다시, 대한민국!
새로운 국민의 나라

2023 보훈문화교육

수업안 경진대회 수상모음집

주최 국가보훈부

후원 교육부

CONTENTS

[초·중등 교사 부문 우수 수업안]

No	주제	제목	대상	페이지
1	독립	생성형 AI, 메타버스 등 에듀테크를 활용한 호국보훈 마음 플러스 프로젝트	초 5	3
2	호국	Freedom is Not Free : 6.25의 영웅들	초 5	18
3	호국	암호명 작전 174호, 호국보훈 친구를 기리다	초 5~6	36
4	독립	대한민국 임시정부 일기를 활용한 추체험 역사 교육	초 5~6	54
5	독립	데이터와 인공지능으로 독립운동가와 더 가깝게 다가가기	초 5~6	69
6	독립	나라사랑 소리높여 부르세! - '가치'로운 의병가 제작 프로젝트	초 6	85
7	독립	뫼와 들에 물이 오르는 달 하루. 독립운동가로서 비밀 임무를 완수하라	초 6	102
8	독립, 호국	지금은 보훈 꽃 필(FEEL) 무렵	중 1	118
9	독립	'그 남자'의 일기장 : 에듀테크로 만나는 황기환 지사	중 3~고 1	134

[예비 초등교사 부문 우수 수업안]

No	주제	제목	대상	페이지
1	호국	6.25전쟁과 교육용 코딩로봇 평화로 가는 길	초5	162
2	호국	꼬르륵, 가라앉고 있는 호국영웅들을 구해주세요	초 5	173
3	호국	잃어버린 옛 친구를 찾아서 : 미처 몰랐던 6.25 전쟁 이야기	초5~6	185
4	호국	미래로 향하는 불빛을 밝혀라!	초 5~6	196
5	호국	시간을 초월한 그날의 기억 : 6·25 전쟁과 우리	초 5~6	211
6	호국	마인크래프트를 활용하여 서해 수호의 날 추모관 만들기	초 6	224

초·중등 교사 부문
우수 수업안 모음

생성형 AI, 메타버스 등 에듀테크를 활용한 호국보훈 마음 플러스 프로젝트

주 제 (소 주제안)	생성형 AI, 메타버스 등 에듀테크를 활용한 호국보훈 마음 플러스 프로젝트 (인공지능을 활용하여 독립운동가 이야기책 만들고 메타버스로 감사하는 마음 나누기)
학습대상	초등학교 5학년
소속학교	온샘초등학교
성 명	김태원, 신정

주최 국가보훈부 후원 교육부

Ⅰ 수업의 개관

1 주제 및 개관

역사 공부는 학생이 자기 주도적으로 당시 상황과 여러 인물에 대해 깊이 있게 생각해볼 때 가장 효과적이다. 그러나 우리나라를 지키기 위해 힘쓴 수많은 독립운동가들 중 교과서에 나오는 인물은 그 일부에 불과한 점이 아쉬웠다. 학생들과 독립운동의 의미와 영향에 대해 생각하기 위해 교과서에 있는 인물뿐만 아니라 더 많은 인물을 조사하여 책으로 만들면 어떨까 생각하였고, 이를 위해 학생들이 스스로 정한 독립운동가에 대해 조사하고 그 내용을 내면화하는 창작 수업을 설계하였다. 역사적 행위를 이해하려면 그것이 발생한 상황에 대한 맥락적 이해와 행위자 개인의 사상, 감정, 동기에 대한 이해가 필요하기 때문이다.

상황을 맥락적으로 이해하고 과거 사람들의 내면에 대해 생각하는 의미 있는 수업을 만들기 위해 마치 우리가 과거에 있는 듯한 느낌이 드는 수업을 학생들과 함께 만드는 것이 중요했다. 현장감을 살리는 데 인공지능과 메타버스 기술을 활용하였고, 사전에 충분히 조사 활동을 할 수 있도록 프로젝트 매 차시를 플립러닝으로 진행하였으며 단위 학급을 넘어 교육공동체가 참여할 수 있는 프로젝트를 계획하였다.

총 14차시의 프로젝트로 계획하였으며, 그 중 생성형 AI를 활용하여 독립운동가 이야기책을 만들고 메타버스로 공유하는 2차시 수업(연차시), 독립운동가에게 마음을 표현하기 위해 인공지능을 활용한 영상을 만드는 한 차시 수업, 총 3차시의 수업을 수업안으로 제작하였다. 이번 프로젝트를 통해 학생뿐만 아니라 가정·지역사회 등 교육공동체가 올바른 역사인식과 호국보훈의 마음을 기르는 데 도움이 될 수 있기를 바라본다.

2 기대효과

가. 학생들의 자기주도성을 키우는 학생 주도형 수업을 계획하여 2015 개정 교육과정에서 추구하는 핵심역량을 신장시킨다.

나. 사회 교과를 중심으로 다른 과목들과의 융합 수업을 통해 학교 현장에서 보훈교육과 연계하여 활용이 용이한 수업 모델을 개발한다.

다. 단위 학급에서 이루어지는 수업에서 벗어나 다양한 교육공동체(학교, 가정, 지역)가 참여하는 프로젝트를 통하여 다방면에서 보훈 교육이 이루어질 수 있도록 한다.

라. 다양한 에듀테크를 활용하여 미래형 역사 수업 방법을 제시하고, 학생들의 흥미와 집중도를 신장시켜 학생주도 수업이 이루어질 수 있도록 한다.

3 교육과정 재구성 계획

단원	주제	차시	차시별 배움 내용
2. 사회의 새로운 변화와 오늘날의 우리	②일제의 침략과 광복을 위한 노력	10-11	대한제국과 독립협회는 근대화를 위해 어떤 노력을 기울였을까요?
		12-13	을사늑약 체결에 사람들은 어떻게 저항하였을까요?
		14	일제가 통치하던 시기에 우리나라 사람들은 어떤 일을 겪었을까요?
		15-16	3.1운동과 대한민국 임시 정부에 대해 알아볼까요?
		17-18	나라를 되찾으려는 노력에는 어떤 것들이 있었을까요?

⇩ ⇩

학년 / 학기	5학년 2학기	교과	사회, 국어, 미술, 창체
주요단원	(사회) 2-2. 일제의 침략과 광복을 위한 노력		
성취기준	[6사04-03] 일제의 침략에 맞서 나라를 지키고자 노력한 인물(명성 황후, 안중근, 신돌석 등)의 활동에 대해 조사한다. [6사04-04] 광복을 위하여 힘쓴 인물(이회영, 김구, 유관순, 신채호 등)의 활동을 파악하고, 나라를 되찾기 위한 노력을 소중히 여기는 태도를 기른다. [6국03-02] 목적이나 주제에 따라 알맞은 내용과 매체를 선정하여 글을 쓴다. [6미01-05] 미술 활동에 타 교과의 내용, 방법 등을 활용할 수 있다.		
프로젝트	생성형 AI, 메타버스 등 에듀테크를 활용한 호국보훈 마음 플러스 프로젝트		
교육과정 재구성 – 방법	☐ 성취기준 중심 단원 재구성 ☑ 주제 중심 교과통합 재구성 ☐ 이해 중심 단원 설계 재구성	2015 핵심역량	☑ 자기관리 ☑ 심미적 감성 ☑ 지식정보처리 ☑ 공동체 ☑ 의사소통
교육과정 재구성 – 재구성 핵심질문	일제의 침략에 맞서 나라를 지키고, 광복을 위해 힘쓴 인물들의 활동을 파악할 수 있는가? 일제 침략으로 인한 국권 강탈과 이를 극복하려는 우리 민족의 다양한 노력을 조사·발표할 수 있는가?		

교과	차시	성취기준	재구성 배움 내용	핵심 에듀테크	주요 수업 전략
창체	1	민주시민교육	우리 학년 역사의식을 살펴보기	구글 설문지	블렌디드 러닝 (학년 내 협력 수업)
사회	2~3	[6사04-03]	대한제국과 독립협회는 근대화를 위해 어떤 노력을 했는지 알아보기	Mozilla Hub	메타버스 활용 수업 (학년 내 자료 공유)
국어 사회	4~5	[6국02-03] [6사04-03]	을사늑약이 부당한 이유 알아보고 호소문 작성하기	Canva	블렌디드 러닝 (학급 내 자료 공유)
사회	6~7	[6사04-03]	일제의 통치와 우리나라 사람들이 겪은 일 알아보기	VR	온라인 체험 학습 (온라인 박물관 체험)
사회 미술	8~9	[6사04-03] [6미01-05]	3.1 운동 알아보고 인포그래픽 만들기	Canva	블렌디드 러닝 (온라인 자료 제작·공유)
사회	**10~11**	**[6사04-04] [6국03-02]**	**인공지능을 활용해 독립운동가 이야기책 만들기**	**D-ID(AI) Mozilla Hub**	**인공지능 활용 수업 (학교 내 자료 공유)**
창체 사회	**12**	**민주시민교육 [6사04-04]**	**인공지능을 활용해 독립운동가에게 감사하는 마음표현하기**	**Invideo(AI) Vrew(AI)**	**인공지능 활용 수업 (온라인 자료 제작·공유)**
창체	13~14	민주시민교육 SW·AI교육	호국보훈 코딩 게임 만들기 및 온라인 캠페인	엔트리	코딩 교육 (교육공동체 협력 수업)
교과 11차시 + 창의적 체험활동 3차시 총 14차시					

4 수업의 목표 및 성취기준

목표	성취 기준	
나라를 되찾으려는 독립운동가들의 다양한 노력을 알고 이를 내면화할 수 있다.	사회	[6사04-04] 광복을 위하여 힘쓴 인물(이회영, 김구, 유관순, 신채호 등)의 활동을 파악하고, 나라를 되찾기 위한 노력을 소중히 여기는 태도를 기른다.
	국어	[6국03-02] 목적이나 주제에 따라 알맞은 내용과 매체를 선정하여 글을 쓴다.

5 평가계획

성취기준	평가기준		평가방법 및 도구	
[6사04-04] 광복을 위하여 힘쓴 인물(이회영, 김구, 유관순, 신채호 등)의 활동을 파악하고, 나라를 되찾기 위한 노력을 소중히 여기는 태도를 기른다.	상	광복을 위해 힘쓴 주요 인물의 활동을 역사적 사건과 관련지어 설명하고 나라를 되찾으려는 노력을 소중히 여기며 감사하는 마음을 표현할 수 있다.	관찰 결과물 자기	구글 설문지
	중	광복을 위해 힘쓴 주요 인물의 활동을 제시하고 나라를 되찾으려는 노력에 감사하는 마음을 표현할 수 있다.		
	하	광복에 힘쓴 인물을 파악하고 인물에 감사하는 마음을 표현할 수 있다.		
피드백 전략	■ 광복을 위해 노력하신 인물과 사건들을 파악하기를 어려워하는 경우: 광복을 위해 힘쓴 인물과 사건들을 교사가 시대순으로 정리해주고 참고할 수 있는 영상 자료들을 제공해준다. [예시] 신채호: https://www.youtube.com/watch?v=1qQdvMWDkHY 김구: https://www.youtube.com/watch?v=_kVg2CXPle0			

6 지도상의 유의점

가. 인공지능을 활용한 에듀테크 등 다양한 에듀테크를 수업 시간에 원활하게 활용하기 위해 수업 전 에듀테크 활용 방법을 상세히 안내한다.

나. 플립러닝으로 진행되므로 학생들이 수업 전 온라인 학습에 성실하게 참여하여, 단위 수업 시간에 적극적으로 활동할 수 있도록 한다.

다. 활동 위주의 수업이므로, 자기 평가 및 맞춤형 피드백을 통해 수업 후 부족한 부분은 스스로 학습을 통해 배움이 이루어질 수 있도록 한다.

Ⅱ 수업안

1 본 차시 교수 · 학습 과정안(1~2차시)

<table>
<tr><td>관련교과</td><td>사회</td><td>적용 학년</td><td>5</td></tr>
<tr><td>학습주제</td><td>인공지능을 활용하여 독립운동가 이야기책을 만들고 공유할 수 있다.</td><td>해당 차시</td><td>1~2/3</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="3">1. 대한민국의 독립을 위해 노력한 독립운동가를 알고 독립운동가들이 나라를 되찾기 위하여 노력한 활동을 알 수 있다.
2. 인공지능을 활용하여 독립운동가들의 업적을 소개하는 이야기책을 만들 수 있다.
3. 메타버스 공간에 독립운동가 이야기책을 소개하여 독립운동가들의 업적을 알릴 수 있다.</td></tr>
<tr><td>수업의 흐름</td><td colspan="3">
<table>
<tr><td>수업 전 배움 (플립러닝)</td><td>• 디딤 영상
- 독립운동가들이 나라를 되찾기 위한 노력 알아보기
• 에듀테크 활용 방법</td></tr>
<tr><td>도입</td><td>• 수업 전 배움(디딤 영상) 내용 확인
• 학습 문제 생각하기
- 인공지능을 활용하여 독립운동가 이야기책을 만들고 소개할 수 있다.
• 핵심 질문 파악하기</td></tr>
<tr><td>전개</td><td>• 활동 1
- 인공지능을 활용하여 독립운동가 이야기책 만들기
• 활동 2
- 메타버스를 활용하여 독립운동가 이야기책 소개하고 공유하기</td></tr>
<tr><td>정리</td><td>• 학습내용 정리
• 핵심질문 해결 및 자기 평가
- 구글 설문지를 활용한 핵심 질문 해결 및 자기 평가하기</td></tr>
<tr><td>수업 후</td><td>• 맞춤형 학습
- 제출한 구글 설문지 피드백 확인 및 개인별 학습하기</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>학습 형태 및 집단 조직 계획</td><td colspan="3">
<table>
<tr><th>학습 활동</th><th>집단 조직</th></tr>
<tr><td>■ 수업 전(플립러닝): 독립운동가들의 업적 및 에듀테크 활용 방법 알아보기</td><td>개인활동</td></tr>
<tr><td>■ 활동 1: 인공지능을 활용하여 독립운동가 이야기책 만들기</td><td>모둠활동</td></tr>
<tr><td>■ 활동 2: 메타버스 공간에서 독립운동가 이야기책 알리기</td><td>모둠활동</td></tr>
<tr><td>■ 수업 후: 구글 설문지 피드백 확인 및 개인별 학습</td><td>개인활동</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>학습방법/모형</td><td colspan="3">☑실습·체험 ☑플립러닝 ☐문제해결학습 ☑프로젝트학습</td></tr>
<tr><td>교수·학습 자료</td><td colspan="3">구글 클래스룸(LMS), 니어팟(디딤 영상 내용 확인), 북크리에이터(온라인 책 만들기), D-ID(생성형 인공지능 활용 영상 만들기), 모질라 허브(메타버스 공간에서 자료 공유하기), 구글 설문지(핵심 질문 확인 및 자기 평가하기)</td></tr>
</table>

학습 단계	학습 요소	교수.학습 활동	시간 (00')	자료(☞) 및 유의점(※)
수업 전 배움	온라인 사전 학습	**■ 선수 학습 내용 확인하기** **■ 디딤 영상 학습하기** - 구글 클래스룸에서 독립운동가별 주요 활동 소개 영상 유튜브 링크 확인하기 [예시] 안창호 / 김좌진 **■ 에듀테크 활용 방법 확인하기** - 구글 클래스룸에서 에듀테크 활용 방법 영상 확인하기 - 북크리에이터를 활용하여 이야기책 만드는 방법 알아보기 - D-ID(AI)를 활용하여 만든 예시 영상 살펴보기 - 가상 전시 공간 '모질라허브'에 독립운동가 책 전시 방법 알아보기 LMS를 활용한 플립러닝: 구글 클래스룸 -LMS를 활용하여 수업 전 링크로 학습할 내용 안내하기 -댓글 등의 기능을 활용하여 학습 확인하기 		☞구글 클래스룸(LMS) ※구글 클래스룸 이외에도 각 반별 특성에 맞는 LMS를 활용하면 수업 시 자료 공유 및 과제 제시 등 다방면에서 활용이 가능하다. ※에듀테크 활용 방법을 사전 안내하여 모든 학생들이 수업 시간에 적극적으로 참여할 수 있게 한다.
도입	디딤 영상 내용 확인 하기 학습 문제 찾기 학습 문제 제시 하기	**■ 수업 전 학습한 디딤영상 내용 떠올리기** 퀴즈로 디딤영상 내용 확인: 니어팟(Nearpod) -Matching pairs 퀴즈를 만들어 디딤 영상 핵심 내용 확인 -독립운동가들의 주요 활동 알아보기 **■ 학습 문제 생각하기** - 동영상을 보며 학습 문제 생각하기 **■ 학습 문제 확인하기** ◉ 인공지능을 활용하여 독립운동가 이야기책을 만들고 소개해 봅시다. **■ 핵심질문 파악하기** 핵심 질문 독립운동가들이 나라를 되찾기 위해 노력한 업적을 파악할 수 있는가? 독립운동가 이야기책을 만드는 활동을 통해 독립운동가들에게 어떤 마음이 드는가?	7'	☞구글 클래스룸(LMS) ☞니어팟(퀴즈) ☞스마트기기 ☞PPT ※학습활동을 위해 활용하는 에듀테크들을 수업전에 구글 클래스룸과 연동한다. ☞동영상(독립기념관 인공지능 복원영상 뉴스 2'28'') ☞PPT(핵심질문)

전개	활동1 온라인 책 만들기	**[활동1] 생성형AI를 활용하여 독립운동가 이야기책 만들기** **독립운동가 마인드맵 토의하기** - 우리나라를 되찾기 위해 노력한 독립운동가 명단을 주제별로 탐색하기 [탐색 예시 안내] 국가보훈부 (이달의 독립운동가) / 위키 백과 (이달의 독립운동가) -모둠별로 탐색한 독립운동가 중 책으로 만들고 싶은 독립운동가를 마인드맵 학습지로 정리하기 -모둠별로 선정한 독립운동가에 대한 책을 만들기 위한 개요를 온라인 협업 마인드맵을 이용하여 아이디어 생성하기 온라인 협업 마인드맵: 마인드마이스터 -LMS에 링크로 공유하여 모둠별로 마인드맵 작성하기 -교사는 실시간으로 확인하여 적절한 피드백하기 마인드 마이스터 모둠별 결과물 예시 QR **북크리에이터로 독립운동가 이야기책 만들기** - 모둠별로 선정한 독립운동가 자료 찾아보기 - 온라인 마인드맵 결과에 따라 모둠별 책 개요 구성하기 - 책 개요 구성에 따른 모둠별 역할 나누기 - 자료 저작 도구를 이용하여 독립운동가를 소개하는 글 작성하기	48′	※개별 사전과제로 책으로 만들고 싶은 독립운동가에 대해 생각해보고 올 수 있게하여 탐색 시간을 줄일 수 있도록 한다. ※교과서에 나와 있는 독립운동가에 국한하지 않고 탐색한다. ☞학생 학습지 (독립운동가 마인드맵) ☞마인드 마이스터(마인드맵 만들기) ※다양한 아이디어가 나올 수 있도록 독려하여 모든 학생들이 적극적으로 생각을 이야기 할 수 있는 분위기를 조성한다.

		온라인 책 만들기: 북 크리에이터 -모둠별로 작성한 개요에 따라 페이지 구성하기 -Canva 등 디자인 도구를 활용하여 책 만들기 **생성형 AI를 이용하여 독립운동가가 자신을 소개하는 영상 만들기** 독립운동가 소개 영상 만들기: D-ID -독립운동가 인물 사진, 언어, 목소리 선택하기 -대본 작성 후 대사 내용 입력하기 -어색하게 연결되는 부분 쉼표 넣기 -완성된 영상을 북크리에이터로 만들고 있는 책에 업로드하기 (예시 1) 독립운동가 유관순 (예시 2) 독립운동가 권기옥 - 앞서 만든 글과 영상을 활용하여 독립운동가의 이야기를 담은 책 완성하기 책 만들기 결과물 예시 QR BOOK CREATOR 대한민국 여성 독립가 이야기 5학년		☞북크리에이터(온라인 책 만들기) ※ 수업 전 에듀테크 활용 방법 확인 영상을 보고 학생들이 북 크리에이터로 책 만드는 방법을 충분히 숙지하고 수업에 임할 수 있도록 사전 지도한다. ☞D-id(인공지능으로 인물 사진으로 말하기 동영상 만들기) ☞이어폰 ※만 14세미만의 생성형 AI 사용을 위해 사전에 동의서를 받는다. ※독립운동가 인물 사진을 찾기 어려워하는 경우 사진을 사전에 제공한다. ※소리가 나오는 활동이므로 학생들이 이어폰으로 소리를 들으며 활동할 수 있도록 지도한다.

		과정중심 평가 (관찰평가) ◉ 평가 내용 - 독립운동가들이 나라를 되찾기 위하여 어떠한 노력을 하였는지 파악하고 있는가?		
	활동2 가상 공간 책 전시 하기	**[활동2] 메타버스 공간에서 독립운동가 이야기책 알리기** **메타버스 공간에 알리기** - 수업 전 학습한 가상 전시 공간 '모질라허브'에 독립운동가 책 전시하는 방법 떠올리기 - 학생들이 만든 책을 가상 전시 공간 '모질라허브,'에 전시하기 가상 전시 공간에 책 전시하기: Mozilla Hub -모둠별로 제작한 책 학급 온라인 공간에 전시하기 -모둠별 제작한 작품 보고 감상평 남기기 - 모둠별로 만든 책을 둘러보고 PMI 발표하기	15′	☞모질라허브(메타버스) ※독립운동가 이야기책은 이번 시간에 제작한 작품 이외에 학생들 주도로 더 많은 이야기책을 추가로 제작할 수 있도록 격려하며, 학교 내 다른 학년에도 공유하여 독립운동가들에 대해 생각해볼 수 있는 기회가 될 수 있도록 한다.
정리	**학습 내용 정리 및 평가 하기**	**핵심 질문 해결 및 자기 평가하기** - 구글 설문지를 활용한 나의 배움 노트에 핵심질문 해결 및 자기평가하기 구글 설문지 배움 노트 QR **과정중심 평가 (자기평가)** ◉ 평가 내용 - 이번 시간 핵심질문을 해결하고 수업 시간 활동에 적극적으로 참여하였는가?	10′	☞구글 설문지 ※설문지 해결을 수업 중 못한 학생은 수업 후 작성할 수 있게 하고 제출 된 설문지는 수업 후 필요한 경우 개별 피드백을 해준다.
수업 후	**맞춤형 학습**	**맞춤형 개별 학습 하기** - 학생들이 제출한 구글 설문지의 핵심 질문 응답 및 자기 평가 결과 확인하기 - 피드백이 필요한 경우 개별 피드백을 통한 필요한 자료 및 의견 제공하기		

2 본 차시 교수 · 학습 과정안(3차시)

<table>
<tr><td>관련교과</td><td>사회</td><td>적용 학년</td><td>5</td></tr>
<tr><td>학습주제</td><td>인공지능을 활용해 독립운동가에게 감사하는 마음을 표현할 수 있다.</td><td>해당 차시</td><td>3/3</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="3">1. 대한민국의 독립을 위해 노력한 독립운동가를 알고 독립운동가들이 나라를 되찾기 위하여 노력한 활동을 알 수 있다.
2. 인공지능을 활용하여 독립운동가들에게 감사하는 마음을 표현할 수 있다.
3. 메타버스 공간에 독립운동가에게 감사하는 마음을 담은 영상을 소개하여 문화를 확산할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>수업의 흐름</td><td colspan="3">
<table>
<tr><td>수업 전 배움 (플립러닝)</td><td>• 전시 학습 상기
- 모둠별로 제작한 독립운동가 이야기책 다시 살펴보기
• 디딤 영상
- 독립운동가들에게 감사하는 마음을 표현하는 UCC 살펴보기
• 에듀테크 활용 방법</td></tr>
<tr><td>도입</td><td>• 수업 전 배움(디딤 영상) 내용 확인
• 학습 문제 생각하기
- 인공지능을 활용해 독립운동가에게 감사하는 마음을 표현해봅시다.
• 핵심 질문 파악하기</td></tr>
<tr><td>전개</td><td>• 활동 1
- 인공지능을 활용하여 독립운동가에게 감사하는 영상(UCC) 만들기
• 활동 2
- 메타버스를 활용하여 제작한 영상 소개하고 나누기</td></tr>
<tr><td>정리</td><td>• 학습내용 정리
• 핵심질문 해결 및 자기 평가
- 구글 설문지를 활용한 핵심질문 해결 및 자기 평가하기</td></tr>
<tr><td>수업 후</td><td>• 맞춤형 학습
- 제출한 구글 설문지 피드백 확인 및 개인별 학습하기</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>학습 형태 및 집단 조직 계획</td><td colspan="3">
<table>
<tr><th>학습 활동</th><th>집단 조직</th></tr>
<tr><td>▪ 수업 전(플립러닝): 독립운동가들의 업적 및 에듀테크 활용 방법 알아보기</td><td>개인활동</td></tr>
<tr><td>▪ 활동 1: 인공지능을 활용하여 독립운동가에게 감사 영상(UCC) 만들기</td><td>짝·모둠 활동</td></tr>
<tr><td>▪ 활동 2: 메타버스 공간에서 독립운동가 이야기 책 알리기</td><td>짝·모둠 활동</td></tr>
<tr><td>▪ 수업 후: 구글 설문지 피드백 확인 및 개인별 학습</td><td>개인활동</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>학습방법/모형</td><td colspan="3">☑실습·체험 ☑플립러닝 ☐문제해결학습 ☑프로젝트학습</td></tr>
<tr><td>교수·학습 자료</td><td colspan="3">구글 클래스룸(LMS), 캔바(영상 시나리오 작성), Vrew(인공지능활용 영상 편집 및 제작), 모질라 허브(온라인 공간에서 자료 공유하기), 구글설문지(핵심질문 확인 및 자기평가)</td></tr>
</table>

학습 단계	학습 요소	교수.학습 활동	시간 (00')	자료(☞) 및 유의점(※)
수업 전 배움	온라인 사전 학습	**■ 선수 학습 내용 확인하기** - 모둠별로 제작한 독립운동가 이야기책 다시 살펴보기 **■ 디딤 영상 학습하기** - 구글 클래스룸(LMS) 들어가기 - 독립운동가 UCC 살펴보기 [예시] 남서정 / 독립운동가 15인 **■ 에듀테크 활용 방법 확인하기** - 구글클래스룸에서 에듀테크 활용 방법 영상 확인하기 - Vrew(AI)를 활용하여 영상 편집 및 제작하는 방법 알아보기 - 가상 전시 공간 '모질라허브'에 감사 영상 전시 방법 알아보기 LMS를 활용한 플립러닝: 구글 클래스룸 -LMS를 활용하여 수업 전 링크로 학습할 내용 안내하기 -댓글 등의 기능을 활용하여 학습 확인하기 		☞구글 클래스룸(LMS) ※구글 클래스룸 이외에도 각 반별 특성에 맞는 LMS를 활용하면 수업 시 자료 공유 및 과제 제시 등 다방면에서 활용이 가능하다. ※에듀테크 활용 방법을 사전 안내하여 모든 학생들이 수업 시간에 적극적으로 참여할 수 있게 한다.
도입	학습 문제 찾기 학습 문제 제시 하기	**■ 학습 문제 생각하기** - 동영상을 보며 학습 문제 생각하기 **■ 학습 문제 확인하기** ◉ 인공지능을 활용하여 독립운동가에게 감사하는 마음을 표현해봅시다. **■ 핵심질문 파악하기** 핵심 질문 독립운동가들이 나라를 되찾기 위해 노력한 업적을 파악할 수 있는가? 독립운동가들에게 감사하는 마음을 표현할 수 있는가?	5'	☞구글 클래스룸(LMS) ☞스마트기기 ※학습활동을 위해 활용하는 에듀테크들을 수업 전에 구글 클래스룸과 연동한다. ☞동영상(시대와 맞서 싸운 윤희순 1'40'') ☞PPT(핵심질문)
전개	활동1	**[활동1] 인공지능을 활용하여 독립운동가에게 감사하는 영상 만들기** **■ 인공지능을 활용하여 감사 영상 만들기**	20'	☞노트북 등 윈도우 기반 기기 ※내 영혼의 독립운동가

	감사 영상 만들기	- '내 영혼의 독립운동가' 프로그램을 활용하여 독립운동가 찾아보기 **내 영혼의 독립운동가** - 개인별로 내 영혼의 독립운동가 찾기를 해보고 나온 결과 확인하기 - 짝 또는 모둠별로 팀을 이루어 결과로 나온 독립운동가 중 감사하는 마음을 표현하는 대상으로 선정하기 - 영상 만드는 방법과 유의점 대략적으로 다시 한번 안내하기 **독립운동가 감사 영상 만들기 유의점** 1. 제작 영상은 최대 1분 30초를 넘기지 않기 2. 인공지능은 도움을 주는 도구이므로 편집 기능을 중심으로 활용하기 3. 제작에 어려움이 느껴지는 학생들만 인공지능 제작 기능 활용하기 - 팀별로 선정한 독립운동가에 대한 감사 영상 시나리오 아이디어 산출하기 **영상 제작 시나리오 아이디어 모으기: 캔바** · 캔바의 화이트보드 기능을 활용하여 자유롭게 팀별로 의견 모으고 시나리오 작성하기 - 팀별로 시나리오 구성하기 - 스마트기기를 활용하여 영상 제작하기 - 인공지능 도구를 활용하여 영상 편집하기 **독립운동가 감사 영상 만들기: Vrew** -스마트기기로 촬영 또는 제작한 영상 업로드하기 -인공지능 기능을 활용하여 편집하기 -스스로 제작이 어려운 학생들은 시나리오만 작성하기 -이야기로 영상 만들기 기능을 활용하여 인공지능의 도움을 받아 영상 제작하기 (예시)Vrew 편집 장면 / (예시)Vrew 편집 영상 		프로그램에 나온 결과가 마음에 들지 않을 경우 평소 감사하는 마음이 드는 독립운동가로 선정해도 된다. ※팀나누기 및 영상 구성 방법 안내 등을 사전 안내하여 수업 시간에 모든 학생들이 적극적으로 활동에 참여할 수 있도록 한다. ☞PPT(독립운동가 감사 영상 만들기 유의점) ※학생들이 인공지능을 제작 용도로 활용하여 쉽게 활동을 끝내려고 할 수 있으니 유의점을 강조하여 수준별 활동이 이루어질 수 있도록 한다. ☞캔바(영상 시나리오 아이디어 모으기) ※ 수업 전 에듀테크 활용 방법 확인 영상을 보고 학생들이 Vrew로 영상 만드는 방법을 충분히 숙지하고 수업에 임할 수 있도록 사전 지도한다. ☞Vrew(인공지능으로 동영상 편집 및 제작) ☞ 이어폰 ※만 14세미만의 생성형 AI 사용을 위해 사전에 동의서를 받는다. ※소리가 나오는 활동이

		과정중심 평가 (관찰평가) ◉ 평가 내용 - 독립운동가에게 감사하는 마음을 표현할 수 있는가?		므로 학생들이 이어폰으로 소리를 들으며 활동할 수 있도록 지도한다.
	활동2 가상 공간 영상 전시 하기	**[활동2] 메타버스 공간에서 감사 영상 알리기** **메타버스 공간에 알리기** - 학생들이 만든 영상을 가상 전시 공간 '모질라허브'에 전시하기 가상 전시 공간에 영상 전시하기: Mozilla Hub -팀별로 제작한 영상 학급 온라인 공간에 전시하기 -모둠별 제작한 영상보고 감상평 남기기 - 모둠별로 만든 영상을 둘러보고 PMI 발표하기	10′	☞모질라허브(메타버스) ※학교 내 다른 학년에도 공유하여 독립운동가들에 대해 생각해 볼 수 있는 기회가 될 수 있도록 한다.
정리	**학습 내용 정리 및 평가 하기**	**핵심 질문 해결 및 자기 평가하기** - 구글 설문지를 활용한 나의 배움 노트에 핵심질문 해결 및 자기평가하기 구글 설문지 배움 노트 QR **과정중심 평가 (자기평가)** ◉ 평가 내용 - 이번 시간 핵심질문을 해결하고 수업 시간 활동에 적극적으로 참여하였는가?	5′	☞ 구글 설문지 ※설문지 해결을 수업 중 못한 학생은 수업 후 작성할 수 있게 하고 제출 된 설문지는 수업 후 필요한 경우 개별 피드백을 해준다
수업 후	**맞춤형 학습**	**맞춤형 개별 학습 하기** - 학생들이 제출한 구글 설문지의 핵심 질문 응답 및 자기 평가 결과 확인하기 - 피드백이 필요한 경우 개별 피드백을 통한 필요한 자료 및 의견 제공하기		

Ⅲ 학습자료

1 학생 활동 자료 및 교사 지도 자료(활동지, 평가지 등)

1. 인공지능 독립운동가 책 개요 마인드맵 활동지

2. 수업 PPT

2 참고자료 또는 참고문헌

- 김미수(2022). 디지털시대 교수학습법으로써 연결주의 수업 사례 연구. 한국교양교육학회
- 김정인 외(2023). 초등학교 사회 5-2 지도서. 천재교육
- 김효선(2019). AI(인공지능) 시대 미래교육의 배움학적 제언. 한국미래교육학회
- 교육부(2015). 2015 개정 교육과정 총론 및 각론(초등학교)
- 교육부 고시 제202-33호[별책1]. 2022 개정 교육과정 초·중등학교 교육과정 총론
- 라미경(2022). 미래세대와 국민통합을 위한 보훈교육 활성화 방안. 한국보훈학회
- 박상준(2021). 미래 사회에서 메타버스 교육의 방향. 전주교육대학교. 초등교육연구원
- 정재엽 외(2021). 미래형 수업 및 평가 방안. 경기도교육연구원

Freedom is Not Free : 6.25의 영웅들

주 제 (소 주제안)	Freedom is Not Free : 6.25의 영웅들 (메타버스와 오큘러스VR을 통한 보훈정신 심화 프로젝트)
학습대상	초등학교 5학년
소속학교	목포서부초등학교
성 명	서찬아, 모수빈

주최 국가보훈부 후원 교육부

Ⅰ 수업의 개관

1 주제 및 개관

1950년 6월 25일 북한의 남침으로 시작된 비극적인 전쟁 6.25, 모든 국민이 알아야 할 중요한 역사적인 사건임이 틀림없다. 오늘날 평화로운 대한민국이 존재하는 것은 나라를 지키기 위해 스러져간 호국위인[1)]들의 희생이 있기 때문임을 알아야 한다. 허나 대부분의 검정 교과서들이 6.25전쟁 과정에서 보여준 참전 유공자들의 헌신적인 모습과 자랑스러운 전과들을 제대로 설명하지 않고 있다. 그리고 6.25전쟁 때 어린 나이에 전쟁에 참전하여 국가를 지킨 학도의용군에 대해서 대부분의 교과서는 전혀 언급하지 않고 있다. 하여 6.25전쟁 때 참전 유공자들이 보여준 나라사랑 정신을 청소년들이 본받을 수 있도록 본 프로젝트를 구상하였다.

본 프로젝트 수업은 학생들이 메타버스 공간에서의 6.25전쟁기념관을 제작해보는 과정을 통해 6.25전쟁을 자연스럽게 학습하며 나라를 수호하였던 호국위인에 대해 알 수 있게 해줄 것이다. 본 수업은 학생들이 호국보훈 정신과 조국을 사랑하는 마음을 함양하고 우리 사회의 통합과 국가 발전에 이바지할 수 있는 올바른 인재로 자라나도록 하는 중요한 밑거름 역할을 할 것이다.

2 기대효과

가. 학교 현장에서 호국보훈 정신을 함양할 수 있는 양질의 교육용 자료와 수업 모델의 역할을 수행할 수 있다.

나. VR기기와 코스페이시스를 활용한 역사학습으로 융합교육(STEAM)적 창의성이 개발된다.

다. 본 교육과정은 2015 교육과정의 핵심역량에 중점을 두어 개발되었으며 본 프로젝트를 통해 학생들의 미래역량을 발휘할 수 있다.

코스페이시스 소개

오큘러스 퀘스트 2 VR로 가상현실 체험하기

1) 목숨바쳐 우리나라를 지키셨던 명예로운 위인을 이르는 말

핵심역량	의미
자기관리 역량	자아 정체성과 자신감을 가지고 자신의 삶과 진로에 필요한 기초 능력과 자질을 갖추어 자기 주도적으로 살아갈 수 있는 능력
지식정보처리 역량	문제를 합리적으로 해결하기 위하여 다양한 영역의 지식과 정보를 처리하고 활용할 수 있는 능력
창의적사고 역량	폭넓은 기초 지식을 바탕으로 다양한 전문 분야의 지식, 기술, 경험을 융합적으로 활용하여 새로운 것을 창출하는 능력
심미적감성 역량	인간에 대한 공감적 이해와 문화적 감수성을 바탕으로 삶의 의미와 가치를 발견하고 향유하는 능력
의사소통 역량	다양한 상황에서 자신의 생각과 감정을 효과적으로 표현하고 다른 사람의 의견을 경청하며 존중하는 능력
공동체 역량	지역·국가·세계 공동체의 구성원으로서 요구되는 가치와 태도를 가지고 공동체의 발전에 적극적으로 참여하는 능력

2015 개정 교육과정의 핵심역량

3 교육과정 재구성 계획

단원	주제	주제별 주요 내용	차시	차시별 학습 활동
② **사회의 새로운 변화와 오늘날의 우리**	단원도입	단원 학습 내용의 개관	8	단원 학습 내용 예상하기
	2.일제의 침략과 광복을 위한 노력	일제의 국권 침탈 과정과 이에 저항한 우리 민족의 노력	9~10	대한 제국 시기에 자주독립과 근대화를 위해 어떤 노력을 했는지 알아보기
			11	을사늑약의 과정과 항일 의병의 노력 알아보기
			12	나라를 지키기 위한 안중근의 노력 알아보기
			13	한국인들이 고국을 떠난 까닭 알아보기
			14	3.1 운동 알아보기
			15	나라를 되찾으려는 대한민국 임시정부의 노력 알아보기
			16	나라를 되찾으려는 다양한 노력 알아보기
	3.대한민국 정부의 수립과 6.25전쟁	국권 피탈 이후 일제의 강압적 통치와 우리 민족의 나라를 되찾기 위한 노력	17	8.15 광복의 과정 알아보기
			18	한반도 분단의 과정 알아보기
			19	대한민국 정부 수립의 의미 알아보기
			20	**6.25 전쟁의 전개 과정과 그 결과 알아보기**
			21	**6.25 전쟁으로 사람들이 겪은 어려움 알아보기**
	단원정리	단원학습 내용의 정리	22~23	단원학습 내용 정리하기

4 수업의 목표 및 성취기준

목표	성취 기준	
6.25전쟁의 과정과 피해를 살펴보고 호국위인의 희생과 업적에 대해 알아본다.	사회	[6사04-06] 6.25 전쟁의 원인과 과정을 이해하고, 그 피해상과 영향을 탐구한다.
	실과	[6실04-09] 프로그래밍 도구를 사용하여 기초적인 프로그래밍 과정을 체험한다.
오늘날의 평화로운 대한민국을 있게 해준 호국위인께 감사하는 마음을 갖는다.	사회	[6사04-06] 6.25 전쟁의 원인과 과정을 이해하고, 그 피해상과 영향을 탐구한다.
	실과	[6실04-10] 자료를 입력하고 필요한 처리를 수행 한 후 결과를 출력하는 단순한 프로그램을 설계한다.
6.25전쟁에서 전사한 호국위인의 뜻을 기리며 추모해본다.	사회	[6사04-06] 6.25 전쟁의 원인과 과정을 이해하고, 그 피해상과 영향을 탐구한다.
	실과	[6실04-09] 프로그래밍 도구를 사용하여 기초적인 프로그래밍 과정을 체험한다.

5 평가계획

평가 내용	평가 기준	평가척도	평가 방법
6.25전쟁의 과정과 피해를 알고 호국영령[2]의 뜻을 기리고 추모하는 마음을 갖는다.	• 6.25전쟁의 과정과 피해를 알고 호국위인의 업적에 대해 후예로서 자긍심을 갖고 그분들의 희생을 추모하며 뜻을 기린다.	상	관찰법, 교사평가지, 모둠작품 평가
	• 6.25전쟁의 과정과 피해를 알고 호국위인을 기리고 추모한다.	중	
	• 6.25전쟁이 무엇인지 알며 호국영령께 감사하는 마음을 갖는다.	하	

6 지도상의 유의점

가. 교사 지도 자료(PPT)를 숙지하여 VR기기와 코스페이시스의 기본적인 기능에 관하여 프로젝트 사전에 별도의 교육이 이루어지도록 한다.

나. VR기기가 없을 경우 PC로 코스페이시스 맵을 수행하도록 한다.

다. 사전에 인터넷 환경을 점검하고 노트북(PC)수업이 가능한 환경을 조성하도록 한다. 또한 코스페이시스 학생용 ID와 예제 맵을 만들어 수업준비를 갖추도록 한다.

라. 프로젝트 과정의 순간마다 평가가 이루어지도록 하여 종합적인 평가가 이루어지도록 한다.

마. 본 프로젝트 수업의 활동시간을 탄력적으로 운영하고 타 교과와 연계하는 등 학생들이 충분한 경험을 할 수 있도록 지도한다.

2) 호국위인의 영혼을 높여 부르는 말

Ⅱ 수업안

1 본 차시 교수 · 학습 과정안(1차시)

관련교과	사회 / 실과	적용 학년	초5
학습주제	6.25전쟁을 살펴보고 호국위인의 희생과 업적에 대해 알아보기	해당 차시	1/3
학습목표	1. 6.25전쟁의 과정과 피해를 살펴보고 호국위인의 희생과 업적에 대해 알아본다. 2. 코스페이시스의 기능을 활용하여 작품을 제작할 수 있다. 3. 호국보훈의 정신을 함양하여 애국심을 기른다.		
수업의 흐름	도입: • 동기유발 - 6.25전쟁 동영상 • 학습문제 알아보기 전개: - 활동 1 : 전쟁기념관을 살펴보며 6.25 학습지 완성하기 - 활동 2 : 6.25 참전영웅 호국영령비 제작하기 정리: 정리 • 학습내용 정리 - 느낀 점 발표 • 차시 예고		
학습 형태 및 집단 조직 계획	학습 활동 / 집단 조직 ■ 활동 1 : 전쟁기념관을 살펴보며 6.25 학습지 완성하기 / 개인활동 ■ 활동 2 : 6.25 참전영웅 호국영령비 제작하기 / 모둠활동		
학습방법/모형	☑실습·체험 ☐플립러닝 ☐문제해결학습 ☑프로젝트학습		
교수·학습 자료	- 교과서, 학습지, VR기기 - 노트북(PC), Wifi, 코스페이시스, 6.25전쟁기념관 예제 맵 - 교사평가지		

학습 단계	학습 요소	교수.학습 활동	시간 (40′)	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	학습 동기 유발	■ 동기유발 - 6.25전쟁관련 동영상을 시청해 봅시다. - 6.25전쟁과 나라를 위해 희생하신 분들을 알기 위해 코스페이시스 속 전쟁기념관으로 접속하겠습니다. ■ 학습문제 알아보기 6.25전쟁을 살펴보고 호국위인의 희생과 업적에 대해 알아보기	03′	☞ 동영상 https://www.youtube.com/watch?v=VzQAaPfcBgw ☞ 노트북(PC), 코스페이시스, 예제 맵 ※ 바로 코스페이시스로 접속할 수 있도록 사전에 Wifi환경조성 및 학생용 ID/PW를 배부하

		학습순서 알아보기 [활동1] 전쟁기념관 살펴보며 6.25학습지 완성하기 [활동2] 6.25 참전영웅 호국영령비 제작하기		도록 한다. ※ 수업 전 접속준비를 완료하여 빠른 진행을 할 수 있도록 지도한다. (교사 지도 자료 참고)
전개	6.25의 과정과 피해 알아 보기	**[활동1] 전쟁기념관 살펴보며 6.25학습지 완성하기** **전쟁기념관 맵 살펴보기** - 오큘러스 퀘스트 VR기기를 사용하여 6.25전쟁기념관 맵을 살펴봅시다. 어떤 것들을 알 수 있나요? (6.25전쟁의 과정과 피해에 대해 알 수 있습니다.) (인천상륙작전과 학도의용군에 대해 알 수 있습니다.) VR을 통해 살펴본 장면예시 전쟁기념관 맵 사진 **6.25 학습지 완성하기** - 전쟁기념관을 더 자세히 살펴보며 6.25학습지를 풀어 봅시다. (기념관 속 오브젝트를 클릭해보며 정보를 탐색하며 학습지를 수행한다.)	14′	☞ **오큘러스 퀘스트 2** **전쟁기념관맵** ZPD LUC 다운로드 공유코드 ZPD-LUC ※공유코드를 입력하거나 QR코드를 찍어 접속할 수 있도록 지도한다. 학생들이 충분히 살펴볼 수 있도록 시간을 준다. ※예제 맵은 모둠이 그룹이 되어 함께 편집할 수 있도록 그룹으로 과제 지정한다. 과제로사용하기-학급지정-학생들이 사용하도록 허용-학생그룹배정-모둠별로 그룹지정 (교사 지도 자료 참고) ☞ **교사평가지** ※6.25의 과정과 피해에 대해 잘 파악하고 있는지 관찰하며 평가한다. ☞ **학습지** ※ 다시 한번 맵을 돌아다니며 학습지를 해결할 수 있도록 한다. 학습지를 채우며 6.25전쟁에 대해 자기주도적으로 학습할 수 있도록 유도한다. ※ 학습지 수행에 어려움을 겪는 학생은 모둠원의 도움을 받을 수 있도록 지도한다.

	호국 위인 알아 보기	**[활동2] 6.25 참전영웅 호국영령비 제작하기** **■ 호국위인 조사하기[모둠]** - 6.25전쟁에 참전하셨던 호국위인에 대해 알아봅시다. 위인의 무엇에 대해 조사하면 좋을까요? (전쟁 중 업적에 대해 조사하면 좋겠습니다.) (조국을 위해 희생하셨던 부분을 조사하고 싶습니다.) - 전쟁기념관 홈페이지에 접속하여 모둠별로 위인에 대해 조사해 봅시다. (모둠별로 협동하여 6명의 위인을 조사한다.) **■ 호국영령비 제작하기[모둠]** - 조사한 내용을 바탕으로 코스페이시스로 호국영령비를 제작해 봅시다. 외부이미지 붙이기 코블록스 사용 활성화 이미지클릭시 정보창넣기 코딩장면 작품제작과정(예시) **■ 호국위인 소개하기[모둠]** - 위인의 업적과 희생정신이 드러나도록 모둠별로 발표를 준비하여 봅시다. - 모둠에서 조사한 호국위인에 대해 발표해봅시다.	20′	☞ **전쟁기념관 사이트** http://www.warmemo.or.kr/ ※ 사이트에 접속하여 자료-이달의 호국인물에서 6.25전쟁이 일어났던 기간인 1950~53년에 활약하였던 위인을 조사할 수 있도록 지도한다. ☞ **전쟁기념관맵** ※ 외부이미지 다운로드–드래그하여 맵에 집어넣기-이미지파일-우클릭-붙이기-호국영령비에 붙여넣기 ※ 이미지파일-우클릭-코드-코블록스사용 하여 예시와 같이 블록코딩을 해준다. ※이미지파일과 조사한 내용에 대한 출처를 남길 수 있도록 지도한다. (교사 지도 자료 참고) ☞ **전쟁기념관맵** ※ 발표자를 제외 다른 모둠원이 앞으로 나와 모둠에서 만든 호국영령비를 플레이화면으로 보여주며 발표할 수 있도록 한다. ☞ **교사평가지** ※호국위인의 업적과 희생에 대해 잘 조사하여 작품을 제작하였는지 평가한다.
정리	학습 정리 하기	**■ 학습내용 정리하기** - 오늘 배웠던 내용에 대해 느낀 점을 말해봅시다. **■ 차시예고** - 다음 시간에는 인천상륙작전을 성공시키기 위한 보이지 않았던 영웅들의 업적에 대해 알아보고 VR로 체험해보도록 하겠습니다.	03′	

2 본 차시 교수 · 학습 과정안(2차시)

관련교과	사회 / 실과	적용 학년	초5
학습주제	숨은 영웅이 되어 인천상륙작전 성공시키기	해당 차시	2/3
학습목표	1. 인천상륙작전을 성공시키기 위한 보이지 않은 영웅들의 업적에 대해 안다. 2. 코스페이시스의 기능을 활용하여 작품을 제작할 수 있다. 3. 오늘날의 평화로운 대한민국을 있게 해준 호국위인께 감사하는 마음을 갖는다.		

수업의 흐름

도입	전개	정리
• 동기유발 - 장사상륙작전 소개 - 함명수 제독 소개 • 학습문제 알아보기	- 활동 1 : 장사상륙작전 미션 맵 수행하기 - 활동 2 : X-RAY 작전 수행하기	정리 • 학습내용 정리 - 느낀 점 발표 • 차시 예고

학습 형태 및 집단 조직 계획

학습 활동	집단 조직
■ 활동 1 : 장사상륙작전 미션 맵 수행하기	개인활동
■ 활동 2 : 엑스레이 작전 수행하기	모둠활동

학습방법/모형	☑실습·체험 ☐플립러닝 ☑문제해결학습 ☑프로젝트학습
교수·학습 자료	- 교과서, VR기기 - 노트북(PC), Wifi, 코스페이시스, 장사상륙작전 미션 맵, X-RAY 작전 미션 맵

학습 단계	학습 요소	교수.학습 활동	시간 (40')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	학습 동기 유발	**숨은 영웅들** - 만약 인천상륙작전이 성공하지 못했다면 6.25전쟁의 결과가 어떠했을까요? - 인천상륙작전을 성공시키기 위하여 희생한 숨은 영웅들의 업적에 대해 알아봅시다. **학습문제 알아보기** 숨은 영웅이 되어 인천상륙작전을 성공시켜 봅시다. **학습순서 알아보기** [활동1] 장사상륙작전 미션 맵 수행하기 [활동2] X-RAY 작전 수행하기	03'	☞ **노트북(PC), 코스페이시스, 예제 맵** ※ 코스페이시스로 언제든 접속할 수 있도록 사전에 Wifi환경조성 및 학생용 ID/PW를 배부하도록 한다.

전개	장사상륙작전 체험하기	**[활동1] 장사상륙작전 미션 맵 수행하기** **장사상륙작전 알아보기** - 맥아더장군은 인천상륙작전을 성공시키기 위해 북한군을 속이는 교란작전을 펼쳤습니다. 그렇게 문산호에 772명의 어린 학도병을 태운 장사상륙작전이 시작되었습니다. 동영상을 보며 자세히 알아봅시다. (동영상을 시청한다.) **장사상륙작전 미션 맵 수행하기** - 어린 학도병들의 희생을 기억하며 장사상륙작전 미션 맵을 수행해 봅시다. VR을 통해 살펴본 장면예시 타이틀화면 메인화면 미션보드 로딩중화면 장사상륙작전 미션 미션 맵 플레이과정	15′	☞ **동영상** https://www.youtube.com/watch?v=hKjUTFLk_xg ※장사상륙작전에 참가한 학도병의 심정을 헤아릴 수 있도록 발문한다. ☞ **오큘러스 퀘스트 2 장사상륙작전맵** 공유코드 DYQ-DZM ※충분한 시간을 갖고 플레이할 수 있도록 사전에 VR기기의 셋팅을 완료해 놓는다. ※모둠별로 돌아가며 플레이 할 수 있도록 하며 모둠원끼리 서로 어떤 부분에서 어려움을 겪었고 어떻게 해결해야 할지 논의해보도록 지도한다. ☞ **교사평가지** ※미션에 적극적으로 참여하는 정도와 해결하기 위해 얼마나 모둠원과 함께 협동하며 토의하는지를 체크하도록 한다.

전개	X-RAY 작전 체험 하기	**[활동2] X-RAY 작전 수행하기** **영원한 바다의 사나이 '함명수' 제독** - 맥아더 장군은 인천상륙작전을 성공시키기 위해 인천 지역의 정보를 몰래 수집하라고 지시하였습니다. 이에 함명수 제독은 17명으로 구성된 첩보부대를 구성하여 X-RAY 작전을 수행하였습니다. - 과연 어떤 작전이었을까요? 여러분은 지금부터 첩보대원이 되어 기밀임무를 수행해 보겠습니다. VR을 통해 살펴본 장면예시 숨겨진 영웅에 관한 퀴즈 답을 모아 비밀문을 열자 북한군사기밀을 획득하고 적군기지를 탈출하자 탈출하면 나오는 숨겨진 영웅들에 대한 추모공간 미션 맵 플레이과정	15′	☞ **오큘러스 퀘스트 2** **X-RAY 미션 맵** 다운로드 공유코드 DYQ-DZM ※충분한 시간을 갖고 플레이할 수 있도록 사전에 VR기기의 셋팅을 완료해 놓는다. ※모둠별로 돌아가며 플레이 할 수 있도록 하며 모둠원끼리 서로 어떤 부분에서 어려움을 겪었고 어떻게 해결해야 할지 논의해보도록 지도한다. ☞ **교사평가지** ※미션에 적극적으로 참여하는 정도와 해결하기 위해 얼마나 모둠원과 함께 협동하며 토의하는지를 체크하도록 한다.
정리	학습 정리 하기	**학습내용 정리하기** - 장사상륙작전과 X-RAY작전이 어떤 작전이었는지에 대하여 말해봅시다. - 인천상륙작전의 숨은 영웅들을 보며 느낀 점에 대해 말해봅시다. **차시예고** - 다음시간에는 6.25전쟁에서 전사한 호국영령을 기리며 추모해보는 활동을 해보겠습니다.	07′	☞ **교사평가지** ※호국위인의 업적에 대해 알고 감사하는 마음이 드러나는지 파악하여 평가한다.

3 본 차시 교수 · 학습 과정안(3차시)

관련교과	사회 / 실과	적용 학년	초5
학습주제	6.25전쟁에서 전사한 호국영령을 기리며 추모하기	해당 차시	3/3
학습목표	1. 6.25전쟁에 참전한 호국영령의 심경에 대해 살펴본다. 2. 코스페이시스의 기능을 활용하여 작품을 제작할 수 있다. 3. 6.25전쟁에서 전사한 호국영령의 뜻을 기리며 추모하는 태도를 갖는다.		

수업의 흐름

도입	전개	정리
• 동기유발 - 학도병의편지 읽기 • 학습문제 알아보기	- 활동 1-(1) : 병사의 입장이 되어 가족에게 편지쓰기 - 활동 1-(2) : 호국영령을 기리며 포스터 만들기 - 활동 2 : 6.25 전쟁기념관 작품 공유하기	정리 • 학습내용 정리 - 느낀 점 발표 • 차시 예고

학습 형태 및 집단 조직 계획

학습 활동	집단 조직
▪ 활동 1-(1) : 병사의 입장이 되어 가족에게 편지쓰기 ▪ 활동 1-(2) : 호국영령을 기리며 포스터 만들기	개인활동
▪ 활동 2 : 6.25 전쟁기념관 작품 공유하기	모둠활동

학습방법/모형

☑실습·체험 ☐플립러닝 ☐문제해결학습 ☑프로젝트학습

교수·학습 자료

- 교과서, 편지지, 포스터학습지(A4), 매직, 싸인펜, 색연필, VR기기
- 노트북(PC), Wifi, 코스페이시스, 6.25전쟁기념관 예제 맵
- 교사평가지

학습 단계	학습 요소	교수.학습 활동	시간 (40')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	학습 동기 유발	■ **동기유발** - 6.25전쟁 때는 여러분과 같은 학생도 나라를 지키기 위해 전장으로 향했습니다. 여러분이 만약 6.25전쟁에 참전한 학도병이라면 어떤 심경일지 생각해보며 학도병의 편지 영상을 보도록 하겠습니다. ■ **학습문제 알아보기** 6.25전쟁에서 전사한 호국영령을 기리며 추모해 봅시다. ■ **학습순서 알아보기** [활동1-(1)] 병사의 입장이 되어 가족에게 편지쓰기 [활동1-(2)] 호국영령을 기리며 포스터 만들기 [활동2] 6.25전쟁기념관 작품 공유하기	05'	☞ **동영상** https://www.youtube.com/watch?v=mbvkvkZ5M9I ※더 깊은 몰입을 위해 교사가 영상에 맞춰 편지를 낭독함을 권장한다. ☞ **노트북(PC), 코스페이시스, 예제 맵** ※ 코스페이시스로 언제든 접속할 수 있도록 사전에 Wifi환경조성 및 학생용 ID/PW를 배부하도록 한다.

<table>
<tr>
<td>전개</td>
<td>호국
영령
추모
하기</td>
<td>

활동 선택하기

- 다음의 활동 중 1가지를 선택해 수행해 봅시다.

[활동1-(1)] 병사의 입장이 되어 가족에게 편지쓰기

가족에게 편지쓰기

- 만약 내가 학도병으로 나라를 지키기 위해 전장에 나섰다면 어떤 심경이 들었을까요? 나라를 지키기 위해 전쟁터에 나간 병사의 심정이 되어 피란중인 가족에게 편지를 써봅시다.

가족에게 편지쓰기 순서안내

1. 가족 중 편지를 받을 대상 정하기
2. 다음의 심경을 참고하여 편지쓰기(학습지)
(전쟁에 대한 두려움, 가족을 사랑하는 마음, 나라를 지키기 위해 적에게 맞설 용기, 살아서 돌아가겠다는 의지)
3. 코스페이시스 맵에 편지를 옮겨 적는다.

전시공간 선정

텍스트 입력

제목, 글쓴이 입력

완성작품예시

작품제작과정(예시)

</td>
<td>20′</td>
<td>

☞ **편지지**
전쟁기념관맵

ZPD-LUC
다운로드

공유코드
ZPD-LUC

※ QR코드촬영 또는 공유코드 입력으로 접속할 수 있도록 지도한다. 시간이 부족할 경우 국어시간 등을 활용하여 작품을 완성하도록 한다.
※ 작성한 편지를 코스페이시스 작품에 전시할 수 있도록 지도한다.
※텍스트 우클릭-텍스트-편지 옮겨적기(줄바꿈해주어 편지가 틀에 맞게 써질 수 있도록 신경쓰기)
※라이브러리-만들기-좌에서3번째 텍스트 드래그해서 가져오기-제목, 글쓴이 적기-전시공간에 붙이기
(교사 지도 자료 참고)

☞ **교사평가지**
※호국위인의 뜻을 기리며 추모하는 마음이 잘 드러났는지 평가한다.

</td>
</tr>
<tr>
<td>전개</td>
<td>호국
영령
추모
하기</td>
<td>

[활동1-(2)] 호국영령을 기리며 포스터 만들기

호국보훈 포스터 만들기

- 지금의 평화는 호국영령들의 희생덕분임을 생각하며 호국보훈 포스터를 만들어 보겠습니다.

호국보훈 포스터 순서안내

1. 예시작품 참고하며 밑그림 디자인하기(포스터학습지)
2. 포스터 문구 정하기
3. 포스터 제작하기
4. 작품 사진촬영 하여 컴퓨터에 옮기기
5. 코스페이시스 맵에 작품 전시하기

</td>
<td></td>
<td>

☞ **포스터학습지(A4), 매직, 싸인펜, 색연필, 전쟁기념관맵**

※ 시간이 부족할 경우 미술시간 등을 활용하여 작품을 완성하도록 한다.

※ 완성판 포스터를 사진으로 촬영하여 코스페이시스 작품에 전시할 수 있도록 지도한다.

</td>
</tr>
</table>

		 드래그하여 맵에 옮기기 작품공간에 붙이기 작품명, 학생이름 넣기 완성작품예시 작품전시과정(예시)		※그림파일 드래그 해서 맵에 옮기기-그림우클릭하여 붙이기-라이브러리-만들기-좌에서4번째 텍스트블록 가져오기-텍스트수정하여 작품명과 학생이름 넣기 (교사 지도 자료 참고) ☞ **교사평가지** ※호국위인의 뜻을 기리며 추모하는 마음이 잘 드러났는지 평가한다.
	작품 발표 하기	**[활동2] 6.25전쟁기념관 작품 공유하기** **6.25전쟁기념관 체험하기[모둠]** - VR기기를 사용하여 우리 모둠이 만든 6.25전쟁기념관을 체험해 봅시다. (VR기기로 코스페이시스 작품에 접속하여 다른 모둠의 작품을 체험한다.) (모둠별로 1명의 안내자가 작품에 대한 가이드 설명을 해준다.) VR을 통해 살펴본 장면예시	10′	☞ **오큘러스 퀘스트 2 전쟁기념관맵** ※ VR기기를 미리 셋팅하여 활동시간을 충분히 확보하도록 한다. ※ VR기기를 활용하여 모둠작품을 체험할 수 있도록 지도한다. ☞ **교사평가지** ※모둠별 작품을 잘 구현하였는지 평가한다.
정리	**학습 정리 하기**	**학습내용 정리하기** - 6.25전쟁과 호국영령에 대해 느낀 점을 말해봅시다. **차시예고** - 다음시간에는 이 단원에서 배웠던 내용을 총 정리하는 시간을 갖겠습니다.	05′	

Ⅲ 학습자료

1 학생 활동 자료 (활동지, 평가지 등)

◈ 1~3차시 평가지

■ 교사 평가지

( )학년 ( )반 ( )번 이름:		활동일	. . .			
학습 주제						
평가 영역	평가 항목	점수(동그라미)				
인지적 영역	6.25전쟁의 과정과 영향에 대해 알고 있는가?	5	4	3	2	1
행동적 영역	코스페이시스를 활용하여 작품을 잘 구현해냈는가?	5	4	3	2	1
정의적 영역	호국영령의 뜻을 기리며 추모하는 태도를 갖추었는가?	5	4	3	2	1
	프로젝트 학습에 열정적으로 참여하였는가?	5	4	3	2	1
피드백 : 학생의 학습 과정 및 완성된 작품에 대하여 적어봅시다.						

평가 내용	평가 기준	평가척도	평가 방법
6.25전쟁의 과정과 피해를 알고 호국영령의 뜻을 기리고 추모하는 마음을 갖는다.	• 6.25전쟁의 과정과 피해를 알고 호국영령의 업적에 대해 후예로서 자긍심을 갖고 그분들의 희생을 추모하며 뜻을 기린다.	상	관찰법, 교사평가지, 모둠작품 평가
	• 6.25전쟁의 과정과 피해를 알고 있지만 호국영령을 기리고 추모하는데 어려움이 있다.	중	
	• 6.25전쟁의 과정과 피해를 잘 알지 못하며, 호국영령을 기리고 추모하는데 어려움이 있다.	하	

◈ 1~3차시 학생 활동 자료

	6.25 전쟁기념관 프로젝트 학습		초등학교
	6.25전쟁의 과정과 피해에 대해 알아봅시다.	학급	반 번
		이름	

◎ 6.25전쟁의 전개 과정

	▪북한군의 남침(1950. 6 ~ 9) · (　　)년 (　)월 (　　)일 북한은 남한을 무력으로 통일하고자 (　　)을 넘어 남한을 쳐들어 왔다. · 전쟁에 대비하지 못한 국군은 북한군의 침략에 맞섰으나, 북한군의 공격을 이겨내지 못하고 (　　)부근까지 후퇴하였다.
	▪국군과 국제 연합군의 반격(1950. 9. ~ 10.24.) · 국제 연합은 북한의 남한 침략을 불법적 행위로 판단하고 16개국이 참여한 (　　)을 남한에 파견하였다. · (　　)을 계기로 국제 연합군은 3개월 만에 서울을 수복하고 평양을 비롯한 북한 지역의 대부분을 장악한 후 압록강까지 진격하였다.
	▪중국군의 개입(1950. 10. 19. ~ 1951. 3.) · (　　)이 북한을 돕기 위해 압록강을 넘어 전쟁에 개입하면서 국군과 국제 연합군은 다시 후퇴하였다. · 이때 많은 사람들이 다시 (　　)을 떠났다.
	▪정전 협정 체결(~ 1953. 7.) · (　　)부근에서 치열한 전투가 벌어졌고 한편에서는 전쟁을 멈추려고 (　　)을 진행했다. · 긴 협상 끝에 (　　)년 (　)월 (　)일 정전 협정이 체결되었고 휴전선이 설정되어 남북은 다시 둘로 나뉘어졌다.

◎ 6.25전쟁의 피해와 영향

(　　)	6.25전쟁 중 가족이 서로 헤어져 만나지 못하는 (　　)과 부모를 잃은 (　　)들이 수없이 생겨났다.
전쟁으로 인한 인명피해	6.25전쟁으로 한국군 (　　)만명, 국제연합군 (　　)만명, 전쟁고아 (　)만명, 이산가족 (　　)만명이 발생하는 등 남북한 인구의 절반이 넘는 사람들이 피해를 보았다.
파괴되어 버린 삶의 터전	전쟁이 일자 건물, 도로, 다리 등 국토의 대부분이 파괴되었으며 국민들은 전쟁을 피해 대한민국 동남쪽 가장 끝부분에 자리잡은 (　　)으로 몰려들었다. 100만 명이나 되는 피란민이 갑자기 몰려들어 지낼 곳이 부족하니 산 빗탈에 (　　)을 짓고 살기도 하였다.

	6.25 전쟁기념관 프로젝트 학습		초등학교
	병사의 입장이 되어 가족에게 편지쓰기	학급	반 번
		이름	

◎ 만약 내가 나라를 지키기 위해 전장에 나선 학도병이라면 어떤 심경이 들었을까요?
전쟁터에 나간 병사의 심정이 되어 가족에게 편지를 써봅시다.

	6.25 전쟁기념관 프로젝트 학습		초등학교
	호국보훈 포스터 그리기	학급	반 번
		이름	

2 교사 지도자료

1. 교사 지도자료: 6.25 전쟁기념관 PPT 별도 첨부

2. 교사 지도자료: 인천상륙작전 숨겨진 영웅들 PPT 별도 첨부

3 참고자료 또는 참고문헌

- 교육부(2017). 초중등 소프트웨어교육 활성화 방안.
- 아이스크림(2023). 초등학교 사회(5학년) 5 지도서
- 임상순(2016). 6.25전쟁 관련 국가 보훈 실태연구(-지원제도와 청소년 학교교육을 중심으로)
- 유튜브 임구구. 걸어서 역사속으로 잊어서는 안 될 그날 (한국전쟁 발발 65주년)
  https://www.youtube.com/watch?v=VzQAaPfcBgw
- 유튜브 EBSCulture(EBS 교양). 어머니께 보내는 편지
  https://www.youtube.com/watch?v=mbvkvkZ5M9I
- 유튜브 헬로소프트 헬리.
  06강. 편집 화면 조작하기/코스페이시스 스타터 교재 강의 챕터 03

https://www.youtube.com/watch?v=zeVEYALooaQ&list=PL8aaomHR8_d6ykhgHipO_1MZlUfbxgqvP&index=6.

07강. 오브젝트 속성 변경하기 / 코스페이시스 스타터 교재 강의 챕터 04
https://www.youtube.com/watch?v=NyQ-mYpSI08&list=PL8aaomHR8_d6ykhgHipO_1MZlUfbxgqvP&index=8

암호명 작전 174호, 호국보훈 친구를 기리다

주 제 (소 주제안)	암호명 작전 174호, 호국보훈 친구를 기리다 (VR 체험과 인공지능, 메타버스로 동참하는 호국보훈 프로젝트)
학습대상	초등학교 5~6학년
소속학교	대전천동초등학교, 제원초등학교
성 명	윤효진, 김민성

주최 국가보훈부 후원 교육부

Ⅰ 수업의 개관

1 주제 및 개관

학생들에게 6.25 전쟁이란 사회 교과서 역사의 한 파트이다. 학생들이 교과서에서 접하는 6.25 전쟁은 전개 과정과 그 결과, 그리고 사람들이 겪은 어려움을 인지적으로 파악하는 정도이다. 수업을 마치고 학생들에게 어떤 생각이 드는지 물어보면"전쟁으로 많은 사람들이 다쳤어요."등의 대답을 주로 한다. 그러나 역사란 E.H. 카의 발언처럼 역시'과거와 현재의 끊임없는 대화'로 바라볼 필요가 있다.

교과서의 입장이 아닌'**학생의 입장'에서 과거와 현재의 끊임없는 대화**로 바라보기 위해 다음과 같은 3차시의 프로젝트 수업으로 6.25 전쟁을, 정확히는 6.25 전쟁 속 잊혀진 '작전명 174호'를 바라보고자 한다. 1차시의 프로젝트의 제목은 '우리를 찾아줘', 2차시는'이야기를 들어줘', 3차시는 '역사를 이어줘'로 설정하였다. 이러한 각 차시별 제목은 6.25 전쟁 속 **호국보훈을 몸으로 직접 실천한 작전 174호의 학도의용군의 이야기가 현재의 학생들에게 또래 친구들에 대한 깊은 공감과 호국보훈의 실천의지**를 끌어낼 수 있을 것이라 생각하기 때문이다.

1차시: 우리를 찾아줘!	2차시: 이야기를 들어줘!	3차시: 역사를 이어줘!
※ 6.25 전쟁 속 학도의용군 ※ 학도의용군의 흔적 찾기	※ 작전명 174호 탐구하기 ※ 작전명 174호 공감하기	※ 우리들의 호국 방법 찾기 ※ 우리들의 호국 실천하기
A **VR 체험:** 독립기념관, 전쟁기념관 랜선 투어 C **유튜브 영상:** 소년병의 이야기 영상 보고, 공감하기 T **메타버스 추모관:** 작전명 174호의 친구들 찾고, 추모	A **메타버스 미션:** 작전명 174호 역사적 사실 이해하기 C **디지털 아카이브:** 작전명 174호 공감 및 친구들과 공유 T **디지털 명함:** 당시의 소년병 디지털 명함 만들기	A **패들렛:** 국가보훈부에서 하는 일 조사하기 C **인공지능:** 우리가 실천할 수 있는 호국보훈 실천의지 T **캔바:** 우리가 실천할 수 있는 호국보훈 카드뉴스 제작

각각의 차시 내에서는 학생들이 단순히 '학도의용군'에 대해 아는 것만으로 끝나는 학습뿐만 아니라(인지), 그들의 상황과 감정에 깊이 공감하고 실천의지 다지기(정의), 공감과 실천의지를 토대로 현재의 역사 속에서 호국보훈 실천하기(행동)의 3파트로 나누어 수업을 구상하고자 하였다. 차시 내의 파트는 인지(A: Ask **역사를 묻다➜역사를 이해하다**), 정의(C: Call **그들의 부르다➜그들에게 공감하다**), 행동(T: Try **현재의 우리가 노력하다➜우리가 실천하다**)로 촘촘히 연결되어 학생 주도의 실제적인 경험으로 유의미한 프로젝트를 구상하였다.

학생들은 1차시부터 3차시까지 '작전명 174호의 군함'에 탑승하여 각 미션을 에듀테크와 연계한 게이미피케이션 속에서 해결하는 과정을 경험한다. 이러한 과정에서 **보훈 감수성 역량, 호국 탐구 역량, 보훈 소통 역량, 호국 실천 역량의 함양**을 도모한다.

2 기대효과

가. 학교 교육과정 재구성을 통한 교육과정 연계 호국보훈 수업 자료와 수업 모델을 개발한다.

나. 학생 중심의 체험 및 경험 중심의 프로젝트를 통하여 학생들의 다양한 호국보훈 역량 함양을 도모한다.

다. 다양한 에듀테크를 활용하여 호국문화교육의 지속가능한 활용 방안을 탐색하고, 이를 적용하며 성찰한다.

3 교육과정 재구성 계획 및 프로젝트 주제망

학년 (교과)	단원	주제	주제별 주요 내용	차시	차시별 학습 활동
5학년 사회 (2학기)	2. 사회의 새로운 변화와 오늘날의 우리	3. 대한민국 정부의 수립과 6.25전쟁	국권 피탈 이후 일제의 강압적 통치와 우리 민족의 나라를 되찾기 위한 노력	18~19	광복과 대한민국 정부 수립 과정 알아보기
				20	대한민국 정부 수립의 의미 알아보기
				21~22	**6.25 전쟁의 과정 알아보기**
				23	**6.25 전쟁의 피해와 영향 알아보기**
				24	공부한 내용을 확인하기 / 생각의 폭 넓히기
				25~26	생각 그물 완성하기 / 교실 놀이 함께하기
6학년 국어 (1학기)	3. 짜임새 있게 구성해요	자료를 활용하여 발표하기	공식적인 상황에서 자료를 활용하여 발표하기	1~2	공식적인 말하기 상황 살펴보기
				3~4	다양한 자료의 특성 알기
				5~6	발표할 내용 준비하기
				7~8	발표할 내용 정리하기
				9~10	**자료를 활용해 발표하기**
6학년 미술 (2학기)	8. 이미지에 정보를 담아요	시각 이미지 활용	시각 이미지를 활용하여 정보 전달	**1~4**	**시각 이미지를 활용하여 알리고 싶은 것에 대한 정보를 전달하기**
6학년 실과 (2학기)	4. 소통하는 소프트웨어	프로그래밍으로 해결	다양한 프로그래밍으로 문제 해결하기	**9~12**	**프로그래밍으로 문제를 해결하기**

암호명 174호, 호국보훈 친구를 기리다

사회	국어	미술	실과
※ 6.25 전쟁의 과정, 피해와 영향 찾기 (암호명 174호)	※ 공식적인 상황에서 자료를 활용해 발표하기	※ 시각 이미지를 활용하여 디지털로 정보 전달하기	※ 프로그래밍을 활용하여 주어진 문제 해결하기
<학습요소>	**<학습요소>**	**<학습요소>**	**<학습요소>**
※ 6.25와 학도의용군 ※ 암호명 174호	※ 공식적인 말하기 ※ 다양한 매체 활용	※ 시각 이미지 ※ 디지털 정보 전달	※ 소프트웨어 ※ 프로그래밍

4 프로젝트의 목표 및 성취기준

차시	주제	프로젝트 목표	성취 기준	
1	**우리를 찾아줘!**	6.25 전쟁 속 학도의용군에 대해 알아보고, 작전명 174호 친구들을 찾을 수 있다.	사회	[6사04-06] 6.25 전쟁의 원인과 과정을 이해하고, 그 피해상과 영향을 탐구한다.
			실과	[6실04-07] 소프트웨어가 적용된 사례를 찾아보고 우리 생활에 미치는 영향을 이해한다.
2	**이야기를 들어줘!**	작전명 174호에 대한 역사적 사실을 탐구하고, 그 친구들에 대해 깊이 공감할 수 있다.	국어	[6국01-05] 매체 자료를 활용하여 내용을 효과적으로 발표한다.
			미술	[6미01-04] 이미지를 활용하여 자신의 느낌과 생각을 전달할 수 있다.
3	**역사를 이어줘!**	현재를 살아가는 우리가 실천할 수 있는 작전명 174호 방법을 찾고, 노력할 수 있다.	실과	[6실04-08] 절차적 사고에 의한 문제 해결의 순서를 생각하고 적용한다.
			미술	[6미02-03] 다양한 자료를 활용하여 아이디어와 관련된 표현 내용을 구체화할 수 있다.

5 과정 중심 평가 계획

성취 기준	평가 내용	평가 기준	평가 척도	평가 방법
[6사04-06] [6실04-07]	6.25 전쟁 속 학도의용군에 대해 알아보고, 작전명 174호 친구들을 찾을 수 있다.	• 6.25 전쟁 속 학도의용군에 대해 알아보고, 작전명 174호 친구들을 잘 찾을 수 있다.	상	관찰평가 동료평가
		• 6.25 전쟁 속 학도의용군에 대해 알아볼 수 있지만, 작전명 174호 친구들을 찾는 데 어려움이 있다.	중	
		• 6.25 전쟁 속 학도의용군에 대해 알아보는데 어려움이 있고, 작전명 174호 친구들을 찾는데도 어려움이 있다.	하	
[6국01-05] [6미01-04]	작전명 714호에 대한 역사적 사실을 탐구하고, 그 친구들에 대해 깊이 공감할 수 있다.	• 작전명 714호에 대한 역사적 사실을 탐구하고, 그 친구들에 대해 깊이 공감할 수 있다.	상	자기평가 구술평가
		• 작전명 714호에 대한 역사적 사실을 탐구하고, 그 친구들에 대해 공감할 수 있다.	중	
		• 작전명 714호에 대한 역사적 사실을 어느 정도 탐구하고, 그 친구들에 대해 공감할 수 있다.	하	
[6실04-08] [6미02-03]	현재를 살아가는 우리가 실천할 수 있는 작전명 174호 방법을 찾고, 노력할 수 있다.	• 현재를 살아가는 우리가 실천할 수 있는 작전명 174호 방법을 여러 개 찾고, 잘 노력할 수 있다.	상	서술평가 관찰평가
		• 현재를 살아가는 우리가 실천할 수 있는 작전명 174호 방법을 찾고, 잘 노력할 수 있다.	중	
		• 현재를 살아가는 우리가 실천할 수 있는 작전명 174호 방법을 몇 개 찾고, 노력할 수 있다.	하	

6 지도상의 유의점

가. 학생들의 학습 속에서 과정 중심 평가가 이루어져, 실제적인 경험과 배움과 성찰이 함께할 수 있도록 한다.

나. 학습에 적합한 에듀테크 활용으로 학습 효과를 향상시킬 수 있도록 한다.

Ⅱ 수업안

1 본 차시 교수 · 학습 과정안(1차시)

관련교과	사회, 실과	적용 학년	5~6학년
학습주제	**<우리를 찾아줘!>** 6.25 전쟁 속 학도의용군에 대해 알아보고, 작전명 174호 친구들 찾기	해당 차시	1/3
학습목표	1. A 독립기념관과 전쟁 기념관 VR 투어를 통해 6.25 전쟁 속 학도의용군의 역할과 활동을 이해할 수 있다. 2. C 소년병 이야기에 대한 영상을 살펴보고, 그들의 상황과 호국에 대해 공감하고 감사한 마음을 지닐 수 있다. 3. T 작전명 174호의 친구들을 찾고, 우리 반만의 '메타버스 호국보훈 추모관'을 설립하고사이버 추모의 시간으로 호국을 고취할 수 있다.		
목표 역량	☑보훈 감수성 역량 ☑호국 탐구 역량 ☐보훈 소통 역량 ☐호국 실천 역량		

수업의 흐름

도입	전개	정리
♣ **동기유발** ○ 멘티미터로 자신이 알고 있는 6.25 전쟁에 대한 이미지 떠올리기	♣ **활동 1 :** 독립기념관, 전쟁 기념관의 VR 체험을 통한 랜선 투어로 6.25 전쟁 속 학도 의용군의 역할과 활동 탐구 ♣ **활동 2 :** 소년병 이야기에 대한 영상을 살펴보고, 그들의 호국에 대해 공감하고 감사한 마음 표현하기 ♣ **활동 3 :** 작전명 174호 친구들 찾고, 우리 반만의 '메타버스 호국보훈 추모관'을 설립하고 추모하기	♣ **학습내용 정리** ○ '포켓터틀로봇'으로 작전명 174호 친구들 찾아가기 ♣ **차시 예고** ○ 작전명 174호 친구들의 이야기 듣기

학습 형태 및 집단 조직 계획

학습 활동	집단 조직
▪ **활동 1 :** 독립기념관, 전쟁 기념관의 VR 체험을 통한 랜선 투어로 학도 의용군의 역할과 활동 알아보기	개인활동
▪ **활동 2 :** 소년병 이야기에 대한 영상을 살펴보고, 그들의 호국에 대해 공감하고 감사한 마음 표현하기	모둠활동
▪ **활동 3 :** 작전명 174호 친구들 찾고, 우리 반만의 '메타버스 호국보훈 추모관'을 설립하고 추모하기	모둠활동

학습방법/모형	☑실습·체험 ☐플립러닝 ☐문제해결학습 ☑프로젝트학습
에듀테크	멘티미터(브레인스토밍), 독립기념관 VR, 전쟁기념관 VR, 유튜브 영상(소년병 이야기), 메타버스 아트스탭스(사이버 추모관), 포켓터틀로봇
교수·학습 자료	작전명 174호 군함 활동지(개별), 스마트패드(개별)

학습 단계	학습 요소	교수.학습 활동	시간 (00′)	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	동기 유발	**학습 동기 유발하기** **멘티미터로 자신이 알고 있는 6.25 전쟁에 대한 이미지 떠올리기** T: 6.25 전쟁에 대해 자신이 알고 있는 것을 말해볼까요? S: 북한군이 먼저 공격하였습니다. S: 인천상륙작전으로 전쟁을 이길 수 있었어요. S: 6.25 전쟁으로 휴전선이 생겼습니다. **6.25 전쟁에 동참하여 국가를 지키기 위해 노력한 사람들 살펴보기** T: 6.25 전쟁 속에서 우리나라를 지키기 위해 어떠한 노력이 있었을까요? S: 우리나라 군인들이 지켰습니다. S: 국제 연합에서 국제 연합군을 남한에 보내줬다고 알고 있습니다. **6.25 전쟁 때로 돌아가는 '작전명 174호 군함' 탑승** T: 지금부터 6.25 때로 돌아가는 작전명 174호 군함에 탑승해 볼까요? S: 작전명 174호가 어떠한 것인지 궁금합니다.	5′	☞ 교사 PPT ☞ 멘티미터 ※ 교사가 멘티미터에 사전과제를 부여하여 학생들이 생각하고 있는 6.25에 대해 공유할 수 있도록 한다. ※ 전자칠판 화면으로 '작전명 174호 군함'으로 들어가도록 한다.
	학습 문제 파악	**학습 문제 확인하기** ♣ **<우리를 찾아줘!>** 6.25 전쟁 속 학도의용군에 대해 알아보고, 작전명 174호 친구들 찾아봅시다.		
	학습 활동 안내	**학습 활동 안내하기** 【활동 1】 독립기념관과 전쟁기념관 VR **탐구** 【활동 2】 어느 소년병의 이야기 **공감** 【활동 3】 메타버스 호국보훈 추모관 **동참**		
전개	활동1	**독립기념관, 전쟁기념관의 VR 체험의 랜선 투어로 6.25 전쟁 속 학도 의용군의 역할과 활동 탐구** **모둠별로 구글 클래스룸의 사전 링크를 통해 독립기념관과 전쟁 기념관 VR 체험하며 미션 해결하기** T: 모둠별로 스마트패드를 활용하여 독립기념관과 전쟁기념관의 VR 체험을 시작해 볼까요? S: '작전명 174호 군함 활동지'에 있는 미션을 친구들과 해결하고 있습니다. T: 독립기념관과 전쟁기념관에서 6.25 전쟁에 대한 내용을 찾을 수 있었나요? S: 우리 또래의 군인들도 있어서 깜짝 놀랐습니다. 독립기념관 VR 전쟁기념관 VR	10′	☞ '작전명 174호 군함' 탑승 티켓 활동지 ※ '작전명 174호 군함 활동지'를 인쇄하여 소책자 형태로 학생들에게 배부한다. (개별) ☞ 독립기념관 VR 체험 (http://cyber.i815.or.kr/out/tour.html) ☞ 전쟁기념관 VR 체험 https://www.seouldanurim.net/VR-tour/VR/view/33470)

	활동2	**소년병 이야기에 대한 영상을 살펴보고, 그들의 호국에 대해 공감하고 감사한 마음 표현하기** **'내가 만약 6.25 전쟁 때의 학생이라면?' 토론하기** T: 여러분이 지금 몇 살인가요? S: 13살입니다. (12살입니다.) T: 여러분이 6.25 전쟁 때의 사람이라면 어떻게 행동하였을 것 같나요? S: 가족들과 짐을 싸서 피난 갔을 것 같아요. **'16살 소년병 이우근의 일기장 속 편지' 읽고, 공감** **사고➔추론 발문이란?** **사고 발문:** 문제 인식 및 사고 자극 **적용 발문:** 자신의 생각 연결·확장하여 적용 16살 소년병 이우근은 왜 전쟁에 동참하게 되었을까요? ➔ 나라를 지키기 위해서입니다. 그럼, 여러분이 그 당시의 이우근 학생과 같은 입장이었다면 어떤 생각이 들었을까요? ➔ 죽을 수도 있어 무섭고, 겁이 났을 것 같습니다. 그런 상황에서의 용기가 고맙고 미안합니다.	10′	 ☞ 16살 소년병 이우근의 일기장 속 편지 (https://youtu.be/J407SwP1KJE) ※ 6.25라는 비극적인 상황 속에서 그 시대의 사람들의 상황과 모습을 기억하고, '나'는 어떻게 행동해야 할지 고민하는 시간을 갖는다.
	활동3	**작전명 174호 친구들 찾고, 우리 반만의 '메타버스 호국보훈 추모관'을 설립하고 추모하기** **작전명 174호 친구들 찾고, 메타버스 아트스탭스 호국보훈 추모관'에서 추모하기** T: 이제 여러분이 직접 '작전명 174호'에 참여한 친구들을 검색을 통해 찾고, 그 자료를 공유해 볼까요? S: 인천상륙작전과 양동이 작전이었던 장사상륙작전에 참여한 친구들이었어요!	10′	☞ 메타버스 아트스탭스 ※ 메타버스 아트스탭스 추모관을 교사가 미리 공간을 마련해두고, 학생들의 추모의 글과 학생들이 찾은 작전명 174호 학생들의 흔적을 공유하도록 한다.
정리	학습 내용 정리 차시 예고	**학습 활동 정리하기** T: 우리가 오늘 처음 시작할 때 '작전명 174호 군함'에 탑승한 이유는 무엇일까요? S: 작전명 174호 친구들을 찾기 위해서입니다. **차시 예고** T: 다음 시간에는 '이야기를 들어줘' 활동을 합니다.	5′	※ 시간이 가능하다면 '포켓터틀로봇'으로 미션을 주고, 작전명 174호를 찾는 과정을 복습한다.

판서 계획	6.25 전쟁 속 학도의용군에 대해 알아보고, 작전명 174호 친구들을 찾아봅시다. 【활동 1】 독립기념관과 전쟁기념관 VR **탐구** 【활동 2】 어느 소년병의 이야기 **공감** 【활동 3】 메타버스 호국보훈 추모관 **동참**	1. 우리를 찾아줘! <구글 클래스룸/미러링>	<메타버스 호국보훈 추모관> 작전명 174호

과정 중심 평가 계획	**호국보훈 역량** ☑ 보훈 감수성 ☑ 호국 탐구 **2015 핵심역량** ☑ 의사소통역량 ☑ 공동체 역량	[6사04-06] 6.25 전쟁의 원인과 과정을 이해하고, 그 피해상과 영향을 탐구한다. [6실04-07] 소프트웨어가 적용된 사례를 찾아보고 우리 생활에 미치는 영향을 이해한다.	○ 6.25 전쟁 속 학도의용군에 대해 알아보고, 작전명 174호 친구들을 잘 찾을 수 있다. • 6.25 전쟁 속 학도의용군에 대해 알아볼 수 있지만, 작전명 174호 친구들을 찾는 데 어려움이 있다. • 6.25 전쟁 속 학도의용군에 대해 알아보는데 어려움이 있고, 작전명 174호 친구들을 찾는데도 어려움이 있다.	관찰평가 동료평가

2 본 차시 교수·학습 과정안(2차시)

<table>
<tr><td>관련교과</td><td>사회, 국어, 미술</td><td>적용 학년</td><td>5~6학년</td></tr>
<tr><td>학습주제</td><td><이야기를 들어줘!> 작전명 174호에 대한 역사적 사실을 탐구하고, 친구들에 대해 깊이 공감할 수 있다.</td><td>해당 차시</td><td>2/3</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="3">1. A 메타버스 ZEP을 통해 작전명 174호의 역사적 배경과 역사적 사실에 대해 이해할 수 있다.
2. C 구글 클래스룸을 통해 작전명 174호에 대한 다양한 자료를 찾아 '작전명 174호 디지털 아카이브'를 만들고 친구들과 공유하며, 보훈하는 태도를 지닐 수 있다.
3. T 작전명 174호의 친구들을 위한, 잊혀진 그들을 위한 호국보훈 디지털 명함을 만들고 그들을 기릴 수 있다.</td></tr>
<tr><td>목표 역량</td><td colspan="3">☐보훈 감수성 역량 ☑호국 탐구 역량 ☑보훈 소통 역량 ☐호국 실천 역량</td></tr>
<tr><td>수업의 흐름</td><td colspan="3">
<table>
<tr><th>도입</th><th>전개</th><th>정리</th></tr>
<tr><td>♣ 동기유발
○ 친구들과 함께 한 사이버 추모에 대해 띵커벨로 자신의 소감 공유하기</td><td>♣ 활동 1 : 메타버스 ZEP을 통해 작전명 174호의 역사적 배경과 역사적 사실에 대해 이해하기
♣ 활동 2 : 구글 클래스룸을 통해 작전명 174호에 대한 자료를 찾아 '작전명 174호 디지털 아카이브'를 만들고 친구들과 공유하며, 보훈하는 태도 지니기
♣ 활동 3 : 작전명 174호 친구들을 위한, 잊혀진 그들을 위한 호국보훈 디지털 명함을 만들고 그들을 기리기</td><td>♣ 학습내용 정리
○ 카훗으로 작전명 174호 친구들 이야기 들어주기
♣ 차시 예고
○ 작전명 174호 친구들의 역사를 우리들이 잇기</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>학습 형태 및 집단 조직 계획</td><td colspan="3">
<table>
<tr><th>학습 활동</th><th>집단 조직</th></tr>
<tr><td>▪ 활동 1 : 메타버스 ZEP을 통해 작전명 174호의 역사적 배경과 역사적 사실에 대해 이해하기</td><td>모둠활동</td></tr>
<tr><td>▪ 활동 2 : 구글 클래스룸을 통해 '작전명 174호 디지털 아카이브'를 만들고 친구들과 공유하며, 보훈하는 태도 지니기</td><td>모둠활동</td></tr>
<tr><td>▪ 활동 3 : 작전명 174호 친구들을 위한, 잊혀진 그들을 위한 호국보훈 디지털 명함을 만들고 그들을 기리기</td><td>개인활동</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>학습방법/모형</td><td colspan="3">☑실습·체험 ☐플립러닝 ☐문제해결학습 ☑프로젝트학습</td></tr>
<tr><td>에듀테크</td><td colspan="3">띵커벨(브레인스토밍), 메타버스 ZEP(작전명 174호), 구글 클래스룸(작전명 174호 디지털 아카이브), Ready Player Me와 캔바(디지털 명함 만들기), 카훗</td></tr>
<tr><td>교수·학습 자료</td><td colspan="3">스마트패드(개별), 구글 슬라이드, 카훗 퀴즈</td></tr>
</table>

학습 단계	학습 요소	교수.학습 활동	시간 (00′)	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	동기 유발	**학습 동기 유발하기** **띵커벨로 친구들과 함께 사이버 추모에 대한 자신의 소감 공유하기** T: 지난 시간에 우리는 '작전명 174호' 친구들을 여러분이 드디어 찾고, 그 친구들에게 고마움과 미안함을 전달하는 추모의 시간을 가졌습니다. 그 수업 후 여러분들의 생각이 궁금합니다. S: 지금 이렇게 교실에서 공부할 수 있는 것도 '작전명 174호' 친구들 덕분이기도 합니다. S: 전쟁은 싫지만, 나라를 지키는 것은 필요한 것 같아요. **'작전명 174호' 호국보훈 친구들의 이야기 들을 준비하기** T: 작전명 174호 호국보훈 친구들은 여러분에게 할 말이 있어 여러분에게 도움을 요청하고 있습니다. 무엇을 여러분에게 말하고 싶었을까요? S: 인천상륙작전은 기억하지만, 장사상륙작전은 모르는 우리에게 서운했을 것 같습니다.	5′	☞ 교사 PPT ☞ 띵커벨 ※ 교사가 띵커벨에 사전과제를 부여하고, 구글 클래스룸에 미리 연동해둔다. ※ 전자칠판 화면으로 '작전명 174호 군함'으로 들어가도록 한다.
	학습 문제 파악	**학습 문제 확인하기** ♣ **<이야기를 들어줘!>** 작전명 174호에 대한 역사적 사실을 탐구하고, 그 친구들의 마음에 대해 공감해 봅시다.		
	학습 활동 안내	**학습 활동 안내하기** 【활동 1】 메타버스 ZEP으로 '작전명 174호' 역사 **탐구** 【활동 2】 '작전명 174호' 디지털 아카이브 **공감** 【활동 3】 '작전명 174호' 호국보훈 디지털 명함 **동참**		
전개	활동1	**메타버스 ZEP을 통해 작전명 174호의 역사적 배경과 역사적 사실에 대해 이해하기** **모둠별로 구글 클래스룸의 사전 링크를 통해 메타버스 ZEP 체험하며 미션 해결하기** T: 모둠별로 스마트패드를 활용하여 메타버스 ZEP을 통한 작전명 174호에 대해 탐구해 볼까요? S: '작전명 174호 군함 활동지'에 있는 미션을 친구들과 해결해 보겠습니다. **추론→수렴 발문이란?** **추론 발문:** 기존의 정보 활용 분석 **수렴 발문:** 알고 있는 정보에서 의미 구체화 작전명 174호는 어떠한 내용이었을까요? ➜ 인천상륙작전과 함께 진행된 작전이라면, 인천이 아닌 다른 지역을 공략했을 것 같습니다. 찾아보니 장사 착륙 작전이라고 해요! 장사 착륙 작전을 왜 우리는 모르고 있을까요? ➜ 인천상륙작전과 함께 진행이 되었는데 우리가 모르고 있다면 비밀리에 이루어진 작전이었나 봅니다. 얼마나 무섭고 서운했을까요.	10′	☞ 메타버스 ZEP ※ 메타버스 ZEP 활용에 대한 기초적인 활용 방안은 사전에 미리 학생들과 학습한다. ※ 발문을 통해서 작전명 174호라는 극비의 사건에 대해 학생들의 공감대를 형성할 수 있도록, 충분히 생각할 시간을 준다. 또한 친구들과 의사소통 할 시간을 충분히 주도록 한다. (공감대 기초 토대 형성이 핵심!)

	활동2	**구글 클래스룸을 통해 작전명 174호에 대한 자료를 찾아 '작전명 174호 디지털 아카이브'를 만들고 친구들과 공유하며, 보훈하는 태도 지니기** **구글 클래스룸 활용 작전명 174호 자료 탐색하기** T: 작전명 174호는 무슨 작전에 참전하였나요? S: 장사상륙작전입니다. T: 작전의 목적은 무엇이었나요? S: 인천상륙작전을 위한 주의 분산 목적이라고 합니다. (보급로 차단을 위한 후방 공격이라고 해요.) **'작전명 174호 디지털 아카이브' 체험 후 소감 공유** 구글 클래스룸 디지털 아카이브	10'	☞ 구글 클래스룸 ※ 활동 1에서 알게 된 단편적인 내용을 바탕으로 보다 심층적인 내용을 디지털 리터러시 기반으로 학생들이 직접 조사하고 탐구하는 시간을 갖는다. 영상, 기사 자료의 출처를 꼭 밝히도록 한다. ※ '작전명 174호의 디지털 아카이브'의 내용은 학년이 끝날 때까지 수시로 업데이트가 가능하도록 한다.
	활동3	**작전명 174호 친구들을 위한, 잊혀진 그들을 위한 호국보훈 디지털 명함을 만들고 그들을 기리기** **작전명 174호 친구들을 위한 호국보훈 디지털 명함 만들기** T: 이제 여러분이 직접 '작전명 174호' 친구들을 위한 디지털 명함을 만들어 볼까요? S: 총 772명의 독립 제1유격대대 친구들에 대한 보훈의 마음을 담아 만들어 보겠습니다.	10'	☞ Ready Player Me ☞ 캔바 ※ Ready Player Me와 캔바를 활용하여, 작전명 174호 친구들의 사진이 있으면 디지털 명함을, 사진이 없으면 가상 아바타로 디지털 명함으로 함께한다.
정리	학습 내용 정리 차시 예고	**학습 활동 정리하기** T: '작전명 174호 군함' 친구들을 '잊혀진 영웅들'이라고 부르는 이유는 무엇일까요? S: 비밀 작전으로 기록이 많이 남지 않은 역사이기 때문입니다. **차시 예고** T: 다음 시간에는 '역사를 이어줘' 활동을 합니다.	5'	※ 시간이 가능하다면 '장사리: 잊혀진 영웅들' 영화 시청 후 학생들이 보다 심층적 사회적 공감과 연대 의식을 도모한다.

판서 계획	♧ 작전명 174호에 대한 역사적 사실을 탐구하고, 그 친구들의 마음에 대해 공감해 봅시다. 【활동 1】 메타버스 ZEP으로 '작전명 174호' 역사 **탐구** 【활동 2】 작전명 714호 디지털 아카이브 **공감** 【활동 3】 '작전명 174호' 호국보훈 디지털 명함 **동참**	2. 이야기를 들어줘! <구글 클래스룸/미러링>	<디지털 아카이브 공감> 작전명 174호

	호국보훈 역량	성취기준	평가 내용	평가 방법
과정 중심 평가 계획	☑ 호국 탐구 ☑ 보훈 소통 **2015 핵심역량** ☑ 지식정보처리 ☑ 심미적 감성	[6국01-05] 매체 자료를 활용하여 내용을 효과적으로 발표한다. [6미01-04] 이미지를 활용하여 자신의 생각과 느낌을 전달할 수 있다.	○ 작전명 714호에 대한 역사적 사실을 탐구하고, 그 친구들에 대해 깊이 공감할 수 있다. ○ 작전명 714호에 대한 역사적 사실을 탐구하고, 그 친구들에 대해 공감할 수 있다. ○ 작전명 714호에 대한 역사적 사실을 어느 정도 탐구하고, 그 친구들에 대해 공감할 수 있다.	자기평가 구술평가

3 본 차시 교수·학습 과정안(3차시)

관련교과	사회, 실과, 미술	적용 학년	5~6학년
학습주제	**<역사를 이어줘!>** 현재를 살아가는 우리가 실천할 수 있는 작전명 174호 방법을 찾고, 노력할 수 있다.	해당 차시	3/3
학습목표	4. A 패들렛을 활용하여 국가보훈부에서 하는 일을 조사할 수 있다. 5. C 인공지능 kids 챗 GPT와 인공지능 Wombo Art를 이용하여, 우리가 실천할 수 있는 호국보훈의 방향을 찾고, 실천 의지를 다질 수 있다. 6. T 현재의 우리가 실천할 수 있는 '우리들의 작전명 174호' 호국보훈 방법을 찾고, 이에 대한 카드뉴스를 제작한 후 캠페인 활동에 동참할 수 있다.		
목표 역량	☐보훈 감수성 역량 ☑호국 탐구 역량 ☑보훈 소통 역량 ☑호국 실천 역량		

수업의 흐름

도입	전개	정리
♣ **동기유발** ○ 친구들과 함께 한 만든 '작전명 174호 디지털 아카이브' 학년에 홍보하기	♣ **활동 1 :** 패들렛을 활용하여 국가보훈부에서 하는 일 조사하기 ♣ **활동 2 :** 국가보훈부에서 하는 일을 토대로, 인공지능 kids 챗 GPT와 인공지능 Wombo Art를 이용하여 우리가 실천할 수 있는 호국보훈의 방향을 찾고 실천 의지 다지기 ♣ **활동 3 :** 현재의 우리가 실천할 수 있는 '우리들의 작전명 174호' 호국보훈 방법을 찾고, 이에 대한 카드뉴스를 제작 후 캠페인 활동에 동참하기	♣ **학습내용 정리** ○ '작전명 174호' 장사 상륙작전 체험블록 만들기 ♣ **차시 예고** ○ 작전명 174호 친구들의 역사를 우리들이 이어 일상 속 실천하기

학습 형태 및 집단 조직 계획

학습 활동	집단 조직
▪ **활동 1 :** 패들렛을 활용하여 국가보훈부에서 하는 일 조사하기	모둠활동
▪ **활동 2 :** 국가보훈부에서 하는 일을 토대로, 인공지능 kids 챗 GPT와 인공지능 Wombo Art를 이용하여 우리가 실천할 수 있는 호국보훈의 방향을 찾고 실천 의지 다지기	개인활동
▪ **활동 3 :** 현재의 우리가 실천할 수 있는 '우리들의 작전명 174호' 호국보훈 방법을 찾고, 이에 대한 카드뉴스를 제작 후 캠페인 활동에 동참하기	개인활동

학습방법/모형	☑실습·체험 ☐플립러닝 ☐문제해결학습 ☑프로젝트학습
에듀테크	패들렛, 인공지능 kids 챗 GPT(탐구질문), 인공지능 Wombo Art (그리기), 캔바(카드뉴스)
교수·학습 자료	스마트패드(개별), 작전명 174호 장사상륙작전 체험블록

학습 단계	학습 요소	교수.학습 활동	시간 (00′)	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	동기 유발

	활동2	**국가 보훈부의 하는 일을 토대로, 인공지능 kids 챗 GPT와 인공지능 Wombo Art를 이용하여 우리가 실천할 수 있는 호국보훈의 방향을 찾고 실천 의지 다지기** **인공지능 kids 챗 GPT 활용 우리가 실천할 수 있는 호국보훈의 방향 찾기** T: 호국보훈에 대한 각자의 탐구 질문을 만들어 인공지능 kids 챗 GPT로 검색해 볼까요? S: 저의 탐구질문은 '초등학교 6학년이 실천할 수 있는 호국보훈 방법에는 무엇이 있을까요?'입니다. **'인공지능 Wombo Art' 체험 후 소감 공유** 인공지능 kids 챗 GPT 인공지능 Wombo Art	10′	☞ 인공지능 kids 챗 GPT ☞ 인공지능 드로잉 Wombo Art ※ 인공지능 kids 챗 GPT를 활용하여 탐구 질문을 작성하고 이를 검색할 때에는, 명령어 프롬프트(누가, 언제, 어디서, 어떻게, 왜, 무엇을)을 잘 기록하여 구체적인 답을 도출해 낼 수 있도록 한다.
	활동3	**현재의 우리가 실천할 수 있는 '우리들의 작전명 174호' 호국보훈 방법을 찾고, 이에 대한 카드 뉴스를 제작 후 캠페인 활동에 동참하기** **'우리들의 작전명 174호' 카드 뉴스 제작 및 캠페인 활동** S: 우리들이 직접 작전명 174호를 만들고, 실천한다고 생각하니 뿌듯합니다.	10′	☞ 캔바 ※ 캔바의 카드뉴스를 작성할 때에는 자신의 생활 속에서 실천할 수 있는 다양한 호국보훈의 방법을 알릴 수 있도록 한다.
정리	학습 내용 정리 차시 예고	**학습 활동 정리하기** T: '작전명 174호 군함' 친구들 호국 정신을 우리는 어떻게 역사 속에서 이어갈 수 있을까요? S: 보훈의 정신을 잊지 않고, 살아가겠습니다. **차시 예고** T: 다음 시간에는 또 다른 호국 인물들에 대해 알아보겠습니다.	5′	

판서 계획	♧ 현재를 살아가는 우리가 실천할 수 있는 작전명 174호 방법을 찾고, 노력해 봅시다. 【활동 1】 패들렛으로 국가보훈부 역할 **탐구** 【활동 2】 인공지능으로 우리가 실천할 호국보훈 찾고, 실천 의지 **다짐** 【활동 3】 '우리들의 작전명 174호' 호국보훈 캠페인 **동참**	3. 역사를 이어줘! <구글 클래스룸/미러링>	<인공지능 Kids 챗 GPT> 작전명 174호

	호국보훈 역량	성취기준	평가 내용	평가 방법
과정 중심 평가 계획	☑ 보훈 소통 ☑ 호국 실천 **2015 핵심역량** ☑ 자기관리역량 ☑ 공동체 역량	[6실04-08] 절차적 사고에 의한 문제 해결의 순서를 생각하고 적용한다. [6미02-03] 다양한 자료를 활용하여 아이디어와 관련된 표현 내용을 구체화할 수 있다.	○ 현재를 살아가는 우리가 실천할 수 있는 작전명 174호 방법을 여러 개 찾고, 잘 노력할 수 있다. ○ 현재를 살아가는 우리가 실천할 수 있는 작전명 174호 방법을 찾고, 잘 노력할 수 있다. ○ 현재를 살아가는 우리가 실천할 수 있는 작전명 174호 방법을 몇 개 찾고, 노력할 수 있다.	서술평가 관찰평가

Ⅲ 학습자료

1 학생 활동 자료 및 교사 지도 자료(활동지, 평가지 등)

1차시 활동

【동기유발】 수업 PPT	【동기유발】 6.25 생각하면 떠오르는 것은? (멘티미터)	【동기유발】 '작전명 174호 군함' 탑승 티켓 활동지 표지
【활동 1】 학도의용대의 역할과 활동 탐구 활동 모습	【활동 1】 학도의용대의 역할과 활동 탐구 활동 모습	【활동 1】 학도의용대의 역할과 활동 탐구 활동지
【활동 1】 학도의용대의 역할과 활동 탐구 활동지	【활동 1】 학도의용대의 역할과 활동 탐구 활동지	【활동 1】 학도의용대의 역할과 활동 탐구 활동지

1차시 활동

【활동 2】 소년병 이야기로 공감과 감사 표현 활동 모습	【활동 2】 소년병 이야기로 공감과 감사 표현 활동 모습	【활동 2】 소년병 이야기로 공감과 감사 표현 활동 모습
【활동 2】 소년병 이야기를 살펴보고, 공감과 감사 마음 엽서	【활동 2】 소년병 이야기를 살펴보고, 공감과 감사 마음 엽서	【활동 2】 소년병 이야기를 살펴보고, 공감과 감사 마음 엽서
【활동 3】 작전명 174호 친구들 찾고, 사이버 추모 활동 모습	【활동 3】 작전명 174호 친구들 찾고, 사이버 추모 활동 모습	【활동 3】 작전명 174호 친구들 찾고, 사이버 추모 활동 모습
【활동 3】 작전명 174호 친구들 찾고, 사이버 추모	【활동 3】 작전명 174호 친구들 찾고, 사이버 추모	【활동 3】 작전명 174호 친구들 찾고, 사이버 추모

1차시 활동

【활동 3】 우리 반만의 아트스탭스 '메타버스 호국보훈 추모관' 설립

【정리 활동】 포켓터틀로봇으로 코딩 활용 '작전명 174호 찾기'

【정리 활동】 포켓터틀로봇으로 코딩 활용 '작전명 174호 찾기'

2차시 활동

【동기유발】 띵커벨로 사이버 추모 소감 공유 활동 모습

【동기유발】 띵커벨로 사이버 추모 소감 공유하기

【동기유발】 띵커벨로 사이버 추모 소감 공유하기

【활동 1】 메타버스 ZEP으로 작전명 174호의 역사적 사실 파악

【활동 1】 메타버스 ZEP으로 작전명 174호의 역사적 사실 파악 활동

【활동 1】 메타버스 ZEP으로 작전명 174호의 역사적 사실 파악 활동

【활동 2】 작전명 174호 디지털 아카이브 활동

【활동 2】 작전명 174호 디지털 아카이브 발표 모습

【활동 2】 작전명 174호 디지털 아카이브 발표 모습

【활동 2】 작전명 174호 디지털 아카이브

【활동 2】 작전명 174호 디지털 아카이브

【활동 2】 작전명 174호 디지털 아카이브

2차시 활동

【활동 3】 작전명 174호 호국부훈 디지털 명함 만들기 활동 모습	【활동 3】 작전명 174호 호국부훈 디지털 명함 만들기	【활동 3】 작전명 174호 호국부훈 디지털 명함 만들기
【정리 활동】 카훗 온라인 퀴즈로 작전명 174호 이야기 정리	【정리 활동】 카훗 온라인 퀴즈로 작전명 174호 이야기 정리	【정리 활동】 카훗 온라인 퀴즈로 작전명 174호 이야기 정리
【정리 활동】 카훗 온라인 퀴즈로 작전명 174호 이야기 정리	【정리 활동】 카훗 온라인 퀴즈로 작전명 174호 이야기 정리	【정리 활동】 카훗 온라인 퀴즈로 작전명 174호 이야기 정리

3차시 활동

【동기유발】 작전명 174호 디지털 아카이브 홍보	【활동 1】 패들렛으로 국가보훈부에서 하는 일 조사	【활동 1】 패들렛으로 국가보훈부에서 하는 일 조사하기

3차시 활동

【활동 1】 패들렛으로 국가보훈부에서 하는 일 조사하기	【활동 2】 인공지능 kids 챗 GPT 호국보훈 방향 탐색	【활동 2】 인공지능 kids 챗 GPT 호국보훈 방향 탐색
【활동 2】 인공지능 kids 챗 GPT 호국보훈 방향 탐색	【활동 2】 인공지능 kids 챗 GPT 호국보훈 방향 탐색	【활동 2】 인공지능 kids 챗 GPT 호국보훈 방향 탐색
【활동 2】 인공지능 Wombo Art로 호국보훈 방향 찾기	【활동 2】 인공지능 Wombo Art로 호국보훈 방향 찾기	【활동 2】 인공지능 Wombo Art로 호국보훈 방향 찾기
	박선영	
【활동 3】 우리들의 작전명 174호 호국보훈 카드뉴스 제작	【활동 3】 우리들의 작전명 174호 호국보훈 카드뉴스 제작	【활동 3】 우리들의 작전명 174호 호국보훈 카드뉴스 제작

2 참고자료 또는 참고문헌

- 국가보훈부(2020). 보훈 인프라 연계 · 활용 보훈교육 프로그램 개발 (연결맵).
- 국가보훈부(2022). 보훈문화교육 우수 수업안 모음집.
- 국가보훈부 누리집
- 보훈교육연구원, 청소년 체험 교구재 3탄 체험학교 모집 (‘작전명 174호’)
- 《장사리:잊혀진 영웅들》 (영화). 워너 브라더스 코리아. 2019년 9월 25일
- 《잊혀진 상륙작전, 작전명 174호》 (다큐멘터리). OBS. 2014년 6월 25일

대한민국 임시정부 일기를 활용한 추체험 역사 교육

주 제 (소 주제안)	대한민국 임시정부 일기를 활용한 추체험 역사 교육 (웹툰과 방탈출 게임, 디지털 지도 체험을 통한 독립 정신 기르기 체험형 역사 교육)
학습대상	초등학교 5~6학년
소속학교	천안용곡초등학교
성 명	이효주

주최 국가보훈부 후원 교육부

Ⅰ 수업의 개관

1 주제 및 개관

대한민국 임시정부의 역사에는 희망, 시련, 노력, 부진, 쾌거 등 일련의 과정과 다양한 사람들과 장소가 집약적으로 담겨있어 추체험 역사학습을 통한 독립 정신 내면화에 적절한 주제임에도 실제 현장에서 그러한 장점을 살리기는 쉽지 않다. 2쪽 분량의 교과서 해당 내용에는 한정된 인물과 단체가 지식 전달의 서술식 설명 방식으로 구성되어 있기 때문이다. 이러한 한계점으로 학생들은 김구, 윤봉길, 한인 애국단, 이 세 키워드 암기만 하게 되고, 흥미와 독립 정신 가지는 데 어려움을 느낀다.

한정적인 인물과 단체의 암기식 지식 습득을 넘어'남들이 모두 불가능하다고 여기는 것을 가능하다고 믿는'독립 정신을 함양하고, 학생 주도적으로 배울 수 있는 수업 방법을 고민하며 이 수업을 설계했다.

3차시 120분의 수업으로 구성하였고, 대한민국 임시정부 사람들의 일기 세 작품(백범일지, 장강일기, 제시의 일기)을 수업 소재로 활용하여 문제를 풀어보며 학생들이 1인칭 역사적 관점으로 대한민국 임시정부 인물과 역사 지식을 이해하도록 했다. 디지털 지도와 웹툰 제작 활동을 통해 주체적이고 자유로운 분위기 속에서 상호작용하며 흥미를 높이고, 추체험 역사학습으로 단편적이지 않고 지속적인 독립 정신을 함양하고자 한다.

2 기대효과

가. 학생들이 흥미를 갖고, 협동하며 참여할 수 있는 수업을 계획하여 2015 개정 교육과정에서 추구하는 핵심역량을 신장시킬 수 있다.

나. 학교 현장에 적용하여 바로 교육할 수 있는 호국보훈 수업 자료와 수업 모델을 제공한다.

다. 다양한 디지털 매체를 활용하여 시각적 리터러시 능력과 비평적 사고력을 기르고, 학습 몰입 기회를 제공한다.

3 교육과정 재구성 계획(2015년 개정 교육과정)

단원	주제	주제별 주요 내용	차시	차시별 학습 활동
② 사회의 새로운 변화와 오늘날의 우리	단원 도입	단원 학습 내용의 개관	9	단원 학습 내용 예상하기
	2. 일제의 침략과 광복을 위한 노력	일제의 국권 침탈 과정과 이에 저항한 우리 민족의 노력	10	대한 제국 시기에 자주독립과 근대화를 위해 어떤 노력을 했는지 알아보기
			11~12	을사늑약의 과정과 항일 의병의 노력 알아보기
			13	독립운동가들이 고국을 떠난 까닭 알아보기
			14	3.1 운동과 대한민국 임시정부의 수립 알아보기
			15	**대한민국 임시정부 인물들의 일기를 활용한 디지털 지도, 방탈출 게임 활동지를 통해 그 인물과 그들의 노력 알아보기**
			16~17	**대한민국 임시정부의 노력을 웹툰으로 표현하기**
			18	3.1운동 이후 국내외 독립운동 알아보기
			19	일제가 민족정신을 없애려고 벌인 일과 민족정신을 지키기 위한 노력 알아보기
	3.대한민국 정부의 수립과 6.25 전쟁	8.15 광복과 대한민국 정부 수립의 의미와 6.25 전쟁의 아픔 이해하기	20~21	8.15 광복과 대한민국 정부 수립 과정 알아보기
			22	대한민국 정부 수립의 의미 알아보기
			23	6.25 전쟁의 과정 알아보기
			24	6.25 전쟁의 피해와 영향 알아보기
			25	6.25 전쟁으로 사람들이 겪은 어려움 알아보기
	단원 정리	단원 학습 내용 정리	26~27	단원 학습 내용 정리하기

4 수업의 목표 및 성취기준(2015년 개정 교육과정)

목표	성취기준	
독립운동가의 일기와 디지털 지도를 통해 나라를 되찾기 위한 대한민국 임시정부의 노력을 알 수 있다.	사회	[6사04-04] 광복을 위하여 힘쓴 인물(이회영, 김구, 유관순, 신채호 등)의 활동을 파악하고, 나라를 되찾기 위한 노력을 소중히 여기는 태도를 기른다.
		[6사07-01] 세계지도, 지구본을 비롯한 다양한 형태의 공간 자료에 대한 기초적인 내용과 활용 방법을 알고, 이를 실제 생활에 활용한다.
	국어	[6국01-07] 상대가 처한 상황을 이해하고 공감하며 듣는 태도를 지닌다.
		[6국02-01] 읽기는 배경지식을 활용하여 의미를 구성하는 과정임을 이해하고 글을 읽는다.
대한민국 임시정부의 노력을 웹툰으로 표현할 수 있다.	사회	[6사04-04] 광복을 위하여 힘쓴 인물(이회영, 김구, 유관순, 신채호 등)의 활동을 파악하고, 나라를 되찾기 위한 노력을 소중히 여기는 태도를 기른다.
	국어	[6국03-02] 목적이나 주제에 따라 알맞은 내용과 매체를 선정하여 글을 쓴다.
	미술	[6미01-05] 미술 활동에 타 교과의 내용, 방법 등을 활용할 수 있다.

5 평가 계획

평가 내용	평가 기준	평가 척도	평가 방법
나라를 되찾기 위한 대한민국 임시정부의 노력을 알고, 이를 웹툰과 디지털 지도로 표현할 수 있다.	• 나라를 되찾으려는 대한민국 임시정부와 독립운동가의 노력을 알고, 이를 웹툰과 디지털 지도로 표현할 수 있다.	상	관찰법, 가상공간 속 활동지 평가, 웹툰 작품 평가
	• 나라를 되찾으려는 대한민국 임시정부와 독립운동가의 노력을 알지만, 이를 웹툰과 디지털 지도로 표현하는 것을 어려워한다.	중	
	• 나라를 되찾으려는 대한민국 임시정부와 독립운동가의 노력을 알지 못하고 이를 웹툰과 디지털 지도로 표현하는 것을 어려워한다.	하	

6 지도상의 유의점

가. 투닝(Tooning)을 활용하기 위해 사전에 학생 구글 계정을 로그인하여 온라인 사이트 접속을 확인한다.

나. 일기 내용을 활용한 웹툰 제작 시 역사적 오개념이 생기지 않도록 실제 역사 사실 내용은 바꿀 수 없게 한다.

다. 이 수업안에는 세 권의 책을 활용한 세 가지 활동지가 있지만, 학급 규모와 학생 성취 수준을 고려하여 활동지 종류의 수를 결정할 수 있다.

라. 연계 수업으로 우리 고장의 대한민국 임시정부 독립운동가의 이야기를 웹툰으로 꾸며보는 활동을 할 수 있다.

마. 실제 일기 작품은 초등학생이 이해하기 다소 어려운 말 표현과 용어가 많아 학생들이 이해하기 어렵다고 판단하여 교사가 초등학생이 이해하기 쉬운 표현으로 바꿔 작품 내용을 제공했다.

Ⅱ 수업안

1 본 차시 교수 · 학습 과정안(3차시)

<table>
<tr><td>관련교과</td><td>사회, 국어</td><td>적용 학년</td><td>5~6학년</td></tr>
<tr><td>학습주제</td><td>독립운동가들의 일기를 통해
나라를 되찾기 위한 대한민국 임시정부의 노력 알아보기</td><td>해당 차시</td><td>1/3</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="3">1. 독립운동가들의 일기를 활용한 디지털 지도 및 메타버스 체험을 통해 대한민국 임시정부의 활동을 알 수 있다.
2. 대한민국 임시정부의 활동에 비추어 내가 꿈꾸는 나라를 말하며 애국심을 고취할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>수업의 흐름</td><td colspan="3">
<table>
<tr><th>도입</th><th>전개</th><th>정리</th></tr>
<tr><td>• 동기유발
-헌법 전문에서 대한민국 임시정부가 꿈꿨던 나라 이야기해보기
-대한민국 임시정부 관련 질문으로 역사적 탐구력 자극하기</td><td>- 활동 1 : 독립운동가들의 일기에서 대한민국 임시정부의 이동 거리 알아보기

- 활동 2 : 방 탈출 게임 '대한민국 임시정부 독립운동가의 일기'

- 활동 3 : '내가 꿈꾸는 나라' 인증사진 찍기</td><td>정리

•느낀 점 발표
•활동 결과물 확인
• 차시 예고</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>학습 형태 및 집단 조직 계획</td><td colspan="3">
<table>
<tr><th>학습 활동</th><th>집단 조직</th></tr>
<tr><td>▪ 활동 1: 대한민국 임시정부의 일기 속 이동 거리 알아보기</td><td>모둠</td></tr>
<tr><td>▪ 활동 2: 방탈출 게임 '대한민국 임시정부의 일기'</td><td>개인</td></tr>
<tr><td>▪ 활동 3: 내가 꿈꾸는 나라 인증 사진 찍기</td><td>개인/전체</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>학습방법/모형</td><td colspan="3">■실습·체험 □프로젝트학습 □플립러닝 □문제해결학습</td></tr>
<tr><td>교수·학습 자료</td><td colspan="3">교과서, 활동지, 태블릿 PC, 필기도구</td></tr>
</table>

학습 단계	학습 요소	교수.학습 활동	시간 (00')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	동기 유발	**대한민국 임시정부 임시헌장 10조 전문 살펴보기** -활동지에서 임시헌장 19조의 전문을 살펴보며 대한민국 임시정부가 꿈꿨던 나라 이야기 나누기 S "국민이 주인인 나라, 평등하고 자유로운 나라 등" **교과서에서 대한민국 임시정부 위치 살펴보기** T 교과서 지도에서 대한민국 임시정부는 어디에 있나요? S 중국 상하이요.	5'	**☞교과서, 활동지 ※5학년 1학기 헌법을 배운 내용을 상기하여 핵심 낱말(민주공화제, 평등, 자유, 의무 등)을 활용하여 말하도록 유도한다.**

		T 대한민국 임시정부는 중국에서 어떤 생활을 했을까요? 상하이에서만 활동했을까요? **■ 독립운동가들의 일기 살펴보기** -교사는 대한민국임시정부 독립운동가들의 일기(백범일지, 장강일기, 제시의 일기) 책 표지를 제시한다. T 이 책의 주인공과 내용을 유추해봅시다. S 마음에 드는 책을 모둠별로 고른다.		**※초등 교과서에 제시된 대한민국 임시정부의 위치는 '상하이' 뿐이다.** **※다음 활동을 위해 독립운동가를 모둠별로 골고루 선택할 수 있도록 한다.**
전개		**■ 공부할 내용 안내: 독립운동가들의 일기를 통해 대한민국임시정부의 노력을 알아봅시다.** **■ 학습 활동 안내** **[활동1] 대한민국 임시정부의 이동 거리 알아보기** **[활동2] 방탈출 게임** **'대한민국 임시정부 독립운동가의 일기'** **[활동3] 내가 꿈꾸는 나라 인증사진 찍기** **[활동1] 대한민국 임시정부의 이동 거리 알아보기** **■ 대한민국 임시정부 일기 배경 도시 살펴보기** T 활동지를 보고 일기 속 배경 도시들을 말해봅시다. S 상하이, 광저우, 충칭 등이 있습니다. **■ 구글 마이맵스에 도시 및 이동 거리 표시하기** **-학급 패들렛에 제시된 일기 작품별 마이맵스 링크를 열고, 도시들의 위치를 확인한 후 선을 클릭하여 도시 간 이동 거리를 확인한다.** -대한민국 임시정부의 이동 거리를 우리 고장과 가까운 고장 간 거리와 비교해보며 그들의 고단한 일상과 노력을 느끼게 한다. T 백범일지 이야기들의 장소 간 거리의 합은 무엇인가요? S 약 2951km입니다. T 서울-천안 거리는 약 100km입니다. 백범일지의 거리와 비교해봅시다. S 약 30배입니다.	10′	**☞활동지. 태블릿 PC, 필기도구** **※QR코드는 전체 수업에서 자료 공유와 학습 결과 제출에 활용할 학급 패들렛 QR코드이다. 교사는 아래 자료 2-3 패들렛(QR코드)를 복제한 뒤 사용한다.** **※실제 작품 속 중국 도시 이름은 중국식 발음으로 표기되어 지도 검색이 쉽지 않기 때문에 학습지에는 구글 지도에 보이는 중국 도시 이름으로 표기하였다.** **※활동 1에서 학생들이 공간 속에서 역사를 느낄 수 있도록 한다.**
		[활동2] 방탈출 게임 **'대한민국 임시정부 독립운동가의 일기'** **■ 방탈출 게임 '대한민국 임시정부 독립운동가의 일기'** -태블릿 PC로 활동지의 방탈출 게임 QR코드를 인지하여 방탈출 게임을 시작한다. -글 내용 중 어려운 낱말과 이름은 교사가 추가적인 설명을 해주며 이해 심화하기	15′	**※방탈출 게임 미션 문제는 단순히 역사 지식 문제 뿐 아니라, 서사와 맥락을 이해하며 그들의 삶을 추체험할 수 있는 문제들로 구성되었다.** **※방탈출 게임이 접속이 원활하지 않을 때는 학급 패들릿에 게시된**

				일기를 읽고, 활동지에 답한다.
		[활동3] 내가 꿈꾸는 나라 인증 사진 찍기 **■ 모둠원들과 과제 학습지 확인하기** -모둠원들과 방탈출 게임을 하며 기억에 남는 이야기 말하기 -방탈출 게임 과제를 해결하며 모은 단서들을 조합하여 '내가 꿈꾸는 나라는?' 질문을 완성한다. -대한민국 임시정부 일상에서 사람들이 꿈꾸던 나라에 비추어 내가 꿈꾸는 나라를 이야기해본다. -내가 꿈꾸는 나라를 적은 학습지와 인증사진을 찍고 사진을 패들렛에 전시한다.	5′	
정리		**■ 활동 결과물 함께 살펴보기** T 대한민국임시정부의 일상에서 느낄 수 있었던 독립운동가들의 이상은 무엇이었나요? 그들은 무엇을 위해 노력했나요? S 후손들이 자유롭게 사는 나라요. 등 -친구들의 인증사진을 함께 살펴보며 댓글을 달고, 독립 정신 기르기 **■ 정리하기 및 차시 예고** -차시에는 학습한 내용을 바탕으로 웹툰 앱을 이용한 독립운동가 일기 웹툰을 만들기 안내	5′	**☞프로젝션 TV, 태블릿 PC** **※활동지는 평가 자료로도 활용한다.** **※다른 학생의 인증사진 작품에 작성한 댓글은 동료 평가 자료로 활용한다.**

관련교과	사회, 국어	적용 학년	5~6학년
학습주제	독립운동가들의 일기를 웹툰으로 나타내기	해당 차시	2~3/3
학습목표	독립운동가들의 일기를 웹툰으로 표현하며 대한민국 임시정부의 노력을 알 수 있다.		

수업의 흐름

도입	전개	정리
• 전시학습 내용 상기 동기유발 -지난 시간 독립운동가들의 일기 중 기억에 남는 부분 이야기하기	[활동 1] 대한민국 임시정부 독립운동가들의 일기 웹툰 그리기 [활동 2] 모둠 작품 발표하기	정리 • 느낀 점 이야기하기 • 차시 예고

학습 형태 및 집단 조직 계획

학습 활동	집단 조직
▪ 활동 1 : 대한민국 임시정부 독립운동가들의 일기 웹툰으로 그리기	모둠
▪ 활동 2 : 모둠별 제작 웹툰 발표하기	모둠/전체

학습방법/모형	■실습·체험 □프로젝트학습 ■협동학습 □플립러닝 □문제해결학습
교수·학습 자료	프로젝션 TV, 태블릿 PC

학습 단계	학습 요소	교수.학습 활동	시간 (00')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	전시 학습 내용 상기 및 동기 유발	**전시 수업에 독립운동가들의 일기 중 기억에 남는 부분 이야기하기** S 김구 선생이 자신의 존재를 들켰던 장면/ 이시영 선생이 정정화 선생에게 구두를 선물해준 장면/ 제시의 부모님이 공습을 피했던 장면입니다.	5'	☞**태블릿 PC**
전개		**[활동2] 대한민국 임시정부 독립운동가들의 일기 웹툰으로 그리기** **모둠원들과 이야기 정하기** T 모둠원들과 웹툰으로 그릴 이야기를 각자 하나씩 정해봅시다. **웹툰 제작 사이트 '투닝'(Tooning) 소개** -별도의 다운로드가 필요하지 않고, 구글 아이디로 로그인하여 이용한다. -간단한 캐릭터 동작, 표정, 의상, 템플릿, 배경, 말풍선 선택 방법을 설명해준다.	45'	**※하나의 이야기로 여러 장면의 웹툰을 그리기보다는 핵심적인 한 장면을 그리도록 한다.** **※학급 패들렛에 있는 일기를 한번 더 읽어봐도 좋다.**

		■ **글쓴이 캐릭터 설정하기** -글쓴이의 실제 사진을 참고하여 실제 인물과 비슷하게 주인공 캐릭터의 얼굴 생김새, 머리 스타일, 옷 등을 설정한다. -전체 일기 웹툰의 통일감을 위해 주인공 캐릭터는 모둠원들과 상의하여 하나로 정한다. ■ **독립운동가들의 일기 웹툰으로 그리기**		**※웹툰을 그릴 때 말풍선, 표정 등 다양한 표현 방법이 있다는 것을 사전에 지도한다.** **※역사적 오개념이 생기지 않도록 일기 속 사실은 바꾸지 않고 웹툰으로 표현하도록 한다.**
		[활동3] 모둠 작품 발표하기 ■ **모둠 발표 준비하기** -모둠원 각자 그린 웹툰을 학급 패들렛 모둠별 게시판에 올리고, 모둠원들과 작품에 대해 이야기 한다. -발표할 모둠을 정하여 모둠원 각자 개인 태블릿 PC를 가지고 발표 모둠으로 이동한다. ■ **모둠 발표하기** -우리반 패들렛에서 다른 모둠 작품 링크에 접속하여 다른 모둠 작품을 감상한다. -우리 모둠이 만든 웹툰을 발표 모둠 친구들에게 설명해준다. -다른 모둠 작품 감상 후 댓글을 남긴다.	25′	**☞태블릿 PC** **※각자 그린 웹툰은 이미지 저장하여 패들렛 학급 게시판에 올린다.** **※다른 모둠의 작품에 작성한 댓글은 동료 평가 자료로 활용한다.**
정리		■ **오늘 수업에서 느낀 점 나누기** T 독립운동가들의 일기 웹툰을 본 느낌을 말해봅시다. S 먼 길을 이동했다고 느꼈습니다. 우리의 일상과 비슷하다 느꼈습니다. 일제에 잡힐까 조마조마했어요. T 대한민국 임시정부 독립운동가들이 꿈꿨던 이상은 무엇이었을까요? S 모두가 평등, 자유로운 나라, 새로운 나라를 꿈꿨습니다. ■ **정리하기 및 차시 예고**	5′	

Ⅲ 학습자료

1 교사 지도 자료(수업 활용 앱)

패들렛(Padlet)-학급 게시판

1. 활용: 디지털 지도, 독립운동가 일기 작품 제시, 인증 사진과 모둠별 웹툰 작품 올리기, 댓글 달기
2. 자료 2-3에 제시한 QR코드'수업 기본 템플릿'은 복제하여 각 반에서 사용할 수 있다.

구글 마이맵스 Google My Maps (대한민국 임시정부 이동 거리 알아보기)

2-1 학생 활동 자료(활동지)

독립운동가들의 일기를 통해 대한민국 임시정부의 노력 알아보기

우리반 게시판

초등학교 학년 반 이름:

1. 아래 표에 나오는 지역은 '장강일기'에 나오는 중국 도시 중 일부입니다.
   2~13번 도시들 사이 거리를 '구글 마이맵스'를 활용해 구하세요.

   약 ( )km

2. '장강일기' 방 탈출 게임 미션을 해결하며 단서들을 모아 적어 보세요.

순	지역	단서	순	지역	단서
1	서울		8	창사	
2	서울		9	광저우	
3	상하이		10	포산	
4	상하이		11	충칭	
5	상하이		12	충칭	
6	상하이		13	충칭	
7	난징		14	부산	
10번 답					
14번 답					

3. 미션을 해결하며 모은 단서들을 조합하여 한 문장을 만들어 봅시다.

ㄴㄱ ㄲㄲㄴ ㄴㄹㄹ ㅁㅎㅂㅈ

( )

[교사용 정답지 1]

독립운동가들의 일기를 통해
대한민국 임시정부의 노력 알아보기

우리반 게시판

초등학교 학년 반 이름:

1. 아래 표에 나오는 지역은 '장강일기'에 나오는 중국 도시 중 일부입니다.
   2~13번 도시들 사이 거리를 '구글 마이맵스'를 활용해 구하세요.

약 (2525)km

2. '장강일기' 방 탈출 게임 미션을 해결하며 단서들을 모아 적어 보세요.

순	지역	정답	단서	순	지역	정답	단서
1	서울	*상하이*	*말*	8	창사	*민간인 살상*	*자*
2	서울	*2240*		9	광저우	*3*	*가*
3	상하이	*독립운동*	*를*	10	포산	*아래 참고*	*보*
4	상하이	*돈*	*나*	11	충칭	*유관순*	*는*
5	상하이	*다정*	*내*	12	충칭	*3.1유치원*	*라*
6	상하이	*윤봉길*	*해*	13	충칭	*안중근*	*꿈*
7	난징	*오른손 클릭*		14	부산	*아래 참고*	*꾸*
10번 답	*예시: 무섭다, 죽을까 두려울 것 같다, 아이에게 미안할 것 같다. 등*						
14번 답	*예시: 항구에서 환영카드를 들고 맞이한다 등*						

3. 미션을 해결하며 모은 단서들을 조합하여 한 문장을 만들어 봅시다.

ㄴㄱ ㄲㄲㄴ ㄴㄹㄹ ㅁㅎㅂㅈ

(*내가 꿈꾸는 나라를 말해보자*)

2-2 학생 활동 자료(방탈출 게임 장면)

2-3 학생 활동 자료(패들렛 학급게시판 QR코드 및 링크)

https://padlet.com/hjlee1437/padlet-c88q20lu99al3ufc

3 수업 적용 모습

<table>
<tr><td>
</td><td> </td></tr>
<tr><td>인증 사진 찍기</td><td>방탈출 게임</td></tr>
<tr><td> </td><td>
</td></tr>
<tr><td>웹툰그리기</td><td>학생 웹툰 작품</td></tr>
<tr><td>
</td><td>
</td></tr>
<tr><td>학생 웹툰 작품</td><td>학생 웹툰 작품</td></tr>
</table>

4 참고자료 또는 참고문헌

- 김구(2005), 백범일지, 돌베개
- 김소연, 소원호(2023), 인공지능 웹툰을 이용한 추체험 역사 교육 사례 분석, 한국컴퓨터교육학회 학술발표대회논문집
- 양우조, 최선화(2019), 제시의 일기, 우리나비
- 정정화(1998), 장강일기, 학민사
- 한시준(2003). 대한민국임시정부의 환국, 한국 근현대사 연구
- 한시준(2018), 대한민국 임시정부의 수립과 독립 정신, 그후 100년, 충청학과 충청문화
- 한춘희(2023), 사회 5-2 지도서, 아이스크림 미디어

데이터와 인공지능으로 독립운동가와 더 가깝게 다가가기

주 제 (소 주제안)	데이터와 인공지능으로 독립운동가와 더 가깝게 다가가기 (빅데이터와 인공지능 웹툰을 통한 보훈의 자기화 역사교육)
학습대상	초등학교 5-6학년
소속학교	고촌초등학교
성 명	신윤철, 나상호

주최 국가보훈부 후원 교육부

Ⅰ 수업의 개관

1 주제 및 개관

독립운동가 하면 떠오르는 인물은 다들 몇 명은 있을 것이다. 하지만 그들이 했던 주요 업적 외에 어떤 삶을 살았는지까지 알고 있는 경우는 매우 드물다. 학교에서도 글과 동영상만으로 배우기에 위인전을 읽었어도 잊어먹는 경우가 대다수이다. 하지만 본 수업은 잘 알려지지 않은 독립운동가가 있다는 것부터 시작해서, 여러 독립운동가의 삶을 학생들이 직접 찾아 읽어보고, 이것을 바탕으로 인공지능을 활용하여 직접 웹툰을 만들어보는 생산 활동을 통해 초등학생들이 그냥 지나쳐갔던 독립운동에 대해 다시 한번 생각해보고, 학생들이 주도적으로 배움을 이루어나갈 수 있도록 이끌고자 한다. 이를 위해 총 120분의 수업을 기획하였으며, 학생들에게 보훈 정신을 자기화하는 역사교육을 꾀하였다.

2 기대효과

가. 기존 독립운동가의 삶을 글과 동영상으로만 배우는 것을 넘어, 독립운동가의 삶을 살펴보고, 그에 따른 웹툰을 제작함으로 보훈 정신을 자기화할 수 있다.

나. 빅데이터, 인공지능을 활용한 여러 플랫폼을 사용하는 수업을 계획하여 2022 개정 교육과정에서 추구하는 디지털 소양을 신장시킬 수 있다.

3 교육과정 재구성 계획

단원	주제	주제별 주요 내용	차시	차시별 학습 활동
② 사회의 새로운 변화와 오늘날의 우리	단원도입	단원 학습 내용의 개관	8	단원 학습 내용 예상하기
	2. 일제의 침략과 광복을 위한 노력	일제의 국권 침탈 과정과 이에 저항한 우리 민족의 노력	9~10	대한 제국 시기에 자주독립과 근대화를 위해 어떤 노력을 했는지 알아보기
			11	을사늑약의 과정과 항일 의병의 노력 알아보기
			12	나라를 지키기 위한 안중근의 노력 알아보기
			13	한국인들이 고국을 떠난 까닭 알아보기
			14	3.1 운동 알아보기
			15	**나라를 되찾으려는 대한민국 임시정부의 노력 알아보기**
			16	**나라를 되찾으려는 다양한 노력 알아보기**
	3. 대한민국 정부의 수립과 6·25전쟁	국권 피탈 이후 일제의 강압적 통치와 우리 민족의 나라를 되찾기 위한 노력	17	8.15 광복의 과정 알아보기
			18	한반도 분단의 과정 알아보기
			19	대한민국 정부 수립의 의미 알아보기
			20	6.25 전쟁의 전개 과정과 그 결과 알아보기
			21	6.25 전쟁으로 사람들이 겪은 어려움 알아보기
	단원 정리	단원 학습 내용의 정리	22~23	단원 학습 내용 정리하기

4 수업의 목표 및 성취기준

목표	성취기준	
광복을 위해 힘쓴 독립운동가들의 노력을 알 수 있다.	사회	[6사04-04] 광복을 위하여 힘쓴 인물(이회영, 김구, 유관순, 신채호 등)의 활동을 파악하고, 나라를 되찾기 위한 노력을 소중히 여기는 태도를 기른다.
	실과	[6실04-09] 프로그래밍 도구를 사용하여 기초적인 프로그래밍 과정을 체험한다.
독립운동가의 삶을 바탕으로 웹툰을 제작하고 이를 홍보하는 사이트를 만들어 알맞게 설명할 수 있다.	사회	[6사04-04] 광복을 위하여 힘쓴 인물(이회영, 김구, 유관순, 신채호 등)의 활동을 파악하고, 나라를 되찾기 위한 노력을 소중히 여기는 태도를 기른다.
	국어	[6국03-03] 목적이나 주제에 따라 알맞은 내용과 매체를 선정하여 글을 쓴다.

5 평가계획

평가 내용	평가 기준	평가척도	평가 방법
광복을 위해 힘쓴 독립운동가의 노력을 알고, 이를 바탕으로 웹툰을 제작하여 홍보 사이트를 만들어 알맞게 설명할 수 있다.	• 광복을 위해 힘쓴 독립운동가의 노력을 알고 이를 표현한 웹툰과 홍보 사이트를 만들어 알맞게 설명할 수 있다.	상	관찰법, 엔트리 코딩 결과물 평가, 웹툰 공유 동료평가
	• 광복을 위해 힘쓴 독립운동가의 노력을 알지만 이를 표현한 웹툰과 홍보 사이트를 만드는 것에 힘들어하여 알맞게 설하기 힘들다.	중	
	• 광복을 위해 힘쓴 독립운동가의 노력을 찾지 못하기에, 이를 표현한 웹툰과 홍보 사이트를 만드는 것에 힘들어하여 알맞게 설명하기 힘들다.	하	

6 지도상의 유의점

가. 본 수업은 5-6학년 학생들을 대상으로 하고 있으며, 학생들에게 다소 낯설 수 있는 '엔트리 코딩'과 '데이터'의 개념을 가지고 수업을 진행하고 있기 때문에 실과시간 등을 이용하여 이에 대한 개념 이해가 선행되어야 한다.

나. 여러 에듀테크와 플랫폼은 성취기준 도달을 위한 도구일 뿐이기에, 너무 기능적 요소를 강조하지 않고, 예쁘게 꾸미는 것을 지양하고, 독립운동가의 삶의 내용에 충실하도록 지도한다.

Ⅱ 수업안

1 본 차시 교수 · 학습 과정안(1차시)

<table>
<tr><td>관련교과</td><td>사회</td><td>적용 학년</td><td>5학년</td></tr>
<tr><td>학습주제</td><td>독립운동가 빅데이터를 이용하여 독립운동가 추천 인공지능 스피커 코딩해보자</td><td>해당 차시</td><td>1/3</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="3">1. 공공데이터포털에서 원하는 종류의 빅데이터를 다운받아 처리할 수 있다.

2. 독립운동가 추천 인공지능 스피커 코드를 이해하고 코딩할 수 있다.

3. 평소 몰랐던 독립운동가가 많음을 깨닫고, 존경하는 마음을 갖는다.</td></tr>
<tr><td>수업의 흐름</td><td colspan="3">
<table>
<tr><th>도입</th><th>전개</th><th>정리</th></tr>
<tr><td>• 동기유발
-국가보훈부 유튜브의 이달의 독립운동가 영상 감상하기
-우리가 모르는 독립운동가가 많다는 사실 깨닫기</td><td>- 활동 1 : 공공데이터포털에서 독립운동가 빅데이터 찾고 내용 살펴보기
- 활동 2 : 엔트리로 독립운동가 추천 인공지능 스피커 만들기
- 활동 3 : 인공지능 스피커를 실행하여 독립운동가 업적 알기</td><td>정리
• 학습내용 정리
-우리나라를 위해 힘쓴 독립운동가 중 우리가 모르는 사람들도 많이 있었다는 것 깨닫기
• 차시 예고</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>학습 형태 및 집단 조직 계획</td><td colspan="3">
<table>
<tr><th>학습 활동</th><th>집단 조직</th></tr>
<tr><td>▪ 활동 1 : 공공데이터포털에서 독립운동가 빅데이터 찾고 내용 살펴보기</td><td>전체활동</td></tr>
<tr><td>▪ 활동 2 : 엔트리로 독립운동가 추천 인공지능 스피커 만들기</td><td>전체활동</td></tr>
<tr><td>▪ 활동 3 : 인공지능 스피커를 실행하여 독립운동가 업적 알기</td><td>개인활동</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>학습방법/모형</td><td colspan="3">☐실습·체험 ☐플립러닝 ☐문제해결학습 ☑프로젝트학습</td></tr>
<tr><td>교수·학습 자료</td><td colspan="3">에듀테크: 구글 스프레드시트(docs.google.com/spreadsheets), 엔트리(playentry.org/)
참고사이트
- 국가보훈부 유튜브: https://www.youtube.com/watch?v=z7yJBRiyLFY
- 공공데이터포털: https://www.data.go.kr/
- 인공지능 스피커 예시자료: http://naver.me/GEIf8MSa</td></tr>
</table>

학습 단계	학습 요소	교수.학습 활동	시간 (40′)	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	문제 인식	■ 동기유발 - 우리나라 독립운동에 대한 영상자료 감상 - 일본인인데도 독립운동가로 활동했다는 사실 알기 - 우리가 모르는 독립운동가가 많다는 사실 깨닫기 ■ 학습 목표 제시 독립운동가에 관한 빅데이터를 이용하여 독립운동가 추천 인공지능 스피커 만들기 ■ 활동 안내 <활동1> 독립운동가 빅데이터 찾고 내용 살펴보기 <활동2> 엔트리로 추천 인공지능 스피커 만들기	5′	☞국가보훈부 유튜브_가네코후미코 편 https://www.youtube.com/watch?v=z7yJBRiyLFY
전개	문제 해결 방법 찾기	**[활동1] 공공데이터포털에서 독립운동가 빅데이터 찾고 내용 살펴보기** ■ 공공데이터포털에서 독립운동가 빅데이터 찾기 - 공공데이터포털은 대한민국 공식 누리집으로 공공기관의 데이터를 국민들에게 공개한 누리집 - 공공데이터포털에서 '독립운동가'를 검색하기 - 경상북도_이달의 독립운동가의 공공데이터 CSV파일을 다운로드받기 - 다운로드 받은 파일을 열어 자신이 알던 독립운동가의 이름이 있는지 확인해보기 ■ 구글 스프레드시트로 데이터 전처리하기 - 구글 스프레드시트를 통해 데이터 전처리하기 - 새로운 시트를 만든 다음, '파일' - '가져오기'로 다운로드 받은 CSV파일 불러오기 - 팝업창이 뜨면 '파일 가져오기' 누르기 - '파일' - '다운로드' - '쉼표로 구분된 값.csv'를 눌러 데이터 다운로드하기 공공데이터 포털 / 구글 스프레드시트에서 CSV파일을 불러온 모습 	10′	☞공공데이터포털 https://www.data.go.kr/ ※공공데이터포털에는 여러 공공데이터가 있으나 독립운동을 설명한 공공데이터는 '경상북도_이달의 독립운동가' 데이터가 잘 나와 있으니 사용함. ☞구글 스프레드시트 https://docs.google.com/spreadsheets ※CSV데이터에 오류가 있을 수 있으니 구글 시트에서 불러와 자동으로 오류교정을 함.
	문제 해결하기	**[활동2] 엔트리로 독립운동가 추천 인공지능 스피커 만들기** ■ 엔트리 데이터분석 기능 사용하기	20′	☞엔트리 https://playentry.org/

		- 엔트리에서 새로운 작품 만들기 누르기 - '데이터분석' - '테이블 불러오기' - '테이블 추가하기' - '파일 올리기'를 눌러 CSV파일 업로드하기 - '추가하기' - '적용하기'를 눌러 데이터 적용하기 ■ 엔트리 코딩하여 인공지능 스피커 만들기 - 설명에 따라 독립운동가 추천 인공지능 스피커의 코드를 코딩하기 - 독립운동가 데이터에서 임의의 한 명의 독립운동가를 선정하여 이름, 활동기간, 주요 공적 등을 알려주는 스피커 만들기 - 만든 코드를 실행하며, 스피커가 알려주는 속도가 너무 빠른 경우 '초'를 적절하게 조정하기 인공지능 스피커의 코드 ■ 인공지능 스피커를 실행하여 독립운동가 업적 알기 - 독립운동가 추천 인공지능 스피커를 실행하여 한 명의 독립운동가 추천받기 - 추천받은 독립운동가를 활동지에 정리하기		☞인공지능 스피커 예시 자료 http://naver.me/GEIf8MSa ☞수업 활동지 ※ 내가 만든 독립운동가를 추천 인공지능 스피커를 실행하여 새로운 독립운동가를 추천받아 학습지에 기록함.
정리	**일반화하기**	■ 학습 내용 정리 - 내가 정리한 학습지를 발표하기 - 우리나라를 위해 힘쓴 독립운동가 중 우리가 모르는 사람들도 많이 있었다는 것 깨닫기 ■ 다음 차시 안내 - 우리나라 독립운동가 알리는 웹툰 만들기	5'	

2 본 차시 교수 · 학습 과정안(2차시)

<table>
<tr><td>관련교과</td><td>사회</td><td>적용 학년</td><td>5학년</td></tr>
<tr><td>학습주제</td><td>독립운동가 이야기를 웹툰으로 만들어보자.</td><td>해당 차시</td><td>2/3</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="3">1. 믿을 수 있는 사이트를 선택하여 여러 독립운동가를 조사할 수 있다.
2. 독립운동가의 삶의 궤적을 소재로 인공지능 활용한 웹툰 제작을 할 수 있다.
3. 독립운동가의 삶을 보며 그들의 국가에 대한 헌신을 느낀다.</td></tr>
<tr><td>수업의 흐름</td><td colspan="3">
<table>
<tr><th>도입</th><th>전개</th><th>정리</th></tr>
<tr><td>• 동기유발
-공훈전자사료관에서 독립운동에 대한 영상자료 감상
-영상자료를 본 후 독립운동에 대해 새롭게 알게 된 점 발표하기</td><td>- 활동 1 : 소개하고 싶은 독립운동가 조사하기
- 활동 2 : 독립운동가의 삶 웹툰 제작하기</td><td>정리
• 학습 내용 정리
-내가 만든 독립운동가 이야기를 공유하여 잘한 점, 고칠 점 듣기
• 차시 예고</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>학습 형태 및 집단 조직 계획</td><td colspan="3">
<table>
<tr><th>학습 활동</th><th>집단 조직</th></tr>
<tr><td>▪ 활동 1 : 소개하고 싶은 독립운동가 조사하기</td><td>개인활동</td></tr>
<tr><td>▪ 활동 2 : 독립운동가의 삶 웹툰 제작하기</td><td>개인활동</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>학습방법/모형</td><td colspan="3">☐실습·체험 ☐플립러닝 ☐문제해결학습 ☑프로젝트학습</td></tr>
<tr><td>교수·학습 자료</td><td colspan="3">에듀테크: 투닝(https://tooning.io/)
참고사이트
- 공훈전자사료관: https://e-gonghun.mpva.go.kr/user/index.do
- 경상북도독립운동기념관: https://815gb.or.kr/</td></tr>
</table>

학습 단계	학습 요소	교수.학습 활동	시간 (40′)	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	문제 인식	■ 동기유발 - 우리나라 독립운동에 대한 영상자료 감상 - 영상자료를 본 후 독립운동에 대해 새롭게 알게 된 점 발표하기 - 1차시에서 새롭게 알게 된 독립운동가 발표하기 ■ 학습 목표 제시 우리나라의 독립운동가를 조사하고, 독립운동의 특징을 살려 독립운동가 이야기를 웹툰으로 만들 수 있다. ■ 활동 안내 <활동1> 소개하고 싶은 독립운동가 조사하기 <활동2> 독립운동가 웹툰 제작하기	3′	☞공훈전자사료관 https://e-gonghun.mpva.go.kr/user/index.do
전개	문제 해결 방법 찾기	**[활동1] 소개하고 싶은 독립운동가 조사하기** ■ <공훈전자사료관>에서 독립운동가 정보 찾아보기 - '독립유공자 정보' - '이달의 독립운동가'에 들어가기 - 독립운동가의 일생 읽으며 웹툰으로 만들고 싶은 독립운동가 찾기 ■ <경상북도독립운동기념관>에서 독립운동가 정보 찾아보기 - '학술' - '경북 이달의 독립운동가'에 들어가기 - 독립운동가의 일생 읽으며 웹툰으로 만들고 싶은 독립운동가 찾기 공훈전자사료관에서 독립운동에 대한 영상자료 조사 / 경상북도독립운동기념관 조사 	10′	☞경상북도독립운동기념관 https://815gb.or.kr/ ※<독립운동사 연표> 및 <이달의 독립운동가> 참고 ☞투닝 https://tooning.io/ ☞수업 활동지 ※ 교사의 설명 또는 활동지에 따라 투닝의 기본 기능을 익히도록 함.
	문제 해결하기	**[활동2] 독립운동가의 삶 웹툰 제작하기** ■ 조사한 내용에 맞게 웹툰 제작하기 - 투닝에 접속하여 새로운 웹툰 만들기 - 플랫폼에서 제공하는 배경, 캐릭터, 대사를 통해 독립운동가의 삶을 웹툰으로 표현하기 - 인공지능 기능을 활용하여 적당한 웹툰 구도와 표정과 포즈 등을 추천받아 더욱 실감이 나게 만들기	25′	

		스토리보드에 맞게 웹툰 제작하기 인공지능을 활용한 웹툰 장면 구도 추천 인공지능을 활용한 대사에 맞는 표정 추천 		
정리	**일반화 하기**	■ 학습 내용 정리 - 내가 만든 독립운동가 이야기 이미지 파일로 저장하기 - 친구들과 공유하여 잘한 점, 고칠 점 듣기 ■ 다음 차시 안내 - 우리나라 독립운동가 알리기	2′	

3 본 차시 교수 · 학습 과정안(3차시)

<table>
<tr><td>관련교과</td><td>사회</td><td>적용 학년</td><td>5학년</td></tr>
<tr><td>학습주제</td><td>독립운동가 웹툰을 홍보하는 사이트를 알아보자.</td><td>해당 차시</td><td>3/3</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="3">1. 여러 독립운동가 자료를 모아 홍보하는 웹사이트를 만들 수 있다.
2. 독립운동가 홍보 웹사이트를 공유하고, 자신이 만든 사이트를 설명할 수 있다.
3. 독립운동가를 홍보하는 사이트를 만들며 보훈 정신을 기른다.</td></tr>
<tr><td>수업의 흐름</td><td colspan="3">
<table>
<tr><th>도입</th><th>전개</th><th>정리</th></tr>
<tr><td>• 동기유발
-공훈전자사료관에서 이달의 독립운동가를 보고 어떻게 홍보하였는지 알아보기</td><td>- 활동 1 : 캔바로 홍보 사이트 만드는 방법 알아보기
- 활동 2 : 만든 독립운동가 홍보 사이트 공유하기</td><td>정리
• 학습내용 정리
-홍보 사이트의 링크 공유하고, 잘된 점 칭찬하기</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>학습 형태 및 집단 조직 계획</td><td colspan="3">
<table>
<tr><th>학습 활동</th><th>집단 조직</th></tr>
<tr><td>▪ 활동 1 : 캔바로 홍보 사이트 만드는 방법 알아보기</td><td>개인활동</td></tr>
<tr><td>▪ 활동 2 : 만든 독립운동가 홍보 사이트 공유하기</td><td>전체활동</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>학습방법/모형</td><td colspan="3">☐실습·체험 ☐플립러닝 ☐문제해결학습 ☑프로젝트학습</td></tr>
<tr><td>교수·학습 자료</td><td colspan="3">에듀테크: 캔바(https://www.canva.com/)
참고사이트
- 공훈전자사료관에서 독립운동에 대한 영상자료 감상: https://e-gonghun.mpva.go.kr/user/index.do
- 독립운동가 홍보 사이트 예시자료: https://gyeonggi.my.canva.site/bohun</td></tr>
</table>

학습 단계	학습 요소	교수.학습 활동	시간 (40′)	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	문제 인식	■ **동기유발** - 우리나라 독립운동에 대한 홍보자료 감상 - 공훈전자사료관의 이달의 독립운동가를 보고 어떻게 홍보하였는지 알아보기 ■ 학습 목표 제시 우리가 만든 옛이야기 웹툰을 홍보하는 사이트를 만들 수 있다. ■ 활동 안내 <활동1> 캔바로 홍보 사이트 만드는 방법 알아보기 <활동2> 우리가 만든 옛이야기 홍보하기	5′	☞공훈전자사료관에서 독립운동에 대한 영상 자료 감상 https://e-gonghun.mpva.go.kr/user/index.do
전개	문제 해결 방법 찾기	**[활동1] 캔바로 홍보 사이트 만드는 방법 알아보기** ■ 캔바의 사이트 제작 기본 기능 익히기 - 캔바에 접속하여 새로운 웹사이트 만들기 - '웹사이트' - '교육 웹사이트' 만들기를 클릭 - 디자인 템플릿을 선택하고, 다양한 요소와 텍스트로 꾸미기 - 만든 웹툰을 페이지에 올리고 링크로 걸기 ■ 독립운동가 홍보 사이트에 들어갈 여러 내용 생각해보기 - 내가 만든 웹툰의 독립운동가뿐 아니라 홍보 사이트에 들어갈 다른 독립운동가도 생각하기 - 공훈전자사료관 등의 독립운동가를 설명한 사이트 중 믿을 만한 자료 찾아 링크 연결하기 독립운동가 홍보 사이트 예시 	20′	☞캔바 https://www.canva.com/ ☞수업 활동지 ※ 활동지의 1번을 해결하며 어떤 내용이 들어가면 좋을지 생각함. ※ 사이트의 모든 링크가 웹툰으로 연결할 필요는 없고, 필요에 따라 다양한 사이트로 링크 연결도 권장함.
	문제 해결 하기	**[활동2] 만든 독립운동가 홍보 사이트 공유하기** ■ 독립운동가 홍보 사이트 공유하기 - 독립운동가 홍보 사이트 설명 대본 만들기 - 캔바의 웹사이트 게시 기능을 활용하여 독립운동가 홍보 사이트의 링크 주소 만들기	10′	☞독립운동가 홍보 사이트 예시자료 https://gyeonggi.my.canva.site/bohun

		- 직접 홍보 사이트를 방문하여 더 고칠 점 찾아 수정하기 캔바의 웹사이트 게시 기능 		☞수업 활동지 ※ 활동지의 2번을 해결하며 홍보 사이트를 어떻게 설명할지 대본을 작성함.
정리	**일반화 하기**	🟦 학습 내용 정리 - 내가 만든 홍보 사이트의 링크 공유하기 - 다른 사람들의 홍보 사이트 구경하고 잘된 점 칭찬하기	5′	

Ⅲ 학습자료

1 학생 활동 자료 및 교사 지도 자료

1차시 활동지
교재(활동지) 학생용 독립운동가 조사 및 스토리보드 구상하기 (　　)학년　(　　)반　성명 (　　) ○ '소개하고 싶은 독립운동가'를 조사하고 물음에 답해봅시다. 1. 소개하고 싶은 독립운동가는 누구인가요? **(예시) 도산 안창호** 2. 소개하고 싶은 이야기는 어떤 내용인가요? **(예시) 도산 안창호의 독립협회 가입과 평양 독립협회 관서지부 결성에 대한 일** **만민공동회를 개최하여 연설하고 웅변가로 명성을 떨친 일** **신민회와 흥사단 활동을 통해 독립운동을 이어나갔단 일** 3. 내가 찾은 독립운동가의 정보는 어디에서 찾았나요? **(예시) 위키백과, 공훈전자사료관의 이달의 독립운동가, 유튜브 등**

2차시 활동지

교재(활동지) 학생용

독립운동가 이야기 만화로 만들기

(　　)학년　(　　)반　성명 (　　)

○ 만화 제작 방법을 익혀봅시다.

1. 투닝 메인화면 오른쪽 위의 <투닝 제작하기>를 눌러봅시다. 만화 제작 화면 왼쪽에 어떤 기능들이 있는지 찾아 써봅시다.

(예시) 템플릿, 캐릭터, 텍스트, 말풍선, 요소, 효과, 배경 등

2. 투닝에서 활용할 수 있는 인공지능(AI) 기능을 찾아 써봅시다.

(예시) AI작가와 스토리 생성(Chat GPT와 같은 언어생성),

글로 이미지 생성(텍스트 투 이미지), 문장으로 툰 생성

○ 아래 순서를 따라 만화 제작 방법을 익혀봅시다.

1 투닝 제작화면에서 [배경]에서 장면에 어울리는 배경의 [더보기]를 클릭하여 배경 선택하기	2 [캐릭터]에서 여러 가지 디자인의 [더보기]를 클릭하여 이야기에 어울리는 캐릭터 선택하기	3 불러온 캐릭터를 클릭하여 왼쪽 메뉴에서 표정, 동작, 얼굴, 색상 등 변경하기
4 [텍스트]에서 장면에 들어갈 대사, 나레이션, 효과음 등 넣고 위치 수정하기	5 [요소], [효과]에서 장면에 필요한 동물이나 사물 불러오고 장면에 어울리는 효과 넣기	6 <복제> 또는 <페이지 추가>를 눌러 다음 장면 제작하고, 완성된 만화의 제목 입력한 후 저장하기

3차시 활동지

교재(활동지) 학생용

우리가 만든 독립운동가 만화 홍보하기

(　　)학년　(　　)반　성명 (　　)

○ 캔바로 홍보 사이트 만드는 방법을 알아봅시다.

1. 우리가 만든 독립운동가 홍보 사이트에 어떤 내용이 들어가면 좋을지 자유롭게 써봅시다. (출처:canva로 직접 제작)

○ 우리가 만든 독립운동가 홍보 사이트를 설명하는 대본을 써봅시다.

안녕하세요. 저는 (　　)학년 (　　)반, 이름은　　입니다.

제가 만든 홍보 사이트의 독립운동가는 다음과 같습니다.

안창호, 윤봉길, 김구,

2 참고자료 또는 참고문헌

- 교육부(2015). 2015 개정 교육과정.
- 교육부(2017). 초중등 소프트웨어교육 활성화 방안.
- 교육부(2022). 2022 개정 교육과정.

나라사랑 소리높여 부르세!
- '가치'로운 의병가 제작 프로젝트

주 제 (소 주제안)	나라사랑 소리높여 부르세! -'가치'로운 의병가 제작 프로젝트 (숨겨진 독립운동가들의 인생을 탐색하며 그들이 추구한 삶의 가치를 찾고 SW·AI를 활용하여 의병가 제작하기)
학습대상	초등학교 6학년
소속학교	서울언남초등학교, 서울역삼초등학교
성 명	이유림, 김효정, 서혜진

주최 국가보훈부 후원 교육부

Ⅰ 수업의 개관

1 주제 및 개관

우리나라는 예로부터 나라가 외적의 침입으로 힘든 상황에 처했을 때면 민중 스스로 일어나 외적에 대항하여 맞서 싸워왔다. 나라를 되찾기 위해 다양한 노력을 한 분들 중 대중적으로 널리 알려진 안중근, 윤봉길, 유관순과 같은 독립운동가들 뿐만 아니라 잘 알려지지 않은 숨겨진 의병과 독립운동가들도 잊어서는 안된다. 하지만 학생들은 숨겨진 의병이나 독립운동가들에 관심이 없거나 잘 모르는 경우가 대부분이다. 방대한 내용을 한정된 교과서 지면에 담아야 하는 초등학교의 교육과정 상 학생들에게 역사 속 모든 인물들의 삶과 가치를 교육하기 어렵기 때문이다. 따라서 본 프로젝트는 6학년 2학기 국어와 음악 교과를 재구성하여 역사 속 숨겨진 의병 및 독립운동가들의 발자취를 따라 인물의 삶과 추구하는 가치를 탐색하고, 다양한 SW·AI·메타버스 도구들을 활용하여 학생들이 직접 의병가를 제작해보며 구국 충혼을 기리고 독립운동가들의 정신을 계승할 수 있도록 한다.

본 수업은 학생 주도형 국어, 음악, 창의적체험활동 SW융합수업이다. 먼저

1차시 학생들은 6학년 국어 1단원 교과서 읽기 자료인 「의병장 윤희순」을 읽고 인물의 말과 행동에서 인물이 추구하는 가치를 찾아 정리한다. 그리고 역사 속 숨겨진 여성 독립운동가들의 삶을 조사하고 인물이 추구하는 가치가 드러나도록 다양한 에듀테크도구를 활용하여 독립운동가 및 의병 소개 작품을 제작해보며 우리나라를 사랑하는 마음을 담아 나만의 가치 표어를 제작한다.

2차시 학생들은 의병들이 추구한 삶의 가치를 떠올리며 의병가 가사를 작사하고, 소프트웨어와 생성형AI의 도움을 받아 다양한 에듀테크 도구를 활용하여 의병가를 작곡해본다. 나라를 사랑하는 마음을 담아 친구들과 함께 소리높여 의병가를 부르며 보훈 정신을 높인다.

3차시 제작한 독립운동가 소개작품과 의병가를 메타버스 공간인'SPOT VIRTUAL'에 전시하고 갤리러워크 체험을 통하여 시간과 공간의 한계를 뛰어넘어 다른 학교의 친구들과도 활동 결과를 나누고 확산할 수 있도록 한다. 학생들은 교실과 책상이라는 한정된 공간에서 벗어나 새로운 가상 공간에서 능동적으로 다른 학교 친구들과 상호작용하며 결과물을 나누고 나라사랑 호국보훈의 마음을 향유할 수 있을 것이다.

< 차시 흐름 >

1차시		2차시		3차시
	⇒		⇒	
가치로운 독립운동가의 삶 탐색하기		가치로운 의병가 제작하기		메타버스 공간에서 가치롭게 나누기

2 기대효과

가. 학생 참여형 호국 보훈 교육프로그램 개발 및 보급을 통한 미래세대의 나라 사랑 실천 의지를 고취시킬 수 있다.

나. SW·AI 교과 융합 호국 보훈 교육프로그램 개발을 통해 2022 개정교육과정에서 강조하는 학생의 디지털 역량을 함께 신장시킬 수 있다.

3 교육과정 재구성 계획

(국어) 국정교과서

단원	주제	주제별 주요 내용	차시	차시별 학습 활동
① 작품 속 인물과 나	**작품 속 인물의 삶 살펴보기**	**- 인물의 삶 생각하며 작품 읽기 - 인물의 삶과 관련있는 가치 파악하기**	**1-2**	**의병장 윤희순을 읽고 내용 파악하기**
				인물의 삶과 관련 있는 가치 파악하기
	작품을 읽고 인물이 추구하는 삶 파악하기	- 이야기를 읽고 내용 요약하기 - 인물이 추구하는 삶 파악하기	3-4	구멍난 벼루를 읽고 내용 파악하기
				인물이 추구하는 가치를 정리하기
	인물의 삶과 자신의 삶 관련짓기	- 이야기를 읽고 내용 파악하기 - 인물이 추구하는 삶과 자신의 삶 관련짓기	5-6	마지막 숨바꼭질을 읽고 내용 파악하기
				인물의 삶과 자신의 삶 관련짓기
	인물의 삶과 자신의 삶 비교하기	- 인물이 추구하는 삶 파악하기 - 인물이 추구하는 삶과 자신의 삶 비교하여 글쓰기	7-8	이모의 꿈꾸는 집을 읽고 내용 파악하기
				인물의 삶과 자신의 삶 비교하기
	자신이 꿈꾸는 삶 표현하기	- 시에서 인물이 추구하는 삶 파악하기 - 자신이 꿈꾸는 삶을 작품으로 표현하기	9-10	시를 읽고 이야기 나누기
				시에서 인물이 추구하는 삶 표현하기

(음악) 출판사 미래엔

단원	주제	주제별 주요 내용	차시	차시별 학습 활동
④ 함께 나누며	금다래 타령	- 수심가토리의 특징을 표현하며 노래부르기	1-2	수심가토리와 육자배기토리 알아보기
				금다래 타령 부르기
	장음계와 단음계	- 장음계와 단음계 차이 이해하기	3-4	온음과 반음을 이해하기
				악곡을 통해 장음계 단음계 구분하기
	종소리	- 바장조와 라단조 음계를 비교하기	5-6	바장조와 라단조 음계 익히기
				2부 합창을 하며 소리의 어울림 느끼기
	음악으로 행복하게	**- 음악의 영향력 이야기하기**	**7-8**	**이야기를 읽고 음악의 영향력 이야기하기**
				참여하고 싶은 음악 활동 결정하기

4 수업의 목표 및 성취기준

목표	성취 기준	
독립운동가들의 이야기를 읽고 인물이 추구하는 가치를 설명할 수 있다.	국어	[6국05-06]작품에서 얻은 깨달음을 바탕으로 하여 바람직한 삶의 가치를 내면화하는 태도를 지닌다. [6국05-05]작품에 대한 이해와 감상을 바탕으로 하여 다른 사람과 적극적으로 소통한다.
인물이 추구하는 삶이 잘 드러나도록 의병가를 제작하여 부르며 나라를 사랑하는 마음을 내면화할 수 있다.	음악	[6음03-02]음악이 심신 건강에 미치는 영향에 대해 발표한다. [6음03-01]음악을 활용하여 가정, 학교, 사회 등의 행사에 참여하고 느낌을 발표한다.

5 평가계획

평가 내용	평가 기준	평가척도	평가 방법
숨겨진 독립운동가들이 추구하는 삶의 가치를 찾고 이를 담은 의병가를 제작하여 나라를 사랑하는 마음을 내면화할 수 있다.	• 숨겨진 독립운동가들이 추구하는 삶의 가치를 찾고 이를 담은 의병가를 제작하여 나라를 사랑하는 마음을 내면화할 수 있다.	상	관찰법, 상호평가, 포트폴리오
	• 숨겨진 독립운동가들이 추구하는 삶의 가치를 찾을 수 있지만 이를 담은 의병가를 제작하여 나라를 사랑하는 마음을 내면화하는데 어려움이 있다.	중	
	• 숨겨진 독립운동가들이 추구하는 삶의 가치를 찾지 못하고 이를 담은 의병가를 제작하여 나라를 사랑하는 마음을 내면화하는데 어려움이 있다.	하	

6 지도상의 유의점

가. 호국보훈 활동이 일회성에 그치지 않도록 교육과정 재구성을 통해 타교과와 연계하여 내실있는 활동으로 이어지게 한다.

나. 2022개정교육과정에서 강조하는 학생주도형 교육과정이 일어날 수 있도록 학생들의 선호 학습 유형 및 학습 도구들을 살펴보고 후속 차시에 반영할 수 있도록 한다.

다. 생성형AI 및 메타버스 등 에듀테크 도구를 활용할 때 사용 연령 이용정책 및 주의사항을 사전에 파악하여 안내한다.

Ⅱ 수업안

1 본 차시 교수 · 학습 과정안(1차시)

관련교과	국어, 음악, 창체	적용 학년	6학년
학습주제	‘가치’로운 숨겨진 독립운동가와 의병의 삶 탐색하기	해당 차시	1/3
학습목표	1. 「의병장 윤희순」을 읽고, 인물이 추구하는 가치 찾아보기 2. 나라를 구한 숨겨진 독립운동가와 의병의 삶 조사하기 3. 인물이 추구하는 가치가 드러나도록 ‘숨겨진 독립운동가’ 소개 작품 만들기		
수업의 흐름			

도입	전개	정리
▶동기유발 -「안사람 의병가」, 「독립군가」듣기 -노래에 담긴 마음과 추구하는 가치 생각해보기	▶활동 1 : 「의병장 윤희순」을 읽고, 인물이 추구하는 가치 찾아보기 ▶활동 2 : 나라를 구한 독립운동가와 의병의 삶 조사하기 ▶활동 3 : 인물이 추구하는 가치가 드러나도록 ‘의병 및 독립운동가’ 소개 작품 만들기	▶정리 -국가의 소중함을 느낀 경험 나누기. -우리나라를 사랑하는 마음을 담아 나의 가치 표어 발표하기

학습 형태 및 집단 조직 계획	학습 활동	집단 조직
	▪ 활동 1 : 「의병장 윤희순」을 읽고, 인물이 추구하는 가치 찾기	개별·전체 활동
	▪ 활동 2 : 나라를 구한 숨겨진 독립운동가의 삶 조사하기	모둠활동
	▪ 활동 3 : ‘숨겨진 독립운동가’ 소개 작품 만들기	개별·모둠활동

학습방법/모형	☐실습·체험 ☐플립러닝 ☑문제해결학습 ☑프로젝트학습
교수·학습 자료	「안사람 의병가」, 「독립군가」 영상자료, 교과서 읽기자료, 검색용PC/노트북/스마트패드, 차시활동지

학습 단계	학습 요소	교수.학습 활동	시간 (40′)	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	노래를 듣고 상황 상상 하기	■ **동기유발** -「안사람 의병가」, 「독립군가」 듣고, 어떤 상황에서 부른 노래일지 발표해 봅시다. · 가사에 '의병', '나라 사랑', '독립'이라는 말이 나오는 것으로 보아 나라를 빼앗긴 상황 같습니다. / 가락의 느낌이 슬프면서 결의에 차있는 느낌으로 행동하기를 촉구하는 노래 같습니다. 안사람 의병가 / 독립 군가 	5′	☞ **안사람 의병가 듣기** https://www.youtube.com/watch?v=6qa24d-sDrc ☞ **독립군가 듣기** https://www.youtube.com/watch?v=3g8Pnsky1e8 ※ 동기유발 과정이므로, 내용을 분석하거나 공부하는 것보다는 들리는 내용을 통해 자유롭게 상상할 수 있도록 한다.
전개	인물의 삶 조사 하기	**[활동1] 의병장 윤희순이 추구하는 가치 이해하기** ■ 「의병장 윤희순」을 읽고, 인물의 말과 행동 정리하기 -「의병장 윤희순」에서 인물이 추구하는 가치가 드러나는 말과 행동을 찾아봅시다. · 여성들의 독립운동 참여를 촉구하는 「안사람 의병가」를 지었습니다. / "우리도 사내들처럼 다 함께 의병 운동에 나서야 할 것입니다."라고 말했습니다. ■ 「의병장 윤희순」이 추구하는 가치 정리하기 -「의병장 윤희순」이 추구하는 가치는 무엇입니까? · 직접 노래를 지어 사람들의 마음을 한 데 모은 '열정'이 느껴집니다. / 불의를 참지 않고 행동하는 '정의'를 추구하는 것 같습니다. 	10′	☞ **교과서 읽기 자료** 「의병장 윤희순」 ☞ **활동지**
		[활동2] 나라를 구한 숨겨진 독립운동가 조사하기 ■ 「나라를 구한 여성 독립운동가 이야기」 읽기 - 책에 등장하는 여성 독립운동가는 누가 있습니까? · 김마리아, 권기옥, 김락, 고수선, 정정화 등이 있습니다. - 어떤 공통점이 있습니까? · 독립 운동을 했습니다. / 용기를 갖고 행동하는 모습을 보입니다. / 잘 몰랐던 독립운동가들입니다. ■ 숨겨진 독립운동가의 삶 조사하기	10′	☞ **(읽기자료) 나라를 구한 여성 독립운동가 이야기** ☞ **노트북/pc/스마트패드 (학생개별, 검색용)** ☞ **활동지** ☞ **조사 결과 정리 양식** ※ 인물의 생애의 전과정을

		- 더 알아보고 싶은 독립운동가를 태블릿PC나 노트북으로 조사해봅시다. · (활동지 및 조사 정리 양식을 활용하여 조사 내용을 정리한다.)		조사하는 활동이 아닌, 독립운동과 관련된 인물의 말과 행동 등 인물이 추구하는 가치를 추론하는데 중점을 둔다.
	인물 소개 자료 만들기	**[활동3] '숨겨진 독립운동가' 소개 자료 만들기** **■ 소개 자료 만들기** - 인물의 삶을 다른 친구들에게 소개하고자 합니다. 어떻게 소개하는 것이 좋을까요? · 카드뉴스를 만들고 싶습니다. / 웹툰을 만들고 싶습니다. / PPT를 만들고 싶습니다. - 소개 자료에 어떤 내용이 들어가야 할까요? · 인물의 삶을 잘 드러나게 하는 말이나 행동이 들어가야 합니다. / 인물이 추구하는 가치를 반영합니다. 	10'	☞ **활동지** ☞ **미리캔버스, 구글 협업도구, 투닝 등**
정리	**가치 담기**	**■ 우리나라를 사랑하는 마음, '가치표어'로 나타내기** - 활동을 통해 느낀 점을 '가치표어'로 나타내봅시다. · (예)'사랑과 배려가 가득한, 자랑스러운 우리나라' **■ 다음 차시 예고하기** - 다음 시간에는 어떤 활동을 하면 좋을까요? · 교과서에 나오는 '안사람 의병가'처럼 우리도 인물들이 추구한 가치가 담긴 의병가를 제작하고 싶습니다.	5'	※ 형식에 얽매이기보다는 나라를 사랑하는 마음을 담아 자유롭게 표현하도록 격려한다.

2 본 차시 교수 · 학습 과정안(2차시)

관련교과	국어, 창의적체험활동, 음악	적용 학년	6학년
학습주제	마음을 모으는 '가치'로운 의병가 제작하기	해당 차시	2/3
학습목표	1. 숨겨진 독립운동가와 의병들이 추구한 삶의 가치를 떠올리며 의병가 가사를 작사할 수 있다. 2. 소프트웨어와 인공지능의 도움을 받아 에듀테크를 활용하여 의병가를 작곡할 수 있다. 3. 나라를 사랑하는 마음을 담아 의병가를 부를 수 있다.		

수업의 흐름

도입	전개	정리
▶동기유발 노래로 마음을 모았던 경험 나누기	▶활동1: 인물이 추구하는 가치 알아보기 ▶활동2: 의병가 작사 · 작곡하기 ▶활동3: 의병가 녹음하기	▶정리 의병가 제작 후, 느낀 점 나누기

학습 형태 및 집단 조직 계획

학습 활동	집단 조직
▪ 동기유발 : 노래로 마음을 모았던 경험 나누기	전체활동
▪ 활동 1 : 인물이 추구하는 가치 알아보기	모둠활동
▪ 활동 2 : 의병가 작사 · 작곡하기	
▪ 활동 3 : 의병가 녹음하기	
▪ 정리 : 의병가 제작 후, 느낀 점 나누기	

학습방법/모형	☑실습·체험 ☐플립러닝 ☐문제해결학습 ☑프로젝트학습
교수·학습 자료	▶활용 에듀테크 도구 : 잼보드(의견 모으기), 송메이커/두들 바흐/페인트 위드 뮤직(작곡 프로그램) ▶활동지: 2차시 활동지 ▶녹음용 태블릿 PC

학습 단계	학습 요소	교수.학습 활동	시간 (40′)	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	의병가의 역할 이해하기	**노래로 마음을 모았던 경험 나누기** - 노래로 마음을 모았던 경험을 이야기 해봅시다. · 애국가를 부를 때 애국심이 듭니다./ 교가를 부를 때 우리 학교 학생인 것이 자랑스럽습니다./ 야구 경기를 볼 때 응원가를 부르면 힘이 납니다. 노래가 사람들의 마음을 하나로 모아줄 수 있을까? - 의병가는 사람들에게 어떤 마음을 불러일으켰을까요? · 두려운 마음을 떨치고 함께할 수 있는 용기를 줍니다./ 뜻을 함께 모아 행동할 수 있게 해줍니다.	5′	☞잼보드, 국어6-1(가) ※음악 교과의 생활화 영역과 연관 지어 음악이 마음을 모으는 힘을 갖고 있음을 '의병가'와 연계하여 학습한다.
전개	의병가 제작하기	**[활동1] 인물이 추구하는 가치 정리하기** **인상 깊은 인물의 말이나 행동 정리하기** - 조사한 활동지를 보고 인상 깊은 인물의 말이나 행동을 써 봅시다. · 김귀남 독립운동가가 "동포들아, 자유가 죽음보다 낫다."라는 말을 한 것이 인상깊습니다. / 이월봉 독립운동가가 힘겨운 일도 남자들과 같이 힘든 내색 없이 한 점이 기억에 남습니다. **인물이 추구하는 가치 정리하기** - 인물의 말이나 행동에서 인물이 추구하는 가치를 추측하여 정리해 봅시다. · 박자혜 독립운동가의 희생, 헌신 정신이 기억에 남습니다. / 김마리아 독립운동가의 봉사, 애국심이 돋보였습니다. 1. 인물의 말과 행동으로부터 인물이 추구하는 가치를 정리해봅시다. 인물의 말과 행동 / 추구하는 가치 (김마리아) ● "춤은 일을 해고 받는 형이 아니, 비겁하게 삶을 구걸하기 말고 마땅에 죽는 것이 이에게 대한 태도다!!" ● 독립운동을 하는 사람들을 뒷바라지 하고 독립운동의 어머니 역할을 했다 / 책임감 헌신 1. 인물의 말과 행동으로부터 인물이 추구하는 가치를 정리해봅시다. 인물의 말과 행동 / 추구하는 가치 (이월봉) ● 이월봉이 맡자를 떠나려 숨하고 국기를 지키고 나라와 동장을 만개되었었다 ● 180명이 함께 큰 일을 완성했는데 혼자 5등이 때었습니다. / 정의도움, 용기	5′	☞「나라를 구한 여성 독립운동가 이야기」, 가문비 어린이, 2차시 활동지 ※1차시 활동2에서 조사한 내용을 바탕으로 2차시 활동1을 진행한다. ※6학년 2학기 국어(가) 1단원 '작품 속 인물과 나' 단원과 연계하여 내실있는 활동을 전개한다.
		[활동2] 의병가 작사 · 작곡하기	20′	☞2차시 활동지

		인물이 추구하는 가치가 드러나게 의병가 작사하기 - 인물이 추구하는 삶의 가치가 잘 드러나게 의병가의 가사를 적어봅시다. · (모둠별로 인물이 추구하는 삶의 가치가 잘 드러나게 의병가 가사를 적는다.) 가치가 잘 드러나게 의병가의 가사를 작사하고, 어울리는 제목을 지어봅시다. (나는 조선의 여인) 나 조선의 백인 되어 내 한 목숨 바치리다 나 조선의 여인 되어 내 한 정신 바치리다 나 조선의 사람 되어 내 한 마음 바치리다 **인공지능과 소프트웨어를 활용하여 의병가 작곡하기** - 모둠별로 송메이커, 두들 바흐, 페인트 위드 뮤직 중 하나의 프로그램을 선정한다. · 저희 모둠은 인공지능의 도움을 받아 작곡을 할 수 있는 두들 바흐를 선정했습니다. / 저희 모둠은 직접 악곡을 간단하게 작곡할 수 있는 송메이커 소프트웨어를 활용하기로 했습니다. 		 ※독립을 위해 노력한 인물들이 추구한 삶의 가치를 떠올리며 가사를 작성하며, 애국 보훈의 정신을 자연스럽게 함양할 수 있도록 지도한다. ※학생들의 학습 선호도 및 디지털 역량 차이를 고려하여 학습형태를 모둠학습으로 구성하여 협력적 배움이 일어나도록 한다.
		[활동3] 의병가 녹음하기 - 작사·작곡한 결과물을 바탕으로 의병가를 부르고, 녹음해 봅시다. · (태블릿 PC 녹음 기능을 활용하여 녹음한다.)	5′	☞태블릿 PC
정리		**의병가 제작 후, 느낀 점 나누기** - 의병가를 직접 제작하면서 느낀 점을 말해봅시다. · 실제 독립운동가들의 삶을 상상하며 의병가를 제작해보니, 당시 상황이 더 와닿았습니다. / 노래가 사람들의 마음을 하나로 모아준다는 사실을 깨달았습니다. - 1차시에서 제작한 숨겨진 독립운동가 소개자료와 녹음한 의병가를 어떻게 활용하면 좋을까요? · 메타버스 공간에 전시장을 만들어 다른 반 친구들을 초대하고 싶습니다. / 다른 사람들도 쉽게 숨겨진 독립운동가들에 대해 알 수 있도록 전시장을 꾸며보고 싶습니다.	5′	※2022 개정 교육과정에서 강조하는 '교사 교육과정'을 실행하기 위해, 학습자의 선호 학습 유형을 살펴보고 후속 차시에 반영한다.

3 본 차시 교수 · 학습 과정안(3차시)

<table>
<tr><td>관련교과</td><td>창의적체험활동, 음악</td><td>적용 학년</td><td>6학년</td></tr>
<tr><td>학습주제</td><td>메타버스 공간에서 '가치'롭게 나누기</td><td>해당 차시</td><td>3/3</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="3">1. 제작한 독립운동가 소개 자료와 의병가를 다른 학교, 학급 친구들과 나누기 위해 메타버스 공간을 활용할 수 있다.
2. 메타버스 전시 공간을 모둠원과 협력하여 계획하고 만들 수 있다.
3. 메타버스 공간에서 발표회를 열어 호국보훈의 마음을 향유할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>수업의 흐름</td><td colspan="3">
<table>
<tr><th>도입</th><th>전개</th><th>정리</th></tr>
<tr><td>
</td><td> </td><td> </td></tr>
<tr><td>▶동기유발
-제작한 결과물을 나누기 위한 방법 탐색하기
-메타버스 가상공간 알아보기</td><td>▶활동1: 메타버스 전시장 계획하기
▶활동2: 메타버스 전시장 만들기
▶활동3: 메타버스 전시장 갤러리 워크하기</td><td>▶정리
메타버스 공간에 함께 모여 의병가 함께 부르고 소감 나누기</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>학습 형태 및 집단 조직 계획</td><td colspan="3">
<table>
<tr><th>학습 활동</th><th>집단 조직</th></tr>
<tr><td>▪ 동기유발 - 제작한 결과물을 나누기 위한 방법 탐색하기
- 메타버스 사용방법 알아보기</td><td>전체활동</td></tr>
<tr><td>▪ 활동 1 : 메타버스 전시장 계획하기</td><td rowspan="2">모둠활동</td></tr>
<tr><td>▪ 활동 2 : 메타버스 전시장 만들기</td></tr>
<tr><td>▪ 활동 3 : 메타버스 전시장 갤러리 워크하기</td><td rowspan="2">전체활동</td></tr>
<tr><td>▪ 정리 : 메타버스 공간에 함께 모여 의병가 부르고 소감 나누기</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>학습방법/모형</td><td colspan="3">☑실습·체험 ☐플립러닝 ☐문제해결학습 ☑프로젝트학습</td></tr>
<tr><td>교수·학습 자료</td><td colspan="3">▶활용 에듀테크 도구 : SPOT VIRTUAL(메타버스 플랫폼, 교육적 목적으로 교사의 지도하에 초등학생 사용 가능)
▶학생 개인 노트북, 태블릿PC</td></tr>
</table>

학습 단계	학습 요소	교수.학습 활동	시간 (40′)	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	메타버스 가상공간 알아보기	**제작한 결과물을 나누기 위한 방법 탐색하기** - 1차시에 제작한 숨겨진 독립운동가 소개 자료와 2차시에 제작한 의병가를 다른 학교 친구들에게 알리고 나누려면 어떻게 하면 좋을까요? · 다른 학교 친구들을 우리반 교실에 초대합니다./ 구글 클래스룸에 올리고 다른 친구들이 볼 수 있게 공개합니다./ 메타버스 가상전시 공간을 활용합니다. **메타버스 가상공간 알아보기** - 메타버스 가상공간을 활용하여 전시공간을 제작하고 발표회를 열면 어떤 점이 좋을까요? · 멀리 있는 학교의 친구들과도 아바타로 접속해서 만날 수 있습니다. /더 많은 친구들을 동시에 한 공간에서 만날 수 있습니다. /우리가 제작한 자료들이 없어지지 않고 온라인상에 오래 보관됩니다. 	5′	☞메타버스 소개PPT ※같은 프로젝트 수업을 한 다른 반, 다른 학교 친구들과 제작한 결과물을 함께 나눌 수 있는 다양한 방법을 창의적으로 떠올려볼 수 있도록 허용적인 분위기를 조성한다. ※초등학생들에게 메타버스의 개념이 낯설고 어려울 수 있으므로 구체적인 용어에 대한 학습보다는 현재 아이들이 활용하고 있는 사례들을 통해 가상공간에서 할 수 있는 다양한 활동들을 상상해보는 것이 초점을 둔다.
전개	메타버스에서 발표회 하기	**[활동1] 메타버스 전시장 계획하기** **메타버스 전시장 제작 계획세우기** - 1차시, 2차시에 제작한 숨겨진 독립운동가 소개 자료와 의병가를 메타버스 공간에 어떤 방식으로 배치하고 전시할지 모둠별 토의하기 · 템플릿을 활용해서 벽면을 꾸미자. / 우리 전시공간에 들어온 사람들이 우리가 만든 의병가를 들을 수 있게 녹음한 의병가를 배경음악으로 넣자. / 우리 공간에 방문한 사람들이 방명록을 남길 수 있게 보드판을 설치하자. 	5′	☞SPOT VIRTUAL spot ※학생들이 계획을 세울 때 전시공간의 디자인 및 템플릿을 미리 보고 상상할 수 있도록 SPOT의 메인 화면을 교사가 보여주며 사용 방법을 먼저 보여줄 수 있도록 한다. ※사진 삽입, 화이트보드 삽입, 메모(스티커)삽입, 음악삽입 등 SPOT의 기능을 학생들이 활용할 수 있도록 설명해준다.
		[활동2] 메타버스 전시장 만들기 **SPOT 메타버스 전시장 만들기** - 모둠별로 1차시, 2차시에 만든 작품을 활용하여 전시공간을 꾸미고 제작해봅시다. · (모둠별로 역할을 나눠 1차시, 2차시에 만든 숨겨진 독립운동가 소개 자료와 의병가 노래를 가상공간에 전시한다.)	15′	☞학생용 노트북 ☞SPOT VIRTUAL spot

				※디지털 기기 활용 및 제작하는 것에 어려움을 느끼는 학생학생들을 수시관찰하여 즉각적인 피드백 및 도움을 줄 수 있도록 한다.
		[활동3]메타버스 전시장 갤러리워크하기 **메타버스 전시장 갤러리워크 하기** - 다른 학교, 다른 반 친구들의 메타버스 전시장을 돌아다니며 발표회를 참관하고 가상 포스트잇을 붙여 소감을 남겨봅시다. · (자유롭게 메타버스 공간을 돌아다니며 작품을 관찰하고 참관록을 남긴다.) - 친구들이 제작한 의병가를 듣고 가사를 읽으며 인물이 추구한 삶의 가치를 떠올려봅시다. · (숨겨진 독립운동가 및 의병들의 삶과 추구한 가치를 생각하며 의병가를 따라 부른다.) 	10′	☞노트북, 태블릿 PC ☞SPOT VIRTUAL spot ※갤러리워크 전시장 체험은 태블릿PC로도 가능하기 때문에 학생 조작이 편한 기기로 활동할 수 있도록 한다. ※다른 공간을 방문하는 것은 별다른 로그인이 필요하지 않으므로 학생들이 로그인 없이 자유롭게 다른 친구들의 전시공간을 관람할 수 있도록 한다.
정리		**메타버스 공간에 함께 모여 소감 및 느낀 점 나누기** - 갤러리 워크를 하면서 느낀 점을 말해봅시다. · 직접 움직이고 돌아다니면서 각 방에 꾸며진 전시 작품들을 보니 훨씬 생생하고 친구들이 제작한 공간이 멋지고 대단하다는 생각이 듭니다. - 다른 학교, 다른 반 친구들과 메타버스 공간에 함께 모여 활동한 소감을 말해봅시다. · 멀리 있는 다른 학교 친구들과 동 시간에 같은 공간에서 만나 활동하니 신기하고 다른 학교 친구들이 실제로 옆에 함께 있는 것 같은 느낌이 들어요. 	5′	☞노트북, 태블릿 PC ☞SPOT VIRTUAL spot ※서로 다른 학교의 학생들이 함께 옆자리에 둘러앉아 소감을 이야기할 수 있도록 둥근 원탁 및 소파 오브젝트를 활용하여 메인공간을 제작한다.

Ⅲ 학습자료

1-1 학생용 학습활동지_1차시

	<나라사랑 소리높여 부르세! 의병가 제작 프로젝트> (1차시) '가치'로운 숨겨진 독립운동가의 발자취 탐색하기	_____초등학교 ____학년____반 이름_____

활동1. 「의병장 윤희순」 읽고 인물이 추구하는 가치 찾아보기

1. 윤희순의 말과 행동으로부터 인물이 추구하는 가치를 골라봅시다.

인물의 말과 행동	삶의 태도	추구하는 가치
●_____ _____ ●_____ _____		도전 열정 정의 봉사 용기 존중 배려 평등

활동2. 나라를 구한 여성 독립운동가의 삶 조사하기

1. 여성 독립운동가들의 삶을 들여다보며, 우리 모둠이 더 깊이 조사할 독립운동가 선정하기

유달산 밋마루에 태극기를 높이 꽂은, 김귀남 지사	목숨걸고 싸운 광복군 여군반장, 이월봉 지사	상하이 임시정부의 실림을 도밀아하며, 독립운동 자금을 조달한, 정정화 지사	'간우회'를 통해 의료인 만세 운동을 주도한 박자혜 지사	우리나라 최초의 여의사로 문맹퇴치를 위해 한글 강습소를 설립한 고수선 지사
대한민국 애국부인회 회장, 김마리아 지사	민족과 여성의 자유를 꿈꾼, 항일독립여성광복군 박차정 의사	농촌계몽운동에 앞장선 샘골 선생님, 최용신 선생	우리나라 최초의 여성 비행사, 한국광복군 비행대 편성을 꿈꾼 권기옥 지사	온 몸을 바친 독립운동가 집안의 중심, 민족의 어머니 김락 지사

2. 선택한 독립운동가의 삶 추가 조사하기

	조사한 인물의 삶, 말과 행동 등 (소개하고 싶은 내용)	인물이 추구하는 가치
인물 (　　) <선택한 이유> :	●_____ _____ ●_____ _____ ●_____ _____	

활동3. 우리모둠의 독립운동가 전시 자료 만들기 (미리캔버스, 구글협업도구, 투닝 등 자유롭게 선택)

1-2 학생용 학습활동지_2차시

	<나라사랑 소리높여 부르세! 의병가 제작 프로젝트> (2차시) '가치'로운 의병가 제작하기	_____초등학교 ____학년_____반 이름_____

활동1. 의병가 가사 작사하기

1. 인물의 말과 행동으로부터 인물이 추구하는 가치를 정리해봅시다.

	인물의 말과 행동	추구하는 가치
인물 (　　)	●_____ _____ ●_____ _____	

2. 인물이 추구하는 가치가 잘 드러나게 의병가의 가사를 작사하고, 어울리는 제목을 지어봅시다.

(　　)

활동2. 의병가 작곡하기

1. 어떤 소프트웨어 또는 인공지능으로 작곡할지 모둠별로 토의해 봅시다.

송메이커(Song Maker)	두들 바흐(Doodle bach)	페인트 위드 뮤직(Paint with music)
직접 화음을 찍어 간단한 연주곡을 만들 수 있는 소프트웨어 프로그램	음을 추가하면 AI가 바흐풍으로 화음을 넣어주는 인공지능 프로그램	그림을 그리면 그림에 따라 AI가 화음을 만들어주는 인공지능 프로그램

2. 우리 모둠이 작곡한 화음을 들어보고 느낀 점을 써 봅시다.

우리모둠이 활용한 프로그램은 (　　)입니다. 우리 모둠이 작곡한 화음은

활동3. 의병가 녹음하기

2 수업용 PPT _2차시

3 학생 학습활동 결과물

1차시 _ 학생 조사 결과서 (활동2)

1차시 _ 소개자료 만들기_PPT/ 포스터/웹툰 / 헌정영상 (활동3)

2차시 _ 학생 작사 의병가 가사 (활동2)

2차시 _ 학생 작곡 의병가 멜로디 (활동2)

3차시 _ 학생 제작 메타버스 전시 공간 (활동2)

4 참고자료 또는 참고문헌

- 가문비(2023). 나라를 구한 여성 독립운동가 이야기,울산창작동화 실바람 문학회
- 교육부(2019). 초등학교 국어 6-2 교사용 지도서 및 교과서
- 김주환(2015), 호국정신 함양과 보훈정책 발전 방향 : 국가 정체성의 확립과 교육을 중심으로, 한국보훈학회
- 박혜빈(2007), 여성의병 윤희순과 의병가사, 세명대학교 교육대학원
- 이주원(2020), 교과통합을 활용한 여성독립운동가 수업 개발 : 윤희순의 사례를 중심으로, 서울교육대학교 교육전문대학원

뫼와 들에 물이 오르는 달 하루. 독립운동가로서 비밀임무를 완수하라.

주 제 (소 주제안)	뫼와 들에 물이 오르는 달 하루. 독립운동가로서 비밀임무를 완수하라. (리얼월드와 메타버스, VR, AR을 활용한 보훈 정신 함양 직접 체험형 역사교육)
학습대상	초등학교 6학년
소속학교	삼포초등학교
성 명	심정섭

주최 국가보훈부 후원 교육부

I 수업의 개관 [뫼와 들에 물이 오르는 달 하루. 독립운동가로서 비밀 임무를 완수하라.]

1 주제 및 개관

우리나라 독립운동이 본격적으로 전개된 계기가 되었고 대한민국 임시정부 건립 및 우리나라 헌법에도 영향을 준 3.1 운동이 역사적 중요성에도 불구하고 3.1 운동에 대한 교육 자료가 부족하고 수업 시간에 다루는 비중도 적은 편이다. 학생들에게 3.1 운동에 대해 아는 것을 질문하면 유관순 열사에 대한 이야기만을 하며 3.1 운동이 어떻게 전개되었는지, 3.1 운동이 독립운동에 어떠한 영향을 주었는지 알지 못한다. 이에 3.1 운동의 전개 과정과 의의를 리얼월드, AR, VR, 메타버스를 활용하여 학생들이 직접 체험하며 학습할 수 있도록 하고자 하였다.

2 기대효과

가. 3.1 운동과 관련된 부족한 교육자료를 보강하여 3.1 운동의 전개과정과 의의를 에듀테크와 접목하여 학습할 수 있다.

나. 리얼월드에서 프로그램을 제작하여 학생들이 공간의 제약에서 벗어나 실제적으로 독립운동가를 체험하며 3.1 운동의 과정을 학습할 수 있다.

다. 공훈전자사료관에서 간호사를 비롯한 숨겨진 독립운동가를 찾아 알리며 호국 정신의 마음을 기를 수 있다.

3 교육과정 재구성 계획

단원	주제	주제별 주요 내용	차시	차시별 학습 활동
② 사회의 새로운 변화와 오늘날의 우리	단원도입	단원 학습 내용의 개관	8	단원 학습 내용 예상하기
	2.일제의 침략과 광복을 위한 노력	일제의 국권 침탈 과정과 이에 저항한 우리 민족의 노력	9	독립협회의 활동과 대한 제국의 정책 살펴보기
			10-11	을사늑약의 과정과 항일 의병의 노력 알아보기
			12	일제에 나라를 빼앗긴 이후 독립운동 과정 알아보기
			14	**3.1 운동의 전개과정 의의 살펴보기**
			15	**3.1 운동 이후 독립운동은 어떻게 전개되었는지 알아보기**
			16	**3.1 운동으로 시작된 독립운동의 숨겨진 영웅 알아보고 알리기**
			17	일제의 침략 전쟁에 맞서 우리 민족의 저항 알아보기

4 수업의 목표 및 성취기준

목표	성취 기준	
3.1 운동을 체험하며 3.1 운동의 전개과정과 의의를 알 수 있는가?	사회	[6사04-03]일제의 침략에 맞서 나라를 지키고자 노력한 인물의 활동에 대해 조사한다.
	사회	[6사040-04] 광복을 위하여 힘쓴 인물의 활동을 파악하고, 나라를 되찾기 위한 노력을 소중히 여기는 태도를 기른다.
숨은 독립운동가를 알리는 카드 뉴스 및 쇼츠를 제작하고 메타버스 공간에 알릴 수 있는가?	사회	[6사04-03]일제의 침략에 맞서 나라를 지키고자 노력한 인물의 활동에 대해 조사한다.
	국어	[6국03-03]목적이나 대상에 따라 알맞은 형식과 자료를 사용하여 설명하는 글을 쓴다.
	실과	[6실04-07]소프트웨어가 적용된 사례를 찾아보고, 우리 생활에 미치는 영향을 이해한다.

5 평가계획

평가 내용	평가 기준	평가척도	평가 방법
3.1 운동의 전개과정과 의의를 알고 3.1 운동으로 시작된 독립운동의 숨은 영웅을 찾아 알릴 수 있는가?	• 3.1 운동의 전개과정과 의의를 알고 3.1 운동으로 시작된 독립운동의 숨은 영웅을 찾아 알릴 수 있다.	상	관찰법, 리얼월드 앱 결과 평가, 메타버스 결과물 평가
	• 3.1 운동의 전개과정과 의의를 알고 3.1 운동으로 시작된 독립운동의 숨은 영웅을 찾아 알리는데 어려움을 겪는다.	중	
	• 3.1 운동의 전개과정과 의의를 알지 못하고, 3.1 운동으로 시작된 독립운동의 숨은 영웅을 찾아 알릴 수 있다.	하	

6 지도상의 유의점

가. 교사가 제작한 [리얼월드-뫼와 들에 물이 차오르는 달 하루. 독립운동가로서 비밀 임무를 완수하라.]를 수업 시작 전 사전에 앱 설치 및 실행 여부를 확인하여 원활한 수업이 이루어질 수 있도록 한다.

나. 메타버스 플랫폼 회원가입 및 실행 환경을 점검하여 수업활동의 흐름이 끊기지 않도록 한다.

Ⅱ 수업안

1 본 차시 교수 · 학습 과정안(1-3차시)

<table>
<tr><td>관련교과</td><td>사회, 실과, 국어</td><td>적용 학년</td><td>6</td></tr>
<tr><td>학습주제</td><td>3.1 운동의 전개과정과 의의를 알고 3.1 운동으로 시작된 독립운동의 숨은 영웅 찾아 알리기</td><td>해당 차시</td><td>1~3/3</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="3">1. 3.1운동 과정을 체험하며 관련된 자료를 분석하고 3.1 운동의 배경과 전개과정을 알 수 있다.

2. 3.1 운동으로 시작된 독립운동을 살펴보고 3.1 운동의 의의를 알 수 있다.

3. 각 지역에서 일어난 3.1 운동을 살펴보고 숨겨진 독립운동가를 알릴 수 있다.</td></tr>
<tr><td>수업의 흐름</td><td colspan="3">
<table>
<tr><th>도입</th><th>전개</th><th>정리</th></tr>
<tr><td>• 동기유발
-[뫼와 들에 물이 차오르는 달 하루. 독립운동가로서 비밀 임무를 완수하라.] 앱 접속 후 독립운동가 명부에 자신의 이름 등록하기
-독립운동가로서 임무 부여 받기</td><td>- 활동 1 : 임무 하나. “뫼와 들에 물이 차오르는 달 하루. 비밀 임무를 수행하라. ” 3.1 운동에 참여하라.
- 활동 2 : 임무 둘. 비밀 임무를 수행한 숨겨진 영웅을 찾아라.
- 활동 3 : 임무 셋. 숨은 영웅을 METAVERSE에 알려라.</td><td>정리
•마지막 임무. 일본군의 눈을 피해 탈출하라.
• 차시 예고</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>학습 형태 및 집단 조직 계획</td><td colspan="3">
<table>
<tr><th>학습 활동</th><th>집단 조직</th></tr>
<tr><td>■ 활동 1 : 임무 하나.. “뫼와 들에 물이 차오르는 달 하루. 독립운동가로서 비밀 임무를 완수하라. 3.1 운동에 참여하다.</td><td>개인활동</td></tr>
<tr><td>■ 활동 2 : 임무 둘.. 비밀 임무를 수행한 숨겨진 영웅을 찾아라.</td><td>모둠활동</td></tr>
<tr><td>■ 활동 3 : 임무 셋. 숨은 영웅을 METAVERSE에 알려라.</td><td>모둠활동</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>학습방법/모형</td><td colspan="3">☑실습·체험 ☑플립러닝 ☑문제해결학습 ☑프로젝트학습</td></tr>
<tr><td>교수·학습 자료</td><td colspan="3">* 교사가 직접 제작한 리얼월드 내 프로그램 [뫼와 들에 물이 차오르는달 하루. 독립운동가로서 비밀 임무를 완수하라.]
* 교사 제작 메타버스 공간
* 독립운동가 키트 (독립운동가일지, 암호문, 서대문형무소 지도, 독립선언서)</td></tr>
</table>

학습 단계	학습 요소	교수.학습 활동	시간 (00′)	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	동기 유발	**■ 뫼와 들에 물이 차오르는 달 하루. 독립운동가로서 비밀 임무를 수행하라.** ▷ [뫼와 들에 물이 차오르는 달 하루. 독립운동가로서 비밀 임무를 수행하라] 키트 배부하기(개인별) ▷ 키트 중 **[독립운동가 일지]** 펼쳐 첫 페이지 QR코드 인식하기 SHIMSSAM ▷ 리얼월드 앱에서 교사가 제작한 프로그램에 접속 - [리얼월드]-[뫼와 들에 물이 차오르는 달 하루] 학생 개인별로 임무 수행 시작 - 앱에서 독립운동가 명부에 자신의 사진과 이름을 올리고 비밀 임무 전달받기	5′	☞교사 제작 [리얼월드-뫼와 들에 물이 차오르는 달 하루. 독립운동가로서 비밀임무를 수행하라.] ☞[뫼와 들에 물이 차오르는 달 하루. 독립운동가로서 비밀임무를 수행하라.] 키트 배부하기 ※ 사전에 리얼월드 앱, SPATIAL, 제페토, FLIKI 다운 및 교사 제작 프로그램에 접속 확인해 둔다. ☞PPT ☞태블릿이나 스마트폰

	활동 안내	■ **학습목표 : 3.1 운동의 전개과정과 의의를 알고 3.1 운동으로 시작된 독립운동의 숨은 영웅을 찾아 알려봅시다.** **[활동1] 임무 하나. 뫼와 들에 물이 오르는 달 하루. 독립운동가로서 비밀 임무를 완수하라. 3.1운동에 참여하다.** **[활동2] 임무 둘. 비밀 임무를 수행한 숨겨진 영웅을 찾아라.** **[활동3] 임무 셋. 숨은 영웅을 METAVERSE에 알려라.**		☞PPT
전개	**활동1.**	**[활동1] 임무 하나. 뫼와 들에 물이 차오르는 달 하루. 독립운동가로서 비밀 운동 임무를 완수하라. 3.1 운동에 참여하라.** **■ 3.1 운동의 전개 과정 체험하기** ▷ 총 16개의 챕터에서 임무를 완수하며 3.1 운동의 전개과정을 체험하고 의의 알기(독립운동가 일지 및 PPT확인) ▲독립운동가 명부에 등록하는 학생 활동 모습 ▲앱에서 암호문 해석하기 임무 수행 모습 ▷ 숫자만 쓰인 암호문 [' 8734 ' 8104 3110 1412 351 4106 512 7310] 을 전달받고, 암호해석문을 획득하기 위한 미션(VR, AR) 수행 후 암호문 해석하기 ① 만세운동이 일어나는 장소를 앱에서 지도 및 VR로 탐방하여 역사와 유적 살펴보며 장소 알아보기	15′	☞독립운동가 키트 [독립운동가 일지, 독립선언서, 암호문, 서대문형무소 지도] ☞리얼월드[뫼와 들에 물이 오르는 달 하루. 독립운동가로서 비밀 임무를 완수하라.] ※독립운동가로서 자신의 모습 사진찍기를 부담스러워하는 친구는 배경이나 다른 대상을 찍을 수 있도록 안내 ※독립운동가 사진 찍기는 앱에 저장되지 않으며 자신의 스마트폰, 태블릿에만 저장됨을 안내 ☞독립운동가 키트의 암호문

		 ▲온라인 지도로 탐방하며 탑골공원 알아보기	 ▲VR로 체험하며 탑골공원 알아보기 - 만세운동이 일어날 장소 미션을 해결하고 만세운동이 언제 일어날지 독립운동가들이 실제 사용하던 암호해석문 획득하기 ② 획득한 암호해석문을 활용하여 만세운동이 언제 일어날지 [' 8734 ' 8104 3110 1412 351 4106 512 7310] 암호 해석하기(암호 해석이 어려운 친구는 [독립운동가 일지]의 해당 페이지를 AR로 인식하면 암호문을 해석할 수 있음) ③ 암호문을 해석하여 해당 날짜, 장소로 가서 김구 선생님께 새로운 임무 전달받기 ④ 탑골공원에서 일어난 3.1운동의 전개 과정, 3.1 만세운동 이후 독립운동 모습 정리하기 ■ 서대문형무소에서 임무 수행하기 ▷교사가 제작한 앱 내에서 서대문형무소 VR투어를 하며 형무소를 조사하고 임무 수행하기 ①유관순 살펴보기 - 프로그램 내에서 [서대문형무소의 수감기록을 찾아라.]버튼을 클릭하여 [국사편찬위원회]-[한국사데이터베이스]에서 유관순 열사의 죄명을 찾아보고 다른 독립운동가의 수감기록카드 및 죄명 살펴보기 - 서대문형무소에서 유관순 열사가 몇 호 감방에 있었는지 교사 제작 앱 내 VR과 AR을 활용하여 조사하기 - 앱 내에서 "8호실 감방의 노래" 듣고 노래에 일화 살펴보기	15′	※ 암호문 해석이 어려운 친구는 교사의 안내에 따라 독립운동가 일지의 아래 페이지를 인식하면 AR로 암호문 해석을 할 수 있음을 안내 ☞PPT ☞독립운동가 일지 ☞서대문형무소 지도 ※유관순 열사가 몇 호 옥사에 있었는지 찾기 어려워하는 친구들은 [여옥사]를 찾아 들어가 옥사를 자세히 둘러보도록 안내한다. ※독립선언서가 숨겨진 곳을 찾을 때 스마트폰

	활동2.	②간호사, 의사들의 독립운동 알아보기 - 8호실 감방에 있었던 노순경 간호사 살펴보기 - 간호사, 의사들이 독립선언서를 어떻게 숨기고 보존해 주었는지 교사 제작 앱에서 스크래치로 화면을 긁어보며 탐색하기 ■ 독립선언서 알아보기 ▷앱에서 독립선언서를 한자를 한글로 바꾸어 해석하는 프로그래밍을 적용하여 독립선언서 내용 살펴보기 - 독립선언서의 내용을 아는지 질문하기 - 간호사, 의사들이 숨기며 전달해주었던 독립선언서 알아보기 - 교사가 제작한 프로그램에서 돋보기로 비춰보며 한자로 되어 있는 독립선언서를 한글로 바꿔 읽어보며 임무 해결하기 - 한글로 바뀐 독립선언서 살펴보기 - 사진에서 독립선언서가 숨겨진 곳을 앱 화면을 긁어보는 프로그래밍을 통해 독립선언서를 비밀리에 전달하였던 방법 알아보기 - PPT를 통해 3.1운동의 전개과정, 의의, 탑골공원 독립선언서 정리하기	15′	의 화면 구석구석을 손으로 문질러 보면 숨겨진 독립선언서가 나타남을 안내 ☞독립선언서 ※독립선언서를 돋보기로 비추며 한자가 한글로 바뀌어 보이는 활동을 할 때, 첫째, 둘째 줄을 살펴보면 임무를 완수할 수 있음을 안내 ☞PPT
		[활동2] 임무 둘. 비밀 임무를 수행한 숨겨진 영웅을 찾아라. **■ 3.1 만세운동의 숨겨진 영웅을 찾아서.** ① 숨겨진 독립운동가들의 활약 알아보기 - 독립선언서를 우연히 발견하고 목숨을 걸고 세계에 알린 앨버트와 메리 이야기 소개하기 - 국가보훈처에 등록된 독립운동가는 2만여 명, 서거일이 알려진 독립운동가는 207명뿐으로 아직 알려지지 않은 독립운동가들이 많음을 알기 ② 교사 제작 앱 프로그램 내에서 3.1 만세운동에 참여하였던 참가자 수 살펴보고 임무 해결하기 - 해외 및 지역별 만세운동 참가자 수 살펴보기 - 교사 제작 앱 프로그램 내에서 숨은 영웅을 찾아서 임무 버튼 클릭하여 공훈전자사료관으로 이동하기 SHIMSSAM ◀공훈전자사료관 홈페이지 이동. ◀학생들은 앱 내에서 버튼을 클릭하면 공훈전자사료관으로 이동.	40′	☞PPT ☞독립운동가 일지 ※공훈전자사료관에서 3.1 운동을 검색하여 3.1 운동관련 독립운동가를 찾고 운동계열, 공적개요등을 확인하는 방법을 안내한다.

- 공훈전자사료관에서 3.1 운동을 검색하여 3.1 운동의 숨은 독립운동가를 찾아보기
- 자신이 알리고 싶은 숨은 독립운동가에 대한 정보를 찾아본 뒤, 사이트 하단에 [감사의 글 작성하기] 버튼을 눌러 독립운동가에 대한 감사의 댓글 쓰기
- 숨은 독립운동가 정보 조사 기록하여 독립운동가 일지에 기록하기

▲공훈전자사료관에서 숨겨진 영웅 찾기	▲숨겨진 영웅에 대한 내용을 기록하여 A.I.로 쇼츠 만들기

※3.1운동의 숨은 독립운동가에 대해 알리고 싶은 내용을 정리하도록 안내한다.

활동3.

③ 쇼츠 및 카드뉴스 제작
- 조사한 내용을 토대로 교사가 보내준 링크로 접속하기
- AI를 활용하여 독립운동가를 알리는 쇼츠 제작하기 (교사가 보내준 링크로 접속하여 숨은 독립운동가를 알리는 카드뉴스를 제작할 수도 있음.)

SHIMSSAM	SHIMSSAM
▲인공지능 A.I를 활용하여 독립운동가를 알리는 쇼츠 제작하기	▲교사가 미리 제작해 둔 독립운동가를 알리는 카드뉴스 제작틀

※사전에 FLIKI앱에 회원 가입을 해두도록 한다. 가입이 어려운 친구들은 교사의 아이디를 공유하여 활용하도록 안내한다.
※자신의 독립운동가 사진을 AI 제작툴 처음 사진으로 넣어 자신이 독립운동가로서 숨은 독립운동가를 소개할 수 있도록 한다.

<table>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>

[활동3] 임무 셋. 숨은 영웅을 METAVERSE에 알려라.

■ 3.1 운동의 숨겨진 독립운동가 메타버스 공간 탐방하기

① 쇼츠 및 카드뉴스 전시하고 서로의 작품 살펴보기

<table>
<tr><td>SHIMSSAM</td><td> </td></tr>
<tr><td>◀교사가 제작해 준 SPATIAL 메타버스 공간</td><td>◀메타버스 공간에서 활동 모습</td></tr>
</table>

- 학생들이 AI를 활용하여 만든 쇼츠 및 카드뉴스를 교사가 제작한 한반도 메타버스 공간에 전시하기
- 친구들이 만든 숨겨진 독립운동가 쇼츠 및 카드뉴스 살펴보기
- 친구들이 만든 쇼츠 및 카드뉴스 중에서 인상 깊은 쇼츠 및 카드뉴스 독립운동가일지에 기록하기

② 마지막 임무 확인하기

- 활동을 완료한 학생은 다시 [리얼월드]-[뫼와 들에 물이 차오르는 달 하루] 로 돌아가 남은 임무 수행하기
- 해방 코드를 입력하여 해방과정에 참여하고 우리에게 부여된 마지막 임무 확인하기

</td>
<td>20′</td>
<td>☞독립운동가 일지
☞PPT
※메타버스 공간을 돌아다니며 친구들이 소개하는 독립운동가가 왜 인상깊은지 독립운동가 일지에 적을 수 있도록 안내.
※메타버스 공간에서 학습한 내용 사진, 동영상도 함께 전시해 두어 메타버스 활동 과정에서 학습 내용 정리가 될 수 있도록 한다.</td>
</tr>
<tr>
<td>정리</td>
<td>학습 내용 정리 & 차시 예고</td>
<td>

■ 마지막 임무. 일본군의 눈을 피해 탈출하라.

<table>
<tr><td>SHIMSSAM</td><td>◀메타버스 공간을 직접 돌아다니며 O, X 퀴즈를 해결하고 일본군의 눈을 피해 탈출하기 임무</td></tr>
</table>

- 독립운동가 일지 [탈출 미션 QR코드]를 인식하여 교사가 제작한 제페토 메타버스 공간으로 입장하기

</td>
<td>10′</td>
<td>☞PPT
☞교사제작 메타버스 공간</td>
</tr>
</table>

		  ▲메타버스 공간에서 O, X 퀴즈를 풀어 정답을 맞추면 공간 이동을 하며 임무 수행 - [마지막 임무. 일본군의 눈을 피해 탈출하라] 메타버스 공간에서 학습한 내용에 대한 O, X 퀴즈를 해결하며 학습 내용 정리하기 - 최종 목적지로 도착하는 과정에서 배운 내용 정리하기 - 자신의 스마트폰, 태블릿을 활용하여 리얼월드 [뫼와 들에 물이 오르는 달 하루. 독립운동가로서 비밀 임무를 수행하라.] 활동 소감 후기 작성하기 ■ **차시예고**		※오답이면 다시 처음으로 돌아가게 됨을 안내한다. ※수업 후기 작성시 3.1 운동에 대해 알게 된 점, 새롭게 알게 된 내용, 3,1 운동에 대한 자신의 생각과 느낌 등을 자유롭게 기술할 수 있도록 한다.

Ⅲ 학습자료

1 학생 활동 자료 및 교사 지도 자료(활동지, 평가지 등)

1.[뫼와 들에 물이 차오르는 달 하루. 독립운동가로서 비밀 임무를 완수하라]-키트

(키트 구성 : 독립운동가 일지, 서대문형무소 지도, 탑골공원지도, 암호문)

	◀실제 키트 구성 사진 1. 독립운동가 일지 2. 암호문 3. 독립선언서 4. 서대문형무소 지도

2. 독립운동가 일지 일부분

SHIMSSAM CLASS

[챕터2. 암호문을 해석하여 만세운동이 일어나는 비밀 장소를 찾아라.]

만세 운동이 어디서 일어나는지

VR공간을 탐색하여 임무를 완성해 봅시다.

지도에서 탐색이 어려운 친구는 앱 내에서

_ _ _ _이 어디인지 찾아라!

버튼을 클릭하여 VR공간을 탐색해 보아요.

SHIMSSAM

SHIMSSAM CLASS

[챕터2. 암호문을 해석하여 만세운동이 일어나는 비밀 장소를 찾아라.]

-만세운동이 일어나는 장소에 대하여 자신이 알게 된 내용을 정리해 보아요.

정답확인 영상 재생

SHIMSSAM

SHIMSSAM CLASS

[챕터3. 암호문을 해독하라.]

-암호 해석문을 활용하여 암호를 해석해 볼까요?

-암호 해석이 어려운 친구들은 선생님이 제작해둔 스크래치를 긁어 암호를 해석해 보아요.

-AR을 활용하여 다음 페이지를 인식하면 암호를 해석할 수도 있어요.

정답확인 영상 재생

SHIMSSAM

SHIMSSAM CLASS

암호문을 획득하였지만 암호 해석이 어려운 친구들은

[[리얼월드]-

[뫼와 들에 물이 오르는 달 하루.

독립운동가로서 비밀 임무를 완수하라.]

AR 인식 버튼을 클릭하여

아래의 암호를 인식해 보세요.

· 8734 · 8104

3110 1412 351 4106 512 7310

일부분이 해석되어 나머지를 해석할 수 있을 거에요.

대 · 한 · 독 · 립 · 만 · 세

▲독립운동가 일지 일부분(원본은 PPT와 함께 압축파일로 제출)

2 참고자료 또는 참고문헌

- 정상규(2017). 잊혀진 영웅들. 독립운동가. 휴먼큐브

지금은 보훈 꽃 필(FEEL) 무렵

주 제 (소 주제안)	호국영웅들과 대화, 감사의 e-Book을 전 세계로! : 에듀테크(AI, e-Book)를 활용한 호국 보훈 정신 심화 수업
학습대상	중학교 1학년
소속학교	도원중학교
성 명	박진령

주최 국가보훈부 후원 교육부

Ⅰ 수업의 개관 [지금은 보훈 꽃 필(FEEL) 무렵]

1 주제 및 개관

매년 6월'호국보훈의 달'을 지나지만 유명한 몇 분의 호국영웅들만 알고, 다른 분들에 대해서는 잘 모르는 학생들에게'호국보훈교육'은 몇 분의 독립운동가에 대한 반복적이며 피상적인 수업이 될 가능성이 있다. 수많은 호국영웅들이 계시지만 그분들이 누구인지 모르는 상황에서'나라를 위해 희생하신 분들이니 당연히 감사의 마음을 가져야 한다'는 접근방식은 호국보훈 수업이 피상적인 감사만 표현하면 되는 일회성 교육 행사로 의미가 축소될 가능성이 있다. 학생들은 호국영웅들에 대해 보다 자세히 알아가고, 공감하고, 느끼고, 배워가는 과정이 필요하다. 호국영웅들은 누구이며, 어떤 일을, 어떤 마음으로 하셨는지를 헤아릴 수 있을 때 비로소 학생들은 진정한 보훈의 자세를 갖게 될 것이다.

이에 본 프로젝트 호국영웅들에 대해 자세히 알아가고, 공감하고자 한다.'지금은 보훈 꽃 필(FEEL) 무렵'은 보훈의 자세에 깊은 감흥이 없는 학생들에게 F(fact: 사실을 기반으로), E(emotional: 감동을 느끼게), E(e-Book: e-Book 발간과 AI를 통해), L(live: 학생의 삶과 연관된 수업)에 중점을 두고 학생들이 흥미와 감동을 통해 스스로 보훈의 자세를 갖춰나갈 수 있는 배움의 수업 모델이 되고자 하였다.

또한 이를 돕기 위해 다양한 에듀테크 방법(AI 영상, AI 챗봇, e-Book)을 사용하여 학생의 학습의욕을 고취함과 동시에 깊이 있는 탐구와 가치의 내면화를 목표로 설계하였다. 첫째, AI 가상 대화 영상 제작을 통해 독립운동가들을 역사 속 기록이 아닌 실존의 인물로 느끼게 하고 감사의 마음을 전하는 보훈의 자세를 함양하고자 한다. 둘째, 국내외 6·25 참전용사들께 드리는 감사의 마음을 온라인 헌정 e-Book으로 발간하는 과정에서 전쟁과 대비되는 윤리적 가치를 깨우치고, 올바른 민주시민으로서의 자세를 함양하고자 하였다.

이러한 탐구 과정의 결과라 할 수 있는 e-Book의 발간과 SNS를 통한 홍보는 전 세계에 흩어져 계신 참전용사들에게 우리 학생들의 깊은 감사를 전하는 방법이 될 수 있을 것이다. 보훈수업과 AI, SNS 통로의 접목은 학생들의 삶과 연계된 보훈수업이 될 것이며, 이러한 경험을 통해 학생들은 보훈의 가치와 당위성에 공감할 수 있을 것으로 기대한다.

2 기대효과

가. 외교론, 전쟁론에 따른 독립운동 전개 모습과 6·25 전쟁의 전개과정에 대한 체계적 지식을 토대로 깊이 있는 탐구질문을 생성하여 평화적 감수성, 생명존중의식, 국가에 대한 헌신 등의 윤리적 가치관을 내면화할 수 있다

나. 독립운동가 AI 영상 제작의 과정을 통해 현실감을 느끼며 독립운동가의 삶을 공감하고, 나라사랑의 정신을 배울 수 있다.

다. 국내외 6·25 참전용사들의 헌신에 감사하는 온라인 e-Book의 온라인 발간을 통해 진정성 있는 감사를 전 세계에 실시간으로 전할 수 있다.

라. 교과융합을 통해 분산된 교과별 지식이 아닌 교육과정 내 일관성 있는 보훈 수업의 모델을 개발한다.

3 교육과정 재구성 계획

본 수업은 교과융합(도덕, 사회, 영어) 교육과정 재구성을 통해 교과별로 분절되어 있는 우리나라의 독립과 6·25 전쟁에 대해 교과별 내용들을 연결하는 일관성 있고 학생의 삶과 연계된 보훈 수업이 될 것이다.

본 수업안은 교과 융합 중 도덕 교과에 해당하는 3차시 지도안을 담고 있다. 교과융합의 전체적인 구성은 사회시간을 통한 독립과 6·25전쟁 과정의 사실적 이해, 도덕시간을 통한 호국영웅들의 헌신에 대한 보훈의 자세와 도덕적 가치관의 내면화, 영어시간을 통한 감사의 마음을 영어로 표현하기 활동으로 구성되어 있다.

이러한 교과 간 공동의 목표와 연결된 수업의 재구성은 우리나라의 독립과 6·25 전쟁 참전용사들의 헌신이 역사적 기록을 넘어 현재 나의 삶에 영향을 주고 있음을 학생 스스로 체득하는 것에 도움을 줄 것이다. 이는 학교에서의 배움이 삶으로 이어지는 전이의 역량을 강조하는 2022 개정 교육과정과도 그 흐름을 함께하고 있다. 또한, 다양한 에듀테크 수업활동(AI 가상 대화 영상 제작, 인공지능 챗봇을 활용한 심화 탐구 질문 만들기, 온라인 e-Book 제작과 발간)은 학생들이 느낀 감사의 마음을 전 세계에 알릴 수 있는 유용하고 흥미로운 방법이 되어줄 것이다.

단원	주제	주제별 주요 내용	차시	차시별 학습 활동	
1. 자신과의 관계	보훈 정신 이해	프로젝트 학습의 개관	1	도덕	보훈프로젝트 안내, AI 활용 영상 제작 및 북크리에이터로 e-Book 만들기 안내
	독립운동가의 헌신과 감사	AI 가상 영상 제작을 통해 독립운동가의 삶을 공감하고 보훈의 자세와 올바른 도덕적 가치관 형성하기	2	사회	일제강점기의 우리나라의 정치, 경제, 사회, 문화적 피해 상황 조사하기
			3	사회	일제강점기 독립운동가의 노력, 희생, 의미 발표하기
			4	도덕 (1차시)	독립운동가와 나의 AI 가상 대화 영상 제작하기, 나라에 헌신하는 마음 기념하기
	6·25 참전용사의 헌신과 감사	6·25 참전용사께 드리는 e-Book 발간의 과정을 통해 전쟁의 과정을 알고, 민주주의적 가치관과 보훈의 자세 가지기	5	사회	6·25전쟁의 배경, 전개 과정, 참상과 영향 파악하기
			6~7	도덕 (2~3 차시)	국내외 6·25 참전용사들의 고충 공감 및 도덕적 관점 가지기(Askup활용)
					호국영웅께 드리는 e-Book 발간, 참전용사 나라별 세계지도(페들렛)에 자신의 e-Book 공유하기
			8	영어	6·25 참전용사께 드리는 헌정 e-Book 의 영어 문장 글쓰기 및 수정
	정리	프로젝트 학습의 마무리	**9**	**도덕**	e-Book 세계지도 독서 현황 알림 확인 및 성찰록 쓰기

4 수업의 목표 및 성취기준

목표	성취 기준	
호국영웅들의 헌신을 사실에 기반하여 탐구하고, 올바른 도덕적 가치를 내면화하여 진정한 보훈의 자세를 가질 수 있다.	사회	[9사(일사)03-02] 민주 정치의 발전 과정을 분석하고, 이를 토대로 민주주의의 이념과 민주 정치의 기본 원리를 도출한다.
	도덕	[9도01-03] 도덕적 정체성과 선한 성품을 지니기 위해 자신이 본받고자 하는 사람을 그 이유와 함께 선정하고, 자기 자신을 도덕적 관점에서 인식·존중·조절할 수 있다.
AI 기술 활용과 e-Book 제작을 통해 AI 기술의 선용과 책임 있는 정보 제작자로서의 자세를 함양할 수 있다.	사회	[9사(일사)03-02] 민주 정치의 발전 과정을 분석하고, 이를 토대로 민주주의의 이념과 민주 정치의 기본 원리를 도출한다.
	도덕	[9도02-05] 정보화 시대에 요구되는 도덕적 자세와 책임의 도덕적 근거와 이유를 제시하고, 타인 존중의 태도를 통해 다양한 방식으로 의사소통할 수 있다.
	영어	[9영04-06] 간단한 초대, 감사, 축하, 위로, 일기, 편지 등의 글을 쓸 수 있다.

5 평가계획

평가 내용	평가 기준	평가척도	평가 방법
AI 가상 대화 영상 제작의 과정에서 독립운동가들의 헌신과 신념을 바로 알고, 진정성 있는 보훈의 자세와 도덕적 가치관을 형성할 수 있다.	-독립운동가들의 삶에 대한 사실적 자료조사와 깊이 있는 탐구 질문을 통해 진정성 있는 보훈의 자세와 올바른 도덕적 가치관을 담은 AI 가상 대화 영상을 공감도 높게 완성할 수 있다.	상	관찰법, 프로젝트
	-독립운동가들의 삶에 대한 자료조사와 탐구질문을 통해 보훈의 자세와 도덕적 가치관을 담은 AI 가상 대화 영상을 완성할 수 있다.	중	
	-독립운동가들의 AI 가상 대화 영상을 제작하나 독립운동가의 삶에 대한 자료조사가 다소 부족하여 영상의 내용이 추상적이며 진정한 보훈의 자세와 도덕적 가치의 내면화를 담기에 부족하다.	하	
6·25 참전용사들께 헌정하는 e-Book 발간의 과정에서 참전용사들의 삶과 고충에 공감하고, 도덕적 가치관을 내면화할 수 있다.	-6·25 참전용사들의 삶과 고충에 깊이 공감하고, 도덕적 탐구의 관점을 잘 표현한 e-Book을 제작할 수 있다.	상	
	-6·25 참전용사들의 삶과 고충에 공감하고, 도덕적 탐구의 관점이 드러난 e-Book을 제작할 수 있다.	중	
	-6·25 참전용사들께 드리는 e-Book을 제작하였으나 참전용사들의 고충에 대한 공감과 도덕적 탐구의 관점이 잘 드러나지 않는다.	하	

6 지도상의 유의점

가. 독립운동의 전개와 6·25 전쟁에 대한 체계적 지식을 토대로 깊이 있는 질문을 생성하여 피상적인 수준의 감화, 활동수업에 그치지 않도록 지도한다.

나. 호국영웅과의 가상 대화 영상 제작을 위한 AI 기술 활용방법과 e-Book 제작방법에 대해 충분히 안내하고 연습할 수 있는 시간을 가진다.

Ⅱ 수업안

1 본 차시 교수 · 학습 과정안(1차시)

관련교과	도덕, 사회	적용 학년	중1
학습주제	AI 가상 대화 영상 제작과 탐구질문을 통해 독립운동가의 삶을 공감하고 보훈의 자세와 올바른 도덕적 가치관 형성하기	해당 차시	4/9
학습목표	1. 독립운동의 전개방법과 그에 따른 헌신과 신념에 대한 탐구질문을 바탕으로 나라사랑의 가치를 이해하고 진정한 보훈의 자세를 갖출 수 있다. 2. 독립운동가와의 AI 가상 대화 영상을 만들면서 독립운동가의 삶을 공감하고 올바른 도덕적 가치관을 내면화할 수 있다.		

수업의 흐름

도입	전개	정리
• 동기유발 - "사진신부"와 독립운동이야기 영상 시청	-활동 1 : 독립운동가의 행적 조사 -활동 2 : AI 가상 대화 영상 대본 글쓰기 -활동 3 : AI 가상 대화 영상 제작하기	• 학습내용 정리 -독립운동가와의 AI 가상 대화 영상 공유(페들렛) • 차시 예고

학습 형태 및 집단 조직 계획

학습 활동	집단 조직
■ 활동 1 : 독립운동가의 행적 조사('이달의 독립운동가' 참조)	개인별 과제
■ 활동 2 : AI 가상 대화 영상 대본 글쓰기	
■ 활동 3 : AI 가상 대화 영상 제작하기	

학습방법/모형	☑실습·체험 ☑프로젝트학습
교수·학습 자료	태블릿, 교사 PPT, D-ID(AI 영상 제작 싸이트), 페들렛, Askup(AI 챗봇)

학습 단계	학습 요소	교수.학습 활동	시간 (00')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	동기 유발 "사진 신부"	**"사진신부" 의 독립운동 관련 영상 시청** - "사진신부"와 독립운동 이야기 영상 시청(3') - 우리가 알고 있는 독립운동가 유명한 몇 분 이외 수많은 독립운동가와 다양한 독립운동의 방법이 있었음을 안내 - **하와이 이민1세대 여성**들의 독립운동에 관해 설명 - **수업 목표 안내** : 수많은 독립운동가들의 행적을 알고, 감사와 함께 올바른 도덕적 가치관 가지기 **'이달의 독립운동가' 포스터 소개** - '이달의 독립운동가' 포스터 속 인물에게 관심을 가지고 있었는지 학생에게 발문	5'	☞**사진영상** https://www.youtube.com/@user-bj4rz3nz6o/videos

전개	독립 운동의 전개	**독립운동의 3가지 큰 흐름(교사 설명)** - 학생들의 탐구 활동 전에 독립운동의 전개과정과 방법에 대한 교사의 설명(아는 만큼 보인다!) - **해외외교론 :** 이승만(대한독립운동총연합)을 중심으로 주로 해외에서 활약 - **무장투쟁론 :** 김구(의열단)를 중심으로 한 무장투쟁 독립운동, 만주를 중심으로 활약 - **실력양성론 :** 독립을 위한 실력양성(학교설립) - 상대적으로 무장전쟁론적 독립운동가 가족들의 피해가 심각 - 가족의 안전이 위협받는 순간에 내린 독립운동가들의 결정에 대한 공감과 상상		☞ **교사 설명(PPT)** - 독립운동의 큰 흐름 두 가지를 비교 설명하여 독립운동에 대한 사실적인 지식을 기반으로 질문을 생성할 수 있도록 지도한다.
	독립 운동가 행적 조사	**[활동1] 독립운동가의 행적 조사** **국가보훈부 '이달의 독립운동가' 접속 및 인물 결정** - 국가보훈부 '이달의 독립운동가'에 접속 - 자신이 대화하고 싶은 독립운동가를 결정 - 결정한 **독립운동가의 사진 저장** → 페들렛 **독립운동가의 삶과 독립운동 방법별 탐구 질문** - 독립운동가가 선택한(해외외교론, 무장투쟁론, 실력양성론) 방법에 초점을 두고 상세한 자료조사 - 독립운동가가 나에게 들려주고 싶을 것 같은 이야기 상상 - 독립운동가들의 헌신과 신념의 이유, 독립운동 방법 등에 대한 **공감과 탐구 질문 만들기(Askup활용)** ♣ **Askup 활용한 공감과 탐구 질문의 예** - 선택한 방법이 어떤 의미에서 맞다고 생각하셨을까? - 그 방법을 선택하시게 된 상황적 배경은 무엇이었을까? - 가족들의 희생에 대해서는 어떤 마음이었을까? - 그 당시 함께한 동지들은 누가 있었나? - 독립운동을 할 때 가장 힘든 것은 무엇이었을까?	10′	☞ **이달의 독립운동가** ☞ **Askup 활용** - 인공지능 챗봇 - 14세 이상 이용 가능
	AI 대본 쓰기	**[활동2] AI 가상 대화 영상 대본 글쓰기** **독립운동가 AI 가상 대본 글쓰기** - 대화체의 대본으로 글쓰기 ♣**독립운동가의 대본 작성 → 페들렛** : 대본은 **AI 가상 대화 영상**의 현실감을 부여하는데 중요하므로, 독립운동을 하게 된 이유와 신념을 직접 알려주는 듯한 대화문 형식으로 대본을 작성한다. **나의 헌정 영상 대본 글쓰기** **1) 공감 및 내면화** - 독립운동가의 헌신과 가치관을 이해하고 본받아 올바른 도덕적 가치관을 내면화하기 **2) 나의 대본 글쓰기** - 독립운동가 행적을 구체적으로 표현 → **페들렛에 기록**	20′	☞ **AI 가상 영상 페들렛** -사진, 대본 모두 페들렛에 업로드 해서 영상만드는 작업이 편리할 수 있도록 지도한다. https://padlet.com/wanni01072/ai-49lwnjj01fzdt375

	AI 영상 제작	**[활동3] AI 가상 대화 영상 제작하기** **독립운동가의 AI 가상 대화 영상 제작하기** 1) D-ID STUDIO에 접속 2) Add → 독립운동가 사진 불러오기 3) Script → 독립운동가 대본 붙여넣기 4) 한국어 선택 → 목소리 선택 5) GENERATE(생성) → 영상 제작 6) 제작된 영상 다운받기 → 학급 페들렛에 공유 **나의 감사를 담은 헌정 영상 제작하기** 1) D-ID STUDIO에 접속 2) Add → 나의 사진 불러오기 3) Script → 나의 대본 붙여넣기 4~6)의 방법은 위와 동일 ♣ **D-ID STUDIO?** - AI 기술 기반 아바타 영상 제작 싸이트 - 사진과 텍스트를 입력 → 사진 속 인물이 말하는 듯한 모습으로 아바타 영상을 제작 - 무료 기간 : 파일 재생시간 5분까지 무료	7′	☞ **D-ID STUDIO** https://studio.d-id.com/
정리	**공유 및 차시 예고**	**[정리]** **대화 영상 확인 및 공유** - 페들렛에 공유한 친구들의 영상과 대본 확인 - 친구들의 제작 영상을 보고 페들렛 댓글 작성 **차시예고** - 국내외 6·25참전용사들의 헌신과 e-Book 제작안내	3′	

2 본 차시 교수 · 학습 과정안(2~3차시)

관련교과	도덕, 사회, 영어	적용 학년	중1
학습주제	6·25 참전용사께 드리는 e-Book 발간의 과정을 통해 전쟁의 과정을 알고, 도덕적 가치관과 보훈의 자세 가지기	해당 차시	6~7/9
학습목표	1. 6·25 참전용사들께 드리는 헌정 e-Book 발간을 통해 전쟁 과정에 대한 이해를 바탕으로 평화적 감수성, 생명 존중, 국가에 대한 헌신의 도덕적 가치관을 가질 수 있다. 2. 6·25 참전용사들이 지키고자 한 민주주의와 국가의 소중함을 깨닫고, 참전용사들의 헌신에 대한 진정한 감사의 자세를 가질 수 있다.		

수업의 흐름

도입	전개	정리
• 동기유발 -사진작가 라미의 "프로젝트 솔져" 영상 시청	- 활동 1 : 6·25 참전용사 고충 및 실태 파악 - 활동 2 : 6·25 전쟁에 대한 도덕적 관점 탐구 - 활동 3 : 6·25 참전용사께 드리는 헌정 e-Book 제작 - 활동 4 : e-Book 온라인 발간 및 세계지도 공유	• 학습내용 정리 -세계지도 페들렛을 통한 다른 학생들의 e-Book 읽기 • 차시 예고

학습 형태 및 집단 조직 계획

학습 활동	집단 조직
▪ 활동 1 : 6·25 참전용사 고충 및 실태 파악	모둠협력, 개인별 과제
▪ 활동 2 : 6·25 전쟁에 대한 도덕적 관점 탐구	
▪ 활동 3 : 6·25 참전용사께 드리는 헌정 e-Book 제작	
▪ 활동 4 : e-Book 온라인 발간 및 세계지도 공유	

학습방법/모형	☑실습·체험 ☑프로젝트학습
교수·학습 자료	태블릿, 교사 PPT, 북크리에이터, 페들렛, Askup(AI 챗봇)

학습 단계	학습 요소	교수.학습 활동	시간 (00')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	동기 유발 "프로젝트 솔져"	**사진작가 라미 "프로젝트 솔져" 영상 시청** - 전 세계 6·25 참전용사들을 찾아가 사진 찍어드리는 사진작가 라미의 "프로젝트 솔져" 영상 시청 - 학생인 우리가 감사할 방법은 어떤 것이 있을지 발문 **6·25 전쟁과 참전용사의 기록 확인(사회수업)** - 6·25전쟁의 배경, 전개과정, 참상과 영향 등에 대한 발표 - 수업 목표 안내 : 헌정 e-Book 발간을 통해 전쟁 과정을 이해하고 도덕적 가치관 가지기	5'	☞ **사진작가 라미** https://www.youtube.com/watch?v=Tg11PgBf4FU&ab_channel=ProjectSoldierKWV
전개		**[활동1] 6·25 참전용사 고충 및 실태 파악** **국내외 참전용사들의 모습 확인** - 국내 참전용사들의 고충에 관련된 사진이나 뉴스자료 검색 및 조사 - 국내외 참전용사들이 겪고 있는 문제점들에 대한 자료 조사		

	참전용사의 고충 이해	**참전용사들의 고충 파악하기** - 최근 생활고로 반찬 훔치다 체포되신 80대 6·25 참전용사 사건으로 모둠별 생각 나누기 - **고충** : 신체적, 정신적, 경제적, 사회적, 정서적 영역 - 인공지능 챗(Askup) 활용한 사실적 탐구 **♣ 인공지능 챗(Askup) 활용** - 참전용사들이 겪고 있는 시급한 문제점을 Askup을 활용하여 깊이 있게 조사하기	10′	**☞ 참전용사의 고충 생각하기** " 반찬 훔친 80대 6·25 참전용사의 현실 **☞ Askup 활용** - 사고의 깊이를 위해 인공지능을 활용할 수 있도록 지도한다.
	6·25 전쟁 전개와 도덕적 관점 갖기	**[활동2] 6·25 전쟁에 대한 도덕적 관점 탐구** **6. 25 전쟁과 휴전협정의 도덕적 관점(교사 설명)** - 6·25 발발 후 1년여 동안의 전쟁은 방어전의 형태 - 그 후 2년 동안 휴전협정을 앞두고 영토 확장 욕심에 따른 전쟁의 지속 - 생명의 희생 속에서도 지지부진한 휴전협정 - 반복되는 휴전협정 결렬로 인한 군인들의 실망과 손실 - 평화, 생명, 인류애, 의무, 민주주의, 나라사랑과 같은 윤리적 관점에서 바라보는 6·25 전쟁 **라미작가의 참전용사 short 영상 시청 전 안내** - 80여 분의 참전용사들의 영상 중에서 자신에게 감동이 되는 영상을 선택하여 반복하여 보기 - 도덕적 상상력과 공감력을 통해 참전용사의 입장에서 전쟁 당시의 상황과 윤리적 가치 생각해보기 **전쟁당시 참전용사들의 마음 공감 질문만들기** - 휴전협정 결렬로 인한 실망감은 어떠했는지? - 내 나라도 아닌데 그냥 돌아가고 싶은 마음은 없었는지? - 생명을 살리는 목적의 전쟁이 아닌 영토 확장 목적의 전쟁에서 어떤 생각을 했는지?	15′	**☞ 교사 설명** - 2년간의 휴전협정의 조율기간에 대한 윤리적 의미에 대해 생각해 볼 수 있도록 지도한다. **☞"프로젝트 솔져" short** -80여 분의 6·25 참전용사 이야기 탑재 https://www.youtube.com/@projectsoldierkw/shorts
	e-Book 제작	**[활동3] 참전용사께 드리는 헌정 e-Book 제작** **북크리에이터 접속 및 내용** 1) 북크리에이터에 구글 계정 접속 → 초대코드 입력 2) 학급 도서관 입장 → 자신의 책 만들기 3) e-Book 안에 포함할 내용↓(탐구활동) **♣ 헌정 e-Book에 포함될 내용(한글/영어)** 1. e-Book 표지 2. 자기소개(녹음파일), 제작 이유 3. short 영상 속 장면과 공감의 글 4. 6·25 전쟁과 도덕적 관점에 대한 질문과 공감 5. 참전용사의 고충에 대한 염려 6. 참전용사가 기억하는 지역의 현재 모습 소개 7. 우리나라의 정치, 경제, 문화적 발전 모습 소개 8. 참전용사의 헌신에 대한 감사		**☞ 북크리에이터** - 온라인 e-Book 만드는 싸이트

	e-Book 구성 내용	※ 모든 문장은 한글과 영어 두 가지로 작성한다(번역앱) **참전용사께 헌정하는 e-Book 만들기** **1. e-Book 표지 제작** - 참전용사들의 short 영상 시청 - e-Book을 드리고 싶은 참전용사 한 분 결정하기 - 결정한 참전용사의 사진으로 표지 제작 **2. 자기 소개와 제작이유** - 본인 사진 탑재 및 자기 소개 글쓰기 - **<u>자신의 목소리 녹음</u>** (북크리에이터 녹음기능 사용 : e-Book 제작의 책임감과 감사의 자세 함양을 위한 활동) - e-Book 제작하게 된 이유 작성하기 **3. short 영상 속 장면과 공감의 글** - 주인공 참전용사의 short 영상 링크 담기 - short 영상 주요 장면 저장하기 - 장면에서 느껴지는 참전용사의 고충 공감하며 글쓰기 - 장면마다 공감의 문장 쓰기 **4. 6·25 전쟁과 도덕적 관점에 대한 질문과 공감** - 반복되는 휴전협정 결렬 당시 가졌던 생각 - **<u>인공지능 챗(Askup) 활용을 통한 탐구질문 생성</u>** - 윤리적 관점의 질문 : 평화, 생명, 인류애, 의무, 민주주의, 나라사랑 등 6·25 전쟁에 대한 질문 **5. 참전용사의 고충 해결 기원** - 참전용사의 고충에 대한 염려의 안부 인사 - 고충들이 해결되기를 기원하는 인사 **6. 참전용사가 기억하는 지역의 현재 모습** - 영상에서 참전용사가 기억하는 우리나라 지역(서울, 인천, 부산, 영덕.....)의 현재 모습 소개 - 안타까운 기억 속의 그 지역이 현재 얼마나 아름답게 발전되었는가를 사진으로 소개 **7. 우리나라의 정치, 경제, 문화적 발전 소개** - 우리나라의 민주주의 발전 과정 소개 - 도시, 공원, 건물, 음식, 문화 등을 소개 **8. 참전용사의 헌신에 대한 감사** - 참전용사들의 헌신에 감사하는 마음을 담은 글 작성	45′	**☞"프로젝트 솔져" short** -80여 분의 6·25 참전용사 이야기 탑재 https://www.youtube.com/@projectsoldierkw/shorts **☞윤리적 관점과 질문** -전쟁과 도덕적 관점을 드러낼 수 있도록 인공지능 챗(Askup)을 활용한다. **☞ 영어교과와 융합** - 번역앱을 활용하여 영어 문장 작성 - 작성한 문장을 영어수업에서 확인하고 수정

	e-Book 세계 지도 공유	**[활동4] e-Book 온라인 발간 및 세계지도 공유** **개인e-Book 완성 및 발간 → 학급 e-Book 세계지도** - 학생 개인이 발간한 e-Book 링크를 학급 세계지도 페들렛에 공유하여 한 장의 세계지도 완성하기 - 학생별 e-Book 링크를 주인공 **<u>참전용사의 국가에 맞추어 업로드하기</u>** **♣ 우리반 헌정 e-Book 세계지도 페들렛** - 교사 : 페들렛 Type 중 세계지도 Type 생성 - 학생 : 자신의 e-Book 링크를 학급 세계지도에 표기 - 기능 : 한 장의 세계지도 안에서 학급 학생들의 e-Book을 모두 볼 수 있음 - 홍보 : 학급 세계지도 페들렛 링크를 SNS로 홍보 **SNS로 e-Book 세계지도 홍보** 라미작가의 '프로젝트 솔져' short 영상 댓글창 활용 - 학급 e-Book 세계지도 페들렛 링크를 '프로젝트 솔져' 영상 댓글창에 홍보 - 전 세계에 계신 참전용사들이 e-Book을 읽을 수 있음 개인 SNS채널 활용 - 각자 활동하는 다양한 SNS 채널을 통해 자신의 헌정 e-Book 링크, 학급 세계지도 링크 홍보	10′	☞ **학생별 e-Book 링크** - 학생별로 생성된 e-Book 링크를 학급 세계지도 페들렛에 모아서 학급 학생들의 e-Book을 한눈에 볼 수 있도록 지도한다. ☞ **학급 e-Book 세계지도 페들렛 링크 홍보** ☞ **다양한 SNS 채널 공유**
정리	공유 및 차시 예고	**다른 친구의 헌정 e-Book 확인** - 우리 반, 다른 반 세계지도에 포함된 친구의 e-Book 내용을 읽고, 댓글 달기 - 친구의 SNS에 접속 → e-Book 확인 후 댓글 달기 - "좋아요" 응원 **차시예고** - 각반 북크리에이터 독서 현황 알림 확인하기 **♣ 북크리에이터 독서 현황 알림 기능** - 자신이 발간한 e-Book이 전 세계 어느 나라, 어느 도시에서 몇 번 읽혔는지 수치로 알려주는 기능을 활용하여 학생들의 학습의욕을 높일 수 있다.	5′	☞ **독서 현황 알림 기능** - 독서 현황 알림을 보면서 자신의 e-Book에 보다 책임감을 가질 것을 지도한다.

Ⅲ 학습자료

1 학생 활동 자료 및 교사 지도 자료

가. 1차시 수업 관련 자료

1) 독립운동가와 나의 사진, 글, 영상(D-ID Studio를 통해 AI 영상 제작)

독립운동가 사진	독립운동가의 대본	AI로 제작한 가상 영상
	안녕! 나는 가네코 후미코라고해 나는 일본인이지만 조선의 독립을 도왔어. 그 이유는 지금 알려줄게. 나는 1912년부터 7년간 충청북도 청주에 있던 고모부 집안에서 성장해 왔어. 나는 고모부가족 밑에서 가정학대를 받으면서 나와 비슷한 처지에 있던 조선인들에 대해 공감을 갖게 되었어. 나는 도쿄로 돌아와 신문팔이와 식당종업원으로 고하고 있던 중 의열활동을 펼치고 있던 박열을 만났어. 나와 박열은 최혁진을 만나 폭탄으로 조선총독부와 도쿄왕국을 폭파하려고 했지만 실패했어.그래서 나와 박열은 감옥에 수감되고 말았어. 그래도 독립운동을 이어가다가 23살에 다른 독립운동가분들이 계신 곳으로 떠나게 되었어. 나의 독립운동 이야기를 들어줘서 고마워!	
내 사진	나의 대본	AI로 제작한 가상 대화 영상
	도덕시간에 조사하면서 이원순 독립운동가님에 대해 알게 되었습니다. 조사를 하며 감사함과 동시에 창피함의 감정이 들었습니다. 저는 이름이 많이 알려지신 유명한 독립운동가님들만 조금 알고 있었을 뿐 입니다. 머리로는 다른 분들이 있다는 걸 알고 있지만 막상 아는 것은 별로 없었습니다. 이번에 당신에 관해 알아보면서 이 사실에 대해 더 깊이 가슴으로 느꼈던 것 같습니다. 이 점이 안타깝고 죄송스럽습니다. 하와이의 각 지방 대표들과 함께 일왕에게 항의문을 보내신 게 가장 대단하시다고 느꼈습니다. 지배하던 나라의 왕에게 항의문을 보낸 게 큰 용기가 필요해 보였기 때문입니다. 당신의 모든 공헌에 감사드리며 돌아오는 광복절에는 감사한 마음과 존경하는 마음을 담아 묵념하여 표하겠습니다.	

2) 학급 페들렛에 영상 공유 및 댓글달기 활동

학급 페들렛 공유

학급 학생들의 영상 공유 및 댓글달기

익명 9일
- 정말 일본인임에도 불구하고 독립을 돕고 따뜻한 마음을 가지고 있는것같아

익명 9일
일본인이지만 비슷한 처지라는 이유로 우리의 독립을 도와준 것을 정말 감사하게 여길게요. 감사합니다.

익명 9일
일본인이였지만 박열과 함께 독립을 할려고 노력했는게 대단하다

익명 9일
임에도 불구하고, 우리나라를 위해 독립운동에 참여하셔서 감사합니다.

댓글 추가

익명 9일
: 당신이 태극기를 제작해주신 덕에 3.1운동이 여러 사람들에게 많은 영향을 미칠 수 있었다고 생각해요. 태극기를 들지 않고 3.1운동을 하였다면 사람들이 이 운동에 적극적으로 참여하였을까? 하는 생각이 들어요. 태극기가 우리 나라 국민들의 애국심을 북돋는데 큰 역할을 했다고 생각해요. 일제에 잡힐 것을 감안하고도 이러한 행동을 해주신 당신이 정말 존경스럽습니다. 당신의 멋진 행동에 감사를 표합니다.

익명 9일
만세 운동을 하기 위해 태극기를 제작하셨던 분이라니..태극기 제작이란 업적은 정말 대단한 업적인 것 같아.

댓글 추가

익명 9일
일본의 지속된 방해로 독립운동한 것이 헛수고를 했다고 느껴져 포기할 수도 있었는데 끝까지 포기하지 않고 독립운동을 하거나 독립운동을 도운 것이 정말 자랑스럽네요.

익명 9일
일본인임에도 불구하고, 독립운동에 참여하셨다는것 자체로도 감사하고, 대단하신것같다.

익명 9일
일본인이신데도 독립운동에 참여해주셔서 정말로 감사합니다

댓글 추가

나. 2~3차시 수업 관련 자료

1) 북크리에이터로 제작한 e-Book 학급 도서관

학급 도서관

학급 도서관에 탑재된 학생 개인 e-Book 표지

2) 헌정 e-Book에 탑재될 내용과 학생 작품

♣ 헌정 e-Book에 포함될 내용(한글/영어)

1. e-Book 표지
2. 자기소개(녹음파일), 제작 이유
3. short 영상 속 장면과 공감의 글
4. 6·25 전쟁과 도덕적 관점에 대한 질문과 공감
5. 참전용사의 고충에 대한 염려
6. 참전용사가 기억하는 지역의 현재 모습 소개
7. 우리나라의 정치, 경제, 문화적 발전 모습 소개
8. 참전용사의 헌신에 대한 감사

click!!!

I am in the second year of middle school, and I listened to your stories about participating in the Korean War in school class, and I would like to express my gratitude online by turning my gratitude into a book.
I want to show you my face, but I'm shy, so I'll say hello with just my cute picture and voice. Please excuse me.

저는 중학교 2학년이며, 학교 수업시간에 6.25전쟁에 참여한 당신들의 이야기를 들었고, 감사의 마음을 책으로 만들어서 온라인으로 감사의 마음을 전하고자 합니다.
저의 얼굴을 보여드리고 싶지만 부끄러워서 제가 가장 귀여웠을때의 사진과 목소리만으로 인사드리겠습니다. 양해부탁드립니다.

You were born in 1930 in Iowa, USA.

Then you're 93 years old now, so I don't know if you're healthy.

(당신은 미국 아이오와주에서 1930년도에 태어났군요. 그러면 지금 나이가 93세가 되시는데 건강하신지 모르겠습니다.)

In the video, there are also soldiers carrying a forklift up a mountain. Have you ever carried a forklift on your back?

영상 속에는 참전군인들이 지게를 메고 산을 올라가는 모습도 있던데 당신도 지게를 업어본적이 있나요?

In the video, you said you held out on a steel helmet on a really cold Christmas day. It breaks my heart to think how cold and scary Christmas it must have been. You were really cold and scared, right?

영상 속에서 당신은 정말 추운 크리스마스에 강철 헬멧 위에서 버텼다고 말했습니다.
얼마나 춥고, 무서운 크리스마스였을까 생각하니 마음이 아픕니다.
많이 추우시고 두려우셨죠?

You said you prayed 'stop this stupid war'. Thank you very much Why do wars happen? A person's life is so precious, whether it's an enemy or an ally, but I think it's too harsh to have to kill someone else to save my life. Is there any other peaceful way besides war?

당신은 '이 바보같은 전쟁을 멈춰달라'고 기도했다고 말씀하셨습니다. 정말 감사합니다. 전쟁은 왜 일어나는 걸까요? 사람의 생명은 적군이든 아군이든 너무 소중한데 나의 목숨을 살리기 위해 다른 사람을 죽여야만 하는 상황은 너무 가혹한 것 같아요. 전쟁말고 평화로운 다른 방법은 없을까요?

Do you remember "Incheon"? This is the current state of "Incheon" that UN helped. It's very different from when you help me, right? Now Korea has changed and developed a lot.

"인천"을 기억하십니까? un군이 도와주었던 "인천"의 현재모습입니다. 당신들이 도와주실때의 모습과 많이 다르죠? 지금 한국은 많이 변하고 발전했습니다.

I know that the veterans fought to protect our democracy. This is a picture of students in our country fighting against the dictatorship after the war.

참전용사들은 우리나라의 민주주의를 지켜주기 위해 싸우셨다고 알고 있습니다. 이 사진은 전쟁이 끝난 후에 우리나라의 학생들이 독재정부에 맞서서 싸우는 사진입니다.

3) 인공지능 챗봇을 활용한 참전용사의 고충 알아보기

참전용사의 고충과 해결방안 모둠활동

인공지능 챗봇을 활용한 탐구활동

4) 개인 e-Book 링크를 참전용사들의 출신지역에 발간한 세계지도 페들렛

학급 e-Book 세계지도 페들렛

2 참고자료 또는 참고문헌

- 국가보훈처 보훈인물 자료실 – 이달의 독립운동가
- 참전용사 “프로젝트 솔져” 유튜브 채널 Project Soldier KWV - YouTube

‘그 남자’의 일기장 : 에듀테크로 만나는 황기환 지사

주 제 (소 주제안)	‘그 남자’의 일기장 : 에듀테크로 만나는 황기환 지사(志士) (호국보훈의식 함양을 위한 메타버스 역사 방탈출 게임 및 인공지능 홍보 영상 제작)
학습대상	중학교 3학년 ~ 고등학교 1학년
소속학교	번동중학교, 원미고등학교
성 명	김동은, 이현웅

주최 국가보훈부 후원 교육부

Ⅰ 수업의 개관

1 주제 및 개관

디지털 대전환 시대가 도래함에 따라 학교 환경도 급격하게 변화하고 있다. 디지털 네이티브(Digital Native) 세대인 현재의 학생들과 교육 현장의 변화를 반영하여 각급 학교에는 디지털 기기가 보급되고, 현장 교사들을 중심으로 교과와 학문 영역에 상관없이 에듀테크(Edutech)를 활용한 수업이 활발히 연구·실천되고 있다. 특히 역사 교과의 경우 메타버스(Metaverse)와 인공지능(AI)을 기반으로 시공간의 제약 없이 학생들이 가상 공간에서 역사적 인물을 생생하게 만나고 당시 상황을 체험할 수 있도록 유도하고, 늘 교과서 안에서만 접하던 피상적이고 제한적인 사료(史料)를 폭넓게 경험하도록 할 수 있다. 이러한 역사교육콘텐츠는 역사 자원에 대한 다양한 맥락 정보를 제공하여 구조적 상상과 역사적 감정이입은 물론 역사적 판단력을 키우는 효과적인 수업 방법이 될 수 있다.[3] 하지만 보훈 교육은 여전히 학생들에게'지루하고 일방향적인, 매년 형식적으로 실시하는 교육'이라는 편견의 대상이다. 따라서 교육 현장의 변화를 반영하여 실제 학교에서 바로, 직접적으로 적용할 수 있는 효과적인 보훈 교육 수업 모델이 필요하다. 특히 환경 확대법에 근거하여 학생들이 자세히 모르지만 매체를 통해 자주 접해보았던 역사적 인물에 대한 탐구는 동기 유발 측면에서 효과적일 뿐 아니라, 현재까지의 연구 사례가 없다는 점에서 보훈 문화 교육 연구의 공백을 메울 수 있다는 점에서 유의미하다. 그 중 드라마 <미스터 선샤인>의 주인공이면서도, 최근(2023년 4월)에 고국(故國)에 봉환된 황기환 지사(志士)는 국가 보훈부에서 이 달의 독립운동가로 지정하여 교육을 추진하고 있음에도 불구하고, 황기환 지사에 대해 학교 현장에서 배울 있는 생동감 있는 보훈 교육자료가 거의 없다는 점[4]에서 황기환 지사의 삶에 대해 이해하고 공감할 수 있는 에듀테크 교육자료를 제작하고 확산·일반화할 필요성이 있다. 이러한 점에 착안하여 구안된'그 남자의 일기장'은 메타버스 방탈출 게임, 인공지능 영상 제작을 통해 학생들이 시공간의 제약 없이 황기환 지사의 삶을 이해할 수 있도록 한 보훈 수업 모델이다.

3) 최희수·김상헌, 「역사교육을 위한 메타버스 콘텐츠 연구」, 『글로벌문화콘텐츠 제26호, 글로벌문화콘텐츠학회, 2017, p.209.

4) 국가 보훈부와 협업하여 제작한 대학생 동아리 인액터스(Enactus)의'오레(Oreh)'팀이 제작한 교육 자료가 있으나, 학교 현장에 직접적으로 적용하기에는 무리가 있으며 제대로 홍보가 이루어졌다고 보기 어렵다.

2 기대효과

가. 디지털 네이티브(Digital Native) 세대인 현재 학생들의 특성을 고려한 보훈 교육자료를 통해 보훈 교육의 효과성을 높이고, 학교 현장에 바로 적용할 수 있는 독립운동가 황기환에 관련된 보훈 수업 자료를 확산·일반화할 수 있다.

나. 메타버스 플랫폼 ZEP·코스페이시스 에듀를 활용한 메타버스 방탈출 게임을 통해 학생들이 독립운동가 황기환의 삶을 이해하고 공감하며, 당시 역사적 상황에 대한 맥락적 지식을 생동감 있게 파악함으로써 보훈 교육의 효과성을 극대화할 수 있다.

다. 인공지능 플랫폼 플루닛 스튜디오를 활용해 독립운동가 황기환의 봉환 홍보 영상을 제작함으로써 황기환의 생애·행적이 오늘날에 미친 영향을 이해하고 역사적 상상력과 역사·보훈 의식을 함양할 수 있다.

3 교육과정 재구성 계획[세계사·한국사 융합 수업으로 재구성]

단원	주제	주제별 주요 내용	차시	차시별 학습 활동
도입	활동 안내	'그 남자의 일기장' 프로그램 안내 및 개관	1	단원 학습 내용 예상하기
VI-2. 항일 민족 운동을 전개하다 (한국사)	대한민국 임시 정부의 수립과 활동	대한민국 임시정부의 활동 및 다양한 독립운동가의 행적 알아보기	2	대한민국 임시정부의 독립운동 알아보기, 독립운동가 황기환 지사의 생애와 활동에 대해 파악하기
V-1. 제1차 세계대전과 국제 질서의 변화 (세계사)	제1차 세계대전의 전개와 전후 처리	제1차 세계대전 과정에서 나타난 우리나라의 독립운동 알아보기, 파리 강화회의와 대한민국 임시정부와의 관련성 탐구하기	3	메타버스 ZEP을 활용해 독립운동가 황기환 지사의 독립운동 방탈출 게임 진행하기
			4	메타버스 코스페이시스 에듀를 활용해 독립운동가 황기환 지사의 봉환 과정 방탈출 게임 진행하기
V-3. 광복이후 경제가 성장하고 사회문화가 발전하다 (한국사)	대중 문화의 발달	최근 대중매체의 발달과 기술 혁신에 따라 나타나게 된 역사콘텐츠 제작 활동 파악하기	5	인공지능 플루닛 스튜디오를 활용해 독립운동가 황기환 지사의 봉환 홍보 영상 제작 및 온라인 홍보 영상관 구성하기
정리	활동정리	단원학습 내용의 정리	6	메타버스 ZEP, 코스페이시스 에듀 역사 방탈출 게임 및 인공지능 플루닛 스튜디오 홍보 영상 제작 우수자 시상 및 활동 소감 공유, 수업 사례 확산 및 일반화

4 수업의 목표 및 성취기준

목표	성취 기준	
독립운동가 황기환 지사에 관련된 메타버스 방탈출 게임을 통해 황기환 지사의 생애와 삶을 공감하고 이해하며, 보훈 의식을 형성할 수 있다.	역사	[9역05-01] 20세기 전반 국제 정치 및 경제 질서의 변화를 두 차례의 세계 대전을 중심으로 이해한다. [9역12-01] 국민 국가를 건설하려는 다양한 노력들을 살펴보고, 그 결과 대한민국 정부가 수립되었음을 이해한다.
	기술	[9기가04-15] 정보 기술 시스템의 각 단계별 세부 요소를 이해하고 정보의 통신 과정을 구체적으로 설명한다.
독립운동가 황기환 지사의 봉환 과정을 파악하고 이를 인공지능 도구를 활용해 홍보 영상을 제작함으로써 역사적 상상력과 보훈 의식을 함양할 수 있다.	역사	[9역12-01] 국민 국가를 건설하려는 다양한 노력들을 살펴보고, 그 결과 대한민국 정부가 수립되었음을 이해한다. [9역12-02] 세계 자본주의 체제로의 편입 이후 한국 경제의 시기별 특징과 사회 변화에 대해 살펴본다.
	기술	[9기가04-15] 정보 기술 시스템의 각 단계별 세부 요소를 이해하고 정보의 통신 과정을 구체적으로 설명한다.
메타버스, 인공지능의 특성과 보훈 수업과의 연계성을 파악하고 자신에게 필요한 정보를 분별하여 정리하고, 이를 활용함으로써 디지털 리터러시 역량, 에듀테크 리터러시 역량을 높일 수 있다.	정보	[9정05-02] 센서를 이용한 자료 처리 및 동작 제어 프로그램을 구현한다.
	기술	[9기가04-15] 정보 기술 시스템의 각 단계별 세부 요소를 이해하고 정보의 통신 과정을 구체적으로 설명한다.

5 평가계획

평가 내용	평가 기준	평가척도	평가 방법
메타버스 ZEP을 활용해 역사 방탈출 게임을 진행함으로써 황기환 지사의 활동을 파악할 수 있다.	• 메타버스 방탈출 게임 '그 남자의 일기장' 속에 나타난 황기환 지사의 삶을 통해 독립운동 연대기를 파악하고 게임 속 등장했던 장소를 구글 어스로 직접 탐색해보며 보훈 의식을 함양하였다.	상	관찰 평가, 동료 평가, 소감문 작성, 실습법
	• 메타버스 방탈출 게임 '그 남자의 일기장' 속에 나타난 황기환 지사의 삶을 통해 독립운동 연대기를 일부 파악하고 게임 속 등장했던 장소를 구글 어스로 탐색해보았다.	중	
	• 황기환 지사의 삶을 통해 독립운동 연대기를 파악하고 제한된 시간 내에 메타버스 방탈출 게임 '그 남자의 일기장'을 해결하지 못하 게임 속 등장했던 장소를 구글 어스로 탐색해보지 못했다.	하	
메타버스 코스페이스 에듀를 활용해 방탈출 게임을 진행함으로써 황기환 지사의 생애와 삶에 공감하고 보훈 의식을 형성할 수 있다.	• 독립운동가 황기환 지사의 생애와 삶을 이해하고, 역사적 감정이입 능력과 공동체 역량을 바탕으로 제한된 시간(30분) 내에 메타버스 역사 방탈출 게임에 성공하고 보훈 의식을 형성하였다.	상	관찰 평가, 동료 평가 소감문 작성, 설문지법
	• 독립운동가 황기환 지사의 생애와 삶을 이해하고, 역사적 감정이입 능력과 공동체 역량을 바탕으로 활동에 임하나, 제한된 시간(30분) 내에 메타버스 역사 방탈출 게임에 성공하지 못했다.	중	
	• 독립운동가 황기환 지사의 생애와 삶을 이해하지 못하고 역사적 감정이입 능력과 공동체 역량을 높이기 위한 시도를 하지 않았으며, 제한된 시간(30분) 내에 메타버스 역사 방탈출 게임에 성공하지 못했다.	하	
인공지능 플루닛 스튜디오를 활용해 황기환 지사의 봉환 영상을 제작함으로써 역사적 상상력과 보훈 의식을 함양할 수 있다.	• 인공지능 플루닛 스튜디오를 활용해 황기환 지사의 봉환 영상을 제작함으로써 역사적 상상력과 보훈 의식을 함양하였다.	상	관찰 평가, 동료 평가, 프로젝트 평가, 설문지법
	• 인공지능 플루닛 스튜디오를 활용해 황기환 지사의 봉환 영상을 제작하는 데 어려움이 있으나 역사적 상상력과 보훈 의식을 함양하려고 노력하였다.	중	
	• 인공지능 플루닛 스튜디오를 활용해 황기환 지사의 봉환 영상을 제작하지 못했고, 역사적 상상력과 보훈 의식을 함양하는 데 어려움이 있다.	하	

6 지도상의 유의점

가. 제한된 시간 안에 학생들이 모둠별로 협력하여 메타버스 방탈출 게임, 인공지능 영상 제작 등을 완료할 수 있도록 활동 전에 에듀테크 플랫폼에 대한 조작법, 주요 기능 등에 대해 안내한다.

나. 학생들이 모둠별 에듀테크 게이미피케이션 수업, 에듀테크 프로젝트 수업을 진행하는 데 기능상 어려움을 겪지 않도록 사전에 인터넷 연결망 상태를 확인한다.

다. 학생들이 황기환 지사의 봉환 영상을 플루닛 스튜디오로 제작할 시 관련 뉴스에 대한 사전 팩트 체크를 통해 황기환 지사의 유해 봉환 과정을 객관적 제작할 수 있게 한다.

라. 메타버스 방탈출 게임을 해결해나가며 학생들이 황기환 지사의 삶과 그 의미를 왜 알아야하는지 스스로 이해하고 독립을 위한 노력을 경험할 수 있게 지도한다.

마. 디지털 학습 환경으로서의 에듀테크를 활용한 교육을 할 때 학생들이 정보의 진위를 가려낼 수 있도록 지도해 디지털 성찰 역량을 함양할 수 있게 한다.

Ⅱ 수업안

1 본 차시 교수 · 학습 과정안(1차시)

<table>
<tr><td>관련교과</td><td>역사, 기술</td><td>적용 학년</td><td>중학교 2학년</td></tr>
<tr><td>학습주제</td><td>그 남자의 일기장 ver.1
(메타버스 ZEP을 활용해 황기환 지사의 행적을 알아보는 방탈출 게임)</td><td>해당 차시</td><td>3/6</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="3">1. 독립운동가 황기환 지사의 생애와 삶을 담은 일기장 형태로 제작된 게임을 체험하고 그 과정에서 있었던 세계사, 한국사에서 나타나는 역사적 사실을 인식할 수 있다.
2. 메타버스(ZEP) 역사 방탈출 게임을 친구들과의 협력을 통해 해결해 학업 역량과 공동체 역량을 모두 기를 수 있다.
3. 구글 어스를 활용해 황기환 지사와 관련된 장소를 탐색해봄으로써 교과서에서 배웠던 역사적인 장소들의 위치가 우리와 가까이 있음을 알 수 있다.</td></tr>
<tr><td>수업의 흐름</td><td colspan="3">
<table>
<tr><th>도입</th><th>전개</th><th>정리</th></tr>
<tr><td>• 동기유발
-드라마 <미스터 선샤인> 속 주인공 '유진 초이'의 실제 모델 살펴보기(유튜브 영상 링크 첨부)
-알려지지 않은 숨은 독립운동가, 황기환 지사에 대해 설명하기</td><td>- 활동 1 : 메타버스(ZEP) 방탈출 게임 '그 남자의 일기장'을 체험하며 황기환 지사의 독립운동 연대기 알아보기.
- 활동 2 : 게임 내에 등장했던 베르사유 궁전, 파리위원부, 퀸즈 엘리자벳 묘지, 뉴욕 한인 교회의 위치를 구글 어스를 통해 탐색하기</td><td>정리
• 학습내용 정리
-황기환 지사가 살았던 시기에 있었던 독립운동사의 내용은 무엇이 있는지 직접 체크해보기
• 차시 예고(황기환 지사의 유해가 어떻게 봉환됐는지 알아보는 게임 소개)</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>학습 형태 및 집단 조직 계획</td><td colspan="3">
<table>
<tr><th>학습 활동</th><th>집단 조직</th></tr>
<tr><td>■ 활동 1 : 메타버스 공간에서 '그 남자의 일기장을 시작하기</td><td rowspan="8">모둠활동,
개인별 활동</td></tr>
<tr><td>■ 활동 2 : 학교 도서관 역사 방탈출 미션 모둠별 수행하기</td></tr>
<tr><td>■ 활동 3 : 세계지도 역사 방탈출 미션 모둠별 수행하기</td></tr>
<tr><td>■ 활동 4 : 베르사유 궁전 역사 방탈출 미션 모둠별 수행하기</td></tr>
<tr><td>■ 활동 5 : 라 프티 르브리크 역사 방탈출 미션 모둠별 수행하기</td></tr>
<tr><td>■ 활동 6 : 런던 지부 역사 방탈출 미션 모둠별 수행하기</td></tr>
<tr><td>■ 활동 7 : 세계지도2 역사 방탈출 미션 모둠별 수행하기</td></tr>
<tr><td>■ 활동 8 : 뉴욕한인교회 역사 방탈출 미션 모둠별 수행하기</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>학습방법/모형</td><td colspan="3">☑ 실습·체험 ☑ 플립러닝 ☑ 문제해결학습 ☑ 프로젝트 학습 ☑ 사회적 실천 학습</td></tr>
<tr><td>교수·학습 자료</td><td colspan="3">스마트폰, 태블릿 PC(디벗), 프로젝션 TV</td></tr>
</table>

학습 단계	학습 요소	교수.학습 활동	시간 (00')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	동기유발	**■ 드라마 '미스터 션샤인'에서 등장하는 '유진 초이'의 실제 모델이 된 인물과 관련된 유튜뷰 영상 시청하고** - 유튜브에 있는 드라마 미스턴 션샤인과 관련된 영상을 시청한다. 교사는 "여러분들이 일제강점기에 살고있는 미국이 유진 초이라면 이미 오래전에 떠난 조선을 위해 싸울 용기를 낼 수 있었을까요? 라는 발문을 제시해 학생들이 역사적 상상력을 활용해 자신의 생각을 떠올리고 이를 모둠원들과 나눠보게 한다. - 드라마에 등장하는 유진 초이라는 인물이 특정 인물을 모티브로 만든 것임을 말하고 누군지 찾아보도록 발문한다. 발문 내용을 토대로 학생들이 직접 찾아본 결과를 모둠별로 발표하게 하고 유진 초이와 검색한 인물의 삶이 어떻게 일치하는지 확인해 발표하게 한다. - 모둠별 발표가 끝난 뒤 교사는 유진 초이의 모티브가 된 인물인 황기환 지사에 대해 설명하며 그가 걸어온 독립운동가로서의 삶을 메타버스 방탈출 게임을 통해 추적해보는 시간을 갖자고 한다.	'10	프로젝션 TV ※ 교사는 학생들에게 '미스터 션샤인'이라는 드라마를 본 적이 있는지 사전에 물어본다. 보지 않았더라도 신미양요, 한일병합 등의 내용이 들어가있는 드라마 클립 영상을 이전 수업에서 준비해 제공해 학생들이 드라마에 등장하는 유진 초이라는 인물에 대해 친근함을 가질 수 있도록 한다.
전개	그 남자의 일기장 ver.1 독립운동가 황기환 지사 메타버스 방탈출 게임 진행	**[활동1] 메타버스 공간에서 '그 남자의 일기장;을 시작하기** **■ 교사는 학생들의 모둠 편성을 확인하고, 모든 모둠이 동시에 메타버스 방탈출 게임 '그 남자의 일기장'에 접속하도록 한다. 게임 시작 후 등장하는 교실 맵에서 게임의 주제를 직접 탐색하고 진행할 수 있도록 한다.** - 교사는 학생들에게 방탈출 게임의 개념을 먼저 설명한다. 방탈출 게임이란 특정 공간에 흩어져있는 단서, 힌트 등을 종합해 추리형 문제를 해결 후 다른 공간으로 이동함으로써 최종적으로 모든 미션을 해결해 갇혀있는 상황에서 벗어나는 게임의 장르임을 알려준다. - 6명이 하나의 모둠으로서 모든 학생들이 게임에 접속하지만 다양한 단서가 맵에 흩어져있으므로 문제를 해결하는 학생, 단서를 종합하는 학생들로 나눠서 활동을 진행해야 빠르게 앞으로 나아갈 수 있음을 강조한다. **[활동2] 학교 도서관 역사 방탈출 미션 모둠별 수행하기** **■ 교실 맵에서 벗어나면 학교 도서관으로 가라는 단서를 확인해 이동할 수 있게 한다. 도서관으로 가기 전에 게임의 주제인 '황기환'지사의 이름을 정확하게 알게 하기 위해 한국 광복군의 암호체계로 만들어진 답인 '황기환'을 정답으로 입력해 도서관으로 이동하게 한다.**	'30	☞ 교과서, 활동지, 프로젝션 TV ※ 각 페이즈(맵) 문제를 해결하는 데 문제를 겪는 학생들이나 모둠이 있으면 교사가 직접적인 도움을 제공하기보다는 해당 문제를 해결하기 위해 어떠한 방식으로 분업해서 접근하는게 좋은지 스캐폴딩(힌트)을 제공하며, 또한 모둠별로 속도와 정확성을 겨루는 게임이기 때문에 모둠 내에서 찾아낸 힌트, 답안이 다른 모둠에게 전달되지 않도록 한다.

- 교사는 도서관으로 가는 정답은 하나지만, 한국 광복군의 암호체계로 이루어진 문제는 두 개임을 강조한다. 두 문제 학생들이 모두 풀어보는 것을 강조하며 우리가 하고 있는 게임의 전체 주제를 관통하는 내용을 담고 있음을 강조한다.
- 6명의 학생 중 1명 이상씩 나눠서 2개의 문제를 나눠서 풀도록 한다. 숫자가 많아 학생들이 어려워할 수 있지만 교사가 동시간대에 메타버스 공간 내에서 학생들과 같이 따라다니며 해결을 어려워하는 모둠이 있다면 적절히 도움을 줘 다른 모둠과의 속도를 맞춰준다.

<한국 광복군 암호체계>

- 두 가지 문제를 풀었다면 둘 중 하나의 답이 도서관으로 갈 수 있게 하는 정답임을 힌트로 주고 모든 학생들이 도서관으로 이동할 수 있게 한다.
- 도서관 어딘가에 숨겨져있는 '그 남자의 일기장'을 찾기 위해 npc와 오브젝트와 상호작용해 힌트를 얻어낼 수 있도록 한다. 힌트를 종합해 비밀공간에 넘어가면 발견할 수 있는 그 남자의 일기장 7장의 내용을 통해 학생들이 직접 일기장의 내용을 탐험해보는 과거로 돌아가는 포탈에 들어갈 수 있게 한다.

<도서관에서 '그 남자의 일기장 ' 찾기>

[활동3] 세계지도 역사 방탈출 미션 모둠별 수행하기

- **도서관을 통해 포탈을 타고 들어오면 나타나는 세계지도에서 20세기 초 일어났던 제1차 세계대전의 참전국, 배경과 계기를 알아볼 수 있도록 한다.**
- 세계지도에 등장하는 제1차 세계대전의 참전국 군인들과 상호작용을 하면 특정 단어들을 가리키고 있음을 알 수 있다. 학생들은 참전국의 군인들과 상호작용해보는 과정에서 전 세계의 지도를 직접 돌아다닐 수 있고 제1차 세계대전에 참가했던 국가들을 스스로 이해할 수 있도록 한다.
- 교사는 제1차 세계대전의 발발 배경을 게임을 진행하는 도중 설명하며 실제 계기가 된 사건이 해당 맵의 정답과 관련이 있음을 설명한다.

- 다른 모둠에 비해 진행 속도가 더딘 모둠에게는 '무지개'순서로 글자를 조합하도록 한다. 정답이 10글자임을 강조하며 숫자 또한 한 개의 글자로 센다는 것을 강조한다.

<1차 세계대전 참전국 세계지도>

[활동4] 베르사유 궁전 역사 방탈출 미션 모둠별 수행하기

제1차 세계대전이 마무리되는 과정에서 베르사유에서 있었던 일을 학생들이 직접 알아볼 수 있게 한다. 그 중 파리강화회의에 참석했던 황기환 지사의 외모를 직접 찾아보고 어떠한 활동을 했는지 알아볼 수 있게 한다.

- 파리 근교 베르사유 궁전에서 열렸던 파리강화회의에 참석했던 파리위원부의 사진에서 황기환 지사의 모습을 베르사유 궁전 곳곳에 뿌려져있는 단서들을 종합해 찾을 수 있게 한다.
- 사진에서 황기환 지사를 찾았다면, 사진사의 이야기를 통해 그들이 현재 어디에 있는지, 무엇을 하고 있는지 알 수 있도록 언급한다. 문제를 해결하고 파리 시내로 이동할 수 있도록 지도한다.

<파리위원부 단체 사진>

- 파리강화회의로 이뤄진 1차 세계대전 전후 처리과정에서 한국이 독립되지 않았음을 안타까워 하며 한국의 독립을 주장하기 위해 프랑스의 신문사 「라 프티 르브리크」와 인터뷰가 있음을 맵 내 텍스트 팝업을 통해 알려준다. 이를 통해 해외에도 한국의 독립이 필요했음을 어필했던 황기환 지사의 노력을 자연스레 학생들이 공감할 수 있도록 한다.

<파리 시내(개선문 입장)>

[활동5] 라 프티 르브리크 역사 방탈출 미션 모둠별 수행하기

프랑스 신문사 라 프티 르브리크와의 인터뷰를 통해 황기환 지사가 생각한 소원이 무엇이었는지를 역사적 상상력을 활용해 짐작할 수 있게 한다.

		- 인터뷰장에 흩어져있는 단서를 활용해 인터뷰하기로 한 신문사의 이름을 알 수 있도록 한다. 인터뷰 결과 황기환 지사가 생각한 소원이 '한국의 독립'임을 알 수 있고 이를 맵 상단에 있는 거울들에 입력해서 파리위원부 소속의 황기환이 독립운동을 위해 어디로 이동했는지 알 수 있게 한다. <라 프티 르브리크와의 인터뷰> - 알아낸 단서를 활용해 파리에서 런던으로 옮겨갔음을 알려주고 런던으로 이동하게 한다.		
		[활동6] 런던 지부 역사 방탈출 미션 모둠별 수행하기 **런던 지부에서 활동하면서 지부 내에 숨어있는 힌트들을 종합해 황기환 지사가 미국에서 열리는 워싱턴 회의에 참석하게 됐음을 알 수 있게 한다.** - 황기환 지사가 참석하려는 워싱턴 회의가 워싱턴주가 아닌 워싱턴D.C라는 수도의 정확한 명칭을 알 수 있도록 한다. - 파리강화회의에서 달성하지 못한 독립을 2년 뒤에 열린 국제회의인 워싱턴 회의에서 이루려는 황기환 지사의 노력을 공감할 수 있도록 유도해 학생들의 보훈의식을 자연스럽게 자극한다. - 런던 지부 지상층에 있는 금고의 문제를 통해 황기환 지사가 배를 통해 워싱턴으로 이동했음을 알 수 있게 하고 황기환 지사의 영어 이름이 무엇인지 알 수 있게 한다. <런던 지부에서의 활동>		
		[활동7] 세계지도2 역사 방탈출 미션 모둠별 수행하기 **런던에서 나와 미국으로 이동하는 세계지도에서 황기환 지사가 이동하는 과정을 파악할 수 있게 한다.** - 파리강화회의 이후 세계적인 규모로 열린 회의라는 점에서 워싱턴 회의가 갖는 의미를 교사가 학생들이 게임을 진행하는 과정에서 이해할 수 있도록 설명한다. 워싱턴D.C 맵에 가면 7장의 일기장 내용 중 마지막 장을 보여주며 한국의 독립이 이뤄지지 않았음을 통해 워싱턴 회의에서의 성과가 아쉬웠음을 학생들이 공감할 수 있도록 한다. - 이후 일기장 마지막 문단 내용인 '독립이 아니면		

		죽음을...'을 통해 황기환 지사가 꿈꿨던 독립된 한국의 모습을 학생들이 역사적 상상력을 발휘해 그려보고 1923년에 뉴욕에서 영면한 황기환 지사의 숭고한 노력에 공감하며 추모하는 시간을 가질 수 있도록 한다. <워싱턴D.C, 뉴욕 이동 세계지도>		
		[활동8] 뉴욕한인교회 역사 방탈출 미션 모둠별 수행하기 **1923년 황기환 지사의 영면 후 다시금 세상에 알려질 수 있게 기여한 장철우 목사를 찾아가볼 수 있도록 한다.** - 뉴욕한인교회의 목사인 장철우 목사에 의해서 엘리자벳 마운트 묘지에 안장된 황기환 지사가 다시 세상의 조명을 받을 수 있었음을 학생들이 알 수 있도록 한다. <뉴욕 한인 교회 찾아가기>		
정리		**메타버스 ZEP '그 남자의 일기장' 역사 방탈출 게임의 최종 순위를 확정하고 수업 내용을 정리하기** - 교사는 메타버스 ZEP '그 남자의 일기장' 역사 방탈출 게임을 가장 먼저 탈출한 모둠부터 3번째로 탈출한 모둠까지 모둠명과 탈출한 시간을 칠판에 구체적으로 기록한다. 가장 먼저 탈출한 모둠(1위)은 모둠 간 협업에 대한 완수 측면에서 역사 가산점 1점이 부여됨을 안내한다. - 교사는 1위로 지정된 모둠원을 포함해 자원을 받아 이번 활동을 통해 어떤 보훈의식이 어떻게 성장했는지를 확인 공유한다. 다른 학생들도 구글 폼을 활용해 게임을 하고난 뒤 보훈의식을 포함한 성장이 어떻게 이뤄졌는지 제출할 수 있도록 한다. **차시 예고 진행하기** - '그 남자의 일기장' 두 번째 프로젝트인 황기환 지사의 유해 봉환 과정을 담은 메타버스 코스페이시스 에듀 방탈출 게임을 차시에 진행할 것임을 학생들에게 전달하고 수업을 마친다.	5분	

2 본 차시 교수 · 학습 과정안(2차시)

<table>
<tr><td>관련교과</td><td>역사, 기술</td><td>적용 학년</td><td>중학교 2학년</td></tr>
<tr><td>학습주제</td><td>그 남자의 일기장 ver.2
(메타버스 코스페이시스 에듀를 활용해 황기환 지사의 봉환 과정을 알아보는 방탈출 게임)</td><td>해당 차시</td><td>4/6</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="3">1. 독립운동가 황기환 지사의 생애와 삶에 대해 공감하고 이해하며, 황기환 지사의 봉환 과정이 치열한 노력의 결과로 이루어졌음을 인식한다.

2. 메타버스(코스페이시스 에듀) 역사 방탈출 게임을 모둠별 협력을 통해 30분 이내에 성공(방탈출)할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>수업의 흐름</td><td colspan="3">
<table>
<tr><th>도입</th><th>전개</th><th>정리</th></tr>
<tr><td>• 동기유발
- 독립운동가 황기환 지사의 묘비 발견 스토리(유튜브)
- 메타버스 코스페이시스 에듀를 활용한 게임 사례</td><td>• 활동 1 : 뉴욕 한인 교회에서 장철우 목사를 만나 역사 방탈출 미션 수행하기
• 활동 2 : 장철우 목사의 방에서 『뉴욕 한인 교회 70년사』에 관한 역사 방탈출 미션 수행하기
• 활동 3 : 마운트 올리벳 묘지에서 장철우 목사, 교회 청년들과 함께 황기환 지사의 묘비를 찾는 역사 방탈출 미션 수행하기
• 활동 4 : 장철우 목사의 방에서 황기환 지사에 관련된 과거 행적을 찾는 역사 방탈출 미션 수행하기
• 활동 5 : 국가보훈처 관계자들과 함께 황기환 지사의 봉환을 준비하는 역사 방탈출 미션 수행하기
• 활동 6 : 2023년 국립 대전 현충원에서 황기환 지사의 봉환 역사 방탈출 미션 수행하기</td><td>• 모둠 순위 발표
• 활동 우수 모둠의 사례 나눔
• 차시 예고</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>학습 형태 및 집단 조직 계획</td><td colspan="3">
<table>
<tr><th>학습 활동</th><th>집단 조직</th></tr>
<tr><td>■ 도입활동 : 배움 영상 시청 여부 확인 퀴즈</td><td>전체 활동</td></tr>
<tr><td>■ 활동 1 : 뉴욕 한인 교회 역사 방탈출 미션 모둠별 수행하기</td><td>모둠 활동</td></tr>
<tr><td>■ 활동 2 : 장철우 목사의 방 역사 방탈출 미션 모둠별 수행하기</td><td>모둠 활동</td></tr>
<tr><td>■ 활동 3 : 마운트 올리벳 공동 묘지 역사 방탈출 미션 모둠별 수행하기</td><td>모둠 활동</td></tr>
<tr><td>■ 활동 4 : 장철우 목사의 방(ver.2) 역사 방탈출 미션 모둠별 수행하기</td><td>모둠 활동</td></tr>
<tr><td>■ 활동 5 : 국가보훈처(現 국가보훈부) 역사 방탈출 미션 모둠별 수행하기</td><td>모둠 활동</td></tr>
<tr><td>■ 활동 6 : 2023년 국립 대전 현충원 역사 방탈출 미션 모둠별 수행하기</td><td>모둠 활동</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>학습방법/모형</td><td colspan="3">☑ 실습·체험 ☑ 플립러닝 ☑ 문제해결학습 ☑ 프로젝트 학습 ☑ 사회적 실천 학습</td></tr>
<tr><td>교수·학습 자료</td><td colspan="3">스마트폰, 태블릿 PC(디벗), 프로젝션 TV</td></tr>
</table>

학습 단계	학습 요소	교수.학습 활동	시간 (45')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	전시 학습 확인 및 이번 차시 안내	**전시학습과 연계한 질문을 통해 학생들의 학습 내용을 점검하고, 이번 차시 활동에 대해 안내한다.** - 2D 메타버스 ZEP을 통해 살펴본 독립운동가 황기환 지사의 업적과 삶을 바탕으로 3D 메타버스 코스페이시스 에듀를 활용해 황기환 지사가 고국으로 돌아오는 과정과 봉환식을 살펴보는 수업을 진행할 것임을 설명한다.[5] 지난 시간 학습했던 내용에 대해 간단한 발문을 진행함으로써 전시 학습 내용을 점검한다. - 교사는 "독립운동가 황기환 지사가 미군으로서 참전했던 전쟁의 결정적인 계기는 무엇이었나요?" 라는 인지·기억 발문을 진행한다. - 학생들은 "사라예보 사건입니다."라고 대답한다. - 교사는 "여러분이 황기환 지사의 동료였다면, 프랑스 라프티르브리크 신문사와 인터뷰할 때 당시 상황에서 어떤 이야기를 하고 싶었을까요?" 라는 확산적 발문을 통해 학생들의 보훈 의식과 역사적 상상력을 자극한다. - 학생은 "황기환 지사의 독립 정신과 애국 정신을 강하게 표현했을 것 같아요. 그리고 황기환 지사와 함께 한국의 독립 필요성에 대해서 이야기 했을 것 같습니다."하고 답변한다.	2분	☞ 교과서, 활동지, 프로젝션 TV ※ 교사는 학생들이 수업의 연계성을 이해할 수 있도록 지난 시간 2D 메타버스 ZEP에서 등장했던 주요 내용을 중심으로 발문하고, 학생들이 당시 독립운동가 황기환 지사가 처했던 상황을 종합적으로 이해하고 황기환 지사의 입장에서 생각할 수 있는 역사적 감정이입 능력을 고취하는 데 중점을 두어 지도한다.
	동기 유발	**3D 메타버스 코스페이시스 에듀에 대한 감을 익히고 황기환 지사에 대한 생생한 이해를 도모할 수 있는 동기 유발을 진행한다.** - 학생들이 3D 메타버스 플랫폼인 코스페이시스 에듀에 대한 감을 익히고 황기환 지사에 대한 생생한 이해를 도모할 수 있도록 학생들이 직접 코스페이시스 에듀 공간에서 황기환 지사에 대한 아바타를 제작해보고 이에 대해 간략히 발표해보는 시간을 갖는다. * 동기 유발 활동 진행: 1) 학생들을 개별로 진행할 수 있으며, 메타버스 환경에서의 작업 수행을 강조한다. 2) 독립운동가 황기환 지사를 메타버스 공간에 아바타로 구현하도록 안내한다. 이때, 역사적 사실에 맞되, 창의적인 요소를 강조한다.(예: 독특한 복장, 액세서리, 능력 등). 3) 학생들은 주어진 5분 동안 자신만의 아바타를 메타버스 환경에서 구현한다. 4) 제한시간이 끝난 후, 각 학생은 자신이 만든 아바타와 그 아바타가 수행하는 독립운동가 활동에 대해 설명한다. (예: 독립운동가 아바타가 하는 역할, 메타버스에서 해낼 독립운동 업적 등) 5) 학생들의 아바타 창조물을 간략하게 공유한 후,	8분	☞ 교과서, 활동지, 프로젝션 TV ※ 교사는 학생들이 코스페이시스 에듀의 주요 기능에만 너무 집중하지 않도록 교과 내용과의 연계성을 충분히 설명하고, 독립운동가 황기환 지사의 구현 모습을 통해 독립운동가와의 간접적 접촉 가능성에 대해 시사한다.

		메타버스 코스페이시스 에듀를 통해 황기환 지사가 고국에 돌아오는 과정을 체험하게 될 것임을 알린다. <학생들이 황기환 지사의 메타버스 아바타를 제작하는 모습(좌)과 학생들이 제작한 황기환 지사의 메타버스 아바타(우)>		
	학습목표 제시	**교사는 학습 목표를 제시한다.**		☞ 교과서, 활동지, 프로젝션 TV
전개	**그 남자의 일기장 ver.2** **독립 운동가 황기환 지사 메타버스 방탈출 게임 진행**	**[활동1] 뉴욕 한인 교회 역사 방탈출 미션 모둠별 수행하기** **교사는 학생들의 모둠 편성을 확인하고, 모든 모둠이 동시에 게임을 시작하도록 지도한다. 메타버스 역사 방탈출 게임의 페이즈 1인 뉴욕 한인 교회 파트의 문제를 해결하도록 안내한다.** - 예시) 모둠원 모두가 태블릿 PC 혹은 스마트폰을 이용해 수업을 진행하되, 모둠원 6명 중 3명은 방탈출 게임을 진행하는 데 활용하고, 나머지 3명은 방탈출 게임 미션이나 문제를 해결하는 데 활용함으로써 각자의 역할이 명확하게 분담되도록 안내한다. 그 중 모둠장은 모둠의 리더로서 학생들이 중간에 다른 길로 새거나 활동의 방향을 잃지 않도록 협업하도록 독려한다.	30분	☞ 교과서, 활동지, 프로젝션 TV ※ 각 페이즈(맵) 문제를 해결하는 데 문제를 겪는 학생들이나 모둠이 있으면 교사가 직접적인 도움을 제공하기보다는 해당 문제를 해결할 수 있는 스캐폴딩(힌트)을 제공하며, 해당 문제가 지나치게 단순하거나 쉬울 경우 스캐폴딩을 제공하기 보다 모둠 내의 다른 친구들의 도움을 받아 해결하도록 유도한다. 이러한 또래 교수법을 적극적으로 실천한 모둠은 모둠 가산점 1점을 부여하고, 또래 교수법을 활용해 모둠원의 문제 해결에 기여한 학생에 대해서는 개별 보상을 실시한다.
		[활동2] 전(前) 뉴욕 한인 교회 목사이자 문화재 찾기 한민족네트워크 뉴욕지회장인 장철우 목사의 방에서 역사 방탈출 미션 모둠별 수행하기 **교사는 메타버스 역사 방탈출 게임의 페이즈 2인 장철우 목사의 방에서 미션을 해결하도록 안내한다.** - 메타버스 공간에 장철우 목사에 대한 설명이 진행되나, 학생들의 이해를 돕기 위해 최근 장철우 목사와 국가 보훈부의 만남에 대해서도 함께 소개한다. <장철우 목사에게 감사패를 수여하는 국가 보훈부 박민식 장관> - 뉴욕이라는 이국의 땅에서 장철우 목사가 잊혀진 독립운동가 황기환을 다시 만나게 되는 과정을 『뉴욕 한인 교회 70년사』라는 책을 통해 이해하		

		도록 유도한다. 이 과정이 종교적인 의미보다는 같은 한국인으로서 독립운동사의 의미를 되새기기 위한 과정이었음을 중심을 두어 강조한다.		
		[활동3] 마운트 올리벳 묘지에서의 역사 방탈출 미션 모둠별 수행하기 ■ **교사는 메타버스 역사 방탈출 게임의 페이즈 3인 마운트 올리벳 묘지에서의 미션을 해결하도록 안내한다.** - 메타버스 공간에 구현한 마운트 올리벳 묘지는 실제 마운트 올리벳 묘지를 재구성한 것이며, 실제와는 차이가 있음을 안내한다. 단, 실제 마운트 올리벳 묘지와 메타버스에 구현된 마운트 올리벳 묘지와의 차이점을 설명하는 것보다는 마운트 올리벳 묘지가 독립운동가 황기환 지사와 어떤 관련성이 있는지 탐구하도록 지도한다. <실제 마운트 올리벳 공동묘지(좌)와 메타버스 공간에 구현한 마운트 올리벳 공동묘지(우)> - 미국이라는 낯선 땅에서 장철우 목사와 교회 청년들이 황기환 지사의 흔적을 찾기 위해 벌였던 치열한 노력을 공감하고 이해하도록 유도하고, 이를 통해 학생들의 보훈의식을 자연스럽게 자극한다.		
		[활동4] 장철우 목사의 방 맵으로 돌아와 역사 방탈출 미션 모둠별 수행하기 ■ **교사는 메타버스 역사 방탈출 게임의 페이즈 4인 장철우 목사의 방으로 돌아와 미션을 해결하도록 안내한다.** - 장철우 목사가 황기환 지사를 처음 발굴한 것이 아닌, 이미 1995년에 우리나라 정부로부터 건국훈장 애국장이 추서되었음을 설명하여 역사적 사실에 대한 시대 착오적 이해가 나타나지 않도록 학생들을 지도한다. 그러나 건국훈장 애국장이 추서된 이후에도 황기환 지사의 가족이 없었던 탓에 제대로 봉환이 이루어지지 않았음을 설명하고, 건국훈장의 종류에 대해서도 추가적으로 설명한다. 단, 건국훈장의 훈격과 종류가 독립운동가의 급을 나누는 것이 아님을 강조한다. 이를 통해 건국훈장의 본질적인 의미를 학생들이 이해하고 독립운동가 황기환 지사의 삶을 통해 보훈 의식을 내면화 할 수 있도록 유도한다.		

[활동5] 국가 보훈처(現 국가 보훈부) 맵에서 역사 방탈출 미션 모둠별 수행하기

- **교사는 메타버스 역사 방탈출 게임의 페이즈 5인 국가 보훈처(現 국가 보훈부)에서의 미션을 해결하도록 안내한다.**
  - 학생들이 단순히 게임을 즐기는 것이 아니라, 메타버스 방탈출 게임을 통해서 황기환 지사의 봉환 과정에서 치열한 국가 보훈처(現 국가 보훈부)와 미국 정부간의 협상과 재판이 있었고, 장철우 목사와 국가 보훈처(現 국가 보훈부)의 지속적인 노력이 있었음을 상기하도록 한다.
  - 현재 황기환 지사가 국립 대전 현충원에 잠들어 있음을 안내하며, 방탈출 미션과 동시에 VR을 통해 국립 대전 현충원에 잠든 황기환 지사의 봉환 장소를 간략히 둘러보도록 한다.

<독립운동가 황기환 지사가 봉환된 국립 대전 현충원 VR 관람>

[활동6] 2023년 국립 대전 현충원 맵에서 역사 방탈출 미션 모둠별 수행하기

- **교사는 메타버스 역사 방탈출 게임의 마지막 페이즈인 2023년 국립 대전 현충원에서의 미션을 해결하도록 안내한다.**
  - 학생들이 국립 대전 현충원 VR을 관람한 내용을 토대로 메타버스 공간에서 독립유공자 제7묘역에 참배한다는 느낌으로 접근하도록 유도한다.
  - 메타버스 공간에서 독립운동가 황기환 지사의 영령을 만나며 역사적 인물과 소통할 수 있도록 분위기를 형성한다.

<국립 대전 현충원 메타버스에 구현된 독립운동가 황기환 지사의 영령>

정리	정리 및 차시 예고	**메타버스 코스페이시스 에듀 역사 방탈출 게임의 최종 순위를 확정하고 수업 내용을 정리하기** - 교사는 메타버스 코스페이시스 에듀 역사 방탈출 게임을 가장 먼저 탈출한 모둠부터 3번째로 탈출한 모둠까지 모둠명과 탈출한 시간을 칠판에 구체적으로 기록한다. 가장 먼저 탈출한 모둠(1위)은 모둠 간 협업에 대한 완수 측면에서 역사 가산점 1점이 부여됨을 안내한다. - 교사는 1위로 지정된 모둠원을 포함해 자원을 받아 이번 활동을 통해 어떤 역사적 의미를 느꼈는지 쉐어 서클(Share Circle)을 통해 공유하고, 학생들의 보훈 의식이 어떻게 변화되었는지 이야기를 나눈다. <쉐어 서클(Share Circle)을 통해 함께 배운 내용을 정리하고 보훈 의식을 내면화 하기> **차시 예고 진행하기** - '그 남자의 일기장' 마지막 프로젝트인 인공지능 플루닛 스튜디오를 활용해 독립운동가 황기환 지사의 봉환식 홍보 영상을 제작할 것임을 안내하고 수업을 마친다.	5분	

5) 형식적 조작기인 중등 학생들의 경우 직관적으로 파악할 수 있는 2D 메타버스를 활용한 교과 내용을 학습한 후 공간지각능력 및 공감각 기반의 3D 메타버스를 활용한 교과 내용을 학습하면 학습 효과를 더욱 증진시킬 수 있다. 이러한 메타버스 활용 학습은 학생들의 학습 실재감(인지적 실재감·정서적 실재감·사회적 실재감)을 향상 시키는 데 기여할 수 있다.
임지연·김정주·하형석,「학습실재감 및 능동적 학습에 기반한 메타버스 교육 플랫폼 설계 개발과 학습효과 연구」,『학습자중심교과교육연구』제23권 13호, 2023, 4쪽 부분 참고.

3 본 차시 교수 · 학습 과정안(3차시)

<table>
<tr><td>관련교과</td><td>역사, 기술</td><td>적용 학년</td><td>중학교 2학년</td></tr>
<tr><td>학습주제</td><td>그 남자의 일기장 ver.3
(인공지능 플루닛 스튜디오를 활용해 황기환 지사의 봉환을 홍보하는 영상 제작하기)</td><td>해당 차시</td><td>5/6</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="3">1. 독립운동가 황기환 지사의 사망 이후 전개된 국제적 상황과 봉환을 위한 과정을 면밀히 파악하고 보훈 사업의 중요성에 대해 이해하고 공감한다.

2. 모둠별 협력을 통해 인공지능 플루닛 스튜디오를 활용하여 독립운동가 황기환 지사의 봉환 홍보 영상을 제작하고, 모둠별 작품을 패들렛에 등재하여 온라인 홍보 영상관을 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>수업의 흐름</td><td colspan="3">
<table>
<tr><th>도입</th><th>전개</th><th>정리</th></tr>
<tr><td>• 동기유발
- 황기환 지사의 봉환 소식 알아보기
- 메타 휴먼을 활용해 인공지능으로 영상을 제작한 사례 살펴보기</td><td>• 활동 1 : 인공지능 플루닛 스튜디오를 활용해 독립운동가 황기환 지사의 봉환에 관련된 홍보 영상 제작하기
• 활동 2 : 모둠별 홍보 영상을 패들렛에 등록하여 홍보 영상관 구성하고 확산, 일반화하기
• 활동 3 : 모둠별 홍보 영상 우수작 선정하기</td><td>• 모둠 순위 발표
• 활동 우수 모둠의 사례 나눔
• 차시 예고</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>학습 형태 및 집단 조직 계획</td><td colspan="3">
<table>
<tr><th>학습 활동</th><th>집단 조직</th></tr>
<tr><td>■ 도입활동 : 배움 영상 시청 여부 확인 퀴즈</td><td>전체 활동</td></tr>
<tr><td>■ 활동 1 : 인공지능 플루닛 스튜디오를 활용해 황기환 지사 봉환 홍보 영상 제작하기</td><td>모둠 활동</td></tr>
<tr><td>■ 활동 2 : 패들렛에 황기환 지사 홍보 영상관 구성하고 확산하기</td><td>모둠 활동</td></tr>
<tr><td>■ 활동 3 : 모둠별 홍보 영상 우수작 선정하기</td><td>모둠 활동</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>학습방법/모형</td><td colspan="3">☑ 실습·체험 ☑ 플립러닝 ☑ 문제해결학습 ☑ 프로젝트 학습 ☑ 게이미피케이션 학습</td></tr>
<tr><td>교수·학습 자료</td><td colspan="3">스마트폰, 태블릿 PC(디벗), 프로젝션 TV</td></tr>
</table>

학습 단계	학습 요소	교수.학습 활동	시간 (00')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	전시 학습 확인	**교사는 학생들의 자리 배치를 확인하고, 플립드 러닝(거꾸로 수업)에 따라 학생들이 배움 활동 영상을 보고 왔는지 확인한다.** - 학생들은 전시학습인 메타버스 코스페이시스 에듀를 활용한 독립운동가 황기환 지사 방탈출 게임의 내용과 배움 활동 영상을 연관지어 상기한다. - 교사는 "독립운동가 황기환 지사의 유해가 국내로 돌아오는 데 어떤 어려움이 있었나요?"라는 수렴적 발문을 통해 학생들의 학습 내용 및 이해도를 확인한다. - 학생들은 "미국 정부가 황기환 지사는 미국인이라고 주장하여 국내로 송환하는 데 재판을 거쳐야만 했습니다."라고 대답한다. - 교사는 "그동안 타지에 잠들어 있던 황기환 지사가 국내로 돌아오면서, 만약에 살아서 후손들에게 말을 전한다면 뭐라고 했을까요?"라는 확산적 발문을 통해 학생들의 보훈 의식 및 역사적 상상력을 자극한다. - 학생들은 "평생 독립운동을 위해 헌신하느라 결혼을 할 여유도 없었고, 일제의 감시에 쫓기느라 정신이 없었지만 광복을 맞이한 조국에서 살고 있는 후손들을 보며 후회하지 않노라고. 그리고 고국에 돌아와 너무나 기쁘다고 할 것 같습니다."라고 대답한다.	2분	☞ **교과서, 활동지, 프로젝션 TV** ※ 교사는 학생들이 수업에 집중할 수 있도록 메타버스 역사 방탈출 게임에 등장했던 내용과 배움 영상에서 자주 나왔던 내용을 위주로 질문하며, 학생들이 추체험을 통해 역사적 감저이입 능력 및 역사적 상상력, 보훈 의식을 함양할 수 있도록 적극적으로 비언어적 표현을 활용한다.
	동기 유발	**교사는 오늘 활동할 내용에 대해 안내하며, 황기환 지사의 봉환식에 대해 다룬 뉴스를 편집한 영상을 송출한다. 각 뉴스가 봉환식에 어떤 부분에 초점을 두었는지 파악하도록 유도하고, 왜 드라마 <미스터 선샤인> 속 '유진 초이'의 모델로 드라마 PD가 황기환 지사를 설정했을지 생각해보도록 지도한다.** <독립운동가 황기환 지사의 봉환식에 대한 뉴스 영상 합본 시청하기> **교사는 메타 휴먼을 활용해 인공지능으로 영상을 제작한 사례를 소개한다. 그리고 오늘 직접 학생들이 이러한**	5분	☞ **교과서, 활동지, 프로젝션 TV** ※ 교사는 독립운동가 황기환 지사에 대해 다룬 각 뉴스를 짜깁기하여 제시할 때 각 뉴스가 가진 정치적 성향을 완전히 배제하고 주장과 의견, 구체적인 근거를 파악할 수 있는 부분으로 준비한다. 먼 좌석에 있는 학생들도 잘 보일 수 있도록 해상도 높은 영상을 준비한다.

		영상을 제작할 것임을 안내하여 학습 분위기를 조성 및 고조시킨다. <메타 휴먼을 이용해 영상을 제작함으로써 산업에 적용한 사례>		
전개	**그 남자의 일기장 ver.3** **독립운동가 황기환 지사의 봉환식 홍보 영상 제작하고 확산하기**	**[활동1] 인공지능 플루닛 스튜디오를 활용해 독립운동가 황기환 지사의 봉환에 관련된 영상 제작하기** **교사는 인공지능 플루닛 스튜디오의 주요 기능과 특징, 조작법을 안내한다.** - 교사가 직접 시연하면서 플루닛 스튜디오의 주요 기능을 설명하고 학생들이 직접 실습하며 따라하도록 유도한다. 그리고 플루닛 스튜디오만의 특징과 조작법을 상세히 안내한다. <메타 휴먼을 활용한 인공지능 영상 제작 플랫폼 플루닛 스튜디오> **교사는 인공지능 플루닛 스튜디오를 활용해 학생들이 독립운동가 황기환 지사의 봉환식 홍보 영상을 제작하도록 안내한다.** - 교사는 모둠별로 소통하며 황기환 지사의 봉환식 홍보 영상을 25분 내에 제작하도록 안내한다. - 메타 휴먼과 플루닛 스튜디오 안에 내장되어 있는 Chat GPT를 적극적으로 활용하여 대본을 작성하도록 안내한다. 단, 지금까지 활동했던 내용과 독립운동가 황기환 지사에 관련된 역사적 사실을 바탕으로 영상을 제작하도록 안내한다. - 학생들이 Chat GPT가 답변하는 내용을 모두 사실로 믿지 않도록 정보에 대한 분별력을 기를 수 있는 기초 자료를 제공하고, 학생들이 이를 토대로 영상을 제작할 수 있도록 지도한다. - 영상 제작에 어려움을 겪는 학생들이 있다면 교사가 직접적으로 개입해 도움을 주기보다는 모둠원에게 도움을 받음으로써 또래 교수법의 효과를 확산할 수 있도록 한다. - 교사는 학생들이 제작하는 동안 순회 지도를 실시하며 학생들의 수행 과정을 관찰 평가하고, 메타	25분	☞ **교과서, 활동지, 프로젝션 TV, 컴퓨터** ※ 교사는 학생들이 지나치게 기술적인 측면에 집중하지 말고, 황기환 지사의 봉환식 홍보 영상을 제작함으로써 보훈 의식을 형성하고 내면화 하는 것에 초점을 두도록 지도한다.

		휴먼을 이용하는 과정에서 윤리적인 문제가 발생하지 않도록 다시 한 번 강조한다. - 독립운동가 황기환 지사의 봉환식이라는 한 가지 사건에 대해서도 서로 다른 견해가 담긴 홍보 영상이 제작될 수 있음을 안내하며, 종료 시간 5분 전에 다시 한 번 시간을 안내하여 학생들이 마무리 할 수 있도록 한다.		
		[활동2] 모둠별 홍보 영상을 패들렛에 등록하여 홍보 영상관을 구성하고 확산, 일반화하기 ■ **교사는 학생들의 봉환식 홍보 영상 제작이 끝나면 사전에 마련해 둔 패들렛 주소를 공유하여 모둠별 작품을 카테고리에 맞추어 영상에 대한 설명과 함께 업로드하도록 안내한다.** - 학생들은 교사가 사전에 안내한 메타버스 온라인 공유 플랫폼 패들렛(Padlet)에 모둠별로 제작한 봉환식 홍보 영상을 등록한다. - 교사는 학생들의 홍보 영상 등록이 끝나면, 해당 패들렛의 주소를 QR코드로 만들어 복도에 부착하고 각 수업 단톡방에 공유함으로써 전교 학생 모두 황기환 지사의 활동과 봉환식에 얽힌 이야기를 함께 관람하고 이해할 수 있도록 유도한다. 이러한 과정에서 수업에 참여하는 학생들 뿐 아니라 전교 학생들이 보훈 의식을 함양할 수 있는 기회를 부여한다.		
		[활동3] 모둠별 홍보 영상 우수작 선정하기 ■ **교사는 학생들이 패들렛에 접속하여 평가 기준에 맞추어 홍보 영상 우수작을 선정하도록 안내한다.** - 학생들은 교사가 사전에 안내한 평가 기준에 맞추어 홍보 영상 우수작을 선정한다. - 교사는 우수작으로 선정된 영상과 함께 학생들이 함께 진행한, 독립운동가 황기환 지사의 생애와 활동, 고국 귀환 과정을 알 수 있는 메타버스 ZEP 방탈출 게임과 코스페이시스 에듀 방탈출 게임 사례를 구글 사이트 도구로 만들어 국내 전 지역은 물론 해외 한국 학교에서도 황기환 지사에 대한 보훈 의식을 함양할 수 있도록 기회를 부여한다. * 구글 사이트 도구 주소 : https://sites.google.com/view/woonghwang/%ED%99%88	5분	☞ **교과서, 활동지, 프로젝션 TV, 컴퓨터** ※ 교사는 학생들이 평가 기준이 아닌 인기 투표로 우수작을 선정하지 않도록 다시 한 번 강조하여 안내한다.
정리	**정리 및 차시 예고**	■ **교사는 모둠의 순위를 발표하고, 활동 우수 모둠의 사례를 함께 공유하며 의견을 나누는 시간을 마련한다.** - 교사는 우수작으로 선정된 모둠에 대해 집단 보상(수행평가 가산점 1점)을 실시하고, 모둠장 학생에게 개별 보상을 시행한다.	5분	☞ **교과서, 활동지, 프로젝션 TV, 컴퓨터**

		- 단순히 우수자 시상으로만 활동이 마무리되지 않도록 우수자들의 소감 뿐 아니라 자원을 받아 다른 학생들의 소감도 나누며 6차시에 걸친 활동을 정리한다. - 수업 설문을 진행하며 이번 활동의 역사적 의미를 정리하고, 학생들의 보훈 의식 변화 정도를 확인한다. ■ **차시에는 활동 우수자들에 대한 시상식과 함께 활동 결과를 확산, 일반화하는 시간을 가질 것임을 안내한다.**		

Ⅲ 학습자료

1 학생 활동 자료 및 교사 지도 자료(활동지, 평가지 등)

1) 활동지 및 배부 자료

(1) 인공지능 플루닛 스튜디오를 활용한 황기환 지사 봉환 홍보 영상 제작 활동 안내지

구글 사이트 도구에 반영한 ‘그 남자의 일기장’ 수업

(2) 2D 메타버스 ZEP을 활용한 역사 방탈출 게임 단계

(3) 3D 메타버스 코스페이시스 에듀를 활용한 역사 방탈출 게임 단계

페이즈 1. 뉴욕 한인 교회 역사 방탈출 맵

페이즈 2. 장철우 목사의 방 역사 방탈출 맵

페이즈 3. 마운트 올리벳 공동 묘지 역사 방탈출 맵

페이즈 4. 장철우 목사의 방2 역사 방탈출 맵

페이즈 5. 국가보훈처(現 국가보훈부) 역사 방탈출 맵

페이즈 6. 2023년 국립 대전 현충원 역사 방탈출 맵

코스페이시스 에듀 역사 방탈출 게임 공유 화면

2 참고자료 또는 참고문헌

- 김숙향(2022), 메타버스 플랫폼 젭(ZEP)을 활용한 모둠 활동 수업 방안 연구.
- 백재순 외(2023), 메타버스 플랫폼에서의 게임 창작 활동 교육 프로그램 개발 - 초등 영재 학생을 대상으로.
- 성민제·정형원(2023), 게임 기반의 가상세계형 메타버스 사례 연구.
- 윤선자(2016), 1919년~1922년 황기환의 유럽에서의 한국독립운동.
- 최현주(2016), 중학생의 나라사랑교육 활성화 방안.
- 최희수·김상현(2017), 역사교육을 위한 메타버스 콘텐츠 연구.

예비 초등교사 부문
우수 수업안 모음

6·25전쟁과 교육용 코딩로봇 평화로 가는 길

주 제 (소 주제안)	교육용 코딩로봇을 통해 6·25전쟁의 전개과정 익히기 (스마트 교육용 코딩로봇을 통한 디지털 융합 역사 교육)
학습대상	초등학교 5학년
소속학교	진주교육대학교
성 명	장민주

주최 국가보훈부 후원 교육부

Ⅰ 수업의 개관

1 주제 및 개관

6·25전쟁은 1950년 6월 25일 북한군의 남침으로 개시되어 1953년 7월 27일 휴전이 성립되기까지 만 3년 1개월 2일간 계속된 전쟁이었다. 6·25전쟁은 민족 전쟁인 동시에 '침략전쟁'이며, '이념전쟁'의 성격을 내포한 전쟁이었다. 6·25전쟁은 오늘날까지도 한국 사회에 그 상흔이 남아있다. 따라서 6·25전쟁에 대한 학습은 우리나라 근현대사를 관통하는 사건에 대한 학습이라는 점에서 중요성을 가진다. 해당 차시에서는 6·25전쟁의 원인과 과정을 설명하는 지식, 우리나라를 지키기 위해 노력한 사람들을 보고 평화를 지키려는 태도를 함양하도록 한다. 이때 교육용 코딩로봇을 통한 전개과정 학습으로 학생들이 흥미를 갖고 역사적 사건을 탐색하여 역사적 사고력과 디지털 소양을 기를 수 있도록 한다.

2 기대효과

가. 학교 현장에서 실제적으로 사용할 수 있는 호국 보훈 수업자료를 개발함과 동시에 학생들이 흥미를 가지고 역사의 전개과정을 파악할 수 있다.

나. 교육용 코딩 로봇을 활용한 수업으로 2022 개정 교육과정에서 등장한 기초 소양인 '디지털 소양'을 신장시킬 수 있다.

3 교육과정 재구성 계획

단원	주제	주제별 주요 내용	차시	차시별 학습 활동
② 사회의 새로운 변화와 오늘날의 우리	단원도입	단원 학습 내용의 개관	8	단원 학습 내용 예상하기
	2.일제의 침략과 광복을 위한 노력	일제의 국권 침탈 과정과 이에 저항한 우리 민족의 노력	9~10	대한 제국 시기에 자주독립과 근대화를 위해 어떤 노력을 했는지 알아보기
			11	을사늑약의 과정과 항일 의병의 노력 알아보기
			12	나라를 지키기 위한 안중근의 노력 알아보기
			13	한국인들이 고국을 떠난 까닭 알아보기
			14	3.1 운동 알아보기
			15	나라를 되찾으려는 대한민국 임시정부의 노력 알아보기
			16	나라를 되찾으려는 다양한 노력 알아보기
	3.대한민국 정부의 수립과 6.25전쟁	국권 피탈 이후 일제의 강압적 통치와 우리 민족의 나라를 되찾기 위한 노력	17	8.15 광복의 과정 알아보기
			18	한반도 분단의 과정 알아보기
			19	대한민국 정부 수립의 의미 알아보기
			20	**6.25전쟁의 전개 과정과 그 결과 알아보기**
			21	6.25전쟁으로 사람들이 겪은 어려움 알아보기
	단원정리	단원학습 내용의 정리	22~23	단원학습 내용 정리하기

4 수업의 목표 및 성취기준

목표	성취 기준	
6.25전쟁의 원인과 과정을 이해하고 교육용 코딩로봇을 통해 6.25전쟁의 과정을 정리할 수 있다.	사회	[6사04-06] 6.25전쟁의 원인과 과정을 이해하고, 그 피해상과 영향을 탐구한다.
	실과	[6실04-09] 프로그래밍 도구를 사용하여 기초적인 프로그래밍 과정을 체험한다.
	재구성한 성취기준	6.25전쟁의 원인과 과정을 이해하고, 프로그래밍 도구를 사용하여 그 과정을 정리할 수 있다.

5 평가계획

평가 내용	평가 기준	평가척도	평가 방법
6·25전쟁의 원인과 과정을 이해하고 교육용 코딩로봇을 통해 6·25전쟁의 과정을 정리할 수 있는가?	• 6·25전쟁의 원인과 과정을 이해하고, 교육용 코딩로봇을 통해 6·25전쟁의 과정을 정리할 수 있다.	상	관찰법, 자기평가, 산출물
	• 6·25전쟁의 원인과 과정을 이해하지만, 교육용 코딩로봇을 통해 6·25전쟁의 과정을 정리하는 것은 어려워한다.	중	
	• 6·25전쟁의 원인과 과정을 이해하지 못하고, 교육용 코딩로봇을 통해 6·25전쟁의 과정을 정리하는 것을 어려워한다.	하	
6·25전쟁의 전개과정을 살펴보고 평화를 지키려는 태도를 가질 수 있는가?	• 6·25전쟁의 전개과정을 살펴보고 적극적으로 평화를 지키려는 태도를 가진다.	상	관찰법, 산출물
	• 6·25전쟁의 전개과정을 살펴보고 평화를 지키려는 태도를 가진다.	중	
	• 6·25전쟁의 전개과정을 살펴보고 평화를 지키려는 태도를 가지기 어려워한다.	하	

6 지도상의 유의점

가. 6.25전쟁의 과정을 지도할 때에는 우리나라와 북한의 관계를 지나치게 감정적으로 인식하여 북한에 대한 부정적인 인식을 갖지 않도록 지도한다.

나. 교육용 코딩로봇(오조봇)을 활용할 때에는 학생들의 수준을 고려하여 자유롭게 로봇을 탐색하는 시간과 코딩에 대해 이해하는 시간을 갖도록 한다.

다. 어려운 단어가 많이 등장하는 차시이므로 학생들이 이해할 수 있는 수준으로 자료를 재구성하지만 재구성이 자료를 훼손한다면 그대로 사용하되 설명에 유의한다.

Ⅱ 수업안

1 본 차시 교수 · 학습 과정안(1차시)

<table>
<tr><td>관련교과</td><td>사회, 실과</td><td>적용 학년</td><td>5</td></tr>
<tr><td>학습주제</td><td>오조봇(교육용 코딩로봇)으로 6·25전쟁의 전개과정 익히기</td><td>차시</td><td>1차시</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="3">1. 6·25전쟁의 원인과 과정을 이해할 수 있다.
2. 교육용 코딩로봇을 통해 6·25전쟁의 과정을 정리할 수 있다.
3. 6·25전쟁의 피해를 살펴보고 평화를 지키려는 태도를 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td>수업의 흐름</td><td colspan="3">
<table>
<tr><th>도입</th><th>전개</th><th>정리</th></tr>
<tr><td>• 동기유발 하기
-전쟁에 대한 생각 모으기</td><td>-배움 1 : 대한이의 일기로 6·25전쟁의 전개과정 파악하기
-배움 2 : 오조봇과 6·25전쟁의 전개과정 지도를 완성하자!
-배움 3 : 우리나라를 지킨 영웅들에게 감사편지 쓰기</td><td>• 학습내용 정리
-배움 정리 퀴즈
• 차시 예고</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>학습 형태 및 집단 조직 계획</td><td colspan="3">
<table>
<tr><th>학습 활동</th><th>집단 조직</th></tr>
<tr><td>▪ 활동 1 : 대한이의 일기로 6·25전쟁의 전개과정 파악하기</td><td>모둠 활동</td></tr>
<tr><td>▪ 활동 2 : 오조봇과 6·25전쟁의 전개과정지도를 완성하자!</td><td>모둠 활동</td></tr>
<tr><td>▪ 활동 3 : 우리나라를 지킨 영웅들에게 감사편지 쓰기</td><td>전체 활동</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>학습방법/모형</td><td colspan="3">☑실습·체험 ☐플립러닝 ☐문제해결학습 ☐프로젝트학습</td></tr>
<tr><td>교수·학습 자료</td><td colspan="3">-ppt
-대한이의 일기장
-오조봇 맵(map)
-감사편지 양식
-멘티미터(워드클라우드)
-bitly url</td></tr>
</table>

학습 단계	학습 요소	교수.학습 활동	시간 (00')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	학습 준비 동기 유발 배움 문제 확인 활동 안내	**마음열기** •수업에 참여하기 위한 준비로 즐겁게 이야기 나누기 **생각열기** **• 전쟁에 대한 생각 모으기(워드클라우드)** -T: 스마트기기를 활용하여 전쟁에 대한 지식이나 전쟁에 대해 드는 생각을 생각나는 대로 적어봅시다. -T: 어떤 글자가 가장 크게 나타났나요? **배움 문제 확인하기** (6·25전쟁)의 전개과정을 알아봅시다. **배움 활동 안내하기** <배움1> 대한이의 일기로 6·25 전쟁의 전개과정 파악하기 <배움2> 오조봇과 6·25전쟁의 전개과정 지도를 완성하자! <배움3> 우리나라를 지킨 영웅들에게 감사 편지 쓰기	5'	☞ ppt, 스마트 기기 멘티미터-워드클라우드 ※스마트기기 이용규칙을 상기시켜 학습 목적에 맞게 이용하도록 한다. ※배움 활동 안내를 통해 이번 차시 학습 내용을 예측하여 학습자 주도성을 기를 수 있도록 한다. ※전쟁에 대한 생각 모으기를 통해 전쟁은 참혹한 것이고, 그러한 전쟁이 우리나라에서도 일어났다는 것을 통해 동기유발이 이루어지도록 한다.
전개	개념 및 용어 익히기 배움 형성 하기	**[배움 1] 대한이의 일기로 6·25전쟁의 전개과정 파악하기** **무작위로 나열된 대한이의 일기 읽기** -T: 일기장 첫 장을 보니 대한이에게 어떤 일이 일어났나요? -s: 새벽에 일어나보니 전쟁이 났다고 했습니다. -T: 대한이의 일기 4장을 읽어보고 모둠원들과 토의하여 일기의 올바른 순서를 생각해봅시다. **대한이의 일기 순서대로 나열해보기** -T: 모둠원들과 토의하여 대한이의 일기를 순서대로 나열하고 그렇게 생각한 이유를 발표해봅시다. **대한이의 일기 함께 읽어보기** **6·25전쟁의 전개과정 정리하기** -T: 대한이의 일기를 보고 6·25전쟁의 전개과정을 정리하여봅시다.	5'	☞대한이의 일기장, 영상 ※학생들과 또래인 가상의 인물 '대한이'를 설정하여 학생들이 역사적 감정이입을 하도록 돕는다.
	배움 심화 하기	**[활동2] 오조봇과 6·25전쟁 전개과정 지도를 완성하자!** **오조봇과 친해지기** -T; 오조봇의 기능을 함께 알아봅시다. -T: 오조봇이 도착지점까지 가려면 어떻게 해야 할까요? -T: 자유롭게 오조봇을 이동시켜봅시다. **오조봇 맵으로 6·25전쟁 전개과정 지도 완성하기** -T: 지도를 완성하며 새롭게 알게 된 사실이 있나요?	20'	☞오조봇·맵, 오조봇 ※교육용코딩로봇이 익숙하지 않은 학습자들을 위해 자유롭게 탐색할 시간을 부여한다. ※오답인 경우에 제자리 회전하는 코드를 붙이게 하여 오답임을 알 수 있

<table>
<tr>
<td rowspan="2"></td>
<td rowspan="2">배움 명료화 하기</td>
<td>
① 6·25전쟁의 전개과정을 떠올리며 오조봇이 이동 할 경로를 생각해 봅시다.
② 자신의 ox퀴즈의 답에 따라 화면에 나오는 오조코드 스티커를 붙입니다.
③ 오조봇이 올바른 방향으로 움직이는지 확인해 봅시다.

오조봇을 활용해 맵 만들고 풀어보기
-T: 짝과 맵을 만들고 풀어봅시다.
<table>
<tr><td>과정 중심 평가</td><td>지식 이해</td><td>6·25전쟁의 원인과 과정을 이해하고 교육용 코딩로봇을 통해 6·25전쟁의 과정을 정리할 수 있는가?</td></tr>
<tr><td>피드백</td><td colspan="2">코딩을 어려워하는 학생을 위해 활동이전에 로봇을 자유롭게 탐색할 시간을 부여하고, 순회 지도를 통해 이해정도를 점검하고 적절한 도움을 준다.</td></tr>
</table>
</td>
<td></td>
<td>도록 한다. 이를 위해 전체 코드 학습은 지도 문제 풀이가 끝나고 나서 진행한다.

※ 학습자 중심 수업을 위해 학생들이 문제 풀이와 문제 출제 모두를 경험해볼 수 있도록 한다.

※체험활동에 대한 평가는 결과가 아닌 과정과 결과 모두를 종합적으로 평가한다.
※오조봇 맵은 대한민국 영토가 떠오르는 모양으로 학습 주제와의 연계성을 강화한다.</td>
</tr>
<tr>
<td>
[활동3] 우리나라를 지킨 영웅들에게 감사 편지 쓰기
6·25전쟁 당시 우리나라를 지킨 영웅들 살펴보기
-T: 국가보훈처 나라사랑 배움터에서 우리나라를 지킨 영웅들을 살펴봅시다.
-T: 우리나라를 지킨 영웅들은 어떤 마음이었을까요?
-S: 우리나라의 평화를 지키고자했습니다.

우리나라를 지킨 영웅들에게 감사 편지 쓰기
-T: 우리나라를 지킨 영웅들 중 1분을 골라 감사 편지를 써봅시다.

호국 우체통에 감사 편지 넣기
-T: 호국 우체통에 감사 편지를 넣어 이 마음을 간직해봅시다.
<table>
<tr><td>과정 중심 평가</td><td>가치 태도</td><td>6·25전쟁의 전개과정을 살펴보고 평화를 지키려는 태도를 가질 수 있는가?</td></tr>
<tr><td>피드백</td><td colspan="2">우리나라를 지킨 영웅들의 마음을 짐작하며 감사한 마음과 평화를 지키고자 하는 마음을 갖도록 한다.</td></tr>
</table>
</td>
<td>7′</td>
<td>☞ 감사 편지 양식, 스마트 기기, 영상, 비틀리url

※우리나라를 지키고자 노력한 사람들의 마음을 짐작해보고 감사한 마음과 평화를 지키고자 하는 마음을 가지도록 한다.

※국가 보훈처 나라사랑 배움터 홈페이지를 통해 스스로 영웅을 찾아보도록 하여 학습자 주도성을 높인다.

※학생들의 이해를 위해 빈칸에 넣어야하는 내용을 각각 설명하도록 한다.</td>
</tr>
<tr>
<td>정리</td>
<td>배움 정리 하기

차시 예고 하기</td>
<td>
배움 정리하기
• 학습내용 정리하기
• 배운 점, 느낀 점 나누기
차시 예고하기
- 다음시간에는 6·25전쟁의 피해와 영향에 대해 알아보겠습니다.
</td>
<td>3′</td>
<td>※배움 정리 퀴즈를 통해 자연스럽게 배움 정리를 한다.</td>
</tr>
</table>

Ⅲ 학습자료

1 학생 활동 자료 및 교사 지도 자료(활동지, 평가지 등)

1. 대한이의 일기 활동자료

2. 오조봇 활동자료

오조봇과 6 · 25전쟁 전개과정지도를 완성하자!

학년 반 이름

오조봇 코드 알아보기

오조봇 맵을 만들어봅시다

3. 호국 영웅 편지쓰기 활동자료

4. 멘티미터-워드클라우드 화면

2 참고자료 또는 참고문헌

- 박익현(2022). 5-2 사회 교사용 지도서. 지학사
- 오조봇 홈페이지 https://clevermate.kr/product/ozobot.html
- 국가 보훈부 유튜브: https://www.youtube.com/watch?v=_zojHBvJe4w
  '625전쟁 이야기'
- 국가보훈부 나라사랑 배움터 https://edu.mpva.go.kr/hero/patriList.do
  호국 영웅 찾아보기
- 6·25전쟁 70주년 기념 영상 https://www.youtube.com/watch?v=vbOaNr2D6dY

꼬르륵, 가라앉고 있는 호국영웅들을 구해주세요

주 제 (소 주제안)	꼬르륵, 가라앉고 있는 호국영웅들을 구해주세요. (VR 체험을 통해 침체된 애국정신을 기르는 활동형 보훈 교육)
학습대상	초등학교 5학년
소속학교	공주교육대학교
성 명	나영선, 정세은

주최 국가보훈부 후원 교육부

Ⅰ 수업의 개관

1 주제 및 개관

최근 학생들이 역사에 대해 관심도가 하락하고 있으며 우리의 일상이 존재할 수 있게 피와 땀으로 싸운 수많은 순국 선열분들을 잊어버리며 희생을 향한 감사함이 무뎌지고 있다. 이는 조국에 대한 자긍심과 호국, 보훈 의식의 하락으로 이어지게 된다. 그래서 이 수업을 통해 우리나라를 위해 맞서 싸운 열사들을 기억하고 학생들이 작은 역사적 사건에도 관심을 가질 수 있도록 하고 순국 선열분들의 숭고한 희생을 기리며 보훈 정신을 함양하고자 한다.

과거 갑신정변, 동학농민운동, 갑오개혁 등 나라를 개혁하기 위한 노력을 배우고, 3.1 운동과 대한민국 임시정부 등 자신을 희생하여 나라를 지키기 위해 노력한 분들을 배운 뒤 서해수호의 날을 통해 현재까지 자신을 희생하여 조국을 지키기 위해 노력한 분들을 배우며 미래에는 학생들이 국가에 이바지할 수 있도록 애국정신을 함양하고자 한다.

또한 을사늑약, 3.1 운동, 광복절, 현충일, 6.25 전쟁에 대해서는 학생들이 많이 들어보고 사회 과목이라는 정규 교육과정을 통해 수업 시간에 자세히 배운다. 하지만 서해수호의 날에 대해서는 들어본 적도 배울 기회도 없을 것이다. 그래서 정규교육에서 자세히 배우지 않는 서해수호의 날 속 제2연평해전, 천안함 피격, 연평도 포격전과 같은 사건들을 VR을 활용하여 학생들이 직접 역사의 현장감을 느껴보면서 서해수호의 날 속 사건을 학습하며 역사의 넓은 시야를 가지도록 한다. 마지막으로 학생들이 직접 참여하는 워터 매직펜을 활용한 활동을 진행하여 지루할 수 있는 역사 수업의 흥미를 높일 수 있게 하고 이에 활용되는 과학적 현상 또한 상기시켜보고자 한다.

2 기대효과

가. 학생들이 직접적으로 참여할 수 있는 체험 위주의 수업을 구성하여 낯선 역사 내용에도 쉽게 이해할 수 있다.

나. 호국 열사분들을 향한 자긍심을 가지게 하여 호국의 정신과 수호의 가치를 아는 미래인재를 기를 수 있다

다. 널리 알고 있는 역사적 사건뿐만 아니라 숨겨져 있는 역사도 학습해보며 역사를 향한 폭넓은 시선을 가질 수 있다.

라. 과거부터 현재까지 자신을 희생하여 조국을 지키기 위해 노력한 순국열사분들을 보며 미래도 자신도 국가에 이바지할 수 있도록 호국 보훈 정신을 함양할 수 있다.

3 교육과정 재구성 계획

단원	주제	주제별 주요 내용	차시	차시별 학습 활동
② 사회의 새로운 변화와 오늘날의 우리	단원도입	단원 학습 내용의 개관	1	단원 학습 내용 예상하기
	1. 새로운 사회를 향한 움직임	영·정조 시기의 개혁 정치와 서민 문화의 발달을 중심으로 조선 후기 사회와 문화의 변화 모습을 탐색하기, 나라 개혁의 필요성을 주장하고 나라 개혁을 실현하고자 노력했던 옛사람들의 활동 탐색하기	2	영조와 정조의 개혁 정책 알아보기
			3	조선 후기 사회 변화의 모습을 알아보고 사회 문제를 해결하려고 했던 노력 알아보기
			4	조선 후기 서민 문화에 나타난 사람들의 생활 모습 알아보기
			5	흥선 대원군의 개혁 정책과 강화도 조약을 살펴보기
			6	개항 후, 조선 후기 사회의 모습 알아보기
			7~8	갑신정변, 동학농민운동, 갑오개혁 등 나라를 개혁하기 위한 노력을 알아보고 이에 참여한 의사와 열사의 주장 알아보기
	2. 일제의 침략과 광복을 위한 노력	일제의 침략에 맞서 광복을 찾고자 노력한 인물의 활동 살펴보기, 6.25 전쟁 후 최근에 이루어진 북한의 대표적인 도발 행위 중 하나인 서해 사건 알아보기	9~10	대한 제국 시기에 자주독립과 근대화를 위한 노력 알아보기
			11	을사늑약의 체결 과정과 이에 저항한 항일 의병의 노력 알아보기
			12	일제의 통치와 나라를 지키기 위한 안중근의 노력 알아보기
			13	3·1 운동 알아보기
			14	나라를 되찾으려는 대한민국 임시 정부의 노력 알아보기
			15	다음 시간에서 활용할 VR 기기 만들기
			16	서해수호의 날의 의미를 알아보고 우리나라인 서해를 수호하기 위한 순국열사들의 노력 알아보기, 직접 VR 기기를 통해 경험해보고 워터 매직펜을 이용해 배를 그려 호국, 보훈 애국정신을 길러보기

4 수업의 목표 및 성취기준

목표	성취 기준	
서해수호의 날에 대해 학습하고 서해를 수호하기 위한 순국열사들의 노력을 알 수 있다. VR을 활용하여 그날의 현장감을 탐구할 수 있다.	사회	[6사 04-04] 광복을 위하여 힘쓴 인물(이회영, 김구, 유관순, 신채호 등)의 활동을 파악하고 나라를 되찾기 위한 노력을 소중히 여기는 태도를 기른다.
	미술	[6미 02-01] 표현주제를 잘 나타낼 수 있는 다양한 소재를 탐색할 수 있다.
		[6미 02-05] 다양한 표현 방법의 특징과 과정을 탐색하여 활용할 수 있다.
물과 잉크의 밀도 차이를 이용한 워터 매직펜을 활용해서 서해수호를 위한 나만의 배를 그려보며 서해수호의 날을 기억 할 수 있다.	미술	[6미 01-05] 미술 활동에 타 교과의 내용, 방법 등을 활용할 수 있다.
		[6미 02-05] 다양한 표현 방법의 특징과 과정을 탐색하여 활용할 수 있다.

5 평가계획

평가 내용	평가 기준	평가척도	평가 방법
서해수호의 날에 대해 학습하고 나라를 지키기 위한 노력을 소중히 여기는 태도를 가졌는가?	• 서해수호를 위하여 힘쓴 인물의 활동을 역사적 사건과 관련지어 설명하고 나라를 지키기 위한 노력을 소중히 여기며 감사하는 마음을 표현할 수 있다.	상	관찰평가
	• 서해수호를 위하여 힘쓴 인물의 활동과 역사적 사건을 제시하고 나라를 지키기 위한 노력에 감사하는 마음을 표현할 수 있다.	중	
	• 서해수호의 날을 학습하며 감사하는 마음을 표현할 수 있다.	하	
서해수호의 날에 대해 학습하고 다양한 방법으로 탐구하려는 자세와 적극적으로 참여하는 자세를 지녔는가?	• 주제와 어울리는 재료를 탐구하고 효과적으로 활용하여 적극적으로 참여한다.	상	실기평가
	• 재료와 용구를 능숙하게 사용하고 활동 체험에 열심히 참여한다.	중	
	• 재료와 용구를 사용하여 학습한 내용을 더 알기 위해 학습에 참여한다.	하	
과학 원리를 활용한 생활용품에 미술이 더해져 더 좋아진 점을 말할 수 있는가?	• 작품에 담긴 과학적 원리와 미술적 요소를 효과적이고 구체적으로 설명할 수 있다.	상	발표 및 토의법
	• 작품에 담긴 과학적 원리와 미술적 요소를 설명할 수 있다.	중	
	• 자신이 왜 이렇게 작품을 만들었는지 제작 과정을 이야기한다.	하	
학습을 통해 알게 된 경험을 나누고 다른 사람의 느낌과 생각을 존중하며 감상할 수 있다.	• 서로의 작품에서 표현하고 싶었던 주안점을 찾아 구체적으로 말하고, 친구의 생각을 존중하며 이야기 나눈다.	상	관찰평가
	• 서로의 작품에서 인상 깊은 부분을 찾아 이야기하고, 친구의 경험에 관심을 가진다.	중	
	• 서로의 경험을 통해 친구를 이해하고, 새롭게 알게 된 점을 이야기한다.	하	

6 지도상의 유의점

가. VR 기기를 1인 1기기로 활용할 수 있도록 수업 환경을 조성한다.
나. VR 기기를 안전하게 사용할 수 있도록 학생들을 세심히 관찰한다.
다. 워터 매직펜을 활용할 때 물과 펜을 조심히 사용할 수 있도록 지도한다.
라. 보훈, 호국의 의미를 어렵게 생각하지 않도록 활동을 흥미롭게 진행하여 보훈, 호국의 의미에 쉽게 다가가고 진심으로 애국정신을 기를 수 있도록 수업을 진행한다.
마. 단순 수업과 활동에서 그치는 것이 아니라 수업 전후, 호국·보훈 의식에 대한 변화나 수업 후 생각한 애국정신을 함께 공유하는 기회를 마련하여 진심으로 국가에 이바지할 수 있도록 한다.
바. 같은 경험을 다른 방법으로 학습하려는 학생의 방법도 시도하며 자유롭게 탐구해보도록 허용하는 분위기를 형성한다.

Ⅱ 수업안

1 본 차시 교수 · 학습 과정안(1차시)

관련교과	사회, 미술	적용 학년	초등학교 5학년
학습주제	VR 체험을 통해 침체된 애국정신을 기르는 활동형 보훈 교육	차시	1차시
학습목표	1. 서해수호의 날에 대해 알고 순국열사들의 노력을 알 수 있다. 2. 나라를 지키기 위한 마음과 호국 정신을 기를 수 있다.		

수업의 흐름

문제 파악	수용	유지	정리
• 전시학습 상기 • '주찬이의 연평도 일기' 영상 시청 • 에듀테크(카훗) 활용하여 퀴즈 맞추기 • 학습 목표 확인	• 학습 방법 안내 • 활동 1 : 서해수호의 날 알기	• 활동 2 : VR을 통해 현장감 체험하기 • 활동 3 : 워터 매직펜으로 나만의 배 그리기	• 활동 4 : 그린 배 띄우기 • 평가하기 • 다음 차시 예고

학습 형태 및 집단 조직 계획

학습 활동	집단 조직
▪ 활동 1 : 서해수호의 날에 대해 알아보며 제2연평해전, 천안함 피격, 연평도 포격전에 대해 알아보기, 서해를 수호하기 위한 순국열사들의 노력을 알아보기	모둠활동
▪ 활동 2 : 연평도 포격전 당시의 연평도를 VR을 이용해 공간 체험하며 현장감 느끼기	개인 활동 및 모둠활동
▪ 활동 3 : 워터 매직펜을 활용하여 서해수호를 위한 나만의 배 그리기	개인 활동 및 모둠활동
▪ 활동 4 : 그린 배 띄우기	단체 활동

학습방법/모형	■실습·체험 □플립러닝 □문제해결학습 □프로젝트학습
교수학습모형	가치 수용 학습 모형
교수·학습 자료	ppt, 학습지, VR 기기, 워터 매직펜과 물, 투명 아크릴판, 큰 대야, 카훗 프로그램, 테블릿 pc

학습 단계	학습 과정	교수.학습 활동	시간 (00')	자료(☞) 및 유의점(※)
문제 파악	전시 학습 상기	◆ **전시학습 상기** - 지난 학기에 배운 '밀도'라는 개념 상기시키기 - 서해수호의 날의 배경인 우리나라를 되찾으려는 대한민국 임시 정부의 노력 복습하기 - 지난 시간에 만든 VR 기기 특징 복습하기	5'	☞유투브, 주찬이의 연평도 일기 링크와 큐알코드 / 테블릿 pc와 카훗앱 ※ 어플을 수업 전에 미리 다운로드하여 시간이 지체되지 않도록 한다.
	학습 동기	◆ **동기유발 및 본시 학습 문제 확인** - 역사적 사실인 '연평도 사건'을 초등학생인 주찬이가		

	유발, 문제 장면 선정 **학습 목표 확인**	직접 설명하는 영상을 보면서 오늘 배울 내용을 미리 살펴본다. * 영상 내용 : (1:14~1:36) 포탄을 맞아서 폐허가 된 장소와 포탄을 소개한다. * 학습지에 있는 큐알 코드로 수업 이후에도 관심 있는 학생들이 영상을 시청할 수 있도록 공지한다. - 에듀테크(카훗)을 활용하여 퀴즈를 풀어본다. 이를 통해 서해수호의 날과 관련된 역사를 간단히 살펴보며 학생들의 호기심을 유발한다. **◆ 학습 목표 확인** - 서해수호의 날에 대해 알고 순국열사들의 노력을 알 수 있다. - 나라를 지키기 위한 마음과 호국 정신을 기를 수 있다.		
수용	**학습 방법 안내** **당위의 가치 받아들이기**	**◆ 학습 방법 및 활동 순서 안내하기** 1. 서해수호의 날에 대해 알기 - 학습지를 통해 학습하며 서해수호의 날과 순국선열분들의 노력을 알아보기 2. VR로 그 당시 현장감 체험하기 - 지난 시간에 만든 VR 기기를 활용하여 그 당시에 연평도의 현장감 체험하기 3. 워터매직펜으로 나만의 배 그려보기 - 서해수호의 날에 관련된 3개의 사건과 관련된 배를 기억하며 자신만의 배를 그려보기 4. 직접 그린 배를 물에 띄우기 - 물과 잉크의 밀도의 차이를 알아보고 나라를 위해 희생한 분들을 기억하기 **[활동1] 서해수호의 날 알기** - '서해수호의 날'이 어떤 날인지 생각해봅시다. - 학습지를 모둠활동과 강의식 수업을 통해 채워봅시다. * 모둠활동으로 강의식 수업의 단점인 의사소통의 부재를 보완하기 - 학습지 활동으로 서해수호의 날과 서해수호의 날과 관련된 역사적 사건에 대해 알아봅시다. - 서해를 수호하기 위한 순국선열을 알아보고 순국선열을 기려야 하는 이유를 모둠원끼리 얘기해봅시다.	10′	☞ 학생용 활동지 ※ 학습자의 참여도를 이끌어내기 위해 교사의 질문과 학생 답변의 교류를 활발하게 진행한다. ※ 모르는 부분은 모둠활동을 통해 서로 도와가며 해결할 수 있도록 지도한다.
유지		**[활동2] 역사 속 현장감을 느껴보기** ▶ 직접 만든 VR를 활용하여 역사 속 현장감을 느껴봅시다. - 지난 시간에 만든 VR의 활용도를 알아봅시다. - VR의 사용법을 상기해보며 알맞은 방법으로 VR을 사용해봅시다. - VR 기기를 사용하여 연평도 포격전 영상을 봅시다. * 학습지에 있는 큐알 코드를 이용해 개인의 VR 기기를 사용하여 영상을 시청할 수 있도록 지도한다. * 영상 내용 : 연평도 포격 도발 사건을 VR 아트로	5′ 8′	☞ 연평도 포격전 VR 영상, VR 기기, 학생용 활동지 ※기기를 다룰 때 망가뜨리지 않게 자리에 앉아서 시청하도록 지도한다. ※ 영상 시청 시 소리를 끄고 시청하도록

	실천 방안 모색 하기 **수용한 가치에 대한 신념 갖기**	표현한 영상이다. (개인의 VR 기기를 사용하여 보고 싶은 내용을 자유롭게 시청한다) - 모둠 내에서 VR 기기를 사용하여 연평도 포격 사건을 간접적으로 체험한 소감을 자유롭게 나누어 봅시다. **[활동3] 워터 매직펜으로 나만의 배 그리기** ▶ 워터 매직펜을 활용하여 서해수호의 날에 관련된 3개의 사건과 관련된 배를 기억하며 자신만의 배를 그려봅시다. - 워터 매직펜에 활용되는 '밀도의 원리'를 이해해봅시다. - 준비된 학습지에 밑그림을 그려봅시다. * 학생들이 다양한 표현을 할 수 있고 실제 워터매직펜을 활용하여 배를 그릴 때 완성도를 높일 수 있도록 밑그림 활동을 진행한다. - 워터매직펜을 사용하여 자신의 개성이 드러낼 수 있는 그림을 그려 서해를 수호하기 위한 나만의 배를 만들어봅시다.		지도한다. ※ 지난 시간에 만든 VR 기기를 준비하여 모든 학생이 VR 기기를 이용할 수 있도록 한다. ☞ 워터 매직펜, 아크릴판, 학생용 활동지 ※ 나라를 지키기 위한 노력을 소중히 여기는 마음을 지니며 배를 표현할 수 있도록 지도한다. ※ 모둠원이 공평하게 워터매직펜을 나눠 쓸 수 있도록 지도한다.
정리	**학습 정리** **수행 평가, 학습 활동 반성** **과제 및 차시 예고**	**[활동4] 배 띄우기 활동** - 학생들이 그린 배를 큰 대야에 한 명씩 띄워봅시다. - 친구들이 만든 배를 존중하며 감상해봅시다. - 배 띄우기 활동을 통해 순국열사에 대해 느낀 점을 생각해보고 호국, 보훈 정신을 길러봅시다. **[평가하기]** • 자기 평가 - 5개 항목을 기준으로 삼아 본인을 평가해봅시다. - 배를 만들고 다 함께 배 띄우기 활동을 진행하며 느낀 점과 앞으로의 다짐을 적어봅시다. • 동료 평가 - 5개 항목을 기준으로 삼아 동료를 평가해봅시다. - 동료 칭찬을 통해 긍정적인 피드백을 하여 함께 성장할 수 있도록 지도한다. • 교사 평가 - 학생들이 수업 과정에 적극적으로 참여하였는지 평가한다. - 학생들이 호국 보훈 정신을 기르게 되었는지 평가한다. - 교사 자신의 평가를 통하여 더 나은 수업을 위해 숙고한다. 또한 이를 통해 스스로가 교사로서 발전할 수 있도록 노력한다. **◆ 다음 차시 예고** - 8·15 광복의 과정 알아보기	5'	☞ 물, 큰 대야, 학생들이 그린 배, 학생 활동지 ※ 학생 뒤에서 학생들의 수행 능력을 평가한다. ※ 물을 대야에 받은 이후 물장난으로 인해 위험해지지 않도록 지도한다. 또한 교실에서 뛰어다니지 않도록 당부한다.

Ⅲ 학습자료

1 학생 활동 자료 및 교사 지도 자료(활동지, 평가지 등)

1. 연평도 포격전에 대한 동영상

– 동기유발 부분에서 사용

https://youtube.com/watch?v=pyQmT65MYXo&si=xY6oRtYIAdtuS5

2. 카훗 (에듀테크)

– 에듀테크인 카훗이라는 어플리케이션을 활용하여 동기유발 부분에서 연평도 포격전에 대한 퀴즈

3. 서해수호의 날에 대한 학습지

- 서해수호의 날에 대해 알아보며 제2연평해전, 천안함 피격, 연평도 포격전에 대해 수업할 때 학생들의 집중도를 높이고 이해도를 높이기 위한 학습지

서해수호의 날

학년 반 이름

1. 주찬이의 연평도 일기 시청하기

2. 카훗을 이용하여 퀴즈풀기

기기에 설치되어 있는 '카훗' 어플에 들어간다.

검색창에 '서해수호의 날'을 검색하여 들어간다.

'서해수호의 날'에 대한 질문에 알맞은 답을 빠르게 선택한다

3. 학습 목표와 학습 활동 알아보기

학습 목표

- 서해수호의 날에 대해 알고 순국열사들의 노력을 알 수 있다.
- 나라를 지키기 위한 마음과 호국 정신을 기를 수 있다.

학습 활동

[활동1] 서해수호의 날에 대해 알아보기
[활동2] VR을 활용해 그 당시 현장감 체험하기
[활동3] 워터매직펜으로 나만의 배 그려보기
[활동4] 직접 그린 배 물에 띄우기

서해수호의 날

4. 서해수호의 날에 알아보기

i 서해수호의 날

- _____년에 제정된 기념일
- 3월의 넷째 ___요일
- 북한의 서해 도발에 맞서 싸운 _____ 의 희생과 헌신을 기억하고 추모하며, 국민의 안보의식을 북돋우고 국토 수호 결의를 다지기 위해 제정한 법정기념일
- _____ 가 주관
- 3대 교전 중 가장 많은 희생자가 난 _____ 을 기준
- 관련 사건 : _____, _____, _____

① 제2연평해전

- _____년 __월 ____일
- 서해 연평도 인근에서 _____ 선제 포격 도발로 일어난 남북 함정 사이의 해전

* 발생 배경 : 당일 오전에 북한 경비정들은 북방한계선(NLL)을 넘어 남하하기 시작했으며, 한국 해군의 배를 향해 선제 기습포격을 가함
* 결과 : 인근 해군 초계함과 고속정 등이 함류해 대응사격한 끝에 북한군이 철수하고 NLL을 사수했으나 기습포격을 당한 배는 침몰

서해수호의 날

4. 서해수호의 날에 알아보기

② 천안함 피격사건

- _____년 __월 ____일
- 백령도 서남방에서 경계임무를 수행하던 _____ 이 _____ 의 기습 _____ 으로 침몰한 사건
- 결과 : 승조원 ____ 명 중 ____ 명 전사
- 주요 인물 : _____

③ 연평도포격전

- _____년 __월 ____일
- 북한이 _____ 해병대 기지와 민간 거주구역에 170여 발의 포탄을 무차별 가격하면서 시작된 전투
- 결과 : 병사 ____ 명 전사, ____ 명 중경상
  민간인 ____ 명 사망

* 2021년 3월 31일 해병대와 전사자 유족들의 의견을 수용하여 11년 만에 '연평도 _____'에서 '연평도 _____'으로 공식 명칭을 변경

서해수호의 날

4. 서해수호의 날에 알아보기

ii 서해를 수호하기 위한 순국열사

	가	나
사진		
이름		
발생 사건		
기리기 위한 노력		
공통점		

서해수호의 날

5. VR을 활용해 그 당시 현장감 체험하기

- 연평도 포격전 VR 영상

6. 워터매직펜으로 나만의 배 그려보기

서해수호의 날

7. 평가하기

평가 질문	평가
서해수호의 날에 대해 말할 수 있다.	♡♡♡♡♡
VR을 활용하여 영상을 시청할 수 있다.	♡♡♡♡♡
과학 원리를 미술에 이용해 표현할 수 있다.	♡♡♡♡♡
수업과 활동에 적극적으로 참여했다.	♡♡♡♡♡
나라를 지키기 위한 노력을 소중히 여길 수 있다.	♡♡♡♡♡
배를 만들고 다 함께 물에 띄우면서 느낀 점과 앞으로의 다짐을 적으세요.	

평가 질문	친구 이름	선정 이유
가장 열심히 참여한 친구를 적으세요.		
가장 배를 잘 그린 친구를 적으세요.		
서해수호의 날을 가장 잘 이해한 친구를 적으세요.		
나라를 지키기 위한 노력을 가장 소중히 여기는 친구를 적으세요.		

4-1. VR 기기 만들기 설명서

- 전 차시 수업에서 활용하는 학습지
- 자신이 이용할 VR을 직접 만들어 보기 위해 VR 만드는 방법에 대한 자세한 설명서

VR 만들기

학년 반 이름

1 필요한 재료 준비하기

벨크로 배드 2개, 렌즈 2개,
템플릿의 윤곽이
인쇄 된 판지 3장

2 모든 골판지 조각을 책상에 배치합니다.

3 렌즈를 롬모양으로 연결합니다. 그리고 테이프로 붙이세요. (렌즈 전체에 테이프를 붙이지 마세요.)

4 가장자리와 슬릿을 정렬한 뒤 렌즈를 연결하고 칸막이 조각을 슬롯에 놓습니다.

5 벨크로, 접착제, 자석, 장착 탭 등 모든 재료를 이용하여 VR 조각을 연결합니다.

6 홀더를 연결합니다. (접착제가 아닌 벨크로 또는 장착 탭을 이용합니다.

7 완성

4-2. 연평도 포격전 VR

- 연평도 포격전 당시의 연평도 공간에서 직접 포격전을 체험하여 현장감을 느낄 수 있도록 하는 VR

https://youtu.be/JTDTOyjMmsk?si=lBa0pqSwp91KYguF

5. 워터 매직펜 활동

- 워터 매직펜을 활용하여 서해수호를 위한 나만의 배 만들기 활동

2 참고자료 또는 참고문헌

- 네이버 지식백과 : 제2연평해전, 천안함 피격사건, 황도현, 조천형
- 네이버 위키백과 : 서해수호의 날, 연평도 포격전, 한주호, 윤영하
- 유튜브 https://youtube.com/watch?v=pyQmT65MYXo&si=xY6oRtYIAdtuS55e
- 유튜브 https://youtu.be/JTDTOyjMmsk?si=lBa0pqSwp91KYguF
- 초등학교 5학년 2학기 사회 지도서 (천재교육)
- 초등학교 5~6학년 지도서 (미술과 생활)
- 사회과 교수학습 모형

잃어버린 옛 친구를 찾아서: 미처 몰랐던 6.25 전쟁 이야기

주 제 (소 주제안)	친구 찾기 의뢰를 통해 6.25 전쟁을 이해하고 참전용사께 감사한 마음 갖기 (엔트리 EPL과 VR 전시관을 활용한 프로젝트 수업)
학습대상	초등학교 5~6학년
소속학교	청주교육대학교
성 명	김은수, 정지영, 편도경

주최 국가보훈부 후원 교육부

Ⅰ 수업의 개관

1 주제 및 개관

최근 역사학계 일각에서는 그동안의 역사 교육이 국가·민족 중심, 정치사 중심으로 이루어진 것에 대해 비판을 제기하는 한편, 특정 시대를 경험했던 개인의 생활사에도 비중을 두어 '사람들의 기억'을 사료로 채택하고 연구하려는 움직임을 보이고 있다.

하지만 초등학교 사회과 교육과정에서 다루는 6.25 전쟁 학습내용 역시 전쟁의 전개 과정을 거시적이고 피상적으로 다룰 뿐 전쟁을 경험한 여러 주체의 이야기나 전쟁의 참상 등을 비중 있게 다루고 있지는 않았다. 단순히 6.25 전쟁을 과거에 일어났던 하나의 사건으로만 이해하고 넘어간다면 분단이라는 특수성을 가진 우리나라가 당면한 여러 문제들을 올바르게 해석하고 바라보는 시각을 길러줄 수 없을 것이다.

본 차시에서는 컴퓨터나 스마트 디바이스를 이용하여 VR 전시관을 함께 둘러본다. VR 전시관에는 6.25 전쟁을 직접 겪었던 다양한 주체의 집단기억이 인터뷰, 증언 등의 형식으로 보존되어 있다. 이 중, 6.25 전쟁 참전용사의 이야기에 초점을 맞추어 학습활동이 전개된다. 본 수업을 통해 학생들은 6.25 전쟁이 본인들과 무관한 하나의 에피소드가 아니라 오늘날에도 영향을 미치고 있는 사건임을 이해할 수 있게 된다. VR 전시관을 탐방하며 어떤 분들의 희생과 노력이 있었는지 이해하고 전쟁의 고통에 깊이 공감하며 나라의 안전을 위해 힘써주신 국군장병들께 감사한 마음을 가질 수 있게 된다.

2 기대효과

가. 블록코딩 프로그래밍 요소를 접목한 호국보훈 수업을 제시하여 현대 사회에 맞는 새로운 수업 모델을 개발한다.

나. 접근이 쉬운 에듀테크를 활용하여 코로나19 등과 같은 팬데믹 사태에서도 온라인과 오프라인 모두 유연하게 적용할 수 있는 수업 모델을 제시한다.

다. '의뢰 해결'이라는 프로젝트 대주제를 설정하고 학생 참여 중심의 수업을 구성하여 학생들의 흥미를 유발하고 호국보훈의 정신을 함양한다.

3 교육과정 재구성 계획

프로젝트 주제	분류	차시	차시별 학습 활동
나라사랑 어린이 탐정단 의뢰 해결하기	독립	1	● [3.1 운동] 비밀 작전을 성공하라! - 3.1 운동을 비밀리에 준비하며 3.1 운동의 배경과 과정 알기
	독립	2	● [대한민국 임시정부 수립] 숨은 명당을 찾아라! - 대한민국 임시정부의 위치를 옮기며 나라를 되찾고자 한 임시정부의 노력 알기
	호국	3	● [6.25 전쟁] 잃어버린 옛 친구를 찾아서 - 참전용사의 편지를 통해 6.25 전쟁의 과정을 알고 참전용사께 감사한 마음 갖기
	민주	4	● [4.19 혁명] 공정한 선거 방법이 맞나요? - 3.15 부정선거의 증거와 문제점을 찾고, 4.19 혁명의 과정과 시민들의 노력 알아보기
	민주	5	● [6월 민주 항쟁] 함께 외치는 민주화 - 6월 민주 항쟁의 전개 과정을 알아보고 민주화 선언에 들어갈 내용 토의하기
	호국	6	● [서해 수호의 날]: 서해 바다에 얽힌 슬픈 사연 - 제2연평해전, 천안함 피격, 연평도 포격 등 북한의 도발에 맞서 싸운 호국영웅들의 노력 알아보기
	통합	7	● [호국보훈포스터 만들기] 지금, 포스터로 기억하는 영원한 감사 - 1~6차시까지의 내용을 바탕으로 인상적이었던 의뢰 내용 포스터로 표현해보기

4 수업의 목표 및 성취기준

목표	성취 기준	
프로그래밍 도구를 활용하여 6.25 전쟁의 원인과 과정을 이해할 수 있다.	사회	**[6사04-06]** 6.25 전쟁의 원인과 과정을 이해하고, 그 피해상과 영향을 탐구한다.
	실과	**[6실04-09]** 프로그래밍 도구를 사용하여 기초적인 프로그래밍 과정을 체험한다.
6.25 전쟁에 참전한 군인들의 모습을 알아보고, 참전용사께 감사한 마음을 담아 편지를 쓸 수 있다.	사회	**[6사04-06]** 6.25 전쟁의 원인과 과정을 이해하고, 그 피해상과 영향을 탐구한다.
	수학	**[6수04-03]** 비율을 이해하고, 비율을 분수, 소수, 백분율로 나타낼 수 있다.

5 평가계획

평가내용	평가 영역	평가기준	평가 척도	평가방법
프로그래밍 도구를 활용하여 6.25 전쟁의 전개 과정을 이해할 수 있다.	지식 · 기능	프로그래밍 도구를 활용하여 6.25 전쟁의 전개 과정을 이해할 수 있다.	상	관찰법
		프로그래밍 도구를 활용하는 데 어려움이 있으나, 6.25 전쟁의 전개 과정을 이해할 수 있다.	중	
		프로그래밍 도구를 활용하여 6.25 전쟁의 전개 과정을 이해하는 데 어려움이 있다.	하	
6.25 전쟁 참전용사들의 삶을 알아보고, 참전용사께 감사한 마음을 담아 편지를 쓸 수 있다.	지식 · 태도	6.25 전쟁 참전용사들의 삶을 알아보고, 참전용사께 감사한 마음을 담아 편지를 쓸 수 있다.	상	포트폴리오
		6.25 전쟁 참전용사들의 삶을 알아볼 수 있으나, 참전용사께 감사한 마음을 담아 편지를 쓰는 데 어려움이 있다.	중	
		6.25 전쟁 참전용사들의 삶을 아는 데 어려움이 있고, 참전용사께 감사한 마음을 담아 편지를 쓰는 데 어려움이 있다.	하	

6 지도상의 유의점

가. 본 차시 수업에서는 엔트리 프로그래밍 도구를 활용한다. 실과 수업 시간이나 자율 활동 시간 등을 활용하여 학생들이 엔트리 프로그램을 미리 다루어볼 수 있도록 사전 지도를 한다.

나. 엔트리 프로그램 실습 시 프레젠테이션 자료를 함께 제시하여 사건 흐름의 이해를 돕는다.

다. 수업 시간을 고려하여 엔트리 프로그래밍 도구 실습 활동은 주어진 블록코드를 올바르게 배열하여 6.25 전쟁의 흐름을 간략하게 파악할 수 있을 정도로만 진행한다.

라. 수업 중 학생들에게 어려울 수 있는 용어는 학생들이 이해할 수 있는 수준에서 쉽게 설명한다.

마. 학습 활동 시 주어지는 과제를 해결하는 것뿐만 아니라 6.25 전쟁의 아픔을 이해하고 공감하는 데 초점을 맞추어 지도한다.

Ⅱ 수업안

1 본 차시 교수 · 학습 과정안(1차시)

<table>
<tr><td>관련교과</td><td>사회, 실과, 수학</td><td>적용 학년</td><td>5~6학년</td></tr>
<tr><td>학습주제</td><td>친구 찾기 의뢰를 통해 6.25 전쟁을 이해하고,
참전용사께 감사한 마음 갖기</td><td>해당 차시</td><td>3차시</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="3">1. 엔트리 프로그래밍 도구를 통해 기초적인 프로그래밍 과정을 체험하며 6.25 전쟁의 전개 과정을 이해할 수 있다.

2. VR 전시관을 둘러보며 6.25 전쟁의 피해상과 영향을 이해하고, 비율 개념을 활용하여 전시관 속 자료를 정리할 수 있다.

3. 6.25 참전용사께 감사한 마음을 담아 편지를 쓸 수 있다.</td></tr>
<tr><td>수업의 흐름</td><td colspan="3"><table>
<tr><th>도입</th><th>전개</th><th>정리</th></tr>
<tr><td>• 동기유발 : 띵동!
오늘의 의뢰서</td><td>- 활동 1 : 남겨진 편지
- 활동 2 : VR 전시관 수색 작전!
- 활동 3 : 감사한 마음을 고이 접어</td><td>• 차시 예고 :
다음 여정은...</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>학습 형태 및
집단 조직 계획</td><td colspan="3"><table>
<tr><th>학습 활동</th><th>집단 조직</th></tr>
<tr><td>▪ 활동 1 : 엔트리 프로그램에 접속하여 오늘의 의뢰를 접수하고 의뢰인이 전달한 단서를 통해 찾을 인물 프로필 작성하기</td><td>모둠활동</td></tr>
<tr><td>▪ 활동 2 :「녹슨 철망을 가두고」특별전 VR 전시관에 접속하여 6.25 전쟁을 겪었던 여러 사람들의 이야기를 살펴보며 찾을 인물과 관련된 단서가 있는지 탐색하기</td><td>모둠활동</td></tr>
<tr><td>▪ 활동 3 : 6.25 전쟁 참전용사께 감사한 마음을 담아 편지를 작성하여 의뢰인과 6.25 전쟁 참전용사께 편지 전달하기</td><td>개인활동</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>학습방법/모형</td><td colspan="3">☐실습·체험 ☐플립러닝 ☐문제해결학습 ☑프로젝트학습</td></tr>
<tr><td>교수·학습 자료</td><td colspan="3">PPT, 활동지, 엔트리 프로그래밍 도구, VR 전시관 접속 QR코드, 편지지</td></tr>
</table>

학습 단계	학습 요소	교수.학습 활동	시간 (00')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	동기 유발 학습 목표 확인	■ **띵동! 오늘의 의뢰서** ● 오늘의 의뢰 접수하기 - 어린이 탐정단 사무소에 새로운 의뢰가 들어왔습니다. 함께 확인해봅시다. 어린이 탐정단 여러분, 안녕하세요? 저는 유기오라고 합니다. 잃어버린 옛 친구를 찾고 싶어 여러분들에게 의뢰하게 되었습니다. 그 친구는 저와 같은 곳에서 태어나 어렸을 적부터 함께 놀던 죽마고우였습니다. 하지만 전쟁 중에 그만 연락이 끊겼고 그 후로 헤어지게 되었답니다. 그 친구에 대한 단서는 **3년 동안 서로 주고받은 '편지'**가 전부입니다. 함께 주고받던 편지들을 같이 보내드리니 이 단서를 토대로 제 친구를 '꼭' 찾아주세요. 부탁드립니다. ● 학습목표 확인하기 - 오늘의 의뢰 해결 목표를 읽어봅시다. **주어진 단서를 이용해 잃어버린 친구의 행방을 찾아봅시다.**	3'	☞ **엔트리 프로그래밍 도구(http://naver.me/x7rDB2Z6)** **※ 모든 학생이 엔트리 프로그램에 접속할 수 있도록 교내 컴퓨터실을 활용하거나 태블릿 PC 등을 제공한다.** **※ 지난 차시 의뢰 내용을 간략히 언급하여 본 수업이 프로젝트 수업의 일환임을 상기시킨다.** **※ 편지 속 단어 '죽마고우'의 의미를 모르는 학생을 고려하여 '어릴 때 아주 친했던 친구'라고 덧붙여 설명한다.**
전개	활동 1	■ **남겨진 편지** ● 편지를 쓴 날짜순으로 배열하기 - 다음은 의뢰인이 친구와 3년 동안 나눈 편지들입니다. 편지를 읽고, 모둠원과 상의하여 내용의 흐름에 맞게 편지를 순서대로 배열해 봅시다. ● 편지에서 찾은 친구의 정보를 프로필로 정리하기 - 편지에서 찾을 수 있는 친구에 대한 정보를 바탕으로 학습지에 프로필을 작성해 봅시다. ● 전쟁 전개 과정을 블록코딩으로 나타내기 - 6.25 전쟁의 흐름에 맞게 지도가 1초에 한 번씩 모양이 바뀌도록 코드 블록을 맞추어 봅시다. - 지금까지의 활동을 함께 정리해 봅시다. 친구의 이름은 무엇입니까? - 편지의 내용을 볼 때, 의뢰인이 찾고자 하는 친구는 어떤 사건을 겪은 것 같습니까?	10'	☞ **엔트리 프로그래밍 도구(http://naver.me/x7rDB2Z6), 학습지: [활동 1], VR 전시관 접속 QR코드, PPT** **※ 학생들이 편지를 내용 흐름에 따라 순서대로 배열하는 것을 어려워할 경우 교사가 순회 지도를 통해 적절한 도움을 제공한다.** **※ 편지 속 단어 '고지전'의 의미를 모르는 학생을 고려하여 '전투에서 유리한 높은**

		- 의뢰인의 친구가 겪은 사건은 1950년에 벌어진 6.25 전쟁으로, 의뢰인은 이 전쟁에 참전한 군인이었군요. VR 전시관에 6.25 전쟁에 대한 더 많은 정보가 있다고 하니, 의뢰인의 친구에 대한 추가적인 단서도 찾을 수 있을지 모릅니다. 지금 화면에 보이는 QR코드를 찍어 VR 전시관으로 향해 봅시다.		**곳을 점령하기 위해 싸우는 전투'라고 덧붙여 설명한다.**
	활동 2	**VR 전시관 수색 작전!** ● VR 전시관 탐방 보고서 작성하고 단서 찾기 - 선생님이 제시하는 전시관 장면을 관람하고, 모둠원과 상의하여 학습지에 내용을 정리해 봅시다. - '#50. 전장에서 돌아오지 못한 국군 포로'에서는 비율 구하기 문제가 나옵니다. 전체 국군 포로 중 돌아온 국군 포로의 비율을 %를 사용하여 구해 봅시다. (단, 전체 포로 수는 천의 자리에서 반올림, 최종 인도된 포로 수는 백의 자리에서 반올림한다.) #20. 전장으로 떠난 가족 #22. 학도는 이렇게 싸웠다 #50. 전장에서 돌아오지 못한 국군포로들 #52. 양경호 씨 이야기	15'	☞ **VR 전시관 https://www.much.go.kr/online_exhi/625/index.html: #20, #22, #50, #52, 학습지: [활동 2], PPT** **※ VR 전시관을 모두 살펴볼 수 없으므로 교사가 중요 장면들을 몇 가지 발췌하여 제시한다.** **※ 장면별로 모둠활동을 진행할 때마다 발문을 통해 교사가 추가적인 설명을 덧붙인다.** **※ 의뢰인 친구에 대한 단서를 찾는 것뿐만 아니라 6.25 전쟁의 아픔을 이해하고 공감할 수 있도록 지도한다.**
	활동 3	**감사한 마음을 고이 접어** ● 6.25 전쟁 참전용사께 감사 편지 쓰기 - 전사하신 의뢰인 친구 신록성 장병뿐만 아니라 의뢰인분도 참전용사였다고 합니다. 6.25 전쟁 참전용사께 감사한 마음을 전하는 편지를 써 봅시다. 여러분이 작성한 편지는 실제로 참전용사께 전달됩니다.	10'	☞ **편지지** **※ 학생들이 쓴 편지는 대한민국 6.25 참전 유공자회에 직접 전달한다.**
정리	**차시 예고**	**다음 여정은...** ● 차시예고 - 선거 과정에서 부정행위가 있었는지 밝혀내 달라고 하는 학생이 의뢰 해결을 예약했습니다. 다음 의뢰의 내용은 무엇일까요?	2'	☞ **PPT**

Ⅲ 학습자료

1 학생 활동 자료 및 교사 지도 자료(활동지, 평가지 등)

■ [활동 1~2] 학습지

유기오 할아버지의 의뢰 해결서!

( )학년 ( )반 이름 : ( )

활동1 유기오 할아버지 친구의 프로필을 만들어봅시다.

-모둠활동 순서-

1. 〈잃어버린 옛 친구를 찾아서〉 엔트리에 접속해 '활동1'에 들어갑니다.
2. 의뢰인이 친구와 나눈 편지를 읽고 내용의 흐름에 맞게 날짜순으로 순서대로 배치합니다.
3. 편지 내용을 확인하며 학습지 아래에 있는 친구의 프로필을 작성합니다.
4. 다음 장면으로 넘어가 편지를 확인하며 전쟁 지도가 시간의 흐름에 따라 변하도록 코딩합니다.

이름 : _____

생일 : _____

직업 : _____

가족구성원 : _____

활동2 모둠별로 vr 전시관을 관람하며 학습지의 빈칸을 작성하고, 유기오 할아버지의 친구를 찾아봅시다.

#20 : 전장으로 떠난 가족	
- 전쟁이 길어지자 ( )은 모두 추가적으로 병력을 보충했다. 젊은 청년들이 어느날 갑자기 ( )되어 ( )으로 떠났다.	•이 사진은 무엇인가요? →_____ •이 군인의 성함은 무엇인가요? →_____ •이 군인의 생년월일은 언제인가요? →_____ **※이 군인은 유기오 할아버지의 친구가 (맞습니다/아닙니다).**

#22 : (　　)병	
  (　　)는 이렇게 싸웠다. **※이 군인은 유기오 할아버지의 친구가 (맞습니다/아닙니다).**	이무근 (　　)병의 『어머님께 보내는 편지』 어머니, 나는 사람을 죽였습니다. 수류탄이라는 무서운 폭발 무기를 던져 일순간에 죽이고 말았습니다. 어머니, 전쟁은 왜 해야 하나요? 이 복잡하고 괴로운 심정을 어머님께 알려 드려야 내 마음이 가라앉을 것 같습니다. 저는 무서운 생각이 듭니다. •이 편지를 읽고 느낀점을 써봅시다. → _____ _____ _____
#50 : 국군포로	#52 : 참전용사의 부인
•전체 국군 포로는 몇 명인가요? → (　　)명 •휴전 후 북한으로부터 최종 인도된 국군포로는 몇 명인가요? → (　　)명 •전체 국군 포로 수에 대한 최종 인도된 국군 포로 수의 비는 약 몇인가요? □ : □ •전체 국군 포로 수에 대한 최종 인도된 국군 포로 수의 비를 비율로 나타내봅시다. □/□ •전체 국군 포로 수에 대한 최종 인도된 국군 포로 수의 비율은 약 몇 퍼센트(%)인가요? □/□ × □ = □ % **※이 군인은 유기오 할아버지의 친구가 (맞습니다/아닙니다).**	 •영삼 속 군인의 성함은 무엇인가요? → _____ •이 군인은 아내와 자식이 있었나요? (O, X) •군인이 전사한 날짜는 언제인가요? → _____ **※이 군인은 유기오 할아버지의 친구가 (맞습니다/아닙니다).**

■ 편지지

2 참고자료 또는 참고문헌

- 박인현 외 15명(2023). 5-2 사회 교사용 지도서. 지학사.
- 교육부(2015), 2015 개정 교육과정 국어과, 수학과, 실과(기술·가정)/정보과 교육과정 총론.
- EBS 지식채널e, 「어머니께 보내는 편지(이우근)」 (https://jisike.ebs.co.kr/jisike/vodReplayView?siteCd=JE&prodId=352&courseId=BP0PAPB0000000009&stepId=01BP0PAPB0000000009&lectId=1177945)

미래로 향하는 불빛을 밝혀라!

주 제 (소 주제안)	메타버스 플랫폼을 활용한 체험형 역사 교육활동 및 온라인 전시 및 소통 활동
학습대상	초등학교 5~6학년
소속학교	진주교육대학교
성 명	최용대, 최주형

주최 국가보훈부 후원 교육부

Ⅰ 수업의 개관

1 주제 및 개관

본 수업은 6·25전쟁의 판도를 바꾸어 남한군의 전세 역전을 가능하게 했던 인천상륙작전과 그 배경에 있는 5개의 낙동강 방어선 전투에 대해 깊이 있는 학습을 할 수 있도록 구상하였다. 북한의 남침 이후 낙동강까지 후퇴한 국군은 '5개의 방어선 전투'를 통해 북한군을 막아냈고 유엔군과의 인천상륙작전을 계기로 전세를 역전시켰다. 인천상륙작전은 맥아더 장군의 지휘아래 교통로의 중심인 서울 지역을 장악해서 북한군의 병참선을 끊기 위해 '크로마이트(CHROMITE)'라는 암호명으로 비밀리에 계획되었다. 이를 성공으로 이끄는데 결정적 역할을 했던 작전이 바로 '팔미도 등대 탈환 작전'이다. 대부분의 학생들은 인천상륙작전의 대략적인 과정과 결과만을 기억하고 있으며 팔미도 등대 탈환 작전과 이 작전에 투입된 '켈로 부대'에 대해서는 다소 생소할 것이다. 그러나 이 작전이 없었더라면 인천상륙작전도 성공하지 못했을 것이다. 이는 수도 서울을 탈환하는 발판이 됐을 뿐만 아니라 낙동강전선의 북한군 주력 부대를 포위, 붕괴시키는 데 결정적 역할을 했기 때문이다. 더구나 인천상륙작전 성공 이후 유엔군과 국군은 상대적으로 적은 인명 피해로 전세를 일거에 역전시키는 데 성공했다.

본 수업에서는 다양하고 유기적인 학습 활동 구성으로 인천상륙작전의 배경부터 결과까지의 학습 진입장벽을 낮추었고, 세부적인 작전의 전개과정과 결과를 연관시킬 수 있도록 하였다. 모둠 별로 5개의 낙동강 전투 학습 활동과 암호의 해독 활동을 통해 소통능력과 협동능력의 극대화, 메타버스 상에서 전개되는 팔미도 등대 작전에서 문제해결능력 향상, 참전용사들에게 전하는 감사 편지 작성 및 업로드 활동을 통해 보훈의식을 함양할 수 있다. 궁극적으로 디지털 플랫폼을 활용한 체험형 학습 활동을 통해 동시대에 필수적인 디지털 리터러시와 디지털 기술 활용 능력 향상을 기대할 수 있다.

2 기대효과

가. 6.25전쟁에 대한 관심과 학습동기를 고취시킬 수 있으며, 나아가 호국·보훈의 정신을 함양할 수 있다.

나. 유기적으로 연결되는 활동 구성을 통해 학생들은 역사적 내용을 보다 쉽게 이해하고 흥미를 가지고 실제적으로 참여할 수 있다.

다. 일방향적인 교사 중심의 수업방식에서 벗어나 학생들이 스스로 학습하여 문제를 해결해나가며 자기주도적 학습 역량과 탐구 역량을 키울 수 있다.

라. 메타버스와 같은 디지털 플랫폼의 다양한 미디어를 접하며 정보를 찾아보고 조합해보는 등의 활동을 통해 소통과 협업을 가능하게 함으로써 학생들의 디지털 리터러시 역량을 향상시킬 수 있다.

3 교육과정 재구성 계획

단원	주제	주제별 주요 내용	차시	차시별 학습 활동
2. 사회의 새로운 변화와 오늘날의 우리	단원도입	단원 학습 내용의 개관	1	단원 학습 내용 예상하기
	1. 새로운 사회를 향한 움직임	조선 후기 사회·문화적 변화 모습을 파악하고 개혁을 시도한 인물들의 노력 알아보기	2~3	영·정조 시기의 조선의 개혁 정치 살펴보기
			4	조선 후기 발달한 학문 알아보기
			5~6	조선 후기 발달한 문화 알아보기
			7~8	흥선대원군의 정책이 조선 사회에 끼친 영향 알아보기
			9~10	개항 후 조선의 상황 알아보기
	2. 일제의 침략과 광복을 위한 노력	일제의 침략에 맞서 나라를 지키고자 했던 인물과 광복을 위하여 힘쓴 인물 탐색하고 감사하는 마음 가지기	11	대한제국 수립 의미 알아보기
			12	일제의 국권 침탈 과정 알아보기
			13	일제의 무단 통치 알아보기
			14	3·1운동의 배경과 전개 알아보기
			15	대한민국 임시정부의 활동과 다양한 민족 운동 알아보기
			16	일제의 민족 말살 통치 알아보기
			17-18	독립운동가의 활동을 소개하는 홍보 방안 알아보기
	3. 대한민국 정부의 수립과 6·25전쟁	대한민국 정부의 수립과정과 의의를 파악하고 6·25전쟁의 원인과 과정 이해 및 영향 탐구하기	19	광복의 배경과 의미 알아보기
			20~21	대한민국 정부 수립 과정 및 의의 파악하기
			22	6·25전쟁 배경과 전개과정 알아보기
			23	인천 상륙 작전의 원인과 과정 알아보기
			24	참전 용사를 찾기 위한 노력 알아보기
	단원정리	단원학습 내용의 정리	25	단원 학습 내용 정리 및 평가

4 수업의 목표 및 성취기준

목표	성취 기준	
인천상륙작전의 배경이 된 5개의 낙동강 방어선 전투를 학습하고, 인천상륙작전의 배경과 연결할 수 있다.	사회	[6사04-06] 6·25전쟁의 원인과 과정을 이해하고, 그 피해상과 영향을 탐구한다.
메타버스 플랫폼(ZEP)을 이용하여 '팔미도 등대 점등하기' 미션을 수행할 수 있다.	사회	[6사04-06] 6·25전쟁의 원인과 과정을 이해하고, 그 피해상과 영향을 탐구한다.
	실과	[6실04-09] 프로그래밍 도구를 사용하여 기초적인 프로그래밍 과정을 체험한다.
6·25 전쟁의 아픔을 알고 참전용사들을 기억하며 감사하는 마음을 담아 짧은 편지를 작성할 수 있다.	사회	[6사04-06] 6·25전쟁의 원인과 과정을 이해하고, 그 피해상과 영향을 탐구한다.
	국어	[6국03-05]체험한 일에 대한 감상이 드러나게 글을 쓴다.

5 평가계획

평가 내용	평가 기준	평가척도	평가요소	평가 방법
5개의 낙동강 방어선 전투와, 인천상륙작전의 등장배경을 연관지어 이해할 수 있다.	• 낙동강 전투들의 이름과 전개를 이해하고, 이를 인천상륙작전의 배경과 연관지어 암호 해독 활동을 시간 내에 원활하게 수행하였다.	상	지식	관찰법, 학습지, 자기평가
	• 낙동강 전투들의 이름과 전개를 이해하고 암호 해독 활동을 하는데 다소 시간이 오래 걸렸다.	중		
	• 인천상륙작전의 배경, 전개와 결과 이해에 어려움을 느꼈고, 활동 수행에도 많은 시간이 필요했다.	하		
메타버스의 기능을 이해하며, 이를 활용하여 다양한 작업을 수행할 수 있다.	• 메타버스 플랫폼인 ZEP(젭)의 사용법과 특징을 익혀 학습한 내용을 바탕으로 가상공간 안에서 등대를 점등하는 미션을 성공적으로 수행할 수 있다.	상	기능	관찰법, 가상공간 속 미션 수행 여부, 자기평가
	• 메타버스 플랫폼인 ZEP(젭)의 사용법과 특징을 알고 있으나, 가상공간 내에서의 학습활동에서 다양한 기능을 활용하는 데에 어려움이 다소 있다.	중		
	• 메타버스 플랫폼인 ZEP(젭)의 사용법과 특징을 잘 모르며 가상공간 안에서 등대를 점등하는 미션을 수행하지 못하였다.	하		
6·25전쟁 참전 용사들에게 감사하는 마음을 전하는 편지를 쓸 수 있다.	• 참전용사들을 기리고 이에 감사하는 마음을 전하는 편지를 Jamboard(잼보드)의 메모장 기능을 활용하여 어려움 없이 작성할 수 있다.	상	기능, 태도	관찰법, Jamboard에 업로드한 작품, 자기평가
	• 참전용사들을 기리고 감사하는 마음을 전하는 편지를 쓸 수 있으나 Jamboard(잼보드)를 활용하는데 다소 어려움을 느낀다.	중		
	• Jamboard(잼보드)의 기능 이해에 어려움을 느껴 편지를 업로드 하지 못하였다.	하		

6 지도상의 유의점

가. 학생들이 메타버스 플랫폼에 익숙하지 않아 조작과정에 어려움을 겪을 수 있으니, 교사는 지속적인 순회지도를 통해 학습과정을 수시로 파악하고 보조한다.

나. 학습을 위한 교육용 태블릿을 학생 수 만큼 구비해두어야 하며, 메타버스 접속을 위한 QR코드도 사전에 복사하여 준비한다.

다. 정보를 직접 찾아보고 조합하여 미션을 수행해 나가는 과정에서 어려워하는 학생들에게 교사가 답을 바로 제시하지 않고 답으로 가기 위한 간단한 단서를 제공함으로써 능동적인 학습자의 자세를 갖추도록 한다.

라. 교사는 학생들의 미션 수행 정도를 수시로 파악한다. 주어진 시간 내에 완료하지 못하는 학생에게는 추가시간을 부여하도록 하나 수업의 전개를 고려해 가급적 주어진 시간 내에 마무리할 수 있도록 지도한다.

마. 학생들이 Jamboard(잼보드)에 모두 접속할 수 있도록 공유 링크를 사전에 만들고 메모지 기능을 통해 편지를 작성하는 방법을 간단하게 알려준다.

바. 활동 후 자기평가지를 활용하여 학습 이해도를 학생 스스로 평가하도록 한다.

II 수업안

1 본 차시 교수 · 학습 과정안(1차시)

관련교과	국어, 사회, 실과	적용 학년	5학년
학습주제	팔미도 등대 사건을 이해함으로써 인천상륙작전의 전개과정과 결과를 파악한다.	해당 차시	1차시
학습목표	1. 인천상륙작전의 배경인 낙동강 방어선 전투에 대해 이해할 수 있다. 2. 인천상륙작전의 과정과 결과에 대해 이야기 할 수 있다. 3. 메타버스를 활용하여 팔미도 등대 사건의 과정과 결과, 의의를 이해할 수 있다. 4. 팔미도 등대 작전에 참여한 영웅을 기억하고 소개하는 글을 쓸 수 있다.		

수업의 흐름

도입	전개	정리
• 전시 학습 상기 -QuizN을 활용하여 복습퀴즈 풀기 • 배움 열기 -맥아더 장군의 작전 명령서 읽어보기	- 활동 1 : 작전의 암호명 해독하기 - 활동 2 : 메타버스를 활용한 팔미도 등대 점등 작전 수행하기 - 활동 3 : 참전 용사들에게 편지 작성 및 업로드하기	• 배움 정리 - 구두 퀴즈 • 차시 예고

학습 형태 및 집단 조직 계획

학습 활동	집단 조직
▪ 활동 1 : 작전의 암호명 해독하기	모둠활동
▪ 활동 2 : 메타버스를 활용해 팔미도 등대 점등 작전 수행하기	짝 활동
▪ 활동 3 : 참전 용사들에게 전하는 편지 작성 및 업로드하기	개인활동

학습방법/모형	☑실습·체험 ☐플립러닝 ☑문제해결학습 ☐프로젝트학습
교수·학습 자료	PPT자료, 활동 학습지, 개인 학습용 태블릿(개인 스마트폰 가능), ZEP(메타버스 플랫폼)

학습 단계	학습 요소	교수.학습 활동	시간 (40')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	전시 학습 상기 동기 유발	■ 전시 학습 복습 · QuizN(퀴즈앤)을 활용하여 전 차시에 배웠던 내용을 바탕으로 복습퀴즈 풀어보기 ■ 배움열기 · 작전 명령서 읽어보기 - 맥아더 장군이 여러분에게 보낸 작전명령서를 함께 읽어본 후 인천상륙작전이 일어나게 된 배경에 대해 생각해봅시다. ■ 공부할 문제 확인하기	5'	☞QuizN 링크 https://quizn.show/quz/tryplay/tryPinForm.do?showSeq=359320&page=null ☞학습지(1) ※QuizN에 접속하기 위해 사전에 QR코드 또는 링크와 PIN번호를 알려주어 학생들이 원활한 접속을 할

		1. 인천상륙작전의 배경이 되었던 낙동강 방어선 전투에 대해 이야기 할 수 있다. 2. 메타버스를 활용하여 팔미도 등대 사건의 과정과 결과, 의의를 이해할 수 있다. 3. 팔미도 등대 작전에 참여한 영웅을 기억하고 소개하는 글을 쓸 수 있다.		수 있도록 한다. ※학습지를 읽은 후 암호를 해독하기 위한 첫 번째 활동으로 자연스럽게 연결될 수 있도록 지도한다.
전개		[활동1] 작전의 암호명을 해독하기 ■ 작전의 첫 단계, 또 다른 이름을 알아내자! · 낙동강 방어선 전투를 다룬 영상 시청하기 · 주어진 자료를 검색하여 학습지 빈칸 채우기 - 작전명령서에 나와있는 암호코드를 해독하기 위해서는 모스 부호표를 얻어야 합니다. 학습지를 다 풀어낸 모둠만이 모스 부호표를 얻을 수 있습니다. 영상을 시청 후 주어진 전투의 설명을 읽고 모둠원들과 함께 협력하여 정보를 찾아보면서 비워져있는 전투 이름을 채워 나가봅시다. · 작전의 암호명 해독하기 - 학습지를 다 채운 모둠은 한글 모스 부호표를 이용하여 암호를 해독해 봅시다. 한글 모스 부호 ㄱ •–•• ㄴ ••–• ㄷ –••• ㄹ •••• ㅁ –– ㅂ •–– ㅅ ––• ㅇ –•– ㅈ •––• ㅊ –•–• ㅋ –••– ㅌ ––•• ㅍ ––– ㅎ •––– ㅏ • ㅑ •• ㅓ – ㅕ ••• ㅗ •– ㅛ –• ㅜ •••• ㅠ •–• ㅡ –•• ㅣ ••–– ㅐ ––•– ㅔ –•–– - 작전명은 '크로마이트'입니다. - 왜 작전명을 크로마이트라고 하였을까요?	10'	☞영상 링크 https://www.youtube.com/watch?v=pK4X1OQHgK8 ※영상 시청 전 전투가 일어난 지역 이름을 중심으로 볼 것을 알려주면서 학생들이 영상에 집중할 수 있도록 지도한다. ☞학습지(2)~(5) ※학습지에 주어진 자료와 영상 속 정보를 활용하여 여러 가지 매체 자료 속에서 원하는 정보를 스스로 찾아내는 힘을 기를 수 있도록 하기 위해 답을 알려주지 않도록 주의한다. ※ 모둠원끼리 협력하여 함께 문제를 해결할 수 있도록 지도한다. ※학습지(2)~(5)는 [활동2]에서도 다루는 내용임을 알려주며 내용을 꼼꼼하게 잘 숙지할 수 있도록 지도한다.
		[활동2] 메타버스를 활용해 등대 점등 작전 수행하기 ■ 미래로 향하는 불빛을 밝혀라! · ZEP(젭)에 접속하여 퀴즈 풀기 - 이제 우리는 메타버스 세상으로 접속해서 실제로 팔미도 등대 작전을 수행해 볼 것입니다. 태블릿에 있는 ZEP(젭)을 실행하고 '코드로 입장'을 클릭하고 입장 코드를 입력해 봅시다. 입장 코드는 '11098964'입니다.	12'	☞ZEP(젭) 링크, QR https://zep.us/play/D6OjEZ ※ 활동 2는 짝 활동으로 진행됨을 알려주며 퀴즈를 풀면서 어려움이 발생한다면 서로 도움을 주고 받을 수 있도록 한다.

		  - 접속을 다 했다면 메타버스에 있는 안내문을 잘 읽고, 제시된 퀴즈들을 풀면서 등대 점등을 해보도록 합시다. 힌트들도 제시되어 있으니 모르면 바로 선생님을 찾지 말고, 스스로 해결해 보도록 합시다. · 짝과 조합한 비밀번호 입력하여 등대 점등하기 - 퀴즈를 다 풀면 4자리의 숫자를 얻을 수 있습니다. 이를 짝과 함께 잘 조합하여 총 8자리의 비밀번호를 입력하면 등대를 점등할 수 있습니다. (비밀번호는 '19050915'로 인천상륙작전 날짜를 의미한다.)		※등대를 점등하기 위한 비밀번호인 8자리의 숫자를 조합하는 과정에서 숫자의 의미에 대해 생각해 볼 수 있도록 지도한다.
		[활동3] 참전 용사들에게 편지 작성 및 업로드하기 ■ 우리의 마음을 모두 모아요! - 마지막 활동으로 영상을 시청한 후 인천상륙작전에 많은 도움을 준 숨은 참전 용사 분들게 감사를 전하는 짧은 편지를 Jamboard(잼보드)에서 작성하고 업로드 해보는 시간을 가지겠습니다. - 영상을 잘 시청했나요? 그럼 잼보드 내에 있는 우리 반의 편지함에 들어가 '스티커 메모'를 선택하고 참전용사들에게 짧은 편지를 작성해 봅시다. 작성 이후 메모지는 마우스를 활용해 원하는 곳에 붙이면 됩니다. 	10′	☞영상 링크 https://youtu.be/AdX9KdhN-C0?si=tpV7p1iOZXqR-dfx ☞잼보드 링크 https://jamboard.google.com/d/1z0aBRWCz7Ufeek3UsEItz0ggqZo1vl1_jGZbhjlle8Y/edit?usp=sharing ※잼보드 작성시 사진 및 동영상 파일 업로드, 그림 그리기 등 다양한 기능이 있다는 것을 알려주며 감사하는 자유롭게 마음을 표현할 수 있도록 한다. ※태블릿일 경우 사전에 잼보드 어플리케이션 설치가 필요하므로 미리 준비할 수 있도록 지도한다.
정리		■ 배움 정리 - 오늘 배운 내용을 간단한 퀴즈로 복습해봅시다. ■ 차시 학습 예고 - 다음시간에는 이제까지 배운 내용을 바탕으로 단원을 총 정리하는 시간을 가져보도록 하겠습니다.	3′	

III 학습자료

1 학생 활동 자료 및 교사 지도 자료(활동지, 평가지 등)

학습지(1)

모스부호를 해독하여 작전의 암호명 알아내기!

00초등학교 5학년
( )반 ( )번
이름:( ) 모둠:( )

아래의 글은 UN 군 사령관인 맥아더 장군이 보낸 작전 명령서 입니다. 학습지 (2)~(5) 속의 비워진 전투 이름을 찾아낸 모둠만이 한글 모스 부호표를 얻을 수 있고 주어진 암호를 해독할 수 있어요! 영상 속에도 정답이 등장하니 집중해서 잘 시청해주길 바래요!!

작전 명령서

현재 대한민국 국군과 유엔군은 남쪽인 낙동강 방어선에서 힘겨운 방어전을 벌이고 있는 중이다. 하지만 인천 지역은 낙동강과 부산 교두보에서 거리가 멀리 떨어져 있고, 북한군이 거의 방어를 하고 있지 않다고 한다. 따라서 우리는 이곳에 기습 상륙 작전을 개시함으로써, 인천을 점령하고 계속해서 서울까지 탈환하려는 계획을 가지고 있다. 이 작전이 성공한다면 북한군은 보급로를 차단당하게 될 것이며 우리가 전쟁에 승리할 수 있는 확률은 높아진다.미국 합동전략기획 및 작전단에서 이 작전에 대해 계속해서 연구를 진행하고 있으며, 작전명은

[-··- -·· ···- ·- -- · -·- ··- --·· -··]

라고 정하였다. 또한 우리 군의 주요 상륙지로는 인천(100-B), 군산(100-C), 주문진(100-D) 총 3개의 지역으로 결정되었다.

5학년 0반 대원들은 이 암호화된 작전명을 해독한 후 동료들에게 전달해 주길 바란다.

- UN군 사령관 맥아더 -

ZEP(젭) 접속 QR코드

한글 모스 부호

ㄱ	·-··	ㄴ	··-·	ㄷ	-···	ㄹ	···-
ㅁ	--	ㅂ	·--	ㅅ	--·	ㅇ	-·-
ㅈ	·--·	ㅊ	-·-·	ㅋ	-··-	ㅌ	--··
ㅍ	---	ㅎ	·---				
ㅏ	·	ㅑ	··	ㅓ	-	ㅕ	···
ㅗ	·-	ㅛ	-·	ㅜ	····	ㅠ	·-·
ㅡ	-··	ㅣ	··-	ㅐ	--·-	ㅔ	-·--

학습지(2)

OOO 전투

OOO 지역은 대구 북방 25km 지점에 위치하여 서쪽으로 낙동강이 흐르고 주변에는 주요 고지 및 도로망이 발달된 전략적 요충지이다. 국군 1사단과 미 1기병사단은 낙동강 방어선을 형성한 이후부터 반격으로 전환할때까지 북한군과 치열한 전투를 벌였다. 매일 600~700명여 명의 병력 손실이 발생할 정도로 전투가 치열했으며 굳은 전투의지와 학생신분으로 자원입대한 학도병들까지 가세하면서 OOO을 지켜낼 수 있었다. 미 1기병사단은 북한군 2개의 사단(3,13사단)과 치열한 공방전을 전개한 뒤 북한군의 9월 공헤를 격퇴하고 대구 북방 방어선을 지켜내는데 성공하였다.

국군 1사단장의 진두지휘

백선엽 장군

북한군의 공세에 국군 1사단 병력들이 후퇴하자 부대원들에게 다음과 같이 명령하였다.

"내가 선두에서 물러선다면 너희가 나를 쏴라!"

지게 부대의 희생(A-Frame Army)

총 대신 지게를 메고 전장을 누빈다고 해서 지게 부대라고 했다. 군복, 철모를 착용하지 않고 흰생 무명바지 차림으로 다녔기 때문에 적의 눈에 잘띄어 희생이 많이 발생하였다. 목숨을 걸고 나라를지키겠다는 그들의 굳은 신념은 낙동강 방어선을 지켜내는데 큰 역할을 하였다.

학습지(3)

OO지구 전투

북한군은 8월 공세에서 다부동 및 대구에 대한 공격이 실패하자 제15사단을 의성을 거쳐 OO으로 이동시키게 된다. 이는 OO지역을 점령한 후에 대구 또는 경주로 진격하려는 의도로 시작된 전투이며 이 전투에서 국군 2군단은 기룡산 저지선에서 철수한 국군 8사단을 OO 동남쪽, 금호강변에 배치하여 북한군의 돌파구 확대를 저지하였다. 또한 국군 7사단과 인접사단에서 차출한 2개 연대를 추가로 투입하면서 OO를 재탈환 하였으며 그 여세를 몰아 OO 동북방 자호천과 372고지까지 진출하게 되었다. 이 전투로 북한군 15사단은 치명적인 타격을 입고 전선에서 물러나게 되었으며 국군 2군단은 반격 작전으로 전환할 수 있는 발판을 마련하게 되었다.

왜 OO지역이었을까?

OO 은 대구, 포항, 경주로 연결되는 교통의 요충지로서 OO이 북한군에게 점령 당하면 국군 1,2군단이 분리되고 아군의 유일한 동서 보급로가 차단되며 북한군이 대구를 직접 위협할 수 있는 위험한 상황이 조성될 수 있었다.

OO지구 전적비

OO전투의 주역

북한군 15사단을 역습하여 빼앗긴 OO을 탈환함으로써 아군의 반격 기반을 마련하였다.

이성가 소장(1992.만 주출생)

"우리는 OO을 확보했을때 승리할 수 있었고, OO을 상실함으로써 패배하였다."
-김일성(1950.12.4)-

학습지(4)

OO·OO 전투

이 전투에서 국군 제 1군단은 북한군 12사단이 포항을 점령하자 국군 3사단을 장사동에서 해상으로 철수 시키는 한편, 수도사단과 17연대 그리고 브레들리 특수임무부대를 투입하여 역 포위 작전을 전개한 후 비학산 방면으로 격퇴하였다. 북한군 12사단은 치명적인 타격을 받고 병력이 저하되어 766유격부대를 해체시키게 된다. 북한군이 재공격을 감행하여 포항과 경주까지 진출하자 아군은 미 8군에서 증원된 잭슨 특수임무부대와 함께 형산강 일대에서 적의 공격을 저지하였다. 이 전투로 북한군의 낙동강전선 동부 지역 돌파 작전이 좌절되었고 국군 제 1군단은 기계와 포항지역 북방으로 후퇴한 북한군을 추격하여 반격작전으로 전환하게 되었다.

OO·OO지역은,,

OO·OO은 전략적 요충지였다. 북한군은 포항을 점령한 후 경주로 진출하거나, 양포·감포·울산으로 이어지는 해안선으로 남하할 계획이었다. 이 지역이 북한군에게 점령되면 포항·경주·영천·대구가 매우 위험하였으며, 이에 우리 군은 최후 방어선을 지키기 위하여 모든 전력을 투입하였다.

OO·OO지구 전투 전적비

수도사단 1연대장 한신 장군

철수 명령에도 불구하고 끝까지 진지를 사수하여 북한군 12사단의 공세를 저지하여 국군의 방어선 유지 및 반격 작전 여건 조성에 공을 세웠다.

한신장군

학습지(5)

낙동강 돌출부(OO,OO) 전투

경상북도 OO군에 위치한 OO지역은 남으로 내려오는 낙동강이 동으로 휘어지면서 반원형으로 돌출되어 있어 '낙동강 돌출부'라 부르는 지역이다. OO군 OO면 일대에서 낙동강에 연하여 방어선을 형성하고 있을 때 북한군 제4사단이 낙동강 동안의 방어선을 돌파하여 OO지역으로 침입하였으나 미 제 24사단의 힐 특수임무부대와 미 제 8군의 예비인미 해병 제 1여단이 강 서쪽으로 격퇴하고 방어진지를 회복하였다.

결과

양측 모두 큰 피해를 입었는데 북한군은 1,300명이 전사하고 2,500명이 부상을 입었으며 다수의 전차와 야포를 잃었다. 미군도 600명 이상이 전사하고 1,200명이 넘는 부상자가 발생하였다. 북한은 해당 전투뿐 아니라 낙동강 방어선 전역에 걸쳐 모든 것을 쏟아부었는데 실패로 돌아갔고 이는 열흘 뒤 인천상륙작전의 성공에 영향을 끼치게 된다.

존 H. 처치 사단장

"각자가 소임을 다한다면 후퇴할 필요가 없을 것이고 그자리에서 싸우면 된다"

박진지구 전적비

박진지역은 부산을 점령하기 위해 낙동강을 도하하여 최후의 공세를 벌이던 북한군과 미군이 2주간 사투를 벌였던 현장이다.

자기평가지

이번 차시의 나를 돌아보며!

00초등학교 5학년

(　　)반 (　　)번

이름:(　　)

오늘 활동한 내용을 잘 수행하였는지 스스로 점검해보는 시간을 가져봅시다!
평가항목을 읽고 하트에 색칠하고 힘들었던 부분이 있었다면 간단히 작성해주세요

활동1 작전의 암호명 해독하기

영상과 학습지에 주어진 정보를 바탕으로 학습지의 빈칸을 모두 채워 넣고 모스부호표를 이용하여 작전의 암호명을 해독할 수 있어요.

이런 점이 힘들었어요!

♡ ♡ ♡

참잘했습니다

활동2 메타버스를 활용한 팔미도 등대 점화작전 수행하기

ZEP(젭) 사용법을 익히고 학습한 내용을 바탕으로 퀴즈를 풀어 팔미도 등대 점화 작전을 수행할 수 있어요.

이런 점이 힘들었어요!

♡ ♡ ♡

참잘했습니다

활동3 참전용사들에게 편지 작성하기

참전용사들에게 고마운 마음을 담은 짧은 편지를 작성하여 우리반 잼보드에 업로드할 수 있어요.

이런 점이 힘들었어요!

♡ ♡ ♡

참잘했습니다

<실제 ZEP(젭) 플레이 일부 장면>

2 참고자료 또는 참고문헌

- 박영석 외(2021). 초등학교 사회 교사용 지도서 5-2. 천재교육
- 국가보훈처(2020). 보훈콘텐츠 작품
- 교육부(2017). 2015 개정 교육과정 총론 해설(초등학교)
- 경상북도 외(2023.10.13 - 10.15.). 제10회 낙동강 세계 평화 문화 대축전 - 멈추지 않은 호국 (https://www.nakdongriver-peacefestival.or.kr/p/p8)
- 송재익(2021), 낙동강방어선 방어작전을 통해서 본 워커 장군의 전투지휘 및 리더십 재조명, 한양대학교, pp. 35-65
- 정진욱(2019.11.11). 인천상륙작전 이끈 팔미도등대 국가문화재 등록 추진. 뉴스원. https://www.news1.kr/articles/3765797
- 이종선(2023.06.04). 120년 동안 인천 밤바다 밝힌 팔미도 등대. 인천투데이. http://www.incheontoday.com/news/articleView.html?idxno=230742
- 국가보훈부. 나영석 피디가 말하는 '인천상륙작전 그 승리의 등불 팔미도'. https://youtu.be/QlZnKS1dMWA?si=-jXX4IZNs-GRyIJW
- 국가보훈부. 인천상륙작전 전승 62주년 잊혀진 영웅들 https://youtu.be/AdX9KdhN-C0?si=tpV7p1iOZXqR-dfx
- EBSCulture. 지식채널e - 정전협정 70주년 특집 미니 다큐 [6.25 전쟁] - 제6편 낙동강 방어선 그리고 한미연합작전의 시작. https://www.youtube.com/watch?v=pK4X1OQHgK8

시간을 초월한 그날의 기억 : 6·25 전쟁과 우리

주 제 (소 주제안)	6·25 전쟁의 숨겨진 이야기를 찾아서
학습대상	초등학교 5~6학년
소속학교	전주교육대학교
성 명	김가영

주최 국가보훈부 후원 교육부

Ⅰ 수업의 개관

1 주제 및 개관

이 프로젝트는 6·25 전쟁을 주제로 하여 다양한 방면에서 이 사건을 이해하고자 한다. 먼저, 1차시에서 6·25 전쟁과 관련된 영화를 감상하여 학생들의 흥미를 유발하고 자신이 6·25 전쟁에 대해 알고 있는 것이 무엇인지 생각해보게 한다. 이어서 2~3차시에는 6·25 전쟁과 관련한 영화 '태극기 휘날리며', '인천상륙작전'에서 6·25 전쟁의 모습과 전개 과정 등을 학습하고, 6·25 전쟁의 3대 전투인 다부동 전투, 인천상륙작전, 장진호 전투에 대해 학습한다. 4~5차시에서는 책 '비무장지대에 봄이 오면'을 읽고 직접 6·25 전쟁의 결과와 아픔을 탐구하는 시간을 갖는다. 6~7차시에서는 학생들이 직접 6·25 전쟁과 관련있는 각 지역의 이야기를 조사하고, 이를 바탕으로 백지도에 내용을 정리하여 6·25 전쟁 이야기 지도를 만든다. 8차시에서는 메타버스를 활용하여 6·25 전쟁의 숨겨진 이야기를 찾아 완성하여 타임머신을 탈출하는 방탈출 게임을 진행한다. 마지막으로 9차시는 프로젝트를 마무리하는 활동으로 6·25 참전 용사에게 감사의 마음을 담은 편지를 작성한다.

학생들이 이 프로젝트를 통해 과거의 사건과 인물들을 이해하며, 현재와 미래를 이해하는 데에 도움을 얻을 수 있다. 또한, 전쟁으로 인한 인간적 비극과 분단의 아픔을 배우면서 학생들은 평화와 협력의 중요성을 깨달을 수 있다. 학생들은 이 프로젝트에서 스스로 6·25 전쟁을 분석하고 이해함으로써 보다 복잡한 상황에서 문제를 해결하고 의사결정을 내리는 능력을 기를 수 있다.

2 기대효과

가. 6·25 전쟁은 한국의 역사에서 가장 중요한 사건 중 하나로써, 학생들에게 우리나라의 과거와 현재, 그리고 미래를 이해하는 기회를 제공할 수 있다. 학생들은 6·25 전쟁을 조사하고 분석하면서 현재의 한반도 상황과 국제 정세를 이해하는 객관적인 시각을 갖출 수 있다. 또한, 전쟁의 비극을 이해하면서 미래 세대에게 국제 협력과 갈등 예방의 중요성을 강조할 수 있다.

나. 영화를 통해 스스로 학습하고 싶은 주제를 찾아보는 것은 자기주도적 학습을 촉진시킨다. 학생이 스스로 주제를 선택하고 내용을 이해하며 학습 방법을 결정함으로써 학습에 대한 책임감과 자신감을 높일 수 있다. 또한, 자신이 선택한 주제에 대해 학습하는 것은 흥미와 참여를 높여 더 깊은 이해와 학습에 대한 동기부여가 가능해진다.

다. 메타버스를 역사 수업에 활용하면 학생들은 더욱 현실감 있는 학습경험을 얻을 수 있다. 특히 6·25 전쟁과 관련된 상황을 가상으로 재현하면, 학생들이 그 시대의 분위기와 상황을 실감할 수 있어 역사를 더 생생하게 학습할 수 있다. 더불어 방탈출 게임은 문제 해결력을 강조하여 학생들은 역사 정보를 활용해 문제를 해결하는 과정에서 더욱 참여적으로 학습할 수 있다. 또한, 학생들이 퀴즈, 미니게임 등 다양한 미션을 해결하며 자연스럽게 6·25 전쟁에 대해 접할 수 있다.

3 교육과정 재구성 계획

주제	학습 내용	차시	차시별 학습 활동
6·25 전쟁	프로젝트 도입 및 동기유발	1	영화 '웰컴 투 동막골' 감상하기
			6·25 전쟁에 대해 자신이 알고 있는 것 나누기
			영화 감상문 작성하기
	영화로 알아보는 6·25 전쟁	2~3	6·25 전쟁과 관련한 영화 '태극기 휘날리며', '인천상륙작전'과 함께 6·25 전쟁의 전개 과정 알아보기
			6·25 전쟁의 3대 전투(다부동 전투, 인천상륙작전, 장진호 전투) 알아보기
	책으로 알아보는 6·25 전쟁	4~5	책 '비무장지대에 봄이 오면' 읽기
			6·25 전쟁의 결과와 아픔 탐구하기
	우리가 직접 알아보는 6·25 전쟁	6~7	6·25 전쟁과 관련있는 각 지역의 이야기 조사하기
			6·25 전쟁 이야기 지도 만들기
	메타버스와 함께하는 6·25 전쟁	8	메타버스 공간에서 6·25 전쟁의 숨겨진 이야기 완성하기
	프로젝트 마무리	9	6·25 참전 용사에게 감사의 마음을 담은 편지 쓰기

4 수업의 목표 및 성취기준

목표	성취 기준	
메타버스 공간에서 6·25 전쟁의 숨겨진 이야기를 찾아 완성할 수 있다.	사회	[6사04-06] 6·25 전쟁의 원인과 과정을 이해하고, 그 피해상과 영향을 탐구한다.
	실과	[6실04-09] 프로그래밍 도구를 사용하여 기초적인 프로그래밍 과정을 체험한다.

5 평가계획

평가 내용	평가 기준	평가척도	평가 방법
메타버스 공간에서 6.25 전쟁의 숨겨진 이야기를 완성할 수 있다.	메타버스 공간에서 6·25 전쟁의 숨겨진 이야기를 완성하여 방탈출을 시간 내에 완수하였다.	상	관찰 평가 수행 평가
	메타버스 공간에서 교사나 학생의 도움을 받아 6·25 전쟁의 숨겨진 이야기를 완성하여 방탈출을 시간 내에 완수하였다.	중	
	메타버스 공간에서 6·25 전쟁의 숨겨진 이야기를 완성하지 못하여 방탈출을 시간 내에 완수하지 못하였다.	하	
6·25 전쟁의 숨겨진 역사를 알고 이를 설명할 수 있다.	6·25 전쟁의 숨겨진 역사를 온전히 이해하여 이를 자세하게 설명할 수 있다.	상	관찰 평가 구술 평가
	6·25 전쟁의 숨겨진 역사를 어느정도 이해하여 이를 간단하게 설명할 수 있다.	중	
	6·25 전쟁의 숨겨진 역사를 제대로 이해하지 못하여 이를 설명하는 데에 어려움이 있다.	하	

6 지도상의 유의점

가. 2~3차시에서 6·25 전쟁의 3대 전투를 학습할 때, 학생들에게 스마트 기기를 제공하여 스스로 3개의 전투 중에 조사하고 싶은 것을 선정하여 조사하고 결과물을 만들어서 다른 학생들 앞에서 발표하게끔 유도하는 것이 좋다.

나. 6~7차시에서 6·25 전쟁과 관련한 각 지역의 이야기를 조사할 때 만약 6·25 전쟁과 관련한 역사적 이야기가 많은 지역이라면 그 지역의 백지도를 준비하여 활동을 하고, 그렇지 않은 경우에는 전국 단위의 백지도를 준비하는 것도 좋다. 물론, 경기도, 충청도, 전라도, 경상도, 강원도로 나누어 모둠별로 다른 이야기 지도를 만들어볼 수 있다.

다. 8차시에서 메타버스를 이용한 수업을 진행할 때는 'ZEP'을 경험해 본 후 시작하는 것이 좋다. 또한, 저학년의 경우에는 아직 한글을 완벽하게 익히지 않은 학생들도 있고, 이 수업에서 활용하는 맵의 조작법과 게임 난이도가 높기 때문에 적절하지 않다. 고학년이라도 'ZEP'의 조작방법을 미리 익히고 시작하는 것이 좋다.

라. 일반 수업과 다르게 학생들이 실제 문제를 해결하거나 주제를 탐구하고 이를 공유하는 시간을 중심으로 한다. 따라서 제시된 차시와 활동을 변화하여 구성할 수 있다. 이는 학생들의 학습 수준에 따라 시간을 유연하게 조절할 수 있으며, 더 깊이 있는 학습을 위해 여러 활동을 같이 구성하여도 좋다.

Ⅱ 수업안

1 본 차시 교수 · 학습 과정안(1차시)

관련교과	사회, 실과, 메타버스	적용 학년	초등 5-6학년
학습주제	6·25 전쟁의 숨겨진 이야기	해당 차시	8 / 9
학습목표	메타버스 공간에서 6·25 전쟁의 숨겨진 이야기를 완성할 수 있다.		

수업의 흐름

도입	전개	정리
• 동기유발 • 학습목표 안내 • 학습활동 안내	• 준비활동: ZEP 사용법 안내 • 활동1: 육군사관학교에서 미션 해결하기 • 활동2: 육사생도 이야기 완성하기 • 활동3: 서울대병원에서 미션 해결하기 • 활동4: 서울대병원 학살사건 이야기 완성하기	• 소감 나누기 • 다음 차시 예고

학습 형태 및 집단 조직 계획

학습 활동	집단 조직
활동1: 육군사관학교에서 미션 해결하기	전체
활동2: 육사생도 이야기 완성하기	전체
활동3: 서울대병원에서 미션 해결하기	전체
활동4: 서울대병원 학살사건 이야기 완성하기	전체

학습방법/모형	☑실습·체험 ☐플립러닝 ☑문제해결학습 ☑프로젝트학습 ☐협동학습
교수·학습 자료	교사용 PPT 자료, 태블릿 pc, 방탈출 활동지

학습 단계	학습 요소	교수·학습 활동	시간 (')	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	동기유발	**이야기 설명하기** • 메타버스 공간의 이야기를 설명하여 학생들의 흥미를 유발한다. – 여기 6·25 전쟁의 이야기를 담은 책이 있어요. 하지만, 이 이야기 중 일부분은 아직 채워지지 않았어요. 그래서 유월 박사님이 타임머신을 만들어서 여러분이 과거로 갈 수 있게 해주셨어요. 유월 박사님을 도와 과거의 사건을 해결하고 이야기를 완성해 볼까요? 	3'	☞ PPT 1,2

	학습목표 안내	**학습목표 안내하기** • 학습목표를 안내한다. 메타버스 공간에서 6·25 전쟁의 숨겨진 이야기를 완성할 수 있다.	2'	☞ PPT 3
	학습활동 안내	**학습활동 안내하기** • 학습활동을 안내한다. – 활동1: 육군사관학교에서 미션 해결하기 – 활동2: 육사생도 이야기 완성하기 – 활동3: 서울대병원에서 미션 해결하기 – 활동4: 서울대병원 학살사건 이야기 완성하기		
전개	**준비활동**	**ZEP 사용법 안내** • ZEP 사용법을 안내한다. – 화면에 보이는 QR코드를 통해 ZEP으로 들어갑니다. – PC 버전의 경우, A, S, D, W 버튼으로 이동하고 F 버튼으로 상호작용합니다. 모바일 버전의 경우에는 화면을 터치하여 이동할 수 있습니다. 	5'	☞ 태블릿 PC ☞ PPT 4, 5 ※ PC버전으로 시작하는 경우 검색 기능을 통해 '호국보훈 어드벤처2'로 들어가도록 안내할 수 있다.
	[활동1] 육군사관학교에서 미션 해결하기	**[활동1] 육군사관학교에서 미션 해결하기** **무기창고 열쇠를 찾아라** • 2기 사관생도가 되어 무기창고의 열쇠를 찾아라 – 여러분은 2기 육사생도 김한국이 되었습니다. – 교실에 흩어져있는 생도들과 대화를 하여 구체적인 힌트를 얻어봅시다. 그리고 교실 안의 여러 힌트들을 조합하여 무기창고 열쇠를 찾아볼까요? – 중요한 힌트가 숨겨진 위치는 다음과 같습니다. 	5'	☞ PPT 6 ※ 힌트를 찾지 못하는 학생들에게는 교사가 직접 힌트를 제공한다.
	[활동2] 육사생도 이야기 완성하기	**[활동2] 육사생도 이야기 완성하기** **전차를 폭파하라** • 날아오는 총알을 피해 전차를 폭파하고 숨어있는 유격대원에게 공격명령을 전달하라 – 후퇴하지 않고 적진에서 계속 싸우고 있는 생도들을 도와 전차를 폭파시키고 숨어있는 유격대원에게 공격명령을 전달해볼까요? 곳곳에 체력을 보충할 수 있는 아이템도 숨어있습니다.	7'	☞ PPT 7, 8 ※ 미니게임을 통과하기 어려워하는 학생의 경우 친구들에게 도움을 받도록 한다.

		– 마지막 문제를 해결하여 '육사생도의 이야기'를 완성해봅시다. 		
	[활동3] 서울대병원에서 미션 해결하기	**[활동3] 서울대병원에서 미션 해결하기** **원장님을 찾아라** • 병원 원장님을 찾아 보일러실 열쇠를 받아라 – 치료를 위해 도착한 병원에서는 북한군이 사람들을 보일러실에 가두고 있어요. 병원 원장님을 찾아 열쇠를 받아 사람들을 구해볼까요? – 중요한 힌트가 숨겨진 위치는 다음과 같습니다. 	7'	☞ PPT 9 ※ 힌트를 찾지 못하는 학생들에게는 교사가 직접 힌트를 제공한다.
	[활동4] 서울대병원 학살사건 이야기 완성하기	**[활동4] 서울대병원 학살사건 이야기 완성하기** **사람들을 찾아 탈출하라** • 석탄 더미를 없애고 사람들을 찾아 탈출하라 – 보일러실 석탄 더미를 없애면서 사람들을 찾아봅시다. 탈출구에는 비밀번호가 있으니까 사람들에게 힌트를 얻어야해요. – 마지막 문제를 해결하여 '서울대병원 학살사건 이야기'를 완성해봅시다.	6'	☞ PPT 10, 11 ※ 미니게임을 통과하기 어려워하는 학생의 경우 친구들에게 도움을 받도록 한다. ※ 힌트를 찾지 못하는 학생들에게는 교사가 직접 힌트를 제공한다.
정리	**소감 나누기**	**소감 나누기** • 6·25 전쟁의 숨겨진 이야기를 완성한 소감을 나눈다. – 여러분의 도움 덕분에 유월 박사님은 6·25 전쟁의 숨겨진 이야기를 모두 완성했습니다. 이야기를 완성한 소감을 이야기해볼까요?	5'	☞ PPT 12
	차시예고	**다음 차시 학습 내용 안내하기** • 다음 차시에 배울 내용을 안내한다. – 다음 시간에는 6·25 전쟁에 참전한 용사들을 위해 감사의 마음을 담은 편지를 써보도록 하겠습니다.		☞ PPT 13

Ⅲ 학습자료

1 학생 활동 자료 및 교사 지도 자료

1) 메타버스 활용 자료

◦ ZEP-호국보훈 어드벤처2 https://zep.us/play/yqvxpR

- '호국보훈 어드벤처 시즌2'는 참여자가 타임머신을 타고 1950년도로 돌아가 숨겨진 6·25 전쟁의 이야기를 찾아 완성하는 내용콘텐츠로, 참전생도 비(육군사관학교 내 위치), 이름 모를 자유전사의 비(서울대학교 병원 내 위치)를 바탕으로 제작되었다. 참여자들이 퀴즈, 미니게임 등 다양한 미션을 해결하며 자연스럽게 6·25 전쟁의 숨겨진 역사에 대해 접할 수 있도록 제작되었다.

[활동1] 타임머신 시작 화면	[활동1] 육군사관학교 이동 화면
[활동2] 불암산호랑이유격대 시작 화면	[활동2] 육사생도 이야기 완성 화면
[활동3] 서울대병원 시작 화면	[활동4] 보일러실 시작 화면
[활동4] 서울대병원 학살사건 이야기 완성 화면	기념사진 찍기

2) 방탈출 활동지

방탈출 미션지

MISSION 1 육군사관학교에서 무기창고 열쇠를 찾아라

당신의 이름은 김한국. 육사생도 2기다. 육군사관학교에 입학한지 25일 되었다.
오늘따라 학교 안이 소란스러운데.. 저기 앞에 있는 선배에게 무슨 일인지 물어보자!

생도 1기 선배: (　　)이 기습 남침을 했어! 우리 사관생도 1,2기도 참전하라는 명령이 떨어졌어!
무기를 보급해야 하는데 무기창고 열쇠가 사라졌어.. 나는 이 사실을 모든 사관생도들에게
알려야해서 시간이 없는데.. 육시 네가 나를 도와 무기창고 열쇠를 찾아줄 수 있겠니?

김한국: 전쟁에 참전하라고...? 대체 무슨 일이 일어나고 있는거지?
일단 무기창고 열쇠를 찾아보자...!

MISSION 2 날아오는 총알을 피해 전차를 폭파하고 유격대원에게 공격 명령을 전달하라

육사교장: 후방에서 올라오고 있는 중원 부대의 도착이 지연되고 있는 상황이다. 우리 육군사관학교
생도들이 포천 지역 방어를 해야한다! 우리의 임무는 포천을 점령한 후 서울의 동북쪽에서
남하할 것으로 예상되는 적의 주력부대를 최대한 저지하는 것이다!

탄약과 장비가 부족한 상황에서 급하게 방어선을 구축하며 적을 기다리던 사관 생도들은
치열한 백병전을 벌어 부평리 전투에서 적의 진격을 일시적으로 저지하는데 성공하였으나
인명손실이 많았고 탄약이 부족하여 부득이하게 (　　)으로 철수하게 되었다.
그 후 또다시 치열한 전투를 치렀고, 많은 생도들이 죽고 다쳤다.
전쟁이 불리한 쪽으로 흘러가자 생도들은 전진에 고립되는 상황이 발생할 수 있다고
판단한 이준식 학교장은 철수를 명령하였으나, 후퇴 명령에 따르기보다는
적진에 남아서 계속 싸우기를 결심한 생도들이 있었다.

우리는 여기 (　　)에 남아 적을 교란하기 위한 유격활동을 펼치세!
현재 적들의 주요 훈련소에 우리 유격대원들이 숨어있다네.
자네가 숨어있는 유격대원들에게 공격명령을 내려주게!
잊지말게, 우리의 암호는 '호랑이' 라네!

김동현 생도

숨겨진 이야기

유월 박사님: 제 목소리가 들리세요? 유월 박사입니다! 잃어버린 과거의 부분이 점점 채워지고 있어요.
제가 내는 문제를 맞히면 마지막 페이지가 완성될 거예요.

불암산에 은거하여 유격활동을 전개하다 장렬히 전사한 육사생도 1기 10명과 2기 3명,
7사단 9연대 김만석 중사 등 7명으로 구성된 유격대의 이름은?
(　　)

육사생도 이야기

1950년 6월 25일,
새벽을 기해 북한군이 일제히 남침했고, 포천을 담당하던 국군 수도사단(현 제7보병사단)과 제 9연대는 포천 전투에서 전차를 상대로 기관총과 조그마한 대전차포로 처절하게 방어 후 6월 26일 밤 포천을 퇴각해 육군사관학교에 집결했다.
다음날, 육군사관학교 교장 이준식 준장은 육군본부로부터 생도들을 전투부대로 편성하여 전방에 투입하라는 명령을 받았다. 이에 이준식 교장은 졸업을 2주 남긴 생도 1기 262명과 입학한지 20여일 된 생도 2기 277명 등 총 539명으로 생도대대를 편성해 수도사단 9연대 1대대와 합세 후 6월 28일까지 내촌-태봉 전투를 치렀다. 생도들의 기본 무장은 M1, 간부들에게는 칼빈 소총이 지급되었고, 실탄은 1인당 56발이 주어졌다. 대대장 조암 중령에게는 지원을 위해 경찰대대 1개가 배속되었으나 이들의 훈련 수준은 저조했고, 무기 또한 99식소총 혹은 칼빈 소총에 실탄 20발로 전차를 앞세워 진격해오는 인민군 3사단 9연대 2대대에 비하면 매우 미약한 수준이었다.
경기도 내촌면 내리 330고지에 배치된 경찰대대는 적이 유효사거리에 들어오기도 전에 매우 빠르게 분산되었고, 건너편 372고지에 배치되었던 육사 생도대대 또한 백병전까지 치르는 혈전을 벌였으나 경험 부족, 탄약 부족 등으로 완전히 엎쳐하여 후퇴하였다.

(　　) 이야기

불암산 호랑이 유격대는
1950년 6월 28일부터 1950년 9월 21일까지 80여일 간 조선민주주의인민공화국의 대한민국 침략으로 육군 본부의 명령 하에 생도 대대가 내촌-태릉 전투를 치르고 육사로 후퇴하여 92고지전투 이후 분산 철수하는 중이었다.
분산 철수 중 "이 곳에 남아 끝까지 싸우자"며 불암산에 은거하여 유격활동을 전개하다 장렬히 전사한 육사생도와 8사단 9연대로 구성된 유격대를 지칭한다.
불암산 호랑이 유격대는 유격대장 김동현 생도(생도 1기) 등 생도 1기 10명, 생도 2기 3명, 기타 7명(7사단 9연대 김만석 중사 등 병사)으로 구성되었으며 그 이름은 유격작전 간 '호랑이'를 암호로 사용하여 붙여진 것이다.

유월 박사님: 피가 나는 건가요? 전쟁터에서 다쳤나보군요.
어서 저기 있는 구급차를 타고 서울대병원으로 가서 치료부터 받고 오세요!

MISSION 3 서울대병원에서 병원장을 찾아 보일러실 열쇠를 받아라

김한국: 병원이 6·25전쟁으로 인한 부상자들과 환자들로 가득 차 있어서
지금 바로 치료받기 어렵겠는걸?
어서 타임머신을 타고 돌아가야 하는데.. 어쩌지?

간호사: 환자분.. 아니, 육시 군인이세요? 지금 북한군이 숨어있는 사람들을 찾아내서
보일러실로 끌고 가고 있어요. 보일러실 열쇠는 원장님한테 있는데,
원장님을 찾아 보일러실에서 사람들을 구해주실 수 있을까요?

김한국: 어라..? 육시 이곳에서도 잃어버린 과거의 일이 일어나고 있는걸까?
사람들을 구하면 타임머신을 탈 수 있는 방법을 찾을 수 있을지도 모르겠어.
그렇다면 우선 원장님을 찾아보자!

숨겨진 이야기

유월 박사님: 제 목소리가 들리세요? 유월 박사입니다! 잃어버린 과거의 부분이 점점 채워지고 있어요.
제가 내는 문제를 맞히면 마지막 페이지가 완성될 거예요.

6·25전쟁 당시 치료받던 부상병과 일반 환자, 그리고 그들을 지키던
국군장병 1000여 명이 북한군에 의해 희생당한 장소는?
(　　)

(　　) 이야기

1950년 6월 25일 개전 직후
서부전선 일대의 교전에서 부상을 입고 후송된 대한민국 국군 부상병 다수는 서울대병원을 포함한 서울 시내의 여러 병원에 분산 후송되어 있는 상태였다. 이 가운데 상당수가 실한 부상을 입은 중상자였다. 그러나 개전 3일만에 북한군이 서울까지 밀고 내려오자, 병원을 빠져나갈 수 없었던 부상병들과 경비병들, 미처 빠져나가지 못한 의료진, 그리고 일반 환자들과 가족 병수발을 위해 남아있던 민간인들이 다수 서울대병원에 남아있었다.
병원을 점령한 직후 한 육군 중좌가 "원수놈들의 앞잡이들이 여기 누워있다!"며 선동을 시작했고, 이내 한국군 부상자를 몰살시키기 위한 학살극이 시작되었다. 세 시간 동안 부상병을 찾아내어 죽이고 나서도 아직 놈진 부상병이 있다고 생각했는지, 병원 안을 샅샅이 뒤져 부상병 등을 찾아내 밖으로 끌어내어 한꺼번에 사살했다.
그 후 병원 안에 남아있는 거수자(거동이 수상한 자)들을 악착같이 잡아내서는 보일러실로 끌어가 10톤의 석탄 더미에 생매장했다.
이렇게 살해된 희생자들은 무려 1000여명에 육박하며, 사체상태로 방치되다가 약 20여일이 지난 후에야 장경원 인근에서 소각되었다. 환자들이 죽은 뒤 병원은 북한군 부상병들의 후송 기지로 쓰였고, 3개월 뒤 서울이 수복된 뒤에야 끔찍한 참상이 세간에 알려지게 되었다.

MISSION 4 석탄 더미를 없애 사람들을 구하고 숨겨진 탈출구 비밀번호를 찾아 탈출하라

병원장: 여기 열쇠를 줄게요.
보일러실은 오른쪽 복도 끝 계단을 통해 갈 수 있어요.
꼭 사람들을 구해주세요!

이게 다 뭐지? 설마 이 많은 석탄 속에 사람들이...?
석탄 더미를 없애고 사람들을 찾아 함께 탈출하자!

탈출구의 비밀번호는
(　　)
학살사건에서 지켜지지
않은 협약의 이름이야.

스위스 (　　)에서
열린 협약이야.

이 협약은 전쟁에서의
(　　)에 대한
기준을 정립한
국제 협약이야.

(　　)에
관한 공통 3조의 내용이
지켜지지 않았어.

(　　) 이야기

서울의대 부속병원 학살사건에서는 제네바협약이 지켜지지 않았다.
1929년 8월 12일 제네바 회의에서 채택된 제네바 협약에서는
'전지에 있는 군대의 부상자 및 병자의 상태 개선에 관한 조약' 제12조에 "군대의 구성원과 기타의 자로서 부상자 또는 병자인 자는 모든 경우에 존중되고 보호되어야 한다", "그들은 성별, 인종, 국적, 종교, 정견 또는 기타의 유사한 기준에 근거를 둔 차별없이 인도적으로 대우 또는 간호되어야 한다.", "그들의 생명에 대한 위협 또는 그들의 신체에 대한 폭행은 엄중히 금지한다", 특히 "그들은 살해되고 몰살되거나 고문 또는 생물학적 실험을 받아서는 안된다"고 고정하고 있다.

이름 모를 자유전사의 비

1950년 6월 25일 새벽 북한군이 38도선 전역에서 일제히 공격을 개시, 파죽지세로 남하하여 수도 서울의 최후 방어선인 미아리 고개를 돌파하고 청량리 앞까지 내려왔다. 당시 서울의대 부속병원에는 거의 1천명에 달하는 부상장병들이 있었으며, 이들을 보호하기 위한 병력은 고작 1개 경비소대 병력 정도였다. 전세는 점점 더 어려워져 6월 28일 새벽 경비소대가 병원 주위를 최선을 다해 방어하려 했지만 북한군에 비해 수적 열세로 모두 전사하였다.
이때 전사한 인원은 경비소대, 임원장병 포함 900여명으로, 젊은 나이에 나라를 위해 장렬히 산화한 이름모를 전사들의 영령을 위로하기 위해 1963년 6월 6일 현충일을 맞아 비를 건립하였다.

3) 교사용 PPT

6·25 전쟁의 숨겨진 이야기를 찾아서
메타버스와 함께하는
6·25 전쟁 방탈출

타임머신을 타고 숨겨진 이야기를 찾아라
타임머신
여기, 6·25 전쟁의 이야기를 담은 책이 있어요. 하지만, 이 이야기 중 일부분은 아직 채워지지 않았어요. 그래서 유월 박사님이 타임머신을 만들어서 여러분을 과거로 갈 수 있게 해주셨어요. 유월 박사님을 토와 과거의 사건을 해결하고 이야기를 완성해볼까요?

오늘 우리가 배울 내용은
메타버스 공간에서 6·25 전쟁의 숨겨진 이야기를 완성할 수 있다.
1 육군사관학교에서 미션 해결하기
2 육사생도 이야기 완성하기
3 서울대병원에서 미션 해결하기
4 서울대병원 학살사건 이야기 완성하기

ZEP 사용법 알아보기
PC버전
W
위
A
왼쪽
S
아래
D
오른쪽
F
상호작용
스페이스바
점프
모바일버전
방향 조절
점프 및
상호작용

ZEP 사용법 알아보기
ZEP - 모두를 위한 메타버스
ZEP OFFICIAL
인앱 구매
zep.us
ZEP
둘러보기 · 가격 정책 · 미니 게임 · 추천 에셋 · 오브젝트 · ZEP 오피스
모두를 위한 메타버스 ZEP으로 초대합니다!

1 육군사관학교에서 미션 해결하기
활동지
1 족과 함께
육군사관학교

1 육군사관학교에서 미션 해결하기
활동지
1 족과 함께
START

2 육사생도 이야기 완성하기
활동지
2 족과 함께

3 서울대병원에서 미션 해결하기
활동지
3 족과 함께

3 서울대병원에서 미션 해결하기
활동지
3 족과 함께
미션 2

4) 교사 지도용 참고자료

- 6·25 전쟁의 경제적·사회적 결과

6·25 전쟁은 경제적으로는 한국 경제에 엄청난 타격을 주었다. 산업 생산 시설이 파괴되었고, 일반 주거용 주택은 약 60만 호가 파괴되었으며, 철도는 전체 시설의 약 47%가 손해를 입었다. 철도를 비롯한 도로와 교량 등 사회 간접 자본의 훼손도 매우 컸다.

또한 사회적으로 민족 대이동을 초래하였다. 6·25 전쟁 동안에만 약 29만 명이 월북하였거나, 납북되었으며 약 45만~65만 명이 월남한 것으로 추정된다. 이 과정에서 전통문화가 해체되었다.

- 임시수도 부산

6·25 전쟁 중 1950년 8월 18일부터 1953년 7월 27일까지 부산이 임시 수도로서의 역할을 담당하였다. 임시 수도는 본래의 수도가 전쟁 등에 의하여 점령되거나 위험에 처하였을 때, 임시로 수도의 기능을 하는 도시이다.

6·25 전쟁 발발 후 1950년 8월 18일에 정부 기관이 부산으로 이전되었다. 부산시 서구 부민동의 경상남도청을 임시 중앙청으로 정하였다. 부산시 청사에는 사회부와 심계원·고시 위원회·문교부를 두고, 남전 경남지부에 상공부를 두었다. 국회는 부산 극장에, 사법 기관은 부산 지방 법원에, 검찰 기관은 부산 지방 검찰청에 두었다. 그 외에 중앙에 있던 경제·사회·문화·금융·교육 관련 기관들도 부산에 자리를 잡았다. 미국 대사관은 부산 미국 문화원에 자리 잡았고, 각국의 외교 기관들도 부산에 자리하였다. 정부는 9·28 서울 수복 후 서울로 환도하였다가 1·4 후퇴로 다시 부산으로 옮겨졌다.

- 흥남 철수 작전

흥남 철수 작전은 중국군의 6·25 전쟁 개입으로 국군과 국제연합군이 수세로 전환된 상황하에서 장병과 함께 흥남으로 몰려든 약 10만 명의 피난민들을 선박 편으로 남쪽으로 철수시킨 세계 역사상 최대 규모의 해상 철수 작전이라고 할 수 있다.

대규모 해상 철수 작전이었음에도 불구하고, 별다른 피해 없이 남쪽 해상으로 철수하는 데 성공하는 기적으로 일구어냈다. 이 작전을 성공적으로 수행한 이들의 공적을 기념하기 위해 거제 포로수용소 유적 공원에는 10만 명의 목숨을 구한 6명의 영웅의 얼굴이 부조로 새겨져있다.

- 불암산 호랑이 유격대

불암산 호랑이 유격대는 1950년 6월 28일부터 1950년 9월 21일까지 80여일 간 조선민주주의인민공화국의 대한민국 침략으로 육군 본부의 명령 하에 생도 대대가 내촌-태릉 전투를 치르고 육사로 후퇴하여 92고지전투 이후 분산 철수하는 중이었다. 분산 철수 중 "이 곳에 남아 끝까지 싸우자"며 불암산에 은거하여 유격활동을 전개하다 장렬히 전사한 육사생도와 8사단 9연대로 구성된 유격대를 지칭한다. 불암산 호랑이 유격대는 유격대장 김동원 생도(생도 1기) 등 생도 1기 10명, 생도 2기 3명 기타 7명(7사단 9연대 김만석 중사 등 병사)으로 구성되었으며 그 이름은 유격작전 간 '호랑이'를 암호로 사용하여 붙여진 것이다.

- 제네바 협약

전쟁으로 인한 희생자 보호를 위해 1864~1949년의 제네바에서 체결된 일련의 국제조약으로, 적십자조약이라고도 한다. 이 조약의 목적은 전쟁 기타 무력분쟁이 발생한 경우에 부상자·병자·포로·피억류자 등을 전쟁의 위험과 재해로부터 보호하여 가능한 한 전쟁의 참화를 경감하려는 것이다.

하지만, 서울의대 부속병원 학살사건에서는 제네바 협약이 지켜지지 않았다. 1949년 8월 12일 제네바 회의에서 '전지에 있는 군대의 부상자 및 병자의 상태 개선에 관한 조약' 제12조에 "군대의 구성원과 기타의 자로서 부상자 또는 병자인 자는 모든 경우에 존중되고 보호되어야 한다", "그들은 성별, 인종, 국적, 종교, 정견 또는 기타의 유사한 기준에 근거를 둔 차별없이 인도적으로 대우 또는 간호되어야 한다", "그들의 생명에 대한 위협 또는 그들의 신체에 대한 폭행은 엄중히 금한다", 특히 "그들은 살해되고 몰살되거나 고문 또는 생물학적 실험을 받아서는 안된다"고 규정하고 있다.

2 참고자료

- 교육부(2015). 2015 개정 교육과정 총론 및 각론(초등학교).
- 전종한(2023). 초등학교 5학년 사회 교과서. 미래엔.
- T셀파 초등. https://ele.tsherpa.co.kr/
- 초등 엠티처. https://main.m-teacher.co.kr/Main/Main.mrn
- 최경선(2023.06.09). 서울북부보훈지청, '호국보훈 어드벤처 시즌2' 제작 및 출시. 코나스넷. https://naver.me/GbrQBYk8
- 부산역사문화대전 향토대백과 http://busan.grandculture.net/Contents?local=busan
- 이원희(2017). 6·25 전쟁 시 피난민 보호 활동에 대한 연구, 노근리 사건과 흥남 철수 작전을 중심으로. 육군군사연구소. 240~259쪽.

마인크래프트를 활용하여 서해 수호의 날 추모관 만들기

주 제 (소 주제안)	마인크래프트를 활용하여 서해 수호의 날 추모관 만들기 (메타버스를 통한 프로젝트형 보훈 교육)
학습대상	초등학교 6학년
소속학교	청주교육대학교
성 명	조서연

주최 국가보훈부 후원 교육부

Ⅰ 수업의 개관

1 주제 및 개관

이 수업은 학생들이 직접 '마인크래프트'라는 메타버스 공간에서 '서해 수호의 날' 추모관을 조성해보는 것이다. '서해 수호의 날'은 제2연평해전, 천안함 피격, 연평도 포격도발 등 북한의 서해 도발에 맞서 우리 바다를 지키다 순직한 서해수호 55용사의 희생을 기리기 위해 제정된 법정기념일이다. 하지만 이러한 희생에도 불구하고 오늘날을 살아가는 우리는 이러한 헌신을 잊은채 살아간다. 특히 서해 수호의 날은 교육과정에 포함된 내용이 아니기 때문에 학생들로 하여금 그 의미가 퇴색되기 더 쉽다. 따라서 기존 교육과정에서 호국보훈 교육이 지식적 측면에 치중되어 이루어진다는 점을 고려하여 학생들이 자발적 및 적극적으로 추모관을 조성해보는 활동을 통해 호국영령을 추모하고 호국보훈 의식을 함양할 수 있는 수업을 구성하고자 하였다.

2 기대효과

가. 교육과정에 포함된 호국보훈 주제 외에 '서해 수호의 날'을 학습 주제로 선정하여 학생들에게 보다 폭넓은 학습 및 탐구 기회를 제공할 수 있다.

나. 학생들이 직접 가상공간에 추모관을 조성하고 서해 수호의 날을 추모해 봄으로써 창의적 사고 역량, 공동체 역량 등 2022 개정 교육과정에서 추구하는 핵심역량을 함양할 수 있다.

다. [활동 1]에서 학습한 내용을 활용하여 추모관을 만들고 그 공간에서 추모해봄으로써 프로젝트 수업의 연속성을 확보하고 추모의 마음을 되새길 수 있다.

3 교육과정 재구성 계획

프로젝트 주제	학습 주제	연계 교과	차시	차시별 학습 활동
서해 수호의 날 추모관 만들기	프로젝트 이해하기	창의적 체험활동	1	- 설문조사를 통해 서해 수호의 날 배경지식 확인하기 - '서해 수호의 날 추모관 만들기' 프로젝트 이해하기
	서해 수호의 날 이해하기	창의적 체험활동, 실과	2~3	- 마인크래프트에서 제2연평해전, 천안함 피격, 연평도 포격도발 체험하기 – 소감 발표하기
	서해	창의적 체험활동, 국어	4	- 서해 수호의 날 알아보기

	수호의 날 추모하기			- 추모의 의미 및 추모를 해야하는 까닭 알아보기 - 서해 수호의 날 추모글 작성하기
	서해 수호의 날 추모관 만들기	창의적 체험활동, 실과	5	- 마인크래프트 교육용 에디션 조작법 배우기
		창의적 체험활동, 국어, 실과	6	**- 서해 수호의 날과 관련된 글 살펴보기** **- 마인크래프트를 활용하여 추모관 만들기**
		창의적 체험활동, 국어, 실과	7~8	- 자신의 추모관 소개하기 - 다른 친구가 만든 추모관 방문하기
	우리 반 추모관 만들기	창의적 체험활동, 국어, 실과	9~10	- 우리 반 추모관의 제작 방향 토의하기 - 우리 반 추모관 만들기
		창의적 체험활동	11	- 우리 반 추모관을 다른 학급 및 학교에 소개하기

4 수업의 목표 및 성취기준 (2022 교육과정)

목표	성취 기준	
마인크래프트에서 서해 수호의 날과 관련된 글을 이해하고 이를 활용하여 서해 수호의 날 추모관을 만들 수 있다.	사회	[6사07-01] 분단으로 나타난 문제점과 분단과 관련된 장소를 평화의 장소로 만들려는 노력 등을 알아 보고, 평화 통일을 위해 우리가 할 수 있는 일을 탐색한다.
	국어	[6국02-01] 글의 구조를 고려하며 주제나 주장을 파악하고 글 내용을 요약한다.
	실과	[6실05-03] 실생활의 문제를 해결하는 프로그램을 협력하여 작성하고, 산출물을 타인과 공유한다.

5 평가계획

평가 내용	평가 기준	평가척도	평가 방법
마인크래프트에서 서해 수호의 날과 관련된 글을 이해하고 이를 활용하여 서해 수호의 날 추모관을 만들 수 있다.	• 마인크래프트에서 서해 수호의 날과 관련된 글을 이해하고 이를 활용하여 서해 수호의 날 추모관을 만들 수 있다.	상	관찰법, 활동지 평가, 추모관 평가
	• 마인크래프트에서 서해 수호의 날과 관련된 글을 이해할 수 있으나 이를 활용하여 서해 수호의 날 추모관을 만드는 것을 어려워 한다.	중	
	• 마인크래프트에서 서해 수호의 날과 관련된 글을 이해하는 것과 이를 활용하여 서해 수호의 날 추모관을 만드는 것을 모두 어려워 한다.	하	

6 지도상의 유의점

가. 가상공간에서 추모관을 만드는 것에 그치지 않고 해당 공간에서 서해 수호 55용사에 대해 감사하는 마음을 갖고 호국영령을 추모할 수 있도록 지도한다.

나. 서해 수호의 날과 관련된 글의 내용이나 글을 읽고 느낀 점 등을 자신의 추모관에 게재하는 등 서 수호의 날과 [활동 1]과 연계하여 추모관을 만들 수 있도록 지도한다.

다. 추모관은 정해진 형식 없이 자유롭게 만들 수 있도록 지도하되 어려움을 겪는 학생에게는 예시를 제시하여 활동을 수행할 수 있도록 지도한다.

Ⅱ 수업안

1 본 차시 교수 · 학습 과정안(1차시)

<table>
<tr><td>관련교과</td><td>창의적 체험활동, 국어, 실과</td><td>적용 학년</td><td>6학년</td></tr>
<tr><td>학습주제</td><td>서해 수호의 날 온라인 추모관 만들기</td><td>해당 차시</td><td>6/11</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="3">마인크래프트에서 서해 수호의 날과 관련된 글을 이해하고 이를 활용하여 서해 수호의 날 추모관을 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td>수업의 흐름</td><td colspan="3">
<table>
<tr><th>도입</th><th>전개</th><th>정리</th></tr>
<tr><td>• 전시학습 상기
-체험 활동 떠올리기

• 동기유발
-온라인 추모관 방문</td><td>• 활동 1 : 서해 수호의 날과 관련된 글 살펴보기

• 활동 2 : 서해 수호의 날 추모관 만들기</td><td>• 소감 발표

• 차시 예고
-자신의 추모관 소개하기</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>학습 형태 및 집단 조직 계획</td><td colspan="3">
<table>
<tr><th>학습 활동</th><th>집단 조직</th></tr>
<tr><td>▪ 활동 1 : 서해 수호의 날과 관련된 글 살펴보기</td><td>모둠</td></tr>
<tr><td>▪ 활동 2 : 서해 수호의 날 추모관 만들기</td><td>개인</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>학습방법/모형</td><td colspan="3">☑실습·체험 ☐플립러닝 ☐문제해결학습 ☑프로젝트학습</td></tr>
<tr><td>교수·학습 자료</td><td colspan="3">- 마인크래프트 교육용 에디션
- PPT, 활동지([활동 1], [활동 2])
- 서해 수호의 날 온라인 추모관 추모시, 뉴스 기사
- 노트북 혹은 컴퓨터</td></tr>
</table>

학습 단계	학습 요소	교수.학습 활동	시간 (00′)	자료(☞) 및 유의점(※)
도입	전시 학습 상기 동기 유발	**전시학습 상기** -마인크래프트에서 제2연평해전, 천안함 피격, 연평도 포격도발을 체험한 기억 떠올리기 - 추모의 의미 떠올리기 **동기 유발** - 서해 수호의 날 온라인 추모관 방문하기	5′	☞ 서해 수호의 날 온라인 추모관 https://incheon14.modoo.at ※ 학생들이 자유롭게 온라인 추모관을 탐색할 수 있도록 지도한다.
	학습 목표 확인 학습 활동 확인	**학습 목표 확인하기** 마인크래프트에서 서해 수호의 날과 관련된 글을 이해하고, 이를 활용하여 서해 수호의 날 추모관을 만들 수 있다. **학습 활동 안내하기** [활동 1] 서해 수호의 날과 관련된 글 살펴보기 [활동 2] 서해 수호의 날 추모관 만들기		
전개	활동 1	**[활동 1] 서해 수호의 날과 관련된 글 살펴보기** **추모관 둘러보기** <마인크래프트 추모관 접속 방법> 1. 마인크래프트 교육용 에디션 다운로드 https://www.eventservice.kr/2018/microsoft/ms_mec/minecraft.html 2. 서해 수호의 날 추모관.mcworld 파일 다운로드 3. 마인크래프트 교육용 에디션 열기 > 플레이 > 가져오기 > 서해 수호의 날 추모관.mcworld 파일 불러오기 - 추모관 둘러보기 - 뉴스 기사와 추모시 찾기 <마인크래프트 추모관의 뉴스 기사와 추모시> - 찾은 글은 마인크래프트 속 자신의 캐릭터가 가지고	10′	☞ 마인크래프트 추모관 ☞ 뉴스 기사, 추모시, 활동지 1 ※ 마이크로소프트 조작을 어려워하는 학생이 있을 경우 먼저 모둠원의 도움을 받을 수 있도록 지도하고, 여전히 어려워 할 경우 교사가 지도한다. ※ 활동지는 활동 시작 전에 개별적으로 배부한다. ※ 글에 있는 단어의 뜻을 이해하지 못할 경우 사전을 통해 찾아볼 수 있도록 지도한다. ※ 교사는 순회지도를 통해 모둠 활동이 원활하게 이루어지는지 확인한다. ※카메라를 활용하여 발견한 글의 사진을 찍도록 지도한다.

	활동 2	있는 '포트폴리오'에 사진을 찍어서 기록하기 <마인크래프트 포트폴리오 기록> **추모관을 만드는 데 필요한 자료 수집하기** - 추모관에서 자신의 포트폴리오에 사진으로 기록한 뉴스 기사와 추모시 읽기 - 포트폴리오를 활용하여 <활동지 1> 작성하기 - 정리한 내용을 모둠원과 나누기		
		[활동 2] 서해 수호의 날 추모관 만들기 **추모관 만들기** - [활동 1]의 자료 중 추모관을 만들 때 활용할 자료 선별하여 <활동지 2>에 기록하기 - 추모관 건축 계획을 <활동지 2>에 기록하기 - <활동지 2>에 기록한 내용을 참고하여 마인크래프트 공간에서 개별적으로 추모관 만들기	20′	☞ 마인크래프트 교육용 에디션 ☞ 활동지 2 ※ 추모관을 만드는 데 추가적으로 필요한 자료는 노트북 혹은 컴퓨터를 통해 탐색하도록 지도한다. ※ 추모관을 만드는 것을 어려워 할 경우 [활동 1]에서 교사가 조성해놓은 추모관을 참고하도록 지도한다.
정리	다음 차시 확인	**소감 발표하기** - 마인크래프트를 통해 추모관을 만든 소감 발표하기 **다음 차시 예고하기** - 자신의 추모관 소개하기 - 다른 친구가 만든 추모관 방문하기	5′	

Ⅲ 학습자료

1 학생 활동 자료 및 교사 지도 자료(활동지, 평가지 등)

***압축 파일 첨부**

<학생 활동 자료>

<활동지 1>	<활동지 2>
[활동 1] 서해 수호의 날과 관련된 글 살펴보기 초등학교 학년 반 이름 : ◆ '서해 수호의 날 추모관'에는 서해 수호의 날과 관련된 '뉴스 기사'와 '추모시'가 각각 한 편씩 전시되어 있습니다. 추모관에서 글을 찾고 사진을 찍어서 **마인크래프트 포트폴리오에 저장**하세요. 그리고 **포트폴리오를 참고**하여 다음의 물음에 답해보세요. ▶ 뉴스 기사 1. 문단별 중심 내용은 무엇인가요? 1문단 : 2문단 : 3문단 : 4문단 : 2. 글의 중심 내용은 무엇인가요? ▶ 추모시 1. 시를 읽거나 읽은 후 어떤 느낌이 들었나요? 저번 시간에 했었던 '마인크래프트에서 제 2연평해전, 천안함 피격, 연평도 포격 도발 체험하기' 활동과 관련지어봐도 좋습니다. 2. 시를 읽으면서 인상적이었던 부분은 무엇이었나요? 그리고 그 이유는 무엇인가요? 3. 만약 자신이 추모시를 쓴다면 어떻게 쓸 것인가요? 자유롭게 생각해봅시다.	**[활동 2] 서해 수호의 날 추모관 만들기** 초등학교 학년 반 이름 : ▶ **추모관 만들기에서 활용할 자료 선택하기** [활동 1]에서 정리한 내용을 바탕으로 추모관을 만들 때 활용할 자료를 선택하고 정리해 봅시다. ▶ **추모관 건축 계획 세우기** 글과 그림 등으로 자신만의 추모관 건축 계획을 아래 공간에 나타내봅시다.

[활동 1] 신문 기사

목숨 바쳐 조국 바다 지켜낸 55인 *호국영령을 기리다

신승민 기자 ssm0716@chosun.com 입력 : 2022.03.24. 00:01

▲ 2017년 3월 24일 제2회 서해 수호의 날을 맞아 당시 대조영함(맨 왼쪽) 등 *군함들이 훈련에 나선 모습. /조선일보DB

'서해 수호의 날'은 제2연평해전, 천안함 *피격, 연평도 *포격 등 북한군과의 전투에서 서해를 지키 다 *전사한 55용사를 추모하는 날이다. 매년 3월 넷째 주 금요일인 기념일 날짜는 우리 군대의 희생이 가장 많았던 천안함 피격일을 기준으로 삼았다. 지금부터 55인의 호국영령이 조국의 바다를 지키기 위해 애쓴 '세 번의 서해 전투'에 대해 살펴보자. '서해 수호의 날'의 깊은 뜻을 기억하고 애국심을 마음에 새기는 기회가 될 것이다.

제2연평해전은 한일(韓日) 월드컵이 끝나기 전날인 2002년 6월 29일 오전에 발생했다. 북한의 군함 2척이 인천의 연평도 근처까지 내려왔다. 이에 우리 군이 바로 맞섰으나 북한 군함은 우리 해군의 군함 참수리 357호를 먼저 공격해왔다. 주변 바다에 있던 다른 군함도 전투에 참여하여 우리 해군은 약 30분간의 사투 끝에 우리 바다를 지켜냈다. 그러나 제2연평해전으로 인해 우리 *장병 6명이 전사했고 19명이 부상을 입었다.

8년 뒤에는 천안함이 피격됐다. 2010년 3월 26일 오후 9시 22분경 인천 백령도에서 임무 수행 중이던 천안함이 물속에서 폭발하여 *침몰됐다. 승조원(乘組員) 104명 중 58명이 침몰 직전에 무사히 구조됐다. 그러나 나머지 46명의 장병은 실종되었으며, 실종 장병 구조 작업 중 한 명의 장병이 전사했다.

천안함이 피격되고 약 8개월 후 연평도에서 포격전이 발생했다. 2010년 11월 23일 오후 2시 30분경 북한군이 인천 대연평도에 갑자기 포탄을 발사했다. 이에 대해 우리 나라 해병대인 연평부대가 바로 맞섰다. 이 과정에서 해병대 장병 2명이 전사하고 군인 16명이 부상을 입었다. 게다가 2명의 *민간인이 사망하고 10명이 부상을 입었다. 또한 연평도에 있는 집과 여러 시설도 파괴됐다.

*호국영령 : 우리나라를 보호하고 지킨이들의 영혼들을 높여 이르는 말
*피격 : 갑자기 공격을 받음
*전사 : 전투에서 상대편과 싸우다 죽음
*침몰 : 물속에 가라앉음.
*군함 : 해군의 배
*포격 : 대포를 쏨.
*장병 : 군인
*민간인 : 군인이 아닌 일반 사람.

[활동 1] 추모 시

산산히 부서진 쉰 다섯 이름들이여!

전수혁

서해 위 저 배들과
그 위 *자주포를 보라

차가운 강철의 장벽 안
무명의 장병이 누웠다

깊은 상처가
아직도 욱신거린다

진실은 침몰하지 않는다
우리는 서해 용사 55명을 잊지 않는다

(중략)

쉰 다섯 이름들을
하나하나 불러본다

윤영하, 한상국, 조전형,
황도현, 서후원, 박동혁

이창기, 최한권, 남기훈,
김경수, 안정환, 김종헌

한 자 한 자
되세기며 부른다

민평기, 최정한, 정종율,
신선준, 박경수, 강 준

박석원, 임재엽, 손수민,
심영빈, 조정규, 방일민

한 자 한 자
서러움을 담아 불러본다

조진영, 문영옥, 박보람,
차균석, 이상준, 장진선

서승원, 서대호, 박성균,
김동진, 이용상, 이상민

그대들이 없는 이곳에서
서쪽을 향하여 외치노라

이재민, 이상희, 이상민,
강현구, 정범구, 김선명

안동엽, 박정훈, 김선호,
강태민, 나현민, 조지훈

그대들의 희생으로
조국이 안전하다고

정태준, 장철희, 한주호,
서정우, 문광욱

그리고 그대들의 이름은
아직 잊히지 아니하였다고.

*자주포 : 배에 고정되어 실린 대포.
[출처 : 서해 수호의 날 온라인 추모관 추모 캠페인 응모작]

<교사 지도 자료>

2 참고자료 또는 참고문헌

교육부(2017). 초중등 소프트웨어교육 활성화 방안.

교육부(2022). 초 중등학교 교육과정 총론

교육부(2022). 초등학교 국어과, 사회과, 실과, 음악과, 창의적 체험활동 교육과정

국가보훈부(2022). 2022 보훈문화교육 우수 수업안 모음집

나라사랑배움터. https://edu.mpva.go.kr/index.do

서해수호의 날 온라인 추모관. https://incheon14.modoo.at

임경남, 나태종(2016). 체험을 통한 나라사랑교육 활성화 방안. 한국보훈논총, 15(2), 111-138.

정다진(2023). 2015 개정 교육과정 초등 사회과 보훈 교육 현황과 학습 연계 활동 프로그램 개발. 열린교육연구, 31(2), 23-42.