



# PART 1

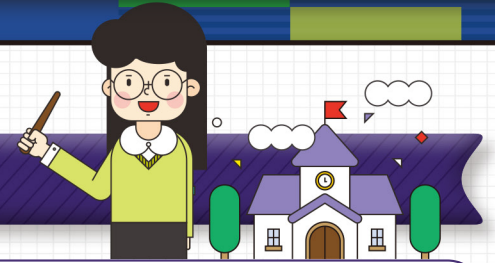


## 세계 여러 나라의 문화에 대해 조사하고 발표하기



학교급 · 학년	초등학교 6학년
적용 교과	통합(사회, 국어)
활용 에듀테크	게더타운, 구글 클래스룸 스크린, 캔바, 구글 문서, 구글 어스, 패들렛





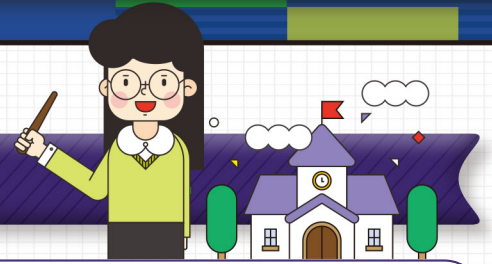
**수업 기본 정보**

대상	초등학교 6학년	적용 교과	통합(사회, 국어)
주제	세계 여러 나라의 문화에 대해 조사하고 발표하기		
성취 기준	<p>[6사07-01] 세계지도, 지구본을 비롯한 다양한 형태의 공간 자료에 대한 기초적인 내용과 활용 방법을 알고, 이를 실제 생활에 활용한다.</p> <p>[6사07-02] 여러 시각 및 공간 자료를 활용하여 세계 주요 대륙과 대양의 위치 및 범위, 대륙별 주요 나라의 위치와 영토의 특징을 탐색한다.</p> <p>[6사07-03] 세계 주요 기후의 분포와 특성을 파악하고, 이를 바탕으로 하여 기후 환경과 인간 생활 간의 관계를 탐색한다.</p> <p>[6사07-04] 의식주 생활에 특색이 있는 나라나 지역의 사례를 조사하고, 이를 바탕으로 하여 인간 생활에 영향을 미치는 여러 자연적, 인문적 요인을 탐구한다.</p> <p>[6국01-02] 의견을 제시하고 함께 조정하며 토의한다.</p> <p>[6국01-05] 매체 자료를 활용하여 내용을 효과적으로 발표한다.</p>		

**수업 설계 방향**

- 초등학교 사회 교과의 '세계의 여러 나라들'이라는 개념 이해를 바탕으로 게더타운, 구글 어스 등의 에듀테크를 활용하여 대륙 및 세계 여러 국가에 대한 기초적인 지리 정보, 세계의 다양한 자연환경 및 인문환경과 인간 생활의 관계를 파악하고, 이를 토대로 세계에 대한 올바른 이해를 도모하고 세계시민으로서 지녀야 할 지구촌적 시각과 태도를 함양하도록 수업을 설계하였다.
- 초등학교 국어 교과 교육과정 성취기준에 근거하여 사용하는 에듀테크(게더타운, 캔바, 구글 문서)의 특성에 따라 그림, 표, 그래프, 사진, 동영상 등을 구체적으로 형상화 하는 자료를 만들고 발표하는 능력을 기르도록 수업을 설계하였다. 또한 실시간 협업이 가능한 에듀테크의 기능을 활용하여 의견을 함께 제시하고 토의하는 과정에 보다 적극적이고 즐겁게 임할 수 있도록 설계하였다.





**수업 기본 정보**

**수업 소개**

- 본 수업을 통해 세계 여러 나라 문화에 대해 조사하며 문화 상대주의를 익혀 세계 시민으로 자라나는 학습경험을 제공한다.
- 본 수업은 15차시이며, 교수학습 단계는 프로젝트수업 모형에 기반하여 '준비- 계획-탐구 및 표현-평가'의 4단계로 구성한다.
- 프로젝트 수업의 의미를 살려 학생들이 자료 조사 활동, 자료 정리 활동, 모듈별 토의 활동, 발표 활동을 통해 학생들이 자신들의 배움에 대한 주도성을 신장할 수 있게 한다.
- 수업 시 활용 도구로 게더타운, 캔바, 구글 협업 도구를 활용하여 교사 및 학생들의 실시간 상호작용을 도모한다. 또한 교사 및 동료의 즉각적인 피드백을 통해 학생들의 과제 수행 과정에서 메타인지를 기른다.

**에듀테크 활용 안내**

에듀테크 명	활용 계획
게더타운	(소개) 쌍방향 원격수업을 위한 메타버스 플랫폼 (수업활용) 전반적인 교수학습 활동에 활용한다. 평가 단계에서 '세계 여러 나라 문화 백과사전'을 전시할 때 활용한다. 학생들이 세계 지도 위에 각 나라의 문화 조사 자료(캔바)를 전시하도록 한다. 백과사전은 보호자 및 또래 학생들에게 공개함으로써 배움을 확장시킨다.
구글 클래스룸 스크린	(소개) 쌍방향 원격수업을 위한 에듀테크 (수업활용) 학생들에게 제시하는 전자 칠판으로, 전반적인 교수학습 활동에 활용한다. 텍스트, 이미지, 타이머, QR코드 등을 편리하게 제시한다.
캔바	(소개) 발표 자료 제작을 위한 실시간 협업 플랫폼 (수업활용) '탐구 및 표현' 단계에서 발표 자료를 제작하는 데에 활용한다. 글, 사진, 영상 등 다양한 매체를 활용하는 하이퍼미디어 역량을 기른다. 캔바를 통해 만든 발표 자료는 게더타운에 전시한다.



🔧 수업 기본 정보

에듀테크 명	활용 계획
구글 문서	(소개) 발표문 작성을 위한 실시간 협업 플랫폼 (수업활용) '탐구 및 표현' 단계에서 자료를 조사하고 기록할 때 활용한다. 교사는 '제안하기' 기능을 활용하여 학생들의 발표문에 피드백을 효과적으로 제공한다.
구글 어스	(소개) 전 세계 지역 정보를 얻을 수 있는 프로그램 (수업활용) 수업 도중 직접 가볼 수 없다는 한계점을 뛰어넘어 위성이미지, 지도, 지형 및 3D 건물 정보 등 전 세계의 지역 정보를 탐색하는 데에 활용한다. 세계 주요 대륙의 위치와와 범위 등을 한 눈에 효과적으로 파악하기 쉽다.
패들릿	(소개) 메모지 붙이기 활동이 동시에 가능한 프로그램 (수업활용) '평가' 단계에서 학생들이 방명록 및 발표 참관 피드백을 남기는 데에 활용한다. 서로의 평가에 대해 실시간 공유를 함으로써 피드백을 효과적으로 제공한다.

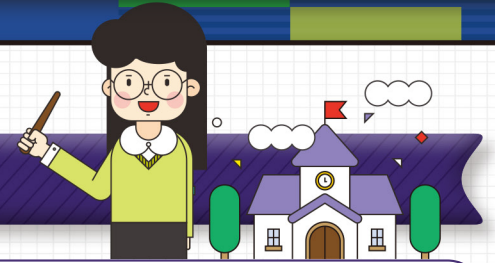


에듀테크 활용 수업 설계

단계	차시	활동주제	학생활동	에듀테크 활용
준비하기	1~3차시	에듀테크 사용법 익히기	<p>[에듀테크 사용법]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>프로젝트 수업의 흐름 인식하기</li> <li>컴퓨터 활용 방법 익히기</li> <li>에듀테크 활용 방법 익히기(로그인, 실시간 협업, 저장, 댓글, 검색, 이미지 및 동영상 업로드 등)</li> <li>미디어 리터러시 교육</li> </ul>	게더타운, 구글 클래스룸 스크린, 캔바, 구글 문서, 구글 어스, 패들렛



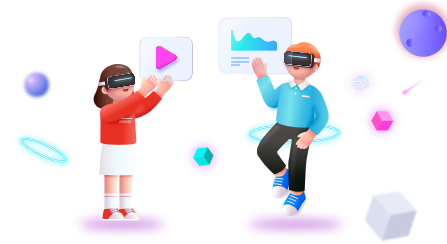
단계	차시	활동주제	학생활동	에듀테크 활용
계획하기	4~6차시	나라 정하기 및 발표 계획하기	<p>[나라 선정]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>교실 내 세계 문화 도서 (세계역사문화 체험 학습만화 카카오프렌즈 23권)를 읽기</li> <li>구글 어스로 세계의 나라 탐방하기</li> <li>모둠별 토의를 통해 더 알고 싶은 나라 정하기</li> </ul> <p>[발표 계획]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>단원의 도달 목표 인식하기</li> <li>결과물을 만들기 위한 과정 세우기</li> <li>역할 분담 및 해야 할 일 계획하기</li> </ul>	구글 클래스룸 스크린, 구글 어스



에듀테크 활용 수업 설계

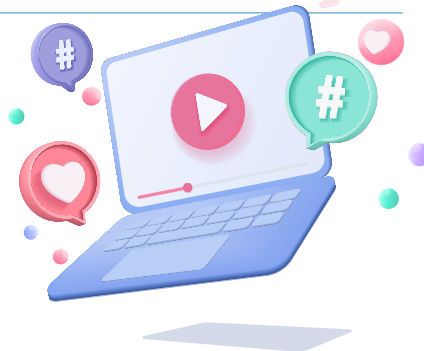
단계	차시	활동주제	학생활동	에듀테크 활용
탐구하기	7~10차시	세계 여러 나라의 문화에 대해 조사하기	<p>[세계 여러 나라 조사]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>책, 구글 어스, 인터넷 검색 등을 통해 세계 여러 나라에 대한 정보 조사하기</li> <li>구글 문서에 조사한 정보 정리하기</li> </ul>	구글 문서
표현하기	11~13차시	발표 프레젠테이션 제작 및 전시하기	<p>[발표 프레젠테이션 제작]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>캔바를 활용하여 알맞고 효과적인 방법으로 발표 프레젠테이션 만들기</li> <li>게더타운 맵 꾸미고 발표 프레젠테이션 전시하기</li> <li>학급, 학년, 학교, 가족들에게 홍보하기</li> </ul>	구글 문서, 캔바, 게더타운

단계	차시	활동주제	학생활동	에듀테크 활용
평가하기	14~15차시	프로젝트 평가하기	<p>[평가]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>교사평가, 자기평가를 통해 프로젝트의 과정 및 결과 돌아보기</li> </ul> <p>[적용과 성찰]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>세계에 대한 올바른 이해를 도모하고 세계시민으로서 지녀야 할 지구촌적 시각과 태도 함양하기</li> </ul>	캔바, 게더타운, 패들릿

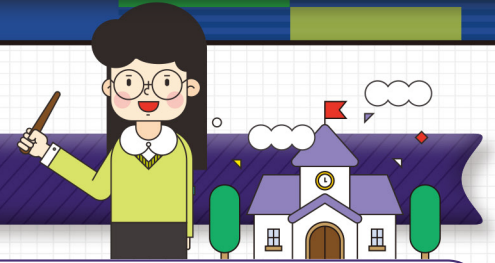


에듀테크 활용 수업 교수-학습 활동 계획

수업단계	학습요소	교수-학습 활동
(배움열기) 문제 확인하기	단원의 학습 목표 확인하기	[1~3차시] ① 문제인식 ▶ 이번 프로젝트 수업의 전체적인 흐름 안내하기 ▶ 프로젝트를 통해 얻고 싶은 도달 목표 마인드맵 작성하기  세계 여러 나라의 문화에 대해 조사하고 발표하기



수업단계	학습요소	교수-학습 활동
(배움전개) 문제 해결방법 찾기 및 문제 해결하기	노트북 및 에듀테크 활용 방법 익히기	① 노트북 활용 방법 ▶ 노트북 켜고 끄기 방법 익히기 ▶ 마우스, 키보드 사용법 익히기 ▶ 인터넷 정보 검색 방법 익히기 ② 에듀테크 활용 방법 ▶ 사용할 에듀테크 확인하기(게더타운, 구글 클래스룸 스크린, 캔바, 구글 문서, 구글 어스, 패들렛) ▶ 구글 로그인 방법 익히기 ▶ 구글 메일 초대코드 받는 방법 익히기 ▶ 실시간 협업 기능 알기 ▶ 자료 저장하는 방법 익히기 ▶ 댓글 남기는 방법 익히기 ▶ 이미지 및 동영상 업로드 방법 익히기 ③ 미디어 리터러시 교육 ▶ 미디어를 접하고 활용할 때 지켜야 할 올바른 행동 예절 익히기
	미디어 리터러시 역량 다지기	



에듀테크 활용 수업 교구-학습 활동 계획

수업단계	학습요소	교수-학습 활동
(배움 정리 및 확장하기) 일반화하기 및 정리하기	배움 정리하기	① 미션 해결 ▶노트북 및 에듀테크의 기본적인 활용 방법을 적용한 간단한 과제 해결하기 ② 정리 ▶에듀테크 사용법 정리 발표하기
<자료 링크>	마인드맵: 교실 게시 후 단원 정리까지 지속적으로 점검 생활 속에서 실천할 수 있는 인터넷 윤리 문화. (방송통신위원회): <a href="https://www.youtube.com/watch?v=R59YD9KXpAU">https://www.youtube.com/watch?v=R59YD9KXpAU</a> 네티켓송: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=CJpCbxtN5_c">https://www.youtube.com/watch?v=CJpCbxtN5_c</a>	
(배움열기) 문제 확인하기	차시의 학습 목표 확인하기	[4~6차시] ① 문제인식 ▶이번 차시 배움 목표 확인하기 조사할 나라를 정하고 발표 계획하기

수업단계	학습요소	교수-학습 활동
(배움전개) 문제 해결방법 찾기 및 문제 해결하기	나라 정하고 발표 계획하기	① 세계 여러 나라의 문화와 친해지기 ▶교실 내 세계 문화 도서(세계역사문화 체험 학습만화 카카오 프렌즈 23권) 읽기 ▶구글 어스를 활용하여 세계 여러 나라 탐방하기 ② 나라 선정하기 ▶모둠별 토의를 통해 더 자세히 알고 싶은 나라 한 곳 정하기 (모둠 별로 다른 나라를 정하도록 하며, 6개 대륙이 모두 다루어지도록 지도) ③ 발표 계획하기 ▶배움 목표(세계 여러 나라의 문화에 대해 조사하고 발표하기) 확인하기 ▶'세계 여러 나라의 문화 백과사전'을 만드는 과정 알아보기 ▶역할 분담하기





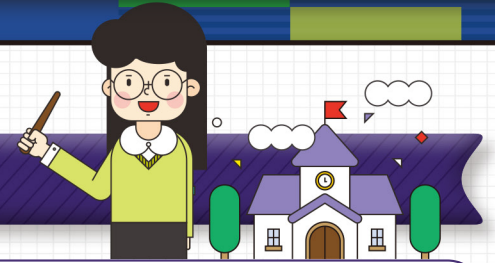
에듀테크 활용 수업 교수-학습 활동 계획

수업단계	학습요소	교수-학습 활동
(배움 정리 및 확장하기) 일반화하기 및 정리하기	배움 정리하기	① 정리 ▶모둠별 선정한 나라와 선정한 이유 발표하기 ▶모둠별 계획 및 역할 분담 발표하기
(자료 링크)	- 세계 문화 도서: Go Go 카카오프렌즈 (이울북)  - 구글 어스: <a href="https://www.google.co.kr/intl/ko/earth/">https://www.google.co.kr/intl/ko/earth/</a>	

수업단계	학습요소	교수-학습 활동
(배움열기) 문제 확인하기	차시의 학습 목표 확인하기	[7~10차시] ① 문제인식 ▶이번 차시 배움 목표 확인하기 세계 여러 나라의 문화에 대해 조사하기
(배움전개) 문제 해결방법 찾기 및 문제 해결하기	정보 조사하기  조사한 자료 정리하기	① 책, 인터넷 검색 등을 통해 세계 여러 나라에 대한 정보 조사하기 ▶핵심어를 활용하여 검색하는 방법 알아보기 ▶신뢰할 수 있는 출처를 통해 정보 조사하기 ② 구글 문서에 조사한 정보 정리하기 ▶실시간 협업을 통해 나라의 기후, 지형, 의식주 등에 대해 조사한 내용을 구글 문서에 기록하기 ▶출처 표기 등 저작권 보호를 위한 과정 이해하기



에듀테크 활용 수업 교구-학습 활동 계획



수업단계	학습요소	교수-학습 활동																	
(배움전개) 문제 해결방법 찾기 및 문제 해결하기	정보 조사하기	<p><b>조사활동</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>정확한 출처에서 나온 자료를 활용합니다. (나무위키, 위키피디아는 정확한 출처는 아닙니다.)</li> <li>조사한 자료의 출처를 꼭 표기하세요.</li> <li>나라의 특이한 문화는 1가지만 작성해도 됩니다.</li> </ul> <p>조사하는 나라: 알래스카 조사하는 사람 이름:</p>																	
	조사한 자료 정리하기	<table border="1"> <tr> <td>지형</td> <td>면적이 1,723,000km<sup>2</sup>로 미국의 단일 주 중 가장 크다. 북쪽과 북서쪽으로는 북극해, 남쪽으로는 태평양과 알래스카 만, 동쪽으로는 캐나다의 유콘 준주와 브리티시컬럼비아 주에 접해 있다. (출처- 알래스카 주지사 마이크 만리버, Life in us)</td> </tr> <tr> <td>기후</td> <td>여름 평균 기온이 -30.5°C, 겨울 평균 기온은 -59.7°C로 남극점과 비슷한 기후를 띠며, 비공식 기록이지만 겨울에 -73.3°C가 기록된 적이 있다.</td> </tr> <tr> <td>의(옷)</td> <td>동물의 가죽과 털로 만든 옷은 추위를 막아주고 효과적으로 막을 수 있으며, 형태는 모자가 달려있고 두껍다.</td> </tr> <tr> <td>식(음식)</td> <td>Salmon Dip(훈제 연어 딥 소스)은 크러커나 빵에 발라먹는 것으로 우리나라의 김치처럼 가장마다 맛들이 조금씩 다르다.</td> </tr> <tr> <td>주(가옥)</td> <td>이누이트족의 전통가옥은 이글루이다. 이글루는 눈의 자연재료인 눈으로 만들어 웅장한 피라미드가 나오지않아 환경 오염이 되지 않는다.</td> </tr> <tr> <td>사람들의 생활 방식</td> <td>아이들은 어른들의 용기 사냥이나 연어잡이를 따라 가서 조상의 삶을 배우는 것보다 유치원에서 더 많은 것을 배운다. 물고기와 고래, 바다표범 등 북극지방의 동물들을 잡아서 요리하거나 말려서 1년 내내 먹고, 그것들로부터 가죽이나 기름, 말린 고기를 남북지방 사람들에게 주고 대신 곡식과 온갖고기 등을 바꿔가곤 한다. (출처-지식백과)</td> </tr> <tr> <td>그 나라의 특이한 점 1</td> <td>설이 지않는 바다가 알래스카만에 존재한다. 이 현상은 빙하수가 녹아온 바다와 가까운 바다의 밀도 차 때문에 발생한다. (출처- 나무위키)</td> </tr> <tr> <td>그 나라의 특이한 점 2</td> <td>최고의 다설지는 발데즈(Valdez)라는 남부의 항구도시인데, 해류와 시 위쪽에 위치한 산맥의 영향으로 연평균 7.6m의 폭설이 퍼붓는다. (출처- 나무위키)</td> </tr> <tr> <td>그 나라의 특이한 문화 1</td> <td>알래스카에는 '형사취수'라는 계도가 있다. 형이 사망했을 경우 형수를 남동생이 취하는 풍습이다. (출처- 나무위키)</td> </tr> </table>	지형	면적이 1,723,000km <sup>2</sup> 로 미국의 단일 주 중 가장 크다. 북쪽과 북서쪽으로는 북극해, 남쪽으로는 태평양과 알래스카 만, 동쪽으로는 캐나다의 유콘 준주와 브리티시컬럼비아 주에 접해 있다. (출처- 알래스카 주지사 마이크 만리버, Life in us)	기후	여름 평균 기온이 -30.5°C, 겨울 평균 기온은 -59.7°C로 남극점과 비슷한 기후를 띠며, 비공식 기록이지만 겨울에 -73.3°C가 기록된 적이 있다.	의(옷)	동물의 가죽과 털로 만든 옷은 추위를 막아주고 효과적으로 막을 수 있으며, 형태는 모자가 달려있고 두껍다.	식(음식)	Salmon Dip(훈제 연어 딥 소스)은 크러커나 빵에 발라먹는 것으로 우리나라의 김치처럼 가장마다 맛들이 조금씩 다르다.	주(가옥)	이누이트족의 전통가옥은 이글루이다. 이글루는 눈의 자연재료인 눈으로 만들어 웅장한 피라미드가 나오지않아 환경 오염이 되지 않는다.	사람들의 생활 방식	아이들은 어른들의 용기 사냥이나 연어잡이를 따라 가서 조상의 삶을 배우는 것보다 유치원에서 더 많은 것을 배운다. 물고기와 고래, 바다표범 등 북극지방의 동물들을 잡아서 요리하거나 말려서 1년 내내 먹고, 그것들로부터 가죽이나 기름, 말린 고기를 남북지방 사람들에게 주고 대신 곡식과 온갖고기 등을 바꿔가곤 한다. (출처-지식백과)	그 나라의 특이한 점 1	설이 지않는 바다가 알래스카만에 존재한다. 이 현상은 빙하수가 녹아온 바다와 가까운 바다의 밀도 차 때문에 발생한다. (출처- 나무위키)	그 나라의 특이한 점 2	최고의 다설지는 발데즈(Valdez)라는 남부의 항구도시인데, 해류와 시 위쪽에 위치한 산맥의 영향으로 연평균 7.6m의 폭설이 퍼붓는다. (출처- 나무위키)	그 나라의 특이한 문화 1
지형	면적이 1,723,000km <sup>2</sup> 로 미국의 단일 주 중 가장 크다. 북쪽과 북서쪽으로는 북극해, 남쪽으로는 태평양과 알래스카 만, 동쪽으로는 캐나다의 유콘 준주와 브리티시컬럼비아 주에 접해 있다. (출처- 알래스카 주지사 마이크 만리버, Life in us)																		
기후	여름 평균 기온이 -30.5°C, 겨울 평균 기온은 -59.7°C로 남극점과 비슷한 기후를 띠며, 비공식 기록이지만 겨울에 -73.3°C가 기록된 적이 있다.																		
의(옷)	동물의 가죽과 털로 만든 옷은 추위를 막아주고 효과적으로 막을 수 있으며, 형태는 모자가 달려있고 두껍다.																		
식(음식)	Salmon Dip(훈제 연어 딥 소스)은 크러커나 빵에 발라먹는 것으로 우리나라의 김치처럼 가장마다 맛들이 조금씩 다르다.																		
주(가옥)	이누이트족의 전통가옥은 이글루이다. 이글루는 눈의 자연재료인 눈으로 만들어 웅장한 피라미드가 나오지않아 환경 오염이 되지 않는다.																		
사람들의 생활 방식	아이들은 어른들의 용기 사냥이나 연어잡이를 따라 가서 조상의 삶을 배우는 것보다 유치원에서 더 많은 것을 배운다. 물고기와 고래, 바다표범 등 북극지방의 동물들을 잡아서 요리하거나 말려서 1년 내내 먹고, 그것들로부터 가죽이나 기름, 말린 고기를 남북지방 사람들에게 주고 대신 곡식과 온갖고기 등을 바꿔가곤 한다. (출처-지식백과)																		
그 나라의 특이한 점 1	설이 지않는 바다가 알래스카만에 존재한다. 이 현상은 빙하수가 녹아온 바다와 가까운 바다의 밀도 차 때문에 발생한다. (출처- 나무위키)																		
그 나라의 특이한 점 2	최고의 다설지는 발데즈(Valdez)라는 남부의 항구도시인데, 해류와 시 위쪽에 위치한 산맥의 영향으로 연평균 7.6m의 폭설이 퍼붓는다. (출처- 나무위키)																		
그 나라의 특이한 문화 1	알래스카에는 '형사취수'라는 계도가 있다. 형이 사망했을 경우 형수를 남동생이 취하는 풍습이다. (출처- 나무위키)																		

수업단계	학습요소	교수-학습 활동
(배움 정리 및 확장하기) 일반화하기 및 정리하기	배움 정리하기	<p>① 정리</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶모둠 별로 조사한 내용 발표하기</li> <li>▶구글 문서의 댓글 기능을 활용하여 교사가 피드백하기</li> <li>▶교사의 피드백을 반영하여 자료 조사 보충하기</li> </ul>
<자료 링크>	- 발표 자료를 정리한 구글 문서 <a href="https://drive.google.com/drive/folders/1cpzpgZMMF7LGFutwqoO_May5wWksRfwp">https://drive.google.com/drive/folders/1cpzpgZMMF7LGFutwqoO_May5wWksRfwp</a>	
(배움열기) 문제 확인하기	차시의 학습 목표 확인하기	<p>[11~13차시]</p> <p>① 문제인식</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶이번 차시 배움 목표 확인하기</li> </ul> <p>발표 프레젠테이션 제작 및 전시하기</p>



에듀테크 활용 수업 교수-학습 활동 계획

수업단계	학습요소	교수-학습 활동
(배움전개) 문제 해결방법 찾기 및 문제 해결하기	발표 프레젠테이션 제작하기	① 발표 프레젠테이션 제작하기 ▶ (활용 에듀테크) 캔바[사례1] ▶ 캔바에서 실시간 협업을 위한 팀 구성하기 ▶ 발표하는 나라의 문화와 어울리는 템플릿 구성하기 ▶ 발표 주제에 도움이 되는 이미지, 동영상 등의 매체 삽입하기
	발표 프레젠테이션 전시하기	② 게더타운에 발표 프레젠테이션 전시하기 ▶ (활용 에듀테크) 게더타운[사례2] ▶ 세계 지도를 배경으로 하는 맵 제작하기 ▶ 입구, 출구, 방명록 등의 인터랙션 추가하기 ▶ 각 나라의 위치에 그 나라의 문화를 소개하는 발표 프레젠테이션 삽입하기

수업단계	학습요소	교수-학습 활동
(배움전개) 문제 해결방법 찾기 및 문제 해결하기	홍보하기	③ 학급, 학년, 학교, 가족들에게 홍보하기 ▶ 학급 알림장을 통해 '세계 여러 나라의 문화 백과사전' 게더타운 링크 공유하기 ▶ 게더타운 방문자는 게더타운 내에 삽입된 패들렛에 방명록 작성하기
(배움 정리 및 확장하기) 일반화하기 및 정리하기	배움 정리하기	① 동료 평가하기 ▶ 다른 모둠의 발표 프레젠테이션을 감상하기 ▶ 캔바의 댓글 기능을 이용하여 피드백하기 ▶ 다른 모둠의 피드백을 반영하여 발표 프레젠테이션 수정하기
<자료 링크>		- 캔바: canva.com - 게더타운: gather.town - 패들렛: padlet.com - '세계 여러 나라의 문화 백과사전' 게더타운: <a href="https://url.kr/cma2hg">https://url.kr/cma2hg</a> - '방명록'패들렛: <a href="https://url.kr/k1ec64">https://url.kr/k1ec64</a>

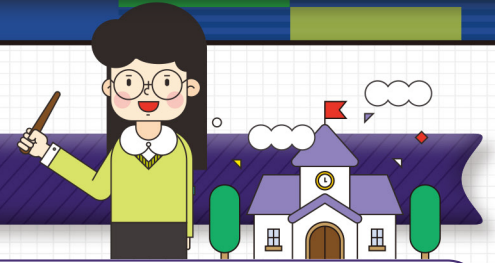


에듀테크 활용 수업 교수-학습 활동 계획

수업단계	학습요소	교수-학습 활동
(배움열기) 문제 확인하기	차시의 학습 목표 확인하기	[14~15차시] ① 문제인식 ▶ 이번 차시 배움 목표 확인하기 ‘세계 여러 나라의 문화 백과사전’제작 프로젝트 평가하기
(배움 정리 및 확장하기) 일반화하기 및 정리하기	배움 정리하기	① 평가하기 ▶ 교사평가, 자기평가(체크리스트)를 통해 프로젝트의 과정 및 결과 돌아보기 ② 적용과 성찰 • 세계에 대한 올바른 이해를 도모하고 세계시민으로서 지녀야 할 지구촌적 시각과 태도 함양하기 ▶ ‘세계 여러 나라 문화 백과사전’ 탐방하기 ▶ 프로젝트를 통해 배운 점 패들렛에 작성하기

수업단계	학습요소	교수-학습 활동
(배움 정리 및 확장하기) 일반화하기 및 정리하기	배움 정리하기	 <p>▶ 문화 상대주의의 태도 내면화하기</p>
<자료 링크>	- 패들렛: <a href="https://url.kr/k1ec64">https://url.kr/k1ec64</a>	





## 에듀테크 활용 수업 가이드

사례

### 1 캔바를 활용한 협업 프레젠테이션 제작 활동

#### 에듀테크 안내

- 온라인 디자인 툴
- 사진이나 슬라이드 같은 그래픽에 특화된 툴
- 실시간 협업 가능
- 인터랙션 기능을 활용한 미디어, 링크 연결 가능
- 상시 개방으로 프로젝트 결과물 전시 활동에 활용 가능
- 사전 준비 사항
- 개인 핸드폰 또는 학교 태블릿, PC 등에서 크롬(Chrome)을 활용할 수 있는 수업 환경 구축
- 교사의 교육용 캔바 사전 승인

#### 적용에 따른 효과성

- (사진이나 슬라이드 같은 그래픽에 특화된 디자인 툴)

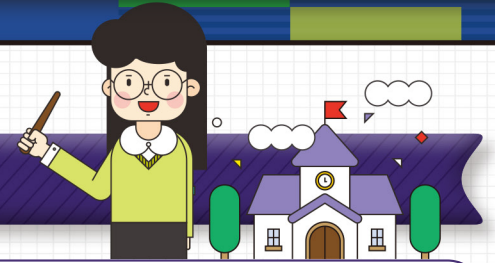
**학생 인터뷰:** 일반 PPT로 발표 자료를 만들 때에는 글꼴부터 배경, 디자인 등을 하나부터 열까지 다 직접 만들어야 해서 어려웠다. 내용을 잘 조사한 후에도 디자인이 별로인 경우 발표 전달력이 떨어져서 안타까웠다. 그런데 캔바라는 사이트를 이용하니 이미 멋지게 만들어져 있는 툴에 열심히 조사한 내용만 넣으면 되어서 쉽게 멋진 작품을 만들 수 있었다. 글꼴이나 애니메이션도 쉽게 적용할 수 있어서 멋진 발표 자료를 만드는 재미가 쏠쏠했다.

**교사의 느낀 점:** 학생들이 발표 자료를 만드는 것에 큰 부담을 느끼는 것이 항상 안타까웠다. 그런데 이렇게 좋은 디자인을 무료로 마음껏 이용할 수 있는 툴이 있어서 너무 유용하게 수업에 적용할 수 있었다. 학생들이 발표 자료 만드는 것에 재미를 붙이고 더욱 적극적으로 임하였으며, 발표 내용도 더욱 열심히 조사하는 것을 보는데 흐뭇했다.





## 에듀테크 활용 수업 가이드



### ● (실시간 협업 가능)

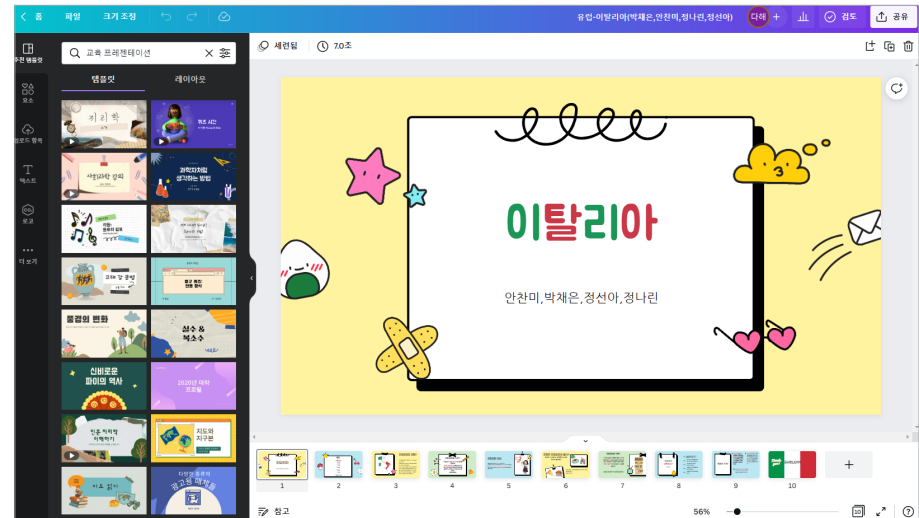
학생 인터뷰: 동시 작업이 가능해서 모든 친구들이 함께 참여할 수 있어서 좋았다.

교사의 느낀 점: 학생 간의 무임승차도 없고, 교사의 즉각 피드백도 가능한 점이 좋았다.

### 수업 적용 사례

※ 캔바 발표자료 준비:

[https://www.canva.com/design/DAFQU8Pomyw/UjanPEaUOxNdy9OSm6-tkw/edit?utm\\_content=DAFQU8Pomyw&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sh](https://www.canva.com/design/DAFQU8Pomyw/UjanPEaUOxNdy9OSm6-tkw/edit?utm_content=DAFQU8Pomyw&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sh)

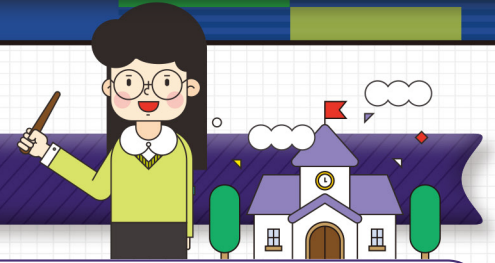


캔바 초대 코드 받고 학급 캔바 공동 자료로 입장 - 왼쪽 화면에서 원하는 템플릿 설정 - 조사한 내용 입력 - 글꼴, 배경, 애니메이션 등 선택하여 편집

왼쪽 '요소' 클릭하여 원하는 주제 검색 - 필요한 사진 영상 등 입력하며 편집

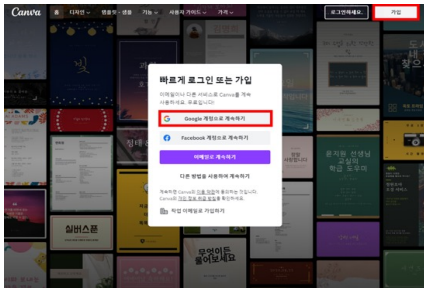


에듀테크 활용 수업 가이드

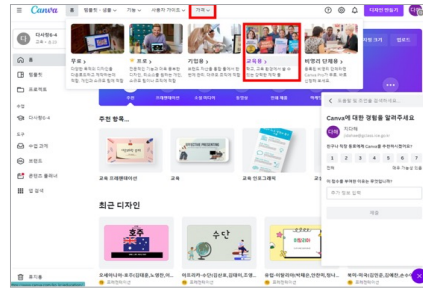


활동 제작 방법

1 계정 생성하기 및 교사 인증받기



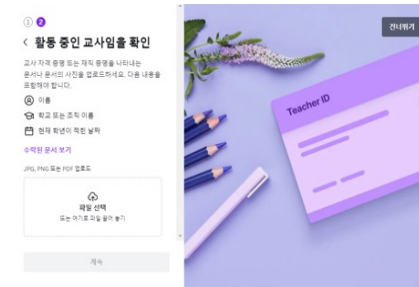
① canva.com에 접속하기 - 가입 클릭  
- Google 계정으로 계속하기 - 구글  
계정으로 로그인



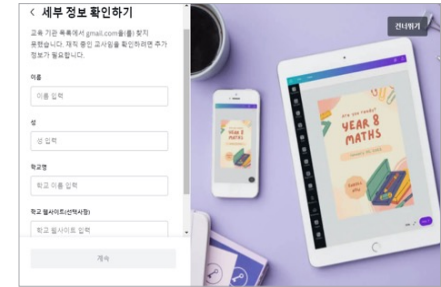
② 가격 클릭 - 교육용 클릭 -  
선생님 인증받기



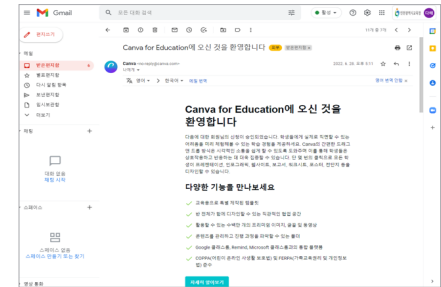
③ 시작 클릭



⑤ 교사 자격 증명  
(공무원증, 경력증명서, 재직 증명서 모두  
입력해서 3번만에 승인 받음)



④ 세부 정보 입력

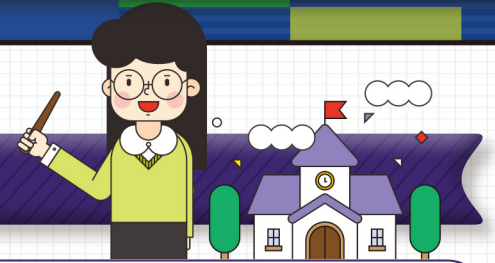


⑥ 구글 메일 승인 확인

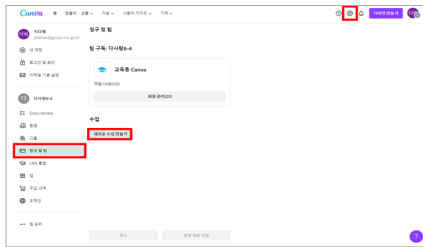




## 에듀테크 활용 수업 가이드



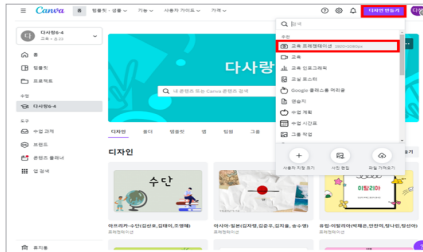
### 2 학급 만들고 학생 초대하기



① 환경설정 클릭 - 청구 및 팀 클릭 - 새로운 수업 만들기



② 수업 학급 클릭 - 팀원 클릭 - 학생들 초대(링크 공유, 코드, 구글클래스룸, 이메일 등 여러 방법 중 편한 방법 사용)



③ 디자인 만들기 클릭 - 교육 프레젠테이션



④ 학생들에게 제공할 디자인 클릭(학생들이 추후 수정해도 됨) - 공유 클릭 - 링크가 있는 모든 사용자, '편집 가능'으로 설정 - 학생 초대

### 사례

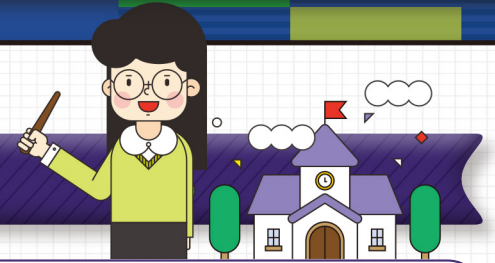
### 2 게더타운을 활용한 실시간 수업 및 전시 활동

#### 에듀테크 안내

- 메타버스를 활용한 비대면 수업 환경 조성
- 화면 공유 기능 탑재
- 인터랙션 기능을 활용한 문서, 미디어, 링크 연결 가능
- 상시 개방으로 프로젝트 결과물 전시 활동에 활용 가능
- 사전 준비 사항
  - 개인 핸드폰 또는 학교 태블릿, PC 등에서 크롬(Chrome)을 활용할 수 있는 수업 환경 구축
  - 비대면 수업을 위한 마이크와 화상 카메라 준비







## 에듀테크 활용 수업 가이드

### 적용에 따른 효과성

#### ● (메타버스를 활용한 실시간 수업)

**학생 인터뷰:** 줌으로 수업을 할 때에는 일방적으로 수업을 들어서 지루했다. 그런데 게더타운에서 나만의 개성을 담아 캐릭터를 만들고, 캐릭터를 직접 움직이며 수업을 들으니 내가 정말 교실 속에 있는 것 같은 느낌이 들었다. 실시간 수업이 더욱 재미있어졌다.

**교사의 느낀 점:** 코로나19로 인해 등교를 하지 못하며 학생들이 교실에서 친구들과 상호작용 하는 시간이 현저히 줄었다. 사회성 발달이 중요한 시기에 이를 경험하지 못하는 것이 아쉬웠다. 그런데 게더타운에서는 교실에서와 같이 학생들이 삼삼오오 모여 이야기를 나눌 수 있고, 같이 게임을 할 수도 있어서 부쩍 친해지는 것을 느꼈다. 줌에서의 조용한 쉬는 시간과는 달랐다.

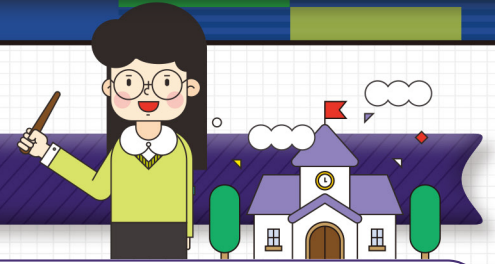
#### ● (프로젝트 결과물 전시)

**보호자 인터뷰:** 학생들이 학교에서 무엇을 배우는지, 어떤 과제를 수행하는지 보고 싶었다. 게더타운에서는 학생들이 만든 발표 자료를 직접 볼 수 있어 좋았다. 학생들의 배움 과정에 더욱 관심을 갖게 되었다.

**교사의 느낀 점:** 학생들의 훌륭한 배움 결과물을 교실에서만 살펴보고 끝내는 것이 아쉬웠다. 그런데 게더타운을 통해 배움 결과물을 전시하고, 이를 링크로 널리 공유하면서 학생들의 배움이 세상 밖으로 연결될 수 있어 좋았다.



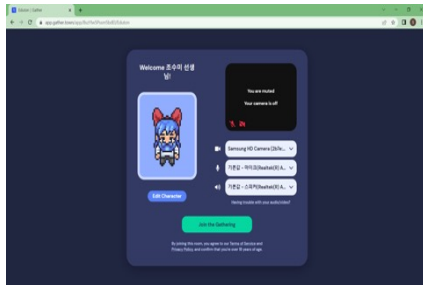
에듀테크 활용 수업 가이드



수업 적용 사례

※ '세계 여러 나라의 문화 백과사전' 게더타운

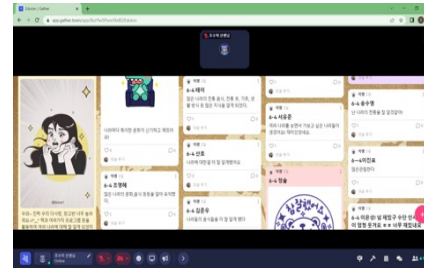
<https://youtu.be/vjNQoXzHPj4>



① 게더타운 입장 화면. 캐릭터, 카메라, 마이크 설정을 할 수 있음



② '세계 여러 나라의 문화 백과사전' 입장 맵 화면. 입구를 통해 다른 맵으로 이동



③ 'X' 버튼을 이용해 방명록을 활성화하면 패들렛 페이지로 이동. 패들렛을 작성하는 중에도 실시간 소통이 가능



④ 프로젝트 결과물이 전시된 맵 화면



⑤ 'X' 버튼을 이용해 활성화하면 나타나는 노트, 나라별 인사말과 그 나라의 문화를 소개하는 프레젠테이션 링크 삽입

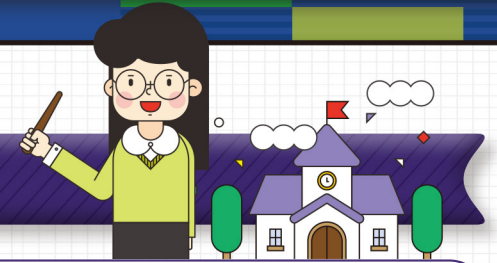


⑥ 링크를 누르면 바로 프레젠테이션 이동. 댓글 기능이나 이모지 반응을 통해 평가가 이루어질 수 있음



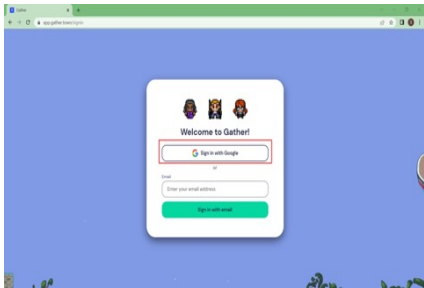


## 에듀테크 활용 수업 가이드

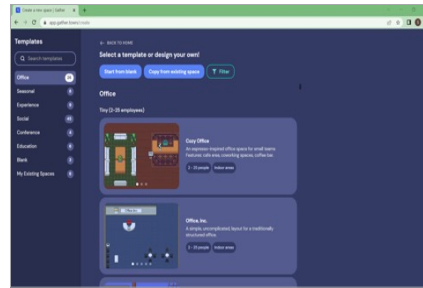


### 활동 제작 방법

#### 1 계정 생성하기 및 맵 만들기

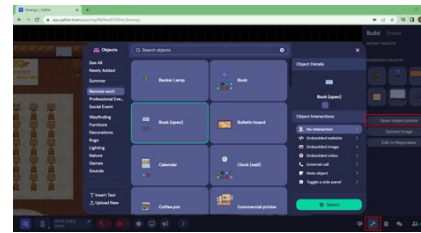


gather.town 에 접속하기 - SIGN IN 클릭  
- Sign in with Google 클릭 - 구글 계정으로 로그인

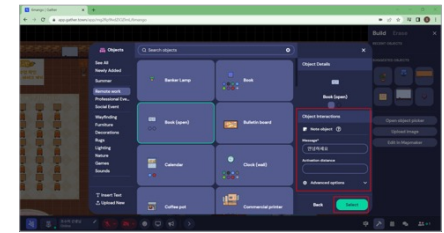


create a space 클릭 - 원하는 템플릿 선택하여 공간 만들기

#### 2 인터랙션 만들기

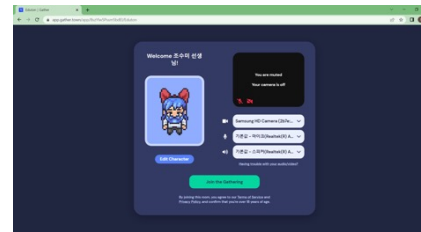


build tool 클릭 - Open object picker  
클릭 - 원하는 object 선택 - 원하는 interaction 선택



(Note 선택 시) Message에 원하는 문구 입력 - Select 클릭 - 원하는 위치에 클릭하여 배치하기

#### 3 입장하기



원하는 공간에 입장하여 캐릭터, 카메라, 마이크 설정하기



자유롭게 맵을 돌아다니며 'X' 버튼을 이용해 인터랙션 즐기기

