

초등

04



흥이 나는 미디어연구회

학생 주도 미디어 흥이나 프로젝트 학습모델 개발



초등
2-4

흥이 나는 미디어연구회



1. 주제: 학생 주도 미디어용어나 프로젝트 학습모델 개발

2. 주제 선정 배경

최근 몇 년간 꾸준히 나오는 뉴스 중 하나는 정보를 검색할 때 영상 기반의 플랫폼인 유튜브나 틱톡 등을 이용해서 검색하는 사람들이 증가하고 있다는 것이다. 소셜미디어·검색포털 트렌드 리포트 2023을 참고하면, 10대의 경우 유튜브로 정보를 검색하는 비율이 네이버보다 많다는 것을 알 수 있다.

학생들은 문자 기반의 자료보다는 영상 기반의 자료에 이미 익숙해져 있다. 어릴 때부터 많은 동영상 자료를 접하며 자란 학생들은 글로 이루어진 자료를 읽는 것에 거부감을 느낀다. 하지만 유튜브의 경우 같은 검색어를 입력해도 다른 영상이 나오기도 한다. 유튜브 알고리즘에 의한 추천 영상이 다르기 때문이다. 그래서 한 문제에 대해 다양한 시각의 정보들을 조합하여 자신의 사고를 정립하기보다는 다른 사람들이 만든 정보를 보고 편향적 사고를 갖게 되기 쉬운 환경에 있게 된 것이다.

사회는 점점 더 복잡하고 다양한 문제들이 발생하고 있다. 최근 미디어를 통해 알려지는 여러 가지 사회 문제들만 봐도 단편적으로 원인이나 해결 방법을 찾기 어려울 정도로 다양한 원인에 의해 문제가 발생하고 해결 방법에 대한 시각 또한 다양하다.

사회의 구성원으로서 학생들은 여러 방향에서 문제를 살펴보고 다양한 자료를 이해하여 종합적인 사고를 하는 방법을 익힐 필요가 있다. 미디어를 통해 제공되는 자료들은 제시되는 양도 많고 가짜 뉴스와 같은 잘못된 정보들도 많아서 학생들은 미디어 정보를 탐색, 활용하는 방법, 자신이 필요한 형태로 가공, 창작하는 방법 등을 학습해야 한다.

2022 개정 교육과정은 학생의 삶과 연계한 깊이 있는 개념적 학습과 탐구 능력의 함양을 강조한다. 교사는 학생의 삶과 성장을 지원하는 맞춤형 교육과정을 구현하여 학생의 학습자 주도성(student agency)를 함양하기 위해 노력해야 한다. 이를 위해서는 학생이 스스로 공동체적 삶의 주인으로 자각하여 비판적 사고를 통해 자신이 속한 공동체의 문제 해결을 위해 시도할 수 있도록 학생 주도의 교육과정 재구성을 통한 교사 교육과정을 운영해야 한다(교육부, 2021).

현대사회는 단일한 접근으로 해결할 수 없는 문제들이 대부분이므로 복합적인 사회 문제와 개인을 제대로 파악하기 위해서는 개별 학문의 지식을 분리된 형태로 배우는 것이 아니라 여러 학문의 지식을 융합하여 배워야 한다(설민아, 2019). 따라서 복합적인 사회현안과 관련한 주제에 기초하여 다양한 교과목의 학습 내용 요소를 연계해 융합적으로 학습과정을 구성하는 주제 중심 융합 교육과정이 필요하다.

이번 연구를 통하여 우리는 학생들에게 책이나 글을 통한 전통적인 학습 방법을 고수하기보다 학습 내용을 미디어 자료의 형태로 구성하여 학생들의 관심과 수업 참여도를 높임과 동시에 학습이 이루어질 수 있도록 수업의 방법 및 소재에 변화를 주고자 한다. 학생의 삶과 관련된 문제를 통해 학생들이 참여할 수 있도록 하고 다양한 미디어 자료를 바탕으로 여러 교과목의 학습 요소를 연계해 학생들이 스스로 문제를 해결하고, 그 과정에서 확장적 사고력을 기를 수 있는 교육 프로그램을 연구하고자 한다.

3. 공동체 운영 목적

- 가. 학생들은 학생 주도의 교육과정 재구성을 통한 교사 교육과정을 운영하면서 학습자 주도성(student agency)을 신장할 수 있다. 학생이 스스로 프로젝트 학습의 목표를 설정하고, 이를 달성하기 위해 교사 및 다른 학생들과 함께 협의하고 책임감있게 주체적으로 학습활동을 진행해 나가는 과정에서 학습자 주도성(student agency)을 기를 수 있다.
- 나. 학생들은 다양한 미디어 자료를 통해 학습활동을 진행하면서 디지털 리터러시를 함양할 수 있다. 디지털 리터러시는 윤리적 태도를 가지고 디지털 기술을 이해 및 활용하여 정보의 탐색 및 관리, 창작을 통해 문제를 해결하는 실천적 역량을 의미한다(2023 서울교육 주요업무, 2023). 사회현안과 관련한 주제 중심 융합 프로젝트 학습을 통해 학생들은 다양한 자료를 탐색하고 재구성하는 과정을 통해 디지털 리터러시를 신장할 수 있다.
- 다. 미디어 자료를 활용한 수업을 구성하면서 교사들의 디지털 리터러시 역량 또한 강화하고, 학생들 수업에 적합한 미디어 자료를 찾고, 자료를 바탕으로 학생 주도적인 수업 프로그램을 개발하는 일련의 연구를 통해 전문성을 확보할 수 있다.

4. 참여 대상(학교, 학년, 인원 수 등)

	연구 학교	연구 교사	연구 학생
1	서울난곡초등학교	서윤선	5학년 학생 23명 (남 11명, 여 12명)
2	서울은천초등학교	김해화	1학년 학생 22명 (남 13명, 여 9명)
3	서울관악초등학교	이은경	6학년 학생 23명 (남 11명, 여 12명)
4	인천장아초등학교	하승천	4학년 학생 23명 (남 12명, 여 11명)

5. 추진 계획

주요내용		추진일정(월)										비고
		4	5	6	7	8	9	10	11	12		
계획 단계	선행연구 분석											
	학생 실태 조사 및 시사점 도출											
	연구결과 평가 도구 선정											
	연구 계획서 수정 및 보완											
실천 단계	공동체 소속 교사의 역량 신장											
	프로젝트 학습 교육환경 조성											
	교육과정 분석을 통한 프로젝트 학습 개발											
	프로젝트 학습 개발 세미나 및 워크숍											
	프로젝트 학습 자료 개발											
	프로젝트 학습 개발자료 적용											
	개발 자료 공유 및 수업 나눔											
	전시회 및 프로젝트 학습 일반화 노력											
평가 분석 단계	프로젝트 학습 결과 분석 및 검증											
	수업 자료, 학생 결과물 정리											
	최종 보고서 작성											

6. 활동 내용

월	활동명	연구 활동 내용	참석 범위 및 인원
4	연구회 운영방안 협의회	<ul style="list-style-type: none"> 연구회 전체 운영 방안 협의 다양한 학년군의 학생들의 디지털 리터러시 신장을 위한 교육 방안 협의 	연구회 회원 전원
5	프로젝트 주제 및 사회문제 선정 협의회	<ul style="list-style-type: none"> 최근 국내 및 국제사회에서 발생하고 있는 사회문제 탐색 탐색한 사회문제의 교육적 효과 분석 사회문제와 관련한 프로젝트 주제 선정 	연구회 회원 전원
6	프로젝트 학습자료 개발 방향 선정 협의회	<ul style="list-style-type: none"> 2015 개정 교육과정 교과목 성취기준 탐구 및 재구성 방안 협의 사회문제와 관련한 개념학습을 위한 자료 탐색 탐색한 자료의 정치적 중립성, 내용의 정확성, 출처의 신뢰성 등 판단 	연구회 회원 전원
7	프로젝트 학습자료 개발 협의회 및 워크숍	<ul style="list-style-type: none"> 사회문제 관련 개념 자료의 난이도 조절 및 학생용 자료 제작 사회문제를 적용한 주제 중심 융합프로젝트 학습 방안 모색을 위한 워크숍 진행 사회문제를 적용한 주제 중심 융합프로젝트 학습 지도안 작성 및 학습 자료 개발 	연구회 회원 전원 및 외부 전문가
8	프로젝트 사례 나눔 협의회	<ul style="list-style-type: none"> 개발한 자료를 토대로 진행한 프로젝트 학습에 대한 사례 나눔 프로젝트 진행 시 좋았던 점, 어려웠던 점, 보완할 점 등 공유 프로젝트 학습 모델 및 자료 현장 나눔시 적용방안 협의 	연구회 회원 전원

월	활동명	연구 활동 내용	참석 범위 및 인원
9	개발자료 피드백 및 사례나눔 협의회	<ul style="list-style-type: none"> 개발자료 적용 결과에 대한 피드백 및 수정 프로젝트 학습 과정에서 진행한 평가 결과 확인 및 피드백 2학기 교육과정 분석 및 재구성 학년군별 프로젝트 학습 적용 요령 공유 	연구회 회원 전원
10	개발자료 및 학습 결과 피드백 협의회	<ul style="list-style-type: none"> 프로젝트 학습 진행 이후 학생들의 설문조사 결과 나눔 및 분석 개발자료 수정 보완 개발자료 일반화를 위한 협의 	연구회 회원 전원
11	최종 보고서 작성 방안 협의회	<ul style="list-style-type: none"> 설문조사 결과를 바탕으로 프로젝트 학습 진행으로 학생들의 디지털 리터러시 신장 여부 확인 최종 보고서 작성 내용 협의 	연구회 회원 전원

7. 지역 네트워크 워크숍 운영 결과

가. 일시 및 장소

- 개최일시: 2023년 7월 18일 화요일
- 장소: 서울○○초등학교 인근

나. 목적

- 학교 현장에 개발 자료 적용 사례에 대한 피드백
- 학교 현장에서 각 학년군에 맞는 디지털 리터러시의 구체적 신장 방안에 대한 협의
- 주제 융합 프로젝트 학습 구상 시 유의사항 협의

다. 참가자

- 연구회: 총 4명(서윤선, 김해화, 이은경, 하승천)
- 외부 전문가: 총 1명

순	성명	소속 기관	직위	담당 교과/전공	활동내용
1	이□□	서울△△초등학교	교사	담임	서울교육대학교 교육전문대학원 인공지능과학융합교육과 석사

라. 워크숍 주요 내용

- 다양한 온라인 플랫폼 및 에듀테크 프로그램을 활용하여 프로젝트 학습활동을 구성하여 학생들이 다양한 학습활동을 경험하는 것이 필요함.
- 저학년의 경우 온라인 플랫폼 및 에듀테크 프로그램 활용에 어려움을 겪을 수 있으므로 언플러그드 활동이나 관련 교구를 활용하는 방안에 대해서도 협의함.
- 디지털 리터러시 향상을 위하여 국어 단원을 연계하여 비판적인 글 읽기 방법을 탐구하고, 프로젝트 학습 전, 중, 후 전반에 걸쳐 디지털 윤리를 준수하도록 안내해야 함.
- 학교 간, 학년군별 통합하여 디지털 리터러시를 신장할 수 있는 방안을 강구하여, 더 넓은 지역과 학년에 일반화할 수 있도록 노력해야 함.

마. 워크숍 결과 반영 성과



- 학생들이 직접 주제 융합 프로젝트 학습에 활용할 수 있는 학습주제 및 소재를 직접 찾거나, 선정하는 것이 학습의 효과를 높이는데 도움이 된다는 것을 발견함.
- 국어, 수학, 사회 등의 주지 교과 외에 학생들이 좋아하는 체육, 미술, 음악 등의 교과목도 함께 연계해서 주제 융합 프로젝트 학습을 진행하여 학생들의 학습 참여도가 올라가는 것을 확인함.
- 처음 여러 온라인 플랫폼을 활용하고자 할 때 학생용 아이디를 만들어 로그인을 할 수 있도록 안내하는 것이 추후 프로젝트 학습을 진행하는 과정에서 다양한 온라인 플랫폼 및 에듀테크 프로그램을 이용하는데 용이함.

8. 회원별 활동 내용

순	성명	소속 기관	직위	담당교과	활동내용
1	서윤선	서울난곡초등학교	교사	담임	연구회 회장 연구 협의회 8회 참여 대표자 워크숍 및 사례 발표 참여 학습자료 개발 및 연구수업 운영 연구 중간보고서 및 최종보고서 집필
2	김해화	서울은천초등학교	교사	담임	연구회 총무 연구 협의회 8회 참여 설문지 개발 및 설문 결과 분석 선행연구 분석 및 연구수업 운영 연구 중간보고서 및 최종보고서 집필
3	이은경	서울관악초등학교	교사	담임	연구회 서기 연구 협의회 8회 참여 선행연구 분석 및 학습자료 개발 연구수업 운영 및 연구 결과 분석 연구 중간보고서 및 최종보고서 집필
4	하승천	인천장아초등학교	교사	교과	연구회 회원 연구 협의회 6회 참여 학습자료 개발 및 연구수업 운영 연구 중간보고서 및 최종보고서 집필






9. 활동 성과

가. 프로그램 구안

학생들이 학생 주도  프로젝트 학습을 통해 학습자 주도성 및 디지털 리터러시를 신장하고 교실 밖에서도 배움이 확장될 수 있도록 아래()와 같은 단계로 프로젝트 학습을 진행하였다.

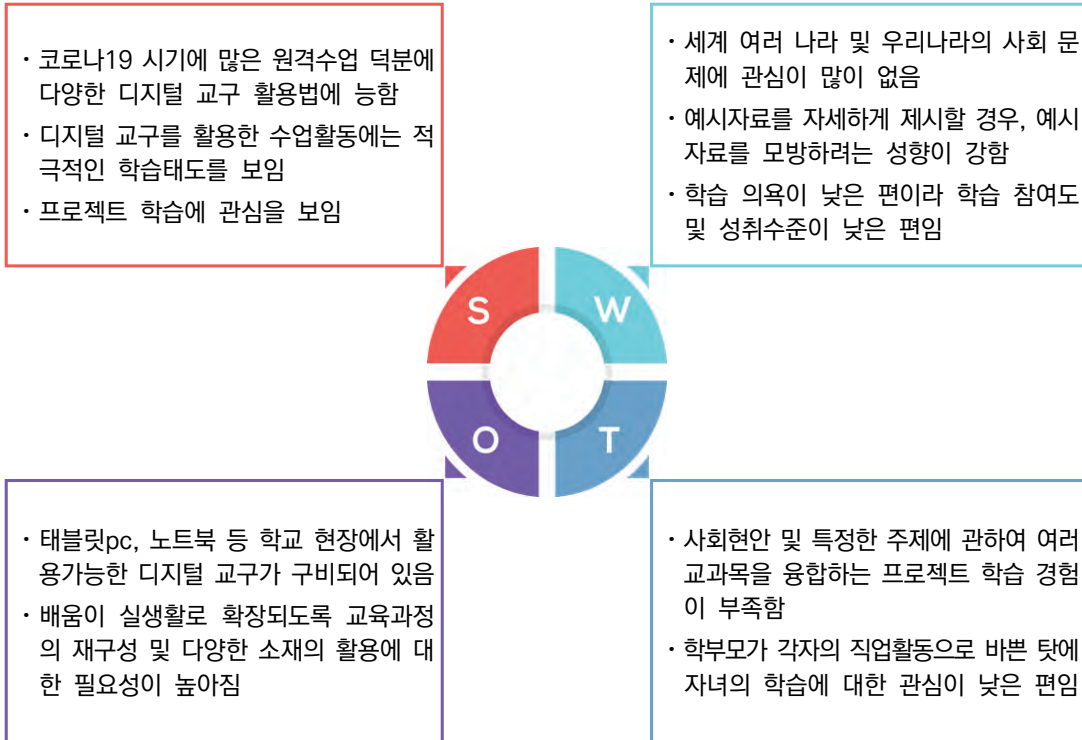


 프로젝트 학습의 3단계()의 학습 내용은 다음과 같다.

학습 단계	학습 내용
 흥미 갖기	<ul style="list-style-type: none"> 최근 이슈되고 있는 사회현안을 활용하여 프로젝트 수업 구성하기 (학습목표 설정, 문제해결 방법을 위한 학습활동 및 내용 설정) 학생들이 프로젝트 학습과 관련한 미디어 자료 살펴보기
 이해하기	<ul style="list-style-type: none"> 미디어 자료를 활용하여 다양한 방법으로 학습활동 진행하기 학습한 내용을 친구들에게 효과적으로 전달하기 위해 에듀테크 프로그램을 활용하여 발표자료 만들기
 나누기	<ul style="list-style-type: none"> 미디어 자료 주제와 관련하여 우리가 일상생활에서 실천할 수 있는 방안 찾아보고 직접 실천해보기  프로젝트 학습 결과를 친구들에게 발표하기  프로젝트 학습을 진행한 후의 감상 나누기

나. 학생 실태조사

1) SWOT 분석



2) 사전 실태조사

영역	설문조사표	결과 분석																											
프로젝트 학습에 대한 경험 및 인식	<table><tr><th rowspan="2">설문항목</th><th colspan="6">반응 (명)</th></tr><tr><th>1점</th><th>2점</th><th>3점</th><th>4점</th><th>5점</th><th>계</th></tr><tr><td>프로젝트 학습 경험</td><td>16</td><td>26</td><td>23</td><td>15</td><td>11</td><td>91</td></tr><tr><td>프로젝트 학습에 대한 인식</td><td>8</td><td>14</td><td>14</td><td>34</td><td>21</td><td>91</td></tr></table>	설문항목	반응 (명)						1점	2점	3점	4점	5점	계	프로젝트 학습 경험	16	26	23	15	11	91	프로젝트 학습에 대한 인식	8	14	14	34	21	91	● 프로젝트 학습 경험이 없거나 1~2회에 그친 학생들이 42명(46.15%)로 약 절반을 차지하지만, 흥미를 보이는 학생이 55명(60.43%)으로 절반 이상이 응답함.
	설문항목		반응 (명)																										
		1점	2점	3점	4점	5점	계																						
프로젝트 학습 경험	16	26	23	15	11	91																							
프로젝트 학습에 대한 인식	8	14	14	34	21	91																							
미디어 자료 활용에 대한 경험 및 인식	<table><tr><th rowspan="2">설문항목</th><th colspan="6">반응 (명)</th></tr><tr><th>1점</th><th>2점</th><th>3점</th><th>4점</th><th>5점</th><th>계</th></tr><tr><td>미디어 자료 활용 경험</td><td>12</td><td>22</td><td>19</td><td>21</td><td>17</td><td>91</td></tr><tr><td>미디어 자료 활용에 대한 인식</td><td>4</td><td>6</td><td>13</td><td>42</td><td>26</td><td>91</td></tr></table>	설문항목	반응 (명)						1점	2점	3점	4점	5점	계	미디어 자료 활용 경험	12	22	19	21	17	91	미디어 자료 활용에 대한 인식	4	6	13	42	26	91	● 미디어 자료를 활용한 아이들과 그렇지 않은 아이들이 골고루 분포되어 있어 학생들의 미디어 자료 활용 능력을 기준으로 모둠을 구성하고자 함.
	설문항목		반응 (명)																										
		1점	2점	3점	4점	5점	계																						
미디어 자료 활용 경험	12	22	19	21	17	91																							
미디어 자료 활용에 대한 인식	4	6	13	42	26	91																							
사회 문제 관련 학습에 대한 경험 및 인식	<table><tr><th rowspan="2">설문항목</th><th colspan="6">반응 (명)</th></tr><tr><th>1점</th><th>2점</th><th>3점</th><th>4점</th><th>5점</th><th>계</th></tr><tr><td>사회문제 관련 학습 경험</td><td>25</td><td>28</td><td>19</td><td>10</td><td>9</td><td>91</td></tr><tr><td>사회문제 학습에 대한 인식</td><td>9</td><td>13</td><td>19</td><td>27</td><td>23</td><td>91</td></tr></table>	설문항목	반응 (명)						1점	2점	3점	4점	5점	계	사회문제 관련 학습 경험	25	28	19	10	9	91	사회문제 학습에 대한 인식	9	13	19	27	23	91	● 사회 문제 관련 학습 경험이 없는 학생들이 53명(58.24%)으로 절반 이상을 차지하지만, 흥미와 필요성을 느끼는 학생들도 50명(54.95%)으로 많음을 확인함.
	설문항목		반응 (명)																										
		1점	2점	3점	4점	5점	계																						
사회문제 관련 학습 경험	25	28	19	10	9	91																							
사회문제 학습에 대한 인식	9	13	19	27	23	91																							

다. 교육과정 재구성

학교	학년	프로젝트 주제	시기	관련교과 (시수)	교과 성취기준 (창체영역)	활동내용
난곡 초등학교	5	어린이는 오지 마세요! 여기는 “노키즈존” 입니다.	5월 1주	사회(2)	6사02-02	‘노키즈존’에 대해 알아보기
				국어(1)	6국02-01	‘노키즈존’ 알아보기
				국어(2)	6국01-02 6국01-03	나의 권리, 우리의 권리 생각해보기
				도덕(2)	6도02-02	우리 모두가 행복한 ‘모두해피존’을 만 들기 위해 노력하기
서울관악 초등학교	6	재능 찾아 꿈 찾아	7월 3주	창체(1)	진로교육	잘하는 것, 좋아하는 것, 하고 싶은 것 찾기
				국어(2)	6국02-05	재능기부를 할 때 활용할 자료 찾기
				도덕(1)	6도02-03 6국01-04	재능기부하기
				미술(1)	6미02-03	AI로 자신의 미래 상상하여 그리기
				국어(2)	6국01-05	자신의 꿈 발표하기
서울은천 초등학교	1	지구를 지켜라	3월 4주	통합(3)	2바04-01	에너지의 뜻과 절약의 필요성 알기
					2바08-02	지구가 없어졌을 때, 인간을 비롯한 동 식물의 삶 예상해보기
					2바04-01	에너지 절약 캠페인 준비하기
				국어(1)	2국01-04	에너지 절약 캠페인 활동하기
				창체(1)	환경교육	Earth hour 참여 실천하기
인천장아 초등학교	4	환경 보호 우리가 앞장서요	9월 2주	창체(1)	환경교육	태평양 쓰레기 지대를 알아보고, 플라스 틱 쓰레기가 지구에 미치는 영향 알 아보기
				도덕(1)	4도04-01	올바른 재활용 방법 조사하기
				국어(2)	4국03-03	재활용 홍보 카드 뉴스 만들기
					4국01-04	카드 뉴스로 캠페인 활동하기

10. 결과 확산 및 중장기 활용 계획

가. 연구 결과 확산 계획

대상	연구 결과 확산	활동 내용
학생 대상 일반화	<ul style="list-style-type: none"> 다양한 학습 소재를 활용한 프로젝트 학습 확대 프로젝트 학습 과정 및 결과물을 공유하기 위한 다양한 공모전 및 대회 참가 	<ul style="list-style-type: none"> 여러 해에 걸쳐 학생들이 주제 중심 융합프로젝트 학습을 진행할 수 있도록 교내 학습 분위기 조성을 위해 노력함. 학생들이 프로젝트 학습 과정에서 읽은 책을 바탕으로 전국어린이독후감대회에 참가함.
교사 대상 일반화	<ul style="list-style-type: none"> 프로젝트 학습 사례 발표 및 수업 나눔 진행한 프로젝트 학습방법 및 자료 공유 	<ul style="list-style-type: none"> 학기당 2회 이상의 관내 교사들을 대상으로 수업 나눔 및 프로젝트 학습 사례를 발표함. 교사 커뮤니티 및 교내 공유폴더, 메신저 등을 통해 진행한 프로젝트 학습에 대한 노하우 및 개발 자료 등을 공유함.
학부모·지역 대상 일반화	<ul style="list-style-type: none"> 프로젝트 학습 사례 발표 및 수업 나눔 진행한 프로젝트 학습 내용 및 결과물 학부모 연수 	<ul style="list-style-type: none"> 학기당 1회 이상 학부모 공개 수업을 진행하여 프로젝트 학습 내용을 소개함. 공개 수업 이후 협의회를 가지며 프로젝트 학습 내용 및 학생의 산출물 등을 소개함.

나. 중장기 활용 계획

중장기 활동 계획	활동 내용
사회문제 중심 융합 프로젝트 학습 프로그램 개발 및 보완	<ul style="list-style-type: none"> 사회문제를 학습소재로 한 주제 중심 융합프로젝트 학습의 운영의 일반화를 위해 프로그램을 지속적으로 개발 및 보완하기로 함. 관내 교육청 내에서 디지털 교육 선도교사단 및 AI 융합교육 선도교사단으로 활동하며 다양한 학교에 사회문제 중심 융합프로젝트 학습이 운영될 수 있도록 일반화 및 공유에 힘쓰기로 함.
프로젝트 학습 자료 공유 및 일반화를 위한 노력	<ul style="list-style-type: none"> 여러 학교 및 다양한 지역의 학교에서도 활발히 주제 중심 융합프로젝트 학습을 진행할 수 있도록 다양한 자료 및 교수학습 방법을 공유하기로 함. 교사 커뮤니티 및 교내 공유폴더 외에도 다양한 교육청 산하 플랫폼 혹은 개인 블로그나 인스타그램을 활용하여 수업일지 형태, 수업 분석 다이어리 등으로 주제 중심 프로젝트 학습 운영에 대한 구체적인 내용을 기록으로 남기고자 함.

11. 활동 결과

가. 검증 내용 및 방법

검증 내용	검증도구	평가방법	대상	시기	
				사전	사후
학습자 주도성	학습자 주도성 검사지(재구성)	전후 비교 (백분율)	연구반 학생	2023.03.	2023.10.
디지털 리터러시	디지털 리터러시 검사지 (재구성)				
프로젝트 학습 전반에 대한 만족도 조사	자체 설문지 소감문	결과분석		-	2023.10.

나. 결과 분석

영역	설문분석 그래프 및 사진	결과 분석
학습자 주도성	<p>학습자 주도성</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 학습자 주도성의 경우 추진력과 목표설정, 자기훈련의 경우 3~5% 정도의 변화를 보였으나 자기관리와 동기부여의 요소에서 각각 6%, 9%의 큰 발전을 보임.
디지털 리터러시	<p>디지털 리터러시</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 디지털 리터러시의 경우 프로젝트 학습을 통해 전반적으로 고른 발전을 보였으나 특히 정보의 활용 및 관리 측면에서 많은 발전을 보임.
프로그램 만족도	<p>프로그램 만족도</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 프로그램 만족도 측면에서는 평균 점수를 구한 결과 프로젝트 학습에 대한 인식이 가장 많이 향상됨.
소감문 분석	<p>소감문 분석</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 프로젝트를 통한 새로운 방법의 수업을 통해 학습자 주도성을 기르고 디지털 리터러시가 신장된 것을 알 수 있음. 전반적으로 프로젝트에서 흥미를 느껴 프로그램 만족도가 높은 것 또한 알 수 있었음.

다. 결론 및 제언

- 수업의 소재를 사회적으로 이슈가 되고 있는 내용을 선정하니 학생들의 관심도가 높아졌다.
- 학생과 관련이 있는 주제로 사회 문제에 대해 관심을 가질 수 있는 계기가 되었다.
- 학년의 특성에 따라 적절한 소재의 미디어 자료를 찾고 다양한 에듀테크 프로그램을 활용하는 과정을 통해 학생의 동기 및 수업 참여도가 높아졌다.
- 디지털 자료를 찾고 활용하는 과정을 경험하면서 정보를 활용할 때 윤리적 태도를 학습하고, 온라인을 통해 소통하며 더욱 적극적인 의사소통이 이루어졌다.
- 프로젝트 단계에 따라 프로젝트 수업을 구성하니 수업 준비 측면에서 수월한 수업 준비가 이루어졌다.



결과물

프로젝트 이름	어린이는 오지 마세요! 여기는 “노키즈존”입니다.		지도 시기	5월 1주
프로젝트 목표	‘노키즈존’과 관련하여 아동인권에 대해 생각해보고, 모두가 함께 행복할 수 있는 방안을 모색하고 이를 실생활에서 실천할 수 있다.			
프로젝트 의도	학생들이 실생활에서 자신의 권리를 침해당한다고 생각하는 ‘노키즈존’에 대해 그 의미와 ‘노키즈존’이 생기게 된 이유에 대해 알아본다. 해당 과정에서 다양한 미디어 자료를 활용하여 조사하며 자신에게 필요한 정보를 비판적으로 분석하고 해석하는 능력을 기른다. 또한 인간의 권리에 대한 탐구를 통해 타인의 인권을 훼손하면서까지 자신의 권리를 주장하는 것은 옳지 않음을 학습하고, 모두가 행복하게 공공장소를 이용할 수 있는 방안을 찾아본다. 마지막으로 학생들이 직접 생각해낸 해결방안을 실생활에서 실천함으로써 모두의 권리를 존중하는 삶의 중요성과 기쁨을 느낄 수 있도록 한다.			
연계 성취기준	[6국01-02] 의견을 제시하고 함께 조정하며 토의한다. [6국01-03] 절차와 규칙을 지키고 근거를 제시하며 토론한다. [6국02-01] 읽기는 배경지식을 활용하여 의미를 구성하는 과정임을 이해하고 글을 읽는다. [6사02-02] 생활 속에서 인권 보장이 필요한 사례를 탐구하여 인권의 중요성을 인식하고, 인권 보호를 실천하는 태도를 기른다. [6도02-02] 다양한 갈등을 평화적으로 해결하는 것의 중요성과 방법을 알고, 평화적으로 갈등을 해결하려는 의지를 기른다.			
교육과정 시수 운영	관련교과	활동내용		차시
	국어	- ‘노키즈존’ 알아보기 - 나의 권리, 우리의 권리 생각해보기		3
	사회	- ‘노키즈존’에 대해 알아보기		2
	도덕	- 우리 모두가 행복한 ‘모두해피존’을 만들기 위해 노력하기		2

활동 단계	활동 내용	활동 모습 및 결과물
	○ ‘노키즈존’에 대해 알아보기 <ul style="list-style-type: none"> - “내가 어린이라서!” 불편한 점 털어놓기 - 실생활 속, 우리지역에서 ‘노키즈존’ 찾아보기 - ‘노키즈존’ 관련 Youtube 영상 찾아보기 - ‘노키즈존’에 들어가지 못했을 때의 나의 경험과 느낌 나누기 	 우리 생활 속 ‘노키즈존’ 찾기
	○ ‘노키즈존’ 알아보기 <ul style="list-style-type: none"> - ‘노키즈존’의 의미 살펴보기 - 여러 가게 사장님이 ‘노키즈존’을 만들게 된 이유에 대해 생각해보기 - ‘노키즈존’을 찾아다니는 어른들 마음 헤아려보기 ○ 나의 권리, 우리의 권리 생각해보기 <ul style="list-style-type: none"> - 인권의 의미와 보장 범위 알아보기 - ‘노키즈존’이 필요한가? 혹은 ‘노키즈존’은 어린이의 권리를 침해하는 것인가?를 주제로 토론하기 - 모두의 권리를 존중하기 위한 방안 생각해보기 - 공공장소에서 모두의 권리를 존중할 수 있는 행동수칙 정하기 	 내가 어른이라면?

활동 단계	활동 내용		활동 모습 및 결과물
			
	인권의 의미 알기	'노키즈존'의 필요성에 대한 토론	모두의 권리를 지키는 행동수칙
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 우리 모두가 행복한 '모두해피존'을 만들기 위해 노력하기 <ul style="list-style-type: none"> - 미리캔버스 등 온라인 플랫폼을 활용하여 '모두해피존'에서 지켜야 할 행동수칙을 안내할 카드뉴스, 캠페인 포스터 만들기 - 학교 선배, 친구, 후배들 앞에서 '모두해피존' 홍보 캠페인 활동하기 - 교내 급식실을 '모두해피존'으로 만들기 위해 행동수칙 실천하기 - 일주일간 '모두해피존' 실천하고 느낀점 및 다짐 나누기 		
			
	'모두해피존' 캠페인 포스터	급식실 '모두해피존' 실천	'모두해피존' 실천 후 느낀점

	수행과제	평가내용	평가방법
과정중심 평가	'모두해피존'을 위해 토의하기	모두의 권리를 존중할 수 있는 방안을 적절한 근거를 들어 발표하는가?	관찰평가
	'모두해피존' 캠페인 포스터만들기	모두의 권리를 지킬 수 있는 방안을 효과적으로 드러내도록 포스터를 만들 수 있는가?	산출물, 동료평가

프로젝트 학생 후기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 고○○: 이때까지 노키즈존이라서 못 들어간 장소가 있어서 아쉬웠는데 그 이유에 대해 알고 나니까 공감이 되는 점도 있었다. ○ 노○○: '케어키즈존'이라는 것도 있던데, 어린이들도 행동을 잘해서 모두 '노키즈존' 말고 '모두해피존'이 되어서 다 같이 잘 지내면 좋겠다. 		
------------	---	--	--

개발자료 1

어린이는 오지 마세요! 여기는 '노키즈존'입니다.

'노키즈존' 알아보기

초등학교 학년 반 번호 이름:

1. '노키즈존'의 의미를 알아보시다.

2. 영상을 보고 '노키즈존'이 생기게 된 이유를 적어봅시다.

3. 내가 영상 속 어른이라면 '노키즈존'에 대해 어떻게 생각할 것 같은지 적어봅시다.

개발자료 2

어린이는 오지 마세요! 여기는 '노키즈존'입니다.

나의 권리, 우리의 권리 생각해보기

초등학교 학년 반 번호 이름:

1. 인권의 의미를 알아봅시다.

2. 인권이 보장되어야 하는 범위에 대해 알아봅시다.

3. '노키즈존'의 필요성에 대한 나의 의견을 정리하고, 친구들과 토론해봅시다.

나의 의견은?

4. 토론한 내용을 바탕으로 '모두해피존'을 위한 행동수칙을 만들어봅시다.

①

②

③

④

⑤

개발자료 3

어린이는 오지 마세요! 여기는 '노키즈존'입니다.

‘모두해피존’을 위해 노력하기

초등학교 학년 반 번호 이름:

1. ‘모두해피존’ 행동수칙을 홍보하는 캠페인 카드뉴스 및 포스터를 구상해봅시다.

2. ‘모두해피존’을 실천한 후 느낀 점 및 다짐을 적어봅시다.

프로젝트 이름	재능 찾아 꿈 찾아	지도 시기	7월 3주
프로젝트 목표	자신의 재능을 살려 재능 기부를 하는 활동을 통해 자신의 미래를 상상해보고, 자신의 재능과 미래의 꿈과 관련지어 발표할 수 있다.		
프로젝트 의도	'N잡러'라는 용어가 생겨나듯 자신의 여러 재능을 바탕으로 다양한 부가 수입을 추구하는 사람들이 많다. 100세 시대에 한 가지 직업만으로 살아가지 못할 것이라는 전망 또한 넘쳐난다. 학생들이 미리 자신의 재능과 적성을 살펴보고 발전시켜 나간다면 다양한 방면에서 활용할 수 있을 것이다. 이번 프로젝트를 통해 자신의 재능에 대해 진지하게 고민해보고 미래를 설계해보고자 한다.		
연계 성취기준	[6도02-03] 봉사의 의미와 중요성을 알고 주변 사람의 처지를 공감하여 도와주려는 실천의지를 기른다. [6국01-04] 자료를 정리하여 말할 내용을 체계적으로 구성한다. [6국01-05] 매체 자료를 활용하여 내용을 효과적으로 발표한다. [6국02-05] 매체에 따른 다양한 읽기 방법을 이해하고 적절하게 적용하며 읽는다. [6미02-03] 다양한 자료를 활용하여 아이디어와 관련된 표현 내용을 구체화할 수 있다.		
교육과정 시수 운영	관련교과	활동내용	차시
	창체-진로	자신의 진로 찾기	1
	도덕	재능기부를 하며 나눔의 의미 알기	3
	미술	나의 미래 상상하여 표현하기	1
	국어	자신의 꿈을 발표하기	2

활동 단계	활동 내용	활동 모습 및 결과물
	○ 내가 잘하는 것, 하고 싶은 일 찾기 - 미디어 자료(머니투데이 2023.07.12. "퇴근 후엔 요가강사로 변신"...MZ 5명 중 1명이 'N잡러') - 자신이 잘하는 일, 하고 싶은 일 찾기 - 주변 친구들과 자신들의 강점 이야기해보기	 활동지 활동 모습
	○ 자신이 나눌 수 있는 재능 찾고 관련 자료 찾아보기 - 미디어 자료(MBC뉴스투데이 2022.04.05. '12살 목공예 천재 재능기부로 우크라이나 돕기') - 자신이 학급 친구들에게 나눌 수 있는 재능 고민하기 - 자신이 재능기부를 할 때 활용할 수 있는 자료 찾아보기	 자료 준비하기
	○ 재능기부하기 - 자신이 필요한 재능을 기부하는 친구에게 찾아가 활동하기	
		'사진 찍기' 재능기부
		'웃 잘 입는 방법' 재능기부
		'바르게 글씨쓰기' 재능기부

활동 단계	활동 내용	활동 모습 및 결과물
	○ 나의 미래 상상하여 꿈 발표하기 <ul style="list-style-type: none"> - 재능기부 내용을 바탕으로 자신의 미래 상상하여 시로 그려보기(미리캔버스) - 자신의 꿈을 이룰 수 있는 구체적인 방법 찾아보기 - 자신의 꿈을 주제로 자료를 활용하여 발표하기 - 친구의 재능 발전과 꿈에 대해 응원의 쪽지 쓰기(패들렛) 	
	  	  
	시로 자신의 미래 그리기	자신의 꿈 발표 응원 쪽지

	수행과제	평가내용	평가방법
과정중심 평가	재능기부하기	재능기부의 의미를 이해하고 자신이 나눌 수 있는 재능을 찾아 도움이 필요한 친구에게 자신의 재능을 나눌 수 있는가?	관찰평가, 동료평가
	꿈 발표하기	자신의 재능과 미래의 꿈을 관련지어 적절한 자료를 활용하여 발표할 수 있는가?	관찰평가, 자기평가

프로젝트 학생 후기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 주○○: 나의 재능을 찾아 친구들과 함께 내 재능을 체험해본 것이 기억에 남고 좋았다. 친구들이 잘하는 것도 체험해보며 관심이 가는 부분도 생겼다. 다양한 재능으로 한 가지 직업만 선택해야만 하는 것이 아니라 여러 가지 직업을 가질 수 있다는 것도 알게 되어서 흥미롭고 좋았다. ○ 김○○: 솔직히 나의 꿈에 대해 그렇게 깊게 생각해보지 않았는데 이번 프로젝트를 하며 내 꿈을 위해서 무엇을 해야 할 지 더 자세히 알아보며 그 직업에 대해 더 알게 된 것 같다. 또한 내 재능에 대해서도 많이 생각해 볼 수 있었고, 재능기부를 하며 내 재능에 대해 친구들이 칭찬을 해주니 자신감도 많이 생겼다. ○ 김○○: 내 꿈이 비록 아직 확실히 정해지지 않았지만, 이번 활동을 하면서 내가 잘하는 것이 무엇이고 재미를 느끼는 것이 무엇인지 생각해볼 수 있어서 좋았다. 꿈에 의미를 두며 나를 되돌아 볼 수 있어서 의미있는 시간이었다. ○ 이○○: 내가 진짜로 하고 싶은 것과 잘하는 것에 대해 다시 생각해볼 수 있었고, 내 미래를 그리고 발표함으로써 내 꿈으로 가는 길을 구체적으로 생각해보면서 자부심도 생겼다.
---------------	---

개발자료 1

미디어교육 <재능 찾기 꿈 찾기 프로젝트>
잘하는 것, 하고 싶은 것
 초등학교 ()학년 ()반 ()번 이름()

※ 다음 기사를 보고 생각해보세요.

최근 후연 표기장자로 편린 '10대 5명 중 1명'이 '잘한다'.



"잘한다"라는 말을 쓰는 문맥이 바뀌었다. 좋은 평가를 지칭하는 게 아니라 "잘한다"라는 말을 쓰는 문맥이 바뀌었다. 좋은 평가를 지칭하는 게 아니라 "잘한다"라는 말을 쓰는 문맥이 바뀌었다.

최근 후연 표기장자로 편린 '10대 5명 중 1명'이 '잘한다'.

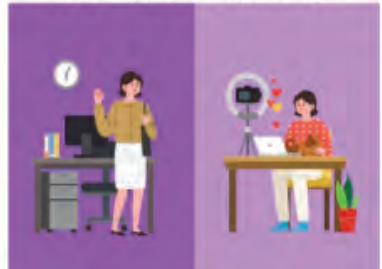
최근 후연 표기장자로 편린 '10대 5명 중 1명'이 '잘한다'.

최근 후연 표기장자로 편린 '10대 5명 중 1명'이 '잘한다'.

미디어교육 <재능 찾기 꿈 찾기 프로젝트>
잘하는 것, 하고 싶은 것
 초등학교 ()학년 ()반 ()번 이름()

※ 다음 기사를 보고 생각해보세요.

최근 후연 표기장자로 편린 '10대 5명 중 1명'이 '잘한다'.



"잘한다"라는 말을 쓰는 문맥이 바뀌었다. 좋은 평가를 지칭하는 게 아니라 "잘한다"라는 말을 쓰는 문맥이 바뀌었다. 좋은 평가를 지칭하는 게 아니라 "잘한다"라는 말을 쓰는 문맥이 바뀌었다.

최근 후연 표기장자로 편린 '10대 5명 중 1명'이 '잘한다'.

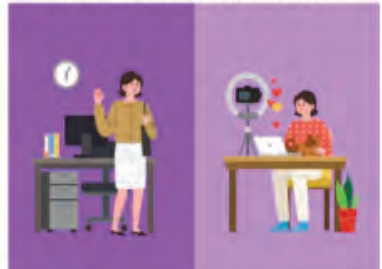
최근 후연 표기장자로 편린 '10대 5명 중 1명'이 '잘한다'.

최근 후연 표기장자로 편린 '10대 5명 중 1명'이 '잘한다'.

미디어교육 <재능 찾기 꿈 찾기 프로젝트>
잘하는 것, 하고 싶은 것
 초등학교 ()학년 ()반 ()번 이름()

※ 다음 기사를 보고 생각해보세요.

최근 후연 표기장자로 편린 '10대 5명 중 1명'이 '잘한다'.



"잘한다"라는 말을 쓰는 문맥이 바뀌었다. 좋은 평가를 지칭하는 게 아니라 "잘한다"라는 말을 쓰는 문맥이 바뀌었다. 좋은 평가를 지칭하는 게 아니라 "잘한다"라는 말을 쓰는 문맥이 바뀌었다.

최근 후연 표기장자로 편린 '10대 5명 중 1명'이 '잘한다'.

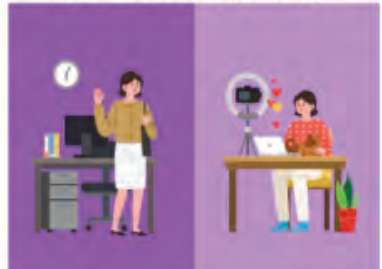
최근 후연 표기장자로 편린 '10대 5명 중 1명'이 '잘한다'.

최근 후연 표기장자로 편린 '10대 5명 중 1명'이 '잘한다'.

미디어교육 <재능 찾기 꿈 찾기 프로젝트>
잘하는 것, 하고 싶은 것
 초등학교 ()학년 ()반 ()번 이름()

※ 다음 기사를 보고 생각해보세요.

최근 후연 표기장자로 편린 '10대 5명 중 1명'이 '잘한다'.





"잘한다"라는 말을 쓰는 문맥이 바뀌었다. 좋은 평가를 지칭하는 게 아니라 "잘한다"라는 말을 쓰는 문맥이 바뀌었다. 좋은 평가를 지칭하는 게 아니라 "잘한다"라는 말을 쓰는 문맥이 바뀌었다.

최근 후연 표기장자로 편린 '10대 5명 중 1명'이 '잘한다'.

최근 후연 표기장자로 편린 '10대 5명 중 1명'이 '잘한다'.


최근 후연 표기장자로 편린 '10대 5명 중 1명'이 '잘한다'.

개발자료 2

	<p><재능 찾아 꿈 찾아 프로젝트></p> <h2 style="margin: 0;">재능기부</h2>
초등학교 ()학년 ()반 ()번 이름()	
※ 다음 뉴스를 보고 생각해봅시다.	
<h3 style="text-align: center; margin: 0;">12살 영국 목공예 천재.. 재능기부로 우크라이나 돕기</h3> <p style="text-align: center; font-size: small; margin-top: 20px;"> 2022.04.09. MBC뉴스투데이 이승아 기자 https://www.youtube.com/watch?v=gCYy_mfFjo4 </p>	
1. 12살 영국 소년은 자신이 가진 목공예 재능으로 어떤 일을 하였나요? <div style="border: 1px solid black; height: 70px; margin-top: 5px;"></div>	
2. 자신이 가진 재능 중 우리반 친구와 나눌 수 있는 재능을 적어봅시다. <div style="border: 1px solid black; height: 50px; margin-top: 5px;"></div>	
3. 재능을 다른 친구들에게 나누어줄 때 어떤 방법으로 나누어주면 좋을지 적어봅시다. <div style="border: 1px solid black; height: 40px; margin-top: 5px;"></div>	
4. 재능기부를 할 때 활용할 수 있는 자료를 찾아봅시다. <div style="border: 1px solid black; height: 60px; margin-top: 5px;"></div>	

초등




개발자료 3





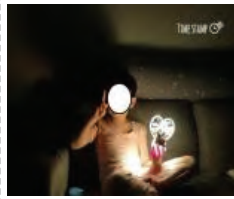

 <div> <div><재능 찾아 꿈 찾아 프로젝트></div> <div>‘미래의 나’ 상상하기</div> </div>
초등학교 ()학년 ()반 ()번 이름()

1. 재능기부 한 내용을 바탕으로 자신의 미래 모습을 AI로 그려봅시다.

2. 자신의 재능을 직업 또는 부업으로 연결하기 위해 어떤 노력이 필요할까요?

프로젝트 이름	지구를 지켜라	지도 시기	3월 4주
프로젝트 목표	'에너지'의 뜻과 절약의 필요성을 알아보고, 에너지 절약 캠페인 활동을 준비하고 실행할 수 있다.		
프로젝트 의도	<p>'지구 온난화 시대(Global warming)는 끝났고, 지구 열대화(Global boiling)가 왔다.'</p> <p>2023년 7월, 유엔 사무총장은 기후위기의 심각성에 대해 위와 같이 표현했다. 전 세계가 기후변화를 겪고 있는 현 시점에서 환경 보호와 기후위기 대응을 위한 행동 실천의 주체에는 초등학생도 포함된다. 이번 프로젝트를 통해 학생들이 에너지의 정의에 대해 알고, 우리의 삶의 터전인 지구가 없어진다면 어떻게 될지 상상해보도록 한다. 일련의 활동을 하며 학생들은 에너지 절약의 필요성을 생각하게 되고, 에너지 절약 캠페인 활동을 준비하여 실천할 수 있도록 한다.</p>		
연계 성취기준	<p>[2바04-01] 여름철의 에너지 절약 수칙을 알고 습관화한다.</p> <p>[2바08-02] 생명을 존중하며 동식물을 보호한다.</p> <p>[2국01-04] 듣는 이를 바라보며 바른 자세로 자신 있게 말한다.</p>		
교육과정 시수 운영	관련교과	활동내용	차시
	통합	에너지의 뜻과 절약의 필요성 알기	1
		지구가 없어졌을 때, 인간을 비롯한 동식물의 삶 예상해보기	1
		에너지 절약 캠페인 준비하기	1
	국어	에너지 절약 캠페인 활동하기	1
	창체	지구를 지키기 위해 한 걸음 더 나가기	1

활동 단계	활동 내용	활동 모습 및 결과물
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 에너지의 뜻과 필요성 알기 <ul style="list-style-type: none"> - '지구를 지켜라' 애니메이션을 보기 - 태권브이가 출동하지 못한 이유 이야기하기 - 태권브이가 괴수 로봇을 무찌를 수 있었던 이유 찾고 발표하기 - 에너지의 뜻 OX퀴즈하기 - 에너지의 필요성 발표하기 	 <p>에너지 OX 퀴즈</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 지구가 없어졌을 때, 인간을 비롯한 동식물의 삶을 예상해보기 <ul style="list-style-type: none"> - '북극곰의 눈물' 이야기 영상 시청하기 - 지구가 없어지면 어떻게 될지 상상하여 발표하기 - 지구 지키기 활동 계획하기 	 <p>'지구가 없어진다면?' 모둠 토의</p>

활동 단계	활동 내용	활동 모습 및 결과물
이	<ul style="list-style-type: none"> 에너지 절약 캠페인 준비하기 <ul style="list-style-type: none"> 캠페인 활동 영상 시청하기 캠페인 활동이 무엇인지 알아보고, 모둠별 캠페인 활동 준비하기 문구와 그림 정하여 그리기 	 
	<p>모둠별 캠페인 활동 준비1</p> <p>모둠별 캠페인 활동 준비2</p>	
나	<ul style="list-style-type: none"> 에너지 절약 캠페인 활동하기 <ul style="list-style-type: none"> 모둠별 캠페인 활동하기 캠페인 활동을 마친 후 소감 나누기 	 
	<ul style="list-style-type: none"> 지구를 지키기 위해 한 걸음 더 나가기 <ul style="list-style-type: none"> 지구를 지키기 위해 할 수 있는 또 다른 일 생각하여 발표하기 Earth hour 활동 관련 영상을 보고, 참여 소감 나누기 부채 만들기 부채 부쳐주기 놀이 하기 	 
		<p>캠페인 활동하기</p> <p>캠페인 홍보 활동</p> <p>earth hour 참여</p> <p>에어콘 대신 부채!</p>

	수행과제	평가내용	평가방법
과정중심 평가	에너지의 뜻과 필요성 알기	에너지의 뜻과 필요성을 알고 설명할 수 있는가?	관찰평가
	에너지 절약 캠페인 활동 하기	에너지 절약 캠페인 활동을 준비하여 실행할 수 있는가?	산출물, 관찰평가

프로젝트 학생 후기	<ul style="list-style-type: none"> 강○○: 에너지가 우리 생활에서 얼마나 사용되는지 알 수 있었고, 낭비하지 않는 것이 중요하다는 것을 느꼈다. 박○○: 에어컨 적정 온도가 26도라는 것을 처음 알았다. 집에서도 에어컨 온도를 너무 낮추지 않고 적정온도로 틀어야겠다.
---------------	---

개발자료 1

지구를 지켜라! 프로젝트
‘에너지’ 알아보기

초등학교 학년 반 번호 이름:

1. ‘지구를 지켜라’ 영상을 보고, 태권브이가 출동하지 못한 이유를 써 보세요.

2. 태권브이가 괴수 로봇을 무찌를 수 있었던 이유를 적어봅시다.

3. 에너지가 필요한 이유를 그림으로 그려 표현해 봅시다.

개발자료 2

지구를 지켜라! 프로젝트
지구가 없어진다면?

초등학교 학년 반 번호 이름:

1. '북극곰의 눈물' 영상을 보고, 느낀 점을 써 보세요.

2. 지구가 없어진다면 인간과 동물, 식물은 어떻게 될지 그림으로 표현해 봅시다.

개발자료 3

지구를 지켜라! 프로젝트

에너지 절약 캠페인 활동 준비하기

초등학교 학년 반 번호 이름:







1. 우리 모듬이 발견한 에너지 낭비 장소나 상황은 무엇입니까?

2. 우리 모듬이 에너지 절약 캠페인에서 사용할 글이나 단어를 적어보세요.

3. 우리 모듬이 에너지 절약 캠페인에서 사용할 그림을 그려 봅시다.

초등

프로젝트 이름	환경 보호 우리가 앞장서요.	지도 시기	9월 2주
프로젝트 목표	쓰레기의 올바른 분리배출과 재활용 방법을 알고, 이를 생활 속에서 실천하는 태도를 기를 수 있다.		
프로젝트 의도	3학년 때 도덕과 수업을 통하여 학생들은 생명이 왜 소중한지에 대해 학습하였다. 생명은 좋은 환경이라는 터전 위에서 살아갈 수 있기 때문에, 생명의 중요성은 환경의 중요성과도 연결된다. 학생들은 태평양 쓰레기 지대 영상을 통해 플라스틱 쓰레기가 지구에 미치는 영향을 알아보고, 올바른 쓰레기 분리배출 방법에 대해 생각해본다. 올바른 재활용 방법을 조사하여, 재활용 홍보 카드 뉴스를 만들고, 카드 뉴스로 캠페인 활동까지 연결하여 진행한다. 이를 통해 학생들이 생명과 환경의 중요성에 대해 깊이 있게 이해할 수 있게 될 것이다.		
연계 성취기준	[4도04-01] 생명의 소중함을 이해하고 인간 생명과 환경 문제에 관심을 가지며 인간 생명과 자연을 보호하려는 태도를 가진다. [4국03-03] 관심 있는 주제에 대해 자신의 의견이 드러나게 글을 쓴다. [4국01-04] 적절한 표정, 몸짓, 말투로 말한다.		
교육과정 시수 운영	관련교과	활동내용	차시
	창체	태평양 쓰레기 지대를 알아보고, 플라스틱 쓰레기가 지구에 미치는 영향 알아보기	1
	도덕	올바른 재활용 방법 조사하기	1
	국어	재활용 홍보 카드 뉴스 만들기	1
		카드 뉴스로 캠페인 활동하기	1

활동 단계	활동 내용	활동 모습 및 결과물
	<ul style="list-style-type: none"> 태평양 쓰레기 지대를 알아보고, 플라스틱 쓰레기가 지구에 미치는 영향 알아보기 <ul style="list-style-type: none"> ‘태평양 쓰레기 지대’ 영상 보기 내가 자주 사용하는 플라스틱 일회용품은 무엇인지 찾아보기 우리 가족이 일주일에 사용하는 플라스틱 일회용품, 플라스틱 쓰레기를 종류별로 분류해보기 지금과 같은 플라스틱 쓰레기 배출 상황이 지속적으로 이어질 때의 상황을 예상해보기 	 <p>태평양 쓰레기 지대 영상</p>
	<ul style="list-style-type: none"> 올바른 재활용 방법 조사하기 <ul style="list-style-type: none"> ‘우리가 잘못 하고 있는 재활용 분리 방법’ 관련 영상 보기 모둠별로 ‘플라스틱류, 병·캔류, 종이류’의 올바른 재활용 방법을 조사하여 패들렛에 올리기 다른 모둠의 글을 읽어보며, 새롭게 알게 된 점에 ‘공감’ 누르기 지금까지 잘못 알았던 점과 느낀 점 발표하기 	<div>    </div> <p>올바른 분리 배출법 영상 재활용 방법 조사 패들렛 에듀테크 프로그램 활용</p>

활동 단계	활동 내용	활동 모습 및 결과물
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 재활용 홍보 카드 뉴스 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - ‘분리수거 꼭 해야 할까?’ 영상 보기 - 모듈별로 재활용 홍보 카드 뉴스 계획 수립하기 - 역할 및 문구와 알맞은 그림 협의하기 - 재활용 홍보 카드 뉴스 만들기 	 <p>카드 뉴스 제작 유의점 확인</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 카드 뉴스로 캠페인 활동하기 <ul style="list-style-type: none"> - 캔바 등으로 만든 카드 뉴스 캠페인 활동하기 - 캠페인 활동 후 소감 발표하기 - 앞으로의 다짐 약속하기 	 <p>카드 뉴스 발표</p>

	수행과제	평가내용	평가방법
과정중심 평가	올바른 재활용 방법 조사하기	올바른 재활용 방법을 조사하여 정리할 수 있는가?	산출물, 동료 평가
	재활용 홍보 카드 뉴스 만들기	재활용 홍보 카드 뉴스를 만들고, 캠페인 활동에 참여할 수 있는가?	산출물, 관찰 평가

프로젝트 학생 후기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 김○○: 지금까지 재활용은 부모님의 일이라고 생각했는데, 태평양 쓰레기섬 영상을 보고 놀랐다. 나도 이제 재활용을 올바르게 하고, 쓰레기를 줄이도록 노력해야겠다. ○ 이○○: 친구들과 함께 재활용 홍보 카드 뉴스를 만들어서 재밌었다. 이렇게 직접 만들고 캠페인을 해보니까 우리만 알고 끝나는 것이 아니라 다른 사람에게도 알려줄 수 있어서 좋았다.
---------------	--

개발자료 1

환경 보호 우리가 앞장서요
플라스틱 쓰레기 다시 보기

초등학교 학년 반 번호 이름:

1. '태평양 쓰레기 지대' 영상을 보고 새롭게 알게 된 점과 느낀 점은 무엇입니까?

2. 내가 자주 사용하는 플라스틱 일회용품을 세 가지 적어보세요.

3. 우리 가족이 일주일간 사용하는 플라스틱 일회용품, 또는 플라스틱 쓰레기를 어렵하여 써 보세요.

4. 지구의 모든 가족이 우리 가족처럼 플라스틱 일회용품, 플라스틱 쓰레기를 사용한다면 20년 후 환경이 어떻게 변할 것 같은지 예상해봅시다.

개발자료 2

환경 보호 우리가 앞장서요

올바른 재활용 방법

초등학교 학년 반 번호 이름:

1. '우리가 잘못 하고 있는 재활용 분리 방법' 영상을 지금까지 잘못 알고 있었던 점과 새롭게 알게된 점을 표에 정리해 봅시다.

잘못 알고 있었던 점	새롭게 알게 된 점

2. 우리 모두가 조사할 재활용 분야는 어떤 것입니까?

3. 패들렛을 보고, 다른 모둠이 조사한 내용 중 새롭게 알게된 점 2가지를 적어보세요.

개발자료 3

환경 보호 우리가 앞장서요

재활용 홍보 카드 뉴스 제작 계획

초등학교 학년 반 번호 이름:

1. 우리 모듬이 카드 뉴스로 만들 재활용 분야는 어떤 것입니까?

--

2. 모듬 내 각자의 역할은 무엇입니까?

이름	역할

3. 카드 뉴스에 넣을 문구와 그림은 무엇입니까?

--

◎ 참고 문헌

오픈서베이(2023), 소셜미디어·검색포털 트렌드 리포트 2023

2023. 07.12. 머니투데이 최지은 기자 "퇴근 후엔 요가강사로 변신"...MZ 5명 중 1명이 'N잡러')

<https://news.mt.co.kr/mtview.php?no=2023071116083920204>

2022.04.05. MBC뉴스투데이 이승아 기자 "12살 영국 목공예 천재.. 재능기부로 우크라이나 돕기"

https://www.youtube.com/watch?v=gCYy_mfFjo

2019년 국가수준 초·중학생디지털 리터러시수준 측정 연구 - 한국교육학술정보원

