








## EBS 실감형 콘텐츠 활용 교수 . 학습과정안 요약

수업명	슬기로운 캠핑 생활		
과목	체육	교과서 출판사명	
학년	중학 1~3학년	학기	학기
단원	여가와 운동처방		
차시	1-6차시		
주제	AR을 활용한 ‘안전한 캠핑’ 익히기		
주요내용	<ul style="list-style-type: none"><li>캠핑할 때 지켜야 할 안전수칙을 증강 현실을 통해 게임 형식으로 익힌다.</li><li>안전하게 텐트를 칠 수 있는 장소를 알아보고, 화재, 전기, 가스 등을 사용할 때 주의해야 할 점에 대한 이해도를 높인다.</li></ul>		
활용도구	스마트패드, 모바일기기, 위두랑		
교과서 활용 유형	<input type="checkbox"/> 디지털 교과서 중심 서책 교과서 병행 <input type="checkbox"/> 서책형 교과서 중심 디지털 교과서 병행 <input type="checkbox"/> 디지털 교과서만 사용 <input checked="" type="checkbox"/> 서책형 교과서만 활용		
수업활동	<input checked="" type="checkbox"/> 탐구 활동(지식 구성) <input type="checkbox"/> 토의·토론 활동 <input checked="" type="checkbox"/> 문제해결 활동 <input type="checkbox"/> 교류 활동 <input checked="" type="checkbox"/> 프로젝트 활동 <input type="checkbox"/> 기타		
교실 및 교과유형	<input type="checkbox"/> 일반 교실 수업 <input checked="" type="checkbox"/> 특별 교실 수업(스마트교실, 컴퓨터실 등) <input type="checkbox"/> 교과 수업 <input type="checkbox"/> 기타(창의체험 수업 등)		
기기환경	<input type="checkbox"/> 교사 1기기(학생 기기 미활용) <input type="checkbox"/> 모둠형 기기(학생 모둠별 1기기) <input checked="" type="checkbox"/> 학생 개인별 기기(학생 1인당 1기기) <input type="checkbox"/> 기타		
수업 기대효과	학습자 역량	<input checked="" type="checkbox"/> 창의성 <input checked="" type="checkbox"/> 문제해결력 <input type="checkbox"/> 의사소통능력 <input type="checkbox"/> 협업능력 <input checked="" type="checkbox"/> 정보활용능력 <input checked="" type="checkbox"/> 자기주도 학습력 <input type="checkbox"/> 유연성 <input type="checkbox"/> 기타	
	학습태도	<input checked="" type="checkbox"/> 집중도(몰입) <input checked="" type="checkbox"/> 흥미도 <input checked="" type="checkbox"/> 자신감 <input type="checkbox"/> 기타	
실감형 콘텐츠 활용 참여 소통 전략	가상공간에서 스스로 학습한 캠핑 지식을 익히고 안전한 캠핑을 구성하고 발표한다.		

# 실감형 콘텐츠를 활용한 체육 교수 · 학습 과정안

## I 수업 미리보기













### ■ 수업 정보

학 년	중학 1~3학년	일 시			수업자		
교 과	체육	단 원	여가와 운동 처방		차 시	2/6	
배움주제	AR을 활용한 ‘안전한 캠핑’ 익히기				인성요소	협동, 소통, 배려	
성취기준	<ul style="list-style-type: none"> <li>• [9체01-07] 여가의 개념과 실천 방법을 이해하고, 다양한 여가 활동 참여 방법을 계획하고 실천한다</li> <li>• [9체01-09] 신체적 여가 활동과 운동 처방을 위한 전 과정(계획, 실행, 평가 등)을 스스로 선택하고 실천한다.</li> </ul>						
배움목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 캠핑을 할 때 지켜야 할 안전수칙을 AR을 게임 형식을 통해 익힐 수 있다.</li> <li>• 안전하게 텐트를 칠 수 있는 장소를 알아보고, 화재, 전기, 가스 등을 사용할 때 주의해야 할 점을 이해할 수 있다.</li> </ul>						
과정중심 평가방향	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 교사: 사전 과제 제출(위두랑), 수업 활동 관찰평가, 심화 과제 평가</li> <li>• 학생: 상호 동료평가</li> </ul>						
교실환경	교사 1PC		모둠 1PC		학생 1PC		무선 환경
	○				○		무선 (    )
활동유형	탐구 활동		문제해결 활동		토의 · 토론 활동		교류 활동
	○						
미래핵심 역량	창의적 혁신역량		비판적사고력		의사소통능력		협업능력
	CI		CT		CM		CL
	○				○		○
학습 활용 도구	서책형교과서		위두랑		스마트기기		AR, VR
							
			○		○		○
							
							
							○





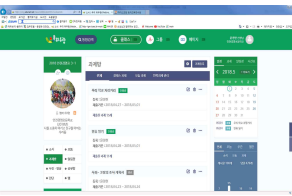

### ■ 수업의 의도 및 주안점

- 캠핑할 때 지켜야 할 안전수칙을 이해하고 실천한다. 안전하게 캠핑을 할 수 있는 장소를 알아보고 화재, 전기, 가스 등을 사용할 때 주의해야 할 점을 이해할 수 있도록 지도한다.
- 캠핑 시 필요한 용품들을 안전하게 사용하는 방법에 대해서 학습하고 증강 현실을 통해 연습할 수 있도록 지도한다.

## ■ PATROL 모형 적용 교과서 수업 활동 계획

흐름	단계	학습과정	교수학습활동	활용도구	미래핵심역량
설계	계획	P	수업계획 수립		
			<ul style="list-style-type: none"> <li>캠핑 환경과 안전수칙과 관련된 동영상 시청  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=dVA2bHqwNRI&amp;t=19s">https://www.youtube.com/watch?v=dVA2bHqwNRI&amp;t=19s</a></li> <li>교실 수업 협력 과제 준비하기</li> <li>모둠 구성 준비하기</li> </ul>		 (학습자신감)
가정	탐색	A	<ul style="list-style-type: none"> <li>캠핑 환경과 안전수칙 조사하기</li> <li>동영상을 보고 캠핑 환경과 안전수칙 이해하기</li> </ul>		 (비판적사고력)
	추적	T	<ul style="list-style-type: none"> <li>동영상을 시청한 후 캠핑 환경과 안전수칙과 관련한 다른 내용이 있는지 살펴보기</li> </ul>		 (의사소통)  (학습자신감)
교실	추천	R	<ul style="list-style-type: none"> <li>AR 체험을 위해 기기 및 활동 준비</li> <li>AR 조작 방법 연습하기</li> </ul>		 (비판적사고력)  (의사소통)
	요청	O	<ul style="list-style-type: none"> <li>AR을 체험하며 캠핑의 환경과 안전수칙을 게임 형식을 통해 익히기</li> </ul>		 (창의적혁신역량)
심화	안내	L	<ul style="list-style-type: none"> <li>배움을 바탕으로 캠핑의 환경과 안전수칙과 관련하여 학습 정리 진행하기</li> <li>캠핑 장소 및 준비물, 안전수칙 등 캠핑의 전반적인 과정을 이해하고 실천하기</li> </ul>	활동지	 (창의적혁신역량)

## ■ 학습 활용 도구 전략

도구				
장면				
	<사전 과제>	<스마트기기>	<위두랑 과제 해결>	<AR 실행>
전략	<p>학습자가 가보고 싶은 캠핑 장소에 대해서 인터넷 등의 자료를 통해 조사한다.</p>	<p>AR 조작 활동 수업을 위해 1대씩 스마트기기를 활용하여 조작법을 익힌다.</p>	<p>캠핑에 필요한 용품을 조사하여 위두랑 과제 방에 탑재한다.</p>	<p>안전한 캠핑을 즐길 수 있는 방법을 익힐 수 있는 용도로 사용한다.</p>



## Ⅱ 본시 교수·학습 과정안





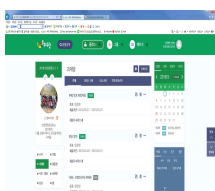


### 실감형 콘텐츠 활용 체육과 교수·학습 과정안



교과	체육	단원	여가와 운동처방	차시	1/6
배움주제	AR 캠핑			인성요소	소통, 협동, 배려 도전
(성취기준)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• [9체01-07] 여가의 개념과 실천 방법을 이해하고, 다양한 여가 활동 참여 방법을 계획하고 실천한다</li> <li>• [9체01-09] 신체적 여가 활동과 운동처방을 위한 전 과정(계획, 실행, 평가 등)을 스스로 선택하고 실천한다.</li> </ul>				
배움목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 캠핑을 할 때 지켜야 할 안전수칙을 AR을 게임 형식을 통해 익힌다.</li> <li>• 안전하게 텐트를 칠 수 있는 장소를 알아보고, 화재, 전기, 가스 등을 사용할 때 주의해야 할 점을 이해한다.</li> </ul>				

학습단계	학습과정	교수학습활동	콘텐츠활용	시간	※역량 ▶자료※유의점
도입	학습 준비도 확인	<b>사전 과제 확인하기</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 캠핑하고 싶은 장소 이야기하기</li> <li>• 위두랑 조사한 과제 내용 탑재하기</li> </ul>		6분	<b>CI</b> (창의적 혁신역량) ▶안전한 캠핑을 위한 준비물 조 사하기
	문제파악	<b>배움 문제 파악하기</b> <div>캠핑 중 일어나는 위험 상황(동영상 활용)</div>			
	배움과정 안내	<b>배움 과정 안내하기</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>&lt;활동1&gt; 안전한 캠핑장소 알아보기</li> <li>&lt;활동2&gt; AR 조작을 통한 올바른 텐트 장소 알아보기</li> <li>&lt;활동3&gt; AR 조작을 통한 안전사고 예방하기</li> <li>&lt;활동4&gt; AR 조작을 통한 텐트 설치하기</li> <li>&lt;활동5&gt; 작품 발표 및 감상하기</li> </ul>			
전개	자료 제시 및 조작법 숙지	<b>활동1. 안전한 캠핑장소 알아보기</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 홈 화면 각 버튼 명칭 및 기능 익히기</li> <li>• 안전한 캠핑 장소 알아보기</li> </ul>		5분	<b>CF</b> ▶안전한 캠핑장 소 알아보기

학습단계	학습과정	교수학습활동	콘텐츠활용	시간	※역량 ▶자료※유의점
전개	<p>동작 연습 &amp; 교정</p> <p>AR 체험하기</p>	<p>활동2. AR 조작을 통한 올바른 텐트 장소 알아보기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 날씨에 맞는 텐트 장소 알아보기</li> <li>• 안전한 텐트 설치 장소 알아보기</li> </ul> <p>활동3. AR 조작을 통한 안전사고 예방하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 안전한 화기 사용법</li> <li>• 게임 형식을 통해 안전사고 예방하기</li> </ul>	  	25분	<p><b>CF</b></p> <p>(학습 자신감) ▶개인별 스마트 기기 1대</p> <p>※ 게임형식으로 진행</p> <p><b>CM</b></p> <p>(의사소통) ▶교육적 효과를 높이기 위해 고민하고 선택할 수있도록 지도</p>
적용 발전	발표 & 감상	<p>활동6. 작품 발표 및 감상하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 작품 발표 및 감상</li> </ul>		6분	▶텐트 설치 장소 공유하기
정리	학습내용 정리	<p>배움 정리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 올바른 텐트 설치 장소와 설치법 정리해 보기</li> <li>• 안전한 캠핑을 위한 방법 발표하기</li> <li>• 캠핑 활동 소감 발표하기             <ul style="list-style-type: none"> <li>- AR 체험을 통해 안전한 캠핑 지도를 익힌 소감 발표하기</li> </ul> </li> </ul>	 	5분	<p><b>CT</b></p> <p>(비판적 사고력) ※작품 연습 과정과 느낀 점 및 소감은 과제방에 탑재한다.</p>
차시 예고	차시예고	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 캠핑 예절 배우기             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 캠핑 활동에서 지켜야 할 예절 배우기</li> </ul> </li> </ul>		3분	<p><b>CM</b></p> <p>(의사소통)</p>

## ■ 과정 중심 상시평가 계획

평가 요소	평가 기준			평가방법
	상	중	하	
안전한 여가활동을 이해하고 참여방법을 계획 할 수 있는가?	여가의 개념과 실천 방법을 이해하고, 다양한 여가 활동 참여 방법을 계획하며 지속적으로 실천할 수 있다	여가의 개념과 실천 방법을 이해하고, 다양한 여가 활동 참여 방법을 계획하며 간헐적으로 실천할 수 있다.	여가의 개념과 실천 방법을 이해하고, 다양한 여가 활동 참여 방법을 계획할 수 있다.	관찰 위두랑 상호평가
실감형 콘텐츠를 활용하여 배움에 적극적으로 참여하는가?	실감형 콘텐츠 및 위두랑 활용 기능을 잘 다루고 배움에 적극 참여한다.	실감형 콘텐츠 및 위두랑을 잘 다루는 편이나 자신감이 부족하다.	실감형 콘텐츠 및 위두랑 다루기가 아직 미숙하고 배움에 소극적이다.	

### Ⅲ 주요 활동 장면

단계	활동 1	활동 2	활동 3
사진			
활동명	건강 증진의 필요성 이해하기	AR 동작 익히기(초급)	AR 동작 익히기(고급)