

학교 연계 교육 프로그램(박물관 현장학습)_우리 마을 환경디자이너

2020년 동두천혁신교육지구 사업의 일환으로 동두천교육지원청과 경기북부어린이박물관이 협력하여, 동두천 관내 초등 4학년을 대상으로 지역 이해 및 애향심 향상을 위해 사회과 교육과정과 연계한 '박물관 현장학습' 교육프로그램입니다.

1. 프로그램명 : 박물관 현장학습_ [우리 마을 환경디자이너]
2. 운영 대상 : 동두천 관내 초등학교 4학년
3. 운영 일시 : 2020년 9월~10월 중 화, 수, 목(예정) / 10:00~15:00(점심시간 포함)
4. 운영 장소 : 경기북부어린이박물관 2층 미디어랩 및 교육실
※ 코로나19로 인해 '찾아가는 박물관' 프로그램으로 전환 가능성 있음

5. 프로그램 내용

프로그램명	우리 마을 환경디자이너
교육대상	초등 4학년(30명 단위) ※ 2학년 운영 경우 학급 단위로 전개 1 / 전개 2로 나누어 순서가 다르게 진행
교육목표	<ol style="list-style-type: none"> 1. 내가 살고 있는 환경(동두천)을 알고, 자연과 인간이 공존할 수 있는 환경에 대한 새로운 시선을 통해 나를 둘러싼 지역과 환경을 사랑할 수 있다. 2. 우리 마을 환경은 인간이 만들어낸 문화적 환경 뿐 아니라 자연환경과 함께 한다는 것을 이해하고, 자연을 지키기 위해서 나는 우리 마을에 어떤 것을 할 수 있는지 알아본다. 3. 우리 마을의 자연을 지킬 수 있는 미래의 직업을 알아보며 마을 환경을 구성할 수 있다.
단계	교수·학습 활동
도입 10:00~10:10 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> • 인사) 강사 소개 및 인사 • 동기유발) 멋진 미래를 깨끗한 자연과 함께 생활 할 수 있도록 우리 마을(동두천)의 자연환경은 내가 지킨다. <p><교육형 전시 LAB>에 입장</p> <ul style="list-style-type: none"> - 숲·생태·환경의 다양한 미디어영상 관람을 통해 자연 환경을 이해한다. - 내가 우리 마을 지역 환경을 어떻게 지킬 수 있는지 미래의 직업을 알아보고, 미래의 마을을 구상해 본다.

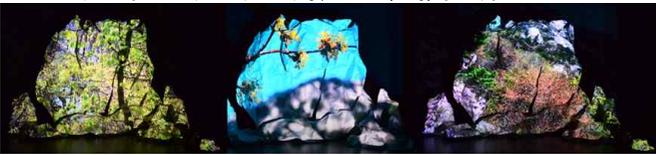
- 활동1) 현재의 우리 마을, 자연환경 이해하기
 - 우리 마을을 이루는 자연, 자연과 사람의 공생관계(미래 환경과학기술, 미래자연 모습, 미래 도시모습)의 비전을 미디어카드를 활용해 영상을 관람한다.

[교육과정] 사회과 3-4학년군: 지리인식 > 지리적 속성 > 고장의 위치와 범위 인식
[교육과정] 사회과 3-4학년군: 역사일반 > 역사의 의미 > 우리가 알아보는 고장이야기



△ 미디어영상 교육 활용 예시
- 활동2) 미래 마을 환경 미디어로 구성하기
 - 내가 만들어 갈 미래 마을, 내가 지킬 수 있는 자연환경을 유튜브의 영상을 활용하여 작품 속에 융합시켜 '내가 꿈꾸는 미래 마을'을 미디어 작품으로 재구성 해 본다.

[교육과정] 사회과 3-4학년군: 장소와 지역 > 장소 > 마을 모습과 장소감
[교육과정] 사회과 3-4학년군: 장소와 지역 > 지역 > 지역 중심지의 위치, 기능, 경관 특성



△ 미래 환경 미디어와 융합 예시
※ 작가의 작품에 따라 변경 될 수 있습니다.

전개 1
10:10~11:40
(90분)

<교육실로 이동>

- 활동3) “나는야~ 우리 마을 환경지킴이” (3D 홀로그램 만들기 체험활동)
 - 우리 마을에 대한 자연환경을 이해하고 우리 동네의 미래전망을 스스로 만드는 과정을 경험한다.
 - 우리 마을의 자연환경을 지킬 수 있는 일들과 미래 직업에 대해 알아본 후 내가 할 수 있는 일들을 알아본다.
 - 내가 할 수 있는 일들을 홀로그램 오브제로 표현한다.
 - 우리 마을 지도 위에 홀로그램을 통해 만든 오브제를 결합하여 새로운 마을을 친구와 공유하며 토론하는 시간을 갖는다.

[교육과정] 사회과 3-4학년군: 자연환경과 인간생활 > 자연-인간 상호작용 > 고장별 자연 환경과 의식주 생활 모습 간의 관계, 고장의 지리적 특성과 생활 모습



△ 홀로그램 체험 활용 예시

점심시간 11:40~12:30 (50분)	<ul style="list-style-type: none"> 점심식사 / 런치룸
전개 2 12:30~14:10 (100분)	<ul style="list-style-type: none"> 상설전시 체험 관람 <ul style="list-style-type: none"> - 1층 : 고대의 숲 관람 _ 공룡 숲으로의 초대 <ul style="list-style-type: none"> · 먼 옛날 공룡들이 살았던 '중생대 숲'을 탐험한다. · 전시내용 : 공룡발자국, 고사리숲길, 공룡 뼈 골짜기, 공룡의 평원 등  <ul style="list-style-type: none"> - 2층 : 현재의 숲 관람 _ 깊은 숲 지혜의 나무를 찾아서 <ul style="list-style-type: none"> · 숲 속의 다양한 동식물의 삶을 관찰하고 숲의 생명력을 느낀다. · 전시내용 : 깊은 숲, 땅 속 세계, 숲 속의 밤 풍경, 계곡 등  <ul style="list-style-type: none"> - 2층 : 숲 속 계곡물 관람 _ 졸졸졸~ 신나는 계곡물과 함께 탐험 <ul style="list-style-type: none"> · 계곡물을 이용한 다양한 전시물을 체험하고 계곡물을 따라가면서 관람한다. · 전시내용 : 계곡물을 주제로 한 과학적, 예술적 전시물 등  <p>※ 2020년 전시콘텐츠 보완사업에 따라 전시 '숲 속의 감각' 관람 내용이 추가될 예정</p>
마무리 14:10~14:40 (30분)	<ul style="list-style-type: none"> 마무리 <ul style="list-style-type: none"> - 수업을 정리하고, 서로 느낀 점 공유 - 만족도 조사

※ 본 프로그램 내용은 박물관 사정에 따라 변경될 수 있습니다.

'찾아가는 박물관' 교육 프로그램_우리 마을 환경디자이너

2020년 동두천혁신교육지구 사업의 일환으로 동두천교육지원청과 경기북부어린이박물관이 협력하여, 동두천 관내 초등 4학년을 대상으로 지역 이해 및 애향심 향상을 위해 사회과 교육과정과 연계한 '찾아가는 박물관' 교육프로그램입니다.

1. 프로그램명 : 찾아가는 박물관_ [우리 마을 환경디자이너]
2. 운영 대상 : 동두천 관내 초등학교 4학년
3. 운영 일시 : 2020년 9월~11월 중 화, 수, 목(예정)
4. 운영 장소 : 동두천 관내 초등학교

5. 프로그램 내용

프로그램명	우리 마을 환경디자이너
교육대상	초등 4학년(30명 단위)
교육목표	<ol style="list-style-type: none"> 1. 내가 살고 있는 환경(동두천)을 알고, 자연과 인간이 공존할 수 있는 환경에 대한 새로운 시선을 통해 나를 둘러싼 지역과 환경을 사랑할 수 있다. 2. 우리 마을 환경은 인간이 만들어낸 문화적 환경 뿐 아니라 자연환경과 함께 한다는 것을 이해하고, 자연을 지키기 위해서 나는 우리 마을에 어떤 것을 할 수 있는지 알아본다. 3. 우리 마을의 자연을 지킬 수 있는 미래의 직업을 알아보며 마을 환경을 구성할 수 있다.
단계	교수 · 학습 활동
도입 10:00~10:10 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> • 인사) 강사 소개 및 인사 • 동기유발) 멋진 미래를 깨끗한 자연과 함께 생활 할 수 있도록 우리 마을(동두천)의 자연환경은 내가 지킨다. <ul style="list-style-type: none"> - 숲·생태·환경의 다양한 미디어영상 관람을 통해 자연 환경을 이해한다. - 내가 우리 마을 지역 환경을 어떻게 지킬 수 있는지 미래의 직업을 알아보고, 미래의 마을을 구상해 본다.
전개 1 10:10~11:20 (70분)	<ul style="list-style-type: none"> • 활동1) 현재의 우리 마을, 자연환경 이해하기 <ul style="list-style-type: none"> - 우리 마을을 이루는 자연, 자연과 사람의 공생관계(미래 환경과학기술, 미래자연 모습, 미래 도시모습)의 비전을 미디어카드를 활용해 영상을 관람한다.

<p>전개 1 10:10~11:20 (70분)</p>	<p>[교육과정] 사회과 3-4학년군: 지리인식 > 지리적 속성 > 교장의 위치와 범위 인식 [교육과정] 사회과 3-4학년군: 역사일반 > 역사의 의미 > 우리가 알아보는 교장이야기</p>  <p>△ 미디어영상 교육 활용 예시</p> <ul style="list-style-type: none"> • 활동2) 미래 마을 환경 미디어로 구성하기 <ul style="list-style-type: none"> - 내가 만들어 갈 미래 마을, 내가 지킬 수 있는 자연환경을 유튜브의 영상을 활용하여 작품 속에 융합시켜 '내가 꿈꾸는 미래 마을'을 미디어 작품으로 재구성 해 본다. <p>[교육과정] 사회과 3-4학년군: 장소와 지역 > 장소 > 마을 모습과 장소감 [교육과정] 사회과 3-4학년군: 장소와 지역 > 지역 > 지역 중심지의 위치, 기능, 경관 특성</p>  <p>△ 미래 환경 미디어와 융합 예시 ※ 작가의 작품에 따라 변경 될 수 있습니다.</p> <p><교육실로 이동></p> <ul style="list-style-type: none"> • 활동3) “나는야~ 우리 마을 환경지킴이” (3D 홀로그램 만들기 체험활동) <ul style="list-style-type: none"> - 우리 마을에 대한 자연환경을 이해하고 우리 동네의 미래전망을 스스로 만드는 과정을 경험한다. - 우리 마을의 자연환경을 지킬 수 있는 일들과 미래 직업에 대해 알아본 후 내가 할 수 있는 일들을 알아본다. - 내가 할 수 있는 일들을 홀로그램 오브제로 표현한다. - 우리 마을 지도 위에 홀로그램을 통해 만든 오브제를 결합하여 새로운 마을을 친구와 공유하며 토론하는 시간을 갖는다. <p>[교육과정] 사회과 3-4학년군: 자연환경과 인간생활 > 자연-인간 상호작용 > 교장별 자연 환경과 의식주 생활 모습 간의 관계, 교장의 지리적 특성과 생활 모습</p>  <p>△ 홀로그램 체험 활용 예시</p>
<p>마무리 11:20~11:30 (10분)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 마무리 <ul style="list-style-type: none"> - 수업을 정리하고, 서로 느낀 점 공유 - 만족도 조사