

2019년 독도지킴이학교 활동 결과보고서

동림초등학교 6-5 '독도, 혼자가 아니야'

지도 교사 : 김해령

1. 지도 목표

- **독도는 우리 땅:** 학생들이 독도를 둘러싼 갈등에 관심을 가지는 것으로부터 시작하여, 독도를 바르게 이해하도록 한다. 알게 된 내용을 다양한 활동으로 정리하며 자기주도학습력과 창의성을 기르고, 이를 교내외 캠페인활동을 통해 공유함으로써 시민의식 및 문제해결능력을 함양하도록 한다.
- **우리 손으로 만드는 세상:** 6학년 학생들이 공동체 의식과 도덕적 감수성을 바탕으로 우리가 살아가는 사회의 현안에 관심을 가지도록 한다. 나아가 우리 주변의 문제를 발견하고, 해결 방안을 제시하며 함께 실천하도록 한다.

2. 활동 추진 결과

월	일	활동명칭	추진	성과
4	12	독도 바로 알기(1)	○	• 독도 상식 퀴즈로 독도에 관해 얼마나 알고 있는지 점검 후, 독도를 둘러싼 갈등의 양상을 분석하여 독도를 바르게 인식하는 것에 대한 필요성을 느끼게 됨.
	19	독도 바로 알기(2)	○	• (사회 교과 연계) 독도의 역사 알기 - 「팔도총도」와 「동국대지도」에서 울릉도와 독도의 위치를 찾아보고 역사적 의미를 생각함. - 숙종 시기 안용복의 활약 알아봄.
	25	독도 바로 알기(3)	○	• (국어 교과 연계) 도서관에서 독도 관련 도서를 찾아 읽고, 내용을 요약하도록 함.
	26	독도 소개 신문 만들기	(신규)	• 요약한 도서의 내용에 인터넷 검색을 보충하여 모둠별로 독도 소개 신문을 만들음.
5	8	독도 문화관 견학	○	• 광주교육대학교 풍향문화관 - 독도 문화관 견학 후, 알게 된 점을 정리함.
	24	독도 골든벨	○	• 독도에 대하여 배운 내용 퀴즈로 점검함.
6	7	독도 홍보 부채 만들기	○	• 독도를 알리는 내용이 담긴 부채를 만들음.
	24	독도 인물 가상인터뷰	○	• (국어, 사회 교과 연계) 평소 궁금했던 내용을 바탕으로 독도 관련 인물을 조사하고, 알게 된 내용을 가상 인터뷰 대본으로 제작함.
	27	독도 에코백 만들기	(신규)	• 독도를 주제로 에코백을 디자인하여 꾸며봄.

월	일	활 동 명 칭	추진	성 과
7	3	독도 보드게임 제작(1)	○	• 재미있는 보드게임의 구성 요소를 분석한 후 '독도'를 접목할 수 있는 방법을 생각해봄.
	10	독도 보드게임 제작(2)	○	• 보드게임을 제작하고 모둠 친구들과 해봄.
9	6	세계 속의 독도	○	• 다른 나라 사람들은 독도를 어떻게 알고 있을지 검색을 통해 정보 수집하고 독도를 알릴 수 있는 방법을 생각해봄.
	20	독도와 동해 병기 강사 초청 강의	(신규)	• 광주광역시교육청 '찾아가는 역사교실' 프로그램으로 독도와 동해 병기에 관해 깊이 있는 이해를 함.
10	4	독도를 알리는 영어 표현 익히기	○	• (영어 교과 연계) 'Dokdo is Korean Territory.'를 비롯한 몇 가지 영어 표현을 알아봄. 외국인들에게 독도와 동해를 소개하는 영어 표현을 익히고 친구들과 대화를 주고받아봄.
	14	독도는 우리 땅 포스터 만들기, 독도를 알리는 캠페인 활동하기	○	• 독도 소개 포스터를 만들어 6학년 복도에 전시하고, 방과후 프로그램을 위해 4층을 이용하는 저학년 후배들을 대상으로 독도를 알리는 캠페인 활동을 함.
	25	독도 모형 만들기	○	• 클레이와 물감, 입체퍼즐 등으로 독도의 모습을 만들어보는 활동을 통해 동도와 서도, 그리고 작은 부속 섬들의 모양새를 자세히 관찰한 후 입체적으로 표현함.
	21	독도 지킴이 활동 발표회	○	• 독도 동아리 활동 소감문을 쓰고 학급 문고로 만들어 보관함. • 독도 지킴이 활동 모습을 학급 밴드에 게시하였고, 만든 작품은 교실에 상시 전시함.
11	7	(활동 예정) 독도 부스	(신규)	• 학교 축제에서 독도 비즈공예 및 그림톡 만들기 부스를 운영할 예정임. (학교 자체 예산 사용)

3. 우리 동아리 활동 자랑

1. 활동 개요

- 명칭 : ‘독도지킴이 보드게임’ 제작
- 목적 : STEAM 교육 활동의 일환으로, 아이들이 독도지킴이 활동을 통해 알게 된 지적·정서적 소재를 활용하여 ‘독도를 알리는 보드게임’을 제작한다. 학생들이 가지고 있는 보드게임에 대한 흥미를 바탕으로 독도에 관한 지식과 우리 영토를 사랑하는 마음을 표현(실생활에 적용)하는 수단이자 학생 개인으로서는 더욱 의미있는 내재적 학습이 가능하다. 또한, 서로 다른 모듬이 만든 보드게임을 체험하며 학생들 간 자연스러운 배움의 공유·소통을 도모한다. 완성한 작품에 대한 애착과 성취감을 통해 독도에 대한 긍정적 인식을 강화하는 효과도 기대할 수 있다.
- 일시 및 장소 : 2019년 7월 3일~10일, 6-5 교실
- 참여자 : 6-5 학생 23명

2. 활동 내용

- 활동 모습 사진



▲ 보드게임 제작 과정



▲ 완성된 ‘독도지킴이 보드게임’ 시리즈



▲ 서로가 만든 보드게임 체험하기, 수정·보완할 점 이야기 나누기

3. 활동 성과

- ‘독도지킴이 보드게임 제작’ 활동을 통해 아이들이 ‘독도’에 대한 배움의 깊이를 더하는 계기가 됨. 독도에 관한 지식과 우리 영토를 사랑하는 마음을 실생활에서 늘 즐겁게 가지고 노는 대상-보드게임에 적용함으로써, 보다 유의미한 학습이 이루어짐.
- 다른 모둠 친구들이 만든 보드게임을 체험해보며 학생들 간 자연스러운 배움의 공유·소통의 장이 형성됨.
- 친구들과 함께하는 제작 활동을 통해 협동 의식 및 책임감을 느끼게 되었고, 완성된 보드게임 제품에 대한 보람과 주인의식을 강하게 느낌. ‘우리의 아이디어가 시판될지도 모른다.’라며 기대감과 자신감을 보였음.
- 목적에 따라 정보를 선택적으로 활용하여 의미 있는 자료를 만드는 지식정보처리역량을 지니게 됨.
- 우리 주변의 사회 문제에 관심을 가지고 적극적으로 해결방안을 모색하며, 실천으로써 문제를 해결하고자 하는 의지를 갖게 됨. 또한, 그러한 삶의 방식에 긍정적인 인식을 하게 됨.

활동지원비정산서

동림초등학교 6-5 '독도, 혼자가 아니야'
지도 교사 : 김해령

구분	내역	계획금액(원)	집행금액(원)	비고
활동비	o 독도 문화관 견학 버스임차료(250,000원×1대)	250,000	250,000	
	o 독도 문화관 체험비(12,000원×23명)	276,000	345,000	
	o 독도 모형 만들기 재료 구입(100,000원×1회)	100,000	34,240	
	o 부채 만들기 재료 구입(100,000원×1회)	100,000	44,500	
	o 독도 보드게임 개발 재료 구입(100,000원×1회)	100,000	89,100	
	o 독도 에코백 꾸미기 재료 구입	0	178,800	추가활동
	o 학생 간식 구입(24,000원×1회)	24,000	0	
	o 활동 자료 제본비(10,000원×5부)	50,000	0	
운영비	o 독도 관련 도서 구입(100,000원×1회)	100,000	37,060	
	o 책꽂이 구입	0	21,300	독도관련 도서전용
총 계		1,000,000	1,000,000	잔액(원) 0