

통일교육 클립 영상 활용 가이드

[고등학교용]

1 영상소개

제목

철도, 대륙을 향한 꿈(4'50")

내용

수많은 사연을 싣고 한반도를 달리던 기차는 1951년 끊어졌다. 그리고 2018년 4월 남북은 정상회담에서 철도 연결에 합의했 다. 영국, 미국, 유럽연합은 철도를 통해 경제발전과 통합을 이루 었다. 동해선과 경의선, 그리고 경원선이 이어지면 철도는 이산 가족 상봉을 위한 평화선이 되고, 관광선이 된다. 또한 한반도가 대륙과 해양을 연결하는 물류 중심 국가로 도약할 수 있게 해줄 것이다. 우리에게 철도 연결은 평화의 길이자 번영의 길로 먼 미 래를 가까운 미래로 만들어줄 기회이다.



2 영상 활용 가능한 교과

	과목	단원	영상 관련 주요 활동
	한국지리	VII. 2. 북한 지역의 특성과 통일 국토의 미래 4. 통일 국토의 미래	• 남북 육상 교통로 연결 효과에 대한 조사
직접 관련 교과	통합사회	VIII. 2. 평화의 의미와 중요성	• 한반도, 동북아 평화와 철도 연결의 관계에 대한 마인드맵
	생활과윤리 VI. 02 민족통합의 윤리 2. 통일이 지향해야 할 가치		• 철도 연결로 만들어질 새로운 직업 조사
간접 관련 교과	경제	IV. 세계 시장과 교역 1. 무역의 원리	• 무역 원리의 측면에서 철도 연결의 의미 찾기

3 영상클립과 학습 활동지 활용 (Tip



- 남북한과 유라시아를 잇는 육상 교통로가 형성될 때 기대되는 효과를 다양한 측면에서 예상해 볼 수 있도록 안내한다.
- 70여 년간 길이 단절됨으로 인해 남한과 북한 사람들이 누릴 수 없었던 것들에 대해 성찰할 수 있는 시간을 갖는다.
- '주사위게임으로 알아보는 동해선' 학습 활동지를 진행할 경우 열차역이 있는 각 지역의 지리적 특징을 부가적으로 설명한다.

4 영상 활용 수업 예시 한국지리

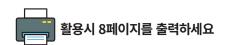
가. 수업 개요 및 교수-학습 지도안

단원명	VII. 2. 북한 지역의 특성과 통일 국토의 미래 4. 통일 국토의 미래				1차시
성취기준	[12한지07-02] 북한의 자연환경 및 인문환경 특성, 북한 개방 지역과 남북 교류의 현황을 파악하고 통일 국토의 미래상을 설계한다. 교실				
수업목표	1. 동해선, 경의선, 경원선의 지리적 특성을 이해한다. 2. 대륙 철도 연결의 의미를 자신의 삶의 관점에서 평가할 수 있다. 3. 대륙 철도 연결로 인한 국가 차원의 기대효과를 분야별로 설명할 수 있다.				
	도입	마무	.리		
10147	통일클립 영상 시청	사람들의 삶과 철도 연결	대륙 철도와 우리나라	수업 미	누리
수업흐름	• 영상: '철도, 대륙을 향한 꿈' (4'50")	● 개인의 삶과 대륙 철도의 연결	◆ 국가 차원의 분야별 기대효과	학습내용평가	· 정리

교수-학습 지도안				
단계	교수·학습 과정	교수·학습 자료		
도입	 ▶ 통일 클립 영상 시청 '철도, 대륙을 향한 꿈' 영상을 보면서 분단 이전 시기 이어져 있었던 철로에 담긴 의미를 생각해 본다. ▶ 학습목표 안내 	자료 1 통일부 통일교육원 동영상자료 - '철도, 대륙을 향한 꿈' (4'50")		
	<학습 목표> 1. 동해선, 경의선, 경원선의 지리적 특성을 이해한다. 2. 대륙 철도 연결의 의미를 자신의 삶의 관점에서 평가할 수 있다. 3. 대륙 철도 연결로 인한 국가 차원의 기대효과를 분야별로 설명할 수 있다.	자료 2 학습 활동지		
(10분)	1 동해선, 경의선, 경원선			
	● 영상에 소개된 3개의 철길을 바르게 설명한 것과 이어 보기- 클립 영상 속에 등장하는 동해선, 경의선, 경원선의 지리적 특성에 대해 생각해 보도록 한다.			
	수업 진행 지도로 평하는 그 센터 업무 너무 그 있습니다. 힘드 모고 센터 스 이트			
	한반도 지도를 펼쳐놓고 해당 역을 선으로 이어보는 활동을 진행할 수 있다.			

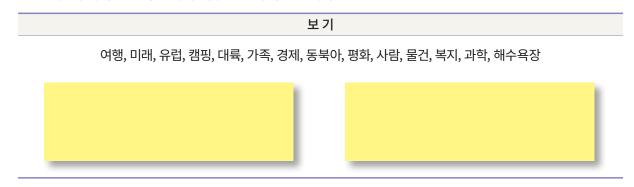
단계	교수·학습 과정	교수·학습 자료
전개I (15분)	② 대륙 철도 연결과 나의 삶 ▶철도 연결이 개인의 삶에 미치는 영향	자료 3 포스트잇 학습 활동지
	<보기> 여행, 미래, 유럽, 캠핑, 대륙, 가족, 경제, 동북아, 평화, 사람, 물건, 복지, 과학, 해수욕장 - <보기>에 제시된 단어를 활용하여 철도 연결이 자신을 비롯한 개인의 삶에 미치는 영향에 대해 2장의 포스트잇에 작성한다. - 모둠 토의를 통해 대표적인 의견 5가지를 정리한 후 학급 친구들에게 발표한다.	
	활동 Tip 이 활동이 3번 활동에 연결되는 것임을 사전에 설명하고 발표를 들으면 서 학습 활동지 3번에 내용을 메모하도록 안내한다.	
전개II (20분)	③ 통일 국가와 대륙 철도 연결 ▶ 국가적 차원에서 대륙 철도 연결의 기대효과 - 학습 활동지 2번에 대한 친구들의 발표 중에서 인상적인 것을 메모한다. - 경제, 문화·예술, 관광 등 다양한 분야에서 기대되는 효과를 분류하여 기록한다.	자료 2 학습 활동지
(20분)	활동 Tip 학생들이 자율적으로 분야를 정하고 해당 내용을 기록할 수 있도록 안내한다 희망하는 학생을 중심으로 자신이 작성한 내용을 발표한다.	
정리 및 평가 (5분)	 ◎ 학습 정리 - 동해선, 경의선, 경원선의 지리적 특성 - 대륙 철도 연결의 개인적, 국가적 의미 ◎ 평가 - 작성한 활동지를 평가하여 수행평가에 반영 	

나. 영상 활용 수업 학생 활동지



			철도 연결과 통일 국토의 미	-		(이름)학년 (()반 ()번)
1. 영	상에 소개된 경의선, 경	령원선, 동해선에	대한 설명을 바	르게 짝지여	거 보세요.				
	"경의선"		"경원선	,,			" 동 해선	<u>-i</u> "	
	"부산과 나진을		"서울과 신의	주를		"서	♥ ● 울, 원산	간 물자	
	잇는 철로"		잇는 철로	·"		수	송의 중추	역할"	

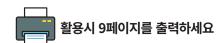
2. 영상을 보고 나서 '대륙 철도 연결과 나의 삶'이라는 주제로 문장을 만들어 봅시다. <보기>에 제시된 단어를 하나 이상 포함하여 만듭니다.



3. 2번에 대한 친구들의 발표를 듣고, 남한과 북한, 한반도와 유럽이 철도로 연결될 경우 예상되는 효과를 분야별로 작성해 봅시다.

분야	예상되는 효과
경제	•
문화·예술	•
관광	•
	•

<참고자료> 영상 활용 수업 활동지 [한국지리]

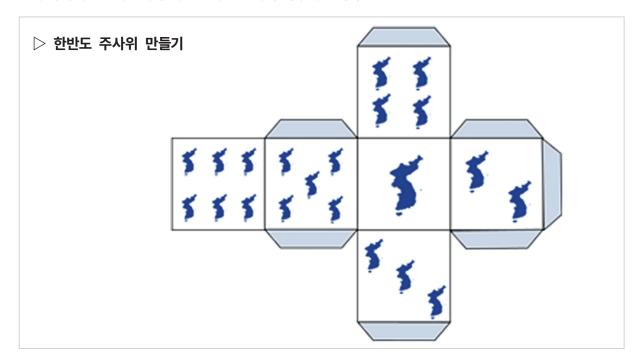


클립영상

철도, 대륙을 향한 꿈

주사위게임으로 알아보는 동해선 ()학년 ()반 ()번 이름 ()

1. 주사위게임을 하면서 동해선 열차길을 따라 여행해 봅시다.



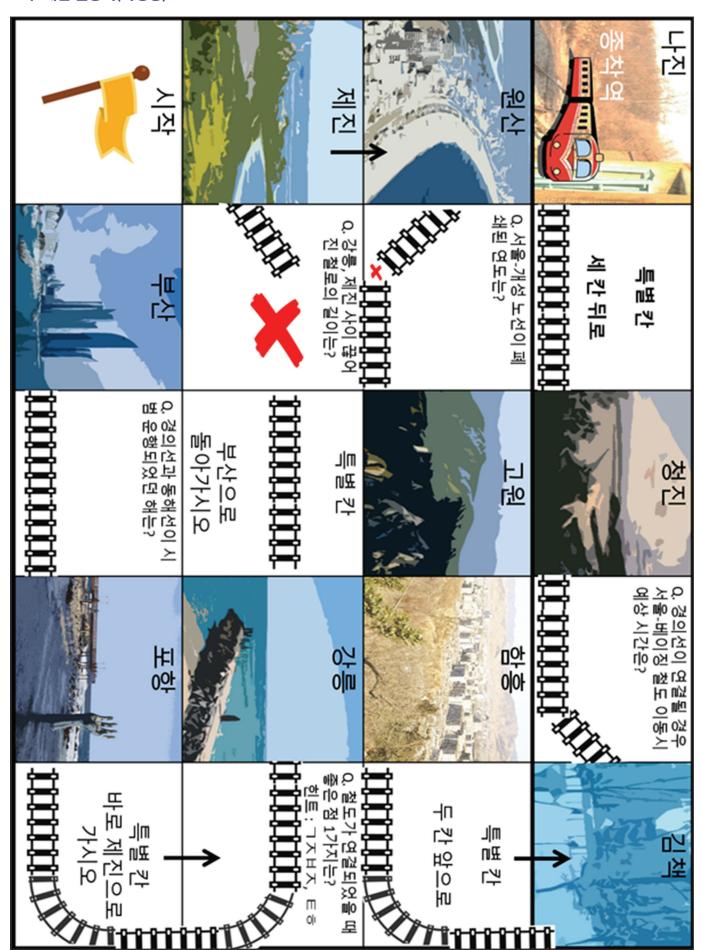
▷ 게임방법

- 1. '철도, 대륙을 향한 꿈' 영상을 시청한다. 영상을 잘 보면 게임에 도움이 된다.
- 2. 짝과 가위바위보를 해서 순서를 정한다.
- 3. 게임판에 말을 2개 놓고 주사위를 굴린다.
- 4. 나온 수만큼 이동하여 도착한 칸에 적힌 대로 진행한다. 만약 문제가 나왔으면 짝이 문제를 읽고 주사위를 굴린 사람이 문제를 푼다.
- 5. 문제를 맞힌 경우 짝이 굴린 주사위의 수에 +2, 틀린 경우 -2를 한다. (만약 합이 마이너스가 될 경우 뒤로 간다.)
- 6. 동해선의 종착역인 나진에 먼저 도착하면 게임에서 이기게 된다.

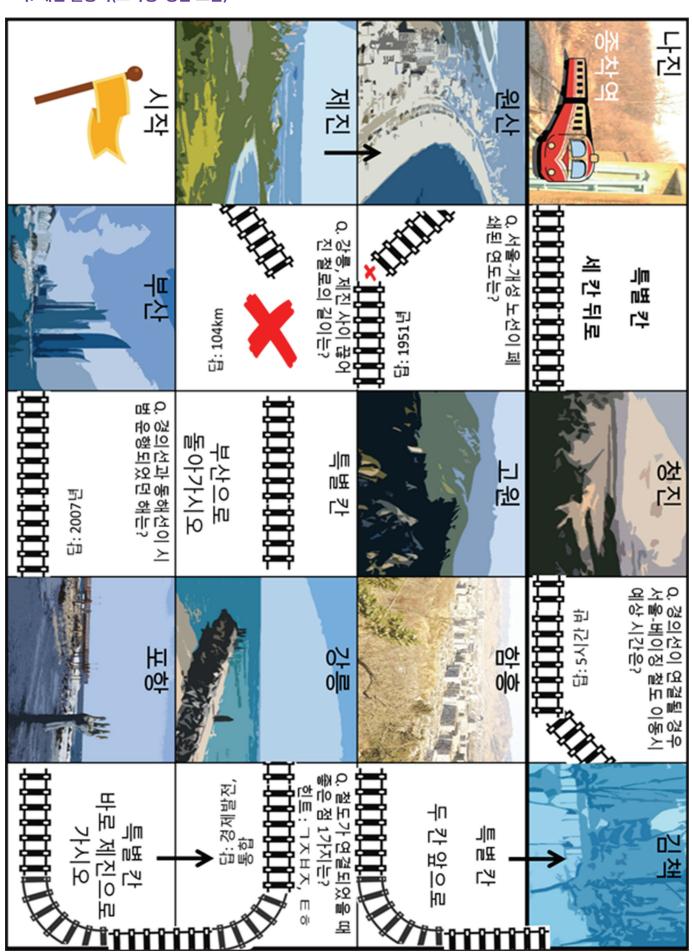
> 동해선 철도역

부산 ⇨ 포항 ⇨ 강릉 ⇨ 제진 ⇨ 원산 ⇨ 고원 ⇨ 함흥 ⇨ 김책 ⇨ 청진 ⇨ 나진

가. 게임 활동지(학생용)

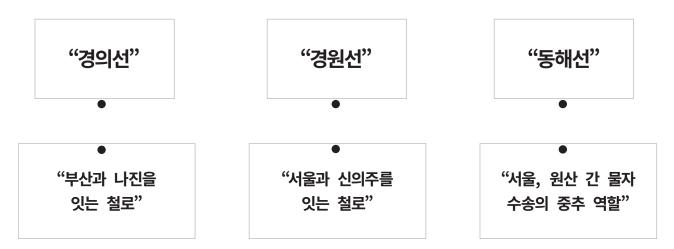


나. 게임 활동지(교사용-정답 포함)

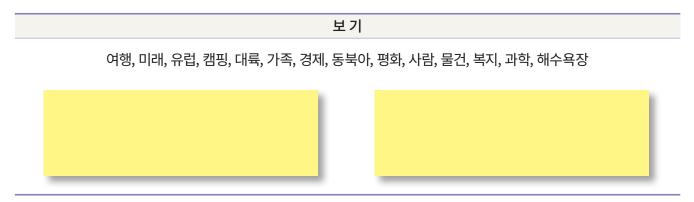


클립영상	철도 연결과	()학년 ()반 ()번
철도, 대륙을 향한 꿈	통일 국토의 미래	이름 ()

1. 영상에 소개된 경의선, 경원선, 동해선에 대한 설명을 바르게 짝지어 보세요.



2. 영상을 보고 나서 '대륙 철도 연결과 나의 삶'이라는 주제로 문장을 만들어 봅시다. <보기>에 제시된 단어를 하나 이상 포함하여 만듭니다.



3. 2번에 대한 친구들의 발표를 듣고, 남한과 북한, 한반도와 유럽이 철도로 연결될 경우 예상되는 효과를 분야별로 작성해 봅시다.

분야	예상되는 효과
경제	•
문화·예술	•
관광	•
	•

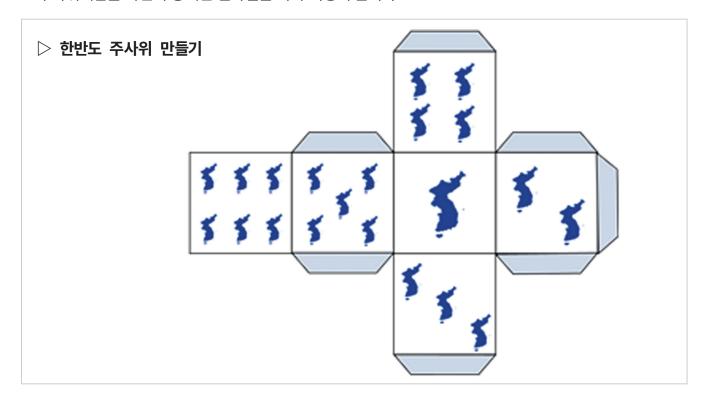
클립영상

철도, 대륙을 향한 꿈

주사위게임으로 알아보는 동해선

()학년 ()반 ()번 이름 ()

1. 주사위게임을 하면서 동해선 열차길을 따라 여행해 봅시다.



> 게임방법

- 1. '철도, 대륙을 향한 꿈' 영상을 시청한다. 영상을 잘 보면 게임에 도움이 된다.
- 2. 짝과 가위바위보를 해서 순서를 정한다.
- 3. 게임판에 말을 2개 놓고 주사위를 굴린다.
- 4. 나온 수만큼 이동하여 도착한 칸에 적힌 대로 진행한다. 만약 문제가 나왔으면 짝이 문제를 읽고 주사위를 굴린 사람이 문제를 푼다.
- 5. 문제를 맞힌 경우 짝이 굴린 주사위의 수에 +2, 틀린 경우 -2를 한다. (만약 합이 마이너스가 될 경우 뒤로 간다.)
- 6. 동해선의 종착역인 나진에 먼저 도착하면 게임에서 이기게 된다.

> 동해선 철도역

부산 ⇨ 포항 ⇨ 강릉 ⇨ 제진 ⇨ 원산 ⇨ 고원 ⇨ 함흥 ⇨ 김책 ⇨ 청진 ⇨ 나진