

메타버스, VR, AR

게임리터러시

디지털리터러시 하면 생각나는 단어

<https://www.menti.com/miih8mgzba>



Word Cloud

Enter a word	25
Enter another word	25
Enter another word	25
Enter another word	25
Enter another word	25

Submit

변화의 모습

힙합 Lose Yourself 풍류대장 최예림 VS 에미넴 노래 비교

출처: JTBC 풍류대장 1회-2021-09-28 방영
유튜버 채널 드제 에미넴 Lose yourself 한글자막

MZ세대

MZ세대 특징

다양성 인정

- ▶ 타인의 취향 존중
- ▶ 삶의 방식을 선택 사항으로 인식

여가 중시, 현실성

- ▶ 워라벨(일과 삶의 균형) 중시
- ▶ 노력 대비 보상, 현재 중시

환경·윤리적 가치 중시

- ▶ 가치관·신념 기반 소비·투자
- ▶ 선한 영향력

자기 중심적 소비

- ▶ 나만의 스타일 추구
- ▶ 맞춤형 선호

디지털 네이티브

- ▶ 신기술에 친숙
- ▶ SNS 통해 가치관·신념 표현

재미 추구

- ▶ 즐기는 소비·투자·일
- ▶ 커뮤니티로 취향 공유

자료: '이코노미조선' 정리

요즘 학생들 유행어?



요즘 학생들 유행어?

어쩔티비

요즘 학생들 유행어?



새로운 교육패러다임

인천청라초교, '온라인콘텐츠활용교과서' 우수 수업사례 촬영

최상철 기자 | 입력 2021.09.23 | 댓글 0



인천청라초등학교는 온라인콘텐츠활용교과서 선도학교로서 '온라인콘텐츠활용교과서' 제작 및 활용을 활성화하고 온오프라인 연계 수업을 지원하기 위해 우수 수업 사례 영상 콘텐츠 촬영을 실시했다.



수업을 진행한 김진모 교사는 6학년 과학 성취기준에 맞춰 온라인교과서로 제작했으며, 에너지 전환에 대한 학급학생들의 아이디어를 협업형문서로 정리하고, 공유하는 활동을 진행했다.

또 모둠별로 정리한 내용을 바탕으로 에너지전환장치를 설계하고, 가상공간상에 에너지전환 장치를 구현했이를 증강현실(AR)과 가상현실(VR)로 체험토록 했다.

수업에 참여한 유경란 학생은 "선생님이 직접 만드시는 맞춤형교과서라 쏙쏙 이해가 잘 됩니다. 평소에는 잘 듣지 못했던 친구들의 의견을 들을 수 있었고 코로나로 인해 많이 만나지 못해 친해질 기회가 없었는데 함께 상의하고 만들어서 친목을 다지기에 좋았다"라고 소감을 밝혔다.

최신뉴스

- 인천시, 요금 할인되는 합승택시 송도-남동산단 ...
- VR·AR 통해 개항장 일대 시간여행 떠나오
- 인천시, 공무원 증원 단행... 의회사무처 정원도 12...
- 자랑스러운 인천 공무원들에 박수
- 市, 인공지능 설치 '어업인 소득 증대' 지원

오늘의 포토



자랑스러운 인천 공무원들에 박수

인기뉴스

- 1 군경 합동작전으로 체포된 콜롬비아 최대 마...
- 2 풍수 피해 미 캘리포니아주서 주민 구조 나선 ...
- 3 의왕시 제25회 온라인 라이브 청소년음악제 ...

인천청라초, '온라인 콘텐츠 활용 교과서' 우수사례 촬영

2021. 09.16(목) 23:47



[스쿨iTV] 16일 인천 청라초등학교는 '온라인 콘텐츠 활용 교과서' 우수사례를 촬영했다.

인천 청라초등학교는 [온라인 콘텐츠 활용 교과서 선도학교]로서 '온라인 콘텐츠 활용 교과서' 제작 및 활용을 활성화하고 선도학교의 온·오프라인 연계 수업을 지원하기 위해, 우수 수업사례 영상 콘텐츠 촬영을 진행했다.

[온라인 콘텐츠 활용 교과서 선도학교]란 지속적이고 안정적인 원격수업 경험 안착 및 온·오프라인 블렌디드 미래형 수업 확산을 위해 학생용 태블릿PC 등의 환경을 구축함으로써 교사의 온라인 학습콘텐츠 제작, 공유를 활성화하는데 중심적인 역할을 하는 학교이다.

이날 수업을 진행한 인천 청라초 교사 김진모는 6학년 과학 성취기준에 맞춰 온라인교과서로 제작했으며, 에너지전환에 대한 학급 학생들의 아이디어를 협업형 문서로 정리하고, 공유하는 활동을 진행했다.

온라인콘텐츠활용교과서 시작

인천청라초교, '온라인콘텐츠활용교과서' 우수 수업사례 촬영

최상철 기자 | 입력 2021.09.23 | 댓글 0



인천청라초등학교는 온라인콘텐츠활용교과서 선도학교로서 '온라인콘텐츠활용교과서' 제작 및 활용을 활성화하고 온오프라인 연계 수업을 지원하기 위해 우수 수업 사례 영상 콘텐츠 촬영을 실시했다.



수업을 진행한 김진모 교사는 6학년 과학 성취기준에 맞춰 온라인교과서로 제작했으며, 에너지전환에 대한 학급학생들의 아이디어를 협업형문서로 정리하고, 공유하는 활동을 진행했다.

또 모둠별로 정리한 내용을 바탕으로 에너지전환장치를 설계하고, 가상공간상에 에너지전환 장치를 구현했이를 증강현실(AR)과 가상현실(VR)로 체험토록 했다.

수업에 참여한 유경란 학생은 '선생님이 직접 만드시는 맞춤형교과서라 쏙쏙 이해가 잘 됩니다. 평소에는 잘 듣지 못했던 친구들의 의견을 들을 수 있었고 코로나로 인해 많이 만나지 못해 친해질 기회가 없었는데 함께 상의하고 만들어서 친목을 다지기도 좋았다'라고 소감을 밝혔다.

최신뉴스

- 인천시, 요금 할인되는 합승택시 송도·남동산단 ...
- VR-AR 통해 개항장 일대 시간여행 떠나요
- 인천시, 공무원 증원 단행... 의회사무처 정원도 12...
- 자랑스러운 인천 공무원들에 박수
- 市, 인공지능 설치 '어업인 소득 증대' 지원

오늘의 포토



자랑스러운 인천 공무원들에 박수

인기뉴스

- 1 군경 합동작전으로 체포된 콜롬비아 최대 마...
- 2 홍수 피해 미 캘리포니아주서 주민 구조 나선 ...
- 3 의왕시 제25회 온라인 라이브 청소년음악제 ...

인천청라초, '온라인 콘텐츠 활용 교과서' 우수사례 촬영

2021. 09.16(목) 23:47



[스쿨iTV] 16일 인천 청라초등학교는 '온라인 콘텐츠 활용 교과서' 우수사례를 촬영했다.

인천 청라초등학교는 [온라인 콘텐츠 활용 교과서 선도학교]로서 '온라인 콘텐츠 활용 교과서' 제작 및 활용을 활성화하고 선도학교의 온·오프라인 연계 수업을 지원하기 위해, 우수 수업사례 영상 콘텐츠 촬영을 진행했다.

[온라인 콘텐츠 활용 교과서 선도학교]란 지속적이고 안정적인 원격수업 경험 안착 및 온·오프라인 블렌디드 미래형 수업 확산을 위해 학생용 태블릿PC 등의 환경을 구축함으로써 교사의 온라인 학습콘텐츠 제작, 공유를 활성화하는데 중심적인 역할을 하는 학교이다.

이날 수업을 진행한 인천 청라초 교사 김진모는 6학년 과학 성취기준에 맞춰 온라인교과서로 제작했으며, 에너지전환에 대한 학급 학생들의 아이디어를 협업형 문서로 정리하고, 공유하는 활동을 진행했다.

소감

김진모교사는 “최근에는 학교에서 주제 중심 프로젝트 수업을 진행하는 경우가 많습니다. 주제 중심 프로젝트의 경우 다양한 교과와 성취기준을 묶어서 수업이 진행되기 때문에 교과서를 활용하기 까다로운 경우가 종종 있습니다. 이 때 서책형 교과서 중 프로젝트에서 활용하고자 하는 내용을 발췌하고, 관련 온라인 콘텐츠 등을 함께 모아 온라인 콘텐츠 활용 교과서를 원하는 수업의 흐름에 맞게 구성할 수 있습니다. 프로젝트 수업을 진행하는데 가장 중요한 것은 학생들 스스로 자신의 의견을 정리하고, 공유하고, 다음단계로 나아가는 것이라 생각했습니다. 그래서 주로 프로젝트의 목표를 달성하기 위해 학생들이 스스로 자료를 찾고, 구성하면서, 온라인 협업도구를 활용해 교과서를 활용한 배움의 장을 온라인 상에 스스로 만들어 갈 수 있도록 했습니다.”라고 온라인콘텐츠활용교과서 우수수업촬영소감을 밝혔다.

수업에 참여한 유경란학생은 “우리들을 제일 잘 아시는 선생님이 직접 만드시는 맞춤형교과서라 썩썩 이해가 잘 됩니다. 선생님의 만들어주신 교과서 내에서 친구들과 자연스럽게 의견을 나누고 서로 정리할 수 있어 매우 좋습니다. 또 평소에는 잘 듣지 못했던 친구들의 의견을 들을 수 있고, 코로나로 인해 많이 만나지 못해 친해질 기회가 없었는데 무언가를 함께 상의하고 만들어서 친목을 다지기에 좋은 것 같다.”라고 소감을 밝혔다.

미래형 교육과정 배경

2020.10.5 교육부 제2회 기자간담회

- 미래교육 전환을 위한 10대 정책과정 시안 발표


[과제 1] 미래형 교육과정 마련

추진 방향	주요 내용
교원·학생 중심 제도 개선	(2022 개정 교육과정) 분권, 자율, 다양성, 공공성 강화 (고교학점제) 학사제도 개선, 공간조성 등 준비 철저 (중등 직업교육) 실습환경 개선, 사회진출 기회 확대 등 (교과서) 온라인 교과서 등 '만들어 가는 교과서' 체제

미래 시대의 교과서??

서책형 뿐 아니라 다양한 온라인 콘텐츠(e-book, pdf, 디지털교과서 등)를 활용하여 제작한 것으로, **교육과정 정합성**을 충족시키는 넓은 의미의 **교수학습자료**를 통칭

요약하면

 교육과정과, 성취기준, 수업, 평가의 내용(타당도)를 충족시키는 범위 내에서 활용될 수 있는 넓은 의미의 교수학습자료

디지털문해력 활용 수업 (서책형+온라인)

8 제목
이 왜 '마지막 숨
박꼭질'일까요?

9 01의 마음
속에는 어떤 변
화가 있을까요?

- 권건우 2021.09.06. 아버지가 불길 속에서 고생하는 멋진 사람이라고 생각했을 것 이다
- 하수민 2021.09.06. 아버지가 자랑스럽다는 생각을 했을것이다.
- 조우혁 2021.09.06. 아버지가 정말 자랑스럽다는 생각이 들었을것이다
- 이용규 2021.09.06. 아버지가 영웅이라고 생각 했을 것이다.
- 황유주 2021.09.06. 아버지가 정말 자랑스러운 영웅이라고 생각할 것 이다.
- ㄴ (비회원) 2021.09.06. 아버지가 대단하다고 생각했을것이다
- 연주 2021.09.06. 아버지가 자랑스럽다는 생각을 했을것이다.
- 동윤 2021.09.06. 아버지가 자랑스럽다고 생각했을것 같다
- 이재은 2021.09.06. 아버지가 멋있고 자랑스럽다는 생각을 했을것이다.
- 최지혁 2021.09.06. 아버지가 자랑스럽다고 생각했을것 같다
- 소아린 2021.09.06. 어디에서나 화재로 인해 위험에 처해있는 시민들을 구조하는 멋있고 자랑스러운 아빠라고 생각했을 것 같다.
- 한준 (비회원) 2021.09.06. 아버지가 자랑스럽다고 생각했을것같다
- 김지효 2021.09.06. 쉬는 날 놀아주지 않고 낮잠을 주무시는 아버지가 밉다가 아버지의 이야기를 듣고, 이제는 아버지가 자랑스럽고 멋져보이는 마음 속 변화가 생길 것 같다.
- 정진우 2021.09.06. 아버지가 멋지고 자랑스러울것입니다
- 서현 (비회원) 2021.09.06. 자랑스러운 아버지라고 생각했을것이다
- 이성원 2021.09.06. 처음에는 아버지가 주말에 놀아주시지 않으셔서 심통이 났지만 이야기를 듣고 나니 아버지가 자랑스럽고 대단하게 느껴졌다
- 김홍 2021.09.06. 아버지가 밉지않고 자랑스럽고 대단하다고 느껴졌다
- 황의서(돌) 2021.09.06. 아버지가 자랑스럽다고 마음이 변했다

- 윤성민 2021.09.06. 아버지의동생이죽기전에숨박꼭질을 하고있었어서
- 조우혁 2021.09.06. 동생과 숨박꼭질을했을때 불때문에 동생이 죽어 마지막 숨박꼭질이 되었다
- 권건우 2021.09.06. 아버지와 동생의 마지막 숨박꼭질이였기 때문이다
- 김지효 2021.09.06. 동생과의 마지막 숨박꼭질처럼 소중한 추억을 영원히 잊지 않기 위해서
- 하수민 2021.09.06. 동생과의 마지막 숨박꼭질이였기 때문이다
- 동윤 2021.09.06. 숨박꼭질을 하다가 화재가 났기 때문이다
- 연주 2021.09.06. 아버지의 동생과 함께 마지막으로 한 숨박꼭질이였기 때문에
- 한준 (비회원) 2021.09.06. 동생과의 마지막 숨박꼭질
- ㄴ (비회원) 2021.09.06. 동생과의 마지막 숨박꼭질이어서

- 이재은 2021.09.06. 동생이랑 숨박꼭질을 했는데 그때 불이 나서 동생과의 마지막 숨박꼭질이 되었기 때문입니다.
- 한준 (비회원) 2021.09.06. 동생과의 마지막 숨박꼭질
- 최지혁 2021.09.06. 동생과 마지막 숨박꼭질이어서
- 이성원 2021.09.06. 동생과 함께한 마지막 숨박꼭질이 동생과의 마지막 추억이고 소방관이 된 이유여서
- 소아린 2021.09.06. 동생과 마지막으로 한 숨박꼭질이고 다시는 볼 수 없어서
- 정진우 2021.09.06. 동생과 함께한 마지막 숨박꼭질이어서
- 서현 (비회원) 2021.09.06. 동생과 마지막으로 함께한 숨박꼭질이어서
- 김홍 2021.09.06. 아버지가 소방관의 꿈을 갖게된 이유이자 동생과 함께한 마지막 숨박꼭질이라는 것을 나타내기 위해서
- 황의서(돌) 2021.09.06. 동생과 함께할수있었던 마지막놀이어서
- 07이태현 2021.09.06. 동생과 마지막으로 한 숨박꼭질이고 자신을 소방관이 되게 해준 계기여서



디지털문해력 활용 (협업형)

가장 기억에 남는 광고와 그 이유를 적어주세요

매너가 사람을 만든다
이유:이시국에 잘 맞아서

'쓰레기도 족보가 있다'라는 광고
가 기억에 남았다. 사람드리 관
심을 끌고 흥미를 가진 안와
우리가 어떤 이익을 얻을 수 있는
지 재미있게 만들어 줬다.
-윤에서-

쓰레기도 족보가 있다
쓰레기가 재활용 된다는
걸 잘알려줬다
-최지혁-

아동학대 광고
아름다운 비유 덕분에. 하우안

가장 기억에 남는 광고는 담
배는 노담 이라는 광고입니
다. 요즘 길을 가다보면 담배
피는 사람들을 볼 수 있습니
다.
그리고 담배때문에 건강이
나빠지는 사람이 늘고있어
담배는 노담이라는 광고가
가장 기억에 남았습니다.
이재은

쓰레기 광고:왜냐면 쓰레
기가 움직인다는
생각이 특별했고
아임 유얼 파일이라는 영
어가
인상이깊었다
황의서

가난한 소년의 점심시간이란 광고가 기억에
남았습니다. 왜냐하면 가난한 아이들은 무시
를 당하고 혼자있지만 반대를 맞으며 소년의
점심거리를 채워주어서 감동스러웠기 때문
입니다.
-소영

2016 아동학대/폭력문제 광고
요즘 아동학대에 대해 많은 주목이 되고
있는데 슬래집기를 예시로 부모를
두려워하는 아이들을 잘 나타낸 것
같아서 가장 기억에 남습니다.
-김지호

저는 팻티켓이라는 광고에
서 가장 인상이 깊었습니다.
아무리 내 눈에는 귀여운 반
려동물이라지만 타인의 눈
에서는 무서운 존재가 될 수
있다는 것을 깨닫게 되었습
니다 (18번 소아린

매너가 사람을 만든다는 광고가
기억에 남고, 그이유는
요즘시대에 알맞은 광고 같기 때문
입니다!!



쓰레기도 족보가 있다는 공
익광고가 재밌고 흥미로우
면서도 재활용의
예를 잘 보여줬다.-이태현-

"매너 사람을 만든다"
광고가 가장 기억에 남습
니다. 그 이유는 사람들의
관심을 끌수 있는 소재와
오늘날의 상황과 알맞기
때문입니다.
-이은희-

카시트 광고
왜냐하면 남자가 카시트
었다는게 반전이였고 마
지막에 카시트가 아이를
지켜준게 인상깊었다
-김홍

마스크광고
이유:지금상황이랑 잘맞춤

1모듬:: 에너지의 형태가 바뀌는 예시 찾아보기
조우현, 최동운, 김지호, 이재은

에너지 형태의 종류: 열 에너지, 전기 에너지, 빛 에너지, 화학 에너지, 위치 에너지, 운동 에너지

실생활에서 볼 수 있는 예시

전기 에너지 → 빛 에너지

전등, 스탠드

실생활

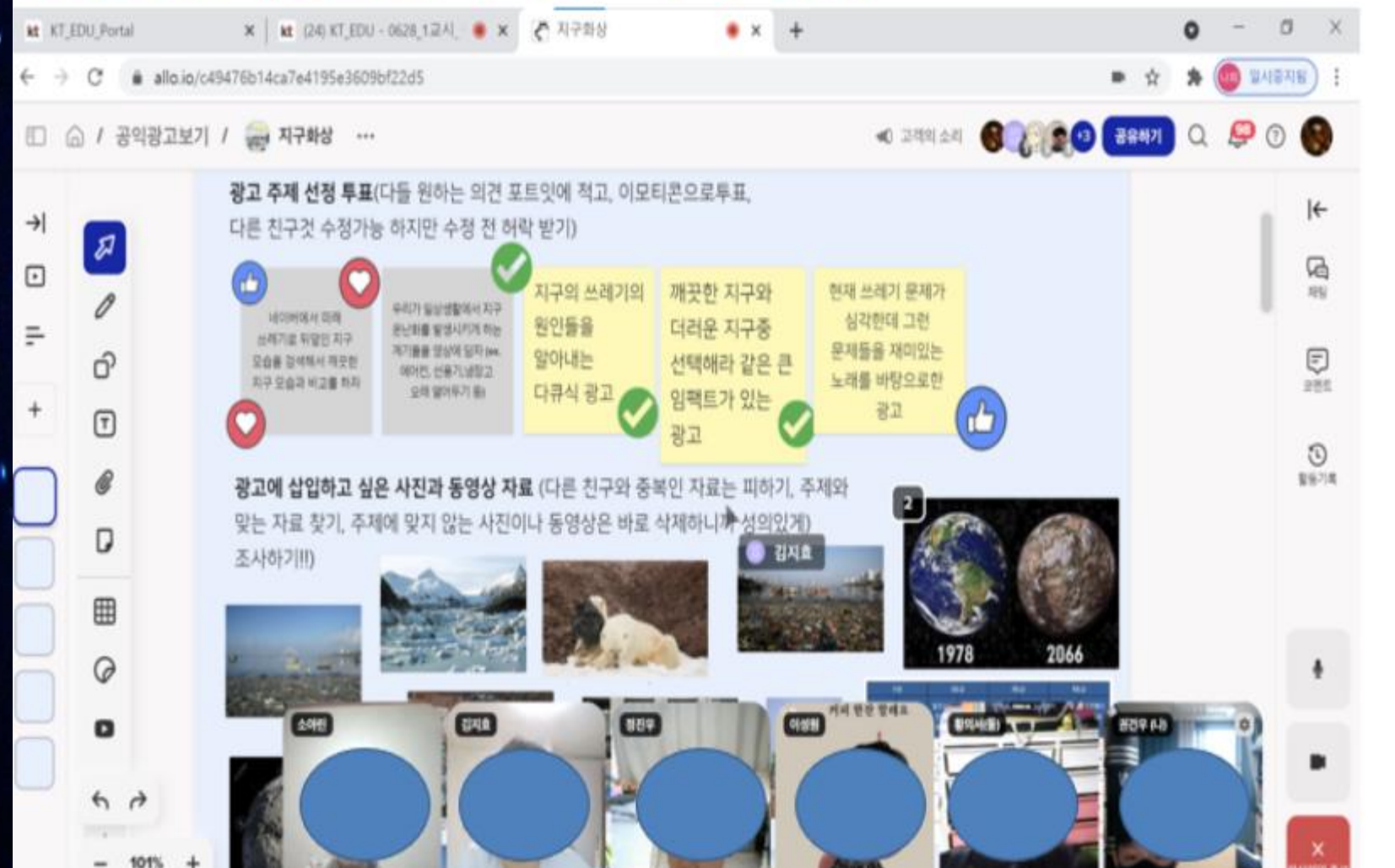
- 전등 = 전기 에너지 → 빛에너지
- 전기 다리미 = 전기 에너지 → 열에너지
- 히터 = 전기 에너지 → 열에너지
- 손전등 = 화학 에너지 → 전기 에너지 → 빛에너지
- 선풍기 = 전기 에너지 → 열에너지
- 드라이거 = 전기 에너지 → 열 에너지, 운동에너지
- 스탠드 = 전기에너지 → 빛에너지

자동차가 달릴때

자연 환경
폭포 = 위치에너지 → 운동에너지

디지털 문해력 활용 (협업형)

협업형 온라인콘텐츠활용 교과서 형태



지구를 망치는 생활 습관 영상 찍을 것들 (위에 제시한 것들은 제외하고 쓰기, 다른 친구와 똑같은 아이디어도 제외하고 쓰기, 학교에서 찍는 것을 인지하고 주제 선정하기)

- 물통을 버릴 때 겉에 비닐껍질을 분리하지 않고 버린다. (선생님 탄산수 병 사용하기)
- 일회용컵을 너무 많이 쓰는 경우
- 쓰레기를 아무대나 무단투기한다.
- 쓰레기를 땅에 버린다
- 물 낭비 (손을 씻을 때, 비눗칠을 할 때 계속 물을 키고 있는 상황 찍기)
- 종이플라스틱쓰레기통에 넣는다
- 수소 자동차처럼 공장에서 매년 대신 물이 나왔으면 좋겠다
- 사람들이 귀찮아 모든 쓰레기를 일반쓰레기통에 버린다

촬영 3개

1번째:: 손 씻으며 비눗칠을 할 때도 물을 계속 키고 닦는 모습과 마지막 손을 씻고 물을 제대로 끄고 가지 않는 모습을 담는다.

2번째:: 물통을 버릴 때 비닐 껍질과 페트병을 분리한 뒤 버려야 하는데 그렇지 않고 그냥 막 버리는 모습을 담는다.

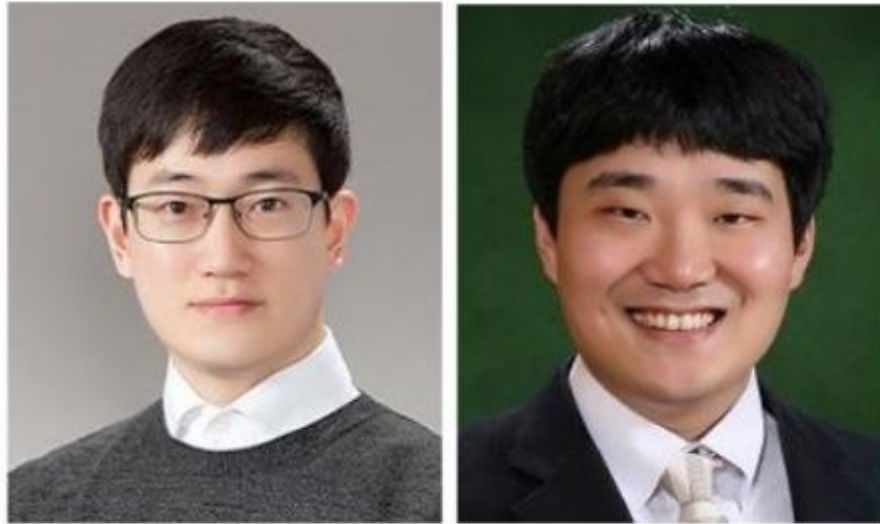
3번째:: 종이 쓰레기통을 찾기 귀찮아서 다른 쓰레기통에 종이 쓰레기를 넣는 모습을 담는다.

대사는 없거나 모두 애드립으로 진행

디지털 문해력 활용 (협업형)

그린 스마트미래학교 공모전-인천 오인선, 김진모 교사 최우수상

2021. 09.16(목) 08:59



<사진> 왼쪽부터 인천천마초 오인선, 인천 청라초 김진모 교사

인천천마초 오인선, 인천 청라초 김진모 교사
교수학습설계 분야에서 최우수상(교육감상) 수상

[스쿨iTV]지난 14일 인천천마초 교사 오인선, 인천 청라초 교사 김진모는 교육부와 17개 시도교육청에서 주최한 2021 그린스마트 미래학교 공모전-교수학습설계 분야에서 최우수상(교육감상)을 수상했다.

그린 스마트 미래학교는 '탄소중립, '공간혁신', '스마트교실', '학교 복합화' 등을 주제로 하는 미래교육 사업으로, 올해 개최된 공모전은 이를 지원하고 홍보하기 위한 목적으로 시행됐다.

공모전은 가상설계, 영상콘텐츠, 교수학습설계 분야로 나누어 실시했으며 초, 중, 고등학교 학생은 물론 일반인과 교원 등 다양한 대상이 참가했다. 이 중 교수학습설계 분야는 교원을 대상으로 실시됐는데 지역사회와 연계한 주제 중심 융합수업의 모습에 제시된 상황정보를 반영해 교수학습 지도안으로 구성하도록 했다.

이 중 오인선, 김진모 교사가 작성한 '우리 마을 숲 체인지 메이킹 프로젝트' 수업은 학생들이 지역 사회와 생태환경에 대한 이해를 바탕으로 미래형 공간과 기술을 활용해 공동체의 문제를 슬기롭게 해결해 나가는 교수학습 과정을 짜임새 있게 구성해 좋은 평가를 받았다.

오인선 교사는 "그린스마트 미래교육을 통해 기존 수업의 틀을 허물어 보다 창의적이고 혁신적인 미래교육과 학습이 이루어질 수 있는 기반이 마련되길 기대한다"고 소감을 전했으며, 김진모 교사는 새로운 형태의 온라인교과서가 학생들의 프로젝트 단위 수업을 준비하는데 큰도움이 되었으며, 창의융합형 인재양성에 도움이 되기를 기대한다."라고 소감을 밝혔다.

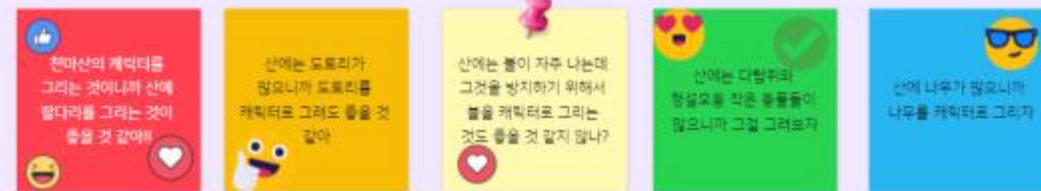
디지털 문해력 활용(협업형)

4모듬 :: 마을 숲 캐릭터 개발 및 3D프린팅을 통한 실물 제작, 캐릭터 상품 개발

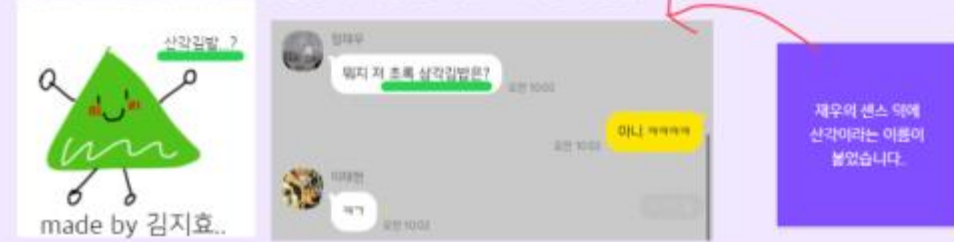
역할 분담 :: 캐릭터 제작(정진우) 실물제작(김지효&황유주) 상품개발(정재우) 검토&대행(이태현) 아이디어(모듬원전원)

3D 하는 거 취소되서 김지효와 황유주는 나머지 일들을 열심히 했습니다!!! 😊

01 캐릭터 제작



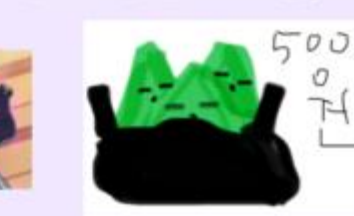
산 1차 도안 (아이디어 구상중에 나온 끔찍한 초록 삼각김밥)



산 2차 도안 (닭은 골 부자..)



산 3차 도안 (산 3개에 비닐봉지까지 500원..)



다람쥐 1차 도안 (뭔가 잘못된 것 같은 애플이..)



02 캐릭터 상품 개발



디지털 문해력 활용(게시형)

Fun Fun English

-5학년 영어 교실-

공부할 날짜를 선택해 주세요.

9월 4일(금) 9월 7일(월) 9월 9일(수) 9월 10일(목) 9월 14일(월) 9월 16일(수)

9월 23일(수) 9월 24일(목) 10월 7일(수) 10월 8일(목) 10월 15일 목(15... 10.16.(금)156-1...

11.12.(목)140-141쪽 11.26. 목(144-145) 12.2.목(148-151쪽)

12.11.(금) 174~177쪽 12.15.(화) 178-179쪽 12.18.(금) 180-181쪽 12.22.(화) 182-183쪽

12.28.(월) 12. 31.(목) 2021.1.4.(월) 2021.1.7.(목)

* 경 고 *

본 사이트에서 게시한 수업자료는 저작권법 제25조2항에 따라 학교 수업을 목적으로 이용되었으므로,

본 수업자료를 외부에 공개, 게시하는 것을 금지하며, 이를 위반하는 경우 저작권 침해로서 관련법에 따라 처벌될 수 있습니다.

Fun Fun English

-5학년 영어 교실-

공부할 날짜를 선택해 주세요.

9월 4일(금) 9월 7일(월) 9월 9일(수) 9월 10일(목) 9월 14일(월) 9월 16일(수)

9월 23일(수) 9월 24일(목) 10월 7일(수) 10월 8일(목) 10월 15일 목(15... 10.16.(금)156-1...

11.12.(목)140-141쪽 11.26. 목(144-145) 12.2.목(148-151쪽)

12.11.(금) 174~177쪽 12.15.(화) 178-179쪽 12.18.(금) 180-181쪽 12.22.(화) 182-183쪽

12.28.(월) 12. 31.(목) 2021.1.4.(월) 2021.1.7.(목)

* 경 고 *

본 사이트에서 게시한 수업자료는 저작권법 제25조2항에 따라 학교 수업을 목적으로 이용되었으므로,

본 수업자료를 외부에 공개, 게시하는 것을 금지하며, 이를 위반하는 경우 저작권 침해로서 관련법에 따라 처벌될 수 있습니다.

디지털 문해력 활용(단일수업형)

(2) 1의 간판을 자연스러운 우리말 간판으로 바꾸어 보세요.

활동 1의 활동지지를 활용하세요.

(클릭)활동하러 가기!

(3) 빨간색으로 쓰인 부분을 자연스러운 표현으로 고쳐 써 보세요.



사람이 아닌 사물이나 동식물을 높이는 표현에 맞지 않아요. "여기 게스트존이" "반려견이 정말 귀여우시네요." 따위는

3. 우리 주변에서 우리말을 바르게 사용하지 못한 경우를 더 찾아봅시다.

우리 집 근처에는 '실랑'이라는 말을 친구들이 자주 쓰고 있어.

'실랑'이라는 말을 친구들이 자주 쓰고 있어.

나는 "후대 전화가 고장 나았습니다."라는 말을 들은 적이 있어.

우리 주변에서 사용되는 외국어를 찾아보자!

(클릭) 우리 동네 지도

(클릭) 가수와 소속사 보기

(클릭) 유명 과자 이름

(클릭) 신조어

어째서 잘못된 우리말과 외국어가 늘어나는 걸까요?

1. 어디에서 가장 많이 접하게 되나요?
2. 내가 신조어를 많이 쓰게되는 이유는 무엇인가요?

줄임 말을 사용하지 않는다.

사물을 높이는 표현을 사용하지 않는다.

외국어를 지나치게 많이 사용하지 않는다.

디지털 문해력 활용)(단일수업형)

The screenshot shows the '이다' (Eida) website interface. At the top, there is a search bar with the text '검색어를 입력해 주세요.' and a '+ 상세조건' button. Below the search bar, there are navigation tabs for '교과', '테마', and '요소자료'. The main content area displays a list of educational resources. The first resource is 'SAVE the HUMAN 프로젝트' (SAVE the HUMAN Project), which is a 5-course project for elementary school students. The second resource is '세계시민 프로젝트' (World Citizen Project), a self-paced activity for elementary school students. The third resource is '학교사용설명서' (School Use Manual), a 3-course manual for elementary school students. The fourth resource is '쓰레기마을 정크아트 마을 만들기 프로젝트' (Trash Village Junk Art Village Making Project), a 4-course project for elementary school students. Each resource card includes a thumbnail, title, course count, subject, and a '김전모' (Kim Jeonmo) author tag.

The screenshot shows the details page for the '쓰레기마을 정크아트 마을 만들기 프로젝트' (Trash Village Junk Art Village Making Project). The page title is '쓰레기마을 정크아트 마을 만들기 프로젝트' and it includes a '+ 쿠리이보관함' button. Below the title, there is a section for '4개의 수업코스 보기' (View 4 lessons). The lessons are listed as follows:

- 1 도입 (Introduction): 쓰레기마을 정크아트 마을 만들기 프로젝트를 시작하며 (Starting the Trash Village Junk Art Village Making Project)
- 2 전개 (Development): 자원재활용 프로젝트 진행 (Resource Recycling Project Progress)
- 3 정리 (Conclusion): 쓰레기마을 정크아트 마을 만들기 프로젝트를 정리하며 (Concluding the Trash Village Junk Art Village Making Project)
- 4 교사도움자료 (Teacher Support Materials): (교사도움자료)쓰레기마을 정크아트 마을만들기 (Teacher Support Materials) Trash Village Junk Art Village Making

At the bottom of the page, there are statistics: '조회수 6' (Views 6) and '담은보관함수 1' (Saved to Favorites 1). There are also icons for '댓글' (Comments), '좋아요' (Like), '수업URL' (Lesson URL), and '신고' (Report), along with a '내보관함에 담기' (Add to Favorites) button.

디지털 문해력 활용(협업형)(단일수업형)

스레기마을 정크아트 마을 만들기 프로젝트 1/7

목적 콘텐츠 상세

프로젝트를 시작하며 - 쓰레기마을 재활용 영상

도입

쓰레기마을 정크아트 마을 만들기 프로젝트를 시작하며

쓰레기마을 프로젝트를 시작하며

- 쓰레기마을 재활용 영상
- 쓰레기마을, 정크아트마을 만들기 프로젝트 시작하며

전개

자원재활용 프로젝트 진행

자원재활용 프로젝트 진행

- 쓰레기마을 정크아트 만들기 전개활동
- <https://youtu.be/oDGNEZCD1P8>

쓰레기마을 정크아트 마을만들기 프로젝트를 정리하며

쓰레기마을 정크아트 마을만들기 프로젝트를 정리하며

- (학생활동지)쓰레기마을, 정크아트 만들기



- 수도권 재활용품선별장 -



사용소감(학생)

오늘 수업 후 배운점 느낀점 P13

온라인 콘텐츠를 활용하면서 어렵긴 했지만 재밌었고 신기했었고 앞으로는 온라인 교과서를 더 사용하고 싶다.

오늘 온라인 교과서와 코스페이스를 활용한 수업을 해 보니 에너지 변환에 대해 더 잘 이해하게 되었고 친구들과 소통하며 코스페이스에서 만들기 활동을 해 보니 재밌었다 앞으로 온라인 교과서로 재밌는 수업을 더 많이 보고 싶다

비대면으로도 친구들과 소통을 하여 멋진 작품을 만들어 봐서 재밌었고 온라인 교과서를 이용하여 에너지에 대해 배워보았는데 오프라인으로 수업하는 만큼 이해가 쉬웠다. 앞으로도 온라인으로 하는 수업들이 더 많아지고 더 발전했으면 좋겠다. -김지호

친구들과 협동해서 골드버그를 만들어서 재밌었다. 그리고 에너지에 대해서 어려웠는데 이 시간을 가진 덕분에 에너지를 잘 알수 있었던 것 같다. -이강우-

코스페이스로 골드버그 장치를 만든 게 신기했고 에너지에 대해 많이 알게되어 좋았다. -이태연-

신기했다

세상에 이렇게 많은 에너지가 있는줄 몰랐다. 그리고 온라인 교과서를 사용해서 간편하니 좋았다. 권건우

이제야 오늘 알았을 만큼 에너지 현상이 바뀌는 것에 대해서 알아보고 코스페이스로 골드버그를 만들어 재미있었다.

소아린 온라인상에서 코스페이스와 일로를 이용하여 수업을 하니 기존의 수업보다 장점이 있었고 새로워서 좋았다. 그리고 코스페이스로 골드버그를 만드는 방법을 자세히 알게되어 나중에 활용할 때 훨씬 수월하게 할 수 있을 것 같다

골드버그를 배워서 재밌었고, 에너지에 대해서 많이 배웠다. -이용규-

강하윤 조금 어렵긴했지만 재밌었다

친구들과 함께 골드버그를 만들어서 재밌었다. 그리고 에너지에 대해서 어려웠는데 이 시간을 가진 덕분에 에너지를 잘 알수 있었던 것 같다. -이강우-

오늘 수업 후 배운점 느낀점 P14

신기했다.

골드버그장치를 만들어서 재밌게 수업했고 다음에도 골드버그장치를 만들고 싶다. 정진우

친구들과 함께 에너지들을 배우고 활용한 골드버그 장치를 만들게 되어 신기했고 앞으로 또 다시 이런 기회가 온다면 한번 더 해보고 싶다 -홍연주

친구들과 함께 골드버그 장치를 만들어 신기 했고 앞으로 온라인 교과서를 더 사용하고 싶다 최동운

많은 에너지에 대해 알수 있어서 좋았고 친구들과 함께 활동해서 좋았다. -최지혁-

에너지 변환적인 골드 버그 장치에 대해 더 알아볼 수 있어 좋았고 우리 일상생활에 많은 에너지 변환 장치가 있다는 것을 더 깊이 알게되었다. 기회가 있다면 한번 더 해보고 싶다. -윤예서-

많은 에너지가 우리 생활에 쓰이는 것을 처음 알았다. 유주-

친구들과 함께 아이디어를 공유하고 그 아이디어들을 하나로 합쳐 골드버그 장치가 완성되어 좋았다 우현

이제상에이렇게많은 에너지가있다는것이 신기했다-윤성민

어떻게만 느껴졌던 골드버그와 에너지 이동을 직접 만들어 배우니 어렵지 않고 재미있었다. 앞으로는 온라인 콘텐츠 활용 교과서를 사용해 공부하고 싶다. -경환-

친구들과 함께 지능형과학실에서 수업하니 새롭고 재미있었다. 풀

오늘 친구들과 협동하여 골드버그 장치를 만들어서 신기하고 재미있었다. -하수민

화상회의로 하는게 더 좋았다. -윤성민

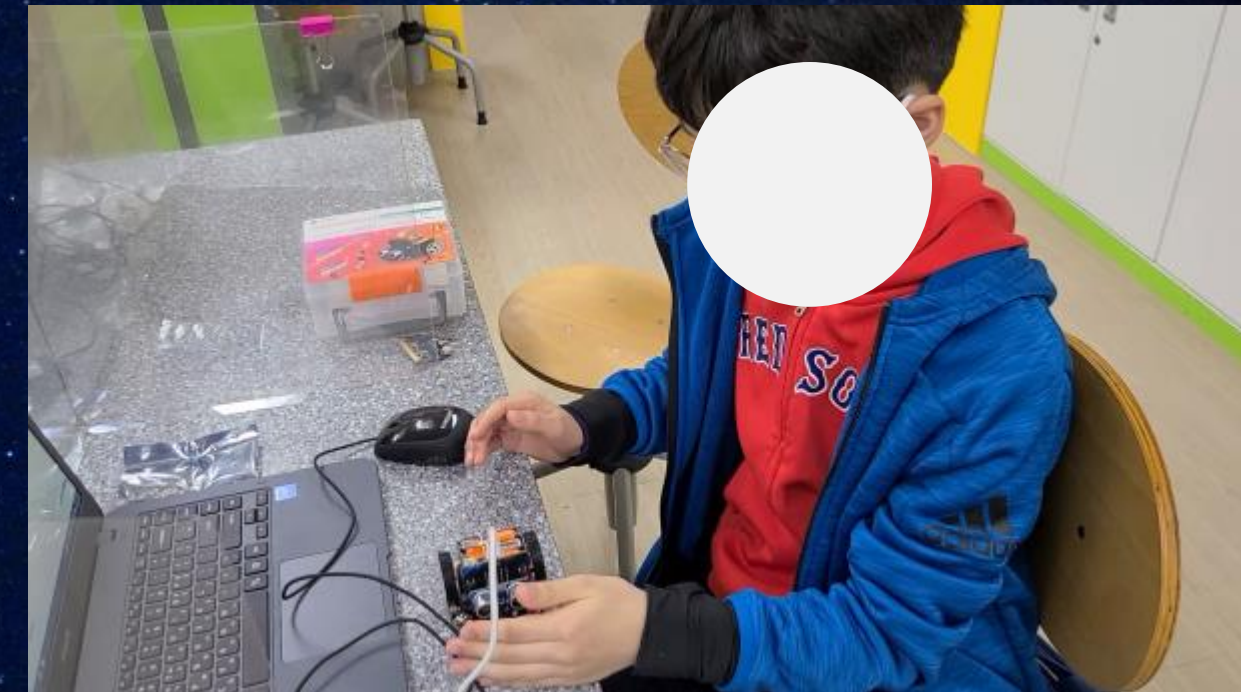
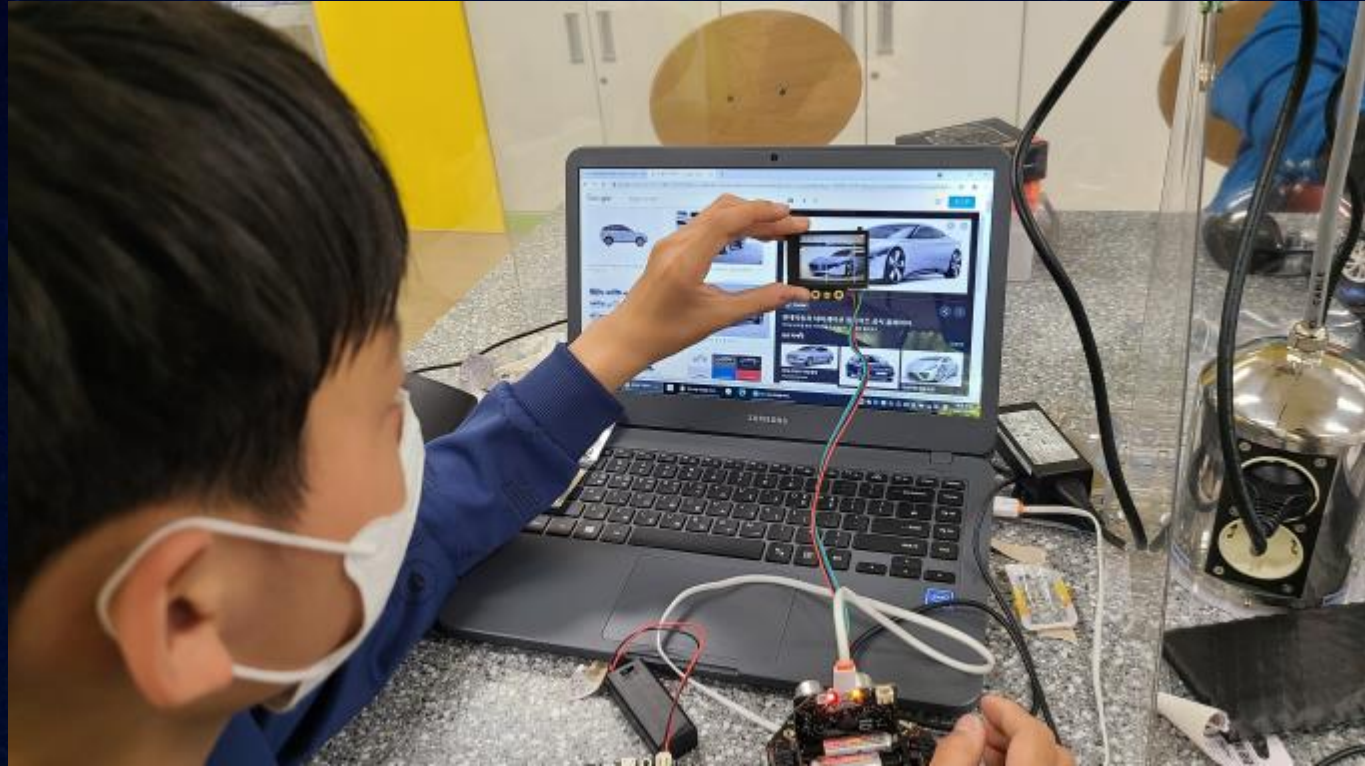
가상현실 기대해 더 알 수 있어서 기분이 좋았다. -황의서

골드버그를 만들어서 재밌었다

미래교육




디지털문해력과 SW, AI교육



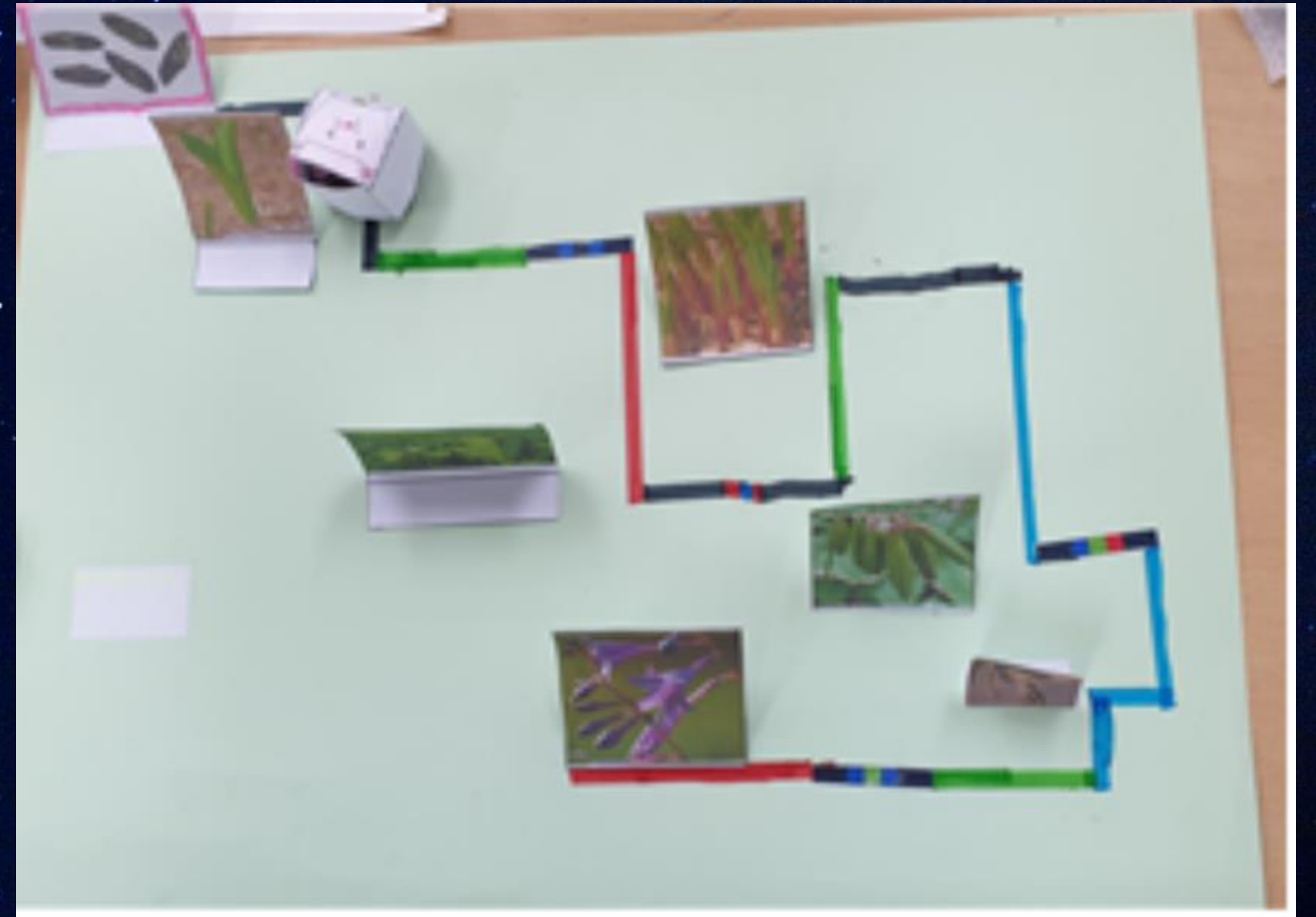
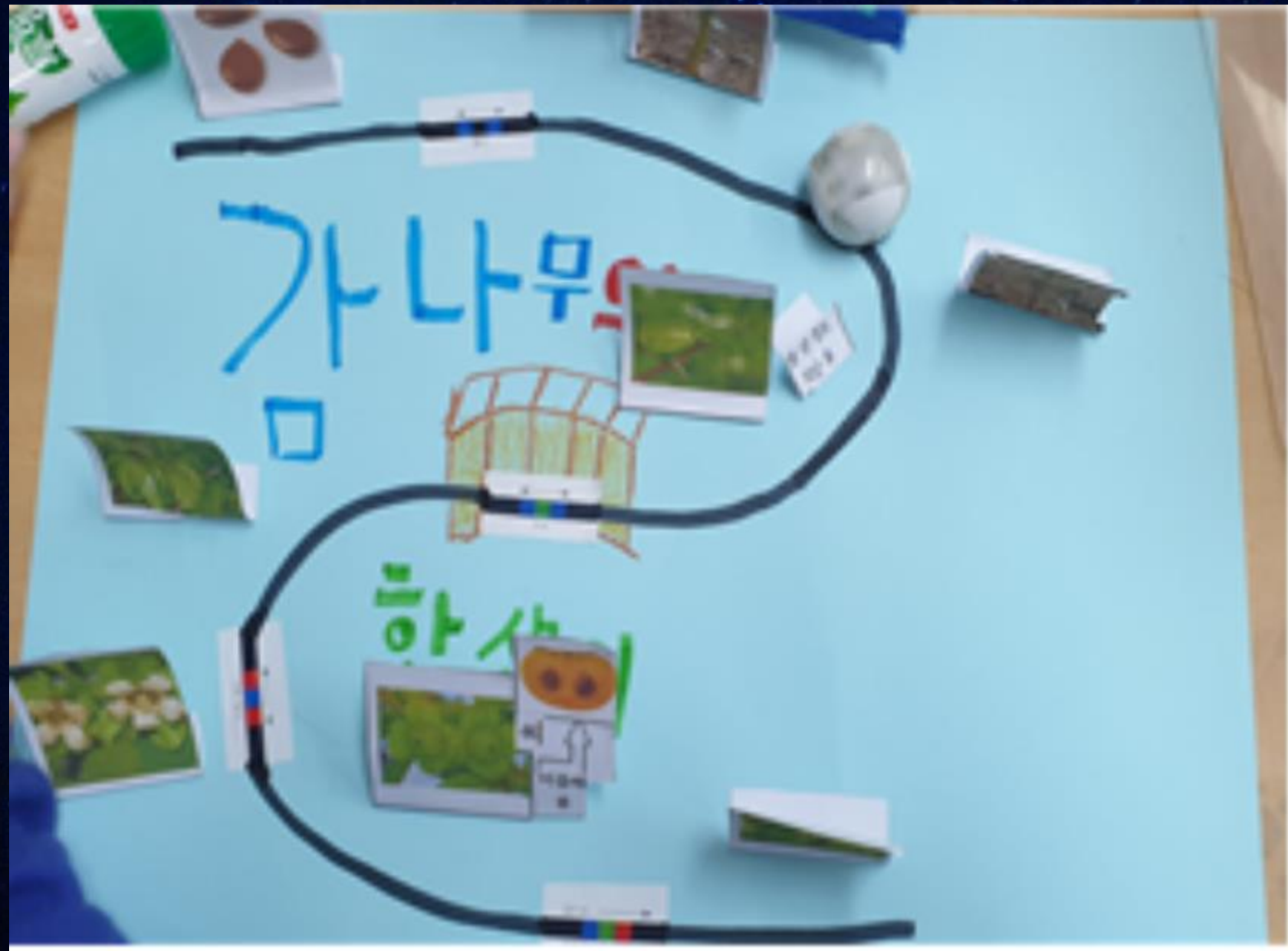
디지털 문해력과 스팀교육

일시	2021. 5. 27 (1~3 교시)	교과	과학(2), <u>창체(1)</u>		
단원	3. 식물의 한살이	차시	11~13/13	쪽수	66~67
배움주제	오조봇을 이용하여 식물의 한살이 회로도 만들기				
배움목표	오조봇을 이용하여 식물의 한살이 회로를 만들 수 있다.				
학습자료	식물의 한 살이 입체 퍼즐 영상 자료				

영역	교수 학습 활동	
배움 열기	<ul style="list-style-type: none"> ■ 식물의 한살이 입체 퍼즐 자료집 영상 시청하기 - 식물의 한살이 입체 퍼즐 자료집의 특징 알아보기 - (학습자료 : 식물의 한살이 입체 퍼즐 자료집 영상) 	
	<ul style="list-style-type: none"> ■ 활동 1> 오조봇을 이용한 식물의 한살이 자료 만드는 방법 구상하기 - 식물의 한 살이 과정 살펴보기 	<div style="text-align: center; background-color: #ffffcc; padding: 5px;">식물의 한살이 과정</div> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 한해살이 식물의 한살이 씨 -> 싹이 튼다. -> 잎과 줄기가 자란다. -> 꽃이 핀다. -> 열매를 맺어 씨를 만든다. ▶ 여러해살이 식물의 한살이 씨 -> 잎과 줄기가 자란다. -> 몇 년동안 적당한 크기의 나무로 자란다. -> 잎과 줄기가 자란다. -> 꽃이 핀다. -> 꽃이 지고 열매를 맺는다. -> 열매가 자란다. -> 겨울을 보낸다. -> 새순이 나온다. (이듬해 봄)

배움 전개	<ul style="list-style-type: none"> - 오조봇 회로도를 만들 때 고려할 사항 알아보기 오조봇을 어느 방향으로 이동시킬 것인가? 오조봇의 명령어를 어떻게 줄 것인가? - 오조봇을 이용한 식물의 한 살이 자료 만드는 방법 구상하기 식물의 한 살이 오조봇 순서도를 만들어보기 <ul style="list-style-type: none"> ■ 활동 2> 오조봇을 이용한 식물의 한 살이 회로도 만들기 - 식물의 한 살이 오조봇 순서도에 따라 회로도 만들기 - 식물의 한 살이 사진 자료를 이용하거나 스스로 그려서 제작하기 - 식물의 한 살이 오조봇 회로도를 실행한 후 오류를 수정하기 <ul style="list-style-type: none"> ■ 활동 3> 오조봇을 이용한 식물의 한 살이 회로도 체험하기 - 자신이 제작한 오조봇 회로도를 실행시키고 사진과 영상을 찍어서 학급 위두량에 올리기 - 학급 위두량에 올린 자신의 활동 결과물(영상 자료) 발표하기 - 친구들의 오조봇 회로도와 나의 오조봇 회로도를 교환하여 체험해보기 - 친구들의 오조봇 회로도를 체험해보고, 잘된 점 및 수정할 점 찾아보기 - 학급 위두량에 친구의 작품에 댓글 달기 (잘된 점 및 수정할 점 댓글 달기)
배움 정리 및 평가	<ul style="list-style-type: none"> ■ 배움 정리 및 평가하기 - 오늘 활동을 하고 난 후, 자신의 생각이나 느낌 나누기 - 오늘 활동을 하고 난 후 자신의 결과물에 대한 자기 평가 및 상호 평가 하기

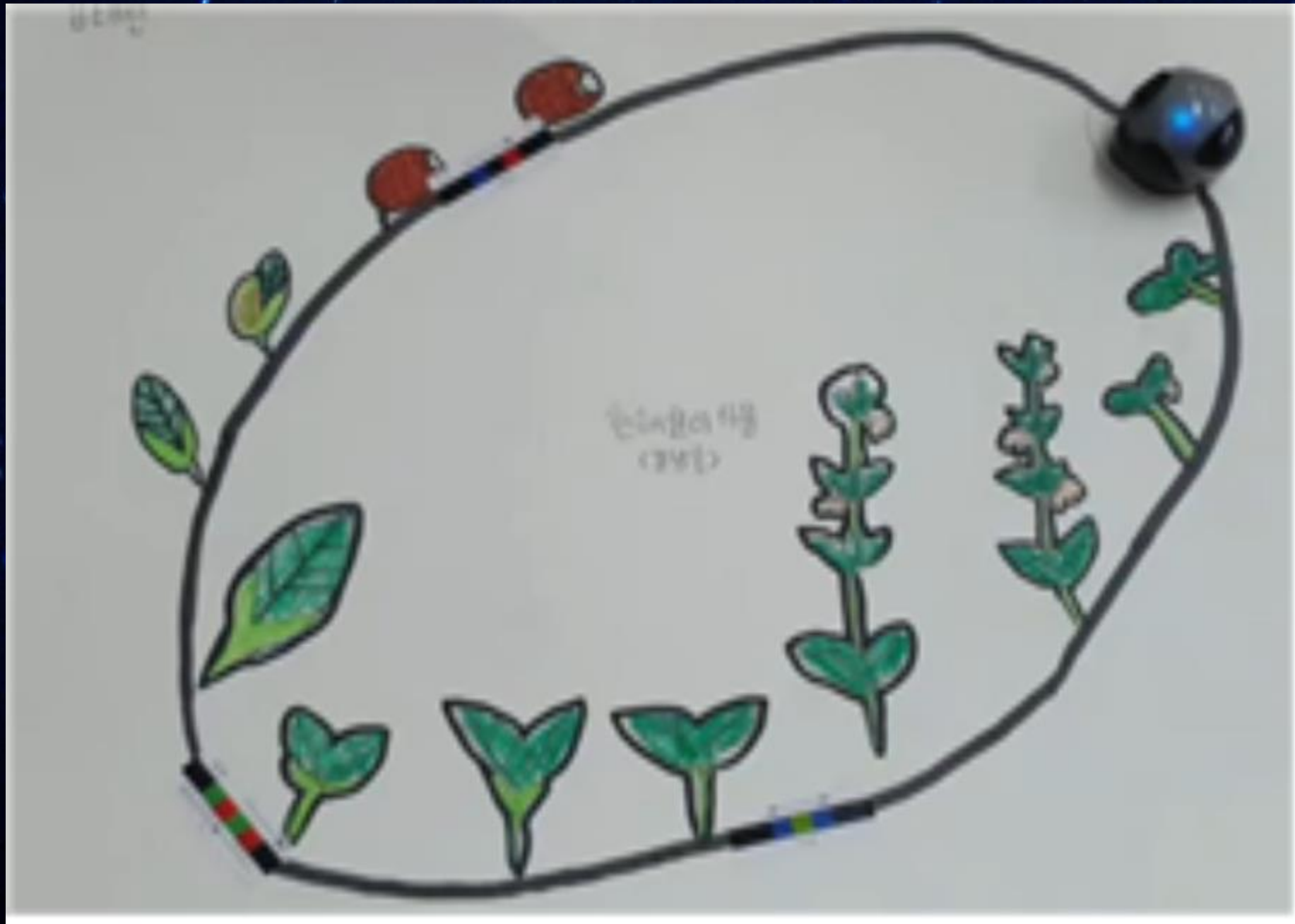
디지털 문해력과 스팀교육



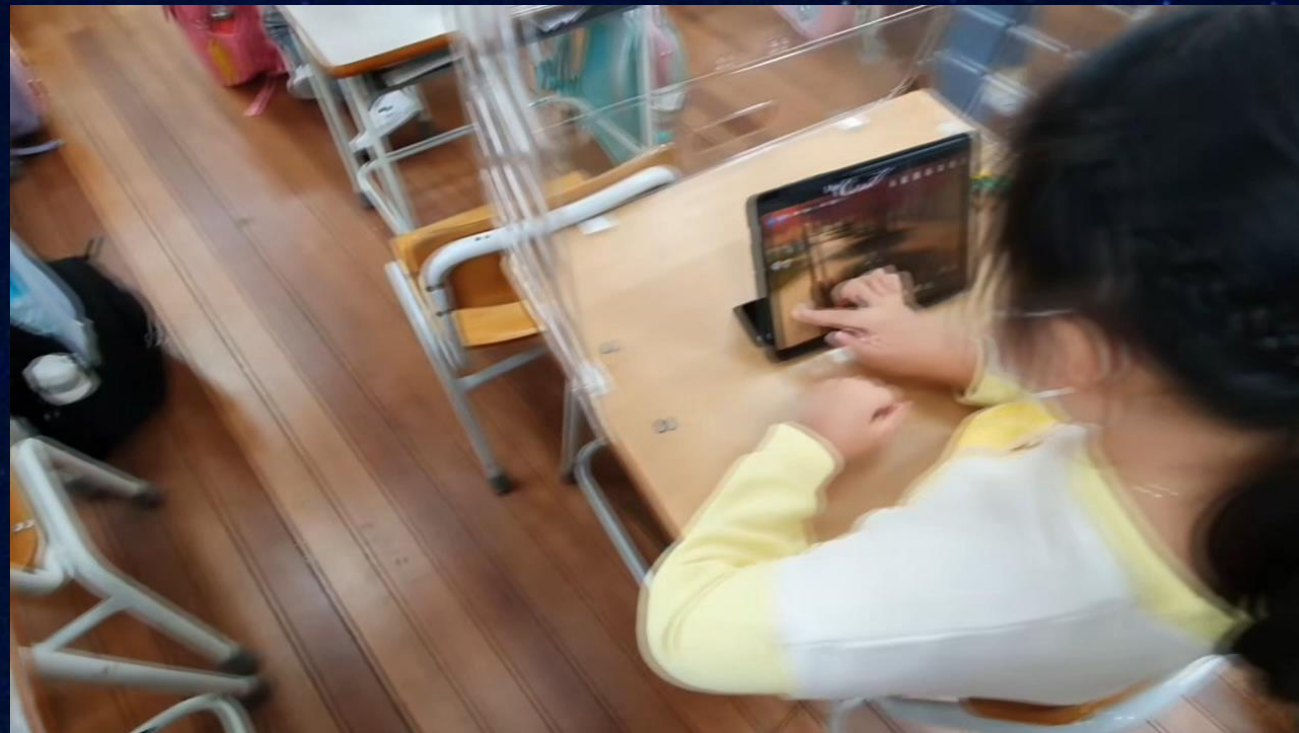
디지털 문해력과 스팀교육



디지털 문해력과 스팀교육



디지털 문해력에서 게임요소 활용



계절별 옷차림 상상하기-1



계절별 옷차림 상상하기-2

수업	활동 단계	교수학습 활동
Event (사건)	도입	<ul style="list-style-type: none"> · 각 계절의 특징 이야기하기 · 계절별로 변하는 산의 모습 상상해보기 · 계절별로 변하는 사람들의 옷차림 상상해보기 · 메타버스(제페토) 속 계절의 모습 상상해보기
Value (가치)	전개	<ul style="list-style-type: none"> · (활동1) 제페토의 '포시즌카페' 방문하기 · 계절별 특징을 잘 알아야 하는 이유 알아보기 · 계절별 카페의 모습 변화 관찰하기
Play (수행)	전개	<ul style="list-style-type: none"> · (활동2) 각 계절별 특징 표현하기 · 계절별 특징을 친구들과 이야기하기(차이점) · 가장 좋아하는 계절과 이유 친구들에게 설명하기 · 계절의 느낌을 살려 그림 그리기
Reward (보상)	정리	<ul style="list-style-type: none"> · 학습 소감 나누기 · 각자 완성한 작품 친구들과 공유하기 · 서로의 작품 평가하고 잘된 점 찾아 칭찬하기

디지털 문해력에서 게임요소 활용



수업	활동 단계	교수학습 활동
Event (사건)	도입	<ul style="list-style-type: none"> · 각 계절의 특징 이야기하기 · 계절별로 변하는 산의 모습 상상해보기 · 계절별로 변하는 사람들의 옷차림 상상해보기 · 메타버스(제페토) 속 계절의 모습 상상해보기
Value (가치)	전개	<ul style="list-style-type: none"> · (활동1) 제페토의 '포시즌카페' 방문하기 · 계절별 특징을 잘 알아야 하는 이유 알아보기 · 계절별 카페의 모습 변화 관찰하기
Play (수행)	전개	<ul style="list-style-type: none"> · (활동2) 각 계절별 특징 표현하기 · 계절별 특징을 친구들과 이야기하기(차이점) · 가장 좋아하는 계절과 이유 친구들에게 설명하기 · 계절의 느낌을 살려 그림 그리기
Reward (보상)	정리	<ul style="list-style-type: none"> · 학습 소감 나누기 · 각자 완성한 작품 친구들과 공유하기 · 서로의 작품 평가하고 잘된 점 찾아 칭찬하기



계절별 특징 살펴보기(오프라인)



제페토 포시즌카페 방문하기

활동 간편, 동기유발, 흥미, 가상체험

디지털 문해력에서 게임요소 활용

활동명	마인크래프트로 공부하는 촌락과 도시		
학습유형	미션형	대상	4학년
교과/단원	사회/1.촌락과 도시의 생활 모습	활용 플랫폼	마인크래프트(EDU)
평가 방법	상호평가	준비물	마인크래프트, 활동지
성취기준	[4사04-01]촌락과 도시의 공통점과 차이점을 비교하고, 각각에서 나타나는 문제점과 해결 방안을 탐색한다.		
차시	활동명	활동 내용	
1/8	마인크래프트 친해지기	마인크래프트의 기본 기능 체험하기	
2/8	마인크래프트 코딩 배우기	마인크래프트의 심화 기능 알아보기	
3-5/8	내가 살고 싶은 곳	살기 좋은 촌락, 도시 계획하기	
6-8/8	함께 나누기	우리의 가상도시(촌락) 완성하기, 나누기	

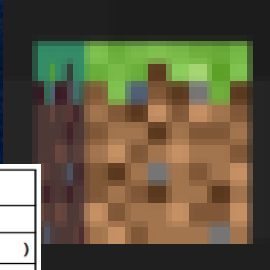
게임 속 교사 연구회

1. 촌락과 도시의 생활 모습
마인크래프트의 기본 기능 알아보기

() 초등학교 ()학년 ()반 ()번 이름: ()

오늘 배운 마인크래프트의 기본 기능을 알맞게 짝을 지어 보세요.

W	•	•	점프
S	•	•	뒤로
A	•	•	Code Builder (코딩메뉴 불러오기)
D	•	•	오류종
SPACE	•		
E	•		
T	•		
C	•		
SHIFT	•		
H	•		



게임 속 교사 연구회

1. 촌락과 도시의 생활 모습
마인크래프트의 심화 기능 알아보기

() 초등학교 4학년 ()반 ()번 이름: ()

다음 마인크래프트의 심화 기능에 해당하는 내용을 보기에서 찾아 쓰세요.

<보기>

F5, 아이템, 크리에이티브, 4, 호스트, 건축

- 게임 설정에서 조작할 수 있는 기본 게임 모드에는 (서바이벌), (모험) 3가지가 있다.
- (호스트) 모드로 입장하면 친구들을 초대할 수 있는 창이 코드를 만들어 친구들을 초대할 수 있다.
- 창에 코드는 ()개의 이미지로 만들어진다.
- 소지품(아이템)을 소환하여 불러올 수 있는 꾸러미는 (), (장비), (), (자연) 총 4개이다.
- ()키를 누르면 시점을 변환시킬 수 있다.

다음과 같이 코딩하면 어떻게 동작될지 써보세요.

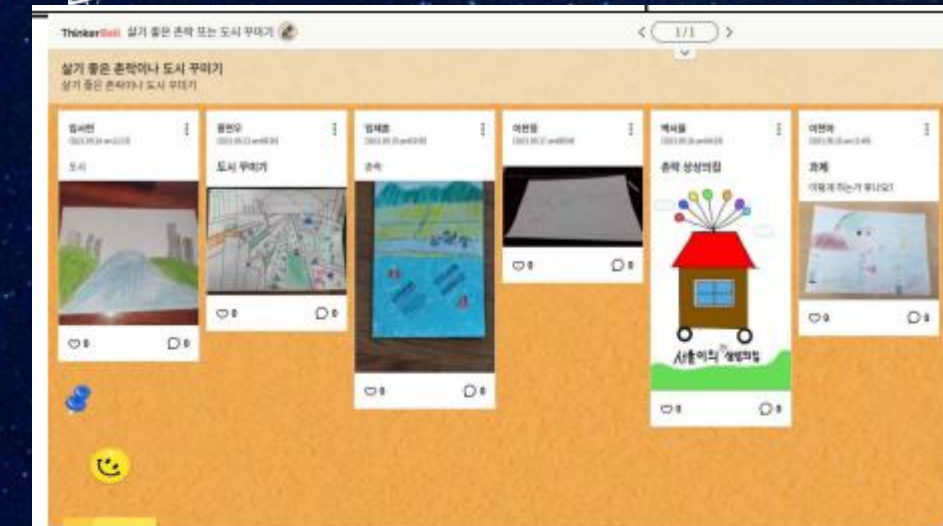
다음 채워진 이미지를 입력하라: 3mby

다음 채워진 이미지를 입력하라: 0-0-0

채워진에 숫자: 11

디지털 문해력에서 게임요소 활용

단계	차시	교수학습 활동
Event (사건)	1-2/8	<ul style="list-style-type: none"> · 마인크래프트의 다양한 기능 알아보기 · 마인크래프트의 새로운 공간 자유롭게 체험하기 · 마인크래프트의 아바타로 자유롭게 게임하기
Value (가치)	3-5/8	<ul style="list-style-type: none"> · 마인크래프트로 사회 공부를 하면 좋은 점 찾기 · 살기 좋은 마을의 조건 생각해보기 · 나만의 살기 좋은 도시, 촌락 계획하기
Play (수행)	6-7/8	<ul style="list-style-type: none"> · 살기 좋은 우리 동네 구축 미션 수행하기 · 가상도시(촌락) 완성하기 · 다른 모둠의 가상도시 방문하기
Reward (보상)	8/8	<ul style="list-style-type: none"> · 각자 완성한 마을을 친구들에게 소개하기 · 학습 소감 나누기 · 서로의 작품 평가하고 잘된 점 찾아 칭찬하기



살기 좋은 촌락, 도시 계획하기



가상도시(촌락) 만들기

조작 익숙, 구조물이나 물품 만들기, 자유로움

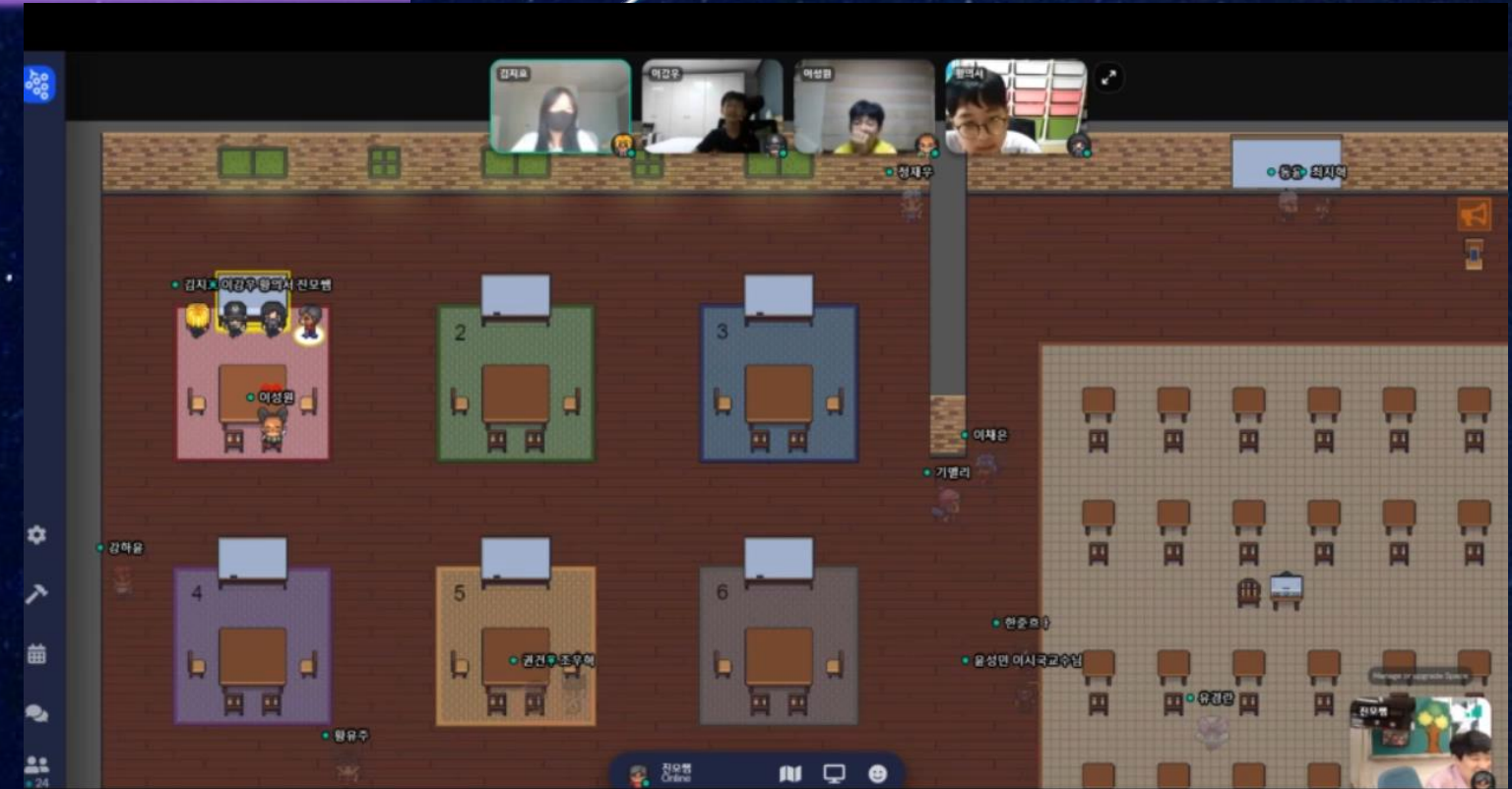
디지털 문해력에서 게임요소 활용



활동명	게더타운으로 만나는 문학 작품		
학습유형	혼합형(온라인)	대상	6학년
교과/단원	국어/1. 작품 속 인물과 나	활용 플랫폼	게더타운
평가 방법	관찰	준비물	게더타운, 알로(ALLO)
성취기준	[6국05-06] 작품에서 얻은 깨달음을 바탕으로 하여 바람직한 삶의 가치를 내면화 하는 태도를 지닌다.		
차시	활동명	활동 내용	
1/4	작품과 친해지기	세한도 콘텐츠 체험, 구명난 베틀 읽기, 내용 파악	
2/4	인물에게 가상 질문하기	게더타운으로 가상인물 질문 만들어 주고 받기	
3/4	ALLO로 내용 정리하기	ALLO를 활용하여 내용 정리하기	
4/4	함께 나누기	정리한 내용을 보며 친구들과 이야기 나누기	

디지털 문해력에서 게임요소 활용

단계	차시	교수학습 활동
Event (사건)	1/4	<ul style="list-style-type: none"> · 제한도 콘텐츠 체험 · 구명난 베틀루 작품 읽기 · 구명난 베틀루 내용 파악하기 · 게더타운 체험하기
Value (가치)	2/4	<ul style="list-style-type: none"> · 가상 질문 만들기 · 게더타운에서 인물 가상 질문 슬래잡기 게임하기 · 메타버스에서 이야기 나누기의 좋은 점 알아보기 · 가상 질문을 통해 얻을 수 있는 점 생각해보기
Play (수행)	3/4	<ul style="list-style-type: none"> · ALLO 활용법 익히기 · ALLO에 가상인물 질문 정리하기
Reward (보상)	4/4	<ul style="list-style-type: none"> · ALLO에 정리한 내용 서로 발표하기 · 서로의 작품 평가하고 잘된 점 찾아 칭찬하기



친구들과 결과물 공유하기

디지털 문해력에서 게임요소 활용



활동명	코스페이스스로 만드는 골드버그 게임 장치		
학습유형	협업형	대상	6학년
교과/단원	과학/5. 에너지와 생활	활용 플랫폼	코스페이스스
평가 방법	관찰, 작품, 상호평가	준비물	코스페이스스, 활동지
성취기준	[6과17-02] 자연 현상이나 일상생활의 예를 통해 에너지의 형태가 전환됨을 알고, 에너지를 효율적으로 사용하는 방법을 토의할 수 있다.		
차시	활동명	활동 내용	
1/12	코스페이스스 소개	코스페이스스 메타버스 알아보기	
2/12	에너지 전환의 사례	메타버스로 에너지 전환 알아보기	
3/12	나만의 골드버그 장치 설계	골드버그 게임 장치 설계하기	
4/12	메타버스 속으로	코스페이스스로 간단한 도미노 만들기	
5-8/12	메타버스 속 골드버그 장치	코스페이스스로 나만의 골드버그 게임 만들기	
9-10/12	증강현실 발표 준비	증강현실을 활용해 발표 자료 만들기	
11-12/12	발표하기	증강현실을 활용해 발표하기	
보충/심화	보드게임 활용하기	그라비트랙스 보드게임으로 에너지 전환 장치 만들기	

디지털 문해력에서 게임요소 활용

단계	차시	교수학습 활동
Event (사건)	1/12	<ul style="list-style-type: none"> • 코스페이스 소개하기 • 골드버그 장치를 통해 에너지 전환 과정 알기
Value (가치)	2-3/12	<ul style="list-style-type: none"> • 우리 생활 속 에너지 전환 사례 조사하기 • 에너지 전환을 통해 얻는 이점 생각해보기 • 메타버스로 에너지 전환 알아보기 • 나만의 골드버그 게임 장치 설계하기
Play (수행)	4-10/12	<ul style="list-style-type: none"> • 코스페이스에 나만의 골드버그 게임 만들기 • 코스페이스 공간에 증강현실 발표 자료 만들기 • (심화) 그래비트랙스로 에너지 전환 장치 구현하기
Reward (보상)	11-12/12	<ul style="list-style-type: none"> • 증강현실 자료를 활용하여 친구들에게 발표하기 • 다른 친구들이 만든 골드버그 게임 장치 살펴보기 • 서로의 작품 평가하고 잘된 점 찾아 칭찬하기



디지털 문해력에서 게임요소 활용

단계	차시	교수학습 활동
Event (사건)	1/12	<ul style="list-style-type: none"> · 코스페이스 소개하기 · 골드버그 장치를 통해 에너지 전환 과정 알기
Value (가치)	2-3/12	<ul style="list-style-type: none"> · 우리 생활 속 에너지 전환 사례 조사하기 · 에너지 전환을 통해 얻는 이점 생각해보기 · 메타버스로 에너지 전환 알아보기 · 나만의 골드버그 게임 장치 설계하기
Play (수행)	4-10/12	<ul style="list-style-type: none"> · 코스페이스에 나만의 골드버그 게임 만들기 · 코스페이스 공간에 증강현실 발표 자료 만들기 · (심화) 그래비트랙스로 에너지 전환 장치 구현하기
Reward (보상)	11-12/12	<ul style="list-style-type: none"> · 증강현실 자료를 활용하여 친구들에게 발표하기 · 다른 친구들이 만든 골드버그 게임 장치 살펴보기 · 서로의 작품 평가하고 잘된 점 찾아 칭찬하기



**AR, VR을 활용한 몰입 효과
재미있고 색다른 학습활동 구성 가능**

디지털 문해력에서 게임요소 활용

저는 마인크래프트로 실제 세상에서 할수 없는 것을 자유롭게 해서 좋았습니다. 건물짓거나 땅파는거요 또한 아바타로 활동하니 코로나로 직접 만나기 힘들었는데 편하게 즐겼습니다 부담이 안태 좋았습니다 다음에 같은 활동을 해보고 싶습니다.	저는 처음에는 마인크래프트를 해보기를 않아서 걱정이 되었습니다. 하지만 친구들과 함께 배우다보니 금방 실력이 늘었습니다. 실제 아니지만 친구들과 컴퓨터 속 세상에서 만나 신기하고 재미있었습니다 다음에도 또 체험해 보았으면 좋겠습니다.
---	---

- ▲ 친구들과 함께 또 다른 공간에서 활동하니 재미있었어요.
- ▲ 건물을 짓거나 땅을 파는 것처럼 실제 세상에서 할 수 없는걸 자유롭게 할 수 있어서 좋았어요.
- ▲ 아바타로 활동하니 내 아바타랑 친구 아바타가 만나서 대화를 나누는 것 같아서 부담도 덜 되고 좋았어요. 슬래잡기 같은 활동이 특히 재미있었던 것 같아요.
- ▲ 골드버그 게임 장치가 만들 때는 좀 복잡하고 어려웠는데 잘 움직이는 것을 보니 마지막에는 뿌듯하고 재미있었어요.

<결과>

1. 학습 흥미도 향상
2. 상상력과 창의력 향상
3. 공동체 의식과 협업능력 향상

메타버스와 게임의 만남!

- ⇒ 재미있고 창의적인
- ⇒ 미래 수업의 가능성 UP!

지능형 과학실 수업 사례

활동2. 생태환경지도 만들기



*데이터 얻기