

디지털

웰빙

지킴이

의사결정형 DNA 창의협력지능 수업 13



디지털 웰빙 지킴이

초등학교

-디지털기기 사용습관 문제점 찾아 해결하기-



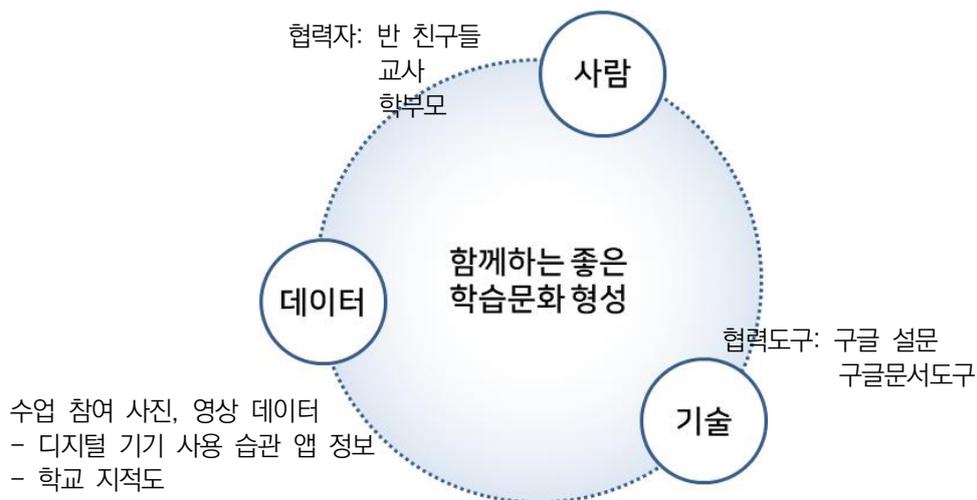
주제 개요

디지털 기기의 발달은 우리의 생활을 편리하고 윤택하게 발전시켜 주었다. 스마트폰의 네비게이션 기능은 처음 가는 길을 지도 없이 찾아 갈 수 있게 하며, 궁금한 것은 지체 없이 바로 찾아볼 수 있게 해준다. 그 결과 사람들은 디지털기기에 의존하게 되었으며 스마트폰이 없으면 불안함을 느끼기도 한다. 바로 이것이 노모포비아(Nomophobia)이다. 노모포비아는 ‘No Mobile-phone’ 과 ‘Phobia(공포)’의 합성어로 스마트폰을 가지고 있지 않으면 초조하고 불안한 현상을 말한다. 이 외에도 직접 만나는 것보다 스마트폰으로 소통하는 것을 더 편안하게 여기는 ‘디지털격리증후군’, 진동이 울린 것처럼 착각을 느끼는 ‘유령진동증후군’ 흐름을 놓치거나 소외되는 것에 불안을 느끼는 ‘포모증후군’ 등이 있다. 이 외에도 디지털 기기의 사용은 시력 저하와 청력 감퇴, 거북목 등의 신체 기능 저하와 이상을 가져왔다.

특히 2020년은 원격수업 및 재택근무 등의 여파로 이러한 현대인들의 문제를 더욱 심각하게 심화시켰다.

프로그램은 학생 스스로의 디지털기기 사용습관을 점검하여 문제점을 찾고 올바른 디지털기기의 사용 방법은 무엇인지 생각하여 ‘디지털웰빙’에 대해 정의를 내린다. 기존 개발된 프로그램을 활용하여 학생들의 디지털기기 사용습관 점검과 실행결과에 활용하고 디지털웰빙을 위해 어떤 도구가 필요한지 아이디어를 창출하는 것으로 수업을 마무리한다.

창의 협력 지능의 목표와 고려할 자원



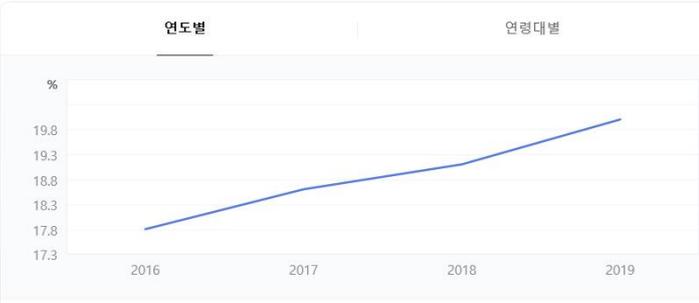
CCI(Creative Collaboration Intelligence) 수업 계획

단계	내용	수업형태(◆) 및 창의협력지능 툴킷(☒)
문제 이해	<ul style="list-style-type: none"> • 문제 제시 스마트폰이 없는 세상 상상하기 • 문제 인식 스마트폰 과의존 통계자료 분석하기 • 문제 공감 노모포비아, 디지털격리, 유령진동증후군, 포모증후군과 관련된 경험 이야기하기 • 목표 확인 디지털웰빙 의미 이야기 나누기 	<p>◆H-H 협력 (데이터 활용)</p> <p></p> <p>☒협력지능사고력 툴킷</p>
해결 탐구	<ul style="list-style-type: none"> • 현재 상황 분석 나의 디지털기기 사용 습관 문제점 찾기 • 목표 인식하기 디지털 기기 사용습관에 대한 해결방안 구상하기 • 해결책 탐색 사용습관에 대해 해결 과정 알아보기 • 데이터와 협력자원 필요한 자료와 협력자, 온라인 자원 파악하기 	<p>◆H-M-H 협력 (디지털도구)</p> <p></p> <p>☒협력지능사고력 툴킷</p>
결정 실행	<ul style="list-style-type: none"> • 해결책 결정 디지털 웰빙 계획서 만들기 • 해결방법과 도구 해결책에 따른 협력 방법과 도구 살펴보기 • 협력 도구의 이해 온라인 공간, 디지털 도구, AI 등 	<p>◆H-M-H 협력 (디지털도구)</p> <p></p> <p>☒협력지능사고력 툴킷</p>
학습 적용	<ul style="list-style-type: none"> • 협력 결과 공유 각 팀의 아이디어 산출 결과 공유하기 • 피드백 아이디어 적용에 따른 평가 및 피드백 • 상호 학습 확인 디지털기기 사용습관을 바꾸는 다양한 아이디어를 서로 적용, 실행하며 상호 학습하기 • 협력지성 업데이트 다른 학생들에게 디지털웰빙 조언하기 	<p>◆H-H 협력</p> <p></p> <p>☒협력지능사고력 툴킷</p>

프로그램 총괄 지도안

프로그램명	디지털웰빙	학교급	초등학교	차시	총 3차시
교육목표	나의 디지털기기 사용습관의 문제점을 찾아 해결할 수 있다.				
관련교과	국어, 도덕, 실과				
수업 개요	<p>왜? 디지털기기의 발달로 생활 전반에 디지털 기기의 활용이 늘어나고 있습니다. 이에 우리의 생활은 편리해졌지만 사람들의 디지털기기 의존도가 높아짐에 따라 각종 심리적 문제가 발생합니다. 우리는 이에 건강한 디지털 활용 생활이 필요합니다.</p> <p>무엇을? 디지털기기 사용현황과 문제점을 분석하여 디지털기기 활용 계획을 세우고 실천하고자 합니다.</p> <p>어떻게? 스마트기기의 어플리케이션을 활용하여 얻은 데이터를 바탕으로 자신의 스마트기기 활용 실태를 분석합니다.</p> <p>그래서? 자신의 디지털기기활용 계획을 세우고 실천할 뿐 아니라 다른 친구의 디지털기기 활용에 관한 조언을 통하여 함께 디지털기기를 올바르게 사용할 수 있도록 도움을 주고자 합니다.</p>				

문제 이해 (1차시)

흐름	교수·학습 내용	□학습자료 ※유의점 (👤협력지능 툴킷)
<p>문제 이해 (1차시)</p>	<p>▶ 문제 제시하기</p> <ul style="list-style-type: none"> · 우리 생활에서 스마트폰을 사용하는 상황 생각해보기 · ‘스마트폰이 없는 세상’ 상상해보기 · ‘스마트폰 없이 하는 여행’ 영상 보고 이야기 나누기 · 스마트폰 없이 여행했을 때 힘든 점은 무엇이 있을까요? · 스마트폰 없이 여행하면 좋은 점은 무엇이 있을까요? <p>· 스마트폰 과의존 관련 통계자료 보기</p> <p>스마트폰 과의존위험군 비율 ——— 전체 20% '19</p>  <p>KOSIS (과학기술정보통신부, 스마트폰 과의존 실태조사)</p>	<p>□학습자료 ※유의점 (👤협력지능 툴킷)</p> <p>👤H-H 협력 </p> <p>□동영상자료 https://youtu.be/P6ihMAjVK9c</p> <p>□ 기사 http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=001&oid=008&aid=0003664192</p> <p>👤창의협력지능 사고력 툴킷 - 문제 이해하기</p> 

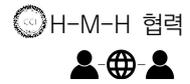
· 자신의 스마트폰 이용 습관 점검하기

청소년 스마트폰 중독 자가진단 척도

※배점=전혀 그렇지 않다:4점, 그렇지 않다:3점, 그렇다:2점, 매우 그렇다:1점(8, 10, 13번은 역배점)

항목	질문
1	스마트폰의 지나친 사용으로 학교성적이 떨어졌다.
2	가족이나 친구들과 함께 있는 것보다 스마트폰을 사용하고 있는 게 더 즐겁다.
3	스마트폰을 사용할 수 없게 된다면 견디기 힘들 것이다.
4	스마트폰 사용시간을 줄이려고 해보았지만 실패한다.
5	스마트폰 사용으로 계획한 일(공부, 숙제 또는 학원수강 등)을 하기 어렵다.
6	스마트폰을 사용하지 못하면 온 세상을 잃은 것 같은 생각이 든다.
7	스마트폰이 없으면 안절부절 못하고 초조해진다.
8	스마트폰 사용시간을 스스로 조절할 수 있다.
9	수시로 스마트폰을 사용하다가 지적을 받은 적이 있다.
10	스마트폰이 없어도 불안하지 않다.
11	스마트폰을 사용할 때 그만해야지 라고 생각은 하면서도 계속한다.
12	스마트폰을 너무 자주 또는 오래한다고 가족이나 친구들로부터 불평을 들은 적이 있다.
13	스마트폰 사용이 지금 하고 있는 공부에 방해가 되지 않는다.
14	스마트폰을 사용할 수 없을 때 패닉상태에 빠진다.
15	스마트폰 사용에 많은 시간을 보내는 것이 습관화됐다.

자료:한국정보화진흥원 스마트폰심센터
그래픽:유정수 디자이너



○구글 설문 활용

□ 기사
<https://slowalk.com/2654>
https://www.hani.co.kr/arti/society/sc_hooling/910611.html

· 우리학급 친구들의 스마트폰 사용 습관 이야기 나누기

▶ 문제 공감하기

- 노모포비아, 디지털격리, 유명진동증후군, 포모 증후군의 의미 알고 자신의 경험 이야기하기

▶ 목표 확인하기

- 디지털 기기를 사용할 때 겪을 수 있는 문제점 이야기하기
- 문제점 비슷한 것끼리 목록화하기
- '디지털 웰빙'과 관련한 자료 찾아 읽기
- '디지털 웰빙'의 의미 생각하기

해결 탐구 (2차시)

흐름	교수·학습 내용	□학습자료 ※유의점 (●협력지능 툴킷)
<p>해결 탐구 (2차시)</p>	<p>▶ 현재 상황 분석하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 찾은 문제점이 갖고 있는 현재 상황을 파악하여 분석하기 (디지털기기를 사용하는 시간이 많다. 디지털기기로 인해 유해콘텐츠에 노출된다. 디지털기기 활용으로 인해 시력이나 청력이 나빠진다. 원래 목적과 다른 용도로 사용한다.) <p>▶ 목표 인식하기</p> <ul style="list-style-type: none"> · 우리가 해야 할 목표 인식하기 · 해결책 탐색을 위한 모둠 구성하기 · 모둠 구성 후 해결할 문제 정하기 · CCI(협력지능) 플레이북을 활용하여 목표 정리하기 <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">창의협력지능 사고력 툴킷 예시 문항</p> <ul style="list-style-type: none"> - 친구들과 어떤 문제를 해결하고 싶나요? (디지털기기를 불필요하게 사용하는 문제, 게임을 많이 하는 문제) - 이 문제의 해결은 누구에게 도움을 주나요? (디지털기기를 사용하는 학생들) - 이 문제를 해결하면 어떤 변화가 일어날까요? (디지털기기를 적절하게 사용할 수 있을 것이다.) - 우리의 작업 일정은 어떻게 되나요? (어플리케이션 사용기록 등의 데이터를 이용하여 목표를 설정하고 해결방법을 계획한 후, 일주일간 실천해보고 변화를 살펴볼 것이다.) - 우리의 한계점에는 무엇이 있을까요? (지속적으로 노력해야 한다.) </div>	<p>● H-H 협력</p> <p style="text-align: center;">●●●</p> <p>※문제의 해결을 위한 첫 단계로 목표를 확실하게 인식할 수 있도록 한다.</p> <p>※문제 정의를 통해 문제 해결에 대한 의지를 다진다.</p> <p>● 창의협력지능 사고력 툴킷</p> <ul style="list-style-type: none"> - 문제 이해하기 - 문제 정의하기 <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">문제이해하기 학교 이름: _____</p> <p>관여자를 적어 주어진 자료, 정보 등을 토대로 관점에서 여러 요소를 찾아 문제를 파악해봅시다.</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. 어떤 문제를 해결할까요? 2. 어떤 문제를 해결할까요? (문제 해결을 위한 관점) 3. 어떤 관점에서 문제를 해결할까요? (문제 해결을 위한 관점) 4. 어떤 관점에서 문제를 해결할까요? (문제 해결을 위한 관점) 5. 어떤 관점에서 문제를 해결할까요? (문제 해결을 위한 관점) 6. 어떤 관점에서 문제를 해결할까요? (문제 해결을 위한 관점) 7. 어떤 관점에서 문제를 해결할까요? (문제 해결을 위한 관점) </div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">문제 정리 학교 이름: _____</p> <p>모든 관점에서 문제를 이해하고 정리해봅시다. 이를 통해 우리 팀을 위한 해결책과 관점을 도출할 수 있도록 합니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. 문제 정의: 문제를 무엇인가요? 2. 관점 도출: 관점을 도출할 수 있는 관점은 무엇인가요? 3. 관점 도출: 관점을 도출할 수 있는 관점은 무엇인가요? (문제 해결을 위한 관점) 4. 문제 정의를 위한 관점을 도출해봅시다. 5. 문제 정의를 위한 관점을 도출해봅시다. 6. 문제 정의를 위한 관점을 도출해봅시다. 7. 문제 정의를 위한 관점을 도출해봅시다. </div>

▶ 해결책 탐색하기

- 문제 해결을 위한 다양한 해결책 탐색하기

창의협력지능 사고력 툴킷 예시 문항

- 우리가 해결하고 싶은 문제는 무엇인가요?
(디지털기기를 불필요하게 많이 사용하는 문제, 게임을 많이 하는 문제, 유튜브를 많이 보는 문제)
- 현재 해결책은 무엇이며 그것이 효과적이지 않은 이유는 무엇인가요?
(현재 해결책: 스스로 조절한다./ 효과적이지 않은 이유: 휴대폰을 하다 보면 끝내야 하는 시각을 넘긴다.)
- 좋은 해결책은 어떤 조건이 필요할까요?
(지킬 수 있어야 한다. 장기적으로 실천할 수 있어야 한다.)
- 현재 상황의 문제점은 무엇이고 어떻게 극복할 수 있을까요?
(게임을 많이한다. 하루에 게임시간을 정한다. 휴대폰 사용 내역을 기록한다. 휴대폰을 사용하지 않을 때는 다른 장소에 보관한다.)

▶ 데이터 수집방법 파악하기

- 다양한 해결책에 따라 필요한 데이터와 협력자원(작업공간, 일을 도와줄 사람, 자문해줄 수 있는 사람 등) 파악하기
- 문제를 해결할 수 있는 방법을 위해 우리가 사용할 수 있는 도구 알아보기
(디지털웰빙, 스크린타임 등)
- 문제 해결을 위해 수집해야 할 데이터 알아보기
(일별 사용시간, 분야별 사용시간 등)

CCO H-M-H 협력



창의협력지능

사고력 툴킷

- 해결책 요약, 해결책 찾기

해결책 요약 학교 이름: _____

이제부터 우리가 하고 싶은 해결책은 무엇일까요? (또 해결책에 어떤 조건을 충족해야 할지 생각해봅시다. 분야마다 적어 넣어야 합니다.)

해결책 요약

우리가 해결하고 싶은 문제는 무엇일까요?
현재 해결책은 무엇이며 그것이 효과적이지 않은 이유는 무엇일까요?
좋은 해결책은 어떤 조건이 필요할까요?
현재 상황의 문제점은 무엇이고 어떻게 극복할 수 있을까요?

해결책 찾기 학교 이름: _____

해결책을 찾기 위해 우리는 어떤 방법을 사용해야 할까요? 어떤 자원을 활용할까요?

시야만 밝혀야 할 질문 사항 시야만

정답이 있는 질문	정답이 없는 질문
해결책의 특이점 (해답을 도출하는 데 도움이 되는 것)	해결책의 수렴점 (해답을 도출하는 데 도움이 되는 것)
시야만 (인간적인)	시야만 (기술적인)
시야만	누구나 할 수 있는
시야만	시야만

시야만이나 시야만만 있는 질문	필요한 조건이나 조건이 없는 질문
시야만이나 시야만만 있는 질문	필요한 자원을 활용하는 방법
시야만이나 시야만만 있는 질문	필요한 자원을 활용하는 방법
시야만이나 시야만만 있는 질문	필요한 자원을 활용하는 방법
시야만이나 시야만만 있는 질문	필요한 자원을 활용하는 방법

※문제를 해결하기 위해 의사결정의 위치에 있는 사람을 알아본다.

※학년 수준에 따라 해결책 요약 학습지들 중 하나를 선택한다.

결정 실행 및 학습 적용 (3차시)

흐름	교수·학습 내용	□학습자료 ※유의점 (●협력지능 툴킷)												
결정 실행 및 학습 적용 (3차시)	<p>▶해결책 결정하기 - 디지털 웰빙 계획서 만들기</p> <table border="1" data-bbox="301 511 1011 1003"> <thead> <tr> <th colspan="2">디지털 웰빙 계획서(예시)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>데이터</td> <td>소셜미디어 사용시간 :5시간 정보 및 도서 사용시간: 55분 여행: 20분 쇼핑 및 음식: 15분 교육 10분 기타: 30분</td> </tr> <tr> <td>문제점 진단</td> <td>소셜미디어 사용시간이 많음 스마트폰 이용시간이 많음</td> </tr> <tr> <td>목표</td> <td>불필요한 앱 사용 시간을 줄이자.</td> </tr> <tr> <td>세부목표</td> <td>일일 소셜미디어 사용시간을 4시간 이하로 줄이겠다.</td> </tr> <tr> <td>데이터수집방법</td> <td>'스크린타임' 확인 후, 구글 스프레드 시트에 기록</td> </tr> </tbody> </table> <p>- 실행을 위한 준비하기</p> <p>▶ 협력 방법과 도구 - 디지털웰빙을 위한 협력 계획 세우기</p>  <p>The image shows a 'Collaborative Design Canvas' for a project. It features a central circle labeled '1 문제 목표 인식' (Problem Goal Recognition) with the text '우리는 - 할 것입니다.' (We will - do). Surrounding this are five numbered boxes: '2 데이터, 정보, 아이디어 모으기' (Gather data, information, ideas), '3 데이터 연결하기' (Connect data), '4 협력 자원 찾기' (Find collaborative resources), and '5 결과를 활용하기' (Use results). The canvas also includes icons for '사람' (People), '디지털 협력 도구' (Digital collaboration tools), and '만우자능(AI)' (AI).</p>	디지털 웰빙 계획서(예시)		데이터	소셜미디어 사용시간 :5시간 정보 및 도서 사용시간: 55분 여행: 20분 쇼핑 및 음식: 15분 교육 10분 기타: 30분	문제점 진단	소셜미디어 사용시간이 많음 스마트폰 이용시간이 많음	목표	불필요한 앱 사용 시간을 줄이자.	세부목표	일일 소셜미디어 사용시간을 4시간 이하로 줄이겠다.	데이터수집방법	'스크린타임' 확인 후, 구글 스프레드 시트에 기록	<p>□학습자료 ※유의점 (●협력지능 툴킷)</p> <p>● H-H 협력 </p> <p>● H-M-H 협력 </p> <p>● 창의협력지능 사고력 툴킷 - 협력지능 디자인 캔버스</p> <p>※서로의 역할을 계획하고 해결 과정에 어려움이 없는지 미리 예상한다. 이상이 없다고 판단되면 실행을 위한 배움에 들어간다.</p>
디지털 웰빙 계획서(예시)														
데이터	소셜미디어 사용시간 :5시간 정보 및 도서 사용시간: 55분 여행: 20분 쇼핑 및 음식: 15분 교육 10분 기타: 30분													
문제점 진단	소셜미디어 사용시간이 많음 스마트폰 이용시간이 많음													
목표	불필요한 앱 사용 시간을 줄이자.													
세부목표	일일 소셜미디어 사용시간을 4시간 이하로 줄이겠다.													
데이터수집방법	'스크린타임' 확인 후, 구글 스프레드 시트에 기록													

▶ 협력 도구 이해하기

- 자신이 필요한 문제 해결 방법을 위한 도구 배우기
- 친구들과 함께 문제를 해결할 수 있는 도구들을 알아보고 방법을 협의하기
- 문제 실행하기



○협력도구 이용하기

▶ 목표 달성 확인

- 해결책 결정하기 단계에서 설정한 목표의 달성 확인하기
- 달성한 목표 또는 결과물에 대한 자료 모으기
(디지털웰빙 계획서, 사용시간 기록지 등)

▶ 협력 결과 공유와 피드백

- 산출물에 대해 발표하고 공유하기
(발표 형태 정하기 - 문서, 동영상, 실시간 발표 등)
- 프레젠테이션 도구를 이용하여 협력하여 발표자료 만들기
- 피드백하기



프레젠테이션 내용
<ul style="list-style-type: none"> • 찾은 문제와 자신의 문제 정의 • 문제 해결을 위한 아이디어와 해결법 선택 이유 • 문제 해결 차례, 사용 데이터와 도구, 문제 해결 결과 • 소감

▶ 상호학습확인

- 동료들의 발표 중 자신의 문제에도 똑같이 적용할 수 있는 해결책이 있는지 생각해보기

▶ 협력지성업데이트

- 결정하고 실행한 내용을 앞으로도 유지하는 방법을 생각해본다.
- 다른 친구들의 디지털기기 활용현황 분석하기
- 다른 친구들의 디지털기기 활용 조언하기

 수업에서 사용한 협력 지능 사고 툴킷

문제 정의
해결해야 할 문제를
명확하게 정의하는 데
사용됩니다.

그룹 
10분 

※ 주의사항
문제 해결을 위하여
문제를 정의하고
프로젝트의 목표를
설정하는 데에 의의가
있습니다.



문제 정의 

학교 이름:

우리가 해결해야 하는 문제가 무엇인지 파악해봅시다. 아래 질문에 각자 답을 하고, 모둠별로 의견을 모아 모둠의 최종 의견을 정해 모둠 학습지에 정리합니다.

1. 해결하려는
문제는 무엇입니까?

2. 이 문제는
누구에게 어떤
영향을 미칠까요?

3. 이 문제에
영향을 미치는
것에는 무엇이
있나요?

4. 문제에 대해
우리의 목표로
정리해 써봅시다.
(우리는- 해결책을
찾아내고- 하고 싶다. 등)

5. 문제를
해결하면 어떤
변화를 가져올까요?

6. 해결하기 위한
단계를 적어봅시다.

7. 문제나
한계점이 있다면
적어봅시다.

 수업에서 사용한 협력 지능 사고 툴킷



문제이해하기 

학교 이름:

문제 해결을 위해 우리의 목표, 할 수 있는 일, 한계점에 대해 모둠원들과 이야기를 나누어 봅시다.

어떤 문제를
해결하고 싶나요?

이 문제의 해결은
누구에게 도움을
주나요?

이 문제를
해결하면 어떤
변화가
일어날까요?

우리의 작업
일정은 어떻게
되나요?

우리의 어려운
점에는 무엇이
있을까요?

이 문제를 함께
해결해야 하는
이유는 무엇일까요?

문제 이해
해결해야 할 문제를
명확하게 정의하는 데
사용됩니다.

 그룹
⌚ 10-20분

※ 주의사항
문제를 대략적으로
이해하고 프로젝트의
목표를 설정하는 데에
의의가 있습니다.

경인교육대학교 창의교육지원센터

수업에서 사용한 협력 지능 사고 툴킷

데이터 흐름
데이터의 흐름을
이해할 수 있도록
돕습니다.

그룹 
10분 

※ 주의사항
문제 해결을 위하여
필요한 데이터를
정리하고 어떻게
수집하여 처리할지
확인하여 본격적인
문제해결에 앞서
데이터 수집 및 처리
계획을 세웁니다.



데이터 흐름



학교 이름:

데이터를 어떻게 모으고, 저장하고 정리하고 공유할까요?
데이터에 편견이 들어있지는 않나요?
함께 학습자를 통해 데이터의 흐름을 점검하고 정리해봅시다.

1. 데이터 모으는 방법 정리하기

필요한 데이터는 무엇인가요?	데이터를 어떻게 모을까요?	데이터를 어디에 저장할까요?	데이터를 어떻게 정리할까요?	데이터를 어떻게 분석할까요?	데이터에 편견은 없는지 확인 했나요?
<input type="text"/>					

2. 데이터 흐름 확인하기

더 필요한 데이터가 있을 수도 있습니다. 여러 번 정리할 수 있습니다.



3. 편견 및 오류 점검하기

데이터를 모을 때

선입견 반영	팀으로 토론하고 중립적으로 생각 하기
데이터 기록 오류	동료 검토를 통해 기록 오류 확인
데이터가 대표성 없음	경험이 있는 다른 사람들의 조언 듣기

데이터를 분석할 때

사람들의 편견	데이터 분석 작업 교육 받기
시의 편견	다양한 데이터 분석, 테스트
실시간 데이터 변경	데이터가 수집된 기간 확인하기

 수업에서 사용한 협력 지능 사고 툴킷



해결책 요약



학교 이름:

프로젝트에서 우리가 찾고 있는 해결책은 무엇일까요? 좋은 해결책은 어떤 조건을 만족해야 할 지 생각해보고, 정리하여 아래 질문에 답해봅시다.

해결책 요약

우리가 해결하고 싶은 문제는 무엇입니까?

이 문제 해결을 위해 사용하고 있는 해결책은 무엇이며, 그것이 효과적이지 않은 이유는 무엇입니까?

현재 해결책

효과적이지 않은 이유

'좋은' 해결책은 어떤 조건이 필요할까요?

현재 상황의 문제점은 무엇이고 어떻게 극복할 수 있을까요?

해결책 요약
해결하고 싶은 문제에 대한 질문을 통해 문제해결의 최종 목표를 확인합니다.

 그룹

 10분

※ 주의사항
목표의 확인은 프로젝트 과제를 수행할 때 지속적으로 이루어져야 하는 활동입니다.
해결책에 대해 예측하고, 의미있게 쓰일 수 있다는 것에 대한 확신이 들 때 동기부여가 되며 문제해결에 대한 적극적인 의지가 돌아나며 참여를 활성화시키게 됩니다.

 수업에서 사용한 협력 지능 사고 툴킷

협력지능 프로젝트
디자인 캔버스

그룹 

15분 

※ 주의사항
프로젝트 전반의
과정을 확인하고
계획합니다.
프로젝트의 흐름을 한
눈에 확인할 수
있으며 반성을 통하여
다음프로젝트와
연결짓도록 합니다.



(비매품)

디지털 웰빙 지침이

발행일 2021년 12월
발행인 한 선 관
발행처 경인교육대학교 창의거점센터
인천광역시 계양구 계산로 62, 경인교육대학교 본관
<http://creative.re.kr>
개 발 정 기 민
편 집 김태령, 박소영
TEL: 032-540-1299

CC 3.0 BY-NC

2021
경인교육대학교
창의교육거점센터

중학교 3차시

디지털 웰빙 지킴이

의사결정형 DNA 창의협력지능 수업 13

 한국과학창의재단
Korea Foundation for the Advancement of Science & Creativity

 경인교육대학교
창의교육거점센터

 AI 인공지능교육연구소
Institute of Artificial Intelligence Education