

메타버스 이산가족 고향방문 1, 2차시

학습 대상	초등 고학년·중학생	차시	2차시 (90분)
관련 교과	도덕, 사회, 통일교육주간 계기자료	수업 장소	각급 교실
수업 목표	- 6.25 전쟁 전후 상황을 파악하고 전쟁과 분단으로 인한 이산가족 문제를 이해할 수 있다. - 이산가족 문제를 보편적 가치 추구, 민족 공동체 회복 차원에서 정리하여 설명할 수 있다.		

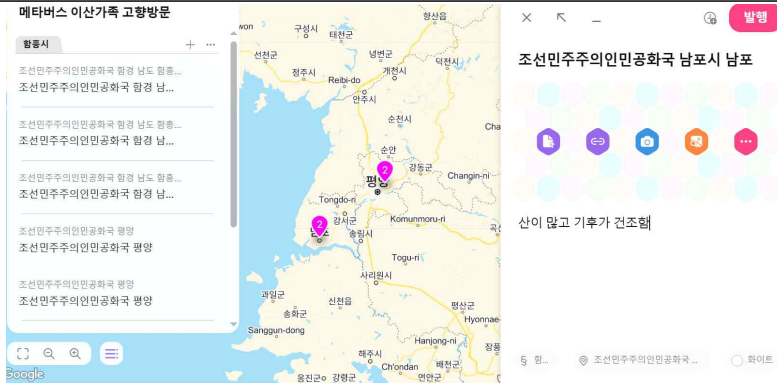
교수-학습 지도안		
단계	교수·학습 과정	교수·학습 자료
도입 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> - 메타버스 이산가족 고향방문 홍보영상 시청 : 영상을 시청하며 수업에서 진행되는 메타버스 게임의 배경을 설명한다. 이때 남한과 북한이 한반도라는 땅에서 역사를 같이 한 하나의 나라였고 한민족이었음을 느낄 수 있도록 지도한다. - 실제 이산가족 3분(김병모, 김옥화, 김정옥)의 사연을 토대로 북한에서의 과거 삶을 가상공간에 재현한 것임을 언급하며 6.25전쟁 전후 북한 지역의 모습과 당시 역사적 사건 등을 학습할 것임을 안내한다. 	https://www.youtube.com/watch?v=vaO54iBSzoc&t=6s (3분 27초)
전개1 (40분)	<ul style="list-style-type: none"> - 게임의 실제 배경이 되는 북한의 평양, 진남포, 함흥의 위치 및 특징에 대해 설명하고 6.25 전쟁 및 분단 과정 중 해당 지역에서 일어났던 사건들(대동강 철교 폭파사건, 진남포 철수작전, 38선 이야기)도 함께 언급한다. - 활동지를 통해 '전쟁터에서 학도병이 남긴 편지'를 읽고 물음에 답해 보도록 안내한다. · 질문 1: 위 편지 내용 중 학도병의 심정을 알 수 있는 문장에 밑줄을 긋고 이유를 적어봅시다. · 질문 2: 내가 당시 학도병의 상황이었다면 어떤 심정이었을지 상상해 적어봅시다. · 질문 3: 학도병의 입장이 되어 가족에게 편지를 쓴다면 어떤 내용으로 편지를 썼을까요? 직접 편지를 작성해봅시다. 	활동지 1쪽

	<p>- 남북 분단 문제로 현재까지 가장 큰 고통을 겪고 있는 사람들은 이산가족임을 언급하며 이산가족 문제는 정치적 의견을 뛰어넘어 우리 민족이 해결해야 할 보편적 가치의 문제임을 강조한다. 특히 고령화로 인해 점점 늘어나는 이산가족 사망자 수를 기사와 수치를 통해 학생들이 직접 확인하도록 지도한다.</p> <p style="text-align: center;"><참고자료></p> <p>·기사 1: 연합뉴스, "2020년 이후 이산가족 상봉 신청자 1만명 숨져... 고령화 심각", https://www.yna.co.kr/view/AKR20230206154000504</p> <p>·기사 2 : 매일뉴스, "이산가족 상봉 5년째 '멈춤'...생존 이산가족 4만 명도 안 남아", https://www.imaeil.com/page/view/2023121908182822045</p> <p>◇ 생존자 현황</p> <p>① 연령별</p> <table border="1" data-bbox="331 965 1161 1055"> <thead> <tr> <th>구 분</th> <th>90세이상</th> <th>89-80세</th> <th>79-70세</th> <th>69-60세</th> <th>59세이하</th> <th>계</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>인원수(명)</td> <td>13,093</td> <td>13,551</td> <td>6,870</td> <td>3,665</td> <td>2,079</td> <td>39,258</td> </tr> <tr> <td>비율(%)</td> <td>33.4</td> <td>34.5</td> <td>17.5</td> <td>9.3</td> <td>5.3</td> <td>100</td> </tr> </tbody> </table> <p>② 가족관계별</p> <table border="1" data-bbox="331 1095 1161 1200"> <thead> <tr> <th>구 분</th> <th>부부/부모/자녀</th> <th>형제/자매</th> <th>3촌이상</th> <th>계</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>인원수(명)</td> <td>15,471</td> <td>15,987</td> <td>7,800</td> <td>39,258</td> </tr> <tr> <td>비율(%)</td> <td>39.4</td> <td>40.7</td> <td>19.9</td> <td>100</td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center;"><출처: 이산가족정보통합시스템, 2024년 1월 이산가족신청자료 통계></p> <p>- 남북 분단 상황에서 고령에 접어든 이산가족들을 도울 수 있는 방안을 개인적 차원과 사회적·제도적 차원으로 생각해 정리한 후, 의견을 발표하여 공유하도록 한다.</p>	구 분	90세이상	89-80세	79-70세	69-60세	59세이하	계	인원수(명)	13,093	13,551	6,870	3,665	2,079	39,258	비율(%)	33.4	34.5	17.5	9.3	5.3	100	구 분	부부/부모/자녀	형제/자매	3촌이상	계	인원수(명)	15,471	15,987	7,800	39,258	비율(%)	39.4	40.7	19.9	100	<p>활동지 2쪽</p>
구 분	90세이상	89-80세	79-70세	69-60세	59세이하	계																																
인원수(명)	13,093	13,551	6,870	3,665	2,079	39,258																																
비율(%)	33.4	34.5	17.5	9.3	5.3	100																																
구 분	부부/부모/자녀	형제/자매	3촌이상	계																																		
인원수(명)	15,471	15,987	7,800	39,258																																		
비율(%)	39.4	40.7	19.9	100																																		
<p>전개2 (40분)</p>	<p>- 활동지를 통해 남한과 북한의 행정구역을 조사해 직접 지도에 적어 보고 주요 도시의 위치를 표기해볼 수 있도록 지도한다.</p> <p>- 분단 전 남북이 철도로 연결되어 있어 유라시아 대륙까지도 갈 수 있었음을 설명하며 남북한의 철도가 연결된다면 가보고 싶은 북한 지역과 그 이유를 적어보도록 한다. 이때 꼭 통일을 상정하지 않더라도 남북이 자유롭게 교류하는 한반도의 모습을 상상해보며 우리의 일상이 어떻게 변화할지 구체적으로 생각해볼 수 있도록 한다.</p>	<p>활동지 3쪽</p>																																				
<p>정리 및 평가 (5분)</p>	<p>- 학생들이 수업을 통해 분단이 낳은 민족적 고통에 공감해보고 이로 인해 발생한 이산가족 문제를 정치적 입장을 넘어서 보편적 가치 추구, 민족 공동체 회복 차원에서 정리하여 설명할 수 있는지 확인한다.</p>																																					

메타버스 이산가족 고향방문 3, 4차시

학습 대상	초등 고학년·중학생	차시	2차시 (100분)
관련 교과	도덕, 사회, 통일교육주간 계기자료	수업 장소	멀티미디어실(컴퓨터실)
수업 목표	<ul style="list-style-type: none"> - 6.25 전쟁 전후 상황을 파악하고 전쟁과 분단으로 인한 이산가족 문제를 이해할 수 있다. - 이산가족 문제를 보편적 가치 추구, 민족 공동체 회복 차원에서 정리하여 설명할 수 있다. 		

교수-학습 지도안		
단계	교수·학습 과정	교수·학습 자료
도입 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> - 지난 차시에 학습한 6.25 전쟁 과정과 분단으로 인한 이산가족 문제에 대해 점검한다. - 본 차시에는 실제 역사적 현장에 있었던 이산가족의 삶을 메타버스 게임을 통해 더욱 구체적이고 생생하게 체험해볼 것임을 안내한다. - 로블록스 게임 설치 방법과 회원가입 방법, 간단한 캐릭터 조작 방법에 대해 안내한다. 	1, 2차시 학습지
전개1 (30분)	<ul style="list-style-type: none"> - 게임은 3명의 이산가족의 삶을 바탕으로 만들어졌으며, 총 3가지의 맵(이야기)으로 구성되어 있음을 안내한다. - 학생들이 각자의 PC에서 게임에 접속하도록 하고, 로비에서 가장 먼저 등장하는 김옥화에게 다가가도록 한다. - 옥화 옆에 있는 이야기책을 클릭하여 나열되는 이야기들을 읽도록 지도한다. - 이야기책 중 ‘옥화의 동네’와 ‘옥화와 함께한 역사’에 등장하는 3개의 키워드 - <평양시>와 <한국의 신무용>, <대동강다리 폭파사건>에 대해 PC 검색엔진을 통해 검색해보도록 한다. 그 후, 패들릿 창에 조사한 내용을 작성하여 모두가 내용을 공유할 수 있도록 한다.(15분) 	메타버스 이산가족 고향방문 게임, Padlet 페이지, 검색엔진



<그림 2> 패들릿 학급별 의견 공유창(지도형)



<그림 3> 패들릿 학급별 의견 공유창(댓글형)

- 조사한 내용을 모두 패들릿에 작성한 후, 시작하기 버튼을 눌러 게임을 시작한다.
- 게임 속 등장하는 장소와 사건들에 유의하며 게임을 진행할 수 있도록 지도한다.
- 게임을 진행하며 키워드와 관련해 새롭게 알게 된 사실이 있다면 패들릿에 기록하도록 한다. (15분)

전개2
(30분)

- 김옥화의 이야기가 종료된 후, 다시 로비로 돌아간다.
- 김옥화의 왼쪽 방으로 이동하면 김병모의 방으로 입장할 수 있다. 김병모에게 다가가 옆의 이야기책을 클릭한 후 내용을 읽도록 한다.
- 이야기책의 '병모의 동네'와 '병모와 함께한 역사'에서 등장하는 키워드, <진남포>, <1.4 후퇴>, <진남포 철수작전>에 대해 조사하도록 한다. 전개 1과 마찬가지로 조사한 내용을 패들릿에 기록한다. (15분)

메타버스 이산가족 고향방문 게임, Padlet 페이지, 검색엔진

	<ul style="list-style-type: none"> - 시작하기 버튼을 눌러 게임을 시작하고, 전개 1과 동일하게 진행한다. (15분) 	
전개3 (30분)	<ul style="list-style-type: none"> - 김병모의 이야기가 종료된 후, 다시 로비로 돌아간다. - 김옥화의 오른쪽 방으로 이동하면 김정옥의 방으로 입장할 수 있다. 김정옥에게 다가가 옆의 이야기책을 클릭한 후 내용을 읽도록 한다. - ‘정옥의 동네’와 ‘정옥과 함께한 역사’에서 등장하는 키워드, <함흥시>, <조선 동화대집>, <38선>에 대해 검색해보도록 한다. 전개 1과 마찬가지로 조사한 내용을 패들릿에 기록한다. - 시작하기 버튼을 눌러 게임을 시작하고, 전개 1과 동일하게 진행한다. 모든 학생들이 미션을 마무리할 때까지 기다린다. (15분) 	메타버스 이산가족 고향방문 게임, Padlet 페이지, 검색엔진
정리 및 평가 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> - 게임을 종료한 후 패들릿을 실행하여 각 키워드에 작성된 내용을 모두 함께 확인하며 정리한다. - 학생들에게 키워드와 관련하여 발문하고 이산가족의 아픔에 공감할 수 있도록 한다. ·질문 1 : 우리가 조사하고 게임 속에서 접한 사건들은 어떤 공통점이 있을까요? ·질문 2 : 각 사건 속에서 등장인물들은 어떤 심경이었을까요? ·질문 3 : 등장인물이 남한의 삶에서 가장 그리운 것은 무엇일까요? 	Padlet 페이지

메타버스 이산가족 고향방문 5, 6차시

학습 대상	초등 고학년·중학생	차시	2차시 (90분)
관련 교과	도덕, 사회, 통일교육주간 계기자료	수업 장소	각급 교실
수업 목표	- 이산가족의 아픔을 이해하고 그들의 고통에 공감한다. - 평화, 행복과 같은 보편적 가치의 실현을 위해 통일이 필요함을 설명할 수 있다.		

교수-학습 지도안		
단계	교수·학습 과정	교수·학습 자료
도입 (10분)	- 메타버스 이산가족 고향방문 스토리 복기 : 메타버스 이산가족 고향방문 게임을 통해 접한 이산가족 3분(김병모, 김옥화, 김정옥)의 사연을 내러티브 방식으로 복기할 수 있도록 안내한다. ·질문 : 게임에 등장하였던 세 명의 등장인물들의 사연을 이야기로 풀어서 말해보시다. - 4차시 활동 종료 질문 복기 : 4차시 활동을 마치며 제시하였던 질문을 한번 더 복기할 수 있도록 안내한다. ·질문 1 : 우리가 조사하고 게임 속에서 접한 사건들은 어떤 공통점이 있을까요? ·질문 2 : 각 사건 속에서 등장인물들은 어떤 심경이었을까요? ·질문 3 : 등장인물이 남한의 삶에서 가장 그리운 것은 무엇일까요? - 본(5-6) 차시 수업 안내 : 실제 이산가족 3분(김병모, 김옥화, 김정옥)의 사연에 더욱 깊이 공감하고 이산가족이 겪게 될 아픔을 이해하기 위해 관련 영상을 시청하고 역할놀이 활동을 진행할 것임을 안내한다. ·영상 1: “남자는 전쟁터에 남고 가족은 피란길에... 생이별 벌어지는 우크라이나 현장”, 2022.02.05. ·영상 2: 분단의 세월도 막지 못한 모자 상봉..."살아줘서 고마워", 2018.08.21.	·영상1: 2분 39초 https://www.youtube.com/watch?v=uHAXmnF6U6c ·영상2: 5분 10초 https://www.youtube.com/watch?v=mSyEA8MdjQU
전개1	- 역할놀이 수업 모형 안내	활동지 4쪽

<p>(30분)</p>	<p>◇ 역할놀이 수업 모형의 단계 문제상황 설정→ 역할 놀이 참가자 선정→ 무대 설치→ 참여적 관찰자로서의 청중의 준비(집중, 제시된 문제에 대해 판단할 준비)→ 역할놀이 시연(청중의 반응) → 토론 및 평가(의견 발표 및 명료화)→ 경험의 공유 및 일반화</p> <p>※ 본 역할놀이 모형의 경우 등장인물의 삶의 경험에 대해 공감하는 것이 목적이며 특정한 문제 상황에 대해 해결방법을 적절히 제시하는 것이 목적이 아니므로 재연의 단계는 생략함.</p> <p>: 6개 조를 주제별로 3그룹으로 나누어 각 그룹마다 한 명의 이산가족 인물의 삶을 다룰 것임을 안내한다. 하나의 그룹에 속한 2개의 조는 조별 논의를 통해 서로 다른 방식으로 한 인물의 삶을 보여줄 것임을 안내한다.</p> <p>- 활동지를 통해 자신이 맡은 인물의 삶에 대해 생각해보며, 각자 질문에 답한 내용을 바탕으로 조별 논의를 진행하여 인물의 삶을 심층적으로 이해할 수 있도록 안내한다.</p> <p>· 질문 1: 우리 조에서 맡은 인물의 삶에서 가장 인상적인 부분은 무엇이었나요? 왜 그랬나요?</p> <p>· 질문 2: 내가 당시 등장인물의 상황이었다면 어떤 순간에 가장 힘들다고 느꼈을지 생각해봅시다. 왜 그런가요?</p> <p>· 질문 3: 내가 그 인물이 되어 가장 힘들다고 느꼈을 순간에 대해 일기를 작성해봅시다.</p> <p>- 조별로 논의한 내용을 토대로 역할놀이를 시연할 문제 상황을 선정하고, 역할놀이 참가자 선정, 무대 설치 등 역할놀이를 위한 준비를 할 수 있도록 안내한다.</p>	
<p>전개2 (45분)</p>	<p>- 조별로 준비한 역할놀이를 시연한다.</p> <p>- 활동지를 통해 다른 조가 시연하는 역할놀이에 대해 평가해본다. 조별로 의견을 발표하여 토론 및 평가가 이루어질 수 있도록 안내한다.</p> <p>· 질문 1: 역할놀이에서 가장 인상깊었던 부분은 무엇인가요? 왜 그렇게 생각하나요?</p> <p>· 질문 2: 역할놀이에서 아쉬웠던 부분이 있다면 무엇인가요? 어떻게 바꾸어야 한다고 생각하나요?</p> <p>- 역할놀이를 마친 후 소감을 발표한다. 이를 통해 이산가족의 아픔에 대해 이해할 뿐만 아니라, 이산가족이 우리 사회의 구성원이며 우리 사회 구성원 모두의 평화와 행복이 실현되기 위해서는 통일이 필요함을 설명한다.</p>	<p>활동지 5쪽</p>
<p>정리 및 평가 (5분)</p>	<p>- 학생들이 수업을 통해 이산가족의 고통에 깊이 공감하였는지를 확인하며, 이산가족의 아픔을 ‘그들의 고통’ 차원에서 끝나는 것이 아니라 보편적 가치를 실현하기 위해 통일이 필요하다는 차원으로 연결시켜 생각할 수 있는지를 확인한다.</p>	