01 프로그램 소개

유물을 만나고
우리 반의 배움으로 남깁니다

실물 워크북과 유물 앞 AR 체험, 모둠 활동을 연결해
관람의 경험을 교실의 배움으로 이어가는 교육프로그램입니다



이미지는 교육 활동의 이해를 돕기 위한 연출입니다

01 워크북에 관찰합니다

유물의 모양과 무늬, 쓰임을 살펴보고 그림과 짧은 글로 기록합니다 학생이 직접 바라보고 질문을 만드는 시간입니다

02 유물 앞에서 AR로 만납니다

정해진 체크포인트에서 멈춰 캐릭터 해설과 관찰 퀴즈를 만납니다 화면 체험은 짧게 구성하고 실제 유물
관찰을 중심에 둡니다

03 모둠의 발견을 나눕니다

관찰한 내용을 친구와 비교하고 소개 글이나 작은 전시로 표현합니다 활동 기록은 발표와 사후
수업의 자료로 이어집니다

02 수업 구성과 교사 지원

학년의 눈높이에 맞추고 수업의 앞뒤를 연결합니다

교과 목표와 방문 시설을 함께 살펴보고 활동의 난이도,
모둠 구성과 현장 시간을 조정합니다

초등 3–4학년

유물 속 이야기 탐험대

유물의 모양과 쓰임을 관찰하고
새롭게 알게 된 내용을 함께 나눕니다

관찰 스케치 → 유물 이야기
AR 퀴즈 → 모둠 발표

초등 5–6학년

우리 동네 문화유산 연구소

유물을 비교하며 지역의 역사를 살피고
우리만의 소개와 전시로 표현합니다

유물 알아보기 → 유물 비교
AR 퀴즈 → 미니 전시

수업 준비부터 결과 정리까지

01 **수업 준비**
방문 시설과 유물, 학년별 수업 목표를 연결합니다
수업 설계안 · 준비물 · 학교 안내 자료

02 **사전학습**
유물 이야기와 관람 예절, 모둠의 역할을 미리 익힙니다
사전 질문 · 배경 학습 자료 · 역할 안내

03 **현장 활동**
워크북과 AR 체크포인트를 연결하고 이동 순서를 정합니다
실물 워크북 · 활동 동선 · 진행 안내

04 **결과 정리**
활동 기록을 모아 발표와 수업 결과, 보고 자료로 정리합니다
활동 기록 · 발표 자료 · 결과 정리 양식

자료와 지원의 제공 범위는 학교 여건과 상담 내용을 반영해 구성합니다

03 운영 준비와 도입 안내

우리 반에 맞는 운영을 함께 준비합니다

학생의 유물 관찰과 모둠 참여가 중심이 되도록
기기, 이동과 촬영 환경을 수업 전에 확인합니다

기기와 모둠 구성

학생 개인 기기 또는 모둠 공용 기기를 활용합니다 저학년은 3~4명당 공용 기기 1대, 고학년은 개인 기기와 예비 기기를 함께 검토합니다 지원 기종, 배터리와 현장 네트워크를 확인합니다

관람 동선과 안전

체크포인트에서 멈춰 체험하고 이동 중에는 화면 사용을 멈춥니다 모둠별 출발 순서와 대기 장소를 나누고 다른 관람객과 진열장의 동선을 함께 고려합니다

촬영과 정보 취급

시설의 촬영 허용 범위를 먼저 확인합니다 학생 실명이나 타 관람객의 얼굴이 불필요하게 기록되지 않도록 구성하고, 계정과 촬영·활동 기록에 필요한 안내 및 동의 범위를 학교와 별도로 정합니다

도입은 이렇게 진행합니다

01 상담 — 학년 · 인원 · 지역 · 일정 · 수업 목표 확인

02 공동 설계 — 유물 선정 · 활동 구성 · 기기와 동선 점검

03 운영 준비 — 콘텐츠 검수 · 역할과 진행 순서 · 안내 자료 확인

04 활동과 정리 — 현장 활동 · 모둠 발표 · 수업 결과 공유

상담에 필요한 정보

학교·기관명, 담당자, 학년과 예상 인원, 희망 지역·시설과 일정, 수업 목표를 알려주세요 학생 명단 등 타인의 개인정보는 보내지 말아주세요

w2mice.pages.dev / teammice01@gmail.com