바른말 고운말 실천하기

의사결정형 DNA 창의협력지능 수업 3

한국과학창의재단
Korea Foundation for the Advancement of Science & Creativity
경인교육대학교
창의교육거점센터
AIE 인공지능교육연구소
Institute of Artificial Intelligence Education

바른말 고운말 실천하기

초등학교

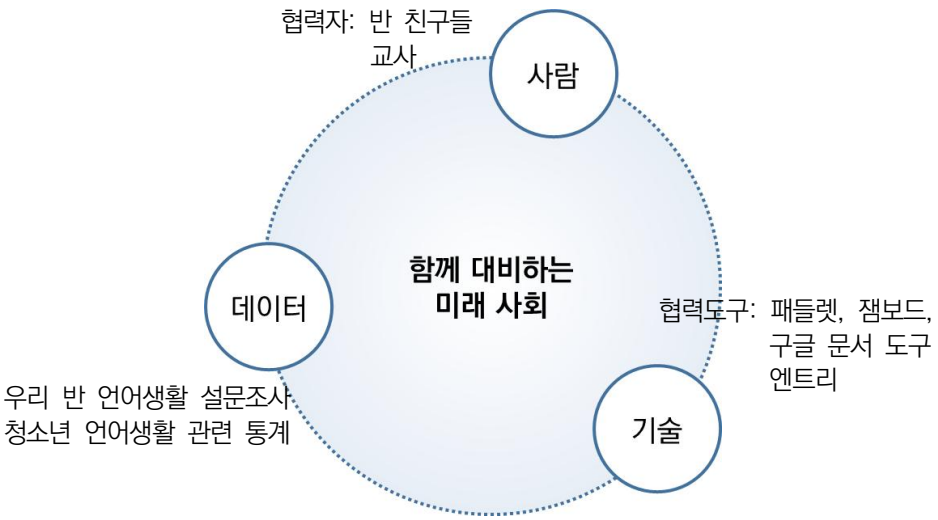
-언어생활 분석하여 바른말 고운말 실천을 위한 방법 탐색하기-

주제 개요

또래 문화, 온라인 SNS와, 커뮤니티, 게임 등의 영향 등으로 초등학교 고학년 학생들의 언어생활은 다양한 신조어, 비속어, 은어, 외국어로 점점 물들어 가곤 한다. 또한 이러한 언어생활이 그들의 당연한 문화로 자리 잡아 비속어, 은어 등을 사용하지 않으면 소외감을 느끼는 경우도 있으며, 과격한 언어생활로 인한 언어폭력 사건도 발생하고 있다.

이에 본 수업에서는 학생들이 스스로 우리 반 그리고 청소년의 언어생활에 대해 조사해 본 뒤, 문제점을 발견하여 해결책을 만들어보고자 한다. 이를 통해 객관적으로 스스로의 언어생활을 되돌아볼 수 있는 계기가 될 수 있을 것이며 바른 언어생활이 중요한 이유에 대해서 더 체감할 수 있을 것이라 기대한다.

창의 협력 지능의 목표와 고려할 자원



CCI(Creative Collaboration Intelligence) 수업 계획

단계	내용	수업형태(◆) 및 창의협력지능 툴킷(💻)
문제 이해	• **문제 탐구** 오늘날 청소년의 언어생활이 바람직하지 않음 • **문제 구체화하기** 우리 반의 언어생활 점검하고 결과 분석하기 • **목표 확인** 청소년의 언어생활을 개선할 수 있는 해결책 마련하기	◆H-H 협력 (데이터 활용) 💻협력지능사고력 툴킷
해결 탐구	• **해결책 탐색** 청소년의 옳지 않은 언어생활 문제별 원인과 해결 방법 탐색하기 • **데이터와 협력자원** 인터넷과 설문 조사를 이용하여 청소년 언어생활 문제와 개선에 대한 자료 조사 • **협력 방법과 도구** 모둠별 협력하기 원활한 방법과 도구 살펴보기	◆H-M-H 협력 (디지털도구) 💻협력지능사고력 툴킷
결정 실행	• **해결책 결정** 데이터와 협력 자원 파악하여 스스로 실천 및 발전시킬 수 있는 해결책 결정하기 • **협력 활동 실행** 선정한 해결책 발전, 보완시켜 '우리 모둠만의 바른말, 고운말 도우미' 만들기	◆H-M-H 협력 (디지털도구) ◆H-AI 협력 (AI활용) 💻협력지능사고력 툴킷
학습 적용	• **목표 달성 확인** 청소년 언어생활 문제에 대한 해결책을 합리적으로 결정하였는지 확인하기 • **결과 공유 및 피드백** 의사결정 결과 공유하고 평가하기 • **협력지능 확장** 해결책 아이디어 지속적으로 수정, 보완하기	◆H-H 협력 💻협력지능사고력 툴킷

프로그램 총괄 지도안

프로그램명	바른말 고운말 실천하기	학교급	초등학교	차시	총 3차시
교육목표	청소년들의 언어생활 문제점을 분석하고 원인에 따른 문제를 해결하기 위한 의사 결정에 참여할 수 있다.				
관련교과	국어, 실과				
교육과정 목표	[6국01-04] 자료를 정리하여 말할 내용을 체계적으로 구성한다. [6국01-05] 매체 자료를 활용하여 내용을 효과적으로 발표한다. [6국04-01] 언어는 생각을 표현하며 다른 사람과 관계를 맺는 수단임을 이해하고 국어생활을 한다. [6국04-06] 일상생활에서 국어를 바르게 사용하는 태도를 지닌다. [6실04-08] 절차적 사고에 의한 문제 해결의 순서를 생각하고 적용한다. [6실04-11] 문제를 해결하는 프로그램을 만드는 과정에서 순차, 선택, 반복 등의 구조를 이해한다.				

문제 이해, 해결 탐구 (1차시)

흐름	교수·학습 내용	□학습자료 ※유의점 (협력지능 툴킷)
문제 이해 (1차시)	▶ 문제 탐구하기 - 청소년의 언어생활 되돌아보기 · 자신 혹은 친구들이 어떤 언어생활을 하고 있다고 생각하나요? 욕, 비속어, 신조어, 은어, 외국어 등 어떤 것이든 자유롭게 생각을 나누어 봅시다. (예전보다 욕을 더 많이 하게 된 것 같아요. / 인터넷이나 예능에서 사용하는 유행하는 말을 자주 사용하는 것 같아요. / 부모님이나 선생님과 대화할 때와 친구들과 대화할 때 언어습관이 다른 것 같아요. 등) · 그렇다면 우리 나이 또래의 청소년들의 전체적인 언어생활은어떨 것 같나요? (좋지 않다는 뉴스를 본 적이 있어요. / 학교 폭력에 언어폭력도 해당하니 좋지 않을 것 같아요. 등) ▶ 문제 구체화하기 - 우리 반의 언어생활 객관적으로 점검하기 · 스스로의 언어생활과 습관을 점검해봅시다. · 각 영역에 대해서 솔직하게 자신의 언어생활을 체크하고 그 결과를 확인해봅시다.	H-H 협력 □ 언어생활 점검 설문 ※ 우리 반 친구들의 언어생활을 점검할 수 있는 설문 조사, 활동지를 활용한다. 특정 설문 조사를 반드시 활용해야 하는 것은 아니다. ※ 온라인 수업에서는 구글 설문지를 활용하면 설문의 과정과 설문 결과를 더욱 편하게 확인 가능하다.

언어 습관 자기 진단

학년 반 이름( )

우리는 일상생활에서 늘 주변 사람들과 대화를 하면서 생활합니다. 대화를 하다 보면 다른 사람으로 인해 기분이 좋아지기도 하고, 반대로 기분이 언짢아지기도 합니다. 그렇다면 나는 함께 대화할 때 상대방의 기분을 좋게 만드는 사람일까요, 아니면 상대방을 불편하게 만드는 사람일까요?

이 진단의 목적은 자신이 갖고있는 언어사용 습관을 스스로 정확히 파악하여 문제를 개선하는 것입니다. 대화 습관에 대한 점수와 내용은 자신의 언어 습관을 되돌아보기 위한 참고 자료입니다. 진단 결과를 보고 자신에게 실망하거나 다른 사람과 비교할 필요는 없습니다.

자, 그럼 이제부터 자신의 일상 대화 습관이 어떤지 한번 살펴볼까요?

※ 각 문항은 '매우 그렇다, 그렇다, 보통이다, 그렇지 않다, 전혀 그렇지 않다'로 구성되어 있습니다. 질문에 대하여 가장 적절한 번호를 골라 √표를 해 주십시오. 정확한 진단을 위해 솔직하게 답해 주시길 바랍니다.

※ 설문의 종류는 총 네 가지입니다. 각각의 설문을 완료한 후, 아래 점수 계산법에 따라 점수를 계산하고 표에 적어주세요.

	매우 그렇다	그렇다	보통이다	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다	점수
1 자기 표현 습관	( )개×1점	( )개×2점	( )개×3점	( )개×4점	( )개×5점	안전/주의/위험
2 듣기 습관	( )개×1점	( )개×2점	( )개×3점	( )개×4점	( )개×5점	안전/주의/위험
3 짧명언어 사용 실태	( )개×1점	( )개×2점	( )개×3점	( )개×4점	( )개×5점	안전/주의/위험
4 갈등 상황 언어 습관	( )개×1점	( )개×2점	( )개×3점	( )개×4점	( )개×5점	안전/주의/위험

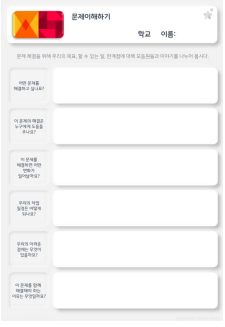
· 설문 결과 우리 반의 언어생활은 어떤가요?

· 사회 전체적으로는 어떻게 나타나고 있을까요?
(청소년 언어 문제 관련 뉴스, 다큐멘터리 클립 시청)
· 어떤 점을 개선하면 좋을까요?

※ 우리 반 학생들의 전반적인 언어생활 파악을 위해 '멘티미터'와 같이 의견 수합 플랫폼을 활용할 수 있다.

▶ 목표 확인하기
- 목표: 청소년의 언어생활을 개선할 수 있는 해결책 마련하기

◎창의협력지능
사고력 툴킷
- 문제 이해하기



창의협력지능 사고력 툴킷 예시 문항
- 어떤 문제를 해결하고 싶나요? (청소년의 언어생활 개선이 필요하다.) - 이 문제의 해결은 누구에게 어떤 도움을 주나요? (더 바른 언어를 사용하게 되어 언어폭력 관련 문제가 줄어들 수 있다. 등) - 이 문제가 생긴 이유는 무엇인가요? (SNS 사용 증가, TV나 인터넷 등의 매체 접촉 증가, 게임에서 과격한 언어 사용 등) - 어떤 근거가 이를 뒷받침하나요? (청소년 언어생활 관련 통계 조사 결과) - 왜 함께 해결해야 할까요? (함께 하면 왜 청소년들이 부정적인 언어생활을 하고 있는지 다양한 관점에서 파악할 수 있다. / 함께 원인을 파악하고 해결책을 마련해 실천할 수 있다. 등) - 문제가 해결되면 어떤 점이 달라질까요? (우리 반, 우리 학교 등에서 더욱 바른 언어 생활을 하여 친구들 사이, 선생님, 부모님과의 갈등이 줄어든다. 등) - 문제를 해결하기 위한 계획을 세워 봅시다.

해결 탐구 (1차시)

▶ 해결책 탐색하기
- 청소년 언어생활의 문제점 파악하기
· 모둠별로 협력하여 '청소년의 언어생활을 개선할 수 있는 해결책'을 분석하고 고민해봅시다.
· 우리 반 설문 조사와 청소년 언어생활 관련 통계를 활용하여 어떤

◎H-M-H 협력

원인으로 이런 문제가 발생하는지 파악해봅시다.
(친구들에게 소외당하지 않으려고 / 게임에서 그런 욕들이 당연하게 사용되어서 / 외국어를 당연하게 쓰게 되어 해당하는 한국어 표현을 잘 모르겠어서 등)

· 각 문제별로 청소년의 언어생활을 해결하기 위해서는 어떻게 하면 좋을지 모둠 친구들과 이야기 나누어 봅시다.

▶ 데이터와 협력 자원 파악하기

- 자료 조사 계획 세우기

· 우리 모둠에서 파악한 청소년 언어생활 문제점과 해결 방법에 대한 자료를 잘 조사하기 위한 계획을 세워 봅시다.

창의협력지능 사고력 툴킷 예시 문항
- 어떤 도구를 활용하여 조사할 계획인가요? (인터넷 검색 / 인터뷰(부모님, 선생님) / 설문조사(학년 친구들) 등) - 어떤 사이트를 이용하고 검생하는 것이 신뢰도가 높은 자료를 얻을 수 있을까요? (통계청이나 신문사 등 출처가 분명한 곳의 자료를 이용한다. 등)

◯핀업 포스트잇, 패들렛, 구글 잼보드 활용

※ 학생들의 생각을 다양하게 표현할 수 있는 플랫폼을 활용한다.

※ 학교에서 진행할 경우 포스트잇을 활용할 수 있다.

◯창의협력지능 사고력 툴킷
- 해결책 맵핑

◯H-M-H 협력

▶ 협력 방법과 도구 살펴보기

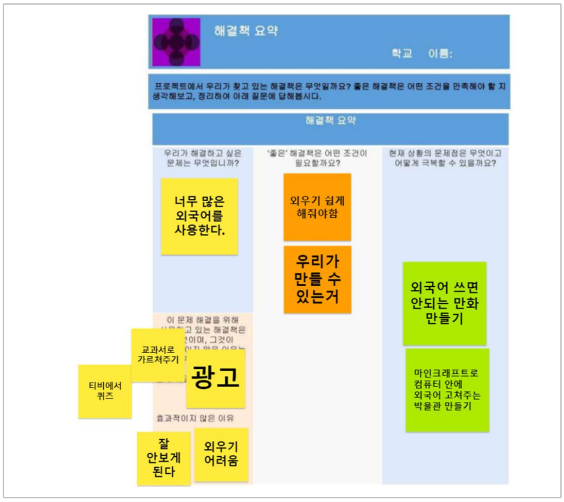
- 팀원과 의견 공유할 협력도구 선정하기
  (구글 프레젠테이션, 구글 독스, 띵커벨, 패들렛 등)
- 모둠별로 청소년 언어생활 문제점 및 해결책 자료 조사하기

창의협력지능 사고력 툴킷 예시 문항
- 구체적으로 어떤 것들을 조사해야 할까요? (청소년 언어생활 관련 통계, 언어생활 개선 방법 등) - 이미 알고 있는 것은 무엇인가요? (우리반 언어생활 설문 조사 결과 등) - 참고할만한 자료는 무엇이 있을까요? (인터넷 자료, 통계자료 등) - 원하는 자료를 얻기 위해 어떤 검색을 하면 좋을까요? (통계청 혹은 신문사 통계 검색 / 청소년 언어생활 관련 연구자 검색 등)

.

◌창의협력지능
사고력 툴킷
- 데이터 지도화

결정 실행 (2차시)

흐름	교수·학습 내용	□학습자료 ※유의점 (협력지능 툴킷)
결정 실행 (2차시)	▶ 해결책 결정 - 파악한 문제점과 해결책 중 우리가 실천할 수 있는 일 결정 · 파악한 여러 문제점과 해결책 중 우리가 발전, 보완하여 실천할 수 있는 해결책을 결정해봅시다. · 의사결정 기준 - 해결책이 청소년 언어생활 개선에 도움이 되는지 확인하기 - 실현 가능한 해결책인지 확인하기 - 청소년에게 적절한 해결책인지 확인하기 - CC(협력지능) 플레이북을 활용하여 정리하기 창의협력지능 사고력 툴킷 예시 문항 - '좋은' 해결책이 되려면 어떤 조건을 만족해야 할까요? (우리가 스스로 만들어 낼 수 있는 해결책, 재미있는 해결책) - 문제 해결을 위해 사용하고 있는 해결책은 무엇이며, 그것이 효과적이지 않은 이유는 무엇입니까? (공익광고 - 학생들에게 와 닿지 않고 포스터라 잘 볼 수가 없다.)  [툴킷 활용 사례]	◎창의협력지능 사고력 툴킷 - 해결책 요약 ◎크리에이틀리 활용 (https://app.creately.com/) ※ 크리에이틀리의 링크 공유 기능을 활용하여 실시간 협업한다. Zoom, 웨일 등 쌍방향 회의 도구도 함께 사용하면 좋다. ※ 실제 교실에서는 스케치북이나 전지에 포스트잇을 붙여 연표로 나타내도 좋다.

· 해결책을 더욱 쉽게 실천하기 위한 우리 모둠만의 방법을 찾아 아이디어를 발전시켜봅시다.
(예시) 습관적으로 사용하는 용어의 다듬은 말 알려주기
- 다듬은 말 조사하기
- 마인드 마이스터 혹은 디자인 캔버스를 활용하여 아이디어 구체화하기)

▶ 협력 활동 실행하기

- 해결책을 위한 협력 도구 결정하기

· 문제 해결에 필요한 협력 도구를 살펴봅시다.

· 예시)

내용	협력 도구	구분
협력 활동 실행	구글 문서 도구	디지털 도구
협력 활동 실행	미리 캔버스	디지털 도구
그림 삽입	오토 드로우	AI 도구
프로그램 생성	엔트리	디지털, AI 도구

◌마인드 마이스터 ((https://www.mindmeister.com/)

※ 마인드 마이스터를 링크로 공유하여 모둠별로 실시간 협업이 가능하다.

◌창의협력지능 사고력 툴킷
- 협력지능 프로젝트 디자인 캔버스

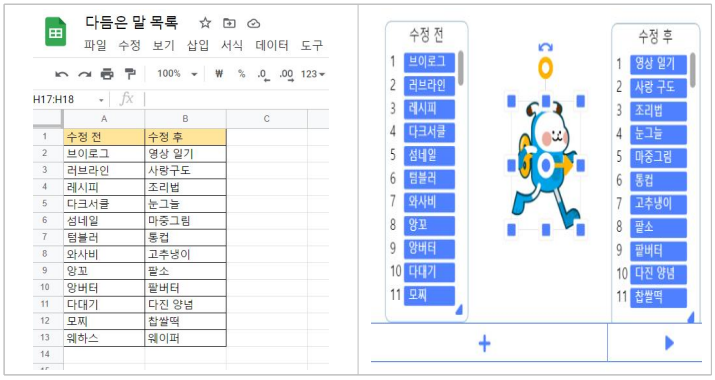
◌H-M-H 협력

※ 모둠별 선택한 해결책에 맞는 다양한 협력 도구를 사용할 수 있도록 한다.

· 우리 모둠이 선택한 해결책을 보완, 발전시킬 때 사용할 협력 도구를 결정해봅시다.
· 결정한 협력 도구의 사용법을 익혀봅시다.

– 해결책 보완, 발전시키기

· 결정한 협력 도구로 '우리 모둠만의 바른말, 고운말 도우미'를 완성해봅시다.
· 예시1) 예쁜 우리말 다듬은 말 알리미봇
  - 조사한 다듬은 말 목록 구글 스프레드 시트 생성
  - 스프레드 시트 내용 활용하여 엔트리로 알리미봇 만들기 (엔트리 리스트 기능 활용 가능)



◎ 구글 문서 도구

※ 구글 문서 링크를 공유하여 여러 기기로 모둠 학생들이 접속하여 조사한 대체어를 원활하게 동시에 입력, 공유할 수 있다.

◎ 엔트리 (https://playentry.org/)

· 예시2) 구글 프레젠테이션 활용 포스터 만들기

· 예시3) 영상편집프로그램 활용 광고 만들기

◎ 구글 문서 도구, 미리캔버스 활용

※ 구글 문서 도구 활용시 학생들의 동시 작업이 원활

※ 미리캔버스 활용시 학생들이 다양한 그림, 사진 요소, 템플릿 등을 자유롭고 편하게 활용 가능

◎ 디지털 영상 편집 프로그램-무비메이커, VLLO, 뱁믹스 활용 가능

학습 적용 (3차시)

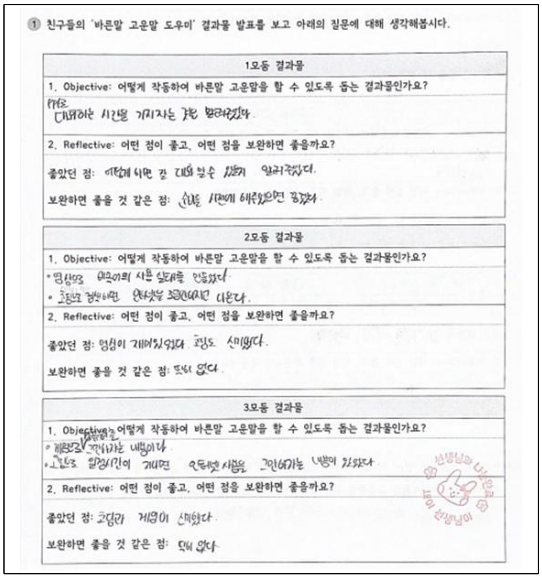
흐름	교수·학습 내용	□학습자료 ※유의점 (협력지능 툴킷)
학습 적용 (3차시)	▶목표 달성 확인 - 문제 이해 단계에서 설정한 목표의 달성 확인하기 · 우리가 만든 '우리 모둠만의 바른말, 고운말 도우미'가 청소년들의 올바른 언어생활에 도움이 될 수 있을까요? ▶ 협력 결과 공유하기 - 모둠별 해결책 발표하기 · 모둠별로 만든 '우리 모둠만의 바른말, 고운말 도우미'를 반 친구들과 나누어봅시다. **결과 발표 시 반드시 포함시켜야 하는 내용(예시)** • 문제 및 목적 : 청소년들의 ~한 언어생활이 문제가 되고 있고 이에 대한 해결이 필요하다. • 협력 방법 : 온라인 토의 / 문서 작업, 블록 코딩 등 • 협력 도구 : 구글 문서, 패들렛, 엔트리 등 • 협력참여자 : 교사, 모둠 친구들 • 사용한 데이터 : 통계청 통계 자료, 인터넷 검색 자료 등 **비대면 발표 방법** • Zoom 화면 공유 : 학생들에게 Zoom 화면 공유 권한을 주고 작동 과정을 스스로 발표할 수 있도록 기회를 주는 방법 (학급에서 발표 과정과 비슷하다는 장점) • 패들렛 활용 : 각 모둠이 결과물의 작동 과정을 영상으로 촬영 혹은 녹화하거나 결과물 링크를 패들렛에 공유하여, 학급 학생들이 자유롭게 다른 모둠의 결과물을 시청 혹은 체험해 볼 수 있도록 하는 방법 (궁금한 사항에 대해 직접 패들렛 아래 댓글을 달 수 있으며, 반복 재생 및 체험이 가능하다는 장점) • 엔트리 학급방 활용 : 결과물을 모두 엔트리로 제작하도록 할 경우 학급방에 각 작품을 공유하도록 하여, 공유한 작품을 직접 재생 및 체험해 볼 수 있도록 하는 방법 (코드 복사가 가능해 비슷하게 다른 학생도 직접 만들어 볼 수 있는 기회 제공이 가능하다는 장점)	H-H 협력

▶ 결과 피드백하기

- 다른 모둠의 해결책 피드백하기

· 각 모둠의 해결책을 살펴보았을 때 보완했으면 좋겠는 점을 이야기해봅시다.

창의협력지능 사고력 툴킷 예시 문항
- 어떻게 작동하여 바른말 고운말을 할 수 있도록 돕는 결과물인가요? (영상으로 비속어 사용 실태를 강하게 비판하는 광고르 만들었다.) - 어떤 점이 좋았고, 어떤 점을 보완하면 좋을까요? - 바른말 고운말을 위한 노력들이 우리 반, 우리 사회에 어떤 가치가 있을까요? - 앞으로 우리의 행동을 어떻게 해야 할까요?


① 친구들의 '바른말 고운말 도우미' 결과물 발표를 보고 아래의 질문에 대해 생각해봅시다.

1모둠 결과물

1. Objective: 어떻게 작동하여 바른말 고운말을 할 수 있도록 돕는 결과물인가요?

2. Reflective: 어떤 점이 좋고, 어떤 점을 보완하면 좋을까요?

2모둠 결과물

1. Objective: 어떻게 작동하여 바른말 고운말을 할 수 있도록 돕는 결과물인가요?

2. Reflective: 어떤 점이 좋고, 어떤 점을 보완하면 좋을까요?

3모둠 결과물

1. Objective: 어떻게 작동하여 바른말 고운말을 할 수 있도록 돕는 결과물인가요?

2. Reflective: 어떤 점이 좋고, 어떤 점을 보완하면 좋을까요?

[툴킷 활용 사례]

- 피드백을 바탕으로 수정 보완하기

· 반 친구들이 이야기해 준 보완할 부분을 채우고, 좋았던 부분을 돋보일 수 있도록 수정하여 최종 '우리 모둠만의 바른말, 고운말 도우미'를 완성해봅시다.

· 완성작을 학급 SNS에 올려 우리 반 친구들의 언어생활에도 도움이 될 수 있도록 합시다.

▶ 협력 지능 확장하기

- 결과 확인하며 변화 모습 점검하기

· 직접 우리 반과 청소년들의 언어생활 문제를 해결하기 위한 도움을 주기 위해 노력해 본 경험이 어땠나요?

- 산출물 지속적 사용 및 보완

· 지속적으로 사용자들의 의견을 반영하여 우리 반이 직접 만든 '우리 모둠만의 바른말, 고운말 도우미'를 수정 보완해봅시다.

◎창의협력지능 사고력 툴킷
- ORID

ORID

학교 이름:

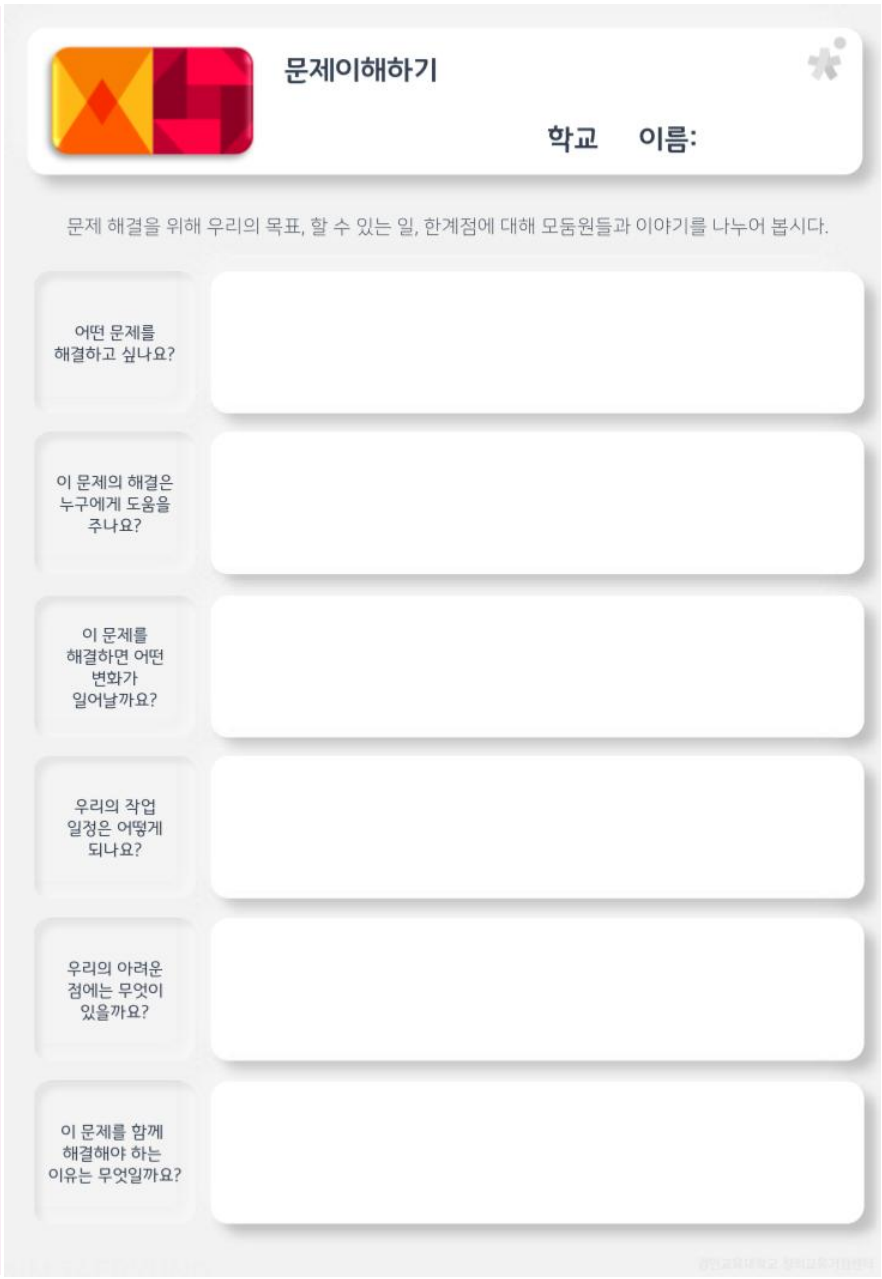
대화목표 :

수업에서 사용한 협력 지능 사고 툴킷

문제 이해
해결해야 할 문제를 명확하게 정의하는 데 사용됩니다.

그룹
10-20분

※ 주의사항
질문을 빠르게 검토하여 각자 포스트잇 메모에 답변을 적어 각 질문에 붙이고 함께 검토합니다.



수업에서 사용한 협력 지능 사고 툴킷

데이터 지도화
해결해야 할 문제를 명확하게 정의하는 데 사용됩니다.

- 그룹
- 10-20분
- 워크시트, 마커1-2개, 포스트잇

※ 주의사항
데이터 수집 전 어디서, 어떻게, 어떤 데이터를 수집할지 빠르게 계획하고 이를 바탕으로 데이터를 수집할 수 있도록 합니다.

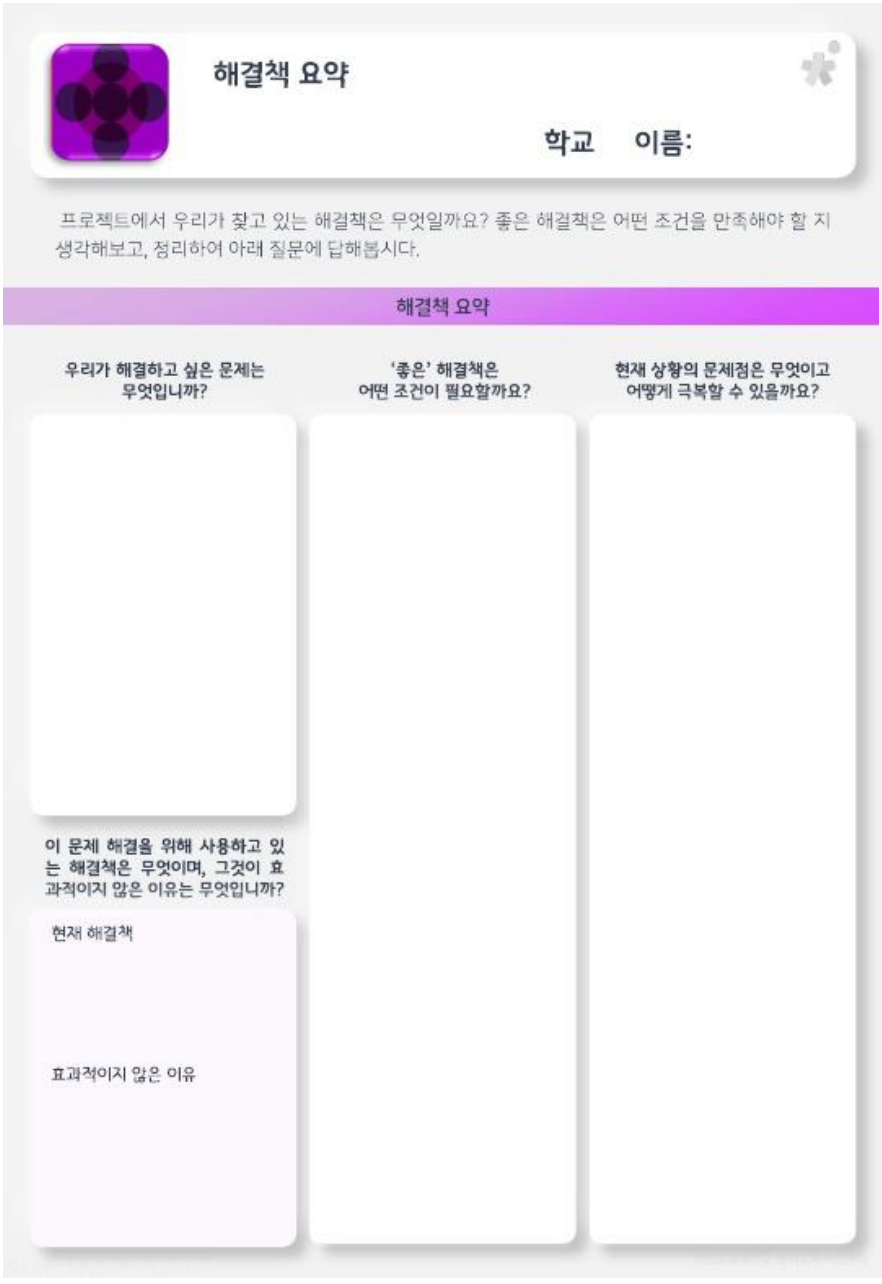
수업에서 사용한 협력 지능 사고 툴킷

해결책 매핑
당면 과제와 관련된 기존 해결책을 찾을 수 있는 위치를 생각하는 데 도움이 됩니다.

그룹
15-20분
워크시트, 데이터 수집, 정보 및 아이디어 방법 카드

※ 주의사항
질문을 검토하고 문제와 관련된 기존 해결책을 찾을 수 있는 곳을 고려합니다

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?

'좋은' 해결책은 어떤 조건이 필요할까요?

현재 상황의 문제점은 무엇이고 어떻게 극복할 수 있을까요?

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

현재 해결책

효과적이지 않은 이유

해결책 요약
찾고 있는 해결책이 갖추어야 하는 사항을 명확하게 이해하는 데 도움이 됩니다.

그룹
10-15분

※ 주의사항
'좋은' 해결책이 가져야 하는 기준을 생각해봅니다.

수업에서 사용한 협력 지능 사고 툴킷

ORID
현명한 결정을 내리기 위한 전략적 질문으로 이루어진 대화에 사용할 수 있습니다.

그룹
30분

※ 주의사항
대화의 목표를 설정한 뒤 각 유형의 질문에 맞게 생각하며 응답합니다. 이 때 정중히 대답하도록 합니다.

ORID

학교 이름:

객관적, 반성적, 해석적, 결정적 이렇게 4가지 유형으로 구성되어 있는 전략적 질문의 ORID 방법은 현명한 결정을 내리기 위해 진행자가 이끄는 대화입니다. 각 유형의 설명을 읽고, 대화를 진행할 질문을 만들어봅시다.

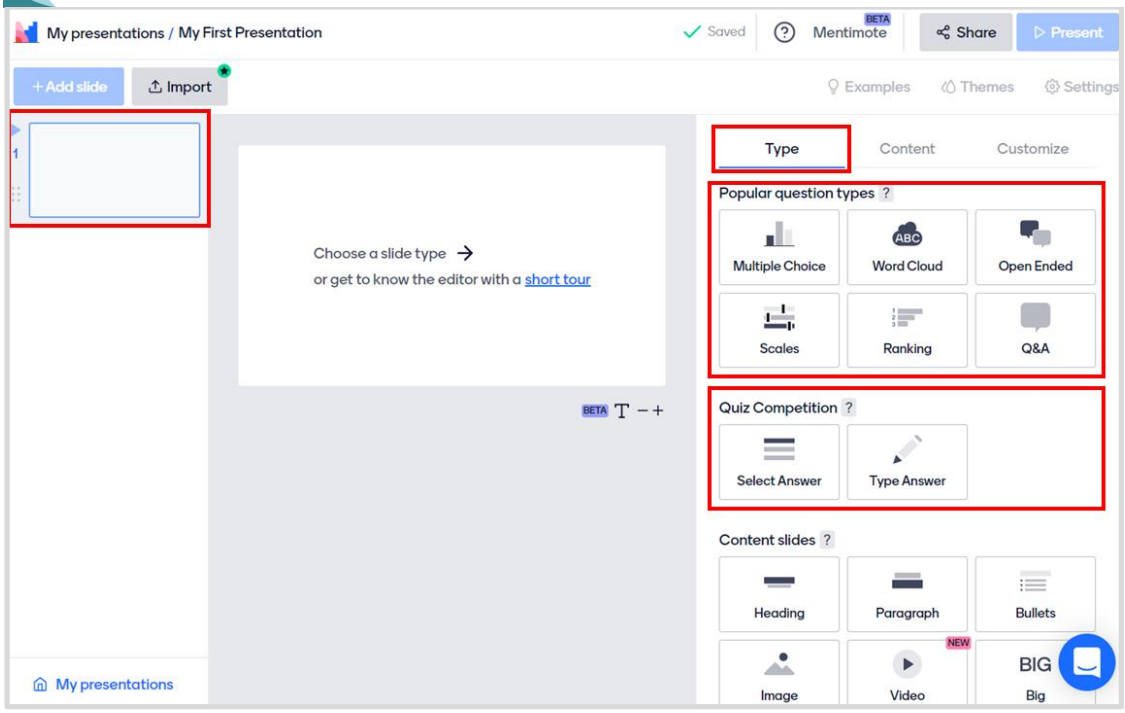
O: Objective (객관적 질문)	R: Reflective (반성적 질문)	I: Interpretive (해석적 질문)	D: decisional (결정적 질문)
주제와 관련된 객관적 사실을 묻습니다.	주제에 대해 사람들이 어떻게 느끼는지 묻습니다.	의미와 관련 있는 질문을 합니다.	결정으로 이어지는 질문을 합니다.

대화목표 :

ORID의 종류	참여자에게 사용할 질문
객관적 질문 (사실, 정의, 데이터 등)	(예) 이것에 대해 무엇을 알고 있습니까?
반성적 질문 (반응, 좋아하거나 싫어하는 것, 감정 등)	(예) 이것에 대해 어떻게 생각합니까?
해석적 질문 (의미, 가치, 중요성 등)	(예) 그것이 나(여러분, 우리, 우리 그룹, 사회) 등에 어떤 의미가 있습니까?
결정적 질문 (해결책, 행동, 향후 방향 등)	(예) 가장 좋은 행동은 무엇일까요? 우리가 해야 하는 것은 무엇일까요?

수업에서 사용한 디지털 협력도구

협력 지능 프로젝트 디지털 도구 활용1 : 멘티미터



사이트

https://www.mentimeter.com, 멘티미터 앱

소개

실시간 설문 참여와 시각적인 통계자료를 제공하는 플랫폼. 다양한 설문, 퀴즈, 슬라이드, 이미지를 프레젠테이션으로 보여주고, 참여자로부터 받은 답변을 실시간으로 다양한 형태의 시각 자료 형식으로 확인할 수 있다.

기능

학생의 의견을 워드클라우드로 시각화하기 (다수의 의견이 더 큰 글자 크기로)
학생의 의견을 차트(그래프)로 나타내기, 학생의 의견을 담벼락으로 나타내기
문제를 출제하고 퀴즈 풀기 등

활용법

교사 - 회원가입 후 프레젠테이션에 원하는 형식의 설문, 퀴즈 등을 제작 후 학생들에게 참여 코드, 주소 공유
학생 - 교사가 보내준 코드나 주소로 접속하여 의견 표시 후 제출하여 결과 실시간으로 확인

수업에서 사용한 디지털 협력도구

협력 지능 프로젝트 디지털 도구 활용2 : 잼보드

사이트

https://jamboard.google.com/

소개

동시 협업 가능 화이트보드로 학생들이 자신의 의견을 스티커메모, 도형, 글상자로 표현 가능하다. 학생들이 모둠 학습 시 서로의 의견을 공유하고 협업할 때 활용도가 높다.

기능

	- 스티커 메모 붙이기		- 도형 그리기
	- 사진 첨부하기		- 글상자 입력하기

활용법

교사 - 구글 계정으로 잼보드 생성 후 학생들에게 공유 (편집자 권한)
학생 - 교사가 보내준 주소로 접속하여 로그인 없이 자유롭게 의견 표현 가능

(비매품)

바른말 고운말 실천하기

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

CC 3.0 BY-NC

2021
경인교육대학교
창의교육거점센터

초등학교 고학년 3차시

바른말 고운말 실천하기

의사결정형 DNA 창의협력지능 수업 3

한국과학창의재단
Korea Foundation for the Advancement of Science & Creativity

경인교육대학교
창의교육거점센터

AIE 인공지능교육연구소
Institute of Artificial Intelligence Education