

# 학생 활동지

풍선을 보내주세요

◆ <풍선을 보내주세요>는 간단한 조작으로 풍선을 이동시키면서 바람의 원인에 대해 학습할 수 있는 프로그램입니다.

## ◆ 학습 목표

- 기압의 개념을 이해하고, 이를 이용하여 바람이 부는 까닭을 설명할 수 있다.
- 해륙풍과 계절풍이 부는 과정을 설명할 수 있다.





## 생각 열기



지난 시간 우리는 기압에 대해 학습을 했습니다. 기압은 일기예보를 구성하는 요소 중 하나로 기압의 변화로 인해 다양한 날씨의 변화가 나타납니다. 기상청에서 제공하는 일기 예보 영상을 보고 다음 질문에 답해 봅시다.



2020년 5월 13일 날씨

1. 고기압의 영향으로 ( 맑을 / 흐릴 ) 것이다.
2. 고기압이 발달하며 저기압과의 기압차가 점점 ( 커지게 / 작아지게 ) 될 것이다.
3. 바람이 세지는 이유는 기압차가 ( 커지기 / 작아지기 ) 때문이다.



## 생각 열기



기압에 대해 복습해 봅시다!

기압이란?

고기압

저기압

기압의 단위



## 생각 펼치기



모둠별로 AR컨텐츠를 이용하여 가장 점수가 높은 1인을 뽑아봅시다.



다른 모둠과 경쟁을 통해 순위를 매겨봅시다.

● 우리 모둠 대표 :

● 점수 :

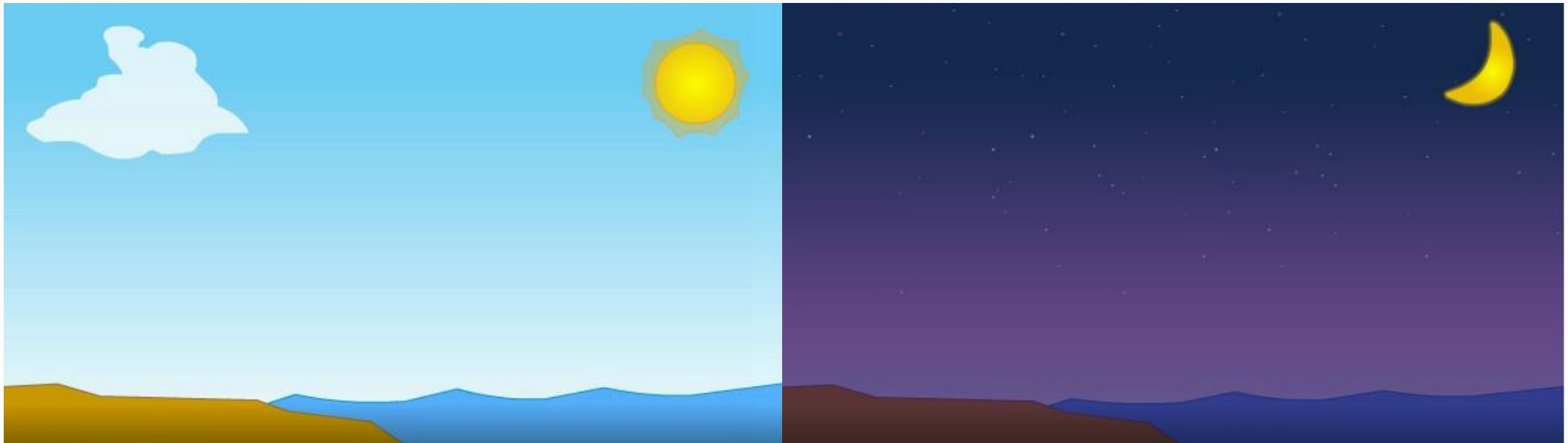


## 생각 펼치기



AR컨텐츠에서 점수를 더 많이 얻기 위해서 어떻게 해야할지 아래 질문에 답을 하며 토의해 봅시다

1. 낮과 밤의 바람의 방향을 그림 위에 표시해 봅시다.





## 생각 펼치기



2. 낮과 밤에 육지와 해양의 온도가 어떠했는지 각각 서술해 봅시다.



3. 바람의 세기는 어떠한 때 강해졌는지 토의해 봅시다.



## 생각 펼치기



4. 높은 점수를 얻기 위해서는 어떤 스킬을 어떤 시점에 써야하는지 모둠원들과 함께 토의해 봅시다.



5. 4에서 토의한 내용을 바탕으로 다시 한번 게임을 진행한 후 처음 점수와 비교해 봅시다.



## 생각 펼치기



AR컨텐츠와 교과서 88~89p를 활용하여 바람이 부는 이유에 대해 정리해 봅시다.

바람이 부는 이유?	
해풍과 육풍	
계절풍	





## 생각 다지기



AR컨텐츠에서 보완했으면 하는 내용이 있거나 추가하고 싶은 스킬이 있다면?



이번 활동의 소감을 적어주세요.