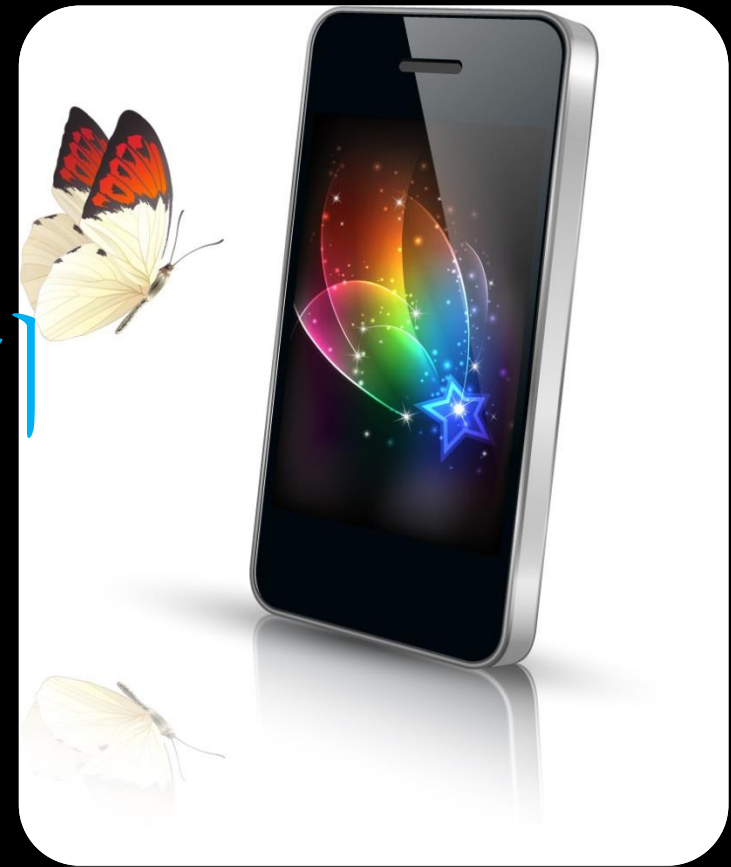


1

# 스마트 수업 설계하기



### 스마트교육 수업 시나리오(2)

초등학교 수업 사례

INSTRUCTIONAL DESIGN OF SMART EDUCATION



- 교육과학기술부 및 KERIS에서 발행
- 초등 수업 사례 및 중 · 고등 수업 사례를 다양하게 제시

	학년	적용단원	시나리오 주제 및 수업유형	촉진역량	교실 유형	활용도구
국어교과	초등 6학년	5. 사실과 관점	한글 간판 변환 프로젝트 (활동 중심 수업)	협업&소통	창의 체험 수업	슬레이트PC, 스마트패드
	초등 5학년	3. 의견과 주장	토론 달인을 꿈꾸며 (활동 중심 수업)	사고력& 자기주도적 학습력	일반 교실 수업	e교과서, 온라인사고력 신장도구
	초등 6학년	2. 정보의 해석	스마트한 면담하기 프로젝트 (모형 중심 수업)	체험& 문제해결력	창의 체험 수업	페이스타임, 프레지, 클래스팅, 카카오톡

	학년	적용단원	시나리오 주제 및 수업유형	촉진역량	교실 유형	활용도구
수학교과	초등 6학년	2. 원기둥과 원뿔	회전체의 단면 어렵지 않아요! (활동 중심 수업)	사고력& 문제해결력	일반 교실 수업	Skitch, Picsart, 클래스팅, 무비메이커
	초등 6학년	6. 비율 그래프	친구생각 스마트하게 조사하기 (모형 중심 수업)	소통& 문제해결력	일반 교실 수업	NSOne-Note, 구글설문도구
	고등 2학년	3. 수열3-4 알고리즘과 순서도	알고리즘!? 이렇게 활용해요 (활동 중심 수업)	탐구& 창의력	특별 교실 수업	구글독스, 솔루션 (MasicIMS)

과학 교과	학년	적용단원	시나리오 주제 및 수업유형	촉진역량	교실 유형	활용도구
	초등 4학년	2. 변화하는 땅	땅의 모양 알아보기 (활동 중심 수업)	협업& 사고력	창의 체험 수업	스마트폰, 스마트패드
	중등 1학년	5. 지각의 물질과 변화	탐구수업 여기 여기 모여라! (모형 중심 수업)	탐구& 자기주도 학습력	특별 교실 수업	Ibooks, 에버노트, 미러링장비
	초등 6학년	2. 산과 염기	용액의 성질을 찾아라 (모형 중심 수업)	소통&체험	창의 체험 수업	QR코드, Facetime, Action Learning

	학년	적용단원	시나리오 주제 및 수업유형	촉진역량	교실 유형	활용도구
사회교과	초등 4학년	2. 여러 지역 의 생활	SNS와 화상을 통한 지역간 학급 교류 수업 (활동 중심 수업)	협업& 사고력	일반 교실 수업	클래스팅, 구글행아웃, 지도 App
	초등 6학년	3. 정보화, 세계화 그리고 우리	네러티브 탐구를 통한 자기주도적 협업 능력 기르기 (모형 중심 수업)	자기주도적 학습력& 문제해결력	일반 교실 수업	QR코드, 스카이프 앱
	중등 3학년	3. 지역에 따라 다른 환경문제	우리환경에 맞는 신재생 에너지 선택하기 (모형 중심 수업)	협업& 문제해결력	일반 교실 수업	Word, Exchange online

	학년	적용단원	시나리오 주제 및 수업유형	촉진역량	교실 유형	활용도구
영어과	초등 3학년	6. I Like Hamster	영어로 말해봐요 (활동 중심 수업)	소통& 협업	일반 교실 수업	Audioboo맵, Web
	초등 6학년	12. I want to be a Teacher	진로탐색 활동을 통한 의사소통능력 기르기 (활동 중심 수업)	소통& 진로 · 적성	일반 교실 수업	인터넷, Pages, S-Note
	고등 2학년		영어Writing 능력을 기르는 스마트 학습 (모형 중심 수업)	창의력& 자기주도적 학습력	일반 교실 수업	X-mind, Evernote

기 타 교 과	학년	적용단원	시나리오 주제 및 수업유형	촉진역량	주요활용도구
	중등 3학년	(기술·가정) 3. 건설기술의 세계	나는 미래의 건축 설계사 (모형 중심 수업)	창의력& 협업	HomeDesign, 클래스팅, 플리케이션
	초등 5학년	(도덕) 4. 밝고 건전한 인터넷 세상	인터넷게임중독 스마트하게 예방하기 (모형 중심 수업)	진로 및 인성	구글독스, Evernote, 미투데이(SNS)
	고등 1학년	(체육) 6. 여가 활동	스키(Ski)?? 무섭지 않아요 (활동 중심 수업)	체험·탐구& 문제해결력	Xbox360, 키넥트, 스포츠(시즌1, 2), 페이스북
	초등 6학년	(미술) 7. 글씨와 예술	Zenbrush 앱으로 한석봉 되기 (활동 중심 수업)	창의력& 자기주도 학습력	Zenbrush 애플리케이션

## 스마트 수업 설계 단계

1 수업 주제 및 목표 파악하기

2 교수-학습 과정에서 스마트 도구가 투입될 부분 정하기

3 활용할 수 있는 스마트 도구 파악하기

4 스마트 시나리오 작업하기

5 특별한 틀의 필요 여부 파악하기

### 수업 주제 및 목표 파악하기



어느 과목에  
스마트 수업을  
많이 적용하나요?

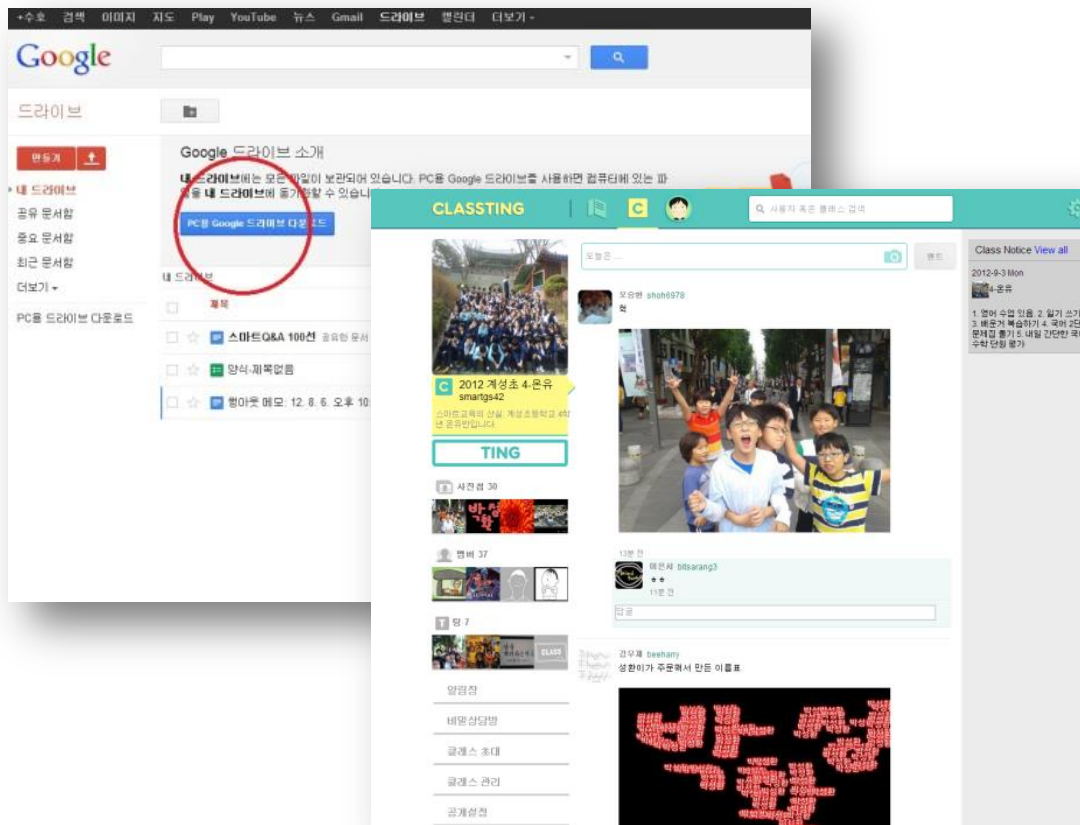


수업 주제를 보고  
결정해야 함

### 교수-학습 과정에서 스마트 도구가 투입될 부분 정하기



- 교수-학습 과정 중에서 스마트 도구가 투입되기에 가장 적절한 부분을 결정
- 학습 전체에서 스마트 도구를 사용하는 것은 지양  
→ 학습자들이 스스로 생각하는 힘을 기르는 데 장애



- 협업도구 : 구글 드라이브, 오케이 마인드맵 등
- 간단한 질문과 답변 : 클래스팅 등의 SNS 활용
- 간접 체험 : 어플리케이션 검색
- 평가 도구 : 구글 폼, 시험 솔루션



직접 도구를 교사가 활용해 본 후  
스마트 시나리오에 적용함

### 5 특별한 틀의 필요 여부 파악하기



특별한  
틀이 필요한가요?



기존의 교수-학습 과정  
안에  
스마트 교육 활용요소만  
있어도 가능

2

5

# 모형중심 스마트 수업 사례



3

3

# 활동중심 스마트 수업 사례

