O1

01

우리는 국가유산 지킴이

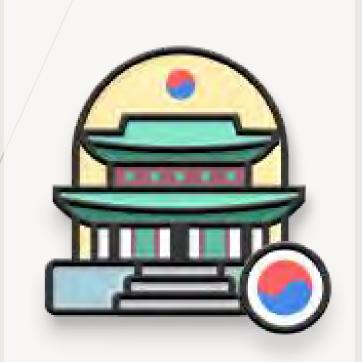
소속 전북 비봉초등학교

교사명 조영인

학년 6학년

활용 콘텐츠 국가유산

❖ 본 수업에서 사용된 에듀테크 프로그램은 학생들의 연령을 고려하여 선정 되었으며, 사전에 학부모의 동의를 받았습니다.





교수학습 개요



주제	우리는 국가유산 지킴이		
학년	6학년	차시	4차시
적용 교과/시간	실과, 사회, 음악	교수 학습 유형	프로젝트 수업
관련 성취기준	2015 개정 교육과정 [6실02-06] 간단한 생활 소품을 창의적으로 제작하여 활용한다. [6사07-04] 의식주 생활에 특색이 있는 나라나 지역의 사례를 조사하고, 이를 바탕으로 하여 인간 생활에 영향을 미치는 여러 자연적, 인문적 요인을 탐구한다. [6음03-03] 우리 지역에 전승되어 오는 음악 문화유산을 찾아 발표한다.		
	2022 개정 교육과정 [6실02-08] 다양한 도구와 재료를 활용하여 간단한 생활용품을 만들어 보면서 직접 만들어 쓰는 즐거움과 창의적 태도를 가진다. [6사05-02] 조선 후기 사회·문화적 변화와 개항기 근대 문물 수용 과정에서 달라진 사람들의 생활을 이해한다. [6음02-05] 우리나라 음악 문화유산을 찾아 듣고 국악의 가치를 인식한다.		
원더버스 활용 콘텐츠	국가유산 [활동1] 축제 안내 로봇을 수정하며 국가유산의 의미와 유형을 알아보는 활동 [활동2] 국가유산축제에 참여하여 창덕궁과 불국사의 특징과 가치에 대해 알아보는 활동		

[활동3] 국가유산축제에 참여하여 탈춤과 줄타기에 대해 알아보고 직접 체험해 볼 수 있는 활동

02

수업의 배경 및 의도



이 주제에서는 국가유산의 의미와 종류(문화유산, 무형유산)에 대해 탐구하고 국가유산과 시대의 상황은 서로 깊은 연관이 있으며 더 나아가 타 문화의 국가유산과 우리의 것을 비교하며 서로 간의 공통점과 연결점을 찾아낸다. 자연스럽게 학생들은 세계시민으로서 전 세계의 국가유산이 지켜져야 할 가치와 의미가 있다는 것을 깨닫고 소중함을 느끼게 되며 보전해나가야 한다는 책임감 또한 기르게 된다. 국가유산 메타버스 체험에 연이어 실제 무형유산 전수자들을 만나 직접 체험해보고 향유해보고자 한다. 이후 학습한 내용을 바탕으로 무형유산 중 하나인 매듭장에 대해 배워보고 실과과의 생활 소품 제작하기 수업을 진행하여 삶 속에서 무형유산을 향유해보고 매듭을 활용한 패션을 고안하고 AI툴을 활용해 패션쇼 활동을 진행하며 국가유산을 발전시킬 수 있는 방안에 대해서도 탐구해보고자 한다.

활동1에서는 국가유산의 의미를 알고, 유형과 종류를 설명할 수 있다.

활동2에서는 가상공간에서 체험활동을 진행하며 실제 생활에 필요한 소품을 제작할 수 있다.

활동3에서는 실습활동을 통해 국가유산을 생활 속에서 향유할 수 있다.

수업의 흐름



흐름	내용
준비하기	원더버스 설치 및 설정, 원더버스 세계 탐험하기
탐구문제 확인하기	국가유산의 의미 알아보고 매핑활동하기
탐구하기	국가유산 축제에 참여해 무형유산과 문화유산을 체험하고 실제 지역 기관에 방문하여 체험, 교실에서 체 험 진행하기
실천하기	학습한 내용을 바탕으로 AI툴을 활용해 매듭 패션쇼하기

04

교수 학습 활동





차시별 지도 계획

	학습 목표 및 활동
1~2 차시	국가유산의 의미를 알고 탐구할 수 있다. 국가유산의 의미를 알고 안내 로봇 수리하기 문화유산과 무형유산의 차이를 알고 우리 주변에서 탐색하기(매핑활동)
3~4 차시	원더버스에서 문화&무형유산 체험 티켓 아이템을 사용해 국가유산을 체험하고 가치를 알 수 있다. 무형유산인 전통매듭기법을 활용해 생활에 필요한 물건을 제작하고, 소프트웨어를 활용한 패션쇼를 할 수 있다. • 전통매듭의 사용과 제작과정 탐구하기 • 매듭기법을 활용한 생활 소품(열쇠고리) 제작하기 • 원더버스 아바타 매듭 패션쇼하기

지도상의 유의점

- 문화유산&무형유산 안내 로봇의 영상을 시청하고 누리집을 활용해 더 많은 문화유산과 무형유산을 탐색할 수 있도록 하여 생활과의 밀접한 관련성을 찾을 수 있도록 한다.
- 문화유산&무형유산은 각각의 문화권에서 독특한 양식으로 발전해왔지만 비슷한 점 역시 찾을 수 있음을 깨닫게 하고 스스로 국가유산의 의미를 정의해볼 수 있도록 한다.
- 간단한 생활 소품을 제작해보고 전통매듭기법을 원더버스 세계에서 창의적으로 활용할 수 있는 방법을 고안하도록 한다.
- 원더버스 내에서 체험한 봉산탈춤은 무용수가 노래하는 부분이 없으므로 직접 실습을 통해 왜 봉산탈춤이 우리 문화권 내에서 발전하였는 지 탐구해보도록 지도한다.
- 국가유산이란 보전해야만 하는 것이 아니라 향유하고 발전시켜나가야 하는 것임을 알 수 있도록 지도한다.

교수 학습 과정안

	대상	6학년	차시	1~2/4	
4	교과 연계	음악, 사회			
* 사시	교과 성취기준 (2015기준)	- [6사07-04] 의식주 하여 인간 생활에 영향	향을 미치는 여러 자연적, 인	지역의 사례를 조사하고, 이를 바탕 문적 요인을 탐구한다.	
	학습 목표		고 탐구하며 원더버스를 통해	체험할 수 있다.	

학습과정

교수·학습 활동

(**◆**)학습자료(*****)유의점

도입 (10분)

국가유산에 대해 흥미를 가질 수 있는 간단한 퀴즈 풀기

- 조선시대에 왕이 기거하며 나랏일을 했던 곳은?
- 창, 아니리, 발림으로 구성되는 우리의 전통 노래 양식은?
- 불에 탄 것을 복원하였으며 한양의 남문으로 남대문이라고도 불리는 이것은?
- 서민들의 문화로 얼굴을 가리고 춤을 추며 양반계층을 풍자하는 예술 양식은?
 - (학생들은 퀴즈를 풀며 국가유산에 대한 자신의 배경지식을 떠올린다.)
- 오늘은 여러분과 함께 예부터 지금까지 전해져 내려오는 우리의 전통들에 대해 탐구하 고 체험해보도록 하겠습니다. 원더버스로 접속해 주세요.
 - (아이디와 입장 코드 입력 후 원더버스에 접속한다.)
- (학생 접속이 모두 완료되면) 오늘의 학습 목표를 다함께 읽어 볼까요?

국가유산의 의미를 알고 탐구하며 원더버스를 통해 체험할 수 있다.

국가유산이란 단어의 뜻을 짐작할 수 있나요? 지금부터 원더버스 속 NPC들과 함께 국 가유산에 대해 더 자세히 알아보도록 합시다.

(원더버스 내에서 미션을 위한 NPC를 찾기 위해 둘러본다.) S

전개

(60분)

문화유산과 무형유산 이해하기(20분)

여러분의 배낭 안을 열어보고 축제 도우미 명찰을 확인해봅시다.

(축제 도우미 명찰을 확인하고 퀘스트에 대한 설명을 읽는다.)

잘했습니다. 축제 안내 로봇에 생긴 문제를 직접 해결해봅시다.

* 축제장의 모습을 보며 어떤 국가유산 요소들을 발견할 수 있는지 묻고 답하는 활동을 할 수 있 다.

7



교수·학습 활동

(**◆**)학습자료(*****)유의점

문화유산 안내 로봇의 영상 시청 후 정보 수정하기

https://youtu.be/oQWEVdmcGXQ?si=bil0p6_OS0la0O9G

(문화유산 안내 로봇의 오류를 수정한다.)

(S)

- 어떤 오류를 발견했나요?
- (판소리가 왜 문화유산이 될 수 없는지 설명한다.)

- 인터넷 검색을 통해 더 많은 문화유산에 대해 검색해 봅시다.
 - (조사한 문화유산을 배움노트에 정리한다.) (S)
- 는 공신력 있는 누리집 이 있다면 추가로 안내 한다.

* 학생들이 참고할 수 있

이번에는 무형유산 로봇을 찾아 오류를 수정해 봅시다.

무형유산 안내 로봇의 영상 시청 후 정보 수정하기

https://youtu.be/az6dNO1VoB0?si=RNsFAazGcB397bW7

창덕궁이 무형유산이 될 수 없는 이유는 무엇인가요?

(이유를 설명한다.) **(S**)

더 많은 국가유산 탐색하기(20분)

인터넷 검색을 통해 더 많은 무형유산에 대해 검색해 봅시다.

(조사한 무형유산을 배움노트에 정리한다.)

조사한 국가유산 매핑활동하기(20분)

국가유산이란 무엇인가요?

(정리한 내용을 발표한다.)

(S)

- 국가유산은 무엇과 무엇으로 나눌 수 있나요?
 - 문화유산과 무형유산입니다. / 형태가 있고 없음에 따라 나눌 수 있습니다.
- 좋습니다. 그럼 이제부터 선생님이 알려주는 패들렛 게시판에 여러분이 수업 중 검색한 문화유산과 무형유산을 태그해봅시다.

구글 지도 매핑을 통해 문화유산과 무형유산이 우리나라 곳곳에 다양하게 분포하고 있음을 확인한다.

- (학생들이 모두 작성한 것을 확인한 뒤에) 모두 작성했나요? 여러분이 검색한 유산들은 왜 그 지역에서 성장해왔을까요?
 - (국가유산과 전승 지역간의 관계에 대한 자신의 의견을 자유롭게 이야기한다.) (S)
- * 지도에 매핑하는 방법 을 지도한다.
- * 무형유산과 문화유산 을 태그할 때 색깔을 다 르게 표현할 수 있도록 한다.
- * 지도에 매핑을 할 때 어떤 무형&문화유산인 지 간단한 설명을 적을 수 있도록 지도한다.
- * 조사한 내용에 대한 생 각을 미리 정리할 수 있 도록 시간을 준다.



교수·학습 활동

(**◆**)학습자료(*****)유의점

정리 및 공유 (10분)

배운 내용 정리하기

- 강강술래는 왜 진도에서 시작되었을까요?
 - 임진왜란 때 왜적을 물리치기 위한 이순신 장군의 책략에서 시작되었습니다.
- 전국 각지에 농악이 무형유산으로 지정된 이유는 무엇일까요?
 - 조선 시대는 농업을 중요하게 생각하는 사회였기 때문입니다. **(S**)
- 불국사 같은 큰 사찰이 경주에 생긴 까닭은 무엇일까요?
 - 오랜기간동안 신라의 수도였기 때문입니다. **(S)**
 - 국가유산과 사람들이 사는 인문, 자연환경 사이에는 어떤 관계가 있을까요?
 - 국가유산은 사람들이 사는 장소, 자연환경, 생활모습에 따라 발전합니다. **(S**)
- 다음 시간에는 무형유산 실습을 직접 해보며 우리 국가유산에 대한 소중함을 느껴보도 록 하겠습니다.

* 학생들이 자연환경, 인 문환경과 국가유산과의 관계를 단계적으로 파악 할 수 있도록 발문한다.

* 패들렛 결과 입력 시 올바른 문화를 바탕으로 입력하도록 지도한다.

에듀 테크 연계 수업

에듀테크 프로그램

패들렛

기본 환경 및 준비물	노트북 또는 태블릿, WiFi
사이트 주소	https://padlet.com/
사용 방법	접속 및 교사 회원가입 → 양식 선택(지도) → 공유 방법 지도 → 학생 글 작성 → 필요 시 사 진 첨부 → 공감 및 댓글 표시

수업 방안

- 각자 검색한 국가유산의 위치를 지도에 표시하고 공통점과 차이점 찾아보기
- 국가유산이 그 지역에서 발달한 이유를 인문&자연환경 요소와 연관지어 생각해보기

평가



국가유산의 의미를 알고 탐구하며 문화유산과 무형유산의 차이 알기

평가 항목 및 평가 방법

국가유산의 의미를 배움노트에 정리하고 문화유산과 무형유산 을 찾아 우리나라 지도에 표시 할 수 있다. (포트폴리오 평가)

우수

국가유산의 의미를 배움노 트에 정리하고 문화유산과 무형유산을 나누는 기준을 설명할 수 있으며 여러 가지 국가유산을 찾아 우리나라 지도에 표시할 수 있다.

보통

국가유산의 의미를 배움노 트에 정리하고 문화유산과 무형유산을 나누는 기준을 설명할 수 있다.

미흡

국가유산의 의미를 배움노 트에 정리하고 문화유산과 무형유산을 탐구하였으나 차이점을 찾아내지 못한다.

	대상	6학년	차시	3~4/4	
3~4 ***/	교과 연계	실과			
	교과 성취기준 (2015기준)	[6실02-06] 간단한 생활 <i>-</i> [6미01-05] 미술 활동에 E	ㅏ교과의 내용, 방법 등을		
	학습 목표			고, 소프트웨어를 활용한 패션쇼를 할 수	

도입 (5분)

여러 나라의 매듭 공예 감상하기

T 지난 시간 무형유산이란 무엇인지 탐구하였습니다. 오늘은 무형유산 중 하나인 전통매 듭을 직접 실습해보도록 하겠습니다.

여러 나라의 매듭 공예 작품 보며 이야기 나누기

- 여러분 이러한 작품들을 생활 주변에서 본 일이 있나요?
 - 한복에 장식하는 노리개에서 본 적이 있습니다.

 / 전통 장신구에 달려 있는 것을 본 적이 있습니다.

 / 바구니나 가방 같은 소품 등에서 보았습니다.
- 저렇게 긴 끈 형태의 소재를 얽거나 묶어서 만드는 기법을 무엇이라고 할까요?
 - 매듭입니다. (\$
- 우리나라에서는 매듭기법을 주로 어떻게 사용하나요?
 - 의복이나 생활용품을 만들 때 사용했습니다. **S**
- 라탄과 같은 매듭기법은 왜 동남아에서 발달하였을까요?
 - 열대 기후에서 얻기 쉬운 재료를 사용해 생활용품을 만들었을 것 같습니다.
- 👚 다른 나라에서 사용하는 매듭기법이 있다면 이야기해 봅시다.
 - 마크라메, 드림캐처 등도 매듭기법을 활용하여 만든 생활용품입니다.
- T 오늘은 원더버스 세계에서 문화유산과 무형유산을 체험해보고 실제로 전통매듭기법을 활용해 열쇠고리를 제작해보도록 하겠습니다. 오늘의 학습 문제를 함께 읽어보도록 하 겠습니다.

전통매듭기법을 활용해 생활에 필요한 물건을 제작하고, 소프트웨어를 활용한 매듭 패션쇼를 할 수 있다.

- ◆ 여러 나라 매듭 공예 작품 사진
- * 라탄, 캠핑매듭 등 생활의 여러 부문에서 매듭기법이 사용됨을 설명한다.
- * 다른 문화권에도 우리 와 유사한 국가유산이 존재하며 이를 일상생활 의 공통점, 차이점과 연 계해 이해할 수 있도록 한다.



교수·학습 활동

(♠)학습자료(*)유의점

전개 (70분)

원더버스 세계에서 국가유산 체험하기(15분)

원더버스에 접속하여 무형유산 지킴이& 문화유산 지킴이를 찾아가 체험 티켓을 받아 체험해봅시다.

(체험 티켓을 받아 창덕궁을 탐사하고 줄타기 체험을 한다.)

창덕궁과 같이 형태가 있는 유산을 무엇이라고 했었나요?

문화유산입니다.

(S)

문화유산을 지켜야 하는 이유는 무엇일까요?

우리 조상의 지혜와 기술, 얼을 확인할 수 있는 증거이기 때문입니다. (S)

줄타기처럼 형태가 없는 유산을 무엇이라고 하나요?

무형유산입니다. (S)

무형유산을 지정해 기념하고 보고하는 이유는 무엇인가요?

형태가 존재하지 않기 때문에 사람에서 사람으로 전승되어야 유지될 수 있기 때문입니다.

전통매듭 공예 기법 익히기(10분)

먼저 본격적으로 활동하기에 앞서서 유튜브 영상을 통해 우리나라 전통매듭을 제작하 는 과정을 살펴봅시다.

전통매듭의 사용과 제작과정 탐구하기

아름다움을 완성시키는 공예, 매듭장(SUB) https://www.youtube.com/watch?v=DhsfNTN4OR4

우리 조상들은 매듭을 어떻게 활용했나요?

장신구 등에 활용해서 행운의 부적이나 액막이로 활용하였습니다.

우리 생활 속에서 어떤 곳에 매듭을 활용할 수 있을까요?

(각자 자신의 생각을 이야기한다.) (S)

좋습니다. 지금부터 간단한 소품 제작을 위해 매듭기법을 익혀보도록 하겠습니다.

도래매듭 익히기

https://www.youtube.com/watch?v=CxOck0GMRb8

옭매듭 익히기

https://www.youtube.com/watch?v=LPQ2vJ-psbY

(각 매듭의 과정을 살펴보고 충분한 시간을 가지고 연습한다.) (S)

간단한 생활 소품 제작하기(20분)

매듭을 만드는 과정에 익숙해졌나요? 두 매듭기법을 활용하여 열쇠고리를 제작해 봅시다.

◆ 매듭실, 매듭 제작 동

* 매듭 짓기를 어려워하 는 학생들을 위해서 더 쉬운 매듭짓기 방법도 지도한다. Ex)장명루나 운동화끈 팔찌 제작으로 대체 가



교수·학습 활동

(♠)학습자료(*)유의점

소중한 사람을 위해 선물 포장과 편지를 써봅시다.

나만의 원더버스 아바타 패션 디자인 및 패션쇼하기(25분)

- 국가유산 축제장의 여러 아바타들을 살펴봅시다.
 - (자신의 아바타 및 NPC등의 패션을 살펴본다.)
- ◆ 학생 활동지, 색연필, 사인펜

(S)

(S)

- 여러분의 아바타를 활용해 매듭을 적용한 새로운 패션을 디자인해 봅시다.
 - (학생 활동지에 매듭을 활용한 패션을 적용해 나만의 아바타를 완성한다.)
- 여러분의 디자인을 다 완성하였으면 Animated Drawings 프로그램을 활용하여 움직이는 캐릭터를 제작하여 봅시다.
 - (자신이 만든 아바타의 패션을 패들렛에 공유하고, 친구들의 아바타를 보며 좋아요 및 감상을 추가한다.)
- * 사람 형태를 그리기 어 려워하는 학생의 경우 기존에 존재하는 동물 캐릭터 등을 활용할 수 있도록 한다.
- * 아바타 뿐만 아니라 주 변 환경에 도움이 되는 매듭 디자인도 해보도록 한다.

정리 및 공유

(5분)

정리하기

- 전통매듭을 활용한 소감을 다섯 글자로 표현해봅시다.
 - (소감을 학급 누리집이나 패들렛에 게시한다.)
- 표현, 공유함으로써 향 후 지속적 관심과 실천 을 유도한다.

* 학습자 개인의 변화를

T 다음 시간에는 봉산탈춤 실습을 직접 해보며 우리 국가유산에 대한 소중함을 느껴보도 록 하겠습니다.

에듀 테크 연계 수업

에듀테크 프로그램

Animated Drawings

기본 환경 및 준비물	노트북 또는 태블릿, WiFi
사이트 주소	https://sketch.metademolab.com/
사용 방법	접속 → 사용 방법 안내 참고(하단 별도 첨부) → 챌린지 활동 후 사진 → 슬라이드에 사진 삽입 → 소감 작성 → 7일 분량 작성

수업 방안

자신이 디자인한 아바타의 패션을 움직이는 이미지로 변환하여 패션쇼 활동하기

평가

(산출물 평가)

전통매듭기법을 활용해 생활에 필요한 물건을 제작하고, 소프트웨어를 활용한 움직이는 캐릭터 제작하기

평가 항목 및 평가 방법

전통매듭기법을 활용해 생활에 필요한 물건을 제작하고, 소프 트웨어를 활용한 패션쇼를 할 수 있다.

우수

전통매듭기법을 활용해 매 듭 열쇠고리 또는 장명루를 제작하고, 자신이 디자인한 아바타를 소프트웨어를 활 용해 움직이도록 할 수 있 다.

보통

전통매듭기법을 활용해 매 듭 열쇠고리 또는 장명루를 제작하고, 도움을 받아 자신 이 디자인한 아바타를 소프 트웨어를 활용해 움직이도 록 할 수 있다.

미흡

전통매듭기법을 활용해 장 명루를 제작하고, 아바타를 디자인하였으나 소프트웨 를 활용한 활동에 미흡하다.

www.wonderverse.co.kr

12

수업 참고자료





수업에 필요한 참고자료

1~2차시

유네스코와 유산 누리집

• 유네스코와 유산 – UNESCO & HERITAGES (https://heritage.unesco.or.kr/)

국립무형유산원 디지털 체험관

• 국립무형유산원 > 전시 > 무형유산 디지털 체험관 (nihc.go.kr)

문화유산코리아 - [360°VR+] 봉산탈춤 – 직접 배워보는 우리 탈춤(EBSDocumentary)

• https://youtu.be/EAQmThN3DHI?si=8UpYS7GUwoz-7GrW

평등하지 않던 세상의 분출구, 탈춤과 가면놀이(국가유산채널)

• https://youtu.be/pppnjzKmSAs?si=pNMPafYRj8V1I7i2

3~4차시

[한국전통매듭 첫 번째 이야기] #1 옭매듭 배우기(채화원)

https://www.youtube.com/watch?v=LPQ2vJ-psbY

도래매듭 쉽게 배우기 Easy Turorial: Korean Double Knot 한국전통매듭(쥬비스토리)

https://www.youtube.com/watch?v=CxOck0GMRb8



학생 활동지

3~4차시.	전통매듭을 활용한 나만의 아바타 꾸미기(1)
3 T 1 1 1 1 1	[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[

	년	월	일
	학년	반	번
이름:			

1. 활용하고 싶은 전통매듭의 그림과 이름을 적어보세요.

<전통매듭의 생김새(그림)>	<매듭의 이름 및 특징>
	1) 이름
	()매듭
	2) 특징

2. 선택한 매듭의 원래 용도는 무엇인가요?

1		
2		

3. 나의 캐릭터의 의상에 어떻게 적용하고 싶나요?

상의	
하의	
악세사리	
기타	

3~4차시. 전통매듭을 활용한 나만의 아바타 꾸미기(2)

	년	월	일
	학년	반	번
이름:			

* 매듭 패션쇼를 할 나만의 아바타를 꾸며보세요. (여성 캐릭터)



3~4차시. 전통매듭을 활용한 나만의 아바타 꾸미기(2)

	년	월	일
	학년	반	번
이름:			

* 매듭 패션쇼를 할 나만의 아바타를 꾸며보세요. (남성 캐릭터)

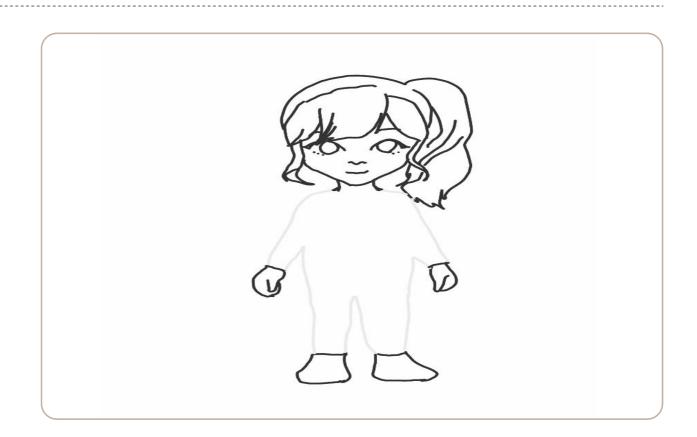




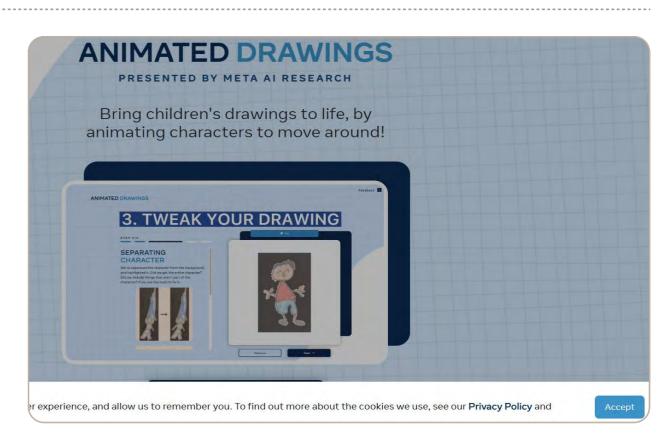
활동 안내 자료(사용 방법)

Animated Drawings 사용법

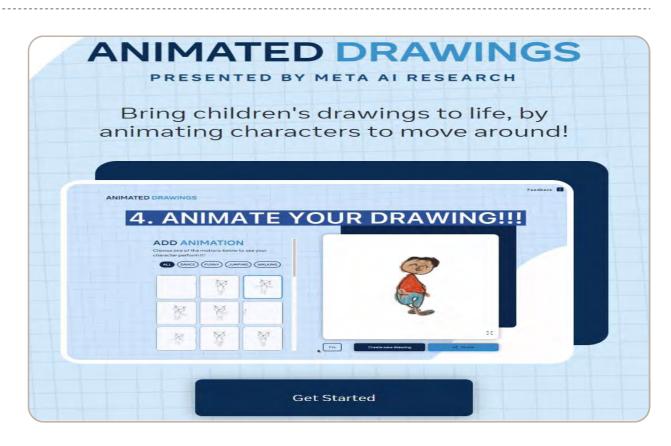
1. 나만의 캐릭터를 도화지 위에 그린다. (손, 발이 잘 드러나도록 그린다.)



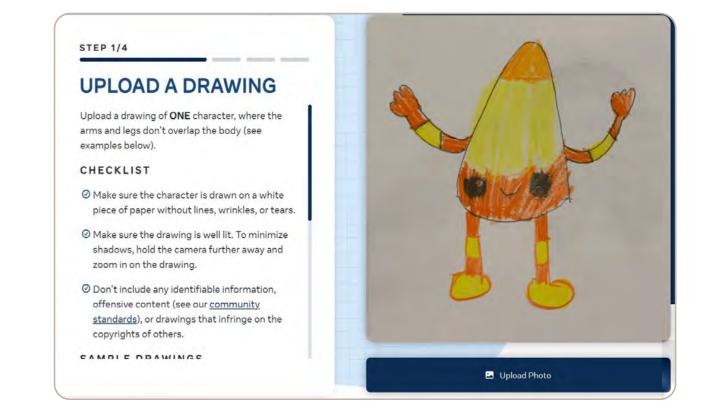
2. Animated Drawings에 접속하여 쿠키 허용에 체크한다.



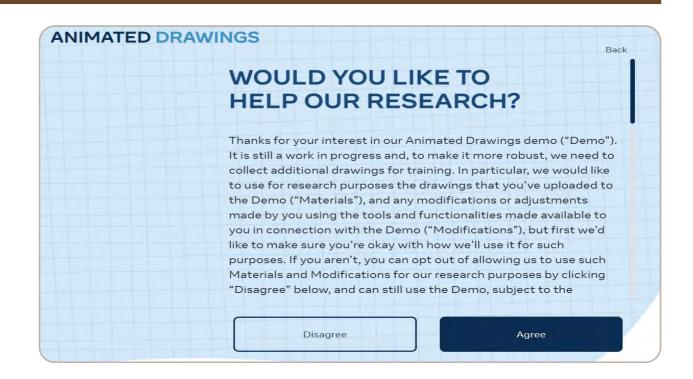
3. Get started를 클릭한다.



4. 그려놓은 캐릭터 사진을 업로드하거나 직접 태블릿이나 핸드폰 카메라로 찍는다.



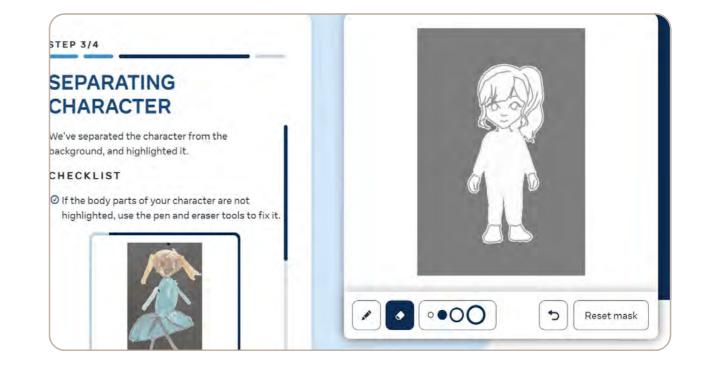
5. Would you like to help our research? 질문에 Agree 한다.



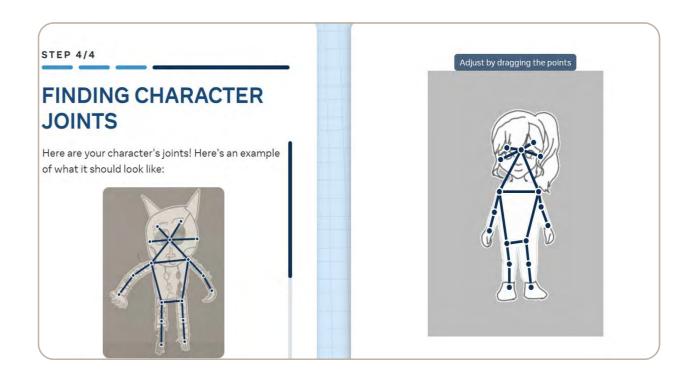
6. 자신의 캐릭터가 알맞게 업로드 되었는지 체크하고 Next를 클릭한다.



7. 지우개와 펜을 이용해 캐릭터에서 벗어나는 부분은 제거한다. (회색 음영 처리된 부분이 삭제될 부분임)

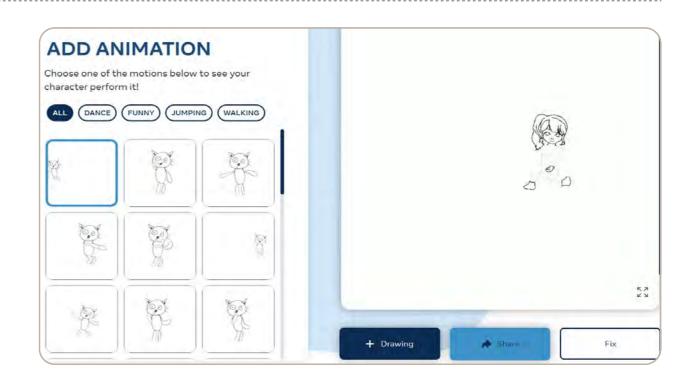


8. 캐릭터의 각 관절 부위에 맞게 점의 위치를 조정한다.



9. 여러 가지 선택 가능한 동작 중에 마음에 드는 동작을 골라 클릭한다.

Share 버튼을 통해 메일로 보내거나 타인에게 공유가 가능하다. 또 다른 움직이는 아바타를 새롭게 제작하려면 +Drawing 버튼을, 아바타를 수정하려면 Fix버튼을 눌러 수정한다.



총평 및 제언





학생

- 원더버스 들어가는게 어려웠는데 막상 해보니 너무 재밌고 우리 국가유산에 대해 알게돼서 좋다.
- 더 많은 국가유산을 알 수 있었고 무형유산과 문화유산을 구분할 수 있게 됐다. 배우면서도 재밌었다.
- 줄타기랑 다보탑과 석가탑같은 문화유산을 배워서 기분이 좋았다. 그리고 동영상으로 자세히 관찰하고 돌아다녀서 실감나 재미있었다.
- 재미있는 퀘스트를 하면서 새로운 국가유산들을 배웠고, 다소 지루할 수 있는 내용이었지만 자유롭게 움직이면서 NPC 랑 대화하고 퀘스트를 깨는 시스템이 좋았고 재미있었다.
- 국가유산을 재밌게 배울 수 있는 방법이 없을 것 같다고 생각했었는데 이렇게 재미있게 국가유산에 대해 배울 수 있다는 것을 깨달았다.
- 다보탑과 석가탑의 의미를 알게 되었고 재미있었다.
- 다양한 국가유산을 봐서 신기했다.
- 원더버스 국가유산을 배우면서 우리나라의 국가유산이 소중하다는 것을 알게 되었다. 탈춤과 줄타기를 배우며 재미있었다.
- 가. 메타버스에 접속하는 과정이 어려웠으나 대부분의 학생들이 지루할 수 있는 내용들에 대해 즐겁게 학습할 수 있었음.
- 나. 실제 다닐 수 없고 체험할 수 없는 것을 가상의 공간에서 실감나게 체험할 수 있다는 점이 큰 장점이었음.
- 다. 자유도가 높고 퀘스트를 깨는 시스템에 대한 선호가 높았음.
- 라. 다양한 학습 내용을 접할 수 있어서 의미있었음.



교사

- 가. 학생들은 가상의 전문가와 함께 상호작용하며 무형&문화유산의 개념에 대하여 학습하였으며 연습문제 풀이를 통해 자신의 학습 내용을 다시 한 번 되돌아봄.
- 나. 실제 방문하기 어려운 문화유산들을 가상의 세계에서 돌아보는 과정을 통해 우리 국가유산을 소중히 보존해야겠다는 심성을 기를 수 있었음.
- 다. 패들렛을 이용한 매핑을 통해 IT 기기의 사용법과 공동 포트폴리오 작성의 의미를 깨닫게 되었음. 또한 AI툴을 사용하여 자신이 만든 결과물이 움직이게 조작하는 과정을 통해 AI툴에 대한 가치를 느끼고 적극적으로 활용할 수 있게 되었음.
- 라. 가상 체험에서 흥미를 느끼고 이와 연계해 교실과 유산원에서 실제로 체험을 해봄으로써 의미 있는 학습을 할 수 있었음.



제언

원더버스 안에서 다양한 퀴즈가 제공되면 학습이 더 긴밀하게 이루어질 수 있을 것 같다. 그리고 선생님들이 다양한 교육활동을 통해 제작한 학생 활동지나 자료 등을 서로 공유할 수 있는 플랫폼이 제공된다면 활용도가 더욱 높아질 것으로 기대된다.

부록





수업 장면

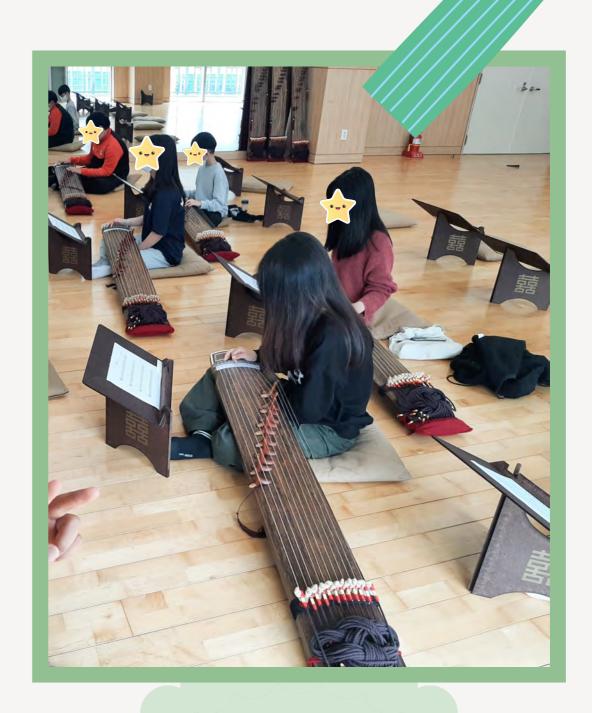


원더버스에서 국가유산 개념 탐구하기



국가유산 탐구 후 무형유산원에서 체험활동 진행 (각자장)



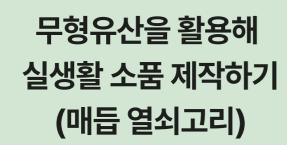




국가유산 탐구 후 무형유산원에서 체험활동 진행 (가야금)



국가유산 탐구 후 무형유산원에서 VR을 이용한 탈춤 체험





매듭을 활용한 아바타 패션 디자인하기

DO

YOUR BEST



수업 결과물



매핑활동 결과물



매듭 기법을 활용해 만든 소품



매듭을 활용한 패션쇼
-AI툴을 활용해 제작한 움직이는 캐릭터