

hi-통 프로그램을 통한 하나된 마음 키우기



- 출품 부문 : 초등부
- 참가 교원 : 소 속 인천효성남초등학교
성 명 박 현 용

hi-통 프로그램을 통한 하나된 마음 키우기



목 차

I. hi-튜 여행의 첫발을 디디며

- 1. 연구의 필요성 1
- 2. 연구의 목적 2
- 3. 용어의 정의 2

II. hi-튜 여행을 준비하며

- 1. 관련이론 탐색 3
- 2. 선행연구 탐색 및 시사점 6

III. hi-튜 여행을 설계하며

- 1. 대상 및 기간 7
- 2. 실태조사 및 분석 7
- 3. 연구과제 선정을 위한 교육과정 분석 9
- 4. 연구과제 선정 10
- 5. 연구과제 진행과정 11

IV. hi-튜 여행 떠나기

- 1. 연구과제 1의 실천 12
- 2. 연구과제 2의 실천 14
- 3. 연구과제 3의 실천 26

V. hi-튜 여행을 마치며

- 1. 수업 및 어플에 대한 설문조사 29
- 2. 변화된 모습 30

VI. hi-튜 여행을 추억하며

- 1. 연구의 결론 31
- 2. 제언 31

※ 참고문헌 및 참고사이트 32

※ 부록

I. hi-통 여행의 첫발을 디디며

1 연구의 필요성

가. 역사지식의 부재와 통일의식의 부족의 만남

역사단원의 공부를 다 마치고, 간혹 우리나라에 있었던 나라들의 이야기를 꺼내들어 학생들과 이야기를 나눌 때가 있다. '신라라는 국가는.....'이라는 이야기가 나오게 되면, 자연스럽게 그 전 국가의 이야기, 혹은 그 다음 국가의 이야기를 하게 된다. 평소 국어시간이나 수학시간에는 자신의 생각을 이야기 못하고 의기소침하던 학생들도 그 때에는 자신들도 한마디 하고 싶어서 하는 말들, '신라 다음에 조선은요~~', '고려 전에 조선은요~~'.. 물론, 역사를 좋아하고 때로는 교과보다 역사적 지식이 풍부한 학생들을 만날 때도 있다. 그러나, 역사라는 것은 역사에 관심이 많아서 역사적 지식이 풍부한 학생들보다는 전반적으로 학업성취도가 낮은 학생들에게 초점을 맞출 필요가 있지 않을까,라는 첫 번째 고민.

우리나라 역사를 가르치다 보면 하나의 모순이 아닌가라는 생각이 들 때가 있다. 우리가 가르치는 국가들이 단지 우리나라의 역사인가? 비록 한반도가 양분화 되어 국토분단의 시간이 반세기도 훌쩍 지났지만 우리나라의 역사는 단지 우리나라만의 역사가 아닌 북한과 공유하는 역사가 아닌가,라는 생각이 들었다. 분단의 시간이 지나가면 지나갈수록 이제 북한과 완전 다른 국가로 정착되어 가고 있는 우리나라는 학생들의 인식 속에서도 우리나라의 역사일 뿐, 북한과 공유하는 역사라는 생각을 잊고 가르침을 주고 받고 있다. 그렇다면 우리가 배우는 역사는 북한과 공유하는 역사라는 것을 가르칠 필요가 있지 않을까, 그래서 **통일에 대한 필요성이 회색되어 가는 학생들에게 역사는 매개체로 묶어서 학생 내면의 생각의 변화를 가져올 수 있지 않을까**,라는 두 번째 고민.

이러한 두가지 고민을 하나로 합쳐볼 수는 없을까,라는 생각에서 시작되어 'hi-통'이라는 자료제작을 생각하게 되었다. 'history'와 '통일'의 만남. 그 두 개의 단어를 독립적으로 따로 고민하고, 가르치고 배울게 아니라 하나의 통합체로 배우고 가르치고 같이 학생들과 같이 생각해 보면 좋지 않을까,라는 고민의 시작에서 hi-통이라는 자료와 프로그램을 제작하게 되었다.

진정한 의미의 통일은 '한민족, 하나의 국민이라고 느끼는 한마음이 된 상태의 의미'라고 한다. 학생들에게 부족한 한민족, 하나의 국민이라고 느낄 수 있는 마음을 역사와 접목시켜 학생들에게 인지시키는 것이 우리나라의 역사와 통일을 바로 보게 하는 첫걸음이라고 생각한다.

나. 통일 후를 생각하는 교육

기존의 통일교육은 군사적, 정치적, 경제적 등, 여러 가지 의미로 접근하고 있다. 그러나, **앞으로의 통일교육은 통일 후를 생각하는 교육**이어야 한다고 생각된다. 지금은 많이 회색되어 있지만, 우리나라도 1980~1990년대 지역감정의 대립으로 많은 갈등이 야기된 적이 있다.

1) 통일교육원. www.uniedu.go.kr. '2016 통일문제에 대한 인식' 연수자료



통일이 된다면 남북의 지역감정 대립, 북한지역 사람들의 차별 등으로 많은 문제점이 야기될 수 있다. 이러한 문제점을 대비하고 남쪽과 북쪽의 사람이 하나의 역사적 기반을 둔 공동체임을 사전에 교육하는 것이야말로 통일 후에 생길 수 있는 문제점들을 사전에 예방할 수 있는 첫걸음이 될 것이다.

다. 미래를 준비하는 교육

스마트폰이 보급된지 10여년이 되어 간다. 이 후 급속도로 발전된 스마트폰은 이제는 생활의 일부가 되어 가고 있으며 스마트폰, 미디어 태블릿, e-book 단말기 등 모바일 기기를 이용한 학습 콘텐츠와 솔루션을 통칭하는 스마트러닝²⁾이라는 새로운 교수학습이 등장했다. 이미 교육부 주체로 일선의 많은 학교에서는 AP등을 통한 와이파이 환경구축으로 디지털교과서 등 각종 형식으로 스마트교육을 실시하며 미래를 준비하는 교육을 하고 있다. 학생들의 21세기 핵심역량 강화를 위해 스마트 환경을 이용한 스마트러닝을 실시하여 미래를 준비할 수 있는 학생들을 길러낼 수 있는 것 또한 매우 중요한 시대적 요구라고 할 수 있겠다.

2 연구의 목적

본 연구의 목적은 hi-통 여행 프로그램을 개발 적용함으로써 미래의 통일세대의 주역인 학생들에게 한민족의 하나된 마음 갖기의 내적 가치관을 형성할 수 있기를 기대하며 다음과 같은 목적을 가진다.

첫째, 스마트 교육 환경을 조성하고 학생들이 직접 참여하여 프로그램을 구성할 수 있게 하며,

둘째, hi-통 어플 및 Card용 및 Pocket용 hi-통 보충자료 개발, 적용을 통해 우리나라와 북한이 같은 역사를 가지고 있는 나라임을 인식할 수 있는 내적 가치관을 형성하며, 나아가 하나의 민족이라고 느낄 수 있는 내적 동기를 형성할 수 있게 한다.

셋째, 학교 안·밖의 통일 관련 체험을 통해 우리나라의 분단의 현실을 느끼고 통일의 필요성을 느낄 수 있게 한다.

3 용어의 정의

- hi-통
- © 역사의 histoy에서 앞 두글자를 따온 'hi'와 '통일'의 앞글자를 따온 '통'을 연결시켜 history와 '통일'을 같이 학습하자는데 그 첫 번째 용어의 의미가 있으며
- © 학생들의 친밀한 영어 단어인 'hi'의 인사말을 도입함으로써 학생들이 좀 더 인숙하고 친숙할 수 있도록 하는데 두 번째 의미를 가진다.

2) [네이버 지식백과] 스마트러닝 [smart learning] (시사상식사전, 박문각)



II. hi-통 여행 준비하며

1. 관련 이론 탐색

가. 통일교육의 목표

통일교육은 자유 민주주의에 대한 신념과 민족공동체 의식 및 건전한 안보관을 바탕으로 통일을 이룩하는데 필요한 가치관과 태도를 기르도록 하기 위한 교육을 말한다.(통일교육 지원법 제2조)

이에 따라 통일교육은 미래지향적 통일관, 건전한 안보관, 균형있는 북한관의 정립을 통해 통일에 대한 긍정적인 인식과 바람직한 태도를 기르는 것을 목표로 하고 있다.

나. 통일의 의미

“통일을 이룩한다는 것은 구체적으로 무엇을 의미하는가?”

1) 통일은 새로운 민족공동체의 건설

가) 통일은 분단극복을 의미하지만 단순히 분단이전의 상태로 돌아가는 것을 의미하지 않음.

나) 통일은 국토의 단순한 재 통합이 아니라 자유민주주의와 시장경제에 기초하여 서로 다른 두 체제를 하나로 통합하는 새로운 민족공동체의 건설이어야 함.

다) 이런 의미에서 통일은 과거의 회귀가 아니라 미래를 향한 새로운 역사의 창조 작업이라 할 수 있음.

2) 지리적 측면에서 국토의 통일

가) 국토의 통일은 통일국가 건설의 물리적 기반을 제공함.

나) 우리 민족은 수천 년 동안 한반도라는 지리적 공간 속에서 하나의 생활권을 이루면서 살아왔기에 국토의 통일은 구성원 모두가 한반도 내의 어느 곳이든 자유롭게 왕래하고 거주할 수 있는 터전을 마련하는 것을 의미

다) 통일은 단순한 국토면적의 합계가 늘어나는 것 뿐 아니라 생활권의 확대를 가져올 것임.

3) 사회적 측면에서 민족적 동질성 확보

가) 우리 민족은 동일한 언어와 문화, 생활방식을 공유하여 살아왔으나 분단의 장기화로 남북 간의 이질화가 심화되어 한민족으로서의 동질감이 점차 약화되고 있는 실정

나) 서로 다른 남북주민들의 내면적인 의식과 가치관, 생활방식을 하나로 동화시키는 내적 통합이 통일의 완성이라 할 수 있음.

다) 즉, 통일은 분단된 국토가 하나 되는 것은 물론 정치적으로 대립되었던 체제를 하나로 만드는 것이고, 경제적으로 서로 다른 제도를 하나로 거듭나게 하는 것이며, 남북주민사

이에 내면화된 이질적인 문화를 하나로 다시 탄생시키는 것임.

4) 이와 같이 통일은 둘로 나누어진 국토와 제도와 민족과 생활이 모두 진정한 하나로 거듭나는 과정으로서 새로운 역사를 만들어 나가는 창조적인 작업이라고 할 수 있다.

다. 통일의 필요성

1) 훼손된 민족정체성 회복

가) 본래 우리 민족은 동일한 언어와 문화, 혈통을 지닌 단일한 민족으로서 수많은 국난을 겪으면서도 공동체 의식을 갖고 단결하여 통일국가를 발전시켜 온 역사를 지니고 있음.

나) 그러나 지난 60여 년 동안의 분단으로 인한 대결과 갈등은 우리민족의 역사적 정체성을 크게 훼손시킴.

다) 또한 분단 이후 다른 체제와 사회로 나뉘어져 살아오면서 문화적으로도 점차 이질화되고 있음

라) 통일은 같은 민족으로서 이러한 이질화를 극복하고 우리 민족의 동질성을 회복하기 위해 필요

2) 남북 구성원 모두의 자유와 인권과 행복한 삶 보장

가) 우리가 통일을 해야만 하는 이유는 분단으로 인해 지불하고 있는 비용과 폐해를 없애고 보다 나은 삶을 보장하기 위한 것

나) 통일은 분단에 따른 유·무형의 비용을 소멸시키고 새로운 이득을 창출함으로써 국가·사회뿐 아니라 개인의 삶의 질도 향상시킬 것임.

3) 개인적 차원에서 통일의 필요성

가) 개인적 차원에서 통일은 남북으로 갈라진 이산가족의 고통을 해소하고 남북 간의 자유롭게 오고가며 살고 여행할 수 있는 등의 다양한 선택의 기회를 부여할 것임.

나) 이는 통일이 남북 구성원 모두에게 전쟁의 위협으로부터 벗어나 자유롭고 평화로운 삶을 보장하여 이들 모두 자유와 복지, 인간의 존엄과 가치 존중이라는 혜택을 누릴 수 있게 할 것이기 때문임.

라. 스마트교육



<스마트 교육 개념도 및 세부 내용(출처: 한국교육학술정보원)>

마 역사 영역의 학년 배정

초등학교 사회과 교과서에서 역사 영역은 5학년 2학기에서 6학년 1학기에 걸쳐 학습하도록 되어 있다. 이러한 학년 배정은 사회과의 통합적 성격과 초등학생의 발달 단계를 고려한 결과이다.

실제 초등학교의 사회과 교육과정의 내용 체계를 살펴보면, 영역 구분을 엄밀히 하지 않는 3~4학년과는 달리, 초등학교 5~6학년에서는 지리영역, 일반사회 영역, 역사 영역으로 구분하여 교육내용을 제시하고 있다. 따라서 사회과의 내요 체계에 제시된 영역별 교육 내용을 어떻게 관련지어 통합적 사회과라는 성격과 목표에 부합하게 구성할 것인가가 중요한 과제가 된다.

<초등학교 5~6학년 사회과 교과서의 내용 구성>

초등학교 5~6학년 사회과 교과서의 내용 구성			
5학년 1학기	5학년 2학기	6학년 1학기	6학년 2학기
1. 살기좋은 우리나라 2. 환경과 조화를 이루는 국토 3. 우리 경제의 성장과 발전 4. 우리 사회의 과제와 문화의 발전	1. 우리 역사의 시작과 발전 2. 세계와 활발하게 교류한 고려 3. 유교 문화가 발달한 조선	1. 조선 사회의 새로운 움직임 2. 근대 국가 수립을 위한 노력과 민족운동 3. 대한민국의 발전과 오늘의 우리	1. 우리나라의 민주정치 2. 이웃 나라의 환경과 생활모습 3. 세계 여러 지역의 자연과 문화 4. 변화하는 세계속의 우리

바 역사 의식 발달에 관한 연구

기존의 역사 의식 발달에 관한 연구 성과를 살펴보면, 초등학교 5학년 단계에서 '인과 의식'이 발달하고, 초등학교 6학년 단계에서 '시대 의식'이 발달한다는 결론을 내리고 있다. '인과 의식'이 발달한 5학년 단계에서는 역사적 사실에 대한 인과 관계를 파악할 수 있고, 생활 주변의 문화적 현상에 대한 역사적 관심이 커지며, 주제별 학습이 가능하므로 생활사 중심의 역사교육이 바람직하다는 것이다. '시대 의식'이 발달한 6학년 단계에서는 인물을 시대와 관련지어 파악할 수 있고, 전기적 일화에 대한 관심이 고조되며, 통사 학습을 통한 체계적인 역사 학습이 가능하다는 것이다.

이러한 연구 성과들을 토대로 생각할 때, 초등학교에서 본격적인 역사학습은 6학년 단계부터 실시하는 것이 적절하다고 할 수 있다. 하지만, 6학년에서 역사 영역을 모두 학습하게 될 경우, 타 영역과의 연관이나 균형적인 문제점 해결을 위해서 학생들의 발달 수준을 고려하여 5학년 2학기부터 6학년 1학기까지 역사 영역을 학습하도록 배정한다.



2 선행연구 탐색 및 시사점

<선행연구 분석 결과>

연도	연구자	주제	주요내용
2013	윤희상	스마트한 세대의 스마트한 통일이야기 ³⁾	학습자 중심의 맞춤형 스마트 통일교육을 적용하고, 다양한 통일교육활동 전개를 통한 통일 실천의지 다지기
2014	신승재	SMART 통일교육 프로젝트 『통일아! 놀자!』 ⁴⁾	스마트 기기 활용과 협동학습 및 프로젝트 학습을 실시하여 학생들에게 통일교육의 핵심내용과 종합적 학습능력 향상
2015	이승연	우리가 만든 통일 앱으로 즐거운 통일 꿈꾸기 ⁵⁾	통일앱 제작을 위한 통일스마트교육 기반 조성을 하며, 통일앱 제작을 위한 통일스마트교육 교육학습을 전개하여 통일의식 향상
2016	신지영	스마트 러닝 통일교육 프로그램으로 통일실현의지 다지기 ⁶⁾	학생들의 통일교육에 대한 관심 및 참여 유도를 위한 제반 여건을 조성 및 스마트 러닝 통일교육 프로그램을 통한 학생들의 통일신현의지 다지기

본 연구의 시사점

- 현행 교육과정의 분석을 통하여 단계적이고 체계적인 통일교육으로의 접근이 필요하다.
- 통일에 대해 거부감을 가지고 있는 학생들에 대해, 통일의 필요성 및 당위성 등에 대한 내재적 동기 및 가치관을 자연스럽게 심어줄 수 있도록 한다.
- 언제 어디서나 접할 수 있는 디지털 자료와 아날로그 자료를 동시에 개발하여 학생들의 흥미 및 참여 동기를 높일 수 있도록 한다.
- 자료를 이용함에 있어 온라인과 오프라인 자료가 함께 통일성을 가지고 어울려져 학생과 교사가 적시 적소에 활용할 수 있도록 편의를 제공할 수 있도록 한다.

3) 제1회 학교통일교육연구대회, 2013년
 4) 제2회 학교통일교육연구대회, 2014년
 5) 제3회 학교통일교육연구대회, 2015년
 6) 제60회 전국현장교육연구대회, 2016년



III. hi-등 여행을 설계하며

1. 대상 및 기간

대상 : ○○○초등학교 6학년 45명

시기 : 2016년 3월 ~ 2016년 11월

2. 실태조사 및 분석

hi-등 프로그램을 진행하기 전, hi-등 프로그램을 적용한 활용한 수업의 효율성을 높이기 위하여 6학년 학생들을 대상으로 사회교과 및 스마트교육, 통일외식에 대한 사전 실태조사를 실시하였다. 실태조사 결과 분석 및 결과가 주는 시사점은 아래 <표III-1>와 같다.

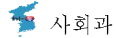
<사전 실태조사 결과분석>

조사항목	결과그래프	설명
사회교과 흥미도		사회교과에 대한 흥미도에 대해서 '재미있다' 이상이 55.5%가 나타났다. 밑 설문문의 결과와 관련지어 설문대상자인 6학년 1학기 사회과 교육과정이 '역사'인 것과 무관하지 않다고 본다.
사회교과 흥미 분야		정치, 경제, 지리 등의 분야보다 역사에 대한 흥미도가 높은 것으로 나타났다. 역사에 관심이 높은 것과 관련하여 학생들의 흥미를 더욱 더 높이고 지속적인 역사의 높은 관심도를 유지할 수 자료개발이 필요한 것으로 사료된다.
사회학습 방법		사회 학습방법에서 '토의토론' 수업에 대한 이해도가 높았으며, '자료활용 및 조작수업'과 '설명식수업'이 비슷하게 나타났다. hi-등 수업이 자료활용 및 조작수업을 토의토론 학습을 같이 결합시킬 필요가 있는 것으로 판단된다.

조사항목	결과그래프	설명
사회 학습 선호 자료		어플 사용 수업이 정보화기기활용 수업인데, 학생들은 동영상과 사진 자료를 이용한 수업을 훨씬 선호하는 것으로 나타났다. 이에 hi-등 자료에 동영상을 같이 활용할 수 있는 방안을 구안해야 할 것으로 생각된다.
스마트패드 및 어플 수업 경험		설문대상자인 학생들의 학교가 2년동안 디지털교과서 정책연구학교를 진행한 탓에, 스마트패드 및 어플 활용 수업을 많이 한 것으로 나타났다. 동아리 활동 및 교과시간에 꾸준히 스마트패드 및 어플을 계속적으로 사용한 영향으로 분석된다.
스마트패드 및 어플 수업 흥미도		스마트패드 및 어플을 활용한 수업에 대한 흥미도가 '재미있다' 이상이 92.5%, 재미없다 이하가 0%로 나타난 것으로 보아, 스마트패드 및 어플 활용 수업에 대한 흥미도가 무척 높은 것으로 나타났다. 이에, 어플을 개발하여 수업에 투입하면 학생들의 높은 흥미와 집중도를 가져올 것으로 판단된다.
통일 후 북한사람들과 어울림		통일 후 북한 사람들과 잘 어울릴 수 있기에 대한 반응의 결과, 보통 이하가 46.7%정도가 나타났다. 이에 북한 사람들과 같은 역사를 공유하고 있다는 점을 부각시켜 북한 사람들에 대한 인식전환이 필요한 것으로 분석된다.
통일을 위한 나의 노력		통일을 위해 자기가 해야 할 일을 잘 알지 못하는 학생들이 많아, 작은 부분부터 시작할 수 있다는 것을 인지시킬 필요가 있는 것으로 분석된다.

조사항목	결과그래프	설명
통일의 필요성		<p>통일에 대한 필요성에 대한 대답으로 78.4%정도가 필요하다,라고 답을 했지만, 하위 문항에 대한 반응도 15.6%나 나타나 이 하위문항에 반응한 학생들을 끌어올릴 수 있는 교육이 필요하리라 분석된다.</p>

3 연구과제 선정을 위한 교육과정 분석



<5학년 2학기, 6학년 1학기 사회과 단위 지도 내용 및 분석내용>

학년	단원	소단원	차시별 학습 활동	분석내용
5	1. 우리 역사의 작과 발전	2. 최초의 국가 고조선	6/18 고조선의 법과 유물을 통하여 고조선 사회의 특징과 사람들의 생활 모습 알기	◎ 고조선의 문화 범위를 알 수 있다.
		3. 고구려, 백제, 신라의 건국과 발전	9/18 삼국의 발전 과정을 역사 지도로 정리하기	◎ 삼국의 발전과정별 흐름을 파악할 수 있다. ◎ 삼국시대 각 나라의 전성기 때 모습을 알 수 있다.
		4. 삼국 통일과 발해의 건국 과정	14/18 신라의 삼국 통일과 발해의 건국 과정 알아보기 15/18 신라와 발해의 발전 모습을 알아보기	◎ 신라와 발해의 발전 모습을 알 수 있다. ◎ 신라와 발해의 전성기 때의 모습을 알 수 있다.
	2. 세계와 함께 교류한 고려	1. 후삼국 통일	2~3/13 후삼국의 성립 과정과 고려의 후삼국 통일 과정 알아보기 4/13 다양한 자료를 통해 고려의 후삼국 통일의 의의 이해하기	◎ 후삼국의 초기 영토에 대해 알 수 있다. ◎ 신라와 고려지도의 차이점을 비교할 수 있다.
3. 유교 문화가 발달한 조선	1. 조선의 건국	3~4/15 한양을 도읍으로 정한 까닭 알아보기 5/15 왕권을 강화하고 나라의 기틀을 세우기 위한 노력을 알아보기	◎ 조선의 수도를 알 수 있다. ◎ 조선의 행정구역을 중심으로 조선의 전체적인 영토를 알 수 있다.	
		3. 대한민국의 발전과 오늘 우리의	1. 8.15 광복과 대한민국의 수립	3~4/15 대한민국 정부를 수립하기 위한 과정 알아보기
	5. 대한민국의 미래와 평화 통일		13/15 남북한 평화 통일을 위한 노력 알아보기 14/15 미래의 대한민국을 이끌어 가기 위하여 우리가 지녀야 할 자세 알아보기	◎ 평화 통일을 위한 마음을 가질 수 있다. ◎ 우리가 지녀야 할 자세를 알 수 있다.



<6학년 1학기 도덕과 단위 지도 내용 및 분석내용>

학년	단원	차시별 학습 활동	분석내용
6	4. 평화 통일을 향한 발걸음	3/4 마음으로 하나되는 통일	◎ 통일로 가는 과정에서 우리들이 가져야 할 바람직한 마음가짐을 가질 수 있다.
		4/4 통일로 가는 발걸음	◎ 평화 통일을 이루기 위한 개인의 노력을 알 수 있다.

4 연구과제 선정



<연구과제 진행과정>

단계	추진내용	기간									
		3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	
연구 계획 수립 및 자료 제작	2009 개정 교육과정 내용분석	○	○								
	문헌 및 선행연구 고찰	○	○								
	자료 수집 구성 및 자료제작 기획	○	○								
자료 제작	hi-통 프로그램 운영 위한 사전 작업	○	○								
	hi-통 자료 제작		○	○	○						
연구 실천	hi-통 과제별 프로그램 운영			○	○	○	○	○	○		
	수정 및 보완					○	○	○	○		
정리 및 평가	실천 결과 분석·평가 및 수정						○	○	○		
	보고서 작성								○	○	
	결과의 일반화								○	○	



연구과제 1. 함께 준비하는 hi-통 프로그램



- hi-통 어플 및 프로그램 운영을 위한 무선인터넷(AP) 및 스마트 교육 환경
- 함께 만들어 가는 hi-통
 - hi-통 프로그램 운영을 위한 사전교육
 - hi-통 어플 제작을 위한 기초 작업

운영 목적

- 학교 내에 무선인터넷(AP) 스마트 교육 시스템을 갖추어 hi-통 어플 및 프로그램을 적용할 수 있는 환경을 구축 및 이용한다.
- 창의적 체험활동 시간 등을 이용하여 hi-통 프로그램 운영을 위한 사전 교육을 실시한다.
- 프로그램 운영의 주 자료인 hi-통 어플 제작의 기초작업을 학생들과 함께 실시하여 프로그램 운영을 위한 사전 흥미와 호기심을 진작시키며 hi-통 프로그램 능동적인 참여를 가져올 수 있는 기반을 마련한다.

운영 방법

1 스마트 환경 구축 및 이용

- 스마트 기기를 주로 사용하는 hi-통 프로그램 운영 특성상, 스마트 패드를 이용할 수 있는 환경 구축을 위해 학교 내의 무선인터넷을 사용할 수 있는 AP 환경을 구축하였으며, 학생들이 사용하는 스마트패드장을 구입, 설치하였다. 칠판 또한 터치 스크린으로 환경 구축을 하여 학생들의 이해를 쉽게 하며, 흥미도를 배가시킬 수 있는 환경을 구축하였다.
- 미러링 프로그램인 '모비즌'을 이용, 스마트패드와 컴퓨터 모니터를 연결, 프로젝트를 통해 칠판의 화면에 바로 띄움으로써, 스마트패드 화면 모습을 쉽게 공유할 수 있게 하였다.



무선인터넷 AP

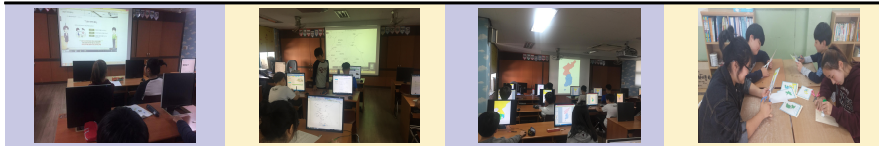
가변형 터치스크린
센서

모비즌 앱

모비즌 및 전자칠판
사용 모습

2 함께 만들어 가는 hi-통

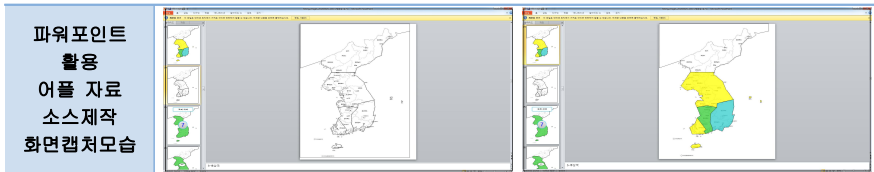
- ‘통일교육원’ 홈페이지 자료를 이용하여 ‘통일의 목적과 필요성’ 등에 대한 소양교육을 실시하였다.
- 창의적 체험활동을 이용하여 hi-통 어플 제작을 위해 파워포인트를 활용, 어플 자료의 소스를 제작하는 활동을 같이 진행하였다.
- 사회시간 및 미술시간을 이용 hi-통 보충자료의 제작하는 활동을 학생과 같이 진행하였다.
- hi-통 어플의 소스를 제작하는 활동은 국토교통부의 국토지리정보원의 어린이 지도여행의 홈페이지의 자료를 이용하였다.



‘통일교육원’
홈페이지 자료 활용,
사전 소양교육

‘국토교통부’ 자료 활용
hi-통 어플 소스 작업모습

hi-통
보충자료 제작모습



파워포인트
활용
어플 자료
소스제작
화면캡처모습

운영 결과

- hi-통 프로그램의 주활동이 hi-통 어플을 활용한 역사-통일 교육에 있다. 무선인터넷 구축 및 이용을 통해 hi-통 어플을 활용할 수 있는 무선인터넷 및 미러링 프로그램인 ‘모비즌’을 활용할 수 있는 기반을 마련, 학생들이 가진 스마트폰 및 주활동기기가 되는 스마트패드를 이용하여 정보검색 및 창의적인 학습이 가능할 수 있게 되었다.
- ‘통일교육원’연수 자료 등을 이용 학생들이 흥미를 가지고 참여할 수 있는 통일 기본 소양교육을 실시, 기본적인 통일의 목적과 필요성 교육을 실시하여 사전지식을 구축할 수 있었

다. 또한 ‘통일교육원’과 ‘국토교통부’의 홈페이지를 새롭게 알고 활용했다는 자체에 큰 의미를 둔 학생도 있었다.

- hi-통 용어 자체를 흥미 있어 하는 학생이 있었으며, 역사와 통일을 하나로 묶어보자는 hi-통 프로그램 및 어플에 대한 사전 흥미를 진작시켰다.
- hi-통 개발하는데 그 소스작업을 같이 해봄으로써, 앞으로 나올 hi-통 어플에 대한 사전 기대치가 높아졌으며, 컴퓨터 활용능력의 향상이라는 부가적인 결과도 가져왔다.

연구과제 2. 역사와 함께 하는 통일여행, hi-통 여행 떠나기

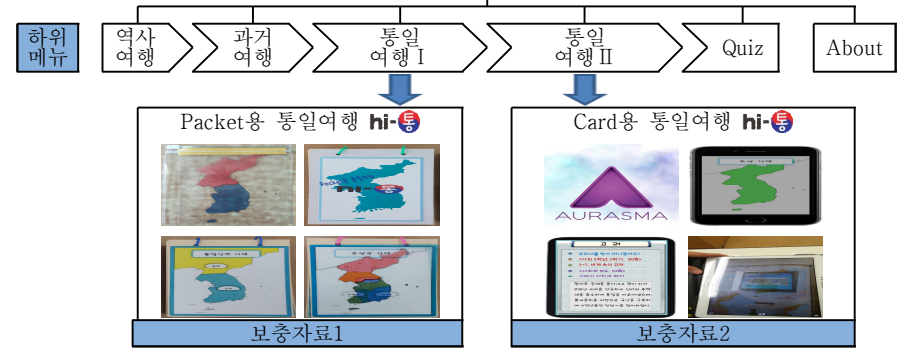
- hi-통 앱을 활용한 hi-통 프로그램 운영
- hi-통 보충자료를 활용한 심화보충활동 전개

운영 목적

- 교육과정을 체계적으로 분석하여 역사적 흐름에 대한 흐름을 정립하며, 학생들에게 디지털과 아날로그 자료를 동시 또는 각개 투입함으로써 학생들의 학습동기를 유발시키고 흥미를 가지고 참여하며 스스로 조작하고 다루어 보면서 활동할 수 있게 한다.
- 작은 역사적 사실을 학습하기보다는 초등학교 학생의 수준에 맞는 우리나라 역사의 크나큰 맥을 짚어나갈 수 있도록 한다.
- 우리나라와 북한이 같은 역사를 가지고 있는 나라임을 인식할 수 있는 내적 가치관을 형성하며, 나아가 하나의 민족이라고 느낄 수 있는 내적 동기를 형성할 수 있도록 한다.
- 학생들이 역사적으로 많은 나라를 배우고 익히는 과정에서 디지털 자료와 아날로그 자료 등을 상황에 맞는 수업의 단계에 투입하여 역사적 사고 신장에 기여하며 스마트 기기 및 보충자료를 이용하여 어느 곳에서나 학습할 수 있도록 한다.
- 교사들이 학생 개개인의 수준에 맞게 자료의 선택이나 활용면에서 융통성을 발휘하며 개별 교육이 가능할 수 있도록 하며 학습효과를 높일 수 있는 자료를 제작한다.

프로그램의 자료 구성 체계

어플	하위메뉴	메뉴 설명
hi-통 어플	역사여행	◎ 각 시대별 나라들의 지리적 기반을 중심으로 우리나라에 있었던 나라들을 순서대로 알아보는 과정
	과거여행	◎ 각 시대별 나라들의 지리적 위치를 알아보는 과정
	통일여행 I	◎ 우리나라에 있었던 국가들과 현재 우리나라와 북한의 위치를 함께 비교하며 공부하는 과정
	통일여행 II	◎ 우리나라에 있었던 나라들 중에서 통일국가와 그렇지 않은 국가를 구분하여 그 차이를 공부하는 과정
	Quiz!	◎ 공부했던 내용들을 피드백하는 과정



운영 방법

1 hi-통 앱을 이용한 활용한 hi-통 프로그램 운영

가 hi-통 어플 메뉴 구성

어플	하위메뉴	어플화면
hi-통 어플	역사여행	
	과거여행	
	통일여행 I	
	통일여행 II	
	Quiz!	

나 역사여행 특징 및 활용효과

1) 화면 구성·활용방법 및 특징

역사여행		
화면 ① 역사여행을 시작하기에 앞서 역사여행 메뉴에 대한 설명 제시	화면 ② 고조선부터 현재까지 9개의 시대로 구분하여 제시하여 시간적 순서대로 맞추어보게 함	화면 ③ 맞추면 숫자가 뜬다. '잘못 선택하였어요'라는 메시지 출력
화면 ④ 모두 맞추었을 때의 모습.	화면 ⑤ 마지막 피드백 화면	

2) 활용효과

- 우리나라에 있었던 나라들에 대해 익힐 수 있다.
- 우리나라에 있었던 나라들에 대해 **시간적 순서대로** 익힐 수 있다.
- 시각자료인 지도자료를 통해서, 시대에 따른 나라들에 대해 대략적인 위치를 눈으로 확인할 수 있다.
- 시각적 자료로 제시된 자료를 직접 조작하는 활동을 통해서 학생들의 흥미를 가져올 수 있고, 바로 피드백 할 수 있는 장점이 있다.

나 과거여행 특징 및 활용 효과

1) 화면 구성·활용방법 및 특징

과거여행		
화면 ① 과거여행을 시작하기에 앞서 과거여행 메뉴에 대한 설명 제시	화면 ② 고조선부터 현재까지 9개의 시대로 구분하여 제시 원하는 시대를 선택할 수 있게 한다.	화면 ③ 지도화면에서 나라별로 순서대로 맞추라는 메시지 출력
화면 ④ 모두 맞추었을 때의 모습	화면 ⑤ 마지막 화면	

2) 활용효과

- 우리나라에 있었던 나라들의 **지리적 위치**에 대해 익힐 수 있다.
- 시각자료인 지도자료를 통해서, 시대에 따른 나라들의 지리적 위치를 손으로 조작하여 맞춰보고, 눈으로 바로 확인할 수 있다.
- 시각적 자료로 제시된 자료를 직접 조작하는 활동을 통해서 학생들의 흥미를 가져올 수 있고, 바로 피드백 할 수 있는 장점이 있다.

라 통일여행 I 특징 및 활용효과

1) 화면 구성·활용방법 및 특징

 통일여행 I		
	<p>화면 ①</p> <p>통일여행 I 을 시작하기에 앞서 통일여행 I 메뉴에 대한 설명 제시</p>	<p>화면 ②</p> <p>고조선부터 현재까지 9개의 시대로 구분하여 제시하여 원하는 시대를 선택하게 한다.</p>
	<p>화면 ③</p> <p>우리나라 백지도에서 각 나라들에 대한 위치를 선택할 수 있게 한다.</p>	
<p>화면 ④</p> <p>모두 맞추었을 때의 모습.</p>	<p>화면 ⑤</p> <p>모두 맞춘 후, 휴전선을 굵은 빨간색으로 제시하여 각 나라들의 위치를 알 수 있다.</p>	<p>화면 ⑥</p> <p>마지막 화면</p>

2) 활용효과

- 과거여행과 달리 백지도를 제시하여 나라의 위치를 맞춰보게 함으로써, 과거여행에서 공부했던 내용을 좀 더 심도있게 다룰 수 있다.
- 우리나라에 있었던 나라들이 현재 남한과 북한 중 어디쯤 위치하고 있었는지 알 수 있다.
- 북한과 우리나라가 같은 역사를 지닌 공동체임을 느끼게 한다.
- 심화보충자료(Pocket용 통일여행 hi-통)와 같이 사용하여 시각적 자료로 제시된 자료를 직접 조작하는 활동을 통해서 학생들의 흥미를 가져올 수 있다.

마 통일여행 II 특징 및 활용효과

1) 화면 구성·활용방법 및 특징

 통일여행 II		
	<p>화면 ①</p> <p>통일여행 II 을 시작하기에 앞서 통일여행 II 메뉴에 대한 설명 제시</p>	<p>화면 ②</p> <p>우리나라에 있었던 나라 중 '통일국가'와 '분단국가'를 구분하여 제시</p>
	<p>화면 ③</p> <p>통일국가를 선택했을 때 나오는 화면</p>	
<p>화면 ④</p> <p>모두 맞추었을 때의 모습.</p>	<p>화면 ⑤</p> <p>마지막 화면</p>	<p>화면 ⑥</p> <p>마지막 화면</p>

2) 활용효과

- 우리나라에 있었던 나라들이 통일국가와 분단국가가 반복되어 있었음을 안다.
- 심화보충자료(Card용 통일여행 hi-통)와 같이 사용하여 통일국가들이 오랜 세월동안 전성기를 누렸음을 알게 한다.
- 우리나라가 오랜 시간동안 평화롭게 지속되기 위해 통일이 필요함을 느끼게 한다.
- 시각적 자료로 제시된 자료를 직접 조작하는 활동을 통해서 학생들의 흥미를 가져올 수 있으며, 빠른피드백을 가져올 수 있다.

바 Quiz 메뉴

1) 화면 구성·활용방법 및 특징

2) 활용효과

© 여러 가지 문제를 통해서 앞에서 공부했던 역사여행, 과거여행, 통일여행 I, 통일여행 II의 내용에 대해 피드백 할 수 있게 한다.

사 Loading 및 About 화면

2 hi-통 보충자료를 활용한 hi-통 심화보충 활동 전개

가 Pocket용 통일여행 hi-통 - 심화보충자료1 특징

1) 활용 목적

1. hi-통 어플의 하위메뉴 중, 통일여행 I 를 보완하는 자료로 활용할 수 있다.
2. 우리나라와 북한이 같은 역사를 지닌 공동체임을 알 수 있게 한다.

2) 자료 구성

Pocket용 hi-통	자료의 구성
	<p>Pocket용 hi-통 통일여행 I 은</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 고조선부터 조선까지 8장의 카드 및 표지1장, 총9장으로 구성된다. 2. OHP필름으로 현재의 지도를 별도 제작, 3. 총 9장으로 구성된 하나의 세트를 구성한다.

3) 자료의 특징 및 활용방법

①	②	③
		
특징 및 활용방법 <ol style="list-style-type: none"> 1. 하드보드지에 제작된 과거의 국가들의 카드 위에 2. OHP로 제작된 현재의 지도를 3. 겹쳐서 과거의 국가들이 우리나라와 북한 중에 어디에 위치하였는지 파악한다. 		

4) 활용효과

1. 디지털자료에 익숙한 학생들에게 아날로그 자료를 같이 활용하게 함으로써, 직접적인 조작의 기회를 줄 수 있다.
2. 한반도 등에 있었던 많은 나라들이 우리나라와 북한의 공동된 역사임을 알고 느끼게 한다.
3. **우리나라와 북한이 같은 역사를 가진 민족공동체임을 내면화시킨다.**

나 Card용 통일여행 hi-통 - 심화보충자료2 특징

1) 활용 목적

1. hi-통 어플의 하위메뉴 중, 통일여행Ⅱ를 보완하는 자료로 활용할 수 있다.
2. 가정이나 과제학습 등으로 활용할 수 있는 장점을 살릴 수 있는 자료로 개발하였다.
3. 우리나라에 있었던 과거의 나라 중, 통일국가와 알고 통일국가들이 오랜 전성기를 누렸음을 알게 한다.



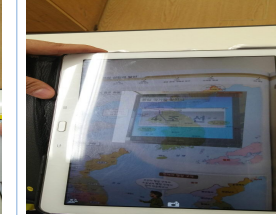
2) 자료 구성 및 특징

Aurasma 어플	카드자료	교과서 및 사회과 부도
		
증강현실 교육도구에 사용되는 어플, 어플을 활성화시켜 Marker된 대상에 겹치면 연동된 사진 및 동영상 보여준다.	Marker된 카드로 4개의 통일 국가 6세트 제작, 모뎀활동을 가능하게 한다.	Marker된 교과서 및 사회과 부도

3) 자료의 특징

나라	고조선	신라	고려	조선
Marker된 자료	1. Card용 hi-통 2. 사회 5-2, 29쪽 3. 사회과부도 82쪽	1. Card용 hi-통 2. 사회 5-2, 52쪽 3. 사회과부도 89쪽	1. Card용 hi-통 2. 사회 5-2, 90쪽 3. 사회과부도 92쪽	1. Card용 hi-통 2. 사회 5-2, 135쪽 3. 사회과부도 96쪽
연결 동영상				
특징	Marker된 자료에 Aurasma 어플 화면을 겹치면 연결동영상이 재생된다.			

4) 자료의 구현 모습

Aurams 활성화 후 인식되는 과정	카드용 hi-통 인식 후, 모습	교과서 인식 후, 모습
		

5) 활용방법

1. 한반을 4~6개 모뎀으로 구성한다. 주자료인 hi-통 하위메뉴 중, 통일여행Ⅱ를 보완하는 자료로 활용할 수 있다.
2. Aurasma 어플을 활성화하고, 패드나 스마트폰 화면에 Marker된 자료 중 하나(Card용 hi-통, 사회책, 사회과부도)에 가져다 댄다.
3. 동영상을 보면서 설명을 듣는다.

6) 활용효과

3. 학생들이 조작을 통해서 수업을 진행, 흥미와 이해도를 높일 수 있다.
4. 카드용 hi-통이 아니라도, 사회책이나 사회과부도를 사용해서 언제, 어디서나 학습이 가능하다.
3. 우리나라에 있었던 여러 나라 중 통일국가들이 오랜 전성기를 누렸음을 안다.
4. 현재 우리나라가 오랜 전성기를 누리기 위해 어떤 모습이 되어야 할지 생각해 보게 한다.

가 수업에 적용하기

학습주제	미래의 한국을 디자인하기 위한	일시	2016. 6. 16. 3교시
단원	5. 대한민국의 미래와 통일	차시	14 / 15
학습지식	미래 한국에 대한 생각을 할 수 있다.	학습모형	탐색학습 기법
학습능력	미래 한국을 디자인하기 위한 방향을 말할 수 있다.	수업방법	역사재구성학습
수업형태	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로	학습자료	교과서, 동영상, 사진, 뉴스, 신문, 방송, 인터넷, SNS, 유튜브 등
평가	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로	평가요소	내용 - 내용, 과정 - 과정, 결과 - 결과
학습도구	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로	학습도구	교과서, 동영상, 사진, 뉴스, 신문, 방송, 인터넷, SNS, 유튜브 등

학습 단계	학습 과정	교수-학습활동	예상되는 학생 활동	자료 및 유의점	평가 반영요소
1. 도입	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로
2. 전개	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로
3. 마무리	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로

학습 단계	학습 과정	교수-학습활동	예상되는 학생 활동	자료 및 유의점	평가 반영요소
1. 도입	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로
2. 전개	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로
3. 마무리	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로

학습 단계	학습 과정	교수-학습활동	예상되는 학생 활동	자료 및 유의점	평가 반영요소
1. 도입	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로
2. 전개	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로
3. 마무리	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로

학습 단계	학습 과정	교수-학습활동	예상되는 학생 활동	자료 및 유의점	평가 반영요소
1. 도입	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로
2. 전개	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로
3. 마무리	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로	미래 한국을 디자인하기 위한 '미래' '한국' '통일'을 주제로

※ 세부 교수학습과정안 및 추가 차시 교수학습과정안은 「부록1」 참조

나 수업 활용 모습



모비즌앱 및 전자책 사용 수업모습



hi-통 어플 활용 모습



hi-통 어플 활용 모습



Pocket 통일여행 I hi-통 사용 모습



Card용 통일여행 II hi-통 사용 모습



Card용(교과서)통일여행 II hi-통 사용 모습

운영 결과

- 학생들이 어플과 심화보충 자료를 직접 조작하고 다루어 보는 활동을 통해 학습자 중심의 수업이 가능하여 학습 참여도가 증가했으며, 글자로 배우는 학습이 아니라 그림자료 및 멀티미디어 자료를 활용한 수업이 이루어짐으로써 학생들의 이해도가 향상되었다.
- 학생들이 역사를 외우는 교과로 인식하는 경우가 있으나, 어플 및 심화보충자료를 활용하여 학생들이 직접 수업을 진행할 수 있어 학생들의 흥미도가 향상되었으며, 교사 또한 수업준비에 대한 부담을 줄일 수 있었다.
- 교과서 및 사회과부도 없이도 디지털자료와 아날로그 자료를 항시 접해볼 수 있는 환경이 구축되어 개별학습과 가정학습을 가능하게 할 수 있는 학습 접근 용이성이 가능했다.
- 한반도 및 우리나라에 있었던 나라들에 대한 순차적 흐름과 지리적 위치를 익혀, 학업성취도가 낮은 학생들에게는 역사적 기본 지식을 형성할 수 있게 하며, 학업성취도가 높은 학생들에게는 지식의 정리 및 흥미를 가지고 역사를 대할 수 있었다.
- 우리나라와 북한이 같은 역사를 공유한 하나의 민족이라는 측면을 인식하게 됨으로써, 통일에 대한 인식변화를 내재적으로 가져올 수 있었다.



연구과제 3. 한걸음 더 내딛는 hi-통



- 외부기관-통일교육원-과 함께 하는 hi-통
- 현장으로 떠나 보는 hi-통
- 일반화 작업을 위한 hi-통 프로그램 홍보 및 공유

운영 목적

- 통일교육원, 16년 「찾아가는 학교통일교육」 사업과 연계하여 청소년 통일교육 이해 제고 및 통일미래 비전 확산에 기여한다.
- 국가 안보 시설 견학을 통해 분담 조국의 현실을 이해하고, 평화 통일 의지를 견고히 한다.
- hi-통 어플 및 보조자료의 공유를 통해 hi-통 프로그램을 확산, 보급에 힘쓴다.

운영 방법

1 외부기관-통일교육원과 함께 하는 hi-통

가 활동모습



강의 모습

소감문 작성

소감문

나 강의 내용

- 우리는 지금 분단한국에 산다.
- 평화로운 통일한국을 상상하자.
- 통일한국에서 나의 미래를 그려 본다.
- 탈북자가 들려주는 북한 이야기?
- 남한과 북한의 학생들의 생활 비교
- 통일의 당위성

2 현장으로 떠나보는 hi-통 여행

가 활동모습



현장체험 모습

소감문 작성

소감문

나 현장학습 시간과 장소

- 일시 : 2016년 10월 7일
- 장소 : 제 3땅굴, 전서관, 도라산역, 도라산 전망대

3 일반화 작업을 위한 hi-통 프로그램 홍보 및 공유

가 어플 및 보조 자료의 공유

- 본 연구자들이 계획하고 만든 어플은 현재 스마트폰 및 스마트패드를 이용하여, 'http://muz.so/db3'의 접속을 통해서 바로 다운 받을 수 있으며, 추후 플레이스토어 등을 통해 각 교사들에게 쉽게 공유될 것이라 생각이며, 사회과의 정리학습 등에 쉽게 활용할 수 있을 것이다. 또한 어플 자체가 쉽게 설계되어 교사들뿐만 아니라 학생 및 가정에서도 쉽게 어플 사용이 가능할 것이라 생각된다.
- 어플 및 보조자료 제작에 필요한 모든 자료를 카페 (http://cafe.naver.com/hitongpl)에 탑재함으로써 손쉽게 자료를 제작, 활용할 수 있다.
- 어플 제작을 위한 2차에 걸친 사전 스토리보드를 탑재함으로써, 혹시나 모를 어플의 수정 및 보강 개발이 가능하다.



나 현장에서 제작경비의 부담 감소

- 본 연구자들이 만들 주자료인 어플은 무료 어플이므로 일반 현장 및 가정에서 경비의 부담없이 쉽게 다운 받아 쓸 수 있으므로 경제적인 측면에서 부담이 없다는 장점이 있으며
- 보조자료인 Pocket용 hi-통자료도 백지도 자료 공유를 통해 쉽게 제작, 활용할 수 있다는 장점이 있으며 백지도는 '국토교통부 국토지리정보원 어린이지도여행'에서 다운 받아 활용할 수 있다.



3) 보조자료인 Card용 hi-통 자체도 Marker 지도자료를 공유시키면, 역시 무료 어플인 Aurasma를 사용하여 언제 어디서나 학습이 용이함으로 경제적인 측면에서 부담이 없다는 장점이 있다. 또한 Card용 hi-통 자료 없이도 현재 Aurasma어플에서 Account에서 이메일에 'hsn34123'와 비밀번호 'hsn12345'만 입력하여 join하면 개발자가 Marker된 자료를 사회책과 사회과부도만을 통해서 공유할 수 있다.



운영 결과

1 외부기관-통일교육원과- 함께 하는 hi-통

소감문을 통해 본 운영 결과

- 김○○ : 북한이 나쁘다는 편견을 버리고 북한 탈북자들을 바로 이해할 수 있는 계기가 되었다.
- 이○○ : 분단한국이라는 말을 들으니 가슴이 아팠다.
- 배○○ : 북한과의 통일을 지지하고 북한에 대한 좋은 인식을 쌓을 수 있었다.
- 임○○ : 이 수업을 듣고 빨리 통일을 해서 더 이상은 분단국가라고 불리지 않았으면 좋겠다.
- 한○○ : 탈북선생님의 말씀을 듣고 나니, 통일하면 우리나라가 더 잘될 수도 있다는 생각이 들었다.
- 송○○ : 북한, 남한이 하나로 이루어져서 지도에 하나로 글씨가 쓰여졌으면 좋겠다
- 유○○ : 북한에 관심을 가질 수 있는 기회가 되었다.

2 현장으로 떠나보는 hi-통 여행

소감문을 통해 본 운영 결과

- 정○○ : 도라산역에 갔을 때 보이는 광고판에 쓰있는 글씨가 슬펐다. '남한에서는 마지막 역일지 몰라도 북한에서는 첫 번째 역입니다'라는 문구가...
- 이○○ : 한민족이 둘로 나뉘져 싸우는 것도 마음이 아팠지만 북한이 이렇게 못사는 것을 보았을 때는 정말로 마음이 아팠다. 싸움을 멈추고 다시 하나가 되었으면 좋겠다.
- 이○○ : 북한을 보니 새로웠고 같은 민족인데 분단되어 있는 것을 알았다.
- 이○○ : 6.25 전쟁이 우리의 아픈 역사인 것을 깊이 알게 되었다.
- 신○○ : 북한을 태어나서 처음으로 보았는데 신기했고 한번 가 보고 싶다는 마음이 들기도 했다.
- 정○○ : 통일에 대해 많은 관심을 갖게 된 시간이었다.

3 일반화 작업을 위한 hi-통 프로그램 홍보 및 공유

- 간단하게 구성된 hi-통 어플의 공유를 통해서 누구나 쉽게 hi-통 프로그램을 운영할 수 있다는 최대의 장점을 가진다.
- hi-통 프로그램의 개발 과정 및 소스 등을 공유해서, 수업자 개인에 맞게 수정하여 수업에 적용할 수 있는 장점을 가진다.

V. hi-통 여행을 마치며

hi-통 자료 제작하고 수업에 활용 후, 수업 및 어플 사용에 대한 결과 설문조사는 아래 표 <VII-1>과 같다. 또한 사전 지식과 통일에 대한 태도의 변화점은 표 <VII-2>와 같다.

◎ 대상 : 인천○○초등학교 6학년45명

◎ 시기 : 2016년 10월

1 수업 및 어플에 대한 결과 설문조사

조사항목	결과그래프	설명
수업 흥미도		'hi-통' 자료를 사용한 수업이 다른 수업에 비해 재미있었습니까?'라는 질문에 대하여 91% 정도가 '매우 재미있었다'. 또는 '재미있었다'의 응답을 보여 학생들이 흥미를 가지고 수업에 참여한 것으로 보인다.
조작 편의성		hi-통 앱을 사용하기가 어떠하였는가에 대한 응답으로 77.3%가 매우 쉬웠고, 어렵거나 매우 어렵다고 한 학생이 0%로 나타난 것으로 보아, 학생들이 hi-통 앱을 쉽게 조작할 수 있는 것으로 나타났다.
수업 이해도		hi-통 자료(앱, 포켓용 및 카드용 자료)를 사용한 수업이 다른 수업에 비해 이해하기 좋았는가에 대한 응답으로 '매우 잘되었다'와 '잘되었다'가 86.3%로 나타나 학생들의 이해도가 높았음을 알 수 있다.

2 변화된 모습

조사항목	결과그래프	설명
한반도 국가들의 흐름에 대한 지식		고조선부터 대한민국까지 국가의 순서를 맞추는 문제(hi-통 어플 역사여행 관련)를 상(모두 맞거나 1개 틀림), 중(2~3개 틀림), 하(4개 이상 틀림)로 분류하였다. 사전·사후 비교에서 '상' 영역은 18.2% 증가하였고, 사전에 있던 '하' 영역(27.3%)이 사후에 없어져 hi-통 자료의 취지 중의 하나인 학업 성취도가 낮은 학생들의 학습성취도를 끌어올렸다고 판단된다.
한반도 국가들의 지리적 위치에 대한 지식		고조선부터 조선시대까지 각 나라의 지리적 위치를 맞추는 문제(hi-통 과거 여행 및 통일여행 I 관련)를 상, 중, 하로 나누어 구분하였다. '중' 영역의 변화는 거의 없지만, '상' 영역이 증가하고, 사전에 있던 '하' 영역이 사후에 없어져 hi-통 자료의 취지 중의 하나인 학업성취도가 낮은 학생들의 학습성취도를 끌어올렸다고 판단된다.
통일에 대한 질문		hi-통 자료 투입 후, 우리나라가 통일을 해야 한다고 묻는 질문에 '매우 그렇다'가 57.7%에서 81.8%로 24.1%가 향상되었으며, 그렇다 이상도 많이 향상되었다. 주목해야 할 점은 '아니다' 이하로 대답한 15.6% 학생들 모두 '그렇다' 이상으로 이동한 것으로 보아 hi-통 자료의 투입이 학생들 내면적인 가치관에 적절한 변화를 가지고 왔다고 볼 수 있다.
통일에 대한 이유		통일을 해야 한다고 답한 이유 중 '같은 역사와 한민족'이라고 답한 학생들의 사전 31.4%에서 사후 50%로 증가하였다. 또한 '필요없다'라고 답한 학생 15.6%가 사후, 다른 이유로 통일이 필요하다고 설문했다. hi-통 자료의 투입 중 하나가 '학생들 내면의 작은 것부터의 변화'라는 점을 생각했을 때, 자료의 투입이 적절했다고 판단된다.

VI. hi-통 여행을 추억하며

1 연구의 결론

본 연구는 hi-통 프로그램을 통해 북한과 우리는 같은 역사를 공유한 하나된 마음을 다지기 위한 목적을 가지고 시작하였으며 이에 대한 결론은 다음과 같다.

첫째, hi-통 프로그램을 구현하기 위해 함께 프로그램을 만들어 가는 과정을 통해서 hi-통 프로그램에 대한 사전 기대치와 호기심을 가지게 하여 본격적인 활동인 '연구과제 2'의 진행을 위한 사전 작업을 실시하였다. 이에 '연구과제 2'를 조금 더 집중하면서 참여할 수 있는 기반을 마련하는 데 힘썼다.

둘째, 5학년 2학기 때부터 배우기 시작하는 '사회-역사'라는 과목과 '통일'이라는 주제를 하나로 묶어서 진행함으로써, 학생들이 더욱 더 현실감 있는 '통일'에 대한 필요성 등에 대한 내재적 가치와 동기를 가질 수 있게 되었다. 군사적으로 또는 경제적으로 보다는 우리나라의 역사를 통해서 통일이라는 것을 생각하게 함으로써, 좀 더 학생들에게 현실적인 문제로 다가갈 수 있는 기회가 되었으며 시간이 지나면서 생기는 남북한의 이질감을 떨쳐내고 남한과 북한이 공통된 역사를 가진 하나라는 인식을 가질 수 있게 되었다.

셋째, 세 번째 연구과제 중 외부기관 초청 연수 및 현장으로 떠나 보는 hi-통 프로그램은 학생들이 조금 더 가까이에서 현장을 지켜보고, 들으며 우리나라가 정말 분단국가라는 것을 피부로 느껴 볼 수 있는 기회를 제공하고자 하였다. 학생들이 직접 탈북자의 이야기를 들으면서, 직접 북한의 영토를 지켜보면서 학생들은 더욱 더 통일에 대한 의미를 되새길 수 있는 계기가 되었다.

2 제언

본 연구자의 연구를 토대로 몇 가지 제언을 해보고자 한다.

첫째, 본 연구를 진행하기에 앞서 통일과 역사를 같이 묶어서 진행한 연구를 찾아보았지만, 아쉽게도 찾아보지 못했다. 특히 역사를 처음 가르치기 시작하는 초등학교때부터 이러한 연구가 있었으면 하고, 역사와 통일을 같이 바라보는 안목을 길러줄 수 있는 커리큘럼이 필요하리라 생각된다. 초등학생의 특성상 학생들이 통일과 역사를 구체적으로 묶어서 생각할 수 있는 단계가 필요하리라 생각된다.

둘째, 학생들은 우리나라에 살면서도 우리나라가 분단국가라는 것을 느끼지 못하고 자라난 세대이다. 이러한 세대들에게 현장에서 직접 보고 들으면서 자연스럽게 통일에 대한 생각을 가지게 하는 것도 통일에 대한 작은 반걸음의 시작이라고 생각된다. 처음부터 많은 걸 기대할 수는 없다. 초등학교에서 할 수는 작은 발걸음의 시작부터, 통일은 시작된다고 생각된다.

셋째, 교실을 떠나 생각할 수 있는 기회가 많아져야 된다. 교실에서만 '통일'을 이야기 하기 보다는 직접 체험한 사람의 이야기를 듣고, 분단을 느껴 볼 수 있는 현장을 많이 찾아가

볼 수 있는 기회가 더욱 더 필요하리라 본다.

넷째, 연구가 타연구와 차별성을 가지는 하나가 있다. 타연구는 교육과정 재구성이라는 단계를 거치면서 현장에서 일반화의 어려움을 겪을 수 있다. 그러나, 본 연구는 교육과정의 재구성을 거치지 않고도 진행단계와 정리단계에서 바로 적용해 볼 수 있음으로써, 일반화 과정에 있어서 조금 더 용이성을 가지고 있다고 본다. 이번 연구를 계기로 현장에 쉽게 적용할 수 있는 연구가 더 필요하리라 생각되며, 연구에 있어서 더욱더 쉽게 현장과의 소통할 수 있고 자료를 공유할 수 있는 계기가 마련되었으면 한다.

다섯째, 아직도 일선 학교에서는 무선 인터넷 환경의 구축을 쉽게 할 수 없는 실정이다. 이제 학생들을 스마트세대이며 하루가 다르게 바뀌는 정보화 시대에 살아가고 있다. 이러한 정보화 시대를 살아가는 학생들의 실정에 맞게 학교에서도 쉽게 인터넷을 접할 수 있는 무선인터넷 환경의 구축이 시급하다고 생각된다.

※ 참고문헌

교육과학기술부(2016). 「초등학교 5학년 2학기 교사용 지도서」. 교육부.
 교육과학기술부(2016). 「초등학교 6학년 1학기 교사용 지도서」. 교육부.
 교육과학기술부(2016). 「사회과부도」. 교육부.
 신승재(2014), SMART 통일교육 프로젝트 「통일이! 놀자」(제2회 학교통일교육연구대회 입상작)
 윤희상(2013). 스마트 세대의 스마트한 통일이야기(제1회 학교통일교육연구대회 입상작)
 이승재(2015). 우리가 만든 통일 앱(App)으로 즐거운 통일 꿈꾸기(제3회 학교통일교육대회 입상작)
 통일부 통일교육원(2016). 2016 통일교육지침서





※ 참고사이트


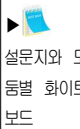
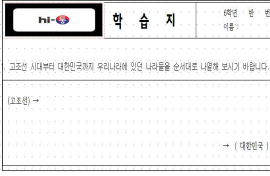
국토교통부 국토지리정보원 어린이지도여행
<http://www.ngii.go.kr/child/contents/contentsVies.do?rblIdx=33>
 네이버블로그(<http://raon2013.blog.me/220577543341>)
 네이버지식백과(<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=959578&cid=47312&categoryId=47312>)
 네이버지식백과(<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=795117&cid=46620&categoryId=46620>)
 네이버지식백과(<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=567310&cid=46621&categoryId=46621>)
 네이버지식백과(<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1164666&cid=40942&categoryId=33383>)
 부산일보사(<http://news20.busan.com/controller/newsController.jsp?newsId=20140118000010>)
 중앙SUNDAY(<http://sunday.joins.com/archives/112173>)
 통일교육원(2016), www.uniedu.go.kr, 2016 통일문제에 대한 인식 연수자료 '통일문제에 대한 인식'

부 록



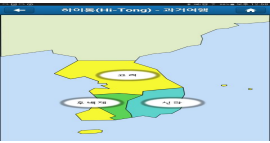



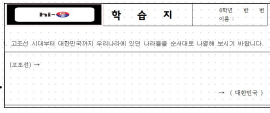
부록 1 hi-통 적용 수업 지도안

학습주제	우리나라 역사를 정리하고 알아보기	시기	5학년 2학기									
단원	3. 유교문화가 발달한 조선	차시	15 / 15									
학습지식	우리나라 역사의 흐름을 알 수 있다.	학습기법	협력학습 기법									
학습목표	우리나라 역사를 바르게 설명할 수 있다.	수업모형	개념학습모형									
인성	우리나라 역사를 바르게 인식할 마음을 공감한다.	학습자료	의견 학습지, 보조자료, 앱자료, 동영상									
수업형태	다양한 협력학습 기법을 활용한 이야기 교실 만들기											
창의인성요소	창의 요소 - 인지 ★		창의 요소 - 정의 ☆									
	문제 해결력	문제 발견	확산적 사고	논리분석적 사고	상상력	시각화 능력	호기심 흥미	다양성	감수성	개방성	협력	배려
학습도구	검색 자료, 동영상 자료, 어플리케이션(앱), 메모											

학습 단계	학습 과정	교수·학습 활동		자료 및 유의점	창의인성요소
		계획적인 교사 활동	예상되는 학생 활동		
학습 문제 확인	수업 분위기 조성 (3분)	▶ [동영상]: 한국 역사연표 T. 화면에 보이는 것은? T. 어떤 생각이 드나요? 	▶ 동기유발, 주의집중 Sn. 우리나라 역사 순서예요. S1. 설명이 나와요. S2. 영상보다 글자가 많아요. S3. 보기 힘들어요. (동영상을 보면서 역사연표의 장 단점을 확인한다.)	 http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2407943&mobile&cid=51704&categoryId=51711	★인지 ☆정의 ◆행동
	학습 확인 (1분)	▶ 학습 확인 T. 방금본 동영상에 나오는 역사 연표를 보기에 어떤가요? T. 더 잘 알기 위해서는 어떻게 만드는 것이 나올까요?	▶ 모둠끼리 간단한 의사 교환 S1. 불편해요. S2. 잘 모르겠어요. S3. 쉽게 보았으면 좋겠어요. S1. 그림을 그려요. S2. 직접 해봤으면 좋겠어요. S3. 같이 만들어요.	▶ 질문을 통한 문제해결능력 함양 ※수업에 대한 주의집중을 위한 것이므로 많은 인원보다 분위기 상승규모 인원이 발표한다.	확산적 사고★ 문제발견 ★
	학습 문제 제시 (2분)	▶ 학습문제 제시 T. 오늘은 무엇을 배워볼까요? (전 차시에 유교가 발달한 조선을 배웠음을 상기시키고, 이번 시간에 다들 우리나라 역사 정리하기를 자연스럽게 안내한다.)	▶ 학습문제 확인 Sn. (큰 소리로 학습목표를 읽고 오늘 배울 학습 내용을 숙지한다.)  <그림으로 된 역사연표 동영상>	 http://www.pandora.tv/vjew/onbooktv/38726914/#1025999_new	문제발견 ★
수업자의도 - 동기유발		전 차시에 유교가 발달한 조선에 대해 배웠다. 이번 시간에는 고조선부터 현재까지 우리나라에서 역사적으로 있었던 나라의 이름과 순서를 알아보고자 한다. 2개의 동영상을 준비하여 역사 연표를 만들 때, 글자와 설명만 있는 동영상보다는, 그림과 지도가 함께 있는 동영상이 우리나라 역사를 이해하기에 편하다는 것이 본시 학습과 연계되어지는 과정속에서 스스로 내면화할 수 있는 계기를 마련하였다.			

학습 단계	학습 과정	교수·학습활동		자료 및 유의점	창의 인성 요소
		계획적인 교사 활동	예상되는 학생 활동		
학습 문제 확인	본시 학습 흐름 제시 (2분)	학습문제 : 우리나라 역사속 각 나라의 순서와 지리적 기반을 알아보자.		 설문지 안내	확산적 사고★
		<활동 1> 나의 판단-생각 나누기 : 7분 <활동 2> hi-통 : 앱-역사여행사용 : 10분 <활동 3> hi-통 : 앱-과거여행사용 : 10분	▶ 수업진행방법 설명 T. 오늘은 크게 3가지 활동을 할 것입니다. T. 역사 연표를 이해하기 위한 '역사연표' 동영상 2편을 보았습니다. 먼저 여러분이 역사속 나라의 순서를 잘 알고 있는지 설문지를 통해 알아보고자 합니다. T. (자유로운 분위기를 조성해 다양한 생각을 할 수 있도록 안내한다.)		
속성 제시 및 정의	개인 생각 열기 (7분)	<활동 1> 나의 판단 -생각 나누기 : 7분		 설문지와 모둠별 화이트보드 (의견 나누기) -시대의 흐름에 맞게 자유롭게 쓸수 있도록 안내	상상력 ★
		▶ 역사속 나라의 순서를 알고 있는지 알아보기 T. 여러분이 알고있는 고조선부터 대한민국까지 순서를 적어보세요.	 <역사 순서 설문지>		
[활동1]에서 수업자의 의도		활동1에서는 동기유발에서 사용했던 2개의 동영상 자료를 가지고 어떻게 표현하는 것이 나은지 '나의 판단' 을 하는 첫 번째 활동이다. 활동1은 본 수업의 활동2와 활동3을 연계하는 반복적인 피드백이자 주요활동이다. 이번 시간에 수업을 들어가면서 활동1에서 쓰이는 <역사순서 설문지>와 지리적기반을 나타내는 설문지를 통해 내가 현재 가지고 있는 배경지식을 확인하여 활동 2,3에 기반이 되어 원래 가지고 있던 생각이 교정되어 어떠한 변화가 있는지 지켜볼 수 있는 주요자료이다.			


학습 단계	학습 과정	교수·학습활동		자료 및 유의점	창의 인성 요소
		계획적인 교사 활동	예상되는 학생 활동		
사례 검토	모듬별 토의 활동 (10분)	<활동 2> hi-통 : 앱-역사여행사용 : 10분		 (앱 로딩화면)	확산적 사고★
		hi-통: 앱-역사여행사용 T. 자기 생각과 다른 친구의 생각이 모두 소중하다는 생각을 가집니다. T. 이공이는 hi-통 앱을 모듬 친구들이 적절히 사용하게 합니다.	S. (이공이는 설명을 들으며 대답하고 진행과정을 안내한다.) S. (모듬원이 서로 자유롭게 앱을 사용하고 생각하도록 한다.) hi-통어플리케이션 활용하기 - '역사여행' 부분 활용하기 Sn. (모듬별 자리 이동은 상황을 보면서 융통성 있게 진행한다.) - 앱 아이콘소개		
[활동2]에서 수업자의 의도		활동2에서는 5학년 2학기 전체 단원에서 공부한 고조선부터 현재까지 각 시대별 나라를 hi-통 앱-역사여행에 중점을 두어 사용하며 다른 사람과의 의견을 교류하는 방법을 사용하였다. 이어서 역사여행을 통해서 역사속 우리나라의 순서와 지리적 기반을 스스로 비교하며 활동중에서나 활동이 끝나고 나서도 스스로 또는 다른 사람과 함께 내면화하는 피드백을 강조하였다.			

학습 단계	학습 과정	교수·학습활동		자료 및 유의점	창의 인성 요소
		계획적인 교사 활동	예상되는 학생 활동		
개념 분석	모둠별 토의 발표 (10분)	<p><활동 3> hi-통 : 앱 - 과거여행 사용 : 10분</p> <p>▶ hi-통 앱 - 과거여행 사용 안내 T. 활동2에서 쓰인 역사여행과 다르게 이번 과거여행에서는 각 나라별 지리적 기반을 순서대로 맞추는 활동이에요. T. 여러분이 hi-통 앱-역사여행을 사용하면서 알게된 방법은 똑같습니다.</p>  <p><과거여행 공부안내></p>  <p><과거여행 실행 모습></p>  <p><정답을 맞춘 모습></p>  <p><과거여행 피드백 및 안내></p> <p><정오답에 대한 피드백></p>		 	책임◆ 배려◆
		<p>활동3에서는 활동 2에서 사용하였던 hi-통 역사여행에서 익힌 시대별 나라의 순서를 배우면서 함께 알게된 지리적 기반을 알게되는 자유로운 활동이다. 설문지를 통해서 알게된 사실은 각 시대별 나라의 순서는 어느 정도 잘 알고 있지만, 그 나라의 지리적 기반을 정확히 알지는 못하기 때문에 반복적이고 정확한 앱의 사용으로 배경지식을 다듬어보고자 한다.</p>		<p>▶ 앱을 이용하다 가 잘 모르는 부분에서 친구들과 의견교환을 자유롭게 한다. 다만, 자칫 혼란스럽지 않도록 주의한다.</p>	
		<p>[활동3]에서 수업자의 의도</p>			
적용 및 정리	자기 평가 및 관찰 평가 (3분)	<p><평가> 자기 평가 - 정확한 자기 지식 확인</p> <p>▶ 학습목표와 관련하여 평가 제시 T. 우리 역사를 스스로 잘 알고, 잘 정리하였나요? T. 처음 '설문지'에 적었던 여러분의 대답과 비교해서 어떤 변화가 있나요?</p> <p>▶ 자기 평가 및 관찰평가</p>  <p><처음 설문지:순서, 지리적 기반></p>		<p>▶ 처음설문지 (처음설문지와 활동을 하고 난뒤를 비교해본다)</p>	<p>시각화 능력★</p>




학습 단계	학습 과정	교수·학습활동		자료 및 유의점	창의 인성 요소
		계획적인 교사 활동	예상되는 학생 활동		
적용 및 정리	적용하기 정리하기 (2분)	<p>▶ 적용하기 T. 우리나라의 각 시대별 국가의 정확한 순서와 지리적 기반을 확인했나요? ▶ 정리하기 T. 오늘 수업은 과거 우리나라의 각 시대별 순서와 지리적 기반을 알아보았습니다. 잘 참여해주고 적극적으로 활동해줘서 좋습니다.</p> <p>▶ 스스로 생각하기 S1. 예, 잘 알겠어요. S2. 많은 도움이 있었어요. ▶ 경청 및 대답하기 Sn. 감사합니다. 더 노력하겠습니다.</p>		<p>▶ 지식, 정의적 요소가 실천적 행동으로 이어지도록 지도</p>	책임◆
		<p>수업자의도 평가 및 정리</p> <p>-평가 단계에서는 활동1에서 사용하였던 '순서 및 지리적 기반 설문지'를 가지고, 처음 생각했던 것과 hi-통 앱 : 역사여행과 과거여행을 사용한후에 자신의 생각이 어떻게 정립되었는지 알아보았다. -정리 및 차시예고 단계에서는 한 시간의 본시 수업을 생활속에서 유의미한 행동으로 실천되도록 안내하고 스스로 되돌아보는 시간을 가졌다.</p>			

학습 단계	학습 과정	교수·학습활동		자료 및 유의점	창의성 요소	
		계획적인 교사 활동	예상되는 학생 활동			
평가 기준 작성	모듬별 토의 활동 (10분)	<p><활동 2> 모듬 판단 - 브레인 활동 : 10분</p> <p>▶ 토의활동 진행방법 설명하기 T. 자기 생각과 다른 친구의 생각이 모두 소중하다는 생각을 가집니다. T. 동영상1에 대해 자신의 생각을 각자 포스트잇에 적어봅니다. 이제, 각 모듬의 이공이는 토의 진행을 하게 됩니다.</p> <p>▶ 생각할 문제 - 동영상1 제시</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px 0;"> <p>1. 자유롭게 통일이야기 나누기 : 통일여행 hi-통 앱 활용</p> <p>2. 통일 필요성 판단 되돌아보기 : 통일여행 보조자료 활용</p> </div> <p>▶ 통일여행 앱 활동 안내 T. 통일여행 앱을 실행하기 T. 앱을 사용하면 자신의 생각 정리하게 안내하기 T. 모듬안에서 통일관련 자료를 보면서 자신의 생각을 적기 T. 통일여행 1 사용을 안내하기</p> <p>▶ 통일여행 보조자료 '포켓용 hi-통' 활용 안내 T. 문제 해결과 갈등 상황을 조금 더 숙지하며 깊은 사고가 되도록 안내하고 사고에 방해가 되지 않도록 유연한 지도하기 T. <생각해보기> 문제 1번과 2번 활동이 앞뒤로 활용되게 한다.</p> <p>▶ 모듬별 순회지도 T. 모듬활동의 원활한 진행을 위한 안내</p>		<p>모듬별 토의 활동</p> <p>동영상 1</p> <p>확산적 사고★</p> <p>동영상 1</p> <p>-통일 필요성 상황극</p> <p>(통일여행1 앱)</p> <p>다양성★ 개방성★</p> <p>협력◆</p> <p>흥미★</p>		
		<p>[활동2]에서 수업자의 의도</p> <p>활동2에서는 평소 교실에서 사용하는 토의, 토론 대화속에서 다른 사람의 의견을 찾아 의견을 교류하는 방법을 사용하였다. 주자료인 hi-통 어플리케이션을 투입하여 통일여행 1이 아이들에게 협동하여 이야기하기를 통해 통일의 필요성이 자연스럽게 내면화하기를 바랐다. 이어서 보조자료인 '포켓용 hi-통'을 통해서 각 역사시대별로 현재의 한반도와 비교를 하며 통일의 필요성을 되돌아보는 계기를 마련하였다.</p>				

학습 단계	학습 과정	교수·학습활동		자료 및 유의점	창의성 요소	
		계획적인 교사 활동	예상되는 학생 활동			
대안 평가	토의 발표 (10분)	<p><활동 3> 학급 판단 - 피라미드 토론 : 10분</p> <p>▶ '피라미드 토론' 활동 안내 T. 활동2에서 토의된 내용을 다시 확인해 보도록 하세요. T. 여러분이 hi-통 앱과 보조자료 통일여행1을 사용하면 알게된 내용을 말해보세요. T. 자유롭게 일어나 볼 수 있는 시간을 주겠어요. (전체 모듬이 발표하면 집중도가 떨어지므로 융통성있게 운영한다.) T. 자신만의 최선의 주장과 의견을 정해보세요. T. '피라미드 토론'에 따라 상대를 만나 이야기 하면서 최선의 주장과 그 의견을 선택하세요.</p>		<p>모듬별 토의 발표</p> <p>모듬별 토의 발표</p> <p>피라미드 토론 활동</p> <p>배려◆</p> <p>책임◆</p>		
		<p>[활동3]에서 수업자의 의도</p> <p>활동3에서는 활동 2에서 사용하였던 브레인활동 2종류의 자료를 가지고, 최선의 해결책을 찾는 학급 전체활동이다. 자신의 의견과 다른 친구들의 의견을 최적화하여 1:1의견속에서 2명이 같은 뜻의 결정을 내려주고, 다시 2:2, 4:4의 형식으로 확장하여 최종적으로 학급 구성원의 전체 의견이 도출된다. 이 과정은 학급의 모든 친구들이 동시에 확산적인 사고에 참여할 기회 균등을 갖게된다.</p>				
최종 결정	자기 평가 및 관찰 평가 (3분)	<p><평가> 자기 평가 - 생각수직선 변화 확인</p> <p>▶ 학습목표와 관련하여 평가 제시 T. 칠판에 여러분의 생각이 변화하였는지 스티커를 붙여볼까요? T. '생각 수직선'에 어떤 변화가 있었나요?</p> <p>▶ 자기 평가 및 관찰평가 S. (자기 생각 표시 스티커를 붙여본다.) S. (처음 칠판에 '생각 수직선'에 붙인 자신의 생각이 어떤 변화가 있었는지 확인한다.)</p>		<p>자기평가</p> <p>생각수직선</p> <p>시각화 능력★</p>		

학습 단계	학습 과정	교수·학습활동		자료 및 유의점	창의인성요소
		계획적인 교사 활동	예상되는 학생 활동		
최종 결정	적용하기 T. 우리 생활속에서 통일을 위한 여러분의 노력은 어떤 것이 있을까요? 정리하기 T. 오늘 수업은 통일의 필요성과 통일일의 위한 여러분의 의견에 대해 알아보았습니다. 잘 참여해주고 적극적으로 활동해줘서 좋았습니다.	▶ 스스로 정하기 S1. 통일에 대해 잘 공부해요. S2. 주위 사람들에게 통일이 대박이라도 말해줘요. ▶ 경청 및 대답하기 Sn. 감사합니다. 더 노력하겠습니다.	▶ 지식, 정의적 요소가 실천적 행동으로 이어지도록 지도	책임◆	
	▶ 차시예고 T. 다음 시간에는 통일국가와 분단 국가의 차이점에 대해 알아보겠습니다. 오늘 수고하셨습니다. T. 이번 시간에 여러분이 활동한 모습을 Viva-Video앱 유적비디오로 만들어 보면서 마치겠습니다.	▶ 차시학습과제 인지 Sn. 수고하셨습니다. 감사합니다.	▶ 우리 반 유적비디오 영상 두 번째 		호기심★
수업자의도 -평가 및 정리		-평가 단계에서는 동기유발에서 사용하였던 '통일대박론' 동영상상을 보고, 처음 생각수직선에 나타났던 '통일의 필요성'에 대한 자신의 생각이 어떻게 변화하였는지를 시각화하여 확인하는 과정이다. -정리 및 차시예고 단계에서는 한 시간의 본시 수업을 생활속에서 유의미한 행동으로 실천되도록 안내하고, 이번 시간에 활동한 모습을 Viva-Video앱 유적비디오로 만들어 보며 스스로 되돌아보는 시간을 가졌다.			

학습주제	미래의 한국을 이끌어 가기 위해 통일이 도움이 되는지 알아보자		일시	2016.6.16.3교시								
단원	5. 대한민국의 미래와 평화 통일		차시	14 / 15								
학습목표	지식	미래 한국의 모습을 알 수 있다.	학습기법	협력학습 기법								
	창의	미래 한국을 이끌어가기 위한 방법을 말할 수 있다.	수업모형	의사결정학습								
수업형태	다양한 협력학습 기법을 활용한 이야기 교실 만들기		학습자료	의견 학습지, 보조자료, 앱자료, 동영상								
창의인성요소	창의요소 - 인지★			창의요소 - 정의☆								
	문제해결력	문제발견	확산적 사고	논리분석적 사고	상상력	시각화 능력	호기심 흥미	다양성	감수성	개방성	협력	배려
학습도구	 검색 자료,  동영상 자료,  어플리케이션(앱),  찬반 메모											

학습 단계	학습 과정	교수·학습활동		자료 및 유의점	창의인성요소
		계획적인 교사 활동	예상되는 학생 활동		
결정 상황 확인	수업 분위기 조성 (3분)	▶ [동영상]: 미래 한국 모습 T. 화면에 보이는 것은? T. 어떤 생각이 드나요? 	▶ 동기유발, 주의집중 Sn. 미래 한국 모습이에요. S1. 북한도 나와요. S2. 많은 것이 변해요. S3. 핵 문제도 나와요. (동영상을 보면서 미래 한국에 대한 생각을 간단히 말한다.)	▶  http://tvcast.naver.com/v/284247	★인지☆경의◆행동
	학습 확인 (2분)	▶ 학습 확인 T. 미래에는 우리 한국에 어떤 일이 생길까요? T. 이와 같은 일을 위해서 어떤 것이 필요할까요? (수업에 대한 주의집중을 위한 것이므로 많은 인원보다 분위기상 소규모 인원이 발표한다.)	▶ 모둠끼리 간단한 의사 교환 S1. 발전해요. S2. 통일이 돼요. S3. 첨단도시가 돼요. S1. 힘을 키워요. S2. 기술을 발전시켜요. S3. 통일을 위해 노력해요. 	▶ 질문을 통한 문제 해결 능력 함양	확산적 사고★ 문제 발견★
	학습 문제 제시 (1분)	▶ 학습문제 제시 T. 오늘은 무엇을 배워볼까요? (전 차시에 통일의 필요성에 대해 토의했음을 상기시키고, 이번 시간에 다룬 미래한국 이야기를 자연스럽게 안내한다.)	▶ 학습문제 확인 Sn.(큰 소리로 학습목표를 읽고 오늘 배울 학습 내용을 숙지한다.)	▶ 판서	문제 발견★
수업자의도 -동기유발		전 차시에 통일의 필요성에 대해 배웠다. 이번 시간에는 미래 한국사회에서 통일의 필요성을 인식하고 함께 성장하는 미래를 위해 노력하는 학습 분위기 조성 및 하도록 하였다. 전 차시에 이어 역할을 정하여 협동토의를 위한 과정을 준비하였다. 사전에 진행되었던 마지막 정리학습 유적비디오 동영상상을 간단히 시청하여 본시 학습과 연계되어지는 과정속에서 스스로 내면화할 수 있는 계기를 마련하였다.			

학습 단계	학습 과정	교수·학습활동		자료 및 유의점	창의인성 요소
		계획적인 교사 활동	예상되는 학생 활동		
결정 상황 확인	본시 학습 흐름 제시 (2분)	학습문제 : 미래 한국을 이끌어가기 위해 통일이 도움이 되는지 알아보자.		▶PPT(참고)  ▶협력학습 흐름도	확산적 사고★
		▶ 수업진행방법 설명 T. 오늘은 크게 3가지 활동을 할 것입니다. T. 협동 이야기를 통한 결정을 위해 '미래한국' 동영상을 보았습니다. 미래 한국을 위해 통일이 도움이 되는지에 대한 자신의 생각을 먼저 사전조사하였습니다. 다른 친구들의 의견도 참고하면서 자신의 의견은 어떠한지 나누어보는 활동입니다. T. (자유로운 분위기를 조성해 다양한 생각을 할 수 있도록 안내한다.)	▶ 본 수업의 진행 흐름 이해 Sn. (설명을 들으며 대답하고 진행 과정을 확인한다.) S. (개인별 생각을 결정 하고, 모둠별로 토의 활동이 이루어지는 과정임을 안다.)		
대안 개발	개인 생각 열기 (7분)	<활동 1> 나의 판단 -생각 나누기 : 7분		▶설문지 의견이 자유롭게 나오도록 편안한 분위기와 확산적 발문을 적용해 구현 ▶ 설문지와 모둠별 화이트보드 (의견나누기) 	상상력★ 배려◆
		▶ 미래 한국을 위해 통일이 도움이 되는지 <사전설문지>를 보고 판단 하고난 후 예상되는 장단점 알기 T. 나의 판단 후에 어떤 장단점이 생길까요? T. (아동 의견 시간이 초과되지 않도록 확인하면서 정확히 전달되도록 한다.) T. 자신의 입장을 모둠별 화이트보드에 적어보고, 친구와 의견을 나누세요.	▶ 개인별 생각 열기  <사전 설문지> S1. 통일에 대한 의견이 많아요. S2. 통일을 하지 말자는 친구들도 몇 명 있어요. Ss.(평소에 모둠별 화이트보드에 마커펜을 가지고 의견을 나누는 활동을 하여 지난 시간을 마치고 현재 자신들의 생각을 알아본다.)		
[활동1]에서 수업자의 의도		활동1에서는 동기유발에서 사용했던 미래 한국 동영상 자료를 가지고 '나의 판단'을 하는 첫 번째 활동이다. 활동1은 본 수업의 마지막 자기 평가자료로도 사용되는 역할도 할 뿐만 아니라, 활동2와 활동3을 연계하는 주요활동이다. 지난 시간에 수업을 마치고 진행했던 <사전 설문지>와 이번 수업 마무리 활동에 쓰일 <사후 설문지>는 원래 가지고 있던 생각의 흐름이 변화가 있는지 지켜볼 수 있는 주요자료이다.			

학습 단계	학습 과정	교수·학습활동		자료 및 유의점	창의인성 요소
		계획적인 교사 활동	예상되는 학생 활동		
평가 기준 작성	모둠별 토의 활동 (10분)	<활동 2> 모둠 판단 -hi-톡 앱 사용 : 10분		▶ 모둠판단 : hi-톡 앱 사용 T. 자기 생각과 다른 친구의 생각이 모두 소중하다는 생각을 가집니다. T. 이공이는 hi-톡 앱을 모둠 친구들과이 적절히 사용하게 합니다. ▶ 생각할 문제 - 동영상1 제시 	확산적 사고★ 다양성★ 개방성★
		▶ 통일여행 앱 활동 안내 T. 통일여행 앱을 실행하기 T. 앱을 사용하면서 자신의 생각 정리하게 안내하기 T. 모뎀안에서 통일관련 자료를 보면서 자신의 생각을 적기 T. 통일여행 2 사용을 안내하기 ▶ 통일여행 보조자료 '카드용 hi-톡 활용 안내' T. 문제 해결과 갈등 상황을 조금 더 숙지하며 깊은 사고가 되도록 안내하되 사고에 방해가 되지 않도록 유연한 지도하기 	모둠별 토의 활동 S. (이공이는 설명을 들으며 대답하고 진행과정을 안내한다.) S. (모뎀이 서로 자유롭게 앱을 사용하고 생각하도록 한다.) ▶ hi-톡어플리케이션 활용하기 - '통일여행 2' 부분 활용하기 Sn. (모뎀별 자리 이동은 상황을 보면서 융통성 있게 진행한다.) ▶ 통일여행 보조자료 활용하기 		
[활동2]에서 수업자의 의도		활동2에서는 평소 교실에서 사용하는 토의, 토론 대화를 모뎀 판단을 위해 hi-톡 앱 사용에 중점을 두어 다른 사람과 의견을 교류하는 방법을 사용하였다. 이어서 보조자료인 '카드용 hi-톡'을 통해서 역사속 우리나라의 통일국가와 분단 국가는 어느 경우가 더 전성기를 누렸는지 알아보고, 현재의 한반도와 비교를 하며 통일의 필요성을 되돌아보는 계기를 마련하였다.			

학습 단계	학습 과정	교수·학습활동		자료 및 유의점	창의인성요소	
		계획적인 교사 활동	예상되는 학생 활동			
대안 평가	모동별 토의 발표 (10분)	<p><활동 3> 학급 판단 - hi-등 보조자료 사용 : 10분</p> <p>▶ hi-등 보조 자료 사용 안내 T. 활동2에서 쓰인 카드형 보조자료를 교과서와 사회과부도를 통해 다시 확인해 보겠어요. T. 여러분이 hi-등 앱과 보조자료 통일여행2를 사용하면서 알게된 내용을 말해보세요. T. 카드 뒷면에 적힌 사회책과 사회과부도 쪽수를 찾아서 선생님의 설명을 마커(증강현실)를 통해 확인해 보세요.</p> <p>모동별 토의 발표 S. (누구나 발표자가 될 수 있기 때문에 각 모동의 아동은 학습자의 내용뿐 아니라 댓글을 숙지하여 발표준비를 충실히 한다.) S. (카드 뒷면에 적힌 교과서 쪽수를 찾아서 친구들과 자유롭게 의견을 교환한다.)</p> <p>▶ 증강 현실을 활용하여, 사전에 녹화된 동영상에 선생님의 설명이 카드에도 나오고, 교과서, 사회과부도에도 나온다.</p>		<p>▶ 사회책 사회과부도</p> <p>▶ 증강 현실을 활용하여, 사전에 녹화된 동영상에 선생님의 설명이 카드에도 나오고, 교과서, 사회과부도에도 나온다.</p>	<p>책임◆</p> <p>배려◆</p>	
		<p>수업자의도 -평가 및 정리</p> <p>-평가 단계에서는 활동1에서 사용하였던 '사전설문지'를 가지고, 처음 생각했던 것과 hi-등 앱과 보조자료를 사용한 후에 자신의 생각이 어떻게 변화하였는지를 시각화하여 확인하는 과정이다. -정리 및 차시예고 단계에서는 한 시간의 본시 수업을 생활속에서 유의미한 행동으로 실천되도록 안내하고 스스로 되돌아보는 시간을 가졌다.</p>				
		<p>[활동3]에서 수업자의 의도</p> <p>활동3에서는 활동 2에서 사용하였던 hi-등 앱자료를 가지고, 자유롭게 친구들과 최선의 해결책을 찾는 학급 전체활동이다. 통일국가와 분단국가중에서 미래 한국의 통일이 가져다주는 이로움을 함께 나눠본다. 증강현실 기반에서 카드형 보조자료와 사회 교과서 및 사회과부도의 쪽수를 함께 찾아나가고, 선생님의 증강현실속 동영상 설명을 통해 스스로 학습을 한다.</p>				
최종 결정	자기 평가 및 관찰 평가 (3분)	<p><평가> 자기 평가 -생각수직선 변화 확인</p> <p>▶ 학습목표와 관련하여 평가 제시 T. 칠판에 여러분의 생각이 변화하였는지 알아볼까요? T. '설문지'에 어떤 변화가 있나요?</p>	<p>▶ 자기 평가 및 관찰평가 S. (설문지에 표시해본다.)</p> <p><사후 설문지></p>	<p>▶ 사후설문지</p>	<p>시각화 능력★</p>	

학습 단계	학습 과정	교수·학습활동		자료 및 유의점	창의인성요소
		계획적인 교사 활동	예상되는 학생 활동		
	최종 결정	<p>▶ 적용하기 T. 미래 한국의 모습을 볼때 통일이 가져다주는 이로움을 확인했나요?</p> <p>▶ 정리하기 T. 오늘 수업은 미래 한국의 모습을 상상했을때 과연 통일은 어떤 이로움을 가져다줄수 있는지 여러분의 의견에 대해 알아보았습니다. 잘 참여해주고 적극적으로 활동해줘서 좋았습니다.</p>	<p>▶ 스스로 정하기 S1. 통일을 해야겠어요. S2. 많은 이로움이 있어요.</p> <p>▶ 경청 및 대답하기 Sn. 감사합니다. 더 노력하겠습니다.</p>	<p>▶ 지식, 정의적 요소가 실천적 행동으로 이어지도록 지도</p>	<p>책임◆</p>
		<p>수업자의도 -평가 및 정리</p> <p>-평가 단계에서는 활동1에서 사용하였던 '사전설문지'를 가지고, 처음 생각했던 것과 hi-등 앱과 보조자료를 사용한 후에 자신의 생각이 어떻게 변화하였는지를 시각화하여 확인하는 과정이다. -정리 및 차시예고 단계에서는 한 시간의 본시 수업을 생활속에서 유의미한 행동으로 실천되도록 안내하고 스스로 되돌아보는 시간을 가졌다.</p>			

hi-통 설문지

안녕하세요. 이 설문지는 여러분이 평소 역사와 통일을 어떻게 생각하는지 알아보기 위한 것입니다. 여러분들의 솔직한 대답을 기초로 하여 좀 더 나은 방법을 생각하여 여러분과 함께 공부하기 위한 자료가 될 것입니다. 설문을 끝까지 읽어보시고 성심껏 답변하시기를 바랍니다. 감사합니다.

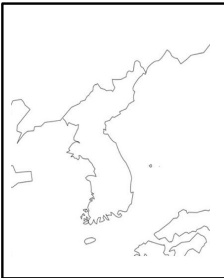

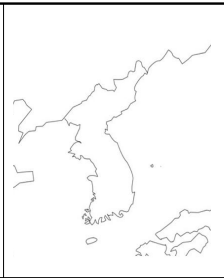

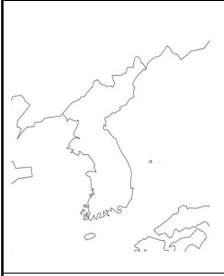

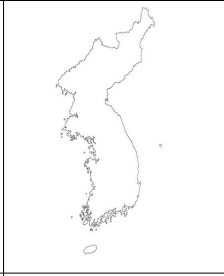

1. 평소 사회공부를 재미있게 생각하십니까? ()
 ① 매우 재미있다. ② 재미있다. ③ 보통이다. ④ 재미없다. ⑤ 매우 재미없다.
2. 사회 공부 중 가장 재미있게 생각하는 분야는 어느 것입니까? ()
 ① 정치분야 ② 경제분야 ③ 역사분야 ④ 지리분야
3. 사회 공부를 할 때 가장 좋아하는 학습 방법은 무엇입니까? ()
 ① 자료활용 및 조작수업 ② 토의토론학습 ③ 설명식 수업 ④ 조사학습
4. 사회 공부를 할 때 가장 좋아하는 자료는 무엇입니까? ()
 ① 교과서·사회과부도 ② 동영상·사진자료 ③ 정보화기기 활용수업
5. 스마트 패드 및 어플리케이션(앱)을 이용한 수업을 해보았습니까? ()
 ① 해 보았다. ② 해보지 못했다.
 (①을 선택한 사람만 5-1에 답해주시기 바랍니다.)
 5-1. 스마트 패드 및 어플리케이션(앱)을 이용한 수업을 해보았다면 다른 수업에 비해 어떠하였습니까? ()
 ① 매우 재미있다. ② 재미있다. ③ 보통이다. ④ 재미없다. ⑤ 매우 재미없다.
6. 통일 후 북한 사람들과 잘 어울려 생활할 수 있을 것이라고 생각하십니까?
 ① 매우 그렇다. ② 그렇다. ③ 보통이다. ④ 아니다. ⑤ 매우 아니다.
7. 통일을 위해 내가 해야 할 노력에 대해 어느 정도 알고 있다고 생각하십니까?
 ① 매우 잘 알고 있다. ② 알고 있다. ③ 보통이다. ④ 모르고 있다. ⑤ 전혀 모른다.
8. 우리나라가 통일을 해야 한다고 생각하십니까? ()
 ① 매우 그렇다. ② 그렇다. ③ 보통이다. ④ 아니다. ⑤ 매우 아니다.
9. 위 7에 대한 대답의 이유를 간단하게 적어보세요.

1. 고조선 시대부터 대한민국까지 우리나라에 있던 나라들을 순서대로 나열해 보시기 바랍니다.

(고조선) →

→ (대한민국)

2. 다음 주어진 각 나라의 영토를 색칠해 보시기 바랍니다.


			
고 조선	후삼국시대 (고려, 신라, 후백제)	삼국시대 (고구려, 백제, 신라)	대한민국
			
신라, 발해시대	조선시대	남한, 북한	고려시대

안녕하세요. 이 설문지는 여러분이 hi-통 자료를 사용하고 난 후의 느낌에 대해서 알아보기 위한 것입니다. 사용하고 난 후의 여러분의 생각과 느낌을 대답해 주시기 바랍니다. 감사합니다.

1. hi-통자료(앱, 포켓용 및 카드용 자료)를 사용한 수업이 다른 수업에 비해 재미있었습니까? ()
 - ① 매우 재미있다. ② 재미있다. ③ 보통이다. ④ 재미없다. ⑤ 매우 재미없다.
2. hi-통 앱을 사용하기가 어떠하였습니까? ()
 - ① 매우 쉬웠다. ② 쉬웠다. ③ 보통이다. ④ 어려웠다. ⑤ 매우 어려웠다.
3. hi-통자료(앱, 포켓용 및 카드용 자료)를 사용한 수업이 다른 수업에 비해 이해하기 좋았습니까? ()
 - ① 매우 잘 되었다. ② 잘 되었다. ③ 보통이다. ④ 잘 안되었다. ⑤ 매우 안되었다.
4. 우리나라가 통일을 해야 한다고 생각합니까? ()
 - ① 매우 그렇다. ② 그렇다. ③ 보통이다. ④ 아니다. ⑤ 매우 아니다.
5. 위 5번에 대한 대답의 이유를 간단하게 적어보세요.

부록 3 어플 제작을 위한 스토리보드

1 hi-통 스토리보드 V 1.0



Storyboard: Hi-통 v1.0
<역사와 통일의 만남>

Hong
hongmyungduk@gmail.com

Project Title	Date	Version	Page
hi-통 <역사상 통일만 만남>	20160528	1	1

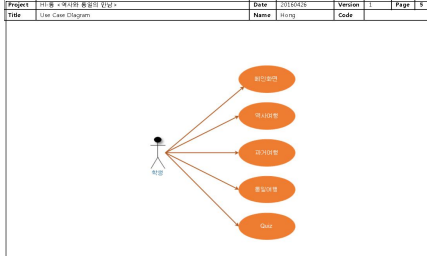
Project Title	Date	Version	Page
hi-통 <역사상 통일만 만남>	20160528	1	1

- Goals
- Use Case Diagram
- App Structure Diagram
- UI design
 - 0. Main
 - 1. 역사여행
 - 2. 과거여행
 - 3. 통일여행
 - 4. Quiz
 - 5. About
- Environment
- Reference


Project Title	Date	Version	Page
hi-통 <역사상 통일만 만남>	20160528	1	1

- 개요
 - 초등학생들을 대상으로 하여 우리나라에 있었던 많은 나라들에 대한 순차적 흐름과 함께 그 나라들의 지리적 기반을 현재 대한민국과 북한 및 주변 국가와 비교하면서 우리나라와 북한이 같은 역사적 공통분모를 가지고 있는 사실을 학습할 수 있는 스마트 디바이스 기반의 교육 어플리케이션
- 주요 기능
 - 1. 한반도 지형을 중심으로 하여 역사적으로 우리나라에 있었던 나라들의 정보를 제공
 - 2. 한반도 지형을 중심으로 존재하였던 각 나라의 수도를 중심으로 정보를 제공
 - 3. 1,2에 각 나라들과 현 한반도 지도와 레이아웃을 겹쳐 제공
 - 4. 앞서 배운 내용을 퀴즈로 제공


Project Title	Date	Version	Page
hi-통 <역사상 통일만 만남>	20160528	1	1



Project Title	Date	Version	Page
hi-통 <역사상 통일만 만남>	20160528	1	1



Project Title	Date	Version	Page
hi-통 <역사상 통일만 만남>	20160528	1	1




1. Loading page은 앱을 처음 실행 하였을 때 로딩 중 보여주는 화면

2. Main page는 앱이 로딩이 완료된 시점에 서 보여주는 최초 메인 화면

- 이 결정 및 수정 사항
- Loading Page의 hi 글자가 잘 보이지 않음
- Main page의 각 메뉴에 대한 글자, 메뉴 이미지 변경 이미지
- 앱소개 & 만든 선생님
- 앱 소개 추가 여부
- 앱 아이콘 변경

Project Title	Date	Version	Page
hi-통 <역사상 통일만 만남>	20160528	1	1



1. 각 시대 별 국가 지도를 순차적으로 터치하여 화면에 리스트로 작성하는 기능(유형은 다음 장)

2. 각 지도를 선택 시 화면 상에 순차적으로 보여줌 단, 틀린 경우 메시지 출력

3. 중간에 첫 화면 이동 가능

- 이 결정 및 수정 사항
- 시대 별 국가지도 유형을 확정 필요 (웹서오리 대칭(1:2))
- 메시지 출력 방식 및 메시지 문장 축은 이미지
- 화면에 선택된 지도를 보여주는 방식 및 선택된 지도의 후처리

2 hi-통 스토리보드 V 1.1

Project: hi-통 <역사상 통일의 만남>
 Title: UI design - 1. 역사여행

Date: 20160426
 Name: Hong
 Version: 1
 Page: 1

1. 역사여행 - 잘못 선택시

1. 역사여행 - 모두 잘 맞추었네요

배경 시대 별 국가 지도 유형은 아래와 같음
 1) 고조선-p82
 2) 삼국시대(4세기)-p8
 3) 삼국시대(5세기)-p8
 4) 삼국시대(6세기)-p8
 5) 통일신라-p90
 6) 발해-p91
 7) 통일국-p92
 8) 고려-p94
 9) 조선-p100
 10) 현재

- 미 결정 및 수정 사항
 * 지도 유형은 순서 배치 혹은 임의 배치
 * 지도 유형별 영역 표시 방법
 * 지도 선택 실패 시, 지도를 모두 잘 선택하였을 때 정보 표시 방법

Project: hi-통 <역사상 통일의 만남>
 Title: UI design - 2. 과거여행

Date: 20160426
 Name: Hong
 Version: 1
 Page: 2

2. 과거여행 - 기본화면

2. 과거여행 - 시대선택후

1. 각 시대 별 국가 지도를 선택하고,
 2. 국가를 선택하여 해당 위치를 터치 시 해당 국가를 표시
 3. 선택된 시대에 해당 하는 국가 지역을 선택 시 해당 국가가 표시됨
 4. 시대 변경 시 초기화
 5. 마지막 화면 시 sp9에서의 매세지 출력 후 첫 화면

- 미 결정 및 수정 사항
 * 시대 선택 시 별도로 표시되는 정보 박스 형태?
 * 시대 선택 후 지도에 선택 시 해당 국가가 보여줄지? 아니면 국가명을 선택하고 지도를 선택하게 할지?

Project: hi-통 <역사상 통일의 만남>
 Title: UI design - 3. 통일여행

Date: 20160426
 Name: Hong
 Version: 1
 Page: 3

3. 통일여행 - 기본화면

3. 통일여행 - 시대선택후

1. 각 시대를 선택하고,
 2. 각 국가를 선택하고,
 3. 해당 국가 지역을 터치 시 해당 국가를 기본 화면에 표시 하며 오버랩하여 표시
 4. 시대 변경 시 초기화
 5. 마지막 화면 시 sp9에서의 매세지 출력 후 첫 화면

- 미 결정 및 수정 사항
 * 국가별 표시 색상 결정 및 지도 표시 방법 및 위치 그리고 현재 화면도 정보 표시 방법

Project: hi-통 <역사상 통일의 만남>
 Title: UI design - 4. Quiz

Date: 20160426
 Name: Hong
 Version: 1
 Page: 4

4. Quiz - 1번문제

4. Quiz - 2번문제

1. 총 6개의 질문의 진행하고 맞추는 경우 다음 문제로 진행
 2. 문제를 풀리는 경우 매세지 출력 후 다시 선택하도록 재질문
 3. 맞거나 틀릴 시 sp9에서의 매세지 출력
 4. 중간에 첫 화면 이동 가능

- 미 결정 및 수정 사항
 * 선택 상자의 격판식 모양
 * 색상 변경 등

Project: hi-통 <역사상 통일의 만남>
 Title: UI design - 4. Quiz

Date: 20160426
 Name: Hong
 Version: 1
 Page: 5

4. Quiz - 3번문제

4. Quiz - 4번문제

1. 총 6개의 질문의 진행하고 맞추는 경우 다음 문제로 진행
 2. 문제를 풀리는 경우 매세지 출력 후 다시 선택하도록 재질문
 3. 맞거나 틀릴 시 sp9에서의 매세지 출력
 4. 중간에 첫 화면 이동 가능

- 미 결정 및 수정 사항
 * Q3에 시대를 총 7개 나열해야 하는가? sp9에 나온 10개? 혹은 초기 자료 7개?

Project: hi-통 <역사상 통일의 만남>
 Title: UI design - 4. Quiz

Date: 20160426
 Name: Hong
 Version: 1
 Page: 6

4. Quiz - 5번문제

4. Quiz - 6번문제

1. 총 6개의 질문의 진행하고 맞추는 경우 다음 문제로 진행
 2. 문제를 풀리는 경우 매세지 출력 후 다시 선택하도록 재질문
 3. 맞거나 틀릴 시 sp9에서의 매세지 출력
 4. 중간에 첫 화면 이동 가능

- 미 결정 및 수정 사항
 * Q5에 시대를 총 몇 개 나열해야 하는가? sp9에 나온 10개? 혹은 초기 자료 7개?

Project: hi-통 <역사상 통일의 만남>
 Title: UI design - 5. About

Date: 20160426
 Name: Hong
 Version: 1
 Page: 18

5. About

1. About page에서는 접속계 및 만나는 선생님을 소개하는 기능

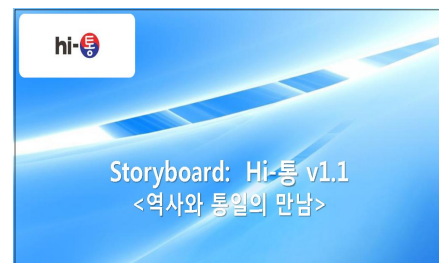
- 미 결정 및 수정 사항
 * 인터넷 시에는 로딩되지 않은 기능이나 일련번호, 로딩되는 기능이라 추가할 필요는 내용 필요
 * 선생님을 사진 또는 캐릭터처럼 표현된 이미지와 간단한 소개 내용 필요

Project: hi-통 <역사상 통일의 만남>
 Title: Reference

Date: 20160426
 Name: Hong
 Version: 1
 Page: 19

Reference

• 백지도 샘플
 - 국토정보원 국토지리정보원 어린이지도어형
 • <http://www.ngii.go.kr/child/contents/contentsView.do?bidx=33>



Version	Date	Modified	Modifier	Remarks
1.0	2016-04-26		Hong	
1.1	2016-06-01		요구사항 변경	Hong

Project: hi-통 <역사상 통일의 만남>
 Title: Use Case Diagram

Date: 20160426
 Name: Hong
 Version: 1
 Page: 3

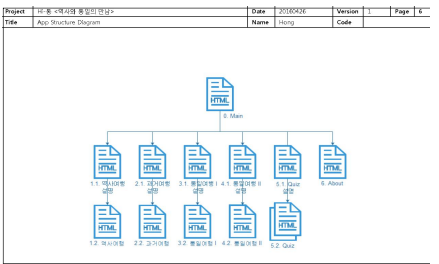
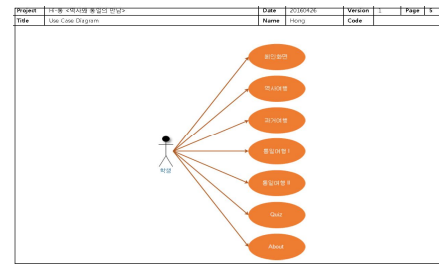
• Goals
 • Use Case Diagram
 • App Structure Diagram
 • UI design
 - 0. Main
 - 1. 역사여행
 - 2. 과거여행
 - 3. 통일여행 I
 - 4. 통일여행 II
 - 5. Quiz
 - 6. About
 • Environment
 • Reference

Project: hi-통 <역사상 통일의 만남>
 Title: App Structure Diagram

Date: 20160426
 Name: Hong
 Version: 1
 Page: 4

• 개요
 - 초등학생들을 대상으로 하여 우리나라에 있었던 많은 나라들에 대한 순차적 흐름과 함께 그 나라들의 지리적 기반을 현재 대한민국과 북한 및 주변 국가와 비교하면서 우리나라와 북한이 같은 역사적 공통분모를 가지고 있는 사실을 학습할 수 있는 스마트 디바이스 기반의 교육 어플리케이션

• 주요 기능
 - 1. 한반도 지형을 중심으로 하여 역사적으로 우리나라에 있었던 나라들의 정보를 제공
 - 2. 한반도 지형을 중심으로 존재하였던 각 나라의 수도를 중심으로 정보를 제공
 - 3. 1,2에 각 나라들과 현 한반도 지도와 레이어아웃을 걸쳐 제공
 - 4. 앞서 배운 내용을 퀴즈로 제공



Project: hi-통 <역사상 통일의 만남>
 Title: UI design - 6. Main

Date: 20160426
 Name: Hong
 Version: 1
 Page: 2

6. Main page

1. Loading page은 앱을 처음 실행 하였을 때 표시된 화면
 2. Main page는 앱이 로딩이 완료된 시점에서 보여지는 최초 메뉴 화면
 3. 통일여행 I, II는 안림, 투명함
 4. 글꼴은 두껍게, 그 외는 얇기로

Project: hi-통 <역사상 통일의 만남>
 Title: UI design - 1. 역사여행

Date: 20160426
 Name: Hong
 Version: 1
 Page: 8

1. 역사여행

• 1. 역사여행
 - 각 시대 별 국가 지도를 순차적 사용자가 선택할 수 있도록 도와주는 View

지도 선택 순서(9개)
 * 고조선 → 삼국시대(4세기) → 삼국시대(5세기) → 통일신라 → 후삼국 → 고려 → 조선 → 분단국가

Project	Date	Version	Page
1. 역사여행 - 기본화면	20200526	1	13

1. 각 시대 별 국가 지도를 순차적으로 터치하여 하단에 리스트로 작성하는 기능(유형은 다음 장)

2. 각 지도를 선택 시 해당 장에 순차적으로 보여줌, 단 돌린 경우 메시지 출력

3. 중간에 첫 화면 이동 가능

4. 메시지는 완성이 이미지와 함께 제공

1. 역사여행 - 맞게 선택시

Project	Date	Version	Page
1. 역사여행 - 기본화면	20200526	1	13

1. 각 시대 별 국가 지도 유형은 아래와 같음

- 고조선-p82
- 삼국시대(4세기)-p85
- 삼국시대(5세기)-p86
- 삼국시대(6세기)-p87
- 통일신라-p90
- 후삼국-p92
- 고려-p94
- 조선-p99
- 분단국가

1. 역사여행 - 기본화면

Project	Date	Version	Page
1. 역사여행 - 기본화면	20200526	1	13

1. 통일/분단 국가 유형 중 하나를 터치하고, 해당하는 시대를 터치하면 하단에 리스트로 작성하는 기능(유형은 다음 장)

2. 각 지도를 선택 시 해당 장에 순차적으로 보여줌, 단 돌린 경우 메시지 출력

3. 중간에 첫 화면 이동 가능

4. 메시지는 완성이 이미지와 함께 제공

1. 역사여행 - 기본화면

Project	Date	Version	Page
1. 역사여행 - 기본화면	20200526	1	13

5. Quiz

- 8개의 퀴즈를 순차적으로 제공하고 답에 대한 피드백을 매 퀴즈에서 제공하는 View

Project	Date	Version	Page
2. 과거여행	20200526	1	14

2. 과거여행

- 특정 시대를 선택 한 뒤 해당 시대의 국가들을 각각 선택 후 지도를 선택할 수 있도록 도와주는 View

- 선택 가능 시대(8개)

- 고조선, 삼국시대(4세기), 삼국시대(5세기), 삼국시대(6세기), 통일신라, 후삼국, 고려, 조선, 분단국가

- 시대 선택 이후 각 시대별 국가 선택 버튼이 활성화 됨

- 메시지 처리는 1. 역사여행과 동일하게 함

Project	Date	Version	Page
2. 과거여행	20200526	1	14

1. 각 시대 별 국가 지도를 선택하고

2. 국가를 선택하여 해당 위치를 터치 시 해당 국가를 표시

3. 선택된 시대에 해당 하는 국가 지역을 선택 시 해당 국가가 표시됨

4. 시대 변경 시 초기화

5. 맞거나 틀릴 시 sp9에서의 메시지 출력 후 첫 화면

6. 각 국가별 표시 색상 결정 및 국가명 표시 방법 및 위치 그리고 현재 한반도 정보 표시 방법을 모두 임의로

2. 과거여행 - 기본화면

Project	Date	Version	Page
5. Quiz - 1번문제	20200526	1	15

1. 총 8개의 질문의 진행되고 맞추는 경우 다음 문제로 진행

2. 문제를 틀리는 경우 메시지를 출력 후 다시 선택하도록 재질문

3. 맞거나 틀릴 시 메시지 출력

4. 중간에 첫 화면 이동 가능

5. Q1은 질문에 객관 문항만 임의로 9개 시대 중 4개의 시대를 제공

6. Q2은 질문에 객관 문항만 임의로 9개 시대 중 4개의 시대를 제공

5. Quiz - 1번문제

Project	Date	Version	Page
5. Quiz - 3번문제	20200526	1	15

1. 총 8개의 질문의 진행되고 맞추는 경우 다음 문제로 진행

2. 문제를 틀리는 경우 메시지를 출력 후 다시 선택하도록 재질문

3. 맞거나 틀릴 시 메시지 출력

4. 중간에 첫 화면 이동 가능

5. Q3 답(3개)은 고조선, 고려, 조선

6. Q4 답(4개)은 백제, 신라, 후백제, 조선

5. Quiz - 3번문제

Project	Date	Version	Page
3. 통일여행 I	20200526	1	15

3. 통일여행 I

- 특정 시대를 선택 한 뒤 해당 시대의 국가들을 각각 선택 후 지도를 선택할 수 있도록 도와주는 View, 단 지도는 선택한 시대의 국가를 현재 한반도 지도와 겹쳐(overlap) 보여줌

- 선택 가능 시대(8개)

- 고조선, 삼국시대(4세기), 삼국시대(5세기), 삼국시대(6세기), 통일신라, 후삼국, 고려, 조선

- 시대 선택 이후 각 시대별 국가 선택 버튼이 활성화 됨

- 메시지 처리는 1. 역사여행과 동일하게 함

Project	Date	Version	Page
3. 통일여행 I	20200526	1	15

1. 각 시대를 선택하고

2. 각 국가를 선택하고

3. 해당 국가 지역을 터치 시 해당 국가를 기존 한반도 지도 위에 오버랩하여 표시

4. 시대 변경 시 초기화

5. 맞거나 틀릴 시 sp9에서의 메시지 출력 후 첫 화면

6. 각 국가별 표시 색상 결정 및 국가명 표시 방법 및 위치 그리고 현재 한반도 정보 표시 방법을 모두 임의로

3. 통일여행 I - 기본화면

Project	Date	Version	Page
5. Quiz - 5번문제	20200526	1	15

1. 총 8개의 질문의 진행되고 맞추는 경우 다음 문제로 진행

2. 문제를 틀리는 경우 메시지를 출력 후 다시 선택하도록 재질문

3. 맞거나 틀릴 시 메시지 출력

4. 중간에 첫 화면 이동 가능

5. Q5 답(3개)은 고조선, 고려, 백제

6. Q6 답(4개)은 고구려, 백제, 발해, 후백제

5. Quiz - 5번문제

Project	Date	Version	Page
5. Quiz - 7번문제	20200526	1	15

1. 총 8개의 질문의 진행되고 맞추는 경우 다음 문제로 진행

2. 문제를 틀리는 경우 메시지를 출력 후 다시 선택하도록 재질문

3. 맞거나 틀릴 시 메시지 출력

4. 중간에 첫 화면 이동 가능

5. Q7 답(5개)은 고조선, 신라, 고려, 조선, 통일신라

6. Q8 답(3개)은 신라, 고려, 조선

5. Quiz - 7번문제

Project	Date	Version	Page
4. 통일여행 II	20200526	1	15

4. 통일여행 II

- 통일국가/분단국가 중 택일 한 뒤 해당 국가들을 (각각 4/5개) 선택할 수 있도록 도와주는 View

- 선택 가능 분류 시대(2개 : 각각 4/5개 시대)

- 통일국가(4개): 고조선, 통일신라, 고려, 조선
- 분단국가(5개): 삼국시대(4세기), 삼국시대(5세기), 삼국시대(6세기), 후삼국, 분단국가

- 시대 선택 이후 각 시대별 국가 선택 버튼이 활성화 됨

- 메시지 처리는 1. 역사여행과 동일하게 함

Project	Date	Version	Page
4. 통일여행 II	20200526	1	15

4. 통일여행 II

- [4-1. 통일 여행 II 설명] 단계에서 아래와 같은 내용을 포함하여 설명한 것

- [원숭이그림] 1. 역사는 순환되며 앞으로 미래를 예측 가능하게 한다. 과거 우리 한반도는 분단과 통일을 반복하며 5천년 역사를 이어왔다.
- [원숭이그림] 2. 과거 통일 국가인 나라는 오랜 전성기를 누렸다. 현년 동안 전성기를 누린 신라, 오백년 동안 전성기를 누린 고려, 오백년 동안 전성기를 누린 조선
- [원숭이그림] 3. 통일의 당위성 현재 대한민국 분단 현실은 한반도 우리 영토, 같은 역사를 가진 한민족으로 국가 번영을 위해 통일을 해야 한다.

Project	Date	Version	Page
5. About	20200526	1	19

1. About page에서는 앱 소개를 소개하는 기능

1. About

1. 총 8개의 질문의 진행되고 맞추는 경우 다음 문제로 진행

2. 문제를 틀리는 경우 메시지를 출력 후 다시 선택하도록 재질문

3. 맞거나 틀릴 시 메시지 출력

4. 중간에 첫 화면 이동 가능

5. Q5 답(3개)은 고조선, 신라, 고려, 백제

6. Q6 답(4개)은 고구려, 백제, 발해, 후백제

5. About

Project	Date	Version	Page
5. About	20200526	1	19

1. About page에서는 앱 소개를 소개하는 기능

1. About

1. 총 8개의 질문의 진행되고 맞추는 경우 다음 문제로 진행

2. 문제를 틀리는 경우 메시지를 출력 후 다시 선택하도록 재질문

3. 맞거나 틀릴 시 메시지 출력

4. 중간에 첫 화면 이동 가능

5. Q7 답(5개)은 고조선, 신라, 고려, 조선, 통일신라

6. Q8 답(3개)은 신라, 고려, 조선

5. About

부록 4 어플 소스 제작을 위한 파워포인트

