

VR을 활용하여 상상속의 우리학교 만들기

성신초등학교

프로젝트 목표

VR을 활용하여 상상속의 우리학교를 가상공간에 창작하여 표현한다. 이를 통해 학생들은 새로운 디지털 기술의 중요성과 사용법을 배우고 이를 가상공간에 게시하여 건전한 정보기기의 활용을 실천할 수 있다.

대상학년

6학년

관련교과

실과

성취기준

[6실04-02] 생활 속 디지털 기술의 중요성을 이해하고, 디지털 기기와 디지털 콘텐츠 저작 도구를 사용하여 발표 자료를 만들어 보면서 디지털 기기의 활용 능력을 기른다.

[6실04-03] 제작한 발표 자료를 사이버 공간에 공유하고, 건전한 정보기기의 활용을 실천한다.

💡 상상하고!



- 내가 상상하는 미래의 우리학교의 모습 떠올리기
- 모듈별로 VR 3D 디자인 요소의 아이디어 나누기

1~2차시

🎮 만들고!



- VR 가상공간 창작 앱에서 모듈별 협업 활동으로 상상속의 우리학교 3D 디자인하기

3~6차시

🌐 공유&개선하고!






- 친구들이 디자인한 미래의 우리학교를 살펴보고 의견 나누기

7~8차시

💡 메이커교육 Tip

- ▶ VR의 안전한 사용을 위해 안전경계 설정 및 렌즈 간격 맞추기 활동을 매 시간 지도한다
- ▶ VR 사용시 멀미를 느끼는 학생은 VR을 벗고 휴식을 취하도록 한다
- ▶ 가상공간에서의 3D 건축 디자인이라는 특성을 고려하여 학생들의 창의성과 자율성을 열린 마음으로 허용한다.

프로젝트 수업 활동 개요

단계	차시	활동개요 자료(✖) 및 유의점(⚙)
 상상하고	1-2	<p>▶ (실과) 내가 상상하는 미래의 우리학교의 모습 떠올리기 및 아이디어 나누기</p> <p>✖(학습1): 미래의 학교 상상하기 학생들이 미래에 원하는 학교의 모습과 기능에 대해 자유롭게 상상하고, 이를 그림이나 간단한 메모로 표현해본다. 교사는 다양한 예시(예: 첨단 기술이 적용된 교실, 지속 가능한 에너지 시스템 등)를 통해 학생들의 상상력을 자극한다.</p> <p>✖(활동1): 모둠별 아이디어 공유 및 디자인 요소 논의 모둠으로 나누어 각자 상상한 학교의 모습을 공유하고, 이를 바탕으로 VR 3D 디자인 요소를 결정한다. 학생들이 각각 떠올린 아이디어를 합쳐서 모둠별로 미래 학교의 중요한 요소들을 정하고, 디자인 계획을 구체적으로 세운다.</p> <p>⚙(유의점): 학생들이 자유롭게 상상할 수 있도록 격려하되, 가능한 현실적이고 구체적인 부분도 함께 고민할 수 있도록 지도한다. 교사는 질문을 통해 학생들이 생각을 확장하도록 돕고, 다양한 의견이 조화를 이루는 방향으로 논의를 유도한다.</p>
 만들고	3-6	<p>▶ (실과) VR 가상공간 창작 앱을 활용한 협업 활동</p> <p>✖(학습2): VR 창작 앱 사용법 및 기본 기능 소개 VR 가상공간 창작 앱의 기본 사용법(예: 오브젝트 추가하기, 공간 내 이동하기 등)을 설명하고, 간단한 실습을 통해 학생들이 익숙해지도록 한다.</p> <p>✖(활동2): 모둠별 협업을 통한 3D 디자인 작업 모둠별로 역할을 나누어 각자 맡은 부분을 VR 가상공간에서 디자인한다.(예: 실내 디자인 담당, 자연환경 담당 등) 학생들은 서로 의견을 조율하며, 창의적이면서도 현실적인 미래 학교의 모습을 VR로 구현한다. 디자인 작업 중간중간 피드백 시간을 가져, 각 모둠의 디자인 과정을 발표하고, 다른 모둠의 의견을 반영하여 더욱 발전된 디자인을 만들도록 유도한다.</p> <p>⚙(유의점): 각 모둠이 원활하게 협력할 수 있도록 역할 분담을 명확히 하고, 서로 도움을 주고받도록 지도한다. 앱 사용에 어려움을 느끼는 학생이 있을 경우 교사가 개별적으로 지도하여 전원이 참여할 수 있도록 한다.</p>
 공유 & 개선하고	7-8	<p>▶ (실과) 친구들이 디자인한 미래의 학교 살펴보기 및 의견 나누기 주제: 친구들의 미래 학교 디자인 살펴보기 및 피드백 주고받기</p> <p>✖(활동3): 모둠별 디자인 발표 및 감상 각 모둠이 자신들이 디자인한 미래 학교를 VR 가상공간에서 발표한다. 발표 시 학생들은 디자인한 학교의 특징과 그 이유에 대해 설명하도록 한다.</p> <p>✖(활동4): 동료 평가 및 피드백 활동 다른 모둠의 디자인을 감상한 후, 칭찬할 점과 개선할 점에 대해 의견을 나눈다. 피드백을 통해 서로의 아이디어를 확장하고, 협업의 중요성을 이해하도록 지도한다.</p> <p>⚙(유의점): 피드백을 줄 때 긍정적인 부분을 먼저 언급하고, 개선할 점을 건설적으로 표현하도록 지도한다. 학생들이 자신들의 디자인에 대한 자부심을 느낄 수 있도록 격려한다.</p>

평가 계획

평가내용	평가 기준	
코하우징 작품 만들기	상	학생들이 미래 학교의 주요 디자인 요소를 모두 반영하여 VR 3D 디자인을 창의적으로 구현하였으며, 모둠 간 협력이 원활하게 이루어짐. 발표 시 각 디자인 요소의 의미와 활용 목적을 논리적으로 설명하고, 피드백을 바탕으로 디자인을 발전시킨 모습을 보임.
	중	미래 학교의 디자인 요소 중 일부를 반영하여 VR 3D 디자인을 구현하였으며, 모둠 내 협력이 보통 수준으로 이루어짐. 발표 시 디자인 요소에 대한 설명이 비교적 명확하나, 개선할 여지가 있음. 피드백을 일부 반영하려고 노력함.
	하	미래 학교의 디자인 요소를 충분히 반영하지 못하였으며, 모둠 내 협력이 미흡함. 발표 시 디자인에 대한 설명이 부족하거나 논리성이 떨어지며, 피드백을 반영하는 데 어려움을 겪음.