Understanding School Library Education and Librarians

학교도서관 교육과 사서교사의 이해

10장 학교도서관 교육의 교수 매체 활용

한성대학교 **장선영** 교수

HANSUNG UNIVERSITY

10장

학교도서관 교육의 교수 매체 활용

로그인

HANSUNG UNIVERSITY

교수 매체 에듀테크 활용 사례

교수 매체 이론

에듀테크 학습 모형

에듀테크

HANSUNG
UNIVERSITY

01

교수 매체

HANSUNG UNIVERSITY

학습내용

1. 교수 매체의 특징
2. 교수 매체의 바탕 이론

학습목표

- 교수 매체의 특징에 대해 설명할 수 있다.
- 교수 매체의 바탕 이론들에 대해 설명할 수 있다.

수업(교수) 매체가 왜 필요할까?

매체를 어떻게 하면 잘 활용할 수 있을까?

교수 매체가 필요한 이유에 대해 알아보고,
올바른 활용 방법에 대해 생각해 보는 시간

교수 매체의 특징

교수 매체의 역할

- 교수활동에 필요한 다양한 요소를 학습자에게 조직적으로 제공함
- 교수자가 학습자에게 학습내용을 전달하는 수단
- 교수자와 학습자, 학습자와 학습자 간의 의사소통 수단
- 학습 속도에 맞춘 개별화 학습 지원

원격 교육, 이러닝

장애 학습자 지원(보조 공학)

교수 매체의 특징

교수 매체의 필요성

- 구체적인 경험을 제공함

  사실과 유사한 학습 환경을 제공

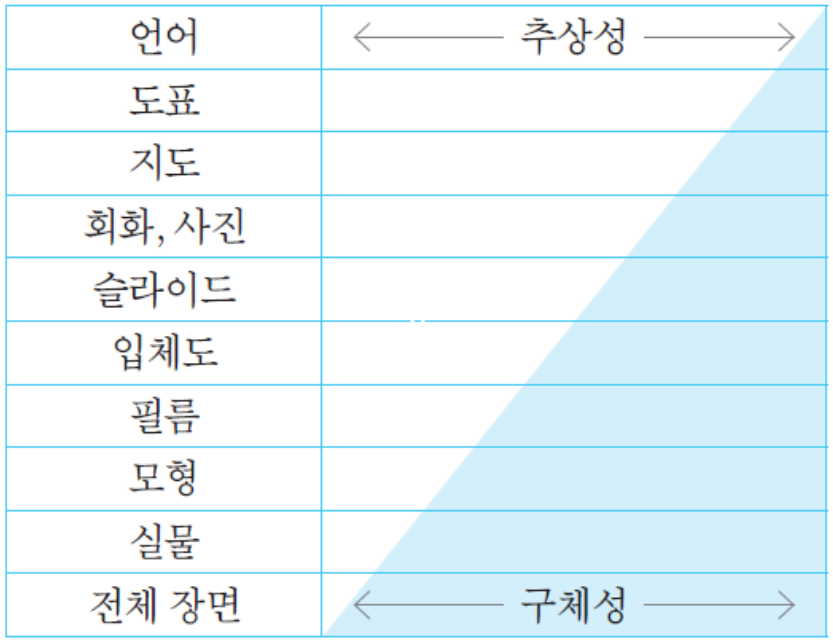
  학습의 효과성 및 효율성 증진

- 학습자의 주의 획득 및 동기유발이 용이하고 학습 내용 이해를 촉진시킴
- 효율적인 의사소통이 증진됨

교수 매체의 바탕 이론

호반의 시각 자료 분류

- 구체성과 추상성의 정도로 구분
- 구체성이 높은 매체일수록 메시지를 정확하게 전달하기 쉬움



출처 류지헌, 김민정, 임태형(2023). 교육방법 및 교육공학. 서울: 학지사

교수 매체의 바탕 이론

데일(Dale)의 시청각 자료 분류

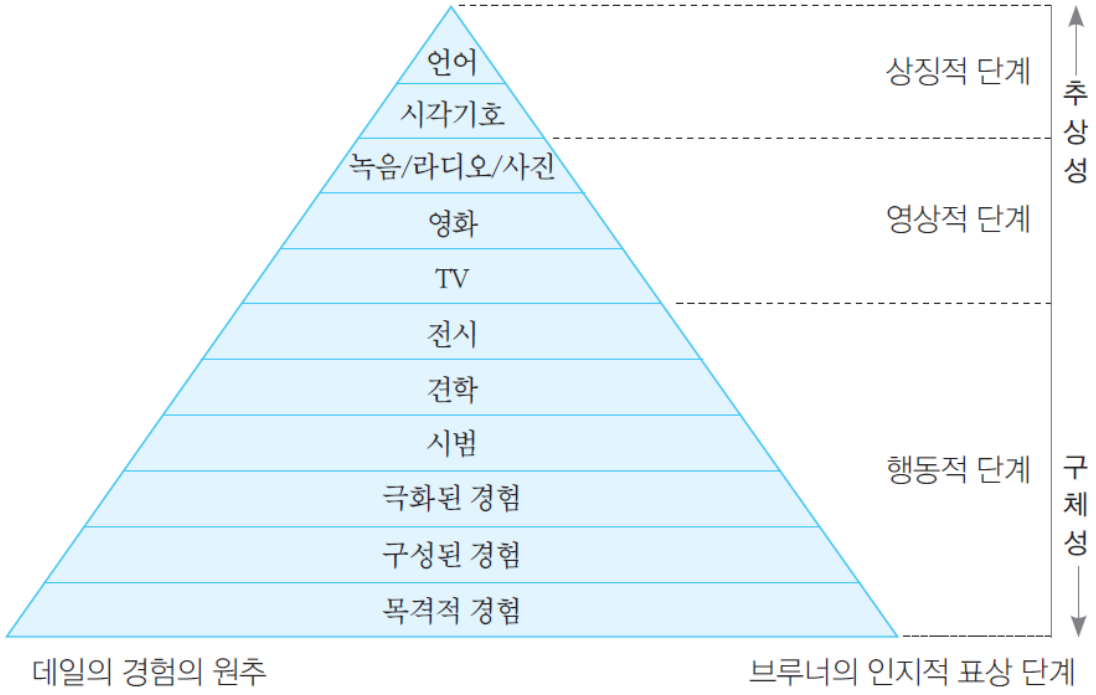
- 경험의 원추
- 호반의 시각 자료 분류에 근거하여 분류
- 브루너의 인지적 표상 단계에 따라 분류

행동적 단계

영상적 단계

상징적 단계

데일의 경험의 원추와 브루너의 인지적 표상 단계



출처 류지헌, 김민정, 임태형(2023). 교육방법 및 교육공학. 서울: 학지사

교수 매체의 바탕 이론

벌로의 커뮤니케이션 모형

- 벌로의 SMCR 모형
- 메시지는 송신자와 수신자의 고유한 특성에 따른 주관적인 요소에 많은 영향을 받으며, 메시지를 담아 전달하는 매체는 비교적 중립적이고 객관적인 도구임

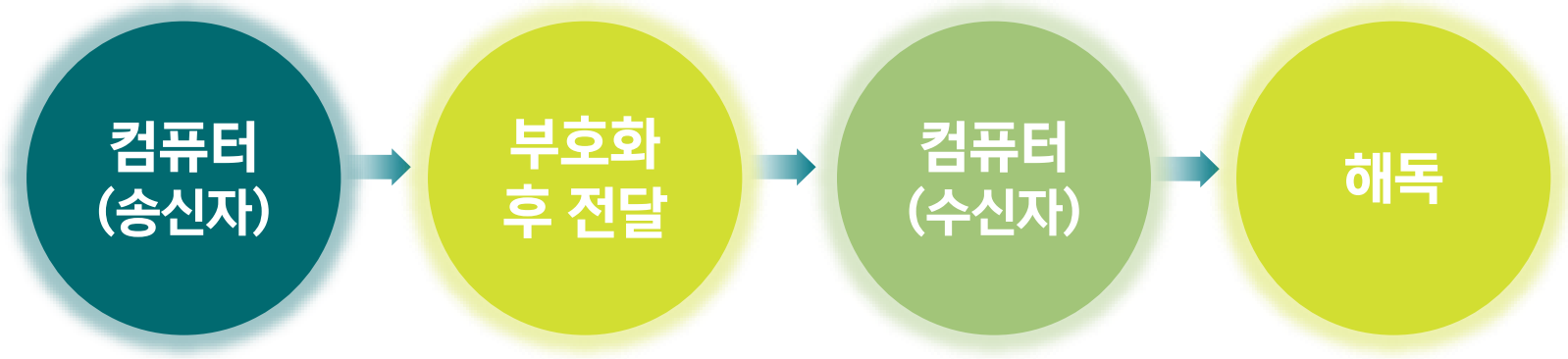
S (송신자)	M (전달 내용)	C (통신 경로)	R (수신자)
통신 기술	내용	시각	통신 기술
태도	요소	청각	태도
지식 수준	처리	촉각	지식 수준
사회 체계	구조	후각	사회 체계
문화 양식	코드	미각	문화 양식

출처 백영균, 한승록, 박주성 외 6(2015). 스마트 시대의 교육방법 및 교육공학. 서울: 학지사

교수 매체의 바탕 이론

쉐넌과 쉬람의 커뮤니케이션 모형

- 송신자가 보내는 정보와 수신자가 받는 정보가 일치하는지를 수시로 확인 및 재전송하는 과정(Feedback)을 거침

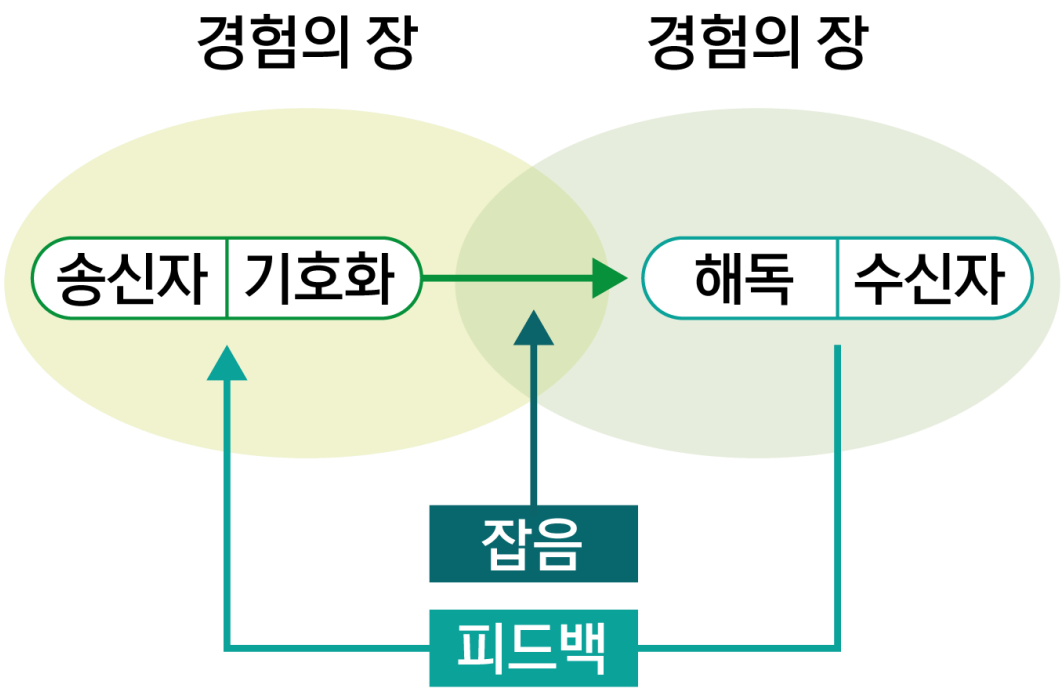


출처 백영균, 한승록, 박주성 외 6(2015). 스마트 시대의 교육방법 및 교육공학. 서울: 학지사

교수 매체의 바탕 이론

쉐넌과 쉬람의 커뮤니케이션 모형

- 교사와 학생 간 공통된 경험의 부족이나 의사소통 과정상에서 생기는 잡음의 개입으로 발생할 수 있는 메시지 전달의 불완전성을 개선하기 위해서는 피드백 과정이 필수



출처 백영균, 한승록, 박주성 외 6(2015). 스마트 시대의 교육방법 및 교육공학. 서울: 학지사

생각해 봅시다!

HANSUNG UNIVERSITY

내가 관심 있는 학교도서관 교육의 학습자에게 적합한 매체는 무엇일까?

1 내가 관심 있는 학교도서관 교육의 학습자와 커뮤니케이션을 잘하기 위해서는 무엇을 해야 할까?

HANSUNG UNIVERSITY

1 **다음이 맞으면 O, 틀리면 X 표 해주세요.**

호반의 교수 매체 분류에서 구체성이 가장 극대화된 매체는 언어이다.

해설 호반은 교수 매체를 구체성과 추상성으로 이원화합니다. 구체성이 극대화된 매체는 전체 장면입니다. 언어는 추상성이 극대화된 매체입니다.

2 데일의 경험의 원추에서 '녹음/라디오/사진, 영화, TV'는 브루너의 표상 양식 단계 중 어디에 해당하는가?

영상적 표상 양식 단계

해설 브루너는 호반의 경험의 원추에 배치된 매체들을 총 3단계의 표상 양식으로 구분합니다. 행동적, 영상적, 상징적 표상 양식으로 구분합니다.

3

다음 괄호 속에 들어갈 알맞은 말은?

쉐넌과 쉬람의 커뮤니케이션 모형에서 교사와 학생 간 공통된 경험의 부족이나 의사소통 과정상에서 생기는 잡음의 개입으로 발생할 수 있는 메시지 전달의 불완전성을 개선하기 위해서는 ( ) 과정이 필수입니다.

피드백(Feedback)

해설 쉐넌과 쉬람의 커뮤니케이션 모형에서는 송신자가 보내는 정보와 수신자가 받는 정보가 일치하는지를 수시로 확인 및 재전송 하는 과정, 즉 피드백(Feedback)을 거치는 것을 강조하고 있습니다.

02

에듀테크

HANSUNG UNIVERSITY

학습내용

1. 에듀테크
2. 에듀테크 기반 수업 모형

학습목표

- 에듀테크에 대해 설명할 수 있다.
- 에듀테크 기반 수업 모형에 대해 설명할 수 있다.

학교도서관 교육을
꼭 학교나 교실에서만 해야 할까?

학습자의 몰입과 흥미를 유도하며
교육에 참여하게 하는 방법은 무엇일까?

학교도서관 교육 방법에 대해 알아 보고
학습자의 적극적인 참여 유도 방법에 대해 생각해 보는 시간

에듀테크

에듀테크의 개념

- EduTech 또는 EdTech로 표기
- 교육(Education)과 기술(Technology)의 합성어로,
  교육에 ICT 기술을 적용함으로써 기존의 교육 서비스를 개선하거나
  새로운 서비스를 제공하는 차세대 교육을 의미함
- 최근에는 인공지능, 빅데이터, 가상 현실 및 증강 현실 등의 신기술을
  콘텐츠, 솔루션, 하드웨어, 시스템 등으로 접목한 에듀테크 도구를 활용하여
  학습 성과를 제고시키는 것에 초점을 둠
- 코로나19 여파, 휴대전화 보급으로 인해 비대면 교육 서비스 수요가 증가하면서
  ICT 기술의 교육적 적용은 교육 현장에 급격하게 확산되었으나,
  에듀테크는 비대면 교육 현장뿐만 아니라 일반 교육 현장에서도 적용될 수 있음

에듀테크

에듀테크의 특성

- 증강 현실(AR)

학습 촉진	– 학습자의 실재감 증진, 학습 몰입 촉진 → 과제 수행 향상 – 관찰하고 있는 장면에 주의 집중, 흥미로운 학습 가능
조작 경험 제공	– 가상의 학습 객체를 조작함으로써 학습 맥락 이해, 학습 몰입 촉진
협력 학습	– 증강 현실 학습 자료를 공유 – 공동의 지식 생성, 협력적 기술 함양

에듀테크 기반 수업 모형

게이미피케이션

- 게이미피케이션 특성
  - 게임이 아닌 분야에 게임의 요소를 적용함
  - 자발적인 몰입 요인을 유발하여 학습 참여를 증진시킴
  - 사람들의 몰입과 흥미 유도를 통해 학습 목표를 달성함
- 게이미피케이션의 교수 원리
  - 명확한 목표와 규칙이 필요: 달성해야 할 목표를 달성하도록 함
  - 맥락을 반영한 이야기를 적용: 학습 맥락을 형성하도록 함
  - 지속적인 과제를 제공: 도전감을 유지할 수 있도록 하는 것이 중요함
  - 즉각적인 피드백 제공: 활동 결과에 대한 피드백을 제공함

에듀테크 기반 수업 모형

플립드러닝

- 플립드러닝의 특성

플립드(Flipped)는 뒤집어졌다는 의미로 수업과 과제의 순서를 바꿔서 실행함

교수자와 학습자의 역할도 전환하자는 의미를 갖고 있음

교수 학습 패러다임의 변화를 의미함

지식의 전이를 강조하며, 학습자의 능동적이고 자기주도적인 참여를 강조함

에듀테크 기반 수업 모형

플립드러닝

- 플립드러닝의 교수 원리

수업 전	학습자 주도의 사전 예습 활동으로 사전 자기주도 학습을 통해서 핵심 개념을 획득함
수업 중	예습한 내용을 토대로 수업 주제에 대해 더욱 심화된 학습 활동

단순한 지식 전달이 아니라, 핵심 개념에 대한 전이 활동을 촉진함

학습자가 참여하는 형태의 수업 활동임

에듀테크 기반 수업 모형

실감 학습(Immersive Learning)

- 실감 미디어

현실세계를 가장 근접하게 재현하고자 하는 차세대 미디어

높은 표현력과 선명함, 현실감을 제공하여 실제와 유사한 경험을 하게 함

사용자의 실재감과 몰입감을 높임

실재감: 가상의 환경에 존재한다고 느끼는 지각

에듀테크 기반 수업 모형

실감 학습(Immersive Learning)

- 실감 미디어의 유형

AR(Augmented Reality)	증강 현실
VR(Virtual Reality)	가상 현실
XR(eXtended Reality)	확장 현실

에듀테크 기반 수업 모형

실감 학습(Immersive Learning)

- 실감 미디어

장면에 대한 이해, 맥락 형성에 도움을 줌

활동에 근거한 인지가 가능함

실감성 촉진, 실재감 형성이 중요함

그림 출처 디지털 콘텐츠 가득한 미래형 도서관. 전자신문(etnews.com) 2022. 3. 14.)

에듀테크 기반 수업 모형

실감 학습(Immersive Learning)

- 증강 현실(Augmented Reality)

현실 장면에 그래픽(부가정보)을 결합하여 제공

맥락적 학습 경험 제공, 시각적 청각적 정보 제공

사용자의 감각을 확장시켜 실재감과 몰입감 유발

에듀테크 기반 수업 모형

실감 학습(Immersive Learning)

- 증강 현실 활용의 장점

학습 촉진	학습자 실재감 증진, 학습 몰입 촉진을 통해 과제 수행을 향상시킴. 관찰하고 있는 장면에 주의 집중, 흥미 유발로 학습을 촉진시킴
조작 경험 제공	가상의 학습 객체를 조작함으로써 학습 맥락을 이해하고 학습에 몰입하게 함
협력 학습 가능	증강현실 학습 자료 공유 가능, 공동의 지식을 생성하여 협력적 기술을 함양하게 함

에듀테크 기반 수업 모형

실감 학습(Immersive Learning)

- 가상 현실(Virtual Reality)

  컴퓨터를 활용하여 어떤 장면이나 상황을 구현하여
  사용자가 실제 상호 작용하는 것처럼 만드는 기술

  몰입형 가상 현실과 비몰입형 가상 현실

- 가상 현실 활용의 특징

  학습자에게 생생한 현장감 제공함

  사용자 시야를 완전히 감싸 실재감과 몰입감이 매우 높음

  실제 움직임과 가상 공간에서의 움직임이 일치하여 높은 몰입감을 지각함

에듀테크 기반 수업 모형

실감 학습(Immersive Learning)

- 가상 현실 활용의 장점

상황 학습 기반의 시뮬레이션 훈련에 적합

- 물리적 및 사회문화적 맥락 구현 가능
- 사실적 상황을 만들어서 생생한 체험이 가능

안전한 환경에서 반복 훈련 가능

- 특정 내용을 반복 연습하여 효과적으로 숙달할 수 있음
- 실패에 따른 위험 부담이 적음
- 학습자 수준에 따라 개별화된 조건 적용이 가능

에듀테크 기반 수업 모형

실감 학습(Immersive Learning)

- 메타버스(Metaverse)

메타(Meta/초월의) + 버스(-verse/세계(Universe)
위키백과

  - 메타버스 또는 확장 가상 세계는 가상, 초월을 의미하는 '메타(Meta)'와 세계, 우주를 의미하는 '유니버스(Universe)'를 합성한 신조어. '가상 우주'라고 번역
  - 1992년 출간한 닐 스티븐슨의 소설 '스노 크래시'에서 가장 먼저 사용
  - 이는 실제 생활과 법적으로 인정한 활동인 직업, 금융, 학습 등이 연결된 3차원 가상 세계 또는 현실감 있는 4차원 가상 시공간을 뜻함

에듀테크 기반 수업 모형

실감 학습(Immersive Learning)

- 메타버스 특징

아바타를 통한 상호작용 가능
공간 이동 가능

에듀테크 기반 수업 모형

실감 학습(Immersive Learning)

- 확장 현실(eXtended Reality)

  실제 세계와 디지털 세계가 동시에 존재하고 상호작용이 가능한 환경

  위키백과

  - 증강 현실(AR), 가상 현실(VR) 및 혼합 현실(MR)을 가리키는 포괄적인 용어
  - 이 기술은 물리적 세계와 상호 작용할 수 있는 '디지털 트윈 세계'를 결합하거나 미러링 하기 위한 것임

에듀테크 기반 수업 모형

실감 학습(Immersive Learning)

- 확장 현실 특징
  - 실제와 같이 다양한 감각을 느낄 수 있게 하는 기술
  - 가상과 현실의 보다 자연스러운 상호작용
  - 오감을 자극시켜 더욱 생생한 체험이 가능한 기술

- 확장 현실 장점
  - 역량 기반 학습 및 시뮬레이션
  - 수행 중심 활동에 적합
  - 입체적인 공간성과 상호작용 가능

생각해 봅시다!

HANSUNG UNIVERSITY

학교도서관 교육에서 에듀테크를 어떻게 활용할 수 있을까?

함께 풀어봅시다!

HANSUNG UNIVERSITY

1 다음은 무엇에 대한 설명인가?

‘뒤집어졌다’는 의미로 수업과 과제의 순서를 바꿔서 실행하는 학습 모형이다.
지식의 전이를 강조하며 학습자의 능동적이고 자기주도적인 참여를 강조한다.

플립드러닝(Flipped Learning)

해설 플립드러닝은 교수 학습 패러다임의 변화를 의미합니다. 수업과 과제의 순서를 바꾸는 것 외로, 교수자와 학습자의 역할 전환의 의미도 포함합니다.

2 다음은 무엇에 대한 설명인가?

'확장 가상 세계'를 의미하는 이것은 아바타를 통한 상호작용과 공간 이동이 가능하며, 물리적 공간과 가상 정보와의 결합이 높은 에듀테크이다.

메타버스(Metaverse)

해설 메타버스라는 가상 공간에서 아바타를 통한 상호작용과 공간 이동, 물리적 공간과 가상 정보와의 결합이 다양하게 구현될 수 있습니다.

HANSUNG
UNIVERSITY

03

학교도서관 교육의 에듀테크 활용 사례

HANSUNG UNIVERSITY

학습내용

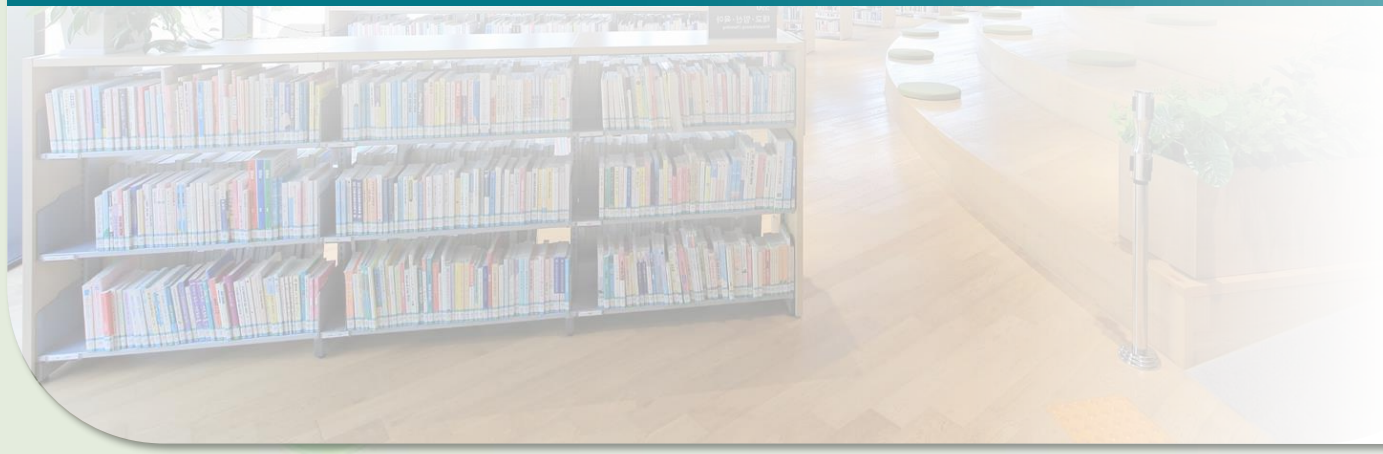
1 에듀테크 활용 사례

학습목표

- 학교도서관 교육의 에듀테크 활용 사례에 대해 설명할 수 있다.
- 학교도서관 교육의 에듀테크 활용 사례를 통해 향후 활용 시사점을 찾을 수 있다.

학교도서관 교육에 다양한 에듀테크를 활용하여 교육적 효과를 이뤄낸 사례가 있을까?

에듀테크 활용 사례를 통해,
향후 활용 가능한 교육 방법을 알아보는 시간



HANSUNG UNIVERSITY

에듀테크 활용 사례

한성대학교 학술정보관의 메타버스 활용 사례

- 한성 북니버스에서는 층별 공간 체험을 하고 각종 도서관 서비스에 접근 가능함
- 가상공간을 활용하여 자발적으로 독서클럽 모임을 갖거나
  도서관에서 진행하는 메타버스 프로그램에 참여할 수 있음

그림 출처 한성대학교 학술정보원 홈페이지(공지사항-한성대학교 학술정보관(hansung.ac.kr) 인용)

에듀테크 활용 사례

국립중앙도서관 실감 서재 사례

- 국립중앙도서관 디지털 도서관 지하 3층에 위치한 실감 서재는 첨단 기술이 적용된 새로운 형태의 실감형 도서관 콘텐츠를 체험할 수 있는 상설 체험관으로 운영하고 있음
- VR을 활용한 실감 서재를 제작하여 다양한 체험이 가능하게 함

HANSUNG UNIVERSITY

에듀테크 활용 사례

국립중앙박물관 실감 서재 사례

그림 출처 국립중앙도서관 홈페이지(국립중앙도서관>도서관 이용>전시>실감서재>VR도서관 예약하기>예약하기(nl.go.kr)) 인용)

에듀테크 활용 사례

국립중앙박물관 실감 서재 사례

그림 출처 국립중앙도서관 홈페이지(국립중앙도서관>도서관 이용>전시>실감서재>VR도서관 예약하기>예약하기(nl.go.kr)) 인용)

에듀테크 활용 사례

다양한 학교도서관 교육의 에듀테크 활용 사례

'툰타스틱' 활용하여 독서 애니메이션 작성하기

- 애니메이션을 쉽고 빠르게 만들 수 있는 앱으로 구글 계정이 있으면 쉽게 가입할 수 있음
- 이 앱을 활용하여 4, 5, 6학년을 대상으로 8차시 책 애니메이션 제작 수업을 진행함

출처 작은도서관 홈페이지(https://www.smalllibrary.org)인용)

에듀테크 활용 사례

다양한 학교도서관 교육의 에듀테크 활용 사례

'툰타스틱' 활용하여 독서 애니메이션 작성하기

- 1차시 함께 읽을 책 정하기, 독서 전 활동
- 2차시 책 퀴즈 등 독서 중 활동 진행
- 3차시 독후 활동 진행
- 4차시 책 애니메이션 제작 계획하기(책 소개/책 속 장면 표현/뒷이야기 상상 중 택 1)
- 5차시 책 애니메이션 대본 작성하기
- 6차시 책 애니메이션 대본 피드백, 수정하기
- 7차시 목소리 녹음하기, 배경 설정하기, 등장인물 설정하기 등을 통해 제작하기
- 8차시 책 애니메이션 상영회를 통해 전체 관람

출처 작은도서관 홈페이지(https://www.smalllibrary.org)인용)

에듀테크 활용 사례

다양한 학교도서관 교육의 에듀테크 활용 사례

‘툰타스틱’ 에듀테크 활용

그림 출처 작은도서관 홈페이지(https://www.smalllibrary.org) 인용)

에듀테크 활용 사례

다양한 학교도서관 교육의 에듀테크 활용 사례

‘스포티파이 포 팟캐스터’ 활용하여 팟캐스트 제작하기

- ‘스포티파이 포 팟캐스터’는 일반인들도 쉽게 팟캐스트를 만들 수 있는 앱임
- 앱을 활용하여 5, 6학년 학생들로 구성된 독서 동아리에서 독서 팟캐스트를 제작함
  - 3인으로 구성된 모둠을 만든 후 어떤 책을 소개할 것인지 정함
  - 소개할 책을 정하고 독서 팟캐스트 대본을 작성한 후 각자의 역할도 정함
  - 팟캐스트를 진행할 때에는 실명을 쓰지 않고 닉네임을 설정해도 좋음. 학생들에게 닉네임을 사용해도 된다고 알려주었더니 각자 개성을 살릴 수 있는 닉네임을 잘 정해서 뜻밖의 즐거움이 있었음

에듀테크 활용 사례

다양한 학교도서관 교육의 에듀테크 활용 사례

‘스포티파이 포 팟캐스터’ 활용하여 팟캐스트 제작하기

- 대본을 작성한 후에는 피드백을 주고 학생들이 그에 따라 수정함. 피드백을 할 때에는 학생들이 작성한 것에서 크게 벗어나지 않고, 녹음 시 문제가 될 수 있는 부분 위주로 조언해 줌
- 이후엔 녹음 연습과 팟캐스트 도구 활용 연습을 충분히 시킨 후 모둠별로 개별적인 공간을 마련해 주어서 녹음을 편하게 할 수 있도록 함. 덕분에 모둠별 개성이 담긴 독서 팟캐스트 방송이 만들어질 수 있었음
- 이 방송은 점심시간에 도서관에서 틀기도 하였고, 도서관 행사에 활용하기도 함. 같은 학생들이 만든 팟캐스트 방송에 대한 관심이 뜨거워서 유익했던 활동이 됨

HANSUNG UNIVERSITY

에듀테크 활용 사례

다양한 학교도서관 교육의 에듀테크 활용 사례

‘스포티파이 포 팟캐스터’ 활용하여 팟캐스트 제작하기

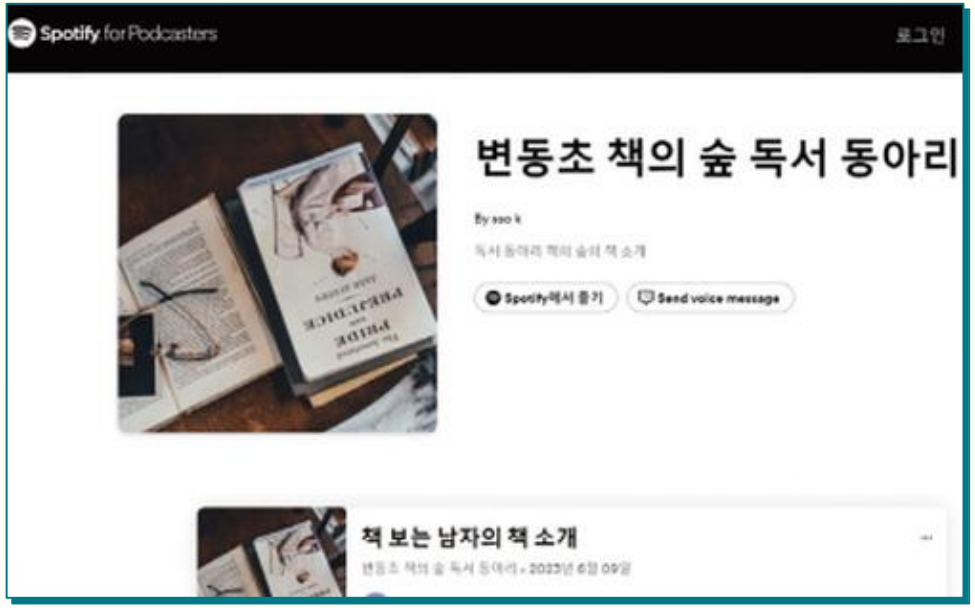


그림 출처 작은도서관 홈페이지(https://www.smalllibrary.org) 인용)

에듀테크 활용 사례

다양한 학교도서관 교육의 에듀테크 활용 사례

‘이 외’

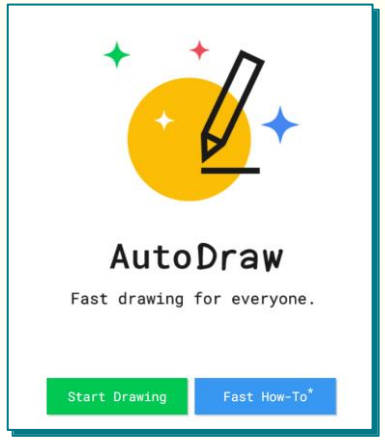
- AI로 그림 그리기를 할 수 있는 사이트인 ‘오토 드로우’를 활용하여 학생들과 그림책 만들기 활동을 진행하고, 키워드를 입력하면 그것에 맞는 이미지를 생성해 주는 ‘빙 이미지 크리에이터’로 그림책 만들기에 적용해도 좋음

에듀테크 활용 사례

다양한 학교도서관 교육의 에듀테크 활용 사례

AI를 활용하여 그림책 만들기

- '오토 드로우'를 활용하여 학생들과 그림책 만들기 활동이 가능함
- '빙 이미지 크리에이터'를 활용하여 키워드를 입력하면 그것에 맞는 이미지를 생성하여 그림책 만들기가 가능함



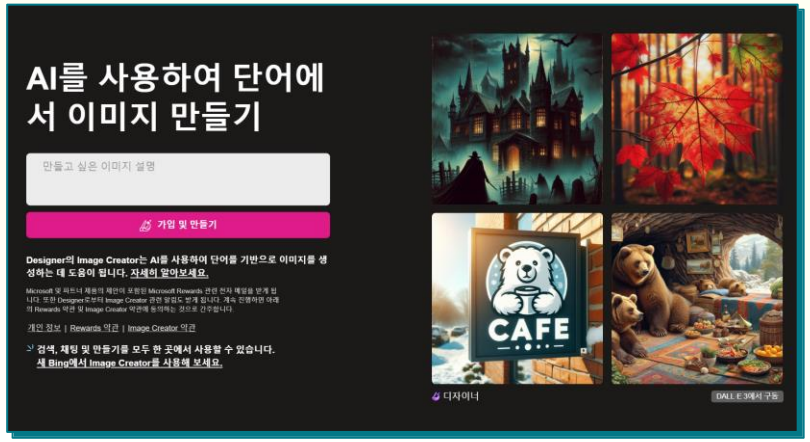


그림 출처 (좌)오토 드로우 홈페이지(https://AutoDraw) 인용, (우)빙 이미지 크리에이터 홈페이지(Microsoft Designer의 Image Creator(bing.com)) 인용

생각해 봅시다!

HANSUNG UNIVERSITY

학교도서관 교육에서 에듀테크 활용 사례들을 통해 어떤 성찰을 했나요?

1. 어떤 에듀테크를 활용해 보고 싶은 생각이 들었나요?

2. 에듀테크 활용 수업을 했을 때 학습자들에게 어떤 좋은 점이 있을까요?

소개된 에듀테크 외에 본인이 알고 있는 다른 에듀테크가 있나요?

1 다른 에듀테크를 어떻게 활용해 보고 싶나요?

1 다음은 무엇에 대한 설명인가?

목소리도 녹음할 수 있으면서 배경 및 인물 설정만 하면 애니메이션을 쉽고 빠르게 만들 수 있는 앱으로 구글 계정이 있으면 쉽게 가입할 수 있는 에듀테크이다.

툰타스틱(Toontastic 3D)

해설 구글 계정으로 가입하고 나만의 만화를 그리고, 애니메이션을 만들고, 해설을 할 수 있습니다. 화면에서 캐릭터를 움직이고 이야기를 들려줄 수 있으며 음성과 애니메이션을 녹음하여 장치에 3D 비디오로 저장합니다. Toontastic은 뉴스 속보, 비디오 게임 디자인, 가족사진 앨범 또는 상상할 수 있는 모든 것을 만들 수 있습니다.

2 다음이 맞으면 O, 틀리면 X 표 해주세요.

패들렛, 튠타스틱, 빙 이미지 크리에이터 등과 같은 에듀테크는 교수 매체로 활용되어 학습자와의 상호작용력을 높여 학습자의 주의획득 및 동기유발을 가능하게 하고 학습 내용 이해를 촉진시킨다.

해설 에듀테크도 교수 매체로서 잘 활용된다면 교수 매체의 긍정적인 효과를 나타낼 수 있습니다. 학습자의 주의 획득과 동기 유발을 쉽게 하고 학습 내용의 이해를 촉진시킵니다.

교수 매체

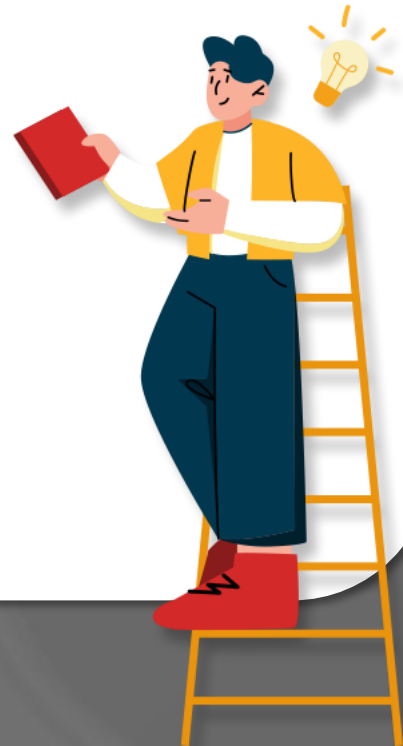
- 교수 매체의 특징
- 교수 매체의 바탕 이론: 매체 분류 이론, 커뮤니케이션 이론

에듀테크

- 에듀테크의 개념
- 에듀테크의 특성
- 에듀테크 기반 수업 모형: 게이미피케이션, 플립드러닝, 실감 학습

학교도서관 교육의 에듀테크 활용 사례

- 한성대학교 학술정보관의 메타버스 활용 사례
- 다양한 학교도서관 교육의 에듀테크 활용 사례
  - '툰타스틱' 활용하여 독서 애니메이션 작성하기
  - '스포티파이 포 팟캐스터' 활용하여 팟캐스트 제작하기
  - AI를 활용하여 그림책 만들기



다음 학습 예고

HANSUNG UNIVERSITY

다음 시간은…

학교도서관 교육방법 및 사례

미래 역량 개발을 위한 학교도서관 교육 방법

창의성 개발을 위한 사고 기법

학교도서관 교육 방법 사례