

제8회 안전한 학교 공모전 안전교육활동 우수사례

	접수번호	참가자 기재 사항X
주제	세상을 바꾸는 안전	
교육활동분야	<input type="checkbox"/> 교과 내 또는 교과 간 교육과정 연계 우수사례 <input type="checkbox"/> 창의적체험활동 내 또는 창의적체험활동 간 연계 우수사례 <input checked="" type="checkbox"/> 교과 및 창의적 체험활동 간 연계 우수사례 <input type="checkbox"/> 방과후 또는 학교 밖 우수사례 <input type="checkbox"/> 기타()	
교육활동방식	<input type="checkbox"/> 대면방식 <input type="checkbox"/> 비대면방식 <input checked="" type="checkbox"/> 혼합방식	
주요내용 (200자 내외)	- 2020 119 안전 UCC (AI를 활용한 교통안전 뉴스 제작) 대회 참여 - 2020~2021 교내 학교 안전 UCC 대회 운영 - 2020~2021 안전교육 세바안 프로젝트 자료 개발 (15차시) 및 적용 - 2021 STEAM 교사 연구회 노벨 엔지니어링 (Novel Engineering) 안전 교육자료 개발 및 현장 적용 중 (선정 책 : 학교에 갇힌 아이들 : 트랩)	

안전교육활동 우수사례 분야 교육·학습 과정안

1. 주요 내용

필요성

세상을 바꾸는 안전 프로젝트 활동을 통해 우리 학교 학생이 직면한 사회적 문제를 학생의 시각으로 바라보며, 문제 상황을 분석적으로 평가하며, 자신의 견해를 분명히 표현하고 타인과 효과적으로 의사소통과 협업을 하며, 데이터를 수집·해석하여 정보를 만들며, 이를 통해 창의적인 방법으로 문제를 해결하는 경험을 제공하고자 한다.

수업 운영 대상학생 및 특성

- 학생 수 : 6학년 6반 23명(남: 11명, 여: 12명)으로 구성
- 특성 : 3~9월 크롬북과 구글 클래스룸을 이용한 수업을 매일 운영. 23명의 학생이 크롬북과 구글 도구(구글 워크스페이스)를 이용 수업 및 콘텐츠 생산 활동 경험이 많으며, 주변 사물에 대한 호기심이 많고 친구들과 함께 협력하는 활동에 관심이 많음.

제8회 안전한 학교 공모전 안전교육활동 우수사례

□ 운영을 위한 환경 조성

1. All-Line 교수학습을 위한 환경 구축

○ 무선인터넷 환경 구축 완료

- 2020년 코로나 19로 인해 각 학급에 무선 공유기 활용
- 2021년 7월 학교 전체 무선 AP 설치 완료
- 각 교실 및 특별실(체육관, 컴퓨터실, 과학실 등)에 아이디와 비밀번호 한 번 등록으로 언제 어디서든지 무선 인터넷을 이용한 학습 가능

○ 크롬북 125대 구입 및 이동형충전함 5대 구입

- 학급 당 25대 크롬북 및 이동형충전함 보급

○ 학교 구글 워크스페이스¹⁾ 시스템 구축 완료

- 교사 및 학생 구글 계정 생성 완료
- 학교 공유 드라이브 및 포토를 활용한 자료공유



2. 크롬북 관리 및 운영

○ 크롬북 관리 : 6학년 5개반

(각 반 학생용 23대, 교사용 1대, 여유분 1대)

- 각 학급에서 이동형 충전함²⁾에 보관하여 관리

제8회 안전한 학교 공모전 안전교육활동 우수사례

- 크롬북은 구글 워크스페이스에서 CEU³(Chrome Education Upgrade)를 통해 125대의 기기 통제권 확보하여 관리
(로그인 계정 제어, URL 차단, 기기 앱 관리, 보안 관리 등)



앱 및 확장 프로그램
학생에게 필요한
앱과 확장 프로그램을
Chrome 런처에 고정



웹 스토어 맞춤설정
앱 차단/허용 기능을 통한
학교 특성에 맞는 Chrome
웹 스토어를 구성



URL 차단 및 허용
블랙리스트 = 차단
화이트리스트 = 허용
URL 접속을 관리



맞춤 배경화면
배경화면을 원하는 이미지로
설정이 가능
(학교 로고 및 반 단체사진)



시크릿모드/방문기록
시크릿 모드 차단 기능과
방문기록 리포트를 통한
학습 관리 및 계획 수립



세이프 브라우징
Youtube를 제한모드 적용
학생에게 노출되는 콘텐츠
적절성과 안전성을 조절



유휴 상태 설정
일정시간 사용하지 않을 때
절전모드 전환 및
로그아웃이 되도록 설정



하드웨어 사용 설정
수업장소, 상황에 따라
스피커, 웹캠, 마이크 등을
사용가능/불가능으로 설정

- 모바일 가디언⁴을 활용하여 수업 중 크롬북 활용 및 제어



기기 공유시 사용자 관리
한 기기를 여러 명의 학생들이 사용한다면,
모바일 가디언이 제공하는 학생 링크
기능이 더더욱 필요합니다.



학생의 검색정보
각 기기의 브라우저 검색 기록을
확인하여 학생의 관심 영역을 정확히
찾아 낼 수 있습니다.



시간 및 위치 기반 설정
시간 또는 위치에 따라 기기 상태를
전환할 수 있습니다. 기기가
집에 있는 학교에 있는 혹은 수업
내용마다 적용되는 설정을 각각 다르게
지정 할 수 있습니다.



크롬북 사용 현황 추적
학생이 크롬북을 어떻게 어디에
사용하는지 확인할 수 있습니다.
이데이터를 통해 각 교육 과정의
수정 및 보완이 가능합니다.



앱 차단
크롬북에서 접근 가능/불가능한 앱을 정확히
지정하여 기기 사용중 학생의 수업 집중도를
향상시킬 수 있습니다.



위치 추적
기기가 특정 영역을 벗어날 때 울리는
경고를 만들어 도난을 방지할 수 있습니다.



안전한 웹 필터링
키워드 및 URL 필터링으로 더욱 안전
한 크롬북사용이 가능합니다.



메세지 기능
대량 또는 개별 메시지를 발송하여 공지사항을
전달하거나 각 학생에게 피드백을 보낼 수
있습니다.



화면 공유
교사의 화면 및 특정 학생의 화면을 학교
전체에게 공유할 수 있습니다.

3. All-Line 교수학습을 모델 개발

- 온·오프라인연계 프로젝트 수업안 개발 및 적용

- 6학년 교과 및창의적체험활동(동아리활동) 체인지메이커⁵ 활동
- 활동 안내 및 자료 배부는 구글 클래스룸에 모두 탑재
- 학생 활동 결과물 모두 구글 클래스룸에 제출
- 학생 활동 결과물은 과정중심평가의 근거자료로 활용
- 수업의 흐름 : 융합교육 15차시 (교과, 창체:동아리 활동)

제8회 안전한 학교 공모전 안전교육활동 우수사례

□ 교수·학습과정 요약

수업주제	세상을 바꾸는 안전				
수업모형	PBL(Project Based Learning), 디자인씽킹(Design Thinking)				
영역/단원	학교안전		차시	15차시	
수업활동 요약	수업 개요				
	차시	온라인/ 오프라인	수업의 흐름	수업의 의도	수업의 내용
	1~4 차시	오프라인	도입	체인지 메이커의 의미를 파악하고 프로젝트 방향을 확인	- 체인지 메이커 소개 영상 시청하기 - 체인지 메이커에 대해 이야기하기 - 내가 생각하는 체인지 메이커 한 문장으로 표현하기
			전개	팀 선발을 공정하게 하고, 팀 선발 이후 팀워크를 다지기	- 자기를 소개하기 위한 프로필 작성하기 - 주어진 조건에 따라 팀 구성하기 - 팀 빌딩(팀명, 팀구호, 팀로고) 활동하기 - 팀 협력 게임 (로스트 온 더 문) 활동하기
			정리	집단의사결정이 개인 단독 의사결정보다 효과적임을 이해	- 로스트 온 더 문 활동 모듈별 평가하기 - 팀 협력 게임을 통해 느낀 점 이야기하기
	5~7차 시	오프라인	도입	프로젝트 주제에 대한 이해	- 근로자가 생각하는 안전 영상 시청하기 - 안전을 무엇에 비유했는지 알아보기
			전개	모듈별 안전에 대한 정의 내리고, 이와 관련하여 팀에서 탐구할 안전영역 선정하기	- 이미지 카드로 내가 생각하는 안전 표현 - 팀원과 공유하기 - 팀이 생각하는 안전에 대한 정의 내리기 - 전체 공유 - 만다라 아트로 학교 안전영역 확인하기 - 팀에서 탐구할 안전영역 선정 - 팀에서 선정한 안전영역 만다라 아트로 표현
			정리	아이디어 공유	- 팀에서 정한 안전영역 전체 공유
	8~10 차시	오프라인 +온라인	도입	우리 학교 안전문제 실태 파악	- 학교 안전 탐방 - 포토 다이어리 만들기 - 포토 다이어리 발표
			전개	주제선정(안전문제) 및 문제해결을 위한 아이디어 선정	- 주제 선정하기 (피라미드 토의) - 전체 공유 - 문제 해결을 위한 아이디어 브레인 스토밍 - 최종 아이디어 선정(페이오프 매트릭스)
			정리	아이디어 공유	- 팀에서 선정한 아이디어 발표하기
	11~15 차시	오프라인	도입	프로토타입 제작을 위한 역할 나누기	- 문제 해결을 위한 역할 나누기 (애니메이션 제작, 로봇 제어, 발표)
			전개	문제해결 아이디어가 잘 드러나도록 작품 제작	- 레고, 레고 스파이크 프라임을 활용해 문제 해결 아이디어를 표현 - 문제 해결 과정을 애니메이션(스톱모션 애니메이션)으로 제작
			정리	발표를 통해 피드백을 반영한 최종 작품 제작	- 팀별 발표 - 피드백 - 피드백을 반영한 최종작품 제출
	특징	<ul style="list-style-type: none"> - 구글 워크스페이스와 크롬북을 활용한 All-Line(Online+Offline) 교육 - 프로젝트 기반 학습 및 디자인 씽킹 프로세스 - 피지컬 컴퓨팅 도구(레고 스파이크 프라임+크롬북)를 활용한 융합교육 			

제8회 안전한 학교 공모전 안전교육활동 우수사례

□ 프로젝트 활동 운영 목적

컴퓨팅 사고력과 디자인 씽킹을 통한 사고 과정의 경험

학생의 창의적 문제 해결력 신장

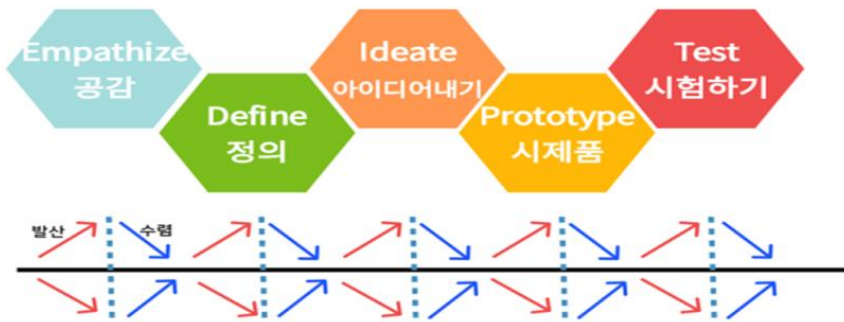
Design Thinking 한 마디로 정의하면

인간을 관찰하고 공감하며 문제를 정의하여
프로토타입과 테스트의 실패를 반복하여
최선을 답을 찾는
창의적 문제해결 방법



□ 디자인씽킹 5단계

디자인 씽킹의 다섯 단계



정리되지 않은 생각을 여러 사람들의
발산과 수렴의과정을 거쳐 어떤 특정 형태로 만드는 것

□ 디자인 씽킹 단계별 프로젝트 운영 계획

단계	과목	프로젝트 학습 목표	프로젝트 활동
공감	사회	우리가 생각하는 안전한 학교에 대해 의견을 나누고 공유할 수 있다.	- 팀원들이 생각하는 안전 문제 이야기하기 (이미지 카드 활용)
	실과	다양한 방법을 통해 우리가 해결할 수 있는 안전문제를 찾을 수 있다.	- 학교 안전문제 공유 (명목 집단법)
정의	사회	팀별 협의를 통해 해결과제를 선정하고 그 과정을 설명할 수 있다.	- 다수결(Multi Voting)을 통한 팀별 해결과제 선정 - 팀별 발표(과제 주제 및 선택 이유)
	사회	문제 해결을 위한 아이디어를 공유하고, 협의를 통해 최종 아이디어를 선택할 수 있다.	- 문제 해결 아이디어 내기 (브레인 라이팅) - 아이디어 정리하기 (아이디어 분류하기) - 다수결(Multi Voting)을 통한 팀별 해결과제 선정
아이디어 내기 · 프로토타입 제작	실과	아이디어 구현을 위한 표현 방법을 선택하고 스토리 보드를 만들 수 있다.	- 최종 아이디어 구현을 위한 표현 방법 선택 (UCC, SW, 캠페인 등)
	실과	문제 해결을 위한 프로토타입을 제작할 수 있다.	- 프로토타입 제작 - 레고 에듀케이션 brick set 활용하여 문제해결과정을 스토리 텔링
테스트	미술	프로토타입 제작 완료 및 실행을 통해 문제점을 찾을 수 있다.	- 제작한 결과물을 실제 적용 - 적용 결과를 바탕으로 최종 작업
	국어	프로젝트 결과 발표회를 통해 팀별 문제 해결과정을 공유할 수 있다.	- 산출물 전시 및 발표회 - 연간 안전 활동 결과물을 바탕으로 골든벨 진행

제8회 안전한 학교 공모전 안전교육활동 우수사례

2. 교수·학습 과정

수업 개요

수업사례명	세상을 바꾸는 안전 프로젝트 (체인지메이커)		
학교급	<input checked="" type="checkbox"/> 초등학교	<input type="checkbox"/> 중학교	<input type="checkbox"/> 고등학교
과목	사회, 미술, 국어, 실과	출판사	-
학년	6학년	단원명/차시	15차시
학습주제	학교 안전		
학습목표	우리 학교의 안전문제를 찾고 이를 해결하기 위한 아이디어를 다양한 방법으로 표현할 수 있다.		
성취기준	<p>[6사05-03] 일상생활에서 경험하는 민주주의 실천 사례를 탐구하여 민주주의의 의미와 중요성을 파악하고, 생활 속에서 민주주의를 실천하는 태도를 기른다.</p> <p>[6사05-04] 민주적 의사 결정 원리(다수결, 대화와 타협, 소수 의견 존중 등)의 의미와 필요성을 이해하고, 이를 실제 생활 속에서 실천하는 자세를 지닌다.</p> <p>[6실04-08] 절차적 사고에 의한 문제 해결의 순서를 생각하고 적용한다.</p> <p>[6실05-04] 다양한 재료를 활용하여 창의적인 제품을 구상하고 제작한다.</p> <p>[6국01-05] 매체 자료를 활용하여 내용을 효과적으로 발표한다.</p>		
교수 학습 활동 유형	<input type="checkbox"/> 개념설명형(지식전달) <input checked="" type="checkbox"/> 의사결정형(토의토론) <input checked="" type="checkbox"/> 문제해결형(탐구, 프로젝트) <input type="checkbox"/> 직·간접체험형(실험, 실기) <input checked="" type="checkbox"/> 놀이활동형		
형성평가 활동 유형	<input checked="" type="checkbox"/> 의사소통형(협업, 의견수렴 등) <input type="checkbox"/> 학습확인형(퀴즈 등) <input checked="" type="checkbox"/> 포트폴리오형(프로젝트 등) <input type="checkbox"/> 실험실습형(실기 포함)		

제8회 안전한 학교 공모전 안전교육활동 우수사례

활용도구	<input checked="" type="checkbox"/> 구글 클래스룸(수업 플랫폼), 구글 줌보드(의견 취합 및 유목화), 구글 문서, 구글 설문지(의견취합), 구글 프레젠테이션(발표자료, 자료공유), 미리캔버스(디자인), 구글 드라이브(자료공유), 구글 스프레드시트(아이디어 공유)
활용 콘텐츠	<input checked="" type="checkbox"/> 유튜브
온·오프 연계 형태	<input type="checkbox"/> 온라인으로 수업을 지속하는 경우(온라인→온라인) <input type="checkbox"/> 온라인 수업 후 학생이 등교하는 경우(온라인→오프라인) <input checked="" type="checkbox"/> 등교수업 후 온라인 수업을 하는 경우(오프라인→온라인) <input type="checkbox"/> 오프라인으로 수업을 지속하는 경우(오프라인→오프라인)
기기환경	<input type="checkbox"/> 교사 1기기(학생 기기 미활용) <input type="checkbox"/> 모듈형 기기(학생 모듈별 1기기) <input checked="" type="checkbox"/> 학생 개인별 기기(학생 크롬북 1인당 1기기) <input type="checkbox"/> 기타 _____

평가내용

<평가 내용 1>

성취기준	[6사05-04] 민주적 의사 결정 원리(다수결, 대화와 타협, 소수 의견 존중 등)의 의미와 필요성을 이해하고, 이를 실제 생활 속에서 실천하는 자세를 지닌다.		
성취기준 분석	일상생활 속에서 합리적인 의사결정을 할 수 있는 다양한 맥락(상황)을 제시하고, 맥락 속에서 학생들의 다양한 의견이 나올 수 있도록 지도		
평가방법	차시	평가 내용	평가 방법
	2~4	팀 빌딩(팀 명, 팀 구호, 팀 로고 만들기) 팀 협력게임 (로스트 온 더 문)	구글 클래스룸 과제 (구글 스프레드 시트) 활동 과정 관찰
평가 기준	상	중	하
	팀 빌딩 활동에 적극적으로 참여하며, 모둠원과 협력하여 합리적인 의사결정을 위해 최선을 다함	팀 빌딩 활동에 성실하게 참여하며, 모둠원과 협력하여 합리적인 의사결정 과정에 참여함	팀 빌딩 활동에 성실 참여하지만, 모둠원과의 합리적인 의사결정 참여에 적극적으로 참여하지 못함

제8회 안전한 학교 공모전 안전교육활동 우수사례

<평가 내용 2>

성취기준	<p>[6사05-03] 일상생활에서 경험하는 민주주의 실천 사례를 탐구하여 민주주의의 의미와 중요성을 파악하고, 생활 속에서 민주주의를 실천하는 태도를 기른다.</p> <p>[6실04-08] 절차적 사고에 의한 문제 해결의 순서를 생각하고 적용한다.</p> <p>[6실05-04] 다양한 재료를 활용하여 창의적인 제품을 구상하고 제작한다.</p>		
성취기준 분석	<p>학생들의 일상생활 속에서 겪는 다양한 상황 속에서 문제들을 발견하고 이를 적극적으로 해결하려는 실천 태도를 가질 수 있도록 지도</p> <p>현재 사회는 4차산업 혁명으로 인한 하이테크 시대로써 인공지능, 소프트웨어 및 로봇 등이 부각되고 있음. 이에 따라 학생들도 하이테크 기술에 대한 이해와 경험이 필요하며, 이를 현실의 문제해결하는데 활용할 수 있도록 지도가 필요</p> <p>또한 기술적인 접근 뿐만 아니라 감성적인 접근 또한 고려하여 지도할 필요가 있음</p>		
평가방법	차시	평가 내용	평가 방법
	8~10 12~14 차시	학교 안전 문제해결을 위한 아이디어 선정 문제해결을 과정이 담긴 애니메이션 제작	관찰 평가 구글 클래스룸 과제 (포트폴리오 평가)
평가 기준	상	중	하
	학교 안전문제를 해결하기 위한 아이디어 협의에 적극적으로 참여하며, 모둠원과 협력하여 안전문제 해결과정이 잘 드러나도록 애니메이션을 제작할 수 있음	학교 안전문제를 해결하기 위한 아이디어 협의에 성실히 참여하며, 모둠원과 협력하여 안전문제 해결과정을 애니메이션으로 제작할 수 있음	학교 안전문제를 해결하기 위한 아이디어 협의에 성실히 참여하지 않으며, 안전문제 해결 과정을 애니메이션으로 제작하는데 소극적으로 참여함

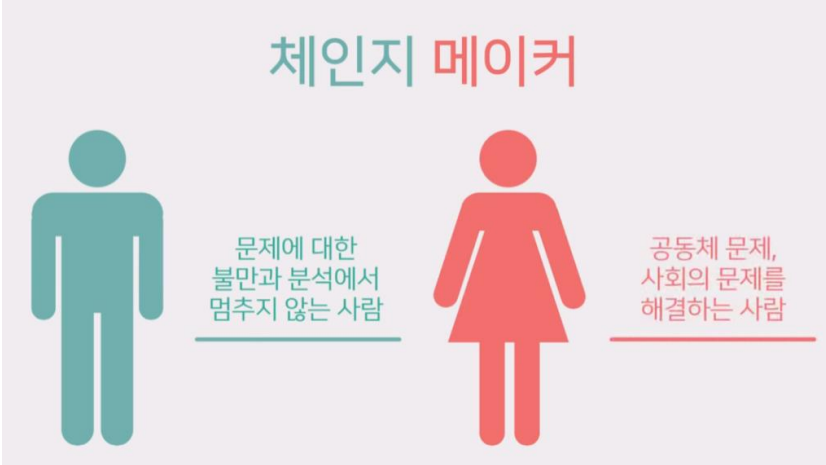

<평가 내용 3>

성취기준	[6국01-05] 매체 자료를 활용하여 내용을 효과적으로 발표한다.		
성취기준 분석	발표 내용을 효과적으로 전달할 수 있는 다양한 매체 활용방법 및 효과적인 발표 방법에 대한 지도가 필요		
평가방법	차시	평가 내용	평가 방법
	15 차시	발표자료 제작 팀별 발표	구글 클래스룸 과제 (구글 프레젠테이션) 관찰평가
평가 기준	상	중	하
	모둠원과 협력하여 발표자료를 만들며, 발표 내용을 다양한 매체를 활용하여 효과적으로 전달함	모둠원과 협력하여 발표자료를 만들며, 다양한 매체를 활용해 발표함	발표자료 제작에 소극적이며, 발표 내용을 효과적으로 전달하지 못함

제8회 안전한 학교 공모전 안전교육활동 우수사례

3. 교수·학습자료

○ 수업 단계별 세부 내용 및 활동 자료

단계	수업 내용
<1~4차시> 수업 안내	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 학습목표 안내, 수업 준비물(크롬북, 이어폰) 제시
	<ul style="list-style-type: none"> ▶ (도입 영상) 체인지 메이커 알아보기 '세상을 바꾸는 작은거인, 체인지메이커' 시청하기
	
	<ul style="list-style-type: none"> - 영상 시청 주소 : https://youtu.be/wn04rbBbHVQ - 크롬북 활용하여 영상시청하기 (학생에게 미리 시청하도록 할 수 있음)
도입	<ul style="list-style-type: none"> - 영상을 시청하고 체인지 메이커에 대해 이야기 나누기 ▶ (구글 잼보드 활용) 영상을 보고 느낀점을 구글 잼보드에 한 문장으로 표현하기 ▶ 구글 잼보드의 스티키 메모를 남긴 학생들의 이야기를 들어보고 비슷한 것끼리 그룹짓기
	
	<ul style="list-style-type: none"> - 구글 잼보드 주소 : https://bit.ly/2XGcQLU

제8회 안전한 학교 공모전 안전교육활동 우수사례

▶ (PDF 양식) 팀빌딩을 위한 프로필 작성

- 구글 클래스룸 과제 확인 후 프로필 파일(이미지) 다운로드

2021학년도 6학년 6반
세상을 바꾸는 사람들

사용 안내

학생 과제

프로필 작성 및 팀 구성

이두혁 · 4월 12일 (4월 15일에 수정됨)

1점

프로필 파일을 다운받아 자신만의 프로필을 작성하고 패들렛에 게시하세요.



체인지 메이커 - 팀빌딩

<https://padlet.com/eimnfj1/z48y...>



세바안 팀원 작성.png
이미지

수업 댓글



수업 댓글 추가...

- 구글 클래스룸에서 프로필 이미지파일 다운로드 받아 미리캔버스에서 프로필을 작성

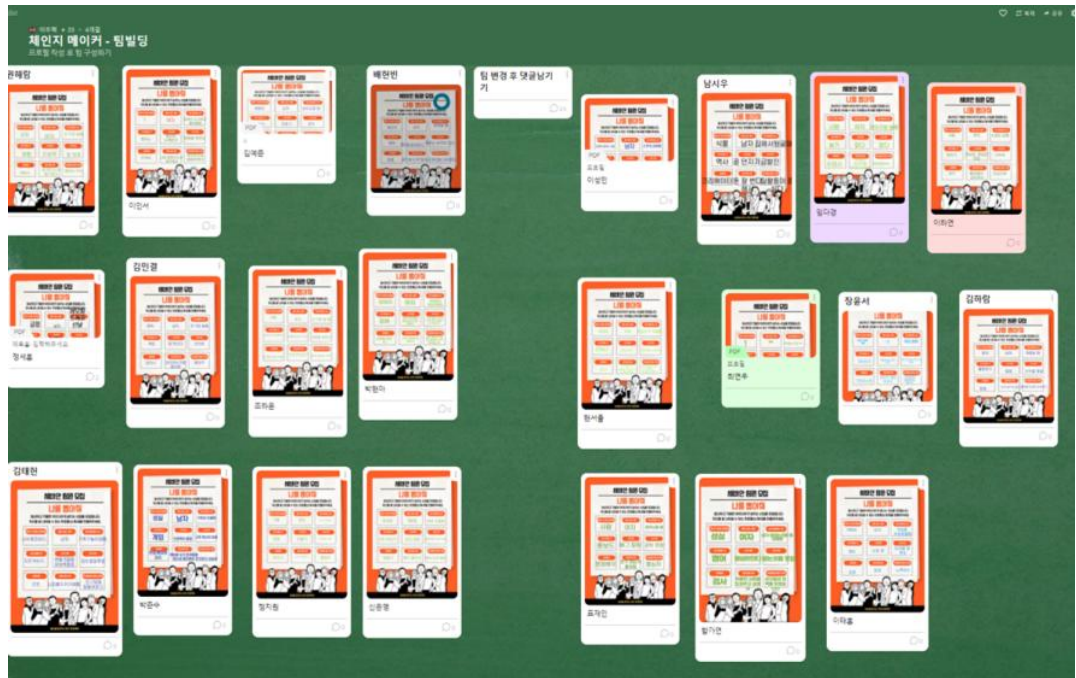
전개 1



- 미리 캔버스에서 프로필 작성하고 프로필을 이미지로 다운받아 패들렛에 업로드

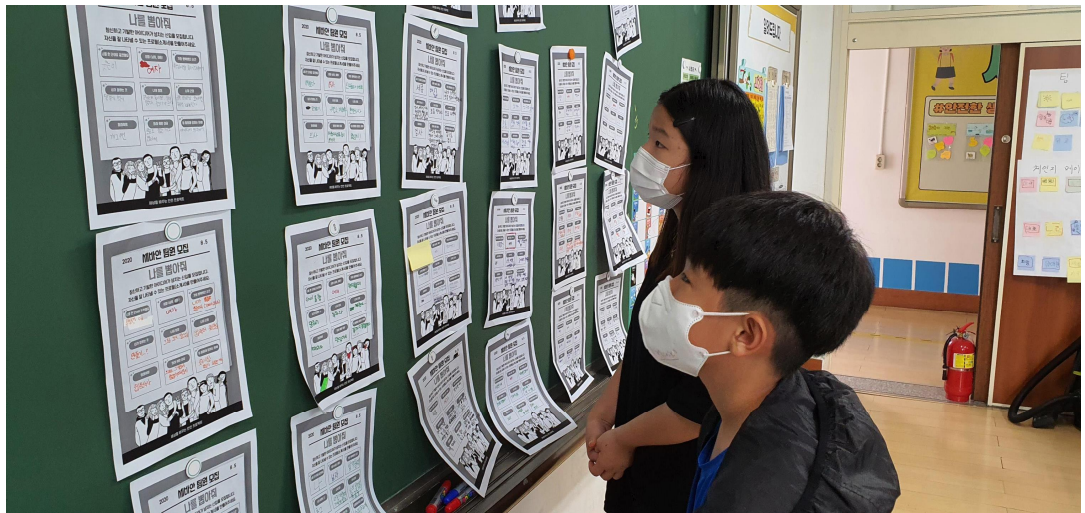
- 1) G Suite for Education은 이제 Google Workspace for Education Fundamentals로, 학습, 공동 작업, 커뮤니케이션을 위한 유연하고 안전한 기반을 제공하는 사용하기 쉬운 무료 도구 모음입니다. <https://url.kr/3yfedq>
- 2) 동해삼육사회적협동조합 크롬북 이동 충전거치대 <https://bit.ly/3AALaGo>
- 3) CEU는 구글에서 제공하는 크롬기기 관리 및 제어 프로그램입니다. CEU는 이러한 MDM 프로그램 중 하나인데, Chrome Education Upgrade라는 고유명사입니다. (출처 : <https://thebestnjay.com/11> , <https://youtu.be/u8ihr4qmAYs>)

제8회 안전한 학교 공모전 안전교육활동 우수사례



- 패들렛 팀빌딩 확인 주소 : <https://bit.ly/39rAlug>

- 활동지 출력하여 개별 작성 후 칠판에 붙여 팀 빌딩 활동 가능 (오프라인)



▶ (패들렛) 프로필 읽고 원하는 팀원 데려오기 (팀 구성)

- 교사는 패들렛에 올라온 프로필을 팀원 수와 팀 수에 따라 배치
(본 수업 기준 : 팀원 - 4인, 팀 수-6팀)

- 번호 순서대로 프로필 확인하기

- 다른 팀의 팀원 중 마음에 드는 한 명을 자기가 속한 팀원과 바꾸기
(팀 선정 기준 : 남자 2명, 여자 2명, 프로필의 내용을 보고 팀원 교체하기)

제8회 안전한 학교 공모전 안전교육활동 우수사례

- ▶(구글 클래스룸 과제) 팀 빌딩(팀명, 팀 구호, 팀 로고) 활동하기
 - 영상시청 : 팀명 짓기 <https://bit.ly/3CBBjkFA> 팀 구호 만들기 <https://bit.ly/2XKXXI4>
 팀 로고 만들기 <https://bit.ly/3nT89ZG>

2021학년도 6학년 6반
세상을 바꾸는 사람들

사용 안내 학생 과제

[체인지 메이커] 2. 팀빌딩 : 팀명, 팀 구호, 팀 로고 정하기

이두혁 · 9월 14일 (9월 16일에 수정됨)
30점 기간: 9월 27일

- 팀명 정하기
 - 팀명은 팀의 가치를 담을 수 있는 이름으로 정하기
 - 팀 구호를 만들 것도 생각해서 정하기
- 팀 구호 정하기
 - 팀명과 가치를 나타낼 수 있는 팀 구호 정하기
- 팀 로고 만들기
 - 팀의 가치를 나타낼 수 있는 로고 만들기

기준표: 기준 3개 · 30점

브랜딩 브랜드 짓다 유튜브브 닉네임 이...
YouTube 동영상 6분

#슈퍼TV1 슈퍼주니어X걸그...
YouTube 동영상 13분

로고 디자인 쉽게 접근하는 법!...
YouTube 동영상 8분

[체인지 메이커] 팀 빌딩(팀명, ...
Google Sheets

수업 댓글






수업 댓글 추가...

전개 2

- (구글 스프레드시트) 팀의 가치가 팀 이름에 나타나도록 정하기

[체인지 메이커] 팀 빌딩(팀명, 팀구호, 팀로고) ☆

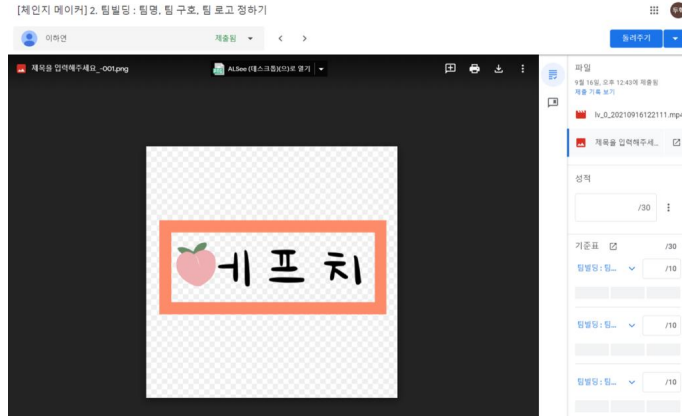
파일 수정 보기 삽입 서식 데이터 도구 부가기능 도움말 표정인원이 6일 전에 마지막으로 수정했습니다.

A	B	C	D	E	F
이름	팀명	팀명 선정이유	팀 가치	팀 구호	팀 로고
표재인	pasion	리 팀이 추구하는 가치는 열정이라서 스페인어로 열정을 사용했다	도전	열정열정열정	
현서윤			열정		
정지원			노력		
함가연					
장윤서	JYSTN	팀원이 좋아하는 이름 한글자를 알파벳으로 바꿔서 만든 이름	1.협력	제이스틴	
김예준			2.도움		
이성민			3.배려		
김태현					
남시우					
권해람	코코 (COCO)	우리 팀이 중요시 여기는 가치를 영어로 번역해 글자만 써서 코코(COCO) 앞 2글자만 따서 COCO 라고 만들었다	협력 cooperation	포잉 코코롱	
이연서			배려 consideration		
박현아					
조하운					
김하람					
임다경	에프지	팀원들의 가치관의 영어 앞부분	1. hyeobdong(협동 발음 그대로)	에프지	
최연우			2. carl(고양이)		
이학연			3. family(가족)		
신은영			food(음식)		
이태훈	소금물	소금물이 물에 녹아 소금물이 만들어지듯 우리가 섞여 새로운 것을 만들어 내겠다는 뜻	1 consolidation (합동)	소 중 제 (소금 중요해)	
김민결			2 competition (경쟁)		
배현빈			3 innovation (혁신)		
박준수					
정세훈					

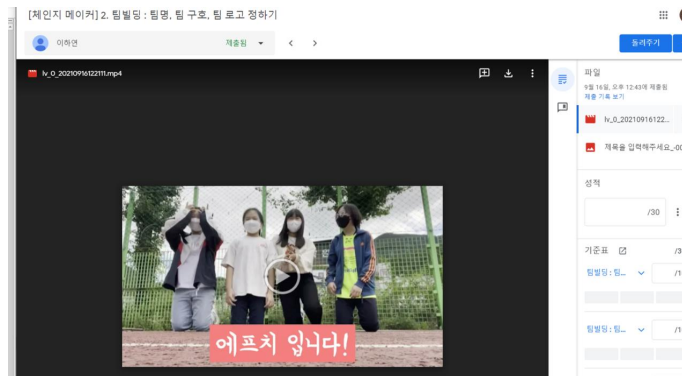
- 팀 명 정하기 활동 확인 주소 : <https://bit.ly/39EKrbv>

제8회 안전한 학교 공모전 안전교육활동 우수사례

- (미리캔버스) 팀 이름과 관련하여 팀 로고 제작하기



- (동영상 촬영) 팀 구호 정하고 영상으로 찍어 과제 제출하기



- 팀 구호 활동 확인 주소 : <https://bit.ly/3AyAoAn>

▶(구글 클래스룸, 구글 스프레드시트) 팀 협력 게임 달에서 살아남기 (Lost on the moon) 활동

전개 3

2021학년도 6학년 6반
세상을 바꾸는 사람들

사용 안내 학생 과제

[체인지 메이커] 3. 팀 빌딩 : LOST ON THE MOON

이두혁 · 9월 14일
100점

- 문제 상황 파악하기
당신이 타고 가던 우주선이 달의 밝은 면에 불시착하여 우주선이 파손되었다. 200마일(약320km) 떨어진 곳에 다른 우주로선이 대기하고 있다. 당신은 길에서 다른 우주선이 있는 곳까지 가져와 즉시 출발하지 않으면 당신의 생명이 위태롭다. 당신의 과학상식을 총 동원하여 우주선 안에 있는 15개의 물품 중 가장 필요한 물품을 우선적으로 선택하라! 우선순위가 낮은 물품도 모두 순서대로 선택하라! 시간이 없다. 물품을 잘못 선택하면 당신의 생명은 몇 시간 이내에 끝날 수도 있다. (자료 출처 NASA)
☞ 물품 목록 :
성냥, 물 (10Kg), 사다리(자동으로 펼쳐짐), 농축식품, 로프(15m), 낙하산, 권총 (4.5구경 2정), 지도(월면상의 별자리 지도), 자석, 히터 (휴대용 태양 충전장치), 분유 1통, 산소통 2개(45Kg), 자동 발광 신호기, 구명상자(우사set 포함), FM무전기(태양충전식)
- 가장 필요한 물품을 1번에 선택하고 가장 필요 없는 물품을 15번으로 선택하여 활동지에 표기 (개인) A
- 가장 필요한 물품을 1번에 선택하고 가장 필요 없는 물품을 15번으로 선택 (팀 협의) B
- NASA 에서 제공한 우선 순위 C 확인
- A-C의 값 표기
- B-C의 값 표기
- 개인 및 팀 총점 확인 하기

2021 체인지 메이커 (LOST O...
Google Sheets

제8회 안전한 학교 공모전 안전교육활동 우수사례

- 팀 워크 의미를 영상을 통해 알아보기 : <https://youtu.be/5KoxPZqZ760>
- '화덕안에 불났어!!! 강식당 최대위기 속 감동적인 팀워크'
- 팀워크 활동에서 가장 중요한 것이 무엇일지 이야기 하기



- (구글 스프레드시트) 달에서 살아남기 (활동 참고자료 <https://bit.ly/3IIOOHT>)

[제인지 메이커] 3. 팀 빌딩 : LOST ON THE MOON

이런서 85/100
계속 진행

메뉴 검색 (Alt+F) 100% 기본값 (Alt+...) 18

A1:F1

1

2

3

4

5

6

번호	자신이 선택한 순위 (A)	A와 C의 점수 차	NASA가 선택한 순위 (C)	팀이 선택한 순위 (B)	B와 C의 점수 차	
8	생남	9	6	15	15	0
9	물	2	0	2	2	0
10	사다리	13	4	9	11	2
11	농축식품	5	1	4	9	5
12	모프	3	3	6	10	4
13	낙하산	14	6	8	13	5
14	권총	15	4	11	14	3
15	지도	4	1	3	3	0
16	차석	12	2	14	12	2
17	히터	11	2	13	7	6
18	물류 1통	10	2	12	4	8
19	산소통 2개	1	0	1	1	0
20	자동발광신호기	8	2	10	8	2
21	구명상자	7	0	7	5	2
22	FM 무전기	6	1	5	6	1
23	총점	34			40	

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

이런서 (팀장) 관객팀 김하림 백민아 조하균

- 달에서 살아남기 활동 자료 확인하기 주소 : <https://url.kr/296cgu>
- 개인 단독의 의사결정 보다 집단 의사결정이 더 나은 결과를 도출할 수 있다는 것을 체험하기 위한 활동

정리

▶(차시 예고 및 정리) 오늘 조사 및 발표를 통해 알게 된 점이나 느낀 점 발표하기

제8회 안전한 학교 공모전 안전교육활동 우수사례

단계	수업 내용
<5~7차시> 수업 안내	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 학습목표 안내, 수업 준비물(크롬북, 이어폰) 제시
도입	<ul style="list-style-type: none"> ▶ (도입 영상) 근로자가 생각하는 안전 알아보기 '근로자가 생각하는 안전' 시청하기 <div data-bbox="373 533 1390 1245" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> - 영상 시청 주소 : https://bit.ly/3AuaOMN - 크롬북 활용하여 영상시청하기 (학생에게 미리 시청하도록 할 수 있음) - 영상을 시청하고 근로자가 안전을 무엇에 비유했는지 이야기 나누기
전개 1	<ul style="list-style-type: none"> ▶ (구글 잼보드, 구글 드라이브) 우리가 생각하는 안전 <ul style="list-style-type: none"> - 학생들에게 이미지 카드(이미지)를 구글 드라이브로 공유하여 제공 - 이미지를 보고 내가 생각하는 안전과 관련된 이미지 선택하기 - (구글 잼보드) 내가 생각하는 안전을 이미지와 함께 한 문장으로 표현하기 - 팀 내에서 이미지를 선택한 이유를 돌아가며 발표하기 - (구글 잼보드) 우리 팀에서 생각하는 안전 이미지와 문장 선택하기 (스티커 메모 색상을 다르게 표현)

4) 교육용으로 특별히 제작된 다중 OS 플랫폼을 통해 학교의 모든 크롬북 기기를 관리할 수 있습니다. 웹 필터링과 클래스룸 관리 도구를 사용하여 크롬북, iPad 및 안드로이드 태블릿을 손쉽게 모니터링과 관리할 수 있습니다.
(<https://bit.ly/3kycfEB>)

제8회 안전한 학교 공모전 안전교육활동 우수사례



- 구글 잼보드 활동 확인 주소 : <https://bit.ly/3kuMO6Y>
- 팀장이 우리 팀이 생각하는 안전에 대해 발표하기 (전체공유)

- ▶ (유튜브 영상) 만다라트에 대해 알아보기
- 영상시청을 통해 만다라트 기법과 활동방법에 대해 알아보기

만다라트 기법 (MANDALA-ART)

일본 디자이너 히로아키가 '만다라'의 모양에서 영감을 얻어 고안한 것으로 목표를 이루기 위한 핵심과, 그 핵심을 개선하기 위한 세부항목을 작성하는 방법이다.

물관리	영양제 먹기	FSQ 90kg	인스텔 개선	운동 강화	속 총무치 않기	각도를 만든다	위에서부터 손을 감싸
유연성	물 안들기	RSQ 130kg	필리츠 포인트 안경	재구	불안정 없애기	항 오르기	허리신 주도
스태미나	가동역	원시 차47수갑 아힘3호갑	해체 강화	중구	현황을 컨트롤	회전수 증가	가동력
무엇만 목표-목적	회차	머리는 차갑게 식장으로 뜨겁게	물 안들기	재구	구위	속을 돌리기	회차
원치않게 강하게	연일	분류기에 해당사항 없기	연일	중구단 프크르프 1순위	스피드 160km/h	속을 감당	스피드 160km/h
마음의 피로도	승리에 대한 집념	통로를 빠져서는 마음	인간성	은	변화구	가동력	카이나 캐처를
감정	사랑하는 사람	개항권	인사하기	쓰레기 통기	부실 청소	가동력 높이기	프코를 완성
배려	인간성	감사	물건들 소중히 쓰자	은	심의를 대하는 태도	놀이 날씨가 있는 케보	변화구
예의	신뢰하는 사람	지속력	공정적 사고	응원하는 사람	책임기	적구와 스트라이크	물을 던질 때

- 오타니(만다라트작성법-목표설정법) 영상주소 <https://youtu.be/Q4OD4KM23cY>

전개 2

- ▶ (구글 스프레드시트) 프로젝트 활동을 위한 학교안전영역 정하기
- (구글 스프레드시트) 만다라 아트로 학교 7대 안전영역 확인

- (구글 스프레드시트) 팀장이 스프레드시트 열고, 팀원과 스프레드시트 공유하기

제8회 안전한 학교 공모전 안전교육활동 우수사례

- (구글 스프레드시트) 팀원은 각 영역별 관련 내용을 같이 채우기

[채인지메이커] 학교 안전문제 확인

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1		인공호흡	119	홍수	가뭄	지진	전기	콘센트	불장난
2	구급대원	응급처치	지혈	태풍	재난안전	산사태	절약	생활안전	미끄러움
3	골든타임	재운유지	수술	화산폭발	폭우	폭설	남비	식중독	화상
4	교통사고	어린이 보호구역	물음운전	응급처치	재난안전	생활안전	학교폭력	노인학대	언어폭력
5	과속	교통안전	음주운전	교통안전	학교안전	폭력 및 신변안전	공황장애	폭력 및 신변안전	불면증
6	횡단보도	신호등	방지턱	직업안전		약품 및 사이버 중독	아동학대	사이버 폭력	성폭력
7	소방관	경찰관	직업군인				마약	불법매매	휴대폰 중독
8	의사	직업안전	광부				약품중독	약품 및 사이버 중독	도박
9	사회 복지사	건축사	외국인 노동자				알콜 중독	니코틴 중독	담배 중독

- 학교안전영역 팀 활동 확인 주소 : <https://bit.ly/3nRXj6j>

- 팀 협의를 통해 7대 안전영역 중 팀에서 활동하고자 하는 영역 선정하기

▶(구글 스프레드시트)팀에서 선정한 안전영역을 만다라트로 표현하기

- (구글 스프레드시트) 팀에서 선정한 안전영역과 관련된 세부 주제 선정하기

- 구글 스프레드시트에서 세부 주제와 관련된 핵심 내용을 동시에 작성하기

(팀원이 구글스프레드 시트에서 공동작업을 하여 활동시간 효과적으로 사용)

표재인 - [채인지 메이커] 만다라 아트(세바안) 외부용 ☆

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	깜박이	신호등 제작	고장	울퉁불퉁	미끄러움	페인트 지워짐	과속	교통사고 위험 감지	속도 줄이기
2	색의 선명도	신호등	시간부족	사각지대	횡단보도	무단횡단	전자의 안전주행법	방지턱	사고 방지
3	무단횡단	신호무시	무작동	교통신호예방	기다림	과속/ 브레이크 안눌	교통사고 예방	과속방지	사고
4	어두운 옷X	비	밝은색 옷O	신호등	횡단보도	방지턱	술집X	차의 속도	횡단보도
5	물음운전	인상 착의 문제	늦은시간	인상 착의 문제	교통안전	어린이 보호구역	과속X	어린이 보호구역	하교
6	음주운전	운전자의 시력	검은색	음주	과속	교통사고	술/ 담배	주차금지	등교
7	폭력	사고발생	싸움	방지턱	크고 작은 사고들	술	부주의	스마트폰	신체가 작은 아이들
8	음주운전	음주	격해진 감정	천천히	과속	서로간의 약속	물음운전	교통사고	중상, 부상
9	제어불가	경찰	술집	빨리 다니기X	정해진 시속	브레이크 작동X	음주운전	무단횡단	사망

- 우리팀 만다라트 활동 확인 주소 : <https://bit.ly/3nRXj6j>

정리

▶(차시 예고 및 정리) 팀에서 정한 안전영역을 팀장이 전체 학생을 대상으로 발표

제8회 안전한 학교 공모전 안전교육활동 우수사례

단계

수업 내용

<8~10차시>
수업 안내

▶ 학습목표 안내, 수업 준비물(크롬북, 이어폰) 제시

▶ (구글 클래스룸) 학교 안전문제 확인

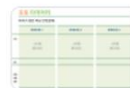
- (구글 스프레드시트) 만다라트에서 정한 모둠별 안전영역관련 내용을 학교를 탐방하며 확인하기

📄 [체인지메이커] 학교 안전문제 확인

이두혁 · 9월 17일

30점

1. 학교 안전 영역 확인
2. 만다라 아트로 학교 안전 영역 선택
3. 학교 안전 문제 브레인 스토밍
4. 포토다이러리 작성
- 학교 내외의 안전 문제를 찾아 사진 또는 영상을 찍어



포토 다이러리 활동지.pptx
PowerPoint



[체인지 메이커] 만다라 아트(...)
Google Sheets

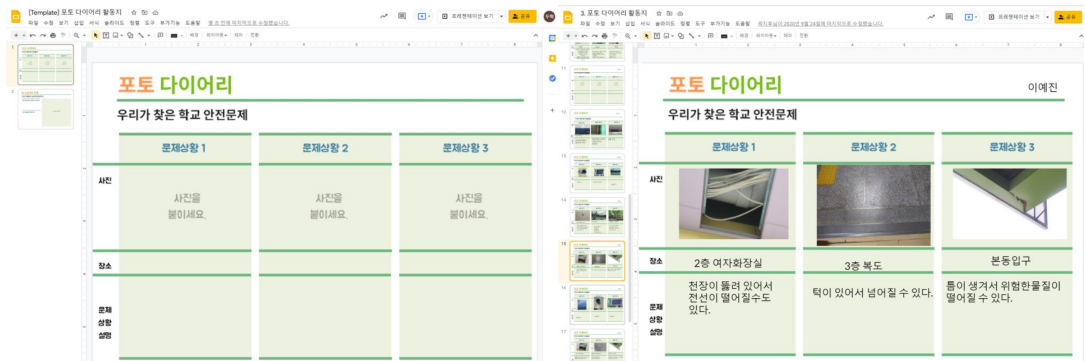
👤 수업 댓글



수업 댓글 추가...

도입

- (구글 프레젠테이션) 문제점, 개선해야할 점 등을 찾아 구글 프레젠테이션에 기록하기



- 포토다이러리에 사진 또는 영상을 삽입하여 안전 문제 상황을 제시

- 포토다이러리 활동 주소 : <https://url.kr/bchsyq>

- 포토 다이러리 발표 및 공유

- 발표 후 질문을 통해 해결할 만한 가치가 있는 문제인지 확인

전개 1

▶ (피라미드 토의법) 해결할 문제 선정

- 포토 다이러리와 만다라트를 확인 후 팀에서 해결해야 할 문제 선정하기

제8회 안전한 학교 공모전 안전교육활동 우수사례

-학교 안전 문제 조사 및 의견 모으기

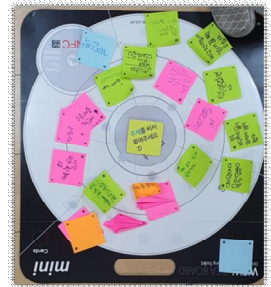
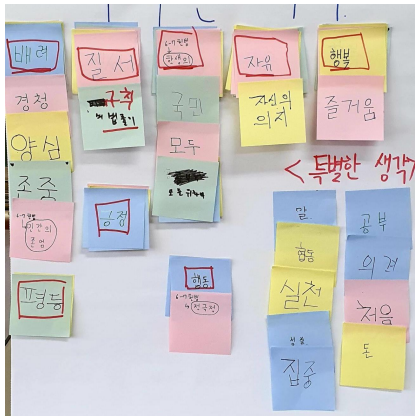


- 피라미드 토의법 안내 : https://youtu.be/9_oFYS1f1ZU
- 최종 주제 선정 후 전체 공유

- ▶ (명목집단법) 문제해결을 위한 아이디어
 - 문제를 해결하기 위한 아이디어를 제한시간 내 포스트 잇에 최대한 많이 쓰기
 - 아이디어를 쓸 때는 대화를 하지 않기
 - 아이디어를 다 쓰고나면 포스트 잇을 붙이며 자신의 아이디어 설명하기
 - 팀장은 비슷한 아이디어를 그룹화 하기

문제해결을 아이디어 선정

-학교 사례조사를 바탕으로 해결 아이디어 선정



전개 2

- 명목 집단법 영상주소 <https://youtu.be/ATGZ7RQ5OW4?t=426>

- ▶ (페이오프 매트릭스) 최종 아이디어 선정하기
 - 팀원들과 공유한 아이디어 중 해결할만한 가치가 있는 해결법을 실행 용이성과 기대효과를 기준으로 나누기

제8회 안전한 학교 공모전 안전교육활동 우수사례

Pay-off Analysis



- 페이오프 매트릭스 활동은 구글 잼보드에서도 활동 가능
- 개선효과와 실행용이성이 높은 아이디어 선택하기

정리

- ▶ (차시 예고 및 정리) 팀에서 정한 문제해결 아이디어를 팀장이 전체 학생을 대상으로 발표

단계

수업 내용

<11~15차시>
수업 안내

- ▶ 학습목표 안내, 수업 준비물(크롬북, 이어폰) 제시
- ▶ (스톱모션 스튜디오) 문제해결 도구 교육
 - 스톱모션 스튜디오 영상을 시청한 후 앱을 다운받아 간단한 스톱모션 애니메이션 만들기

도입

스톱모션 애니메이션 제작을 위한 앱 활용

이두혁 · 2020. 10. 20.

100점

기한: 20

스톱모션 애니메이션 제작을 위한 스톱모션 앱 설치 및 앱 활용 방법을 알아봅시다.

앱을 활용해 가지고 있는 레고블럭으로 간단한 애니메이션을 제작해보세요.

간단하게 제작한 영상은 과제로 제출 바랍니다.

촬영한 영상은 구글 드라이브에 탑재하면 과제 제출이 편합니다.



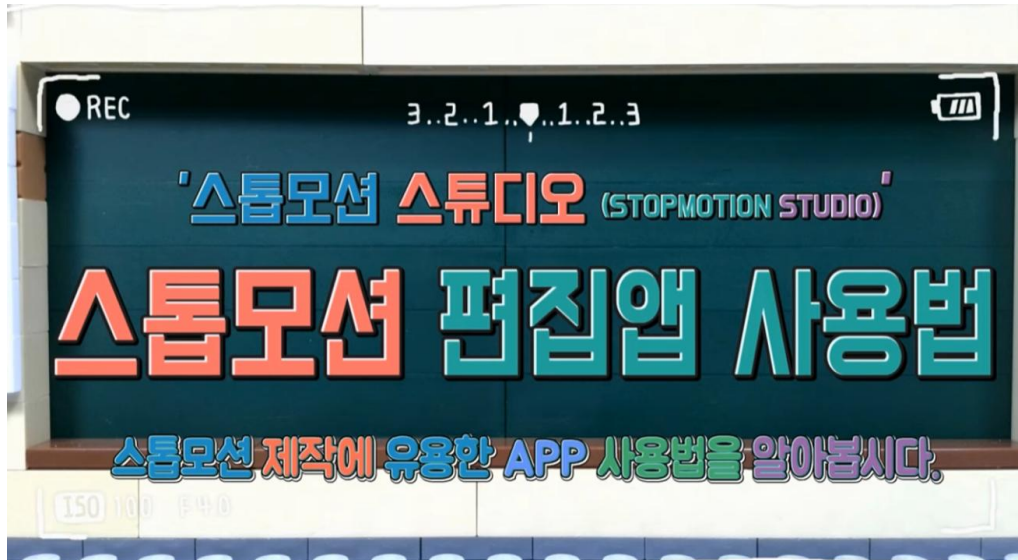
스톱모션 스튜디오 stopmotio...
YouTube 동영상 5분



스톱모션 제작 시간 없는분
YouTube 동영상 6분

제8회 안전한 학교 공모전 안전교육활동 우수사례

- 스톱모션 스튜디오 사용방법 영상주소 https://youtu.be/6VLa_bgdlf4
- 스톱모션 애니메이션제작 방법 안내 영상주소 : <https://youtu.be/sZD26Dt34iA>



- 스톱모션 스튜디오를 활용해 간단한 애니메이션 만들기



- 스톱모션 애니메이션 학생 제작 영상 : <https://url.kr/4p137l>

▶ 문제해결을 위한 역할 나누기

- 문제해결을 위해 레고, 레고스파이크 프라임(피지컬 컴퓨팅 도구, 코딩)을 필수적으로 활용

- 문제 해결과정이 잘 드러나도록 영상(스톱모션 애니메이션) 제작

- 팀 내 역할을 크게 로봇 제어팀과 애니메이션 제작 팀으로 나누기

전개

▶ (스톱모션 애니메이션) 문제 해결하기

- 레고, 레고 스파이크 프라임을 활용해 학교 안전 문제를 표현하기

제8회 안전한 학교 공모전 안전교육활동 우수사례

-주제를 레고로 표현하기



- 문제 해결과정을 스톱모션 애니메이션으로 제작하기

-문제해결 아이디어 표현(레고+스파이크 프라임)



- 구글 클래스룸 과제 제출하기

2020학년도 6학년 7반
D&T 기반 프로젝트 수업

사용 안내 학생 과제

돌려주기 100점

전체 학생

상태로 정렬

제출함

문재은	100
원표(기안 지남)	
박유빈	100
백병관	100
임예령	100

우리 학교 안전문제 해결하기 최종 본 제출

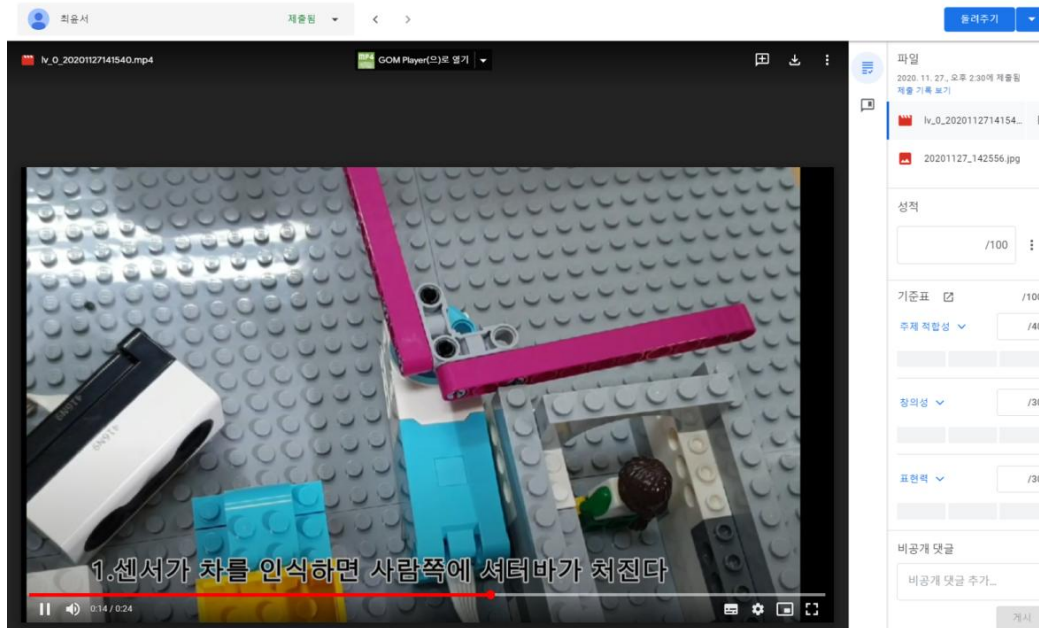
5 제출함 0 미답 완료

전체

<p>문재은</p> <p>우리 학교 안전문제 해... 늦게 제출함</p>	<p>박유빈</p> <p>프로젝트_11-27_HD 7... 제출함</p>	<p>백병관</p> <p>우리 학교 안전문제 해... 제출함</p>	<p>임예령</p> <p>첨부파일 5개 제출함</p>	<p>최운서</p> <p>첨부파일 2개 제출함</p>
--	--	---	-----------------------------------	-----------------------------------

제8회 안전한 학교 공모전 안전교육활동 우수사례

- 학생 제작 영상 주소 : <https://url.kr/aqo3pj>



- ▶ 팀별 발표하기
 - (갤러리 워킹) 각 팀별 작품을 전시하고 팀장은 작품 앞에서 작품설명
 - 팀장을 제외한 팀원은 다른 팀의 작품 설명을 듣고 평가하기 (스티커)
 - 피드백을 바탕으로 작품 수정 및 최종 작품 제출

정리

- ▶ (PMI Reflection) 프로젝트 활동을 하면서 느낀점 나누고 정리하기
 - ① 좋았던 점 (Plus), 아쉬웠던 점(Minus), 흥미로웠거나 인상적이었던 것(Interest) 세 가지 내용을 중심으로 프로젝트를 되돌아 봅니다.
 - ② 작성한 포스트 잇을 이젤패드 또는 칠판에 붙이면서 의견을 공유합니다.(구글 잼보드)
 - ③ 팀장은 팀원이 작성한 포스트 잇을 그룹화하고 그룹의 타이틀을 정합니다



5) 체인지 메이커란 변화를 만드는 사람 'change + maker' 자신의 아이디어와 자기주도적인 실행을 통해 문제를 효과적으로 해결하고 긍정적인 변화를 만들어 낼 수 있는 개인으로서, 이를 위해 필요한 자질과 목적의식을 분명히 갖고 있는 사람을 말한다. 생각을 주저 없이 실행에 옮겨 자신의 삶은 물론 친구, 가족, 이웃, 공동체가 더 나은 삶을 살 수 있도록 노력하는 것이다.