/2)								
학습 목표	북한의 모습을 조사할 수 있다.								
SMART Activities	<ul style="list-style-type: none"> <li>웹사이트에서 필요한 정보 찾아 쓰기</li> <li>QR코드를 활용하여 웹 접근하기</li> </ul>								
학습자 역량	▶ 탐구력, 사고력, 문제해결력								
활용교과서	■ 서적형 교과서								
단말기	교사	컴퓨터							
	학생	개인(√), 모둠( )							
	활용형태	학생 모둠 디바이스							
영상장비	TV, TPC								
유무선환경	유선( ), 무선(√)								
준비물	교사 준비물	■ 컴퓨터, TPC							
	학습자 준비물	■ TPC							

## 교수·학습 활동

### 수업 상황

단계	온/오	활동	시나리오	사진 및 동영상  & 
탐구 상황 확인 하기	Off	동기유발	북한의 지도를 보고 북한의 위치와 특징을 발표해 봅시다. 북한에 대해 아는 것이 있으면 발표해 봅시다.	
	ON	학습 필요성 인식	지도를 통해 북한의 모습을 자세히 알 수 있나요? 북한의 자연환경과 생활모습을 좀 더 알아볼까요?	
	Off	전시학습 상기	우리는 한민족이라는 것을 지난 시간에 배웠습니다. 같은 점도 있고 다른 점도 있겠지요? 이번 시간에는 북한의 모습을 알아보겠습니다.	
	Off	문제 파악	북한의 모습을 조사할 수 있다.	
	Off	활동 안내	<활동1> 북한의 모습 조사하기 <활동2> 조사한 내용 발표하기	
탐색 하기	ON	탐색하기	QR코드를 활용하여 정보에 접근하기 북한의 자연환경, 북한사람들의 생활모습에 관한 정보를 찾기	 
		정리하기	찾은 정보에서 꼭 필요한 것을 학습지에 정리하기	
공유	On	발표하기	각자 찾은 정보를 친구들과 발표를 통해 공유하기	
정리 및 평가	On	정리 및 평가	북한의 자연환경 및 북한 사람들의 생활모습 정리하기	



## 교수 · 학습안



이렇게 시작했어요.(문제만나기)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 동기유발하기 ( 3분 )           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지도를 보고 북한의 위치와 특징을 살펴볼까요? 어떤 특징이 있을까요?</li> </ul> </li> <li>■ 문제제시하기 ( 1분 )           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지도를 통해서는 북한의 여러 모습을 정확히 알 수 없지요?</li> </ul> </li> <li>■ 문제파악하기 ( 1분 )           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 스마트 기기를 활용하여 북한의 모습을 조사할 수 있다.</li> </ul> </li> <li>■ 학습목표 확인하기 ( 1분 )           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 북한의 자연환경과 생활모습을 알 수 있다.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 지도를 통해 지리학적 특징을 간단히 알아보고, 지도를 통해서 북한의 모습을 정확히 알 수 없는 점을 이끌어 낸다.</li> </ul>



이렇게 탐색했어요!

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 탐색하기 (16분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- QR코드를 활용하여 정보에 접근 한 후, 학습지를 확인하고 필요한 정보를 찾아서 정리하기(16분)               <ul style="list-style-type: none"> <li>·북한의 자연환경</li> <li>·북한 사람들의 생활모습</li> </ul> </li> <li>- &lt;심화활동&gt; 위의 활동을 끝낸 친구들은 두 번째 QR코드를 통해서 북한의 유명한 장소에 대해 찾아보고 정리해보세요</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 전체적인 정리가 어려운 저학년 이므로, 학습지에 핵심용어 및 단어 위주로 정리할 수 있도록 학습지를 구성.</li> <li>※ 웹 검색도구를 활용해서 필요한 정보를 찾기에는 아직 스마트 기기 활용능력이 부족하므로, 사전에 기획된 정보 제공</li> </ul>



문제 해결 및 공유해 보아요!

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 공유활동(10분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 북한의 자연환경과 북한사람들의 생활모습을 친구들에게 발표하기(8분)               <ul style="list-style-type: none"> <li>·북한의 자연환경</li> <li>·북한사람들의 생활모습</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 스마트 기기를 통해 정리한 정보를 친구들과 발표를 통해서 공유하기</li> </ul>



마무리는 이렇게 해봐요~

수업 활동	활동 전략 & Tip
<p>■ 정리 및 평가하기 (8분)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- 파워포인트 자료를 통해 자기가 찾은 정보를 비교하면서 내용 정리하기</li><li>- 북한에 대해 더 조사하고 싶은 내용 정하기</li><li>- 이번 차시에 찾은 정보가 다음 시간에 보고서 자료로 활용됨을 안내하기</li></ul>	* 교사가 제시하는 파워포인트 자료를 본인의 자료와 비교하면서 잘못된 정보를 수정할 수 있도록 지도

### III

## 수업 결과 다시 살펴보기

### 1 이런 점이 좋네~

북한 사람들의 생활모습 및 자연환경을 스마트 기기를 활용하여 다양하게 관찰할 수 있는 기회를 학생들에게 제공할 수 있었으며, 학생 스스로 관심을 더욱 갖고 다양한 멀티미디어 자료를 살펴볼 수 있도록 흥미를 유발하는데 도움이 되었음.



### 2 다른 방법은 없을까?

북한의 자료는 인터넷에서 매우 제한적이고 조심스러운 접근이 필요한 자료이다. 더구나 저학년 학생들은 필요한 정보를 스스로 찾고 재구성하는 능력이 부족하므로, 교사가 학생 발달에 맞는 자료를 선발하여 재구성하여 제공할 수밖에 없었다. 차시의 특성상 다양한 멀티미디어 자료를 통해 학습목표를 도달할 수밖에 없다. 따라서 저학년 학생의 특성에 맞는 북한 관련 자료 및 사이트를 찾아서 자료를 재구성하는게 매우 중요함.

촉진역량

협업

활용환경

교사1디바이스 + 학생1모둠별1디바이스

수업유형

실천 활동 모형

25

## 우리 함께 지켜요

학년,학기,교과	2-2-바른생활(가을)
단원	1. 가을 체험
학습목표	가을 행사에서 지켜야 할 일 알기
차시	18/41
SMART활동 (Activities)	<ul style="list-style-type: none"><li>• 아이패드 동영상 촬영 기능을 통한 결과물 만들기</li><li>• AirDrop 기능을 이용한 자료 공유</li><li>• 애플tv를 활용한 미러링</li></ul>
수업교사	박지영 (인천신석초등학교)

### 21세기 학습자역량 촉진 영역

창의력	소통	✓	협업	✓	사고력
자기 주도적 학습력	✓	문제 해결력	✓	체험, 탐구	진로 및 인성



## I

## 수업 개요 및 준비하기

## 1 수업 개요

## ✓ 수업 배경 및 목적

요즘의 가정은 대부분 한 두 자녀만 낳아 기르고 있다. 그만큼 더욱 소중하고 귀하게 자식을 여기는 분위기다. 하지만 내 아이만 소중하다는 그릇된 가치관으로 인해 자녀가 공공장소나 공공시설물을 이용할 때 타인을 배려하지 않는 아이들이 있다. 이를 부모가 올바로 지도해야 맞지만 그렇지 않은 부모들도 종종 볼 수 있어 눈살을 찌푸리게 하는 경우가 있다.

따라서, 자라나는 학생들이 올바른 사회의 일원이 되기 위해서는 타인과 함께 사용하는 장소나 시설물에 대해 바르게 행동하고 소중히 다루는 방법에 대한 부모의 적절한 지도와 더불어 학교의 역할도 더욱 중요해지고 있다고 생각한다.

앞서 배운 ‘이웃’ 영역에서는 마을의 전체적인 모습과 더불어 타인과 함께 사용하는 장소, 시설물에 대해 배우고 이를 바르게 사용하는 방법에 대해서 공부한 바 있다. 이와 연계하여 ‘가을’ 영역에서는 공공장소에서 이루어지는 여러 행사인 체험학습, 운동회, 학예회, 전시회 등에서 지켜야 할 바른 태도를 알아보는 학습활동을 통해 바른 인성을 함양할 수 있는 기본 태도를 기를 수 있다고 생각한다.

학교에서 다른 친구들과 함께 생각과 의견을 나누며 올바른 의식을 키워나갈 수 있는 학생들이 되기를 희망하며 이번 학습을 준비해 보았다.

## ✓ 수업 환경 및 특징

스마트교실 유형	일반교실수업(V)	특별교실수업( )	교실통합수업( )	창의체험수업( )
스마트기기 활용 형태	학생 1모둠 1디바이스			
교과서	가을(42~45쪽)			
유·무선 환경	유선( V ), 무선( V )			
활용 도구	무선 AP, 아이패드, 애플tv			
기타	학급홈페이지			
수업 방법	실천 활동 모형			

## ✓ 교수·학습 전략

먼저 체험학습을 가서 질서를 지키는 모습, 지키지 않는 모습을 사진 및 동영상으로 촬영해 이를 확인하며 반성해 보는 시간을 갖는다.

학습 목표 확인 후 가을 행사가 이루어지는 각각의 장소에서 왜 바른 행동을 해야 하는지에 대해 이야기 나눈다. 그 다음 모둠별로 하나의 행사를 선택한 뒤 정해진 각각의 장소에서 지켜야 할 바른 행동을 주제로 하여 역할극을 꾸미고 아이패드로 촬영한다.

아이패드의 AirDrop 기능을 활용한 기기간 공유를 통해 모든 모둠의 역할극 동영상을 tv로 함께 보며 바른 행동에 대해 생각하는 시간을 갖는다. 마지막으로 이런 마음을 다짐카드에 적고 실천의지를 다진다. 이러한 과정을 통해 타인을 배려하는 마음을 기를 수 있을 것이다.

## 2 문제개발과정 및 활용 도구

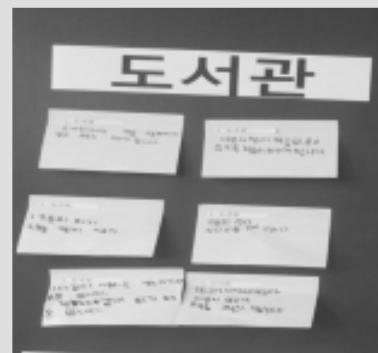
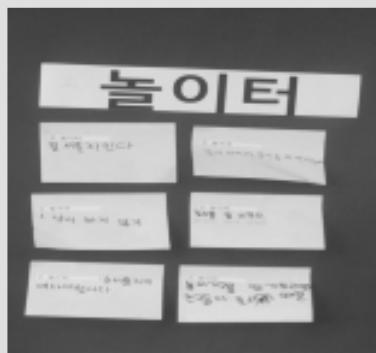
### ✓ 교육과정 파악하기

이 단원은 ‘가을 체험’을 주제로 가을에 나타나는 주변의 모습과 생활에 대한 관심과 이해를 도울 수 있도록 하였다.

바른 생활과에서는 가을 행사에서 지켜야 할 규칙과 질서를 알아보고, 자연에 대해 고마운 마음을 가질 수 있도록 도와준다. 슬기로운 생활과에서는 다양한 가을 행사를 조사하고, 가을 열매와 낙엽의 모양과 특징을 탐구할 기회를 제공한다. 즐거운 생활과에서는 다양한 행사에 적극적으로 참여하며, 낙엽과 열매로 다양한 사물을 표현할 수 있도록 지도한다.

### ✓ 학습자 특성 파악하기

우리 반 학생들이 바른 생활 습관 및 태도를 지니고 있는지를 파악하기 위해 ‘이웃’영역에서 공공장소에서 바르게 행동하고 공공시설물을 바르게 사용하는 방법에 대해 적어보게 하였다. 각각의 장소에 대한 특징을 알고 그에 따라 바르게 행동하는 방법을 확실하게 알고 있는 학생도 있었고 두루뭉실하게 ‘질서를 지켜야 한다’ 등으로 적는 학생들도 있었다. 학생들이 적은 공공장소에서 바르게 행동하고 공공시설물을 바르게 사용하는 방법은 다음과 같다.



학생들의 공공장소에서 지켜야 할 일에 대한 의견

- 학생들이 공공장소 중 놀이터에서 지켜야 할 일에 대해 적어 낸 의견은 다음과 같다.
  - 질서를 지킨다.
  - 장난을 치면 안된다.
  - 낙서 하지 않기
  - 순서를 지키며 타야 합니다.
  - 놀이기구를 망가뜨리면 친구들이 못 탄다.
- 학생들이 공공장소 중 도서관에서 지켜야 할 일에 대해 적어 낸 의견은 다음과 같다.
  - 책을 책꽂이에 꽂고 조용히 해야 한다.
  - 다른 사람이 책을 읽을 수 있도록 조용히 해야 한다.
  - 뛰어다니지 않는다.
  - 책을 찢지 않는다.
  - 장난치지 않는다.

이러한 학습과정을 통해서 학생들이 공공장소 및 공공시설물을 이용하는 바른 행동에 대해 알고 대부분 알고 있다는 것을 알 수 있다. 하지만 ‘질서를 지킨다’와 같이 포괄적인 내용이 아닌 각각의 장소 및 상황에 알맞은 바른 행동을 좀 더 지도할 필요가 있겠다는 것을 알 수 있다.



## 학습 문제 인지하기

갈수록 체험활동이 늘어나고 있는 교육과정 상 다른 친구들과 함께하는 활동에서 바른 행동을 해야 하는 것은 당연하다.

학교에서 하는 여러 체험활동도 있지만 학교 밖으로 나가서 하는 체험활동에서 학생 스스로 인지하지 못했던 자신들의 모습을 확인하며 관찰 및 반성의 시간을 가져본다.



## 바른 행동 알아보기

가을에 할 수 있는 여러 행사를 파악한 후 각각의 장소에서 지켜야 할 바른 행동에 대해 모둠별로 생각 나누기를 한다.



## 바른 행동 해 보기

각각의 장소에서 일어날 수 있는 질서를 지키지 않는 상황을 설정한 후 가을 행사에서 바른 행동을 해야 한다는 주제로 모둠별로 역할극을 하고 이를 아이패드 동영상 촬영 기능을 활용하여 촬영한다.



## 바른 행동 다짐하기

공유된 동영상으로 만들어진 역할극을 함께 보면 가을 행사에서 지켜야 할 바른 행동에 대해 생각해 보면 다짐 카드를 쓰며 실천의지를 다진다.



## 활용도구 안내

가을 행사에서 지켜야 할 일을 적은 모둠별 포스트 일 자료를 티비 화면으로 볼 수 있게 하기 위해 애플tv를 사용한다.

실제로 교실 앞에 나와 활동하는 역할극을 부담스러워 하는 학생들이 많다. 따라서 모든 학생들이 역할극에 참여하게 하기 위해 모둠별 공간을 활용하여 동영상 촬영 및 공유를 활용한다.



## 스마트 도구 활용 전략 및 Tip

수업 흐름	도구명	활용 화면	활용 방법
바른 행동 알아보기	애플 tv		애플tv는 일종의 셋톱박스로서 전송받은 신호를 TV에 보여주기 위한 영상과 음성신호로 변환시켜 주는 장치이다. 미러링 도구로도 활용하여 학습 자료를 티비 화면에 보여질 수 있게 한다. 작아서 전체 학생들에게 보여지지 않는 자료를 크게 확대하여 보여줄 수 있는 도구이다. 스마트 폰의 이동성을 이용하여 실물화상기를 보완할 수 있는 도구이다.
바른 행동 해 보기	아이 패드 AirDrop		AirDrop은 연락처, 사진, 비디오 등을 IOS7을 사용하고 있는 기계간에 간편하게 공유할 수 있는 매우 간편한 방법이다



## DBL전략

가을 행사에 참여할 때의 상황에서 문제점을 발견하여 이를 어떻게 하면 좋을 것인가 모둠별로 토의한다. 토의한 내용을 바탕으로 모둠별로 장소에 따른 역할극으로 만들어 아이패드를 활용해 동영상 촬영을 한다. 이렇게 만들어진 동영상 파일을 교사의 기기로 전송할 수 있도록 한다. 교사는 전송받은 파일을 tv를 통해 보여줌으로써 반 전체 학생들과 생각을 나눈다.

II

## 수업 살펴보기

### I 기본 정보

학교급	초(✓), 중( ), 고( )	학년	2학년	스마트교실 유형	일반교실수업
교과	바른생활	차시	18/41	수업모형	실천 활동 모형
단원	1. 가을체험				
학습 주제	가을 행사에서 지켜야 할 일 알아보기				
학습 목표	가을 행사에서 지켜야 할 일을 알 수 있다.				
SMART Activities	<ul style="list-style-type: none"> <li>아이패드 동영상 촬영 기능을 통한 결과물 만들기</li> <li>AirDrop 기능을 이용한 자료 공유</li> <li>동글이를 활용한 미러링</li> </ul>				
학습자 역량	소통, 협업, 자기주도적학습력, 문제해결력, 진로 및 인성				
DBL전략	문제상황 파악 후 해결방법 생각하여 역할극으로 만들기				
단말기	교사	컴퓨터, 아이패드			
	학생	개인( ), 모둠( V )			
	활용 형태	학생 1모둠 1디바이스			
유무선환경	유선( ), 무선( V )				
준비물	교사 준비물	■ 아이패드, 애플tv, 동기유발 동영상			
	학습자 준비물	■ 아이패드, 역할극 대본			

## 교수·학습 활동



### 수업 상황

단계	온/오	활동	시나리오	사진 및 동영상 (&)
학습 문제 인지하기	on	동기유발	현장학습 시 촬영해 두었던 우리 반 친구들의 모습을 동영상으로 제시한다. 학생들은 자신과 친구의 모습을 관찰하며 바른 행동과 바르지 못한 행동을 파악해 본다.	
	off	학습문제파악	현장학습 동영상을 바탕으로 가을 행사에서 지켜야 할 일을 알아본다.	.
바른 행동 알아보기	off	학교에서 하는 가을행사 알아보기	1, 2학년 때의 경험을 생각하여 학교에서 하는 가을 행사를 알아본다.	.
	off	가을행사 시 바른 행동에 대해 이야기하기	'이웃'에서 학습한 공공장소에서 바른 행동을 하는 방법을 생각해 보고 가을 행사와 접목시켜 이야기 해 본다.	.
바른 행동해 보기	on/off	역할극하기	모둠별로 하나의 장소를 선택한 뒤 가을 행사에서 바른 행동을 해야 한다는 주제로 역할극을 하고 이를 촬영한다. 촬영한 동영상을 교사의 기기로 전송하여 공유한다.	
바른 행동 다짐하기	on/off	다짐카드 작성하기	역할극 동영상을 함께 보며 가을 행사에서 지켜야 할 바른 행동에 대해 생각해 보며 실천의지를 다진다.	



## 교수 · 학습안



이렇게 시작했어요.

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>동기유발하기 (3분) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 현장학습 시 미리 찍어두었던 동영상을 통해 자신과 친구들의 모습 관찰해 보기</li> </ul> </li> <li>문제인지하기 (1분) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 현장학습과 같은 가을 행사에 참여할 때 지켜야 할 바른 행동을 알아본다는 것 인지하기</li> </ul> </li> <li>학습목표 확인하기 (1분) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 가을 행사에서 지켜야 할 일을 알 수 있다.</li> </ul> </li> </ul>	※ 학습에 관심을 가지도록 하기 위해 직접 체험학습을 갔었던 모습을 활용하여 관찰 및 반성의 기회로 삼는다.



이렇게 알아보았어요!

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>학교에서 하는 가을 행사 알아보기 (1분) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1, 2학년 때의 경험 및 선배들의 생활을 생각해 보며 가을 행사의 종류를 알아보기</li> </ul> </li> <li>가을 행사 시 바른 행동에 대해 이야기하기 (4분) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 경험을 떠올리며 가을 행사 시 일어날 수 있는 문제점을 파악하고 이를 바르게 잡을 수 있는 행동에 대해 이야기해 보기</li> </ul> </li> </ul>	※ ‘이웃’의 내용 중 ‘공공장소에서 지켜야 할 일 알아보기’에서 학습한 것과 관련지어 쉽게 생각해 볼 수 있게 한다.



이렇게 활동했어요!

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>역할극 대본 만들기 (5분) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모둠별로 가을 행사를 하나씩 정한 뒤 그 행사에서 일어날 수 있는 상황을 생각하여 역할극 대본을 간단히 작성하기</li> </ul> </li> <li>역할극 하기 (10분) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지정된 장소에서 대본을 바탕으로 역할극을 하고 이를 아이패드를 활용해 촬영한 후 교사의 기기로 전송하기</li> </ul> </li> </ul>	※ 학생의 수준을 고려하여 간단한 역할극 대본의 예시를 제공한다. ※ 모둠별 지정된 장소를 활용하게 하여 혼란이 없도록 사전에 지도한다. ※ 아이패드의 사용에 어려움을 겪을 수 있으므로 사전에 다른 수업시간에 활용하여 능숙하게 다룰 수 있도록 한다.



이렇게 다짐했어요!

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>역할극 보기 (9분) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 다른 모둠이 촬영한 역할극을 함께 보며 바른 행동 다짐하기</li> </ul> </li> <li>다짐카드 작성하기 (5분) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 가을 행사에서 자신의 다짐을 카드에 적고 칠판에 붙이기</li> </ul> </li> <li>차시예고 (1분) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 다음 시간에 배울 내용 이야기하기 “가을 행사의 장면 표현하기”</li> </ul> </li> </ul>	※ 시간 관계상 모든 모둠의 역할극을 볼 수 없을 경우 학급 홈페이지에 탑재하여 추후에 확인 할 수 있도록 한다. ※ 다짐카드 중 몇 개의 예시를 애플 tv를 활용해 전체 학생이 볼 수 있도록 한다.

### III 수업 결과 다시 살펴보기

#### 1 이런 점이 좋네~

수업 중 역할놀이를 하게 되면 성격이 소극적인 학생들은 제대로 참여하지 않거나 허수 아비처럼 서 있다 자리로 돌아가는 경우가 종종 생긴다. 하지만 모둠별 동영상 촬영을 통해 역할극을 하면서 모든 학생들이 흥미를 가지고 참여할 수 있게 된다. 또한 동영상 공유를 통해 자신이 속한 모둠의 결과물만 보게 되는 것이 아니라 다른 모둠의 역할극도 함께 보며 생각할 수 있는 기회를 마련하게 된다.

하지만 AirDrop을 통해 다른 기기로 동영상 전송을 할 때, 애플tv로 전송받은 동영상을 재생할 때 버퍼링 시간이 많이 소요된다는 것이 수업의 흐름에 영향을 줄 수 있다.

완성한 역할극 동영상은 학급홈페이지에 탑재해 놓음으로써 시간적, 공간적 제약을 받지 않고 확인할 수 있게 된다.

#### 2 다른 방법은 없을까?

이번 수업을 DBL의 관점에서 보면 가을 행사에서 지켜야 할 일을 알아내고 그것을 지킬 수 있는 방법을 찾아보는 것이다. 그래서 가을 행사에서 바르지 못한 행동을 할 경우 그것을 바로잡을 수 있는 기구나 도구 또는 시설이나 제도 등을 만들어 내면 좋을 것이다. 하지만 저학년의 특성상 이러한 활동에 어려움이 따른다. 따라서 이 수업에서는 그 아이디어의 산출물이 역할극 동영상으로 나온다고 할 수 있다.

축진역량

소통

활용환경

일반학급 교사용 컴퓨터 및 프로젝션 TV

수업유형

협동학습

26

## 인터넷의 바른 사용

학년, 학기, 교과	1 - 2 - 창체
단원	5. 인터넷의 바른 사용을 위한 약속
학습목표	네티켓의 의미를 이해하고 인터넷의 바른 사용을 위한 나만의 의지를 다질 수 있다.
차시	1차시( 40분)
S M A R T 활동(Activities)	<ul style="list-style-type: none"><li>■ 네티켓과 선플, 악플의 의미 알고 자료 찾기</li><li>■ 수집된 자료 구성하기</li><li>■ 자료 발표하기</li></ul>
수업교사	안성옥 (인천검단초등학교)

### 21세기 학습자역량 축진 영역

창의력	소통		협업		사고력
자기 주도적 학습력	문제 해결력		체험, 탐구	진로 및 인성	

## I 수업 개요 및 준비하기

### 1 수업 개요

#### ✓ 수업 배경 및 목적

처음 학교에 입학하여 학교생활에 적응하는 1학년 학생들에게는 지식적인 학문의 익힘도 매우 중요하지만, 그 무엇보다도 우선되는 것은 올바른 인성의 함양과 단체 생활에서 지켜야 할 규율을 잘 지켜 몸에 익히는 것이라고 생각한다.

외동아이가 많고 부모의 기대가 많은 요즘 아이들은 타인을 배려하는 것보다는 자기 중심적으로 말하고 행동하며 자기만을 봐달라고 하는 경우가 비일비재하다. 이는 부모들의 태도도 역시 크게 다를 바가 없다.

게다가 예전과 다른 사회 환경에서 아이들은 매스미디어를 보다 빠르고 쉽게 접할뿐더러 아직 어린나이로 무분별하게 정보를 흡수하고 빠져들며, 왜곡된 행동과 태도를 나타내게 된다.

특히, 요즈음은 인터넷의 중독 현상이 사회 문제로 대두되며 많은 부모님들이 아이들을 주의 깊게 관찰하고, 단속하여 인터넷 중독 현상은 조금씩 낮아지고 있는 추세다. 하지만 인터넷보다 더 빠르게 보급되고 아이들의 삶에 크게 영향을 미치는 것이 있으니 바로 스마트폰이다.

스마트폰의 폐해는 인터넷의 폐해보다 훨씬 심각하고 그 전파 속도가 빠르다. 따라서 무조건 막기만 할 수 없는 환경에서 아직 중독 현상이 없는 1학년 학생들에게 올바른 판단을 하고 절제할 수 있는 태도를 기르는 것이야말로 근본적인 문제 접근 방법으로 여겨져 이 수업을 생각하게 되었다.

#### ✓ 수업 환경 및 특징

스마트교실 유형	일반교실수업(○)	특별교실수업( )	교실통합수업( )	창의체험수업( )
단말기 활용 형태	교사 컴퓨터			
활용교과서	없음(학습지 활용)			
유무선 환경	무선( ), 유선(○)			
활용 도구	인터넷 검색 사이트, 학급 홈페이지			
기타	프레젠테이션 프로그램			
수업 방법	협동학습 수업모형			



## 교수학습 전략

인터넷 검색 사이트나 학교 홈페이지에 올려져 있는 글과 댓글을 함께 살펴보면서 선플과, 악플을 구별하여 찾아본다.

더 나아가 이런 선플들과 악플들로 인해 발생되는 좋은 점과 문제점을 생각해보고 발표하고, 따라서 인터넷과 스마트폰으로 글을 올릴 때 우리가 지켜야할 예절인 네티켓의 의미를 알아보고 실천할 수 있는 태도를 지닌다.

또한 인터넷과 스마트폰 자체가 가진 좋은 기능을 알고 이를 올바르게 사용하는 것이 중요함을 알고 다짐하는 시간을 갖도록 한다.



## 문제개발과정 및 활용 도구



### 교육과정 파악하기

이 주제는 인터넷 오남용 교육을 예방하기 위한 창의적 체험활동의 하나인 정보화 교육의 일환으로 연계해서 실시하고 있다. 아직 초보적인 인터넷 활용 단계에 있는 1학년 아이들에게 컴퓨터를 사용하는 기술적인 측면도 다루지만, 그와 함께 올바른 인터넷 사용에 관한 태도를 좀 더 중점을 두어 지도하고 있다.

1학기에는 주로 컴퓨터를 이해하고 사용방법과 기술적인 측면을 지도하였다면, 2학기에는 가치, 태도 측면에 역점을 두고 지도하여 중독이나 나쁜 사용 습관을 익히지 않는 것에 역점을 두고 있다.



### 학습자 특성 파악하기

우리반 학생들에게 컴퓨터와 스마트폰으로 주로 무엇을 하는지 발표를 시켜 보았는데, 1위가 게임, 2위가 카카오톡으로 대화 나누기였다. 또한 왜 컴퓨터와 스마트폰으로 게임을 하는가를 물어보았을 때 놀만한 놀이를 잘 알지 못하고, 친구들도 없어서라는 대답이 많았다.

즉, 요즘 아이들은 학교가 끝나도 학원을 가서 놀만한 친구가 없고, 또 어울려 노는 놀이 문화도 형성이 잘 안되어 있어 스마트폰이나 컴퓨터를 이용한 게임에 더 익숙하고 재미있게 느끼고 있었던 것이다. 따라서 이러한 도구를 학습에도 적절히 활용한다면 긍정적인 측면의 활용에 대해서도 보다 쉽게 접근할 것으로 여겨진다.



## 교수학습 전략

1. 현대 사회에서 소통하는 방법을 알아본다.
2. 소통 방법의 변화와 함께 다양하게 진화하는 과정을 탐색한다.
3. 대면 소통이 사라지며 익명성을 활용한 글 올리기와 댓글이 점점 늘어나고 있음을 이해한다.
4. 인터넷과 스마트폰의 보급과 영향력을 알아본다.
5. 선플과 악플의 의미, 네티켓의 의미와 필요성을 이해한다.
6. 선플과 악플, 잘못된 정보로 피해를 입는 사례를 살펴본다.
7. 올바른 인터넷 사용방법을 찾아보고 이해한다.
8. 올바른 인터넷 사용방법에 대한 이해와 나의 다짐을 발표한다.



## 무엇부터 준비할까?

사전에 아이들에게 인터넷으로 선플과 악플을 찾아 공책에 적어오거나 프린트 해올 수 있도록 한다. 아이들이 조사해온 내용을 모둠별로 4절지에 적거나 붙여서 게시자료를 만들도록 하고, 그것을 이용해 선플과 악플의 차이점과 그로인해 일어날 일들을 예상해 발표해보도록 한다.

교사는 자료 제작과 게시 및 발표를 돋고, 선플로 인해 힘을 얻게 된 경우의 기사나 악플로 힘들어하는 뉴스 게시 자료를 인터넷으로 미리 찾아 프레젠테이션을 만들어 아이들에게 선플의 중요성과 올바른 인터넷 사용의 중요성을 보다 깊이 느낄 수 있도록 준비한다.



## 활용도구의 장점

아직 1학년 학생이라 스마트폰이나 인터넷 조사 및 컴퓨터를 능숙하게 다룰 수 있는 여건이 되지 않으므로 필요한 내용을 조사하는 정도로 사전 학습을 준비하였다.

대신에 교사가 미리 관련 자료를 프레젠테이션 프로그램으로 만들어 두어 아이들이 조사한 자료와 비교도 하고 심화해서 보여준다면 더욱 이해도를 쉽게 높일 수 있을 것으로 본다.



## 디지털교과서(스마트 도구) 활용 방법 및 Tip

도구명	활용 화면	활용 방법
파워포인트		파워포인트는 프레젠테이션을 위한 시각 보조 자료로서 저학년 학생들도 수업 시간에 학습 보조 자료로 많이 접해 부담감이 적고 흥미를 나타낸다. 동기 유발과 수업 주제와 관련된 내용을 요약하여 보여주기 좋다.
학급 누리집 게시판		학급홈페이지의 <칭찬합니다>코너를 활용하여 선플달기 과제를 미리 제시하고 이 칭찬을 받은 학생들이 댓글을 달게하여 긍정적이고 따뜻한 소통이 필요하고, 누군가에게는 작은 칭찬 한마디가 커다란 힘이 될 수 있음을 알게 한다.

## II

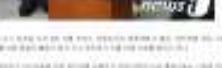
### 수업 살펴보기

#### I 기본 정보

학교급	초(○), 중( ), 고( )	학년	1학년	스마트교실 유형	일반 학급
교과	창의적 체험활동 (정보)	차시	15/15	수업모형	협동학습 수업모형
단원	5. 인터넷의 바른 사용을 위한 약속				
학습 주제	올바른 인터넷 사용을 위한 나만의 약속을 정해 의지를 다지고 실천하기				
학습 목표	네티켓의 의미를 이해하고 인터넷의 바른 사용을 위한 나만의 의지를 다질 수 있다.				
SMART Activities	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 네티켓과 선플, 악플의 의미 알고 자료 찾기</li> <li>■ 수집된 자료 구성하기</li> <li>■ 자료 발표하기</li> </ul>				
학습자 역량	■ 소통, 협업, 문제해결력, 진로 및 인성				
활용교과서	학습지				
답변	교사	교사용 컴퓨터			
	학생	개인( ), 모둠(○)			
	활용 형태	교사용 컴퓨터를 활용하여 인터넷 검색 및 프레젠테이션 자료 보기			
영상장비	컴퓨터, 프로젝션 TV				
유무선환경	유선(○), 무선( )				
준비물	교사 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 교사용 PPT, 실물화상기</li> </ul>			
	학습자 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 사전 조사 과제(선플, 악플)</li> </ul>			

## 교수·학습 활동

### 수업 상황

단계	온/오	활동	시나리오	사진 및 동영상 &
도입	온	문제제시	악성댓글(악플)로 인해 힘들어 하는 학생의 이야기를 인터넷 뉴스로 보여준다.	
	오	문제파악	이러한 일이 왜 일어났는지 생각해보고 발표해보도록 한다.	
	오	학습목표알기	이번 시간 학습 목표를 알아보고 앞으로 인터넷과 스마트폰을 사용할 때 지켜야 할 예절에 대해 알아본다.	
	오	학습활동 안내	이번 시간에 학습해야 할 내용에 대해 안내한다.	
문제 상황 인식	오	게시자료 만들기	미리 조사한 선플과 악플에 대한 자료를 4절지에 모둠별로 모아 게시자료를 만든다.	
	오	게시자료 탐색	모둠별로 만든 자료를 게시한 후 문제점을 찾아 발표한다.	
	온	댓글 달기	학급 홈페이지 <칭찬합시다> 코너를 보여주고 포스트일에 칭찬의 글을 달아 교실 코너에 붙여보며 가상의 글 올리기 활동을 해본다.	
문제 탐구	온	네티켓의 의미 알기	PPT자료를 통해 네티켓의 의미를 알아본다.	
	온	네티켓 실천하기	PPT를 이용해 게임 형식으로 네티켓의 의미를 이해하고 ○, × 게임을 통해 실천적으로 이해한다.	
종합 정리	오	인터넷 이용습관 점검하기	지금까지의 자료와 학습을 통해 올바른 인터넷과 스마트폰 사용의 중요성을 이해하고 나의 인터넷 습관을 학습지를 통해 점검하고 확인한다.	
다짐 하기	오	올바른 인터넷 사용 습관 다짐하기	앞으로 인터넷과 스마트폰 사용 계획을 스스로 세우며 올바른 사용을 할 것을 다짐하는 시간을 가진다.	
차시 예고	오	차시 안내	일주일 동안 다짐한 것을 실천하는 결과표를 일주일 후에 발표하여 '실천왕'을 뽑는다.	



## 교수 · 학습안



이렇게 시작했어요.(문제만나기)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 동기유발하기 ( 2분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인터넷 뉴스를 통해 악플의 유해성 알기</li> </ul> </li> <li>■ 문제제시하기 ( 1분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 뉴스를 보고 그런 일이 일어난 까닭 발표하기</li> </ul> </li> <li>■ 문제파악하기 ( 1분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인터넷을 올바로 사용해야 할 필요성 알기</li> </ul> </li> <li>■ 학습목표 확인하기 (1분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인터넷과 스마트폰을 올바로 사용해야 하는 필요성을 알고 바르게 실천할 것을 다짐하는 시간 갖기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 아이들이 자유롭게 발표할 수 있도록 허용적인 분위기를 만들고, 저학년임을 감안하여 너무 자극적인 내용은 피하도록 한다.</li> </ul>



문제해결 계획은 이렇게!

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 선플과 악플 구별하기( 5분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 과제로 미리 조사한 선플과 악플을 모둠별로 게시 자료로 만들기</li> </ul> </li> <li>■ 발표하기 ( 5분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 선플과 악플의 내용을 보고 차이점 찾아 발표하기</li> </ul> </li> <li>■ 선플달기 활동 ( 5분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 학급 홈페이지 &lt;칭찬합시다&gt;코너에 올릴 칭찬의 글을 포스트일에 써서 교실 코너에 붙이기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 시간이 너무 오래 걸리지 않도록 쓰는 것 보다 붙이는 방향으로 하고, 1인당 1개씩 모둠별로 4개정도 만 영역별로 붙이도록 한다.</li> </ul>



이렇게 탐색했어요!

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 네티켓의 의미 알기 ( 5분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- PPT자료를 통해 네티켓의 의미를 이해하기</li> </ul> </li> <li>■ 네티켓 실천하기 ( 5분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- ○, × 게임을 통해 지켜야 하는 네티켓과 하면 안되는 일들을 실천적으로 깨닫도록 한다.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 저학년 아이들의 수준에 맞도록 쉬운 용어로 편집하여 게임 형식으로 흥미를 높이도록 한다.</li> </ul>



문제, 이렇게 해결했어요!

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 인터넷 이용 습관 점검하기 ( 5분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인터넷 이용 습관을 학습지를 통해 점검하고 반성한다.</li> </ul> </li> </ul>	



이렇게 공유합니다.

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 다짐하기 (3분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 앞으로 인터넷 사용을 어떻게 할 것인지 나의다짐을 쪽지에 적어 발표하여 다짐하는 시간을 갖는다.</li> </ul> </li> </ul>	



마무리는 이렇게 해봐요~

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 내용 정리(1분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 선플과 악플, 네티켓의 의미를 점검한다.</li> </ul> </li> <li>■ 실천왕 안내(1분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 일주일 동안 올바른 인터넷 사용 다짐을 잘 실천했는지 실천표를 작성하여 일주일 후에 ‘실천왕’을 뽑을 것을 안내한다.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 저학년은 작은 상찬도 매우 큰 동기유발이 되므로 실천점검표를 꾸준히 작성하여 ‘실천왕’을 뽑는 것이 의지를 다지는 데 도움이 될 것으로 보인다.</li> </ul>

### III

## 수업 결과 다시 살펴보기

### I 이런 점이 좋네~

사실 아직 인터넷 검색도 잘 못하고 스마트폰도 많지 않은 것이 1학년 아이들이다. 아직 중독과는 거리가 멀다는 이야기다. 하지만 그렇기 때문에 이런 수업이 중,고학년에 비해 훨씬 수업 효과도 높고 미래의 중독 현상을 조금이나마 예방할 수 있는 계기가 되리라 여긴다.

학교에 처음 들어와 선생님의 말씀을 거의 무조건적으로 받아들이는 아이들의 모습을 보면, 이 아이들이 컴퓨터와 스마트폰으로 게임과 채팅만 하는 것이 아니고, 학습과 서로를 칭찬하는 좋은 기능을 알고 활용한다면 역기능 예방에 조금이라도 보탬이 되지 않을까? 다짐을 발표하는 것 또한 한번 쓰고 말해보고 여러 친구들 앞에서 약속하며 <실천왕>을 뽑으니 더욱 잘 지켜야겠다는 의지가 높아진 것 같다.



### II 다른 방법은 없을까?

파워포인트 프로그램으로 보여주는 것도 좋지만, 신문을 활용한 NIE수업이나, 아니면 주변 경험을 통해 지켜본 인터넷과 스마트폰 사용의 경험을 발표하는 것도 저학년에 알맞은 수업 형태가 될 수 있으리라 생각한다.

축진역량

문제해결력

활용환경

교사 디바이스+ 학생 2인 1디바이스

수업유형

실천중심학습

27

## 어플을 활용한 쓰레기 바르게 처리하기

학년, 학기, 교과	1~2 창의적체험활동(자율활동)
단원	환경이 웃어요 – 쓰레기 바르게 처리하기
학습목표	쓰레기를 분류하는 방법을 알고 바르게 처리할 수 있다.
차시	1차시(40분)
S M A R T 활동(Activities)	■ 어플을 활용한 분리수거 왕 선발하기
수업교사	홍준기(인천부평동초등학교)

### 21세기 학습자역량 축진 영역

창의력	소통	✓	협업	✓	사고력	✓
자기 주도적 학습력	문제 해결력	✓	체험, 탐구	✓	진로 및 인성	



## I

## 수업 개요 및 준비하기

## 1 수업 개요

 수업 배경 및 목적

1학년 학생들은 그리거나 만들기 등 조작활동을 많이 하고 무엇인가 끊임없이 움직이고 재잘대며 활동하기를 좋아한다. 종합장에 무엇인가 열심히 그리다가도 마음에 들지 않으면 풀 찢어버리거나 가위로 잘게 오린 종이들을 교실 바닥에 아무런 생각 없이 버리기 일쑤이다. 특히 교과서 부록에 있는 학습자료들을 활용하여 수업하거나 여러 가지 재료들을 이용하여 만들기를 하는 날이면 색종이 등의 종이류를 비롯한 수수깡, 비닐, 신문지, 잘게 자른 종이 등 부피가 큰 것에서부터 작은 것에 이르기 까지 교실 바닥은 온통 쓰레기들로 이리 저리 널려 있다.

작품을 완성하고 자신의 자리를 정리하는 모습은 보면 신문지는 구겨서 공모양으로 만들어 쓰레기통에 버리거나 재활용 상자가 옆에 있음에도 여러 번 물어보고 일반 비닐과 함께 버리는 경우가 많다. 이는 대부분의 학생들이 자신의 물건에 대한 소중함을 인식하지 못하고 있고 재활용할 수 있는 물건임에도 불구하고 그냥 버리는 습관이 형성되어 있음을 알 수 있다.

본 수업자는 이 수업을 통하여 학생들이 일상생활에 필요한 바른 예절과 규범을 습관화하고 실천경험을 통하여 실천의지를 다지도록 하는데 중점을 두고자 한다.



## 수업 환경 및 특징

스마트교실 유형	일반교실수업(V)	특별교실수업( )	교실통합수업( )	창의체험수업( )
단말기 활용 형태	학생 2인 1디바이스			
활용교과서				
유·무선 환경	무선(V)			
활용 도구	TPC			
기타				
수업 방법	실천중심학습			



## 교수학습 전략

올바른 쓰레기 분류 배출 방법을 학생들이 활동을 통해 이해하고 실천하기 위하여 동기유발에서 교실의 쓰레기를 버린 장면과 쓰레기섬 동영상을 보여주어 학습목표를 인지하도록 하였다. 또한 생활 속을 쓰레기들 중 재활용할 수 있는 것과 없는 것을 구별하고 올바른 배출 방법을 익혀 학생들이 다양한 종류의 쓰레기를 직접 분류해 보는 활동을 하고자 한다. 분리수거에 대한 실천 의지를 강화하는 계기가 되도록 ‘분리수거 합니다’와 ‘분리왕’ 어플을 활용하여 학습에 흥미를 갖고 참여하고 분리수거하는 방법을 게임을 통하여 직접 확인할 수 있도록 구성하였다.

정리단계에서는 환경퀴즈를 통하여 환경의 중요성과 분리배출의 중요성을 인식하도록 하였으며 학생들의 바람직한 태도의 습관화를 위해 수업시간에 배운 내용들을 가정과 연계 지도로 부모님과 함께 하는 주말과제를 통해 교사와 학부모의 협동적인 지도가 이루어지도록 구성하였다.



## 문제개발과정 및 활용 도구



### 교육과정 파악하기

이 단원은 ‘환경보호’라는 주제 하에 ‘쓰레기 분류 배출하기’를 통하여 쓰레기에 대한 환경오염의 문제점을 인식하고 쓰레기 줄이는 방법과 재활용 방법을 알며, 재활용품 쓰레기 종류와 분류 배출 방법을 이해하도록 한다. 또한 분류배출에 관한 학생들의 반성적인 경험을 바탕으로 규범의 내면화를 이끌어내고 쓰레기 분류 배출을 실시한 후 실천다짐을 통하여 쓰레기 분류 배출에 대한 실천 동기를 강화하고자 한다.



### 학습자 특성 파악하기

우리 학생들은 자신의 물건에 대한 소중함을 알지 못한 채 없어져도 찾지 않고 재활용할 수 있는 물건임에도 불구하고 그냥 버리는 태도를 갖고 있다. 설문 조사한 결과를 보면 학생들은 쓰레기 양을 줄여야하는 필요성에 대해 알고 있으나 올바르게 쓰레기를 분류 배출하고 있지 않음을 알 수 있다. 이에 학습자는 학생들이 쓰레기를 바르게 처리하고 실천 할 수 있는 토대를 다지는데 주안점을 두고자 한다.

영역	조사 관점	N(27명) (%)	조사 방법
인 지	쓰레기를 많이 버리면 나에게 어떤 피해가 생기는지 말할 수 있다.	13 (48.1)	질문법
	쓰레기양을 줄이기 위한 방법을 알고 있다.	22 (81.5)	질문법
	쓰레기를 같은 종류별로 분류하여 버리는 방법을 알고 있다. .	12 (44.4)	질문법
정 의 · 행 동	쓰레기를 줄이려는 태도를 가지고 있다.	15 (55.5)	질문 및 관찰법
	자신이 가지고 있는 물건을 아껴 쓰려고 노력한다.	14 (51.9)	질문 및 관찰법
	가정에서 쓰레기를 종류대로 분류하여 버린다.	24 (88.9)	질문법

□ 쓰레기가 많아지면 우리에게 어떤 피해를 입는지 말한 학생이 전체의 48.1%로 쓰레기에 대한 피해는 어느 정도 인지하고 있음을 알고 있었으며 몇몇 학생들은 지구온난화라는 어려운 말도 알고 있었다.

■ 학생들이 가까이 느끼게 되는 피해를 지도하여 왜 쓰레기를 줄여야 하는지 실질적으로 느끼게 한다.

□ 쓰레기 양을 줄이는 방법에 대하여 81.5%가 나왔으나 대답을 하지 못한 학생도 2명이나 있었고 쓰레기를 같은 종류별로 분류하여 버리는 방법을 알고 있는 학생은 44.4%로 어느정도 알고 있었다.

■ 쓰레기 양을 줄이기 위해 학생들 스스로 할 수 있는 일이 무엇인지 생각하여 찾아볼 수 있도록 지도해야겠다.

□ 쓰레기를 줄이려는 태도와 자신의 물건을 아껴 쓰려는 태도를 갖고 있는 학생은 50% 정도로 나왔다.

■ 일상생활에서 나오는 쓰레기가 무엇이 있으며 어떻게 하면 줄일 수 있는지를 생각해보게 하고 자신이 가지고 있는 학용품을 아껴 쓰는 것도 쓰레기를 줄일 수 있음을 지도한다.

□ 가정에서 쓰레기를 분류하여 버리고 있다고 말한 학생이 88.9%로 분류배출이 일반적으로 잘 실천되고 있음을 알 수 있다.

■ 분류 배출시 바른 처리 방법을 지도하고 가정과의 연계지도로 생활화 될 수 있도록 지도 해야겠다.



## 활용도구 안내

쓰레기의 바른 처리 방법을 알아보고 실천하기 위하여 교실 안에서 쓰레기를 버린 사진 자료와 동영상을 보고 문제를 인식하고 여러 가지 다양한 쓰레기의 분류 배출하는 방법을 익혀 활동을 해본 수업에 대한 흥미와 실천의지를 다지기 위해 분리수거에 대한 어플을 활용하고자 한다.



## 디지털교과서(스마트 도구) 활용 방법 및 Tip

도구명	활용 화면	활용 방법
ppt 사진 자료 및 동영상		동기유발 : 교실에서 활동 후 쓰레기를 버린 장면과 동영상을 보고 학생들 스스로 공부할 문제를 인지하도록 한다.
		정리활동 : 환경퀴즈를 통하여 오늘 공부한 내용을 정리한다.
분리수거 활동 자료		쓰레기 분류 배출하는 방법을 익힐 수 있도록 다양한 쓰레기 종류를 활용하여 학생들이 직접 활용할 수 있도록 한다.
분리수거 게임 어플		분리수거하기 게임 어플은 순발력을 테스트하거나 순발력을 증진시킬 수 있는 게임 어플이다, ‘분리수거 합니다’와 ‘분리왕’ 게임 활동을 통하여 분리수거의 개념과 다양한 쓰레기의 종류를 알고 분리수거하는 방법을 알 수 있으며 수업에 대한 흥미를 느낄 수 있게 한다.

## II

## 수업 살펴보기

## 1 기본 정보

학교급	초(✓), 중( ), 고( )	학년	1학년	스마트교실 유형	일반교실수업				
교과	창의적 체험활동 (자율활동)	차시	1/1	수업모형	실천중심학습				
단원	<b>환경교육 - 쓰레기 바르게 처리하기</b>								
학습 주제	쓰레기 분류하는 방법을 알고 바르게 처리하기								
학습 목표	쓰레기를 분류하는 방법을 알고 바르게 처리할 수 있다.								
SMART Activities	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 분리수거 어플을 활용한 쓰레기 바르게 처리하기</li> </ul>								
학습자 역량	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 소통, 협업, 사고력, 체험-탐구, 문제해결력</li> </ul>								
활용교과서									
단말기	교사	컴퓨터							
	학생	개인(✓), 모둠( )							
	활용 형태	학생 2인 1디바이스							
영상장비	TV								
유무선환경	유선( ), 무선(V)								
준비물	교사 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 컴퓨터, 동기유발 자료, 여러 가지 쓰레기가 담긴 쓰레기봉투, 환경퀴즈 PPT</li> </ul>							
	학습자 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ TPC, 여러 가지 쓰레기, 분리 수거함</li> </ul>							

## 교수·학습 활동

### 수업 상황

단계	온/오	활동	시나리오	사진 및 동영상 &
문제 만나 기	On	동기유발	파워포인트로 교실에서 활동할 때 쓰레기를 분류하지 않고 버린 장면이 있는 사진 자료를 제시 합니다. 학생들은 쓰레기를 정리하지 않았을 때의 좋지 않은 점에 대하여 생각해 봅니다.	
	On	문제제시	'쓰레기 섬'에 대한 동영상을 보여주고 쓰레기를 분류 배출하지 않았을 때의 심각성에 대하여 인지 합니다.	
	Off	문제파악	동영상을 보고 '쓰레기 섬'이 더 이상 생기지 않게 하려면 어떻게 해야 하는지 발표해 봄으로써 '쓰레기 분류 배출하기'의 중요성을 인식합니다.	
	Off	학습목표	'쓰레기 분류하는 방법을 알고 바르게 처리할 수 있다.'는 목표로 쓰레기를 바르게 처리하는 활동을 실천해본다.	
바른 행동 알아 보기	On/ Off	바른행동 찾아보기	쓰레기봉투 안의 여러 가지 쓰레기 중에서 재활용할 수 있는 쓰레기를 찾아보고 잘못된 점과 좋은 점을 알아본다.	
		더 알아야 할 것 찾기	재활용 쓰레기와 일반 쓰레기의 분류배출의 의미를 알고 분류하는 방법을 알아본다.	
		알아내는 방법찾기	오늘 주어진 문제를 해결하기 위해 과제학습을 통하여 재활용 쓰레기와 일반쓰레기의 분류 배출하는 방법을 발표한다.	
바른 행동 실천 하기	Off	바른판단연습하기	쓰레기 배출하는 방법을 알고 모둠별로 협동하여 쓰레기를 배출한다. 또한 한군데 버렸을 때와 분류하여 버렸을 때의 차이점을 비교하여 본다.	
실천 동기 부여	On	나는 '분리수거왕'	'분리수거 합니다'와 '분리왕' 어플을 이용하여 분리수거왕을 뽑아 보고, 게임을 통하여 학습에 흥미를 느끼도록 한다.	
평가 하기	On	평가하기	쓰레기 분류 배출하는 방법에 대한 것을 퀴즈를 통하여 풀어본다.	



## 교수 · 학습안



### 문제만나기

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 동기유발하기 (2분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 파워포인트를 통해 교실 안의 쓰레기 장면을 보고 정리하지 않았을 때의 좋지 않은 장면 생각해보기</li> </ul> </li> <li>■ 문제제시하기 (3분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- '쓰레기 섬' 동영상 보여주고 분류배출하지 않았을 때의 심각성 인지하기</li> </ul> </li> <li>■ 문제파악하기 (1분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- '쓰레기 섬'이 더 이상 생겨나지 않게 하려면 어떻게 해야 하는지 발표하기</li> </ul> </li> <li>■ 학습목표 확인하기 (2분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 쓰레기 분류하는 방법을 알고 바르게 처리할 수 있다.</li> </ul> </li> </ul> <p>■ 학습활동 안내</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <b>&lt;활동1&gt; 쓰레기 분류 배출하는 방법 알기</b>  <b>&lt;활동2&gt; 쓰레기 분류 배출하기</b>  <b>&lt;활동3&gt; 어플을 활용한 분리수거왕 선발하기</b> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 사진자료, 동영상자료</li> </ul> <p>※ 사진자료와 동영상 화면을 보며 학습문제를 확인한다.</p> <p>※ 활동3을 안내할 때에 어플을 활용한 분리수거 방법을 소개하여 학습에 대한 흥미를 유발할 수 있도록 한다.</p>



### 바른행동 알아보기

수업 활동	활동 전략 & Tip
<p>&lt;활동1&gt; 쓰레기 분류 배출하는 방법 알기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 바른 행동 알아보기(5분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모든 종류의 쓰레기가 뒤섞여진 쓰레기 봉투 안의 여러 가지 쓰레기를 살펴보고 잘못된 점을 찾아보기</li> </ul> </li> <li>■ 더 알아야 할 것 찾기 (1분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 재활용 쓰레기와 일반 쓰레기의 종류를 찾아보고 분류 배출의 의미를 알고 잘못된 점과 좋은 점 알아보기</li> </ul> </li> <li>■ 알아내는 방법 찾기 (7분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 과제 해결을 위해 재활용 쓰레기와 일반쓰레기 분류 배출하는 방법 알아보기</li> </ul> </li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 일반쓰레기 배출 방법               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 종량제 봉투에 넣어 배출한다.</li> </ul> </li> <li>● 재활용 쓰레기 분류 배출하는 방법               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 종이류 : 구긴 종이는 폴서 차곡차곡 모아 묶고 종이류에 버림</li> <li>- 음식물쓰레기 : 물기를 없애고 음식물 쓰레기통에 넣음</li> <li>- 유리병 : 병 뚜껑을 제거한 후 내용물을 모두 비우고 물로 행구어 배출</li> <li>- 캔류 : 고리를 떼고 캔 속에 넣어 배출함</li> <li>- 의류 : 차곡차곡 정리하여 비닐에 넣거나 의류함에 넣음</li> <li>- 플라스틱류 : 비닐을 제거하고 플라스틱만 버림.</li> <li>- 비닐류 : 빽빽이 및 파자 비닐까지 되도록 투명 비닐봉투에 넣어 배출함</li> </ul> </li> </ul> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 여러 종류의 쓰레기를 담은 쓰레기 봉지</li> </ul> <p>※ 쓰레기를 종류별로 나누어 버리는 것을 분류배출이라고 한다는 것을 구체적으로 인지할 수 있도록 한다.</p>



## 바른행동 실천하기

수업 활동	활동 전략 & Tip
<p>&lt;활동2&gt; 쓰레기 분류 배출하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 바른판단 연습하기 (7분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 쓰레기 배출하는 방법을 알아보고 모둠별로 협동하여 쓰레기 배출하기</li> <li>- 한군데 버렸을 때와 분류하여 버렸을 때의 차이점 비교하기</li> </ul> </li> </ul>	<p>※모둠원들이 협동하여 모두 활동 할 수 있도록 개별 자료를 주어 모두 참여하는 분위기를 조성한다.</p> <p>◆모둠- 쓰레기 분리함 개인- 여러 종류의 쓰레기를 담은 상자</p>



## 실천동기 부여하기

수업 활동	활동 전략 & Tip
<p>&lt;활동3&gt; 어플을 활용한 분리수거왕 선발하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 분리수거왕 게임하기 (8분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- ‘분리수거 합니다’와 ‘분리왕’ 어플을 이용하여 분리수거왕 도전하기</li> </ul> </li> </ul>	<p>◆학생 2인 1디바이스</p> <p>※분리수거왕 게임 활동시 한사람에게만 집중되어 활동하지 않도록 순서를 정해 준다.</p>



## 정리하기

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 학습내용 확인하기 (3분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 환경퀴즈 문제 풀이하기</li> </ul> </li> <li>■ 학습과제 및 차시예고 (1분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 학습과제               <ul style="list-style-type: none"> <li>가정에서 내 힘으로 분리수거 하고 그림일기 써오기</li> <li>- 다음 시간에 배울 내용 이야기하기</li> <li>다음 시간에는 새로운 단원 독서교육으로 책을 읽고 인상 깊은 장면 그리기가 있습니다.</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>	<p>◆환경퀴즈PPT, 보드마커, 퀴즈판</p> <p>※ 가정과의 연계지도로 생활화 될 수 있도록 지도한다.</p>

### III 수업 결과 다시 살펴보기

#### 1 이런 점이 좋네~

이 수업에서는 학생들이 옳고 그름을 판단하는 능력뿐만 아니라 실제 체험활동을 통하여 실천의지를 다지는 것에 중점을 두고 기본생활 습관화가 가능하도록 하였다.

수업 중 해결해야 할 문제를 제시하고 실제 배출해보는 활동을 실천해봄으로써 본인 스스로가 그 필요성을 깨닫고 느낄 수 있도록 하였다. 기기조작이 서툴고 청소하기 싫어하는 1학년 학생들이기 때문에 어플을 활용한 분리수거 게임을 통하여 학습에 흥미를 느끼게 하였다.

이 게임은 힘조절과 방향조절 등 순간적인 판단력과 분별력까지 모두를 필요로 하는 게임으로 모둠원과 배려와 협력을 통한 기초기본 학습 능력과 더불어 의사소통 능력을 키울 수 있다.

#### 2 다른 방법은 없을까?

학생들이 사용하는 1인 1디바이스가 없는 경우 모둠에서 1대의 디바이스를 이용하여 모둠대항으로 분리수거 게임활동을 진행할 수 있다. 그러나 자칫 게임활동으로 흘러갈 수 있을지도 모르기 때문에 교사가 적절한 시간 안배를 해야 한다.

만약 학생들이 사용할 디바이스가 없는 경우에는 스마트폰을 이용하여 주어진 문제를 해결 할 수도 있다.

## 28

# 올바른 식습관 기르기

학년, 학기, 교과	창의적 체험활동 (자율)- 올바른 식습관 교육
단원	올바른 생활습관 - 건강한 식습관
학습목표	건강한 생활을 위해 음식을 골고루 먹는 습관을 가져 봅시다.
차시	1차시(40분)
S M A R T 활동 (Activities)	<ul style="list-style-type: none"><li>■ 다음 로드맵을 보며 사실 확인</li><li>■ 기아모션을 활용한 수업 동기 유발</li><li>■ PPT와 동영상, 플래시 게임 활동</li></ul>
수업교사	최은아(인천부평동초등학교)

### 21세기 학습자역량 축진 영역

창의력	소통	✓	협업	✓	사고력	✓
자기 주도적 학습력	문제 해결력	✓	체험, 탐구		진로 및 인성	✓



## I

## 수업 개요 및 준비하기

## 1 수업 개요

## 수업 배경 및 목적

1학년 학생들을 맡은 지도 벌써 2년째가 되었다. 아직 경력이 부족한 나에게 있어, 가장 힘든 교육 시간이 무엇이냐고 묻는다면 급식 지도 시간이라고 말할 수 있겠다. 밥 먹기 싫어하는 아이들, 편식하는 아이들, 남기는 아이들, 늦게 먹는 아이들…… 음식의 색깔, 모양, 갖고 있었던 나쁜 기억들 때문에 입에 대는 것조차 싫어하는 학생들을 보며, 어떻게 하면 건강한 식습관을 갖게 할 수 있을지가 고민스러웠다.

여러 가지 방법을 써 보다가, 가장 아이들이 좋아하는 수업방법을 택해보기로 했는데, 그것은 아이들이 쉽게 접해보지 못했던 수업 방법을 가져와보는 것이다. 학생들은 평소 접해보지 못하는 수업 방법이나 수업 자료들로 학습을 진행하면 높은 집중력을 보였고, 실생활에서도 적용하는 모습을 보였다. 우리학교가 스마트 정책 연구학교로서 스마트 교육 환경을 구축한다고 하여 그것들을 활용해보고자 하였다.

하지만, 스마트 기기조작이 미숙한 학생들과 함께 스마트 패드 등 최첨단 기기를 활용해 수업을 하기에는 1학년 학생들의 능력이 많이 부족했다. 수업을 위한 스마트 패드 활용이 아닌, 스마트 패드를 활용하기 위한 수업이 되는 것 같아, 1학년 수준에 맞는 수업을 연구하고 분석해보고, 특성을 파악하여 가장 쉬우면서도 가장 적합한 스마트 수업 방법을 고안하였다.



## 수업 환경 및 특징

스마트교실 유형	일반교실수업(V)	특별교실수업( )	교실통합수업( )	창의체험수업( )
단말기 활용 형태	교사 1인 컴퓨터			
유무선 환경	무선(V), 유선(V)			
활용 도구	다음 로드뷰, ppt. 플래쉬, 기아모션			
기타	실물화상기			
수업 방법	문제중심학습			



## 교수학습 전략

활동1과 활동2에서는 올바른 식습관을 갖기 위한 여러 가지 방법을 탐색해 본다. 외국에서는 건강하지 못한 식습관으로 인한 비만 인구가 많아지고 있음을 알려주고자 다음 로드 뷔 프로그램을 활용한다. 우리나라의 식습관이 점차 서구화되어감에 따라 우리나라의 비만 인구도 늘어나고 있음을 알려주기 위해 위성 지도를 활용하는 것이다.

활동3에서는 1학년 학생들의 특성에 맞도록, 실제로 행해보는 활동을 전개한다. 1학년 학생들의 경우 구체물 조작이 가장 중요하다고 생각하여, 아무리 스마트 교육이라 할지라도 빠져서는 안 될 활동이라 생각하여, 실제 사진을 통해 건강한 밥상을 차려보는 활동을 전개한다.



## 스마트 학습 환경을 위한 실태파악 및 활용 도구



### 교육과정 파악하기

1학년 교육과정 중 창의적 체험활동 교육과정상에는 학생들에게 올바른 생활 습관을 길러주는 내용들이 많다. 특히 건강한 식습관을 갖는 것은, 살아가면서 꼭 필요한 습관이며 현재 성장기에 있는 학생들에게 중요한 위치를 차지하는 부분이므로, 정확하게 짚고 넘어가야 할 필요성이 있다.



### 학습자 특성 파악하기

우리 학생들은 편식, 음식 남기기, 식탐, 달콤한 음식 및 서구화된 음식 문화의 유입으로 인한 잘못된 식습관을 가지고 있다. 음식을 남지 않고 먹는 학생들은 우리 반 학생 25명 중 5명이 채 되지 않을 정도이며, 편식의 습관이 있는 학생은 25명 학생 중 23명에 이를 정도로 심각한 수준에 있다. 배식을 할 때에는 “이거 안 먹을래요.” “이거 조금만 주세요.” 등의 말을 가장 많이 들을 수 있다. 올바른 식습관을 통해 건강한 생활을 할 수 있도록 교육할 필요가 있다.

설문내용	응답내용
1. 스마트폰 보유	①있다(5) ②없다(20)
2. 편식 여부	①편식함(23) ②편식습관 없음(2)
3. 음식 남기기	①있다(25) ②없다(0)
4. 좋아하는 수업 방법	①교사 설명(1) ②직접해보기(21) ③스마트 수업(2) ④학습지(1)

수업 구상을 위한 조사(N=25, 조사일:2013년 9월 2일 월요일)

아직 1학년 학생들의 경우 스마트 기기가 없고, 조작 능력이 떨어진다는 것을 이번 조사를 통해 알 수 있었다. 특히 스마트 기기가 없는 학생들의 경우 부모님께서 사주시지 않아서가 그 이유였는데, 이런 학생들과 함께 스마트 폰이나 스마트 기기를 활용한 수업을 전개 한다면, 구입을 부추기는 역효과가 있을 것으로 판단하였고, 너무 이른 나이에 스마트 기기에 익숙해 질 경우 부작용이 더 클 것으로 판단하였다. 1학년 학생들과 함께 할 수 있는 스마트 수업은, 스마트 기기 속 어플을 활용한 게임 정도가 있는데, 이는 스마트 기기 속 게임을 더 부추기는 효과가 있을 것으로 판단하여, 되도록 사용하지 않는 방향으로 수업을 전개하고자 한다. 또한 학생들은 직접 해보거나 구체물을 만지며 조작하는 활동을 원하였기 때문에, 스마트 기기의 장점을 잘 활용하면서도 학생들의 요구를 만족시켜 줄 수 있는 수업을 진행하고자 한다.



## 문제해결학습 과정

### 1. 문제 확인 하기

- 외국의 식사 문화를 알아보기(네이버 검색, 로드뷰 확인)
- 좋아하는 음식과 싫어하는 음식 알아보기(플래시 게임)

### 2. 문제 해결 방법 찾기

- 자신 혹은 우리에게 있는 바르지 못한 식습관 알아보기
- 해결 방법 찾기

### 3. 문제 해결하기

- 실제로 건강한 밥상을 차려보기
- 건강한 음식을 알기

### 4. 일반화 및 평가

- 발표하기
- 상호 평가하기



## 디지털교과서(스마트 도구) 활용 방법 및 Tip

도구명	활용 화면	활용 방법
기아 모션		<p>여러 사진을 보관하기에도 용량이 부족하고, 하나로 모아 놓기에도 불편한 사진들을 하나로 모아 동영상으로 만들어주는 어플이다. 이 어플을 활용하면 동기유발 자료로 사용할 수 있을 뿐만 아니라, 학생들의 활동하는 모습을 사진으로 담아 저장한다면 또 다른 학습 자료로 탄생할 수 있다.</p>
다음 로드뷰		<p>로드뷰 프로그램은 우리나라 및 전 세계의 거리를 앉은 자리에서 볼 수 있는 위성 지도 프로그램이다. 다음 뿐만 아니라 구글어스와 같은 프로그램을 이용하면 우리나라 지도 뿐만 아니라, 전 세계 지도를 한눈에 볼 수 있다.</p>

## 1 기본 정보

학교급	초(✓), 중( ), 고( )	학년	1학년	스마트교실 유형	일반교실수업				
영 역	자 율	차시	1/1	수업모형	문제중심학습				
활동영역	올바른 생활 습관 기르기								
학습 주제	건강한 식습관 기르기								
학습 목표	건강한 생활을 위해 음식을 골고루 먹는 습관을 가져 봅시다.								
SMART Activities	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 플래시 게임으로 학습동기 유발</li> <li>■ 기아모션 어플을 활용한 동영상으로 학습 주제 이끌어 내기</li> <li>■ 로드뷰 프로그램을 활용하여 세계의 식당 살펴보기</li> </ul>								
학습자 역량	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 소통, 협업, 자기주도, 문제해결력, 사고력, 인성</li> </ul>								
활용교과서	없음								
단말기	교사	컴퓨터							
	학생	개인( ), 모둠( )							
	활용 형태	없음							
영상장비	TV, 컴퓨터								
유무선환경	유선 (V), 무선(V)								
준비물	교사 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 컴퓨터, 동기유발 자료, 밥상 모형 판, 음식 모형 자료</li> </ul>							
	학습자 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 필기 도구 등</li> </ul>							

## 교수·학습 활동

### 수업 상황

단계	온/오	활동	시나리오	사진 및 동영상 &
	On	동기유발	-플래시 게임을 통한 음식 사진 알아 맞히기	
문제 확인하기	Off	문제제시	-좋아하는 음식과 싫어하는 음식? -어떻게 하면 건강한 식습관을 가질 수 있나?	
	On	문제파악	-오늘 배울 학습 주제는?	
	Off	학습목표	-건강한 생활을 위해 음식을 골고루 먹는 습관을 가져봅시다.	
문제 해결 방법 찾기	On/ Off	아는 것 찾기  더 알아야 할 것 찾기  알아내는 방법찾기	-비만 아동과 저체중 아동 비교하기  -문제점 발표해보기  -건강한 음식과 그렇지 못한 음식 찾기	
문제 해결하기	Off	탐색하기	-건강한 밥상 차려보기	
일반화 및 평가	Off	발표하기  상호평가	-모둠 발표하기  -상호 평가 하기	



## 교수 · 학습안



학습은 이렇게 시작했어요.(문제만나기)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 동기유발하기 (2분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 플래시 게임을 통해 다양한 음식을 떠올리기(브레인스토밍)</li> <li>- 다양한 음식 사진을 제시하며 여러 음식 알아보기</li> </ul> </li> <li>■ 문제제시하기 (1분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 좋아하는 음식만 먹으면 어떻게 될까?</li> <li>- 건강하게 자라면 어떻게 해야 할까?</li> </ul> </li> <li>■ 문제파악하기 (1분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 건강한 식습관을 갖기 위한 방법은?</li> </ul> </li> <li>■ 기아모션을 통하여 단어 ‘음식’이 ‘건강’으로 바뀌는 모습 보기</li> <li>■ 학습의 주제를 자연스럽게 이끌어 내기</li> <li>■ 학습목표 확인하기 (1분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 건강한 생활을 위해 음식을 골고루 먹는 습관을 가져봅시다.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 다양한 음식을 생각해 낼 수 있도록 브레인 스토밍 방법과 실물 자료를 적절히 활용하도록 한다.</li> <li>※ 플래시 게임은 학생들의 흥미를 유발할 수 있어 간단한 방법으로 동기유발을 최대로 이끌어 낼 수 있다.</li> <li>※ 직접 만들어 보는 것은 어려우므로 이런 어플 기능이 있다는 것을 소개하는 것으로 마친다.</li> </ul>



건강한 식습관을 갖는 방법 탐색해보기(문제 해결 방법 찾기)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 아는 것 찾기 (5분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 비만 아동과 저체중 아동을 비교하며, 문제점 알아보기</li> <li>- 서구화된 식습관과 잘못된 식습관으로 인하여 건강의 문제가 생겼음을 알게 함.</li> <li>- 로드뷰를 활용해, 다른 나라에서는 어떤 음식을 섭취하는지 간접적으로 알게 함</li> </ul> </li> <li>■ 더 알아야 할 것 찾기 (2분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 건강한 음식과 그렇지 못한 음식들을 구분하기</li> <li>- 어떤 음식이 건강한 음식인가?</li> <li>- 건강하지 못한 음식은 어떤 음식을 말하는가?</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 1학년 학습단계에 맞게, 실제 모형을 활용하여 학습의 흥미를 이끌고, 집중을 유지하게 함</li> <li>로드뷰를 활용하여 서구화된 식습관을 간접적으로나마 경험할 수 있게 함.</li> </ul>



이제 나도 건강한 튼튼이 (문제 해결하기)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 탐색하기 (5분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모둠별 토의하기</li> <li>- 밥상 판에 건강한 음식을 차려보기</li> <li>- 다섯 가지 식품군이 골고루 들어가도록 식판에 밥상을 차려보기</li> <li>- 건강한 밥상을 차리기 위해서 주의해야 할 점은?</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 모둠별 토의를 통하여 협업 능력을 기르고 의사소통 능력도 함께 기를 수 있게 함.</li> <li>실제 사진을 통해 밥상을 차려보는 활동으로 문제를 해결하는 학습을 하게 함.</li> </ul>



## 정리활동하기

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 발표하기 (7분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모둠별로 만든 발표 자료 발표하기</li> <li>- 어떤 점이 잘 되었나요?</li> <li>- 어려웠던 점은 무엇인가요?</li> </ul> </li> </ul>	* 모둠별로 만든 자료 발표하기
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 학습내용 재확인하기 (2분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 발표한 자료를 칠판에 게시 후 상호 평가 실시 함</li> <li>- 학습목표를 재확인하고, 학습한 내용을 다시 떠올리기</li> </ul> </li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 학습 정리 (2분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 발표 자료의 내용 보며 상호 평가 결과 공지 및 교사 평가실시</li> </ul> </li> </ul>	

## III 수업 결과 다시 살펴보기

### 1 이런 점이 좋네~

스마트 환경을 구축해놓은 시점에서 1학년 학생들과 함께 수업을 하기란 쉬운 일이 아니다. 주객이 전도된 수업이 될 수 있기 때문이다. 하지만 이렇게 각 단계별 활동에 적절한 활동을 첨가하여 스마트 교육 요소를 활용하게 되면, 흥미를 유발하면서도 자연스럽게 학습의 집중을 이어갈 수 있으며, 학습 목표에 도달하기 쉬워진다. 실물자료를 활용하는 방법과 함께 스마트 학습 자료를 만들어 놓으면 지속적으로 활용이 가능하고, 기능이 추가될 때마다 추가된 기능만 첨가하면 더 좋은 학습 자료가 된다. 또한 여러 가지 기능을 소개하므로써 고학년에 올라가 다양한 스마트 기기를 활용한 학습을 진행할 때, 좀 더 친숙하게 다가갈 수 있고, 다양한 기능을 미리 알고 있으므로 선수학습이 효과적으로 이루어질 수도 있다. 주객이 전도되어 스마트 기기를 활용하기 위한 수업이 되지 않도록 하기 위해서는 적절한 활용이 가장 중요할 것이다.

### 2 다른 방법은 없을까?

학생들이 스마트 기기 조작이 어느 정도 가능하고, 한글을 완전히 익혀 자유자재로 활용이 가능하다면, 실제 검색 사이트 등을 활용하여 학습을 하고, 실제 조사를 해 보는 방법도 좋을 것 같다. 뉴스 기사 검색 등을 통해 실제로 우리 생활에 일어나고 있는 사례들을 조사하고 분석하여 문제점을 해결해 나가는 방법을 사용한다면, 실제 생활에 밀접한 학습을 하게 할 수 있고, 다양한 학습방법을 경험하게 할 수 있을 것이다.

## 29

스마트 교육을 활용한  
체험학습 사전학습

학년, 학기, 교과	1~2~자율
주제	체험학습 사전교육
학습목표	체험학습 시 지켜야 할 일과 체험학습을 통해 공부할 내용을 알 수 있다.
차시	1차시(40분)
S M A R T 활동(Activities)	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 스마트패드로 E-Book 읽기</li> <li>■ QR코드를 활용한 내용 확인하기</li> <li>■ YouTube 앱을 활용하여 동영상 검색하기</li> <li>■ 클래스팅으로 온라인 상 의견 나누기</li> </ul>
수업교사	박 인재(인천주안초등학교)

21세기 학습자역량 : 창의·인성·축진 영역

창의성요소	유창성	독창성	다양성	호기심
	융통성	정교성	추상성	개방성
인성요소	나눔	갈등관리	협력	관계지향성
	타인존중	성실	생명존중	상호이해
	책임	정직	정의	즐거움
	열정	흥미	용기	공감

## I 수업 개요 및 준비하기

### 1 수업 개요

#### ✓ 수업 배경 및 목적

체험학습은 학생들이 직접 경험해보거나 체험해보는 활동을 통해 교실 수업에서는 경험하기 힘든 내용을 시·공간의 제약을 뛰어 넘어 학습할 수 있게 해준다. 학생들은 선생님과 교실을 벗어나 체험학습을 하게되면 좋아하고 가고 싶어 하지만 정작 학습으로 써 라기보다는 노는 시간으로 인식하고 있는 경우가 많다. 따라서 체험학습 프로그램의 체험 전-체험 학습-체험 후의 학습 프로그램을 만들어 학생들에게 보다 큰 학습효과를 가질 수 있도록 하기 위한 방법을 모색하던 중, 보다 다양한 방법을 수업시간에 도입할 수 있는 스마트교육을 활용한다면 체험학습 프로그램의 운영에 보다 큰 효과를 거둘 수 있을 것이라는 생각이 들었다.

본 차시는 체험학습을 실시하기 위한 사전학습으로 어떤 내용을 학습하게 되는지에 대한 구체적인 안내와 더불어 안전 및 예절교육을 통하여 체험학습의 효과를 극대화 할 수 있는 부분에 초점을 맞추어 수업을 준비하게 되었다.

초등학교 1학년 학생들을 대상으로 수업을 진행하기 때문에 스마트기기 활용은 기본적이고 교육적 활용에 체험할 수 있는 수준으로 한정하여 수업을 준비하고 운영하도록 하겠다.

#### ✓ 수업 환경 및 특징

스마트교실 유형	일반교실수업(V)	특별교실수업( )	교실통합수업( )	창의체험수업( )
단말기 활용 형태	학생 4인 1디바이스			
유무선 환경	무선(V) 또는 스마트폰 테더링 환경			
활용 도구	스마트 패드, 스마트 폰			
기타	현장체험 사전 조사활동			
수업 방법	문제 해결 학습			



## 교수학습 전략

E-Book과 스마트패드를 활용한 프리젠테이션 자료를 통해 10월 17일 있을 체험학습 내용에 대한 동기유발을 진행한다. 그런 후 본 차시에서 학생들이 체험학습을 위해 생각해야 할 문제들을 하나씩 제시해 준다.

두 번째 활동으로 QR코드와 YouTube 검색을 통해 체험학습과 관련된 주제 동영상을 보고 생각할 문제들을 모둠원들과 토의하도록 한다.

토의한 내용을 바탕으로 체험학습 시 지켜야 할 유의점과 학습해야 하는 내용에 대해 포스트잇에 스스로 적어 보도록 하고, 체험학습 유의점 나무와 체험 내용 나무에 붙여서로 서로의 생각을 공유하도록 한다.

또한 온라인 클래스팅 활용이 가능한 학생(학부모)은 학급 게시판에 학습한 내용을 올려 온라인 상에서 의견을 주고 받을 수 있도록 기회를 제공하고 체험학습의 주의할 점을 공유하여 숙지할 수 있도록 한다.

## 2 창의인성 신장 방안 및 활용 도구



### 창의인성 신장 방안

- 창의성 : 체험학습에서 학습할 내용 및 지켜야 할 점을 스스로 조사하고 찾아보는 활동을 통해서 유창성과 다양성을 비롯한 창의성을 신장시킬 수 있다.
- 인성 : 체험학습은 혼자 활동하고 학습하기보다 모둠원들과 함께 학습해야 하는 내용을 조사하고 토론을 거치는 과정을 거치면서 더 교육적 효과를 극대화 시킬 수 있다. 이러한 활동을 통해 상대방을 배려하고 협력하는 인성요소 신장을 이룰 수 있다. 또한 스마트 기기를 활용하면서 학습에 대한 흥미를 키우고 관계 지향적인 태도도 기를 수 있다.



### 활용도구 안내

- 동기 유발을 위한 E-book을 읽기 위한 도구로 스마트패드를 활용한다.
- 학습 목표 확인 및 학습 활동 시 내용 확인을 위한 동영상 시청(QR코드, YouTube 검색)을 위해 스마트패드 및 스마트폰을 사용한다.
- 자신의 생각을 정리하여 공유하기 위하여 ‘포스트잇’과 ‘체험나무’를 활용한다. (고학년의 경우는 클래스팅을 활용하여 공유하고 온라인 상에서 서로의 의견을 나누는 활동으로 운영할 수 있다.)



## 디지털교과서(스마트 도구) 활용 방법 및 Tip

도구명	활용 화면	활용 방법
E-Book		e북(e-Book)이란 종이 대신 디지털 파일로 글을 읽는 차세대 서적으로 '전자책'이라고도 한다. 기존의 종이책 대신 인터넷의 표준 언어인 HTML과 XML을 응용해 만든 디지털화된 책을 자신의 PC나 스마트기기에서 뷰어(Viewer)를 이용해 편하게 책을 읽을 수 있다.
Polaris Office		안드로이드기반 스마트기기 프리젠테이션 어플리케이션입니다. PPT, 엑셀, 워드 프로그램과 호환되어 작업할 수 있으며, 글, 그림, 영상 등의 내용을 삽입하여 프리젠테이션 슬라이드를 작성할 수 있습니다.
QR코드		바코드보다 훨씬 많은 정보를 담을 수 있는 격자무늬의 2차원 코드이다. 스마트폰으로 QR코드를 스캔하면 각종 정보를 제공받을 수 있다. 이미지, 동영상 등 다양한 정보를 담을 수 있어 자료 제공의 목적으로 활용도가 높으며 본 수업에서는 QR 코드를 통해 주어진 과제를 확인하는데 활용한다.
YouTube		전 세계의 많은 동영상자료를 인터넷과 스마트폰에서 검색하고 시청할 수 있는 사이트입니다. 회원가입 없이 필요한 동영상을 검색하여 보거나, 공유를 원하는 동영상을 업로드할 수 있습니다.
클래스팅		클래스팅은 페이스북 같은 SNS 도구로 자유로운 의사소통과 정보 공유가 가능한 프로그램이다. 스마트폰 앱이나 PC로 접속이 가능하며 현직 교사가 제작하여 선생님과 학생들의 특성을 고려한 교육용 소셜 네트워크 서비스이다. 본 수업에서는 수업 자료 공유 활동을 위해 사용한다.

## II

## 수업 살펴보기

## 1 기본 정보

학교급	초(√), 중( ), 고( )	학년	1학년	스마트교실 유형	일반교실수업
교과	자율활동	차시	1/6	수업모형	문제해결학습
관련 단원	통합교과 가을 1. 가을 날씨와 생활				
학습 주제	체험학습 시 지켜야 할 일과 체험학습을 통해 공부할 내용 알아보기				
학습 목표	체험학습 시 지켜야 할 일과 체험학습을 통해 공부할 내용을 알 수 있다.				
SMART Activities	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 스마트패드를 활용한 'E-Book'으로 책 읽기</li> <li>■ QR코드 및 YouTube를 활용한 수업 관련 영상 확인하기</li> <li>■ 클래스팅을 이용한 자료 공유 및 소통하기</li> </ul>				
창의인성요소	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 유창성, 다양성, 호기심, 협력, 관계지향성, 타인존중, 흥미</li> </ul>				
활용교과서	프리젠테이션 자료 및 온라인 동영상 자료				
단말기	교사	컴퓨터, TV, 스마트 패드			
	학생	개인( ), 모둠(√)			
	활용 형태	학생 4인 1디바이스			
유무선환경	유선( ), 무선(V)				
준비물	교사 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 컴퓨터, 스마트 패드, 체험학습 나무</li> </ul>			
	학습자 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 스마트패드(4인 1조), 스마트폰(보유하고 있는 사람만), 포스트잇</li> </ul>			

## 교수·학습 활동

### 수업 상황



이렇게 시작했어요.(문제만나기)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 동기유발하기 (3분) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 스마트 패드로 가을과 관련된 E-Book 읽기</li> </ul> </li>   <li>■ 문제파악하기 (2분) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 종이 책 대신 스마트 패드로 책을 읽은 느낌 이야기하기</li> <li>- 계절의 변화를 통해 가을이 되면서 생기는 자연의 변화에 대해 이야기하기</li> </ul> </li>   <li>■ 학습목표 확인하기 (1분) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 체험학습 시 지켜야 할 일과 체험학습을 통해 공부할 내용을 알 수 있다.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♣ 창의성요소 : 호기심</li> <li>※ E-Book 읽기를 통해 도서관 및 가을 관련 체험활동임을 인지할 수 있도록 유도한다. (제목 : 마법에 걸린 계절과 변덕쟁이 날씨)</li> </ul>



문제해결 계획은 이렇게!

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 체험학습 사전에 알아야 할 문제 해결 방법 알기 (3분) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 스마트 기기를 활용하여 체험학습 관련 동영상을 통해 지켜야 할 일과 공부 할 내용을 나누어 살펴볼 수 있음을 인지</li> </ul> </li>   <li>■ 체험 학습 시 지켜야 할 일 알아보기 (6분) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 스마트 기기를 활용하여 체험학습 시 지켜야 할 일에 대한 동영상 보기 (안전 사고 / 도서관 예절)</li> <li>- 영상을 보고 알게 된 점 발표하기</li> </ul> </li>   <li>■ 체험학습을 통해 공부할 내용 알아보기 (6분) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 스마트 기기를 활용하여 체험학습 시 공부할 내용에 대한 동영상 보기 (가을의 자연환경 변화모습 / 도서관 이용방법)</li> <li>- 영상을 보고 알게 된 점 발표하기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 수업 전, 제작한 QR코드를 활용하여 방법을 찾도록 한다.</li>   <li>♣ 창의성요소 : 유창성 <ul style="list-style-type: none"> <li>↳ 인성요소 : 협력, 타인존중</li> </ul> </li> <li>※ 수업 전, 미리 수업 내용에 적당한 동영상을 준비해 검색할 수 있도록 안내 한다.</li> </ul>



문제, 이렇게 해결했어요!

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 체험학습 시 지켜야 할 일 이야기 나누기 (3분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모둠원과 동영상의 내용 토론하기</li> <li>- 내가 생각하는 체험학습 규칙 이야기하기</li> </ul> </li>   <li>■ 체험학습을 통해 공부할 내용 이야기 나누기 (3분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모둠원과 동영상의 내용 토론하기</li> <li>- 내가 생각하는 체험학습 시 공부할 내용 이야기하기</li> </ul> </li>   <li>■ 체험학습 나무 완성하기 (8분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 가장 중요하다고 생각하는 유의점과 공부할 내용을 포스트잇에 적어본다.</li> <li>- 적은 내용을 알맞은 나무에 붙여 생각을 공유하도록 한다.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♣ 창의성요소 : 유창성</li> <li>♧ 인성요소 : 관계 지향</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ 창의성요소 : 다양성</li> <li>※ 어울리는 내용은 같은 가지에 붙여 체험나무를 완성할 수 있도록 유도한다.</li> </ul>



마무리는 이렇게 해봐요~

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 학습내용 확인하기 (2분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 오늘 알게 된 내용을 발표해 봅시다.</li> </ul> </li>   <li>■ 학습내용 공유하기 (2분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 클래스팅에 체험학습 시 학습할 내용과 주의할 점을 올려 의견을 공유할 수 있도록 한다.</li> </ul> </li>   <li>■ 차시 예고 (1분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 다음 시간에는 오늘 공부한 내용을 잘 기억하며 주안도서관 및 석바위공원 체험학습을 다녀오도록 하겠습니다.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 클래스팅을 활용하여 체험학습에 대한 정보를 학생, 학부모와 공유할 수 있도록 한다.</li> </ul>

### III 수업 결과 다시 살펴보기

#### 1 이런 점이 좋네~

스마트 수업은 단순히 스마트 기기만 활용하여 수업을 진행한다고 해서 이루어지지 않는다. 학생들이 흥미를 가지고 스스로 참여하며 다양한 자료를 가지고 수업을 하는 가운데 스마트 기기나 스마트 교육방법이 활용되어야 진정한 스마트 교육이라 할 수 있을 것이다.

이러한 면에서 현장 체험학습은 스마트 교육을 활용하기에 최적의 내용이 아닌가 하는 생각으로 스마트 기기를 활용하고 스스로 자료를 찾아보고 공부할 내용을 알아가는 과정을 학생들과 함께 수업으로 운영하면서 체험학습의 효과를 극대화 할 수 있을 것이라는 생각에 수업을 계획하고 설계하였다. 물론 스마트 기기 활용이 서툰 1학년을 대상으로 수업을 해야 한다는 부담감이 있었지만, 수업 진행에 꼭 필요하고 중요한 스마트기기 활용 방법을 학생들에게 미리 지도하고 능숙하게 연습한 가운데 수업을 진행하여 수업 흐름에 무리를 주거나 큰 어려움은 없었던 것 같다.

수업 내용을 QR코드를 통해 제시하여 스스로 살펴보고 생각할 시간을 주었으며, 동영상 검색을 통해서 관련된 영상을 찾아서 볼 수 있도록 하여 한 시간 수업 뿐 아니라 스스로 학습하는 방법을 알려주기 위해 노력하였다. 또한 컴퓨터나 교탁이 없이 스마트 패드 하나를 들고 학생들과 바로 소통할 수 있어서 보다 수업내에서 학생들과의 거리를 줄일 수 있었다.

#### 2 다른 방법은 없을까?

체험학습 사전학습을 할 수 있는 보다 체계적인 수업 모형을 만들어 일반화 시킬 수 있었다면 더 좋았을 것 같다. 또한 체험학습과 사후활동도 스마트 교육을 통해 운영될 수 있도록 지도하였다면 더 좋았을 것 같다. 또한 학생들의 의견 교환과 토론하는 과정이 조금 더 필요했고, 수업시간 뿐 아니라 학생들이 소통할 수 있는 온라인 공간과 기회를 만들어 준다면 학생 주도 체험학습을 운영할 수 있을 것이다.

축진역량

약속

활용환경

일반학급 교사용 컴퓨터 및 TV

수업유형

문제해결

30

## 바른 인터넷 사용법

학년, 학기, 교과

2학년, 2학기, 창의적 체험활동

단원

1. 바른 인터넷 사용법

학습목표

인터넷 사용의 좋은 점과 나쁜 점을 알아보고 인터넷 사용규칙을 정할 수 있다.

차시

1차시( 40 분)

S M A R T  
활동 (Activities)

- 자료탐색하기
- 자료 구성하기

수업교사

박종탁 (인천검단초등학교)

21세기 학습자역량 축진 영역

창의력	소통	협업	사고력
자기 주도적 학습력	✓	✓	✓

# 바른 인터넷 사용 규칙 알기

## I 수업 개요 및 준비하기

### 1 수업 개요

#### 수업 배경 및 목적

“이건 하셔야 합니다! 함께 달려요! 런! 런!”

“이건 뭐야! 아 이 친구 게임하고 있네.”

자주 아니 많이 내 핸드폰에 찍히는 문자 메세지이다. 처음에는 뭔가 했는데 알고 보니 자기가 계속 게임을 하려면 이런 문자를 보내야 할 수 있다고 한다.

참 빠른 시간에 많이 도변했다. 내가 초등학교 시절에, 내가 자랄 때만 하더라도 그냥 모든 자연이 놀이터였는데.....

요즈음 학생들 사이에 무분별한 인터넷, 스마트폰 때문에 학생, 교사, 학부모가 모두 몸살을 앓고 있다. 저학년, 고학년을 불문하고 학생들은 호기심 많고 다양한 정보를 추구하는 성향대문에 인터넷이나 스마트폰에 심취되어 있고 자신도 모르는 사이에 인터넷이나 스마트폰에 중독되고 있는 실정이다. 이로 인하여 신체적 정신적인 피해가 있을 수도 있다. 또한 교사는 학교에 오자마자 학생들 스마트폰 관리에 신경이 예민해지고 학습시간에 간혹 스마트폰을 교사 모르게 사용 하려는 학생들과 보이지 않는 숨바꼭질을 하는 실정이며 학생들과 스마트폰으로 인한 갈등이 야기되기도 한다. 학부모는 매일이 자녀들의 인터넷 접속과 게임, 스마트폰사용과 게임 등으로 거의 잔소리와 자녀와의 갈등이 증폭되기도 한다.

본 차시는 이러한 시대적 사회적 환경의 변화 속에서 우리 학생들이 인터넷 사용의 좋은 점과 나쁜 점을 알아보게 하고 스스로 인터넷 사용규칙을 정하여 실천하는 태도를 가져 올바른 인터넷 사용법을 정리할 수 있는 능력을 함양시키고자 하는데 그 목적이 있다.

한국정부 문화 진흥원 인터넷 이용계획과 인터넷 윤리교육센터의 인터넷의 올바른 이용 학습 자료를 활용하여 아동들이 스스로 문제점을 파악하여 고치려는 노력을 스스로 정하게 하여 올바른 인터넷 사용법을 숙지하고 실천하는 태도를 가질 수 있을 것이다.

#### 수업 환경 및 특징

스마트교실 유형	일반교실수업(○)	특별교실수업( )	교실통합수업( )	창의체험수업( )
단말기 활용 형태	교사 컴퓨터			
활용교과서	한국정보문화진흥원 동영상 자료			
유무선 환경	무선( ), 유선(○)			
활용 도구	동영상 플레이어, 동영상 싸이트			
기타				
수업 방법	문제해결 수업모형			



## 교수학습 전략

먼저 학생들에게 인터넷이란 무엇인가에 대해 알아본다. 아동들이 갖고 있는 인터넷에 대한 생각을 알아보고 인터넷 공간(가상공간)에 대한 특징과 현재 학생들의 지식수준을 파악하여 지도한다.

학생들이 과거와 현재의 생활모습의 차이점을 알아보고 실생활에서 인터넷을 어떻게 이용하는지 모둠학습을 통해 찾아보게 하고 인터넷의 좋은 점과 나쁜 점을 스스로 찾아보게 한다. 또한 자신의 인터넷 사용습관과 사용 상태를 확인하게 하고 올바른 인터넷 사용규칙을 모둠학습을 통하여 스스로 찾아보게 한다.



## 문제개발과정 및 활용 도구



### 교육과정 파악하기

본 차시에서는 현재 모든 학생들이 무분별하게 사용하는(주로 게임)인터넷에 대하여 어릴 적부터 올바른 인터넷 사용습관 정립을 위한 문제를 제기하고 스스로 찾아보는 시간으로 활용한다. 즉 저학년에서의 인터넷의 올바른 사용법을 알아보고 고학년으로 갈수록 많이 쓰게 되는 인터넷이나 스마트폰에서의 인터넷 활용에서의 올바른 생활 습관을 스스로 정립하여 신체적, 정신적 변화에 대응하게 한다.



### 학습자 특성 파악하기

본 차시를 학습하기 전에 학생들에게 인터넷에 대한 사전 지식과 인터넷을 통하여 무엇을 하는지 알아보는 활동을 통하여 저학년 아동들은 주로 게임을 위주로 하는 것으로 나타났다. 그 다음이 학교홈피 활용, 과제제출, 검색순으로 나타났다.

컴퓨터 하면 게임기라는 인식이 강하게 나타난 것이다. 저학년이라는 학습자 특성상 특정한 소프트웨어를 활용하여 자료를 수집하거나 자료를 활용하는 수준까지는 이르지 못한 상태이다. 스마트폰에서의 인터넷 사용 시에도 게임 앱을 다운받는 정도의 수준이거나 상대방과 대화하는 프로그램을 활용하는 정도로 나타났다. 따라서 본 학습에서는 학생들에게 인터넷의 좋은 점과 나쁜 점을 인식하게 하고 다양한 활용법을 통한 올바른 인터넷 사용법으로 관심을 돌릴 수 있는 학습이 되게 해야 할 것이다.



## 교수학습 전략

학습자의 인터넷에 대한 지식수준을 알아보고 인터넷이 우리 실생활에서 어떤 좋은 점이 있는지를 스스로 찾아보게 한다.

인터넷을 오래 사용하여 신체적, 정신적 변화에 대하여 협의하게 하여 학생들이 인터넷을 장시간하면 어떤 일이 일어나는지 스스로 알게 하여 나쁜 점을 인식하도록 한다.

학생들이 자신의 인터넷 사용 실태를 알아보고 앞으로 스스로 지켜야 할 인터넷 사용규칙을 정하게 하여 올바른 인터넷 사용습관을 정립하도록 교수학습을 구성하였다.

문제파악		해결방안 탐색		해결의 실행		결과 검토		평가 및 정리
-동기유발 -문제의 제기 -문제의 인식 및 이해	⇒	-문제분석 -문제해결 탐색	⇒	-자료수집 -대안모색	⇒	-문제해결 과정 검토 -결과검토	⇒	-적용 -평가 및 정리

## ✓ 무엇부터 준비할까?

인터넷에 대한 사전지식 알아보기

인터넷의 실생활에서의 활용상태 알아보기

인터넷의 좋은 점 알아보기, 인터넷의 나쁜 점 알아보기

인터넷 사용규칙 정하기(동영상 자료 시청)

## ✓ 활용도구의 장점

초등학교 저학년 학생들이 학습지를 통하여 인터넷이 쓰이는 곳을 알아보고 현재 자신의 인터넷을 이용하는 곳과 이용습관을 알아보고 인터넷 윤리 동영상을 통하여 각종 자료를 수집하여 자신만의 올바른 인터넷 이용 규칙을 정하는데 도움이 될 것이다.

## ✓ 디지털교과서(스마트 도구) 활용 방법 및 Tip

도구명	활용 화면	활용 방법
학습지		저학년 학생들에게 가장 적합한 학습지를 작성하여 학생들의 인터넷 사용실태를 조사하여 활용하는 것이 가장 적합하고 타당하기 때문에 학습도구로 선택하였다.
동영상		저학년이라 컴퓨터를 활용하여 다양한 자료들이 있다는 것을 인식하게 하고 각종사이트에 탑재되어 있는 자료를 시청하거나 사이트를 활용하여 직접 글을 올리는 경험을 통하여 인터넷을 바르게 사용할 수 있는 능력을 기를 수 있을 것이다.

# 1 기본 정보

학교급	초(○)	학년	2학년	스마트교실 유형	일반학급				
교과	창의적체험활동	차시	15/15	수업모형	문제해결				
단원	1. 바른 인터넷 사용법								
학습 주제	올바른 인터넷 사용하기								
학습 목표	인터넷 사용의 좋은 점과 나쁜 점을 알아보고 인터넷 사용규칙을 정할 수 있다.								
SMART Activities	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 동영상 사이트를 활용한 자료수집하기</li> <li>■ 동영상 사이트를 활용한 자료분석하기</li> <li>■ 동영상 사이트를 활용한 문제해결하기</li> </ul>								
학습자 역량	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 소통, 사고력, 자기주도적 학습력, 문제해결력</li> </ul>								
활용교과서	재구성한 학습자료								
단말기	교사	교사용 컴퓨터							
	학생	개인( ), 모둠( )							
	활용 형태	교사용 컴퓨터를 활용한 동영상 사이트 시청							
영상장비	텔레비전, 컴퓨터								
유무선환경	유선(○), 무선( )								
준비물	교사 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 교사용 컴퓨터, 학습지, 동영상 사이트 자료</li> </ul>							
	학습자 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 학습지 자료</li> </ul>							

## 교수·학습 활동

### 수업 상황

단계	온/오	활동	시나리오	사진 및 동영상 &										
문제 파악	온	동기유발	학습사이트를 활용한 학생들의 인터넷 활용 동영상을 보여 준다. <a href="http://www.cefy.org/school/images/09.swf">http://www.cefy.org/school/images/09.swf</a>											
	오	문제인식 및 제시	제시된 동기유발 학습 사이트 동영상을 보고 무슨 문제가 있는지 자신의 경험과 비교하여 발표하게 한다.											
	오	목표제시	인터넷 사용의 좋은 점과 나쁜 점을 알아보고 인터넷 사용규칙을 정할 수 있다.											
해결 방안 탐색	온	문제 분석	인터넷의 활용에 대한 동영상 학습 자료를 시청하고 현재 자기가 인터넷을 사용하고 있는 것과 비교하여 문제를 분석하게 한다. <a href="http://www.iapc.or.kr/info/infoPrev/showInfoInfoPrevDetail.do?article_id=ICCART_0000000000915&amp;board_type_cd=B3&amp;searchCondition=&amp;searchKeyword=">http://www.iapc.or.kr/info/infoPrev/showInfoInfoPrevDetail.do?article_id=ICCART_0000000000915&amp;board_type_cd=B3&amp;searchCondition=&amp;searchKeyword=</a>											
		문제해결탐색	현재 학생들의 인터넷 사용실태를 모둠별로 협의하여 문제를 어떻게 해결할지 아동들이 스스로 알아보게 한다.	-학습지 활용										
해결 의 실행		자료수집 및 조사 연구	인터넷의 양면성이라는 동영상 학습자료를 보고 인터넷의 올바른 사용에 대하여 모둠별 협의를 통하여 자료를 수집한다. ( <a href="http://www.cefy.org/school/images/01.swf">http://www.cefy.org/school/images/01.swf</a> )											
		대안모색	인터넷의 좋은 점을 알고 앞으로 인터넷을 어떻게 이용할건지 모둠별 협의를 통하여 스스로 정해보도록 한다.											
결과 검토	오	문제해결결과 검토	스스로 정한 인터넷 사용규칙을 모둠별 발표를 통하여 수정하여 정리하게 한 뒤 자신에 맞는 인터넷 사용규칙을 정하도록 한다.											
정리 및 평가	오	평가 및 정리	자기가 스스로 만든 올바른 인터넷 사용규칙을 실천할 수 있도록 정리한다.	<p>* 오늘까지 내가 스스로 저작한 인터넷 사용 규칙을 기록해 봅시다.</p> <table border="1"> <tr> <td>하나. 나는 _____</td> <td>하겠습니다.</td> </tr> <tr> <td>둘. 나는 _____</td> <td>하겠습니다.</td> </tr> <tr> <td>셋. 나는 _____</td> <td>하겠습니다.</td> </tr> <tr> <td>넷. 나는 _____</td> <td>하겠습니다.</td> </tr> <tr> <td>다섯. 나는 _____</td> <td>하겠습니다.</td> </tr> </table>	하나. 나는 _____	하겠습니다.	둘. 나는 _____	하겠습니다.	셋. 나는 _____	하겠습니다.	넷. 나는 _____	하겠습니다.	다섯. 나는 _____	하겠습니다.
하나. 나는 _____	하겠습니다.													
둘. 나는 _____	하겠습니다.													
셋. 나는 _____	하겠습니다.													
넷. 나는 _____	하겠습니다.													
다섯. 나는 _____	하겠습니다.													



## 교수 · 학습안



이렇게 시작했어요.(문제만나기)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 동기유발하기 ( 2분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 정보윤리 학습 사이트를 활용한 학생들의 일반적인 인터넷 활용 동영상을 시청한다.</li> </ul> </li> <li>■ 문제인식 및 제시 하기 (2 분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 제시된 동기유발 학습사이트 동영상을 보고 자신의 경험과 비교하면서 어떤 문제가 있는지 발표하게 한다.</li> </ul> </li> <li>■ 학습목표 확인하기 (1 분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인터넷 사용의 좋은 점과 나쁜 점을 알아보고 인터넷 사용규칙을 정할 수 있다.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 자신의 경험과 비교하여 살펴본다</li> </ul>



문제해결 계획은 이렇게!

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 문제 분석 ( 3분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인터넷의 활용에 대한 동영상 학습 자료를 시청하고 현재 자기가 인터넷을 사용하고 있는 것과 비교하여 문제를 분석하게 한다.  <a href="http://www.iapc.or.kr/info/infoPrev/showInfoInfoPrevDetail.do?article_id=ICCART_0000000000915&amp;board_type_cd=B3&amp;searchCondition=&amp;searchKeyword=">http://www.iapc.or.kr/info/infoPrev/showInfoInfoPrevDetail.do?article_id=ICCART_0000000000915&amp;board_type_cd=B3&amp;searchCondition=&amp;searchKeyword=</a> </li> </ul> </li> <li>■ 문제 해결 탐색 ( 5분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 현재 학생들의 인터넷 사용실태를 모둠별로 협의하여 문제를 어떻게 해결할지 아동들이 스스로 알아보게 한다.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 자신의 경험과 비교하여 컴퓨터를 올바르게 이용할 수 있도록 유도한다.</li> <li>※ 다양한 의견이 나오게 한다.</li> </ul>



이렇게 탐색했어요!

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 자료수집 및 조사 연구( 10분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인터넷의 양면성이라는 동영상 학습자료를 보고 인터넷의 올바른 사용에 대하여 모둠별 협의를 통하여 자료를 수집한다.  <a href="http://www.cefy.org/school/images/01.swf">http://www.cefy.org/school/images/01.swf</a> </li> </ul> </li> <li>■ 대안 모색 ( 10분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인터넷의 좋은 점을 알고 앞으로 인터넷을 어떻게 이용할건지 모둠별 협의를 통하여 스스로 정해보도록 한다.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 인터넷에 대한 올바른 인식을 갖게 한다.</li> <li>※ 인터넷의 좋은 점을 부각하게하여 활용하게 한다.</li> </ul>



문제, 이렇게 해결했어요!

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"><li>■ 문제해결결과 검토 및 발표하기 ( 5 분) - 스스로 정한 인터넷 사용규칙을 모둠별 발표를 통하여 수정하여 정리하게 한 뒤 자신에 맞는 인터넷 사용규칙을 정하도록 한다..</li></ul>	※ 키질 수 있는 약속인지 살펴본다.



마무리는 이렇게 해봐요~

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"><li>■ 평가 및 정리 (2분) - 자기가 스스로 만든 올바른 인터넷 사용규칙을 실천할 수 있도록 정리한다.</li></ul>	※ 규칙을 자기점검표를 만들게 하여 일주일단위로 확인한다.

### III

## 수업 결과 다시 살펴보기

### 1 이런 점이 좋네~

막연하게 컴퓨터, 인터넷 하면 검색, 학급홈페이지 사용, 게임이라고 생각하던 것을 본 수업을 통하여 컴퓨터가 할 수 있는 일이 이렇게 많다는 것을 알게 되고 올바른 사용규칙으로 앞으로는 좀더 올바른 인터넷 사용을 할 수 있을 것 같다.

### 2 다른 방법은 없을까?

저학년 아동이라 인터넷에 대한 개념형성이 부족하므로 1학년때부터 체계적인 인터넷 활용교육을 하는 것도 좋을 것 같다. 아니면 학기 초 아동들에게 올바른 인터넷 사용법을 체계적으로 지도할 수 있는 오름길 학습지를 구안 적용하는 방법도 좋을 듯 하다.

## 31

# 컴퓨터 게임은 어떤 자세로 해야 하니까?

학년, 학기, 교과

2학년 2학기, 창의적 체험활동(자율활동/정보)

단

원

1. 정보 사회의 생활

학습 목표

컴퓨터 게임을 할 때의 올바른 태도에 대해 알 수 있다.

차

시

1차시( 40 분)

S M A R T  
활동 (Activities)

- 동영상 시청으로 학습문제 파악하기
- 사다리게임으로 컴퓨터 게임을 하는 올바른 태도 찾기
- 컴퓨터 체조로 올바른 자세 만들기

수업교사

인천부평동초등학교 홍화정

## 21세기 학습자역량 축진 영역

창의력	소통		협업		사고력	
자기 주도적 학습력	문제 해결력		체험, 탐구		진로 및 인성	

# 컴퓨터 게임을 하는 올바른 자세

## I 수업 개요 및 준비하기

### 1 수업 개요

#### ✓ 수업 배경 및 목적

요즘 청소년들의 놀이는 대부분이 컴퓨터 게임이다. 컴퓨터 게임으로 인해 중독이 되어 정상적인 생활을 하기 힘들게 된 사람이 있을 정도이다. 이런 컴퓨터 게임이 놀이 문화로 적당한지 생각해보고 올바른 컴퓨터 게임의 이용 태도에 대해 심각하게 고민해 보아야 할 필요성이 있다.

컴퓨터 게임은 어린이들 생활에서 친숙한 놀이문화로 자리 잡고 있으며 모든 어린이들이 좋아하고 즐겨하는 것으로 무조건 나쁘고 해롭다고 하지 못하도록 강요할 수는 없다. 따라서, 컴퓨터 게임의 좋은 점과 나쁜 점을 알아보고 컴퓨터 게임을 할 때의 올바른 태도를 아동들 스스로 찾아서 실천방안을 강구하여 실천하고자 하는 의지와 능력을 길러주는데 본 활동의 초점을 두어야 할 것이다.

#### ✓ 수업 환경 및 특징

스마트교실 유형	일반교실수업( )	특별교실수업( )	교실통합수( )	창의체험수업(○)
단말기 활용 형태	2인 1조-스마트 패드, 교사용 컴퓨터			
활용교과서	무선(V), 유선(V)			
유·무선 환경	ppt. 플래쉬			
활용 도구	스마트 패드, 교사용 컴퓨터			
수업 방법	활동중심수업모형			



## 교수학습 전략

컴퓨터 게임에 관련된 경험을 자유롭게 말하기



컴퓨터 게임의 좋은 점과 나쁜 점을 알아보기



컴퓨터 게임으로 인해 자신의 생각이나 행동의 달라진 점을  
찾아보기



컴퓨터 게임을 할 때의 올바른 태도를 알아보기



앞으로 컴퓨터 게임을 할 때 올바른 태도를 실천할 것에 대한  
다짐하기



## 교육과정 파악하기

컴퓨터 사용이 익숙하지 않은 2학년 교육과정에서는 다양한 스마트 기기를 다루는 활동보다 올바른 컴퓨터 사용 방법을 익히고 학생들이 쉽게 접할 수 있는 컴퓨터 게임에 대한 올바른 교육이 필요하다.



## 학습자 특성 파악하기

본 학급은 여자 12명과 남자 12명으로 구성된 학급이다. 남학생들이 활동적으로 적극적으로 주도적으로 학급을 이끌어가는 편이다.

자기의사표현이 확실한 학생과 매우 내성적인 학생이 대조적으로 나타나며 발표나 학습 활동에 있어서도 그 차이가 두드러지는 편이다.

기본학습 훈련과 질서 교육을 꾸준히 실시하고 있으나 내면화된 상태는 아니라고 판단되며, 즐겁고 활기찬 교실 분위기를 유도하고 있으나 계속적인 지도와 노력이 필요하다.



## 교수학습 전략

1. 학생들의 생활 경험을 토대로 컴퓨터 게임에 관한 문제점을 찾을 수 있도록 한다.
2. 컴퓨터 게임의 나쁜 점만 지나치게 강조하지 않으며 나쁜 점을 개선할 수 있는 방법도 모색할 수 있도록 한다.
3. 학생들이 생활 속에서 실천할 수 있는 태도를 중심으로 찾아보도록 한다.
4. 학생들이 스스로 실천의지를 갖도록 안내해야 하며 모든 어린이들이 적극적으로 활동에 참여하도록 한다.



## 무엇부터 준비할까?

1. 학생들의 게임 사용 실태를 조사하여 게임 이용 상황을 파악한다.
2. 기초적인 컴퓨터 사용 방법을 바르게 익힐 수 있도록 지속적으로 지도한다.
3. 컴퓨터 게임과 관련한 사례를 다양하게 수집한다.(신문기사, 일기내용 등)
4. 원활한 수업이 이루어질 수 있도록 모둠활동 규칙을 숙지시켜 나간다.



## 활용도구의 장점

컴퓨터 게임을 좋아하는 학생들에게 컴퓨터 게임에 몰입하여 생긴 사례를 동영상을 통해 보여줌으로서 학습에 대한 흥미를 높인다. 학습 후 정리 및 평가 단계에서 게임을 이용한 플래쉬를 이용하여 집중력 및 높은 성취 효과를 얻을 수 있다.



## 디지털교과서(스마트 도구) 활용 방법 및 Tip

도구명	활용 화면	활용 방법
동영상		학생들이 컴퓨터 게임과 관련한 동영상을 보고 문제파악을 할 수 있도록 제공한다.
PPT		컴퓨터 게임의 좋은점과 좋지 않은점을 찾아보는 활동에서 PPT자료를 활용한다.
게임		학생들이 흥미로워 하는 사다리 게임을 통하여 컴퓨터 게임을 하는 올바른 태도를 찾게 한다.
컴퓨터체조		컴퓨터 체조로 활동을 마무리 하며 오랜 컴퓨터 사용에서 오는 피로감을 없애고 올바른 자세를 만들어 나가게 한다.

# 1 기본 정보

학교급	초(✓), 중( ), 고( )	학년	2학년	스마트교실 유형	일반교실				
교과	창체	차시	8/10	수업모형	활동중심				
단원	1. 정보 사회의 생활								
학습 주제	컴퓨터 게임을 할 때의 올바른 태도 알아보기								
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>♣ 컴퓨터 게임을 할 때의 올바른 태도에 대해 말할 수 있다.</li> </ul>								
SMART Activities	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 저학년 학생에게 흥미로운 생활 속에 컴퓨터 게임과 얹힌 동영상 시청하기</li> <li>■ 사다리게임을 통해 컴퓨터 게임이 주는 장단점을 통해 바른 사용자세 확인하기</li> </ul>								
학습자 역량	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 창의력, 소통, 협업, 사고력, 문제해결력</li> </ul>								
활용교과서	정보와 생활								
단 말 기	교사	컴퓨터							
	학생	개인( ), 모둠( ✓ )							
	활용 형태	모둠별 1디바이스							
영상장비	TV								
유무선환경	유선( ), 무선(V)								
준 비 물	교사 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 동영상자료, 모둠 활동판, 학습지, 플래쉬</li> </ul>							
	학습자 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 모둠별 디바이스, 컴퓨터 게임과 관련된 기사 및 자료</li> </ul>							

## 교수·학습 활동

### 수업 상황

단계	온/오	활동	시나리오	사진 및 동영상 &
도입	On/ Off	마음열기	즐거운 플래쉬 동요 부르기 -네일 클로버	
	On	동기유발	게임과 관련된 동영상 시청하기	
	Off	학습문제제 시	컴퓨터 게임을 할 때의 올바른 태도에 대해 알아보자	
	Off	활동안내	1. 컴퓨터 게임과 관련한 기사 및 자료 발표 2. 컴퓨터 게임이 주는 장점과 단점 찾기	
전개	On/ Off	문제파악	컴퓨터 게임과 관련한 기사 및 자신의 경험 발표하기 -문제점 찾기	
		문제해결	컴퓨터 게임의 장점과 단점 찾아보기 -게임의 좋은점 -게임의 좋지 않은 점	
정리	Off	정리하기	-컴퓨터 게임에 대한 올바른 태도 정리하기 -자신의 다짐 학습지에 쓰기	
확인	On/ Off	확인하기	- 모둠별로 올바른 컴퓨터 게임 사용 방법 찾기 (사다리게임)	
	On	마무리 하기	-컴퓨터 체조로 피로 풀기	

### 교수·학습안



이렇게 시작했어요.(문제만나기)

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 동기유발하기 ( 3분 ) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 즐거운 노래 부르기</li> </ul> </li> <li>■ 문제제시하기 ( 3분 ) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임과 관련된 동영상 시청하기</li> </ul> </li> <li>■ 문제파악하기 ( 2분 ) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 동영상에 나타난 문제파악하기</li> </ul> </li> <li>■ 학습목표 확인하기 (2 분) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 컴퓨터 게임을 할 때의 올바른 태도에 대해 알아보자</li> </ul> </li> </ul>	<p>※학생들이 주변에서 쉽게 경험했던 컴퓨터 게임과 관련된 동영상은 보고 생긴 문제점을 스스로 찾아볼 수 있도록 유도한다.</p>



이렇게 탐색했어요!

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 아는 것 찾기 ( 8분 )           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 컴퓨터 게임과 관련한 기사 및 자신의 경험 발표하기</li> </ul> </li> <li>■ 더 알아야 할 것 찾기 ( 8분 )           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 컴퓨터 게임의 장점과 단점 찾아보기</li> </ul> </li> <li>■ 알아내는 방법 찾기 ( 2분 )           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 자료 조사한 방법 알아보기</li> <li>- 인터넷 검색의 편리한 점 느끼기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 미리 조사해온 컴퓨터 게임과 관련한 기사나 자신의 경험을 발표하며 컴퓨터 게임의 장점과 단점을 찾게 한다.</li> </ul>



마무리는 이렇게 해봐요~

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 탐색하기 ( 6 분 )           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 컴퓨터 게임에 대한 올바른 태도 찾기</li> <li>- 자신의 컴퓨터 게임의 실천 의지 다지기</li> </ul> </li> <li>■ 재탐색하기 ( 6분 )           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 사다리 게임을 통해 배운 내용 평가하기</li> <li>- 컴퓨터 체조로 올바른 자세 만들기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 컴퓨터 게임에 대한 올바른 태도를 알고 자신의 실천의지를 다질 수 있게 한다.</li> <li>※ 흥미로운 사다리 게임을 통해 배운 내용을 정확히 숙지할 수 있도록 한다.</li> </ul>

### III

## 수업 결과 다시 살펴보기



### 1 이런 점이 좋네~

학생들이 가장 관심이 많은 컴퓨터 게임과 관련한 수업으로 흥미를 갖고 적극적으로 참여하였다.



### 2 다른 방법은 없을까?

자기가 택한 가치를 행동으로 옮기고 또 행위를 반복적으로 행함으로써 습관화하는 과정이다. 이 단계에서 교사는 학습문제와 관련된 여러 갈등 상황을 제시하고 그의 행위에 관한 신념을 계속 강화시킬 수 있는 학습 사이트와 연계하

축진역량

정보공유

활용환경

교사 디바이스+ 학생 4인 1디바이스

수업유형

직소(jigsaw)모형

32

## 종이접기로 가을풍경 표현하기

학년, 학기, 교과

2-2-창체-가을+동아리활동

단원

종이접기

학습목표

종이접기로 가을풍경 표현하기

차시

1차시(40분)

S M A R T  
활동(Activities)

- QR코드를 이용한 종이접기 방법알기
- Roadmovie를 통해 활동 모습 영상으로 담기

수업교사

안채희(인천서흥초등학교)

21세기 학습자역량 축진 영역

창의력	✓	의사소통	✓	협업	✓	사고력	✓
자기 주도적 학습력	✓	문제 해결력	✓	체험, 탐구	✓	진로 및 인성	

## 종이접기로 가을풍경 표현하기

I

### 수업 개요 및 준비하기

#### 1 수업 개요



##### 수업 환경 및 특징

스마트교실 유형	일반교실수업(V)	특별교실수업( )	교실통합수업( )	창의체험수업( )
단말기 활용 형태	학생 4인 1디바이스			
유·무선 환경	무선(V)			
활용 도구	QR코드, Roadmovie, 프로젝션tv, 아이폰, 갤럭시탭			
기타	색종이, 가위, 풀, 테이프, 나무젓가락, 크레파스			
수업 방법	직소(JIGSAW)모형			

#### 2 문제개발과정 및 활용 도구



##### 활용도구 안내

2학년 창의적 체험활동 중 종이접기 동아리 활동에서 jigsaw 모형을 활용한 수업을 구성하였다. 즉, 모둠원 각 개인이 서로 다른 책무성을 가지고 역할에 따라 다른 종이접기 코너로 가서 QR코드에 의해 제시되는 종이접기 방법을 통해 자신의 작품을 완성한다. 개인 작품이 완성되고 나면 다시 모집단으로 돌아가서 개개인이 전문가가 되어 서로의 작품 해결 내용을 전달한 뒤 서로의 작품을 모아 하나의 가을풍경을 완성한다. 또한, 학생들의 활동 모습을 교사가 사진으로 담아내는 것이 아니라 학생들이 직접 로드무비 어플을 활용하여 촬영한 뒤 수업의 마무리에 함께 시청함으로써 한 시간 수업의 완결성을 높이고자 하였다.



## 디지털교과서(스마트 도구) 활용 방법 및 Tip

도구명	활용 화면	활용 방법
QR코드		<p>QR코드는 흑백 격자무늬 패턴으로 정보를 나타내는 매트릭스 형식의 바코드로, 기존 바코드가 용량 제한에 따라 가격과 상품명 등 한정된 정보만 담는 데 비해 QR코드는 넉넉한 용량을 강점으로 3차원적인 다양한 정보를 담을 수 있다.</p> <p>QR코드의 교육장면에서 활용시 과제제시가 단순한 이미지나 텍스트가 아니라 동영상 혹은 특정 사이트 링크일 때, 혹은 종이단면에 담아낼 수 없는 시각적 효과나 정보를 가지고 있을 때 유용하다.</p>
Roadmovies		<p>로드무비 어플은 아이폰(iphone)용 어플로서 2초정도의 짧은 동영상을 연속적으로 촬영하여 하나의 영화나 뮤직비디오를 연상케하는 완성 phẩm을 만들 수 있는 어플이다.</p> <p>물론, 로드무비 어플 이외에도 안드로이드용 동영상 편집 어플이 있지만 실제로 사용해본 결과 로드무비 어플이 들이는 노력에 비해 완성도 있는 결과물을 내주어 사용하게 되었다.</p>

## II

## 수업 살펴보기

## 1 기본 정보

학교급	초(✓), 중( ), 고( )	학년	2학년	스마트교실 유형	일반교실수업
교과	창의적체험활동 (동아리활동)	차시	1차시	수업모형	직소(jigsaw)학습
단원	종이접기				
학습 주제	종이접기로 가을풍경 표현하기				
학습 목표	종이접기로 가을풍경을 표현할 수 있다.				
SMART Activities	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ QR코드를 이용한 종이접기 방법알기</li> <li>■ Roadmovie를 통해 활동 모습 영상으로 담기</li> </ul>				
학습자 역량	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 의사소통, 협업, 사고력, 문제해결력, 창의성, 인성, 체험탐구</li> </ul>				
활용교과서					
단말기	교사	컴퓨터			
	학생	개인( ), 모둠( ✓ )			
	활용 형태	학생 4인 1디바이스			
준비물	교사 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 컴퓨터, 가을풍경사진,</li> </ul>			
	학습자 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 가위, 풀, 색종이, 도화지, 크레파스 등</li> </ul>			

## 교수·학습 활동

### 수업 상황

단계	온/오	활동	시나리오	사진 및 동영상 &
학습 과제 파악하기	On	동기유발	가을풍경 사진들을 보여주고 오늘의 종이접기로 표현할 주제가 가을임을 알게한다.	
	Off	학습목표 확인	종이접기를 통해 가을풍경을 표현해 봅시다.	
		학습순서안내	1. 역할에 따라 종이접기 2. 모둠작품 만들기 3. 작품 뽐내기	
모집 단 학습 활동	Off	역할 분담 및 학습코너 찾아가기	단풍잎, 낙엽, 도토리, 허수아비, 코스모스, 잠자리로 나뉘어진 학습코너로 찾아간다.	
전문 가 집단 상호 활동	On	QR코드를 통한 종이접기 방법 확인 및 종이 접기	QR코드에 담긴 종이접기 방법을 보며 같은 과제분담원끼리 모여 종이접기를 시작한다.	
		친구들의 활동 모습 영상으로 담기	Roadmovie 어플을 활용하여 친구들의 작품활동 모습을 영상으로 담는다.	
모집 단 상호 활동	On/ Off	개인별 완성작품을 이용한 모둠별 가을풍경 표현하기	각 개인별로 완성해온 작품을 모아 모둠별로 도화지에 가을풍경을 표현한다.	
조별 발표 및 정리	On	조별 작품 발표 및 작품활동모습 영상 시청하기	조별 작품을 발표하고 반응을 공유한뒤 작품활동 모습이 담긴 영상을 시청한다.	



## 교수 · 학습안



### 학습과제 파악하기

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 동기유발하기           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 가을풍경 사진들을 보여주고 오늘의 종이접기로 표현할 주제가 가을임을 알게한다.</li> </ul> </li> <li>■ 학습방법 고민하기           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 가을풍경을 표현하기 위해 종이접기로 무엇을 접을지 고민한다.</li> </ul> </li> <li>■ 학습목표 확인하기           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 종이접기를 통해 가을풍경을 표현해 봅시다.</li> </ul> </li> <li>■ 학습방법 안내           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 학습 활동 코너 및 활동 순서 안내하기               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 역할 정하기</li> <li>- 종이접기</li> <li>- 모둠 작품 만들기</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>	<p>※ 가을풍경이 담긴 ppt를 프로젝션 tv를 통해 학습자들에게 보여줌으로써 오늘의 학습과제를 파악할 수 있도록 한다.</p> <p>※ 학습과제 제시 후 활동순서 및 안내는 교사에 의해 제시될 수 있다.</p>



### 모집단 학습활동

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 종이접기별 역할 분담 하기           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 단풍잎, 은행잎, 도토리, 허수아비, 코스모스, 잠자리로 역할분담을 한다</li> </ul> </li> <li>■ 자신의 역할에 맞는 학습코너 찾아가기           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 자신이 맡은 종이접기 코너 찾아가기</li> </ul> </li> </ul>	<p>※ 총 6개의 모둠으로 모둠별 인원은 4명이므로 종이접기 난도에 따라 허수아비와 잠자리는 한명씩 한 가지를 나머지 네 가지는 두 가지씩 둘이 한 사람이 완성할 수 있도록 한다.</p>



### 전문가 집단 상호활동

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ QR코드를 통해 종이접기 방법 확인 및 종이접기           <ul style="list-style-type: none"> <li>- QR코드에 담긴 종이접기 방법을 보며 같은 과제분담원끼리 모여 종접기를 시작한다.</li> </ul> </li> <li>■ 친구들의 활동모습 영상으로 담기           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 두명씩 짹지어 돌아가며 친구들의 작품 만드는 모습을 영상으로 담는다.</li> </ul> </li> </ul>	<p>※ 갤럭시 노트를 이용한 QR코드 확인방법은 미리 연습시켜 본 수업에서 기기사용의 어려움으로 인한 방해가 일어나지 않도록 주의한다.</p> <p>※ Roadmovie 어플을 사용하여 종이접기 작업과 동시에 영상만드는 작업을 한다.</p>



## 모집단 상호활동

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 각 코너에서 완성해온 작품 확인 및 상호교류</li> <li>■ 도화지에 표현하기           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모둠별로 완성된 종이접기 완성품을 검은 도화지위에 가을풍경에 어울리게 표현한다.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 서로의 작품에 대한 반응을 공유하되 평가는 하지 않도록 지도한다.</li> <li>※ 갖가지 그리기도구를 활용하여 도화지에 종이접기작품과</li> </ul>



## 조별 발표 및 정리

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 조별 작품 발표 및 반응 공유하기           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 조별작품에 대한 상호 평가한다.</li> </ul> </li> <li>■ 우리들의 작업모습이 담긴 영상 시청하기           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 자신들이 직접 찍고, 음악을 골라 완성한 동영상을 시청한다.</li> </ul> </li> <li>■ 활동 후 느낀점 및 정리           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 작품활동에서 아쉬웠던 점이나 잘된점을 이야기한다.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 칠판에 완성된 협동작품을 붙이고 서로의 반응을 공유한다.</li> <li>※ RoadMovie에 찍힌 자신들의 모습을 보며 활동을 마무리한다.</li> </ul>

촉진역량

정보공유

활용환경

교사 디바이스+ 모둠별 스마트폰 1대

수업유형

반응중심학습

33

## 다양한 독후 표현활동

학년, 학기, 교과	2학년 창의적 체험활동(자율-학교특색 독서교육)
주제	문학작품을 읽고 다양한 방법으로 표현하기
학습목표	문학작품을 통해 개인의 반응을 다양한 방법으로 표현할 수 있다.
차시	1차시(40분)
S M A R T 활동(Activities)	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ TeamViewer를 활용한 컴퓨터 원격제어 활용하기</li> <li>■ 블루투스를 활용한 활동 자료 활용하기</li> <li>■ Kies를 활용한 자료 공유 및 소통하기</li> </ul>
수업교사	방원진(인천주안초등학교)

21세기 학습자역량 : 창의인성 촉진 영역

창의성요소	유창성	독창성	다양성	호기심
	✓	✓	✓	✓
인성요소	융통성	정교성	추상성	개방성
	✓	✓	✓	✓
	나눔	갈등관리	협력	관계지향성
	✓	✓	✓	✓
인성요소	타인존중	성실	생명존중	상호이해
	✓	✓	✓	✓
	책임	정직	정의	즐거움
인성요소	열정	흥미	용기	공감
	✓	✓	✓	✓

I

## 수업 개요 및 준비하기

### 1 수업 개요



#### 수업 환경 및 특징

스마트교실 유형	일반교실수업( )	특별교실수업( )	교실통합수업( )	창의체험수업(V)
단말기 활용 형태	모둠별 1디바이스			
활용교과서	디지털교과서			
유·무선 환경	무선(V) 또는 스마트폰 테더링 환경			
활용 도구	TPC, TeamViewer, 스마트폰(블루투스), Kies			
기타	다양한 문학작품			
수업 방법	반응중심학습			



### 2 창의인성 신장 방안 및 활용 도구



#### 창의인성방안

디지털 동화자료를 통해 다양한 표현방법으로 독후활동을 전개함에 있어, 교사의 자유로운 공간 활용을 가능하게 해 주는 Teamviewer 어플리케이션과, 학생들이 활동한 학습 결과를 스마트폰 카메라로 촬영하여 무선 전송 방식인 블루투스를 통해 교사용 TPC로 전송 한다. TPC에 전송된 사진 파일을 교사용 PC로 이동하여 학생들의 학습결과를 공유할 수 있도록 스마트폰 인프라를 적절히 활용한다.



## 디지털교과서(스마트 도구) 활용 방법 및 Tip

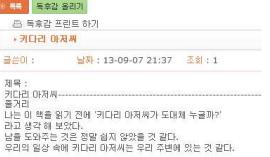
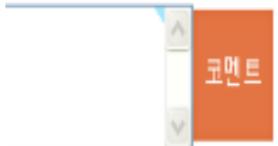
도구명	활용 화면	활용 방법
팀뷰어		팀뷰어는 교사용 TPC로 교사용 컴퓨터를 원격으로 제어하는 어플리케이션으로, 교사의 학습 공간을 전면에서만 진행하는 것이 아니라, 교실 어느 곳에서도 학습 안내가 가능하여, 학생들의 표현활동에 대한 반응을 즉각 확인할 수 있다.
블루투스		블루투스(Bluetooth)는 휴대폰, 노트북, 이어폰·헤드폰 등의 휴대기기를 서로 연결해 정보를 교환하는 근거리 무선 기술 표준을 뜻한다. 주로 10미터 안팎의 초단거리에서 저전력 무선 연결이 필요할 때 쓰인다. 예를 들어 블루투스 헤드셋을 사용하면 거추장스러운 케이블 없이도 주머니 속의 MP3플레이어의 음악을 들을 수 있다. 블루투스 기기를 서로 연결하는 방법은 그다지 복잡하지 않다. 한두 번만 연결해 보면 누구라도 능히 블루투스 기기를 사용할 수 있을 것이다.
Kies		삼성에서 제공하는 프로그램으로 TPC나 스마트폰에 저장된 각종 매체(사진, 영상, 음악, 문서, 기타 파일 등)을 PC로의 이동을 쉽고 간편하게 전환시킬 수 있고, 반대로 PC의 각종 자료들을 스마트 기기로 전환할 수 있는 프로그램이다. 유선으로 파일 전송이 가능하고, 무선환경에서는 Kies Air를 활용하면 스마트 기기와 PC와의 파일 전송이 가능하다.

## I 기본 정보

학교급	초(✓), 중( ), 고( )	학년	2학년	스마트교실 유형	일반교실수업				
교과	창체(자율)	차시	1/4	수업모형	반응중심학습				
학습 주제	문학작품을 읽고 가장 인상적인 내용을 다양한 방법으로 표현하기								
학습 목표	문학작품을 통해 개인의 반응을 다양한 방법으로 표현할 수 있다.								
SMART Activities	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ TeamViewer를 활용한 컴퓨터 원격제어 활용하기</li> <li>■ 블루투스를 활용한 활동 자료 활용하기</li> <li>■ Kies를 활용한 자료 공유 및 소통하기</li> </ul>								
창의인성 요소	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 다양성, 호기심, 나눔, 협력, 타인존중, 즐거움, 흥미, 공감</li> </ul>								
활용교과서	디지털 동화자료								
단말기	교사	컴퓨터							
	학생	개인(✓), 모둠( )							
	활용 형태	학생 1인 1디바이스							
영상장비	프로젝션 TV								
유무선환경	유선( ), 무선(V)								
준비물	교사 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ TPC, 컴퓨터, 동기유발 자료, 디지털동화자료, 학습지</li> </ul>							
	학습자 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 스마트폰, 필기도구</li> </ul>							

## 교수·학습 활동

### 수업 상황

단계	온/오	활동	시나리오	사진 및 동영상 &
반응 준비하기	On	동기유발	그동안 북토비에서 가장 많은 독서활동을 한 친구들에게 칭찬한다. 꾸준히 독서활동을 통해 지혜가 풍부해지고, 생각하는 힘도 커가는 친구가 있어요. 책을 읽고 어떤 활동을 했는지 찾아 본다.	
	On	문제제시	북토비 우리노트에 올라와 있는 많은 친구들의 독후활동을 살펴본다. 여러분은 다른 사람의 표현한 글에 어떤 말을 해 주면 좋을지 생각해 본다.	
	Off	문제파악	친구들과 함께 영상동화를 듣고, 이야기에 대한 여러분이 표현하고 싶은 방법으로 독후 활동을 한다. 그리고 친구들이 표현한 활동에 대해 자신이 표현한 방법과 비교하며 댓글을 달아주어 다양한 표현 방법을 찾아보도록 한다.	
	Off	학습목표	문학작품을 통해 개인의 반응을 다양한 방법으로 표현할 수 있다.	
반응 형성하기	On	작품읽기	디지털 동화자료를 보고 작품의 등장인물과 사건, 배경 등을 이해하며 인상 깊은 장면을 떠 올린다.	
	Off	작품에 대한 개인 반응 정리	디지털 동화자료를 보고 나 뒤의 생각이나 느낌을 학습지에 정리한다.	학습지
반응 명료화하기	On	작품에 대한 개인 반응 공유 및 상호작용	각 학생이 표현한 활동자료를 모둠에서 스마트폰 카메라로 찍어 선생님 컴퓨터로 전송 한다. 이때 전송방법은 블루투스를 활용한다.	
		자신의 반응 정교화 및 재정리	각자 정리한 반응을 상호 공유하고 이를 바탕으로 하여 자신의 반응을 정교화하거나 확장한다.	

단계	온/오	활동	시나리오	사진 및 동영상 &
반응 심화 하기	On	다른 작품과 관련짓기	다른 친구들의 작품에 댓글도 달아 표현하는 방법이 적절한지, 개선해야 할 점은 무엇인지 등 학생들의 활동에 대해 평가활동으로 전개한다.	
	On	일반화하기	다른 친구들이 활용한 작품에 댓글을 올려 선플과 악플을 가릴 수 있도록 하고, 상대방을 비방하는 댓글을 작성하는 것이 아니라, 다른 친구들이 표현한 다양한 방법에 대해 칭찬과 격려로 여러 가지의 표현 방법을 인식한다.	

## ✓ 교수 · 학습안



### 반응 준비하기

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 동기유발하기 (2분) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 북토비 전자도서관에서 가장 많은 독서활동을 한 친구를 찾아 어떤 활동을 하고 있고, 책과 가까워지기 위해 노력하는 친구 칭찬하기</li> </ul> </li> <li>■ 문제제시하기 (1분) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 북토비 전자도서관의 우리노트 방에 독후활동에 대한 댓글을 보고, 어떤 내용의 말을 작성해야 하는지에 대해 의문점을 가져 본다.</li> </ul> </li> <li>■ 문제파악하기 (1분) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 친구들이 표현한 활동에 대해 자신이 표현한 방법과 비교하며 댓글을 달아주어 다양한 표현 방법을 찾아본다.</li> </ul> </li> <li>■ 학습목표 확인하기 (1분) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 문학작품을 통해 개인의 반응을 다양한 방법으로 표현할 수 있다.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 교사용 TPC의 원격제어 어플을 이용하여 프로젝션 TV와 연동이 가능하게 한다.</li> </ul>



### 반응 형성하기

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 작품 읽기 (15분) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 디지털 동화자료를 보고 작품의 등장인물과 사건, 배경 등을 이해하며 인상 깊은 장면을 떠 올린다.</li> </ul> </li> <li>■ 작품에 대한 개인 반응 정리 (5분) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 작품에 대해 가장 인상적인 부분을 다양한 방법으로 표현한다.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 디지털동화자료를 이용하여 작품의 내용을 파악한다.</li> <li>* 학습지에 다양한 방법으로 독후활동을 실시한다.</li> </ul>



## 반응 명료화하기

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 작품에 대한 개인 반응 공유 및 상호작용 (7분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 각 모둠에서 활동한 학습지를 스마트폰으로 촬영하여 교사 PC로 전송한다.</li> </ul> </li>   <li>■ 자신의 반응 정교화 및 재정리 (3분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 학생들이 활동한 내용들을 공유하고 어떤 방법들을 활용하여 표현하였는지 탐색한다.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 블루투스를 활용하여 사진 전송하고 Kies 프로그램과 알씨를 활용하여 학생들의 학습한 내용을 공유한다.</li> <li>※ 다른 학생의 표현 방법을 이해하도록 노력한다.</li> </ul>



## 반응 심화하기

수업 활동	활동 전략
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 다른 작품과 관련짓기 (3분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 다른 친구들의 작품에 댓글도 달아 표현하는 방법이 적절한지, 개선해야 할 점은 무엇인지 등 학생들의 활동에 대해 평가활동으로 전개한다.</li> </ul> </li>   <li>■ 일반화하기 (2분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 다른 친구들이 활용한 작품에 댓글을 올려 선플과 악플을 가릴 수 있도록 한다.</li> <li>- 다른 친구들이 표현한 다양한 방법에 대해 칭찬과 격려로 여러 가지의 표현 방법을 인식하고 장점을 발견하여 선플의 효과를 극대화한다.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 다양한 독후표현활동에 대한 댓글(선플)을 작성하여, 여러 표현 활동의 장점을 발견할 수 있도록 한다.</li> <li>※ 북토비 독후활동 독후감쓰기 코멘트에 선플을 작성한다.</li> </ul>

### III 수업 결과 다시 살펴보기

#### 1 이런 점이 좋네~

우선 새로운 환경에서 학습활동을 하고, 아이들이 좋아하는 스마트폰을 수업에 활용함으로써 학생들의 흥미와 참여가 어느 때보다 좋은 모습이었다. 모든 학생들이 가지고 있지 않지만 더욱 발전하는 정보매체에 효과적으로 활용할 수 있었고, 다른 환경에서 어떤 스마트기기가 활용할 수 있을까 하는 궁금증을 유발하기도 하였다. 단순히 사진을 전송하는 기능에서 새로운 환경을 탐색하게 되고, 모든 학생들이 상호작용을 할 수 있는 여건이 마련된 것 같다. 스마트환경을 좀더 연구되고 활성화된다면 학습자 중심의 자기주도형 학습공간을 만들어 참여형, 체험형학습, 자기주도형 학습, 협업을 통한 학습, 다른 교과와의 통합, 지역 내 커뮤니티와의 교류, 지역간 연계수업 등 생각으로만 그려진 수업들이 실제로 전개될 수 있을 것이다.

하지만 너무 스마트기기에 의존한 수업은 위험을 안고 있다. 준비하면서 시행착오나 오류가 발생할 경우를 고민하였지만 실제로 어떤 장애라 작동 오류도 인해 활용도가 떨어진다면 그 또한 고민의 대상이 될 것이다.

저학년 학생들에게 흥미를 유발하고 자신이 직접 참여한다는 수업활동이 어려울 수 있었지만 아이들은 모든 것을 재미있게 참여하였고, 앞으로도 활용할 가치가 있는 수업의 한 모습이었다.

#### 2 다른 방법은 없을까?

학생들이 촬영한 사진 자료를 1차적으로 교사의 디바이스로 전송하고, 이것을 편집이나 가공을 교사가 할 것이 아니라 아이들이 직접 실현하고, 재생할 수 있는 환경에 대해 고민해야 할 것이다. 모든 활동이 학생들이 직접 생산한 것을 발표하고, 이에 대한 다른 학생들의 반응을 직접 들을 수 있으니, 수업에 대한 집중과 참여는 향상될 것이다.

또한, 종이 위주의 학습지 활동보다는 인터넷환경이나 어플리케이션에 학생들이 직접 그리고, 쓰고, 편집하고, 생산하는 활동이 모색되었으면 한다.

촉진역량

정보공유

활용환경

교사 디바이스+ 모둠별 스마트폰 1대

수업유형

반응중심+  
표현놀이모형

34

## 우리가 가꾼 고구마의 열매를 상상하여 표현하기

학년, 학기, 교과	2학년 창의적 체험활동(자율-현장체험)
주제	기타(자율-체험학습)
학습목표	우리가 가꾼 고구마의 열매를 상상하여 그릴 수 있다.
차시	1차시(40분)
S M A R T 활동(Activities)	<ul style="list-style-type: none"><li>■ TeamViewer를 활용한 컴퓨터 원격제어 활용하기</li><li>■ 블루투스를 활용한 활동 자료 공유 및 전송하기</li><li>■ Kies를 활용한 자료 공유 및 소통하기</li></ul>
수업교사	이형남(인천주안초등학교)

### 21세기 학습자역량 : 창의인성 촉진 영역

창의성요소	유창성	독창성	다양성	호기심
	융통성	정교성	추상성	개방성
인성요소	나눔	갈등관리	협력	관계지향성
	타인존중	성실	생명존중	상호이해
	책임	정직	정의	즐거움
	열정	흥미	용기	공감

## 신나는 창의적 체험활동

I

### 수업 개요 및 준비하기

#### 1 수업 개요



##### 수업 배경 및 목적

창의적 체험활동 영역은 인근 주변의 시설과 환경은 물론 학교의 여건에 많은 영향을 많이 받는다. 학년 초에 창의적 체험활동을 계획하여 실시하고자 실태조사를 한 결과 저학년의 경우 첫째는 먼 거리 체험활동의 경우 이동 수단이 문제가 되었고 둘째는 도보 이동 시 교통이 혼잡한 학교주변의 여건으로 안전사고의 위험에 놓인다는 것이다. 본교가 스마트 정책추진학교로 지정되면서 가장 우려했던 점이 스마트 기반시설을 활용한 스마트한 현장 체험활동을 저학년에서 어떻게 활용할 것인가 였다. 다행히 본교는 시내에 있으면서도 다양한 농촌체험학습을 할 수 있도록 교사 주변에 환경이 이미 조성되어 있다는 점이였다. 봄 여름 가을 겨울을 느낄 수 있는 솔안말 길길, 벼농사를 체험할 수 있는 주안평야, 수세미와 조롱박터널, 그리고 저학년 학생들의 체험학습을 위한 고구마밭이 있어 학생들과 교내에서도 충분히 창의적체험활동을 할 수 있겠다고 생각되었다. 학생들과 봄부터 고구마모를 심고 가꾸면서 식물을 사랑하고 아끼려는 고운 마음도 함께 심고, 협업하며 배우는 배려심으로 바르고 고운 인성을 기르고, 열만큼 자랐을까 어떤 꽃이 필까 궁금해 하며 호기심 가득한 눈길로 서로 의견을 나누는 소통, 그리고 결과물에 대한 궁금증으로 상상력과 창의성을 기르고자 본 수업을 계획하고 준비하게 되었다.

이 수업은 현장에서 직접체험하며 스스로 터득하는 자기주도적 학습태도와 협업, 꾸준히 식물을 가꾸고 관찰하여 바르고 고운 심성을 길러주기 위한 단계이나 초등학교 2학년 학생들에게 체험교육의 중요성을 이해시키고 교과에서 벗어난 창의적 체험활동 영역에서의 스마트수업은 수업모형 선정에서부터 상당히 부담스러웠으나 호기심을 자극하고 동기를 적절하게 유발시킬 수 있는 다양한 어플리케이션을 활용하여 수업을 진행하고, 발표해봄으로써 자연스럽게 자연의 소중함과 배려심, 협력의 소중함을 느낄 수 있도록 하였다.



##### 수업 환경 및 특징

스마트교실 유형	일반교실수업( )	특별교실수업( )	교실통합수업( )	창의체험수업(V)
단말기 활용 형태	모둠별 1디바이스			
활용교과서	디지털교과서			
유·무선 환경	무선(V) 또는 스마트폰 테더링 환경			
활용 도구	TPC, TeamViewer, 스마트폰(블루투스.), Kies			
기타	현장체험 사전 조사활동			
수업 방법	반응중심+표현놀이학습모형			

## 2 창의인성 신장 방안 및 활용 도구



### 창의인성 신장 방안

우리 학생들이 현장체험 활동을 통해 서로 협업하며 노작활동에 참여하므로 자기주도적 으로 꾸준하게 관찰일기를 기록하고 식물의 변화를 느끼고 결과물을 상상할 수 있는가?

스마트폰을 활용하여 고구마사진을 찍어 서로 공유하며 소통할 수 있는가?에 대한 결과를 확인하고자 사전 조사 학습지를 통해 알게 된 결과는 다음과 같다.

· 꾸준히 기록한 관찰일기로 식물의 변화과정을 알고 결과물을 상상하는데 얼마나 도움이 될까? 의 물음에 대한 답은 다음과 같다.

- 많은 도움이 될 것이다.(57%)
- 어느 정도 도움이 될 것이다.(17%)
- 보통이다.(17%)
- 도움이 안 될 것이다.(9%)

· 모둠별로 스마트폰을 활용하여 찍은 사진을 서로 공유하여 사진을 보고 이야기를 나눌 수 있는가에 대하여는 재적인원 23명 중 스마트폰을 소유한 아동이 10명으로 44%에 불과하였으나 모둠별로 공유하고 소통하는 데는 별 어려움이 없었다고 발표하였으나 스마트폰이 있는 아동들보다 없는 아동들의 활동에 소극적인 참여 자세를 보였다.

활동에 대하여 학생들이 ‘더 알고 싶어 하는 것’과 ‘궁금한 것’은 다음과 같다.

- 고구마의 색깔은 다양한가?
- 고구마를 땅이 아닌 다른 곳에서도 기를 수 있는가?
- 고구마 꽂은 매년 피는가?
- 사진을 찍어서 전송하는 방법으로 블루투스 이외에 어떤 방법이 있는가?



### 활용도구 안내

창의적 현장체험학습활동을 위하여 스마트폰을 활용한 사전 자료조사를 실시하여 체험학습에 흥미를 느낄 수 있도록 하며, 교사의 자유로운 공간 활용을 가능하게 해 주는 Teamviewer 어플리케이션과, 학생들이 활동한 학습 결과를 스마트폰 카메라로 촬영하여 무선 전송 방식인 블루투스를 통해 교사용 TPC에 전송한다. TPC에 전송된 사진 파일을 교사용 PC로 이동하여 학생들의 학습결과를 공유할 수 있도록 스마트폰 인프라를 적절히 활용한다.



## 디지털교과서(스마트 도구) 활용 방법 및 Tip

도구명	활용 화면	활용 방법
팀뷰어		팀뷰어는 교사용 TPC로 교사용 컴퓨터를 원격으로 제어하는 어플리케이션으로, 교사의 학습 공간을 전면에서만 진행하는 것이 아니라, 교실 어느 곳에서도 학습 안내가 가능하여, 학생들의 조사활동에 대한 반응을 즉각 확인할 수 있다.
카카오톡		블루투스(Bluetooth)는 휴대폰, 노트북, 이어폰·헤드폰 등의 휴대기기를 서로 연결해 정보를 교환하는 근거리 무선 기술 표준을 뜻한다. 주로 10미터 안팎의 초단거리에서 저전력 무선 연결이 필요할 때 쓰인다. 예를 들어 블루투스 헤드셋을 사용하면 거추장스러운 케이블 없이도 주머니 속의 MP3플레이어의 음악을 들을 수 있다. 블루투스 기기를 서로 연결하는 방법은 그다지 복잡하지 않다. 한두 번만 연결해 보면 누구라도 능히 블루투스 기기를 사용할 수 있을 것이다.
Kies		삼성에서 제공하는 프로그램으로 TPC나 스마트폰에 저장된 각종 매체(사진, 영상, 음악, 문서, 기타 파일 등)을 PC로의 이동을 쉽고 간편하게 전환시킬 수 있고, 반대로 PC의 각종 자료들을 스마트 기기로 전환할 수 있는 프로그램이다. 유선으로 파일 전송이 가능하고, 무선환경에서는 Kies Air를 활용하면 스마트 기기와 PC와의 파일 전송이 가능하다.

## II

## 수업 살펴보기

## 1 기본 정보

학교급	초(✓), 중( ), 고( )	학년	2학년	스마트교실 유형	일반교실수업				
교과	창체(자율)	차시	3/4	수업모형	반응중심+ 표현놀이 학습모형				
주제	기타(자율-체험학습)								
학습 주제	우리가 가꾼 고구마의 열매를 상상하여 표현하기								
학습 목표	우리가 가꾼 고구마의 열매를 상상하여 그릴 수 있다.								
SMART Activities	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ TeamViewer를 활용한 컴퓨터 원격제어 활용하기</li> <li>■ 블루투스를 활용한 활동 자료 활용하기</li> <li>■ Kies를 활용한 자료 공유 및 소통하기</li> </ul>								
창의인성 요소	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 유창성, 다양성, 호기심, 융통성, 협력, 타인존중, 성실, 상호이해, 흥미, 공감</li> </ul>								
활용교과서	창체								
단말기	교사	컴퓨터							
	학생	개인( ), 모둠( ✓ )							
	활용 형태	1모둠 1디바이스							
영상장비	프로젝션 TV								
유무선환경	유선( ), 무선(V)								
준비물	교사 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ TPC, 컴퓨터, 동기유발 자료, 사진자료, 학습지</li> </ul>							
	학습자 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 스마트폰, 필기도구, 관찰그림일기장</li> </ul>							

## 교수·학습 활동

### 수업 상황

단계	온/오	활동	시나리오	사진 및 동영상
준비하기	On	동기유발	고구마밭을 가꾸고 촬영한 사진을 공유하여 서로 살펴본다. 모둠에서 꾸준히 찍은 사진과 나의 그림일기장을 통해 고구마가 자라는 과정을 살펴보며 흥미있는 점을 찾아보자.	
	On	문제제시	선생님의 컴퓨터에 올라와 있는 친구들의 고구마밭 사진과 관찰그림일기장을 살펴본다. 여러분은 다른 사람의 사진과 그림일기장을 보고 떠오르는 생각을 발표해보자.	
	On	문제파악	우리가 가꾸고 키운 고구마밭을 찍은 사진을 정리하여 동영상으로 만든 작품을 시청한 후 고구마가 어떤 모습으로 열매를 맺을지, 어떻게 변할지의 모습을 상상하여 보고 이 시간에 공부할 문제를 찾아본다.	
	Off	학습목표	우리가 가꾼 고구마의 열매를 상상하여 그릴 수 있다.	
탐색하기	Off	내가 상상한 열매의 모습을 발표하기	내가 찍은 사진과 관찰그림일기를 다시보고 상상한 열매의 모습을 모둠원들에게 발표해본다.	발표하기 개별 학습지
	Off	친구들의 반응 정리	친구의 발표를 듣고 나의 내가 상상한 열매와 비교하여 의견을 모아 정리한다.	
표현하기	Off	상상한 열매 표현하기	친구들의 의견을 정리하여 모둠에서 정한 열매의 모습을 학습지에 그린다. 그림 그림을 친구들에게 발표하고 친구들의 그림은 칭찬해준다. 학생이 표현한 활동자료를 모둠에서 스마트폰 카메라로 찍어 선생님 컴퓨터로 전송한다	모둠 학습지 
	On	자신의 반응 정교화 및 재정리	이때 전송방법은 블루투스를 활용한다	
	On	자신의 반응 정교화 및 재정리	각자 정리한 반응을 상호 공유하고 이를 바탕으로 하여 자신의 반응을 정교화하거나 확장한다.	
느낌나누기	Off	우리 모둠의 그림과 관련짓기	다른 친구들의 그림이 상상력을 자극하는 표현인지 칭찬할 점은 무엇인지 등 학생들의 활동에 대해 평가활동으로 전개한다.	발표하기
	On	일반화하기	다른 친구들의 그림을 서로 공유해보고, 다른 친구들의 상상력과 다양한 표현에 대해 칭찬과 격려로 소통하고 배려하는 마음을 기른다.	정리하기



## 교수 · 학습안



### 준비하기

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 동기유발하기 (1분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모둠에서 꾸준히 찍은 사진과 나의 그림일기장을 통해 고구마가 자라는 과정을 살펴보며 흥미있는 점을 찾아보자.</li> </ul> </li> <li>■ 문제제시하기 (2분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 친구들의 고구마밭 사진과 관찰그림일기장을 살펴보고 떠오르는 생각을 발표해보자.</li> </ul> </li> <li>■ 문제파악하기 (2분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 동영상으로 만든 작품을 시청한 후 고구마가 어떤 모습으로 열매를 맺을지 상상하여 보고 이 시간에 공부할 문제를 찾아본다.</li> </ul> </li> <li>■ 학습목표 확인하기 (1분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 우리가 가꾼 고구마의 열매를 상상하여 그릴 수 있다.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 교사용 TPC의 원격제어 어플을 이용하여 프로젝션 TV와 연동이 가능하게 한다.</li> <li>※ 창의성요소 : 유창성, 다양성, 호기심</li> <li>※ 인성요소 : 성실</li> </ul>



### 탐색하기

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 모둠에서 찍은 사진과 관찰그림일기를 다시 살펴보고 내가 상상한 모습의 열매를 생각해보기 (3분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 열매가 달린 모습을 상상하여 발표하기</li> </ul> </li> <li>■ 상상열매에 대한 개인 반응을 모둠에서 정리 (5분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 각자 구상한 모습을 토의하여 모둠에서 정리하기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 모둠에서 친구들이 서로 자연스럽게 이야기 나눌 수 있도록 협용적인 분위기를 조성한다.</li> <li>※ 창의성요소: 유창성, 다양성</li> <li>※ 인성요소: 상호이해, 공감</li> <li>※ 학습지</li> </ul>



### 표현하기

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 모둠에서 상상한 열매를 표현하기 (15분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 각 모둠에서 표현한 학습지를 스마트폰으로 촬영하여 교사 PC로 전송한다.</li> </ul> </li> <li>■ 자신의 반응 정교화 및 재정리 (5분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 학생들이 활동한 내용들을 공유하고 어떤 방법들을 활용하여 표현하였는지 탐색한다.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 찍은 사진을 블루투스를 활용하여 사진 전송하고 Kies 프로그램과 알씨를 활용하여 학생들의 학습한 내용을 공유한다.</li> <li>※ 창의성요소: 융통성, 다양성</li> <li>※ 인성요소: 타인존중, 협력</li> </ul>



## 느낌나누기

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 우리 모둠의 그림과 관련짓기 (3분) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 다른 모둠 친구들의 그림에 대해 우리의 그림과 비교하여 보고 표현이 적절한지, 창의적인 점은 무엇인지 등 학생들의 활동에 대해 평가활동으로 전개한다.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 열매의 모습을 상상하여 표현하기 활동에 대한 나의 생각과 느낌을 쓰고, 친구의 그림을 비교해 살펴봄으로서 유창성과 다양성, 공감의 마음을 알아가도록 한다.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 일반화하기 (3분) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 다른 친구들의 그림을 통해 상상력이 자극받아 창의력을 극대화한다.</li> <li>- 사진 자료를 공유하고 협업하므로서 타인존중, 상호이해심이 길러지도록 한다.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 창의성요소: 다양성, 유창성</li> <li>※ 인성요소: 상호이해, 타인존중, 협력</li> </ul>

## III 수업 결과 다시 살펴보기

### 1 이런 점이 좋네~

현대인들의 관심도 아이들의 관심도 스마트폰에 집중되어있다. 스마트폰을 활용한 수업을 준비하면서 먼저 내 자신도 스마트폰 중독자가 아닌가? 의심해보는 계기도 되었지만 기계에 서투른 나도 노력하면 할 수 있다는 자신감은 높아졌다. 스마트폰을 수업에 활용함으로써 학생들의 호기심과 흥미, 참여태도는 그 어느 수업 때 보다 적극적이였고 학습태도도 매우 진지하였다. 단지 모든 학생들이 스마트폰을 가지고 있지 않아 혹시나 부작용을 우려하기도 하였지만 매우 다양한 정보를 여러 사람이 효과적으로 공유할 수 있었던 점은 좋은 결과라 할 수 있겠다. 자신이 직접 찍은 사진을 즉석에서 전송해보는 과정을 거치면서 서로 이야기 나누고, 탐색하는 과정에 자신감도 생기고, 스마트폰이 학생들의 소통에 매개체가 되어준 것은 긍정적인 효과라 할 수 있었다. 교실에서의 스마트환경 기반이 바르게 정착되어지고 좀 더 활성화된다면 진정한 학습자 중심의 자기주도형 학습이 바르게 전개될 수 있을 것이다.

저학년보다 고학년에서의 스마트기기에 의존한 수업은 큰 위협이 따를 것으로 예상되어진다. 다양한 게임의 어플과 학교 안에서의 인터넷 사용이 실제로 교사의 손이 미치지 못하는 부분에서 악용될 위험성이 뒤따르기에 고민하고 대책을 강구해 보아야할 문제점이라 할 수 있겠다.

저학년 학생들을 대상으로 한 수업을 진행하면서 학생들의 동기유발, 주의집중, 흥미를 갖고 수업에 참여하게 한다는 점에서는 효과가 있었으나 전체 학생들에게 골고루 기회를 부여하는 수업활동을 전개하려면 기기사용법에 대한 많은 훈련과 다양한 앱의 활용이 필요할 것으로 생각 되었다. 하지만 첫 술에 배부를 수 없는 것 학생들이 수업에 흥미를 느끼고 즐겁게 참여하였던 점을 고려해 본다면 앞으로도 기대가 매우 큰 수업의 모형이라고 할 수 있겠다.

### 2 다른 방법은 없을까?

학생들이 직접 찍은 사진 자료를 1차적으로 학생들끼리 블루투스로 전송하여 살펴보고 그 다음으로 교사의 디바이스로 전송하여 같이 공유해보는 과정을 거친 후 교사가 동영상 을 편집해서 학생들에게 보여주는 과정을 거쳤는데 이 과정에서 간단한 어플로 동영상 제작과정을 학생들과 직접 실행해 보고 재생할 수 있도록 지도해보는 것도 고민해야 할 것이다. 학생 참여 활동에서 학생들이 자기주도적으로 계획하여 만들고 발표하는 과정을 거친다면 수업에 적극적으로 참여하고자 하는 동기가 주어질 것이고 수업에 대한 집중력은 물론 흥미가 가미된 수업의 질 면에서 향상을 가져올 것이다.

축진역량

활용환경

수업유형

체험탐구, 진로

교사 디바이스+ 모듈별 스마트패드 1대

탐구활동

35

## 직업 탐색 활동을 통한 나의 꿈 기르기

학년, 학기, 교과	2학년 창의적 체험활동(진로+통합교과)
단원	마을과 사람들
학습목표	직업 조사 활동을 통하여 나의 꿈을 탐색할 수 있다.
차시	1차시(40분)
S M A R T 활동(Activities)	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 스마트폰 동영상 촬영 기능을 이용한 조사 및 탐색 활동하기</li> <li>■ &lt;카카오톡&gt;, &lt;클래스팅&gt; 앱을 활용한 자료 공유 및 소통하기</li> </ul>
수업교사	김 선옥 (인천주안초등학교)

### 21세기 학습자역량 : 창의인성 축진 영역

창의성요소	유창성 <input checked="" type="checkbox"/>	독창성 <input checked="" type="checkbox"/>	다양성 <input checked="" type="checkbox"/>	호기심 <input checked="" type="checkbox"/>
	융통성	정교성	추상성	개방성 <input checked="" type="checkbox"/>
인성요소	나눔	갈등관리	협력	관계지향성
	타인존중	성실 <input checked="" type="checkbox"/>	생명존중	상호이해 <input checked="" type="checkbox"/>
	책임 <input checked="" type="checkbox"/>	정직	정의	즐거움 <input checked="" type="checkbox"/>
	열정	흥미 <input checked="" type="checkbox"/>	용기	공감

# 직업 탐색 활동을 통한 나의 꿈 기르기

I

## 수업 개요 및 준비하기

### 1 수업 개요



#### 수업 환경 및 특징

스마트교실 유형	일반교실수업( )	특별교실수업( )	교실통합수업( )	창의체험수업(V)
단말기 활용 형태	모둠별 1디바이스			
유무선 환경	무선(V) 또는 스마트폰 테더링 환경			
활용 도구	스마트패드, 클래스팅, 스마트폰 TPC, TeamViewer			
기타	사진 및 동영상 자료, 학습지			
수업 방법	탐구 학습			



#### 교수학습전략

제대로 된 탐구 조사 학습은 시간과 공간의 제약 없이 이루어 져야 한다. 그러나 교실 밖에서만 이루어지는 탐구 학습은 탐구 결과의 정리가 이루어지기 어려우므로, 시간과 공간의 제약으로 교실 내에서 이루어 질 수 없는 탐구 활동 상황을 스마트 폰의 동영상 촬영 및 저장 기능을 활용하여 환경의 제약 없이 이루어 질 수 있도록 한다. 사전에 이루어진 조사 활동의 결과는 카카오톡 앱을 활용하여 교사에게 전송한다. 또한 이러한 탐구 활동을 통하여 직업 세계에 대한 관심을 갖고 나의 꿈을 키우며, 클래스팅 앱을 활용하여 서로의 꿈과 학습의 결과물을 공유하게 한다.

### 2 창의인성 신장 방안 및 활용 도구



#### 창의인성방안

다양한 직업에 대한 조사학습과제 동영상의 촬영 결과물을 발표하는 활동을 통해 학생들이 직업의 소중함과 다양성에 대해 알고 이해하며 직업 세계에 대한 관심과 흥미를 가질 수 있다.

또한 자신의 꿈을 발표하고 공유함으로써 유창성을 기르고 상호간의 이해와 공감을 통한 즐거움을 느낄 수 있다.

## ✓ 디지털교과서(스마트 도구) 활용 방법 및 Tip

도구명	활용 화면	활용 방법
클래스팅		<p>학급, 동아리 등의 모임을 위한 소셜네트워크로 알림장, 학급앨범, 게시판 등의 학급 홈페이지와 비슷한 기능을 사용할 수 있다.</p> <p>본 수업에서는 현재 2~4반에서 운영중인 학급 클래스팅에 학생들의 학습 결과물을 공유하고 댓글 형식으로 의견을 주고 받는데 활용한다.</p>
카카오톡		<p>카카오톡은 스마트폰 사용자간 무료로 메시지를 주고 받을 수 있는 앱이다. 가입과 로그인 없이 전화번호만 있으면 그룹 채팅 및 1:1 채팅을 즐길 수 있고, 동영상 등의 멀티미디어도 간편하게 주고 받을 수 있다.</p> <p>클래스팅의 경우 동영상 업로드가 되지 않기 때문에 클래스팅이 지닌 단점을 보완할 수 있다.</p>
스마트 폰의 카메라 캠코더 기능		<p>기본적으로 모든 스마트 폰에서 지원하는 기능으로 유무선 네트워크 환경의 제약 없이 쉽고 간단하게 사진이나 동영상을 촬영할 수 있다.</p> <p>본 수업에서는 학생들의 직업 탐색 활동과 수업 결과물의 공유에 사용한다.</p>

## II

## 수업 살펴보기

## 1 기본 정보

학교급	초(✓), 중( ), 고( )	학년	2학년	스마트교실 유형	일반교실수업				
교과	통합+ 창체(진로)	차시	1/1	수업모형	탐구활동모형				
단원	마을과 사람들								
학습 주제	직업 조사 활동을 통하여 나의 꿈을 탐색하기								
학습 목표	직업 조사 활동을 통하여 나의 꿈을 탐색할 수 있다.								
SMART Activities	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 스마트폰 동영상 촬영 기능을 이용한 조사 및 탐색 활동하기</li> <li>■ &lt;카카오톡&gt;, &lt;클래스팅&gt; 앱을 활용한 자료 공유 및 소통하기</li> </ul>								
창의인성 요소	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 유창성, 독창성, 다양성, 호기심, 개방성, 성실, 상호이해, 책임, 즐거움, 흥미</li> </ul>								
단말기	교사	컴퓨터							
	학생	개인( ), 모둠( ✓ )							
	활용 형태	학생 4인 1디바이스							
영상장비	프로젝션 TV								
유무선환경	유선( ), 무선(V)								
준비물	교사 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 컴퓨터, 노래 모듈, 동기유발 동영상 자료, 학습지</li> </ul>							
	학습자 준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 스마트패드 또는 개인 스마트폰, 필기도구</li> </ul>							

## 교수·학습 활동

### 수업 상황

단계	온/오	활동	시나리오	사진 및 동영상 &
	On	동기유발	<p>즐거운 마음으로 ‘나는 나는 자라서’ 노래를 불러 봅시다.</p> <p>우리 2학년 어린이들이 그동안 직업과 관련된 어떤 공부를 했었는지 동영상으로 살펴 볼까요?</p>	
탐구 상황 확인 하기	Off	탐구 상황 확인	<p>체험활동을 하면서 어떤 직업에 대하여 알게 되었나요?</p> <p>우리 부모님이나 우리 마을 사람들은 어떤 직업을 갖고 있는지 발표해 봅시다.</p>	
	Off	학습목표 확인	직업 조사 활동을 통하여 나의 꿈을 탐색 할 수 있다.	
탐색 하기	On	직업 조사 활동 발표하기	그동안 우리 친구들이 주변에서 만날 수 있는 다양한 직업을 가진 사람들의 모습을 동영상으로 촬영해 보았습니다. 어떤 모습을 동영상으로 담아 왔는지 함께 살펴 봅시다.	
탐구 활동 하기	On	나의 꿈 탐색하기	<p>학습지에 나의 꿈에 대하여 작성하고, 사진을 이용하여 꿈을 이룬 미래의 내 모습을 꾸며 봅시다.</p> <p>학습지 작성을 마친 어린이는 학습지를 사진으로 찍어 클래스팅에 올려 보세요.</p>	
		나의 꿈 발표하기	학습지에 정리한 나의 꿈에 대하여 발표하여 봅시다.	
탐구 결과 정리 하기	On	일반화 및 정리하기	<p>조사 학습 활동이나 나의 꿈 발표를 열심히 잘 한 친구를 칭찬하여 봅시다.</p> <p>앞으로 나의 꿈을 이루려면 어떤 노력을 해야 할지 이야기 하여 봅시다.</p>	



## 교수 · 학습안



### 탐구 상황 확인하기

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 동기유발하기 (4분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- '나는 나는 자라서' 노래 부르기 (학습분위기 조성)</li> <li>- 2학년 4반의 진로 체험 활동 동영상 감상하기</li> <li>- 직업 체험 활동과 관련된 재미있었던 일 발표하기</li> </ul> </li> <li>■ 탐구 상황 하기 (3분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 체험활동을 통해 알게 된 다양한 직업의 종류에 대하여 발표하기</li> <li>- 나의 가족이나 내가 사는 마을에는 어떤 일을 하는 사람들이 있는지 이야기 나누기</li> </ul> </li> <li>■ 학습목표 확인하기 (1분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 직업 조사 활동을 통하여 나의 꿈을 탐색할 수 있다.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 잡월드 체험학습 활동 사진과 이웃교과서에서 지도한 직업 놀이의 체험 사진을 편집하여 동영상으로 보여준다.</li> <li>※ 창의성요소 : 다양성, 호기심 개방성</li> <li>※ 인성요소 : 책임, 공감, 흥미</li> </ul>



### 탐색하기

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 직업 조사 활동 발표하기(12분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 누가 하는 일에 대하여 조사하였는지 발표하기</li> <li>- 어떤 직업에 대하여 조사하였는지 발표하기</li> <li>- 아이들이 동영상으로 촬영하여 온 '마을의 다양한 직업' 동영상 감상하기</li> <li>- 조사 활동을 하며 알게 된 점이나 느낀 점 이야기하기</li> <li>- 내가 어른이 되어 해보고 싶은 일이 있었는지 이야기하기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 부모님이나 자신의 스마트폰을 활용하여 직업을 가진 사람들의 일하는 모습을 간단히 촬영하여 오도록 사진 과제를 제시한다.</li> <li>※ 동영상은 선생님의 카카오톡으로 미리 전송하도록 안내한다.</li> <li>※ 창의성요소 : 다양성, 호기심 개방성, 독창성</li> <li>※ 인성요소 : 책임, 공감, 즐거움</li> </ul>



### 탐구 활동하기

수업 활동	활동 전략 & Tip
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 나의 꿈 탐색하기 (10 분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 나의 꿈이 무엇인지 생각하여 보고 '나의 꿈 소개하기' 학습지를 작성하기</li> <li>- 나의 얼굴 사진을 오려 붙이고, 주변을 나의 꿈에 어울리게 꾸며보기</li> <li>- 나의 꿈과 이루고 싶은 까닭, 하는 일에 대하여 써 보기</li> <li>- 완성한 학습지를 사진으로 찍어보고, 클래스팅에 공유하기</li> </ul> </li> <li>■ 나의 꿈 발표하기 (6분)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 학습지의 내용을 바탕으로 나의 꿈을 발표하기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 학습지를 사진으로 찍는 활동은 모둠별로 협동하여 해보도록 안내하며, 지나치게 시간이 걸리거나 방법이 미숙할 경우 교사의 도움을 받아 해결하도록 지도한다.</li> <li>※ 창의성요소 : 유창성, 다양성 개방성</li> <li>※ 인성요소 : 상호이해, 공감, 흥미, 성실</li> </ul>



## 탐구 결과 정리 하기

수업 활동	활동 전략 & Tip
<p>■ 일반화 및 정리하기 (4분)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- 조사 학습 활동이나 나의 꿈 발표를 열심히 잘 한 친구를 칭찬하기</li><li>- 수업을 통해 알게 된 점, 느낀 점을 발표하기</li><li>- 나의 꿈을 이루기 위해 어떤 노력을 해야 할지 이야기 나누기</li></ul>	<p>※ 수업종료 후에도 클래스팅을 통해 서로의 학습 결과를 공유하고 소통할 수 있도록 안내한다.</p> <p>※ 창의성요소 : 다양성, 유창성 개방성</p> <p>※ 인성요소 : 상호이해, 공감, 흥미, 즐거움</p>

### III 수업 결과 다시 살펴보기

#### 1 이런 점이 좋네~

저학년의 조사학습은 대체로 조사활동을 해보고 학습지에 정리해 오는 등의 방법이 대부분이다. 또한 조사학습의 결과를 교실로 가져왔을 때 현장성이 떨어지며, 아이들이 활동 모습까지 교실로 가져오지 못하는 한계가 있다.

스마트폰의 동영상 촬영 기능을 활용하여 조사학습을 해오도록 과제를 제시하였을 때 아이들을 한 번도 해보지 않은 과제를 해보는데 대한 두려움도 조금 있었다. 또한 과연 아이들이 해올 수 있을까 하는 걱정도 있었다. 그러나 생각보다 조작이 간단한 동영상 촬영방법을 이용하여 2학년 아이들도 충분히 면담과 동영상 촬영을 기반으로 조사학습과제를 해올 수 있었고 아이들이 직접 촬영한 동영상을 통한 현장감 있는 발표자료 덕분에 아이들은 직업세계에 대한 흥미와 수업에 집중하는 태도를 보였다.

#### 2 다른 방법은 없을까?

스마트폰을 이용한 동영상 촬영 과제는 사실 스마트폰이나 동영상촬영이 가능한 기기가 없다면 불가능한 수업이 될 수 있다. 또한 마을의 다양한 사람을 만나 동영상을 촬영한다는 자체가 어려움이 될 수도 있다. 그럴 경우 학부모님의 협조 아래 아이들 본인의 기기가 아니더라도 부모님의 기기를 빌려 가정에서 ‘부모님이나 가족의 직업에 대한 인터뷰해보기’ 등의 대체 과제를 제시할 수 있다.



## ■ 편집위원 ■

기획	인천광역시교육청	정보직업교육과	과장	윤인문
	인천광역시교육청	정보직업교육과	장학관	김태민
	인천광역시교육청	정보직업교육과	장학사	문병인
	인천광역시교육청	정보직업교육과	장학사	김용수
	인천광역시교육청	정보직업교육과	장학사	안주연
편집	인천원당초등학교		교사	정세옹
	인천창신초등학교		교사	이준록
	인천발산초등학교		교사	박휘동

## 2013 스마트교육 수업사례집

(초등학교 1·2학년용)

발행일 : 2014년 2월

발행인 : 인천광역시교육감

발행처 : 인천광역시교육청 정보직업교육과

인천광역시 남동구 정각로 9

Tel. 032)420-8243 Fax. 032)420-8480