



교수 활동 지원 플랫폼
엠티처 바로 가기
www.mt-teacher.co.kr

거꾸로 교실

수업 자료집

배움을 주도하는 학생,
격려하고 지지하는 교사가
만드는 수업 풍경

전 학년 통합

중학교 국어

수업 혁신이 교육의 미래입니다!

눈부시게 발달한 정보 통신 기술은 우리의 삶을 빠르게 바꾸어 놓고 있습니다. 교육의 현장에도 이러한 변화의 물결이 출렁이고 있습니다. 혹자들은 교육의 위기를 운운하며 걱정스러운 목소리를 높였지만, 시대의 흐름에 맞추어 수업 혁신을 주도해 온 선생님들의 도전과 노력으로 교육은 새로운 희망을 만들어 나가고 있습니다.

‘앎’과 ‘삶’을 연결하여 새로움을 창조하는 미래형 인재를 길러 내기 위해 수업의 방법이 변하고 있습니다. 선생님이 주도하던 지식 전달 수업에서 벗어나 학생들이 중심이 되어 스스로 탐구하고 토의하고 체험하는 활동을 통해 문제를 해결해 나가고 있습니다. 혼자가 아닌 여럿이 함께 활동하면서 소통과 협업의 방법을 익히고 있습니다.

수업 혁신을 통한 교실의 변화와 학생들의 변화는 예상을 뛰어넘었습니다. 조용하던 교실이 활기를 띠고 살아 움직이기 시작했으며, 그 안에서 학생들은 능동적으로 수업에 참여하여 즐기면서 배움을 주도하고 있습니다. 선생님들이 이러한 놀라운 변화의 경험을 나누면서 혁신 수업이 전국적으로 확산되고 있습니다.

“미래교실네트워크”와 “미래엔”은 모두 이러한 변화를 적극적으로 수용하고 학생들의 미래를 이끌고자 하는 데 그 맥을 같이 하고 있습니다. “미래교실네트워크”는 수업의 방향을 전환하여 열풍을 불러일으킨 ‘거꾸로교실’ 선생님들이 모여 지속적인 수업 혁신을 연구하고 더 나은 방향을 모색하고 있습니다. “미래엔”은 2015개정 교육과정에 맞추어 실질적인 학생 참여형 수업이 이루어질 수 있도록 교과서의 질적인 변화를 시도하고 있습니다.

『거꾸로교실 수업 자료집』에는 수업 변화의 중심에 있는 ‘거꾸로교실’ 선생님들의 수업 디자인과 운영 방법, 활동의 결과물이 담겨 있습니다. 이러한 유의미한 자료를 공유함으로써 수업 혁신을 확대하고자 합니다. 모쪼록 『거꾸로교실 수업 자료집』이 선생님들의 수업 변화에 길잡이 역할을 할 수 있기를 바랍니다.

교육의 새 바람, 교실의 새 기운을 불러일으키는 ‘거꾸로교실’을 소개합니다!

1 ‘거꾸로교실’은 어떻게 하는 거죠?

“수업 전 디딤학습으로 배우고”



학생들은 수업 전 선생님이 미리 제작한 디딤영상을 봅니다. 해당 단원에서 배워야 하는 개념을 익히는 과정이죠. 영상은 PPT, 웹툰, 사진 등의 다양한 시각 자료로 구성되어 학생들이 흥미롭게 배울 수 있습니다.

“수업 중 활동으로 익힌다”



영상에서 배운 개념을 활용해 다양한 개별·모둠 활동에 참여합니다. 학생들은 기초-발전-심화 활동을 통해 학습 내용을 반복해서 익힙니다. 이때 선생님은 칠판 앞을 떠나 학생들의 활동을 돕습니다.

2 '거꾸로교실'은 학생 중심의 다양한 활동 수업입니다!

'거꾸로교실'에서는 학생들이 수업을 주도하며 스스로 문제를 해결합니다.

선생님에게 질문하기 전에 친구들과 모둠을 이루어 서로 가르치고 탐구하며 문제를 해결하려고 합니다.

'거꾸로교실'은 소외되는 학생 없이 모두 함께 수업에 몰입할 수 있는 학생 중심의 수업입니다.



모둠원이 함께 개념을 정리하는 '보석맵 활동'



학습 내용을 연결하고 확장시키는 '배움 지도 그리기 활동'

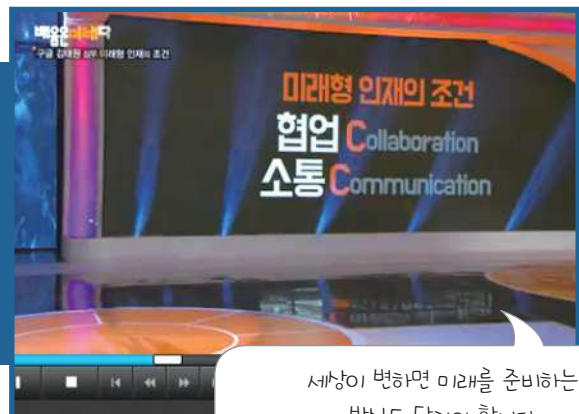


서로 이어 가면서 지식을 전달하는 '릴레이 활동'

3 '거꾸로교실'은 소통과 협력을 중시하는 미래형 교육입니다!

2017년 1월에 방영된 KBS 「교육희망프로젝트 : 배움은 미래다」에서 현재 교육의 문제를 극복하는 해결방안으로 '거꾸로교실'을 제시하였습니다. 학생들은 '거꾸로교실'을 통해 협업과 소통을 바탕으로 즐겁게 수업에 참여하며 미래 사회가 필요한 인재로 자라게 됩니다.

서로 알려 주면서 공부하니
노는 것처럼 재밌고 이해도 더 잘되요.
머릿속에 쑥쑥 들어와요.



세상이 변하면 미래를 준비하는
방식도 달라야 합니다.
미래형 인재는 다른 사람과 함께 성공하는 능력,
즉 소통하고 협업할 수 있는
능력을 갖춘 사람입니다.

② 개별·모둠 활동지

거꾸로수업에 활용할 수 있는 활동지를 제시하였습니다. 본 활동지는 한글 파일로도 제공되므로 다운받아 수업 상황에 맞게 변형하여 사용할 수 있습니다.

개별 활동지
문자 평가지

활동 주제 소주 학년 반

활동 목표 비율

[1] 선택 뉴스 중 관심사를 바탕으로 기사를 찾아보아 정리한다.

[2] 선택 뉴스 중 관심사를 바탕으로 기사를 찾아보아 정리한다.

활동 예시 자료

마무리하기

모둠 평가지
문자 평가지

활동 평가지

학년 반 비율

● 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가
		성
내용 이해도	1. 자료 속 중요한 내용을 정리할 수 있는가?	
	2. 활동지 내용을 정리할 수 있는가?	
	3. 활동지 내용을 정리할 수 있는가?	
	4. 자료 속 내용을 정리할 수 있는가?	
활동 참여도	활동 1. 활동지 내용을 정리할 수 있는가?	
	활동 2. 활동지 내용을 정리할 수 있는가?	
	활동 3. 활동지 내용을 정리할 수 있는가?	
	활동 4. 활동지 내용을 정리할 수 있는가?	
노출 점		

● 모둠 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가
		성
모둠의 이해도	모든 팀	
모든 팀	모든 팀	

● 자기 평가하기

모든 팀

③ 활동 예시 자료

이미 거꾸로수업을 실행하고 있는 선생님들이 모아 둔 활동의 자료들을 생생하게 제시하였습니다. 실제 학생들이 수행한 활동 자료들을 보면서 창의적이고 발전된 수업을 진행할 수 있습니다.

단원별 활동 평가하기

단원 마무리를 하면서 진행된 활동을 평가하는 부분입니다. 활동 평가지는 학생 스스로의 자기 평가와 학생들 상호 간의 평가를 통해 선생님이 평가할 수 있는 형태로 되어 있습니다.

학생들이 제출한 활동지와 활동 평가지를 토대로 성취 기준과 학습 목표를 참고하여 평가란을 작성하시면 됩니다.

이 책의 차례

I 듣기·말하기

01	의견을 조정하며 토의하기	010
02	내용의 타당성 판단하며 듣기	022
03	언어폭력의 문제점을 인식하고 상대를 배려하며 말하기	036
04	상대의 이야기에 공감하며 듣고 말하기	046
05	매체 자료로 구성하여 발표하기	062
06	담화에 나타난 설득 전략 파악하기	074
07	협상을 통해 문제 해결하기	086
08	바람직한 말 문화	100

II 읽기

09	예측하며 글 읽기	112
10	요약하며 글 읽기	124
11	다양한 설명 방법 파악하며 읽기	134
12	읽기의 과정과 원리 알기	146
13	동일한 대상의 관점이 다른 글 읽기	154
14	논증 방식을 파악하며 주장하는 글 읽고 쓰기	170

III 쓰기

15	경험을 바탕으로 감동과 즐거움을 주는 글 쓰기	180
16	설명하는 글 읽고 쓰기	196
17	능동적인 글 쓰기	206
18	쓰기 윤리를 위한 저작권 교육	218
19	문제 해결 방안이나 요구 사항을 담은 글 쓰기	230

IV 문법

20 언어의 기능	242
21 언어의 본질	250
22 단어의 짜임	258
23 문장의 성분	268
24 품사의 개념과 특성	282
25 문장의 짜임과 양상	294
26 음운 체계 탐구	306
27 한글의 창제 원리와 가치	320
28 문법 기능을 담당하는 요소	328

V 문학

29 시의 운율과 표현 방법	340
30 문학 작품의 표현과 작가의 태도	354
31 갈등의 진행과 해결 과정	364
32 성장을 다룬 작품을 통한 자신의 삶 성찰	378
33 말하는 이의 관점을 고려한 작품 수용	390
34 작품을 해석하는 다양한 관점	406
35 작품 속 사회·문화·역사적 상황	418

I 듣기 · 말하기

01 의견을 조정하며 토의하기 _ 이선희

02 내용의 타당성 판단하며 듣기 _ 이선희

03 언어폭력의 문제점을 인식하고 상대를 배려하며 말하기
_ 안윤주

04 상대의 이야기에 공감하며 듣고 말하기 _ 이선희

05 매체 자료로 구성하여 발표하기 _ 김은정

06 담화에 나타난 설득 전략 파악하기 _ 김선수

07 협상을 통해 문제 해결하기 _ 김선수

08 바람직한 말 문화 _ 김수애

01 의견을 조정하며 토의하기

- [학습 목표] • 토의의 필요성과 토의 진행 과정을 이해할 수 있다.
• 협력적 소통 과정인 토의의 방식으로 문제를 해결하는 태도를 기를 수 있다.

거꾸로교실 수업 흐름도

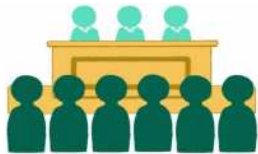
배움 준비	▶ 학습 목표 제시 이번 단원의 학습 목표를 확인하고, 배움의 흐름을 이해한다. ▶ 디딤영상 내용 점검 이전 수업 내용을 환기하며 수업을 준비한다.
생각 기초 (생각 시각화)	활동 1 등장인물의 갈등 해결 방법 파악하기 이전 단원에서 배운 내용을 이번 단원과 연결하는 활동이다. 학생들이 이미 배웠던 내용에서 토의가 필요한 상황을 개별적으로 설정해 보며 이번 시간에 학습할 내용을 가볍게 살펴본다. 활동 2 등장인물의 갈등 문제를 올바르게 해결하며 토의 맛보기 등장인물이 처한 갈등 상황을 우리 모둠의 생각을 모아 합리적으로 해결하는 ‘토의 맛보기’ 활동으로, 생각 심화 단계에서 이루어지는 토의 프로젝트 활동 ‘토의, 네가 있으면 우리도 문제 해결의 달인!’에 앞서 가볍고 간략한 토의 실습을 하며 토의의 필요성과 활동 방법 등을 대략적으로 익힐 수 있다.
생각 심화 (협업 활동)	활동 3 토의 주제 선정하기 ‘마인드맵’으로 우리 주변에서 해결해야 할 갈등 문제를 개별적으로 찾고, 가볍게 ‘피라미드 토론’을 하며 모둠의 협의 아래 토의 주제를 도출하고 선정하는 활동이다. 이는 프로젝트 활동의 첫 단계로, 학생들은 이를 통해 단원의 배움 내용을 자신의 삶과 연결 짓게 된다. 활동 4 절차에 따라 토의하기 토의 절차에 따라 각 모둠에서 선정한 토의 주제를 바탕으로 토의하며 합리적인 해결 방안을 모색한다. 태블릿 PC나 스마트폰 등의 기기를 활용하여 다양한 자료를 조사할 수 있으므로 한층 더 심화된 활동을 진행할 수 있다.
생각 적용 (창의적 사고)	활동 5 문제 해결 방법 공유하기 ‘생각 심화’의 내용을 적용하는 활동이다. 발표를 통해 토의하기의 결과를 전체 학급이 공유하고, 모둠별 발표가 종료된 뒤에는 ‘질의·응답’ 활동을 하며 학생들은 자연스럽게 집단 지성으로 발표 모둠의 문제 해결을 돕는 확장된 토의를 수행할 수 있다. 활동 6 최종 해결안 확정하기 발표 후 질의·응답 과정에서 제시된 의견을 검토하여 우리 모둠의 의견을 조정한 뒤 최종 해결안을 확정하고, 수정된 결과를 ‘하나 남고 셋 가기’를 활동을 통해 다른 모둠과 공유한다. 1차 발표 후 수정된 내용을 중심으로 다른 모둠에게 설명하고, 설명을 들은 후 상호 평가한다.
배움 정리	▶ 학습 확인 이번 단원의 배움 내용을 키워드 중심으로 언급하며 정리한다. ▶ 개별, 모둠별 활동지 제출 개별, 모둠별 활동지 및 결과물을 제출하도록 하고 피드백한다.
지도상의 유의점	이 단원은 학생들이 자신들이 수업에서 배운 내용과 활동한 내용을 연결하여 정리 디딤영상을 모둠별로 제작하면서 배움을 자기 주도적으로 정리할 수 있도록 안내한다.

디딤영상 주요 내용

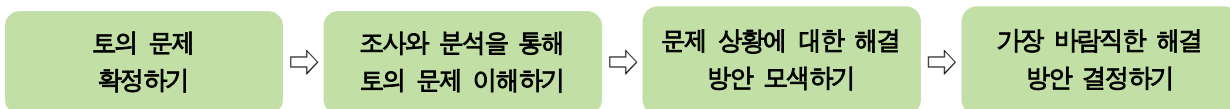
① 토의란?

어떤 문제에 관심을 가진 사람들이 모여 서로 의견을 나누고 조정하는 과정을 통해 문제를 해결할 수 있는 가장 바람직한 방안을 찾는 협력적 말하기

② 토의의 유형과 특징

포럼 (공개 토의)		어떤 문제에 대해 직접 관련 있거나 전문성을 지닌 토의자가 모여 공개적으로 토의하는 것으로, 청중이 직접 참여하여 토의자에게 직접 질문할 수 있으므로 청중의 역할이 중시됨.
패널 토의 (배심 토의)		특정 문제에 관심이 있거나 경험이 있는 대표자를 패널로 뽑아 서로 정보와 지식, 의견을 주고받으며 공동 토의를 진행하는 방식으로 하나의 문제를 여러 각도에서 살펴보기에 좋음.
심포지엄		해당 분야의 전문가 3~5명이 특정 주제에 대해 강연한 뒤 청중이 질의·응답을 받는 방식으로, 토의자 간의 의견 교류는 활발하지 않은 편임.
원탁 토의		10명 내외의 참가자들이 서열의 구별 없이 모두가 평등한 입장에서 참여하여 상호 관심사에 대해 자유롭게 의견을 나누는 방식으로, 토의 문제에 대한 의사 결정이 쉬움.

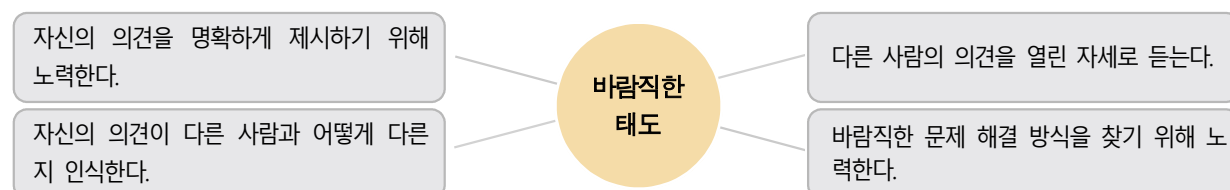
③ 토의 절차



④ 토의 참여자들의 역할

사회자	토의 절차와 규칙에 따라 토의자들의 발언 기회와 시간을 조절하며 객관적으로 토의를 진행함.
패널(토의자)	정해진 규칙에 따라 타당한 근거를 들어 자신의 의견을 제시함.
청중	토의 진행에 적극적으로 협조하고, 토의자들의 의견을 잘 듣고 기회가 주어지면 질문함.

⑤ 토의에 참여하는 바람직한 태도



활동 1 등장인물의 갈등 해결 방법 파악하기

활동 목표	이전 수업 내용과 이번 시간에 배운 내용을 가볍게 연결하는 활동을 통해 토의가 필요한 상황을 개별적으로 설정해 보고 앞으로의 배움 활동에 대한 학습 동기를 유발할 수 있다.
활동 소개	이번 단원의 주요 배움 활동은 사회적 의사 결정을 익히는 활동으로, 의견을 조정하며 토의를 하고, 이를 통해 문제를 해결하는 태도를 기르는 것이다. 이 활동은 문제 해결을 위한 의사소통으로서의 토의 활동을 본격적으로 진행하기에 앞서 토의가 필요한 상황을 앞에서 배운 작품의 내용(인물의 갈등, 갈등의 진행과 해결 과정)에서 도출하는 가벼운 연관 활동이다.
활동 유형	개별 활동, 모둠 활동(4인 1모둠)
준비물	교과서, 활동지, 색 사인펜, 색연필
활동 방법	[개별 활동] ① 교과서 수록 작품인 소설 「하늘은 맑건만」이나 시나리오 「달리는 차은」의 등장인물이 갈등하는 문제 상황을 찾아 한 문장으로 요약한다. ② 요약한 내용을 바탕으로 인상적인 갈등 장면을 글과 그림을 함께 이용해 정보나 생각을 정리하는 ‘비주얼 싱킹’으로 표현한다. ③ 갈등이 일어난 문제 상황의 해결 여부를 확인한다. ④ 갈등이 해결되었을 경우, - 해결 방법이 옳았다면 그 이유를 생각해 보고 짧은 글로 정리한다. - 옳지 않았다면 그 이유와 현명한 해결 방법을 생각해 보고 짧은 글로 정리한다. ⑤ 갈등이 해결되지 않았을 경우, 현명하게 해결할 방법을 생각해 보고 짧은 글로 정리한다. ⑥ 만약 인물의 갈등이 올바르게 해결되었다면 어떤 일이 벌어졌을지 상상하여 짧게 정리한다. [모둠 활동] ⑦ 등장인물의 갈등을 우리가 올바르게 해결해 주기 위해 무엇을 할 것인지에 대해 서로의 생각을 말해 본다.
지도 방안	△ 소설 「나비를 잡는 아버지」 속 등장인물의 갈등 해결 방법에 대한 자기 생각 정리하기 • 학생들이 자기 생각을 개별적으로 정리하는 것을 어려워할 경우 모둠 안에서 친구들과 의견을 나누면서 도움을 받을 수 있도록 안내한다. • 갈등을 올바르게 해결할 수 있는 다양한 방법이 있다는 것을 이해하고, 토의가 필요한 상황을 잘 파악할 수 있도록 개별 활동의 결과를 공유하도록 한다.

개별 활동지

학습 주제	의견 조정하며 토의하기	소속	____학년 ____반 ____번
학습 목표	등장인물이 갈등을 해결하는 방법을 파악할 수 있다.	이름	

- 「하늘은 맑건만」과 「달리는 차은」의 등장인물들이 갈등을 해결하는 올바른 방법에 대해 토의할 준비를 해 볼까요?
먼저, 등장인물이 갈등을 해결하는 방법을 단계별로 파악해 봅시다.

등장인물이 갈등하는 이유는 무엇인가? < 갈등 장면을 <u>인상적인 1컷 그림</u>으로 표현하기 >	
갈등 장면을 <u>한 문장</u> 으로 표현하기	

등장인물의 갈등은 해결되었는가?

YES! ↓

↓ NO!

갈등의 해결 방법은 옳았는가? (해당하는 곳에 (✓)를 표시한 뒤 쓰세요!) ☐ 옳았다면 그 이유는? ☐ 옳지 않았다면 그 이유는? 	옳지 않을 경우 ⇒ 현명한 해결 방법	올바른 갈등 해결 방법은 무엇인가?
---	-------------------------------------	--

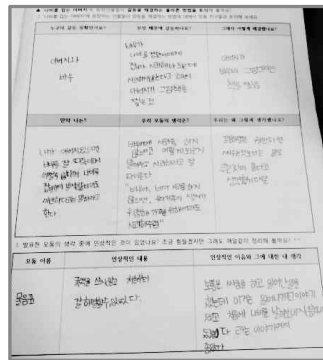
만약 등장인물의 갈등이 올바르게 해결되었다면 어떤 일이 벌어졌을까?

--	--

등장인물의 갈등을 올바르게 해결해 주기 위해서는 무엇을 해야 할까?	
---------------------------------------	--

내 생각		우리 모두 생각	
------	--	----------	--

활동 목표	- 등장인물이 갈등 상황에서 만난 문제점을 모둠원들의 공동 사고를 통해 합리적으로 해결하는 활동으로 간단한 토의를 수행할 수 있다. - 심화 토론 프로젝트 활동 ‘토의, 네가 있으면 우리도 문제 해결의 달인!’에 앞서 가볍고 간략한 토의 실습을 하며 토의의 필요성을 알고, 대략적인 활동 방법을 익힐 수 있다.
활동 소개	모둠원과 협력적 소통 과정을 경험하며 등장인물이 처한 갈등 상황에 대한 합리적인 해결 방안을 찾는 활동이다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모둠) → 개별 활동 → 모둠 활동
준비물	교과서, 활동지, 필기구
활동 방법	[모둠 활동] ① 모둠원이 함께 갈등하고 있는 인물과 그가 처한 상황을 파악한다. ② 등장인물이 무엇 때문에 갈등하는지 파악한다. ③ 모둠원이 협의하여 누구의 갈등 상황을 해결해 줄 것인지 정한다. ④ 갈등 상황에서 등장인물은 어떻게 갈등을 해결했는지 구체적으로 정리한다. [개별 활동] ⑤ 자신이 등장인물과 같은 갈등 상황에 처했다면 어떻게 문제를 해결할 것인지 ‘나의 해결 방법’을 생각하여 정리한다. [모듬 활동] ⑥ ⑤번 활동의 결과를 공유한 뒤 모듬원들의 생각을 모아 ‘우리의 해결 방법’을 제시한다. ⑦ 우리 모듬이 왜 ⑥번처럼 생각했는지 그 이유를 밝힌다. ⑧ 모든 모듬이 활동 결과를 발표하고, 질의·응답한다. ⑨ 가장 인상적인 해결 방법을 제시한 모듬을 각자 선정하여 그 내용과 이유를 정리한다.
지도 방안	- 모듬 활동과 개별 활동이 함께 진행되므로 두 활동을 명확하게 구분하여 진행하도록 한다. - 개별 활동을 하는 시간을 충분히 제공하여 양질의 문제 해결 방안을 각자 도출할 수 있도록 독려한다. - 모든 학생이 각 모듬의 활동 결과를 전체적으로 살펴볼 수 있는 환경을 마련하여 토의를 통해 문제를 해결하는 다양한 방법이 도출될 수 있음을 이해하도록 지도한다. 아울러 어떤 문제가 발생했을 때 그 문제를 해결하기 위해 여러 사람의 생각을 모아 합리적인 해결 방법을 찾는 토의가 필요하다는 것을 깨달을 수 있도록 지도한다.



△ 활동지 작성 및 모듬 활동 결과 발표하기

개별 활동지

학습 주제	의견 조정하며 토의하기	소속	____학년 ____반 ____번
학습 목표	토의를 통해 등장인물이 갈등을 해결하는 올바른 방법을 찾을 수 있다.	이름	

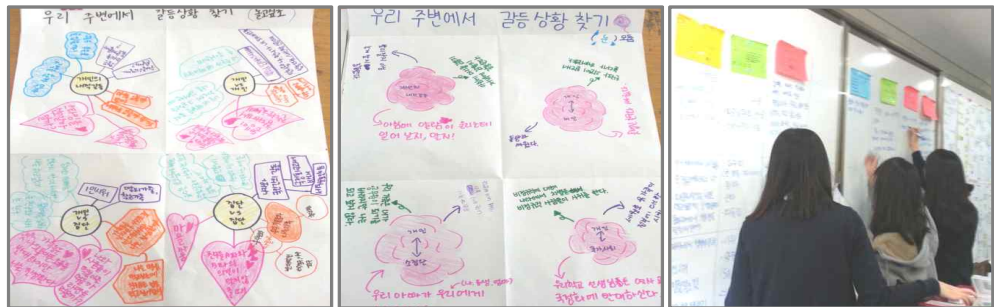
- 「하늘은 맑건만」과 「달리는 차은」속 등장인물들이 갈등을 해결하는 올바른 방법을 토의해 볼까요? 등장인물들이 갈등을 해결하는 방법에 대해 모둠 친구들과 의견을 나누어 보세요.
간단한 토의를 통해 그 문제 상황을 합리적으로 해결해 봅시다!

1. 누구의 갈등 상황인가? [모둠 활동]	2. 무엇 때문에 갈등하고 있는가? [모둠 활동]	3. 어떻게 해결했는가? [모둠 활동]
4. 만약에 나라면? (나의 해결 방법) [개별 활동]	5. 우리 모둠의 생각은? (우리의 해결 방법)[모둠 활동]	6. 왜 그렇게 생각했는가? [모둠 활동]

- 모둠의 발표 가운데 인상적인 내용이 있었다면, 아래 표에 정리해 보세요.

모둠 이름	인상적인 내용	인상적인 이유와 그에 대한 내 생각

활동 목표	• 토의 프로젝트(토의, 네가 있으면 우리도 문제 해결의 달인!)를 수행할 준비를 할 수 있고, 자신의 삶과 배움 내용을 연결할 수 있다. • 토론 주제 선정 과정에서 피라미드 토론을 통해 협력적으로 소통하며 합리적으로 의사 결정을 할 수 있다.
활동 소개	갈등 양상이 다른 다양한 갈등 상황을 찾고, 모둠에서 함께 해결해야 할 토의 주제를 선정하고 '피라미드 토론'을 통해 해결 방안을 찾는 활동이다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모둠)
준비물	활동지(혹은 B4 용지), 색 사인펜, 포스트잇, 보드 마커
활동 방법	① 활동지 혹은 B4 용지를 배부한다. ② 모둠이 협업하여 우리 주변에서 일어나는 다양한 갈등 상황을 찾는다. ③ 각각의 갈등 상황이 어떤 갈등 양상에 속하는지 판단한 뒤, 활동지에 갈등 양상에 알맞은 사례를 '마인드맵' 형태로 정리한다. ④ 여러 색 사인펜 가운데 자신만의 색깔을 정하고 자신이 정한 색깔 펜으로 활동지에 쓴다. ⑤ 각 모듬의 활동 결과를 전체가 살펴볼 수 있도록 정리하고 공유한다. ⑥ 모듬별로 찾은 다양한 갈등 상황 중에서 우리 모듬이 해결하고자 하는 갈등 상황을 하나만 선택한다. ⑦ 각 모듬이 그 문제를 해결하고 싶은 이유를 간략하게 정리한다. ⑧ 각 모듬에서 선정한 갈등 상황에서 일어나는 문제점, 해결하고 싶은 점, 해결하고 싶은 이유 등을 포함하는 토의 주제를 각자 하나의 문장으로 만든다. ⑨ '피라미드 토론'으로 우리 모듬의 토의 주제를 선정한다. ✓ 피라미드 토론(Pyramid Debate) : 한 논제에 대한 전체 구성원들의 의견을 단계적으로 줄여 나가면서 최종적인 결론을 도출하는 토론 방식으로 '의사 결정 토론 모형'이라고도 한다. - 1단계(1 : 1 짝 토론) : 내가 만든 토의 주제 문장을 우리 모듬에서 토의 주제로 선정하면 좋은 이유를 짚궁끼리 서로 말한 후 두 사람의 의견 중 하나의 의견으로 의사 결정을 한다. - 2단계(2 : 2 팀 토론) : 1단계에서 짚궁이었던 두 사람이 같은 팀으로 각자 자기 팀에서 결정한 토의 주제를 우리 모듬의 토의 주제로 선정하면 좋은 이유를 말한 뒤 하나의 의견으로 의사 결정을 한다. - 단계별로 선정된 의견은 개별 활동지에 동그라미로 표시한다.
지도 방안	• 마인드맵으로 우리 주변의 갈등 문제를 찾을 때 제공하는 모듬 활동지는 B4 이상의 크기로 제공하여 모듬원이 모두 참여하도록 한다. • 피라미드 토론은 활동 상황에 따라 시간을 적절히 안배하여 진행하도록 한다.



△ 활동지 작성 및 모듬 활동 결과 발표하기

<피라미드 토론(Pyramid Debate)>

한 논제에 대한 전체 구성원들의 의견을 단계적으로 줄여 나가면서 최종적인 결론을 도출해 내는 토론 방식으로 '의사 결정 토론 모형'이라고도 한다. 토론은 역피라미드 형태로 진행되며, 1:1 짝 토론에서 시작하여 2:2 팀 토론, 모둠 토론 등의 단계로 점차 범위를 넓혀 나간다. 공동체 내에서 함께 해결해야 할 갈등이나 문제가 있을 경우 피라미드 토론을 통해 해결 방안을 찾을 수 있다. 주제 선정하기 활동지는 잘라서 사용한다.

- 우리 주변에서 일어나는 다양한 갈등 사례를 찾아볼까요? 갈등 상황을 떠올려 보고 각 상황을 갈등 양상에 맞게 마인드맵으로 정리해 봅시다.

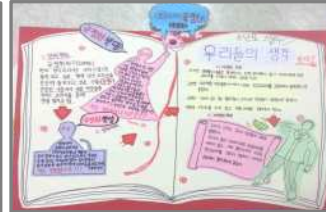
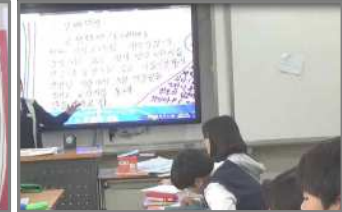
1. 개인의 내적 갈등	2. 개인과 개인의 갈등
3. 개인과 집단의 갈등	4. 집단과 집단의 갈등

모둠원들과 함께
살펴본 내용 중
우리가 해결하고
싶은 문제는?

우리는 왜
이 문제를
해결하고 싶은가?

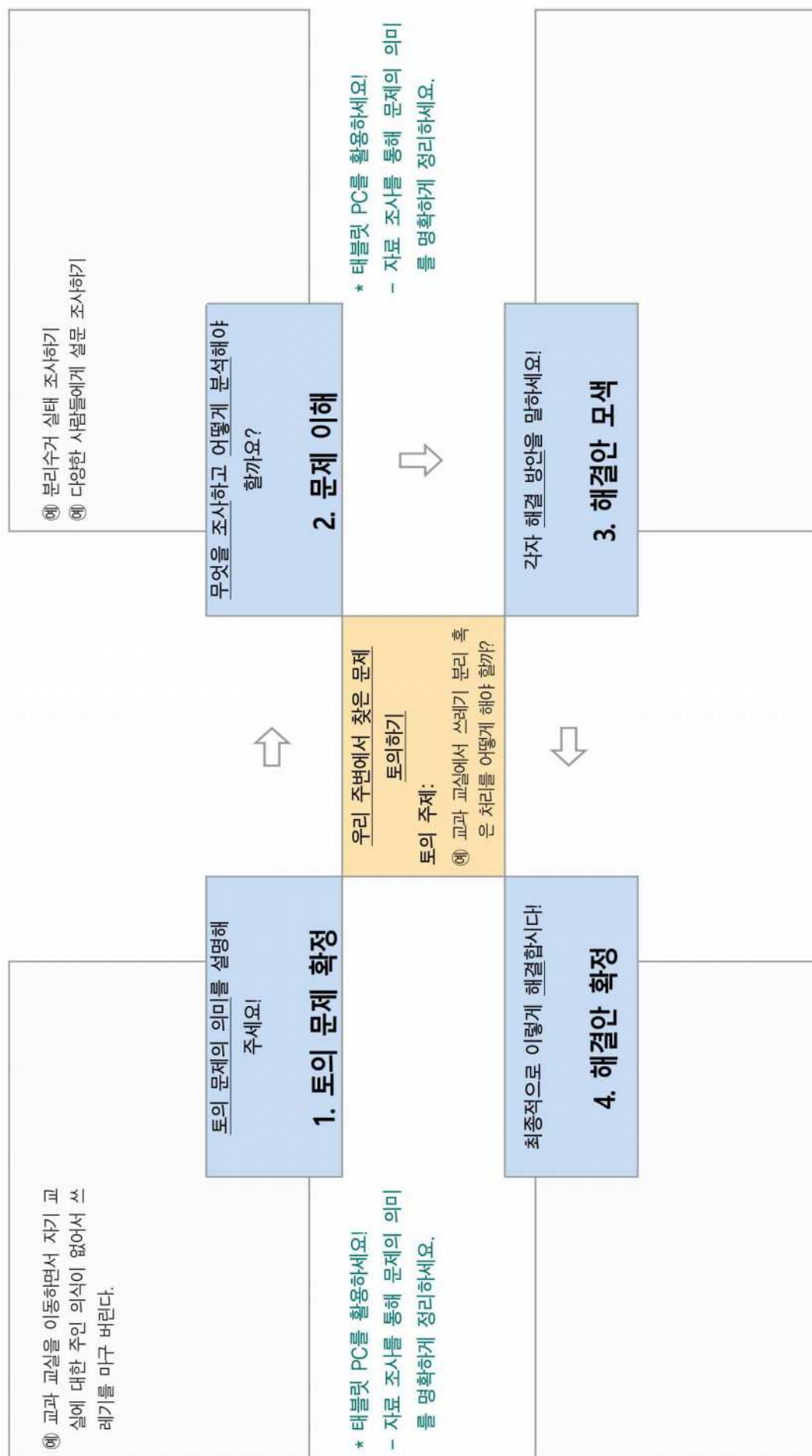
절취선

피라미드 토론으로 토의 주제 선정하기		<u>토의</u> 주제를 한 문장으로 만들어 봅시다! (①, ②에 모두 선정된 생각에 동그라미 하기)			
①	내 생각		②	우리 팀 생각	
	짝궁 생각			상대 팀 생각	

활동 목표	• 토의를 자기 주도적으로 실행할 수 있고, 집단 지성으로 새로운 문제를 해결할 수 있다. • 토의 절차에 따라 토의를 하며 문제를 해결하는 의사소통 방법을 익힌다. • 토의 결과를 공유하는 과정에서 질의·응답을 하며 부족한 점을 보완하는 집단 지성의 힘을 경험할 수 있다. • 태블릿 PC를 활용하여 다양한 자료를 조사하고 내용의 사실 여부를 확인, 검토하는 활동을 통해 디지털 리터러시(미디어 사용 능력)를 기를 수 있다.
활동 소개	절차에 따라 토의를 진행하고, 수정 보완한 최종 해결안을 ‘하나 남고 셋 가기’를 통해 토의에 참여한 모든 구성원이 함께 공유하는 활동이다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모둠)
준비물	4절 색지, 색 사인펜, 색연필, 포스트잇, 유성 매직, 풀, 가위, 태블릿 PC
활동 방법	① 토의 절차(문제 확정 → 문제 이해 → 해결안 모색 → 해결안 확정)에 따라 1차 토의를 한다. ② 문제를 정확하게 이해하는 데 필요한 자료를 찾기 위해 태블릿 PC를 활용한다. ③ 토의 결과를 한눈에 파악할 수 있도록 4절 색지를 활용하여 발표용 정리 활동지를 만든다. ④ 발표 모둠은 전자 칠판을 활용하여 발표하고, 나머지는 발표를 들으며 상호 평가지를 작성한다. ⑤ 발표 후 청중과의 질의·응답 시간을 갖고, 토의 결과에 부족한 점이 있으면 보완 자료로 삼는다. ⑥ 청중과의 질의·응답 결과를 반영하기 위해 2차 토의를 하고, 최종 해결안을 수정·보완한다. ⑦ 수정 혹은 보완한 최종 해결안은 ‘하나 남고 셋 가기’ 활동으로 전체 학생들과 공유한다. ✓ 하나 남고 셋 가기 - 모둠 안에서 한 사람을 설명자로 정한다. - 설명자를 제외한 나머지 세 사람은 각 모둠을 순서별로 이동한다. - 설명자는 다른 모둠 친구들에게 자신이 속한 모둠의 최종 해결안에 관해 설명한다. ⑧ 수업 종료 후 학생들은 수업 장면을 떠올리며 정리 디딤영상을 제작하면서 배운 내용을 정리한다.       △ 태블릿 PC를 활용해 자료를 찾고 토의 결과 도출하고 수정안 결과 공유하기
지도 방안	• 1차 토의 결과 발표가 끝난 뒤 질문할 때는 건전한 비판, 대안 제시가 이루어지도록 한다. • ‘하나 남고 셋 가기’에서는 1차 토의 결과에서 수정·보완된 사항만 중점적으로 공유하도록 한다. • 상호 평가지는 양면 복사하여 사용하고, 자기 평가는 포트폴리오 형태의 ‘누가 기록지’를 활용한다.

모둠 활동지

- 토의 절차에 따라 우리 주변에서 찾은 () 문제의 해결을 위한 토의를 진행해 보세요.



■ '우리 주변에서 찾은 문제의 해결 방안을 모색하는 토의하기'를 한 뒤 모둠별로 발표 내용을 정리하며 상호 평가를 실시합니다.

____학년 ____반 ____번

토의 주제		우리 주변에서 찾은 () 문제 해결 방안 토의하기		토의 주제	우리 주변에서 찾은 () 문제 해결 방안 토의하기	
토의 절차		모둠 이름 : () 주요 내용		토의 절차	모둠 이름 : () 주요 내용	
1. 문제 확정	칭찬 : 조언 :			1. 문제 확정		
2. 문제 이해				2. 문제 이해		
3. 해결안 모색				3. 해결안 모색		
4. 해결안 확정				4. 해결안 확정		
토의 주제	우리 주변에서 찾은 () 문제 해결 방안 토의하기		우리 주변에서 찾은 () 문제 해결 방안 토의하기		우리 주변에서 찾은 () 문제 해결 방안 토의하기	
토의 절차	모둠 이름 : () 주요 내용		모둠 이름 : () 주요 내용		모둠 이름 : () 주요 내용	
1. 문제 확정	칭찬 : 조언 :			1. 문제 확정		
2. 문제 이해				2. 문제 이해		
3. 해결안 모색				3. 해결안 모색		
4. 해결안 확정				4. 해결안 확정		

활동 평가지

____학년 ____반 ____번 이름 _____

① 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 토의의 필요성과 진행 방법을 이해하였는가?			
	2. 다른 사람과 의견을 조정하며 토의할 수 있는가?			
	3. 토의를 통해 등장인물의 갈등을 해결할 수 있는 합리적인 방안을 찾았는가?			
	4. 선정한 갈등 문제를 토의의 방식으로 바르게 해결하였는가?			
활동 참여도	활동 ① 등장인물의 갈등 해결 방법 파악하기			
	활동 ② 등장인물의 갈등 문제를 올바르게 해결하며 토의 맛보기			
	활동 ③ 토의 주제 선정하기			
	활동 ④ 절차에 따라 토의하기			
	활동 ⑤ 문제 해결 방법 공유하기			
	활동 ⑥ 최종 해결안 확정하기			
느낀 점				

② 상호 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆
--------------	-------

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

교사 평가하기

02 내용의 타당성 판단하며 듣기

- [학습 목표]**
- 판단하며 듣기가 필요한 상황을 알고, 판단하며 듣기의 필요성을 이해한다.
 - 다양한 상황에서 내용의 타당성을 판단하며 들을 수 있다.

거꾸로교실 수업 흐름도

배움 준비	▶ 학습 목표 제시 이번 단원의 학습 목표를 확인하고, 배움의 흐름을 이해한다. ▶ 디딤영상 내용 점검 이전 수업 내용을 환기하며 수업을 준비한다.
생각 기초 (삶과 가볍게 연계하기)	활동 1 판단하며 듣기가 필요한 일상 속 상황 찾기 뉴스 동영상과 라디오 뉴스 속에서 판단하며 듣기가 필요한 상황을 찾아 보고, 일상생활 속에서 각자 판단하며 듣기를 잘 수행하고 있는지 돌아본다. 활동 2 판단하며 듣는 태도의 중요성 알기 삶 속에서 배움 요소를 찾아 이번 단원과 연결하는 활동이다. 학생들은 다양한 상황에서 ‘판단하며 듣기’가 필요함을 인식하고 ‘판단하며 듣기’가 필요한 이유를 정리한다.
생각 심화 (협업 활동)	활동 3 내 생애 최고 & 최악의 판단하며 듣기 경험 발표하고 조언하기 판단하며 듣기 활동을 수행했던 각자의 경험을 떠올려 보고, 실제 삶에서 각자 어떤 판단을 했고 그렇게 판단한 이유는 무엇이었는지 생각해 보며 학습 주제와 연관된 서로의 경험을 조금 더 깊이 있게 공유한다. 공유한 뒤에는 각자 ‘내 생애 최고의 판단하며 듣기’ 혹은 ‘내 생애 최악의 판단하며 듣기’ 경험을 선정하고 그 이유가 무엇인지 살펴본다. 이 과정에서 좀 더 나은 판단을 하기 위해서 고려하면 좋았을 사항을 모둠원들과 협의해 보고 이에 대해 서로에게 조언하는 활동을 하며 의사소통 역량을 키운다.
생각 적용 (창의적 사고)	활동 4 판단하며 듣기의 합리적 실천 방안 찾기 매니페스토 정책 선거 제도를 이해할 수 있는 동영상 자료를 시청한 뒤에 관련 신문 기사를 읽고, 매니페스토 정책 선거의 필요성에 대해 생각해 본다. 배움 내용을 적용하는 방법으로 우리 반과 우리 학교의 선거에서 ‘나’와 ‘우리’는 어떻게 판단하며 듣기 활동을 수행해야 할 것인지 서로 협의하여 향후 실천할 계획을 수립해 본다. 수립된 계획은 학급 및 학교 선거 때 실천하도록 한다.
배움 정리	▶ 학습 확인 이번 단원의 배움 내용을 키워드 중심으로 언급하며 정리한다. ▶ 개별, 모둠별 활동지 제출 개별, 모둠별 활동지 및 결과물을 제출하도록 하고 피드백한다.
지도상의 유의점	학생들이 수업에서 배운 내용과 자신의 삶을 다양하게 연결하면서 배움을 적용할 수 있도록 돕고, 모둠 친구들과 수립한 ‘판단하며 듣기 수행 계획’을 적절한 시기에 실제 실천할 수 있도록 추가 안내한다.

디딤영상 주요 내용

① '내용의 타당성 판단하며 듣기'의 개념과 필요성

타당성
판단하며 듣기

상대방의 이야기를 들을 때 사실과 의견을 구분하고, 내용의 신뢰성과 타당성을 판단하며 듣는 방법

② 내용의 타당성 판단하며 듣기의 과정

이야기를 집중해서 듣고 사실과 의견을 구분함.



사실에 해당하는 내용이 믿을 만한 것인지 판단함.



의견에 해당하는 내용이 타당한지 판단함.

③ 내용의 타당성을 판단하는 기준

타당성을 판단하기
위한 질문

- 근거와 주장 사이에 연관성이 있는가?
- 주장과 근거가 현실이나 삶의 이치에 맞는가?
- 근거에서 주장을 이끌어 내는 과정에 오류는 없는가?
- 근거에서 주장을 이끌어 내는 과정에 영향을 미치는 다른 정보는 없는가?

신뢰성의 판단	• 설명 자료나 주장의 근거로 제시된 정보가 믿을 만한 것인지 판단함. • 제시된 자료의 출처가 믿을 만한 것인지 판단함.
타당성의 판단	• 주장이나 의견이 편견에 치우치지 않고 현실적이고 합리적이며, 이치와 사실에 부합되어 보편적으로 받아들여 질 수 있는 내용인지 판단함. • 제시된 근거나 자료, 정보로부터 주장이나 의견을 이끌어 내는 방식에서 오류 가능성이 없고 합리적인지 여부를 판단함.

④ 내용의 타당성을 판단하며 듣는 태도의 중요성

- 일상생활에서 나누는 대화나 매체에서 접하는 다양한 주장을 합리적으로 수용하고 평가할 수 있다.
- 말의 앞뒤 맥락을 고려하면서 자료나 근거에서 결론을 이끌어 내는 방식이 합리적인지 판단할 수 있다.
- 설득하거나 주장하는 말을 들을 때, 말하는 이의 주장과 근거가 현실이나 삶의 이치에 맞는지를 따져 보며 그 말을 신뢰할 수 있는지 평가할 수 있다.

활동 목표	삶의 장면과 학습 내용을 가볍게 연관 지어 봄으로써 판단하며 듣기의 필요성을 깨닫고 태도를 사전 점검할 수 있다.
활동 소개	이번 단원의 주요 배움 활동은 삶 속에서 ‘바르게 판단하며 듣기’가 왜 중요한 것인지 뉴스 사례를 통해 가볍게 파악해 보고, 판단하며 듣는 태도의 중요성을 가볍게 살펴보는 수행 과제 준비 활동이다. 학생들은 판단하며 듣기가 필요한 상황과 이유를 뉴스 동영상과 라디오 뉴스 속에서 찾아 보고, 각자 일상생활 속에서 판단하며 듣기를 잘 수행하고 있는지 스스로 생각하며 점검해 본다. 또한 판단하며 듣기가 필요한 다양한 일상생활 속 상황을 찾아 보며 삶 속에서 배움 요소를 찾아 이번 단원과 대략적으로 연결해 본다.
활동 유형	개별 활동, 모둠 활동(4인 1모듬), 모듬별 공유
준비물	교과서, 활동지, 색 사인펜, 색연필
활동 방법	[활동 ① - 개별 활동 ⇒ 모듬 활동 ⇒ 전체 활동] ① [전체] 모두 함께 뉴스 동영상(개별 활동지의 (1)번 참고)을 시청한다. ② [개별] 공정 거래 위원회가 과징금을 부과한 이유를 생각해 보고 자신의 생각을 정리한다. [모듬] 모듬 구성원의 생각을 모두 공유하여 모듬의 생각을 정리한다. [전체] 모듬별 발표를 진행하여 다른 모듬과도 생각을 공유한다. ③ [개별] 공정 거래 위원회에서 재발 방지를 위해 마련한 조치를 찾아 정리한다. ④ [전체] 모두 함께 라디오 뉴스(개별 활동지의 (2)번 참고)를 청취한다. ⑤ [개별] 홈쇼핑사의 ‘가짜 백화점 영수증’을 적발하고, 직접 전수 조사를 한 뒤 방송 통신 심의 위원회에 제보한 소비자가 다른 소비자들과 다르게 행동한 점이 무엇인지 각자 생각을 정리한다. [모듬] 모듬 구성원의 생각을 공유한 후 모듬 생각을 정리한다. [전체] 간단한 모듬별 발표로 다른 모듬과의 생각을 공유한다. [활동 ② - 개별 활동 ⇒ 모듬 활동 ⇒ 전체 활동] ⑥ [개별] 일상생활 속에서 판단하며 듣기가 필요한 상황과 이유를 각자 찾아 포스트잇에 하나씩 정리하고, 우수한 사례와 생각에는 스티커 투표를 진행하여 칭찬한다. ⑦ [개별] 각자 작성한 포스트잇을 상황별로 유목화하여 정리한다. ⑧ [모듬] 모듬 활동지(전지 혹은 2절지)에 유목화해 분류한 포스트잇을 정리한다. ⑨ [모듬] 칠판이나 벽에 모듬 활동지(전지 혹은 2절지)를 부착한다. ⑩ [전체] 모듬별로 함께 이동하며 다른 모듬의 활동 결과를 살펴보고, 협의하여 우수한 사례를 포스트잇에 추가 정리한다. ⑪ [전체] 다른 모듬에서 얻은 좋은 사례를 적은 포스트잇을 우리 모듬의 활동지에 추가로 붙인다.
	△ 예시: 포스트잇 유목화해 분류하기 △ 예시: 유목화 후 정리된 모듬 활동지
지도 방안	활동 1, 2를 1차시에 모두 수행할 수 없을 경우, 활동 1은 1차시에, 수행하고 활동 2는 2차시에 수행해도 좋다.

개별 활동지

학습 주제	내용의 타당성 판단하며 듣기	소속	___학년 ___반 ___번
학습 목표	판단하며 듣기가 필요한 상황을 파악하고, 판단하며 듣기의 필요성을 이해할 수 있다.	이름	

(1) 아래 뉴스 동영상상을 시청한 뒤에 이야기를 나누어 봅시다.

99.9% 살균 공기 청정기는 과장... 15억대 과징금

앵커 : 미세먼지, 바이러스를 99.9% 잡는다, 이런 공기 청정기 광고들 많이 보셨을 겁니다. 소비자들로서는 솔깃한 이야기입니다만 너무 현혹되면 안 될 것 같습니다. 공정 거래 위원회가 과장 광고라며 과징금(규약 위반에 대한 제재로 징수하는 돈.)을 물렸는데요, 무엇이 잘못됐는지 이동훈 기자가 전해드립니다.

기자 : 한 공기 청정기 판매 업체 광고입니다. 미세먼지는 기본이고 바이러스를 거의 완벽에 가까운 99.9% 비율로 제거한다고 자랑합니다. 하지만 어떻게 이런 결과가 나온 건지는 알 길이 없습니다. “광고를 통해 정보를 접하고 제품을 구입할 수밖에 없는데 소비자 입장에선 의구심을 가질 수밖에 없는 거죠.” 알고 보니 ‘미세 먼지, 바이러스 99.9% 제거’는 소비자들이 일상생활에서는 전혀 실현할 수 없는 조건에서 나온 조사 결과였습니다. 모두 외부와 차단된 공간에서, 대부분 세균을 필터에 묻히는 방식으로 실험을 진행한 겁니다. 심지어 3.3㎡도 채 안 되는 작은 공간에서 1시간 동안 제품을 틀어 놓고 실험한 곳도 있었습니다.

공정위는 ○○○와 ◇◇전자, △△△ 등 6개 업체에 시정 명령과 함께 과징금을 15억 6천여만 원을 부과했습니다. 업체들이 “실제 사용 환경과 다를 수 있다.”라고 써놓긴 했지만 이것만으로 책임을 면할 수는 없다는 겁니다.

“그간 관행처럼 사용되던 형식적인 제한 사항 표기만으로는 소비자를 오인(잘못 보거나 잘못 생각함.)시킨 사업자의 부당 광고 행위에 대해 책임이 면제될 수 없음을 분명히 하였습니다.”

공정위는 또 제품 실험 결과와 실제 사용 환경이 다른 경우 표시해야 할 사항을 담은 가이드라인도 마련할 계획입니다. 연합뉴스TV 이동훈입니다.

연합뉴스TV 2018년도 5월 29일자

※ 동영상 주소 : https://www.youtube.com/watch?v=px_-7vaShss

■ 공정 거래 위원회가 과장 광고라며 과징금을 부과한 이유는 무엇 때문인가요?

내 생각	우리 모둠 생각	학급 친구들 생각

■ 공정 거래 위원회가 위 광고와 같은 사례가 다시는 발생하지 않도록 마련하고자 하는 조치는 무엇인가요?

“백화점 반값? 홈쇼핑의 거짓말들”

홈쇼핑 3사, 가짜 백화점 영수증 적발 - 소비자 제보가 결정적...직접 전수 조사

■ 진행 : 김현정 앵커

■ 대담 : 성호선 (방송 통신 심의 위원회 방송 광고 팀장)

여러분, 홈쇼핑 자주 이용하시나요? 홈쇼핑에서 제품 홍보할 때 가장 솔깃한 얘기 중 하나가 이거죠. ‘백화점에서 파는 것과 똑 같습니다. 그런데 백화점 가격보다 이만큼이나 싸게 팝니다.’ 이런 문구들 말입니다. 그런데 홈쇼핑 업체들이 가짜 백화점 영수증으로 소비자들을 속여 왔다는 사실이 적발됐습니다. 피해 금액도 상당하다는데요. 이 사건을 조사한 분, 방송 통신 심의 위원회 방송 광고 팀장 성호선 팀장에게 직접 들어 보죠. 팀장님 안녕하세요?

◆ 성호선 : 네. 안녕하세요.

◇ 김현정 : 가짜 백화점 영수증으로 소비자들을 속였다, 이게 무슨 말입니까?

◆ 성호선 : 홈쇼핑 방송들이 전기밥솥을 판매하면서 실제 구매 영수증이 아닌 제조업체가 백화점에서 임의로 발행한 영수증을 방송에서 보여 주면서 ‘백화점에서 59만 8,000원짜리가 37만 8,000원. 백화점이 대비 22만 원 아끼는 거다, 백화점에서 판매가 매우 잘된다.’라고 방송했는데 이 방송을 본 시청자들에게 마치 백화점의 인기 제품을 상당히 저렴하게 살 수 있다고 생각하게 하여 시청자를 기만한 것입니다.

◇ 김현정 : 그러니까 영수증으로 이렇게. ‘여러분, 이거 보세요. 제가 영수증 갖고 왔어요. 이렇게 싸게 살 수 있어요.’라고 한 그 영수증이 가짜로 만든 거였단?

◆ 성호선 : 해당 매장의 매니저가 임의로 발행하고 본인 카드로, 홈쇼핑에서는 영수증을 그대로 방송에 노출한 것입니다.

◇ 김현정 : 그러니까 ‘앞자리가 5자, 6자 많이 보셨을 텐데 오늘은 3자입니다.’ 이런 식으로 광고하는 거 많이 봤거든요. 그런데 이런 영수증이 가짜였다, 이런 얘기지요? 그런데 우리가 이름만 들으면 알 만한 홈쇼핑 3개의 업체가 다 여기에 연루된 것으로. 그럼 이게 특급비밀 속임수도 아니고 공공연한 비밀이었다는 얘기네요.

◆ 성호선 : 저희가 홈쇼핑 측이랑 여러 번 의견을 나눴는데 ‘업체 관행(오래전부터 해 오는 대로 하는 일.)이었다. 그래서 좀 억울한 측면도 있다.’라고 이렇게 주장하고 있습니다.

◇ 김현정 : 오히려 걸린 우리가 억울하다는 식으로? 참 놀랍습니다. 그런데 방송 심의 위원회가 경찰도 아니고 소비자 단체도 아닌데 어떻게 이 사건을 조사하게 되었어요?

◆ 성호선 : 사실은 이번 건은 서울에 거주하시는 한 소비자가 이 방송을 믿고 구입을 했는데 우연한 기회에 판매 가격이 실제 백화점 가격보다 저렴하지 않다는 걸 알게 되었고 그 후에 화가 나서서 전국의 백화점 가격을 조사하셨습니다.

◇ 김현정 : 전국에 있는 백화점에서 판매하고 있는 그 제품의 가격을 조사하셨어요, 개인이?

◆ 성호선 : 전화로 다 직접 조사를 하셨다고 하더라고요.

◇ 김현정 : 그랬더니?

◆ 성호선 : 그랬더니 실질적으로는 홈쇼핑에서 제시한 가격보다 싼 백화점도 있었고.

◇ 김현정 : 오히려?

◆ 성호선 : 네. 그리고 방송에서 얘기한 것처럼 59만 8,000원에 판매되는 곳은 단 한 곳도 없어서 우리 방송 위원회에 허위라고 제보를 해 주셨습니다.

◇ 김현정 : 대단한 소비자입니다, 밥솥 같은 경우에는 한 소비자의 노력으로 우연치 않게 밝혀진 거라고 하더라도 우리가 모르고 지금 속아 넘어가는 것들도 이런 게 관행이라면 꽤 있을 것 같은데요? <하락>

2018년 3월 14일자 CBS 「김현정의 뉴스쇼」 중에서

- 홈쇼핑사에서 제시한 ‘가짜 백화점 영수증’을 적발하고, 직접 전수 조사까지 한 뒤에 이를 방송 통신 심의 위원회에 제보한 소비자는 다른 소비자들과 어떤 점이 다른가요?

내 생각	우리 모둠 생각	학급 친구들 생각

- 위 뉴스 동영상과 라디오 뉴스에서 제시하는 사례처럼 일상생활에서 ‘올바르게 판단하며 듣기’가 필요한 경우가 있습니다. 위 사례 이외에 판단하며 듣기가 필요한 상황과 이유에는 어떤 것이 있을까요? 자유롭게 생각을 나누어 봅시다.

우리 모둠에서 활동하기	다른 모둠과 활동 공유하기
• 씨클맵을 전지(2절지)에 출력하거나 그린다. • 포스트잇에 각자의 생각(상황, 이유)을 정리한다. • 브레인 스토밍을 통해 각자의 생각을 최대한 많이 적는다. • 하나의 포스트잇에는 하나의 생각만 기록한다. • 포스트잇에 쓰는 글씨는 크고 굵고 진하게 쓴다.	• 모둠별 활동지(전지)를 칠판과 벽에 부착한다. • 갤러리 워킹 활동을 한다. • 모둠 친구와 함께 다니며 좋은 사례를 협의하여 선정한다. • 선정된 좋은 사례는 포스트잇에 정리하여 장바구니에 담는다. • 좋은 사례를 스티커 투표로 칭찬한다.



활동 목표	- 판단하며 듣기 활동을 수행한 경험을 분석하며 올바르게 판단하며 듣는 태도를 파악할 수 있다. - 모둠 협업 활동을 통해 모둠 친구에게 올바르게 판단하며 듣는 태도와 방법을 조언할 수 있다.
활동 소개	모둠원과 협력적 소통 과정을 경험하며 올바르게 판단하며 듣는 태도와 방법을 생각하고 상호 협력하며 문제를 해결하는 활동이다.
활동 유형	개별 활동 → 모둠 활동(4인 1모둠) → 개별 활동 → 짝 활동
준비물	교과서, 활동지, 필기구
활동 방법	[개별 활동] ① 각자 지금까지 판단하며 듣기 활동을 했던 경험을 떠올리도록 한다. ② 떠올린 경험 중에서 자신이 생각하기에 가장 올바르게 대처했거나, 판단하며 듣기를 잘 했다고 여기는 경험을 선정한다. ③ 당시의 상황을 적고, 본인이 그렇게 판단한 근거와 판단의 결과, 그 결과로 인해 취한 행동 등이 무엇인지 스스로 분석한다. - 자신의 경험을 분석하는 것을 어려워할 경우, 분석 활동을 모둠 활동으로 전환하여도 좋다. ④ 만일 그때로 돌아간다면 어떻게 행동할 것인지 상상하여 말해 본다. [모둠 활동] ⑤ 모둠 친구들의 경험을 듣고, 올바르게 판단하며 듣기 활동을 수행할 수 있도록 조언한다. - 친구의 경험에 대해 조언할 내용은 작은 포스트잇에 적어서 전달하도록 한다. [개별 활동] ⑥ 각자 올바르게 대처하지 못해 최악이라고 생각하는 듣기의 경험을 선정하도록 한다. ⑦ 앞에서 실시한 ③~⑤와 동일한 순서로 활동을 수행한다. ⑧ 가장 인상적인 조언을 해 준 친구를 소개하며 고마운 마음을 전한다. ⑨ 친구들의 조언을 참고하여 기존 경험과 다른 방향으로 판단하며 듣기 활동을 수행할 계획을 세운 경우, 해당 내용을 짧게 발표하도록 한다. [짝 활동] ⑩ 짝과 함께 ‘내가 만약 ()가 된다면’을 주제로 3분씩 말한다. ⑪ 판단하며 듣기 활동을 하며 서로가 말하는 바를 정리하고, 그에 대한 자신의 생각을 전한다. - 판단하며 듣기 활동을 하기 전에 판단 기준을 짝과 협의하여 정하도록 한다. - 짝이 건넨 결과 내용이 앞에서 함께 정한 판단 기준에 맞게 된 것인지 판단한다.
지도 방안	- 개별 활동과 모둠 활동이 함께 진행되므로 두 활동을 명확하게 구분해 진행할 수 있도록 한다. - 개별 활동을 하는 시간을 충분히 주어 각자 ‘판단하며 듣기’를 했던 경험을 다양하게 떠올릴 수 있도록 한다. - 내가 선정한 ‘내 생애 최고의 판단하며 듣기’ 경험을 발표하는 활동은 스스로의 분석과 친구들의 조언을 참고한다면 보다 더 알차게 수행할 수 있다. 내가 선정한 ‘내 생애 최악의 판단하며 듣기’ 경험의 경우, 왜 최악이라고 판단하는지 그 이유를 스스로 제시하도록 하고, 좀 더 올바르게 수정할 수 있는 방안도 함께 낼 수 있도록 안내한다. 교사는 이러한 사전 안내를 통해 좀 더 적극적이고 세밀하게 활동할 수 있는 분위기를 조성하도록 한다.

학습 주제	내용의 타당성 판단하며 듣기	소속	___학년 ___반 ___번
학습 목표	판단하며 듣기가 필요한 상황에서 올바르게 판단하며 듣는 태도와 방법을 파악하고 실천할 수 있다.	이름	

- 지금까지 겪은 경험 중에서 내 생애 최고 혹은 최악의 판단하며 듣기 경험을 뽑으려고 합니다. 발표한 뒤에는 서로에게 조언도 해 봅시다.

내 생애 최고의 판단하며 듣기 소개하기		
어떤 상황이었나요?	2. 어떻게 판단하고 행동했나요?	3. 지금 다시 돌아간다면...
	■ 판단 결과 : ■ 취한 행동 : ■ 판단 근거 :	
<친구에게 전하는 조언 한 마디! ☺>		
친구들의 조언을 참고하면 그때 상황에서 나는 _____		

내 생애 최악의 판단하며 듣기 소개하기		
어떤 상황이었나요?	2. 어떻게 판단하고 행동했나요?	3. 지금 다시 돌아간다면...
	■ 판단 결과 : ■ 취한 행동 : ■ 판단 근거 :	
<친구에게 전하는 조언 한 마디! ☺>		
친구들의 조언을 참고하면 그때 상황에서 나는 _____		

- 아래 원고를 작성한 뒤에 짝과 함께 가벼운 주장하는 말하기를 하며, ‘내용의 타당성 판단하며 듣기 실습’을 해 봅시다.

<주장하는 말하기 원고>

- 만약 내가 ()이/가 된다면...

주 장	근 거
• ()하겠습니다. ⇒	
• ()하겠습니다. ⇒	
• ()하겠습니다. ⇒	
• ()하겠습니다. ⇒	

- 친구의 말하기를 판단하며 듣고, 그 결과를 아래 표에 정리하세요.

타당한 점	타당하지 못한 점
• 판단의 기준 :	• 판단의 기준 :
• 판단의 근거 :	• 판단의 근거 :
• 내 판단에 대한 친구의 의견 :	• 내 판단에 대한 친구의 의견 :

활동 4 판단하며 듣기의 합리적 실천 방안 찾기

활동 목표	- 판단하며 듣기의 합리적 실천 방안을 찾아 수행 계획을 수립할 수 있다. - 매니페스토 정책 선거 제도를 이해하고, 실생활에서 실천할 수 있는 계획을 수립하여 실천할 수 있다.
활동 소개	다양한 상황에서 판단하며 듣기가 필요할 때 기준에 따라 판단하며 들을 수 있도록 사전 계획을 수립해 보는 활동이다. 특히 선거 공약은 여러 후보자들이 내세우는 내용을 듣고 면밀하게 판단해야 하므로 판단 기준 설정 및 세부 내용 이해에 많은 노력이 필요하다. 그러므로 후보자의 공약을 판단하는 것은 구체적이면서 체계적인 사전 계획이 필요한 심화형 듣기 활동이라고 할 수 있다. 따라서 학생들이 학교 안에서 겪을 수 있는 선거 상황을 가정하여 매니페스토 정책 선거 제도를 활용하여 면밀한 준비와 실행을 통해 올바르게 판단하며 듣기 활동을 수행할 수 있도록 한다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모둠)
준비물	활동지(혹은 B4 용지), 색 사인펜, 포스트잇, 보드 마커
활동 방법	① 매니페스토 정책 선거 제도를 모의 실시한 사례가 있는 신문 기사문을 읽는다. -기사 내용 중에서 이미지 투표와 공약 투표 결과를 확인한 뒤, 둘의 장단점을 비교한다. ② 어떻게 해야 선거의 상황에서 판단하며 듣기를 바르게 수행할 수 있을지 생각해 본다. ③ 중앙 선거 관리 위원회 홈페이지에서 제공하는 자료를 통해 매니페스토 선거 제도에 대해 더 자세하게 파악한다. ※중앙 선거 관리 위원회 홈페이지 주소 : (http://nec.go.kr/portalVt/bbs/view/B0000282/5287.do), (http://policy.nec.go.kr/svc/policy/PolicyContent01.do) 매니페스토란? 매니페스토(manifesto)란? 어떤은 '동기' 또는 '중거'이라는 의미의 라틴어이다. 선거와 관련하여 유권자에게 추진 일정과 예산 확보의 근거 등을 구체적으로 제시한 공약을 지칭합니다. 매니페스토의 평가기준 5가지 - 정량 가능성 (measurable) - 달성 가능성 (achievable) - 기간 명시 (timed) - 관련성 (relevant) - 공약의 구체성 (specific) 매니페스토 선거를 위해 유권자가 해야 할 일 - STEP.01: 정당 후보자의 공약 비교 - STEP.02: 투표참여 - STEP.03: 공약 이행평가 - STEP.04: 다음 선거 지지결정 ④ 매니페스토의 정책 흐름을 이해한다. 매니페스토(Menifesto)란 선거에 임하는 정당이나 후보자가 유권자에 대한 계약으로서의 구체적인 목표, 추진 우선순위, 이행 방법, 이행 기간, 재원 조달 방안 등을 명시한 공약을 말합니다. 이에 대하여 유권자는 정당이나 후보자의 공약을 비교한 뒤에 실현 가능성이 가장 높은 공약을 많이 제시한 정당이나 후보자에게 투표하는 것입니다. 그리고 선거일 후 당선자는 선거 때 제시한 자신의 공약을 실천하려는 노력을 기울이고 유권자는 당선자가 제시한 공약의 이행 상황을 평가하여 다음 선거에서의 지지 여부를 결정하자는 것이 매니페스토 정책 선거 추진 운동입니다. ⑤ 우리 반과 우리 학교 선거에서 어떤 기준으로 공약을 평가하고, 어떤 후보자를 선택할 것인지 생각해 본다. ⑥ 후보의 공약을 확인할 수 있는 방법에 대해 토의한다. ⑦ 우리 반 혹은 우리 학교의 선거에 참여하는 나의 계획을 수립한다.
지도 방안	- 학생들이 사전에 수립한 선거 참여 계획을 해당 선거 기간에 수행할 수 있도록 사전 안내를 하도록 한다. - 여유 시간이 있으면 판단하며 듣기 활동 수행 후 정리 및 공유 시간을 확보하여 학생들이 긍정 경험을 서로 공유할 수 있도록 한다.

■ 아래 신문 기사를 읽고, 선거를 할 때 판단하며 듣기 활동이 어떻게 이루어지는 것이 바람직한 것인지 토의해 봅시다.

미래의 유권자, 청소년도 모의 선거

“우리 손으로 교육감 뽑았어요!”

6·13 지방 선거로 시끌벅적했다. 거리마다 시·도지사, 시·구의원, 교육감 후보들의 포스터로 가득했고, 집집마다 꽤 두꺼운 공약집(정부, 정당, 입후보자 등이 어떤 일에 대하여 국민에게 실행할 것을 약속하는 내용을 담은 책자)이 도착했다. 그러나 만 18세가 돼야 투표권이 있기에 학생들은 선거에 관심을 보이기도는 6월 13일을 공휴일로만 생각하는 경우가 많았다. 사단법인 징검다리교육공동체(이사장 박노현)는 서울·경기·충북·광주 등 4개 지역 16개 중·고등학교 학생 3천 238여 명이 참가해 실제 시·도지사과 교육감 후보를 놓고 가상으로 투표하는 ‘모의 선거로 배우는 민주주의’ 프로젝트를 진행했다. 프로젝트에 참가한 학교들은 모의 투표뿐 아니라 실제 후보들의 공약을 분석하거나 보완하고, 만약 자신이 후보라면 어떤 공약을 세울지 토론하는 생생한 민주주의 교육을 실시했다.

사단법인 징검다리교육공동체 강민정 상무이사는 “학교 교육 속 청소년 모의 선거는 민주 시민 교육 측면에서 중요하다. 미래의 유권자인 청소년을 바람직한 유권자로 성장시키는 것은 공교육의 책무다. 선거 제도에 대한 지식만 배우는 게 아니라 모의 투표를 비롯한 선거 교육을 통해 학생들은 유권자로서 갖춰야 할 자세를 배운다.”라고 전했다.

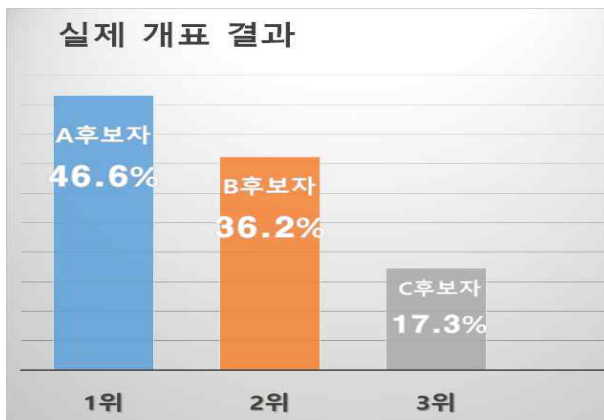
- 취재 민경순 리포터 hellela@naeil.com 도움말 강민정 상무이사(사단법인 징검다리교육공동체)·김양선 교사(충북 청주 서원고등학교)·박영미 교사(경기 분당 정자중학교)·박의현 교사(서울 창덕여자중학교)

서울 창덕여중 “이미지 투표와 공약 투표, 1위 달라!”

창덕여중은 3학년 4개 반을 대상으로 포스터만 보고 결정하는 ‘이미지 투표’와 후보 이름을 가린 채 공약만 보고 선택하는 ‘공약 투표’를 실시했다. 학생들의 투표가 끝난 뒤 공약과 후보를 알려주자 “아~, 이럴 수가!”라는 반응으로 술렁였다.

중3 학생답게 특목고·자사고의 일반고 전환, 편한 교복, CCTV, 학원 일요일 휴무제, 학생의 학교 선택권 확대 등의 공약에 관심을 보였다. 서울미래학교 연구학교인 창덕여중 학생들은 인공 지능(AI)을 활용한 개인 맞춤 시스템 공약에도 관심을 가졌다. 학생들에게 단연 화제였던 특목고·자사고의 일반고 전환 공약과 관련해서는 특목고를 유지해야 한다는 주장과 일반고로 전환해야 한다는 주장이 첨예하게 갈리기도 했다.

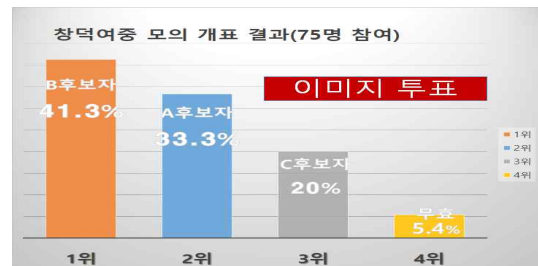
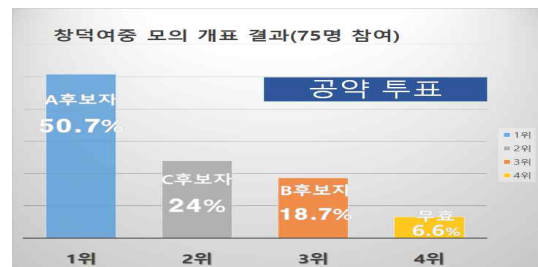
박○○ 교사는 “이미지 투표와 공약 투표의 결과가 꽤 차이 났다. 두 투표의 결과가 다름을 보고 학생들은 한 표의 의미를 생각했을 것 같다. 이번 선거 교육이 학생들이 투표의 중요성을 인지하고 민주 시민으로 성장해 나가는 좋은 계기가 됐을 거라 생각 한다”라고 전했다. <후략>



※ 관련 기사 사이트: <http://miznaeil.com/26760>

- 미즈나일 민경순 리포터

WEEKLY FOCUS (2018년 06월 864호)



■ 위 신문 기사를 참고로 하여 ‘이미지 투표’와 ‘공약 투표’는 어떤 차이가 있는지 모둠 친구들과 토의해 봅시다.

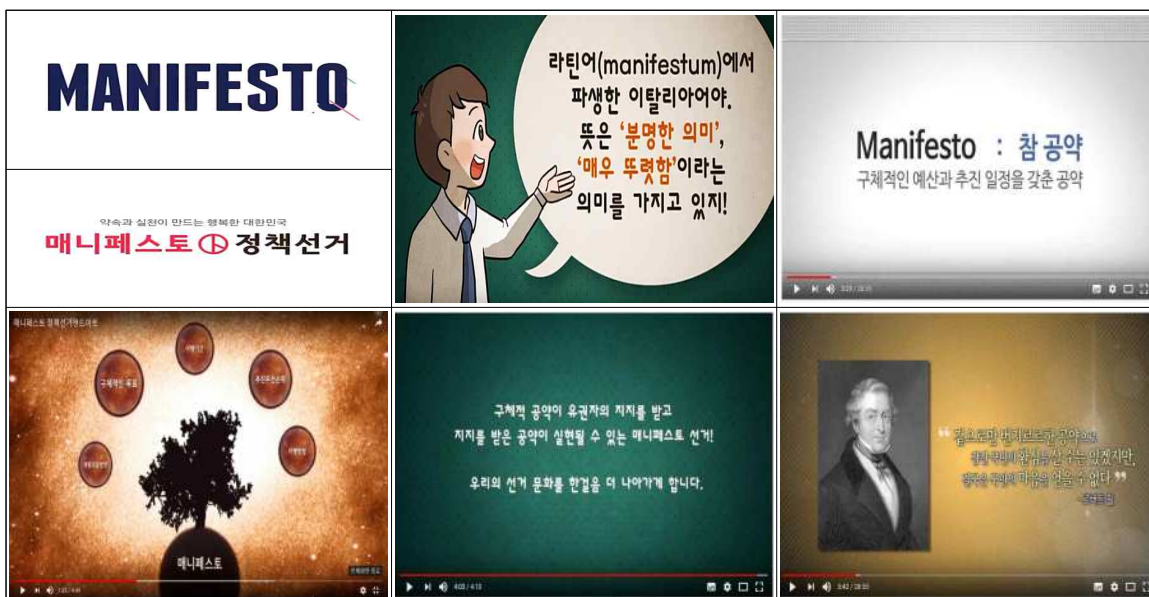
이미지 투표		공약 투표	
장점	단점	장점	단점

■ 선거에서 어떤 방식의 투표를 할 것인가? ‘나’와 ‘우리 모둠’의 입장을 정하고 다른 모둠과 비교해 봅시다.

나의 입장	우리 모둠의 입장	우리 반의 입장
나는 _____투표를 할 것이다. 왜냐하면 _____ _____ _____ _____ _____ _____	나는 _____투표를 할 것이다. 왜냐하면 _____ _____ _____ _____ _____ _____	나는 _____투표를 할 것이다. 왜냐하면 _____ _____ _____ _____ _____ _____
_____때문이다.	_____때문이다.	_____때문이다.

■ 아래 동영상을 감상하며 ‘매니페스토’에 대해 좀 더 자세히 알아봅시다.

- 동영상 주소 1: “매니페스토 정책 선거 샌드 아트” <https://www.youtube.com/watch?v=vgOE8ESyNo&feature=youtu.be>
- 동영상 주소 2: “2교시 - 매니페스토 정책 선거” <https://www.youtube.com/watch?v=Mf9EO37KeNw&feature=youtu.be>
- 동영상 주소 3: “똑똑한 한 표, 매니페스토” <https://www.youtube.com/watch?v=nl36p8u0g7o>



자료 출처 : 중앙 선거 관리 위원회

■ 매니페스토 정책 흐름



자료 출처 : 중앙 선거 관리 위원회

■ 우리 반/우리 학교 () 선거에서 나/우리는 어떤 기준으로 공약을 평가하고 후보자를 선택해야 할까?

- ☐ **Dream [꿈_비전]** 공약이 비전을 담고 있는가?
- ☐ **Responsiveness [반응성]** 유권자의 요구를 반영하는가?
- ☐ **Efficiency [효율성]** 경제적, 사회적 효율성이 높은 대안인가?
- ☐ **Adjustment [연계성]** 소속 집단이 추구하는 방향과 일치하는가?
- ☐ **Means [수단의 적절성]** 재원 마련 방안과 추진 로드맵 등 이행 수단의 방식이 적절한가?

■ 후보의 공약 내용은 어디에서 확인할 수 있을까요? 모둠에서 협의해 봅시다.

일반 선거	우리 학교 선거는 어디에서 확인할 수 있을까?
중앙 선거 관리 위원회 정책 공약 알리기 ※ 정책 공약 알리기 사이트 : http://policy.nec.go.kr/	

■ 우리 반/우리 학교 () 선거 참여 계획 세우기

	우리 반 선거	우리 학교 선거
공약 확인 방법		
공약 내용	꿈_비전	
	반응성	
	효율성	
	연계성	
	수단의 적절성	
공약 비교		
공약 이행 평가		
최종 지지 여부		

활동 평가지

____학년 ____반 ____번 이름 _____

① 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 판단하며 듣기의 필요성과 기준을 이해하였는가?			
	2. 상황에 맞게 판단하며 듣기 활동을 수행할 수 있는가?			
	3. 판단하며 들을 수 있는 합리적인 방안을 찾았는가?			
	4. 판단하며 듣기 계획을 수립하고 실천하는가?			
활동 참여도	활동 ① 판단하며 듣기가 필요한 일상 속 상황 찾기			
	활동 ② 판단하며 듣는 태도의 중요성 알기			
	활동 ③ 내 생애 최고 & 최악의 판단하며 듣기 경험 발표하고 조언하기			
	활동 ④ 판단하며 듣기의 합리적 실천 방안 찾기			
느낀 점				

② 상호 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆
--------------	-------

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

교사 평가하기

03 언어폭력의 문제점을 인식하고 상대를 배려하며 말하기

[학습 목표] • 언어폭력의 문제점을 인식하고 상대를 배려하여 말하는 태도를 지닐 수 있다.

거꾸로교실 수업 흐름도

배움 준비	▶ 학습 목표 제시 이번 단원의 학습 목표를 확인하고, 배움의 흐름을 이해한다. ▶ 디딤영상 내용 점검 이전 수업 내용을 환기하며 수업을 준비한다.
생각 기초 (생각 시각화)	활동 1 지식채널e 동영상 시청하기 지식채널e 동영상 「욕의 반격」(https://www.youtube.com/watch?v=kUcIAbewxNM)을 보며, 이번 시간에 학습할 언어폭력 문제와 관련된 내용을 살펴본다. 활동 2 그림 이어 그리기 동영상을 본 뒤, 각자 영상의 내용 중에 중요하다고 생각한 것을 떠올려 보게 한다. 그 생각을 모둠원이 이어서 1명 당 30초씩 그림으로 표현하도록 하고 그렇게 그린 이유를 서로 공유한다.
생각 심화 (협업 활동)	활동 3 사고를 확장하기 위한 만다라트 활동하기 모둠원이 협력하여 언어폭력과 관련된 키워드를 만다라트 활동지에 적어 보는 활동으로, 언어폭력과 관련된 단어를 최대한 많이 떠올림으로써 언어폭력에 대한 관심을 높이고 사고를 확장한다. 활동 4 자신의 생각을 정리할 수 있는 5WHY 활동하기 언어폭력에 대한 주제를 토대로 계속 질문을 해 나가며 가장 근본이 되는 원인을 찾아가는 활동으로 자신의 생각을 정리할 수 있도록 한다.
생각 적용 (창의적 사고)	활동 5 ‘땅따먹기’ 활동하기 전지를 이용하여 땅따먹기 게임을 하고 아름다운 언어 나라로 쓸 땅을 획득한다. 활동 6 ‘아름다운 언어 나라’ 건설하기 활동하기 ‘활동 5’에서 자신이 획득한 땅에 아름다운 언어 나라 프로토타입을 완성하고, 그렇게 만든 이유를 적는다. 만든 이유를 밝히는 것이 중요하므로, 발표할 때 꼭 그 이유를 함께 제시하도록 한다. 활동 7 아름다운 언어 사용을 위한 우리의 자세 제시하기 비주얼 싱킹 카드를 활용하여 아름다운 언어 쓰기에 대한 우리의 자세를 만든다. 관념적인 규칙이 아니라 실질적으로 지킬 수 있는 구체적인 규칙을 만들 수 있도록 한다. 활동 8 ‘상대방을 배려하여 말하기’를 주제로 한 그림책 만들기 이야기톡 카드를 활용하여 ‘상대방을 배려하여 말하기’를 주제로 이야기를 쓰고, 그림책을 만든다.
배움 정리	▶ 학습 확인 이번 단원의 배움 내용을 키워드 중심으로 언급하며 정리한다. ▶ 소감 나누기 활동을 하며 느낀 점, 새롭게 알게 된 점, 실천할 점 등을 중심으로 자신의 생각을 정리하고 친구와 공유한다.
지도상의 유의점	이 단원은 학생들이 자신들이 수업에서 배운 내용과 활동한 내용을 연결하여 정리 디딤영상을 모둠별로 제작하면서 배움을 자기 주도적으로 정리할 수 있도록 안내한다.

디딤영상 주요 내용

① 언어폭력이란?

언어폭력

- 말로써 천하고 교양이 없는 이야기를 늘어놓거나 욕설을 하거나 협박하는 것을 말함.
- 말하는 사람의 언어적 표현이 듣는 사람에게 매우 폭력적이거나 공격적인 느낌을 주게 됨으로써 상대방의 자아 개념을 손상시키는 부정적 표현을 일삼는 행위를 말함. (Infante & Wigley, 1986)

② 언어폭력의 유형

일반적 언어폭력	• 상대의 성격이나 능력, 배경 등을 부정적으로 말하는 것 • 상대의 생긴 모습이나 옷차림 등을 조롱하거나 부정적으로 표현하는 것 • 사실이 아닌 거짓 소문을 퍼뜨리거나, 상대를 조롱하고, 장난삼아 놀리거나 욕설을 쓰는 행위 등을 모두 포함함.
정보통신 상에서의 언어폭력	• 핸드폰 문자 서비스 등을 이용하여 욕설을 하거나 남을 비웃거나 헐뜯는 것 • 인터넷 등에 악성 댓글을 올리는 것 • 블로그나 개인 SNS를 찾아가 인신공격(다른 사람의 개인적인 일을 들추어 나쁘게 말함.)하는 것

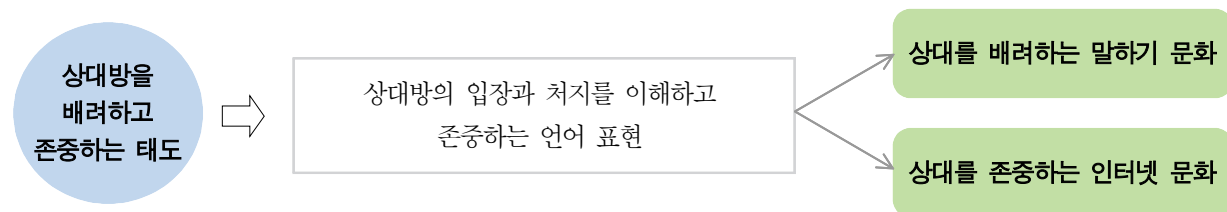
③ 언어폭력의 문제점

- 물리적인 폭력보다 더 큰 상처를 남길 수도 있다.
- 갈등과 분쟁으로 조화로운 인간관계를 파괴할 수 있다.
- 언어폭력을 당하는 사람에게 지울 수 없는 정신적인 상처를 입힐 수 있다.

④ 언어폭력을 해결하기 위한 방법

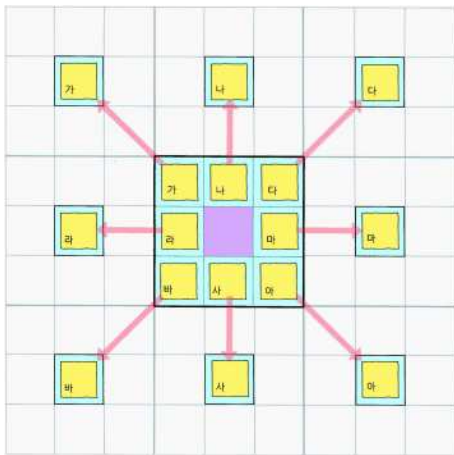
- 평소에도 바르고 고운 말을 사용하는 습관을 길러야 한다.
- 상대방에게 인신공격이나 욕설, 비방 등을 하지 말아야 한다.
- 자신과 다른 의견을 갖고 있다고 해서 상대를 배척하거나 무시하지 말고 존중해 주어야 한다.
- 대화를 할 때는 예절을 지키도록 하고, 상대의 입장을 배려하고 존중하는 언어를 사용해야 한다.
- 의사소통을 할 때 자기가 한 말이 상처가 되지 않는지 상대방과 처지를 바꾸어 생각해 보며 말하는 태도를 지녀야 한다.

⑤ 상대를 배려하는 말하기



활동 목표	언어폭력에 대한 영상을 시청한 뒤에 그 심각성과 대처 방안에 대해 생각해 보고 친구들과 의견을 공유할 수 있다.								
활동 소개	이번 단원의 주요 배움 활동은 언어폭력의 문제점을 인식하고 상대를 배려하여 말해 보는 것이다. 이렇게 행동까지 이끌어내는 활동은 스스로 생각하고 실천해 보고자 하는 의지를 일깨워 주는 것이 가장 중요하다. 그러므로 언어폭력의 심각성에 관한 영상을 단순히 시청하는 데 그치는 것이 아니라 그림으로 시각화하고, 그것을 친구들과 공유하면서 그들의 마음에 내면화시키도록 한다.								
활동 유형	모둠 활동(4인 1모듬)								
준비물	교과서, 활동지, 색 사인펜, 4절지								
활동 방법	[동영상 시청] ① 지식채널e - 「욕의 반격」 (https://www.youtube.com/watch?v=kUcIAbewxNM) ② 동영상 내용 <table border="1"> <tr> <td>욕을 한다고 응답한 초중고생</td><td>73%</td></tr> <tr> <td>욕을 하는 대상</td><td> • 70.3% : 친구 • 5.2% : 아무한테나 </td></tr> <tr> <td>기억하기 실험</td><td> <긍정 단어, 부정 단어, 금기어, 중립 단어 12개를 듣고 기억나는 단어 말하기 실험> • 실험 대상자들은 욕이 나오는 순간 앞 단어가 모두 잊혔다고 대답했다. • 욕은 다른 단어보다 4배나 강하게 기억되며 분노, 공포 등을 느끼게 하는 ‘감정의 뇌’를 강하게 자극하고 ‘이성의 뇌’의 활동을 막는다. </td></tr> <tr> <td>분노의 침전물 실험</td><td>욕을 하는 순간 침이 만들어내는 ‘분노의 침전물’, 이 갈색의 침전물을 모아 쥐에게 주사했더니 쥐는 곧 죽음을 맞았다.</td></tr> </table> 누군가를 공격하기 위해 하는 욕은 입 밖에 내는 동시에 자기가 가장 먼저 듣고, 쓰는 동시에 자기가 가장 먼저 읽으며, 자신의 뇌에 상처를 입힌다는 점에 대해 충분히 생각해 보게 한다. [모듬 활동] 그림 이어 그리기 ① 교실 사방에 4절지를 모듬 수만큼 붙인다. ② 모듬원들 각자 순서를 정한다. (예 4인 모듬의 경우 1번~4번까지 지정) ③ 모듬원은 1인당 30초 동안 언어폭력에 대한 자신의 생각을 말이 아닌 그림으로 표현한다. ④ 1번 주자가 먼저 그린 뒤에 다음 주자가 앞에서 그린 그림에 자신이 생각한 것을 이어 그린다. ⑤ 마지막 4번 주자가 다 그리고 나면 모듬원들은 서로 왜 그렇게 그렸는지 함께 이야기 나눈다. ⑥ 모듬원 4명 중 2명은 남아서 그림에 대해 설명하고, 2명은 다른 모듬에 가서 설명을 듣는다. ⑦ 모듬에 남아 설명하는 사람과 다른 모듬에 가서 설명을 듣는 사람의 역할을 바꾸어 활동한다.  △ 모듬원 그림 이어 그리기  △ 이어 그리기로 완성한 그림  △ 둘 가고 둘 남기로 설명하기	욕을 한다고 응답한 초중고생	73%	욕을 하는 대상	• 70.3% : 친구 • 5.2% : 아무한테나	기억하기 실험	<긍정 단어, 부정 단어, 금기어, 중립 단어 12개를 듣고 기억나는 단어 말하기 실험> • 실험 대상자들은 욕이 나오는 순간 앞 단어가 모두 잊혔다고 대답했다. • 욕은 다른 단어보다 4배나 강하게 기억되며 분노, 공포 등을 느끼게 하는 ‘감정의 뇌’를 강하게 자극하고 ‘이성의 뇌’의 활동을 막는다.	분노의 침전물 실험	욕을 하는 순간 침이 만들어내는 ‘분노의 침전물’, 이 갈색의 침전물을 모아 쥐에게 주사했더니 쥐는 곧 죽음을 맞았다.
욕을 한다고 응답한 초중고생	73%								
욕을 하는 대상	• 70.3% : 친구 • 5.2% : 아무한테나								
기억하기 실험	<긍정 단어, 부정 단어, 금기어, 중립 단어 12개를 듣고 기억나는 단어 말하기 실험> • 실험 대상자들은 욕이 나오는 순간 앞 단어가 모두 잊혔다고 대답했다. • 욕은 다른 단어보다 4배나 강하게 기억되며 분노, 공포 등을 느끼게 하는 ‘감정의 뇌’를 강하게 자극하고 ‘이성의 뇌’의 활동을 막는다.								
분노의 침전물 실험	욕을 하는 순간 침이 만들어내는 ‘분노의 침전물’, 이 갈색의 침전물을 모아 쥐에게 주사했더니 쥐는 곧 죽음을 맞았다.								

활동 3 사고를 확장하기 위한 만다라트 활동하기

활동 목표	언어폭력에 대한 단어를 많이 떠올려 봄으로써 언어폭력에 대한 관심을 불러일으키고 사고를 확장할 수 있다.
활동 소개	모둠원과 협력적으로 언어폭력에 대한 키워드를 최대한 많이 떠올려 8칸의 단어를 다시 주제로 삼아 생각을 채워 놓음으로써 언어폭력에 대한 사고를 확장할 수 있는 활동이다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모둠)
준비물	교과서, 활동지, 필기구
활동 방법	[모둠 활동] ① 활동지의 가운데 칸에 중심 목표를 쓰고 그 주변 칸에 목표와 관련된 키워드(가~아)를 8개 쓴다. ② 8개의 키워드를 각각의 영역에(아래 ‘△만다라트 활동 방법 예시’ 참고) 다시 쓴다. ③ 다시 쓴 키워드와 연관된 키워드를 8개 써 넣는다. ④ 8개를 주제로 다시 관련 키워드를 써 넣으면 총 64개의 아이디어를 채울 수 있다. - 만다라트 활동지는 주제와 관련된 키워드를 한 눈에 볼 수 있다는 장점이 있다. - 빈칸에 관련 키워드를 몇 개 적어 넣는 것쯤이야 하고 가볍게 시작할 수 있지만, 64개의 칸을 모두 채우는 것이 결코 만만치 않은 작업이다. 따라서 모둠원이 모두 함께 머리를 맞대고 아이디어를 짜내야만 한다는 점을 공지한다.  △ 만다라트 활동 방법 예시  △ 만다라트 활동지 예시
지도 방안	• ‘만다라’는 불교 용어이다. ‘만다’의 의미는 ‘본질’이고, ‘라’는 ‘소유하다’라는 의미를 지닌다. 즉 ‘본질을 소유하다’라는 것은 ‘본질을 꿰뚫어 본다’, ‘통찰한다’라는 의미라고 볼 수 있다. • 일본 유명 투수 오타니 쇼헤이의 ‘목표 달성법’으로 유명해진 ‘만다라트’는 모둠 간의 협력이 가장 중요한 활동이다. • 단순히 키워드를 나열하는 활동이 아닌가 하고 생각할 수 있겠지만, 한 주제에 대한 키워드를 다양하게 떠올려 보는 것은 학생들에게 재미있는 주제를 제시해야 할 때 특히 유용한 방법이다. 주제에 대한 아이들의 관심을 불러일으킬 수 있을 뿐만 아니라 키워드와 관련된 단어를 떠올려 보는 것이 이해에 도움이 되므로 끈기를 갖고 빈칸을 채울 수 있도록 독려한다. • 학생들이 자유롭게 쓸 수 있는 분위기를 만들어 주는 것이 중요하다. 특히 사고의 한계를 두지 않도록 하고 엉뚱한 내용이라도 생각의 흐름에 따라 자연스럽게 작성할 수 있도록 지도한다. • 이 활동을 효과적으로 구현하기 위해서는 8칸을 다 채워야 한다는 조건을 무조건 따라야 한다. 이 조건이 아이디어를 떠올리고 사고를 확장시키는 원천이기 때문이다.

학습 주제	언어폭력의 문제점을 인식하고 상대를 배려하며 말하기	소속	___학년 ___반 ___모둠
학습 목표	언어폭력이 문제점을 인식하고 상대를 배려하며 말하는 태도를 지닐 수 있다.	모둠원	

	가.			나.			다.	
			가.	나.	다.			
	라.		라.		마.		마.	
			바.	사.	아.			
	바.			사.			아.	

활동 4 자신의 생각을 정리할 수 있는 5WHY 활동하기

활동 목표	언어폭력에 대한 자신의 생각을 5단계에 걸쳐 스스로 정리하며 문제의 가장 근본이 되는 원인을 찾을 수 있다.
활동 소개	주어진 주제에 대해 계속하여 이유를 물으며 근본적인 원인을 찾아가는 방식인 5WHY를 통해 언어폭력에 대한 자신의 생각을 정리할 수 있는 활동이다.
활동 유형	개인 활동 또는 모둠 활동
준비물	활동지
활동 방법	① 주제를 정한다.(주제는 교사가 제시할 수도 있고, 학생들이 제시할 수도 있다.) 예 언어폭력의 문제점, 언어폭력을 사용하는 경우 - 오늘 학습 내용 중에서 교사가 주제를 던지거나, 학생들 스스로 주제를 만들어서 활동을 시작할 수 있다. 이때, 칠판이나 게시판에 활동 예시를 제시해 주거나 교사가 활동 과정을 설명하도록 한다. ② 주제를 질문으로 바꿔 첫 번째 질문 칸에 적는다. ③ 아래 칸에 질문에 맞게 답을 적는다. ④ ③에서 적은 답을 다시 질문으로 바꿔 그 다음 질문 칸에 적는다. ⑤ 다시 아래 칸에 질문에 맞는 답을 적는다. ⑥ 적은 답을 다시 질문으로 바꾸기를 반복한다. ⑦ 마지막에는 자신의 생각을 정리하여 최종 의견을 적는다. [모둠 활동](※이 활동을 모둠 활동으로 진행할 경우) 1번 학생이 주제를 정한 후 주제에 대해 설명한 다음, 주제를 질문으로 바꾸어 질문 칸에 적는다. 1번 학생이 질문을 적은 활동지를 2번 학생에게 건넨다. 2번 학생은 질문 칸에 적힌 질문에 대해 대답하고, 이 답을 다시 질문으로 바꾸어 적은 후 3번 학생에게 건넨다. - 모둠원들이 돌아가며 활동을 반복한다. - 이렇게 모둠원이 순서를 정해도 되지만, 질문 칸에 적힌 질문을 설명할 수 있는 학생에게 전달하는 무작위 방식으로 진행해도 좋다. - 활동이 끝나면 모둠별로 결론을 정리하여 발표하는 시간을 갖는다.
지도 방안	질문과 답, 그리고 이어지는 질문을 통해 궁극적인 원인을 찾아가는 활동인데, 간혹 질문으로 바꾸기에 어려운 답이 나오는 경우가 있다. 교사가 적합한 질문으로 바꿀 수 있도록 안내한다.

5WHY 활동지

주제: 언어폭력 'Why' 주제: 인터넷

Why 1	인터넷을 사용하는 이유 정확한 정보를 얻을 수 있기 때문
Why 2	무슨 정보를 얻을 수 있는가? 궁금한 정보나 모르는 정보를 알 수 있다.
Why 3	그런 정보를 알면 무엇이 좋나 모르던 것과 새로운 것을 알아 인터넷이 유용하다.
Why 4	인터넷이 재밌다고 많이 사용하는데 좋을까? 적당히 사용하면서 즐기면 괜찮다.
Why 5	그러지 못하면? 컴퓨터 종료되지 않도록 컴퓨터를 잘 관리한다.

인터넷은 정보를 얻고 즐기는 너무 많은
사유로 인해 끊을 수 없기 때문에
적당히 써야 한다.

△ 5WHY 활동지 결과물

활동 목표	• 아름다운 언어 나라 프로토타입을 만들어 봄으로써 아름다운 언어생활에 대해 생각해 볼 수 있다. • 아름다운 언어생활을 위한 마음을 내재화할 수 있다.
활동 소개	땅따먹기 게임을 통해 아름다운 언어 나라로 쓸 땅을 획득하여, 자신이 획득한 땅에 아름다운 언어 나라 프로토타입을 완성하고 이유를 적는 활동이다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모듬)
준비물	전지, 풀, 가위, 바둑알, 각종 색종이, 플레이 콘, 색지, 사인펜 등
활동 방법	[땅따먹기 게임] ① 전지를 나누어 주고 다른 색깔의 사인펜을 하나씩 고르도록 한다. ② 전지의 각 귀퉁이에 똑같은 공간의 땅을 그린다. ③ 처음 주어진 자신의 땅에서 바둑알을 튕겨 4번 안에 들어오면 자신의 땅이 된다. (바둑알이 움직인 거리를 처음에는 연필로 그리다가 4번 안에 성공하면 사인펜으로 그린다.) ④ 일정한 시간을 주고 아름다운 언어 나라를 건설할 땅을 획득하기 위한 게임을 계속한다. (계속 실패하는 학생이 있을 경우, 4번에서 5번으로 규칙을 수정할 수 있다.) △ 땅따먹기 게임 장면 [아름다운 언어 나라 건설하기] ① 자신이 획득한 땅에 아름다운 언어 나라를 건설하려면 어떤 것들이 있어야 할지 충분히 생각한다. ② 각종 재료들을 활용하여 아름다운 언어 나라의 건물들을 짓는다. ③ 건물을 지을 때는 왜 지어야 하는지 이유를 함께 적을 수 있도록 한다. △ 아름다운 언어 나라 건설하기 활동
지도 방안	• 땅따먹기 활동을 할 때 교사는 학생들 간에 서로 과열되지 않도록 조정한다. • '아름다운 언어 나라'를 만드는 목적은 언어폭력의 심각성을 알게 하고 상대방을 배려하여 말하는 것을 깊이 생각해 보게 하는 것이므로 꾸미기에 너무 치중하지 않도록 한다.

활동 7 아름다운 언어 사용을 위한 우리의 자세 제시하기

활동 목표	• 상대방을 배려하며 말하는 방법을 알 수 있다. • 당장 실천할 수 있는 아름다운 언어 사용법을 내면화할 수 있다.
활동 소개	비주얼 싱킹 카드를 활용하여 아름다운 언어 사용에 대한 우리의 자세를 구체적으로 생각해 보는 활동이다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모듬)
준비물	비주얼 싱킹 카드, 4절 색지, 네임 펜
활동 방법	① 비주얼 싱킹 카드를 모듬에 한 세트씩 배부한다. - 비주얼 싱킹 카드는 다양한 감정이 드러난 감정 카드와 행동이 드러난 행동 카드로 구성되어 있으므로 두 종류의 카드를 모두 활용할 수 있도록 한다. ② ‘아름다운 언어 사용 자세’와 관련된 규칙을 어떻게 만들어야 할지 생각하며 비주얼 싱킹 카드를 8장~9장 정도 고른다. ③ 고른 카드를 가지고 ‘아름다운 언어 사용 자세’와 관련된 규칙을 4개 만든다. - 규칙을 만들 때에는 구체적이고 실천할 수 있는 것으로 만들어야 한다. - 카드에 있는 동사나 형용사는 문장에 맞게 활용할 수 있다는 점을 알려 준다. - 규칙을 만들 때는 충분히 생각하고 서로 의논할 수 있도록 한다. ④ 만약, 아래 예시와 같이 지금 당장 실천할 수 없거나 구체적인 행동이나 자세를 언급하지 않은 추상적인 내용이라면 다시 작성하도록 지도한다. 예) 아름다운 언어 사용을 생활화하자.   △ 아름다운 언어 사용을 위한 우리의 자세
지도 방안	• 비주얼 싱킹 카드를 활용하면 구체적이고 실천적인 방법을 문장으로 만들 수 있고, 학생들이 쉽게 접근할 수 있다는 장점이 있다. 상투적인 말이 오고 가지 않도록 교사가 구체적인 예시를 하나 정도 보여 주는 것이 좋다. • 이 모듬 활동을 시작하는 순간부터 욕을 사용하지 않고 상대방을 배려하며 말하기를 실천할 수 있도록 규칙을 정해야 한다는 점을 강조한다.

활동 목표	• 상대방을 배려하며 말하는 방법을 알고 이야기를 만들 수 있다. • 이야기에 맞는 적절한 그림을 그릴 수 있다.
활동 소개	이야기톡 카드를 활용하여 상대방을 배려하여 말하기를 주제로 하는 그림책을 완성해 봄으로써 여러 가지 상황을 생각해 보며 바람직한 언어생활을 내면화하는 활동이다.
활동 유형	개인 활동
준비물	이야기톡 카드, 4절 색지, 빈 동화책
활동 방법	① 어떤 주제로 이야기를 전개할지 생각한다. ② 자신이 구상한 이야기에 맞는 이야기톡 카드를 6장 고른다. ③ 이야기가 자연스럽게 잘 연결되도록 카드의 순서를 적절하게 배열한다. ④ 그림 카드에 맞게 이야기의 초안을 만든다. (이는 글쓰기를 어려워하는 학생들을 위하여 쉽게 접근하기 위한 장치이다.) ⑤ 카드에 맞게 이야기의 흐름을 구성하되, ‘상대방을 배려하는 말하기’에 관한 주제로 만든다. ⑥ 초안을 쓰고 나서 고쳐쓰기를 통해 글을 완성한다. - 이야기를 고쳐 쓰다가 처음과 내용이 달라져도 괜찮음을 안내한다. - 막장 드라마나 비극으로 이야기를 끝내는 학생들이 더러 있다. 이럴 때, 어린이들이 읽는 동화책은 꿈과 감동을 주는 이야기가 들어가야 한다는 점을 충분히 안내하도록 한다. ⑦ 그림책에 완성한 글을 옮겨 쓰고 글에 어울리는 그림을 그린다. ⑧ 책 표지에 주제에 맞는 제목을 쓰고 그림을 그려 완성한다. ⑨ 친구들의 작품을 감상하고 서로 이야기를 나눈다.  △ 이야기톡 카드를 활용한 초안 쓰기  △ 고쳐쓰기를 한 글을 그림책으로 완성하는 장면
지도 방안	• 이야기톡 카드는 쉽게 글쓰기에 접근하는 장치일 뿐이다. 따라서 이 카드는 언제든지 바꿀 수 있다는 점을 충분히 설명해 주도록 한다. • 그림책을 만들어 보는 것의 목적은 여러 상황을 가정하고 개연성 있게 스토리를 구성해 봄으로써 바람직한 언어생활을 더 깊이 이해하려는 것이므로 그림책을 꾸미는 것에만 집중하지 않도록 한다.

활동 평가지

____학년 ____반 ____번 이름 _____

① 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 언어폭력의 문제점을 여러 측면에서 이해하였는가?			
	2. 다양한 상황에서 상대를 배려하는 말하기를 실천할 수 있는가?			
	3. 상대를 배려하는 말하기를 지속적·능동적으로 실천할 수 있는가?			
활동 참여도	활동 ① 지식채널e 동영상 시청하기			
	활동 ② 그림 이어 그리기			
	활동 ③ 사고를 확장하기 위한 만다라트 활동하기			
	활동 ④ 자신의 생각을 정리할 수 있는 5WHY 활동하기			
	활동 ⑤ ‘땅따먹기’ 활동하기			
	활동 ⑥ ‘아름다운 언어 나라 건설하기’ 활동하기			
	활동 ⑦ 아름다운 언어 사용을 위한 우리의 자세 제시하기			
	활동 ⑧ ‘상대방을 배려하여 말하기’를 주제로 한 그림책 만들기			
느낀 점				

② 상호 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆
--------------	-------

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

교사 평가하기

04 상대의 이야기에 공감하며 듣고 말하기

[학습 목표] • 대화의 상황과 맥락을 이해할 수 있다.

• 상대방의 이야기에 공감하며 대화하고 상대의 반응을 수용하며 경청할 수 있다.

거꾸로교실 수업 흐름도

배움 준비	▶ 학습 목표 제시 이번 단원의 학습 목표를 확인하고, 배움의 흐름을 이해한다. ▶ 디딤영상 내용 점검 디딤영상의 주요 내용을 환기하며 거꾸로수업을 준비한다.
생각 기초 (생각 시각화)	활동 1 ‘공감 실타래’ 활동으로 친구의 경험에 공감하기 실타래를 서로에게 전해 주며 각자 자신의 경험을 떠올려 보고 공감이 필요했던 장면을 이야기하는 활동으로 이를 통해 학습 동기를 유발한다. 활동 2 주변 사람들과 소통·공감하는 정도 알아보기 ‘소통과 공감 역량’이 미래 사회에 필요한 역량 중 하나임을 이해하고, 현재 자신의 소통과 공감 정도를 파악한 뒤에, 인간의 기본 감정에 대해 생각해 본다. 활동 3 자신의 경청 태도 점검하기 의사소통에 사용되는 다양한 요소를 이해하고, 대화 상황에서 자신이 어떤 경청자의 모습을 보이는지 친구의 관찰을 통해 파악하는 활동이다. 상호 피드백하는 과정에서 타인의 시선에서 바라본 자신의 경청 자세를 파악하고, 이를 바탕으로 바람직하게 경청하는 자세를 대략적으로 익힐 수 있다.
생각 심화 (협업 활동)	활동 4 ‘공감하며 대화하기’의 의미 이해하기 ‘공감하며 대화하기’ 측면에서 자신의 평소 말하기 태도를 돌아보는 활동을 하며 이 단원에서 학습할 내용과 자신의 삶을 연결 지을 수 있다. 활동 5 ‘공감하며 대화하기’가 필요한 장면 찾기 교과서 작품(「팬찮아」)이나 일상 경험, 드라마나 영화 장면 중에서 ‘공감하며 대화하기’가 필요한 장면을 떠올려 보고, 공감적 대화가 필요한 이유와 함께 발표한다. 공감적 대화가 이루어지지 않아 생기는 문제점을 파악한 결과는 다음 차시의 공감 종이비행기 활동으로 이어진다고 예고한다.
생각 적용 (창의적 사고)	활동 6 상황극 장면을 선정해 ‘월드 카페’로 대화하기 [활동 5]의 활동지를 종이비행기로 접어 날린 뒤 모둠별로 ‘공감하며 대화하기’가 담긴 상황극으로 구성하기에 적절한 하나의 장면을 선택하여 월드 카페 방식으로 대화하는 활동이다. 월드 카페 활동을 통해 상황극에 적합한 언어적 표현과 비언어적·반언어적 표현을 찾을 수 있다. 활동 7 프로젝트 활동-상황극 대본 만들어 공연하기 & 평가하기 월드 카페 활동 결과를 참고하여 모둠별 협의를 통해 상황극 대본을 만들고, 소품을 준비하여 실전처럼 연습한 뒤에 공연한다. 공연을 보며 상호 평가를 하고, 공연이 끝난 후에 자기 평가를 한다.
배움 정리	▶ 학습 확인 이번 단원에서 배운 내용을 키워드 중심으로 언급하며 정리한다. ▶ 개별, 모둠별 활동지 제출 개별, 모둠별 활동지 및 결과물을 제출하도록 하고 피드백한다.
지도상의 유의점	상황극을 구성할 때는 현실 속에서 일어나는 다양한 상황 속에서 공감하며 대화하기를 이해할 수 있도록 인물들의 대사를 현실적인 대화로 구성한다. 또한, 실감 나는 공연이 될 수 있도록 사전에 소품 준비나 공연 시 유의 사항 등을 충분히 안내한다.

디딤영상 주요 내용

① 공감(共感)이란?

- 다른 사람의 감정, 의견, 주장 등에 대해 자기도 그렇다고 느끼는 기분

共
함께 공

+

感
느낄 감



생각이나 느낌을 함께 공유함.

② 공감하며 듣고 말하기

공감하며
듣고 말할 때
고려할 점

- 적극적으로 반응하면서 경청한다.
- 믿음과 유대감이 형성되도록 우호적인 태도로 말한다.
- 여러 문제로 갈등을 겪거나 고통을 당하는 사람의 처지를 이해한다.
- 상대의 의견이나 가치관을 존중하며, 상대의 말을 수용하면서 이해한다.
- 상대의 공감을 이끌어 낼 수 있는 내용을 말한다.

③ 상황 맥락의 정의와 중요성

상황 맥락의 정의	똑같은 말과 글이라도 상황에 따라 다르게 해석할 수 있는데, 이처럼 말이나 글의 의미를 해석하는 데 관련된 요인을 통틀어 ‘상황 맥락’이라고 함.
상황 맥락의 중요성	우리가 말을 듣고 그 뜻을 바르게 파악하려면 그 말이 사용된 상황 맥락을 제대로 파악하는 것이 중요함.

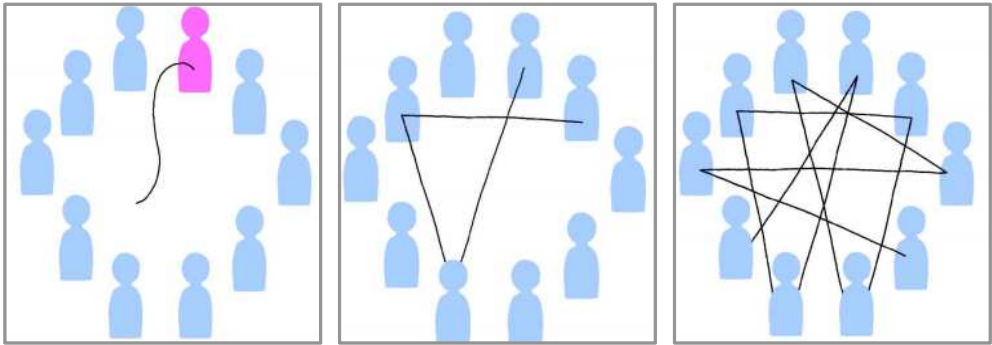
④ 상황 맥락의 요소



주체 (말하는 이와 듣는 이)	말하는 이와 듣는 이의 관계가 어느 정도 친밀한가, 말하는 이와 듣는 이의 사회적 역할은 무엇인가 등에 따라 의미 해석이 달라질 수 있음.
배경 (시간과 장소)	의사소통이 이루어지는 장소는 어디이며, 시간은 언제인가 등에 따라 의미 해석이 달라질 수 있음.
의도와 목적	어떤 의도와 목적을 가지고 있는냐에 따라 의미 해석이 달라질 수 있음.

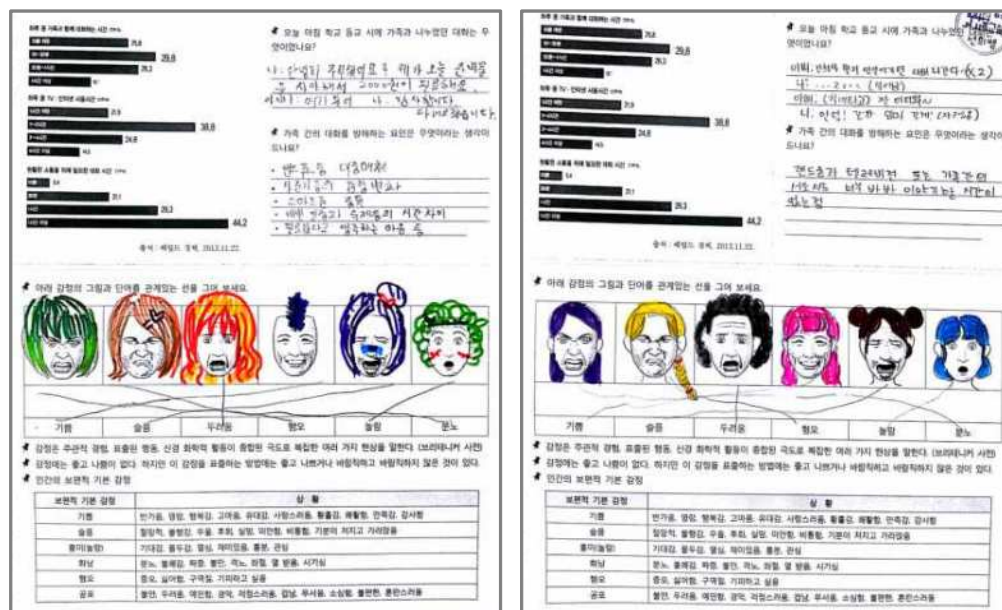
⑤ 대화에서 상황 맥락을 파악하는 방법

- 대화를 하는 목적이 무엇인지 파악한다.
- 대화를 하는 시간적·공간적 배경과 분위기를 파악한다.
- 말하는 이와 듣는 이의 관계, 관심사, 지식수준 등을 파악한다.

활동 목표	누군가의 이해나 위로, 격려, 응원 등이 필요했던 상황을 떠올려 보고, 친구의 경험을 듣고 공감하며 서로 자신의 경험을 자유롭게 이야기할 수 있다.
활동 소개	‘공감 실타래’라는 방식을 통해 다른 사람과의 경험을 공유하고 가벼운 연관 짓기로 마음을 이해해 보는 사전 활동이다. 각자 자신의 경험을 편안하게 이야기하는 동시에 비슷한 경험을 한 친구에게 공감하는 행위를 ‘실타래’라는 도구를 활용하여 수행한다. 이 활동을 통해 ‘공감하며 대화하기’가 어려운 것이 아니라 일상생활에서 쉽게 일어나는 담화라는 것을 깨닫고, 더욱 쉽게 배움 활동에 접근할 수 있도록 유도한다.
활동 유형	개별 활동
준비물	실타래, 의자
활동 방법	① 교실의 책상은 앞쪽으로 밀고 교실 뒤쪽 한쪽에 공간을 마련하여 의자를 원형으로 배치한다. ② 각자 앉고 싶은 곳에 자유롭게 앉는다. ③ 자신의 경험 중에서 누군가에게 ‘이해, 위로, 격려, 응원, 조언, 축하’ 등을 받고 싶었던 상황을 떠올려 보게 한다. ④ 교사에게 실타래를 받은 첫 번째 발표자가 자신의 경험을 이야기한다. ⑤ 먼저 이야기한 사람의 마음에 공감한 사람이 실타래를 끌어와 앞에 사람이 언급한 경험과 유사한 자신의 경험을 이야기한다. ⑥ 모든 참여자의 경험 발표가 끝나면 실타래를 잡고 있는 손을 머리 위로 올려 보도록 한다. ⑦ 완성된 실타래 모양을 확인하고 자신이 공감했거나 자신의 경험에 공감해 주었던 친구들을 확인한다. ⑧ 활동이 끝난 뒤에 참여자들이 돌아가며 ‘공감 실타래’ 활동에 대한 각자의 생각을 이야기해 본다.
	 △ 공감 실타래 활동하기
지도 방안	• 자신의 경험을 편안하게 이야기할 수 있는 분위기를 만들도록 한다. • 앞에서 이야기한 친구와 유사한 경험을 한 사람이 없을 경우, 화제를 새롭게 바꾸어 경험 나누기와 공감하기 활동을 계속 이어 나갈 수 있도록 한다. • 이 활동의 결과가 [활동 5]와 [활동 6]에 활용될 수 있다고 공지하고, 활동의 결과를 정리하도록 한다.

활동 2 주변 사람들과 소통·공감하는 정도 알아보기

활동 목표	자신이 주변 사람들과 얼마나 소통하고 공감하며 살았는지 파악하고, 인간의 보편적인 감정을 이해할 수 있다.
활동 소개	창조와 공감 능력을 중요시하는 미래 사회에서 공감 능력이 핵심 역량 가운데 하나임을 이해하고, 주변 사람들과 얼마나 소통하고 공감하며 살고 있는지 살펴본 뒤 인간의 보편적인 감정을 알아보는 활동이다.
활동 유형	개별 활동
준비물	신문, 색 사인펜, 색연필
활동 방법	① 교사가 준비해 온 신문에 실린 기사를 읽으며 최근에 가족이나 친구와 대화를 나누었던 장면을 떠올린다. ② 가족과 친구 등 주변인 가운데 소통이 가장 잘되었던 사람은 누구인지, 또 소통이 잘 이루어진 이유는 무엇이었는지 생각해 본다. ③ 가족과 친구 등 주변인 가운데 소통하기가 가장 힘들었던 사람은 누구인지, 또 소통에 어려움을 겪었던 이유는 무엇이었는지 생각해 본다. ④ 인간의 보편적인 감정에 대해 생각해 보고, 상황과 감정 그림을 연결 짓는다. - 애니메이션 「인사이드 아웃」에 등장하는 캐릭터들의 생김새와 표정을 보고, 다섯 가지 감정(기쁨, 분노, 혐오, 두려움, 슬픔) 가운데 어떤 감정에 속하는지 떠올려 보아도 좋다.
지도 방안	• 활동에 제시된 인간의 보편적인 감정은 단순히 나쁜 감정 혹은 좋은 감정이라기보다는 각각 고유하게 가지 있는 감정이라는 것을 이해할 수 있도록 지도한다. • 자신이 뽑은 사람들과 대화할 때 소통이 잘되는 원인과 소통이 힘들었던 원인을 생각해 보며 자신의 감정 표현 정도와 감정 표출 방법이 바람직했는지 생각해 보도록 한다. • 소통이 원활하지 않을 경우 대화 상황 외에 어떤 추가적인 원인이 더 있는지도 함께 살펴보도록 안내한다.



△ 소통과 공감이 필요한 우리를 활동지

학습 주제	상대의 이야기에 공감하며 듣고 말하기	소속	____학년 ____반 ____번
학습 목표	주변 사람들과 얼마나 공감하고 살고 있는지 파악하고, 인간의 보편적 감정을 이해할 수 있다.	이름	

- 미래학자 다니엘 핑크(Daniel H. Pink)는 '미래 시대는 창조와 공감의 능력을 필요로 하는 우뇌 중심의 시대이다.'라고 말하며, '디자인, 스토리, 조화, 공감, 놀이, 의미'의 키워드를 제시했습니다. 그중에서도 인간관계에서 발생하는 미묘한 감정을 이해하고, 공감을 이끌어 내는 능력은 미래 지향적인 인재가 갖추어야 할 최대 덕목 중 하나라고 할 수 있죠. 그렇다면, 우리는 주변 사람들과 얼마나 소통하고 공감하며 살고 있을까요? 1)

하루 중 가족과 함께 대화하는 시간 (단위: %)

시간	단위: %
1시간 이상	18.1
30분~1시간	26.3
10~30분	29.8
10분 미만	25.8

하루 중 TV·인터넷 사용 시간 (단위: %)

시간	단위: %
4시간 이상	14.5
2~4시간	24.8
1~2시간	38.8
1시간 미만	21.9

원활한 소통을 위해 필요한 대화 시간 (단위: %)

시간	단위: %
1시간 이상	44.2
1시간	29.3
30분	21.1
10분	5.4

자료 : 헤럴드 경제, 2013년 11월 22일자 기사

🌟 평소 가족과 어떤 대화를 하나요?

🌟 오늘 학교에서 친구와 어떤 대화를 했나요?

🌟 주변 사람들과 대화할 시간이 충분하다고 생각하나요? 혹시 부족하다면 그 이유가 무엇이라고 생각하나요?

🌟 주변 사람들과 공감하며 소통하기 위해 가장 필요한 것은 무엇이라고 생각하나요?

🌟 제시한 자료를 보고 어떤 생각을 했나요?

- 감정에는 좋고 나쁨이 없습니다. 하지만 이 감정을 표출하는 방법에는 바람직하거나 바람직하지 않다고 볼 수 있는 것이 있습니다. 아래 표에 제시된 인간의 기본 감정에 해당하는 감정 그림을 연결해 보세요.

기본 감정	상황	줄을 그어 연결	감정 그림
기쁨	반가움, 명랑, 행복감, 고마움, 유대감, 사랑스러움, 황홀감, 쾌활함, 만족감, 감사함		
슬픔	절망적, 불행감, 우울, 후회, 실망, 미안함, 비통함, 기분이 처지고 가라앉음		
흥미 (놀람)	기대감, 몰두감, 열심, 재미있음, 흥분, 관심		
화남	분노, 불쾌감, 짜증, 불만, 격노, 좌절, 열 받음, 시기심		
혐오	증오, 싫어함, 구역질, 꺼리고 싶음		
공포	불안, 두려움, 예민함, 경악, 걱정스러움, 겁남, 무서움, 소심함, 불편함, 혼란스러움		

1) 인성교육중심수업강화를 위한 기본인성덕목 교수·학습 자료(2014년 8월, 교육부) PP.102~103 자료를 재구성함.

활동 3 자신의 경청 태도 점검하기

활동 목표	의사소통에 사용되는 다양한 요소들을 이해하고, 친구의 관찰을 통해 대화 상황에서 자신이 어떤 경청자의 모습을 보이는지 파악할 수 있다.
활동 소개	의사소통에 사용되는 다양한 요소에 대한 안내 자료를 시각적으로 정리하고, 모둠 안에서 팀을 구성하여 대화하고 관찰하며 자신의 경청 태도를 점검하는 활동이다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모둠, 2인 1팀)
준비물	활동지, 메모지
활동 방법	① 주어진 읽기 자료의 내용을 표나 그래프로 시각적으로 구조화하여 정리한다. ② 읽기 자료와 정리된 내용을 살펴봄에 의사소통에 사용되는 다양한 요소의 관계를 파악한다. ③ ‘나는 어떤 경청자일까?’ 활동을 하며 대화 상황에서 자신의 경청 태도를 점검한다. ✓ 나는 어떤 경청자일까? - 모둠 안에서 두 명씩 짝을 지어 한 팀을 이룬다. - ‘대화하는 팀’과 ‘관찰하는 팀’으로 나눈다. - ‘관찰하는 팀’은 ‘대화하는 팀’의 5분 동안의 대화를 관찰하며 경청하는 자세를 점검한다. - 경청하는 자세 점검하기 활동이 끝나면 대화를 나누었던 두 친구가 상대의 가장 좋았던 부분에 대한 자신의 생각을 이야기한다. - 모든 활동이 끝난 뒤에 활동 결과를 상대 팀에게 알려 주며 조언한다.
지도 방안	경청 태도를 점검하는 활동지 내용이 공감하며 대화하기의 기본 태도와 연관된다는 점을 안내하여 다음 활동과 자연스럽게 연계될 수 있도록 지도한다.

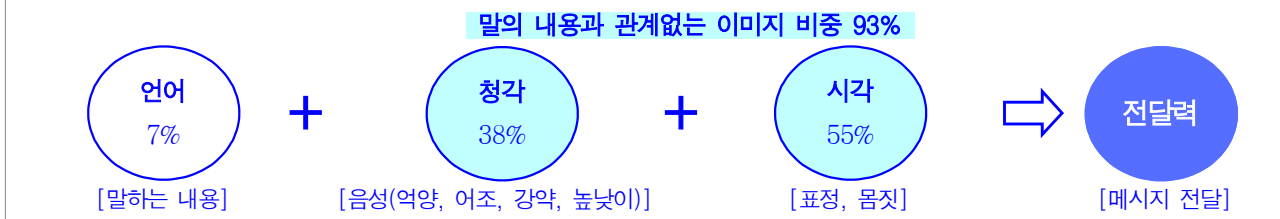
활동 4 ‘공감하며 대화하기’의 의미 이해하기

활동 목표	‘공감하며 대화하기’의 의미와 공감적 경청 방법과 태도를 바르게 이해하고, 자신의 평소 말하기를 ‘공감적 대화하기’ 측면에서 돌아보며 스스로 점검할 수 있다.
활동 소개	‘공감’과 ‘공감적 경청’의 의미를 파악하고, 이를 바탕으로 자신이 이해한 개념의 의미를 정리하여 비교하는 활동이다.
활동 유형	개별 활동
준비물	활동지
활동 방법	① 디딤영상을 학습한 결과를 참고하여 활동지를 완성하도록 안내한다. ② ‘공감’의 사전적 의미를 파악하고 이를 바탕으로 자신만의 해석을 한다. ③ ‘공감적 경청’의 의미를 파악하고, 자신이 이해하는 공감적 경청의 의미를 정리한다. ④ 공감적 경청의 방법과 태도를 파악한다. ⑤ 공감적 대화를 방해하는 마음을 닫는 대화에 대해 살펴본다. ⑥ 자신의 평소 말하기를 공감적 대화하기의 측면에서 스스로 점검해 본다. ⑦ 공감적 대화하기에서 활용되는 비언어적 표현과 언어적 표현을 파악한다.
지도 방안	디딤영상에서 학습한 내용을 공감적 대화 상황이 포함된 상황극에 활용할 수 있도록 복습하는 차원에서 내용 이해를 할 수 있도록 지도한다.

학습 주제	상대의 이야기에 공감하며 듣고 말하기	소속	____학년 ____반 ____번
학습 목표	의사소통의 다양한 요소를 이해하고, 대화 상황에서 자신이 어떤 경청자의 모습을 보이는지 친구의 관찰을 통해 파악할 수 있다.	이름	

미국 UCLA 대학의 앨버트 메라비언(Albert Mehrabian) 박사는 ‘커뮤니케이션은 언어 7%, 음성 38%, 표정과 몸짓 55%로 이루어진다.’라는 법칙을 만들었다. 이것은 한 사람이 상대방으로부터 받는 이미지는 시각 정보가 55%, 청각 정보가 38%이며 언어 정보는 7%밖에 되지 않음을 밝혀낸 연구 결과다. 즉 말의 내용은 오로지 7%만큼만 중요하며, 나머지 93%는 반언어적 요소인 음성(억양, 어조, 강약, 높낮이)과 비언어적 요소인 표정과 몸짓으로 상대방과 소통이 이루어진다는 법칙이다.

■ 이 내용을 도표로 그려 시각적으로 구조화해 봅시다.



■ ‘나는 어떤 경청자일까요?’ 오늘 아침에 일어나서 현재까지 겪었던 사건 중 하나를 선택하여 대화의 주제를 정하고 친구와 자신의 경청 태도를 점검해 봅시다. 2)

<경청 태도 점검표>

대화의 주제 : ()						
경청의 자세	아주 좋아요		좋아요		노력이 필요해요	
관찰자 : 대화에 참여하는 친구 :	이름	이름	이름	이름	이름	이름
눈 맞춤을 한다.						
중간 중간 고개를 끄덕인다.						
편안하고 따뜻한 표정을 짓는다.						
말하는 사람 쪽으로 몸을 기울인다.						
말하는 중간 추임새를 넣는 말을 한다.						
말하는 친구의 감정을 표현해 준다.						
친구가 말한 부분을 다시 표현해 준다.						
목소리가 편안하다.						
‘무엇’이라는 질문을 여러 번 사용한다.						
대화의 중간에 끼어들지 않는다.						

2) 인성교육중심수업강화를 위한 기본인성덕목 교수·학습 자료(2014년 8월, 교육부) PP.105, 107 자료를 채구성함.

개별 활동지

■ 초성 힌트를 통해 빈칸에 알맞은 단어를 넣어 보세요.

1. 공감이란?

사전적 의미	다른 사람의 <table border="1"><tr><td>감</td><td>정</td></tr><tr><td>ㄱ</td><td>ㅈ</td></tr></table> 이나 <table border="1"><tr><td>의</td><td>견</td></tr><tr><td>ㅇ</td><td>ㄱ</td></tr></table> , <table border="1"><tr><td>주</td><td>장</td></tr><tr><td>ㅈ</td><td>ㅈ</td></tr></table> 등에 대하여 자기도 그렇다고 느끼거나 그렇게 느끼게 되는 <table border="1"><tr><td>기</td><td>분</td></tr><tr><td>ㄱ</td><td>ㅂ</td></tr></table>	감	정	ㄱ	ㅈ	의	견	ㅇ	ㄱ	주	장	ㅈ	ㅈ	기	분	ㄱ	ㅂ
감	정																
ㄱ	ㅈ																
의	견																
ㅇ	ㄱ																
주	장																
ㅈ	ㅈ																
기	분																
ㄱ	ㅂ																
나의 해석	공감이란 ()이다. 왜냐하면 _____ _____																

2. 공감적 경청이란?

- ① 상대방을

이	해
ㅇ	ㅎ

 하는 것을 목적으로 하는

대	화
ㄷ	ㅎ

 방법
- ② 상대방에게

부	담
ㅂ	ㄷ

 을 주지 않음으로써 상대방의

마	음
ㅁ	ㅇ

 을 아는 대화 방법

3. 공감적 경청을 하는 방법

① 자신의	<table><tr><td>판</td><td>단</td></tr><tr><td>ㅍ</td><td>ㄷ</td></tr></table>	판	단	ㅍ	ㄷ	을 앞세우지 않는다.	② 상대방이 한 말을 그대로 받아서	<table><tr><td>반</td><td>복</td></tr><tr><td>ㅂ</td><td>ㅂ</td></tr></table>	반	복	ㅂ	ㅂ	해 준다.							
판	단																			
ㅍ	ㄷ																			
반	복																			
ㅂ	ㅂ																			
③ 상대방의 말에 담긴	<table><tr><td>감</td><td>정</td></tr><tr><td>ㄱ</td><td>ㅈ</td></tr></table>	감	정	ㄱ	ㅈ	을 파악하고	④ 상대방의	<table><tr><td>의</td><td>도</td></tr><tr><td>ㅇ</td><td>ㄷ</td></tr></table>	의	도	ㅇ	ㄷ	나	<table><tr><td>처</td><td>지</td></tr><tr><td>ㅈ</td><td>ㅈ</td></tr></table>	처	지	ㅈ	ㅈ	를 헤아리며 듣는다.	
감	정																			
ㄱ	ㅈ																			
의	도																			
ㅇ	ㄷ																			
처	지																			
ㅈ	ㅈ																			
<table><tr><td>이</td><td>해</td></tr><tr><td>ㅇ</td><td>ㅎ</td></tr></table>	이	해	ㅇ	ㅎ	해 준다.	⑤ 상대방이 편안하게 자신의	<table><tr><td>이</td><td>야</td><td>기</td></tr><tr><td>ㅇ</td><td>ㅇ</td><td>ㄱ</td></tr></table>	이	야	기	ㅇ	ㅇ	ㄱ	를 할 수 있도록	<table><tr><td>격</td><td>려</td></tr><tr><td>ㄱ</td><td>ㄹ</td></tr></table>	격	려	ㄱ	ㄹ	해 준다.
이	해																			
ㅇ	ㅎ																			
이	야	기																		
ㅇ	ㅇ	ㄱ																		
격	려																			
ㄱ	ㄹ																			

4. 공감하는 태도를 보이며 적극적으로 대화하는 방법

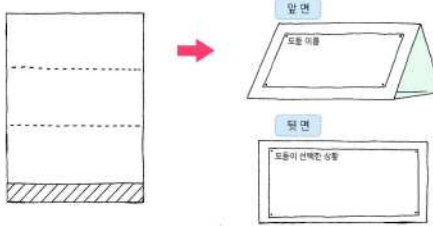
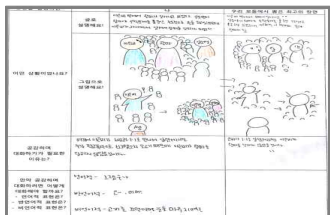
①	<table><tr><td>예</td><td>의</td></tr><tr><td>ㅇ</td><td>ㅇ</td></tr></table>	예	의	ㅇ	ㅇ	를 지키고 상대방의 말에 귀 기울인다.	②	고개를	<table><tr><td>고</td><td>덕</td></tr><tr><td>ㄱ</td><td>ㄷ</td></tr></table>	고	덕	ㄱ	ㄷ	이며 상대방과	<table><tr><td>눈</td></tr><tr><td>ㄴ</td></tr></table>	눈	ㄴ	을 마주친다.
예	의																	
ㅇ	ㅇ																	
고	덕																	
ㄱ	ㄷ																	
눈																		
ㄴ																		
③	상대방의 말에	<table><tr><td>맞</td><td>장</td><td>구</td></tr><tr><td>ㅁ</td><td>ㅈ</td><td>ㄱ</td></tr></table>	맞	장	구	ㅁ	ㅈ	ㄱ	를 친다.	④	상대방의 말에 적절하게	<table><tr><td>질</td><td>문</td></tr><tr><td>ㅈ</td><td>ㅁ</td></tr></table>	질	문	ㅈ	ㅁ	한다.	예 “그래서 네 기분은 어땠니?”
맞	장	구																
ㅁ	ㅈ	ㄱ																
질	문																	
ㅈ	ㅁ																	
⑤	상대방의 말에 담긴	<table><tr><td>감</td><td>정</td></tr><tr><td>ㄱ</td><td>ㅈ</td></tr></table>	감	정	ㄱ	ㅈ	을 파악하고 되물어 준다.	예 “~ 때문에 많이 힘들었겠구나!”										
감	정																	
ㄱ	ㅈ																	

5. 마음의 문을 닫는 대화는?

· 비난하는 대화: “너는 왜 만날 그 모양이야.” · 경멸하는 대화: “네가 정신이 있니?” · 멀어지는 대화: “너에게 물어본 거 아니거든.” · 방어하는 대화: “다 너 잘되라고 그러는 거야.”	· 책임을 떠넘기는 대화: “네가 그랬지.” · 죄책감과 불안감을 조장하는 대화: “너 때문이야.” · 명령하고 훈계하는 대화: “당장 그만둬! 빨리 해!”
--	---

6. ‘공감하며 대화하기’ 측면에서 평소 나의 말하기를 돌아보고, 어떤 생각이 들었는지 적어 보세요.

활동 5, 6 ‘공감하며 대화하기’가 필요한 장면 찾기 & 상황극 장면을 선정해 ‘월드 카페’로 대화하기

활동 목표	다양한 상황에서 공감하며 대화하기가 필요한 장면을 찾아 공감하며 대화하기가 필요한 이유, 공감적 대화가 이루어지지 않았을 때 발생하는 문제점을 분석할 수 있다.				
활동 소개	공감하며 대화하기가 필요한 장면을 찾고, 집단 지성을 활용하여 그 장면에서 사용할 수 있는 언어적 표현과 비언어적·반언어적 표현을 찾아보는 활동이다.				
활동 유형	개별 활동, 모둠 활동(4인 1모둠)				
준비물	활동지, 전지, 색 사인펜, 색연필, 유성 매직, 두꺼운 종이(네임 텐트 제작용)				
활동 방법	[활동 ⑤ - 개별 활동] ① 교과서 속 작품(「괜찮아」)이나 일상 경험, 드라마나 영화 장면 중에서 공감하며 대화하기가 필요한 장면을 각자 떠올려 본다. ② 공감적 대화가 필요한 상황을 구체적으로 요약한 뒤에 그림으로 표현한다. ③ 공감하며 대화하기가 필요한 이유를 분석하고 어떤 말하기가 이루어졌으면 좋을 것인지 생각해 본다. [활동 ⑥ - 모둠 활동] ① [활동 ⑤]의 결과를 적은 활동지를 접어 종이비행기를 만들어 다른 모둠을 향해 날린다. ② 주변에 떨어진 종이비행기를 주워 모둠 친구들과 읽으며 각 상황을 분석한다. ③ 모둠 협의를 통해 공감하며 대화하는 상황극으로 구성할 상황이나 장면을 선정한다. ④ ‘월드 카페’ 방식에 따라 대화하며, 상황극에 알맞은 표현을 친구들에게 조언한다. ✓ 월드 카페(World Cafe)  - 네임 텐트(왼쪽 그림) 앞면에는 모둠의 이름을 적고, 뒷면에는 모둠이 선택한 상황을 요약하여 적는다. - 모둠의 상황에 대한 생각을 10분 정도 자유롭게 말하고 정리한다. 이때, 자신만의 색깔 펜을 지정하여 자기 생각을 적는다. - 각자의 생각에 모둠원들의 생각을 추가하는 방식이므로 전지에 적은 내용을 읽고 이에 대해 추가할 의견이 있으면 그 의견 주변에 자기 생각을 연결하여 적는다. - 역할을 분담하고, 월드 카페 대화를 진행한다. <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <tr> <td style="width: 30%;">카페 주인(Host)</td><td>남아서 활동 내용을 요약 정리하여 새로운 손님에게 알려 준다.</td></tr> <tr> <td>카페 손님(Guest)</td><td>다른 모둠으로 이동, 각 상황에 대한 자기 생각을 남겨 준다.</td></tr> </table> - 다른 모둠으로 자유롭게 이동하여 동일한 방법으로 5분씩 토의한다. - 모든 모둠에서의 토의를 끝낸 뒤 우리 모둠으로 돌아와 활용할 수 있는 표현(언어적, 반언어적, 비언어적 표현)을 선정한다. ⑤ 선정한 표현을 참고하여 우리 모둠이 선택한 상황을 좀 더 구체적으로 분석한다.    △ 공감하며 대화하기가 필요한 장면 선정하기 & 조언 내용을 첨가하여 결과를 발표하기	카페 주인(Host)	남아서 활동 내용을 요약 정리하여 새로운 손님에게 알려 준다.	카페 손님(Guest)	다른 모둠으로 이동, 각 상황에 대한 자기 생각을 남겨 준다.
카페 주인(Host)	남아서 활동 내용을 요약 정리하여 새로운 손님에게 알려 준다.				
카페 손님(Guest)	다른 모둠으로 이동, 각 상황에 대한 자기 생각을 남겨 준다.				
지도 방안	월드 카페 활동을 할 때는 자유롭게 조언할 수 있도록 허용적인 분위기를 조성한다.				

개별 활동지

- 개별 활동 - 소설 「흰 종이수염」이나 일상 경험, 드라마나 영화에서 공감하며 대화하기가 필요했던 장면을 떠올려 봅시다.

문제 상황 만나기	공감적 대화가 필요했던 순간은? (‘~ 때’와 같이 간단하게 정리해 보세요.)
문제 상황 상세화하기	구체적으로 어떤 상황이었나요? 육하원칙(누가, 언제, 어디에서, 무엇을, 어떻게, 왜)에 맞게 정리해 보세요.
()컷 그림으로 표현하기	
공감적 대화 상황 돌아보기	공감적으로 대화하기가 필요하다고 생각한 이유는? 공감적 대화가 이루어지지 않아서 어떤 점이 가장 안타까웠나요?
공감적 대화 순간에 필요한 것	☐ 위로 ☐ 격려 ☐ 축하 ☐ 칭찬 ☐ 조언 ☐ 기타()

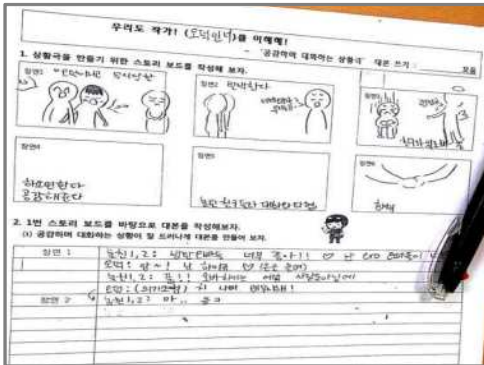
- 모둠 활동 – 주변에서 각자 하나의 종이비행기를 주워서 읽어 보고, 친구들의 선택에 공감해 봅시다.

종이비행기 속에는...	내가 고른 종이비행기	모둠이 최종적으로 고른 종이비행기
대화에 이런 문제가 있어요.		
우리에게 친구들이 남겨 준 이야기는...	월드 카페에서 친구들이 남겨 준 말 중에서 우리에게 도움이 되는 의견을 모아 봅시다.	
	언어적 표현	반언어적 표현
		비언어적 표현

- 종이비행기에 제시된 상황과 비슷한 일을 겪어본 적이 있나요? 모둠별로 선택한 문제 상황을 자세히 살펴보고, 함께 공감해 본 뒤 공감적 대화로 바꿔 봅시다. 우리 모둠에서 상황극으로 표현하고 싶은 상황을 간단하게 분석하고 공감적 대화의 방향을 잡아 보세요.

1. 이 상황 속 인물의 심정은?	2. 이 상황에서 이루어진 대화는 어떤 문제점이 있나요?
3. 문제점을 해결하기 위해 공감하는 대화 장면을 어떻게 만들 건가요?	
4. 공감적 대화가 이루어지면... ✓ 누가 : ✓ 누구에게 : ✓ 어떤 공감적 대화를 먼저 해야 할까요? ✓ 언어적 표현 : ✓ 반언어적 표현 : ✓ 비언어적 표현 :	5. 공감적 대화를 이어 나가려면... ✓ 어떤 공감적 대화로 대화를 이어 나가야 하나요? ✓ 언어적 표현 : ✓ 반언어적 표현 : ✓ 비언어적 표현 :

활동 7 프로젝트 활동 - 상황극 대본 만들어 공연하기 & 평가하기

활동 목표	공감하며 대화하는 상황극 대본을 구성하고, 소품을 준비하여 연습한 뒤 실제로 공연하는 실습을 통해 공감하며 대화하는 방법과 태도를 익힌다.
활동 소개	월드 카페 활동 결과를 참고하여 모둠별 협의를 통해 상황극 대본을 만들고 소품을 준비하여 연습한 후 실제로 공연하는 활동이다. 또한, 공연을 보며 상호 평가를 하고, 모든 공연이 종료된 뒤에 자기 평가를 시행한다. 이 활동은 학습자들에게 막연할 수 있는 ‘공감하며 대화하기’ 담화를 실습을 통해 종합적으로 체험하며 완성하도록 하는 데 의의가 있다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모둠)
준비물	활동지, 다양한 색지, 색 사인펜, 색연필, 유성 매직, 풀, 가위, 포스트잇 등
활동 방법	① 모둠별로 선택한 상황에 맞게 ‘공감하며 대화하기’의 스토리보드를 만든다. ② 스토리보드에 따라 공감하며 대화하는 상황이 잘 드러나게 구체적인 대본을 짠다. ③ 대본을 완성한 뒤 각자의 역할을 분담하여 소품을 준비하고, 연기 연습을 한다. ④ 완성된 소품을 활용하여 최종 리허설을 실시한다. ⑤ 공연 순서를 정하고 순서에 따라 실제로 공연한다. ⑥ 관객들은 공연을 보며 각자 공연 모듬을 상호 평가하고, 공연이 끝난 뒤 자기 평가를 한다.     △ 공감하며 대화하는 상황극 대본 만들기 및 공연하기
지도 방안	- 대본 속에 공감적 대화가 이루어지는 장면을 설정하고 이를 공연할 때 어떻게 표현할 것인지 구체적으로 협의하도록 안내한다. - 공연 전에 상호 평가 요소를 미리 알려 주어 공연 장면에서 집중적으로 표현해야 할 장면에 대해 상호 협의할 수 있도록 안내한다. - 실제 공연에서 주의할 점 등에 대해 미리 안내하고, 리허설을 할 때는 실제 소품을 모두 활용하며 대본의 내용을 연기하도록 하여 실전에 대비하여 완벽하게 연습할 수 있도록 한다.

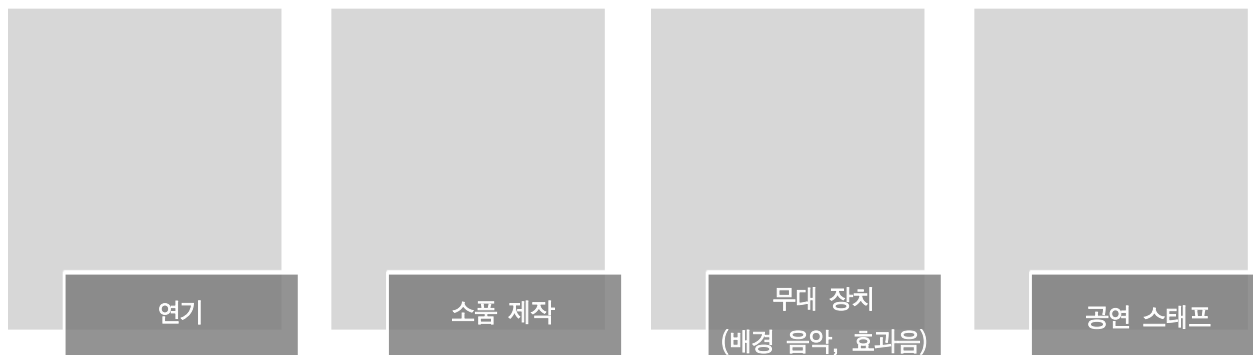
■ 간단한 장면 설명과 그림을 통해 상황극을 만들기 위한 스토리보드를 작성해 봅시다.

장면 1	장면 2	장면 3
장면 4	장면 5	장면 6

■ 작성한 스토리보드를 바탕으로 공감하며 대화하는 상황이 잘 드러나게 대본을 작성해 보세요.

장면 번호	대화 내용
#	
#	
#	
#	
#	
#	
#	
#	
#	
#	
#	
#	
#	
#	
#	
#	
#	
#	
#	

(1) 각자 항목별로 역할을 나누어 봅시다. 단, 연기 연습과 소품 제작은 모든 구성원이 참여해야 합니다.



(2) 소품이 필요할 경우 어떤 소품을 제작해야 할까요? 주변에서 활용할 수 있는 소품에는 무엇이 있는지도 찾아보세요.

직접 제작할 소품	소품 이름	
	필요한 재료	
주변에서 활용할 소품		

(3) 각자 자신이 맡은 역할에 따라 상황극 공연을 준비해 봅시다. 배역에 따라 대사 암기, 표정 연습, 동선 지정, 소품과 배경 음악 준비 등 공연 현장에서 각자 역할을 분담해 보세요.

장면 요약	무대 장치(배경, 영상), 조명	배경 음악, 효과음	필요한 소품

(4) 최종 리허설을 하며 공연 준비를 마무리합니다.

- 모든 배우가 대사를 암기하여 연기하기
- 각자 자신의 동선을 확인하고 상대 배우들과의 동선을 점검한 뒤 연습하기
- 배경 음악이나 효과음 등도 직접 재생하고 소품을 직접 들고 연기하기
- 무대 장치(스크린, 영상), 배경 음악, 효과음을 어떻게 처리할 것인지 확인하고 실제 투입하기
- 장면 전환을 처리할 방식 협의하기(1명이 직접 설명하기, 글로 설명하기, 컴퓨터 화면으로 처리하기 등)
- 리허설에서 찾은 문제점을 수정할 방안 찾기
- 필요한 경우 대본이나 공연 준비표에 메모하기

상황극 제목	우리 모둠 이름 : ()				상황극 제목	모듬 이름 : ()			
평가 내용		평가	평가 이유		평가 내용		평가	평가 이유	
1. 상대방의 상황과 처지를 깊이 있게 이해하고 공 감하는 대화로 주제를 선정하 고, 상황극 대본 을 만들었는가?	주제(공감하는 대화)를 잘 선정 하였는가?	상 중 하			주제(공감하는 대화)를 잘 나 타내었는가?		상 중 하		
	주제에 맞게 대본을 잘 썼는 가?	상 중 하			주제에 맞게 대본을 잘 썼는 가?		상 중 하		
	언어적인 표현은 적절한가?	상 중 하			언어적인 표현은 적절한가?		상 중 하		
	반언어적인 표현은 적절한가?	상 중 하			반언어적인 표현은 적절한 가?		상 중 하		
	비언어적인 표현은 적절한가?	상 중 하			비언어적인 표현은 적절한 가?		상 중 하		
2. 나의 활동 모습 을 돌아볼까요?	나의 역할은?				실감 나게 연기하였는가?		상 중 하		
	역할을 충실하 게 수행했는가?	대본 쓰기	상 중 하	소품, 배경 음악 등은 적절 한가?		상 중 하			
		상황극 연기	상 중 하	모듬 전체가 참여하였는가?		상 중 하			
상황극 제목	모듬 이름 : ()				상황극 제목	모듬 이름 : ()			
평가 내용		평가	평가 이유		평가 내용		평가	평가 이유	
1. 상대방의 상황과 처지를 깊이 있 게 이해하고 공 감하는 대화로 주제를 선정하 고, 상황극 대본 을 만들었는가?	주제(공감하는 대화)를 잘 나타 내었는가?	상 중 하			주제(공감하는 대화)를 잘 나 타내었는가?		상 중 하		
	주제에 맞게 대본을 잘 썼는 가?	상 중 하			주제에 맞게 대본을 잘 썼는 가?		상 중 하		
	언어적인 표현은 적절한가?	상 중 하			언어적인 표현은 적절한가?		상 중 하		
	반언어적인 표현은 적절한가?	상 중 하			반언어적인 표현은 적절한 가?		상 중 하		
	비언어적인 표현은 적절한가?	상 중 하			비언어적인 표현은 적절한 가?		상 중 하		
2. 주제가 잘 드러 나도록 상황극을 연기하였는가?	실감 나게 연기하였는가?				실감 나게 연기하였는가?		상 중 하		
	소품, 배경 음악 등은 적절한 가?				소품, 배경 음악 등은 적절 한가?		상 중 하		
	모듬 전체가 참여하였는가?				모듬 전체가 참여하였는가?		상 중 하		

활동 평가지

____학년 ____반 ____번 이름 _____

① 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 삶에서 공감적 대화가 필요한 문제 상황을 파악할 수 있는가?			
	2. 상대의 입장과 처지를 고려하고 적절한 반응을 보이며 대화할 수 있는가?			
	3. 상황극을 실연하며 공감적 대화의 필요성을 이해하였는가?			
활동 참여도	활동 ① ‘공감 실타래’ 활동으로 친구의 경험에 공감하기			
	활동 ② 주변 사람들과 소통·공감하는 정도 알아보기			
	활동 ③ 자신의 경청 태도 점검하기			
	활동 ④ ‘공감하며 대화하기’의 의미 이해하기			
	활동 ⑤ ‘공감하며 대화하기’가 필요한 장면 찾기			
	활동 ⑥ 상황극 장면을 선정해 ‘월드 카페’로 대화하기			
	활동 ⑦ 프로젝트 활동-상황극 대본 만들어 공연하기 & 평가하기			
느낀 점				

② 상호 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆
--------------	-------

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

교사 평가하기

05 매체 자료로 구성하여 발표하기

[학습 목표] • 매체 자료의 특징과 사용 효과를 알 수 있다.

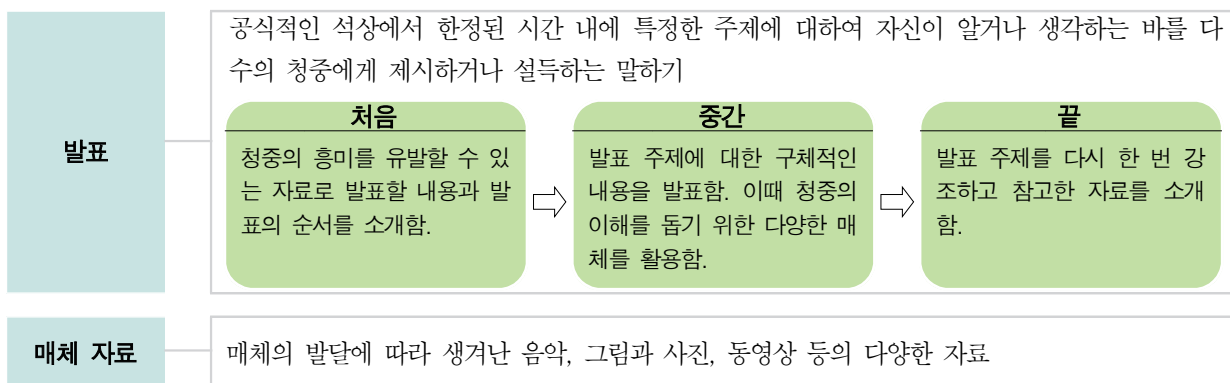
• 사회적으로 의미 있는 내용을 다양한 매체 자료를 활용하여 발표할 수 있다.

거꾸로교실 수업 흐름도

배움 준비	▶ 학습 목표 제시 이번 단원의 학습 목표를 확인하고 앞으로 배울 내용을 스스로 떠올려 본다. ▶ 디딤영상 내용 점검 디딤영상의 주요 내용을 모듈별 퀴즈를 통해 확인한다.
생각 기초 (생각 시각화)	활동 1 '뱅크북'을 제작하며 본문 익히기 앞으로 배울 내용을 정리하여 뱅크북으로 제작하는 활동을 통해 스스로 본문 내용을 이해하고, 자신이 모르는 내용이 무엇인지 파악할 수 있다. 활동 2 OX 퀴즈로 '숨은그림찾기' 활동하기 모듈별로 디딤영상과 디딤자료의 내용을 바탕으로 출제된 OX 문제를 풀고, 그 결과를 바탕으로 그림판에 숨겨진 그림을 완성하며 내용에 관한 이해 수준 정도를 점검할 수 있다.
생각 심화 (협업 활동)	활동 3 '우정'이라는 주제로 짝과 독서 토론하기 「헌신적인 친구」(소설, 오스카 와일드 작), 「지란지교(芝蘭之交)를 꿈꾸며」(수필, 유안진 작)를 읽고 작품 속 인물과 글쓴이의 '우정'에 대한 의견을 나누며 독서 토론을 함으로써 작품을 깊이 있게 이해하고 생각의 폭을 넓힐 수 있다. 활동 4 최종 발표문 작성하기 짝과 독서 토론한 내용을 바탕으로 확장된 생각을 나의 최종 발표문으로 작성하되, 발표하는 매체 특징에 대해서도 함께 정리하여 발표할 수 있다.
생각 적용 (창의적 사고)	활동 5 매체별 전문가 집단 활동하기 이 활동은 협업의 결과물을 자신의 관점으로 재창조해 보는 활동으로, 협업의 결과물을 재해석하고 서로 공유함으로써 동일한 대상에 대한 관점이 다양하게 존재한다는 사실을 이해할 수 있다. 활동 6 상상 수여하기 & 처방전 쓰기 발표를 잘한 친구에게 그 이유를 밝혀 상장을 제작하여 수여하는 활동 또는 위로가 필요한 친구에게 위로할 내용을 밝혀 처방전 쓰기 활동을 하여 배움을 정리하고 학습 주제였던 '우정'에 대해 되새길 수 있도록 한다.
배움 정리	▶ 학습 확인 이번 단원에서 배운 내용을 키워드를 중심으로 언급하며 정리한다. ▶ 개별, 모듈별 활동지 제출 개별, 모듈별 활동지 및 결과물을 제출하고 피드백한다.
지도상의 유의점	수업이 암기 위주로 흐르지 않도록 유익한 글을 매체를 활용하여 발표함으로써 매체별 특징을 자연스럽게 학습할 수 있도록 유도하는 데 초점을 둔다.

디딤영상 주요 내용

① 발표와 매체 자료



② 매체 자료의 종류 및 사용 효과

시각 매체	도표, 그림, 사진, 모형, 도면 등	• 통계 수치를 나타낼 때 효과적임. • 실물이나 상황을 정확히 전달할 때 효과적임. • 대상의 구조나 작동 원리를 나타낼 때 효과적임.
청각 매체	소리, 음악 등	발표의 단조로움을 피하고, 듣는 이의 관심을 끌어들임.
복합 매체	동영상, 플래시, 애니메이션 등	생생하고 현장감 있는 정보를 제공하여 청중의 흥미를 유발하고, 짧은 시간에 많은 정보를 전달함.
효과	↓ • 발표 내용을 체계적으로 짜임새 있게 정리하고 효과적으로 구성할 수 있음. • 듣는 이가 발표 내용을 더욱 쉽게 이해하고 오래 기억할 수 있음. • 발표의 단조로움을 피하고 듣는 이의 흥미와 주의를 끌 수 있음.	

③ 좋은 매체 자료의 조건

좋은 매체 자료

- 주제와 관련이 있어야 함.
- 출처가 분명하고 신뢰를 줄 수 있어야 함.
- 듣는 이의 관심과 흥미를 끌 수 있어야 함.
- 허위나 과장이 없는 자료이어야 함.

④ 매체 자료를 활용한 발표에서 고려해야 할 점

- 청중의 수준에 맞게 내용을 구성한다.
- 정해진 발표 시간을 고려하여 발표 내용을 적절히 조절한다.
- 발표의 목적과 상황, 맥락, 청중의 관심 등을 고려하여 매체 자료를 적절히 활용한다.
- 발표에 사용하는 자료가 직접 제작한 것이 아닐 경우에는 반드시 출처를 밝힌다.
- 청중이 이해하기 쉽도록 반언어적 표현과 비언어적 표현을 사용하여 말한다.

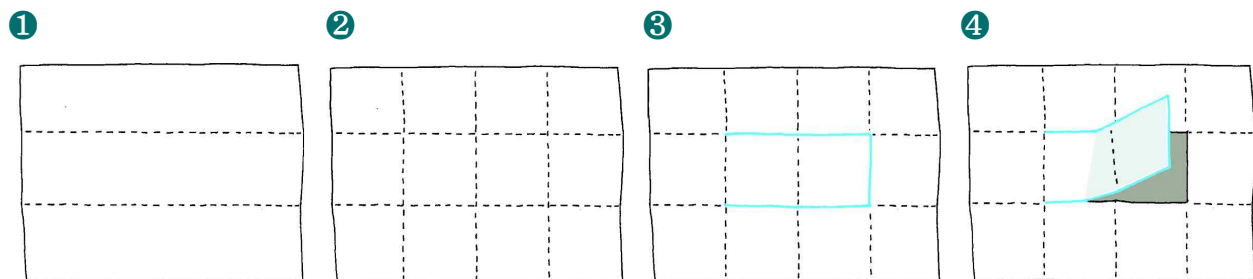
반언어적 표현	비언어적 표현
언어에 부수되는 표현으로, 음성 언어 표현에 부각되는 어조, 장단, 강약, 말투 등이 해당함.	언어 외적인 표현으로 몸짓, 태도, 표정, 눈길, 옷차림 등이 해당함.

활동 1 '뱅크북'을 제작하며 본문 익히기

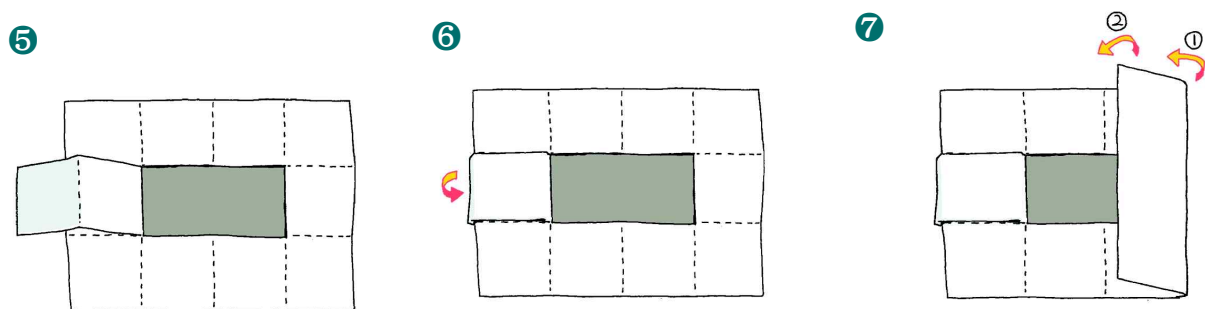
활동 목표	앞으로 배울 내용을 뱅글북으로 제작하여 정리하는 활동을 통해 스스로 본문 내용을 이해하고, 자신이 명확하게 이해하지 못한 부분을 파악할 수 있다.
활동 소개	기존 책으로 수업하는 것이 아니라 학생 스스로 배울 내용을 다양한 방식을 활용하여 일목요연하게 정리하고, 이를 미니 북 형태로 제작하는 활동이다.
활동 유형	개별 활동, 갤러리 활동
준비물	색지(A4 크기) 및 유성 매직, 컬러 사인펜, 색연필 등
활동 방법	① 한 사람당 한 장씩 색지를 배부한다. ② 뱅글북 제작 순서에 따라 뱅글북을 만든다. ③ 교과서를 처음부터 차분하게 보면서 문단별 중심 내용을 요약하여 순서대로 뱅글북에 정리한다. ④ 정리하는 방법은 마인드맵, 비주얼 싱킹, 서술형 요약 등이 있고, 어떤 방법으로 정리해도 학습 내용이 표현되도록 구성한다. ⑤ 개별로 뱅글북 만들기 활동이 끝나면 모둠별로 뱅글북을 돌려 읽으면서 피드백한 뒤에 학급 갤러리에 자신의 것을 전시한다. ⑥ 학급 전체가 갤러리 활동에 참여하고 전시를 보며 수정·보완할 내용이 있거나 질문을 하고 싶을 때는 학년 반 이름을 적은 포스트잇에 그 내용을 적고 뱅글북 앞면에 붙여 두어 공유한다.
	 △ 뱅글북 갤러리 활동하기
지도 방안	- 겉모양을 꾸미는 것에 치중하기보다는 뱅글북 내용을 알차게 구성하도록 지도한다. - 내용을 정리할 때는 필수 요소라 할 수 있는 교사의 설명 내용이 누락되지 않도록 한다. - 내용은 글로만 요약하는 것이 아니라 마인드맵, 비주얼 싱킹, 서술형 요약, 랩 가사 창작 등 자신의 재능과 끼가 드러날 수 있는 다양한 방식을 사용하도록 하되, 학습 내용이 잘 표현되도록 구성해야 한다고 안내한다.

뱅글북(뱅글뱅글 돌아가는 책) 제작 방법

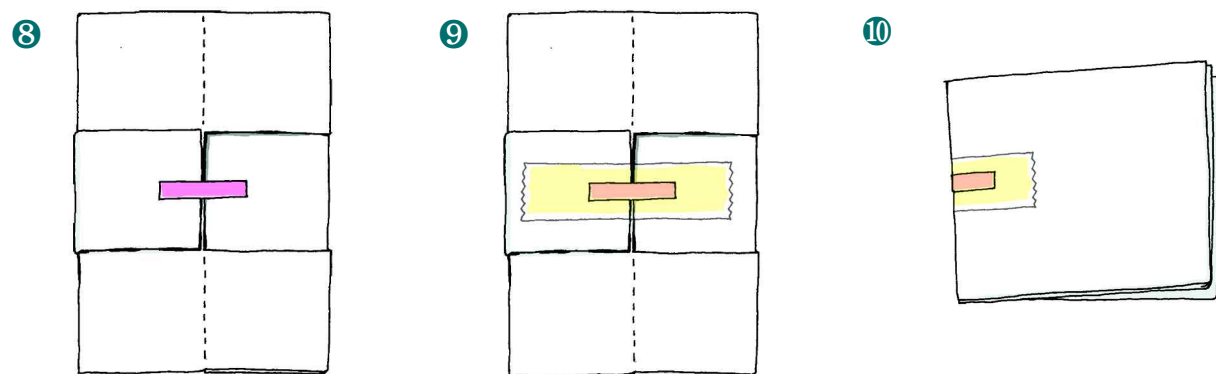
■ 제시된 순서대로 '뱅글북'을 만들어 봅시다.



1. A4 용지를 가로로 3등분이 되도록 접는다.
2. 세로로 4등분한다. (총 12칸)
3. 사인펜으로 가운데 2칸에 ' ' 표시한다.
4. 표시한 부분만 가위로 자른다.



5. 자른 부분을 왼쪽으로 접어 넘긴다.
6. 넘겼을 때 남는 한 칸은 뒤로 접어서 넘긴다.
7. 오른쪽 부분 한 칸을 왼쪽으로 두 번 접는다.



8. 전체를 뒤로 뒤집어 벌어지는 부분을 잡는다.
9. 가운데 벌어진 부분을 투명 테이프로 붙인다.
10. 겉면이 보이도록 접어 뱅글북을 완성한다.

<뱅글북 만들기 참고 동영상>

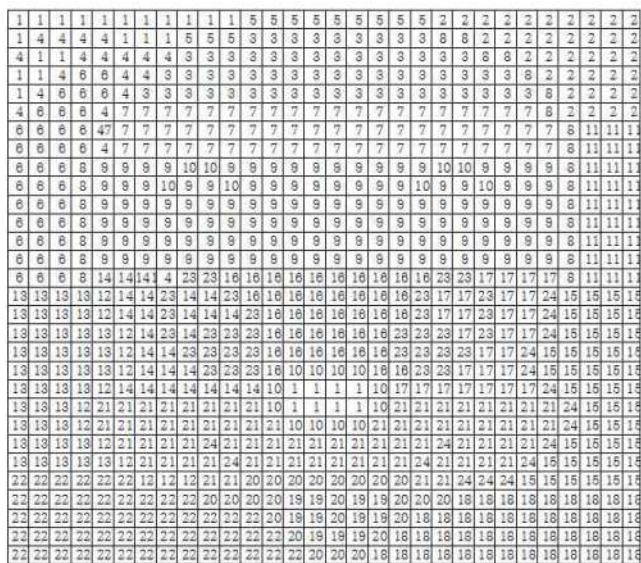
<https://www.youtube.com/watch?v=ikBYxp6Ee8A>

활동 목표	모둠별로 디딤영상과 디딤자료에 대한 이해가 어느 정도인지 숨은그림찾기 활동을 통해 파악하고 교과서에서 핵심어를 찾아 표시하도록 한다.
활동 소개	모둠이 협동하여 주제와 관련된 OX 퀴즈를 풀고, 맞는 문항(○)에 표시해야만 활동지에 숨겨진 그림을 맞힐 수 있는 활동이다. 주제에 대한 이해를 바탕으로 답에 대한 모듬원 간의 조율과 합의가 이루어져야만 숨은 그림을 찾을 수 있다.
활동 유형	모듬 활동
준비물	활동지, 형광펜
활동 방법	① 디딤영상과 디딤자료의 내용을 확인하고 모듬 내에서 출제될 확률이 높은 내용에 대해 의견을 교환한다. ② 모듬별로 활동지와 형광펜을 준비한다. ③ 교과서를 보지 않고 디딤자료와 디딤내용에 대한 숨은그림찾기 퀴즈를 시작한다. ④ 교사가 준비한 퀴즈를 제시하면 모듬원들끼리 합의하여 문제를 풀고, 맞는 문항(○)에 해당하는 번호 칸에만 색칠하여 숨은 그림을 완성한다. ⑤ 가장 먼저 숨은 그림을 찾은 모듬은 손을 든다.
	    △ ‘숨은그림찾기’ 활동하기
지도 방안	• 디딤자료를 최대한 활용할 수 있도록 한다. • 모듬원들과 의견을 조율하며 문제를 풀도록 하고, 답을 쓰는 과정에 조율이 힘들었던 부분이 있거나 자신이 취약한 부분이 있다면 반드시 메모하여 그 이유를 찾도록 한다. • 디딤퀴즈 내용은 핵심 내용 위주임을 주지도록 하여 책에 꼭 메모하도록 지도한다.

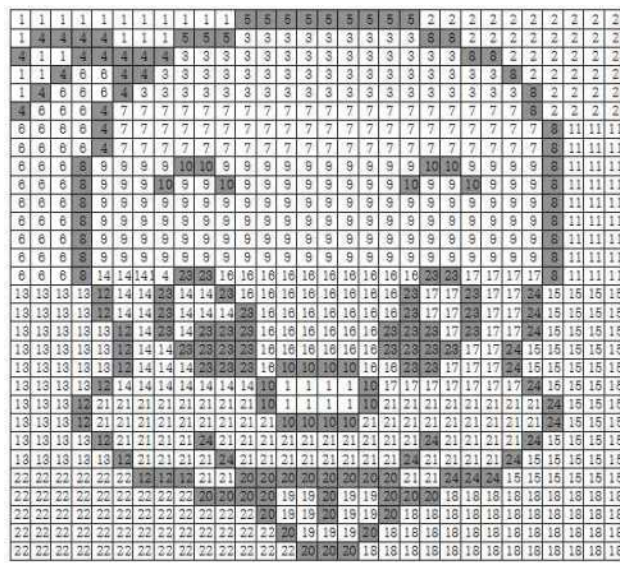
숨은그림찾기 예시 - 일반 상식

■ 아래 그림판에는 그림이 숨어 있어요. 문제를 풀고 ○에 해당하는 번호에만 색칠해 보세요. 과연 어떤 그림일까요?

번	문제	○ / ×	번	문제	○ / ×
1	상대성 이론을 주장한 사람은 뉴턴이다.	×	13	[알쏭달쏭 우리말] ‘남을 단단히 옥박질러서 혼을 내다.’라는 뜻의 단어의 올바른 맞춤법은 ‘닥달하다’이다.	×
2	드라마 「구름이 그린 달빛」의 극 중 남자 주인공 이름은 ‘라온’이다.	×	14	[알쏭달쏭 우리말] ‘알타리무’와 ‘총각무’ 중에 맞춤법에 맞는 말은 ‘알타리무’이다.	×
3	축구 선수와 농구 선수의 수를 더하면 17명이다. (단, 한 팀을 기준으로 한다.)	×	15	불교 도입, 태학 설립, 율령 반포 등으로 국가 체제를 정비하여 5세기 고구려의 전성기를 맞은 왕은 광개토대왕이다.	×
4	훈민정음은 1443년에 창제되었다.	○	16	신라의 여왕은 2명으로 선덕 여왕과 진성 여왕이 있다.	×
5	한글 창제의 기본 제작 원리는 상형, 기획의 원리이다.	○	17	단군, 주몽, 박혁거세, 김수로는 모두 알에서 태어났다.	×
6	제주도 한라산의 높이는 3,000m이다.	×	18	북한도 우리와 같이 한글날이 10월 9일이다.	×
7	박지원의 소설 「양반전」은 한글 소설이다.	×	19	국어의 품사는 8품사이다.	×
8	“어제가 내일이었으면 좋겠다. 그럼 오늘이 금요일일 텐데...” 어제를 내일이라고 생각하면 오늘은 ‘일요일’이다.	○	20	‘I am broken.’은 ‘나 파산했다.’, ‘나 돈 한 톨도 없다.’, ‘나 거지됐다.’라는 뜻이다.	○
9	드론(drone)은 암컷 벌(암벌)을 뜻하는 말로, 사람이 타지 않는 무인 비행체이다.	×	21	2016년 7월 5일에 울산에 발생한 지진은 규모 6.0이었다.	×
10	대기업 그룹의 사장이 죽기 직전에 벽에 글을 남겼다. [ㄷ ㅌ ㅍ ㅊ ㅅ] 용의자는 두 명. 한 명은 택시기사, 한 명은 비빔밥집 종업원. 그러나 단서로 유추해 볼 때 범인은 비빔밥집 종업원이다.	○	22	$9 - 3 \div \frac{1}{3} + 1 = 90$ 이다.	×
11	2017년 대학수학능력시험은 11월 16일이다.	×	23	2016년 기준 일본의 노벨 수상자는 25명이다.	○
12	유네스코에서는 ‘세종대왕상’을 수여하고 있다.	○	24	미국 서부 아래에 있는 도시는 샌디에이고이다.	○

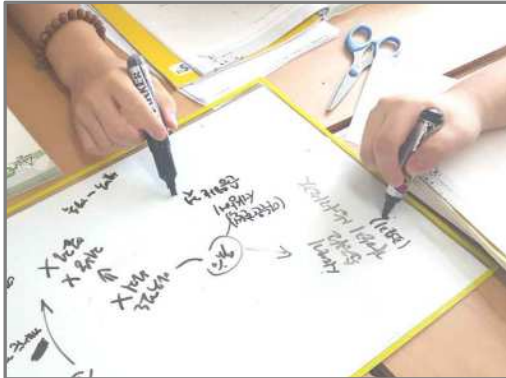
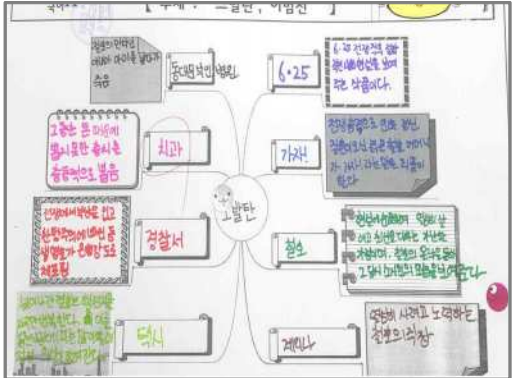


△ 활동 전



△ 활동 후(숨은 그림 정답)

자료 출처 : 미래교실네트워크

활동 목표	작품 속 인물과 글쓴이의 '우정'에 대한 의견을 짝과 나누어 봄으로써 작품을 깊이 있게 이해하고 생각의 폭을 넓힐 수 있다.
활동 소개	오스카 와일드의 소설 「헌신적인 친구」와 수필 「지란지교(芝蘭之交)를 꿈꾸며」를 읽고 짝 토론을 한 뒤 토론 내용을 버블 맵으로 정리하여 짝과 서로의 생각을 나누도록 한다.
활동 유형	모둠 활동(2인 1 모둠)
준비물	활동지, 핵심어 카드
활동 방법	① 핵심어 카드를 보면서 독서한 내용에 대해 짝과 브레인스토밍하며 창의적인 생각을 떠올린다. ② 짝 토론 활동지에 우정에 대한 내 생각을 '버블맵'을 활용하여 작성한다. ✓ 버블맵(Bubble Map) : 비눗방울 모양을 활용하여 어떠한 사물이나 지식에 대해 묘사하여 관련 정보를 활용하는 방식으로, 글을 쓰거나 작품을 구성할 때 주로 활용된다. ③ 가위바위보로 말하기 순서를 정한 후 작품 속 인물들의 '우정'에 대한 각자의 생각을 말한다. ④ 순서대로 이야기하며 짝의 의견에 동의하면 왜 그런지 이유를 말하고 만약 짝과 생각이 다르다면 왜 다른지에 대해 이야기하되 가능한 한 대안까지 제시하도록 한다. ⑤ 모든 발언은 짝 토론 활동지에 메모한다. ⑥ 정리가 끝나면 활동지를 제출한다.  △ 독서 내용 브레인스토밍하기  △ 독서 내용 버블맵으로 정리하기  △ 짝 활동 실시하기
지도 방안	• 짝 토론을 진행할 때는 말하는 횟수나 시간이 두 사람 모두에게 골고루 돌아가도록 한다. • 독서 활동 내용을 버블맵으로 정리하는 활동은 짝이 함께 토론하는 과정이 드러날 수 있도록 하고, 두 사람 가운데 어느 한 사람의 생각이 주가 되지 않도록 한다.

모둠 활동지

학습 주제	매체 자료로 구성하여 발표하기	소속	____학년 ____반 ____모둠
학습 목표	독서 토론을 통해 작품을 깊이 있게 이해하고 생각의 폭을 넓힐 수 있다.	모둠원	

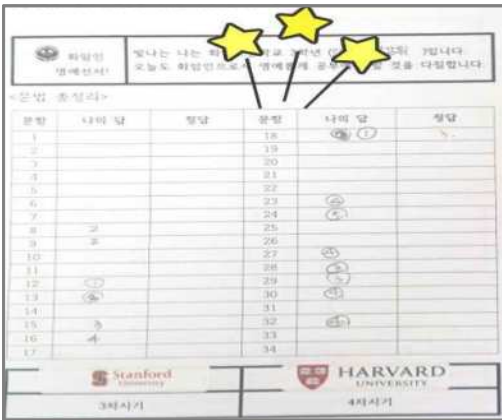
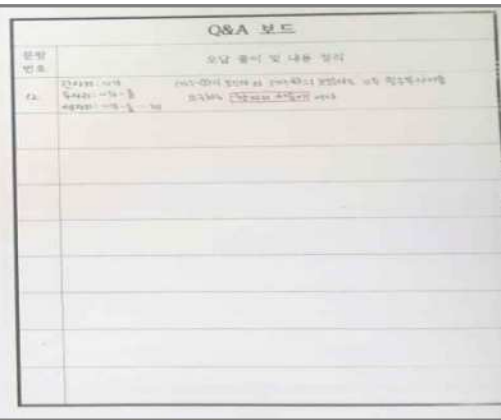
독서 토론 - 짝 토론 활동지

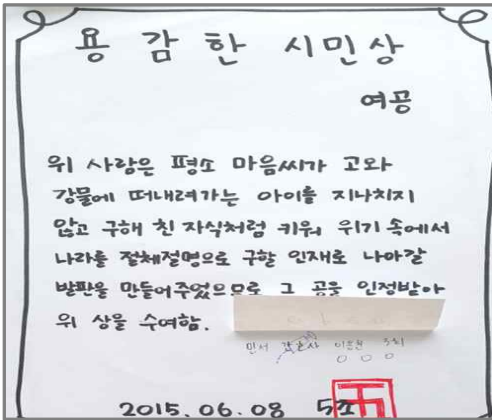
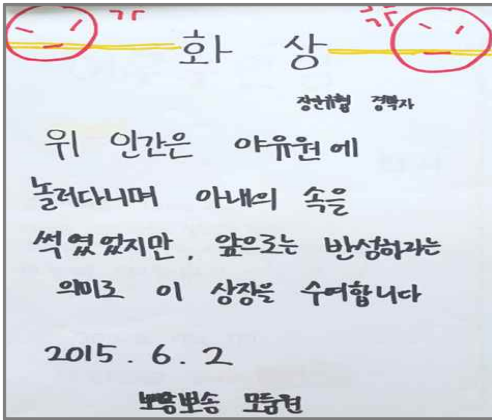
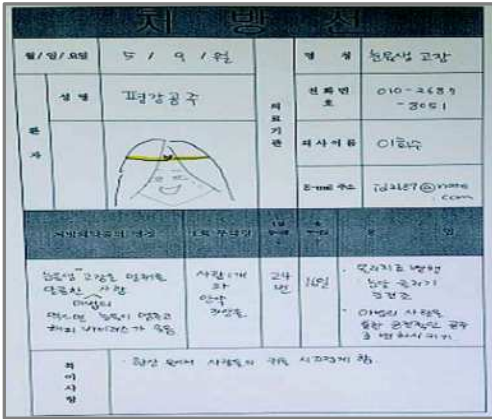
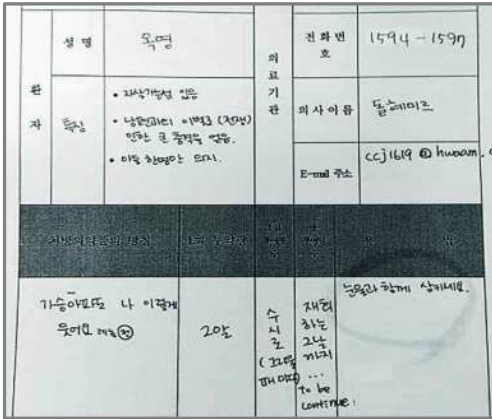
나는 ()의 짝 ()입니다.		나는 ()의 짝 ()입니다.	
발언 내용 1		발언 내용 1	
나의 생각		나의 생각	
짝의 생각		짝의 생각	
짝 칭찬란		짝 칭찬란	
발언 내용 2		발언 내용 2	
나의 생각		나의 생각	
짝의 생각		짝의 생각	
짝 칭찬란		짝 칭찬란	
발언 내용 3		발언 내용 3	
나의 생각		나의 생각	
짝의 생각		짝의 생각	
짝 칭찬란		짝 칭찬란	

활동 4 최종 발표문 작성하기

활동 목표	짜과 독서 토론한 내용을 바탕으로 확장된 생각을 최종 발표문으로 작성하되, 발표하는 매체 특징에 대해서도 함께 정리하여 매체별 특징을 이해할 수 있다.
활동 소개	토론 내용을 바탕으로 최종 발표문을 작성하고, 발표 내용을 청중에게 가장 효과적으로 전달할 수 있는 발표 매체를 선정하는 활동이다.
활동 유형	개별 활동
준비물	최종 발표문
활동 방법	① 짜과 독서 토론한 내용을 바탕으로 내 생각을 확장하여 최종 발표문을 작성한다. ② 본인이 선택한 매체의 특징에 대한 내용도 따로 정리하도록 한다. ③ 연습 시간을 통해 발표를 연습한 후 실제 발표를 한다.    △ 매체별 발표하기 ④ 최종 발표문과 매체의 특성을 정리하여 교사에게 제출한다.
지도 방안	매체의 특성을 알게 하는 것과 동시에 좋은 글을 제시 글로 선정하여 지성과 감성을 통해 배움이 체득될 수 있도록 지도한다.

활동 5 매체별 전문가 집단 활동하기

활동 목표	발표에 사용한 매체가 같거나 비슷한 학생들끼리 모둠을 형성하여 매체별 담당 전문가가 되어 모둠별로 발표 시 사용했던 매체의 특징에 대해 정리한다.
활동 소개	해당 매체의 특성 연구를 통해 전문가 집단이 되어 다른 모둠의 질문에 응답하고 타 모둠에 질문을 하며 적극적으로 참여하거나 우수 질문을 할 경우 스티커를 주는 활동이다.
활동 유형	모둠 활동
준비물	모둠별 프로 학습지, 아이비리그 스티커
활동 방법	① 앞 차시에 작성한 자신의 최종 발표문과 매체 특성을 정리한 학습지를 바탕으로 발표 매체가 같거나 비슷한 경우끼리 한 모둠이 된다. ② 모둠별로 해당 매체에 대한 전문가 집단이 되어 매체의 특성을 연구하고 정리한다. ③ 정리한 내용을 바탕으로 타 모둠의 질의에 응답하고, 추가 질문을 할 경우에는 질의한 모둠에서 응답한 모둠에게 아이비리그 스티커를 준다. ④ 추가 질문은 마지막 10분이 남았을 때 할 수 있으며 모둠원 중 대표 2명이 다른 모둠으로 가서 해당 모둠의 매체 전문가에게 추가 질문을 할 수 있다. ⑤ 질의·응답에 적극적이거나 추가 질문의 내용이 핵심 내용일 경우에는 아이비리그 스티커를 획득할 수 있다. 수업 종료 시 모둠별로 스티커를 합산하여 우승 모둠을 가리고 보상한다.  △ 모둠별로 매체 특성 연구하고 정리하기  △ 아이비리그 스티커 붙이기  △ 전문가 집단 활동 결과지와 Q & A 보드 작성하기 
지도 방안	자칫 학생들이 승부에 집착하여 스티커를 모으는 것에만 집중한다면 학습에 대한 흥미가 저하될 우려가 있으므로 학습과 배움에 집중하도록 지도한다.

활동 목표	본문을 정리한 내용이나 발표한 내용에 대해 상장을 수여하거나 처방전을 제작하는 등의 방식으로 창의적인 평가를 할 수 있다.
활동 소개	본문 내용에 대해 스스로 정리할 수 있고 동시에 발표를 듣고 피드백해 주고 싶은 친구에게 그 이유를 밝혀 칭찬 또는 위로를 할 수 있다.
활동 유형	개별 활동
준비물	상장지(또는 빈 용지), 처방전 양식지
활동 방법	① 교사는 상장지와 처방전 양식지를 개별적으로 배부한다. ② 학생들은 발표를 듣고 피드백해 주고 싶은 친구를 정하여 상장을 만들거나 처방전을 만들도록 하고, 양식은 자유롭게 꾸밀 수 있도록 하되 자신이 피드백하려는 내용을 담도록 한다. ③ 받는 사람이 알 수 있도록 상장을 준 이유와 처방전을 작성한 이유에 대해 밝히도록 한다. ④ 이때, 책을 다시 보거나 친구들과 자유롭게 대화하면서 작성하는 것을 허용하는 것이 좋다. 수업 내용을 복습하는 효과도 있기 때문이다. ⑤ 대상자에게 상장과 처방전을 주는 활동을 하고, 내용을 발표하게 한 뒤에 각자 자신이 이해한 내용과 감상평을 공유한다.   △ 상장 작성하기 결과물   △ 처방전 쓰기 결과물
지도 방안	개인적인 친분을 내세워 상을 주거나 처방전을 작성할 수도 있으므로, 반드시 그 사람을 선정할 이유가 드러나야 한다는 사실을 강조하고, 수업의 연장선에서 발표 내용에 대해 피드백하는 내용이 담길 수 있도록 한다.

활동 평가지

____학년 ____반 ____번 이름 _____

① 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 각 매체별 자료의 특징을 알고 있는가?			
	2. 매체별 사용 효과를 바르게 이해했는가?			
	3. 사회적으로 의미 있는 내용을 다양한 매체 자료를 활용해 발표할 수 있는가?			
	4. 발표 내용을 청중에게 효과적으로 전달하였는가?			
활동 참여도	활동 ① ‘뱅크북’을 제작하며 본문 익히기			
	활동 ② OX 퀴즈로 ‘숨은그림찾기’ 활동하기			
	활동 ③ ‘우정’이라는 주제로 짝과 독서 토론하기			
	활동 ④ 최종 발표문 작성하기			
	활동 ⑤ 매체별 전문가 집단 활동하기			
	활동 ⑥ 상장 수여하기 & 처방전 쓰기			
느낀 점				

② 상호 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆
--------------	-------

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

교사 평가하기

06 담화에 나타난 설득 전략 파악하기

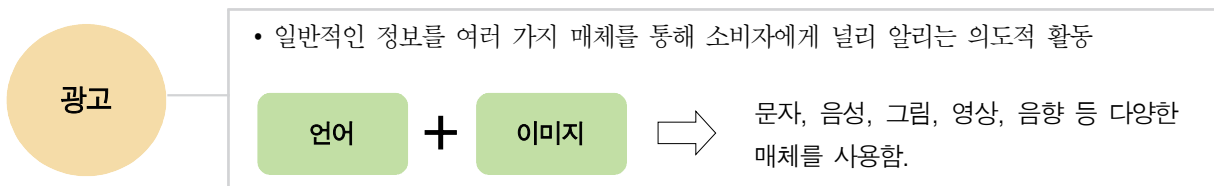
- [학습 목표] • 광고처럼 상대를 설득하는 담화에 나타난 설득의 전략을 파악하고 평가할 수 있다.
• 다양한 설득 전략과 그 효과를 파악하고 일상생활에서 상대를 설득하는 경우에 사용할 수 있다.

거꾸로교실 수업 흐름도

배움 준비	▶ 학습 목표 제시 이번 단원의 학습 목표를 확인하고, 전후 관련 학습 내용과 연관 짓는다. ▶ 디딤영상 내용 점검 디딤영상의 주요 내용을 환기하며 거꾸로수업을 준비한다.
생각 기초 (생각 시각화)	활동 1 OX 퀴즈로 ‘숨은그림찾기’ 활동하기 모둠별로 교과서 핵심 내용을 바탕으로 출제된 O, X 퀴즈를 풀고, 그 결과를 바탕으로 그림판에 숨겨진 그림을 완성하며 교과서의 핵심 개념을 정리하는 활동이다. 활동 2 내 광고 소개하기 & 올해의 광고 선정하기 같은 목적으로 제작된 광고 내용을 인쇄 광고, 라디오 광고, 텔레비전 광고 등 각각 다른 매체로 접함으로써 매체별 광고의 특성을 이해하고 이에 따른 광고의 효과와 설득 전략을 파악해 보는 활동이다.
생각 심화 (협업 활동)	활동 3 ‘광고 랭킹쇼’ 활동하기 다양한 광고를 접한 뒤에 그 가운데 설득 전략이 가장 뛰어난 광고를 1~5순위로 정하고, 순위 선정이 적절한지 평가하며 광고 안에 담긴 효과적인 설득 전략을 분석하는 활동이다.
생각 적용 (창의적 사고)	활동 4 모둠별 광고 제작하기 & 평가하기 광고 제작 단계(광고의 목적 정하기 → 아이디어 생성하기 → 활용할 매체 선택하기 → 활용할 설득 전략 선택하기 → 광고 제작하기)에 따라 모둠별로 광고를 직접 제작해 보고, 광고 시연회를 열어 상호 평가하는 활동이다.
배움 정리	▶ 학습 확인 이번 단원에서 배운 내용을 배움 성장 일기를 통해 확인한다. ▶ 개별, 모둠별 활동지 제출 개별, 모둠별 활동지 및 결과물을 제출하도록 하고, 피드백한다.
지도상의 유의점	평소에도 수많은 광고에 노출되기 때문에 광고는 이미 학생들에게 너무나 익숙한 매체이다. 따라서 단순히 광고를 접하는 것에서 그치는 것이 아니라 일상적인 광고 안에 담긴 설득 전략과 그 효과를 찾아낼 수 있도록 한다. 또한 광고의 다양한 예시를 접하도록 하여 비판적 사고력을 기를 수 있도록 한다. 마지막으로 모둠별로 직접 광고를 제작하는 활동을 하며 학생들이 창의성과 협동력을 발휘할 수 있도록 지도한다.

디딤영상 주요 내용

① 광고의 정의와 종류



상업 광고	특정 상품에 대한 정보를 전달하거나 기업의 이미지를 높여 소비자가 상품을 구매하도록 설득함.
공익 광고	사회의 문제를 해결하고 공공의 이익을 추구하는 방향으로 행동하도록 사람들을 설득함.

② 매체에 따른 광고의 표현 방법

종류	활용 요소	표현 방법
인쇄 광고	그림, 색채, 활자의 모양과 크기 등 시각적 요소를 활용함.	• 비유적 표현이나 재미있는 광고 문구를 사용함. • 글꼴이나 글자 크기, 색깔 등을 조절하여 깊은 인상을 남김. • 이미지와 잘 어울리는 함축적인 광고 문구를 넣음.
라디오 광고	언어와 음악, 소리, 효과음 등을 이용함.	• 이야기, 대화, 독백 등 다양한 말하기 방식을 사용함. • 개성 있는 어조, 운율, 효과음, 배경 음악 등 음성 표현을 사용함.
텔레비전 광고	영상이 중심이 되고 문자(자막), 인물의 대사와 음성, 그림, 음향 등 다양한 요소를 종합적으로 활용함.	• 광고 내용을 이야기 형태로 만들어 동영상으로 보여 줌. • 영상과 글, 음악, 특수 효과 등이 결합하여 깊은 인상을 남김. • 직접 볼 수 있으므로 주로 대중에게 잘 알려진 인물이 등장함.

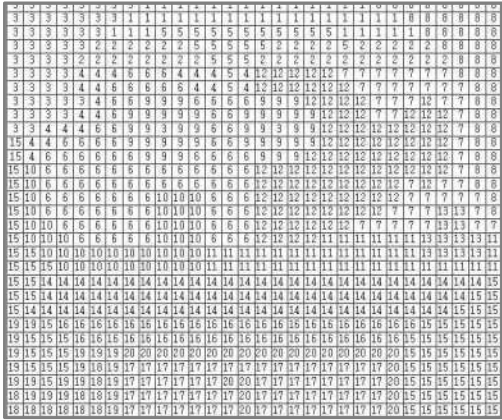
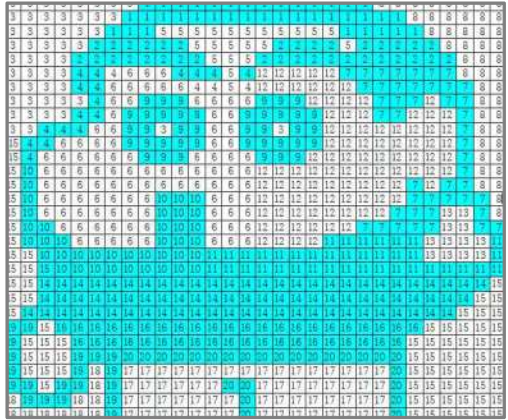
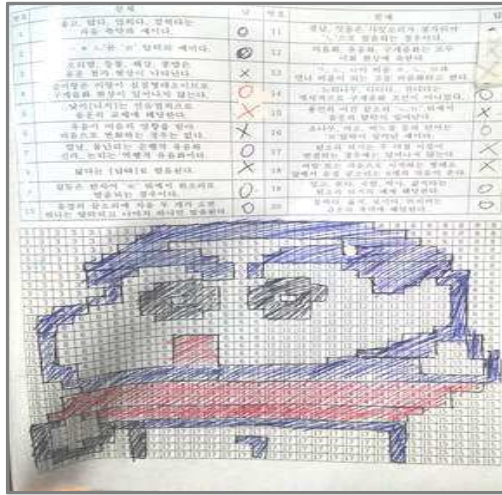
③ 광고의 설득 전략과 효과

질문 던지기	질문을 통해 문제를 제기하고 답을 생각하게 하여 집중도를 높임.
인상적인 문구 활용하기	궁금증을 유발하고 중심 메시지에 집중하게 하여 내용을 강조함.
적합한 모델 내세우기	• 유명인 모델 : 인기와 이미지를 활용하여 제품의 광고 효과를 높일 수 있음. • 일반인 모델 : 대상이나 주제의 대중성을 강화하고 친근한 느낌을 줄 수 있음.
이야기를 만들어 보여 주기	장면을 이야기 형식으로 구성하면 보는 이에게 깊은 인상을 남길 수 있음.

④ 광고의 평가 및 비판적 수용

평가 기준	• 정보를 정확하고 충실하게 제공했는가? • 참신하고 창의적인 표현을 사용했는가? • 효과적인 설득 전략을 사용했는가?	→ 광고 문구가 믿을 만한 것인지, 설득 전략은 타당한지 등을 판단하며 비판적인 태도를 가지고 광고를 바로 이해해야 함.
-------	--	---

활동 1 OX 퀴즈로 ‘숨은그림찾기’ 활동하기

활동 목표	광고의 특성, 표현 방법, 설득 전략 등의 개념을 정리할 수 있다.
활동 소개	숨은그림찾기 활동은 모둠별로 20문항 정도로 출제된 O, X 퀴즈를 풀고 정답을 근거로 그림판에 숨겨진 그림을 완성하는 활동이다. 재미있는 게임 방식을 활용하여 교과서의 핵심 개념을 빠르게 확인할 수 있다.
활동 유형	개별 활동
준비물	활동지, 색연필이나 형광펜
활동 방법	① 문제지와 그림판으로 구성된 활동지를 배부한다. - 교사가 출제한 문제는 교과서에 언급된 핵심 내용을 바탕으로 한 것임을 강조한다. ② ‘숨은그림찾기’ 활동 방식을 알려 준다. - 활동지에 제시된 O, X 퀴즈를 풀고 맞는 문항(O)의 번호를 찾아 그 칸만 색칠하도록 한다. ③ 숨은 그림을 완성하면 손을 들어 교사에게 알리도록 한다. ④ 틀린 문항(X)의 경우 맞는 내용이 되려면 어떻게 수정해야 하는지도 이야기해 보도록 한다.
활동 방법	 △ 활동 전  △ 활동 후(숨은그림찾기 결과)   △ 학생들의 ‘숨은그림찾기’ 활동 결과물
지도 방안	• 모둠별로 문제를 이해하고 답을 확인하고 조율하는 활동이라는 점을 강조하여 다른 모둠과의 경쟁심으로 인해 그림 완성에만 집착하지 않도록 한다. • 활동이 끝난 뒤에 학생들이 스스로 문제의 핵심 내용을 정리할 수 있도록 한다.

개별 활동지

■ 아래 그림판에는 그림이 숨어 있어요. 문제를 풀고 ○에 해당하는 번호에만 색칠해 보세요. 과연 어떤 그림일까요?

번	문제	○ / ×	번	문제	○ / ×
1	현대인들은 광고를 자주 접하며 광고를 통해 많은 정보를 얻는다.	○	11	광고는 상대방의 주의를 끈 다음 공감을 이끌어 낸다.	○
2	공익 광고는 우리 사회의 문제를 해결하고 공공의 이익을 추구하는 기능을 한다.	○	12	인상적인 문구는 광고에 비효율적이다.	×
3	광고는 일반적인 정보를 소비자에게 의도 없이 알리는 활동이다.	×	13	광고 모델은 광고에서 중요하지 않다.	×
4	광고는 참신한 아이디어와 다양한 전략을 사용한다.	○	14	일반인 모델은 대상의 대중성이나 친근함을 표현하기에 적합하다.	○
5	상업 광고는 사회의 문제를 해결하고 공공의 이익을 추구한다.	×	15	질문을 제기하는 광고 형태는 적합하지 않다.	×
6	최근 광고의 경우 장황한 설명으로 이야기를 이끌어 간다.	×	16	텔레비전 광고는 영상, 글, 음악, 특수 효과 등이 결합하여 인상이 깊다.	○
7	최근 광고는 마음을 움직이는 이야기에 초점을 맞춘다.	○	17	텔레비전 광고는 비유적인 표현, 재미있는 광고 문구가 중요하다.	×
8	인쇄 광고는 운율적인 요소와 음악을 적극 활용한다.	×	18	인쇄 광고는 이야기, 대화, 독백 등이 중요하게 적용된다.	×
9	광고는 광고 대상에 따라 다른 전략을 사용한다.	○	19	라디오 광고는 어조, 운율, 효과음 등의 음성 표현을 사용한다.	○
10	광고의 표현 방법이나 설득 전략에 따라 제작 비용이나 기간이 달라질 수 있다.	○	20	광고의 설득 전략은 시간이 지남에 따라 끊임 없이 변화한다.	○

3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	8	8	8	8	8	8	
3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	8	8	8	8	8	
3	3	3	3	3	3	1	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	1	1	1	8	8	8	8	8	8	
3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	5	5	5	5	2	2	2	2	5	2	2	2	2	8	8	8	8	
3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	5	5	5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	8	8	8	8	
3	3	3	3	4	4	4	6	6	6	6	4	4	4	5	4	12	12	12	12	12	7	7	7	7	8	8	8	
3	3	3	3	4	4	6	6	6	6	6	4	4	5	4	12	12	12	12	12	12	7	7	7	7	8	8	8	
3	3	3	3	3	4	6	6	9	9	9	6	6	6	6	9	9	9	12	12	12	7	7	7	12	7	8	8	
3	3	3	3	4	4	6	9	9	9	9	9	6	6	9	9	9	9	12	12	12	7	7	12	12	12	7	8	8
3	3	4	4	4	6	6	9	9	3	9	9	6	6	9	9	3	9	9	12	12	12	12	12	12	12	7	8	8
15	4	4	6	6	6	6	9	9	9	9	9	6	6	9	9	9	9	12	12	12	12	12	12	12	12	7	8	8
15	4	6	6	6	6	6	6	9	9	9	6	6	6	6	9	9	9	12	12	12	12	12	12	12	12	7	8	8
15	10	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	7	8	8
15	10	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	7	7	8	8
15	10	6	6	6	6	6	6	6	10	10	10	6	6	6	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	7	7	7	8
15	10	6	6	6	6	6	6	6	10	10	10	6	6	6	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	7	7	13	8
15	10	10	6	6	6	6	6	6	10	10	10	6	6	6	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	7	7	13	7
15	10	10	10	6	6	6	6	6	10	10	10	6	6	6	12	12	12	12	11	11	11	11	11	11	13	13	13	11
15	15	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	13	13	13	11
15	15	15	10	10	10	10	10	10	10	10	10	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
15	15	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	15
15	15	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	15
15	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	15
19	19	15	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	15	15	15	15
19	15	15	15	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	15	15	15	15
19	15	15	15	19	19	19	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	15	15	15
19	15	15	15	19	18	19	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	20	15	15	15	15
19	19	15	19	19	18	19	17	17	17	17	17	17	20	20	17	17	17	17	17	17	17	17	17	20	15	15	15	15
18	19	19	19	18	18	19	17	17	17	17	17	17	17	20	17	17	17	17	17	17	17	17	17	20	15	15	15	15
18	18	18	18	18	18	19	17	17	17	17	17	17	17	20	17	17	17	17	17	17	17	17	17	20	15	15	15	15

활동 목표	광고의 표현 방법과 설득 전략을 파악할 수 있다.
활동 소개	‘금연’ 메시지를 전하려는 목적으로 각각 다른 매체를 활용하여 제작된 인쇄 광고, 라디오 광고, 텔레비전 광고를 등을 접하고, 매체에 따른 광고 표현 효과와 설득 전략을 파악한 뒤 광고 시장에서 광고를 파는 활동을 하며 광고의 효과와 설득 전략을 설명한다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모둠)
준비물	금연 관련 인쇄 광고, 라디오 광고, 텔레비전 광고, 모둠별 활동지, 스티커
활동 방법	① 모둠별로 대표자를 선정하고, 토의를 통해 인쇄 광고, 라디오 광고, 텔레비전 광고 중 하나를 뽑도록 한다.   △ 금연 인쇄 광고 예시 △ 금연 텔레비전 광고 예시 - 모둠별로 다른 매체로 제작된 광고를 선택하도록 조율한다. 인쇄 광고를 선택한 모둠에게는 금연 광고 중 하나를 선정해서 인쇄물로 배부하고, 라디오 광고나 텔레비전 광고를 선택한 모둠은 교실 컴퓨터나 태블릿 PC를 활용하여 음원을 듣거나 광고를 시청할 수 있도록 한다. ② 일정 시간 동안 모둠에서 선택한 매체로 제작된 광고를 보고, 모둠원들이 함께 광고의 효과와 설득 전략을 파악하도록 한다. ③ 각 매체별로 광고의 장점을 중심으로 뽑아, 자신이 속한 모둠의 광고가 가장 효과적이라는 점을 홍보할 수 있도록 ‘내 광고 소개하기’ 활동을 한다. ✓ 내 광고 소개하기 - 모둠 활동지를 배부한 뒤, 활동지에 자신의 광고를 소개하고, 핵심 광고 문구를 뽑아 적도록 한다. - 광고에 나타난 설득 전략과 그에 대한 효과도 기록할 수 있도록 안내한다. - 각 모둠에서 완성한 ‘내 광고 소개하기’의 활동 결과물을 게시판에 부착하고 전체 학생이 평가할 수 있도록 한다. - 스티커를 개인별로 1장씩 배부하고, 자신이 속한 모둠을 제외한 모둠 가운데 우수한 활동을 한 모둠의 활동지에 투표하도록 한다. ④ 스티커가 가장 많이 붙은 모둠의 광고를 우리 반에서 뽑은 ‘올해의 광고’로 선정한다.
지도 방안	• 인쇄 광고, 라디오 광고, 텔레비전 광고의 특성을 파악하고 표현과 설득 전략을 분석하는 활동이다. 학생들이 각각의 매체가 갖고 있는 특성을 중심으로 광고를 분석할 수 있도록 지도한다. • 금연 관련 광고는 국내는 물론 다양한 해외 사이트에서도 찾을 수 있다. 학생들이 검색하는기에는 한계가 있으므로, 기발한 광고 등을 미리 자료로 준비하여 학생들이 각각의 광고에 쓰인 설득 전략을 분석할 수 있도록 한다. • 광고 포스터를 제작하는 활동을 할 때는 자신이 뽑은 광고가 효과적이라는 점이 부각되도록 하는 것이 목적인만큼 단순하게 포스터 그리기 활동에 그치지 않도록 광고 문구와 시각 자료 조화를 이룰 수 있도록 하고 언어 자료를 구성하는 것에 중점을 두도록 지도한다.

<한국방송광고진흥공사(Korea Broadcast Advertising Corporation)·공익광고협의회>

공익광고협의회는 한국방송광고진흥공사 산하 기구로, 국내에서 방송되는 공익광고 주제 선정 및 홍보 대책 수립, 전략 모색 등의 자문 역할을 한다. 홈페이지 : <https://www.kobaco.co.kr>

학습 주제	담화에 나타난 설득 전략 파악하기	소속	___학년 ___반 ___모둠
학습 목표	광고의 표현 방법과 설득 전략을 파악할 수 있다.	모둠원	

<내 광고를 소개합니다>

◇ 광고 매체 : 인쇄 / 라디오 / 텔레비전

핵심 광고 문구 :

광고에 나타난 설득 전략	광고 효과

내 광고를 스스로 평가해 본다면?		점수				
		■ 그렇지 않다				그렇다 ■
		1	2	3	4	5
1	광고 포스터에 사용된 사진이나 이미지가 적합한가?					
2	광고 포스터의 문구와 내용이 의도와 잘 어울리는가?					
3	광고 포스터에 문구가 보는 이에게 깊은 인상을 주었는가?					
4	광고 포스터의 내용이 창의적인가?					
5	다른 사람이 볼 때 불쾌감을 주지 않는가?					

■ 우리 광고에 스티커를 붙여 주세요!

활동 3 '광고 랭킹쇼' 활동하기

활동 목표	여러 광고 가운데 설득 전략이 뛰어난 광고를 1위에서 5위까지의 순위로 정하고, 그 안에 담긴 설득 전략의 적절성을 판단한다.																																																
활동 소개	다양한 공익 광고를 접한 뒤에 지그소 활동을 통하여 설득 전략이 뛰어난 광고를 1위~5위까지 선정하는 활동이다.																																																
활동 유형	모둠 활동(4인 1모둠)																																																
준비물	지그소(Jigsaw) 모둠별 활동지, 태블릿 PC, 스티커																																																
활동 방법	① 모둠별로 앉아 '지그소(Jigsaw)' 활동을 한다. ✓ 지그소(Jigsaw) 활동 : 학생들이 자리를 이동하여 전문가 학습을 하도록 하는 방식으로 개별 학습자들이 각각 불완전한 과제를 수행한 다음 다른 학생과 정보를 나눌 수 있도록 함으로써 긍정적인 상호 의존을 부각시킬 수 있는 수업 모형의 일종이다. - 4인으로 구성된 모둠별로 앉도록 하고, 각각의 모둠원들이 다른 매체의 광고를 골고루 가질 수 있도록 배부한다. - 일정 시간(약 7분) 동안 모둠원들은 자기에게 배부된 광고에 나타난 설득 전략이 무엇인지 파악한다. <table border="1" style="display: inline-table; margin-right: 10px;"> <tr><td>A광고</td><td>B광고</td></tr> <tr><td>D광고</td><td>C광고</td></tr> </table> <table border="1" style="display: inline-table; margin-right: 10px;"> <tr><td>A광고</td><td>B광고</td></tr> <tr><td>D광고</td><td>C광고</td></tr> </table> <table border="1" style="display: inline-table; margin-right: 10px;"> <tr><td>A광고</td><td>B광고</td></tr> <tr><td>D광고</td><td>C광고</td></tr> </table> <table border="1" style="display: inline-table;"> <tr><td>A광고</td><td>B광고</td></tr> <tr><td>D광고</td><td>C광고</td></tr> </table> - 각각의 모둠에서 같은 매체의 광고를 갖고 있는 학생끼리 모여 앉는다. - 일정 시간(약 7분) 동안 자신들의 광고에 나타난 설득 전략을 함께 파악할 수 있도록 한다. <table border="1" style="display: inline-table; margin-right: 10px;"> <tr><td>A광고</td><td>A광고</td></tr> <tr><td>A광고</td><td>A광고</td></tr> </table> <table border="1" style="display: inline-table; margin-right: 10px;"> <tr><td>B광고</td><td>B광고</td></tr> <tr><td>B광고</td><td>B광고</td></tr> </table> <table border="1" style="display: inline-table; margin-right: 10px;"> <tr><td>C광고</td><td>C광고</td></tr> <tr><td>C광고</td><td>C광고</td></tr> </table> <table border="1" style="display: inline-table;"> <tr><td>D광고</td><td>D광고</td></tr> <tr><td>D광고</td><td>D광고</td></tr> </table> - 설득 전략을 공유한 뒤에 각각 자신의 모둠으로 돌아간다. - 모둠원들에게 다른 모둠원들과 공유한 광고의 설득 전략을 설명한다. (각각 2분씩, 총 8분) <table border="1" style="display: inline-table; margin-right: 10px;"> <tr><td>A광고</td><td>B광고</td></tr> <tr><td>D광고</td><td>C광고</td></tr> </table> <table border="1" style="display: inline-table; margin-right: 10px;"> <tr><td>A광고</td><td>B광고</td></tr> <tr><td>D광고</td><td>C광고</td></tr> </table> <table border="1" style="display: inline-table; margin-right: 10px;"> <tr><td>A광고</td><td>B광고</td></tr> <tr><td>D광고</td><td>C광고</td></tr> </table> <table border="1" style="display: inline-table;"> <tr><td>A광고</td><td>B광고</td></tr> <tr><td>D광고</td><td>C광고</td></tr> </table> ② 모둠원들과 함께 다른 매체로 제작된 여러 광고 가운데 가장 효과적인 설득 전략을 쓴 순서로 1위에서 5위까지 순위를 매긴다. ③ 모둠별로 자신의 모둠에서 선정한 광고 순위와 그 이유에 대해 발표하고, 발표가 끝난 뒤에는 칠판에 순위 매긴 활동지 결과물을 붙이도록 한다. ④ 전체 발표가 끝난 뒤, 전체 학생들에게 스티커를 2장씩 나눠 주고, 각 모둠에서 제시한 광고 순위 가운데 가장 설득력이 있다고 판단되는 모둠의 활동지 하단에 붙이도록 한다.	A광고	B광고	D광고	C광고	A광고	B광고	D광고	C광고	A광고	B광고	D광고	C광고	A광고	B광고	D광고	C광고	A광고	A광고	A광고	A광고	B광고	B광고	B광고	B광고	C광고	C광고	C광고	C광고	D광고	D광고	D광고	D광고	A광고	B광고	D광고	C광고	A광고	B광고	D광고	C광고	A광고	B광고	D광고	C광고	A광고	B광고	D광고	C광고
A광고	B광고																																																
D광고	C광고																																																
A광고	B광고																																																
D광고	C광고																																																
A광고	B광고																																																
D광고	C광고																																																
A광고	B광고																																																
D광고	C광고																																																
A광고	A광고																																																
A광고	A광고																																																
B광고	B광고																																																
B광고	B광고																																																
C광고	C광고																																																
C광고	C광고																																																
D광고	D광고																																																
D광고	D광고																																																
A광고	B광고																																																
D광고	C광고																																																
A광고	B광고																																																
D광고	C광고																																																
A광고	B광고																																																
D광고	C광고																																																
A광고	B광고																																																
D광고	C광고																																																
지도 방안	• 학생들에게 되도록 다양한 광고를 접할 수 있도록 하는 것이 중요하다. '독도 광고', '지역 관광 광고', '일회용품 사용 자제 광고' 등 다양한 분야의 것으로 뽑는다. • 평소에 접하기 힘든 기발한 외국 광고 자료를 제시하여 학생들이 광고에 담긴 설득 전략을 폭넓게 이해할 수 있도록 한다. • 모둠에서 광고의 순위를 매길 때에는 반드시 그렇게 생각하는 이유를 밝히도록 하여 어떠한 설득 전략이 광고를 보는 이에게 더욱 효과적으로 전달되도록 하는지를 다른 학생들에게 설명할 수 있도록 지도한다.																																																

학습 주제	담화에 나타난 설득 전략 파악하기	소속	___학년 ___반 ___모둠
학습 목표	광고에 담긴 설득 전략의 적절성을 판단할 수 있다.	모둠원	

광고 랭킹 TOP 5

TOP 1

선정 이유 : _____

TOP 2

선정 이유 : _____

TOP 3

선정 이유 : _____

TOP 4

선정 이유 : _____

TOP 5

선정 이유 : _____

- 우리 모둠이 제시한 광고 순위가 설득력이 있다면, 아래 칸에 스티커를 붙여 주세요.

활동 목표	학교 친구들을 설득하는 광고를 만들 수 있다.									
활동 소개	학생들이 모둠을 이뤄 광고를 직접 제작해 보고, 상호 평가 방식을 통해 가장 효과적인 설득 전략을 펼친 최우수 광고를 선정하는 활동이다.									
활동 유형	모둠 활동(4인 1모둠)									
준비물	상호 평가지, 배움 성장 일기, 스티커									
활동 방법	① 모둠별로 광고 제작 단계에 맞게 광고를 만들도록 한다. ✓ 광고 제작 단계 - 광고의 목적 정하기 : 광고를 만들게 된 이유, 광고를 통해 이끌어 내고자 하는 사람들의 변화 등이 드러나도록 광고의 목적을 정한다. - 아이디어 생성하기 : 마인드맵과 같이 평소 자신의 생각을 바꾸어 사고하는 활동을 한다. - 활용할 매체 선택하기 : 인쇄 광고, 라디오 광고, 텔레비전 광고 가운데 적합한 매체를 선택한다. <table><tr><td></td><td>인쇄 광고</td><td>문자나 그림 등의 시각적 요소를 사용함.</td></tr><tr><td></td><td>라디오 광고</td><td>음성이나 음향 등 청각적 요소를 사용함.</td></tr><tr><td></td><td>텔레비전 광고</td><td>영상이 중심이 되고, 문자나 음성, 그림, 음향 등을 보조적으로 사용함.</td></tr></table> - 활용할 설득 전략 선택하기 : 주제를 효과적으로 드러내기 위해 가장 적절한 설득 전략을 선택한다. 예 질문 던지기, 압축적인 문구를 활용해 인상 남기기, 평범한 사람을 등장시켜 친근감 갖게 하기, 익숙한 사물에 특별한 의미 부여하기, 이야기 만들어 보여 주기 - 광고 제작하기 : 참여하는 사람들의 역할을 배분하고, 언어 표현과 비언어적 표현에 주의하여 광고를 제작한다. ② 광고 시연회를 시작하기 전에 모둠별로 상호 평가지를 나눠 준다. ③ 광고 시연회를 열어 모둠별로 제작한 광고를 발표한다. ④ 광고 시연회를 보며 평가 항목에 따라 모둠원이 함께 의논하여 평가하고, 합산 점수가 높은 최고의 광고 모둠을 선정한다. ⑤ 설득 전략이 가장 뛰어난 광고에 스티커를 붙여 ‘최고의 광고 모둠’을 뽑는다. ⑥ 배움 성장 일기를 작성하며 활동을 마무리한다.		인쇄 광고	문자나 그림 등의 시각적 요소를 사용함.		라디오 광고	음성이나 음향 등 청각적 요소를 사용함.		텔레비전 광고	영상이 중심이 되고, 문자나 음성, 그림, 음향 등을 보조적으로 사용함.
	인쇄 광고	문자나 그림 등의 시각적 요소를 사용함.								
	라디오 광고	음성이나 음향 등 청각적 요소를 사용함.								
	텔레비전 광고	영상이 중심이 되고, 문자나 음성, 그림, 음향 등을 보조적으로 사용함.								
지도 방안	• 학생들이 공익적인 내용이 담긴 광고를 제작할 수 있도록 지도한다. • 학생들이 공익 광고를 제작해서 완성하는 것까지 마무리할 수 있어야 한다. 따라서 처음 활동을 시작할 때에 시수에 따라 학생들에게 제공할 수 있는 시간을 미리 안내하도록 한다. 안내된 시간 이후에는 방과 후 시간에 모둠별로 광고를 제작해야 한다는 점을 알려 주어 수업 시간을 최대한 활용할 수 있도록 한다. 또한 광고 매체에 따라 광고 제작 시간이 달라진다는 점을 알려 주어 모둠별로 광고 매체를 선정할 때에 시간 안배가 적절하게 이루어질 수 있도록 한다. • 상호 평가의 경우 반드시 평가 항목에 따라 평가할 수 있도록 안내하고, 인기투표 형식으로 진행되지 않도록 한다. • 배움 성장 일기 작성을 통해 학생 스스로 활동을 정리할 수 있도록 지도한다.									

학습 주제	담화에 나타난 설득 전략 파악하기	소속	___학년 ___반 ___모둠
학습 목표	광고 시연회를 보고 효과적인 설득 전략을 펼친 광고를 선정할 수 있다.	모둠원	

◆ 발표 모듬 : _____

평가 항목	점수				
	☑ 그렇지 않다			그렇다 ☑	
1. 다양한 표현 방법을 사용하여 주제를 잘 나타내었는가?	1	2	3	4	5
2. 선택한 매체의 특성에 맞게 내용을 구성하였는가?	1	2	3	4	5
3. 사용한 설득 전략이 효과적인가?	1	2	3	4	5
4. 압축적이면서도 인상 깊은 문구로 표현하였는가?	1	2	3	4	5
5. 언어와 이미지 구성 및 배열이 잘 어울리는가?	1	2	3	4	5

◆ 발표 모듬 : _____

평가 항목	점수				
	☑ 그렇지 않다			그렇다 ☑	
1. 다양한 표현 방법을 사용하여 주제를 잘 나타내었는가?	1	2	3	4	5
2. 선택한 매체의 특성에 맞게 내용을 구성하였는가?	1	2	3	4	5
3. 사용한 설득 전략이 효과적인가?	1	2	3	4	5
4. 압축적이면서도 인상 깊은 문구로 표현하였는가?	1	2	3	4	5
5. 언어와 이미지 구성 및 배열이 잘 어울리는가?	1	2	3	4	5

◆ 발표 모듬 : _____

평가 항목	점수				
	☑ 그렇지 않다			그렇다 ☑	
1. 다양한 표현 방법을 사용하여 주제를 잘 나타내었는가?	1	2	3	4	5
2. 선택한 매체의 특성에 맞게 내용을 구성하였는가?	1	2	3	4	5
3. 사용한 설득 전략이 효과적인가?	1	2	3	4	5
4. 압축적이면서도 인상 깊은 문구로 표현하였는가?	1	2	3	4	5
5. 언어와 이미지 구성 및 배열이 잘 어울리는가?	1	2	3	4	5

👉 최고의 광고 모듬 :

Tip 배움 성장 일기는 학생들이 학습한 내용을 스스로 정리함으로써 자신의 배움 위치를 확인하며 성찰할 수 있는 활동이다. 이 활동을 통해 학생들은 자신의 배움 과정을 성찰할 수 있고, 배움 과정에서 부족하고 어려웠던 부분들을 추후에 확인해서 보충할 수 있으며, 스스로 배움의 습관을 점검하고 기록하여 이를 통해 성장할 수 있다.

개별 활동지

학습 주제	담화에 나타난 설득 전략 파악하기	소속	____학년 ____반 ____번
학습 목표	담화에 나타난 설득의 전략을 파악하고 평가할 수 있다.	이름	

배움 성장 일기

■ 제시된 항목에 따라 거꾸로수업을 통해 알게 된 내용을 ‘배움 성장 일기’에 기록해 보세요.

수업 시간에 진행한 활동	
이미 알고 있던 내용	
새롭게 알게 된 내용	
더 알고 싶은 내용	
수업을 통해 느낀 점	

활동 평가지

____학년 ____반 ____번 이름 _____

① 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 광고의 특성을 이해했는가?			
	2. 광고의 표현 방법과 설득 전략을 파악하였는가?			
	3. 다양한 설득 전략을 활용하여 광고를 제작할 수 있는가?			
	4. 호소력 있는 언어 표현과 다양한 구성 방식을 사용하였는가?			
활동 참여도	활동 ① OX 퀴즈로 ‘숨은그림찾기’ 활동하기			
	활동 ② 내 광고 소개하기 & 올해의 광고 선정하기			
	활동 ③ ‘광고 랭킹쇼’ 활동하기			
	활동 ④ 모둠별 광고 제작하기 & 평가하기			
느낀 점				

② 상호 평가하기

우리 모둠 활동 만족도		☆☆☆☆☆
모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

교사 평가하기

07 협상을 통해 문제 해결하기

[학습 목표] • 협상의 중요성을 알고, 의견과 주장이 다른 상대와 협상을 통해 문제를 해결할 수 있다.
• 가상의 협상 상황을 설정하여 상호 존중과 양보를 통해 협상하는 전략을 습득한다.

거꾸로교실 수업 흐름도

배움 준비	▶ 학습 목표 제시 이번 단원의 학습 목표를 확인하고, 전후 관련 학습 내용과 연관 짓는다. ▶ 디딤영상 내용 점검 디딤영상의 주요 내용을 환기하며 거꾸로수업을 준비한다.
생각 기초 (생각 시각화)	활동 1 포스트잇 협상하기 협상 내용이 기록된 포스트잇을 배열해 보면서 협상의 과정을 정리하는 활동이다. 모듈별 활동을 통해 교과서에 제시된 이론을 스스로 이해하고 설명할 수 있다. 활동 2 'SNS 문제 풀이'로 학습 내용 정리하기 많은 학생이 이용하는 SNS 화면 형식을 활용하여 협상 이론과 관련된 문제를 내고 학습 내용을 정리하는 활동이다. 평소 학생들이 친숙하게 이용하는 SNS 화면을 활동지로 만들어 활동하기 때문에 학습 동기를 유발할 수 있다.
생각 심화 (협업 활동)	활동 3 '가상 협상 TALK!'으로 직접 협상하기 메신저 대화창을 본뜬 활동지를 활용하여 가상 협상을 진행하면서 자연스럽게 협상의 절차를 익히고 내용을 정리하는 활동이다. 이를 통해 협상의 절차와 내용을 실제 협상에 적용할 수 있다.
생각 적용 (창의적 사고)	활동 4 '우·협·소(우리 협상을 소개합니다)' 활동하기 협상의 절차에 맞게 협상 일지를 작성하고 이를 월드 카페 방식으로 다른 모듈에 소개하는 활동이다. 카페처럼 편안한 분위기에서 자유롭게 의견을 나누며 결과물의 완성도를 높일 수 있다.
배움 정리	▶ 학습 확인 이번 단원에서 배운 내용을 배움 성장 일기를 통해 확인한다. ▶ 개별, 모듈별 활동지 제출 개별, 모듈별 활동지 및 결과물을 제출하도록 하고 피드백한다.
지도상의 유의점	일상생활에서 빈번하게 이루어지는 협상이 단순히 자신의 의견을 주장하는 말하기 과정이 아니라 절차와 전략에 따라서 이루어진다는 것을 이해할 수 있도록 지도하는 과정이 필요하다. 또한 실제 협상을 진행할 때 거꾸로수업을 통해 정리한 협상 이론을 바탕으로 상대의 의견을 존중하며 협상할 수 있도록 안내해야 한다.

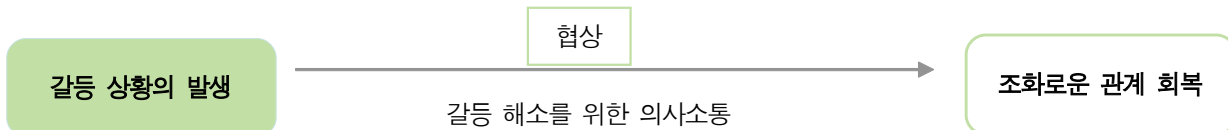
디딤영상 주요 내용

① 협상이란?

개인이나 집단 간에 존재하는 의견의 차이나 갈등을 해결하기 위해 당사자나 대표가 모여 서로의 의견을 조정하고 합의하는 의사 결정 과정

② 협상의 목적

- 대화를 통해 상호 양보하고 타협하면서 공동의 이익을 추구하는 과정을 통해 문제를 해결하는 것

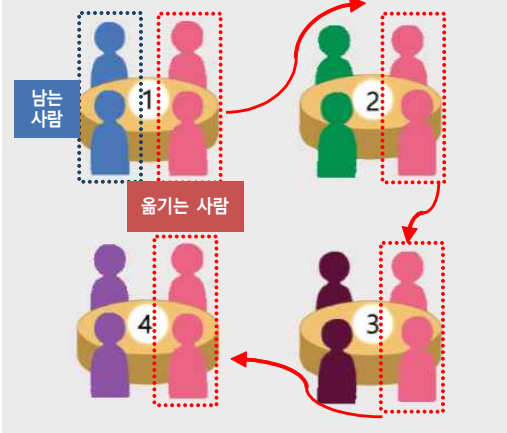


③ 협상의 과정



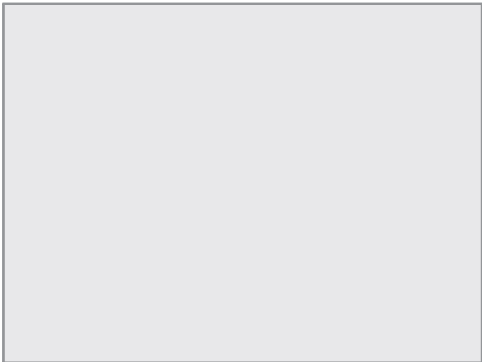
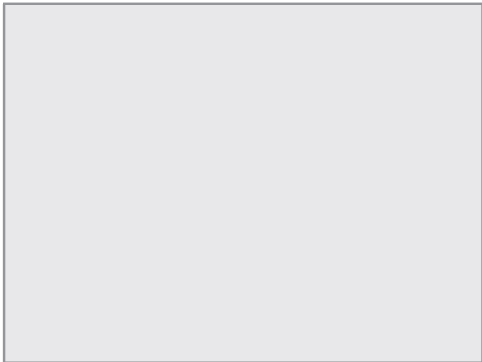
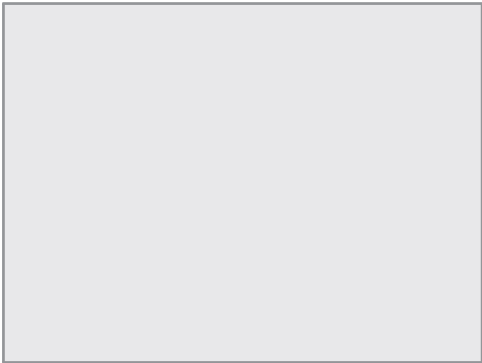
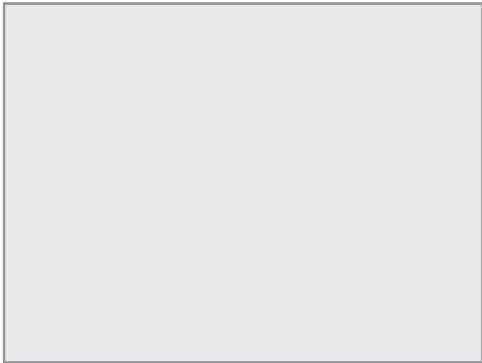
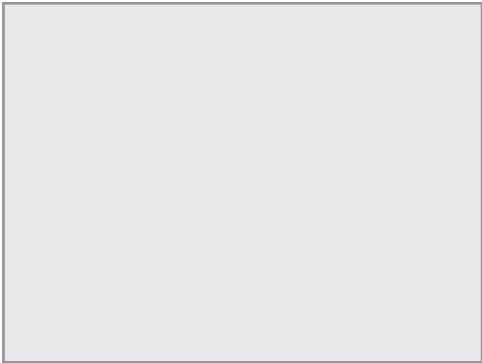
④ 협상을 하는 바람직한 자세

문제 해결을 위해 적극적으로 대화에 임하기	상대방의 입장과 처지를 이해하기	협상 당사자 모두에게 도움이 되는 결과 도출하기
대화를 통해 문제를 해결하려는 태도가 필요함.	나와 다른 입장을 지닌 상대의 처지와 관점, 요구 사항을 이해하고 서로 예의를 지키며 공손하게 말해야 함.	상황에 따라 양보할 것과 자신이 얻고자 하는 것을 협의하여 유연하게 대처하는 태도가 필요함.

활동 목표	협상의 단계에 따라 협상 과정을 정리할 수 있다.				
활동 소개	포스트잇에 적힌 협상 내용을 보고 ‘둘 가고 둘 남기’를 통해 협상 단계에 따른 협상 과정을 정리하는 활동이다.				
활동 유형	모둠 활동(4인 1모둠)				
준비물	활동지, 협상 내용이 기록된 포스트잇				
활동 방법	① 모둠별 활동지와 협상 내용이 기록된 포스트잇을 배부한다. ② 일정 시간(5분) 동안 포스트잇의 내용을 읽어 보고, 모둠별로 상의하여 활동지에 협상 과정에 맞게 포스트잇을 붙인다. ③ 일정 시간이 지난 뒤에 ‘둘 가고 둘 남기’ 활동을 통해 다른 모듬의 협상 과정과 비교한다. ✓ 둘 가고 둘 남기 활동  - 4인 모듬의 경우 자리에 남을 학생 2명, 옮길 학생 2명을 선정한다. (모듬 인원이 3명일 경우 자리에 남는 학생은 1명, 자리를 옮기는 학생은 2명으로 정한다.) <table border="1" style="margin: 10px 0;"> <tr> <td>자리에 남는 사람</td><td>다른 학생들에게 자기 모듬의 협상 과정과 이유를 설명해야 한다.</td></tr> <tr> <td>자리를 옮기는 사람</td><td>다른 모듬의 협상 과정과 이유를 듣고 기억해야 한다.</td></tr> </table> - 모듬별로 번호를 지정하고 2명의 학생이 다른 모듬으로 이동한다. - 2분의 시간 동안 자리에 남은 학생은 자기 모듬의 협상 과정과 이유를 설명하고, 자리를 옮긴 학생은 설명을 듣고 질문한다. - 2분이 지난 뒤에 다음 모듬으로 이동한다. - 이후 수업 시간에 맞게 3~4차례 정도 활동을 반복한다. △‘둘 가고 둘 남기’ 활동 예시 모듬의 협상 과정과 이유를 설명하고, 자리를 옮긴 학생은 설명을 듣고 질문한다. - 2분이 지난 뒤에 다음 모듬으로 이동한다. - 이후 수업 시간에 맞게 3~4차례 정도 활동을 반복한다. ④ ‘둘 가고 둘 남기’ 활동 이후 자기 모듬으로 돌아와서 다른 모듬에서 들은 내용을 자리를 옮긴 학생이 자리에 남은 학생에게 일정 시간(2분) 동안 설명한다. ⑤ 3분의 시간 동안 ‘둘 가고 둘 남기’ 활동을 토대로 자기 모듬의 협상 과정을 수정할 수 있도록 한다. ⑥ 이후 수업 시간에 따라 모듬별로 발표하는 시간을 갖는다. - 모듬별 발표를 할 때는 최종적으로 협상 과정을 왜 그렇게 결정했는지 그 이유도 함께 발표하도록 한다.	자리에 남는 사람	다른 학생들에게 자기 모듬의 협상 과정과 이유를 설명해야 한다.	자리를 옮기는 사람	다른 모듬의 협상 과정과 이유를 듣고 기억해야 한다.
자리에 남는 사람	다른 학생들에게 자기 모듬의 협상 과정과 이유를 설명해야 한다.				
자리를 옮기는 사람	다른 모듬의 협상 과정과 이유를 듣고 기억해야 한다.				
지도 방안	- 교과서에 제시된 협상 과정을 확인하는 데 목적이 있으므로 활동을 할 때는 반드시 교과서의 내용을 참고하도록 한다. ‘둘 가고 둘 남기’ 활동 과정에서 자리에 남는 학생 중 한 학생이 설명을 독점하지 않도록 조정하고, 자리를 옮기는 학생도 다른 모듬의 내용을 자기 모듬에 잘 전달해야 한다는 점을 설명하여 집중해서 듣는 습관을 갖도록 지도한다. ‘둘 가고 둘 남기’ 활동을 할 때는 정해진 수업 시간에 따라 모듬별 회전 횟수를 조정한다.				

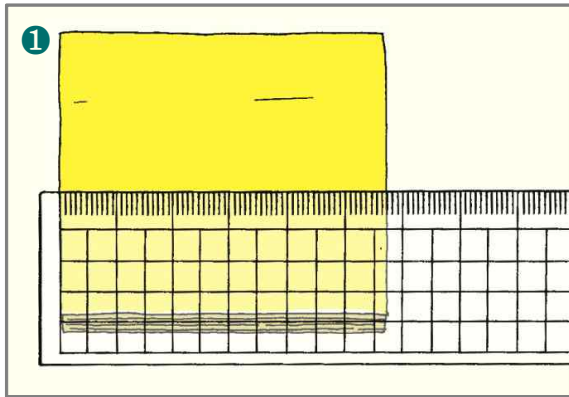
학습 주제	협상을 통해 문제 해결하기	소속	___학년 ___반 ___모둠
학습 목표	협상의 단계에 따라 협상 과정을 정리할 수 있다.	모둠원	

■ 협상 순서에 맞게 포스트잇을 붙이고, 각 포스트잇의 내용에 해당하는 협상 과정을 적어 봅시다.

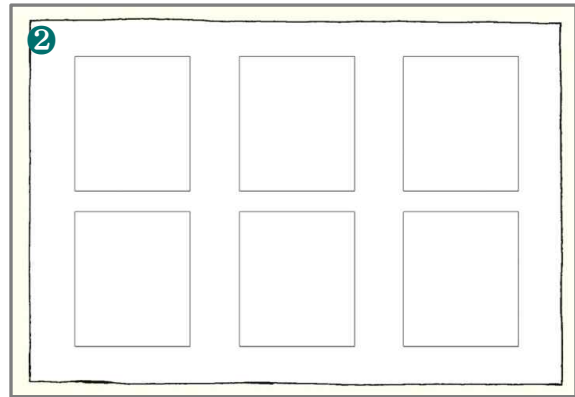
	⇒		⇒
협상 과정 : _____		협상 과정 : _____	
	⇒		⇒
협상 과정 : _____		협상 과정 : _____	
		협상의 과정 정리 ⇒ _____ ⇒ _____ ⇒ _____ ⇒ _____	
협상 과정 : _____			

■ 포스트잇에 인쇄하는 방법

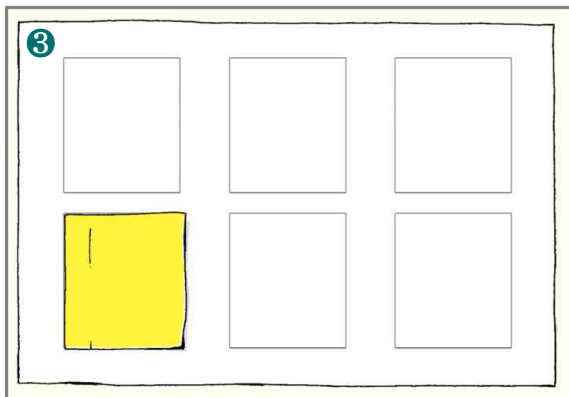
아래 방법대로 포스트잇에 협상 내용을 인쇄하여 학생들에게 제공합니다.



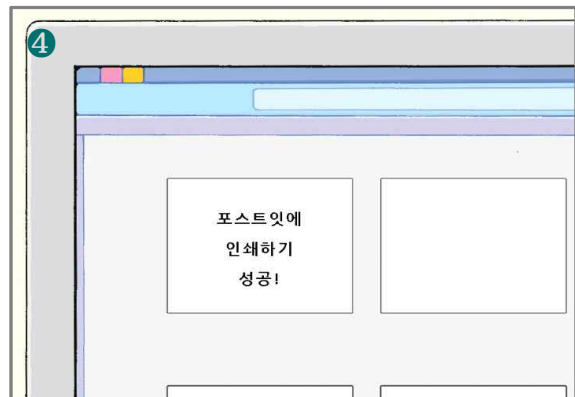
1. 포스트잇의 가로, 세로 크기를 측정합니다.



2. 한글 파일에서 포스트잇과 같은 크기의 표를 만들어서 출력합니다. (2번 문서)



3. 출력한 2번 문서의 표 위에 포스트잇을 붙입니다. (3번 용지)



4. 한글 파일의 빈칸에 내용을 작성한 뒤에 포스트잇을 붙였던 3번 용지에 인쇄합니다.



5. 4번 작업을 수행하여 한글 문서에 입력한 내용이 포스트잇에 제대로 인쇄되었는지 확인합니다.

활동 2 'SNS 문제 풀이'로 학습 내용 정리하기

활동 목표	협상의 과정과 전략을 알 수 있다.
활동 소개	학생들에게 친숙한 SNS(Social Networking Service, 소셜 네트워크 서비스) 방식을 활용하여 협상의 과정과 전략에 대한 이론을 문제로 출제하고 풀면서 학습하는 활동이다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모둠)
준비물	활동지, 스티커
활동 방법	① SNS 문제 풀이 활동지와 스티커를 배부한다. - 평소에 학생들이 매우 즐겨 하는 SNS의 익숙한 화면을 활동지로 제작하여 학생들의 적극적인 참여를 유도한다. ② 교과서 3-(2) 단원에서 개인의 뉴스 피드 부분에 한 문제를 출제한다. (답은 적지 않는다.) ③ 출제가 끝난 뒤에 모둠원끼리 둘러가면서 문제의 답을 댓글로 달아 준다. ④ 모든 모둠원이 문제를 푼 뒤 출제자는 문제의 답이 맞을 경우 '좋아요(👍)'에 색칠한다. ⑤ 모둠원의 문제 풀이가 끝나면 출제 의도와 정답을 모둠원들에게 발표한다. ⑥ 다른 모둠원들과 활동지를 바꿔 보며, 좋은 문제에 스티커를 붙여 준다.
지도 방안	문제의 유형은 제한을 두지 않고 다양하게 출제할 수 있도록 한다. 다만 교과서에서 답을 확인하기 어려운 문제의 경우 채점에도 어려움이 있을 수 있음을 주지시켜 준다. 또한, 문제를 출제할 때에는 출제 오류, 난이도 조절 등의 책임이 따른다는 사실도 알려 준다.



△ SNS 문제 풀이 활동 결과물

- 뉴스 피드에 문제를 출제해 보세요. 출제가 끝나면 모둠원끼리 돌려 보며 서로의 문제에 댓글로 답을 달아 주세요. 출제자는 문제의 답이 맞을 경우 '좋아요(👍)'에 색칠합니다.

handbook

학번

이름

로그인

교과서 본문

교과서 사진 앨범

뉴스 피드

메시지

핸드북 시작

핸드북 이벤트

사진 및 영상

오늘의 일정

친구 목록

채팅

선생님 요청

이름:

친구 요청 수락

이름:

친구 요청 수락

이름:

친구 요청 수락

이름:

친구 요청 수락

어떤 문제를 만드실 건가요?

👍

👍

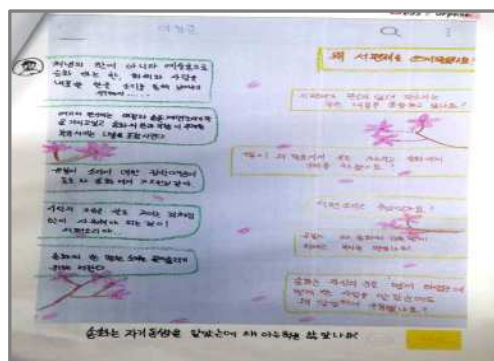
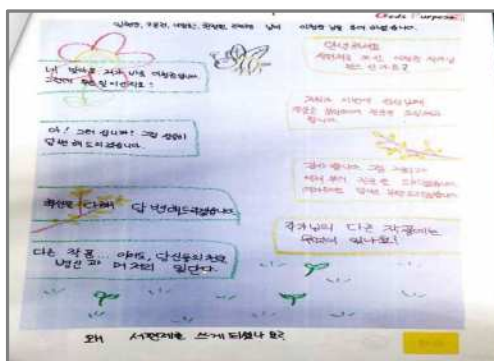
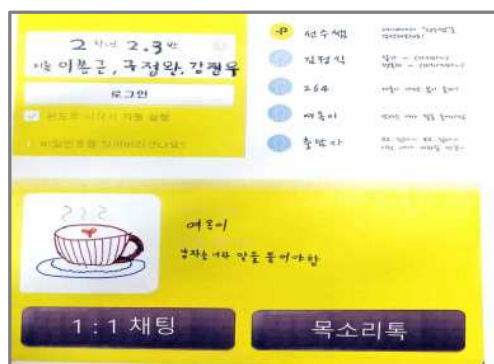
👍

👍

92 1. 듣기 · 말하기

활동 3 '가상 협상 TALK!'으로 직접 협상하기

활동 목표	협상의 절차와 내용에 맞게 협상을 진행할 수 있다.
활동 소개	모둠별로 가상 협상 주제를 선정하고 메신저 대화창을 본뜬 활동지로 가상 협상을 진행하는 활동이다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모듬)
준비물	활동지, 가상 협상 주제 카드(모듬 수만큼 준비)
활동 방법	① 모듬별로 가상 협상 주제 카드를 뽑는다. - 가상 협상 주제는 교실 상황을 반영하여 설정해야만 현실적인 협상을 이끌어 낼 수 있으며, 협상 절차와 내용을 학습하기에도 효과적이다. ② 4명의 모듬에서 2명이 1조가 되어 서로 다른 입장의 협상 주체가 된다. ③ 메신저 활동지를 배부한다. - 활동지에 학년, 반, 이름 등 기본적인 정보와 협상의 주제, 핵심 쟁점을 기록하도록 안내한다. - 메신저 대화창 형식의 활동지에 직접 말풍선을 그리며 대화 형식으로 협상을 이어 나갈 수 있도록 한다. 협상 분량이 조마다 다를 수 있으므로 활동지는 여유 있게 여러 장 배부한다. ④ 메신저 활동지에 가상 협상을 진행한다. - 대화창 형식을 활용한 활동지에 양측의 말풍선 색을 다르게 하여 협상 내용을 적도록 한다.
지도 방안	• 활동지가 학생들이 일상적으로 사용하는 메신저의 대화창 모양이므로 학생들이 친숙하게 활동할 수 있다. 이모티콘과 같이 다양한 표현은 허용하되 비속어, 줄임말의 사용은 자제하도록 한다. • 다양한 이모티콘을 라벨지에 인쇄하여 학생들이 활용하도록 하면 협상 내용이 풍성해질 수 있다. • 협상의 핵심 쟁점을 바르게 선정했는지 확인하고, 작성한 협상 내용은 차시 활동과 연관이 있으며 평가에 반영됨을 안내하여 학생들이 협상에 어긋나는 내용을 기록하지 않도록 지도한다.



△ 가상 협상 TALK 활동지 결과물

- 자신의 학년, 반, 이름을 적고 모둠원의 소개도 해 보세요. 모둠의 가상 협상 주제와 핵심 쟁점도 적어 봅시다.



_____ 학년 _____ 반

이름 _____

로그인

내 프로필



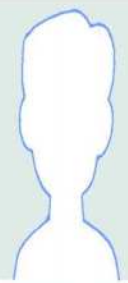
친 구











협상 주제

핵심 쟁점

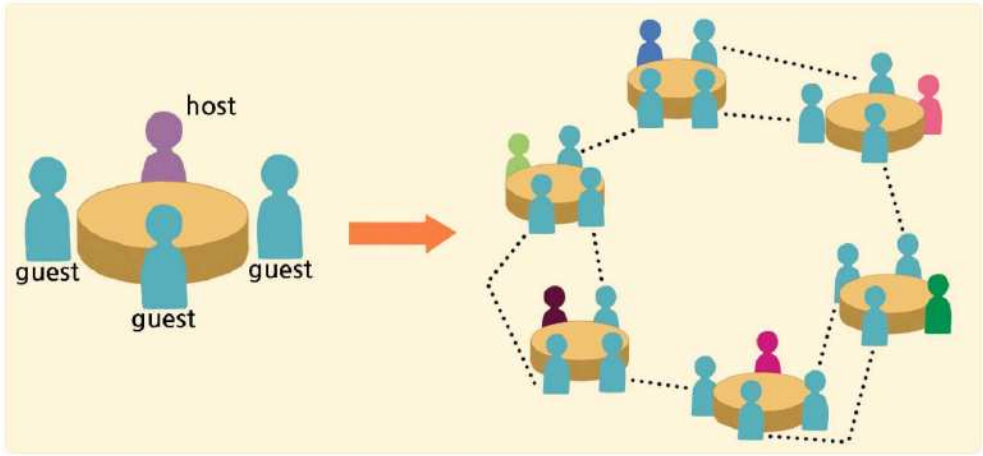
1:1 채팅

목소리톡

- 대화창 형식의 활동지에 말풍선을 그려 협상을 진행해 봅시다. (단, 협상하는 양측의 말풍선 색은 다른 색상으로 하여 구분하세요.)

협상 주제 :

활동 4 '우·협·소(우리 협상을 소개합니다)' 활동하기

활동 목표	협상의 절차와 내용에 맞게 협상을 설명할 수 있다.
활동 소개	가상 협상의 절차와 내용을 정리하고, 이를 바탕으로 '월드 카페' 방식을 통해 협상의 절차와 내용을 설명하는 활동이다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모둠)
준비물	가상 협상 결과물, 활동지, 스티커
활동 방법	① 가상 협상 내용에 따라 모둠별 활동지를 정리한다. ② 교실을 카페처럼 여러 개의 테이블로 구분 짓고 구역을 나눠서 각 모둠의 가상 협상 결과물(메신저 활동지), 모둠별 활동지를 전시한다. ✓ 월드 카페(World Cafe) : 카페에서 대화하듯이 편안한 분위기에서 집단 토론을 하며 지식을 공유하거나 생성하는 활동을 말한다. ③ 모둠원 중 1명은 모둠의 가상 협상 내용을 소개하는 '주인(host)'이 되고 남은 학생들은 '손님(guest)'이 되어 다른 조의 결과물을 돌아본다. ④ 일정 시간 동안 '손님'인 학생들은 다른 모둠의 가상 협상 설명을 듣고 구경하면서 좋은 협상 내용에 스티커를 붙여 준다. - '주인(host)'인 학생은 자신의 모둠에 찾아오는 손님들에게 모둠의 가상 협상을 설명한다. - 일정 시간이 지나면 자율적으로 모둠 내에서 '주인(host)'과 '손님(guest)'의 역할을 바꾸도록 한다. ⑤ 스티커를 가장 많이 받은 가상 협상의 내용을 함께 살펴본다. ⑥ 배움 성장 일기를 작성하며 활동을 마무리한다.  △ 월드 카페 활동 방법 예시
지도 방안	• 모둠별로 자신의 협상을 적절하게 소개하고 안내할 수 있도록 지도한다. • 말하는 사람의 역할과 함께 듣는 사람의 역할도 중요함을 설명하고, 스티커를 붙이는 과정에서 인기투표의 형식으로 진행되지 않도록 지도한다.

학습 주제	협상을 통해 문제 해결하기	소속	___학년 ___반 ___모둠
협상 주제		모둠원	

■ 우리 모둠의 가상 협상 내용을 정리하고 소개해 보세요.

협상의 핵심 쟁점	가상 협상의 핵심 쟁점을 정리해 봅시다.
협상의 내용	협상의 절차에 맞게 협상 내용을 정리해 봅시다.
협상의 결과	협상을 통해 도출된 결과를 정리해 봅시다.

Tip 배움 성장 일기는 학생들이 학습한 내용을 스스로 정리함으로써 자신의 배움 위치를 확인하며 성찰할 수 있는 활동이다. 이 활동을 통해 학생들은 자신의 배움 과정을 성찰할 수 있고, 배움 과정에서 부족하고 어려웠던 부분들을 추후에 확인해 보충할 수 있으며, 스스로 배움의 습관을 점검하고 기록하여 이를 통해 성장할 수 있다.

개별 활동지

학습 주제	협상을 통해 문제 해결하기	소속	____학년 ____반 ____번
학습 목표	협상의 중요성을 알고, 의견과 주장이 다른 상대와 협상을 통해 문제를 해결할 수 있다.	이름	

배움 성장 일기

■ 제시된 항목에 따라 거꾸로수업을 통해 알게 된 내용을 '배움 성장 일기'에 기록해 보세요.

수업 시간에 진행한 활동	
이미 알고 있던 내용	
새롭게 알게 된 내용	
더 알고 싶은 내용	
수업을 통해 느낀 점	

활동 평가지

____학년 ____반 ____번 이름 _____

① 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 협상의 단계에 따른 과정을 이해하였는가?			
	2. 협상의 상황에 적절한 전략을 사용하였는가?			
	3. 협상의 절차와 내용에 맞게 협상을 진행할 수 있는가?			
	4. 의견과 주장이 다른 상대와 협상을 통해 문제를 해결할 수 있는가?			
활동 참여도	활동 ① 포스트잇 협상하기			
	활동 ② 'SNS 문제 풀이'로 학습 내용 정리하기			
	활동 ③ '가상 협상 TALK!'으로 직접 협상하기			
	활동 ④ '우·협·소(우리 협상을 소개합니다)' 활동하기			
느낀 점				

② 상호 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆
--------------	-------

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

교사 평가하기

08 바람직한 말 문화

- [학습 목표] • 담화의 개념과 특성을 이해하고, 담화 상황에 적합한 국어 생활을 할 수 있다.
• 오늘날 말 문화 문제를 반성하고 바람직한 말 문화를 형성하는 태도와 습관을 갖는다.

거꾸로교실 수업 흐름도

배움 준비	▶ 학습 목표 제시 이번 단원의 학습 목표를 확인하고, 전후 관련 학습 내용과 연관 짓는다. ▶ 디딤영상 내용 점검 디딤영상의 주요 내용을 환기하며 거꾸로수업을 준비한다.
생각 기초 (생각 시각화)	활동 1 삽화를 활용한 마인드맵 만들기 담화의 일반적인 이론에 대한 교과서의 내용을 정리해 보는 것이다. 핵심 내용이 복잡하지 않거나 어렵지 않을 때 학생들에게 디딤영상 없이 바로 정리해 보도록 하는 활동이므로 디딤영상은 관련 활동이 끝난 후 보여 주도록 한다. 활동 2 '트리맵'을 활용해 일화 속 담화 상황 정리하기 학생들에게 간단한 수필이나 교과서에 제시된 일화 속 담화 상황을 파악하도록 한 뒤에 트리맵을 활용하여 분류해 보도록 한다. 이 활동도 [활동 ①]과 비슷한 맥락으로 진행할 수 있다.
생각 심화 (토론하기)	활동 3 '나 대화법'으로 대화 만들기 이 활동은 건전한 말 문화 형성을 위해 자신의 언어 태도를 돌아보는 활동으로 활동지를 작성하고 직접 발표해 보면서 일상 속의 언어생활을 바르게 할 수 있도록 한다. 활동 4 '생각 내놓기' 활동하기 이 활동은 '바람직한 말 문화를 형성하는 태도 및 자세'라는 주제로 토의하는 활동이다. 모든 학생들이 참여하여 자신의 의견을 제시할 수 있으며, 반 전체의 의견도 모을 수 있다.
생각 적용 (창의적 사고)	활동 5 언어문화 개선을 위한 교내 캠페인하기 일상생활에서도 바람직한 언어문화가 자리잡을 수 있도록 교내 캠페인을 기획하고 직접 실천하는 활동이다. 교내 곳곳에 캠페인 홍보물을 전시하여 학생들에게 실천 동기를 부여해 줄 수 있으며 활동을 진행하며 성취감을 느낄 수 있다.
배움 정리	▶ 학습 확인 이번 단원에서 배운 내용을 키워드 중심으로 언급하며 정리한다. ▶ 개별, 모둠별 활동지 제출 개별, 모둠별 활동지 및 결과물을 제출하도록 하고 피드백한다.
지도상의 유의점	이론보다는 바람직한 언어생활을 위한 실천 위주의 활동이 될 수 있도록, 담화의 개념과 특징에 대한 내용은 교과서 내용을 확인할 수 있는 간단한 활동으로 정리하고, 그 이후에는 학생들이 직접 실천할 수 있는 활동 위주로 이끈다. 학기 말에 교내 캠페인을 하며 한 학기를 마무리하면 유용할 것이다.

디딤영상 주요 내용

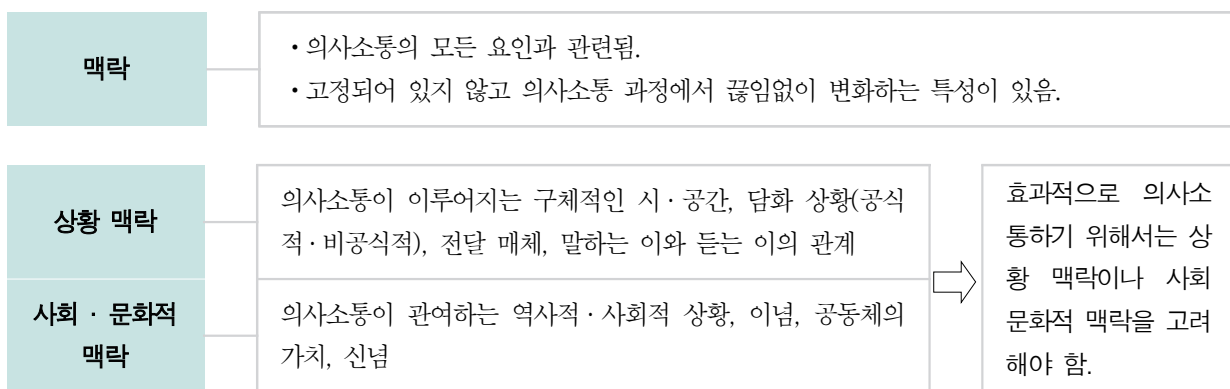
① 발화와 담화

발화	추상적인 생각이 구체적인 의사소통의 상황 속에서 문장 단위로 실현된 것
담화	말하는 이와 듣는 이를 포함하여 구체적인 문맥 속에서 이루어지는 발화나 발화의 연속체

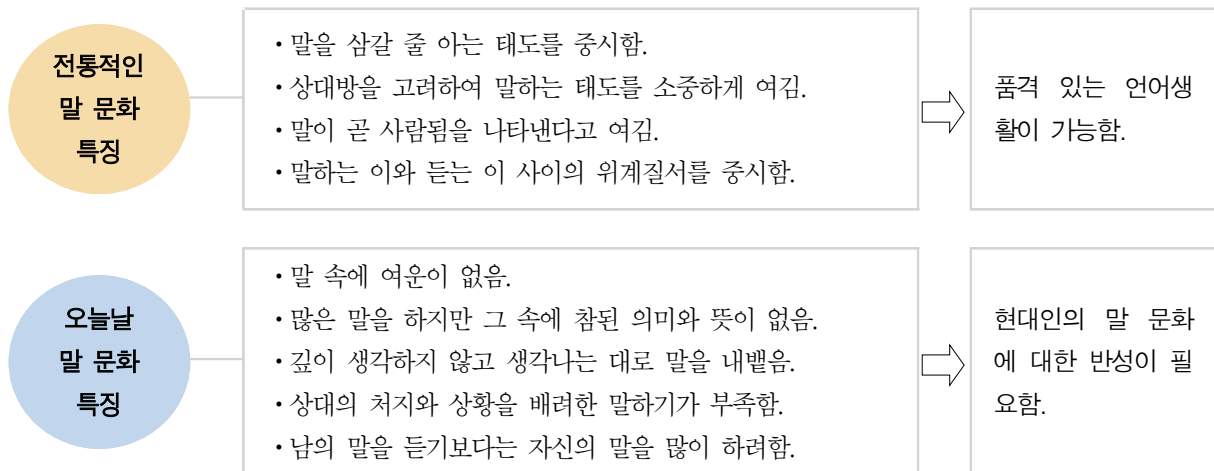
• 담화의 구성 요소



② 맥락과 의사소통

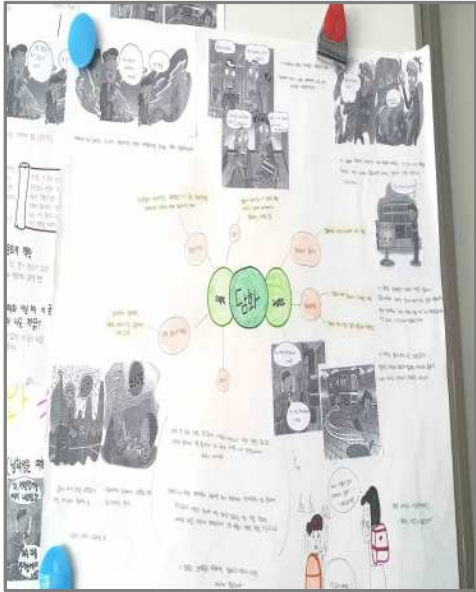
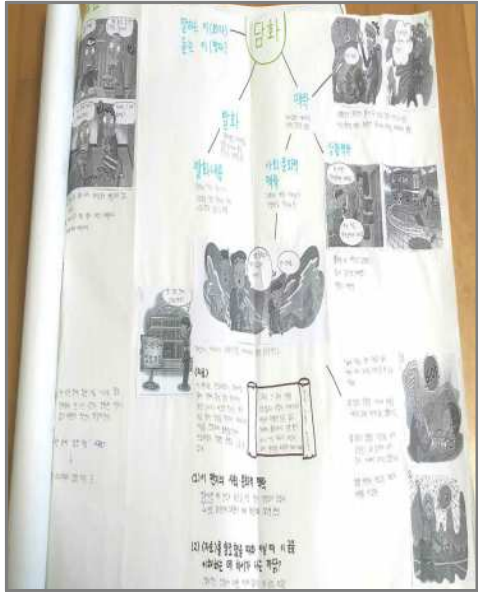


③ 바람직한 말 문화의 계승

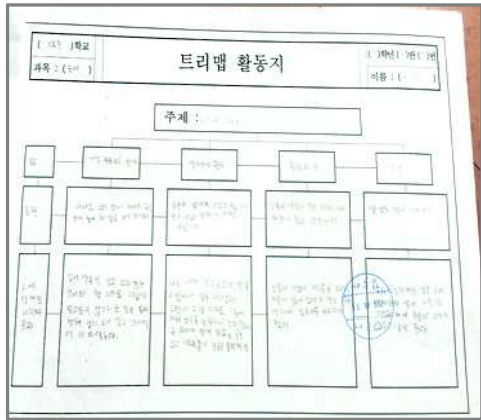


오늘날의 시대 상황을 반영하여 선인들의 말 문화를 계승하고 발전시켜 품격 있는 말 문화를 형성해야 함.

활동 1 삽화를 활용한 마인드맵 만들기

활동 목표	단원에서 학습해야 할 기본 개념을 한눈에 볼 수 있도록 정리하여 앞으로 이어지는 활동의 길잡이가 될 수 있도록 한다.
활동 소개	교과서에 수록된 삽화 자료를 이용하여 단원의 기본 개념을 마인드맵으로 표현해 보는 활동이다. 시각 자료인 삽화를 활용하면 단순히 글로 정리하는 것보다 기억에 오래 남을 수 있다.
활동 유형	개별 활동
준비물	교과서 삽화 인쇄 자료, 전지, 풀, 가위, 사인펜
활동 방법	① 교과서 삽화 인쇄 자료 활동지를 제공한다. ② 교과서 내용을 참고하여 담화를 주제로 한 마인드맵을 그려 보고 필요한 경우 인쇄된 삽화를 붙인다. ✓ 마인드맵(mind map) : 자신의 생각을 지도 그리듯 이미지화해 정리하는 기법이다. 핵심 단어를 중심으로 거미줄처럼 사고가 파생되고 확장되어 가는 과정을 확인하고, 자신이 알고 있는 것을 동시에 검토하고 고려하여 사고력, 창의력, 기억력을 한 단계 높일 수 있다. ③ 교과서에 수록된 순서를 그대로 적용하지 않고 순서를 바꿀 수도 있다는 점을 알리고, 없는 삽화의 경우 직접 그릴 수 있다고 공지한다. ④ 내용을 한 눈에 볼 수 있게 시각적으로 정리하도록 안내한다. ⑤ 교과서에 담화 장면이 많이 제시되어 있으므로 담화의 내용은 상황에 맞게 말풍선을 활용하도록 한다.   △ 삽화를 이용하여 마인드맵으로 정리한 결과물
지도 방안	- 교과서 내용을 직접 언급하지 말고 학생들이 삽화를 보면서 정리해 볼 수 있도록 한다. - 자신만의 순서에 따라 마인드맵으로 구성하는 것을 어려워하는 학생의 경우 교과서 삽화 순서대로 정리하도록 지도한다.

활동 2 '트리맵'을 활용해 일화 속 담화 상황 정리하기

활동 목표	교과서에 제시된 일화 속 담화 상황을 정리해 볼 수 있다.
활동 소개	교과서에 제시된 담화 상황을 스스로 정리해 보는 활동이다. 그냥 정리하는 것이 아니라 주어진 트리맵 활동지 틀에 맞게 교과서 내용을 정리해야 하므로 비슷한 상황은 그룹으로 묶고 계층별로 구분할 수 있도록 한다.
활동 유형	개별 활동, 모둠 활동(4인 1모듬)
준비물	활동지
활동 방법	① '트리맵' 활동지를 개인별로 나누어 준다. ✓ 트리맵(tree map) : 트리맵이란 정보를 계층적으로 분류할 때 주로 사용하는 생각 정리 맵의 한 종류이다. 학습자가 주제와 분류의 기준을 자유롭게 정할 수 있으며 그 기준에 따라 조직도를 그 리듯이 틀 속에 내용을 넣거나 그룹으로 묶으며 정리할 수 있다. ② 트리맵에 들어가야 할 내용에 대한 분류 기준을 각자 생각한 후 모듬별로 의견을 나눌 수 있도록 한다. ③ 생각한 분류 기준에 따라 트리맵 활동지를 채운다. - 활동지 작성법은 따로 없으며 활동지가 완성된 학생부터 순서대로 교사에게 직접 그 결과물을 설명해 보도록 하는 것이 효율적이다. 교사와 피드백을 주고받으며 내용을 정리할 수 있다. - 작은 칸과 큰 칸의 의미도 학생이 스스로 해석하고 부여하게 한다. 자신의 생각을 무조건 자유롭게 펼치는 것이 아니라 주어진 틀 안에 정리하도록 하여 더 고민하면서 책 내용을 분석하게 한다.  △ 모듬별 트리맵 활동하기  △ 트리맵 활동 결과물
지도 방안	• 트리맵은 반드시 주어진 틀을 활용하여 수업의 핵심 내용을 담아내야 한다고 강조한다. • 정보를 교과서에서 찾아 단순히 베껴 쓰는 것이 아니라 분류 기준에 따라 일목요연하게 정리하는 활동임을 알린다. • 말과 관련된 모듬별 속담 릴레이 퀴즈를 실시하여 선인들의 말 문화의 특징을 이해하고 이 단원에 대한 동기를 유발할 수 있다.

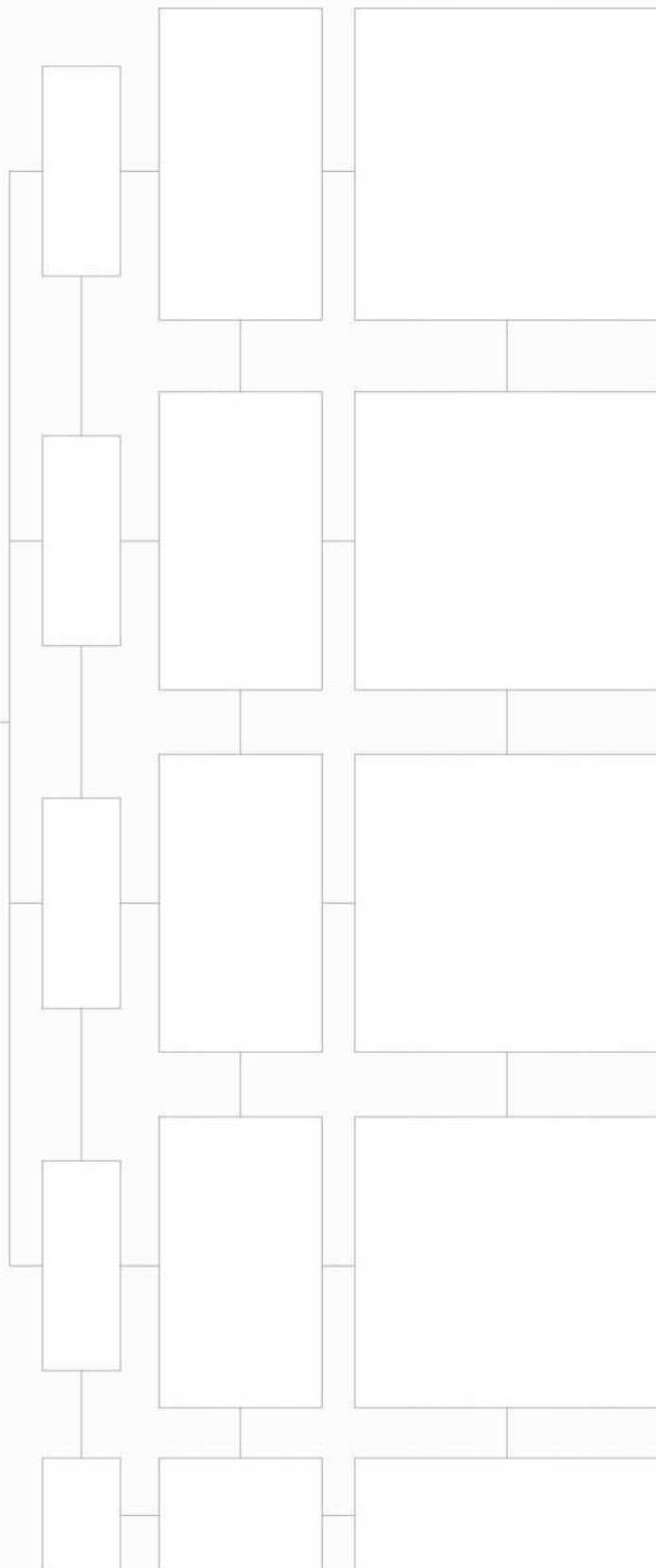
■ 주제를 정하여 분류 기준에 따라 활동지에 정리해 보세요.

() 중학교
과목 : ()

()학년 ()반 ()번
이름 : ()

트리맵 활동지

주제 :



활동 3 '나 대화법'으로 대화 만들기

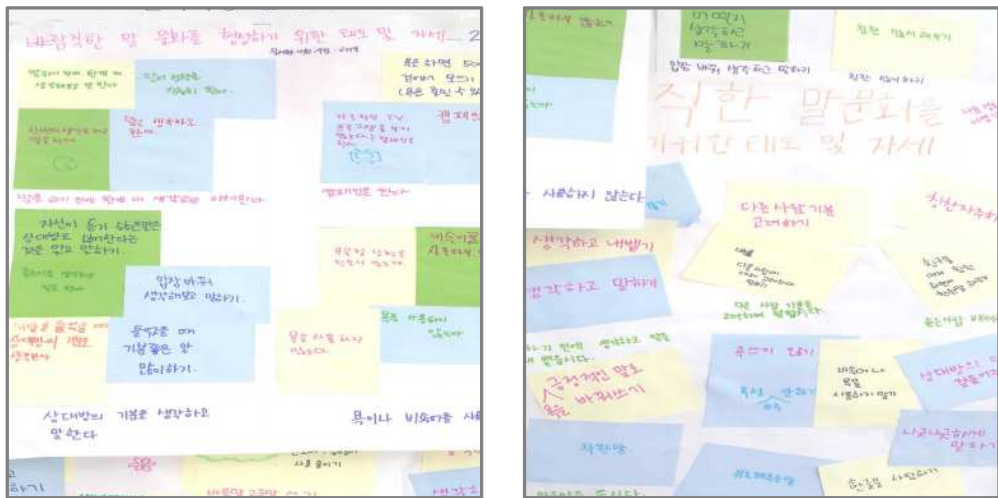
활동 목표	평소 자신의 언어생활(말하기, 듣기, 쓰기, 읽기)을 돌아보고 개선할 수 있도록 한다.																		
활동 소개	다양한 실제 대화 장면을 나 대화법으로 바꾸어 보고 상황극으로 발표해 본다.																		
활동 유형	모둠 활동(4인 1모듬)																		
준비물	활동지																		
활동 방법	① 나-너 전달법에 대한 차이를 ppt로 제시한다.																		
	② 모듬별로 다양한 대화 장면이 제시된 활동지를 배부한다.																		
	③ 모듬원이 함께 활동지의 대화 장면을 ‘너 전달법’에서 ‘나 전달법’으로 고쳐 본다.																		
	④ 모듬별로 대화 장면을 하나씩 선택하여 상황극으로 발표해 보도록 한다.																		
	⑤ 발표를 할 때, ‘너 전달법’ 상황극을 먼저 진행한 후 ‘나 전달법’으로의 변경 상황을 이어서 발표한다.																		
	⑥ 한 모듬의 발표가 끝날 때마다 ‘너 전달법’, ‘나 전달법’ 상황극의 차이점이나 느낀 점에 대해서 전체적으로 이야기를 나누도록 한다.																		
	<table><tr><th></th><th>나 전달법</th><th>너 전달법</th></tr><tr><td>개 념</td><td>‘나’를 주어로 하여 상대방의 행동에 대한 나 자신의 감정을 표현하는 방식</td><td>‘너’를 주어로 하여 상대방의 행동을 표현하는 방식</td></tr><tr><td>특 징</td><td>상대방에게 반감을 일으키지 않으면서 변명하지 않게 하고 내 마음을 표현하여 내 요구에 집중하게 할 수 있음.</td><td>상대방에게 문제가 있다고 떠넘기거나 일방적으로 강요, 비난, 공격하는 느낌을 줄 수 있음.</td></tr><tr><td rowspan="3">예 시</td><td>“오늘 많이 늦었구나. 늦게 다니면 위험하잖니. 엄마가 많이 걱정하게 돼.”</td><td>“너는 뭐하느라 이렇게 맨날 늦니? 말 안 들을 거야?”</td></tr><tr><td>“내일부터 시험인데 공부를 안 해서 성적이 떨어지면 엄마는 많이 속상할 것 같아.”</td><td>“내일 시험인데 공부 좀 해라.”</td></tr><tr><td>“너의 말만 하고 내 이야기에 신경을 안 쓰면 내가 너와 멀어지는 기분이 들어서 기분이 좋지 않아.”</td><td>“너는 네 얘기만 하고 내 말은 무시해!”</td></tr><tr><td colspan="3">타인의 행동 ⇨ 행동에 따른 결과 ⇨ 결과에 따른 나의 감정</td></tr></table>		나 전달법	너 전달법	개 념	‘나’를 주어로 하여 상대방의 행동에 대한 나 자신의 감정을 표현하는 방식	‘너’를 주어로 하여 상대방의 행동을 표현하는 방식	특 징	상대방에게 반감을 일으키지 않으면서 변명하지 않게 하고 내 마음을 표현하여 내 요구에 집중하게 할 수 있음.	상대방에게 문제가 있다고 떠넘기거나 일방적으로 강요, 비난, 공격하는 느낌을 줄 수 있음.	예 시	“오늘 많이 늦었구나. 늦게 다니면 위험하잖니. 엄마가 많이 걱정하게 돼.”	“너는 뭐하느라 이렇게 맨날 늦니? 말 안 들을 거야?”	“내일부터 시험인데 공부를 안 해서 성적이 떨어지면 엄마는 많이 속상할 것 같아.”	“내일 시험인데 공부 좀 해라.”	“너의 말만 하고 내 이야기에 신경을 안 쓰면 내가 너와 멀어지는 기분이 들어서 기분이 좋지 않아.”	“너는 네 얘기만 하고 내 말은 무시해!”	타인의 행동 ⇨ 행동에 따른 결과 ⇨ 결과에 따른 나의 감정	
	나 전달법	너 전달법																	
개 념	‘나’를 주어로 하여 상대방의 행동에 대한 나 자신의 감정을 표현하는 방식	‘너’를 주어로 하여 상대방의 행동을 표현하는 방식																	
특 징	상대방에게 반감을 일으키지 않으면서 변명하지 않게 하고 내 마음을 표현하여 내 요구에 집중하게 할 수 있음.	상대방에게 문제가 있다고 떠넘기거나 일방적으로 강요, 비난, 공격하는 느낌을 줄 수 있음.																	
예 시	“오늘 많이 늦었구나. 늦게 다니면 위험하잖니. 엄마가 많이 걱정하게 돼.”	“너는 뭐하느라 이렇게 맨날 늦니? 말 안 들을 거야?”																	
	“내일부터 시험인데 공부를 안 해서 성적이 떨어지면 엄마는 많이 속상할 것 같아.”	“내일 시험인데 공부 좀 해라.”																	
	“너의 말만 하고 내 이야기에 신경을 안 쓰면 내가 너와 멀어지는 기분이 들어서 기분이 좋지 않아.”	“너는 네 얘기만 하고 내 말은 무시해!”																	
타인의 행동 ⇨ 행동에 따른 결과 ⇨ 결과에 따른 나의 감정																			
△ ‘나 전달법’과 ‘너 전달법’의 차이에 대한 ppt 자료																			
지도 방안	일상생활 속 다양한 대화 장면을 ‘나 대화법’으로 고쳐 보는 활동을 통해 스스로의 대화 생활을 돌아볼 수 있도록 한다. 반대로 자신들이 기분 나빴던 대화를 발표하여 고쳐 보는 활동도 할 수 있다.																		

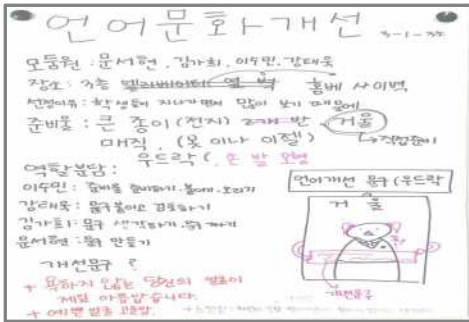
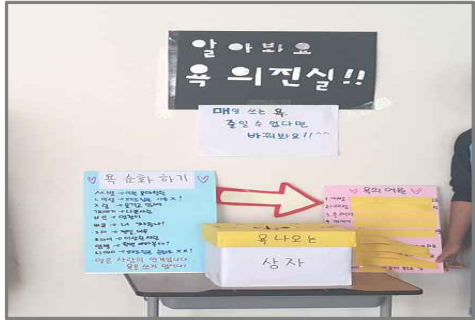
학습 주제	바람직한 말 문화	소속	___학년 ___반 ___모듬
학습 목표	평소 자신의 언어생활을 돌아보고 개선할 수 있다.	모듬원	

■ 일상 속의 다양한 대화 장면을 보고 ‘너 전달법’으로 표현된 부분을 ‘나 전달법’으로 바꾸어 보세요.

상황	너 전달법	나 전달법
	“너는 왜 그렇게 시끄럽게 떠드니? 학교에 떠들려고 왔니?”	
	“또 늦었어? 뭐하다 이제 와? 일찍 출발하지 그랬어.”	
	“김 대리, 내가 지시했던 거 다 끝냈나? 뭐 문제 있나? 왜 이렇게 늦어. 언제까지 완료할 수 있지? 되도록 신속하게 조치하게.”	
	“정신이 있는 거야, 없는 거야? 땅을 파 봐라 학원비가 나오나. 나 어릴 적엔 그러지 않았는데 넌 도대체 왜 그러는 거야?”	

활동 4 '생각 내놓기' 활동하기

활동 목표	'바람직한 말 문화를 형성하는 태도 및 자세'라는 토의 주제로 자신의 의견을 말할 수 있으며, 반별로 의견을 도출할 수 있다.
활동 소개	'바람직한 말 문화를 형성하는 태도 및 자세'라는 주제에 대한 자신의 의견을 쪽지에 적어 제시하고 비슷한 의견을 모아 분류하는 활동이다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모둠)
준비물	색지 카드(개인 4장, 조별 16장/4가지 색상의 포스트잇으로도 활용 가능), 전지, 풀, 사인펜
활동 방법	① 한 사람당 색지 카드를 4장씩 나눠 주고, 카드 한 장에 한 가지 의견을 적어 한 사람이 총 4개의 의견을 적도록 한다. ② '바람직한 말 문화를 형성하는 태도 및 자세'라는 주제에 대한 자신의 의견을 색지 카드에 적는다. ③ 모둠원이 돌아가며 자신이 갖고 있는 카드(의견)를 한 장씩 내려놓고 자신의 의견과 그 의견을 낸 이유에 대해 설명한다. ④ 모둠원들의 발표를 들으며 자신도 같은 생각이라면 같은 생각이 적힌 자신의 카드(의견)를 내려놓아 비슷한 의견끼리 분류한다. ⑤ 모둠원이 서로 상의하여 분류된 의견을 다시 정리한 뒤에 전지에 붙인다. ⑥ 분류된 의견을 각각 한 개의 문장으로 표현한다. ⑦ ①~⑥까지의 활동이 끝나면 반 전체 의견을 모으는 활동을 진행한다.
지도 방안	△ 생각 내놓기 활동의 결과물  • 활동에 참여한 모든 학생이 자기 의견을 말할 수 있도록 충분한 시간을 준다. • 주어진 시간 안에 4개의 의견을 모두 적지 못한 학생이 있을 경우, 일단 조별 발표를 진행하게 하고, 조별 발표가 진행되는 동안에 생각나는 의견을 적도록 한다. • 모둠별로 완성된 문장을 발표할 때는 앞선 모둠에서 말한 의견은 다시 말할 수 없다는 점을 안내하여 다양한 의견이 제시될 수 있도록 한다.

활동 목표	바람직한 언어생활을 몸소 익히며 발표에 대한 자신감을 가질 수 있도록 한다.
활동 소개	바람직한 언어생활 실천을 위한 과제로 언어문화 개선 교내 캠페인을 진행하는 활동이다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모둠)
준비물	전지, 사인펜, 모둠별 협의회에 따른 준비물 제공
활동 방법	① 바람직한 언어생활을 위한 교내 캠페인을 기획하는 사전 협의회를 구성한다. ② 협의회 구성원을 모아 아이디어 회의를 열어 바람직한 언어생활을 도모할 수 있는 캠페인 문구와 작품 아이디어, 작품 선정 이유, 작품을 설치할 장소, 준비물과 역할 분담 등을 논의한다. ③ 모둠별로 회의를 통해 도출된 내용을 ppt 등의 다양한 매체를 활용하여 제작하고 발표한다. ④ 발표 후, 전체가 의견을 교환하고 부족한 부분을 보충하여 아이디어의 완성도를 높인다. ⑤ ②번 활동을 바탕으로 캠페인을 벌이기 위한 손 팻말이나 알림판 등을 제작한다. ⑥ 모든 준비가 끝나면 교내에 결과물을 전시하고 전교 학생들을 대상으로 캠페인을 벌인다. ⑦ 다른 학년 국어 수업과 연계하여 캠페인에 대한 소감이나 인상 깊은 작품에 대해 이야기를 해 봄으로써 전교 학생들의 참여를 유도하고 서로 생각을 공유하는 시간을 가지도록 한다.  △ 교내 캠페인 아이디어 회의 결과물  △ 모둠별 제작 의도 발표하기   △ 캠페인 작품 전시 및 감상 활동
지도 방안	• 상대 모듬의 발표를 듣고 아이디어를 함께 나눌 때는 적극적으로 참여할 수 있도록 한다. • 학생들이 제작한 캠페인 활동의 결과물이 교내에 전시되므로 최대한 결과물의 완성도를 높일 수 있도록 독려하고 그에 대한 책임감을 가질 수 있도록 지도한다. • 캠페인 진행 과정에서 충분한 피드백을 주어 다음 발표에서도 자신감을 가질 수 있도록 한다. • 캠페인 활동 전반에 대한 자기 평가, 활동 결과물 중 가장 인상 깊었던 작품과 그 이유, 활동 후기 등의 내용이 포함되도록 활동 평가지를 작성하도록 한다. • 캠페인 활동 평가는 결과물에만 한정시키지 말고 전체 과정에 대한 평가도 이루어지도록 한다.

활동 평가지

____학년 ____반 ____번 이름 _____

① 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 선인들의 말 문화의 특징을 바르게 파악하였는가?			
	2. 오늘날 말 문화의 문제점을 반성하였는가?			
	3. 자신의 말하기 태도를 성찰하였는가?			
	4. 말 문화를 바람직한 방향으로 형성하려는 의식과 태도가 있는가?			
활동 참여도	활동 ① 삽화를 활용한 마인드맵 만들기			
	활동 ② ‘트리맵’을 활용해 일화 속 담화 상황 정리하기			
	활동 ③ ‘나 대화법’으로 대화 만들기			
	활동 ④ ‘생각 내놓기’ 활동하기			
	활동 ⑤ 언어문화 개선을 위한 교내 캠페인하기			
느낀 점				

② 상호 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆
--------------	-------

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

교사 평가하기

II 읽기

09 예측하며 글 읽기 _ 이성원

10 요약하며 글 읽기 _ 성혜영

11 다양한 설명 방법 파악하며 읽기 _ 이성원

12 읽기의 과정과 원리 알기 _ 조현선

13 동일한 대상의 관점이 다른 글 읽기 _ 조현선

14 논증 방식을 파악하며 주장하는 글 읽고 쓰기 _ 안윤주

09 예측하며 글 읽기

- [학습 목표]** • 지식과 경험, 글의 정보 등을 바탕으로 내용을 예측하며 글을 읽을 수 있다.
• 읽기 맥락을 고려하여 능동적으로 글을 읽는 태도를 기를 수 있다.

거꾸로교실 수업 흐름도

배움 준비	▶ 학습 목표 제시 단원 학습 목표를 제시한다. ▶ 디딤영상 내용 점검 디딤영상의 주요 내용을 환기시키고 거꾸로교실 활동을 소개한다.
생각 기초	활동 1 나도 명품 강사 활동하기 이 활동은 각 읽기 단계에 따라 해당하는 관련 요소를 예측해 보는 것으로, 예측한 내용에서 핵심 키워드를 뽑아 친구들 앞에서 강사 역할을 해 보는 것이다. 글을 예측하며 읽는 활동을 바탕으로 글쓴이의 의도를 파악하고, 글의 내용을 능동적으로 이해할 수 있음을 알게 하는 활동이다.
생각 심화 (사고 확장)	활동 2 마블 게임으로 내용 설명하기 이 활동은 서로 가르치기 효과를 극대화하기 위해 다른 모둠과 마블 게임 대전을 벌임으로써 같은 모둠원끼리 능동적으로 학습 주제에 접근할 수 있도록 하였다. 활동 3 틱택토(Tic-Tac-Toe) 게임으로 내용 설명하기 이 활동은 서로 가르치기 효과를 바탕으로 글에 대해 자신이 아는 것과 모르는 것이 무엇인지 경험하게 함으로써 메타 인지를 자극하고 계발하는 것에 초점을 둔 학습 게임이다.
생각 적용 (내용 다지기)	활동 4 나만의 해설서 만들기 - 나의 '요-질-비-공' 이 활동은 본문 내용을 예측하며 읽기 위해 '요약하기', '질문하기', '비판하기', '공감하기'를 스스로 수행하며 능동적인 독자가 되어 보는 과정이다. 활동 5 해설서 나눔 갤러리 - 너의 '질-비-공' 이 활동은 본문 내용을 나의 '요-질-비-공'으로 분석한 활동을 바탕으로 다른 친구들의 생각을 공유하는 과정이다. 여기서는 주로 '질문하기', '비판하기', '공감하기' 활동을 수행한다.
배움 정리	▶ 학습 확인 이번 단원에서 참여한 활동의 의도를 떠올리며 배움을 통해 성장한 자신의 모습을 100자 논평으로 기록한다. ▶ 개별, 모둠별 활동지 제출 활동 결과물에 대한 과정 및 결과물 평가에 대해 안내한다.
지도상의 유의점	학습 게임은 학습의 진행 정도가 약 30~50%에 이르렀을 때 활동하는 과정으로 게임 활동을 마치면 80~100%의 학습 완성도를 이끌어내는 데 그 의의가 있다. 배움이 즐거운 놀이임을 알게 해 주는 학습 게임을 통해 학생들에게 주체적인 학습자의 역할을 경험하게 해 준다.

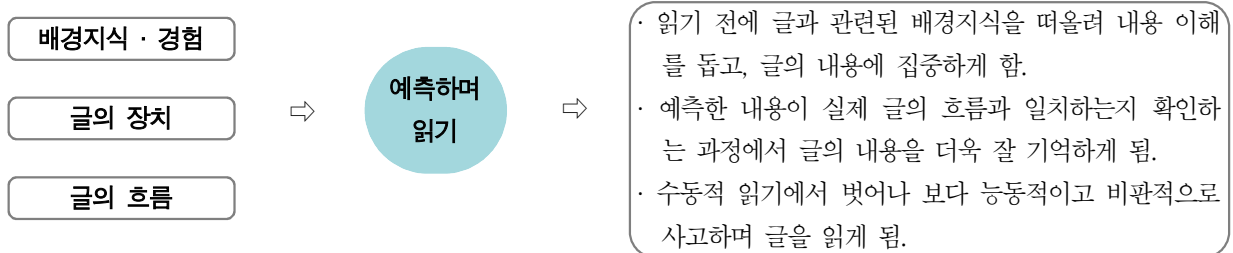
① 읽기란?

읽기의 뜻	• 글의 내용을 이해하는 행위 • 글의 내용을 받아들여 그것을 심화·확장하는 활동
읽기의 방법	• 글의 특성과 맥락을 고려하면서 읽는다. • 글을 읽는 이유와 목적을 분명히 하고, 그에 맞게 읽는다. • 배경지식을 적극적으로 활용하여 읽는다. • 생략되어 있거나 드러나지 않은 의미까지 발견하며 읽는다. • 질문을 제기하고 답을 찾아가며 읽고, 글쓴이와 대화를 나누듯 읽는다.

② 예측하며 읽기

예측할 때의 활용 요소	• 글과 관련된 독자의 배경지식이나 경험 • 글에 나타난 정보나 글의 맥락	
예측할 내용	글을 읽기 전	제목의 의미
	글을 읽는 중	다음에 이어질 내용, 글의 구조, 글의 결말, 글쓴이가 사용할 근거
	글을 읽은 후	글쓴이의 의도, 글이 독자에게 미칠 영향

③ 예측하며 읽기의 효과



④ 글의 특성에 따른 읽기 방법

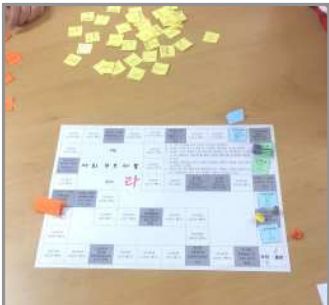
정보를 전달하는 글	• 설명하고자 하는 대상이 무엇인지 명확하게 파악한다. • 글에 나타난 정보가 객관적인지 판단하며 읽는다. • 새롭게 알게 된 사실이나 정보를 요약하면서 읽는다.
설득하는 글	• 사실과 의견을 구분하면서 읽는다. • 주장과 그 주장에 대한 이유나 근거가 타당한지 생각하면서 읽는다. • 주장하는 내용에 일관성이 있는지 살피면서 읽는다. • 자신의 경험이나 가치관에 비추어 비판적인 입장에서 읽는다.
정서를 표현하는 글	• 글의 전체적인 분위기나 정서를 파악하며 읽는다. • 감동적인 내용과 효과적인 표현에 유의하여 읽는다. • 자신의 경험과 정서, 가치관을 바탕으로 상상력을 발휘하며 읽는다.

활동 1 나도 명품 강사 활동하기

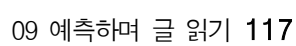
활동 목표	글을 읽는 과정에 따라 정한 항목에 맞추어 핵심 키워드를 찾고, 이를 바탕으로 설명하는 활동을 통해 예측하며 글을 읽는 능동적인 글 읽기 태도를 익힐 수 있다.
활동 유형	개별 활동+모둠 활동
준비물	포스트잇, 개별 활동지
활동 방법	['나도 명품 강사' 사전 활동] - 총 25분 ① 글을 읽기 전 활동 - 5분 - '제목', '글쓴이', '배경지식', '읽기 목적' - 본문 내용을 읽기 전에 위 항목에 대해 떠오르는 생각을 핵심 키워드의 형태로 포스트잇에 항목당 1개씩 기록하기 ② 글을 읽는 중 활동 - 15분 - '다음에 이어질 내용', '더 알고 싶은 내용', '글의 구조', '글의 결말' - 본문 내용을 읽는 중 위 항목에 대해 떠오르는 생각을 핵심 키워드의 형태로 포스트잇에 항목당 1개씩 기록하기 ③ 글을 읽은 후 활동 - 5분 - '글쓴이의 의도', '글이 독자에게 미칠 영향' - 본문 내용을 읽은 후 위 대상에 대해 떠오르는 생각을 핵심 키워드의 형태로 포스트잇에 항목당 1개씩 기록하기 ['나도 명품 강사' 본 활동] - 총 15분 ① 모둠 칠판에 사전 활동에서 핵심 키워드를 적은 포스트잇을 자유롭게 붙인다. ② 본문 내용의 영역을 4명의 모둠원이 나누어 갖는다. ③ 각자 자신이 맡은 부분에 대해 2분 이내로 자유롭게 설명하며 강의한다. ④ 강의를 끝나면 2분 이내에 자신이 강의한 내용과 관련된 핵심 키워드 포스트잇을 떼어 간다. ⑤ 모든 강의 활동이 끝나면 모둠 칠판에 남겨진 포스트잇의 주인을 찾는다.  
지도 방안	• '나도 명품 강사' 사전 활동에서 글을 읽기 전 활동은 5분, 글을 읽는 중 활동은 15분, 글을 읽은 후 활동 5분의 시간 배분을 고려할 때 본 활동은 15분을 배분하는 것이 좋다. • 모둠별로 선정된 대표 1명이 학급 전체 학생들 앞에 나와 강사 활동을 할 경우에는 2차시 분량으로 편성하여 사전 활동은 1차시에, 본 활동은 2차시에 진행하도록 한다.

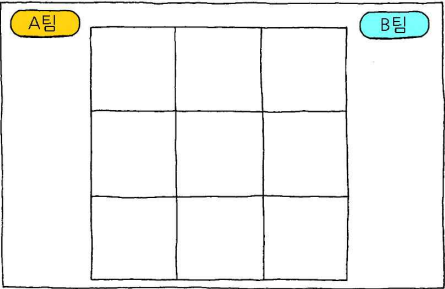
학습 주제	예측하며 글 읽기	소속	____학년 ____반 ____번
학습 목표	글을 읽는 과정에 따라 핵심 키워드를 찾는 활동을 통해 능동적인 글 읽기 태도를 익힐 수 있다.	이름	

읽기 단계	관련 요소	내가 만든 키워드	마음에 드는 친구 키워드
읽기 전	제목		
	글쓴이		
	배경지식		
	읽기 목적		
읽는 중	다음에 이어질 내용		
	더 알고 싶은 내용		
	글의 구조		
	글의 결말		
읽은 후	글쓴이의 의도		
	글이 독자에게 미치는 영향		

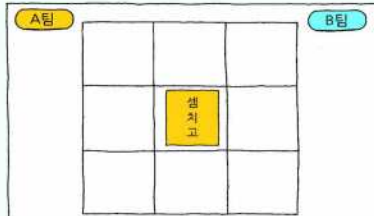
활동 목표	마블 게임 학습을 통해 글 읽기의 적극적이고 능동적인 독자가 될 수 있고 배움의 즐거움을 함께 만끽하며 깊이 있게 성찰하는 글 읽기를 동시에 경험할 수 있다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모듬)+모듬 간 게임 활동
준비물	8절지 마블 게임판, 개인별 말(자신의 이름이 써어진 종이)
활동 방법	[마블 게임 운영 방식] ① 모듬원의 협력 학습적 요소인 서로 가르치기가 원활하게 진행될 수 있도록 다른 모듬과의 대전 형식으로 진행한다. ② 마블 판의 빈칸에 전 시간에 활동한 ‘나도 명품 강사’에서 추출한 핵심 키워드를 모듬별로 토의하여 채워 넣는다. ③ 다른 모듬과의 대전을 잘 하기 위해서 같은 모듬원끼리 모의 게임을 진행하며 부족한 부분을 서로 가르치기로 보충한다. ④ 모듬 안에서 1번부터 4번까지 고유 번호를 선택하게 한다. 그리고 같은 번호끼리 한 테이블에 모두 모여 대전을 벌이도록 한다. 예를 들어 모듬 수가 6개라면 각 모듬에서 1번을 선택한 6명은 한 테이블에 모두 모여 각자 모듬을 대표하는 선수가 되어 게임을 벌인다. ⑤ 각 모듬에서 만든 마블 게임판은 다양한 방식의 뽑기를 통해 선정하여 활용한다. [마블 게임 진행 규칙] ① 주사위를 굴러 나오는 숫자만큼 전진한다. ② 개인의 말은 모두 2개이며 참여 인원 수에 따라 증감할 수 있다. ③ 주사위를 굴러 내 말이 들어간 자리에 적힌 키워드를 설명한다. ④ 설명이 잘 되었으면 그 자리에 머물고 실패하면 원래 있던 자리로 되돌아간다. ⑤ 말 두 개가 모두 도착점을 통과한 순서대로 점수를 부여한다. 예를 들어 6명이 진행하였다면 제일 먼저 들어온 학생은 6점을 얻게 된다.   
지도 방안	• 학습 성장을 위해서는 마블 판에 넣을 학습 키워드가 매우 중요하다. 전 시간에 활동한 ‘나도 명품 강사’에서 추출한 키워드를 활용하여 학생들이 직접 마블 판을 완성하도록 한다. • 글 「셈 치고」, 「밤나무-밋지만 미워할 수 없는 그대」 두 편을 모두 섞어 동시에 진행하여도 좋으며 특히 융합적 요소를 연관 지을 수 있는 단원끼리의 결합을 시도하여도 좋다.

이
기

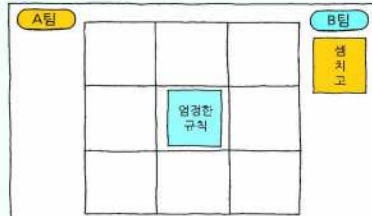


활동 목표	틱택토 게임 학습으로 대상에 대한 적극적인 사고 활동을 경험하고 본문 텍스트에 대한 깊이 있는 이해력을 바탕으로 즐거운 배움을 실천할 수 있다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모듬)+모듬 간 게임 활동
준비물	8절 게임판, 포스트잇, 게임 설명서, 스티커
활동 방법	[틱택토 게임 학습 준비] ① 자신이 만든 핵심 키워드 중 5개를 골라 포스트잇 5장에 각각 기록한다. - 모듬 친구들과 겹치지 않게 골라내어 기록하도록 한다. ② 모듬 친구들과끼리 핵심 키워드를 책상 위에 놓고 서로 가르치기를 한다. ③ 2명씩 짝을 지어 모듬원에서 2명은 남고 2명은 제비뽑기하여 배정된 모듬으로 이동한다. ④ 모든 학생들은 스티커를 1인당 5장씩 지급받는다. ✓ 스티커의 용도 - 3개가 가로, 또는 세로로 한 줄이 되었을 때 빙고가 되며 상대방의 스티커를 1개 받는다. - 문제를 맞춰 취득한 포스트잇이 3개가 되면 역시 빙고에 해당하며 스티커를 1개 받는다. - 같은 편 친구에게 정답을 물어보는 기회가 팀별로 세 번 있으며 그때마다 상대방에게 스티커를 한 개씩 제출해야 한다. - 게임이 끝나고 다시 모듬으로 돌아오면 모듬원이 모아 온 스티커의 총 개수를 세어 평균을 나누고 해당되는 수만큼 미션 도장을 찍어 준다. [게임 진행 절차] ① 가위바위보로 순서를 정하고 진 A팀이 먼저 1장의 포스트잇을 게임판에 붙인다. - 최초에 포스트잇을 붙이는 팀은 1장, 그 다음부터는 모두 2장씩을 사용한다. ② 이긴 B팀부터는 2장의 포스트잇을 사용하며 A팀이 붙인 포스트잇을 설명하면 그 자리에 있던 상대방의 포스트잇을 가져오고 B팀의 포스트잇 1장 붙인다. 그리고 빈 공간에 또 한 장을 붙인다. ③ 다음 순서인 A팀은 B팀의 포스트잇 2장 중 원하는 것 하나를 선택하여 설명하고 역시 그 자리에 본인의 것을 붙인 뒤 빈 공간에 다시 1장을 붙여 빙고를 만들어 간다. ④ 획득한 상대방의 포스트잇은 게임판에 자신의 팀명 아래에 붙여 놓고 역시 3장이 되면 빙고에 해당된다. ⑤ 게임 참여자의 포스트잇이 모두 소진되거나 팀의 스티커가 없을 때 게임은 끝난다.  △ 8절 게임판
지도 방안	• 게임 설명서를 모듬별로 배부하여 진행이 원활하도록 돕는다. • 게임 과정에서 무임승차하는 것을 막기 위해 같은 편끼리 서로 정답을 상의할 수 없도록 한다. • 심도 있는 학습이 이루어질 수 있도록 키워드에 대한 설명을 자세히 하도록 한다.

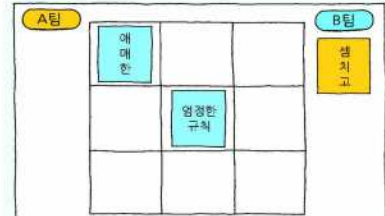
학습 주제	예측하며 글 읽기	소속	____학년 ____반 ____번
학습 목표	핵심 키워드를 보고 본문의 내용을 설명하는 활동을 통해 글 읽기의 적극적이고 능동적인 독자가 될 수 있다.	이름	



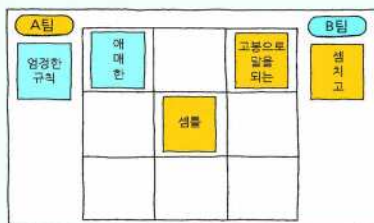
① 가위바위보에서 진 A팀은 포스트잇 1장만을 붙인다.



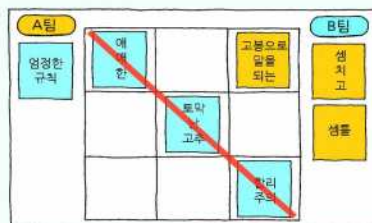
② B팀은 A팀의 키워드를 설명하고 그 자리에 첫 번째 것을 붙인다. 획득한 포스트잇은 옆에 나란히 붙인다. 역시 3개를 획득하면 빙고에 해당한다.



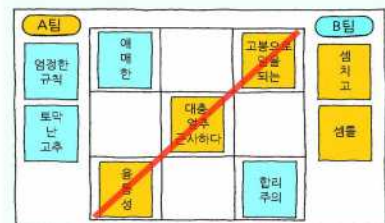
③ B팀은 빈칸에 나머지 두 번째 것을 자유롭게 붙인다.



④ A팀도 B팀의 키워드 중 하나를 선택하여 설명하고 그 자리에 본인의 것을 붙이고 나머지 1개를 추가로 빈칸에 붙인다.



⑤ B팀은 가운데 키워드 설명에 성공하여 본인의 것을 붙인 후 나머지 1개를 추가로 붙여 빙고를 완성하였다. 이때 상대방으로부터 스티커를 1장 받는다.



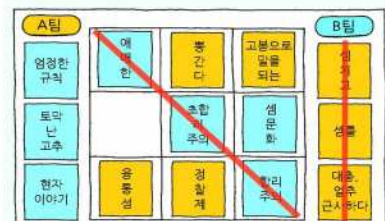
⑥ A팀도 가운데 키워드 설명에 성공하여 상대방 것을 획득한 후 A팀 것을 그 자리에 붙였다. 그리고 추가로 붙여 빙고를 완성하였다. 이때 스티커 1장을 획득한다.



⑦ B팀은 A팀의 키워드를 설명하지 못해 두 장의 포스트잇 중 한 장만 빈칸에 붙일 수 있다.

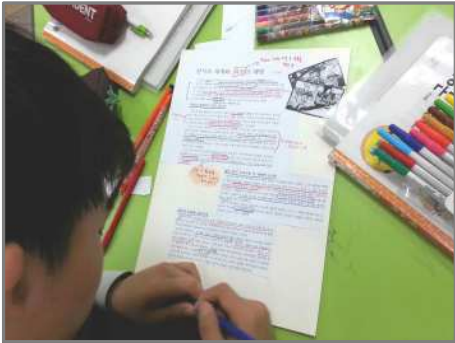


⑧ A팀은 첫 번째 키워드를 설명하여 상대의 포스트잇을 획득하여 빙고를 완성하고, 다음 포스트잇을 빈칸에 붙여 빙고를 완성하였다. 이때 상대방의 스티커를 2장 받는다.



⑨ B팀도 첫 번째 키워드 설명에 성공하여 빙고를 완성하고, 획득한 포스트잇이 3장이 되어 빙고를 완성하였다.

활동 4 나만의 해설서 만들기 - 나의 '요-질-비-공'

활동 목표	이 활동은 스스로 요약하기, 가치 질문 만들기, 비판하기, 공감하기를 통해 예측하며 글 읽기를 할 수 있다.
활동 소개	이 활동은 개인 활동으로 본문 텍스트에 중심 문장 밑줄 긋기, 핵심 키워드 찾기, 낱말 뜻 추측하기, 글의 의도 파악하기 등을 통해 요약하기를 하며 약 1~2개의 가치 질문 만들기, 글쓴이의 의견에 비판하기, 혹은 공감하기를 동시에 수행하는 것이다.
활동 유형	개별 활동
준비물	색 사인펜, 개인별 본문 텍스트 1장, 8절 도화지 1장
활동 방법	① 교사는 본문 텍스트를 A4에 출력하여 학생 1인당 1장씩 나누어 준다. ② 학생은 본문 텍스트를 읽고 8절 도화지에 문단별로 오려 붙인다. ③ 학생은 요약하기, 질문하기, 비판하기, 공감하기 등의 활동을 통해 본문 텍스트에 대한 나만의 해설서를 만들어 본다. ✓ 요약하기 - 색 사인펜을 3개 이상 사용하여 본문 텍스트에 중심 문장 찾아 밑줄 긋기, 핵심 키워드 '□'로 묶기 - 낱말 뜻 추측하여 기록하기, 문단 핵심 내용 요약하기, 글쓴이의 의도 요약하기 ✓ 질문하기 - 1~2개의 가치 질문을 만들어 본문 텍스트 옆에 기록하기(창의적인 질문을 생성하기 위해서는 꼬리에 꼬리를 무는 질문의 형태를 갖추어도 괜찮음) ✓ 비판하기 - 자신의 생각과 글쓴이 의견이 다르다면 비판적인 견해를 밝힌다. ✓ 공감하기 - 글쓴이 의견에 공감한다면 자신의 경험이나 비슷한 사례를 거론하여 기록한다. Tip 가치 질문: 사실 질문과 상대적인 의미로, 본문 텍스트에 답이 나오지 않는 질문에 해당하며 개연성 있는 추론을 통해 만들어 낸다.  
지도 방안	• 나의 '요-질-비-공' 활동과 다음 차시 수행할 너의 '질-비-공' 활동까지 마치면 다지기 영상의 형태로 본문 텍스트에 대한 내용 정리를 제공하도록 한다. • 본인의 본문 텍스트 분석과 다른 점을 비교하여 피드백을 받을 수 있도록 한다.

한식의 세계화 -이주영-

한식 본연의 정체성으로 승화해야.

Part 1. 한식은 왜 '한식'이 되었을까?

한식의 개념은 비록 논란의 여지가 있지만, 하지만 보통 '한반도'라고 이해하고 있다. 즉, 한반도에서 생산된 농산물과 수산물 등을 이용하여 만든 음식들을 한식으로 분류하고 있다. 또한, 조선시대에는 한식이 '한민도'라는 개념으로 사용되기도 하였다. 즉, 한반도에서 생산된 농산물과 수산물 등을 이용하여 만든 음식들을 한식으로 분류하고 있다.

이 부분은, 한식은 왜 '한식'이 되었을까?

한식은 왜 '한식'이 되었을까? 라는 질문에 대한 답은, 한식은 '한민도'라는 개념으로 사용되기도 하였다. 즉, 한반도에서 생산된 농산물과 수산물 등을 이용하여 만든 음식들을 한식으로 분류하고 있다.

한식의 세계화의 문제점.

한식의 세계화란, 한식을 세계적으로 알리고, 한식을 세계적으로 알리는 것을 의미한다. 하지만, 한식의 세계화는, 한식을 세계적으로 알리고, 한식을 세계적으로 알리는 것을 의미한다.

이 부분은, 한식은 왜 '한식'이 되었을까?

한식은 왜 '한식'이 되었을까? 라는 질문에 대한 답은, 한식은 '한민도'라는 개념으로 사용되기도 하였다. 즉, 한반도에서 생산된 농산물과 수산물 등을 이용하여 만든 음식들을 한식으로 분류하고 있다.

Part 2. 한식은 왜 '한식'이 되었을까?

한식은 왜 '한식'이 되었을까? 라는 질문에 대한 답은, 한식은 '한민도'라는 개념으로 사용되기도 하였다. 즉, 한반도에서 생산된 농산물과 수산물 등을 이용하여 만든 음식들을 한식으로 분류하고 있다.

Part 3. 한식은 왜 '한식'이 되었을까?

한식 고유의 상징성을 지켜야

한식 음식을 단순화하자, 외국인들이 먹기 쉽고 간단하게 '일품요리'로 만들자는 의견이 있는데, 한식의 정체성은 다양한 반찬과 상징성이며, 이것이 없으면 한식 밥상의 맛과 멋을 잃을 것 같고, 한식을 세계화한다는 것은 곧 음식을 통해 한국의 정체성을 수호하는 것이다. 한식을 외국인을 입맛에 맞추려고 하기보다 그들이 입맛을 원치 않게 만들지 않아야 한다. 한식 본연의 모습을 최대한 훼손하지 않고, 우선 외국인의 입맛에 맞는 음식으로 공략해야 한다.

그는 '밥'을 좋아하고 고기를 좋아하는 미국 사람에게서는 불고기나 갈비를, 나뭇잎을 좋아하는 인도 사람에게서는 나뭇잎을 채워 만든 '나뭇잎밥'을 소개하고 있다. 미국인들은 '나뭇잎밥'을 좋아하고, 인도인들은 '나뭇잎밥'을 좋아한다.

두 사람의 생각

	윤영민	박지현
개념	한식의 세계화	한식의 세계화
관점	한식은 '한민도'라는 개념으로 사용되기도 하였다.	한식은 '한민도'라는 개념으로 사용되기도 하였다.
주요한 바	한식은 왜 '한식'이 되었을까? 라는 질문에 대한 답은, 한식은 '한민도'라는 개념으로 사용되기도 하였다.	한식은 왜 '한식'이 되었을까? 라는 질문에 대한 답은, 한식은 '한민도'라는 개념으로 사용되기도 하였다.

한식의 세계화, 무엇이 해법인가?

한식의 정체성을 지켜야

한식의 세계화란, 한식을 세계적으로 알리고, 한식을 세계적으로 알리는 것을 의미한다. 하지만, 한식의 세계화는, 한식을 세계적으로 알리고, 한식을 세계적으로 알리는 것을 의미한다.

한식의 세계화, 무엇이 해법인가?

한식의 세계화란, 한식을 세계적으로 알리고, 한식을 세계적으로 알리는 것을 의미한다. 하지만, 한식의 세계화는, 한식을 세계적으로 알리고, 한식을 세계적으로 알리는 것을 의미한다.

한식의 세계화, 무엇이 해법인가?

한식의 세계화란, 한식을 세계적으로 알리고, 한식을 세계적으로 알리는 것을 의미한다. 하지만, 한식의 세계화는, 한식을 세계적으로 알리고, 한식을 세계적으로 알리는 것을 의미한다.

한식의 세계화, 무엇이 해법인가?

한식의 정체성을 지켜야

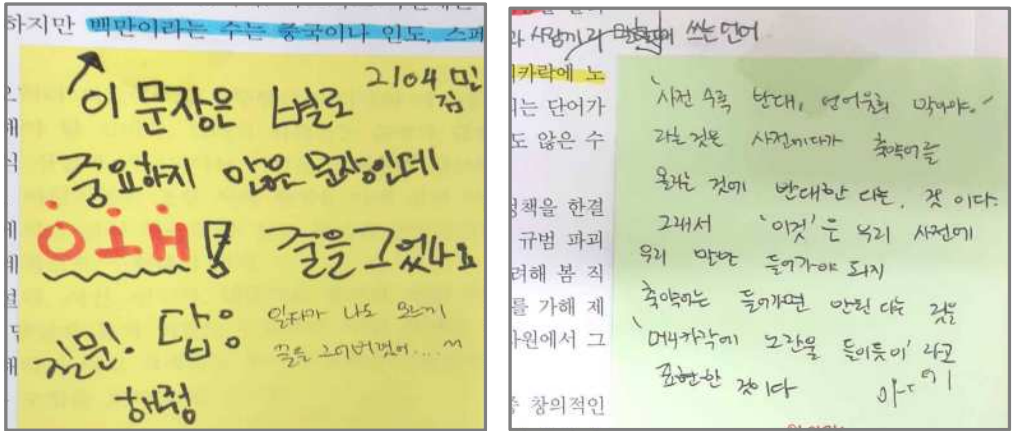
한식의 세계화란, 한식을 세계적으로 알리고, 한식을 세계적으로 알리는 것을 의미한다. 하지만, 한식의 세계화는, 한식을 세계적으로 알리고, 한식을 세계적으로 알리는 것을 의미한다.

한식의 세계화, 무엇이 해법인가?

한식의 세계화란, 한식을 세계적으로 알리고, 한식을 세계적으로 알리는 것을 의미한다. 하지만, 한식의 세계화는, 한식을 세계적으로 알리고, 한식을 세계적으로 알리는 것을 의미한다.

한식의 세계화, 무엇이 해법인가?

한식의 세계화란, 한식을 세계적으로 알리고, 한식을 세계적으로 알리는 것을 의미한다. 하지만, 한식의 세계화는, 한식을 세계적으로 알리고, 한식을 세계적으로 알리는 것을 의미한다.

활동 목표	이 활동은 다른 사람의 해설서에 질문하기, 비판하기, 공감하기의 댓글을 달아 줌으로써 생각과 경험을 더욱 풍부하게 나누는 예측하며 글 읽기 활동을 할 수 있다.
활동 유형	전체 활동
준비물	색 사인펜, 포스트잇, 나의 '요-질-비-공' 활동지(활동 4의 활동지)
활동 방법	① 전 시간에 활동한 '요-질-비-공' 활동지를 모둠 책상 위에 펼쳐 놓는다. ② 모둠원 전체가 다음 모둠 자리로 이동하며 무작위로 자리에 앉아 활동을 한다. ③ 활동이 끝나면 포스트잇을 들고 다음 모듬으로 자리를 이동한다.  ④ 각자 맡은 친구의 활동지에 질문, 비판, 공감의 내용을 담아 포스트잇에 기록하고 붙인다. ⑤ 비판, 공감, 조언, 격려의 글을 붙일 경우에는 반드시 '왜'에 해당하는 근거를 넣어 기록하게 한다.  ⑥ 다른 모듬에 머물러 활동하는 시간은 2분으로 제한한다. ⑦ 5개 모듬일 경우 약 8~10분이 소요되며 타이머를 작동시켜 밀도 있는 활동이 되게 한다. ⑧ 포스트잇이 필요할 경우에는 더 가져다 사용할 수 있도록 한다.  △ 활동 예시 자료
지도 방안	- 댓글 달기 포스트잇에는 반드시 본인의 이름을 쓰도록 하여 자신이 쓴 글에 대해 책임 의식을 갖도록 지도한다. - 읽기 맥락을 고려하여 능동적인 활동을 통해 글 읽기를 하면 본문의 내용을 효과적으로 이해할 수 있음을 깨달을 수 있도록 지도한다.

활동 평가지

____학년 ____반 ____번 이름 _____

① 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 글 읽기 단계에 따라 예측할 수 있는 적절한 내용의 키워드를 선정하였는가?			
	2. 키워드를 보고 본문의 내용을 바르게 설명하였는가?			
	3. 글을 능동적으로 읽는 방법을 알고 있는가?			
활동 참여도	활동 ① 나도 명품 강사 활동하기			
	활동 ② 마블 게임으로 내용 설명하기			
	활동 ③ 틱택토(Tic-Tac-Toe) 게임으로 내용 설명하기			
	활동 ④ 나만의 해설서 만들기 - 나의 '요-질-비-공'			
	활동 ⑤ 해설서 나눔 갤러리 - 너의 '질-비-공'			
느낀 점				

② 상호 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆
--------------	-------

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

교사 평가하기

10 요약하며 글 읽기

- [학습 목표]** • 읽기 목적에 따라 적절한 방법으로 글의 내용을 요약할 수 있다.
• 이야기 글과 설명하는 글의 요약하는 방법을 파악한다.

거꾸로교실 수업 흐름도

배움 준비	▶ 학습 목표 제시 이번 단원의 학습 목표를 제시하며, 배움의 흐름을 이해한다. ▶ 디딤영상 내용 점검 디딤영상의 주요 내용을 환기시켜 거꾸로수업을 준비한다.
생각 기초	활동 1 '분리배출맵'으로 요약하기의 전략 익히기 디딤영상에서 배운 요약하기의 전략(선택, 삭제, 일반화, 재구성)에 대한 지식을 바탕으로 짧은 문장과 문단을 요약하는 활동이다. 이는 한 편의 긴 글을 요약하기 전 단계 활동으로 볼 수 있다. 중요하지 않은 문장을 삭제하고, 중요한 문장을 선택한 뒤 일반화 및 재구성하여 요약하는 과정을 쓰레기를 분리 배출하고, 재활용품을 만드는 단계에 빗대어 연습하는 활동을 통해 요약하기의 전략을 쉽게 이해하고 적용할 수 있다.
생각 심화	활동 2 '단어 & 문장'으로 이야기 글 요약하기 한 편의 이야기 글을 읽고 핵심 단어를 찾아 주요 문장을 만들며 글의 내용을 요약하는 활동이다. 핵심 단어는 모둠별로 가위바위보를 하여 필요한 단어를 교환하고 획득한 핵심 단어를 활용하여 내용 요약하기를 하는 것으로 요약하기의 과정에 재미를 더하는 활동이다.
생각 적용	활동 3 '조각보 맞추기'로 설명하는 글 요약하기 한 편의 설명하는 글을 문단 단위의 글 조각으로 나누어 모둠원이 돌아가며 요약하기 전략을 적용하고 요약하는 활동이다. 또한 요약하기 결과를 토대로 모둠원이 협력하여 한 편의 글로 조각을 맞추며 글 전체를 파악할 수 있는 활동이다. 활동 4 '물고기 뼈' 그림에 요약한 글 표현하기 설명하는 글 요약하기를 '물고기 뼈' 그림에 정리하고 중심 내용을 비주얼 싱킹으로 표현하여 한 편의 글을 체계적으로 정리하고 이해하는 활동이다.
배움 정리	▶ 학습 확인 이번 단원에서 배운 내용을 키워드 중심으로 언급하며 정리한다.
지도상의 유의점	글을 읽고 요약하기 활동은 글 읽기의 기본 능력에 해당한다. 따라서 요약하기의 전략을 정확히 알고 짧은 글에 적용한 뒤 글의 종류가 다른 두 글을 실제 요약하여 요약의 과정, 글의 종류 및 목적에 따른 요약하기 방법을 익힐 수 있어야 한다.

디딤영상 주요 내용

① 요약하기란?

요약하기의 뜻

글에서 핵심 내용을 찾아 그 내용이 잘 드러나게 재구성하는 것

② 요약하기의 전략

선택하기	중심 내용이 분명하게 드러난 부분을 선택한다.
삭제하기	세부적인 내용이나 반복적인 내용을 지운다.
일반화하기	구체적인 내용들은 이를 포함하는 일반적인 상위 개념으로 묶는다.
재구성하기	제시된 내용을 연관이 있는 내용끼리 묶어 중심 내용을 만들어 낸다.

③ 요약하기의 효과

- 글의 내용을 오랫동안 기억할 수 있다.
- 글의 내용을 간결하게 정리하여 쉽게 이해할 수 있다.
- 글의 짜임을 파악하는 능력과 내용 이해 능력이 높아진다.
- 요약해 놓으면 다음에 글 전체를 읽지 않고도 내용을 파악할 수 있다.

④ 글에 따른 요약 방법

이야기 글

인물, 시간적 · 공간적 배경, 사건 등의 이야기 구성 요소를 중심으로 요약한다.

설명하는 글이나 주장하는 글

각 문단의 중심 내용을 찾고, 글의 순서나 주제에 따라 전체 내용을 요약한다.

⑤ 글을 요약할 때의 유의 사항

- 하나의 완전한 문장으로 진술해야 한다.
- 길이가 짧더라도 글 전체의 내용을 포괄해야 한다.
- 표현은 정확하고 간결하며 구체적이어야 한다.
- 글쓴이의 관점이 잘 드러나도록 한다.
- 지나치게 자세하거나 세부적인 내용은 생략해야 한다.

활동 목표	'분리배출맵'을 통해 요약하기의 전략(삭제, 선택, 일반화, 재구성)을 순서에 맞게 적용하여 문장과 문단을 요약할 수 있다.
활동 소개	요약하기의 기본은 중요하지 않은 내용의 삭제와 중요한 내용의 선택이다. 또한 중요한 내용이 구체화되어 드러나지 않은 경우는 일반화와 재구성 과정을 거쳐 요약해야 한다. 이 과정은 재활용을 할 수 없는 일반 쓰레기를 버리고(삭제), 재활용을 할 수 있는 쓰레기를 선택(선택)하여 재가공하여 물건을 만드는 과정(일반화, 재구성)과 흡사하다. 따라서 문장과 문단 요약하기를 '분리배출맵'을 통해 연습하며 요약하기의 의미와 방법을 익힐 수 있다.
활동 유형	짝 활동+모둠 내 활동(4인 1모듬)+학급 전체 공유
준비물	교과서, A3 종이, 자석 케이스, 색 펜, 자석, 개별 활동지
활동 방법	① 짝 활동을 위해 A3 종이를 2인당 1장씩 배부한다. ② 색 펜을 이용하여 분리배출맵(일반 쓰레기통, 재활용 쓰레기통, 재활용품)을 그리게 한다. ③ 요약하기를 할 문장과 문단이 적힌 종이를 배부한다. ④ 제한 시간 동안 문장과 문단의 내용을 삭제, 선택, 일반화, 재구성 전략을 이용하여 분리배출맵에 적게 한다. ⑤ 모듬을 만들고 짝 활동으로 요약한 분리배출맵의 결과를 공유한 뒤 모듬의 최종 요약문을 작성하게 한다. ⑥ 모듬별 결과를 칠판에 자석 케이스를 이용하여 부착하게 한다. ⑦ 모듬별 요약문의 결과를 공유하고 자석을 활용하여 평가한다. - 해당 모듬의 색깔에 해당하는 자석을 결과에 부착한다. △ 짝 활동 예시 - 분리 배출로 요약하기
지도 방안	• 학생들 사이를 수시로 돌며 칭찬 스티커(도장)를 부여하여 적극적인 협력 활동이 지속적으로 이루어질 수 있도록 한다. • 분리 배출과 요약하기의 전략을 연결 짓게 하여 글을 요약하는 방법을 쉽게 이해하고 오랫동안 기억할 수 있도록 지도한다.

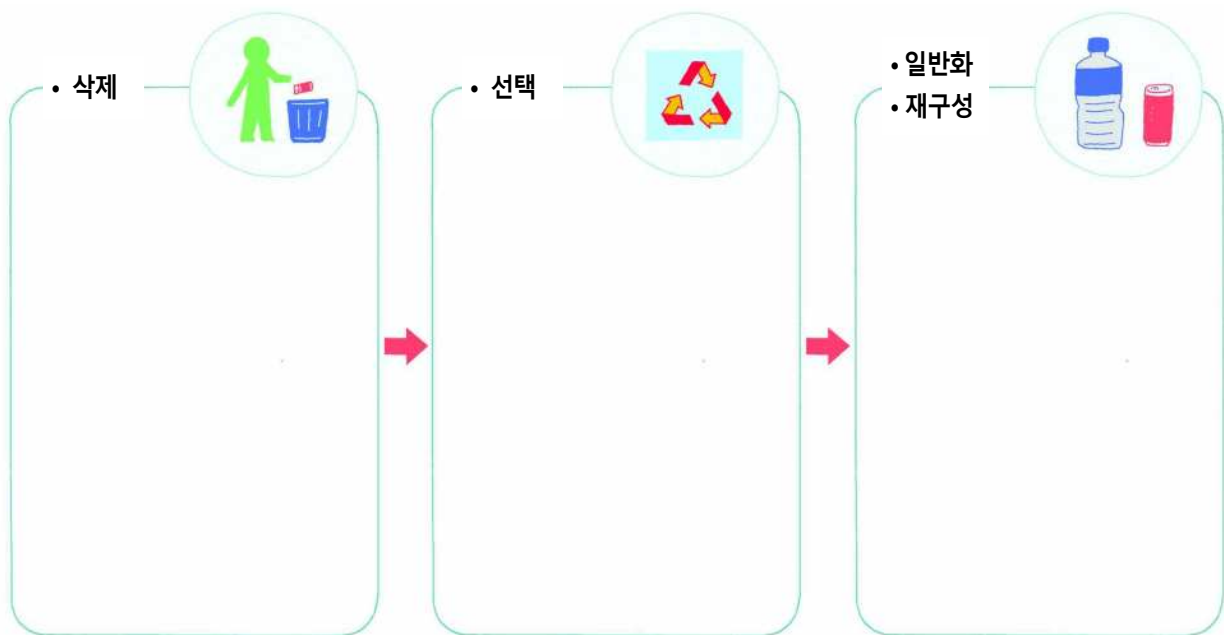
개별 활동지

학습 주제	요약하며 글 읽기	소속	____학년 ____반 ____번
학습 목표	요약하기의 전략에 따라 문장과 문단을 요약할 수 있다.	이름	

- 제시문을 아래의 ‘분리배출맵’ 그림을 활용하여 요약의 전략에 맞게 요약하시오.

제시문	수남이 엄마는 여름철마다 서울역 근방에서 참외, 오렌지, 수박, 바나나, 멜론, 사과, 배를 판다.
	동물이 호흡하는 방법은 매우 다양하다. 사람이나 토끼 같은 동물들은 허파를 통하여 호흡한다. 메뚜기나 여치 같은 곤충은 배의 옆면에 있는 기관을 통하여 호흡한다. 개구리는 허파와 피부를 모두 사용하여 호흡하고 지렁이는 피부로 호흡한다.
	동물들은 고기나 우유 같은 먹을 것을 준다. 또 동물들은 물건을 나르거나 땅을 파는 등 사람의 일을 돕는다. 그 외에도 동물들은 사람에게 가죽이나 뼈를 주어 필요한 물건을 만들게 한다.

예시 - 분리배출맵



- 모둠원끼리 바꿔 읽으며 생각이 다른 부분은 자신의 색 펜으로 표시하시오.

- 모둠원이 의논하여 최종 요약문을 쓰고, 첩판에 부착하시오.

활동 목표	이 활동을 통해 이야기의 구성 요소에 따른 핵심어를 찾고, 핵심어를 이용하여 주요 문장을 완성하여 이야기 글을 요약할 수 있다.
활동 유형	모둠 내 활동(4인 1모둠)+ 모둠 간 활동
준비물	교과서 적용 활동(미래엔 국어 ① 70~71쪽), 포스트잇, 요약문 작성지(A4 종이)
활동 방법	① 교과서 적용 활동의 「썰레꽃 전설」을 제한 시간(2분) 동안 읽게 한다. ② 교과서를 덮고 A4 종이에 기억나는 단어를 최대한 많이 적게 한다. ③ 모둠원이 쓴 단어 중 핵심어를 8개만 선정하고 포스트잇에 적게 한다. ④ 모둠원이 핵심어를 쓴 포스트잇을 2개씩 나눠 가지고 제한 시간(3분) 동안 돌아다니며 가위바위보로 핵심어 버리기 게임을 하게 한다. - 이긴 사람은 덜 중요한 핵심어를 진 사람에게 준다. - 교실의 소란함을 줄이기 위해 무언의 가위바위보로 진행한다. ⑤ 모둠원이 획득한 핵심어를 이용하여 핵심 문장을 만들어 이야기를 요약하게 한다. - 핵심어는 무조건 사용해야 하며, 같은 핵심어가 2번 이상 나올 경우 한 번만 사용해도 된다. - 모둠원은 자신의 색 펜을 사용하여 핵심 문장 쓰기를 해야 한다. - 제한 시간은 약 5분이다. 제한 시간을 주어 긴장감을 가지고 요약하기 활동에 모든 학생이 참여할 수 있도록 한다. ⑥ 요약문 발표하기를 통해 전체 공유하기 및 모둠 간 상호 평가를 한다. - 모둠별로 1인이 요약문을 발표한 다. - 모둠은 자신의 모둠을 제외하고 다른 모둠의 발표 내용을 듣고 상호 평가하여 요약을 잘한 모둠을 선정하게 한다. - 선정된 모둠에게 보상한다.
지도 방안	• 핵심어 찾기 및 핵심어 획득하기를 게임 형식으로 하여 학습자의 학습 흥미를 고취시킨다. • 모둠 간 상호 평가를 할 때, 좋은 결과물에 스티커만 붙이는 것이 아닌, 평가 이유를 작성한 포스트잇을 해당 결과물에 붙이게 하여 평가 이유와 평가 결과까지 알 수 있도록 한다. • 이야기 글은 핵심어를 중심으로 사건 순서대로 요약하는 것임을 알 수 있게 한다.

모둠 활동지

관련 단원	2. 소개와 이해 (2) 음식의 말방미인 소금	학번	1131 11036 1111 11004
학습 주제	핵심어를 이용하여 이야기글을 요약할 수 있다.	이름	김민지 이민하 이기성 윤영

1. '썰레꽃 전설'에 나온 단어를 떠올려 모둠원이 함께 적어 보시오.

2. 위 단어 중 핵심어 8개를 선정하여 포스트잇에 쓰시오.

3. 핵심어 포스트잇 2개를 각자 들고 제한 시간 동안 돌아다니며 다른 모둠원과 가위·바위·보를 하며 핵심어 획득 게임을 하시오. 단, 이긴 사람은 '핵심어 교환하기, 핵심어 빼앗기, 핵심어 주기' 중 원하는 하나의 행동을 할 수 있음.

4. 모둠원이 획득한 핵심어 포스트잇을 아래에 붙여시오.

사람

고향

꽃

단

꽃말

고국

5. 위 핵심어를 이용하여 '썰레꽃 전설'의 내용을 요약하시오. 단, 핵심어는 모두 사용해야 하며, 같은 단어가 있어도 모두 사용해야 함.

썰레꽃 단락을 재밌게 읽었다. 아버지를 돌보기 위해 관음굴에 가서 바쁘다 썰레꽃 원나라에 꽃에게 드렸다.

썰레꽃은 10년만에 고국에서 고향으로 돌아왔다.

썰레꽃은 생애와 아버지를 찾아 갔었다.

그 자리에 꽃이 피었고, 사람은 그 꽃을 썰레꽃이라고 불렀다.

썰레꽃의 꽃말은 '가족에 대한 그리움, 자매간의 사랑, 친숙한 사랑'이다.

△ 활동 예시 자료

활동 목표	이 활동을 통해 설명하는 글을 요약하기의 전략에 따라 요약하고 글의 체계를 비주얼 싱킹으로 표현할 수 있다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모둠)
준비물	전지 1/2장, 문단 조각보(모둠 활동지), 물고기 뼈 그림, 색연필, 사인펜, 가위, 풀
활동 방법	① 본문(미래엔 국어 ① 64~67쪽)을 문단 단위로 만든 종이 조각보를 모둠별로 배부한다. ② 모둠원 1인당 비슷한 수량의 문단 조각보를 나눠 가지게 한다. - 본문은 총 10개의 문단으로 이루어져 있으므로 'A 학생 2장, B 학생 2장, C학생 3장, D학생 3장'을 나눠 가지게 한다. ③ 모둠원마다 다른 색깔의 색연필을 이용하여 중요하지 않은 문장 2개 이상을 색연필을 이용하여 삭제하게 한다. ④ 한 학생이 삭제하기를 끝낸 문단 조각보는 한 방향으로 돌려가며 다른 학생들도 자신의 색연필로 삭제하게 한다. 이때 다른 학생이 이미 삭제하기를 한 부분에 대해 동일한 생각을 할 경우 중복하여 삭제하기 표시를 해도 됨을 알린다. ⑤ 모듬의 모든 학생이 돌려가며 삭제하기를 완료한 문단 조각보는 삭제가 되지 않은 문장을 선택하여 문단 내용을 요약하게 한다. ⑥ 요약한 문장을 참고하여 문단의 순서를 정하고 전지에 문단 조각보를 순서대로 붙이게 한다. ⑦ 글의 부제목을 적절한 위치에 쓰게 하고 글의 처음, 중간, 끝을 표시하게 한다. ⑧ 5번에서 작성한 전지를 한 칸씩 옆으로 돌려 모듬 간 이동시킨 후, 다음 사항을 확인하게 한다. - 교과서를 보며 글의 순서 및 짜임을 확인하고 수정하게 한다. - 문단 내용 요약하기가 잘못된 부분에 잘못된 이유를 남기게 한다. ⑨ 확인이 완료된 전지를 돌려받아 잘못된 부분을 확인하고 칠판에 붙인다. - 잘못된 부분에 대한 지적을 받아들일 수 없는 경우 다른 모듬의 결과를 참고하여 최종 수정한다. ⑩ 최종 수정된 조각보를 참고하여 '물고기 뼈' 그림에 내용을 정리하게 한다. - 개별 활동으로 문단별 중심 문장을 요약하고, 비주얼 싱킹으로 표현하게 한다. - '물고기 뼈'의 문단별 요약문을 연결하여 글 전체를 요약(3~5문장)한 것을 '물고기 뼈' 그림 아래에 적게 한다. Tip 비주얼 싱킹: 생각이나 정보를 간단한 그림과 짧은 글로 표현하는 기법이다.
지도 방안	• 문단 조각보 요약하기 활동을 통해 모듬 내 소통 및 협력이 지속적으로 이루어질 수 있게 한다. • 문단 조각보 요약하기 활동 및 다른 모듬의 결과물 채점하기 활동을 통해 학습이 반복적으로 이루어질 수 있게 한다. • 본문의 내용과 관련이 있는 물고기 모양의 '물고기 뼈' 그림을 활용하여 본문 내용을 이미지화할 수 있게 한다. • 설명하는 글은 각 문단의 중심 내용을 찾아 글의 순서에 따라 전체 내용을 요약하는 것임을 알 수 있게 한다.

학습 주제	요약하며 글 읽기	소속	___학년 ___반 ___모둠
학습 목표	문단 조각보를 이용하여 설명하는 글을 요약할 수 있다.	모둠원	

문단 조각보

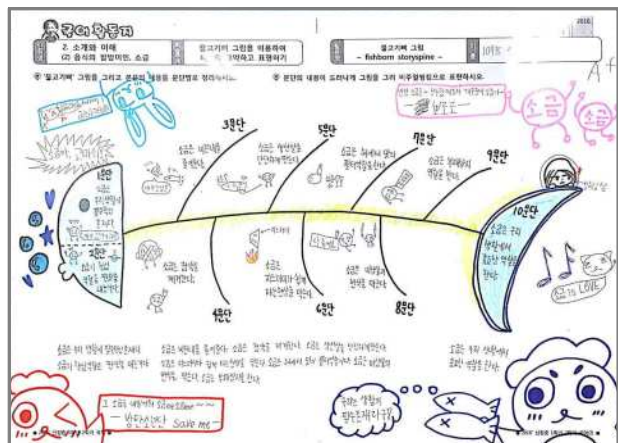
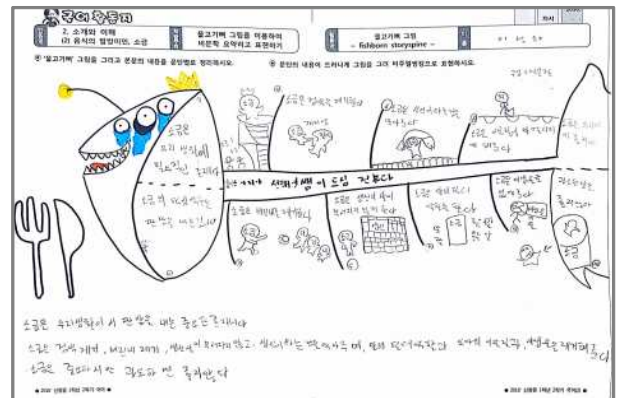
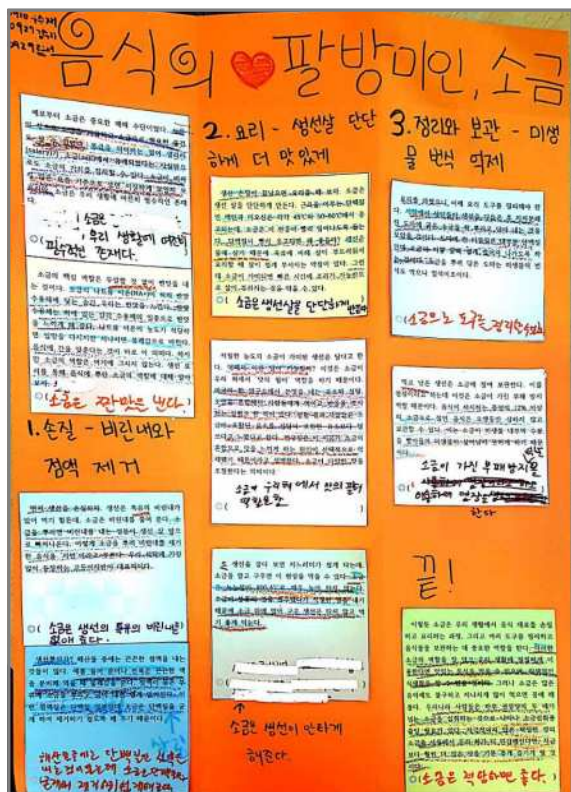
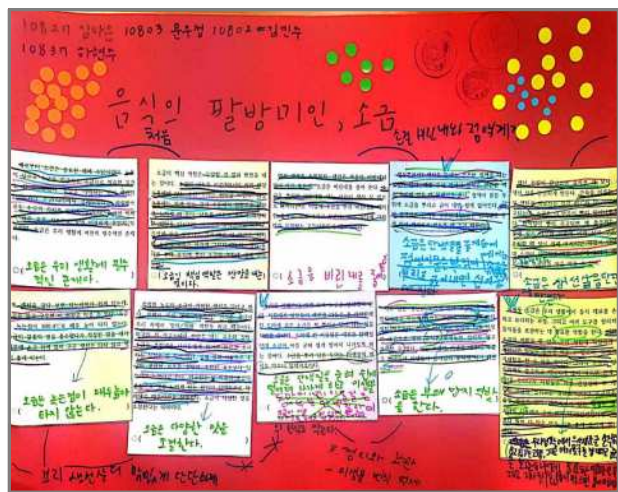
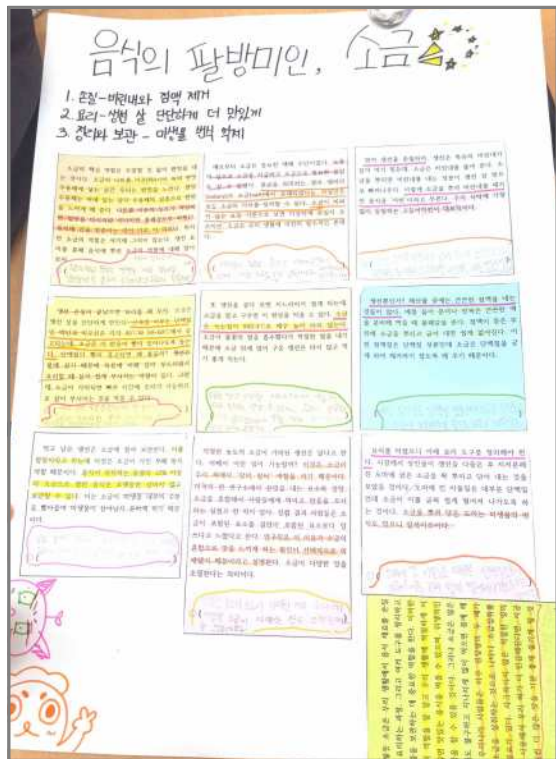
1. 아래의 문단 조각보를 가위로 자르고 1인당 2~3장씩 나눠 가지시오.
2. 조각보 한 장당 삭제할 문장을 2가지 이상 찾아 자신의 색연필로 줄을 그어 삭제하시오.
3. 모둠 내 친구들과 조각보를 모두 바꿔 읽고 2번의 활동을 반복하시오.
4. 삭제가 되지 않은 문장을 중심으로 빈칸에 문단 내용을 요약하시오.



먹고 남은 생선은 소금에 절여 보관한다. 이를 염장이라고 하는데 이것은 소금이 가진 부패 방지 역할 때문이다. 음식이 차지하는 중량의 12% 이상의 소금으로 절인 음식은 오랫동안 상하지 않고 보관할 수 있다. 이는 소금이 미생물 내부의 수분을 빨아들여 미생물이 살아남지 못하게 하기 때문이다.	생선 손질이 끝났으면 요리를 해 보자. 소금은 생선 살을 단단하게 만든다. 근육을 이루는 단백질인 액틴과 미오신은 각각 45℃와 50~60℃에서 응고되는데, 소금은 이 반응이 빨리 일어나도록 돕는다. 단백질이 빨리 응고되면 왜 좋을까? 생선은 물에 살기 때문에 육류에 비해 살이 부드러워서 요리할 때 살이 쉽게 부서지는 약점이 있다. 그런데 소금이 가미되면 빠른 시간에 조리가 가능하므로 살이 부서지는 것을 막을 수 있다.
적절한 농도의 소금이 가미된 생선은 달다고 한다. 어째서 이런 일이 가능할까? 이것은 소금이 우리 혀에서 ‘맛의 필터’ 역할을 하기 때문이다. 미국의 한 연구소에서 쓴맛을 내는 요소와 설탕, 소금을 혼합해서 사람들에게 먹이고 반응을 조사하는 실험을 한 적이 있다. 실험 결과 사람들은 소금이 포함된 요소를 설탕이 포함된 요소보다 덜 쓴다고 느꼈다고 한다. 연구진은 이 이유가 소금의 혼합으로 맛을 느끼게 하는 원인이 선택적으로 억제됐기 때문이라고 설명한다. 소금이 다양한 맛을 조절한다는 의미이다.	이렇듯 소금은 우리 생활에서 음식 재료를 손질하고 요리하는 과정, 그리고 여러 도구를 정리하고 음식물을 보관하는 데 중요한 역할을 한다. 이러한 소금의 역할을 잘 알고 우리 생활에 적절하게 이용한다면 맛있는 음식을 먹을 수 있으며, 위생적인 식생활을 할 수 있을 것이다. 그러나 소금은 많은 유익에도 불구하고 지나치게 많이 먹으면 몸에 해롭다. 우리나라 사람들은 하루 권장량의 두 배가 넘는 소금을 섭취하는 것으로 나타나 소금 섭취를 줄일 필요가 있다. 자극적이지 않은 적절한 양의 소금을 사용해서 우리 혀가 더 민감해진다면, 지금보다 훨씬 더 많은 맛을 기분 좋게 즐기게 될 것이다.



먼저 생선을 손질하자. 생선은 특유의 비린내가 있어 먹기 힘든데, 소금은 비린내를 줄여 준다. 소금을 뿌리면 비린내를 내는 성분이 생선 살 밖으로 빠져나온다. 이렇게 소금을 뿌려 비린내를 제거한 음식을 ‘자반’이라고 부른다. 우리 식탁에 가장 많이 등장하는 고등어자반이 대표적이다.	예로부터 소금은 중요한 매매 수단이었다. 노동의 값으로 소금을 지급하고 소금으로 필요한 물건도 살 수 있었다. 봉급을 의미하는 영어 샬러리(salary)가 소금(salt)에서 유래되었다는 사실만으로도 소금의 가치를 짐작할 수 있다. 소금이 비싸지 않은 요즘 기준으로 보면 이상하게 보일지 모르지만, 소금은 우리 생활에 여전히 필수적인 존재다.
소금의 핵심 역할은 두말할 것 없이 짠맛을 내는 것이다. 소금의 나트륨 이온(Na^+)이 혀의 짠맛 수용체에 닿는 순간 우리는 짠맛을 느낀다. 짠맛 수용체는 혀에 있는 감각 수용체의 일종으로 짠맛을 느끼게 해 준다. 나트륨 이온의 농도가 적당하면 입맛을 다시지만 지나치면 불쾌감으로 바뀐다. 음식에 간을 맞춘다는 것이 바로 이 의미다. 하지만 소금의 역할은 여기에 그치지 않는다. 생선 요리를 통해 음식에 뿌린 소금의 역할에 대해 알아보자.	또 생선을 굽다 보면 지느러미가 쉽게 타는데, 소금을 깔고 구우면 이 현상을 막을 수 있다. 소금은 녹는점이 $800.4^{\circ}C$로 매우 높아 타지 않는다. 소금이 불꽃의 열을 흡수했다가 적절한 열을 내기 때문에 소금 위에 얹어 구운 생선은 타지 않고 먹기 좋게 익는다.
요리를 마쳤으니 이제 요리 도구를 정리해야 한다. 시장에서 상인들이 생선을 다듬은 후 지저분해진 도마에 굵은 소금을 짹 뿌리고 닦아 내는 것을 보았을 것이다. 도마에 낀 이물질은 대부분 단백질인데 소금이 이를 굳혀 쉽게 떨어져 나가도록 하는 것이다. 소금을 뿌려 닦은 도마는 미생물의 번식도 막으니 일석이조이다.	생선뿐인가? 해산물 중에는 끈끈한 점액을 내는 것들이 많다. 예를 들어 문어나 전복은 끈끈한 액을 분비해 먹을 때 불쾌감을 준다. 점액이 묻은 부위에 소금을 뿌리고 긁어 내면 쉽게 없어진다. 이런 점액질은 단백질 성분인데 소금은 단백질을 굳게 하여 제거하기 쉽도록 해 주기 때문이다.



활동 평가지

____학년 ____반 ____번 이름 _____

① 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 요약하기의 전략을 설명할 수 있는가?			
	2. 이야기 글의 요약하기 방법을 설명할 수 있는가?			
	3. 설명하는 글의 요약하기 방법을 설명할 수 있는가?			
	4. 글의 목적에 따라 요약하기의 방법이 달라질 수 있음을 아는가?			
활동 참여도	활동 ① ‘분리배출맵’으로 요약하기의 전략 익히기			
	활동 ② ‘단어 & 문장’으로 이야기 글 요약하기			
	활동 ③ ‘조각보 맞추기’로 설명하는 글 요약하기			
	활동 ④ ‘물고기 뼈’ 그림에 요약한 글 표현하기			
느낀 점				

② 상호 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆
--------------	-------

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

교사 평가하기

11 다양한 설명 방법 파악하며 읽기

- [학습 목표] • 글에 사용된 다양한 설명 방법과 그 효과를 파악하며 읽을 수 있다.
• 설명 대상의 특성에 맞는 설명 방법을 사용하였는지 파악하며 읽을 수 있다.

거꾸로교실 수업 흐름도

배움 준비	▶ 학습 목표 제시 이번 단원의 학습 목표를 확인하고, 배움의 흐름을 이해한다. ▶ 디딤영상 내용 점검 이전 수업 내용을 환기하며 수업을 준비한다.
생각 기초 (생각 시각화)	활동 1 ‘골든 서클’을 통해 설명하는 글을 활용했던 경험 떠올리기 사고를 체계적으로 조직하여 ‘Why’를 명확히 인지하고 행동의 결과물인 ‘What’에 이르기 위해 ‘How’를 어떻게 구성할 것인가에 초점을 맞춘 활동이다. 설명의 ‘이유나 목적(why)’이 무엇인지, 그래서 ‘무엇(What)’을 얻고 싶은 것인지를 확인했다면, ‘어떻게(How)’에 해당하는 설명 방법의 종류와 그 효과를 짐작하도록 한다.
생각 심화 (협업 활동)	활동 2 ‘내용 지식맵’과 ‘워드 클라우드’로 글의 내용 파악하며 읽기 글의 내용을 지식맵으로 구성하되, 중심 키워드와 주변 키워드로 나누어 작성하는 활동이다. 개별 활동을 먼저 수행하도록 하고, 모둠 활동을 하면서 사고의 폭을 넓힐 수 있도록 한다. 또한 워드클라우드를 활용하여 키워드의 위계를 글자 크기에 따라 시각적인 효과를 넣어 배치한 뒤에 글을 정확하게 이해할 수 있도록 한다. 활동 3 ‘핵사 활동’으로 설명 방법의 효과와 적절성 파악하기 수업 내용이 매시간 분절되는 것이 아니라, 지속성과 연계성을 띠고 진행될 수 있도록 핵사 용지에 학습 키워드와 내용을 절차와 단계에 맞게 기록한 뒤에 교실에 게시한다. 다음 시간에도 키워드에 맞춰 학습 내용을 연결하고 확장하여 ‘개별 활동→모둠 활동→전체 활동’으로 확대 진행한다.
생각 적용 (창의적 사고)	활동 4 종합 활동을 하며 글에 쓰인 설명 방법의 효과와 적절성 파악하기 내용 지식맵을 활용한 개별 활동을 먼저 진행한 뒤에 모둠 활동을 진행하여 내용 지식맵 활동을 순차적으로 진행하고 핵사 활동으로 학습 내용들을 연결하고 확장시킨다. 또한 타 교과서에 실린 학습 내용들이 어떤 설명 방법을 효율적으로 활용하고 있는지 찾아 보고 그 적절성을 파악한다.
배움 정리	▶ 학습 확인 설명문에 사용된 내용 설명 방법을 핵사 활동지에 정리한다. ▶ 개별, 모둠별 활동지 제출 개별, 모둠별 활동지 및 결과물을 받아 과정 평가에 활용한다.
지도상의 유의점	이 단원은 개별 활동을 충실하게 진행한 뒤에 모둠 활동으로 확대하여 모둠원과의 소통과 협력의 관계 속에서 사고를 확장할 수 있도록 구성되었다. 개별 활동이 진행되어야만 모둠 활동을 할 때 학습 소외 현상이 나타나지 않으므로, 학습자에게 개별 활동을 할 수 있는 충분한 시간을 주도록 한다. 또한 교실 벽면에 핵사 활동지를 부착하여 학습의 지속성과 연계성을 확보할 수 있다는 점에 유의하여 활용하도록 한다.

① 설명 방법이란?

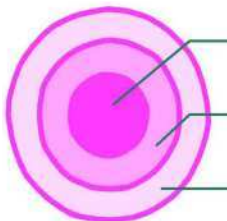
설명 방법

- 어떤 대상이나 개념을 알기 쉽게 풀어서 설명하려고 할 때, 그 대상이나 개념을 읽는 이가 쉽게 이해할 수 있도록 하기 위해 사용하는 방법을 말한다.
- 설명하려는 대상이나 개념에 맞게 적절한 설명 방법을 선택해야 한다.

② 설명 방법의 종류

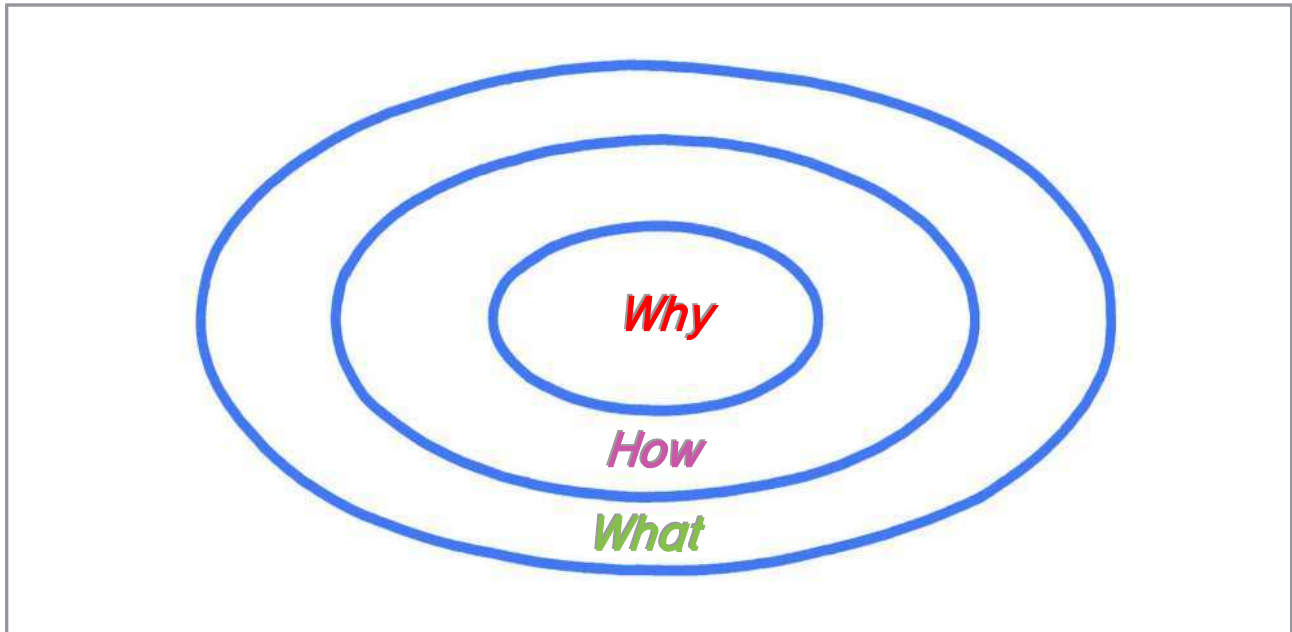
종류	의미 / 예	효과
정의	설명하고자 하는 대상이나 개념의 뜻을 밝혀 풀이하는 방법 예) 인권은 인간으로서 당연히 가지는 기본적 권리이다.	설명하려는 대상의 본질이나 현상의 의미를 밝히는 데 효과적이다.
예시	일반적인 원리나 법칙, 추상적인 개념이 지닌 속성을 대상과 연관된 구체적이고 친근한 예를 통해 설명하는 방법 예) 우리나라는 예로부터 발효 음식이 발달했는데, 김치와 된장, 간장 등을 예로 들 수 있다.	설명 대상을 구체적이고 친근한 사례를 통해 이해할 수 있으며, 세밀한 부분까지도 제시할 수 있다.
비교	관련성이 있는 둘 이상의 대상을 견주어 공통점을 밝히는 방법 예) 꿀뚜기는 오징어와 마찬가지로 다리가 열 개이며, 전체적인 생김새도 비슷하다.	두 대상 사이의 관계를 통해 각각의 특징을 밝히는 데 효과적이다.
대조	둘 이상의 대상을 견주어 차이점을 중심으로 설명하는 방법 예) 한지가 살아 숨 쉬는 종이라면, 양지는 뻗뻗하게 굳어 있는 종이라고 할 것이다.	둘 이상의 대상이나 현상의 차이점에 대해 이해하기 쉽게 설명할 수 있다.
분류	대상을 일정한 기준에 따라 종류별로 묶어서 설명하는 방법 예) 자동차는 크기에 따라 경차, 소형차, 중형차, 대형차로 나눌 수 있다.	내용을 체계적으로 정리하여 설명할 수 있다.
분석	얹혀 있거나 복잡한 어떤 대상을 풀어서 그것을 개별적인 구성 요소나 성질로 나누어 설명하는 방법 예) 시계는 태엽, 시침, 분침, 초침으로 구성되어 있다.	복잡한 대상을 분석 기준에 따라 나누어 하위 구성 요소를 자세히 설명할 수 있다.
열거	여러 가지 예나 사실을 죽 늘어놓고 설명하는 방법 예) 맛에는 짠맛, 단맛, 신맛, 쓴맛 등이 있다.	비슷한 종류의 내용을 나란히 늘어놓거나, 많은 정보를 한번에 제시하기에 적합하다.
인과	대상을 원인과 결과의 관계를 중심으로 설명하는 방법 예) 오늘은 눈이 많이 와서 땅이 질퍽질퍽하다.	특정한 현상이나 상황을 설명하기에 적절하다.
인용	다른 사람의 말이나 글, 고사·격언 등을 자신의 말이나 글 속에 끌어와서 설명하는 방법 예) 옛 조상들은 “밥이 보약이다.”라고 할 정도로 밥을 중요하게 생각했다.	글의 뜻을 분명하게 하거나 설명 내용에 대한 신뢰도를 높일 수 있다.
부연·상술	상대방이 이해하기 쉽도록 자세히 덧붙여 설명하는 방법 예) 세종 대왕 상은 한국 정부의 제의에 따라 유네스코에서 만든 상이다. 이 상은 한글 창제에 담긴 세종 대왕의 정신을 기리고, 전 세계 문명을 퇴치하기 위하여 헌신하는 개인, 단체, 기관들의 노력을 격려하기 위해 1989년 6월에 만들어졌다.	읽는 이가 설명 대상에 대한 내용이나 정보를 좀 더 쉽게 이해할 수 있도록 돕는다.

활동 1 '골든 서클'을 통해 설명하는 글을 활용했던 경험 떠올리기

활동 목표	'Why(왜)', 'How(어떻게)', 'What(무엇을)'을 중심으로 정리하는 골든 서클 정리법을 활용하여 설명 방법을 효율적으로 사용하는 것의 중요성을 깨닫게 하는 활동이다.																
활동 소개	경영 컨설턴트인 사이먼 사이넥이 TED 강연을 통해 소개한 내용을 학습 활동에 적용한 것으로, 학습할 내용을 정확히 분석하고 학습 목표에 도달할 수 있도록 돕는 활동이다.																
활동 유형	개별 활동 → 모둠 활동(4인 1모듬)																
준비물	교과서, 활동지, 4절지, 색 사인펜																
활동 방법	[개별 활동] - 활동지 활용 ① 참고 영상을 보며, 골든 서클의 활용 방법을 익힌다. ※ 참고 영상 : TED 사이먼 사이넥의 「위대한 리더들이 행동을 이끌어 내는 법」 https://www.youtube.com/watch?v=J0Zqwj_VO3k  Why : 목적, 동기, 신념, 존재 이유 기록하기 How : Why를 실현하기 위한 방법 기록하기 What : 행동의 결과물 ② 골든 서클을 학습에 적용한다. - 두 사람이 팝콘을 만드는 방법을 검색한 결과를 골든 서클에 넣어 요약한 것을 비교한다. <table><tr><th>구분</th><th>강산이의 검색 내용</th><th>다운이의 검색 내용</th></tr><tr><td>Why(왜)</td><td>맛있는 팝콘을 만들기 위해</td><td>맛있는 팝콘을 만들기 위해</td></tr><tr><td>How(어떻게)</td><td>냄비에 옥수수를 넣고 팝콘을 만든다.</td><td>① 뚜껑이 있는 냄비에 기름을 살짝 둘러 달구기 ② 팝콘용 옥수수 3~4알 넣어 보기 ③ 팝콘이 터지면 나머지 옥수수를 고루 펼쳐 넣기 ④ 뚜껑을 덮고 약한 불에서 5~10분 튀기기 ⑤ 팝콘이 튀어 오르는 소리가 줄어들면 그릇에 담기</td></tr><tr><td>What(무엇을)</td><td>맛있는 팝콘</td><td>맛있는 팝콘</td></tr><tr><td>내용 분석하기</td><td colspan="2">강산이가 '팝콘을 만드는 방법'을 검색한 내용 중에 'How'의 내용을 보면 과연 'What'에 도달할 수 있을지 의문이다. 반면 다운이가 검색한 내용을 보면 ①에서 '뚜껑'이 필요하다는 정보와 '기름'을 '살짝 둘러 달구기'라는 구체적인 정보가 자세히 제시되어 있어 'What'에 충분히 도달할 것으로 분석된다.</td></tr></table>		구분	강산이의 검색 내용	다운이의 검색 내용	Why(왜)	맛있는 팝콘을 만들기 위해	맛있는 팝콘을 만들기 위해	How(어떻게)	냄비에 옥수수를 넣고 팝콘을 만든다.	① 뚜껑이 있는 냄비에 기름을 살짝 둘러 달구기 ② 팝콘용 옥수수 3~4알 넣어 보기 ③ 팝콘이 터지면 나머지 옥수수를 고루 펼쳐 넣기 ④ 뚜껑을 덮고 약한 불에서 5~10분 튀기기 ⑤ 팝콘이 튀어 오르는 소리가 줄어들면 그릇에 담기	What(무엇을)	맛있는 팝콘	맛있는 팝콘	내용 분석하기	강산이가 '팝콘을 만드는 방법'을 검색한 내용 중에 'How'의 내용을 보면 과연 'What'에 도달할 수 있을지 의문이다. 반면 다운이가 검색한 내용을 보면 ①에서 '뚜껑'이 필요하다는 정보와 '기름'을 '살짝 둘러 달구기'라는 구체적인 정보가 자세히 제시되어 있어 'What'에 충분히 도달할 것으로 분석된다.	
	구분	강산이의 검색 내용	다운이의 검색 내용														
	Why(왜)	맛있는 팝콘을 만들기 위해	맛있는 팝콘을 만들기 위해														
	How(어떻게)	냄비에 옥수수를 넣고 팝콘을 만든다.	① 뚜껑이 있는 냄비에 기름을 살짝 둘러 달구기 ② 팝콘용 옥수수 3~4알 넣어 보기 ③ 팝콘이 터지면 나머지 옥수수를 고루 펼쳐 넣기 ④ 뚜껑을 덮고 약한 불에서 5~10분 튀기기 ⑤ 팝콘이 튀어 오르는 소리가 줄어들면 그릇에 담기														
What(무엇을)	맛있는 팝콘	맛있는 팝콘															
내용 분석하기	강산이가 '팝콘을 만드는 방법'을 검색한 내용 중에 'How'의 내용을 보면 과연 'What'에 도달할 수 있을지 의문이다. 반면 다운이가 검색한 내용을 보면 ①에서 '뚜껑'이 필요하다는 정보와 '기름'을 '살짝 둘러 달구기'라는 구체적인 정보가 자세히 제시되어 있어 'What'에 충분히 도달할 것으로 분석된다.																
[모듬 활동] - 4절지 활용 ③ 모듬별로 설명하는 글을 활용하여 문제를 해결했던 경험을 2~3개 떠올린다. ④ 4절지에 골든 서클을 그리고 'Why', 'How', 'What'에 해당하는 내용을 적고 분석한다. 분석해야 하는 경험이 2개이면 4절지에 골든 서클을 2개 그려서 분석하도록 한다. ⑤ 둘 가고 둘 남기로 공유한다.																	
지도 방안	- 골든 서클의 활용 방법을 모두 익혀 문제 해결을 위한 합리적 사고 체계를 경험하도록 한다. - 글에 사용된 설명 방법을 파악하며 읽는 과정에서 설명 방법이 왜 필요하고, 어떻게 활용되며, 어떤 결과를 내고, 효과가 있는지 등을 예상할 수 있도록 사고의 확장을 돕는다.																

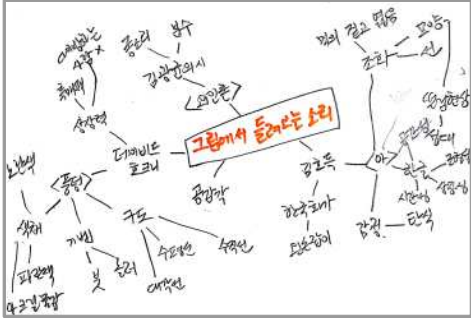
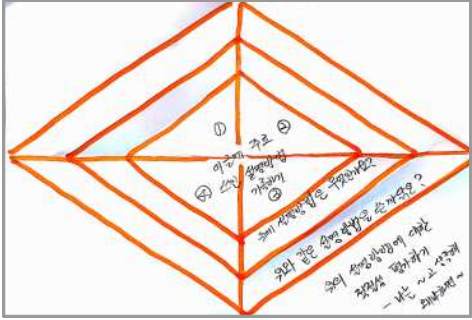
학습 주제	다양한 설명 방법 파악하며 읽기	소속	___학년 ___반 ___번
학습 목표	골든 서클을 이용하여 설명하는 글의 활용 경험을 분석할 수 있다.	이름	

- 골든 서클에 해당되는 내용을 기록해 봅시다.



- 골든 서클에 해당되는 내용을 아래의 표에 넣어 분석해 봅시다.

구분	강산이의 검색 내용	다운이의 검색 내용
Why (왜)		
How (어떻게)		
What (무엇을)		
내용 분석하기		

활동 목표	글을 분석적으로 읽으며 글에서 대상을 설명할 때 사용한 설명 방법이 무엇인지 파악할 수 있다.
활동 소개	내용 지식맵은 중심 키워드와 주변 키워드만을 기록한다. 생략된 내용은 기록된 키워드를 바탕으로 모듈원과 이야기하여 유추하고 또한 서로 직접 대상을 설명해 봄으로써 글의 내용을 정확히 이해하도록 한다. 아울러 워드 클라우드 사이트에서 직접 키워드의 중요도를 색이나 글씨 크기로 강조해 본다. 이어서 보석맵 활동으로 학습 활동 과제를 모듈 단위에서 해결하고 정리할 수 있다.
활동 유형	개별 활동 → 모둠 활동
준비물	교과서, 활동지, 필기구, 색 사인펜, 4절지, 포스트잇
활동 방법	[개별 활동] - 개별 활동지 ① 글을 읽고 활동지에 중심 키워드와 주변 키워드로 구분하여 내용 지식맵을 구성한다. - 글에 나타난 설명 방법이 잘 드러나도록 구성한다. ② 키워드의 중요도에 따라 크기를 달리하여 워드 클라우드를 제작한다. - 참고 웹페이지 : http://wordcloud.kr/ ③ 모듈원끼리 서로 발표하며 내용을 공유한다. ④ 포스트잇에 써서 서로에게 피드백해 준다. - 중심 키워드와 주변 키워드에 대한 다른 의견이 나올 경우 토론을 하며 의견을 조율한다. - 꼭 넣어야 할 단어와 없어도 될 단어에 대해 논의한다. △ 설명문 「그림에서 들려오는 소리」를 바탕으로 한 워드 클라우드 예시 [모둠 활동] - 4절지 ⑤ 개별적으로 만든 내용 지식맵을 바탕으로 모듈원이 의견을 모아 4절지에 최종 지식맵을 작성한다. ⑥ 모듈별 지식맵의 내용에 ‘여섯 가지 설명 방법(정의, 예시, 비교 대조, 분류 구분, 인과, 분석)’ 중 하나가 사용된 부분이 있으면 색 사인펜으로 표시해 둔다. ⑦ 또 다른 4절지에 보석맵 활동지를 그린다. ⑧ ‘이 글에 주로 사용된 설명 방법’을 주제로 보석맵 활동을 진행한다. - ⑥에서 모듈별 지식맵에 표시해 둔 내용을 바탕으로 보석맵을 채울 수 있도록 지도한다. ⑨ 둘 가고 둘 남기로 모둠 활동을 공유한다.  △ 내용 지식맵 활동  △ 보석맵 활동
지도 방안	• 글에 대한 이해가 바탕이 되는 개별 활동이 충분히 이루어져야 모둠 활동에서도 활발하게 활약할 수 있다. 따라서 개별 활동에 시간을 넉넉히 주도록 한다.

학습 주제	다양한 설명 방법 파악하며 읽기	소속	___학년 ___반 ___번
학습 목표	글을 읽고 설명하는 대상이 무엇인지 내용을 파악할 수 있다.	이름	

- 「그림에서 들려오는 소리」라는 제목의 글을 읽으며 각자 내용을 중심 키워드와 주변 키워드로 구분하고, 지식맵으로 표현해 봅시다.

개인별 내용 지식맵 그리기

- 위 내용 지식맵에 활용된 중심 키워드와 주변 키워드를 활용하여 '워드 클라우드'로 표현해 봅시다.

워드 클라우드 그리기

활동 목표	여러 가지 설명 방법에 대한 의미와 그 효과를 이해하고 다양한 예를 적용하여 적절성을 파악할 수 있다.
활동 소개	핵사 활동은 육각형의 도형 안에 학습 키워드를 쓰고, 연결된 의미를 발견할 때마다 잇달아 같은 도형을 붙이며 내용을 확장해 보는 활동이다. 도형을 연결하거나 확장할 때 어떤 조건을 두고 활동하느냐에 따라 다양한 학습 활동에 활용할 수 있다는 점에서 적용 범위가 넓은 편이다.
활동 유형	개별 활동, 모둠 및 전체 활동
준비물	활동지, 색 사인펜, 핵사 컬러 출력물
활동 방법	[개별 활동] - 개별 활동지 ① 개별 활동지를 통해 두 편의 글 속에 담긴 대상을 찾고, 지식맵(활동 2 참고)으로 내용을 정리한다. ② 모둠원끼리 지식맵의 내용을 비교해 보고 다른 점이 있는지 찾는다. ③ 서로 다른 점이 있다면 왜 다른지 그 이유에 대해 말하는 시간을 갖는다. [모둠 및 전체 활동] - 핵사 활동지 1인당 최소 5장 ④ 모둠별로 여섯 개의 설명 방법 중 하나를 뽑는다. - 여섯 개의 설명 방법 : 정의, 예시, 비교 대조, 분류 구분, 인과, 분석 ⑤ 모둠이 뽑은 설명 방법을 핵사 활동지의 가장 가운데에 적는다. ⑥ 다음의 내용을 각자 기록하여 잇대어 부착한다. • 1차 : 설명 방법에 해당되는 예를 글 ㉠, ㉡에서 찾아 적는다. • 2차 : 설명 방법에 해당되는 예를 다른 글에서 찾아 적는다. • 3차 : 설명 방법에 따른 효과를 적는다. • 4차 : 글 ㉠, ㉡에서 더 알고 싶은 내용을 질문 형태로 적는다. • 5차 : 질문에 대해 자료를 조사하여 내용을 적는다. ⑦ 핵사 조각들이 맞닿는 부분은 직접적인 연관성을 띠는 경우임을 알려 준다. △ 핵사 활용의 예
지도 방안	• 대상과 관련된 내용이 연결, 확장되는 전 과정을 관찰할 수 있도록 교실 한쪽에 부착한다. • 다른 모둠의 설명 방법도 함께 정리하여 전체 모둠이 활동한 내용을 함께 공유하도록 한다.

학습 주제	다양한 설명 방법 파악하며 읽기	소속	___학년 ___반 ___번
학습 목표	글을 읽고 설명하는 대상이 무엇인지 내용을 파악할 수 있다.	이름	

- ㉞ 글(『독도를 부탁해』)과 ㉜ 글(『손 안의 박물관』)의 내용을 중심 키워드와 주변 키워드로 구분하고 지식맵으로 표현해 봅시다.

개인별 내용 지식맵 그리기

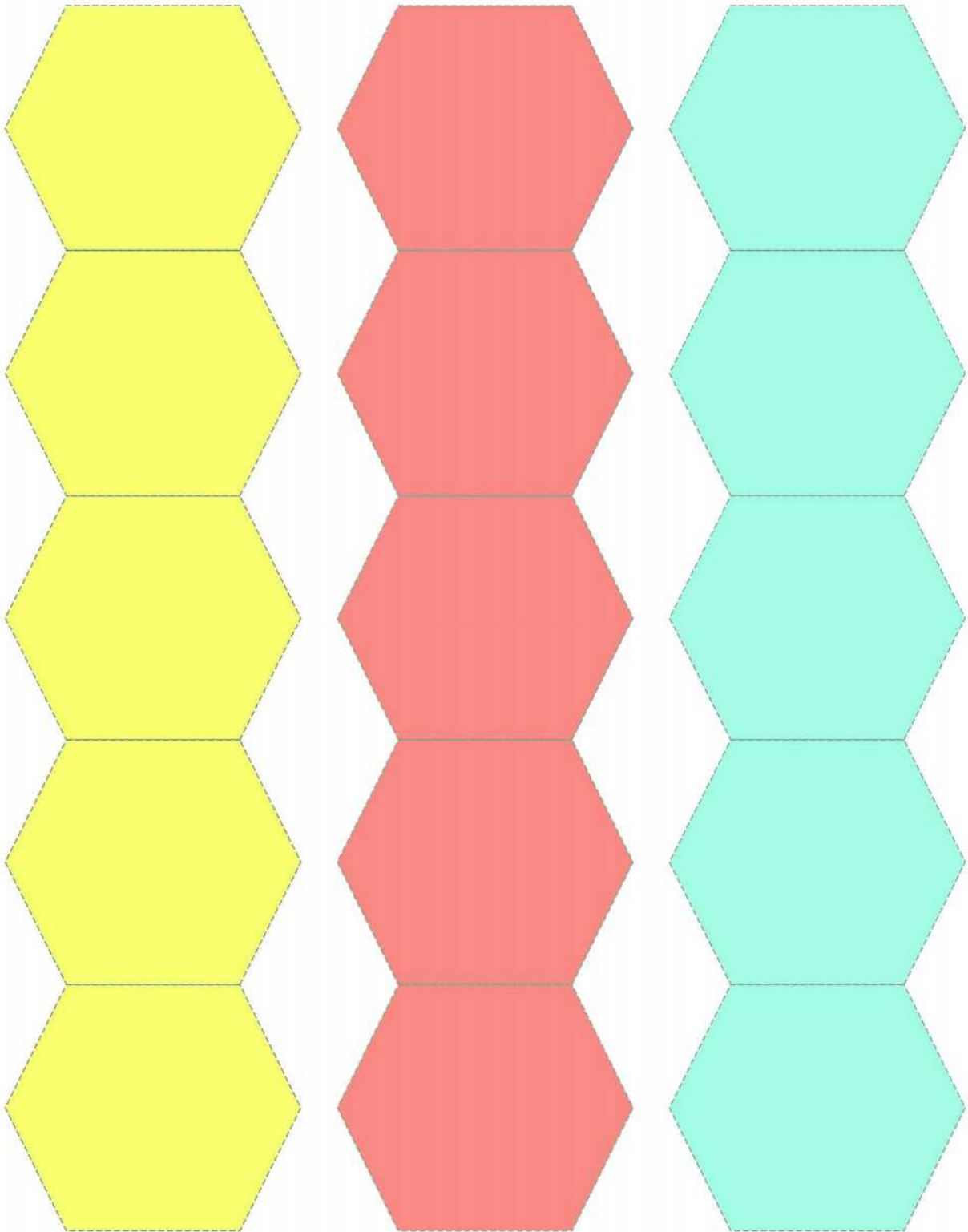
㉞ 『독도를 부탁해』, 이두현 외

갈래	설명문
제재	독도 주변 해저의 특징
주제	독도 주변 황금 어장이 생성되는 이유
특징	인과의 방법을 사용하여 대륙붕 지형 때문에 독도 주변에 황금 어장이 생긴다는 사실을 쉽게 설명하고 있다.

㉜ 『손 안의 박물관』, 이광표

갈래	설명문
제재	서양 종과 우리 종
주제	서양 종과 우리 종의 특성
특징	대조의 방법을 사용하여 서양 종과 우리 종의 특성을 이해하기 쉽게 설명하고 있다.

- 제시된 hexa 양식을 필요한 수만큼 출력하여 활용한다. 출력된 색깔에 따라 안에 들어갈 내용을 정해도 좋다. 아울러 교실 학급 게시판이나 여백이 있는 벽에 부착하여 수업 시간마다 내용을 연결하고 확장하여 도형이 계속 늘어날 수 있도록 한다. 학생들은 게시된 내용을 수시로 관찰하며 머릿속에 그 의미를 되새길 수 있다.

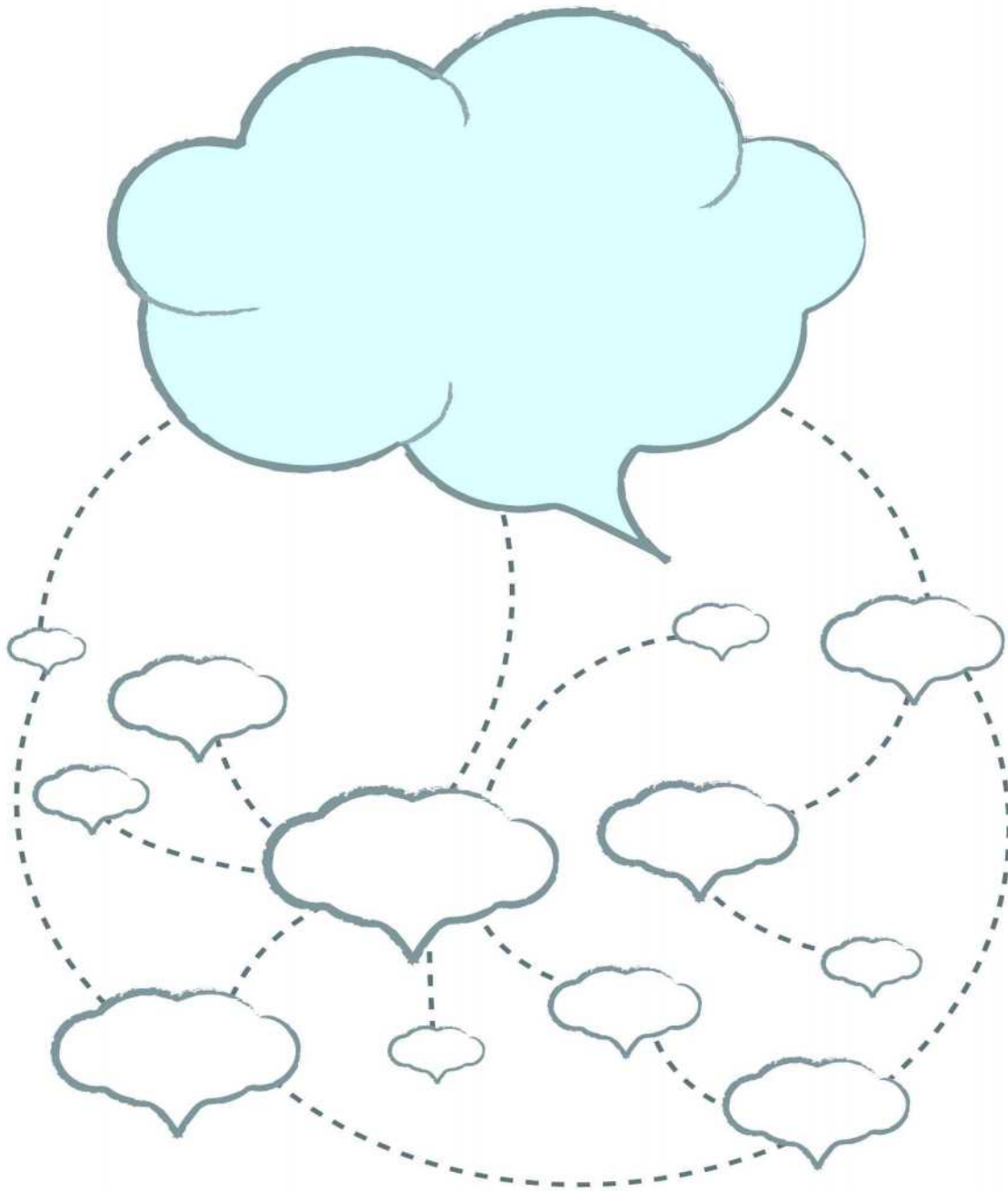


활동 목표	글에 쓰인 설명 방법을 찾고, 그 효과를 이해하는 활동이다. 설명 방법이 적절하게 사용되었는지를 판단하고, 다른 과목 교과서에는 어떤 설명 방법이 주로 쓰였는지 찾아 정리할 수 있다.				
활동 소개	내용 지식맵을 활용해 글에 쓰인 설명 방법과 그 효과에 대해 이야기한 뒤에 다른 교과서에는 어떤 설명 방법이 쓰였는지 그 예를 찾아 교실에 부착된 행사 활동지에 정리하며 내용을 확장한다.				
활동 유형	개별 활동, 모둠 활동(4인 1모둠)				
준비물	개별 활동지, 4절지(모듬 지식맵), 행사 활동지, 색 사인펜				
활동 방법	[개별 활동] - 개별 활동지 ① 글 「좋은 소음도 있다? 백색 소음 효과」를 읽고 내용 지식맵을 구성한다. ② 중심 키워드와 주변 키워드로 구성된 지식맵을 모듬원끼리 공유한다. ③ 서로 다른 내용을 비교한 뒤에 그 이유에 대해 의견을 나눈다. [모듬 활동] - 모듬 지식맵 ④ 모듬별로 글 내용 지식맵을 구성하고 아래의 내용을 토의하여 다른 색 사인펜으로 기록한다. • 다른 색 사인펜을 활용하여 사용된 설명 방법을 기록한다. • 사용된 설명 방법의 효과에 대해 기록한다. • 글에 쓰인 설명 방법이 적절한지 판단하고 그 이유를 적어 준다. ⑤ 둘 가고 둘 남기를 통해 모듬별로 내용을 공유한다. [모듬 활동] - 행사 활동 ⑥ 다양한 설명 방법이 쓰인 글을 모듬별로 찾아 이전 행사 활동지에 붙인다. ⑦ 모듬별로 영어, 수학, 사회, 과학 등 다른 과목의 교과서를 하나씩 선택하게 한 뒤에 교과서에 주로 사용된 설명 방법의 예를 찾아 이전 행사 활동지에 붙이도록 한다. ♠ 모듬 활동 진행 TIP <table border="1"> <tr> <td data-bbox="403 1458 611 1675">  </td><td> ■ 타이머를 활용한 집중과 물입 - 개별 활동 ①은 길어도 7분을 주되, 부족하면 추가로 2분을 준다. - 모듬 내 공유에 해당하는 ②와 ③은 8분을 주되, 추가 2분을 준다. - 모듬 활동 ④는 8분을 주되, 추가로 2분 단위로 2회 줄 수 있다. - 모듬 활동 ⑤는 모듬에 머무는 시간을 '2분×모듬 수'로 준다. ▶ 남아서 설명하는 2명과 이동하며 설명 듣는 2명의 역할을 중간에서 교대하도록 한다. - 모듬 활동 ⑥과 ⑦은 함께 진행하되, 5분을 주고 추가 2분을 준다. </td></tr> <tr> <td data-bbox="403 1776 611 1899">  </td><td> ■ 포스트잇을 통한 의견 교환과 피드백 - 개별 활동 ③에서 이유를 포스트잇에 기록하여 서로 부착하고 토론한다. - 모듬 활동 ⑤에서 모듬별로 공유할 때 포스트잇으로 서로 피드백한다. </td></tr> </table>		■ 타이머를 활용한 집중과 물입 - 개별 활동 ①은 길어도 7분을 주되, 부족하면 추가로 2분을 준다. - 모듬 내 공유에 해당하는 ②와 ③은 8분을 주되, 추가 2분을 준다. - 모듬 활동 ④는 8분을 주되, 추가로 2분 단위로 2회 줄 수 있다. - 모듬 활동 ⑤는 모듬에 머무는 시간을 '2분×모듬 수'로 준다. ▶ 남아서 설명하는 2명과 이동하며 설명 듣는 2명의 역할을 중간에서 교대하도록 한다. - 모듬 활동 ⑥과 ⑦은 함께 진행하되, 5분을 주고 추가 2분을 준다.		■ 포스트잇을 통한 의견 교환과 피드백 - 개별 활동 ③에서 이유를 포스트잇에 기록하여 서로 부착하고 토론한다. - 모듬 활동 ⑤에서 모듬별로 공유할 때 포스트잇으로 서로 피드백한다.
	■ 타이머를 활용한 집중과 물입 - 개별 활동 ①은 길어도 7분을 주되, 부족하면 추가로 2분을 준다. - 모듬 내 공유에 해당하는 ②와 ③은 8분을 주되, 추가 2분을 준다. - 모듬 활동 ④는 8분을 주되, 추가로 2분 단위로 2회 줄 수 있다. - 모듬 활동 ⑤는 모듬에 머무는 시간을 '2분×모듬 수'로 준다. ▶ 남아서 설명하는 2명과 이동하며 설명 듣는 2명의 역할을 중간에서 교대하도록 한다. - 모듬 활동 ⑥과 ⑦은 함께 진행하되, 5분을 주고 추가 2분을 준다.				
	■ 포스트잇을 통한 의견 교환과 피드백 - 개별 활동 ③에서 이유를 포스트잇에 기록하여 서로 부착하고 토론한다. - 모듬 활동 ⑤에서 모듬별로 공유할 때 포스트잇으로 서로 피드백한다.				
지도 방안	• 설명 방법을 이해하는 종합적 활동이므로 다른 교과에 연결하여 적용할 수 있도록 한다. • 행사 활동에 내용이 종합적으로 연결, 확장될 수 있도록 반 전체 활동으로 진행한다.				

학습 주제	다양한 설명 방법 파악하며 읽기	소속	___학년 ___반 ___번
학습 목표	글에서 설명하는 방법과 그 효과를 이해할 수 있다.	이름	

- 「좋은 소음도 있다? 백색 소음 효과」를 읽고 중심 키워드와 주변 키워드로 구분한 뒤에 지식맵으로 표현해 봅시다.

개인별 내용 지식맵 그리기



활동 평가지

____학년 ____반 ____번 이름 _____

① 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 설명 방법을 파악하며 읽을 수 있는가?			
	2. 설명 방법의 효과와 적절성에 대해서 판단할 수 있는가?			
	3. 다양한 종류의 글 속에 담긴 설명 방법을 이해할 수 있는가?			
	4. 다른 과목의 교과서의 내용 설명 방법의 효과와 적절성을 파악할 수 있는가?			
활동 참여도	활동 ① ‘골든 서클’을 통해 설명하는 글을 활용했던 경험 떠올리기			
	활동 ② ‘내용 지식맵’과 ‘워드 클라우드’로 글의 내용 파악하며 읽기			
	활동 ③ ‘핵사 활동’으로 설명 방법의 효과와 적절성 파악하기			
	활동 ④ 종합 활동을 하며 글에 쓰인 설명 방법의 효과와 적절성 파악하기			
느낀 점				

② 상호 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆
--------------	-------

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

교사 평가하기

12 읽기의 과정과 원리 알기

- [학습 목표]**
- 읽기의 과정과 원리를 이해할 수 있다.
 - 읽기의 과정을 점검하며 조절할 수 있다.

거꾸로교실 수업 흐름도

배움 준비

- ▶ **학습 목표 제시** 이번 단원의 학습 목표를 제시하며, 배움의 흐름을 이해한다.
- ▶ **디딤영상 내용 점검** 디딤영상의 주요 내용을 환기시키고 거꾸로교실 활동을 소개한다.

생각 기초

활동 1 숨은 단어 퍼즐 찾기를 통해 '읽기 전' 활동하기

단어 퍼즐을 통해 글의 내용을 예측해 보고 배경지식을 활성화하기 위한 '읽기 전' 활동이다. 가로, 세로, 대각선 등으로 단어를 조합해 보면서 학습할 내용과 친숙해질 수 있고 읽기 전 전략을 활용하여 글을 능동적으로 읽을 수 있다.

생각 심화

활동 2 포스트잇을 활용해 읽기 과정 맛보기

읽기 과정에 따른 전략을 활용하여 실제 글을 읽어 보는 활동이다. '읽기 전', '읽기 중', '읽기 후' 과정에서 활용할 수 있는 전략을 인지하고, 이를 활용하여 실제 글을 읽는다. 개인별로 작성한 포스트잇을 모둠별로 취합하여 공유하고, 다른 모둠원들이 정리한 내용에 대한 답을 함께하면서 능동적으로 글을 읽을 수 있다.

활동 3 피자 판 돌리기로 '읽기 후' 활동하기

'읽기 후' 활동 전략을 활용하여, 적극적이고 능동적으로 글을 읽을 수 있도록 하는 활동이다. 모둠별로 글을 읽은 후에 활동지에 글의 내용과 주제를 정리하고, 글을 읽고 새롭게 알게 된 사실과 더 알고 싶은 내용을 정리하면서 읽기 활동을 마무리할 수 있다.

배움 정리

- ▶ **학습 확인** 이번 단원에서 배운 내용을 키워드 중심으로 언급하며 정리한다.
- ▶ **개별, 모둠별 활동지 제출** 개별, 모둠별 활동지 및 결과물을 제출하고 피드백해 준다.

지도상의 유의점

글을 읽는다는 것은 단순히 글자를 읽는 것에서 문장을 읽는 것, 자신의 생각을 바탕으로 글을 비판적으로 바라보고 새로운 내용을 추론하는 행위까지 다양한 의미를 지니고 있다. 글을 능동적으로 읽기 위해서는 다양한 읽기 전략이 필요하다는 것을 학생들이 인지할 수 있도록 한다.

① 읽기의 원리

배경지식을 활용한 읽기

읽기는 읽는 이가 그 의미를 바르게 이해하기 위해 글과 관련된 배경지식을 활용하는 활동임. 배경지식의 활용 정도에 따라 내용의 이해도가 달라짐.

의미 구성 행위로서의 읽기

읽기는 읽는 이가 글에 드러나 있는 내용뿐 아니라 숨어 있는 의미도 발견하여 스스로 의미를 구성해 가는 일임. 같은 글을 읽더라도 사람에 따라 의미를 다르게 받아들이는 이유는 읽는 이마다 글의 의미를 다르게 재구성할 수 있기 때문임.

대화 행위로서의 읽기

읽기는 글쓴이의 생각을 일방적·수동적으로 받아들이는 것이 아니라, 읽는 이가 글쓴이의 생각에 대해 공감하거나 비판하는 등 쌍방향적으로 이루어지는 대화임.

② 읽기의 과정

읽기 전 활동

- 글을 읽는 목적을 확인한다.
- 제목이나 차례를 통해 내용을 예측해 보고 배경지식을 떠올려 본다.
- 글을 전체적으로 훑어본다.
- 글의 내용에 대한 질문을 만들어 본다.



읽기 중 활동

- 글의 내용을 내 말로 바꾸어 이해한다.
- 글의 내용을 머릿속에 이미지로 그려 본다.
- 예측한 내용이나 질문에 대한 답을 찾으며 읽는다.
- 숨은 의미나 글쓴이의 의도를 추론해 본다.
- 글의 내용에 대한 공감, 비판 등 자신의 입장을 정리해 본다.
- 내용의 사실성, 논리성, 타당성, 실현 가능성 등을 판단한다.
- 글의 각 부분을 종합하여 전체적인 내용을 파악한다.



읽기 후 활동

- 글의 전체 내용을 간단하게 요약한다.
- 글의 중심 내용이나 주제를 파악한다.
- 새로 알게 된 사실이나 깨달은 내용을 정리한다.
- 새롭게 깨달은 내용을 실천하거나 활용할 방안을 생각해 본다.
- 더 알고 싶은 내용을 조사해 본다.
- 자신의 읽기 활동에 대해 스스로 평가해 본다.

활동 1 숨은 단어 퍼즐 찾기를 통해 ‘읽기 전’ 활동하기

활동 목표	‘숨은 단어 퍼즐 찾기’를 통해 학습할 내용을 미리 파악할 수 있다.
활동 소개	단어 퍼즐을 찾으며 글의 내용을 예측해 보고 배경지식을 활성화하기 위한 ‘읽기 전’ 활동이다.
활동 유형	모둠 활동
준비물	활동지, 교과서, 국어사전, 형광펜, 색 사인펜
활동 방법	① 활동지를 모둠별로 1장씩 배부한다. ② 가로, 세로, 대각선으로 퍼즐을 조합하여 단어를 완성해 보고, 교과서 82~93쪽을 훑어보면서 글에 활용된 단어를 찾아 형광펜으로 표시한다. - 단어들이 서로 겹칠 수 있으며, 거꾸로 조합할 수 있다는 것을 안내한다. ③ 글에 활용된 단어를 다 찾았으면 형광펜으로 표시하지 않은 칸은 색 사인펜으로 표시하고 이를 조합하여 하나의 단어(‘암호’)를 완성한다. ④ 글에 활용된 단어에 대한 뜻풀이를 모둠원끼리 돌아가면서 작성한다. 이때 단어의 뜻이 교과서에 제시되어 있지 않은 경우 국어사전을 활용한다. ⑤ 글에 사용된 단어들을 보며 글의 내용을 미리 추측해 보고, 단어와 관련된 배경지식을 자유롭게 이야기한다.
지도 방안	• ‘암호’는 학교나 학생의 이름 등과 같이 학생들에게 친숙한 단어로 선정하는 것이 좋다. • 4인 모둠 활동으로 할 때는 단어 의미 쓰기를 10~15개 정도의 충분한 양으로 제작한다. • 다른 모둠원과 합심하여 퍼즐을 완성할 수 있도록 칭찬을 적절히 해 주어 독려한다.



△ 숨은 단어 퍼즐 예시

학습 주제	읽기의 과정과 원리 알기	소속	___학년 ___반 ___모둠
학습 목표	글을 읽기 전에 글의 내용을 예측해 보고 배경지식을 활성화할 수 있다.	모둠원	

숨은 단어 퍼즐을 모두 완성해서 '암호'를 찾아라!

판	사	김	해	우	소	뒷	간	암호는? 정답 : (사랑해요)
이	독	홍	주	상	관	매	도	
해	배	도	예	측	하	기	메	
읽	기	경	험	랑	전	모	요	
화	장	실	지	제	목	락	약	
예	측	하	기	식	경	물	하	
주	표	면	해	훈	어	보	기	
제	읽	기	조	절	요	여	백	

	작성자 이름	숨은 단어	교과서에서 해당 단어가 사용된 부분을 찾고 단어의 뜻을 쓰시오.
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

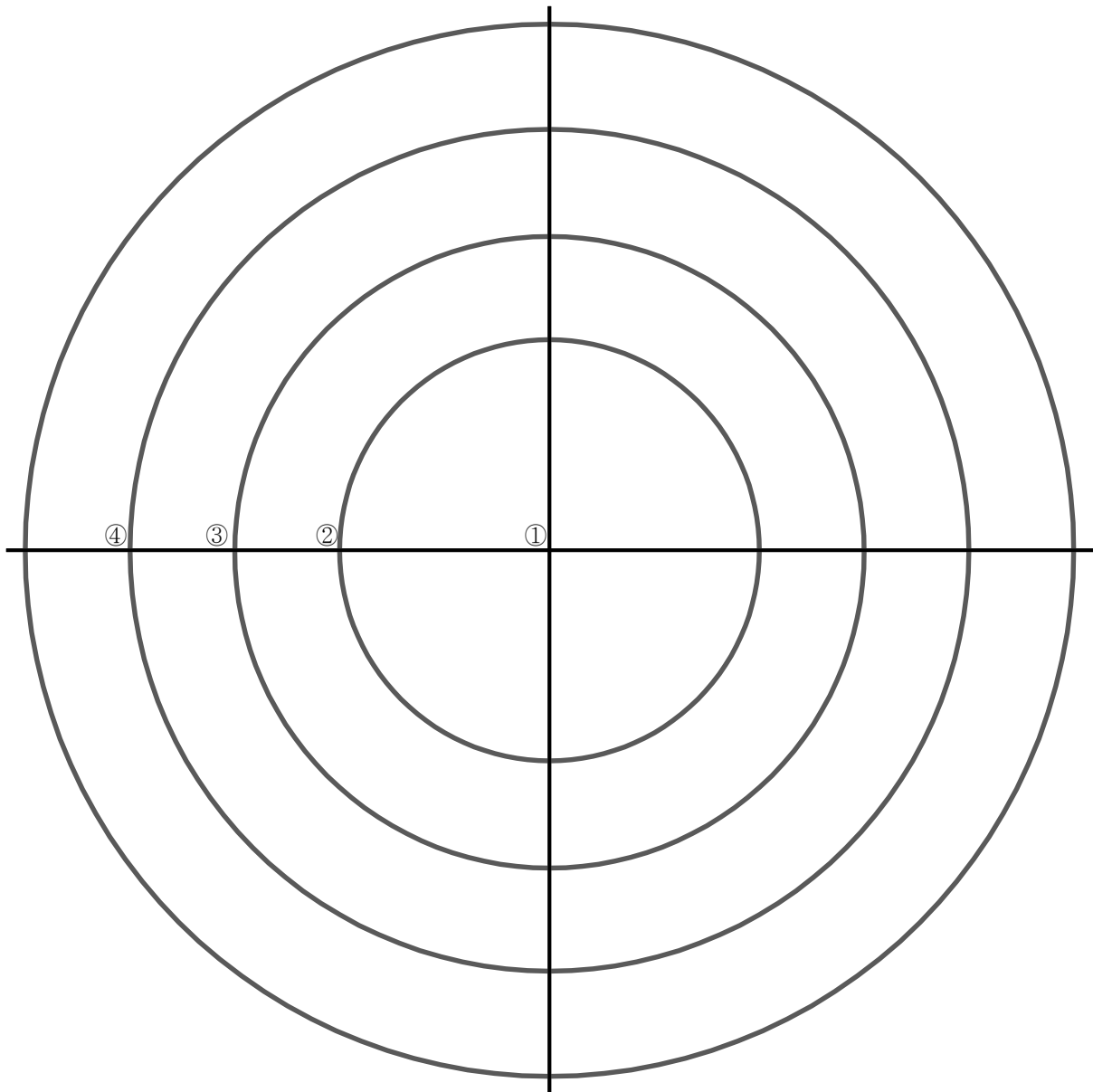
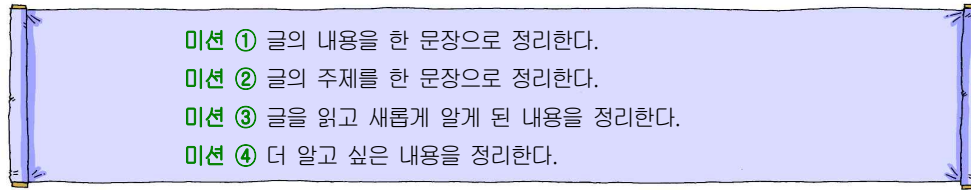
활동 목표	읽기의 과정에 따라 제시된 읽기 방법을 활용하여 글을 읽을 수 있다.						
활동 유형	모둠 활동						
준비물	A4 용지, 교과서, 사인펜, 포스트잇						
활동 방법	① ‘읽기 전’, ‘읽기 중’, ‘읽기 후’ 전략이 적힌 종이를 모둠별로 1장씩 배부한다.						
	<table><tr><th>읽기 전</th><th>읽기 중</th><th>읽기 후</th></tr><tr><td>제목을 읽고 질문 만들기</td><td>질문했던 내용에 대한 답 찾기</td><td>더 알고 싶은 내용 정리하기</td></tr></table>	읽기 전	읽기 중	읽기 후	제목을 읽고 질문 만들기	질문했던 내용에 대한 답 찾기	더 알고 싶은 내용 정리하기
	읽기 전	읽기 중	읽기 후				
	제목을 읽고 질문 만들기	질문했던 내용에 대한 답 찾기	더 알고 싶은 내용 정리하기				
	△ 읽기 전, 중, 후 전략 예시						
② ‘읽기 전 전략’에 맞춰 교과서 86쪽의 제목을 보고 떠오른 질문을 1인당 1장의 포스트잇에 작성한 후, ‘읽기 전’ 활동 부분에 붙인다. 붙인 포스트잇을 모둠 내에서 돌려 본다.							
③ 교과서 86~87쪽의 글을 읽으며 ‘읽기 전’ 활동에서 만들었던 질문에 대한 답을 적어 ‘읽기 중’ 활동 부분에 붙인다. 그리고 다른 모둠원이 만들었던 질문에 대한 답 또한 포스트잇에 적어 붙인다.							
④ 글을 읽은 후 ‘더 알고 싶은 내용’을 포스트잇에 정리하여 쓴 후, ‘읽기 후’ 활동 부분에 붙인다.							
활동 방법	<table><tr><th>읽기 전</th><th>읽기 중</th><th>읽기 후</th></tr><tr><td>제목을 읽고 질문 만들기</td><td>질문했던 내용에 대한 답 찾기</td><td>더 알고 싶은 내용 정리하기</td></tr></table>	읽기 전	읽기 중	읽기 후	제목을 읽고 질문 만들기	질문했던 내용에 대한 답 찾기	더 알고 싶은 내용 정리하기
	읽기 전	읽기 중	읽기 후				
	제목을 읽고 질문 만들기	질문했던 내용에 대한 답 찾기	더 알고 싶은 내용 정리하기				
	제목에서 ‘주상관매도’가 ‘음악과 문학의 만남’을 보여 준다고 한 이유는 무엇일까?						
	김홍도의 시조는 마치 그림을 그린 듯하고 그림에서는 김홍도의 가녀린 시조창이 느껴진다고 해서 제목이 ‘음악과 문학의 만남’이라고 한 것이구나.						
김홍도뿐 아니라 신윤복, 윤두서 등 또 다른 옛 화가들의 작품을 찾아보고 그 특징에 대해 알아보고 싶어.							
△ 읽기 전, 중, 후 활동 예시							
⑤ 활동이 끝난 후 각 모둠에서는 포스트잇의 내용을 정리하여 발표하거나, 이를 게시판에 붙여 내용을 공유할 수 있도록 한다.							
지도 방안	• ‘읽기 전, 중, 후 전략’은 교사의 재량에 따라 다양하게 변경할 수 있으며, 경우에 따라서는 모둠 내에서 전략을 선택하도록 할 수 있다. • 포스트잇은 가급적 세 가지 색을 활용하여 ‘읽기 전’, ‘읽기 중’, ‘읽기 후’ 활동이 확실히 구별되게 한다.						

활동 목표	‘읽기 후’ 전략을 활용하여 적극적으로 능동적으로 글을 읽을 수 있다.
활동 소개	모둠별로 한 장의 활동지에 글을 읽은 후에 글의 내용과 주제를 정리하고, 글을 읽고 새롭게 알게 된 사실과 더 알고 싶은 내용을 정리하면서 읽기 활동을 마무리할 수 있다.
활동 유형	모둠 활동
준비물	활동지, 4가지 색 사인펜
활동 방법	① 모둠별로 교과서 91~92쪽을 읽게 한다. ② 모둠별로 활동지를 1장씩 배부하고 모둠 가운데에 올려 두게 한다. ③ 활동지의 가운데 원에서부터 미션 ①에 대한 답을 1인당 한 칸씩 적는다. - 4인 1모듬을 기준으로 하여 각각 다른 색깔의 사인펜으로 진행하도록 한다. ④ 모듬원들이 답을 다 적은 후에 활동지를 90도 돌린다. ⑤ ③~④와 같은 방법으로 미션 ②~④에 대한 답을 적는다. ⑥ 완성한 활동지를 모듬 내에서 돌려 보면서, ‘읽기 후’ 활동의 전략을 확인하고 모듬원들과 활동 내용을 공유한다.
지도 방안	• 시간이 남을 경우 ‘미션 ④’에서 정리한 ‘더 알고 싶은 내용’을 모듬끼리 조사해 보게 한다. • 활동이 원활하게 진행될 수 있도록 교사가 돌아다니면서 모듬을 살피가며 지도하도록 한다.



학습 주제	읽기 과정과 원리 알기	소속	___학년 ___반 ___모둠
학습 목표	'읽기 후' 전략을 활용하여 적극적이고 능동적으로 글을 읽을 수 있다.	모듬원	

<피자 판 돌리기 활동>



활동 평가지

____학년 ____반 ____번 이름 _____

① 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 읽기의 본질과 과정 등에 대한 개념적 지식을 갖추고 있는가?			
	2. 실제 읽기 상황에서 읽기의 과정에 따른 읽기 방법을 적절하게 활용할 수 있는가?			
	3. 읽기의 전 과정에 걸쳐서 자신의 읽기 과정을 점검하고 조절할 수 있는가?			
활동 참여도	활동 ① 숨은 단어 퍼즐 찾기 통해 ‘읽기 전’ 활동하기			
	활동 ② 포스트잇을 활용해 읽기 과정 맛보기			
	활동 ③ 피자 판 돌리기로 ‘읽기 후’ 활동하기			
느낀 점				

② 상호 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆
--------------	-------

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

교사 평가하기

13 동일한 대상의 관점이 다른 글 읽기

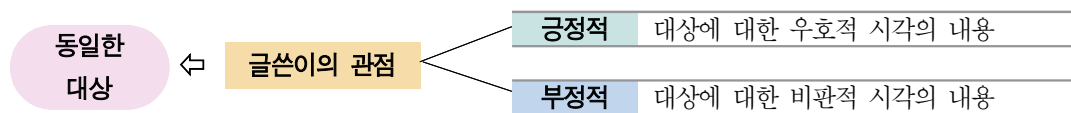
- [학습 목표] • 대상은 같으나 관점과 내용이 서로 다른 두 편의 신문 사실을 통해 관점과 내용의 차이를 비교할 수 있다.
• 글에서 다른 대상을 명확하게 이해하고, 대상에 대한 자신의 관점을 가질 수 있다.

거꾸로교실 수업 흐름도

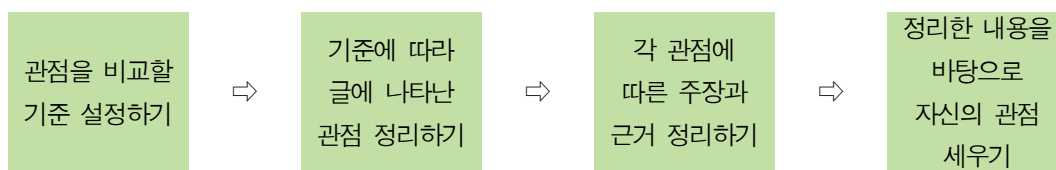
배움 준비	▶ 학습 목표 제시 이번 단원의 학습 목표를 제시하며, 배움의 흐름을 이해한다. ▶ 디딤영상 내용 점검 디딤영상의 주요 내용을 환기시켜 거꾸로수업을 준비한다.
생각 기초 (생각 시각화)	활동 1 사진 카드를 이용하여 생각 나누기 이 활동은 단원 전체 학습을 여는 가벼운 동기 유발 및 연관 활동이다. 동일한 사진 카드를 가지고 다양한 생각을 나누는 활동을 통해 같은 대상을 보고 다른 생각을 할 수 있다는 사실을 깨달을 수 있다.
생각 심화 (협업 활동)	활동 2 ‘둘 가고 둘 남기’를 통해 본문 내용 정리하기 대체 공휴일제 도입에 대한 본문 내용의 이해를 위한 활동이다. 각 모듈별로 본문 내용을 잘 읽고 항목에 따라 적절하게 분석하고 정리하는 활동을 통해 본문 내용을 이해할 수 있다. 활동 3 ‘찬성 vs 반대’ 토론하기 각 모듈별로 정리한 내용을 바탕으로 논쟁에 대한 자신의 관점에 따라 찬성과 반대로 나누어 주장과 근거를 정리하여 실제 토론하는 활동을 통해 대상에 대한 자신의 관점을 가질 수 있다.
생각 적용 (창의적 사고)	활동 4 같은 사건 다른 관점의 신문 사실 읽고 공유하기 같은 사건에 대한 다른 관점을 담고 있는 신문 사실을 각 모듈별로 제공하여 두 기사에 담긴 관점의 차이점을 정리하여 발표하도록 하는 활동이다. 이를 통해 동일한 대상에 대해 다양한 관점이 존재할 수 있음을 알 수 있다.
배움 정리	▶ 학습 확인 이번 단원에서 배운 내용을 키워드 중심으로 언급하며 정리한다. ▶ 개별, 모듈별 활동지 제출 개별, 모듈별 활동지 및 결과물을 제출하고 교사가 피드백을 해 준다.
지도상의 유의점	• 자신의 생각과 다른 관점이 담긴 의견도 존중하여 경청할 수 있도록 지도한다. • 모든 학생들이 토론에 골고루 참여할 수 있도록 지도한다. • 지나치게 소란스럽지 않게 교실 분위기를 지도하되 자유로운 분위기를 유지할 수 있도록 한다.

디딤영상 주요 내용

① 글쓴이의 관점에 따른 글의 내용 차이



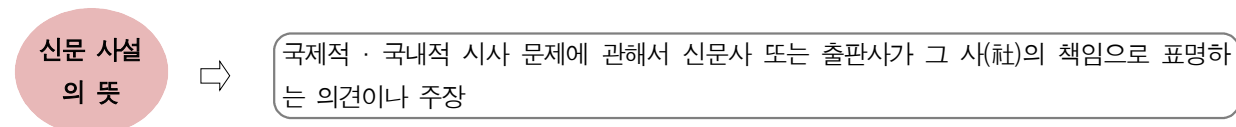
② 관점이 다른 글을 비교하며 읽는 과정



③ 글쓴이의 관점을 파악하는 방법

글의 내용 파악하기	글의 주제, 글쓴이의 주장 등 글의 내용을 정확하게 파악한다.
↓	
대상, 상황에 대한 시각 살펴보기	글의 대상, 글에 언급된 상황, 사건, 주제 등에 대해서 글쓴이가 어떤 태도나 시각을 취하고 있는지 살펴본다.
↓	
공통점이나 차이점에 주목하기	동일한 대상을 다룬 서로 다른 글을 읽으면서 대상에 대한 시각의 공통점과 차이점을 파악한다.

④ 신문 사설이란?



⑤ 관점이 다른 신문 사설을 읽을 때 주의할 점

- 기사의 관점을 정확하게 파악하며 읽는다.
- 하나의 관점을 맹신하지 않는다.
- 이해관계로 인해 진실을 왜곡하고 있지는 않은지 주의하며 읽는다.
- 한 가지 사건에 대해 다양한 관점이 존재할 수 있음을 유의하며 읽는다.

활동 1 사진 카드를 이용하여 생각 나누기

활동 목표	같은 상황에 대해 다른 관점에서 바라볼 수 있는 사례를 찾아보고 의견을 나눌 수 있다.
활동 소개	이 활동은 본 활동에 들어가기 앞서 단원 전체 학습을 시작하는 가벼운 동기 유발 및 연관 활동이다. 사진 카드를 이용하여 같은 카드를 가지고 다양한 생각을 나누고, 이를 통해 같은 상황에서도 다른 생각을 할 수 있다는 사실을 깨닫는다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모듬)
준비물	포스트잇, 사진 카드(글자가 없는 사진이어야 함)
활동 방법	① 각 모듬별로 사진 카드를 네 장씩 나눠 준다. ② 모듬원들은 네 장의 사진 카드 중에서 한 장을 골라 떠오르는 생각을 포스트잇에 간단히 적어 본다.(표현력을 기르는 것을 중요하게 생각한다면 짧게라도 글로 써서 서로 말로 표현하는 과정을 거치는 것이 좋다. 하지만 만약 시간이 부족하다면 구두로 진행해도 무방하다.) ③ 한 사람씩 돌아가며 자신의 생각을 모듬원에게 이야기하며 서로의 생각을 공유한다. ④ 모듬 내에서 가장 의미있다고 생각되는 BEST 이야기를 선정한 후 해당 학생이 모듬 대표가 되어 반 전체에게 발표할 준비를 한다. ⑤ 각 모듬의 대표가 발표하는 내용을 반 학생들이 모두 경청할 수 있도록 한다.   ✓ 유사 활동 - 비가 내리는 사진을 보여 주고, 이 광경을 어떻게 느끼는지 말해 보고, 자신이 처한 상황에 따라 비오는 광경을 다른 관점에서 바라볼 수 있음을 확인한다. - 비슷한 사례가 무엇이 있을지 모듬별로 한 가지씩 사례를 생각한다. - 생각한 사례를 옆 모듬과 바꿔서 옆 모듬에서 제안한 사례에 대해 관점별로 생각해 본다. - 각 모듬별 대표가 정리하여 발표한다.(대표는 아까 발표한 사람이 아닌 다른 사람이 한다.)
지도 방안	• 개개인마다 다양한 생각을 자유롭게 말할 수 있도록 유연한 분위기를 조성한다. • 발표한 사람에게는 격려와 칭찬을 통해 적극적으로 발표할 수 있는 분위기를 이끌어 준다.

활동 2 '둘 가고 둘 남기'를 통해 본문 내용 정리하기

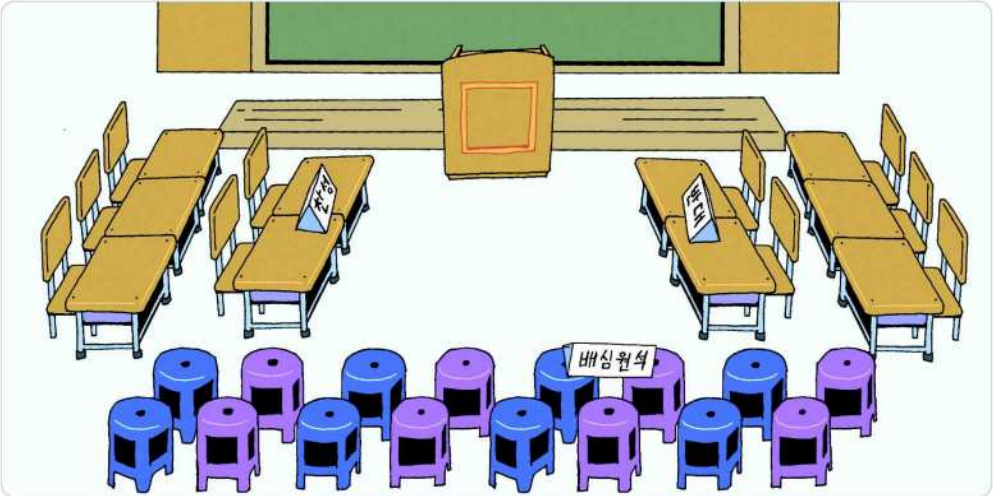
활동 목표	동일한 대상에 대해 관점과 내용이 다른 신문 사설의 내용을 정리할 수 있다.
활동 소개	교과서에 실린 신문 사설을 활용하여 교사 주도의 일방적인 내용 설명이 아니라 학생이 스스로 관점의 차이를 분석하는 과정을 통해 신문 사설의 내용을 정리하는 활동이다.
활동 유형	모둠 활동
준비물	교과서, 모둠 활동지, 사인펜(여러 색상을 이용함)
활동 방법	① 모둠별로 모둠 대표가 주도하여 교과서에 실린 신문 사설의 전문을 함께 읽는다. ② 모둠 대표가 진행을 맡고, 다른 모둠원들은 각자 색이 다른 사인펜을 하나씩 들고 이야기를 나누며 활동지를 채워 나간다. - 제목에 유의하여 기사의 주요 키워드를 찾아보도록 한다. - 각 문단별로 내용을 분석하여 요약·정리하도록 한다. - 문단별 요약한 내용을 참고하여 기사에서 제시한 주장과 근거를 정리하도록 한다. - 기사의 관점을 각각의 항목에 따라 중요도를 판단하여 내용을 정리하도록 한다. ✓ 글의 관점과 내용을 효과적으로 파악하기 위한 주의 사항 - 글쓴이는 대상에 대해 긍정적인가, 부정적인가? - 글쓴이가 추구하는 의도나 목적은 무엇인가? - 글쓴이가 중요하게 생각하는 가치는 무엇인가? - 글쓴이는 이해관계의 대립에서 어느 편에 서 있는가? - 글쓴이의 관점과 글의 내용은 어떻게 연관되는가? ③ 모둠 활동지를 어느 정도 완성하면, 모둠원 4명 중에서 2명이 남고 2명은 일어나서 옆 모둠으로 자리를 이동하여 자신의 모둠에서 한 활동지의 내용을 다른 모둠원들과 공유하는 시간을 갖는다.(둘 가고 둘 남기 활동) - 10분 정도의 시간 제한을 둔다. - 이 활동 과정을 통해서 처음 모둠별로 활동지를 채워 나갈 때 잘 해결이 되지 않았던 부분들을 채워 나갈 수 있음을 알린다. ④ 이동이 모두 끝나면 원래의 모둠으로 돌아와 모둠 두세 팀 정도의 발표를 듣고, 교사가 마무리 정리를 한다.
지도 방안	• 교사 중심의 일방적인 교과서 지문 독해가 되지 않도록 주의한다. • 잘하는 한 사람이 활동지를 모두 작성하는 것을 방지하기 위해 사인펜 색깔이 골고루 기록되어야 함을 주지시킨 후 활동을 할 수 있도록 지도한다. • 진행에 어려움을 겪는 모둠에는 교사가 개입을 하여 진행이 원활히 이루어질 수 있도록 지도한다.



학습 주제	동일한 대상의 관점이 다른 글 읽기	소속	____학년 ____반 ____모둠
학습 목표	같은 사건을 다룬 다른 신문 기사의 차이점을 분석하여 기사를 읽을 수 있다.	모둠원	

■ 교과서에 실린 두 편의 기사를 읽고, 두 기사의 차이점을 정리해 보세요.(91~96쪽)

		대체 공휴일제 도입, 국회라도 나서야		경제 현실 무시한 대체 공휴일제 논의	
기사의 입장은?		제도 도입에 긍정적임		제도 도입에 부정적임	
기사의 주요 키워드는?					
기사의 주장은?					
각 문단별 내용을 요약해 보세요.	① 문단				
	② 문단				
	③ 문단				
	④ 문단				
	⑤ 문단				
위 항목을 참고하여 기사에서 제시한 근거를 찾아서 정리해 보세요.		• • • •		• • • •	
기사의 관점은?	대상	중요도 별점	판단 근거	중요도 별점	판단 근거
	경제 개선 부분	☆☆☆☆☆		☆☆☆☆☆	
	기업의 인건비 보전 부분	☆☆☆☆☆		☆☆☆☆☆	
	노동자의 복지 강화 부분	☆☆☆☆☆		☆☆☆☆☆	

활동 목표	같은 문제를 가지고 자신의 관점에 따라 찬성과 반대로 나누어 실제 토론하는 활동을 통해 대상에 대한 자신의 관점을 가질 수 있다.
활동 유형	모둠 활동
준비물	태블릿 PC, 색 포스트잇, 사인펜, O/X 판
활동 방법	① 대체 공휴일제에 대한 자료를 PC나 휴대 전화 등을 이용하여 모둠별로 더 찾아보도록 한다. ② 각자 찾아본 자료를 포스트잇에 적고 자유롭게 붙여 본다. ③ 포스트잇을 PMI 토론에 맞게 붙이고 추가적 해결책이나 대안 등을 모둠 내 토의를 통해 정리한다. ④ 포스트잇과 PMI 토론을 통해 정리된 내용을 이용하여 쟁점에 대한 주장과 근거를 정리하여 토론을 준비한다. ⑤ 각 모둠별로 가위바위보 혹은 제비뽑기 등을 이용하여 찬성과 반대의 입장을 정하고 찬성과 반대로 나누어 앉아 토론을 진행한다. -이때 반 학생 모두가 토론에 찬성과 반대의 입장을 정해 참여해도 좋고, 각 모둠별로 한 명씩을 뽑아 배심원을 지정하여 배심원 토론 형식으로 진행해도 좋다. -약 20분 이상 진행하여 자유 발언이 충분히 오갈 수 있도록 한다. ⑥ 배심원 토론으로 진행하는 경우 토론의 승패는 거수 혹은 O/X 판을 이용하여 판정한다. Tip P · M · I 토론: 어떤 문제의 긍정적인 면(Plus)과 부정적인 면(Minus)을 모두 생각해 보고 흥미로운 대안(Interesting)을 찾아보는 활동을 통해 신중한 의사 결정을 하기 위한 토론이다. 
지도 방안	- 토론 준비가 원활하게 진행될 수 있도록 지도한다. - 모둠 내에서 잘하는 학생이 혼자 모든 활동을 수행하지 않도록 적절하게 역할 분담이 이루어지는지 지속적으로 관찰하여 지도한다.

학습 주제	동일한 대상의 관점이 다른 글 읽기	소속	___학년 ___반 ___모둠
학습 목표	대체 공휴일제에 대한 자료를 찾아 쟁점을 정리할 수 있다.	모둠원	

P · M · I 토론

① 대체 공휴일제에 대한 자료를 더 찾아보고 각자의 포스트잇에 자유롭게 적어서 붙여 보세요.

② 붙인 포스트잇을 찬성과 반대로 나누어서 분류해 보세요.

찬성(Plus) 장점(좋고 긍정적인 면)	반대(Minus) 단점(나쁘고 부정적인 면)

대안(Interest) (흥미롭고 새로운 대안이 될 수 있을 만한 제안)
위에 정리한 장점은 살리고 단점은 보완하는 대안을 찾아 정리해 보세요.
브레인스토밍 과정을 통해서 모둠원의 다양한 아이디어를 적어 보세요.

-
-

③ ①, ②번 활동 내용을 활용하여 쟁점을 정리하여 각 쟁점에 대한 주장과 근거를 정리해 보고 토론을 준비해 볼까요?

우리가 선정한 쟁점들		대체 공휴일제 도입 찬성		대체 공휴일제 도입 반대	
쟁점 ①	대체 공휴일제 도입은 생산성을 높이는가?	주장		주장	
		근거		근거	
쟁점 ②		주장		주장	
		근거		근거	
쟁점 ③		주장		주장	
		근거		근거	

활동 4 같은 사건 다른 관점의 신문 사설 읽고 공유하기

활동 목표	같은 사건을 다루고 있지만 다른 관점을 가진 신문 사설의 차이점을 분석하여 기사를 읽을 수 있다.
활동 소개	교과서에 실린 신문 사설 외에 실제 신문 사설을 제공하여 다양한 분야의 기사를 각 모둠별로 분석하고 반 전체가 공유하여 다양한 생각을 공유할 수 있도록 한다.
활동 유형	모둠 활동
준비물	활동지
활동 방법	① 각 모둠별로 대표가 나와 교사가 사전에 준비한 신문 사설 중 하나의 주제를 선정한다. - 8개의 모둠을 기준으로 4개 정도의 주제를 제공한다. 두 모둠씩 동일한 기사를 분석한 후 그 내용을 정리한다. - 학생들에게 신문 사설의 주제를 찾아오는 것을 사전 과제로 부과하여 그중에서 선정해도 좋다. ✓ 주제 예시 - 햇빛 중학교와 장미 중학교 간의 축구 대결(교과서 수록) - 북극 개발을 보는 두 시선 ‘경제 개발이냐 환경 파괴냐’(신문 사설) - 사드 배치 논란에 대한 두 견해(신문 사설) - 산업 구조 조정 찬성과 반대(신문 사설) ② 모둠별로 두 기사를 꼼꼼히 읽고 의견을 공유하여 각 기사 차이점을 활동지에 정리한다. - 각각의 기사에서 주장하고 있는 바를 정리한다. - 기사의 문단별 내용을 요약해서 정리한다. - 기사에서 주장하고 있는 바에 대한 근거가 무엇인지 정리한다. - 서로 다른 관점을 보이고 있는 기사를 비교하여 정리한다. ③ 같은 기사를 정리한 모둠끼리 모여 자신들이 정리한 내용에서 부족한 부분을 수정·보완한다. ④ 모둠원 중 두 명은 남고 나머지 두 명은 옆 모둠으로 자리를 이동하여 옆 모둠 친구들에게 자기 모둠이 분석한 기사를 소개하고 차이점을 설명하며 공유하는 시간을 갖는다. ⑤ 정해진 시간이 지나면 남았던 사람과 이동했던 사람을 바꾸어 동일하게 두 명이 남고 두 명이 자리를 이동하여 다른 모둠과 생각을 공유하는 시간을 갖는다.
지도 방안	• 중학교 학생들의 수준에 적합한 주제와 내용을 담은 기사를 선정하도록 한다. • 같은 주제를 가지고 다른 관점으로 작성한 신문 사설을 읽는 활동을 한 후, 글의 내용을 명확하게 파악하였는지 확인하는 시간을 갖고, 바르게 이해하였다면 학생이 그 주제에 대해 자신의 생각을 정리해 볼 수 있도록 지도한다.

학습 주제	동일한 대상의 관점이 다른 글 읽기	소속	___학년 ___반 ___모둠
학습 목표	같은 사건을 다룬 다른 신문 기사의 차이점을 분석하여 기사를 읽을 수 있다.	모둠원	

■ 두 개의 인터넷 기사를 읽고, 각 기사의 차이점을 찾아 보시오.

(가) ‘얼음 바다에서 신항로 요지로’-북극 개발 박차(한국일보 2013. 05. 15.)

한국의 북극 탐사는 1999년 중국 쇄빙선 ‘설릉호’에 우리 연구원이 동승해 북극해의 미세 조류와 식물 플랑크톤을 채집하면서부터 시작됐다. 이미 1980년부터 북극해 항로 개척에 나선 일본이나 우리보다 10년이나 이른 1999년부터 쇄빙선을 운영한 중국보다 한발 늦은 것이 사실이다. 한국도 1987년 한국 해양 연구소에 극지 연구실을 설립하고 남·북극 연구에 나섰다. 이때는 ‘얼음 바다’에 불과한 북극보다 자원의 보고로 알려진 남극 탐사에 방점이 찍혀 있었다.

하지만 2000년대 들어 북극의 가치가 재조명되면서 북극에 대한 우리 정부의 인식도 달라졌다. 북극은 전 세계 미 발견 석유와 가스의 4분의 1을 비롯해 메탄가스·니켈·우라늄·아연·철광석·다이아몬드 등 기존 고부가 가치 자원이 매장돼 있다. 특히 ‘불타는 얼음’으로 불리는 가스 하이드레이트 등 ‘미래 자원’도 막대한 양이 분포해 있는 것으로 조사됐다.

북극 항로의 이점도 상당하다. 현재 부산항을 출발해 수에즈 운하를 거쳐 유럽으로 향하는 항로는 약 20,000km에 달하지만 북극해를 통하면 13,000km로 단축된다. 파나마 운하를 경유하는 현재 미국 항로도 북극해를 거치면 항해 시간을 30% 가량 줄일 수 있다. 현실적으로 북극 이사회 내에서도 북극 연안국인 러시아, 미국, 캐나다, 노르웨이, 덴마크가 자원 개발을 주도하는 점을 고려하면 한국으로선 자원 개발보다 북극 항로 개척으로 얻는 이익이 더 클 것으로 점쳐진다. 삼성 경제 연구원은 최근 북극 항로가 개척되면 아시아쪽 길목에 자리 잡은 부산항이 기존 유럽 항로의 물류 중심지인 싱가포르의 역할을 할 수 있을 것으로 보고 부산항이 북극 항로의 최대 수혜자가 될 것이라는 전망을 내놨다.

북극이 쓸모없는 얼음 바다에서 자원의 보고이자 신항로의 요지로 떠오르자 한국 정부도 2002년 노르웨이 스발바르 군도 니알스네 다산 과학 기지를 세우고 본격적인 북극 탐사 의지를 내비쳤다. 2008년에는 캐나다, 덴마크, 핀란드, 아이슬란드, 노르웨이, 러시아, 스웨덴, 미국 등 북극권 8개 국가들이 북극 자원 개발을 위해 설립한 북극 이사회의 임시 옵서버 자격을 얻는 데 성공했다. 이후 쇄빙선인 아라온호를 건조해 자체 북극 탐사에 나섰다. 이명박 전 대통령이 북극권 국가를 순방하며 북극 항로 해운 협력과 관련한 양해 각서를 체결하기도 했다. 지난해에는 북극 자원 개발을 규정한 스발바르 조약에 가입하면서 본격적으로 북극 개발 대열에 동참했으며 올해 초에는 북극 이사회의 영구 옵서버 자격을 신청, 그 결실을 맺기에 이르렀다.

북극 개발 정책을 담당할 해양수산부는 연내에 북극해 진출을 위한 정부 차원의 ‘북극 정책 마스터 플랜’을 마련해 종합적·체계적으로 북극해 정책을 수립할 방침이다. 일단 북극해 진출의 토대가 마련된 만큼 경제적 실익 확대를 위한 구체적인 방안을 마련한다는 것이다. 해수부 관계자는 “북극 이사회 옵서버 가입으로 북극해 진출의 교두보가 마련됐다.”며 “앞으로 회원국들과의 협력 확대, 각종 워킹 그룹을 통한 전문가 네트워크 구축 등을 통해 우리나라가 북극해에 진출하는 기반을 다지겠다.”고 말했다.

-kind3@yna.co.kr

출처: <http://www.yonhapnews.co.kr/economy/2013/05/15/0325000000AKR20130515211300030.HTML>

(나) 북극의 꿈과 눈물(서울경제 2013. 05. 17.)

바다는 개척과 수탈이라는 역사의 양면성과 맥을 같이 한다. 바르톨로메우 디아스와 크리스토퍼 콜럼버스의 항해는

희망봉과 신대륙을 발견했고 곧이어 서양의 동양과 아메리카 대륙 수탈로 이어졌다. 북극 역시 비슷한 길을 가고 있다. 동양과의 교역로와 식민지를 확보하려는 영국의 노력은 북극 항로의 개척으로 연결됐고 로버트 피어리의 북극점 도달은 세계 열강의 개발 전쟁을 촉발시켰다.

쓸모없는 얼음덩어리로 여겨졌던 북극이 세계의 주목을 받게 된 것은 효용성 때문이다. 중국과 우리나라가 수에즈 운하를 통해 유럽으로 갈 때는 20,000km 이상 가야 하지만 새로 생기는 북극 항로를 이용하면 거리로는 7,000km, 시간으로는 열흘이나 단축할 수 있다. 전 세계가 그만큼 가까워진 셈이다. 풍부한 매장 자원은 북극의 가치를 더욱 높인다. 북극의 대륙붕에 전 세계 원유 매장량의 25%, 천연가스는 45%나 묻혀 있을 것으로 추정된다고 하니 각국이 전쟁을 방불케 하는 각축을 벌이고 있는 것도 무리가 아니다. 여기에 풍부한 어족 자원까지 포함하면 그 가치는 이루 헤아리기 힘들 정도다.

북극의 운명을 이렇게 바꿔 놓은 것은 온난화다. 인간은 세계 곳곳의 공장과 자동차, 가정에서 이산화탄소를 쏟아 내며 지구 온도를 최근 100년간 0.7℃ 올렸고 이로 인해 빙하는 바다로 변했다. 덕분에 예전에는 없었던 뱃길이 뚫렸고 자원 개발 비용도 크게 줄었다. 하지만 높아진 해수면은 섬나라 국민들의 터전을 빼앗았고 기상 이변과 생태계 혼란을 가져왔다. 앞으로 새 항로로 수많은 선박들이 이리저리 휘젓고 자원 개발을 명목으로 바다를 뒤집고 다니면 북극의 동물들에 재앙이 될 수도 있다.

북극 이사회가 우리나라를 비롯한 6개국을 정식 옵서버로 승인했다. 북극에 대한 발언권을 확보했으니 이제 우리도 각종 개발 프로젝트에도 발을 들여놓을 터다. 자원이 부족한 입장에서 반가운 일이긴 하다. 하지만 이로 인해 삶의 터전을 수탈당한 바다표범과 북극곰이 흘릴 눈물의 양은 더 많아질 것이다. 이들에게 고난을 안겨 준 인간들이 언제 똑같은 눈물을 흘리지 않으리라고 누가 장담할 수 있을까.

- 송영규 논설 위원

출처: <http://www.sedaily.com/NewsView/1HPIUUYER5>

1. 두 기사의 차이점을 정리해 보세요.

	(가)	(나)
기사의 제목은?		
기사의 내용은?		
기사의 키워드는?		
기사의 관점은?		
기사의 주요 내용을 요약해 보세요.		

2. 관점에 따라 글의 내용이 달라진다는 점을 고려하여, 신문 기사를 읽을 때 주의할 점에 대해 말해 보세요.

학습 주제	동일한 대상의 관점이 다른 글 읽기	소속	___학년 ___반 ___모둠
학습 목표	같은 사건을 다룬 다른 신문 기사의 차이점을 분석하여 기사를 읽을 수 있다.	모둠원	

■ 두 개의 인터넷 기사를 읽고, 다음 물음에 답하세요.

(가) 어지러운 ‘사드 논란’, 미적대는 정부 탓 크다(한겨레 신문 2015.3.11.)

고고도 미사일 방어(사드) 체계를 우리나라에 배치할지 여부를 둘러싼 논란이 어지럽게 진행되고 있다. 제때 입장 정리를 하지 못하고 좌고우면하는 정부 책임이 크다. 정부는 빨리 명확한 거부 뜻을 밝혀 논란을 마무리하기 바란다.

‘사드 문제 공론화’ 여부를 두고 청와대와 새누리당 사이에, 그리고 새누리당 내부에서도 설전을 벌이는 것은 그 자체로 불쌍사납다. 부적절한 정책 결정 과정의 폐해를 그대로 보여 주기 때문이다. 최근 논란을 가중시킨 것은 무엇보다 유승민 원내 대표를 비롯한 새누리당 원내 지도부다. 이들이 15일 당·정·청 정책 조정 협의회와 이달 말 정책 의총 등을 통해 사드 문제 공론화에 나서겠다고 한 의도는 분명하다. 어정쩡한 태도를 보이는 정부를 압박해 사드를 우리나라에 배치하도록 하겠다는 것이다. ‘미국 대사 피습 분위기’를 활용해 핵심 외교 안보 전략과 관련된 사안을 정략적으로 밀어붙이려는 행태다.

청와대가 11일 공론화에 부정적인 입장을 나타낸 것은 나름대로 일관성이 있다. 윤상현 새누리당 의원의 말처럼 “동북아 각국의 외교 안보 정책에 지대한 영향을 몰고 올 사안을 고도의 전문성이 뒷받침되기 어려운 의총에서 자유 토론으로 결정하는 것은 매우 위험한 일”이다. 하지만 정부가 “(미국의 사드 배치) 요청이 없었기 때문에 협의도 없었고 결정된 것도 없다”는 태도를 고수하는 것은 문제가 있다. 이는 미국의 움직임을 봐서 결론을 내리겠다는 비주체적인 태도다. 미국은 지난해부터 사드의 해외 배치와 수출에 공을 들이고 있다.

사드는 미국이 세계적인 미사일 방어(엠디) 체계의 하나로 개발한 값비싼 장비다. 우리나라에 배치된다면 일차적으로 중국을 겨냥한 것으로 인식될 수밖에 없다. 우리나라가 미-중 군사 대결의 최전선이 되는 것이다. 중국과 러시아가 느끼는 위협감은 이들이 이미 여러 차례 공개적으로 반대 뜻을 밝힌 데서도 잘 알 수 있다. 일부에서는 사드가 북한만을 겨냥한 것임을 잘 설명하면 된다고 하지만 이는 ‘사냥용 공기총은 흥기가 아니다’라는 논리와 다를 바 없다. 또한 사드의 주한 미군 배치는 결국 우리나라에 대한 구입 압박으로 이어질 가능성이 크다.

정부는 북한의 미사일 위협에 한국형 미사일 방어(KAMD) 체계로 대응하며 미국의 엠디 체계에는 가입하지 않는다고 밝혀왔다. 사드가 한반도에 배치되면 이 말이 모두 거짓이 된다. 이제 소모적인 사드 논란을 끝낼 때가 됐다.

출처: <http://www.hani.co.kr/arti/opinion/editorial/681788.html>

(나) 당·청의 사드 공론화 엿박자…국민은 혼란스럽다(중앙일보 2015.3.12.)

청와대와 새누리당 원내 지도부가 주한 미군의 고고도 미사일 방어(사드) 체계 배치 문제 공론화(公論化)를 놓고 엿박자를 내고 있다. 청와대는 어제 사드 문제에 대해 “미국의 요청이 없었기 때문에 협의도 없었고, 결정된 것도 없다”고 말했다. 여당 원내 지도부가 다음 주 당·정·청 정책 조정 협의회와 이달 말 정책 의총을 통해 사드 공론화에 나서겠다고 예고한 데 대해 선을 그었다.

사드 문제의 공론화가 한·미 동맹과 한·중 전략적 협력 동반자 관계 사이에서 외교적 입지만 줄일 것이라는 판단이 깔려 있다고 한다. 이 문제를 놓고는 여당 내에서도 미묘한 온도 차가 감지된다. 친박계 의원들은 사드에 반대하지는 않지만 공론화에는 부정적이다. 유승민 원내 대표와 원유철 정책 위 의장은 주한 미군의 사드 배치를 넘어 한국군의 도입 필요성도 주장하고 있다.

사드 문제 공론화를 두고 당·청에서 두 목소리가 나오는 것은 유감이다. 청와대 입장대로라면 공론화는 공론(空論)

만 될 것이고, 국민만 혼란스러울 뿐이다. 당·청 간 소통에 문제가 있다는 점도 일러 준다. 사드는 주한 미군이 북한 핵·미사일 위협 대처를 위해 본국에 배치를 요청한 무기 체계다. 중·단거리 탄도 미사일을 요격하는 방어용이다. 미 행정부가 한반도 배치를 결정하려면 사전에 한·미 간 협의를 거쳐야 한다. 중국은 이를 두고 각급 대화 채널을 통해 우리 정부에 우려를 표시해왔다. 요격 대상 탄도 미사일 탐지 레이더가 중국도 들여다볼 수 있다는 점을 내세워 반대 입장을 나타내고 있다.

그런 만큼 의사 결정 과정은 냉철하고 신중하게 이뤄져야 한다. 외교 안보 사안이 의총에서 공론화돼 찬반 의견이 그대로 공개되면 자칫 내부 갈등만 증폭되고 외교적으로 부담이 될 수 있다. 사드 문제는 우리의 국익과 안보의 관점에서 결정하면 될 일이다. 안보 문제가 정치화되면 불필요한 논란만 불리일으킬 가능성이 크다. 노무현 정부 당시 주한 미군 재배치를 비롯한 한·미 동맹 재조정 작업이 정치 쟁점화되면서 한·미 간에 신뢰가 손상된 점을 상기할 필요가 있다.

사드 문제의 주무 부서인 국방부의 대응도 문제가 있다. 한민구 국방 장관이 지난달 국회에서 “전략적 모호성이라고 표현한 부분이 현재 필요한 상황”이라고 하면서 전략적 모호성 전략이란 말이 무색해졌다. 미·중의 이해가 충돌하는 사안에 대해 정부가 눈치만 본다는 인상만 심어줬다. 군사 주권이 걸린 문제에서 스스로를 움아매는 듯한 자세는 곤란하다.

정부는 미국이 요청해왔을 경우 의사 결정 과정, 북핵 대처에 대한 사드의 효과와 한계 등에 대해 의연하게 설명해야 한다. 사드는 국민적 관심사가 된 지 오래다. 그런 과정이 있어야 안보 정책에 대한 오해가 사라져 국민이 믿고 따른다. 군사 주권, 안보 문제에선 당당해야 하고 외교적 문제에선 주도면밀해야 한다.

출처 : <http://www.hani.co.kr/arti/society/schooling/683654.html#csidxbbf69fbedf5b481bceada6b0aeaf26d>

1. 두 기사의 차이점을 정리해 보세요.

	(가)	(나)
기사의 제목은?		
기사의 내용은?		
기사의 키워드는?		
기사의 관점은?		
기사의 주요 내용을 요약해 보세요.		

2. 두 기사의 내용이 서로 달라질 수밖에 없는 이유가 무엇인지 생각해 보세요.

3. 관점에 따라 글의 내용이 달라진다는 점을 고려하여, 신문 기사를 읽을 때 주의할 점에 대해 말해 보세요.

학습 주제	동일한 대상의 관점이 다른 글 읽기	소속	____학년 ____반 ____모둠
학습 목표	같은 사건을 다룬 다른 신문 기사의 차이점을 분석하여 기사를 읽을 수 있다.	모둠원	

■ 두 개의 인터넷 기사를 읽고, 다음 물음에 답하세요.

(가) 실업 대책 전제돼야 구조 조정 가능하다(한겨레신문 2016.4.21.)

그동안 지지부진하던 부실 기업 구조 조정이 탄력을 받게 됐다. 김종인 더불어민주당 비상 대책 위원회 대표와 안철수 국민의당 공동 대표가 부실 기업 구조 조정에 동의한다는 입장을 밝혔기 때문이다. 대량 실업 사태를 일으킬 수 있는 구조 조정은 야당엔 일종의 금기어에 가까웠다. 그런데도 이들 야당이 이전과 달리 부실 기업 구조 조정에 전향적으로 접근하는 것은 그만큼 상황의 심각성이 크다는 것을 보여 준다.

실제로 해운·조선·철강·건설·석유 화학 등 5개 취약 업종에서 일부 기업들의 사정은 매우 위험하다. 특히 해운과 조선은 적자 규모가 수 조 원대에 이르면서 벼랑 끝까지 몰려 있다. 또 경영 성과 평가 사이트인 ‘시이오(CEO스코어)’의 ‘500대 기업 사업 보고서 분석 결과’를 보면, 10% 가량이 3년째 영업 이익으로 이자 비용조차 감당하지 못하는 ‘좀비 기업’이다.

본격적인 구조 조정에 앞서 정부와 정치권이 명심해야 할 것은 무엇보다 노동자들의 일방적 희생을 강요하는 과거와 같은 방식의 구조 조정은 안 된다는 점이다. 구조 조정은 어느 정도 인력 감축이 따를 수밖에 없다. 하지만 노동자들을 거리로 대거 내모는 방식은 옳지 않을 뿐 아니라, 구조 조정을 통해 기대하는 효과도 거두기 힘들다. 쌍용자동차와 한진 중공업의 사례가 이를 여실히 보여 준다. 사회 안전망과 복지 체계가 부실한 한국 사회에선 노동자가 직장을 잃으면 가족 전체가 생존을 위협받게 된다.

따라서 구조 조정 계획을 세울 때 인력 감축을 최소화하는 방안부터 찾아야 하며, 동시에 실직자에 대한 생계 유지와 재취업 대책이 수립돼야 한다. 또 구조 조정의 충격은 해당 기업의 노동자들에게만 그치지 않고 협력 업체와 주변 상인 등에게까지 광범위하게 미친다. 이런 취약 계층에 대한 종합적인 지원 정책도 미리 마련돼야 한다.

그러나 구조 조정을 준비하는 정부의 모습을 보면 걱정이 앞선다. 유일호 부총리 겸 기획재정부 장관은 기자 간담회에서 “구조 조정을 속도감 있게 추진하겠다”면서도 실업 대책에 대해서는 구체적인 답변을 하지 못했다. 이래서는 구조 조정의 불안감을 줄일 수 없고 협조도 이끌어낼 수 없다. 정부는 서둘러 구조 조정과 관련한 종합적인 민생 대책을 내놓아야 한다.

또 멸절한 기업을 이 지경에까지 이르게 한 재벌 총수나 경영진에게도 그 책임을 엄중히 물어야 한다. 경영을 잘못하거나 비리 탓에 기업이 망했는데도 자신만 호의호식하는 기업인들을 우리는 주변에서 너무 많이 봐왔다. 정부 관료와 국책 은행 관계자들도 그간의 정책 실패에 대한 책임을 피할 수 없을 것이다.

구조 조정은 신산업 중심의 산업 구조 개편으로 이어져야 진정한 의미를 찾을 수 있다. 경쟁력을 잃은 기존의 주력 산업을 넘어서는 새 성장 동력을 발굴·육성해야 한다.

출처: <http://www.hani.co.kr/arti/opinion/editorial/740789.html>

(나) 야당도 힘 실어 준 산업 구조 조정, 늦출 이유 없다(중앙일보 2016.4.20.)

더불어민주당 김종인 비상 대책위 대표가 어제 충실한 실업 대책을 전제로 “제대로 된 기업 구조 조정에 적극적으로 협조하겠다”고 밝혔다. 김 대표는 “외환 위기 때처럼 부실 기업에 돈을 대 줘 생존을 연장시키는 구조 조정을 반복해서는 안 된다”며 “대한민국을 중장기적으로 발전시킬 경제 구조를 만들기 위해 본질적이고 적극적인 구조 조정

이 이뤄져야 한다”고 강조했다. 유일호 경제 부총리 겸 기획 재정부 장관도 같은 날 “기존 4대 개혁에 산업 개혁을 더해 ‘4+1’로 추진하겠다”며 “구조 조정 문제는 직접 챙기겠다”고 했다. 산업 구조 조정이라는 ‘뜨거운 감자’에 대해 모처럼 여야를 넘나드는 공감대가 이뤄진 셈이다.

산업 구조 조정은 한국 경제의 가장 큰 과제 중 하나다. 한국의 주력 산업은 성숙기에 들어섰거나 이미 지났다는 평가를 받는다. 조선·해운·철강·유화·건설 같은 중후장대 산업들은 몇 년 전부터 수출 감소와 경쟁력 약화로 업종 전체가 어려움을 겪고 있다. 전자·자동차도 성장세가 둔화하고 있다. 지난해 30대 그룹의 고용 인원은 2008년 이후 7년 만에 처음으로 4,500명 이상 감소했다. 수출 대기업과 생산 기술 중심의 전통적인 산업 구조로는 성장은커녕 현상 유지도 어렵다는 방증이다. 전통 산업의 경쟁력을 유지하고 새 산업을 발굴하는 산업 개혁이 절실하다.

그럼에도 정부와 여야는 총선에 매달리며 구조 조정을 외면해왔다. 정부는 지난해 11월 이후 범정부 구조 조정 협의체를 한 번도 열지 않았다. 김무성 새누리당 전 대표는 선거 유세에서 “쉬운 해고는 절대 없도록 하겠다”고 역주행했다. 야당은 노조 등 지지 세력을 의식해 구조 조정에 대한 언급 자체를 꺼렸다.

다행히 김종인 대표와 유일호 부총리의 발언으로 구조 조정 동력이 되살아나게 됐다. 늦춰야 할 핑계거리도 사라졌다. 절호의 기회지만 내년 대선을 감안하면 시간이 넉넉하지 않다. 정부와 채권단, 국회가 서로 앞장서며 구조 조정의 속도를 높여야 하는 이유다. 인기가 없어도 꼭 해야 할 일을 하는 게 누군지 국민이 지켜보고 있다.

출처 : <http://news.joins.com/article/19916976>

1. 두 기사의 차이점을 정리해 보세요.

	(가)	(나)
기사의 제목은?		
기사의 내용은?		
기사의 키워드는?		
기사의 관점은?		
기사의 주요 내용을 요약해 보세요.		

2. 두 기사의 내용이 서로 달라질 수밖에 없는 이유가 무엇인지 생각해 보세요.

3. 관점에 따라 글의 내용이 달라진다는 점을 고려하여, 신문 기사를 읽을 때 주의할 점에 대해 말해 보세요.

활동 평가지

____학년 ____반 ____번 이름 _____

① 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 동일한 대상을 다룬 서로 다른 글을 읽고 관점과 내용의 차이를 비교할 수 있는가?			
	2. 동일한 대상을 다룬 서로 다른 글을 읽고, 글의 중심 내용이 무엇인지 파악하였는가?			
	3. 동일한 대상을 다룬 서로 다른 글을 읽고, 대상에 대한 자신의 관점을 가질 수 있는가?			
	4. 동일한 대상을 다룬 서로 다른 글을 자신의 생각을 정리하면서 읽었는가?			
활동 참여도	활동 ① 사진 카드를 이용하여 생각 나누기			
	활동 ② ‘둘 가고 둘 남기’를 통해 본문 내용 정리하기			
	활동 ③ ‘찬성 vs 반대’ 토론하기			
	활동 ④ 같은 사건 다른 관점의 신문 사설 읽고 공유하기			
느낀 점				

② 상호 평가하기

우리 모둠 활동 만족도		☆☆☆☆☆
모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

교사 평가하기

14 논증 방식을 파악하며 주장하는 글 읽고 쓰기

- [학습 목표] • 논증 방식을 파악하며 주장하는 글을 읽을 수 있다.
• 주장하는 글의 특성에 맞게 자신의 의견을 논리적·설득적으로 쓸 수 있다.

거꾸로교실 수업 흐름도

배움 준비	▶ 학습 목표 제시 이번 단원의 학습 목표를 제시하고, 전후 관련 학습 내용과 연관 짓는다. ▶ 디딤영상 내용 점검 디딤영상의 주요 내용을 환기시켜 거꾸로수업을 준비한다.
생각 기초	활동 1 논설문을 집중하여 읽고 주요 단어 & 문장 떠올리기 이 활동은 학생들이 텍스트를 집중하여 읽게 하는 활동으로 4분, 2분, 1분간 끊어 읽게 하여 본문을 여러 번 읽게 하는 효과가 있으며, 글의 중심 키워드가 무엇인지 생각할 수 있도록 해 준다. 또한 자신이 찾은 키워드를 활용하여 본문을 요약하게 되므로 논설문의 내용을 깊이 있게 이해할 수 있다.
생각 심화 (협업 활동)	활동 2 주장과 근거를 파악하는 오징어 다리 붙이기 주장과 근거를 찾아보는 활동으로 모둠 활동을 통해 함께 협의하여 주장과 근거를 찾고 개인 활동을 통해 모둠 활동의 내용을 한 번 더 정리할 수 있다. 활동 3 예시를 통해 논증 방식 알아보기 디딤영상을 통해 이해한 논증 방식의 종류인 ‘유추’, ‘연역’, ‘귀납’의 각각의 예시를 직접 만들어 보는 활동을 통해 각 논증 방식의 특징을 이해할 수 있다. 활동 4 ‘같은 주장, 다르게 설득하기’로 논증 방식 파악하기 각각 다른 글에 공통으로 담긴 주장을 파악하고, 공통된 주장을 다른 논증 방식으로 전개하고 있음을 파악하는 활동을 통해 각 논증 방식의 특징을 파악할 수 있다.
생각 적용	활동 5 논설문 체험관 활동을 통한 논설문 쓰기 모둠원 중에서 논설문 체험관장 역할을 할 학생을 지원 받아 학생들이 직접 논설문 체험관을 설계하게 하고, 남은 모둠원들에게 설계한 논설문 체험을 하게 한 후 논설문을 써 보게 하는 활동이다.
배움 정리	▶ 학습 확인 이번 단원에서 배운 내용을 키워드 중심으로 언급하며 정리한다. ▶ 개별, 모둠별 활동지 제출 개별, 모둠별 활동지 및 결과물을 제출하고 피드백을 해 준다.
지도상의 유의점	학생들이 어려워하는 논설문을 좀 더 집중하여 읽을 수 있도록 도와주는 활동을 통해 글의 내용 파악을 쉽게 할 수 있도록 지도하여 논설문에서 주장과 근거를 찾는 데 어려움이 없도록 한다. 또한 학생들에게 직접 논증 방식의 예시를 만들어 보게 하는 활동과 논증 방식의 효과에 대해 토론하는 활동을 통해 논증 방식의 특징을 효과적으로 이해할 수 있도록 지도한다.

디딤영상 주요 내용

① 논증이란?

논증의 뜻



자신의 주장에 대해 근거를 들어 증명하는 방법

② 다양한 논증 방식

연역	일반적인 원리나 법칙에서 구체적인 개별적인 결론을 이끌어 냄.
귀납	개별적이고 구체적인 사실이나 현상에서 일반적이고 보편적인 결론을 이끌어 냄.
유추	두 대상의 유사한 속성을 바탕으로 하나의 대상에서 발견되는 현상이 다른 대상에서도 유사하게 발견될 것이라는 결론을 이끌어 냄.
문제 해결	문제의 원인을 분석해서 그 해결 방안을 찾아냄.

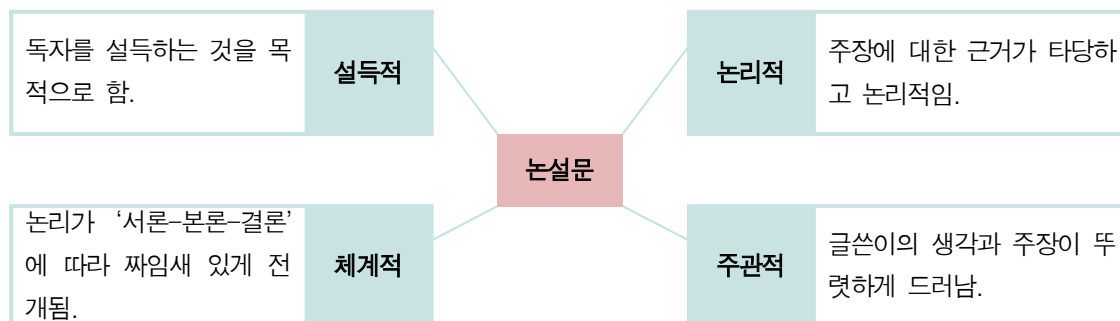
③ 논설문이란?

논설문의 뜻

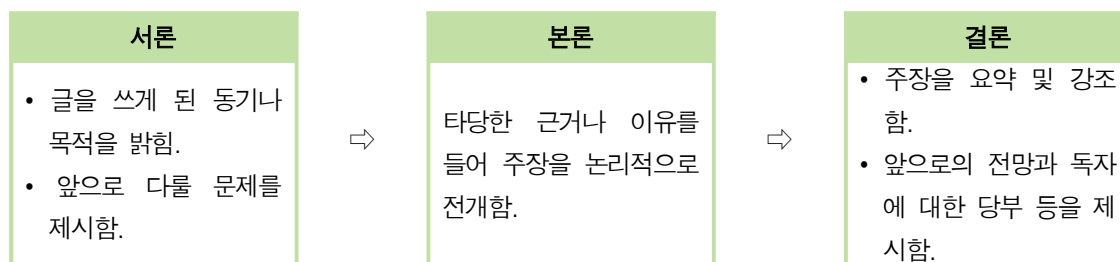


글쓴이의 주장이나 의견을 논리적으로 전개하여
읽는 이를 설득할 목적으로 쓴 글

④ 논설문의 특징



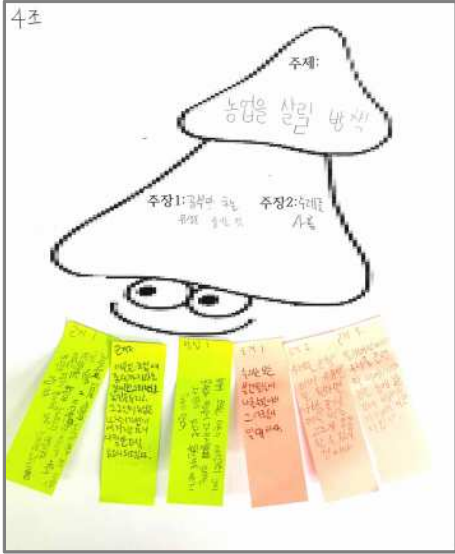
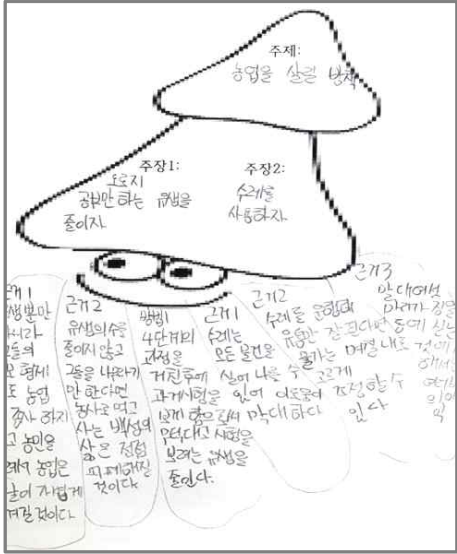
⑤ 논설문의 구조



학습안 1

활동 목표	본문을 끊어 읽고, 주요 단어를 떠올려 줄거리를 요약하는 활동을 통해 논설문을 집중해서 읽을 수 있다.
활동 유형	개별 활동
준비물	활동지
활동 방법	① 4분간 본문을 읽는다. 책을 덮는다. 주요 단어를 떠올려 활동지 상단에 적는다. 2분간 본문을 읽는다. 책을 덮는다. 주요 단어를 떠올려 활동지 상단에 적는다. 1분간 본문을 읽는다. 책을 덮는다. 주요 단어를 떠올려 활동지 상단에 적는다. ② 적은 주요 단어를 사용하여 논설문의 줄거리를 요약한다. - 처음 책을 읽을 때 주요 단어가 무엇인지 생각하며 읽게 한다. - 줄거리를 요약할 때 자신이 쓰지 않은 단어는 사용할 수 없으며, 자신이 적은 단어가 속한 문장은 활용할 수 있음을 사전에 알려 준다. ③ 줄거리를 요약한다. ④ 줄거리를 다 적은 후에는 모둠원끼리 돌려 읽기를 한 후 서로 이야기를 나눈다.
지도 방안	본문을 끊어 읽는 것이 핵심이다. 교사는 학생들이 시간을 잘 지킬 수 있도록 지도하고 글을 읽기 전에 주요 단어를 떠올리며 본문을 읽어야 한다는 것을 충분히 설명해 주어야 한다.

활동 2 주장과 근거를 파악하는 오징어 다리 붙이기

활동 목표	오징어 몸통에 주장을 적고 오징어 다리에는 각 주장에 대한 근거를 적는 활동을 통해 논설문의 주장과 근거를 파악할 수 있다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모듬)+ 개별 활동
준비물	오징어 모양이 그려진 종이, 포스트잇
활동 방법	[모듬 활동] ① 모듬별로 모여 오징어 모양이 그려진 종이를 받는다. ② 모듬원 중에서 한 사람이 오징어의 맨 위에 주제를 적는다. ③ 모듬원 중에서 한 사람이 오징어의 중간 부분에 주장을 적는다. ④ 모듬원 모두가 포스트잇에 각 주장에 대한 근거를 적어 그 주장 밑에 붙인다. [개별 활동] ① 개인별로 오징어 모양이 그려진 종이를 새로 받는다. ② 교과서에 실린 논설문을 보면서, 모듬 활동에서 했던 내용들을 떠올리며 오징어 모양이 그려진 종이에 주제와 주장, 근거를 정리한다.  △ 모듬 활동 예시  △ 개별 활동 예시
지도 방안	• 모듬 활동을 할 때는 모든 모듬원이 참여하도록 역할 배분을 적절히 한다. • 모듬 활동에 모든 학생들이 참여할 수 있도록 모듬 활동을 시작하기 전에 모듬 활동에서 다룬 내용을 바탕으로 개별 활동을 할 예정임을 공지하고, 개별 활동지를 작성할 때는 조용한 분위기에서 스스로 다시 정리할 수 있게 한다.

활동 3 예시를 통해 논증 방식 알아보기

활동 목표	논설문에 사용되는 논증 방식의 예시를 직접 만들어 보는 활동을 통해 ‘귀납’, ‘유추’, ‘연역’ 등 논증 방식의 의미를 정확히 파악할 수 있다.
활동 유형	개별 활동+ 모둠 활동(4인 1모둠)
준비물	A4 종이
활동 방법	① 개인별로 논증 방식의 ‘연역’, ‘귀납’, ‘유추’에 해당하는 예를 하나씩 만들어 종이에 적는다. ② 모둠별로 1명씩 돌아가며 자신이 만든 예를 모둠원들에게 보여 주고 모둠원들은 답을 말한다. ③ 모든 사람이 문제 내기를 마치면, 모둠별로 투표를 통해 가장 쉽게 이해할 수 있었던 예시를 1개 정한다. ④ 모둠별로 뽑은 예시를 칠판에 붙여 놓고 논증 방식에 대해 다시 한번 정리한다. △ 활동 예시
지도 방안	논증 방식의 예시들을 통해 논증 방식의 의미와 그 특징을 연결 지어 설명해 주어 학생들이 논증 방식에 대해 쉽게 이해할 수 있도록 지도한다.

활동 4 ‘같은 주장, 다르게 설득하기’로 논증 방식 파악하기

활동 목표	같은 주장을 각각 다른 논증 방식으로 전개하는 글을 통해 논증 방식에 대해 이해할 수 있고, 어떤 논증 방식이 효과적인지 알 수 있다.
활동 유형	개별 활동+ 모둠 활동(4인 1모둠)
준비물	같은 주장을 담고 있는 짧은 논설문 2개(미래엔 국어 ③ 2. 주장과 설득 [적용활동])
활동 방법	① 짧은 논설문 (가)와 (나)를 읽고, (가)와 (나)의 주장을 적는다. ② (가)와 (나)에 사용된 각각의 논증 방식을 적어 본다. ③ 모둠별로 모여 독자들의 공감을 사는 데 더 효과적인 논증 방식이 무엇인지 이야기하고, 그 이유에 대해 토론한다.
지도 방안	어떤 논증 방식이 효과적인지 학생들 나름대로 판단해 보게 하고 그렇게 판단한 이유를 함께 말할 수 있도록 지도한 후, 각각의 논증 방식이 가진 특징과 연결 지을 수 있도록 지도한다.

학습 주제	논증 방식을 파악하며 주장하는 글 읽고 쓰기	소속	____학년 ____반 ____번
학습 목표	논증 방식을 파악하며 주장하는 글을 읽을 수 있다.	이름	

(가) 언어는 인격의 표현이다. 언어는 사용하는 사람의 인격을 대변하며, 반대로 사용하는 언어가 그 사람의 인격을 형성하기도 한다. 따라서 사람의 인격은 언어를 통해 평가된다.

요즘은 많은 청소년들이 입에 비속어를 달고 다닌다. 비속어가 없으면 대화가 되지 않을 정도라고 한다. 비속어는 상대방에게 불쾌감을 주는 것에 그치지 않고 그것을 사용하는 사람의 심성마저도 거칠게 만들기 때문에 인격 형성에 좋지 않은 영향을 끼친다. 따라서 건전한 인격 형성을 위해서는 바른 말을 쓰는 언어 습관을 갖도록 노력해야 한다.

(나) 옛날이야기이다. 석가모니가 제자 아난다와 함께 길을 건다가, 길가에 떨어져 있는 썩은 노끈 한 도막과 형묘 조각을 보게 되었다. 버려진 지 오래되어 썩고 삭았으므로 무엇에 쓰이던 것인지는 알 수 없었으나, 그 형체만은 삼으로 꼰 노끈이요, 형묘 조각임이 분명하였다. 스승과 제자가 묻고 대답한다.

“무엇에 쓰이던 것이냐?”

“워낙 내버려진 지 오래되어 알 수 없습니다.”

“냄새를 맡아 보면 어떨까?”

“네, 노끈 도막은 생선 비린내가 나는 것으로 보아 생선을 엮었던 것인 듯하옵고, 형묘 조각은 향내가 나는 것으로 보아 향을 찢던 것인 듯하옵습니다.”

“그렇구나! 사람도 이와 같아 처음에는 모두 맑고 깨끗했으나, 살아가는 동안 어떻게 사느냐에 따라 풍기는 냄새가 달라지느니라. 형체는 알아볼 수 없이 변모되었건마는…….”

그리하여 불가(佛家)에서는 풍기는 냄새를 향기롭게 하기 위해서 마음을 갈고닦는 수행을 하게 되는데, 그 수행 과정이나 결과를 훈습이라 일컫는다. 만일, 석가모니가 언어학자였다면, ‘풍기는 냄새’라는 말 대신에 ‘쓰이는 말씨’라고 고쳤을 것이다.

인품을 고결하게 가지고자 하는 사람이면 모름지기 마음을 바르게 해야 할 것이요, 그 바른 마음이 제대로 드러나게 하기 위하여 바른 말 쓰기에 힘써야 할 것이다.

— 심재기, 「언어생활」 중에서

1. (가)와 (나)에서 공통적으로 주장하는 내용을 한 문장으로 써 보자.

바른 말을 써야 한다.(올바른 언어 습관을 가져야 한다.)

2. (가)와 (나)에 사용된 논증 방식을 알아보고, 어느 것이 독자들의 공감을 사는 데 더 효과적일지 그 이유와 함께 말해 보자.

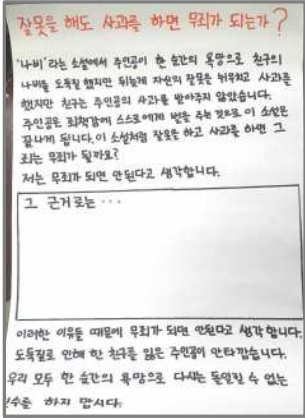
• 사용된 논증 방식

(가): 연역적 방식

(나): 유추의 방식

• 독자들의 공감을 사는 데 더 효과적인 방식과 그 이유

: 연역에 의한 논증이 효과적이다. 그 이유는 바른 말을 써야 하는 당위성을 인식시켜 설득력을 높여 주기 때문이다. / 유추에 의한 논증이 효과적이다. 유사한 상황을 예로 들어 설득력을 높여 주기 때문이다.

활동 목표	모둠원 중에서 논설문 체험관장 역할을 지원 받아 논설문을 쓰는 방법에 대한 체험을 아이들이 직접 설계하고 그 체험을 한 아이들은 논설문을 쓸 수 있게 하는 활동이다.
활동 유형	모둠 활동+ 개별 활동
준비물	‘논설문 체험관장’이 적힌 이름표, A4 종이
활동 방법	① 모둠원 중에서 ‘논설문 체험관장’ 역할을 할 학생을 지원받는다. ② 논설문 체험관장을 맡은 학생은 이름표를 붙이고, 논설문 체험을 설계한다. ③ 논설문 체험관장 역할을 맡은 학생을 제외한 나머지 모둠원들은 논설문 체험을 한다. ④ 논설문 체험관 활동을 마친 후, 논설문 체험관장 역할을 맡은 학생은 다른 학생들에게 적절한 주제를 제시한다. ⑤ 논설문 체험관장 역할을 맡은 학생을 제외한 나머지 모둠원들은 주제에 맞는 논설문을 A4 종이에 직접 써 본다. ✓ 학생들이 준비한 논설문 체험의 예 - 논설문 순서대로 배열하기: 하나의 논설문을 문단별로 잘라서 섞은 후, 순서에 맞게 다시 배열해 보는 활동 - 주장에 대한 근거 쓰기: 주장을 제시한 후, 그 주장에 대한 근거를 써 보게 하는 활동 - 본문을 보고 서론과 결론 적기: 논설문의 본문을 제시하고 그 본문을 보고 서론과 결론을 유추해서 쓰는 활동 - 골든벨 퀴즈: 논설문 쓰기 절차에 관한 문제를 내고 맞추는 활동   △ 주장에 대한 근거 쓰기  △ 골든벨 퀴즈
지도 방안	논설문 체험관장 역할을 맡은 학생에게 논설문 체험을 설계할 때, 단순하게 퀴즈를 내고 푸는 형식은 지양하고 체험을 하고 난 후 논설문을 쓸 수 있는 체험을 준비할 수 있도록 지도해야 한다.

활동 평가지

____학년 ____반 ____번 이름 _____

① 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 주장하는 글의 내용을 요약할 수 있는가?			
	2. 주장하는 글에서 주장과 그에 대한 근거를 찾을 수 있는가?			
	3. 논증 방식의 특징을 파악하였는가?			
	4. 주장하는 글의 특징을 이해하였는가?			
활동 참여도	활동 ① 논설문을 집중하여 읽고 주요 단어 & 문장 떠올리기			
	활동 ② 주장과 근거를 파악하는 오징어 다리 붙이기			
	활동 ③ 예시를 통해 논증 방식 알아보기			
	활동 ④ '같은 주장, 다르게 설득하기'로 논증 방식 파악하기			
	활동 ⑤ 논설문 체험관 활동을 통한 논설문 쓰기			
느낀 점				

② 상호 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆
--------------	-------

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

교사 평가하기



쓰쓰기

15 경험을 바탕으로 감동과 즐거움을 주는 글 쓰기 _ 이선희

16 설명하는 글 읽고 쓰기 _ 안윤주

17 능동적인 글 쓰기 _ 성혜영

18 쓰기 윤리를 위한 저작권 교육 _ 성은주

19 문제 해결 방안이나 요구 사항을 담은 글 쓰기 _ 이성원

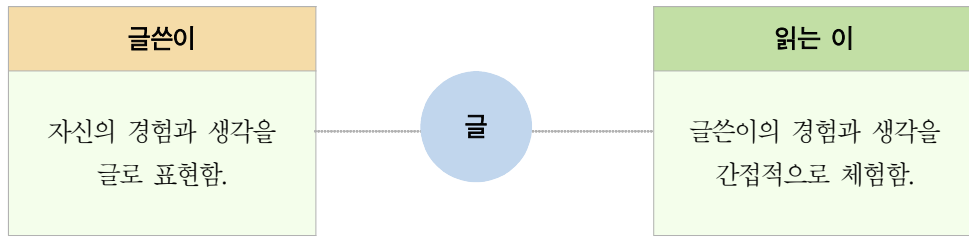
15 경험을 바탕으로 감동과 즐거움을 주는 글 쓰기

- [학습 목표] • 경험이 드러난 진솔한 글을 통해 자신의 삶을 성찰할 수 있다.
• 자신의 경험을 바탕으로 감동이나 즐거움을 주는 글을 쓸 수 있다.

거꾸로교실 수업 흐름도

배움 준비	▶ 학습 목표 제시 이번 단원의 학습 목표를 제시하며, 전후 관련 학습 내용과 연관 짓는다. ▶ 디딤영상 내용 점검 디딤영상의 주요 내용을 환기시키고 거꾸로교실 활동을 소개한다.
생각 기초 (동기 유발)	활동 1 작품 간의 공통점 파악하기 이 활동은 단원 전체 학습을 여는 가벼운 동기 유발 활동이다. 의미 있는 일상의 경험을 바탕으로 만들어진 노래와 시를 친구들과 함께 감상하고 공통점, 주제 등을 파악하면서 학습자 자신의 삶이 곧 문학을 포함한 예술의 모티브가 됨을 이해하도록 한다. 아울러 제시된 여러 노래와 시는 가족에 대하여 말하고 있으므로 노래와 시를 천천히 감상하면서 자신의 삶도 성찰해 볼 수 있다. 활동 시간이 부족할 경우 노래 한 곡, 시 한 편만 감상할 수도 있다.
생각 심화 (작품 감상·분석)	활동 2 작품에서 작가의 경험 발견하기 작가의 경험이 녹아 있는 노래와 시를 감상한 결과를 바탕으로 경험과 창작의 관계를 좀 더 심화하여 이해하기 위한 활동이다. 우리가 접하는 문학, 음악, 미술, 건축 등 여러 분야의 다양한 창작물들은 창작의 주체인 작가의 경험을 직간접적으로 표현한 결과라는 것을 파악하는 데 목적이 있다. 활동 3 문학 작품에 말 걸기 - 경험은 어떻게 작품에 녹아 있는가? 경험이 진솔하게 드러나 있는 문학 작품을 읽고, 경험을 어떻게 작품으로 표현하는 것이 좋을지 모둠 협력 활동을 통해 파악하고, 그 결과를 공유하는 활동이다. 학습자들은 교과서에 수록된 작품과 함께 경험이 진솔하게 표현된 교과서 밖 작품을 함께 감상하며 ‘경험을 바탕으로 감동과 즐거움을 주는 글 쓰기’ 방법을 좀 더 면밀하게 준비할 수 있다.
생각 적용 (표현)	활동 4 일상 속 경험을 문학 작품으로 표현하기 자신의 경험 중에서 의미 있는 경험을 찾아 문학 작품으로 직접 표현하며 문학 감상을 넘어 문학 창작까지 자기 주도적으로 수행하는 활동이다. 이 활동을 통해 학생들은 능동적 생산자로서 자기 주도적으로 활동을 수행할 수 있다. 다양한 문학 양식 중에서 하나를 선택하여 글을 써 보고, 완성된 글을 감상하면서 스티커를 활용한 투표로 상호 평가를 진행해 본다.
배움 정리	▶ 학습 확인 이번 단원에서 배운 내용을 키워드 중심으로 언급하며 정리한다. ▶ 개별, 모둠별 활동지 제출 활동 과정 및 결과를 평가에 대해 안내한다.
지도상의 유의점	글을 쓸 때 자신의 경험을 진솔하게 드러내는 것이 중요함을 안내하고, 모둠 활동과 개별 활동을 혼동하지 않도록 지도한다.

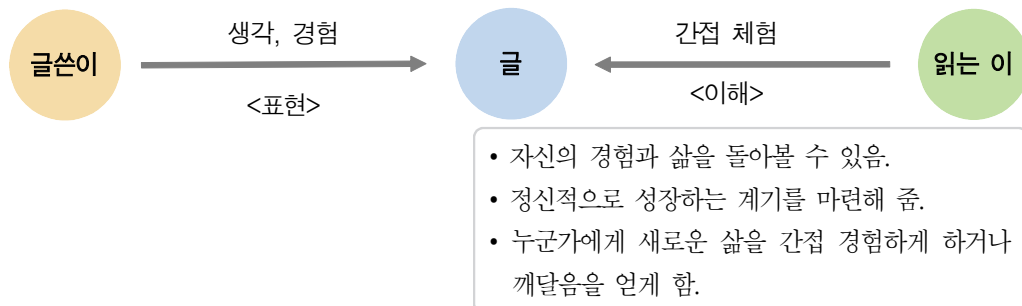
① 경험을 바탕으로 한 글 쓰기



② 경험이 담긴 글 쓰기의 유의점

주제 명확하게 하기	- 글감으로 정한 자신의 경험이 어떤 의미와 가치를 지니는지 생각해 본다. - 글의 문맥과 분위기를 통해 자기 생각과 의도를 드러낸다.
진솔하게 쓰기	- 자신이 경험한 내용을 꾸밈없이 솔직하게 쓴다. - 화려한 표현보다는 체험 내용을 진솔하게 쓰는 데 초점을 둔다.
개성 있게 쓰기	- 적합한 어휘, 문장, 표현 기법을 택해 개성적으로 표현한다. - 상투적인 표현보다 참신한 표현을 사용한다.
적절하게 구상하기	- 글을 쓸 때 내용의 일관성을 유지한다. - 구체적인 사례, 경험, 깨달음 등을 수필의 처음, 중간, 끝 중에서 어디에 배치하는 것이 효과적일지 고려한다.
읽는 이 고려하기	- 읽는 이 중에 글쓴이가 글감으로 정한 생활 체험을 접하지 못한 이도 있을 수 있음을 고려한다. - 읽는 이마다 겪은 체험에 차이가 있음을 고려해야 한다.

③ 경험을 기록한 글 쓰기의 의의



활동 1 작품 간의 공통점 파악하기

활동 목표	일상에서의 의미 있는 경험을 표현한 노래와 시를 감상하고, 일상 경험이 노래와 시에 어떻게 드러나는지 파악할 수 있다.
활동 소개	자신의 경험이 바탕이 된 노래와 시를 감상하고, 경험과 작품(예술)의 관계에 대해 짐작해 보는 가벼운 연관 짓기 활동이다. 모둠 친구들과 함께 노래와 시를 감상하는 과정에서 학습자들은 경험이 작품 창작의 중요한 기반이 됨을 자연스럽게 이해할 수 있다.
활동 유형	모둠 활동 (4인 1모둠)
준비물	활동지
활동 방법	- 경험이 드러나 있는 노래와 시를 감상한다.(노래는 3곡 중에서 1~2곡을 선택하여 듣는다.) - 싸이, 「아버지」(노래) - 넥스트, 「아버지와 나 (Part-1)」(노래) - 자이언티, 「양화대교」(노래) - 라디, 「엄마」(노래) - 기형도, 「엄마 걱정」(시) - 감상한 노래와 시의 공통점을 찾아보고 각자 의견을 정리한다. - 모둠 단위로 각자의 의견을 서로 주고받은 후 모듬의 대표 의견을 정하고 이를 발표한다. - 발표를 들으며 다른 모듬의 좋은 생각을 활동지에 정리한다. - 발표 중 가장 인상적인 의견을 선정하고 그 이유를 적는다.
지도 방안	- 제시된 노래나 시 외에도 개인의 경험이 드러나는 다른 노래나 시를 제시할 수도 있다. - 노래나 시 외에도 인간이 창조하는 다양한 예술 작품에 경험이 나타난다는 것을 함께 설명해 주어 본 차시 활동이 다음 차시로 자연스럽게 이어질 수 있도록 지도한다.

학습 주제	경험을 바탕으로 감동과 즐거움을 주는 글 쓰기	소속	___학년 ___반 ___모둠
학습 목표	일상에서의 의미 있는 경험을 표현한 노래와 시를 감상하고, 일상 경험이 어떻게 노래와 시에 드러나는지 파악할 수 있다.	모둠원	

■ 다음 자료를 감상한 후 함께 생각해 봅시다. (①~④ 중에서 1~2곡 선택, ⑤는 필수 감상할 것)

- ① 싸이, 「아버지」(노래)
- ② 넥스트, 「아버지와 나 (Part-1)」(노래)
- ③ 자이언티, 「양화대교」(노래)
- ④ 라디, 「엄마」(노래)
- ⑤ 기형도, 「엄마 걱정」(시)

※ 지금까지 살펴본 동영상 자료나 음악 자료, 읽기 자료의 공통점은 무엇일까요?

	발표자	의견	우수 의견 선택
우리 모둠			
다른 모듬의 좋은 생각			

■ 가장 인상적인 의견은?

■ 그 이유는?

활동 목표	인터넷 기사를 살펴봄으로써 경험과 창작은 밀접한 연관이 있음을 이해할 수 있다.
활동 소개	이 활동은 우리가 접하는 문학, 음악, 미술, 건축 등 여러 분야의 다양한 창작물들은 창작의 주체인 작가의 경험을 직간접적으로 표현한 결과라는 것을 파악하는 활동이다. 아울러 태블릿 PC나 스마트폰을 활용하여 인터넷 기사를 읽는 과정에서 디지털 리터러시 교육도 함께 수행할 수 있다.
활동 유형	개별 활동
준비물	활동지, 색연필, 색 사인펜, 태블릿 PC나 스마트폰
활동 방법	① 제시된 인터넷 신문 기사를 읽는다. (주소) http://imnews.imbc.com/n_newssas/n_relaxation/n_exhibit/3735111_16747.html - 태블릿 PC나 스마트폰이 있는 경우, 각자 자기 속도에 맞추어 기사를 차분하게 읽는다. ② 신문 제목, 기사의 주인공, 살아온 이력 등에 대해 파악한다. - 글과 그림이 조화를 이루도록 하여 활동지에 간략하게 정리한다. ③ 기사 주인공의 작품 중 가장 인상적인 것을 고르고, 그 이유를 설명한다. ④ 가장 인상적인 작품을 그대로 옮겨 그린다. ⑤ 만약 내가 화가라면 어떤 경험을 작품으로 표현하고 싶은지 이야기를 나눈다.
지도 방안	△ 「프리다 칼로, 아름다운 절망과 사랑 그리고 디에고」 기사 내용 • 제시한 사례 외에도 창작자의 경험과 작품이 밀접한 관련이 있는 다양한 분야의 예를 추가로 더 찾아서 살펴볼 수 있음을 안내한다. • 미술 교과와 연계하여 수업을 진행할 수도 있으며, 이 경우 미술 교과에서 작가와 작품에 대해 좀 더 전문적으로 살펴본 후 국어 수업에서 이 활동을 수행하는 것이 좋다.



△ 「프리다 칼로, 아름다운 절망과 사랑 그리고 디에고」 기사 내용

학습 주제	경험을 바탕으로 감동과 즐거움을 주는 글 쓰기	소속	____학년 ____반 ____번
학습 목표	일상에서의 의미 있는 경험을 표현한 노래와 시를 감상하고, 일상 경험이 어떻게 노래와 시에 드러나는지 파악할 수 있다.	이름	

■ 인터넷 기사(http://imnews.imbc.com/n_newssas/n_relaxation/n_exhibit/3735111_16747.html)를 읽고, 다음 물음에 답하시오.

① 기사 제목은 무엇인가요?

② 어떤 사람에 관한 기사인가요?

③ 이 사람은 어떤 일생을 살았나요? 짧게 요약해 주세요. 그림으로 요약해도 좋아요.

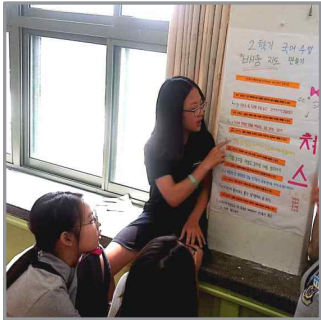
④ 이 사람의 작품 중 가장 인상적인 작품은 무엇인가요? 그 작품을 따라 그려 볼까요?

■ 작품 제목 :

■ 인상적인 이유 :

⑤ 만약 내가 화가라면, 나는 어떤 경험을 그림으로 표현하고 싶은가요? 그 이유는?

활동 3 문학 작품에 말 걸기 - 경험은 어떻게 작품에 녹아 있는가?

활동 목표	문학 작품을 읽으면서 감동이나 즐거움을 주는 글을 쓰기 위해 자신의 삶과 경험을 어떻게 표현하면 좋을지 생각해 보고, 경험이 드러난 진솔한 글을 통해 자신의 삶을 성찰할 수 있다.
활동 소개	경험이 진솔하게 드러나 있는 문학 작품을 읽고, 경험을 어떻게 작품으로 표현하는 것이 좋을지 모둠 협력 활동을 통해 파악하고, 활동 결과를 공유한다.
활동 유형	모둠 활동 (4인 1모둠)
준비물	활동지, 전지, 색연필, 색 사인펜, 유성 매직, 스티커
활동 방법	① 읽기 후 모둠 활동 ① - 필수 - 교과서 글 <1>~<4> 중 하나를 모둠별로 각각 다르게 고르고, 작품 속에 담긴 글쓴이의 경험을 짐작해 본다. - 활동 결과를 바탕으로 글과 그림을 조화롭게 배치하여 발표용 자료를 만든다. ② 읽기 후 모둠 활동 ② - 필수 - 갤러리 위킹으로 우리 모둠이 선택하지 않은 작품에 대한 감상과 분석 결과를 살펴보고, 의견을 정리한 후 상호 평가를 한다. ✓ 갤러리 위킹 방법 - 먼저 역할 분담을 한다. - 전문 안내원 2명, 관람객 2명 - 전문 안내원은 자신이 속한 모둠의 활동 결과를 관람객에게 설명하고, 관람객은 전문 안내원의 설명을 들으며 들은 내용을 활동지에 정리한다. - 다른 모둠으로 이동하기 전 작품 분석 결과와 전문 안내원의 설명에 대해 스티커(1인당 1~3개 투표)로 평가한다. - 전체 모둠의 1/2만큼 이동한 후 전문 안내원과 관람객의 역할을 서로 바꾼다. - 모든 모둠을 다녔을 후 자신의 모둠으로 돌아와 관람객으로서 들은 내용을 서로에게 설명해 주고 정리한다.    △ 갤러리 위킹 활동 ③ 읽기 후 모둠 활동 ③ - 선택 - <5>~<8> 중에서 하나를 모둠별로 서로 다르게 고르고, 작품 속에 담긴 글쓴이의 경험을 짐작해 본다. ④ 읽기 후 모둠 활동 ④ - 선택 - 우리 모둠이 선택하지 않은 작품에 대한 감상과 분석 결과를 살펴보고, 이에 대한 내용을 정리해 본다. - 갤러리 위킹을 한 번 더 실시하고, 인상적인 작품을 중심으로 요약정리한다.
지도 방안	전문 안내원의 설명을 듣는 관람객들이 설명을 들은 후 궁금한 점등을 자유롭게 질문하고 답하면서 문학 작품을 더욱 깊이 있게 이해할 수 있도록 안내한다.

학습 주제	경험을 바탕으로 감동과 즐거움을 주는 글 쓰기	소속	___학년 ___반 ___모듬
학습 목표	일상에서의 의미 있는 경험을 표현한 노래와 시를 감상하고, 일상 경험이 어떻게 노래와 시에 드러나는지 파악할 수 있다.	모듬원	

■ 읽기 자료를 읽고, 모듬 친구와 함께 글쓰이의 경험을 짐작해 봅시다.

읽기 후 모듬 활동 ① - 필수

다음 ①~④ 중에서 하나의 작품을 모듬별로 선택하여 읽어 보세요.(모듬별 선택 과정에서 빠진 작품이 없어야 함.)

- ① 최재천, 「동물들은 모두가 서정시인」
- ② 이경희, 「현이의 연극」
- ③ 정진권, 「막내의 야구 방망이」
- ④ 정채봉, 「별명을 찾아서」

선택한 읽기 자료는?	<번호 : >, 제목 :	글쓰이 :
-------------	-------------------	-------

1. 이 글은 무엇을 이야기하고 있나요?

2. 이 글에서 글쓰이는 어떤 일을 겪었나요?

3. 글쓰이가 하고 싶었던 말은 무엇일까요?

4. 읽기 자료를 읽고 무엇을 느꼈나요? 어떤 부분이 재미있었나요?

읽기 후 모둠 활동 ② - 필수

우리 모둠이 선택하지 않은 작품에 대한 감상과 분석 결과를 갤러리 워킹 활동을 하며 살펴보고, 내용을 정리해 보자.

1. 이 글은 무엇을 이야기하고 있나요?	2. 이 글에서 글쓴이는 어떤 일을 겪었나요?
3. 글쓴이가 하고 싶었던 말은 무엇일까요?	
4-1. 읽기 자료를 읽고 무엇을 느꼈나요?	4-2. 어떤 부분이 재미있었나요?

읽기 후 모둠 활동 ③ - 선택

다음 ⑤ ~ ⑧ 중에서 하나의 작품을 모둠별로 선택하여 읽어 보세요.

- ⑤ 주동민, 「내 동생」
- ⑥ 이은민, 「시장에서」
- ⑦ 김성조, 「아버지는 광부였다 1」
- ⑧ 배한권, 「엄마의 런닝구」

선택한 읽기 자료는?

<번호 : >, 제목 :

글쓴이 :

1. 이 글은 무엇을 이야기하고 있나요?

2. 이 글에서 시적 화자 또는 글쓴이는 어떤 일을 겪었나요?

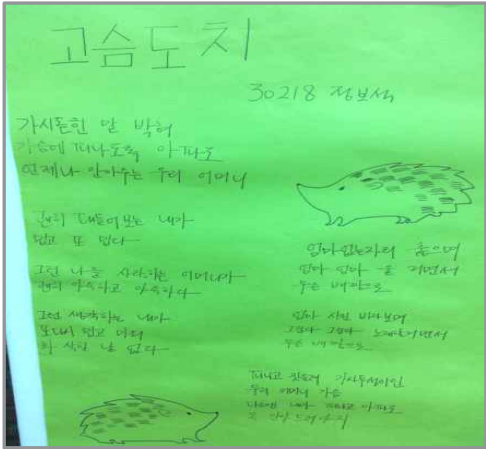
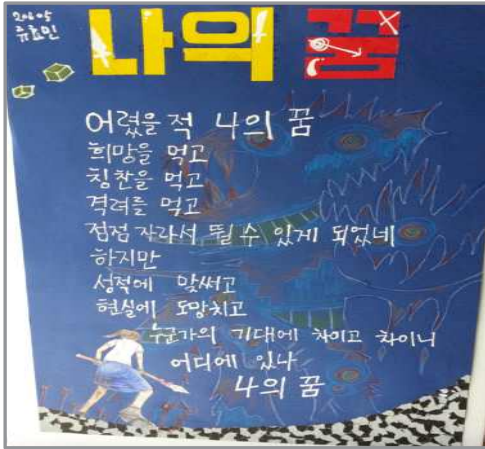
3. 글쓴이가 하고 싶었던 말은 무엇일까요?

4. 읽기 자료를 읽고 무엇을 느꼈나요? 어떤 부분이 재미있었나요?

읽기 후 모둠 활동 ④ - 선택

우리 모둠이 선택하지 않은 작품에 대한 감상과 분석 결과를 살펴보고, 정리해 보자.

1. 이 글은 무엇을 이야기하고 있나요?	2. 이 글에서 글쓴이는 어떤 일을 겪었나요?
3. 글쓴이가 하고 싶었던 말은 무엇일까요?	
4-1. 읽기 자료를 읽고 무엇을 느꼈나요?	4-2. 어떤 부분이 재미있었나요?

활동 목표	자신에게 의미 있는 경험을 바탕으로 감동과 즐거움을 주는 글을 쓸 수 있다.
활동 소개	문학 교육은 문학 감상에서 그치지 않고 문학 창작까지 나아갈 때 학습 내용을 더욱 효과적으로 내면화할 수 있다. 이 활동은 자신이 겪었던 의미 있는 경험을 문학 작품으로 직접 표현하는 활동으로, 능동적 생산자로서 자기 주도적으로 활동을 수행하도록 구성하였다.
활동 유형	개별 활동 혹은 모둠 활동
준비물	활동지, 색연필, 색 사인펜, 유성 매직, 색종이, 풀, 가위, 스티커
활동 방법	① 나에게 의미가 있었던 경험을 떠올려 보고, 가장 의미 있는 경험을 하나 고른다. ② 경험을 문학 작품으로 표현할 때 독자에게 전하고 싶은 말을 생각한다. ③ 독자에게 하고 싶은 말을 전달하는 데 알맞은 문학 갈래를 고른다. ④ 각자 선택한 문학 갈래 양식에 맞추어 경험을 문학 작품으로 표현한다. ⑤ 고쳐쓰기를 한 후 작품을 완성한다. ⑥ 전체적인 활동 과정을 돌아보며 자기 평가를 한다. ⑦ 완성된 작품을 교실 벽면, 복도 등에 일정 기간 전시하고, 전시 기간 중 상호 평가를 한다.     △ 경험을 바탕으로 감동과 즐거움을 주는 글 쓰기(예시)
지도 방안	화려한 기교를 부리기보다는 예시 작품처럼 자신의 경험을 진솔하게 표현할 수 있도록 지도한다.

학습 주제	경험을 바탕으로 감동과 즐거움을 주는 글 쓰기	소속	____학년 ____반 ____번
학습 목표	자신의 경험을 바탕으로 감동이나 즐거움을 주는 글을 쓸 수 있다.	이름	

■ 나의 경험을 문학 작품으로 표현해 봅시다.

① 나에게 의미 있었던 경험을 떠올려 보세요. 어떤 경험인가요? 여러 가지를 찾아보세요.

② 의미 있었던 경험 중 가장 기억에 남는 경험은 무엇인가요?

③ 만약 그 경험을 문학 작품으로 만든다면, 독자에게 전하고 싶은 말(주제, 중심 생각)은 무엇인가요?

④ 내가 하고 싶은 말을 전달하는 데 알맞은 문학 갈래는 무엇일까요?

☐ 시 ☐ 소설 ☐ 수필 ☐ 희곡 ☐ 시나리오 ☐ 기타()

⑤-1. '시'를 선택한 경우 아래 내용을 참고하세요.

- 시적 화자는 어떤 사람(사물)으로 설정할 것인가요?

- 시적 화자를 어떤 처지에 놓여 있게 할 것인가요?

- 전체적인 시의 분위기는 어떻게 만들 것인가요?

- 어떤 시어를 주로 사용하고 싶은가요?

- 중요한 내용을 어떻게 압축하여 인상적으로 표현할 수 있을까요? 표현을 직접 만들어 보세요!

※ 비유적 표현, 시각/청각/미각/촉각/후각 등 감각적인 표현을 사용하기

⑤-2. ‘소설, 희곡, 시나리오’를 선택한 경우 아래 내용을 참고하세요.

- 등장인물을 어떻게 설정할 것인가요?

이름	나이	성격	외모	직업 등

- 나와 가장 연관 있는 등장인물은 누구인가요? 중심인물은 누구인가요?

- 주요 사건은 어떤 것으로 설정하나요?

- 사건의 진행은 어떤 순서로 배치할 것인가요?

☐ 순차적인 시간의 흐름에 따라 구성 ☐ 시간의 흐름을 마음대로 변경

- 배경은 어떻게 설정하나요?

시간적 배경	공간적 배경

- 작품을 통해 하고 싶은 말은 무엇인가요?

⑤-3. ‘수필’을 선택한 경우에는 경험을 자유롭게 서술하면 됩니다.

⑥ 나의 경험을 문학 작품으로 만들어 봅시다. 시를 쓸 경우에는 어울리는 시화도 그려 봅시다.

A large rectangular box with a solid red border and a dashed red inner border, intended for writing a literary work. A horizontal line is drawn near the top of the box.

활동 평가지

____학년 ____반 ____번 이름 _____

① 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 작품에 드러난 일상의 경험을 파악할 수 있는가?			
	2. 작품이 작가의 경험을 표현한 결과물임을 이해할 수 있는가?			
	3. 문학 작품에 작가의 경험이 어떻게 반영되어 있는지 파악할 수 있는가?			
	4. 일상의 경험을 문학 작품으로 표현할 수 있는가?			
활동 참여도	활동 ① 작품 간의 공통점 파악하기			
	활동 ② 작품에서 작가의 경험 발견하기			
	활동 ③ 문학 작품에 말 걸기			
	활동 ④ 일상 속 경험을 문학 작품으로 표현하기			
느낀 점				

② 상호 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆
--------------	-------

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

교사 평가하기

16 설명하는 글 읽고 쓰기

[학습 목표] • 설명 방식을 파악하며 설명하는 글을 읽는다.

• 설명하고자 하는 대상이나 개념에 맞게 적절한 설명 방법을 사용하여 독자가 이해하기 쉽게 글을 쓴다.

거꾸로교실 수업 흐름도

배움 준비	▶ 학습 목표 제시 이번 단원의 학습 목표를 제시하며, 전후 관련 학습 내용과 연관 짓는다. ▶ 디딤영상 내용 점검 디딤영상의 주요 내용을 환기시키고 거꾸로교실 활동을 소개한다.
생각 기초	활동 1 본문 순서대로 배열하기 이 활동은 학생들이 재미없어하는 비문학 본문을 제대로 읽게 하는 목적을 지닌 것으로, 설명문의 문단을 무작위로 배열한 본문을 주고 모둠에서 협의하여 설명문의 순서에 맞게 가위로 오려 알맞게 배열하는 활동이다.
생각 심화 (협업 활동)	활동 2 설명 방법을 익히는 콘셉트 게임하기 설명문의 설명 방법을 익히는 모둠 활동이다. 설명 방법이 적힌 10장의 카드를 얹어 놓고, 그중 하나를 뽑은 뒤 이와 연관되는 그림 3개를 선택한다. 나머지 모둠원들은 선택한 그림 3개를 보고 어떤 설명 방법인지를 맞추는 게임이다. 맞춘 사람의 수만큼 출제자는 점수를 가져가게 되고 맞춘 학생은 1점을 받게 된다. 문제를 잘 내야만 높은 점수를 얻을 수 있다. 활동 3 설명문 정리를 위한 플로우 맵 활동과 빈칸 채우기 설명문을 읽고 설명 방법까지 공부한 다음 전체 내용을 정리해 보는 활동이다. 처음, 중간, 끝에 해당하는 문단의 번호를 쓰고 문단의 핵심 키워드를 적은 다음 그 키워드를 이용해 처음, 중간, 끝의 내용을 요약한다. 그리로 요약한 내용을 다시 그림으로 표현해 보는 활동이다.
생각 적용 (창의적 사고)	활동 4 설명문 쓰기 설명문을 다 배우고 난 후 이제는 직접 설명문을 써 보는 활동이다. 모둠 글쓰기로 설명 방법이 2개 이상 들어가야 하고 문단을 보충해 주는 그림 자료도 2개 이상 포함되어야 한다. 한 문단에는 반드시 하나의 중심 문장이 들어가야 하고 그 중심 문장들은 글 전체와 연결되어야 함을 강조한다.
배움 정리	▶ 학습 확인 이번 단원에서 배운 내용을 키워드 중심으로 언급하며 정리한다. ▶ 개별, 모둠별 활동지 제출 활동 과정 및 결과물 평가에 대해 안내한다.
지도상의 유의점	비문학이라 학생들이 많이 어려워하지만, 책을 보지 않고 시작하는 것이 좋다. 그래야만 더 집중해서 학습에 임하게 된다.

■ 설명 방법의 종류

정의

설명하고자 하는 대상의 의미를 밝히는 방법

예) 수도는 한 나라의 중앙 정부가 있는 도시를 뜻한다.

예시

구체적이고 친근한 예를 제시하여 설명하는 방법

예) 예를 들면, 알래스카에는 '눈'과 관련한 언어가 발달하였다.

비교

둘 이상의 대상에 대해 공통점을 중심으로 건주는 방법

예) 닭과 소는 모두 동물에 해당한다.

대조

둘 이상의 대상에 대해 차이점을 중심으로 건주는 방법

예) 닭은 조류이고, 소는 포유류이다.

분류

대상을 일정한 기준에 따라 나누어서 설명하는 방법

예) 문학은 시, 소설, 수필, 극의 갈래로 나뉜다.

분석

대상을 부분이나 요소로 나누어 설명하는 방법

예) 꽃은 꽃잎, 암술, 수술, 꽃받침 등으로 이루어져 있다.

열거

여러 가지 예나 사실을 죽 늘어놓고 설명하는 방법

예) 맛에는 짠맛, 단맛, 신맛, 쓴맛 등이 있다.

인과

원인과 결과의 관계로 설명하는 방법

예) 오늘은 눈이 와서 땅이 질퍽질퍽하다.

인용

남의 말이나 글을 끌어와 설명하는 방법

예) 선생님은 이번 시험이 매우 중요하다고 하셨다.

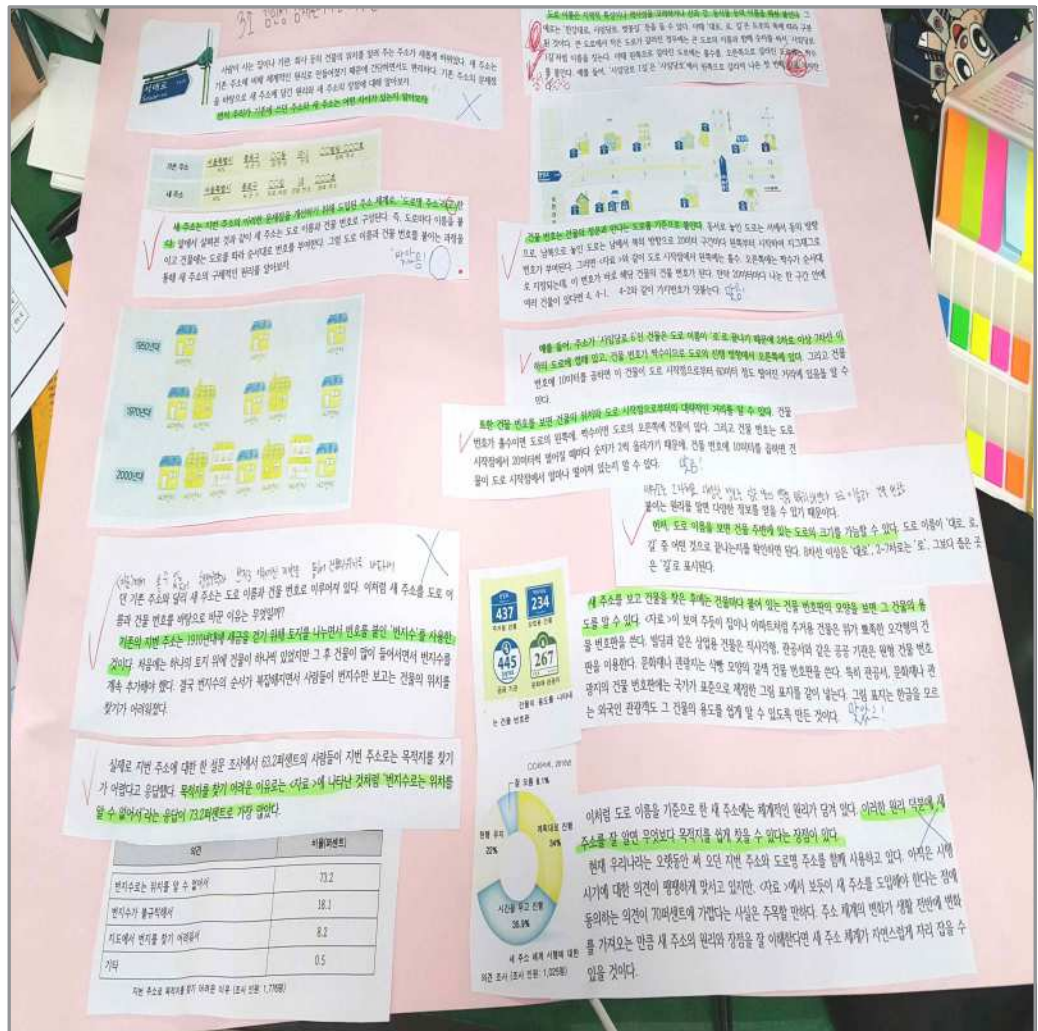
비유

어떤 대상을 다른 대상에 빗대어 설명하는 방식

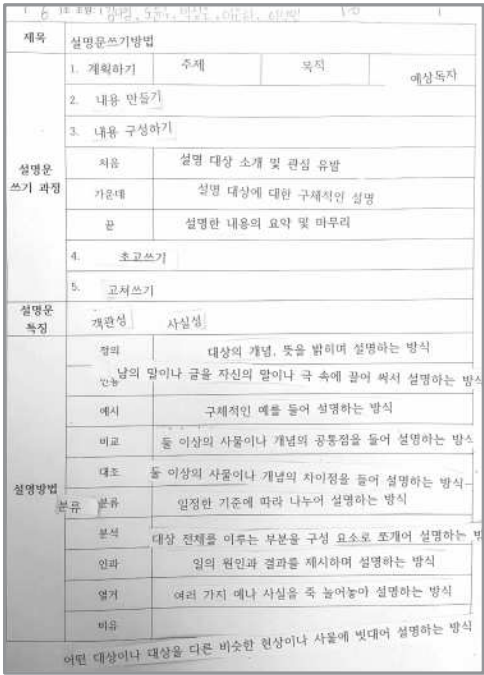
예) 내 마음은 호수처럼 잔잔하다.

활동 1 본문 순서대로 배열하기

활동 목표	본문 내용의 흐름을 논리적으로 이해할 수 있다.
활동 유형	모둠 활동 (4인 1모듬)
준비물	본문 문단 무작위로 배열된 것, 4절지, 풀, 가위
활동 방법	① 설명문의 본문을 문단별로 잘라 그림 자료와 함께 나누어 준다. ② 모듬별로 처음, 중간, 끝의 순서대로 붙이고 그것에 맞게 자료도 붙인다. (문단을 순서대로 붙이고 앞에 문단 번호를 적는다.) ③ 순서에 맞게 본문을 붙인 다음 각 문단의 중심 문장에 표시한다. ④ 설명 방법이 사용된 부분에 밑줄을 치고 설명 방법의 종류를 적는다. ⑤ 상단에 설명문의 제목을 유추하여 적는다. ⑥ 마지막 문단 다음에 주제를 적는다. ⑦ 모듬별로 점수를 매겨 보고 틀린 부분을 고친다.
지도 방안	• 모듬끼리 충분히 협의하여 본문을 배열하도록 한다. • 모듬 활동을 하고 난 후 시간이 남는다면 똑같은 활동을 개인 활동으로 하는 것도 좋다. 모듬 활동 후에 개인 활동을 한다고 미리 말하면 모듬 활동에 더 적극적으로 참여하게 되고 개인 활동을 하면서 배운 내용을 한 번 더 정리할 수 있다.



16 설명하는 글 읽고 쓰기 199

활동 목표	설명문의 내용을 다시 정리하기 위한 활동이다.
활동 유형	개별 활동, 모둠 활동
준비물	활동지, 교과서
활동 방법	[플로우 맵 활동] ① 설명문의 문단에 번호를 차례대로 매긴다. ② 처음, 중간, 끝에 해당하는 문단 번호를 적는다. ③ 문단의 핵심 키워드를 찾아 적는다. ④ 키워드를 포함하여 중심 문장을 한 문장 또는 두 문장으로 요약한다. ⑤ 중심 문장을 그림으로 표현한다.  [빈칸 채우기] ① 설명문 쓰기 방법과 설명 방법에 대해 정리한 표와 빈칸에 들어갈 설명이 담긴 활동지를 확인한다. ② 빈칸에 들어갈 알맞은 내용을 활동지에서 찾고, 해당 부분을 오려서 붙인다. 
지도 방안	2개 이상의 문단이 있을 때 여러 문단을 합쳐서 요약하기가 어려울 수 있다. 그때는 핵심 키워드를 중심으로 요약하도록 한다.

학습 주제	설명하는 글 읽고 쓰기	소속	___학년 ___반 ___모둠
학습 목표	설명 방식을 파악하며 설명하는 글을 읽는다.	모둠원	

제목 :

	항목	처음	중간	끝
핵심 키워드				
중심 문장				
그림으로 표현하기				

학습 주제	설명하는 글 읽고 쓰기	소속	___학년 ___반 ___모둠
학습 목표	설명 방식을 파악하며 설명하는 글을 읽는다.	모둠원	

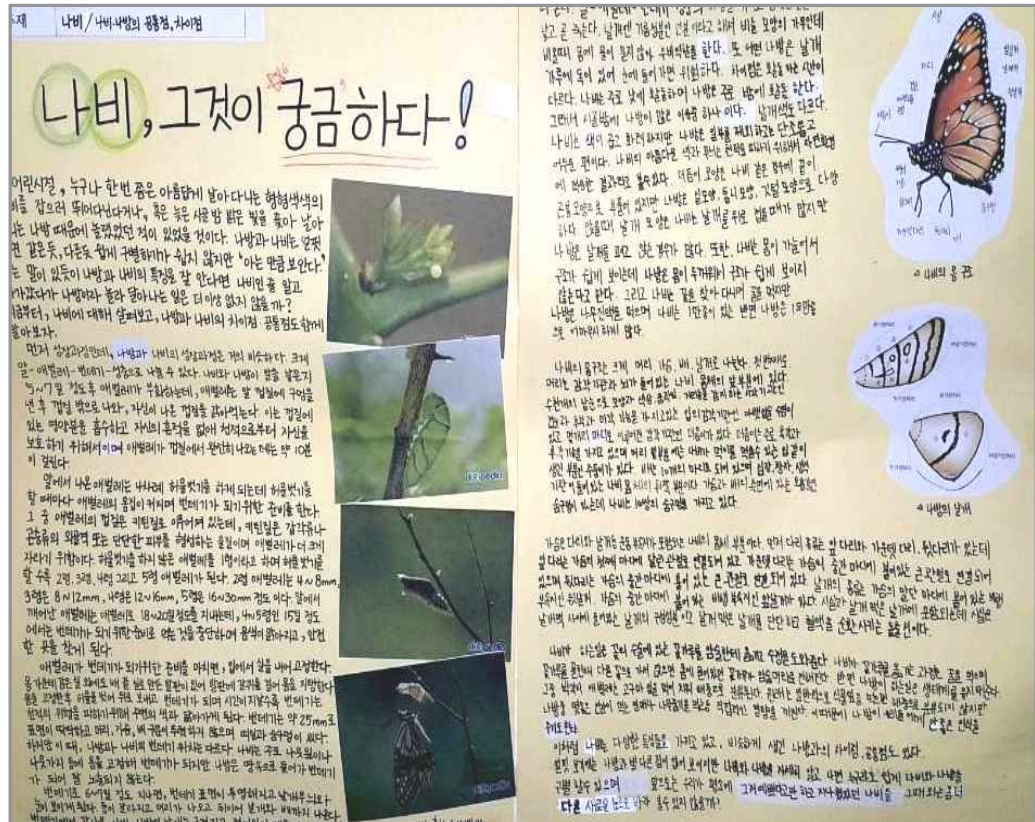
설명문 쓰기 방법과 설명 방법에 맞도록 점선 아래 부분을 오려 붙이시오.

Tip 학생들에게는 교사용 답을 삭제한 후에 활동지를 출력하여 나누어 주세요.

제목	설명문 쓰기 방법			
설명문 쓰기 과정	1. 계획하기	주제	목적	예상 독자
	2. 내용 만들기			
	3. 내용 구성하기			
	처음		가운데	끝
	설명 대상 소개 및 관심 유발		설명 대상에 대한 구체적인 설명	설명한 내용의 요약 및 마무리
	4. 초고 쓰기			
	5. 고쳐쓰기			
특징	사실성, 객관성			
설명 방법	정의	대상의 개념, 뜻을 밝히며 설명하는 방식		
	인용	남의 말이나 글을 자신의 말이나 글 속에 끌어 써서 설명하는 방식		
	예시	구체적인 예를 들어 설명하는 방식		
	비교	둘 이상의 사물이나 개념의 공통점을 들어 설명하는 방식		
	대조	둘 이상의 사물이나 개념의 차이점을 들어 설명하는 방식		
	분류	일정한 기준에 따라 나누어 설명하는 방식		
	분석	대상 전체를 이루는 부분을 구성 요소로 쪼개어 설명하는 방식		
	인과	일의 원인과 결과를 제시하며 설명하는 방식		
	열거	여러 가지 예나 사실을 죽 늘어놓아 설명하는 방식		
	비유	어떤 대상을 다른 비슷한 현상이나 사물에 빗대어 설명하는 방식		

목적	대상의 개념, 뜻을 밝히며 설명하는 방식
내용 만들기	구체적인 예를 들어 설명하는 방식
고쳐쓰기	예상 독자
사실성, 객관성	일의 원인과 결과를 제시하며 설명하는 방식
설명 대상에 대한 구체적인 설명	남의 말이나 글을 자신의 말이나 글 속에 끌어 써서 설명하는 방식
일정한 기준에 따라 나누어 설명하는 방식	어떤 대상을 다른 비슷한 현상이나 사물에 빗대어 설명하는 방식
주제	설명한 내용의 요약 및 마무리
둘 이상의 사물이나 개념의 차이점을 들어 설명하는 방식	설명 대상 소개 및 관심 유발
초고 쓰기	대상 전체를 이루는 부분을 구성 요소로 쪼개어 설명하는 방식
둘 이상의 사물이나 개념의 공통점을 들어 설명하는 방식	여러 가지 예나 사실을 죽 늘어놓아 설명하는 방식

활동 목표	지금까지 설명문에 대해 배운 것을 바탕으로 이제는 직접 설명문을 써 봄으로써 설명문의 짜임, 설명 방법 등을 스스로 체득하게 한다.
활동 유형	모둠 활동
준비물	4절 색종이, 각자 준비해 온 설명문 자료
활동 방법	① 모둠 글쓰기는 모둠원 간의 협업이 중요하므로 원하는 사람끼리 모둠을 짜게 한다. 최고 인원은 3명까지로 제한한다. ② 모둠에서 역할을 정해 미리 설명할 대상을 정하고 사진 자료나 설명 자료를 조사해 온다. ③ 머리말(1문단), 본문(3-4문단), 맺음말(1문단)로 내용을 구성하고, 되도록 본문을 먼저 쓰고 나서 머리말과 맺음말을 쓴다. ④ 완성된 설명문을 교실 곳곳에 붙여 갤러리처럼 만든다. ⑤ 상호 평가지를 나누어 주어 순위를 매기고 조언과 칭찬을 적는다. ⑥ 마지막에 느낀 점을 적어 제출한다.
지도 방안	- 한 문단 안에는 반드시 하나 이상의 중심 문장이 포함되어야 한다. 또한, 각 문단의 중심 문장은 글의 전체 주제와 연결되어야 한다. - 설명 방법 2개 이상, 그림 자료 2개 이상은 반드시 들어가야 한다. - 모둠원끼리 문단을 나누어 글쓰기를 하고, 고쳐쓰기를 할 때 문단과 문단이 자연스럽게 연결되게 고쳐쓰기를 충분히 하도록 한다. - 설명문을 쓸 때 역할 분담을 분명히 하지 않으면 무임승차가 발생하므로 주의해야 한다.



학습 주제	설명하는 글 읽고 쓰기	소속	___학년 ___반 ___모둠
학습 목표	설명하고자 하는 대상이나 개념에 맞게 적절한 설명 방법을 사용하여 독자가 이해하기 쉽게 글을 쓴다.	모둠원	

■ ‘설명문’ 개요 짜기

주제	
사용할 설명 방법	
함께할 친구	
역할 배분	
개요 짜기	처음(1~2문단)
	중간(3~4문단)
	끝(1~2문단)

활동 평가지

____학년 ____반 ____번 이름 _____

① 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 설명문을 순서대로 배열할 수 있는가?			
	2. 설명 방법의 특징을 설명할 수 있는가?			
	3. 설명문의 내용을 정리하고 중심 문장을 요약할 수 있는가?			
	4. 설명문의 체계에 따라 설명문을 쓸 수 있는가?			
활동 참여도	활동 ① 본문 순서대로 배열하기			
	활동 ② 설명 방법을 익히는 콘셉트 게임하기			
	활동 ③ 설명문 정리를 위한 플로우 맵 활동과 빈칸 채우기			
	활동 ④ 설명문 쓰기			
느낀 점				

② 상호 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆
--------------	-------

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

교사 평가하기

17 능동적인 글 쓰기

[학습 목표] • 주제, 목적, 독자를 고려하여 쓰기 과정을 계획하고 점검하고 조정할 수 있다.

거꾸로교실 수업 흐름도

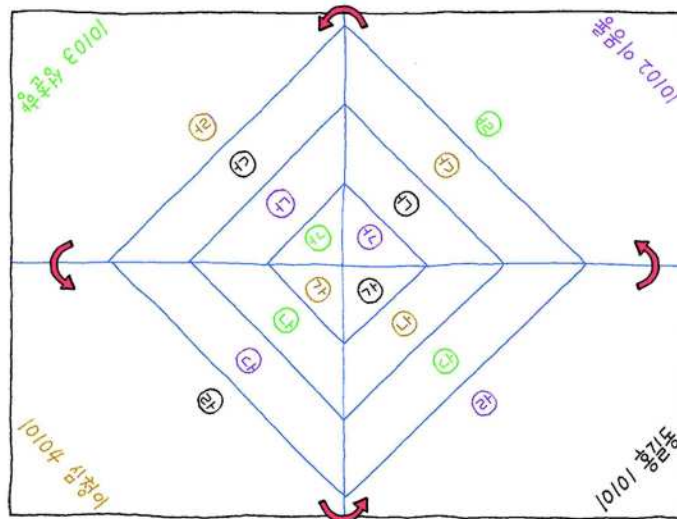
배움 준비	▶ 학습 목표 제시 이번 단원의 학습 목표를 제시하며, 전후 관련 학습 내용과 연관 짓는다. ▶ 디딤영상 내용 점검 디딤영상의 주요 내용을 환기시키고 거꾸로교실 활동을 소개한다.
생각 기초 (생각 시각화)	활동 1 보석맵으로 계획하기 이 활동은 디딤영상에서 배운 쓰기의 과정 중 ‘계획하기’ 단계에 해당하는 활동으로, 글의 주제, 목적, 예상 독자를 보석맵을 통해 정하는 단계이다. 모듈별 대화를 통해 글쓰기를 계획하여 글쓰기에 대한 부담을 덜 수 있는 활동이다.
생각 심화 (협업 활동)	활동 2 브레인스토밍으로 내용 마련하기 글의 주제와 목적을 고려하여 중심 내용을 결정하고 세부 내용을 마련하기 위해 모듈별 브레인스토밍을 하는 활동이다. ‘활동 1’에서 정한 글의 주제에 대해 학생들이 아는 것을 자유롭게 다양하게 쓰는 과정을 통해 글의 내용을 마련하는 일이 어렵지 않음을 알게 하는 활동이다. 활동 3 개요 짜기로 내용 조직하기 ‘활동 2’에서 선정한 내용에 대해 개요 짜기 과정을 거쳐 글의 구조를 정해 보는 활동이다. 개요 짜기는 글을 짜임새 있게 쓰는 데 도움이 됨을 알 수 있는 활동이다.
생각 적용 (창의적 사고)	활동 4 역할 분담 글쓰기를 통해 표현하기 개요표를 바탕으로 역할을 분담하여 글을 표현하는 활동이다. ‘처음, 중간, 끝’ 부분을 모듈원끼리 나누어 쓰는 과정을 통해 글쓰기에 대한 부담을 줄이고 자신감을 가지게 하는 활동이다. 활동 5 협력하여 고쳐 쓰기 ‘활동 4’의 결과물을 모듈 내에서 돌려 읽으며 고쳐 쓰고, 모듈 간 돌려 읽기를 통해 고쳐쓰기와 상호 평가가 동시에 이루어질 수 있도록 하는 활동이다. 친구의 글을 고쳐 쓰는 과정을 통해 글에 대한 비판적 안목을 더욱 향상할 수 있는 활동이다.
배움 정리	▶ 학습 확인 이번 단원에서 배운 내용을 키워드 중심으로 언급하며 정리한다. ▶ 개별, 모듈별 활동지 제출 활동 과정 및 결과물 평가에 대해 안내한다.
지도상의 유의점	글쓰기는 전문가만이 할 수 있는 일이 아니라 원리를 알고 연습을 해 보면 누구나 할 수 있는 일임을 알게 한다. 또한, 모듈의 협력적 글쓰기 과정을 통해 글쓰기에 대한 자신감을 심어 줄 수 있도록 한다.

■ 능동적인 글 쓰기의 과정



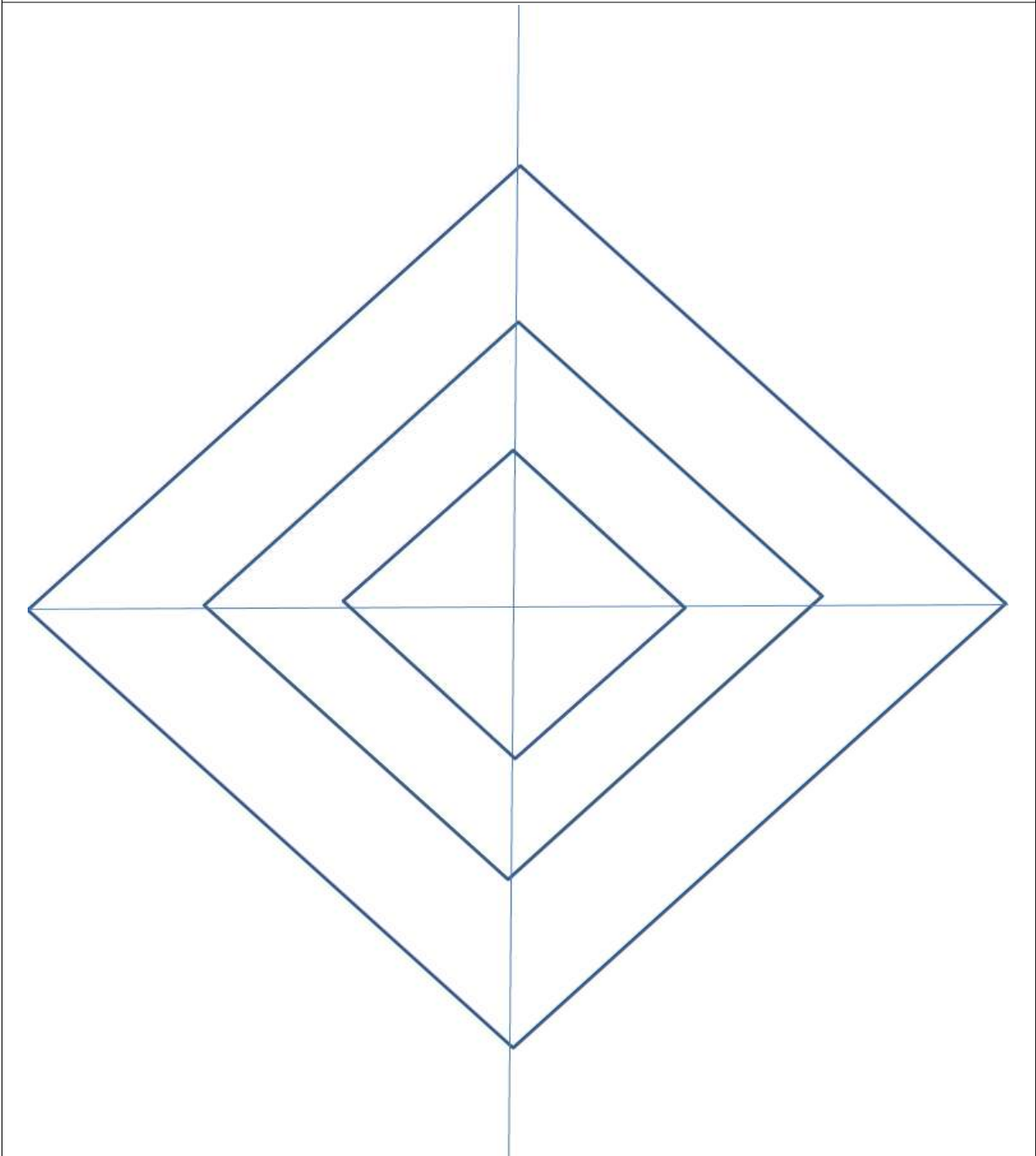
활동 1 보석맵으로 계획하기

활동 목표	모둠 내에서 보석맵 활동을 통해 글의 주제, 글을 쓰는 목적, 예상 독자를 정할 수 있다.
활동 소개	학생들의 글쓰기에 대한 부담을 줄이기 위해 글쓰기의 첫 단계인 계획하기를 모둠원의 협력적 글쓰기로 진행한다. 모둠원이 협력적 의사 결정을 할 수 있는 보석맵 활동을 통해 글을 쓰는 목적, 예상 독자, 글의 주제 등을 정해 본다.
활동 유형	모둠 활동 (4인 1모둠)
준비물	A3 용지, 필기도구, 스티커
활동 방법	① A3 용지 1장을 보석맵 형태가 되도록 접어 4개의 활동 구역을 만든다. ② 가장 안쪽에 해당하는 ㉠ 보석에 자신의 이름을 쓴다. ③ ㉡ 보석에 자신이 쓰고 싶은 글의 주제를 쓴다. ④ 보석맵을 오른쪽으로 90도 회전시킨 다음 글쓰기의 주제를 어떠한 목적으로 쓸 것인지 ㉢ 보석에 쓴다. ⑤ 보석맵을 오른쪽으로 90도 회전시킨 다음 어떤 대상을 예상 독자로 하여 쓸 것인지 ㉣ 보석에 쓴다. ⑥ 모둠원의 논의를 거쳐 보석맵에 기록된 글의 주제, 목적, 예상 독자의 조합 중 하나를 선정한다.
지도 방안	• 협력적 글쓰기를 통해 글쓰기에 대한 자신감을 가질 수 있도록 한다. • 보석맵을 통해 글의 주제, 목적, 예상 독자를 선정할 때, 모둠원의 재논의를 거쳐 일부 내용을 고칠 수 있음을 안내한다.

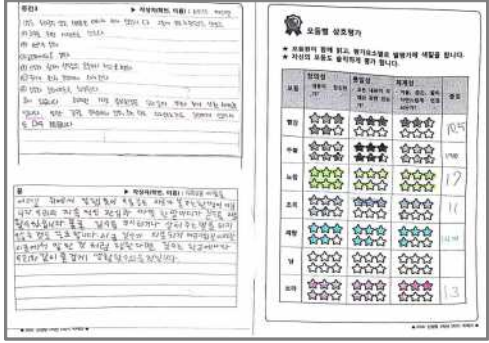


학습 주제	능동적인 글 쓰기	소속	___학년 ___반 ___모둠
학습 목표	글의 주제, 목적, 예상 독자를 정하여 글쓰기를 계획할 수 있다.	모둠원	

1~4번 보석에 각각 각자의 이름, 글의 주제, 글쓰기의 목적, 예상 독자를 쓴 다음, 모둠원이 가장 적절하다고 생각하는 조합을 선택한다.



활동 동포

활동 목표	• 개요표를 바탕으로 역할을 분담하여 글의 목적과 예상 독자에 맞게 표현할 수 있다. • 자신의 글 고쳐 쓰기, 모둠 내 친구의 글 고쳐 쓰기, 모둠 간 고쳐 쓰기 활동을 통하여 글을 완성해 보는 경험을 할 수 있다.
활동 유형	모둠 활동 (4인 1모둠)
준비물	활동지, 교과서
활동 방법	① 쓰기 활동지를 부분별로 자른다. ② 모둠 내에서 ‘처음, 끝 / 중간 1 / 중간 2 / 중간 3’ 부분을 쓸 인원을 각각 정하고, 자신의 역할에 맞게 활동지에 글을 쓴다. ③ 글쓰기가 완료되면 교정 부호를 이용하여 자신의 글을 자신의 색 펜으로 고쳐 쓴다. ④ 자기 글 고쳐 쓰기가 완료되면 모둠원끼리 활동지를 돌려 읽으며 고쳐 쓴다. ⑤ 모둠 내 고쳐 쓰기가 완료되면 글의 순서대로 큰 종이에 붙여 한 편의 글을 완성한다. ⑥ 완성된 글은 모둠 간 한 방향으로 돌려 가며 읽은 뒤 고쳐쓰기를 하고 상호 평가하게 한다. - 다른 모둠의 결과물을 모둠원 한 명이 소리 내어 읽으며 고쳐 써도 좋다. - 상호 평가는 ‘창의성, 통일성, 체계성’을 평가한다. ⑦ 모둠 간 활동을 통해 느낀 것을 발표한다.  △ 역할 분담 글쓰기  △ 자기 글 고쳐 쓰기  △ 모둠 내 고쳐 쓰기  △ 모둠 간 고쳐 쓰기 및 상호 평가
지도 방안	• 협력적 글쓰기를 통해 글쓰기는 전문가만 할 수 있는 것이 아니라 누구나 할 수 있다는 자신감을 가질 수 있도록 한다. • 처음부터 완벽한 글쓰기는 불가능하며 글쓰기 활동의 과정 자체가 중요함을 강조하여 주도적이고 협력적으로 글쓰기에 참여할 수 있도록 한다.

학습 주제	능동적인 글 쓰기	소속	____학년 ____반 ____모둠
학습 목표	협력적 글쓰기와 고쳐쓰기를 할 수 있다.	모둠원	

[illegible][illegible]

학습 주제	능동적인 글 쓰기	소속	___학년 ___반 ___모둠
학습 목표	협력적 글쓰기와 고쳐 쓰기를 할 수 있다.	모둠원	

■ 글쓰기 조각을 붙이고 고쳐쓰기를 한 다음 상호 평가를 하시오.

	학번	이름	학번	이름
모둠원				
주제				
제목				
목적				
예상 독자				

■ 다음에 글쓰기한 결과물을 붙이고 모둠원이 돌아가면서 고쳐쓰기를 하시오.

'처음' 부분
붙이는 곳

'중간 1' 부분
붙이는 곳

'중간 2' 부분
붙이는 곳

'중간 3' 부분
붙이는 곳

'끝' 부분
붙이는 곳

[평가 방법]

- 모둠원이 함께 읽고, 평가 요소별로 색칠하시오.
- 자기 모둠의 결과물도 객관적으로 평가하시오.

평가 요소 모둠 명	창의성 (내용이 참신한가?)	통일성 (모든 내용이 주제와 관련 있는가?)	체계성 (처음, 중간, 끝이 자연스럽게 연결되는가?)	합계
	☆☆☆ ☆☆☆	☆☆☆ ☆☆☆	☆☆☆ ☆☆☆	
	☆☆☆ ☆☆☆	☆☆☆ ☆☆☆	☆☆☆ ☆☆☆	
	☆☆☆ ☆☆☆	☆☆☆ ☆☆☆	☆☆☆ ☆☆☆	
	☆☆☆ ☆☆☆	☆☆☆ ☆☆☆	☆☆☆ ☆☆☆	
	☆☆☆ ☆☆☆	☆☆☆ ☆☆☆	☆☆☆ ☆☆☆	
	☆☆☆ ☆☆☆	☆☆☆ ☆☆☆	☆☆☆ ☆☆☆	
	☆☆☆ ☆☆☆	☆☆☆ ☆☆☆	☆☆☆ ☆☆☆	

★ 우리 모둠 총점 : () 점

활동 평가지

____학년 ____반 ____번 이름 _____

① 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 쓰기의 과정을 순서대로 설명할 수 있는가?			
	2. 글쓰기를 할 때 브레인스토밍을 통해 세부 내용을 적절하게 마련하였는가?			
	3. '창의성, 통일성, 체계성'의 기준에 맞게 글을 적절하게 평가할 수 있는가?			
활동 참여도	활동 ① 보석맵으로 계획하기			
	활동 ② 브레인스토밍으로 내용 마련하기			
	활동 ③ 개요 짜기로 내용 조직하기			
	활동 ④ 역할 분담 글쓰기를 통해 표현하기			
	활동 ⑤ 협력하여 고쳐 쓰기			
느낀 점				

② 상호 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆
--------------	-------

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

교사 평가하기

18 쓰기 윤리를 위한 저작권 교육

- [학습 목표] • 저작권과 저작물이 무엇인지 명확하게 개념을 설명할 수 있다.
• 저작권과 관련된 다양한 활동을 통해 쓰기 윤리의 필요성을 쓸 수 있다.

거꾸로교실 수업 흐름도

배움 준비	▶ 학습 목표 제시 이번 단원의 학습 목표를 제시하며, 전후 관련 학습 내용과 연관 짓는다. ▶ 디딤영상 내용 점검 디딤영상의 주요 내용을 환기시키고 거꾸로교실 활동을 소개한다.
생각 기초 (동기 유발)	활동 1 저작권, 저작물에 대해 알아보기 이 활동은 본 주제와 관련하여 학생들이 어느 정도의 배경지식을 가졌는지 파악하는 활동이다. 활동 2 패들렛으로 저작권에 대한 내용 학습하기 저작권에 대한 다양한 내용을 각자 개성대로 조사하여 모둠별로 모으는 과정을 통해 다양한 저작권의 세계를 알아가는 데 초점을 둔다. 활동 3 저작권 관련 용어(어휘) 퍼즐 맞추기 이 단원에서 반드시 알아야 할 핵심 어휘와 무작위로 쓰인 뜻을 연결하는 활동으로, 직접 짝을 맞춰 붙이는 과정을 통해 자연스럽게 주요 개념들을 알게 된다.
생각 심화 (협업 활동)	활동 4 저작권 완전 정복 ○× 퀴즈 함께 해결하기 저작권에 대해 꼭 알아야 할 내용을 문제로 만들어 모둠끼리 함께 해결해 나가는 과정을 통해 저작권에 대한 이해를 돕는 활동이다.
생각 적용 (창의적 사고)	활동 5 릴레이 이어 그리기 & 사진으로 저작권 정의 내리기 모듬별(릴레이 이어 그리기), 개인별(사진으로 저작권 정의 내리기) 활동을 통해 지금까지 배운 저작권에 대한 내용을 정리하는 활동이다.
배움 정리	▶ 학습 확인 이번 단원에서 배운 내용을 키워드 중심으로 언급하며 정리한다. ▶ 개별, 모듬별 활동지 제출 활동 과정 및 결과물 평가에 대해 안내한다.
지도상의 유의점	글을 쓸 때 쓰기 윤리를 제대로 지키기 위해선 저작권에 대해 이해가 필요하다. 그래서 학생들에게 저작권을 주제로 한 다양한 활동들과 사례들로 저작권 교육을 해 줄 필요가 있다. 한국저작권위원회에서 저작권에 대한 다양한 연수들을 개설하고 있어 이 연수를 들으면 저작권에 대한 내용으로 수업하는 데 도움을 많이 받을 수 있다(http://www.edu-copyright.or.kr). 교과서에 수록된 내용도 시대의 흐름에 따라 달라진 내용도 있어 이런 내용을 미리 확인하고 학생들에게 안내해 주면 좋다.

① 저작권법이란?

저작권법

저작자의 권리와 이에 인접한 권리를 보호하기 위하여 만든 법률이다. 저작자가 사람인 경우에는 저작자가 살아 있는 동안과 저작자가 죽은 다음 해부터 70년간 보호되고, 저작자가 법인이나 단체인 경우에는 공표한 다음 해부터 70년 동안 보호된다.

대표적인 위반 사례

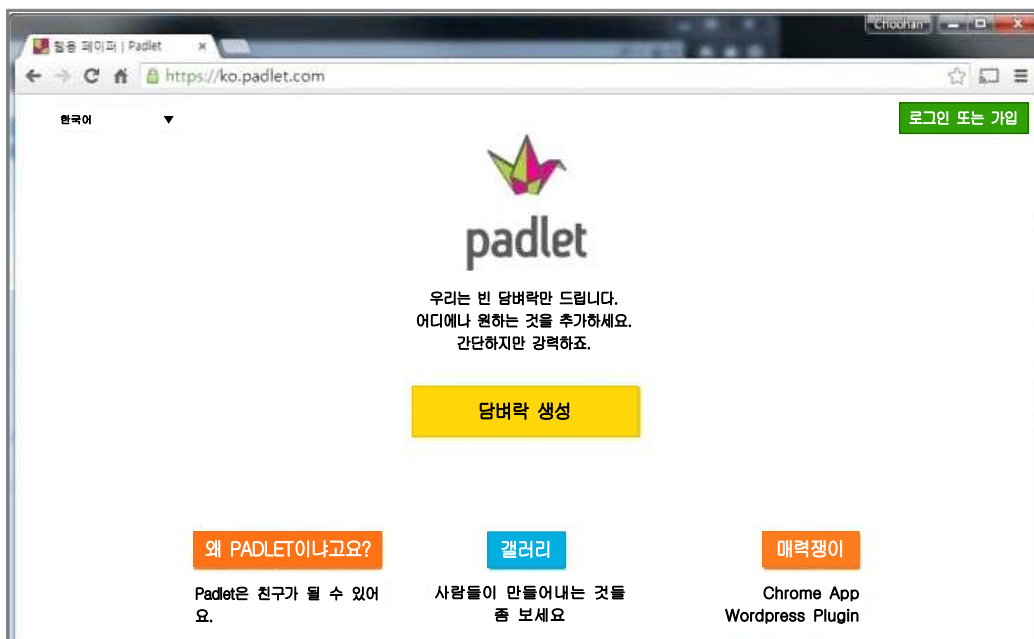
- 인터넷에 떠도는 글, 그림, 사진 등을 저작자의 허락 없이 가져와서 내 홈페이지에 올리는 행위
- 컴퓨터 프로그램을 시디(CD)로 만들어서 친구들에게 나누어 주는 행위
- 인기 드라마, 쇼 프로그램 등 방송 프로그램을 무단으로 인터넷에 올리는 행위
- 글짓기, 그리기 대회에 다른 사람의 글, 그림을 베껴서 내는 행위

② 패들렛이란?



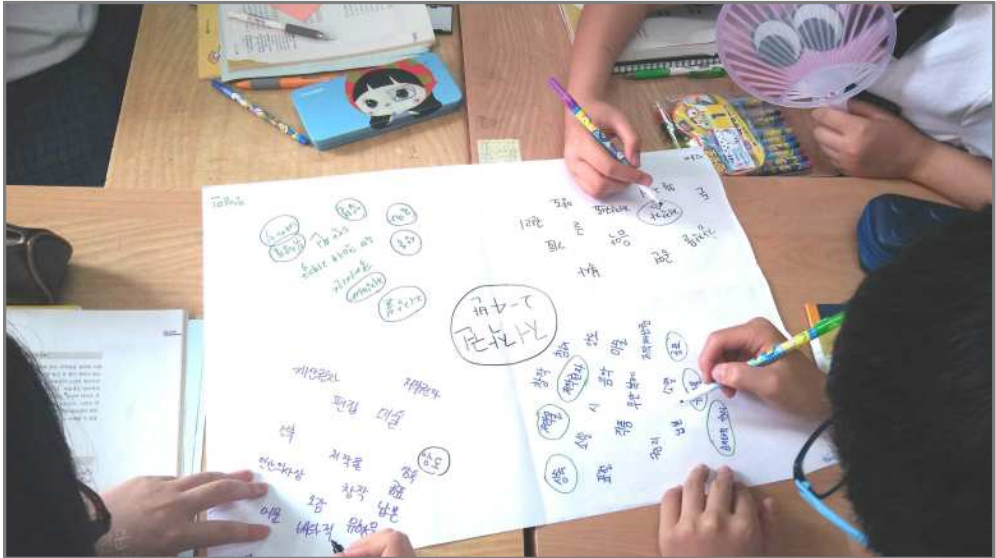
‘패들렛(Padlet)’이란 ‘담벼락’이라고 부르는 하나의 작업 공간에 많은 사람이 동시에 접속하여 포스트잇을 붙이듯이 메모를 입력할 수 있는 웹 애플리케이션이다. 온라인상의 포스트잇으로, 동영상이나 온라인 주소를 하이퍼링크로 만들어 쉽게 영상에 접근하게 할 수 있다. 주소는 <https://ko.padlet.com/>으로 패들렛은 학생들의 회원 가입이 따로 필요 없고 교사가 담벼락을 만들어 주소만 알려 주면 누구나 들어가서 자유롭게 내용을 붙일 수 있다. 패들렛 활용법은 유튜브 등에서 검색하면 쉽게 찾을 수 있다.

③ 패들렛 활용법



사이트 : <https://youtu.be/-SnJmP4YUfw>(동영상 링크 오류가 생길 경우 크롬 브라우저에서 실행해 보세요.)

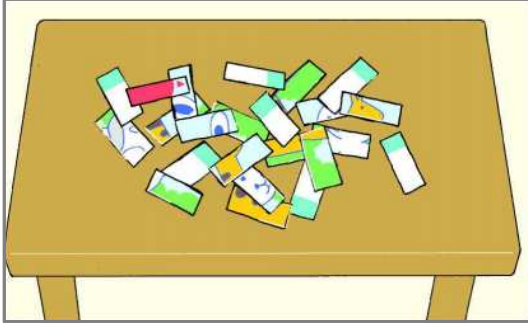
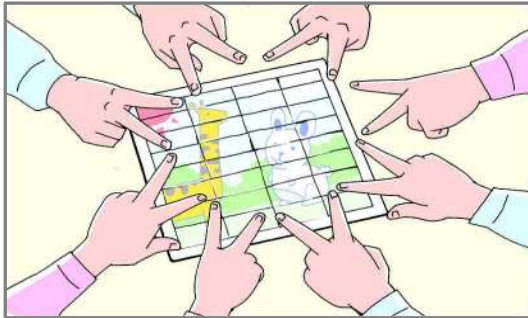
활동 1 저작권, 저작물에 대해 알아보기

활동 목표	이 활동을 통해 저작권에 대한 서로 간의 배경지식을 파악할 수 있다.
활동 소개	저작권에 대한 내용은 학생들이 그 중요성을 인식하지만, 구체적인 개념은 잘 모르는 경우가 많다. 이런 경우 모둠원이 함께 의견을 모아 나가면 저작권에 대한 개념을 잡는 데 도움을 얻을 수 있다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모둠)
준비물	전지, 색 사인펜, 포스트잇
활동 방법	① 전지 가운데에 ‘저작권’이라는 글자를 쓰고 전지를 2번 접어 4부분으로 나눈다. ② 저작권에 대해 생각나는 대로 2분간 브레인라이팅(brain writing)을 한다. (전지 모서리에 각자의 이름을 쓰고 모둠원들이 각기 다른 색 사인펜을 사용한다.) ③ 모둠별로 중복되는 단어에 눈에 띄는 색깔 펜으로 동그라미를 하고, 그 단어들을 이용하여 저작권에 관련된 내용으로 짧은 글을 지어 포스트잇에 쓴다. ④ 모둠별로 만든 저작권에 대한 글짓기 내용을 발표한다. ⑤ 교과서에 있는 저작권, 저작물의 개념을 확인한다.  △ 저작권을 주제로 한 브레인라이팅
지도 방안	• 저작권은 인간만이 가진다는 것, 창작성이 중요한 요소라는 것을 다양한 자료를 통해 학생들에게 인지시켜 줄 필요가 있다. • EBS 기획 특집 - 「저작권 보호의 날 특집 퀴즈 쇼」(유튜브에서 시청 가능)를 참고해도 저작권에 대한 개념들을 이해하는 데 도움을 받을 수 있다.

활동 목표	저작권에 대한 내용은 자료를 찾아보면 다양한 자료들이 많이 있어 학생들이 직접 해당 정보를 찾고 모둠별로 구조화하는 활동을 해 보면 좋다. 패들렛(Padlet)이라는 새로운 프로그램을 활용하여 학생들이 온라인상의 협업 활동을 경험하게 한다.
활동 유형	모둠 활동 (4인 1모둠)
준비물	컴퓨터 또는 태블릿 PC
활동 방법	① 앞에서 본 디딤영상을 바탕으로 모둠 대표가 패들렛에 가입해서 다른 모둠원이 자료를 첨부할 수 있는 주소를 알려 준다. - 한 명이 대표로 가입하지 않고 주소만 공유하면 자료의 수정이나 공개 정도, 배경 화면 등을 다시 수정할 수 없어서 모둠원 중 한 명만 가입해서 그 주소로 모둠원들이 자료를 모으는 것이 좋다. ② 다른 모둠원들은 모둠 대표가 알려 준 주소로 들어가 각자가 찾은 저작권 관련 자료를 첨부한다. - 주소를 알려 줄 때 공개된 밴드 등에 올릴 경우 ‘비밀번호로 보호’를 설정해야 다른 모둠원이 들어가서 마음대로 낙서를 올리는 문제를 방지할 수 있다. ③ 모든 모둠원이 자료를 만든 후 그 파일을 ‘읽기 전용’으로 다시 설정을 바꾸어 밴드나 카페에 게시한다(설정을 바꾸어 게시해야 다른 모둠원들도 친구들의 자료를 확인할 수 있다).
	  △ 패들렛을 활용한 저작권 학습
지도 방안	• 컴퓨터실의 환경을 미리 점검해 볼 필요가 있다. • 학생들이 자료를 만들 때 교사가 순회하며 적절하게 지도해 주는 것이 좋다. • 패들렛 활용에 대해 디딤영상을 미리 보게 해도 좋지만, 전체 학생을 모두 컴퓨터실로 데려가서 밴드나 수업 카페에 올려 둔 패들렛 활용 동영상은 각자가 집중해서 들어보게 해도 좋다. 이렇게 하면 학생을 수업 밴드나 수업 카페에 한꺼번에 가입하게 하는 효과가 있다. • 자기 반의 다른 모둠원이 올린 자료를 살펴보고, 이를 바탕으로 저작권에 대한 퀴즈를 만들어 모둠별로 모은 후, 반에서 저작권 골든벨 퀴즈를 진행해도 좋다.

■ 패들렛 활동 결과물



활동 목표	저작권에 해당하는 용어들이 생소한 것도 있지만, 학생들이 이미 많이 들어서 아는 것들도 많다. 그래서 이런 어휘를 개별로 정리해 보고 다시 모둠끼리 협동해서 퍼즐 형태로 어휘를 맞춰 보는 활동을 통해 저작권 어휘에 친숙하게 만든다.
활동 유형	모둠 활동 (4인 1모둠)
준비물	어휘 학습지, 미리 만들어 온 모둠별 어휘 퍼즐(코팅한 것)
활동 방법	① 어휘 학습지를 개별적으로 풀어 보며 저작권 어휘를 익힌다. ② 조각조각으로 나뉜 어휘 퍼즐을 모둠별로 받은 후 ‘어휘’에 해당하는 퍼즐을 순서대로 나열한다(어휘 퍼즐을 코팅하면 하나의 퍼즐을 여러 반에서 사용할 수 있다). ③ 어휘에 맞는 풀이를 찾아 연결하여 어휘 퍼즐을 완성한다.   
지도 방안	• 어휘 퍼즐을 종이에 양면으로 인쇄한 후, 잘라서 준 어휘 퍼즐을 학생들이 OHP 필름에 붙이게 해도 되고, 어휘 퍼즐을 코팅한 다음 잘라서 모둠에 주어도 좋다. • 어휘 퍼즐 활동은 학생들의 흥미를 높일 수 있으며 뒷면을 봤을 때 그림이 잘못되어 있으면 학생들이 해당 어휘를 잘못 연결한 것을 한눈에 파악하기에도 좋다. • 이 활동의 목적이 어휘를 익히는 데 있으므로 학생들이 그림만 보고 퍼즐을 맞추지 않도록 주의할 필요가 있다. • 학생들이 어휘 퍼즐을 만들었을 때 기념사진을 찍으면 기분 좋게 활동을 마무리할 수 있다.

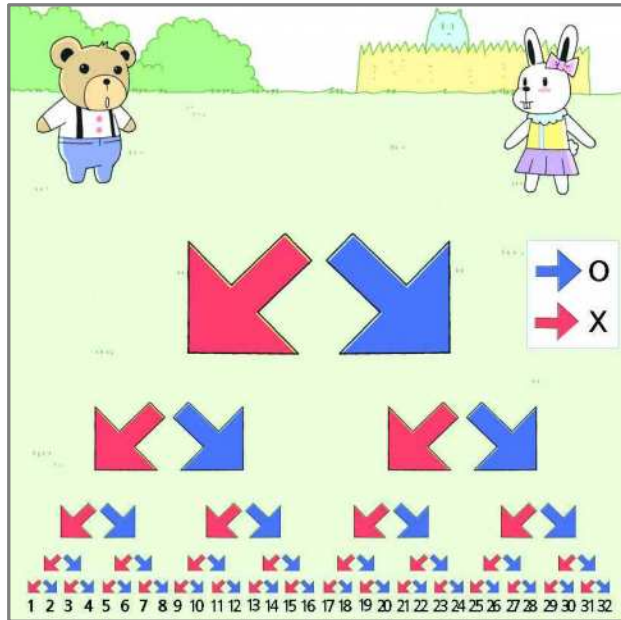
Tip 칸별로 잘라서 사용하세요.

Tip 학생들에게 나누어 줄 어휘 학습지는 '어휘'란을 지워서 사용하세요.

1. 저작권	자신의 독창적인 저작물에 대해 가지는 독점적, 배타적 권리	16. 효력	법률이나 규칙 따위의 작용
2. 출처	사물이나 말 따위가 생기거나 나온 근거	17. 문헌	연구의 자료가 되는 서적이나 문서
3. 저작물	사상이나 기술, 연구 결과, 문예 작품 따위를 글로 써서 책으로 펴낸 것	18. 무단	사전에 허락이 없음. 또는 아무 사유가 없음.
4. 저작권자	문학, 예술, 학술에 속하는 창작물에 대하여 배타적, 독점적 권리를 지닌 사람	19. 짜깁기	기존의 글이나 영화 따위를 편집하여 하나의 완성품으로 만드는 일
5. 지장	일하는 데 거치적거리거나 방해가 되는 장애	20. 기원	사물이 처음으로 생김. 근원
6. 초래	어떤 결과를 가져오게 함.	21. 만료	기한이 다 차서 끝남.
7. 유포	세상에 널리 퍼짐. 또는 세상에 널리 퍼뜨림.	22. 인용	남의 말이나 글을 자신의 말이나 글 속에 끌어 씀.
8. 복제	원래의 저작물을 재생하여 표현하는 모든 행위	23. 출판권	어떤 저작물을 인쇄하고 간행할 수 있는 권리
9. 공유	두 사람 이상이 한 물건을 공동으로 소유함.	24. 설문	조사를 하거나 통계 자료를 얻기 위해 어떤 주제에 대해 문제를 내어 물음. 또는 그 문제
10. 실명	실제의 이름	25. 양도	재산이나 물건을 남에게 넘겨 줌.
11. 익명	이름을 숨김. 또는 숨긴 이름이나 그 대신 쓰는 이름	26. 상속	친족 관계에서, 한 사람의 사망으로 다른 사람이 재산에 관한 권리와 의무의 이어받는 일
12. 표절	다른 사람이 창작한 작품의 일부 또는 전부를 출처를 밝히지 않고 몰래 따다 쓰는 것	27. 공표	여러 사람에게 널리 드러내어 알림.
13. 왜곡	사실과 다르게 해석하거나 그릇되게 함.	28. 존속	어떤 대상이 그대로 있거나 어떤 현상이 계속됨.
14. 생산자	재화의 생산에 종사하는 사람	29. 유형물	형체가 있는 물건
15. 수용자	받는 이	30. 배타적	남을 배척하는. 또는 그런 것



활동 목표	저작권에 대해 배운 내용을 얼마나 이해하고 있는지 점검하는 문제를 풀어 봄으로써 저작권에 대한 개념을 정리할 수 있는 활동이다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모듬)
준비물	OX 퀴즈 판, 활동지
활동 방법	① 모듬별로 OX 퀴즈 판과 활동지를 배부받는다. ② 차수별로 문제를 풀었을 때 도달하게 되는 숫자에 표시한다. ③ 문제를 모두 푼 다음, 결과에 해당하는 4개의 숫자를 차례대로 적는다. ④ 정답이 맞는지를 확인하고, 틀린 문제는 다시 풀어 본다.
지도 방안	• 숫자를 알기 위해 5단계의 문제를 모두 맞혀야 하는 OX 퀴즈라 난도가 높은 편이다. 학생들에게 정답을 알려 주지는 말되 중간에 포기하지 않도록 적절한 자극이 있으면 좋다. • 문제의 답이 ×인 경우에는 올바른 내용이 무엇인지 스스로 찾게끔 해 봐도 좋은 활동이 될 수 있다.



학습 주제	쓰기 윤리를 위한 저작권 교육	소속	___학년 ___반 ___모둠
학습 목표	저작권에 관한 개념을 정확하게 이해할 수 있다.	모둠원	

■ OX 퀴즈

1차 저작권 완전 정복 5단계 OX 퀴즈 — 도달한 숫자는? (7)

1. 저작권은 만 18세 이상의 성인이 되면 가질 수 있는 권리이다. (x)
2. 만화책을 허락도 없이 도서 대여점에서 빌려주는 것은 저작권 침해이다. (x)
3. 인터넷에서 내려받은 파일을 본인의 컴퓨터에 저장하여 두 명의 친구에게 이메일을 통해 전달하는 것은 저작권자의 허락이 없어도 가능하다. (o)
4. 노래방에서 직접 부른 노래를 MP3기기에 녹음해서 블로그나 미니 홈페이지에 올리는 것은 저작권 침해이다. (o)
5. 학교 시험에 출제하기 위해 시를 인용할 때에도 저작권자의 허락이 필요하다. (x)

2차 저작권 완전 정복 5단계 OX 퀴즈 — 도달한 숫자는? (11)

1. 동물도 저작자가 될 수 있다. (x)
2. 현행 저작권법상 규정되어 있는 저작권 보호 기간은 저작자 사후 70년이다. (o)
3. 인터넷에 자기 작품을 올릴 때는 반드시 이용 허락 표시를 하여야 한다. (x)
4. 학생 자신이 찍은 사진을 학급 홈페이지에 올렸을 때, 같은 반 학생이 자기 컴퓨터에 그 사진을 내려받아 놓고 가끔 보는 것은 가능하다. (o)
5. 저작권자가 자신의 저작물을 허락 없이 인터넷에 올리는 것을 금지할 권리를 '2차적 저작물 작성권'이라고 한다. (x)

3차 저작권 완전 정복 5단계 OX 퀴즈 — 도달한 숫자는? (2)

1. 공표된 저작물을 전자책으로 만들 때 저작권자의 허락이 필요하다. (x)
2. 우리나라에서 저작권을 가지려면 저작권 등록 신청을 해야 한다. (x)
3. 신문에 난 모든 기사는 사실을 근거로 하므로 저작권자 허락 없이 사용해도 된다. (x)
4. 웹사이트의 방명록이나 게시판에 네티즌이 남긴 글은 저작물이 될 수 없다. (x)
5. 내가 좋아하는 가수의 노래 가사를 팬클럽 사이트에 올리는 것은 불법이다. (o)

4차 저작권 완전 정복 5단계 OX 퀴즈 — 도달한 숫자는? (6)

1. 노래방에서 새로 나온 신곡을 노래할 때도 저작권자의 허락이 필요하다. (x)
2. 모차르트는 죽은 지 아주 오래되었기 때문에 친구가 모차르트의 곡을 연주하는 것은 내가 찍어 블로그에 올릴 수 있다. (x)
3. 헌법 책을 인용할 때에는 저작권자의 허락이 필요 없다. (o)
4. 서점에서 좋아하는 시집 한 권을 샀다. 마음에 든 시를 블로그에 올려도 문제없다. (x)
5. 뮤직비디오는 음악 저작물이 아니다. (o)

활동 목표	릴레이 이어 그리기와 사진으로 저작권 정의 내리기 활동을 하면서 저작권 수업을 통해 본인이 느낀 점을 정리할 수 있는 시간을 가진다.
활동 유형	모둠 활동 (4인 1모듬), 개별 활동
준비물	• 모듬별로 10장 정도씩 배부할 수 있는 사진(프리즘 카드), 포스트잇, 스티커 • 전지, 매직펜, 타이머
활동 방법	[모듬 활동] - 릴레이 이어 그리기 ① 교실 사방에 큰 전지를 모듬 수대로 붙인다. ② 모듬원들이 각각 번호로 순서를 정한다. (4인 모듬이라면 4번까지) ③ 타이머로 시간을 재어 30초씩 돌아가면서 ‘저작권’ 하면 떠오르는 것을 이미지로 그려 본다. ④ 마지막 30초는 모듬원 전체가 내용을 꾸민다. ⑤ 모듬별로 돌아가면서 상대방 모듬의 설명을 듣고 이에 대한 본인의 생각을 말하거나 질문을 해 본다. [개별 활동] - 사진으로 저작권 정의 내리기 ① 모듬별로 사진을 10장 정도씩 배부하고 저작권에 대한 느낌과 연결되는 사진을 고른다. ② 그 사진 아래에 포스트잇을 붙이고 저작권에 대한 정의를 이유와 함께 적어 본다. ③ 학생들이 붙인 사진들을 교실 앞쪽에 게시하고 적절한 내용인지 스티커로 평가한다. (공정한 평가를 위해 포스트잇 뒷면에 학생 이름을 적게 함.)
지도 방안	• 수업 시간을 살피서 두 가지 활동을 병행해도 되고, 둘 중 하나만 선택해도 좋다. • 이 활동을 바탕으로 학생들이 배움 일기에 저작권에 대한 자신만의 성찰 기록을 남기면 의미 있는 마무리가 될 수 있다.

활동 평가지

____학년 ____반 ____번 이름 _____

① 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 저작권과 저작물의 개념을 정확하게 이해할 수 있는가?			
	2. 저작권과 관련한 어휘와 뜻을 적절하게 연결하여 이해할 수 있는가?			
	3. 저작권과 관련한 구체적인 사례의 합법성을 적절하게 판단할 수 있는가?			
	4. 저작권과 관련한 내용을 적절하게 정리할 수 있는가?			
활동 참여도	활동 ① 저작권, 저작물에 대해 알아보기			
	활동 ② 패들렛으로 저작권에 대한 내용 학습하기			
	활동 ③ 저작권 관련 용어(어휘) 퍼즐 맞추기			
	활동 ④ 저작권 완전 정복 OX 퀴즈 함께 해결하기			
	활동 ⑤ 릴레이 이어 그리기 & 사진으로 저작권 정의 내리기			
느낀 점				

② 상호 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆
--------------	-------

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

교사 평가하기

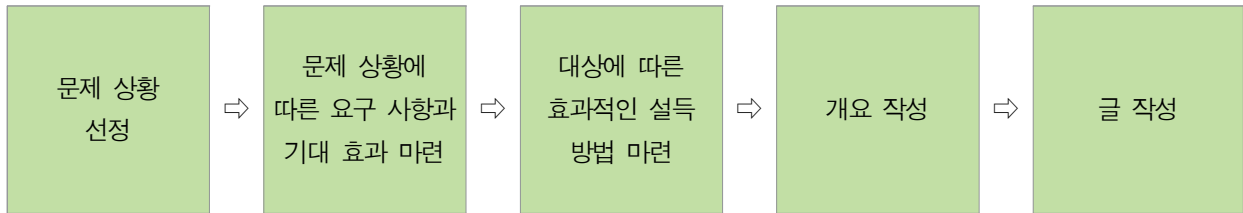
19 문제 해결 방안이나 요구 사항을 담은 글 쓰기

- [학습 목표] • 문제를 둘러싼 상황과 요구 사항을 파악할 수 있다.
• 문제 해결 방안이나 요구 사항을 담은 글을 쓸 수 있다.

거꾸로교실 수업 흐름도

배움 준비	▶ 학습 목표 제시 이번 단원의 학습 목표를 제시하며, 전후 관련 학습 내용과 연관 짓는다. ▶ 디딤영상 내용 점검 디딤영상의 주요 내용을 환기시키고 거꾸로교실 활동을 소개한다.
생각 기초	활동 1 디자인 싱킹을 통해 건의문 완성하기 - 문제 발견 및 문제 정의하기 우리 주변에 인식하지 못하고 있는 다양한 문제를 발견하고 무엇이 문제인지 명확하게 정의를 내리기 위한 활동으로, 이를 통해 건의문을 써야 할 목적을 세우게 된다.
생각 심화	활동 2 디자인 싱킹을 통해 건의문 완성하기 - 아이디어화하기 협업을 통해 모둠원과 함께 창의적 사고 과정을 거치면서 다양한 문제 해결의 아이디어를 개발하는 활동이다. 활동 3 디자인 싱킹을 통해 건의문 완성하기 - 프로토타입 제작하기 선정한 아이디어를 시각화하여 문제 해결의 가능성을 스스로 판단해 보는 활동이다. 이 과정에서 예상하지 못했던 새로운 아이디어가 창출되기도 한다.
생각 적용	활동 4 디자인 싱킹을 통해 건의문 완성하기 - 테스트하기 프로토타입의 시제품을 직접 테스트해 봄으로써 실현 가능성을 스스로 판단해 보는 활동이다. 활동 5 디자인 싱킹을 통해 건의문 완성하기 - 건의문 쓰기 개별 활동으로 전환하여 각자 창의적인 방식으로 건의문을 직접 써 보는 활동이다.
배움 정리	▶ 학습 확인 이번 단원에서 배운 내용을 키워드 중심으로 언급하며 정리한다. ▶ 개별, 모둠별 활동지 제출 활동 과정 및 결과물 평가에 대해 안내한다.
지도상의 유의점	이 학습 단원은 SAP KOREA(주)의 디자인 싱킹 과정 일부를 건의문 쓰기에 적용한 것이다. 건의문을 작성할 때 가장 중요한 것은 형식을 지키거나 적절한 문제 해결 방안을 찾는 것이 아닌 문제를 발견하기 위해 사고하는 활동 그 자체에 있다. 협력적 사고 과정을 거쳐서 이러한 사실을 깨달을 수 있도록 지도한다.

① 문제 해결 방안이나 요구 사항을 담은 글 쓰기의 과정



② 문제 해결 방안이나 요구 사항을 담은 글의 구성

처음	자신을 밝히고 글을 읽는 사람에게 정중히 인사함.
중간	- 문제 상황: 심각성을 구체적이고 명확하게 제시함. - 요구 사항: 공익성, 공정성, 합리성, 실현 가능성을 고려하여 문제 해결 방안을 제시함.
끝	- 문제 상황과 요구 사항을 다시 한 번 강조함. - 문제 상황을 해결했을 때의 기대 효과를 제시함. - 끝인사, 날짜, 쓴 사람

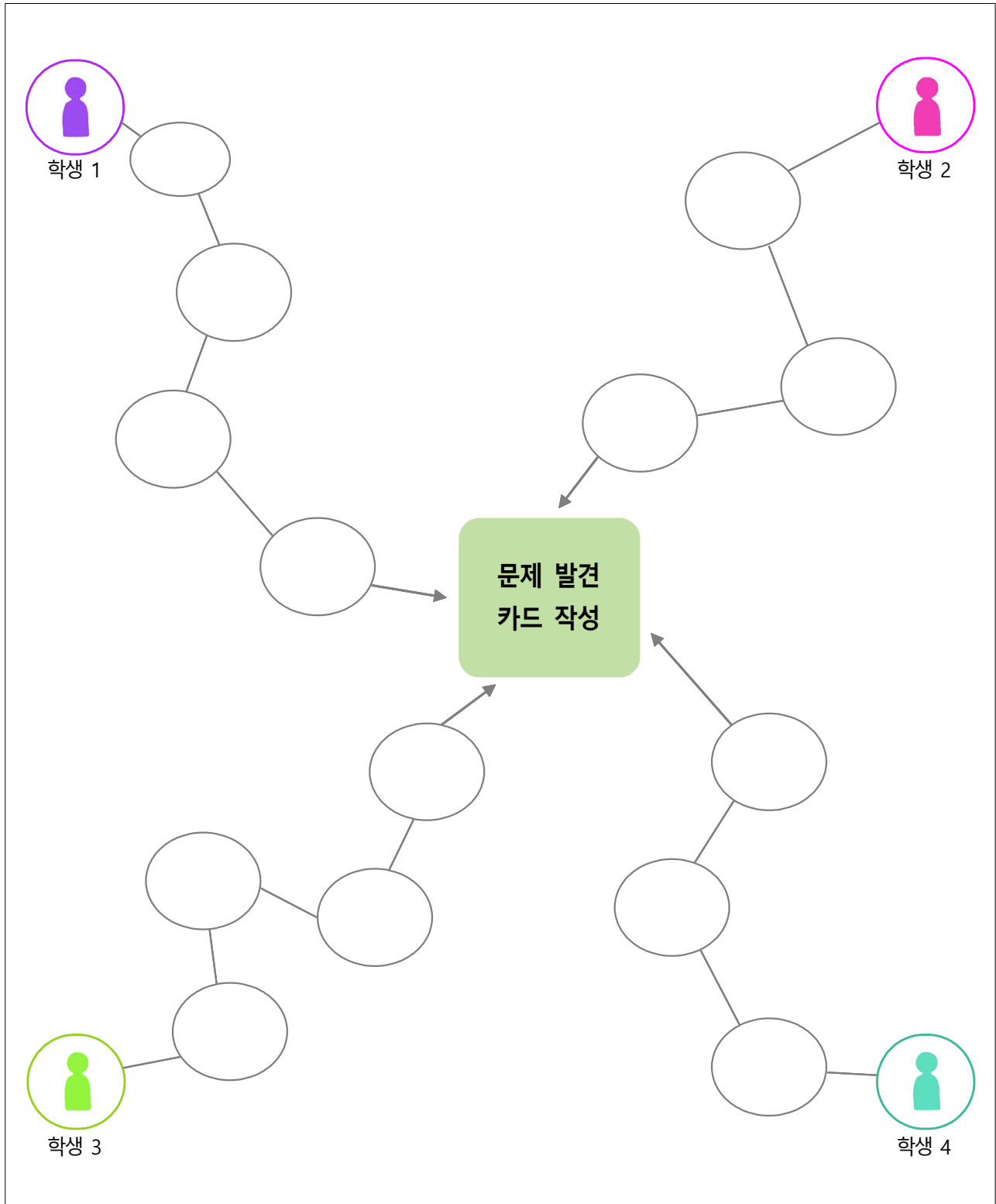
③ 문제 해결 방안이나 요구 사항을 담은 글이 갖추어야 할 요건

공익성	문제 해결 방안이 공공의 이익을 추구해야 함.
공정성	문제 해결 방안이 공평하고 올바른 성질을 지니고 있어야 함.
합리성	주장과 근거가 논리적으로 이론이나 이치에 들어맞아야 함.
실현 가능성	문제 해결 방안이 실제로 이루어질 수 있어야 함.
구체성	문제를 해결할 수 있는 구체적인 대안을 제시해야 함.

활동 목표	모둠원과 다양한 관점의 접근 방법을 통해 일상의 불편함을 발견하고 그 과정을 시각화하여 문제를 정확하게 정의하는 활동이다.
활동 소개	이는 문제를 발견하고 정의를 내리는 활동으로, 디자인 싱킹의 첫 번째, 두 번째 단계에 해당한다. 문제를 해결하기 위해서 창의적 사고 과정으로 주변의 문제를 발견하고 문제에 대한 정의를 내리는 과정을 수행하게 된다. 원래 문제 발견과 문제 정의는 독립된 단계이지만 수업 활동에서는 1차시 분량으로 묶어서 적용하였다.
활동 유형	개별 활동, 모둠 활동
준비물	색 사인펜(모둠별 1세트), 모둠별 전지 1장, 모둠별 네임 카드용 색종이(A4 1/2 크기) 2장
활동 방법	1. 문제 공감을 통해 문제 발견하기 → ‘이미 알고 있는 문제는 문제가 아니다.’에서 출발하기 [1단계] 쏟아내기 - 브레인스토밍을 통해 나를 불편하게 하는 것을 모둠별 활동 전지에 자유롭게 기록한다. - 아주 작고 소소한 것도 모두 기록하며 생활 속 빅데이터 구축에 주력한다. [2단계] 연결하기 - 모둠 안에서 친구들과 생각이 비슷한 문제끼리 선으로 연결한다. [3단계] 평가하기 - 가치 판단을 위해 서로의 의견에 댓글을 단다. [4단계] 토의하기 - 근거를 바탕으로 한 토의를 통해 해결할 가치 문제를 선정한다. [5단계] 확정하기 - 확정된 가치문제 카드를 전지 중앙에 부착하여 문제 발견을 완성한다. 2. 문제 정의하기 → ‘문제 해결 지점을 찾기 위해 문제를 명확히 정의하라.’에서 출발하기 [1단계] 문제 문장 만들기 - ‘사용자+ 요구+ 문제의 원인’ 3요소를 넣어서 문제를 정의한다. [예시] ○○ 중학교의 학생들은 쾌적한 환경에서 화장실을 이용하고 싶으나 화장실에서 풍기는 냄새가 너무 지독하여 피로움을 겪고 있다. [2단계] 문제 정의하기 - 어떻게 하면 사용자의 요구를 충족하면서 문제를 일으킨 원인을 제거할 수 있을지 고민해본다. - 문제 발견 카드 밑에 문제 정의 카드를 기록하여 부착한다.
지도 방안	• 문제 발견 과정에서 생각하지 못했던 새로운 문제와 직면할 수 있으며 예상하지 못했던 문제를 발견할 수도 있음을 안내하고 이는 매우 중요한 디자인 싱킹 과정임을 강조한다. • 문제 문장을 정의할 때는 모둠원이 각자 만들어 보고 가장 정확한 문장을 선택하도록 한다.

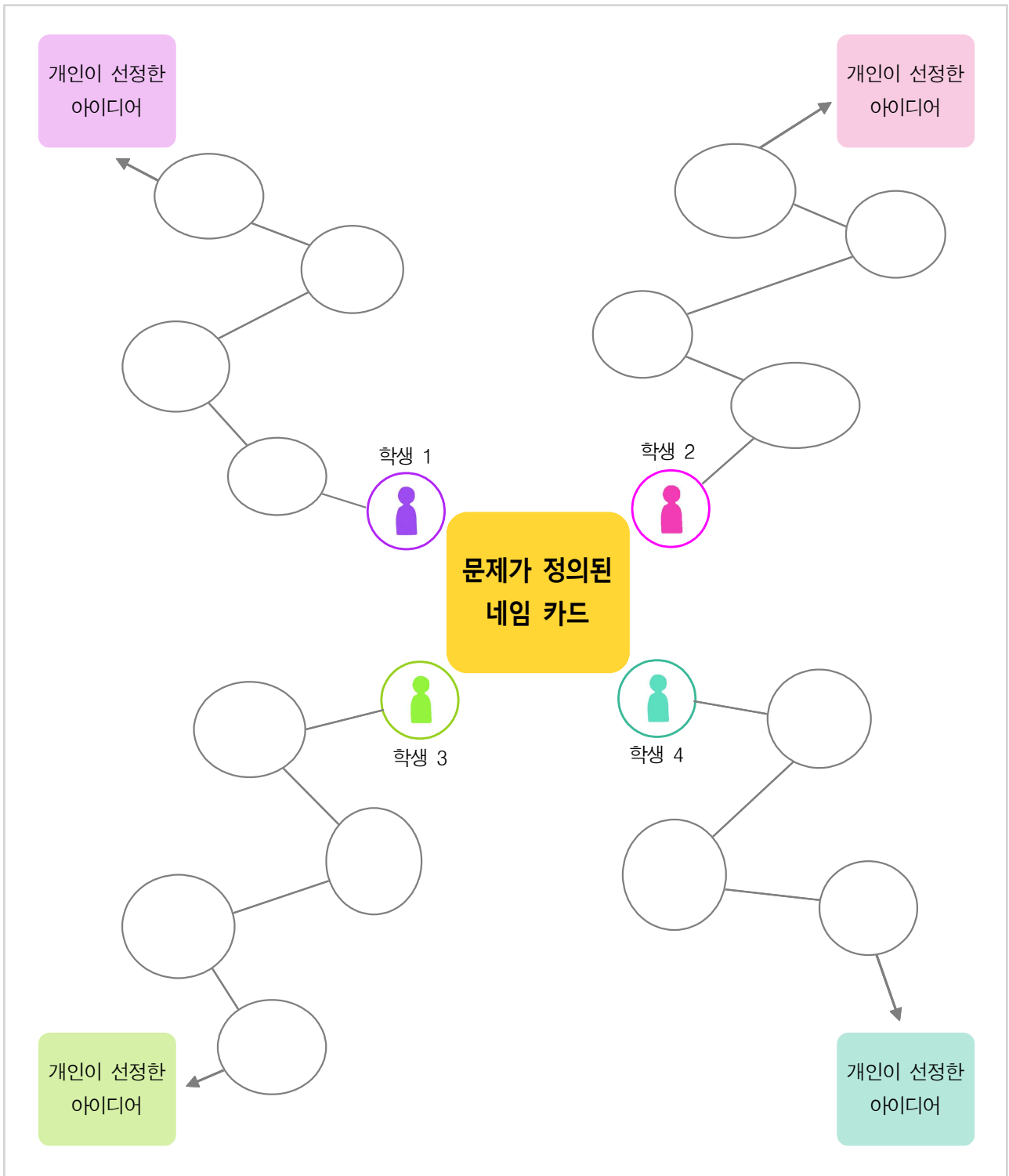


학습 주제	문제 해결 방안이나 요구 사항을 담은 글 쓰기	소속	___학년 ___반 ___모둠
학습 목표	문제 해결 방안이나 요구 사항을 담은 글을 쓸 수 있다.	모둠원	



활동 목표	이 활동을 통해 문제를 해결할 수 있는 다양한 방안을 협업을 통해 모색하고 실현 가능한 아이디어를 찾아낼 수 있다.
활동 소개	이 활동은 실현 가능한 해결 방안을 여러모로 모색하여 찾고 아이디어화하는 디자인 싱킹의 세 번째 단계로, 창의성을 가장 필요로 한다.
활동 유형	모둠 활동
준비물	색 사인펜, 포스트잇, 모둠별 전지 1장
활동 방법	[1단계] 브레인스토밍 - 문제가 정의된 네임 카드를 정중앙에 배치하여 부착한다. - 다양한 해결 방안을 정중앙에서부터 내려오며 기록한다. - 각자 영역에서 마인드맵 활동으로 자유롭게 내용을 정리한다. △ 모둠 내 브레인스토밍 △ 마인드맵 작성
	[2단계] 아이디어 기부 - 하나 남고 셋 가기 형태로 이동하며 모둠에서 1명이 남아 문제 정의 소개를 1분 동안 한다. - 다른 모둠에서 이동하여 온 3명의 친구는 자유롭게 마인드맵을 살펴보고 아이디어 제공을 위한 댓글을 단다. △ 아이디어 기부를 위한 하나 남고 셋 가기
	[3단계] 아이디어 연결하기 - 생각의 연결 고리를 위해 유사 항목을 사인펜으로 연결한다. - 연결 고리를 통해 아이디어를 공유하고, 새로운 아이디어를 발견하며 아이디어들을 융·복합하여 발전시킨다. △ 아이디어 연결하기
	[4단계] 아이디어 구체화하기 - 정의된 문제를 해결하기 위한 해결 방안을 선정한다. - 선정된 아이디어를 실행 구상지에 요약한다.
지도 방안	• 아이디어를 기부하기 위한 하나 남고 셋 가기를 할 때는 활동 제한 시간(5분)을 적절히 부여한다. • 아이디어를 연결하는 활동을 할 때는 모둠원 간에 충분한 대화가 오갈 수 있도록 한다.

학습 주제	문제 해결 방안이나 요구 사항을 담은 글 쓰기	소속	___학년 ___반 ___모둠
학습 목표	문제 해결 방안이나 요구 사항을 담은 글을 쓸 수 있다.	모둠원	

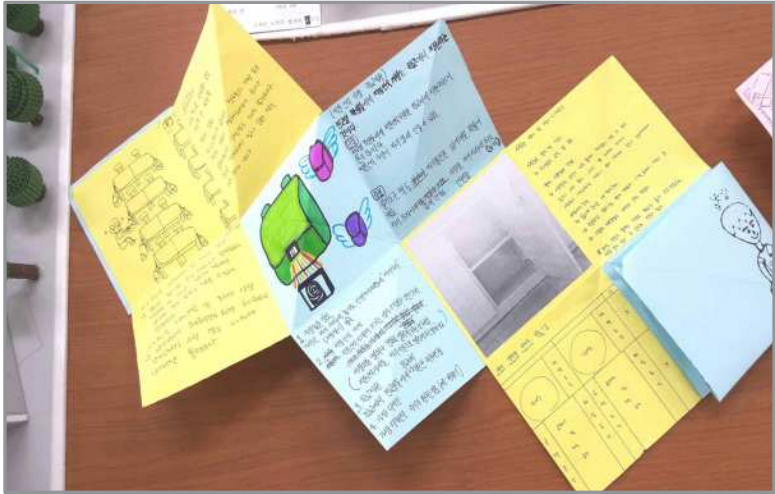
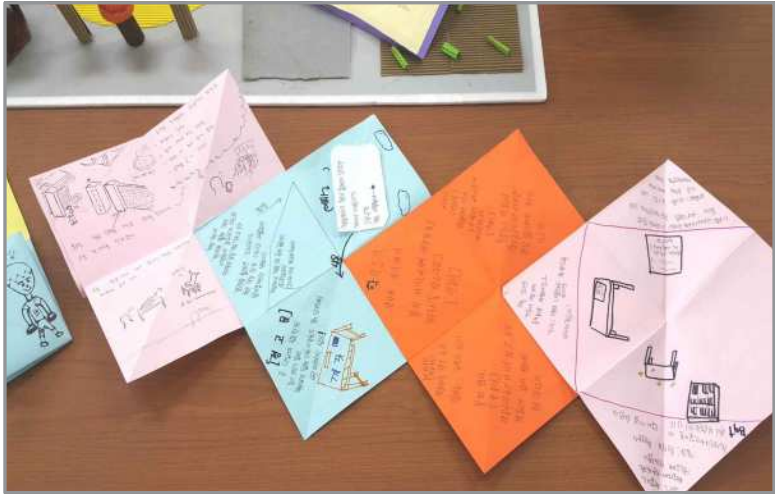


활동 3 디자인 싱킹을 통해 건의문 완성하기 - 프로토타입 제작하기

활동 목표	아이디어화한 생각을 시각화하기 위해 시제품의 형태로 직접 제작할 수 있다.
활동 소개	이 활동은 아이디어화한 대상을 시제품의 형태로 제작하는 단계에 해당한다. 문제에 대한 해결책을 직접 구현하여 시각화하였을 때 어떠한 유효 결과가 도출되는지 살펴봄으로써 문제 해결의 가능성을 직접 검증해 보는 활동이다.
활동 유형	모둠 활동
준비물	아이디어 실행 구상지, 포스트잇, 프로토타입 제작을 위한 다양한 문구류
활동 방법	[1단계] 아이디어를 구현할 모형 제작하기 - 문제를 해결하기 위한 아이디어를 직접 모형으로 제작한다.  △ 문제 발견  △ 해결 방안 아이디어화  △ 프로토타입 제작 [2단계] 아이디어를 해결할 규칙이나 제도 작성하기 - 문제를 해결하기 위한 규칙이나 제도를 정리한다.  △ 학교 규칙 제정하기  △ 입간판 프로토타입 제작 [3단계] 모형 보완하기 - 모둠 내에서 자신들이 만든 모형을 살펴보고 보완해야 할 문제점을 정리한다. [4단계] 최종 결과물 제작하기 - 해결 방안을 보완하여 최종 결과물을 제작한다.
지도 방안	• 아이디어를 시각화할 수 있도록 직접 제작하되, ‘쉽고, 빠르고 싸게’ 구현할 방법을 찾도록 한다. • 창의적인 아이디어를 만들어 낼 수 있는 협업의 기능을 강조한다.

활동 목표	이 활동을 통해 프로토타입을 직접 테스트해 보고 보완해야 할 문제를 확인할 수 있다.
활동 소개	프로토타입의 시제품을 직접 테스트해 봄으로써 실현 가능성을 스스로 판단해 본다.
활동 유형	모둠 활동
준비물	테스트할 프로토타입의 시제품, 포스트잇
활동 방법	[1단계] 지식 장터를 통해 모둠별로 순회하며 의견 청취하기 - 모둠별로 자신들이 만든 시제품에 관한 발표를 하고, 이를 청취한 다른 모듬은 포스트잇에 의견을 적어 붙인다. [2단계] 실현 가능성 판단하기 - 모듬별로 시제품을 현장에 직접 설치하여 실현 가능성을 판단해 본다. △ 음식 찌꺼기 국물이 다른 사람 옷에 튀는 문제를 해결하기 위한 발비닥 모형 설치
지도 방안	‘화장실 냄새 제거’를 문제로 설정하여 해결 방안을 모색한 모듬에서 화장실 환풍기에 전기가 들어오지 않아 항상 꺼져 있었다는 사실을 발견하고 뒤늦게 행정실에 요청하여 문제가 쉽게 해결된 경우도 있었다. 이처럼 해당 활동이 실생활에 직접 적용되어 생활 환경 개선에 이바지할 수 있음을 깨닫도록 한다.

활동 5 디자인 싱킹을 통해 건의문 완성하기 - 건의문 쓰기

활동 목표	이 활동을 통해 근본적인 문제를 해결하기 위한 건의문을 창의적으로 쓸 수 있다.
활동 소개	개별 활동인 건의문 쓰기를 통해 전체 활동을 마무리한다.
활동 유형	개별 활동
준비물	건의문 책 만들기용 A4 색종이
활동 방법	[1단계] 표현하기 - 개별 활동으로서 각자 문제 해결 방안이나 요구 사항을 건의문 형식에 맞춰 자유롭게 표현한다. [2단계] 건의할 문제에 해당하는 사진 자료(시정 전, 시정 후)를 부착하여 건의문을 완성한다.   △ 책 만들기를 통해 완성한 모둠별 건의문
지도 방안	‘건의문을 받을 대상에 대한 인사, 건의하게 된 계기, 구체적인 문제 사항과 해결 방안, 끝인사’ 등을 포함하여 글을 쓸 수 있도록 한다.

활동 평가지

____학년 ____반 ____번 이름 _____

① 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 일상의 문제를 발견하고 문제에 대한 정의를 내릴 수 있는가?			
	2. 일상의 문제에 대한 실현 가능한 해결 방안을 모색할 수 있는가?			
	3. 프로토타입 제작을 통해 아이디어를 시각화할 수 있는가?			
	4. 문제 해결 과정을 바탕으로 건의문을 작성할 수 있는가?			
활동 참여도	활동 ① 문제 발견 및 문제 정의하기			
	활동 ② 아이디어화하기			
	활동 ③ 프로토타입 제작하기			
	활동 ④ 테스트하기			
	활동 ⑤ 건의문 쓰기			
느낀 점				

② 상호 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆
--------------	-------

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

교사 평가하기

IV 문법

20 언어의 기능 _ 성혜영

21 언어의 본질 _ 성혜영

22 단어의 짜임 _ 전지향

23 문장의 성분 _ 성은주

24 품사의 개념과 특성 _ 김수애

25 문장의 짜임과 양상 _ 성은주

26 음운 체계 탐구 _ 안윤주

27 한글의 창제 원리와 가치 _ 안윤주

28 문법 기능을 담당하는 요소 _ 김은정

20 언어의 기능

[학습 목표] • 언어의 기능을 이해할 수 있다.

• 자신의 삶과 관련지어 언어를 바라보는 안목을 가질 수 있다.

거꾸로교실 수업 흐름도

배움 준비	▶ 학습 목표 제시 이번 단원의 학습 목표를 제시하며, 전후 관련 학습 내용과 연관 짓는다. ▶ 디딤영상 내용 점검 디딤영상의 주요 내용을 환기시키며 거꾸로 수업을 준비한다.
생각 기초 (서로 가르치기)	활동 1 본문 돌려 읽기와 핵심어 파악하기 모둠 내에서 본문을 문단 단위로 돌려 읽고 핵심 내용을 파악하는 활동으로, 이 단원의 기초가 되는 학습을 할 수 있다. 활동 2 마인드맵으로 표현하고 서로 가르치기 언어의 기능을 마인드맵으로 표현한 후, 이 마인드맵을 바탕으로 짝에게 언어의 기능에 대해 서로 가르치는 활동이다. 마인드맵을 작성하는 과정을 통해 핵심 개념을 스스로 정리할 수 있고, 서로 가르치기 활동을 통해 개념을 깊이 있게 파악할 수 있다.
생각 심화 (보석맵 토의)	활동 3 보석맵을 활용하여 언어의 기능 정리하기 ‘보석맵’을 활용하여 언어의 기능에 대한 개념과 각 사례를 정리하는 활동이다. 핵심 내용을 정리할 수 있으며, 개인이 가진 오류를 모둠 활동을 통해 바로잡을 수 있다.
생각 적용 (이미지 카드 활용)	활동 4 이미지 카드를 활용하여 창작하기 이미지 카드를 활용하여 언어의 기능에 해당하는 사례를 창작하고, 친구들과 카드를 교환하며 다양한 언어적 사례를 익히는 활동이다. 언어적 사례를 구체적인 이미지로 연결할 수 있고 자신의 삶과 관련지어 언어를 바라보는 안목을 기를 수 있다.
배움 정리	▶ 학습 확인 이번 단원에서 배운 내용을 키워드 중심으로 언급하며 정리한다. ▶ 개별, 모둠별 활동지 제출 개별, 모둠별 활동지 및 결과물을 제출하고 피드백을 해 준다.
지도상의 유의점	언어의 본질과도 관련 있는 내용이므로 언어의 본질 활동과 유사한 흐름으로 진행하여 두 단원이 자연스럽게 연결될 수 있도록 한다.

① 지시적(정보적) 기능



뜻	말하는 이가 듣는 이에게 관련 내용을 알려 주는 것
예시	• 그 음식은 한 개에 500원이다. • 우리 학교 개교기념일은 5월 9일입니다. • 이 꽃은 장미입니다.

② 명령적 기능



뜻	언어를 이용하여 말하는 이가 듣는 이의 특정 반응이나 행동을 요구하는 것
예시	• 이제 컴퓨터 그만하고 자라. • 소금 좀 이리 다오. • 그 책 좀 줘.

③ 정서적 기능



뜻	언어를 통해 어떤 문제나 현상에 대한 말하는 이의 판단이나 섬세한 감정 같은 것이 드러나는 것
예시	• 어머나, 정말 맛있구나! • 어머, 반갑다.

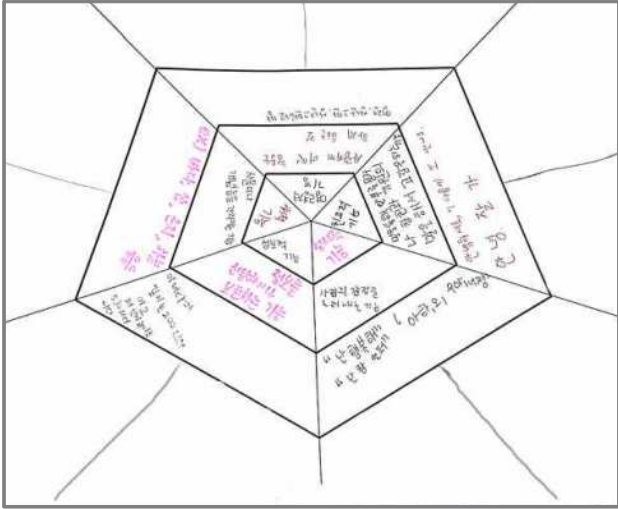
④ 친교적 기능



뜻	말하는 이와 듣는 이가 서로 친밀한 관계를 유지하도록 도와주는 것
예시	• 안녕히 주무셨어요? • 안녕하셨어요? • 오랜만이다. 잘 지냈니?

활동 목표	단원에서 학습해야 할 주요 개념을 이해할 수 있으며, 앞으로 이어지는 활동들의 길잡이가 될 수 있다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모듬) + 짝 활동
준비물	교과서, 필기구
활동 방법	[모듬 활동] ① 모듬별 1번 학생이 첫 번째 문단을 소리 내어 읽는다. ② 첫 번째 문단을 다 읽고 나면 2번 학생이 두 번째 문단을 소리 내어 읽는다. ③ 이와 같은 방법으로 3번 학생, 4번 학생이 차례대로 본문을 소리 내어 읽는다. ④ 4번 학생이 다 읽고 나면 다시 1번 학생부터 다음 문단을 소리 내어 읽는다. - 한 학생이 본문을 소리 내어 읽을 때 다른 학생들은 핵심어와 중심 문장에 밑줄을 긋고, 질 문항 내용도 기록하게 하여 적극적으로 읽게 한다. [짝 활동] ① 본문을 다 읽은 뒤, 교과서를 덮고 짝과 함께 핵심어를 적는다. - 본문 확인 찬스 시간(1~2분)을 주어 학생들이 게임에 지속적으로 집중할 수 있게 한다. ② 핵심어 파악이 완료되면, 교과서를 참고하여 스스로 평가한다.
	 △ 본문 돌려 읽기  △ 핵심어 파악 짝 게임
지도 방안	핵심어 파악 짝 게임은 학생들이 자칫 지루해할 수 있다. 본문 확인 찬스를 적절한 타이밍에 주거나 칭찬 스티커 등을 활용하여 학생들이 적극적으로 활동에 참여할 수 있게 지도한다.

활동 목표	단원에서 학습해야 할 주요 개념을 마인드맵으로 표현할 수 있으며, 학습자들끼리 서로 가르치는 활동을 통해 개념에 대한 이해를 심화할 수 있다.
활동 유형	개별 활동 + 짝 활동
준비물	종이(B4나 A4) 1장
활동 방법	[개별 활동] 디딤영상에서 본 언어의 기능 내용과 교과서 본문을 참고하여 마인드맵을 작성한다. - 주제어 : 언어의 기능 - 주 가지 : 지시적 기능(정보적 기능), 명령적 기능, 정서적 기능, 친교적 기능(교과서 내용에 따라 지시적 기능과 정보적 기능을 하나로 묶을 수도 있고, 각각 분리할 수도 있다.) - 부 가지 : 각 기능의 개념과 예 △ 마인드맵을 작성하는 학생의 모습 △ 마인드맵 결과물 [짝 활동] ① 각자 정리한 마인드맵을 활용하여 언어의 기능을 짝에게 가르치게 한다. ② 설명을 듣고 있는 학생은 발표 내용에 대해 질문할 수 있다. - 질문할 경우 스티커 1개를 획득할 수 있다. ③ 설명이 끝나면 강의 내용의 이해 정도에 따라 스티커를 이용하여 평가하게 한다. - 설명한 친구에게 최소 1개에서 최대 3개의 스티커를 줄 수 있다.
지도 방안	‘언어의 기능’ 역시 중학교 1학년이 학습하기에 어려운 내용은 아니다. 따라서 특별한 경우가 아니면 디딤영상과 개별 활동, 짝 활동을 거치면서 학습자들이 스스로 개념을 정리할 수 있게 한다.

활동 목표	보석맵의 일부를 작성하면서 이제까지 학습했던 핵심 내용을 정리할 수 있으며, 다음 활동으로 이어지는 다리 역할을 할 수 있다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모둠)
준비물	전지 1/2장(또는 A3 1장), 색 펜
활동 방법	① 모둠별 전지 1/2장(또는 A3 1장)을 배부한다. ② 전지를 언어의 기능의 개수 및 활동 개수에 따라 적절히 구획한다. ③ 모둠원에게 각기 다른 색 펜을 선택하게 하고 전지 모서리에 학번과 이름을 쓰게 한다. ④ 이번 활동에서는 ❶~❸번 보석만 채우고 다음 활동에서 보석맵을 완성할 것이라고 미리 안내한다. ⑤ ❶번 보석에 언어의 기능에 해당하는 명칭을 각각 쓰게 한다. ⑥ 오른쪽으로 종이를 돌려 ❷번 보석에 ❶번 보석에 적힌 명칭에 대한 개념을 쓰게 한다. ⑦ 오른쪽으로 종이를 돌려 ❶번 보석과 ❷번 보석의 내용을 확인한 뒤 ❸번 보석에 교과서에 제시되었던 사례를 문장으로 쓰게 한다. - ❶번과 ❷번 보석의 내용에 오류가 있으면 고치게 한다. ⑧ ❶~❸번 보석의 내용을 모둠 내에서 돌려 읽게 하고, 오류가 있으면 적절하게 수정하게 한다.
지도 방안	△ ❶~❸번 보석까지 채운 보석맵 
	학생들이 오류를 발견하기 어려울 수 있으므로, 교사는 수시로 모둠 사이를 오가며 학생들의 결과물을 확인하거나 질문을 받아준다.

활동 목표	이미지 카드를 활용하여 언어의 기능에 해당하는 사례를 창작하고, 이를 공유하는 과정을 통해 실생활과 밀접한 언어의 기능의 사례를 익힐 수 있다.		
활동 유형	모듬 활동 (4인 1모듬) + 전체 활동		
준비물	이미지 카드, 보석맵(활동③과 연결), 색 펜, 스티커		
활동 방법	[모듬 활동] ① 활동③에서 만든 보석맵을 보고 언어의 기능에 대해 생각할 시간을 준다. ② 언어의 기능 중 자신이 자신 있게 표현할 수 있는 기능을 고르게 한다. ③ 각 모듬에 이미지 카드(프리즘 카드)를 10장씩 올려 준다. - 교육 관련 사이트에서 판매하는 다양한 이미지 카드(프리즘 카드, 생각 카드, 비유 카드, 감정 카드 등) 중 어떤 것을 사용해도 좋다. ④ 자신이 택한 언어의 기능을 잘 표현할 수 있는 카드를 각각 한 장씩 고르게 한다. ⑤ 자신이 택한 언어의 기능과 카드의 내용을 연결하여 사례를 창작한 후, 보석맵의 ④번 보석에 표현하게 한다. ⑥ 모듬 내에서 돌아가며 각자가 만든 사례를 설명하게 하고, 오류가 있을 시 수정하게 한다. ✓ 사례 제시		
			△ 이미지 카드
	정서적 기능		
[전체 활동] ① 이미지 카드 교환하기 방법을 간단히 설명하고 타이머(3~5분)를 작동한다.			
✓ 이미지 카드 교환하기 방법 - 학생 1이 자신의 이미지 카드를 들고 다른 모듬원인 학생 2를 만나 이미지 카드와 연결하여 자신이 창작한 사례를 설명한다. - 학생 2는 학생 1이 설명하는 사례가 어떤 언어의 기능에 해당하는지 답한다. - 학생 1은 학생 2가 답(언어의 기능)을 맞힐 경우 손등에 스티커를 붙여 주고, 학생 2는 학생 1의 사례가 이미지 카드와 잘 연결되었다고 판단하면 학생 1의 손등에 스티커를 붙여 준다. - 학생 1과 학생 2가 역할을 바꾸어 실시한다. - 이 과정을 마치면 학생 1과 학생 2는 가지고 있던 이미지 카드를 서로 교환한다. - 교환하여 받은 이미지 카드를 들고 다른 학생들을 만나 앞의 과정을 반복한다.			

- ② 타이머가 종료될 때까지 자유롭게 돌아다니며 실시한다.
- ③ 제한 시간이 종료되면 모듬으로 돌아와 보석맵의 ⑤번 보석에 자신이 들었던 사례 중 가장 기억에 남는 사례를 비주얼 싱킹으로 표현하고 자신이 획득한 스티커를 붙이게 한다.
- ④ 모듬 내에서 돌아가며 ⑤번 보석에 담긴 내용을 소개한다.
- ⑤ 스티커를 많이 받은 학생에게 적절히 보상한다.

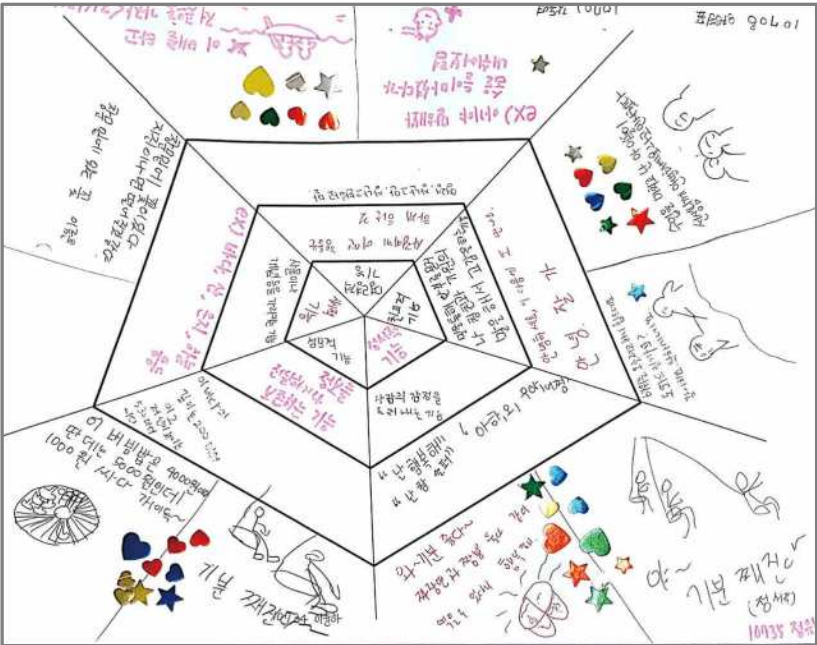


△ 자신이 창작한 사례를 설명하는 학생



△ 이미지 카드를 교환하는 학생들

활동 방법



△ 보석맵의 최종 결과물

지도 방안

이미지 카드 교환하기 활동을 할 때 자유롭게 돌아다닐 수 있도록 분위기를 조성한다.

활동 평가지

____학년 ____반 ____번 이름 _____

① 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 언어의 기능의 개념을 정확하게 파악할 수 있는가?			
	2. 언어의 기능을 자신의 삶과 관련지어 이해할 수 있는가?			
활동 참여도	활동 ① 본문 돌려 읽기와 핵심어 파악하기			
	활동 ② 마인드맵으로 표현하고 서로 가르치기			
	활동 ③ 보석맵을 활용하여 언어의 기능 정리하기			
	활동 ④ 이미지 카드를 활용하여 창작하기			
느낀 점				

② 상호 평가하기

우리 모둠 활동 만족도		☆☆☆☆☆
모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

교사 평가하기

21 언어의 본질

[학습 목표] • 언어의 본질을 이해할 수 있다.

• 자신의 삶과 관련지어 언어를 바라보는 안목을 가질 수 있다.

거꾸로교실 수업 흐름도

배움 준비

- ▶ **학습 목표 제시** 이번 단원의 학습 목표를 제시하며, 전후 관련 학습 내용과 연관 짓는다.
- ▶ **디딤영상 내용 점검** 디딤영상의 주요 내용을 환기시키며 거꾸로 수업을 준비한다.

생각 기초 (서로 가르치기)

활동 1 본문 돌려 읽기와 핵심어 파악하기

이 활동은 모둠 내에서 본문을 문단 단위로 돌려 읽으며 핵심 내용을 파악하는 활동이다. 읽기 과정이 모둠 내에서 돌아가며 이루어지므로 학생들이 지루해하지 않으며, 문단 단위로 끊어 읽기 때문에 ‘문단’의 기본 개념을 알 수 있다.

활동 2 강의 노트 정리 및 서로 가르치기

언어의 본질 중 하나를 고른 후, 자신이 고른 언어의 본질에 대해 강의 노트를 작성한다. 작성된 강의 노트를 바탕으로 서로 가르치기를 한 후, 강의 내용을 상호 평가하는 활동이다. 각자의 배움에서 끝나는 것이 아니라 서로 가르치는 활동까지 해 봄으로써 보다 깊이 있게 개념을 이해할 수 있다.

생각 심화 (보석맵 토의)

활동 3 보석맵을 활용하여 언어의 본질 정리하기

‘보석맵’을 활용하여 언어의 본질에 대한 개념과 사례를 정리한 후, 언어의 본질에 대한 문제까지 출제해 보는 종합적인 활동이다. 개인이 가지고 있는 오류를 모둠 활동을 통해 바로잡을 수 있으며, 관련 사례를 비주얼 싱킹(visual thinking)으로 표현함으로써 언어의 본질과 자신의 삶을 연관 지을 수 있다.

배움 정리

- ▶ **학습 확인** 이번 단원에서 배운 내용을 키워드 중심으로 언급하며 정리한다.
- ▶ **개별, 모둠별 활동지 제출** 개별, 모둠별 활동지 및 결과물을 제출하고 피드백을 해 준다.

지도상의 유의점

- 언어의 본질은 중학교 1학년 수준에서 어려운 내용은 아니다. 따라서 디딤영상에서는 언어의 본질 중 하나만 설명하고, 나머지 네 가지 본질은 학습자들끼리 서로 가르치는 활동을 통해 배울 수 있도록 한다. 이를 위해 디딤영상은 학습자들에게 강의 내용뿐만 아니라 강의 방법까지 알려줄 수 있게 제작하는 것이 좋다.
- 비주얼 싱킹 활동을 통해 추상적인 개념을 구체화할 수 있도록 한다.

① 언어의 자의성



뜻	언어의 소리와 뜻 사이의 관계는 필연적 이 아님.
예	🌳 - 한국: [나무], 영어: 트리(tree), 일본: 기(き), 중국: 슈(樹)

② 언어의 사회성



뜻	언어는 그 언어를 사용하는 사람들 사 이의 사회적 약속임.
예	‘  ’라는 대상을 무지개라고 말하는 것 은 우리 사회의 약속임.

③ 언어의 역사성



뜻	언어는 시간의 흐름에 따라 사라지기도 하고, 소리나 뜻이 변하기도 하고, 없던 말이 생기기도 함.
예	[소멸] 즈문[千] [생성] 휴대 전화 [변화] 어리다(어리석다 → 나이가 적다)

④ 언어의 창조성



뜻	인간은 한정된 언어를 가지고 문장을 무한히 만들 수 있음.
예	앵무새와 달리, 사람은 ‘꽃’이라는 단 어를 이용하여 무수한 문장을 만들 수 있음.

⑤ 언어의 규칙성



뜻	일정한 규칙에 맞게 언어를 사용해야 함.
예	내일은 비가 내렸어요.(×) → 내일은 비가 올 거예요.(○) → 어제는 비가 내렸어요.(○)

활동 1 본문 돌려 읽기와 핵심어 파악하기

활동 목표	단원에서 학습해야 할 주요 개념을 이해할 수 있으며, 앞으로 이어지는 활동들의 길잡이가 될 수 있다.
활동 소개	모둠 내에서 본문을 돌아가며 읽는 활동으로, 한 학생이 한 문단을 읽고 다음 학생이 다음 문단을 읽는 릴레이 방식으로 계속 연결하여 읽는다. 그 후 본문을 읽을 때 찾은 핵심어를 적어 보며, 핵심 내용을 다시 한번 확인한다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모둠) + 짝 활동
준비물	교과서, 필기구
활동 방법	[모둠 활동] ① 모둠별 1번 학생이 첫 번째 문단을 소리 내어 읽는다. ② 첫 번째 문단을 다 읽고 나면 2번 학생이 두 번째 문단을 소리 내어 읽는다. ③ 이와 같은 방법으로 3번 학생, 4번 학생이 차례대로 본문을 소리 내어 읽는다. ④ 4번 학생이 다 읽고 나면 다시 1번 학생부터 다음 문단을 소리 내어 읽는다. - 한 학생이 본문을 소리 내어 읽을 때 다른 학생들은 핵심어와 중심 문장에 밑줄을 긋고, 질문할 내용도 기록하게 하여 적극적으로 읽게 한다. [짝 활동] ① 본문을 다 읽은 뒤, 교과서를 덮고 짝과 함께 핵심어를 적는다. - 본문 확인 찬스 시간(1~2분)을 주어 학생들이 게임에 지속적으로 집중할 수 있게 한다. ② 핵심어 파악이 완료되면, 교과서를 참고하여 스스로 평가한다.
지도 방안	• 모둠 활동에서 짝 활동으로 전환할 때 시간적 여유가 없으면 굳이 대열을 바꾸지 않고 모둠 활동 자리에서 옆에 앉은 짝과 진행하게 한다. • 학생들 사이를 수시로 돌며 칭찬 스티커(도장)를 부여하여 학생들의 적극적인 읽기 활동이 지속 되도록 한다.



△ 본문 돌려 읽기



△ 핵심어 파악 짝 게임

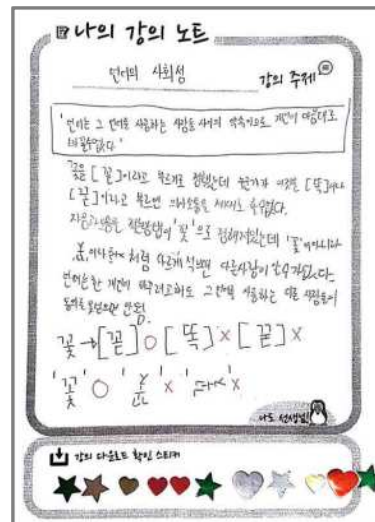
활동 목표	단원에서 학습해야 할 주요 개념을 정리하고 표현할 수 있으며, 학습자들끼리 서로 가르치는 활동을 함으로써 학습의 효율성을 높일 수 있다.
활동 유형	개별 활동 + 모둠 활동(4인 1모듬)
준비물	강의 노트 활동지, 스티커 등
활동 방법	[개별 활동] ① 모듬 내에서 자신이 설명할 언어의 본질을 각각 정한다. - 디딤영상에서 나온 언어의 본질(예를 들어 ‘자의성’)을 제외한 나머지 언어의 본질(‘사회성’, ‘역사성’, ‘창조성’, ‘규칙성’)이 강의 주제가 된다. - 모듬 내에서 학생들이 자율적으로 강의 주제를 정하게 한다. 이 과정이 민주적으로 이루어질 수 있도록 안내하고 그에 따른 적절한 보상을 해 주어, 학생들에게 소통과 협력의 중요성을 알 수 있게 한다. ② 강의 노트 활동지를 배부한다. ③ 강의 노트 활동지를 작성한다. - 강의 주제는 자신이 맡은 언어의 본질이 된다. - 교과서 본문을 다시 읽으며 주요 내용을 정리한다. - 내용 작성 시 강의 방법까지 함께 생각한다. 교사는 디딤영상에서 선생님의 강의 방법을 떠올리면 도움이 된다는 사실을 안내한다. [모듬 활동] ① 강의 노트를 활용하여 자신이 맡은 언어의 본질을 돌아가며 설명한다. ② 설명을 듣고 있는 모듬원은 발표 내용에 대해 질문할 수 있다. - 질문할 경우 스티커 1개를 획득할 수 있다. ③ 설명을 다 듣고 나면 강의 내용의 이해 정도에 따라 스티커를 활용하여 평가한다. - 설명한 친구에게 최소 1개에서 최대 3개의 스티커를 줄 수 있다.
지도 방안	• 강의 노트 작성을 어려워하는 학생에게는 다양한 도움 자료(교사의 개별 설명, 영상 강의 청취, 참고서 제공 등)를 제공하여 학습에 대한 흥미를 잃지 않게 한다. • 스티커 상호 평가가 공정하게 이루어질 수 있도록 한다.



△ 강의 노트 작성

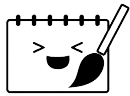


△ 서로 가르치기



△ 강의 노트 결과물

학습 주제	언어의 본질	소속	____학년 ____반 ____번
학습 목표	언어의 본질을 이해하고 설명할 수 있다.	이름	



나의 강의 노트

강의 주제 언어의 역사성

언어가 시간의 흐름에 따라 변화하는 것. 시간의 흐름에 따라 새로운 말이 만들어지기도 하고, 쓰이던 말이 없어지기도 하며, 그 의미나 형태에 변화를 겪기도 함.

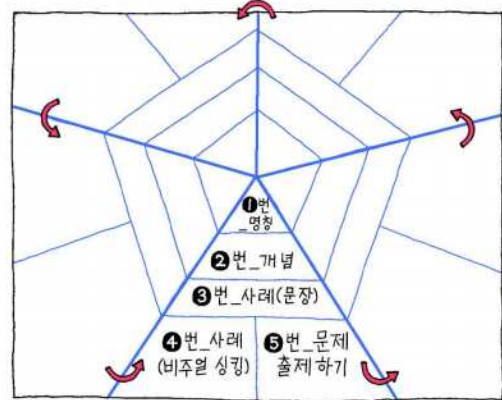
• 언어 변화의 양상

양상	예
새로운 말이 만들어지는 경우 (생성)	'누리꾼, 스마트폰, 꽃미남, 엄친아, 셀카족'은 비교적 최근에 만들어져 쓰이는 말들임.
쓰이던 말이 없어지는 경우 (소멸)	'온[百], 즈믄[千], 다림방(정육점), 버텅(계단)'은 예전에는 쓰였으나 지금은 쓰이지 않는 말들임.
시간의 흐름에 따라 그 의미나 형태가 변하는 경우 (변화)	• 소리가 변한 경우: '나모' → '나무' • 뜻이 변한 경우: '영감'('벼슬아치' → '나이가 많아 중년이 지난 남자')



강의 확인 스티커

활동 목표	주요 개념 및 사례 등을 다시 한번 정리하면서 개념 다지기를 할 수 있고, 보석맵을 활용한 모둠 활동을 통해 개인이 가진 오류를 찾고 이를 올바르게 고칠 수 있다.
활동 소개	모둠원 수와 활동 수에 맞게 종이를 구획하여 사용하는 것으로, 구획을 지은 종이의 모습이 보석처럼 생겨 보석맵이라 한다. 모둠원끼리 종이를 돌려가며 내용을 채우는 활동이기 때문에 종이 한 장만 가지고도 모둠 학습이 가능하다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모둠) + 전체 활동
준비물	전지 1/2장(A3 1장), 색 펜, 스티커
활동 방법	[모둠 활동] ① 모둠별로 전지 1/2장(또는 A3 1장)을 배부한다. ② 종이를 오른쪽 그림과 같이 칸을 나누어 그린다. ③ 모둠원에게 각기 다른 색 펜을 쓰게 하고 전지 모서리에 학번과 이름을 적게 한다. ④ ①번 보석에 자신이 설명했던 언어의 본질에 해당하는 명칭을 쓰게 한다. - 모둠원은 네 명이고, ①번 보석은 다섯 개이므로 하나의 보석이 비게 된다. 이 부분은 제일 가까이 있는 학생에게 작성하게 한다. ⑤ 오른쪽으로 종이를 돌려 ②번 보석에 ①번 보석에 적힌 명칭에 대한 개념을 쓰게 한다. ⑥ 오른쪽으로 종이를 돌려 ①번 보석과 ②번 보석의 내용을 확인한 뒤 ③번 보석에 교과서에 제시되었던 사례를 문장으로 쓰게 한다. - ①, ②번 내용에 오류가 있을 경우 고칠 수 있게 지도한다. ⑦ 오른쪽으로 종이를 돌려 ①~③번 보석의 내용을 확인한 뒤 ④번 보석에 실제 사례를 비주얼 싱킹(생각을 그림으로 표현하기)으로 표현하게 한다. - 그림의 수준보다 그림에 담긴 내용에 집중할 수 있도록 지도한다. - 비주얼 싱킹을 어려워하는 학생에게는 교과서 그림을 활용하게 한다. ⑧ 다시 보석맵을 돌려 ⑤번 보석에 해당 언어의 본질에 대한 문제를 출제하게 한다. - 학습자의 수준에 따라 문제 유형(단답형, 오지선다형)을 고를 수 있게 한다. ⑨ 이 모든 내용들을 모둠 내에서 다시 돌려 읽으며 오류가 있을 시 바로잡게 한다. ⑩ 이때 ④번 보석의 비주얼 싱킹을 보고 스티커를 활용해 평가하게 한다. - 스티커는 1인 1개씩 2명에게 줄 수 있다.



△ 보석맵



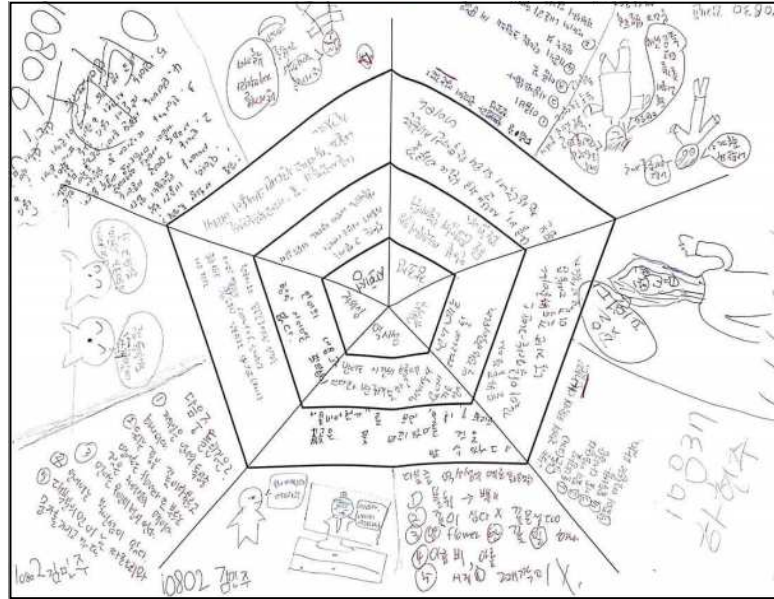
[전체 활동]

- ① ‘하나 가고 셋 남기’를 활용하여 한 명의 모둠원이 보석맵을 들고 오른쪽 방향의 모둠으로 이동한다.

✓ 하나 가고 셋 남기 : 모둠원 중 한 명만 다른 모둠으로 이동하고, 나머지 세 명은 자신의 모둠에 남음.

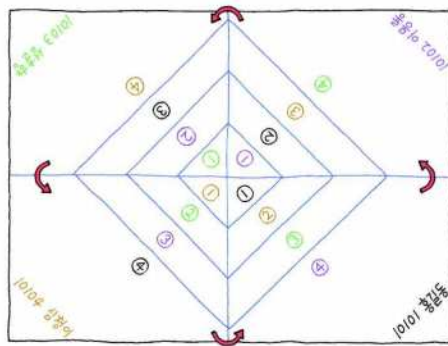
- ② 이동하는 학생은 보석맵을 가지고 가서 문제를 출제하고 정답을 맞힌 다른 모둠 친구에게 스티커를 배부한다.
- ③ 모둠별 스티커 획득 수에 따라 적절히 보상을 하고 마무리한다.

활동 방법



△ 보석맵 결과물

[보석맵 Tip]



- 종이를 4등분하여 접은 후, 필요한 활동 수에 따라 삼각 모양으로 접은 뒤 펴서 사용한다.
- 안쪽의 보석부터 ①번, ②번으로 숫자를 매겨 부르면 학생들의 혼란을 줄일 수 있다.
- 학생들에게 각기 다른 색 펜으로 작성하게 하면, 개별 책임감을 부여할 수 있고 개별 평가 또한 가능하다.

지도 방안

- 모둠원 전체가 협력적으로 활동에 참여하도록 지도하며, 소통과 협력이 잘 되는 모둠에게는 스티커(도장) 등을 부여하여 학생들의 적극적인 활동이 이루어지게 유도한다.
- ‘하나 가고 셋 남기’ 활동을 통해 모둠 간 학습 내용 공유가 가능하도록 한다.

활동 평가지

____학년 ____반 ____번 이름 _____

① 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 언어의 본질의 개념을 정확하게 파악할 수 있는가?			
	2. 언어의 본질을 자신의 삶과 관련지어 이해할 수 있는가?			
활동 참여도	활동 ① 본문 돌려 읽기와 핵심어 파악하기			
	활동 ② 강의 노트 정리 및 서로 가르치기			
	활동 ③ 보석맵을 활용하여 언어의 본질 정리하기			
느낀 점				

② 상호 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆
--------------	-------

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

교사 평가하기

22 단어의 짜임

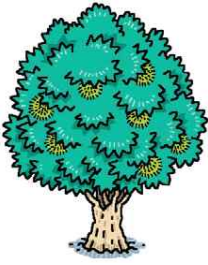
- [학습 목표]**
- 단어가 형성되는 원리를 알 수 있다.
 - 단어의 형성 원리에 따라 단어를 분류할 수 있다.

거꾸로교실 수업 흐름도

배움 준비	▶ 학습 목표 제시 이번 단원의 학습 목표를 제시하며, 전후 관련 학습 내용과 연관 짓는다. ▶ 디딤영상 내용 점검 디딤영상의 주요 내용을 환기시키며 거꾸로수업을 준비한다.
생각 기초 (개념 다지기)	활동 1 핵심어를 확인하고 개념 설명하기 빙고 게임을 통해 이 단원에서 배워야 할 핵심어를 확인하고, 핵심어에 대한 개념도 함께 파악하는 활동이다. 이 과정을 통해 디딤영상에서 학습한 주요 개념을 다시 확인할 수 있다.
생각 심화 (협업 활동)	활동 2 어근과 접사 카드를 이용하여 복합어 만들기 어근과 접사 카드를 활용하여 합성어와 파생어를 만드는 활동으로, 합성어와 파생어의 형성 원리를 자연스럽게 터득할 수 있다. 활동 3 국어사전에서 복합어 찾기 단어의 형성 원리를 적용하여 국어사전에서 다양한 복합어를 찾아보고, 이를 합성어와 파생어로 구별하는 활동이다. 단어의 형성 원리에 대해 반복적으로 학습할 수 있으며, 국어사전 사용을 통해 새로운 단어들을 만날 수 있다.
생각 적용 (창의적 사고)	활동 4 새말 사전 만들기 이제까지 배운 내용을 종합하여 적용할 수 있는 활동으로, 모둠원들이 직접 만든 새말을 새말 사전에 담는 활동이다. 새말을 만드는 과정을 통해 논리적, 창의적 사고를 기를 수 있다.
배움 정리	▶ 학습 확인 이번 단원에서 배운 내용을 핵심 개념 중심으로 언급하며 정리한다. ▶ 개별, 모둠별 활동지 제출 개별, 모둠별 활동지 및 결과물을 제출하고 피드백을 해 준다.
지도상의 유의점	• 카드를 활용해 어근과 접사를 직접 손으로 조합하면서 단어의 형성 원리를 이해하게 한다. • 모둠 활동이어도 개별 활동지를 따로 제공해서 개인에게 책무성을 준다. • ‘둘 가고 둘 남기’의 경우, 타이머를 사용하여 시간을 제한하고 이동 방향을 알려 주어야 질서 있는 분위기에서 학습이 이루어질 수 있다.

디딤영상 주요 내용

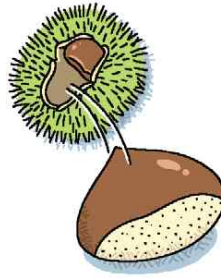
① 단어 형성법



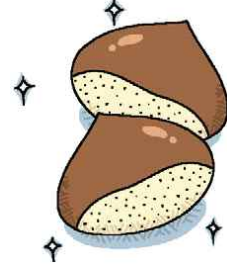
밤 + 나무



밤 + 송이



알- + 밤



햇- + 밤

• 어근과 접사

어근	실질적인 의미를 나타내는 부분 ㉠ 밤, 나무, 송이
접사	어근에 붙어 그 뜻을 제한하는 부분 ㉠ 알-, 햇-

더
따

• 단어 형성 방법에 따른 단어의 종류

단일어	하나의 어근으로 이루어진 단어 ㉠ 구름, 맑(다), 나무
복합어	합성어 파생어 둘 이상의 어근끼리 결합하여 이루어진 단어 ㉠ 밤나무, 밤송이 어근과 접사가 결합하여 이루어진 단어 ㉠ 알밤, 햇밤

② 새말의 형성 방법

흔히 사용되는 방법	합성어 방식으로 만드는 방법 ㉠ 꽃미남(꽃 + 미남)
	파생어 방식으로 만드는 방법 ㉠ 배낭족(배낭 + -족)
새로운 방법	머리글자를 뽑아서 조합하는 방법 ㉠ 강추(강력 + 추천), 완소남(완전 + 소중한 + 남자)
	두 말의 일부, 특히 앞뒤를 섞어서 만드는 방법 ㉠ 컴맹(컴퓨터 + 문맹), 네티켓(네티즌 + 에티켓)

활동 1 핵심어를 확인하고 개념 설명하기

활동 목표	디딤영상에서 학습한 내용을 바탕으로, 핵심어를 확인하고 개념을 설명하는 활동이다. 단원에서 다루어야 할 핵심 개념을 학생들이 잘 숙지하고 있는지 확인할 수 있으며, 다시 한번 중요 내용을 떠올리게 할 수 있다.
활동 유형	모둠 활동 (4인 1모둠)
준비물	종이(A4나 B4) 1장
활동 방법	[핵심어 빙고] ① 종이를 2등분으로 접은 뒤, 종이의 상단에 가로 4칸, 세로 4칸(총 16칸)의 빙고판을 그린다. - 다음 활동에서 종이의 하단을 사용한다고 미리 안내한다. ② 교사는 이 단원에서 알아야 할 핵심어 20개를 칠판에 적어 주고, 학생은 이 중 16개의 단어를 골라 빙고판을 채운다. ✓ 제시해 줄 단어 : 단어, 형성, 단일어, 복합어, 합성어, 파생어, 어근, 접사, 밤나무, 햇밤, 실질, 제한, 결합, 새말, 꽃미남, 배낭족, 머리글자, 일부, 강추, 컴맹 - 학생들의 학습 수준에 맞춰, 교사가 제시해 주는 단어의 개수를 달리할 수도 있다. 예를 들면 교사가 핵심어를 10개 정도만 제시하고 나머지 6개는 학생들 스스로 고르게 할 수도 있고, 학생들에게 핵심어 16개 모두를 스스로 작성하게 할 수도 있다. ③ 모둠별로 돌아가며 한 단어씩 부르며, 불린 단어는 지운다. ④ 가로 · 세로 · 사선 방향으로 4칸이 쪽 이어지게 지워진 줄이 총 4개가 되었을 때 ‘빙고!’를 외친다. ⑤ 빙고를 완성한 순서에 따라 모둠별로 소정의 보상을 제공한다. - 제일 먼저 빙고를 완성한 한 모둠에게만 보상하면 다른 학생들의 학습 의욕이 떨어질 수 있으므로 2, 3순위 모둠도 보상해 준다. [개념 설명하기] ① 종이의 하단에 빙고에 나온 단어들을 사용하여 핵심 개념을 적는다. - 이때 10개 이상의 단어를 사용하게 한다. - 개념 설명 시 예시를 1개 이상 들도록 한다. ② 모둠원이 서로 협력하여 핵심어, 개념, 예시를 하나의 맥락으로 잘 이어지게 정리한다. ③ 활동이 끝난 후 활동지를 걷는다. 이때 학생들이 어려워한 부분을 확인하고 피드백을 해 준다.
지도 방안	• 개별 활동으로 진행할 수도 있으나, ‘개념 설명하기’ 활동에서 서로 협력하여 내용을 구성하기 위해서는 모둠 활동으로 진행하는 것이 좋다. • 이 활동들은 디딤영상의 내용을 충분히 숙지했다면 어렵지 않게 해결할 수 있는 수준이지만, 어려워하는 학생들이 있다면 디딤영상이나 참고 자료 등을 제공하여 다시 학습할 수 있는 기회를 준다.

활동 목표	어근과 접사 카드를 직접 붙여보며 단어를 만드는 활동으로, 어근과 어근, 어근과 접사가 어떻게 조합되어 합성어와 파생어가 만들어지는지 알 수 있다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모듬) + 개별 활동
준비물	어근 카드(노란 색지)와 접사 카드(녹색 색지), 지퍼락(모듬별로 분류된 카드 세트), 개별 활동지, 타이머
활동 방법	① 모듬별로 어근과 접사 카드를 배부한다. - 교사는 한 모듬별로 만들어지는 단어가 5개 정도 되도록 적절히 카드를 안배한다. ② 어근과 접사 카드를 펼쳐 놓고 카드를 조합하여 단어를 만든다. ③ 만든 단어는 합성어와 파생어로 분류하여 각자 받은 개별 활동지에 적는다. - ‘노란 카드(어근)+ 노란 카드(어근)’의 조합은 합성어, ‘노란 카드(어근)+ 녹색 카드(접사)’의 조합은 파생어임을 미리 안내한다. ④ 모듬에서 2명은 활동지와 필기구를 들고 각각 2분씩 다른 모듬을 돌며 다른 모듬의 카드로 단어를 만든다. - 모듬당 머무를 수 있는 시간을 2~3분 정도로 정한 후, 타이머를 설정하여 꼭 정해진 시간 안에 이동하도록 지도한다. - 이동하는 모듬 방향을 칠판에 크게 적어 주어 혼잡을 피하고 질서 있게 이동하도록 한다. ⑤ 모듬에 남아 있는 2명은 카드를 섞은 뒤 펼쳐 두고 다른 모듬에서 온 학생에게 스스로 조합할 수 있게 해 준다. - 그냥 답을 알려 주는 학생들이 종종 있다. 따라서 게임 시작 전에 다른 모듬의 친구들이 혼자서 추리할 수 있는 시간을 꼭 주어야 한다고 강조한다. - 일정 시간이 지나도 다른 모듬의 친구가 어려워하면 약간의 힌트를 줄 수 있다. 약 20초 남았을 때까지 답을 못 찾는 경우에는 답을 설명해 주도록 안내한다. ⑥ ④~⑤의 과정을 교대하여 실시한다. △ 카드를 활용해 단어를 만드는 모습 △ 카드를 조합한 결과물
지도 방안	‘둘 가고 둘 남기’(모듬에 두 명이 남고 다른 모듬으로 두 명을 보내는 방법)가 혼잡할 경우, ‘하나 가고 셋 남기’(모듬에 세 명이 남고 다른 모듬으로 한 명을 보내는 방법)로 진행할 수 있다.

■ 어근 카드

사랑	발	자유	말
멋	고기	약	유리
새	해	병	첫
앞	힘	색	눈
비	쇠	물	불
밤	종이	낮	나무
웃다	돌다	볶다	서다
밟다	지우다	있다	날다
붙다	가다	놀다	넓다
덮다	검다	뛰다	달리다

■ 접사 카드

맨-	덧-	푹-	군-
뒤-	맞-	짓-	헛-
-개	-보	-질	-기
-이	-음/ㅁ	-쟁이	-하다
-롭다	-스럽다	-리-	-히-

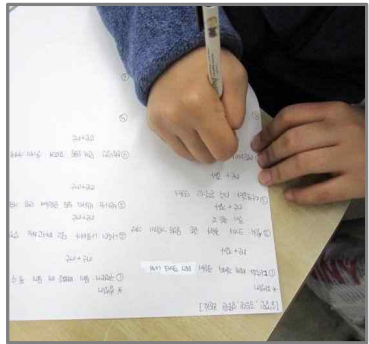
학습 주제	단어의 짜임	소속	____학년 ____반 ____번
학습 목표	합성어와 파생어가 만들어지는 원리를 안다.	이름	

[활동 Tip]

- ① 자기 모둠의 카드를 조합하여 복합어를 만든다.
- ② 어근(노란색) 카드와 접사(녹색) 카드를 조합한 후, ‘어근+어근’은 합성어 칸에, ‘어근+접사’는 파생어 칸에 적는다.
- ③ 다른 모둠으로 가서 다른 모둠의 카드를 조합하여 복합어를 만든다.
- ④ ②와 같이 합성어와 파생어로 분류하여 적는다.

- ‘활동 Tip’을 참고하여, 카드를 조합하여 만든 합성어와 파생어를 적어 보자.

합성어		파생어	
1		1	
2		2	
3		3	
4		4	
5		5	
6		6	
7		7	
8		8	
9		9	
10		10	
11		11	
12		12	
13		13	
14		14	
15		15	
16		16	
17		17	
18		18	
19		19	
20		20	

활동 목표	국어사전에서 다양한 복합어를 직접 찾아보는 활동으로, 국어사전에 제시된 정보를 활용하여 복합어를 합성어와 파생어로 구별할 수 있다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모듬)
준비물	국어사전(모듬당 2권), 모듬 활동지
활동 방법	① 모듬별로 모듬 활동지를 배부하고, 국어사전이 있는지 확인한다. - 국어사전은 전자사전이나 인터넷 사전보다는 가급적이면 책자로 된 국어사전이 좋다. 사전을 뒤적이며 찾는 과정에서 새로운 단어들을 더 많이 발견할 수 있기 때문이다. ② 모듬 활동지에 제시된 ‘활동 Tip’을 읽은 후, 사전을 펼쳐 단어를 찾는다. ③ 개인당 합성어 2개와 파생어 2개씩을 찾게 하고 모듬 활동지에 이를 정리하여 적는다. - 이때 뜻이 생소한 단어는 뜻도 함께 적게 한다. ④ 활동지를 모두 작성한 후, 모듬원들끼리 분류한 결과가 맞는지 점검한다. ⑤ 차시가 여유로우면 1차시를 더 할애하여 ‘둘 가고 둘 남기’를 활용하여 다른 모듬의 결과와 비교해 볼 수 있다.
	 △ 국어사전에서 단어를 찾는 학생들  △ 복합어와 그 뜻을 적는 모습
지도 방안	학생들이 스스로 원리를 발견하여 단어를 분류할 수 있도록 모듬 활동지에 제시된 ‘활동 Tip’을 꼼꼼히 읽게 한다.

학습 주제	단어의 짜임	소속	___학년 ___반 ___모듬
학습 목표	국어사전에서 합성어와 파생어를 찾아 분류할 수 있다.	모듬원	

[활동 Tip]

1. 국어사전 찾는 방법

- 자음 순서: ㄱ, ㄲ, ㄴ, ㄷ, ㄸ, ㄹ, ㅁ, ㅂ, ㅃ, ㅅ, ㅆ, ㅇ, ㅈ, ㅉ, ㅊ, ㅋ, ㆁ, ㅌ, ㅍ, ㅎ 순
- 모음 순서: ㅏ, ㅑ, ㅓ, ㅕ, ㅗ, ㅛ, ㅜ, ㅠ, ㅡ, ㅟ, ㅠ, ㅢ, ㅤ, ㅥ, ㅦ, ㅧ, ㅨ, ㅩ, ㅪ, ㅫ, ㅬ, ㅭ, ㅮ, ㅯ, ㅰ, ㅱ, ㅲ, ㅳ, ㅴ, ㅵ, ㅶ, ㅷ, ㅸ, ㅹ, ㅺ, ㅻ, ㅼ, ㅽ, ㅾ, ㅿ, ㅿ, ㅣ 순

2. 단일어와 복합어 구별법

- 단일어: 아무런 표시가 없다.
- 복합어: 단어 사이에 ‘-’(붙임표) 표시가 되어 있다. ㉠ 첫-사랑, 군-소리
→ ‘-’ 표시가 된 단어를 골라 합성어인지 파생어인지 분류하여 적는다.

3. 합성어와 파생어 구별법

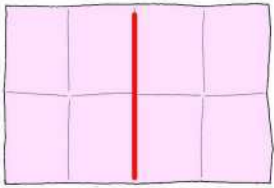
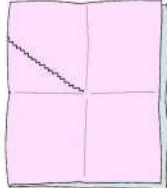
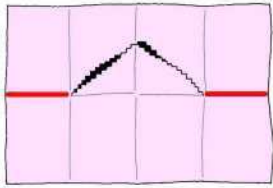
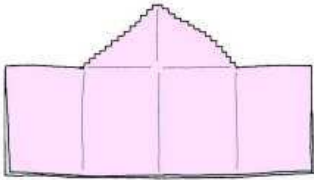
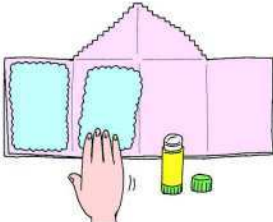
- 합성어: ‘어근+어근’으로 구성되었다. 이때 각각의 어근은 실질적인 의미를 가지고 있다.
- 파생어: ‘어근+접사’로 구성되었다. 접사는 독립하여 사용될 수 없고, 어근의 뜻을 제한하거나 품사를 바꾸는 역할을 한다.
* 접사와 어근의 구별법
 - 접사를 사전에서 찾으면 ‘접사’나 ‘접두사’, ‘접미사’라고 제시되어 있다.
 - 어근을 사전에서 찾으면 그에 해당하는 품사가 적혀 있다. ㉡ 명사, 조사, 관형사 등

4. 이외의 참고 사항

- 용언과 용언이 결합한 합성어의 경우, 어근을 찾을 때는 기본형으로 찾아야 한다.
㉢ 돌아가다-돌다+가다, 검불다-검다+불다
- 한 자음 주변에서만 찾지 말고 여러 자음에서 골고루 찾으려 한다.

• ‘활동 Tip’을 참고하여, 국어사전에서 찾은 합성어와 파생어를 적어 보자.

합성어		파생어	
1		1	
2		2	
3		3	
4		4	
5		5	
6		6	
7		7	
8		8	

활동 목표	단어의 형성 원리에 따라 새로운 합성어와 파생어를 만들고 이를 새말 사전으로 꾸미는 활동이다. 합성어와 파생어의 분류를 넘어 자신이 그 원리를 활용하여 새로운 단어를 만들어봄으로써 단어의 형성 원리에 대해 보다 깊이 있게 이해할 수 있다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모둠)
준비물	색 도화지, A4 색지, 핑킹 가위, 딱풀, 사인펜, 스티커
활동 방법	① 모둠원들과 토의하여 새말을 총 4개 만든다. - 합성어와 파생어를 만드는 방법으로 새말을 만들게 한다. - 새말에 대한 뜻도 함께 작성하게 한다. ② A4 색지를 4등분으로 잘라 각각 1장씩 나누어 갖고, 이를 사전 속지로 활용한다. ③ 모둠원들과 만든 새말을 각각 하나씩 말아 사전 속지에 단어와 뜻을 적는다. ④ 색 도화지를 활용해 사전의 표지가 될 병풍책을 만든다. ⑤ 병풍책 안에 내용 속지를 붙이고, 표지를 적절하게 꾸민다. ⑥ 모둠에서 둘은 남고 둘은 다른 모둠을 돌며 다른 모둠의 새말을 구경하고 배워 온다. 모둠에 남은 둘은 다른 모둠원이 오면 모둠에서 만든 새말을 설명해 준다. ⑦ ⑥의 과정을 교대로 반복한다. ⑧ 가장 창의적으로 잘 만든 새말 사전에 스티커를 붙인다. - 가장 많은 스티커를 받은 모둠에 적절히 보상한다. <새말 사전 만들기>    ① 색 도화지를 8등분으로 접고 편 다음, 붉은 선을 중심으로 반으로 접기 ② 그림처럼 가운데 부분을 표시하고 가위로 자르기 ③ 종이를 펼친 다음, 붉은 선을 중심으로 반으로 접기    ④ 병풍책 완성! ⑤ 속지 붙이기 ⑥ 새말 사전 완성!
지도 방안	• 따로 1차시를 할애하여 각 모둠별 새말 사전 발표를 진행할 수 있다. • 속지를 사용하지 않고 만들 수도 있으나, 속지를 만들면 모둠원들이 모두 참여하여 동시다발적으로 제작할 수 있기 때문에 시간이 단축된다. • 병풍책 이외에도 간단하게 만들 수 있는 다양한 북아트 방법을 응용할 수 있다.

활동 평가지

____학년 ____반 ____번 이름 _____

① 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 단어의 형성 원리를 이해하는가?			
	2. 단어의 형성 원리에 따라 단어를 분류할 수 있는가?			
	3. 단어의 형성 원리에 따라 새말을 만들 수 있는가?			
활동 참여도	활동 ① 핵심어를 확인하고 개념 설명하기			
	활동 ② 어근과 접사 카드를 이용하여 복합어 만들기			
	활동 ③ 국어사전에서 복합어 찾기			
	활동 ④ 새말 사전 만들기			
느낀 점				

② 상호 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆
--------------	-------

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

교사 평가하기

23 문장의 성분

- [학습 목표]**
- 다양한 문장에서 문장 성분을 분석하고 그 역할을 파악할 수 있다.
 - 문장 성분의 종류와 특징을 이해할 수 있다.

거꾸로교실 수업 흐름도

배움 준비

- ▶ **학습 목표 제시** 이번 단원의 학습 목표를 제시하며, 배움 내용의 흐름을 이해한다.
- ▶ **디딤영상 내용 점검** 디딤영상의 주요 내용을 환기시키고 거꾸로교실 활동을 소개한다.

생각 기초

- 활동 1** 문장을 만들어 각 문장 성분의 이름, 특징 파악하기
교과서 속에 나오는 예문을 문장 성분 단위별로 잘라서 무작위로 흩어 놓고, 이를 연결해 문장을 만들게 한다. 그런 다음 각 문장에서 비슷한 기능을 하는 것들끼리 묶고, 그것을 문장 성분과 연결시켜 특징 및 이름을 파악하게 한다.
- 활동 2** 비주얼 싱킹으로 문장 성분 이미지화하기
문장 성분을 다양한 이미지로 표현해 봄으로써 문장 성분을 쉽게 이해할 수 있다.

생각 심화

- 활동 3** 암호 해독으로 문장의 구조도 그리기
암호 해독을 통해 문장 성분의 구조도를 그리게 하여 문장 성분이 전체적으로 어떤 틀로 이루어지는가를 파악할 수 있다.
- 활동 4** 문장 성분 마음껏 갖고 놀기
자유롭게 문장을 만들어 보고 이를 문장 성분 단위로 분석해 봄으로써, 문장 성분의 개념 및 역할을 즐겁게 익힐 수 있다.

생각 적용 (다양한 문제 함께 풀기)

- 활동 5** 모둠 빙고로 내용 정리하기
문제를 푸는 빙고 게임을 통해 문장 성분에 관해 학습한 내용을 친구들과 함께 확인할 수 있다.
- 활동 6** 주사위 게임으로 내용 정리하기
주사위 게임을 통해 재미있게 문제를 풀 수 있는 활동이다. 주사위 게임 속에 모둠 인원수만큼 ‘나도 출제자’ 문제를 만들어 붙여서 학생들이 다양한 문제를 접할 수 있다.

배움 정리

- ▶ **학습 확인** 이번 단원에서 배운 내용을 키워드 중심으로 언급하며 정리한다.
- ▶ **개별 질문지 제출** 이해가 안 가는 내용이 있으면 질문지에 적어 제출하게 한다.

지도상의 유의점

학생들이 단순히 문장 성분의 종류와 특징을 외우는 데 그치지 않고 문장의 짜임새를 살필 수 있도록 해야 한다. 여러 문장을 분석하여 각 문장 성분이 문장 안에서 어떠한 역할을 하고 있는지 파악하고, 더 나아가 학생이 스스로 문장을 쓸 때도 문장의 구조를 염두에 두고 자신의 의도에 맞게 올바른 문장을 구사하도록 한다.

① 주성분

- 문장을 이루는 데 꼭 필요한 성분으로, 문장의 기본 의미를 결정짓는다.

주어	• 문장에서 설명하고자 하는 대상 • 동작 또는 상태나 성질의 주체가 되는 말로, ‘누가’, ‘무엇이’에 해당함. 예 <u>덕화가</u> 서점에서 책을 산다. / <u>강아지가</u> 귀엽다. / <u>하늘이</u> 몹시 푸르구나.
서술어	주어의 동작, 상태, 성질 등을 설명하는 말로, ‘어찌하다’, ‘어떠하다’, ‘무엇이다’에 해당함. 예 현수가 그 책을 <u>가져갔다</u>. / 선회는 얼굴이 <u>예쁘다</u>. / 영웅이는 나의 <u>친구이다</u>.
목적어	서술어의 동작 대상이 되는 말로, ‘무엇을’, ‘누구를’에 해당함. 예 아름이는 예쁜 <u>인형</u>을 샀다. / 동욱이는 <u>할머니</u>를 모시고 집으로 갔다.
보어	서술어를 보충하는 말로, 서술어 ‘되다’, ‘아니다’ 앞에 쓰이는 ‘누가’, ‘무엇이’에 해당함. 예 다운이가 벌써 <u>중학생</u>이 되었다. / 그 이야기는 <u>진실</u>이 아니었다.

② 부속 성분

- 주성분의 내용을 꾸며 주는 기능을 하는 성분으로, 주로 주성분을 꾸며 주면서 그 의미를 더욱 자세하게 설명해 준다.

관형어	주로 사물, 사람과 같이 대상을 나타내는 말 앞에서 이를 꾸며 주는 말로, ‘어떠한’, ‘무엇의’에 해당함. 예) 예쁜 소년 <u>이</u> 활짝 웃는다. 고향의 집 <u>에</u> 오니 기분이 좋다.
부사어	주로 서술어를 꾸며 주며 때로 다른 부사어나 관형어, 문장 전체를 꾸며 주기도 하는 말로, ‘어떻게’, ‘어찌’에 해당함. 예) 오늘은 날씨가 아주 맑다. 자동차가 굉장히 빨리 달린다. 광수는 아주 새 사람이 되었다. 과연 이 일은 앞으로 어떻게 될까?

③ 독립 성분

- 문장의 다른 성분들과 직접적인 관계를 맺지 않고 독립적으로 쓰인다.

독립어 문장 내에서 다른 성분들과 직접적인 관계를 맺지 않고 독립적으로 쓰이는 문장 성분으로, 부름, 감탄, 응답, 제시어 등을 나타내는 말이 이에 해당함.

예 아이고, 이 일을 어쩌면 좋으냐!
하늘아, 내 소원 좀 들어주렴.

활동 1 문장을 만들어 각 문장 성분의 이름, 특징 파악하기

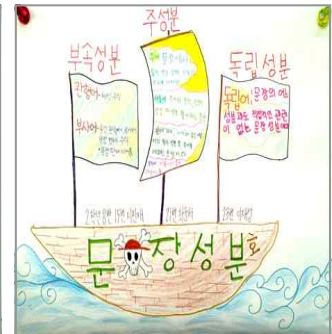
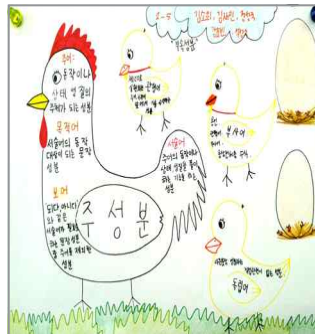
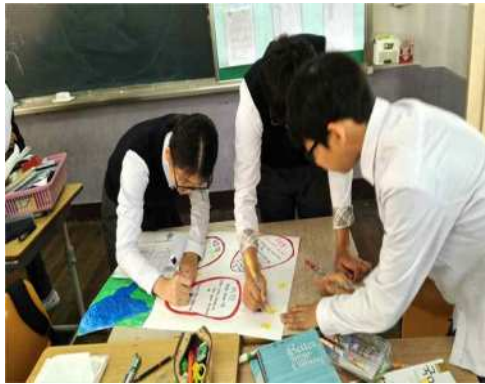
활동 목표	문장 성분의 개념과 특징을 파악할 수 있다.
활동 소개	문장에서 같은 기능(역할)을 하는 성분들을 연결해 보고 어떤 공통점이 있는지 찾음으로써 문장 성분의 특징과 이름들을 익히게 한다.
활동 유형	모둠 활동
준비물	활동지, 문장 조각들
활동 방법	① 교과서 속에 나오는 문장들을 문장 성분별로 조각낸 것을 모둠별로 배부한다. ② 모둠원들을 문장 조각들을 연결하여 의미가 통하는 문장으로 만든다. ③ 만든 문장들 속에서 공통된 역할이나 기능을 하는 것을 찾아본다. ④ 문장에서 공통된 역할이나 기능을 하는 성분들을 가리키는 용어가 있음을 알고 문장 성분의 이름을 파악한다. ⑤ 7가지 문장 성분이 각각 어떻게 다른 기능을 하는지, 어떤 특징이 있는지 함께 의견을 나누며 활동지를 정리한다.
지도 방안	• 문장 성분의 개념 및 특징을 암기뿐만 아니라, 각 문장 속에서 같은 기능을 하는 것을 찾음으로써 자연스럽게 익힐 수 있도록 한다. • 활동이 끝난 후 디딤 영상을 다시 시청하여, 학생들이 수업 시간에 한 활동을 다시 개념으로 구체화할 수 있게 한다.

학습 주제	문장의 성분	소속	___학년 ___반 ___모둠
학습 목표	문장 성분을 분류하고 각 문장 성분의 기능 및 특징을 정리하여 설명할 수 있다.	모둠원	

우리 모둠이 만든 문장은?			
•			
•			
•			
•			
문장 속에서 같은 기능을 하는 것은?			
같은 기능을 하는 단어들 묶어 보기			단어들의 공통점
문장 성분에는 어떤 것들이 있는지 정리해 보고, 그 기능 및 특징을 친구에게 설명해 보자.			

활동 2 비주얼 싱킹으로 문장 성분 이미지화하기

활동 목표	문장 성분의 개념을 시각화하여 표현할 수 있다.
활동 유형	모둠 활동
준비물	전지, 매직펜, 사인펜, 색연필, 자식, 스티커
활동 방법	① 지난 수업 시간에 학습했던 문장 성분의 개념들을 다시 확인한다. ② 다양한 필기구를 활용해 전지에 문장 성분의 개념을 시각화하여 표현한다. - 모듈별 특색이 잘 드러나게 표현할 수 있도록 지도한다. ③ 모듈별로 작성이 끝나면 전지를 칠판에 게시한다. ④ 1인당 스티커를 3개씩 주고, 시각화가 잘 된 모듈의 전지에 스티커를 붙이게 한다.
지도 방안	• 모듈 활동 시 학생들의 역할 분담이 잘 이루어질 수 있게 교사가 계속 순회 지도를 한다. • 스티커 상호 평가가 공정하게 이루어질 수 있도록 지도한다. • 수업 결과물의 사진을 밴드나 카페에 올려, 다른 반 학생들도 모두 공유할 수 있게 한다.



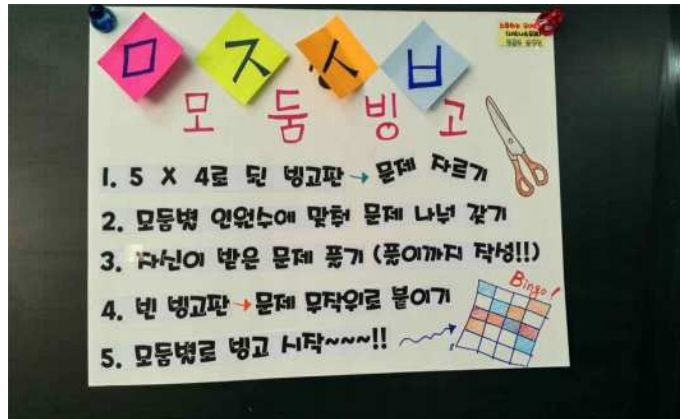
활동 3 암호 해독으로 문장 성분 구조도 그리기

활동 목표	문장 성분의 체계를 정리할 수 있다.
활동 유형	모둠 활동
준비물	B4 용지, 보드 마카펜, 자석이 달린 투명 파일
활동 방법	① 화면에 암호 풀이표와 암호를 동시에 보여 준다. ② 모둠별로 암호를 해독해서 B4 용지에 적게 한다. ③ 암호를 적은 종이를 자석이 달린 투명 파일에 넣어 칠판에 차례대로 붙인다. ④ 모둠별로 작성한 암호에 차이가 있는지 확인하게 한다. ⑤ 문장 성분을 구조도로 체계화하여 파악할 수 있도록 한 번 더 전체 구조를 이야기해 준다.
지도 방안	• 쉽게 암호를 풀이할 수 있도록 자음은 A에서 N까지 차례대로 적고, 모음은 숫자 1~10까지 차례대로 적는다. • 암호를 푼 후 문장 성분의 내용 정리(개념, 특징 및 기능 등)까지 할 수 있도록 지도한다.

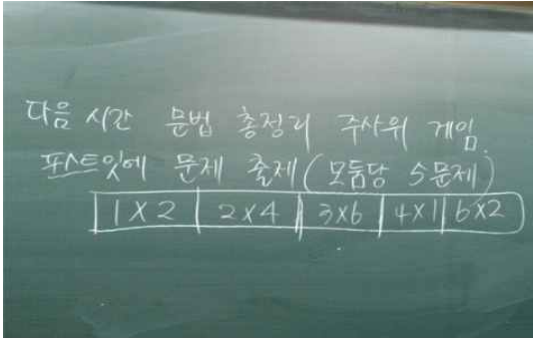
활동 4 문장 성분 마음껏 갖고 놀기

활동 목표	문장 구조에 맞게 문장을 만들고, 문장 성분을 분석할 수 있다.
활동 유형	모둠 활동
준비물	수업 흐름도, 문장 성분 카드, 코팅된 빈 문장 카드, 바탕 판, 보드 마카펜, 지우개
활동 방법	① 수업 흐름도를 학생들에게 제시하고, 모둠별로 필요한 준비물을 챙겨 가게 한다. ② 칠판에 ‘주어 + 목적어 + 서술어’, ‘주어 + 보어 + 서술어’ 등을 제시하고 이런 구조로 되어 있는 문장(주성분만으로 이루어진 문장)을 만들게 한다. ③ 주성분 이외에 관형어, 부사어, 독립어까지 모두 사용해서 문장을 만들게 한다. ④ 모둠별로 자유롭게 문장을 만들고, 이를 코팅된 빈 문장 카드에 적게 한다. ⑤ 완성한 문장을 옆 모둠과 교환해서 문장 성분을 분석해 보게 한다. ⑥ 시간이 남을 경우 준비해 간 사진 또는 그림과 어울리는 문장을 만들고, 그 문장을 다른 모둠과 공유해서 문장 성분을 분석해 보는 활동을 한다.
지도 방안	1. 용판과 필요한 준비물 챙겨가기 2. 예시자료를 보고 문장성분 분석하기 3. 모둠별로 예문을 만들고 분석하기 4. 사진에 어울리는 문장 만들어 모둠별로 교환하여 문장성분 분석해 보기 수업 내용 성찰하기 

활동 목표	문제를 통해 문장 성분의 개념 및 특징을 익힐 수 있다.
활동 유형	모둠 활동
준비물	활동지(빙고판), 빙고판과 같은 크기의 종이, 가위, 풀, 형광펜
활동 방법	① 가위로 칸의 크기에 맞게 활동지(빙고판)를 잘라 20장의 문제 카드를 만든다. ② 모듬의 인원수만큼 문제 카드를 배분하여 각자 문제를 푼다. ③ 자신이 푼 문제를 빈 빙고판에 무작위로 붙인다. ④ 빙고판에 문제를 모두 붙이면 다른 모듬과 빙고 게임을 시작한다. ⑤ 모듬별로 각자 모듬에서 유리한 문제를 선택해 이에 대한 설명과 정답을 말한다. ⑥ 정답이 맞으면 그 칸을 형광펜으로 색칠하고, 틀리면 X를 표시한다. ⑦ 3줄 빙고부터 시작해서 수업이 끝날 때까지 가장 많은 빙고를 이룬 모듬을 뽑는다.
지도 방안	가장 많은 빙고를 획득한 모듬에게 간식이나 스티커 등의 경품이 지급된다는 것을 안내하여 학생들이 끝까지 긴장감을 놓지 않고 열심히 게임에 참여하게 한다. 다음 시간에 똑같은 문제를 개별적으로 한 번 풀게 하면 내용 학습의 이해도를 높일 수 있다.



Q. 다음 문장의 문장 성분을 분석하십시오. • <u>날씨가 매우 좋다.</u> →	Q. 다음 문장의 문장 성분을 분석하십시오. • <u>미나야, 이 책 정말 재미있어.</u> →	Q. 다음 문장의 문장 성분을 분석하십시오. • <u>어머니, 네가 바로 그 아이구나!</u> →	Q. 다음 문장의 문장 성분을 분석하십시오. • <u>승민이는 노래를 매우 잘 부른다.</u> →
Q. 다음 문장을 이루고 있는 문장 성분의 개수는? 나는 친구에게 작은 선물을 주었다. ① 2개 ② 3개 ③ 4개 ④ 5개 ⑤ 6개	Q. 다음 문장에서 ㉠와 ㉡는 문장 성분이 다르다. 두 문장 성분의 공통점을 20자 내외로 쓰시오. • 나는 ㉠ 이야기를 듣는 것을 좋아한다. • 나는 이 세상 누구보다도 네가 ㉡를 좋아.	Q. 다음 중 주어가 생략된 문장은? ① 경회는 아직 안 왔어요. ② 하늘에서 비가 쏟아졌다. ③ 어머, 너 벌써 다 먹었니? ④ 이것만 마치고 곧 따라갈게. ⑤ 어머니, 할아버지께서 오셨어요.	Q. 밑줄 친 부분의 문장 성분이 다른 하나는? ① 주혁이는 매우 빠르다. ② 케이크가 엄청 맛있다. ③ 아기가 새 옷을 입었다. ④ 코스모스가 활짝 피었다. ⑤ 확실하 오늘 경기는 별로였다.
Q. 밑줄 친 문장 성분 주성분이 아닌 것은? ① 나는 소설책을 좋아해. ② 새빨간 장미가 피었다. ③ 길동이는 매우 바쁘다. ④ 내 꿈은 과학자가 아니다. ⑤ 춘향이가 이도령과 만났다.	Q. 다음 밑줄 친 부사어가 관형어를 꾸며 주고 있는 것은? ① 세월이 참 빠르게 지나간다. ② 거북이가 엉금엉금 기어간다. ③ 날쁜 제비가 쏜살같이 날아간다. ④ 친구들이 운동장을 마구 달린다. ⑤ 아주 풍요로운 시대를 살고 있다.	Q. 다음 중 관형어와 부사어가 모두 쓰인 문장은? ① 하얀 벚꽃이 피었다. ② 어떤 책이 더 재밌을까? ③ 소녀는 시골의 풍경을 좋아한다. ④ 미현이는 국어를 제일 좋아한다. ⑤ 호동이가 친구에게 선물을 주었다.	Q. 다음 중 주성분만으로 이루어진 문장이 아닌 것은? ① 아기가 사랑스럽다. ② 동생이 물을 었질렀다. ③ 다운이가 중학생이 되었다. ④ 아들이는 예쁜 인형을 샀다. ⑤ 선생님께서 우리를 좋아합니다.
Q. 다음 중 주성분만으로 이루어진 문장은? ① 동생은 다섯 살이다. ② 우리는 봄을 기다린다. ③ 그건 예쁜 장미꽃이다. ④ 친구와 함께 계일을 했다. ⑤ 우리 마을은 매우 평화롭다.	Q. 다음 밑줄 친 문장 성분 중 주성분이 아닌 것은? ① 아랫방에 눈이 왔다. ② 그는 숙제를 다 끝냈다. ③ 그의 새 구두가 참 예쁘다. ④ 영수는 착한 학생이 되었다. ⑤ 민지는 재미있는 책을 읽었다.	Q. 다음 문장에서 밑줄 친 부분의 문장 성분이 관형어가 아닌 것은? ① 새 신을 신고 뛰어 보자. ② 아주 큰 트럭이 지나간다. ③ 예쁜 소녀가 활짝 웃는다. ④ 어느 선수가 더 빨리 달릴까? ⑤ 초원의 치타가 빠르게 달린다.	Q. 다음 중, 주성분으로만 이루어진 문장은? ① 옷이 정말 예쁘다. ② 아이가 빨리 달린다. ③ 영수가 피자를 먹었다. ④ 그는 모범적인 학생이다. ⑤ 너는 아직 어른이 아니다.
Q. 다음 문장의 문장 성분을 분석하십시오. • 멋진 보령이는 연예인이 되었다. →	Q. 다음 설명에 해당하는 것을 쓰시오. • 문장을 이루는 데 골격이 된다. • 목적어와 보어는 여기에 속한다.	Q. 다음 문장에서, 부속 성분이 아닌 것은? 너의 점은 눈이 아주 예쁘다. 그래서 나는 네가 좋다. ① 너의 ② 검은 ③ 아주 ④ 그래서 ⑤ 너는	Q. 다음 문장에서 부속 성분을 모두 찾아 쓰시오. 나는 오늘 병원에 갔는데, 내일 또 가야 한다.

활동 목표	주사위 게임을 통해 문장 성분에 관해 학습한 내용을 심화시킬 수 있다.
활동 유형	모둠 활동
준비물	활동지, 투명 파일, 포스트잇, 네임펜, 주사위 2개, 모둠 점수판
활동 방법	① 활동지를 투명 파일에 넣어 모둠별로 배부한다. ② ‘나도 출제자’ 부분에 들어갈 문제를 출제하여 포스트잇에 적는다. 이때 출제자 이름을 함께 적고, 정답은 포스트잇 뒷면에 쓰도록 한다. ③ 문제를 작성한 포스트잇을 ‘나도 출제자’ 부분에 붙인다. - ‘나도 출제자’의 칸이 작다고 생각되면 포스트잇에 그 해당 칸의 위치를 적은 후, 투명 파일 뒤에 붙여서 게임을 진행한다. ④ 모둠원 중 2명은 자기 모둠에서 남고, 나머지 2명은 다른 모둠으로 이동한다. ⑤ 주사위 2개를 던져 나오는 숫자 칸에 해당하는 부분의 문제를 푼다. - 한 개의 주사위는 가로 숫자를, 다른 한 개의 주사위는 세로 숫자를 가리킨다는 것을 안내한다. - 두 개의 주사위가 구별될 수 있도록 색깔이 다른 것을 준비하거나, 펜 등을 활용해 주사위를 구분할 수 있게 한다. ⑥ 문제의 정답을 맞히면 ‘모둠 점수판’에 맞힌 문제의 별 개수를 기록한다. ⑦ 게임이 끝나면 원래 모둠으로 돌아와 모둠원들이 획득한 별 개수를 합산하여, 가장 많은 별을 획득한 모둠을 우승 모둠으로 선정한다.
지도 방안	 
	• 학습 능력이 조금 뒤처지는 학생도 의욕을 가질 수 있게 교사가 중간중간 ‘텔레파시 가위바위보 (교사와 똑같은 것을 낸 학생이 이기는 게임)’ 찬스를 활용해도 좋다. • ‘나도 출제자’ 문제를 모두 모아서 교사와 함께 문제를 풀며 학습한 내용을 정리할 수 있다.

	1	2	3
1	★★ 주성분으로만 이루어진 문장은? ① 계절이 봄이 되었다. ② 나는 새 게임기를 샀다. ③ 고양이가 야옹야옹 울었다. ④ 보검이가 나에게 청혼을 했다. ⑤ 그는 1살 후배를 동생으로 삼았다.	★★ 밑줄 친 부분 중 문장 성분이 다른 것은? ① 아기가 새 옷을 입었다. ② 코스모스가 활짝 피었다. ③ 익현이는 참 멋진 친구이다. ④ 히나는 노래를 매우 잘 부른다. ⑤ <u>과연</u> 재성은 인사성이 밝구나.	★ 다음 설명에 해당하는 문장 성분은? 주로 서술어 앞에서 서술어를 꾸며 주거나, 문장 전체를 꾸미기도 한다. ① 목적어 ② 보어 ③ 관형어 ④ 부사어 ⑤ 독립어
2	★★ 나도 출제자 	★★ 다음의 문장에 대한 설명으로 옳은 것은? 어머니, 아기가 물을 많이 엷질렀구나.	사탕 득템 찬식! 주사위와 상관없이 전체 내용 중 자신 있는 문제를 골라 정답을 선생님에게 말하고, 텔레파시 가위바위보 성공시 사탕 획득!
3	★★★★ 문장 성분을 분류하여 말하시오. (7개만 말하면 NO! 전체적인 구조도를 꼭 말해야 인정!)	① 보어는 사용되지 않았다. ② 부사어는 사용되지 않았다. ③ 부속 성분은 사용되지 않았다. ④ 주성분을 두 개 포함하고 있다. ⑤ 독립 성분이 사용되지 않았다.	★★ 다음 문장에서 밑줄 친 부분의 문장 성분을 쓰시오. ① 아름이는 예쁜 인형을 샀다. ② 다운이가 벌써 <u>중학생</u>이 되었다.
4	★★ 다음 문장의 문장 성분을 분석하시오. 나는 빵을 사고, 집으로 돌아왔다.	★★ 다음 문장에서 주성분만 골라 쓰시오. 밝은 불빛이 그들을 환하게 비추었다.	★★★★ 나도 출제자 
5	★★ 다음 문장에 쓰이지 않은 문장 성분은? 유진아, 어려운 숙제를 빨리 끝냈구나! ① 주어 ② 서술어 ③ 목적어 ④ 관형어 ⑤ 부사어	사탕 득템 찬식! 주사위와 상관없이 전체 내용 중 자신 있는 문제를 골라 정답을 선생님에게 말하고, 텔레파시 가위바위보 성공시 사탕 획득!	★★★★ 다음 밑줄 친 ㉠, ㉡에 대한 설명 중, 틀린 것은? • 어제 길에서 우연히 ㉠ 친구를 만났다. • 길가에 핀 제비꽃이 ㉡ 참 예쁘다.
6	★★ 밑줄 친 말의 문장 성분이 다른 하나는? ① 비행기가 높이 난다. ② 나는 <u>시끄러운</u> 음악을 좋아한다. ③ 호준은 우리 반에서 <u>제일</u> 빠르다. ④ <u>비록</u> 오늘은 젖었지만, 다음에는 반드시 이기겠다. ⑤ <u>확실히</u> 그 아이의 숨씨는 훌륭하다고 할 수 있습니다.	★★★★ 다음 중 주성분, 부속 성분, 독립 성분이 모두 쓰인 문장은? ① 어머니! 저 왔어요. ② 우리는 친구가 되었다. ③ 아이크, 공책을 깜박했네. ④ 봄이 오니, 꽃이 활짝 핀다. ⑤ 와! 까만 모자가 정말 멋있다.	① ㉠, ㉡은 문장의 부속 성분이다. ② ㉠은 관형어이고, ㉡은 부사어이다. ③ ㉠은 '친구'와 같은 체언을 꾸며 준다. ④ ㉡은 '예쁘다'와 같은 용언을 꾸며 준다. ⑤ ㉠, ㉡ 모두 문장을 이루는 데 골격이 되는 성분이다.

4	5	6
★★ 나도 출제자 	★ 다음 중 독립 성분이 쓰인 문장이 아닌 것은? ① 예, 저는 심부름 할게요. ② 엄마, 저 도시락 주세요. ③ 아차, 약속 시간을 깜박 잊었네. ④ 과연 이순신은 훌륭한 장군이다. ⑤ 청춘, 듣기만 해도 설레는 말이다.	★★★ 다음 밑줄 친 부분과 같은 문장 성분을 포함하지 않은 것은? 동생에게 예쁜 옷을 사 주었다. ① 영수의 모자가 벗겨졌다. ② 그는 차가운 우유를 마셨다. ③ 헌 옷을 다시는 입지 마라. ④ 푸른 하늘을 가만히 바라본다. ⑤ 형제가 골목길에 나란히 서 있다.
★★★ 밑줄 친 부분에 해당하는 문장 성분이 바르게 짝지어진 것은? ① <u>드디어</u> 그는 경찰이 되었습니다. - 보어 ② 코스모스가 <u>찰</u> 예쁘게 피었군요. - 관형어 ③ <u>즐거운</u> 국어 수업을 시작해 볼까? - 부사어 ④ 신데렐라는 <u>순속으로</u> 사라졌습니다. - 서술어 ⑤ <u>글쎄</u>, 철호가 게임을 너무 많이 해요. - 독립어	★★ 다음 문장에 사용된 부속 성분의 개수는? 상아는 예쁜 가방을 방에 두고 거실로 나왔다. ① 2개 ② 3개 ③ 4개 ④ 5개 ⑤ 6개	★★ 밑줄 친 부분 중, 문장에서 반드시 필요하지 않은 것은? ① <u>나라는</u> 과학도 잘한다. ② 눈이 녹아 <u>물이</u> 되었다. ③ 의사가 환자의 병을 <u>고쳤다</u>. ④ 차은이는 <u>새</u> 운동화도 받았다. ⑤ 그 책은 아이들이 읽기에 <u>좋다</u>.
★★★ 밑줄 친 문장 성분 중 성격이 다른 하나는? ① 선규는 예쁜 <u>인형</u>을 샀다. ② <u>예쁜</u> 장미꽃이 활짝 피었다. ③ 아아, 맑은 <u>세상</u> 저기 있으니. ④ 초원의 치타가 빠르게 <u>달린다</u>. ⑤ 진서가 벌써 <u>중학생이</u> 되었다.	★★★ 문장 성분에 대한 설명으로 알맞지 않은 것은? ① 주어는 문장의 필수 성분이다. ② 목적어는 동작의 대상이 되는 말이다. ③ 부사어는 문장에서 체언만을 꾸며 준다. ④ 서술어는 주어의 동작, 성질, 상태 등을 설명하는 말이다. ⑤ 보어는 서술어 '되다, 아니다' 앞에 필수적으로 요구되는 문장 성분이다.	★★★ 다음 중, 부속 성분이 하나도 쓰이지 않은 문장은? ① 지홍아, 아침 먹자. ② 자, 어서 방을 치우자. ③ 나는 단팥빵을 제일 좋아해. ④ 그녀는 모든 사람에게 친절해. ⑤ 누군가 몰래 이 방을 빠져나갔다.
 사탕 득템 찬식! 주사위와 상관없이 전체 내용 중 자신 있는 문제를 골라 정답을 선생님에게 말하고, 텔레파시 가위바위보 성공시 사탕 획득!	★★ 나도 출제자 	★★ 나도 출제자 
★★★ 그림에 어울리는 문장을 '관형어+주어+목적어+부사어+서술어' 구조로 만드시오. 	★★ 나도 출제자 	★ 다음 문장을 구성하는 문장 성분이 아닌 것은? 책을 많이 읽으면 지혜가 생긴다. ① 주어 ② 서술어 ③ 목적어 ④ 관형어 ⑤ 부사어

() 모둠				() 모둠			
- 정답을 제대로 말해야 인정~!! - 각 문제의 난이도별 점수가 다릅니다. - 문제를 맞히면 별 개수를 적어 주세요.				- 정답을 제대로 말해야 인정~!! - 각 문제의 난이도별 점수가 다릅니다. - 문제를 맞히면 별 개수를 적어 주세요.			
1		15		1		15	
2		16		2		16	
3		17		3		17	
4		18		4		18	
5		19		5		19	
6		20		6		20	
7		21		7		21	
8		22		8		22	
9		23		9		23	
10		24		10		24	
11		25		11		25	
12		26		12		26	
13		27		13		27	
14		28		14		28	
합계				합계			

활동 평가지

____학년 ____반 ____번 이름 _____

① 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 문장 성분의 종류를 설명할 수 있는가?			
	2. 문장 성분의 특징을 설명할 수 있는가?			
	3. 다양한 문장에서 문장 성분을 분석할 수 있는가?			
활동 참여도	활동 ① 문장을 만들어 각 문장 성분의 이름, 특징 파악하기			
	활동 ② 비주얼 싱킹으로 문장 성분 이미지화하기			
	활동 ③ 암호 해독으로 문장 성분 구조도 그리기			
	활동 ④ 문장 성분 마음껏 갖고 놀기			
	활동 ⑤ 모둠 빙고로 내용 정리하기			
	활동 ⑥ 주사위 게임으로 내용 정리하기			
느낀 점				

② 상호 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆
--------------	-------

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

교사 평가하기

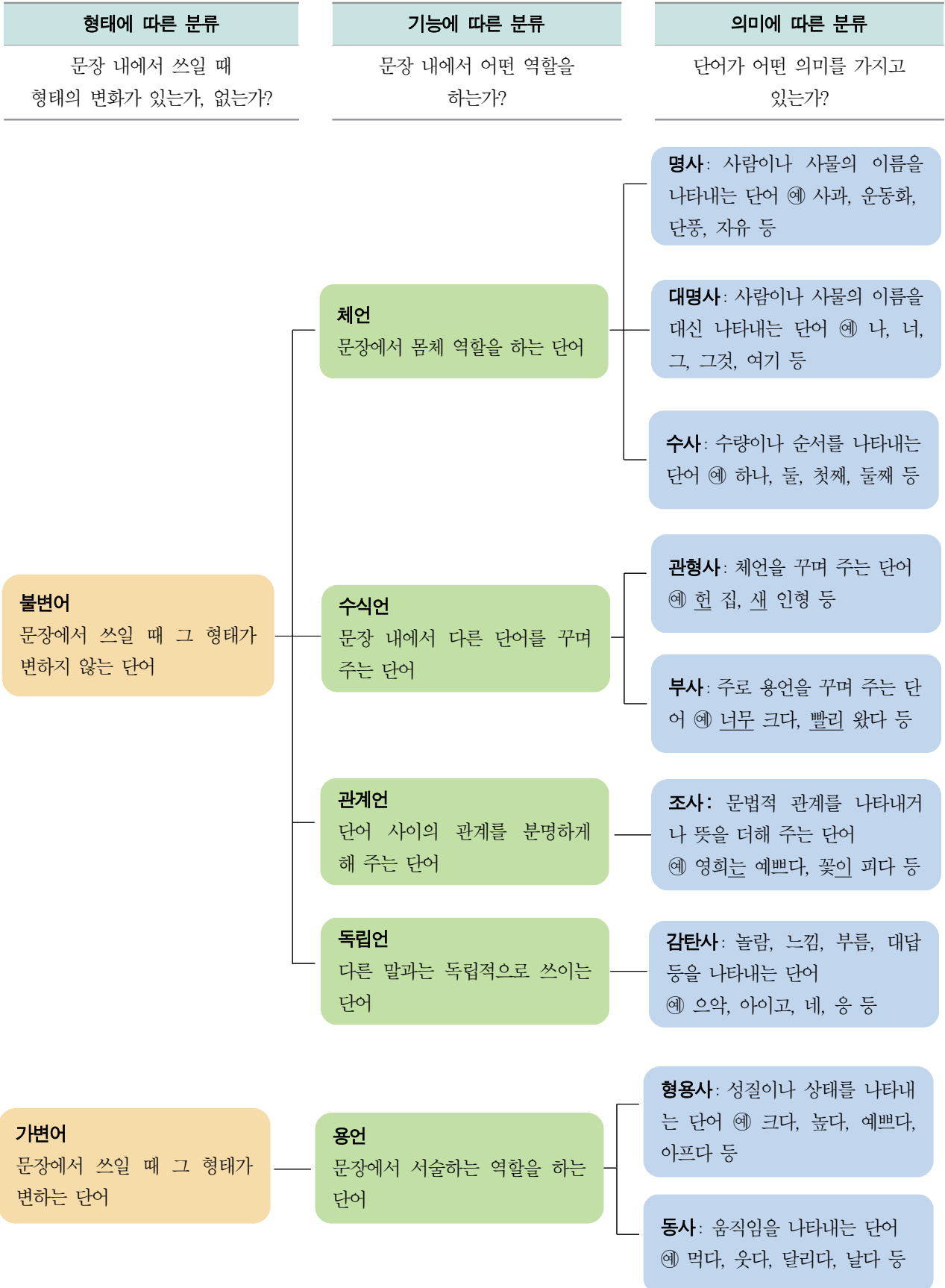
24 품사의 개념과 특성

- [학습 목표] • 품사의 개념과 분류 기준을 이해할 수 있다.
• 품사 분류 기준에 따라 우리말의 품사를 분류할 수 있다.
• 품사별 특성을 이해하고 단어를 적절하게 사용할 수 있다.

거꾸로교실 수업 흐름도

배움 준비	▶ 학습 목표 제시 이번 단원의 학습 목표를 제시하며, 전후 관련 학습 내용과 연관 짓는다. ▶ 디딤영상 내용 점검 디딤영상의 주요 내용을 환기시키며 거꾸로 수업을 준비한다.
생각 기초 (개념 쌓기)	활동 1 1대1 퀴즈로 개념 이해하기 반 전체의 학생들이 순서대로 문제를 푸는 활동으로, 기본적인 개념을 반복하여 이해하면서 디딤영상의 내용을 재확인할 수 있다. 특히 반복이 필요한 문법 수업에서 유용하다. 활동 2 조별 릴레이 게임으로 내용 정리하기 이 활동은 핵심 개념을 외운 모둠원들이 일정 시간 동안 자신이 이해한 것에 대해 모둠 종이에 적는 릴레이 게임이다. 기본이 되는 개념을 모둠원과 함께 학습하기에 적절하다.
생각 심화 (개념 다지기)	활동 3 품사 할리갈리 게임하기 할리갈리 게임을 품사 수업에 응용한 활동이다. 학생들이 품사 관련 내용으로 카드를 직접 제작하여 같은 방법으로 진행한다. 활동 4 품사 할리갈리 카드를 활용하여 새 문장 만들기 품사 할리갈리 카드를 한 번 더 수업에 활용하는 활동이다. 먼저 모둠원끼리 자신이 제작한 카드를 서로 주고받은 후, 상대방에게 받은 카드를 활용하여 새로운 문장을 만드는 활동이다. 이 과정을 통해 품사의 특성을 한 번 더 익히게 된다.
생각 적용 (창의적 사고)	활동 5 품사송 제작하기 품사의 개념 및 특성을 중심으로 모둠별로 품사송을 만들고 불러 보는 활동이다. 투표를 통해 최우수 모듬의 노래를 선출하고 함께 불러 보며 단원을 마무리한다.
배움 정리	▶ 학습 확인 이번 단원에서 배운 내용을 키워드 중심으로 언급하며 정리한다. ▶ 개별, 모듬별 활동지 제출 개별, 모듬별 활동지 및 결과물을 제출하고 피드백을 해 준다.
지도상의 유의점	• 문법 수업의 특성상 디딤영상은 그 내용을 더 상세하게 만들 필요가 있다. • 문법 수업에서는 개념에 대한 반복 학습이 필요하다. 어려운 문법 개념을 반복해서 학습하게 하면 학생들이 지루해할 수 있으므로, 되도록 게임 형식으로 수업을 진행하는 것이 좋다.

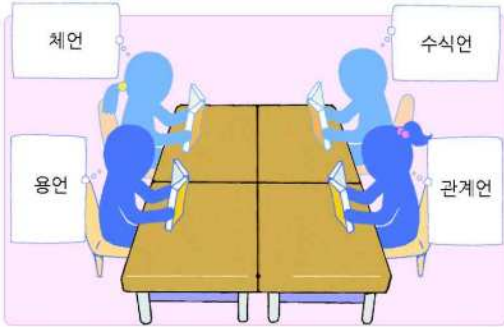
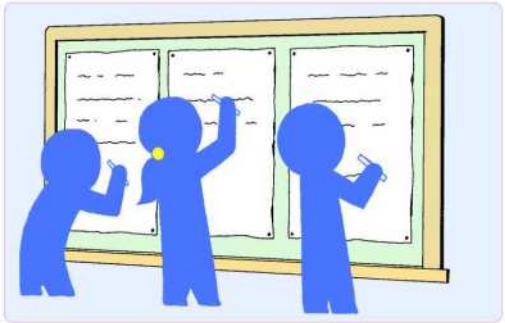
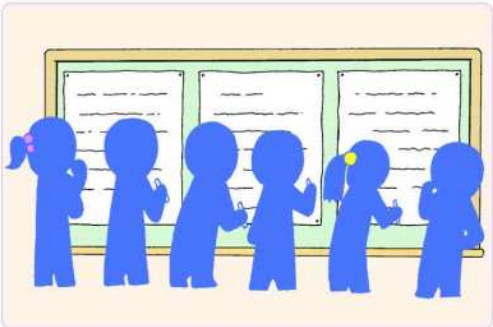
① 품사의 분류



활동 목표	이 활동을 통해 디딤영상 내용의 이해 정도를 확인할 수 있으며, 앞으로 이어지는 활동들의 길잡이가 될 수 있다.						
활동 소개	교사가 문제를 내면 학생이 답을 맞히는 활동으로, 1대1로 반 전체 학생이 돌아가며 문제를 푼다. 짧은 시간 동안 모든 학생들이 한 번씩 참여할 수 있으며, 동시에 모두가 문제를 반복적으로 듣고 풀 수 있어서 유용한 활동이다.						
활동 유형	개별 활동						
준비물	1대1 퀴즈 자료(교사용)						
활동 방법	① 교사가 학생들에게 1대1로 돌아가면서 질문한다. ② 질문에 답하지 못한 학생은 자리에서 일어나게 하고, 이 질문은 다른 학생에게 기회를 주어 풀이에 참여할 수 있게 한다. - 자리에서 일어난 학생에게는 중간중간에 참여할 수 있는 기회를 준다. ③ 반 전체 학생들이 모두 문제를 풀면, 일어나 있는 학생들을 모아 패자부활전 형식으로 나머지 문제를 풀게 한다. - 패자부활전에 참여하는 학생들이 답을 맞히기 힘들어하면, 교과서 찬스를 사용하게 하거나 개념이 정리된 PPT, 디딤영상 등을 다시 보여 주어 학생들이 최대한 답을 맞히게 유도한다. ① 품사 단어들을 성질이 공통된 것끼리 모아 갈래를 지어 놓은 것. 형태, 기능, 의미에 따라 분류할 수 있음. + 품사 분류 기준 <table border="1"> <tr> <td>형태</td><td>단어의 형태 변화 유무에 따라</td></tr> <tr> <td>기능</td><td>문장 속에서 단어가 담당하는 기능에 따라</td></tr> <tr> <td>의미</td><td>개별 단어가 지닌 의미에 따라</td></tr> </table> ⑤ 독립언 : 문장 속 다른 성분과 관련을 맺지 않고 독립적으로 쓰임. → 김탄사 • 감탄사: 말하는 이의 본능적인 놀람이나 느낌, 부름, 대답 등을 나타내는 말 어머, 눈이 오네. 놀람이나 느낌 야, 같이 가자. 부름 "밥은 먹었니?" / "네." 대답 △ 품사 개념을 정리한 PPT 자료의 예	형태	단어의 형태 변화 유무에 따라	기능	문장 속에서 단어가 담당하는 기능에 따라	의미	개별 단어가 지닌 의미에 따라
형태	단어의 형태 변화 유무에 따라						
기능	문장 속에서 단어가 담당하는 기능에 따라						
의미	개별 단어가 지닌 의미에 따라						
지도 방안	• 디딤영상의 내용을 확인하는 데 그 목적이 있으므로, 1대1 퀴즈를 할 수 없는 상황이라면 교사용 퀴즈 자료를 학생용 활동지로 제공할 수 있다. • 문제를 낼 때 학생들의 수준에 맞게 난이도를 맞춰 제시하면 더 효과적이다. • 학생들에게 긴장감을 주기 위해 속도감 있게 진행하는 것이 좋다.						

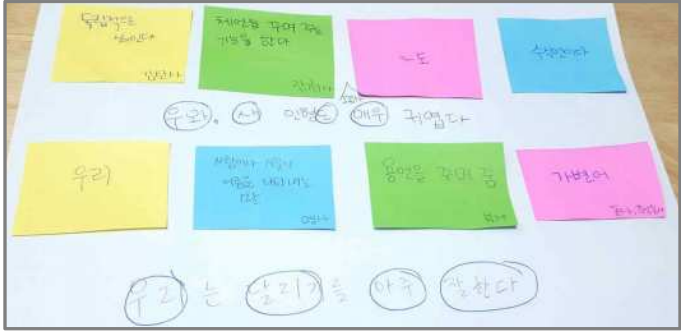
■ 1:1 퀴즈 문제

1. 단어들을 공통된 성질을 가진 것끼리 분류해 놓은 갈래를 무엇이라고 하는가? 품사
2. 품사를 분류하는 세 가지 기준은? 형태, 기능, 의미
3. ‘하나’, ‘둘’, ‘첫째’, ‘둘째’의 품사는 무엇인가? 수사
4. 문장에 쓰일 때 형태가 변하는 품사로는 동사와 □□□가 있다. 형용사
5. 사람이나 사물의 이름을 대신 나타내는 단어는? 대명사
6. 체언을 꾸며 주는 단어의 품사는? 관형사
7. 조사는 주로 □□ 뒤에 붙어 다른 단어들과의 문법적인 관계를 나타내는 구실을 한다. 체언
8. ‘높다, 기쁘다, 아름답다, 싫다’의 품사는 무엇인가? 형용사
9. 체언에 해당하는 세 가지 품사는? 명사, 대명사, 수사
10. 용언이 문장에서의 쓰임에 따라 형태가 변하는 특징을 무엇이라고 하는가? 활용
11. 문장에서 홀로 쓰이지 못하고 다른 단어에 붙어서 쓰이는 품사는? 조사
12. ‘씻다’, ‘걷다’, ‘출다’ 중 품사가 다른 하나는? 출다
13. 주로 용언을 꾸며 주는 단어의 품사는? 부사
14. 문장의 다른 성분과 직접 관련이 되지 않아 생략해도 문장이 성립하는 품사는? 감탄사
15. 품사의 분류 기준이 필요한 이유는? 분류를 통해 품사를 이해하기 쉽고, 오래 기억할 수 있다.
잘못된 문장을 고칠 때 품사에 관한 지식을 활용할 수 있다. 등
16. 문장에서의 기능에 따라 체언, 수식언, □□□, 독립언, 용언으로 나뉜다. 관계언
17. ‘하늘이 □□ 푸르다.’, ‘나는 사과를 □□ 좋아한다.’에서 빈칸에 들어갈 수 있는 품사는? 부사
18. 동사는 사람이나 사물의 □□□을 나타내는 단어이다. 움직임
19. 동사와 형용사의 공통점은? 형태가 변한다. 주로 서술어의 기능을 한다. 등
20. ‘꽃이 예쁘다.’에 사용된 품사를 모두 말하시오. 꽃-명사, 이-조사, 예쁘다-형용사

활동 목표	반드시 알아야 할 개념을 학습할 수 있으며, 릴레이 게임을 접목했기 때문에 딱딱한 문법 개념을 모둠원과 재미있게 공부할 수 있다.
활동 유형	개별 활동 + 모둠 활동(4인 1모둠)
준비물	전지, 타이머
활동 방법	① 모둠원에게 체언, 용언, 수식언, 관계언, 독립언 중 하나를 맡게 하고 각자 학습하게 한다. - 모둠원이 네 명일 때에는 ‘독립언’은 제외하고 진행한다. - 디딤영상이나 교과서를 참고하여 학습하게 한다. ② 모둠 내에서 릴레이 순서를 정한다. ③ 조별 모둠 전지에 30초 동안 학습한 내용을 적는다. 30초 동안 다 못 적으면 다음 자신의 차례에 적는다. ④ 모두 완성될 때까지 릴레이 형식으로 몇 번을 반복한다. ⑤ 모두 완성되면, 다른 모둠의 활동 결과를 채점한다. - 이때 다른 모둠의 결과에서 오류를 찾거나 부족한 내용이 있으면 적절하게 수정하게 한다.  △ 모둠원끼리 내용을 나누어 각자 학습한다.  △ 학습한 내용을 조별 전지에 적는다.  △ 다른 모둠의 결과를 평가한다.
지도 방안	릴레이 중 자신이 학습한 내용을 적은 후 모둠으로 돌아왔을 때에는 교과서를 볼 수 있는 기회를 주어 게임이 진행되는 동안에도 계속 학습할 수 있게 한다.

활동 목표	할리갈리 게임을 응용하여 품사의 개념을 흥미롭게 익힐 수 있다.
활동 소개	• 할리갈리 게임: 네 종류의 과일 카드를 나누어 받은 뒤 자신의 앞에 내용이 보이지 않도록 쌓아 둔다. 순서대로 카드 1장씩 내용이 보이도록 뒤집어 놓으며, 한 종류의 과일이 5개가 되었을 때 손으로 종을 치는 사람이 승리한다. 이때 승리자는 보드에 펼쳐져 있는 모든 카드를 가져간다. 카드가 떨어진 사람은 탈락되고, 마지막까지 남은 사람이 최종 승자가 된다. • 품사 할리갈리 게임: 과일 카드 대신 품사 관련 내용이 적힌 카드로 진행한다. 네 개의 카드에서 공통점이 발견됐을 때 카드를 손바닥으로 치는 사람이 카드를 가져간다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모둠)
준비물	색지(카드 크기로 자른 것, 4가지 색상, 색상별로 30장씩)
활동 방법	① 모둠에 카드(4가지 색상, 색상별로 30장씩 총 120장)를 제공하여 모둠원들이 각자 원하는 색의 카드를 선택하도록 한다. ② 30장의 카드 내용을 직접 작성하는데, 그 내용은 품사의 명칭과 관련하여 10장, 품사의 뜻과 관련하여 10장, 품사의 직접적인 예시로 10장을 만들게 한다. - 각각의 카드들은 무작위로 작성하게 한다. ‘명사-사람이나 사물의 이름을 나타내는 것-사탕’과 같이 ‘명칭-뜻-예시’를 연관 지어 함께 작성하면 게임을 진행했을 때 공통점이 되는 경우의 수가 적어지므로, 일정한 흐름 없이 생각나는 대로 작성하게 한다. - 9품사에 국한하는 것이 아닌, 품사 분류의 기준(형태, 기능, 의미)에서 나오는 명칭과 뜻을 모두 활용할 수 있게 한다. 그래야 공통점을 쉽게 발견할 수 있다. 예를 들어 ‘불변어’와 ‘가변어’의 카드를 가지면 공통점을 발견하기 쉽다. - 활동을 어려워하는 학생들에게는 교과서를 보면서 진행하도록 안내한다. ③ 모둠원들이 각자 카드를 완성하면 할리갈리와 같이 게임을 진행한다. 품사 할리갈리는 품사 카드 내용들의 공통점을 찾으므로 된다. 예를 들어 제시된 4장의 카드가 ‘명사, 사람이나 사물의 이름을 나타냄, 사탕, 불변어’가 나왔다면 재빨리 카드를 손바닥으로 치면 된다.  △ 품사 할리갈리 카드를 만드는 모습  △ 품사 할리갈리를 진행하는 모습
지도 방안	• 학생들의 집중력을 요하는 활동이므로, 학생들이 계속 집중할 수 있도록 분위기를 조성한다. • 3장의 카드에서만 공통점을 찾는 방식으로 바꾸는 등 진행 상황에 따라 작은 규칙은 변경할 수 있다. • 활동을 어려워하는 학생에게는 교과서를 참고하며 진행할 수 있게 한다. 계속 학습하는 것이 더 중요하기 때문이다.

활동 4 품사 할리갈리 카드를 활용하여 새 문장 만들기

활동 목표	품사 할리갈리 카드를 활용하여 새로운 문장을 만들어 보는 활동으로, 문장에서 사용되는 각 품사의 특성들을 다시 확인할 수 있다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모듬) + 개별 활동
준비물	품사 할리갈리 카드, B4 종이, 풀, 사인펜
활동 방법	① B4 종이를 개인별로 나누어 준다. ② 모둠원들에게 자신이 만든 카드를 한 장씩 나누어 주고 본인도 자신의 카드를 한 장 선택한다. 즉 한 명당 색상이 다른 4장의 카드를 가진다. ③ 4장의 카드를 B4 종이에 배열하여 붙인 후 하나의 문장을 만든다. - 품사의 명칭이나 뜻이 적힌 경우는 그에 해당하는 예시를 만들어서 문장에 쓰게 한다. - 품사의 예시가 적힌 경우는 문장에 반드시 그 예시를 그대로 쓰게 한다. (용언의 경우 활용형 사용은 가능하다.) ④ ②~③의 과정을 3번 더 반복하여 개인별로 4개의 문장을 만든다. ⑤ 문장을 다 만든 다음, 각 카드에 해당하는 단어에 동그라미로 표시한다. ⑥ 모든 과정이 끝나면 모둠원들끼리 완성된 문장을 점검해 준다.
	 △ 문장 만들기 결과물
지도 방안	문장을 만들 때 학생들이 카드에 해당하는 단어만 사용하여 한 문장으로 만들려고 하기 때문에 어색한 문장이 나오는 경우가 많다. 따라서 카드에 제시된 단어가 문장에 포함되기만 하면 된다는 사실을 미리 공지하고, 다른 단어를 사용하거나 문장의 개수가 늘어나도 됨을 알려 준다.

활동 목표	모둠별로 품사송을 만들어 보는 활동으로, 기존의 동요나 가요 중 하나를 선택한 뒤 개사하게 한다. 지금까지 배운 개념, 문법적 지식을 오래 기억할 수 있다는 데에 그 의의가 있다.
활동 유형	모둠 활동 (4인 1모듬)
준비물	종이(B4나 A4), 평가표, 노래 검색용 태블릿 PC
활동 방법	① 태블릿 PC에서 품사송을 먼저 검색한 후, 품사송을 감상하게 한다. ✓ 품사송 예시 - 원곡: 고향의 봄 (나의 살던 고향은 ~) - 품사송 개사: 명사 대명사 수사는 체언이고요 ~ / 체언 꾸며 주는 단어는 관형사이죠 ~ 있지 마라, 용언이란 동사와 형용사 ~ / 용언 꾸며 주는 단어는 부사랍니다. ② 품사송을 만들기에 적합한 노래를 검색하고, 아이디어 회의를 하게 한다. - 기존의 것들과 차별되는 품사송을 만들도록 안내한다. ③ 역할을 분담하여 가사를 쓰게 한다. ④ 모듬별로 각자 제작한 품사송을 외우게 한다. ⑤ 품사송 오디션을 진행하여 모듬별로 품사송을 부르게 한다. - 모듬원 모두가 외워서 함께 불렀을 경우 가산점을 제공한다. ⑥ 평가표에 따라 자신의 모듬을 제외한 다른 모듬에게 점수를 부여한다. ⑦ 조별 점수는 각각의 모듬에서 받은 점수를 합한 총점으로, 가장 높은 점수를 받은 모듬이 으뜸 모듬으로 선발된다. ◁ 품사송을 만드는 학생들 품사송 오디션 모습 ▷
지도 방안	으뜸 모듬의 품사송을 함께 불러보도록 하여, 개념을 정리하며 복습할 기회를 준다.

■ 평가 기준표

* 서술 평가 시 반드시 완성된 문장으로 기재합니다.

	개념의 전달력 (지식 및 개념 전달의 효율성)	친근감 (쉽고 재미있는 표현으로 전달)	독창성 (참신한 아이디어)	모둠 간 단합력 (모둠원 암송의 성실성)	잘된 부분	아쉬운 부분	점수
1모둠							
2모둠							
3모둠							
4모둠							
5모둠							
6모둠							
7모둠							
8모둠							
9모둠							

활동 평가지

____학년 ____반 ____번 이름 _____

① 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 품사와 관련된 핵심 개념을 이해하고 있는가?			
	2. 품사 분류 기준에 따라 우리말의 품사를 분류할 수 있는가?			
	3. 품사 각각의 특성을 이해할 수 있는가?			
활동 참여도	활동 ① 1대1 퀴즈로 개념 이해하기			
	활동 ② 조별 릴레이 게임으로 내용 정리하기			
	활동 ③ 품사 할리갈리 게임하기			
	활동 ④ 품사 할리갈리 카드를 활용하여 새 문장 만들기			
	활동 ⑤ 품사송 제작하기			
느낀 점				

② 상호 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆
--------------	-------

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

교사 평가하기

| 같은 주제 다른 활동

■ 활동 색종이 품사 카드 모아 문장 만들기

■ 활동 소개

색깔별로 다른 품사 카드를 모아 문장으로 조합하는 활동이다. 이 활동을 통해 각 품사의 예시를 다시 떠올려 보고, 각 품사가 문장에서 어떤 역할을 하는지 확인할 수 있다.

[준비물] 색종이(8가지 색깔), 가위, 풀, B4 종이

■ 활동 방법

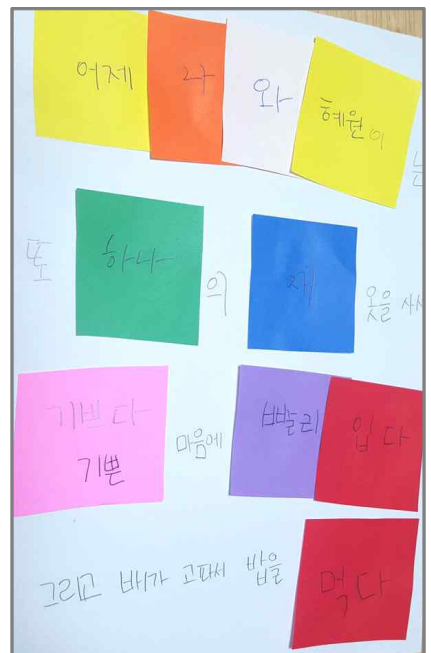
- ① 품사를 8가지의 색깔로 나눈다.
 - 모둠원 수로 인해 감탄사는 제외한다고 미리 안내한다.
- ② 다음과 같이 모둠별로 총 4개의 품사를 제시한 후, 그에 따른 색깔의 색종이를 배부한다.
 - 1~4모둠: 명사, 대명사, 수사, 조사
 - 5~8모둠: 부사, 관형사, 동사, 형용사
 - * 한 모둠당 총 4개의 품사를 맡게 된다.
- ③ 모둠별로 품사에 따라 총 4장의 색종이를 받는다. 모둠원들은 원하는 품사의 색종이를 한 장씩 받아 1/4로 접는다. 품사에 맞는 예시를 칸마다 적고, 4조각으로 자른다.
- ④ 모든 모둠이 예시를 다 채우면, 자기 카드 4개를 들고 돌아다니며 가위·바위·보를 하여 이긴 사람이 진 사람의 카드를 가져간다.
 - 다양한 색의 카드를 획득할수록 게임에 유리함을 안내한다.
 - 한 사람당 1번씩만 가위·바위·보를 하게 하여 반 학생들이 두루 교류할 수 있게 한다.
- ⑤ 모둠원들이 가지고 있는 모든 카드를 중앙에 펼치고 그중 10개를 골라 B4 백지에 붙이며 문장을 만든다.
 - 용언은 활용될 수 있음에 유의하도록 한다.



△ 품사별로 카드를 작성한 모습



△ 카드를 고르는 모습



△ 문장 만들기 결과물

25 문장의 짜임과 양상

- [학습 목표] • 문장을 확대하는 방식을 이해할 수 있다.
• 자연스러운 문장을 구성하는 능력을 기를 수 있다.

거꾸로교실 수업 흐름도

배움 준비	▶ 학습 목표 제시 이번 단원의 학습 목표를 확인하고, 배움의 흐름을 이해한다. ▶ 디딤영상 내용 점검 이전 수업 내용을 환기하며 수업을 준비한다.
생각 기초 (생각 시각화)	활동 1 단어 조각으로 이야기 만들기 관련 없는 단어들을 활용해 새로운 문장을 만들고 그것을 하나의 이야기로 만들어 보는 활동이다. 만든 문장과 이야기를 공유하며 생각의 다양성을 경험할 수 있고, 이번 단원에서 배울 문장의 짜임을 학생들이 만든 이야기 속 문장으로 먼저 접할 수 있다. 활동 2 이미지 카드로 홀문장, 겹문장 만들기 이미지 카드를 활용해 적절한 문장 만들기를 해 보고, 이렇게 만든 문장이 홀문장인지 겹문장인지 분석해 보는 활동을 통해 문장의 짜임이 다르다는 점을 자연스럽게 이해할 수 있는 활동이다.
생각 심화 (협업 활동)	활동 3 암호 해독으로 문장의 짜임 도식화해 보기 암호 해독을 통해 과제를 전달함으로써 학생들의 흥미를 유발하고, 그 과제를 해결하도록 하여 문장의 짜임(확대)이 전체적으로 어떤 틀로 이루어지는가를 파악할 수 있게 한다. 활동 4 ‘틱택토(Tic-Tac-Toe) 게임’으로 문장의 짜임 익히기 문장의 짜임 중 안은문장, 이어진문장을 스스로 만들어 보고, ‘틱택토 게임’을 통해 다른 친구들의 문장을 점검해 보며 문장의 짜임을 실제로 익히는 활동이다.
생각 적용 (문제해결력 키우기)	활동 5 ‘오류를 찾아라’ 활동으로 잘못된 문장 수정해 보기 앞의 활동에서 나온 문장들을 모둠별로 다시 주고 그 문장의 오류들을 찾아보는 활동이다. 모둠별로 문장을 분석하며 우리가 실제로 만드는 문장에 비문이 많음을 알아보고 바른 문장을 쓰려면 어떻게 해야 하는지를 함께 고민해 볼 수 있는 활동이다. 활동 6 모둠 빙고로 문장의 짜임 정리하기 모둠 내에서 개별적으로 문제를 나누어 푼 뒤 그 문제를 빙고 판에 무작위로 배열하여 다른 모둠과 빙고 게임을 한다. 빙고를 만들기 위하여 자연스럽게 다른 친구들의 말을 경청하는 힘이 있다.
배움 정리	▶ 배움일기 작성 다양한 활동으로 정리한 문법에 대한 이해도가 어느 정도 되는지, 배움이 일어났는지에 대해 자신들의 소감을 적어 본다. 또한 전체적 활동에 대한 소감과 이해가 안 가는 부분에 대한 질문을 적어 제출하고 피드백한다. ▶ 개별, 모둠별 활동지 제출 개별, 모둠별 활동지 및 결과물을 제출하도록 하고 피드백한다.
지도상의 유의점	문장의 확대 방식을 학생들이 직접 만든 문장들로 익힘으로써 국어를 배우는 이유가 실생활에서 말을 제대로 하고 글을 바르게 쓸 수 있게 하기 위한 것임을 깨닫게 한다.

① 문장을 확대하는 방식



② 홀문장과 겹문장

문장	뜻	예문
홀문장	주어와 서술어의 관계가 한 번만 맺어지는 문장	예) <u>하늘이</u> <u>파랗다</u> . 주어 서술어
겹문장	주어와 서술어의 관계가 두 번 이상 맺어지는 문장 (이어진문장과 안은문장이 있음.)	예) <u>하늘은</u> <u>파랗고</u> <u>구름은</u> <u>하얗다</u> . (이어진문장) 주어 서술어 주어 서술어 예) <u>농부들은</u> <u>비가</u> <u>오기를</u> <u>기다린다</u> . (안은문장) 주어 주어 서술어 서술어

③ 이어진문장

- 둘 이상의 홀문장이 연결 어미에 의해 이어져 이루어진 겹문장을 ‘이어진문장’이라고 한다.

대등하게 이어진 문장	둘 이상의 홀문장이 ‘-고, -(으)며, -(으)나, -지만’ 등과 같은 연결 어미에 의해 이어진 문장 예) 지윤이는 산을 좋아 <u>하</u> 고, 현이는 바다를 좋아한다. 대등적 연결 어미
종속적으로 이어진 문장	둘 이상의 홀문장이 ‘-아서, -(으)니까, -(으)면, -거든, -(으)려고’ 등과 같은 연결 어미에 의해 이어진 문장 예) 가을이 <u>오</u> 면, 곡식이 익는다. 종속적 연결 어미

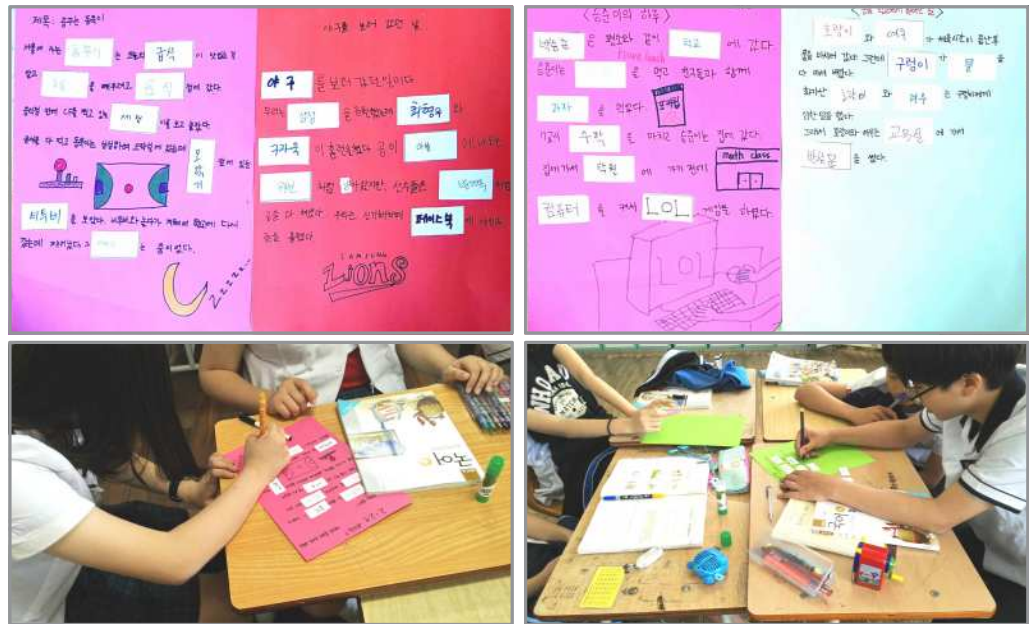
④ 안은문장

- 한 홀문장이 다른 홀문장을 하나의 문장 성분으로 안고 있는 겹문장을 ‘안은문장’이라고 한다.

명사절을 안은 문장	명사형 어미 ‘-(으)ㄴ’, ‘-기’가 붙어 주어, 목적어, 보어의 기능을 하는 절을 안은 문장
관형절을 안은 문장	관형사형 어미 ‘-(으)ㄴ’, ‘-는’, ‘-(으)ㄴ’, ‘-던’이 붙어 관형어의 기능을 하는 절을 안은 문장
부사절을 안은 문장	부사형 어미 ‘-게’, ‘-도록’ 등이 붙어 부사어의 기능을 하는 절을 안은 문장
서술절을 안은 문장	절 표지가 따로 없이 서술어의 기능을 하는 절을 안은 문장
인용절을 안은 문장	주어진 문장에 인용격 조사 ‘라고’나 ‘고’가 붙어서 이루어진 절을 안은 문장

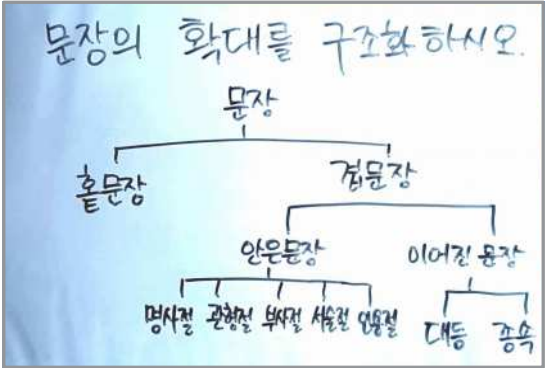
활동 1 단어 조각으로 이야기 만들기

활동 목표	관련 없는 단어들로 새로운 이야기를 만들어 보는 활동을 통해 문장의 짜임을 먼저 접해 볼 수 있으며, 생각의 다양성을 경험할 수 있다.
활동 소개	종이를 작게 잘라서 만든 단어 조각으로 새로운 문장을 만들고 그것을 하나의 이야기로 만들어 보는 활동이다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모듬)
준비물	단어 조각(혹은 단어를 쓸 수 있는 작은 종이), 풀, A4 색지, 사인펜, 포스트잇
활동 방법	[개인 활동] ① 교사가 작은 종이 조각을 개인당 2개씩 배부한다. ② 학생들에게 가장 먼저 떠오른 단어 2개를 적도록 한다. - 종이 조각에 적은 단어들을 배열하여 문장을 만들고 그 문장을 연결하여 새로운 이야기를 만들어 볼 것이라는 안내를 해 준다. [모듬 활동] ③ 모듬별로 A4 색지와 사인펜을 배부한다. ④ 모듬원들은 자신들이 종이 조각에 쓴 단어를 활용하여 함께 이야기를 만들고 그것에 어울리는 적절한 제목을 짓는다. ⑤ 둘 가고 둘 남기 활동을 통해 다른 모듬에서 만든 이야기를 읽어 보며 ‘단어, 문장, 이야기’의 관계를 이해한다. ⑥ 모듬별로 자신들이 만든 이야기 속에서 가장 인상적인 문장 2개를 뽑아 포스트잇에 적은 후 교사에게 제출하도록 한다.
지도 방안	- 자음과 모음이 모여 단어가 되듯이 단어가 모여 문장이 되고 그 문장이 다시 합쳐져서 새로운 이야기가 만들어질 수 있음을 실제 활동으로 익히게 한다. - 인상적인 문장 뽑기로 나온 포스트잇을 교사가 잘 보관하고 있다가 활동 5에서 활용할 수 있도록 한다.



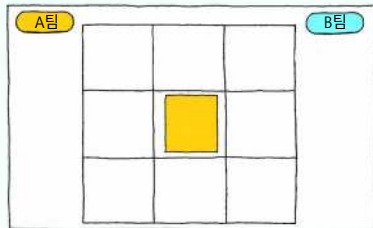
△ 단어 조각 활동 예시

활동 목표	이미지 카드를 활용해 적절한 문장 만들기를 해 보고, 이렇게 만든 문장이 홀문장인지 겹문장인지 분석해 보는 활동을 통해 문장의 짜임이 다를 수 있음을 자연스럽게 알게 하는 활동이다.
활동 소개	이미지 카드와 문장 카드를 통해 자유롭게 문장을 만들어 보고 그 문장의 짜임이 어떤 유형인지 친구들과 함께 즐겁게 찾아보는 활동이다.
활동 유형	모둠활동(4인 1모듬)
준비물	하드보드지(펠트지 부착), 빈 카드, 이미지 카드, 보드마커(칠판펜), 지우개, 네임 펜, 포스트잇
활동 방법	[단어 조각 활동] ① 교사가 먼저 단어 몇 개를 예로 들고 그 단어를 활용하여 홀문장과 겹문장을 만들어 학생들에게 보여 준다. ② 모듬별로 단어를 적을 수 있는 작은 빈 카드와 문장을 적을 수 있는 긴 빈 카드를 준다. - 카드들은 코팅하여 글씨를 여러 번 쓰고 지울 수 있도록 한다. ③ 모듬별로 작은 빈 카드에 단어를 적은 후, 그 단어를 활용하여 문장을 만들어 긴 빈 카드에 적는다. ④ 만든 문장이 홀문장인지 겹문장인지 모듬별로 분석해 본다. ⑤ 모듬 내에서 해결이 안 되는 문장은 앞에서 전체에게 공유하여 함께 분석해 본다. [이미지 카드 활동] ⑥ 모듬별로 다양한 그림이 그려진 이미지 카드, 하드보드지, 긴 빈 카드를 배부한다. ⑦ 이미지 카드를 하드보드지에 붙인 후, 이미지와 어울리는 문장을 빈 카드에 적어 이미지 카드 아래에 붙이도록 한다. - 문장을 적을 때에는 홀문장, 겹문장이 골고루 나올 수 있게 적도록 한다. ⑧ 모듬별로 만든 문장을 다른 모듬과 바꿔서 홀문장인지 겹문장인지 분석해 보게 한다. - 문장의 짜임 분석이 어려운 문장은 함께 공유해 보는 활동을 한다. ⑨ 오늘 활동에서 가장 인상적인 문장을 모듬별로 2~3개씩 포스트잇에 적어 제출하도록 한다.
	△ 단어 조각 활동 예시 △ 이미지 카드로 만든 문장 예시
지도 방안	• 문장의 짜임을 분석하기 위한 활동이므로 일부터 문장을 분석할 수도 없을 만큼 길게 적지 않도록 미리 주의를 줄 필요가 있다. • 학생들이 제출한 포스트잇을 교사가 보관하고 있다가 활동 5에서 다시 활용할 수 있도록 한다.

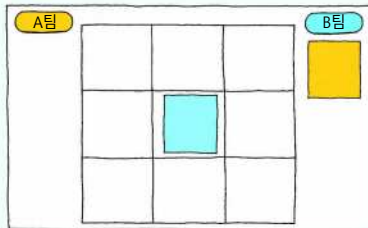
활동 목표	암호를 풀고 문장의 확대를 구조화해 보는 활동을 통해 자연스럽게 문장의 확대 체계를 공부할 수 있다.
활동 소개	다양한 방법으로 암호를 만들어 문제를 낸다. 학생들이 암호를 해독하면 오늘의 과제를 알 수 있도록 하고, 그 과제를 해결하는 것까지를 수업의 목표로 한다.
활동 유형	모둠 활동 (4인 1모둠)
준비물	화이트보드, 보드마커(칠판펜), 지우개, 암호가 적힌 PPT
활동 방법	① 모둠별로 화이트보드, 보드마커, 지우개를 나누어 준다. ② 학생들에게 암호와 암호 풀이표를 함께 제공하여 모둠별로 해독할 수 있도록 한다. - 암호는 다양한 방법으로 제작할 수 있지만, 과제 해결이 더 중요하므로 학생들이 빠르게 풀 수 있는 것으로 한다. - 암호를 해독하면 ‘문장의 확대를 구조화하시오’라는 문장이 나오도록 한다. - 해독을 한 후 모둠별로 갖고 있는 화이트보드에 문장을 적도록 한다. ③ 암호를 해독하여 나온 과제인 ‘문장의 확대 구조화’를 모둠별로 해결해 화이트보드에 적도록 한다. ④ 다 적은 것은 칠판에 차례대로 붙이게 해서, 똑같은 내용을 적었는데 모둠별로 어떤 차이가 있는지 확인하게 한다. ⑤ 문장의 확대를 구조화해서 파악할 수 있도록 한 번 더 문장의 짜임이 어떻게 이루어지는지를 설명해 준다.
지도 방안	△ 암호 해독 과제 예시  △ 해독 후 활동 예시  • 문장의 확대를 구조화하는 과제를 수행할 때 어려움을 느끼는 모둠이 있다면, 일정 시간이 지난 후 해당 교과서의 내용을 참고할 수 있도록 하여 모든 모둠의 학생들이 성취감을 느낄 수 있도록 한다. • 문장의 확대를 구조화한 것을 바탕으로 모둠별로 구체적인 예문을 적어 보는 활동으로 확장해도 좋다.

활동 목표	‘틱택토 게임’을 통해 문장의 짜임 중 안은문장, 이어진문장을 스스로 만들어 보고, 다른 친구들의 문장을 점검해 보며 개념을 자연스럽게 익히도록 한다.
활동 소개	‘틱-택-토 게임’의 안내는 아래 활동 방법을 참고한다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모둠)
준비물	네임 펜, 포스트잇, 스티커
활동 방법	[틱택토 게임 전 활동] ① 모둠 내에서 문장의 확대 구조에 관해 서로 이해할 수 있도록 도우며 공부하도록 한다. - ‘활동 3’에서 만든 구조도를 활용해도 좋다. - 이어진문장의 종류, 안은문장과 안긴문장의 개념 등을 자세히 공부하도록 한다. ② 모둠별로 포스트잇을 배부한다. - 모둠원이 각자 4장씩 갖도록 한다. ③ 모둠원이 각자 자신이 받은 포스트잇에 이어진문장이나 안은문장을 만들어 기록한다. - 포스트잇 4장에 모두 다른 문장을 써야 한다. ④ 2명씩 짝을 지어 모둠원에서 2명은 남고 2명은 제비뽑기하여 배정된 모듬으로 이동한다. ⑤ 모든 학생들은 스티커를 1인당 5장씩 지급받는다. ⑥ 원래 모듬원인 2명과 새로 모듬에 온 2명이 각각 팀을 이루고 ‘틱택토 게임’을 시작한다. [틱택토 게임 진행 절차] ① 가위바위보로 순서를 정하고 진 A팀이 먼저 1장의 포스트잇을 게임판에 붙인다. ② 이긴 B팀은 A팀이 붙인 포스트잇에 적힌 문장의 종류와 역할을 설명하고, 설명이 맞으면 A팀의 포스트잇을 가져간 뒤 그 자리에 B팀의 포스트잇을 붙인다. 또 다른 빈 공간에 B팀의 포스트잇을 한 장 더 붙인다. - B팀의 설명이 바르지 않으면 A팀의 포스트잇을 그대로 두고 빈 공간에 B팀의 포스트잇을 한 장만 붙인다. ③ 다음 A팀은 B팀의 포스트잇 중 하나를 골라 적혀 있는 문장의 종류와 역할을 설명하고, 설명이 맞으면 B팀의 포스트잇을 가져간 뒤 그 자리에 A팀의 포스트잇을 붙인다. 또 다른 빈 공간에 A팀의 포스트잇을 한 장 더 붙인다. - A팀의 설명이 바르지 않으면 B팀의 포스트잇을 그대로 두고 빈 공간에 A팀의 포스트잇을 한 장만 붙인다. ④ 자기 팀의 포스트잇 3장이 가로나 세로, 또는 대각선으로 한 줄이 되었을 때 빙고가 되며 이때 상대팀의 스티커를 한 장 받는다. 또, 획득한 상대팀의 포스트잇이 3장이 되어도 빙고로 인정하여 상대팀의 스티커를 한 장 받는다. ⑤ ②, ③의 방법으로 게임을 이어나가다가 게임 참여자의 포스트잇이나 스티커가 모두 소진되면 게임을 끝낸다. ⑥ 획득한 스티커의 개수를 세어 본다.
지도 방안	• 스티커를 교과서에 부착하도록 하고 학습 태도 점수에 반영할 수 있다. • 게임이 끝난 후 포스트잇을 걷어 활동 5에서 활용할 수 있도록 한다.

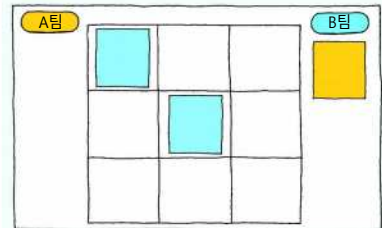
학습 주제	문장의 짜임과 양상	소속	____학년 ____반 ____번
학습 목표	이어진문장과 안은문장을 스스로 만들고 판단할 수 있다.	이름	



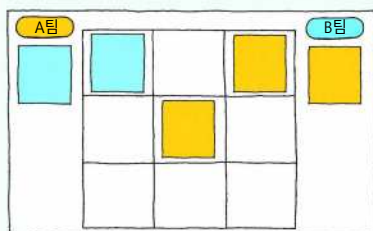
① 가위바위보에서 진 A팀이 먼저 원하는 곳에 포스트잇을 1장만 붙인다.



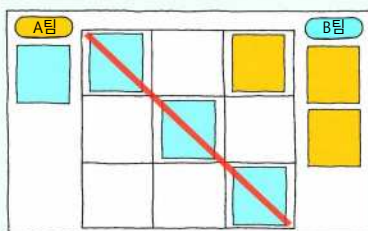
② B팀은 A팀의 포스트잇에 적힌 문장을 설명하고, 설명이 맞으면 A팀의 포스트잇을 가져간 뒤 그 자리에 B팀의 포스트잇을 붙인다.



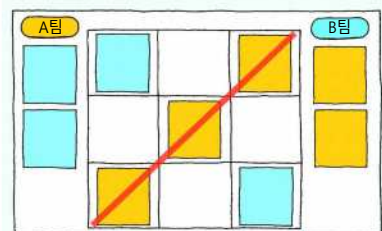
③ B팀은 빈칸에 두 번째 포스트잇을 자유롭게 붙인다.



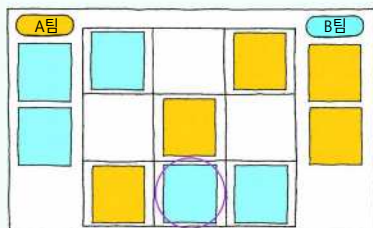
④ A팀도 B팀의 포스트잇에 적힌 문장을 설명하고, 설명이 맞으면 그 자리에 본인의 포스트잇을 붙이고 나머지 1장을 추가로 붙인다.



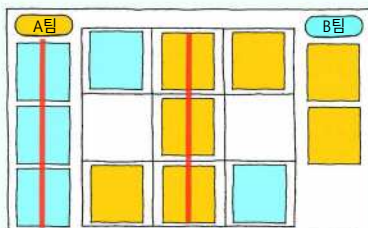
⑤ B팀은 가운데 문장 설명에 성공하여 그 자리에 B팀의 포스트잇을 붙인 후 나머지 1장을 추가로 붙여 빙고를 완성하였다. 이때 A팀으로부터 스티커를 1장 받는다.



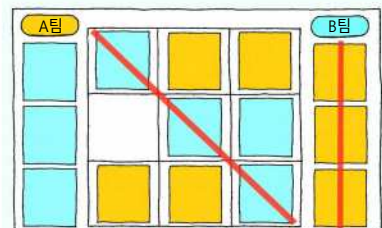
⑥ A팀도 가운데 문장 설명에 성공하여 상대방 것을 획득한 후 A팀 포스트잇을 가운데에 붙이고 1장을 추가로 붙여 빙고를 완성하였다. 이때 B팀에게 스티커 1장을 받는다.



⑦ B팀은 A팀의 문장 설명에 성공하지 못해 두 장의 포스트잇 중 한 장만 빈칸에 붙일 수 있다.

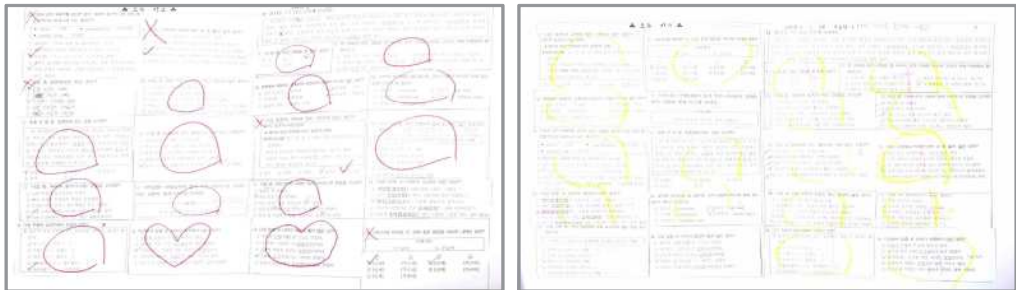


⑧ A팀은 B팀의 문장을 설명해서 포스트잇을 획득하여 빙고를 완성하고, 다음 포스트잇을 빈칸에 붙여 빙고를 완성하였다. 이때 상대방의 스티커를 2장 받는다.



⑨ B팀도 A팀의 문장을 설명하여 빙고를 완성하였고, 획득한 포스트잇도 3장이므로 빙고가 되어 A팀에게 스티커를 2장 받는다. 양 팀은 획득한 스티커 개수를 비교하여 본다.

활동 목표	앞의 활동을 하며 학생들이 만들었던 문장들을 모둠별로 다시 주고 그 문장의 오류들을 찾아 보는 활동이다. 우리가 실제로 사용하는 문장에 비문이 많음을 모둠별로 분석해 보며 느끼고, 바른 문장을 쓰려면 어떻게 해야 하는지를 함께 고민해 볼 수 있다.
활동 소개	무작위로 받은 문장들의 오류를 찾아보고 바른 문장으로 수정해 보는 활동이다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모둠)
준비물	전 활동에서 학생들이 만들었던 문장이 적힌 포스트잇, 네임 펜
활동 방법	① 이전 시간에 했던 활동들(활동 1, 2, 4)에서 학생들이 적었던 문장 포스트잇을 모둠별로 무작위로 나누어 준다. - 이전 활동들의 포스트잇을 모아 두지 않은 경우, 활동 2의 ‘단어 조각 활동’을 먼저 시행한 후 이를 재배분하여 진행해도 좋다. ② 각 문장들을 모둠 활동지에 적고, 문장의 짜임이 어떤 종류에 해당하는지를 모둠원이 함께 협의해서 분석하도록 한다. ③ 분석한 문장들 중에서 오류가 있는 문장을 찾아보고 바른 문장으로 다시 수정해 본다. ④ 모둠원 중 2명은 자리에 남고 2명은 옆 모둠으로 자리를 이동한다. ⑤ 자리에 남아 있는 학생들이 자신의 모둠에서 분석한 문장의 짜임이나 수정한 문장을 설명하고, 잘못된 부분은 없는지 다른 모둠 친구들과 함께 생각해 보는 시간을 가진다. ⑥ 다시 자기 모둠으로 돌아와 모둠별로 자신들의 결과물을 발표해 본다. 이 제품은 멋진 디자인과 가격이 싸다. 사람들은 자연을 이용하기도 하고 피해를 주기도 한다. 나는 주말에 음악과 영화를 보며 즐거운 시간을 보냈다. 아름이는 예쁘고 한국이는 밥을 먹는다. 나는 일찍 일어나서 지각을 했다. 날씨가 덥지만 시원한 물로 샤워를 해라. △ 문장 속 오류 찾기에 활용할 수 있는 예들
지도 방안	- 오류를 찾는 것에 목적이 있는 것이 아니라 오류를 바르게 분석하여 올바른 문장을 다시 만들어 보는 활동에 초점이 있음을 강조한다. - 반에서 한 오류 찾기 활동 결과들을 모아 전체가 공유할 수 있는 공간을 만들어 주어도 좋다.

활동 목표	모둠 빙고를 하기 위하여 모둠원들이 문제를 협동해서 풀면서 자연스럽게 개념을 익힐 수 있다.																				
활동 소개	활동들 속에서 익힌 문장의 짜임을 구체적인 문제를 통해 점검하고 이것으로 빙고 게임을 한다.																				
활동 유형	개별 활동 후 모듬 활동(4인 1모듬)																				
준비물	문제가 출제된 빙고 판, 빈 빙고 판, 가위, 풀, 색깔 펜이나 형광펜																				
활동 방법	① 총 20문제가 적혀 있는 문제지를 모듬별로 한 장씩 나누어 준다. ② 문제지의 각 문제를 잘라 모듬원끼리 5문제씩 나누어 가진 후(4인 1모듬 기준) 풀어 본다. - 다만 적지 말고 그 답을 선택한 이유도 함께 작성한다. - 모르는 문제가 있을 경우 모듬원들이 함께 도와서 해결한다. ③ 자신이 푼 문제를 빈 빙고 판에 무작위로 붙인다. - 빙고 게임을 할 때 무작위로 문제를 붙여야 하므로 문제에는 번호를 붙이지 않는 것이 좋다. ④ 모듬원이 모두 빙고 판에 문제를 붙이면 다른 모듬과 빙고 게임을 시작한다. - 모듬이 돌아가면서 문제를 하나 부르고 설명과 정답을 부른다. 답이 맞으면 그 칸에 ○표를 하고, 틀렸다면 X표를 한다. - 다른 모듬에서 낸 문제의 답을 우리 모듬도 맞혔으면 그 칸에 ○표를, 틀렸다면 X표를 한다. ⑤ 수업이 끝날 때까지 가장 많은 빙고를 완성한 모듬을 뽑는다. <table><tr><td>○</td><td></td><td></td><td>○</td></tr><tr><td></td><td>○</td><td>○</td><td></td></tr><tr><td></td><td>○</td><td>○</td><td></td></tr><tr><td>○</td><td></td><td></td><td>○</td></tr><tr><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td></tr></table> - 왼쪽 그림처럼 대각선 또는 가로로 네 개의 ○표가 완성되었을 때 빙고로 인정한다. - 세로로 다섯 개의 ○표가 완성되어도 빙고로 인정한다. - 모든 문제를 출제하여 빙고 게임이 끝나면 각 모듬의 빙고 수를 세어 가장 많은 모듬을 뽑는다.  △ 모듬 빙고 활동지 예시   △ 모듬 빙고 활동 모습	○			○		○	○			○	○		○			○	○	○	○	○
○			○																		
	○	○																			
	○	○																			
○			○																		
○	○	○	○																		
지도 방안	• 빙고 게임에서 자기 차례가 된 모듬이 다만 부르지 않고 오답 풀이를 함께 하도록 지도한다. • 모듬 내에서 빙고 문제를 부를 때 모듬원이 모두 한 번씩 번갈아 가며 하도록 하면 좋다. • 모듬 빙고 후 같은 문제를 개별 빙고로 한 번 더 해도 효과적이다.																				

❀ 모둠 빙고 ❀				
[1-5] 다음을 읽고, 물음에 답하시오. (가) 날씨가 좋다. (나) 우정은 보석과 같다. (다) 나는 중학생이고, 형은 고등학생이다. (라) 철수는 예전에 내가 만났던 사람이다. (마) 우리는 인간이 누구냐 평등하다고 믿는다. (바) 내가 일찍 일어나서 ⑤ 아버지께서 칭찬하셨다.	Q. 다음 문장과 같은 유형의 인은문장이 인은? 나는 인류의 문화가 불연전함을 안다. ① 모두 그녀가 행복하기를 바란다. ② 내 여동생은 보조개가 아주 귀엽다. ③ 그 친구가 다니는 학교는 아주 유명하다. ④ 나는 우리 동네에서 친구를 만난 사실이 없다. ⑤ 자유와 평화는 내가 간절히 바라는 소망이다.	Q. ㉠~㉣ 중, 이어진문장끼리 일맞게 묶은 것은? ㉠ 지금 나무를 심으면, 장차 숲이 울창해질 것이다. ㉡ 비록 나는 이익을 얻지 못할지라도, 후손들은 숲에서 쉴 수 있을 것이다. ㉢ 그러니 훗날 내가 울었음이 밝혀지겠지. ㉣ 오늘도 나는 나무를 심으려고, 집을 나선다. ㉤ 친구여, 나와 함께 가겠는가? ① ㉠, ㉡, ㉢ ② ㉠, ㉢, ㉤ ③ ㉠, ㉣, ㉤ ④ ㉡, ㉢, ㉤ ⑤ ㉢, ㉣, ㉤ ⑥ ㉢, ㉣, ㉤	Q. <보기>와 같은 문장 확대 방식으로 만들어진 문장은? <보기> 할머니는 우리가 지각한 사실을 잘 모르신다. ① 현수는 공원으로 가는 명화를 만났다. ② 이것은 장미꽃이고, 저것은 국화꽃이다. ③ 내가 일찍 일어나면, 아버지께서 칭찬하신다. ④ 나는 김치를 좋아하나, 그는 김치를 싫어한다. ⑤ 내가 너를 처음 보았을 때, 너는 마치 천사 같았다.	Q. <보기>에 대한 설명으로 옳은 것을 모두 고르시오. (정답 2개) <보기> 함박눈이 내리지만 날씨는 따뜻하다. ① 점문장에 해당한다. ② 홑문장에 해당한다. ③ 이어진문장에 해당한다. ④ 관형절을 안은문장에 해당한다. ⑤ 주어와 서술어의 관계가 한 번만 드러난다.
	Q. 다음 문장과 같은 유형의 인은문장이 인은? 나는 인류의 문화가 불연전함을 안다. ① 모두 그녀가 행복하기를 바란다. ② 내 여동생은 보조개가 아주 귀엽다. ③ 그 친구가 다니는 학교는 아주 유명하다. ④ 나는 우리 동네에서 친구를 만난 사실이 없다. ⑤ 자유와 평화는 내가 간절히 바라는 소망이다.	Q. 다음 문장의 중의성을 없애는 방법을 쓰고, 그 예문을 적어 보시오. 나는 수민이와 정희를 기다렸다.	Q. 다음 문장들을 이어진문장으로 확장할 때 필요한 연결 어미로 적절하지 않은 것은? ① 꽃이 핀다. + 새가 온다. (-고지라도) ② 내가 연락을 한다. + 그가 마음을 낸다.(-면) ③ 비가 많이 내렸다. + 길이 질척질척하다.(-어서) ④ 사람은 책을 만든다. + 책은 사랑을 만든다. (-고) ⑤ 경호는 수영을 잘한다. + 인호는 수영을 잘하지 못한다.(-지만)	Q. 다음 중, 이어진문장이 아닌 것은? ① 비가 오고 땅이 젖는다. ② 친한 친구가 떠난 교실은 쓸쓸하다. ③ 나는 공부를 하기 위해 매일 밤을 꼬박 세웠다. ④ 언제부턴가 부모님께서 아프시면 내 마음도 아프다. ⑤ 멋진 일출을 보기 위해서 우리 일행은 높은 산에 올랐다.
	Q. 다음 문장과 같은 유형의 인은문장이 인은? 나는 인류의 문화가 불연전함을 안다. ① 모두 그녀가 행복하기를 바란다. ② 내 여동생은 보조개가 아주 귀엽다. ③ 그 친구가 다니는 학교는 아주 유명하다. ④ 나는 우리 동네에서 친구를 만난 사실이 없다. ⑤ 자유와 평화는 내가 간절히 바라는 소망이다.	Q. 두 출문장을 결합하여 관형절을 만든 문장을 만들어 써 보시오. * 너는 소문을 들은 적이 있니? * 영화가 전화를 건다.	Q. 다음 문장과 동일한 문장의 짜임을 보이는 것은? 함박눈이 내리지만, 날씨가 따뜻하다. ① (가) ② (나) ③ (다) ④ (라) ⑤ (마)	Q. 다음 중, 출문장이 아닌 것은? ① 나는 사과를 먹었다. ② 나는 학생이 아니다. ③ 나는 집에서 쉬었다. ④ 내 동생이 잠을 잔다. ⑤ 나는 용돈이 떨어졌다.
	Q. 다음 문장과 같은 유형의 인은문장이 인은? 나는 인류의 문화가 불연전함을 안다. ① 모두 그녀가 행복하기를 바란다. ② 내 여동생은 보조개가 아주 귀엽다. ③ 그 친구가 다니는 학교는 아주 유명하다. ④ 나는 우리 동네에서 친구를 만난 사실이 없다. ⑤ 자유와 평화는 내가 간절히 바라는 소망이다.	Q. 다음 문장과 동일한 문장의 짜임을 보이는 것은? 함박눈이 내리지만, 날씨가 따뜻하다. ① (가) ② (나) ③ (다) ④ (라) ⑤ (마)	Q. 다음 중, 문장의 구조가 나머지와 다른 것은? ① 기분이 아주 좋다. ② 꽃이 활짝 피었다. ③ 바람이 새게 분다. ④ 시간은 황금과 같다. ⑤ 손님이 오시면 마음을 나간다.	Q. 문장의 확대 방식이 나머지와 다른 것은? ① 비가 와서 길이 질척질척하다. ② 우리는 그가 정당했음을 깨달았다. ③ 그는 아는 것도 없이 잠만 자곤 한다. ④ 엄마는 우리가 지각한 사실을 모르신다. ⑤ 지금은 중학생이 집에 가기에 늦은 시간이다.
	Q. 다음 문장과 같은 유형의 인은문장이 인은? 나는 인류의 문화가 불연전함을 안다. ① 모두 그녀가 행복하기를 바란다. ② 내 여동생은 보조개가 아주 귀엽다. ③ 그 친구가 다니는 학교는 아주 유명하다. ④ 나는 우리 동네에서 친구를 만난 사실이 없다. ⑤ 자유와 평화는 내가 간절히 바라는 소망이다.	Q. 다음 문장과 동일한 문장의 짜임을 보이는 것은? 함박눈이 내리지만, 날씨가 따뜻하다. ① (가) ② (나) ③ (다) ④ (라) ⑤ (마)	Q. 다음 중, 문장의 구조가 나머지와 다른 것은? ① 기분이 아주 좋다. ② 꽃이 활짝 피었다. ③ 바람이 새게 분다. ④ 시간은 황금과 같다. ⑤ 손님이 오시면 마음을 나간다.	Q. 문장의 확대 방식이 나머지와 다른 것은? ① 비가 와서 길이 질척질척하다. ② 우리는 그가 정당했음을 깨달았다. ③ 그는 아는 것도 없이 잠만 자곤 한다. ④ 엄마는 우리가 지각한 사실을 모르신다. ⑤ 지금은 중학생이 집에 가기에 늦은 시간이다.

♣ 모둠 빙고 ♣

•개인별로 푼 문제를 모아 이곳에 자유롭게 붙이세요.

()학년 ()반 모둠원: ()

활동 평가지

____학년 ____반 ____번 이름 _____

① 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 문장을 확대하는 방식을 이해하였는가?			
	2. 이어진문장과 안은문장의 차이를 구별할 수 있는가?			
	3. 겹문장을 만드는 과정에서 발생하는 오류를 수정할 수 있는가?			
	4. 효과적이며 자연스러운 문장 구성 능력을 길렀는가?			
활동 참여도	활동 ① 단어 조각으로 이야기 만들기			
	활동 ② 이미지 카드로 홀문장, 겹문장 만들기			
	활동 ③ 암호 해독으로 문장의 짜임 도식화해 보기			
	활동 ④ ‘틱택토(Tic-Tac-Toe) 게임’으로 문장의 짜임 익히기			
	활동 ⑤ ‘오류를 찾아라’ 활동으로 잘못된 문장 수정해 보기			
	활동 ⑥ 모둠 빙고로 문장의 짜임 정리하기			
느낀 점				

② 상호 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆
--------------	-------

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

교사 평가하기

26 음운 체계 탐구

- [학습 목표] • 우리말의 자음 체계와 모음 체계를 이해할 수 있다.
• 우리말 음운의 특성을 실생활과 연관 지어 이해할 수 있다.

거꾸로교실 수업 흐름도

배움 준비	▶ 학습 목표 제시 이번 단원의 학습 목표를 제시하며, 전후 관련 학습 내용과 연관 짓는다. ▶ 디딤영상 내용 점검 디딤영상의 주요 내용을 환기시키며 거꾸로 수업을 준비한다.
생각 기초 (개념 다지기)	활동 1 다이어트 게임으로 개념 외우기 이 활동은 이 단원에서 반드시 알아야 할 핵심 개념을 외워서 모둠원들에게 전달하는 릴레이 형식의 게임으로, 기본 개념을 학습하는 데 효과적이다. 활동 2 키워드와 개념 연결하기 이 단원에서의 핵심 키워드와 그 개념을 연결하는 활동으로, 직접 오리고 짝을 맞춰 붙이는 과정을 통해 자연스럽게 주요 개념들을 익히게 된다. 활동 3 소리 나는 발음 기관 맞추기 발음 기관 단면도를 보면서 모둠원들이 직접 자음 19자를 소리 내어 보고, 소리 나는 위치를 찾는 활동이다. 직접 발음 기관 단면도를 보고 스스로 그 원리를 찾게 되므로 학습 효과가 큰 활동이다.
생각 심화 (보석맵 토론)	활동 4 보석맵을 활용하여 음운 체계의 핵심어 명명하기 이 단원에서 알아야 할 핵심어를 자신들의 언어로 새롭게 작명하는 활동이다. 작명하는 과정에서 창의성을 기를 수 있으며, 의견에 대해 반론하고 재반론하는 과정에서 논리적 사고를 기를 수 있다.
생각 적용 (창의적 사고)	활동 5 음운 체계를 활용하여 암호문 해독하고 만들기 자음 체계표를 이용하여 암호문을 해독한 후, 모둠에서 직접 음운 체계표를 활용하여 암호를 만드는 활동이다. 음운 체계표를 이해하는 것을 넘어서 자신이 이를 활용하여 창조하는 활동이기 때문에 단원의 핵심 내용에 대한 깊이 있는 이해가 가능하다.
배움 정리	▶ 학습 확인 이번 단원에서 배운 내용을 키워드 중심으로 언급하며 정리한다. ▶ 개별, 모둠별 활동지 제출 개별, 모둠별 활동지 및 결과물을 제출하고 피드백을 해 준다.
지도상의 유의점	• 학생들이 자기 주도적으로 우리말의 음운 체계와 특징을 탐구하게 한다. • 특히 모둠 활동에서는 한 명도 빠짐없이 모둠원 모두가 적극적으로 참여해야 한다는 분위기를 조성한다.

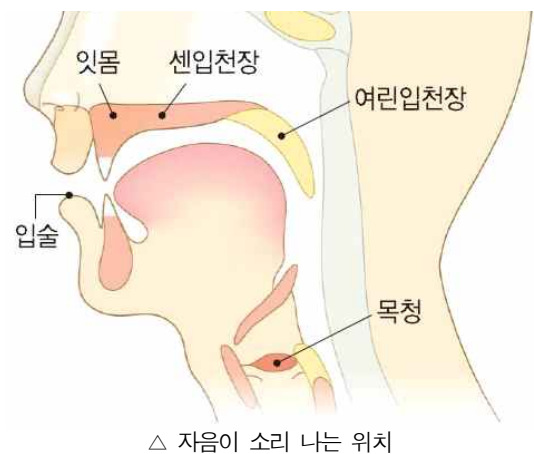
① 음운

뜻	말의 뜻을 구별해 주는 소리의 가장 작은 단위
종류	자음, 모음, 소리의 길이, 억양 등

② 자음의 체계

• 소리 나는 위치에 따른 분류

입술소리	두 입술이 맞닿아서 나는 소리 예) ㅍ, ㅂ, ㅃ, ㅍ
잇몸소리	혀끝이 잇몸에 닿아서 나는 소리 예) ㄴ, ㄷ, ㄸ, ㄹ, ㄱ, ㅅ, ㅆ, ㅌ
센입천장소리	혓바닥과 입천장의 딱딱한 부분 사이에서 나는 소리 예) ㅈ, ㅊ, ㅊ
여린입천장소리	혓바닥과 입천장의 무른 부분 사이에서 나는 소리 예) ㄱ, ㄴ, ㄹ, ㄹ
목청소리	목청 사이에서 나는 소리 예) ㅎ



• 소리 내는 방법에 따른 분류

파열음	허파에서 나오는 공기의 흐름을 막았다가 그 자리에서 터뜨리면서 내는 소리 예) ㅂ, ㅃ, ㅍ, ㄷ, ㄸ, ㅌ, ㄱ, ㄴ, ㄹ, ㄹ
마찰음	입안이나 목청 사이의 통로를 좁혀 그 틈 사이로 마찰을 일으키면서 내는 소리 예) ㅅ, ㅆ, ㅎ
파찰음	허파에서 나오는 공기를 막았다가 서서히 터뜨리면서 내는 소리 예) ㅈ, ㅊ, ㅊ
비음	여린입천장과 목젖을 내려 콧길을 열어 놓은 뒤 입안의 통로를 막고 코로 공기를 내보내면서 내는 소리 예) ㅁ, ㄴ, ㅇ
유음	혀끝을 잇몸에 가볍게 대었다가 떼거나, 혀끝을 윗잇몸에 댄 채 공기를 그 양옆으로 흘려보내면서 내는 소리 예) ㄹ

• 소리의 세기에 따른 분류

예사소리	가장 자연스럽게 발음되는 소리 예) ㅂ, ㄷ, ㄱ, ㄴ, ㅅ
된소리	성대에 힘을 주어 강하게 내는 소리 예) ㅃ, ㄸ, ㄴ, ㅆ, ㅊ
거센소리	숨이 거세게 터져 나오는 소리 예) ㅍ, ㅌ, ㅋ, ㅊ

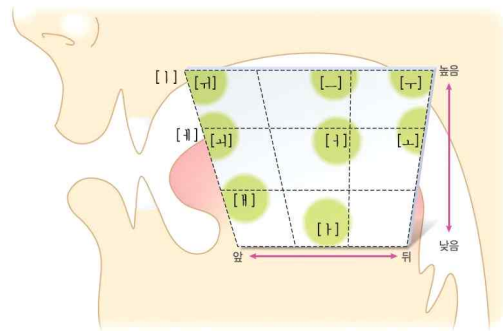
③ 모음의 체계

• 혀의 앞뒤 위치에 따른 분류

전설 모음	혀가 앞쪽에 있을 때 발음되는 소리 예 ㅣ, ㅟ, ㅢ, ㅛ, ㅜ
후설 모음	혀가 뒤쪽에 있을 때 발음되는 소리 예 ㅡ, ㅓ, ㅗ, ㅜ, ㅛ

• 혀의 높낮이에 따른 분류

고모음	혀의 위치가 높은 모음 예 ㅣ, ㅛ, ㅡ, ㅜ
중모음	혀의 위치가 중간인 모음 예 ㅟ, ㅜ, ㅓ, ㅛ
저모음	혀의 위치가 낮은 모음 예 ㅢ, ㅓ



△ 모음이 소리 나는 위치

• 입술 모양에 따른 분류

평순 모음	입술이 평평한 상태에서 나는 소리 예 ㅡ, ㅓ, ㅗ, ㅣ, ㅟ, ㅢ
원순 모음	입술이 둥글게 오므린 상태에서 나는 소리 예 ㅛ, ㅜ, ㅛ, ㅛ

• 단모음과 이중 모음

단모음	입술과 혀가 한곳에 고정된 채 소리가 나는 모음 예 ㅓ, ㅢ, ㅓ, ㅟ, ㅛ, ㅜ, ㅛ, ㅡ, ㅣ
이중 모음	입술의 모양이나 혀의 위치가 바뀌면서 발음되는 모음 예 ㅓ, ㅢ, ㅓ, ㅟ, ㅛ, ㅛ, ㅛ, ㅛ, ㅛ, ㅛ

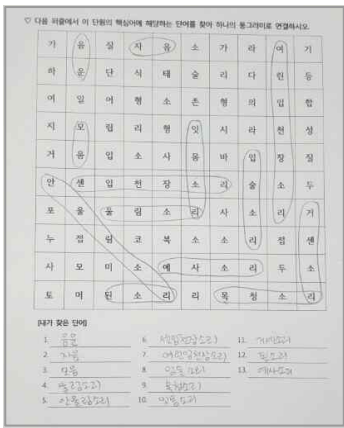
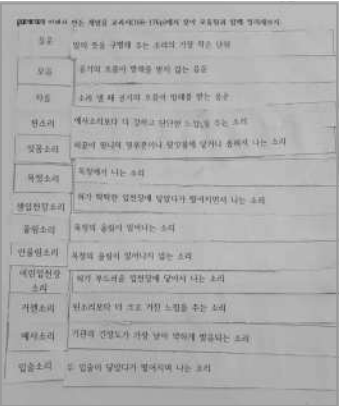
④ 음운 체계의 특징을 활용한 예



- ‘ㄱ/ㅋ’, ‘ㄷ/ㅌ’, ‘ㄴ/ㄴ’, ‘ㄹ/ㄹ’을 같은 키에 배치한 이유는 소리 나는 위치와 소리 내는 방법이 각각 같기 때문이다.
- ‘ㅁ, ㄴ, ㅇ, ㄹ’를 같은 줄에 배치한 이유는 성대의 떨림이 있는 부드러운 소리들이기 때문이다.(비음, 유음)

활동 1 다이어트 게임으로 개념 외우기

활동 목표	이 단원에서 학습해야 할 주요 개념을 파악하는 활동으로, 앞으로 이어지는 활동들의 기초 학습이 이루어질 수 있다.
활동 소개	한 학생이 본인에게 주어진 개념을 외워서 다른 모둠원에게 전달할 때까지 왔다 갔다 해야 하므로 운동량이 많다. 이 과정을 통해서 살이 빠질 수 있으므로 이를 다이어트 게임이라고 한다.
활동 유형	모둠 활동 (4인 1모둠)
준비물	다이어트 게임판(핵심어와 개념을 적고, 이를 가림판으로 가린 종이)
활동 방법	① 칠판에 각 조별로 다이어트 게임판을 붙인다. ② 모둠별 1번 학생이 칠판으로 가 첫 번째 칸의 가림판을 열고 개념을 외운다. 모둠으로 돌아가 2번 학생에게 불러 주면 2번 학생이 이를 받아 적는다. ③ 그 후 2번 학생이 나와서 두 번째 개념을 외우고 돌아가 3번 학생에게 불러 주면 3번 학생이 이를 받아 적는다. ④ 이와 같은 방법으로 3번 학생은 4번 학생에게, 4번 학생은 1번 학생에게 각자 외운 개념을 받아 적게 하여, 4개의 주요 개념을 모두 완성한다. ⑤ 이때 모둠원들은 자기가 외운 개념과 받아 적은 개념, 다른 모둠원이 듣고 외운 개념을 함께 정리하고 오류가 있으면 이를 수정한다. ⑥ 수정 과정까지 모두 끝난 모둠은 손을 들어 교사에게 알린다. △ 개념을 설명하고 이를 받아적는 모습 △ 게임이 끝난 후 가림판을 열고 답을 확인하는 학생들
지도 방안	• 모둠 활동을 할 때에는 한 명도 빠짐없이 모두가 적극적으로 참여하도록 분위기를 조성한다. • 모둠 활동이 끝나면 결과를 개인 활동지에 차분하게 정리하도록 지도한다.

활동 목표	이 단원에서 알아야 할 핵심 개념을 스스로 찾아 익히고, 자신이 찾은 개념을 바탕으로 모둠끼리 협의하여 함께 개념을 정리하는 활동이다. 모두 게임을 통해 이루어지므로 학생들의 흥미를 불러일으킬 수 있다.
활동 유형	개별 활동 + 모둠 활동 (4인 1모듬)
준비물	[개별] 지령이 퍼즐판(활동지) [모듬] 핵심 키워드와 개념이 적힌 종이(활동지)
활동 방법	[개별 활동] ① 지령이 퍼즐판(활동지)을 배부한다. ② 지령이 퍼즐판에서 이 단원의 핵심어에 해당하는 단어들을 찾아 타원으로 표시한다. - ‘음운’은 학생들이 어려워하는 단원이므로, 답을 찾을 때에는 교과서를 참고할 수 있음을 안내한다. (미래엔 국어 교과서의 경우, ②권 78쪽~86쪽을 안내한다.) ③ 찾은 단어들을 활동지 아래쪽에 정리하고, 총 13개의 단어 중 몇 개를 찾았는지 확인한다. 다 못 찾았을 경우에는 교과서 등의 참고 자료를 활용하여 더 찾아보게 한다. Tip 지령이 퍼즐: 퍼즐판에서 단어를 찾아 타원으로 표시했을 때 그 타원의 모습이 지령이 같다고 하여 ‘지령이 퍼즐’이라 한다.  △ 지령이 퍼즐판 [모듬 활동] ① 모듬별로 모듬 활동지를 배부한다. ② 앞서 지령이 퍼즐 게임에서 찾았던 키워드를 서로 확인하고 정리한다. ③ 모듬 활동지의 하단에 제시된 키워드와 개념을 각각 오린 후, 각각의 짝을 찾게 한다. - 개별 활동과 마찬가지로 교과서를 참고하여 풀 수 있음을 안내한다. ④ 교과서를 참고하여 모듬원끼리 협의하고 각 키워드에 맞는 개념을 모듬 활동지에 붙인다.  △ 키워드와 개념 연결하기
지도 방안	• 개별 활동을 할 때 오픈북으로 진행하여 학생 스스로 중요한 개념이 무엇인지 찾아보게 하는 것이 중요하다. 스스로 찾아야 기억에 오래 남기 때문이다. • 모듬 활동을 할 때에도 역시 오픈북으로 진행하며, 모듬원 간에 활발한 소통이 일어나게 유도해서 서로 협력하여 개념을 찾을 수 있도록 한다.

학습 주제	음운 체계 탐구	소속	____학년 ____반 ____번
학습 목표	우리말 음운 체계의 핵심어를 파악할 수 있다.	이름	

- 다음 퍼즐에서 이 단원의 핵심어를 찾아 하나의 동그라미로 연결하시오.

가	음	질	자	음	소	가	라	여	기
하	운	단	식	태	술	리	다	린	등
여	일	어	형	소	존	형	의	입	합
지	모	립	리	형	잇	시	라	천	성
거	음	입	소	사	몸	바	입	장	질
안	센	입	천	장	소	리	술	소	두
포	이	단	모	음	리	사	소	리	거
누	접	중	코	복	소	소	리	접	센
사	모	미	모	예	사	소	리	두	소
토	된	소	리	음	안	목	청	소	리

[내가 찾은 단어]

- | | | |
|----------------|-------------------|------------------|
| 1. <u>음운</u> | 6. <u>센입천장소리</u> | 11. <u>거센소리</u> |
| 2. <u>자음</u> | 7. <u>여린입천장소리</u> | 12. <u>단모음</u> |
| 3. <u>모음</u> | 8. <u>목청소리</u> | 13. <u>이중 모음</u> |
| 4. <u>입술소리</u> | 9. <u>예사소리</u> | |
| 5. <u>잇몸소리</u> | 10. <u>된소리</u> | |

학습 주제	음운 체계 탐구	소속	___학년 ___반 ___모둠
학습 목표	우리말 음운 체계의 핵심어와 개념을 파악할 수 있다.	모둠원	

- 다음 왼쪽 빈칸에 하단의 키워드를 오려 붙이고, 키워드의 짝이 되는 개념을 오려서 오른쪽 빈칸에 붙이시오.

하단의 키워드를 잘라 붙이고, 그에 해당하는 개념을 찾아 오른쪽에 붙이세요.

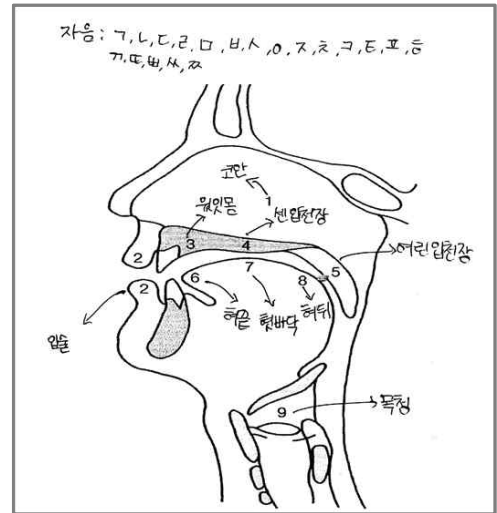
키워드

음운
자음
모음
입술소리
잇몸소리
센입천장소리
여린입천장소리
목청소리
예사소리
된소리
거센소리
단모음
이중 모음

개념

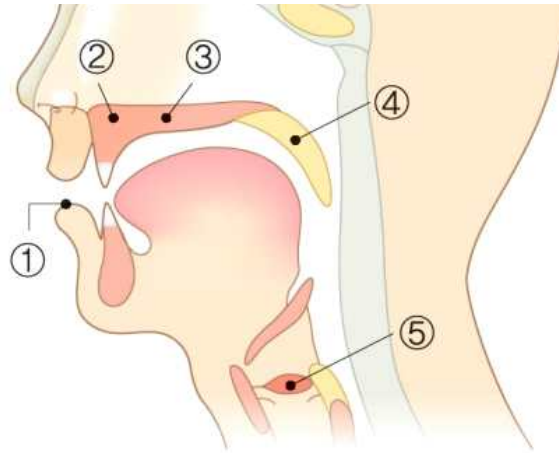
두 입술이 맞닿아서 나는 소리 - 입술소리
목청 사이에서 나는 소리 - 목청소리
기관의 긴장도가 가장 낮아 자연스럽게 발음되는 소리 - 예사소리
입술과 혀가 한곳에 고정된 채 소리가 나는 모음 - 단모음
소리 낼 때 공기의 흐름이 방해를 받으며 나는 소리 - 자음
혀끝이 잇몸에 닿아서 나는 소리 - 잇몸소리
혓바닥과 입천장의 딱딱한 부분 사이에서 나는 소리 - 센입천장소리
성대에 힘을 주어 강하게 내는 소리 - 된소리
입술의 모양이나 혀의 위치가 바뀌면서 발음되는 모음 - 이중 모음
말의 뜻을 구별해 주는 소리의 가장 작은 단위 - 음운
혓바닥과 입천장의 무른 부분 사이에서 나는 소리 - 여린입천장소리
소리 낼 때 공기의 흐름이 방해받지 않고 나는 소리 - 모음
숨이 거세게 터져 나오는 소리 - 거센소리

활동 목표	이번 활동은 발음 기관 단면도를 보고 자음이 발음될 때 어느 위치에서 소리 나는지 찾아보는 활동이다. 발음 기관이 무엇인지도 모른 채 자음 체계를 무작정 외우는 학생들에게 그 원리를 스스로 찾아보고 생각하게 하는 활동이라는 점에서 그 의미가 있다.
활동 유형	모둠 활동 (4인 1모둠)
준비물	발음 기관 단면도 (활동지)
활동 방법	① 이 활동에서 교과서는 볼 수 없다는 점을 미리 안내하고, 모둠 활동지를 배부한다. - 이 활동은 학생 스스로 원리를 찾는 것에 목적을 두고 있으므로 활동지 외의 모든 자료는 일체 볼 수 없게 한다. ② 모둠 활동지에 제시된 발음 기관 단면도에 각 발음 기관의 명칭을 적는다. ③ 발음 기관을 적은 후, 우리말의 자음 19자를 적는다. - ②, ③ 모두 학생들이 어려워할 수 있으므로, 교사는 모둠 사이를 돌며 학생들의 질문을 받아주고 오류가 있으면 바로잡아 준다. ④ 자음 19자를 직접 소리 내어 본다. 이때 각각의 자음이 어느 위치에서 소리 나는지 모둠원들과 협의하여 적는다. ⑤ 모둠 활동지를 모두 작성한 후, 모둠원들 스스로 교과서를 보면서 답을 확인한다. 틀린 부분이 있으면 수정하고 틀린 이유에 대해 생각해 본다.
지도 방안	• 교과서를 보는 순간 학생들은 생각이 멈추게 되므로 이 활동은 반드시 교과서를 덮은 상태로 진행한다. • 모둠원들끼리 충분한 논의를 거쳐 활동지를 작성하게 한 후, 교과서를 보면서 의견을 조정하게 한다.



학습 주제	음운 체계 탐구	소속	___학년 ___반 ___모둠
학습 목표	발음 기관의 명칭을 알고, 우리말 자음이 어디에서 소리 나는지 알 수 있다.	모듬원	

1. 다음 발음 기관의 각각의 명칭을 적어 보자.



① - 입술 ② - 잇몸 ③ - 센입천장 ④ 여린입천장 ⑤ 목청

2. 우리말 자음 19개를 빠짐없이 적어 보자.

ㄱ, ㅋ, ㆁ, ㄷ, ㅌ, ㄹ, ㄴ, ㄷ, ㅌ, ㄹ, ㄴ, ㄷ, ㅌ, ㄹ, ㄴ, ㄷ, ㅌ, ㄹ, ㄴ

3. 자음 19개를 하나하나 발음해 보고, 어디에서 소리 나는지 분류해 보자.

① 두 입술(입술소리) - ㄱ, ㅋ, ㆁ, ㅍ

② 잇몸, 혀끝(잇몸소리) - ㄴ, ㄷ, ㅌ, ㄹ, ㄴ, ㄷ, ㅌ, ㄹ, ㄴ

③ 센입천장, 혀바닥(센입천장소리) - ㄷ, ㅌ, ㄹ

④ 여린입천장, 혀 뒤(여린입천장소리) - ㄱ, ㅋ, ㆁ, ㅍ

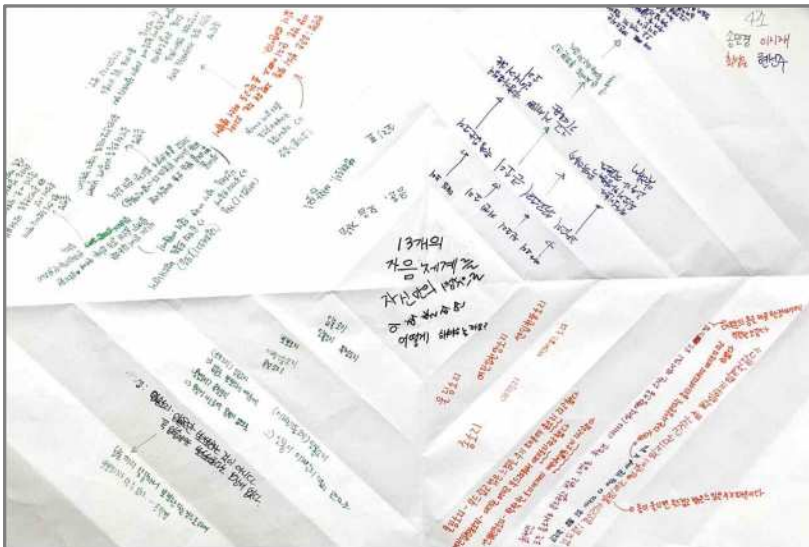
⑤ 목청 사이(목청소리) - ㅎ

활동 목표	이전에 학습한 핵심 개념에 대한 이해를 바탕으로, 개념의 명칭을 자신이 생각한 언어로 재창조하는 활동이다. 토론과 접목한 활동으로, 자신의 의견에 대한 근거를 제시하고, 친구들의 의견에 반론을 제시하는 등의 과정을 거치면서 논리적인 사고도 함께 기를 수 있다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모둠) + 전체 활동
준비물	전지 1/2장(또는 A3 1장), 색 펜
활동 방법	[모둠 활동] ① 모둠별로 전지 1/2 장(또는 A3 1장)을 배부한다. ② 전지를 모둠원 수와 활동 수에 따라 적절히 접어서 구획 짓는다. ③ 모둠원에게 각기 다른 색 펜을 선택하게 하고 전지 모서리에 학번과 이름을 쓰게 한다. ④ 음운 단원의 핵심어(음운, 자음, 모음 등)를 제시한 후, 모둠원들과의 토의를 거쳐 각자 선택한 핵심어 3~4개를 ②번 보석에 적게 한다. (①번 보석에는 맨 마지막 활동의 답이 들어가야 하므로 처음에는 ‘?’로 제시한다.) ⑤ ②번 보석에 적은 핵심어를 새롭게 작명하여 ③번 보석에 적는다. ⑥ ④번 보석에 작명의 근거를 적는다. - 이때 작명 근거에는 문법적 특징이 드러나야 함을 안내한다. ‘문법적 특징’이라고 하면 학생들이 당황할 수 있으므로, 학생들이 이해하기 쉬운 정도의 예를 한두 개 들어주는 것이 좋다. - 앞선 보석맵 활동과는 달리, 이 활동에서는 ②~④번 보석까지는 한 학생이 작성하게 한다. ⑦ 보석맵을 오른쪽 모듬으로 이동시킨 후, ⑤번 보석에 작명에 대한 반론을 적게 한다. * 반론 시 지켜야 할 점 - 비난을 금지하고, 반드시 타당한 근거를 들어 비판하게 한다. - 반론 실명제 : 자신의 이름을 밝히고 반론하게 한다. ⑧ 보석맵을 다시 원래의 모듬으로 가져온다. 다른 모듬에서 제시한 반론에 대한 재반론을 ⑥번 보석에 적게 하며, 이때에도 문법적 특징에 근거를 두어 적도록 지도한다. 만약 반론에 대한 재반론을 적지 못하면 자신이 창작한 명칭을 버리고 다시 작명하게 한다. ⑨ 보석맵을 모두 완성한 뒤, ①번 보석에 최종 질문을 적는다. 최종 질문은 지금까지 보석맵에 적혀 있는 모든 것들의 답이 될 수 있어야 하고, 활동을 종합하는 핵심 질문이어야 한다. - 예 음운 체계를 자신만의 생각으로 표현하면 어떻게 될까?, 우리가 쉽게 이해할 수 있는 우리만의 언어로 음운 체계를 표현한다면? [전체 활동] 재작명을 포함하여 최종 선정된 창조어들을 칠판에 붙이고 투표한다. - 이때 시간이 부족하면 인터넷 카페나 SNS를 이용하여 투표해도 좋다.
지도 방안	학생들이 어려워할 수 있는 활동이다. 교사가 모듬 사이를 돌며 모듬별 진행 상황을 꼼꼼하게 체크하고, 진행 속도가 느린 팀이 있으면 다양한 도움 자료를 제공하여 진행이 원활하게 되도록 한다.

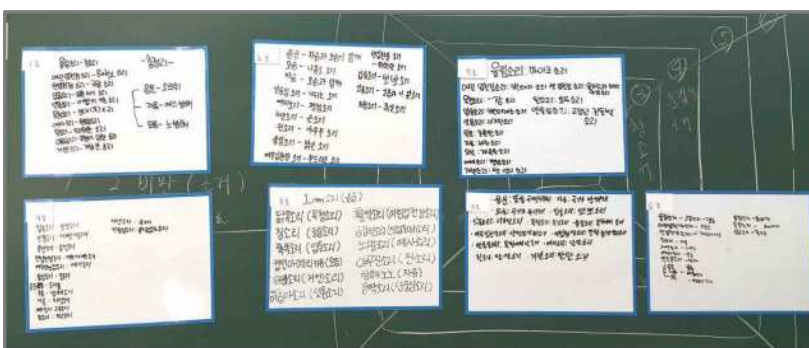
■ ‘보석맵을 활용하여 음운 체계의 핵심어 명명하기’ 활동의 과정



◁ 칠판에 활동의 순서와 주의 사항을 적어 주면, 학생들이 활동하는데 도움이 된다.



◁ 모둠별로 나누어 준 전지를 왼쪽과 같이 접어서 보석맵의 형태로 만들고, 각 칸에 새로 명명한 이름 → 근거 → 반론 등의 순서로 적게 한다.

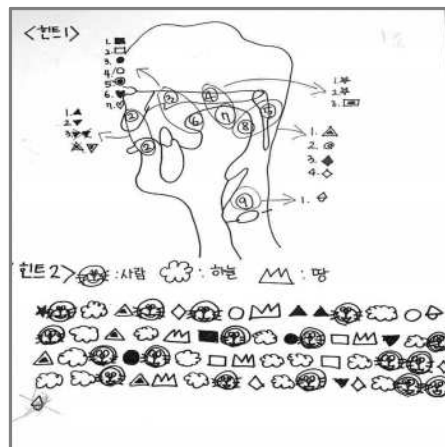


△ 모둠별로 최종 결정된 창조어를 붙여 놓고 투표를 실시한다.

1. 음운 - 구별음
2. 모음 - 공호
3. 자음 - 방해반아
4. 입술소리 - 위아래단
5. 입음소리 - 툭니소리
6. 혀입천장소리 - 조프천소리
7. 윗입소리 - 윗음파소리
8. 아랫입소리 - 배터러가 다 된 양랑소리
9. 목젖소리 - JYP 공배 소리반
10. 혀소리 - SoSo 소리
11. 된소리 - 야딱소리
12. 거센소리 - Rock 소리
13. 여립입천장소리 - 스무하 소리

△ 가장 많은 표를 얻은 이름으로 결정하고 이를 우리 반 음운 체계의 명칭으로 삼는다.

활동 목표	자음과 모음 체계표를 활용하여 암호문을 해독해 보고, 직접 암호문도 만들어 보는 활동이다. 음운 체계에 대해 깊이 있게 파악할 수 있으며, 암호문을 만드는 과정에서 창의성을 기를 수 있다.
활동 유형	도서관 수업, 모둠 활동(4인 1모둠)
준비물	암호문(모둠 활동지), 모둠별 A3 1장
활동 방법	[암호문 해독하기] ① 도서관으로 이동한 후, 모둠별로 앉는다. ② 암호문(모둠 활동지)을 나누어 주고, 모둠별로 논의를 통해 해독하게 한다. - 목표는 특정 책을 찾아 미션을 완수하는 것임을 미리 안내한다. ③ 암호를 해독하면 책을 찾아 미션지의 지령에 따른다. - 교사는 미리 해당하는 책에 미션지를 넣어 둔다. - 미션지는 교과서 학습 활동과 동일한 내용으로 구성한다. [암호문 만들기] ① 모둠별로 먼저 지령을 만든다. - 예 ‘코끼리코 10바퀴를 15초 안에 돌기’ ② 자음과 모음 체계표 등을 활용하여 새로운 암호를 만든다. - 앞서 제시된 자음 체계표 외에도 발음 기관, 모음 체계표 등이 활용될 수 있음을 안내한다. ③ 모둠끼리 서로의 암호를 풀어 본다. - 상대 팀 문제에 오류를 발견하면 가산 점수를 준다. - 암호를 풀지 못하면 상대 팀이 제시하는 숙제를 한다. ④ 암호를 풀고 상대 팀이 제시한 미션을 모둠원 모두가 통과해야 숙제를 면제받게 된다.
지도 방안	• 학생들이 암호문을 풀고도 책을 찾지 못하는 경우가 종종 있으므로, 수업이 시작될 때 미리 도서관에서 책을 찾는 방법을 알려 주는 것이 좋다. • 암호문을 만들 때 미션을 너무 어렵게 설정하거나, 지나치게 복잡하고 어려운 암호를 만들지 않게 지도한다.



△ 암호문 만들기 결과물

모듬원

318 IV. 문법

활동 평가지

____학년 ____반 ____번 이름 _____

① 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 우리말의 자음 체계와 모음 체계를 이해할 수 있는가?			
	2. 자음이 소리 나는 위치를 찾을 수 있는가?			
	3. 우리말 음운의 특성을 이해할 수 있는가?			
활동 참여도	활동 ① 다이어트 게임으로 개념 외우기			
	활동 ② 키워드와 개념 연결하기			
	활동 ③ 소리 나는 발음 기관 맞추기			
	활동 ④ 보석맵을 활용하여 음운 체계의 핵심어 명명하기			
	활동 ⑤ 음운 체계를 활용하여 암호문 해독하고 만들기			
느낀 점				

② 상호 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆
--------------	-------

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

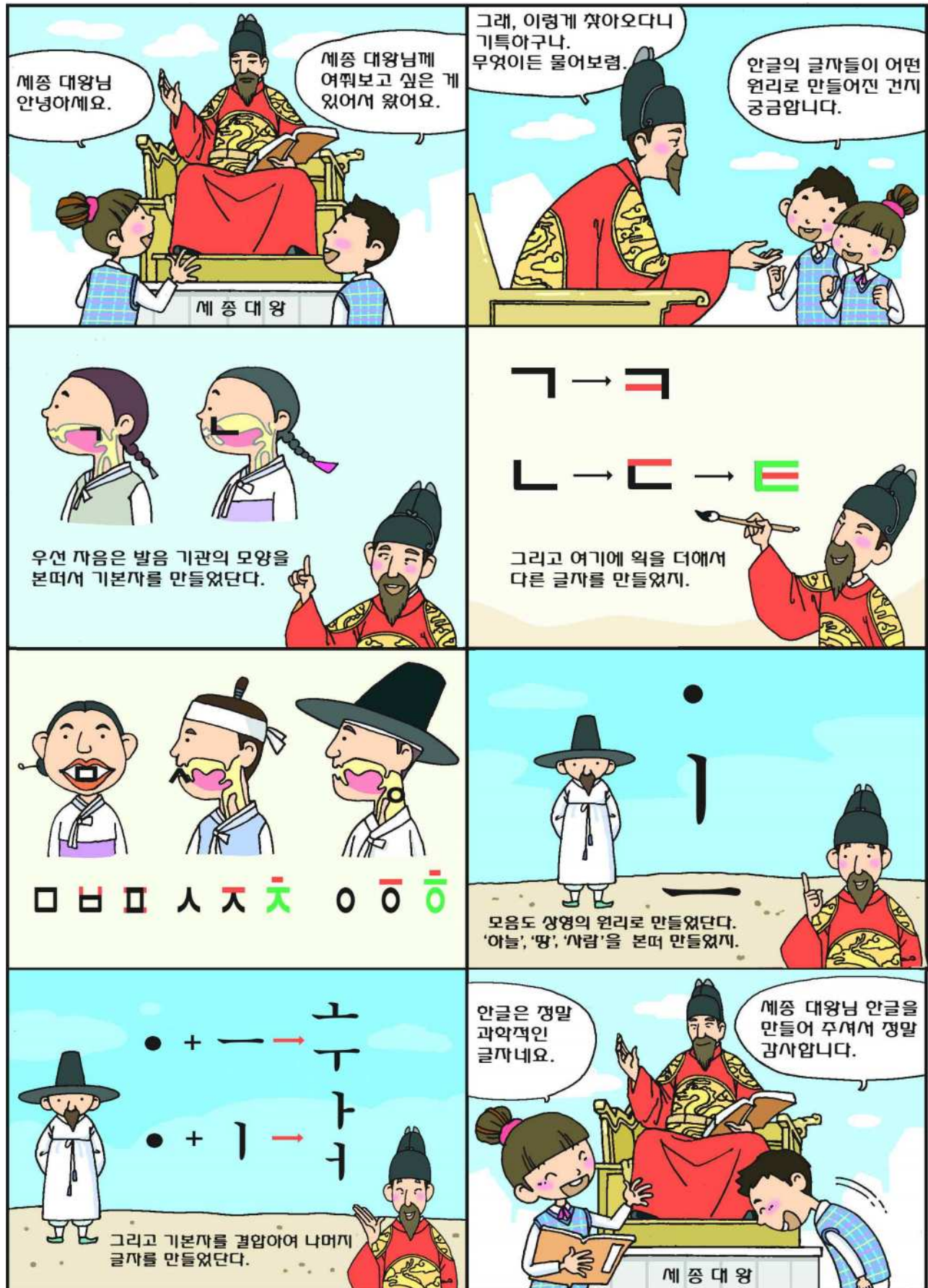
교사 평가하기

27 한글의 창제 원리와 가치

- [학습 목표] • 한글의 제자 원리를 이해할 수 있다.
• 한글의 독창성과 과학성을 파악할 수 있다.

거꾸로교실 수업 흐름도

배움 준비	▶ 학습 목표 제시 이번 단원의 학습 목표를 제시하며, 전후 관련 학습 내용과 연관 짓는다. ▶ 디딤영상 내용 점검 디딤영상의 주요 내용을 환기시키고 거꾸로교실 활동을 소개한다.
생각 기초	활동 1 디딤영상을 보고 한글 창제 원리 스스로 정리하기 디딤영상에 제시되었던 한글의 제자 원리를 활동지의 문제를 통해 다시 한번 정리하는 활동이다. 디딤영상뿐 아니라 다큐멘터리, 드라마 영상 등 한글 창제와 관련된 다양한 영상을 활용하여 한글의 독창성과 과학성을 파악할 수 있다.
생각 심화	활동 2 윗놀이로 한글 창제 원리의 개념 다지기 이 단원에서 반드시 알아야 할 핵심 내용에 대해 문제를 내고, 그 문제를 활용하여 친구들과 윗놀이를 하는 활동이다. 문제를 통해 한글의 제자 원리에 대한 개념을 다지고, 평소 친숙한 윗놀이를 통해 자연스럽게 주요 개념들을 파악할 수 있다.
생각 적용 (창의적 사고)	활동 3 우리말에 없는 자음 만들기 우리말에 없는 영어 자음을 한글 창제 원리에 맞게 새로운 글자를 만들 보는 활동이다. 실제로 글자를 만들어 보는 활동을 통해 한글이 얼마나 과학적이고 창의적인 문자인지 인지할 수 있다.
배움 정리	▶ 학습 확인 이번 단원에서 배운 내용을 키워드 중심으로 언급하며 정리한다. ▶ 개별, 모둠별 활동지 제출 개별, 모둠별 활동지 및 결과물을 제출하고 피드백해 준다.
지도상의 유의점	상형, 가획, 병서 등 자음과 모음의 제자 원리를 탐구하여 한글의 우수성과 과학성을 학생들이 인지할 수 있게 하고, 나아가 한글에 대한 자부심과 우리말에 대한 사랑까지 생길 수 있도록 지도한다.



활동 1 디딤영상을 보고 한글 창제 원리 스스로 정리하기

활동 목표	한글 창제의 원리의 주요 개념을 파악할 수 있다.																																									
활동 유형	개별 활동																																									
준비물	활동지																																									
활동 방법	① 멀티미디어 기기를 활용하여 디딤영상을 함께 본다. ② 활동지를 나눠 주고, 각자 문제를 풀게 한다. ③ 문제를 다 풀면 교사와 함께 문제를 해결하고, 질문을 통해 한글 창제의 제자 원리에 대한 심화 내용을 학습한다. - 필요할 경우 다음과 같은 한글 창제의 원리에 대해 정리한 내용을 제공하여 함께 학습한다. 한글 창제의 원리 ① 초성의 제자 원리 상형과 가획의 원리에 따라 초성을 만들. <table> <tr> <th></th> <th>본문 모양</th> <th>기본자</th> <th>가획자</th> <th>이제자</th> </tr> <tr> <td>어금닛소리</td> <td>허루리가 옥구멍을 막는 모양</td> <td>ㄱ</td> <td>ㅋ</td> <td>ㆁ</td> </tr> <tr> <td>혓소리</td> <td>혀가 윗잇몸에 붙는 모양</td> <td>ㄴ</td> <td>ㄷ, ㄸ</td> <td>ㄹ</td> </tr> <tr> <td>입술소리</td> <td>입 모양</td> <td>ㅁ</td> <td>ㅂ, ㅃ</td> <td></td> </tr> <tr> <td>잇소리</td> <td>이 모양</td> <td>ㅅ</td> <td>ㅈ, ㅉ</td> <td>ㅊ</td> </tr> <tr> <td>옥구멍소리</td> <td>옥구멍 모양</td> <td>ㅇ</td> <td>ㅎ</td> <td></td> </tr> </table> ② 중성의 제자 원리 상형과 합용의 원리에 따라 중성을 만들. <table> <tr> <th>기본자</th> <th>기본자 결합</th> <th>초출자</th> <th>제출자</th> </tr> <tr> <td rowspan="2">ㅇ, ㅁ, ㅂ</td> <td>ㅇ + ㅂ</td> <td>ㅈ, ㅊ</td> <td>ㅊ, ㅊ</td> </tr> <tr> <td>ㅇ + ㅁ</td> <td>ㅊ, ㅊ</td> <td>ㅊ, ㅊ</td> </tr> </table> ③ 중성의 제자 원리 중성 글자를 따로 만들지 않고 초성의 글자를 다시 씀. ④ 디지털 한글 박물관(http://archives.hangeul.go.kr/)을 학생들에게 소개하고, 사이트에서 제공하는 한글의 제자 원리 및 역사에 관한 영상을 함께 시청한다. 		본문 모양	기본자	가획자	이제자	어금닛소리	허루리가 옥구멍을 막는 모양	ㄱ	ㅋ	ㆁ	혓소리	혀가 윗잇몸에 붙는 모양	ㄴ	ㄷ, ㄸ	ㄹ	입술소리	입 모양	ㅁ	ㅂ, ㅃ		잇소리	이 모양	ㅅ	ㅈ, ㅉ	ㅊ	옥구멍소리	옥구멍 모양	ㅇ	ㅎ		기본자	기본자 결합	초출자	제출자	ㅇ, ㅁ, ㅂ	ㅇ + ㅂ	ㅈ, ㅊ	ㅊ, ㅊ	ㅇ + ㅁ	ㅊ, ㅊ	ㅊ, ㅊ
	본문 모양	기본자	가획자	이제자																																						
어금닛소리	허루리가 옥구멍을 막는 모양	ㄱ	ㅋ	ㆁ																																						
혓소리	혀가 윗잇몸에 붙는 모양	ㄴ	ㄷ, ㄸ	ㄹ																																						
입술소리	입 모양	ㅁ	ㅂ, ㅃ																																							
잇소리	이 모양	ㅅ	ㅈ, ㅉ	ㅊ																																						
옥구멍소리	옥구멍 모양	ㅇ	ㅎ																																							
기본자	기본자 결합	초출자	제출자																																							
ㅇ, ㅁ, ㅂ	ㅇ + ㅂ	ㅈ, ㅊ	ㅊ, ㅊ																																							
	ㅇ + ㅁ	ㅊ, ㅊ	ㅊ, ㅊ																																							
지도 방안	- 한글 창제 원리는 학생들이 생소한 내용이므로, 이에 대해 친숙해질 수 있도록 드라마 ‘뿌리 깊은 나무(SBS)’와 같은 다양한 영상 자료를 활용하도록 한다. - 한글 창제 원리에 대한 개념을 단순히 암기하기보다는 단계적인 이해를 통해 그 원리를 인지할 수 있도록 지도한다.																																									

학습 주제	한글의 창제 원리와 가치	소속	____학년 ____반 ____번
학습 목표	한글의 제자 원리를 파악할 수 있다.	이름	

■ 다음 빈칸에 들어갈 알맞은 말을 쓰시오.

1. 기본자의 제자 원리 파악하기

자음	모음
☐ 허뿌리가 목구멍을 막는 모양을 본뜬.	• ☐ 의 둥근 모양을 본뜬.
☐ 혀가 윗잇몸에 붙은 모양을 본뜬.	— ☐ 의 평평한 모양을 본뜬.
ㅁ 입 모양을 본뜬.	☐ 이 서 있는 모양을 본뜬.
☐ 이의 모양을 본뜬.	
☐ 목구멍의 모양을 본뜬.	

자음과 모음의 기본자는 ☐의 원리에 따라 만들어짐.

2. 기본자 이외의 초성과 중성의 제자 원리 파악하기

① 초성자의 제자 원리

기본자	가획자	병서자
ㄱ	ㅋ	ㄲ
ㄴ	ㄷ → ☐	☐
ㄷ	☐ → ㅌ	ㅃ
ㄹ	ㅈ → ☐	ㅆ, ☐
ㅇ	ㅊ → ☐	ㅈ

② 중성자의 제자 원리

기본자	기본자의 결합	초출자	재출자
•	• + —	ㅏ	☐
—		☐	ㅑ
	• +	ㅓ	☐
		☐	ㅕ

활동 2 웃놀이로 한글 창제 원리의 개념 다지기

활동 목표	문제를 통해 한글 창제의 원리를 익힐 수 있다.
활동 소개	한글의 제자 원리에 관한 문제를 내고, 그 문제를 활용하여 친구들과 웃놀이를 하는 활동이다.
활동 유형	모둠 활동
준비물	A4 용지, 가위, 웃놀이 판, 웃놀이용 말
활동 방법	① 4인 1모듬을 만들게 한다. ② 1인당 A4 용지 1장씩 나눠 주고, A4 용지를 8등분하여 가위로 자르게 한다. ③ 8장의 종이에 1개의 찬스 카드 포함하여 7개의 문제를 내게 한다. - 문제 카드에 ‘맞추면 +1칸, 틀리면 -1칸’ 등을 적어 문제의 난이도를 표시하게 한다. - 학생들이 한글의 창제에 대한 개념이 정립되지 않아 문제 출제를 어려워할 경우, 교사가 제공하는 문제 카드로 웃놀이를 진행할 수 있다. ★ 정답을 맞히면 +1칸, 틀리면 -1칸 ★ Q. 다음 중 제자 원리가 나머지와 다른 것은? ① ㄷ ② ㅂ ③ ㅇ ④ ㅈ ⑤ ㅋ ★ 정답을 맞히면 +2칸, 틀리면 -2칸 ★ Q. 다음의 원리에 따라 만든 글자로 이루어진 것은? • 초성의 기본자에 획을 더하였다. • 중성의 기본자와 초출자를 결합하여 만들었다. ① 표 ② 코 ③ 뼈 ④ 차 ⑤ 유 △ 교사가 제공하는 문제 카드 예시 ④ 4명이 만든 카드를 모두 취합하여 보너스 카드 4장, 문제 카드 28장을 얹어 두고 2인 1조로 대결을 하게 한다. - ‘말을 잡으면 한 번 더 하기’ 등과 같은 웃놀이 규칙에 따라 게임을 진행한다. - 모듬에서 규칙을 따로 정해도 좋다. ⑤ 웃놀이 말이 결승점에 먼저 도착하는 조가 승리한다.  
지도 방안	• 문제를 출제할 때, 중복되어도 상관없으니 중요한 내용을 출제하라고 안내한다. • 2명이 한 팀이므로 한 명이 주도하는 것이 아니라 2명이 협력하여 문제를 해결하도록 지도한다. • 시간이 남을 경우 다른 모듬과 문제 카드를 교환하여 게임을 진행한다.

활동 3 우리말에 없는 자음 만들기

활동 목표	한글 창제의 원리를 이해하고 이를 활용하여 새로운 문자를 만들 수 있다.
활동 소개	우리말에 없는 자음을 한글 창제 원리에 맞게 만들어서 우리 한글이 얼마나 과학적이고 창의적인지 알게 하는 활동이다.
활동 유형	모둠 활동
준비물	활동지, 3D 프린터
활동 방법	① 영어 문장을 소리 나는 대로 한글로 써 본다. ② 영어 자음의 소리가 우리말의 어떤 자음에 가까운지 써 본다. ③ 영어 자음 중 우리말에 없는 자음을 찾고, 한글 제자 원리에 맞게 글자를 만들어 본다. ④ 모둠 내에서 만든 자음 중 한글의 제자 원리에 가장 맞게 만들어진 것을 고른다. ⑤ 모둠별로 새롭게 만든 자음을 발표한다. ⑥ 각 모둠별로 발표한 자음을 투표하여 가장 많은 표를 받은 자음을 3D 프린터로 출력한다. Tip 영어의 자음 중 우리말에 없는 자음, 예를 들어 'f, v, th, z, r, h, l, q, w' 등을 발음해 보고 한글 창제 원리에 맞게 만들어 보게 한다. 'h, l, q'에 비해 'f, v, th, z, r'과 같은 자음을 만드는 것이 훨씬 더 한글 제자 원리를 이해하기에 좋다. 발음 기관의 모양을 본떠서 만든 자음 Vision V를 발음할 때 윗니가 아랫입술을 살짝 건드리는 모양을 본뜬. Zero Z를 발음할 때 입 모양을 본떠서 만들. 같은 발음이어도 다른 모양의 문자를 만들 수 있음. 가획의 원리 : 획을 더한다. Father F를 발음할 때는 'ㅍ'에 획을 더함. 병서의 원리 : 다른 글자를 나란히 쓴다. Father th를 발음을 할 때는 'ㅎ' 음이 끝에 나므로, 'ㄷ'과 'ㅎ'을 나란히 씀.
지도 방안	- 한글 창제 원리에 맞게 자음을 만들어야 함을 강조한다. - 영어 문장을 여러 번 발음해 보게 하여 자음을 만들도록 지도한다.

관련 단위	한글의 창제 원리와 가치	소속	___학년 ___반 ___모둠
학습 주제	우리말에 없는 자음을 한글 창제 원리에 맞게 만들 수 있다.	모둠원	

- 다음 문장을 보고 물음에 답하십시오.

Father is thinking vision.

[Faðər iz ɵinkiŋ vidʒən]

1. 위 문장을 소리 나는 대로 한글로 써 보자.

파덜 이즈 썩킹 비전

2. 위 문장의 자음이 우리말에 어떤 자음에 가까운지 써 보자.

f	th	th	v	s
ㅍ	ㅈ	ㅊ	ㅅ	ㅅ

3. 2에서 정리한 자음 중, 우리말에 없는 자음을 찾고, 한글 제자 원리에 맞게 글자를 만들어 보자.

알파벳 자음	자음 만들기	한글 창제 원리
f	ㅍ	가획의 원리
th	ㅈ	병서의 원리
v	ㅅ	상형의 원리
s	ㅅ	가획의 원리

활동 평가지

____학년 ____반 ____번 이름 _____

① 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 자음의 제자 원리를 정확하게 설명할 수 있는가?			
	2. 모음의 제자 원리를 정확하게 설명할 수 있는가?			
	3. 우리말에 없는 자음을 창제 원리에 맞게 만들 수 있는가?			
활동 참여도	활동 ① 디딤영상을 보고 한글 창제 원리 스스로 정리하기			
	활동 ② 윷놀이를 한글 창제 원리의 개념 다지기			
	활동 ③ 우리말에 없는 자음 만들기			
느낀 점				

② 상호 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆
--------------	-------

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

교사 평가하기

28 문법 기능을 담당하는 요소

- [학습 목표] • 문법적 기능을 담당하는 요소들의 개념과 특징을 이해할 수 있다.
• 문법적 기능을 담당하는 요소들을 담화 상황에 맞게 사용할 수 있다.

거꾸로교실 수업 흐름도

배움 준비

- ▶ **학습 목표 제시** 이번 단원의 학습 목표를 제시하며, 전후 관련 학습 내용과 연관 짓는다.
- ▶ **디딤영상 내용 점검** 디딤영상의 주요 내용을 환기시키고 거꾸로교실 활동을 소개한다.

생각 기초

- 활동 1** 각 문법 기능 요소들의 개념 카드 만들기
각 문법 기능 요소들의 개념 카드를 개인별로 작성한 후 모둠원들과 교환해 봄으로써 시간 표현, 높임 표현, 피동 표현과 사동 표현, 부정 표현의 개념을 파악할 수 있다.
- 활동 2** 각 문법 기능 요소들의 특징 카드 만들기
각 문법 기능 요소들의 특징 카드를 개인별로 작성한 후 모둠원들과 교환해 봄으로써 시간 표현, 높임 표현, 피동 표현과 사동 표현, 부정 표현의 특징 및 실현 방법을 파악할 수 있다.
- 활동 3** 각 문법 기능 요소들의 예문 카드 만들기
문법 기능 요소가 활용된 예문 카드를 개인별로 작성한 후 모둠원들과 교환해 봄으로써 문법 기능 요소가 실제 언어생활에서 어떻게 사용되고 있는지 파악할 수 있다.

생각 심화

- 활동 4** 라운딩 메모리 게임을 통해 스티커 획득하기
개념 카드, 특징 카드, 예문 카드를 각 문법 요소에 맞게 연결하는 메모리 게임을 통해 내용 이해를 심화한다.
- 활동 5** 땅따먹기 게임으로 복습하기
땅따먹기 게임을 통해 복습 활동을 함으로써 각 문법 기능 요소들의 내용을 반복적으로 이해하면서 자신이 모르는 내용을 찾는다.

생각 적용

- 활동 6** 문법 기능 요소를 활용하여 상황극 대본 작성하기
모둠별로 시간 표현, 높임 표현, 피동 표현과 사동 표현, 부정 표현을 모두 사용하여 상황극 대본을 직접 작성함으로써 문법적 기능을 담당하는 요소를 실제 담화 상황에 맞게 사용할 수 있다.

배움 정리

- ▶ **학습 확인** 이번 단원에서 배운 내용을 키워드 중심으로 언급하며 정리한다.
- ▶ **개별, 모둠별 활동지 제출** 개별, 모둠별 활동지 및 결과물을 제출하고 피드백해 준다.

지도상의 유의점

학생들이 스스로 책의 내용을 반복 학습하게 하는 수업으로, 문법 단원에 재미를 느끼게 할 뿐만 아니라 문법적 기능을 담당하는 요소를 올바르게 이해하고 실생활에서 사용할 수 있도록 한다.

① 시간 표현

과거 시제	현재 시제	미래 시제
• 사건시가 발화시보다 앞서 있는 시제(사건시 > 발화시) • ‘-았-/었-(았었-/었었-), ‘-(으)ㄴ’, 시간을 의미하는 부사어 ‘어제’, ‘옛날’ 등을 통해 실현됨.	• 발화시와 사건시가 일치하는 시제(사건시 = 발화시) • ‘-는’, ‘-ㄴ-’, ‘-는’, ‘-(으)ㄴ’, 시간을 의미하는 부사어 ‘오늘’, ‘지금’ 등을 통해 실현됨.	• 사건시가 발화시보다 나중인 시제(발화시 > 사건시) • ‘-겠-’, ‘-(으)ㄹ’, ‘-(으)ㄹ 것-’, 시간을 의미하는 부사어 ‘내일’ 등을 통해 실현됨.

② 높임 표현

상대 높임법	• 말하는 이가 듣는 이, 즉 상대방을 높이거나 낮추어 말하는 방법 • 실현 방법 : 끝맺는 말(종결 표현)에 의해 실현됨. - 격식체 : 하십시오체, 하오체, 하계체, 해라체 - 비격식체 : 해요체, 해체
주체 높임법	• 말하는 이보다 서술의 주체가 나이나 사회적 지위 등에서 상위자일 때, 서술의 주체를 높이는 방법 • 실현 방법 : 선어말 어미 ‘-시-’, 주격 조사 ‘께서’, 높임의 뜻을 가진 일부 명사(‘진지’, ‘연세’ 등)와 동사(‘계시다’, ‘주무시다’ 등)에 의해서 실현됨.
객체 높임법	• 목적어나 부사어가 지시하는 대상, 즉 서술의 객체를 높이는 방법 • 실현 방법 : 높임의 뜻을 가진 일부 어휘(‘모시다’, ‘드리다’, ‘뵙다’, ‘여쭙다/여쭙다’ 등), 부사격 조사 ‘께’에 의해 실현됨.

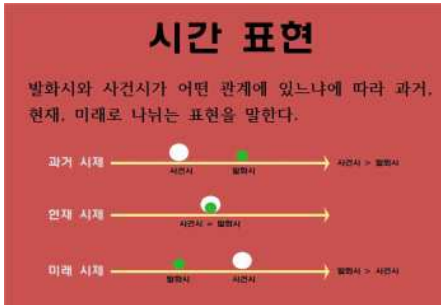
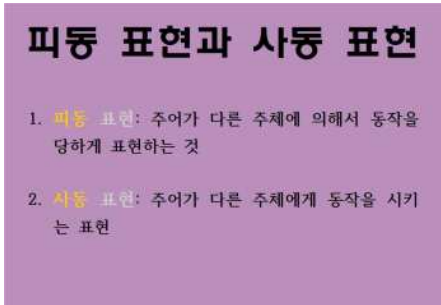
③ 피동 표현과 사동 표현

피동 표현	사동 표현
주어가 다른 주체에 의해서 동작을 당하는 것을 나타내는 표현	주어가 남에게 동작을 하도록 시키는 것을 나타내는 표현
• 동사 어간에 ‘-아-, -하-, -리-, -기-’를 연결함. • 동사 어간에 ‘-되다, -어지다, -게 되다’를 결합함.	• 동사 어간에 ‘-아-, -하-, -리-, -기-, -우-, -구-, -추-’를 연결함. • 동사 어간에 ‘-시키다, -게 하다’를 결합함.

④ 부정 표현

의미에 따라	‘안’ 부정문 : 의지 부정(행동 주체의 의지에 의한 부정)과 단순 부정(객관적 사실에 의한 부정)을 표현함. ‘못’ 부정문 : 능력 부정(행동 주체의 능력 부족)이나 다른 외부의 원인에 의한 부정을 표현함.
길이에 따라	- 짧은 부정문 : ‘안’, ‘못’에 의한 부정문 - 긴 부정문 : ‘~지 않다’, ‘~지 못하다’에 의한 부정문

활동 1 각 문법 기능 요소들의 개념 카드 만들기

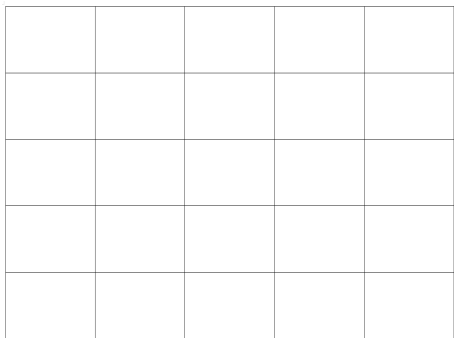
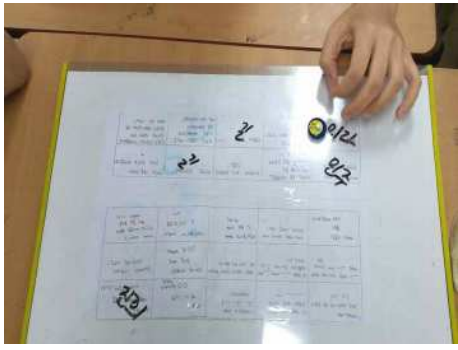
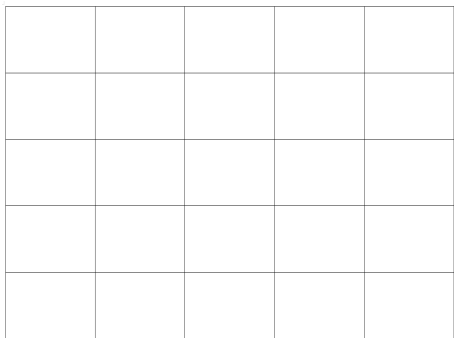
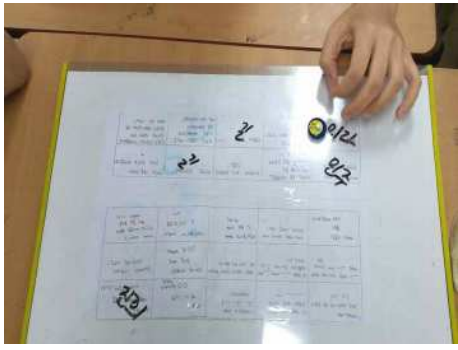
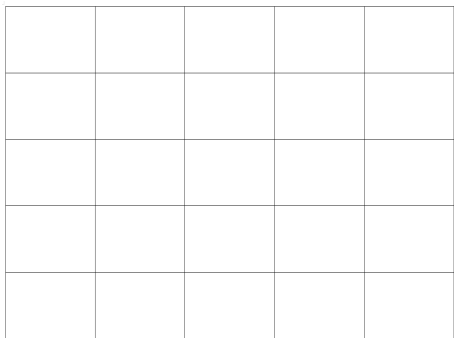
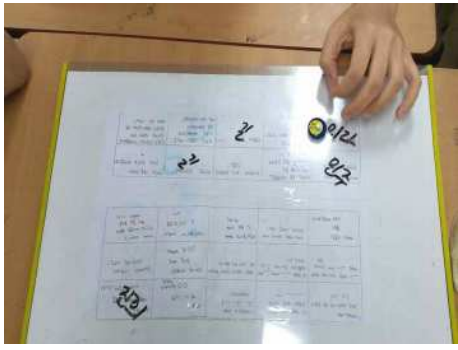
활동 목표	문법적 기능을 담당하는 요소의 개념을 정리할 수 있다.						
활동 유형	모둠 활동						
준비물	10cm×15cm 크기의 색지 카드(4가지 색상)						
활동 방법	① 10cm×15cm 크기의 색지 카드를 한 명당 4장씩(1색당 1장) 배부한다. (예 시간 표현 - 빨간색, 높임 표현 - 노란색, 피동 표현과 사동 표현 - 보라색, 부정 표현 - 연두색) ② 한 장의 카드당 한 종류의 문법적 기능을 담당하는 요소의 개념을 정리하여, 총 4장의 카드를 완성한다. ③ 4장의 카드를 오른쪽으로 돌리면서 카드에 적힌 내용에 오류가 있는지 모둠 내에서 확인하여 오류를 바로잡거나 내용을 보충한다. 1. 시간 표현 개념 카드  2. 높임 표현 개념 카드 <table border="1"> <tr> <td>상대 높임</td><td>말하는 이가 듣는 이를 높이거나 낮추는 표현</td></tr> <tr> <td>주체 높임</td><td>서술의 주체를 높이는 표현</td></tr> <tr> <td>객체 높임</td><td>서술의 객체를 높이는 표현 객체란, 주어의 행위가 미치는 대상인 목적어나 부사어임.</td></tr> </table> 3. 피동·사동 표현 개념 카드  4. 부정 표현 개념 카드 부정 표현 (1) '안' 부정문: 단순 부정, 주체의 의지에 의한 부정 (2) '못' 부정문: 주체의 능력 부족, 외부의 원인에 의한 불가능 (3) '잘못' 부정문: 부사 '안, 못' 부정 (4) '아니' 부정문: 용언 '아니다, 못하다' 부정 (5) '말다' 부정문: 명령문과 청유문에 사용되는 부정 △ 카드 제작 예시	상대 높임	말하는 이가 듣는 이를 높이거나 낮추는 표현	주체 높임	서술의 주체를 높이는 표현	객체 높임	서술의 객체를 높이는 표현 객체란, 주어의 행위가 미치는 대상인 목적어나 부사어임.
상대 높임	말하는 이가 듣는 이를 높이거나 낮추는 표현						
주체 높임	서술의 주체를 높이는 표현						
객체 높임	서술의 객체를 높이는 표현 객체란, 주어의 행위가 미치는 대상인 목적어나 부사어임.						
지도 방안	• 디딤영상을 최대한 활용할 수 있도록 한다. • 틀린 개념이 있거나 정리가 미흡한 경우도 인정해 준다. • 반드시 모둠 내 피드백을 통해 내용을 수정 및 보충하도록 하여 학생들이 서로 틀린 개념을 바로잡아 주는 과정을 거치도록 한다. 학생들이 틀린 내용을 수정하지 못하면 교사의 도움을 받도록 한다.						

활동 목표	문법적 기능을 담당하는 요소의 특징 및 실현 방법을 정리할 수 있다.
활동 유형	모둠 활동
준비물	10cm×15cm 크기의 색지 카드(4가지 색상)
활동 방법	① 10cm×15cm 크기의 색지 카드를 한 명당 4장씩(1색당 1장) 배부한다. (예) 시간 표현 - 빨간색, 높임 표현 - 노란색, 피동 표현과 사동 표현 - 보라색, 부정 표현 - 연두색) ② 한 장의 카드당 한 종류의 문법적 기능을 담당하는 요소의 특징 및 실현 방법을 정리하여, 총 4장의 카드를 완성한다. ③ 4장의 카드를 오른쪽으로 돌리면서 카드에 적힌 내용에 오류가 있는지 모둠 내에서 확인하여 오류를 바로잡거나 내용을 보충한다. 1. 시간 표현 특징 카드 2. 높임 표현 특징 카드 3. 피동·사동 표현 특징 카드 4. 부정 표현 특징 카드 △ 카드 제작 예시
지도 방안	• 디딤영상을 최대한 활용할 수 있도록 한다. • 틀린 개념이 있거나 정리가 미흡한 경우도 인정해 준다. • 반드시 모둠 내 피드백을 통해 내용을 수정 및 보충하도록 하여 학생들이 서로 틀린 개념을 바로잡아 주는 과정을 거치도록 한다. 학생들끼리 틀린 내용을 수정하지 못하면 교사의 도움을 받도록 한다.

활동 3 각 문법 기능 요소들의 예문 카드 만들기

활동 목표	시간 표현, 높임 표현, 피동 표현, 사동 표현, 부정 표현이 활용된 각각의 예문을 만들 수 있다.										
활동 유형	모둠 활동										
준비물	10cm×15cm 크기의 색지 카드(4가지 색상)										
활동 방법	① 10cm×15cm 크기의 색지 카드를 한 명당 4장씩(1색당 1장) 배부한다. (예 시간 표현 - 빨간색, 높임 표현 - 노란색, 피동 표현과 사동 표현 - 보라색, 부정 표현 - 연두색) ② 한 장의 카드당 한 종류의 문법 기능 요소가 활용된 예문을 만들어, 총 4장의 카드를 완성한다. ③ 4장의 카드를 오른쪽으로 돌리면서 카드에 적힌 예문에 오류가 있는지 모둠 내에서 확인하여 오류를 바로잡는다. 1. 시간 표현 예문 카드 시간 표현 • 과거 시제 예문 한국어는 어제 도서관에 갔다. • 현재 시제 예문 한국어는 지금 도서관에 간다. • 미래 시제 예문 한국어는 내일 도서관에 갈 것이다. 2. 높임 표현 예문 카드 높임 표현 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="background-color: #d9d9d9; text-align: center; font-weight: bold;">상대 높임</td> <td> • 한국아, 알을 봐라. • 김군, 알을 보게. • 여러분, 알을 봐요. </td> </tr> <tr> <td style="background-color: #d9d9d9; text-align: center; font-weight: bold;">주체 높임</td> <td> • 아버지께서 오신다. • 선생님께서 주무신다. • 할머니께서는 아직 귀가 밝으십니다. </td> </tr> <tr> <td style="background-color: #d9d9d9; text-align: center; font-weight: bold;">객체 높임</td> <td> • 나는 아버지를 모시고 병원으로 갔다. • 나는 선생님께 과일을 드렸다. • 동욱이가 할머니를 모시고 왔다. </td> </tr> </table> 3. 피동 · 사동 표현 예문 카드 피동 표현과 사동 표현 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="background-color: #f1c40f; text-align: center; font-weight: bold;">피동 표현 예문</td> <td> • 쥐가 고양이에게 쫓긴다. • 범인이 경찰에 구속되었다. • 비밀이 그 사람에 의해 밝혀졌다. • 곧 진실이 드러나게 될 것이다. </td> </tr> <tr> <td style="background-color: #2ecc71; text-align: center; font-weight: bold;">사동 표현 예문</td> <td> • 어머니가 아이에게 옷을 입힌다. • 아버지가 경수에게 밥을 먹인다. • 경찰이 자를 정지시켰다. • 어머니께서 동생에게 밥을 먹게 하셨다. </td> </tr> </table> 4. 부정 표현 예문 카드 부정 표현 • 사과가 안 익은 것 같아서 안 먹는다. • 어제부터 이가 아파서 음식을 못 먹는다. • 철수는 그를 만나지 않았다. • 철수는 그를 만나지 못했다. • 너는 집에 가지 마. • 우리는 밥을 먹지 않습니다. △ 카드 제작 예시	상대 높임	• 한국아, 알을 봐라. • 김군, 알을 보게. • 여러분, 알을 봐요.	주체 높임	• 아버지께서 오신다. • 선생님께서 주무신다. • 할머니께서는 아직 귀가 밝으십니다.	객체 높임	• 나는 아버지를 모시고 병원으로 갔다. • 나는 선생님께 과일을 드렸다. • 동욱이가 할머니를 모시고 왔다.	피동 표현 예문	• 쥐가 고양이에게 쫓긴다. • 범인이 경찰에 구속되었다. • 비밀이 그 사람에 의해 밝혀졌다. • 곧 진실이 드러나게 될 것이다.	사동 표현 예문	• 어머니가 아이에게 옷을 입힌다. • 아버지가 경수에게 밥을 먹인다. • 경찰이 자를 정지시켰다. • 어머니께서 동생에게 밥을 먹게 하셨다.
상대 높임	• 한국아, 알을 봐라. • 김군, 알을 보게. • 여러분, 알을 봐요.										
주체 높임	• 아버지께서 오신다. • 선생님께서 주무신다. • 할머니께서는 아직 귀가 밝으십니다.										
객체 높임	• 나는 아버지를 모시고 병원으로 갔다. • 나는 선생님께 과일을 드렸다. • 동욱이가 할머니를 모시고 왔다.										
피동 표현 예문	• 쥐가 고양이에게 쫓긴다. • 범인이 경찰에 구속되었다. • 비밀이 그 사람에 의해 밝혀졌다. • 곧 진실이 드러나게 될 것이다.										
사동 표현 예문	• 어머니가 아이에게 옷을 입힌다. • 아버지가 경수에게 밥을 먹인다. • 경찰이 자를 정지시켰다. • 어머니께서 동생에게 밥을 먹게 하셨다.										
지도 방안	• 디딤영상을 최대한 활용할 수 있도록 한다. • 반드시 모둠 내 피드백을 통해 학생들이 서로 틀린 예문을 바로잡아 주는 과정을 거치도록 한다. 학생들이끼리 틀린 예문을 수정하지 못하면 교사의 도움을 받도록 한다.										

활동 목표	'개념 - 특징 - 예문'을 연관 지어 각 문법 기능 요소의 내용을 파악할 수 있다.		
활동 유형	모둠 활동		
준비물	개념 카드, 특징 카드, 예문 카드, 스티커(모둠별로 다른 색의 스티커)		
활동 방법	① 각 모둠에서 1명을 모둠장으로 선정한다. ② 모둠별로 스티커를 나눠 준다. 스티커의 받은 모둠장이 갖고 나머지는 모둠원들이 균등하게 갖는다. ③ 각 모둠의 모둠장은 그대로 있고, 나머지 모둠원들은 다른 모둠으로 이동한다. ④ 모둠장은 자신의 모둠에서 작성한 개념 카드, 특징 카드, 예문 카드를 보면서 다른 모둠원들에게 문법적 기능을 하는 요소들에 대해 질문한다. ⑤ 모둠장은 모둠원이 정답을 맞히면 스티커를 한 장씩 주고, 정답을 맞히지 못하면 모둠원에게 스티커 한 장을 빼앗는다. ⑥ 각 모둠원들에게 질문이 한 번 이상 돌아갔다면 다른 모둠으로 이동하여 게임을 진행한다. ⑦ 모든 모둠을 돌아서 게임이 끝나면 모둠원들은 자신이 속한 모둠으로 돌아와서 획득한 스티커의 개수를 계산한다. ⑧ 스티커를 가장 많이 획득한 모둠을 우수 모둠으로 선정한다.		
	시간 표현 발화시와 사건지가 어떤 관계에 있느냐에 따라 과거, 현재, 미래로 나뉘는 표현을 말한다. 과거 시제: 사건지 > 발화지 현재 시제: 사건지 < 발화지 미래 시제: 발화지 > 사건지	시간 표현 (1) 과거: 사건지 > 발화지 [실연 방법] '어제', '-았-/었-' 등으로 설명 (2) 현재: 사건지 < 발화지 [실연 방법] '지금', '-는/-' 등으로 설명 (3) 미래: 발화지 > 사건지 [실연 방법] '내일', '-겠-', '-을' 등으로 설명	시간 표현 - 과거 시제 예문: 한국어는 어제 도서관에 갔다. - 현재 시제 예문: 한국어는 지금 도서관에 간다. - 미래 시제 예문: 한국어는 내일 도서관에 갈 것이다.
	높임 표현 상대 높임 말하는 이가 듣는 이를 높이거나 높추는 표현 주체 높임 서술의 주체를 높이는 표현 객체 높임 서술의 객체를 높이는 표현 [객체, 주어, 행위의 대상인 객체나 부사어임]	높임 표현 상대 높임 - 격식체: 해라체, 아게체, 아오체, 하십시오체 - 비격식체: 해체, 해요체 - 공언의 어간에 -시-가 붙임 주체 높임 - 주격 조사: 개사체를 사용하거나 높임의 뜻을 만드는 조사 - 겸임어: '님'을 사용하기도 함 - 겸임어: '귀사'나 '귀'를 주체를 높이는 특수한 어휘를 사용함 객체 높임 - 부사격 조사: '께'를 사용함 - 모시다, 드리다, 받들다, 받들다, 받들다, 받들다 - 객체를 높이는 특수한 어휘를 사용함	높임 표현 상대 높임 • 한국아, 알을 봐라. • 김군, 알을 보게. • 여러분, 알을 봐요. 주체 높임 • 아버지께서 오신다. • 선생님께서 주무신다. • 할머니께서는 아직 귀가 편으십니까. 객체 높임 • 나는 아버지를 모시고 병원으로 갔다. • 나는 선생님을 과일을 드립니다. • 형숙이가 할머니를 모시고 왔다.
	피동 사동 표현 1. 피동 표현: 주어가 다른 주체에 의해서 동작을 당하게 표현하는 것 2. 사동 표현: 주어가 다른 주체에게 동작을 시키는 표현	피동 표현과 사동 표현 피동 표현 • 동사의 어간에 '-어-', '-히-', '-리-', '-기-'를 연결하는 방법 • '-되다', '-어지다', '-게 되다'를 연결하는 방법 사동 표현 • 동사의 어간에 '-어-', '-히-', '-리-', '-기-', '-우-', '-구-', '-우-'를 연결하는 방법 • '-시키다', '-게 하다'를 연결하는 방법	피동 표현과 사동 표현 피동 표현 • 귀가 고양이에게 쫓긴다. • 문이 강물에 부딪혔다. • 미동이 그 시체에 의해 부러졌다. • 곧 진실이 드러나게 될 것이다. 사동 표현 • 어머니가 아이에게 초콜릿을 먹인다. • 아버지가 형수에게 밥을 먹인다. • 강물이 차를 방지시켰다. • 어머니께서 형수에게 밥을 먹게 하셨다.
	부정 표현 (1) '안' 부정문: 단순 부정, 주체의 의지에 의한 부정 (2) '못' 부정문: 주체의 능력 부족, 외부의 원인에 의한 불가능 (3) '별은' 부정문: 부사 '안, 못' 부정 (4) '진' 부정문: 용언 '아니다, 못하다' 부정 (5) '말다' 부정문: 명령문과 청유문에 사용되는 부정	부정 표현 의미에 따라 - '안' 부정문: 단순 부정이나 주체의 의지에 의한 부정문 - '못' 부정문: 주체의 능력 부족이나 외부의 원인에 의한 불가능을 표현한 부정문 말이에 따라 - '별은' 부정문: '안', '못'에 의한 부정문 - '진' 부정문: '-지 않다', '-지 못하다'에 의한 부정문. 명령문, 청유문에서는 '말다'를 써서 부정문 표현함.	부정 표현 • 사과가 안 익은 것 같아서 안 먹는다. • 어제부터 이가 아파서 음식을 못 먹는다. • 철수는 그를 만나지 않았다. • 철수는 그를 만나지 못했다. • 너는 집에 가지 마. • 우리는 밥을 먹지 맙시다.
	△ 라운딩 메모리 게임 예시		
지도 방안	• 게임 시간은 교사가 학생들의 수준에 따라 적절하게 계획하여 안내하도록 한다.		

활동 목표	‘개념 - 특징 - 예문’을 연관 지어 각 문법 기능 요소의 내용을 파악할 수 있다.								
활동 유형	모둠 활동								
준비물	땅따먹기 판, 땅따먹기 돌, A4 용지, 가위, 풀, 투명 파일, 수정 매직펜								
활동 방법	① 땅따먹기 칸의 크기에 맞춰 20개의 종잇조각을 만든다. ② 종잇조각에 각 문법 기능 요소의 개념, 특징, 예문 등에 관한 문제를 적는다. - 종이 한 장에 한 문제씩 출제하여 한 사람당 총 5문제, 한 모둠에 4명일 경우 총 20문제를 출제하게 한다. ③ 문제를 적은 종잇조각을 땅따먹기 판에 부착하고 이를 투명 파일에 넣는다. ④ 모둠원 중 두 명은 다른 모둠으로 가고 나머지 두 명은 자신의 모둠에 남는다. ⑤ 땅따먹기 게임을 하면 문제를 푼다. - 문제를 풀면 땅을 획득한다. 획득한 땅에는 문제를 푼 모둠원의 이름을 쓴다. ⑥ 게임이 끝나면 원래 모둠으로 돌아와 모둠원들이 차지한 땅의 개수를 합산한다. ⑦ 땅을 가장 많이 획득한 모둠을 찾아 우수 모둠으로 선정한다.								
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>땅따먹기 판</th><th>문제 제작 예시</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>  </td><td>  </td></tr> <tr> <td colspan="2"> 땅따먹기 게임 장면 </td></tr> <tr> <td>  </td><td>  </td></tr> </tbody> </table>	땅따먹기 판	문제 제작 예시			땅따먹기 게임 장면			
땅따먹기 판	문제 제작 예시								
									
땅따먹기 게임 장면									
									
지도 방안	- 게임 규칙은 교사와 학생이 조율하여 정하도록 한다. - 문제 출제에 어려움을 겪는 모둠원이 있을 경우 모둠 내에서 협의하여 재미 요소(한 번 더!, 팡!, 가위바위보 승자 등)를 추가하는 것도 좋다.								

활동 목표	시간 표현, 높임 표현, 피동 표현과 사동 표현, 부정 표현을 모두 사용하여 상황극 대본을 직접 작성함으로써 문법적 기능을 담당하는 요소를 실제 담화 상황에 맞게 사용할 수 있다.								
활동 유형	모둠 활동								
준비물	활동지								
활동 방법	① 모둠별로 시간 표현, 높임 표현, 피동 표현, 사동 표현, 부정 표현을 활용할 수 있는 극적 상황을 생각해 본다. ② 극적 상황을 고려하여 대본을 작성한다. ③ 대본을 보면서 문법 기능 요소들이 적절하게 활용되어 있는지 확인한다. ④ 모둠에서 발표자를 결정하여 발표 준비를 한다. ⑤ 발표 내용과 활동 결과물을 인터넷 카페나 밴드 등에 올려 공유한다.								
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>시간 표현</th><th>높임 표현</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td> <시간표현> A: <u>오늘</u> 뭐 먹을까? B: 아 치킨도 먹고 싶고 피자도 먹고 싶은데... A: 나 <u>어제</u> 치킨 먹었는데... B: 그러면 오늘은 피자먹고 내일은 치킨먹자. </td><td> <높임표현> A: 이번주 주말에 <u>와하</u>고 싶니? B: <u>저</u> 공원에 <u>놀러</u>가고 싶어요 A: 그럼 할애니도 <u>모시고</u> 같이 놀러가자. B: <u>제가</u> 할머니께 <u>연락</u>드릴게요. </td></tr> <tr> <th>사동 표현</th><th>부정 표현</th></tr> <tr> <td> <사동표현> A: 너 <u>어제</u> 왜 안왔어? B: 아 엄마가 <u>청소하게</u> 해서 못 갔어. A: 너 집안일 자주 하니까. B: 평소엔 잘 안하는데 어머니가 다쳐서 내가 <u>크게</u> 했어. </td><td> <부정표현> A: 나 요즘 살만하고 <u>거북</u>밥 안먹고 있어. B: 그러면 <u>안돼</u> 건강하게 운동을 해야지. A: 나는 하루에 <u>가끔</u>하세 운동을 <u>맞춰</u> B: 그러면 주말마다 나랑 같이 배드민턴 치러갈래? A: 고아워. 이제 <u>거북</u>밥 거는거 <u>하지</u> 않아? </td></tr> </tbody> </table>	시간 표현	높임 표현	<시간표현> A: <u>오늘</u> 뭐 먹을까? B: 아 치킨도 먹고 싶고 피자도 먹고 싶은데... A: 나 <u>어제</u> 치킨 먹었는데... B: 그러면 오늘은 피자먹고 내일은 치킨먹자.	<높임표현> A: 이번주 주말에 <u>와하</u>고 싶니? B: <u>저</u> 공원에 <u>놀러</u>가고 싶어요 A: 그럼 할애니도 <u>모시고</u> 같이 놀러가자. B: <u>제가</u> 할머니께 <u>연락</u>드릴게요.	사동 표현	부정 표현	<사동표현> A: 너 <u>어제</u> 왜 안왔어? B: 아 엄마가 <u>청소하게</u> 해서 못 갔어. A: 너 집안일 자주 하니까. B: 평소엔 잘 안하는데 어머니가 다쳐서 내가 <u>크게</u> 했어.	<부정표현> A: 나 요즘 살만하고 <u>거북</u>밥 안먹고 있어. B: 그러면 <u>안돼</u> 건강하게 운동을 해야지. A: 나는 하루에 <u>가끔</u>하세 운동을 <u>맞춰</u> B: 그러면 주말마다 나랑 같이 배드민턴 치러갈래? A: 고아워. 이제 <u>거북</u>밥 거는거 <u>하지</u> 않아?
시간 표현	높임 표현								
<시간표현> A: <u>오늘</u> 뭐 먹을까? B: 아 치킨도 먹고 싶고 피자도 먹고 싶은데... A: 나 <u>어제</u> 치킨 먹었는데... B: 그러면 오늘은 피자먹고 내일은 치킨먹자.	<높임표현> A: 이번주 주말에 <u>와하</u>고 싶니? B: <u>저</u> 공원에 <u>놀러</u>가고 싶어요 A: 그럼 할애니도 <u>모시고</u> 같이 놀러가자. B: <u>제가</u> 할머니께 <u>연락</u>드릴게요.								
사동 표현	부정 표현								
<사동표현> A: 너 <u>어제</u> 왜 안왔어? B: 아 엄마가 <u>청소하게</u> 해서 못 갔어. A: 너 집안일 자주 하니까. B: 평소엔 잘 안하는데 어머니가 다쳐서 내가 <u>크게</u> 했어.	<부정표현> A: 나 요즘 살만하고 <u>거북</u>밥 안먹고 있어. B: 그러면 <u>안돼</u> 건강하게 운동을 해야지. A: 나는 하루에 <u>가끔</u>하세 운동을 <u>맞춰</u> B: 그러면 주말마다 나랑 같이 배드민턴 치러갈래? A: 고아워. 이제 <u>거북</u>밥 거는거 <u>하지</u> 않아?								
지도 방안	• 상황극 대본과 같은 모둠 활동을 할 때는 모든 모둠원이 참여하도록 역할 배분을 적절히 한다. 예를 들어, 4인 1모듬인 경우 꼼꼼이, 기록이, 친절이, 밴드지기 등으로 역할 배분하여 학습지를 함께 완성하도록 한다. • 색깔이 다른 펜을 사용하여 돌아가면서 릴레이 쓰기를 하는 것도 하나의 방법이 될 수 있다.								

학습 주제	문법 기능을 담당하는 요소	소속	___학년 ___반 ___모둠
학습 목표	문법적 기능을 담당하는 요소를 올바르게 이해하고 실생활에서 사용할 수 있다.	모둠원	

■ 상황

■ 스토리 구성과 대본

스토리	대본	문법 기능 요소의 적용 여부 시간/높임/파·사동/부정
#1		
#2		
#3		
#4		
#5		

활동 평가지

____학년 ____반 ____번 이름 _____

① 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 문장 기능 요소의 개념을 설명할 수 있는가?			
	2. 문장 기능 요소의 특징을 설명할 수 있는가?			
	3. 문장 기능 요소를 활용하여 예문을 만들 수 있는가?			
활동 참여도	활동 ① 각 문법 기능 요소들의 개념 카드 만들기			
	활동 ② 각 문법 기능 요소들의 특징 카드 만들기			
	활동 ③ 각 문법 기능 요소들의 예문 카드 만들기			
	활동 ④ 라운딩 메모리 게임을 통해 스티커 획득하기			
	활동 ⑤ 땀따먹기 게임으로 복습하기			
	활동 ⑥ 문법 기능 요소를 활용하여 상황극 대본 작성하기			
느낀 점				

② 상호 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆
--------------	-------

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

교사 평가하기

V 문학

29 시의 운율과 표현 방법 _ 이성원

30 문학 작품의 표현과 작가의 태도 _ 김수애

31 갈등의 진행과 해결 과정 _ 이성원

32 성장을 다룬 작품을 통한 자신의 삶 성찰
_ 김수애

33 말하는 이의 관점을 고려한 작품 수용
_ 성혜영

34 작품을 해석하는 다양한 관점 _ 김선수

35 작품 속 사회·문화·역사적 상황 _ 성은주

29 시의 운율과 표현 방법

- [학습 목표] • 운율, 비유, 상징을 형성하는 다양한 방법을 알 수 있다.
• 자신의 경험을 운율, 비유, 상징이 잘 느껴지도록 표현할 수 있다.

거꾸로교실 수업 흐름도

배움 준비

- ▶ **학습 목표 제시** 단원 학습 목표를 제시하며, 초등학교 학습과 연관 짓는다.
- ▶ **디딤영상 내용 점검** 디딤영상의 주요 내용을 환기시키고 거꾸로수업을 준비한다.

생각 기초 (생각 시각화)

- 활동 1** 마인드 맵 활동을 통해 시와 소설 비교하기
이 활동은 시의 정서가 다양한 형태의 운율, 비유, 상징으로 표현될 때 독자에게 더 큰 감동과 즐거움을 줄 수 있다는 것을 깨닫게 하는 활동으로, 문학 작품을 적극적으로 이해하는 데 도움이 된다.
- 활동 2** 연꽃 개화 기법으로 대상 확장하기
이 활동은 시가 운율을 형성하는 이유에 자연스럽게 접근할 수 있도록 대상에 대한 창의적 사고를 확장해 보는 활동으로, 사고의 확장 과정에서 운율의 효과를 경험할 수 있도록 한다.
- 활동 3** 입국 심사 활동으로 시의 표현법 학습하기
이 활동은 입국 심사 과정을 통해 학생들이 각 학습 단계별로 미션을 직접 해결하며 서로 가르치고 배우는 활동으로, 이를 통해 시의 표현법을 이해할 수 있도록 한다.
- 활동 4** 비주얼 싱킹으로 시의 상징 이해하기
이 활동은 상징 속에 내재된 표현, 직관, 의미를 그림으로 표현하고 핵심 키워드로 나타내 보는 활동으로, 상징의 의미를 이해하는 데 도움이 된다.

생각 심화 (협업 활동)

- 활동 5** 협업으로 시 창작하기
이 활동은 시를 창작해 봄으로써 운율, 비유, 상징이 시 전체 분위기에 미치는 영향에 대해 느껴보고 창작의 기쁨을 경험하는 활동으로, 협업으로 창출한 학습 결과를 자연스럽게 공유함으로써 배움의 성장을 경험할 수 있다.

생각 적용 (창의적 사고)

- 활동 6** 내 스타일로 시 고쳐 쓰기
이 활동은 협업의 결과물을 자신의 관점으로 재창조해 보는 활동으로, 협업의 결과물을 재해석하고 서로 공유함으로써 동일한 대상에 대해 다양한 관점이 존재함을 이해할 수 있다.

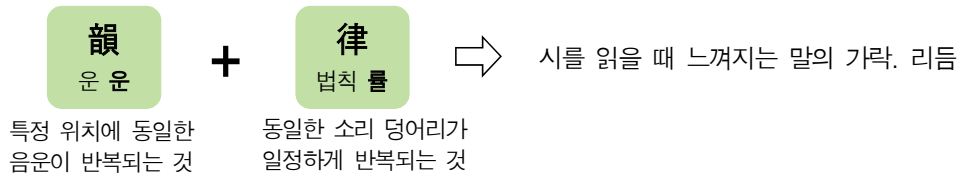
배움 정리

- ▶ **학습 확인** 이번 단원에서 활동한 수업 디자인의 의도를 떠올리며 배움을 통해 성장한 자신의 모습을 100자 논평으로 기록한다.
- ▶ **개별, 모듈별 활동지 제출** 활동 과정 및 결과물 평가에 대해 안내한다.

지도상의 유의점

주요 학습 내용인 운율, 비유, 상징이 지식의 습득으로 그치는 것이 아니라, 이러한 요소들이 실제 작품에서 어떠한 역할을 하는지 파악할 수 있도록 한다. 실제 창작 활동을 통해 사물을 바라보는 다양한 관점이 존재하고, 이를 표현하는 방법 또한 여러 가지일 수 있다는 점을 상기시킨다.

① 운율의 뜻과 종류



외형률	시의 바깥에 뚜렷하게 드러나는 운율. 글자 수나 음보 등의 규칙적인 반복에 의해 생기는 운율로, 주로 고전 시가에 잘 드러남.
내재율	시 안에서 은근히 느껴지는 운율. 일정한 규칙이 없이 시에 따라 자유롭게 생기는 운율로, 주로 현대시에 나타남.

② 비유적 표현

• 비유하기

직유법	원관념과 보조 관념을 ‘같이, 처럼, 듯이’ 등의 이어 주는 말을 통해 빗대어 표현하는 방법
은유법	원관념과 보조 관념을 ‘A=B’의 형식으로 이어 주는 말 없이 표현하는 방법
의인법	사람이 아닌 대상에 인격적인 요소를 부여하거나 감정을 넣어 사람인 것처럼 표현하는 방법

• 강조하기

과장법	대상의 수량, 성질, 상태 등을 실제보다 확대하거나 축소하여 표현하는 방법
반복법	같거나 비슷한 단어·어절·구·문장 등을 되풀이하는 표현 방법
대조법	의미나 정도가 대립되는 어구를 맞세워 대상의 상태나 의미를 분명하게 표현하는 방법

• 변화주기

반의법	말하고자 하는 바를 반대로 표현하는 방법
역설법	표면상으로는 불합리하거나 모순되지만 그 속에 진리를 담고 있는 표현 방법
도치법	정상적인 문장 성분의 배열 순서나 문장 자체의 순서를 뒤바꾸어 표현하는 방법
설의법	의문문의 형식을 취하나 내용상으로는 강조의 뜻을 지닌 평서문으로 읽히도록 표현하는 방법

③ 상징의 뜻과 종류

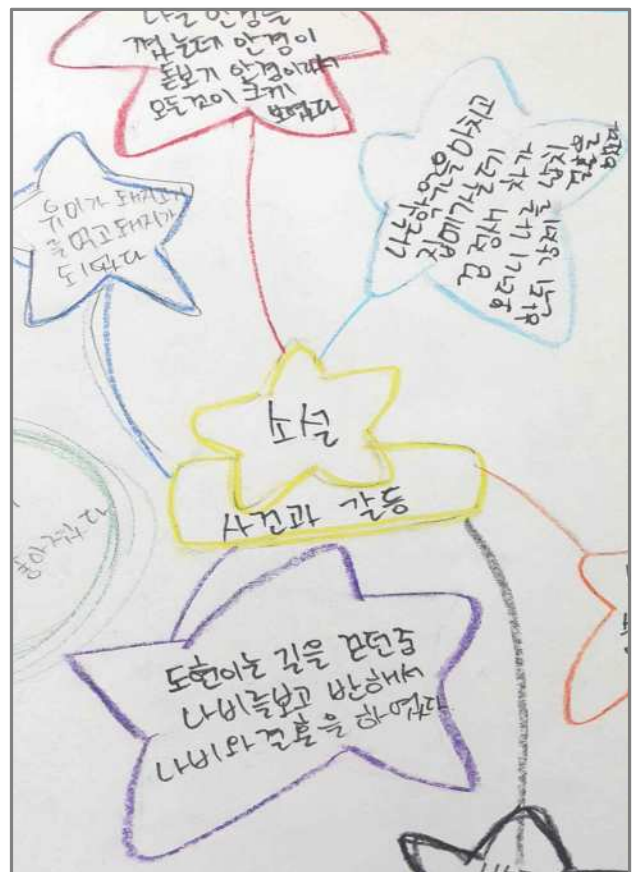
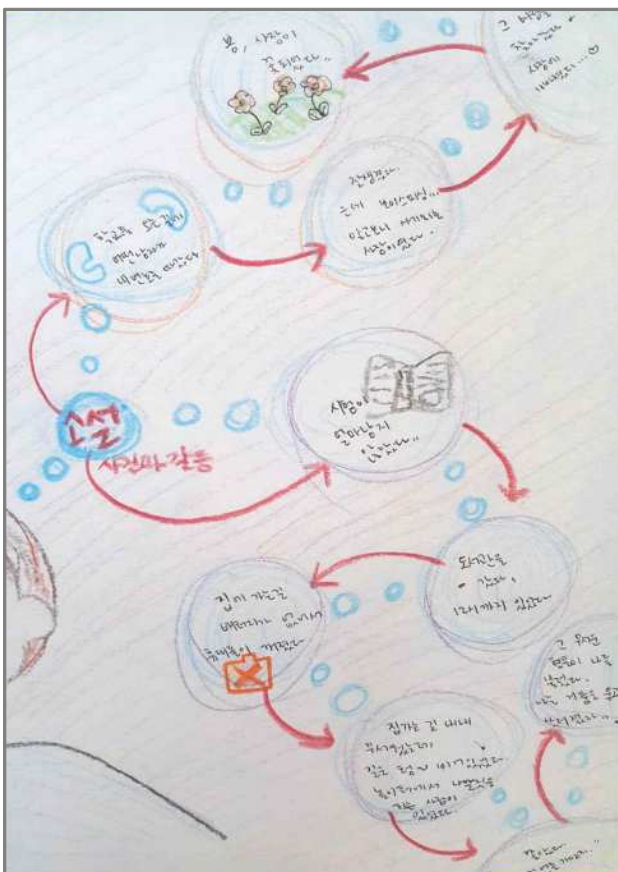
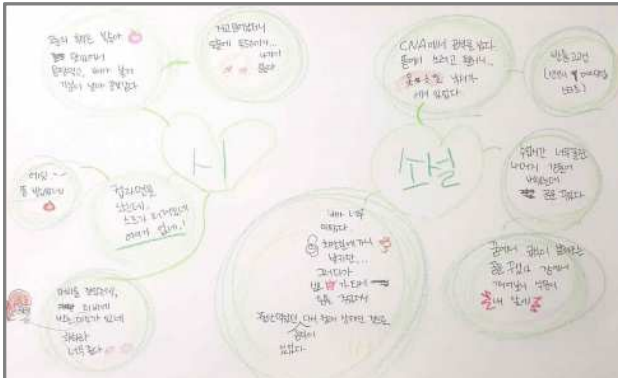
상징 — 추상적인 개념이나 사물을 구체적인 사물을 통해 드러내는 것

관습적 상징	오랜 세월 동안 계속 사용함으로써 보편적 의미로 받아들여지는 상징 예) 비둘기 = 평화
원형적 상징	역사, 문학, 종교 등에서 되풀이되어 나타남으로써 유사한 정서나 의미를 불러일으키는 상징 예) 물 → 생명, 풍요, 죽음
개인적 상징	개인이 독창적으로 만들어 낸 상징으로 작품 내부에서 상징하는 바를 찾을 수 있음.

활동 1 마인드 맵 활동을 통해 시와 소설 비교하기

활동 목표	시의 정서적 특성과 소설의 서사적 특성을 비교하고, 시의 운율적 요소가 정서적 표현을 잘 담을 수 있는 요소임을 알 수 있다.
활동 소개	자신의 경험을 바탕으로 시의 정서적 표현과 소설의 서사적 표현을 마인드 맵으로 작성해 보는 활동이다. 같은 경험적 사실도 정서 위주의 표현과 서사 위주의 표현이 다를 수 있다는 것을 깨닫도록 하는 데 목적이 있다. 이 활동은 운율과 연결 짓는 활동을 위한 사전 활동에 해당한다.
활동 유형	개별 활동
준비물	[개별] 8절지, 색 사인펜
활동 방법	① 8절지를 가로로 놓고 중앙에 핵심 키워드를 기록한다. - 핵심 키워드는 ‘시’와 ‘소설’이 될 수 있지만 자신이 겪었던 최근의 사건을 대표할 수 있는 낱말로 정할 수도 있다. ② ‘예시 1’처럼 핵심 키워드가 ‘시’와 ‘소설’일 경우에는 각각의 정서적 표현과 서사적 표현의 특징을 살려 맵핑하되 구체적인 내용으로 기술한다. - ‘시’ 마인드 맵핑을 할 때에는 다양한 방법으로 운율을 표현할 수 있도록 지도한다. ③ ‘예시 2’처럼 핵심 키워드가 사건을 대표하는 낱말일 경우에는 시와 소설로 영역을 나누어 마인드 맵으로 표현한다. - 같은 경험에 대해 시의 정서 표현과 소설의 서사 표현이 다르게 느껴질 수 있음을 느낄 수 있도록 동일한 내용을 색 사인펜으로 연결할 수 있다. △ 예시 1 △ 예시 2 ④ 결과물은 피드백이 자유롭게 오고 갈 수 있도록 교실에 게시하고 포스트잇을 통해 의견 주고 받기를 한다. - 포스트잇에는 반드시 기록한 사람의 이름을 쓰도록 하여 댓글에 책임감을 가질 수 있도록 지도한다.
지도 방안	• 20분 분량으로 운영하되 운율 형성 방법은 디딤영상으로 가정에서 학습해 오도록 하여 마인드 맵 활동에 직접 응용할 수 있도록 한다. • 시 본문 감상을 위한 디딤영상은 단원 학습이 끝난 후 시청할 수 있도록 하여 문학의 자유로운 감상을 방해하지 않도록 한다.

■ 시와 소설 비교하기 마인드 맵



활동 목표	문학 감상의 적극적인 독자로서 창작의 재미를 경험할 수 있다.
활동 소개	연꽃 개화 기법은 대상에 대한 생각을 폭넓게 확장하는 브레인스토밍 기법 중 하나이다. 하나의 단어에서 연상되는 단어들을 연꽃이 피어나듯 확장시켜 나가는 방식이다. 자신의 경험을 바탕으로 창의적인 사고를 할 수 있도록 하되, 사고 과정에서 운율이 주는 효과를 이해할 수 있도록 한다. 나중에 시 창작 협업을 수행할 때 운율의 특성이 반영된 시행을 만들 것임을 미리 알려 주고 이 활동을 통해 운율의 특성을 충분히 이해해 두도록 안내한다.
활동 유형	개별 활동
준비물	[개별] 연꽃 개화 기법 활동지
활동 방법	① 정중앙 네모 칸에는 공통의 핵심 키워드를 기술한다. ② 핵심 키워드에서 연상되는 단어들을 주변 칸에 적는다. - 시의 운율을 연결 짓기 위해 반드시 한 칸에는 ‘운율’이라고 적는다. ③ 각각의 단어를 확장된 칸의 중앙에 옮겨 적고 재확장시킨다. ④ ‘운율’에서는 시에서 느껴지는 음악적 느낌을 자유롭게 기록한다. ■ 활동 예시 작품 : 운동주, 「새로운 길」 ... 핵심 키워드 ‘길’
지도 방안	자신의 경험을 바탕으로 연관 단어를 떠올리는 창작 활동과, 시의 운율 요소를 기록하는 감상 활동이 동시에 진행되도록 운영한다.

학습 주제	시의 운율과 표현 방법	소속	____학년 ____반 ____번
학습 목표	문학 감상의 적극적인 독자로서 창작의 재미를 경험할 수 있다.	이름	

The activity sheet features a 3x3 grid of larger boxes, each containing a 3x3 sub-grid of smaller boxes. The central box (middle row, middle column) is highlighted with a thicker border. Arrows point from the corners of the surrounding boxes towards the central box, indicating a focus on the center or a flow towards it.

활동 3 입국 심사 활동으로 시의 표현법 학습하기

활동 목표	협업 과정에서 서로 가르치고 배우기 활동으로 다양한 표현법을 익힐 수 있다.
활동 소개	입국 심사 절차를 본뜬 모형으로, 입국 심사관을 자원한 학생들이 각 단계별로 입국 심사를 받는 학생들에게 미션을 지시하고 학습 과정을 통과할 때마다 도장을 찍어 주어 성취 목표를 달성하도록 하는 활동이다. 학생들 상호 간에 가르치고 배우는 활동을 통해 능동적 참여를 유도하고 학습 효과를 높일 수 있다.
활동 유형	개별 활동, 서로 가르치기
준비물	[개별] 입국 신고서 활동지 [전체] 입국 심사관 명찰, 미션 확인 도장
활동 방법	① 학생들이 시의 표현법에 대한 디딤영상을 시청한 후, 표현법에 대한 개념과 예를 직접 기록하는 마인드 맵 활동을 마치고 ‘입국 심사 활동’을 하면 효과적이다. ② 입국 심사관의 수는 학습하고자 하는 표현법의 개수를 고려하여 뽑는다. - 학습할 표현법이 12개라면 4명을 뽑고 1인당 3개의 표현법을 맡게 할 수 있다. - 학습 과정을 잘 이해하지 못하는 학생이 선정되어도 좋다. 입국 심사관 역할을 수행하다 보면 학습해야 할 내용을 더 잘 이해할 수 있다. - 입국 심사관도 다른 입국 심사관에게 입국 심사를 받도록 한다. ③ 입국 심사관은 자신에게 입국 심사를 받으러 오는 학생에게 다음과 같은 방식으로 질문한다. - 질문 1 : 이 시 구절에 사용된 표현법은 무엇인가요? - 질문 2 : 이 표현법은 어떤 특징이 있나요? 비유, 강조, 변화 중 어떤 역할을 하나요? - 질문 3 : 이 구절에 사용된 표현법을 활용하여 예문을 만들어 보세요. ④ 입국 심사를 통과한 학생에게는 확인 도장을 찍어 주고, 심사를 통과하지 못한 학생에게는 표현법을 다시 학습해 오도록 요청한다. - 도장 대신 입국 심사관의 서명으로 대신할 수도 있다. ⑤ 먼저 통과한 학생들은 입국 심사 도우미가 되어 통과하지 못한 학생들을 가르친다.
	 △ 입국 심사 활동
지도 방안	• 심사 과정에서 메타 인지를 자극하여 학습의 효과를 극대화하는 것이 중요하다. • 1차시는 마인드 맵 활동, 2차시는 입국 심사 활동을 펼쳐 학습이 유기적으로 진행되도록 하는 것이 효과적이다.

학습 주제	시의 운율과 표현 방법	소속	____학년 ____반 ____번
학습 목표	협업 과정에서 서로 가르치고 배우기 활동으로 다양한 표현법을 익힐 수 있다.	이름	

Tip 대상으로 삼은 시에 나타난 표현법의 수에 따라 표의 행 수를 조절하여 사용하세요.

비유법

종류	뜻	활용의 예	미션 도장

강조법

종류	뜻	활용의 예	미션 도장

변화법

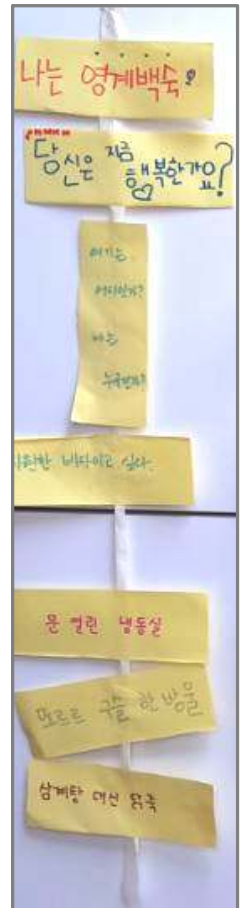
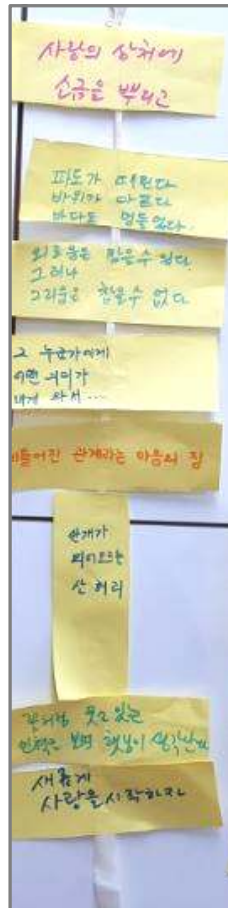
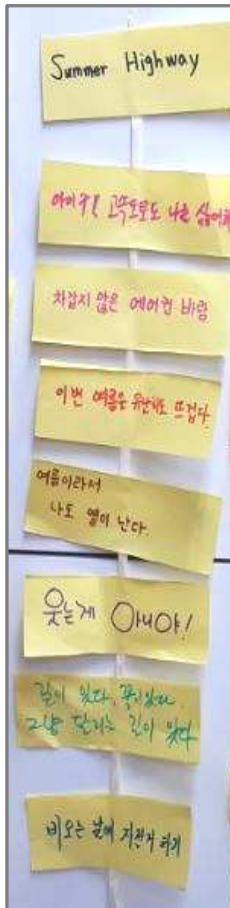
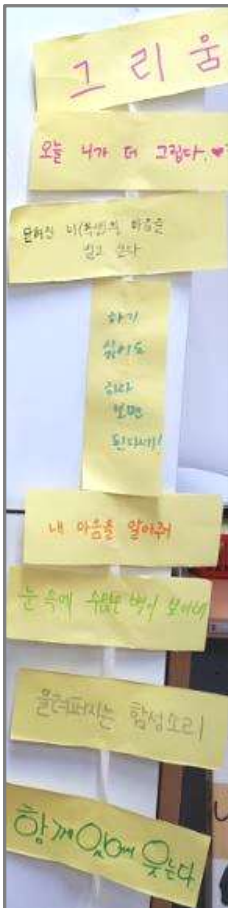
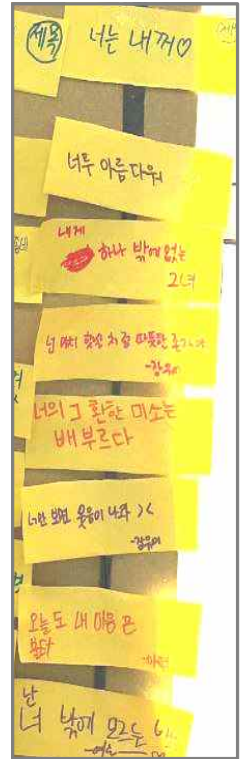
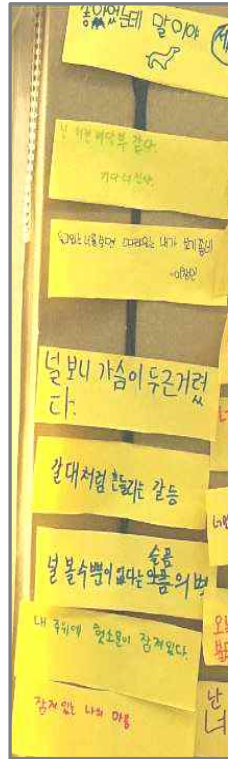
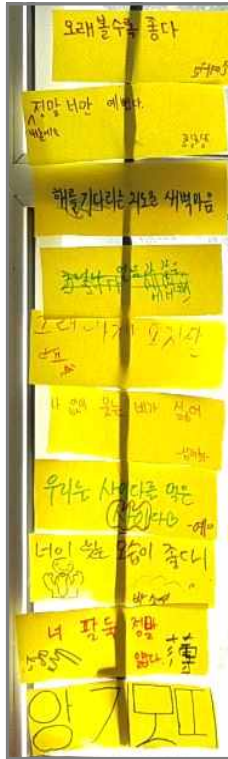
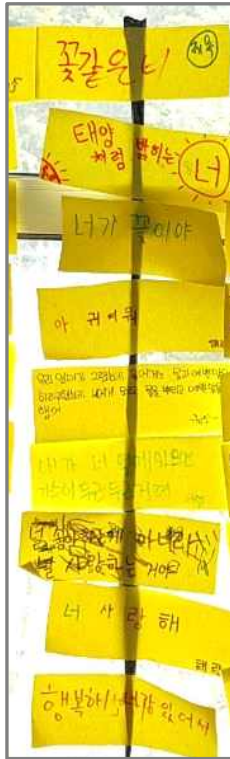
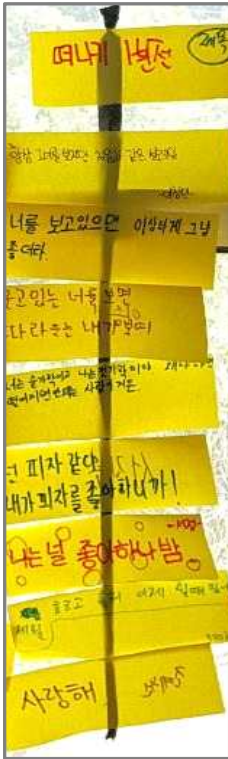
종류	뜻	활용의 예	미션 도장

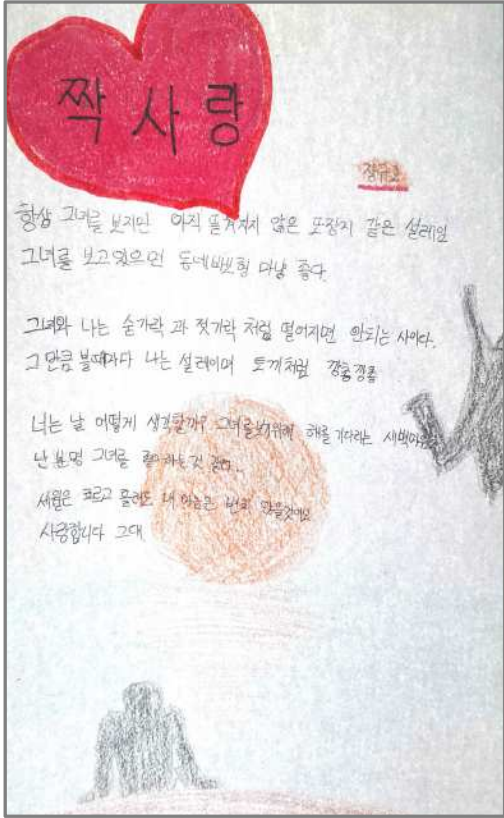
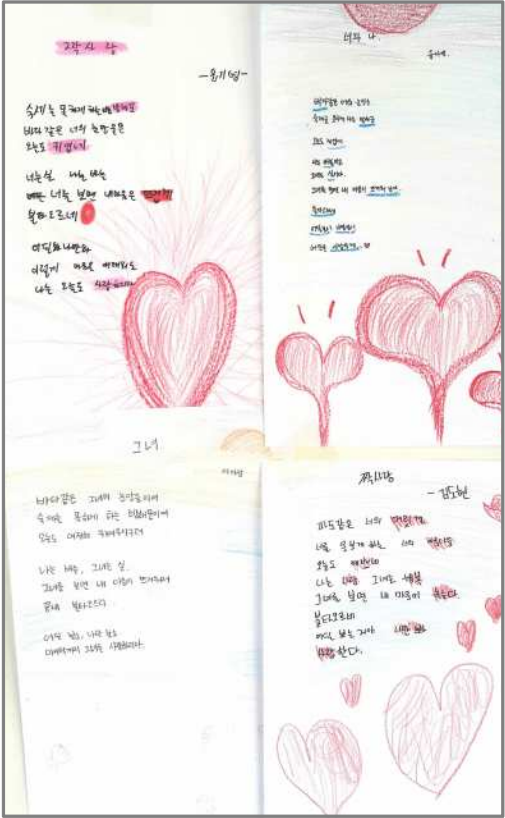
학습 주제	시의 운율과 표현 방법	소속	____학년 ____반 ____번
학습 목표	시어 속에 내재된 의미를 그림으로 나타내고, 표현한 그림을 핵심 키워드로 표현해 봄으로써 시의 상징적 의미를 이해할 수 있다.	이름	

시간, 공간, 정서 변화에 따라 시 나누어 적기	직관에 의해 그림으로 표현하기	핵심 키워드로 표현하기
▪ 예시 작품 : 이기영, 「성장」 바다가 가까워지자 어린 강물은 엄마 손을 더욱 꼭 그려진 채 놓지 않았습 니다.	Tip 대상으로 삼은 시를 몇 부분으로 나눌 수 있 는지에 따라 표의 행 수를 조절하여 사용하세요.	
그러다가 그만 파도의 뱃속으로 뛰어 드는 꿈을 꾸다 엄마 손을 아득히 놓 치고 말았습니다.		
그래 잘 가거라 내 아들이. 이제부터 는 크고 다른 삶을 살아야 한단다.		
엄마 강물은 새벽 강에 시린 몸을 한 번 뒤채고는 오리처럼 곧 순한 머리 를 돌려 반짝이는 은어들의 길을 따 라 산골로 조용히 돌아왔습니다.		

활동 목표	운율, 비유, 상징의 요소를 사용하여 협업으로 시를 창작할 수 있다.
활동 소개	대상을 정해 ‘활동 4’와 같이 핵심 키워드로 사고의 확장을 거치고 난 뒤, 개인별로 핵심 키워드에 대한 느낌을 한 줄의 시행에 담게 한다. 학습의 주된 요소인 운율을 자신이 해석해 낸 특성에 맞게 표현하도록 한다.
활동 유형	개별 활동, 모둠 활동(4인 1모듬)
준비물	[개별] A4 색지 1/4 크기(1인당 2장) [교사] 종이 테이프(넓은 것)
활동 방법	① A4 색지 1/4 크기의 카드를 1인당 2장씩 나누어 갖는다. ② 대상에 대한 자신의 경험을 시 구절 한 행, 15자 내외로 운율을 구사하여 카드에 자유롭게 표현한다. - 카드가 2장이므로 다른 시 구절을 각각 한 행씩 작성한다. ③ 교사는 종이 테이프를 모듬 수보다 1~2개 더 많이 미리 붙여 놓는다. ④ 종이 2장을 모두 기록한 학생들은 붙여 놓은 종이 테이프에 자유롭게 부착한다. △ 작성한 시 구절을 종이 테이프에 붙이기 ⑤ 모듬장들이 모두 나와 뽑기 순서를 정한다. ⑥ 가장 먼저 ‘절대 반지 권한’을 획득한 모듬의 모듬원들이 모두 나와 제한 시간(2분) 내에 마음에 드는 시 구절을 1인당 2개씩 뽑아 간다.(4인 1모듬일 경우 총 8장) ✓ 절대 반지 권한: ‘절대 반지’란 소설 「반지의 제왕」에 나오는 반지로서 강력한 힘을 가진 물건인데, 수업 활동에서는 가치 질문 선정하기 활동을 하거나 시 창작 협업 프로젝트에서 시 구절 뽑아가기 활동을 할 때 먼저 고를 수 있는 권한을 말한다. ⑦ 마지막 모듬은 남은 카드를 가져간다. ⑧ 모듬원끼리 상의하여 제목을 정하여 맨 위에 붙인다. ⑨ 모듬원들이 가져온 시 구절을 적절히 배열하여 한 편의 시를 완성한다. ⑩ 음악을 선정하고 모듬별로 낭송한다.
지도 방안	• 시 창작이 어렵지 않다는 것을 협업을 통해 경험하도록 하며 시의 운율적 요소를 고려하여 작성할 수 있도록 안내한다. • 자신의 경험을 부담 없이 표현할 수 있도록 격려한다. • 선택권을 행사하지 못하는 마지막 모듬의 활동 결과에 주목하도록 하여 누구에게나 자신의 경험은 가치가 있는 것임을 일깨울 수 있는 기회로 삼는다.

■ 협업으로 시 창작하기



활동 목표	시 창작 협업 활동의 결과물을 통해 동일한 작품이라도 다양한 관점이 존재함을 이해할 수 있다.
활동 소개	‘활동 5’의 모듬 결과물을 자신의 관점으로 수정하여 한 편의 완성된 시로 재탄생시키는 활동이다. 직접 시를 수정·창작해 보는 것뿐만 아니라, 자신의 시와 다른 학생들의 시를 비교해 봄으로써 동일한 작품도 사람에 따라 다양하게 이해될 수 있음을 경험하게 한다.
활동 유형	개별 활동
준비물	[모듬] 시 창작 협업 결과물 [개별] A4 용지, 색 사인펜, 색연필, 포스트잇
활동 방법	① 시 창작 모듬 협업 결과물을 보며 개인별로 A4 용지에 시를 재창조한다. ② 제목을 수정할 수 있으며 시 구절을 재배열할 수도 있다. ③ 시 구절의 일부 단어나 문장 구성은 자신의 판단 하에 수정할 수 있다. ④ 시 내용에 맞는 그림을 삽입하여 그 의미를 창의적으로 표현한다. ⑤ 친구들의 시를 감상하고 포스트잇을 통해 나와 다른 점에 대해 논평을 남긴다. ■ 내 스타일로 고쳐 쓴 시  
지도 방안	같은 협업 결과물이라도 각자의 창의적 영역에서 다양한 관점으로 재해석될 수 있다는 것을 경험할 수 있게 한다.

활동 평가지

____학년 ____반 ____번 이름 _____

① 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 운율을 형성하는 다양한 방법에 대해서 설명할 수 있는가?			
	2. 시에 사용되는 표현법을 설명할 수 있는가?			
	3. 시에 쓰인 상징의 의미를 이해할 수 있는가?			
활동 참여도	활동 ① 마인드 맵 활동을 통해 시와 소설 비교하기			
	활동 ② 연꽃 개화 기법으로 대상 확장하기			
	활동 ③ 입국 심사 활동으로 시의 표현법 학습하기			
	활동 ④ 비주얼 싱킹으로 시의 상징 이해하기			
	활동 ⑤ 협업으로 시 창작하기			
	활동 ⑥ 내 스타일로 시 고쳐 쓰기			
느낀 점				

② 상호 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆
--------------	-------

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

교사 평가하기

30 문학 작품의 표현과 작가의 태도

- [학습 목표] • 표현에 드러나는 작가의 태도에 주목하여 작품을 이해하고 표현할 수 있다.
• 자신의 주체적인 관점에서 작품을 평가할 수 있다.

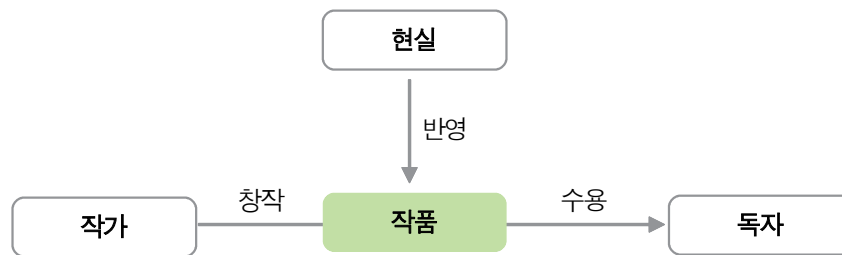
거꾸로교실 수업 흐름도

배움 준비	▶ 학습 목표 제시 이번 단원의 학습 목표를 제시하며, 전후 관련 학습 내용과 연관 짓는다. ▶ 디딤영상 내용 점검 디딤영상의 주요 내용을 환기시키고 거꾸로수업을 준비한다.
생각 기초 (생각 시각화)	활동 1 조별 학습 아이템 모으기 이 활동은 소설 도입 부분에서 학생들이 좀 더 자연스럽게 소설을 읽을 수 있도록 유도하는 모둠별 활동이다. 어휘의 의미 찾기, 등장인물의 성격 파악하기, 갈등 관계 도식화하기, 구성 단계에 따라 내용 요약하기 등 수준별 활동으로 내용에 대한 이해를 심화하도록 한다. 활동 2 그림 카드로 줄거리 완성하기 이 활동은 그림 카드를 활용하여 전체 줄거리를 완성해 보는 활동이다. 줄거리를 먼저 완성한 학생들은 각 장면의 줄거리에서 핵심어 1~2개를 찾도록 하고, 그 핵심어를 중심으로 작품 전체의 내용을 간단히 정리해 보게 함으로써 내용을 이해하는 데 도움을 준다.
생각 심화 (이해 심화)	활동 3 상황극 만들기 이 활동은 인물들의 갈등이 가장 두드러지는 부분을 대화로 정리해 보는 활동으로, 인물들의 갈등 상황을 대화로 풀어 봄으로써 소설의 내용이나 인물의 특징을 더 잘 이해할 수 있다.
생각 적용 (창의적 사고)	활동 4 패러디 작품 만들기 이 활동은 대단원을 시작하면서 배운 풍자의 개념과 소설을 통해 익힌 풍자를 바탕으로 기존의 영화나 광고를 활용하여 작품의 주인공들을 풍자해 보는 활동이다.
배움 정리	▶ 학습 확인 이번 단원에서 배운 내용을 키워드 중심으로 언급하며 정리한다. ▶ 개별, 모둠별 활동지 제출 활동 과정 및 결과물 평가에 대해 안내한다.
지도상의 유의점	소설을 그냥 읽히기보다는 읽을 수 있는 상황을 만드는 것이 필요하다. 한 편의 소설을 다양한 활동으로 제시하면서 학생들이 스스로 소설을 읽고 그 과정에서 소설을 깊이 있게 이해할 수 있도록 한다. 인물들 간의 대화 장면을 완성해 가면서 인물들의 성격, 가치관 등을 깨달을 수 있도록 한다.

① 작품을 감상하는 방법

기본 내용 파악하기	인물, 사건, 배경 등 작품의 기본 내용을 파악함.
자신의 이해 방식 객관화하기	작품에 대한 자신의 생각을 구체적인 근거를 바탕으로 설득력 있게 제시함.
다른 사람의 해석과 비교하기	작품에 대한 다양한 평가를 접함으로써 작품에 대한 이해가 더욱 깊어지고 자신의 해석이나 비평이 풍부해짐.

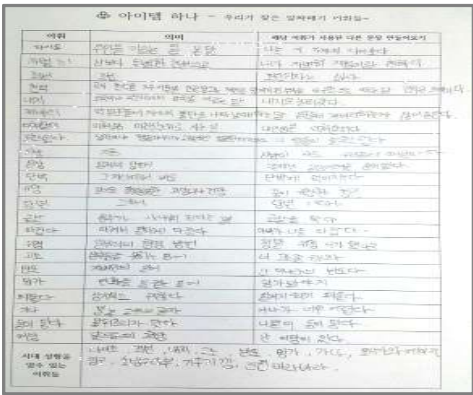
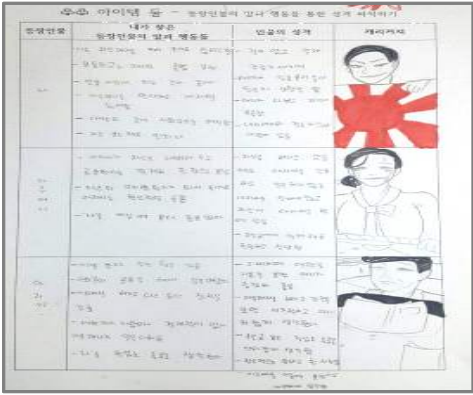
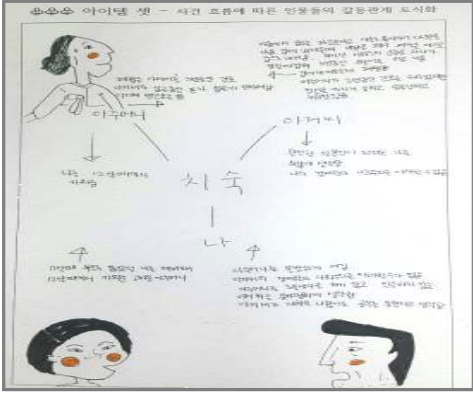
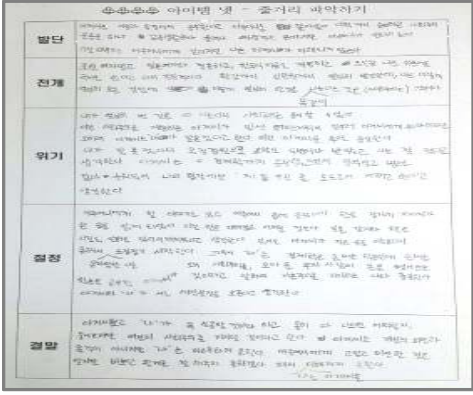
② 작품을 감상하는 다양한 관점



절대론적 관점	작품을 중시하는 관점. 배경, 소재, 서술 방식, 시점, 주제 등 작품의 내적 요소를 중심으로 작품을 감상함.
표현론적 관점	작가를 중시하는 관점. 작가의 생애, 체험, 심리 상태, 창작 의도 등을 중심으로 작품을 감상함.
효용론적 관점	독자를 중시하는 관점. 작품이 독자에게 주는 교훈과 감동을 중심으로 작품을 감상함.
반영론적 관점	현실을 중시하는 관점. 작품이 창작될 당시의 시대 상황, 생활상 등을 고려하여 작품을 감상함.

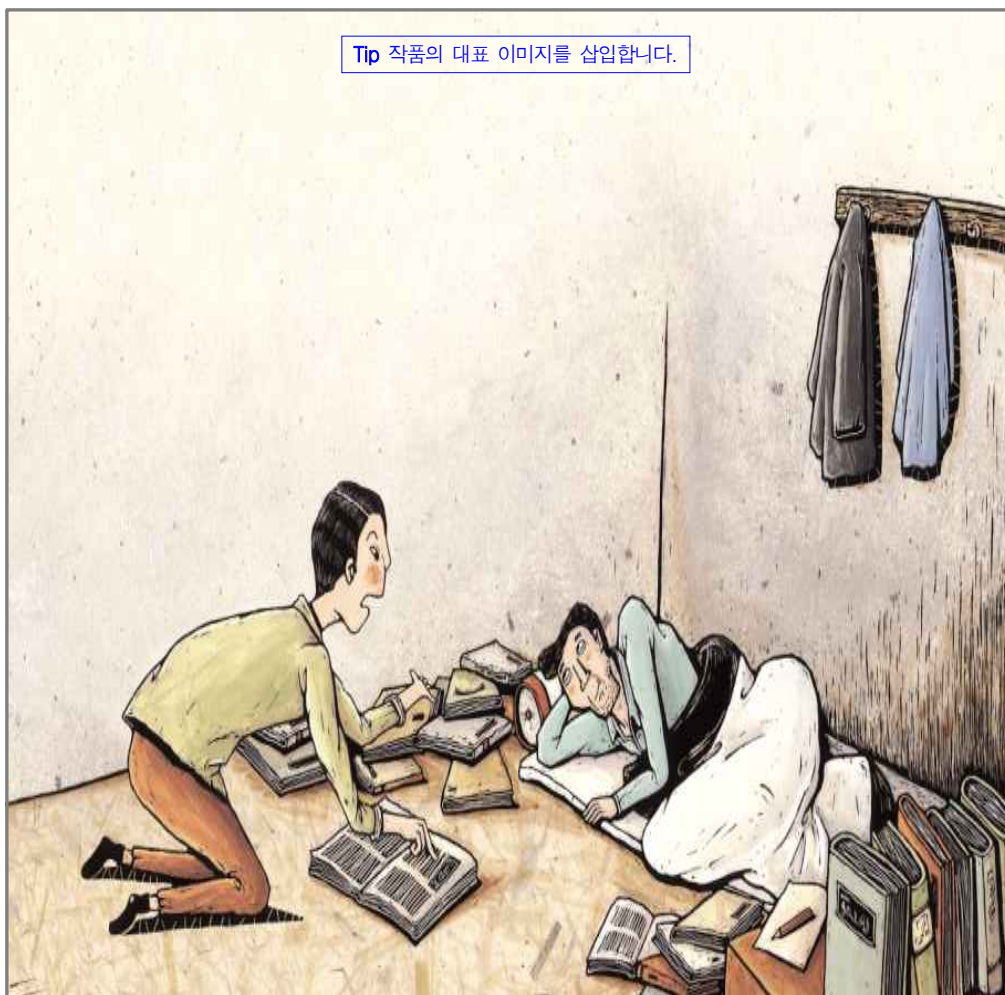
③ 대상에 대한 작가의 태도를 드러내는 표현 방법

풍자	- 개인이나 사회의 악덕, 모순, 어리석음 등을 지적하고 비판하며 이를 개선하기 위하여 웃음을 사용하는 표현 방식. - 대상의 문제점을 우회적으로 지적하여 잘못을 비판하면서 웃음을 유발함.
해학	- 대상에 대한 연민과 동정을 웃음으로 표현하는 방식. - 대상을 우습게 만든다는 점에서는 풍자와 유사하나 대상에 대해 공격성을 띠지 않음.
반어	- 표현하고자 하는 내용과 반대로 표현하는 방식. - 의미를 강조하여 강한 인상을 주고, 대상에 대한 비판적 태도를 효과적으로 드러냄.

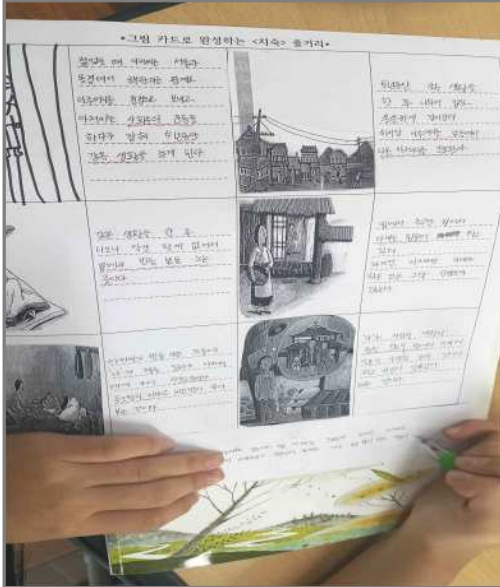
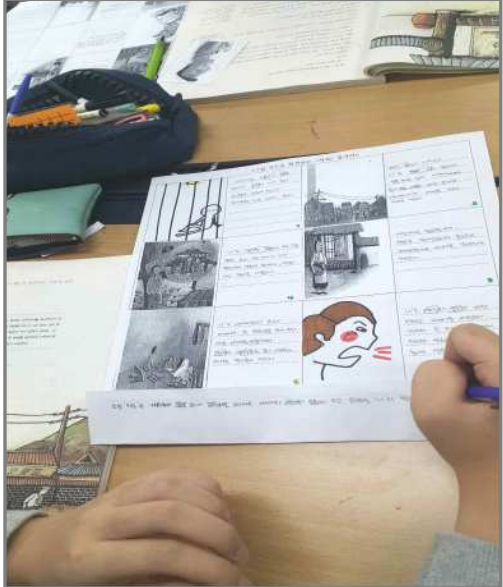
활동 목표	다양한 수준별 활동을 통해 소설의 내용을 파악할 수 있다.
활동 소개	학생들이 힘들어하는 소설 읽기 활동을 좀 더 자연스럽게 할 수 있도록 유도하는 활동이다. 모둠원들이 수준별로 나누어진 4개의 모둠 활동을 함께 완성하며 소설의 내용을 파악하도록 한다. 이 아이템은 소설 읽기에 필요한 기본적인 활동으로, 단원 목표나 소설의 특징에 따라 다르게 제시할 수 있다. 아이템의 예 : 어휘의 의미 찾기, 등장인물의 성격 파악하기, 갈등 관계 도식화하기, 구성 단계에 따라 내용 요약하기
활동 유형	개별 활동, 모둠 활동
준비물	[모둠] 학습 아이템 활동지
활동 방법	① 4개의 학습 아이템을 각 모둠에 배부한다. ② 모둠원끼리 자신의 수준이나 흥미에 따라 아이템을 나누어 선택하여 활동을 실행한다. 표지에는 자기가 선택한 부분에 이름을 적도록 하여 책임감을 부여한다. ③ 각자가 완성한 네 개의 아이템을 모아 표지를 포함하여 모둠으로 제출한다. ■ 활동 예시 작품 : 채만식, 「치숙」  △ 어휘의 의미 찾기  △ 등장인물의 성격 파악하기  △ 갈등 관계 도식화하기  △ 구성 단계에 따라 내용 요약하기
지도 방안	- 교과서 본문에 소설의 내용이 생략된 경우 그 해당 부분을 찾아 전문을 나누어 준다. 2차시 동안 완성하도록 안내하며, 책을 읽으면서 완성할 수도 있고 책을 다 읽고 완성할 수도 있다.

학습 주제	문학 작품의 표현과 작가의 태도	소속	____학년 ____반 ____모둠
학습 목표	다양한 수준별 활동을 통해 소설의 내용을 파악할 수 있다.	모둠원 이름	

■ 작품명 : 채만식, 「치숙」



아이템 하나	아이템 둘	아이템 셋	아이템 넷
우리가 찾은 알짜배기 어휘들	등장인물의 말과 행동을 통해 성격 파악하기	사건 흐름에 따른 인물들의 갈등 관계 도식화	작품의 줄거리 파악하기

활동 목표	그림 카드를 활용하여 소설의 줄거리를 완성할 수 있다.
활동 소개	그림 카드를 활용하여 소설의 줄거리를 완성하는 활동이다. 줄거리를 요약하는 칸보다 그림 카드의 수를 적게 주고, 빈칸에는 필요에 따라 학생 스스로 그림을 그리게 함으로써 학생들의 상상력을 자극할 수 있다. 요약된 줄거리에서 핵심어를 찾고, 핵심어 위주로 작품을 정리하게 할 수도 있다.
활동 유형	개별 활동
준비물	[개별] 그림 카드, 그림 카드로 완성하는 줄거리 활동지
활동 방법	① 그림 카드와 줄거리 활동지를 배부한다. - 다른 작품을 활용할 때에는 해당 작품의 교과서 삽화를 활용하거나 다른 경로를 통해 그림 카드를 준비한다. - 그림 카드는 소설의 줄거리와 순서가 같지 않게 무작위로 섞어서 배부한다. - 그림 카드의 개수는 활동지의 줄거리 요약 칸보다 적게 준비한다. ② 그림 카드가 부족하여 붙이지 못하는 빈칸에는 학생 스스로 그림을 그리도록 한다. ③ 먼저 완성한 학생들은 각 줄거리에서 핵심어 1~2개를 찾아 동그라미 치게 한다. ④ 뒷면을 접어 동그라미 친 부분을 중심으로 내용을 정리하도록 한다. ■ 활동 예시 작품 : 채만식, 「치숙」  △ 그림 카드로 줄거리 완성하기  △ 핵심어로 내용 정리하기
지도 방안	• 교과서에 제시되어 있는 그림에 대한 해석도 학생들마다 다를 수 있다는 점을 이해한다. • 빈칸에 들어갈 그림을 그릴 때에는 상상력을 발휘하도록 격려한다.

학습 주제	문학 작품의 표현과 작가의 태도	소속	____학년 ____반 ____번
학습 목표	그림 카드를 활용하여 소설의 줄거리를 완성할 수 있다.	이름	

■ 「치숙」 그림 카드

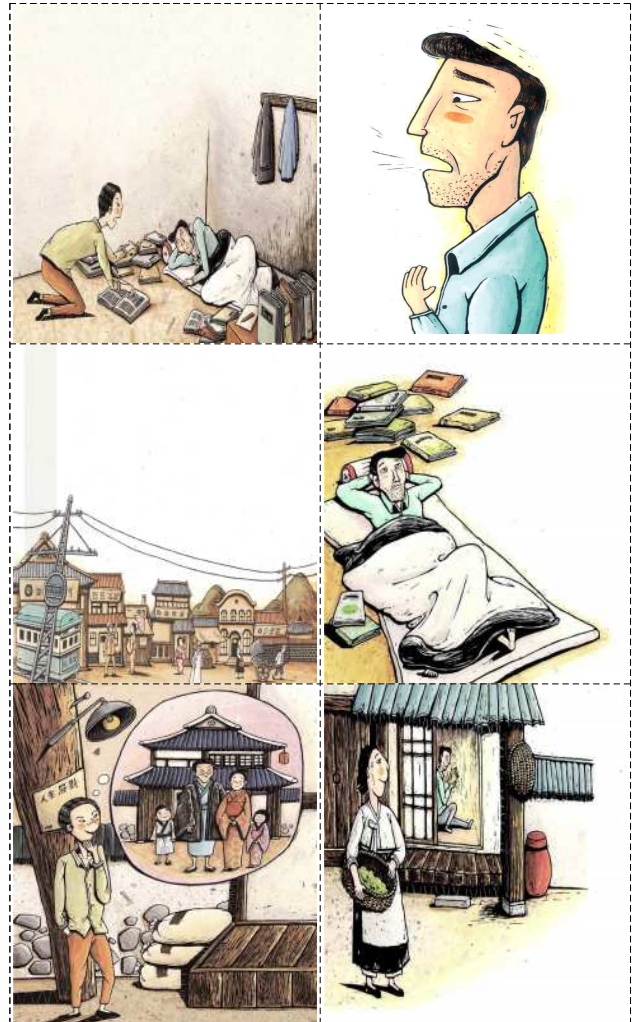
✂ 자르는 선



△ 이야기 흐름에 따른 그림 카드

Tip 그림 카드의 크기는 뒤에 나올 활동지의 칸 크기를 고려하여 만듭니다.

✂ 자르는 선



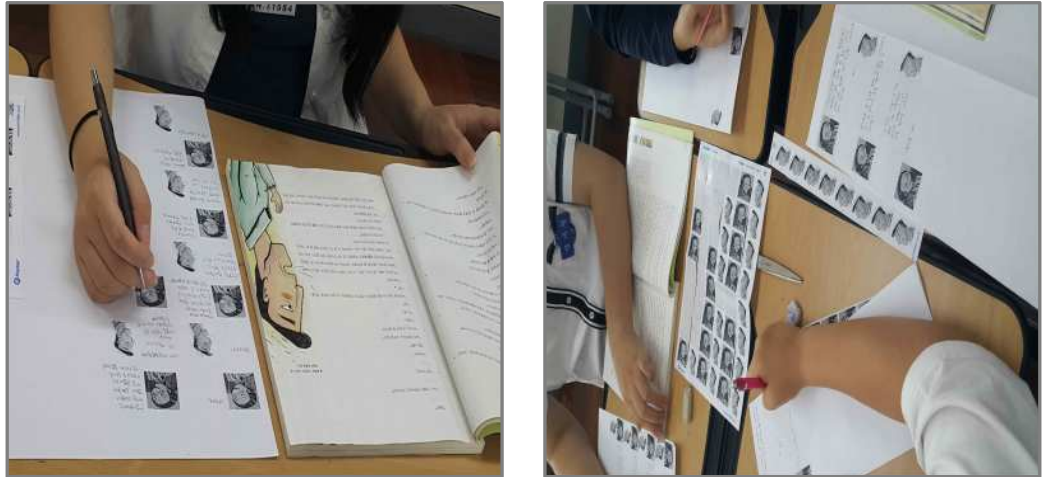
△ 이야기 순서가 뒤섞인 그림 카드

학습 주제	문학 작품의 표현과 작가의 태도	소속	____학년 ____반 ____번
학습 목표	그림 카드를 활용하여 소설의 줄거리를 완성할 수 있다.	이름	

■ 그림 카드로 완성하는 「치숙」 줄거리

Tip 대상으로 삼은 소설의 주요 장면 수에 따라 표의 행 수를 조절하여 사용하세요.

그림 카드를 붙이거나 직접 그림을 그리는 곳	----- ----- ----- ----- -----	그림 카드를 붙이거나 직접 그림을 그리는 곳	----- ----- ----- ----- -----
그림 카드를 붙이거나 직접 그림을 그리는 곳	----- ----- ----- ----- -----	그림 카드를 붙이거나 직접 그림을 그리는 곳	----- ----- ----- ----- -----
그림 카드를 붙이거나 직접 그림을 그리는 곳	----- ----- ----- ----- -----	그림 카드를 붙이거나 직접 그림을 그리는 곳	----- ----- ----- ----- -----
그림 카드를 붙이거나 직접 그림을 그리는 곳	----- ----- ----- ----- -----	그림 카드를 붙이거나 직접 그림을 그리는 곳	----- ----- ----- ----- -----

활동 목표	인물들의 갈등이 두드러지는 부분을 대화로 정리할 수 있다.
활동 소개	인물들의 갈등 상황을 대화로 정리해 봄으로써 소설의 내용이나 인물의 특징을 더 잘 이해할 수 있다.
활동 유형	개별 활동
준비물	[개별] 등장인물이 인쇄된 라벨지, A4 용지(또는 8절지)
활동 방법	① 등장인물이 인쇄된 라벨지를 한 장씩 배부한다. - 소설의 내용에 따라 등장인물 라벨 수를 적절히 조절한다. 중심인물은 라벨 수를 많게, 주변 인물은 적게 준비할 수 있다. ② 인물의 라벨을 붙이고, 해당 인물의 대사를 작성한다. - 인물 간 갈등의 원인이 드러날 수 있도록 작성하게 한다. ③ 대화를 작성한 후 이 대화에 어울리는 제목을 붙여 본다. ■ 활동 예시 작품 : 채만식, 「치숙」 • 등장인물 라벨지 ≪ 자르는 선  • 활동 예시 
지도 방안	활동을 원활하게 하는 학생들은 교과서에 제시되지 않은 대화 등도 확장하여 만들어 보도록 할 수 있다. 활동을 어려워하는 학생들은 교과서의 대화 내용을 그대로 활용할 수 있도록 하여 교과서를 다시 읽어 볼 수 있는 기회를 제공할 수도 있다.

활동 4 패러디 작품 만들기

활동 목표	패러디 작품 만들기를 통해 풍자의 표현 효과를 이해할 수 있다.
활동 소개	소설 이해를 바탕으로 이를 확장시키는 활동이다. 기존의 영화, 광고 등을 활용하여 소설의 등장인물을 풍자하는 패러디 작품을 만들어 봄으로써 풍자의 표현 효과를 학습할 수 있다.
활동 유형	개별 활동
준비물	[개별] A4 용지(또는 8절지), 색 사인펜(색연필) [교사] 기존의 영화, 광고 등을 검색할 수 있는 도구(테블릿 PC 등) 또는 인쇄물
활동 방법	① 미리 준비한 인쇄물이나 인터넷 검색을 통해 기존의 패러디 작품 보여 준다. - 검색 환경이 원활하다면 학생 스스로 검색해 보는 시간을 줄 수 있다. ② 등장인물을 풍자할 수 있는 패러디 작품을 만들게 한다. ■ 활동 예시 작품 : 채만식, 「치숙」 
지도 방안	• 패러디의 특성상 패러디하는 원작이 무엇인지 알아볼 수 있어야 한다는 점을 안내한다. • 단순히 등장인물을 바꾸어 넣는 것이 아니라 풍자의 의도가 구현될 수 있도록 지도한다. • 시간이나 여건이 허락된다면 동영상으로 제작해 볼 수도 있다.

활동 평가지

____학년 ____반 ____번 이름 _____

① 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 풍자의 개념을 이해할 수 있는가?			
	2. 작품 속에서 풍자의 대상을 찾을 수 있는가?			
	3. 작가가 풍자하고자 하는 내용을 파악할 수 있는가?			
활동 참여도	활동 ① 조별 학습 아이템 모으기			
	활동 ② 그림 카드로 줄거리 완성하기			
	활동 ③ 상황극 만들기			
	활동 ④ 패러디 작품 만들기			
느낀 점				

② 상호 평가하기

우리 모둠 활동 만족도		☆☆☆☆☆
모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

교사 평가하기

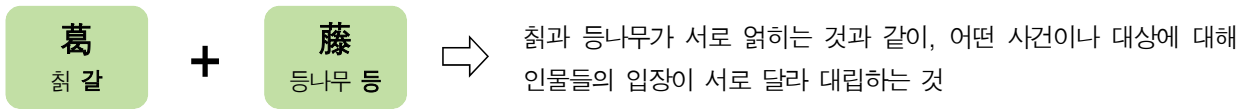
31 갈등의 진행과 해결 과정

- [학습 목표] • 갈등의 진행과 해결 과정을 파악하며 작품을 이해할 수 있다.
• 작품 속 인물의 입장이 되어 갈등을 극복할 수 있는 공감 대화를 할 수 있다.

거꾸로교실 수업 흐름도

배움 준비	▶ 학습 목표 제시 단원의 흐름을 안내하고 각 활동의 학습 의미를 소개한다. ▶ 디딤영상 내용 점검 디딤영상의 주요 내용을 환기시키고 거꾸로수업을 준비한다.
생각 기초 (내용 항목화)	활동 1 3-1-5 독해 프로젝트로 핵심 내용 정리하기 이 활동은 글을 읽으며 세부적인 정보를 파악하고 중요한 키워드를 통해 핵심 내용을 정리하는 활동이다. 내용 정리에서 더 나아가 적극적인 독자로서 능동적인 글 읽기를 경험하기 위해 가치 질문을 선정하여 글을 깊이 있게 음미할 수 있다.
생각 심화 (사고 시각화)	활동 2 가치 질문 배틀로 창의적인 생각 공유하기 이 활동은 개별적으로 만든 가치 질문을 대전 형식으로 선정하여 작품에 대한 깊이 있는 사고 과정을 함께 경험하기 위한 활동으로, 대전 과정에서 질문의 가치를 논의함으로써 사고를 공유할 수 있다. 활동 3 뇌 구조 그리기와 다섯 손가락 비주얼 싱킹으로 갈등 양상 파악하기 이 활동은 학습 내용을 시각화하여 갈등 관계를 명료하게 파악할 수 있도록 하는 활동으로, 인물의 심리를 자세히 분석하여 갈등 양상을 이미지와 결합시켜 구조화함으로써 창의적인 학습 활동을 수행할 수 있다.
생각 적용 (창의적 사고)	활동 4 가상 갈등 토크(TALK)으로 갈등 상황 이해하기 이 활동은 작품 속 인물이 되어 가상의 대화를 전개함으로써 확장된 사고를 경험할 수 있게 하는 활동이다. 갈등 속에서 빚어진 일그러진 관계를 공감 대화로 풀어 나감으로써 갈등을 해결하는 국면을 경험할 수 있다. 활동 5 5WHY 기법으로 갈등 해결하기 이 활동은 문제 상황에 대해 ‘왜’라는 질문을 반복함으로써 문제의 근본 원인을 발견하고 이를 바탕으로 창의적인 해결 방안을 마련하여 갈등을 해결하는 습관을 형성하기 위한 활동이다.
배움 정리	▶ 학습 확인 이번 단원에서 활동한 수업 디자인의 의도를 떠올리며 배움을 통해 성장한 자신의 모습을 100자 논평으로 기록한다. ▶ 개별, 모둠별 활동지 제출 활동 과정 및 결과물 평가에 대해 안내한다.
지도상의 유의점	단원 전체의 활동은 가치 질문을 선정하기 위해 유기적으로 연결되어 있다. 학생들이 텍스트의 표면적인 영역에 머물고 마는 독해 활동이 아니라 그 이면적인 영역에서 심층적인 사고 활동을 스스로 추진하는 학습의 자기 조직화(SOLE: Self Organized Learning Environment)를 경험할 수 있도록 전 과정을 이끄는 것이 중요하다.

① 갈등의 뜻



② 갈등의 역할

- 주제를 명확히 드러낸다.
- 인물의 성격을 명확히 한다.
- 독자의 흥미를 불러일으키고 극적 효과를 높인다.
- 문제를 복잡하게 만들어 사건을 전개시키는 역할을 한다.
- 인물이 어떤 일을 벌일 수밖에 없는 필연성을 부여하여 현실감을 준다.

③ 갈등의 유형

내적 갈등	한 인물의 마음 속에서 일어나는 갈등. 개인 내면의 상반되거나 분열된 심리가 원인이 되어 겪는 인물의 고민과 근심, 불안	
외적 갈등	인물 - 인물	인물들 사이의 이해관계나 가치관의 차이로 인한 갈등
	인물 - 사회	인물이 사회의 윤리나 제도 등과 충돌하여 발생하는 갈등
	인물 - 운명	인물이 주어진 운명을 벗어나려 함으로써 겪는 갈등
	인물 - 자연	인물이 자연환경의 위력과 부딪쳐 싸우면서 겪는 갈등



△ 내적 갈등



△ 외적 갈등 : 인물 - 인물



△ 외적 갈등 : 인물 - 사회

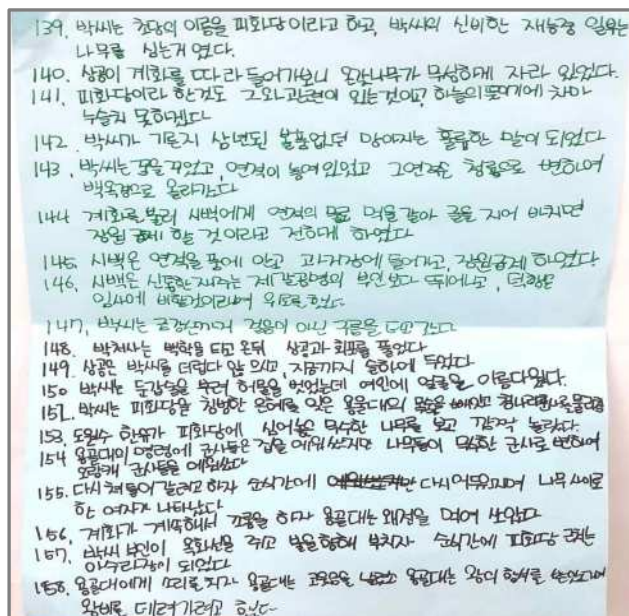


△ 외적 갈등 : 인물 - 운명



△ 외적 갈등 : 인물 - 자연

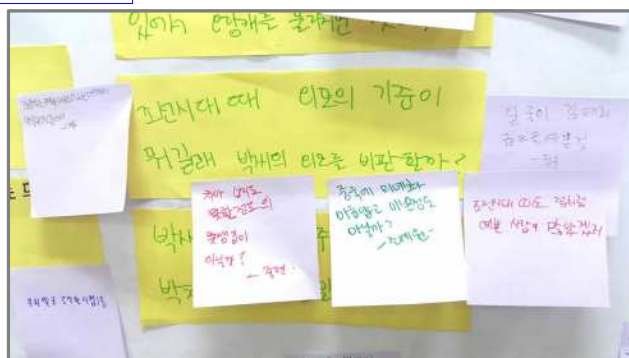
활동 목표	핵심 키워드를 뽑아 내어 내용을 요약하고 가치 질문을 만들어 넘으로써 작품을 적극적으로 이해할 수 있다.
활동 소개	텍스트를 꼼꼼하게 읽으며 이해하는 독해 활동이다. 더 나아가 기본 내용 이해를 기반으로 가치 질문을 발굴함으로써 적극적인 문학 감상의 독자가 될 수 있도록 한다. 가치 질문이란 사실 질문과 상대적인 의미로, 본문 텍스트에 답이 나오지 않는 질문에 해당하며 개연성 있는 추론을 통해 만들어 낸다. - 가치 질문의 예 - 주요섭, 「사랑 손님과 어머니」 : 옥희 어머니는 죽은 남편을 잊지 못하는 행동을 하면서 왜 사랑 손님에게 호감을 갖게 되었을까?
활동 유형	개별 활동, 모둠 활동(4인 1모둠)
준비물	[개별] 색 사인펜, 2가지 색깔의 A4 색지(서로 다른 색깔의 색지 1장씩), 포스트잇 [모둠] 2절 전지 1장
활동 방법	3 : 핵심 키워드 3개 ① 각자 소설을 읽으며 매 쪽마다 본인이 중요하다고 생각하는 핵심 키워드 3개를 골라 색 사인펜으로 □ 표시한다. 1 : 1문장으로 연결하기 ② 핵심 키워드 3개를 연결하여 한 문장으로 표현한다. 되도록 한 쪽마다 한 줄 요약이 될 수 있도록 하며 중요한 것과 중요하지 않은 것을 구분한다. ③ 한 문장 요약은 A4 색지에 쪽수를 표시하여 한 줄씩 기록한 후 모둠 전지에 부착한다. 5 : 5개의 가치 질문 생성하기 ④ 모든 쪽의 한 문장 요약이 끝났을 때 5개의 가치 질문을 만든다. - 가치 질문은 소설 속 갈등 상황을 위주로 생성하도록 한다. ⑤ 가치 질문 5개는 요약한 A4 색지 하단에 이어 붙인다. - 한 문장 요약에 사용한 색지와 다른 색의 색지를 5등분하여 사용한다. 1모둠 4인일 경우 각 모둠 전지에는 가치 질문이 20개가 붙게 된다. ⑥ 학생들에게 포스트잇을 모둠 수만큼 나누어 준다. - 전체 모둠 수가 5모둠일 경우 포스트잇은 개인당 5장을 준다. ⑦ 각 모둠의 전지를 자유롭게 관람하면서 각 모둠 전지 안에 있는 가치 질문 20개 중 가장 마음에 드는 가치 질문 1개에만 포스트 잇으로 자신의 의견을 기록하여 붙인다. - 교실 벽면에 모둠 전지를 부착하여 다음 수업시간 전까지 활동할 수 있도록 한다.
지도 방안	- 풍부한 상상력을 발휘할 수 있도록 디딤영상은 활동이 끝날 즈음에 제공하도록 한다. 3-1-5 활동을 하면서 모둠원끼리 언제든지 서로 도움을 주고받을 수 있도록 좌석을 배치한다. - 다른 모둠의 가치 질문에 의견을 남길 때에는 반드시 본인의 이름을 적도록 하여 책임감 있게 임할 수 있도록 한다.



다
와



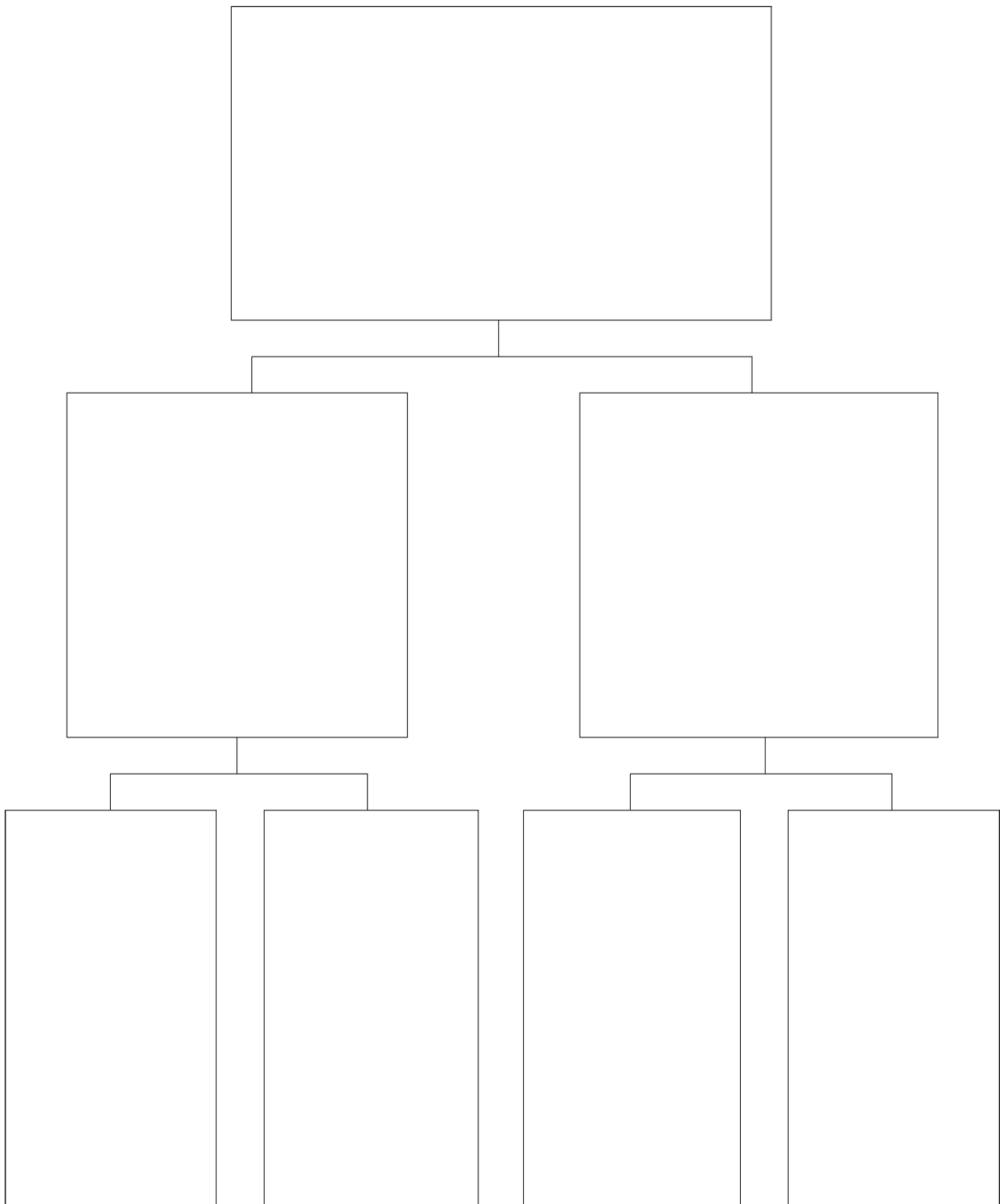
△ 모둠별로 개별 활동지 모아 붙이기



31 갈등의 진행과 해결 과정 367

활동 목표	소설을 읽으며 발굴한 가치 질문을 공유하고 한 편의 소설에 대한 다양한 관점을 경험할 수 있다.
활동 소개	각 개인이 발굴한 가치 질문을 대상으로 토너먼트 형식의 대전을 벌여 모둠의 대표 가치 질문을 선정하고, 같은 방식으로 모둠별로 토너먼트 형식의 대전을 벌임으로써 작품을 깊이 이해하고 작품에 대한 다양한 사고를 공유하는 활동이다.
활동 유형	개별 활동, 모둠 활동(4인 1모듬), 전체 활동
준비물	[개별] 스티커 2장, 포스트잇 [모듬] 모듬별 3-1-5 활동 전지, 가치 질문 기록 용지(A4 색지 1/2 크기) 1장
활동 방법	① 모듬별 3-1-5 활동 전지를 모듬 책상 한 가운데 펼쳐 놓는다. ② 다른 친구들이 붙여 준 포스트잇을 읽으며 가장 잘 되었다고 생각되는 가치 질문을 1개 선정한다. ③ 모듬원 4명이 각자 선정한 가치 질문에 대해 토너먼트 형식으로 토의를 하여 최종 가치 질문 1개를 뽑는다. ■ 가치 질문 배틀 <pre> graph TD A[최종 선정 가치 질문] --- B[가치 질문 1] A --- C[가치 질문 2] A --- D[가치 질문 3] A --- E[가치 질문 4] A --- F[가치 질문 5] </pre> ④ 모듬별로 선정된 가치 질문을 기록 용지에 큰 글씨로 기록한 후 칠판에 부착한다. ⑤ 전체 학생들에게 스티커를 2장씩 지급하고 가장 가치 있다고 생각되는 질문에 붙이도록 한다. ⑥ 최종 선정은 학생 스티커 수 50%+교사 의견 50%를 반영하여 결정한다. - 교사는 좋다, 나쁘다는 이분법적 결정보다는 학생들이 사실 질문과 가치 질문 중 어느 쪽에 가까운지 판단할 수 있도록 질문한다. - 가치 질문이라고 해도 어느 정도의 단계에 해당하는 수준인지 학생들이 가늠할 수 있도록 하여 스스로 판정을 내릴 수 있도록 돕는다. ✓ 가치 질문의 단계 : ㉠ 현덕, 「하늘은 맑건만」 - 1단계 : 사실 질문에 가깝다. ㉠ 문기는 수만이의 협박에 어디에 있는 돈을 훔쳤는가? - 2단계 : 가치 질문의 영역에 속한다. 그러나 사고의 심화 과정 초입 단계이다. ㉠ 문기는 돈을 훔치면서 어떤 마음이 들었을까? - 3단계 : 가치 질문의 수준 높은 단계이다. 때로는 도덕적, 철학적 판단을 요하기도 한다. ㉠ 인간은 육체적 고통과 정신적 고통 중 무엇을 견디기 쉬울까? ⑦ 최종적으로 갈등과 관련된 가치 질문이 선정되면 개인적으로 해결 방안을 모색하여 포스트잇에 이름과 함께 기록하고 질문 주변에 자유롭게 부착하여 다른 친구들과 생각을 공유한다.
지도 방안	• 선정 과정에서 비판적인 의견을 제시할 때에는 반드시 객관적인 근거를 제시함으로써 상대를 설득할 수 있도록 해야 함을 안내한다. • 모듬 활동 중 발생하는 갈등 상황을 직접 경험할 수 있도록 ‘토너먼트 대전’의 형식으로 가치 질문을 선정하도록 하고 갈등 극복 방안을 의사소통 과정에서 터득하도록 유도한다.

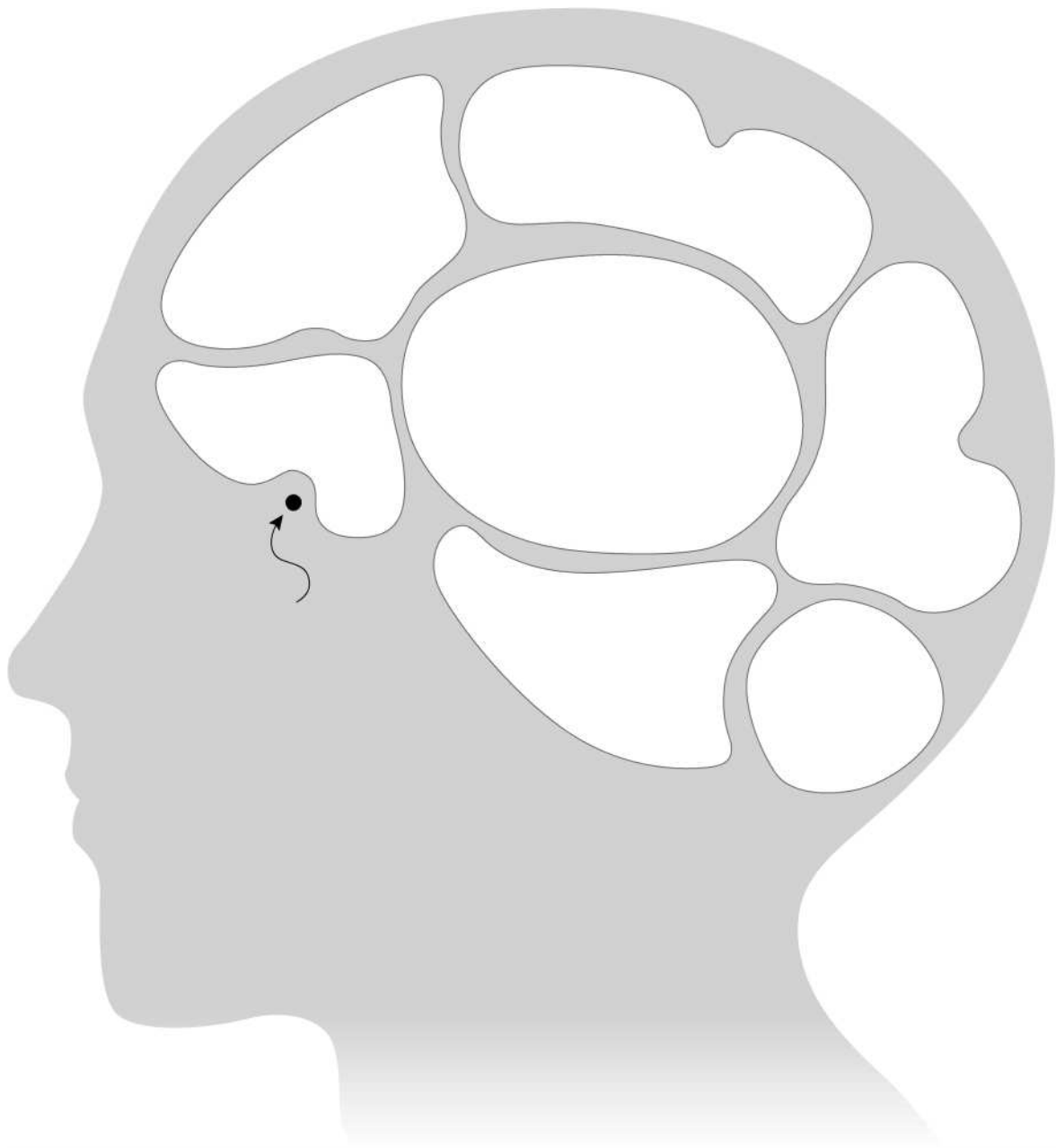
학습 주제	갈등의 진행과 해결 과정	소속	____학년 ____반 ____모둠
학습 목표	소설을 읽으며 발굴한 가치 질문을 공유하고 한 편의 소설에 대한 다양한 관점을 경험할 수 있다.	모둠원 이름	



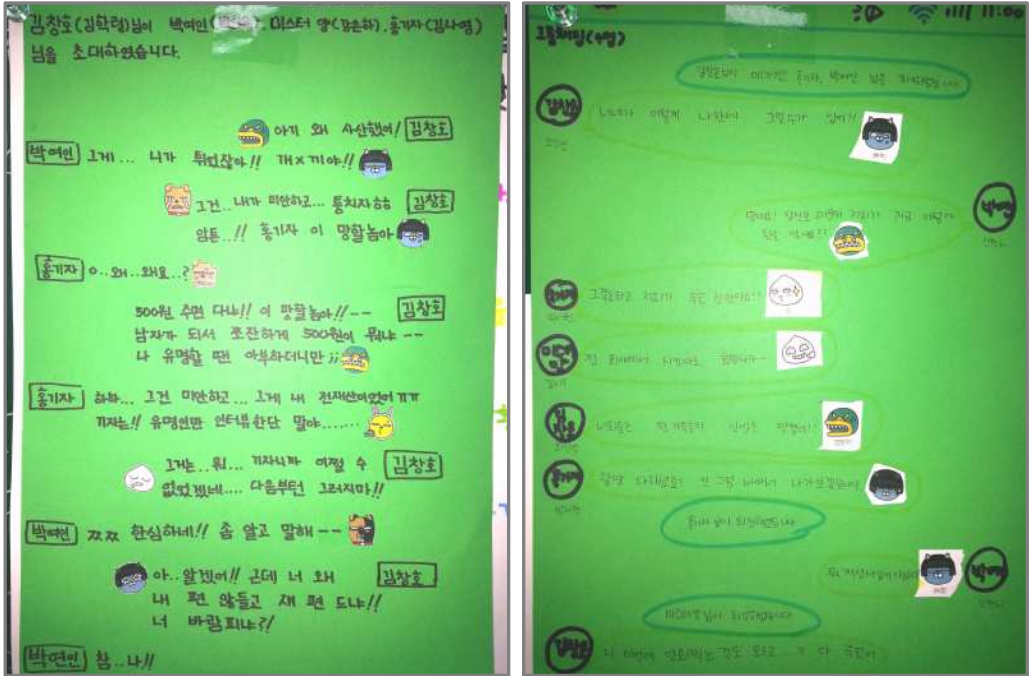
활동 목표	인물의 심리를 파악하고 인물 간 관계를 규명함으로써 갈등의 양상을 구조화할 수 있다.
활동 유형	개별 활동, 모둠 활동
준비물	[개별] 뇌 구조 활동지, A4 용지, 색연필
활동 방법	[뇌 구조 그리기] ① 소설 속에 등장하는 대표적인 인물을 선정하여 심층 분석 내용을 핵심 키워드 또는 간단하게 요약된 내용으로 표현한다. 텍스트 대신 이미지로 표현할 수도 있다. - 인물이 겪는 심리적 갈등 상황을 찾아 정리하도록 안내한다. - 두 인물의 뇌 구조를 한 장에 모두 표현하도록 하고 공통점과 차이점을 색연필로 구분할 수도 있다. △ 뇌 구조 그리기 ② 선정한 핵심 키워드가 왜 서로 다른지, 모둠별로 이야기해 본다. [다섯 손가락 비주얼 싱킹] ① 종이에 손바닥을 펼치고 본을 뜬다. ② 손가락 끝부분에는 각각의 인물을 배치하고 인물의 얼굴을 상상하여 그려 넣는다. ③ 손가락에는 각 인물의 특징(외모, 성격, 처지 등)을 간략하게 서술한다. ④ 손바닥에는 손금으로 인물 관계를 표시한다. 우호적인 관계, 대립하는 관계, 상호 작용이 잘 일어나는 관계, 서먹한 관계 등을 각자 자신의 방식으로 표현하도록 한다. ⑤ 인물 관계 구조를 모둠별로 비교하며 서로 다른 점이 있는지 찾아본다. △ 다섯 손가락 비주얼 싱킹
지도 방안	• 학생들이 이미지 표현에만 시간을 들이지 않도록 안내한다. • 인물들의 심리적 갈등 상황을 표현한 핵심 키워드가 왜 서로 다른지 자신의 생각을 발표할 기회를 갖는다. • 인물 간의 관계를 표현한 다섯 손가락 비주얼 싱킹 활동을 마치고 모듬원의 결과물을 모아서 전시하여 반 전체 학생이 공유할 수 있도록 한다.

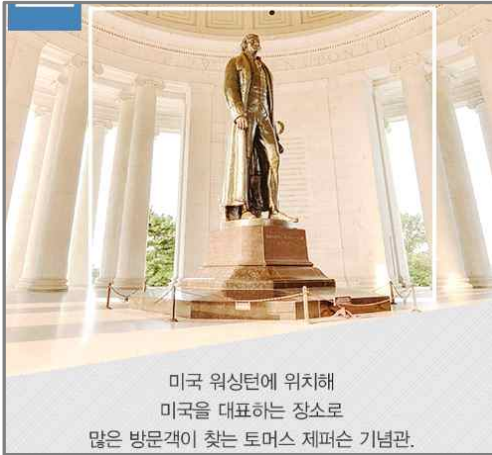
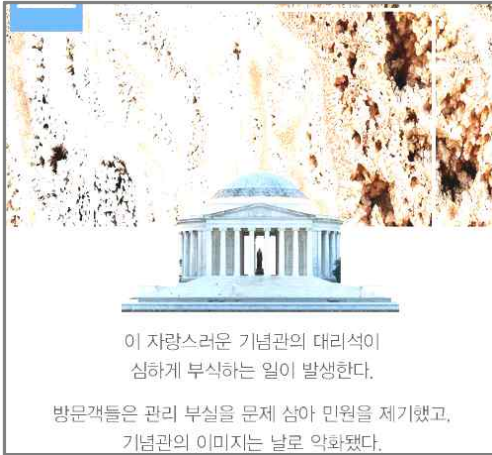
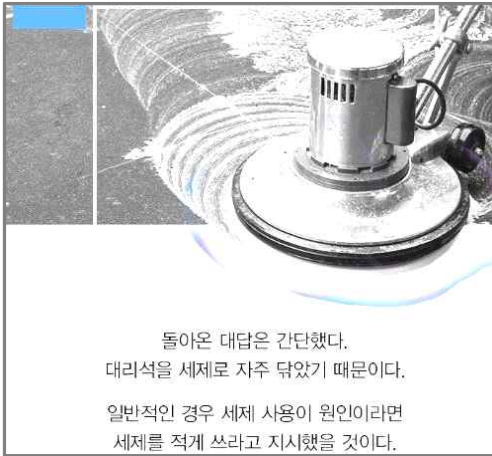
학습 주제	갈등의 진행과 해결 과정	소속	____학년 ____반 ____번
학습 목표	인물의 심리를 파악하고 인물 간 관계를 규명함으로써 갈등의 양상을 구조화할 수 있다.	이름	

- 작품명 :
- 선정한 인물 :

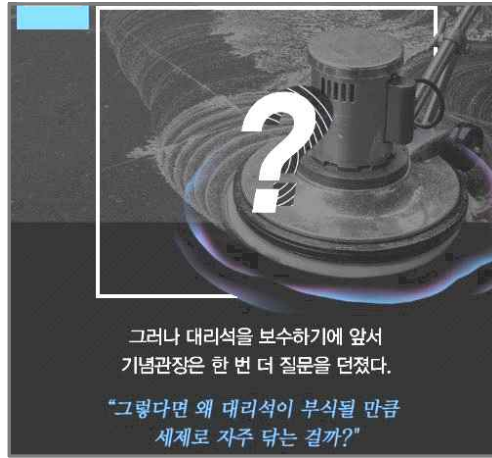


활동 4 가상 갈등 특(TALK)으로 갈등 상황 이해하기

활동 목표	작품 속 인물의 입장이 되어 갈등을 극복하는 공감 대화를 할 수 있다.
활동 소개	소설 속 등장인물의 입장이 되어 인물의 심리 상태 및 갈등 상황을 바탕으로 가상의 SNS 대화를 해 보는 활동이다. 이를 통해 등장인물의 성격과 갈등 상황에 대한 이해를 높임과 동시에 갈등 상황을 극복하는 방법을 모색해 보도록 한다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모둠)
준비물	[모둠] 8절지, 색 사인펜, 포스트잇, 이모티콘 출력물
활동 방법	① 모둠원이 각각 소설 속 등장인물별로 역할을 나누어 맡는다. ② 소설 속 인물이 되어 가상의 SNS 대화창에서 대화를 주고받는다. - 인물의 심리와 인물이 겪고 있는 갈등 상황을 충분히 공감했을 때 심층적인 대화가 가능함을 안내한다. ③ 갈등 상황을 극복할 수 있는 공감 대화 방법을 소개한다. - 경청하며 공감하고 있다는 말로 표현하기 - 비난하지 않고 상대의 부정적 감정도 인정하기 - ‘나’를 주어로 자신의 감정을 표현하기
	 △ 가상 SNS 대화
지도 방안	• 모둠원이 함께 역할극의 형태로 대화를 나누며 각자 포스트잇에 기록을 남긴 후 순서대로 모아 정리할 수도 있다. • 자신의 대화 내용과 가장 잘 어울리는 이모티콘을 부착하여 대화의 효과를 높일 수 있다.

활동 목표	5WHY 기법을 통해 갈등을 일으키는 문제의 원인을 규명하고 근본적인 해결 방안을 마련할 수 있다.
활동 소개	5WHY란 ‘왜’라는 질문을 반복하여 문제의 근본 원인을 찾는 방법이다. - 어떤 일이든 5번은 고민해야 한다는 의미로 현재 시점에서 해결할 수 있는 답변만 한다. - ‘왜’라고 질문할 수 없을 때까지 진행하며 이 과정에서 근본적인 해결책을 도출하게 된다. - 다양한 갈등 상황을 극복할 수 있는 창조적 사고의 매커니즘을 경험할 수 있다. - 5WHY는 계속 반복될 수 있으며 생각보다 답을 얻기가 쉽지 않을 수도 있다.
활동 유형	개별 활동
준비물	[개인] 5WHY 활동지
활동 방법	① 최근 자신이 겪고 있는 갈등 상황을 떠올려 그중 하나를 주제로 선택한다. ② 5WHY 기법에 따라 문제의 원인을 파악하여 해결 방법을 모색해 보도록 한다. ■ 5WHY 예시 자료  미국 워싱턴에 위치해 미국을 대표하는 장소로 많은 방문객이 찾는 토머스 제퍼슨 기념관.  이 자랑스러운 기념관의 대리석이 심하게 부식하는 일이 발생한다. 방문객들은 관리 부실을 문제 삼아 민원을 제기했고, 기념관의 이미지는 날로 악화됐다. △ 문제 상황  값비싼 대리석을 사용했는데도 부식은 빠르게 진행됐다. 이를 이상하게 여긴 기념관장. “왜 대리석들이 저렇게 빨리 부식되는 걸까?”  돌아온 대답은 간단했다. 대리석을 세제로 자주 닦았기 때문이다. 일반적인 경우 세제 사용이 원인이라면 세제를 적게 쓰라고 지시했을 것이다. △ 1 WHY

활동 방법



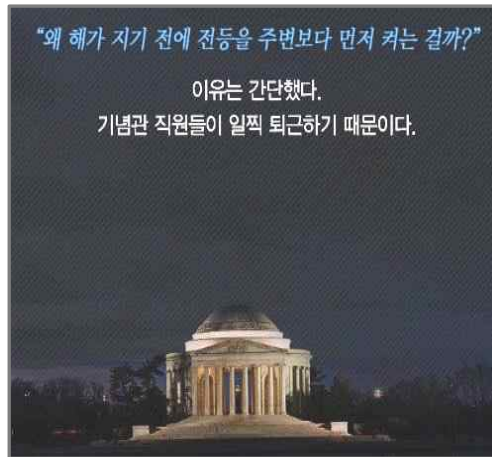
△ 2 WHY



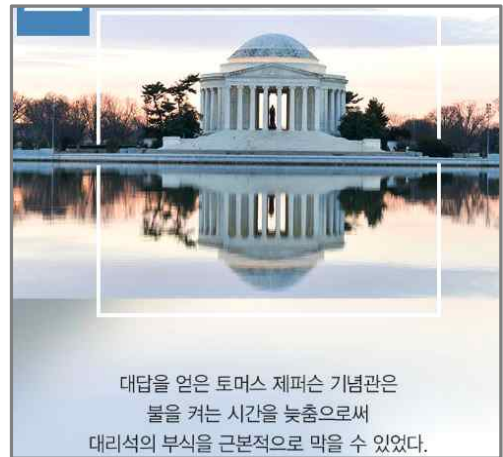
△ 3 WHY



△ 4 WHY



△ 5 WHY



△ 문제 해결

- 네이버 포스트, 「한국인이 가장 못하는 것 - 오늘은 유익한 질문을 했니?」

지도 방안

- 5WHY 기법을 통해 문제의 원인을 찾을 때 계속 같은 자리를 맴돌 수 있다. 이때 5WHY 기법이 실패한 것이 아니라 무한케도처럼 반복되는 문제의 고리를 발견할 수 있는 좋은 기회임을 인지시킨다. 그 고리를 차단하면 근본 해결 방안에 다가갈 수 있기 때문이다.
- 단계별로 WHY라는 질문을 이어 나갈 때에는 반드시 전 단계의 답변에서 이어 나가야 한다는 점을 안내한다.

학습 주제	갈등의 진행과 해결 과정	소속	____학년 ____반 ____번
학습 목표	5WHY 기법을 통해 갈등을 일으키는 문제의 원인을 정확히 규명하고 근본적인 해결 방안을 마련할 수 있다.	이름	

문제 상황		
1 WHY	질문	
	답변	
2 WHY	질문	
	답변	
3 WHY	질문	
	답변	
4 WHY	질문	
	답변	
5 WHY	질문	
	답변	

활동 평가지

____학년 ____반 ____번 이름 _____

① 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 3-1-5 독해 프로젝트 활동을 통해 내용을 요약할 수 있는가?			
	2. 글 속에서 가치 있는 질문을 만들 수 있는가?			
	3. 텍스트와 이미지를 조합하여 비주얼 싱킹 활동을 할 수 있는가?			
	4. 갈등 가상 톡 활동을 통해 창의적인 생각을 표현할 수 있는가?			
	5. 5WHY 기법을 창의적으로 수행할 수 있는가?			
활동 참여도	활동 ① 3-1-5 독해 프로젝트로 핵심 내용 정리하기			
	활동 ② 가치 질문 배틀로 창의적인 생각 공유하기			
	활동 ③ 뇌 구조 그리기와 다섯 손가락 비주얼 싱킹으로 갈등 양상 파악하기			
	활동 ④ 가상 갈등 톡(TALK)으로 갈등 상황 이해하기			
	활동 ⑤ 5WHY 기법으로 갈등 해결하기			
느낀 점				

② 상호 평가하기

우리 모둠 활동 만족도		☆☆☆☆☆
모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

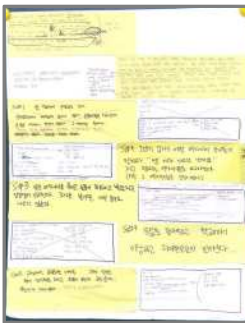
교사 평가하기

| 같은 주제 다른 활동

활동 갈등 상황을 단편 영화로 제작하기



△ 시나리오 기획 회의



△ 통합한 시나리오



△ 영화 촬영하기



△ 영화 상영 안내 포스터

- ⑦ 학교 축제나 수업 시간을 활용하여 교실에 영화관을 만들어 상영한다.
 - 상영할 영화를 엄선하여 시간표를 제작하고 안내 도우미와 영사 기사를 정한다.
- ⑧ 관람을 희망하는 학생들에게 스티커 2장을 배부하고 관람이 끝난 뒤 재미있게 본 영화 제목에 스티커를 부착하도록 하여 동료 평가로 반영한다.

■ 활동 소개

갈등 상황을 담은 시나리오를 협업으로 창작하고 다양한 기법을 적용하여 영화로 제작한다. 아울러 영화를 제작하는 과정에서 겪는 다양한 갈등과 그 해결 방안을 스토리 보드에 기록한다.

■ 활동 방법

- ① 개별적으로 A4 용지 1장 내외 분량의 시나리오를 작성한다.
 - 방학 과제물의 형태로 제시하여도 좋다.
- ② 시나리오의 유형을 포스트잇에 기록한 후 자신의 시나리오 종이 맨 위에 붙인다.
 - 액션, SF, 코미디, 스릴러, 전쟁, 스포츠, 판타지, 멜로 등으로 분류한다.
- ③ 전체 학생을 대상으로 같은 장르를 선택한 학생들끼리 모아 모둠을 편성한다.
 - 한 모둠은 5~6명으로 구성한다.
- ④ 각자 써 온 시나리오의 줄거리를 하나로 통합하는 기획 회의를 한다.
- ⑤ 역할을 나누어 맡고 영화 제작 스토리 보드를 작성한다.

담당 역할	해야 할 일
총감독	촬영 일정 기획 및 장소 섭외
촬영 감독	영상 촬영 및 편집
시나리오 작가	시나리오 정리 및 스토리 보드 관리
소품 담당	촬영에 필요한 소품 확인 및 제작
제작 과정 기록	영화 제작 과정 촬영 및 갈등 해결 모습 정리

- ⑥ 영화 제작 과정을 기록하는 역할을 만들어 제작 과정에서 빚어지는 갈등 상황을 정리한다.
 - 영화 상영이 끝나면 갈등 해결 사례를 발표한다.

32 성장을 다룬 작품을 통한 자신의 삶 성찰

- [학습 목표] • 등장인물의 심리를 이해하며 인간의 성장을 다룬 작품을 읽는다.
• 인간의 성장을 다룬 작품을 읽으며 자신의 삶을 성찰하는 태도를 지닌다.

거꾸로교실 수업 흐름도

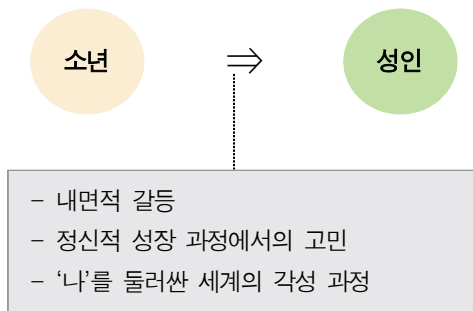
배움 준비	▶ 학습 목표 제시 이번 단원의 학습 목표를 확인하고, 배움의 흐름을 이해한다. ▶ 디딤영상 내용 점검 이전 수업 내용을 환기하며 수업을 준비한다.
생각 기초	활동 1 등장인물의 심리 파악하기 소설 내용 중 등장인물의 감정이 잘 드러난 장면을 찾으며 학생 스스로 끝까지 몰입하여 소설을 읽도록 하는 활동이다.
생각 심화	활동 2 '심리 빙고 게임'으로 소설 내용 이해하기 [활동 1]에서 찾은 내용을 빙고 게임을 하며 다 함께 맞춰 보는 활동이다. 각 모둠이 찾은 내용을 하나씩 돌아가며 발표하면서 소설의 내용을 깊이 있게 이해하도록 한다. 활동 3 등장인물을 내 친구처럼 소개하기 등장인물을 소개하는 활동을 통해 인물을 중심으로 소설의 내용을 이해할 수 있다. 등장인물의 이름으로 3행시 짓기 활동을 포함하여 인물의 특징을 압축적으로 표현해 볼 수 있도록 한다. 활동 4 '주인공에게 편지 쓰기' 활동으로 자신의 삶 성찰하기 주인공에게 편지를 써 보는 활동을 통해 자신의 삶을 돌아보고 성찰하는 시간을 갖는다. 서로의 경험에 응원 댓글을 달아 주며 위안과 용기를 얻을 수 있다.
생각 적용	활동 5 '스토리 공 만들기' 활동으로 줄거리 요약하기 소설의 전체 분량을 모듬원 수만큼 나눠 각자가 맡은 부분에서 가장 핵심적인 사건이나 중심 소재가 드러난 장면을 그림으로 표현한다. 각 모듬에서 총 12컷의 그림을 완성하여 12면체 스토리 공으로 줄거리를 요약하는 활동을 진행한다.
배움 정리	▶ 학습 확인 이번 단원의 배움 내용을 키워드 중심으로 언급하며 정리한다. ▶ 개별, 모듬별 활동지 제출 개별, 모듬별 활동지 및 결과물(12면체 스토리 공)을 제출하도록 하고 피드백한다.
지도상의 유의점	학생들이 스스로 소설의 내용을 읽으며 등장인물들의 감정을 이해하고, 이를 통해 자신의 삶을 돌아보고 성찰하는 기회를 가질 수 있도록 한다.

① 소설이란?

- 사실 또는 작가의 상상력에 바탕을 두고 허구적으로 이야기를 꾸며 나간 산문체의 문학 양식. 즉, 현실에 있음직한 일을 작가가 상상하여 꾸며 낸 이야기를 말한다.

② 인간의 성장을 다룬 소설의 의미와 특징

- 인간의 성장을 다룬 소설의 의미



[인간의 성장을 다룬 작품이란?]

- 바람직하고 가치 있는 삶에 대한 탐구와 성찰을 담은 작품, 성장 과정의 고민을 담은 작품 등을 말함.
- 작품 속에 성장 과정에서 겪는 여러 어려움과 고민을 형상화함.
- 주인공이 어린 시절부터 어른이 되기까지 자신의 인격을 완성해 가는 과정을 그려 냄.

- 인간의 성장을 다룬 소설의 특징

- 성장 소설의 플롯은 탐색 이야기의 변형이다.
- 성장 소설은 한 중심인물에 초점을 두는 소설이다.
- 성장 소설은 '전기적'이고 '사회적'인 것과 관련된다.
- 소설에서 발생하는 사건은 개인의 삶의 방향을 결정하는 역할을 한다.

(이재선, 『현대 한국 소설사(1945~1990)』)

③ 성장을 다룬 소설 읽기의 필요성

- 바람직하고 가치 있는 삶에 관한 탐구를 할 수 있다.
- 소설 속 인물의 삶을 통해 자신의 삶을 위로받을 수 있다.
- 다른 사람의 삶을 들여다보는 과정을 통해 자신의 내면을 한층 성장시킬 수 있다.
- 소설 속 인물의 삶뿐만 아니라 자신의 삶을 성찰하고 반성하여 더 나은 모습으로 나아갈 수 있다.

④ 성장을 다룬 소설을 바탕으로 자신의 삶 성찰하기

작품의 내용 파악하기	• 인물이 처한 상황과 사건에 따른 심리 및 태도 변화를 파악한다. • 소재에 담긴 의도 파악한다. • 인물의 태도 변화를 살펴봄에 작가가 전달하고자 하는 것을 파악한다.
작품을 바탕으로 자신의 삶 성찰하기	• 작품 속 인물의 경험을 자신의 삶과 관련짓는다. • 자신의 성찰 과정을 친구들과 공유한다.

활동 1 등장인물의 심리 파악하기

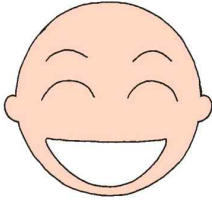
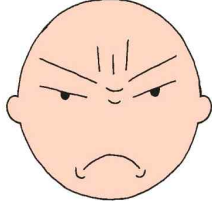
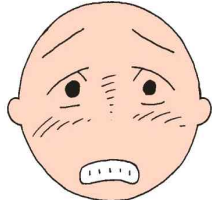
활동 목표	등장인물들의 감정과 심리를 파악하며 소설 내용을 파악할 수 있다.
활동 소개	인물의 감정에 초점을 맞추어 소설 내용을 읽도록 유도하는 활동을 진행한다. 교과서에 실린 소설인 「보리방구 조수택」을 읽고 다섯 가지의 감정이 드러나는 부분을 찾아보며 읽기 활동에 몰입하도록 한다.
활동 유형	개별 활동, 모둠 활동(4인 1모듬)
준비물	교과서, 활동지, 색 사인펜, 포스트잇
활동 방법	① 각 모듬에 다섯 가지 감정이 드러난 인물의 표정이 담긴 활동지를 나누어 준다. [개별 활동] ② 소설을 읽으며 활동지 속의 다섯 가지 감정 중 하나가 잘 드러난 부분을 찾아 포스트잇에 적는다. - 어떤 등장인물의 감정이 드러난 내용인지 각각 구분하여 적도록 한다. - 활동이 끝난 뒤에 각 모듬별로 정리한 내용을 맞춰 볼 때 객관적으로 비교할 수 있도록 소설 속 문구나 문장을 그대로 옮겨 적도록 한다. - 각 감정마다 일정한 색깔을 정하여 해당 색깔의 펜으로 적도록 한다. - 찾은 내용은 포스트잇 한 장 당 하나만 적도록 한다. [모듬 활동] ③ 각자 개별적으로 정리한 포스트잇을 모듬 활동지의 해당 감정 옆에 붙인다. - 등장인물의 심리 상태에 대해 모듬 내에서 서로 상의하는 것은 얼마든지 가능하다.
	 △ 소설 「보리방구 조수택」 속 등장 인물의 심리를 찾아 정리하기 활동 모습과 활동지
지도 방안	• 정해진 색깔의 사인펜을 사용하도록 하고, 자신이 찾은 것에만 본인의 이름을 적어 활동의 책임감을 부여하도록 한다. • 찾은 내용들이 중복되지 않고 모듬원들이 모두 참여할 수 있도록 모듬원이 돌아가며 포스트잇을 붙일 수 있도록 지도한다.

「보리 방구 조수택」, 유은실

모듬 활동지

이 글은 ‘나(구윤희)’가 모두가 짝이 되길 꺼리는 보리 방구 조수택과 짝이 된 뒤에 겪는 사건을 그린 소설로, 어린 시절 수택이에게 큰 상처를 주었던 기억을 떠올리며 오랫동안 이를 반성하고 수택이에게 미안해하고 있다.

학습 주제	성장을 다룬 작품을 통한 자신의 삶 성찰	소속	____학년 ____반 ____모듬
학습 목표	소설을 읽으며 작품 속 등장인물의 심리를 파악할 수 있다.	모듬원	

「보리방구 조수택」		
심리	구윤희	조수택
 기쁨, 고마움		예 “윤희야, 이거 어제 배달하고 남은 거야.”(이○○)
 슬픔, 속상함		예 “선생님 맨 뒷자리로 보내 주세요.”(김○○)
 화남, 짜증	예 나는 두 손으로 있는 힘껏 신문을 구겨서 던져 버렸단다.(박○○) 예 “다시는 나한테 신문 주지마!”(김○○)	
 부끄러움, 후회	예 나는 얼굴이 빨강게 달아올랐어.(이○○)	
 두려움, 걱정		예 수택이는 어깨를 떨고 있었어.(박○○)

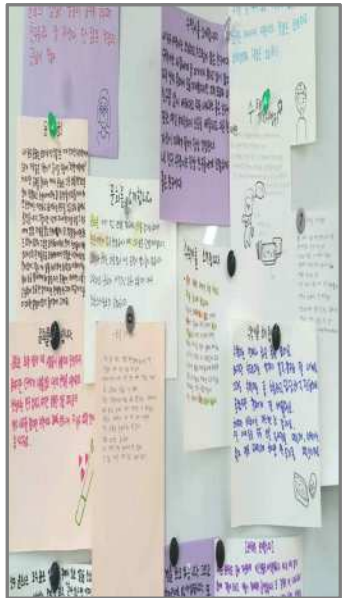
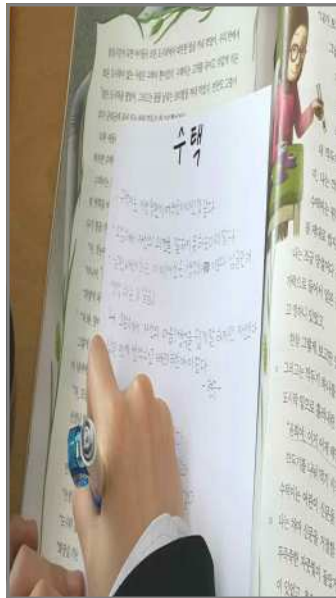
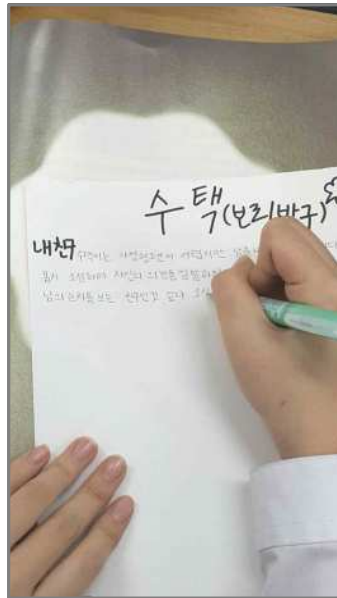
활동 2 '심리 빙고 게임'으로 소설 내용 이해하기

활동 목표	각 모둠에서 5개의 감정에 해당하는 내용을 정리한 것을 모둠별로 돌아가며 발표하여 소설 내용을 더 깊이 이해할 수 있도록 한다.
활동 소개	[활동 ❶]에서 모둠별로 찾은 내용을 빙고 게임을 통해 다 함께 맞춰 보는 시간이다. 자신의 모둠에서 찾지 못한 내용까지 모두가 함께 알아 갈 수 있어 더욱 의미 있는 활동이다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모둠)
준비물	[활동 ❶]에서 완성한 모둠 활동지, 필기구, 사인펜
활동 방법	① 각 모듬의 1번에 해당하는 학생이 첫 번째 감정에 해당하는 소설의 내용을 발표한다. ② 발표를 한 내용은 동그라미 표시를 해 둔다. - 다른 모듬에서 발표한 내용이 우리 모듬에도 있다면 그 내용에도 동그라미 표시를 한다. - 각 동그라미는 1점에 해당한다. - 다른 모듬에서 발표하지 않은 내용(동그라미 표시가 안 된 내용)을 발표하도록 한다. ③ 각 조의 2번이 두 번째 감정에 대한 소설의 내용을 발표하고 3~5번도 정해진 감정에 대한 내용을 같은 방법으로 발표한다. ④ 발표한 부분이 다른 모듬에서 발견하지 못한 부분일 경우 해당 부분을 선정한 까닭을 친구들에게 설명하고, 맞는 내용이라고 판단될 경우 발표한 모듬만 1점을 획득하게 된다. - 학급 친구들의 동의를 얻지 못할 경우에는 답으로 인정하지 않는다. ⑤ 모든 모듬에서 더 이상 발표할 내용이 없을 때까지 모듬별로 계속 차례가 돌아간다. ⑥ 게임이 끝나면 모듬별로 점수를 확인하고 수업을 마무리한다.
지도 방안	• 각 모듬에서 찾은 다양한 내용들을 모두 발표할 수 있도록 하고, 찾은 내용이 같더라도 그 속에 다양한 감정이 있을 수 있음을 이해할 수 있도록 지도한다. • 같은 이야기 속에서 같은 사건을 겪더라도 주인공에 따라 다른 감정을 느낄 수 있음을 깨닫도록 한다.



△ 빙고 게임을 통한 인물들의 심리 확인하기

활동 목표	등장인물 소개 활동을 통해 전 차시 활동 내용을 마무리함과 동시에 소설의 전체 줄거리를 정리할 수 있다.
활동 소개	인물의 성격, 인물이 처한 상황, 주요 사건 등 소설 속 내용 정보를 바탕으로 등장인물을 내 친구인 것처럼 소개해 보는 활동이다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모듬), 개별 활동
준비물	교과서, 개별 활동지, 사인펜, 필기구
활동 방법	① 개별 활동지를 나누어 준다. ② 모둠원들이 상의하여 각각 소개할 등장인물을 정하도록 한다. - 2명은 여자 주인공인 구윤희, 2명은 남자 주인공인 조수택에 대해 소개한다. [개별 활동] ③ 자신이 맡은 등장인물을 자신의 친구라고 가정하고 활동지에 설명하도록 한다. - 등장인물의 특징을 압축적으로 표현할 수 있는 삼행시 짓기 활동을 포함하여 등장인물을 소개하는 글을 완성하도록 한다. [모듬 활동] ④ 소개 글을 다 쓰고 나면 모듬 안에서 먼저 소개 글의 내용을 공유하는 시간을 가지도록 한다. ⑤ 모듬에서 여자 주인공과 남자 주인공에 대해 발표할 사람을 각각 1명씩 정한다. ⑥ 모듬별로 돌아가며 발표하고, 반 전체 친구들과 그 내용을 공유한다.
지도 방안	• 모듬 안에서 서로 발표하며 공유하는 시간을 가질 때나 반 전체 공유 시간을 가질 때에 진지한 태도로 임하도록 한다. • 삼행시는 반 전체 아이들에게 발표의 기회를 주도록 하고, 등장인물의 성격과 특징을 잘 담아낸 삼행시를 선정해 보아도 좋다.

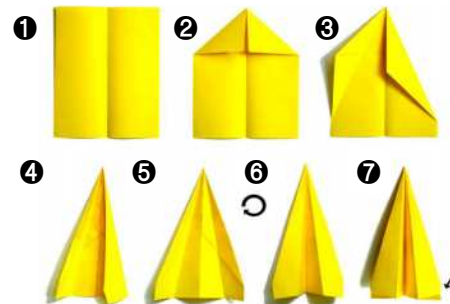


△ 등장인물 소개하기 활동

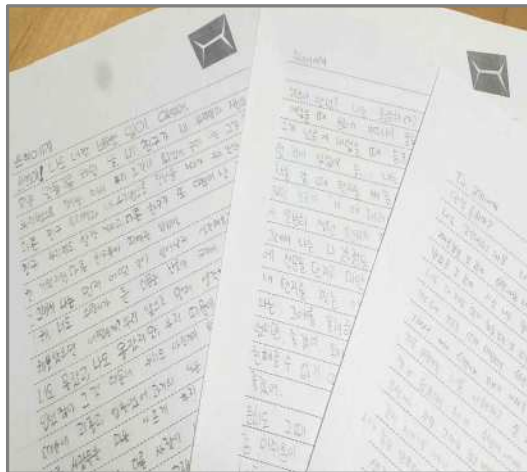
학습 주제	성장을 다룬 작품을 통한 자신의 삶 성찰	소속	____학년 ____반 ____번
학습 목표	소설 작품 속 등장인물들을 친구들에게 소개할 수 있다.	이름	

삼행시로 표현하기	소개하기
조	
수	
택	
삼행시로 표현하기	소개하기
구	
운	
희	

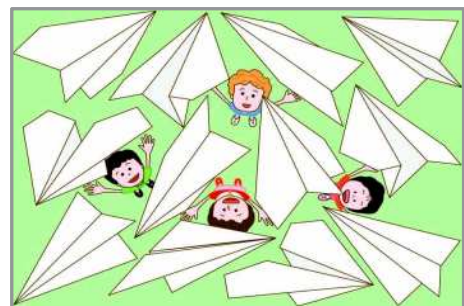
활동 목표	소설을 읽는 것에서 그치는 것이 아니라 소설의 내용을 자신의 경험과 연결지어 삶을 성찰하는 시간을 가지도록 한다.
활동 소개	주인공에게 편지를 쓰는 활동은 소설을 읽고 이해하는 것에만 그치는 것이 아니라 이를 바탕으로 자신의 삶을 돌아보게 하는 데에 의미가 있다. 자신의 생각을 친구들과 공유하는 활동을 통해 용기를 전할 수 있으며, 자신 또한 위안을 받을 수도 있다.
활동 유형	개별 활동, 전체 활동
준비물	편지 활동지, 필기구, 사인펜
활동 방법	[개별 활동] ① 두 주인공(구윤희, 조수택) 중에서 더 공감이 되는 주인공을 선택하도록 한다. ② 자신이 선택한 주인공에게 편지를 쓴다. - 주인공에게 쓰는 편지에는 반드시 자신이 경험한 내용이 포함되도록 한다. - 편지 쓴 사람의 이름을 밝히지 않도록 한다. [전체 활동] ③ 편지를 다 쓰고 나면 완성된 편지를 무작위로 다시 나누어 갖는다. - 편지를 다시 나누어 가질 때에는, 각자 자신의 편지로 종이비행기를 접어 날린 뒤 무작위로 종이비행기를 하나씩 선택하여 가져가는 방법을 사용한다. ④ 무작위로 선택한 친구의 편지 속 이야기를 읽은 뒤에 아래 칸에 응원 댓글을 쓴다. ⑤ 각자 돌아가며 편지의 내용과 자신이 적은 응원 댓글에 대해 발표한다.
지도 방안	• 자신의 것을 선택하더라도 자연스럽게 자신에게 응원과 용기를 주는 메시지를 적도록 한다. • 종이비행기를 날리는 방식으로 편지를 나눌 경우, 교실이 소란스럽지 않도록 잔잔한 음악을 틀어 주어도 좋다.



△ 종이비행기를 접는 방법



△ 주인공(윤희, 수택)에게 편지 쓰기



△ 종이비행기 날리기

학습 주제 성장을 다룬 작품을 통한 자신의 삶 성찰

학습 목표 소설 작품 속 등장인물들을 통해 자신의 삶을 성찰할 수 있다.



응원 댓글

활동 5 '스토리 공 만들기' 활동으로 줄거리 요약하기

활동 목표	소설의 중심 소재와 주요 장면들을 찾아 이미지로 표현한 뒤, 전체 줄거리를 요약하며 소설의 내용을 이해한다.
활동 소개	소설의 전체 줄거리를 글로 표현하는 것에서 더 나아가 소설의 주요 장면들을 이미지로 표현하여 스토리 공으로 완성해 보는 활동이다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모둠)
준비물	교과서, 12면체 전개도, 가위, 풀, 테이프, 사인펜, 색연필
활동 방법	① 12면체 전개도가 그려진 활동지를 각 모듬에 1장씩 배부한다. ② 모듬원끼리 소설의 전체 내용 중에서 이미지로 표현할 장면을 나눈다. - 소설 전체 분량을 모듬원 수만큼 나눈다. - 분량을 나눌 때는 소설의 구성 단계를 고려하거나 중심 사건을 기준으로 하여도 좋다. - 이미지로 표현할 소설 속 장면은 소설을 읽은 사람이라면 누구나 인상 깊게 생각하는 부분이어야 한다. ③ 모듬원은 자신이 맡은 분량 내에서 가장 핵심적인 사건 또는 중심 소재가 잘 드러난 부분을 이미지로 표현한다. ④ 12면체 전개도를 오린 뒤에 각자 세 장면씩 총 12컷의 이미지로 표현하여 소설의 줄거리를 완성하도록 한다. - 교과서에 이미 제시된 이미지를 따라 그리는 것이 아니라 자신만이 표현할 수 있는 것으로 그려 학생들의 상상력을 높일 수 있도록 한다. ⑤ 각자 완성한 면들을 풀과 테이프를 이용하여 붙여서 입체 스토리 공을 완성한다. - 완성된 스토리 공은 교실에 전시하여 서로 감상할 수 있도록 한다.
지도 방안	• 자신이 맡은 부분에서 그리고자 하는 이미지들이 모듬 안에서 겹치지 않도록 모듬원들끼리 수시로 이야기를 나누도록 하며, 활동을 어려워하는 모듬원을 도울 수 있게 하여 함께 완성하는 기쁨을 경험하도록 한다. • 이 단원에 속한 모든 활동이 끝난 후 자기 활동 평가지를 배부하여 여러 가지 활동을 통해 새로 배우게 된 점이나 느낀 점 등을 적도록 하면 전체 활동을 돌아보는 수업 성찰의 기회를 가질 수 있다.

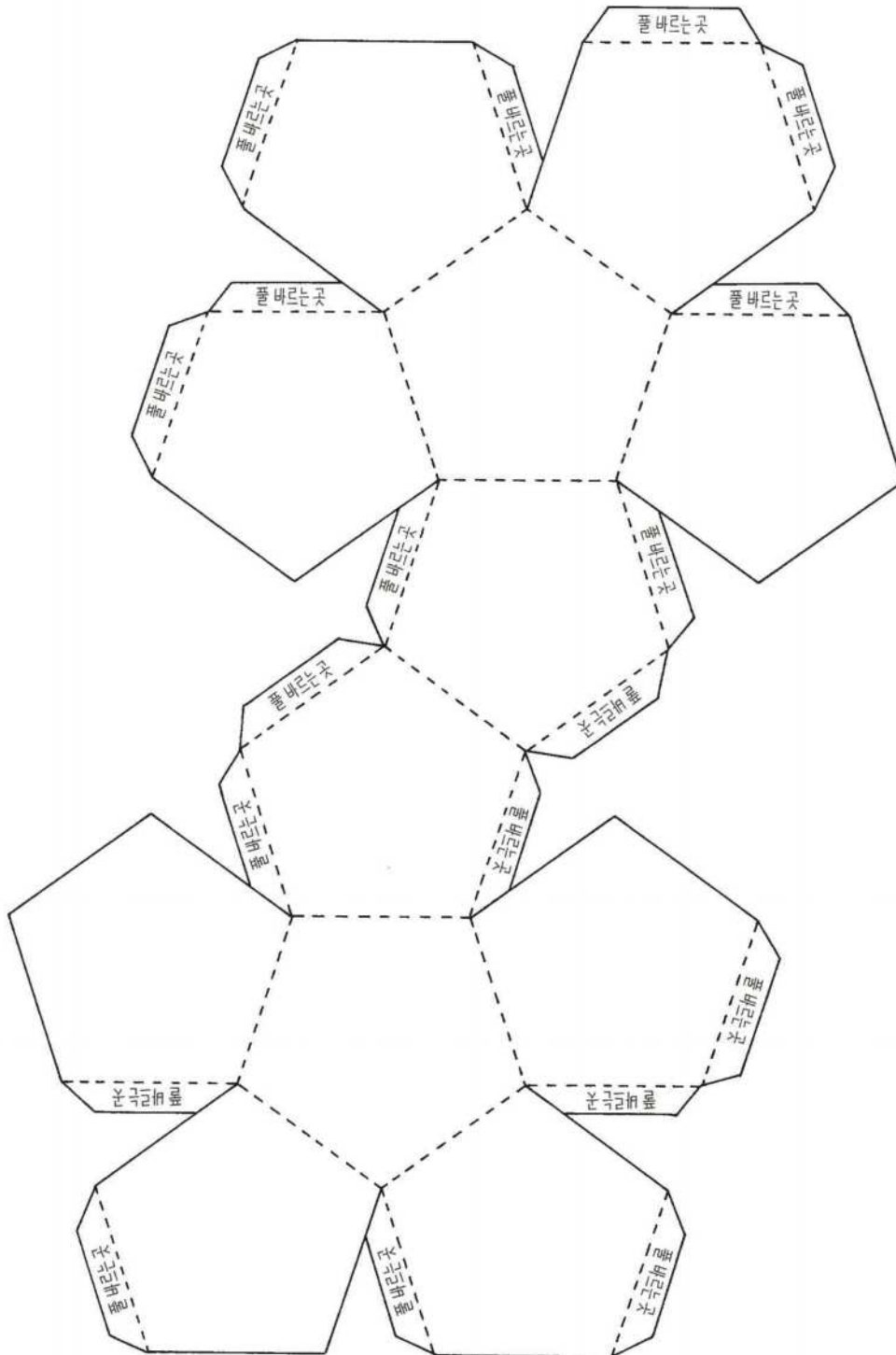


△ 소설 스토리 공 만들기

스토리공 만들기 활동 방법

- ① 소설 전체 내용을 모둠원 수만큼 나눈다.
- ② 자신이 맡은 부분의 주요 내용들을 이미지로 표현한다.
- ③ 모둠원들이 각자 만든 이미지들을 모아 12면체의 스토리 공으로 완성한다.

학습 주제	성장을 다룬 작품을 통한 자신의 삶 성찰	소속	____학년 ____반 ____번
학습 목표	소설의 주요 장면들을 이미지로 표현할 수 있다.	이름	



활동 평가지

____학년 ____반 ____번 이름 _____

① 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 작품 속 등장인물들의 심리 변화를 말할 수 있는가?			
	2. 등장인물들의 갈등의 진행 과정을 설명할 수 있는가?			
	3. 등장인물들의 태도 변화를 통해 작가의 의도를 설명할 수 있는가?			
	4. 작품 속 내용을 자신의 경험과 연결하여 삶을 성찰하였는가?			
활동 참여도	활동 ① 등장인물의 심리 파악하기			
	활동 ② ‘심리 빙고 게임’으로 소설 내용 이해하기			
	활동 ③ 등장인물을 내 친구처럼 소개하기			
	활동 ④ ‘주인공에게 편지 쓰기’ 활동으로 자신의 삶 성찰하기			
	활동 ⑤ ‘스토리 공 만들기’ 활동으로 줄거리 요약하기			
느낀 점				

② 상호 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆
--------------	-------

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

교사 평가하기

33 말하는 이의 관점을 고려한 작품 수용

- [학습 목표] • 서술자의 관점에 주목하여 작품을 수용할 수 있다.
• 작품 안에 형상화된 세계가 어떠한 관점으로 전달되고 있는지 파악할 수 있다.

거꾸로교실 수업 흐름도

배움 준비	▶ 학습 목표 제시 이번 단원의 학습 목표를 확인하고, 배움의 흐름을 이해한다. ▶ 디딤영상 내용 점검 디딤영상의 주요 내용을 환기시키고 수업을 준비한다.
생각 기초 (내용 이해하기)	활동 1, 2 어휘 보물찾기로 어휘의 뜻 파악하기, 지렁이 퍼즐로 어휘 정리하기 「동백꽃」에 나오는 낯선 낱말 뜻을 어휘 보물찾기, 지렁이 퍼즐 활동을 통해 학습하며 내용을 파악한다. 1930년대 강원도 산골을 배경으로 한 작품이므로 학생들에게 익숙하지 않은 어휘가 등장한다. 이를 미리 학습하여 작품의 내용 이해를 돕도록 한다. 활동 3, 4 구성 단계 주사위로 줄거리 완성하기, 키워드에 맞게 줄거리 쓰기 「동백꽃」의 구성 단계별 비주얼 싱킹 활동을 통해 줄거리를 그림으로 표현하고, 결과물인 주사위를 활용해 줄거리를 완성하여 이야기의 내용을 익히는 활동이다. 작품을 읽고 구성 단계로 나누어 그림으로 표현하기, 줄거리 완성하기 놀이, 키워드를 활용한 줄거리 쓰기 활동을 통해 1차~3차로 단계별 학습을 진행한다.
생각 심화 (서술자 파악하기)	활동 5 ‘오징어 다리 획득하기’ 게임으로 인물 분석하기 「동백꽃」의 주인공인 ‘나’와 ‘점순’의 행동과 생각이 드러난 표현을 찾아 오징어 다리 획득하기 놀이로 연결한 활동이다. 이를 통해 1인칭 주인공 시점의 특징을 이해할 수 있으며, 인물들의 행동과 의도를 파악할 수 있다. 활동 6 ‘인물 명함 만들기’ 활동으로 등장인물의 특징 파악하기 ‘인물 명함 만들기’를 통해 「동백꽃」의 주인공인 ‘나’와 ‘점순’이를 파악하는 활동이다. 오징어 다리 획득하기 활동을 하며 인물을 분석한 내용을 정리하고, 서술자를 찾아 특징을 정리하며 서술자의 시점을 바꾸는 다음 활동의 기초를 마련한다.
생각 적용 (서술자 바꾸기)	활동 7 지그소(Jigsaw) 활동을 통해 시점 바꿔 쓰기 지그소 활동을 통해 서술자를 바꾸어 써 봄으로써 문학 작품에서 서술자의 시점을 다르게 하였을 때 달라지는 점을 파악해 보는 활동이다. 이를 통해 동일한 사건도 시점이 변화하면 작품의 분위기와 사건의 의미가 달라짐을 알 수 있도록 한다.
배움 정리	▶ 학습 확인 이번 단원의 배움 내용을 키워드 중심으로 언급하며 정리한다. ▶ 개별, 모둠별 활동지 제출 개별, 모둠별 활동지 및 결과물을 제출하도록 하고 피드백한다.
지도상의 유의점	이 단원을 통해 서술자의 관점을 중심으로 소설을 감상하고, 시점에 따라 문학 작품의 분위기와 내용이 달라진다는 것을 알게 한다. 특히 소설의 내용 이해를 바탕으로 서술자에 집중할 수 있도록 한다.

① 서술자란?



- 소설에서 작품의 인물, 사건, 배경을 바라보고 작품 세계를 형상화하는 이로, ‘보는 이’라고도 한다.
- 소설의 서술자가 등장인물이나 사건을 어떤 태도로 바라보느냐에 따라 작품의 주제나 분위기가 달라질 수 있으므로 서술자에 주목하여 소설을 읽는 것이 중요하다.

② 시점의 의미와 역할

- 시점이란 소설에서 인물이나 사건을 바라보는 서술자의 시각, 태도, 관점 등을 말한다.
- 소설의 내용은 서술자를 통하여 독자에게 전달되므로, 서술자의 위치는 소설의 분위기를 형성하고 주제를 드러내는 데 큰 영향을 미친다.

③ 시점의 종류

- 소설 속에 서술자가 인물로 등장하면 1인칭 시점이다.

1인칭 주인공 시점	‘나’가 사건의 주인공으로서 자신의 이야기를 직접 서술함.
1인칭 관찰자 시점	‘나’가 관찰하는 입장에서 주인공의 이야기를 전해 줌.

- 소설 속에 서술자가 직접 등장하지 않으면 3인칭 시점이다.

3인칭 전지적 시점	서술자가 사건의 진행 상황과 인물의 내면 심리를 모두 전해 줌.
3인칭 관찰자 시점	서술자가 인물의 내면 심리를 제외하고 관찰한 내용만 전해 줌.

④ 시점에 따라 기대할 수 있는 효과

- 동일한 사건이더라도 서술자가 서술하는 대상을 이야기 속에서 바라보고 있는가, 서술 대상을 바깥에서 바라보는가에 따라 전혀 다르게 느껴질 수 있다.
- 서술자의 위치에 따라 전달하는 방식과 읽는 이가 느낄 수 있는 효과가 다르다.

1인칭 주인공 시점	1인칭 관찰자 시점	3인칭 관찰자 시점	3인칭 전지적 시점
주인공의 내면 심리나 외부 사건을 서술해 나가는 데 자유롭기 때문에 독자로 하여금 주인공의 내면 심리 변화를 실감 나게 느낄 수 있도록 하는 효과를 기대할 수 있음.	주인공의 말이나 행동을 객관적으로 묘사하기 때문에 독자들은 주인공의 생각이나 느낌을 유추해야만 하므로, 긴장감이나 놀라움을 주는 효과를 기대할 수 있음.	작품 밖의 서술자가 겉으로 드러나는 인물의 말, 행동 등을 묘사하므로 소설의 내용을 객관적으로 전달하는 효과를 기대할 수 있음.	주인공을 비롯한 다른 인물이나 사건을 전체적으로 조망하는 데 적합하므로, 인물의 심리와 사건을 보다 분명하고 정확하게 이해할 수 있도록 하는 효과를 기대할 수 있음.

활동 목표	문학 작품에 사용된 어휘의 의미를 이해할 수 있다.
활동 소개	1930년대 강원도를 배경으로 한 「동백꽃」의 내용을 이해하기 위해서는 어휘의 의미를 알아야 한다. 어휘 보물찾기와 지렁이 퍼즐 활동을 통해 어휘의 의미를 재미있게 익힐 수 있다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모둠), 개별 활동
준비물	교과서, 활동지, 색 사인펜
활동 방법	[활동 ① - 모둠 활동] - 어휘는 없고 뜻만 적혀 있는 학습지를 각 모둠에 배부한다. - 모두 함께 교실에 숨겨진 어휘 보물 봉투를 찾는다. - 어휘가 적힌 어휘 보물 봉투는 수업 시작 전 교실 곳곳에 숨겨 둔다. - 어휘 보물 봉투는 모둠 수보다 1~2개 더 숨겨 두는 것이 좋다. - 어휘 보물 봉투는 한 모둠당 1개만 찾도록 안내한다. - 어휘 보물 속 어휘를 모둠 학습지에 적힌 해당 뜻 옆에 쓴다. - 일정 시간이 지난 후 옆 모둠과 바꿔 채점한다. - 틀린 어휘를 확인하고 익힌다. [활동 ② - 개별 활동] - 지렁이 퍼즐판 학습지를 모든 학생에게 배부한다. ✓ 지렁이 퍼즐 : 퍼즐판에서 단어를 찾아 타원으로 표시했을 때 그 타원의 모습이 지렁이 모양과 비슷하여 '지렁이 퍼즐'이라고 한다. - 지렁이 퍼즐판에서 소설에 나오는 단어를 찾아 타원으로 표시한다. - 찾은 단어를 활동지 아래쪽에 정리하고 제시된 단어를 다 찾았는지 확인한다. - 다 찾지 못한 경우 교과서를 참고하여 찾을 수 있도록 한다. - 찾은 어휘를 모두 함께 확인하고 정리한다.
지도 방안	- 어휘 보물찾기 활동이 끝나면 모둠원들이 함께 결과를 확인하고 익히는 시간을 통해 단순 게임으로 끝나지 않고 어휘 학습이 이루어질 수 있도록 한다. - 학생들에게 어휘 보물을 숨기게 하고 다음 반이 보물을 찾게 하면 어휘 보물찾기 활동에 재미를 더할 수 있다.



△ 어휘 보물찾기 예시



△ 지렁이 퍼즐 예시

학습 주제	말하는 이의 관점을 고려한 작품 수용	소속	____학년 ____반 ____모듬
학습 목표	「동백꽃」에 나오는 어휘의 의미를 알 수 있다.	모듬원	

■ 다음 제시된 뜻을 읽어 보고, 어휘 보물에 있는 어휘를 찾아 뜻이 풀이된 칸 앞에 써 봅시다.

번호	어휘	뜻
1	헛소리	답이나 새가 날개를 벌리고 탁탁 치는 소리.
2	얼리다	둘 이상의 사람이나 짐승이 한데 섞여 어우러지다.
3	실팍하다	사람이나 물건 따위가 보기에 매우 실하다.
4	해내다	상대편을 여지없이 이겨 내다.
5	면두	‘벧(답이나 새의 이마 위에 세로로 붙은 붉은 빛을 띠는 톱니 모양의 살 조각)’의 방언
6	또간	어떤 사건이나 일.
7	생이질	한창 바쁠 때에 쓸데없는 일로 남을 귀찮게 구는 짓.
8	항차	=‘하물며’. ‘항차(況且)’의 변한 말로 앞의 사실이 그러하다면 뒤의 사실은 말할 것도 없다는 뜻.
9	할금할금	결눈으로 살그머니 계속 할겨 보는 모양.
10	얼병이	‘겹이 많고 어리석으며 다부지지 못하여 어수룩하고 얼빠져 보이는 사람을 낮잡아 이르는 말.
11	배재	‘패지(牌旨)’의 변한 말. 마름과 소작인이 주고받는 소작권 위임 문서.
12	봉당	안방과 건넌방 사이의 마루를 놓을 자리에 마루를 놓지 않고 흙바닥 그대로 둔 곳.
13	암팡스레	몸은 작아도 야무지고 다부진 면이 있게.
14	쥐지르다	=쥐어지르다. 주먹으로 힘껏 내지르다.
15	입때	=여태. 지금까지. 또는 아직까지.
16	물찌똥	설사할 때 나오는, 물기가 많은 붉은 똥.
17	배넛병신	‘선천 기형’을 낮잡아 이르는 말.
18	열병거지	‘매우 급하게 치밀어 오르는 화증’인 ‘열화’를 속되게 이르는 말.
19	대거리	상대편에게 맞서서 대들. 또는 그런 말이나 행동.
20	배채	어떤 일을 하기 위한 꾀.
21	훼	새장이나 닭장 속에 새나 닭이 올라앉게 가로질러 놓은 나무 막대. 여기서는 ‘닭장’을 뜻함.
22	하비다	손톱이나 날카로운 물건 등으로 조금 긁어 파다.
23	멈쉴하다	‘멈칫하다’의 방언. 하던 일이나 동작을 갑자기 멈추다. 또는 멈추게 하다는 뜻.
24	감때사납다	사물이 험하고 거칠다.
25	쟁그럽다	‘하는 행동이 과장하여 알밋다.’라는 뜻이지만, 여기서는 ‘고소하다’의 뜻으로 쓰임.
26	굴련	얇은 종이로 가늘고 길게 말아 놓은 담배.
27	물부리	담배를 끼워서 빠는 물건.
28	목쟁이	목덜미를 이루고 있는 뼈인 ‘목정강이’를 낮잡아 이르는 말.
29	싱성경동	건성건성. 정성을 들이지 않고 대강대강 일을 하는 모양.
30	거지반	거의 절반 또는 거의 절반 가까이.
31	호드기	봄철에 물오른 버드나무 가지의 껍질을 고무 비틀어 뽑은 껍질이나 찢막한 밀짚 토막 따위로 만든 피리.
32	동백꽃	여기서는 생강나무의 꽃을 말함. 방언으로 ‘동박꽃’이라고도 하는데, 2월에 노란색 꽃이 필.
33	가차이	가까이.
34	빈사지경	거의 죽게 된 처지나 형편.
35	격실격실	성질이 너그러워 말과 행동을 시원스럽게 하는 모양.

36	홑뜨다	눈알을 위로 굴리고 눈시울을 위로 치뜨다.
37	복장	가슴의 한복판.
38	얼김	어떤 일이 벌어지는 바람에 자기도 모르게 정신이 얼떨떨한 상태.
39	알싸하다	매운맛이나 독한 냄새 등으로 속이나 혀끝이 알알하다.
40	치빼다	넵다 달아나다.

■ 어휘 보물

하비다	싱둥경둥	동백꽃	할금할금	물부리
멈쉴하다	헛소리	감때사납다	알싸하다	가차이
훼	빈사지경	치빼다	얼병이	걱실걱실
해내다	거지반	배채	암팡스레	목쟁이
쌩이질	복장	봉당	쟁그럽다	퀄련
대거리	배넛병신	항차	실팍하다	쥐지르다
열병거지	쪼간	입때	홑뜨다	얼김
면두	얼리다	물찌똥	배재	호드기

학습 주제	말하는 이의 관점을 고려한 작품 수용	소속	___학년 ___반 ___번
학습 목표	「동백꽃」에 나오는 어휘의 의미를 알 수 있다.	이름	

■ 다음 퍼즐에서 「동백꽃」에 나오는 단어를 20개 찾아 하나의 타원으로 연결하시오.

동	서	술	복	자	의	할	금	할	금
백	쫓	간	관	장	쌩	점	에	주	목
꽃	하	여	작	품	실	이	을	싱	수
용	햇	할	수	팍	있	다	질	둥	암
작	소	품	하	리	안	걱	에	경	팡
얼	리	다	형	부	감	상	실	둥	스
김	쥐	람	된	물	때	세	계	걱	레
가	지	떠	찌	한	사	관	하	점	실
배	르	똥	로	르	납	비	전	달	되
채	다	알	싸	하	다	있	해	내	다

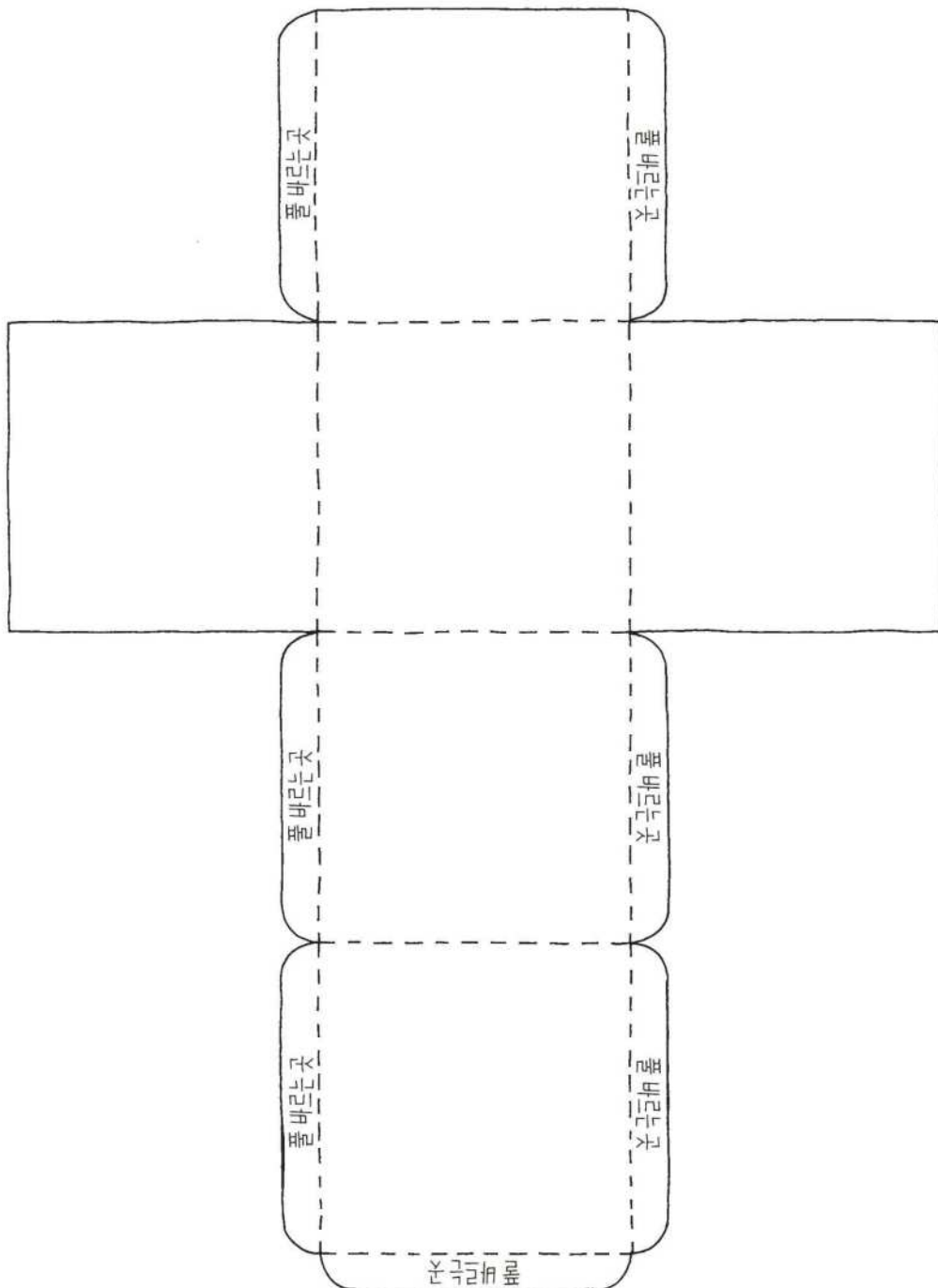
[내가 찾은 단어 적기] (찾은 단어는 순서에 상관 없이 적습니다.)

1	햇소리	11	배채
2	얼리다	12	하비다
3	실팍하다	13	감때사납다
4	해내다	14	물부리
5	쫓간	15	싱둥경둥
6	쌩이질	16	동백꽃
7	할금할금	17	걱실걱실
8	암팡스레	18	복장
9	쥐지르다	19	얼김
10	물찌똥	20	알싸하다

활동 목표	- 소설의 구성 단계별 비주얼 싱킹 활동을 통해 줄거리를 그림으로 표현할 수 있다. - 줄거리 완성하기 놀이를 하며 이야기의 주요 내용을 완성하여 말할 수 있다. - 핵심 키워드를 활용하여 줄거리를 완성하여 쓸 수 있다.
활동 소개	소설의 구성 단계에 따라 비주얼 싱킹 활동을 하여 주사위 모양으로 만들고, 줄거리 완성하기 놀이를 통해 줄거리를 완성하여 말하며, 핵심 키워드를 활용하여 줄거리를 완성하여 쓰는 활동이다.
활동 유형	개별 활동, 모둠 활동(5인 1모듬), 전체 활동
준비물	교과서, 활동지, 필기구, 정육면체 도면, 가위, 풀, 색연필, 사인펜
활동 방법	[활동 ③ - 개별 활동] - 정육면체 도면을 모든 학생에게 나누어 준다. - 소설을 읽고 구성 단계별 대표 장면을 정육면체 도면에 한 칸씩 비주얼 싱킹으로 표현한다. - 도면을 오리고 붙여 정육면체 모양의 구성 단계 주사위를 완성한다. [모듬 활동] - 모듬원이 각자 만든 구성 단계 주사위를 동시에 던진다. - 한 명의 학생이 주사위 윗면의 그림을 줄거리 순서대로 가로로 배열하고 줄거리의 내용을 말한다. - 구성 단계가 중복될 경우 세로로 배열한다. - 없는 구성 단계는 말하기를 할 때 추가한다. - 구성 단계 주사위를 던지고 줄거리를 말하는 활동을 모듬원이 돌아가며 반복한다. [전체 활동] - 모듬 내 줄거리 완성하기 놀이가 끝나면 두 모듬이 줄거리 완성하기 대항전을 한다. - 두 모듬이 동시에 구성 단계 주사위를 던진다. - 각 팀의 대표자가 구성 단계 주사위를 배열하고 줄거리를 완성하여 말한다. - 줄거리를 정확하게 배열하고 말하는 데 소요되는 시간을 비교하여 승패를 가린다.    △ 줄거리 완성하기 놀이 [활동 ④ - 개별 활동] - 소설의 핵심 키워드가 적힌 개별 활동지를 나누어 준다. - 키워드가 모두 들어가도록 하여 구성 단계에 맞게 이야기의 줄거리를 쓴다.
지도 방안	- 구성 단계별 주요 장면을 비주얼 싱킹하며 1차 학습을 하고, 구성 단계 주사위를 가지고 놀면서 2차 학습을 하며, 마지막 단계로 키워드 줄거리 쓰기를 통해 3차 학습이 일어나도록 한다. - 재미있는 줄거리 완성하기 놀이를 통해 학습에 대한 적절한 동기 부여가 이루어지도록 한다.

학습 주제	말하는 이의 관점을 고려한 작품 수용	소속	___학년 ___반 ___번
학습 목표	「동백꽃」의 줄거리를 소설의 구성 단계에 맞게 비주얼 싱킹을 할 수 있다.	이름	

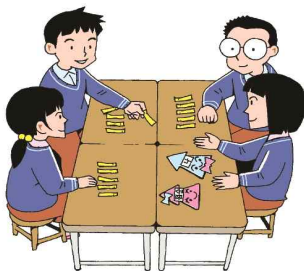
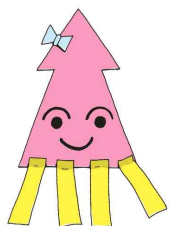
- 아래 정육면체 도면에 ‘발단, 전개, 위기, 절정, 결말’의 주요 장면을 비주얼 싱킹 해 봅시다. 남는 한 면은 ‘소설 내용 중 가장 기억에 남는 장면, 팽’ 등 자신의 창의력을 발휘하여 채워 보세요.



학습 주제	말하는 이의 관점을 고려한 작품 수용	소속	___학년 ___반 ___번
학습 목표	「동백꽃」의 핵심 단어를 이용하여 줄거리를 쓸 수 있다.	이름	

■ 제시된 핵심 단어를 이용하여 구성 단계에 맞게 「동백꽃」의 줄거리를 써 봅시다.

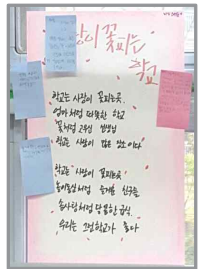
→ 핵심 단어 나, 점순, 닭싸움	
발단	나무를 하러 산에 가려는데, 점순이가 또 닭싸움을 붙여서 '나'의 수탉을 괴롭힌다.
→ 핵심 단어 나흘 전, 감자	
전개	나흘 전, 점순이가 '나'에게 감자를 주려고 했는데 '나'가 거절한다.
→ 핵심 단어 하루 전, 수탉, 닭싸움, 고추장	
위기	사흘 전 저녁나절 이후, 점순이가 '나'의 집 씨암탉을 괴롭히고, 틈틈이 수탉을 잡아다가 싸움을 붙인다. 하루 전 '나'는 점순이네 수탉을 이기기 위해 닭에게 고추장을 먹였으나, 잠깐 효과가 있었을 뿐 다시 점순이네 수탉에게 당한다.
→ 핵심 단어 오늘, 수탉, 지게막대기	
절정	오늘 '나'는 수탉을 공격하는 점순이네 수탉을 지게막대기로 단매에 때려죽이고, 자신이 한 일에 놀라 울음을 터트린다.
→ 핵심 단어 화해, 동백꽃	
결말	점순이가 '나'를 위로하고, 화해를 한 두 사람은 함께 동백꽃 속으로 쓰러진다.

활동 목표	- 등장인물의 행동과 생각이 드러난 표현을 찾고 구별할 수 있다. 1인칭 주인공 시점의 특징을 작품을 통해 이해할 수 있다.
활동 소개	소설 속 인물의 행동과 생각이 드러나는 표현을 찾아 구별하고, 오징어 다리 획득하기 게임을 통해 1인칭 주인공 시점의 특징을 이해하는 활동이다.
활동 유형	개별 활동, 모둠 활동(4인 1모듬), 전체 활동
준비물	색 사인펜, 포스트잇(오징어 다리로 사용할 것), 오징어 모양판
활동 방법	[개별 활동, 모듬 활동] ① 긴 포스트잇을 나누어 준다. ② 모듬원 4명이 소설 내용을 나누어서 각자 맡은 부분을 읽으며 ‘나’와 ‘점순’이의 행동과 생각을 표현한 문장을 찾아 포스트잇의 앞면에 쓴다. ③ 포스트잇 앞면의 문장 속 행동이나 생각을 한 인물의 이름과 그 인물의 성격을 포스트잇 뒤에 쓴다. ④ 모듬 공유 과정을 통해 모듬원이 정리한 포스트잇을 함께 읽으며 잘못 찾은 것이 없는지 확인한다. [전체 활동] ⑤ 모듬별로 오징어 모양판을 2개씩(‘나’, ‘점순’) 나누어 준다. ⑥ 모듬원 4명이 1번부터 4번까지 순서를 정한다. ⑦ 1번 주자는 오징어 모양판 2개를 들고 오른쪽 모듬으로 이동하여 1분간 오징어 다리를 획득하고 오징어 모양판에 붙여 원모듬으로 돌아온다. - 이동한 곳에서 모듬원들의 포스트잇에 쓰인 문장을 읽고 어떤 인물에 해당하는 표현이며, 표현을 통해 알 수 있는 인물의 성격이 무엇인지 맞춰야만 오징어 다리를 획득할 수 있다. ⑧ 모듬에 돌아온 뒤 1번 주자는 획득한 오징어 다리를 성격 구별판에 옮겨 붙인다. ⑨ 2번 주자는 오른쪽 두 번째 모듬으로 이동하여 ⑦~⑧의 방법으로 오징어 다리를 획득한다, 3번 주자는 세 번째 모듬, 4번 주자는 오른쪽 네 번째 모듬으로 순서대로 이동하여 같은 방법으로 오징어 다리를 획득한다.  △ ‘오징어 다리 획득 게임’ 방법 예시  △ 오징어 다리 획득 ⑩ 오징어 다리가 성격 구별판의 각 부분에 바르게 붙었는지 확인한 후, 모듬에서 획득한 최종 다리 개수를 세어 본다. ⑪ ‘나’와 ‘점순’이의 행동과 성격을 함께 공유하고, ‘나’와 ‘점순’이의 행동과 성격이 소설에서 어떻게 표현되었는지 찾으며 1인칭 주인공 시점의 특징을 이해한다.
지도 방안	인물의 행동과 생각이 드러나는 표현을 찾고, 성격과 처지를 맞히는 활동을 통해 1인칭 주인공 시점의 특징을 이해할 수 있도록 지도한다.

학습 주제	말하는 이의 관점을 고려한 작품 수용	소속	___학년 ___반 ___모둠
학습 목표	「동백꽃」에 등장하는 인물의 행동과 생각이 드러난 표현을 찾고 구별할 수 있다.	모둠명	

■ 모둠을 돌며 획득한 오징어 다리를 해당 칸에 분류하여 붙여 봅시다.

인물	구분	표현 (획득한 오징어 다리 부착)
나	행 동	
	생 각	
점순	행 동	
	생 각	

활동 목표	- 등장인물의 성격이 드러나는 인물 명함을 만들 수 있다. - 인물 명함 만들기를 통해 인물을 분석할 수 있다.												
활동 소개	오징어 다리 획득하기 게임을 통해 배운 내용을 인물 명함 만들기로 정리하며, 서술자를 바꿔 표현하는 다음 활동을 준비하는 단계이다.												
활동 유형	개별 활동, 모둠 활동, 전체 활동												
준비물	개별 활동지, 색 사인펜, 색연필, 포스트잇												
활동 방법	① 인물 명함 만들기 개별 활동지를 배부한다. ② ‘나’와 ‘점순’이 중에 명함 만들기를 하고 싶은 인물을 선정하고 선정 이유도 쓴다. - 모둠별로 두 명은 ‘나’, 두 명은 ‘점순’이를 선택할 수 있도록 한다. ③ 인물의 성격이나 특징이 잘 드러나게 인물의 모습을 그린 뒤에 소개하는 내용을 쓴다. - 소개할 내용 : 인물 그림, 인물의 별명, 성격, 처지 등 ④ 둘 가고 둘 남기를 2회전 한다. - 1회전 : 각 모둠에서 ‘나’를 표현한 학생들이 모둠에 남아 자신의 명함을 소개하고, 각 모둠의 ‘점순’을 표현한 학생들은 모둠을 이동하며 관람한다. - 2회전 : 각 모둠에서 ‘점순’을 표현한 학생들이 모둠에 남아 자신의 명함을 소개하고, 각 모둠의 ‘나’를 표현한 학생들이 모둠을 이동하며 관람한다. ⑤ 둘 가고 둘 남기 활동이 끝나면 모둠 간 PM 동료 평가를 실시한다. ✓ PM 동료 평가 - 스티커 동료 평가의 단점을 보완하여 구안한 평가이다. - 두 가지 색깔의 포스트잇을 준비한다. - 포스트잇 중 하나는 결과물의 좋은 점을 적는 P(Plus) 평가지로, 하나는 결과물에서 보완해야 할 점을 작성하는 M(Minus) 평가지로 사용한다. - 평가를 할 때에는 평가에 대한 근거를 들어야 하며 객관성을 유지하도록 한다. - 평가 결과인 포스트잇을 결과물에 바로 붙여 스티커와 같은 용도로 사용할 수 있다.  △ ‘둘 가고 둘 남기’ 활동 예시 <table border="1" style="background-color: #fce4ec; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="padding: 5px;">P 평가</th> <th style="padding: 5px;">학번/이름</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 5px;">()</td> <td style="padding: 5px;">()</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">가 우수하다.</td> <td style="padding: 5px;">()</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">왜냐하면</td> <td style="padding: 5px;">()</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">()</td> <td style="padding: 5px;">()</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">때문이다.</td> <td style="padding: 5px;">()</td> </tr> </tbody> </table> △ PM 평가지 예시  △ PM 평가 활동 예시 ⑥ 평가 결과가 좋은 결과물 및 창의적인 표현이 돋보이는 결과물을 선정하여 전체가 공유한다. ⑦ 결과물은 교실에 전시하여 피드백이 이루어질 수 있도록 한다.	P 평가	학번/이름	()	()	가 우수하다.	()	왜냐하면	()	()	()	때문이다.	()
P 평가	학번/이름												
()	()												
가 우수하다.	()												
왜냐하면	()												
()	()												
때문이다.	()												
지도 방안	- 인물의 특징을 잘 살펴 그림으로 표현할 수 있도록 안내한다. - 인물의 성격이 드러나는 별명을 창의적으로 표현할 수 있도록 안내한다. - 모둠 간 동료 평가 활동 시 평가의 근거를 밝혀 공정하고 객관적인 평가가 이루어질 수 있도록 지도한다.												

학습 주제	말하는 이의 관점을 고려한 작품 수용	소속	___학년 ___반 ___번
학습 목표	「동백꽃」의 등장인물의 성격에 맞게 인물 명함을 만들 수 있다.	이름	

인물 정하기	- 문학 작품 속에서 탐구하고 싶은 인물은? ⇒ - 이 인물을 선택한 이유는? ⇒	
	인물 명함 만들기	
▲ 인물의 모습을 그려 보세요. - 소개하는 인물 : - 별명 : - 별명의 의미 :		
- 인물의 성격 : - 인물의 처지 :		

활동 목표	1인칭 주인공 시점을 다양한 시점으로 바꾸어 표현할 수 있다. - 시점의 변화에 따라 작품의 분위기 달라짐을 알 수 있다.																								
활동 소개	1인칭 주인공 시점인 「동백꽃」을 지그소(Jigsaw) 활동을 통해 다양한 시점으로 바꾸어 표현하는 활동을 함으로써 시점의 변화에 따라 작품의 분위기와 내용이 달라짐을 알도록 한다.																								
활동 유형	개별 활동, 모둠 활동																								
준비물	개별 활동지																								
활동 방법	[모둠 활동] ① 1인칭 주인공 시점이 가장 잘 드러나는 장면을 모둠원 각자가 선정한다. ② 각자 선정한 장면을 모둠원들과 공유하고, 상의하여 대표 장면을 하나 선택한다. - 장면은 사건 단위로 선택하도록 한다. ③ 모둠원과 협의하여 각자 바꾸어 써 볼 시점을 분담한다.																								
	<table><tr><td>시점</td><td>1인칭 주인공 시점</td><td>1인칭 관찰자 시점</td><td>3인칭 관찰자 시점</td><td>3인칭 전지적 시점</td></tr><tr><td>서술자</td><td>점순</td><td>‘나’의 수탑</td><td>작가</td><td>작가</td></tr></table>	시점	1인칭 주인공 시점	1인칭 관찰자 시점	3인칭 관찰자 시점	3인칭 전지적 시점	서술자	점순	‘나’의 수탑	작가	작가														
	시점	1인칭 주인공 시점	1인칭 관찰자 시점	3인칭 관찰자 시점	3인칭 전지적 시점																				
	서술자	점순	‘나’의 수탑	작가	작가																				
	<table><tr><td colspan="2">A모둠</td><td colspan="2">B모둠</td><td colspan="2">C모둠</td><td colspan="2">D모둠</td></tr><tr><td>점순</td><td>수탑</td><td>점순</td><td>수탑</td><td>점순</td><td>수탑</td><td>점순</td><td>수탑</td></tr><tr><td>작가 (관찰자)</td><td>작가 (전지적)</td><td>작가 (관찰자)</td><td>작가 (전지적)</td><td>작가 (관찰자)</td><td>작가 (전지적)</td><td>작가 (관찰자)</td><td>작가 (전지적)</td></tr></table>	A모둠		B모둠		C모둠		D모둠		점순	수탑	점순	수탑	점순	수탑	점순	수탑	작가 (관찰자)	작가 (전지적)	작가 (관찰자)	작가 (전지적)	작가 (관찰자)	작가 (전지적)	작가 (관찰자)	작가 (전지적)
	A모둠		B모둠		C모둠		D모둠																		
	점순	수탑	점순	수탑	점순	수탑	점순	수탑																	
	작가 (관찰자)	작가 (전지적)	작가 (관찰자)	작가 (전지적)	작가 (관찰자)	작가 (전지적)	작가 (관찰자)	작가 (전지적)																	
	△ 시점 분담 예시																								
	④ 모둠원이 다 함께 시점별 특징과 표현을 할 때 주의해야 할 점을 공유한 뒤 각자 정리한다.																								
[전체 활동] ⑤ 각 모둠에서 같은 역할을 맡은 학생끼리 모여 앉는다.																									
<table><tr><td colspan="2">점순 모둠</td><td colspan="2">수탑 모둠</td><td colspan="2">작가(관찰자) 모둠</td><td colspan="2">작가(전지적) 모둠</td></tr><tr><td>점순</td><td>점순</td><td>수탑</td><td>수탑</td><td>작가 (관찰자)</td><td>작가 (관찰자)</td><td>작가 (전지적)</td><td>작가 (전지적)</td></tr><tr><td>점순</td><td>점순</td><td>수탑</td><td>수탑</td><td>작가 (관찰자)</td><td>작가 (관찰자)</td><td>작가 (전지적)</td><td>작가 (전지적)</td></tr></table>	점순 모둠		수탑 모둠		작가(관찰자) 모둠		작가(전지적) 모둠		점순	점순	수탑	수탑	작가 (관찰자)	작가 (관찰자)	작가 (전지적)	작가 (전지적)	점순	점순	수탑	수탑	작가 (관찰자)	작가 (관찰자)	작가 (전지적)	작가 (전지적)	
점순 모둠		수탑 모둠		작가(관찰자) 모둠		작가(전지적) 모둠																			
점순	점순	수탑	수탑	작가 (관찰자)	작가 (관찰자)	작가 (전지적)	작가 (전지적)																		
점순	점순	수탑	수탑	작가 (관찰자)	작가 (관찰자)	작가 (전지적)	작가 (전지적)																		
△ 시점별 모둠 이동 예시																									
⑥ 처음 모둠에서 정리했던 표현 시 주의할 점을 다시 공유하고 빠진 내용이 있는지 점검한다. ⑦ 각자 자신의 원래 모둠에서 정했던 대표 장면을 자신의 시점에 맞게 바꾸어 써 본다. ⑧ 쓰기가 완료되면 시점별 모둠 안에서 돌려 읽고 표현이 어색하거나 틀린 부분을 고쳐 쓴다.																									
[모둠 활동] ⑨ 원래 모둠으로 돌아가서 자신이 맡은 부분을 돌려 읽으며 결과물을 공유한다. ⑩ 시점이 바뀌었을 때 작품의 분위기가 어떻게 달라졌는지 모둠원이 돌아가며 말한다.																									
지도 방안	- 모집단 협의를 통해 바꾸어 쓰고 싶은 장면을 학생들 스스로 선택하게 하여, 1인칭 주인공 시점이 잘 드러나는 장면에 대한 학습이 1차적으로 이루어질 수 있도록 한다. - 시점별 특징과 표현상 유의할 점을 숙지하고 시점 바꾸어 쓰기를 할 수 있도록 한다. - 시점별 모둠 활동 시 고쳐쓰기 과정을 거쳐 시점에 맞는 표현이 일관되게 나타날 수 있도록 한다.																								

학습 주제	말하는 이의 관점을 고려한 작품 수용	소속	___학년 ___반 ___번
학습 목표	「동백꽃」에서 시점이 잘 드러나는 장면을 선정하여 다양한 시점으로 바꾸어 쓰기 할 수 있다.	이름	

[illegible]

활동 평가지

____학년 ____반 ____번 이름 _____

① 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 어휘의 의미를 알고 작품을 이해하였는가?			
	2. 소설의 줄거리를 구성 단계에 맞게 표현하였는가?			
	3. 인물의 행동과 생각이 드러난 표현을 찾았는가?			
	4. 인물의 성격과 특징이 드러나게 인물 명함을 만들었는가?			
	5. 시점의 특징에 맞게 바꿔 쓰기를 하였는가?			
활동 참여도	활동 ① 어휘 보물찾기로 어휘의 뜻 파악하기			
	활동 ② 지렁이 퍼즐로 어휘 정리하기			
	활동 ③ 구성 단계 주사위로 줄거리 완성하기			
	활동 ④ 키워드에 맞게 줄거리 쓰기			
	활동 ⑤ ‘오징어 다리 획득하기’ 게임으로 인물 분석하기			
	활동 ⑥ ‘인물 명함 만들기’ 활동으로 등장인물의 특징 파악하기			
	활동 ⑦ 지그소(Jigsaw) 활동을 통해 시점 바꿔 쓰기			
느낀 점				

② 상호 평가하기

우리 모둠 활동 만족도		☆☆☆☆☆
모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

교사 평가하기

34 작품을 해석하는 다양한 관점

- [학습 목표]**
- 작품의 세계가 누구의 눈을 통해 전달되는지 파악하며 작품을 수용할 수 있다.
 - 시적 화자가 달라지면 작품의 분위기와 내용이 달라진다는 점을 파악할 수 있다.

거꾸로교실 수업 흐름도

배움 준비

- ▶ **학습 목표 제시** 이번 단원의 학습 목표를 제시하며, 전후 관련 학습 내용과 연관 짓는다.
- ▶ **디딤영상 내용 점검** 디딤영상의 주요 내용을 환기시키고 거꾸로수업을 준비한다.

생각 기초 (생각 시각화)

- 활동 1** 단서를 통해 시적 화자 파악하기
이 활동은 시적 화자를 찾아보는 활동으로, 학생들이 작품에서 화자를 추측할 수 있는 시어를 찾고 이를 항목화해서 스스로 시적 화자를 추측할 수 있도록 한다.
- 활동 2** 해결사 찾기로 시적 화자의 역할과 효과 이해하기
이 활동은 시적 화자가 시인이 창조해 낸 허구적 존재라는 점을 이해하는 활동으로, 시적 화자의 개념을 이해하는 데에서 더 나아가 시인이 시적 화자를 내세움으로써 얻고자 하는 효과가 무엇인지 생각해 보도록 한다.

생각 심화 (토론하기)

- 활동 3** 지그소(Jigsaw) 활동을 통해 화자 바꾸기
이 활동은 지그소 활동을 통해 시적 화자를 바꾸어 봄으로써 문학 작품을 다양한 시각에서 바라볼 수 있게 하는 활동이다. 같은 내용도 시적 화자에 따라 다르게 표현될 수 있음을 경험하도록 한다.

생각 적용 (창의적 사고)

- 활동 4** 키워드 시 창작하기
이 활동은 다양한 시각에서 문학 작품을 재창작함으로써 시적 화자가 달라짐에 따라 작품의 분위기나 내용이 달라진다는 점을 파악하는 활동이다. 자신의 모듬이 창작한 시뿐만 아니라 다른 모듬이 창작한 시를 살펴보고 서로 다른 점을 느껴 볼 수 있도록 한다.

배움 정리

- ▶ **학습 확인** 이번 단원에서 배운 내용을 배움 성장 일기를 통해 확인한다.
- ▶ **개별, 모듬별 활동지 제출** 활동 과정 및 결과물 평가에 대해 안내한다.

지도상의 유의점

학생들은 이번 단원을 통해 시적 화자에 따라 문학 작품의 분위기와 내용이 달라진다는 점을 알게 된다. 이는 눈으로 보이는 것이 아니라 학생들이 스스로 느껴야 알 수 있는 부분이므로 학생들의 감상 변화 부분에 초점을 맞추어서 지도하는 자세가 필요하다.

① 시적 화자의 뜻과 유형

시적 화자

시에서의 말하는 이. 시인이 자신의 생각이나 느낌을 효과적으로 드러내기 위하여 일정한 성격, 태도, 목소리를 부여한 시적 장치

② 시적 화자의 역할

주제의 효과적 전달	시적 화자가 드러내는 가치관이나 인생관은 시인이 말하고자 하는 현실 인식이나 세계관과 관련되어 작품의 주제를 효과적으로 전달함.
현실성과 구체성 부여	작품 속에 구체적으로 드러난 시적 화자의 상황을 통해 독자들은 시적 상황과 대상을 사실적이고 현실감 있게 느낄 수 있음.
감정과 정서의 극대화	시인이 표현하고자 하는 섬세하고 미묘한 감정과 정서를 효과적으로 전달함.

③ 시적 화자의 유형

시인이 시적 화자인 경우	시인 자신이 직접 나서서 말하는 것으로, 고백적이며 회고적인 시에 주로 사용됨. (시인 = 시적 화자)
시인이 다른 시적 화자를 내세운 경우	시인이 자신의 생각을 효과적으로 표현하기 위하여 그 상황에 적절한 사람이나 사물의 입장에서 말함. (시인 ≠ 시적 화자)
시적 화자가 드러나지 않는 경우	시 속에 말하는 이가 드러나지 않아, 시 밖에서 대상이나 상황을 객관적으로 표현하기에 적합함.

서시(序詩)

윤동주

죽는 날까지 하늘을 우러러
한 점 부끄럼이 없기를,
앞세에 이는 바람에도
나는 괴로워했다.
별을 노래하는 마음으로
모든 죽어 가는 것을 사랑해야지.
그리고 나한테 주어진 길을
걸어가야겠다.

오늘 밤에도 별이 바람에 스치운다.

△ 시적 화자가 드러난 경우(시인 = 시적 화자 = '나')

산도화(山桃花)

박목월

산은 / 구강산(九江山)
보랏빛 석산(石山)

산도화 / 두어 송이
송이 버는데

봄눈 녹아 흐르는
옥 같은 / 물에

사슴은 / 암사슴 / 발을 씻는다.

△ 시적 화자가 드러나지 않는 경우

활동 목표	작품에 제시된 단서를 바탕으로 시적 화자가 누구인지 파악할 수 있다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모둠)
준비물	[모둠] 2가지 색깔의 포스트잇, 2절 전지, 매직
활동 방법	① 2가지 색깔의 포스트잇에 대해 각 색깔별 의미를 정한다. 예 1번 포스트잇 : 시적 화자를 추측할 수 있는 시어를 찾아 적는 포스트잇 2번 포스트잇 : 1번 포스트잇에 적은 시어를 선택한 이유를 적는 포스트잇 ② 모둠별로 시를 읽고 시적 화자를 추측할 수 있는 시어를 찾아 1번 포스트잇에 적는다. ③ 2번 포스트잇을 1번 포스트잇 아래에 붙인 다음, 1번 포스트잇에 기록된 시어를 선택한 이유를 적는다. - 교사는 미리 칠판에 2절 전지를 붙여 둔다. ④ 모둠별로 작성된 포스트잇(1번 포스트잇+2번 포스트잇)을 칠판의 전지에 모두 붙인다. 시적 화자를 추측할 수 있는 시어 ① 시적 화자를 추측할 수 있는 시어 ② 시적 화자를 추측할 수 있는 시어 ③ 시어 ①을 고른 이유 시어 ②를 고른 이유 시어 ③을 고른 이유 시어 ①을 고른 이유 시어 ②를 고른 이유 시어 ③을 고른 이유 ⑤ 모둠별로 1명씩 대표가 나와 전지에 붙은 포스트잇을 항목화한다. - 같은 시어가 적힌 포스트잇끼리 함께 모아 붙인다. - 포스트잇이 정리되면 매직으로 시어를 크게 적고, 1번 포스트잇은 제거한다. - 매직으로 적힌 시어 아래에 2번 포스트잇만 모아서 붙인다. ⑥ 2번 포스트잇의 내용을 학생들과 공유하며 시적 화자를 추측해 보고, 그렇게 추측한 이유를 말해 본다.
지도 방안	- 시어를 찾음과 함께 그 이유를 생각할 수 있도록 질문을 유도하는 과정이 필요하다. 학생들이 왜 그 시어를 골랐는지 곰곰이 생각하고 기록할 수 있도록 지도한다. - 학생들의 전체적인 의견을 항목화하는 과정에서 소수의 의견이 무시되지 않도록 주의한다. 소수의 의견이라도 이유가 타당하다면 존중해 주는 과정이 필요하다.

활동 목표	시인이 시적 화자를 내세우는 의도를 이해할 수 있다.										
활동 소개	시인이 직접 말하지 않고 시적 화자를 내세우는 이유를 이해하기 위한 활동이다. 일상 생활에서 흔히 마주칠 수 있는 문제 상황에서 문제를 해결하기에 가장 적합하다고 생각되는 사람을 떠올려 보도록 한다. 이 과정을 통해 시적 화자는 시인이 자신의 감정을 표현하기에 가장 적합하다고 생각되는 존재를 내세운 것이라는 사실을 자연스럽게 깨닫도록 한다.										
활동 유형	개별 활동, 모둠 활동										
준비물	[개별] 문제 상황 활동지, 포스트잇(1인당 2매) [모둠] 8절지										
활동 방법	[개별 활동] ① 일상생활에서 마주칠 수 있는 문제 상황이 적힌 활동지를 학생들에게 나누어 준다. ② 제시된 문제 상황 중에서 하나를 고른다. ③ 자신이 선택한 문제 상황을 해결하기에 가장 적합한 해결사가 누구인지 떠올려 보고, 그 사람을 떠올린 이유를 적는다. - 의사, 경찰, 선생님 등의 직업명을 적는 것보다 ‘우리 동네 □□의원 △△△ 의사 선생님’, ‘내 친구 ○○○’, ‘☆☆☆ 국어 선생님’ 등 구체적 인물을 적어야 선택 이유를 적기 편하다는 사실을 안내한다. - 해결사가 반드시 사람이어야 할 필요는 없다는 점을 상기시킨다. [모둠 활동] ④ 같은 문제 상황을 선택한 학생들로 모둠을 구성한다. - 하나의 문제 상황을 선택한 학생이 많을 경우, 그 학생들을 다시 몇 개의 모둠으로 나눌 수 있다. <table><tr><th>A모둠</th><th>B모둠</th><th>C모둠</th><th>D모둠</th><th>E모둠</th></tr><tr><td>문제 상황 ①</td><td>문제 상황 ②</td><td>문제 상황 ③</td><td>문제 상황 ③</td><td>문제 상황 ④</td></tr></table> ⑤ 8절지 맨 위에 모둠에서 선택한 문제 상황을 적고, 그 아래에 개별 활동지의 해결사 부분을 올려서 붙인다. - 같은 해결사를 고른 학생이 있다면 같은 해결사끼리 모여서 붙인다. ⑥ 모둠별 결과물을 게시하고, 다른 모둠의 게시물 중에서 가장 마음에 드는 해결사에 감상평을 써서 붙이도록 한다. - 다른 모둠의 문제 상황에 자신이 생각하는 해결사를 제시하는 것도 허용할 수 있다. 이 경우 새로운 내용을 다시 발표·공유하는 시간을 가질 수 있다.	A모둠	B모둠	C모둠	D모둠	E모둠	문제 상황 ①	문제 상황 ②	문제 상황 ③	문제 상황 ③	문제 상황 ④
A모둠	B모둠	C모둠	D모둠	E모둠							
문제 상황 ①	문제 상황 ②	문제 상황 ③	문제 상황 ③	문제 상황 ④							
지도 방안	해결사는 문제 상황을 해결하기에 가장 ‘효과적인’ 사람을 선택한 것이라는 점을 통해 시인이 시적 화자를 내세우는 이유를 연결 지어 설명한다. 시적 화자는 시인이 표현하고자 하는 바를 가장 효과적으로 드러낼 수 있는 ‘해결사’로 내세운 존재라는 점을 일깨워 준다.										

학습 주제	작품을 해석하는 다양한 관점	소속	____학년 ____반 ____번
학습 목표	시인이 시적 화자를 내세우는 의도를 이해할 수 있다.	이름	

Tip 학교나 학급 상황 등 학생들의 관심을 유도하기에 적절한 문제 상황으로 수정하여 사용하면 좋습니다.

우리가 겪을 수 있는 문제 상황

- ① 학년 초부터 내가 짝사랑하는 ♡♡이가 나에게 관심이 없어 보인다. 어떻게 하면 자연스럽게 ♡♡이의 관심을 끌 수 있을까?
- ② 모처럼 큰마음 먹고 밤새워 국어 공부를 했는데 성적이 그대로이다. 도대체 어떻게 해야 국어 성적을 올릴 수 있을까?
- ③ 일주일 후가 부모님의 17주년 결혼 기념일이다. 내심 선물을 바라시는 것 같은데 어제 게임방에 가서 친구들에게 컵라면을 쓰느라고 용돈을 다 써 버렸다. 그냥 지나가면 한 달 동안은 엄마의 따가운 눈총을 받아야 할 것 같은데 어찌지?
- ④ 버스 정류장에서 학교로 오는 길에 있는 횡단 보도의 보행 신호 시간이 너무 짧아서 매우 위험하다. 빨간불로 바뀌었는데도 뒤늦게 뛰어서 건너는 사람들이 많아 항상 사고의 위험이 있다.
- ⑤ 작년까지는 프로 게이머가 되고 싶었는데, 올해에는 스마트폰용 게임 개발자가 되고 싶다. 그런데 이것도 저번 주까지의 얘기다. 문득 헌법 재판관이 되고 싶다는 생각도 든다. 난 왜 이렇게 자꾸 장래 희망이 바뀌는 걸까?

내가 선택한 문제 상황

≡ 자르는 선

내가 찾은 해결사	해결사로 선택한 이유

활동 목표	시적 화자가 달라지면 작품의 분위기와 내용이 달라진다는 점을 파악할 수 있다.																																																
활동 소개	지그소(Jigsaw) 활동은 학생들이 자리를 이동하며 전문가 학습을 하도록 하는 방식으로, 개별 학습자들이 각각 불완전하게 과제를 수행한 다음 다른 학생들과 정보를 나눌 수 있도록 함으로써 긍정적인 상호 의존을 부각시킬 수 있는 수업 모형의 일종이다. 수업 방식이 작은 조각들을 끼워 맞추어 큰 그림을 만드는 지그소 퍼즐(Jigsaw Puzzle)과 비슷하다고 해서 붙여진 이름이다. <지그소 활동 방법> - 모집단에 속한 학생들이 세분한 주제를 각각 한 가지씩 맡아 전문적으로 학습한다. - 학습한 내용을 바탕으로 전문가 집단에서 자신이 학습한 지식과 의견을 교환한다. - 전문가 집단에서 학습한 내용을 다시 모집단 학생들과 공유한다.																																																
활동 유형	모둠 활동(4인 1모둠)																																																
준비물	[개별] 역할 카드, 개별 활동지 [모둠] 모둠 활동지																																																
활동 방법	■ 활동 예시 작품 : 정지용, 「해바라기 씨」 [모집단 활동] ① 각각의 모둠원들이 다른 역할을 맡을 수 있도록 역할 카드를 부여한다. - 대상 작품의 성격에 따라 연령, 성별, 직업, 사회적 지위별로 다른 역할을 정할 수도 있다. <table><tr><td colspan="2">A모둠</td><td colspan="2">B모둠</td><td colspan="2">C모둠</td><td colspan="2">D모둠</td></tr><tr><td>유치원생</td><td>중·고생</td><td>유치원생</td><td>중·고생</td><td>유치원생</td><td>중·고생</td><td>유치원생</td><td>중·고생</td></tr><tr><td>40대 어른</td><td>할아버지·할머니</td><td>40대 어른</td><td>할아버지·할머니</td><td>40대 어른</td><td>할아버지·할머니</td><td>40대 어른</td><td>할아버지·할머니</td></tr></table> ② 모집단에서 일정 시간(10분 내외) 동안 각자의 역할에서 해바라기 씨를 심을 때 필요한 물건, 해바라기 씨를 심음으로써 기대되는 행동 등 해바라기 씨와 관련된 단어들을 기록한다. - 학생들이 자신의 역할에 몰입할 수 있도록 지도한다. 특히 해바라기 씨를 심을 때 어떠한 생각으로 심을지, 해바라기 씨를 어떤 목적에서 심을지 등에 대해 이야기를 나누어 볼 수 있도록 하여 학생들이 자신의 역할에 더 몰입할 수 있도록 돕는다. [전문가 집단 활동] ③ 각 모둠에서 같은 역할을 맡은 학생끼리 모여 앉는다. <table><tr><td colspan="2">유치원생 모둠</td><td colspan="2">중·고생 모둠</td><td colspan="2">40대 어른 모둠</td><td colspan="2">할아버지·할머니 모둠</td></tr><tr><td>유치원생</td><td>유치원생</td><td>중·고생</td><td>중·고생</td><td>40대 어른</td><td>40대 어른</td><td>할아버지·할머니</td><td>할아버지·할머니</td></tr><tr><td>유치원생</td><td>유치원생</td><td>중·고생</td><td>중·고생</td><td>40대 어른</td><td>40대 어른</td><td>할아버지·할머니</td><td>할아버지·할머니</td></tr></table> ④ 일정 시간(10분 내외) 동안 자신과 같은 역할을 맡은 학생들이 적어 온 단어들을 공유하고 이를 개별 활동지에 기록한다.	A모둠		B모둠		C모둠		D모둠		유치원생	중·고생	유치원생	중·고생	유치원생	중·고생	유치원생	중·고생	40대 어른	할아버지·할머니	40대 어른	할아버지·할머니	40대 어른	할아버지·할머니	40대 어른	할아버지·할머니	유치원생 모둠		중·고생 모둠		40대 어른 모둠		할아버지·할머니 모둠		유치원생	유치원생	중·고생	중·고생	40대 어른	40대 어른	할아버지·할머니	할아버지·할머니	유치원생	유치원생	중·고생	중·고생	40대 어른	40대 어른	할아버지·할머니	할아버지·할머니
A모둠		B모둠		C모둠		D모둠																																											
유치원생	중·고생	유치원생	중·고생	유치원생	중·고생	유치원생	중·고생																																										
40대 어른	할아버지·할머니	40대 어른	할아버지·할머니	40대 어른	할아버지·할머니	40대 어른	할아버지·할머니																																										
유치원생 모둠		중·고생 모둠		40대 어른 모둠		할아버지·할머니 모둠																																											
유치원생	유치원생	중·고생	중·고생	40대 어른	40대 어른	할아버지·할머니	할아버지·할머니																																										
유치원생	유치원생	중·고생	중·고생	40대 어른	40대 어른	할아버지·할머니	할아버지·할머니																																										

	[모집단 활동] ⑤ 각자 자신의 원래 모둠에 돌아가서 모둠원들에게 자신이 맡은 역할의 전문가 집단에서 기록한 단어들을 공유한다. - 한 학생이 다른 모둠원들에게 이야기할 시간은 2분 내외로 정한다. <table><tr><th colspan="2">A모둠</th><th colspan="2">B모둠</th><th colspan="2">C모둠</th><th colspan="2">D모둠</th></tr><tr><td>유치원생</td><td>중·고생</td><td>유치원생</td><td>중·고생</td><td>유치원생</td><td>중·고생</td><td>유치원생</td><td>중·고생</td></tr><tr><td>40대 어른</td><td>할아버지·할머니</td><td>40대 어른</td><td>할아버지·할머니</td><td>40대 어른</td><td>할아버지·할머니</td><td>40대 어른</td><td>할아버지·할머니</td></tr></table> ⑥ 각 역할에 따라 모둠에서 나온 단어들을 모둠 활동지에 옮겨 적는다. - 유사한 단어, 공통된 단어들은 항목화해서 정리할 수 있도록 지도한다.	A모둠		B모둠		C모둠		D모둠		유치원생	중·고생	유치원생	중·고생	유치원생	중·고생	유치원생	중·고생	40대 어른	할아버지·할머니	40대 어른	할아버지·할머니	40대 어른	할아버지·할머니	40대 어른	할아버지·할머니
A모둠		B모둠		C모둠		D모둠																			
유치원생	중·고생	유치원생	중·고생	유치원생	중·고생	유치원생	중·고생																		
40대 어른	할아버지·할머니	40대 어른	할아버지·할머니	40대 어른	할아버지·할머니	40대 어른	할아버지·할머니																		
지도 방안	- 한 차시 내에 활동을 진행하기 위해서는 활동 시간에 대한 관리가 필요하다. 타이머 알리미를 활용하여 시간을 통제하면 효과적이다. - 역할(화자)에 따라 같은 대상이나 상황을 대하는 태도가 달라질 수 있음을 이해하도록 한다.																								

학습 주제	작품을 해석하는 다양한 관점	소속	____학년 ____반 ____모둠
학습 목표	시적 화자가 달라지면 작품의 분위기와 내용이 달라진다는 점을 파악할 수 있다.	모둠원 이름	

역할	단어	단어를 고른 이유
Tip 역할의 수에 따라 표의 행 수를 조절하여 사용하세요.		

활동 목표	시적 화자가 달라지면 작품의 분위기와 내용이 달라진다는 점을 파악할 수 있다.
활동 유형	개별 활동, 모둠 활동(4인 1모둠)
준비물	[모둠] 지그소 활동 결과지, 모둠 활동지 [개별] 포스트잇 4장
활동 방법	[모둠 활동] - 지그소 활동을 통해 정리한 모둠별 키워드 종이를 나누어 준다. - 역할별로 나온 키워드를 활용하여 시를 작성한다. - 최소 1개의 역할이 1개의 연을 차지할 수 있도록 지도한다.(최소 4연 이상의 시 완성) 예) 제목 : 서로 다르게 바라보는 해바라기 1연 → 유치원생의 관점 2연 → 중·고등학생의 관점 3연 → 어른의 관점 4연 → 할아버지·할머니 관점  - 역할별로 1연의 시를 작성하게 할 수도 있고, 전체 시를 작성하게 하여 1연만 골라 사용하게 할 수도 있다. - 자유시 형식으로 진행한다.(산문시도 허용됨을 알려 준다.) - 모둠원끼리 미리 시의 형식에 대해 협의하도록 할 수 있다. - 역할에 따른 시각이 시에 반영될 수 있도록 지도한다. - 작성된 시를 모둠 책상 가운데에 올려 둔다. [개별 활동] - 개인별로 포스트잇을 4장씩 나누어 준다. - 일정 시간 동안(노래 1~2곡 정도가 흐르는 시간 동안) 자리를 옮겨 다니면서 다른 모듬의 시를 읽고 짧은 감상평을 포스트잇에 적어서 종이의 빈 공간에 붙인다. - 모듬별로 적힌 포스트잇을 읽어 보고 좋은 감상평을 발표한다. - 학생별로 배움 성장 일기를 작성하도록 한다.
지도 방안	- 운율을 갖춘 시를 구성할 수 있도록 지도한다. 쉽게는 두운, 각운 등을 맞추으로써 운율을 형성할 수 있다는 사실을 지도하여, 학생들이 시를 짓는 것이 어렵지 않은 활동임을 깨달을 수 있도록 지도한다. - 짧은 감상평을 작성할 때에는 감상평 하단에 자신의 이름을 적도록 하여 책임감 있는 감상과 피드백이 이루어질 수 있도록 유도한다.

학습 주제	작품을 해석하는 다양한 관점	소속	____학년 ____반 ____번
학습 목표	시적 화자나 서술자가 달라지면 작품의 분위기와 내용이 달라진다는 점을 파악할 수 있다.	이름	

수업 시간에
진행한 활동

이미 알고
있던 내용

새롭게 알게
된 내용

더 알고 싶은
내용

수업을 통해
느낀 점

활동 평가지

____학년 ____반 ____번 이름 _____

① 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 작품의 세계가 누구의 눈을 통해 전달되는지 알 수 있는가?			
	2. 시적 화자를 내세움으로써 얻는 효과를 이해할 수 있는가?			
	3. 시적 화자에 따라 달라지는 작품의 분위기를 알 수 있는가?			
	4. 달라지는 작품 분위기를 다른 친구들에게 설명할 수 있는가?			
활동 참여도	활동 ① 단서를 통해 시적 화자 파악하기			
	활동 ② 해결사 찾기로 시적 화자의 역할과 효과 이해하기			
	활동 ③ 지그소(Jigsaw) 활동을 통해 화자 바꾸기			
	활동 ④ 키워드 시 창작하기			
느낀 점				

② 상호 평가하기

우리 모둠 활동 만족도		☆☆☆☆☆
모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

교사 평가하기

35 작품 속 사회·문화·역사적 상황

- [학습 목표] • 문학 작품에 나타난 사회·문화·역사적 상황을 파악할 수 있다.
• 사회·문화·역사적 상황을 바탕으로 작품 전체의 의미를 파악할 수 있다.

거꾸로교실 수업 흐름도

배움 준비

- ▶ **학습 목표 제시** 이번 단원의 학습 목표를 제시하며, 배움의 흐름을 안내한다.
- ▶ **디딤영상 내용 점검** 디딤영상이 학생들의 다양한 생각을 막을 수 있으므로 활동 후에 제시한다.

생각 기초 (시로 느낌 나누기)

- 활동 1** 이미지 카드로 시에 대한 느낌 나누기
이 활동은 시에 대한 배경 지식 없이 친구들과 온전히 시에 대한 느낌들을 공유해 보는 활동이다. 시에 대한 자신의 느낌과 친구들의 느낌이 다를 수 있음을 깨닫고 시인의 창작 의도와 비교해 보도록 한다.
- 활동 2** 미로 찾기를 통해 상대에 대한 믿음의 중요성 깨닫기
이 활동은 안대를 착용하고 ‘미로찾기’ 게임을 해 봄으로써 상대에 대한 믿음의 소중함을 깨닫게 하는 활동이다. 이 활동은 통일을 주제로 한 시 등을 감상하기 전에 미래에 대한 불확실성을 인지하는 데 활용할 수 있다.
- 활동 3** 사회·문화·역사적 상황을 반영한 시를 감상하고 모방시 쓰기
이 활동은 사회·문화·역사적 상황을 반영한 시를 직접 써 봄으로써 문학이 사회·문화·역사적 상황을 바탕으로 창작됨을 실제로 깨달을 수 있게 하는 활동이다. 모방시를 써 보는 과정에서 창의력을 최대한 발휘할 수 있도록 유도한다.

생각 심화 (소설로 시대 읽기)

- 활동 4** 어휘 찾기 릴레이 게임으로 「박씨전」의 어휘 학습하기
이 활동은 「박씨전」에 사용된 어휘를 학습하며 어휘를 통해 그 시대의 사회·문화·역사적 상황을 파악할 수 있음을 이해하는 활동이다.
- 활동 5** 스텝퍼(Scamper) 기법으로 「박씨전」 새롭게 보기
이 활동은 스텝퍼 기법으로 고전 소설 「박씨전」을 새로운 시각에서 접근해 보고, 이어서 ‘핫시팅 기법’으로 그 시대와 인물을 심도 있게 이해해 보는 활동이다.

생각 적용 (수필로 내 마음 표현하기)

- 활동 6** 마음을 담은 편지 쓰기
이 활동은 그동안 어머니에게 표현하지 못했던 마음을 전하고 가족의 소중함을 느껴 보는 활동이다. 자유롭게 편지를 쓰되 주제인 어머니와 관련된 구체적 내용이 담기도록 한다.

배움 정리

- ▶ **배움 일기 작성** 이 단원을 배우며 어떤 느낌이 들었는지, 본인의 삶과 어떤 연관이 있다고 생각하는지를 학생들이 스스로 작성해 보도록 한다.

지도상의 유의점

문학의 내용에 대한 이해가 내 삶과도 연계될 수 있음을 알려 주어 문학의 사회·문화·역사적 상황에 대한 이해가 학생들의 내면화로 이어질 수 있도록 한다.

① 실제 현실과 문학 속 현실

실제 현실	문학 속 현실
• 있는 그대로의 사실 • 실제 있었던 사건 • 평범하고 산만함. • 복잡하고 추상적임.	• 언어로 재구성된 허구적 사실 • 있을 수 있는 사건 • 긴밀하고 압축됨. • 가시적이고 구체적임.

② 사회·문화·역사적 상황 파악의 중요성

• 현실 반영의 측면

문학 작품 속의 세계는 작가의 눈으로 바라본 특정한 시대의 모습이라고 할 수 있음.

⇒

작품에는 그 시대의 삶의 방식과 조건이 반영됨.

⇒

작품에 반영된 시대를 파악하면 작품이 창작된 시기에 대해 깊이 있게 이해할 수 있음.

• 창작 동기의 측면

작가는 자신이 몸담고 있는 현실 세계나 특정 시대를 선택하여 자신의 관점과 생각을 전달함.

⇒

작품의 사회·문화·역사적 상황을 통해 작가의 창작 동기를 유추하는 과정에서 작품의 의미를 제대로 파악하고 감상할 수 있음.

③ 사회·문화·역사적 상황을 고려한 작품 감상

사회·문화·역사적 상황을 드러내는 배경이나 소재, 어휘를 찾는다.

↓

작품의 배경이 된 사회·문화·역사적 상황을 조사한다.

↓

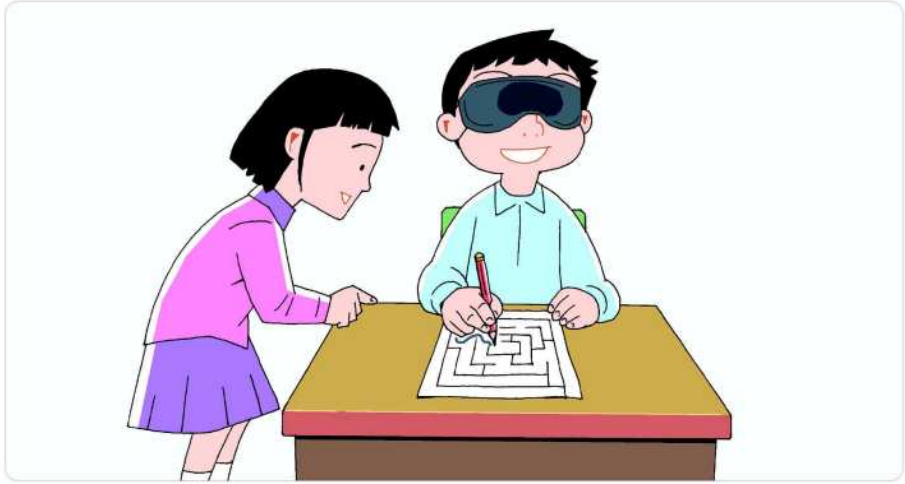
작품에서 사회·문화·역사적 상황을 다루는 방법, 작품의 주제 등을 파악하여 작가의 창작 의도를 이해한다.

↓

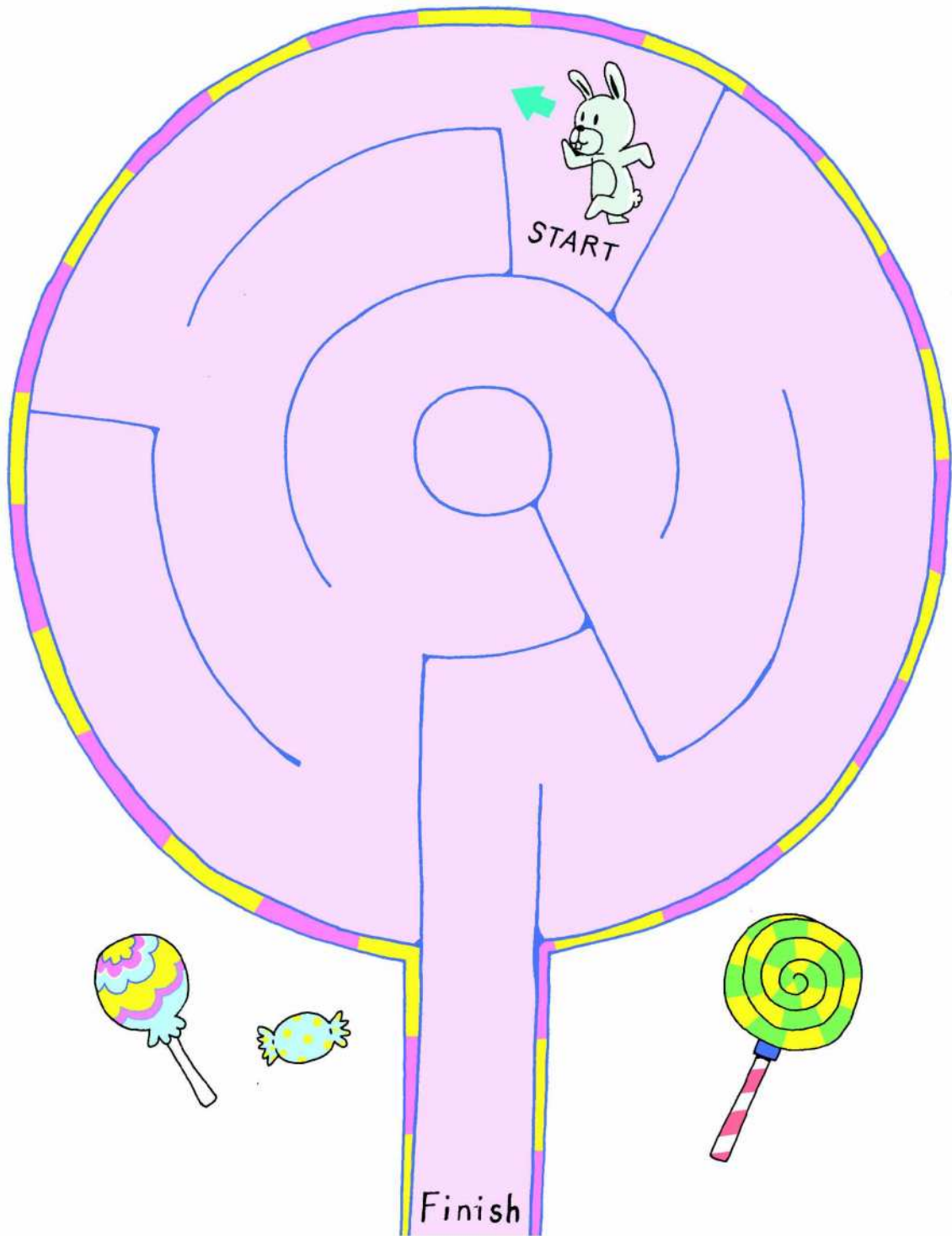
작품의 내용과 주제가 오늘날의 현실 상황에서 어떤 의미를 지니는지 생각해 본다.

활동 1 이미지 카드로 시에 대한 느낌 나누기

활동 목표	시에 대한 배경지식 없이 시에 대한 느낌을 친구들과 공유할 수 있다.
활동 소개	시를 읽고 그 느낌을 이미지로 표현해 보는 활동이다. 자신의 느낌을 표현해 보는 것은 물론, 다른 학생에게 들은 것을 다시 전달하면서 시에 대한 다양한 느낌을 공유해 볼 수 있다.
활동 유형	개별 활동, 모둠 활동(4인 1모둠), 전체 활동
준비물	[개별] 이미지 카드(프리즘 카드, 덱시트 카드 등), 포스트잇, 네임펜
활동 방법	[개별 활동] ① 교과서 속 시를 읽고 떠오르는 느낌이나 단어에 해당하는 이미지 카드를 고른다. - 이미지 카드가 없다면 본인이 가지고 있는 사진이나 다양한 종류의 이미지를 활용할 수 있다. ② 그 이미지 카드에 포스트잇을 붙이고 본인의 느낌에 해당하는 단어 하나를 적는다. [모둠 활동] ③ 모둠 안에서 그 카드에 대한 느낌을 공유한다. ④ 반 전체가 일어나 포스트잇이 붙어 있는 카드를 들고 돌아다니며 만나는 친구에게 본인의 카드를 보여 주며 설명을 덧붙인다. 상대방도 설명을 들은 후 자신의 카드에 대해 설명한다. ⑤ 자신이 가지고 있는 카드에 대한 설명이 끝나면 서로 카드를 바꾸어 다른 친구를 만나 앞에서 했던 것과 같은 공유의 시간을 갖는다. ⑥ 3~5분 정도의 공유 시간 후 다시 모둠으로 돌아와 자신이 들고 있는 카드를 설명한다. ⑦ 카드에 대한 설명들을 공유하고 난 다음 다시 해당 시를 읽고 그 느낌을 포스트잇에 적어 시 옆에 붙인다. Tip 카드의 이미지는 감정이나 느낌을 표현하기 좋은 것이 적절합니다.  △ 이미지 예시 : 덱시트(Dixit) 카드
지도 방안	• 시에서 느낀 자신의 생각과 친구들의 생각을 비교해 보고, 같은 작품에 대한 느낌이 서로 다른 이유를 생각해 보도록 한다. • 자신의 생각이 시인의 창작 의도와 어떤 점에서 같고 어떤 점에서 다른지 생각해 보도록 한다.

활동 목표	안대를 착용하고 ‘미로찾기’ 게임을 해 봄으로써 상대에 대한 믿음의 소중함을 깨달을 수 있다.
활동 소개	안대를 착용한 채 친구의 안내에 따라 미로를 탈출하는 활동이다. 안대를 착용했을 때의 막막함이나 불안함이 통일을 앞둔 우리들의 상황과 유사함을 활동 후에 소개해 줄 수 있다. 또는 일제 강점기, 6·25 전쟁 등 미래의 상황이 불확실하거나 부정적일 때의 느낌을 체험하는 용도로 활용할 수 있다.
활동 유형	짝 활동
준비물	[짝] 안대, 미로 찾기 활동지 2종 [교사] 타이머
활동 방법	① 짝끼리 가위바위보를 한 후 진 사람은 안대를 착용한다. 교사는 가위바위보를 이긴 학생들에게 미로 찾기 활동지를 하나씩 배부한다. ② 이긴 쪽 학생들에게 배부한 미로의 올바른 길을 눈으로 찾아보게 한다. - 펜으로 미리 탈출로를 표시하지 않도록 주의를 준다. ③ 교사는 타이머로 2분의 시간을 재고 안대를 착용하지 않은 학생들이 안대를 착용한 학생들에게 말로만 설명하여 미로를 탈출하는 길을 설명하게 한다. - 안대를 착용한 학생들은 펜을 들고 설명을 기다린다. - 안대를 착용하지 않은 학생들이 펜을 잡고 본인이 탈출로를 그리는 일이 발생하지 않도록 주의를 준다. ④ 2분 후 안대를 풀고 자신이 간 길을 확인한다. ⑤ 다른 종류의 미로 찾기 활동지를 나누어 주고 역할을 바꾸어 활동한다. - 미로는 다른 것으로 준비해서 제시해 주는 것이 좋다. ⑥ 학생들에게 간단하게 활동 소감을 적게 한 후, 적은 내용을 발표하며 서로의 느낌을 공유하도록 한다.
	 △ 눈 가리고 미로 탈출하기
지도 방안	• 눈으로 길을 찾아야 하기 때문에 미로는 어려운 것보다는 쉬운 것을 제시하는 것이 효과적이다. • 활동 후 안대를 착용했을 때의 소감을 공유해 보는 시간을 가져 보고 활동 의의에 대해 교사가 부연 설명을 덧붙이면 좋다.

학습 주제	작품 속 사회·문화·역사적 상황	소속	____학년 ____반 ____번
학습 목표	안대를 착용하고 '미로찾기' 게임을 해 봄으로써 상대에 대한 믿음의 소중함을 깨달을 수 있다.	이름	



학습 주제	작품 속 사회·문화·역사적 상황	소속	___학년 ___반 ___번
학습 목표	안대를 착용하고 '미로찾기' 게임을 해 봄으로써 상대에 대한 믿음의 소중함을 깨달을 수 있다.	이름	



활동 목표	사회·문화·역사적 상황을 반영한 시를 직접 써 봄으로써 문학이 사회·문화·역사적 상황을 바탕으로 창작됨을 이해할 수 있다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모둠)
준비물	[모둠] 전지, 매직, 사인펜, 색연필 [교사] 예시 자료 PPT, 타이머
활동 방법	① 교과서의 시를 대상으로 해도 되지만, 학생들이 이해하기 쉬운 주제의 다른 시를 예시 자료로 마련할 수도 있다. ■ 예시 자료의 예 : 나희덕, 「난파된 교실」 ② 예시 자료를 본 다음 모둠별로 전지 중앙에 ‘지금 우리 사회는?’이라는 물음을 적고, 모둠원들이 함께 2분 정도 브레인라이팅(Brain Writing)을 해 본다. • 브레인라이팅(Brain Writing) - 대집단을 4~5명의 소집단으로 나누고, 각 구성원은 주제가 적힌 용지를 한 장씩 받는다. - 용지의 각 줄에 3개의 아이디어를 적는다.(적어야 하는 아이디어의 수는 정하기 나름이다.) - 작성된 용지는 다음 사람에게 전달한다. - 전달받은 용지에 적힌 앞사람의 아이디어를 발전시키거나 새로운 아이디어를 작성한다. - 구성원 수만큼 전달되어 한 바퀴를 돌았거나 아이디어가 고갈될 때까지 진행할 수 있다. ③ 적은 내용을 보고 공통된 내용을 묶어 그 주제로 모둠별 협동 모방시를 써 본다. - 모방시를 쓸 수 있는 비교적 복잡하지 않은 시들을 몇 개 미리 제시해 주면 좋다. ④ 완성한 모방시를 전지에 써서 모둠별로 발표하는 시간을 갖는다. - 모둠 대표 한 사람이 낭송할 수도 있지만, 모둠원 모두가 행이나 연 단위로 돌아가면서 낭송할 수도 있다.
지도 방안	모방시를 쓰는 과정에서 시 쓰기를 어려워하거나 모둠원 간 의견 조율이 제대로 이루어지지 않을 수 있으므로, 모둠 활동이 잘 이루어질 수 있도록 교사가 계속 순회 지도를 한다.

활동 4 어휘 찾기 릴레이 게임으로 「박씨전」의 어휘 학습하기

활동 목표	문학 작품에 사용된 그 시대 어휘의 의미를 이해할 수 있다.
활동 유형	개별 활동, 모둠 활동(4인 1모둠)
준비물	[모둠] 어휘 학습 활동지, 가위, 풀 [교사] 타이머, 스카치 테이프, 개별 학습지의 어휘 순서를 바꾼 활동지
활동 방법	[개별 활동] ① 모둠별로 교과서를 참고하여 어휘의 뜻을 보고 해당 어휘를 찾아 활동지 ①에 적는다. [모둠 활동] ② 교과서에 뜻풀이가 제시되어 있지 않은 어휘는 모둠원끼리 의논하여 어휘를 적는다. ③ 어휘 찾기를 마친 모둠은 각 어휘를 조각으로 오려 두게 한다. - 교사가 미리 준비해 둘 수도 있다. - 모둠 협동 찬스 때 어휘의 위치를 수정하기 쉽도록 붙여다가 뗄 수 있는 포스트잇을 활용할 수도 있다. 이 경우 어휘 조각, 가위, 풀 대신 포스트잇을 준비한다. ④ 5분 정도 시간을 주고 모둠끼리 물어 가며 어휘를 공부하게 한다. - 그동안 교사는 교실 사방 벽면에 어휘의 순서를 섞어 놓은 활동지 ②를 붙인다. - 벽에 붙이는 활동지의 수는 모둠 수에 따른다. ⑤ 모둠마다 나오는 모듬원의 순서를 정하고, 첫 번째 순서의 학생이 자기 모듬의 활동지(활동지 ②)로 가서 뜻풀이에 해당하는 어휘를 붙인다. ⑥ 학생별로 1분의 시간을 주고, 다음 순서의 사람과 교대하게 한다. - 자신의 차례가 아닌 학생은 계속 어휘의 의미를 공부하게 한다.   △ 어휘 찾기 릴레이 게임 ⑦ 활동지가 완성될 때까지 순서에 따라 어휘 붙이기를 반복한다. ⑧ 수업 종료 5분 전에 모듬 협동 찬스를 주어 모듬원이 모두 나가서 활동지를 완성할 수 있도록 한다. ⑨ 정확하게 붙였는지 모듬별로 교차 점검하며 한 번 더 어휘를 복습할 수 있도록 한다.
지도 방안	• 모듬이 완성해야 할 활동지는 각각 어휘의 위치를 무작위로 섞어서 다른 모듬을 따라하지 못하도록 한다. • 모듬원의 도움을 받아 활동지를 작성하는 것을 방지하기 위해 해당 모듬에서 제일 먼 곳에 위치한 활동지를 대상으로 선정한다. • 긴장감 도는 적절한 타이머를 활용하여 학생들의 의욕을 높일 수 있다. • 어휘 학습지와 정답지는 수업 시간에 공개하지 않고 수업이 끝난 후 온라인 학급 게시판이나 카페 등에 업로드하여 학생들이 시험 전에 복습하는 데 사용하게 할 수 있다.

학습 주제	작품 속 사회·문화·역사적 상황	소속	____학년 ____반 ____모듬
학습 목표	문학 작품에 사용된 그 시대 어휘의 의미를 이해할 수 있다.	모듬원 이름	

■ 예시 : 「박씨전」 어휘 집중 분석

Tip 선택한 작품에 따라 어휘를 바꾸어 사용하세요.

어휘	뜻	어휘	뜻
상공	‘재상’을 높여 이르던 말	옥체	임금의 몸
처사	벼슬을 하지 아니하고 초야에 묻혀 살던 선비	신장	귀신 가운데 무력을 맡은 장수신. 사방의 잡귀나 악신을 몰아냄.
시비	결에서 시중을 드는 계집종	향서	항복을 인정하는 문서
비루먹은	개나 말, 나귀 따위의 피부가 험고 털이 빠지는 병에 걸린	슬하	무릎의 아래 ↳ 부모의 보호를 받는 태두리 안
연적	벼루에 먹을 갈 때 쓰는, 물을 담아 두는 그릇	만리타국	조국이나 고향에서 멀리 떨어져 있는 다른 나라
백옥경	하늘 위에 옥황상제가 산다고 하는 가상의 서울	식견	학식과 견문 ↳ 사물을 분별할 수 있는 능력
추상같이	호령 따위가 위엄이 있고 서슬이 푸르게	만고역적	세상에 비길 데 없이 쾌찜한 역적
탄식	한탄하여 한숨을 쉬. 또는 그 한숨	낭자하다	와자지꼴하고 시끄럽다.
독수공방	아내가 남편 없이 혼자 지내는 것	회포	마음 속에 품은 생각이나 정
아량	너그럽고 속이 깊은 마음씨	질통	뼈에 사무치도록 원통함.
규중	부녀자가 거처하는 곳	몰살	모조리 다 죽거나 죽임.
기박한	팔자, 운수 따위가 사납고 복이 없는	애걸	소원을 들어달라고 애처롭게 뵈.
흥진비레	즐거운 일이 다하면 슬픈 일이 닥쳐옴.	고진감래	쓴 것이 다하면 단 것이 옴.
대성통곡	큰 소리로 몹시 슬프게 곡을 함.	비호	나는 듯이 빠르게 달리는 범
절세가인	세상에 건줄 사람이 없을 정도로 뛰어난게 아름다운 여인	둔갑술	마음대로 자기 몸을 감추거나 다른 것으로 변하게 하는 술법
정혼	혼인을 정함.	흠모	기쁜 마음으로 공경하며 사모함.
정색	얼굴에 엄정한 빛을 나타냄.	탄복	매우 감탄하여 마음으로 따름.
계책	어떤 일을 이루기 위한 꾀나 방법	속세	불가에서 일반 사회를 이르는 말
박대	인정 없이 모질게 대함.	입신양명	출세하여 이름을 세상에 떨침.
서릿발	땅속의 물이 얼어 기둥 모양으로 솟아오른 것. 그것이 뻗는 기운	속수무책	손을 묶은 것처럼 어찌할 도리가 없어 꼼짝 못함.

Tip 일부는 교과서에 풀이가 나오지 않는 어휘들로 구성하면 학생들의 학습 동기를 자극할 수 있습니다.

학습 주제	작품 속 사회·문화·역사적 상황	소속	____학년 ____반 ____모듬
학습 목표	문학 작품에 사용된 그 시대 어휘의 의미를 이해할 수 있다.	모듬원 이름	

■ 예시 : 「박씨전」 어휘 집중 분석

어휘	뜻	어휘	뜻
비호	나는 듯이 빠르게 달리는 범	정혼	혼인을 정함.
식견	학식과 견문 ↳ 사물을 분별할 수 있는 능력	신장	귀신 가운데 무력을 맡은 장수신. 사방의 잡귀나 악신을 몰아냄.
시비	곁에서 시중을 드는 계집종	향서	향복을 인정하는 문서
비루먹은	개나 말, 나귀 따위의 피부가 험고 털이 빠지는 병에 걸린	슬하	무릎의 아래 ↳ 부모의 보호를 받는 태두리 안
서릿발	땅속의 물이 얼어 기둥 모양으로 솟아 오른 것. 그것이 뻗는 기운	절세가인	세상에 견줄 사람이 없을 정도로 뛰어 나게 아름다운 여인
둔갑술	마음대로 자기 몸을 감추거나 다른 것으로 변하게 하는 술법	처사	벼슬을 하지 아니하고 초야에 묻혀 살던 선비
추상같이	호령 따위가 위엄이 있고 서슬이 푸르게	만고역적	세상에 비길 데 없이 쾌찜한 역적
물살	모조리 다 죽거나 죽임.	낭자하다	약자지꼴하고 시끄럽다.
애걸	소원을 들어달라고 애처롭게 뵈.	회포	마음 속에 품은 생각이나 정
아량	너그럽고 속이 깊은 마음씨	질통	뼈에 사무치도록 원통함.
규중	부녀자가 거처하는 곳	탄식	한탄하여 한숨을 쉬. 또는 그 한숨
기박한	팔자, 운수 따위가 사납고 복이 없는	독수공방	아내가 남편 없이 혼자 지내는 것
대성통곡	큰 소리로 몹시 슬프게 곡을 함.	고진감래	쓴 것이 다하면 단 것이 옴.
흥진비래	즐거운 일이 다하면 슬픈 일이 닥쳐옴.	상공	‘재상’을 높여 이르던 말
만리타국	조국이나 고향에서 멀리 떨어져 있는 다른 나라	백옥경	하늘 위에 옥황상제가 산다고 하는 가상의 서울
옥체	임금의 몸	흠모	기쁜 마음으로 공경하며 사모함.
정색	얼굴에 엄정한 빛을 나타냄.	탄복	매우 감탄하여 마음으로 따름.
계책	어떤 일을 이루기 위한 꾀나 방법	속세	불가에서 일반 사회를 이르는 말
박대	인정 없이 모질게 대함.	입신양명	출세하여 이름을 세상에 떨침.
연적	벼루에 먹을 갈 때 쓰는, 물을 담아 두는 그릇	속수무책	손을 묶은 것처럼 어찌할 도리가 없어 꼼짝 못함.

Tip 모듬원이 나와서 완성해야 하는 활동지는 어휘의 순서와 위치를 모듬별로 다르게 하여 사용하면 좋습니다.

활동 목표	고전 소설 「박씨전」을 새로운 시각에서 접근해 보고, 작품 속 시대와 인물에 대해 이해할 수 있다.
활동 소개	문학 작품의 내용을 새로운 상황으로 가정하여 이야기를 만들어 보고, 인물에 대한 이해를 심화하는 활동이다. 활동 중에 사용될 스캅퍼 기법과 핫시팅 기법은 디딤영상으로 미리 안내해 주는 것이 좋다.
활동 유형	모둠 활동
준비물	[모둠 내 활동] 의견을 수렴할 수 있는 전지, 네임펜이나 사인펜 [모둠 간 활동] 빈 의자, 질문지
활동 방법	[모둠 내 활동] ① ‘스캅퍼(SCAMPER)’ 기법 중 하나를 선택해서 「박씨전」 이야기를 새로운 상황으로 가정하여 이야기를 만들어 본다. ✓ 스캅퍼(SCAMPER) 기법 : 사고의 영역을 몇 가지로 제한해서 구체적인 방법들을 도출해 내는 아이디어 산출 방법이다. ‘스캅퍼(Scamper)’는 Substitute(대체하기), Combine(결합하기), Adapt(응용하기), Modify, Magnify, Minify(변형, 확대, 축소하기), Put to other uses(다르게 활용하기), Eliminate(제거하기), Reverse, Rearrange(뒤집기, 재배열하기)의 앞 글자를 딴 명칭이다. 예 ‘대체하기(Substitute)’ : ‘이시백이 여자의 외모만 중시하는 사람이 아니라면?’이라는 가정 하에 다양한 유형의 이시백을 만났을 때 박씨의 삶은 어떻게 바뀔 수 있을지에 대해 서로 의견을 나누고 이야기를 만들어 본다. ② 새로 만든 이야기를 모둠별로 공유한다. ③ 이 시대에 왜 이런 이야기가 나왔을지에 대해 서로 대화를 나누어 본다. [모둠 간 활동] ④ ‘핫시팅(Hot seating)’ 기법을 통해 인물에 대해 깊이 있게 이해한다. ✓ 핫시팅(Hot seating) 기법 : 한 사람이 작품 속 인물이 되었다는 가정 하에 의자에 앉아 있으면 나머지 사람들이 그 인물에 대해 궁금한 것을 묻고, 의자에 앉은 학생은 그 인물의 입장에서 질문에 답하는 인터뷰 형식의 기법이다. ⑤ 작품 속 특정 인물에 집중되지 않도록 모둠별로 중요한 인물들을 배분하고, 자신들이 고른 인물 외의 인물에게 어떤 질문을 할지 모둠별로 토의한다. ⑥ 모둠별로 돌아가면서 한 명이 대표 인물로 의자에 앉아 있으면 다른 모둠에서 그 시대의 상황이나 인물에 대해 질문을 하고, 의자에 앉아 있는 학생은 성의 있게 답변한다. - 의자에 앉아 있는 학생이 질문에 적절하게 답변하지 못 하는 경우에는 그 학생이 속한 모둠에서 다른 학생으로 교체할 수 있다. ⑦ 돌아가면서 다양한 인물들의 상황을 접해 본 후 그 느낌을 각자 기록해 본다.  △ 대표 인물 답변
지도 방안	1시간 안에 진행하기 어렵다면 교사가 적절하게 시간을 배분하여 2~3시간으로 운영할 수 있다.

활동 6 마음을 담은 편지 쓰기

활동 목표	편지를 통해 그동안 어머니에게 표현하지 못했던 마음을 전하고 가족의 소중함을 느낄 수 있다.
활동 유형	개별 활동
준비물	[개별] A4 색지, A4 흰색 용지, 색연필, 사인펜 [교사] 어머니와 관련된 음악, 음악 재생 장비, 스티커
활동 방법	① 경험을 토대로 자신의 어머니에 대한 생각을 떠올려 본다. - 왁스의 '엄마의 일기'나 바비킴의 '마마(Mama)'와 같은 잔잔한 음악을 먼저 감상하고 학생들이 생각을 정리할 시간을 잠시 준다. ② 상자 접는 방법을 학생들 앞에서 직접 보여 주며 학생들과 함께 접는다. - 시간을 단축하고 싶다면 상자 접는 방법을 인터넷 게시판이나 카페 등에 올려 학생들이 미리 보고 오게 할 수 있다. ③ 상자를 다 접은 학생들에게는 상자 속에 들어가는 크기의 종이를 배부하고 어머니에게 편지를 쓰도록 한다. - 학생들이 편지를 쓰는 동안 어머니와 관련된 잔잔한 음악을 틀어 주면 효과적이다. - A4 용지로 상자를 만들었을 경우, 상자의 바닥은 10.5cm×10.5cm 크기가 된다. 편지를 쓰는 종이는 이 안에 들어갈 수 있는 크기로 준비한다. 10cm×20cm 크기의 종이를 반으로 접어 넣을 수 있다. ④ 편지를 다 쓴 학생은 상자 바깥을 색연필과 사인펜으로 꾸미게 한다. ⑤ 학생이 완성한 편지를 들고 나오면 보안의 의미로 가운데 접히는 부분에 스티커를 붙여 준다.
	  △ 마음을 담은 편지 쓰기
지도 방안	• 어머니에게 편지를 쓰게 할 수도 있고, 미래의 자기 자신에게 편지를 써 보도록 할 수도 있다. 학생들이 자기 자신에게 편지를 썼다면 이것을 모아 두었다가 졸업식날 개별로 나누어 주어도 학생들에게 뜻깊은 졸업 선물이 될 수 있다. • 상자 바깥을 색지로 했다면 안은 흰 종이로, 바깥을 흰 종이로 했다면 안은 색지로 배부해 주는 것이 좋다. • 상자 접는 방법은 다음의 링크에서 동영상상을 참조할 수 있다. https://www.futureclassnet.org/N73T4HXkif.lv - 미래교실네트워크

학습 주제	작품 속 사회·문화·역사적 상황	소속	____학년 ____반 ____번
학습 목표	편지를 통해 그동안 어머니에게 표현하지 못했던 마음을 전하고 가족의 소중함을 느낄 수 있다.	이름	

✂
자
른
선

Tip 반으로 접으면 상자 속에 들어가는 크기의 종이가 됩니다.

활동 평가지

____학년 ____반 ____번 이름 _____

① 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 문학 작품에 나타난 사회·문화·역사적 상황을 파악할 수 있는가?			
	2. 사회·문화·역사적 상황을 바탕으로 작품 전체의 의미를 파악할 수 있는가?			
활동 참여도	활동 ① 이미지 카드로 시에 대한 느낌 나누기			
	활동 ② 미로 찾기를 통해 상대에 대한 믿음의 중요성 깨닫기			
	활동 ③ 사회·문화·역사적 상황을 반영한 시를 감상하고 모방시 쓰기			
	활동 ④ 어휘 릴레이 게임으로 「박씨전」의 어휘 학습하기			
	활동 ⑤ 스캴퍼(Scamper) 기법으로 「박씨전」 새롭게 보기			
	활동 ⑥ 마음을 담은 편지 쓰기			
느낀 점				

② 상호 평가하기

우리 모둠 활동 만족도		☆☆☆☆☆
모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

교사 평가하기

