

지속가능한개발목표(SDGs)로 주제 탐구하고 앱 만들기 수업 안내

1. 개요

고려대학교 영재교육원에서는 미래교육허브를 통해 전국의 초중등 학생을 대상으로 지속 가능한 개발 목표(SDGs) 주제 탐구하고 앱 만들기 수업을 제공하고자 합니다. 본 수업을 통해 얻은 결과물을 바탕으로 교육부에서 주관하는 e-ICON 세계대회의 예선 참여가 가능하오니, 많은 관심을 부탁드립니다.

2. 수업진행

- 대상 : 전국의 초등학교 6학년 ~ 고등학교 2학년 [누구나](#) 교육신청가능
 - ※ 회원가입시 기초교육(초중등부 대상)과 심화교육(고등부 대상)으로 신청
- 일정 : 5월 4주 ~ 6월 4주 (약 5주) 동안 주 1회 온라인 수업으로 진행
- 환경 : 온라인 학습플랫폼(nehub.rootall.org)에서 교육진행
 - ※ 본 수업을 통해 e-ICON세계대회 예선대회 개발계획서 제출가능하오니 많은 참여 부탁드립니다.
 - ※ 수업 진행을 위해서 학생은 사전에 개별적으로 회원가입을 부탁드립니다.([붙임2. 회원가입 및 시작 워크북 안내 참고](#))

3. 교육내용

UN과 국제사회가 2030년까지 지속 가능한 발전을 실현하기 위해 달성해야 하는 17개의 목표 중 Goal 3 '건강과 복지' 주제를 탐구합니다. 청소년(인터넷, 게임, 유튜브 등) 중독과 관련된 속성을 도출한 후, 중독 측정/계산 및 중독 해소를 위한 나만의 앱을 설계합니다.

○ 기초(초중등부 대상)

주차	제목	내용
1	SDGs-Goal 3 주제 탐구하기	<ul style="list-style-type: none">지속가능발전목표(UN-SDGs) 알아보기Goal 3 '건강과 복지' 주제 탐구하기국제 협력이 필요한 이유 생각하기
2	현상 탐구 및 속성 도출하기	<ul style="list-style-type: none">청소년(인터넷, 게임, 유튜브 등) 중독과 관련된 현상 탐구하기청소년의 중독과 관련된 속성 도출하기
3	지수 계산 알고리즘 만들기	<ul style="list-style-type: none">속성을 고려하여 특정 대상 및 매체에 대한 중독 점수/지수 계산 알고리즘 만들기나만의 앱 제작 시 참고할 예시 앱 살펴보기
4	UI(화면) 만들기	<ul style="list-style-type: none">중독 측정 및 해소 방안 관련 나만의 앱 UI 설계하기예시 앱 화면 변형하여 나만의 앱 UI 만들기
5	예시 앱 따라 만들어보고, 나만의 앱 구현하기	<ul style="list-style-type: none">예시 앱의 주요 기능을 코딩 블록 따라하기로 만들어보기예시 앱 변형하여 나만의 중독 측정 및 해소 방안 관련 앱 구현하기
-	보고서 정리하기	<ul style="list-style-type: none">1~5차시 동안 진행한 내용을 제시된 보고서 형식에 따라 정리하기별도의 수업은 없으며, 해당 워크북은 3주차에 제공

○ 심화(고등부 대상)

주차	제목	내용
1	SDGs-Goal 3 주제 탐구하기	<ul style="list-style-type: none"> 지속가능발전목표(UN-SDGs) 알아보기 Goal 3 '건강과 복지' 주제 탐구하기 국제 협력이 필요한 이유 생각하기
2	현상 탐구와 특이점 찾기	<ul style="list-style-type: none"> Goal 3 '건강과 복지' 주제와 관련된 현상 조사하기 현상을 구성하는 속성과 특이점 찾기
3	문제 정의하기	<ul style="list-style-type: none"> 특이점의 원인 추론하고 검증하기 특이점을 선정하여 내가 해결하고자 하는 문제로 정의하기
4	나만의 문제 해결 아이디어 도출하기	<ul style="list-style-type: none"> 내가 정의한 문제와 관련된 앱 및 해결 방법 조사/분석하기 나만의 문제 해결 아이디어(앱) 정리하기
5	나만의 앱 UI(화면) 구현하기	<ul style="list-style-type: none"> 나만의 앱 UI 설계하기 나만의 앱 UI 구현하기
-	보고서 정리하기	<ul style="list-style-type: none"> 1~5차시 동안 진행한 내용을 제시된 보고서 형식에 따라 정리하기 별도의 수업은 없으며, 해당 워크북은 3주차에 제공

4. 교육환경

가) 온라인 방송 수업과 멘토링 제공

- 온라인 방송 수업을 매주 단위로 진행하고 녹화방송으로 수업 참여
 - 강사는 학습 내용에 대해 설명하고 활동하는 방법을 시범 보이기 형태로 진행
- 인공지능 챗봇 에이전트를 활용하여 학생의 맞춤형 학습 제공
 - 추가로, 학생은 알림 기능을 통해 교사와 멘토에게 질의/응답하여 활동 수행

나) 지능형 협업 학습 플랫폼을 통한 자기주도적 학습환경 제공

- 학습 저작 및 협업도구 활용
- 학습 콘텐츠 팀구성(모둠)을 통한 학습활동 수행
- 학습활동의 공유와 추천 및 평가
- 소프트웨어를 저작할 수 있는 프로그래밍(코딩) 도구

다) 학생 간의 학습 상호작용 제공

- 학생은 학습자료를 친구들과 SNS형태로 공유와 검색/추천을 통해 학습 상호작용 제공
- 교사/멘토와 학생의 원활한 의사소통을 위해 채팅(앱) 제공

6. 문의사항

- 전화 02-3290-2905 / 이메일 gift@korea.ac.kr / 네이버 오픈밴드 <https://band.us/@hints>
- ※ 근무시간 : (평일) 10시~12시 / 13시~17시, (월 휴무)

미래교육허브와 관련된 내용은 www.nehub.net 을 통해 확인하실 수 있습니다.