



‘거꾸로교실’이 교육의 위기를 행복한 희망으로 바꾸고 있습니다!

“모두가 교육의 위기를 걱정할 때, 우리는 그냥 희망을 만들기로 했습니다.” 이렇게 선언한 선생님들이 있습니다. 교실 붕괴를 넘어 4차 산업혁명의 쓰나미에 처한 위기의 공교육 현실에서 마치 수레바퀴 앞 사마귀를 연상시키는 이 당돌함은 어떻게 나올 수 있었을까요?

실마리는 수업입니다. 수업에서 희망을 보았기 때문입니다. 이들 역시 대한민국의 여느 교실처럼 매 수업마다 무너져 가는 아이들과 힘겹게 씨름하던 선생님들이었습니다. 그러던 어느 날 지극히 간단한 수업의 변화를 통해 아이들 모두가 깨어나는 경이로운 순간을 경험합니다. 그리고 웃음과 수다로 가득한 교실에서 그저 교과 지식의 배움에 그치는 것이 아니라 21세기에 살아가기 위한 핵심적인 능력들이 자라나는 것을 목격합니다. 바로 ‘거꾸로교실’입니다.

2013년 2학기 부산의 한 중학교에서 KBS 다큐멘터리 프로젝트로 시작된 이 수업 혁신 실험은 예상을 뛰어넘는 큰 변화를 남겼습니다. 이후 성공 경험의 확산을 위해 전국의 ‘거꾸로교실’ 교사들이 “미래교실네트워크”란 이름으로 함께 모였고, 교사가 교사에게 경험을 전하고 협력을 통해 함께 진화하는 ‘거꾸로교실’ 교사 캠프가 2017년 6월까지 45차례 넘게 진행되었습니다. 초중고 모든 과목을 망라한 15,000명이 넘는 교사들이 참여하며 빠른 속도로 번져 나가고 있습니다.

이 놀라운 열풍을 불러일으킨 ‘거꾸로교실’의 본질은 수업의 방향 전환입니다. 수업 주도권을 교사에게서 학생에게로 완전히 뒤바꿔 놓는 질적 전환을 의미합니다. 수업 전에 학생들에게 제시하는 디딤영상은 수업 시간에 더 이상 선생님이 가르치지 않기 위한 보조 장치입니다. 진짜 선생님의 역할은 지식을 전달하는 것이 아니라, 학생들 사이의 소통과 협력, 동료 학습을 활성화시키기 위한 수업 디자이너가 되는 것입니다. 그로부터 행복한 교실의 마법이 시작됩니다.

이렇게 단순하지만 큰 수업의 방향 전환을 실제 실행하고 진화시켜 온 “미래교실네트워크” 선생님들이 자신들의 진짜 수업 경험을 다른 선생님들과 나누기 위해 오롯이 모였습니다. 그 노력의 의미는 단 한 가지입니다. 절망을 뛰어넘어 미래를 여는 희망의 시공간이 되는 교실과 수업. 그들이 그러했듯이 대한민국 모든 교사가 함께 경험하길 간절히 바라고 있는 것입니다.

2017. 7.

(사) 미래교실네트워크 사무총장 정찬필

“미래엔”의 수업 혁신 프로젝트가 새 교육과정의 변화를 실현해 나갑니다!

정보 통신 기술의 발달로 우리 사회는 하루가 다르게 변화하고 있습니다. 21세기 미래형 인재를 육성해야 하는 교육 현장에도 이러한 변화의 물결이 출렁이고 있습니다. 오늘날에는 지식의 실용적 가치가 중요해지면서 삶과 삶을 연결시키는 교육이 필요하게 되었습니다. 학생들은 혼자가 아닌 여럿이 함께 활동하면서 문제를 해결하는 창의력을 길러야 합니다.

2018학년도부터 적용되는 2015개정 교육과정 역시 이러한 변화를 중심에 두고 있습니다. 2015 개정 교육과정은 학생 참여형 수업의 활성화, 학습의 과정을 중시하는 평가 등을 통하여 바른 인성을 갖춘 창의융합형 인재 양성을 주요 키워드로 하고 있습니다.

이와 같은 시대의 흐름과 새 교육과정을 모두 충족시킬 수 있는 교육의 대안으로 ‘거꾸로교실’이 제시되고 있습니다. ‘거꾸로교실’에서는 학생들이 즐기면서 배움을 주도하고 있습니다. 그 안에서 소통과 협업을 통해 스스로 문제 해결력을 키우며 21세기를 살아갈 역량을 키우고 있습니다.

올해 초 “미래교실네트워크”와 “미래엔”이 공동 기획한 『거꾸로교실 수업 자료집』에 보여 준 선생님들의 반응은 매우 폭발적이었습니다. 17,000여 명의 선생님이 직접 미래엔의 엠티쳐 사이트에 들어와 자료집을 신청하는 열의를 보였습니다. 혁신과 변화를 실현하고자 하는 선생님들의 갈증이 얼마나 컸는지 알 수 있었습니다.

이에 힘입어 “미래교실네트워크”와 “미래엔”은 2015개정 교육과정에 맞추어 ‘거꾸로교실’을 운영할 수 있도록 『거꾸로교실 수업 활용서』를 연이어 기획하고 선보이고자 합니다. 새 교육과정이 시대의 변화를 담아내고 있으므로 교실에서도 새로운 방식의 수업이 이루어져야 합니다. 『거꾸로교실 수업 활용서』는 그 변화의 중심에서 선생님의 수업 설계에 도움이 되고자 합니다.

70여 년 간 교과서와 참고서를 개발하며 선생님의 가장 가까운 곳에서 자리매김해 온 “미래엔”은 앞으로도 선생님과 끊임없이 소통하며 교육의 변화를 이끌어가고자 합니다. “미래엔”의 수업 혁신 프로젝트가 교육 현장에 신선한 자극제가 되는 물론 수업 혁신의 싹을 틔울 수 있기를 바랍니다.

2017. 8.

(주) 미래엔 교육사업본부 본부장 정장아

교육의 새 바람, 교실의 새 기운을 불러일으키는

‘거꾸로 교실’을 소개합니다!



1

‘거꾸로교실’은
어떻게 하는 거죠?



“수업 전 디딤영상으로 배우고”

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

“수업 중 활동으로 익힌다”

디딤영상에서 배운 개념을 활용해 다양한 개별·모둠 활동에 참여합니다. 학생들은 기초-발전-심화 활동을 통해 학습 내용을 반복해서 익히며 문제해결력을 기릅니다.



디딤영상, 스마트폰으로 간단하게 만들 수 있어요!

- 영상 해상도는 1280×720사이즈로 찍어도 충분합니다.
- 세로 방향은 학생들이 보기에 불편해요. 가로 방향으로 찍어 주세요.
- 녹화 버튼이 우측으로 온 상태의 가로 방향으로 찍어야 영상이 뒤집히지 않아요.
- 수업 자료를 보면서 선생님의 생생한 목소리를 들려주세요. 약간의 소음은 문제되지 않습니다.
- 어플을 활용하면 좀 더 쉽게 수준급의 영상을 만들 수 있어요.



2

‘거꾸로교실’은
소통과 협력을 중시하는
미래형 교육입니다!

2017년 1월에 방영된 KBS 『교육희망프로젝트 : 배움은 미래다』에서 ‘4차 산업혁명 시대에 살아남기 위한 미래형 인재 교육 방법’을 주제로 열린 강연이 펼쳐졌습니다.

미래형 인재를 길러내기 위해 교육은 어떻게 바뀌어야 할까요?

“미래형 인재를 다른 사람과
함께 성공하는 능력,
즉 **소통하고 협업할 수 있는
능력을 갖춘 사람입니다.**”

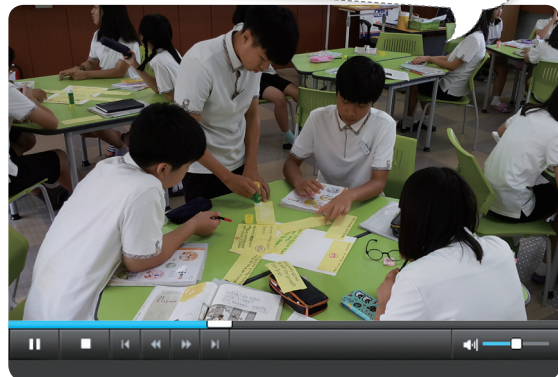


이 프로그램에서는 현재 교육의 문제를 극복하고 미래를 대비하는 인재의 교육 방안으로 ‘거꾸로교실’을 제시하였습니다. 학생들은 ‘거꾸로교실’을 통해 협업과 소통을 바탕으로 능동적으로 수업에 참여하면서 미래 사회가 필요로 하는 창의적 인재로 자라게 됩니다.



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

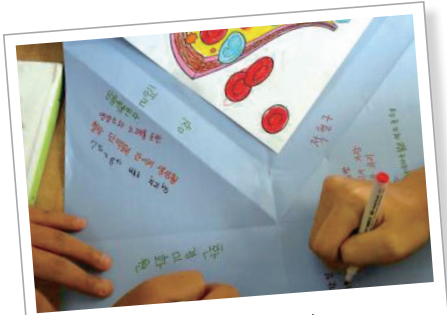
‘거꾸로교실’ 수업을 하면서
서로를 배려하고 공감하는 능력을
키울 수 있어요.
부족할 때에는 서로 도와주고,
잘할 때에는 서로 칭찬하며
하나의 프로젝트를 완성하는 거죠.



3

‘거꾸로교실’은
학생 중심의 다양한
활동 수업입니다!

‘거꾸로교실’에서는 다양한 활동을 통하여 학생들이 수업을 주도해 나갑니다. 선생님이 주도하는 지식 전달 수업에서 벗어나 학생들이 중심이 되어 스스로 탐구하고 토의하고 체험하는 다양한 활동 과정을 통해 문제를 해결해 나가고 있습니다.



모둠원이 함께 개념을 정리하는
‘보석맵 활동’



학습 내용을 연결하고 확장시키는
‘배움 지도 그리기 활동’



서로 이어 가면서
지식을 전달하는 ‘릴레이 활동’

‘거꾸로교실’에서는 선생님에게 질문하기 전에 친구들과 모둠을 이루어 서로 가르치고 설명합니다. 수업의 중심에 학생들이 있고, 그들이 스스로 능동적으로 참여하는 것입니다. ‘거꾸로교실’은 소수 몇몇 학생의 주도로 이루어지는 것이 아니라, 소외되는 학생 없이 모두 함께 수업에 몰입할 수 있는 수업 형태입니다.



서로의 모둠에서 탐구한 내용을
공유하는 ‘갤러리워크’



상황 속 인물이 되어
이해와 공감의 폭을 넓히는 ‘ucc 만들기’

4

‘거꾸로교실’에서는 선생님도 배움 공동체의 일원입니다!

‘거꾸로교실’에서는 여러 명의 학생을 대상으로 지식을 전달하는 일방적 설 명식 수업은 찾아볼 수 없습니다. 선생님은 교단 앞에 머무르지 않고 학생들 속에서 함께 방향을 찾기도 하고, 문제를 해결해갈 수 있도록 이끌어 주는 역할을 합니다.

“2014년 3월, 봄날의 아지랑이와 함께 찾아온 ‘거꾸로교실’의 마법이 시작되었습니다. ‘거꾸로교 실’은 평소 ‘무엇을’ 배워야 하는지에만 관심을 기울였던 학교 현장에 ‘어떻게’ 배워야 하는지, ‘왜’ 배워야 하는지에 대한 교육적 성찰을 불러일으켰습니다.

‘거꾸로교실’에서는 교사가 일방적으로 지식을 전달하지 않고, 소통과 협력을 통해 배움을 실천 하고 연결과 확장을 통해 창의성을 극대화하는 역할을 합니다. 교사는 더 이상 교과서와 고군분 투하는 지식 전달자가 아닙니다. 교사는 ‘거꾸로교실’의 수업디자인을 기획하는 배움의 조력자이 자, 학생과 함께 그 배움을 나누는 학습공동체의 일원인 것입니다.

무기력한 학생들의 눈빛에 생기가 돌고, 수업의 의미를 찾지 못해 책상 위로 힘없이 무너졌던 학 생들이 살아나는 것을 보며 ‘거꾸로교실’에서 미래 교육의 희망을 찾았습니다.”

이성원_거꾸로캠퍼스



구성과 특징

준비
하기

수업
펼치기



활동 4 '나의 연결고리 실터레' 활동으로 비유를 활용한 자기소개하기

활동 목표	자신을 소개할 수 있는 인상적인 방법임을 생각해 본 뒤, 비유를 활용하여 자신을 소개할 수 있다.
활동 소개	학생 전체가 동그랗게 둘러앉아 자신을 소개하는 활동으로, 유사한 비유를 사용하였을 때 상대방을 더 친근하고 이해하기 쉬운 연결고리를 생각해 활동하도록 유도한다.
활동 진행	차례 활동
준비물	포스트잇, 실터레, A4 용지

[10분 나의 연결고리 실터레 활동하기]

- ① 자신을 생각해 표현할 수 있는 보조 개념을 세 가지 생각하고 이를 포스트잇에 기록한다.
 - 비유가 생동감있게 표현될 때 보조 개념의 관계 및 공통점을 고려하게 한다.
- ② 교실에 의자만 큰 원형으로 배치하고 학생들을 둘러앉힌다.
- ③ 교사는 먼저 자신의 보조 개념 키워드를 적어주고 소개하는 방법을 알려준다.
- ④ 교사가 제시한 키워드의 유사한 키워드가 있다고 생각한 학생은 손을 든다.
- ⑤ 교사는 가지고 있던 실터레 끈을 잡고 손을 든 학생에게 그 실터레를 넘겨 준다.
- ⑥ 교사로부터 실터레를 건넨 학생은 관련된 키워드를 나머지 2개의 키워드를 함께 연결하여 자신을 소개하는 역할을 한다.
- ⑦ 약 10분 정도 실터레를 건넨 학생은 학생이 자신의 소개를 마친 뒤 다시 교사에게 실터레를 건넨다.
- ⑧ 교사는 실터레를 건넨 학생을 통해 교실 속 작은 공동체의 의미를 되새기게 한다.

활동 방법

스 "나의 연결고리 실터레" 활동하기

[정착 한마디 활동하기]

- ① 실터레를 주고받는 활동이 모두 끝나면 의자를 모두 교실 가장자리로 밀고, 각각 등 뒤에 A4 용지를 붙인다.
- ② 교사가 손가락 끝만 드러내서 손에 얹어서 자유롭게 돌아다니는 A4 용지를 붙인 손은 밀착 시켜 서로 얹어 있는 사람과 헤어지지 않게 하고 등 뒤의 A4 용지에 정해진 한마디를 적어 준다.
 - 정해진 한마디에는 오늘 활동에서 있었던 이야기나 평소 애용하고 싶었던 내용 등을 적으면 된다.
- ③ 그 후 순차를 재설정하고 명수는 과정을 반복하여 다양한 친구들과 정감의 한마디를 나눌 수 있게 한다.

지도 방법

- 실터레 활동 시 보조 개념 키워드가 꼭꼭지 않더라도 서로 유사한 점이 있으면 실터레를 건넨다.
- 한 권의 책의 읽기 시간을 고려한다면 블록 타임에 활용하여 운영되는 것이 좋다.
- 등 뒤에 붙은 A4 용지에 정해진 책을 더 읽기 위하여 함께 읽을 디딤돌도 만들어 준다.

20 1. 1학년 1학기

수업 흐름도를 보며 수업 계획 세우기

성취기준에 따라 교과서별로 구성된 단원을 거꾸로교실 수업으로 진행하기 위한 전체적인 흐름도가 제시되어 있습니다. 수업 시수와 사전 학습 상황, 학력 수준에 따라 선생님이 활동의 단계와 유형을 조정하실 수 있습니다.

디딤영상의 주요 내용 선정과 제작하기

성취기준과 관련하여 반드시 알아두어야 할 핵심 개념을 정리하였습니다. 이 내용을 바탕으로 학습 내용을 선정하고, 디딤영상을 제작하실 수 있습니다.

다양한 활동으로 “거꾸로교실” 실행하기

선생님들이 거꾸로교실 수업을 적극적으로 진행할 수 있도록 상세한 활동 지도안을 제시하였습니다. 또한 거꾸로교실 수업에 바로 활용할 수 있는 개별·모둠 활동지도 함께 수록하였으며, 활동의 예시 자료를 통해 미리 거꾸로교실 상황을 예측할 수 있도록 하였습니다.

1 활동 지도안

활동을 통해 궁극적으로 도달하고자 하는 학습 목표가 무엇인지 제시한 다음에 구체적인 활동 방법을 설명하였습니다. 활동 방법에는 쉽고 명확하게 단계별로 활동을 진행하실 수 있도록 사진이나 그림 자료를 활용하였습니다. 또한 선생님 팁을 두어 활동에 필요한 부가 자료, 활동상의 유의점, 활동의 변형 등을 제시하였습니다.



② 개별·모둠 활동지

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

④ 활동 예시 자료

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

활동 평가지

평가 항목

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 비유의 것과 묘사할 잘 이해할 수 있는가?			
	2. 작중에 사용된 비유의 표현을 찾을 수 있는가?			
	3. 비유를 활용하여 내용을 설명할 수 있는가?			
활동 참여도	활동 중 비인크랩 활동으로 '이상' 속 비유 찾기			
	활동 중 WIKI(Wiki) 활동으로 활동으로 작품 만들기			
	활동 중 '나의 비유' 활동으로 비유를 활용한 자기소개하기			
활동 중 보시별 활동으로 비유의 특성과 표현 효과 알아보기				
노면 점				

자기 평가하기

상호 모둠 활동 만족도

우호우호	우호우호
------	------

모방한 이름

출발한 점	비난한 점

교사 평가하기

23

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.

이 책의 차례

1-1학기

1	표현의 즐거움	문학	쓰기
	01 햇비_윤동주		12
	02 고래를 위하여_정호승		24
	03 감동과 즐거움을 주는 글 쓰기		38
2	읽고 대화하고	읽기	듣기·말하기
	01 마음이의 독서 일기		56
	02 책 읽고 대화하기		68
3	능동적인 언어생활	읽기	문법
	01 예측하며 읽기		84
	02 어휘의 세계		98
4	성장의 시간	문학	듣기·말하기
	01 보리 방구 조수택_유은실		110
	02 면담하기		122

1-2학기

1	독서와 연극	문학	읽기
	01	갈등이 드러난 소설 읽기	136
	02	갈등을 연극으로 표현하기	150
2	간추리고 쓰고	읽기	쓰기
	01	요약하며 읽기	164
	02	통일성 있는 글 쓰기	176
3	언어의 세계	문법	
	01	언어의 본질	188
	02	단어의 갈래	196
4	다양한 의사소통	듣기·말하기	쓰기
	01	토의하기	210
	02	매체로 표현하기	220

1

표현의 즐거움

문학 쓰기

학습 목표

- 비유와 상징의 표현 효과를 바탕으로 작품을 수용하고 생산할 수 있다.
- 자신의 삶과 경험을 바탕으로 하여 독자에게 감동이나 즐거움을 주는 글을 쓸 수 있다.

01 햇비_윤동주

이성원 [거꾸로캠퍼스]

- 비유와 비유의 표현 효과 알기
- 비유를 활용하여 생각이나 느낌 표현하기

02 고래를 위하여_정호승

이성원 [거꾸로캠퍼스]

- 상징과 상징의 표현 효과 알기
- 상징을 활용하여 생활 속에 적용하기

03 감동과 즐거움을 주는 글 쓰기

이선희 [서울여중]

- 경험을 담아 쓴 글의 가치 알기
- 감동이나 즐거움을 주는 글 쓰기

01

1. 표현의 즐거움

햇비

학습 목표 • 비유의 표현 효과를 바탕으로 작품을 수용하고 생산할 수 있다.

거꾸로교실 흐름도

배움 준비

- ▶ 학습 목표 제시 이번 단원의 학습 목표를 제시하며, 초등학교 학습 내용과 연관 짓는다.
- ▶ 디딤영상 내용 점검 디딤영상의 주요 내용을 환기시키고 거꾸로교실을 준비한다.

생각 기초

활동1 마인드맵 활동으로 일상생활 속 비유 찾기

이 활동은 마인드맵을 활용하여 문학 작품뿐만 아니라 일상생활 속에서도 다양한 비유가 사용되고 있음을 깨닫게 해준다. 또한 빗대어 표현하는 방법에 대한 원리를 터득하게 하여 문학 작품을 적극적으로 이해하는 데 도움을 준다.

생각 심화

활동2 WHW(What-How-Why) 활동으로 작품 읽기

이 활동은 '무엇을', '어떻게', '왜'의 형식에 따라, 작품에 사용된 표현상의 특징, 시인의 의도 등을 파악하게 하여 작품을 보다 풍부하게 감상할 수 있게 하였다.

활동3 입국 심사 활동으로 비유법 학습하기

이 활동은 입국 심사 과정처럼 다양한 질문을 통해 학생들이 학습 단계별로 미션을 직접 해결하는 활동으로, 그 과정에서 서로 가르치고 배우는 활동이 자연스럽게 일어나게 되어 시의 비유법을 적극적으로 학습할 수 있다.

활동4 '너와 나의 연결고리 실타래' 활동으로 비유를 활용한 자기소개하기

이 활동은 자신을 비유적으로 표현할 수 있는 세 단어를 활용하여, 서로에게 실타래를 넘겨 주며 자연스럽게 자기소개를 하는 활동이다.

생각 적용

활동5 보석맵 활동으로 비유의 특성과 표현 효과 알아보기

이 활동은 보석맵을 활용하여 다양한 비유적 표현들의 특징과 표현 의도 등을 파악해 보는 활동이다. 활동을 정리하는 마무리 활동으로 적절하다.

배움 정리

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

|지도상의 유의점

주요 학습 내용인 '비유'가 문학 작품을 통한 지식 습득으로 그치는 것이 아니라, 생활 속에서 일상적으로 활용될 수 있는 것임을 이해하게 한다. 실제 창작 활동과 공유를 통해 사물을 바라보는 다양한 비유가 존재하고, 이를 표현하는 방법 또한 여러 가지라는 점을 알게 한다.

디딤영상 주요 내용

1 시어와 일상어의 차이점

시어
<ul style="list-style-type: none"> 정서 표현에 중점을 둠. 비유와 상징 등을 사용하여 함축적 의미를 지님. 운율(리듬감)이 느껴짐.
↑ ↓
일상어
<ul style="list-style-type: none"> 정보와 사실 전달에 중점을 둠. 사전적 의미를 둠. 자세하고 설명적임.

2 비유

뜻	어떤 현상이나 사물을 다른 비슷한 현상이나 사물에 빗대어 표현하는 것. 이때 표현하고자 하는 대상을 '원관념', 빗대어 나타낸 다른 대상을 '보조 관념'이라고 함.
종류	직유법, 은유법, 의인법 등이 있음.
효과	<ul style="list-style-type: none"> 대상에 구체적이고 선명한 인상을 주어 생생한 느낌을 줌. 사고력과 상상력을 자극하여 흥미를 높여 줌.

3 비유의 종류 ①_ 직유법

뜻	'~처럼', '~인 듯', '~같이' 등의 말을 사용하여 원관념과 보조 관념을 연결하여 빗대는 방법
예	<ul style="list-style-type: none"> 아씨처럼 나린다 / 보슬보슬 햇비 → '~처럼'을 사용하여 '햇비'를 '아씨'에 빗대어 표현함. 내 누님같이 생긴 꽃이여. → '~같이'를 사용하여 '꽃'을 '누님'에 빗대어 표현함.

4 비유의 종류 ②_ 은유법

뜻	이어 주는 말 없이 원관념을 간접적으로 보조 관념에 연결하여 빗대는 방법
예	<ul style="list-style-type: none"> 하늘 다리 놓았다 / 알롱알롱 무지개 → '~처럼, ~같이' 등의 이어 주는 말 없이 '무지개'를 '하늘 다리'에 빗대어 표현함. 내 마음은 호수요. → 이어 주는 말 없이 '내 마음'을 '호수'에 빗대어 표현함.

5 비유의 종류 ③_ 의인법

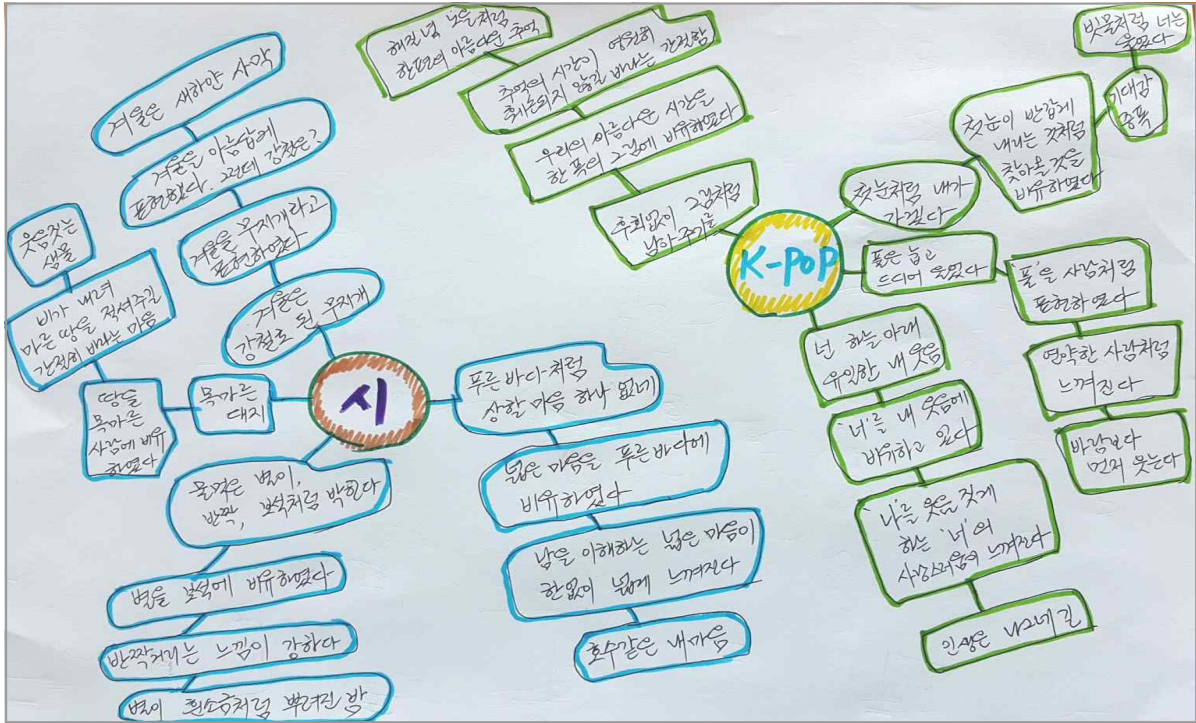
뜻	사람이 아닌 대상을 사람처럼 빗대어 표현하는 방법
예	<ul style="list-style-type: none"> 해님이 웃는다 / 나 보고 웃는다. → '해'는 표정이 없는 사물인데 마치 사람처럼 웃는다고 표현하여 인격을 부여함. 나비가 춤을 춘다. → '나비'가 사람처럼 춤을 춘다고 표현함.



<p>활동 목표</p>	<p>의미를 효과적으로 전달하기 위해 일상생활 속에서 대상을 어떻게 빗대어 표현하고 있는지 그 사례를 찾아보고, 비유의 표현 효과를 알 수 있다.</p>
<p>활동 유형</p>	<p>모둠 활동 + 전체 활동</p>
<p>준비물</p>	<p>4절지, 사인펜</p>
<p>활동 방법</p>	<p>[모둠 활동]</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 4절지를 가로로 놓고 맵의 중앙에 핵심 키워드를 기록한다. <ul style="list-style-type: none"> - 핵심 키워드는 모둠에서 탐색해 보고 싶은 분야로, ‘문학’, ‘K-POP’, ‘광고’, ‘학교’, ‘집’, ‘PC 게임’ 등을 들 수 있다. - 모둠원들과 함께 의논하여 관심사를 키워드로 정한다. 이때 키워드는 하나가 될 수도 여러 개가 될 수도 있다. - 각 모둠별로 서로 다른 색깔의 펜을 사용하게 하여 뒤에 이어질 ‘전체 활동’을 원활하게 한다. ② 핵심 키워드를 중심으로 맵을 그려가되 다음의 단계를 고려하여 기록한다. <ul style="list-style-type: none"> - 1단계: 해당 분야에서 쓰였던 비유의 표현 기록하기(‘시’의 경우는 시구, ‘K-POP’의 경우는 노랫말 등) - 2단계: 해당 표현이 ‘비유’라고 생각하는 이유 적기 - 3단계: 이 ‘비유’를 사용할 때 나타나는 효과 - 4단계: 이 ‘비유’와 비슷한 효과를 내는 또 다른 비유의 표현 기록하기 ③ 마인드맵을 완성하면, 친구들과 이를 공유한다. <ul style="list-style-type: none"> - 모둠 안에서 서로 기록한 내용에 대해 설명하며 공유한다. - ‘돌 가고 돌 남기’를 활용하여 모둠끼리 활동 내용을 공유한다. <div style="border: 1px solid gray; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>✓ 돌 가고 돌 남기: 모둠원 중 두 명만 다른 모둠으로 이동하고, 나머지 두 명은 자신의 모둠에 남는 방식</p> </div> - 다른 모둠으로 이동하는 두 명은 다른 모둠의 활동 내용 중 인상 깊은 내용을 기록하고 자신이 속한 모둠으로 되돌아와서 발표한다. <p>[전체 활동]</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 모둠별로 작성한 맵을 일련의 흐름별로 모두 자른다.(15쪽의 ‘활동 예시자료’ 참조) ② 잘려진 맵을 비슷한 표현 방법(직유법, 은유법, 의인법 등)이 사용되었다고 생각하는 것끼리 모아서 반 전체가 함께 분류하여 4절지에 붙인다. ③ 이 단원의 표현 방법을 모두 익힐 때까지 교실 한 면에 결과물을 부착해 두고, 학생들에게 수시로 수정할 수 있게 한다. ④ 단원이 끝나면 교사는 학생들이 분류한 내용이 맞는지 알려 주고, 잘못된 부분이 있으면 수정해 준다.
<p>지도 방안</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 비유하기에 해당하는 다양한 사례를 여러 분야에서 탐색하여 발굴할 수 있도록 모둠 내 자유로운 소통과 협력을 강조한다. • 디딤영상은 [활동 1~2]를 모두 마무리한 후 시청하게 하여, [활동 1~2]에서 이루어지는 자유로운 탐색을 방해하지 않도록 한다.

■ 활동 예시자료

■ 비유적 표현 탐색 마인드맵



<p>활동 목표</p>	<p>WHW 활동을 통해 작품에 사용된 비유적 표현을 찾고 그 효과를 정리할 수 있다.</p>
<p>활동 소개</p>	<p>이 활동은 작품의 각 구절을 세부적으로 나눈 후, '무엇을(What)'에 해당하는 '대상'을 찾아 '어떻게(How)'에 해당하는 '표현 방법'을 파악하고 '왜(Why)'를 통해 그 '의도'를 생각하게 하였다. 이러한 과정을 거치면서 시의 주제를 형성하는 데 비유적 표현이 중요한 역할을 담당하고 있음을 자연스럽게 깨닫게 해 준다.</p>
<p>활동 유형</p>	<p>모둠 활동</p>
<p>준비물</p>	<p>전지, 색 사인펜, 모둠 활동지</p>
<p>활동 방법</p>	<p>① 전지에 시 〈햇비〉 전문을 쓴다. - 시 전문은 모둠별로 몇 부분으로 나눌지 상의하여 자유롭게 쓴다.</p> <p>② 각각의 시 구절에 아래와 같이 '모둠 활동지'에 제시된 표를 붙인다.</p> <div data-bbox="630 661 1143 1140" data-label="Image"> </div> <p style="text-align: center;">△ 시 구절 맵핑하기</p> <p>③ '모둠 활동지'에 제시된 세 가지 질문(WHW)에 각자 의견을 달며 자신의 느낌을 표현한다. - What? (표현 대상 - 시 구절이 표현하려는 대상은 무엇인가?) - How? (표현 방법 - 대상을 어떻게 표현하고 있는가?) ※ 직유법, 은유법, 의인법 등의 비유법을 직접 기록하는 것이 아님을 주지시킨다. 원관념과 보조 관념의 관계를 통해 비유의 표현이 형성되는 원리를 스스로 설명할 수 있도록 한다. - Why? (표현 의도 - 비유를 왜 사용하였을까?)</p> <p>④ 결과를 모둠원끼리, 나아가 모둠 간끼리 공유한다. - 모둠 안에서 서로 기록한 내용에 대해 설명하며 공유한다. - '둘 가고 둘 남기'를 활용하여 모둠끼리 공유한다. - 다른 모둠으로 이동하는 두 명은 다른 모둠의 활동 내용 중 인상 깊거나 다르게 해석된 내용을 기록하고 자신이 속한 모둠으로 되돌아와서 발표하도록 한다.</p> <div data-bbox="922 1481 1406 1747" data-label="Image"> </div> <p style="text-align: center;">△ 예시 답안 내용</p>
<p>지도 방안</p>	<p>WHW의 각 활동에 대한 의견은 반드시 타당한 근거를 들어 제시할 수 있도록 지도한다.</p>

모둠 활동지

※ 모둠별로 필요한 만큼 잘라서 사용하세요.

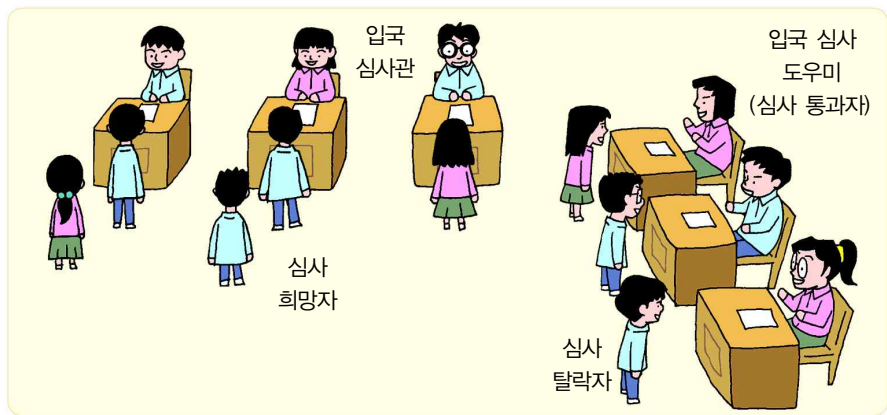
What (대상)		What (대상)		What (대상)	
How (표현 방법)		How (표현 방법)		How (표현 방법)	
Why (표현 의도)		Why (표현 의도)		Why (표현 의도)	

What (대상)		What (대상)		What (대상)	
How (표현 방법)		How (표현 방법)		How (표현 방법)	
Why (표현 의도)		Why (표현 의도)		Why (표현 의도)	

What (대상)		What (대상)		What (대상)	
How (표현 방법)		How (표현 방법)		How (표현 방법)	
Why (표현 의도)		Why (표현 의도)		Why (표현 의도)	

What (대상)		What (대상)		What (대상)	
How (표현 방법)		How (표현 방법)		How (표현 방법)	
Why (표현 의도)		Why (표현 의도)		Why (표현 의도)	

<p>활동 목표</p>	<p>학습 미션 수행 과정에서 서로 가르치고 배우기 활동을 통해 다양한 비유법을 익힐 수 있다.</p>
<p>활동 소개</p>	<p>입국 심사 절차를 본뜬 모형으로, 입국 심사관을 자원한 학생들이 입국 심사를 받는 학생들에게 단계별로 미션을 지시하고, 미션을 통과할 때마다 도장을 찍어 주어 성취 목표를 달성하도록 하는 활동이다. 학생들이 서로 가르치고 배우는 활동을 함으로써 능동적 참여를 유도하고 학습 효과를 높일 수 있다.</p>
<p>준비물</p>	<p>[개별] 입국 신고서 활동지(개별 활동지) [전체] 입국 심사관 명찰, 미션 확인 도장</p>
<p>활동 방법</p>	<ol style="list-style-type: none"> ① 수업 전 비유법의 개념과 예를 다룬 디딤영상을 보여 준다. ② 입국 심사관의 수는 학습하고자 하는 비유법의 개수를 고려하여 뽑는다. <ul style="list-style-type: none"> - 학습할 비유법이 '직유법, 은유법, 의인법' 3개라면 3명을 뽑는다. - 학습 과정을 잘 이해하지 못하는 학생이 입국 심사관으로 선정되어도 좋다. 입국 심사관 역할을 수행하다 보면 학습해야 할 내용을 더 잘 이해할 수 있기 때문이다. - 입국 심사관도 다른 입국 심사관에게 입국 심사를 받도록 한다. ③ 각 입국 심사관은 자신에게 입국 심사를 받으려 오는 학생에게 다음과 같은 절차로 질문한다. <ul style="list-style-type: none"> - 질문 1 : <헛비>에서 다음 표현법이 사용된 구절은 어디인가요? - 질문 2 : (직유법, 은유법인 경우) 표현하려는 대상과 빗대어 표현한 대상은 무엇이며 둘의 공통점은 무엇인가요? (의인법인 경우) 이 표현에서 어떤 의미가 드러나나요? → 교과서 '이해와 탐구' 2번 활동과 연계 - 질문 3 : 이 비유의 표현 효과는 무엇인가요? → 교과서 '이해와 탐구' 3번 활동과 연계 - 질문 4 : 이 비유법이 사용된 구절을 찾아보세요. → 지도서와 연계 (기형도의 <엄마 걱정>, 김동명의 <내 마음은> 등의 작품을 펼쳐 놓고 해당 비유법이 사용된 시 구절을 찾게 한다.) ④ 심사를 받는 학생은 '개별 활동지'에 각 질문에 대한 답을 적는다. ⑤ 입국 심사관은 답을 맞힌 학생에게 확인 도장을 찍어 주고, 답을 맞히지 못한 학생에게는 비유법을 다시 학습해 오도록 요청한다. ⑥ 심사를 통과한 학생들은 입국 심사 도우미가 되어 통과하지 못한 학생들을 가르친다.
<p>지도 방안</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 심사 과정에서 메타 인지를 자극하여 학습의 효과를 극대화하는 것이 중요하다. • 여유가 있다면 의인법을 학습할 때 활유법과의 차이점도 함께 다루어 줄 수 있다.



개별 활동지

관련 단원	1-(1) 햇비	소속	____학년 ____반 ____번
학습 주제	서로 가르치고 배우는 활동을 통해 다양한 비유법을 익힐 수 있다.	이름	

Tip 직유법, 은유법, 의인법의 미션 도장 칸에 확인 도장이 모두 찍혀 있어야 심사 통과자가 됩니다.

[직유법]

질문 1	질문 2	질문 3	질문 4	미션 도장

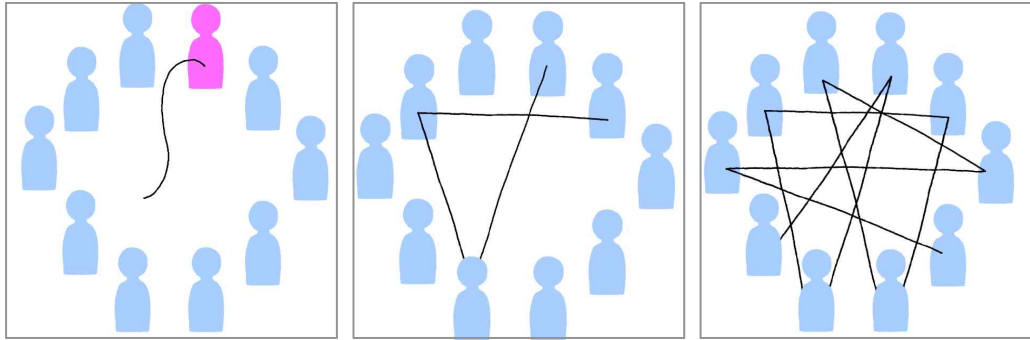
[은유법]

질문 1	질문 2	질문 3	질문 4	미션 도장

[의인법]

질문 1	질문 2	질문 3	질문 4	미션 도장

‘너와 나의 연결고리 실타래’ 활동으로 비유를 활용한 자기소개하기

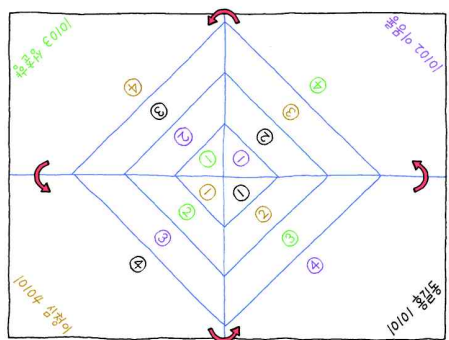
활동 목표	자신을 소개할 수 있는 인상적인 방법을 생각해 본 뒤, 비유를 활용하여 자신을 소개할 수 있다.
활동 소개	학생 전체가 둥그렇게 둘러앉아 자신을 소개하는 활동으로, 유사한 비유의 표현을 사용하였을 때 실타래를 던지고 이어받아 서로를 연결해가며 릴레이 형식으로 발표한다.
활동 유형	전체 활동
준비물	포스트잇, 실타래, A4 용지
활동 방법	<p>[‘너와 나의 연결고리 실타래’ 활동하기]</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 자신을 빗대어 표현할 수 있는 보조 관념을 세 가지 생각하고 이를 포스트잇에 기록한다. <ul style="list-style-type: none"> - 비유가 성립하도록 원관념과 보조 관념의 관계 및 공통점을 고려하게 한다. ② 교실에 의자를 큰 원형으로 배치하고 학생들을 둘러앉게 한다. ③ 교사는 먼저 자신의 보조 관념 키워드를 제시하고 소개하는 말하기를 한다. ④ 교사가 제시한 키워드와 유사한 키워드가 있다고 생각한 학생은 손을 든다. ⑤ 교사는 가지고 있던 실타래 끝을 쥐고 손을 든 학생에게 그 실타래를 던져 준다. ⑥ 교사로부터 실타래를 건네받은 학생은 관련된 키워드와 나머지 2개의 키워드를 함께 연결하여 자신을 소개하는 말하기를 한다. ⑦ 마지막으로 실타래를 건네받은 학생이 자신의 소개를 마치면 다시 교사에게 실타래를 건네준다. ⑧ 교사는 서로에게 연결된 실타래를 통해 교실 속 작은 공동체의 의미를 되새겨 준다. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">  </div> <p style="text-align: center;">△ ‘너와 나의 연결고리 실타래’ 활동하기</p> <p>[‘칭찬 한마디’ 활동하기]</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 실타래를 주고받는 활동이 모두 끝나면 의자를 모두 교실 가장자리로 밀고, 각각 등 뒤에 A4 용지를 붙인다. ② 교사가 음악을 틀면 모두 일어서서 음악에 맞추어 자유롭게 돌아다니다가 교사가 음악을 정지한 순간 멈춰 서서 바로 앞에 있는 사람과 하이파이브를 하고 등 뒤의 A4 용지에 칭찬의 한마디를 적어 준다. <ul style="list-style-type: none"> - 칭찬의 한마디에는 오늘 활동에서 좋았던 점이나 평소에 칭찬하고 싶었던 내용 등을 적으면 된다. ③ 그 후 음악을 재생하고 멈추는 과정을 반복하여 다양한 친구들과 칭찬의 한마디를 나눌 수 있게 한다.
지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 실타래 활동 시, 보조 관념 키워드가 똑같지 않더라도 서로 유사한 점이 있으면 실타래를 건네받을 수 있다. • 반 전체 학생의 말하기 시간을 고려한다면 블록 타임을 활용하여 운영하는 것이 좋다. • 등 뒤에 붙은 A4 용지에 칭찬을 적을 때 필기도구로 인해 옷을 더럽히지 않도록 주의를 준다.

활동 5 보석맵 활동으로 비유의 특성과 표현 효과 알아보기

활동 목표	수필에 사용된 비유의 표현을 찾아 비유의 특성을 이해하고 생활 속에서 비유의 다양한 사례를 찾을 수 있다.
활동 소개	보석맵 활동은 모둠별 소통과 협력을 통해 학습의 심화 과정을 경험해 나가며 무임승차를 예방하고, 사례별 내용을 구획된 종이에 체계적으로 기록할 수 있는 활동이다. 모둠원 4명이 동시에 필기구를 들고 자신의 앞에 있는 구역에 내용을 기록한 후, 종이를 돌려서 다시 자신의 앞에 오는 구역의 칸에 추가로 기록해 나가는 활동이다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모둠)
준비물	A4 또는 A3 용지

[보석맵 활동 방법]

- 1 종이를 4등분하여 접은 후, 필요한 활동 수에 따라 삼각 모양으로 접은 뒤 펴서 사용한다.
- 2 모둠원에게 되도록 각기 다른 색 펜을 쓰게 하고 종이 모서리에 학번과 이름을 적게 한다.
- 3 교사는 안쪽의 삼각형부터 ①번, ②번으로 숫자를 매겨 불러야 학생들의 혼란을 줄일 수 있다.
- 4 모둠원들이 각각 ①번 단계에 내용을 채우면 종이를 오른쪽 방향으로 90° 돌린다.
- 5 앞선 학생이 작성했던 ①번 단계의 내용을 바탕으로 ②번 단계를 작성한다. 이런 식으로 마지막 단계까지 채우면 보석맵이 완성된다.



[보석맵 간단히 접는 방법]

활동 방법

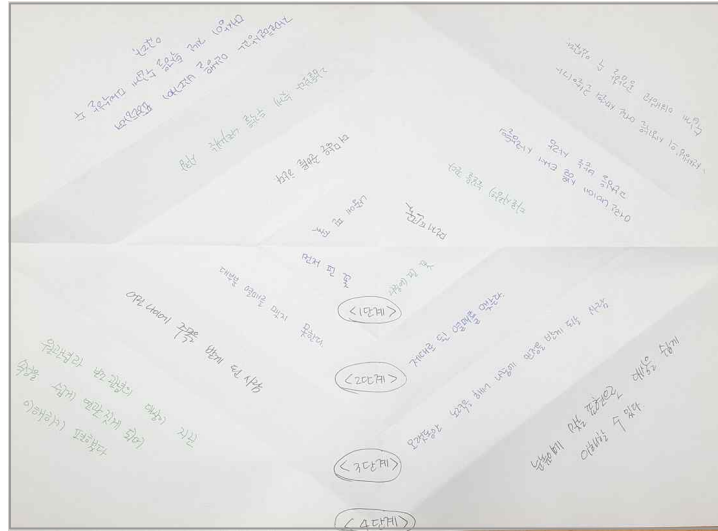
- 1 종이를 반으로 접어 대문접기를 한다.
- 2 다시 절반으로 내려 접는다.
- 3 종이의 가장 중심 부분을 위로 올려 접는다.
- 4 위로 올려 접은 부분을 일정 부분 아래로 접는다.
- 5 접어 내린 부분을 다시 일정 부분 위로 접어 칸을 구획한다.
- 6 종이를 펼치면 보석맵이 완성된다.

[보석맵 활동 ① - 수필 <내 마음의 희망등>]

- 1 교과서 22쪽의 '문제 해결과 적용'에 제시된 수필 <내 마음의 희망등>을 읽는다.

활동 방법

- ② 보석맵 ①번 단계에 ‘먼저 핀 꽃’, ‘나중에 핀 꽃’을 두 개씩 적고 종이를 오른쪽 방향으로 90°로 돌린다.
- ③ 앞선 친구가 ①번 단계에 적은 대상을 확인하고 대상의 특징을 ②번 단계에 기록한다. 모둠원이 모두 적었으면 종이를 오른쪽 방향으로 90°로 돌린다.
- ④ 앞선 친구들이 작성했던 ①번과 ②번 단계의 내용을 확인한 뒤 ③번 단계에는 대상이 각각 어떤 사람을 비유한 것인지 기록한다. 모둠원들이 모두 적었으면 종이를 오른쪽 방향으로 90°로 돌린다.
- ⑤ ①~③번 단계의 내용을 모두 확인한 뒤 ④번 단계에는 빗대어 표현한 효과를 기록한다.
- ⑥ 보석맵이 모두 완성되면 모둠원들끼리 내용을 돌려보며 오류가 있는 경우에는 이를 바로잡게 한다.



△ <내 마음의 희망등> 보석맵 결과물

[보석맵 활동 ② - 생활 속 비유의 사례 찾기]

- ① 교과서 24~25쪽의 ‘문제 해결과 적용’에 제시된 노랫말, 속담, 광고를 읽어 보게 하고, 25쪽의 2-(3) 활동은 풀어보게 한다.
- ② 보석맵 ①번 단계에 ‘노랫말, 속담, 광고, <보기>’ 중 각각 하나씩을 적고, 종이를 오른쪽 방향으로 90°로 돌린다.
- ③ 앞선 친구가 ①번 단계에 적은 대상을 확인하고 비유가 쓰인 부분을 찾아 ②번 단계에 기록한다. 모둠원이 모두 적었으면 종이를 오른쪽 방향으로 90°로 돌린다.
- ④ 앞선 친구들이 작성했던 ①번과 ②번 단계의 내용을 확인한 뒤 ③번 단계에는 사용된 비유가 무엇을 표현하고자 한 것인지 기록한다. 모둠원들이 모두 적었으면 종이를 오른쪽 방향으로 90°로 돌린다.
- ⑤ ①~③번 단계의 내용을 모두 확인한 뒤 ④번 단계에는 빗대어 표현한 효과를 기록한다.
- ⑥ 보석맵이 모두 완성되면 모둠원들끼리 내용을 돌려보며 오류가 있는 경우에는 이를 바로잡게 한다.

지도 방안

- 다른 친구가 기록한 상위 단계의 내용을 확인한 후 다음 단계의 미션을 수행할 수 있기 때문에, 모둠원들끼리의 피드백이 자연스럽게 이루어질 수 있게 한다.
- 다른 모둠원이 충분히 기록할 수 있도록 배려한 후 보석맵을 회전시키도록 한다.

활동 평가지

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

■ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 비유의 뜻과 효과를 잘 이해할 수 있는가?			
	2. 작품에 사용된 비유의 표현을 찾을 수 있는가?			
	3. 비유를 활용하여 내용을 생산할 수 있는가?			
활동 참여도	활동 ① 마인드맵 활동으로 일상 속 비유 찾기			
	활동 ② WHW(What-How-Why) 활동으로 작품 읽기			
	활동 ③ 입국 심사 활동으로 비유법 학습하기			
	활동 ④ ‘너와 나의 연결고리 실타래’ 활동으로 비유를 활용한 자기소개하기			
	활동 ⑤ 보석맵 활동으로 비유의 특성과 표현 효과 알아보기			
느낀 점				

■ 상호 평가하기

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

교사 평가하기

02

1. 표현의 즐거움

고래를 위하여

학습 목표 • 상징의 표현 효과를 바탕으로 작품을 수용하고 생산할 수 있다.

거꾸로교실 흐름도

배움 준비

- ▶ 학습 목표 제시 이번 단원의 학습 목표를 제시하며, 관련 학습 내용을 소개한다.
- ▶ 디딤영상 내용 점검 디딤영상의 주요 내용을 환기시키며 거꾸로교실을 준비한다.

생각 기초

활동1 다이어트 상징과 생각 확장 맵 그리기

이 활동은 사물의 단순화 과정을 직접 그림으로 표현해 보는 활동과 마인드맵 활동을 통해 상징이 무엇인지 인지하게 한다. 어려운 핵심 개념을 재미있게 학습하기에 효과적인 활동이다.

활동2 비주얼싱킹(Visual Thinking)으로 작품에 드러난 상징성 이해하기

이 활동은 상징 속에 내재된 의미를 그림으로 표현하고 핵심 키워드로 나타내는 활동으로, 상징의 의미를 이해하는 데 도움이 된다.

생각 심화

활동3 나만의 작품 해설서 활동으로 작품 감상하기

이 활동은 ‘질문하기’, ‘비판하기’, ‘공감하기’의 형식(‘질-비-공’ 활동)에 맞추어 작품을 주체적으로 감상할 수 있게 하였으며, 그에 따라 시어의 상징적 의미와 상징의 표현 효과를 파악하게 하였다.

활동4 연꽃 개화 기법으로 상징의 발산적 사고 촉진하기

이 활동은 상징 속에 내포된 다양한 의미를 자유롭게 확산시켜, 본래의 고유한 의미 이외에 다른 의미까지 표현해 보게 하는 활동이다. 상징이 지닌 ‘암시성’과 ‘다의성’을 이해할 수 있다.

생각 적용

활동5 시 창작 협업 프로젝트

이 활동은 시를 직접 창작해 봄으로써 상징, 비유 등이 시 전체 분위기에 어떤 영향을 미치는지 느껴 보고 창작의 기쁨을 경험하는 활동이다. 협업으로 창출한 학습 결과를 자연스럽게 공유함으로써 배움의 성장을 경험할 수 있다.

활동6 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 배운 내용을 키워드 중심으로 언급하며 정리한다.
- ▶ 개별, 모둠별 활동지 제출 개별, 모둠별 활동지 및 결과물을 제출하면 피드백을 해 준다.

|지도상의 유의점

시어의 상징적 의미는 독자마다 다르게 느낄 수 있음을 알려 준다. 아울러 문학에 사용되는 상징은 관습적 상징과는 달리 미리 정해져 있지 않기 때문에 주체적인 해석이 필요함을 인지하게 한다.

디딤영상 주요 내용

1 상징의 뜻

- 뜻: 인간의 감정, 사상 등의 추상적인 내용을 구체적인 사물로 나타내는 표현 방법



→ ‘행운’이라는 추상적인 내용을 구체적인 사물인 ‘네 잎 클로버’로 표현하고 있음.

2 상징의 특징 및 효과

특징	원관념을 생략한 채 보조 관념만으로 의미를 표현함.
효과	<ul style="list-style-type: none"> • 독자의 머릿속에 상황이 구체적으로 그려짐. • 작가의 생각이 사물을 거쳐 간접적으로 전달되어 독자의 상상력을 키움. • 사물이 나타낼 수 있는 의미가 다양하게 해석될 수 있어 작품의 의미를 풍부하게 함.

3 상징의 종류

원형적 상징	<p>전 인류가 보편적으로 인식하는 상징</p> <p>예 물→창조의 신비, 성장과 풍요 불→밝음, 생명, 정열, 파괴와 분노</p>
제도적 상징	<p>특정 집단에 속하는 사람들이 공유하는 상징</p> <p>예 비둘기→평화</p>
개인적 상징	<p>개인이 독창적으로 창조하여 표현한 상징</p> <p>예 김수영의 <폭포>: ‘폭포’ → 정의와 양심을 일깨우는 정신 ⇒ 여러 문학 작품에서 잘 드러남.</p>

4 ‘상징’과 ‘비유’의 공통점 및 차이점

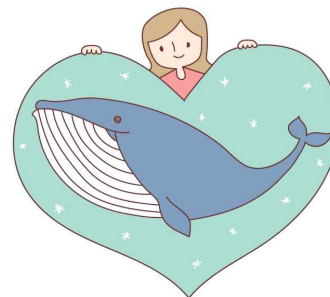
	상징	비유
공통점	글쓴이가 자신의 생각이나 느낌을 간접적으로 드러내는 표현법임.	
차이점	<ul style="list-style-type: none"> • 원관념은 제시되지 않고 보조 관념만 나타남. • 원관념과 보조 관념 사이에 유사성이 없음. 	<ul style="list-style-type: none"> • 원관념과 보조 관념이 함께 나타남. • 원관념과 보조 관념 사이에 유사성이 있음.

5 <고래를 위하여>에 사용된 상징적 표현

‘푸른 바다’ 희망을 가지고 살아가는 세상

‘고래’ 꿈과 희망, 목표를 추구하는 존재

‘별’ 꿈, 목표, 희망, 이상



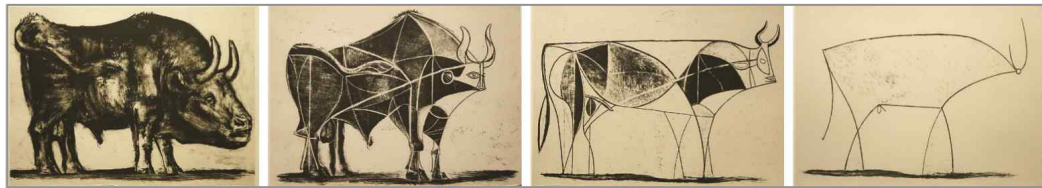
활동 1

다이어트 상징과 생각 확장 맵 그리기

활동 목표	상징의 개념을 파악하고, 원형 상징의 모티프를 알 수 있다.
활동 소개	이 활동은 상징이 지니는 추상적 의미를 이해하여 직접 그림으로 표현해 보는 활동으로, 단순화의 과정을 통해 어떤 상징성이 획득되는지 파악할 수 있다. 더 나아가 마인드맵을 통해 원형 상징 모티프의 의미를 확장시켜 나가며 생각을 서로 공유할 수 있다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모둠)
준비물	개별 활동지, 전지

[다이어트 상징- 단순화 과정을 활용한 상징 기법 익히기]

① 제시된 피카소의 <황소 연작>을 보고, 해당 그림이 내포하는 상징성과 단순화 과정을 감상한다.



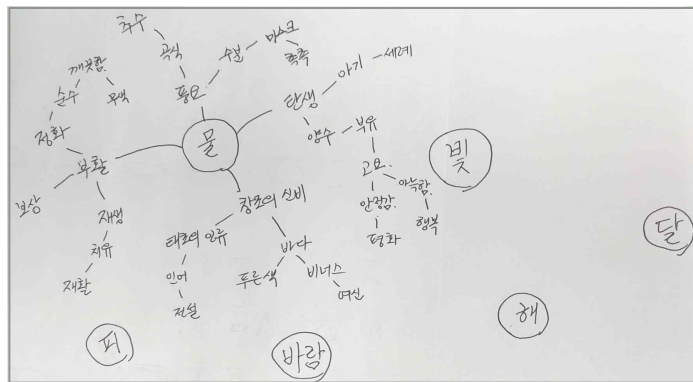
△ 피카소의 <황소 연작>

- ② 각자 대상을 정하고 상징성을 획득하기 위해 단순화하는 작업을 개별 활동지에 표현한다.
- ③ 모둠원들과 각자의 결과물을 공유한 후, '둘 가고 둘 남기'를 활용하여 모둠끼리 서로 단순화한 대상이 무엇인지 맞히고 설명한다.
 - 개별 활동지의 1, 2, 3단계는 포스트잇으로 가리고 4단계만 열어 놓은 상태에서 대상이 무엇인지 물어본다.
 - 상대방이 맞히지 못하면 '3단계 → 2단계 → 1단계' 순으로 포스트잇을 개방하여 힌트를 준다.

활동 방법

[생각 확장 맵 - 원형 상징의 모티프 마인드맵 그리기]

- ① 디딤영상에 배운 원형 상징을 떠올린다.
- ② 모둠별로 전지에 원형 상징에 해당된다고 생각하는 키워드를 상의하여 기록한다.
- ③ 키워드를 중심으로 자유롭게 떠오르는 것을 연상하며 맵을 확장한다.



△ 마인드맵을 확장하는 모습

지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 디딤영상에는 원형 상징 모티프의 내용을 담는다. • 활동에 내포된 내용은 어렵지만, 활동 방법은 비교적 단순하다. 중학교 1학년 첫 대단원임을 고려하여 활동 방법 위주로 간단하게 설명하고 '모티프' 등의 어려운 용어는 가급적 사용하지 않는 것이 좋다.
--------------	---

개별 활동지

관련 단원	1-(2) 고래를 위하여	소속	___학년 ___반 ___번
학습 주제	추상화 과정을 통해 상징 기법을 익힐 수 있다.	이름	

[추상화의 과정 I]

1단계	2단계

[추상화의 과정 II]

3단계	4단계

개별 활동지

관련 단원	1-(2) 고래를 위하여	소속	___학년 ___반 ___번
학습 주제	시구 속에 내재된 의미를 그림으로 나타내고, 이를 핵심 키워드로 표현해 봄으로써 시의 상징적 의미를 이해할 수 있다.	이름	

시 나누어 적기	그림으로 표현하기	핵심 키워드 찾기
푸른 바다에 고래가 없으면 푸른 바다가 아니지 마음속에 푸른 바다의 고래 한 마리 키우지 않으면 청년이 아니지	그림 포스트잇 붙이는 곳	핵심 키워드 포스트잇 붙이는 곳
푸른 바다가 고래를 위하여 푸르다는 걸 아직 모르는 사람은 아직 사랑을 모르지	그림 포스트잇 붙이는 곳	핵심 키워드 포스트잇 붙이는 곳
고래도 가끔 수평선 위로 치솟아 올라 별을 바라본다	그림 포스트잇 붙이는 곳	핵심 키워드 포스트잇 붙이는 곳
나도 가끔 내 마음속의 고래를 위하여 방하늘 별들을 바라본다	그림 포스트잇 붙이는 곳	핵심 키워드 포스트잇 붙이는 곳

관련 단원	1-(2) 고래를 위하여	소속	___학년 ___반 ___모둠
학습 주제	시구 속에 내재된 의미를 그림으로 나타내고, 이를 핵심 키워드로 표현해 봄으로써 시의 상징적 의미를 이해할 수 있다.	모둠원	

그림 포스트잇	키워드 포스트잇	
	<p>Tip 모둠 내에서 부적합하다고 판단된 키워드는 제외할 수 있으므로, 빈칸이 생길 수 있습니다.</p>	

활동 3 나만의 작품 해설서 활동으로 작품 감상하기

<p>활동 목표</p>	<p>작품 속에 표현된 시어의 상징적 의미를 주체적으로 해석하고 수용할 수 있다.</p>
<p>활동 소개</p>	<p>이 활동은 시 텍스트에 대해 다양한 질문을 마련하고 비판하기와 공감하기의 방식으로 작품을 주체적으로 해석하며 주석을 붙이는 활동이다. 또한 개별적 감상에만 그치는 것이 아니라 모둠 및 전체 활동을 거치며 피드백을 받아 서로 해석한 내용을 공유한다.</p>
<p>활동 유형</p>	<p>개별 활동 + 모둠 활동 +전체 활동</p>
<p>준비물</p>	<p>A3 용지, 색 사인펜, 포스트잇</p>
<p>활동 방법</p>	<p>[개별 활동]</p> <ol style="list-style-type: none"> ① A3 용지에 시 전문을 옮겨 적는다. ② '질문하기, 비판하기, 공감하기'의 활동을 통해 시 텍스트에 주석을 달며 나만의 작품 해설서를 만든다. <div style="border: 1px solid gray; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 질문하기: 시 텍스트를 감상하다 궁금한 내용이 있으면 텍스트 옆에 기록한다. ✓ 비판하기: 시 텍스트에 담긴 내용과 자신의 생각이 다른 경우, 비판적 견해를 밝히며 기록한다. ✓ 공감하기: 공감하는 내용이 있거나 자신의 경험이나 비슷한 사례가 있으면 텍스트 옆에 기록한다. </div> <p>[모둠 활동+전체 활동]</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 모둠원들에게 완성된 작품 해설서를 보여 주며, 각자 기록한 내용에 대해 설명한다. ② 서로 '질문하기, 비판하기, 공감하기'의 내용에 피드백을 한다. 피드백 내용은 포스트잇에 작성하여 해당 내용의 바로 옆에 붙인다. ③ 모둠원들끼리의 공유가 끝나면, 모둠끼리 전체 공유를 한다. <ul style="list-style-type: none"> - 모둠원 전체가 다른 모둠으로 이동한다. 각자 자유롭게 다른 모둠의 해설서에 포스트잇을 붙여 가며 피드백을 해 준다. 이때 반드시 포스트잇에 자신의 이름을 기록하게 하여 기록에 대한 책임을 지게 한다. <div style="text-align: center; margin: 20px 0;"> </div> <p style="text-align: center;">△ 활동 결과물</p>
<p>지도 방안</p>	<p>디딤영상에 시 텍스트에 대한 해설을 자세히 넣은 경우에는 활동 후에 디딤영상을 공개한다. 디딤영상의 내용과 학생이 직접 작성한 해설의 다른 점을 스스로 비교하고 판단할 수 있게 한다.</p>

연꽃 개화 기법으로 상징의 발산적 사고 촉진하기

활동 목표	연꽃 개화 기법을 통해 상징의 발산적 사고를 경험할 수 있다.
활동 소개	연꽃 개화 기법은 대상에 대한 생각을 폭넓게 확장하는 브레인스토밍 기법 중 하나로, 하나의 단어에서 연상되는 단어들을 연꽃이 피어나듯 확장시켜 나가는 방식이다. 자신의 경험을 바탕으로 창의적인 사고를 할 수 있도록 하되, 사고 과정에서 상징이 주는 효과를 이해할 수 있도록 한다. 뒤에 시 창작 협업 활동을 수행할 때 상징이 반영된 시행을 만들 것임을 미리 알려 주고 이 활동을 통해 상징의 특성을 이해해 두도록 안내한다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모둠)
준비물	연꽃 개화 기법 활동지(모둠 활동지)
활동 방법	<ol style="list-style-type: none"> 정중앙 표의 가운데 네모 칸에는 <고래를 위하여>에서 상징적 의미를 내포하는 핵심 키워드를 기록한다. <ul style="list-style-type: none"> - [활동 2]에서 추출한 핵심 키워드를 참고할 수 있다. 핵심 키워드에서 연상되는 단어들을 주변 칸에 적는다. 각각의 단어를 확장된 표의 중앙에 옮겨 적고 재확장시킨다. <div style="text-align: center;"> <p>△ 활동 예시</p> </div>
지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> 총 9개의 표 중 가운데 표만 모둠원들이 함께 작성하고, 나머지 8개의 표는 1인당 2개씩 나누어 적게 하여, 방관자가 나오지 않도록 한다. 자신의 경험을 바탕으로 연관 단어를 떠올리는 과정이 창작의 과정임을 알도록 한다. 상황에 따라 모둠 활동이 아닌 개별 활동으로 진행해도 좋다.

모둠 활동지

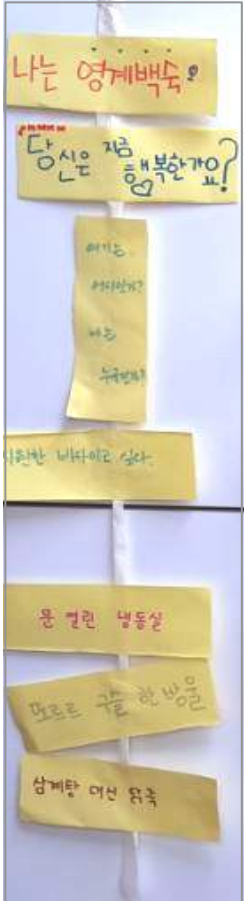
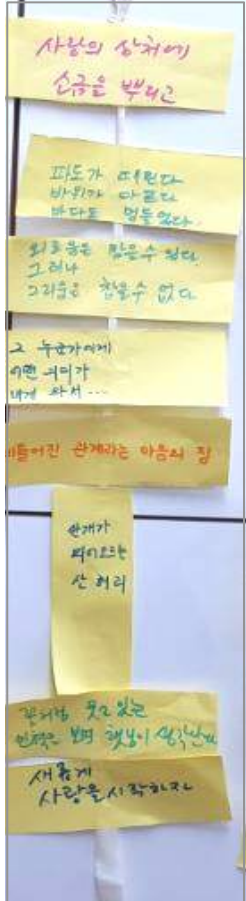
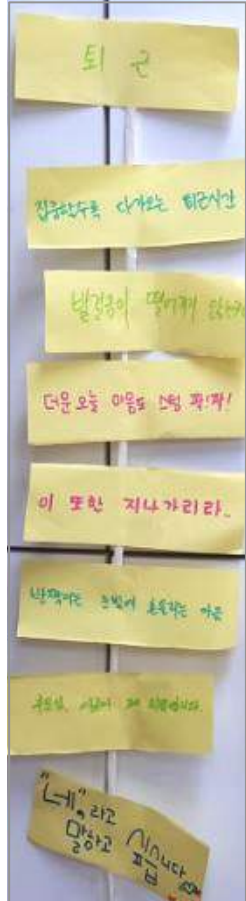
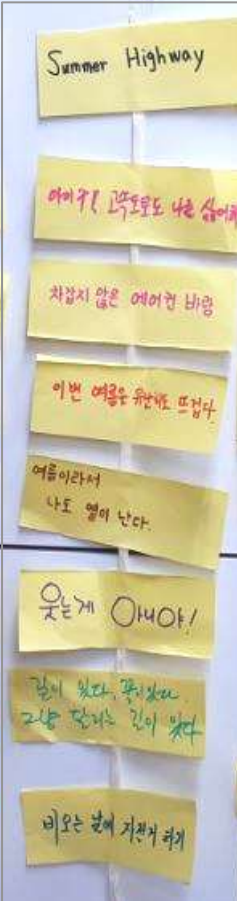
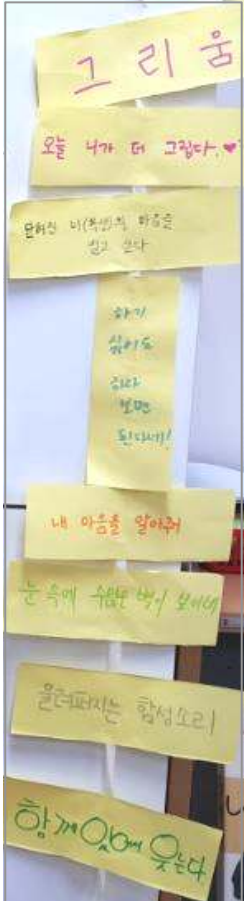
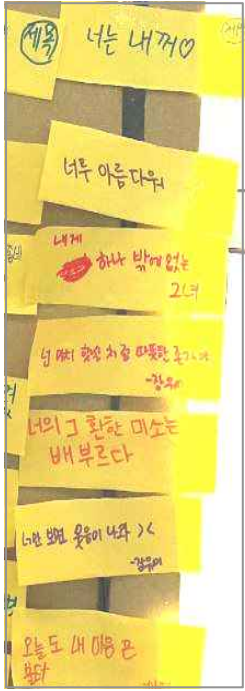
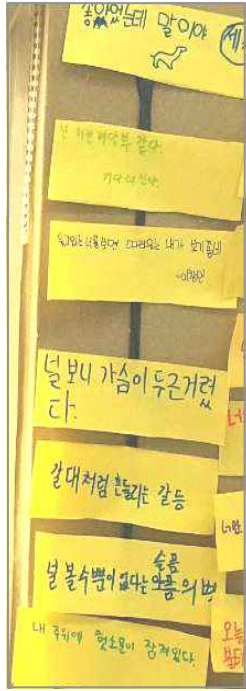
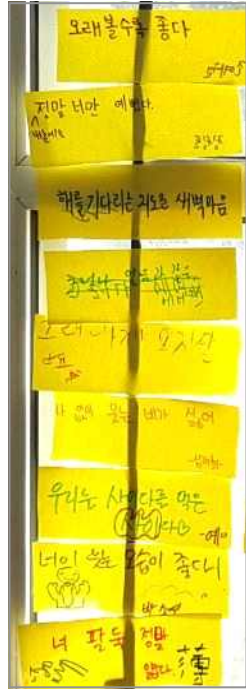
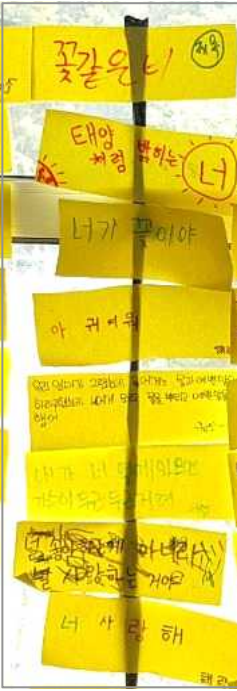
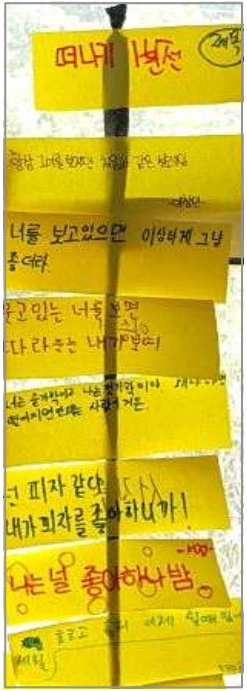
관련 단원	1-(2) 고래를 위하여	소속	____학년 ____반 ____모둠
학습 주제	연꽃 개화 기법을 통해 상징의 발산적 사고를 경험할 수 있다.	모듬원	

The page contains a 3x3 grid of empty 3x3 grids, totaling 9 grids. Each grid is intended for drawing. Small arrows point from the center grid to each of the eight surrounding grids, suggesting a central concept or image that branches out into related ideas or variations.

<p>활동 목표</p>	<p>상징과 비유를 활용하여 협업으로 시를 창작할 수 있다.</p>
<p>활동 소개</p>	<p>특정 대상을 정해 [활동 4]와 같이 핵심 키워드로 사고의 확장을 거치고 난 뒤, 개인별로 핵심 키워드에 대한 느낌을 한 줄의 시행에 담게 한다. 이때 이번 소단원과 지난 소단원의 주된 학습 요소인 ‘상징’과 ‘비유’를 고려하여 표현하게 한다.</p>
<p>활동 유형</p>	<p>개별 활동 + 모둠 활동(4인 1모듬)</p>
<p>준비물</p>	<p>A4 색지 1/4 크기(1인당 2장), 종이테이프(넓은 것)</p>
<p>활동 방법</p>	<p>[개별 활동]</p> <ol style="list-style-type: none"> ① A4 색지 1/4 크기의 카드를 1인당 2장씩 나누어 가진다. ② 교사와 학생들은 서로 협의하여 하나의 대상을 정한다. ③ 학생들은 대상에 대한 자신의 생각을 시 한 행으로 표현하되, 15자 내외로 카드에 기록한다. <ul style="list-style-type: none"> - 카드 한 장에는 상징적 표현, 나머지 한 장에는 비유적 표현을 반드시 포함하게 한다. ④ 교사는 종이테이프를 모듬 수보다 1~2개 더 많게 벽이나 창문에 미리 붙여 놓는다. ⑤ 카드 2장을 모두 기록한 학생들은 붙여 놓은 종이테이프에 자유롭게 카드를 부착한다. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div data-bbox="430 836 980 1293"> </div> <div data-bbox="1052 836 1333 1293"> </div> </div> <p style="text-align: center;">△ 시 구절을 순서와 상관없이 각자 종이테이프에 붙이기</p> <p style="text-align: center;">△ 종이테이프 붙이는 방법</p> <p>[모듬 활동]</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 모듬장들이 모두 나와 뽑기 순서를 정한다. ② 가장 먼저 선택권을 획득한 모듬의 모듬원들이 모두 나와 제한 시간(2분) 내에 마음에 드는 시 구절을 1인당 2개씩 뽑아 간다. ③ 마지막 모듬은 남은 카드를 모아서 가져간다. ④ 모듬원들이 가져온 시 구절을 적절히 배열하여 한 편의 시를 완성하고, 모듬원들끼리 상의하여 제목을 맨 위에 붙인다. ⑤ 시의 분위기에 맞는 음악을 선정하고 모듬별로 낭송한다.
<p>지도 방안</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 시 창작이 어렵지 않다는 것을 협업을 통해 경험하도록 하며, 시의 상징적 의미와 비유적 표현을 고려하여 작성할 수 있도록 안내한다. • 자신의 생각을 솔직하게 부담 없이 표현할 수 있도록 격려한다. • 이 활동의 결과물을 바탕으로 다음 활동이 이루어짐을 미리 고지한다.

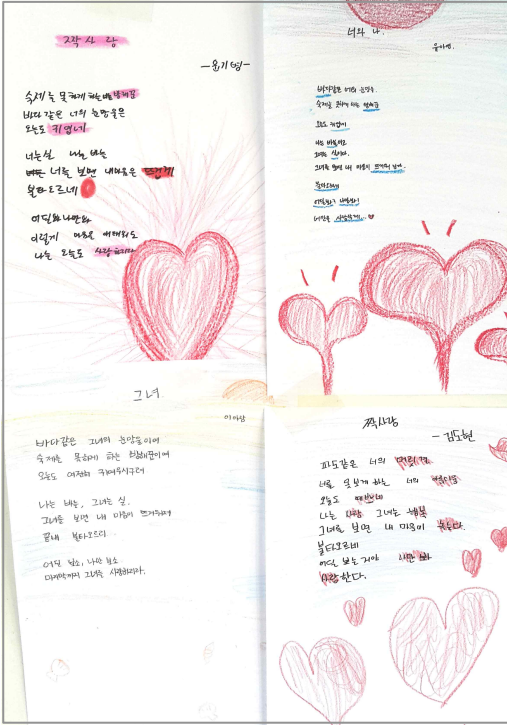
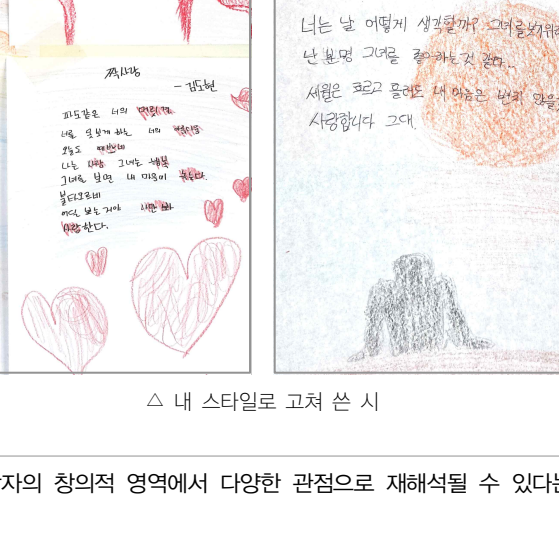
■ 활동 예시자료

■ 협업으로 시 창작하기



활동 6

내 스타일로 시 고쳐 쓰기

<p>활동 목표</p>	<p>동일한 작품이라도 다양한 관점으로 이해할 수 있음을 알 수 있다.</p>
<p>활동 소개</p>	<p>[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.</p>
<p>활동 유형</p>	<p>개별 활동</p>
<p>준비물</p>	<p>시 창작 협업 결과물([활동 5]의 결과물), A4 용지, 색 사인펜, 색연필, 포스트잇</p>
<p>활동 방법</p>	<ol style="list-style-type: none"> ① ‘시 창작 협업’ 결과물을 보며 개인별로 A4 용지에 시를 재창조한다. ② 제목을 수정할 수 있으며 시 구절도 재배열할 수 있다. ③ 시 구절의 일부 단어나 문장 구성은 자신의 판단 하에 수정할 수 있다. <ul style="list-style-type: none"> - 다만, 각 구절의 핵심 키워드는 반드시 활용한다. ④ 시 내용에 맞는 그림을 삽입하여 그 의미를 창의적으로 표현한다. ⑤ 친구들의 시를 감상하고 포스트잇을 통해 나와 다른 점에 대해 논평을 남긴다. <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;">   </div> <p style="text-align: center; margin-top: 10px;">△ 내 스타일로 고쳐 쓴 시</p>
<p>지도 방안</p>	<p>같은 협업 결과물이라도 각자의 창의적 영역에서 다양한 관점으로 재해석될 수 있다는 것을 경험할 수 있게 한다.</p>

활동 평가지

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

■ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 상징의 뜻과 효과를 이해할 수 있는가?			
	2. 작품에 사용된 시어의 상징적 의미를 이해할 수 있는가?			
	3. 상징을 활용하여 내용을 생산할 수 있는가?			
활동 참여도	활동 ① 다이어트 상징과 생각 확장 맵 그리기			
	활동 ② 비주얼싱킹으로 작품에 드러난 상징성 이해하기			
	활동 ③ 나만의 작품 해설서 활동으로 작품 감상하기			
	활동 ④ 연꽃 개화 기법으로 상징의 발산적 사고 촉진하기			
	활동 ⑤ 시 창작 협업 프로젝트			
	활동 ⑥ 내 스타일로 시 고쳐 쓰기			
느낀 점				

■ 상호 평가하기

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

교사 평가하기

03

1. 표현의 즐거움

감동과 즐거움을 주는 글 쓰기

학습 목표 • 자신의 삶과 경험을 바탕으로 하여 독자에게 감동이나 즐거움을 주는 글을 쓸 수 있다.

거꾸로교실 흐름도

배움 준비

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

생각 기초

활동1 경험을 바탕으로 한 노래를 듣고 생각 공유하기

이 활동은 글쓴이의 경험이 잘 드러난 노래를 감상하며, 경험을 어떻게 글로 표현할 수 있는지, 어떤 점에서 공감할 수 있는지를 자신의 경험과 연관 지어 가볍게 생각해 보는 사전 활동이다.

생각 심화

활동2 문학 작품에 말 걸기 - 경험은 어떻게 작품에 녹아 있는가?

글쓴이의 경험이 진솔하게 드러나 있는 문학 작품을 읽고, 경험을 어떻게 작품으로 표현하는 것이 좋을지 모둠 협력 활동을 통해 파악하는 활동이다. 교과서 수록 작품과 교과서 외의 작품을 반복적으로 감상하며 ‘경험을 바탕으로 감동과 즐거움을 주는 글 쓰기’ 방법을 좀 더 면밀하게 파악할 수 있다.

생각 적용

활동3 일상 경험을 작품으로 표현하기

‘이미지 카드’를 활용하여 일상의 여러 경험 중 글감으로 쓸 수 있을 만한 경험을 쉽게 찾아보고, 이를 점차 구체화하여 문학 작품으로 직접 표현하는 창작 활동이다. 이를 통해 학생들은 능동적인 창작 경험을 할 수 있다.

활동4 스타북으로 작품 공유하기

모둠원들의 작품을 모아 입체적인 구조물 형태의 책(스타북)으로 만드는 활동이다. 책을 만들고 이를 공유하는 활동을 통해 작가와 독자의 능동적인 의사소통을 경험할 수 있다.

배움 정리

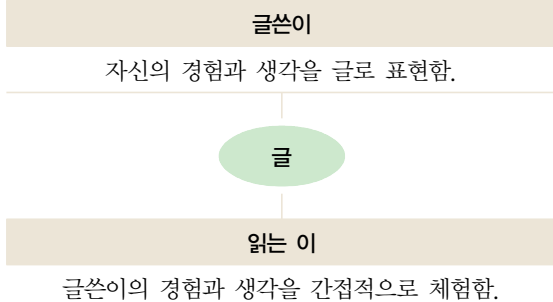
- ▶ 학습 확인 이번 단원에서 배운 내용을 키워드 중심으로 언급하며 정리한다.
- ▶ 개별, 모둠별 활동지 제출 개별, 모둠별 활동지 및 결과물을 제출하면 피드백을 해 준다.

|지도상의 유의점

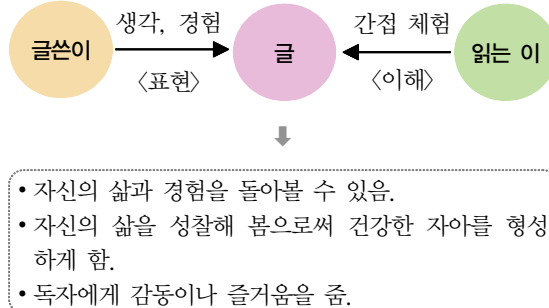
- 학생들이 자신의 경험을 차분하게 회상하고 창의적으로 표현할 수 있도록 분위기를 조성한다.
- 개인적인 경험이 작품으로 생산되어 타인에게 공유되는 활동이므로, 창작 활동에 임하기 전에 공유 가능한 경험만을 선택하여 활동할 것을 분명히 안내한다.

디딤영상 주요 내용

① 경험을 바탕으로 한 글 쓰기



② 경험을 바탕으로 한 글 쓰기의 효과



③ 경험이 담긴 글을 쓸 때 유의점_①

주제 명확하게 쓰기	• 글감으로 정한 자신의 경험이 어떤 의미와 가치를 지니는지 생각하기
진솔하게 쓰기	• 자신이 경험한 내용을 꾸밈없이 솔직하게 쓰기 • 화려한 표현보다는 체험 내용을 진솔하게 쓰는 데 초점 두기
개성 있게 쓰기	• 적절한 어휘, 문장, 표현 기법을 택해 개성적으로 표현하기 • 참신한 표현 사용하기

④ 경험이 담긴 글을 쓸 때 유의점_②

적절하게 구성하기	• 글을 쓸 때 내용의 일관성 유지하기 • 구체적인 사례, 경험, 깨달음 등을 글의 어느 부분에 배치하는 것이 적절할지 고려하기
읽는 이 고려하기	• 글쓴이가 글감으로 정한 생활 체험을 간접적으로 접하지 못한 이도 있음을 고려하기 • 읽는 이마다 겪은 체험에 차이가 있음을 고려하기

⑤ 경험을 바탕으로 한 글을 쓰는 단계

단계	단계별 활동 내용
중심 내용 선정	자신의 경험을 바탕으로 하되, 의미 있는 주제 선정하기
글감의 수집과 선택	관찰, 독서 등을 통해 중심 내용과 관련된 정보 모으기
개요 짜기	각 단계에 따라 내용 배치하기
글로 표현하기	구체적으로 표현하기. 다 쓴 후 퇴고의 과정을 거쳐 표현 및 내용 다듬기

⑥ 경험을 바탕으로 한 글을 읽는 방법

- 글쓴이의 삶과 깨달음에 비추어 자신의 삶을 되돌아봄.
- 글쓴이가 궁극적으로 말하고자 하는 바가 무엇인지를 파악함.
- 글쓴이의 경험에 나타난 태도나 관점을 바탕으로 글쓴이의 가치관을 파악함.
- 글에 나타난 글쓴이의 개성적인 문체를 파악함.

활동 1

경험을 바탕으로 한 노래를 듣고 생각 공유하기

활동 목표	경험을 바탕으로 한 노래를 감상한 후, 공감되는 부분에 대한 생각을 공유하고 자신의 경험과 연관 지을 수 있다.			
활동 소개	경험을 표현하는 형식은 문학적인 글(시, 소설, 수필, 희곡 등)일 수도 있고, 노래나 웹툰 등 다양할 수 있다. 이 활동은 학생들이 쉽게 접할 수 있는 노래를 통해 ‘경험을 바탕으로 감동과 즐거움을 주는 글 쓰기’ 활동을 자연스럽게 연결해 보는 활동이다. 아울러 글(가사)의 내용과 자신의 경험을 가볍게 연관 지어 생각해 보는 사전 활동이라고도 할 수 있다.			
활동 유형	개별 활동 + 모둠 활동(4인 1모둠)			
준비물	개별 활동지, 태블릿 PC나 스마트폰			
활동 방법	<ol style="list-style-type: none"> ① 개별 활동지를 배부받은 후, 제시된 기사문을 읽는다. <ul style="list-style-type: none"> - 해당 노래의 가사를 직접 제시하기 전에 글쓴이의 경험이 드러난 신문 기사를 먼저 제시하여 글쓴이의 경험을 좀 더 풍성하게 파악할 수 있게 한다. ② 태블릿 PC나 스마트폰을 통해 관련 동영상이나 노래 가사를 찾아본다. ③ 노래의 중심 내용을 분석하여 정리한다. <ul style="list-style-type: none"> - 중심 내용이 글쓴이의 어떤 경험을 바탕으로 했는지, 관련 기사문과 노래 가사를 보며 분석하여 정리하도록 한다. ④ 노래 내용 중 가장 공감이 가는 부분을 찾고, 그 이유를 적는다. ⑤ 모둠원들에게 ④의 활동 결과를 발표하며 공유하고, 이를 정리한다. ⑥ 노래의 내용 중 자신의 개인적 경험과 연결되는 부분을 찾고, 이를 구체적으로 정리한다. <p>〈엄마가 딸에게〉</p> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p>난 잠시 눈을 붙인 줄만 알았는데 벌써 늙어 있었고 난 항상 어린아이일 줄만 알았는데 벌써 어른이 다 되었고 난 삶에 대해 아직도 잘 모르기에 너에게 해줄 말이 없지만 내가 좀 더 행복해지기를 원하는 마음에 내 가슴속을 뒤흔 할 말을 찾지 공부해라 ...아냐 그건 너무 교과서야 성실해라 ...나도 그러지 못했잖아 사랑해라 ...아냐 그건 너무 어려워 너의 삶을 살아라</p> </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p>난 한참 세상 살았는 줄만 알았는데 아직 열다섯이고 난 항상 예쁜 딸로 머물고 싶었지만 이미 미운 털이 박혔고 난 삶에 대해 아직도 잘 모르기에 알고픈 일들 정말 많지만 엄만 또 늘 같은 말만 되풀이하며 내 마음의 문을 더 굳게 닫지 공부해라 ...그게 중요한 건 나도 알아 성실해라 ...나도 애쓰고 있잖아요 사랑해라 ...더는 상처받고 싶지 않아 나의 삶을 살게 해 줘(하락)</p> </td> </tr> </table> <p style="text-align: center;">원곡 - 작사: 김창기, 양희은, 타이미 / 콜라보레이션 곡 - 김창기, 양희은, 타이미 + 악동뮤지션</p>		<p>난 잠시 눈을 붙인 줄만 알았는데 벌써 늙어 있었고 난 항상 어린아이일 줄만 알았는데 벌써 어른이 다 되었고 난 삶에 대해 아직도 잘 모르기에 너에게 해줄 말이 없지만 내가 좀 더 행복해지기를 원하는 마음에 내 가슴속을 뒤흔 할 말을 찾지 공부해라 ...아냐 그건 너무 교과서야 성실해라 ...나도 그러지 못했잖아 사랑해라 ...아냐 그건 너무 어려워 너의 삶을 살아라</p>	<p>난 한참 세상 살았는 줄만 알았는데 아직 열다섯이고 난 항상 예쁜 딸로 머물고 싶었지만 이미 미운 털이 박혔고 난 삶에 대해 아직도 잘 모르기에 알고픈 일들 정말 많지만 엄만 또 늘 같은 말만 되풀이하며 내 마음의 문을 더 굳게 닫지 공부해라 ...그게 중요한 건 나도 알아 성실해라 ...나도 애쓰고 있잖아요 사랑해라 ...더는 상처받고 싶지 않아 나의 삶을 살게 해 줘(하락)</p>
<p>난 잠시 눈을 붙인 줄만 알았는데 벌써 늙어 있었고 난 항상 어린아이일 줄만 알았는데 벌써 어른이 다 되었고 난 삶에 대해 아직도 잘 모르기에 너에게 해줄 말이 없지만 내가 좀 더 행복해지기를 원하는 마음에 내 가슴속을 뒤흔 할 말을 찾지 공부해라 ...아냐 그건 너무 교과서야 성실해라 ...나도 그러지 못했잖아 사랑해라 ...아냐 그건 너무 어려워 너의 삶을 살아라</p>	<p>난 한참 세상 살았는 줄만 알았는데 아직 열다섯이고 난 항상 예쁜 딸로 머물고 싶었지만 이미 미운 털이 박혔고 난 삶에 대해 아직도 잘 모르기에 알고픈 일들 정말 많지만 엄만 또 늘 같은 말만 되풀이하며 내 마음의 문을 더 굳게 닫지 공부해라 ...그게 중요한 건 나도 알아 성실해라 ...나도 애쓰고 있잖아요 사랑해라 ...더는 상처받고 싶지 않아 나의 삶을 살게 해 줘(하락)</p>			
지도 방안	시간적 여유가 있는 경우, 가장 우수하거나 창의적인 학생의 생각을 학급 전체에 공유할 수도 있다. 이때 개인이 학급 전체 학생을 대상으로 발표하며 편하게 질의·응답할 수도 있고, 개별 활동지를 다른 모둠에 순차적으로 전달하여 활동 결과를 파악한 후 포스트잇이나 스티커로 상호 평가를 할 수도 있다.			

개별 활동지

관련 단원	1-(3) 감동과 즐거움을 주는 글 쓰기	소속	____학년 ____반 ____번
학습 주제	경험이 드러난 글을 보고 자신의 삶과 연관 지을 수 있다.	이름	

- 두 기사를 보고 노래를 들은 후의 생각을 공유해 봅시다.

엄마와 딸 가슴속 얘기하려면 랩이 딱이죠

넉넉한 풍채, 짧게 올려 붙인 파마머리, 카랑카랑한 목소리. 가수 양희은(63)은 엄마일 것 같은 사람이다. 근데 아니다. 그가 4일 ‘엄마가 딸에게’(QR코드)란 신곡을 냈다. 하루에 이른 물결처럼 관조적인 포크로 유명한 양희은이 자기 노래에 처음 랩을 넣었다. 양희은이 ‘공부해라’, ‘성실해라’, ‘사랑해라’라고 노래하면, 여성 래퍼 타이미(30)는 질풍노도 딸의 독백을 랩으로 표현한다. 양희은이 서른한 살 때 난소암 판정을 받지 않았다면 타이미만 한 딸이 있을 법하다. (중략)

노래 속 엄마는 ‘내가 좀 더 행복해지기를 원하는 마음에 / 내 가슴속을 뒤져 할 말을 찾아’ 딸을 향하지만 자신이 없다. ‘공부해라... 아냐 그건 너무 교과서야 / 성실해라... 나도 그러지 못했잖아 / 사랑해라... 아냐 그건 너무 어려워’

딸의 마음은 랩이다. ‘제발 나를 내버려 두라고! / 왜 애처럼 보냐고? / 내 얘길 들어 보라고! / 나도 마음이 많이 아파. 힘들어하고 있다고...’

서로 바라는 게 많지만 표현하지 못한 모녀의 갈등과 화해가 애뜻한 선율에 담겼다. 그룹 동물원 출신으로 ‘거리에서’, ‘시청 앞 지하철역에서’를 쓴 싱어송라이터이자 소아정신과 전문의인 김창기가 친딸에게 못한 얘기, 병원 상담 경험을 바탕으로 작곡하고 1절 노랫말을 지었다. 딸의 이야기인 2절 가사를 양희은이, 랩을 타이미가 지어 덧붙였다.

자녀가 없는 양희은에게는 MBC 라디오 ‘여성 시대’ 진행자로서 접한 사연들이 도움이 됐다. “가출을 거듭한 딸이 임신하고 애를 낳은 뒤 자기 엄마와 화해한 사연... 그만 눈물샘이 터져 울다 못해 끼이끼이 흐느끼면서 소개했던 이야기가 수도 없죠.” 아버지를 일찍 여윈 양희은은 현재 86세인 모친과 오랜 친구처럼 지낸다.

타이미도 할 얘기가 많았다. 부모의 만류를 거슬러 거친 힙합 판에 뛰어든 딸이니. “힙합을 하고 싶단니까 부모님이 음반을 죄 내다 버리셨어요. 고1 때부터 랩을 썼는데, 돌아보니 정작 엄마에게 하고픈 말을 담아본 적이 없더라고요.” (하략)

임희운 기자 (동아일보, 2015년 5월 7일 자)

- 관련 동영상 보기: <https://www.youtube.com/watch?v=eTydBnktWcU>

‘판두’ 양희은 - 악동뮤지션 합동 무대 ‘관객도 패널도 눈물 펑펑’

양희은과 악동뮤지션의 특별 콜라보레이션 무대가 보는 이들에게 잔잔한 감동을 안겼다.

양희은은 10일 방송된 SBS ‘일요일이 좋다-판타스틱 듀오’에 출연해 판두 후보들과 ‘아침 이슬’ 무대를 선보였다.

특히 양희은과 악동뮤지션이 함께한 콜라보레이션 무대는 이날의 감동이 더욱 짙어지게 만들었다. (중략)

이들이 무대에서 함께한 노래는 ‘엄마가 딸에게’다. 원곡은 양희은 싱글 프로젝트 ‘뜻밖의 만남’ 시리즈로 발표했던 곡으로 그룹 동물원 출신의 싱어송라이터이자 소아정신과 전문의 김창기가 작곡, 여성 래퍼 타이미가 피처링했다. 엄마와 딸, 같은 여자로서 풀리지 않은 갈등과 성장을 담아낸 곡이다.

이수현의 딸로서의 감정선과 더해, 악동뮤지션 이찬혁이 직접 쓴 가사로 랩 무대를 선보이며 ‘엄마가 아들에게’라는 감성까지 더해진 버전으로 재탄생한 것이다. 원곡 ‘엄마가 딸에게’에서의 ‘딸’의 감성뿐 아니라 ‘아들’의 감성까지 더해진 이들의 무대는 현장에 있던 이들로 하여금 눈물을 쏟게 했다.

연예인 출연자들뿐만 아니라 관객들까지 눈물을 쏟았다. 음악이 얼마나 많은 이들에게 감동을 주고 공감을 하게 만드는지를 실감케 하는 순간이었다. 박미선은 “양희은의 노래는 마음에 남는다”라며 눈물을 멈추지 못했다.

이정아 기자 (SBS sports, 2016년 7월 10일 자)

- 관련 동영상 보기: http://sbssports.sbs.co.kr/news/news_content.jsp?article_id=E10007844516

- ※ 두 기사문의 내용에서 알 수 있듯이 경험을 표현하는 것은 반드시 새롭게 만들어 내는 것만 가능한 것은 아닙니다. 내가 알던 것을 새롭게 바라보며 재해석할 수도 있고, 이를 바탕으로 재창조할 수도 있습니다.

- 이 노래의 중심 내용은 무엇이고, 어떤 경험을 바탕으로 만들었나요?

중심 내용	어떤 경험을 바탕으로 만들었을까?
	* 간단한 글과 그림으로 정리하기

- 이 노래의 내용 중 가장 공감되는 내용은 무엇인가요? 그 이유는요? 모둠 친구들의 의견도 함께 정리해 봅시다.

이름	가장 공감되는 것	이유

- 이 노래에서 나의 개인적 경험과 연결되는 것이 있나요? 어떤 부분인지 적어 보고, 나의 구체적인 상황을 정리해 봅시다.

노래에서 나의 경험과 연결되는 부분	구체적인 나의 개인 경험

- 기사문에서 관객들이 이 노래를 들으면서 눈물을 흘렸다고 했습니다. 이 노래의 어떤 점에 사람들은 공감하고 감동했을까요? 경험을 어떻게 표현했기 때문일까요?

모둠 활동지

관련 단원	1-(3) 감동과 즐거움을 주는 글 쓰기	소속	____학년 ____반 ____모둠
학습 주제	일상에서의 의미 있는 경험을 표현한 작품을 감상하고, 일상 경험 이 어떻게 작품에 드러나는지 파악할 수 있다.	모듬원	

읽기 후 모듬 활동 ① - 필수

- 교과서 본문 <우리 할머니는 외계인>을 읽고, 모듬 친구와 함께 글쓴이의 경험을 파악해 봅시다.

<p>1. 이 글은 무엇을 이야기하고 있나요? - 대략적인 흐름 이해하기</p>	<p>2. 이 글에서 글쓴이는 어떤 일을 겪었나요? - 글쓴이의 경험 알아보기</p>
<p>3. 글쓴이가 하고 싶었던 말은 무엇일까요? - 주제 파악하기</p>	
<p>4. 글을 읽고 무엇을 느꼈나요? - 느낌과 감동 정리하기</p>	<p>5. 어떤 부분이 재미있었나요? - 재미있는 부분 정리하기</p>

읽기 후 모둠 활동 ② - 선택

- ①~④ 중에서 하나의 작품을 선택한 후, 같은 작품을 선택한 친구들끼리 모여서 활동하세요. (선택한 작품 체크하기)

- | | |
|---------------|----------------------|
| ① 주동민, <내 동생> | ② 김성조, <아버지는 광부였다 1> |
| ③ 이은민, <시장에서> | ④ 배한권, <엄마의 런닝구> |

1. 이 작품은 무엇을 이야기하고 있나요? - 대략적인 흐름 이해하기	2. 이 작품에서 글쓰이는 어떤 일을 겪었나요? - 글쓰이의 경험 알아보기
3. 글쓰이가 하고 싶었던 말은 무엇일까요? - 주제 파악하기	




4. 작품을 읽고 무엇을 느꼈나요? - 느낌과 감동 정리하기	5. 어떤 부분이 재미있었나요? - 재미있는 부분 정리하기
--------------------------------------	-------------------------------------

- 자신의 경험을 표현한 작품이 많은 사람들에게 공감을 불러일으키고 감동이나 즐거움을 주기 위해서는 무엇이 가장 중요할까요? 왜 그렇게 생각하나요? 친구들의 인상적인 의견도 함께 정리해 봅시다.

이름	경험을 표현할 때 가장 중요한 것	이유

활동 3

일상 경험을 작품으로 표현하기

<p>활동 목표</p>	<p>자신에게 의미 있는 경험을 바탕으로 감동과 즐거움을 주는 글을 쓸 수 있다.</p>
<p>활동 소개</p>	<p>문학 교육은 문학 감상에서 그치지 않고 문학 창작까지 나아갈 때 학습 내용을 더욱 효과적으로 내면화할 수 있다. 이 활동은 ‘이미지 카드’를 활용하여 일상 경험을 글감으로 쉽게 연결하고, 이를 점차 구체화하면서 자신이 겪었던 의미 있는 경험을 문학 작품으로 직접 표현하는 활동이다. 또한 학생들이 능동적 생산자로서 자기 주도적으로 활동을 수행할 수 있게 안내한다.</p>
<p>활동 유형</p>	<p>개별 활동 + 모둠 활동</p>
<p>준비물</p>	<p>개별 활동지 1~2, 이미지 카드, 색연필, 색 사인펜</p>
<p>활동 방법</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 60%;"> <p>① 모둠별로 배부받은 이미지 카드에서 자신의 경험을 떠올릴 수 있는 카드를 하나 고른다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 교육 관련 사이트에서 판매하는 다양한 이미지 카드 (프리즘 카드, 생각 카드, 비유 카드, 감정 카드 등) 중 어떤 것을 사용해도 좋다. <p>② ‘개별 활동지 1’에 제시된 질문에 답하며 자신의 경험을 구체적으로 정리한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 자신의 경험을 육하원칙에 따라 정리한다. - 이 경험을 표현하여 독자에게 감동과 즐거움을 주는 글을 쓴다면, 이 경험의 어떤 내용을 꼭 담고 싶은지 그 이유와 함께 정리한다. - 이때 자신은 무엇을 생각했는지 정리한다. - 이 경험을 통해 자신은 무엇을 깨달았는지 정리한다. - 시, 소설, 수필 등 어떤 형식으로 표현하고 싶은지 선택한다. - 내가 담고 싶은 형식으로 표현하기 위해서 무엇을 고려해야 할 것인지 파악한다. - 내가 쓰는 글의 중심 생각(주제)을 한 번 더 정리한다. <p>③ 완성된 ‘개별 활동지 1’을 바탕으로, 자신이 선택한 작품 형식에 따라 ‘개별 활동지 2’를 작성한다.</p> <p>④ 초고를 완성한 후, 고쳐쓰기 단계를 거치며 최종 작품을 완성한다.</p> </div> <div style="width: 35%; text-align: center;">  <p>△ 이미지 카드</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;">   </div> <p style="text-align: center; margin-top: 10px;">△ 이미지를 활용하여 글감 찾기 활동</p>
<p>지도 방안</p>	<p>활동 시간에 여유가 있을 경우, ②번 활동까지 완료된 시점에서 자신이 고른 이미지 카드와 ‘개별 활동지 1’의 내용을 모둠 내에서 발표하여 공유하도록 안내할 수도 있다.</p>

개별 활동지 1

관련 단원	1-(3) 감동과 즐거움을 주는 글 쓰기	소속	___학년 ___반 ___번
학습 주제	자신의 삶과 경험을 바탕으로 하여 독자에게 즐거움을 주는 글을 쓸 수 있다.	이름	

- 제시한 이미지 카드 중에서 의미 있는 경험을 떠올릴 수 있는 카드를 하나 고르세요.

1. 카드를 고른 이유는?	2. 연관된 경험을 떠올리며 이를 간단하게 정리하면? - 언제? - 누구와? - 어디에서? - 무엇을? - 어떻게? - 왜? - 기타:	3. 이 경험을 표현하여 독자에게 감동과 즐거움을 주는 글을 쓴다면, 이 경험의 어떤 내용을 꼭 담고 싶나요? 이유는?
8. 내가 쓰는 글의 중심 생각(주제)은 무엇인가요?	내가 고른 이미지 카드 (간단하게 그림으로 그리기)	4. 이때 나는 무엇을 생각했나요?
7. 내가 담고 싶은 형식으로 표현하려면 무엇을 고려해야 할까요?	6. 이 경험을 어떤 형식으로 표현하고 싶은가요? <input type="checkbox"/> 시 <input type="checkbox"/> 소설 <input type="checkbox"/> 수필 <input type="checkbox"/> 희곡 <input type="checkbox"/> 시나리오 <input type="checkbox"/> 가사(노래) <input type="checkbox"/> 웹툰 <input type="checkbox"/> 기타 ()	5. 이 경험을 통해 나는 무엇을 깨달았나요?

개별 활동지 2

관련 단원	1-(3) 감동과 즐거움을 주는 글 쓰기	소속	___학년 ___반 ___번
학습 주제	자신의 삶과 경험을 바탕으로 하여 독자에게 즐거움을 주는 글을 쓸 수 있다.	이름	

■ 의미 있는 나의 경험을 시로 표현하기

- ‘시’를 선택한 경우 아래 질문에 따라 내용을 구체적으로 정리하며, 작품을 완성해 봅시다.

- 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?

- 자신의 경험과 그에 대한 느낌을 어떻게 압축하여 인상적으로 표현할 수 있을까요? 표현을 직접 만들어 보세요.

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

- 시에서 표현하고자 하는 중심 생각(주제)을 한 번 더 정리해 볼까요?

■ 의미 있는 나의 경험을 ‘소설, 희곡, 시나리오, 웹툰’ 등으로 표현하기

- ‘소설, 희곡, 시나리오, 웹툰’을 선택한 경우 아래 질문에 따라 내용을 구체적으로 정리하며, 작품을 완성해 봅시다.

- 등장인물을 어떻게 설정할 것인가요?

이름	나이	직업	성격	외모	기타

- 나와 가장 연관 있는 등장인물은 누구인가요? 중심인물은 누구인가요?

- 주요 사건은 어떤 것으로 설정하나요?

- 사건은 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?

■ 의미 있는 나의 경험을 ‘수필, 가사(노래)’로 표현하기

- ‘수필, 가사(노래)’는 특별한 양식에 구애받지 않으므로 자신의 경험을 자유롭게 서술하면 됩니다.

■ 나의 경험을 작품으로 표현하기

- 제시된 과정을 거쳐 나의 경험을 작품으로 만들어 봅시다.

- 시를 쓸 경우에는 어울리는 시화도 그려 봅시다./ 웹툰을 선택한 경우 공간을 분할하여 완성하세요.

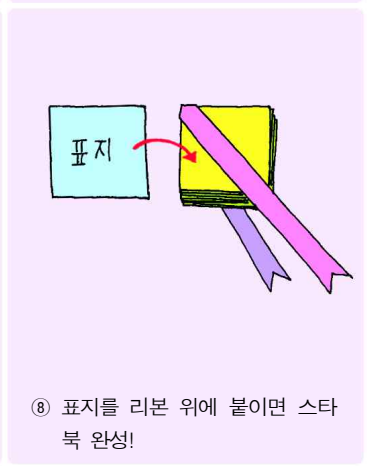
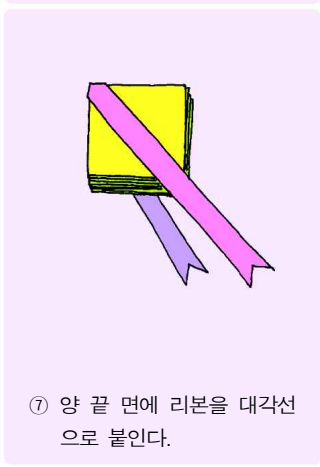
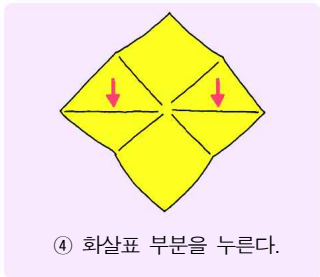
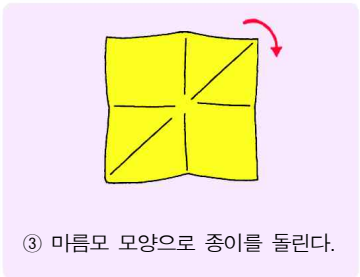
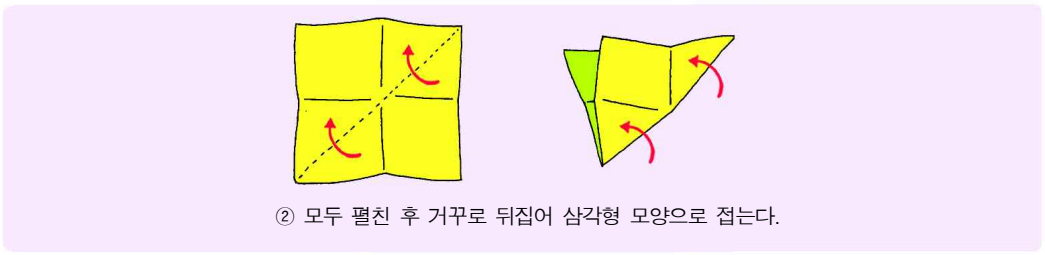
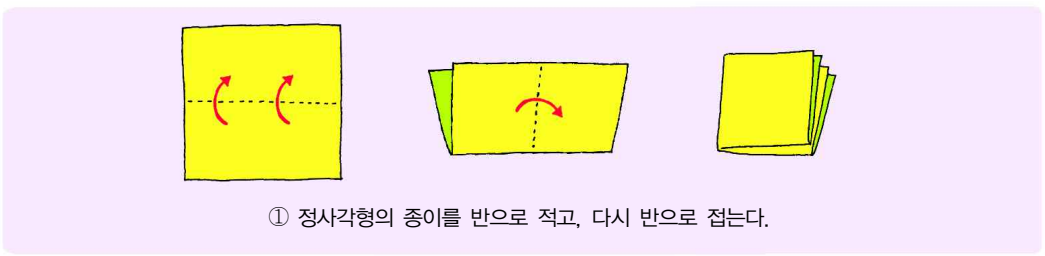


활동 4 스타북으로 작품 공유하기

활동 목표	나와 우리의 경험이 담긴 작품을 공유하며 즐겁게 감상할 수 있다.
활동 소개	자신의 작품과 다른 친구의 작품을 함께 묶어 작은 책으로 만들고 이를 공유해 보는 활동으로, 작가와 독자의 능동적인 의사소통을 경험할 수 있다. 모둠원들의 작품을 입체적인 구조물 형태의 책(스타북)으로 만드는 과정에서 창의성을 기를 수 있으며, 작품 결과를 공유하는 과정을 통해 작품의 생산 이후의 과정도 경험할 수 있다.
활동 유형	개별 활동 + 모둠 활동(4인 1모둠)
준비물	색지, 색연필, 색 사인펜, 유성 매직, 풀, 가위, 리본, 스티커

[스타북 제작 과정 안내]
교사는 학생들에게 스타북을 만드는 방법을 안내한다.

활동 방법



[스타북 만들기]

- ① 각자 자신이 창작한 작품을 스타북의 5개의 사각 주머니 중 하나에 정리한다.
 - 작품의 내용이 긴 경우, 사각 주머니 하나를 추가하여 만들 수 있다.
 - 작품의 내용이 아주 긴 경우, 한 명이 하나의 스타북을 만들 수도 있다.
- ② 하나의 사각 주머니에는 모둠원들이 전체 작품을 읽은 소감을 간략하게 정리한다.
- ③ 앞표지와 뒤표지를 어떻게 꾸밀 것인지 모둠끼리 협의한다.
- ④ 스타북을 다 완성하면 이를 전시한다.

활동 방법



△ 스타북이 완성된 모습



△ 스타북을 전시한 모습

지도 방안

우수한 스타북을 만든 모둠이나 작품을 만든 개인에게 스티커를 주거나 포스트잇으로 댓글을 달게 하여 상호 평가하게 한다.

활동 평가지

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

■ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 자신의 삶과 경험을 감동과 즐거움을 주는 글로 표현할 수 있는가?			
	2. 경험이 드러난 글을 읽고 자신의 삶을 성찰할 수 있는가?			
	3. 작품에서 글쓴이의 경험을 파악할 수 있는가?			
활동 참여도	활동 ① 경험을 바탕으로 한 노래를 듣고 생각 공유하기			
	활동 ② 문학 작품에 말 걸기- 경험은 어떻게 작품에 녹아 있는가?			
	활동 ③ 일상 경험을 작품으로 표현하기			
	활동 ④ 스타북으로 작품 공유하기			
느낀 점				

■ 상호 평가하기

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

교사 평가하기

2

읽고 대화하고

읽기 듣기·말하기

학습 목표

- 도서관이나 인터넷에서 관련 자료를 찾아 참고하면서 한 편의 글을 읽을 수 있다.
- 내용의 타당성을 판단하며 들을 수 있다.
- 책을 읽고 대화를 하며 독서의 즐거움을 맛볼 수 있다.

01 마음이의 독서 일기

성은주 [용산중]

-
- 자신의 흥미와 수준에 맞는 책 읽기
 - 자신의 독서 과정에 따라 책 한 권 읽기

02 책 읽고 대화하기

성은주 [용산중]

-
- 판단하며 듣기의 필요성 알기
 - 주장과 근거의 타당성 판단하기

01

2. 읽고 대화하고

마음이의 독서 일기

학습 목표 • 도서관이나 인터넷에서 관련 자료를 찾아 참고하면서 한 편의 글을 읽을 수 있다.

거꾸로교실 흐름도

배움 준비

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

생각 기초

활동1 '질문놀이' 하기

책 제목 알아맞히기 활동을 통해 책에 대한 흥미를 유발할 수 있다.

활동2 쉬운 동화책을 통해 독서의 즐거움 알기

학생들에게 친숙하고 쉬운 동화책을 통해 독서의 즐거움이 무엇인지 생각해 보게 하고, '질문놀이'로 책 내용을 구체적으로 알 수 있게 하였다.

활동3 암호 해독으로 도서관과 친해지기

중학교에 입학하여 아직 도서관을 자주 이용해 보지 않은 학생들에게 암호 해독이라는 과제를 주어 친구들과 함께 도서관에서 직접 책을 찾아보게 하는 활동이다. 이 과정에서 도서관과 친숙해질 수 있으며 도서관 활용 방법도 터득할 수 있게 된다.

생각 심화

활동4 한 학기 한 권 읽기

'한 학기 한 권 읽기'를 모듈별로 진행해 보는 활동이다. 친구들과 함께 책을 선정하고 생각을 나누는 과정에서 책 읽기의 즐거움을 느낄 수 있다.

생각 적용

활동5 공감에 불을 지피는 ORID 책 대화법

ORID 대화법을 통해 책을 읽은 후 그 느낌을 서로 공유하는 활동이다. 책의 객관적인 내용과 주관적인 느낌, 책이 주는 의미나 시사점, 책으로 인해 변화된 행동 등을 단계적으로 생각해 보게 한다.

배움 정리

- ▶ 학습 확인 이번 단원에서 배운 내용을 서로의 느낌 나누기를 통해 정리한다.
- ▶ 개별, 모듈별 활동지 제출 개별, 모듈별 활동지 및 결과물을 제출하면 피드백을 해 준다.

|지도상의 유의점

- 뒤에 이어지는 소단원 '책 읽고 대화하기'의 활동을 하기 위해 '질문하기'를 충분히 연습할 수 있도록 한다.
- 직접 책을 찾아보는 활동을 통해 학생들의 도서관 활용을 장려하도록 한다.

① 한 권의 책을 읽는 과정 ①

(1) 책 선정하기



책을 선정하는 기준	자신의 흥미와 관심 등을 고려하여, 수준에 맞는 책을 선정함.
고려할 사항	너무 어렵거나 흥미가 떨어지는 책을 고른 경우는 책을 재선정할 수 있음.

② 한 권의 책을 읽는 과정 ②

(2) 참고 자료를 찾고 메모하며 읽기



관련 자료를 참고할 때의 효과	<ul style="list-style-type: none"> • 몰랐던 내용과 관련된 정보를 얻을 수 있어 더 흥미롭고 깊이 있는 독서를 할 수 있음. • 배경지식을 넓힐 수 있음.
메모하기의 효과	<ul style="list-style-type: none"> • 읽기 과정에 집중할 수 있음. • 글의 내용을 좀 더 넓고 깊게 이해할 수 있음.

③ 한 권의 책을 읽는 과정 ③

(3) 독서의 즐거움 알기



- 한 권 독서의 효과
 - 책을 잘 읽을 수 있다는 자신감이 생김.
 - 책을 읽는 즐거움을 알게 됨.

④ 능동적으로 책을 읽는 방법

- 자신의 흥미와 관심, 수준에 맞는 책을 선정하여 읽기
- 참고 자료를 찾아 모르는 것을 해결하고 관련된 배경 지식을 넓히며 읽기
- 독서에 자신감을 느끼며 스스로 책을 찾아 읽는 습관 기르기
- 자신의 독서 과정을 스스로 계획하고, 점검하고, 조정하기

활동 목표	책에 대한 흥미를 유발할 수 있다.
활동 유형	반 전체 활동
준비물	포스트잇, 네임펜, 타이머

활동 방법

- ① 학생들에게 1인당 포스트잇 한 장을 배부한다.
- ② 각자 포스트잇에 유명한 작품 제목을 하나만 네임펜으로 적는다.
 - 제목이 상대에게 잘 보여야 하므로, 연필보다는 굵은 네임펜으로 적는 것이 좋다.
 - 반드시 다른 친구들도 알 만한 작품 제목을 적게 한다.
- ③ 작품 제목이 적힌 포스트잇을 손바닥에 숨기고 교실을 다니다가 제일 먼저 마주친 친구의 이마에 포스트잇을 붙인다.
- ④ 이마에 포스트잇이 붙은 학생들은 교실을 돌아다니며 만난 친구들에게 포스트잇에 적힌 작품 제목과 관련하여 닫힌 질문으로 물어본다.

✓ 닫힌 질문: ‘예, 아니요’로만 답할 수 있는 질문
 예 이 작품은 우리나라 작품인가요?(닫힌 질문) / 이 작품은 어떤 장르라고 볼 수 있나요?, 이 작품의 제목을 보면 어떤 단어가 떠오르나요?(열린 질문)

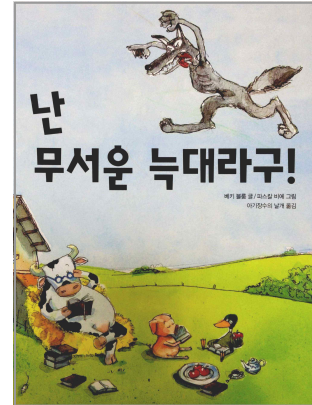
- 같은 사람에게 계속 질문할 수 없으며, 한 사람에게는 하나의 질문만 가능함을 안내한다.
- ⑤ 정답을 알 것 같은 학생은 앞에 있는 친구에게 정답을 이야기한다. 답이 맞으면 앞으로 나와서 교사에게 정답을 한 번 더 말하고, 교사는 답을 맞힌 학생의 포스트잇을 떼어 칠판에 붙인다.
 - ⑥ 교사는 학생들의 상황을 봐 가며 2분 정도 후 열린 질문으로도 질문할 수 있게 해 준다.
 - 질문에 답하는 학생이 지나치게 힌트를 주거나 정답을 직접적으로 말하는 경우도 있으므로, 이런 부분에서는 주의를 줄 필요가 있다.
 - 끝까지 못 맞히는 학생들이 있으면 교실 앞으로 불러내어 남은 학생들이 힌트를 주게 할 수도 있다.
 - ⑦ 활동이 끝난 후 학생들에게 질문놀이를 한 소감을 물어본다. 그리고 칠판에 붙은 포스트잇을 보며 자신이 재미있게 보았던 작품, 읽어 보고 싶은 작품은 무엇인지 등을 공유하게 한다.



△ 포스트잇을 붙이고 서로 질문놀이를 하는 모습

지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 교사가 동참해서 같이 활동을 해도 좋다. • 학생들이 여러 명의 친구들에게 골고루 질문할 수 있도록 교사가 유도한다.
-------	--

활동 목표	학생들에게 어려운 책을 바로 접하게 하는 것보다 쉬운 동화책을 통해 독서의 중요성과 즐거움을 깨달을 수 있게 한다.
활동 유형	개별 활동 + 모둠 활동(4인 1모둠)
준비물	동화책, 개별 활동지, PPT, 포스트잇
활동 방법	<ol style="list-style-type: none"> ① 반에서 쉬운 동화책 한 권을 지정해 읽는다. <ul style="list-style-type: none"> - 베키 블룸의 <난 무서운 늑대라구!>는 독서를 통해 변해가는 늑대의 모습이 잘 나타나 있어 책 읽기의 즐거움에 대한 이야기를 풀어가기에 좋은 동화책이다. ② 본격적으로 책 내용으로 들어가기 전에 책 표지로 충분히 학생들과 질문을 주고받을 수 있다. 그리고 궁금한 점들은 개별 활동지에 간단히 정리하게 한다. ③ 교사가 직접 동화책을 읽어 줘도 좋고, 실감 나게 잘 읽을 것 같은 학생을 지목해도 좋다. <ul style="list-style-type: none"> - 책을 읽을 때 마이크를 활용하면 학생들의 집중력을 높일 수 있다. - 뒷자리 학생까지 잘 보이도록 책 내용을 PPT로 만들어, 교사나 반 친구들이 책을 읽을 때 함께 보여 주면 좋다. ④ 모둠원들과 책의 내용 및 감상에 대해 자유롭게 이야기한다. <ul style="list-style-type: none"> - 책 내용 중 어떤 장면이 인상적이었는지 이야기한다. - 책 표지를 통해 예측하며 읽기를 한 내용과 실제 책 내용을 비교해 보고, 어떤 점이 같고 다른지 이야기한다. - 늑대가 가지게 된 독서의 즐거움이 무엇인지, 나는 어떤 책을 읽었을 때 즐거움을 느꼈는지, 내가 생각하는 독서의 즐거움이나 필요성은 무엇이라고 생각하는지 등에 대해 공유하게 한다. ⑤ 모둠원들끼리 나눈 대화 내용 중 기억에 남는 이야기를 포스트잇에 적어 다른 모둠의 친구들과도 책에 대한 느낌을 공유한다.
지도 방안	학생들이 책을 읽고 난 후의 생각을 자유롭게 이야기할 수 있도록 분위기를 조성한다.

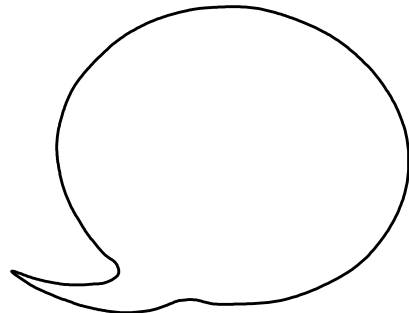
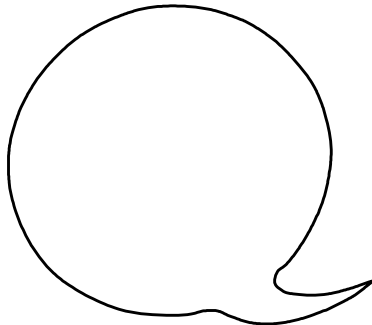
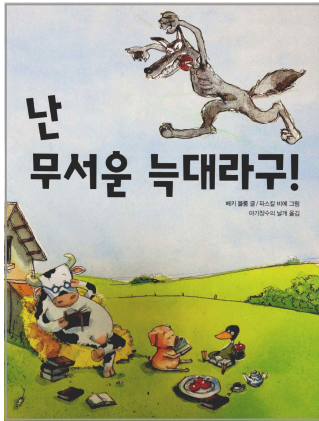
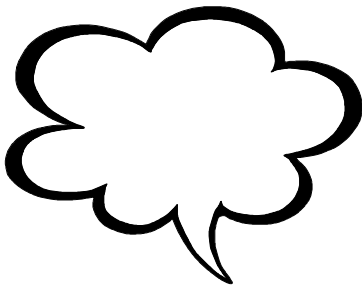


△ <난 무서운 늑대라구!>의 표지

개별 활동지

관련 단원	2-(1) 마음이의 독서 일기	소속	___학년 ___반 ___번
학습 주제	메모하며 듣고, 질문을 만들 수 있다.	이름	

■ 책 표지를 보며 질문을 만들어 봅시다.



■ 책 내용을 들으며 인상 깊었던 내용을 메모해 보고, 질문을 만들어 봅시다.

인상 깊었던 내용

질문 내용
<p>예) 늑대는 농장에 왜 갔을까?, 동물들은 무엇을 하고 있었나?, 늑대의 모습은 어떻게 변해갔나? 등</p>

<p>활동 목표</p>	<p>이번 활동은 독서 활동에 있어 중요한 곳인 도서관과 친숙해지는 활동이다. 학생들이 중학교에 입학하고 아직 도서관 사용이 익숙하지 않을 때 도서관 활용 방법을 익힐 수 있게 한다.</p>
<p>활동 소개</p>	<p>모둠별로 암호문을 해독한 후, 암호문이 가리키는 책을 직접 도서관에서 찾아 저자와 출판사, 책을 본 느낌 등을 간단히 기록하는 활동이다. 도서관은 읽고 싶은 책을 찾을 때뿐만 아니라 자신이 읽고 있는 책에서 모르는 내용이 나왔을 때 이를 참고하기 위한 자료를 찾을 때에도 유용하게 사용될 수 있음을 알려 주는 데 목적이 있다.</p>
<p>활동 유형</p>	<p>도서관 수업, 모둠 활동(4인 1모둠)</p>
<p>준비물</p>	<p>모둠 활동지(암호 풀이표, 암호문)</p>
<p>활동 방법</p>	<ol style="list-style-type: none"> ① 도서관으로 이동한 후, 모둠별로 앉는다. ② 암호 풀이표와 암호문(모둠 활동지)을 나누어 주고, 모둠별로 논의를 통해 해독하게 한다. <ul style="list-style-type: none"> - 암호 풀이표를 이해하는 것도 모둠원들끼리 의논하여 파악할 수 있게 한다. 그 과정에서 모둠원들의 협업이 일어난다. - 암호문은 특정 책의 제목으로 정하되, 모둠마다 각각 다른 책으로 암호문을 만들어 준다. (한 권의 책을 반 전체가 찾으면 혼란스럽기도 하고, 학생들에게 다양한 책을 접하게 하기 위함이다.) ③ 암호문을 풀면 도서관에서 해당 책을 찾는다. <ul style="list-style-type: none"> - 도서관의 검색대에서 해당 도서의 청구 기호를 보고 직접 책을 찾도록 한다. ④ 책에 대한 정보를 기록하고, 책을 본 느낌들을 공유한다. <p>[암호 풀이표 및 암호 해독 방법]</p> <p>아래 예시와 같이 단순하지 않은 암호 풀이표를 제공하여 학생들이 직접 암호를 풀어보는 재미를 느끼게 해 준다.</p> <div style="text-align: center;"> </div> <p>△ 암호 풀이표 예시(박현숙, 이응희의 <수업, 놀이로 날개를 달다> 중에서)</p> <p>위 예시에서 왼쪽의 표는 자음, 오른쪽의 표는 모음에 해당하는 암호이다.</p> <p>‘ㄱ’은 ‘ㄱ’이 속해 있는 표의 모양을 본뜬 것으로 ‘ㄱ’이 되며, ‘ㄴ’은 ‘(□)’, ‘ㄷ’은 ‘()’ 등으로 표시할 수 있으며, 모음도 이와 같은 원리가 적용된다.</p> <p>예를 들어 ‘암호’라는 단어를 위의 암호표에 적용해 보면 다음과 같다.</p> <div style="text-align: center;"> </div>
<p>지도 방안</p>	<p>학생들이 암호문을 풀고도 책을 찾지 못하는 경우가 종종 있으므로, 교사는 수업이 시작될 때 미리 도서관에서 책을 찾는 방법을 알려 주는 것이 좋다.</p>

모둠 활동지

관련 단원	2-(1) 마음이의 독서 일기	소속	____학년 ____반 ____모둠
학습 주제	암호문을 해독하고, 해당 도서를 찾을 수 있다.	모듬원	

■ 이곳은 도서관입니다. 그런데 얼마 전 해킹으로 책 제목들이 모두 암호화되는 사건이 발생하였습니다. 아래 '암호 풀이표'를 참고하여 여러분들이 책 제목을 다시 찾아주길 바랍니다.

ㄱ	㉠ ㄷ	ㄹ
㉡ ㅅ	ㅈ	㉢ ㅇ
㉣ ㅊ	㉤ ㅌ	ㅎ

1. 다음 암호로 제시된 책은 무엇인지 써 봅시다.

Tip 책 제목은 모듬별로 다르게 작성하여 모듬 활동지에 제시합니다.

㉠ ㉡ ㉢ ㉣ ㉤ ㉥ ㉦ ㉧	ㅅ ㅌ ㄷ ㅊ

2. 우리가 찾아야 하는 책을 검색하여 도서관에서 직접 찾아봅시다.

청구 기호:	저자:	출판사:
--------	-----	------

3. 찾은 책에 대한 느낌을 이야기해 보고 간단히 메모해 봅시다. (책 표지를 본 느낌, 제목을 본 느낌, 책 소개글을 본 느낌 등에 대해 기록해 봅시다.)

이름	책에 대한 느낌

<p>활동 목표</p>	<p>‘한 학기 한 권 읽기’를 실제로 모둠별로 진행해 보는 활동이다. 책 읽기에 어려움을 느끼는 학생들도 모둠별로 책을 선정하여 함께 생각을 나누는 과정에서 책 읽기의 즐거움을 느끼게 하는 데 목적이 있다.</p>
<p>활동 유형</p>	<p>도서관 수업, 모둠 활동(4인 1모둠)</p>
<p>준비물</p>	<p>모둠 활동지, 모둠별로 선정한 책, 태블릿 PC, 스마트폰 등</p>
<p>활동 방법</p>	<ol style="list-style-type: none"> ① 도서관으로 이동한 후, 모둠별로 모둠 활동지를 배부받는다. ② 모둠원들과 선정할 책의 기준을 정한다. <ul style="list-style-type: none"> - 읽고 싶은 책의 분야나 작가 등을 기준으로 정할 수 있다. ③ 책의 기준에 따라 모둠원과 함께 읽고 싶은 책의 순위를 정한다. <ul style="list-style-type: none"> - 독서 경험이 많지 않기 때문에 학생들이 책을 선정하는 데 어려움을 겪을 가능성이 높다. 도서관 검색 시스템과 태블릿 PC, 스마트폰을 활용하여 각자 책을 적극적으로 찾을 수 있게 분위기를 조성한다. - 상황에 따라 교사가 학생들의 입장에서 공감할 만한 책들을 미리 조사하여 안내해도 좋다. ④ 각자 읽고 싶은 책의 순위를 정한 후, 모둠끼리 모여서 한 권을 선정한다. <ul style="list-style-type: none"> - 이때 선정한 이유를 함께 제시할 수 있게 한다. ⑤ 읽을 기간, 읽을 분량 등을 정해 독서 계획을 세운다. <ul style="list-style-type: none"> - 책을 읽을 기간 및 시간은 교사가 학교 수업 시간에 맞춰 탄력적으로 운영할 수 있는 부분이므로, 미리 계획을 잡은 후 학생들에게 안내하는 것이 좋다. ⑥ 독서 계획에 따라 책을 읽으며 그때그때 독서 일지를 작성한다. <ul style="list-style-type: none"> - 모든 내용을 전부 기록할 필요는 없으며 인상적이었던 내용 위주로 작성하게 한다. ⑦ 책 읽기가 끝나면 독서 일지를 모둠원과 공유하고, 책을 읽고 난 후의 감상에 대해 이야기한다.
<p>지도 방안</p>	<p>‘한 학기 한 권 읽기’에 대한 자세한 안내는 2015 개정 교육과정 교수·학습 자료(교육부, 대전광역시교육청에서 발행)에도 제시되어 있다. 또한 에듀넷 연수(‘교사가 지치지 않는 독서 교육’)에서도 학생들에게 안내해 줄 수 있는 다양한 책 목록과 방법들이 제시되어 있어 도움을 받을 수 있다.</p>



△ 도서관에서 책을 찾고 함께 읽는 모습

관련 단원	2-(1) 마음이의 독서 일기	소속	____학년 ____반 ____모둠
학습 주제	모둠별로 책을 선정하여 독서 계획을 세울 수 있다.	모둠원	

1. 우리 모둠이 선정할 책의 기준은 무엇인가요?

- ① _____
- ② _____
- ③ _____

2. 내가 추천하는 책은 무엇인가요? 그 이유도 함께 적어 봅시다.

이름	책 제목	추천 이유

3. 우리 모둠이 읽을 책 한 권을 선정해 봅시다. 그리고 그 이유도 함께 적어 봅시다.

선정한 책	<ul style="list-style-type: none"> • 책 제목: • 글쓴이: • 출판사:
선정한 이유	

4. 우리 모듬의 독서 계획을 세워 봅시다.

읽을 기간	읽을 시간	읽을 분량

활동 목표	모둠끼리 세운 독서 계획에 따라 책을 읽은 후, 그 느낌을 서로 공유하는 활동이다. 구체적인 책 내용부터 시작하여 책과 '나', 책과 우리의 연결까지 가능하게 하여, 독서가 우리의 생활에 어떤 의미가 있는지를 깨닫게 하는 데 목적이 있다.								
활동 소개	'ORID'란 전 세계 다양한 분야에서 활용되고 있는 대화 기법 중 하나로, Objective, Reflective, Interpretive, Decisional의 약자이다. 책을 읽은 후 책 내용을 정리하고, 각자의 주관적인 느낌을 공유하고, 책이 주는 의미나 시사점 등을 생각해 보고, 앞으로 자신은 어떤 행동을 할지, 어떤 결정을 내릴지를 구성원들과 자유롭게 이야기하는 활동으로, 공감에 불을 지피 주는 책 대화법으로 볼 수 있다.								
활동 유형	모듬 활동(4인 1모듬)								
준비물	개별 활동지, 전지, 사인펜(네임펜), 포스트잇								
활동 방법	<p>① 교사는 개별 활동지를 나누어 준 후, ORID 대화법에 대해 간단히 설명해 준다.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr style="background-color: #d9d9d9;"> <th style="text-align: center;">Objective(객관적인)</th> <th style="text-align: center;">Reflective(주관적인)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <ul style="list-style-type: none"> - 객관적 정보에 기초한 내용 파악 - 책 속의 등장인물, 사건, 배경, 분위기 등 - 기억에 남는 장면, 대사 <p>⇒ 구성원끼리 책에 대한 공통된 정보를 갖게 되는 출발점에 해당함.</p> </td> <td style="vertical-align: top;"> <ul style="list-style-type: none"> - 책을 읽고 난 후의 느낌 - 등장인물에 대한 개인적인 반응 - 책과 연관되는 개인적 경험 - 연상되는 이미지 말하기 </td> </tr> <tr style="background-color: #d9d9d9;"> <th style="text-align: center;">Interpretive(해석적인)</th> <th style="text-align: center;">Decisional(결정하는)</th> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <ul style="list-style-type: none"> - 책의 의미와 가치 - 저자의 의도나 주제 파악 - 교훈이나 시사점 파악 </td> <td style="vertical-align: top;"> <ul style="list-style-type: none"> - 내 삶에 적용해 보고 싶은 것 - (책으로 인해 변화된) 미래에 대한 나의 다짐이나 행동 - 의사 결정, 행동, 해결 방법 도출 </td> </tr> </tbody> </table> <p>② 학생들은 ①의 설명에 따라 개별 활동지에 각각의 내용을 작성해 본다.</p> <p>③ 모듬원들끼리 개별 활동지에 작성한 내용을 서로 공유한다.</p> <p>④ 가장 공감 가는 내용을 포스트잇에 적어 모듬용 전지에 붙인다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 모듬용 전지는 개별 활동지와 동일하게 만든다. - 포스트잇에 내용을 작성할 때는 다른 학생들에게 잘 보이도록 네임펜이나 사인펜을 사용한다. <p>⑤ 완성된 모듬용 전지를 벽에 붙이고 갤러리 워크 활동으로 다른 모듬의 결과물을 둘러본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 모듬에 남는 사람 없이 1모듬은 2모듬으로, 2모듬은 3모듬으로 모두 이동하게 한다. - 이동 시 포스트잇을 지참하게 하여 궁금한 점이 있으면 포스트잇에 적어 해당 내용 옆에 붙이도록 한다. <p>⑥ 활동 후 각자 모듬으로 돌아가서 적혀 있는 질문을 확인하고 답변에 대해 모듬별로 의논한다.</p> <p>⑦ 모듬별로 읽은 책과 질문에 대한 답변 등에 대해 전체적으로 공유하는 시간을 가진다.</p> <p>⑧ 오늘 활동에 대한 소감을 '배운 점, 느낀 점, 실천할 점'으로 구별하여 포스트잇에 적어 전지에 붙인다.</p>	Objective(객관적인)	Reflective(주관적인)	<ul style="list-style-type: none"> - 객관적 정보에 기초한 내용 파악 - 책 속의 등장인물, 사건, 배경, 분위기 등 - 기억에 남는 장면, 대사 <p>⇒ 구성원끼리 책에 대한 공통된 정보를 갖게 되는 출발점에 해당함.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 책을 읽고 난 후의 느낌 - 등장인물에 대한 개인적인 반응 - 책과 연관되는 개인적 경험 - 연상되는 이미지 말하기 	Interpretive(해석적인)	Decisional(결정하는)	<ul style="list-style-type: none"> - 책의 의미와 가치 - 저자의 의도나 주제 파악 - 교훈이나 시사점 파악 	<ul style="list-style-type: none"> - 내 삶에 적용해 보고 싶은 것 - (책으로 인해 변화된) 미래에 대한 나의 다짐이나 행동 - 의사 결정, 행동, 해결 방법 도출
Objective(객관적인)	Reflective(주관적인)								
<ul style="list-style-type: none"> - 객관적 정보에 기초한 내용 파악 - 책 속의 등장인물, 사건, 배경, 분위기 등 - 기억에 남는 장면, 대사 <p>⇒ 구성원끼리 책에 대한 공통된 정보를 갖게 되는 출발점에 해당함.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 책을 읽고 난 후의 느낌 - 등장인물에 대한 개인적인 반응 - 책과 연관되는 개인적 경험 - 연상되는 이미지 말하기 								
Interpretive(해석적인)	Decisional(결정하는)								
<ul style="list-style-type: none"> - 책의 의미와 가치 - 저자의 의도나 주제 파악 - 교훈이나 시사점 파악 	<ul style="list-style-type: none"> - 내 삶에 적용해 보고 싶은 것 - (책으로 인해 변화된) 미래에 대한 나의 다짐이나 행동 - 의사 결정, 행동, 해결 방법 도출 								
지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> • ORID 대화법에 대한 이해가 부족한 학생들이 있으면, 모듬끼리 대화를 나누어 보게 해도 좋고 교사가 간단한 예시를 들어 줄 수도 있다. • 1차시에는 개별 활동, 2차시에는 모듬 공유 및 전체 공유 활동으로 시간을 탄력적으로 운영할 수 있다. 								

개별 활동지

관련 단원	2-(1) 마음이의 독서 일기	소속	___학년 ___반 ___번
학습 주제	모둠에서 선정한 책을 읽고, ORID 대화법으로 서로의 생각을 나눌 수 있다.	이름	

<p>Objective (내가 객관적으로 읽은 내용은요.)</p>	<p>Reflective (주관적인 나의 느낌은요.)</p>
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 150px; height: 80px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <p>책 제목</p> </div>	
<p>Interpretive (의미와 가치를 해석하면요.)</p>	<p>Decisional (나는 ~~ 살 거예요, 나는 ~~ 결정했어요.)</p>

활동 평가지

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

■ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 독서 과정에 따라 한 편의 글을 다 읽었는가?			
	2. 한 권의 책을 다 읽는 경험의 가치를 이해하였는가?			
	3. 자신의 독서 경험을 효과적으로 소개하였는가?			
활동 참여도	활동 ① '질문놀이' 하기			
	활동 ② 쉬운 동화책을 통해 독서의 즐거움 알기			
	활동 ③ 암호 해독으로 도서관과 친해지기			
	활동 ④ 한 학기 한 권 읽기			
	활동 ⑤ 공감에 불을 지피는 ORID 책 대화법			
느낀 점				

■ 상호 평가하기

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

교사 평가하기

02

2. 읽고 대화하고

책 읽고 대화하기

- ▶ **학습 목표** • 내용의 타당성을 판단하며 들을 수 있다.
- 책을 읽고 대화를 하며 독서의 즐거움을 맛볼 수 있다.

거꾸로교실 흐름도

배움 준비

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

생각 기초

활동1 나를 믿어, 친구야
안대를 착용한 후 짝의 설명을 듣고 미로를 탈출하는 게임을 해 봄으로써 경청의 중요성과 상대방을 배려하는 말하기의 중요성을 깨달을 수 있다.

활동2 모둠 세우기-그라운드룰 정하기
모둠별로 책을 읽고 대화하는 활동을 하기에 앞서 모둠 안에서의 대화 규칙을 정하는 활동이다. 이 활동을 통해 앞으로 의사소통할 때 상대방을 배려하며 좀 더 신중하게 말하는 태도를 기를 수 있다.

활동3 책 읽고 미니 독서 토론하기 - 내용의 타당성 판단하기
짧은 글을 읽고 모둠원들과 이야기하고 싶은 질문(쟁점거리)을 선정한 후 짧은 미니 토론을 해 보는 활동으로, 토론 과정에서 상대방이 내세운 주장과 근거가 타당한지 판단하며 들어야 한다.

생각 심화

활동4 함께 책 읽고 공감 스티커 붙이기
[활동 3]에서 확장된 활동으로, 모둠원들끼리 한 편의 글을 읽은 후 그에 대해 자유롭게 의견을 나누는 활동이다. 또한 공감 스티커 붙이기 활동을 통해 타당성을 판단하며 듣는 태도의 중요성도 함께 배울 수 있다.

생각 적용

활동5 '월드 카페(World Cafe)' 하실래요?
다른 모둠들이 읽은 책을 서로 공유하고 생각을 더하며 책과 우리의 삶을 연결시켜 보는 활동이다. 이 활동의 결과를 바탕으로 반에서 추천하는 책을 학년 전체에 공유하여 학생들의 책 읽기를 장려할 수 있다.

배움 정리

- ▶ 학습 확인 이번 단원에서 배운 내용을 서로의 느낌 나누기를 통해 정리한다.
- ▶ 개별, 모둠별 활동지 제출 개별, 모둠별 활동지 및 결과물을 제출하면 피드백을 해 준다.

|지도상의 유의점

- 대화를 하기 위해서는 서로 열린 마음으로 상대방을 대해야 한다는 점을 주지시켜 책 읽기 대화가 상대방을 이기기 위한 대화가 아님을 강조한다.
- 다른 모둠의 책 소개 활동을 통해 학생들이 다양한 책에 호기심을 가질 수 있게 한다. '한 학기 한 권 읽기'가 '월드 카페' 활동을 통해 학생들에게 또 다른 독서의 발판이 될 수 있도록 장려한다.

1 타당성 판단하며 듣기

타당성	사물의 이치에 맞는 성질
타당성 판단하기	내용이 이치에 맞는지 판단하기 → 말의 앞뒤 맥락을 고려하면서 자료나 근거로부터 결론을 이끌어 내는 방식이 적절한지 따져 보기

2 타당성 판단의 기준 ①

근거와 주장 사이에 연관성이 있는가?	
의견	세상에 귀신은 없어. 나는 귀신이 무섭단 말이야.
타당성 판단	세상에 귀신이 없다는 주장과 나는 귀신이 무섭다는 근거 사이에 내용적으로 연관성이 없으므로, 이 주장은 타당하지 못함.

3 타당성 판단의 기준 ②

근거에서 주장을 이끌어 내는 과정에 오류는 없는가?	
의견	내가 보았던 사과는 모두 빨간색이었어. 그러니까 사과는 모두 빨간색이야.
타당성 판단	‘사과는 모두 빨간색이다.’라는 주장을 뒷받침하는 ‘내가 보았던 사과는 모두 빨간색이다.’라는 근거는 자신의 경험을 일반화하여 생긴 오류임. → 한 사람의 경험을 성급하게 일반화하는 오류를 범하고 있으므로 타당하지 못함.

4 타당성 판단의 기준 ③

근거에서 주장을 이끌어 내는 과정에 영향을 미치는 다른 정보는 없는가?	
의견	이 제품은 매일 사용해도 전기료가 한 달에 1,000원밖에 안 나온다고 했어. 친구들도 이 제품을 많이 사용하고 있어. 그러니까 아주 경제적인 제품이야.
타당성 판단	<ul style="list-style-type: none"> 근거 1: 전기세가 한 달에 1,000원밖에 안 나온다는 것 → 전기 요금에 누진세가 적용된다는 정보를 무시한 것임. 근거 2: 친구들도 많이 사용하고 있음. → 친구들이 이 제품을 왜 사용하는지와 관련된 정보를 밝히지 않음. ⇒ 이 의견은 타당하지 못함.

5 타당성을 판단하며 듣기의 필요성

타당성을 판단하며 듣는 태도가 필요한 이유	일상생활에서 나누는 대화나 매체에서 접하는 다양한 주장을 합리적으로 수용하고 평가하기 위해
-------------------------	--



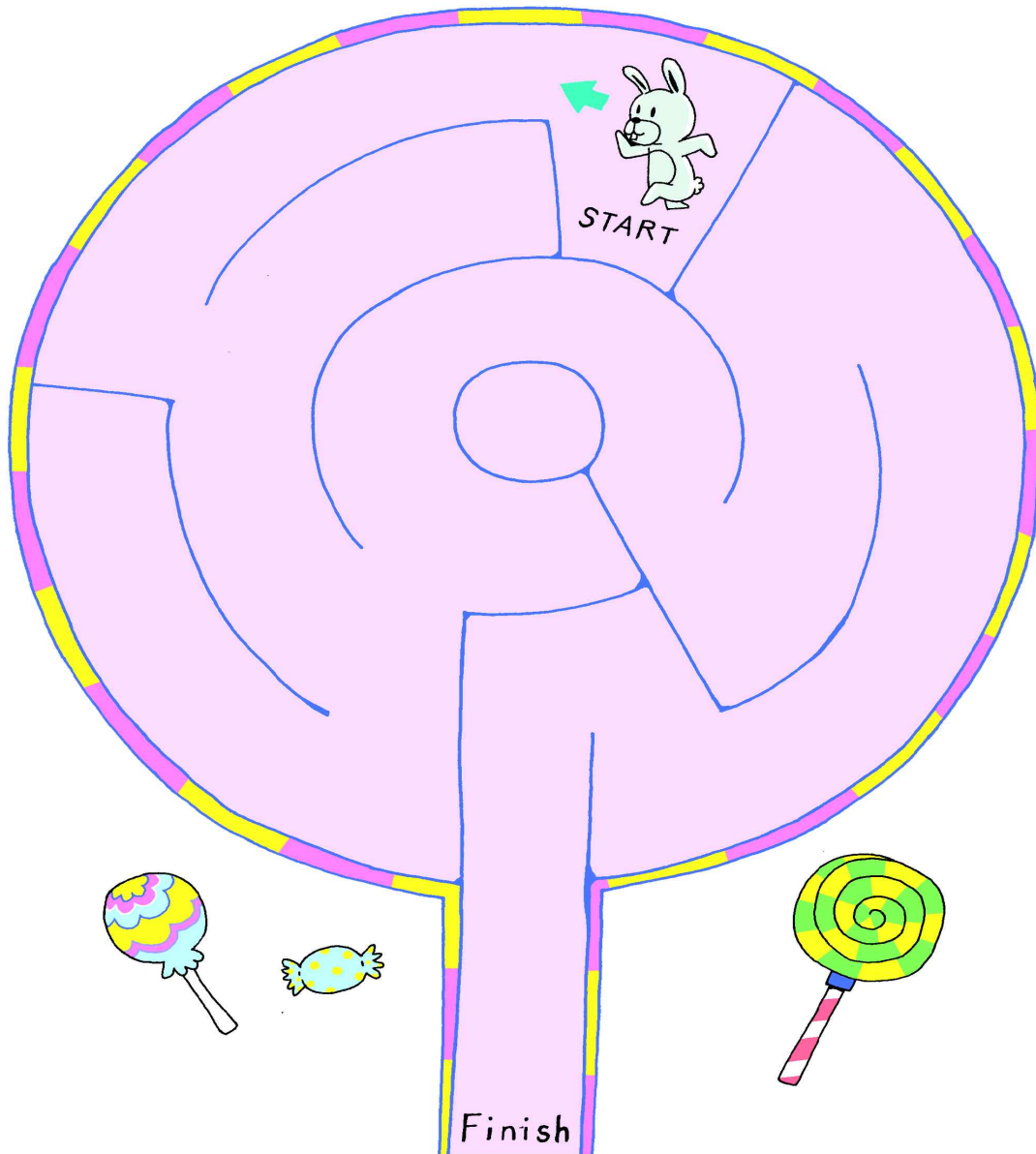
활동 1

나를 믿어, 친구야

<p>활동 목표</p>	<p>안대를 착용하고 '미로 찾기' 게임을 해 봄으로써 경청의 중요성, 상대방을 배려하는 말하기의 중요성 등을 깨달을 수 있다.</p>
<p>활동 소개</p>	<p>안대를 착용한 채 친구의 안내에 따라 미로를 탈출하는 활동으로, 상대방은 친구의 입장을 생각하면서 친절하게 길을 설명해야 한다. 학생들의 듣고 말하는 평소의 태도를 파악하기 좋은 활동으로, 상대방의 입장에서 상대방을 배려하면서 말하는지, 본인 위주로 대충 설명하는지, 상대방의 말을 귀담아듣는지 등을 짚은 활동을 통해 알아볼 수 있다.</p>
<p>활동 유형</p>	<p>짝 활동</p>
<p>준비물</p>	<p>안대, 미로 찾기 활동지(짝 활동지 1~2), 타이머</p>
<p>활동 방법</p>	<ol style="list-style-type: none"> ① 짝끼리 가위바위보를 한 후 진 사람은 안대를 착용한다. 교사는 가위바위보에서 이긴 학생들에게 미로 찾기 활동지를 하나씩 배부한다. ② 이긴 학생들에게 눈으로 미로의 길을 찾아보게 한다. <ul style="list-style-type: none"> - 펜으로 미리 탈출로를 표시하지 않도록 주의를 준다. ③ 교사는 타이머로 2분의 시간을 재고, 안대를 착용하지 않은 학생이 안대를 착용한 학생에게 미로를 탈출하는 길을 말로만 설명한다. <ul style="list-style-type: none"> - 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 쓴 학생은 안대를 풀고 자신이 간 길을 확인한다. ⑤ 다른 종류의 미로 찾기 활동지를 나누어 주고 역할을 바꾸어 활동한다. <ul style="list-style-type: none"> - 미로는 되도록 다른 모양의 것으로 제시해 주는 것이 좋다. ⑥ 학생들에게 간단하게 활동 소감을 적게 한 후, 적은 내용을 발표하며 서로의 느낌을 공유하도록 한다. <ul style="list-style-type: none"> - 학생들에게 상대방을 배려하는 말하기와 경청의 중요성 등 듣기와 말하기의 기본적인 태도에 대해 생각해 보게끔 유도한다. <div data-bbox="386 1264 1378 1798" style="text-align: center;"> </div> <p style="text-align: center;">△ 눈 가리고 미로 탈출하기</p>
<p>지도 방안</p>	<p>눈으로 길을 찾아야 하기 때문에 미로는 어려운 것보다는 쉬운 것을 제시하는 것이 효과적이다.</p>

짝 활동지 1

관련 단원	2-(2) 책 읽고 대화하기	소속	___학년 ___반 ___번
학습 주제	상대방을 배려하는 말하기와 경청의 중요성을 깨달을 수 있다.	이름	

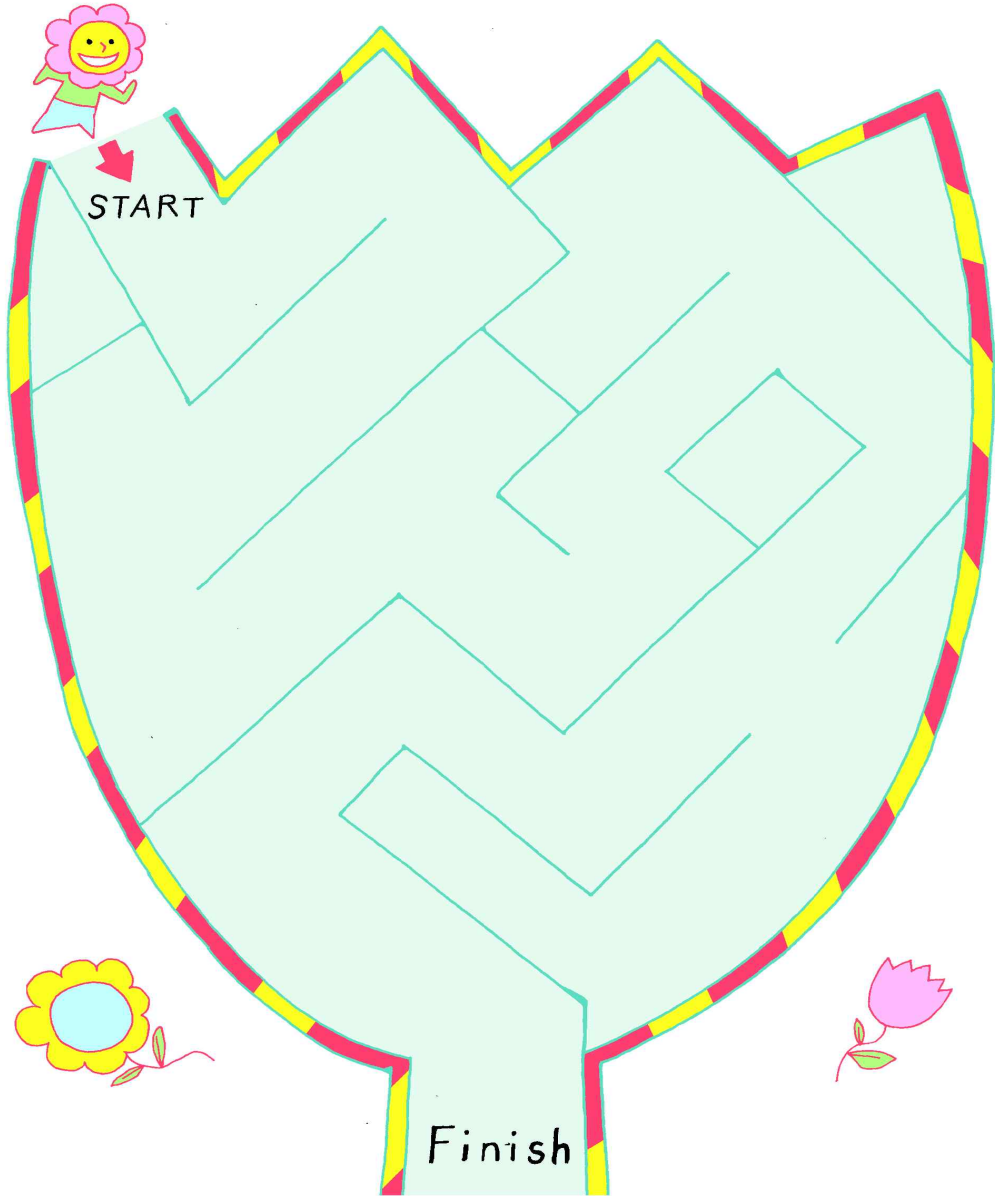


■ 활동을 마친 후 활동 소감을 적어보자.

- 나를 이끌어 준 친구:
- 활동을 마친 후 소감:

짝 활동지 2

관련 단원	2-(2) 책 읽고 대화하기	소속	___학년 ___반 ___번
학습 주제	상대방을 배려하는 말하기와 경청의 중요성을 깨달을 수 있다.	이름	



■ 활동을 마친 후 활동 소감을 적어보자.

- 나를 이끌어 준 친구:
- 활동을 마친 후 소감:

활동 2 모둠 세우기 - 그라운드룰 정하기

활동 목표	모둠별로 책을 읽고 대화하기 활동을 하기에 앞서 모둠 안에서의 대화 규칙을 정하는 활동으로, 상대방을 배려하며 좀 더 신중하게 말하는 태도를 기를 수 있다.
활동 소개	이어지는 활동에서 친구들의 의견을 듣고 타당성을 판단해야 하는 활동이 제시된다. 이때 친구의 의견이 타당하지 않은 경우를 이야기할 때 친구들끼리 마음이 상하는 경우가 발생할 수도 있기 때문에, 이러한 경우를 대비하여 상대방을 배려하는 말하기 태도를 기르는 데 목적이 있다.
활동 유형	모둠 활동 (4인 1모둠)
준비물	전지, 마분지, 사인펜(혹은 네임펜), 포스트잇

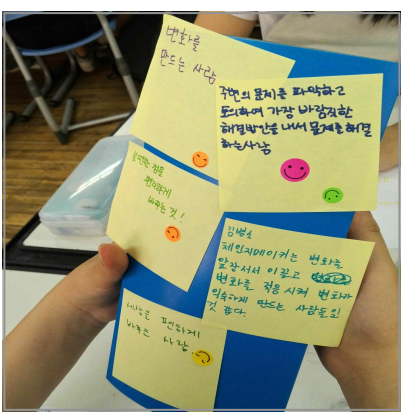
- ① 모둠별로 마분지를 활용해 아래와 같이 삼각대를 만든다.
 - 삼각대를 만들면 총 3면이 나오는데, 1면은 모둠원들의 이름과 모둠명, 책과 관련된 단어를, 2면은 독서에 대한 한 줄 정의를, 3면은 그라운드룰을 붙이는 공간으로 활용한다.
- ② 1면을 작성한 후, 2면에는 '독서란(책 읽기란) ... 이다. 왜냐하면 ... 때문이다.'와 같은 독서에 대한 모둠만의 한 줄 정의를 쓰고, 그 이유도 함께 포스트잇에 적어 삼각대에 붙인다.
- ③ 3면에 붙일 그라운드룰을 정한다.
 - 모둠별로 대화하기 활동을 하면서 '이렇게 말했으면 좋겠다, 이런 것은 하지 않았으면 좋겠다'라는 대화 규칙에 대한 내용들을 전지에 자유롭게 적는다.
 - 모둠원들끼리 내용을 살펴보고 그라운드룰에 해당되는 것을 선정하여 이를 포스트잇에 옮겨 적고 삼각대의 3면에 붙인다.

✓ 그라운드룰의 예시: 모든 의견은 귀중하다, 모둠원들은 모두 발언 기회를 공평하게 가진다, 친구의 의견이 내 의견과 다르다고 인신공격을 하지 않는다 등

활동 방법 ④ 이 삼각대는 이어질 활동인 '책 읽고 대화하기'를 할 때 모둠의 정중앙에 세우고 모두 같이 볼 수 있게 한다.



△ 삼각대 만들기

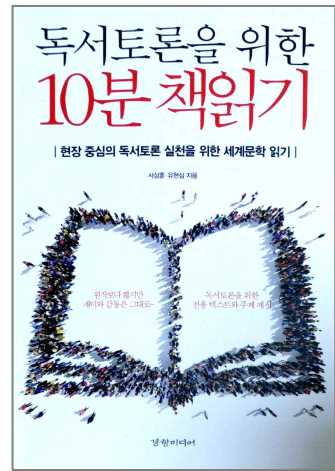


△ 포스트잇 붙이기

지도 방안

- 포스트잇에 내용을 기록할 때에는 가독성을 위해 반드시 네임펜이나 사인펜을 사용하게 한다. 그리고 생각이나 상황의 변화로 인해 포스트잇을 떼고 붙이는 경우가 생길 수 있으므로, 하나의 포스트잇에는 하나의 내용만 기록하게 한다.
- '그라운드룰'은 그 공간에서 지켜야 할 하나의 약속, 규칙이다. 이런 규칙을 교사가 일방적으로 제공하면 학생들이 그 규칙에 대한 책임감을 가지기 어렵다. 따라서 학생들 스스로 규칙을 정하게 해서 모둠 안에서 배려하는 말하기가 이루어질 수 있게 한다.

<p>활동 목표</p>	<p>짧은 글을 읽고 그 속에 담긴 내용에 대해 미니 토론을 해 보는 활동으로, 토론하는 과정에서 상대방의 의견이 타당하지 판단하며 들을 수 있다.</p>
<p>활동 소개</p>	<p>학생들과 짧은 분량의 글을 수업 중에 같이 읽어 보고, 그중 쟁점거리를 찾아 간단한 토론을 해 보는 활동이다. 토론 과정에서 나온 학생들의 주장과 근거가 타당하지 판단하며 듣는 데 목적이 있으며, 더불어 학생들이 쉽게 접근할 만한 책을 골라 함께 읽고 그 생각을 공유하는 데에도 그 목적이 있다.</p>
<p>활동 유형</p>	<p>모둠 활동 (4인 1모둠)</p>
<p>준비물</p>	<p>책, 개별 활동지, 모둠 활동지</p>
<p>활동 방법</p>	<p>① 교사는 학생들의 의견을 참조하여 반 전체가 함께 읽을 책을 선정한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 일단 분량이 적고, 서로 토론이 가능한 글을 선정하도록 유도한다. (여기서는 <<독서 토론을 위한 10분 책 읽기>> 중 오스카 와일드의 <헌신적인 친구>를 그 예로 들어 진행한다.) <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>✓ <<독서 토론을 위한 10분 책 읽기>>: ‘신뢰, 우정, 인성, 가치’ 등의 16개의 주제에 적합한 고전 문학 작품을 짧게 싣고 있다. 또한 책의 마지막 부분에는 독서 토론의 방법도 소개되어 있어 독서 토론에 대한 부담감을 안고 있는 교사들도 쉽게 접근할 수 있게 해 준다.</p> </div> <p>② 교사가 직접 내용을 읽어 줘도 되고, 등장인물별로 학생들을 뽑아 번갈아 가며 읽게 해도 된다.</p> <p>③ 개별 활동지에 제시된 물음에 답하며 글의 전체 내용을 정리한다.</p> <p>④ 글의 내용을 정리하면서 모둠원들과 대화해 보고 싶은 질문거리를 정한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 이때, 질문거리는 토론의 쟁점에 해당한다. - 질문 내용을 쉽게 정하지 못하면 <헌신적인 친구>의 뒷부분에 제시된 토론 쟁점을 참고해도 된다고 안내한다. <p>⑤ 모둠원들은 질문 내용에 대한 자신의 주장과 근거를 밝히고, 이를 모둠 활동지에 정리한다.</p> <p>⑥ 상대방의 주장과 근거를 들을 때에는 다음과 같은 기준에 따라 타당성을 판단하며 들도록 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 근거와 주장 사이에 연관성이 있는가? - 근거에서 주장을 이끌어 내는 과정에 오류는 없는가? - 근거에서 주장을 이끌어 내는 과정에 영향을 미치는 다른 정보는 없는가? <p>⑦ 토론 결과를 모둠 활동지에 작성하며 활동 내용을 전반적으로 정리한다.</p>
<p>지도 방안</p>	<p>친구들의 의견에 대한 타당성을 평가할 때에는 상대방을 비난하는 태도를 보이거나 인신공격을 하지 않도록 말하기 태도에 대해 주의를 준다.</p>

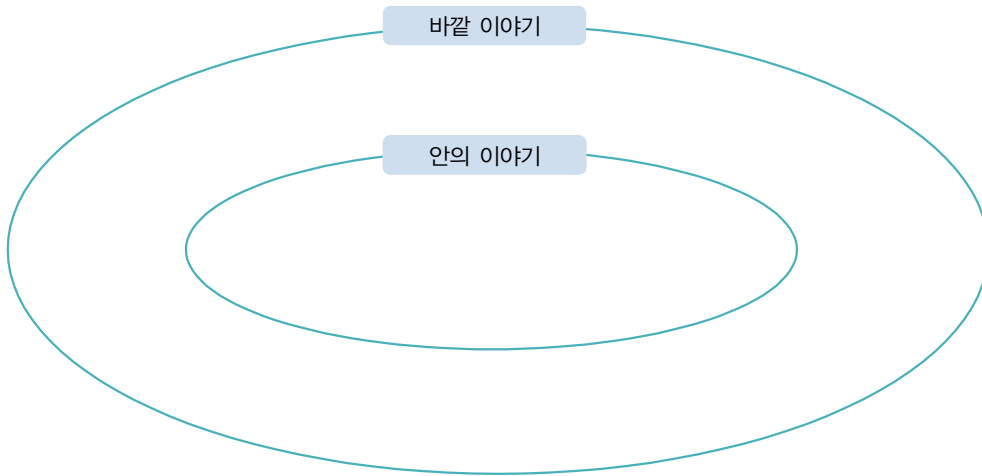


△ <<독서 토론을 위한 10분 책 읽기>> 표지

관련 단원	2-(2) 책 읽고 대화하기	소속	___학년 ___반 ___번
학습 주제	글의 전체적인 내용을 정리할 수 있다.	이름	

■ 오스카 와일드의 <хин신적인 친구>를 읽고, 다음 질문에 답해 봅시다.

1. 이 작품은 바깥 이야기와 안의 이야기로 구성되어 있습니다. 이를 간단히 정리해 봅시다.



2. 위 이야기에서 가장 기억에 남는 인물은 누구인가요? 그리고 그 이유는 무엇인가요?

3. 방울새는 물쥐에게 이 이야기를 왜 해주었을까요?

4. 진정한 친구란 어떤 관계여야 한다고 생각하나요?

5. 등장인물들이 처한 상황을 생각해 보며, 다음 빈칸을 채워 봅시다.

- 내가 '한스'라면 _____
- 내가 '밀러'라면 _____

모둠 활동지

관련 단원	2-(2) 책 읽고 대화하기	소속	____학년 ____반 ____모둠
학습 주제	주장과 근거의 타당성을 판단하며 들을 수 있다.	모둠원	

■ 질문 1:

이름	주장	근거	의견에 대한 타당성

■ 질문 2:

이름	주장	근거	의견에 대한 타당성

■ 질문 3:

이름	주장	근거	의견에 대한 타당성

<p>활동 목표</p>	<p>총 4차시 수업으로, 흐름이 긴 활동이다. 모둠원들끼리 원하는 책을 선정한 후 함께 책을 읽고 그에 대해 자유롭게 의견을 나누는 활동으로, '함께 읽는 책 대화'라는 새로운 경험을 맛보게 한다. 또한 공감 스티커 붙이기를 통해 타당성 있는 내용이 무엇인지 생각해 보는 기회를 제공한다.</p>
<p>활동 유형</p>	<p>모둠 활동 (4인 1모둠) + 전체 공유 활동</p>
<p>준비물</p>	<p>[1~2차시] 12종~15종의 다양한 책 [3~4차시] 포스트잇, 매직펜, 네임펜, 플립 차트, 스티커</p>
<p>활동 방법</p>	<p>[1~2차시-함께 책 읽기]</p> <ol style="list-style-type: none"> 교사는 4차시 책 읽기 수업을 준비하고, 학생들에게 차시별 수업 내용을 고지한다. <div style="border: 1px solid gray; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 1차시: 모둠 구성, 책 정하기, 역할 나누기, 읽을 부분 정하기 ✓ 2차시: 책 읽기 ✓ 3차시: 모둠 대화하기 ✓ 4차시: 발표하기 </div> 교사는 12종~15종의 책을 각각 다섯 권씩(모둠원 4인 기준 + 예비 1권) 준비한다. <ul style="list-style-type: none"> - 한 모둠이 같은 책을 읽을 수 있게 준비한다. 모둠마다 대표 학생 한 명이 나와 마음에 드는 책을 골라간다. <ul style="list-style-type: none"> - 모둠원들이 대표 학생이 고른 책을 마음에 들어 하지 않으면 책을 바꿀 수 있는 기회를 준다. - 만약 다른 모둠과 중복되게 책을 고른 경우는 두 모둠의 의견을 조율하여 한 모둠에서 새로운 책을 가져가게 조정한다. 모둠원들은 선정한 책을 동시에 읽는다. <p>[3~4차시-타당성 점검을 위한 공감 스티커 붙이기]</p> <ol style="list-style-type: none"> 모둠원들은 각각 책을 읽고 난 후, 다음과 같은 과정을 거치며 책에 대한 대화를 나눈다. <div style="border: 1px solid gray; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 낭독: 모둠원들은 각각 마음에 드는 문장을 한 문장씩 선택하여 소리 내어 읽고, 해당 문장을 고른 이유를 설명한다. 예 '연어, 라는 말 속에는 강물 냄새가 난다.', '그래. 존재하는 것, 그것은 나 아닌 것들의 배경이 된다는 뜻이지.' 등 (안도현의 <연어> 중에서) ✓ 경험: 책 내용 중 관련된 세상일이나 자기 경험 중 하나를 이야기한다. 예 '○○, 라는 말 속에는 ○○ 냄새가 난다.', '나의 삶에 배경이 되어 주는 것들' 등에 대해 이야기한다. ✓ 중요: 책을 읽으며 개인적으로 중요하다고 생각했던 부분을 이야기한다. </div> ①을 바탕으로, 책을 읽고 궁금했던 점을 2개씩 쓰고 이를 모둠원에게 말한다. 공유한 질문 8개 중에서 베스트 질문 2개를 고른다. 베스트 질문에 대한 자신의 의견을 돌아가며 말한다. <ul style="list-style-type: none"> - 자신의 의견을 말할 때에는 반드시 근거를 들어 말하게 한다. 모둠원들의 의견과 그에 따른 근거를 정리하고, 그 내용이 타당한지 자유롭게 이야기한다. <ul style="list-style-type: none"> - 내용이 타당하지 않은 경우, 그 이유도 함께 제시하게 한다. - ②~⑤의 활동 시 의견은 모두 포스트잇에 적는다.

⑥ ②~⑤를 종합하여 플립 차트에 정리한 후, 포스트잇 내용을 비슷한 종류로 유목화한다.

✓ 플립 차트

- 회의에서 의견을 적거나 발표 내용을 적는 용도로 사용하는 대형 포스트잇 노트이다.
- 여러 의견을 한눈에 파악하기에 유용하다.
- '이젤패드'로 검색하면 쉽게 구매할 수 있다.

✓ 유목화

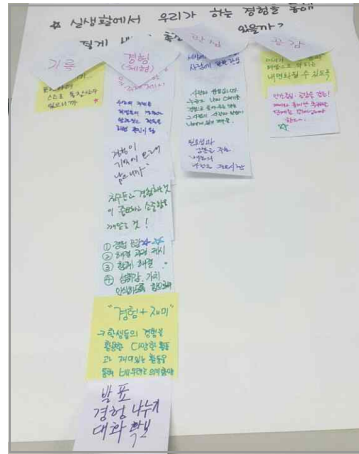
- 유목화는 비슷한 기준으로 내용을 분류한다는 의미인데, 이 활동의 경우에는 인물이나 책 내용의 순서 등을 기준으로 유사한 의견들끼리 묶어볼 수 있다.

⑦ ⑥을 완성하면 모둠원들은 포스트잇을 들고 다른 모둠에 가서 결과물을 보고 가장 타당하다고 생각하는 친구의 의견에 포스트잇으로 댓글을 달고 공감 스티커를 붙인다.

⑧ 가장 공감 스티커가 많이 붙어 있는 글을 전체 공유한다.

⑨ ⑦~⑧을 통해 타당성을 판단하며 듣는 활동의 중요성을 한번 더 생각해 보는 기회를 가지게 한다.

활동 방법



△ 포스트잇 유목화 작업

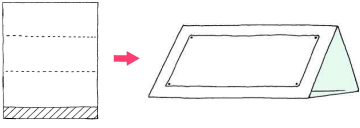
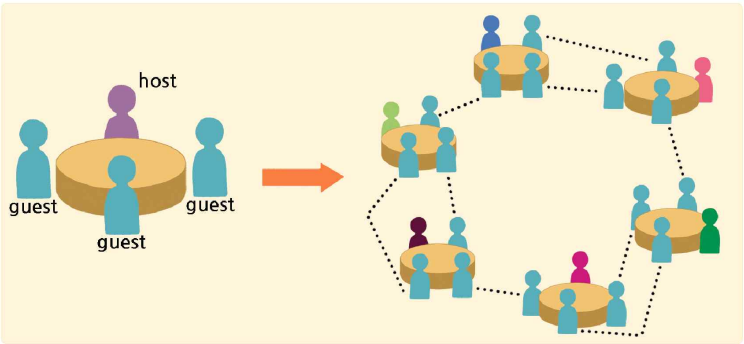


△ 다른 모둠의 결과물 공유하기

지도 방안

- 호흡이 긴 활동이므로, 적절한 시기를 정하는 것이 중요하다. 시험 후 1~2주 동안 몰입해서 해도 좋고, 수업 시간에 10분~20분씩 책을 읽을 시간을 주고 3월부터 6월 정도까지 지속적으로 지도하며 서평 쓰기까지 이어지는 활동으로 연계할 수도 있다.
- 스티커 붙이기 활동 시 특정 모둠이나 특정 학생의 의견에만 스티커가 몰리지 않도록 교사가 상황을 잘 살피고 조언해 준다.

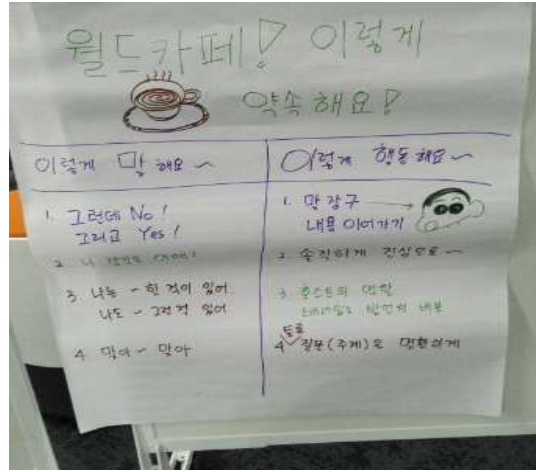
‘월드 카페(World Cafe)’ 하실래요?

<p>활동 목표</p>	<p>다른 모둠들이 읽은 책을 서로 공유하고 생각을 더해 보며 책과 우리의 삶을 연결시켜 보는 활동으로, 이 활동의 결과를 바탕으로 반에서 추천하는 책을 학년 전체에 공유하여 학생들의 책 읽기를 장려할 수 있다.</p>
<p>활동 소개</p>	<p>‘월드 카페’는 최소 20명 이상의 참여자가 자리를 옮겨 다니며 진행되는 단체 토론으로, 최대한 여러 사람과 생각을 나누고 정리하는 방식이다. 카페에서 대화하듯이 편안한 분위기에서 자유롭게 낙서하며 모두가 관심을 가질 만한 질문으로 모둠 안에서 다양한 생각을 나누고 교류할 수 있다. 참여자들은 이 방식을 통해 생각의 폭이 넓어지고, 생각이 깊어지는 경험을 할 수 있다.</p>
<p>활동 유형</p>	<p>이동식 모둠 활동(4인 1모둠)</p>
<p>준비물</p>	<p>책, 전지, 네임펜(사인펜), 마분지 삼각대(네임 텐트), 포스트잇, 타이머</p>
<p>활동 방법</p>	<ol style="list-style-type: none"> ① 교실을 카페처럼 여러 개의 테이블로 구분 짓고 구역을 나눈다. ② 모둠원끼리 모여서 모둠의 네임 텐트를 만든다. <ul style="list-style-type: none"> - 모둠의 네임 텐트에는 모둠에서 읽은 책의 소개 내용(제목, 작가, 간단한 1~2줄 추천글)과 책과 연관시킨 모둠명을 적는다. ③ 모둠마다 [활동 4]에서 읽었던 책 내용을 서로 이야기한다. <ul style="list-style-type: none"> - 다른 모둠의 친구가 왔을 때 우리 책을 가장 효과적으로 각인시킬 수 있는 질문을 만든다. - [활동 4]의 플립 차트 활동에서 했던 내용 중 인상 깊었던 내용을 중심으로 생각을 더 확장해 본다. ④ 우리 모둠이 선택한 책이 우리 삶과는 어떤 연관이 있을지 생각하여 질문과 답을 전지에 낙서하듯이 자유롭게 적는다. ⑤ 모둠원 중 1명은 모둠에서 정리한 내용을 소개하는 ‘주인(host)’이 되고 남은 모둠원들은 ‘손님(guest)’이 되어 다른 조의 활동들을 돌아본다. <ul style="list-style-type: none"> - ‘손님’은 다른 모둠의 ‘주인’의 설명을 들으며 질문 내용이나 그 모둠의 설명 중 좋았던 점 등을 적는다. 그리고 그 책이 추천할 가치가 있다고 판단되면 별표로 표시해 준다. ⑥ 일정 시간이 지나면 자율적으로 모둠 내에서 ‘주인(host)’과 ‘손님(guest)’의 역할을 바꿔본다. ⑦ 전체 공유 후 가장 추천이 많은 책에 ‘()학년 ()반의 베스트셀러’라는 이름을 부여하고, 학년 전체가 공유할 수 있게 하여 학생들의 책 읽기를 장려한다. <div style="text-align: center;">  <p>△ 네임 텐트 만들기</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>△ 월드 카페 활동 방법</p> </div>
<p>지도 방안</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 학생들이 책을 읽고 느낌을 공유하는 데 목적이 있으므로 상대에 대한 비난, 경쟁의식 등은 내려놓을 수 있도록 교사가 편안한 분위기를 만들어 주는 것이 중요하다. • 교사는 미리 월드 카페 소개 동영상(https://www.youtube.com/watch?v=JWExFMjFeaU)을 보고, 이를 참고하여 월드 카페를 진행하는 것이 좋다.

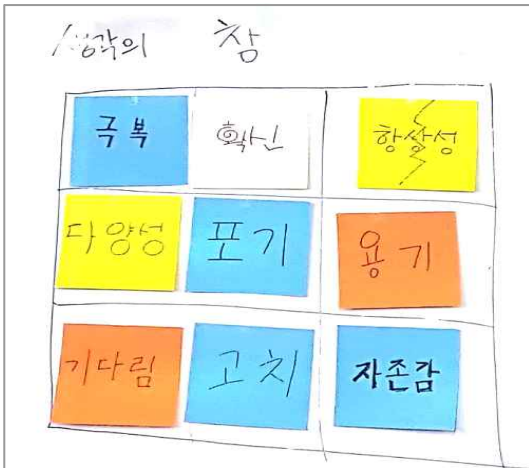
■ 활동 예시자료



△ 책 읽기(예사:〈꽃들에게 희망을〉, 트리나 플러스 지음)



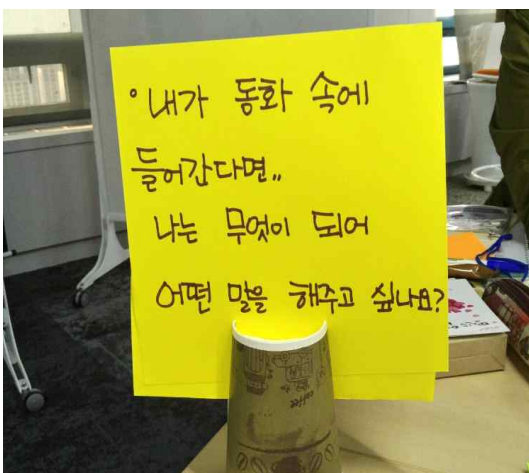
△ '월드 카페'의 그라운드룰 정하기



△ 책을 읽고 난 후 생각나는 단어 하나를 '생각의 창'에 적기



△ 책 내용과 연관되는 사진으로 느낌 나누기



△ 책을 읽고 난 후 질문 만들기



△ 질문에 대한 생각들을 낙서하듯이 자유롭게 쓰기

활동 평가지

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

■ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 내용의 타당성을 판단하며 들을 수 있는가?			
	2. 책을 읽고 대화하는 과정을 통해 독서의 즐거움을 느낄 수 있는가?			
활동 참여도	활동 ① 나를 믿어, 친구야			
	활동 ② 모둠 세우기 - 그라운드룰 정하기			
	활동 ③ 책 읽고 미니 독서 토론하기 - 내용의 타당성 판단하기			
	활동 ④ 함께 책 읽고 공감 스티커 붙이기			
	활동 ⑤ '월드 카페(World Cafe)' 하실래요?			
느낀 점				

■ 상호 평가하기

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

교사 평가하기

3

능동적인 언어생활

읽기 문법

학습 목표

- 독자의 배경지식과 읽기 맥락 등을 활용하여 글의 내용을 예측할 수 있다.
- 어휘의 체계와 양상을 탐구하고 활용할 수 있다.

01 예측하며 읽기

김수애 [신호중]

-
- 예측하며 읽기의 방법 알기
 - 글을 읽으며 내용 예측하기

02 어휘의 세계

안윤주 [대곡중]

-
- 우리말 어휘의 체계와 양상 탐구하기
 - 생활 속 어휘의 체계와 양상을 살피고 상황에 맞게 적용하기

어

3. 능동적인 언어생활

예측하며 읽기

학습 목표 • 독자의 배경지식과 읽기 맥락 등을 활용하여 글의 내용을 예측할 수 있다.

거꾸로교실 흐름도

배움 준비

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

생각 기초

활동1 글의 제목을 활용하여 글의 내용 예측하기

글의 제목과 관련하여 떠오르는 단어들을 모둠원들끼리 함께 돌아가며 하나씩 확장시켜 나가는 활동으로, 이러한 과정을 통해 글의 제목을 활용하여 글의 내용을 예측해 볼 수 있다.

생각 심화

활동2 예측한 내용 속 핵심 키워드 찾기

읽기 과정과 관련 항목에 따라 글의 내용을 예측해 본 후 핵심 키워드를 찾고, 이를 정리한 결과물을 친구들과 공유해 보는 활동이다.

활동3 마블 게임으로 내용 알아가기

모둠 내에서 서로 학습 내용에 대해 가르치기를 한 후, 이를 바탕으로 다른 모둠과 마블 게임 대항전을 하는 활동이다. 다른 모둠과의 게임에서 이기기 위해 모둠원들끼리 협동하며 적극적으로 학습 내용을 숙지할 수 있다.

활동4 틱택토(Tic-Tac-Toe) 게임으로 내용 설명하기

틱택토라는 게임을 접목시킨 활동으로, 학생들이 적극적인 태도로 학습 내용을 심도 있게 이해할 수 있다.

생각 적용

활동5 나만의 미니 북 만들기

이제까지 했던 활동들을 정리하면서 스스로 예측한 내용을 미니 북으로 만드는 활동으로, 주어진 텍스트를 넘어 확장된 사고를 이끌 수 있다.

배움 정리

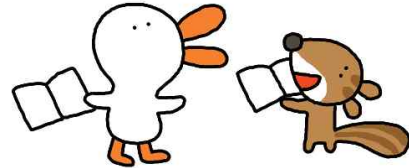
- ▶ 학습 확인 이번 단원에서 배운 내용을 키워드 중심으로 언급하며 정리한다.
- ▶ 개별, 모둠별 활동지 제출 개별, 모둠별 활동지 및 결과물을 제출하면 피드백을 해 준다.

|지도상의 유의점

- 글을 읽을 때 가장 먼저 접하는 제목으로 예측하며 읽기를 시작한 후 학습 게임으로 이어간다.
- 학습 게임을 통해 학생들이 학습 내용을 주체적으로 익히는 경험을 하게 해 주어, 배움이 즐거운 놀이임을 깨닫게 해 준다.

1 '읽기'와 '예측하며 읽기'의 뜻

- 읽기**
 - 글의 내용을 이해하는 행위
 - 글의 내용을 받아들여 그것을 심화·확장하는 활동
- 예측하며 읽기**
 - 배경지식, 읽기 맥락 등을 활용하여 글의 내용과 주제, 구조, 글쓴이의 의도 등을 추측하며 읽는 활동



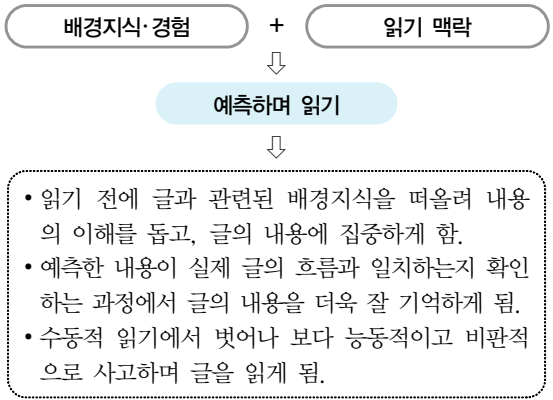
2 예측하며 읽을 때의 활용 요소

배경지식	어떤 일을 할 때, 이미 머릿속에 들어 있거나 기본적으로 필요한 지식
경험	자신이 실제로 해 보거나 겪어 본 일. 또는 거기서 얻은 지식
읽기 맥락	글의 흐름이나 글에 드러난 정보, 글 속의 상황, 글과 관련된 외적인 상황의 맥락을 모두 포괄함.

3 예측하며 읽기의 방법

- 자신의 배경지식이나 경험을 떠올려 보고 글과 관련 지음.
- 글의 제목이나 흐름, 차례, 글에 드러난 정보, 글쓴이에 대한 정보, 그림, 사진, 도표 등의 읽기 맥락을 예측하며 읽기에 활용함.
- 글의 내용이나 구조, 글쓴이의 주장이나 의도, 글이 독자에게 미칠 영향 등을 예측하며 읽음.

4 예측하며 읽기의 효과




5 매체의 특성을 고려한 예측하기

	일반 글	인터넷상의 글
공통점	<ul style="list-style-type: none"> • 글의 제목, 그림이나 사진 등을 활용하여 글의 내용을 예측할 수 있음. • 배경지식과 읽기 맥락을 활용해 예측할 수 있음. 	
차이점	책장을 넘기며 내용을 예측할 수 있음.	화면을 조정해 가며 내용을 예측할 수 있음.

활동 1

글의 제목을 활용하여 글의 내용 예측하기

<p>활동 목표</p>	<p>글의 제목을 통해 글의 내용을 예측하는 활동으로, 마인드맵이나 연꽃 개화 활동으로 진행할 수 있다. 두 활동 모두 제목에 대한 학생들의 생각을 자연스럽게 이끌어 낼 수 있으며, 모둠 활동으로 진행하기 때문에 여러 학생들과 의견을 나누면서 더 많은 생각거리를 찾을 수 있다.</p>
<p>활동 유형</p>	<p>모둠 활동 (4인 1모둠)</p>
<p>준비물</p>	<p>전지 혹은 연꽃 개화 활동지(모둠 활동지), 색 사인펜</p>
<p>활동 방법</p>	<p>[마인드맵 활동]</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 모둠별로 전지를 배부받는다. ② 글의 제목인 ‘우리 몸은 단맛을 사랑해’ 중 핵심 키워드를 가운데 적고 각자 생각나는 것을 주위에 몇 가지 적는다. ③ 전지를 시계 방향으로 돌려서 앞 친구가 적은 키워드에 대해 생각나는 단어를 적는다. ④ ③과 같은 방법으로 2~3번 정도 전지를 돌린다. ⑤ 이제까지 적힌 많은 단어들 중 비슷한 의미의 단어들끼리 연결 짓는다. <ul style="list-style-type: none"> - 표현이 다른 단어라 하더라도 비슷한 점을 설명할 수 있다면 연결 지을 수 있다. ⑥ ⑤를 바탕으로, 각자 예측한 글의 내용을 한 문장으로 정리하며 마무리한다. <div style="text-align: center;">  <p>△ 마인드맵을 작성하는 학생들의 모습</p> </div> <p>[연꽃 개화 활동]</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 모둠별로 연꽃 개화 활동지(모둠 활동지)를 배부받는다. ② 정중앙의 표의 가운데 칸에는 글의 제목인 ‘우리 몸은 단맛을 사랑해’ 중 핵심 키워드를 적고, 관련된 내용들로 주변의 8개의 칸을 채워 넣는다. ③ 각각의 단어를 확장된 표의 중앙에 옮겨 적고 재확장시킨다. ④ 이를 중심으로 다시 주변의 8개의 칸을 채운다. ⑤ 마지막으로 연꽃 개화 활동지의 여백에 주변에 놓인 단어들을 중심으로 각자 예측한 글의 내용을 한 문장으로 정리하며 마무리한다.
<p>지도 방안</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 제목과 관련하여 떠오르는 생각에는 정답이 없음을 강조하여, 학생들이 자신의 생각을 자유롭게 쓸 수 있게 한다. • 모둠 활동을 할 때에는 한 명도 빠짐없이 모두가 적극적으로 참여하도록 분위기를 조성한다.

관련 단원	3-(1) 예측하며 읽기	소속	____학년 ____반 ____모둠
학습 주제	글의 제목을 통해 글의 내용을 예측할 수 있다.	모둠원	

The activity sheet features a 3x3 grid of tables. Each table is a 3x3 grid of cells. The central table (middle row, middle column) has four arrows pointing outwards to the top, bottom, left, and right tables. The other tables are empty.

활동 목표	글을 읽는 과정과 관련 항목에 따라 글의 내용을 예측해 보고 핵심 키워드를 찾는 활동으로, 보다 심도 있게 학습 내용을 익힐 수 있다.								
활동 유형	모둠 활동(4인 1모둠)								
준비물	포스트잇(총 3가지 색상), 모둠 활동지								
활동 방법	<ol style="list-style-type: none"> 모둠 활동지와 포스트잇(총 3가지 색)을 모둠별로 배부받는다. <ul style="list-style-type: none"> 읽기 과정인 ‘읽기 - 전’, ‘읽는 - 중’, ‘읽은 - 후’에 따라 포스트잇 색상을 달리 정한다. 개인별로 3가지 색상의 포스트잇을 각각 2장씩 배부받는다. 교사는 칠판에 읽기 과정과 관련 항목을 적는다. <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>읽기 과정</th> <th>관련 항목</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>읽기 - 전</td> <td>제목, 글쓴이, 배경지식, 읽기 목적 등</td> </tr> <tr> <td>읽는 - 중</td> <td>다음에 이어질 내용, 더 알고 싶은 내용, 글의 구조, 글의 결말 등</td> </tr> <tr> <td>읽은 - 후</td> <td>글쓴이의 의도, 글이 독자에게 미칠 영향</td> </tr> </tbody> </table> 	읽기 과정	관련 항목	읽기 - 전	제목, 글쓴이, 배경지식, 읽기 목적 등	읽는 - 중	다음에 이어질 내용, 더 알고 싶은 내용, 글의 구조, 글의 결말 등	읽은 - 후	글쓴이의 의도, 글이 독자에게 미칠 영향
	읽기 과정	관련 항목							
읽기 - 전	제목, 글쓴이, 배경지식, 읽기 목적 등								
읽는 - 중	다음에 이어질 내용, 더 알고 싶은 내용, 글의 구조, 글의 결말 등								
읽은 - 후	글쓴이의 의도, 글이 독자에게 미칠 영향								
지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> 읽기 과정에 따른 항목은 기본적인 예시일 뿐이므로 필요에 따라 변경할 수 있으며, 모둠 내에서 새롭게 만들 수도 있음을 안내하여 조금 더 적극적인 읽기 활동이 일어날 수 있게 한다. 자신이 예측한 내용 속에서 ‘핵심 키워드’를 찾게 하여 예측한 내용을 만드는 데 충분히 고민할 수 있도록 지도한다. 								

모둠 활동지

관련 단원	3-(1) 예측하며 읽기	소속	____학년 ____반 ____모둠
학습 주제	글을 읽는 과정에 따라 글의 내용을 예측하며 읽을 수 있다.	모둠원	

읽기 과정	관련 항목	우리 모둠에서 예측한 내용	핵심 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 미칠 영향		

활동 목표	단원의 핵심 키워드를 설명하는 과정에서 교과서 본문 내용을 심도 있게 이해할 수 있다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모듬) + 모듬 간 활동
준비물	8절지 마블 게임판, 개인별 말(자신의 이름을 적은 종이)

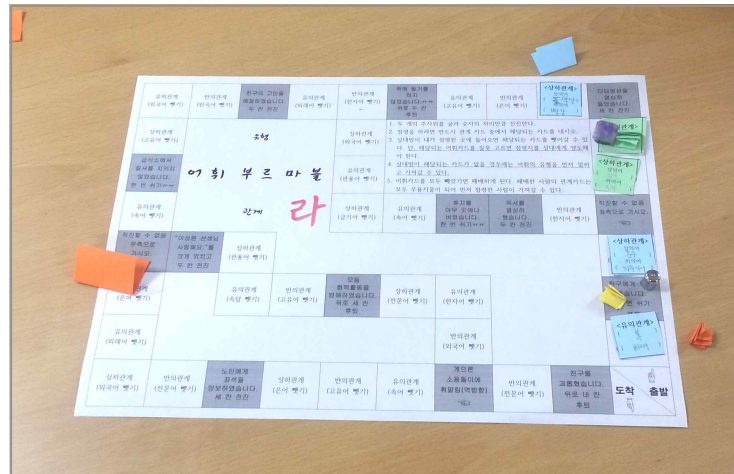
활동 방법

[마블 게임 운영 방식]

- ① 다른 모듬과의 대전 형식으로 진행한다.
 - 다른 모듬과의 대전 전에 같은 모듬원끼리 모의 게임을 진행하며 부족한 부분을 서로 가르치기로 보충한다.
- ② 마블판의 빈칸에 [활동 2]에서 추출한 핵심 키워드를 모듬별로 토의하여 채워 넣는다.
- ③ 모듬 안에서 1번부터 4번까지 고유 번호를 선택하게 한다. 그리고 각 모듬별로 같은 번호를 가진 학생들끼리 한 테이블에 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.
- ④ 각 모듬에서 만든 마블 게임판은 다양한 방식의 뽑기를 통해 선정하여 활용한다.

[마블 게임 진행 규칙]

- ① 주사위를 굴려 나오는 숫자만큼 전진한다.
- ② 개인의 말은 모두 2개이며 참여 인원 수에 따라 증감할 수 있다.
- ③ 주사위를 굴려 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 참여하였다면 제일 먼저 들어온 학생은 6점을 얻게 된다.



△ 마블 게임판 예시

지도 방안

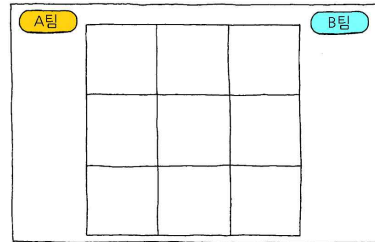
- [활동 2]에서 얻은 키워드를 활용하여 학생들이 직접 마블판을 완성하도록 한다. 이때 마블판에 들어갈 학습 키워드가 게임의 승패를 좌우할 만큼 중요하다는 사실을 안내하여 학생들이 키워드를 신중하게 고를 수 있게 한다.
- 모듬 간의 과도한 경쟁이 발생하지 않도록 지도하며, 모듬원끼리 서로 가르치는 활동에 더 큰 의미를 둘 수 있도록 한다.

관련 단위	3-(1) 예측하며 읽기	소속	____학년 ____반 ____모둠
학습 주제	핵심 키워드를 설명하는 과정을 통해 본문 내용을 심도 있게 이해할 수 있다.	모듈원	

(키워드)	(키워드)	친구의 고민을 잘 들어 주었어요. 2칸 전진	(키워드)	(키워드)	굉 2칸 후퇴	(키워드)	(키워드)	(키워드)	 3칸 전진
(키워드)	핵심 키워드 마블 여행				창의성 발휘! 1칸 전진	<ol style="list-style-type: none"> 1. 주사위를 굴러 나온 숫자만큼 전진한다. 2. 각자 두 개의 말을 활용한다. 3. 들어간 곳에 적힌 키워드에 대한 내용을 설명을 한다. 4. 설명하지 못하면 이전에 있던 자리로 되돌아간다. 5. 말이 모두 통과하면 도착한 순서대로 점수를 부여한다. 예를 들어 6명이 참여하였다면 제일 먼저 들어온 학생은 6점을 획득한다. 			(키워드)
 한 번 쉬기					(키워드)				(키워드)
(키워드)	(키워드)	(키워드)	(키워드)	(키워드)	 한 번 쉬기	독서를 열심히 했습니다. 2칸 전진	(키워드)	직진 금지 좌측으로 가시오	
직진 금지 우측으로 가시오	 2칸 전진	(키워드)	(키워드)	(키워드)	(키워드)	(키워드)	(키워드)	(키워드)	
(키워드)	(키워드)	(키워드)	굉 3칸 후퇴	(키워드)	비판적 사고 능력 발휘! 1칸 전진	(키워드)	(키워드)	 한 번 쉬기	
의사소통 능력 발휘! 1칸 전진	(키워드)	(키워드)	(키워드)	(키워드)	(키워드)	(키워드)	(키워드)	(키워드)	
(키워드)	(키워드)	 3칸 전진	(키워드)	(키워드)	(키워드)	혼돈의 소용돌이! 5칸 후퇴	(키워드)	친구를 때렸어요. 4칸 후퇴	 도착 출발

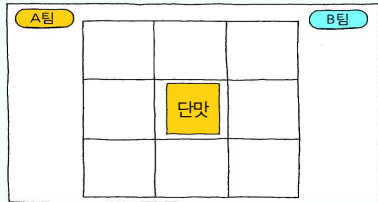
틱택토(Tic-Tac-Toe) 게임으로 내용 설명하기

<p>활동 목표</p>	<p>주요 핵심어로 틱택토 게임을 하는 과정을 통해 적극적이고 능동적인 독자가 될 수 있다.</p>
<p>활동 소개</p>	<p>틱택토(tic-tac-toe) 게임은 오목과 유사한 게임으로, 두 명이 번갈아가며 O와 X를 3×3판(총 9칸)에 써서 같은 모양을 가로, 세로, 혹은 대각선상에 놓이도록 하는 놀이이다. 이 활동에서는 틱택토 게임의 기본 규칙은 유지하되 학습 요소와 접목하여 게임의 세부 규칙에 변형을 주었다.</p>
<p>활동 유형</p>	<p>모둠 활동(4인 1모둠) + 모둠 간 활동</p>
<p>준비물</p>	<p>8절 게임판, 포스트잇, 게임 설명서, 스티커</p>
<p>활동 방법</p>	<p>[틱택토 게임 준비]</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 자신이 만든 핵심 키워드 중 5개를 골라 포스트잇 5장에 각각 기록한다. <ul style="list-style-type: none"> - 모둠 친구들과 겹치지 않게 골라내어 기록하도록 한다. ② 모둠 친구들과끼리 핵심 키워드를 책상 위에 놓고 서로 가르치기를 한다. ③ 2명씩 짝을 지어 모둠원에서 2명은 남고 2명은 다른 모둠으로 이동한다. ④ 모든 학생들은 스티커를 1인당 5장씩 지급받는다. <div style="border: 1px solid gray; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>✓ 스티커의 용도</p> <ul style="list-style-type: none"> - 모둠의 포스트잇 3개가 가로, 세로, 대각선으로 한 줄이 되었을 때 빙고가 되며 상대방의 스티커를 1개 받는다. - 문제를 맞춰 취득한 상대방의 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 모둠으로 돌아오면 모둠원이 모아 온 스티커의 총 개수를 세어 평균을 내고 해당되는 수만큼 미션 도장을 찍어 준다. </div> <p>[게임 진행 절차]</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 가위바위보로 순서를 정하고 진 A팀이 먼저 1장의 포스트잇을 게임판에 붙인다. <ul style="list-style-type: none"> - 최초로 포스트잇을 붙이는 팀은 포스트잇 1장을, 그 다음부터는 모두 포스트잇을 2장씩 사용한다. (이진 B팀은 바로 2장의 포스트잇을 사용할 수 있다.) ② B팀은 A팀이 붙인 포스트잇의 내용을 설명하고 그 자리에 있던 상대방의 포스트잇을 가져온다. A팀이 붙인 포스트잇 자리에 B팀의 포스트잇 1장을 붙이고, 나머지 빈 공간에 또 한 장의 포스트잇을 붙인다. ③ 다음 순서인 A팀은 B팀의 포스트잇 2장 중 원하는 것 하나를 선택하여 설명하고 역시 그 자리에 본인의 것을 붙인 뒤 빈 공간에 다시 1장의 포스트잇을 붙여 빙고를 만들어 간다. ④ 획득한 상대방의 포스트잇은 게임판의 자신의 팀명 아래에 붙여 놓는다. 이때 상대방 포스트잇이 3장 모이게 되면 빙고에 해당된다. ⑤ 게임 참여자의 포스트잇이 모두 소진되거나 팀의 스티커가 없을 때 게임은 끝난다.
<p>지도 방안</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 게임 설명서를 모둠별로 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.

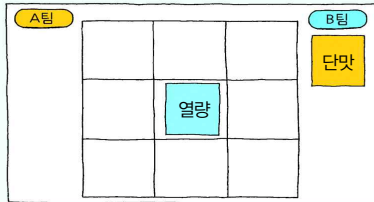


△ 8절 게임판

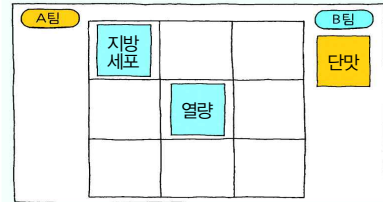
관련 단원	3-(1) 예측하며 읽기	소속	____학년 ____반 ____모둠
학습 주제	핵심 키워드를 설명하는 과정을 통해 적극적이고 능동적인 독자가 될 수 있다.	모듬원	



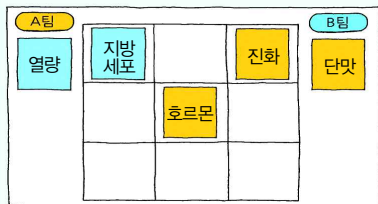
① 가위바위보에서 진 A팀은 포스트잇 1장만을 붙인다.



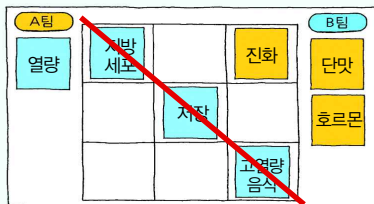
② B팀은 A팀의 키워드를 설명하고 A팀 포스트잇을 가져간다. A팀이 포스트잇을 붙였던 자리에 자신의 팀 포스트잇을 붙인다. 획득한 A팀 포스트잇은 자신의 팀명 아래의 여백에 붙인다.



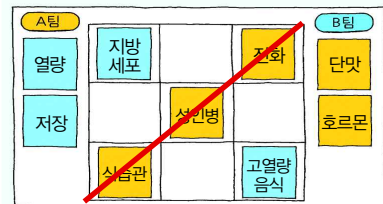
③ B팀은 빈칸에 두 번째 포스트잇을 자유롭게 붙인다.



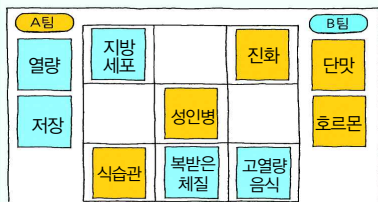
④ A팀도 B팀의 키워드 중 하나를 선택하여 설명하고 그 자리에 본인의 것을 붙인 후, 나머지 1개를 추가로 빈칸에 붙인다.



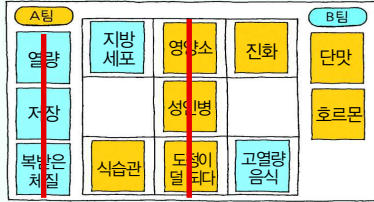
⑤ B팀은 가운데 키워드를 설명하고 본인의 것을 붙인 후 나머지 1개를 추가로 붙여 빙고를 완성한다. 이때 상대방으로부터 스티커를 1장 받는다.



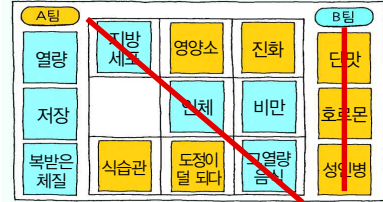
⑥ A팀도 가운데 키워드 설명에 성공하여 상대방의 것을 획득한 후 A팀 것을 그 자리에 붙인다. 그리고 추가로 포스트잇을 붙여 빙고를 완성한다. 이때 스티커 1장을 획득한다.



⑦ B팀은 A팀의 키워드를 설명하지 못해 두 장의 포스트잇 중 한 장만 빈칸에 붙인다.



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



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

활동 목표	예측했던 내용을 바탕으로 직접 미니 북을 만들어 보는 활동이다. 이제껏 학습했던 내용을 정리할 수 있으며 사고를 한 단계 확장할 수 있다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모둠)
준비물	미니 북 활동지, 가위, 풀, 색 사인펜, 색연필

활동 방법

- 미니 북 활동지를 모둠당 2장(앞면, 뒷면)씩 나누어 준다.
- 미니 북에 담길 수 있는 내용과 주의 사항을 안내한다.

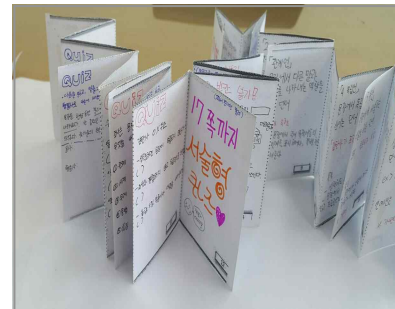
- ✓ 미니 북에 담길 수 있는 내용
 - 차례 완성하기: 교과서 104~105쪽에 제시된 책의 제목 및 표지, 차례를 참고하여 '14. 우리 몸은 단맛을 사랑해' 다음에 올 수 있는 내용을 예측하여 차례 완성하기
 - 덧붙인 차례의 내용 작성하기: 여러 자료를 참고하여 덧붙인 차례의 내용 작성하기
 - 우리 생활 속에서 발견한 과학 이슈 담기
- ✓ 미니 북을 만들 때 주의할 점
 - 자신의 배경지식이나 경험을 떠올려 보고 글과 관련지어야 함.
 - 글의 제목이나 흐름, 차례, 글에 드러난 정보 등의 읽기 맥락을 고려해야 함.
 - '우리 몸은 단맛을 사랑해'에 드러난 글쓴이의 주장이나 의도 등을 고려해야 함.

- 모둠원들과 책의 차례를 완성하면 각자 맡은 부분에 대한 자료를 찾고 내용을 작성한다.
- 미니 북이 완성되면 모두 전시하고, 가장 잘된 미니 북을 선정한다.
 - 잘된 미니 북을 선정할 때에는 책 제목인 '과학 24'와 책의 차례, 본문 내용 등을 고려해야 함을 강조한다.

[미니 북을 만드는 과정]



△ 미니 북 활동지



△ 미니 북 결과물 예시

- 미니 북 활동지 두 장(앞면, 뒷면)을 양면 출력하거나 각각 출력한 후 양면을 붙인다.
- 붉은 선(실선) 부분만 자르고, 나머지 검은 점선 부분은 접는다.
- 각 칸마다 적힌 숫자의 순서대로 접는다. (숫자는 책의 쪽수로, 칸의 오른쪽 아래에 오게 한다.)
- 숫자가 써 있지 않는 부분을 맞게 한 후 풀을 칠해 붙인다.

지도 방안

- 미니 북은 총 25쪽짜리의 책을 간단하게 완성할 수 있어 활용도가 높다. 또한 미니 북의 크기를 더 키우고 싶으면 큰 용지에 출력하여 사용한다.
- 쪽수가 많은 편이므로 학생들이 내용을 알차게 채울 수 있도록 이끄는 것이 중요하다.

16	15	14	13
9	10	11	12
8	7	9	5
1	2	3	4

	19	18	17
		20	21
	23	22	
		24	25

활동 평가지

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

■ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 예측하며 읽기에 대해 이해할 수 있는가?			
	2. 예측하며 읽기의 방법에 대해 설명할 수 있는가?			
	3. 예측하며 읽기의 효과를 말할 수 있는가?			
활동 참여도	활동 ① 글의 제목을 활용하여 글의 내용 예측하기			
	활동 ② 예측한 내용 속 핵심 키워드 찾기			
	활동 ③ 마블 게임으로 내용 알아가기			
	활동 ④ 틱택토(Tic-Tac-Toe) 게임으로 내용 설명하기			
	활동 ⑤ 나만의 미니 북 만들기			
느낀 점				

■ 상호 평가하기

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

교사 평가하기

02

3. 능동적인 언어생활

어휘의 세계

학습 목표 • 어휘의 체계와 양상을 탐구하고 활용할 수 있다.

거꾸로교실 흐름도

배움 준비

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

생각 기초

활동1 키워드와 개념 연결하기

이 단원의 핵심 키워드와 그 개념을 연결하는 활동으로, 직접 오리고 짝을 맞춰 붙이는 과정을 통해 자연스럽게 주요 개념들을 익히게 된다.

활동2 틱택토 게임으로 개념 이해하기

문제 맞추기 게임에 틱택토 게임을 접목한 활동으로, 학생들이 적극적으로 문제를 맞히고 푸는 과정에서 핵심 개념에 대한 이해를 심화할 수 있다.

생각 심화

활동3 할리갈리 게임으로 개념 다지기

할리갈리 게임을 응용한 활동으로, 게임을 하는 과정에서 학생들이 재미있고 흥미롭게 문법 개념을 익힐 수 있다.

생각 적용

활동4 행사 활동으로 개념 정리하기

각각의 육각형에 핵심 개념과 예를 적고, 서로 관련 있는 내용의 육각형끼리 이어 붙이는 활동이다. 단원의 주요 내용을 정리해 보는 과정을 거치면서 전체적인 핵심 내용을 다시 한번 되짚어볼 수 있다.

배움 정리

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

|지도상의 유의점

- 교과서에 제시된 어휘뿐만 아니라 다양한 어휘를 예로 제시한다.
- 활동을 통해 학생들이 실제 언어생활에서 반성할 점은 없는지 돌아보게 하고, 올바른 태도를 알려 준다.

1 어휘와 어휘의 체계

어휘	일정한 범위 속에 들어 있는 단어의 집합
어휘의 체계	단어의 뿌리에 따라 고유어, 한자어, 외래어로 나눌 수 있음.



2 고유어

뜻	본래부터 우리말에 있었던 말이나 그것을 바탕으로 하여 만들어진 말
특징	우리 민족의 정서나 감정, 감각을 드러내는 표현이 많음.
예	별, 밤, 길 등

3 한자어

뜻	한자를 바탕으로 하여 만들어진 말
특징	<ul style="list-style-type: none"> 고유어와 비교하여 일반적으로 더 분화된 의미를 지니고 있음. 추상적인 개념이나 전문 분야의 개념을 나타내는 표현이 많음.
예	도시(都市), 교복(校服), 식물(植物) 등

4 외래어

뜻	외국에서 들어와 우리말처럼 쓰이는 말
특징	<ul style="list-style-type: none"> 다른 나라의 문화가 들어오면서 함께 들어온 새로운 사물이나 현상을 나타내는 말이 많음. 그 수가 점점 늘어나고 있음.
예	스위치(switch), 재킷(jacket) 등

5 어휘의 양상



방언	한 언어 내에서 집단에 따라 차이를 보이는 말	
종류	지역 방언	지역에 따라 달라진 말
	사회 방언	사회 집단, 세대 등의 사회적 원인에 따라 달라진 말

6 방언의 기능 및 올바른 태도

(1) 방언의 기능

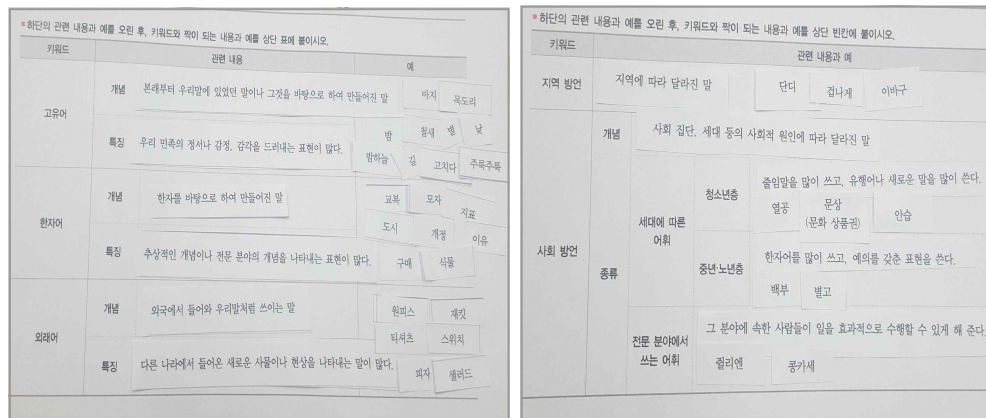
- 같은 방언을 사용하는 사람들 사이에 유대감을 형성함.
- 같은 방언을 사용하는 집단 내에서 의사소통의 효율성을 높임.

(2) 방언에 대한 올바른 태도

다른 집단의 사람들과 대화할 때 방언을 사용하면 의사소통에 어려움을 겪을 수 있으므로, 상대와 상황에 맞는 어휘를 적절하게 사용해야 함.

활동 목표	이 단원에서 배워야 할 핵심 개념을 모둠원들끼리 협의하여 찾아 익힌 후, 반복 학습을 통해 스스로 개념을 정리할 수 있다.
활동 유형	모둠 활동 (4인 1모둠) + 개별 활동
준비물	모둠 활동지 1~2, 가위, 풀

- 활동 방법**
- [모둠 활동]
- 모둠 활동 후 똑같은 방법으로 개별 활동을 진행할 것이라는 점을 미리 공지한다.
 - 반복 학습으로, 모둠 활동은 핵심 개념을 이해하는 데 그 목적이 있다면 개별 활동은 스스로 학습한 내용을 정리해 보는 데 그 의미가 있다.
 - 키워드에 대한 개념과 특징, 예가 무작위로 배열된 모둠 활동지를 배부한다.
 - 어휘의 체계와 관련된 모둠 활동지 1장, 어휘의 양상과 관련된 모둠 활동지 1장 총 2장을 배부한다.
 - 모둠 활동지의 하단에 제시된 관련 내용과 예를 오린 후, 키워드에 맞게 각각의 짝을 찾아 붙인다.
 - 교사는 교과서를 참고하여 풀 수 있음을 미리 안내한다.
 - 정답을 확인한 후, 개별적으로 정리할 시간을 준다.
- [개별 활동]
- 모둠 활동지를 한 번 더 배부한다.
 - 이때에는 개별 활동지로 작용한다.
 - 모둠 활동과 같은 방법으로 진행하지만, 이번에는 혼자서 활동 내용을 풀어본다.
 - 이번에도 교과서를 참고하여 풀 수 있음을 안내하고, 차분히 핵심 개념을 정리할 수 있도록 분위기를 조성한다.



△ 활동지 결과물

지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> 모둠 활동과 개별 활동 모두 오픈북으로 진행한다. 답을 맞히는 것도 중요하지만, 학생 스스로 중요한 개념이 무엇인지 찾아보게 하는 것이 더 중요하기 때문이다. 모둠 활동 시, 모둠원 간의 의사소통이 활발하게 이루어지도록 유도하여 서로 협력적으로 개념을 찾을 수 있게 한다.
-------	---

모둠 활동지 1

관련 단원	3-(2) 어휘의 세계	소속	___학년 ___반 ___모둠
학습 주제	어휘의 체계를 이해하고 정리할 수 있다.	모둠원	

■ 하단의 관련 내용과 예를 오린 후, 키워드와 짝이 되는 내용과 예를 상단 표에 붙이세요.

키워드	관련 내용		예
고유어	개념	본래부터 우리말에 있었던 말이나 그것을 바탕으로 하여 만들어진 말	바지, 목도리, 밤, 철새, 별, 낮, 밤하늘, 길, 고치다, 주룩주룩
	특징	우리 민족의 정서나 감정, 감각을 드러내는 표현이 많다.	
한자어	개념	한자를 바탕으로 하여 만들어진 말	교복, 모자, 지표, 도시, 개정, 이유, 구매, 식물
	특징	추상적인 개념이나 전문 분야의 개념을 나타내는 표현이 많다.	
외래어	개념	외국에서 들어와 우리말처럼 쓰이는 말	원피스, 재킷, 티셔츠, 스위치, 피자, 샐러드
	특징	다른 나라에서 들어온 새로운 사물이나 현상을 나타내는 말이 많다.	

..... 관련 내용과 그 예를 해당 키워드의 오른쪽에 붙이세요.

관련 내용
추상적인 개념이나 전문 분야의 개념을 나타내는 표현이 많다.
본래부터 우리말에 있었던 말이나 그것을 바탕으로 하여 만들어진 말
외국에서 들어와 우리말처럼 쓰이는 말
우리 민족의 정서나 감정, 감각을 드러내는 표현이 많다.
다른 나라에서 들어온 새로운 사물이나 현상을 나타내는 말이 많다.
한자를 바탕으로 하여 만들어진 말

예		
교복	원피스	재킷
바지	모자	티셔츠
목도리	밤	지표
도시	스위치	철새
별	개정	이유
낮	밤하늘	길
구매	식물	피자
고치다	주룩주룩	샐러드

관련 단원	3-(2) 어휘의 세계	소속	____학년 ____반 ____모둠
학습 주제	어휘의 양상을 이해하고 정리할 수 있다.	모둠원	

■ 하단의 관련 내용과 예를 오린 후, 키워드와 짝이 되는 내용과 예를 상단 빈칸에 붙이세요.

키워드	관련 내용과 예		
지역 방언	지역에 따라 달라진 말 예 단디, 겁나게, 이바구		
사회 방언	개념	사회 집단, 세대 등의 사회적 원인에 따라 달라진 말	
	종류	세대에 따른 어휘	청소년층 줄임말을 많이 쓰고, 유행어나 새로운 말을 많이 쓴다. 예 열공, 문상(문화 상품권), 안습
		중년·노년층	한자어를 많이 쓰고, 예의를 갖춘 표현을 쓴다. 예 백부, 별고
전문 분야에서 쓰는 어휘	그 분야에 속한 사람들이 일을 효과적으로 수행할 수 있게 해 준다. 예 질리엔, 콩카세		

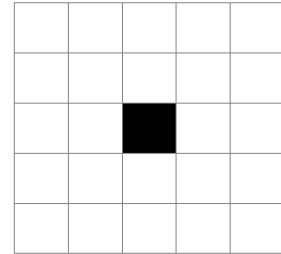
..... 관련 내용과 그 예를 해당 키워드의 오른쪽에 붙이세요.

관련 내용
줄임말을 많이 쓰고, 유행어나 새로운 말을 많이 쓴다.
사회 집단, 세대 등의 사회적 원인에 따라 달라진 말
지역에 따라 달라진 말
그 분야에 속한 사람들이 일을 효과적으로 수행할 수 있게 해 준다.
한자어를 많이 쓰고, 예의를 갖춘 표현을 쓴다.

예	
단디	열공
문상 (문화 상품권)	백부
질리엔	별고
콩카세	겁나게
안습	이바구

활동 목표	문제를 맞히는 과정에서 단원의 핵심 개념에 대해 깊이 있게 이해할 수 있다.
활동 유형	모둠 활동 (4인 1모듬)
준비물	틱택토 오목판, 문제지 및 답

- ① 교사는 칠판에 모듬별로 틱택토 오목판을 붙인다.
- ② 모듬원 4명 중 2명은 선수, 2명은 심판이 된다.
 - 심판 한 명당 선수 한 명씩 담당한다.
- ③ 교사는 '어휘의 체계 및 양상'과 관련된 문제를 내고, 선수 2명이 문제를 맞힌다.
 - 교사는 학생들 수준에 따라 OX 문제, 오지선다형, 주관식 등 여러 유형으로 문제를 제시한다.
 - 모르는 문제가 나와도 절대 건너뛰 수 없음을 미리 고지한다.
- ④ 심판은 문제의 답을 가지고 있으며, 자신의 선수가 푼 문제의 정답을 확인해 주는 역할을 한다.
- ⑤ 심판이 정답을 맞혔다고 사인을 주면 답을 먼저 맞힌 선수는 칠판으로 달려나가 틱택토 오목판에 자신의 돌을 붙이거나 옮길 수 있다. 선수는 총 다섯 개의 돌을 가지고 있으며, 이 다섯 개의 돌이 한 줄로 먼저 이어진 선수가 게임에서 승리한다.
- ⑥ 게임이 끝나면 이번에는 선수와 심판의 역할을 바꾸어 진행한다.
 - 시간적 여유가 되면 이긴 사람은 이긴 사람끼리, 진 사람은 진 사람끼리 모여서 게임을 할 수 있다. 비슷한 실력의 학생들끼리 게임을 해야 게임에 대한 몰입도가 높아진다.

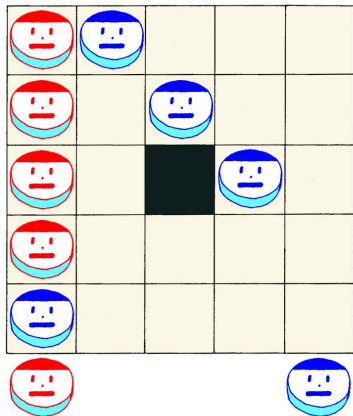


△ 틱택토 오목판

활동 방법

[틱택토 게임 규칙]

- 선수들은 각각 자신의 돌 5개를 가지고 시작한다. 문제를 맞히면 5개의 돌을 차례대로 틱택토 오목판에 붙이고, 이후부터는 자신의 돌을 옮겨서 상대방의 오목을 막거나 자신의 오목을 완성하면 된다.
- 맨 처음에는 틱택토 오목판의 검정 부분에 말을 놓을 수 없지만, 두 번째 순서부터는 가능하다.



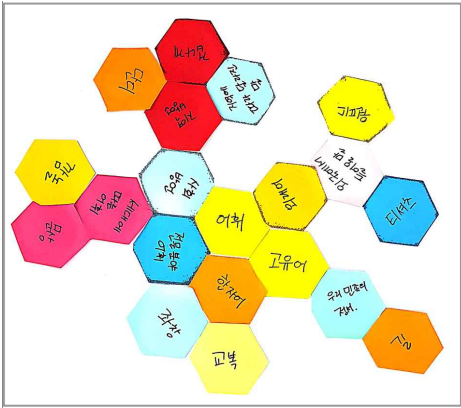
◁ 빨간 돌을 가진 선수가 4개의 말을 일렬로 놓자 파란 돌을 가진 선수가 왼쪽 맨 아래에 자신의 말을 두어 빨간 돌 선수의 오목을 막았다. 이 경우 빨간 돌 선수는 다시 문제를 풀어 다른 곳에 오목을 완성해야 한다.

지도 방안

- 게임 방법을 숙지하는 것이 중요하므로 교사는 모든 학생들이 이해하도록 충분히 설명한다.
- 모듬별로 문제를 푸는 속도가 다르고 선수마다 푸는 문제의 수가 다르기 때문에 교사는 바쁘게 움직이며 문제를 조달해야 한다.

할리갈리 게임으로 개념 다지기

활동 목표	할리갈리 게임을 통해 핵심 개념에 대한 이해 정도를 재점검할 수 있다.
활동 소개	<ul style="list-style-type: none"> • 할리갈리 게임: 네 종류의 과일 카드를 나누어 받은 뒤 자신의 앞에 내용이 보이지 않도록 쌓아 둔다. 순서대로 카드 1장씩을 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. • 어휘의 세계 할리갈리 게임: 과일 카드 대신 어휘의 체계 및 양상과 관련된 내용이 적힌 카드로 진행한다. 두 개의 카드에서 공통점이 발견됐을 때 종을 치는 사람이 카드를 가져간다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모둠)
준비물	카드 크기로 자른 용지
활동 방법	<ol style="list-style-type: none"> ① 모둠에 카드 크기로 자른 용지를 60장씩 배부하고, 개인당 15장씩 나누어 가진다. ② 15장의 카드 내용을 직접 작성하는데, 그 내용은 어휘의 체계 및 양상과 관련된 명칭(키워드)으로 5장, 각 키워드의 개념이나 특징으로 5장, 각 예시로 5장을 만든다. ③ 각자 만든 카드를 한 장씩 내다가 두 개 이상의 카드에서 공통점이 발견되었을 때 종을 치고 바닥에 있는 카드를 모두 가져간다. <ul style="list-style-type: none"> - 종을 친 사람은 두 단어가 어떻게 연결되는지 설명할 수 있어야 카드를 가져갈 수 있다. ④ 카드가 다 떨어진 사람이 나오면 게임이 종료되고, 그 시점을 기준으로 카드를 많이 가져간 순서대로 등수를 매긴다. ⑤ 등수가 다 매겨지면, 능력자 게임으로 전환하여 1등을 한 친구끼리, 2등을 한 친구끼리, 3등을 한 친구끼리, 4등을 한 친구끼리 모둠을 다시 구성해서 같은 방식으로 진행한다. <ul style="list-style-type: none"> - 필요 시 4등을 한 모둠은 책을 참고할 수 있게 한다. 교사 역시 4등 모둠에 좀 더 집중한다. - 능력자끼리 게임을 진행했을 때, 훨씬 더 집중하고 열심히 하는 모습을 볼 수 있다. <div data-bbox="636 1187 1133 1740" style="text-align: center;"> </div> <p style="text-align: center;">△ ‘한자어’와 ‘교복’은 서로 연결되기 때문에 종을 치고 바닥의 카드를 모두 가져간다.</p>
지도 방안	능력자 게임 시, 1~2등을 한 친구들의 모둠에서는 세 개 이상 연결된 카드가 나왔을 때 카드를 가져갈 수 있게 규칙을 조정할 수 있다.

<p>활동 목표</p>	<p>핵심 개념이 적힌 육각형을 내용에 맞게 이어 붙이는 과정에서 단원의 전체적인 내용을 정리하고 마무리할 수 있다.</p>
<p>활동 유형</p>	<p>모둠 활동(4인 1모듬) + 개별 활동</p>
<p>준비물</p>	<p>[모듬 활동] 전지, 육각형, 풀, 네임펜 / [개별 활동] A4 용지</p>
<p>활동 방법</p>	<p>[모듬 활동]</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 모듬별로 20개의 육각형을 배부받고, 개인당 5개의 육각형을 나누어 가진다. ② 개별로 나누어 받은 육각형에 키워드 및 개념, 특징, 예를 적는다. <ul style="list-style-type: none"> - 이때 모듬원끼리 내용이 겹치지 않게 상의하며 적도록 한다. 또한 어휘의 체계 및 양상과 관련된 주요 내용을 모두 포함하도록 안내한다. ③ 전지에 내용이 연결되도록 육각형을 붙인다. <ul style="list-style-type: none"> - 육각형은 내용이 연결되는 것만 옆에 붙일 수 있으며, 육각형 20개가 모두 연결되게 한다. - 육각형을 붙일 때 해당 단어들끼리 왜 연결되는지 설명하며 붙이게 한다. ④ 모두 완성되면 전지 내용을 칠판에 붙여 전시하고, 다른 모듬의 결과물을 확인한다. <ul style="list-style-type: none"> - 이때 다른 모듬의 결과에서 오류가 있거나 부족한 내용이 있으면 해당 모듬에 알려 적절하게 수정하게 한다. <div style="text-align: center;">  <p>△ 핵사 활동 결과물</p> </div> <p>[개별 활동]</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 모듬 활동에서 생성된 20개의 키워드를 모두 A4 용지 상단에 적는다. ② 키워드 20개를 중심으로 하여, 지금까지 배운 어휘의 체계와 양상과 관련된 주요 내용을 요약하여 정리한다. <div style="border: 1px solid gray; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>✓ 예시: 핵사 활동 결과물 중, '외래어', '외국에서 들어온 말', '티셔츠', '원피스'를 한 문장으로 정리하면, '외래어는 외국에서 들어와 우리말처럼 쓰이는 말을 의미하며, 그 예로 '티셔츠', '원피스'를 들 수 있다.' 정도로 서술할 수 있다.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> - 정리된 내용에는 키워드 20개가 모두 포함되어야 한다. - 문장과 문장의 연결이 자연스럽게 지시어, 접속어를 적절하게 사용한다.
<p>지도 방안</p>	<p>개별 활동 시에는 교과서를 참고할 수 있게 해 주고, 단원의 전체 내용을 차분하게 정리할 수 있도록 분위기를 조성한다.</p>

활동 평가지

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

■ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 우리말 어휘의 체계와 양상을 설명할 수 있는가?			
	2. 어휘의 개념에 해당하는 예를 적절하게 들 수 있는가?			
	3. 상황에 맞게 우리말 어휘를 적절하게 사용할 수 있는가?			
활동 참여도	활동 ① 키워드와 개념 연결하기			
	활동 ② 틱택토 게임으로 개념 이해하기			
	활동 ③ 할리갈리 게임으로 개념 다지기			
	활동 ④ hexa 활동으로 개념 정리하기			
느낀 점				

■ 상호 평가하기

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

교사 평가하기

활동 카드 게임으로 어휘의 체계에 대한 이해 심화하기

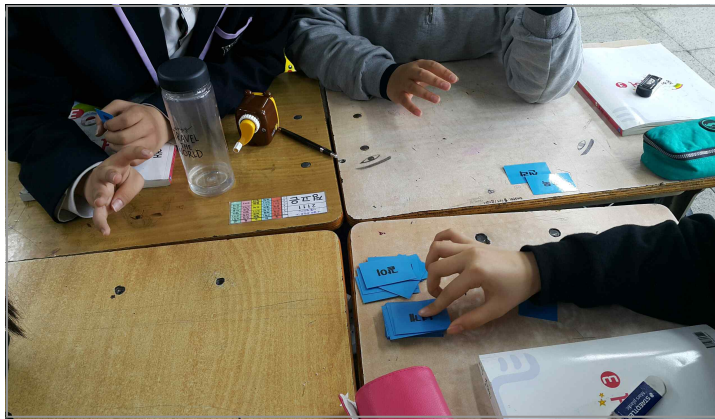
■ 활동 소개

카드 게임을 통해 ‘어휘의 체계’(고유어, 한자어, 외래어)의 핵심 개념 및 예에 대한 이해를 심화하고, 이를 바탕으로 우리의 언어생활을 성찰해 보는 활동이다.

■ 활동 방법

[카드 게임으로 핵심 개념과 예 연결하기]

- ① 모둠별로 어휘의 체계와 관련된 내용이 적힌 카드를 배부받는다.
 - 카드의 앞면에는 어휘의 체계와 관련된 키워드(고유어, 한자어, 외래어)가, 뒷면에는 해당 키워드의 예가 적혀 있다.
- ② 뒷면이 보이도록 카드를 쌓은 후, 책상 중앙에 둔다.
- ③ 모둠원끼리 순서를 정하고 돌아가면서 카드에 적힌 예를 보고 해당하는 어휘의 체계를 맞힌다.
 - (예 카드의 뒷면에 ‘피자’가 적혀 있으면 ‘외래어’라고 답하면 된다.)
- ④ 맞히면 카드를 획득하고, 틀리면 다 같이 정답을 확인한 후 카드를 맨 밑에 다시 넣는다.
- ⑤ 카드를 모두 나누어 가지면 게임이 종료되고, 카드가 가장 많은 사람이 이긴다.



△ 카드 게임을 하는 학생들

[우리의 언어생활 성찰하기]

- ① 카드 게임이 종료되면 카드를 한데 모은 후, 고유어, 한자어, 외래어로 구별하여 정리한다.
- ② 한자어와 외래어의 예를 보고 대체할 수 있는 고유어가 있는지 생각해 본다.
- ③ 모둠원들은 각자 자신이 생각한 고유어를 말하고, 그중 가장 적절하다고 생각되는 고유어를 선정한다.
 - 대체할 고유어가 없다면, 그 이유가 무엇인지 함께 설명하게 한다.
- ④ 활동이 끝나면, 교사는 대체할 수 있는 고유어가 있음에도 불구하고 한자어와 외래어를 지나치게 많이 사용하는 학생들의 언어생활에 대해 성찰할 수 있는 시간을 준다.

4

성장의 시간

문학 듣기·말하기

학습 목표

- 인간의 성장을 다룬 작품을 읽으며 삶을 성찰하는 태도를 지닐 수 있다.
- 목적에 맞게 질문을 준비하여 면담할 수 있다.

01 보리 방구 조수택_유은실

이성원 [거꾸로캠퍼스]

-
- 작품 속 인물의 성찰과 성장 이해하기
 - 작품을 감상하고 자신의 삶 되돌아보기

02 면담하기

성혜영 [신정중]

-
- 면담의 과정과 그에 따른 활동 이해하기
 - 면담에서 질문의 중요성과 필요한 태도 이해하기
 - 자신의 주변 인물 면담하기

01

4. 성장의 시간

보리 방구 조수택

학습 목표 • 인간의 성장을 다룬 작품을 읽으며 삶을 성찰하는 태도를 지닐 수 있다.

거꾸로교실 흐름도

배움 준비

- ▶ 학습 목표 제시 이번 단원의 학습 목표를 제시하며, 관련 학습 내용을 소개한다.
- ▶ 디딤영상 내용 점검 디딤영상의 주요 내용을 환기시키며 거꾸로교실을 준비한다.

생각 기초

활동1 3-1-5 독해 프로젝트

이 활동은 글의 세부적인 정보를 파악하고 중요한 키워드를 통해 핵심 내용을 정리하는 활동이다. 더 나아가 적극적인 독자로서 능동적인 글 읽기를 경험하기 위해 가치 질문을 선정하여 글을 깊이 있게 음미할 수 있도록 하였다.

생각 심화

활동2 가치 질문 대전

이 활동은 가치 질문 토너먼트를 통해 여러 가치 질문 중 대표 가치 질문을 선정하는 활동으로, 대전 과정에서 질문의 가치를 논의함으로써 심화된 사고를 공유할 수 있다.

활동3 뇌 구조 그리기와 다섯 손가락 비주얼싱킹

이 활동은 인물의 심리 상태와 인물 간의 관계를 시각화하고 구조화함으로써 이를 보다 명료하게 파악할 수 있다.

활동4 인지적 공감을 위한 가상 심리 토크(TALK)

이 활동은 작품 속 인물이 되어 가상의 대화를 전개함으로써 유사한 경험을 떠올리고 이를 통해 인지적 공감을 불러일으키는 활동으로, 이 과정에서 자신의 삶을 성찰할 수 있다.

생각 적용

활동5 5WHY 상호 텍스트 활동

이 활동은 상호 텍스트성을 바탕으로 인지적 공감 능력을 극대화하여 문제 상황을 정확히 인지하고 자 하는 활동이다. '왜'라는 질문을 반복함으로써 문제의 근본 원인을 발견하고 이를 바탕으로 자신의 행동을 성찰하는 방식으로 구성하였다.

배움 정리

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

|지도상의 유의점

작품 속 인물에 관한 이해를 바탕으로 학생 자신의 삶을 돌아볼 수 있게 하는 데 중점을 둔다. 아울러 학생 스스로 생각하고 공감할 수 있도록 이끌어 준다.

① 성장을 다룬 소설

성장 소설

- 성장 과정에서 겪는 여러 어려움과 고민을 형상화한 소설
- 주인공이 어린 시절부터 어른이 되기까지 자신의 인격을 완성해 가는 과정을 그린 소설

난 이 상황에서 어떻게 대처했을까?



② 성장 소설을 자신의 삶과 관련지으며 읽기

주인공의 삶을 자신의 삶과 관련지어 읽음.

+

주인공이 상황에 대처하는 방식을 살펴봄.

↓

독자 개인의 성장뿐만 아니라 독자의 삶의 문제를 해결하기 위한 방법을 찾을 수 있음.

③ 성장 소설 읽기의 필요성

- 소설 속 인물의 삶뿐만 아니라 자신의 삶을 성찰할 수 있음.
- 바람직하고 가치 있는 삶에 관한 탐구를 할 수 있음.
- 사춘기 청소년의 보편적인 성장 과정을 간접 체험할 수 있음.
- 작중 인물이 제기하는 사회 현실의 모순과 문제점을 비판적으로 인식할 수 있음.

④ <보리 방구 조수택>의 주요 사건 ①



짜을 정하던 날, 수택이가 윤희 옆에 앉음.



윤희는 도시락을 먹다가 수택이에게 꺾두기를 건네줌.



수택이가 고마운 마음에 윤희에게 매일 신문을 전해 주자 둘이 사귀는다는 소문이 남.

⑤ <보리 방구 조수택>의 주요 사건 ②



친구들의 놀림에 화가 난 윤희는 수택이가 보는 앞에서 신문을 난로에 던져 버림.



겨울 방학이 되고 수택이가 시골 친척 집으로 이사를 감.



어른이 된 윤희는 어린 시절을 성찰하며 수택이가 아픈 기억을 지우고 잘 지내기를 바람.

활동 목표	텍스트의 핵심 키워드를 통해 내용을 요약하고 가치 질문을 만들어 냄으로써 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 있게 한다. 가치 질문이란 사실 질문과 상대적인 의미로, 본문 텍스트에 답이 나오지 않는 질문에 해당하며 개연성 있는 추론을 통해 만들어 낸다.
활동 유형	개별 활동 + 모둠 활동 + 전체 활동
준비물	[개별] 개별 활동지, 포스트잇, 색 사인펜 [모둠] 4절지
활동 방법	<p>[개별 활동]</p> <p>3 : 핵심 키워드 3개</p> <p>① 각자 <보리 방구 조수택>을 읽으며 매 쪽마다 본인이 중요하다고 생각하는 핵심 키워드 3개를 골라 색 사인펜으로 □ 표시하고 배부받은 개별 활동지에 기록한다.</p> <p>1 : 1문장으로 연결하기</p> <p>② 핵심 키워드 3개를 연결하여 한 문장으로 표현한다. 되도록 한 쪽마다 한 줄 요약이 될 수 있도록 하며 중요한 것과 중요하지 않은 것을 구분한다.</p> <p>5 : 5개의 가치 질문 생성하기</p> <p>③ 모든 쪽의 한 문장 요약이 끝났을 때 5개의 가치 질문을 만든다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 가치 질문은 인물의 상황 및 심리 위주로 생성하도록 한다. <div style="border: 1px solid gray; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>✓ 가치 질문의 예</p> <ul style="list-style-type: none"> - 아이들에게 서로 좋아하는 짝을 고르라고 하면 소외되는 학생이 생길 텐데 선생님은 어떤 생각을 하셨던 걸까? - 선생님은 왜 우리에게 납득이 되지 않는 이유를 들며 점심시간에 밥을 제자리에 앉아서 먹으라고 하셨을까? </div> <p>[모둠 활동 + 전체 활동]</p> <p>① 개별 활동지를 모두 완성하면, 이를 4절지에 붙인다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4인 1모듬일 경우 4절지에는 가치 질문이 20개 제시되어야 한다. <p>② 학생들에게 포스트잇을 모듬 수만큼 나누어 준다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 전체 모듬 수가 5모듬일 경우 포스트잇은 개인당 5장을 준다. <p>③ 다른 모듬의 결과물을 자유롭게 관람하면서 각 결과물 안에 있는 가치 질문 20개 중 가장 마음에 드는 가치 질문 1개에만 포스트잇에 자신의 의견을 기록하여 붙인다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 교실 벽면에 모듬 결과물을 부착하여 다음 수업 시간까지 활용할 수 있도록 한다.
지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 가치 질문에 최대한 상상력을 발휘할 수 있도록 디딤영상은 활동이 끝날 즈음에 제공한다. • 3-1-5 활동을 하면서 모듬원끼리 언제든지 서로 도움을 주고받을 수 있도록 좌석을 배치한다. • 다른 모듬의 가치 질문에 의견을 남길 때에는 반드시 본인의 이름을 적도록 하여 자신의 의견에 책임을 질 수 있도록 한다.

개별 활동지

관련 단원	4-(1) 보리 방구 조수택	소속	___학년 ___반 ___번
학습 주제	내용을 요약하고 가치 질문을 만들어 뉘으로써 작품을 적극적으로 이해할 수 있다.	이름	

쪽	3개의 핵심 키워드	1문장 요약	5개의 가치 질문

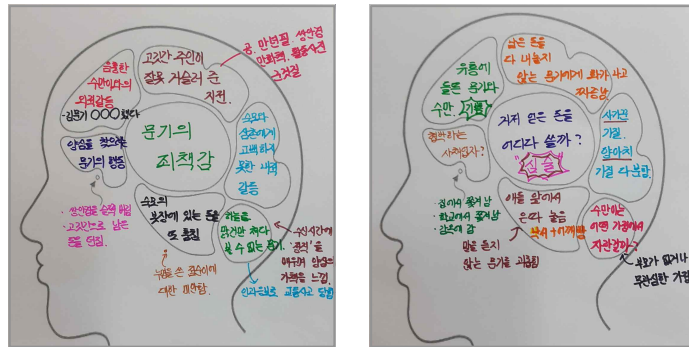
4
학년

<p>활동 목표</p>	<p>가치 질문을 공유하고 대표 가치 질문을 선정하는 과정에서 사고를 심화할 수 있다.</p>
<p>활동 소개</p>	<p>각 개인이 발굴한 가치 질문을 대상으로 토너먼트 형식의 대전을 벌여 모둠의 대표 가치 질문을 선정하고, 같은 방식으로 모둠별로 토너먼트 형식의 대전을 벌임으로써 작품을 깊이 있게 이해하고 내면화하는 과정을 거치도록 한다.</p>
<p>활동 유형</p>	<p>모둠 활동 + 전체 활동</p>
<p>준비물</p>	<p>모둠별 3-1-5 활동지, A4 용지, 가치 질문 기록 용지(A4 색지 1/2 크기) 1장</p>
<p>활동 방법</p>	<p>[가치 질문 대전_모둠 내]</p> <ol style="list-style-type: none"> 이전 시간에 완성한 모둠별 3-1-5 활동지를 모둠 책상 한가운데 펼쳐 놓는다. 다른 친구들이 붙여 준 포스트잇을 읽으며 본인의 작성한 가치 질문 중 각자 1개씩 선정한다. 모듬원 4명이 각자 선정한 가치 질문을 A4 용지에 다음 모양으로 기록하고 토너먼트 형식으로 토의하여 최종 가치 질문 1개를 뽑는다. <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> </div> <p>[가치 질문 대전_학급 전체]</p> <ol style="list-style-type: none"> 모듬별로 선정된 가치 질문을 기록 용지(A4 색지 1/2 크기)에 큰 글씨로 기록한 후 칠판에 부착한다. 전체 학생들에게 스티커를 2장씩 지급하고 가장 가치 있다고 생각되는 질문에 붙이도록 한다. 최종 선정은 학생 스티커 수 50%+교사 의견 50%를 반영하여 결정한다. <ul style="list-style-type: none"> 교사는 좋다, 나쁘다라는 이분법적 결정보다는 학생들이 사실 질문과 가치 질문 중 어느 쪽에 가까운지 판단할 수 있도록 질문한다. 가치 질문이라고 해도 어느 정도의 단계에 해당하는 수준인지 학생들이 기늠할 수 있도록 하여 스스로 판정을 내릴 수 있도록 돕는다. <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>✓ 가치 질문의 단계</p> <ul style="list-style-type: none"> 1단계 : 사실 질문에 가깝다. <ul style="list-style-type: none"> 예 조수택의 별명은 왜 보리 방구인가? 2단계 : 가치 질문의 영역에 속한다. 그러나 사고의 심화 과정 초입 단계이다. <ul style="list-style-type: none"> 예 '나'는 난로 속에 신문을 던져 넣음으로써 반 아이들에게 어떤 메시지를 전달하려 했을까? 3단계 : 가치 질문에서 수준 높은 단계이다. 때로는 도덕적, 철학적 판단을 요하기도 한다. <ul style="list-style-type: none"> 예 '착한 어린이 상'의 역할로 볼 때 '나'의 사고는 그 실천 행위와 어떤 관계를 맺는 걸까? </div> <ol style="list-style-type: none"> 최종 가치 질문이 선정되면 질문에 대한 자신의 의견을 포스트잇에 이름과 함께 기록하고 질문 주변에 자유롭게 부착하여 다른 친구들과 생각을 공유한다.
<p>지도 방안</p>	<ul style="list-style-type: none"> 선정 과정에서 비판적인 의견을 제시할 때에는 반드시 객관적인 근거도 함께 제시함으로써 상대를 설득할 수 있어야 함을 안내한다. 모듬 활동 중 발생하는 심리적 갈등 상황을 직접 경험할 수 있도록 '토너먼트 대전'의 형식으로 가치 질문을 선정하도록 하고 해결 방안을 의사소통 과정에서 터득하도록 유도한다.

활동 목표	인물의 심리를 파악하고 인물 간 관계를 규명할 수 있다.
활동 유형	개별 활동 + 모둠 활동
준비물	[개별] 개별 활동지(뇌 구조 활동지), A4 용지, 색연필, 색 펜

[뇌 구조 그리기]

- 〈보리 방구 조수택〉 속에 등장하는 대표적인 인물 한 명을 선정하고 인물에 대해 분석한 내용을 핵심 키워드 또는 간단하게 요약된 내용으로 표현한다. 텍스트 대신 이미지로 표현할 수도 있다.
 - 인물의 심리가 잘 드러나는 부분을 찾고, 이 부분을 집중 분석하도록 안내한다.
 - 시간적 여유가 있으면 등장인물 두 명을 선정하여, 두 인물의 뇌 구조를 한 장에 모두 표현하도록 하고 공통점과 차이점을 색연필로 구분하게 할 수도 있다.
- 선정한 핵심 키워드가 왜 서로 다른지, 모둠별로 이야기해 본다.

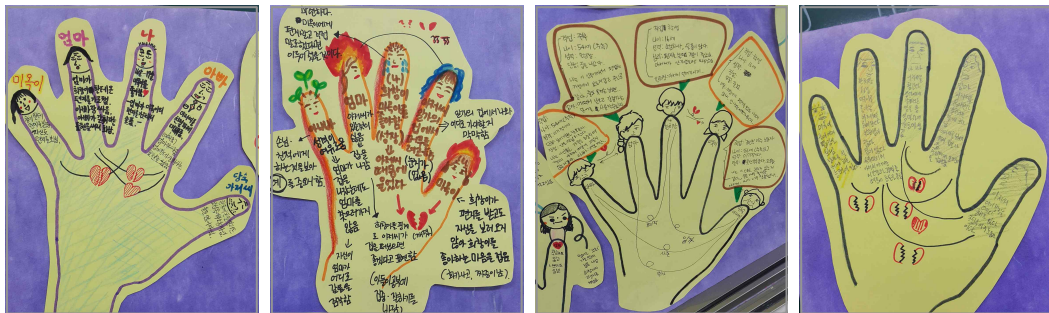


△ 뇌 구조 그리기(예사: 〈하늘은 맑건만〉)

활동 방법

[다섯 손가락 비주얼싱킹]

- 종이에 손바닥을 펼치고 분을 뜬다.
- 손가락 끝부분에는 각각의 인물을 배치하고 인물의 얼굴을 상상해서 그려 넣는다.
- 손가락에는 각 인물의 특징(성격, 처지, 외모 등)을 간략하게 서술한다.
- 손바닥에는 손금으로 인물 관계를 표시한다. 우호적인 관계, 대립하는 관계, 상호 작용이 잘 일어나는 관계, 서먹한 관계 등을 각자 자신의 방식으로 표현한다.
- 인물 관계 구조를 모둠별로 비교하며 서로 다른 점이 있는지 찾아본다.

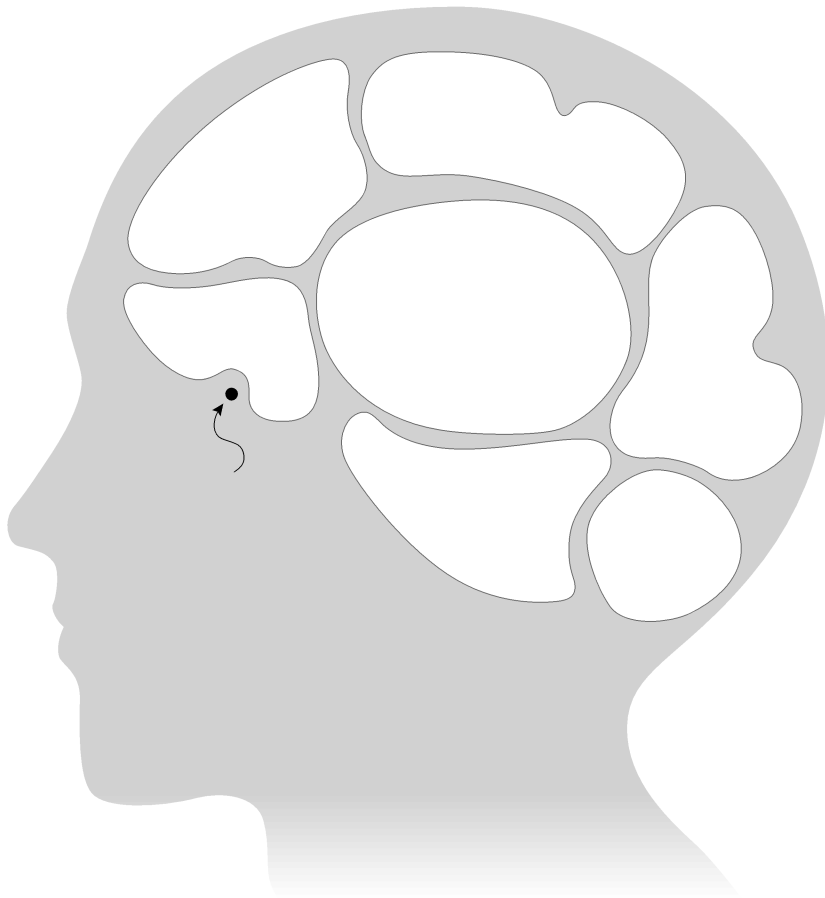


△ 다섯 손가락 비주얼싱킹

지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 학생들이 이미지 표현에만 시간을 들이지 않도록 안내한다. • 인물들의 심리를 표현한 핵심 키워드가 왜 서로 다른지 자신의 생각을 발표할 기회를 준다.
-------	--

개별 활동지

관련 단원	4-(1) 보리 방구 조수택	소속	___학년 ___반 ___번
학습 주제	인물의 심리 상태를 파악할 수 있다.	이름	

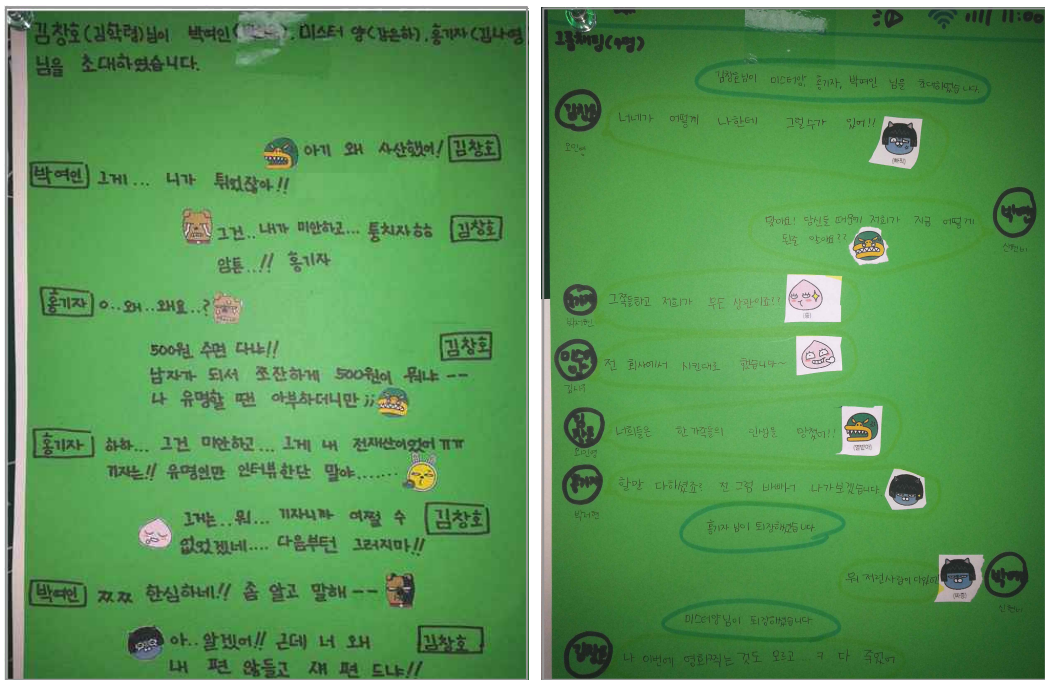


()의 뇌 구조

활동 목표	작품 속 인물의 입장이 되어 공감 대화를 할 수 있다.
활동 소개	작품 속 등장인물의 입장이 되어 가상의 SNS 대화를 해 보는 활동이다. 이를 통해 등장인물의 성격과 심리 상황에 대한 이해를 높임과 동시에 자신의 삶과도 관련지어 생각하게 한다.
활동 유형	모둠 활동 (4인 1모듬)
준비물	8절지, 색 사인펜, 포스트잇, 이모티콘 출력물

- 모듬원들끼리 <보리 방구 조수택> 속 등장인물별로 역할을 나누어 맡는다.
- 소셜 속 인물이 되어 가상의 SNS 대화창에서 대화를 주고받는다.
 - 인물의 심리와 인물이 겪고 있는 상황을 충분히 공감했을 때 심층적인 대화가 가능함을 안내한다.
 - 인지적 공감은 타자와의 공감을 통해 타인의 관점과 처지를 이해하고 인지적 행동과 실천을 유발하는 행동까지 동반할 수 있다.
- SNS 대화창을 모두 작성한 후, 자신은 이와 비슷한 경험은 없었는지 생각해 본다.
- 모듬원들끼리 돌아가며 자신의 경험을 이야기하고, 그 당시의 행동에 대해 서로 의견을 나눈다.
 - 반성할 부분이나 고쳐야 할 부분이 있는지 생각해 보게 하고, 더 나은 해결 방법은 없었는지 함께 논의하게 한다.

활동 방법



△ 가상 SNS 대화(예시: <출세기>)

지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> 모듬원이 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 두 작품 속 인물의 태도 변화와 그 원인을 정리하고 두 작품의 공통점을 파악할 수 있다.
활동 소개	5WHY란 '왜'라는 질문을 반복하여 문제의 근본 원인을 찾는 방법이다.
활동 유형	개별 활동 + 모둠 활동
준비물	[개별] 5WHY 활동지(개별 활동지) / [모둠] 4절지

- 1 그전에 배웠던 수필 <우리 할머니는 외계인>을 떠올려 본다.
- 2 수필 <우리 할머니는 외계인>과 소설 <보리 방구 조수택>의 인물의 행동에 대해 1WHY를 함께 만들어 시작한다.


✓ 질문 예시

- <보리 방구 조수택> : '나'는 왜 조수택이 준 신문을 태워 버렸을까?
- <우리 할머니는 외계인> : '나'는 왜 할머니가 사라져 버렸으면 좋겠다고 생각했을까?

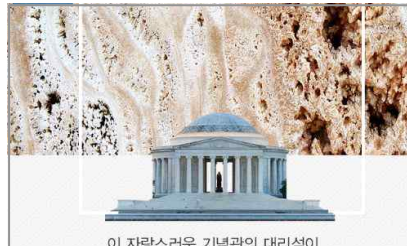
- 3 개별 활동지에 WHY에 대한 답변을 각자 작성한다.
- 4 개별 활동지를 완성하면, 모둠별로 1WHY에서 5WHY까지 기록한 내용을 비교하며 두 인물의 태도가 변화한 원인을 분석한다.
- 5 4절지에 두 작품의 '나'를 가운데 원에 쓰고 맵핑을 하며 분석한 내용을 기록한다.
- 6 5를 바탕으로 두 작품의 공통점을 파악한 후, 모둠원들끼리 두 작품이 자신에게 미친 영향에 대해 이야기해 본다.

■ 5WHY 예시 자료

활동 방법



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 만원을 제기했고, 기념관의 이미지는 날로 악화됐다.

△ 문제 상황



값비싼 대리석을 사용했는데도 부식은 빠르게 진행됐다. 이를 이상하게 여긴 기념관장.

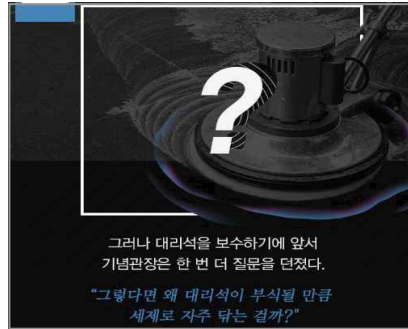
"왜 대리석들이 저렇게 빨리 부식되는 걸까?"



돌아온 대답은 간단했다. 대리석을 세제로 자주 닦았기 때문이다. 일반적인 경우 세제 사용이 원인이라면 세제를 적게 쓰라고 지시했을 것이다.

△ 1WHY

활동 방법



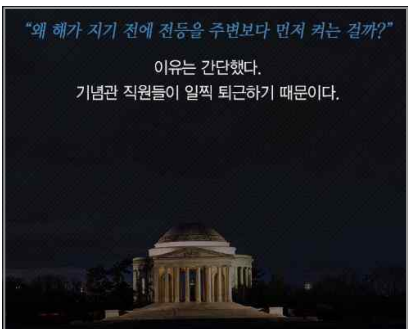
△ 2 WHY



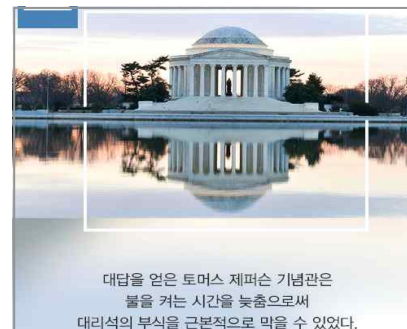
△ 3 WHY



△ 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 무한계도처럼 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.

개별 활동지

관련 단원	4-(1) 보리 방구 조수택	소속	____학년 ____반 ____번
학습 주제	두 작품 속 인물의 태도 변화와 그 원인을 정리하고 두 작품의 공통점을 파악할 수 있다.	이름	

문제 상황		〈보리 방구 조수택〉	〈우리 할머니는 외계인〉
1 WHY	질문	예 '나'는 왜 조수택이 준 신문을 태워 버렸을까?	예 '나'는 왜 할머니가 사라져 버렸으면 좋겠다고 생각했을까?
	답변		
2 WHY	질문		
	답변		
3 WHY	질문		
	답변		
4 WHY	질문		
	답변		
5 WHY	질문		
	답변		

활동 평가지

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

■ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 작품 속 인물의 심리 변화에 대해 설명할 수 있는가?			
	2. 작품 속 인물의 경험을 자신의 삶과 관련지을 수 있는가?			
	3. 성장을 다룬 작품의 가치가 무엇인지 이해하였는가?			
활동 참여도	활동 ① 3-1-5 독해 프로젝트			
	활동 ② 가치 질문 대전			
	활동 ③ 뇌 구조 그리기와 다섯 손가락 비주얼싱킹			
	활동 ④ 인지적 공감을 위한 가상 심리 토크(TALK)			
	활동 ⑤ 5WHY 상호 텍스트 활동			
느낀 점				

■ 상호 평가하기

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

교사 평가하기

02

4. 성장의 시간

면담하기

학습 목표 • 목적에 맞게 질문을 준비하여 면담할 수 있다.

거꾸로교실 흐름도

배움 준비

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

생각 기초

활동1 '숨은그림찾기' 활동으로 면담 알아가기

디딤영상에 제시된 면담의 개념과 과정 등에 관한 OX 문제를 풀고, 그 결과를 바탕으로 그림판에 숨겨진 그림을 완성하며 교과서의 핵심 개념을 정리하는 활동이다.

생각 심화

활동2 면담의 목적에 맞는 질문 만들기

면담 준비 과정에서 가장 중요한 '질문 만들기'를 모둠의 협력 활동을 통해 익히는 활동이다. 질문 내용을 포스트잇에 브레인라이팅(Brain Writing)하고 질문 결과를 분류하는 과정을 통해 면담의 목적에 맞는 질문을 마련할 수 있다.

활동3 '포스트잇 면담하기'를 통해 면담의 과정 분석하기

면담 내용이 인쇄된 포스트잇을 배열해 보면서 면담의 과정을 정리하는 활동이다. 모둠 활동 후 교과서 본문과 비교하며 면담의 과정을 익힐 수 있다.

생각 적용

활동4 면담하고 발표하기

면담하기의 개념 및 과정을 익힌 뒤 실제로 면담을 진행하는 활동이다. 자유학기제 진로탐색활동과 연계하여 관심 있는 직업을 알아보고 직접 방문을 통해 면담 대상자와 면담을 진행한 후, 결과물을 발표하여 공유한다.

배움 정리

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

|지도상의 유의점

이 단원에서는 면담 전에 준비해야 할 사항, 면담 질문을 마련하는 방법, 실제 면담을 진행하면서 주의해야 할 사항 등 면담의 전반적인 내용을 학습한다. 특히, 면담 목적에 맞는 질문을 준비하는 능력을 기르는 데 중점을 두며, 자유학기제 진로탐색활동과 연계하여 면담을 실시하고 배운 내용을 확인할 수 있도록 한다.

1 면담

면담

- 특정 인물이나 주제와 관계있는 정보를 모으려고 면담자와 면담 대상자가 대화를 주고받는 것
- 사적인 대화와 달리 어느 정도 공적인 측면이 있음.

* 면담자: 면담을 요청하고 준비하는 사람
* 면담 대상자: 면담 요청을 받고 질문에 대답하는 사람

2 면담 대상자에게 면담 요청 시 주의 사항

- 면담을 요청할 때는 면담의 목적을 분명하게 밝히기
- 면담 대상자에게 사전에 양해를 구하여 정중하게 면담 요청하기
- 면담의 시간과 장소를 구체적으로 정하기



3 면담 과정 ①

면담 준비하기

- 면담 목적을 분명하게 설정하기
- 면담 목적에 맞는 사람을 면담 대상으로 정하기
- 면담 대상자에 관한 사전 정보 수집하기



면담 질문 마련하기

- 면담의 목적과 면담 대상자 등을 고려하여 질문 마련하기
- 면담 과정에 따라 질문 마련하기
- 후속 질문을 미리 마련하기



4 면담 과정 ②

면담하기

- 언어 예절을 지키며 상대를 배려하는 태도 지니기
- 면담 목적에 맞게 분명하게 질문하기
- 녹음이나 녹화가 필요할 때 먼저 면담 대상자에게 허락 구하기

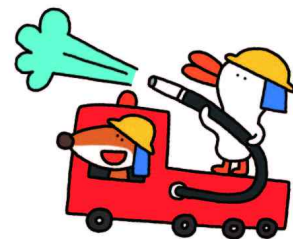


면담 내용 정리하기

- 면담 목적에 맞게 내용 정리하기
- 면담 내용을 발표하고 평가하기

5 면담을 잘하는 요령

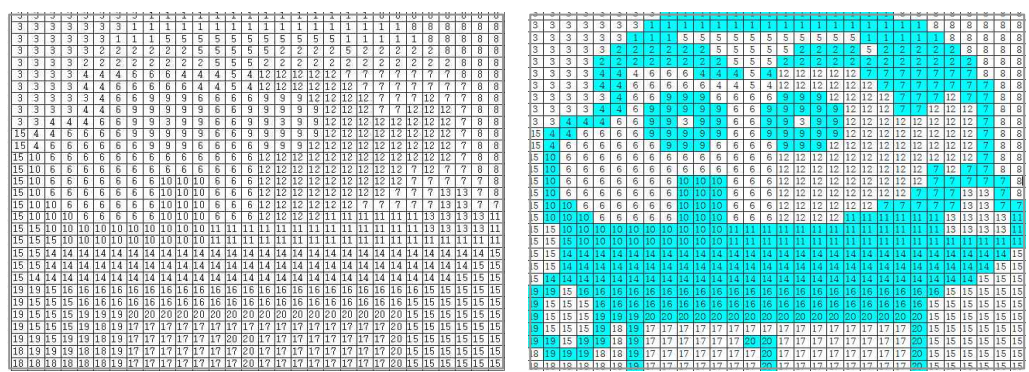
- 최대한 집중하여 경청함.
- 말하기 쉬운 분위기를 만들.
- 녹음기에만 의존하지 말고 기록을 함께함.
- 면담 대상자에 관한 선입견이나 편견을 버림.
- 면담 대상자의 사소한 말과 행동에도 신경을 씀.
- 면담 주제에 관해 철저하게 사전 준비를 함.
- 밝은 표정으로 상대와 눈을 맞추면서 확실하고 분명하게, 구체적으로 질문함.
- 가벼운 질문을 먼저 던지고, 상대가 주저하는 내용은 나중에 적절한 시기에 우회적으로 물음.



활동 1 '숨은그림찾기' 활동으로 면담 알아보기

활동 목표	면담의 개념, 면담의 과정 등 면담과 관련된 핵심 내용을 학습할 수 있다.
활동 소개	'숨은그림찾기' 활동은 20문항 정도의 OX 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	개별 활동지, 색연필(또는 형광펜)

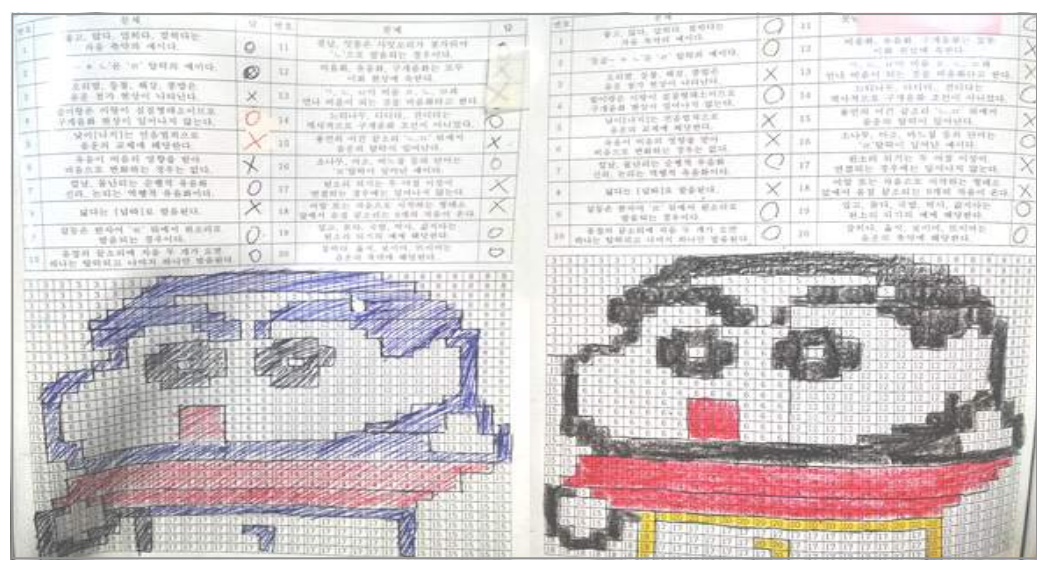
- 문제지와 그림판으로 구성된 개별 활동지를 받는다.
 - OX 문제는 교과서에 언급된 핵심 내용을 바탕으로 출제된 것임을 강조한다.
- 활동지에 제시된 OX 퀴즈를 풀고, 그림판에서 맞는 문항(O)의 번호를 찾아 그 칸만 색칠한다.
- 숨은 그림을 완성하면 손을 들어 교사에게 알린다.
- 틀린 문항(X)은 틀린 이유를 말해보고, 맞는 내용이 되려면 어떻게 수정해야 하는지도 함께 이야기해 본다.



활동 방법

△ 활동 전

△ 활동 후(숨은그림찾기 결과)



△ 학생들의 '숨은그림찾기' 활동 결과물

지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> 문제를 이해하고 답을 확인하는 활동이라는 점을 강조하여, 그림 완성에만 집착하지 않도록 한다. 활동이 끝난 뒤에 학생들이 스스로 문제의 핵심 내용을 정리하게 한다.
-------	--

개별 활동지

■ 아래 그림판에는 그림이 숨어 있습니다. 문제를 풀고 ○에 해당하는 번호에만 색칠해 봅시다.

번호	문제	○ / X	번호	문제	○ / X
1	특정 인물이나 주제와 관계있는 정보를 모으려고 '면담자'와 '면담 대상자'가 대화를 주고받는 것을 '면담'이라고 한다.	○	11	면담할 때에는 언어 예절을 지키며 상대를 배려하는 태도를 지닌다.	○
2	면담 준비 과정에서 가장 먼저 면담 목적을 정해야 한다.	○	12	면담 시 녹음이나 녹화는 면담의 필수 과정이므로 양해를 구하지 않아도 된다.	×
3	면담을 요청하고 준비하는 사람을 '면담 대상자'라고 한다.	×	13	면담, 대화, 상담, 면접, 면회는 같은 의미를 지닌다.	×
4	면담의 목적에는 정보 수집, 상담, 설득, 평가 등이 있다.	○	14	면담 시 면담 목적에 맞는 질문을 분명하게 한다.	○
5	면담 대상자를 선정하면 즉시 대상자를 만나 얼굴을 보며 이야기한다.	×	15	면담의 목적이 달라도 면담 대상자가 같으면 질문이 같다.	×
6	면담 대상자에게 질문 내용을 미리 알리지 않아야 질문에 대한 창의적인 답변을 들 수 있다.	×	16	면담하기는 '시작', '진행', '마무리' 단계로 나눌 수 있다.	○
7	면담 대상자와 상의하여 구체적인 면담 시간과 장소를 정해야 한다.	○	17	면담을 시작할 때는 가벼운 질문보다는 다소 까다로운 질문 위주로 건네는 것이 좋다.	×
8	면담 목적에 맞지 않더라도 다양한 질문을 준비해서 면담 시간을 확보해야 한다.	×	18	면담 대상자는 특별한 직업이 있는 사람 위주로 선정해야 한다.	×
9	면담 목적과 면담 대상자를 고려하여 면담 질문을 마련해야 한다.	○	19	면담 내용은 목적에 맞게 내용을 분석하고 정리한다.	○
10	질문을 마련할 때는 구체적인 답을 얻을 수 있도록 후속 질문을 준비한다.	○	20	면담을 마친 다음에는 기록한 내용을 바탕으로 면담에서 얻은 정보를 정리한다.	○

Tip 숨은그림찾기 활동의 결과는 124쪽에 제시된 짝구 그림입니다.

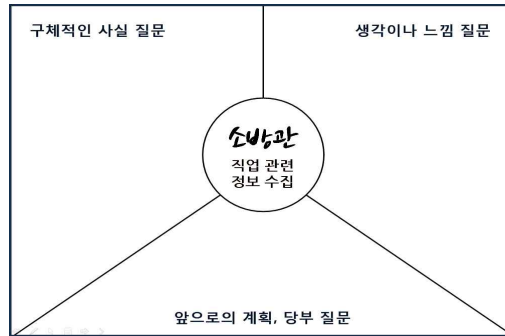
3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	8	8	8	8	8	8	8		
3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	8	8	8	8	8	8		
3	3	3	3	3	3	1	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	1	1	1	1	8	8	8	8	
3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	5	5	5	5	5	2	2	2	2	5	2	2	2	2	2	8	8	8	
3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	5	5	5	5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	8	8	8	
3	3	3	3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

활동 2

면담의 목적에 맞는 질문 만들기

활동 목표	면담의 목적에 맞는 질문을 마련할 수 있다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모둠)
준비물	전지(1/2), 포스트잇(4종류의 색), 네임펜(사인펜, 컴퓨터용 사인펜), 매직펜

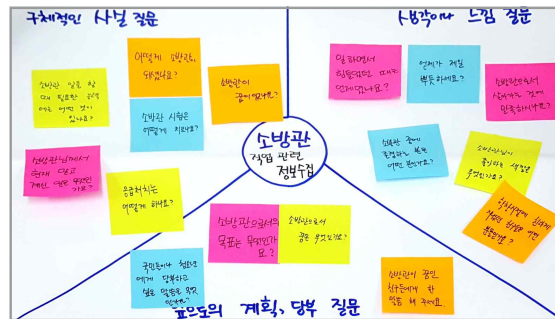
- 전지(1/2)와 4가지 색의 포스트잇을 모둠별로 배부받는다.
- 전지의 가운데에 동그라미를 그려 면담자(소방관)와 면담 목적(직업 관련 정보 수집)을 적고, 여백은 아래와 같이 삼등분하여 질문의 종류를 적는다.



△ 질문판 만들기

활동 방법

- 모둠원마다 각기 다른 색깔의 포스트잇을 나누어 가진 후, 네임펜(사인펜)을 이용하여 질문을 만든다.
 - 질문은 포스트잇 한 장에 하나씩 쓴다.
 - 한 명당 세 가지 종류의 질문을 2개 이상 쓴다.
- 모둠원들은 돌아가며 자신이 생각한 질문을 하나씩 읽고, 질문이 적힌 포스트잇을 해당 질문 영역에 붙인다.



△ 영역별로 질문 내용을 분류한 모습

- 모둠원들끼리 상의하여 분류된 질문을 재정리한다.
 - 면담 목적과 관련 없는 질문은 버리고, 질문을 순서대로 정리한다.
- 모둠별 결과를 발표하고 전체 공유한다.
- 교과서 본문(182쪽)에 제시된 질문 내용과 우리 모듬의 질문 내용을 비교하고 분석한다.

지도 방안

- 사전에 교과서 본문을 읽지 않고 수업에 참여할 것을 공지하여, 질문 내용을 생성하는 데 제한이 생기지 않게 한다.
- 가상의 인물을 설정하고 면담 목적에 맞게 면담 질문을 마련하는 과정을 통해 질문 만들기가 면담 과정에서 매우 중요한 역할을 깨닫게 한다.

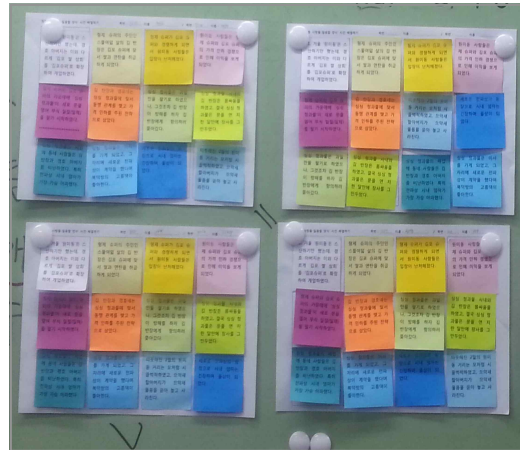
활동 목표	면담하기 과정에 따라 면담 내용을 정리할 수 있다.
활동 소개	교과서 본문 내용이 정리된 포스트잇을 면담 과정에 따라 순서대로 나열하면서 면담의 내용을 정리해 보는 활동이다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모듬)
준비물	교과서, 면담 내용이 인쇄된 포스트잇, 모듬 활동지, 자석

- ① 교사는 교과서 본문 내용(184~187쪽)을 적절하게 정리하여 이를 포스트잇에 인쇄한다.
 - 포스트잇 인쇄 방법은 130쪽에 제시되어 있다.
 - 총 8장의 포스트잇에 본문 내용을 정리한다. 면담의 ‘시작’과 관련하여 1장, ‘진행’과 관련하여 5장, ‘마무리’와 관련하여 2장으로 정리한다. 학생들에게 배부할 때는 순서를 섞어서 제공한다.
 - 8장의 포스트잇은 모두 다른 색깔로 준비한다.
- ② 모듬별로 모듬 활동지와 면담 내용이 인쇄된 포스트잇을 배부받는다.
- ③ 일정 시간(10분 정도) 동안 포스트잇의 내용을 읽어 보고, 모듬별로 상의하여 면담 과정 및 순서에 맞게 포스트잇을 활동지에 붙인다.
 - 교과서 182쪽의 내용을 참고하여 면담의 과정 및 순서를 알 수 있게 한다.
- ④ ‘정탐꾼 활동’을 통해 다른 모듬의 결과와 비교한다.

✓ 정탐꾼 활동 : 모듬 내에서 한 학생(정탐꾼)을 다른 모듬으로 보내어 다른 모듬의 결과물을 살펴보게 한다. 일정 시간이 지나면 정탐꾼은 자기 모듬에 돌아가서 자신이 본 내용을 이야기하고, 자기 모듬의 결과물과 비교하여 틀린 내용이 있으면 적절하게 수정한다.

활동 방법

- ⑤ 모듬 활동지를 완성하고 칠판에 결과물을 부착한다.
 - 포스트잇의 색을 모두 달리하였으므로, 모듬별로 순서가 적절한지 바로 평가할 수 있다.
- ⑥ 평가가 끝나면 각자 모듬의 결과물을 가지고 가서 교과서 본문과 비교한다.



△ 모듬 활동을 진행하는 학생들의 모습과 활동 결과물 예시

지도 방안

- 교과서의 내용을 미리 보지 않도록 지도하며, 모듬 활동 완료 후 교과서의 내용과 비교해 보게 한다.
- ‘정탐꾼’은 각 모듬에서 소극적으로 참여하는 학생으로 지정하여, 활동에 적극적으로 참여할 수 있는 기회를 제공한다.
- 포스트잇 색을 모두 달리하여 결과 확인을 용이하게 한다.

모둠 활동지

관련 단원	4-(2) 면담하기	소속	____학년 ____반 ____모둠
학습 주제	면담 과정 및 면담 질문에 따라 면담을 정리할 수 있다.	모둠원	

■ 면담 과정에 맞게 포스트잇을 붙이고 면담 내용을 정리해 봅시다.

<div style="border: 1px solid gray; width: 100%; height: 260px; background-color: #e0e0e0; margin-bottom: 10px;"></div> <p>면담 과정[시작] : _____</p>	⇒	<div style="border: 1px solid gray; width: 100%; height: 260px; background-color: #e0e0e0; margin-bottom: 10px;"></div> <p>면담 과정[진행] : _____</p>	⇒
<div style="border: 1px solid gray; width: 100%; height: 260px; background-color: #e0e0e0; margin-bottom: 10px;"></div> <p>면담 과정[진행] : _____</p>	⇒	<div style="border: 1px solid gray; width: 100%; height: 260px; background-color: #e0e0e0; margin-bottom: 10px;"></div> <p>면담 과정[진행] : _____</p>	⇒

면담 과정[진행] : _____



면담 과정[진행] : _____



면담 과정[마무리] : _____



면담 과정[마무리] : _____

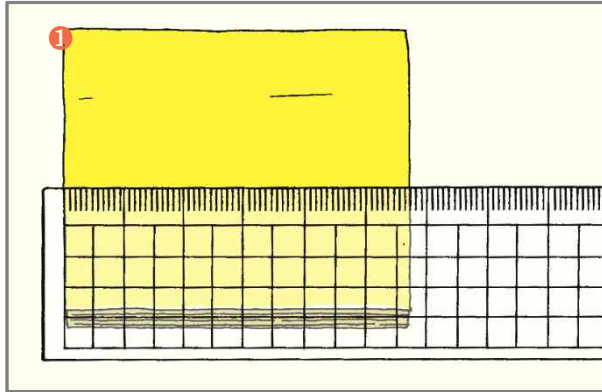
면담의 과정 정리

_____	⇨	_____
⇨ _____	⇨	_____
⇨ _____	⇨	_____
⇨ _____	⇨	_____

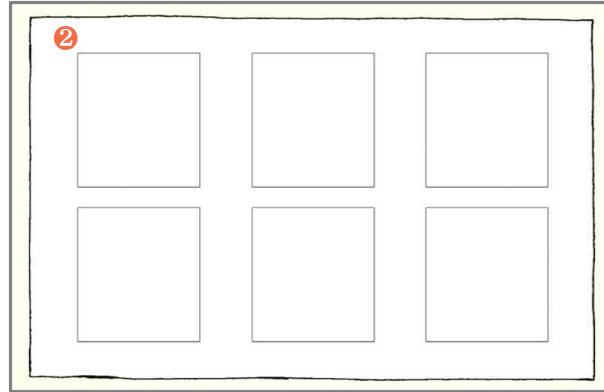
Tip

■ 포스트잇에 내용을 인쇄하는 방법

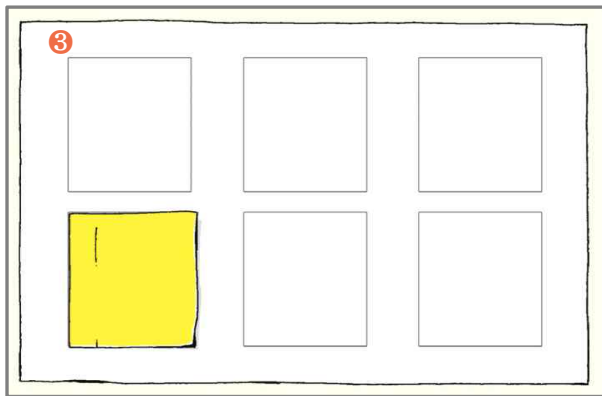
- 아래 방법대로 포스트잇에 면담 내용을 인쇄하여 학생들에게 제공합니다.



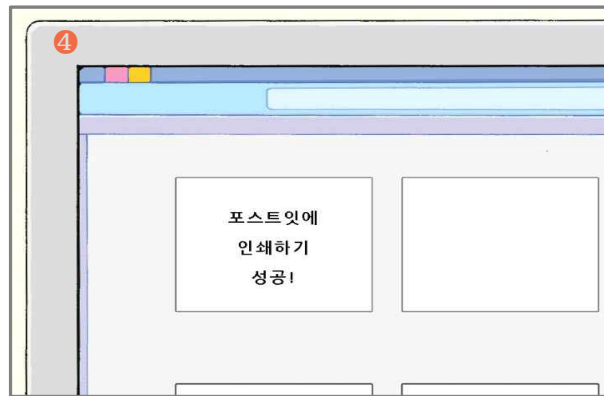
1. 포스트잇의 가로, 세로 크기를 측정합니다.



2. 한글 파일에서 포스트잇과 같은 크기의 표를 만들어서 출력합니다.



3. 출력한 2번 문서의 표 위에 포스트잇을 붙입니다.



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 목표	면담하기 과정에 따라 면담할 수 있다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모둠)
준비물	전지, 모둠 활동지, 펜, 휴대 전화(또는 녹음기)

활동 방법

- ① 모둠 활동지에 제시된 항목에 따라 면담을 준비한다.
- ② 자유학기 진로탐색활동 중 소그룹 진로 탐색과 관련하여, 관심 있는 직업에 따라 모둠을 편성하고 역할 분담을 한다.
 - 역할 분담: 약속 및 면담 진행(1명), 녹화 및 정리(1명), 발표 자료 정리(1명), 발표(1명)
- ③ 해당 직업에 대해 인터넷과 도서를 활용하여 자료를 수집하고, 면담 대상자를 선정한다.
- ④ 면담 대상자에게 연락하여 면담의 목적을 설명하고 면담을 요청한다.
 - 방문 일시도 함께 정하는 것이 좋다.
- ⑤ 면담을 위한 질문을 마련한다.
 - 면담 질문을 생성할 때에는 면담의 목적을 항상 염두에 두어야 함을 강조한다.
- ⑥ 방문일에 면담하기를 실시한다.
 - 준비한 질문을 면담 과정에 따라 차분히 물어본다.
 - 면담 대상자에게 예의를 갖춰 질문하고, 집중해서 듣는다.
 - 면담 대상자에게 양해를 구하고 녹음 또는 영상 녹화를 한다.
- ⑦ 면담 내용을 바탕으로, 발표 자료를 제작한다.
 - 발표 자료는 전지에 제작한다. 여유가 있으면 면담 장면을 UCC로 제작할 수도 있다.
- ⑧ 갤러리 워크를 통해 발표 자료를 공유한다.
 - 모둠원 중 1명은 발표를 담당하고, 나머지 3명은 갤러리 워크를 통해 다른 모둠의 발표문을 감상한다.
- ⑨ 갤러리 워크를 하고 돌아온 3명의 학생은 기억에 남는 모둠에게 포스트잇 평가를 한다.
 - 포스트잇 평가는 평가의 근거도 함께 작성해야 하기 때문에 스티커 평가에 비해 공정성을 확보할 수 있으며, 결과물에 붙은 포스트잇의 수량에 따라 평가 결과를 한눈에 알 수 있다.
- ⑩ 포스트잇 평가를 하는 동안 각 모둠에서 발표를 담당했던 학생들이 모여 자유 관람을 한다.



△ 갤러리 워크를 진행하는 학생들의 모습

지도 방안

- 자유학기 진로탐색활동과 연계하여 관심 있는 직업에 대한 정보를 얻어 꿈과 끼를 키우는 데 도움이 될 수 있도록 한다.
- 포스트잇 평가를 통해 적극적인 감상이 이루어질 수 있도록 한다.

모둠 활동지

관련 단원	4-(2) 면담하기	소속	____학년 ____반 ____모둠
학습 주제	관심 있는 직업의 정보 수집을 위해 면담 과정에 따라 면담할 수 있다.	모둠원	

■ 면담 준비하기

면담 목적 및 주제	면담 목적	자신이 관심 있는 직업에 대한 정보 수집		
	면담 주제			
면담 대상자	면담 대상자			
	면담 대상자 선정 이유			
	면담 일시와 장소			
	면담 대상자 관련 정보	이름		
		나이		
		하는 일		
특징				
질문 마련하기	시작			
	진행			
	마무리			

활동 평가지

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

■ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 면담의 목적 및 과정에 따라 면담을 진행할 수 있는가?			
	2. 면담에서 목적에 맞는 질문이 필요한 이유를 이해할 수 있는가?			
	3. 면담을 준비하고 진행하는 과정을 충분히 이해할 수 있는가?			
활동 참여도	활동 ① ‘숨은그림찾기’ 활동으로 면담 알아보기			
	활동 ② 면담의 목적에 맞는 질문 만들기			
	활동 ③ ‘포스트잇 면담하기’를 통해 면담의 과정 분석하기			
	활동 ④ 면담하고 발표하기			
느낀 점				

■ 상호 평가하기

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

교사 평가하기

1

독서와 연극

문학 읽기

학습 목표

- 갈등의 진행과 해결 과정에 유의하며 작품을 감상할 수 있다.
- 희곡의 갈등 양상을 이해하고 연극 활동을 할 수 있다.

01 갈등이 드러난 소설 읽기

이선희[서울여중]

-
- 소설에 드러난 갈등과 해결 과정 파악하기
 - 등장인물의 태도와 가치관 평가하기

02 갈등을 연극으로 표현하기

이선희[서울여중]

-
- 희곡의 갈등 양상 파악하기
 - 연극 활동 이해하기
 - 갈등이 잘 드러난 작품을 연극으로 공연하기

01

1. 독서와 연극

갈등이 드러난 소설 읽기

학습 목표 • 갈등의 진행과 해결 과정에 유의하며 작품을 감상할 수 있다.

거꾸로교실 흐름도

배움 준비

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

생각 기초

활동1 일상 속 갈등 경험 나누기

이 단원에서 알아야 할 핵심 개념과 연관되는 가벼운 사전 활동으로, 일상생활과 배움 내용을 연결하는 과정에서 자연스럽게 기본 개념을 이해할 수 있다.

활동2 어려운 단어, 그림으로 설명해요!

소설을 깊이 있게 이해할 수 있는 기초 사전 활동으로, 어려운 단어와 그 뜻을 여러 번 읽고 이를 직접 그림으로 표현하는 활동이다.

생각 심화

활동3 구성 단계별 키워드를 문장과 그림으로 표현하며 줄거리 이해하기

작 활동과 개별 활동을 통해 소설의 전체 줄거리를 이해하는 활동이다. 작과 함께 생각을 나누며 구성 단계별로 중심 내용을 이해한 후 이를 개별적으로 그림으로 표현해 봄으로써, 소규모 협력 활동을 경험하며 생각 심화 활동의 기초를 다질 수 있다.

활동4 주인공의 심리 그래프를 그리며 갈등의 진행과 해결 과정 분석하기

주인공을 중심으로 하여 사건을 순차적으로 정리하면서 갈등이 어떻게 진행되고 해결되는지 파악하고, 이에 대한 자신의 생각을 정리하는 활동이다. 협력 활동을 통해 넓은 안목에서 작품을 감상하고 내면화하는 활동을 수행할 수 있다.

생각 적용

활동5 등장인물이 갈등을 해결하는 방법에 대해 토의하기

[활동 4]에서 등장인물의 갈등 해결 방법에 대해 정리한 자신의 생각을 모둠 친구들과 나누면서 심화시키는 활동으로, 토의 활동을 통해 공동 사고를 긍정적으로 경험하고 문학 작품을 깊이 있게 감상할 수 있다.

배움 정리

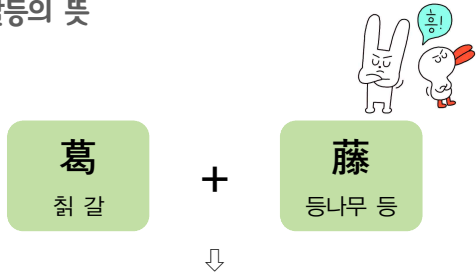
- ▶ 학습 확인 이번 단원에서 배운 내용을 키워드 중심으로 언급하며 정리한다.
- ▶ 개별, 모둠별 활동지 제출 개별, 모둠별 활동지 및 결과물을 제출하면 피드백을 해 준다.

지도상의 유의점

- 학생들이 자신의 삶과 학습 내용을 지속적으로 연계할 수 있도록 지도한다.
- 모둠 공유 활동에서는 자신의 생각과 느낌을 편안하게 말할 수 있도록 긍정적이고 허용적인 분위기를 조성한다.

다독영상 주요 내용

1 갈등의 뜻



취과 등나무가 서로 얽히는 것과 같이, 어떤 사건이나 대상에 대해 인물들의 입장이 서로 달라 대립하는 것

2 갈등의 역할

- 주제를 명확히 드러냄.
- 글의 전개에 긴장감을 더해 줌.
- 인물의 성격을 뚜렷하게 부각함.
- 갈등의 해결 과정을 통해 주제를 드러냄.
- 독자의 흥미를 불러일으키고 극적 효과를 높임.
- 인물이 어떤 일을 벌일 수밖에 없는 필연성을 부여하여 현실감을 줌.

3 갈등의 종류_내적 갈등



- 한 인물의 마음속에서 일어나는 갈등
- 개인 내면의 상반되거나 분열된 심리가 원인이 되어 겪는 인물의 고민과 근심

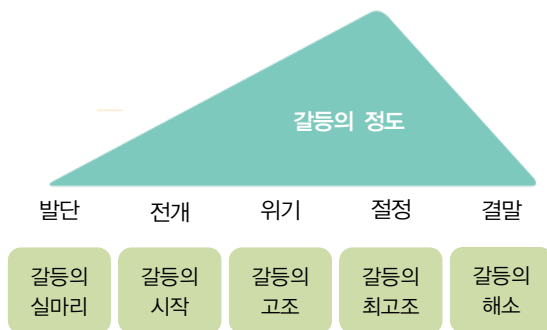
4 갈등의 종류_외적 갈등 ①

인물 - 인물		인물들 사이의 이해관계나 가치관의 차이로 인한 갈등
인물 - 사회		인물이 사회의 윤리나 제도 등과 충돌하여 발생하는 갈등

5 갈등의 종류_외적 갈등 ②

인물 - 운명		인물이 주어진 운명을 벗어나려 함으로써 겪는 갈등
인물 - 자연		인물이 자연환경의 위력과 부딪쳐 싸우면서 겪는 갈등

6 소설의 사건 전개에 따른 갈등의 정도



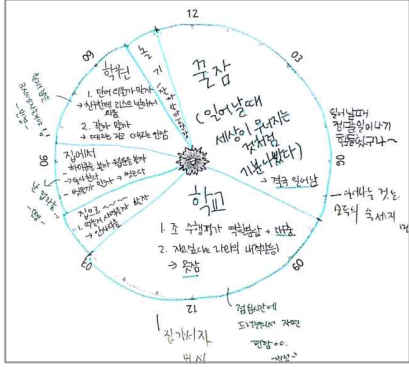
활동 1

일상 속 갈등 경험 나누기

활동 목표	이 단원에서 학습해야 할 주요 개념에 대해 가볍게 접근해 보는 활동으로, 디딤영상에서 익힌 기초 개념을 일상생활 경험과 연결하는 과정을 통해 배움 내용과 자신의 삶을 연결시킬 수 있다.
활동 유형	개별 활동 + 모둠 활동 (4인 1모듬)
준비물	개별 활동지 1~2(갈등 일과표, 갈등 비주얼싱킹), 색연필, 색 사인펜 등

[갈등 일과표를 만들고 공유하기]

- 하루 24시간 동안 자신이 만나는 크고 작은 갈등 중 친구와 공유하고 싶은 갈등을 떠올려 보고, '개별 활동지 1'에 갈등 일과표를 작성한다.
- 갈등 일과표를 작성할 때는 무엇과 무엇 중에서 갈등하는지, 그 갈등 상황에서 어떤 의사 결정을 했는지 구체적으로 밝힌다.
- 모든 모듬원이 갈등 일과표를 완성하면, 활동지를 서로 돌려 읽으며 갈등 경험을 공유한다.
- 친구의 갈등 경험을 읽은 후 각 상황별로 친구가 처한 상황이나 의사 결정에 대해 조언, 위로, 공감 등이 담긴 댓글을 남겨 준다.

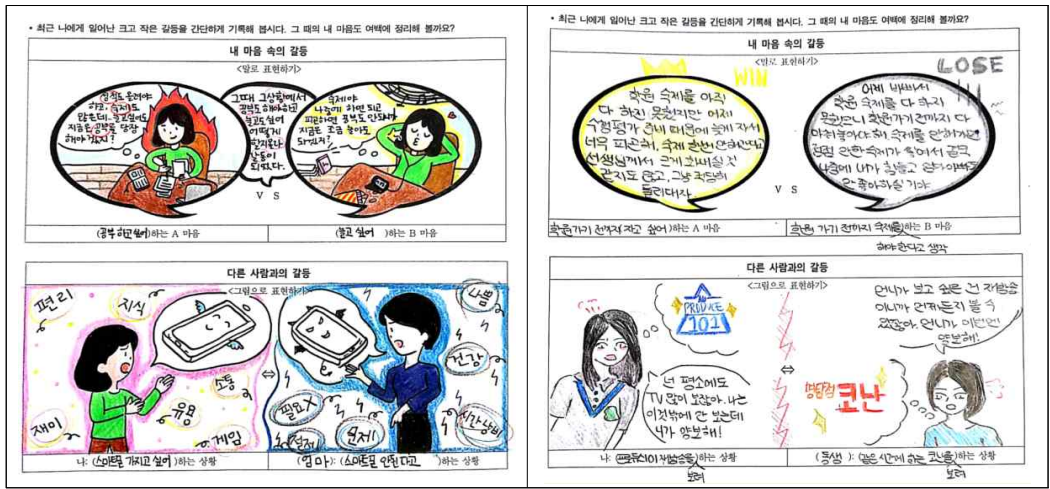


△ 친구와 공유한 갈등 일과표

[비주얼싱킹으로 갈등 대화 & 장면 표현하기]

- 갈등 일과표에서 살펴본 자신의 갈등 중에서 가장 자신의 마음에 남았던 갈등 2개를 선택한다.
 - 디딤영상의 내용과 연결하여 '내 마음속 갈등(내적 갈등)'과 '다른 사람과의 갈등(외적 갈등)'을 각각 1개씩 선택하게 한다.
- 비주얼싱킹 활동으로, 갈등 장면을 글과 그림으로 구체화시켜 '개별 활동지 2'에 표현해 본다.
- 모든 모듬원이 비주얼싱킹 활동을 마치면, 활동지를 서로 돌려 읽는다.
- 포스트잇에 공감, 위로, 조언 등의 말을 적어 친구의 활동지에 붙여 주고, 인상적인 내용을 쓰며 활동을 마무리한다.

활동 방법



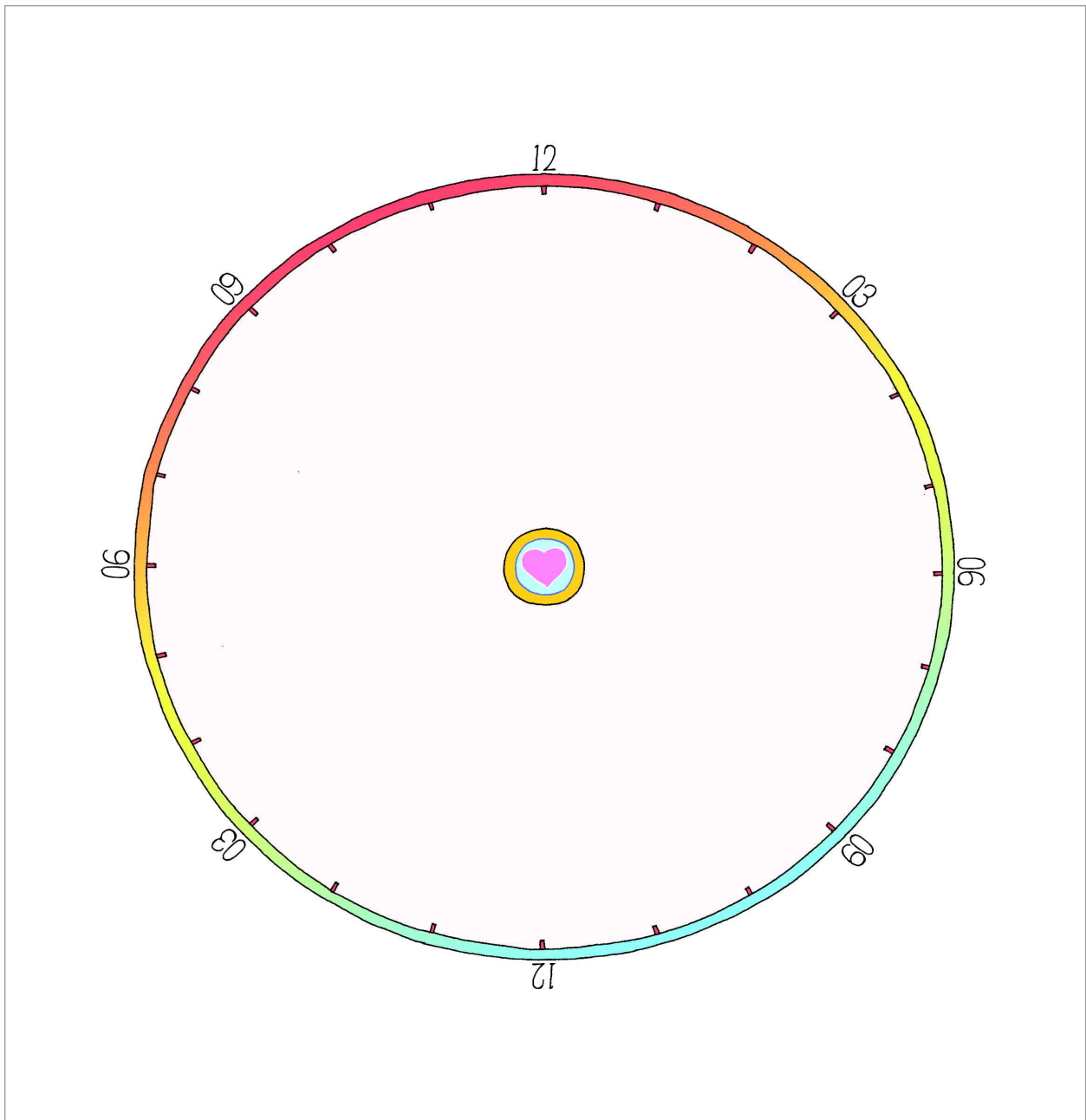
△ 비주얼싱킹으로 갈등 대화 & 장면 표현하기

지도 방안	시간적 여유가 있을 경우 '갈등 대화 & 장면 표현하기'는 다른 모듬과 공유할 수도 있다.
--------------	--

개별 활동지 1

관련 단원	1 - (1) 갈등이 드러난 소설 읽기	소속	___학년 ___반 ___번
학습 주제	일상생활 속 갈등 경험을 말하고 표현할 수 있다.	이름	

- ① 자신의 하루 일과를 돌아보고, 크고 작은 갈등 경험을 일과표에 간단하게 기록해 봅시다.
- ② 당시 상황에서의 자신의 마음도 여백에 함께 정리해 봅시다.
- ③ 정리 후 우리 모둠 친구들과 서로 돌려 읽으며 갈등 경험을 나누어 봅시다. 이때 예쁜 말풍선에 친구에게 공감, 위로, 조언하는 말을 적어 주세요.



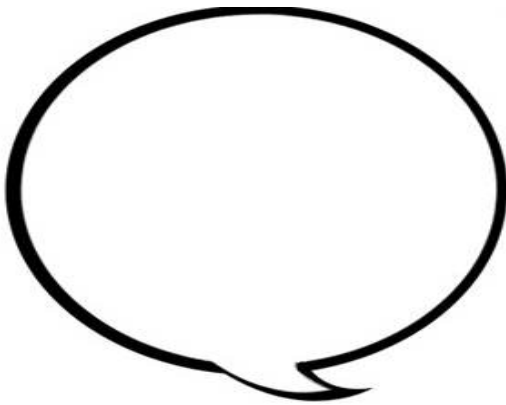
개별 활동지 2

관련 단원	1-(1) 갈등이 드러난 소설 읽기	소속	___학년 ___반 ___번
학습 주제	일상생활 속 갈등 경험을 말하고 표현할 수 있다.	이름	

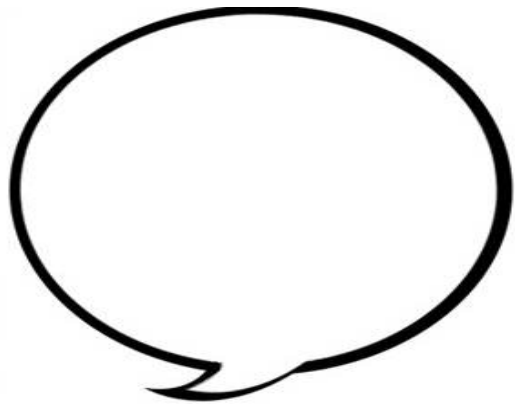
■ 최근 자신에게 일어난 크고 작은 갈등을 간단하게 기록해 봅시다. 그때의 자신의 마음도 여백에 함께 정리해 봅시다.

내 마음속의 갈등

<말로 표현하기>



VS



()하는 A 마음	()하는 B 마음
------------	------------

다른 사람과의 갈등

<그림으로 표현하기>

⇔

나: ()하는 상황	(): ()하는 상황
-------------	---------------

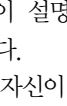
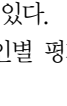
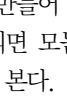
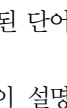
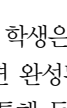
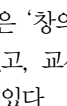
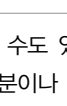

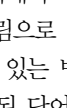
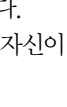
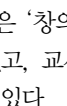
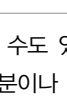

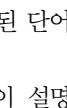
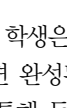
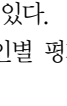
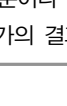

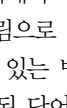
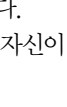
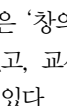
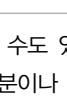

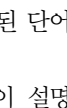
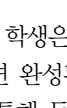
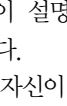
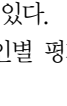
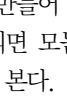
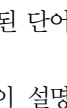
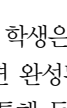
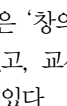
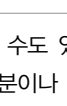

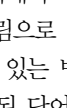
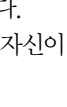
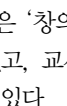
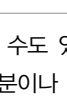

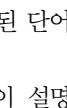
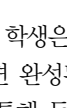
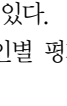
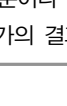

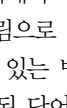
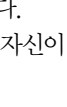
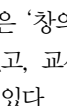
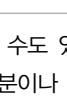

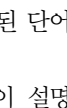
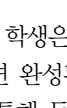
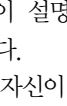
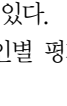
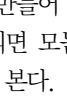
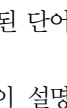
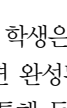
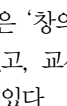
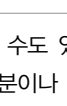

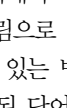
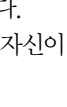
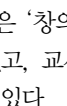
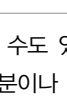

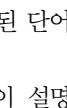
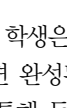
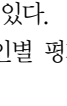
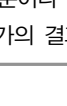

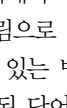
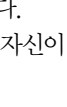
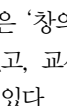
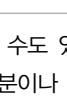

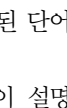
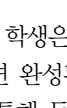
■ 모둠 친구들과 서로 돌려 읽으며 갈등 경험을 나누어 봅시다. 친구에게 공감, 위로, 조언하는 말을 포스트잇에 적고 친구의 활동지에 붙여 주세요.

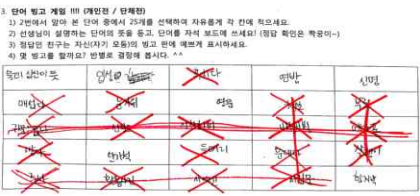
■ 모둠 친구들의 갈등 경험 중 가장 인상적인 갈등을 적고 그 이유도 함께 써 봅시다.

가장 인상적인 갈등은?	그 이유는?

활동 2 어려운 단어, 그림으로 설명해요!

활동 목표	텍스트를 깊이 있게 이해하기 위한 가장 기초적인 활동으로, 어려운 단어의 의미를 정확하게 이해하여 텍스트를 읽을 준비를 할 수 있다.
활동 소개	읽기의 기초를 다지는 활동으로, 어려운 단어의 뜻을 여러 번 읽고 이를 이미지로 표현하는 과정에서 단어의 의미를 정확하게 이해할 수 있다. 또한 빙고 게임으로 간단하게 이해 정도를 확인하면서 오개념이 있을 경우 이를 수정할 수 있다.
활동 유형	개별 활동 + 모둠 활동 (4인 1모듬)
준비물	개별 활동지, 색연필, 색 사인펜, 자석 보드 등

활동 방법	<p>① 개별 활동지를 배부하고 기본 활동과 선택 활동의 활동 방법을 안내한다.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>✓ 기본 활동: 교과서에서 제시하는 어려운 단어와 그 뜻을 그림으로 설명하는 활동</p> <p>✓ 선택 활동: 교과서에서 제시하는 어려운 단어 외에 자신이 어렵다고 느끼는 단어와 그 뜻을 그림으로 설명하는 활동</p> </div> <p>② 기본 활동은 모든 학생들이 필수적으로 하는 활동이며, 교과서에서 제시하는 단어 중 각자 자신이 그림으로 설명하기 쉬운 단어, 혹은 꼭 설명하고 싶은 단어를 선택하여 활동한다.</p> <p>③ 선택 활동을 할 때는 교사의 노트북, 태블릿 PC, 학생의 스마트폰 등을 제공하여 학생들이 해당 정보를 수집하기 쉬운 환경을 만들어 준다.</p> <p>④ 그림이 모두 완성되면 모듬원끼리 돌려보며 그림이 나타내는 단어를 맞춰 본다. 또한 잘못된 부분이나 어색한 부분이 있으면 상의해서 수정한다.</p> <p>⑤ 어려운 단어를 그림으로 설명하는 활동이 끝나면 개별 활동지의 아래쪽에 있는 빙고 게임을 시작한다.</p> <p>⑥ 위 활동에서 알게 된 단어 중 16개를 선택하여 자유롭게 칸에 적는다.</p> <p>⑦ 선생님(혹은 친구)이 설명하는 단어의 뜻을 듣고, 단어를 자석 보드에 쓴다.</p> <p>⑧ 답을 맞힌 학생은 자신이 만든 빙고판에 해당 단어가 있으면 표시한다.</p> <p>⑨ 총 네 줄이 완성된 학생은 '빙고!'를 외친다.</p> <p>⑩ 모든 활동이 끝나면 완성된 개별 활동지를 칠판에 부착한 후 스티커 투표를 통해 동료 평가를 받는다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 동료 평가 항목은 '창의성, 정확성, 성실성 등' 다양하게 설정할 수 있고, 교사가 설정할 수도 학생들이 스스로 설정할 수도 있다. - 동료 평가는 개인별 평가를 할 수도, 단어별 평가를 할 수도 있다. 	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <th>단어</th> <th>그림으로 설명해요</th> <th>단어</th> <th>그림으로 설명해요</th> </tr> <tr> <td>사이렌</td> <td></td> <td>주사(主要)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>불고기</td> <td></td> <td>반항</td> <td></td> </tr> <tr> <td>왕진이 뜻</td> <td></td> <td>부로</td> <td></td> </tr> <tr> <td>사탕분</td> <td></td> <td>말다</td> <td></td> </tr> <tr> <td>차세대</td> <td></td> <td>경대놀이</td> <td></td> </tr> <tr> <td>인기척</td> <td></td> <td>메사로</td> <td></td> </tr> <tr> <td>영문</td> <td></td> <td>죽이다</td> <td></td> </tr> <tr> <td>눈겨워</td> <td></td> <td>매가온</td> <td></td> </tr> <tr> <td>입성</td> <td></td> <td>계제</td> <td></td> </tr> <tr> <td>활동사진</td> <td></td> <td>살롱이</td> <td></td> </tr> <tr> <td>웃박다</td> <td></td> <td>내뉘다</td> <td></td> </tr> <tr> <td>선명</td> <td></td> <td>문대다</td> <td></td> </tr> <tr> <td>배신다</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>3. 단어 빙고 게임 !!! (개인별 / 단체별)</p> <p>1) 2번에서 알아 본 단어 중에서 25개를 선택하여 자유롭게 각 칸에 적으세요.</p> <p>2) 선생님이 설명하는 단어의 뜻을 듣고, 단어를 자석 보드에 쓰세요! (동일 확인은 확인하지)</p> <p>3) 해당칸에 알맞은 사인이기 오동태 빙고 판에 깨끗하게 표시하세요.</p> <p>4) 몇 빙고를 할까요? 반말로 끝말해 봅시다. ^^</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>동리</td> <td>신비</td> <td>다</td> <td>반반</td> <td>신비</td> </tr> <tr> <td>매신</td> <td>다</td> <td>반반</td> <td>신비</td> <td>신비</td> </tr> <tr> <td>다</td> <td>반반</td> <td>신비</td> <td>신비</td> <td>신비</td> </tr> <tr> <td>다</td> <td>반반</td> <td>신비</td> <td>신비</td> <td>신비</td> </tr> <tr> <td>다</td> <td>반반</td> <td>신비</td> <td>신비</td> <td>신비</td> </tr> </table>	단어	그림으로 설명해요	단어	그림으로 설명해요	사이렌		주사(主要)		불고기		반항		왕진이 뜻		부로		사탕분		말다		차세대		경대놀이		인기척		메사로		영문		죽이다		눈겨워		매가온		입성		계제		활동사진		살롱이		웃박다		내뉘다		선명		문대다		배신다				동리	신비	다	반반	신비	매신	다	반반	신비	신비	다	반반	신비	신비	신비	다	반반	신비	신비	신비	다	반반	신비	신비	신비
	단어	그림으로 설명해요	단어	그림으로 설명해요																																																																															
사이렌		주사(主要)																																																																																	
불고기		반항																																																																																	
왕진이 뜻		부로																																																																																	
사탕분		말다																																																																																	
차세대		경대놀이																																																																																	
인기척		메사로																																																																																	
영문		죽이다																																																																																	
눈겨워		매가온																																																																																	
입성		계제																																																																																	
활동사진		살롱이																																																																																	
웃박다		내뉘다																																																																																	
선명		문대다																																																																																	
배신다																																																																																			
동리	신비	다	반반	신비																																																																															
매신	다	반반	신비	신비																																																																															
다	반반	신비	신비	신비																																																																															
다	반반	신비	신비	신비																																																																															
다	반반	신비	신비	신비																																																																															
지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 개별 활동으로 진행할 수도 있지만 단어를 그림으로 표현하는 것이 쉽지 않은 활동이므로, 모듬별로 진행하여 모듬원끼리 어려운 부분이나 궁금한 사항이 있으면 서로서로 상의하여 도울 수 있게 하는 것이 좋다. • 필요한 경우, 동료 평가의 결과는 개인 포트폴리오 수행 평가와 연계할 수도 있다. 																																																																																		



△ 활동지 결과물 (예시: <흰 종이수염>)



△ 스티커로 동료 평가를 하는 학생들

개별 활동지

관련 단원	1-(1) 갈등이 드러난 소설 읽기	소속	____학년 ____반 ____번
학습 주제	어휘의 뜻을 정확하게 알고, 소설을 읽을 수 있다.	이름	

■ 그림으로 단어의 의미 표현하기

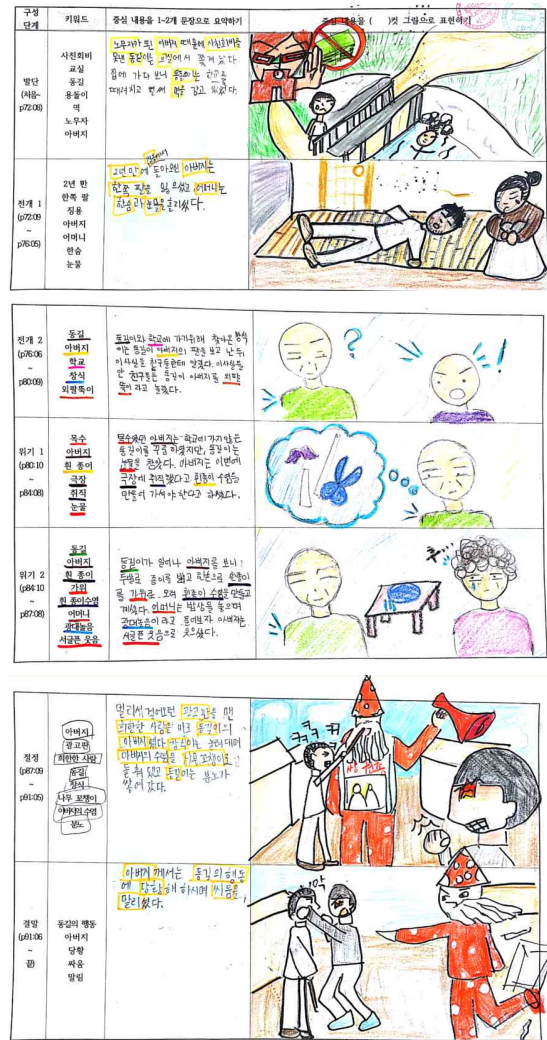
- 제시된 4개의 단어 중에서 2개씩을 선택하여 그림으로 그 의미를 표현해 봅시다.
- 빈칸에는 자신이 더 알고 싶은 단어를 써 보고 그림으로 그 의미를 표현해 봅시다.

단어	그림으로 설명해요.	단어	그림으로 설명해요.
중문(中門)		무춤하다	
안반		추군추군하다	
빈탕		다리오금	
도시(都是)		풍기다	
등구미		파(罷)하다	
주뻐주뻐하다		조지다	
행길		붓장	
덥적덥적		뺏심	
뒤뚱		들창	
여의다		수신(修身)	
남루(襤褸)하다			
동			
금			
느물다			
판장(板牆)			
빈지			

■ 단어 빙고 게임

- 위에서 알아본 단어 중에서 16개를 선택하여 자유롭게 아래 칸에 적어 보세요.
- 선생님(혹은 친구)가 설명하는 단어의 뜻을 듣고, 단어를 자석 보드에 써 봅시다.
- 정답을 맞힌 후, 해당 단어가 자신의 빙고판에 있으면 표시하세요.
- 네 줄이 완성되면 ‘빙고!’를 외쳐 보세요.

<p>활동 목표</p>	<p>키워드를 조합하여 문장을 완성하고 그림으로 시각화하면서 구성 단계별 중심 내용과 전체 줄거리를 파악할 수 있다.</p>
<p>활동 소개</p>	<p>교사가 제시한 구성 단계별 키워드를 짝과 협력하여 1~2개의 문장으로 만들고, 이를 개별적으로 시각적 이미지로 표현하면서 소설의 전체 줄거리를 이해하는 활동이다. 이 활동은 가장 작은 규모의 협력 활동(짝 활동)을 개별 활동과 연결하여 수행하는 활동으로, 복잡하지 않은 내용을 분석하거나 조합해야 할 경우에 적용하면 유용하다.</p>
<p>활동 유형</p>	<p>짝 활동 + 개별 활동</p>
<p>준비물</p>	<p>A4 용지, 색연필, 색 사인펜 등</p>
<p>활동 방법</p>	<ol style="list-style-type: none"> 소설의 각 구성 단계를 교과서에 표시한다. 교사는 구성 단계별 키워드를 칠판에 적는다. <ul style="list-style-type: none"> 발단: 문기, 심부름, 착각, 거스름돈, 고깃간 주인 전개: 문기, 수만어, 삼촌, 돈, 남은 돈, 꾸중, 고깃간집 안마당 위기: 돈, 협박, 수만어, 문기, 점순이, 누명 절정: 죄책감, 문기, 교통사고 결말: 고백, 병원, 문기, 삼촌, 잘못 나란히 앉은 짝끼리 한 팀이 되어 교사가 제시한 구성 단계별 키워드를 연결하여 중심 문장을 만든다. <ul style="list-style-type: none"> 만들어진 중심 문장에서 키워드는 색연필이나 색 사인펜을 활용하여 표시한다. 중심 문장의 내용을 담을 수 있는 그림(이미지)으로 구성 단계별 장면을 표현한다. 중심 문장과 그림(이미지)을 다른 팀에게 서로 설명하며 공유한다.
<p>지도 방안</p>	<ul style="list-style-type: none"> 활동 결과를 전체 학급이나 다른 학급과 공유한 후 상호 평가할 수도 있다. 전체 줄거리를 협력적으로 이해하는 활동이 중심이 되어야 하므로, 지나치게 화려한 시각화에 치중하지 않도록 안내한다.



△ 활동 결과물 (예시: <흰 종이수염>)

활동 목표	사건을 순차적으로 살펴봄으로써 주인공의 심리를 파악한 후, 갈등의 진행과 해결 과정을 분석하고 이에 대한 자신의 생각을 말할 수 있다.
활동 유형	모둠 활동 (4인 1모둠) + 개별 활동
준비물	개별 활동지, 색연필, 색 사인펜 등

- ① 개별 활동지를 배부받는다.
 - 모둠 활동에서 논의된 내용을 그때그때 개별 활동지에 정리해야 함을 미리 고지한다.
 - 개별 활동지에 제시된 마지막 질문인 '나의 평가는?'에는 각자 자신의 생각을 정리하게 한다.
- ② 모둠원들은 주인공 '문기'를 중심으로 전체 사건을 파악한다.
- ③ 주인공의 감정과 심리를 파악할 수 있는 사건을 각자 한두 개씩 말한다.
- ④ ③을 바탕으로 전체 사건 중 주인공의 감정과 심리가 잘 드러나는 사건을 6개 정도로 선정한다.
- ⑤ 6개의 사건을 사건 발생 순서에 따라 개별 활동지의 ①~⑥에 배치한다.
- ⑥ 각 사건 속 인물의 심리 상태를 점과 선으로 표시하여 그래프를 완성하고, 그렇게 표시한 이유를 각각 설명한다.
- ⑦ 사건 속에 갈등이 나타나는 경우, 그 유형도 함께 분석한다.
- ⑧ 소설 속에서 갈등이 어떻게 해결되었는지 의견을 나누며 파악한다.
- ⑨ 개별 활동지에 제시된 마지막 질문인 '나의 평가는?'에 각자 자신의 생각을 정리하며 활동을 마무리한다.

활동 방법

▲ 주인공 '문기'에 관한 주요 사건과 이 사건 속에서 인물의 심리를 정리해 봅시다.

주요 사건	감정 표시 이유
<예시> 아버지가 심통에 물러간 뒤 원만 할뿐이 어떻게 된 줄임이는 사건희비를 내지 못해 교실에서 혼자 노는다.	학교에 계속 다니며 돌은 자립도 되고 심은 통김이 는 어려운 형편 때문에 사건희비를 내지 못해서 학교에서 홀로노는 것이 많이 속상하고 괴롭다.
① 아버지가 정복이 편지와 편지 두 장은 형편이 어떻게 된 줄임이는 사건희비를 내지 못해 교실에서 혼자 노는다.	돌은 배움하고 아버지가 편지 두 장만 받았도 통김이내 권리하여 감이내, 씩남이 더
② 아버지가 돌아왔다	아버지가 돌아왔는 것만으로도 아버지가 돌아왔는 것만으로도
③ 할머니가 동생에게 '외갓집이 세계' 라며 보인다.	아버지가 집에 있는 것도 사실인데 아버지가 돌아오니 더
④ 아버지가 수업을 열었다.	아버지가 돌아왔는 것이
⑤ 할머니가 아버지의 편지 수첩을 나눠 준걸까는 모르는 것	아버지가 편지 수첩을 나눠 준 걸까는 모르는 것
⑥ 아버지가 편지 수첩을 나눠 준걸까는 모르는 것	아버지가 편지 수첩을 나눠 준 걸까는 모르는 것

▲ 주인공 '동길'에 관한 주요 사건과 이 사건 속에서 인물의 심리를 정리해 봅시다.

주요 사건	감정 표시 이유
<예시> 아버지가 심통에 물러간 뒤 원만 할뿐이 어떻게 된 줄임이는 사건희비를 내지 못해 교실에서 혼자 노는다.	학교에 계속 다니며 돌은 자립도 되고 심은 통김이 는 어려운 형편 때문에 사건희비를 내지 못해서 학교에서 홀로노는 것이 많이 속상하고 괴롭다.
① 아버지가 정복이 편지와 편지 두 장은 형편이 어떻게 된 줄임이는 사건희비를 내지 못해 교실에서 혼자 노는다.	아버지가 편지 수첩을 나눠 준 걸까는 모르는 것
② 아버지가 돌아왔다	아버지가 돌아왔는 것만으로도 아버지가 돌아왔는 것만으로도
③ 할머니가 동생에게 '외갓집이 세계' 라며 보인다.	아버지가 집에 있는 것도 사실인데 아버지가 돌아오니 더
④ 아버지가 수업을 열었다.	아버지가 돌아왔는 것이
⑤ 할머니가 아버지의 편지 수첩을 나눠 준걸까는 모르는 것	아버지가 편지 수첩을 나눠 준 걸까는 모르는 것
⑥ 아버지가 편지 수첩을 나눠 준걸까는 모르는 것	아버지가 편지 수첩을 나눠 준 걸까는 모르는 것

△ 주인공의 심리 그래프 결과물 (예시: <흰 종이수염>)

지도 방안

- 6개의 사건이 각 모둠마다 다를 수 있으므로 이를 공유하는 활동을 할 수도 있다.
- 동일한 사건을 찾은 경우라도 모둠마다 인물의 감정이나 심리를 해석하는 세부 결과가 다를 수 있으므로, 공유하는 과정에서 상호 질의·응답을 통해 서로의 분석 결과를 이해할 수 있도록 배려한다.
- 갈등의 유형을 분석한 결과에서 오류가 있는 경우는 교사가 반드시 정정해 주도록 한다.

개별 활동지

관련 단원	1-(1) 갈등이 드러난 소설 읽기	소속	____학년 ____반 ____번
학습 주제	갈등의 진행과 해결 과정을 파악할 수 있다.	이름	

- 모둠 친구들과 함께 주인공 '문기'가 겪은 주요 사건과 그에 따른 인물의 심리를 정리해 봅시다.

좋음	
나쁨	

① ② ③ ④ ⑤ ⑥

주요 사건	예 숨겨 둔 물건이 없어져서 문기는 자꾸 초초해진다.					
감정 표시 이유	예 가족에게 멋뻐하게 보여줄 수 있는 물건이 아니라서 감추었는데 그것이 없어졌고, 누가 가져갔는지도 모르기 때문에					
갈등이 있다면 그 유형은?						
갈등의 해결 과정은?						
나의 평가는?						

활동 5

등장인물이 갈등을 해결하는 방법에 대해 토의하기

활동 목표	등장인물의 갈등 해결 방법에 대해 토의하고, 이를 바탕으로 나의 생각을 정리하여 표현할 수 있다.
활동 유형	개별 활동 + 모둠 활동(4인 1모듬)
준비물	개별 활동지, 모듬 활동지, 색연필, 색 사인펜 등

[개별 활동]

- 1 개별 활동지를 받은 후, <하늘은 맑건만>에서 드러난 갈등 중 가장 인상적인 갈등 장면을 하나를 고른다.
- 2 자신이 고른 갈등 장면을 한 문장으로 요약하여 정리한다.
- 3 갈등의 원인, 상황, 등장인물의 감정과 심리 등이 잘 드러나도록 그림으로 표현한다.
- 4 갈등이 어떻게 해결되었는지, 그 해결 방법이 옳았는지에 대한 내 생각을 이유와 함께 정리한다.
- 5 올바른 해결 방법을 찾기 위한 토의 주제를 각자 구체적인 문장으로 적는다.

[모듬 활동]

- 1 개별 활동이 마무리되면 모듬원끼리 모여서 각자 자신이 정한 토의 주제에 대해 설명한다.
- 2 모듬원끼리 논의를 통해 하나의 갈등 장면과 토의 주제를 최종 선정한다.
- 3 최종 선정된 갈등의 '주제, 원인, 소설 속 해결 방법, 모듬원이 각자 생각하는 해결 방법, 우리 모듬이 합의한 해결 방법과 그 이유'에 대해 생각을 나누고 정리한다.
- 4 모듬별로 발표한 후 질의·응답하며 생각을 공유하고, 가장 인상적인 해결 방안을 선정한다.
 - 모듬별 활동 결과를 공유할 때는 갤러리 워크(우리 모듬 2인: 설명과 답변하기 / 다른 모듬 2인: 질문과 또 다른 대안 제시하기)나 전시 활동(포스트잇 댓글로 생각 공유하기)으로 진행할 수 있다. 여유가 된다면 스티커 투표를 통해 모듬 간 상호 평가를 함께 실시하는 것이 좋다.
- 5 등장인물 중 한 명을 선택하여, 그 인물에게 공감, 위로, 조언, 격려 등의 마음을 담아 메시지로 작성하며 활동을 마무리한다.

활동 방법

갈등 장면을 한 문장으로 정리

아더지가 바쿠에게 나비를 잡아 경련에게도 가져가고 죽였는

< 갈등 장면을 인상적인 1곳, 그림으로 >

이 사건의 갈등은 해결되었는가?

YES NO

갈등의 해결 방안은 옳았는가?
(인정하는 것은 칭찬(선) 후 쓰세요)

옳았다면 그 이유는?
 옳지 않았다면 그 이유는?
 아무런 사안 현면 반쯤이라도 경련이의 잘못은 생각도 안하고 세우만 죽였는 것 잘못된 행동이다.
바쿠

옳지 않았을 경우 →
 현면의 태도
 해결 방법

올바른 갈등 해결 방법은 무엇일까?
 바쿠의 잘못된 행동과 경련이의 잘못된 행동을 논리 구하고, 바쿠에게 구직을 해도 바쿠의 잘못만 돌리기 말고 쉼과 잘한 점 모두 다 말해주어야 할다, 또, 그 자상한 목소리로 바쿠를 설득해야 한다.

토의 주제를 한 문장으로 만들어 표시!!! ^^

내 생각	아더지가 바쿠에게 나비를 잡아 경련에게도 가져가자? 구직은 잘못은 반쯤은 현면으로 바쿠는 잘못이 없다.	우리 모듬 생각	아더지와 바쿠의 갈등을 어떻게 해결할 수 있는가?
------	--	----------	-----------------------------

△ 개별 활동 결과물 (예시: <나비를 잡는 아버지>)

누구의 갈등 상황인가요?	무엇 때문에 갈등하나요?	그래서 어떻게 해결했나요?
바쿠와 아버지	아버지든 경련에게 나비를 잡아가고 그리고, 바쿠는 그럭저럭 싫어 배를 잡고 옹고 비만. 아버지 바쿠의 의견 모두 갈등이 생겼다.	아버지가 바쿠에게 나비를 잡으라고 했지만 바쿠를 잡지 않나서 올바른 방법으로 해결되었다.
반역 나는?	우리 모듬의 생각은?	우리는 왜 그렇게 생각했나요?
내가 만약 이해하려면 경련이의 잘못과 바쿠의 잘못을 다 말해주고, 바쿠에게 우리 같이 걸을, 가서 말해주고, 잘 타실의 나비를 잡자고 하고 바쿠를 잡는다면 그럭저럭이고 말한다. 바쿠에게 위협사정이라 이해가 안된다. 바쿠가.	아버지는 바쿠와 경련이의 갈등을 말해주고, 우리가 집안사정은 알지 않지만, 경련에게 말하든 필요는 없다고 말한다. 그러나 우리가 저금 먹고 살기 위해서는 어쩔수없다. 말한다. 바쿠가 온나를 갈로 걸수 있게 도와 준다. 바쿠가.	왜 아버지가 바쿠의 갈등은 모듬에게 해결하러하러.

△ 모듬 활동 결과물 (예시: <나비를 잡는 아버지>)

지도 방안 각 모듬이 토의한 결과를 바탕으로, 갈등을 해결하는 연극 활동으로 이어서 진행할 수도 있다.

개별 활동지

관련 단원	1-(1) 갈등이 드러난 소설 읽기	소속	___학년 ___반 ___번
학습 주제	등장인물이 갈등을 해결하는 방식에 대해 나의 생각을 말할 수 있다.	이름	

- <하늘은 맑건만> 속에서 가장 인상적인 갈등 장면과 그 해결 방법을 적어 봅시다.

가장 인상적인 갈등 장면을 한 문장으로 적기	
--------------------------	--

<갈등 장면을 한 컷 그림으로 표현하기>

이 사건의 갈등은 해결되었는가?

YES! ↓

↓ NO!

<p>갈등의 해결 방안은 옳았는가? (해당하는 곳에 체크(✓)한 후 쓰세요.)</p> <p><input type="checkbox"/> 옳았다면 그 이유는? <input type="checkbox"/> 옳지 않았다면 그 이유는?</p>

<p>올바른 갈등 해결 방법은 무엇일까?</p>

옳지 않았을 경우
⇒
현명한 해결 방법

- 토의 주제를 한 문장으로 만들어 보자.

내 생각		우리 모둠 생각	
------	--	----------	--

모둠 활동지

관련 단원	1-(1) 갈등이 드러난 소설 읽기	소속	____학년 ____반 ____모둠
학습 주제	등장인물이 갈등을 해결하는 올바른 방법을 말할 수 있다.	모둠원	

■ <하늘은 맑건만> 속 등장인물들이 갈등을 해결하는 올바른 방법을 모둠 토의를 통해 찾아봅시다.

누구의 갈등 상황인가요?		무엇 때문에 갈등하나요?	소설에서는 어떻게 해결했나요?
<p>만약에 나는? (나의 해결 방법)</p>		<p>우리 모둠의 생각은? (우리가 합의한 해결 방법)</p>	<p>우리는 왜 그렇게 생각했나요?</p>
이름	나만의 해결 방법		

■ 다른 모둠의 발표를 들어보고, 발표한 모둠의 생각 중에 인상적인 내용을 적어 봅시다.

모둠 이름	인상적인 내용	인상적인 이유

■ 등장인물의 갈등 해결 방식에 대한 우리 모둠의 생각을 담아, 등장인물에게 공감·위로·조언·격려하는 짧은 메시지를 보내 봅시다.

활동 평가지

활동 평가지

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

■ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 갈등의 진행과 해결 과정을 파악할 수 있는가?			
	2. 갈등의 원인과 결과를 찾을 수 있는가?			
	3. 갈등 유형을 이해할 수 있는가?			
활동 참여도	활동 ① 일상 속 갈등 경험 나누기			
	활동 ② 어려운 단어, 그림으로 설명해요!			
	활동 ③ 구성 단계별 키워드를 문장과 그림으로 표현하며 줄거리 이해하기			
	활동 ④ 주인공의 심리 그래프를 그리며 갈등의 진행과 해결 과정 분석하기			
	활동 ⑤ 등장인물이 갈등을 해결하는 방법에 대해 토의하기			
느낀 점				

■ 상호 평가하기

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

교사 평가하기

02

1. 독서와 연극

갈등을 연극으로 표현하기

학습 목표 · 희곡의 갈등 양상을 이해하고 연극 활동을 할 수 있다.

거꾸로교실 흐름도

배움 준비

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

생각 기초

활동1 공감 실타래로 갈등 경험 공유하기

이 활동은 뒤에 이어질 ‘이런 연극 어때? - 우리 눈으로 읽고 해석하는 갈등 이야기’ 프로젝트를 진행하기 위한 기초 활동이다. 일상생활에서 일어나는 사소한 갈등 상황을 공유하면서 ‘일상생활 편’ 연극 소재를 찾아보고, 학생들의 삶과 배움 내용을 연관시켜 보며 배움 내용을 환기하는 활동이다.

생각 심화

활동2 우리 눈으로 갈등 읽기 ① - 등장인물 뇌 구조 그리기

이 활동은 모둠별로 선택한 소설을 가볍게 읽는 활동이면서 동시에 ‘이런 연극 어때? ~’ 프로젝트의 ‘작품 편’ 연극 소재를 찾아보는 활동이다.

활동3 우리 눈으로 갈등 읽기 ② - 갈등 SNS 만들기

이 활동은 갈등 장면을 보다 구체적으로 파악하여 이를 연극으로 표현하기 위한 자료를 도출하는 활동으로, 대본 작업을 위한 전제 활동이다.

생각 적용

활동4 두근두근, 연극 공연 준비하기

이 활동은 ‘이런 연극 어때? ~’ 프로젝트를 본격적으로 수행하는 활동이다. ‘일상생활’이나 ‘작품’에서 나타나는 갈등의 원인과 결과를 우리들의 시각에서 살펴보고, 이를 새롭게 구성하여 연극으로 표현할 준비를 하면서 창의적 사고, 협업 능력 등을 키울 수 있다.

활동5 ‘이런 연극 어때? - 우리 눈으로 읽고 해석하는 갈등 이야기’ 연극 공연하기

준비한 연극을 공연하고 다른 모둠의 연극 공연을 관람하는 활동으로, 공연 상황에서는 협업 능력을, 관람 상황에서는 공감 능력과 비판적 사고력을 키울 수 있다.

배움 정리

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

|지도상의 유의점

학생들이 갈등 상황을 자신들만의 시각에서 새롭게 분석하고 표현할 수 있도록 격려한다.

디딤영상 주요 내용

① 연극 구상하기 ①

주제 선정	연극의 주제, 형식 등을 결정함.
↓	
대본 작성	주제에 맞는 대본(희곡)을 작성함. - 이미 만들어진 대본을 번안하거나 원작(소설 등)을 희곡으로 각색함. - 아이디어를 모아 직접 대본을 만들.
↓	
대본 낭독하기	• 대본을 함께 읽으며 연극의 전체 내용을 파악함. • 어색하거나 어려운 내용을 쉽고 재미있게 바꿈.

② 연극 구상하기 ②

역할에 따라 준비하기	연극에 필요한 내용을 연출 공책에 기록함. - 이야기를 장면 단위로 나눔. - 등장인물의 말과 행동, 움직임을 연기할 때 필요한 내용을 적음. - 무대 미술과 소품, 음악 등을 구성함.
↓	
연습하기	• 역할에 따라 확인할 내용을 정리함. • 장면별로 연습한 뒤에는 전체를 이어 연습함. • 연출자의 지휘 아래 인물의 움직임과 위치를 정함.
↓	
공연하기	

③ 희곡의 개념과 특징

개념	공연을 전제로 하는 연극의 대본
↓	
특징	• 무대 상연을 전제로 함. • 시간과 공간, 등장인물 수에 제약을 받음. • 등장인물의 대화와 행동으로 사건을 전개함. • 모든 사건이 지금 일어나고 있는 현재형으로 진행됨.

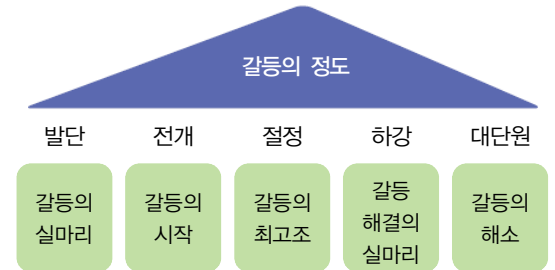
④ 희곡의 구성 요소

대사	• 극 중 인물이 하는 말로, 사건과 인물의 행동, 심리 등이 구체적으로 드러남. • 대화, 독백, 방백 등이 있음.
지시문	• 극작가가 사건 진행이나 극적 상황을 배우 또는 연출가에게 지시하는 것 • 행동 지시문과 무대 지시문이 있음.

⑤ 희곡의 구성 단위

막(幕)	무대의 막이 올랐다가 다시 내릴 때까지를 말함. 원래는 무대 앞을 가리는 천을 가리키는 말인데, 연극의 단락을 세는 단위가 됨.
장(場)	막의 하위 단위로, 무대 장면이 변하지 않고 이루어지는 사건의 한 토막을 이룸.

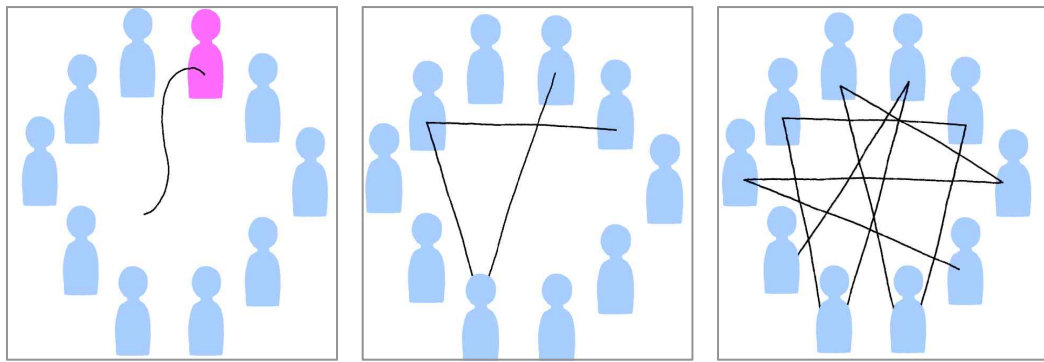
⑥ 희곡의 사건 전개에 따른 갈등의 정도



활동 1

공감 실타래로 갈등 경험 공유하기

<p>활동 목표</p>	<p>갈등 경험을 서로 공유하면서 일상생활 속에서 갈등이 일어나는 상황을 파악할 수 있다.</p>
<p>활동 소개</p>	<p>개인의 갈등 경험을 전체 학급 친구들과 대화하며 공유해 보는 활동으로, 뒤에 이어질 '이런 연극 어때? - 우리 눈으로 읽고 해석하는 갈등 이야기' 프로젝트 '일상생활 편'의 기초 자료를 도출하는 활동이다.</p>
<p>활동 유형</p>	<p>전체 활동</p>
<p>준비물</p>	<p>실타래, 개별 활동지</p>
<p>활동 방법</p>	<p>[이런 연극 어때? - 우리 눈으로 읽고 해석하는 갈등 이야기] 프로젝트 안내하기</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 이전 단원에서 배운 내용을 바탕으로, 이 단원에서는 '이런 연극 어때?~' 프로젝트를 수행할 것임을 사전에 안내한다. ② '일상생활'과 '작품' 속 갈등을 다양하게 살펴본 후 모둠별 선택에 따라 '일상생활 편'과 '작품 편'으로 각각 표현할 것임을 안내한다. ③ '공감 실타래로 갈등 경험 공유하기' 활동은 '일상생활 편'의 소재를 찾기 위한 사전 활동임을 안내한다. <p>[공감 실타래로 갈등 경험 공유하기 - 전체 활동]</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 교실에 공간을 마련하여 의자를 원형으로 배치한다. ② 각자 앉고 싶은 곳에 자유롭게 앉는다. ③ 자신의 갈등 경험 중에서 가장 기억에 남거나 최근에 일어난 일을 떠올려 보게 한다. ④ 교사에게 실타래를 받은 첫 번째 발표자가 자신의 경험을 이야기한다. ⑤ 먼저 이야기한 발표자와 비슷한 갈등을 경험한 학생이 손을 들면, 첫 번째 발표자가 실타래를 그 학생에게 던져 준다. 실타래를 받은 학생은 자신의 갈등 경험을 이야기한다. ⑥ 모든 참여자의 갈등 경험 발표가 끝나면 실타래를 잡고 있는 손을 머리 위로 올리도록 한다. ⑦ 완성된 실타래 모양을 확인한 후 느낀 점을 자유롭게 이야기한다. <ul style="list-style-type: none"> 예 '우리가 일상생활 속에서 겪는 갈등의 경험이 서로 비슷하다.', '비슷한 갈등 상황을 겪었지만 주변 사람의 반응이나 갈등에 대한 태도가 조금씩 다르기도 하다.' 등 ⑧ 활동이 끝난 후 수행 과정을 돌아보며 개별 활동지에 내용을 정리한다.
<p>지도 방안</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 시간적 여유가 있을 경우 갈등 상황에서 무엇을 느꼈는지, 갈등이 어떻게 해결되거나 유지되었는지 등에 대해 구체적으로 서로 묻고 대답하는 시간을 가질 수도 있다. • 학급의 모든 학생들이 참여하도록 하여 최대한 다양한 갈등 경험을 나눌 수 있도록 지도한다.



△ 공감 실타래 활동하기

개별 활동지

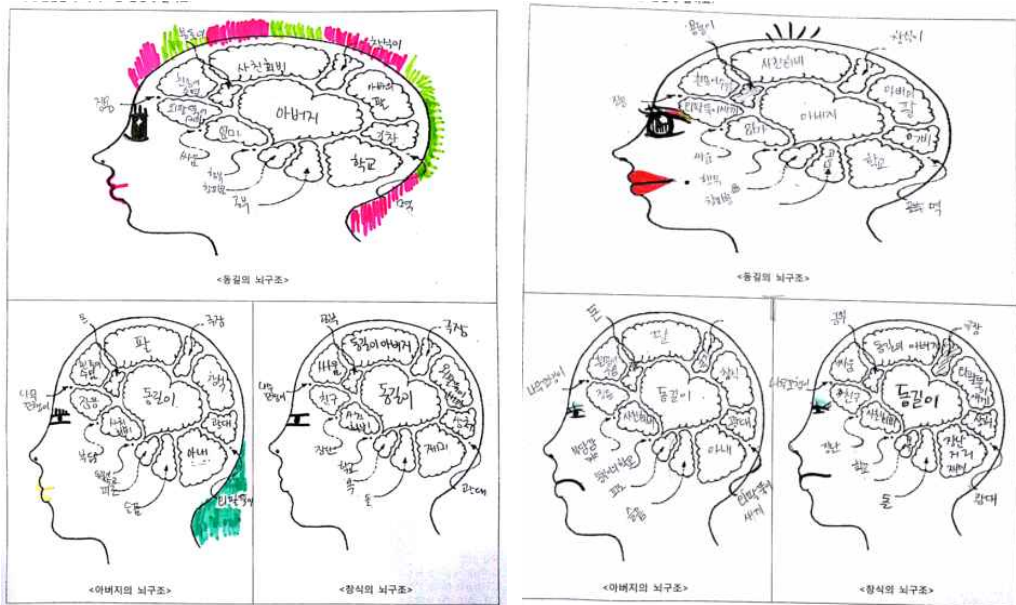
관련 단원	1-(2) 갈등을 연극으로 표현하기	소속	____학년 ____반 ____번
학습 주제	일상생활 속 갈등 경험을 공유할 수 있다.	이름	

- '공감 실타래로 갈등 경험 공유하기' 활동을 정리해 봅시다.

나의 갈등 상황 만나기	<input type="checkbox"/> 내적 갈등 <input type="checkbox"/> 외적 갈등
	<ul style="list-style-type: none"> • 갈등 상황을 한눈에 알아볼 수 있게 ()컷 그림으로 표현해 주세요! • 그림 그리기가 힘든 친구들은 육하원칙(누가, 언제, 어디에서, 무엇을, 어떻게, 왜)이 드러나게 글로 정리하세요.
이 갈등 상황이 어떻게 해결되었더라면 좋았을까요?	
그 이유는요?	
친구의 갈등 상황 만나기	<input type="checkbox"/> 내적 갈등 <input type="checkbox"/> 외적 갈등
	<ul style="list-style-type: none"> • 가장 인상적인 갈등은? (글이나 그림으로 표현해요.)
그 이유는요?	

활동 2

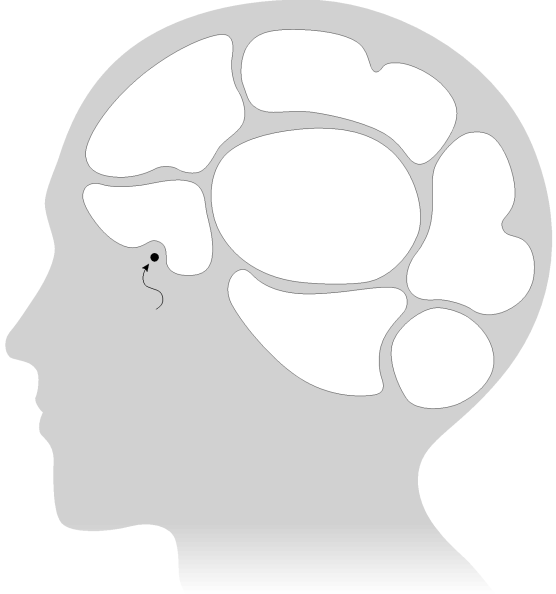
우리 눈으로 갈등 읽기 ① - 등장인물 뇌 구조 그리기

<p>활동 목표</p>	<p>등장인물의 뇌 구조를 그려 보면서, 등장인물이 처한 갈등 상황을 분석하고 갈등의 원인을 파악할 수 있다.</p>
<p>활동 소개</p>	<p>모둠별로 한 작품(소설, 웹툰 등)을 선정하여 읽은 후 등장인물의 뇌 구조를 그려 보면서 갈등의 내용을 가볍게 파악하는 활동으로, [활동 3]을 준비하는 활동이다. 또한 '이런 연극 어때?~' 프로젝트 '작품 편'의 기초 자료를 도출하는 활동이기도 하다. 개별 활동 후 모듬 내에서 결과물을 공유하고, '하나 남고 셋 가지' 활동으로 모듬 간 공유를 하여 '작품 편' 연극을 준비할 다양한 기초 자료를 확보할 수 있다.</p>
<p>활동 유형</p>	<p>개별 활동 + 모듬 활동 (4인 1모듬)</p>
<p>준비물</p>	<p>개별 활동지, B4 용지, 색연필, 색 사인펜, 유성 매직, 풀, 가위 등</p>
<p>활동 방법</p>	<ol style="list-style-type: none"> ① 모듬별로 함께 읽을 작품을 선정한다. <ul style="list-style-type: none"> - 작품은 다양한 유형(소설, 웹툰, 드라마/영화/연극 대본 등)에서 선택할 수 있음을 안내한다. ② 선택한 작품을 모듬원이 함께 읽는다. ③ 등장인물 중 가장 비중 있는 인물을 각자 세 명씩 선택한다. <ul style="list-style-type: none"> - 네 명 이상을 선택하는 경우, 추가 활동지를 배부받는다. ④ 각 등장인물들이 무엇을 가장 많이 생각하는지 짐작해 본다. ⑤ 등장인물들이 처한 상황을 고려하여 뇌 구조에 등장인물의 생각, 사건, 인물 등을 배치한다. <ul style="list-style-type: none"> - 가장 많은 비중을 차지하는 생각이나 사건일수록 넓은 공간에 배치하도록 한다. ⑥ 결과를 공유하며 작품을 어떻게 이해했는지 서로 확인하고, 모듬 협의를 통해 모듬용 인물 뇌 구조도를 만든다. 이때 모듬용 활동지는 개별 활동지와 동일하되, 크기만 B4로 만든다. ⑦ 활동 결과를 다른 모듬과 공유한다. <ul style="list-style-type: none"> - 모듬에 남아서 설명할 사람 1명, 다른 모듬에 가서 설명을 들을 사람 3명을 정한다. - 다른 모듬으로 이동하여 설명을 듣고 간단한 질의·응답의 시간을 가진 후 스티커 투표를 한다. <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;">  </div> <p style="text-align: center; margin-top: 10px;">△ 등장인물의 뇌 구조 그리기 활동 결과(예시: <흰 종이상수염>)</p>
<p>지도 방안</p>	<p>모듬 내 공유나 모듬 간 공유를 할 때는 각 요소가 왜 그 비중을 차지하는지 질의·응답하도록 하여, 좀 더 깊이 있는 인물 분석이 이루어질 수 있게 한다.</p>

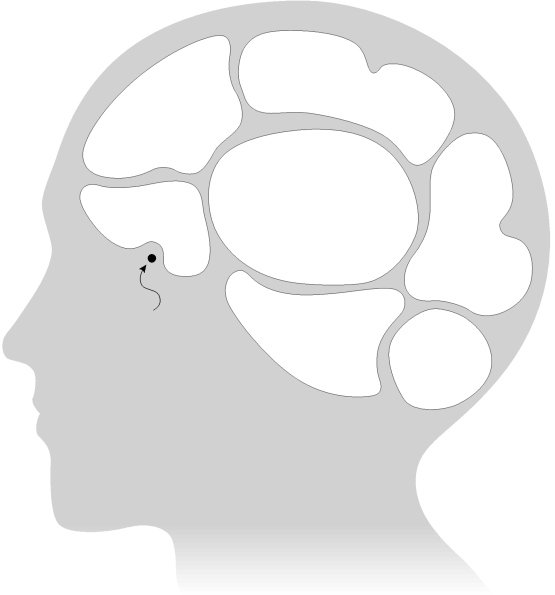
개별 + 모둠 활동지

관련 단원	1-(2) 갈등을 연극으로 표현하기	소속	___학년 ___반 ___번
학습 주제	등장인물이 처한 상황을 분석하고 갈등의 원인을 파악할 수 있다.	이름	

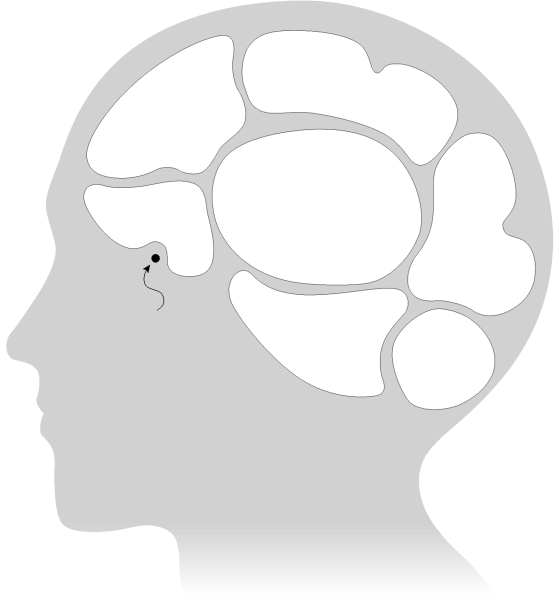
■ 등장인물들의 뇌 구조를 완성해 볼까요?



()의 뇌 구조



()의 뇌 구조

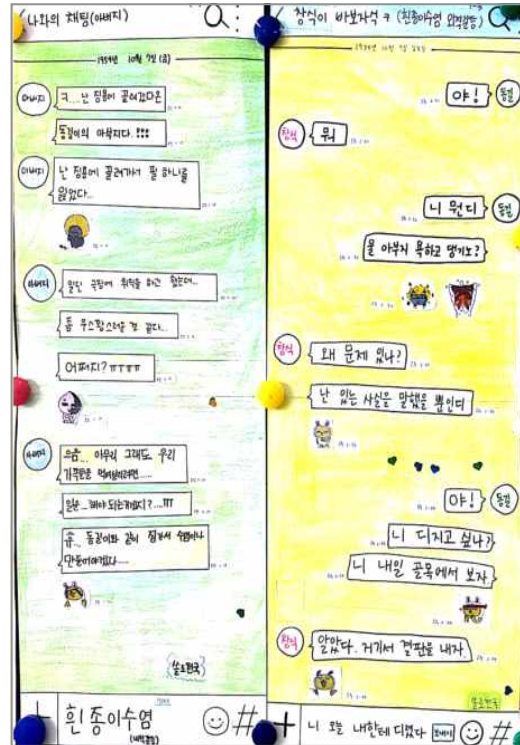


()의 뇌 구조

활동 3

우리 눈으로 갈등 읽기 ② - 갈등 SNS 만들기

활동 목표	갈등 장면을 구체적으로 파악할 수 있다.
활동 소개	[활동 1]과 [활동 2]에서 파악한 갈등 중 하나를 선택하여 내적 갈등과 외적 갈등이 잘 드러나는 갈등 SNS를 만든다. 프로젝트를 '일상생활 편'으로 수행하고 싶은 모둠은 [활동 1]을, '작품 편'으로 수행하고 싶은 모둠은 [활동 2]를 선택한다.
활동 유형	개별 활동 + 모둠 활동
준비물	개별 활동지, B4 용지 2장, 유성 매직, 색연필, 색 사인펜, 각종 이모티콘 등
활동 방법	<ol style="list-style-type: none"> 1 각자 이전 차시 수업에서 살펴본 '일상생활'([활동 1])과 '작품'([활동 2]) 중 하나를 선택한다. 2 자신이 선택한 '일상생활 / 작품' 속에서 일어나는 내적 갈등과 외적 갈등 중 가장 인상적인 한 장면을 각각 고른 후, 배부받은 개별 활동지의 질문에 답하며 자신이 선택한 갈등의 내용과 해결 장면 등을 정리해 본다. 3 다양한 SNS 대화방 중 하나를 선택하여, 갈등 장면에서 일어날 수 있는 대화를 SNS 대화로 재구성한다. 4 개별 활동 종료 후 동일한 항목(일상생활 / 작품), 동일한 갈등 상황을 선택한 사람들끼리 모여 새로운 모둠을 완성한다. 5 각자 완성한 개별 활동지를 서로 돌려가며 읽는다. 6 B4 용지 2장을 세로로 붙여 모둠 발표용 SNS 대화를 만든다. 7 완성된 결과물은 칠판, 벽, 창문 등에 게시한 후 상호 평가를 실시한다.
지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 새로운 모둠을 만들었을 때 인원이 많거나 모자라는 경우에는 서로 배려하여 4인으로 구성하도록 지도한다. • 모둠 간 상호 평가는 스티커 투표나 포스트잇 댓글 달기 등 간단한 방법을 적용하여 지나치게 무거운 활동이 되지 않도록 한다.



△ 갈등 SNS 대화 구성하기(예사: <흰 종이수염>)

개별 활동지

관련 단원	1-(2) 갈등을 연극으로 표현하기	소속	____학년 ____반 ____번
학습 주제	갈등이 일어나고 해결되는 과정을 분석할 수 있다.	이름	

- 일상생활이나 작품 속 갈등 중 하나를 골라 갈등 내용과 해결 과정을 정리해 봅시다.

1. 갈등 양상은?	내적 갈등 / 외적 갈등
2. 갈등이 일어난 상황은 어떠한가요?	
3. 갈등의 원인은 무엇일까요?	
4. 갈등이 어떻게 진행되었나요?	* 갈등 대화방으로 표현해 봅시다.
5. 그래서 이 갈등은 어떻게 해결되었나요?	
6. 이에 대해 나는 어떻게 생각하나요? 어떻게 해결하면 좋았을까요?	

<p>활동 목표</p>	<p>프로젝트를 수행하기 위한 본격적인 활동으로, 지난 활동의 결과물을 바탕으로 '이런 연극 어때? 우리 눈으로 읽고 해석하는 갈등 이야기'를 준비하고 실제로 연극을 공연할 수 있다.</p>
<p>활동 소개</p>	<p>이 활동은 '일상생활'이나 '작품'에서 나타나는 갈등의 원인과 결과를 우리들의 시각에서 살펴보고, 이를 새롭게 구성하여 연극으로 표현해 보는 활동이다. 스토리보드와 연극 대본을 만들면서 연극 공연을 준비하고, 필요한 소품을 살피고 각자 역할을 맡아 연기 연습을 한 후, 실제로 연극을 공연해 본다.</p>
<p>활동 유형</p>	<p>모둠 활동</p>
<p>준비물</p>	<p>모둠 활동지, 색연필, 색 사인펜, 연극에 필요한 각종 소품 등</p>
<p>활동 방법</p>	<p>[두근두근, 연극 공연 준비하기]</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 연극 공연을 준비할 때 새롭게 구성된 2차 모둠과 기존 1차 모둠 중 어디에서 할 것인지 결정한다. ② 연극으로 공연할 갈등 상황을 선정한다. ③ 배부받은 모둠 활동지의 순서에 따라 연극 공연을 준비한다. <ul style="list-style-type: none"> - 이전 활동들의 결과를 바탕으로 갈등 상황을 새롭게 재구성하거나 다른 시각에서 살펴볼 요소가 있는지 파악한다. - 새롭게 재구성하거나 다른 시각에서 살펴볼 요소 중 연극 대본에 무엇을 반영할 것인지, 반영한다면 어떻게 반영할 것인지 토의한다. - 토의 결과를 바탕으로 교과서 '토끼와 자라' 연극 대본 형식을 참고하여 연극 대본을 완성한다. 이때 갈등과 해결 과정이 잘 드러나게 구성해야 함을 강조한다. - 소품이 필요한 경우 소품을 어떻게 준비할 것인지 협의한다. - 각자 배역과 역할을 정하고, 연기 연습과 공연 준비를 한다. <p>[이런 연극 어때? - 우리 눈으로 읽고 해석하는 갈등 이야기 연극 공연하기]</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 준비한 내용을 바탕으로 실제로 연극을 공연한다. ② 다른 모듬의 연극을 관람하면서 모듬 간 상호 평가를 하고, 모든 모듬의 연극이 끝난 후 자기 평가와 모듬 내 상호 평가를 한다.
<p>지도 방안</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 연극을 뮤지컬로 바꾸어 공연할 수도 있다. 대본을 쓰는 단계에서 어떤 대사를 노래로 처리할 것인지, 배경 음악은 어디에 어떤 음악을 사용할 것인지 등에 대해 추가로 협의하게 한다. • 뮤지컬 공연 현장에서는 스마트폰과 블루투스 스피커를 연결하여 음악을 재생하면서 공연할 수 있도록 환경을 준비해 두어야 한다.



△ 연기 연습과 연극 공연 장면

모둠 활동지

관련 단원	1-(2) 갈등을 연극으로 표현하기	소속	___학년 ___반 ___모둠
학습 주제	새로운 시각으로 갈등 상황을 해석하여 연극 대본을 쓸 수 있다.	모둠원	

1 우리가 선택한 갈등 상황을 다른 시각에서 바라봅시다.

- 만약 ()했다면 일어날 수 있는 상황을 다양하게 찾아봅시다. 빈칸을 활용해 더 많은 '만약'의 상황과 결과를 상상해 보세요.

	()가 만약에 ()했다면?	

- 우리가 선택한 갈등을 다르게 해결할 수 있다면 어떻게 해결하고 싶나요?

실제 혹은 작품 속에서 이렇게 해결되었던 갈등을	우리는 이렇게 해결하고 싶어요!
	<ul style="list-style-type: none"> • 우리들이 생각한 해결 방법: • 그 이유:

- 위의 내용을 중심으로, 등장인물, 대본의 줄거리 등을 정리해 봅시다.

등장인물	
배경	<ul style="list-style-type: none"> • 시간적 배경: • 공간적 배경:
갈등 상황 요약하기	
줄거리	

2 '우리 눈으로 읽고 해석하는 갈등 이야기' 연극을 공연하기 위해 대본을 작성해 봅시다.

3 대본을 바탕으로 스토리보드를 작성해 봅시다.

장면 1	장면 2	장면 3
장면 4	장면 5	장면 6

4 역할을 나누어 봅시다. (연기, 소품 제작은 모든 구성원이 참여해야 합니다.)

연기	소품 준비	무대 장치 (배경 음악, 효과음)	연출

5 소품이 필요한 경우 어떤 소품을 제작해야 할까요? 주변 사물 중에서는 어떤 사물을 활용할 수 있을까요?

직접 제작할 소품	
주변에서 활용할 소품	

6 각자 자신이 맡은 역할에 따라 연극 공연을 준비해 봅시다.
(배역에 따라 대사·동작·표정 등을 연습해 보고, 공연 현장에서 각자 할 일 등을 확인해 봅시다.)

활동 평가지

활동 평가지

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

■ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 새로운 시각에서 갈등을 해석하고, 연극으로 공연할 수 있는가?			
	2. 갈등의 진행과 해결 과정을 파악할 수 있는가?			
	3. 갈등의 원인과 결과를 찾을 수 있는가?			
활동 참여도	활동 ① 공감 실타래로 갈등 경험 공유하기			
	활동 ② 우리 눈으로 갈등 읽기 ① - 등장인물 뇌 구조 그리기			
	활동 ③ 우리 눈으로 갈등 읽기 ② - 갈등 SNS 만들기			
	활동 ④ 두근두근, 연극 공연 준비하기			
	활동 ⑤ '이런 연극 어때? ~' 연극 공연하기			
느낀 점				

■ 상호 평가하기

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

교사 평가하기

2

간추리고 쓰고

읽기 쓰기

학습 목표

- 읽기 목적이나 글의 특성을 고려하여 글의 내용을 요약할 수 있다.
- 다양한 자료에서 내용을 선정하여 통일성을 갖춘 글을 쓸 수 있다.

01 요약하며 읽기

성혜영 [신정중]

-
- 요약의 방법 이해하기
 - 글의 목적과 특성을 고려하여 글의 내용 요약하기
 - 성격이 다른 다양한 글을 요약하며 읽기

02 통일성 있는 글 쓰기

안윤주 [대곡중]

-
- 통일성 있는 글을 쓰는 방법 이해하기
 - 통일성 있는 글 쓰기

어

2. 간추리고 쓰고

요약하며 읽기

학습 목표 • 읽기 목적이나 글의 특성을 고려하여 글의 내용을 요약할 수 있다.

거꾸로교실 흐름도

배움 준비

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

생각 기초

활동1 '분리배출맵'으로 요약하기의 전략 익히기

디딤영상에서 배운 요약하기의 전략(삭제, 선택, 일반화, 재구성)에 대한 지식을 바탕으로 짧은 문장과 문단을 요약하는 활동이다. 이는 한 편의 긴 글을 요약하는 전 단계의 활동으로 볼 수 있다. 중요하지 않은 문장은 삭제하고, 중요한 문장은 선택한 뒤 일반화 및 재구성하여 요약하는 과정을, 쓰레기를 분리 배출하고 재활용품을 만드는 단계에 빗댄 활동으로, 요약하기의 전략을 쉽게 이해하고 적용할 수 있다.

생각 심화

활동2 '문단 조각보'로 설명하는 글 요약하기

한 편의 설명하는 글을 문단 단위의 글 조각으로 나누어 모둠원이 돌아가며 요약하는 활동이다. 또한 요약하기 결과를 토대로 모둠원이 협력하여 한 편의 글로 조각을 맞추는 과정을 통해 글 전체를 파악할 수 있다.

활동3 '더블버블맵'으로 글 구조화하기

한 편의 설명하는 글을 '더블버블맵'에 요약하고 중심 내용을 비주얼싱킹으로 표현하여, 한 편의 글을 체계적으로 정리하고 이해하는 활동이다.

생각 적용

활동4 '단어 & 문장'으로 이야기 글 요약하기

한 편의 이야기 글을 읽고 핵심 단어를 찾아 주요 문장을 만들며 글의 내용을 요약하는 활동이다. 모둠별로 가위바위보를 하여 필요한 핵심 단어를 획득하고 이를 활용하여 내용을 요약하는 것으로, 요약하기의 과정에 재미를 더한 활동이다.

배움 정리

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

|지도상의 유의점

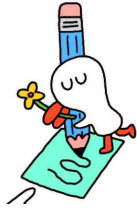
글을 읽고 요약하기 활동은 글 읽기의 기본 능력에 해당한다. 따라서 요약하기의 전략을 정확히 알고 짧은 글에 적용한 뒤 글의 종류가 다른 두 글을 실제로 요약해 보는 과정을 통해 요약의 과정, 글의 종류 및 목적에 따른 요약하기 방법을 익힐 수 있어야 한다.

디딤영상 주요 내용

1 요약하기의 뜻

요약

글의 중심 내용을 간추려 정리하는 활동



2 요약하기의 효과

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

3 요약하기의 전략

삭제하기	세부적인 내용이나 반복적인 내용을 지움.
선택하기	중심 내용이 분명하게 드러난 부분을 선택함.
일반화하기	구체적인 내용들은 이를 포함하는 일반적인 상위 개념으로 묶음.
재구성하기	제시된 내용을 연관이 있는 내용끼리 묶어 중심 내용을 만들어 냄.

4 글을 요약할 때의 유의 사항

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

5 글의 구조와 읽기 목적에 따른 요약 방법

(1) 글의 구조에 따라

글의 구조를 파악하며 읽기 → 문단의 중심 내용 간추리기 → 글의 구조를 고려하여 문단의 중심 내용 정리하기 → 정리한 내용을 자연스럽게 연결하기

(2) 읽기 목적에 따라

읽는 목적을 고려하며 읽기 → 읽기 목적과 글의 구조를 고려하여 중심 문단 선택하기 → 선택한 문단을 중심으로 중심 내용 정리하기 → 정리한 내용을 자연스럽게 연결하기

6 글의 종류에 따른 요약 방법

이야기 글

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

설명·주장하는 글

각 문단의 중심 내용을 찾고, 글의 순서나 주제에 따라 전체 내용 요약하기

‘분리배출맵’으로 요약하기의 전략 익히기

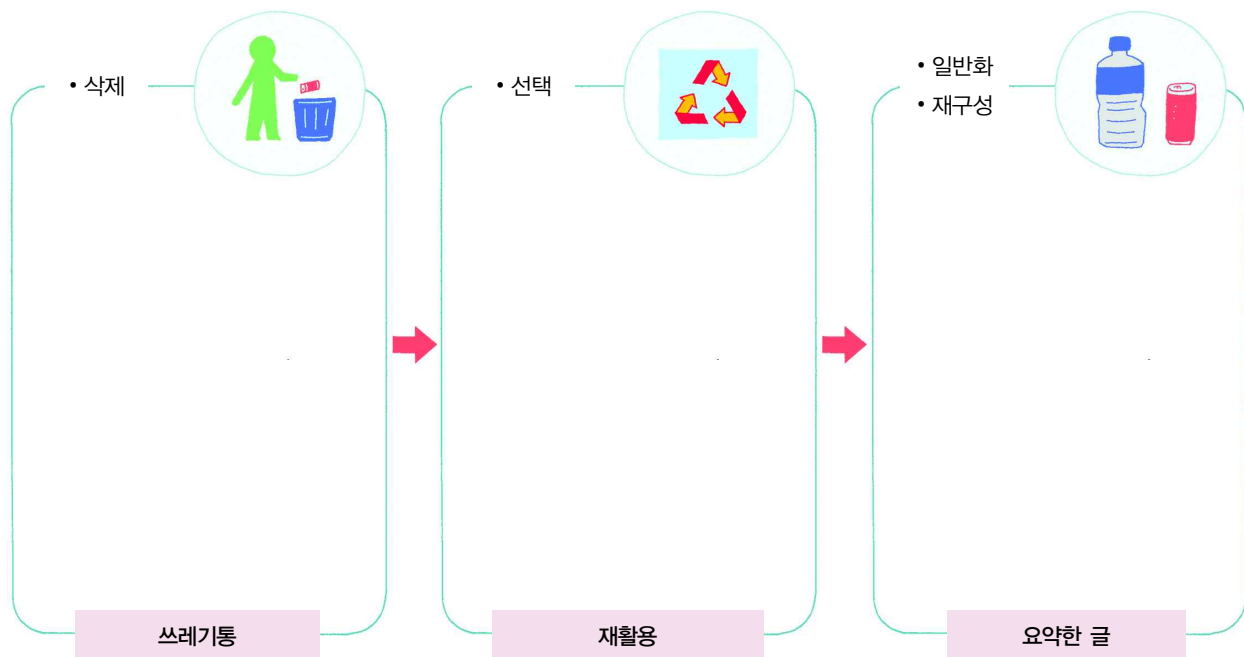
<p>활동 목표</p>	<p>‘분리배출맵’을 통해 요약하기의 전략(삭제, 선택, 일반화, 재구성)을 순서에 맞게 적용하여 문장과 문단을 요약할 수 있다.</p>
<p>활동 소개</p>	<p>요약하기의 기본은 중요하지 않은 내용의 삭제와 중요한 내용의 선택이다. 또한 중요한 내용이 구체화되어 드러나지 않은 경우는 일반화와 재구성의 과정을 거쳐 요약해야 한다. 이 과정은 재활용할 수 없는 일반 쓰레기를 버리고(삭제), 재활용할 수 있는 쓰레기를 선택하여(선택) 재가공하여 물건을 만드는 과정(일반화, 재구성)과 흡사하다. 따라서 ‘분리배출맵’을 통해 문장과 문단을 요약하는 연습을 하면 요약하기의 의미와 방법을 익힐 수 있다.</p>
<p>활동 유형</p>	<p>짝 활동 + 모둠 활동(4인 1모듬)</p>
<p>준비물</p>	<p>짝 + 모듬 활동지, 색 펜, 자석 케이스, 자석</p>
<p>활동 방법</p>	<p>[짝 활동]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 요약하기를 할 제시문과 분리배출맵이 제공된 활동지를 받는다. 2 제한 시간 동안 삭제, 선택, 일반화, 재구성의 전략을 이용하여 제시문의 내용을 분리배출맵에 정리한다. <div data-bbox="548 889 1247 1489" style="text-align: center;"> <p>The diagram illustrates the 'Separation and Disposal Map' strategy for summarization. It is divided into three main sections:</p> <ul style="list-style-type: none"> 쓰레기통 (Trash Bin): This section represents content to be discarded. It lists items like '누벅, 베나나, 사과, 배물' (Banana, Apple, Pear) and '서울역 구명에서 여름날이다' (Summer in Gyeongju Station). Below this, it explains that '재구리는 허파와 피부를 모두 사용하여 호흡하고 지렁이는 피부로 호흡한다.' (Respiration uses both lungs and skin, while earthworms use skin). It also notes that '매뚜기나 버지 같은 곤충은 배의 옆면에 있는 기관을 통하여 호흡한다.' (Beetles and bees breathe through organs on the side of their abdomen) and '사람이나 표기 같은 동물들은 허파를 통하여 호흡한다.' (Humans and birds breathe through their lungs). Examples of discarded items include '땀을 짜는 등 그 외에도' (Sweating, etc.) and '가죽이나 배물 고기나 우유 같은' (Leather, waste, meat, milk). 재활용 (Recycling): This section represents content to be reused. It lists '수돗물 먹이는' (Water for drinking) and '과일' (Fruit). A note says '동물이 호흡하는 방법은 매우 다양하다.' (Animals have many different ways of breathing). Examples of recycled items include '동물들은 사람에게 먹울 것을 준다. 또' (Animals give food to humans, and also), '필요한 물건들' (Necessary items), '주어' (Give), and '만들게 한다.' (Make). 요약한 글 (Summarized Text): This section shows the final summarized text. It includes '두말이 얇아는 과일을 판다.' (Selling thin-skinned fruits), '동물이 호흡하는 방법 매우 다양하다.' (Animals have many different ways of breathing), '동물들은 많은 것을 준다. 또, 필요한 물건을 만들게 하고 사람의 일을 돕는다.' (Animals give many things, make necessary items, and help with human work), and '→ 동물들은 사람에게 도움을 준다.' (Animals help humans). </div> <p>△ 짝 활동 예시 - 분리 배출로 요약하기</p> <p>[모듬 활동]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 모듬을 만들고 짝과 함께 정리한 분리배출맵의 결과를 공유한 뒤 모듬의 최종 요약문을 작성한다. 2 모듬별 결과를 칠판에 자석 케이스를 이용하여 부착한다. 3 모듬별 요약문의 결과를 공유하고 모듬 자석을 활용하여 평가한다.
<p>지도 방안</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 학생들 사이를 수시로 돌며 칭찬 스티커(도장)를 부여하여 적극적인 협력 활동이 지속적으로 이루어지게 한다. • 분리 배출과 요약하기의 전략을 연결 짓게 하여 글을 요약하는 방법을 쉽게 이해하고 오랫동안 기억할 수 있도록 지도한다.

짹 + 모둠 활동지

관련 단원	2-(1) 요약하며 읽기	소속	___학년 ___반 ___모둠
학습 주제	요약하기의 전략에 따라 문장과 문단을 요약할 수 있다.	모둠원	

- 제시문을 아래의 '분리배출맵'을 활용하여 요약의 전략에 따라 요약하세요.

제시문	수남이 엄마는 여름철마다 서울역 근방에서 참외, 오렌지, 수박, 바나나, 멜론, 사과, 배를 판다.
	동물이 호흡하는 방법은 매우 다양하다. 사자나 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 사람에게 고기나 우유와 같은 먹을 것을 제공해 준다. 또 동물들은 물건을 나르거나 땅을 파는 등 사람의 일을 돕는다. 그 외에도 동물들은 사람에게 가죽이나 뼈를 주어 필요한 물건을 만들게 한다.

[분리배출맵]


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

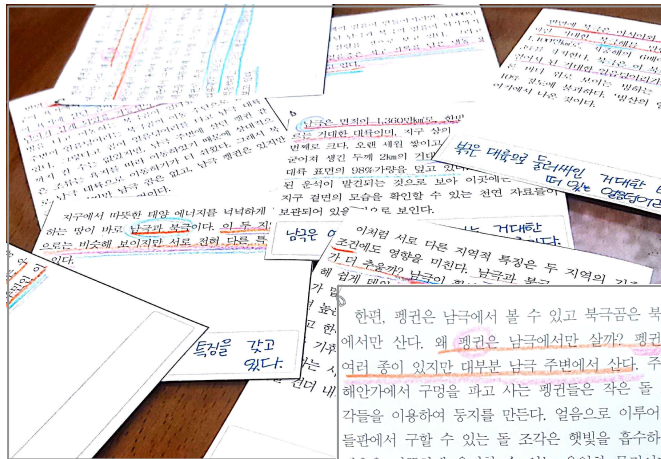
- 모둠원끼리 의논하여 최종 요약문을 쓰고, 칠판에 부착하세요.

활동 목표	설명하는 글을 요약하고 글의 체계를 비주얼싱킹으로 표현할 수 있다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모듬) + 개별 활동
준비물	전지 1/2장, 문단 조각보(모듬 활동지), 더블버블맵(개별 활동지), 색연필, 사인펜, 가위, 풀

활동 방법

['문단 조각보' 활동 - 모듬 활동]

- ① 문단 조각보(모듬 활동지)를 모듬별로 배부받는다.
- ② 모듬원 1인당 2장의 문단 조각보를 나눠 가진다.
- ③ 각자 나눠 받은 문단 조각보에서 설명하는 대상을 찾고, 그에 관한 설명 내용 중 중심 내용을 찾아 밑줄을 긋는다.
 - 이때 모듬원들은 각기 다른 색깔의 색연필을 사용한다.
- ④ 문단 조각보를 시계 방향으로 돌리며, 다른 학생들도 자신의 색연필로 중심 내용을 찾아 밑줄을 긋는다.
 - 생각이 동일할 경우 밑줄을 누적하여 긋는다.
- ⑤ 모듬원 모두 중심 내용 찾기를 완료하면, 모듬 협의를 통해 각 문단을 한 문장으로 요약한다.
- ⑥ 요약한 문장을 참고하여 문단의 순서를 정하고 전지에 문단 조각보를 순서대로 붙인다.
 - 이때 글의 처음, 중간, 끝을 표시한다.
- ⑦ 완성된 전지를 시계 방향의 모듬으로 이동시킨 후, 자신의 모듬에 온 전지 내용을 확인한다.
 - 교과서를 보며 글의 순서 및 짜임을 확인하여 채점한다.
 - 문단 내용 요약하기가 잘못된 부분에는 그 이유를 남긴다.
- ⑧ 확인이 완료된 전지를 원래 모듬에 돌려준다. 돌려받은 자신의 모듬 전지에서 잘못된 부분을 확인하고 칠판에 붙인다.
 - 잘못된 부분에 대한 지적을 받아들일 수 없는 경우 다른 모듬의 결과를 참고하여 최종 수정한다.

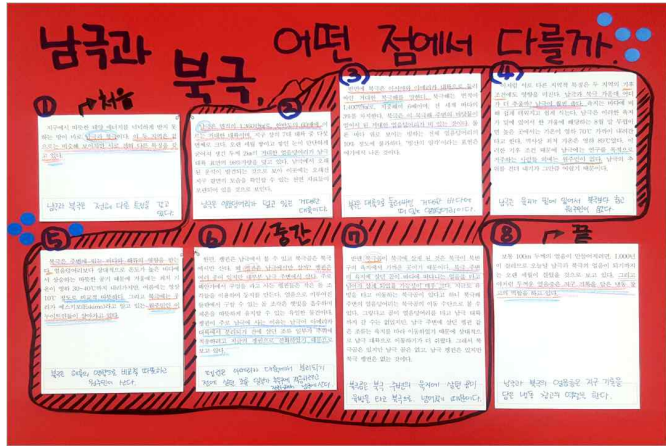


한편, 팡권은 남극에서 볼 수 있고 북극곰은 북극에서만 산다. 왜 팡권이 남극에서만 살까? 팡권은 여러 종이 있지만 대부분 남극 주변에서 산다. 주로 해안가에서 구멍을 파고 사는 팡권들은 작은 돌 조각들을 이용하여 동지를 만든다. 얼음으로 이루어진 동굴에서 구할 수 있는 돌 조각은 햇빛을 흡수하여 체온을 따뜻하게 유지할 수 있는 유일한 물건이다. 팡권이 주로 남극에 사는 이유는 남극이 아메리카 대륙에서 분리되기 전에 살던 조류 일부가 추위에 적응하려고 지금의 팡권으로 진화하였기 때문으로 보고 있다.

이처럼 서로 다른 지역적 특징은 두 지역의 기후 조건에도 영향을 미친다. 남극과 북극 가운데 어디가 더 추울까? 남극이 훨씬 춥다. 육지는 바다에 비해 쉽게 데워지고 쉽게 식는다. 남극은 이러한 육지가 밑에 있어서 한 겨울에 해당하는 8월 말 무렵이면 높은 곳에서는 기온이 영하 70°C 가까이 내려간다고 한다. 역사상 최저 기온은 영하 89°C였다. 이러한 기후 조건 때문에 남극에는 연구를 목적으로 거주하는 사람들 외에는 원주민이 없다. 남극의 추위를 견뎌 내기가 그만큼 어렵기 때문이다.

남극은 육지가 밑에 있어서 북극보다 훨씬 춥습니다.

△ 문단 조각보 활동

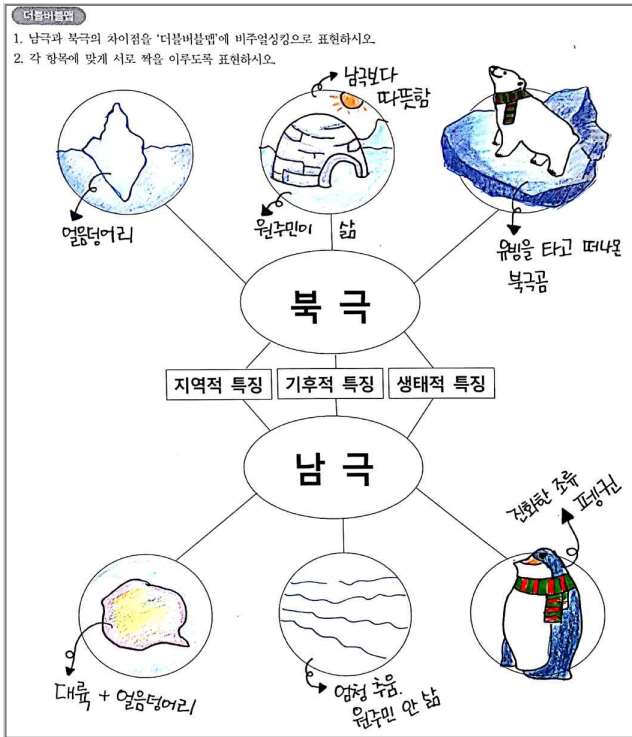


△ 문단 조각보 결과물

[‘더블버블맵’ 활동 - 개별 활동]

- ① 더블버블맵(개별 활동지)을 배부받는다.
- ② 최종 수정된 문단 조각보를 참고하여 더블버블맵을 작성한다.
 - 북극과 남극의 공통점과 차이점을 위주로 요약한다.
 - 개별적으로 문단별 중심 문장을 요약하고, 비주얼싱킹으로 이를 표현한다.

활동 방법



△ 더블버블맵 결과물

지도 방안

- 문단 조각보 요약하기 활동을 할 때 모둠 내 소통 및 협력이 지속적으로 이루어질 수 있게 한다.
- 문단 조각보 요약하기 활동과 다른 모둠의 결과물 채점하기 활동을 통해 학습이 반복적으로 이루어질 수 있게 한다.
- 설명하는 글은 각 문단의 중심 내용을 찾아 글의 순서에 따라 전체 내용을 요약하는 것임을 알 수 있게 한다.

모둠 활동지

관련 단원	2-(1) 요약하며 읽기	소속	____학년 ____반 ____모둠
학습 주제	문단 조각보를 이용하여 설명하는 글을 요약할 수 있다.	모듬원	

[문단 조각보]

- 1 아래의 문단 조각보를 가위로 자르고 1인당 2~3장씩 나눠 가지세요.
- 2조각보를 읽으며 주요 단어와 내용을 찾아 자신의 색연필로 밑줄을 그으세요.
- 3모듬 내 친구들과 조각보를 모두 바꿔 읽고 2의 활동을 반복하세요.
- 4모듬 협력을 통해 주요 단어 및 내용을 바탕으로 빈칸에 문단 내용을 요약하세요.



<p>지구에서 따뜻한 태양 에너지를 넉넉하게 받지 못하는 땅이 바로 남극과 북극이다. 이 두 지역은 겉으로는 비슷해 보이지만 서로 전혀 다른 특징을 갖고 있다.</p>	<p>남극은 면적이 1,360만km²로, 한반도의 60배에 이르는 거대한 대륙이며, 지구 상의 7대 대륙 중 다섯 번째로 크다. 오랜 세월 쌓이고 쌓인 눈이 단단하게 굳어져 생긴 두께 2km의 거대한 얼음덩어리가 남극 대륙 표면의 98% 가량을 덮고 있다. 남극에서 오래된 운석이 발견되는 것으로 보아 이곳에는 오래전 지구 겉면의 모습을 확인할 수 있는 천연 자료들이 보관되어 있을 것으로 보인다.</p>
<p>반면에 북극은 아시아와 아메리카 대륙으로 둘러싸인 거대한 북극해를 말한다. 북극해는 면적이 1,400만km²로, 지중해의 6배이며, 전 세계 바다의 3%를 차지한다. 북극은 이 북극해 주변의 바닷물이 얼어서 된 거대한 얼음덩어리가 떠 있는 것이다. 물론 바다 위로 보이는 빙하는 전체 얼음덩어리의 10% 정도에 불과하다. '빙산의 일각'이라는 표현은 여기서 나온 것이다.</p>	<p>이처럼 서로 다른 지역적 특징은 두 지역의 기후 조건에도 영향을 미친다. 남극과 북극 가운데 어디가 더 추울까? 남극이 훨씬 춥다. 육지는 바다에 비해 쉽게 데워지고 쉽게 식는다. 남극은 이러한 육지가 밑에 있어서 한겨울에 해당하는 8월 말 무렵이면 높은 곳에서는 기온이 영하 70℃ 가까이 내려간다고 한다. 역사상 최저 기온은 영하 89℃였다. 이러한 기후 조건 때문에 남극에는 연구를 목적으로 거주하는 사람들 외에는 원주민이 없다. 남극의 추위를 견뎌 내기가 그만큼 어렵기 때문이다.</p>



북극은 주변에 있는 바다와 해류의 영향을 받는다. 얼음덩어리보다 상대적으로 온도가 높은 바다에서 상승하는 따뜻한 공기 때문에 겨울에는 최저 기온이 영하 30~40℃까지 내려가지만, 여름에는 영상 10℃ 정도로 비교적 따뜻하다. 그리고 북극에는 우리가 에스키모(Eskimo)라고 알고 있는 원주민인 이누이트인들이 살아가고 있다.

한편, 펭귄은 남극에서 볼 수 있고 북극곰은 북극에서만 산다. 왜 펭귄은 남극에서만 살까? 펭귄은 여러 종이 있지만 대부분 남극 주변에서 산다. 주로 해안가에서 구멍을 파고 사는 펭귄들은 작은 돌 조각들을 이용하여 둥지를 만든다. 얼음으로 이루어진 들판에서 구할 수 있는 돌 조각은 햇빛을 흡수하여 체온을 따뜻하게 유지할 수 있는 유일한 물건이다. 펭귄이 주로 남극에 사는 이유는 남극이 아메리카 대륙에서 분리되기 전에 살던 조류 일부가 추위에 적응하려고 지금의 펭귄으로 진화하였기 때문으로 보고 있다.

반면 북극곰이 북극에 살게 된 것은 북극이 북반구의 육지에서 가까운 곳이기 때문이다. 북극 주변의 육지에 살던 곰이 바다에 떠다니는 얼음을 타고 넘어가 살게 되었을 가능성이 매우 크다. 지금도 유빙을 타고 이동하는 북극곰이 있다고 하니 북극해 주변의 얼음덩어리는 북극곰의 이동 수단으로 볼 수 있다. 그렇다고 곰이 얼음덩어리를 타고 남극 대륙까지 갈 수는 없었지만, 남극 주변에 살던 펭귄 같은 조류는 육지를 따라 이동하였기 때문에 상대적으로 남극 대륙으로 이동하기가 더 쉬웠다. 그래서 북극곰은 있지만 남극 곰은 없고, 남극 펭귄은 있지만 북극 펭귄은 없는 것이다.

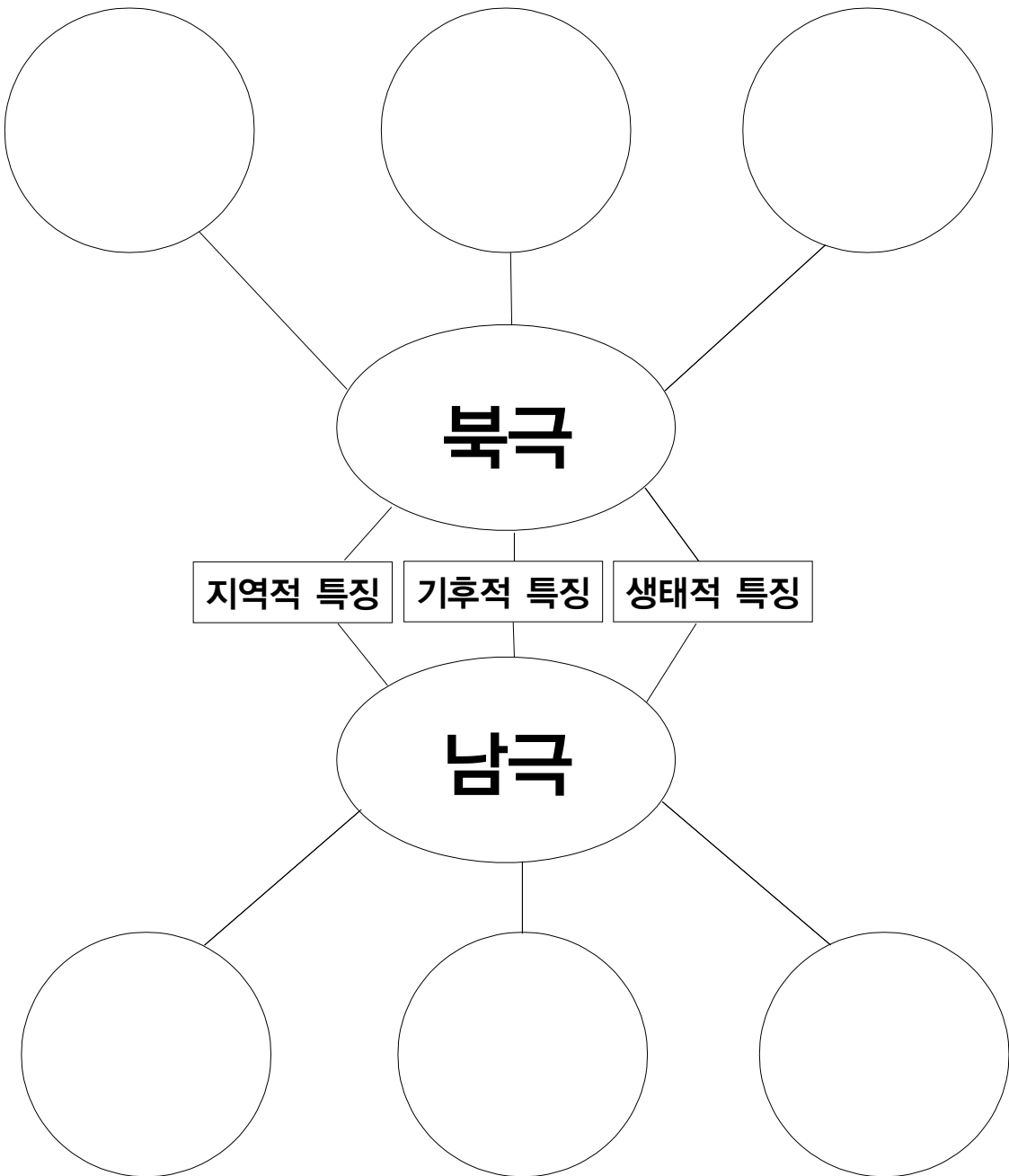
보통 100m 두께의 얼음이 만들어지려면, 1,000년이 걸리므로 오늘날 남극과 북극의 얼음이 되기까지는 오랜 세월이 걸렸을 것으로 보고 있다. 그리고 이처럼 두꺼운 얼음층은 지구 기록을 담은 냉동 창고의 역할을 하고 있다.

개별 활동지

관련 단원	2-(1) 요약하며 읽기	소속	___학년 ___반 ___번
학습 주제	더블버블맵을 통해 설명하는 글을 구조화할 수 있다.	이름	

[더블버블맵]

- ① 북극과 남극의 차이점을 빈 원에 비주얼싱킹으로 표현하세요.
- ② 각 항목에 맞게 서로 짝을 이루어 표현하세요.



활동 목표	이야기의 구성 요소에 따라 핵심어를 찾고, 이를 이용하여 주요 문장을 완성하는 과정을 통해 이야기 글을 요약할 수 있다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모듬)
준비물	교과서, 요약문 작성지(모듬 활동지), 포스트잇, 스티커

- ① 요약문 작성지(모듬 활동지)를 모듬별로 배부받는다.
- ② 교과서 86 ~ 87쪽에 제시된 <오봉산의 불>을 제한 시간(5분) 동안 읽는다.
- ③ 교과서를 덮고 모듬 활동지에 기억나는 단어를 최대한 많이 쓴다.
- 이때 모듬원들은 각기 다른 색 펜을 사용해야 한다.
- ④ 모듬원이 쓴 단어 중 이야기의 구성 요소(인물, 배경, 사건)와 관련된 핵심어를 8개 선정하고 포스트잇에 쓴다.
- ⑤ 핵심어를 쓴 포스트잇을 각자 2개씩 나눠 가지고 제한 시간(3분) 동안 돌아다니며 가위바위보로 핵심어 교환하기 게임을 한다.

활동 방법

- 이긴 사람은 덜 중요한 핵심어를 진 사람에게 주고 중요한 단어를 가지고 온다.
- 교실의 소란함을 줄이기 위해 무언의 가위바위보로 진행하는 것이 좋다.
- ⑥ 모듬원들이 획득한 핵심어를 이용하여 핵심 문장을 만들어 이야기를 요약한다.
- 획득한 핵심어는 모두 사용해야 하며, 같은 핵심어가 2번 이상 나올 경우는 한 번만 사용해도 된다.
- 제한 시간으로 약 5분을 준다. 제한 시간을 주면 모든 학생들이 긴장감을 가지고 활동에 임하게 되므로, 제한 시간을 적절히 잘 이용해야 한다.
- ⑦ 요약문 발표하기를 통해 전체 공유하기 및 모듬 간 상호 평가를 한다.
- 모듬별로 요약문을 발표한다.
- 모듬은 자신의 모듬을 제외한 나머지 모듬의 결과물을 상호 평가하고, 요약을 잘한 모듬을 선정한다.
- 선정된 모듬에 보상한다.

모듬 활동지

관련 단원	2. 소개와 이해 (2) 음식의 팔방미인 소금	학번	11031 11036 11111 11004
학습 주제	핵심어를 이용하여 이야기글을 요약할 수 있다.	이름	한지민 이민하 김성현 윤민

1. '질레꽃 전설'에 나온 단어를 떠올려 모듬원이 함께 적어 보시오.

2. 위 단어 중 핵심어 8개를 선정하여 포스트잇에 쓰시오.

3. 핵심어 포스트잇 2개를 각자 들고 제한 시간 동안 돌아다니며 다른 모듬원과 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. 모듬원이 획득한 핵심어 포스트잇을 아래에 붙이시오.

사랑

고향

장부

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

질레꽃 전설의 내용은 겨레가 살았다. 아버지를 돌보기 위해 관음들에게서 배웠다. 질레꽃은 원래가 꽃겨레가 되었다.

질레는 10년만에 고국에서 고향으로 돌아왔다.

질레는 원래와 아이처럼 친하게 되었다.

그 자리에 꽃이 피었고, 사랑은 그 꽃을 질레꽃이라고 불렀다.

2. 질레꽃의 꽃말은 '가족에 대한 괴움, 자애로운 사랑, 믿음, 사랑이다.'

△ 이야기 글 요약하기(예시: <질레꽃 전설>)

지도 방안

- 핵심어 찾기 및 핵심어 획득하기를 게임 형식으로 진행하여 학습자의 학습 흥미를 고취시킨다.
- 모듬 간 상호 평가를 할 때 포스트잇에 선정 이유까지 작성하게 한 후 해당 결과물에 붙이게 하여, 평가 이유와 평가 결과까지 모두 알 수 있도록 한다.
- 이야기 글은 이야기의 구성 요소와 관련된 핵심어를 중심으로 사건 순서대로 요약하는 것임을 알 수 있게 한다.

관련 단원	2-(1) 요약하며 읽기	소속	____학년 ____반 ____모둠
학습 주제	이야기의 구성 요소와 관련된 핵심어를 찾아 이야기 글을 요약할 수 있다.	모둠원	

1. <오봉산의 불>에 나온 단어들을 쓰세요.

2. 위 단어 중 이야기의 구성 요소(인물, 배경, 사건)와 관련된 핵심어 8개를 선정하여 포스트잇에 쓰세요.

3. 핵심어 포스트잇 2개를 각자 들고 제한 시간 동안 돌아다니며 다른 모둠원과 가위바위보를 하며 핵심어 교환하기 게임을 하세요. (이긴 사람이 원하는 핵심어를 가져올 수 있습니다.)

4. 모둠원들이 획득한 핵심어 포스트잇을 아래에 붙이세요.

5. 위 핵심어를 이용하여 <오봉산의 불>의 내용을 요약하세요. (단, 핵심어는 모두 사용해야 하며, 같은 단어가 있을 때에는 한 번만 사용해도 됩니다.)

활동 평가지

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

■ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 요약하기의 전략을 이해할 수 있는가?			
	2. 설명하는 글의 요약하기 방법을 이해할 수 있는가?			
	3. 이야기 글의 요약하기 방법을 이해할 수 있는가?			
	4. 읽기 목적이나 글의 특성에 따라 요약하기의 방법이 달라질 수 있음을 아는가?			
활동 참여도	활동 ① '분리배출맵'으로 요약하기의 전략 익히기			
	활동 ② '문단 조각보'로 설명하는 글 요약하기			
	활동 ③ '더블버블맵'으로 글 구조화하기			
	활동 ④ '단어 & 문장'으로 이야기 글 요약하기			
느낀 점				

■ 상호 평가하기

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

교사 평가하기

02

2. 간추리고 쓰기

통일성 있는 글 쓰기

학습 목표 • 다양한 자료에서 내용을 선정하여 통일성을 갖춘 글을 쓸 수 있다.

거꾸로교실 흐름도

배움 준비

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

생각 기초

활동1 체험관 활동을 통해 통일성 있는 글 쓰기의 절차 알기
 일부 학생들이 직접 체험관을 운영하고, 나머지 학생들은 체험관에서 친구들이 마련한 프로그램을 체험해 보는 활동이다. 체험관에서의 활동을 통해 통일성 있는 글 쓰기의 절차 및 방법을 습득할 수 있으며, 교사가 아닌 학생들이 주도하는 수업이므로 학생들이 흥미롭게 내용에 접근할 수 있다.

생각 심화

활동2 생선뼈 활동을 통해 글감 마련 및 개요 짜기
 글의 주제를 정한 후 생선뼈를 활용하여 개요를 작성하고 핵심 세부 내용을 마련해 보는 활동이다.

활동3 보석맵 활동을 통해 '단어-문장'으로 표현하기
 생선뼈 활동에서 마련한 핵심 세부 내용을 확장시키는 활동으로, 보석맵을 통해 핵심 단어들을 조합하여 하나의 중심 문장으로 만들어 보는 활동이다.

활동4 보석맵 활동을 통해 '문장-문단'으로 표현하기
 앞선 활동에서 만들었던 중심 문장을 바탕으로 하나의 문단을 완성해 보는 활동이다. 혼자 오롯이 한 편의 글을 작성하는 것이 아니라 친구들과 함께 협동하여 글을 쓰기 때문에 글쓰기에 대한 두려움을 없애는 데 도움이 된다.

생각 적용

활동5 문단을 모아 한 편의 글로 완성하기
 앞선 활동에서 만들었던 문단들을 모아 한 편의 글로 완성하는 활동으로, 글을 완성했다는 성취감을 느낄 수 있게 해 준다.

배움 정리

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

|지도상의 유의점

- 생선뼈 활동, 보석맵 활동 등 협력적으로 글을 써야 하는 활동이 주가 되므로, 서로가 어떤 노력을 기울여야 하는지 안내한다.
- 체험관 운영자를 지원받을 때, 생활기록부 세부능력특기사항에 그 내용을 기록해 준다고 미리 고지하면 적극적인 학생들이 많이 신청한다. 또한 사전에 교사가 먼저 체험 활동을 직접 경험하고 점검하는 것이 좋다.

디딤영상 주요 내용

1 통일성

(1) 통일성의 뜻

글의 주제와 세부 내용 사이의 긴밀한 연결을 의미함.

(2) 통일성 있는 글 쓰기의 필요성

통일성 있게 글을 써야 글쓴이가 무엇을 말하려고 하는지 독자가 분명하게 이해할 수 있음.



2 글쓰기 과정

계획하기	글의 목적과 주제를 정하고, 예상 독자를 고려하여 계획함.
내용 선정하기	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 자료를 활용해 정보를 수집함. • 자료의 신뢰도 등을 고려하여 주제에 맞는 내용을 선정함.
내용 조직하기	선별한 내용을 조직하고 배열함.
표현하기	<ul style="list-style-type: none"> • 여러 가지 표현 기법과 적절한 문체를 사용함. • 문장과 어휘를 정확하고 적절하게 사용함.
고쳐쓰기	큰 틀부터 세부적인 표현에 이르기까지 글 전반에 걸쳐 점검하여 고쳐 씀.

3 통일성 있는 글을 쓰기 위해 고려할 점

계획하기	글의 주제, 목적, 예상 독자 등을 고려하며 계획을 세움.
내용 선정하기	내용 선정 시 주제를 뒷받침하는 데 필요한 내용인지 판단함.
내용 조직하기	조직한 내용이 글의 주제와 긴밀하게 연결되는지 점검함.
표현하기	세부 내용이 문단의 중심 문장을 뒷받침하고 있는지 판단함.



글쓰기의 모든 과정에서 세부 내용이 주제를 효과적으로 드러내는지 점검해야 함.

4 매체에 따른 자료 수집

인쇄 매체 (책, 신문)	<ul style="list-style-type: none"> • 대상에 대한 개념을 정리하거나 체계적인 자료를 찾는 데 적합함. • 전문가의 지식이나 견해를 담은 자료가 많기 때문에 글의 신뢰도를 높일 수 있음.
방송 매체 (텔레비전, 라디오)	<ul style="list-style-type: none"> • 영상 자료, 음성 자료 등을 찾는 데에 적합함. • 독자의 흥미와 관심을 끄는 내용을 마련하는 데 유용함.
정보 통신 매체 (인터넷)	<ul style="list-style-type: none"> • 하나의 자료가 여러 자료로 연결되어 있어 다량의 정보 수집이 가능함. • 시공간의 구애 없이 빠르고 쉽게 자료를 얻을 수 있음.

활동 목표	학생들이 체험관 프로그램을 진행하고 참여하는 과정을 통해 통일성 있는 글 쓰기의 절차 및 방법을 습득할 수 있다.
활동 유형	모둠 활동
준비물	체험관 프로그램에 따른 게임판, 모둠 활동지 1~2

[체험관 준비]

- ① 1~2주 전쯤 ‘통일성 있는 글 쓰기 체험관’ 지원을 받는다.
 - 체험관은 3~4명이 한 조를 이루어 운영한다.
 - 4개의 체험관을 운영하는 것이 적당하므로 4개 조의 지원을 받는다.

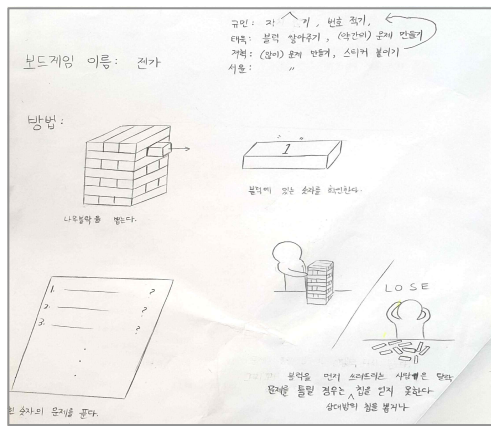
- ② 4개의 조가 정해지면 다음 예를 참고하여 각자의 체험관에서 진행할 프로그램을 정한다.

✓ ‘통일성 있는 글 쓰기 체험관’ 프로그램의 예

- 글 순서대로 배열하기: 문단별로 잘린 글 조각의 내용을 보며 글의 순서와 통일성을 고려하여 알맞게 배열하는 활동
- 마블 게임: 통일성 있는 글 쓰기의 절차나 방법이 적힌 마블 게임판을 바탕으로, 주사위를 굴려 해당하는 칸의 문제를 푸는 활동
- 중심 문장과 뒷받침 문장 쓰기: 뒷받침 문장을 보고 중심 문장을 써 보는 활동. 또는 중심 문장을 보고 뒷받침 문장을 써 보는 활동
- 골든벨 퀴즈: 통일성 있는 글 쓰기 절차에 관한 문제를 내고 맞는 활동

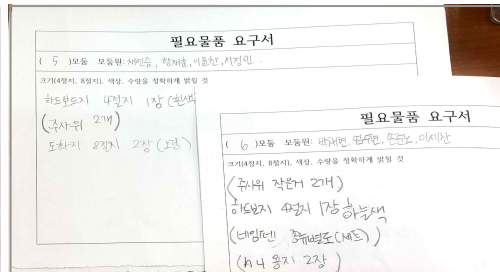
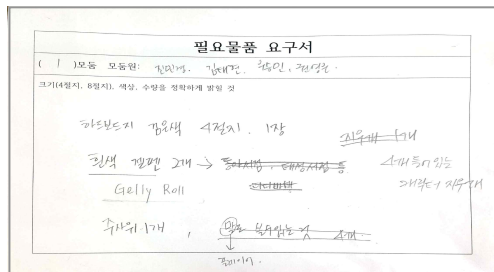
- ③ 각 체험관은 계획서 제출 등의 절차를 밟아 프로그램을 준비한다.
 - 프로그램에 대한 계획서(모둠 활동지 1)를 작성한 후 교사에게 제출한다.

활동 방법



보드게임 이름	본 게임판의 하단
	<ol style="list-style-type: none"> 1 자의 배열을 완성하는 것 2 주사위를 굴러 나온 수 만큼 이동한다 3 동일한 칸에서 같은 칸으로 갈 수는 없다 (1주 ~ 2주) 4, 2~3을 넘어서 갈 수 있는 칸에 입은 사람의 승리
게임 방법	<p>< 준비물 ></p> <ul style="list-style-type: none"> - 한 칸씩 이동하며, 같은 칸이 없게 바로 갈 수 없다. - 동일한 칸에서 갈 수 없다. - 사인받은 면의 쓰드, 다른 면의 쓰드만 한 칸 한 칸 갈 수 있다. - 앞과 뒤를 한 칸씩 이동하며, 같은 칸으로 갈 수 없다. - 이 게임은 순서가 없다.
역할	<ol style="list-style-type: none"> ① 높은 칸에 - 문제 만들기 ② // - 보드 틀 만들기 - 구멍 뚫고, 자를이 ③ 정인 - 점수카드 만들기. ④ 연승 - 문제 쓰기.

- 체험 활동에 필요한 물품 요구서(모둠 활동지 1)를 제출한다.

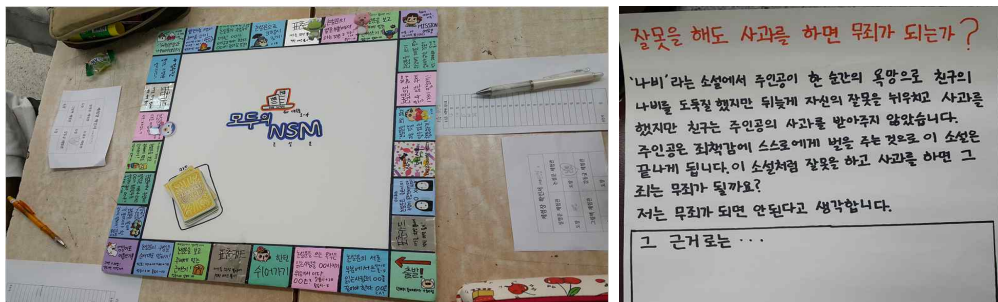


- 교사는 물품 요구서를 전부 수합하여 물품을 구입하고 나누어 준다. (물품을 구매할 때마다 에듀와인을 상신하기는 힘들다. 행정실과 협의한 후 가까운 문구점과 계약하여 진행하는 방법도 고려할 만하다.)

④ 사전에 체험관을 운영하기로 한 조끼리 모여서 체험 활동을 점검하고 함께 보강한다.

[체험관 활동]

- ① 체험관을 운영하는 조를 제외한 나머지 학생들은 4인 1조로 돌아가며 4개의 체험관에 가서 체험 활동을 한다.
- ② 체험생들이 체험을 모두 끝내면, '모둠 활동지2'를 배부하고 각 활동에 대해 정리하는 시간을 준다.
 - 체험생들이 활동 내용을 정리하는 동안, 체험관을 운영한 조들은 각자 다른 체험관의 활동을 하게 하여 공백이 없게 한다.



△ 각 프로그램에 따른 게임판

활동 방법



△ 체험관 활동에 참여하는 학생들 모습

좋았던 점	개선할 점	좋았던 점	개선할 점
반복이 많아 재미있었다.	좀 더 깊게 다뤄야 할 것 같다.	전소 인턴 반수가 좋았다. 학생들의 반응이 좋았다.	문제가 좀 어려웠다.
규칙이 잘 되어있었다.	문제카드를 반복하는 것이 있으면 좋겠다.	피를 뱉는 카드 게임이 재미있었다.	남기도 재미가 넘었다.
반복이 있어서 좋았다.	간헐적이어서 재미있었다.	유리한 카드 게임이 재미있었다.	조금 재미없었다.
컨텐츠가 많아서 좋았다.	좀 더 재미있게 만들어야 할 것 같다.	'돈'이라는 것이 재미있었다.	다른 시스템이 추가되면 좋을 것 같다.
도움말이 있어서 학생들이 쉽게 게임에 적응할 수 있었다.	좀 더 리얼하게 꾸민다면 좋겠다.	돈을 많이 벌었다.	문제가 좀 어려웠다.
공연을 같이 하면 좋겠다.	도움말을 좀 더 리얼하게.	재미 많았다.	재미 많았다.
이동 게임 형식이 좋았다.	좀 더 잘 만들어야 할 것 같다.	재미 많았다.	재미 많았다.
친구들과 모둠으로 직접 게임을 만들어 보거나 기타 게임을 진행하면서 재미있었다.		재미 많았다.	재미 많았다.
또 다른 게임 형식을 하니 더 새로웠고, 게임은 보통 재미있었다. 이젠 더 친해지면 좋을 것 같다.		재미 많았다.	재미 많았다.
피를		재미 많았다.	재미 많았다.
피를 안주어 먹어 답을 찾아서 공부를 더 잘 하게 하는 게임은		재미 많았다.	재미 많았다.
재미 많았다.		재미 많았다.	재미 많았다.

△ 체험관 활동 정리하기

지도 방안

- 체험관 프로그램을 설계할 때, 가만히 앉아서 퀴즈를 내고 푸는 형식은 지양하고 되도록이면 움직이는 활동이나 게임 형식을 활용하는 것이 좋다.
- 체험 내용은 교과서 내용을 충분히 활용해야 하며, 사전에 교사와의 의견 교류가 꾸준히 오가야 한다.

모둠 활동지 1

관련 단원	2-(2) 통일성 있는 글 쓰기	소속	____학년 ____반 ____모둠
학습 주제	통일성 있는 글 쓰기의 절차와 방법을 알 수 있다.	모듬원	

[체험관 준비]

체험관 활동을 위한 준비	
조원 이름	
체험명	
주의할 점	
체험 방법	
역할	

물품 요구서

- 체험명: _____
- 조원 이름: _____

* 용지의 크기(4절지, 8절지), 색상, 수량을 정확하게 밝힐 것

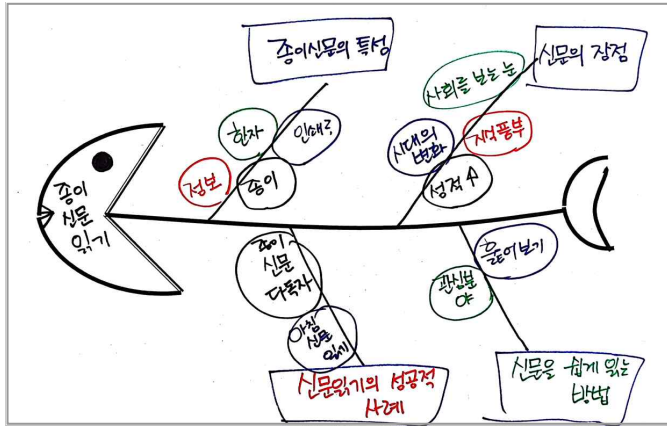
관련 단위	2-(2) 통일성 있는 글 쓰기	소속	___학년 ___반 ___모둠
학습 주제	통일성 있는 글 쓰기의 절차와 방법을 알 수 있다.	모듬원	

[체험관 활동 돌아보기]

체험명	좋았던 점	개선할 점
느낀 점		
내가 정한 Best 체험, Best 진행자		
이유		

활동 2

생선뼈 활동을 통해 글감 마련 및 개요 짜기

<p>활동 목표</p>	<p>생선뼈를 활용하여 글감을 마련하고 동시에 개요까지 작성하는 활동으로, 다음 활동으로 이어지는 다리 역할을 할 수 있다.</p>
<p>활동 유형</p>	<p>모둠 활동 (4인 1모둠)</p>
<p>준비물</p>	<p>A4 용지, 색 펜</p>
<p>활동 방법</p>	<ol style="list-style-type: none"> ① A4 용지 1장을 각 모둠별로 배부받는다. ② 모둠원들은 각기 다른 색 펜을 사용한다. ③ A4 용지에 아래와 같이 생선 머리와 큰 뼈 하나, 꼬리를 그린 후, 큰 뼈에 4개의 가시를 그린다. ④ 모둠원끼리 협의하여 글의 주제를 정하고 생선 머리에 주제를 적는다. ⑤ 주제와 관련된 세부 내용을 각 가시에 하나씩 적는다. <ul style="list-style-type: none"> - 가시에 적힌 내용은 글의 '중간' 부분에서 핵심 내용이 된다는 것을 미리 안내하여, 학생들이 신중하게 적도록 지도한다. ⑥ 4개의 세부 내용과 관련하여 브레인스토밍을 하고, 브레인스토밍 과정에서 나온 단어들을 가시 사이사이에 적는다. <div style="text-align: center;">  <p>△ 생선뼈 활동의 결과물</p> </div>
<p>지도 방안</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 주제가 분명해야 통일성 있는 글 쓰기를 할 수 있으므로, 주제를 선정할 때 주의를 기울여 선정하도록 지도한다. 또한 예상 독자의 흥미나 관심을 유발할 수 있는 내용인지 검토하고, 더불어 글로 쓸 만한 가치가 있는 내용인지 점검하게 한다. • 4개의 가시에 적을 내용은 이 글의 주제와 긴밀하게 연결되는 내용이어야 하며, 앞으로 쓰게 될 주요 문단의 핵심 내용이 될 것임을 충분히 설명한다.

보석맵 활동을 통해 ‘단어 - 문장’으로 표현하기

<p>활동 목표</p>	<p>협동 글쓰기를 하는 활동으로, 보석맵의 일부를 작성하면서 단어에서 문장으로 내용을 확장시킬 수 있다.</p>
<p>활동 유형</p>	<p>모둠 활동(4인 1모둠)</p>
<p>준비물</p>	<p>전지 1/2장(또는 A3 1장), 색 펜, 생선뼈 활동지([활동 2]와 연결)</p>
<p>활동 방법</p>	<ol style="list-style-type: none"> ① 모둠별로 전지 1/2장(또는 A3 1장)을 배부한다. ② 종이에 아래와 같이 칸을 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> - 21쪽의 ‘보석맵 간단히 접는 방법’을 참조한다. ③ 모둠원에게 각기 다른 색 펜을 쓰게 하고 전지 모서리에 학번과 이름을 적게 한다. ④ ①번 단계에 앞선 활동에서 선정했던 글의 주제를 적는다. ⑤ ②번 단계에 생선뼈 가시에 적었던 세부 내용을 각각 적는다. ⑥ 오른쪽으로 종이를 돌린 후 ③번 단계에 브레인스토밍 과정에서 나온 단어 중에서 핵심 키워드를 골라 적는다. ⑦ 다시 오른쪽으로 종이를 돌린 후 ④번 단계에 ③번의 키워드를 조합하여 하나의 문장으로 작성한다. <div style="text-align: center;"> <p>△ ①~④ 단계까지 채운 보석맵</p> </div>
<p>지도 방안</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 4명이 동시에 글을 써야 하는 활동이므로 모둠원 중 한 명이 늦더라도 차분하게 기다려 주도록 지도한다. • 글쓰기에 대한 두려움을 줄이고 글을 써 봤다는 경험을 하게 해주는 것이 중요하므로, 긍정적이고 편안한 분위기를 조성한다.

보석맵 활동을 통해 ‘문장-문단’으로 표현하고 한 편의 글로 완성하기

<p>활동 목표</p>	<p>단어에서 문장, 문장에서 문단으로 내용을 확장시키고, 이 문단들을 이어 하나의 글로 완성할 수 있다.</p>
<p>활동 유형</p>	<p>모둠 활동(4인 1모둠)</p>
<p>준비물</p>	<p>보석맵 활동지([활동 3]과 연결)</p>
<p>활동 방법</p>	<ol style="list-style-type: none"> ① [활동 3]에서 작성했던 보석맵을 4등분하여 자른다. ② ④번 단계에 쓰인 문장을 활용하여 ⑤번 단계에 한 문단으로 작성한다. <ul style="list-style-type: none"> - ①~④의 내용을 모두 고려하여 핵심 내용이 잘 드러나게 작성하도록 한다. - 먼저 글쓰기를 마친 친구는 교사에게 최종 점검을 받은 후, 자신의 모둠원 중 글쓰기에 어려움을 겪는 다른 친구의 글쓰기를 도와준다. ③ 각자 맡은 문단 쓰기를 다 하였으면 순서대로 나열한다. ④ 문단과 문단이 자연스럽게 이어지도록 지시어나 접속어 등을 적절하게 사용한다. ⑤ 통일성을 해치는 내용이 있는지, 중심 문장에 대한 뒷받침 문장이 적절한지 등에 대해 협의하고, 수정할 내용이 있으면 이를 고쳐 쓴다. <ul style="list-style-type: none"> - 교사는 협의할 시간과 고쳐 쓸 시간을 충분히 준다. ⑥ 4개의 문단 내용을 바탕으로 글의 ‘처음’과 ‘끝’ 부분을 작성한다. <ul style="list-style-type: none"> - 보석맵을 통해 작성한 4개의 문단이 글의 ‘중간’ 부분임을 다시 알려 준다. ⑦ 한 편의 완성된 글로 마무리한다. <div data-bbox="639 987 1127 1544" data-label="Image"> </div> <p style="text-align: center;">△ ⑤번 단계까지 채운 보석맵</p>
<p>지도 방안</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 먼저 글쓰기가 끝난 친구들에게 멘토 역할을 하게 하여 서로에게 도움이 되는 관계가 되도록 지도한다. • 글쓰기의 모든 과정에서 염두에 두어야 할 사항이 ‘글의 주제’라는 점을 강조하고, 특히 고쳐쓰기를 하는 과정에서 글의 주제에 위배되는 내용은 없는지 꼼꼼하게 살피도록 한다. • 글쓰기는 반드시 정해진 순서에 따라 진행되는 것이 아니라, 문제가 발생하면 이전의 과정으로 돌아가서 해결할 수 있음을 알려 준다.

활동 평가지

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

■ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 글에서 주제가 분명하게 드러나는가?			
	2. 글의 세부 내용들이 글의 주제에 맞게 적절하게 선정되었는가?			
	3. 글의 구조나 전개 방식이 자연스러운가?			
활동 참여도	활동 ① 체험관 활동을 통해 통일성 있는 글 쓰기의 절차 알기			
	활동 ② 생선뼈 활동을 통해 글감 마련 및 개요 짜기			
	활동 ③ 보석맵 활동을 통해 '단어 - 문장'으로 표현하기			
	활동 ④ 보석맵 활동을 통해 '문장 - 문단'으로 표현하기			
	활동 ⑤ 문단을 모아 한 편의 글로 완성하기			
느낀 점				

■ 상호 평가하기

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

교사 평가하기

3

언어의 세계

문법

학습 목표

- 언어의 본질에 대한 이해를 바탕으로 하여 국어 생활을 할 수 있다.
- 품사의 종류를 알고 그 특성을 이해할 수 있다.

01 언어의 본질

성혜영 [신정중] · 안윤주 [대곡중]

-
- 언어의 본질 이해하기
 - 생활 속에서 언어의 본질 파악하기

02 단어의 갈래

김수애 [신호중]

-
- 품사의 개념과 분류 기준, 특성 알기
 - 단어를 품사별로 분류하고 품사의 특성에 맞게 활용하기

어

3. 언어의 세계

언어의 본질

학습 목표 • 언어의 본질에 대한 이해를 바탕으로 하여 국어 생활을 할 수 있다.

거꾸로교실 흐름도

배움 준비

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

생각 기초

활동1 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.

활동2 다이어트 게임으로 개념 외우기

핵심 개념을 외워서 모둠원들에게 전달하는 릴레이 형식의 게임으로, 기본 개념을 확인하는 데 효과적인 활동이다.

생각 심화

활동3 보석맵을 활용하여 언어의 본질 정리하기

보석맵을 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 비주얼싱킹으로 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 제출하면 피드백을 해 준다.

|지도상의 유의점

- 언어의 본질은 중학교 1학년 수준에서 어려운 내용은 아니다. 따라서 디딤영상에서는 핵심 개념과 대표적인 예만 가볍게 설명해 주고, 구체적인 내용은 학습자들끼리 서로 가르치는 활동을 통해 배울 수 있게 한다.
- 비주얼싱킹 활동을 통해 추상적인 개념을 구체화할 수 있도록 한다.

1 언어의 자의성



개념	언어의 소리와 뜻 사이의 관계는 필연적이지 않음.
예	나무 - 한국: 나무[나무], 중국: 樹[슈], 영어: tree[트리], 일본: 木[기]

2 언어의 사회성



개념	언어는 그 언어를 사용하는 사람들 사이의 사회적 약속임.
예	'나무'라는 대상을 '나무'라고 부르는 것은 우리 사회의 약속임.

3 언어의 역사성



개념	언어는 시간이 흐르면서 새로 생기기도 하고, 사라지기도 하며, 소리나 의미가 변하기도 함.
예	[생성] 스마트폰, 인공 지능 [소멸] 온[百], 즈민[千] [변화] 나무: 나무 → 나무

4 언어의 창조성



개념	인간은 한정된 언어를 가지고 문장을 무한히 만들 수 있음.
예	'밥'을 활용하여 '김밥', '비빔밥' 등 다양한 단어와 문장을 만들 수 있음.

활동 1

강의 노트 정리 및 서로 가르치기

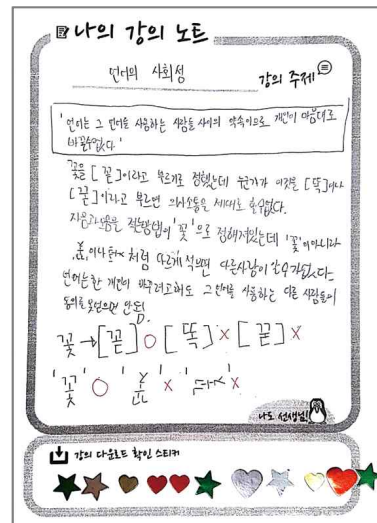
<p>활동 목표</p>	<p>단원에서 학습해야 할 주요 개념을 정리하고 표현할 수 있으며, 학습자들끼리 서로 가르치는 활동을 함으로써 학습의 효율성을 높일 수 있다.</p>
<p>활동 유형</p>	<p>개별 활동 + 모둠 활동(4인 1모둠)</p>
<p>준비물</p>	<p>강의 노트 활동지(개별 활동지), 스티커 등</p>
<p>활동 방법</p>	<p>[개별 활동]</p> <ol style="list-style-type: none"> 모둠 내에서 자신이 설명할 언어의 본질을 각각 정한다. <ul style="list-style-type: none"> 언어의 자의성, 사회성, 역사성, 창조성이 각각 강의 주제가 된다. 모둠 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. 강의 노트 활동지(개별 활동지)를 배부받는다. 강의 노트 활동지를 작성한다. <ul style="list-style-type: none"> 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. <p>[모둠 활동]</p> <ol style="list-style-type: none"> 강의 노트를 활용하여 자신이 맡은 언어의 본질을 돌아가며 설명한다. 설명을 듣는 모둠원은 발표 내용에 대해 질문할 수 있다. <ul style="list-style-type: none"> 질문할 경우 스티커 1개를 획득할 수 있다. 설명을 다 듣고 나면 강의 내용의 이해 정도에 따라 스티커를 활용하여 평가한다. <ul style="list-style-type: none"> 설명한 친구에게 최소 1개에서 최대 3개의 스티커를 줄 수 있다.
<p>지도 방안</p>	<ul style="list-style-type: none"> 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

관련 단원	3-(1) 언어의 본질	소속	___학년 ___반 ___번
학습 주제	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)	'은[百], 즈믄[千], 다림방(정육집), 버텨(계단)'은 예전에는 쓰였으나 지금은 쓰이지 않는 말들임.
시간의 흐름에 따라 그 의미나 형태가 변하는 경우 (변화)	<ul style="list-style-type: none"> • 소리가 변한 경우: '나무' → '나무' • 뜻이 변한 경우: '영감('벼슬아치' → '나이가 많아 중년이 지난 남자')



강의 확인 스티커

활동 2

다이어트 게임으로 개념 외우기

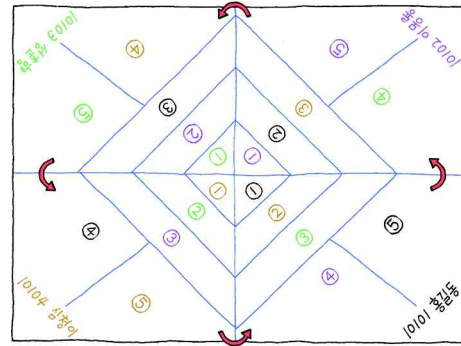
활동 목표	앞서 학습한 주요 개념을 잘 숙지했는지 확인할 수 있다.
활동 소개	한 학생이 본인에게 주어진 개념을 외워서 다른 모둠원에게 전달할 때까지 왔다 갔다 해야 하므로 운동량이 많다. 이 과정을 통해서 살이 빠질 수 있으므로 이를 다이어트 게임이라고 한다.
활동 유형	모둠 활동 (4인 1모듬)
준비물	다이어트 게임판(핵심어와 개념을 적고, 이를 가림판으로 가린 종이)
활동 방법	<ol style="list-style-type: none"> ① 칠판에 각 모듬별로 다이어트 게임판을 붙인다. ② 모듬별 1번 학생이 칠판으로 가 첫 번째 칸의 가림판을 열고 개념을 외운다. 모듬으로 돌아가 2번 학생에게 불러 주면 2번 학생이 이를 받아 적는다. ③ 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 모듬원들은 자기가 외운 개념과 받아 적은 개념, 다른 모듬원이 듣고 외운 개념을 함께 정리하고 오류가 있으면 이를 수정한다. ⑥ 수정 과정까지 모두 끝난 모듬은 손을 들어 교사에게 알린다.
	<div data-bbox="922 506 1414 868" data-label="Image"> </div> <p style="text-align: center;">△ 다이어트 게임판</p> <div data-bbox="370 1072 915 1385" data-label="Image"> </div> <p style="text-align: center;">△ 개념을 설명하고 이를 받아적는 모습</p> <div data-bbox="857 1442 1409 1753" data-label="Image"> </div> <p style="text-align: center;">△ 게임이 끝난 후 가림판을 열고 답을 확인하는 학생들</p>
지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 모듬 활동을 할 때에는 한 명도 빠짐없이 모두가 적극적으로 참여하도록 분위기를 조성한다. • 모듬 활동이 끝나면 결과를 개인별로 차분하게 정리하도록 지도한다.

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 유형	모둠 활동 (4인 1모듬) + 전체 활동
준비물	전지 1/2장(A3 1장), 색 펜, 스티커

활동 방법

[모듬 활동]

- ① 모듬별로 전지 1/2장(또는 A3 1장)을 배부받는다.
- ② 오른쪽 그림과 같이 종이에 칸을 나눈다.
 - 21쪽의 '보석맵 간단히 접는 방법'을 참조한다.
 - 안쪽의 보석부터 ①번, ②번으로 숫자를 매겨 부르면서 학생들의 혼란을 줄일 수 있다.
- ③ 모듬원에게 각자 다른 색 펜을 쓰게 하고 전지 모서리에 학번과 이름을 적는다.
- ④ ①번 단계에 [활동 1]에서 자신이 설명했던 언어의 본질에 해당하는 명칭을 적는다.
- ⑤ 오른쪽으로 종이를 돌려 ①번 단계에 적힌 명칭의 개념을 ②번 단계에 적는다.
- ⑥ 오른쪽으로 종이를 돌려 ①~②번 단계의 내용을 확인한 뒤 ③번 단계에 교과서에 제시되었던 사례를 문장으로 쓴다.
 - ①~②번 내용에 오류가 있을 경우 고칠 수 있게 지도한다.
- ⑦ 오른쪽으로 종이를 돌려 ①~③번 단계의 내용을 확인한 뒤 ④번 단계에 실제 사례를 비주얼싱킹으로 표현한다.
 - 그림의 수준보다 그림에 담긴 내용에 집중할 수 있도록 지도한다.
 - 비주얼싱킹을 어려워하는 학생에게는 교과서 그림을 활용하게 한다.
- ⑧ 다시 보석맵을 돌려 ⑤번 단계에 해당 언어의 본질에 대한 문제를 출제한다.
 - 학습자의 수준에 따라 문제 유형(단답형, 오지선다형)을 고를 수 있게 한다.
- ⑨ 이 모든 내용들을 모듬 내에서 다시 돌려 읽으며 오류가 있을 시 바로잡는다.
- ⑩ 이때 ④번 단계의 비주얼싱킹을 보고 스티커를 활용해 평가한다.
 - 스티커는 1인 1개씩 2명에게 줄 수 있다.



△ '언어의 본질' 보석맵

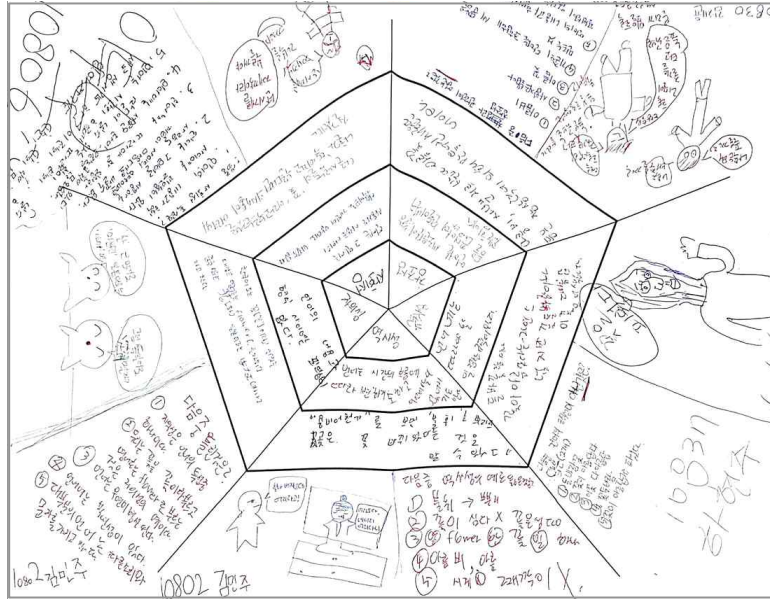


△ 보석맵을 작성하는 모습

활동 방법

[전체 활동]

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



△ 보석맵 결과물(‘언어의 규칙성’까지 포함한 경우)

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 _____

■ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 언어의 본질의 개념을 정확하게 파악할 수 있는가?			
	2. 언어의 본질을 실생활 사례와 관련지어 이해할 수 있는가?			
활동 참여도	활동 ① 강의 노트 정리 및 서로 가르치기			
	활동 ② 다이어트 게임으로 개념 외우기			
	활동 ③ 보석맵을 활용하여 언어의 본질 정리하기			
느낀 점				

■ 상호 평가하기

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

교사 평가하기

02

3. 언어의 세계

단어의 갈래

학습 목표 • 품사의 종류를 알고 그 특성을 이해할 수 있다.

거꾸로교실 흐름도

배움 준비

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

생각 기초

활동1 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.

활동2 조별 릴레이 게임으로 내용 정리하기

이 활동은 핵심 개념을 외운 모둠원들이 일정 시간 동안 자신이 이해한 것을 모둠 종이에 적는 릴레이 게임이다. 기본이 되는 개념을 모둠원과 함께 학습하기에 적절하다.

생각 심화

활동3 품사 할리갈리 게임하기

할리갈리 게임을 품사 수업에 응용한 활동이다. 학생들이 품사 관련 내용으로 카드를 직접 제작하여 같은 방법으로 진행한다.

활동4 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 활동으로, 이 과정을 통해 품사의 특성을 한 번 더 익히게 된다.

생각 적용

활동5 품사송 제작하기

품사의 개념 및 특성을 중심으로 모둠별로 품사송을 만들고 불러 보는 활동이다. 투표표 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 제출하면 피드백을 해 준다.

|지도상의 유의점

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 개념과 분류의 기준

(1) 품사의 개념

품사 공통된 성질을 가진 것끼리 묶은 단어의 갈래

(2) 품사의 분류 기준

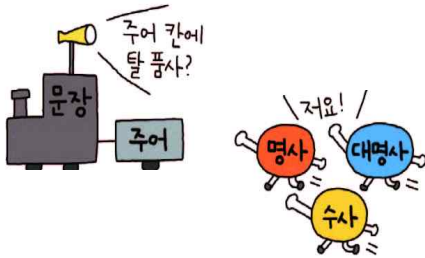
형태	문장 내에서 쓰일 때 형태의 변화가 있는가, 없는가?
기능	문장 내에서 어떤 역할을 하는가?
의미	단어가 어떤 의미를 가지고 있는가?

2 품사의 분류



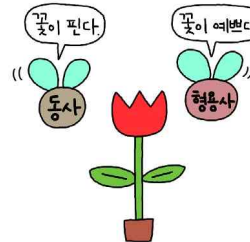
형태	기능	의미
불변어	체언	명사, 대명사, 수사
	수식언	관형사, 부사
	독립언	감탄사
	관계언	조사
가변어	용언	동사, 형용사

3 체언(명사, 대명사, 수사)



개념	문장에서 몸체 역할을 하는 단어	
종류	명사	대상의 이름을 나타내는 단어 예 친구, 나무, 행복 등
	대명사	대상의 이름을 대신하여 나타내는 단어 예 너, 이것, 거기 등
	수사	수량이나 순서를 나타내는 단어 예 하나, 첫째 등
특성	<ul style="list-style-type: none"> 문장에서 형태가 변하지 않음. 문장에서 주로 주어나 목적어 등으로 쓰임. 조사와 결합하기도 하고 홀로 쓰이기도 함. 	

4 용언(동사, 형용사)



개념	문장에서 서술하는 역할을 하는 단어	
종류	동사	대상의 움직임을 나타내는 단어 예 날다, 달리다 등
	형용사	대상의 성질이나 상태를 나타내는 단어 예 맑다, 빠르다 등
특성	<ul style="list-style-type: none"> 문장에서 쓰임에 따라 형태가 변함. (이를 '활용'이라고 함.) 예 가다-가고, 가서, 가자, 가니 등 문장에서 주로 서술어로 쓰임. 	

5 수식언(관형사, 부사)



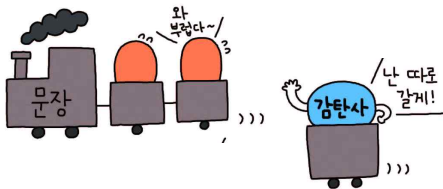
개념	문장 내에서 다른 단어를 꾸며 주는 역할을 하는 단어	
종류	관형사	체언을 꾸며 주는 단어 예 모든, 흰 등
	부사	주로 용언을 꾸며 주는 단어 예 활짝, 매우 등
특성	<ul style="list-style-type: none"> • 문장에서 형태가 변하지 않음. • 관형사는 조사 없이 홀로 쓰이지만, 부사는 홀로 쓰이기도 하고 조사와 결합하여 쓰이기도 함. 	

6 관계언(조사)

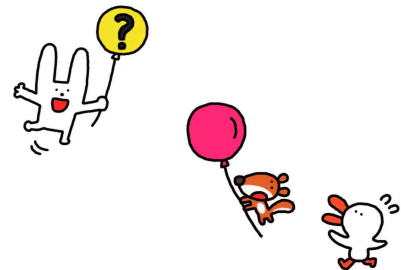


개념	문장에 쓰인 단어들의 관계를 분명하게 해 주는 단어	
종류	조사	주로 체언 뒤에 붙어서 다른 말과의 문법적 관계를 나타내 주거나 뜻을 더해 주는 단어 예 이/가, 을/를 등
	특성	<ul style="list-style-type: none"> • 문장에서 형태가 변하지 않음. (다만, 서술격 조사 '이다'는 문장에서 쓰일 때 형태가 변함.) • 문장에서 홀로 쓰이지 않고 다른 단어(주로 체언)에 붙어서 쓰임.

7 독립언(감탄사)



개념	다른 단어와 관련 없이 독립적으로 쓰이는 단어	
종류	감탄사	놀람, 느낌, 부름, 대답 등을 나타내는 단어 예 응, 우와, 그래 등
	특성	<ul style="list-style-type: none"> • 문장에서 조사와 결합하지 않고 독립적으로 쓰임. • 문장의 다른 성분과 직접 관련이 되지 않으므로 생략해도 문장이 성립함.



활동 목표	디딤영상 내용의 이해 정도를 확인할 수 있으며, 앞으로 이어지는 활동의 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 교사용 퀴즈 자료						
활동 방법	<p>① 교사가 학생들에게 1대1로 돌아가면서 질문한다.</p> <p>② 질문에 답하지 못한 학생은 자리에서 일어나게 하고, 이 질문은 다른 학생에게 기회를 주어 풀이에 참여할 수 있게 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 자리에서 일어난 학생에게는 중간중간에 참여할 수 있는 기회를 준다. <p>③ 반 전체 학생들이 모두 문제를 풀면, 일어나 있는 학생들을 모아 패자부활전 형식으로 나머지 문제를 풀게 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 패자부활전에 참여하는 학생들이 답을 맞히기 힘들어하면, 교과서 찬스를 사용하게 하거나 개념이 정리된 PPT, 디딤영상 등을 다시 보여 주어 학생들이 최대한 답을 맞히게 유도한다. <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>① 품사</p> <p>단어들을 성질이 공통된 것끼리 모아 갈래를 지어 놓은 것. 형태, 기능, 의미에 따라 분류할 수 있음.</p> <p>+ 품사 분류 기준</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%;">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> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>⑤ 독립언 : 문장 속 다른 성분과 관련을 맺지 않고 독립적으로 쓰임. → 감탄사</p> <p>• 감탄사: 말하는 이의 본능적인 놀람이나 느낌, 부름, 대답 등을 나타내는 말</p> <div style="background-color: #e0f0e0; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p>어머, 눈이 오네. 놀람이나 느낌</p> <p>야, 같이 가자. 부름</p> <p>"밥은 먹었니?" / "네." 대답</p> </div> </div>	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	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 						

△ 품사 개념을 정리한 PPT 자료의 예

교사용 퀴즈 자료

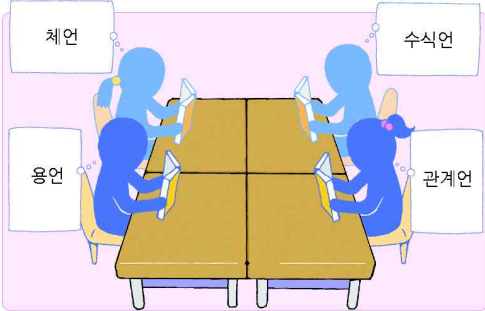
■ 1:1 퀴즈 문제

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. 문장에서의 기능에 따라 체언, 수식언, □□□, 독립언, 용언으로 나뉜다. **관계언**
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. 조사는 주로 □□ 뒤에 붙어 다른 단어들과의 문법적인 관계를 나타내는 구실을 한다. **체언**
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**

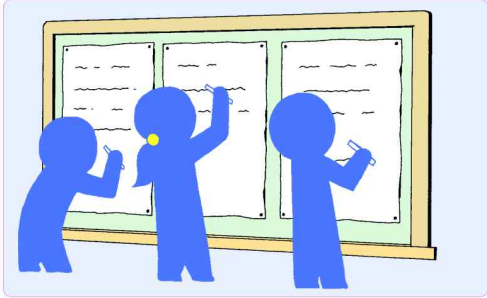
활동 목표	반드시 알아야 할 개념을 학습할 수 있으며, 릴레이 게임을 접목했기 때문에 딱딱한 문법 개념을 모둠원과 재미있게 공부할 수 있다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모듬)
준비물	전지, 타이머

활동 방법

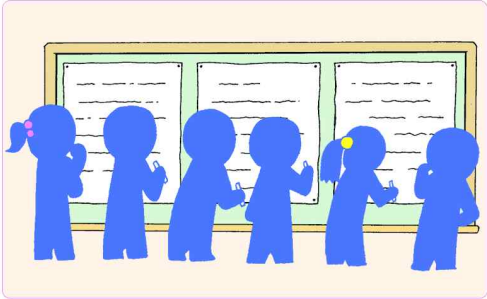
- 교사는 칠판에 모듬별로 전지를 붙인다.
- 모듬원은 체언, 용언, 수식언, 관계언 중 하나를 맡고 각자 학습한다.
 - 모듬원이 네 명일 때에는 '독립언'은 제외하고 진행한다.
 - 디딤영상이나 교과서를 참고하여 학습하게 한다.
- 모듬 내에서 릴레이 순서를 정한다.
- 자신의 차례가 오면 전지에 30초 동안 학습한 내용을 적는다. 30초 동안 다 못 적으면 다음 자신의 차례에 적는다.
- 모두 완성될 때까지 릴레이 형식으로 몇 번을 반복한다.
- 모두 완성되면, 다른 모듬의 활동 결과를 채점한다.
 - 이때 다른 모듬의 결과에서 오류를 찾거나 부족한 내용이 있으면 적절하게 수정하게 한다.



△ 모듬원끼리 내용을 나누어 각자 학습한다.



△ 학습한 내용을 모듬별 전지에 적는다.



△ 다른 모듬의 결과를 평가한다.

지도 방안	릴레이 중 자신이 학습한 내용을 적은 후 모듬으로 돌아왔을 때에는 교과서를 볼 수 있는 기회를 주어 게임이 진행되는 동안에도 계속 학습할 수 있게 한다.
-------	---

활동 3 품사 할리갈리 게임하기

활동 목표	할리갈리 게임을 응용하여 품사의 개념을 흥미롭게 익힐 수 있다.
활동 소개	할리갈리 게임에 품사를 접목한 활동으로, 과일 카드 대신 품사 관련 내용이 적힌 카드로 진행한다. 네 개의 카드에서 공통점이 발견됐을 때 카드를 손바닥으로 치는 사람이 카드를 가져간다. (할리갈리 게임에 대한 설명은 104쪽의 '활동 소개'를 참조한다.)
활동 유형	모둠 활동(4인 1모듬)
준비물	색지(카드 크기로 자른 것, 4가지 색상, 색상별로 30장씩)
활동 방법	<ol style="list-style-type: none"> ① 모듬별로 카드(4가지 색상, 색상별로 30장씩 총 120장)를 배부받고, 모듬원들은 각자 원하는 색의 카드를 선택한다. ② 30장의 카드 내용을 직접 작성하는데, 그 내용은 품사의 명칭과 관련하여 10장, 품사의 뜻과 관련하여 10장, 품사의 직접적인 예시로 10장을 만든다. <ul style="list-style-type: none"> - 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 모듬원들이 각자 카드를 완성하면 할리갈리와 같이 게임을 진행한다. 품사 할리갈리는 품사 카드 내용들의 공통점을 찾으면 된다. 예를 들어 제시된 4장의 카드가 '명사, 사람이나 사물의 이름을 나타냄, 사탕, 불변어'가 나왔다면 재빨리 카드를 손바닥으로 치면 된다.
지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 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.





△ 품사 할리갈리 카드를 만드는 모습



△ 품사 할리갈리를 진행하는 모습

품사 할리갈리 카드를 활용하여 새 문장 만들기

<p>활동 목표</p>	<p>품사 할리갈리 카드를 활용하여 새로운 문장을 만들어 보는 활동으로, 문장에서 사용되는 각 품사의 특성들을 다시 확인할 수 있다.</p>
<p>활동 유형</p>	<p>모둠 활동(4인 1모둠) + 개별 활동</p>
<p>준비물</p>	<p>품사 할리갈리 카드, B4 용지, 풀, 사인펜</p>
<p>활동 방법</p>	<ol style="list-style-type: none"> ① 개인별로 B4 용지를 배부받는다. 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 용지에 배열하여 붙인 후 하나의 문장을 만든다. <ul style="list-style-type: none"> - 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 단어를 동그라미로 표시한다. ⑥ 모든 과정이 끝나면 모둠원들끼리 완성된 문장을 점검해 준다. <div data-bbox="527 900 1234 1247" data-label="Image"> </div> <p style="text-align: center;">△ 문장 만들기 결과물</p>
<p>지도 방안</p>	<p>학생들이 카드에 해당하는 단어만 사용하여 한 문장으로 만들려고 하기 때문에 어색한 문장이 나오는 경우가 많다. 따라서 카드에 제시된 단어가 문장에 포함되지만 하면 된다는 사실을 미리 공지하고, 다른 단어를 사용하거나 문장의 개수가 늘어나도 됨을 알려 준다.</p>

<p>활동 목표</p>	<p>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 의미가 있다.</p>
<p>활동 유형</p>	<p>모둠 활동(4인 1모듬)</p>
<p>준비물</p>	<p>종이(B4나 A4), 평가 기준표(모듬 활동지), 노래 검색용 태블릿 PC</p>
<p>활동 방법</p>	<p>① 태블릿 PC에서 품사송을 검색한 후, 품사송을 감상한다.</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>✓ 품사송 예시</p> <ul style="list-style-type: none"> - 원곡: 고향의 봄 (나의 살던 고향은~) - 품사송 개사: 명사 대명사 수사는 체언이고요~ / 체언 꾸며 주는 단어는 관형사이죠~ 잊지 마라, 용언이란 동사와 형용사~ / 용언 꾸며 주는 단어는 부사랍니다. </div> <p>② 품사송을 만들기에 적합한 노래를 검색하고, 아이디어 회의를 한다. - 기존의 것들과 차별되는 품사송을 만들도록 안내한다.</p> <p>③ 역할을 분담하여 가사를 쓴다.</p> <p>④ 모듬별로 각자 제작한 품사송을 외운다.</p> <p>⑤ 품사송 오디션을 진행하여 모듬별로 품사송을 부른다. - 모듬원 모두가 외워서 함께 불렀을 경우 가산점을 제공한다.</p> <p>⑥ 평가표에 따라 자신의 모듬을 제외한 다른 모듬에게 점수를 부여한다.</p> <p>⑦ 조별 점수는 각각의 모듬에서 받은 점수를 합한 총점으로, 가장 높은 점수를 받은 모듬이 으뜸 모듬으로 선발된다.</p> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  <p>◁ 품사송을 만드는 학생들</p> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  <p>품사송 오디션 모습 ▷</p> </div>
<p>지도 방안</p>	<p>으뜸 모듬의 품사송을 함께 불러보도록 하여, 개념을 정리하며 복습할 기회를 준다.</p>

모둠 활동지

■ 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 _____

■ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 품사와 관련된 핵심 개념을 이해하고 있는가?			
	2. 품사 분류 기준에 따라 우리말을 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				

■ 상호 평가하기

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

교사 평가하기

활동 색종이 폼사 카드를 모아 문장 만들기

■ 활동 소개

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

[준비물] 색종이(8가지 색깔), 가위, 풀, B4 용지

■ 활동 방법

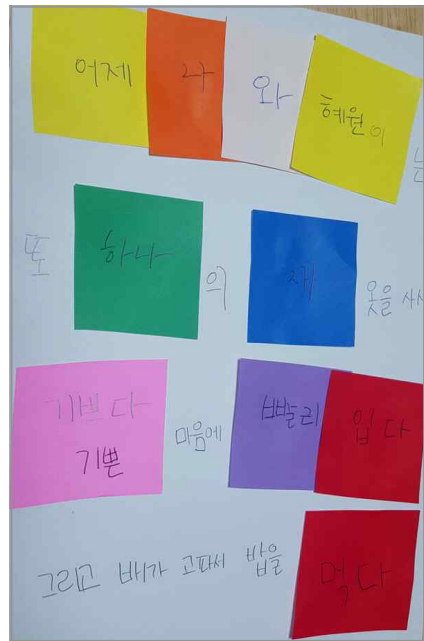
- 1 폼사를 8가지의 색깔로 나눈다.
 - 모둠원 수로 인해 감탄사는 제외한다고 미리 안내한다.
- 2 다음과 같이 모둠별로 총 4개의 폼사를 제시한 후, 그에 따른 색깔의 색종이를 배부한다.
 - 1~4모듬: 명사, 대명사, 수사, 조사
 - 5~8모듬: 부사, 관형사, 동사, 형용사
 - * 한 모듬당 총 4개의 폼사를 맡게 된다.
- 3 모듬별로 폼사에 따라 총 4장의 색종이를 받는다. 모듬원들은 원하는 폼사의 색종이를 한 장씩 받아 1/4로 접는다. 폼사에 맞는 예시를 칸마다 적고, 4조각으로 자른다.
- 4 모든 모듬이 예시를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



△ 폼사별로 카드를 작성한 모습



△ 카드를 고르는 모습



△ 문장 만들기 결과물

4

다양한 의사소통

듣기·말하기 쓰기

학습 목표

- 토의에서 의견을 교환하여 합리적으로 문제를 해결할 수 있다.
- 영상이나 인터넷 등의 매체 특성을 고려하여 생각이나 느낌, 경험을 표현할 수 있다.
- 언어폭력의 문제점을 인식하고 상대를 배려하며 말하는 태도를 지닐 수 있다.

01 토의하기

안윤주 [대곡중]

-
- 토의의 과정 이해하기
 - 토의에서 필요한 태도 이해하기
 - 모둠 토의하기

02 매체로 표현하기

김수애 [신호중]

-
- 인터넷과 영상 매체의 특성 이해하기
 - 매체의 특성을 고려하여 표현하기
 - 상대를 배려하며 말하는 태도 익히기

어

4. 다양한 의사소통

토의하기

학습 목표 • 토의에서 의견을 교환하여 합리적으로 문제를 해결할 수 있다.

거꾸로교실 흐름도

배움 준비

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

생각 기초

활동1 고수에게 설명하기 활동을 통해 토의 방식 파악하기

세 명의 모둠원이 한 명의 모둠원(고수)에게 토의 방식을 설명해 주고, 고수가 그 설명 내용을 바탕으로 문제를 맞히는 활동이다. 토의 방식에 대한 개념을 흥미롭게 학습하기에 효과적이다.

활동2 우리 모둠이 만드는 우리만의 토의 규칙

비주얼싱킹 카드를 활용하여 모둠원이 직접 토의 태도에 대한 토의 규칙을 만드는 활동이다. 학생들이 스스로 규칙을 만들고 스스로 그 규칙을 지키게 하는 데에 의의가 있다.

생각 심화

활동3 생선뼈 활동을 통해 토의 주제와 토의 내용 마련하기

생활 주변에서 일어나는 공동의 문제를 찾고 그와 관련된 토의 내용을 마련하는 활동이다.

생각 적용

활동4 말하기 칩을 활용하여 토의하기

이전 활동에서 마련한 토의 내용을 바탕으로 실제로 토의해 보는 활동이다. 말하기 칩이라는 장치를 활용하여 모둠원 모두가 토의에 참여할 수 있게 하였다.

배움 정리

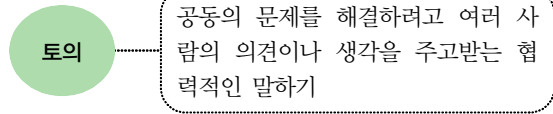
- ▶ 학습 확인 이번 단원에서 배운 내용을 키워드 중심으로 언급하며 정리한다.
- ▶ 개별, 모둠별 활동지 제출 개별, 모둠별 활동지 및 결과물을 제출하면 피드백을 해 준다.

|지도상의 유의점

- 토의는 여러 사람이 함께 참여하는 활동이므로 다른 사람을 배려하는 태도가 중요함을 강조한다.
- 토의 시 모두가 적극적으로 참여하도록 분위기를 조성한다.
- 토의 방식을 비주얼싱킹으로 표현하는 활동이 있으므로, 디딤영상에서 되도록 관련 그림을 보여주는 것이 좋다.

1 토의의 개념과 토의 참여자들의 역할

(1) 토의의 개념



(2) 토의 참여자들의 역할

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

2 토의 절차

토의 주제 정하기

- 개인의 문제가 아닌 공동의 문제 다루기
- 구성원들이 관심을 두는 내용 다루기



토의 준비하기

- 토의 방식 정하기
- 각자 역할 분담하기
- 토의 주제와 관련된 의견과 그에 따른 근거 마련하기



토의하기

- 주제에 관한 자신의 의견과 그에 따른 타당한 근거 제시하기
- 토의 참가자들이 제시한 의견과 근거가 적절한지 판단하기
- 가장 바람직한 해결 방안 결정하기

3 토의에 참여하는 바람직한 태도

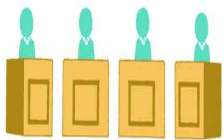
- 다른 사람의 말을 귀 기울여 들어야 함.
- 다른 사람이 말할 때 끼어들지 않아야 함.
- 다른 사람의 감정을 상하게 하는 말을 하지 않아야 함.
- 자신의 생각과 다른 의견도 열린 자세로 수용해야 함.
- 최선의 해결 방안을 찾도록 노력해야 함.

잘못된 태도로 토의하면
문제 해결이
어려울 수도 있어!



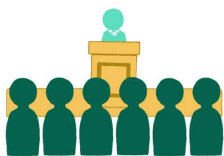
4 토의 방식 ①

(1) 패널 토의(배심 토의)



특정 문제에 관심이 있거나 경험이 있는 대표자를 패널로 뽑아 서로 의견을 주고받으며 공동 토의를 진행하는 방식

(2) 심포지엄



3~5명이 특정 주제에 대해 강연한 뒤 청중의 질의·응답을 받는 방식으로, 토의자 간의 의견 교류는 활발하지 않은 편임.

5 토의 방식 ②

(3) 포럼(공개 토의)



어떤 문제에 대해 직접 관련이 있거나 전문성을 지닌 토의자가 모여 공개적으로 토의하는 방식. 청중이 직접 참여하여 질문할 수 있음.

(4) 원탁 토의



참가자들이 서열의 구별 없이 모두가 평등한 입장에서 상호 관심사에 대해 자유롭게 의견을 나누는 방식

활동 1

고수에게 설명하기 활동을 통해 토의 방식 파악하기

활동 목표	토의 주제에 가장 적합한 토의 방식을 선택하기 위한 사전 활동으로, 친구에게 개념을 설명해 주는 과정을 통해 자연스럽게 핵심 내용을 이해할 수 있다.
활동 유형	모둠 활동 (4인 1모듬) + 개별 활동
준비물	개별 활동지

[모듬 활동]

- ① 모듬원 중 고수 1명을 복도로 보낸다.
 - 이때 고수는 학습 능력이 뛰어난 학생을 의미한다.
- ② 토의 방식에 대한 설명이 담겨 있는 동영상이나 PPT 자료를 반에 남아 있는 학생들에게 보여준다.
 - 영상을 보면서 주요 내용을 필기할 수는 있지만, 돌아온 고수에게 설명할 때는 필기한 내용은 볼 수 없음을 미리 알려 준다.
- ③ 고수가 돌아오면 모듬원 3명이 고수에게 토의 방식에 대해 설명해 준다.
 - 특정 모듬원 한 명만 설명해서는 안 되며, 모든 모듬원이 돌아가며 설명해야 함을 충분히 강조한다.
- ④ 설명이 끝나면 교사는 골든벨 문제를 내준다. 이때 문제를 푸는 사람은 고수이며, 다른 모듬원들은 절대 개입할 수 없다.
- ⑤ 문제를 가장 많이 맞힌 모듬에 적절히 보상을 준다.

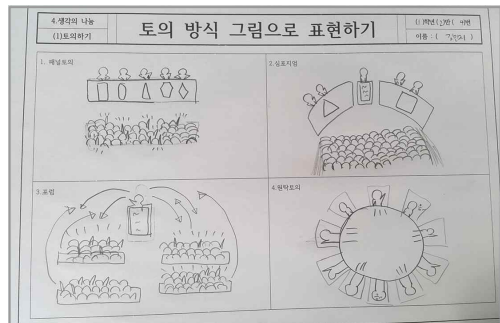


△ 토의 방식에 대한 설명을 받아 적는 학생들의 모습

활동 방법

[개별 활동]

- ① 학생들이 스스로 개념을 정리하는 동안, 교사는 개별 활동지를 배부한다.
- ② 학생들은 개별 활동지에 각 토의 방식을 그림으로 표현한다.
 - 디딤영상에 제시된 토의 방식 그림을 떠올리면 도움이 된다는 사실을 안내한다.
- ③ 결과물을 모듬원끼리 공유하고 서로 잘못된 부분은 보완해 준다.



△ 토의 방식을 그림으로 표현하기 결과물

지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 모듬 활동을 할 때에는 한 명도 빠짐없이 모두가 적극적으로 참여하도록 분위기를 조성한다. • 고수는 모듬에서 학습 능력이 가장 뛰어난 학생을 선발하는 것이 좋다. 고수가 문제를 많이 맞지 못했을 때 일어날 수 있는 비난 및 갈등이 가장 적기 때문이다.
--------------	---

관련 단원	4-(1) 토의하기	소속	___학년 ___반 ___번
학습 주제	토의 방식을 그림으로 표현할 수 있다.	이름	

<ul style="list-style-type: none"> ■ 패널 토의(배심 토의) 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 심포지엄
<ul style="list-style-type: none"> ■ 포럼(공개 토의) 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 원탁 토의

활동 2

우리 모둠이 만드는 우리만의 토의 규칙

활동 목표	토의 태도는 단순한 지식이 아니라 마음가짐의 문제이다. 이를 일방적인 강의 내용으로 전달하기보다는, 모둠에서 직접 토의 태도와 관련된 토의 규칙을 만들고 이를 스스로 지키게 하는 것이 목표이다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모둠)
준비물	비주얼싱킹 카드, B4 용지, 네임펜

- ① 모둠별로 비주얼싱킹 카드를 한 세트씩 나누어 준다.
 - 비주얼싱킹 카드는 한쪽 면에는 단어, 한쪽 면에는 그에 해당하는 그림이 그려진 카드이다.
- ② 비주얼싱킹 카드를 책상에 모두 펼쳐 두고 모둠원끼리 서로 의논하여 토의 규칙에 필요한 카드를 고른다.
 - 토의 규칙은 토의 태도와 관련된 것으로 한정한다.
- ③ 고른 카드를 나열해서 아래와 같이 토의 규칙을 만든다.
 - 이때 동사나 형용사는 적절하게 활용하여 사용한다.
 - 토의 규칙은 5~6개 정도를 만들게 한다.



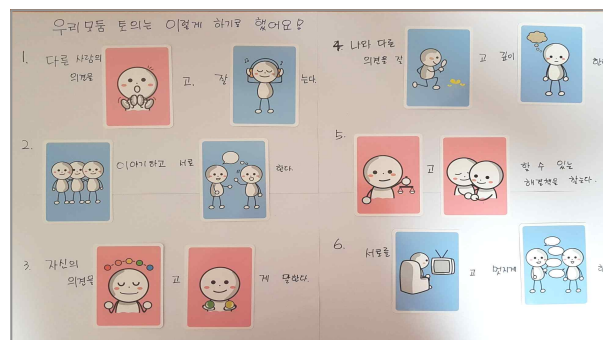
△ 비주얼싱킹 카드

활동 방법



△ 토의 규칙 만들기 결과물

- ④ 모둠에서 토의 규칙을 다 정했으면 그림이 보이도록 카드를 뒤집고, 모둠끼리 상대방이 만든 규칙이 무엇인지 맞히는 활동을 한다.



△ 그림이 보이게 비주얼싱킹 카드를 뒤집은 모습

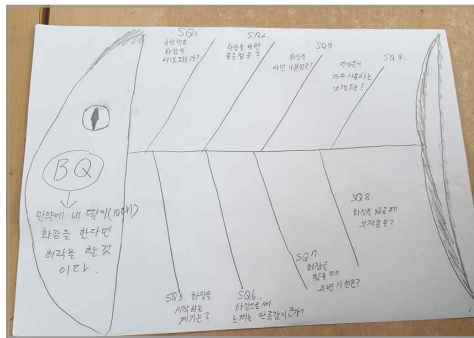
지도 방안	토의 규칙을 만들 때 교과서에 나온 내용을 그대로 따라하는 경우가 있으므로 교과서는 덮고 활동을 진행하게 한다. 모둠원끼리의 논의를 통해 필요한 규칙이 무엇인지 충분히 생각한 후 스스로 정하게 하는 것이 이 활동의 핵심이다.
--------------	---

활동 목표	생활 주변에서 일어나는 공동의 문제를 스스로 발견할 수 있으며, 이를 토의 주제로 선정하고 그에 대한 내용을 마련할 수 있다.
활동 유형	모둠 활동 (4인 1모둠)
준비물	A4 용지

- 활동 방법**
- 모듬별로 토의할 만한 주제를 하나씩 정하고, 이를 칠판에 적는다.
 - 토의 주제는 개인의 문제가 아닌 공동의 문제이어야 한다.
 - 칠판에 적힌 여러 개의 토의 주제 중 자신의 모듬에서 하고 싶은 주제를 정한다.
 - 자기 모듬에서 내놓은 주제를 선택하지 않아도 된다. 여러 가지 주제 중 가장 이야기해 보고 싶은 것을 정하는 것이 중요하다.
 - 토의 주제가 정해지면 A4 용지에 아래와 같이 생선뼈를 그리고, BQ와 SQ를 적는다.

- ✓ BQ(Big question) : 토의 주제로, 생선 머리에 씀.
 - ✓ SQ(sub question) : 주제에 따른 세부 내용으로, 8개의 생선 가시에 하나씩 씀.

 - 이때 BQ는 반드시 자기 자신에게 물어보는 질문 형식으로 만들어야 한다. 자기 자신과 관련된 내용이라고 생각하면 학생들이 적극적으로 토의에 참여하기 때문이다.
 - 예 10대 학생들의 화장 문화 개선(X) → 만약 10대인 내 딸이 화장을 한다면 나는 어떻게 조언할 것인가? (O)
 - SQ를 생성할 때는 토의할 때 꼭 필요한 내용들로만 구성해야 한다고 강조한다. 또한 SQ를 모두 작성하는 데 시간이 오래 걸리므로 수업 시간 내에 완성하지 못하면 과제로 내 준다.
 - SQ까지 완성하면 같은 내용의 생선뼈 활동지를 하나 더 만들어 두 명, 두 명씩 나누어 가지고, SQ에 대한 답을 작성한다.
 - 한 명은 SQ 1, 3, 5, 7에 대한 답을, 다른 한 명은 SQ 2, 4, 6, 8에 대한 답을 적는다. 짝끼리 SQ에 대한 답을 다 작성하면 이번에는 모듬원 4명이 모여 서로 작성한 생선뼈 활동지를 공유하고 부족한 부분을 보충한다.



△ 생선뼈 활동지 결과물



△ 생선뼈 활동지를 만드는 모습

지도 방안

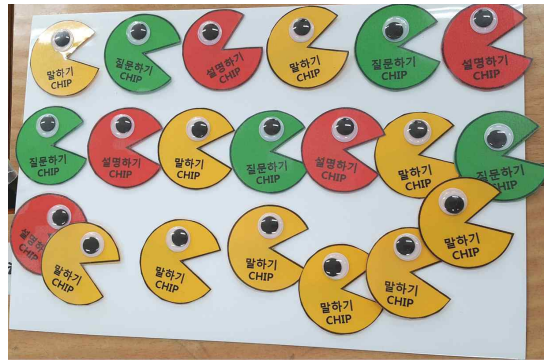
- 8개의 SQ를 잘 선정하는 것이 토의 수업의 성공 여부를 결정한다고 해도 과언이 아니다. 그러므로 SQ를 잘 선정할 수 있도록 모듬원끼리 충분히 의논하게 하는 것이 중요하다.
- 학생 수준을 고려했을 때 BQ, SQ를 모두 모듬원 스스로 정하게 하는 작업은 생각보다 까다롭다. 따라서 교사는 학생들이 논의하는 방향이 잘못되지는 않았는지, 학생들이 정한 주제에서 벗어나는 내용은 없는지 꼼꼼하게 살피고 끊임없이 피드백해 주어야 한다.

활동 4

말하기 칩을 활용하여 토의하기

활동 목표	지난 시간에 마련한 토의 주제와 토의 내용에 따라 실제 토의를 해보는 활동이다. 말하기 칩을 사용하여 모든 학생들이 한 명도 빠짐없이 동등하게 발언하는 것을 목표로 한다.
활동 유형	모둠 활동 (4인 1모듬)
준비물	생선뼈 활동지([활동 3]과 연결), 말하기 칩, 개별 활동지

- ① [활동 3]에서 작성한 생선뼈 활동지를 바탕으로 토의를 준비한다.
- ② 말하기 칩을 모듬별로 배부받는다.
 - 말하기 칩은 설명하기 칩, 질문하기 칩, 말하기 칩 세 종류로 나뉜다. 모듬당 설명하기 칩은 5개, 질문하기 칩은 5개, 말하기 칩은 10개씩 배부한다.
 - 모듬에서 협의를 통해 적절하게 칩을 나누어 가진다. 모듬에서 설명을 잘하는 학생에게는 설명하기 칩을, 그렇지 않은 학생에게는 질문하기 칩을 많이 가져갈 수 있도록 유도한다. 말하기 칩은 발언권을 의미하므로 모듬원들끼리 적절하게 나누어 가진다.



△ 말하기 칩

활동 방법

- ③ 말하기 칩을 내려놓으며 토의를 시작한다.
 - [활동 2]에서 작성한 토의 규칙 내용을 상기시켜 주며, 토의할 때의 태도에 대해 다시 한번 강조한다.
 - 토의가 끝나기 전에 칩을 다 내려놓게 되면 칩을 더 가져와서 계속 진행한다.
- ④ 해결 방안이 도출되고 모두가 칩을 다 내려놓으면 토의가 끝난다.
- ⑤ 토의가 끝나면 개별 활동지에 토의 내용을 정리한다.



△ 말하기 칩을 활용해 토의하는 모습

지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 의견을 말하기 힘들어하는 친구가 있다면 모듬에서 끝까지 기다려주고 격려해주는 태도가 필요하다. • 한 명도 빠짐없이 모든 모듬원들이 돌아가며 발언하게 하고 다른 사람의 의견에 귀 기울여 들을 수 있도록 지도한다.
--------------	---

Tip 필요한 만큼 복사해서 사용하세요.



개별 활동지

관련 단원	4-(1) 토의하기	소속	____학년 ____반 ____번
학습 주제	토의 절차 및 규칙에 맞게 토의할 수 있다.	이름	

[토의 내용 정리]

■ 문제 상황 및 원인

토의 참가자	발언 내용

■ 해결 방안

토의 참가자	발언 내용

■ 토의 결론

[토의 평가]

■ 토의에서 가장 기억에 남았던 발언과 그 이유

■ 토의를 하면서 새롭게 알게 되었거나 깨달게 된 점

활동 평가지

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

■ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 다른 사람과 의견을 조정하며 토의할 수 있는가?			
	2. 토의의 필요성과 진행 방법을 이해하였는가?			
	3. 토의 방식을 파악할 수 있는가?			
활동 참여도	활동 ① 고수에게 설명하기 활동을 통해 토의 방식 파악하기			
	활동 ② 우리 모둠이 만드는 우리만의 토의 규칙			
	활동 ③ 생선뼈 활동을 통해 토의 주제와 토의 내용 마련하기			
	활동 ④ 말하기 칩을 활용하여 토의하기			
느낀 점				

■ 상호 평가하기

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

교사 평가하기

02

4. 다양한 의사소통

매체로 표현하기

- 학습 목표**
- 영상이나 인터넷 등의 매체 특성을 고려하여 생각이나 느낌, 경험을 표현할 수 있다.
 - 언어폭력의 문제점을 인식하고 상대를 배려하며 말하는 태도를 지닐 수 있다.

거꾸로교실 흐름도

배움 준비

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

생각 기초

활동1 '매체'에 관심 가지기

이 단원에서 알아야 할 핵심 키워드를 찾고 그 개념을 연결하는 활동으로, 직접 오리고 짝을 맞춰 붙이는 과정을 통해 자연스럽게 주요 개념들을 익히게 된다. '매체'에 대한 관심을 가지게 하는 도입 활동으로 적절하다.

활동2 '매체'에 다가가기

버블맵 활동을 통해 매체의 종류와 그에 따른 특징 등에 대하여 전반적으로 정리해 보는 활동으로, '매체'에 대해 구체적으로 접근할 수 있다.

생각 심화

활동3 '매체'와 친해지기

일상생활에서 쉽게 접할 수 있는 매체인 블로그를 통해 인터넷 매체의 특성을 알아보고 이러한 특성을 고려하여 직접 블로그에 자신의 의견을 담아보는 활동이다.

생각 적용

활동4 '매체'와 함께 놀기

모둠별로 영상 매체의 특성이 잘 드러나도록 실제 영상물을 제작하는 활동이다. 주변이나 학교에서 일어나는 일들을 주제로 선택하여 영상물을 제작한 후, 학급 시사회를 개최하여 결과물을 공유한다.

배움 정리

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

|지도상의 유의점

- 모둠 활동에서는 한 명도 빠짐없이 모둠원 모두가 적극적으로 참여해야 한다는 분위기를 조성한다.
- 언어폭력의 문제점에 대해 언급하며, 모둠원들과 대화할 때 등 모든 언어생활에서 상대를 배려하며 말하는 태도를 지녀야 함을 강조한다.

1 인터넷 매체

개념	인터넷을 이용하여 전달되는 매체. 전자 우편, 온라인 대화, 누리 소통망(SNS), 블로그, 인터넷 게시판 댓글 등이 이에 해당됨.
특징	<ul style="list-style-type: none"> • 실시간 소통이 가능함. • 물리적인 시공간의 제약을 극복할 수 있음. • 감정 전달을 위해 그림말 등을 사용함. • 신속하게 내용을 표현하기 위해 줄임말을 사용하거나 소리 나는 대로 표기하기도 함. • 사진(그림)과 글, 음악 등을 동시에 반영할 수 있음.

2 인터넷 매체의 종류에 따른 특성 ①

전자 우편	<ul style="list-style-type: none"> • 글의 길이에 제한이 없고 쉽게 편집할 수 있음. • 사진, 동영상 등을 첨부할 수 있음. • 한번에 여러 사람에게 보낼 수 있음.
온라인 대화	<ul style="list-style-type: none"> • 여러 사람과 동시에 정보를 주고받을 수 있음. • 그림말로 감정이나 다양한 상황을 표현할 수 있음.
누리 소통망(SNS)	<ul style="list-style-type: none"> • 멀리 떨어져 있는 사람들과도 실시간으로 소통할 수 있음. • 자신의 신상 정보와 사생활이 노출되기도 함.

3 인터넷 매체의 종류에 따른 특성 ②

블로그	<ul style="list-style-type: none"> • 사람들과 자신이 공감하는 내용을 남길 수 있으며, 자신의 이야기를 주제별로 기록할 수 있음. • 그림말이 사용되며 사진 등을 첨부할 수 있음.
인터넷 게시판 댓글	<ul style="list-style-type: none"> • 댓글로 다른 사람들과 서로 대화하듯이 이야기할 수 있음. • 댓글에 관한 답글을 쓸 수 있음.

4 인터넷 매체를 활용하여 표현할 때의 유의점

- 인터넷 예절을 지켜 상대방을 배려하고 존중하는 언어 표현을 사용해야 함.
- 상대방에게 인신공격이나 욕설, 비방 등을 하지 말아야 함.
- 자신과 다른 의견이라고 해서 배척하거나 무시하지 말고 존중해야 함.



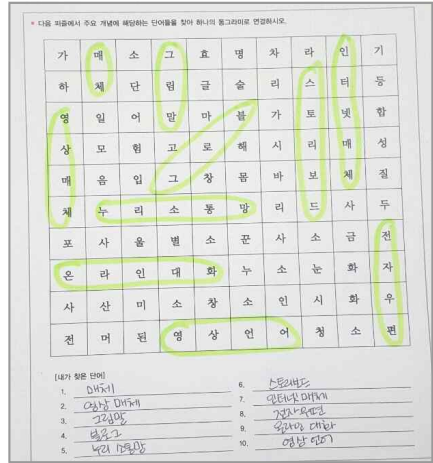
5 영상 매체와 영상 언어

영상 매체	텔레비전, 비디오, 컴퓨터, 디브이디(DVD) 등을 이용하여 전달되는 매체. 뉴스, 광고, 드라마, 만화 영화 등이 이에 해당함.	
영상 언어	시각적 요소	카메라의 거리와 각도, 자막 등
	청각적 요소	배경 음악, 효과음 등

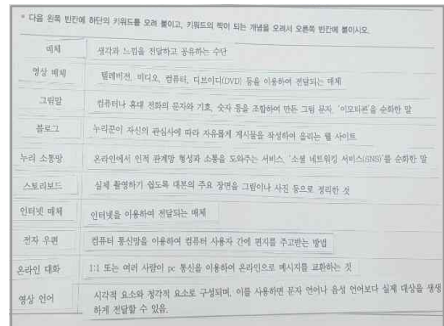
6 영상 제작 과정



<p>활동 목표</p>	<p>이 단원에서 알아야 할 핵심 개념을 스스로 찾아 익히고, 자신이 찾은 개념을 바탕으로 모둠끼리 협의하여 함께 개념을 정리할 수 있다.</p>
<p>활동 유형</p>	<p>개별 활동 + 모둠 활동 (4인 1모듬)</p>
<p>준비물</p>	<p>[개별] 지령이 퍼즐판(개별 활동지) [모듬] 핵심 키워드와 개념이 적힌 종이(모듬 활동지)</p>
<p>활동 방법</p>	<p>[개별 활동]</p> <ol style="list-style-type: none"> 지령이 퍼즐판(개별 활동지)을 배부받는다. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>✓ 지령이 퍼즐 : 퍼즐판에서 단어를 찾아 타원으로 표시했을 때 그 타원의 모습이 지령이 같다고 하여 ‘지령이 퍼즐’이라 한다.</p> </div> 지령이 퍼즐판에서 이 단원의 핵심어에 해당하는 단어들 찾아 타원으로 표시한다. 찾은 단어들을 활동지 아래쪽에 정리하고, 총 10개의 단어 중 몇 개를 찾았는지 확인한다. 다 못 찾았을 경우에는 교과서 등의 참고 자료를 활용하여 더 찾아보게 한다. <p>[모듬 활동]</p> <ol style="list-style-type: none"> 모듬별로 모듬 활동지를 배부받는다. 앞서 지령이 퍼즐 게임에서 찾았던 키워드를 서로 확인하고 정리한다. 모듬 활동지의 하단에 제시된 키워드와 개념을 오린 후, 각각의 짝을 찾는다. <ul style="list-style-type: none"> 교과서를 참고하여 풀 수 있음을 안내한다. 교과서를 참고하여 모듬원끼리 협의하고 각 키워드에 맞는 개념을 모듬 활동지에 붙인다.
<p>지도 방안</p>	<ul style="list-style-type: none"> 개별 활동은 처음부터 오픈북으로 진행하는 것보다는 개념을 다 못 찾은 경우에만 오픈북으로 진행하는 것이 좋다. 모듬 활동 시에는 처음부터 오픈북으로 진행하며, 모듬원 간에 활발한 소통이 일어나게 유도해서 서로 협력하여 개념을 찾을 수 있도록 한다.



△ 지령이 퍼즐판



△ 키워드와 개념 연결하기

관련 단원	4-(2) 매체로 표현하기	소속	____학년 ____반 ____번
학습 주제	매체와 관련된 핵심 개념들을 파악한다.	이름	

■ 다음 퍼즐에서 주요 개념에 해당하는 단어들 찾아 하나의 동그라미로 연결하세요.

가	매	소	그	효	명	차	라	인	기
하	체	단	림	글	술	리	스	터	등
영	일	어	말	마	블	가	토	넷	합
상	모	험	고	로	해	시	리	매	성
매	음	입	그	창	몸	바	보	체	질
체	누	리	소	통	망	리	드	사	두
포	사	울	별	소	꾼	사	소	금	전
온	라	인	대	화	누	소	눈	화	자
사	산	미	소	창	소	인	시	화	우
전	머	된	영	상	언	어	청	소	편

[내가 찾은 단어]

- | | |
|-----------------|-----------------|
| 1. _____ 매체 | 6. _____ 스토리보드 |
| 2. _____ 영상 매체 | 7. _____ 인터넷 매체 |
| 3. _____ 그림말 | 8. _____ 전자 우편 |
| 4. _____ 블로그 | 9. _____ 온라인 대화 |
| 5. _____ 누리 소통망 | 10. _____ 영상 언어 |

모둠 활동지

관련 단원	4-(2) 매체로 표현하기	소속	____학년 ____반 ____모둠
학습 주제	매체와 관련된 핵심 개념들을 파악한다.	모듬원	

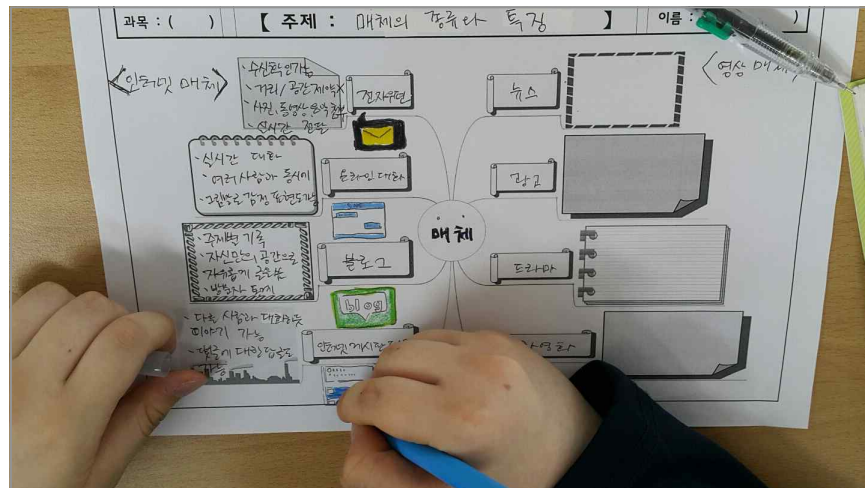
■ 다음 왼쪽 빈칸에 하단의 키워드를 오려 붙이고, 키워드의 짝이 되는 개념을 오려서 오른쪽 빈칸에 붙이세요.

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

키워드	개념
매체	컴퓨터 통신망을 이용하여 컴퓨터 사용자 간에 편지를 주고받는 방법 - 전자 우편
온라인 대화	인터넷을 이용하여 전달되는 매체 - 인터넷 매체
블로그	실제 촬영하기 쉽도록 대본의 주요 장면을 그림이나 사진 등으로 정리한 것 - 스토리보드
영상 매체	온라인에서 인적 관계망 형성과 소통을 도와주는 서비스, '소셜 네트워킹 서비스(SNS)'를 순화한 말 - 누리 소통망
그림말	생각과 느낌을 전달하고 공유하는 수단 - 매체
누리 소통망	1:1 또는 여러 사람이 pc 통신을 이용하여 온라인으로 메시지를 교환하는 것 - 온라인 대화
전자 우편	누리꾼이 자신의 관심사에 따라 자유롭게 게시물을 작성하여 올리는 웹 사이트 - 블로그
스토리보드	컴퓨터나 휴대 전화의 문자와 기호, 숫자 등을 조합하여 만든 그림 문자, '이모티콘'을 순화한 말 - 그림말
인터넷 매체	텔레비전, 비디오, 컴퓨터, 디브이디(DVD) 등을 이용하여 전달되는 매체 - 영상 매체
영상 언어	시각적 요소와 청각적 요소로 구성되며, 이를 사용하면 문자 언어나 음성 언어보다 실제 대상을 생생하게 전달할 수 있음. - 영상 언어

활동 목표	매체의 종류와 특징, 매체에 따른 언어적 특징 등에 대하여 체계적으로 정리해 보는 활동으로, ‘매체’에 대해 구체적으로 접근할 수 있다.
활동 유형	개별 활동 + 모둠 활동(4인 1모둠)
준비물	버블맵 활동지(개별 활동지)

- [개별 활동]
- 버블맵 활동지(개별 활동지)를 배부받는다.
 - 개별 활동이지만, 활동 내용이 한 소단원을 전체적으로 아우르는 내용이기 때문에 혼자 작성하기 어려울 수 있다. 따라서 모르는 내용이나 어려운 내용이 나왔을 때는 모둠원과 상의하게 한다.
 - 버블맵 활동지에 제시된 두 매체(인터넷 매체, 영상 매체)의 종류를 확인한다.
 - 버블맵의 왼쪽 빈칸에 인터넷 매체의 종류와 종류에 따른 특징을 적는다.
 - 인터넷 매체의 종류에 대해서는 따로 언급하지 않아도 되며, 학생들 스스로 찾게 한다.
 - 어려워하는 학생들이 있으면 교과서 등의 참고 자료를 제공한다.
 - ③을 완성하면, 오른쪽 빈칸에 영상 매체의 종류와 종류에 따른 특징을 적는다.
 - 영상 매체 역시 그 종류에 대해서는 따로 언급하지 않아도 되며, 학생들 스스로 찾게 한다.
 - 어려워하는 학생들이 있으면 교과서 등의 참고 자료를 제공한다.
 - ③을 바탕으로, 인터넷 매체에서 공통적으로 드러나는 특성을 활동지 하단의 표에 정리한다.
 - ④를 바탕으로, 영상 매체에서 공통적으로 드러나는 특성을 활동지 하단의 표에 정리한다.
- [모둠 활동]
- 활동지 작성을 모두 마치면 모둠원들끼리 돌려보며 공유한다.
 - 활동지 결과물에서 오류를 찾거나 부족한 내용이 있으면 적절하게 수정한다.
- 활동 방법**



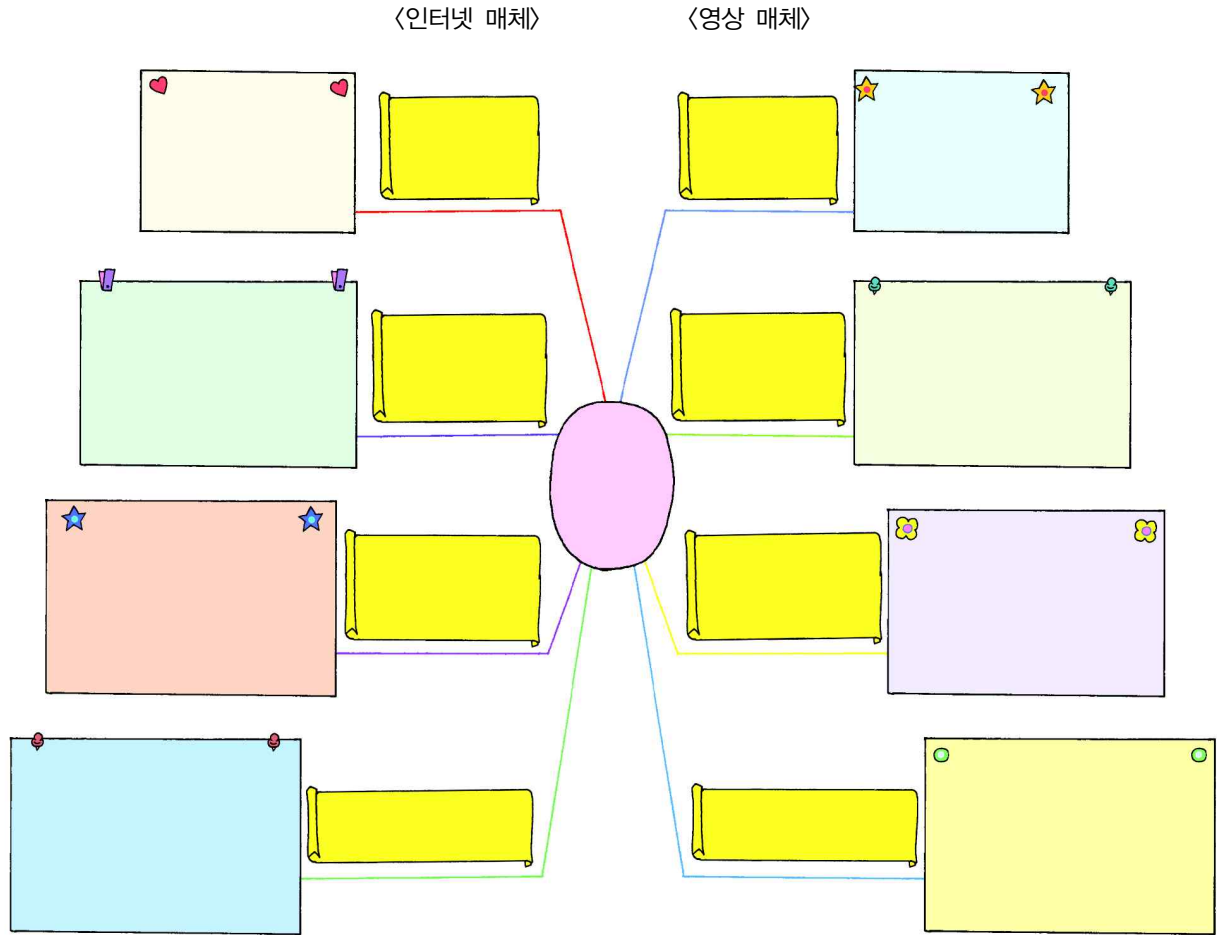
△ 버블맵을 작성하고 있는 모습

지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> 이 활동 역시 오픈북으로 진행하여 인터넷 매체와 영상 매체의 특징을 체계적으로 정리할 수 있게 한다. 정답을 맞히는 것보다 학생 스스로 중요한 내용을 찾아보게 하는 것이 중요하다. 학생들의 수준이나 상황에 따라서 버블맵 작성을 개별 활동이 아닌, 모둠 활동으로 진행할 수 있다.
-------	--

개별 활동지

Tip 버블맵의 형식은 필요에 따라 변형해서 사용할 수 있습니다.

관련 단원	4-(2) 매체로 표현하기	소속	___학년 ___반 ___번
학습 주제	매체의 종류와 종류에 따른 특성을 이해할 수 있다.	이름	



'인터넷 매체'에서 공통적으로 드러나는 특징

'영상 매체'에서 공통적으로 드러나는 특징

활동 목표	일상생활 속에서 쉽게 접할 수 있는 블로그를 통해 인터넷 매체의 특성을 파악할 수 있다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모둠)
준비물	태블릿 PC, 모둠 활동지

활동 방법

- ① 개인별 혹은 짝과 함께 다양한 블로그를 검색하고, 자신이 관심 있는 주제를 생각한다.
- ② 모둠원마다 돌아가며 자신이 원하는 주제를 말하고, 논의를 통해 하나의 주제를 선정한다.
- ③ 모둠원들은 선정한 주제와 관련 있는 여러 블로그를 검색한다.
- ④ 모둠별로 가장 선호하는 블로그를 하나 선택한 후, 그 블로그의 특징 및 우수한 점 등을 분석한다.
- ⑤ 각 모둠에서 찾은 특징들을 바탕으로, 우수한 블로그가 갖추어야 할 요소에 대하여 공유하는 시간을 가진다.
 - ‘허니콤 보드’를 1인당 하나씩 주어 우수 블로그가 갖추어야 할 요소에 대하여 적는다.

✓ 허니콤 보드 : 협동 학습 교구로, 별집 모양을 모티프로 한 육각형 미니 칠판임. 각자의 생각을 쓴 허니콤 보드를 관련된 생각끼리 마음대로 칠판에 이어붙일 수 있음.

- 칠판에 허니콤 보드를 붙이게 하되, 공통된 내용이 있으면 해당 내용 옆에 붙이게 하여 자연스럽게 내용이 분류되도록 한다.



△ 허니콤 보드를 활용하는 학생들

- ⑥ ⑤의 내용을 참조하여, ②에서 정한 주제로 새로운 블로그 홈 화면을 만든다.
- ⑦ 모둠별로 블로그를 완성하면, 이를 모둠 활동지에 정리하고 발표자를 선정한다.
- ⑧ 갤러리 워크를 통해 다른 모둠의 결과물을 공유하다.
 - 발표자는 태블릿 PC를 통해 자신의 모둠의 블로그를 다른 모둠원들에게 소개한다.
- ⑨ 우수하다고 생각되는 모둠의 블로그에 공감 댓글을 달게 하여 모둠 평가를 진행한다.
 - 모둠 평가 시, 주제를 잘 드러내기 위해 블로그의 어떤 요소를 활용하였는지에 중점을 두도록 한다.

지도 방안	블로그의 특징 및 우수한 점을 분석할 때 인터넷 매체의 특성과 연관 지을 수 있도록 지도한다.
-------	--

관련 단원	4-(2) 매체로 표현하기	소속	___학년 ___반 ___모둠
학습 주제	블로그를 통해 인터넷 매체의 특성을 파악할 수 있다.	모둠원	

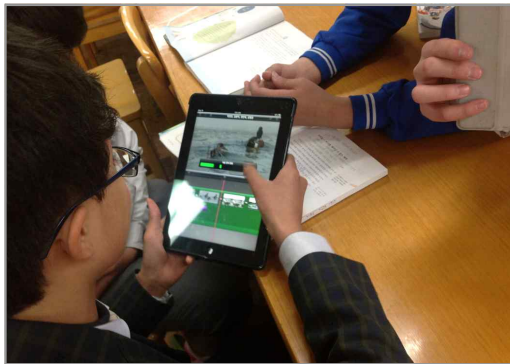
블로그의 재(再)탄생

New 블로그(명)	
주제 및 내용	
디자인 및 활용 요소	
공감 댓글	

활동 목표	영상 매체의 특성을 고려하여 모둠별로 영상물을 제작하고, 이를 통해 모둠의 생각이나 느낌을 표현할 수 있다.
활동 유형	모둠 활동 (8인 1모둠)
준비물	영상 제작 계획서, 영상 대본, 스토리보드, 카메라, 소품 등

- ① 모둠별로 영상물의 주제를 정한다.
 - 되도록 청소년과 연관된 주제를 선정하게 한다. 학교생활, 청소년들의 언어생활, 학교 폭력 등을 예로 들 수 있다.
- ② 교과서 196쪽을 참조하여 영상 제작 계획서를 작성하고, 모둠원들끼리 역할을 분담한다.
 - 연출 및 감독: 모둠장이 담당하며 전체 활동을 이끌어간다.
 - 작가: 모둠별로 토의한 내용을 바탕으로 영상 대본을 작성한다.
 - 음악 및 소품: 영상 대본에 맞춰 배경 음악과 효과음을 선정하고, 촬영 시 필요한 소품을 준비한다.
 - 촬영: 카메라의 각도 및 거리 등을 고려하여 기획 의도가 잘 드러나게 촬영한다.
 - 편집: 영상 편집 프로그램을 사용하여 촬영된 내용을 편집한다.
 - 연기: 영상 대본에 제시된 인물에 따라 배역을 정한다.
- ③ 교과서 197~198쪽을 참조하여 영상 대본과 스토리보드를 작성한다.
 - 영상 대본과 스토리보드의 완성도가 높을수록 촬영이 수월해진다는 사실을 미리 안내한다.
- ④ 각각의 역할에 따라 촬영한 후, 영상을 편집한다.
- ⑤ 모든 작품이 완성되면 학급 시사회를 개최하고, 평가 기준에 따라 작품의 완성도를 평가한다.
- ⑥ 학급의 우수 작품들을 모아 학교 홈페이지에 작품을 탑재하여, 학교 홍보의 기회를 가진다.

활동 방법



지도 방안

- 모둠원들끼리 충분한 논의를 거쳐 계획서를 작성하고 의견을 조정하게 한다.
- 사소한 일이라도 모둠원 전체가 참여할 수 있도록 역할을 나누도록 한다.

활동 평가지

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

■ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 인터넷 매체의 종류와 그 특성에 대하여 이해할 수 있는가?			
	2. 영상 매체의 종류와 그 특성에 대하여 이해할 수 있는가?			
	3. 매체의 특성을 살려 자신의 의견을 표현할 수 있는가?			
활동 참여도	활동 ① '매체'에 관심 가지기			
	활동 ② '매체'에 다가가기			
	활동 ③ '매체'와 친해지기			
	활동 ④ '매체'와 함께 놀기			
느낀 점				

■ 상호 평가하기

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

교사 평가하기

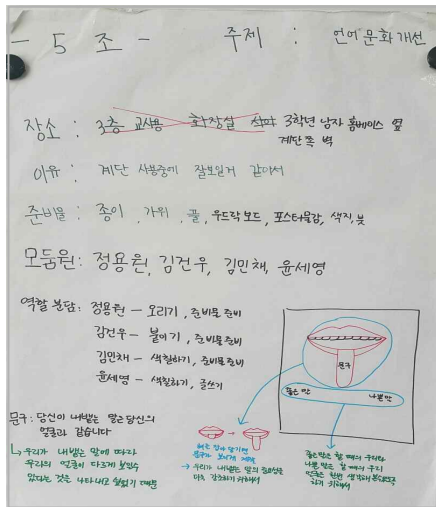
활동 언어문화 개선을 위한 교내 캠페인

■ 활동 소개

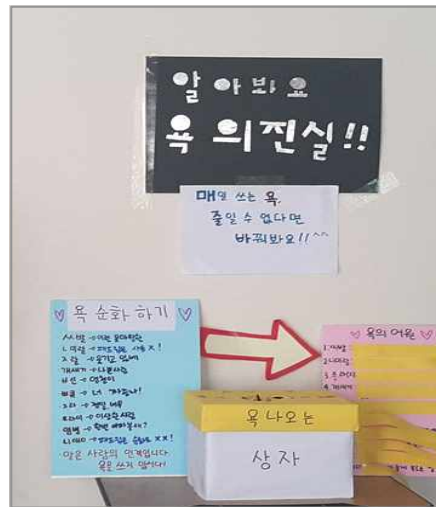
바람직한 언어생활을 실천하기 위해 언어문화 개선 교내 캠페인 활동을 진행한다.

■ 활동 방법

- ① 바람직한 언어생활을 위한 교내 캠페인 활동을 기획하기 위한 사전 협의회를 구성한다.
- ② 협의회 구성원을 모아 아이디어 회의를 열어 바람직한 언어생활을 도모할 수 있는 활용 문구와 작품 아이디어, 해당 작품을 선정한 이유, 작품을 설치할 장소, 준비물과 역할 분담 등을 논의한다.
- ③ 모둠별로 회의를 통해 도출된 내용을 PPT 등 다양한 매체를 활용하여 정리하고 발표한다.
- ④ 발표 후, 모둠 간에 의견을 교환하며 부족하거나 빠진 부분을 보충하여 아이디어의 완성도를 높인다.
- ⑤ ②~④를 바탕으로 캠페인을 벌이기 위한 손팻말이나 알림판 등을 제작한다.
- ⑥ 캠페인을 위한 모든 준비가 끝나면 결과물을 전시하고 전교 학생들을 대상으로 캠페인 활동을 벌인다.
- ⑦ 다른 학년의 국어 수업과 연계하여 이 캠페인 활동에 대한 소감이나 인상 깊은 작품에 대해 이야기를 해 봄으로써 전체 학생들의 참여 유도 및 공유의 시간을 가지도록 한다.



△ 캠페인 아이디어 회의 결과물



△ 결과물 전시



△ 제작하기



△ 캠페인 활동

