

2025학년도

## 연구학교 실증수업 공개 결과 (1학기-3학년-1차)

전주화정초등학교

### I. 개요

- 가. 참관대상 : 도내 초등학교 희망 교원
- 나. 기간 : 2025. 7. 7(금)
  - 수업참관 : 13:50~14:30
  - 수업나눔 : 14:30~15:10
- 다. 수업대상 : 3-1, 3-2, 3-3, 3-4, 3-5, 3-6, 3-10
- 라. 장소 : 해당 학급 교실
- 마. 내용 : [수학] 5. 길이와 시간 - 거리 알아보기

### II. 수업 나눔 의견 (수업자, 참관자)

- 평소 AIDT를 수업에 어떻게 활용하고 있는가?
  - 현재 수업에서 AIDT는 주로 형성평가와 단원평가 등 평가 기능을 중심으로 활용되고 있음. 이를 통해 누적된 개별 학생 데이터를 바탕으로 교사는 학습자의 성취 수준을 정밀하게 파악할 수 있으며, 학생 개인별 맞춤 피드백을 제공하는 데 큰 도움을 받고 있습니다. 학급 전체의 학습 경향도 분석할 수 있어 수업 설계 및 지도 전략 수립에도 유용하게 활용되고 있음. 또한, ‘학급 칠판’기능을 활용하여 여러 학생의 학습 결과물을 동시에 공유하고 서로의 의견을 나눌 수 있는 소통의 장을 마련함으로써, 다인수 학급에서도 효과적인 협업 학습이 이루어질 수 있도록 지원하고 있음.
  - 하지만, 3학년 학생들의 경우 전자기기 사용에 대한 기본적인 소양이 아직 충분하지 않고 개인차도 커서, 본래 학습 내용에 집중하기보다는 기기 조작법을 익히는 데 시간이 많이 소요되는 상황도 종종 발생함.
  - 이에 따라 기초적인 디지털 리터러시 교육과 전자기기 사용법에 대한 사전 지도가 병행되어야 하며, 학습 도구로서의 AIDT 활용이 수업 목표 달성에 효과적으로 기여할 수 있도록 지속적인 보완이 필요한 상황임.

- 서책과 ai책이 달라서, ai교과서로는 평가위주로 자주 활용하고 있음.  
매 수업마다 형성평가, 단원평가, 내가 만든 평가등등 맞춤형평가되어 좋음.
- 수학과와 사회과 통합 수업을 어떤 활동에서 가져왔는가?
  - 수학과 길이의 단위(성취기준: [4수03-15]), 사회과 우리가 사는 곳의 여러 장소(성취기준: [4사01-01])에서 아이디어를 얻어 '산책길을 걸어요'라는 주제로 창의융합프로젝트 학습을 구성함.
- 평소 학급에서 AIDT 활용법은 어떤 것인가?
  - 수학과 담임 수업에서는 평가 기능을 주로 활용하고, 학생 소통이 필요한 활동이나 전체 과제 활동에 학급 칠판을 유용하게 사용함. 이번 시간에 AIDT의 외부 공유 기능으로 활용한 '네이버 지도'는 AIDT 내에 아직 대체할 자료는 없는 것으로 보임.
- 학급칠판을 활용해서 자료를 올리고 관리하는것을 실제 수업에 적용해봐야겠음. 3학년 학생들에게 AIDT활용 역량을 길러주기 위해서 수업설계를 고민하고 해야겠다는 생각이 들었음. 3학년 학생들에게 AIDT 활용이 어려워 보였음.
- 교과 간 통합이 잘 이루어져 학습에 효과적이었음. 평가 기능을 활용해서 스스로 평가하고 상장하는 활동이 효율적이고, 과제로 제시한 우리 동네 산책 코스 만들기 및 실제로 산책하기 활동이 의미 있을 것으로 보임.
- 학생들의 발표와 질문에 교사가 친절하게 피드백함. 학생들이 수업에 적극적으로 참여하고, 의욕이 넘침. 학습자의 경험을 자유롭게 공유한 부분이 인상 깊음
- 디지털 교과서를 활용하여 거리 어림 개념을 시각적으로 명확히 제시한 점이 매우 효과적이었음. 실생활과 연계된 다양한 거리 상황을 탐색하며 학생들의 흥미와 참여도가 높았음. 모둠별 활동과 토의를 통해 어림 전략을 자연스럽게 적용하고 확장할 수 있었음. 학생들이 스스로 추론하고 발표하는 과정에서 수학적 사고력과 의사소통 능력이 잘 드러났음. 전체적으로 학생 중심의 활동과 디지털 자료 활용이 조화를 이루며 의미 있는 수업이 이루어졌음.
- 디지털 교과서 동시 접속 시 속도가 너무 현저하게 느려져서 수업이 제대로 이루어지기 힘들었음. (대안은 없을까요?)
- 교사가 디지털교과서의 다양한 기능을 이용하는 모습에 배울 점이 많은 수업이었음. 학급칠판의 기능을 활용하여 모듬의 의견을 공유하는 활동으로 친구들이 즐겁게 의견을 함께 나눌 수 있었음.

- 학생들의 삶(장소)과 관련된 활동 및 자료로, 학습자의 자기주도적 학습 지원에 효과적인 수업이었음. 장소 간의 거리 측정을 위해 아이들이 '디지털 영상지도'를 능숙하게 잘 활용하는 모습이 인상적이었음.
- 개인의 경험과 생각을 나누며 모둠 퀴즈를 해결하는 학생들의 적극적인 참여가 좋았음. 내가 만든 평가 기능을 이용하여 학습자의 개별화를 이끌어 내어 정리하는 모습이 좋았음.
- 학생들의 흥미를 끌기 위해 네이버 지도를 활용했고, 각자 '내가 좋아하는 장소'를 기준으로 출발지와 도착지를 설정해 직접 거리를 재보도록 한 것이 인상적이었음. 이 과정에서 자연스럽게 '1km 거리 감각'을 익히고, 지도 활용 능력도 함께 신장시킬 수 있었던 것 같음.
- 수업을 하며 느낀 건, 학생들이 수학적 개념을 스스로의 삶과 연결할 때 훨씬 더 주도적으로 참여한다는 점이었음. 몇몇 학생은 출발지를 바꾸며 거리 비교도 해보는 등 확장된 탐구도 보여 유의미한 수업이라 여겨졌음.
- 3학년인데 웨일북을 능숙하게 다루는 모습보고 놀랐다고함. 웨일북의 수업관리에 강제 잠금을 활용하여 학생들이 집중할 수 있게 하는 장면을 보고 학습에 참여할 수 있는 좋은 자료인것 같다고 함.
- ai교과서에 있는 학급칠판에 다양한 자료를 올려 포트폴리오형식으로 자료들을 모으고 있다고 함.(가정에서 활용하고 다운 받아 보관해 놓을 수 있음)

### Ⅲ. 결과 반영 및 제언

- 가. AIDT 및 디지털 도구에 익숙하지 않은 학생 대상의 사전 안내 및 연습 필요
- 나. 수업 후 교사 간 공동 분석 및 성찰 시간이 충분히 확보되면 효과 극대화 가능
- 다. AIDT의 기술적 안정성과 네트워크 환경에 대한 지속적인 점검 필요