








## EBS 실감형 콘텐츠 활용 교수·학습과정안 요약

수업명	메이즈랜드		
과목	미술	교과서 출판사명	
학년	중학 1~3학년	학기	
단원			
차시	1~2차시		
주제	미로를 통과하면서 실감형 콘텐츠에서 배웠던 내용을 다시 한번 복습해 보기		
주요내용	<ul style="list-style-type: none"><li>• 이 프로그램은 9단계에 걸친 미술 퀴즈를 풀어보며 미술 지식을 점검하고 사고력을 확장시키는 미로 통과 게임이다.</li><li>• 나전칠기, 키네틱 아트, 도미노, 수학, 전시 기획, 미술 사조, 유리 공예 등 전통 공예와 현대미술을 넘나드는 다양한 분야의 미술 작품을 감상하고 관련 퀴즈를 학습하며 균형 있고 창의적인 미술 체험을 가능하게 한다.</li></ul>		
활용도구	스마트패드, 모바일기기, VR HMD		
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		
수업 활동	<input checked="" type="checkbox"/> 탐구 활동(지식 구성) <input type="checkbox"/> 토의·토론 활동 <input type="checkbox"/> 문제해결 활동 <input type="checkbox"/> 교류 활동 <input type="checkbox"/> 프로젝트 활동 <input type="checkbox"/> 기타		
교실 및 교과 유형	<input type="checkbox"/> 일반교실수업 <input checked="" type="checkbox"/> 특별교실수업(스마트교실, 컴퓨터실 등) <input type="checkbox"/> 교과수업 <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 type="checkbox"/> 의사소통능력 <input type="checkbox"/> 정보활용능력 <input type="checkbox"/> 유연성	<input checked="" type="checkbox"/> 문제해결력 <input type="checkbox"/> 협업능력 <input checked="" type="checkbox"/> 자기주도학습력 <input type="checkbox"/> 기타
	학습태도	<input checked="" type="checkbox"/> 집중도(몰입) <input type="checkbox"/> 자신감	<input checked="" type="checkbox"/> 흥미도 <input type="checkbox"/> 기타
실감형 콘텐츠 활용 참여 소통 전략	예) 소통을 통한 학습 내용 정리 예) 자신의 학습 결과물을 친구들과 공유하기		

# 실감형 콘텐츠를 활용한 미술 교수 · 학습 과정안

## I 수업 미리보기












### ■ 수업 정보

학 년	중학 1~3학년	일 시		수업자				
교 과	미술	단 원		차 시	1/3			
배움주제	미로 통과하기			핵심 개념	탐구, 제작			
성취기준	[9미02-01]표현 의도에 적합한 주제를 다양한 방식으로 탐색할 수 있다.							
배움목표	<ul style="list-style-type: none"><li>가상의 미로 공간을 미술 관련 퀴즈를 풀어나가며 탈출할 수 있다.</li><li>조작 활동을 통하여 증강 현실로 구현된 미로 공간을 체험할 수 있다.</li></ul>							
과정중심 평가방향	<ul style="list-style-type: none"><li>교사: 수업 활동 평가, 심화 과제 평가</li><li>학생: 발표법, 자기 평가 보고서 법</li></ul>							
교실환경	교사 1PC		모둠 1PC		학생 1PC	무선 환경		
					○	무선 (    )		
활동유형	탐구 활동		문제해결 활동		토의·토론 활동		교류 활동	
	○							
미래핵심 역량	자기주도적 미술학습능력		비판적 사고력		의사소통능력		협업능력	학습 자신감
			CT		CM		CL	CF
	○		○					○
학습 활용 도구	서책형 교과서	위두랑	스마트기기	AR, VR	미러링	어플리케이션	기타	
								
	○		○	○			○	

### ■ 수업의 의도 및 주안점

- 이 콘텐츠는 9단계에 걸친 미술 퀴즈를 풀어보며 미술 지식을 점검하고 사고력을 확장시키는 미로 통과 게임이다.
- 나전철기, 키네틱 아트, 도미노, 수학, 전시 기획, 미술사조, 유리 공예 등 전통 공예와 현대미술을 넘나드는 다양한 분야의 미술 작품을 감상하고 관련 퀴즈를 학습하며 균형 있고 창의적인 미술 체험을 가능하게 한다.

## ■ PATROL 모형 적용 교과서 수업 활동 계획

흐름	단계	학습과정	교수학습활동	활용도구	미래핵심역량
설계	계획	P	수업계획 수립		자기주도적 학습능력
가정	탐색	A	사전과제 해결		 (비판적사고력)
	추적	T	자기주도 활동	활동지	 (의사소통)  (학습자신감)
교실	추천	R	탐구 활동		 (비판적사고력)  (의사소통)
	요청	O	VR 체험		 (창의적혁신역량)
심화	안내	L	배움내용 성찰	활동지	 (창의적혁신역량)

## ■ 학습 활용 도구 전략

도구				
장면				
전략	<사전과제>	<자료 탐색>	<VR 체험>	<서책형 교과서>
	VR 가상현실과 AR 증강현실을 통해 9개의 미술 분야를 체험하며 익힌다.	9개 콘텐츠의 조작 활동을 직접 인터넷에 검색하여 탐색해 봄으로써 학습의 흥미도를 높이고 자유로운 탐구의 기회를 제공한다.	VR 체험을 통해 지금까지 학습했던 내용을 떠올리며 중요한 내용을 중심으로 전 과정을 학습한다.	각 해당 단원의 내용을 읽어보고 함께 미술 재료의 영역에 대해 토론해 본다.

## Ⅱ 본시 교수·학습 과정안




### 실감형콘텐츠 활용 미술과 교수·학습 과정안



교과	미술	단원	차시	2/2
배움주제	미로 통과하기		핵심개념	발상, 탐색
(성취기준)	[9미02-01]표현 의도에 적합한 주제를 다양한 방식으로 탐색할 수 있다.			
배움목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>가상의 미로 공간을 미술 관련 퀴즈를 풀어나가며 탈출할 수 있다.</li> <li>조작 활동을 통하여 증강 현실로 구현된 미로 공간을 체험할 수 있다.</li> </ul>			

학습단계	학습과정	교수학습활동	콘텐츠활용	시간	※역량 ▶자료※유의점
문제 파악	학습 준비도 확인	<b>사전 과제 확인하기</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>미술 9개의 콘텐츠 수행하기</li> </ul>		8분	
	문제파악	<b>배움 문제 파악하기</b> <p>9개의 주제로 미술 지식을 점검하고 사고력을 확장시키는 미로 통과 게임에 대해 안내한다.</p>			
	배움과정 안내	<b>배움 과정 안내하기</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>9개의 미술 주제 안내 <ul style="list-style-type: none"> <li>내가 만들어 보는 나전칠기</li> <li>움직이는 예술품 만들기</li> <li>폐품 속 미술 작품 만들기</li> <li>도미노 세계에 빠지다</li> <li>미술 작품 속 수학의 원리</li> <li>나만의 전시관 만들기</li> <li>탈출! 화가의 방</li> <li>걸어서 작품 속으로</li> <li>AR 유리 공방</li> </ul> </li> <li>AR 콘텐츠 조작 방법 및 사용법 안내하기</li> </ul>			

단계	학습과정	교수학습활동	콘텐츠활용	시간	※역량 ▶자료※유의점
적용 발전 적용 발전	학습 내용 탐색 및 VR 체험하기 AR 체험하기	<div>활동1. AR 체험하기</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 내가 만들어보는 나전칠기               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 자개 다듬기와 붙이기 영역 학습하기</li> </ul> </li> <li>• 움직이는 예술품 만들기               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 톱니바퀴를 중심으로 한 움직임과 오토 마타 구성하기</li> </ul> </li> <li>• 폐품 속 미술 작품 만들기               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 정크 아트 제작하기</li> </ul> </li> <li>• 도미노 세계에 빠지다               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 도미노를 연결시켜 작품 만들기</li> </ul> </li> <li>• 미술 작품 속 수학의 원리               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 작품 속에 숨겨진 마방진, 황금비례, 투시법 등 풀이하기</li> </ul> </li> <li>• 나만의 전시관 만들기               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 전시 기획 학습하기</li> </ul> </li> <li>• 탈출! 화가의 방               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 방탈출 게임을 기반으로 모네와 뭉크의 방 속에서 콘텐츠 학습하기</li> </ul> </li> <li>• 걸어서 작품 속으로               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 작품 속에 담긴 상징적 의미 학습하기</li> </ul> </li> <li>• AR 유리 공방               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 다양한 모양의 유리 제품 만들기</li> </ul> </li> </ul>		20분	<div>CT</div> (비판적 사고력) ▶ 개인별 AR 기기 1대
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 다양한 장르의 미술 작품을 심도 있게 체험한 후 가장 인상 깊었던 작품 혹은 분야를 발표해 보자.</li> </ul>			
개념 정리	생각 정리			7분	<div>CM</div> (의사소통)
정리	학습내용정리	<div>배움 정리하기</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 주제별로 간단히 퀴즈를 풀면서 학습한 내용을 정리해 보자.</li> </ul>		8분	<div>CF</div> (학습 자신감)
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 다음 시간에 이뤄질 학습 내용에 대해 예고를 한다.</li> </ul>			
차시 예고	차시 예고			2분	

## ■ 과정 중심 상시평가 계획

평가 요소	평가 기준			평가 방법
	상	중	하	
미술 작품과 관련된 지식을 단계별로 풀어 나가며 미로라는 가상의 공간을 체험할 수 있는가?	다양한 분야의 미술 작품을 감상한 후 의도에 맞게 정확히 퀴즈를 풀며 가상공간을 깊이 있게 체험할 수 있다.	다양한 분야의 미술 작품을 감상한 후 퀴즈를 풀며 가상공간을 체험할 수 있다.	미술 작품을 감상한 후 퀴즈를 정확히 풀지 못한다.	관찰 평가, 자기 평가
실감형 콘텐츠를 활용하여 배움에 적극적으로 참여하는가?	실감형 콘텐츠의 기능을 잘 다루고 배움에 적극적으로 참여한다.	실감형 콘텐츠를 잘 다루는 편이나 자신감이 부족하다.	실감형 콘텐츠 다루기가 아직 미숙하고 배움에 소극적이다.	

### Ⅲ 주요 활동 장면

단계	활동 1	활동 2	활동 3
사진			
활동명	<학습 내용 탐색> 지금까지 체험한 9개의 미술 주제에 관해 생각해 보기	<체험활동> VR 체험하기	<학습정리> 학습지를 이용해 배운 내용 정리하기