

사회과 공개수업안

단원	4-1-2. 우리 지역의 국가유산
주제 (탐구질문)	우리 지역의 세계유산을 소개하고 알리기 (우리 지역의 세계유산을 어떻게 알릴 수 있을까?)
일시	2026. 6. 30. (화) 14:00~14:40 (40분)
장소	4학년 4반 교실(2030 교실 - 민크랩)
대상	4학년 4반 (남11명, 여 13명 모두 24명)
지도교사	교사 박오종

순천왕지초등학교

본 단원은 학생들이 자신이 살아가는 지역인 순천의 세계유산이 지닌 역사적·문화적·생태적 가치를 깊이 이해하고, 이를 세계의 친구들과 나누며 세상에 알리는 경험을 통해 지역 자부심과 세계시민 역량을 기르는 것을 목표로 한다. 이는 작년에 운영한 '매력 만점 순천! 우리가 알릴게!' 프로젝트의 큰 틀을 계승하되, 올해는 한국(순천)과 일본 학생이 함께 참여하는 국제 교류 수업으로 확장한 2030 지속형 프로젝트이다.

1학기에는 '세계유산 홍보'에 초점을 맞추어 양국의 유산 가치를 세상에 알리는 다국어 디지털 홍보관을 구축하고, 2학기에는 '세계유산 보전'으로 주제를 심화하여 기후위기로부터 유산을 지키기 위한 실천 방안을 지역사회 조례 형태로 제안하도록 설계하였다. 이 프로젝트는 학생들이 세계유산을 단순히 교과서 속 피상적으로 배우는 것이 아니라, 실제 세계유산을 탐구하고 홍보 콘텐츠를 창작하는 과정에서 글로벌 미래역량을 함양하는 데 의의가 있다.

의사소통 역량은 학생들이 제작한 콘텐츠를 대상에 따라 효과적으로 소개하고, 피드백을 받아 콘텐츠를 개선하는 상호작용을 할 수 있는 역량을 말한다. 역량의 신장을 위해 이 프로젝트에서 학생들은 학급 내 모둠에서 시작해서, 외부 전문가, 국내 타 지역 학생, 외국(일본) 학생을 대상으로 다양한 의사소통 경험을 쌓게 된다.

디지털 역량은 학생들이 단원 학습목표에 도달하기 위해 필요한 디지털 도구를 효과적으로 다룰 수 있는 역량을 말한다. 이 프로젝트에서 학생들은 콘텐츠를 제작하기 위해서 영상편집 프로그램(캡컷), 디자인프로그램(캔바), 생성형 AI(제미나이) 등 다양한 디지털 도구의 활용법을 익히고 실습하게 된다.

문제 해결 역량은 학생들이 프로젝트 주제에서 탐구할 문제를 찾고 협동하여 해결 전략을 마련하고, 해결 방안을 실천하는 자기 주도적 학습 역량을 말한다. 또한 창의적 사고역량은 학생들이 문제의 다양한 해결 방안을 검토하는 과정에서 해결 방안의 효과성, 참신성, 모순을 극복하는 방안 등을 고려하여 사고 할 수 있는 역량을 말한다. 이 프로젝트에서 학생들은 스스로 알릴 유산을 탐색하고 홍보 전략을 마련하는 활동을 하게 되며, 문화유산의 생태적 가치와 보존 필요성을 심층적으로 탐구하여 '민크랩(민주시민-Creator-Lab)' 환경에서 학생들이 디지털 기반 온라인 협력 활동을 능동적으로 수행해 학습을 이끌어간다. 이는 자기 주도적 학습 태도를 형성할 수 있도록 의도한 학습 설계이다.

공동체·대인관계 역량은 서로 다른 배경을 가진 친구들과 연대하여 공통의 가치를 지키고 문제를 해결해 가려는 태도와 방법을 아는 역량이다. 따라서 본 프로젝트에서는 학생들이 국제 교류를 단순한 문화 소개의 자리가 아니라, 여러 사람들과 연대하여 지역의 가치를 세상에 알리고 지켜나가는 과정임을 이해하도록 돕는 데 목적이 있다. 지역 탐구와 국제 교류를 연결하여 유산 학습이 단순한 감상 활동을 넘어 사회적 소통과 미래의 보전 실천으로 이어질 수 있음을 경험하게 하고, 이를 통해 사회과의 학습 목표인 지역 이해력과 의사소통 역량뿐만 아니라 학습자 주도성과 세계시민으로서의 연대 의식까지 종합적으로 기를 수 있도록 의도하였다.

2

단원(프로젝트) 정보

학년/학기	4/1	관련 교과	사회
핵심 아이디어 재구조화	지역의 세계유산을 이해하고 세계의 친구들과 나누어 알리는 과정은, 지역에 대한 자부심과 세계 시민으로서 연대하는 힘을 기르게 한다.		
성취기준	[4사09-01] 우리 지역의 국가유산의 가치와 중요성을 설명할 수 있다. [4사09-02] 지역의 자연환경, 역사, 문화, 생산물 등을 알리는 지역사회의 노력을 알고 관심을 갖는다. [4국06-02] 매체를 활용하여 간단한 발표 자료를 제작한다. [4국01-05] 듣는 이를 고려하여 상황에 맞게 말할 내용을 선정하고 조직하여 말한다. [4미02-02] 조형 요소와 원리를 고려하여 생각이나 느낌을 나타낼 수 있다.		
학습 요소	세계유산 가치 탐구, 국제 교류, 다국어 콘텐츠 제작, 민주시민 실천		
핵심 질문	우리 지역의 세계유산을 어떻게 세상에 알릴 수 있을까?		
수업 유형	프로젝트 수업	차시 구성	36차시
교과 역량 (핵심역량)	☒ 창의적 사고 역량 ☒ 문제 해결 역량 ☒ 의사소통역량 ☒ 디지털 역량 ☒ 공동체·대인 관계 역량		
학생 주도성 키움 수업 방안	본 단원은 순천의 세계유산을 학생 스스로 탐구·선택하여 소개 콘텐츠를 기획·제작하고, 한·일 교류에서 발표하는 전 과정을 주도하며 홍보 대상과 방법을 스스로 결정한다. 상대방의 의견을 경청할 때 스스로를 성찰한다.		
단원 (프로젝트) 평가	평가 요소		평가 방법
	우리지역의 세계유산을 알고 그 가치 탐구하기		산출물
	순천 세계유산의 가치를 조사하여 콘텐츠로 표현하기		발표, 관찰
	상대방의 의견을 경청하고 피드백을 주고받기		자기·상호 평가



〈학생 주도성 키움 전략〉

- **의도성** 목표를 스스로 정하고, 달성을 위한 계획을 세우며 의미를 확인하는 것
- **자기조절** 목표 달성을 위해 학습 활동과 시간·자료·협력을 스스로 관리하는 것
- **자기성찰** 학습 과정과 결과를 돌아보고 스스로 평가하며 메타인지로 개선하는 것

단계	차시	차시명	주요 학습 활동	주도성 키움 전략
설계	1~3	프로젝트 열기	• 프로젝트 열기 - 순천만 습지, 선암사 등 순천 세계유산의 아름다움과 위협을 담은 다큐/숏폼 영상 시청하며 프로젝트 주제에 대한 호기심 갖기 - 영상 속 인상 깊은 장면, 느낀 점, 궁금한 점 나누기 • 프로젝트 구성하기 - 유산 관련 기사나 카드뉴스 읽고 내용 파악하기 - 중심 단어, 유산의 가치, 기후위기 위협, 탐구해 보고 싶은 것 등을 친구들과 이야기 나누기 - 궁금한 점을 활용하여 탐구 질문 만들기	의도성
	4~5	모둠 구성 및 기획	• 모둠 구성하기 - MBTI, 역할 판별기를 활용하여 홍보 콘텐츠 제작에 적합한 모둠 구성(자료조사, AI번역, 디자인, 발표자 등) • 프로젝트 기획하기 - 모둠별로 홍보할 순천의 유산 선정 및 탐구 방향 협의 - 일본 친구들에게 소개할 홍보 콘텐츠 유형(카드뉴스, 숏폼 영상 등) 결정 - 탐구 질문을 활용하여 모둠별 프로젝트 계획 세우기 - 프로젝트 평가 기준 확인하기	의도성 자기조절 자기성찰
탐구	6~10	유산 가치 조사하기	• 유산 가치 조사하기 - 위치, 역사, 특징 등 기본 정보 조사 (크롬북 활용) - 순천만 생태 해설사 자료 등을 활용해 생태적 가치와 보존 필요성 심층 탐구 • 조사 내용 구조화하기 - 핵심 단어 연결하여 문장 만들기 - 문장을 연결하여 유산의 스토리보드 간추리기 - 일본 친구들에게 강조하고 싶은 핵심 메시지 도출하기	
	11~20	다국어 홍보 콘텐츠 제작	• 콘텐츠 초안 구상 및 제작 - 카드뉴스, 숏폼 영상, 발표 자료 등 모둠별 맡은 콘텐츠 제작(캡컷, 캔바 등 활용) - 생성형 AI(제미나이, 캔바 등)에 프롬프트를 입력하여 홍보 문구 및 아이디어 얻기 • 다국어 번역 및 홍보관 구축 - AI 번역기를 활용해 한국어-일본어-영어 다국어 소개 문장 번역 및 자연스럽게 다듬기	자기조절

			- 구글 사이트를 활용해 다국어 디지털 홍보관(초안) 구축 및 콘텐츠 탑재	
실행	21~22	중간 점검	• 전문가 피드백 받기 - 순천만 생태 해설사 등 지역 전문가 초청(현장 또는 화상) - 모듈별 조사 내용의 정확성과 홍보 콘텐츠의 적절성 발표 및 피드백 수렴 - 전문가 조언을 반영하여 수정 보완할 점 정리하기 • 시범 교류 및 피드백 받기 - 국내 타 지역(환경/문화가 다른 지역) 학급과 구글 미트 연결 - 제작한 다국어 콘텐츠 시범 발표하기 - 타 지역 학생의 피드백 받기 (순천 유산이 생소한 친구들에게 잘 이해되는지 전달력 점검)	의도성 자기조절
	23~26	보완 하기	• 피드백 반영하여 1차 보완하기 - 전문가 및 국내 학생의 피드백을 반영하여 콘텐츠 수정 • 교류 태도 다지기 (사회정서) - '따뜻한 피드백 가이드라인' 알기 (칭찬하기+제안하기) - 조언을 성장의 선물로 받아들이는 수용적 태도 기르기 - 일본 교류용 실시간 번역 도구 사용법 익히고 발표 리허설하기	
	27~30	홍보 굿즈 기획 및 제작	• 홍보 굿즈 기획하기 - 온라인 홍보관을 세상에 알리기 위한 굿즈 아이디어 브레인스토밍 (스티커, 에코백, 마우스패드, 엽서 등) • 굿즈 디자인 및 제작하기 - 캔바(Canva)를 활용해 유산의 상징적 일러스트와 홍보관 QR코드 디자인 - 완성된 시안 출력 및 실물 굿즈 준비	
	31 (본시)	한일 교류 및 피드백 받기	• 한국 발표하기 - 구글 미트 연결, 시 실시간 자막으로 발표 환경 확인 - 모듈별 디지털 홍보관(구글 사이트) 화면 공유 및 다국어 콘텐츠 발표 • 피드백 교환하기 (공감적 경청) - 일본 친구들의 질문과 감상, 개선 아이디어 피드백 받기 - 일본 친구들의 발표에 우리 모듈의 배려하는 피드백 전달하기	
	32~33	2차 보완 및 홍보관 완성	• 피드백 반영하여 2차 보완하기 - 일본 친구 및 모듈 상호 피드백을 반영하여 콘텐츠 최종 수정 - 수정된 콘텐츠를 온라인 홍보관(구글 사이트)에 업데이트 • 온라인 홍보관 최종 완성 점검	
성찰	34~36	공유 및 성찰하기	• 일본 친구들의 유산 듣기 - 일본 교류 학교 친구들이 준비한 자국 세계유산 발표 듣기 - 감상과 질문 나누기 • 프로젝트 성찰하기 - 프로젝트 전 과정 돌아보고 성찰일지 작성하기 - 2학기 '세계유산 보전 조례 제안' 프로젝트 예고 및 다짐	자기성찰

4

본시 학생 실태 분석 및 지도 대책

(2026. 04. 01. N= 24명)

영역	내용	항목	학생수	분석 및 지도 대책
지식 · 이해	순천의 세계유산과 그 가치를 알고 있는가?	잘함	3	•(분석) 순천만·선암사 등 유산의 이름은 알지만, 세계유산으로서의 보편적 가치를 깊이 인식하지는 못한다. •(대책) 조사 활동을 통해 유산의 가치를 구조화하고, 보편성을 이해하도록 지도한다.
		보통	12	
		노력	9	
과정 · 기능	디지털 도구와 AI 번역을 활용해 발표한 경험이 있는가?	잘함	4	•(분석) 캔바 등 콘텐츠 제작 경험은 있으나, 실시간 국제 교류와 AI 번역 활용 발표는 처음이다. •(대책) 본시 전 차시에 발표·번역 도구를 활용한 리허설을 실시하고, 자막·발표 흐름을 미리 점검한다.
		보통	14	
		노력	6	
가치 · 태도	협력적으로 소통하며 적극 참여할 태도가 갖추어져 있는가?	잘함	5	•(분석) 교류에 호기심은 많으나, 언어에 대한 부담으로 소극적일 수 있다. •(대책) AI 실시간 번역기를 제공해 모국어로 참여하도록 하고, 이꿈이를 중심으로 동등한 참여를 돕는다.
		보통	14	
		노력	7	



〈수업모델에 대한 설명〉

- **[주제]** 생태전환, 지역연계, 세계시민
- **[방법]** 지역자원 활용, 언어장벽과 공간제한이 없는 수업, AI 활용 수업
- 본 수업은 생태전환·지역연계·세계시민을 주제로, 한·일 두 교실을 실시간 원격으로 연결하여 진행하는 학생 주도성 키움 수업이며, 전체 프로젝트 수업의 과정 중 학생들이 한 학기 동안 탐구하고 제작한 결과물을 세계와 나누는 핵심 차시에 해당한다. 본교의 디지털 교실 민크랩은 학생이 안전하게 시도하고 창작하는 배움의 실험실이며, 수업 브랜드 민크링크는 교실 안의 배움을 지역과 세계, 그리고 실제 삶의 맥락으로 잇는 학년 단위 프로젝트 수업이다.

학생들은 자신이 살아가는 순천의 세계유산을 학습의 출발점으로 삼아 그 가치를 탐구하고, 기후위기가 유산에 미치는 위협을 함께 인식한다. 이어 일본 친구들의 의견을 듣고 이를 반영하여 추후 콘텐츠 개선에 반영한다.

한·일 두 교실을 원격으로 연결해 거리의 한계를 넘고, AI 실시간 번역 도구와 구글 워크스페이스를 활용하여 모든 학생이 모국어로 자신의 생각을 표현하고 동등하게 협업하도록 언어와 공간의 장벽을 낮춘다. 이를 통해 본 수업은 삶을 삶으로 잇고 지역과 세계를 연결하는 민크링크의 방향성을 실제 배움으로 구현한다.

2학기 프로젝트로 이어지는 민크링크의 수업은 지역에서 출발한 배움을 세계와 연결하고 다시 우리 지역의 보존 실천으로 되돌리는 글로컬 학습으로, 학생들은 유산 보존과 기후 대응이 한 나라만의 일이 아니라 함께 풀어야 할 공동의 과제임을 깨달으며 세계시민으로서의 시민성을 키운다.

6 본시 학습 설계

단원	4-1-2. 우리 지역의 국가유산		차시	31/36
주제	우리 지역의 세계유산을 소개하고 함께 알리는 방법 나누기		개념	가치, 홍보, 연대
성취기준	[4사09-02] 지역의 자연환경, 역사, 문화, 생산물 등을 알리는 지역사회의 노력을 알고 관심을 갖는다.			
학습 목표	• 타인과 의견을 나눌 때 상대를 배려한 피드백이 중요함을 알 수 있다. • 제작한 콘텐츠를 활용해 유산의 가치를 발표하고, 적절한 근거를 들어 피드백을 주고받을 수 있다. • 서로의 의견을 경청하고 존중하며 한·일 교류 활동에 협력적으로 참여한다.			
수업모델	• [주제] 세계시민·생태전환·지역연계 • [방법] 언어장벽없는 수업, 공간제한없는 수업, AI활용 수업, 프로젝트 수업			
주도성 키움 전략	의도성	☐ 목표 설정 ☐ 계획 수립 ☐ 학습 동기 부여		
	자기조절	☒ 학습활동 관리 ☒ 자료 활용 ☐ 시간과 자원 배분		
	자기성찰	☒ 학습 자기 평가 ☒ 메타인지 활용 ☐ 다음 계획 수립		
탐구질문	우리 지역의 세계유산을 어떻게 세상에 알릴 수 있을까?			
평가요소	세계유산 콘텐츠 발표 및 경청하는 피드백 교환			
성취기준별 성취수준	A	세계유산의 가치를 분명하게 발표하고, 상대를 배려하며 공감적으로 피드백을 적극적으로 주고받는다.		
	B	세계유산 콘텐츠를 발표하고, 서로의 의견을 존중하며 피드백을 주고받는다.		
	C	세계유산 콘텐츠를 일부 발표하고, 피드백을 주고받는 활동에 부분적으로 참여한다.		
평가 도구 유형	평가 방법	☒ 관찰 ☐ 면담 ☐ 실험·실습 ☐ 실험 보고서 ☐ 토의·토론 ☒ 구술·발표 ☐ 서술·논술 ☐ 프로젝트 ☐ 포트폴리오 ☒ 산출물 ☐ 기타()		
	평가자	☒ 교사 평가 ☒ 자기 평가 ☒ 동료 평가		

7 본시 교수·학습과정안

단계 (분)	교수·학습 활동	☐자료, ☐유의점
도입 (5')	■ 프로젝트 여정 돌아보기 ○ 그동안의 탐구 과정 한눈에 보기 - 프로젝트 계획과 산출물 둘러보기 - 일본 학급과 인사로 수업 시작하기 ■ 탐구 질문 및 오늘의 활동 확인 ○ 탐구 질문 확인: ○ 오늘 할 활동 간단히 안내하기 - ① 다국어 콘텐츠 발표 및 피드백 교환 - ② 피드백 반영하여 홍보관 보완  학생 주도성 자기성찰 (메타인지) 완성된 결과물에 이르기까지 자신의 학습 과정을 객관적으로 되돌아보고, 본시의 목표를 명확히 인지하기 ■ 탐구 질문 알아보기 우리 지역의 세계유산을 어떻게 세상에 알릴 수 있을까?	☐ 구글 meet ☐ 실시간 번역을 통해 수업 시작시 일본 학급과 인사한다. ☐ 학생들의 마음을 들여다 보며 몰입할 수 있는 준비를 한다. ☐ 프로젝트 전반에 걸친 탐구 활동을 돌아보며 본시 학습의 탐구 질문과 자연스럽게 연결한다. ☐ 학생들의 기억을 돕기 위해 탐구 활동 자료들을 활용한다.
전개 (30')	■ [활동1] 다국어 콘텐츠 발표 및 경청하기 (20분) ○ 구글 미트 연결 및 AI 실시간 번역(Meet)자막 환경 확인 ○ 모둠별로 구글 사이트(다국어 디지털 홍보관)를 화면 공유하여 발표하기 - 순천만 습지, 선암사 등 세계유산의 가치와 보존 노력 소개 - 발표 내용은 AI 자막을 통해 일본 친구들에게 실시간 전달 ■ [활동2] 배려하는 피드백하기 (10분) ○ 패들렛과 구글 미트를 활용해 한·일 학생 간 피드백하기 - [칭찬하기] 가장 마음에 들었던 점 구체적으로 찾아주기 - [제안하기] 더 이해하기 쉽거나 흥미로워지도록 바꾸면 좋을 점 부드럽게 제안하기 ○ 피드백을 받을 때는 "소중한 의견 고마워, 반영해 볼게"라며 수용적으로 반응하기	☐ 크롬북, Meet ☐ 다른 모둠의 발표를 경청하며 체크리스트를 활용해 평가한다. ☐ 모둠전자칠판 ☐ 자신의 의견을 모둠전자칠판에 띄워 설명한다. ☐ 패들렛 타이머 ☐ 발표 시간을 확인하여 수업을 진행한다. ◆◆ 동료 평가는 시간이 부족할 경우 과제로 제시한다. ☐ 체크리스트

	 학생 주도성 자기 조절 (활동관리) 발표 시간을 스스로 조절하고, 디지털 도구를 능동적으로 활용하며 피드백을 수용하여 즉각적으로 결과물을 개선하는 과정 관리하기	[유] 발표자 점검용 체크리스트로 발표를 돕는다. [유] 발표 역할 분담으로 모두가 소외되지 않도록 한다.
정리 (10')	■ 디지털 교류 및 배움 나누기 - 패들렛에 올라온 피드백과 반응들을 확인하며 소감 나누기 - 일본 친구의 피드백을 통해 새롭게 알게 된 점, 우리 콘텐츠의 장점 등 정리 - 오늘 교류 과정에서 나의 소통 태도 돌아보기  학생 주도성 자기성찰 (자기평가) 디지털 교류 과정과 나의 소통 태도를 객관적인 데이터와 함께 돌아보며 메타인지 적용하기 ■ 차시 예고 - 다음 시간에는 일본 학생들의 문화유산 발표를 듣고 의견을 나누어 봅시다.	[유] 배움 나누기의 해보고 싶은 것을 활용하여 다음 차시와 연결한다.

8

판서(전자칠판 활용) 계획

[단원명] 우리 지역의 국가유산 - 민크링크 한·일 교류

〈탐구 질문〉

우리 지역의
세계유산을 어떻게
세상에 알릴 수
있을까?

〈따뜻한 의견 나누기〉

- 👉 칭찬하기: 마음에 든 점 찾아주기
- 💡 제안하기: 더 좋아질 방법 제안하기
- 👏 수용하기: "소중한 의견 고마워!"