

“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 싹싹 들어와요.

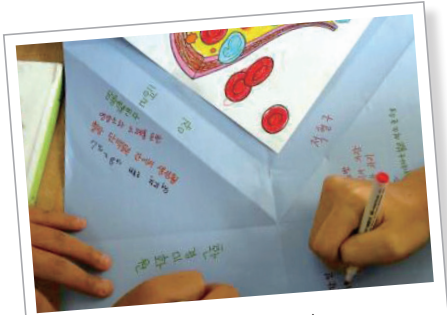
‘거꾸로교실’ 수업을 하면서
서로를 배려하고 공감하는 능력을
키울 수 있어요.
부족할 때에는 서로 도와주고,
잘할 때에는 서로 칭찬하며
하나의 프로젝트를 완성하는 거죠.



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

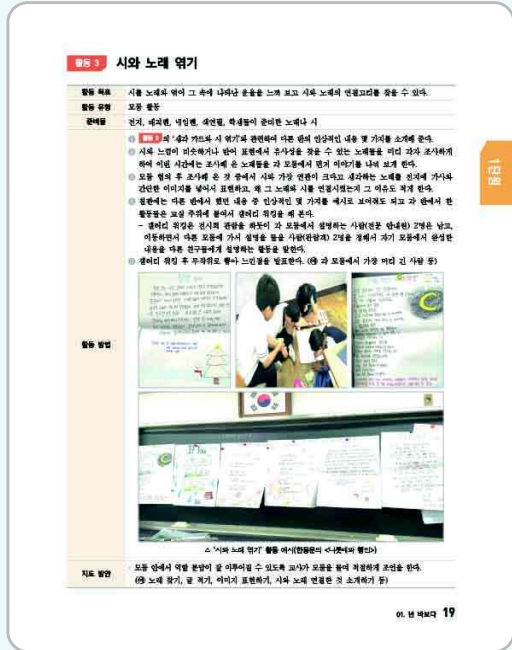


수업 흐름도를 보며 수업 계획 세우기

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 다윈받아 수업 상황에 맞게 변형하여 사용할 수 있습니다.

③ 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

학년 ___ 반 ___ 번 이름 _____

자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	상	중	하
내용 이해도	1. 단어, 문장, 역할, 역할, 운율의 뜻을 잘 설명할 수 있는가? 2. 자신의 가치 있는 경험을 단어, 문장, 역할, 운율을 넣어 시도 할 수 있는가? 활동 ※ 핵심 내용을 아이말로 표현하기 활동 ※ 생각 지도해 시 쓰기 활동 ※ 시록 노래 만들기			
활동 참여도	활동 ※ '연말특기활동'으로 생각 재구성하기 활동 ※ 시 글씨 쓰기 활동 ※ 내 느낌 영어 시 쓰기 활동 ※ 우리말의 아름다움 만들기			
노점 점				

상호 평가하기

평가 항목	평가 내용	우수학생	비평가
요즘의 이름	평가한 점		

교사 평가하기

이. 반 제2차 27

단원별 활동 평가하기

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

이 책의 차례

2-1 학기

1	경험의 발견과 공감	문학 듣기·말하기
	01 년 바보다_신형건	12
	02 나의 모국어는 침묵_류시화	28
	03 공감하며 대화하기	44
2	읽고 쓰는 즐거움	읽기 쓰기
	01 과학자의 서재_최재천	64
	02 민재의 독서 일기	74
3	소통하는 우리	듣기·말하기 문법
	01 핵심이 드러나는 발표	94
	02 한글의 창제 원리와 특성	106
4	세상을 보는 눈	문학
	01 귀뚜라미_나희덕	126
	02 동백꽃_김유정	138

2-2
학기

1	함께 보아요	문학
	01 함께 읽고 감상하기 놀부전_류일윤 / 흥부전_작자 미상	156
	02 한 권 읽고 재구성하기 개를 훔치는 완벽한 방법_바버라 오코너	168
2	효과적인 의사소통	문법 듣기·말하기
	01 담화의 개념과 특성	184
	02 의미를 나누는 대화 달같은 달갈로 갇으렴_박완서	196
3	알기 쉽게 설명하기	읽기 쓰기
	01 설명 방법 파악하며 읽기 그림에서 들려오는 소리_이명옥	210
	02 설명하는 글 쓰기	222
4	올바른 국어 생활	문법 읽기
	01 올바른 발음과 표기	244
	02 매체 바르게 읽기	258

1

경험의 발견과 공감

문학 듣기·말하기

학습 목표

- 자신의 가치 있는 경험을 개성적인 발상과 표현으로 형상화할 수 있다.
- 상대의 감정에 공감하며 적절하게 반응하는 대화를 나눌 수 있다.

(01) 년 바보다_신형건

성은주[대구 용산중학교]

- 반어와 풍자, 운율을 활용하여 자신의 가치 있는 경험 나타내기
- 참신하고 개성적인 발상이 잘 드러나도록 표현하기

(02) 나의 모국어는 침묵_류시화

성은주[대구 용산중학교]

- 역설을 활용하여 자신의 가치 있는 경험 나타내기
- 개성적인 발상과 표현으로 수필 감상하기

(03) 공감하며 대화하기

이선희[강서양천교육지원청]

- 상대방의 감정에 공감하며 적절하게 반응하는 대화하기
- 대화 상황에 적절한 비언어적 표현 활용하기

01

1. 경험의 발견과 공감

년 바보다

학습 목표 · 반어와 풍자, 운율을 활용하여 자신의 가치 있는 경험을 나타낼 수 있다.

거꾸로교실 흐름도

배움 준비

- ▶ **학습 목표 제시** 이번 단원의 학습 목표를 제시하며, 앞으로 배울 학습 내용에 대해 설명한다.
- ▶ **디딤영상 내용 점검** 디딤영상의 주요 내용을 환기시키고 거꾸로교실을 준비한다.

생각 기초

활동 1 핵심 개념을 이미지로 표현하기

이 활동은 핵심 개념인 ‘반어, 풍자, 역설, 운율’ 등을 이미지로 표현하며 학생들이 개념을 단순히 외우는 것에서 그치는 것이 아니라 주요 개념을 자기 나름대로 이해하고 해석하여 표현하도록 하고 그 의미를 내면화할 수 있게 하는 데 의미가 있다.

생각 심화

활동 2 생각 카드와 시 엮기

시를 읽고 난 느낌을 생각 카드에 연결시켜 자연스럽게 다양한 생각들을 나눌 수 있다.

활동 3 시와 노래 엮기

시를 노래와 엮어 그 속에 나타난 운율을 느껴 보고 시와 노래의 연결고리를 찾을 수 있다.

활동 4 ‘연꽃개화기법’으로 생각 확장하기

하나의 단어에서 떠오른 8개의 생각을 모두 전체가 함께 또 다른 64개의 단어들로 생각을 확산시켜 나가는 활동으로 처음에는 연결하여 생각하기 힘든 단어들도 새롭게 연결해 볼 수 있게 만드는 힘을 갖게 해 주는 활동이다.

생각 적용

활동 5 시 굴비 엮기

학생들이 적은 단어 구절을 엮어 나가서 전혀 새로운 내용의 시를 만들어 보는 활동으로, 이 활동을 통해 학생들은 시 쓰기가 어려운 것이 아니라 친구들과 협업하면 쉽게 다가갈 수 있다는 점을 깨닫게 하는 데 의의를 둔 활동이다.

활동 6 내 느낌 엮어 시 쓰기

앞에서 한 시 굴비 엮기를 가져가서 자신만의 시를 써 보는 활동으로 똑같은 단어 구절도 나의 느낌에 따라 새롭게 다른 시로 탄생할 수 있다는 것을 깨닫게 한다.

활동 7 우리들만의 동화책 만들기

‘연꽃개화기법’에서 연상된 단어들로 모듬끼리 간단하게 자신들만의 동화책을 만들어 보는 활동이다. 시에서 연상된 단어가 모여 새로운 이야기로 탄생할 수 있는 경험을 하게 하는 데 의의가 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

시를 배우기 전에 주요 개념(반어, 풍자, 운율)을 이미지화하고, 생각 카드, 노래, 동화와 다양하게 엮어 봄으로써 자신의 가치 있는 경험을 시로 나타내는 것이 어려운 것이 아니라 모둠과 협업하는 과정에서 자신만의 독창적인 시가 나올 수 있음을 깨닫게 한다.

1 가치 있는 경험이란?

가치 있는 경험

- 도덕적이거나 교훈적인 것, 남들에게 자랑할 만한 거창한 것이 아님.
- 일상에서 자신에게 의미 있는 경험, 예를 들면 마음속에 인상 깊게 자리 잡은 경험을 뜻함.

↓

삶에서 가치를 발견하고 이를 자신만의 독특한 개성을 살려 창의적으로 표현하는 능력과 태도를 기르도록 함.

2 표현 방법 - 반어, 운율, 풍자

반어

표현하고자 하는 내용을 반대되게 나타내어 강조하는 표현

운율

시를 읽을 때 느껴지는 말의 가락

풍자

개인 또는 사회의 부정적 현상, 모순, 어리석음 등을 간접적으로 비판하기 위해 웃음을 사용하는 표현

3 반어 표현의 목적 및 특징과 효과

시의 표현

'나'의 속마음

'넌 참 바보다.'

▶

'넌 좋은 아이이다.'

특징	착하고 바르게 생활하는 '너'를 '바보'라고 나의 속마음을 반대되게 표현하여 '너'의 좋은 점을 강조함.
효과	<ul style="list-style-type: none"> • 자신이 말하고자 하는 바를 강조할 수 있음. • 표현 효과를 높일 수 있음.

4 운율의 형성 방법의 특징과 효과

운율 형성 방법

- 같거나 비슷한 소리, 단어, 문장, 구절 등을 반복함.
- 글자 수를 맞추거나 일정한 호흡으로 끊어 읽기를 하여 규칙적으로 반복함.

↓

특징	음악적 효과를 바탕으로 시의 분위기를 형성하고 주제를 효과적으로 전달하는 데 도움을 줌.
효과	특정 어구를 반복하여 화자가 말하고자 하는 바를 강조함.

5 풍자 표현의 목적 및 특징과 효과

목적	풍자 표현을 통해 부조리한 현실을 극복하여 당위적 현실을 지향하고 개선하고자 함.
-----------	---

↓

특징	대상에 대한 비판 의식이 있으며, 해학적 표현을 바탕으로 웃음을 유발함.
효과	<ul style="list-style-type: none"> • 비판 대상을 예들러 표현하며 웃음을 유발하여 말하고자 하는 바를 효과적으로 드러냄. • 개인이나 사회의 부정적인 현상, 모순, 어리석음 등 현실의 부조리를 간접적으로 비판함.

6 가치 있는 경험을 시로 표현하는 방법

1단계 일상에서 의미 있는 경험이나 무엇인가 보고 느꼈던 것을 포함하여 떠올림.

↓

2단계 경험을 통해 말하고자 하는 바를 구성함.

↓

3단계 주제를 드러내기에 효과적인 표현 방법을 선택함.

↓

4단계 운율적인 언어로 자신이 표현하고자 하는 의도를 담아 시를 씀.

활동 1 핵심 개념을 이미지로 표현하기

활동 목표	문학의 개념을 이미지로 표현하는 활동이다. 이미지로 표현하기에 앞서 ‘반어, 풍자, 역설, 운율’의 뜻을 이해하고 내면화할 수 있도록 한다.
활동 유형	개별 활동, 모둠 활동(4인 1모듬), 전체 활동
준비물	활동지, 포스트잇, 네임펜, 사인펜, 색연필
활동 방법	<p>[개별 활동]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 개별 활동지를 배부한다. 2 각자 활동지에 ‘반어, 풍자, 역설, 운율’이 무엇인지 자신이 알고 있는 의미와 교과서나 사전에서 찾은 의미를 정리하도록 한다. <ul style="list-style-type: none"> - 디딤 영상을 참고하여 주요 개념인 ‘반어, 풍자, 역설, 운율’의 뜻을 확인한다. - 픽토그램 예시를 통해 개념을 어떻게 이미지로 표현해야 하는지 알 수 있도록 한다. <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>✓ 픽토그램(pictogram) : 사물, 시설, 행위, 개념 등을 상징화된 그림 문자로 나타내 불특정 다수의 사람들이 빠르고 쉽게 공감할 수 있도록 만든 상징 문자</p> </div> <p>[모듬 활동]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 모듬별로 이미지로 표현하는 활동을 나눠서 할 수 있게 모듬 활동지와 포스트잇을 준비한다. 2 포스트잇에 각자 반어, 풍자, 역설, 운율 중 어떤 것을 이미지로 표현할지 정해서(4인 1모듬일 경우 각자 한 개념을 맡을 수 있도록) 이미지로 표현하게 한다. <ul style="list-style-type: none"> - 개별 활동지의 픽토그램을 예시로 하여 픽토그램으로 표현해도 되고 간단한 이미지로 표현해도 된다고 안내하며 활동 범위를 넓혀 주도록 한다. 3 완성한 포스트잇을 모듬 활동지에 붙이고 모듬 내에서 공유한다. <p>[전체 활동]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 모듬 내에서 만든 이미지를 반 전체가 공유하도록 한다. <ul style="list-style-type: none"> - ‘둘 가고 둘 남기’를 활동을 하며 모듬에서 완성한 내용을 전체적으로 공유하게 한다. <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>✓ 둘 가고 둘 남기 : 모듬원 중 두 명만 다른 모듬으로 이동하고, 나머지 두 명은 자신의 모듬에 남아 설명하는 방식</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> - 다른 모듬으로 이동하는 두 명은 다른 모듬의 활동 내용 중 인상 깊은 내용을 기록하고 자신이 속한 모듬으로 되돌아와서 알려 준다. - ‘둘 가고 둘 남기’를 할 때 남는 모듬원과 이동하는 모듬원을 고정할 것이 아니라, 세 모듬 정도 진행한 뒤에 다시 남아서 설명할 사람과 이동할 사람을 바꿔서 진행하도록 한다. 2 모듬 내에서 공유할 때 가장 인상적인 이미지가 무엇이었는지 이야기해서 각 반의 ‘이미지로 표현하기 활동 BEST’를 뽑는다. 3 각 반에서 뽑힌 것들은 교사의 카페나 블로그 등에 게시해도 좋고, 복도에 수업 게시판이 있다면 전시하여 학년 전체가 공유하게 하면 학생들에게도 좋은 자극이 될 수 있다.
지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 모듬 활동지 포스트잇을 개별적으로 주지 않으면 다른 학생이 활동지에 이미지로 표현하는 동안 나머지 학생들이 기다려야 해서 활동이 빨리 진행되지 않는 단점이 있으므로 꼭 포스트잇을 개별적으로 주고 시간을 효율적으로 쓰도록 한다. • 모듬끼리 공유할 때 짧은 댓글 달기 활동을 함께 진행하면 원래 이미지를 만든 학생에게 피드백을 줄 수 있어 효과적이다.

관련 단위	1-01. 년 바보다	소속	___학년 ___반 ___번
학습 주제	네 가지 개념(반어, 풍자, 역설, 운율)의 의미를 정리할 수 있다.	이름	

■ 네 가지 개념에 대한 뜻을 자신이 알고 있는 것, 교과서나 사전에서 찾은 것을 구분하여 정리하세요.

	내가 알고 있는 것	교과서나 사전에서 찾은 것
반어		<div style="border: 1px solid #00aaff; padding: 5px;"> Tip 표현하고자 하는 내용을 반대되게 나타내어 실제로 말하고자 하는 내용을 더 강조하는 표현을 말한다. </div>
풍자		<div style="border: 1px solid #00aaff; padding: 5px;"> Tip 개인 또는 사회의 부정적인 현상, 모순, 어리석음 등을 간접적으로 비판하기 위해 웃음을 사용하는 표현을 말한다. </div>
역설		<div style="border: 1px solid #00aaff; padding: 5px;"> Tip 겉보기에는 모순되지만 그 속에 중요한 사실이나 진리를 담은 표현을 말한다. </div>
운율		<div style="border: 1px solid #00aaff; padding: 5px;"> Tip 시를 읽을 때 느껴지는 말의 가락을 의미한다. </div>

■ 아래 내용을 참고하여 ‘픽토그램’이 무엇인지 한 마디로 정리하세요.

픽토그램 [pictogram]

사물, 시설, 행위, 개념 등을 상징적인 그림으로 나타낸 그림 문자(pictograph)로 불특정 다수의 사람들이 빠르고 쉽게 공감할 수 있도록 만든 것이다. 한눈에 의미를 파악할 수 있도록 단순하고 명료하게 제시하기 때문에 언어가 통하지 않아도 표현하고자 하는 의미를 쉽고 빠르게 전달할 수 있다. 따라서 주로 공공시설이나 교통 안내판, 표지판 등에 사용한다.

관련 단원	1-01. 년 바보다	소속	___학년 ___반 ___번
학습 주제	픽토그램이나 이미지로 주요 개념을 내면화할 수 있다.	이름	

픽토그램이나 이미지로 표현하기	
반어	역설
풍자	비유

■ 활동 예시 자료

■ 전체 예시



1단원

■ 세부 예시

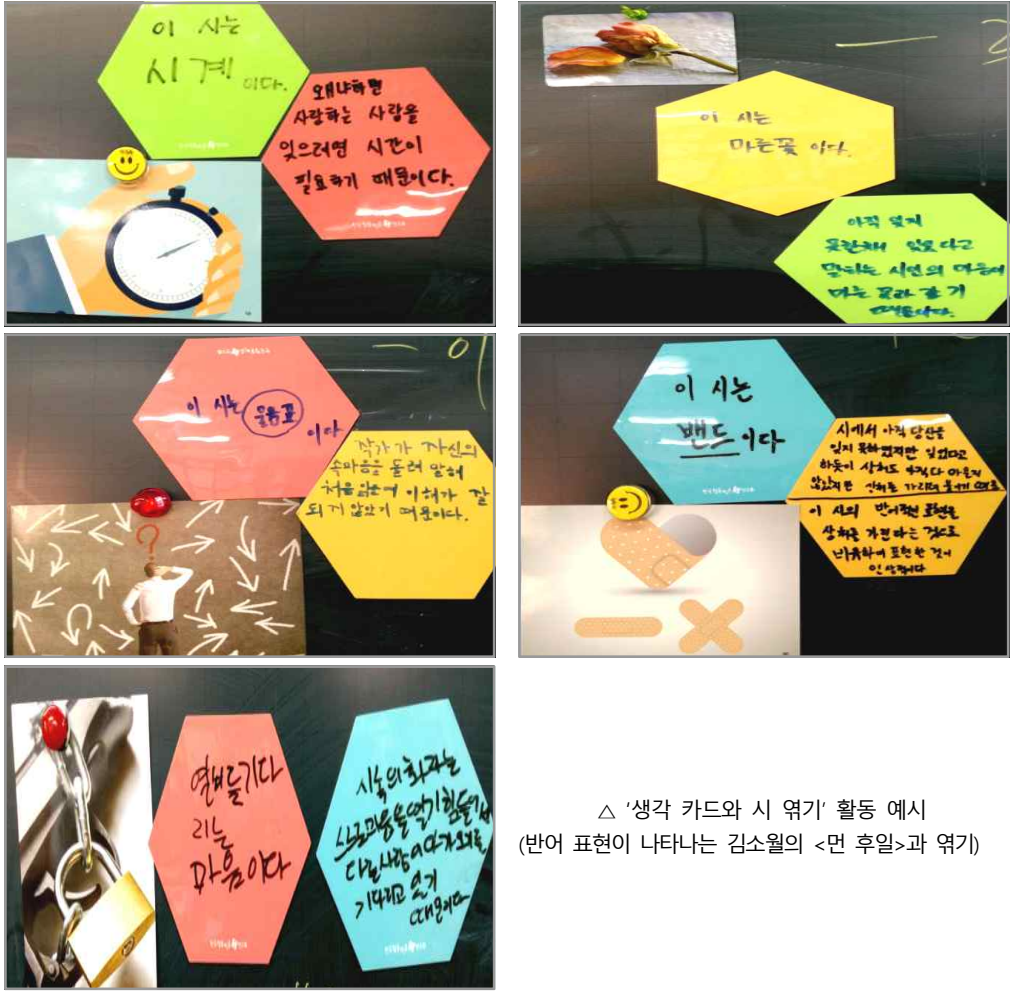


활동 2 생각 카드와 시 쓰기

활동 목표	시를 읽고 난 느낌을 생각 카드에 연결시켜 자연스럽게 다양한 생각들을 나눌 수 있다.
활동 유형	모둠 활동, 전체 활동
준비물	생각 카드, 보드마커, 지우개, 허니컴보드(벌집 모양의 육각형 자석 보드판)

- ① 시를 모둠별로 구절을 나눠서 전체적으로 낭독을 해 본다.
 - 예를 들어 한 반이 7모듬이라면 ‘~ 너는 참 바보다.’로 나오는 구절을 나눠 읽고 마지막 연은 함께 낭독한다. (나눠 읽는 부분은 반별로 모듬 수에 따라 조절한다.)
- ② 모듬별(4인 1모듬)로 15장 정도의 생각 카드와 1인당 2장씩 허니컴보드를 나눠 준다.
- ③ 시를 함께 읽었을 때 시의 내용과 분위기나 느낌이 닿아 있다고 생각하는 생각 카드를 하나 고르고, 그 카드와 연관되는 한 개의 비유와 그렇게 비유한 이유를 한 개 각각 다른 색깔의 허니컴보드에 적도록 한다.
- ④ 서로 적은 비유의 내용을 모듬 안에서 공유하고, 공감을 가장 많이 받은 비유를 칠판에 게시하고 반 전체가 공유할 수 있도록 한다.
- ⑤ 시에서 화자인 ‘나’는 왜 ‘너’를 ‘바보’라고 했는지, 그 이유에 대해 서로 이야기해 본다.

활동 방법



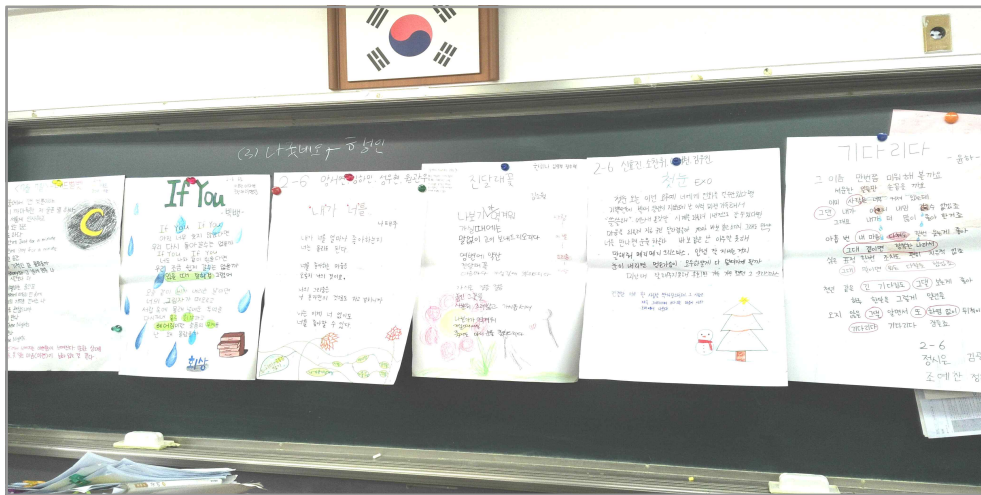
△ '생각 카드와 시 쓰기' 활동 예시
(반어 표현이 나타나는 김소월의 <먼 후일>과 유희)

지도 방안	• 허니컴보드가 없다면 미니 보드판을 활용하거나 B4 용지를 육각형 모양으로 자르고 코팅(뒷면 테두리 부분-고무 자석 붙이기)하여 활용해도 좋다.
-------	---

활동 목표	시를 노래와 엮어 그 속에 나타난 운율을 느껴 보고 시와 노래의 연결고리를 찾을 수 있다.
활동 유형	모둠 활동
준비물	전지, 매직펜, 네임펜, 색연필, 학생들이 준비한 노래나 시

- ① **활동 2**의 ‘생각 카드와 시 엮기’와 관련하여 다른 반의 인상적인 내용 몇 가지를 소개해 준다.
- ② 시와 느낌이 비슷하거나 반어 표현에서 유사성을 찾을 수 있는 노래들을 미리 각자 조사하게 하여 이번 시간에는 조사해 온 노래들을 각 모둠에서 먼저 이야기를 나눠 보게 한다.
- ③ 모둠 협의 후 조사해 온 것 중에서 시와 가장 연관이 크다고 생각하는 노래를 전지에 가사와 간단한 이미지를 넣어서 표현하고, 왜 그 노래와 시를 연결시켰는지 그 이유도 적게 한다.
- ④ 칠판에는 다른 반에서 했던 내용 중 인상적인 몇 가지를 예시로 보여줘도 되고 각 반에서 한 활동들은 교실 주위에 붙여서 갤러리 위킹을 해 본다.
 - 갤러리 위킹은 전시회 관람을 하듯이 각 모둠에서 설명하는 사람(전문 안내원) 2명은 남고, 이동하면서 다른 모둠에 가서 설명을 들을 사람(관람객) 2명을 정해서 자기 모둠에서 완성한 내용을 다른 친구들에게 설명하는 활동을 말한다.
- ⑤ 갤러리 위킹 후 무작위로 뽑아 느낀점을 발표한다. (㉠ 각 모둠에서 가장 머리 긴 사람 등)

활동 방법



△ ‘시와 노래 엮기’ 활동 예시(한용운의 <나룻배와 행인>)

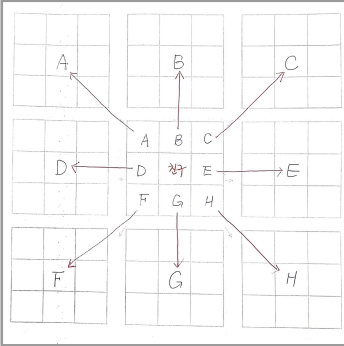
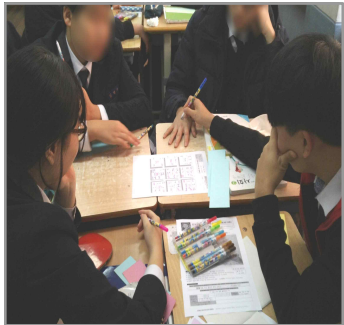
지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 모둠 안에서 역할 분담이 잘 이루어질 수 있도록 교사가 모둠을 돌며 적절하게 조연을 한다. (㉠ 노래 찾기, 글 적기, 이미지 표현하기, 시와 노래 연결한 것 소개하기 등)
-------	--

활동 4 ‘연꽃개화기법’으로 생각 확장하기

활동 목표	활동 5 를 하기 위한 사전 활동으로 학생들의 다양한 생각의 확장을 경험할 수 있다.
활동 소개	하나의 단어에서 떠오른 8개의 생각을 모듬 전체가 함께 또 다른 64개의 단어들로 생각을 확산시켜 나가는 활동이 연꽃이 피어나는 모습과 유사하여 붙인 이름이다. 이 활동을 통해 처음에는 연결시켜 생각하기 힘든 단어들도 새롭게 연결해 볼 수 있게 만드는 힘을 가지게 해 주는 활동이다.
활동 유형	모듬 활동(4인 1모듬)
준비물	모듬 활동지, 펜, 다양한 색깔의 사인펜

- 모듬 활동지를 가운데 두고 ‘연꽃개화기법’에 대해 교사가 간단하게 설명한다.
 - 가장 한가운데 정사각형에 시에서 가장 핵심적인 단어를 적게 하고 그 주위에 있는 8칸에 그 단어를 들었을 때 떠오르는 것들을 단어 형태로 적게 한다.
- 8개의 단어를 바깥쪽에 있는 사각형들의 중심 단어로 다시 확장시켜 본다(아래 예시 : A ~ H).
- 8개의 중심 단어를 놓고 다시 앞에서 했던 활동처럼 각 단어들마다 주위 8개 칸에 떠오르는 단어를 적어 보게 한다.
- 각자 가장 마음에 드는 단어를 2개씩 정해 자신만의 색깔로 표시해 둔다. (활동 5 와 연계)

활동 방법



겨울잠들	큰아	겨울인간	이동방	히말라	방방	이동문 (크리타)	목아플	해
겨울이	겨울	눈	6시기방	관대	희망방	강래원	항해	빛
첫사랑	복도	눈이꽃	면회	꽃신	남자	초콜릿	이슈	계승
남원정원	반반	이별	겨울	관대	히말라	복물	기억	사조
경관	연인	연필	연인	기다림	강아미	개고기	강이치	적당기
시각	여친	방자력	속성	술	눈물	푸들	간식	친사관
보인	고기	생육	슬로정	소주	외인	아름	슬픔	이별
갈치	속성	계보	떡국	술	인구	술	눈물	양미
건강계양	눈이	장	해물피전	약국	오징어	간주	언어	사냥

△ ‘연꽃개화기법’으로 생각의 확장 경험하기 활동 예시

지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> 키워드를 확장할 때 다양한 단어가 나올 수 있도록 교사가 순회하면서 학생들의 자유로운 생각에 제약을 많이 주지 않는 것이 좋다. 다만 ‘연꽃개화기법’에 대해 이해가 부족한 경우엔 부연 설명을 덧붙일 수 있다. 이 활동이 뒤에서 하게 되는 활동 5, 활동 7 과 다시 연계되므로 교사가 학생들이 한 활동을 수합하여 잘 보관해 두어야 나중에 하게 될 활동을 무리 없이 진행할 수 있다.
-------	--

관련 단위	1-01. 년 바보다	소속	___학년 ___반 ___번
학습 주제	‘연꽃개화기법’으로 생각의 확장을 경험할 수 있다.	이름	

‘연꽃개화기법’ 활동지

The activity sheet consists of a 3x3 grid of empty 3x3 tables. The central table is connected to the surrounding tables by arrows pointing towards it, indicating a central focus or synthesis activity.

활동 5 시 굴비 엮기

활동 목표	단어 구절을 연결하여 새로운 시를 창작해 볼 수 있다.
활동 소개	학생들이 적은 단어 구절을 엮어 나가서 전혀 새로운 내용의 시를 만들어 보는 활동으로, 단어 구절을 적은 색지를 엮어 붙인 모습이 마치 굴비를 엮은 모습과 유사하여 붙인 이름이다. 이 활동을 통해 학생들은 시 쓰기가 어려운 것만이 아니라 모둠원들과 협업하며 쉽게 접근할 수 있음을 깨닫게 할 수 있다.
활동 유형	모둠 활동, 전체 활동
준비물	색지, 사인펜, 네임펜, 마스킹 테이프, 태블릿 PC나 핸드폰(배경음악 제공용)

[모둠 활동&전체 활동]

- 1 모둠별로 나와 색지의 색깔을 고르고, 두 장씩 가져가도록 한다(모둠별로 각각 다른 색을 선택한다).
- 2 색지에 **활동 4** 에서 했던 ‘연꽃개화기법’에서 내가 고른 단어 2개로 짧은 구절이나 문장을 만들어 적는다.
- 3 교사가 미리 칠판에 붙여 놓은 마스킹 테이프에 모둠별로 하나의 줄기에 붙인다.
- 4 먼저 하나의 줄기를 완성한 모둠부터 선택권을 줘서 자기가 마음에 드는 구절을 2개씩 골라갈 수 있게 한다(자신의 모둠 것을 선택해도 되고 다른 모둠 것을 선택해도 된다).
- 5 학생들이 고른 단어 구절이 다양하기 때문에 다양한 색깔의 굴비를 모듬이 갖게 된다.
- 6 갖고 간 단어 굴비를 시가 될 수 있게 위치를 적절하게 다시 배열하고 배경음악을 준비하고 그 시에 어울리는 제목을 적어 단어 구절 제일 위에 붙이게 하여 모듬별로 시 낭송을 해 본다.

활동 방법



△ ‘시 굴비 엮기’ 활동 예시

지도 방안

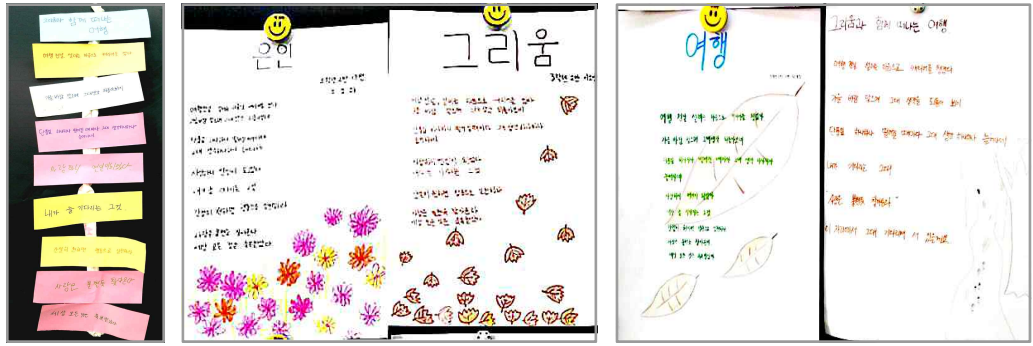
- 마스킹 테이프는 접착력이 생기도록 위쪽만 고정시킨 후 꼬아서 붙여야 하고, 모듬 수보다 1~2개 더 붙여 뒤야 먼저 단어 구절을 완성한 모듬이 색지를 골라갈 때 따로 붙일 곳이 생긴다.
- 단어 구절에서 선택 권한이 없는 모듬이 실망하지 않도록 격려해 준다. 실제로 해 보면 우연적으로 단어를 갖게 된 모듬이 제일 나은 시를 만들어내는 경우도 종종 있다.

활동 6 내 느낌 엮어 시 쓰기

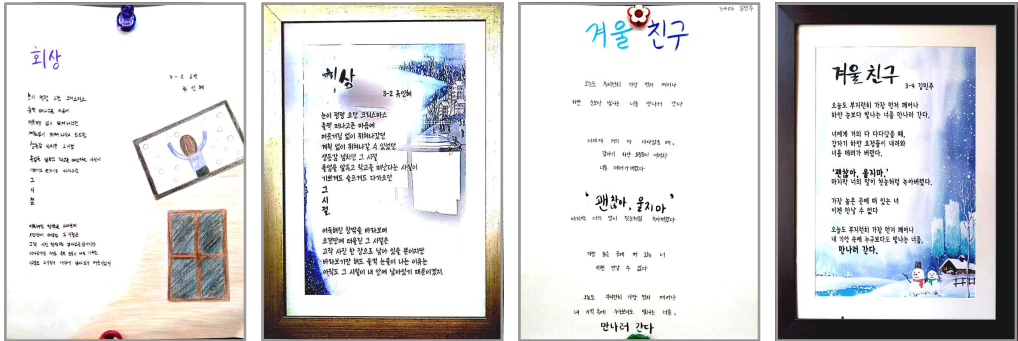
활동 목표	똑같은 단어 구절도 나의 느낌에 따라 새롭게 다른 시로 탄생할 수 있다는 것을 깨닫게 한다.
활동 유형	개별 활동 및 모둠과 전체 공유 활동
준비물	모둠별 시 굴비, A3 용지나 전지 자른 것, 네임펜, 사인펜, 색연필

- [개별 - 모둠 - 전체 활동]**
- 1 교실에 게시해 두었던 시 굴비를 모둠별로 각자 가져가서 A3 용지에 자신의 느낌대로 적절한 제목을 다시 붙이고 시를 써 보고, 간단한 이미지도 함께 한다.
 - 2 칠판에 시 굴비를 왼쪽에 붙이고 오른쪽에 모둠별로 만든 시들을 붙여서 하나의 시 구절도 학생들마다 독창적인 제목과 내용을 가진 시로 새롭게 바꿀 수 있음을 확인 및 공유하게 한다.
 - 3 각 모둠에서 가장 시처럼 내용이 잘 구성된 것을 서로 의논해서 뽑은 후 다른 반에도 소개해 준다.
 - 4 여러 반에서 수업한 내용 중에서 학생들의 호응이 가장 높았던 시는 연말에 학교 축제 때 시화 작품으로 전시하여 학생들의 자존감을 높여 주면 효과적이다.

활동 방법



△ 시 굴비를 '내 느낌 엮어 시 쓰기'로 만든 예시



△ 학생들이 실제로 쓴 시와 그것을 학교 축제 때 시화로 제작한 작품 예시

- 지도 방안**
- 개별 활동을 할 때 교사는 모둠을 돌면서 단어 구절을 시로 표현하기 어려워하는 학생에게 시 구절을 꼭 다 넣을 필요는 없으며 경우에 따라 순서를 바꾸거나 새로운 구절을 넣어도 된다는 등의 적절한 피드백을 해 주면 좋다.
 - 학생들이 활동한 작품은 가급적 모아 두었다가 학교 축제 때 수업 전시에 활용하여 학교 전체 학생들과 공유할 수 있게 해 주면 학교 축제를 학생들의 다양한 수업 방법 공유의 장으로 발전시킬 수 있다.

1학년

활동 7 우리들만의 동화책 만들기

활동 목표	‘연꽃개화기법’을 통해 연상된 단어들로 모듬끼리 간단하게 자신들만의 동화책을 만드는 활동이다. 시에서 연상된 단어가 모여 새로운 이야기로 탄생할 수 있는 경험을 하게 하는 데 의의가 있다.
활동 유형	모듬 활동
준비물	동화책, 모듬 활동지, 동화책 만들기 재료(하드보드지, 글루 건, 털실, 풀, 가위, 칼, 색연필, 사인펜, 캘리그라피 펜, 커팅 매트 등)
활동 방법	<p>[동화책 함께 읽어 보기]</p> <ol style="list-style-type: none"> 교사가 ‘넌 바보다’라는 시에서 중요한 내용이었던 친구에 대한 생각을 더 나눠 볼 수 있는 책을 몇 권 선정하여(혹은 학생들에게 미리 찾아오도록 해도 좋다.) 모듬별로 배부하여 읽어 보게 한다. (모듬 활동지 동화 예시: 장 자크 상빠(Jean-Jacques Sempé), 《얼굴 빨개지는 아이》) 책을 읽은 후 가장 인상적인 장면이나 구절을 떠올려 보고 활동지에 간단히 메모해 본다. 활동 4에서 했던 연꽃개화기법으로 ‘친구’에 대한 생각을 확장한 내용을 다시 훑어보며 모듬별로 어떤 동화를 만들지 논의하고, 활동지에 대략적인 내용을 구상해 적어 본다. <p>[동화책 만들기 활동하기]</p> <ol style="list-style-type: none"> 동화책 만들기에 필요한 재료들을 기본적으로 교사가 제공해 줘도 좋고 학생들에게 모듬별로 준비하게 해도 좋다. 바깥을 하드보드지를 활용해 양장본의 느낌처럼 구상해도 좋고 도화지나 색지를 이용해도 좋다. 다만, 바깥을 색지로 했다면 속지는 흰색으로 하고, 바깥이 흰색이라면 속지는 색지로 하면 좋다. 속지를 제작하는 데 시간을 줄이려면 모듬원들이 각자 속지 내용을 1장씩 맡아 동화 내용을 완성하게 한다. 이것을 모아 붙이면 제작 시간도 절약하고 모듬원들이 빠짐없이 참여할 수 있다. 학생들이 제작하는 데 걸리는 시간을 감안하여 1차시~2차시로 시간을 탄력적으로 운영한다. <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p style="text-align: center;">△ 함께 읽었던 동화(다비드 칼리, <나는 기다립니다>)와 학생들이 직접 모듬별로 제작한 동화책</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p style="text-align: center;">△ ‘시 굴비 엮기’, ‘내 느낌 엮어 시 쓰기’, ‘우리들만의 동화책 만들기’를 학교 축제 때 전시한 모습</p>
지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> 완성도가 조금 떨어지더라도 모듬원 중에서 잘 하는 몇 명이 활동을 독점하거나 주도하지 않도록 교사가 순회하며 모두가 참여하여 활동을 할 수 있도록 독려한다.

모둠 활동지

관련 단원	1-01. 년 바보다	소속	___학년 ___반 ___번
학습 주제	친구에 대한 생각을 모아 우리들만의 동화를 구상할 수 있다.	이름	

- 그림책 속에 나오는 친구에 대한 내용 중 가장 인상적인 부분에 대해 각자 이야기를 나눠 보세요.

	<p style="text-align: center;">내가 뽑은 인상적인 장면!</p>
<p>△ 장 자크 상베 저, 김호영 역 <얼굴 빨개지는 아이></p>	

- **활동 4** 에서 ‘연꽃개화기법’으로 했던 내용 중 우리는 ‘친구’에 대해 어떤 내용의 동화를 만들고 싶은지 생각을 모아 보세요.

동화 속 장면 대략적으로 스케치하기	동화 속 구절 적기

■ 활동 예시 자료 - 동화책 만들기



활동 평가지

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

■ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 반어, 풍자, 역설, 운율의 뜻을 잘 설명할 수 있는가?			
	2. 자신의 가치 있는 경험을 반어, 풍자, 역설, 운율을 넣어 시로 쓸 수 있는가?			
활동 참여도	활동 ① 핵심 개념을 이미지로 표현하기			
	활동 ② 생각 카드와 시 엮기			
	활동 ③ 시와 노래 엮기			
	활동 ④ ‘연꽃개화기법’으로 생각 확장하기			
	활동 ⑤ 시 굴비 엮기			
	활동 ⑥ 내 느낌 엮어 시 쓰기			
	활동 ⑦ 우리들만의 동화책 만들기			
느낀 점				

■ 상호 평가하기

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

교사 평가하기

02

1. 경험의 발견과 공감

나의 모국어는 침묵

학습 목표 · 역설을 활용하여 자신의 가치 있는 경험을 나타낼 수 있다.

거꾸로교실 흐름도

배움 준비

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

생각 기초

활동 1 통하였느냐, 이심전심(以心傳心) & 협력 컵 쌓기 게임

말을 하지 않고 서로의 마음을 느껴 보고, 함께 컵을 옮겨 쌓으면서 서로가 마음을 모아 보는 것으로, 교과서에 나온 '나의 모국어는 침묵'이 무슨 의미인지 생각해 볼 수 있도록 하는 사전 활동이다.

생각 심화

활동 2 '육각 생각 나눔판'으로 질문 만들기

본문을 읽으며 궁금했던 질문들을 개별 활동지에 정리한 후 '육각 생각 나눔판'을 이용하여 모둠원들과 공유한 뒤, 다른 모둠원의 질문에 자신이 생각한 답을 붙여 보는 활동으로, 다양한 질문과 생각을 나눠 보는 활동이다.

활동 3 역설 표현이 나타난 시를 이야기로 만들기

자신의 경험을 역설적 표현의 수필로 나타내기 위한 사전 활동으로 모둠원들끼리 먼저 역설 표현이 나타난 시를 찾고 그것을 이야기로 만들어 보는 활동으로 역설의 의미를 쉽게 다가갈 수 있게 만드는 역할을 하는 데 의미가 있다.

생각 적용

활동 4 생각그물로 자신의 가치 있는 경험 찾기

자신의 가치 있는 경험이 무엇이 있었는지 생각그물을 통해 생각을 확장시켜 나가는 활동이다. 친구들과 공통된 화제와 이야기들이 나올 수도 있고 어릴 때부터 성장하면서 자신만의 독특한 경험도 있을 것이다. 그것을 함께 생각그물로, 이야기로 나눠 보며 글로 쓸 수 있는 자신만의 이야기거리를 찾는 활동이다.

활동 5 경험을 스토리텔링 글쓰기로 녹여 내기

생각그물로 찾아낸 자신의 가치 있는 경험을 신체 중 하나를 테마로 하여 이야기를 만들어 보는 스토리텔링 활동이다. 글쓰기를 한 후에 제목이나 글 속에서 역설적인 표현이나 의미가 녹아들 수 있게 직접 표현할 수 있다.

활동 6 친구의 글에 댓글 달기로 희망 불러넣기(내·친·소)

일명 '내·친·소(내 친구의 글은 소중한니다)' 활동으로 친구들이 쓴 글을 그 함께 공유해 보고 댓글을 달아 봄으로써 글을 보는 안목도 넓히고, 친구의 댓글을 통해 자신의 글을 돌아보고 글을 쓰는 즐거움을 느끼게 하는 데 의미가 있는 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

'역설'의 의미를 시 뿐 아니라 자신의 가치 있는 경험이 반영된 글쓰기 속에서도 자연스럽게 나올 수 있는 것임을 모둠 활동을 하며 자연스럽게 깨달을 수 있도록 이끌어 준다.

1 문학적 표현

가치 있는 경험과 깨달음

일상생활의 경험에서 개성적인 발상을 하거나 깨달음을 얻음.

▼

창의적인 표현

자신의 생각과 느낌을 전달하기 위해 문학적 표현을 활용하여 나타냄.

▼

읽는 이에게 깊은 인상을 남길 수 있음.

2 역설의 의미

패러독스 paradox **초월 para** + **의견 doxa**

역설

- 겉보기에는 모순되지만 그 속에 중요한 사실이나 진리를 담은 표현을 말함.
- 표현에 담긴 사실이나 진리를 강조하여 나타낼 수 있으며 모순되는 사물이나 관념을 연결해 읽는 이에게 신선함을 줌.

3 역설 표현 ①-문장

예 바깥수록 돌아가라.
 예 지는 것이 이기는 것이다.
 예 어린이는 어른의 아버지다.
 예 김 안 나는 승냥이 더 뜨겁다.
 예 가장 한국적인 것이 세계적인 것이다.

↓

자기모순이거나 자기모순처럼 보이는 한 짝의 관념이나 언어를 연결하여 그 속에 담긴 의미를 다시 생각하게 함.

4 역설 표현 ②-시

예 나는 아직 기다리고 있을테요 찬란한 슬픔의 불을 _김영랑, <모란이 피기까지>
 예 이것은 소리 없는 아우성 _유치환, <깃발>
 예 입은 갠지마는 나는 입을 보내지 아니하였습니
 다. _한용운, <입의 침묵>

↓

모순되는 대상이나 상황을 연결하여 시를 읽는 이에게 신선함, 참신함을 주고 시구에 숨겨진 의미를 강조하여 전달함.

5 역설 표현 ③-수필

예 크게 버리는 사람만이 크게 얻을 수 있다는 말이 있다. 물건으로 인해 마음을 상하고 있는 사람들에게는 한 번쯤 생각해 볼 말씀이다. 아무것도 갖지 않을 때 비로소 온 세상을 갖게 된다는 것은 무소유의 또 다른 의미이다. _법정, <무소유>

↓

단순한 진술로는 표현할 수 없는 것을 효과적으로 구현하여, 독자의 주의를 끌어당김.

6 역설 표현의 특징과 효과

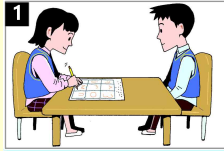
특징	<ul style="list-style-type: none"> 상반되는 요소의 결합으로 성립됨. 표현에 담긴 사실이나 진리를 강조하여 나타낼 수 있음.
효과	<ul style="list-style-type: none"> 역설 표현을 활용하면 말하고자 하는 바를 강조하여 나타낼 수 있음. 언어상의 절약과 압축적 의미를 제시하여 시의 의미를 풍부하게 하고 확충함. 모순되는 사물이나 관념을 연결해 독자의 주의를 끌고 긴장감과 신선함을 줌.

활동 1 통하였느냐, 이심전심(以心傳心) & 협력 컵 쌓기 게임

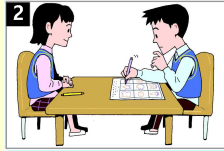
<p>활동 목표</p>	<p>이 활동은 말을 하지 않고 서로의 마음을 느껴보는 활동, 함께 컵을 옮겨 봄으로써 서로가 마음을 모아 보는 활동으로 본문에 나타난 '나의 모국어는 침묵'이 어떤 의미인지 생각해 볼 수 있게 만드는 사전 활동의 의미가 있다.</p>
<p>활동 유형</p>	<p>짝 활동, 모둠 활동(4인 1모듬)</p>
<p>준비물</p>	<p>활동지, 네임펜, 사인펜, 종이컵(모듬당 21개), 끈, 포스트잇</p>
<p>활동 방법</p>	<p>[짝 활동-통하였느냐, 이심전심 게임]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 짝 활동지 위쪽에 제시된 활동 방법을 참고하여 '통하였느냐, 이심전심 게임'을 어떻게 진행할 것인지 설명한다. 2 먼저 게임 중에 절대 말을 해서는 안 된다는 규칙을 공지한다. 3 한 짝꿍이 그리고자 하는 그림의 일부만 그리고, 나머지 짝꿍은 앞에서 그린 짝꿍이 무슨 의도로 그 그림을 그렸는지 유추하여 다른 색깔 펜으로 그림을 완성한다. 4 각자 무엇을 그리려고 한 것인지 쓰고, 두 사람의 답이 일치한 그림에는 동그라미를 하고 짝끼리 하이파이브를 한다. 5 활동지의 마지막 칸은 수업을 진행한 선생님과 게임을 진행한다. <div data-bbox="1161 510 1421 893" data-label="Image"> </div> <p style="text-align: right;">△ 이심전심 게임 활동지 예시</p> <p>[모듬 활동-협력 컵 쌓기 게임]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 모듬에 종이컵 21개와 가운데 고무줄에 끈을 연결한 것을 배부한다. <ul style="list-style-type: none"> - 잠시 종이컵과 끈을 어떻게 쓰면 좋을지 탐색 시간을 1분 정도 준 후 게임 방법을 설명한다. <div data-bbox="438 1064 1396 1191" data-label="Text" style="border: 1px solid gray; padding: 5px;"> <p>✓ 협력 컵 쌓기 : 나란히 포개져 있는 21개의 컵을 모듬원들이 협동하여 피라미드 형태로 다시 쌓아 보는 활동으로, 방법을 다르게 1차, 2차로 두 번 진행한다. ※ 끈 만들기 Tip : 가운데 노란색 고무줄에 네 방향에서 당길 수 있게 철핀으로 묶는다.</p> </div> <ol style="list-style-type: none"> 2 1차는 모듬원들이 마음을 모아 가장 빠르게 피라미드 형태로 컵을 쌓게 하고, 2차는 소리를 내지 않고 고(침묵) 눈빛으로만 상대와 교감하며 컵을 쌓게 한다(침묵했을 때 오히려 집중도가 상승됨). 3 컵을 완성한 모듬에겐 포스트잇을 배부하여 요즘 가장 힘든 점이 무엇인지 적게 한다. 4 모듬마다 돌면서 친구의 고민에 공감과 위로의 댓글을 달아 준다. <div data-bbox="406 1372 893 1670" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="909 1372 1404 1670" data-label="Image"> </div> <p style="text-align: center;">△ 협력 컵 쌓기 장면과 공감의 댓글 달기 활동 예시</p>
<p>지도 방안</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 짝 활동을 할 때 교사는 모듬을 돌며 학생들이 방법을 잘 이해했는지 보고, 마지막 칸은 학생들과 함께 이심전심 활동을 하면서 학생들과 라포(rapport, 상호 신뢰 관계)를 형성한다. • 협력 컵 쌓기를 할 때 중간에 자꾸 컵이 겹쳐져 힘들어 하는 경우가 있으니 상황에 따라 규칙을 유연하게 하여 모든 모듬의 학생들이 포기하지 않고 완성하는 기쁨을 느낄 수 있도록 한다.

통하였느냐, 이심전심(以心傳心) 게임

■ 게임 방법



1
A가 먼저 그리고자 하는 것의 일부분을 그린다.



2
B는 A가 무엇을 그리고자 했을까를 고민하며 그림을 완성한다.



3 4
그림 밑에 그리고자 했던 것을 적는다(B 먼저, 그 다음 A).



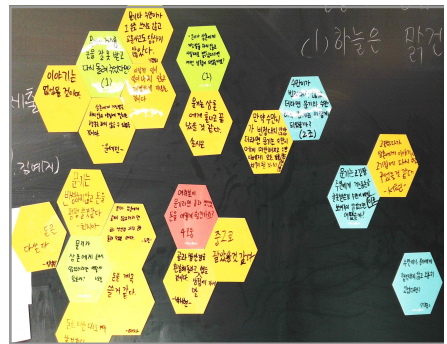
5
서로 마음이 일치한 그림에는 동그라미를 하고 하이파이브를 한다.

※ 두 번째 칸부터는 순서를 바꿔 번갈아가며 진행하고, 마지막 칸은 선생님과 이심전심 게임을 진행하되, 서로 색이 다른 펜을 사용하여 구분할 수 있도록 한다.

		선생님과 함께~

활동 2 '육각 생각 나눔판'으로 질문 만들기

활동 목표	교과서를 읽으며 궁금했던 사항을 질문 형식으로 개별 활동지에 정리한 후 육각 생각 나눔판을 이용해 질문을 공유한 후, 질문에 답을 다는 활동으로 다양한 질문과 생각들을 공유할 수 있는 활동이다.
활동 유형	개별 활동, 모둠 활동, 전체 활동
준비물	개별 활동지, 보드마커, 지우개, 허니컴보드(육각형 모양의 자석 보드판)
활동 방법	<p>[개별 활동]</p> <ol style="list-style-type: none"> 교과서에 수록된 수필 <나의 모국어는 침묵> 지문에 문단별로 번호를 적는다(총 10개의 문단). <ul style="list-style-type: none"> 문단별로 번호를 적으면 학생들끼리 질문을 공유할 때 그 질문이 어느 부분을 말하는지 교과서를 바로 찾기에 편하고 책 내용 중 어느 부분에서 질문이 가장 많이 나오는지 파악하기에도 용이하다. 책을 꼼꼼하게 읽으며 최소한 문단별로 1개 정도의 질문을 개별 활동지에 적게 한다. <ul style="list-style-type: none"> 질문 만들기를 너무 막막해 하면 교과서에 있는 날개나 창 의 질문을 우선 참고하고 그것과 유사한 질문을 만들어 본 후 다른 질문을 만들어 보게 해도 좋다. 예 나는 왜 인디언 축제에 참가했을까? ㉠문단의 나의 행동과 말을 바탕으로 할 때, 나는 어떤 성격의 사람인가? 인디언 부족들의 전통은 무엇인가? ㉡문단에서 쓸데없는 말과 쓸데 있는 말은 어떻게 구별할 수 있을까? ㉢문단에서 모국어가 침묵이라는 건 어떤 의미일까? 등) <p>[모둠 활동]</p> <ol style="list-style-type: none"> 개별 활동에서 나온 질문들을 모둠원들이 돌려 보며, 마음에 드는 질문에 별표를 하거나 스티커를 붙이게 한다(1인당 2~3개). 각 모둠에서 나온 질문 중 별표가 가장 많이 붙은 5개의 질문을 뽑은 후 그 중에서 다시 2개를 골라 노랑 색깔을 제외한 색깔로 육각 생각 나눔판(=허니컴보드)에 적는다. 각 모둠의 육각 생각 나눔판을 칠판에 붙이게 한다. <p>[전체 활동]</p> <ol style="list-style-type: none"> 칠판에 붙은 다양한 질문들을 교사나 학생이 죽 읽어 본 후 비슷한 질문이 있으면 제외시킨다. 질문 선정이 완료되면, 앉아 있는 학생들에게 답하고 싶은 질문을 선택하여 노랑 색깔 육각 생각 나눔판에 적은 후 해당 질문 옆에 답을 붙이게 한다. 각각의 학생들이 붙인 답을 공유하는 시간을 준다. 모둠별로 나와서 훑어봐도 좋고, 교사가 학생들 몇 명을 지목하여 질문에 따른 답을 묶어서 읽어도 좋다.
지도 방안	<p>△ '육각 생각 나눔판'으로 질문 만들기 예시(현덕의 <하늘이 맑건만>)</p> <ul style="list-style-type: none"> 전체 공유 활동시 혹시나 아무도 답하지 않는 질문이 있다면 소외시키지 말고 교사가 학생들 전체를 대상으로 질문을 던져서 함께 답을 찾아가는 과정을 거치는 것이 꼭 필요하다.



△ '육각 생각 나눔판'으로 질문 만들기 예시(현덕의 <하늘이 맑건만>)

개별 활동지

관련 단원	1-02. 나의 모국어는 침묵	소속	___학년 ___반 ___번
학습 주제	수필 <나의 모국어는 침묵>을 읽으며 질문을 10가지 이상 떠올릴 수 있다.	이름	

- 단어의 사전적 의미를 묻는 질문 외에 작품을 읽으며 떠올린 질문을 가급적 많이 적어 보자.

질문 1	문단 번호	질문 2	문단 번호	질문 3	문단 번호
질문 4	문단 번호	질문 5	문단 번호	질문 6	문단 번호
질문 7	문단 번호	질문 8	문단 번호	질문 9	문단 번호
질문 10	문단 번호	질문 11	문단 번호	질문 12	문단 번호

활동 3 역설 표현이 나타난 시를 이야기로 만들기

활동 목표	역설 표현을 써서 자신의 경험을 수필로 쓰기 위한 사전 활동으로 모둠원들끼리 먼저 역설 표현이 나타난 시를 찾고 그것을 이야기로 만들어 보는 활동으로 역설의 의미를 쉽게 다가갈 수 있게 만드는 역할을 하는 데 의의가 있다.
활동 유형	모둠 활동
준비물	모둠 활동지, 태블릿 PC나 휴대폰, 시집

[모둠 활동]

- ① 학생들에게 역설 표현이 나타난 시를 찾아서 적게 한다.
 - 집에서 찾아오게 해도 되지만 수업 시간에 함께 찾아보는 것이 과정 평가의 의미가 있으므로, 학교 여건상 태블릿 PC가 있다면 모둠 수만큼 제공하거나 학생들이 휴대폰이나 시집(학교 도서관에서 미리 대여하여 가져오도록 공지)을 이용하여 직접 찾아보게 한다.
 - 일반적으로 역설 표현의 대표적인 시들을 직접 찾아서 적어 보며, 역설의 의미를 스스로 그리고 친구들과 함께 되새겨 보는 의미가 있다.
- ② 역설 표현이 나타난 시에서 핵심 단어를 찾고, 그것을 다시 역설 표현과 연결시켜 보게 한다.
- ③ 모둠별로 상황을 설정하여 간단한 이야기를 만들어 본다.
- ④ 다음 시간까지 결과물을 교실에 게시하여 학생들이 다른 모둠의 이야기를 살펴볼 수 있게 한다.

활동 방법	낙 화 이형기	승 무 조지훈
	가야 할 때가 언제인가를 분명히 알고 가는 이의 뒷모습은 얼마나 아름다운가. 봄 한 철 걱정을 인내한 나의 사랑은 지고 있다. 분분한 낙화 결별이 이룩하는 축복에 싸여 지금은 가야 할 때. <div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; margin-top: 10px;"> Tip 사랑이 지는 결별의 상황을 '축복'이라며 이별 이후 정신적 성숙에 이를 수 있다는 주제 의식을 역설적으로 드러내고 있다. </div> 무성한 녹음과 그리고 머지않아 열매 맺는 가을을 향하여 나의 청춘은 꽃답게 죽는다. (하략)	얇은 사(紗) 하이얀 고깔은 고이 접어서 나빌레라. 파르라니 깎은 머리 박사(薄紗) 고깔에 감추오고, 두 볼에 흐르는 빛이 정작으로 고와서 서러워라. <div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; margin-top: 10px;"> Tip 여승의 두 볼에 흐르는 빛이 곱다고 하면 서도 서럽다고 표현하여 아름다움 속에 내면적 고뇌가 담겨 있음을 역설적으로 표현하고 있다. </div> 빈 대(臺)에 황촉(黃燭) 불이 말없이 녹는 밤에 오동(梧桐)잎 잎새마다 달이 지는데, 소매는 길어서 하늘은 넓고 돌아설 듯 날아가며 시뻘히 접어 올린 외씨버 선이어! (하략)

△ 역설 표현이 나타난 시 예시

지도 방안	• 역설 표현이 나타난 시를 이야기로 만들 때 시를 그대로 옮겨 적지 않도록 하고, 시에는 나타나지 않는 또 다른 상황을 설정하여 이야기를 만들어도 된다고 안내한다.
-------	--

관련 단원	1-02. 나의 모국어는 침묵	소속	___학년 ___반 ___번
학습 주제	역설 표현이 나타난 시를 찾고, 그것을 이야기로 만들 수 있다.	이름	

- 역설 표현이 나타난 시를 찾고, 역설 표현이 나타난 부분에 밑줄을 치고, 왜 그렇게 생각하는지도 말해 보세요.

님의 침묵

한용운

님은 갔습니다. 아아 사랑하는 나의 님은 갔습니다.
 푸른 산빛을 깨치고 단풍나무 숲을 향하여 난 작은 길을 걸어서 차마 떨
 치고 갔습니다.
 황금의 꽃같이 굳고 빛나던 옛 맹세는 차디찬 티끌이 되어서 한숨의 미
 풍에 날려 갔습니다.
 날카로운 첫 키스의 추억은 나의 운명의 지침(指針)을 돌려놓고 뒷걸음쳐
 서 사라졌습니다.
 나는 향기로운 님의 말소리에 귀먹고, 꽃다운 님의 얼굴에 눈멀었습니다.
 사랑도 사람의 일이라 만날 때에 미리 떠날 것을 염려하고 경계하지 아
 니한 것은 아니지만, 이별은 뜻밖의 일이 되고 놀란 가슴은 새로운 슬픔에
 터집니다.
 그러나 이별을 쓸데없는 눈물의 원천을 만들고 마는 것은 스스로 사랑을
 깨치는 것인 줄 아는 까닭에 견잡을 수 없는 슬픔의 힘을 옮겨서 새 희망
 의 정수박이에 들어부었습니다.
 우리는 만날 때에 떠날 것을 염려하는 것과 같이 떠날 때에 다시 만날
 것을 믿습니다.
 아아, 님은 갔지만 나는 님을 보내지 아니하였습니다. →
 제 곡조를 못 이기는 사랑의 노래는 님의 침묵을 휩싸고 돕니다.

Tip 사랑하는 일과의 이별의
 상황에도 다시 만날 수 있다는
 강한 믿음을 역설적으로 표현하
 고 있다.

- 위 시에서 핵심 단어라고 생각하는 것들을 적어 보자.

님, 침묵, 맹세, 눈물, 희망, 사랑의 노래, 슬픔, 이별, 날카로운 첫키스 등

- 앞에서 뽑은 핵심 단어들을 역설 표현과 어떻게 엮을지 상황을 간단하게 설정해 보자.

예) 나라를 빼앗긴 상황, 부모님이 돌아가신 상황, 친구가 이민을 가서 만나지 못하는 상황 등

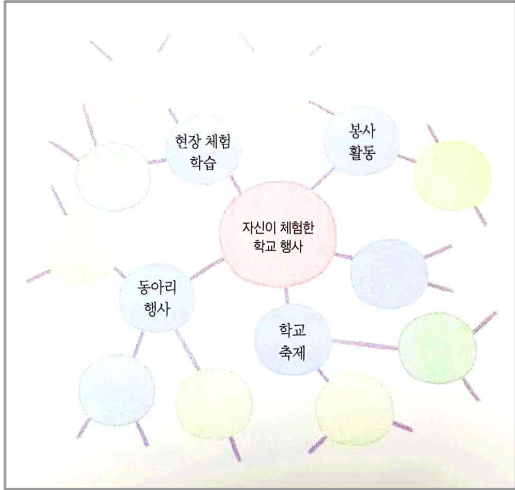
- 설정한 상황으로 간단한 이야기를 만들어 보자.

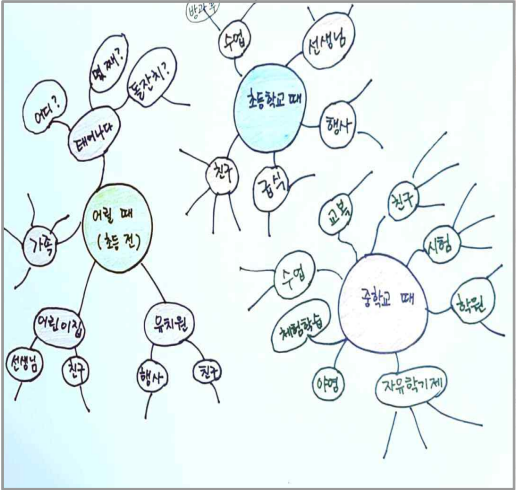
활동 4 생각그물로 자신의 가치 있는 경험 찾기

활동 목표	자신에게 가치 있는 경험이 무엇이 있었는지 생각그물을 통해 생각을 확장시켜 나가는 활동이다. 친구들과 공통된 화제와 이야기들이 나올 수도 있고 어릴 때부터 성장하면서 겪었던 자신만의 독특한 경험도 있을 것이다. 그것을 생각그물로 정리하고, 이야기를 나누며 글로 쓸 수 있는 자신만의 이야기거리를 찾는 활동이다.
활동 유형	개별 활동, 모둠 내에서 공유 활동
준비물	B4 용지나 A3 용지, 네임펜, 사인펜, 색연필

[개별 활동]

- 1 개별적으로 자신의 경험을 정리해 볼 수 있게 B4 용지나 A3 용지를 주고 각자 생각그물을 그려 보게 한다.
- 2 생각그물이 무엇인지는 교과서 예시(왼쪽 사진)를 통해 참고하도록 하고, 시기별로 생각그물(오른쪽 사진)을 작성하도록 한다.
 - 시기별 키워드가 생각나지 않을 때에는 모둠 내에서 서로 이야기를 나눠 보면서 작성하게 하면 훨씬 더 다양한 가지들이 뻗어 나올 수 있다.
- 3 생각그물의 가지들을 최대한 많이 뻗어나가 다양한 이야기들을 적을 수 있도록 학생들에게 작성하는 시간을 충분히 주어야 한다.
- 4 뻗어나간 가지들 중에서 어떤 부분에 제일 많은 생각들이 적혔는지 확인하고 그 이야기를 선택해서 좀 더 세부적인 이야기들을 메모하고 적을 수 있게 한다.





△ 교과서에 제시된 생각그물(왼쪽)과 시기별로 정리할 수 있는 생각그물 예시(오른쪽)

지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 생각그물로 자신의 가치 있는 경험을 찾아보는 활동이 잘 이루어져야 다음 시간에 할 스토리텔링 글쓰기에 맞는 사진을 빨리 찾을 수 있다. • 모둠 내에서 공유하는 활동을 할 때 친구들과 그때 있었던 일들을 이야기 나누는 건 좋으나 생각그물은 개인별로 스토리텔링 글쓰기를 하기 위한 사전 활동이므로 친구가 적은 걸 그대로 베껴 적는 형태로 활동이 이루어져선 안 된다는 점을 분명히 알려 준다.
-------	--

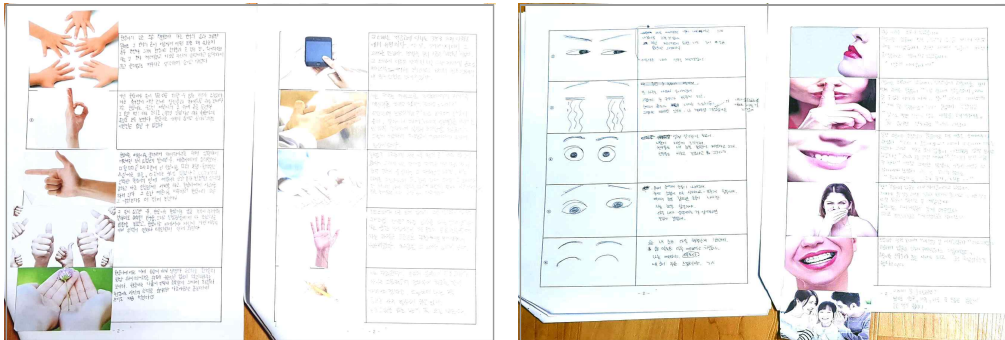
활동 소개	생각그물로 찾아낸 자신의 가치 있는 경험을 신체 중 하나를 테마로 하여 이야기를 만들어보는 스토리텔링 글쓰기를 한 후 그 속에서 역설 표현이나 의미가 녹아들 수 있게 직접 표현해 보는 활동이다.
활동 유형	개별 활동
준비물	개인이 준비한 사진(스토리텔링 글쓰기용), 개별 활동지

[개별 활동]

- 앞에서 한 생각그물 활동으로 자신이 쓰려고 하는 경험과 연관된 사진을 미리 준비해 오게 한다.
 - 사진은 스토리텔링 글쓰기를 하기 위해 신체 중 하나를 정해서 그 신체와 자신의 이야기를 연결시킬 수 있는 사진을 5장~6장 골라오게 한다(사진에 본인이 나오지 않아도 좋다).
 - 사진 크기를 미리 안내하여 수업 시간에는 크기에 맞게 출력해 오도록 한다(예 7(가로)×5(세로)).
- 준비한 사진을 자신이 쓰고자 하는 이야기에 맞게 적절하게 순서를 정해서 붙인다.
- 교사는 위에 있는 티베트 속담을 하나 들려주며 의미가 무엇인지 학생들과 이야기를 해 본다.
- 역설의 의미에 대해서 한 번 짚어 준 후 학생들에게 역설적 표현이 작품 안에 나타나도 좋고 제목이나 내용으로 나타나게 해도 좋다고 이야기한다.
- 학생들은 사진 옆에 사진과 연관된 자신의 스토리를 작성한다.
- 작성이 끝나면 활동지 제일 아래쪽에 스토리를 한 줄로 요약해 보고, 역설적인 제목을 붙인다.

고민을 해서
고민이 없으면
고민이 없겠네.
- 티베트 속담

활동 방법



△ '스토리텔링 글쓰기' 활동 예시

지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> · 사진을 이용하면 학생들이 백지에서 바로 글을 써야 할 때보다 덜 막막해 하고, 미리 쓸 내용에 대해 구상하며 필요한 사진을 찾을 수도 있어서, 대다수의 학생들이 열심히 참여하는 효과가 있다. · 학생들이 사진을 준비해 오지 않은 경우에는 그림을 그릴 수 있는 색연필이나 네임펜 등을 활용하여 사진 대신 본인이 직접 그림을 그려서 스토리텔링 글쓰기를 할 수 있도록 한다. · 가급적 신체는 하나로 하는 게 글의 일관성 면에서 좋지만 이야기상 다양한 신체가 나와야 된다는 학생이 있으면 그것도 허용해 주는 것이 좋다. · 개인의 형편상 집에서 출력을 하지 못하는 경우가 있을 수도 있어 사전에 학생들에게 그런 상황이 생긴 사람은 교사에게 메일로 사진(크기 맞춰서 편집한)을 보내라고 한 후, 출력한 사진을 그 학생에게 줄 수도 있다.
-------	---

개별 활동지

관련 단원	1-02. 나의 모국어는 침묵	소속	___학년 ___반 ___번
학습 주제	자신과 관련된 사진을 활용해 스토리텔링 글쓰기를 할 수 있다.	이름	

- 자신이 고른 사진은 왼쪽에 붙이고 그것과 연관된 글쓰기 스토리텔링은 이야기 흐름에 맞게 오른쪽에 적어 보세요.

사진	스토리텔링
<div style="border: 1px dashed gray; border-radius: 15px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">이곳에 사진을 붙이세요.</div>	<p>①</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
<div style="border: 1px dashed gray; border-radius: 15px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">이곳에 사진을 붙이세요.</div>	<p>②</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
<div style="border: 1px dashed gray; border-radius: 15px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">이곳에 사진을 붙이세요.</div>	<p>③</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>






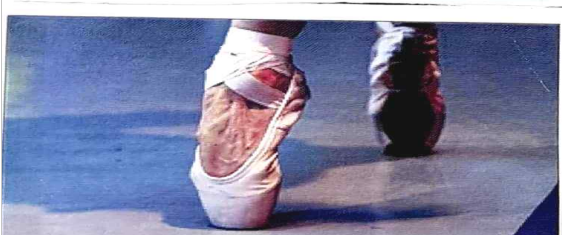
<p>이곳에 사진을 붙이세요.</p>	<p>④</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
<p>이곳에 사진을 붙이세요.</p>	<p>⑤</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
<p>이곳에 사진을 붙이세요.</p>	<p>⑥</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

♣ 나의 스토리를 한 마디로 표현하자면,
(☞ 역설 표현을 써서 어울리는 제목을 달고, 스토리를 한 문장으로 요약해 보세요.)

■ 활동 예시 자료 - 스토리텔링 글쓰기 활동 예시


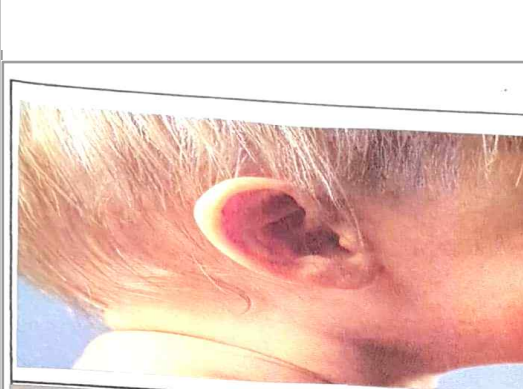



Tip 아프고 못나 숨기고 싶은 상처를 아름답다고 역설적으로 표현한 제목이다.

제목 : 못나고 아름다운 상처 - '발'을 테마로 한 나의 이야기

사진 (20점)	스토리 (30점)
	<p>몇년전 아무의미없이 하루를 보내다 우연하게 발레리나 강수진의 공연을 보게되었다. 그날 우연히 본 발레리나의 반짝이는 나비가 기뻐가 되어 발레리나라는 삶을 꿈꾸게 되었다.</p> <p>- 1 -</p>
	<p>발레에 대해 아무것도 없던나는 무작정 인터넷에 있는 강의영상을 보며 연습했었다. 연습하기가 정말로 배거나 넘어지기 일쑤였지만, 너무 싱거운 아픈 것도 모르고 개진기를 앞에서 발레를 했다.</p>
	<p>그렇게 1년, 이노새 발도 항상 상처로만 가득했다. 죽마지 연습만 하던 어느날 갑자기 마이클이 그 비호석으로 정했다.</p>
	<p>리스시절 첫 무대에선 그날, 한마리의 나비가 날아오른듯 높게 뛰었다. 비록 심은 못 받 았지만 좋은 경험과 추억이 된 첫 데뷔 무대로 땀을 얻어 많은데 화를 나가 생을 뒀다.</p>
	<p>그렇게 꿈을 이룩고 많은것을 얻었다. 나의발이 예보다 고통수있는 발은 아니지만 무대에서만큼은 아름다운 이득발로 높이 날아오른다.</p>
	<p>그날 내가 열렬히 그 무대를 보 지만 았더라면 내가 그 무연은 운명이 라고 여기지 았더라면 내 삶에 발레가 았었겟재 그렇게 나는 무대에서 반짝이는 별이 되었다.</p>

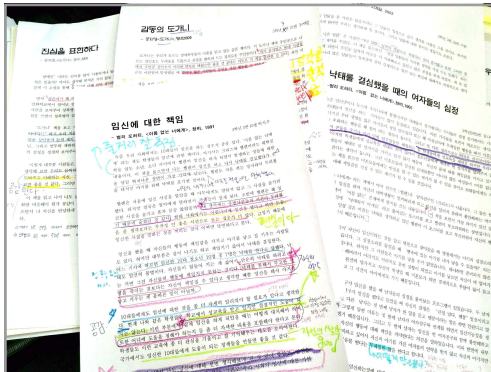

Tip 모든 걸 '잃었다'고 하면서 또 모든 걸 '얻었다'며 역설적으로 표현하고 있다.

제목: 모든 걸 잃었다, 모든 걸 얻었다 - '눈, 귀, 입'을 테마로 한 나의 이야기

사진 (20점)	스토리 (30점)
	<p>저는 어릴 때 아주 평범한 아이였습니다. 다른 또래 친구들과처럼 유치원도 다니고, 항상 밝게 지냈습니다.</p> <p>그런데 어느날, 저는 놀이터에서 놀다가 미끄럼틀 위 높은 곳에서 떨어졌습니다. 다행히 머리는 다치지 않았지만 눈을 잃게 되었습니다.</p> <p>- 1 - 왜 하필 눈인지, 그때부터 저의 불행이 시작되었습니다.</p>
	<p>어릴 때부터 눈을 잃은 저는 늘 불행하게 살아왔습니다. 저에게는 귀가 제일 소중한 것입니다. 시각장애인이란 저에게 당연히 귀가 제일 소중한 거라 믿습니다. 하지만 저는 '시각장애인'이라는 저의 또 다른 이름 때문에 사람들에게 인 죽은 소리를 듣고, 일도 못했습니다. 정말 불행한 일입니다.</p>
	<p>눈이 안 보이는 탓에 저는 자신감도 잃었고, 욕도 많이 들었습니다. 어느날, 갑자기 귀가 너무 아팠습니다. 병원에 갔더니 저기 귀까지 잃을 수 있다네요. 이만큼 불행? 가련이 주 이기있음 때문? 하지만 저의 귀는 서서히 잘 듣게 되니 시작했습니다.</p>
	<p>죽고 싶은 생각밖에 들지 않는 저에게 한 사람이 찾아옵니다. 그 사람은 늘 좋은 얘기, 칭찬, 격려를 해주었습니다. 그렇게 저는 불행한 삶에서 점점 행복한 삶으로 바뀌는 것 같았습니다. 그리고 영원히 안 들릴 것 같았던 제 귀도 웬일인지 서서히 다시 듣기기 시작하네요!</p>
	<p>저는 앞으로 다른 사람에게 좋은 말만 해주기로 하였습니다. 제 귀도 잘 듣게 되었고, 비록 눈은 보이지 않지만 항상 긍정적으로 살기로 마음먹었습니다.</p>

활동 6 친구의 글에 댓글 달기로 희망 불어넣기(내·친·소)

활동 소개	일명 ‘내·친·소(내 친구의 글은 소중한니다)’ 활동으로 친구들이 쓴 글을 그냥 개인 활동으로 그치는 것이 아니라 함께 공유하고 글에 대한 생각을 댓글로 제시함으로써 글을 보는 안목도 넓힐 수 있고 친구의 댓글을 통해 자신의 글을 돌아보며 글을 쓰는 즐거움을 느끼게 하는 데 의미가 있는 활동이다.
활동 유형	모둠 활동, 전체 활동
준비물	자기 반 스토리텔링 글쓰기 결과물, 다른 반에서 한 스토리텔링 글쓰기 결과물, 여러 색깔 사인펜, 네임펜, 포스트잇, 스티커

활동 방법	<p>[모둠 활동→전체 활동]</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 활동 5 를 통해 진행했던 스토리텔링 글쓰기의 결과물을 모둠에 나눠 주고 각각 그 내용을 감상해 보도록 한다. ② 다른 모듬원의 글을 읽으며 마음에 드는 구절에 밑줄을 치고 공감한 이유를 적고, 읽으면서 추가 질문이 있으면 포스트잇에 적어 붙이도록 한다. ③ 각 모듬에서 가장 공감을 많이 받은 글을 뽑아 각 모듬의 대표 글로 선정하고, 스티커를 붙인다. ④ 다른 모듬의 글을 받아서 공유하는 활동을 세 모듬 정도 더 진행한 후 다른 반에서 진행했던 스토리텔링 글쓰기도 제시하여 학생들이 글을 보고 공감 댓글 달기를 해 준다. <ul style="list-style-type: none"> - 다양한 글들을 접해 보아야 학생들도 글을 보는 안목이 높아지고 자신의 글에 대한 스스로의 평가를 내릴 수 있고 다음에 더 발전된 글을 쓸 수 있는 자극이 될 수 있다. ⑤ 여러 반에서 이 활동을 진행한 뒤에 원래 글을 썼던 학생에게 다양한 댓글이 달린 글을 다시 보여 주며 친구들과 댓글로 소통하도록 하고, 글을 쓰는 기쁨을 느끼도록 한다.
	<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p style="text-align: center;">△ 친구의 글에 댓글 달기 활동 예시</p>

지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 친구의 글을 읽고 ‘공감 댓글 달기’ 활동을 하는 것이라고 설명하며, 친구의 글에 대한 자신의 의견을 적어야 한다는 점을 강조하여 단순한 악성 댓글이나 친구에 대한 사적인 내용을 적지 않도록 교사가 미리 주의를 주도록 한다. • 학생들에게 가장 공감을 많이 받은 작품들은 사진으로 찍어서 학급 카페에 올리거나 학년 게시판에 게시하여 다른 학생들도 볼 수 있게 하면 좋다. 학기말 과목별 세부 능력 및 특기 사항을 적을 때에도 학생들의 활동에서 변화된 모습 등을 기록해 주고, 수업하는 과정 자체가 평가임을 알게 해 준다.
-------	--

활동 평가지

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

■ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 역설의 뜻을 잘 설명할 수 있는가?			
	2. 자신의 가치 있는 경험을 역설적 표현이 나타나게 수필로 쓸 수 있는가?			
활동 참여도	활동 ① 통하였느냐, 이심전심(以心傳心) & 협력 컵 쌓기 게임			
	활동 ② '육각 생각 나눔판'으로 질문 만들기			
	활동 ③ 역설 표현이 나타난 시를 이야기로 만들기			
	활동 ④ 생각그물로 자신의 가치 있는 경험 찾기			
	활동 ⑤ 경험을 스토리텔링 글쓰기로 녹여 내기			
	활동 ⑥ 친구의 글에 댓글 달기로 희망 붙여넣기(내·친·소)			
느낀 점				

■ 상호 평가하기

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

교사 평가하기

03

1. 경험의 발견과 공감

공감하며 대화하기

학습 목표 · 상대방의 감정에 공감하며 적절하게 반응하는 대화를 나눌 수 있다.

거꾸로교실 흐름도

배움 준비

- ▶ **학습 목표 제시** 이번 단원의 학습 목표를 확인하고, 배움의 흐름을 이해한다.
- ▶ **디딤영상 내용 점검** 이전 수업 내용을 환기하며 수업을 준비한다.

생각 기초

활동 1 공감, 어떻게 생각하세요?

‘공감의 시작’에 대해 생각해 볼 수 있는 동영상과 공감 능력을 학습하는 다른 나라의 사례를 제시한 카드 뉴스를 보며 공감의 의미를 생각해 본다. 아울러 주요 배움 활동에 앞서 공감 능력과 공감의 의미에 대한 의견을 공유한 후 공감 능력 사전 체크 리스트에 응답하며 공감 감수성을 스스로 점검해 본다. 또한 중학생 단계에 맞게 공감 능력 체크 리스트를 수정해 보며 발달 단계에 맞는 공감 능력에 대해 스스로 생각해 보는 시간을 가진다.

활동 2 공감이 필요했던 바로 그 순간, ‘공감 실타래’ 활동하기

이 활동은 삶 속에서 배움 요소를 찾아 이번 단원과 연결하는 활동이다. 학생들은 일상생활 속 다양한 상황에서 공감하며 듣기가 필요했던 순간을 떠올리고, 자신과 비슷한 경험을 한 친구의 사례에 공감하는 과정에서 이번 단원에서 학습할 중심 내용을 가볍게 살펴본다.

활동 3 공감의 출발, 감정 읽기 & 감정 표현하기

감정 읽기 활동은 이 단원의 핵심 학습-공감 활동을 수행하기 위한 기초 단계 활동이다. 인간의 다양한 감정을 살펴보고 타인의 감정을 읽고 표현하는 실습 활동을 진행하면서 공감 능력의 기초를 익힌다.

활동 4 경청하는 연습하기

이 활동은 의사소통에 사용되는 다양한 요소들을 이해하고, 대화 상황에서 자신이 어떤 경청자의 모습을 보이는지 친구의 관찰을 통해 파악해 보는 활동이다. 경청 자세에 대한 관찰 결과를 상호 피드백하면서 바람직한 경청의 자세를 익힌다.

생각 심화

활동 5 공감 표현으로 바꾸기

활동 2와 활동 3에서 살펴 본 다양한 상황 속에서 공감적 대화가 이루어지지 않아 생기는 문제점을 이해하고, 이를 해결할 수 있는 공감적 대화 방법을 구체적으로 찾아 공감적 표현으로 바꾸어 보는 활동이다.

활동 6 공감하는 대화가 있는 뮤지컬 공연하기

모둠별 협의를 통해 공감적 대화가 있는 뮤지컬의 세부 주제를 정하고, 스토리보드 및 대본을 만든다. 뮤지컬 공연을 위한 역할 분담, 소품 준비, 연습 활동 후 공감적 대화가 있는 뮤지컬 공연을 수행한다.

생각 적용

배움 정리

- ▶ **학습 확인** 이번 단원의 배움 내용을 키워드 중심으로 언급하며 정리한다.
- ▶ **개별, 모둠별 활동지 제출** 개별, 모둠별 활동지 및 결과물을 제출하도록 하고 피드백한다.

지도상의 유의점

이 단원은 학생들이 자신들이 수업에서 배운 내용과 삶을 다양하게 연결하면서 배움을 적용할 수 있도록 돕고, 모둠 친구들과 수렴한 판단하며 듣기 수행 계획을 적정한 시기에 실제 실천할 수 있도록 추가 안내한다.

1 공감(共感)이란?

共 **感**

함께 공 + 느낄 감

⇒ 생각이나 느낌을 함께 공유함.

공감 다른 사람의 감정, 의견, 주장 등에 대해 자기도 그렇게 느끼는 기분

2 공감하며 대화하기의 뜻과 효과

공감하며 대화하기 상대방의 감정을 깊이 있게 이해하고 상대방의 관점에서 문제를 바라보며 협력적으로 소통하기 위한 대화

🏠 기본 자세

- 상대방의 처지를 진심으로 이해하려는 노력이 필요함.
- 상대방의 말에 집중하고 있음을 말과 행동으로 표현하며 적극적인 반응을 보여 주어야 함.

3 공감하며 대화하기 방법 및 효과

관심 표현하기	눈 맞춤, 고개 끄덕임 등 상대의 말에 집중하는 반응하기, 상대방의 말에 맞장구 치기, 상대방의 말을 이끌어낼 수 있게 격려하기
재진술하기	상대방의 생각과 감정을 파악하고 자신의 말로 재진술하기
자신의 경험 공유하기	공감을 형성할 수 있는 자신의 경험 공유하기

↓

- 대화 상대방과의 신뢰감, 유대감을 형성할 수 있다.
- 원만한 인간관계를 형성하고 유지할 수 있다.

4 공감하며 대화할 쓰는 표현 및 그 효과

언어적 표현	비언어적 표현
<ul style="list-style-type: none"> • 상대방의 공감을 이끌어 낼 수 있는 내용을 말함. • 자신의 경험을 공유하며 상대의 고민을 함께 생각하고 조언함. 	<ul style="list-style-type: none"> • 옆자리에 앉아 마주 보며 대화함. • 대화 도중 눈을 마주치고 고개를 끄덕임. • 온화한 표정으로 말함.

↓

상대방이 편안한 분위기에서 대화를 이어 나갈 수 있으며, 상대방과 진솔한 대화가 가능하다.

5 공감하며 대화할 때 해서는 안 되는 말

- 상대방을 무시하는 말
 예 "그런 쓸데없는 생각을 왜 하니?"
 "네 주제에 할 수 있겠어?"
- 상대방을 함부로 평가하는 말
 예 "넌 그게 문제야"
- 자신의 생각을 강요하는 말
 예 "내 말 좀 들어."
 "내 생각엔 그건 틀렸어."
- 함부로 충고하거나 지시하는 말
 예 "네가 ~한 게 잘못이야. ~이렇게 해 봐!"

6 공감하며 대화하기 위한 적합한 태도

- 상대방이 현재 처한 상황과 처지 등을 주의 깊게 살피면서 감정을 파악한다.
- 적극적으로 반응하면서 경청하며 진지한 자세로 대화한다.
- 믿음과 유대감이 형성되도록 우호적인 태도로 대화 하되, 언어적·비언어적 표현을 적절하게 사용한다.
- 여러 문제로 갈등을 겪거나 고통을 당하는 사람의 처지를 이해한다.
- 상대의 의견이나 가치관을 존중하며, 상대의 말을 수용하면서 이해한다.

활동 1 공감, 어떻게 생각하세요?

활동 목표	공감과 관련된 두 종류의 자료와 체크 리스트를 모둠 친구들과 가볍게 살펴봄으로써 학습 동기를 유발하고, 핵심 개념에 대한 서로의 생각을 공유하고 준비도를 점검할 수 있다.
활동 소개	본격적인 학습에 들어가기에 앞서 핵심 개념의 의미를 생각하면서 수업과 관련된 준비 사항을 점검하는 활동이다. 이를 위해 공감의 시작 지점에 대해 생각해 볼 수 있는 동영상과 6세~16세 학생들을 대상으로 공감 능력을 학습할 수 있는 커리큘럼을 갖춘 사례를 소개한 카드 뉴스를 보며 핵심 개념인 공감의 의미를 생각해 본다. 아울러 주요 배움 활동에 앞서 공감 능력과 공감의 의미에 대한 의견을 공유한 후 사전 체크 리스트에 응답하며 공감 감수성을 스스로 점검해 본다. 또한 먼저 개발된 초등 고학년용 공감 능력 체크 리스트를 모둠 협의를 거쳐 중학생 수준에 맞게 수정하며 발달 단계에 맞는 공감 능력에 대해 동료 학습자와 함께 스스로 생각해 보는 시간을 갖는다.
활동 유형	개별 활동, 모둠 활동(4인 1 모둠), 전체 활동
준비물	교과서, 활동지, 이미지 카드, 색 사인펜, 스티커
활동 방법	<p>① [전체] 모두 함께 주요 내용을 메모하며 동영상(지식채널e -‘내 머리 속의 거울’)과 카드 뉴스(티타임즈(T Times)-‘덴마크 사람들이 가장 행복한 이유! 바로 이 수업 때문’)를 본다.</p> <p>[게임 활동]</p> <p>② [개별] 두 영상의 핵심 내용 가운데 5개의 단어를 추출하여 한 줄 빙고 칸에 쓴다. [전체] 자율적으로 진행 순서를 정한 후 빙고 게임을 시작한다. [전체] 한 줄 빙고 칸을 모두 색칠하면 빙고 게임의 승자가 된다. [모둠] 많은 친구들이 쓴 한 줄 빙고의 단어가 무엇인지 알아보고 그 의미를 모둠원과 이야기한다. [개별] 모둠원과 나눈 의견을 반영하여 자신의 한 줄 빙고 단어를 활용해 문장을 만든다.</p> <p>[토론 활동]</p> <p>③ [모둠-전체] 공감 능력은 학습될 수 있는 것인지에 대해 피라미드 토론을 한다.</p> <p>[비주얼 싱킹 활동]</p> <p>④ [개별] 이미지 카드를 활용하여 자신이 생각하는 공감의 의미를 비유적으로 정의한다. [전체] 간단한 모둠별 발표로 다른 모둠과의 생각을 공유하고 가장 인상적인 발표를 기록한다.</p> <p>⑤ [개별] 초등 고학년용 공감 능력 체크 리스트에 1차 응답한다.</p> <p>[토의 활동]</p> <p>⑥ [모둠] 모둠 토의를 통해 중학생용 공감 능력 체크 리스트로 수정한다. ⑦ [전체] 활동지 남기고 모두 가기 활동을 통해 다른 모둠의 활동 결과를 살펴봄으로써 좋은 내용을 메모한다. 다른 모둠의 활동 결과에 대해 1인 3스티커 이내에서 칭찬 활동을 한다. ⑧ [모둠] 메모해 온 다른 모둠의 내용을 참고하여 우리 모둠의 최종 체크 리스트를 완성한다. ⑨ [개별] 수정된 체크 리스트로 공감 능력에 2차 응답한다. ⑩ [개별] 1차, 2차 응답 결과를 비교해 보고, 현재 자신의 공감 능력과 태도에 대해 생각해 본다.</p>
지도 방안	<p>• 활동 전체를 1차시에 모두 수행하지 못할 경우, ⑥번 이후의 활동은 다음 차시에 수행할 수도 있다.</p>



△ 한 줄 빙고 예시



△ 이미지 카드 활용 장면

관련 단위	1-03. 공감하며 대화하기	소속	___학년 ___반 ___번
학습 주제	상대방의 감정에 공감하며 대화하기가 필요함을 이해할 수 있다.	이름	

- 다음 동영상과 카드 뉴스를 보고, 가장 핵심적인 내용이라고 생각하는 단어를 한 칸씩 넣어 한 줄 빙고를 완성해 봅시다.

[동영상 시청]

① ‘내 머리 속의 거울’

동영상 출처 : (<http://www.ebs.co.kr/tv/show?courseId=BP0PAPB0000000009&stepId=01BP0PAPB0000000009&lectId=3084709>)

② 동영상 내용

보는 것만으로도 상대의 행동, 감정을 생생하게 느끼게 됨.	친구가 하품을 나도 모르게 하품을 하게 된다. 보는 것만으로도 생생하게 느껴지는 타인의 하품 다른 사람이 주사를 맞으며 아파하는 모습을 보기만 해도 아프다. 보는 것만으로도 생생하게 느껴지는 타인의 아픔 축구 경기를 볼 때, 응원하던 선수가 골을 넣으면 내가 뛰는 것처럼 흥분된다. 보는 것만으로도 생생하게 느껴지는 타인의 흥분
이탈리아 연구팀이 밝힌 사실	타인의 얼굴이나 몸짓에 떠오른 감정을 읽는 그 순간부터 시작되는 공감의 과정 공감이 시작되는 곳 “공감은 뇌에서 일어난다.” _1996년 이탈리아 리졸라티(Giacomo Rizzolati) 연구팀 원숭이가 직접 땅콩을 집을 때와 사람이 땅콩을 집을 것을 볼 때 뇌에서는 같은 일이 벌어졌다.
감정 이입 세포 ‘거울 뉴런’	너와 나 사이에 장벽을 없애 주는 감정 이입 세포인 ‘거울 뉴런(mirror neuron).’ ‘인간은 사회적 존재’라는 철학적 명제를 과학적으로 증명한 최초의 발견, 내 머리 속에서 거울처럼 반영되는 상대의 경험, 욕망, 감정 그리고 그 보상으로 상대도 나를 거울처럼 비춰 주기를, 이해하는 만큼 이해받기를 공감하는 만큼 공감받기를, 타인과의 교감을 갈망한다.
완벽한 일체감의 다른 표현 “사랑”	서로의 행동을 따라 하는 연인, 점점 닮아가는 부부, 서로가 서로를 완전히 비추거나 두 사람의 거울 뉴런이 동시에 반응할 때(사랑할 때) 완벽한 일체감을 이룰 수 있다. 그러나 오늘날 바라볼 사람도 바라봐 줄 사람도 없이 거울 속이 텅 빈 사람들도 존재한다.

[카드 뉴스]

① 티 타임즈(T Times)- ‘덴마크 사람들이 가장 행복한 이유! 바로 이 수업 때문’

카드 뉴스 출처 : (<http://www.ttimes.co.kr/view.html?no=2016082318177766477&daum&ref=https%3A%2F%2Fwww.google.co.kr%2F>)

② 카드 뉴스 주요 내용

세계에서 가장 행복한 나라	UN ‘세계행복보고서 2016’에 따르면 세계행복지수 1위는 덴마크인 것으로 조사되었다. 2위는 스위스, 3위는 아이슬란드 반면, 대한민국은 58위에 그쳤다.
덴마크 사람들이 가장 행복한 이유	미국 저널리스트 록산느 세프레비는 “공감 능력이 덴마크를 ‘세상에서 가장 행복한 나라’로 만들었다. 높은 수준의 공감 능력은 사회적 관계를 향상시키고 이는 행복지수 상승 효과로 이어졌다.”라고 하였다.
덴마크의 특별한 수업	덴마크는 공감 능력을 높이기 위해 학교에서 특별한 수업을 진행한다. 6세부터 16세까지의 청소년들을 대상으로 그 수업은 10년 동안, 일주일에 한 번씩 진행되는 정규 수업인 공감 능력 키우기(empathy-building)이다.

공감 능력 키우기 수업 커리큘럼	학생들이 서로 감정을 공유하고 함께 문제를 해결하는 훈련하기	
	1. 감정 카드(emotion Cards) 수업	교사는 슬픔, 행복, 두려움, 분노, 행복 등의 표정이 그려진 감정 카드를 아이들에게 반복적으로 보여 주고, 자연스럽게 감정을 읽히도록 한다.
	2. 고민 해결 (Solving a solution) 수업	2인 1조로 짝을 지어 서로의 고민을 털어놓고, 상대의 고민을 들은 뒤에 해결책까지 같이 이야기한다.
	3. '오늘은 내가 요리사' 수업	순서를 정해 돌아가며 케이크를 만들어 온다. 차례가 돌아온 학생은 그 수업의 호스트가 되어 친구들을 위해 자신이 직접 무엇인가를 만들어 나눠 주는 과정을 익힌다.
공감 능력은 학습을 통해 높아질 수 있다!	릭 바이스보드 하버드대 교수는 “공감 능력에서 중요한 것 중의 하나는 ‘관점 수용(perspective taking)’ 능력이다. 상대의 의견에 동의하지 못해도 상대의 관점을 존중하며 이해할 수 있어야 한다. 이는 학습과 훈련을 통해 갖출 수 있다.”라고 하였다.	
듀크대 연구팀의 조사 결과	2015년 7월 현재 25세인 750여명을 대상으로 어릴 때부터 20년간 조사한 결과 ‘유아기 사고 능력과 현재 삶의 질 사이의 관계’ - 유치원 시절 친구들과 감정을 공유하고 서로 도운 경험이 많은 사람일수록 교육 수준이 높을 뿐 아니라 삶에 대한 만족도가 높은 것으로 나타났다.	

[한 줄 빙고판 만들기]

--	--	--	--

1. 많은 친구들이 동일하게 쓴 한 줄 빙고 단어는 무엇일까요? 이 단어를 많이 선택했다는 것은 무엇을 의미할까요?

2. 완성된 자신의 한 줄 빙고를 활용해 한두 개의 문장을 만들어 봅시다.

3. 공감 능력은 학습을 통해 높일 수 있다고 생각하나요? 피라미드 토론으로 진행해 봅시다.


(피라미드 토론이란, 한 논제에 대한 전체 구성원들의 의견을 단계적으로 줄여 나가면서 최종적인 결론을 도출하는 방식으로 ‘의사 결정 토론 모형’이라고도 한다.)

예	아니오
왜냐하면	왜냐하면

4. 내가 생각하는 공감이란? - 이미지 카드를 활용해 표현해 봅시다.

내가 선택한 이미지 또는 그림	선택한 이유는?	친구들의 생각 중에서 가장 인상적인 것은?	가장 인상적인 이유는?

5. 아래 내용은 나의 공감 능력에 대해 알아볼 수 있는 체크 리스트입니다. 아래 질문에 1차로 응답해 봅시다.

 다음 내용을 읽고 자신에게 해당하는 경우에 답해 봅시다(해당 칸에 ○표 하기).

문항	아주 그렇다	그렇다	보통이다	별로 아니다	전혀 아니다
01. 다른 친구를 욕하기 전에 내가 만일 그 친구라면 어떻게 느낄 것인가 생각해 본다.					
02. 재미있는 이야기나 소설을 읽을 때 그 이야기 속의 일이 나에게 일어난다면 어떻게 될 것인지 상상해 본다.					
03. 남에게 이용당하고 있는 사람을 보면 그를 보호해 주고 싶은 생각이 든다.					
04. 나는 남의 이야기를 들을 때 그 이야기가 일어난 상황을 생생하게 상상하면서 듣는다.					
05. 고통을 당하고 있는 사람을 보면 그 사람의 입장과 처지를 먼저 생각해 보는 편이다.					
06. 불행한 사람을 보면 나도 그렇게 되면 어쩌나 하는 생각이 들 때가 많다.					
07. 나를 화나게 하는 사람이 있을 때 잠시나마 그 사람의 입장에서 이해하려고 노력한다.					
08. 마음에 드는 영화를 볼 때 쉽게 주인공의 입장에 서는 편이다.					
09. 함께 놀 친구가 없어서 늘 외로운 사람을 보면 나만이라도 잘 대해 주고 싶은 마음이 든다.					
10. 다른 사람이 상을 받는 것을 보면 마치 내가 받는 것처럼 왠지 기분이 좋다.					
11. 슬퍼하는 사람을 보면 나도 괜히 눈물이 난다.					
12. 장애인을 보면 정말 마음이 아프다.					
13. 다른 사람이 웃는 것을 보면 내 마음도 즐거워진다.					
14. 상처를 입은 동물을 보면 마음이 아프다.					
15. 외롭게 혼자 사는 가난한 노인들을 보면 불쌍한 마음이 든다.					
16. 슬픈 영화를 보다가 우는 때가 종종 있다.					

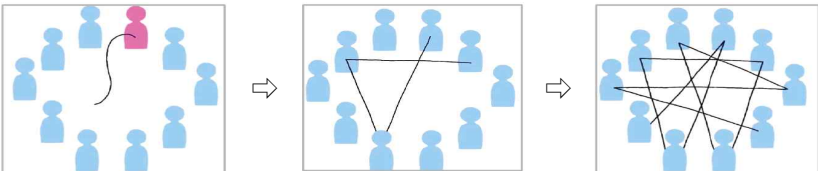

<출처 : 조인수(2013), 초등학교 고학년 공감 중심 학교 폭력 예방 교육이 인식, 가해, 피해 경험, 대처 능력에 미치는 영향, 경인교육대학교 교육대학원, 석사학위논문. 박성희(2004). 공감학, 어제와 오늘. 서울 : 학지사>

6. 위 체크 리스트는 초등 고학년을 대상으로 한 것입니다. 이 내용 중 중학생에게 맞게 수정해야 할 부분이 있는지 모둠 토의를 해 보고, 회의 내용을 바탕으로 변경하거나 추가할 내용을 정리해 보세요(공감 능력을 체크할 수 있는 중학생 수준의 내용으로 변경할 수도 있고, 추가도 가능함).

변경할 내용	추가할 내용

7. 변경한 공감 능력 체크 리스트로 2차 응답을 해 봅시다.






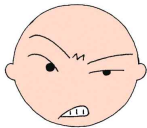
8. 1차, 2차 응답 결과에서 나의 공감 능력에 대해 어떻게 생각하나요? 자신의 태도나 습관과 관련지어 생각을 정리해 봅시다.

<p>활동 목표</p>	<p>학습 내용과 관련하여 누군가의 이해, 위로, 격려, 응원 등의 공감이 필요했던 상황을 찾아보고, 친구의 경험에 공감하며 서로 자신의 경험을 이야기할 수 있다.</p>
<p>활동 소개</p>	<p>‘실타래’라는 도구를 활용하여 학생들이 자신의 삶에서 공감이 필요했던 과거 경험을 공유하고 서로의 마음을 이해하는 가벼운 사전 연관 짓기 활동이다. 자신의 경험을 편안하게 이야기하는 동시에 비슷한 경험을 한 친구의 마음에 공감하며 ‘공감하며 대화하기’가 멀고 어려운 담화가 아니라 가까운 주변에서 쉽게 일어날 수 있음을 이해하고, 자연스럽게 학습 동기를 유발하도록 한다.</p>
<p>활동 유형</p>	<p>모둠 활동(4인 1모둠)</p>
<p>준비물</p>	<p>실타래</p>
<p>활동 방법</p>	<ol style="list-style-type: none"> ① 교실 책상을 앞쪽으로 밀고, 교실 뒤쪽에 공간을 마련하여 의자를 원형으로 배치한다. ② 각자 앉고 싶은 곳에 자유롭게 앉는다. ③ 자신의 경험 중에서 누군가에게 ‘이해, 위로, 격려, 응원, 조언, 축하’ 등 다양한 감정적으로 공감하는 지지를 받고 싶었던 상황을 떠올려 보도록 한다. ④ 교사에게 실타래를 받은 첫 번째 발표자가 자신의 경험에 대해 이야기한다. ⑤ 먼저 이야기한 친구의 마음에 공감하는 친구가 실타래를 끌어와 앞에서 발표한 경험과 비슷한 자신의 경험을 이야기한다. ⑥ 완성된 실타래의 모양을 확인하고 자신이 공감했거나 자신의 경험을 공감해 준 학생들을 확인한다. ⑦ 활동이 모두 끝나면, 참여자들끼리 돌아가며 활동에 대한 자신의 생각을 이야기한다. <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">△ 공감 실타래 활동(예시)</p>
<p>지도 방안</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 자신의 경험을 편안하게 이야기할 수 있는 허용적인 분위기를 만들도록 한다. • 앞에서 말한 친구와 동일한 경험을 한 사람이 많을 경우, 활동 시간 및 참여자의 의견에 따라 동일한 경험을 한 모든 친구의 의견을 다 경청할 수도 있고, 한 사람의 경험만 경청할 수도 있다. • 앞에서 말한 친구와 비슷한 경험이 없을 경우, 다음 이야기는 새로운 화제로 바꾸어 경험 나누기와 감정 공감하기 활동을 계속 이어 나갈 수 있도록 지도한다. • 이 활동의 결과는 활동 6에서 활용될 수 있으므로 학생들이 자신의 경험을 구체적으로 이야기할 수 있도록 교사가 사전에 시범 보이기를 할 수 있으면 더욱 좋다. • 가급적 전체 학생이 모두 참여하게 하는 것이 좋으나 개인적 경험을 공유하고 싶어 하지 않는 학생이 있는 경우 이를 수용하여 진행하는 것이 좋다.

활동 목표	인간의 다양한 감정에 대한 이해를 바탕으로 타인의 감정을 읽고 표현하는 과정에서 공감의 기본자세를 익힐 수 있다.
활동 소개	감정 읽기 활동은 이 단원의 핵심 학습인 공감 활동을 수행하기 위한 기초 단계 활동이다. 인간의 다양한 감정을 살펴보고, 타인의 감정을 읽고 표현하는 실습 활동을 진행하면서 공감의 기본 자세를 익힌다. 또한 자신의 삶 속에서 발견한 다양한 상황에 어울리는 감정 카드를 만들고 이를 활용하는 게임에 참여하며 심화된 감정 읽기와 표현 활동을 수행하며 핵심 활동(공감하며 대화하기)을 준비한다.
준비물	교과서, 활동지, 120g A4 크기의 색지, 가위, 유성매직, 색 사인펜, 색연필, 양면테이프
활동 방법	<p>[개별 활동, 모둠 활동]</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 인간의 기본 감정표를 살펴보고, 인간의 기본 감정(기쁘다, 슬프다, 화난다, 두렵다, 미안하다, 혐오스럽다)을 파악한다. ② 기본 감정 아래에 상세화된 감정 단어를 살펴보고, 인간의 다양한 감정을 세밀하게 파악한다. <ul style="list-style-type: none"> - 개별 활동에서 어려움을 겪는 경우, 모둠 전체가 협력하여 해당 감정의 의미에 대한 자신의 생각을 자유롭게 공유하면서 인간의 다양한 감정을 파악할 수 있도록 안내한다. <p>[감정 카드 정답지 만들기 - 개별 활동]</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 정답지에 출제자 자신의 이름을 쓴다. ② (앞면) 인간의 기본 감정(6개)을 설명할 수 있는 자신의 경험을 떠올린다. ③ (뒷면) ④와 이를 보다 구체적으로 드러낼 수 있는 하위 상세 감정을 서로 연결해 본다. ④ (뒷면) ⑤의 하위 상세 감정을 파악할 수 있도록 해당 상황을 대략적으로 정리한다. ⑤ 완성된 감정 카드 정답지를 자르는 선을 따라 자른다. <p>[감정 카드 만들기]</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 감정 카드 정답지를 참고하여 A4 크기의 색지에 인쇄된 감정 카드를 만든다. ② (앞면) 제시된 기본 감정에 어울리는 이모티콘을 간략하게 그린다. <ul style="list-style-type: none"> - '행운의 열쇠' 카드를 한 장 만들어 재미있게 게임을 진행할 수 있는 규칙을 만들어 적는다. ③ (뒷면) 각자 자신만의 감정 카드 문제를 만든다. <ul style="list-style-type: none"> - 기본 감정과 연결된 하위 상세 감정이 잘 드러나도록 해당 상황을 글과 그림으로 표현한다. ④ 실선을 따라 자르고, 점선을 따라 접은 후 양면테이프로 앞뒤를 붙여 감정 카드를 완성한다. <ul style="list-style-type: none"> - 필요한 경우, 완성된 카드를 코팅하여 사용해도 좋다. ⑤ 각자 만든 감정 카드와 감정 카드 정답지를 모둠별로 모아 한 개의 감정 카드 세트를 완성한다. ⑥ '원 카드 게임'의 규칙을 변용한 아래 규칙에 따라 게임을 진행한다. <div style="border: 1px solid gray; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>✓ 원 카드 감정 게임이란?</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 다른 모둠이 만든 감정 카드 2세트(총 80장, 감정 카드 64장 + 행운의 열쇠 카드 16장)를 모아 카드를 골고루 섞는다. (2) 두 모둠에서 각각 2인의 게임 참여자를 선정한 후 개인별로 카드 5장씩(혹은 7장씩) 가져간다. (3) 한 장씩 돌아가도록 카드를 배분하고, 각자 자기 카드를 다 받았는지 확인한 뒤에, 카드 한 장을 뒤집어 바닥에 놓고, 남은 카드들은 그 옆에 쌓아 놓는다. (4) 게임을 진행할 순서를 정하고, 게임을 시작한다. (5) 각자 자신이 들고 있는 카드의 정답을 아는 경우, 해당 카드에 기록된 상황을 읽은 후 정답을 말한다. 정답일 경우 해당 카드를 내놓을 수 있으며, 오답이거나 모르는 경우 새로 카드 1장을 가져간다. (6) 가지고 있던 모든 카드를 가장 빠르게 내려놓는 사람이 게임에서 승자가 된다. </div>
지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 감정 카드 세트를 변경하여 ⑥을 더 수행하거나, 2인 1팀 혹은 개별 4인으로 게임할 수도 있다.

관련 단원	1-03. 공감하며 대화하기	소속	___학년 ___반 ___번
학습 주제	인간의 기본 감정을 이해하고, 자신의 경험을 감정 단어로 표현할 수 있다.	이름	

- 다음은 인간의 기본 감정을 정리한 표입니다. 각각의 영역 중 하나의 감정 단어를 선택하여 해당 감정을 파악할 수 있는 감정 카드를 만들고, 다른 모둠과 감정 카드 게임을 해 봅시다.

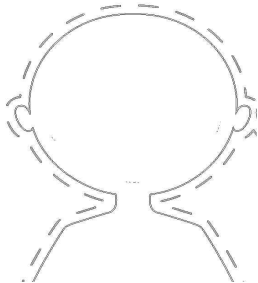
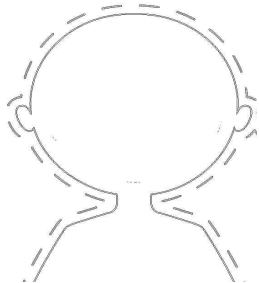
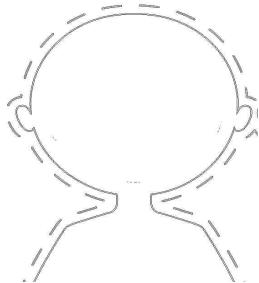
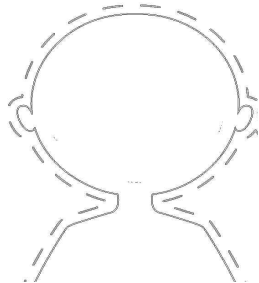
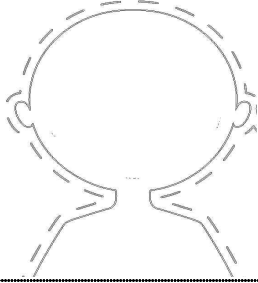
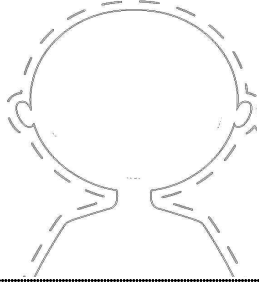
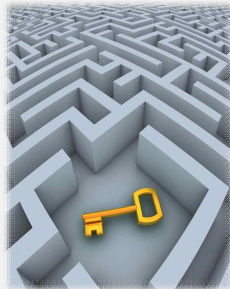
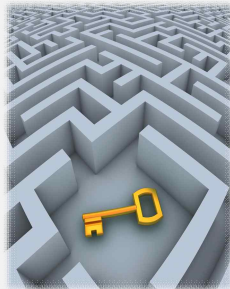
					
기쁘다	슬프다	화난다	두렵다	미안하다	협오스럽다
즐겁다	서럽다	아니꼽다	무섭다	기죽다	밉다
신난다	괴롭다	재수없다	불안하다	창피하다	싫다
괜찮다	안쓰럽다	발끈하다	초조하다	후회된다	알밉다
흥분된다	애처롭다	격노하다	걱정된다	초라하다	귀찮다
짜릿하다	불행하다	약오르다	참혹하다	머쓱하다	불편하다
황홀하다	비참하다	심란하다	살벌하다	비굴하다	징그럽다
흡족하다	비통하다	짜증난다	염려스럽다	쑥스럽다	신물난다
편안하다	울적하다	절망적이다	겁이 난다	부끄럽다	불쾌하다
만족스럽다	후회된다	화가 치민다	깜짝 놀라다	숨고 싶다	중요한다
마음에 든다	실망스럽다	속을 끓이다	충격을 받다	당황스럽다	꺼림직하다
마음이 놓인다	시무룩하다	배신감이 든다	노심초사하다	망신스럽다	구역질난다
기운이 넘친다	불만족스럽다	중요심이 생긴다	위협감을 느끼다	수치스럽다	가증스럽다
기분이 고조된다	기슴이 아프다	신경이 날카롭다	마음이 편치 않다	초라해진다	피하고 싶다

< 절 취 선 >

- 경험을 바탕으로 인간의 감정이 잘 드러나는 상황을 아래 표에 정리하고 그때의 상세 감정을 적으세요.

출제자 ()의 정답지	기본 감정 상태(앞면)					
	기쁘다	슬프다	화난다	두렵다	미안하다	협오스럽다
하위 상세 감정이 드러나는 상황 (뒷면 - 문제)						
상세 감정 단어(정답)						

- 카드 앞면에는 인간의 기본 감정이 드러나게 나만의 이모티콘으로 표현하고, 뒷면에는 감정을 파악할 수 있는 구체적인 상황이나 그림, 글로 표현하세요.

<p><앞:기본 감정 ①> 기쁘다</p> 	<p><앞:기본 감정 ②> 슬프다</p> 	<p><앞:기본 감정 ③> 화난다</p> 	<p><앞:기본 감정 ④> 두렵다</p> 
<뒤:상황 글/그림>	<뒤:상황 글/그림>	<뒤:상황 글/그림>	<뒤:상황 글/그림>
출제자:()	출제자:()	출제자:()	출제자:()
<p><앞:기본 감정 ⑤> 미안하다</p> 	<p><앞:기본 감정 ⑥> 혐오스럽다</p> 	<p><앞:행운의 열쇠></p> 	<p><앞:행운의 열쇠></p> 
<뒤:상황 글/그림>	<뒤:상황 글/그림>	<뒤:활동 방법 상세 설명>	<뒤:활동 방법 상세 설명>
출제자:()	출제자:()	출제자:()	출제자:()

☞ 완성된 감정 카드는 실선을 따라 자른 후, 점선 부분을 접어서 양면을 붙여 사용합니다.

활동 4

경청하는 연습하기

활동 목표	의사소통에 사용되는 다양한 요소를 이해하고, 대화 상황에서 자신이 어떤 경청 태도를 보이는지 제삼자의 관점에서 평가받을 수 있다. 타인이 관찰한 나의 모습에서 자신이 경청할 때 보이는 모습을 정확하게 파악하고, 바람직한 경청 모습과 비교하여 개선할 점을 찾을 수도 있다.
활동 소개	의사소통에 사용되는 다양한 요소에 대한 안내 자료를 시각적으로 정리하며 이해하고, 모둠 안에서 팀을 구성하여 대화하고 관찰하며 자신의 경청 태도를 점검하는 활동이다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모둠, 2인 1팀)
준비물	활동지
활동 방법	<ol style="list-style-type: none"> ① 주어진 읽기 자료의 내용을 시각적으로 구조화시켜 정리한다. ② 읽기 자료와 정리된 내용을 살펴보고 의사소통에 사용되는 다양한 요소의 관계를 파악한다. ③ ‘나는 어떤 경청자일까’ 활동을 하며 자신의 경청 태도를 점검한다. <ul style="list-style-type: none"> - 모둠 안에서 두 명씩 짝을 지어 한 팀을 이룬다. - ‘대화에 참여하는 팀’과 ‘관찰하는 팀’으로 나눈다. - ‘관찰하는 팀’은 ‘대화에 참여하는 팀’의 5분 동안의 대화를 관찰하며 경청하는 자세를 점검한다. - 팀별로 역할을 바꾼다. - 경청 자세 점검하기가 끝나면 대화를 나눈 두 친구가 서로 상대방의 가장 좋았던 부분에 대한 느낌을 이야기한다. - 모든 활동이 종료된 후 활동 결과를 상대 팀에게 알려 주며 조언한다.
지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 경청 태도를 점검하는 활동지 내용이 공감하며 대화하기의 기본 태도와 연관됨을 안내하여 다음 활동과 자연스럽게 연계될 수 있도록 지도한다.

활동 5

공감 표현으로 바꾸기

활동 목표	일상생활 속에서 공감이 필요한 순간을 찾아 비공감적인 표현을 공감 표현으로 적절하게 바꿀 수 있다.
활동 소개	다양한 상황 속에서 공감적 대화가 이루어지지 않아 생기는 문제점을 이해하고, 이를 해결할 수 있는 공감적 대화 방법을 구체적으로 찾아 공감적 표현으로 바꾸어 보는 활동이다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모둠)
준비물	활동지
활동 방법	<ol style="list-style-type: none"> ① 공감 실타레 활동과 감정 카드 활동에서 살펴 본 친구들의 일상생활을 떠올린다. ② 가장 공감이 필요한 순간을 모둠 협의로 선택한다. ③ 선택한 대화의 문제점을 파악한다. ④ 공감적 경청의 방법과 태도를 파악한다. ⑤ 대화의 주인공에게 필요했을 답화 상황을 예상해 보고, 그 이유를 모둠 협의를 통해 정리한다. ⑥ 선택한 상황 속 인물의 감정, 문제점 해결을 위해 필요한 사항, 대화 유형을 모둠 토의로 분석한다. ⑦ 공감적 대화하기에서 활용되는 비언어적, 반언어적 표현에 대해 파악한다.
지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 언어적, 비언어적, 반언어적 표현에 대한 추가 설명이 필요한 경우, 학생 자신의 언어로 이를 설명할 수 있는 기회와 시간을 제공해 주는 것이 좋다.

관련 단원	1-03. 공감하며 대화하기	소속	___학년 ___반 ___번
학습 주제	대화 상황에서 자신이 어떤 경청자의 모습을 보이는지 친구의 관찰을 통해 파악할 수 있다.	이름	

- 미래학자 다니엘 핑크는 ‘미래 시대는 창조와 공감 능력을 필요로 하는 우뇌 중심의 시대이다.’라고 말하며, ‘디자인, 스토리, 조화, 공감, 놀이, 의미’의 키워드를 제시했습니다. 그 중에서도 인간관계에서 발생하는 미묘한 감정을 이해하고, 마음의 공감을 이끌어 내는 능력은 미래 지향적인 인재가 갖추어야 할 최대 덕목 중 하나라고 할 수 있죠. 그러면 여러분, 우리는 주변 사람들과 얼마나 소통하며 공감하고 살고 있을까요? 1)

하루 중 가족과 함께 대화하는 시간 (단위:%)

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

하루 중 TV·인터넷 사용 시간 (단위:%)

4시간 이상	14.5
2~4시간	24.8
1~2시간	38.8
1시간 미만	21.9

원활한 소통을 위해 필요한 대화 시간 (단위:%)

1시간 이상	44.2
1시간	29.3
30분	21.1
10분	5.4

출처 : 헤럴드 경제, 2013년 11월 22일자

🌿 오늘 아침 학교 등교 시에 가족과 나누었던 대화는 무엇이었나요?

🌿 오늘 학교에서 친구와 나누었던 대화는 무엇이었나요?

🌿 나의 주변 사람들 중 어떤 사람(들)과의 대화가 가장 잘 되나요?
이유는 무엇일까요?

🌿 나의 주변 사람들 중 어떤 사람(들)과의 대화가 가장 잘 되나요?
이유는 무엇일까요?

🌿 제시한 자료를 보고 어떤 생각을 했나요?

미국 UCLA 대학의 앨버트 메라비언(Albert Mehrabian) 박사는 ‘커뮤니케이션은 언어 7%, 음성 38%, 표정과 몸짓 55%로 이루어진다.’라는 법칙을 만들었다. 이것은 한 사람이 상대방으로부터 받는 이미지는 시각이 55%, 청각이 38%이며 언어는 고작 7%밖에 되지 않음을 밝혀낸 연구 결과이다. 즉 말의 내용은 오로지 7% 정도 중요하다는 것이다. 나머지 93%는 비언어적 요소인 표정과 몸짓에 의해 상대방과 소통이 이루어진다는 법칙이다.



1) 1) 인성교육중심 수업 강화를 위한 기본 인성 덕목 교수·학습 자료(2014년 8월. 교육부) PP.102~103 자료를 재구성함.

- ‘나는 어떤 경청자일까?’ 친구와 자신의 경청 태도를 점검해 봅시다.²⁾
 - ① 모둠 안에서 두 명씩 짝을 이루어 1팀을 만들어요.
 - ② ‘대화에 참여하는 팀’과 ‘관찰하는 팀’으로 나누어요.
 - ③ 관찰자가 된 팀은 대화하는 팀의 5분 대화를 관찰하며 경청 자세를 점검해 줍니다.
 - ④ 점검이 끝난 뒤에는 팀별로 역할을 바꾸세요.
 - ⑤ 경청 자세 점검하기가 끝나면 대화를 나눈 두 친구가 서로 상대방의 가장 좋았던 부분에 대한 느낌을 이야기하세요.
 - ⑥ 모든 활동이 종료된 후 활동 결과를 상대 팀에게 알려 주며 조언하는 대화를 합니다.

대화 주제 : ()						
경청의 자세	아주 좋아요		좋아요		노력이 필요해요	
관찰자 : _____ 대화에 참여하는 친구 : _____	이름	이름	이름	이름	이름	이름
1. 눈 맞춤을 한다.						
2. 중간 중간 고개를 끄덕인다.						
3. 편안하고 따뜻한 표정을 짓는다.						
4. 말하는 사람 쪽으로 몸을 기울인다.						
5. 말하는 중간 추임새를 넣는 말을 한다.						
6. 말하는 친구의 감정을 표현해준다.						
7. 친구가 말한 부분을 다시 표현해 준다.						
8. 목소리가 편안하다.						
9. ‘무엇’이라는 질문을 여러 번 사용한다.						
10. 대화의 중간을 끼어들지 않는다.						

- ⑦ 친구에게 해 줄 조언을 정리해 봅시다.

친구 이름	관찰된 특성	조언 내용

- ⑧ 친구에게 들은 조언과 나의 생각을 정리해 봅시다.

관찰된 나의 경청 태도	친구의 조언	이에 대한 나의 생각

2) 인성교육중심 수업 강화를 위한 기본 인성 덕목 교수·학습 자료(2014년 8월. 교육부) PP.105, 107 자료를 재구성함.

개별 활동지

관련 단원	1-03. 공감하며 대화하기	소속	___학년 ___반 ___번
학습 주제	공감이 필요한 대화 장면을 선정하여 비공감적 표현을 공감 표현을 바꿀 수 있다.	이름	

- 공감 실타래 활동과 감정 카드 게임 활동을 떠올리며 ‘공감이 필요한 상황’을 선택해 봅시다.

우리의 선택은...	내가 고른 장면	우리 모두가 최종적으로 고른 장면
대화에 이런 문제가 있어요.		
무엇이 필요했을까요?	<input type="checkbox"/> 위로 <input type="checkbox"/> 격려 <input type="checkbox"/> 칭찬 <input type="checkbox"/> 조언	<input type="checkbox"/> 축하 <input type="checkbox"/> 기타()
그렇게 생각하는 이유는?		

- 우리가 선택한 상황에서 공감적 대화는 어떻게 이루어지는 것이 바람직했을까요?

이 상황 속 인물의 감정은?			
대화의 문제점을 해결하기 위해 필요한 것은?			
어떤 유형의 대화이면 좋을까요?	<input type="checkbox"/> 위로 <input type="checkbox"/> 격려 <input type="checkbox"/> 칭찬 <input type="checkbox"/> 조언	<input type="checkbox"/> 축하 <input type="checkbox"/> 기타()	
어떤 공감 표현이 필요할까요?	언어적 표현	반언어적 표현	비언어적 표현
	- 누가 : - 누구에게 :	- 누가 : - 누구에게 :	- 누가 : - 누구에게 :

활동 6 공감하는 대화가 있는 뮤지컬 공연하기

활동 목표	공감하며 대화하는 뮤지컬 대본을 만들어 소품을 준비하고 연습한 후 공연까지 수행하는 실습을 통해 공감하며 대화하는 방법과 태도를 익힌다.
활동 소개	모둠별 협의를 통해 공연할 뮤지컬의 주제를 선정하고 대략적인 스토리를 구상하여 스토리보드 활동지에 정리한다. 이 활동은 스토리보드를 바탕으로 들고 뮤지컬 대본을 완성하고, 역할을 분담하여 연습 후 실제로 공연하는 활동이다. 또한 공연을 보며 상호 평가를 실시하고, 모든 공연이 종료된 후 자기 평가를 실시한다. 이 활동은 학습자들에게 막연하고 일반적으로 이해될 수 있는 ‘공감하며 대화하기’ 담화를 실습을 통해 실제적 배움으로 종합적으로 체험하며 완성하도록 하는 활동이다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모듬)
준비물	활동지, 다양한 색지, 색 사인펜, 색연필, 유성 매직, 풀, 가위, 포스트잇 등
활동 방법	<p>[개별 활동]</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 각 모듬별로 선택한 상황에 맞는 공감하며 대화하기의 스토리보드를 만든다. ② 스토리보드에 따라 공감하며 대화하는 구체적인 대본을 만든다. ③ 대본을 완성한 후 각자의 역할을 분담하여 소품 준비, 연기 연습을 한다. ④ 완성된 소품을 활용하여 최종 리허설을 실시한다. ⑤ 공연 순서를 정하고 순서에 따라 실제 공연한다. <ul style="list-style-type: none"> - 블루투스 스피커를 준비하여 학생의 스마트폰과 연결한다. ⑥ 공연을 보며 관객들은 각자 공연 모듬을 상호 평가하고, 공연 완료 후 자기 평가를 한다.    <p style="text-align: center;">△ 공감하며 대화하는 뮤지컬 대본 만들기 및 공연하기</p>
지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 대본 속에 공감적 대화가 이루어지는 장면을 설정하고 이를 공연할 때 어떻게 표현할 것인지 구체적으로 협의하도록 안내한다. • 실제 공연에서 주의할 점 등에 대해 미리 안내하고, 모든 소품을 실제 활용하면서 대본을 암기하여 리허설 할 수 있는 활동 시간을 주도록 한다.

관련 단원	1-03. 공감하며 대화하기	소속	___학년 ___반 ___번
학습 주제	상대방의 감정에 공감하며 대화하기가 필요함을 이해할 수 있다.	이름	

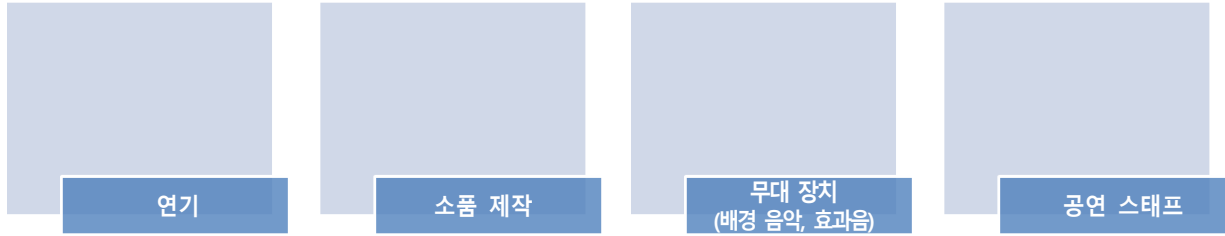
- 뮤지컬을 만들기 위해 필요한 스토리보드를 작성하려고 한다. 장면별로 이해하기 쉽도록 설명을 적거나 그림을 그려 표현해 보자.

장면	장면 설명	장면 그림	사운드 (대사, 배경 음악, 효과음)
		소품 :	
		소품 :	
		소품 :	

- 1번 스토리보드를 바탕으로 대본을 작성해 보자.
(1) 공감하며 대화하는 상황이 잘 드러나게 대본을 만들어 보자.

장면 번호	대화 내용
#	
#	
#	
#	
#	
#	
#	
#	

(2) 각자 항목별로 뮤지컬 공연에서 할 역할을 나누어 봅시다(단, 연기 연습과 소품 제작은 모든 구성원이 함께 참여해야 합니다).



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

직접 제작할 소품	소품 이름	
	필요한 재료	
주변에서 활용할 소품		

(4) 실제 공연할 때 재생할 음악 목록과 음악을 준비해올 담당자를 순서대로 정리해 봅시다.

장면	재생할 음악	담당자

(5) 공연 장면에 따른 동선을 장면별로 정리해 봅시다.

장면	전체 동선	자기 동선 메모하기	사전에 준비할 사항

(6) 최종 리허설을 하며 뮤지컬 공연 준비를 마무리합니다.

- 모든 배우가 대사와 가사를 암기하여 연기하기
- 각자 자신의 동선을 확인하고, 상대 배우들과의 동선도 점검한 뒤에 실제처럼 연습하기
- 재생할 음악이나 효과음 등도 장면별로 직접 재생하고 소품을 직접 들고 연기하기
- 무대 장치(스크린, 영상), 배경 음악, 효과음 등을 어떻게 처리할 것인지 확인하고 실제로 실행하기
- 장면 전환을 처리할 방식 협의하기(한 명이 직접 설명하기, 글로 설명하기, 컴퓨터 화면으로 처리하기 등)
- 리허설에서 찾은 문제점 수정할 방안 찾기
- 필요한 경우 대본이나 공연 준비표에 주요 사항 메모하기

활동 평가지

____학년 ____반 ____번 이름 _____

■ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 인간의 다양한 감정을 명확하게 이해하는가?			
	2. 공감적 경청의 자세를 바르게 갖추고 있는가?			
	3. 공감하며 대화하기에 필요한 요소를 바르게 파악했는가?			
	4. 일상생활 속에서 공감하며 대화하는 활동을 수행할 수 있는가?			
활동 참여도	활동 ① 공감, 어떻게 생각하세요?			
	활동 ② 공감이 필요했던 바로 그 순간, '공감 실타래' 활동하기			
	활동 ③ 공감의 출발, 감정 읽기 & 감정 표현하기			
	활동 ④ 경청하는 연습하기			
	활동 ⑤ 공감 표현으로 바꾸기			
	활동 ⑥ 공감하는 대화가 있는 뮤지컬 공연하기			
느낀 점				

■ 상호 평가하기

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

교사 평가하기

2

읽고 쓰는 즐거움

읽기 쓰기

학습 목표

- 읽기의 가치와 중요성을 알고 읽기를 생활화할 수 있다.
- 자신의 생각이나 느낌, 경험을 드러내는 다양한 표현을 활용하여 글을 쓸 수 있다.

(01) 과학자의 서재_최재천

성혜영[부산 신정중학교]

-
- 읽기의 가치와 중요성을 알고 읽기를 생활화하기
 - 자신의 생각이나 느낌, 경험을 드러내는 다양한 표현을 활용하여 글쓰기

(02) 민재의 독서 일기

성혜영[부산 신정중학교]

-
- 읽기의 가치와 중요성을 알고 읽기를 생활화하기
 - 자신의 생각이나 느낌, 경험을 드러내는 다양한 표현을 활용하여 글쓰기

01

2. 읽고 쓰는 즐거움

과학자의 서재

- 학습 목표**
- 읽기의 가치와 중요성을 알고 자신의 읽기 경험을 성찰할 수 있다.
 - 자신의 생각이나 느낌, 경험을 드러내는 다양한 표현을 활용하여 글을 쓸 수 있다.

거꾸로교실 흐름도

배움 준비

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

생각 기초

활동 1 이미지 카드를 활용하여 읽기의 가치 표현하기

이 활동은 이미지 카드를 활용하여 읽기의 가치와 중요성에 대해 생각하는 활동이다. 이미지 카드로 표현하며 읽기에 관심을 갖고, 나아가 읽기를 생활화할 수 있도록 한다.

생각 심화

활동 2 작품 읽고 ‘플로우 맵’ 활동하기

이 활동은 작품을 읽으며 글쓴이가 어떤 책을 읽고 변화를 겪었는지 플로우 맵에 정리하는 활동이다. 이를 통해 읽기의 가치와 중요성을 작품을 통해 파악할 수 있다.

활동 3 ‘읽기 온도계’로 읽기 생활 진단하기

이 활동은 자신의 읽기 생활을 진단하여 ‘읽기 온도계’로 표현하고, 그 수치를 ‘학급 읽기 그래프’에 옮기는 활동이다. 이를 통해 청소년의 독서 실태를 객관적 데이터를 바탕으로 진단할 수 있다.

활동 4 ‘PMI 토론’으로 읽기 생활 성찰하기

읽기 경험의 진단과 성찰 결과에 따라 읽기 경험 중, 잘 하고 있는 점을 ‘P’에, 보완해야 할 점을 ‘M’에, 읽기 생활화를 위한 실천 아이디어를 ‘I’에 표현하는 활동이다. 이를 통해 자신과 친구들의 읽기 생활을 성찰하고 읽기를 생활화하기 위한 구체적인 행동을 제시할 수 있다.

생각 적용

활동 5 명언 열쇠고리 만들기

이 활동은 읽기 경험에 대한 진단과 성찰을 바탕으로 읽기의 가치와 중요성이 드러난 명언을 찾아 열쇠고리로 만드는 활동이다. 이를 통해 읽기를 생활화하기 위한 다짐을 할 수 있으며 노작 활동을 통한 즐거움을 맛볼 수 있다.

배움 정리

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

지도상의 유의점

‘읽기의 가치와 중요성’을 이론적인 면에서 이해하는 것에서 그치지 않고, 학생 스스로 자신과 친구들의 읽기 생활에 대해 진단하고 성찰하는 활동을 통해 읽기에 흥미를 가지고 꾸준히 읽기를 생활화할 수 있도록 한다.

1 읽기란?

읽기



- 읽는 이가 그 의미를 바르게 이해하기 위해 글과 관련된 배경지식을 활용하는 활동
- 글에 드러나 있는 내용뿐 아니라 숨어 있는 의미도 발견하여 스스로 의미를 구성해 가는 일
- 글쓴이의 생각을 일방적·수동적으로 받아들이는 것이 아니라 읽는 이가 글쓴이의 생각에 대해 공감하거나 비판하는 등 쌍방향적으로 이루어지는 대화라고 볼 수 있음.

2 다양한 읽기 경험이 주는 긍정적인 영향

- **일상생활에 필요한 정보**를 얻을 수 있다.
- 학문을 하는 데 필요한 **다양한 분야의 지식**을 얻을 수 있다.
- 다양한 **감동**을 느낄 수 있으며, **즐거움**과 **교훈**을 얻기도 한다.
- **문학적 감수성**을 키우고 **지적인 호기심**을 채울 수 있다.
- 생각의 폭이 깊어지고, **창의적으로 사고**할 수 있는 바탕이 된다.

3 독서와 관련된 명언 ①

순자	“독서한 사람은 비록 걱정이 있으나 뜻이 상하지 않는다.” _순자(중국 전국 시대 조나라의 사상가)
정약용 (1762~1836)	“독서야말로 인간이 해야 할 첫째의 깨끗한 일이다.” _정약용(조선 후기의 학자)
안중근 (1879~1910)	“하루라도 책을 읽지 않으면 입 안에 가시가 돋는다.” _안중근(독립운동가)

4 독서와 관련된 명언 ②

키케로 (B.C.106~ B.C.43)	“책은 청년에게는 음식이 되고, 노인에게는 오락이 된다. 부자일 때는 지식이 되고, 고통스러울 때면 위안이 된다.” _키케로(로마의 정치가·학자·작가)
데카르트 (1596~1650)	“좋은 책을 읽는다는 것은 과거의 가장 훌륭한 사람들과 대화하는 것이다.” _데카르트(프랑스의 수학자·철학자)
쇼펜하우어 (1788~1860)	“사람은 음식물로 체력을 배양하고, 독서로 정신력을 배양한다.” _쇼펜하우어(독일의 철학자)

5 격언&명언&속담

명언 (名言)	널리 알려진 말 예) 아는 것이 힘이다. _프랜시스 베이컨(영국 철학자)
격언 (格言)	오랜 역사적 생활 체험을 통해 이루어진 인생에 대한 교훈이나 경계 등을 간결하게 표현한 짧은 글 예) 시간은 금이다.
속담 (俗談)	예로부터 민간에 전하여 오는 쉬운 격언이나 잠언 예) 백지장도 맞들면 낫다. → 쉬운 일이라도 협력하면 훨씬 쉽게 할 수 있다는 말

6 읽기의 가치 및 중요성

- 책 읽기로 정서적 공감과 감동의 즐거움을 얻을 수 있다.
- 다양한 문화를 접하고 등장인물에게 감정을 이입하며 동질감을 느낄 수 있다.
- 책 읽기로 다양한 지식과 정보를 얻어 지적 호기심을 채울 수 있다.
- 성장기에 읽은 책들은 자아를 형성하는 데 큰 역할을 한다.
- 책 읽기로 바람직한 정서와 올바른 가치관을 지니는 데 도움을 얻을 수 있다.

활동 목표	작품을 읽고 플로우 맵에 작품의 내용을 정리할 수 있다.
활동 소개	이 활동은 작품을 읽으며 글쓴이가 어떤 책을 읽고, 어떤 변화를 겪었는지 플로우 맵에 정리하는 활동이다. 이를 통해 읽기의 가치와 중요성을 작품을 통해 파악할 수 있다.
활동 유형	개별 활동, 모둠 활동
준비물	활동지, 교과서

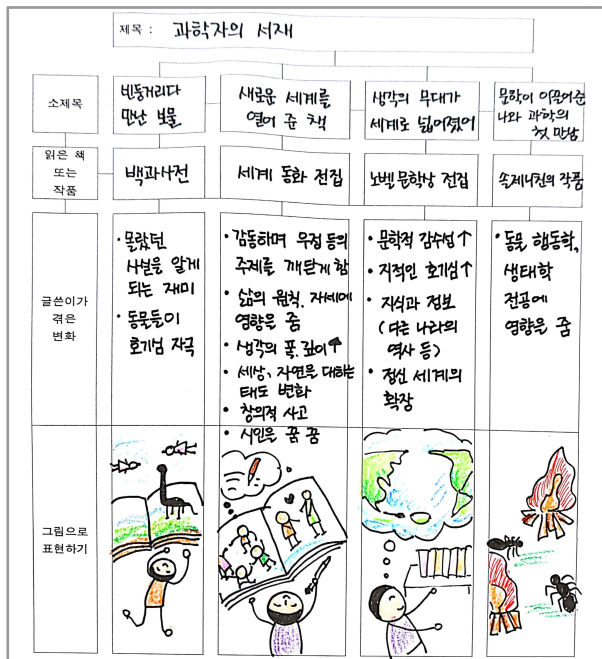
[개별 활동]

① 교과서 해당 작품의 '소제목'을 확인하고 플로우 맵에 적는다.

✓ 플로우 맵(Flow map) : 시간의 흐름에 따라 어떤 현상이나 이야기, 과정 등을 일목요연하게 나타내는 정리 방식을 말한다. 시간의 흐름이나 진행 과정의 순서에 따라 '왼쪽에서 오른쪽' 또는 '위에서 아래'로 정리한다.

- ② 소제목에 해당하는 내용을 읽고 '읽은 책 또는 작품'을 찾아 적는다.
- ③ 소제목에 해당하는 내용을 읽고 '글쓴이가 겪은 변화'를 정리한다.
- ④ '글쓴이의 변화'를 그림으로 표현한다.
- ⑤ 작품을 통해 알 수 있는 '읽기의 가치와 중요성'을 한 문장으로 정리한다.

활동 방법



△ <과학자의 서재>를 읽고 작성한 플로우 맵 예시

[짝 활동 & 모둠 활동]

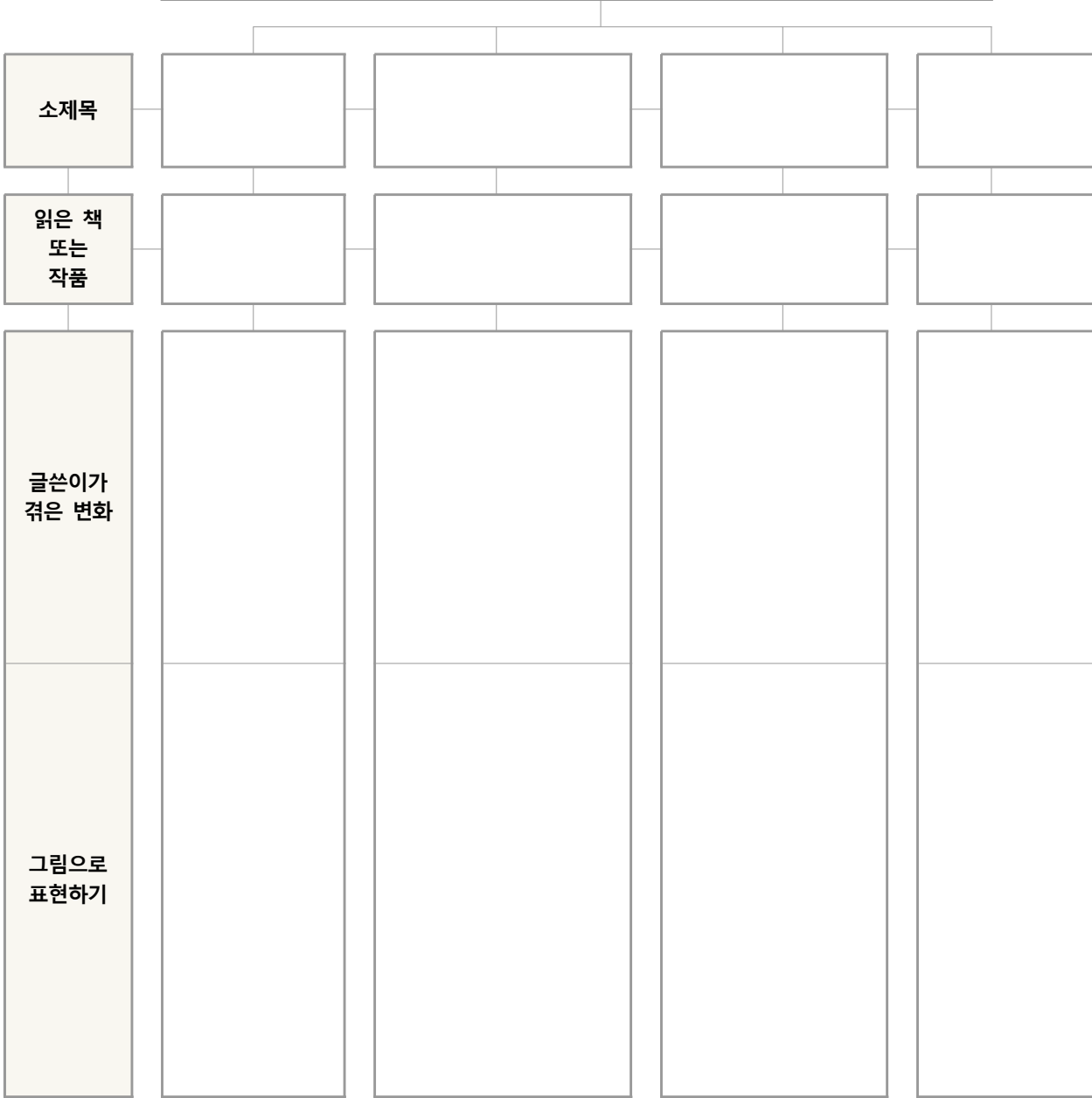
- ① 짝과 플로우 맵을 바꿔 보며 질문하고 답한다.
 - 한 사람에게 3분씩 질문할 시간을 준다.
 - 3분이 지나면 역할을 바꿔 질문하고 답한다.
 - '플로우 맵의 내용, 작품에서 궁금했던 내용, 읽기에 대한 내용' 등에 대해 자유롭게 질문하고 답한다.
- ② 글쓴이가 말하고자 하는 바를 모둠원들과 이야기하고 정리한다.

지도 방안	• 작품을 읽고 플로우 맵에 내용을 정리하며 짝 활동, 모둠 활동을 통해 작가가 말하고자 하는 바를 파악할 수 있도록 한다.
-------	---

개별 활동지

관련 단위	2-01. 과학자의 서재	소속	___학년 ___반 ___번
학습 주제	<과학자의 서재> 본문을 읽고, 플로우 맵에 정리할 수 있다.	이름	

제목 : _____



읽기의 가치와 중요성 _____

활동 3 '읽기 온도계'로 읽기 생활 진단하기

활동 목표	자신의 읽기 생활을 진단하고 '읽기 온도계'로 표현할 수 있다.
활동 소개	이 활동은 자신의 읽기 생활을 진단하여 '읽기 온도계'로 표현하고, 그 수치를 '학급 읽기 그래프'에 옮기는 활동이다. 이를 통해 우리 반의 독서 실태, 더 나아가 청소년들의 독서 실태를 객관적인 데이터를 통해 진단할 수 있다.
활동 유형	개별 활동, 전체 활동
준비물	활동지, 교과서

[개별 활동]

- 1 교과서 83쪽 <문제 해결 및 적용> 1-(2)를 활용해 자신의 읽기 생활에 해당하는 것에 표시한다.
- 2 해당하는 개수만큼 '읽기 온도계'에 색칠한다.

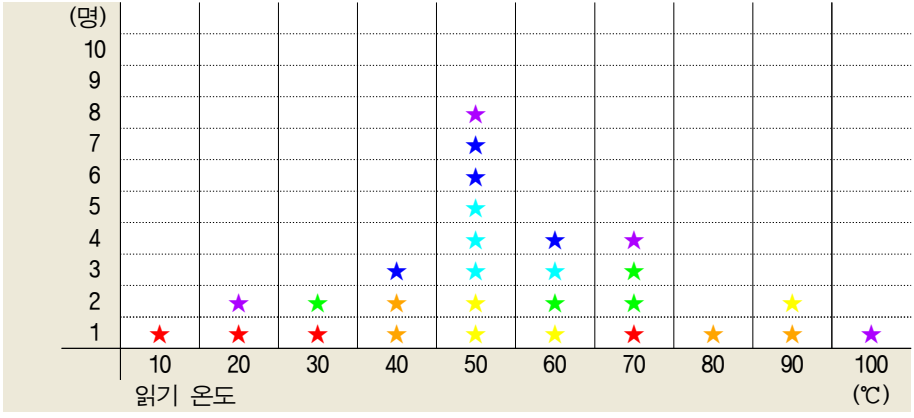
- 독서 동아리 활동을 하고 있다.
- 학교 도서관에 자주 가는 편이다.
- 같은 책을 두 번 이상 읽은 적이 있다.
- 다른 사람에게 책을 선물할 때가 있다.
- 외출할 때 책을 가지고 다니는 습관이 있다.
- 하루 가운데 일정한 시간을 정해 책을 읽는다.
- 주위 사람들에게 좋은 책을 소개하는 일이 많다.
- 가족들이나 친구들과 책에 관한 이야기를 자주 한다.
- 중요한 일을 한 사람들은 책을 많이 읽었다는 말에 공감한다.
- 책을 읽으며 메모를 자주 하고 독후감으로 정리하는 편이다.

△ 자신의 읽기 생활 체크 리스트와 읽기 온도계 예시

활동 방법

[전체 활동]

- 1 '학급 읽기 그래프'에 자신의 '읽기 온도계'의 결과에 해당하는 숫자에 스티커를 붙인다.



△ '학급 읽기 그래프' 제작 예시

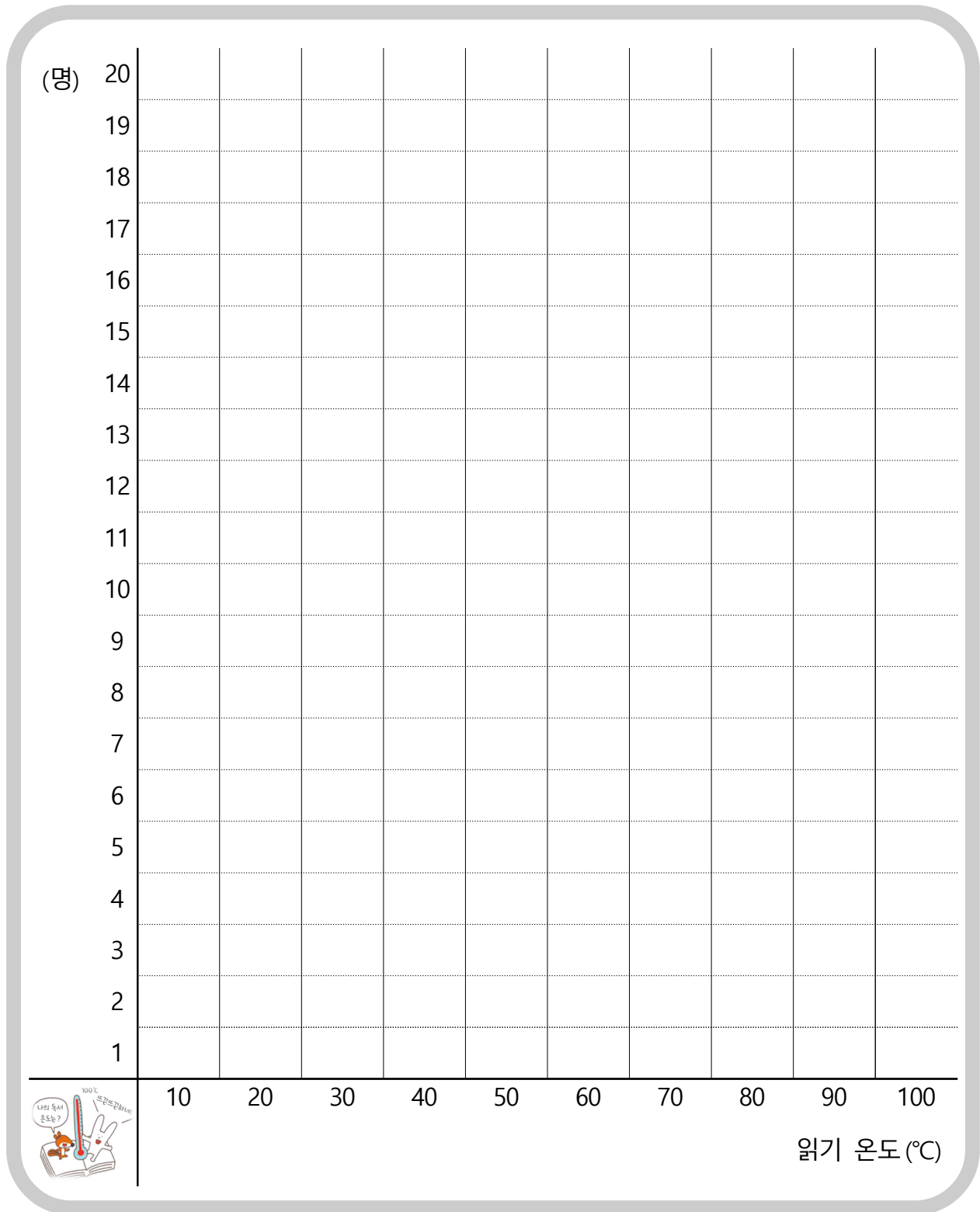
- 2 '학급 읽기 그래프' 값을 확인하고 우리 반의 읽기 생활화 정도를 분석하고, 읽기 경험에 대해 성찰하는 시간을 갖는다.

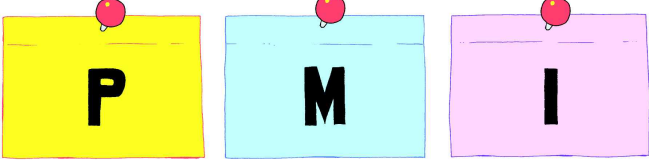
지도 방안

- 자신의 읽기 생활을 진단하여 '읽기 온도계'로 표현해 보고, '학급 읽기 그래프'를 작성해 보는 활동을 통해 읽기 생활을 객관적으로 진단하고 성찰한다.

우리 반 읽기 그래프

- 자신의 읽기 온도에 해당하는 칸에 스티커를 붙이세요.

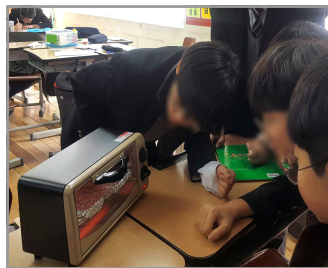
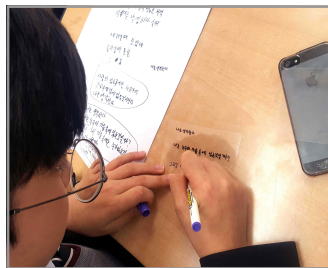


활동 목표	PMI 토론을 통해 읽기 생활을 성찰할 수 있다.
활동 소개	이 활동은 읽기 경험의 진단과 성찰 결과에 따라 읽기 경험 중, 잘 하고 있는 점은 ‘P’에, 보완해야 할 점은 ‘M’에, 읽기 생활화를 위한 실천 아이디어는 ‘I’에 표현하는 활동이다. 이를 통해 자신과 친구들의 읽기 생활을 성찰하고 읽기를 생활화하기 위한 구체적인 행동을 제시할 수 있다.
활동 유형	모둠 활동, 전체 활동
준비물	포스트잇, 사인펜(네임펜), PMI 토론지, 전지
활동 방법	<p>[모둠 활동]</p> <p>① 지난 시간 활동 결과물인 ‘읽기 온도계’와 ‘학급 읽기 그래프’를 보며 읽기 생활에 대한 진단 결과를 상기한다.</p> <p>② PMI 토론 주제와 내용에 대해 안내한다.</p> <div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>Tip ‘PMI 토론’은 어떤 문제에 대해 충동적이거나 감정적인 판단을 하지 않고 보다 비판적이고 체계적으로 의사 결정을 할 수 있는 방법으로 보다 신중한 의사 결정을 내릴 수 있다.</p> </div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 10px; margin: 5px 0;"> <p>✓ PMI 토론 : 제안된 주제나 쟁점의 긍정적인 면(Plus), 부정적인 면(Minus), 흥미로운 면(Interesting)을 따져 본 후 가장 적절한 문제 해결 방안이나 대안을 제시하는 방법이다.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> - 주제 : 읽기 생활 성찰하기 - P(긍정적인 면) : 나의 읽기 경험 중 잘 하고 있는 점 - M(부정적인 면) : 나의 읽기 경험 중 부족한 점(보완해야 할 점) - I(흥미로운 면) : 읽기 생활화를 위한 읽기 생활 수칙(아이디어 제안) <p>③ 다른 색깔의 포스트잇을 3장 준비하여 PMI에 해당하는 내용을 각각 2개 이상 작성한다.</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> - 하나의 포스트잇에는 하나의 생각을 표현하도록 한다. - 사인펜이나 네임펜으로 작성하여 다른 사람이 알아보기 쉽게 큰 글씨로 작성한다. - 각각 다른 색의 사인펜으로 작성하여 작성자 확인을 쉽게 하고 모둠 활동 참여율을 높인다. <p>④ 개별 기록이 끝나면 모둠별 PMI 토론 학습지에 포스트잇을 붙인다.</p> <p>⑤ 포스트잇의 내용을 모둠원이 함께 읽고 분류한다.</p> <p>⑥ 다양한 의견을 나누며 읽기 생활을 성찰한다.</p> <p>[전체 활동]</p> <p>① 각 모둠에서 도출한 읽기 생활을 위한 수칙(‘I’ 포스트잇)을 전지에 붙인다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 전지 제목 : ‘우리 반 읽기 생활 수칙’ <p>② 모둠장들이 나와 포스트잇을 분류한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 포스트잇이 많은 순서대로 붙여 실천해야 할 수칙의 중요도를 시각적으로 나타낸다. <p>③ 제안한 내용을 함께 확인하며 읽기 생활화를 위한 다짐을 한다.</p>
	지도 방안

활동 5 명언 열쇠고리 만들기

Tip '노작 활동'이란 애쓰고 노력해서 무엇인가를 이루는 활동으로, 학생이 직접 손으로 무엇인가를 만들고 몸과 마음으로 느끼면서 공부하는 즐거움을 찾게 하는 방식을 말한다.

활동 목표	읽기의 가치와 중요성이 드러나는 명언을 찾아 열쇠고리로 만들 수 있다.								
활동 소개	이 활동은 읽기 경험에 대한 진단과 성찰을 바탕으로 읽기의 가치와 중요성이 드러난 명언을 찾아 열쇠고리로 만드는 활동이다. 이를 통해 읽기를 생활화하기 위한 다짐을 할 수 있으며 노작 활동을 통한 즐거움을 맛볼 수 있다.								
활동 유형	개별 활동, 전체 활동								
준비물	태블릿 PC 혹은 휴대전화(명언 검색용), PS판, 열쇠고리, 네임펜, 미니 오븐								
활동 방법	<p>[개별 활동-명언 탐색하기 & 명언 열쇠고리 만들기]</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 자신의 휴대전화를 이용하여 읽기의 가치와 중요성이 드러나는 명언을 2개 이상 찾는다. <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 60%;">찾은 명언</th> <th style="width: 40%;">출처 또는 말한 사람</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table> <ol style="list-style-type: none"> ② 마음에 드는 명언 1개를 최종 선택한다. ③ PS판에 네임펜을 이용하여 밑그림을 그리고 명언을 쓴다. <ul style="list-style-type: none"> - PS판은 적당한 크기와 모양으로 자른다. - 펀칭기를 이용하여 열쇠고리의 구멍을 뚫어 준다. - 종이에 밑그림을 그리고 PS판을 올려 두고 따라 그리면 실수를 방지할 수 있다. ④ 예열된 오븐에 PS판을 넣는다. ⑤ PS판이 1/3~1/4 크기로 줄어들면 오븐에서 꺼내어 평평한 곳에 올려 반듯하게 한다. <ul style="list-style-type: none"> - 뜨거우므로 반드시 장갑을 이용해야 한다. ⑥ 고리를 끼워 열쇠고리를 완성한다. <p>Tip 'PS판'은 오븐에 넣으면 원래 크기보다 1/4로 줄어들고, 두께는 약 6배 정도 팽창한다.</p>	찾은 명언	출처 또는 말한 사람						
찾은 명언	출처 또는 말한 사람								
지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 명언 열쇠고리를 만들고 나누는 활동을 통해 읽기의 가치와 소중함을 익힐 수 있도록 한다. • 교사는 학생들이 열쇠고리를 예쁘게 꾸미기보다는 읽기의 가치와 관련된 명언의 의미를 생각해 보는 활동을 중심으로 진행될 수 있도록 이끌어 준다. 								



△ 명언 열쇠고리 만들기 활동 예시

활동 평가지

____ 학년 ____ 반 ____ 번 이름 _____

■ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 읽기의 가치와 중요성을 아는가?			
	2. 작품에 드러나는 읽기의 가치와 중요성을 이해하는가?			
	3. 읽기의 가치와 중요성이 드러나는 명언에 담긴 의미를 잘 이해했는가?			
활동 참여도	활동 ① 이미지 카드를 활용하여 읽기의 가치 표현하기			
	활동 ② 작품 읽고 ‘플로우 맵’ 활동하기			
	활동 ③ ‘읽기 온도계’로 읽기 생활 진단하기			
	활동 ④ ‘PMI 토론’으로 읽기 생활 성찰하기			
	활동 ⑤ 명언 열쇠고리 만들기			
느낀 점				

■ 상호 평가하기

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

교사 평가하기

02

2. 읽고 쓰는 즐거움

민재의 독서 일기

- 학습 목표**
- 읽기의 가치와 중요성을 알고 읽기를 생활화할 수 있다.
 - 자신의 생각이나 느낌, 경험을 드러내는 다양한 표현을 활용하여 글을 쓸 수 있다.

거꾸로교실 흐름도

배움 준비

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

생각 기초

활동 1 관용 표현을 찾고 다양하게 표현하기

이 활동은 제시된 '워드 클라우드(word cloud)'에서 관용 표현을 찾고, 이미지 카드를 활용하여 관용 표현이 들어가는 상황을 표현하는 활동이다. 이를 통해 다양한 표현(속담, 관용 표현, 격언·명언)을 활용하여 자신의 생각이나 느낌, 경험을 드러낼 수 있다.

생각 심화

활동 2 명화 퍼즐을 맞추며 독서 방법 알기

이 활동은 책 읽기를 소재로 한 명화 퍼즐을 맞추고 이야기를 만들어 독서 방법을 나누는 활동이다. 이를 통해 독서는 시대와 장소를 불문하고 이루어졌음을 알 수 있으며 다양한 독서 활동에 대해 생각할 수 있다.

활동 3 인터뷰 활동으로 독서 경험 나누기

이 활동은 학생들의 다양한 독서 활동 경험을 인터뷰 활동을 통해 나누는 활동이다. 이를 통해 친구들의 다양한 독서 활동 경험을 듣고 자신의 독서 활동에 도움을 받을 수 있다.

생각 적용

활동 4 창의적인 표현으로 북 콘서트 기획하고 참여하기

다양한 표현(속담, 관용 표현, 격언·명언)을 활용하여 독서 프로젝트를 수행하며 자신의 생각이나 느낌, 경험을 적절하고 참신하게 표현할 수 있다. 또한 독서를 즐긴 인물로 프로젝트의 대상으로 하여 독서의 가치와 중요성을 느낄 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

명화 퍼즐 활동을 통해 독서는 시대를 불문하고 중요했음을 알고, 친구와 독서 경험 인터뷰하기를 통해 다양한 독서 활동을 나누며, '인물과 함께 하는 북 콘서트' 프로젝트를 통해 독서의 영향을 받은 다양한 인물을 조사하여 독서의 가치와 중요성을 깨닫게 한다. 특히 관용 표현의 종류와 효과를 알고 관용 표현을 이용하여 인물 포스터를 제작하며 자신의 생각을 창의적으로 표현할 수 있도록 한다.

1 독서 생활화

독서 생활화

독서 습관이 형성되어 독서가 수면, 식사, 학습, 놀이 등의 여러 가지 일상생활과 같이 생활의 일부분으로 정착된 상태



독서에 대한 즐거움, 재미, 동기 부여, 연습과 강화, 충분한 보상이 있으면 독서 생활화가 제대로 이루어 질 수 있다.

2 다양한 독서 활동 생활화

- 교과서나 학습과 관련된 책 읽기
- 자신의 관심 분야와 관련된 책 스스로 찾아 읽기
- 여가 시간, 아침 시간, 잠자기 전을 이용하여 책 읽기
- 독서 동아리에 가입하여 독서 토론, 독서 기행, 독서 캠프 등에 참가하기



독서에 대한 친근감을 길러 주고, 독서 흥미를 유발한다.

3 독후 활동_독서 일기 쓰기/독서 신문 만들기

독서 일기

책과 관련된 내용을 일기의 형식으로 쓴 글

독서 신문

작품의 사건 전개 내용을 기사화하거나 작품 속 인물과의 가상 인터뷰, 작품의 주요 사건이나 인물의 행동에 대해 사설이나 칼럼 형식으로 쓴 글

4 글을 쓸 때 쓰는 다양한 표현 ①

관용 표현

둘 이상의 낱말이 합쳐져 원래의 뜻과는 다른 특별한 뜻을 나타내는 관습적인 말

예) 첫 발을 떼다. → 어떤 일이나 사업의 시작에 들어서다.

예) 길을 열다. → 방도를 찾아내거나 마련하다.

속담

오랜 세월 동안 사람들의 생활 체험에서 얻어진 생각과 교훈을 담고 있는 말

예) 자루 속의 송곳

→ 아무리 숨기려고 해도 숨길 수 없고 그 정체가 드러나는 경우를 비유적으로 이르는 말

5 글을 쓸 때 쓰는 다양한 표현 ②

격언 · 명언

인생에 관한 교훈이나 경계 등을 표현한 짧은 글

예) 이 세상에 쓸모없는 꿈도 없다.

→ 꿈은 그 자체만으로도 소중한다.

참신한 표현

무심코 지나쳤던 것을 새롭게 해석해서 새로운 의미나 가치를 발견하여 인상 깊게 나타낸 표현

예) 서재는 책을 모아두는 공간이 아닙니다. 당신의 꿈이 쌓이는 공간입니다.

→ 읽은 책과 관련된 내용으로 서재를 다시 정의하여 책의 내용을 잘 드러냄.

6 다양한 표현을 사용한 효과

- 읽는 이의 관심을 불러일으킬 수 있다.
- 읽는 이가 내용을 오래 기억하도록 한다.
- 길게 설명하지 않아도 전달하고자 하는 내용을 효과적으로 전달할 수 있다.
- 풍부한 언어생활을 할 수 있다.



독후 활동을 기록할 때는 자신의 생각이나 느낌에 어울리는 관용 표현이나 속담, 격언, 명언을 찾아 인용하거나, 창의적인 발상을 통해 참신하게 표현해야 한다.

활동 1 관용 표현을 찾고 다양하게 표현하기

활동 목표	관용 표현을 찾고 익혀 다양하게 표현할 수 있다.				
활동 소개	이 활동은 ‘워드 클라우드(word cloud)’를 활용하여 관용 표현을 찾고, 이미지 카드를 활용하여 관용 표현이 들어가는 상황을 표현해 보는 활동이다. 이를 통해 다양한 표현(속담, 관용 표현, 격언·명언)을 활용하여 자신의 생각이나 느낌, 경험을 드러낼 수 있다.				
활동 유형	개별-짝-모둠 활동, 전체 활동				
준비물	활동지, 이미지 카드, 스티커				
활동 방법	<p>[개별-짝-모둠 활동]</p> <ol style="list-style-type: none"> 활동지에 제시된 워드 클라우드 이미지에서 속담과 관용구를 찾아 문제를 해결한다. <ul style="list-style-type: none"> 워드 클라우드 제작은 인터넷 워드 클라우드 생성 사이트 (http://wordcloud.kr)를 활용한다. 해결하지 못한 문제는 짝과 함께 해결한다. 짝과 해결하지 못한 문제는 모둠에서 해결하고 답을 비교하고 익힌다. 활동지의 관용 표현은 형성 평가를 실시한다. <ul style="list-style-type: none"> 활동지의 관용 표현 중 10개를 선택하여 문제로 출제한다. 총점은 모둠원이 맞춘 개수를 모두 더해 평균 내어 계산한다는 점을 밝혀 개인별 책임감을 높인다. <p>[모둠-전체 활동]</p> <ol style="list-style-type: none"> 모둠에서 관용 표현을 사용할 이미지 카드 한 장을 선택하고 대화 상황을 만든다. <ul style="list-style-type: none"> 이때 관용 표현은 괄호로 비우고 모둠 활동지를 접어 뒷면에 작성한다. ‘하나 가고 셋 남기’로 모둠별 관용 표현 맞추기 게임을 준비한다. 모둠에서 한 명이 모둠 활동지와 스티커를 가지고 오른쪽 모둠으로 이동한다(+1 모둠). 대화 상황을 보여 주고 괄호에 들어갈 적절한 관용 표현을 맞추도록 한다. <ul style="list-style-type: none"> 활동지의 점선에 맞춰 접은 뒤에 문제를 풀도록 하여 다른 모둠 학생들이 답을 볼 수 없도록 한다. 문제를 출제한 학생과 문제를 푼 학생들이 상호 평가하며 스티커를 붙여 준다. <ul style="list-style-type: none"> 문제를 출제한 학생 : 답을 맞힌 경우 스티커를 한 장 붙여 준다. 문제를 푼 학생 : 관용 표현이 들어갈 상황을 적절하게 표현한 모둠에게 스티커를 붙여 준다. <table border="1" data-bbox="446 1436 1364 1527"> <thead> <tr> <th>스티커 평가 기준</th> <th>스티커 부여 개수</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> 관용 표현에 맞는 적절한 상황 제시 이미지에 맞는 상황을 창의적으로 제시 </td> <td>각 항목당 스티커 1개 부여</td> </tr> </tbody> </table> <ol style="list-style-type: none"> 오른쪽으로 모둠을 한 칸 씩 이동하며 위와 같이 관용 표현 맞추기 게임을 진행한다. <ul style="list-style-type: none"> 문제를 출제하며 이동하는 학생은 중간에 모둠원의 다른 학생과 교체하여 다른 모둠의 문제를 풀 수 있는 기회를 제공한다. 관용 표현 맞추기 게임이 종료되면 스티커 평가 결과를 확인하고 모둠활동 결과물은 전체 공유한다. 관용 표현의 효과를 질문하고 답하며 정리한다. 	스티커 평가 기준	스티커 부여 개수	<ul style="list-style-type: none"> 관용 표현에 맞는 적절한 상황 제시 이미지에 맞는 상황을 창의적으로 제시 	각 항목당 스티커 1개 부여
스티커 평가 기준	스티커 부여 개수				
<ul style="list-style-type: none"> 관용 표현에 맞는 적절한 상황 제시 이미지에 맞는 상황을 창의적으로 제시 	각 항목당 스티커 1개 부여				
지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> 다양한 관용 표현을 찾아보고 게임으로 연결하여 즐겁게 활동에 임할 수 있도록 한다. 관용 표현이 드러나는 상황을 표현하는 활동을 통해 관용 표현이 다양하게 활용될 수 있음을 알게 한다. 관용 표현 중 명언 찾기 활동은 이전 단원에서 이루어졌으므로 생략하되, 관용 표현의 한 종류임을 설명한다. 				

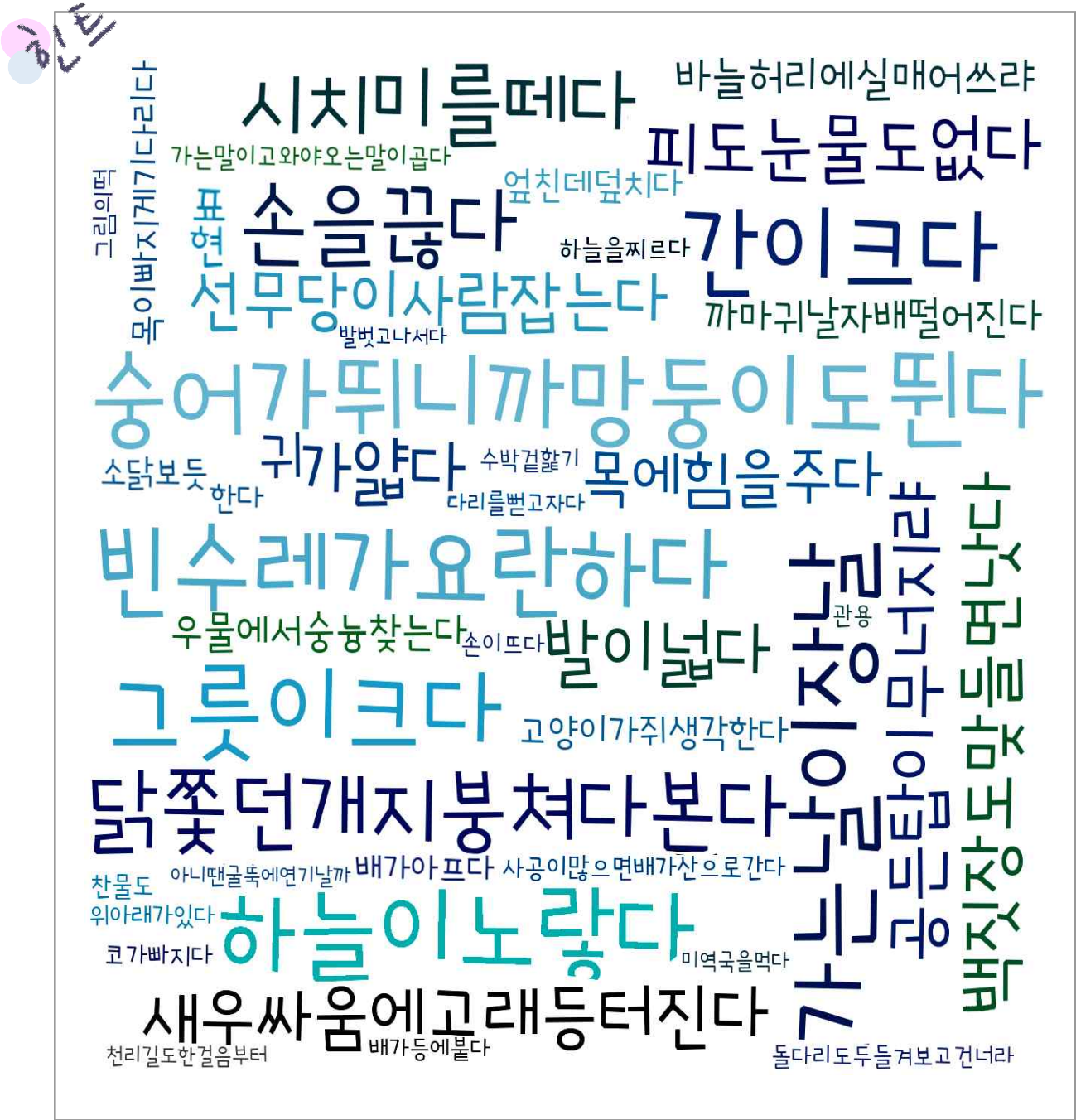


△ 속담 & 관용구
워드 클라우드 예시

개별 활동지

관련 단원	2-02. 민재의 독서 일기	소속	___학년 ___반 ___번
학습 주제	관용 표현을 찾으며 다양한 표현을 알 수 있다.	이름	

■ 아래 그림은 관용 표현을 찾기 위한 힌트입니다. 그림에서 문제의 답을 찾아보세요.



관련 단원	2-02. 민재의 독서 일기	소속	___학년 ___반 ___번
학습 주제	관용 표현을 찾으며 다양한 표현을 알 수 있다.	이름	

■ 그림에서 해당 표현을 찾아 답지에 답을 쓰시오. 답지는 선을 따라 접고 학습하면 좋습니다.

1. 의미에 맞는 관용구를 답지에 쓰세요.

↓ 접는 선

번호	의미	관용구
1	먹은 것이 없어서 배가 훌쭉하고 몹시 허기진다.	<input type="checkbox"/> 배가 등에 붙다
2	아무리 마음에 들어도 이용할 수 없거나 차지할 수 없다.	<input type="checkbox"/> 그림의 떡
3	지나친 과로나 상심으로 기력이 몹시 쇠하다.	<input type="checkbox"/> 하늘이 노랗다.
4	(비유적으로)시험에서 떨어지다.	<input type="checkbox"/> 미역국을 먹다.
5	겉이 없고 매우 대담하다.	<input type="checkbox"/> 간이 크다.
6	일하는 동작이 매우 굼뜨다.	<input type="checkbox"/> 손이 뜨다.
7	거드름을 피우거나 남을 깔보는 듯한 태도를 취하다.	<input type="checkbox"/> 목에 힘을 주다.
8	매우 높이 솟다. 기세가 몹시 세차다.	<input type="checkbox"/> 하늘을 찌르다.
9	마음 놓고 편히 자다.	<input type="checkbox"/> 다리를 뻗고 자다.
10	도량이나 능력이 크다.	<input type="checkbox"/> 그릇이 크다.
11	자기가 하고도 하지 아니한 체하다.	<input type="checkbox"/> 시치미를 떼다.
12	근심에 싸여 기가 죽고 맥이 빠지다.	<input type="checkbox"/> 코가 빠지다.
13	남의 말을 쉽게 받아들인다.	<input type="checkbox"/> 귀가 얇다.
14	교제나 거래 등을 중단하다.	<input type="checkbox"/> 손을 끊다.
15	사귀어 아는 사람이 많아 활동하는 범위가 넓다.	<input type="checkbox"/> 발이 넓다.
16	어렵거나 나쁜 일이 겹치어 일어나다.	<input type="checkbox"/> 얹친 데 덮치다.
17	남이 잘되어 심술이 나다.	<input type="checkbox"/> 배가 아프다.
18	몹시 안타깝게 기다리다.	<input type="checkbox"/> 목이 빠지게 기다리다.
19	조금도 인정이 없다.	<input type="checkbox"/> 피도 눈물도 없다.
20	적극적으로 나서다.	<input type="checkbox"/> 발 벗고 나서다.

2. 의미에 맞는 속담을 답지에 쓰세요.

↓ 접는 선

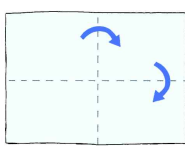
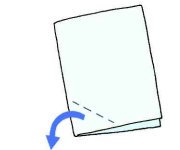
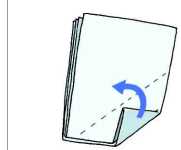
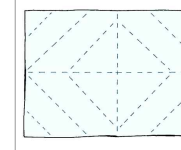
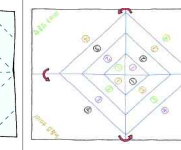
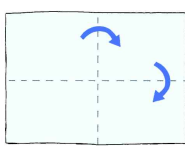
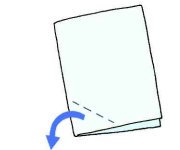
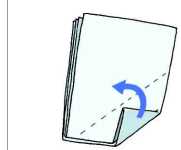
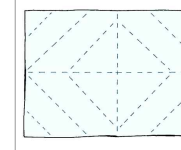
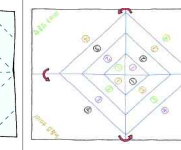
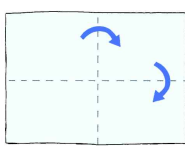
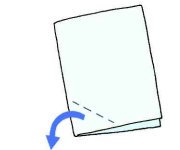
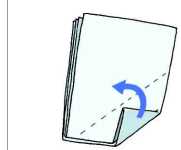
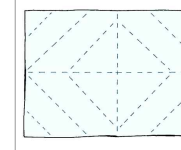
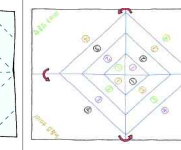
번호	속담	의미
1	답 가는 날이 장날	어떤 일을 하려고 하는데 뜻하지 않은 일을 공교롭게 당함을 비유적으로 이르는 말
2	답 천 리 길도 한 걸음부터	무슨 일이나 그 일의 시작이 중요하다는 말
3	답 고양이가 쥐 생각한다.	속으로는 해칠 마음을 품고 있으면서, 겉으로는 생각해 주는 척함을 이르는 말
4	답 까마귀 날자 배 떨어진다.	아무 관계없이 한 일이 공교롭게도 때가 같아 어떤 관계가 있는 것처럼 의심을 받게 됨을 비유적으로 이르는 말
5	답 닭 쫓던 개 지붕 쳐다본다.	애써 하던 일이 실패로 돌아가거나 남보다 뒤떨어져 어찌할 도리가 없이 됨을 비유적으로 이르는 말
6	답 급하다고 바늘허리에 실 매어 쓰라.	일에는 일정한 순서가 있고 때가 있는 것이므로, 아무리 급해도 순서를 밟아서 일해야 함을 비유적으로 이르는 말
7	답 백짓장도 맞들면 낫다.	아무리 쉬운 일이라도 혼자 하는 것보다는 힘을 합해서 하면 더욱 효과적임을 이르는 말
8	답 빈 수레가 요란하다.	실속 없는 사람이 겉으로 더 떠들어 댄을 비유적으로 이르는 말
9	답 사공이 많으면 배가 산으로 간다.	주관하는 사람 없이 여러 사람이 자기주장만 내세우면 일이 제대로 되기 어려움을 비유적으로 이르는 말
10	답 새우 싸움에 고래 등 터진다.	남의 싸움에 관계없는 사람이 해를 입는 경우를 비유적으로 이르는 말
11	답 선무당이 사람 잡는다.	능력이 없어서 제구실을 못하면서 함부로 하다가 큰일을 저지르게 됨을 비유적으로 이르는 말
12	답 소 닭 보듯 한다.	서로 무심하게 보는 모양을 비유적으로 이르는 말
13	답 수박 겉핥기.	맛있는 수박을 먹는다는 것이 딱딱한 겉만 핥고 있다는 뜻으로, 사물의 속 내용은 모르고 겉만 건드리는 일을 비유적으로 이르는 말
14	답 송어가 뛰니까 망둥이도 뛰다.	남이 한다고 하니까 분별없이 덩달아 나섬을 비유적으로 이르는 말
15	답 돌다리도 두들겨 보고 건너라.	잘 아는 일이라도 세심하게 주의를 하라는 말
16	답 공든 탑이 무너지라.	공들여 쌓은 탑은 무너질 리 없다는 뜻으로, 힘을 다하고 정성을 다 하여 한 일은 그 결과가 반드시 헛되지 아니함을 이르는 말
17	답 가는 말이 고와야 오는 말이 곱다.	자기가 남에게 말이나 행동을 좋게 하여야 남도 자기에게 좋게 한다는 말
18	답 우물에서 송능 찾는다.	모든 일에는 질서와 차례가 있는 법인데 일의 순서도 모르고 성급하게 덤빔을 비유적으로 이르는 말
19	답 아니 땐 굴뚝에 연기 날까.	원인이 없으면 결과가 있을 수 없음을 비유적으로 이르는 말
20	답 찬물도 위아래가 있다.	무엇이나 순서가 있으니, 그 차례를 따라야 한다는 말

모듬 활동지

- 이미지 카드 한 장을 선택하고 관용 표현을 활용하여 대화 상황을 만들어 보세요.

<p>이 미 지 카 드</p>	<p>※ 이미지 카드는 테이프를 이용하여 붙이세요.</p>
<p>대 화 상 황</p>	<p>※ 이미지에 어울리는 대화 상황을 비주얼싱킹(Visual Thinking)으로 표현하세요. 단, 관용 표현은 괄호로 비우고 아래 칸에 쓰세요.</p>
<p>관 용 표 현</p>	

← 접는 선

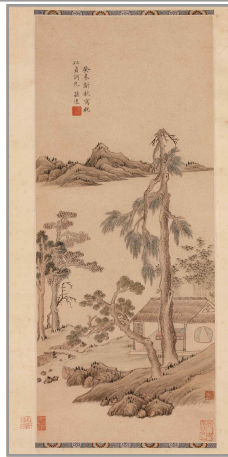
활동 목표	책 읽기를 소재로 한 명화를 이용하여 이야기를 만들며 다양한 독서 활동을 알 수 있다.										
활동 소개	이 활동은 책 읽기를 소재로 한 명화 퍼즐을 맞추고 이야기를 만들어 독서 방법을 나누는 활동이다. 이를 통해 독서는 시대와 장소를 불문하고 이루어졌음을 알 수 있으며 다양한 독서 활동에 대해 생각할 수 있다.										
활동 유형	모둠 활동										
준비물	명화 퍼즐, A3 크기(297mm×420mm)의 종이, 사인펜, 스티커, 휴대전화										
활동 방법	<p>[모둠 활동]</p> <p>① A3 종이를 이용하여 아래와 같이 접어 보석맵 활동지를 만든다.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>✓ 보석맵 : 종이를 정리할 내용에 맞게 접어 펼친 뒤 돌려 가며 모둠 협력 활동을 할 수 있는 활동지로 접은 모양이 보석 모양을 닮았다고 하여 '보석맵'이라 부른다.</p> </div> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>1 종이를 4등분하여 접는다.</td> <td>2 사방이 뚫리지 않은 부분의 꼭짓점을 잡고 5~6cm 정도의 너비로 삼각형을 접는다.</td> <td>3 접은 삼각형의 반대편을 2~3cm 너비로 접고, 다시 반대편을 7~8cm 정도의 너비로 접는다.</td> <td>4 종이를 펼쳐 완성된 4칸 보석맵을 펼친다. 안쪽에서부터 1번, 2번, 3번, 4번 보석이라 부른다.</td> <td>5 모서리에 모둠원 각자가 원하는 색 사인펜을 이용하여 학번과 이름을 적는다.</td> </tr> </table> <p>② 모둠별로 책 읽기를 소재로 한 명화 그림을 나누어주고, 각 모둠에서는 그 명화로 퍼즐을 제작한다. - 한 사람이 가위질을 2번씩만 해서 퍼즐을 만들도록 한다.</p> <p>③ 다 제작된 명화 퍼즐은 오른쪽으로 모둠으로 전달한다.</p> <p>④ 받은 퍼즐을 1번 보석에 완성하여 붙인다.</p> <p>⑤ 2번 보석에 휴대전화를 이용하여 '명화 제목, 작가, 시대'를 적는다.</p> <p>⑥ 3번 보석에 명화의 책 읽는 장면과 관련된 이야기를 상상하여 5문장 이상으로 표현한다.</p> <p>⑦ 보석맵을 돌려 읽으며 가장 마음에 드는 이야기에 스티커를 붙이고, 4번 보석에 다양한 독서 방법에 대해 한 문장씩 추가하여 적는다.</p> <p>[전체 활동]</p> <p>① 모둠별로 아래의 내용을 발표한다. - 명화, 공감 스티커가 가장 많이 붙은 이야기와 다양한 독서 방법을 소개한다.</p> <p>② 활동을 공유하는 시간을 통해 책 읽기는 시대와 공간을 불문하고 이루어졌음을 알고, 다양한 독서 방법에 대해 생각한다.</p>						1 종이를 4등분하여 접는다.	2 사방이 뚫리지 않은 부분의 꼭짓점을 잡고 5~6cm 정도의 너비로 삼각형을 접는다.	3 접은 삼각형의 반대편을 2~3cm 너비로 접고, 다시 반대편을 7~8cm 정도의 너비로 접는다.	4 종이를 펼쳐 완성된 4칸 보석맵을 펼친다. 안쪽에서부터 1번, 2번, 3번, 4번 보석이라 부른다.	5 모서리에 모둠원 각자가 원하는 색 사인펜을 이용하여 학번과 이름을 적는다.
											
1 종이를 4등분하여 접는다.	2 사방이 뚫리지 않은 부분의 꼭짓점을 잡고 5~6cm 정도의 너비로 삼각형을 접는다.	3 접은 삼각형의 반대편을 2~3cm 너비로 접고, 다시 반대편을 7~8cm 정도의 너비로 접는다.	4 종이를 펼쳐 완성된 4칸 보석맵을 펼친다. 안쪽에서부터 1번, 2번, 3번, 4번 보석이라 부른다.	5 모서리에 모둠원 각자가 원하는 색 사인펜을 이용하여 학번과 이름을 적는다.							
지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> 책 읽기를 소재로 한 명화를 다양하게 제시하여 책 읽기의 중요함과 독서 방법의 다양함을 생각할 수 있도록 한다. 미술 교과와 융합 수업을 진행할 수 있다. 										

모듬 활동지

※모듬별로 한 장씩 잘라서 배부하세요.



△ 김홍도, <서당>
출처: 국립중앙박물관 소장



△ 손일, <필송옥독서도>
출처: 국립중앙박물관 소장



△ 이재관, <초당독서도>
출처: 국립중앙박물관 소장



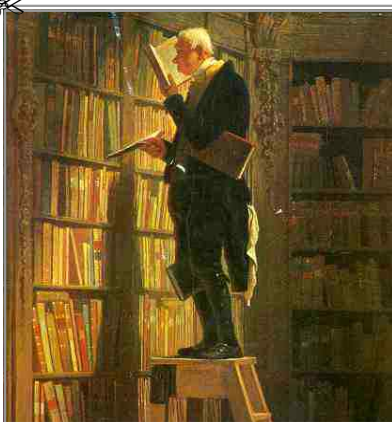
△ 렘브란트(1606~1669),
<책 읽는 티투스>



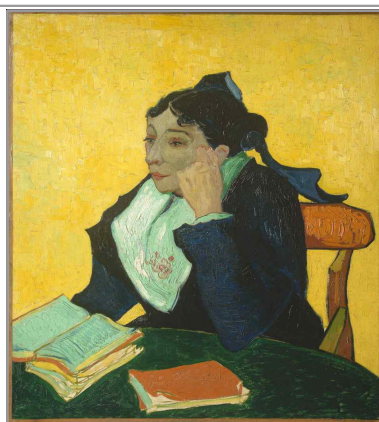
△ 르누아르(1841~1919),
<책 읽는 소녀>



△ 마티스(1869~1954),
<책 읽는 마그리트>



△ 카를 슈피츠베크(1808~1885),
<책벌레>



△ 반 고허(1853~1890),
<아들의 여인 지누 부인 초상>



△ 피카소(1881~1973),
<책 읽는 소녀>

■ 활동 예시 자료

■ 영화 퍼즐 보석맵 활동 예시

Top-Left Quadrant:
 - Handwritten text: "읽는다는 행위를 극대화하는 것이다." (Reading is maximizing the act of reading.)
 - Handwritten text: "읽는다는 행위를 극대화하는 것이다." (Reading is maximizing the act of reading.)
 - Handwritten text: "읽는다는 행위를 극대화하는 것이다." (Reading is maximizing the act of reading.)

Top-Right Quadrant:
 - Handwritten text: "읽는다는 행위를 극대화하는 것이다." (Reading is maximizing the act of reading.)
 - Handwritten text: "읽는다는 행위를 극대화하는 것이다." (Reading is maximizing the act of reading.)
 - Handwritten text: "읽는다는 행위를 극대화하는 것이다." (Reading is maximizing the act of reading.)

Bottom-Left Quadrant:
 - Handwritten text: "시간이 내어 책을 읽는다." (Time is given to read books.)
 - Handwritten text: "숙제로 책을 읽어도 즐겁게 읽는다." (Even reading books as homework is enjoyable.)
 - Handwritten text: "숙제로 책을 읽어도 즐겁게 읽는다." (Even reading books as homework is enjoyable.)

Bottom-Right Quadrant:
 - Handwritten text: "책을 읽고 자신의 느낌을 정리하고 나간다." (Read books, organize feelings, and go on.)
 - Handwritten text: "책을 내용에 공감하며 읽는다." (Read with empathy for the content.)
 - Handwritten text: "책을 내용에 공감하며 읽는다." (Read with empathy for the content.)

Center:
 - Title: 김홍도, 서당 (Kim Hong-do, Seodang)
 - Title: 김홍도, 서당 (Kim Hong-do, Seodang)

활동 목표	인터뷰 활동을 통해 다양한 독서 활동 경험을 나눌 수 있다.
활동 소개	학생들의 다양한 독서 활동 경험을 인터뷰 활동을 통해 나누는 활동이다. 이를 통해 친구들의 다양한 독서 활동 경험을 듣고 자신의 독서 활동에 도움을 받을 수 있다.
활동 유형	개별 활동, 전체 활동, 모둠 활동
준비물	활동지, 포스트잇, 모둠 활동지, 전지

[개별 활동 & 짝 활동]

- 활동지에 자신의 독서 활동 경험을 작성한다(3~5분).
 - 기억에 남는 자신의 독서 활동 경험
 - 기억에 남는 책 소개
 - 위의 내용이 없다면 앞으로 독서 경험하기 위해 도움 받고 싶은 내용을 작성한다.
- 짝과 가위바위보를 하여 이긴 사람은 포스트잇에 '기자'라고 쓰고 가슴에 붙인다.
- 기자는 자리에서 일어나 인터뷰어를 찾아 앉는다.
 - 인터뷰어는 자신의 자리에 앉아 기사를 기다린다.
 - 기자는 자신의 모듬이 아닌 곳으로 이동한다.
- 짝이 된 기자와 인터뷰어는 1분간 인터뷰를 진행한다.
 - 기자는 인터뷰 내용을 포스트잇에 간단히 정리하며 질문한다.
 - 인터뷰어는 미리 작성한 자신의 독서 활동 경험을 기자에게 자세히 답한다.

활동 방법

- 1분이 지나면 기자와 인터뷰어의 역할을 바꾼다.
- 인터뷰어에서 기자가 된 학생이 다시 자리를 이동하여 인터뷰어를 찾아 앉는다.
 - 기자는 자신의 모듬이 아닌 곳으로 이동한다.
- 새롭게 짝이 된 기자와 인터뷰어는 1분간 인터뷰를 진행하고 인터뷰가 종료되면 자신의 자리로 돌아간다.

[모듬 활동 & 전체 활동]

- 모듬원들은 자신의 내용과 인터뷰한 내용을 돌아가며 말한다.
- 모듬 협의를 거쳐 인터뷰 내용을 정리한다.
- 모듬장은 인터뷰 내용이 적혀 있는 포스트잇을 학습용 전지에 붙여 정리한다.
- 각 모듬의 모듬장들은 전지에 붙은 포스트잇을 항목에 따라 분류하고, 전지에 정리한 내용을 학급 전체가 공유한다.

지도 방안

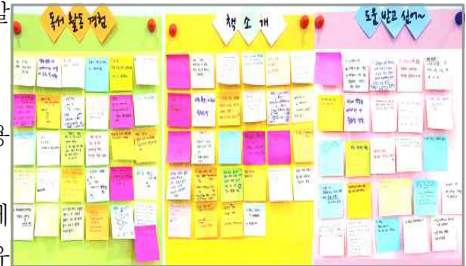
- 교과서 해당 내용을 읽고 활동하면 읽기 경험을 떠올리는 데 도움이 된다.
- 인터뷰 활동을 통해 학생들의 다양한 읽기 경험을 적극적으로 나눌 수 있도록 한다.

인터뷰 내용	내 경험 정리	인터뷰 내용 정리
1. 기억에 남는 나의 독서 활동 경험	<p>아침 독서</p> <ul style="list-style-type: none"> - 우리 학교는 아침 8시30분부터 8시 50분 동안 전교생이 화급 문독 도서를 읽는다. - 책을 읽을 시간이 있는데 이 시간이만큼은 집중해서 책을 읽을 수 있어 좋다. - 또한 독서 실적을 매일 기록하여 선생의 배움을 정리할 수 있어 좋다. - 하지만 내가 읽은 책이 아닌 정해진 책을 읽는 것이 가끔은 불편하다. 	<p>작가 초청 북콘서트</p> <ul style="list-style-type: none"> - 학교에서 주최한 작가 초청 북콘서트에 참여했다. - 책을 읽었을 때와는 또다른 감동을 느낄 수 있었다.
2. 기억에 남는 책	<p>일기예보</p> <ul style="list-style-type: none"> - 전쟁 영웅들이 등장하여 신라 황제 서유를 양면이 흥미 진진했다. - 특히 트로이 전쟁은 영웅들의 전황이 실감나게 따라 재미있었다. 	<p>타나토노트</p> <ul style="list-style-type: none"> - 사후 세계에 관심이 있는 사람들이 모여서 영구 끝에 사후 세계를 직접 여행하는 내용이다. - 과학적인 내용과 신앙이 결합하여 생각하지 못한 내용을 경험할 수 있었다.

△ 인터뷰 활동지 작성 예시



△ 인터뷰 활동 예시



△ 항목별로 정리한 질문 포스트잇 예시

관련 단위	2-02. 민재의 독서 일기	소속	___학년 ___반 ___번
학습 주제	인터뷰 활동으로 다양한 독서 활동 경험을 나눌 수 있다.	이름	

인터뷰 내용	내 경험 정리	인터뷰 내용 정리
1. 기억에 남는 나의 독서 활동 경험 (앞으로 독서 활동을 하기 위해 도움 받고 싶은 내용)		※ 포스트잇을 붙여 간략하게 정리하며 인터뷰합니다.
2. 기억에 남는 책 (관심 있는 독서 분야)		

활동 목표	다양한 표현을 활용하여 독서 프로젝트를 수행하며 자신의 생각을 참신하게 표현할 수 있다.														
활동 소개	다양한 표현(속담, 관용 표현, 격언·명언)을 활용하여 독서 프로젝트를 수행하며 자신의 생각이나 느낌, 경험을 적절하고 참신하게 표현할 수 있다. 또한 독서를 즐긴 인물을 프로젝트의 대상으로 하여 독서의 가치와 중요성을 느낄 수 있다.														
활동 유형	모둠 활동(5~6인 1모듬), 전체 활동														
준비물	프로젝트 활동지, 사인펜, 색연필, 쉐트지, 휴대전화														
활동 방법	<p>① 프로젝트를 안내한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 프로젝트명 : 인물과 함께 하는 북 콘서트 - 문제의 출발점 : 독서 지도사가 되어 청소년을 위한 독서 장려 행사(북 콘서트)를 진행하자! - 프로젝트 개요 <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td>소요 시간</td> <td>5~6차시</td> <td>관련 교과</td> <td>국어, 미술, 사회, 진로, 기술(정보)</td> </tr> <tr> <td>북 콘서트의 주제</td> <td colspan="3">독서를 즐긴 유명 인물을 통해 독서의 가치와 중요성 강조</td> </tr> <tr> <td>북 콘서트 기획 조건</td> <td colspan="3">독서를 즐긴 인물 및 책 소개, 인물을 드러내는 창의적인 광고 포스터 제작 및 발표(관용 표현을 활용하여 인물 표현), 관용 표현 및 해당 인물에 대한 다양한 체험 활동 기획 및 진행</td> </tr> </table> <p>Tip 북 콘서트(book concert)란 작가가 자신이 쓴 책을 주제로 강연을 하고 독자와 질의·응답을 하는 모임을 말한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 미션 안내 : <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">북 콘서트의 주인공을 찾아라</div> ➡ <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">인물 광고 포스터 제작하기</div> ➡ <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">인물과 함께 하는 북 콘서트</div> - 평가 안내 : 교사 관찰 평가, 결과물 평가, 자기 평가, 동료 평가 <p>② [미션 1]을 안내하고 수행한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - [미션 1] : 북 콘서트의 주인공을 찾아라(독서를 즐긴 인물 선정하기)! - 정보 검색을 위한 환경(도서관 이동 수업, 휴대 전화 사용, 컴퓨터실 사용 등)을 조성한다. - 자율적이고 민주적인 학습 분위기 및 협력적 분위기를 유도한다. <p>③ [미션 2]를 안내하고 수행한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - [미션 2] : 인물 광고 포스터 제작하기 - 역할 분담 : 인물의 인생 및 업적 찾기, 인물의 독서 습관 조명하기, 인물을 표현할 광고 문구 작성하기(관용 표현 활용), 인물 그림 그리기 등 - 모듬원의 협의 과정을 통해 각자의 역할을 수행하되, 협력을 통해 미션을 수행하도록 한다. <p>④ [미션 3]을 안내하고 수행한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - [미션 3] : 인물과 함께 하는 북 콘서트 - 광고 포스터 전시 및 포스터 설명, 인물 가상 인터뷰, 관용 표현 및 해당 인물에 대한 다양한 체험 활동 등을 통해 창의적으로 모듬 부스를 운영한다. - 학급별 운영 및 학년 전체 운영도 가능하다. <p>⑤ 자기 평가 및 동료 평가를 실시하며 프로젝트를 정리한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 자기 평가 : 프로젝트 수행을 통해 배운 점이나 느낀 점, 실천할 점을 정리하고 기록한다. - 동료 평가 : 프로젝트 수행 과정에 대한 동료 평가 실시한다. 			소요 시간	5~6차시	관련 교과	국어, 미술, 사회, 진로, 기술(정보)	북 콘서트의 주제	독서를 즐긴 유명 인물을 통해 독서의 가치와 중요성 강조			북 콘서트 기획 조건	독서를 즐긴 인물 및 책 소개, 인물을 드러내는 창의적인 광고 포스터 제작 및 발표(관용 표현을 활용하여 인물 표현), 관용 표현 및 해당 인물에 대한 다양한 체험 활동 기획 및 진행		
	소요 시간	5~6차시	관련 교과	국어, 미술, 사회, 진로, 기술(정보)											
북 콘서트의 주제	독서를 즐긴 유명 인물을 통해 독서의 가치와 중요성 강조														
북 콘서트 기획 조건	독서를 즐긴 인물 및 책 소개, 인물을 드러내는 창의적인 광고 포스터 제작 및 발표(관용 표현을 활용하여 인물 표현), 관용 표현 및 해당 인물에 대한 다양한 체험 활동 기획 및 진행														
지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 프로젝트 수행 과정이 협력적으로 이루어질 수 있도록 지도한다. • 교과 융합으로 프로젝트를 진행하거나, 학년 전체 북 콘서트를 운영하여 다양한 인물을 알고 독서의 중요성을 느낄 수 있도록 하는 것도 좋다. • 평가 계획을 미리 알리고, 동료 평가 시 객관적이고 신뢰성 있는 평가가 될 수 있도록 분위기를 조성한다. 														

관련 단위	2-02. 민재의 독서 일기	모듬명
학습 주제	독서를 즐긴 인물을 선정하고 그 영향을 정리할 수 있다.	모듬원

미션 1

북 콘서트의 주인공을 찾아라!

- ‘인물과 함께 하는 북 콘서트’를 준비하기 위해 북 콘서트의 주인공이 될 인물을 선정합니다. 북 콘서트의 인물은 책을 가까이 한 인물이어야 하며, 관람객들이 알고 있는 친숙한 인물이어야 합니다. 특히 여러분에게 직접적인 영향을 준 인물이면 좋습니다.

	인물 이름	인물의 업적	책과 관련된 일생	선정 이유
후 보 인 물				

	인물 이름	인물의 업적	책과 관련된 일생
모 듬 최 종 선 정			

모듬 활동지

관련 단위	2-02. 민재의 독서 일기	모듬명
학습 주제	적절한 관용 표현을 활용하여 인물 광고 포스터를 제작할 수 있다.	모듬원

미션 2

인물 광고 포스터 제작하기

- 여러분은 북 콘서트 인물 부스를 운영해야 합니다. 부스에는 인물을 광고할 인물 포스터가 있어야 합니다. 그가 어떤 삶을 살았는지, 책은 그의 일생에 어떤 영향을 주었는지 자세히 살펴보고 포스터로 제작합니다. 포스터에는 그의 모습, 책과 함께한 그의 일생을 표현할 적절한 관용 표현(관용구, 속담, 격언·명언 등)이 들어가야 합니다. 인물 포스터를 창의적으로 구상해 보고 이를 바탕으로 쉐트지에 제작해 봅시다.

인물명	
책과 그의 일생	
일생을 드러낼 관용 표현	
담고 싶은 인물의 모습	

관련 단위	2-02. 민재의 독서 일기	모듬명
학습 주제	인물과 함께 하는 북 콘서트 기획할 수 있다.	모듬원

미션 3

인물과 함께 하는 북 콘서트 기획하기

- 이제 북 콘서트를 기획해야 합니다. 이번 북 콘서트는 책과 가까이한 인물을 소개하여 관람객이 독서의 가치와 중요성을 느낄 수 있도록 해야 합니다. 또한 다양한 관용 표현을 알아갈 수 있는 기회도 제공해야 합니다. 인물 인터뷰, 관용 표현 퀴즈, 인물 소개 등의 다양한 체험 활동도 기획해 봅시다. 북 콘서트 참여 경험이 있다면 적극 반영하여 기획하면 좋습니다.

인물명	
인물 소개 자료	※ 지난 시간 제작한 포스터를 활용하여 인물을 소개할 자료를 만듭니다.
관람객을 위한 북 콘서트 체험 활동	예) 인물 가상 인터뷰, 작가와 작품에 대한 퀴즈, 포스터와 사진 짝기(퍼즐 맞추기), 관용 표현 퀴즈 등

개별 활동지

관련 단원	2-02. 민재의 독서 일기	소속	___학년 ___반 ___번
학습 주제	북 콘서트를 참여하며 관람 일지 쓸 수 있다.	이름	

관람 일지 북 콘서트 관람 일지

■ 북 콘서트 준비는 잘 되었나요? 이제 북 콘서트를 관람하며 관람 일지를 작성해 봅시다. 부스별 설명자와 관람자의 역할을 적절히 교체하며 북 콘서트를 진행하고 자신의 일지를 작성합니다.

활동 내용	
1차	<ul style="list-style-type: none"> • () 모듬 • <input type="checkbox"/> 설명 <input type="checkbox"/> 관람 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> • 인물명 : <input style="width: 100px;" type="text"/> • 관용 표현 : <input style="width: 100px;" type="text"/> • 활동(관람) 내용 : </div>
2차	<ul style="list-style-type: none"> • () 모듬 • <input type="checkbox"/> 설명 <input type="checkbox"/> 관람 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> • 인물명 : <input style="width: 100px;" type="text"/> • 관용 표현 : <input style="width: 100px;" type="text"/> • 활동(관람) 내용 : </div>
3차	<ul style="list-style-type: none"> • () 모듬 • <input type="checkbox"/> 설명 <input type="checkbox"/> 관람 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> • 인물명 : <input style="width: 100px;" type="text"/> • 관용 표현 : <input style="width: 100px;" type="text"/> • 활동(관람) 내용 : </div>
4차	<ul style="list-style-type: none"> • () 모듬 • <input type="checkbox"/> 설명 <input type="checkbox"/> 관람 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> • 인물명 : <input style="width: 100px;" type="text"/> • 관용 표현 : <input style="width: 100px;" type="text"/> • 활동(관람) 내용 : </div>

활동 평가지

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

■ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 관용 표현의 종류와 효과를 설명할 수 있는가?			
	2. 자신의 생각이나 느낌, 경험을 다양한 표현을 활용하여 글로 쓸 수 있는가?			
	3. 다양한 읽기 활동을 바탕으로 읽기를 생활화할 수 있는가?			
활동 참여도	활동 ① 관용 표현을 찾고 다양하게 표현하기			
	활동 ② 명화 퍼즐을 맞추며 독서 방법 알기			
	활동 ③ 인터뷰 활동으로 독서 경험 나누기			
	활동 ④ 창의적인 표현으로 북 콘서트 기획하고 참여하기			
느낀 점				

■ 상호 평가하기

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

교사 평가하기

3

소통하는 우리

듣기·말하기 문법

학습 목표

- 핵심 정보가 잘 드러나도록 내용을 구성하여 발표할 수 있다.
- 매체 자료의 효과를 판단하며 들을 수 있다.
- 한글의 창제 원리와 특성을 이해할 수 있다.

(01) 핵심이 드러나는 발표

김수애[부산 신호중학교]

-
- 핵심 정보가 잘 드러나도록 내용을 구성하여 발표하기
 - 매체 자료의 효과 알기

(02) 한글의 창제 원리와 특성

안윤주[대구 대곡중학교]

-
- 한글의 창제 원리와 특성 이해하기
 - 정보화 시대에 주목받는 한글의 우수성 알기

01

3. 소통하는 우리

핵심이 드러나는 발표

- 학습 목표** . 핵심 정보가 잘 드러나도록 내용을 구성하여 발표할 수 있다.
- . 매체 자료의 효과를 판단하며 들을 수 있다.

거꾸로교실 흐름도

배움 준비

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

생각 기초

활동 1 생각 열기로 발표 주제 떠올리기

허니콤보드를 활용하여 우리 주변의 다양한 문제 상황이나 친구들에게 필요한 주제를 찾아 반 전체 학생들을 대상으로 서로 발표하며 공유하도록 한다.

활동 2 생각 내놓기로 발표 내용 마련하기

모둠별 발표 주제에 대하여 모둠원들의 생각이나 의견을 자유롭게 말하고 경청하는 시간을 갖고, 발표할 내용을 풍부하게 마련하고 다양한 내용들을 잘 전달할 수 있게 정리한다.

생각 심화

활동 3 '피쉬본(생선뼈)' 활동으로 발표 개요 짜기

[활동 2]에서 떠올린 다양한 발표 내용들을 일목요연하게 정리하여 예상 청중, 발표 목적, 발표 주제에 맞게 시각화하여 발표 개요를 짤 수 있다. 발표 개요를 짤 때에는 발표 내용을 잘 전달하는 데 효과적인 매체 자료도 함께 선정하도록 한다.

생각 적용

활동 4 역할 분담 글쓰기로 발표 글 작성하기

[활동 3]에서 피쉬본 다이어그램을 활용해서 짠 개요를 바탕으로 모둠원들이 각자 역할을 분담하여 발표할 글을 작성한다. 자신이 맡은 부분을 발표 목적과 발표 주제 등을 고려하여 쓰도록 하고, 모둠원 모두가 글을 다 썼다면 모둠 내에서 서로 돌려 보며 발표 글을 보완하고 수정하여 전체적으로 발표할 내용을 완성하고 공유한다.

활동 5 효율적인 매체를 마련하여 발표 완성하기

다양한 매체에 대해 이해하고, 발표의 핵심 내용이 잘 드러날 수 있는 매체를 만들어 발표에 활용할 수 있다.

활동 6 발표하기 및 평가하기

모둠 내 발표 진행 역할을 정하여 발표를 진행하고, 청중들은 발표 평가지를 작성하며 진지한 태도로 발표를 경청한다.

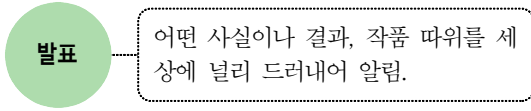
배움 정리

- ▶ **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

예상 청중(반 친구)들의 관심사를 고려하여 구체적인 발표 주제를 정할 수 있도록 하며, 발표 내용을 조사할 때는 정보 활용 윤리를 지켜야한다고 강조한다. 발표의 핵심을 드러내기 적합한 매체 자료를 선정하여 활용할 수 있도록 하고, 발표자는 적절한 준언어·비언어적 표현을 사용하여 효과적으로 전달하도록 한다. 청중들은 발표를 들을 때 매체 자료가 내용을 잘 뒷받침하고 있는지 평가하면서 들도록 한다.

1 효과적인 발표



효과적인 발표란?

- 발표할 내용을 정리하여 핵심 정보만 강조하는 발표
- 사진 등과 같은 매체 자료를 효과적으로 활용한 발표
- 청중과 소통하는 발표

3 발표 단계 ② - 발표 내용 선정하기

- 발표 내용은 다양한 조사 방법(책 읽기, 인터넷 검색, 설문 조사, 유튜브 시청 등)을 활용하여 찾을 수 있으며, 신뢰할 만한 출처의 자료에서 내용을 선정해야 함.
- 주제와 밀접한 관련이 있는 내용을 선정해야 함.



예상 청중, 발표 목적, 주제를 고려하여 발표할 내용을 조사하고, 조사한 내용 중 주제와 관련 있는 내용을 선정함.

2 발표 단계 ① - 발표 계획하기

예상 청중	발표를 듣는 청중의 지식수준, 심리, 요구 등을 고려해야 함.
발표 목적	주로 설명(정보 전달)이나 설득으로 나눌 수 있으며, 이 둘이 뒤섞일 수도 있음.
발표 주제	발표할 만한 가치가 있고, 발표 준비가 가능하며, 분명하고 구체적인 것이어야 함.



발표 주제를 정할 때는 예상 청중의 관심사와 지식수준, 발표 목적을 고려해야 함.

4 발표 단계 ③ - 발표 내용 구성하기

- ‘도입-전개-정리’의 각 단계에 따라 체계적으로 구성
- 매체 자료를 활용하여 구성

도입	발표의 배경 및 주제, 발표 순서 등을 소개
전개	발표 주제와 대상의 특성에 맞는 구체적 내용
정리	발표의 핵심 내용 요약 및 당부

- 정보를 전달하는 매개물로서 음성이나 문자를 보완하는 역할을 함. 매체 자료는 청중의 관심을 끌거나 발표 내용을 이해하는 데 도움이 되어야 함.
- 도표나 그림, 사진 등의 ‘시각 자료’, 소리, 음악 등의 ‘청각 자료’, 동영상, 플래시 등의 ‘시청각 자료’

5 발표 단계 ④ - 발표하기

- 예절을 지켜야 한다.
- 적절한 준언어적·비언어적 표현을 써야 한다.

준언어적 표현	언어 표현에 직접 드러나 의미 작용을 하는 말의 속도, 크기, 발음, 억양, 어조 등을 뜻한다.
비언어적 표현	언어 표현과는 독립적으로 의미 작용을 할 수 있는 시선, 표정, 몸짓, 자세, 복장 등을 뜻한다.

6 발표 듣기

- 발표 내용 및 구성과 자세를 평가하며 들어야 한다.

발표 내용 및 구성 평가	<ul style="list-style-type: none"> • 주제와 주제 관련 핵심 정보가 드러났는가? • 구성 단계에 알맞은 내용을 발표했는가? • 매체 자료가 발표 내용과 상황에 맞는가? • 청중의 흥미를 유발하며, 청중이 발표 내용을 이해하는 데 도움을 주는가?
발표 자세 평가	<ul style="list-style-type: none"> • 준언어·비언어적 표현을 잘 활용했는가? • 청중과 소통하며 발표 예절을 잘 지켰는가?

활동 1 **생각 열기로 발표 주제 떠올리기**

활동 목표	허니컴보드를 활용하여 우리 주변의 문제를 다양한 문제 상황이나 친구들에게 필요한 주제를 찾아 반 전체 아이들 서로 발표하여 공유하도록 한다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모듬)
준비물	허니컴보드, 보드 마커

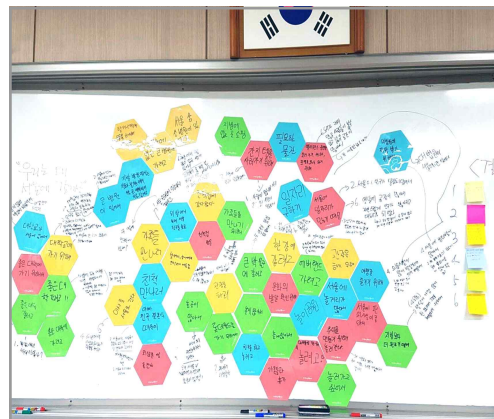
- 본격적으로 수업에 들어가기에 앞서 전체 발표 과정에 대해 안내하여, 발표 주제와 관련하여 흐름을 이해할 수 있도록 한다.
- 허니컴보드는 한 모듬에 8개씩 배부하여 모듬원 1인당 2개씩 쓸 수 있도록 한다.
(허니컴보드가 여유가 있을 경우에는 개수의 제한을 두지 않아도 좋다.)

✓ 허니컴보드

개별 생각을 쓰고 나누고 확장하는 형태로 활용할 수 있는 협동 학습 도구 중의 하나로, 육각형이 마치 벌집 모양 같다고 하여 '허니컴보드'라는 이름으로 불리게 되었다. 육각형 미니 칠판으로 수업 활용 방법이 아주 다양하며 브레인스토밍을 할 때도 유용하다.

활동 방법

- 모듬 안에서 먼저 자유롭게 이야기를 나눈 후, 각자 정리된 생각을 적되, 허니컴보드 1장에 하나의 생각을 적도록 한다.
- 각자 완성한 것을 칠판에 붙이도록 하고, 붙이기 전에 자신이 적은 생각에 대한 간단한 이유를 발표하도록 한다.
- 칠판에 먼저 붙은 것 중에서 자신과 비슷한 것이 있다면 그 옆에 붙일 수 있으며, 물론 이 경우에도 자신의 이유를 발표하도록 한다.
- 발표가 모두 끝난 후 우리 반에서 가장 흥미로운 몇 가지 주제를 정한다.
- 관심 있는 주제에 따라 모듬원들을 모아 모듬을 재구성하도록 한다.
- 이 모듬은 발표 활동이 끝날 때까지 같은 모듬원으로 활동하게 됨을 안내한다.

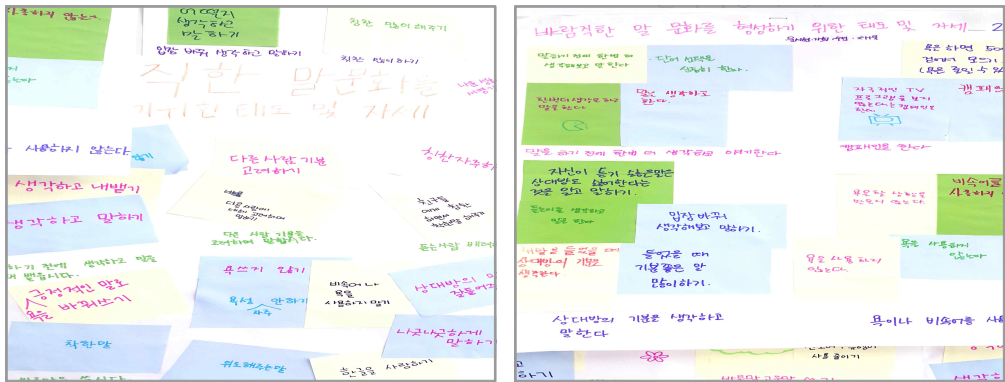


△ 허니컴보드를 이용하여 떠올린 다양한 생각들 정리 예시

지도 방안

- 발표 주제가 추상적인 것이나 막연한 것들로 접근하기 보다는 우리 주변에서 일어난 일이나 경험했던 것 중에서 친구들에게 도움이 되는 주제를 잡도록 유도한다.
- 다양한 주제가 나올 수 있으며, 사소한 주제라 하더라도 발표 학생의 의견을 존중하는 태도와 분위기를 형성할 수 있게 지도한다.

<p>활동 목표</p>	<p>모둠별 발표 주제에 대하여 모둠원들이 가진 생각이나 의견들을 자유롭게 말할 수 있는 기회를 갖고, 발표할 내용을 풍부하게 마련하며 다양한 내용들을 쉽게 정리할 수 있다.</p>
<p>활동 유형</p>	<p>모둠 활동, 전체 활동</p>
<p>준비물</p>	<p>색지 카드(개인 4장, 조별 16장 / 4가지 색상의 포스트잇으로도 활용 가능), 전지, 풀, 사인펜</p>
<p>활동 방법</p>	<p>[모둠 활동]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 생각 꺼내기 <ul style="list-style-type: none"> - 색지 카드를 개인별로 4장씩 나누어 준다. - 발표 주제에 맞는 자신의 생각을 색지 카드에 한 가지씩 적는다. 2. 돌아가며 말하기 <ul style="list-style-type: none"> - 의견을 적은 색지 카드를 한 장씩 전지에 붙이며 자신의 생각을 설명한다. - 모둠장이 사회자가 되고 모둠원들이 돌아가며 이유와 함께 의견을 말하도록 하며, 소수의 의견도 중시하도록 한다. 3. 분류하기 <ul style="list-style-type: none"> - 돌아가며 말하면서 같거나 비슷한 생각을 가지고 있으면 “저도 같은 생각입니다.”하며 내려놓으며 자연스럽게 분류하도록 한다. 4. 정리하기 <ul style="list-style-type: none"> - 분류, 정리된 생각들을 살펴보면서 모둠원들이 상의하여 재배치할 수도 있다. - 전지에 모두 붙인 후에 분류된 생각 묶음들마다 한 개의 문장으로 정리하여 발표의 개략적인 흐름을 잡도록 한다. <p>[전체 활동]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 각 모둠에서 정해진 발표 주제에 따른 내용들을 공유하는 시간을 갖는다. 2. 다른 모둠의 발표를 들으면서 추가하면 좋은 내용들에 대해 자연스럽게 조언할 수 있는 분위기를 만든다.
<p>지도 방안</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 생각 내놓기 활동을 할 때 혼자 생각할 시간은 충분히 주되, 주어진 시간에도 채우지 못한 쪽지는 그냥 빈 채로 내려놓도록 하고, 활동 도중에도 새롭게 떠오르는 생각이 있으면 그 생각을 채울 수 있도록 한다.

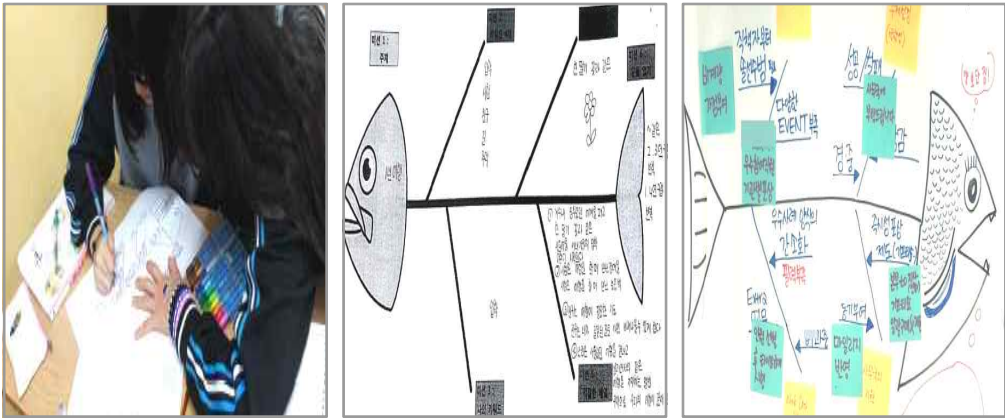


△ 생각 내놓기 활동 자료 결과 예시

활동 3 '피쉬본(생선뼈)' 활동으로 발표 개요 짜기

활동 목표	활동 2 에서 떠올린 다양한 발표 내용들을 일목요연하게 정리하여 예상 청중, 발표 목적, 발표 주체에 맞도록 시각화하여 발표 개요를 짤 수 있다. 발표 내용을 효과적으로 전달할 수 있도록 하는 매체 자료도 함께 선정하여 작성하도록 한다.
활동 유형	모둠 활동
준비물	모둠 활동지, 사인펜, 포스트 잇

활동 방법	<ol style="list-style-type: none"> 1 피쉬본 활동지를 모둠별로 1장씩 나누어 준다. 일반적인 개요표 대신 이 활동지를 활용하면 모둠원들이 모두 참여하여 개요를 작성할 수 있다.
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>✓ 피쉬본 다이어그램(Fishbone Diagram)이란?</p> <p>물고기의 모습을 크게 머리, 몸통, 꼬리 부분으로 나누고 다시 몸통 부분은 물고기의 큰 뼈, 작은 뼈 부분로 가지 모양처럼 구분하여 글 전체 내용을 한 눈에 파악할 수 있도록 시각화하여 정리할 수 있는 방식이다.</p> </div> <ol style="list-style-type: none"> 2 발표 내용 전체에 대해 한눈에 알아볼 수 있도록 일목요연하게 시각화시킬 수 있도록 한다. 활동 과정에서 내용 요소별로 분석해 볼 수 있어 해결 방안이나 추가 아이디어도 작성할 수도 있음을 안내한다. 3 개요 작성 과정에서 모듬의 발표 내용을 좀 더 효율적으로 전달할 수 있는 매체를 선정하도록 한다. 4 개요를 완성한 후 모듬원들끼리 의논하여 발표 내용을 마련하기 위한 역할을 분담하도록 한다. 큰 뼈대(줄기)를 하나씩 선택하여 각자 말을 발표 내용을 준비하도록 한다. 5 완성된 피쉬본 활동지는 교실에 게시하여 다른 반 학생들도 다양한 발표 내용에 대한 관심을 가질 수 있도록 한다.

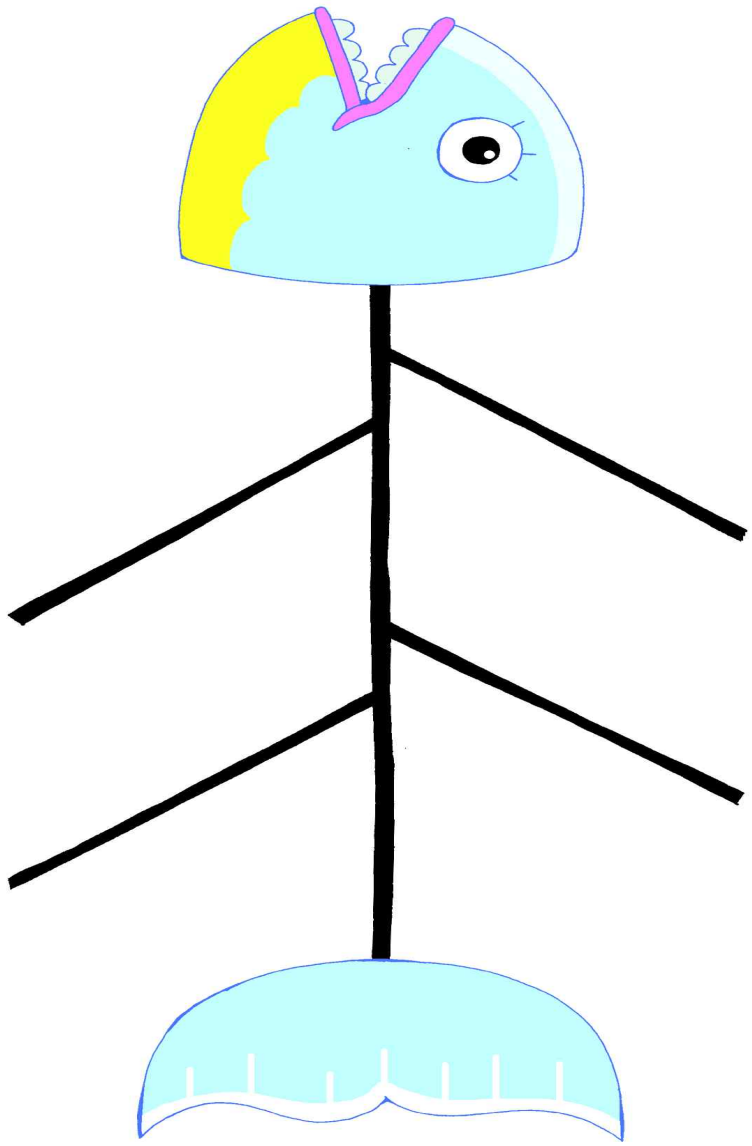


△ 피쉬본 활동으로 발표 내용 개요 짜기 활동 예시



지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 피쉬본의 형태는 아주 다양하기 때문에 모듬별로 백지에 피쉬본을 직접 그려서 활용할 수도 있으나, 이 경우 내용 정리보다는 그림을 그리는 데 시간을 더 소요할 수도 있으므로 활동지로 제공하는 것이 좋다. • 피쉬본의 뼈는 활동지에 제시된 그대로 정리할 것이 아니라 내용에 따라 더 세분하여 나눌 수 있다고 알려 준다. • 포스트잇이나 색깔 사인펜을 사용하여 중요한 내용 등은 시각적으로 더욱 강조할 수도 있다.
-------	--

모둠 활동지

관련 단원	3-01. 핵심이 드러나는 발표	모둠명
학습 주제	모둠에서 발표할 내용의 개요를 작성하며, 발표에 필요한 매체를 선정할 수 있다.	모둠원

예상 청중		발표 목적	
발표 주제			
			
예상 매체 자료			

3단원

<p>활동 목표</p>	<p>활동 3 에서 작성한 피쉬본 개요를 바탕으로 역할을 분담하여 자신이 맡은 부분의 글을 예상 청중, 발표 목적, 발표 주제를 고려하여 발표 내용을 작성하고, 모둠에서 서로 돌려 보며 더 보완하여 전체 발표 내용을 완성하고 모둠별로 공유한다.</p>
<p>활동 유형</p>	<p>개별 활동, 모둠 활동(4인 1모둠)</p>
<p>준비물</p>	<p>개별 활동지, 전지, 태블릿 PC(자료 조사용)</p>
<p>활동 방법</p>	<ol style="list-style-type: none"> ① 쓰기 활동지를 개인별로 한 장씩 나누어 주고, 모둠에서 더 필요할 경우 추가로 제공한다(모둠별 4장~6장 정도가 적당하다). ② 모둠에서 나눈 부분이 ‘[처음]-[중간 1]-[중간 2]-[중간 3]-[끝]’ 등 다양한 경우가 있을 수 있으며, 이에 따라 쓰기 활동지도 적절하게 더 배부하도록 한다. ③ 피쉬본 개요에서 모둠원들이 나눈 부분(예 [처음]-[중간 1]-[중간 2]-[끝])을 선택하여 개인별로 글을 작성해 보도록 한다. 모둠원에 따라 글쓰기 능력이 뛰어난 학생들이 두 개 부분을 선택할 수도 있지만 반드시 모든 모둠원이 한 부분을 선택하여 작성하도록 한다. ④ 발표 글을 작성하는데 필요한 자료들을 사전 조사를 해 올 수도 있지만, 자료 조사가 되지 않았을 경우 도서관에서 수업을 진행할 수도 있으며 태블릿 PC를 제공할 수도 있다. 이렇게 자료 조사를 한 경우에는 그 출처를 반드시 밝히도록 안내한다. ⑤ 모둠에서 자신이 맡은 부분의 1차 초고 쓰기를 완성한다. ⑥ 완성된 글은 모둠 내에서 서로 돌려 보면서 부족한 부분들을 보충하도록 하여 모둠의 발표 글을 마무리한다. 보완할 경우도 자신의 이름을 밝혀 활동에 책임감을 갖도록 한다. ⑦ 모둠원이 모두 참여하여 모둠의 발표 글을 서로 보완하고 수정하면서 자신이 쓴 내용뿐만 아니라 전체 내용을 읽고 이해함으로써 발표 글을 공유하도록 한다. ⑧ 수정·보완하여 완성된 글은 전지에 붙이도록 한다. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p style="text-align: center;">△ 역할 분담 글쓰기를 통한 발표 글 작성하기 활동 예시</p>
<p>지도 방안</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 모둠 안에서 글쓰기를 어려워하는 친구가 있다면 이들이 먼저 자신이 쓸 부분을 선택할 수 있도록 배려하는 분위기를 만들어 한 명도 빠짐없이 발표문 작성에 참여할 수 있도록 한다. • 역할 분담 글쓰기는 협력적인 글쓰기의 일환으로 글쓰기에 대한 부담을 덜어 줄 수 있으며, 모둠에서 발표할 글을 모둠원 모두가 책임감 있게 완성하는 작업을 통해 발표 내용을 공유할 수 있도록 한다.

개별 활동지

관련 단위	3-01. 핵심이 드러나는 발표		말은 부분 ()
모듬		모듬원	
★ 개요 :			
★ 1차 쓰기(초고) :			
★ 조정 및 보완할 내용			
모듬원 () 의견			
모듬원 () 의견			
모듬원 () 의견			

3단원

활동 5 효율적인 매체를 마련하여 발표 완성하기

활동 목표	다양한 매체에 대해 이해하고, 발표의 핵심 내용이 잘 드러날 수 있는 매체를 만들어 발표에 활용할 수 있다.
활동 유형	모둠 활동
준비물	모둠별 매체 자료 준비물
활동 방법	<p>[모둠 활동]</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 매체의 종류 및 글의 내용에 따른 효과적인 매체에 대한 예시를 보여 준다. ② 설문 조사의 경우 설문 문항에 대한 분석 및 설문지 회수 등에 대한 사전 계획을 들어 보고, 피드백을 충분히 제공해 주도록 한다. ③ 교사는 지속적으로 모둠을 순회하면서 모둠별 매체 제작에 대한 내용 피드백을 제공하며, 모둠원들의 활동을 격려한다. ④ 매체 제작을 먼저 완성했거나 혹은 매체 제작에 참여하지 않는 모둠원들은 모둠 발표 글을 효율적으로 전달할 수 있는 발표 프리젠테이션 자료를 준비할 수도 있다. ⑤ 발표 준비를 모두 완성한다. <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="402 868 894 1244"> <p>△ 매체 자료 예시_설문지 자료</p> </div> <div data-bbox="911 868 1403 1244"> <p>△ 매체 자료 예시_통계 자료</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div data-bbox="402 1287 894 1664"> <p>△ 매체 자료 예시_인터뷰 동영상 제작 자료</p> </div> <div data-bbox="911 1287 1403 1664"> <p>△ 매체 자료 예시_도표 자료</p> </div> </div>
지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 학급 안에서 다양한 매체 자료가 제시될 수 있도록 유도하며, 완성도 있는 매체 자료를 마련할 수 있는 충분한 시간과 피드백을 제공하도록 한다.

활동 6 발표하기 및 평가하기

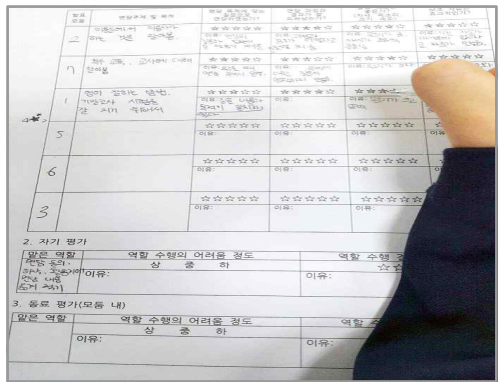
활동 목표	모둠 내 발표 진행 역할을 정하여 발표를 진행하고, 청중들은 발표 평가를 작성하며 진지한 태도로 발표를 경청한다.
활동 유형	개별 활동, 모둠 활동, 전체 활동
준비물	모둠별 발표 결과물, 프리젠테이션 자료, 개별 평가지

- 1 모둠별 발표 준비 시간을 주고, 원하는 모둠부터 발표를 시작하도록 한다.
- 2 발표를 진행할 경우 모둠원 1명이 진행하기 보다는 발표 진행 역할도 정하는 것이 좋다. 이렇게 하여 1인 발표의 부담을 줄여 주는 것은 물론 발표의 기회 및 발표의 경험을 모둠원 모두가 해 볼 수 있도록 해야 한다.
- 3 청중들에게는 개별 평가지를 나누어 주고 평가지에 대해 안내한다. 발표가 진행되는 동안 발표 평가 활동지를 진지하게 작성하도록 한다.
- 4 평가 마지막에는 발표하기 전 과정에 대한 자기 평가 및 모둠 내 동료 평가도 실시한다.
- 5 발표하기 전체 활동에 대한 소감도 함께 나눈다.

활동 방법



△ 모둠별 발표 진행 모습



△ 발표 상호 평가 예시

- 지도 방안
- 다른 모듬의 발표 내용을 경청하며 들을 수 있도록 지도하며, 발표 평가가 객관적으로 이루어질 수 있도록 개별 평가에 대한 평가를 교사가 하게 됨을 사전에 알리고 평가를 시작하면 진지한 분위기를 유지할 수 있다.

발표 평가 활동지

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

1. 발표 상호 평가 (단, 자신이 속한 모둠은 평가하지 않습니다.)

발표 모둠	발표 주제	발표 주제는 분명한가?	주제와 관련된 핵심 정보가 잘 드러났는가?	[도입]-[전개]-[정리] 단계에 알맞은 내용을 발표하였는가?	발표에 활용한 매체 자료가 핵심 정보를 잘 드러냈는가?
		☆☆☆☆☆ 이유 :	☆☆☆☆☆ 이유 :	☆☆☆☆☆ 이유 :	☆☆☆☆☆ 이유 :
		☆☆☆☆☆ 이유 :	☆☆☆☆☆ 이유 :	☆☆☆☆☆ 이유 :	☆☆☆☆☆ 이유 :
		☆☆☆☆☆ 이유 :	☆☆☆☆☆ 이유 :	☆☆☆☆☆ 이유 :	☆☆☆☆☆ 이유 :
		☆☆☆☆☆ 이유 :	☆☆☆☆☆ 이유 :	☆☆☆☆☆ 이유 :	☆☆☆☆☆ 이유 :
		☆☆☆☆☆ 이유 :	☆☆☆☆☆ 이유 :	☆☆☆☆☆ 이유 :	☆☆☆☆☆ 이유 :

2. 자기 평가

맡은 역할	역할 수행의 어려움 정도	역할 수행 결과에 대한 평가
	상 중 하	☆☆☆☆☆
	이유 :	이유 :

3. 동료 평가(모둠 내)

맡은 역할	역할 수행의 어려움 정도	역할 수행 결과에 대한 평가
	상 중 하	☆☆☆☆☆
	이유 :	이유 :

활동 평가지

____ 학년 ____ 반 ____ 번 이름 _____

■ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 발표 준비 및 그 과정에 대해 이해하였는가?			
	2. 다양한 매체의 종류와 그 특징을 알고 있는가?			
활동 참여도	활동 ① 생각 열기로 발표 주제 떠올리기			
	활동 ② 생각 내용기로 발표 내용 마련하기			
	활동 ③ ‘피쉬본(생선뼈)’ 활동으로 발표 개요 짜기			
	활동 ④ 역할 분담 글쓰기로 발표 글 작성하기			
	활동 ⑤ 효율적인 매체를 마련하여 발표 완성하기			
	활동 ⑥ 발표하기 및 평가하기			
느낀 점				

■ 상호 평가하기

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

교사 평가하기

02

3. 소통하는 우리

한글의 창제 원리와 특성

- 학습 목표**
- 한글의 자음과 모음을 만든 원리를 이해할 수 있다.
 - 한글의 특성과 우수성을 알 수 있다.

거꾸로교실 흐름도

배움 준비

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

생각 기초

활동1 세종 대왕과 누리 소통망 서비스(SNS)로 대화하기

평소 자신의 한글 사용 실태를 돌아보고, 한글에 대한 관심을 불러일으키기 위한 활동이다. 가상으로 세종 대왕이 누리 소통망 서비스(SNS) 상으로 친구 추가를 요청한 상황을 설정하여 대화를 완성하며 일상생활에서 한글을 잘못 사용했던 자신을 돌아보고 바르게 사용해야 함을 스스로 깨닫도록 한다.

생각 심화

활동2 다이어트 게임으로 한글의 창제 원리 익히기

한글의 자음자와 모음자를 만든 원리에 대한 설명을 일방향적인 강의식으로 전달하는 것이 아니라 게임을 통해, 그리고 서로 설명하기를 통해 자연스럽게 익히는 방식이다.

활동3 카드 게임으로 한글 창제 원리 이해하기

세 가지 카드 게임을 통해 한글의 자음자와 모음자를 만든 원리를 익히는 활동이다. 3번의 카드 게임을 진행하면서 한글의 창제 원리를 자연스럽게 이해하게 되고, 조금씩 심화되는 단계로 나아가며 창제 원리에 대해 더 깊이 있게 이해할 수 있다.

-1단계 : 원 카드 게임(손에 있는 카드를 가장 먼저 다 내려놓는 사람이 이기는 게임)

-2단계 : SAVE 카드 게임(잘린 카드의 개념을 설명할 수 있을 때, 카드를 많이 획득하는 게임)

-3단계 : 할리갈리 게임(두 개 이상의 카드를 연결하여 말할 수 있을 때, 먼저 종을 친 사람이 카드를 획득하는 게임)

생각 적용

활동4 우리말에는 없는 새로운 자음자 만들기

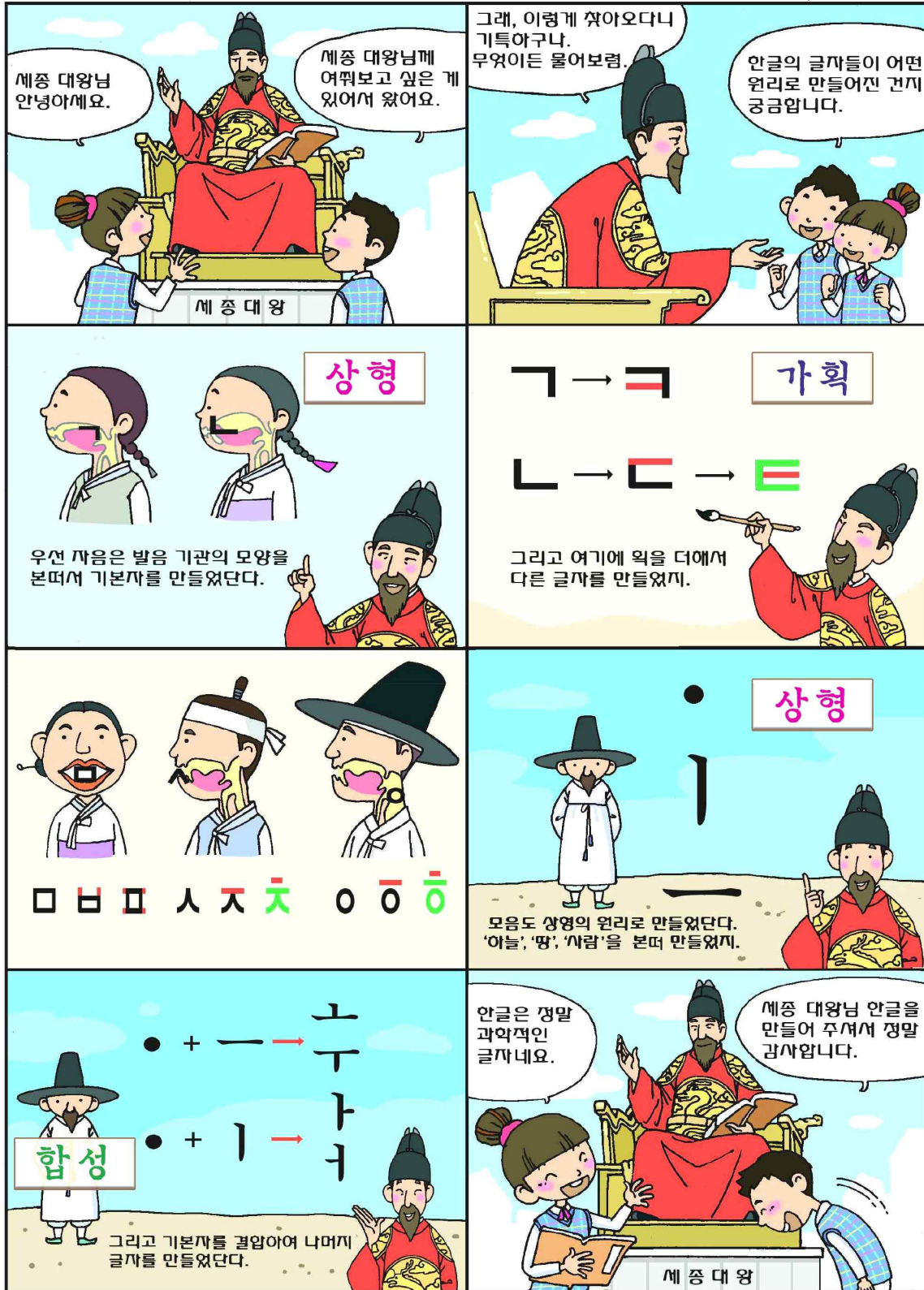
우리말에 없는 영어 알파벳(㉠ f, v, th 등)의 자음자를 한글의 창제 원리에 맞게 새롭게 만들어 보는 활동이다. 한글의 창제 원리를 알아야만 새로운 자음자를 제대로 만들 수 있기 때문에 이 활동을 하면서 한글의 우수성과 과학성을 저절로 느끼게 된다.

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 한글의 창제 원리를 자기 주도적으로 이해하고, 이해한 지식을 바탕으로 우리말에 없는 자음자를 한글 창제 원리에 맞게 만들어 봄으로써, 한글의 우수성과 과학성을 체험을 통해 느끼도록 한다.



활동 1 세종 대왕과 누리 소통망 서비스(SNS)로 대화하기

활동 목표	평소 한글을 바르게 사용하였는지 스스로 돌아보고, 한글에 대한 관심을 불러일으킬 수 있다.
활동 소개	한글을 창제한 세종 대왕께서 SNS 상으로 친구 추가를 요청한 상황을 가정하여 평소 자신이 한글을 어떻게 사용하여 왔는지 돌아볼 수 있는 활동이다. 다양한 질문과 답변을 통해 한글의 창제한 배경과 목적을 자연스럽게 익힐 수 있고, 평소 자신의 언어생활을 돌아볼 수도 있다.
활동 유형	개인 활동, 모둠 활동(4인 1모둠)
준비물	활동지

[개별 활동]

- 어느 날 한글을 창제한 세종 대왕께서 SNS 상으로 친구 추가를 요청했다고 가정해 본다. 만약 세종 대왕께서 요즘 청소년들이 정체를 줄임말이나 신조어, 외래어를 너무 많이 사용하고, 정작 우리글인 한글은 제대로 알지도 못하고 잘못 사용하고 있다고 지적하신다면, 나는 이에 대해 어떤 답변을 할 수 있을까? 상상력을 동원하여 말풍선에 하고 싶은 말을 써 보도록 한다.
- 짝끼리 각자 역할을 맡아서 대화를 적어도 좋고, 한 사람이 두 사람의 대화를 완성해도 좋다.
- 모둠원끼리 자신이 쓴 내용을 공유한다.

[모둠 활동]

- 모둠별로 가장 인상 깊은 내용을 쓴 모둠원을 뽑아, 반 전체가 공유한다.
- 학생들이 처음에는 장난처럼 활동에 임하더라도 평소 관심을 갖지 않았던 한글에 대해 생각해 보는 것만으로 의미가 있는 활동이다. 또한 다른 친구들이 작성한 내용을 읽어 보며 자신은 미처 생각하지도 못했던 부분을 깨닫기도 하므로 인내심을 가지고 자유로운 분위기를 형성하도록 한다.

활동 방법

△ 세종 대왕과 SNS 대화하기 활동 예시

지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> 말풍선을 채우면서 평소 자신은 한글을 어떻게 사용해 왔는지, 한글에 대해 어느 정도 알고 있는지 등을 생각해 보도록 하는 활동이므로 자유롭게 쓸 수 있는 분위기를 조성한다. 모둠이나 반 전체에서 선정한 가장 인상 깊은 내용의 발표를 듣고 자신은 생각하지 못했던 내용이 있으면 공유한다.
-------	--

개별 활동지

The worksheet is divided into several sections:

- Chat Window:** A large, empty rectangular area on the left side, intended for a conversation. It has a search icon and a menu icon at the top right, and a plus sign and input field at the bottom left.
- Avatars:** A vertical column of five identical avatars on the right side, each with a speech bubble next to it.
- Speech Bubbles:** A vertical column of five yellow speech bubbles on the right side, each with the Korean character '나' (I) next to it.
- Emoji Grid:** A grid of 30 emojis at the bottom, arranged in 5 rows and 6 columns. A grey box on the left of the grid is labeled '그림말 (이모티콘)'. The emojis include various expressions like smiling, crying, angry, and surprised.

활동 2 다이어트 게임으로 한글 창제 원리 익히기

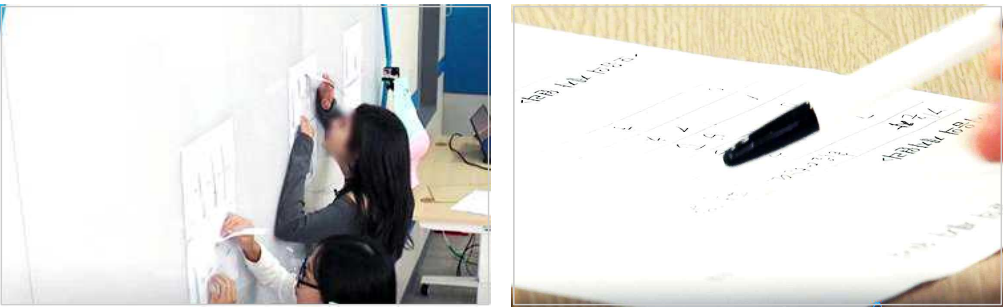
활동 목표	다이어트 게임을 통해 한글의 자음자와 모음자를 만든 원리를 익히기 위한 기초 활동이다.
활동 소개	한글을 만든 원리를 일반적인 강의식 수업으로 전달하는 것이 아니라 학생들에게 익숙한 카드 게임의 형식을 빌려 서로 설명하기 활동을 하며 자연스럽게 한글을 만든 원리를 익힐 수 있다.
활동 유형	모둠 활동
준비물	모둠 활동지(다이어트 게임용), 개별 활동지

[게임 준비]
 - 개념별 가림판을 준비하여 교실의 칠판 및 벽면에 한글의 자음자를 만든 원리와 모음자를 만든 원리 붙인다.

<자음자를 만든 원리>				<모음자를 만든 원리>				<가림판>				
상형(象形)	가획(加劃)	방서(傍書)	예외	만든 원리	상형(象形)	조합자	활성(合成)	제음자	1번	2번	3번	4번
ㄱ	ㅋ	ㄲ		하늘	ㅡ	ㄱ, ㅋ	ㅏ, ㅑ					
ㄴ	ㄷ, ㅌ	ㄸ	ㄹ	땅	ㅣ	ㄴ, ㄷ	ㅓ, ㅕ					
ㄷ	ㅌ, ㅍ	ㅍ		사람		ㄴ, ㄷ	ㅗ, ㅛ					
ㄹ	ㅂ, ㅃ	ㅃ										
ㅂ	ㅃ, ㅍ	ㅃ, ㅍ										
ㅅ	ㅆ, ㅈ	ㅆ, ㅈ										
ㅇ	ㅎ											

- [모둠 활동]**
- ① 모둠별로 1번 학생이 '기본자'를 외우고 돌아가 2번 학생에게 불러 주면 2번 학생은 이를 받아 적는다.
 - ② 다음으로 2번 학생이 나와서 두 번째 '가획(획을 더한다)' 부분을 외우고 돌아가 3번 학생에게 불러 주면 3번 학생이 이를 받아 적는다. 이때, 제일 윗줄의 항목도 빈칸으로 제시됨을 미리 알려 준다.
 - ③ 이와 같은 방법으로 3번 학생은 4번 학생에게, 4번 학생은 1번 학생에게 동일한 활동을 수행하여 자음자를 만든 원리와 모음자를 만든 원리를 모두 맞히면 미션이 완료된다.
 - ④ 모듬의 미션을 완료한 뒤에는 개인별로 자기가 외운 개념과 받아 적은 개념을 함께 정리한다. 모든 모듬원이 정리가 끝나면 정답을 확인한다.

활동 방법


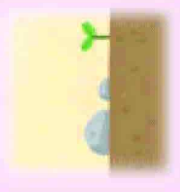



△ 한글의 제자 원리와 관련된 다이어트 게임 예시

- ⑤ 정답을 모두 확인한 후 모듬원끼리 정리한 내용을 바탕으로 한글의 창제 원리에 대해 자신이 이해한 것을 서로 이야기한다. 이해가 되지 않는 부분은 메모해 두었다가 질문하도록 한다.
- ⑥ 모듬원들과 이야기가 모두 끝나고 나면 개별 활동지에 스스로 정리한다. 이때, 서로 이야기 나누는 것을 떠올리며 조용히 정리하도록 한다.

지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 다이어트 게임을 할 때, 자신이 차례가 아닌 경우이라도 다른 모듬원의 활동을 눈으로 보면서 조용히 정리할 수 있도록 지도한다. • 모듬 활동이 모두 종료되었을 때, 서로 설명하기를 한 후 개인 활동지에 차분하게 정리하도록 지도한다.
-------	--

상형(象形)	가획(加劃)	병서(竝書)	예외
ㄱ 자음 기본자	ㄱ	ㄱ	
ㄴ	ㄴ, ㄷ	ㄴ	ㄴ
ㄹ	ㄹ, ㅍ	ㄹ	
ㅅ	ㅅ, ㅈ	ㅅ, ㅈ	
ㅇ	ㅇ		

만든 원리	상형(象形)	합성(合成)	
		초출자	재출자
 하늘	모음 기본자 ,	모음 기본자 'ㄴ, ㅣ'에 'ㅇ' 한 번 합성함. 'ㄴ, ㄷ, ㅌ, ㄷ'에 'ㅇ' 한 번 더 합성함.	
 땅	—		ㄴ, ㄷ ㅂ, ㅍ
 사람	丿		ㅌ, ㅋ ㅍ, ㅋ

1번

2번

3번

4번

관련 단위	3-02. 한글의 창제 원리와 특성	소속	____학년 ____반 ____번
학습 주제	한글의 자음자, 모음자를 만든 원리를 알 수 있다.	모둠	

한글을 만든 원리를 알아보자!

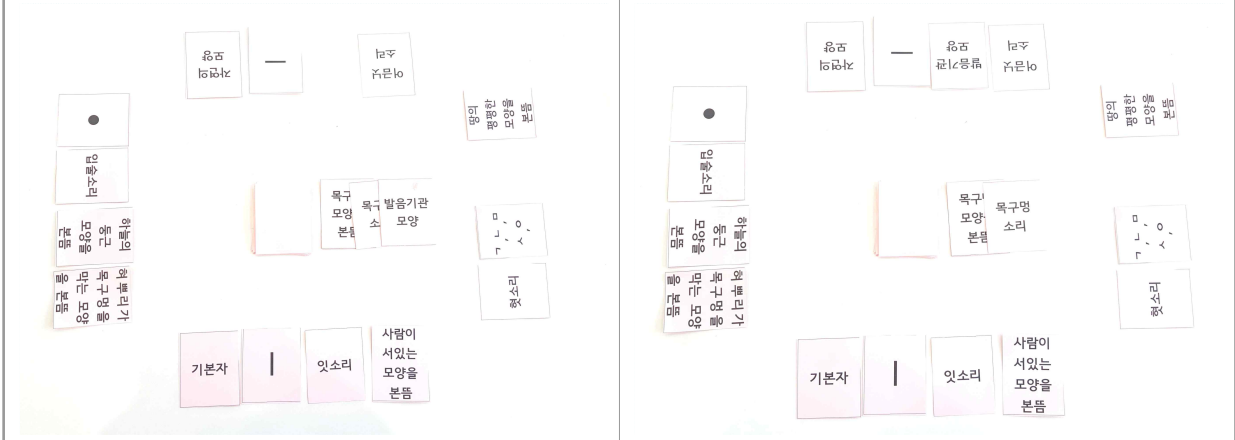
<자음자를 만든 원리>

<모음자를 만든 원리>

활동 목표	세 가지 종류의 카드 게임을 다양한 규칙을 따라 수행하며 한글의 자음자와 모음자를 만든 원리에 대해 확실하게 이해할 수 있다.
활동 소개	카드 게임을 통해 한글의 자음자와 모음자를 만든 원리를 재미있게 반복하며 배우고, 레벨별 게임을 통해 더욱 심화된 배움이 일어나도록 한다.
준비물	모듬별 한글 창제 원리 카드 세트(40장, 출력해서 오려서 사용)
활동 방법	<p>[모듬 활동]</p> <p>✓ 1단계-원 카드 게임 : 손에 있는 카드를 가장 먼저 다 내려놓는 사람이 이기는 게임</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 패돌이(카드를 돌리는 사람)를 가위바위보로 정한다. ② 패돌이는 한 사람이 4장~5장씩 갖도록 카드를 돌리고, 나머지 카드는 가운데에 뒤집어 쌓아 둔다. ③ 뒤집은 카드 중 한 장만 위로 향하게 두고, 각자가 갖고 있는 카드 중에 그 카드와 내용을 연결하여 말할 수 있는 경우에만 카드를 한 장을 낼 수 있다. ④ 만약 차례가 돌아왔을 때 연결할 수 있는 카드가 없다면 바닥의 카드를 한 장 가져와야 한다. 단, '국어 사랑' 카드는 조커 역할을 하므로, 연결할 수 없을 때 마음대로 낼 수 있다. ⑤ 내용을 잘못 말한 경우에도 깔린 카드 중 한 장을 가져와야 한다. ⑥ 손에 들고 있는 카드를 가장 먼저 다 내려놓는 사람이 게임의 승자가 된다. <p>✓ 2단계-SAVE 카드 게임 : 깔린 카드의 개념을 설명할 수 있을 때, 카드를 많이 획득하는 게임</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 한글 창제 원리에 관한 개념이 적혀 있는 카드를 책상 중앙에 둔다. ② 순서를 정하고 돌아가면서 차례로 카드의 개념을 설명할 수 있으면 그 카드를 획득하게 되고, 틀리면 다 같이 정답을 확인하고 맨 밑으로 카드를 넣는다. ③ 반복해서 카드를 다 나눠가질 때까지 하면 게임이 종료되고, 카드를 가장 많이 획득한 사람이 승리하는 게임이다. <p>✓ 3단계-할리갈리 게임 : 두 개 이상의 카드를 연결하여 설명할 수 있을 때, 먼저 종을 친 사람이 카드를 획득하는 게임</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 한글 창제 원리의 개념이 적혀 있는 카드를 모듬원끼리 똑같이 나누어 가진다. ② 카드를 순서대로 한 장씩 내다가 두 개 이상 내용상 연결할 수 있는 카드가 나오면 종을 치고 바닥에 있는 카드를 모두 가져간다. - 가장 먼저 카드가 없어진 사람이 나오면 게임은 종료되고, 그때를 기준으로 1, 2등을 가려 점수를 다르게 준다. - 종을 가장 먼저 친 사람이 이야기할 수 있는 권리를 가지게 되고, 반드시 내용을 연결하여 설명할 수 있을 때만 카드를 획득하게 된다. - 만약, 잘못 말한 경우는 다른 모듬원들에게 자신의 카드를 한 장씩 주어야 한다. ③ 레벨별 게임으로 변환 - 1등한 친구끼리, 2등한 친구끼리, 3등한 친구끼리, 4등한 친구끼리 모듬을 다시 구성한다. 이때, 교사는 4등 모듬에 집중하여 도움을 준다. ④ 레벨별 게임을 진행했을 때, 훨씬 더 집중하고 열심히 하는 모습을 볼 수 있다.
지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 카드 게임 방법을 디딤 영상으로 제작하여 사전에 제공하여 불필요한 시간을 줄인다. • 레벨별 게임을 할 때, 4등 모듬에 교사가 집중적으로 도움을 주는 것이 좋지만, 다른 모듬들에게도 관심을 갖고 격려하며 학생들이 적극적으로 참여할 수 있도록 격려한다.

게임 장면

1단계 게임(원 카드)



처음에 '목구멍의 모양을 본뜬 소리'라는 카드가 깔려 있어서 '목구멍소리'의 카드를 내었다.

그 다음에 '목구멍소리'가 발음 기관의 모양을 본 뜬 것이므로 '발음 기관의 모양'이라는 카드를 내었다.

→ 이런 식으로 맨 위에 깔린 카드의 내용과 연결하여 말할 수 있으면 카드를 내고, 그렇지 못하면 깔린 카드 중 한 장을 가져와야 한다.

2단계 게임(SAVE 카드 게임)



- ① 깔린 카드 중 하나를 뒤집었을 때, 그 개념을 설명할 수 있으면 그 카드를 획득하게 된다.
- ② 개념을 설명하지 못할 경우 그 카드를 맨 뒤에 둔다. 게임에 참여한 사람이 모든 카드를 다 가져갈 때까지 반복한다.
- ③ 모르는 개념이 나왔을 때, 모둠원 모두가 알고 지나가는 것이 더 효과적이다.

3단계 게임(할리갈리 게임)



- ① 4명이 차례대로 카드를 낸다. 그러다가 두 개 이상 내용을 연결하여 말할 수 있는 카드가 나오면 종을 친다.
- ② 가장 먼저 종을 친 사람이 깔린 카드 모두를 획득하게 된다.
- ③ 카드는 가장 위의 카드만 해당된다.

■ 게임용 카드 ① (오려서 사용하세요!)



어금닛 소리	혀뿌리가 목구멍을 막는 모양을 본땀
혓소리	혀끝이 윗잇몸에 닿는 모양을 본땀
입술소리	입술(입) 모양을 본땀
잇소리	목구멍 모양을 본땀
목구멍 소리	이 모양을 본땀

■ 게임용 카드 ② (오려서 사용하세요!)



기본자	ㄱ, ㄴ, ㄹ, ㅁ, ㅂ, ㅅ, ㅇ	발음 기관 모양	,	}
—	하늘의 둥근 모양을 본뜬	사람이 서있는 모양을 본뜬	땅의 평평한 모양을 본뜬	자연의 모양

■ 게임용 카드 ③ (오려서 사용하세요!)



상형의 원리	모음 기본자	一, 丿	합성	모음 기본자를 결합하여 만든 원리
ㄱ	‘ㄱ’에 획을 더하여 만든 것	모아쓰기	자음자와 모음을 결합하여 하나의 음절로 모아쓰는 방식	하늘

■ 게임용 카드 ④ (오려서 사용하세요!)



ㄱ	ㄴ	ㄷ	ㄹ	ㅇ	글자를 나란히 붙여 쓰는 일
					풀어쓰기
					사람
					땅
					ㄱ

활동 목표	한글의 창제 원리를 이해하고 이를 활용하여 우리말에 없는 자음자를 만들 수 있다.
활동 소개	우리말에는 없는 영어의 알파벳 자음자를 만들어 보는 활동이다. 그냥 아무렇게 만드는 것이 아니라 한글의 창제 원리에 맞게 만들어야 하므로 활동을 하면서 한글의 자음자를 만드는 원리에 대해 확실하게 알 수 있고, 또한 우리의 한글이 얼마나 과학적이고 창의적이고 우수한 글자인지도 알게 된다.
활동 유형	모둠 활동
준비물	활동지, 태블릿 PC(국회방송 시청용)

[도움 영상] **Tip** 수업 시간에 동영상 시청이 어려울 경우, 숙제로 제시하여 미리 영상을 보고 오도록 한다.

국회방송 “백성을 가르치는 바른 소리, 한글이 세계인과 만난다-21세기 문화코드, 한글”

※ 동영상 주소 : http://www.natv.go.kr/renew09/brd/com/pop_vod.jsp?programId=181&inFold=3

백성을 가르치는 바른 소리, 한글이 세계인과 만난다!

회귀 생물의 멸종보다 빠른 속도로 사라지고 있는 언어들, 언어의 죽음. 현재 지구상에 존재하는 언어는 약 5,000~6,700여 개. 그러나 유네스코에서는 21세기가 가기 전에 그 가운데 90% 이상이 사라질 것이라고 경고하고 있다.

세계 무문자, 난문자 민족을 위한 중간 언어로 한글을 제안하는 김석연 교수와 함께 네팔 오지의 소수 민족, 채팡인이 한글을 읽고 쓰는 현장을 취재하며 언어의 사멸을 막을 대안으로 한글의 가능성을 살펴본다.

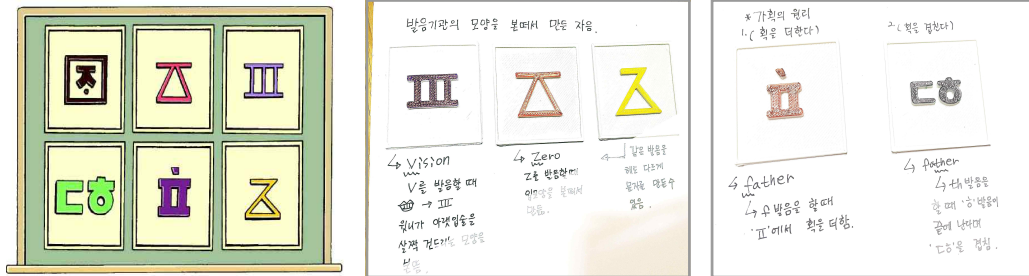
- 세계 무문자, 난문자 민족을 위한 중간 언어(학습자가 특정 외국어를 배울 때, 그 언어를 닮아 가는 나름대로 규칙성을 가진 언어. 모국어와 특정 언어 사이의 단계에 있는 언어)로 활용되고 있는 한글 관련 영상을 보면서 자음자 만들기의 팁을 얻을 수 있다.

[모둠 활동]

활동 방법

- 1 우리말에 없는 영어 알파벳 자음자 중 하나를 모둠에서 의논하여 고른다.
- 2 한글의 창제 원리에 맞게 자음자를 만든다.
- 3 어떤 원리에 의해 자음자를 만들었는지 공유한다.
- 4 베스트 자음자를 선정한다. 이때, 평가 기준은 한글 창제 원리를 잘 따랐는지, 그리고 문자로서 매력 있는지를 중심으로 고르도록 한다.

Tip 영어 알파벳 중 우리말에는 없어서 발음하기 힘든 'f, v, th, z, r, h, l, q, w' 등을 발음해 보고 한글 창제 원리에 맞게 새로운 한글 자음자를 만들어 보도록 한다. 'h, l, q'에 비해 'f, v, th, z, r'를 발음할 수 있는 자음자를 만드는 것이 훨씬 더 한글 자음자를 만든 원리를 이해하는 데 도움이 된다.



△ 활동 예시 자료

지도 방안

- 발음을 여러 번 하며 자음자를 만들 수 있도록 하고 한글의 창제 원리에 따라야 한다고 강조한다.
- 모둠의 결과물을 공유할 때는 진지하게 임할 수 있도록 하고, 그 자음자가 어떤 한글 창제 원리에 의한 것인지를 잘 분석할 수 있도록 지도한다.

모둠 활동지

1. 다음 문장에서 우리말에 없는 알파벳(발음 기호)을 찾아보자.

Father is thinking vision.

자음자 1	자음자 2	자음자 3	자음자 4	자음자 5

생각 넓히기

2. 1번에서 찾은 우리말에 없는 알파벳 자음자 중에 한글을 만든 원리에 맞게 새로 자음자를 만들어 보자.

알파벳 자음자	자음자 만들기	한글 창제 원리

활동 평가지

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

■ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 한글의 자음자와 모음자를 만든 원리를 이해할 수 있다.			
	2. 다른 문자와 비교했을 때 한글의 특성을 이해할 수 있다.			
	3. 한글 창제 원리에 맞게 우리말에는 없는 새로운 자음자를 만들 수 있다.			
활동 참여도	활동 ① 세종 대왕과 누리 소통망 서비스(SNS)로 대화하기			
	활동 ② 다이어트 게임으로 한글 창제 원리 익히기			
	활동 ③ 카드 게임으로 한글 창제 원리 이해하기			
	활동 ④ 우리말에는 없는 새로운 자음자 만들기			
느낀 점				

■ 상호 평가하기

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

교사 평가하기

4

세상을 보는 눈

문학

학습 목표

- 보는 이나 말하는 이의 관점에 주목하여 작품을 감상할 수 있다.
- 화자나 서술자의 관점에 주목하여 작품을 수용할 수 있다.
- 화자나 서술자에 따라 작품의 분위기와 내용이 달라진다는 점을 파악할 수 있다.

(01) 귀뚜라미_나희덕

안윤주[대구 대곡중학교]

-
- 화자가 처한 상황을 중심으로 시의 내용 정리하기
 - 화자를 설정한 효과 생각해 보기

(02) 동백꽃_김유정

성혜영[부산 신정중학교]

-
- 서술자의 관점을 중심으로 작품 감상하기
 - 서술자가 작품에 미치는 영향 탐구하기

01

4. 세상을 보는 눈

귀뚜라미

- ▶ 학습 목표
 - 화자나 서술자의 관점에 주목하여 작품을 수용할 수 있다.
 - 화자나 서술자에 따라 작품의 분위기와 내용이 달라진다는 점을 파악할 수 있다.

거꾸로교실 흐름도

배움 준비

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

생각 기초

활동 1 시와 오늘부터 1일!

시와 친해지기 위한 활동이다. 여러 편의 짧은 시를 보여 주고 시가 어려운 것이 아님을, 그리고 시가 삶과 연결되어 있음을 알게 해 주는 활동이다. 또한 시집을 읽되, 시를 선물할 대상을 미리 정해, 시를 좀 더 적극적으로 자신의 삶과 관련지어 읽게 되는 활동이다.

활동 2 삽화 말풍선 채우기

시와 관련 없는 삽화를 하나 주고, 시의 내용에 맞게 말풍선을 채우는 활동이다. 시의 주제를 알 수 있게 말풍선을 채워야 하고 시의 내용에 어울리게 말풍선을 만들어야 한다. 삽화를 다 읽고 냈을 때, 자연스럽게 시의 주제를 떠올릴 수 있어야 한다. 이 활동은 시를 열심히 읽고 주제를 생각하게 해 준다.

활동 3 3단계 질문 활동하기

내용 질문, 생각 질문, 적용 질문의 3단계 질문에 답하는 활동이다. 질문에 답하면서 이 시에서 꼭 알아야 하는 핵심 내용을 이해할 수 있게 된다. 또한 말하는 이의 관점에 따라 시가 어떻게 달리 전개되는지를 보기 위한 활동이다. 귀뚜라미가 아닌 매미의 입장에서 시를 써 봄으로써 화자에 따라 시의 분위기와 내용이 달라짐을 알게 된다.

생각 심화

생각 적용

활동 4 댓글 시 쓰기

이 활동은 시가 우리의 삶과 밀접한 관계가 있음을 알게 해 주는 활동이다. 기사를 보고 그 기사에 대한 댓글을 '시'의 형태로 쓴 '제페토'라는 댓글 시인의 시를 읽고, 자신도 마음에 드는 기사를 찾아 그 기사에 관한 댓글 시를 써 보는 하는 활동이다. 자신의 관심 있는 최근의 기사를 찾아 그것을 시로 표현하는 것은 문학과 비문학의 경계를 자유롭게 넘나들 수 있고, 삶의 문제를 직접 시로 쓴다는 점에서 의미가 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

학생들에게 '화자'의 개념을 이해하고, 같은 상황이라도 그것을 누가 전달하느냐에 따라 차이가 생긴다는 것을 깨닫도록 기사를 보고 댓글 시를 작성하게 하는 활동을 하는데, 이때, 자기 의도를 가장 잘 전달해 줄 수 있는 말하는 이를 선정할 수 있도록 잘 이끌어 주어야 한다.

1 시적 화자의 의미

화자

시에서 시인을 대신하여 말하는 이
로, 시인은 자신의 의도를 가장 잘
드러낼 수 있는 이를 화자로 내세
워 말하고자 하는 바를 효과적으로
전달함.



화자가 누구냐에 따라 시의 분위기와 내용, 주제
등이 다르게 형성됨. 시에서 화자를 설정하는 까닭
과 화자의 관점을 파악하면 시의 주제를 더욱 잘
이해할 수 있음.

2 시적 상황과 화자의 태도

시적
상황

작품 속의 화자가 어떤 위치와 처지
에 놓여 있는가, 즉 화자가 처해 있
는 시간적·공간적·심리적 상황을 의
미한다.

시적
화자의
태도

화자가 시적 대상이나 시적 상황에
대해 취하는 자세나 반응을 말하며,
시적 대상에 대한 화자의 생각이나
감정을 나타내는 외적 표현을 말한
다.

3 시적 화자의 유형

• 시적 화자의 유형

시인 = 화자	시인이 시 속에서 말하는 이로 등장 하여 자신의 정서를 직접 표현함.
시인 ≠ 화자	시인이 시 속에서 나타내고자 하는 분위기나 주제에 적합한 존재를 말하 는 이로 설정하여 내세움.
화자가 드러나지 않는 경우	화자가 누구인지 구체적으로 드러내 지 않고, 다양한 묘사를 통하여 시의 주제나 분위기, 정서 등을 전달함.

4 <귀뚜라미>의 화자

화자

지하도 콘크리트 벽 좁은 틈에서 울고
있는 **귀뚜라미**로, 고통 속에서도 소망
을 잃지 않고 자신의 울음이 노래가
될 가을이 오기를 기다리고 있다.



화자의 정서·태도

아직 제 목소리를 내지 못하지만,
감동을 주는 노래를 들려주고 싶다
는 소망을 가짐.

5 <귀뚜라미>의 화자를 통해 얻은 효과

이 시의 화자를 '귀뚜라미'로 내세워 얻은 효과

- 시인이 가을을 기다린다고 하는 것보다 귀뚜라미가
가을을 기다린다고 하는 것이 이해하기 쉽고, 더욱
질실한 느낌을 줌.
- '가을'이나 '울음' 등의 시어뿐 아니라 시적 상황 전체
에 비유적·상징적인 뜻이 생겨 다양하게 읽힘.
- 시인의 정서와 소망이 문학적이고 감동적으로 전달됨.
- 소외받고 어려운 처지에 있는 사람들의 공감을 불러
일으킬 수 있음.

화자는 시인이
만든 가상의 존재입니다.
시인과 비슷해 보일 때도
있지만 특정한 인물이나
동물, 사물로 드러나기도
해요.

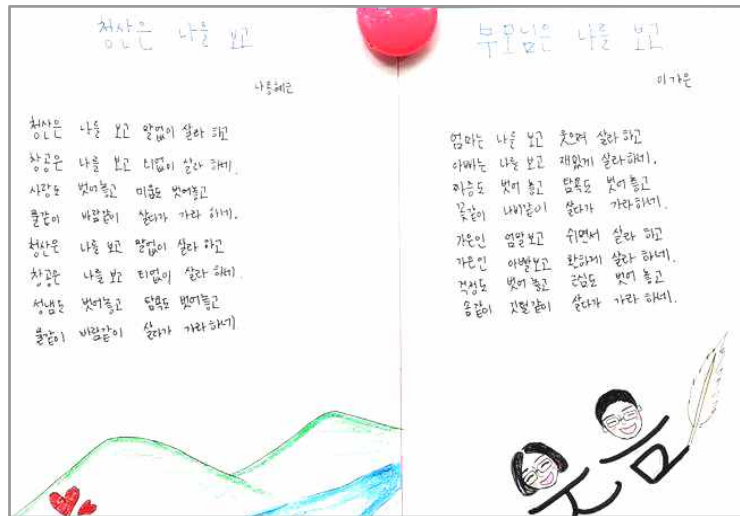


활동 1 시와 오늘부터 1일!

활동 목표	시에 대한 거부감을 없애고 시와 친해질 수 있다.
활동 소개	시와 친해지기 위한 활동이다. 여러 개의 짧은 시를 보여 주고 시가 어려운 것이 아님을, 그리고 시가 삶과 연결되어 있음을 알게 해 주는 활동이다. 그리고 한 번도 시집을 접하지 않았던 학생들에게 시집을 읽을 기회를 제공하기도 한다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모듬), 개별 활동
준비물	활동지, 시집, 사인펜, 색연필

- [모듬 활동]**
- 1 활동지의 시 3편을 낭독한다.
 - 2 시의 제목을 가리고 시를 읽은 다음 제목을 맞춰 본다. 그리고 시의 다른 제목을 지어 본다.
 - 3 가장 마음에 드는 시를 적고 모방시를 적어 본다.
- [개별 활동]**
- 1 시집을 학생 수 만큼 나누어 준다.
 - 2 시를 선물해 줄 대상을 2명 이상 떠올린다(친구, 선생님, 부모님 등).
 - 3 마음에 드는 시를 골라 활동지 원편에 쓴다.
 - 4 활동지 오른쪽에 자신이 정한 대상에게 마음을 담아 모방시를 쓴다.
- 모방시를 쓰며 같은 시이지만 대상이 달라지면 시의 내용이 어떻게 달라지는지 알 수 있다.
 - 5 그분들에게 시를 선물한다.
 - 6 활동을 하면서 느낀 점과 새롭게 알게 된 점 등을 정리한다.

활동 방법



△ 학생 활동 예시 작품

지도 방안

- 시를 공부하기 전에 ‘시’에 대한 거부감을 없애기 위해 가볍게 시작하는 것이 좋다. 짧은 시 몇 편을 읽게 하고 자유로운 분위기 속에서 모방시를 써 보도록 한다.
- 시집은 무작위로 나누어 주기 때문에, 마음에 드는 시가 없을 경우 다른 친구와 시집을 자유롭게 교환하도록 한다. 많은 시를 접해 보는 것이 목표인 활동이므로 시를 해석하는 것에 중점을 둘 것이 아니라 시를 통해 얻게 된 느낌 위주로 감상하는 것이 좋다. 시집을 처음 접하는 학생도 있다. 그런 학생들에게 시집에 대해 좋은 감정을 가질 수 있도록 분위기를 유도하는 것이 좋다.

사랑 전해져볼까?
* 시! 이런 시도 있어요~

<p>너무 길다.</p>	<p>너의 진짜 모습 나의 진짜 모습 사라졌어</p>	<p>소낙비는 오지요 소는 뛰지요 바작에 풀은 허물어지지요 설사는 낫지요 허리끈은 안 풀어지지요 들판에 사람들은 많지요</p>
<p style="background-color: #0056b3; color: white; padding: 5px; border-radius: 10px;"><뱀>_르나르</p>	<p style="background-color: #0056b3; color: white; padding: 5px; border-radius: 10px;"><포도삽>_하상욱</p>	<p style="background-color: #0056b3; color: white; padding: 5px; border-radius: 10px;"><이 비쁜 데 웬 설사>_김용택</p>

Tip '시'하면 어렵다고 생각하는 학생들에게 다양하고 재미있는 시를 소개함으로써 시와 친해질 수 있는 계기를 마련해 주는 활동이다. 특히 <뱀>은 세상에서 가장 짧은 시로, 프랑스 시인인 쥘 르나르(Jules Renard)는 '시'라고 하면 연과 행이 있고, 운율이 있어야 한다는 기본 통념을 뒤엎고 시를 통해 전달하려는 가장 중요한 알맹이만 남겨 독자가 스스로 그 의미를 찾을 수 있도록 하였다. 또한 SNS 상에 올린 시로 스타 작가로 떠오른 하상욱 시인의 시는 일상 속에서 떠오르는 아이디어를 몇 자 안되는 문장 속에 녹여낸 시로 독자에게 경험에서 우러나오는 웃음을 선사하여 처음 시를 접하는 학생들이 시와 친해지기에 적합하다. 작품의 제목을 지우고 출력하여 활동지로 활용하도록 한다.

★ 가장 마음에 드는 시를 적고 모방시를 적어 보자.

활동 목표	시의 내용에 맞게 삽화의 말풍선을 채움으로써 시의 내용을 잘 파악할 수 있다.
활동 소개	시와 관련 없는 삽화를 하나 주고, 시에 맞게 말풍선을 채우는 활동이다. 이 활동은 시의 내용을 파악해야만 할 수 있기 때문에, 시의 내용을 충분히 이해하기 위한 활동이다. 시의 주제를 알 수 있게 말풍선을 채워야 하고 시의 내용에 어울리게 말풍선을 채워야 한다.
활동 유형	개별 활동, 모둠 활동
준비물	활동지

활동 방법

[개별 활동, 모둠 활동]

- ① 화자가 처한 상황을 상상하며, 시를 마음으로 읽어 본다.
- ② 시의 주제가 무엇인지, 작가의 의도가 무엇인지 생각한다.
- ③ 삽화로 구성된 책에서 시 <귀뚜라미>의 내용을 전달하기에 적합한 장면을 선택한다.
 - 장면은 교사가 직접 선정해도 좋고, 수업 이전에 학생들에게 평소 잘 보았던 그림책이나 만화책의 한 장면을 선정하여 가져오라고 해도 좋다.
 - 예 그림 이야기의 삽화를 하나 선택하고 시의 내용에 맞게, 주제가 드러나도록 말풍선을 완성한다.



△ 삽화 말풍선 채우기 활동 예시

- ④ 모둠에서 돌려 보고 시의 내용이 잘 드러나게 말풍선 내용을 구성한 것을 뽑아 반 전체가 공유한다.
 - 만화 속 장면들이 시를 통해 전달하려는 내용과 100% 연결되지 않더라도 인물이 처한 상황이나 그 상황 속에서 어떤 생각이나 느낌을 받았는지, 어떤 선택을 하는지 등에 주목하여 연결해 보도록 한다.
 - 모둠에서 가장 잘 표현된 것을 발표할 때는 인물의 말풍선 내용에 따라 실감나게 읽도록 한다.
- ⑤ 활동지로 쓴 만화나 삽화의 내용에 주목할 것이 아니라 시 <귀뚜라미>의 내용을 이해하는 데 집중하도록 한다.

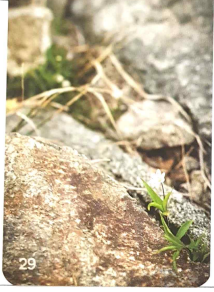
지도 방안

- 말풍선에 들어갈 말을 정리할 땐, 시의 내용과 관련 없는 내용을 쓰지 않도록 한다.
- 이 활동은 시의 내용을 파악하기 위한 활동이므로 학생들이 삽화를 읽고 냈을 때, 시의 주제가 드러났는지 확인하도록 지도한다.

삽화 말풍선 채우기



활동 목표	시를 읽고 질문을 만들 수 있으며, 화자에 따라 시의 내용과 분위기가 달라짐을 알 수 있다.
활동 소개	‘내용 질문, 생각 질문, 적용 질문’의 3단계 질문에 답하는 활동이다. 질문에 답하면서 이 시에서 꼭 알아야 하는 핵심 내용을 이해할 수 있게 된다. 또한, 말하는 이의 관점에 따라 시가 어떻게 달리 전개되는지를 보기 위한 활동이다. 귀뚜라미가 아닌 매미의 입장에서 시를 써 봄으로써 화자에 따라 시의 분위기와 내용이 달라짐을 알게 된다.
활동 유형	개별 활동, 모둠 활동
준비물	활동지
활동 방법	<p>[개별 활동+모둠 활동]</p> <p>① 시를 읽고 질문을 3개 만든다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1단계 : 내용 질문(잘 모르는 시어, 내용에 대한 질문, 지식적인 측면) - 2단계 : 생각 질문(작가의 생각이나 의견에 대한 질문, 자신이 생각할 때 궁금한 점) - 3단계 : 적용 질문(나, 우리 사회, 삶에 대한 문제, 만약에 내가 ~라면) <p>② 본 차시에서는 시간의 문제 상 교사가 직접 3단계 문제를 제시하였다. 만약 시간이 충분하다면 학생들이 위와 같이 질문을 만들고, 모둠에서 활동을 통해 도출한 질문 12개 중 가장 이야기해 보고 싶은 질문을 하나 정해 이야기하도록 하는 것도 좋다.</p> <p>③ 3단계로 이어지는 질문에 대해 모둠원끼리 충분히 이야기 나눈 후 활동지를 채운다.</p> <p>④ 활동지를 채운 뒤 이 시의 가장 핵심 키워드를 빈칸에 적는다(각자 자신의 생각대로 적으면 된다).</p> <p>⑤ 이 시는 귀뚜라미 입장에서 쓴 시이다. 만약 매미의 입장이라면 어떻게 시의 내용일 바뀔지 생각해 본다.</p> <p>⑥ 매미의 입장에서 시를 쓰되, 이 시를 충분히 곱씹어 읽은 후 시를 창작하도록 한다.</p>
지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 3단계 질문에 대해 활동지를 채우기 전에 모둠원끼리 충분히 이야기를 나누는 것이 좋다. 문학이란 다양하게 해석됨을 알 수 있게 하는 것도 중요하기 때문이다. • 매미의 입장에서 시를 쓸 때, 매미를 충분히 공감하고 시를 쓸 수 있도록 지도하고, 만약 기존 시의 내용과 많이 달라진다면 하더라도 허용하는 것이 좋다.



◎이 시에 어울리는 사진 하나를 고르고 사진을 고른 이유를 적어 봅시다.

지어도 큰크리트 벽 곁을 뜰에서 손마찰듯 살아 있는 귀뚜라미가 누군가에게 의미없는 노래를 하기를 소망하는 것처럼, 천박한 나무 틈에서 피어난 한 송이 꽃도 누군가에게 위트가 되기를 소망하겠 겠다.

이 시의 키워드: 타천 소년

1. 내용질문 - 매미와 귀뚜라미는 어떤 관계일까요?

매미는 부러움을 받는 높은 곳에서 사는 부자.
귀뚜라미는 가난하고, 강박한 보잘것 없는 존재.

2. 생각질문- 자신은 매미와 귀뚜라미 중 어느 쪽에 가깝다고 생각하나요? 그 이유는?

나는 귀뚜라미이다.
오냐하면 아적은 보잘것 없는 령생이지만, 너중에는 운동은 주는 그런 사람이 되고 싶어 개명이다.

3. 적용질문 - 매미의 입장에서 이 시를 다시 써 볼까요?

높은 거처를 흔들어 큰 소리로 노래하는 나의 노래 우렁차다. 폭신한 내물거 위에서 노래하는 나는 신성봉은, 풍월 없고 이는 현방못 내지 않는 기리호에서 사는, 능막하며 살아간도 더러움은 귀뚜라미 곡속들.	지금의 너의 울음이 하느님 제리는 시절, 그 소리 걸치고 자음이 안고 나는 누군가의 가슴은 부럽도록 곱여는 노래.
--	--

△ 3단계 질문 활동 예시

귀뚜라미_나희덕

<p>◎ 이 시에 어울리는 사진을 올려서 붙이거나, 사진이 없을 경우 이미지를 그려 주세요.</p>	<p>◎ 사진을 고른 이유를 적어 봅시다.</p>
	<p>내가 이 사진을 고른 이유는…</p> <hr/> <hr/> <hr/> <p>이기 때문이다.</p> <p>◎시의 키워드 : [], [], [], [], []</p>
<p>[내용 질문] 1. 매미와 귀뚜라미는 어떤 관계일까요?</p>	
<p>[생각 질문] 2. 자신은 매미와 귀뚜라미 중 어느 쪽에 가깝다고 생각하나요? 그 이유는 무엇인가요?</p>	
<p>[적용 질문] 3. 매미의 입장에서 이 시를 다시 써 볼까요?</p>	

활동 목표	기사문을 보고 화자를 정해 댓글 시를 쓸 수 있다.
활동 소개	이 활동은 시가 우리의 삶과 밀접한 관계가 있음을 알게 해 주는 활동이다. 기사문을 읽고 그 기사에 대한 댓글을 '시'의 형태로 쓴 댓글 시인 '제페토'의 시를 읽고, 자신도 기사를 검색하여 그 기사에 대한 댓글 시를 써 보는 활동이다. 또한 어떤 화자를 정하느냐에 따라 시의 내용이 달라짐을 알게 된다.
활동 유형	개별 활동, 모둠 활동
준비물	활동지, 휴대폰, 태블릿 PC 또는 PC(인터넷 기사 검색용, 기기 사용이 불가능할 경우 스크랩한 기사)

[개별 활동 + 모둠 활동]

- ① [참고 자료]로 '제페토'라는 필명으로 활동하는 댓글 시인의 작품을 제시한다.
- ② 먼저 댓글 시를 읽기 전에 시인이 댓글을 단 기사문을 충분히 읽고 어떤 내용인지 파악한다.
- ③ 기사의 내용을 파악했다면 댓글 시를 감상하며, 누구의 관점에서 쓴 것인지 파악한다.
- ④ 시에 대한 자신의 감상을 모둠원들과 함께 이야기한다.
- ⑤ 댓글 시를 달기에 적합한 기사문을 검색한다. 평소 자신이 관심이 있는 분야를 검색하는 것이 좋다.
- ⑥ 화자로 누구를 설정해야만 시의 주제를 가장 잘 드러낼 수 있을지 고민한 뒤에 댓글 시를 쓴다.
- ⑦ 댓글 시를 다 완성한 뒤에는 모둠별로 자신이 검색한 기사를 소개하고 시를 낭송하는 시간을 갖는다.

활동 방법

기사문	댓글 시
<p>제목: 그냥의 슬픔은 현재진행형... 주말 광화문광장서 세월호 4주기 추모 집회 열려. >18. 4. 14. 국민일보.</p> <p>14일 서울 광화문 광장에서 세월호 4주기 추모 집회가 열렸다. 오후 16일은 304명의 사망자를 낸 세월호 참사가 일어난 지 꼭 4년 되는 날이다.</p> <p>4·16 가족협의회와 4·16연대 등은 이날 서울 종로구 광화문 광장에서 '세월호 참사 4주기 국민 참여행사'를 열었다. 전명호 세월호 참사 가족협의회 운영위원장은 "4년간 철저히 깨우친 것은 한 사람의 힘으로, 정권의 힘으로, 단체의 힘으로 사회는 바뀌지 않는다"며 민주정권을 앞당긴 것은 촛불 국민의 깨어있는 정신과 마음"이라고 했다.</p>	<p>지독하게 ...</p> <p>나는 지독하게 겁이 많은데 . 지나가는 개명 번호 사지가 떨리는데 나는 광장행 버스를 타겠다.</p> <p>나는 지독하게 엉덩이에 상이 있는데 맨 바닥에 앉기만 해도 엉덩이가 아픈데 나는 광화문 광장 찾가운 바닥에 오래도록 앉겠다 .</p>

△ 댓글 시 쓰기 활동 예시

지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 기사문에 대한 댓글 시를 보여 주는 이유는 학생들에게 우리의 삶에 시가 아주 밀접하게 관련되어 있음을 깨닫게 하기 위함이다. 기사문을 먼저 읽고 난 뒤에 댓글 시를 감상하기 때문에, 시의 주제를 보다 쉽게 파악할 수 있고, 우리 주변의 사건 사고에도 관심을 가질 수 있다. • 댓글 시인 '제페토'의 <그 쇠물 쓰지 마라>라는 책을 학생들이 읽도록 하면 가장 좋지만, 어려울 경우 교사가 몇 편의 시를 뽑아서 활동을 진행해도 좋다. • 자신의 관심 있는 최근의 기사를 찾아 그것을 시로 표현하는 것은 문학과 비문학의 경계를 자유롭게 넘나들 수 있고, 삶의 문제를 직접 시로 쓴다는 점에서 의미가 있는 활동이다.
-------	---

고통에 절규하는 새끼 곰을 죽이고 따라 죽은 어미 곰

중국 북서부의 한 농장에서는 곰의 쓸개즙을 채취하려고 살아있는 곰의 쓸개에 호수를 꽂아 수시로 쓸개즙을 뽑고 있었다. 사건이 일어난 날에는 농장 일꾼이 한 새끼 곰을 쇠사슬로 묶어 놓은 채 쓸개즙을 뽑아내고 있었다.

이날 새끼 곰의 절규에, 어미 곰은 더 이상 견디지 못했다. 곰은 상상을 초월하는 힘을 발휘해 철창을 부수고 탈출했고 새끼 곰에게 뛰어갔다. 농장 일꾼은 이를 보고 혼비백산해 도망쳐버렸다고 한다.

한 목격자에 따르면 달려온 어미 곰은 새끼 곰의 쇠사슬을 끊으려 했다. 하지만 쇠사슬을 끊을 수 없었던 어미 곰은 새끼 곰을 끌어안고, 질식사시켜 죽였다. 자신의 새끼 곰을 죽인 뒤, 이 어미곰은 스스로 벽으로 돌진했고 머리를 부딪쳐 죽은 것으로 알려졌다.

이 충격적인 사실은 러민바오등 현지 매체를 통해 알려졌다. 곰 모자의 슬픈 이야기는 인터넷을 통해 확산됐고, 이를 계기로 산 채로 곰의 쓸개즙을 빼내는 잔인한 행위를 멈춰야 한다는 목소리가 높아졌다고 데일리 메일은 전했다.

조선일보 2011년 9월 2일 자 기사 중에서

(※ 기사 링크 : http://news.chosun.com/site/data/html_dir/2011/09/02/2011090201765.html)

반달

너의 가슴팍에
반달을 물려준 것이
이 어미의 죄다
숲에서 포획된
내 아버지 방심이 죄다

죽기 전 아버지는
산딸기를 그리워했다
농익은 다래를 그리워했다

이제 그만 고통을 끝낼 시간
아, 깊은 산 고목 틈에 출렁일
아까시 꿀



Tip 한 포털 사이트의 온라인 뉴스에 시 형태의 댓글을 남기는 제페토(필명) 작가는 '댓글 시인'으로 유명하다. 각종 사회면 기사에 한 편의 시와 같은 댓글을 달기로 유명하기 때문이다. 사회를 놀라게 한 사건이나 사람들을 울린 사고를 다룬 기사의 내용을 시로 쓰는 것이다.

—댓글 시인 '제페토', <그 쇠물 쓰지 마라> 중에서

활동 평가지

____학년 ____반 ____번 이름 _____

■ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 화자를 중심으로 시를 감상할 수 있는가?			
	2. 화자에 따라 시의 분위기와 내용이 달라질 수 있음을 이해하였는가?			
	3. 시의 느낌을 드러내는 데 가장 적절한 화자를 정해 시를 쓸 수 있는가?			
활동 참여도	활동 ① 시와 오늘부터 1일!			
	활동 ② 삽화 말풍선 채우기			
	활동 ③ 3단계 질문 활동하기			
	활동 ④ 댓글 시 쓰기			
느낀 점				

■ 상호 평가하기

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

교사 평가하기

02

4. 세상을 보는 눈

동백꽃

학습 목표

- 서술자의 관점에 주목하여 작품을 수용할 수 있다.
- 작품 안에 형상화된 세계가 어떠한 관점으로 전달되고 있는지 파악할 수 있다.

거꾸로교실 흐름도

배움 준비

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

생각 기초

활동 1, 2 어휘 보물찾기 & '지렁이 퍼즐'로 어휘의 뜻 알기

<동백꽃>에 나오는 낯선 낱말 뜻을 어휘 보물찾기, 지렁이 퍼즐 활동을 통해 학습하며 내용을 파악한다. 1930년대 강원도 산골을 배경으로 한 작품이므로 학생들에게 익숙하지 않은 어휘가 등장한다. 이를 미리 학습하여 작품의 내용 이해를 돕도록 한다.

활동 3, 4 구성 단계 주사위로 줄거리 완성하기 & 핵심 단어에 맞게 줄거리 쓰기

<동백꽃>의 구성 단계별 비주얼 싱킹 활동을 통해 줄거리를 그림으로 표현하고, 결과물인 주사위를 활용해 줄거리를 완성하여 이야기의 내용을 익히는 활동이다. 작품을 읽고 구성 단계로 나누어 그림으로 표현하기, 줄거리 완성하기 놀이, 핵심 단어를 활용한 줄거리 쓰기 활동을 통해 1차~3차로 단계별 학습을 진행한다.

생각 심화

활동 5 '오징어 다리 획득' 게임으로 등장인물 분석하기

<동백꽃>의 주인공인 '나'와 점순이의 행동과 생각이 드러난 표현을 찾아 오징어 다리 획득하기 놀이로 연결한 활동이다. 이를 통해 1인칭 주인공 시점의 특징을 이해할 수 있으며, 인물들의 행동과 의도를 파악할 수 있다.

활동 6 '인물 명함 만들기'로 등장인물의 특징 파악하기

'인물 명함 만들기'를 통해 <동백꽃>의 주인공인 '나'와 점순이를 파악하는 활동이다. 오징어 다리 획득하기 활동을 하며 인물을 분석한 내용을 정리하고, 서술자를 찾아 특징을 정리하며 서술자의 시점을 바꾸는 다음 활동의 기초를 마련한다.

생각 적용

활동 7 '지그소(Jigsaw)' 활동하며 시점 바꿔 쓰기

지그소 활동을 통해 서술자를 바꾸어 써 봄으로써 문학 작품에서 서술자의 시점을 다르게 하였을 때 달라지는 점을 파악해 보는 활동이다. 이를 통해 동일한 사건도 시점이 변화하면 작품의 분위기와 사건의 의미가 달라짐을 알 수 있도록 한다.

배움 정리

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

지도상의 유의점

이 단원을 통해 서술자의 관점을 중심으로 소설을 감상하고, 시점에 따라 문학 작품의 분위기와 내용이 달라진다는 것을 알도록 한다. 특히 소설의 내용을 이해할 때 서술자에 집중할 수 있도록 한다.

1 '서술자'란?

서술자

소설에서 작품의 인물, 사건, 배경을 바라보고 독자에게 이야기를 전달하는 이를 말한다.



소설의 서술자가 등장인물이나 사건을 어떤 태도로 바라보느냐에 따라 작품의 주제나 분위기가 달라질 수 있으므로 서술자의 관점에 주목하여 소설을 읽는 것이 중요하다.

2 '시점'의 뜻과 역할

시점

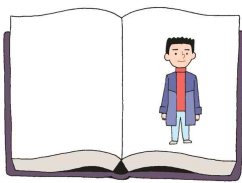
소설에서 인물이나 사건을 바라보는 서술자의 시각, 태도, 관점 등을 말한다.

시점의 역할

동일한 사건이더라도 서술자가 서술하는 대상을 이야기 속에서 바라보고 있는가, 서술 대상을 바깥에서 바라보는가에 따라 전혀 다르게 느껴질 수 있다. 소설의 내용은 서술자를 통하여 독자에게 전달되므로, 서술자의 위치는 소설의 분위기를 형성하고 주제를 드러내는 데 큰 영향을 미친다.

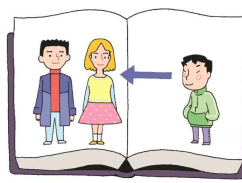
3 시점의 종류 ① - 1인칭 시점

1인칭 주인공 시점



'나'가 사건의 주인공으로서 자신의 이야기를 직접 서술한다.

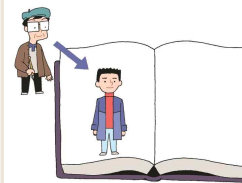
1인칭 관찰자 시점



'나'가 관찰하는 입장에서 주인공의 이야기를 전해 준다.

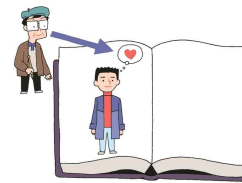
4 시점의 종류 ② - 3인칭 시점

3인칭 관찰자 시점



서술자가 인물의 내면 심리를 제외하고 관찰한 내용만 전해 준다.

3인칭 전지적 시점



서술자가 사건의 진행 상황과 인물의 내면 심리를 모두 전해 준다.

5 <동백꽃>의 서술자와 등장인물

'나(서술자)'

점순

자신에 대한 점순이의 호감을 눈치 채지 못하며 괴롭히는 이유를 모름.
 ⇨ 둔하고 어수룩함.

'나'에게 먼저 감자를 건네 호감을 표시하고 거절당하자 답싸움을 걸어 복수함.
 ⇨ 적극적이고 집요함.

인물의 성격 제시 방법에는 서술자가 인물의 성격이나 특성, 심리 등을 직접 말해 주는 '직접적 제시'와, 인물의 성격을 인물의 행동이나 대화 등을 통해 간접적으로 보여 주는 '간접적 제시'가 있다.

6 <동백꽃>의 서술자로 인한 효과

눈치가 없으며 둔하고 어수룩한 '나'를 서술자로 설정하여 1인칭 주인공 시점으로 전개함.



'나'는 점순이의 의도를 전혀 모르지만 독자는 점순이의 말과 행동을 통해 점순이의 의도를 눈치 챈다.



독자들이 다 알고 있는 점순이의 마음을 정작 당사자인 서술자 '나'만 모르는 상황이 웃음을 유발하며 해학을 강조함.


활동 목표	문학 작품에 사용된 어휘의 의미를 이해할 수 있다.
활동 소개	1930년대 강원도를 배경으로 한 <동백꽃>의 내용을 이해하기 위해서는 어휘의 의미를 알아야 한다. 어휘 보물찾기와 지렁이 퍼즐 활동을 통해 어휘의 의미를 재미있게 익힐 수 있다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모듬), 개별 활동
준비물	교과서, 활동지, 색 사인펜

활동 1 [모듬 활동]

- 어휘는 없고 뜻만 적혀 있는 모듬 활동지를 각 모듬에 배부한다.
- 모두 함께 교실에 숨겨진 어휘 보물 봉투를 찾는다.
 - 어휘가 적힌 어휘 보물 봉투는 수업 시작 전에 교실 곳곳에 숨겨 둔다.
 - 어휘 보물 봉투는 모듬 수보다 1~2개 더 여유 있게 숨겨 두는 것이 좋다.
 - 어휘 보물 봉투는 한 모듬당 1개만 찾도록 안내한다.
- 어휘 보물 속 어휘를 모듬 학습지에 적힌 해당 뜻 옆에 쓴다.
- 일정 시간이 지난 후 옆 모듬과 바꿔 채점하고, 틀린 어휘는 다시 확인하고 익힌다.

활동 2 [개별 활동]

- 지렁이 퍼즐판 학습지를 모든 학생에게 배부한다.



✓ 지렁이 퍼즐

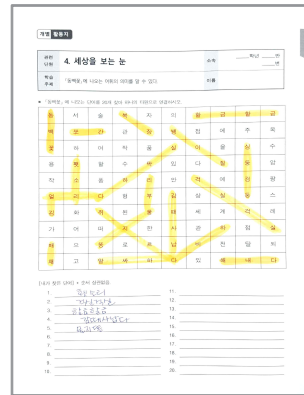
퍼즐판에서 단어를 찾아 타원으로 표시했을 때 그 타원이 연결된 모습이 지렁이 모양과 비슷하여 '지렁이 퍼즐'이라고 한다.

활동 방법

- 지렁이 퍼즐판에서 소설에 나오는 단어를 찾아 타원으로 표시한다.
- 찾은 단어를 활동지 아래쪽에 정리하고 제시된 단어를 다 찾았는지 확인한다.
 - 다 찾지 못한 경우 교과서를 참고하여 찾을 수 있도록 한다.
- 찾은 어휘를 모두 함께 확인하고 정리한다.



△ 어휘 보물찾기 예시



△ 지렁이 퍼즐 예시

지도 방안

- 어휘 보물찾기 활동이 끝나면 모듬원들이 함께 결과를 확인하고 익히는 시간을 통해 단순 게임으로 끝나지 않고 어휘 학습이 이루어질 수 있도록 한다.
- 학생들에게 어휘 보물을 숨기게 하고 다음 반이 보물을 찾게 하면 어휘 보물찾기 활동에 대해 더욱 흥미를 갖게 할 수 있다.

관련 단위	4-02. 동백꽃	소속	____학년 ____반 ____모듬
학습 주제	<동백꽃>에 나오는 어휘의 의미를 알 수 있다.	모듬원	

■ 다음 제시된 뜻을 읽어 보고, 어휘 보물로 제시된 어휘를 찾아 뜻이 풀이된 칸 앞에 써 봅시다.

번호	어휘	뜻
1	답 헛소리	답이나 새가 날개를 벌리고 탁탁 치는 소리.
2	답 얼리다	둘 이상의 사람이나 짐승이 한데 섞여 어우러지다.
3	답 실팍하다	사람이나 물건 등이 보기에 매우 실하다.
4	답 해내다	상대편을 여지없이 이겨 내다.
5	답 먼두	‘벧(답이나 새의 이마 위에 세로로 붙은 붉은 빛을 띠는 톱니 모양의 살 조각)’의 방언.
6	답 쪼간	어떤 사건이나 일.
7	답 생이질	한창 바쁠 때에 쓸데없는 일로 남을 귀찮게 구는 짓.
8	답 향차	=‘하물며’. ‘황차(況且)’의 변한 말로 앞의 사실이 그러하다면 뒤의 사실은 말할 것도 없다는 뜻.
9	답 할금할금	결눈으로 살그머니 계속 할겨 보는 모양.
10	답 얼병이	‘겉이 많고 어리석으며 다부지지 못하여 어수룩하고 얼빠져 보이는 사람을 낮잡아 이르는 말.
11	답 배재	‘패지(牌旨)’의 변한 말. 마름과 소작인이 주고받는 소작권 위임 문서.
12	답 봉당	안방과 건넌방 사이의 마루를 놓을 자리에 마루를 놓지 않고 흠바닥 그대로 둔 곳.
13	답 암팡스레	몸은 작아도 야무지고 다부진 면이 있게.
14	답 쥐지르다	=쥐어지르다. 주먹으로 힘껏 내지르다.
15	답 입때	=여태. 지금까지. 또는 아직까지.
16	답 물찌둥	실사할 때 나오는, 물기가 많은 묽은 똥.
17	답 배넷병신	‘선천 기형’을 낮잡아 이르는 말.
18	답 열병거지	‘매우 급하게 치밀어 오르는 화증’인 ‘열화’를 속되게 이르는 말.
19	답 대거리	상대편에게 맞서서 대들. 또는 그런 말이나 행동.
20	답 배채	어떤 일을 하기 위한 꾀.
21	답 회	새장이나 닭장 속에 새나 닭이 올라앉게 가로질러 놓은 나무 막대. 여기서는 ‘닭장’을 뜻함.
22	답 하비다	손톱이나 날카로운 물건 등으로 조금 긁어 파다.
23	답 멈췄하다	‘멈칫하다’의 방언. ‘하던 일이나 동작을 갑자기 멈추다’ 또는 ‘멈추게 하다’라는 뜻.
24	답 감때사났다	「1」 사람이 억세고 사납다. 「2」 사물이 억세고 험하고 거칠다.
25	답 쟁그럽다	‘하는 행동이 괴상하여 알밋다.’라는 뜻이지만, 여기서는 ‘고소하다’의 뜻으로 쓰임.
26	답 귤련	얇은 종이로 가늘고 길게 말아 놓은 담배.
27	답 물부리	담배를 끼워서 빼는 물건.
28	답 목쟁이	목덜미를 이루고 있는 뼈인 ‘목정강이’를 낮잡아 이르는 말.
29	답 싱동경동	=건성건성. 정성을 들이지 않고 대강대강 일을 하는 모양.
30	답 거지반	거의 절반 또는 거의 절반 가까이.
31	답 호드기	봄철에 물오른 버드나무 가지의 껍질을 고루 비틀어 뽑은 껍질이나 짤막한 밀짚 토막으로 만든 피리.
32	답 동백꽃	여기서는 생강나무의 꽃을 말함. 방언으로 ‘동박꽃’이라고도 하는데, 2월에 노란색 꽃이 필.

33	답 가차이	가까이.
34	답 빈사지경	거의 죽게 된 처지나 형편.
35	답 격실격실	성질이 너그러워 말과 행동을 시원스럽게 하는 모양.
36	답 흠뜨다	눈알을 위로 굴리고 눈시울을 위로 치뜨다.
37	답 복장	가슴의 한복판.
38	답 얼김	어떤 일이 벌어지는 바람에 자기도 모르게 정신이 얼떨떨한 상태.
39	답 알싸하다	매운맛이나 독한 냄새 등으로 코 속이나 혀끝이 알알하다.
40	답 치빼다	넙다 달아나다.

■ 어휘 보물

하비다	싱등경등	동백꽃	할금할금	물부리
멈쉴하다	헛소리	감때사납다	알싸하다	가차이
꽤	빈사지경	치빼다	얼병이	격실격실
해내다	거지반	배채	암팡스레	목쟁이
쌩이질	복장	봉당	쟁그럽다	퀄런
대거리	배넛병신	항차	실팍하다	취지르다
열병거지	쪼간	입때	흠뜨다	얼김
면두	얼리다	물저뚱	배재	호드기

관련 단위	4-02. 동백꽃	소속	____학년 ____반 ____번
학습 주제	<동백꽃>에 나오는 어휘의 의미를 알 수 있다.	이름	

■ 다음 어휘 퍼즐에서 <동백꽃>에 나오는 어휘를 20개 찾아 하나의 타원으로 연결하세요.

동	서	술	복	자	의	할	금	할	금
백	쫓	간	관	장	쌩	점	에	주	목
꽃	하	여	작	품	실	이	을	싱	수
용	헛	할	수	팍	있	다	질	등	암
작	소	품	하	리	안	격	에	경	팡
얼	리	다	형	부	감	상	실	등	스
김	쥐	람	된	물	때	세	계	격	레
가	지	떠	찌	한	사	관	하	점	실
배	르	똥	로	르	납	비	전	달	되
채	다	알	싸	하	다	있	해	내	다

4단원

[내가 찾은 어휘 적기] (※ 찾은 순서에 상관없이 적습니다.)

1	헛소리	11	배채
2	얼리다	12	하비다
3	실팍하다	13	감때사납다
4	해내다	14	물부리
5	쫓간	15	싱등경등
6	쌩이질	16	동백꽃
7	할금할금	17	격실격실
8	암팡스레	18	복장
9	쥐지르다	19	얼김
10	물찌똥	20	알싸하다

활동 목표	‘비주얼 싱킹’ 활동을 통해 소설의 구성 단계에 따라 줄거리를 그림으로 표현할 수 있으며, 핵심 단어를 활용하여 줄거리 완성하기 놀이를 하며 이야기의 주요 내용을 정리할 수 있다.
활동 소개	소설의 구성 단계에 따라 비주얼 싱킹 활동을 하여 주사위 모양으로 만들고, 줄거리 완성하기 놀이를 통해 줄거리를 완성하여 말하며, 핵심 단어를 활용하여 줄거리를 완성하여 쓰는 활동이다.
활동 유형	개별 활동, 모둠 활동(5인 1모둠), 전체 활동
준비물	교과서, 활동지, 필기구, 정육면체 도면, 가위, 풀, 색연필, 사인펜

활동 3 [개별 활동+모둠 활동]

- ① 정육면체 도면을 모든 학생에게 나누어 준다.
- ② 소설을 읽고 구성 단계별 대표 장면을 정육면체 도면에 한 칸씩 비주얼 싱킹으로 표현한다.
 - 소설의 구성 단계인 ‘발단-전개-위기-절정-결말’의 순서에 따라 주인공이 겪은 사건을 가장 잘 드러낼 수 있는 장면을 뽑도록 한다.
 - 장면의 상황이 한눈에 이해될 수 있도록 표현한다.
- ③ 도면을 오리고 붙여 정육면체 모양의 구성 단계 주사위를 완성한다.
- ④ 모둠원이 각자 만든 구성 단계 주사위를 동시에 던진다.
- ⑤ 한 명의 학생이 주사위 윗면의 그림을 줄거리 순서대로 가로로 배열하고 줄거리의 내용을 말한다.
 - 구성 단계가 중복될 경우에는 세로로 배열한다.
 - 특정 구성 단계에 해당하는 장면이 나오지 않을 경우에는 말하기를 할 때 추가한다.
- ⑥ 구성 단계 주사위를 던지고 줄거리를 말하는 활동을 모둠원이 모두 돌아가며 반복한다.
- ⑦ 모둠 내 줄거리 완성하기 놀이가 끝나면, 반 전체 활동으로 확대하여 두 모둠이 줄거리 완성하기 대항전을 진행한다.
 - 두 모둠의 구성원들은 동시에 구성 단계 주사위를 던지고, 각 팀의 대표자는 구성 단계에 맞게 주사위를 배열한 뒤에 줄거리를 설명한다.
 - 줄거리를 정확하게 배열하고 말하는 데 소요되는 시간을 비교하여 승패를 가린다.

활동 방법



△ 구성 단계 주사위에 줄거리 완성하기 활동 예시

활동 4 [개별 활동]

- ① 소설의 핵심 단어가 적힌 개별 활동지를 나누어 준다.
- ② 활동지에 제시된 핵심 단어가 모두 포함되도록 하여 구성 단계에 맞게 이야기의 줄거리를 쓴다.

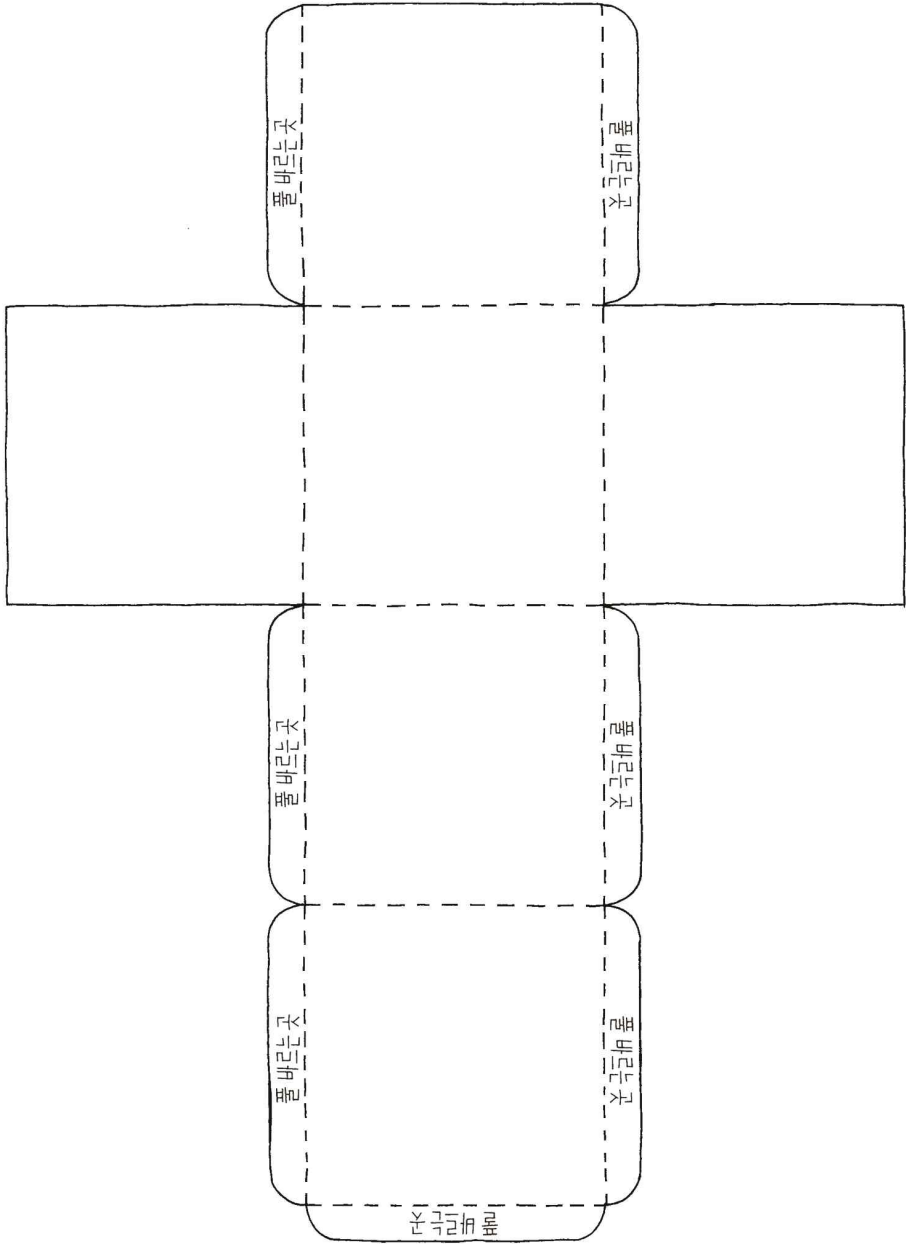
지도 방안

- 구성 단계별 주요 장면을 비주얼 싱킹을 하며 1차 학습을 하고, 구성 단계 주사위를 가지고 놀면서 2차 학습을 하며, 마지막 단계로 핵심 단어로 줄거리 쓰기를 통해 3차 학습이 일어나도록 한다.
- 소설의 줄거리를 그림으로 표현하여 구성 단계에 맞게 주사위로 만들고, 이를 가지고 노는 방식을 통해 재미있는 줄거리 이해 학습을 위한 적절한 동기 부여가 이루어지도록 한다.

개별 활동지

관련 단위	4-02. 동백꽃	소속	___학년 ___반 ___번
학습 주제	<동백꽃>의 줄거리를 소설의 구성 단계에 맞게 비주얼 싱킹을 할 수 있다.	이름	

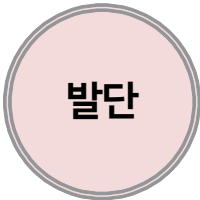




- 아래 정육면체 도면에 ‘발단, 전개, 위기, 절정, 결말’의 주요 장면을 비주얼 싱킹으로 표현해 봅시다. 다섯 면을 채우고 남은 한 면은 ‘가장 기억에 남는 장면’이나 ‘짱’ 등 창의력을 발휘하여 채워 보세요.

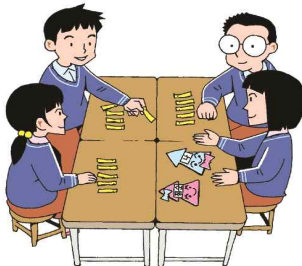
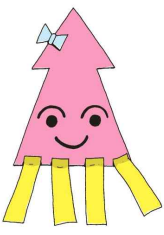


개별 활동지

관련 단위	4-02. 동백꽃	소속	___학년 ___반 ___번
학습 주제	<동백꽃>의 줄거리를 소설의 구성 단계에 맞게 비주얼 싱킹을 할 수 있다.	이름	

■ 제시된 핵심 단어를 이용하여 구성 단계에 맞게 <동백꽃>의 줄거리를 써 봅시다.

 <p>발단</p>	<p>→ 핵심 단어 나, 점순, 닭싸움</p> <p>[발단] 나무를 하러 산에 가려는데, 점순이가 또 닭싸움을 붙여서 '나'의 수탉을 괴롭힌다.</p>
 <p>전개</p>	<p>→ 핵심 단어 나홀 전, 감자</p> <p>[전개] 나홀 전, 점순이가 '나'에게 감자를 주려고 했는데 '나'가 거절한다.</p>
 <p>위기</p>	<p>→ 핵심 단어 하루 전, 수탉, 닭싸움, 고추장</p> <p>[위기] 사흘 전 저녁나절 이후, 점순이가 '나'의 집 씨암탉을 괴롭히고, 톱툰이 수탉을 잡아다가 싸움을 붙인다. 하루 전 '나'는 점순이네 수탉을 이기기 위해 자신의 수탉에게 고추장까지 먹였으나, 잠깐 효과가 있었을 뿐 다시 '나'의 수탉은 다시 점순이네 수탉에게 당한다.</p>
 <p>절정</p>	<p>→ 핵심 단어 오늘, 수탉, 지게막대기</p> <p>[절정] 오늘 '나'는 자신의 수탉을 맹렬히 공격하는 점순이네 수탉을 보다가 화를 참지 못하고 지게막대기로 단배에 때려죽이고, 자신이 한 일에 놀라 점순이 앞에서 울음을 터트린다.</p>
 <p>결말</p>	<p>→ 핵심 단어 화해, 동백꽃</p> <p>[결말] 점순이가 '나'를 위로하고, 닭이 죽은 일을 비밀로 해 주기로 한다. 화해를 한 두 사람은 함께 동백꽃 속으로 쓰러진다.</p>

<p>활동 목표</p>	<p>소설에서 등장인물의 행동과 생각이 드러난 표현을 찾고 구별할 수 있다. 1인칭 주인공 시점인 소설을 감상하며 1인칭 주인공 시점에 대해 이해할 수 있다.</p>
<p>활동 소개</p>	<p>소설 속 인물의 행동과 생각이 드러나는 표현을 찾아 구별하고, 오징어 다리 획득하기 게임을 통해 1인칭 주인공 시점의 특징을 이해하는 활동이다.</p>
<p>활동 유형</p>	<p>개별 활동, 모둠 활동(4인 1모듬), 전체 활동</p>
<p>준비물</p>	<p>색 사인펜, 포스트잇(세로로 긴 모양, 오징어 다리로 사용할 것), 오징어 모양판</p>
<p>활동 방법</p>	<p>[개별 활동, 모듬 활동]</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 긴 포스트잇을 나누어 준다. ② 모듬원 4명이 소설 내용을 나누어서 각자 맡은 부분을 읽으며 ‘나’와 점순이의 행동과 생각을 표현한 문장을 찾아 포스트잇의 앞면에 쓴다. ③ 포스트잇 앞면의 문장 속 행동이나 생각을 한 인물의 이름과 그 인물의 성격을 포스트잇 뒤에 쓴다. ④ 모듬 공유 과정을 통해 모듬원이 정리한 포스트잇을 함께 읽으며 잘못 찾은 것이 없는지 확인한다. <p>[전체 활동]</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 모듬별로 오징어 모양판을 2개씩(‘나’, ‘점순’) 나누어 준다. ② 모듬원 4명이 1번부터 4번까지 순서를 정한다. ③ 1번 주자는 오징어 모양판 2개를 들고 오른쪽 모듬으로 이동하여 1분간 오징어 다리를 획득하고 오징어 모양판에 붙인 뒤에 원래 모듬으로 돌아온다. <ul style="list-style-type: none"> - 이동한 곳에서 모듬원들이 포스트잇에 쓴 문장을 읽고 어떤 인물에 해당하는 표현이며, 표현을 통해 알 수 있는 인물의 성격이 무엇인지 맞춰야만 오징어 다리를 획득할 수 있다. ④ 모듬에 돌아온 뒤 1번 주자는 획득한 오징어 다리를 성격 구별판에 옮겨 붙인다. ⑤ 2번 주자는 오른쪽 두 번째 모듬으로 이동하여 ③~④의 방법으로 오징어 다리를 획득한다. 3번 주자는 세 번째 모듬, 4번 주자는 오른쪽 네 번째 모듬으로 순서대로 이동하여 같은 방법으로 오징어 다리를 획득한다. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>△ ‘오징어 다리 획득’ 게임 방법 예시</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>△ 오징어 다리를 획득한 모습</p> </div> </div> <ol style="list-style-type: none"> ⑥ 오징어 다리를 인물별 성격 구별판에 맞게 붙였는지 확인한 후, 모듬에서 최종적으로 획득한 오징어 다리 수가 몇 개인지 세어 본다. ⑦ ‘나’와 점순이의 행동과 성격을 함께 공유하고, ‘나’와 점순이의 행동과 성격이 소설에서 어떻게 표현되었는지 찾아본 뒤에 1인칭 주인공 시점의 특징을 이해한다.
<p>지도 방안</p>	<p>소설 본문에서 인물의 행동과 생각이 잘 드러나는 표현을 찾고, 성격과 처지를 맞히는 활동을 통해 1인칭 주인공 시점의 특징을 이해할 수 있도록 지도한다.</p>


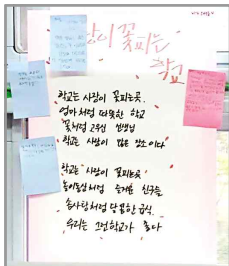


△ 오징어 다리 만들기 활동 예시

관련 단위	4-02. 동백꽃	소속	___학년 ___반 ___모둠
학습 주제	<동백꽃>에 등장하는 인물의 행동과 생각이 드러난 표현을 찾고 구별할 수 있다.	모둠명	

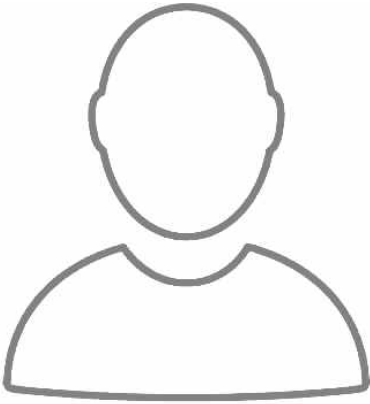
- 모둠을 돌며 획득한 오징어 다리를 해당 칸에 분류하여 붙여 봅시다.

인물	구분	표현 (획득한 오징어 다리 부착)
 '나'	행동	
	생각	
 점순	행동	
	생각	

활동 목표	인물 명함 만들기를 하며 소설 속 등장인물을 분석하는 활동이다. 등장인물의 처지, 처한 상황, 말이나 행동을 통해 알 수 있는 내용을 바탕으로 인물의 명함을 만들 수 있다.																												
활동 소개	활동 5 의 오징어 다리 획득하기 게임을 하며 등장인물을 분석한 내용을 ‘인물 명함 만들기’로 정리하며, 서술자를 바꿔 표현하는 다음 활동을 준비하는 단계이다.																												
활동 유형	개별 활동, 모둠 활동(4인 1모둠), 전체 활동																												
준비물	활동지, 검색 가능한 기기, 개별 활동지, 색 사인펜, 색연필, 포스트잇																												
활동 방법	<ol style="list-style-type: none"> ① 인물 명함 만들기 개별 활동지를 배부한다. ② ‘나와 점순이 중에 명함 만들기를 하고 싶은 인물을 선정하고 선정 이유도 쓴다. <ul style="list-style-type: none"> - 모둠별로 두 명은 ‘나’, 두 명은 점순이를 선택할 수 있도록 한다. ③ 인물의 성격이나 특성이 잘 드러나게 인물의 모습을 그린 뒤에 소개하는 내용을 쓴다. <ul style="list-style-type: none"> - 소개할 내용 : 인물 그림, 인물의 별명, 처지, 성격 등 ④ ‘둘 가고 둘 남기’를 2회 실시한다. <ul style="list-style-type: none"> - 1회전 : 각 모둠에서 명함 만들기로 ‘나’를 표현한 학생들이 모듬에 남아 자신의 명함을 소개하고, 각 모듬의 점순이를 표현한 학생들은 모듬을 이동하며 관람한다. - 2회전 : 각 모듬에서 명함 만들기로 점순이를 표현한 학생들이 모듬에 남아 자신의 명함을 소개하고, 각 모듬의 ‘나’를 표현한 학생들이 모듬을 이동하며 관람한다. ⑤ ‘둘 가고 둘 남기’ 활동이 끝나면 모듬 간 PM 동료 평가를 실시한다. <div style="border: 1px solid gray; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>✓ PM 동료 평가란?</p> <ul style="list-style-type: none"> - 스티커 동료 평가의 단점을 보완한 방식의 평가이다. - 두 가지 색깔의 포스트잇을 준비한다. - 포스트잇 중 하나는 결과물의 좋은 점을 적는 P(Plus) 평가지로, 하나는 결과물에서 보완해야 할 점을 작성하는 M(Minus) 평가지로 사용한다. - 평가를 할 때에는 자신이 왜 그러한 평가를 내렸는지에 대한 근거를 명확하게 제시해야 하며 최대한 객관성을 유지하도록 한다. - 평가 결과인 포스트잇을 결과물에 바로 붙여 스티커와 같은 용도로 사용할 수 있다. </div> ⑥ PM 동료 평가 결과가 좋은 결과물(인물 명함)이나 창의적인 표현이 돋보이는 결과물을 선정하여 반 전체가 공유한다. ⑦ 결과물은 교실에 전시하여 피드백이 이루어질 수 있도록 한다. <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <p>△ ‘둘 가고 둘 남기’ 활동 예시</p> </div> <div style="text-align: center;"> <table border="1" style="background-color: #f0f0f0;"> <tr> <td style="background-color: #e0e0e0; padding: 5px;">P 평가</td> <td style="background-color: #e0e0e0; padding: 5px;">학번/이름</td> <td style="background-color: #e0e0e0; padding: 5px;">M 평가</td> <td style="background-color: #e0e0e0; padding: 5px;">학번/이름</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">()</td> <td style="padding: 5px;">()</td> <td style="padding: 5px;">()</td> <td style="padding: 5px;">()</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">가 우수하다.</td> <td style="padding: 5px;">()</td> <td style="padding: 5px;">()</td> <td style="padding: 5px;">()</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">왜냐하면</td> <td style="padding: 5px;">()</td> <td style="padding: 5px;">()</td> <td style="padding: 5px;">()</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">()</td> <td style="padding: 5px;">()</td> <td style="padding: 5px;">()</td> <td style="padding: 5px;">()</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">때문이다.</td> <td style="padding: 5px;">()</td> <td style="padding: 5px;">()</td> <td style="padding: 5px;">()</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">()</td> <td style="padding: 5px;">()</td> <td style="padding: 5px;">()</td> <td style="padding: 5px;">()</td> </tr> </table> <p>△ PM 평가지 예시</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>△ PM 평가 활동 예시</p> </div> </div>	P 평가	학번/이름	M 평가	학번/이름	()	()	()	()	가 우수하다.	()	()	()	왜냐하면	()	()	()	()	()	()	()	때문이다.	()	()	()	()	()	()	()
P 평가	학번/이름	M 평가	학번/이름																										
()	()	()	()																										
가 우수하다.	()	()	()																										
왜냐하면	()	()	()																										
()	()	()	()																										
때문이다.	()	()	()																										
()	()	()	()																										
지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 인물의 특징을 잘 살펴 그림으로 표현할 수 있도록 안내한다. • 인물의 성격이 드러나는 별명을 창의적으로 표현할 수 있도록 안내한다. • 모듬 간 동료 평가 활동 시 평가의 근거를 밝혀 공정하고 객관적인 평가가 이루어질 수 있도록 지도한다. 																												

개별 활동지

관련 단위	4-02. 동백꽃	소속	___학년 ___반 ___번
학습 주제	<동백꽃>의 등장인물의 성격에 맞게 인물 명함을 만들 수 있다.	이름	

인물 정하기	<ul style="list-style-type: none"> • <동백꽃>에서 탐구하고 싶은 인물은? ⇒ • 내가 이 인물을 선정한 이유는? ⇒
인물 명함 만들기	
	<ul style="list-style-type: none"> • 소개하고자 하는 인물 : • 별명 : • 별명의 의미 :
△ 인물의 모습을 그림으로 그려 보세요.	
<ul style="list-style-type: none"> • 소설 속에서 인물이 처한 처지를 정리하세요. <div style="background-color: #f5f5dc; border-radius: 15px; height: 100px; margin-top: 10px;"></div>	
<ul style="list-style-type: none"> • 인물의 성격을 정리하고 왜 그렇게 생각했는지 그 이유와 함께 쓰세요. <div style="background-color: #f5f5dc; border-radius: 15px; height: 100px; margin-top: 10px;"></div>	

활동 목표	1인칭 주인공 시점을 다양한 시점으로 바꾸어 표현하고, 시점의 변화에 따라 작품의 분위기 달라짐을 알 수 있다.
활동 소개	1인칭 주인공 시점인 <동백꽃>을 지그소(Jigsaw) 활동을 통해 다양한 시점으로 바꾸어 표현하며 시점의 변화에 따라 작품의 분위기와 내용이 달라짐을 알도록 한다.
활동 유형	개별 활동, 모둠 활동(4인 1모듬), 전체 활동
준비물	모듬 활동지

[개별 활동 → 모듬 활동]

- 1인칭 주인공 시점이 가장 잘 드러나는 장면을 모듬원 각자가 선정한다.
- 각자 선정한 장면을 모듬원들과 공유하고, 상의하여 소설 <동백꽃>의 대표 장면을 하나 선택한다.
- 장면은 사건 단위로 선택하도록 한다.
- 모듬원과 협의하여 각자 바꾸어 써 볼 시점을 각자 분담한다.

시점	1인칭 주인공 시점	1인칭 관찰자 시점	3인칭 관찰자 시점	3인칭 전지적 시점
서술자	점순	‘나’의 수탉	작가	작가

A 모듬		B 모듬		C 모듬		D 모듬	
점순	수탉	점순	수탉	점순	수탉	점순	수탉
작가 (관찰자)	작가 (전지적)	작가 (관찰자)	작가 (전지적)	작가 (관찰자)	작가 (전지적)	작가 (관찰자)	작가 (전지적)

△ 시점 분담 예시

활동 방법

- 모듬원이 다 함께 시점별 특징과 바꿔 써서 표현할 때 주의할 점을 공유한 뒤 각자 정리한다.

[전체 활동]

- 각 모듬에서 같은 역할을 맡은 학생끼리 모여 앉는다.

점순 모듬		수탉 모듬		작가(관찰자) 모듬		작가(전지적) 모듬	
점순	점순	수탉	수탉	작가 (관찰자)	작가 (관찰자)	작가 (전지적)	작가 (전지적)
점순	점순	수탉	수탉	작가 (관찰자)	작가 (관찰자)	작가 (전지적)	작가 (전지적)

△ 시점별 모듬 이동 예시

- 처음 모듬에서 정리했던 표현 시 주의할 점을 다시 공유하고 빠진 내용이 있는지 점검한다.
- 각자 자신의 원래 모듬에서 정했던 대표 장면을 자신의 시점에 맞게 바꾸어 써 본다.
- 쓰기가 완료되면 시점별 모듬 안에서 돌려 읽고 표현이 어색하거나 틀린 부분을 고쳐 쓴다.
- 원래 모듬으로 돌아가서 자신이 맡은 부분을 돌려 읽으며 결과물을 공유한다.
- 시점이 바뀌었을 때 작품의 분위기가 어떻게 달라졌는지 모듬원이 돌아가며 말한다.

지도 방안

- 모집단 협의를 통해 바꾸어 쓰고 싶은 장면을 학생들 스스로 선택하게 하여, 1인칭 주인공 시점이 잘 드러나는 장면에 대한 학습이 1차적으로 이루어질 수 있도록 한다.
- 시점별 특징과 표현상 유의할 점을 숙지하고 시점 바꾸어 쓰기를 할 수 있도록 한다.
- 시점별 모듬 활동을 통해 고쳐쓰기 과정을 거치며 시점에 맞는 표현이 일관되게 나타날 수 있도록 지도한다.

모둠 활동지

관련 단원	4-02. 동백꽃	소속	____학년 ____반 ____번
학습 주제	<동백꽃>에서 시점이 잘 드러나는 장면을 선정하여 다양한 시점으로 바꾸어 쓰기 할 수 있다.	이름	

내가 선택한 장면	쪽수	()쪽 ()줄 ~ ()쪽 ()줄	나의 시점
	선택 이유		
모둠이 선택한 장면	쪽수	()쪽 ()줄 ~ ()쪽 ()줄	<input type="checkbox"/> 1인칭 주인공 시점 - 점순 <input type="checkbox"/> 1인칭 관찰자 시점 - 수탉 <input type="checkbox"/> 3인칭 관찰자 시점 - 작가 <input type="checkbox"/> 3인칭 전지적 시점 - 작가
	선택 이유		
시점 바꿔 쓰기			

활동 평가지

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

■ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 어휘의 의미를 알고 작품의 내용을 바르게 이해하였는가?			
	2. 소설의 줄거리를 구성 단계에 맞게 표현하였는가?			
	3. 인물의 행동과 생각이 드러난 표현을 찾았는가?			
	4. 인물의 성격과 특징이 드러나게 인물 명함을 만들었는가?			
	5. 시점의 특징에 맞게 바꿔 쓰기를 하였는가?			
활동 참여도	활동 ① 어휘 보물찾기			
	활동 ② ‘지렁이 퍼즐’로 어휘의 뜻 알기			
	활동 ③ 구성 단계 주사위로 줄거리 완성하기			
	활동 ④ 핵심 단어에 맞게 줄거리 쓰기			
	활동 ⑤ ‘오징어 다리 획득’ 게임으로 등장인물 분석하기			
	활동 ⑥ ‘인물 명함 만들기’로 등장인물의 특징 파악하기			
	활동 ⑦ ‘지그소(Jigsaw)’ 활동하며 시점 바꿔 쓰기			
느낀 점				

■ 상호 평가하기

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

교사 평가하기

1

함께 보아요

문학

학습 목표

- 재구성된 작품을 원작과 비교하고, 변화 양상을 파악하며 감상할 수 있다.
- 책 한 권을 읽고 새로운 관점이나 상상에 따라 재구성할 수 있다.

(01) 함께 읽고 감상하기 이성원[미래교실네트워크 거꾸로캠퍼스]

- 재구성된 작품을 원작과 비교하고, 변화 양상을 파악하며 감상하기
- 작품을 읽고 새로운 관점이나 상상에 따라 재구성하기

(02) 한 권 읽고 재구성하기 이성원[미래교실네트워크 거꾸로캠퍼스]

- 재구성된 작품과 원작을 비교하며 감상하기
- 책 한 권을 읽고 새로운 관점이나 상상에 따라 재구성하기

01

1. 함께 보아요

함께 읽고 감상하기

- ▶ **학습 목표** 재구성된 작품을 원작과 비교하고, 변화 양상을 파악하며 감상할 수 있다.
- ▶ 작품을 읽고 새로운 관점이나 상상에 따라 재구성할 수 있다.

거꾸로교실 흐름도

배움 준비

- ▶ **학습 목표 제시** 이번 단원의 학습 목표를 통해 무엇을 배울 수 있을지 짐작하여 학생들이 각자 포스트잇에 기록한 후 교실 학습판에 부착하도록 한다. 단원 학습이 끝났을 때 무엇을 배웠는지 새로운 포스트잇에 기록하게 하여 서로 비교해 보도록 한다.
- ▶ **디딤영상 내용 점검** 디딤영상의 주요 내용을 환기시키고 거꾸로교실을 준비한다.

생각 기초

▶ 활동 1 4인 4색 감상 미션 해결하기

이 활동은 시각화된 4컷 만화를 활용하여 작품에 대한 이해를 높이고 감상 미션을 해결하는 과정에서 고전 소설 속 인물이 처한 상황을 현대적 의미로 재해석하도록 하였다. 모둠원이 각자 개인 미션과 모둠 활동을 함께 수행하도록 하여 무임승차하는 일이 없도록 하였다.

생각 심화

▶ 활동 2 골든 서클 활동으로 작품 감상하기

이 활동은 골든 서클의 활동을 변형하여, 'What(무엇을) → How(어떻게) → Why(왜)'의 역순으로 진행한다. 골든 서클을 통해 작품 속 인물의 성격, 사건, 표현 등을 파악하도록 하여 작품을 보다 깊이 있고 체계적으로 감상할 수 있다.

▶ 활동 3 텍스트 콜라주 & 핵사 활동하기

이 활동은 두 편의 작품을 비교, 분석할 수 있도록 콜라주 활동으로 관련 있는 부분을 오려 붙여서 연결을 하고 핵사 활동을 통해 느낌, 표현, 장면, 상상, 가치 등으로 확장시켜가며 감상할 수 있다.

생각 적용

▶ 활동 4 협업 프로젝트로 나만의 <흥부전> 쓰기

이 활동은 소설의 갈등 양상을 바탕으로 구성 단계별 내용을 협력적 문제해결력을 발휘하여 해결해 간다. 공동의 창작 과정 이후에 개인별 창작 과정을 마련하여 협력적 사고가 개인의 창의력을 고양시킬 수 있다는 점을 경험할 수 있게 하였다.

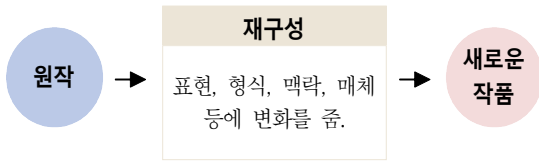
배움 정리

- ▶ **학습 확인** 이번 단원에서 배운 내용을 워드 클라우드를 만들어가며 정리한다.
- ▶ **개별, 모둠별 활동지 제출** 개별, 모둠별 활동지 및 결과물을 제출하면 피드백한다.

지도상의 유의점

재구성된 작품과 원작을 비교하며 감상하는 학습이 즐겁고 재미있게 진행될 수 있도록 구성하였다. 작품의 가치와 관점을 깊이 있게 다룰수록 학습의 흥미를 더할 것이다. 활동 중심 수업이 활동만 남고 배운 것은 없다는 부정적 인식에서 벗어나기 위해서는 학습 목표에 제대로 도달할 수 있도록 하는 것이 중요하다. 그리고 학생들이 스스로 배움의 주도권을 갖게 만드는 수업 디자인을 교실 환경에 맞게 교사가 일부 재구성하여 사용하는 것도 좋다.

1 문학 작품 재구성의 뜻



[문학 작품의 재구성]

원작의 내용이나 표현, 형식, 맥락, 매체 등에 변화를 주어 새로운 작품으로 창작하는 것

2 재구성된 작품과 원작을 비교 감상하는 방법



- 두 작품이 각각 담고 있는 가치 생각하기
- 재구성된 작품이 원작과 비교하여 내용, 표현, 형식 등에서 어떤 점이 달라졌는지 파악하기
- 재구성 작품의 바탕이 된 작가의 새로운 관점이나 상상 이해하기

3 재구성된 작품과 원작을 비교 감상할 때 효과



- 새로운 상상과 가치를 발견할 수 있다.
- 작품을 깊이 있게 감상할 수 있다.
- 비판적·창의적 관점을 기를 수 있다.

4 <흥부전>과 <놀부전> 비교 감상 ①

	고전 소설, <흥부전>	동화, <놀부전>
주제	형제간의 우애	형제간의 우애
인물	흥부가 착한 마음씨를 가져 복을 받는 인물로 설정되었고 놀부는 심술 꾀는 성격임.	흥부는 게으른 인물, 놀부는 흥부의 자립심을 키우기 위해 배려하는 인물로 설정됨.
내용 특징	흥부가 제비 다리를 고쳐 주고 박씨를 얻어 부자가 됨.	흥부가 박으로 바가지를 만들어 팔아 부자가 됨.

5 <흥부전>과 <놀부전> 비교 감상 ②

<흥부전>

- <놀부전>의 원작 작품
- 흥부가 복을 받아 부자가 되는 이야기는 조선 후기 시대적 배경에서 가난한 사람들에게 희망이 됨.

<놀부전>

- <흥부전>을 재구성한 작품
- 현대를 살아가는 사람들이 중요하게 여기는 노력이라는 가치를 중심으로 재구성함.
- '흥부'가 노력하여 부를 이루게 됨.

6 <흥부전>이 끊임없이 재창작되는 까닭은?



활동 목표	소설 내용을 정확하게 이해하여 현대적 상황으로 재해석할 수 있다.										
활동 소개	소설의 장면을 4컷 만화로 시각화하여 내용을 정확하게 파악하며 세부적인 내용을 현대적 상황으로 재해석하여 적용함으로써 이해하기 어려운 고전 용어 및 상황을 쉽게 이해할 수 있도록 한다.										
활동 유형	모둠 활동(4인 1모둠), 전체 활동										
준비물	개별 활동지, 모둠 활동지, 포스트잇, 색 사인펜, 가위										
활동 방법	<p>[모둠 활동]</p> <p>① <놀부전>의 내용에서 주요 장면을 선정하여 4컷 만화로 표현한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 모듬은 4인 1모듬으로 편성한다. - 모듬에서 <놀부전>의 내용을 4부분으로 나누어 각자 포스트잇을 4장씩 받아 4컷 만화로 표현한 후 활동지에 부착한다. 각각의 장면이 어떤 상황을 표현한 것인지 설명하는 글을 적는다. - 모듬 토의를 통해 가장 잘 표현한 모듬원의 만화 컷을 선정하여 모듬 활동지에 옮겨 붙인다. - 1인당 1개씩만 선택하도록 하여 모듬원이 그린 장면이 각각 한 장면씩이라도 선정되도록 한다. - 4컷 만화에서 모듬원의 선택을 받은 장면에 해당하는 번호를, 그림을 그린 모듬원에게 부여한다. 예를 들어 자신이 그린 그림이 두 번째 컷에 선정되었다면, 자신의 미션 번호는 2번이다. <p>② <흥부전>과 <놀부전>의 상황을 알기 쉽게 현대적 상황으로 바꾸어 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 배정된 번호에 따라 자신이 수행할 글쓰기 미션을 확인한다. <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 15%;">미션 번호</th> <th>미션 내용</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>미션 1번</td> <td><놀부전>에서 흥부가 바가지가 아닌, 현대에서 다른 물건을 파는 상황으로 줄거리를 각색하기</td> </tr> <tr> <td>미션 2번</td> <td><흥부전>에서 흥부가 품을 파는 일과 매우 유사한 현대적 상황의 일들로 바꾸기</td> </tr> <tr> <td>미션 3번</td> <td><흥부전>에서 흥부 아내가 품을 파는 일과 매우 유사한 현대적 상황의 일들로 바꾸기</td> </tr> <tr> <td>미션 4번</td> <td><흥부전>에서 놀부가 심술궂게 말하는 상황들을 현대적 상황에 맞게 바꾸기</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> - 모듬 내에서 서로의 미션 내용을 공유한다. - 미션 내용에 대해 서로 피드백해 주고 필요할 경우 모듬원의 도움을 받아 수정한다. - 내용을 모두 수정한 후에 모듬 활동지에 자신에게 해당하는 부분에 미션을 완료한 포스트잇을 부착한다. <p>[전체 활동]</p> <p>① 각 모듬에서 같은 미션을 수행한 번호에 해당하는 모듬원끼리 모인다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 모듬원들은 각자 자신이 작성한 부분(개인 4컷 만화와 배정된 미션)의 포스트잇을 떼어서 이동하고, 자신이 수행한 미션 관련한 내용을 발표하며 서로 내용을 공유한다. - 공유를 할 때에는 다른 모듬에 해당 미션 해결 내용을 간략히 기록하도록 한다. <p>② 활동이 끝나면 모듬원들은 다시 자신의 모듬으로 돌아와서 다른 모듬의 미션 해결 내용을 공유한다.</p>	미션 번호	미션 내용	미션 1번	<놀부전>에서 흥부가 바가지가 아닌, 현대에서 다른 물건을 파는 상황으로 줄거리를 각색하기	미션 2번	<흥부전>에서 흥부가 품을 파는 일과 매우 유사한 현대적 상황의 일들로 바꾸기	미션 3번	<흥부전>에서 흥부 아내가 품을 파는 일과 매우 유사한 현대적 상황의 일들로 바꾸기	미션 4번	<흥부전>에서 놀부가 심술궂게 말하는 상황들을 현대적 상황에 맞게 바꾸기
미션 번호	미션 내용										
미션 1번	<놀부전>에서 흥부가 바가지가 아닌, 현대에서 다른 물건을 파는 상황으로 줄거리를 각색하기										
미션 2번	<흥부전>에서 흥부가 품을 파는 일과 매우 유사한 현대적 상황의 일들로 바꾸기										
미션 3번	<흥부전>에서 흥부 아내가 품을 파는 일과 매우 유사한 현대적 상황의 일들로 바꾸기										
미션 4번	<흥부전>에서 놀부가 심술궂게 말하는 상황들을 현대적 상황에 맞게 바꾸기										
지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 탈부착이 가능한 포스트잇을 활용하여 [모듬 활동]과 [전체 활동]이 원활하게 진행되도록 한다. • <놀부전>은 서사적 흐름을 파악하며 내용이 충분히 이해되므로 4컷 만화의 형태로 진행하지만, <흥부전>은 고전 문학의 특성상 내용을 이해하기가 다소 어려울 수 있으므로 현대적 상황으로 바꾸고 재해석하는 과정을 거친다면 좀 더 쉽게 학생들이 학습에 임할 수 있다. 										

개별 활동지

관련 단원	1-01. 함께 읽고 감상하기	소속	___학년 ___반 ___번
학습 주제	4인 4색 <놀부전> 감상 미션 해결하기	이름	

4컷 만화 (포스트잇을 사용하세요!)	장면 설명 (직접 활동지에 기록하세요!)
 <p>첫째 부분 포스트잇 붙이는 곳</p>	
 <p>둘째 부분 포스트잇 붙이는 곳</p>	
 <p>셋째 부분 포스트잇 붙이는 곳</p>	
 <p>넷째 부분 포스트잇 붙이는 곳</p>	

1단원

모둠 활동지

관련 단원	1-01. 함께 읽고 감상하기	모둠명
학습 주제	4인 4색 <놀부전> 감상 미션 해결하기	모둠원

<p>[미션 1번]</p> <p>포스트잇 부착하는 곳</p>	<p>만화 [첫째 부분]</p> <p>포스트잇 부착하는 곳</p>	<p>[미션 2번]</p> <p>포스트잇 부착하는 곳</p>
	<p>만화 [둘째 부분]</p> <p>포스트잇 부착하는 곳</p>	
<p>[미션 3번]</p> <p>포스트잇 부착하는 곳</p>	<p>만화 [셋째 부분]</p> <p>포스트잇 부착하는 곳</p>	<p>[미션 4번]</p> <p>포스트잇 부착하는 곳</p>
	<p>만화 [넷째 부분]</p> <p>포스트잇 부착하는 곳</p>	

■ 활동 예시 자료

[미션 1번]

흥부는 아무리 생각해도 마땅한 돈벌이가 생각나지 않았다. 그때 지나가던 사람이 물을 마시고 싶다고 요청하여 마당에 있는 우물의 물을 떠다 주었다. 그 사람은 아주 맛있는 물이라고 극찬을 했다. 그래서 흥부는 우물의 수질 검사를 받았다. 150미터 지하 암반수로 매우 깨끗하여 최고등급을 받았고, 이에 흥부는 생수를 만들어 팔기로 했다. 드디어 ‘흥부복터 쫄水’라고 이름을 짓고 창업하여 대박이 났다. 유명 맥주 회사에서 물을 공급해달라고 주문이 쇠도했다. 이 모든 것이 놀부 형님이 외국 바이어를 만나 동생 흥부네 회사의 생수를 자기 돈을 들여가면서까지 홍보를 해 준 결과였다.

[미션 3번]

흥부 아내가 품을 파는데 농장, 김치 공장, 세탁소, 방직 공장, 식당, 간장 회사, 정미소, 비료 회사 등에서 아르바이트를 하면서 야기를 낳았는데, 야기를 낳고 얼마 되지 않아 산후조리를 제대로 못하고 돈을 벌기 위해 안간힘을 다해 일을 하였다.



[미션 2번]

흥부가 품을 파는데 시골에 내려가 논밭에 잡초를 뽑고 정미소에 가서 기계도 돌리고 택배 회사, 자동차 정비소, 비료 회사 등에서 아르바이트를 하면서 열심히 일했으나 하루 일하고 나면 4~5일씩 병이 나서 생계가 막막했다.

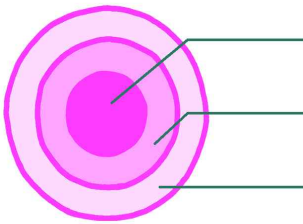
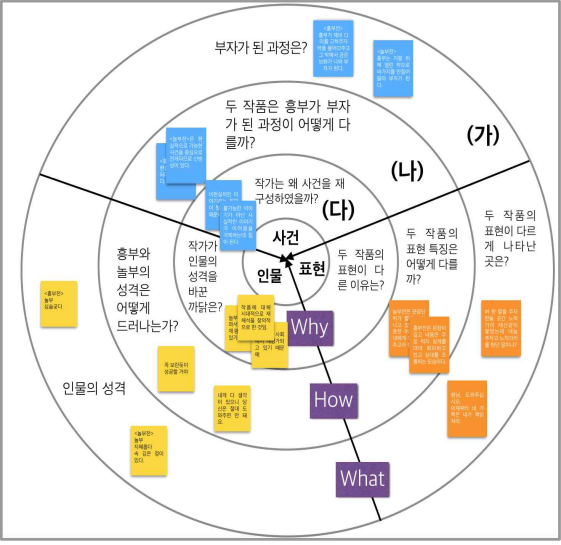
[미션 4번]


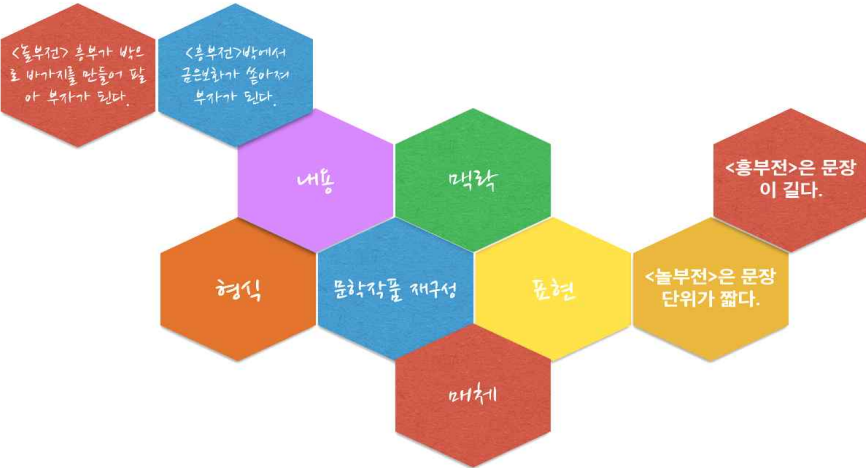
심술궂은 놀부는 “쌀이 넘쳐나도 너 줄 쌀은 없으며, 통장에 숫자가 더 찍힐 수 없을 정도로 돈이 많아도 이체하기 귀찮아서 돈을 못 주겠으며, 농장에 있는 닭과 돼지를 위해 비싼 유기농 사료를 먹이더라도 너에게 줄 양식은 없고, 우리 집 반려견에게 영양가 높은 간식을 풍부하게 먹일지언정 너한테 돌아갈 음식은 하나도 없으니 당장 돌아가거라.”

Tip <흥부전>을 창의적으로 각색한 <놀부전>을 이해하기 위해 만화로 표현해 보고, <흥부전>을 학생들이 창의성을 발휘하여 현대적 관점으로 각색한 후 함께 모아 비교해 본다. 아울러 미션 자체는 순서에 따라 이야기 구조를 갖지 않는 독립적 형태이다. 각 상황에 대한 각색에 초점을 맞춘 활동이라는 점을 유의한다.

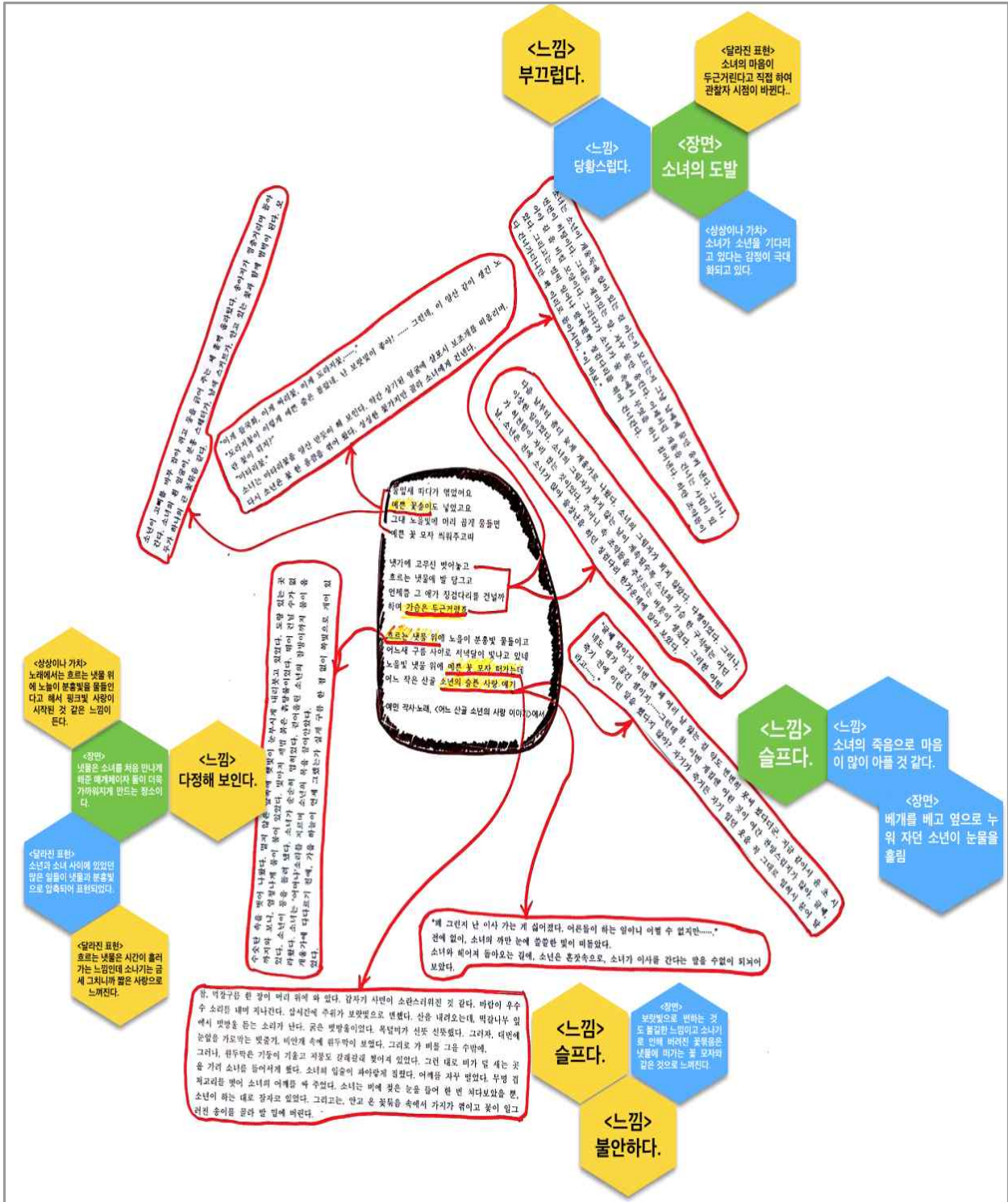
1. 단편

활동 2 골든 서클 활동으로 작품 감상하기

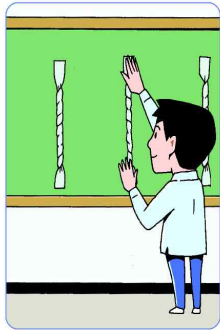
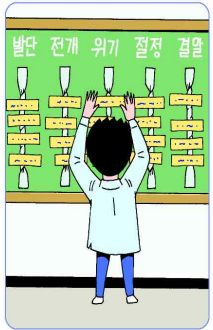

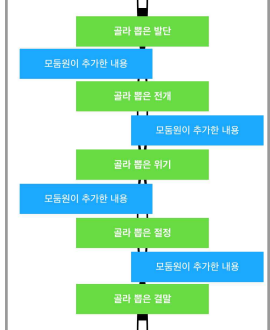
활동 목표	골든 서클 활동을 통해 두 작품 속 인물의 성격과 사건, 표현에 대해 탐구할 수 있다.
활동 소개	경영 컨설턴트인 사이먼 사이넥이 TED 강연을 통해 소개한 내용을 학습 활동에 적용한 것으로, 학습할 내용을 정확히 분석하고 학습 목표에 도달할 수 있도록 돕는 활동이다. 원래는 'Why(왜) → How(어떻게) → What(무엇을)'의 순서로 전개하며 결과를 만들어내는 과정이다. 그러나 이미 작가에 의해 나타난 결과물인 문학 작품이 존재하므로, 이와 같은 작품을 감상할 때 가장 중요한 것이 작가의 의도, 즉, Why(왜)를 찾는 것이므로 'What(무엇을) → How(어떻게) → Why(왜)'의 순서로 바꾸어 진행한다.
활동 유형	모둠 활동
준비물	전지, 색 사인펜, 모둠 활동지
활동 방법	<p>① 참고 영상을 보며, 골든 서클의 활용 방법을 익히도록 하고, 위에 제시된 활동 소개 내용을 바탕으로 왜 순서를 'What(무엇을) → How(어떻게) → Why(왜)'의 순서로 진행하는지 설명한다.</p> <div data-bbox="407 719 1398 1098" style="border: 1px solid gray; padding: 10px;"> <p>✓ 골든 서클이란?</p>  <ul style="list-style-type: none"> Why : 목적, 동기, 신념, 존재 이유 기록하기 How : Why를 실현하기 위한 방법 기록하기 What : 행동의 결과물 <p>※ 참고 영상 : TED 사이먼 사이넥의 '위대한 리더들이 행동을 이끌어 내는 법' https://www.youtube.com/watch?v=J0Zqwj_VO3k</p> </div> <p>② 오른쪽에 제시한 활동 예시를 참고하여 모둠별로 전지에 골든 서클을 그린다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 활동 순서는 '인물 → 사건 → 표현'이다. - 진행 순서는 (가) → (나) → (다)이다. <p>③ 교과서의 <이해와 탐구> 활동 1~3을 골든 서클로 활동을 통해 진행하고, (가) 영역은 1-(1), 2-(1), 3-(1) 문제 해결에 해당되며, (나) 영역은 1-(2), 2-(2), (다) 영역은 1-(3), 2-(3), 3-(2)에 해당한다.</p> <p>④ 모든 모둠원은 반드시 포스트잇에 내용을 기록 후 부착하고 의견을 종합하여 요약한 내용은 해당 칸에 직접 적는다.</p> <p>⑤ 정리한 내용은 '둘 가고 둘 남기' 활동을 하며 공유한다.</p> <p>⑥ 모둠끼리 서로 기록한 내용에 대해 설명하고, 자신의 모둠에서 나온 내용과 비교하면서 이야기를 나눈다.</p> <div data-bbox="852 1151 1409 1698" style="border: 1px solid gray; padding: 10px;">  </div> <p>△ 골든 서클 활동으로 작품 감상하기 활동 예시</p>
지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 교과서 20~23쪽 '이해와 탐구' 1~3번 활동을 골든 서클로 구조화하여 체계적인 접근을 할 수 있도록 한다.

<p>활동 목표</p>	<p>노래 가사와 관련된 원작 소설을 찾아 비교하며 감상할 수 있다.</p>
<p>활동 소개</p>	<p>교과서 24쪽의 <문제 해결과 적용> 부분에서 노래(에민 작사·노래, <산골 소년의 사랑 이야기>)를 듣고 원작 소설 중 연상되는 부분을 찾아서 오려 붙이는 콜라주(화면에 종이·인쇄물·사진 등을 오려 붙이고, 일부분에 가필하여 작품을 만드는 일) 활동을 먼저 한 후 감상 기준에 따라 어떻게 표현과 느낌이 달라졌는지, 그에 따라 작가의 새로운 상상이나 노래의 가치는 무엇인지 헝사 활동으로 확장시킨다.</p>
<p>준비물</p>	<p>노래 가사 및 원작 소설(<소나기>) 전문 모듬별 1부씩, 풀, 가위, 전지, 헝사 종이(5×5), 색 사인펜</p>
<p>활동 방법</p>	<ol style="list-style-type: none"> ① 노래 가사를 전지 중앙에 부착한다. ② 모듬별로 원작 소설 <소나기>의 전문을 읽으며 노래 가사의 구절과 관련 있는 부분을 잘라 붙인다. ③ 노래 가사와 연결된 소설 조각을 읽고 다음의 4단계 활동을 진행한다. <div style="border: 1px solid gray; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 1단계 : 헝사 종이에 떠오르는 느낌 기록하기 ▶ 2단계 : 헝사 종이에 떠오르는 장면 기록하기 ▶ 3단계 : 헝사 종이에 소설이 재구성되면서 달라진 표현이 무엇인지 기록하기 ▶ 4단계 : 헝사 종이에 노래를 만든 작가의 새로운 상상이나 노래의 가치에 대해 기록하기 </div>  ④ 해당 부분에 개인별로 자유롭게 작성한 헝사 종이를 단계별로 분류하여 부착한다. <div style="border: 1px solid gray; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>✓ 헝사 활동이란?</p> <ul style="list-style-type: none"> • 가장 핵심적인 키워드인 ‘문학 작품 재구성’을 주변으로 인접한 부분에 세부 영역을 부착한다. • 세부 영역인 ‘내용’, ‘표현’에 인접하여 관련된 내용을 연이어 부착해 나가며 확장시킨다. • 반 학생들이 모두 참가하여 교실 벽면에 부착하여 대단원이 끝날 때까지 확장시켜 나간다.  </div> ⑤ 모듬 내에서 서로 기록한 내용을 읽으며 토의한다. ⑥ ‘둘 가고 둘 남기’로 반 전체가 공유한다.
<p>지도 방안</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 헝사 종이는 한 사람에게 여러 장을 배부하여 같은 단계에서도 여러 명이 함께 참여하여 작업할 수 있도록 한다.

■ 활동 예시 자료

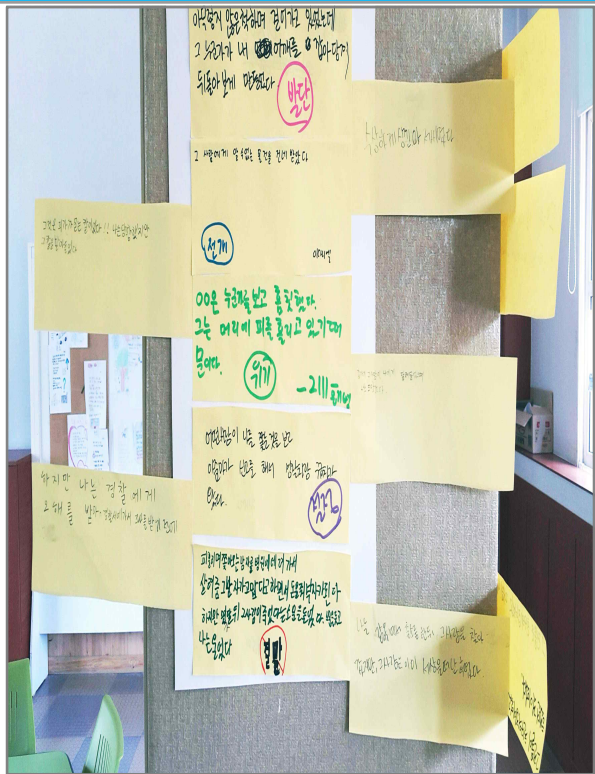


△ 황순원의 소설 <소나기>를 읽고 텍스트 콜라주 행사 활동을 한 예시

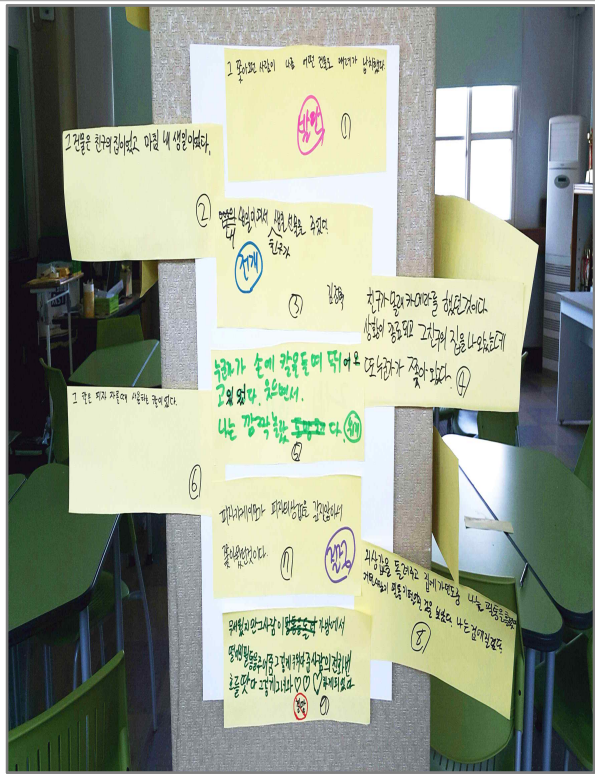
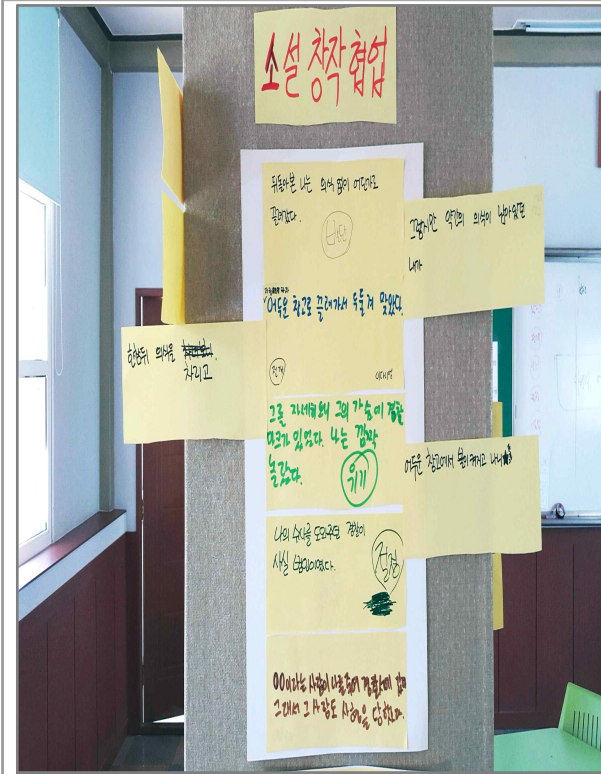
활동 목표	소설 창작 협업 프로젝트 활동을 통해 교과서에 제시된 고전 소설 <흥부전>을 나만의 <흥부전>으로 새롭게 창작할 수 있다.																		
활동 소개	모둠원이 먼저 공동으로 소설을 창작하는 과정에서 창의적인 아이디어를 나누고 협력적으로 문제를 해결하는 과정을 거친 뒤에 각자가 소설을 창작하는 단계로 나아가도록 한다.																		
활동 유형	개별 활동, 모둠 활동																		
준비물	A4 색지, 색 사인펜, 종이테이프																		
활동 방법	<p>[모둠 활동 - 협업 프로젝트]</p> <p>① A4 색지를 반으로 잘라서 학생 1인에게 3장씩 제공하되 필요에 따라 더 줄 수 있다.</p> <p>② 소설의 5단계 중, 기본 구성 내용에 맞게 3개의 단계를 선택하여 작성하도록 한다.</p> <table border="1" data-bbox="397 676 1425 872"> <thead> <tr> <th>소설 단계</th> <th>기본 장면</th> <th>선택한 학생(예)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>발단</td> <td>흥부가 놀부를 찾아가서 도와달라고 하는 장면</td> <td>미경 호경</td> </tr> <tr> <td>전개</td> <td>쫓겨난 흥부가 어떻게 먹고 살지 고민하는 장면</td> <td>진영 대현</td> </tr> <tr> <td>위기</td> <td>흥부가 돈을 벌기 위해 애를 쓰는데 실패를 거듭하는 장면</td> <td>미경 대현 진영</td> </tr> <tr> <td>절정</td> <td>흥부가 돈을 많이 버는 방법을 찾아 부자가 되는 장면</td> <td>호경 진영</td> </tr> <tr> <td>결말</td> <td>흥부가 부자가 되어 놀부를 다시 만나는 장면</td> <td>미경 대현 호경</td> </tr> </tbody> </table> <p>③ 모둠별로 1인당 여러 개의 단계를 고루 기록할 수 있도록 하여 내용이 풍부해지도록 한다.</p> <p>④ 칠판에 종이테이프를 아래의 (가)와 같이 꼬아서 5개를 만들어 놓고, 작성이 끝난 학생들이 나와서 (나)와 같이 바로 붙이되, 소설 단계별로 줄을 달리하여 부착하도록 한다.</p> <p>⑤ 모둠별로 준비뿔기를 하여 나온 순서에 따라 모둠 학생들이 모두 칠판 앞으로 나와 내용 구성상 마음에 드는 내용을 단계별로 1개씩 고르도록 한다.</p> <p>⑥ 골라 뽑은 포스트잇을 (다)와 같이 정리하고, 각 구성 단계 사이에 추가할 내용이 있다면 모둠원이 토의를 통해 결정하여 (라)와 같이 종이테이프에 붙여 정리한다.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>그림 (가)</p>  <p>△ 종이테이프를 꼬아서 양 면테이퍼처럼 만들기</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>그림 (나)</p>  <p>△ 소설 단계별로 줄을 달리하여 부착하기</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>그림 (다)</p>  <p>△ 내용 구성상 마음에 드는 내용 고르기</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>그림 (라)</p>  <p>△ 각 구성 단계에서 추가할 내용 정리하기</p> </div> </div> <p>[개별 활동 - 작품 창작하기]</p> <p>① 모둠원들과 함께 완성한 이야기 구조를 바탕으로 개인별로 '나만의 흥부전'을 창작한다.</p> <p>② 모둠 친구들이 쓴 글을 감상 기준에 따라 감상하고 느낀 점에 대해 서로 이야기 나눈다.</p>	소설 단계	기본 장면	선택한 학생(예)	발단	흥부가 놀부를 찾아가서 도와달라고 하는 장면	미경 호경	전개	쫓겨난 흥부가 어떻게 먹고 살지 고민하는 장면	진영 대현	위기	흥부가 돈을 벌기 위해 애를 쓰는데 실패를 거듭하는 장면	미경 대현 진영	절정	흥부가 돈을 많이 버는 방법을 찾아 부자가 되는 장면	호경 진영	결말	흥부가 부자가 되어 놀부를 다시 만나는 장면	미경 대현 호경
소설 단계	기본 장면	선택한 학생(예)																	
발단	흥부가 놀부를 찾아가서 도와달라고 하는 장면	미경 호경																	
전개	쫓겨난 흥부가 어떻게 먹고 살지 고민하는 장면	진영 대현																	
위기	흥부가 돈을 벌기 위해 애를 쓰는데 실패를 거듭하는 장면	미경 대현 진영																	
절정	흥부가 돈을 많이 버는 방법을 찾아 부자가 되는 장면	호경 진영																	
결말	흥부가 부자가 되어 놀부를 다시 만나는 장면	미경 대현 호경																	
지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> 소설의 기본 플롯을 제공하여 구성 단계별 내용이 고르게 창작될 수 있게 한다. 골라 뽑은 구성 단계 사이에 추가 내용을 넣도록 하여 모둠별 협력적 문제 해결 과정을 경험하게 한다. 																		

Tip 아래 자료는 활동을 시작하기 전에 소설의 갈등 전개 양상에 맞추어 창작하도록 한 것이다. 활동 전에 다음과 같이 상황을 설정하여 이끌어 준다. “여러분이 수업이 끝나고 학교 교문을 나서는데 갑자기 뒤에서 모르는 사람이 내 이름을 부르면서 화가 난 표정으로 나에게 마구 달려오고 있었습니다. 자, 앞으로 어떤 이야기가 진행될까요? ‘발단 - 전개 - 위기 - 절정 - 결말’에 따른 이야기를 만들어 봅시다.”

■ 활동 예시 자료



△ 골라 뽑은 소설의 구성 단계별 내용을 배열하고, 단계별 진행이 원활하게 진행될 수 있도록 내용을 추가한 모습



△ 벽에 부착하여 다른 모듈의 이야기를 공유하는 모습

활동 평가지

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

■ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 문학 작품을 재구성한다는 의미를 이해하고 있는가?			
	2. 재구성된 작품과 원작을 비교하며 감상할 수 있는가?			
	3. 원작을 읽고 새로운 관점과 상상력을 더해 작품을 재구성할 수 있는가?			
활동 참여도	활동 ① 4인 4색 감상 미션 해결하기			
	활동 ② 끝든 서클 활동으로 작품 감상하기			
	활동 ③ 텍스트 콜라주 & 행사 활동하기			
	활동 ④ 협업 프로젝트로 나만의 <홍부전> 쓰기			
느낀 점				

■ 상호 평가하기

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

교사 평가하기

02

1. 함께 보아요

한 권 읽고 재구성하기

- 학습 목표** · 재구성된 작품과 원작을 비교하며 감상할 수 있다.
- 책 한 권을 읽고 새로운 관점이나 상상에 따라 재구성할 수 있다.

거꾸로교실 흐름도

배움 준비

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

생각 기초

활동 1 **핵사 활동으로 경험 나누기**

핵사를 활용하여 대상들이 지니고 있는 특성을 유목화하고 대상이 지니고 있는 차이점을 밝히는데 유용한 활동이다. 자신의 생각과 경험을 통해 두 대상 간에 느껴지는 재미가 어떻게 다른 지를 확인하고 말하기 칩의 기능을 통해 누구나 말하기에 참여할 수 있도록 하였다.

생각 심화

활동 2 **협력적 독서 활동 3단계로 가치 질문 해결하기**

이 활동은 개별 활동을 통해 추출한 ‘사실 질문’과 ‘가치 질문’을 모둠원들과 함께 해결하며 정확하게 읽는 독서를 하게 된다. 독서 활동을 개인별로 진행하다 보면 놓치기 쉬운 글의 맥락을 모둠원과 함께 질문을 통해 해결해 가는 과정에서 잡을 수 있다. ‘개인별로 읽고 질문 만들기 - 모둠원과 함께 질문 해결하기 - 모둠별 텍스트 내용맵 전지에 그리기’의 3단계로 진행한다.

활동 3 **‘2분할 골든 서클’ 활동하며 작품 재구성하기**

이 활동은 소설을 읽고 재구성한 영화를 시청한 뒤 두 대상의 비슷한 점과 다른 점을 찾아 일목요연하게 정리하는 활동이다. 골든 서클의 ‘Why, How, What’에 해당하는 대상을 연결하여 그 내용을 밝혀내는 과정에서 작품을 재구성하는 새로운 관점을 발견할 수 있다.

생각 적용

활동 4 **파워 유튜브 버 되기 프로젝트**

이 활동은 소설을 읽고 영상으로 재구성하는 수업을 프로젝트로 전환시켜 수행할 수 있도록 하였다. 1인 미디어 시대에 걸맞게 제작한 영상을 유튜브에 업로드하는 것인데 디지털 미디어 저작권 학습을 병행할 수 있도록 하였다. 교과서의 <문제 해결과 적용> 전체를 용이하게 할 수 있도록 팁을 제공하였고 수시로 팀 프로젝트를 성찰할 수 있도록 타임라인 활동지를 준비하였다.

배움 정리

- ▶ **학습 확인** 이번 단원에서 배운 내용을 직접 영상으로 제작하여 활용한다.
- ▶ **개별, 모둠별 활동지 제출** 개별, 모둠별 활동지 및 결과물을 제출하면 피드백을 해 준다.

지도상의 유의점

소설을 읽고 영상을 제작할 때 영화 이외에 더 다양한 방법에 대해 학생들이 서로 아이디어를 나누는 시간이 필요하다. 실제적으로 영상을 업로드하여 디지털 콘텐츠의 생산에 대한 창의적 과정을 경험할 수 있도록 한다. 또한 디지털 콘텐츠 저작권에 대한 인식 수준을 높여 주는 것이 매우 중요하다.

Tip [영상 촬영 기법]

- 롱샷(Long Shot): 카메라를 피사체로부터 멀리 하여 전경을 모두 찍을 수 있도록 하는 촬영 기법
- 로 앵글 샷(Low Angle): 낮은 곳에서 위로 향하는 앵글, 크고 강인함, 우월감, 위압감을 드러냄.
- Over the Shoulder Shot: 대화 장면에서 주로 사용되는 미디엄 쇼트로 한 배우의 어깨 너머로 상대 배우의 얼굴이 찍힘.
- 하이 앵글 샷(High Angle): 부감, 높은 곳에서 아래로 향하는 앵글, 사실감, 절망, 패배, 인간의 왜소함.
- 클로즈업 샷(Close-Up): 근경, 목 이상, 심리나 감정 표현에 적합함.
- 익스트림 클로즈업 샷(Extreme Close-Up Shot): 특정 부분 강조(눈, 코, 입 등)

1 문학 작품을 다른 갈래로 재구성하기

문학 작품을 다른 갈래로 재구성하기 문학 작품을 노래, 그림, 영상, 만화, 연극, 뮤지컬 등 다른 갈래로 재구성하는 활동을 말한다.

문학 작품을 다른 갈래로 재구성할 때 유의할 점

- 원작을 읽고 작품의 가치를 이해한다.
- 새로운 관점, 상상을 더해 재구성할 방법을 생각한다.
- 재구성할 작품의 내용, 관점, 표현 등의 가치를 점검한다.
- 재구성할 갈래의 특성을 고려하여 작품 재구성한다.

2 <개를 훔치는 완벽한 방법> 소설, 영화 감상

바버라 오코너의 소설	영화
<ul style="list-style-type: none"> · 작품 배경 : 미국 · 주인공 : '조지나' · 자신의 잘못을 뉘우치고 고백하는 용기와 다른 사람의 잘못을 이해해 주는 넓은 마음을 잘 표현함. · 인물의 심리를 직접 묘사하거나 행동을 통해 추측하도록 서술함. 	<ul style="list-style-type: none"> · 작품 배경 : 한국 · 주인공 : '지소' · 원작의 주제를 잘 살리면서 상상력을 더하여 다양한 변화를 시도함. · 다양한 시각적 요소와 음향을 활용함. · 인물의 심리를 배우의 표정 연기 등을 통해 드러냄.

3 소설을 영상으로 재구성하기 ①

영상 제작 계획서 쓰기 소설을 영상으로 재구성하기 위한 계획을 세우고 전체적인 방향을 잡는 단계임. 작품의 제목과 형식, 상영 시간, 재구성 의도, 주요 내용, 모듬원의 역할, 촬영 도구와 소품 등을 협의함.

영상 대본 쓰기 영상으로 표현하기 위한 대본을 쓰는 단계임. 시간과 장소의 변화에 따라 장면을 나누고 각 장면에 해당하는 지시문과 대사를 시각적으로 표현하여 씬.

4 소설을 영상으로 재구성하기 ②

스토리보드 작성하기 영상 대본을 구체적 장면으로 나누어 스토리보드를 작성하는 단계임. 이야기 전개에 따라 대사, 자막, 배경음악, 효과음 등 장면의 구성 내용을 세밀하게 쓰는 것이 좋음.

촬영하고 편집하기 스토리보드에 따라 장면을 촬영하는 단계임. 다양한 촬영 기법을 미리 학습하여 촬영하고 싶은 장면에 따라 필요한 기법을 정할 수 있도록 함.

5 소설을 영상으로 재구성하기 ③

- 영화에서는 배우의 표정 연기를 통해 심리를 표현하고, 배경 음악을 활용해 분위기를 조성함.
- 영화에서는 카메라로 인물이나 배경을 비추는 법을 활용함.

▶ [감상하고 평가하기]

- 영상을 함께 보며 영상에 대해 좋았던 점이나 아쉬웠던 점을 이야기함.
- 영상물 제작 과정과 결과물을 함께 돌아보는 시간을 가지도록 함.
- 영상물을 다양한 측면에서 평가할 수 있도록 함.


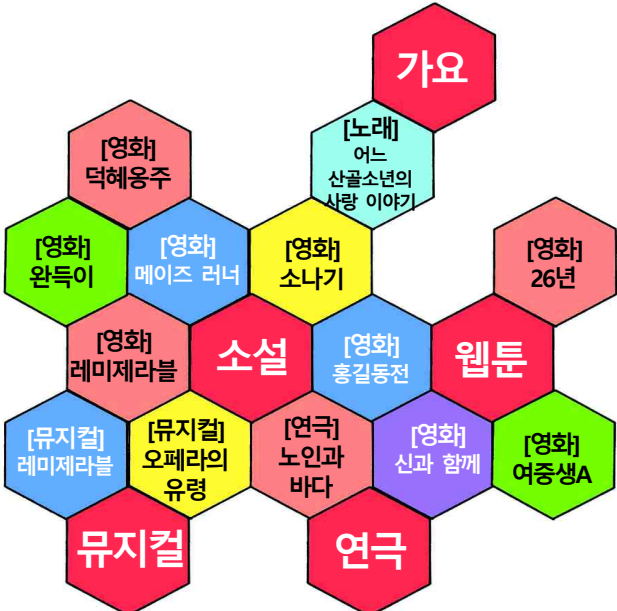
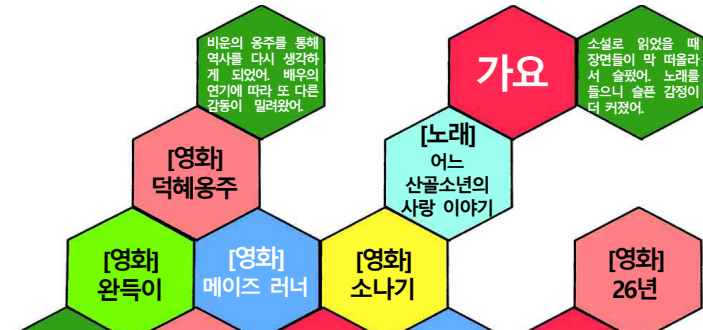
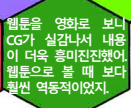
6 다양한 촬영 기법

	롱샷 : 인물과 함께 배경까지 모두 화면에 보이도록 멀리서 촬영		로 앵글 샷 : 찍을 대상보다 밑에 카메라를 놓고 위를 향해 찰.
	오버 더 숄더 샷 : 두 인물을 보여 줄 때 한 인물의 어깨 너머로 다른 인물을 보여 줌.		하이 앵글 샷 : 찍을 대상보다 위에 카메라를 놓고 밑으로 내려다보며 촬영함.
	클로즈업 샷 : 인물의 얼굴이나 사물을 화면이 가득 차게 촬영함.		익스트림 클로즈업 샷 : 작은 물건이나 얼굴의 일부만 보이게 찍음.

활동 1 | 행사 활동으로 경험 나누기

활동 목표	재구성한 작품이 주는 재미는 원작과 어떻게 다른지 자신의 경험을 통해 말할 수 있다.
활동 소개	행사 활동을 통해 자신의 경험을 이야기를 나눈다. 행사는 모든 사람이 말하기 활동에 고루 참여할 수 있도록 하는 '말하기 칩'과 같은 역할을 한다. 전지에 붙이며 자신의 생각과 경험을 나누고 이야기한다. 교과서 31쪽에서 원작 소설인 <마당을 나온 암탉> 과 이를 애니메이션 재구성한 <마당을 나온 암탉> 을 비교하는 교과서의 <생각과 발견>에 해당하는 활동이다.
활동 유형	개별 활동, 모둠 활동
준비물	행사 종이, 전지, 색 사인펜, 태블릿 PC 혹은 휴대전화(다른 갈래의 작품 검색 용도)
활동 방법	<p>[개별 활동]</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 행사를 이용해 원작과 원작을 재구성한 작품을 비교한다. ② 원작과 원작을 재구성한 작품을 골라 각각 제목과 갈래(예 소설, 영화, 웹툰, 뮤지컬)를 적는다. ③ 인터넷을 검색하여 찾을 수 있도록 태블릿 PC나 휴대폰을 사용할 수 있도록 하면 좋지만, 수업 시간에 인터넷 사용이 어려울 경우, 전 시간에 검색해 오도록 숙제로 제시해도 좋다. ④ 행사 종이의 수량은 제한하지 않는다. <div style="text-align: center;"> <p>△ 행사를 활용하여 원작과 원작을 재구성한 작품을 정리한 예시</p> </div> <p>[모둠 활동]</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 모둠 내에서 각자 작성한 행사를 모두 펼친다. ② 갈래별로 재구성된 작품을 유목화하여 배치한다. <ul style="list-style-type: none"> - 모둠원과 토의하여 확정된 것을 전지에 부착한다. ③ 행사에 재구성한 작품을 본 경험과 재미있게 느낀 이유를 적는다. <ul style="list-style-type: none"> - 유목화된 작품들 중에서 읽었거나 본 경험을 새로운 행사 종이에 기록한다. - 재구성이 되면서 원작과는 어떻게 다른 재미를 느꼈는지 이유를 적는다. ④ 1인당 행사 종이는 3장으로 제한하고 개인별로 발표할 기회는 3회를 준다. ⑤ 행사를 말하기 칩으로 사용하여 발표하기 <ul style="list-style-type: none"> - 발표를 할 때마다 1장씩 해당되는 곳에 부착한 뒤에 발표한다. - 1인당 3번의 말하기 기회를 갖게 되며 상대방의 말하기에 대해 질의·응답을 주고받을 때는 말하기 칩을 사용하지 않아도 된다.
지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 문학 작품이 아니더라도 모두 유목화하여 적도록 함으로써 문학 이외의 갈래가 지닌 재미가 어떠한지 그 특성을 이해할 수 있도록 한다. • 문학 작품을 재구성한 다양한 갈래를 탐색할 수 있도록 자료 수집의 기회를 충분하게 제공한다.

■ 활동 예시 자료

활동 단계	활동 예시 결과물
<p>① 원작의 갈래를 적고, 원작을 재구성한 작품 찾아 적는다.</p>	
<p>② 모듬별로 유목화한다.</p>	
<p>③ 재구성한 작품을 본 경험과 재미있게 느낀 이유를 적는다.</p>	
<p>④ 행사를 말하기 칩으로 사용하여 발표한다.</p>	

활동 목표	작품을 읽는 협력적 독서 활동을 통해 가치 질문을 해결할 수 있다.				
활동 소개	혼자서 읽고 의미를 파악할 때 다시 생각해 보아야 할 것과 정확히 이해해야 할 것을 그냥 넘기는 실수를 범하지 않도록 모둠이 함께 협력적 독서 활동을 하며 정확히 해결하는 활동이다. 특히 작품을 읽으며 질문을 추출하고 모둠원들과 함께 해결하는 과정이 중요하다. 교과서 40쪽 <이해와 탐구> 1번을 적용하는 활동이다.				
활동 유형	개별 활동, 모둠 활동				
준비물	포스트잇, 전지, 색 사인펜				
활동 방법	<p>[개별 활동 - 협력적 독서 활동 1단계(제한 시간: 15분)]</p> <p>① 교과서에 수록된 소설 《개를 훔치는 방법》을 읽으면서 ‘사실 질문’과 ‘가치 질문’을 뽑아낸다. - ‘사실 질문’과 ‘가치 질문’에 대해 설명한다.</p> <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>사실 질문</td> <td>지문을 읽으면서 이해가 안 되는 낱말이나 구절, 문장에 대한 질문</td> </tr> <tr> <td>가치 질문</td> <td>더 알아보고 싶은 내용이나 ‘왜’, ‘만약에’로 만들 수 있는 질문</td> </tr> </table> <p>② 포스트잇 1장에 사실 질문, 또는 가치 질문을 1개씩 기록한다. - 1인당 사용할 포스트잇의 개수는 제한이 없다.</p> <p>③ 지문을 읽으면서 질문할 부분을 표시하고 바로 기록하여 전지에 부착한다. - 1단계 독해 최저 이해 수준 : 30%~50%</p> <div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; margin-left: 20px;"> <p>Tip ‘독해 최저 이해 수준’은 주어진 시간 안에 내용을 이해하는 수준 정도를 편의상 제시한 것으로, 1단계에서는 이해 수준에 도달하지 못하더라도 2~3단계를 거치면 서 완벽한 독해가 이루어지도록 한다.</p> </div> <p>[모둠 활동 - 협력적 독서 활동 2단계(제한 시간: 15분)]</p> <p>① 전지에 붙인 ‘사실 질문’과 ‘가치 질문’의 내용을 읽어 본다.</p> <p>② 모둠원들과 함께 ‘사실 질문’과 ‘가치 질문’에 대한 답을 찾는다.</p> <p>③ 질문을 해결하는 과정에서 지문을 다시 읽고 해석하며 함께 토론한다. - 토론을 통해 해결한 내용은 해당 질문 포스트잇에 기록한다. - 2단계 독해 최저 이해 수준 : 70%~90%</p> <p>[모둠 활동 - 협력적 독서 활동 3단계(제한 시간: 10분)]</p> <p>① 모둠별 텍스트 내용맵을 전지에 그린다.</p> <p>② 인물, 갈등, 시간, 공간 흐름에 따라 내용을 맵으로 표현한다.</p> <p>③ 맵의 해당되는 부분에 관련된 사실 질문과 가치 질문을 붙인다. - 3단계 독해 최저 이해 수준 : 100%</p> <p>④ 완성된 내용맵은 교실 벽면에 붙이고 반 전체 학생들과 공유한다.</p>	사실 질문	지문을 읽으면서 이해가 안 되는 낱말이나 구절, 문장에 대한 질문	가치 질문	더 알아보고 싶은 내용이나 ‘왜’, ‘만약에’로 만들 수 있는 질문
사실 질문	지문을 읽으면서 이해가 안 되는 낱말이나 구절, 문장에 대한 질문				
가치 질문	더 알아보고 싶은 내용이나 ‘왜’, ‘만약에’로 만들 수 있는 질문				
지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> 1~3단계로 이루어진 활동을 진행할 때 모둠원들이 각각의 시간을 효율적으로 활용할 수 있도록 타이머를 사용하는 것이 좋다. 총 시간이 15분일 경우에는 먼저 10분을 주고, 추가로 5분을 제공함으로써 활동에 집중할 수 있도록 한다. 내용맵을 그릴 때는 반드시 모둠원이 모두 참여하여 정해진 시간 안에 표현하도록 하고, 강조해야 하는 내용은 다른 색 펜을 쓰거나, 글자 크기를 다르게 하여 강조할 수 있다고 안내한다. 				

■ 활동 예시 자료

1 협력적 독서 활동 1단계

- 개인별로 '사실 질문'과 '가치 질문' 만들기



2 협력적 독서 활동 2단계

- '사실 질문'과 '가치 질문' 모둠별로 해결하기

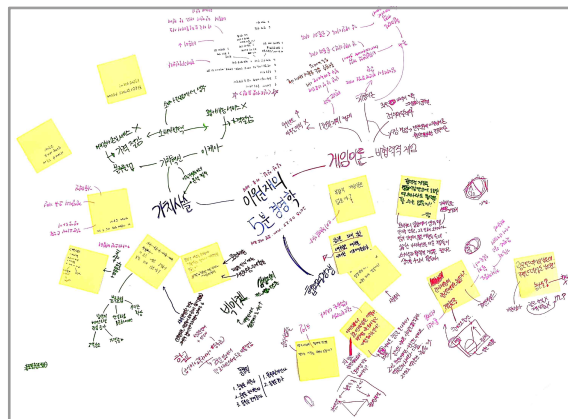
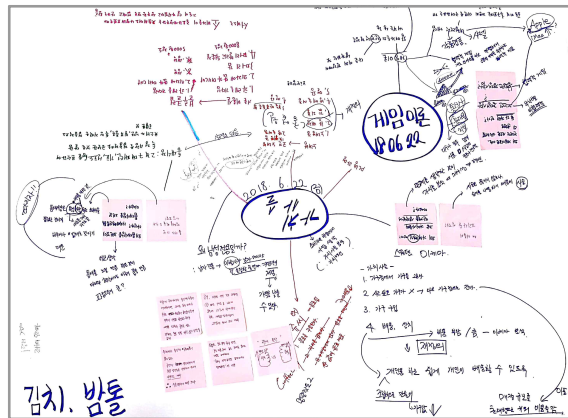
<p>'어귀'는 어디쯤을 말하는 것일까? - 티나드는 목의 청머리를 말한다.</p>	<p>윌리가 집에 가고 싶어하는 행동을 볼 때 조지나의 마음은 어땠을까? - 윌리와 아줌마한테 죄책감을 느꼈을 것</p>
<p>'리놀륨' 바닥은 어떤 재질로 된 거지?</p>	<p>카멜라 아줌마에게 잘못을 고백하는 조지나의 마음이 어땠을까?</p>
<p>우리는 '소שי지'라고 하지 않고 '소세지'라고 말하지 않나?</p>	<p>조지나의 말을 들은 카멜라 아줌마는 어떤 심정이었을까?</p>
<p>윌리는 어떤 종류의 개일까?</p>	<p>카멜라 아줌마의 말과 행동으로 볼 때 아줌마는 어떤 사람일까?</p>

△ 사실 질문의 예

△ 가치 질문의 예

3 협력적 독서 활동 3단계

- 모둠별 내용 맵을 전지에 그리고 사실 질문과 가치 질문을 해당되는 부분에 부착하기



1 단 원

활동 3 '2분할 골든 서클' 활동하며 작품 재구성하기

활동 목표	2분할 골든 서클 활동을 통해 원작 소설과 그 소설을 영화화한 작품을 비교하며 '내용, 표현, 형식' 면에서 어떻게 달라졌을 지와 두 작품 각각의 가치를 분석할 수 있다.
활동 소개	골든 서클 활동을 응용한 활동이다. 'Why-How-What'의 원형은 살리되 학습할 내용의 항목에 맞게 구역을 나누어 활용한다. 서로 비교, 대조할 항목의 개수에 따라 더 많은 수의 구역으로 늘려 활동할 수도 있다. 교과서 42~43쪽의 <이해와 탐구> 2, 3번의 활동에 해당한다.
활동 유형	개별 활동, 모둠 활동
준비물	개별 활동지, 전지, 색 사인펜

[개별 활동]

① 2분할 골든 서클 활동을 진행한다.

- Why : 이 작품이 추구하고자 하는 바가 무엇인지 기록한다(주제).
- How : Why를 실현하기 위해 각각 '내용'과 '표현', '형식'을 어떻게 사용했는지 기록한다.
- What : How를 사용한 결과 어떤 '가치'를 지니게 되었는지 기록한다.

영화 <개를 훔치는 완벽한 방법>

소설 <개를 훔치는 완벽한 방법>

△ 2분할 골든 서클 개별 활동 작성 예시

[모둠 활동]

- ① 개별 활동지를 바탕으로 모둠 2분할 골든 서클을 완성한다.
- ② 모둠원과 각자 기록한 개별 활동지를 바탕으로 토의 및 토론하여 기록한다.
 - 'Why-How-What'의 순서로 진행하며 모두 마치면 바깥 구역을 완성한다.
 - 마지막 바깥 구역에는 새롭게 '재구성하는 방법'에 대해 자유롭게 기록한다.
- ③ 교과서 <이해와 탐구>의 2-(1), (2), (3)과 3을 위 2분할 골든 서클로 모두 해결한다.
- ④ 반 전체가 '둘 가고 둘 남기'로 공유한다.

지도 방안

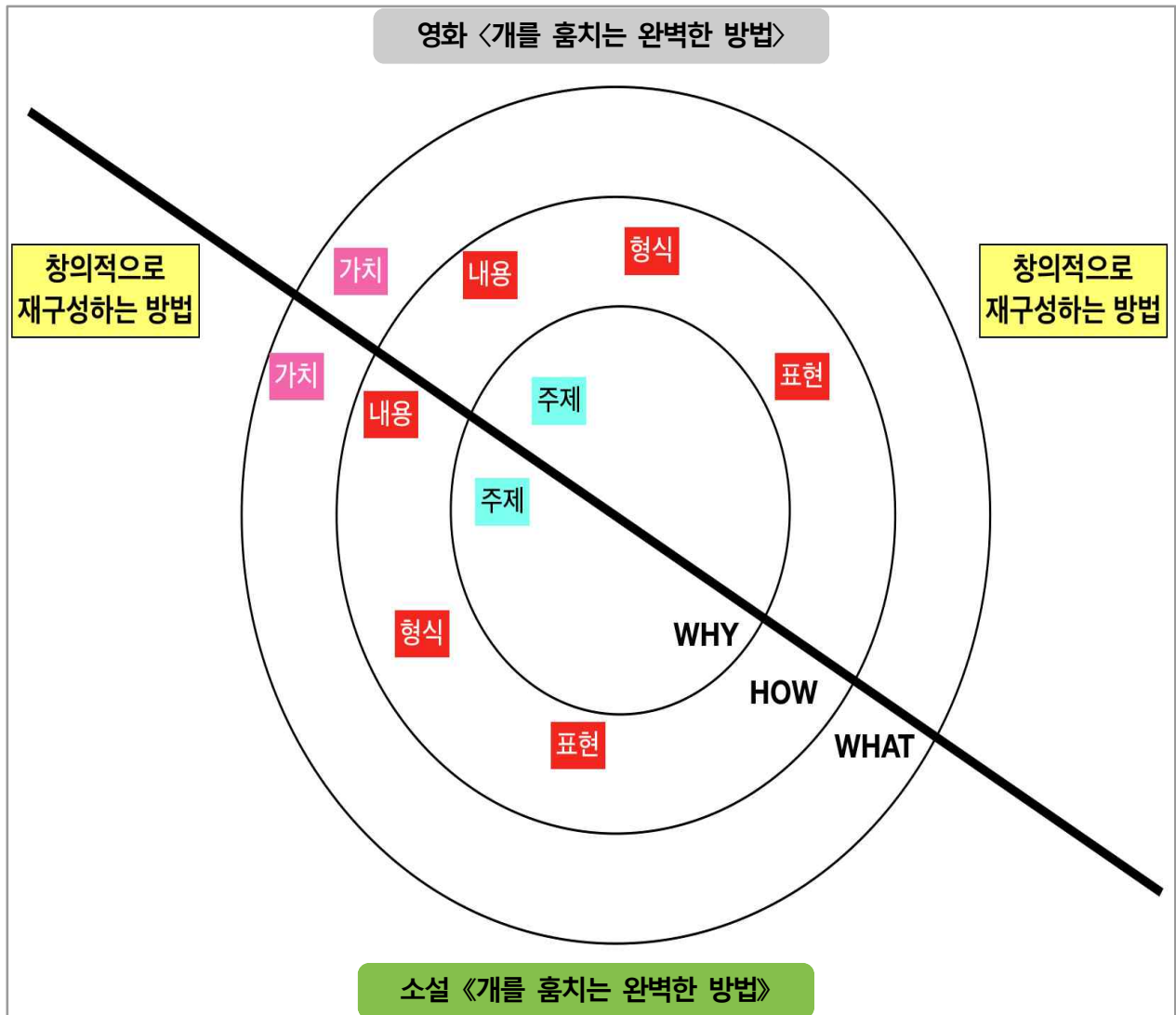
- 소설은 전 시간에 활동하였으므로 활동을 할 때 교과서를 다시 살펴보도록 안내한다.

개별 활동지

Tip 골든 서클 활동은 1-01. '함께 읽고 감상하기'에 자세하게 소개되어 있습니다. 디딤영상과 함께 확인하세요.

관련 단원	1-02. 한 권 읽고 재구성하기	소속	___학년 ___반 ___번
학습 주제	소설과 영화의 달라진 내용, 표현, 형식의 차이 및 가치를 분석할 수 있다.	이름	

- 바버라 오코너의 소설 《개를 훔치는 완벽한 방법》과 영화 〈개를 훔치는 완벽한 방법〉의 내용을 ‘내용, 표현, 형식, 가치’를 중심으로 정리해 보세요.



1단원

활동 목표	소설을 함께 읽고 유튜브 미디어 영상으로 재구성할 수 있다.																																																																																																																																																																				
활동 소개	이 활동은 소설을 모둠원이 함께 읽고 이를 유튜브 영상으로 재구성하는 팀 프로젝트이다. 디지털 콘텐츠 제작과 관련된 단원이므로 사전에 디지털 콘텐츠 저작권에 대한 학습을 진행하는 것이 좋다. 교과서 49~55쪽의 <문제 해결과 적용>의 중요한 팁과 함께 엮어 팀 모둠 활동이 활발하고 흥미롭게 운영될 수 있도록 한다. 한편 프로젝트 종료 시점에 직접 유튜브에 올려서 피드백을 받을 수도 있다.																																																																																																																																																																				
준비물	개별 활동지, 모둠 활동지, 휴대폰																																																																																																																																																																				
활동 방법	<p>① 모둠에서 팀 프로젝트 활동 진행을 위한 타임라인을 작성한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 공동 타임라인에 독서 계획 및 영상 재구성 계획, 촬영 편집 계획을 기록하고 공유한다. - 학급 게시판에 모둠별로 부착하고 실행 단계를 점검한다. <table border="1" style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr style="background-color: #ffff00;"> <th rowspan="2">이름</th> <th colspan="4">독서일지 작성하기(재출 여부)</th> <th colspan="3">재구성 계획하기(역할 분담)</th> <th colspan="2">촬영 편집하기(역할 분담)</th> </tr> <tr> <th>1회</th> <th>2회</th> <th>3회</th> <th>4회</th> <th>계획서</th> <th>영상대본</th> <th>스토리보드</th> <th>촬영하기</th> <th>편집하기</th> <th>관객과의 대화</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr style="background-color: #ffff00;"> <td>완료 날짜</td> <td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td> </tr> <tr style="background-color: #ffff00;"> <td>완료 여부 (○ / ×)</td> <td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td> </tr> <tr> <td>잘한 점</td> <td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td> </tr> <tr> <td>아쉬운 점</td> <td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td> </tr> <tr> <td>깨달은 점</td> <td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td> </tr> <tr> <td>앞으로 할 일</td> <td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td> </tr> </tbody> </table> <p>② 각각의 상황에 맞게 골든 서클 활용하여 정리한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> √ [소설의 주제와 가치를 정리할 때] <ul style="list-style-type: none"> - 타임라인의 '독서 일지 작성하기'를 마친 뒤에 활용한다. - 골든 서클을 통해 '주제(Why)'를 정리하고 '주요 내용(How)' 및 '가치(What)'로 진행하되, 특히 주요 내용에 해당하는 부분을 잘 파악하면 재구성할 때 도움이 된다. √ [소설을 어떤 영상(What)으로 재구성할지 토의할 때] <ul style="list-style-type: none"> - 소설의 주제와 가치 정리를 마쳤을 때 활용한다. - 재구성 의도(Why)가 반영된 유튜브 영상물의 종류(How)를 결정한다. <p>예</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="background-color: #90EE90;">영화소개하는 유튜버</td> <td style="background-color: #ADD8E6;">대담토론</td> <td style="background-color: #FF6347;">기상캐스터</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #90EE90;">거리 노래방 운영 유튜버</td> <td colspan="2" style="background-color: #FF69B4;">TALK TALK 인터뷰</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #90EE90;">3D 애니메이션</td> <td colspan="2" style="background-color: #90EE90;">게임처럼 소개하는 유튜버</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #90EE90;">영화소개하는 유튜버</td> <td colspan="2" style="background-color: #FF6347;">드라마로 패러디하기</td> </tr> </table> <p>③ 팀 프로젝트 활동을 성찰한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 팀 활동에서 '잘한 점, 부족한 점, 깨달은 점, 앞으로 할 일'을 모둠원이 함께 작성한다. 	이름	독서일지 작성하기(재출 여부)				재구성 계획하기(역할 분담)			촬영 편집하기(역할 분담)		1회	2회	3회	4회	계획서	영상대본	스토리보드	촬영하기	편집하기	관객과의 대화																																																																			완료 날짜											완료 여부 (○ / ×)											잘한 점											아쉬운 점											깨달은 점											앞으로 할 일											영화소개하는 유튜버	대담토론	기상캐스터	거리 노래방 운영 유튜버	TALK TALK 인터뷰		3D 애니메이션	게임처럼 소개하는 유튜버		영화소개하는 유튜버	드라마로 패러디하기	
이름	독서일지 작성하기(재출 여부)				재구성 계획하기(역할 분담)			촬영 편집하기(역할 분담)																																																																																																																																																													
	1회	2회	3회	4회	계획서	영상대본	스토리보드	촬영하기	편집하기	관객과의 대화																																																																																																																																																											
완료 날짜																																																																																																																																																																					
완료 여부 (○ / ×)																																																																																																																																																																					
잘한 점																																																																																																																																																																					
아쉬운 점																																																																																																																																																																					
깨달은 점																																																																																																																																																																					
앞으로 할 일																																																																																																																																																																					
영화소개하는 유튜버	대담토론	기상캐스터																																																																																																																																																																			
거리 노래방 운영 유튜버	TALK TALK 인터뷰																																																																																																																																																																				
3D 애니메이션	게임처럼 소개하는 유튜버																																																																																																																																																																				
영화소개하는 유튜버	드라마로 패러디하기																																																																																																																																																																				
지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 모둠의 영상을 업로드하기 전에 디지털 콘텐츠 저작권에 대한 내용을 한 차시 분량으로 학습한다. • 프로젝트를 종료한 뒤에 영상을 업로드한다. 각자 영상을 보며 유튜브 영상을 평가할 때 잘 만들었다고 생각되는 것에 "좋아요" 누르거나, 피드백 의견을 댓글로 달도록 하고, 그 내용을 함께 공유한다. 																																																																																																																																																																				

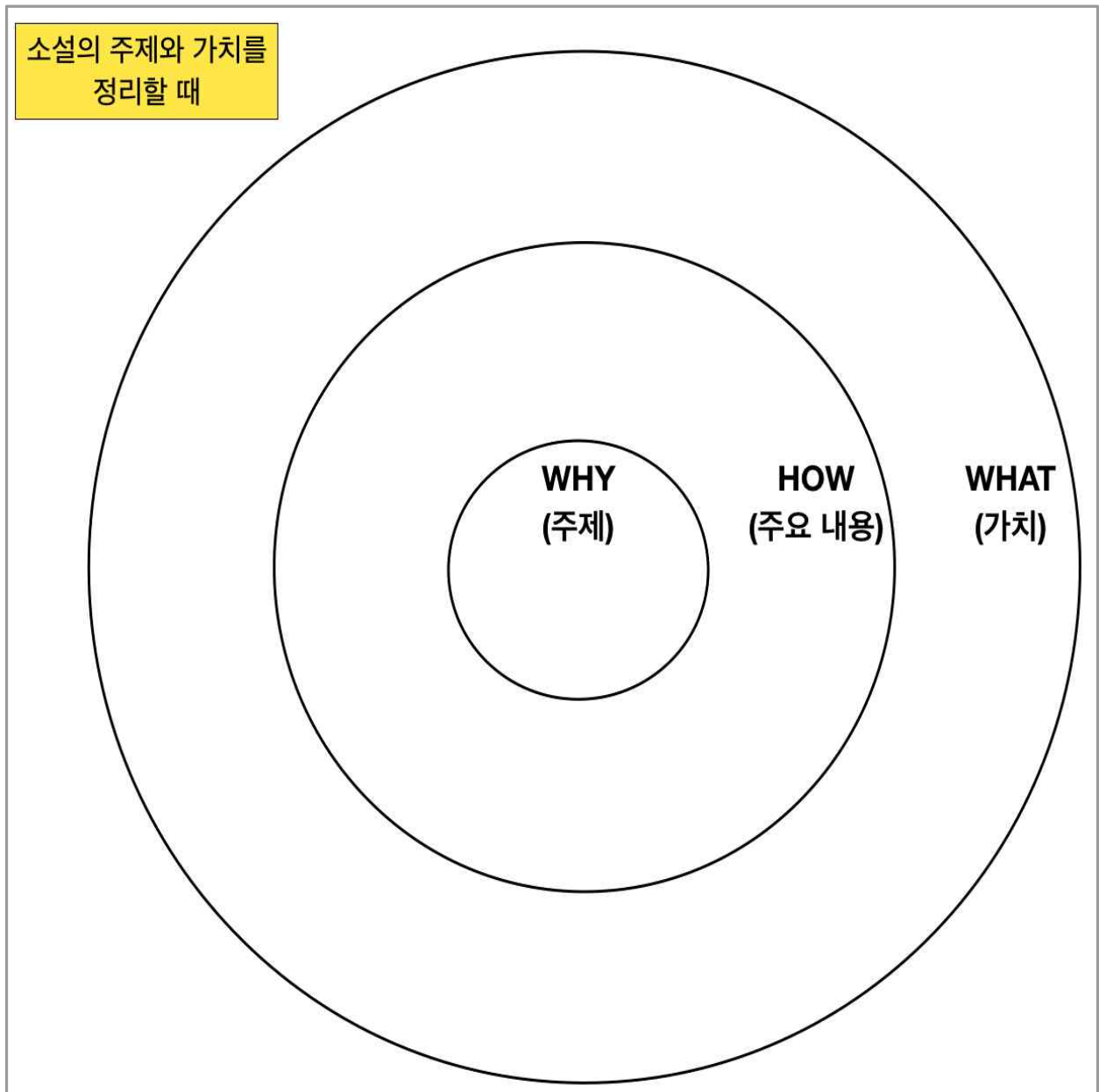
() 모듬 파워 유튜브 배 되기 프로젝트 타임라인

이름	독서일지 작성하기(제출 여부)				재구성 계획하기(역할 분담)			촬영 편집하기(역할 분담)			관객과의 대화
	1회	2회	3회	4회	계획서	영상대본	스토리보드	촬영하기	편집하기		
완료 날짜											
완료 여부 (○ / x)											
잘한 점											
아쉬운 점											
깨달은 점											
앞으로 할 일											

개별 활동지

관련 단원	1-02. 한 권 읽고 재구성하기	소속	__학년 __반 __번
학습 주제	소설의 주제와 가치를 정리할 수 있다.	이름	

- 이 활동은 모둠 활동을 하기 전에 학생 개인별로 소설의 주제와 가치를 정리해 보는 것입니다. WHY에는 소설의 주제를, HOW에는 주제를 위해 어떤 표현 방법과 내용, 형식을 사용했는지를, WHAT에는 우리에게 어떤 가치를 주는지를 기록해 봅시다.

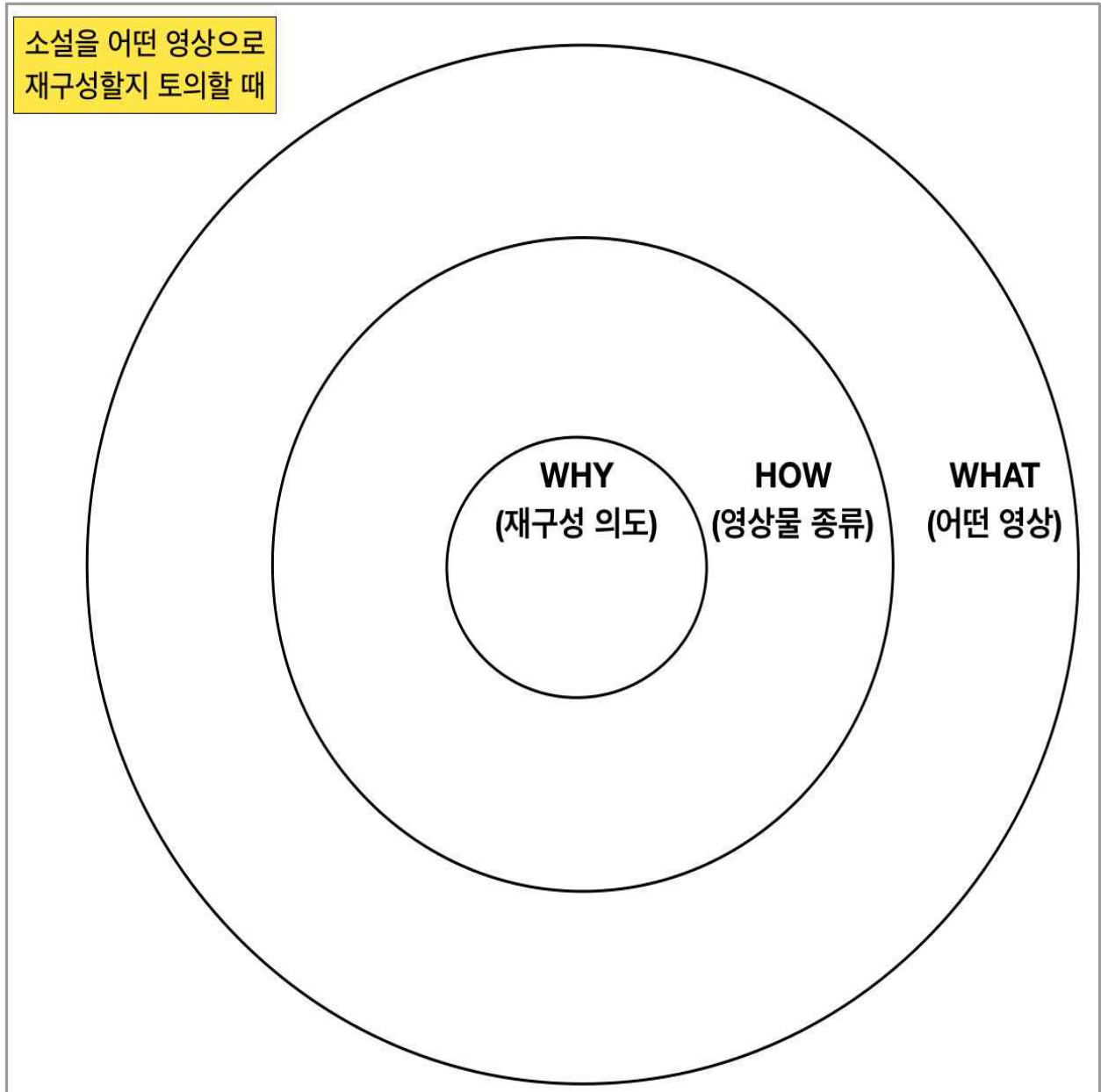


개별 활동지

관련 단위	1-02. 한 권 읽고 재구성하기	소속	___학년 ___반 ___번
학습 주제	소설을 어떤 영상으로 재구성할지 아이디어를 제시할 수 있다.	이름	

- WHY에는 왜 재구성하고자 하는지를, HOW에는 어떤 영상 매체가 좋을지 종류와 그 영상물의 특징을, WHAT에는 기대하는 영상물에는 무슨 내용을 담아서 표현할지를 생각하여 적어 봅시다.

소설을 어떤 영상으로 재구성할지 토의할 때



관련 단원	1-02. 한 권 읽고 재구성하기	소속	___학년 ___반 ___번
학습 주제	소설을 재구성한 영상이 디지털 콘텐츠 저작권에 맞게 제작되었는지 판단할 수 있다.	이름	

<학습 진행 단계>

- 1단계 : 우리 모둠이 제작한 영상을 유튜브에 업로드하기 전 저작권을 위배하지는 않았는지 의심되는 부분을 찾아 기록한다.
- 2단계 : 의심되는 부분과 관련된 디지털 콘텐츠 저작권 법령을 찾아 적는다.
- 3단계 : 모둠원과 토의하여 판단을 내린다.
- 4단계 : 전체 모둠이 발표하고 오개념은 없는지 함께 확인한다.

우리 모둠이 제작한 영상에서 저작권 위배가 의심되는 부분은?	디지털 콘텐츠 저작권법 관련 내용	우리의 판단

활동 평가지

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

■ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 소설 《개를 훔치는 완벽한 방법》에 대한 사실 질문과 가치 질문을 의미 있게 뽑아 낼 수 있는가?			
	2. 골든 서클 활동의 세부적인 단계에 맞게 정보를 추출할 수 있는가?			
	3. 소설을 읽고 난 뒤 모둠과 협력하여 영상으로 재구성할 수 있는가?			
활동 참여도	활동 ① 핵사 활동으로 경험 나누기			
	활동 ② 협력적 독서 활동 3단계로 가치 질문 해결하기			
	활동 ③ ‘2분할 골든 서클’ 활동하며 작품 재구성하기			
	활동 ④ 파워 유튜버 되기 프로젝트			
느낀 점				

■ 상호 평가하기

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

교사 평가하기

2

효과적인 의사소통

문법 듣기·말하기

학습 목표

- 담화의 개념과 특성을 이해할 수 있다.
- 듣기·말하기는 의미 공유의 과정임을 이해하고 듣기·말하기 활동을 할 수 있다.

(01) 담화의 개념과 특성

김수애[부산 신호중학교]

- 다양한 담화 상황을 살펴보며 담화의 개념과 구성 요소 이해하기
- 맥락을 고려하여 담화의 의미를 이해하고 맥락에 맞는 대화 생산하기

(02) 의미를 나누는 대화

이성원[미래교실네트워크 거꾸로캠퍼스]

- 대화에서 의사소통이 제대로 이루어지지 못한 까닭 파악하기
- 바람직한 의사소통을 위해 필요한 태도 생각하기
- 듣기·말하기 과정이 의미를 공유하는 과정임을 이해하기

01

2. 효과적인 의사소통

담화의 개념과 특성

- 학습 목표** · 담화의 개념과 특성을 이해할 수 있다.
- 다양한 담화 상황을 살펴봄에 담화의 개념과 구성 요소를 이해할 수 있다.

거꾸로교실 흐름도

배움 준비

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

생각 기초

활동 1 속담아, 놀자!

듣기·말하기 관련 속담을 통해 대단원에 대한 전반적인 이해를 이끌며 속담 릴레이 활동과 속담 패러디 활동으로 속담을 흥미롭게 익힘과 동시에 올바른 언어생활의 바탕이 되도록 한다.

생각 심화

활동 2 대화 상황을 통한 담화의 구성 요소 알기

다양한 대화 상황을 바탕으로 단원에서 학습해야 기본 개념을 스스로 먼저 찾아보며 한눈에 볼 수 있도록 정리하여 앞으로 활동의 길잡이가 될 수 있도록 한다. 교과서에 수록된 삽화 자료를 이용하여 단원의 기본 개념을 스스로 그림 마인드맵(생각그물)으로 표현해 보는 활동이다. 시각 자료인 삽화를 활용하여 단순히 글로 개념을 정리하는 것보다 훨씬 기억에 오래 남도록 한다.

활동 3 '나 전달법'으로 올바른 의사 표현 익히기

'나 전달법'과 '너 전달법'을 이해하고 담화의 구성 요소를 고려하여 상황극을 만들어 본다. 다른 모둠의 상황극 발표를 통해 담화의 구성 요소를 다시 한 번 익히며 상대방의 입장을 고려한 올바른 담화를 생산하는 능력을 기르도록 한다.

생각 적용

활동 4 바람직한 언어생활 실천 프로젝트

교과서 속 담화의 개념과 특성을 이해하고 이를 확장시켜 생활 속 올바른 언어생활을 실천할 수 있는 기회를 제공하도록 한다. 바람직한 언어생활 실천 과제로 언어순화 개선 교내 캠페인 활동을 진행하여 올바른 언어생활 실천을 몸소 익히며 교내 캠페인을 통한 자신감을 가질 수 있으며, 캠페인을 통하여 올바른 언어생활 실천 의지를 북돋워 줄 수 있도록 한다.

배움 정리

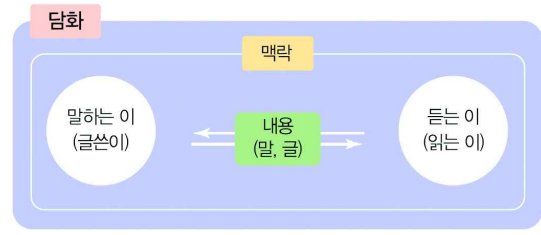
- ▶ **학습 확인** 이번 단원에서 배운 내용을 키워드 중심으로 언급하며 정리한다.
- ▶ **개별, 모둠별 활동지 제출** 개별, 모둠별 활동지 및 결과물을 제출하면 피드백을 해 준다.

지도상의 유의점

담화의 개념 및 구성 요소 등을 암기하는 것이 아니라 다양한 담화 상황을 통해 익힐 수 있도록 한다. 특히 일상생활 속에서 경험한 다양한 상황들을 상황극으로 표현하여 그 속에서 찾을 수 있도록 한다. 더 나아가 바람직한 언어생활을 위한 언어 순화 캠페인을 통하여 생활 속에서도 실천할 수 있도록 한다.

1 담화의 뜻

담화 머릿속의 생각이 구체적인 의사소통 상황에서 문장 단위로 나타나는 것을 발화(發話)라고 하며, 발화가 모여서 이루어진 것을 담화(談話)라고 함.

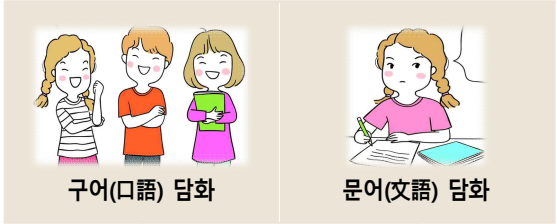


2 담화의 구성 요소

말하는 이(글쓴이)	담화를 위해 반드시 필요한 요소
듣는 이(읽는 이)	
발화 내용	말하는 이와 듣는 이가 주고받는 내용(말, 글)
맥락	의사소통에 영향을 미치는 여러 가지 배경이나 환경

하나의 완전한 담화가 되려면 말하는 이(글쓴이)와 듣는 이(읽는 이), 전하는 내용이 있어야 함. 그리고 말과 글로 표현하고 이해할 때 영향을 미치는 여러 가지 배경이나 환경, 즉 맥락(脈絡)이 있어야 한다.

3 담화의 종류



- 구어(口語) 담화**
 - 전달 매체가 음성인 담화를 말함.
 - 토의, 토론, 대화 등이 있음.
- 문어(文語) 담화**
 - 전달 매체가 문자인 담화를 말함.
 - 편지글, 건의문 등이 있음.

4 맥락의 종류

상황 맥락	<ul style="list-style-type: none"> 담화에 직접적으로 영향을 미치는 맥락 말하는 이(글쓴이)와 듣는 이(읽는 이)의 처지, 의사소통이 이루어지는 구체적인 시간적·공간적 상황이나 주제, 의도와 목적 등을 포함함.
사회·문화적 맥락	<ul style="list-style-type: none"> 담화에 간접적으로 영향을 미치는 맥락 의사소통이 이루어지는 역사적·사회적 배경, 이념, 공동체의 가치, 지역, 세대, 다문화 등을 포함함.

담화의 의미는 맥락에 따라 달라지므로 맥락을 고려하여 의사소통해야 함.

5 상황 맥락을 고려하여 대화하기


- 같은 담화라도 상황 맥락에 따라 의미가 달라진다.
 - a : (미용실에서 머리를 한 후) 내 머리 어때?
 - b : ㉠ 괜찮아.
 - a : (함께 밥을 먹은 후) 부족하면 내 밥 더 먹을래?
 - b : ㉡ 괜찮아.
- ⇒ ㉠은 '좋아. 잘 어울려!'라는 뜻으로, ㉡은 '아니, 부족하지 않아.'라는 뜻으로 쓰였다.

6 사회·문화적 맥락을 고려하여 대화하기

문화적 차이	외국처럼 우리와 다른 문화를 가진 사람과 대화를 할 때에는 문화에 따라 다른 의미로 사용되는 말에 주의하여 대화해야 함.
세대의 차이	세대에 따라 서로 이해하지 못하는 말이 있을 수 있으므로 상대를 배려하여 말해야 함.

활동 1 속담아, 놀자!

활동 목표	듣기·말하기 관련 속담을 통해 대단원에 대한 전반적인 이해를 이끌고, 속담 패러디(특정 작품의 소재나 작가의 문체를 흉내 내어 익살스럽게 표현하는 수법) 활동을 통해 흥미롭게 속담을 익힘과 동시에 올바른 언어생활의 바탕이 되도록 한다.
활동 유형	개별 활동, 모둠 활동
준비물	개별 활동지, 사인펜, 국어사전, 태블릿 PC(속담 검색용), 포스트잇

활동 방법	<p>① 개별 활동지를 나누어 준 후 말과 관련된 속담의 뜻을 각자 스스로 먼저 익히도록 한다.</p> <p>② 모둠 안에서 함께 활동지의 정답을 공유한 후, 반 전체가 함께 확인한다.</p> <p>- 인상 깊은 속담에 대해 함께 이야기하는 시간을 갖는다.</p> <p>[속담 릴레이 활동하기]</p> <p>① 국어사전을 이용하거나 태블릿 PC를 통해 국립국어원(https://www.korean.go.kr)의 속담 검색 사이트를 이용하여 다양한 속담을 찾을 수 있도록 한다.</p> <p>- 각자 말과 관련된 속담을 각자 2개~3개 정도 찾아보도록 한다.</p> <p>② 각자 찾은 것들을 모둠 안에서 먼저 공유하고, 포스트잇에 적은 후 칠판에 붙여 전체 공유하도록 한다. 모둠원들이 모두 찾지 못하더라도 모둠 결과물로 1~2개를 공유하여 진행한다.</p> <p>③ 활동지에 나온 속담과 모둠에서 찾은 속담들을 바탕으로 속담 릴레이 활동을 진행한다.</p> <p>④ 칠판이나 교실 벽면을 이용하여 모둠원 1명당 1개씩 속담 쓰기를 진행한다. 이때, 속담을 쓰는 사람은 앞에서 친구가 쓴 속담과 중복되지 않은 속담을 쓰도록 한다.</p> <p>⑤ 주어진 시간 안에 가장 많은 속담을 쓴 모둠이 우승하게 된다.</p> <p>[속담 패러디 활동하기]</p> <p>① 모둠별로 속담 패러디 활동지를 나누어 준다.</p> <p>② 개인별로 잘라서 2개~3개 정도 활동을 하도록 하며 듣기와 말하기 관련의 의미를 가진 속담으로 패러디하도록 한다.</p> <p>③ 우수한 작품은 선정하여 교실에 전시해 두도록 한다.</p>														
	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>△ 속담 릴레이 활동 예시</p> </div> <div style="text-align: center;"> <table border="1" data-bbox="993 1302 1409 1757"> <tr> <td>선택한 속담 선진정도 한일문화어</td> <td>패러디 속담 천이만 한일문화어</td> <td>패러디 속담 뜻 천이만 문화어</td> </tr> <tr> <td>선택한 속담 공안반더 공단고</td> <td>패러디 속담 목욕반더 목고 침안가는데 침안한다.</td> <td>패러디 속담 뜻 바른말을 그니라.</td> </tr> <tr> <td>선택한 속담 말은 보래고 뛰는 떼낸다.</td> <td>패러디 속담 칭찬은 보래고 비난은 떼낸다.</td> <td>패러디 속담 뜻 좋은 말을 많이하자</td> </tr> <tr> <td>선택한 속담 보기 좋은 떡이 먹기도 좋다</td> <td>패러디 속담 말하기 좋은 말이 듣기에도 좋다.</td> <td>패러디 속담 뜻 내가 좋은 말을 했으면 나도 좋다.</td> </tr> <tr> <td>선택한 속담 같이 고와 지면 비지 사러갔다 돼 맛있다</td> <td>패러디 속담 행동이 고와 지면 반한 사러갔다 과자 사준다</td> <td>패러디 속담 뜻 항상 행동과 바른게 하자.</td> </tr> </table> <p>△ 속담 패러디 활동 예시</p> </div> </div>	선택한 속담 선진정도 한일문화어	패러디 속담 천이만 한일문화어	패러디 속담 뜻 천이만 문화어	선택한 속담 공안반더 공단고	패러디 속담 목욕반더 목고 침안가는데 침안한다.	패러디 속담 뜻 바른말을 그니라.	선택한 속담 말은 보래고 뛰는 떼낸다.	패러디 속담 칭찬은 보래고 비난은 떼낸다.	패러디 속담 뜻 좋은 말을 많이하자	선택한 속담 보기 좋은 떡이 먹기도 좋다	패러디 속담 말하기 좋은 말이 듣기에도 좋다.	패러디 속담 뜻 내가 좋은 말을 했으면 나도 좋다.	선택한 속담 같이 고와 지면 비지 사러갔다 돼 맛있다	패러디 속담 행동이 고와 지면 반한 사러갔다 과자 사준다
선택한 속담 선진정도 한일문화어	패러디 속담 천이만 한일문화어	패러디 속담 뜻 천이만 문화어													
선택한 속담 공안반더 공단고	패러디 속담 목욕반더 목고 침안가는데 침안한다.	패러디 속담 뜻 바른말을 그니라.													
선택한 속담 말은 보래고 뛰는 떼낸다.	패러디 속담 칭찬은 보래고 비난은 떼낸다.	패러디 속담 뜻 좋은 말을 많이하자													
선택한 속담 보기 좋은 떡이 먹기도 좋다	패러디 속담 말하기 좋은 말이 듣기에도 좋다.	패러디 속담 뜻 내가 좋은 말을 했으면 나도 좋다.													
선택한 속담 같이 고와 지면 비지 사러갔다 돼 맛있다	패러디 속담 행동이 고와 지면 반한 사러갔다 과자 사준다	패러디 속담 뜻 항상 행동과 바른게 하자.													
지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> 평소에 들어 보지 못한 말과 관련된 속담들을 통해 말의 중요성과 듣기의 중요성에 대해 생각해 볼 수 있는 시간이 되도록 한다. 특히 속담 패러디 활동을 통해 언어 태도에 대해 생각해 보도록 한다. 														

관련 단원	2-01. 담화의 개념과 특성	소속	___학년 ___반 ___번
학습 주제	말과 관련된 속담을 통해 담화의 특성을 알 수 있다.	이름	

말과 관련된 속담 어디까지 알고 있니?

말이 많으면 쓸 말이 적다.	•	사람이 없는 곳에서 그 사람에 대해 함부로 말을 해서는 안 된다는 뜻
말은 할수록 늘고, 되질은 할수록 준다.	•	아무리 조심해도 말이란 새어 나가게 마련이어서 비밀이 없다는 뜻
군자는 입을 아끼고 범은 발톱을 아낀다.	•	상대편이 말을 고맙게 하면 제가 생각하였던 것보다 훨씬 더 후하게 해 주게 된다는 뜻
말하면 백 냥 금이요 입 다물면 만 냥 금이다.	•	말을 받아들일 줄 아는 총명함이 있다면 당연히 어린아이의 말일지라도 받아들인다는 뜻
말 안 하면 귀신도 모른다.	•	하지 않아도 될 말을 이것저것 많이 늘어놓으면 그만큼 쓸 말은 적어진다는 뜻
가루는 칠수록 고와지고 말은 할수록 거칠어진다.	•	집안에 잔말이 많으면 살림이 잘 안 된다는 말로 입으로는 그럴듯하게 말하지만 실상은 좋지 못하다는 뜻으로도 쓰임.
말은 해야 맛있고, 고기는 씹어야 맛이다.	•	가루는 체에 칠수록 고와지지만 말은 길어질수록 시비가 붙을 수 있고 마침내는 말다툼까지 가게 되는 말을 삼가라는 뜻
말은 보태고 떡은 떼다.	•	학식과 덕망이 높은 사람일수록 항상 말을 조심해서 해야 한다는 뜻
말이 고와지면 비지 사러 갔다가 두부 사 온다.	•	마음속으로만 애태울 것이 아니라 시원스럽게 말을 하여야 한다는 뜻
말 많은 집안은 장맛도 쓰다.	•	부질없는 말을 이것저것 많이 하기 보다 아니 하는 것이 낫다는 뜻
낮말은 새가 듣고, 밤말은 쥐가 듣는다.	•	말은 퍼질수록 더 보태어지고, 음식은 이 손 저 손으로 돌아가는 동안 없어지는 것이라는 뜻
호랑이도 제 말하면 오고, 사람도 제 말하면 오는 법이다.	•	말은 퍼질수록 보태어지고, 물건은 옮겨 갈수록 줄어든다는 뜻
어린아이의 말일지라도 귀담아 들어야 한다.	•	고기의 참맛을 알려면 겉만 핥을 것이 아니라 자꾸 씹어야 하듯이, 하고 싶은 말이나 해야 할 말은 시원히 다 해 버려야 좋다는 뜻



나는 이런 속담도 알고 있다!

모둠 활동지

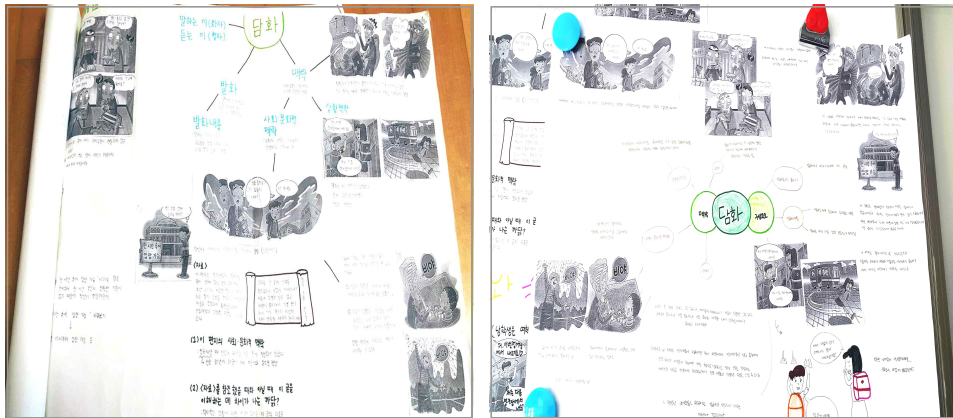
관련 단원	2-01. 담화의 개념과 특성	모둠명
학습 주제	말과 관련한 속담으로 패러디할 수 있다.	모둠원

<속담 패러디>

1. 활동지를 한 장씩 잘라서 나눠 갖는다.
2. 평소 알고 있는 속담을 말과 관련된 뜻을 가진 속담으로 패러디한다.
3. 1인당 2개 ~ 3개의 속담을 패러디한다.

 작성자	선택한 속담	패러디 속담	패러디 속담 뜻
 작성자	선택한 속담	패러디 속담	패러디 속담 뜻
 작성자	선택한 속담	패러디 속담	패러디 속담 뜻
 작성자	선택한 속담	패러디 속담	패러디 속담 뜻

<p>활동 목표</p>	<p>다양한 대화 상황을 바탕으로 이번 단원에서 학습해야 기본 개념을 스스로 찾아보고 한눈에 볼 수 있도록 정리하여 앞으로 활동의 길잡이가 될 수 있도록 한다.</p>
<p>활동 소개</p>	<p>교과서 <이해와 탐구> 68~69쪽에 수록된 삽화 자료를 이용하여 단원의 기본 개념을 마인드맵(생각그물)으로 표현하는 활동이다. 단순히 글로 개념을 정리하는 것보다 시각 자료를 활용하여 기억에 오래 남도록 한다.</p>
<p>활동 유형</p>	<p>개별 활동</p>
<p>준비물</p>	<p>활동지, 전지, 가위, 풀, 사인펜</p>
<p>활동 방법</p>	<p>[담화 장면 만들기]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 교과서 삽화 인쇄 자료가 들어있는 개별 활동지를 배부한다. 2 담화의 구성 요소를 학생들이 스스로 찾을 수 있도록 활동지 내용 속에 다양한 대화 장면들을 제공한다. 3 교과서에 수록된 삽화 이외에 다양한 담화 장면을 만들어 보아도 좋다. 4 담화 장면이 많으므로 각각의 상황에 맞게 각자 창의적인 대화 내용을 만들어 보도록 한다. 5 활동을 하면서 같은 그림이라도 상황을 달리 해석하면 서로 다른 담화가 만들어질 수 있음을 확인할 수 있다. <p>[담화의 구성 요소 정리하기]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 자신이 만든 담화 장면을 담화 구성 요소 마인드맵 자료로 활용한다. 2 교과서 내용 순서대로 하기 보다는 내용을 한눈에 정리될 수 있도록 재구성하도록 한다. 3 스스로 담화 구성 요소를 찾아보는 활동이므로 재구성이 활동이 어려운 학생은 교과서 순서대로 하여도 상관없다. 4 순서를 바꿀 수도 있고, 없는 필요하다면 삽화는 직접 그려 볼 수도 있다.
<p>지도 방안</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 담화의 구성 요소에 대한 교사의 직접적인 설명보다는 학생들이 직접 대화를 작성하면서 스스로 찾아갈 수 있도록 한다. • 마인드맵은 정해진 순서가 있는 것이 아니라 안내하여 자신의 생각대로 내용을 구성하도록 한다.



△ 교과서 삽화를 이용한 담화 구성 요소 정리 활동 결과물 예시

Tip 교과서 68쪽~69쪽에 수록된 다양한 담화 상황을 보고, 담화 구성 요소를 알아보는 활동이다. 디딤영상 2의 '담화의 구성 요소'의 내용을 바탕으로 설명한다.

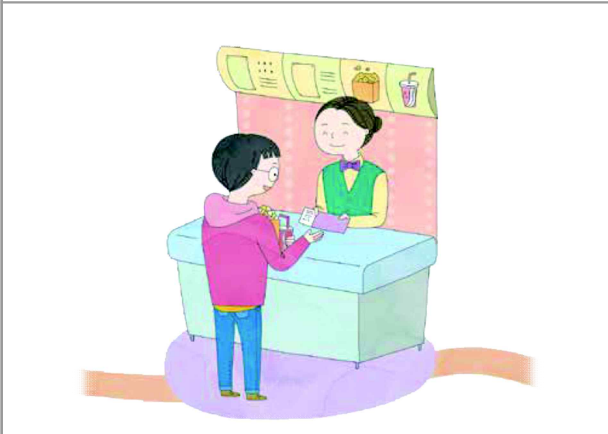
담화의 구성 요소를 찾아라!



△ 식사 시간에 가족과 대화하는 모습



△ 수업 시간에 선생님과 질문과 대답을 하는 모습

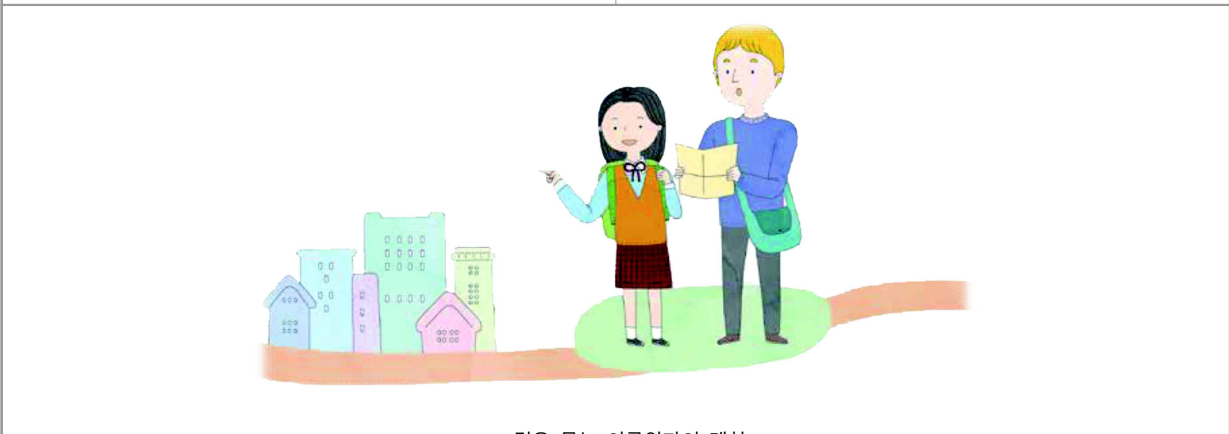


△ 음식점에서 종업원과 대화하는 모습



Tip 담화는 대화나 토론 등 말로 주고받는 담화뿐만 아니라 편지나 건의문과 같이 글로 주고받는 것도 포함된다.

△ 누군가에게 마음을 전하기 위해 글을 쓰는 모습



△ 길을 묻는 외국인과의 대화

‘나 전달법’으로 올바른 의사 표현 익히기

활동 목표	듣기·말하기는 듣는 이와 말하는 이가 서로 말을 주고받으며 협력적으로 생각을 나누는 과정으로, 대화를 통해 서로의 생각을 변화시키고, 그 차이를 좁혀서 새로운 생각으로 나아가기 위한 활동이다. 따라서 말하기를 할 때는 듣는 이를 고려하여 자신의 생각을 구체적으로 말해야 한다. 이 활동을 통해 바람직한 의사 표현 방식을 익히도록 한다.																
활동 소개	‘나 전달법’과 ‘너 전달법’으로 상황극을 만들어 보고, 상황극을 통해 담화의 구성 요소를 다시 한 번 익히며 올바르게 담화를 생산하는 능력을 기르도록 한다.																
활동 유형	모둠 활동(4인 1모둠)																
준비물	상황극 대본 활동지, 듣기 활동지																
활동 방법	<p>① 아래 표를 바탕으로 ‘나 전달법’과 ‘너 전달법’을 통한 의사 표현 방법을 이해하도록 한다.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>너 전달법 (‘You-message’)</th> <th>나 전달법 (‘I-message’)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>개념</td> <td>‘너’를 주어로 하여 상대방의 행동을 표현하는 방식</td> <td>‘나’를 주어로 하여 상대방의 행동에 대한 나 자신의 감정을 표현하는 방식</td> </tr> <tr> <td>특징</td> <td>상대방에게 문제가 있다고 표현하고 일방적으로 강요, 비난, 공격하는 느낌을 받을 수 있음.</td> <td>상대방에게 반감을 일으키지 않으면서 변명하지 않게 하고 내 마음을 표현해서 내 요구를 집중하게 할 수 있음.</td> </tr> <tr> <td rowspan="3">예</td> <td>“너는 뭐하느라 이렇게 맨날 늦니? 말 안 들을래?”</td> <td>“오늘 많이 늦었구나. 늦게 다니면 위험하잖니? 엄마가 많이 걱정하게 돼.”</td> </tr> <tr> <td>“내일 시험인데 공부 좀 해라.”</td> <td>“내일부터 시험인데 공부를 안 해서 성적이 떨어지면 엄마는 많이 속상할 것 같아.”</td> </tr> <tr> <td>“너는 니 얘기만 하고 내말은 무시해!”</td> <td>“너의 말만하고 내이야기에 신경을 안 쓰면 내가 너와 멀어지는 기분이 들어서 기분이 좋지 않아.”</td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center;"> 타인의 행동 → 행동에 따른 결과 → 결과에 따른 나의 감정 </p>		너 전달법 (‘You-message’)	나 전달법 (‘I-message’)	개념	‘너’를 주어로 하여 상대방의 행동을 표현하는 방식	‘나’를 주어로 하여 상대방의 행동에 대한 나 자신의 감정을 표현하는 방식	특징	상대방에게 문제가 있다고 표현하고 일방적으로 강요, 비난, 공격하는 느낌을 받을 수 있음.	상대방에게 반감을 일으키지 않으면서 변명하지 않게 하고 내 마음을 표현해서 내 요구를 집중하게 할 수 있음.	예	“너는 뭐하느라 이렇게 맨날 늦니? 말 안 들을래?”	“오늘 많이 늦었구나. 늦게 다니면 위험하잖니? 엄마가 많이 걱정하게 돼.”	“내일 시험인데 공부 좀 해라.”	“내일부터 시험인데 공부를 안 해서 성적이 떨어지면 엄마는 많이 속상할 것 같아.”	“너는 니 얘기만 하고 내말은 무시해!”	“너의 말만하고 내이야기에 신경을 안 쓰면 내가 너와 멀어지는 기분이 들어서 기분이 좋지 않아.”
		너 전달법 (‘You-message’)	나 전달법 (‘I-message’)														
개념	‘너’를 주어로 하여 상대방의 행동을 표현하는 방식	‘나’를 주어로 하여 상대방의 행동에 대한 나 자신의 감정을 표현하는 방식															
특징	상대방에게 문제가 있다고 표현하고 일방적으로 강요, 비난, 공격하는 느낌을 받을 수 있음.	상대방에게 반감을 일으키지 않으면서 변명하지 않게 하고 내 마음을 표현해서 내 요구를 집중하게 할 수 있음.															
예	“너는 뭐하느라 이렇게 맨날 늦니? 말 안 들을래?”	“오늘 많이 늦었구나. 늦게 다니면 위험하잖니? 엄마가 많이 걱정하게 돼.”															
	“내일 시험인데 공부 좀 해라.”	“내일부터 시험인데 공부를 안 해서 성적이 떨어지면 엄마는 많이 속상할 것 같아.”															
	“너는 니 얘기만 하고 내말은 무시해!”	“너의 말만하고 내이야기에 신경을 안 쓰면 내가 너와 멀어지는 기분이 들어서 기분이 좋지 않아.”															
지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 평소 자신들이 겪었던 기분 나쁜 대화 상황들을 떠올려보고 그 대화 장면을 상황극으로 바꾸어 ‘나 전달법’을 통해 표현하는 활동이다. • 상황극으로 바꾸고, 다른 모둠의 상황극을 평가하는 활동을 통해 스스로의 언어 태도 및 언어생활을 되돌아볼 수 있도록 한다. 																

모둠 활동지

관련 단원	2-01. 담화의 개념과 특성	모둠명	
학습 주제	담화의 구성 요소를 이해하고 올바른 담화를 생산할 수 있다.	모둠원	

설정 상황	
때	
곳	
등장인물	
대화	<div style="border-bottom: 1px dotted black; height: 15px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dotted black; height: 15px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dotted black; height: 15px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dotted black; height: 15px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dotted black; height: 15px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dotted black; height: 15px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dotted black; height: 15px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dotted black; height: 15px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dotted black; height: 15px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dotted black; height: 15px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dotted black; height: 15px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dotted black; height: 15px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dotted black; height: 15px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dotted black; height: 15px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dotted black; height: 15px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dotted black; height: 15px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dotted black; height: 15px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dotted black; height: 15px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dotted black; height: 15px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dotted black; height: 15px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dotted black; height: 15px; margin-bottom: 5px;"></div>

발표 평가 활동지

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

1. 모둠별 담화 내용 평가

모둠	담화 상황(맥락)	말하는 이	듣는 이	담화 상황 평가

2단원

2. 바람직한 대화를 위한 실천 과제

- ① _____
- ② _____
- ③ _____
- ④ _____

■ 더불어 생각해 봐요!

“듣는 태도에 따른 사람들의 유형, 나는 어떤 유형에 속할까?”

고덕고덕형	일방통행형	빈칸 채우기형
다른 사람이 말할 때 잘 듣는 것처럼 고개만 고덕일 뿐 정작 속으로는 다른 생각을 하는 사람	내 말만 중요하다고 하는 사람. 다른 사람이 자기 이야기를 들어 줄 것을 바라면서 다른 사람의 말에는 귀를 기울일 줄 모르는 사람	다른 사람의 이야기를 들을 때 그 전체는 듣지 않고 등성등성 들으면서, 듣지 않은 부분은 자기 생각을 멋대로 채워 넣어 이야기를 만드는 사람
꿀벌형	나 몰라라형	창던지기형
꿀벌이 꽃에서 필요한 꿀만 따고, 꽃은 보지 않는 것처럼 자기에게 필요한 말만 골라서 듣는 사람	다른 사람의 말에 전혀 귀 기울이지 않는 사람. 이야기를 들었더라도 그 내용을 곧 잊어버리는 사람	다른 사람의 이야기를 듣다가 잘못된 점을 발견하거나 내 생각과 맞지 않으면 바로 반박하는 사람

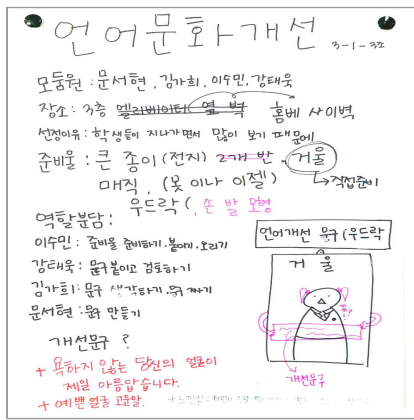
- 로스(Ross, R.S.), <원리를 잡아라 국어왕이 보인다! - 사람마다 다른 나쁜 듣기 습관> 중에서

활동 4 바람직한 언어생활 실천 프로젝트

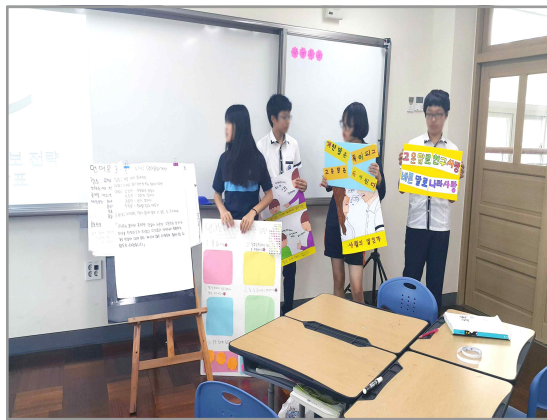
활동 목표	바람직한 언어생활의 실천 과제로 언어 순화 및 개선을 위한 교내 캠페인 활동을 진행하여 올바른 언어 생활 실천을 몸소 익히며 교내 캠페인을 통한 자신감을 가질 수 있도록 한다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모둠)
준비물	모둠별 아이디어 회의에 따른 준비물

- ① [캠페인 아이디어 회의하기]**
- 바람직한 언어생활 실천을 위한 교내 캠페인을 주제로 모둠별로 아이디어 회의를 실시한다.
- ② [캠페인 아이디어 발표 및 피드백하기]**
- 모둠별로 돌아가며 캠페인의 목적과 그 목적을 이루기 위한 아이디어에 대해 발표하고, 다른 모둠과의 의견을 교환하고 피드백하는 시간을 갖는다.
- ③ [캠페인 도구 제작하기]**
- 캠페인을 보는 사람이나 참여하는 사람에게 그 목적과 의도를 효율적으로 전달할 수 있도록 모둠별로 필요한 도구와 소품 등을 제작한다.
- ④ [교내 캠페인 활동하기]**
- 약 일주일 동안 학교 곳곳을 이용하며 캠페인 활동을 진행한다.

활동 방법



△ 아이디어 회의



△ 아이디어 발표 및 피드백



△ 교내 캠페인 결과물 전시 활동

지도 방안

- 교과서 속 담화의 개념과 특성을 이해하고 이를 확장시켜 생활 속 올바른 언어생활을 실천할 수 있는 기회를 제공하도록 한다. 캠페인을 통하여 올바른 언어생활 실천의 의지를 북돋워 줄 수 있도록 한다.

활동 평가지

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

■ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 담화의 개념과 특성을 이해할 수 있다.			
	2. 담화의 구성 요소를 구체적으로 말할 수 있다.			
	3. 상황 맥락과 사회·문화적 맥락을 구분할 수 있다.			
활동 참여도	활동 ① 속담아, 놀자!			
	활동 ② 대화 상황을 통한 담화의 구성 요소 알기			
	활동 ③ ‘나 전달법’으로 올바른 의사 표현 익히기			
	활동 ④ 바람직한 언어생활 실천 프로젝트			
느낀 점				

■ 상호 평가하기

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

교사 평가하기

02

2. 효과적인 의사소통

의미를 나누는 대화

- 학습 목표** · 듣기·말하기는 의미 공유의 과정임을 이해하고 듣기·말하기 활동을 할 수 있다.
- 작품을 읽고 듣기·말하기가 의미 공유의 과정임을 이해할 수 있다.

거꾸로교실 흐름도

배움 준비

- ▶ **학습 목표 제시** 이번 단원의 학습 목표를 제시하며, 담화 관련 개념을 다룬 단원과 연관 짓는다.
- ▶ **디딤영상 내용 점검** 디딤영상의 주요 내용을 환기시키고 거꾸로교실을 준비한다.

생각 기초

활동 1 '피라미드 맵'으로 대화의 맥락 살피기

이 활동은 소설을 읽고 대화의 내용을 세분화시킬 수 있는 맵을 활용하여 학생들이 두 사람의 대화 과정을 쉽게 분석할 수 있도록 하였다. 두 사람의 대화 구조가 마지막에 이르러 어떤 의견 일치에 도달하게 하는지 한눈에 살펴 볼 수 있다.

생각 심화

활동 2 '골든 서클 활동'으로 대화의 고리 찾기

이 활동은 골든 서클의 '왜(Why)'에 해당하는 두 인물의 '의도'를 통해 '어떻게(How)'에 해당하는 '말하기 방식과 태도'를 소설 속 두 인물의 대화 과정으로 파악한 후 '무엇(What)'에 해당하는 변화된 '생각의 결과'로 정리하는 것이다. 이러한 활동 과정에서 대화 속에 숨어 있는 생각 고리를 찾아서 듣기·말하기의 맥락이 무엇인지 파악할 수 있다.

활동 3 '키워드 셋, 문장 하나'로 인터뷰하기

이 활동은 학생들에게 자신의 의미 있는 경험을 추출하는 과정이 직관에 의해 선택된 키워드 3개로도 충분하다는 것을 확인시켜 줄 수 있다. 3개의 키워드를 한 문장으로 만들게 하여 이야기로 확장시킬 수 있도록 한 후 서로 인터뷰 형식으로 질문하며 대화를 나누게 한다. 이 과정에서 경험을 소재로 하여 깊이 있는 대화를 주고받을 수 있으며 사전 질문을 만드는 과정에서 말하기 준비의 필요성을 깨닫게 한다.

생각 적용

활동 4 '이미지 카드'로 창의적인 대화하기

이 활동은 이미지 카드를 활용하여 자신의 생각을 구체화한 후 모둠원과 대화하는 활동이다. 자신이 고른 이미지들의 의미를 자신의 느낌이나 생각으로 해석하여 기록하고 이미지들끼리 연결하고 확장시켜 생각을 구상한 후 모둠원과 함께 창의적인 대화를 시도할 수 있다.

배움 정리

- ▶ **학습 확인** 이번 단원에서 배운 내용을 교과서의 <정리와 점검> 활동으로 확인한다.
- ▶ **개별, 모둠별 활동지 제출** 개별, 모둠별 활동지 및 결과물을 제출하면 피드백을 해 준다.

지도상의 유의점

대화의 소재를 자신의 경험에서 끌어낼 수 있도록 하여 맥락을 상대방과 공유할 수 있다면 소통과 협력이 자연스럽게 일어나는 대화 상황이 조성될 것이다. 그러나 경험에 의한 소재가 단순한 나열이나 특정 사건에 집중되어 흥미 위주로만 흘러가지 않게 수업을 디자인하기 위해서는 진지하게 자신의 경험을 반추하는 활동이 반드시 병행되어야 한다.

1 듣기·말하기의 본질

듣기·말하기의 본질

- 듣는 이와 말하는 이가 서로 말을 주고받으며 협력적으로 의미를 공유하는 과정임.
- 대화를 나누며 서로의 생각을 변화시키고, 그 차이를 좁혀서 새로운 생각으로 나아감.

듣는 이와 말하는 이가 서로 말을 주고 **협력적으로 의미를 공유**하는 과정으로 바람직한 듣기·말하기 태도와 방식이 중요하다.

2 바람직한 말하기 태도

바람직한 말하기

- 듣는 이를 고려하여 이야기해야 하고, 자신의 생각을 구체적으로 말해야 한다.
- 대화하는 상대방의 의견을 존중하며 말해야 한다.
- 앞서 말한 이의 발화 의도를 파악하고 상대방의 의견에 적절한 대답을 한다.
- 예의를 갖추고 정중한 표현을 사용해야 한다.

3 바람직한 듣기 태도

바람직한 듣기

- 말하는 이의 의도를 파악하며 듣는다.
- 상대방의 말을 경청하며 들으며 적극적으로 반응한다.
- 상대방의 말을 추론적, 비판적, 공감적으로 듣는다.
- 중요한 내용은 메모한다.
- 상대방의 상황과 처지를 이해하며 듣는다.

4 의미를 공유하는 대화를 나누기 위한 점검 사항

점검 항목

- 듣는 이를 고려하여 말하였는가?
- 말하는 이의 의도를 파악하며 들었는가?
- 자신의 생각을 구체적으로 이야기하였는가?
- 상대방의 말을 귀담아듣고, 적극적으로 반응하였는가?
- 상대방과 협력적으로 생각을 함께 나누었는가?

5 소설, <달걀은 달걀로 갚으렴>의 감상

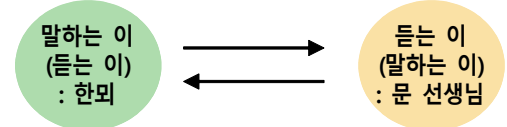
배경	<ul style="list-style-type: none"> • 시대적 : 1970년대 • 공간적 : 두메산골
주제	세상의 모든 존재는 각자 나름의 소중한 의미를 지님.
특징	<ul style="list-style-type: none"> • 등장인물의 대화로 이야기를 전개해 나감. • ‘도시’와 ‘두메산골’ 각각의 가치가 잘 드러남.



한뫼와 문 선생님이 달걀을 달걀로 갚는 방법에 대한 이야기를 나누고 있다.

6 <달걀은 달걀로 갚으렴>에 나타난 담화

맥락 : 방과 후 문 선생님과 한뫼가 고개에 앉아서 이야기를 나눔.



내용 : 한뫼가 도시 여행에서 겪은 일과 그로 인해 느낀 감정을 말하고, 문 선생님은 ‘도시’나 ‘두메’ 모두 각각의 가치를 지니고 있다고 설명함.

적절한 말하기 방식과 듣기 태도를 활용하여 마음과 뜻을 나누고 문제의 해결책에 도달하고 있다.

활동 1 '피라미드 맵'으로 대화의 맥락 살피기

활동 목표	소설 속에 등장하는 두 사람(한희, 문 선생님)의 대화 과정을 살피고, 어떻게 대화를 하며 생각을 나누는지를 확인할 수 있다.
활동 소개	이 활동은 대화의 단계를 세분화시킨 맵을 바탕으로 소설을 읽고 대화 과정을 분석할 수 있도록 하였다. 두 사람의 대화가 마지막에 어떤 의견 일치에 이르는지 그 과정을 살펴보기에 편리한 방식이다.
활동 유형	개별 활동, 모둠 활동
준비물	다섯 가지 색깔, 가로로 긴 형태의 포스트잇(25mm×76mm), 개별 활동지, 4절지, 사인펜

[개별 활동]

- 교과서 84~92쪽에 수록된 소설을 읽으면서 서로 쟁점이 되는 대화 부분을 모두 찾는다.
- 개별 활동지에 '문 선생님'과 '한희'의 대화 중 중요한 내용을 단계에 따라 구별하여 포스트잇에 기록한다.
- 기록한 포스트잇을 피라미드 맵에 부착하고, 대화 내용의 맥락을 고려하여 진행 단계별로 분류한다.
 - 단계별로 핵심 내용이 드러나도록 핵심 키워드를 뽑아 기록한다.

[모둠 활동]

- 4절지(394mm×545mm)에 피라미드 맵을 그린다.
- 개별 활동지에 부착한 포스트잇을 떼어 해당되는 단계에 모둠원과 토의한 후 부착한다.
- 각 단계가 대화의 맥락에 의해 구분된다면 토의를 통해 빈칸에 키워드를 기록한다.
- 마지막 5단계의 피라미드 맵 공간에는 두 사람이 최종적으로 상대방과 함께 생각과 느낌을 교환하며 공유하게 된 의미를 종합하여 정리한다.

지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> 모둠별로 진행할 때 피라미드 맵의 공간은 크기를 자유롭게 조절할 수 있다. 교과서 94~95쪽 <이해와 탐구>의 1, 2번과 연계하여 활동할 수 있다.
-------	---

개별 활동지

관련 단원	2-02. 의미를 나누는 대화	소속	___학년 ___반 ___번
학습 주제	소설 속 두 사람의 대화를 통해 생각의 공유 과정을 알 수 있다.	이름	

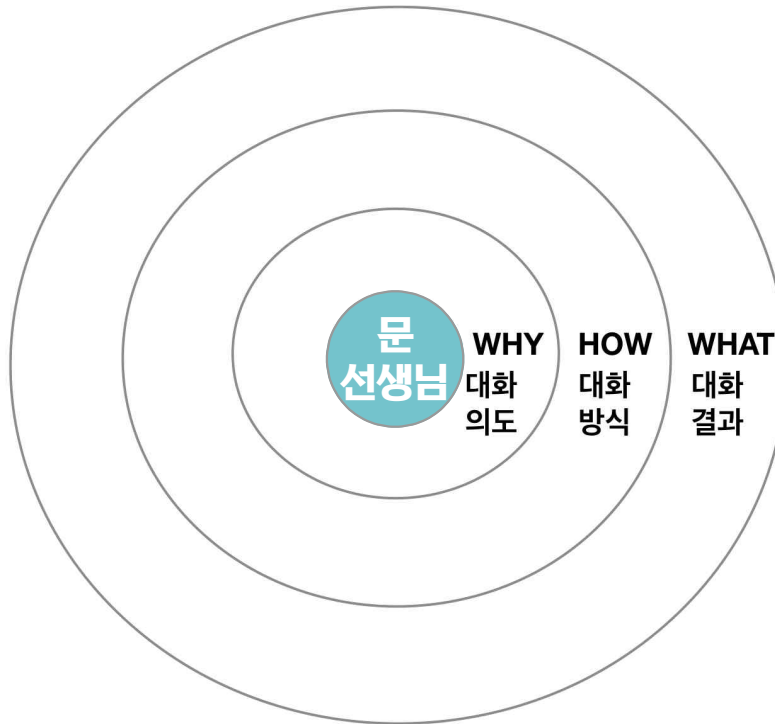
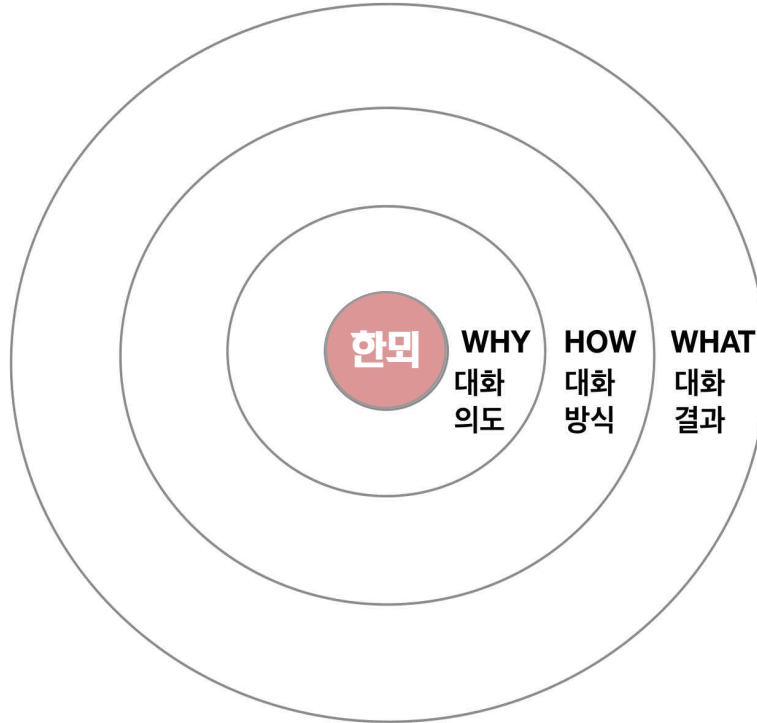
- <달같은 달같이 깊으렴>에 등장하는 ‘한뫼’와 ‘문 선생님’의 대화 중 중요한 내용을 뽑아 각각 포스트잇에 정리하고, 정리한 포스트잇은 대화의 맥락을 고려하여 아래 제시된 피라미드 맵의 진행 단계별로 분류하여 붙이세요.



2단원

활동 목표	골든 서클 활동을 통해 ‘의도-태도-변화’와 관련된 대화의 고리를 찾을 수 있다.
활동 소개	골든 서클의 ‘왜(Why)’에 해당하는 두 인물의 ‘의도’를 통해 ‘어떻게(How)’에 해당하는 ‘말하기 방식과 태도’를 소설 속 두 인물의 대화 과정으로 파악한 뒤에 ‘무엇(What)’에 해당하는 변화된 ‘생각의 결과’를 정리하는 활동이다. 이러한 생각 고리를 찾아서 듣기·말하기의 맥락이 무엇인지 파악할 수 있다.
활동 유형	개별 활동, 모둠 활동
준비물	개별 활동지, 4절지, 색 사인펜
활동 방법	<p>[개별 활동(활동 시간: 15분)]</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 두 인물의 대화 방식을 각각의 골든 서클 개별 활동지를 통해 분석한다. ② ‘Why-대화의 의도’에는 해당 인물이 의도하는 대화의 목적이 무엇이었는지 기록한다. ③ ‘How-대화의 방식’에는 해당 인물의 말하기 방식 및 태도 등을 찾아 기록한다. ④ ‘What-대화 결과’에는 해당 인물이 자신의 목적을 이루기 위해 도출해낸 결과를 기록한다. <p>[모둠 활동(활동 시간: 20분)]</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 각자의 활동지를 모둠 책상의 중앙에 펼쳐 놓고 서로 의견을 나눈다. ② 모둠원의 공통점, 차이점 등을 다른 색깔 사인펜으로 표시하고 분류한다. ③ 오개념이 발견되었다면 색 사인펜으로 표시하고 서로 토론한다. ④ 소설 속 두 인물의 골든 서클을 연결하여 대화의 맥락을 찾는다. ⑤ 4절지에 골든 서클을 그리고 두 인물이 연결된 대화 맥락을 종합하여 함께 기록한다. <p>[전체 활동(활동 시간: 10분)]</p> <ol style="list-style-type: none"> ① ‘하나 남고 셋 가기’ 활동을 통해 골든 서클 활동 내용을 공유한다. <ul style="list-style-type: none"> - 모둠 내에서 공유하는 시간은 4분 정도 준다. - ‘하나 남고 셋 가기’ 활동은 3분씩 2회 정도 진행하되, 시간 여유에 따라 조절한다. ② 모둠에 남은 1명은 자신의 모둠에 남아 골든 서클의 내용을 설명한다. ③ 다른 모둠으로 이동하는 3명은 다른 모둠으로 1명씩 흩어져 이동한다. ④ 이동하는 3명은 반드시 필기도구를 지참하여 이동하고 새롭게 알게 된 것을 기록한다. ⑤ 2회째에는 남아서 설명하는 1명을 교체하도록 한다. <ul style="list-style-type: none"> - 모둠원이 4명일 경우에는 2명만 교체한다. ⑥ 2회째에는 자신의 모둠원이 방문하지 않았던 모둠을 찾아가도록 한다. ⑦ 다른 모둠에서 수집한 내용을 모둠원과 최종 공유한다.
지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 모둠 활동을 진행할 때, 교사는 오개념이 없는지 관찰하고 질문을 통해 모둠원이 스스로 해결할 수 있도록 촉진하는 역할을 한다. • 교과서 96~97쪽의 <이해와 탐구> 3번과 4번을 골든 서클로 내용을 재구성하여 진행할 수 있다. <ul style="list-style-type: none"> - 3번 : What(등장인물의 말과 행동), How(말하기 방식 및 듣기 태도), Why(두 사람의 말하기 방식과 듣기 태도가 의미를 공유하는데 어떤 도움을 주었을까?) - 4번 : What((1) 한피의 태도 변화 문장 찾기), How((2) 한피 생각이 어떻게 변했는지 정리하기), Why((3)듣기 말하기란 무엇인지 정리하기) • 수업의 주도권을 갖게 된 학생들이 글을 정확히 이해할 수 있도록 디자인할 때에는 개별 활동과 모둠 활동의 미션을 제공하는 것이 좋다. 이를 해결하기 위해 학생들은 자연스럽게 텍스트를 반복하여 읽게 될 것이며, 읽는 과정에서도 미션 해결을 위해 주도적인 글 읽기가 반복적으로 이루어질 것이다.

관련 단원	2-02. 의미를 나누는 대화	소속	___학년 ___반 ___번
학습 주제	골든 서클 활동으로 의도-태도-변화의 대화 고리를 찾을 수 있다.	이름	



‘키워드 셋, 문장 하나’로 인터뷰하기

활동 목표	자신의 경험을 바탕으로 대화를 나누기 위해 키워드를 활용하여 말하기 내용을 조직할 수 있다.
활동 소개	이 활동은 학생들에게 자신의 의미 있는 경험을 추출하는 과정이 직관에 의해 선택된 키워드 3개로도 충분하다는 것을 확인해 줄 수 있다. 3개의 키워드를 한 문장으로 만들게 하여 이야기로 확장시킬 수 있도록 한 후 서로 인터뷰 형식으로 질문하며 대화를 나누게 한다.
준비물	개별 활동지, 포스트잇, 색 사인펜, 4절지, 휴대폰(인터뷰 촬영용)
활동 방법	<p>[개별 활동 - 활동 시간 10분]</p> <p>① 학생들에게 ‘공통 질문’을 하나 주고 키워드 3개를 포스트잇에 기록하여 개별 활동지에 부착하도록 한다.</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>✓ 키워드 3개를 뽑기 위한 다양한 <질문> 미션 예시</p> <ul style="list-style-type: none"> - 지난 주말에 있었던 상황을 키워드 3개로 표현해 보세요. - 내가 제일 좋아하는 친구에 대해 키워드 3개로 표현해 보세요. - 나를 가장 즐겁게 하는 것에 대해 키워드 3개로 표현해 보세요. - 나를 가장 힘들게 하는 것에 대해 키워드 3개로 표현해 보세요. - 여름 방학 또는 겨울 방학에 있었던 일을 키워드 3개로 적어 보세요. - 오늘 눈을 뜨고 일어나서 학교에 와 있는 지금까지 직관적으로 떠오르는 키워드 3개를 적어 보세요. - 앞으로 내 인생에서 제일 중요하다고 생각되는 키워드 3개를 적어 보세요. </div> <p>② 3개의 키워드를 한 문장으로 완성하고 개별 활동지에 기록한다.</p> <p>③ ②번 문장에 대해 더 잘 해내거나, 극복할 수 있는 대안에 해당하는 키워드 3개를 포스트잇에 기록하여 개별 활동지에 부착한다.</p> <p>④ ‘극복 대안’에 해당하는 키워드 3개를 한 문장으로 완성하고 개별 활동지에 기록한다.</p> <p>⑤ 공통 질문에 따라 꼭 ‘극복 대안’이 아닌, ‘발전 대안’, ‘확장 대안’, ‘유지 대안’ 등 더 다양한 대안의 방식이 나올 수 있으므로 적절히 대응하여 제시한다.</p> <p>[모둠 활동 - 활동 시간 15분]</p> <p>① 모둠원이 함께 사전 인터뷰 질문으로 필요한 인터뷰 질문을 만든다.</p> <p>② 포스트잇에 인터뷰 질문을 기록하여 모둠 책상 가운데 부착하고 서로 겹치거나, 토론을 통해 의미가 적다고 판단되는 것을 분류하여 4절지에 부착한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 질문은 최소한 10개 정도 뽑는다. <p>③ 모둠원 한 사람씩 돌아가며 5분간 인터뷰 대상이 된다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 인터뷰 대상을 제외한 3명의 모둠원 중에 2명은 공통 질문으로 인터뷰를 진행한다. - 나머지 1명은 휴대폰으로 3명이 인터뷰를 하는 장면을 촬영한다. - 본인의 영상을 전송 받아 보며 듣기 말하기 태도가 어떠한지 확인한다.
지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 각자의 경험에서 대화의 소재를 뽑은 뒤에 이를 인터뷰 활동으로 심화하여 더욱 깊이 있는 대화가 진행될 수 있도록 한다. • 인터뷰 질문을 만들 때에는 인터뷰 대상이 될 상대방의 입장과 상황, 관점을 고려해야 한다고 설명한다. • 교사는 인터뷰 영상을 듣기 말하기 평가에 활용할 수 있다.

개별 활동지

관련 단위	2-02. 의미를 나누는 대화	소속	___학년 ___반 ___번
학습 주제	키워드를 활용하여 말하기 내용을 조직할 수 있다.	이름	

[질문]

<p>키워드 1</p> <p>포스트잇 부착</p>	<p>키워드 2</p> <p>포스트잇 부착</p>	<p>키워드 3</p> <p>포스트잇 부착</p>
-----------------------------	-----------------------------	-----------------------------

[키워드로 만든 한 문장]



[대안] :

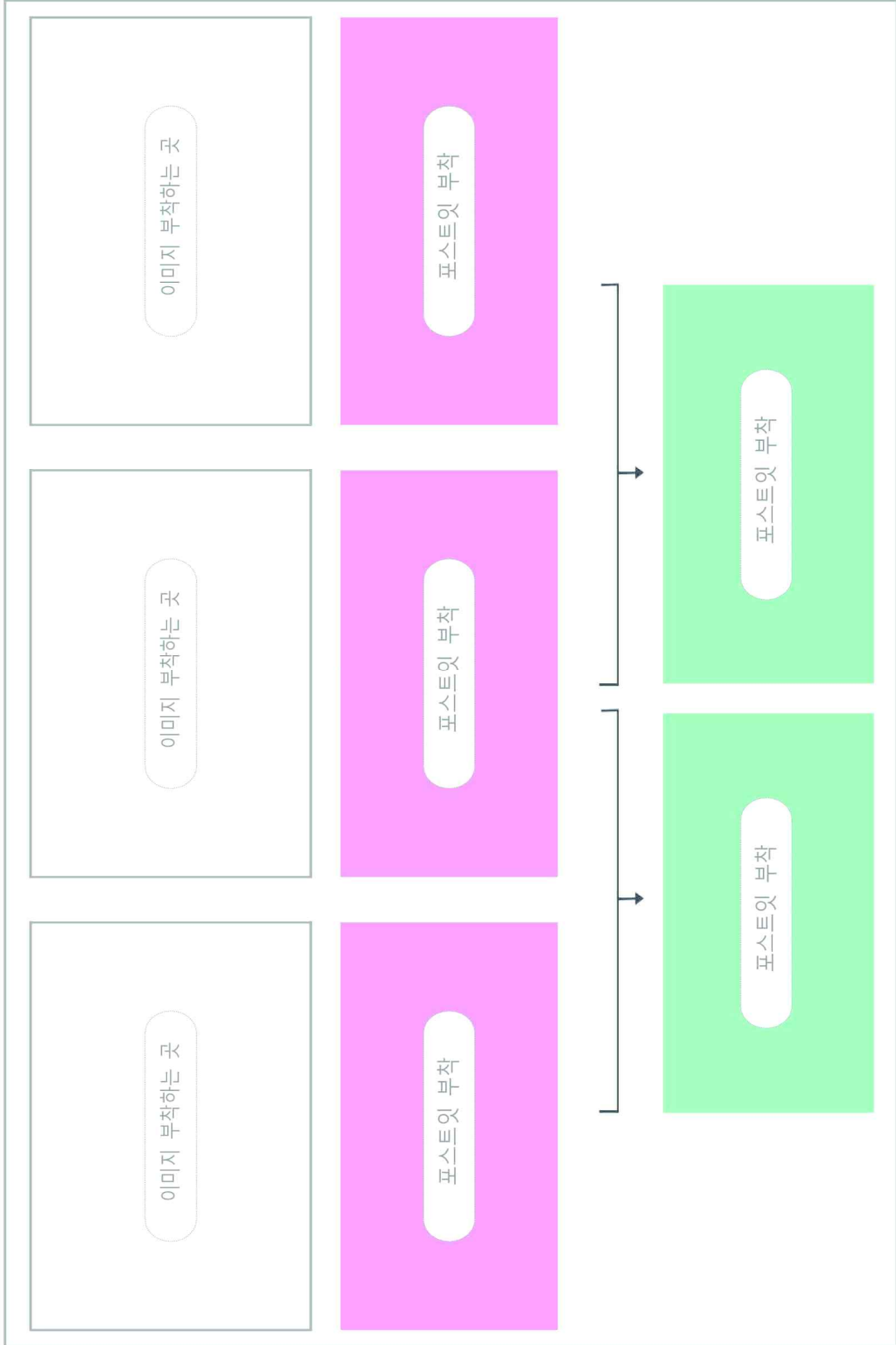
<p>키워드 1</p> <p>포스트잇 부착</p>	<p>키워드 2</p> <p>포스트잇 부착</p>	<p>키워드 3</p> <p>포스트잇 부착</p>
-----------------------------	-----------------------------	-----------------------------

[키워드로 만든 한 문장]


‘이미지 카드’로 창의적인 대화하기

활동 목표	이미지 카드를 통해 자신이 함께 나누고 싶은 생각을 창의적으로 구성하여 전달할 수 있다.
활동 소개	이 활동은 이미지 카드를 활용하여 자신의 생각을 구체화한 후 모둠원과 대화를 하는 말하기 활동이다. 이미지들을 연결하고 확장시켜 창의적인 대화를 할 수 있다. 시중에 판매하는 카드를 활용해도 좋지만 학생들과 함께 다양한 이미지 사진을 인터넷으로 수집하여 카드로 제작하고 활용할 수 있다.
활동 유형	개별 활동, 모둠 활동
준비물	개별 활동지, 이미지 카드(모둠 당 1세트), 포스트잇
활동 방법	<p>[이미지 카드 고르기(5분)]</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 모둠별로 이미지 카드를 모둠 책상 위에 펼쳐놓는다. ② 이미지 카드 중에서 마음에 드는 것을 3장 골라 자신의 앞에 놓는다. ③ 시중에 파는 이미지 카드를 활용해도 좋지만 학생들이 직접 제작하여 사용할 수도 있다. <div style="border: 1px solid gray; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>✓ [예시] 이미지 카드 제작하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 인터넷에서 인물, 풍경, 사물, 상황, 감정, 처지 등 키워드로 이미지를 검색한다. (이미지를 검색할 때는 퍼블릭 라이선스 이미지나 무료 이미지, 저작물이 허락된 것을 검색하도록 한다.) - 다른 모둠과 겹치지 않도록 카드에 들어갈 이미지를 모둠별로 5장씩 뽑는다. - 한 반 전체가 8모둠이라면 총 40장의 카드를 완성한다. - 이미지를 일정한 크기로 조정 후 같은 이미지를 8세트 출력한다(8모둠 기준). - 국어 자원봉사 카드 제작팀을 꾸려 방과 후에 함께 제작한다. </div> <p>[이미지 카드로 생각 구상하기(15분)]</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 이미지 카드를 보고 생각을 구상한다. <ul style="list-style-type: none"> - 자신이 고른 이미지 카드마다 느낌과 생각을 포스트잇에 기록하여 부착한다. ② 이미지 카드를 왜 골랐는지 그 이유도 함께 밝혀 포스트잇에 적는다. ③ 세 장의 카드 순서를 정하고 인접해 있는 두 이미지 카드가 연결된 이유를 적는다. <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  <p>△ 이미지 카드로 생각 구상하기 활동 예시</p> </div> <p>[이미지 카드로 창의적인 대화 나누기(25분)]</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 모둠원이 4명일 경우 각각 5분의 말하기 시간을 갖게 되며 개별 활동지를 통해 발표한다. ② 궁금한 것은 5분 이내의 시간 안에서 묻고 답할 수 있다. ③ 발표 및 질의, 응답이 끝나면 다른 모둠원이 포스트잇에 말하기 방식 관련 피드백을 적어 준다. ④ 활동이 모두 끝나면 대화 과정을 평가 기준에 따라 스스로 점검해 보도록 한다.
지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 서로의 대화 과정에 있어 말하기 방식 및 태도에 대한 동료 피드백을 주고받을 수 있도록 한다. • 대화를 나눌 때에는 타이머를 활용하여 전체적인 활동이 느슨해지지 않도록 디자인한다. • 발표 2분, 질의 및 응답 2분, 포스트잇 피드백 1분으로 구성하여 1인당 5분 이내에 활동이 이루어지도록 한다.

개별 활동지



2단원



어두울수록 오히려 도시기 더 밝
화해 보인다. 이룸디움이 돋보이
는 것은 주변에 방해 요소가 내
시야에서 사라졌을 때까 아닐까.
지금 나는 정말 보아야 할 것에
집중해야겠다.

눈을 반짝거리면서 정말 즐거운
모습으로 호기심도 가득한 강아지
표정이다. 활력이 넘치는 순간을
즐겨 기쁨도 이럴 때 배기 되
는 것이 아닐까.

행복색채의 면들에 소망들이 불
어 있다. 많은 사람들의 간절한
소망이 무엇인가 궁금하여 선택
하였다. 삶이란 것은 이렇게 무
엇인가를 간절히 소망하는 것이
다. 삶은 소망보다 '간절함'이 더
필요하다.

내가 보고져 하는 이룸디움
에 집중할 순간 이전에 보지
못한 것들 때문에 즐거움이
기득해지고 기쁨도 넘치게 되
었다.

기쁨과 즐거움이 넘치는 생
활이 지속되기 위해서는 무
엇인가 저신이 소망하는 것
에 대한 간절함이 있어야
한다.

활동 평가지

____학년 ____반 ____번 이름 _____

■ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 소설 속 두 인물의 대화 의도나 목적을 찾을 수 있는가?			
	2. 소설 속 두 인물의 대화 방식과 태도를 이해할 수 있는가?			
	3. 소설 속 두 인물의 대화 결과에 따라 변화된 양상을 이해할 수 있는가?			
활동 참여도	활동 ① '피라미드 맵'으로 대화의 맥락 살피기			
	활동 ② '골든 서클 활동'으로 대화의 고리 찾기			
	활동 ③ '키워드 셋, 문장 하나'로 인터뷰하기			
	활동 ④ '이미지 카드'로 창의적인 대화하기			
느낀 점				

■ 상호 평가하기

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

교사 평가하기

3

알기 쉽게 설명하기

읽기 쓰기

학습 목표

- 글에 사용된 다양한 설명 방법을 파악하며 읽을 수 있다.
- 대상의 특성에 맞는 설명 방법을 사용하여 글을 쓸 수 있다.
- 고쳐쓰기의 일반 원리를 고려하여 글을 고쳐 쓸 수 있다.

(01) 설명 방법 파악하며 읽기 이성원[미래교실네트워크 거꾸로캠퍼스]

- 글에 사용된 다양한 설명 방법과 그 효과를 파악하며 읽기
- 설명 대상의 특성에 맞는 설명 방법을 사용하였는지 적절성을 파악하며 읽기

(02) 설명하는 글 쓰기 이선희[강서양천교육지원청]

- 대상의 특성에 맞는 설명 방법을 사용하여 글을 쓰기
- 고쳐쓰기의 일반 원리를 고려하여 글을 고쳐 쓰기

01

3. 알기 쉽게 설명하기

설명 방법 파악하며 읽기

- 학습 목표** · 글에 사용된 다양한 설명 방법과 그 효과를 파악하며 읽을 수 있다.
- 설명 대상의 특성에 맞는 설명 방법을 사용하였는지 적절성을 파악하며 읽을 수 있다.

거꾸로교실 흐름도

배움 준비

- ▶ **학습 목표 제시** 이번 단원의 학습 목표를 확인하고, 배움의 흐름을 이해한다.
- ▶ **디딤영상 내용 점검** 이전 수업 내용을 환기하며 수업을 준비한다.

생각 기초

활동 1 '골든 서클'을 통해 설명하는 글을 활용했던 경험 떠올리기

사고를 체계적으로 조직하여 'Why'를 명확히 인지하고 행동의 결과물인 'What'에 이르기 위해 'How'를 어떻게 구성할 것인가에 초점을 맞춘 활동이다. 설명의 '이유나 목적(why)'이 무엇인지, 그래서 '무엇(What)'을 얻고 싶은 것인지를 확인했다면, '어떻게(How)'에 해당하는 설명 방법의 종류와 그 효과를 짐작하도록 한다.

생각 심화

활동 2 '내용 지식맵'과 '워드 클라우드'로 글의 내용 파악하며 읽기

글의 내용을 지식맵으로 구성하되, 중심 키워드와 주변 키워드로 나누어 작성하는 활동이다. 개별 활동을 먼저 수행하도록 하고, 모둠 활동을 하면서 사고의 폭을 넓힐 수 있도록 한다. 또한 워드 클라우드를 활용하여 키워드의 위계를 글자 크기와 색깔 등의 시각적인 효과를 넣어 배치한 뒤에 글을 정확하게 이해할 수 있도록 한다.

활동 3 '핵사 활동'으로 설명 방법의 효과와 적절성 파악하기

수업 내용이 시간마다 분절되는 것이 아니라, 지속성과 연계성을 띠고 진행될 수 있도록 핵사 용지에 학습 키워드와 내용을 절차와 단계에 맞게 기록한 뒤에 교실에 게시한다. 다음 시간에도 키워드에 맞춰 학습 내용을 연결하고 확장하여 '[개별 활동] → [모둠 활동] → [전체 활동]'으로 확대 진행한다.

생각 적용

활동 4 종합 활동을 하며 글에 쓰인 설명 방법의 효과와 적절성 파악하기

내용 지식맵을 활용한 개별 활동을 먼저 진행한 뒤에 모둠 활동을 진행하여 내용 지식맵 활동을 순차적으로 진행하고 핵사 활동으로 학습 내용들을 연결하고 확장시킨다. 또한 타 교과서에 실린 학습 내용들이 어떤 설명 방법을 효율적으로 활용하고 있는지 찾아보고 그 적절성을 파악한다.

배움 정리

- ▶ **학습 확인** 설명문에 사용된 내용 설명 방법을 핵사 활동지에 정리한다.
- ▶ **개별, 모둠별 활동지 제출** 개별, 모둠별 활동지 및 결과물을 받아 과정 평가에 활용한다.

지도상의 유의점

이 단원은 개별 활동을 충실하게 진행한 뒤에 모둠 활동으로 확대하여 모둠원과의 소통과 협력의 관계 속에서 사고를 확장할 수 있도록 구성되었다. 개별 활동이 진행되어야만 모둠 활동을 할 때 학습 소외 현상이 나타나지 않으므로, 학습자에게 개별 활동을 할 수 있는 충분한 시간을 주도록 한다. 또한 교실 벽면에 핵사 활동지를 부착하여 학습의 지속성과 연계성을 확보할 수 있다는 점에 유의하여 활용하도록 한다.

1 설명 방법이란?

설명 방법

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

2 설명 방법의 종류 ①

종류	의미 / ㉠
정의	설명 대상이나 개념의 뜻을 밝혀 풀이하는 방법 ㉠ 인권은 인간으로서 당연히 가지는 기본적 권리이다. ▶ 효과 설명하려는 대상의 본질이나 의미를 명확하게 밝히는 데 효과적임.
예시	대상과 연관된 구체적이고 친근한 예를 제시하여 설명하는 방법 ㉠ 우리나라는 예로부터 발효 음식이 발달했는데, 김치와 된장, 간장 등을 예로 들 수 있다. ▶ 효과 설명 대상을 구체적이고 친근한 사례를 통해 이해할 수 있으며, 세밀한 부분도 제시할 수 있음.

3 설명 방법의 종류 ②

종류	의미 / ㉠
비교	관련성이 있는 둘 이상의 대상을 견주어 공통점을 밝히는 방법 ㉠ 꿀뚜기는 오징어와 마찬가지로 다리가 열 개이며, 전체적인 생김새도 비슷하다. ▶ 효과 두 대상 사이의 관계를 통해 각각의 특징을 밝히는 데 효과적임.
대조	둘 이상의 대상을 견주어 차이점을 밝히는 방법 ㉠ 한지가 살아 숨 쉬는 종이라면, 양지는 뻗뻗하게 굳어 있는 종이라고 할 것이다. ▶ 효과 둘 이상의 대상이나 현상의 차이점을 이해하기 쉽게 설명할 수 있음.

4 설명 방법의 종류 ③

종류	의미 / ㉠
분류·구분	대상을 일정한 기준에 따라 종류별로 묶어서 설명하는 방법 ㉠ 자동차는 크기에 따라 경차, 소형차, 중형차, 대형차로 나눌 수 있다. ▶ 효과 내용을 체계적으로 정리하여 설명할 수 있음.
분석	복잡한 어떤 대상을 풀어서 그것을 구성하는 개별적인 요소나 부분으로 나누어 설명하는 방법 ㉠ 시계는 태엽, 시침, 분침, 초침으로 구성되어 있다. ▶ 효과 복잡한 대상을 분석 기준에 따라 나누어 하위 구성 요소를 자세히 설명할 수 있다.

5 설명 방법의 종류 ④

종류	의미 / ㉠
인과	대상을 원인과 결과의 관계를 중심으로 설명하는 방법 ㉠ 오늘은 눈이 많이 와서 땅이 질퍽질퍽하다. ▶ 효과 특정한 현상이나 상황을 설명하기에 적합함.
열거	여러 가지 예나 사실을 죽 늘어놓고 설명하는 방법 ㉠ 맛에는 짠맛, 단맛, 신맛, 쓴맛 등이 있다. ▶ 효과 비슷한 종류의 내용을 나란히 늘어놓거나, 많은 정보를 한 번에 제시하기에 적합함.

6 설명 방법의 종류 ⑤

종류	의미 / ㉠
인용	다른 사람의 말이나 글, 고사·격언 등에서 필요한 부분을 자신의 말이나 글 속에 끌어와서 설명함. ㉠ 옛 조상들은 “밥이 보약이다.”라고 할 정도로 밥을 중요하게 생각했다. ▶ 효과 설명 내용에 대한 신뢰도를 높일 수 있음.
부연·상술	상대방이 이해하기 쉽도록 자세히 덧붙여 설명함. ㉠ 세종 대왕 상은 한국 정부의 제의에 따라 유네스코에서 만든 상이다. 이 상은 한글 창제에 담긴 세종 대왕의 정신을 기리고, 전 세계 문명을 퇴치하기 위하여 헌신하는 개인, 단체, 기관들의 노력을 격려하기 위해 1989년 6월에 만들어졌다. ▶ 효과 읽는 이가 설명 대상에 대한 내용이나 정보를 좀 더 쉽게 이해할 수 있도록 함.

활동 1 ‘골든 서클’을 통해 설명하는 글을 활용했던 경험 떠올리기

활동 목표	‘Why(왜)’, ‘How(어떻게)’, ‘What(무엇을)’을 중심으로 정리하는 골든 서클 정리법을 활용하여 설명 방법을 효율적으로 사용하는 것의 중요성을 깨닫게 하는 활동이다.
활동 소개	경영 컨설턴트인 사이먼 사이넥이 TED 강연을 통해 소개한 내용을 학습 활동에 적용한 것으로, 학습할 내용을 정확히 분석하고 학습 목표에 도달할 수 있도록 돕는 활동이다.
활동 유형	개별 활동, 모둠 활동(4인 1모둠)
준비물	교과서, 활동지, 4절지, 색 사인펜

[개별 활동] - 개별 활동지 활용

① 골든 서클을 활용하여 정리하는 방식을 확인한다.

② 골든 서클을 학습에 적용하여 개별 활동지에 정리한다.

③ 두 사람이 팝콘을 만드는 방법을 검색한 결과를 골든 서클에 넣어 요약한 것을 비교한다.

구분	강산이의 검색 내용	다운이의 검색 내용
Why(왜)	맛있는 팝콘을 만들기 위해	맛있는 팝콘을 만들기 위해
How(어떻게)	냄비에 옥수수를 넣고 팝콘을 만든다.	① 뚜껑이 있는 냄비에 기름을 살짝 둘러 달구기 ② 팝콘용 옥수수 3~4알 넣어 보기 ③ 팝콘이 터지면 나머지 옥수수를 고루 펼쳐 넣기 ④ 뚜껑을 덮고 약한 불에서 5~10분 튀기기 ⑤ 팝콘이 튀어 오르는 소리가 줄어들면 그릇에 담기
What(무엇을)	맛있는 팝콘	맛있는 팝콘
내용 분석하기	강산이가 ‘팝콘을 만드는 방법’을 검색한 내용 중에 ‘How’의 내용을 보면 과연 ‘What’에 도달할 수 있을지 의문이다. 반면 다운이가 검색한 내용을 보면 ①에서 ‘뚜껑’이 필요하다는 정보와 ‘기름’을 ‘살짝 둘러 달구기’라는 구체적인 정보가 자세히 제시되어 있어 ‘What’에 충분히 도달할 것으로 분석된다.	

[모둠 활동]

① 모둠별로 설명하는 글을 활용하여 문제를 해결했던 경험을 2~3개 떠올린다.

② 4절지에 골든 서클을 그리고 ‘Why’, ‘How’, ‘What’에 해당하는 내용을 적고 분석한다. 분석해야 하는 경험이 2개이면 4절지에 골든 서클을 2개 그려서 분석하도록 한다.

③ ‘둘 가고 둘 남기’로 공유한다.

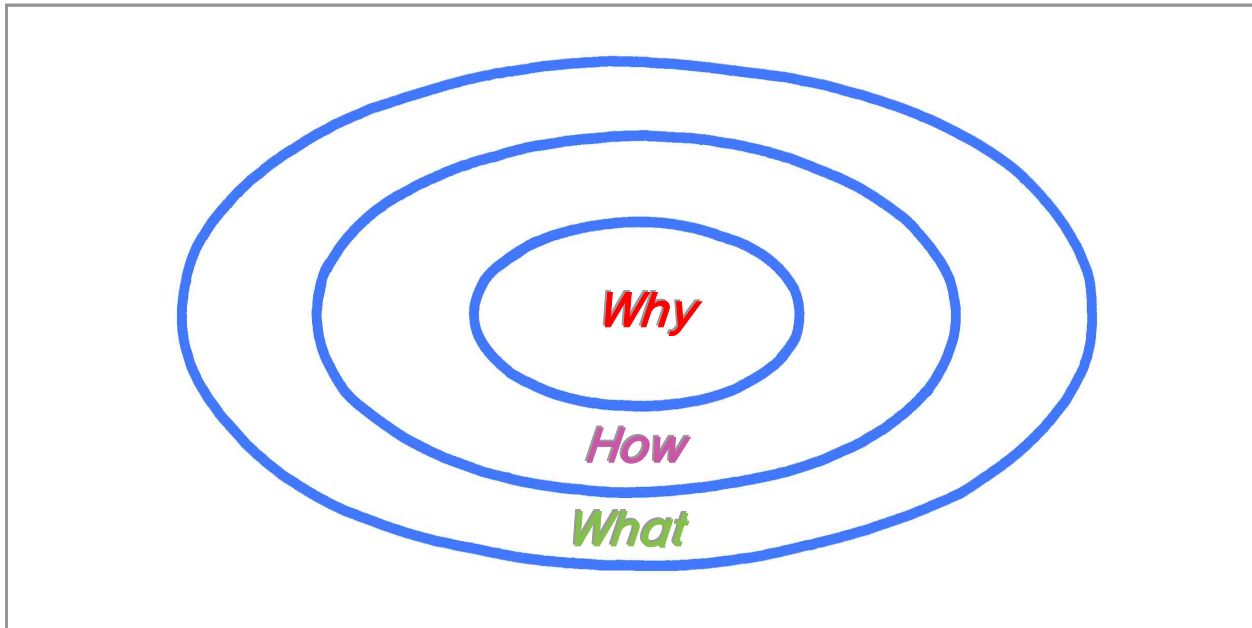
지도 방안

- 골든 서클의 활용 방법을 모두 익혀 문제 해결을 위한 합리적 사고 체계를 경험하도록 한다.
- 글에 사용된 설명 방법을 파악하며 읽는 과정에서 설명 방법이 왜 필요하고, 어떻게 활용되며, 어떤 결과를 내고, 효과가 있는지 등을 예상할 수 있도록 사고의 확장을 돕는다.

개별 활동지

관련 단원	3-01. 설명 방법 파악하며 읽기	소속	___학년 ___반 ___번
학습 주제	골든 서클을 이용하여 설명하는 글의 활용 경험을 분석할 수 있다.	이름	

- 골든 서클에 해당되는 내용을 기록해 봅시다.



- 골든 서클에 해당되는 내용을 아래의 표에 넣어 분석해 봅시다.

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

활동 2

‘내용 지식맵’과 ‘워드 클라우드’로 글의 내용 파악하며 읽기


활동 목표	글을 분석적으로 읽으며 글에서 대상을 설명할 때 사용한 설명 방법이 무엇인지 파악할 수 있다.
활동 소개	내용 지식맵은 중심 키워드와 주변 키워드만을 기록한다. 생략된 내용은 기록된 키워드를 바탕으로 모듈 원과 이야기하여 유추하고 또한 서로 직접 대상을 설명해 봄으로써 글의 내용을 정확히 이해하도록 한다. 아울러 워드 클라우드 사이트에서 직접 키워드의 중요도를 색이나 글씨 크기로 강조해 본다. 이어서 보석맵 활동으로 학습 활동 과제를 모듈 단위에서 해결하고 정리할 수 있다.
활동 유형	개별 활동, 모듈 활동
준비물	교과서, 활동지, 필기구, 색 사인펜, 4절지, 포스트잇

[개별 활동]


- 글을 읽고 개별 활동지에 중심 키워드와 주변 키워드로 구분하여 내용 지식맵을 구성한다.
 - 글에 나타난 설명 방법이 잘 드러나도록 구성한다.
- 키워드의 중요도에 따라 크기를 달리하여 워드 클라우드를 제작한다.
 - 참고 웹페이지 : <http://wordcloud.kr/>
- 모듈원거리 서로 발표하며 내용을 공유한다.
- 포스트잇에 써서 서로에게 피드백해 준다.
 - 중심 키워드와 주변 키워드에 대한 다른 의견이 나올 경우 토론을 하며 의견을 조율한다.
 - 꼭 넣어야 할 단어와 없어도 될 단어에 대해 논의한다.

[모듈 활동]

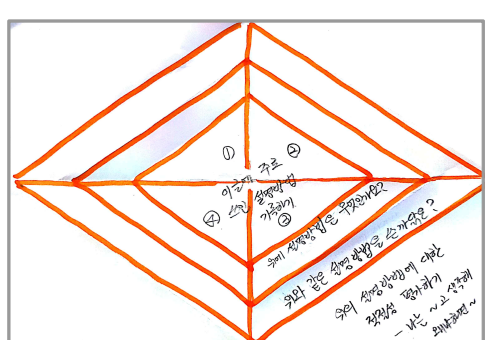
- 개별적으로 만든 내용 지식맵을 바탕으로 모듈원이 의견을 모아 4절지에 최종 지식맵을 작성한다.
- 모듈별 지식맵의 내용에 ‘여섯 가지 설명 방법(정의, 예시, 비교·대조, 분류·구분, 인과, 분석)’ 중 하나가 사용된 부분이 있으면 색 사인펜으로 표시해 둔다.
- 또 다른 4절지에 보석맵 활동지를 그린다.
- 이 글에 주로 사용된 설명 방법을 주제로 보석맵 활동을 진행한다.
 - ②에서 모듈별 지식맵에 표시해 둔 내용을 바탕으로 보석맵을 채울 수 있도록 지도한다.
- ‘돌 가고 돌 남기’로 모듈 활동을 공유한다.



△ 설명문 <그림에서 들려오는 소리>를 바탕으로 한 워드 클라우드 예시



△ 내용 지식맵 활동 예시



△ 보석맵 활동 예시

지도 방안

- 글에 대한 이해가 바탕이 되는 개별 활동이 충분히 이루어져야 모듈 활동에서도 활발하게 활약할 수 있다. 따라서 개별 활동을 할 때 시간을 충분히 주도록 한다.

개별 활동지

관련 단원	3-01. 설명 방법 파악하며 읽기	소속	___학년 ___반 ___번
학습 주제	글을 읽고 설명하는 대상이 무엇인지 내용을 파악할 수 있다.	이름	

- <그림에서 들려오는 소리>라는 제목의 글을 읽으며 각자 내용을 중심 키워드와 주변 키워드로 구분하고, 지식 맵으로 표현해 봅시다.

개인별 내용 지식맵 그리기

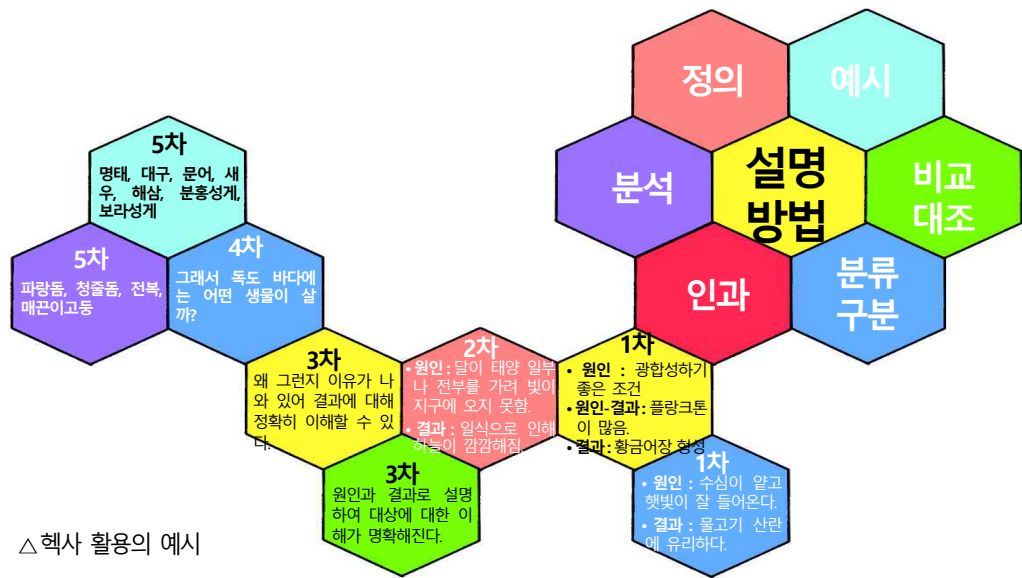
- 위 내용 지식맵에 활용된 중심 키워드와 주변 키워드를 활용하여 '워드 클라우드'로 표현해 봅시다.

워드 클라우드 그리기

‘핵사 활동’으로 설명 방법의 효과와 적절성 파악하기

활동 목표	여러 가지 설명 방법에 대한 의미와 그 효과를 이해하고 다양한 예를 적용하여 적절성을 파악할 수 있다.
활동 소개	핵사 활동은 육각형의 도형 안에 학습 키워드를 쓰고, 연결된 의미를 발견할 때마다 잇달아 같은 도형을 붙이며 내용을 확장해 보는 활동이다. 도형을 연결하거나 확장할 때 어떤 조건을 두고 활동하느냐에 따라 다양한 학습 활동에 활용할 수 있다는 점에서 적용 범위가 넓은 편이다.
활동 유형	개별 활동, 모둠 활동, 전체 활동
준비물	활동지, 색 사인펜, 핵사(컬러 출력물)

활동 방법	<p>[개별 활동]</p> <p>① 개별 활동지를 통해 두 편의 글 속에 담긴 대상을 찾고, 지식맵(활동 2 참고)으로 내용을 정리한다. ② 모둠원끼리 지식맵의 내용을 비교해 보고 다른 점이 있는지 찾는다. ③ 서로 다른 점이 있다면 왜 다른지 그 이유에 대해 말하는 시간을 갖는다.</p> <p>[모둠 활동 및 전체 활동]</p> <p>① 모둠별로 여섯 개의 설명 방법 중 하나를 뽑는다. - 여섯 개의 설명 방법 : 정의, 예시, 비교 대조, 분류 구분, 인과, 분석</p> <p>② 모둠이 뽑은 설명 방법을 핵사 활동지의 가장 가운데에 적는다(핵사 활동지 1인당 최소 5장 배부). ③ 다음의 내용을 각자 기록하여 잇대어 부착한다.</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> · 1차 : 설명 방법에 해당되는 예를 글 ㉠(《독도를 부탁해》), 글 ㉡(《손 안에 박물관》)에서 찾아 적는다. · 2차 : 설명 방법에 해당되는 예를 다른 글에서 찾아 적는다. · 3차 : 설명 방법에 따른 효과를 적는다. · 4차 : 글 ㉠, ㉡에서 더 알고 싶은 내용을 질문 형태로 적는다. · 5차 : 질문에 대해 자료를 조사하여 내용을 적는다. </div> <p>④ 핵사 조각들이 맞닿는 부분은 직접적인 연관성을 띠는 경우임을 알려 준다.</p>
-------	--



지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> · 대상과 관련된 내용이 연결, 확장되는 전 과정을 관찰할 수 있도록 교실 한쪽에 부착한다. · 다른 모둠의 설명 방법도 함께 정리하여 전체 모둠이 활동한 내용을 함께 공유하도록 한다.
-------	--

관련 단원	3-01. 설명 방법 파악하며 읽기	소속	___학년 ___반 ___번
학습 주제	글을 읽고 설명하는 대상이 무엇인지 내용을 파악할 수 있다.	이름	

- ㉞ 글《독도를 부탁해》과 ㉟ 글《손 안의 박물관》의 내용을 중심 키워드와 주변 키워드로 구분하고 지식맵으로 표현해 봅시다.

개인별 내용 지식맵 그리기

㉞ 《독도를 부탁해》, 이두현 외

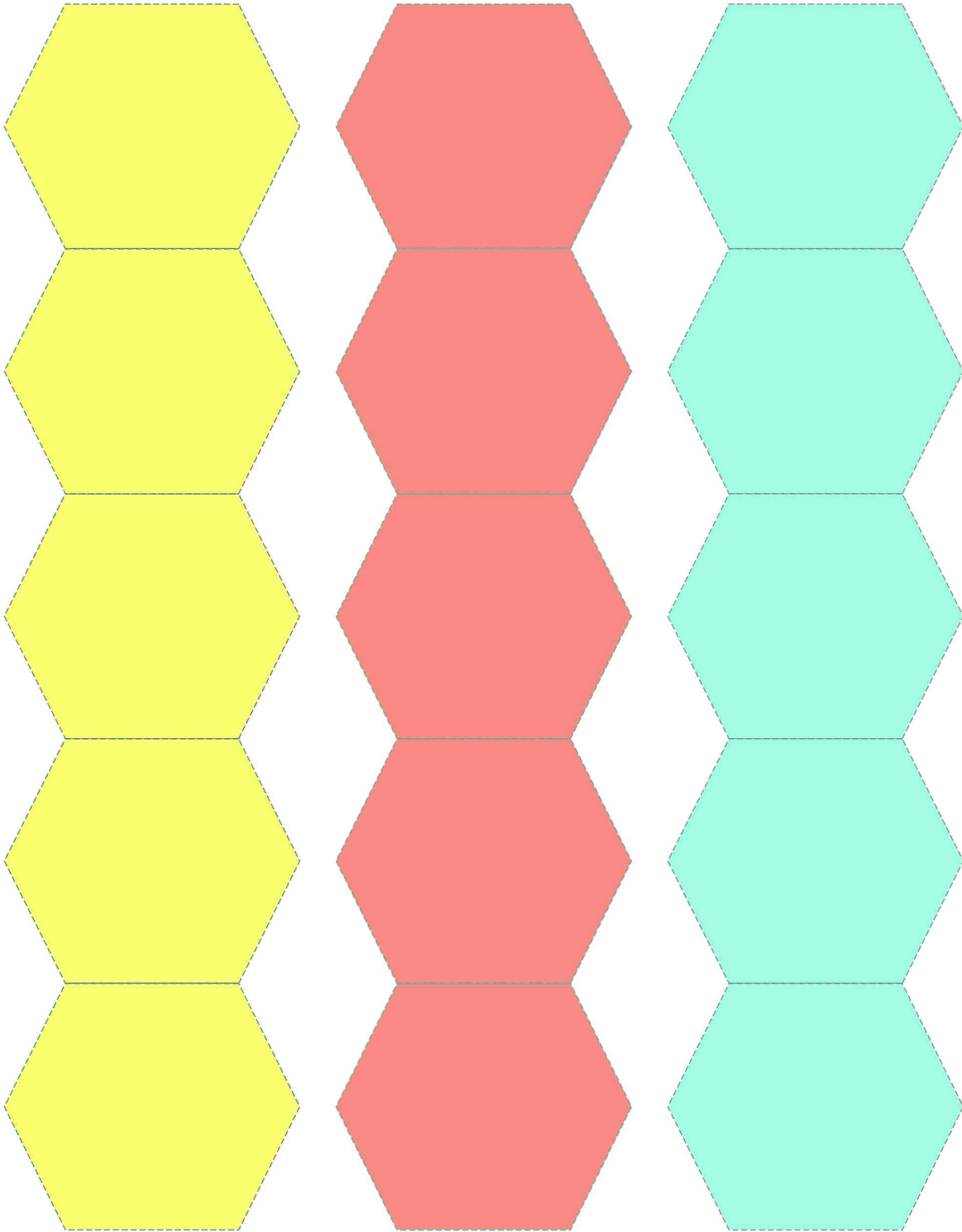
갈래	설명문
제재	독도 주변 해저의 특징
주제	독도 주변 황금 어장이 생성되는 이유
특징	인과의 방법을 사용하여 대륙붕 지형 때문에 독도 주변에 황금 어장이 생긴다는 사실을 쉽게 설명하고 있다.

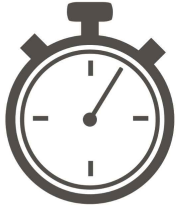

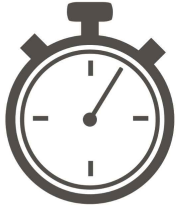

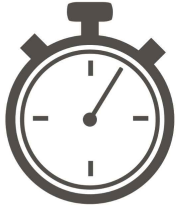

㉟ 《손 안의 박물관》, 이광표

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

hexa 활동지

- 제시된 hexa 양식을 필요한 수만큼 출력하여 활용하세요. 출력된 색깔에 따라 안에 들어갈 내용을 정해도 좋습니다. 아울러 교실 학급 게시판이나 여백이 있는 벽에 부착하여 수업 시간마다 내용을 연결하고 확장하여 도형이 계속 늘어날 수 있도록 합니다.



활동 목표	글에 쓰인 설명 방법을 찾고, 그 효과를 이해하는 활동이다. 설명 방법이 적절하게 사용되었는지를 판단하고, 다른 과목 교과서에는 어떤 설명 방법이 주로 쓰였는지 찾아 정리할 수 있다.				
활동 소개	내용 지식맵을 활용해 글에 쓰인 설명 방법과 그 효과에 대해 이야기한 뒤에 다른 교과서에는 어떤 설명 방법이 쓰였는지 그 예를 찾아 교실에 부착된 핵사 활동지에 정리하며 내용을 확장한다.				
활동 유형	개별 활동, 모둠 활동(4인 1모둠)				
준비물	개별 활동지, 4절지(모둠 지식맵), 핵사 활동지, 색 사인펜				
활동 방법	<p>[개별 활동 + 모둠 활동]</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 글 <좋은 소음도 있다? 백색 소음 효과>를 읽고 내용 지식맵을 구성한다. ② 중심 키워드와 주변 키워드로 구성된 지식맵을 모둠원끼리 공유한다. ③ 서로 다른 내용을 비교한 뒤에 그 이유에 대해 의견을 나눈다. <p>[모둠 활동 - 모둠 지식맵 & 핵사 활동]</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 모둠별로 글 내용 지식맵을 구성하고 아래의 내용을 토의하여 다른 색 사인펜으로 기록한다. <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> · 다른 색 사인펜을 활용하여 사용된 설명 방법을 기록한다. · 사용된 설명 방법의 효과에 대해 기록한다. · 글에 쓰인 설명 방법이 적절한지 판단하고 그 이유를 적어 준다. </div> ② ‘둘 가고 둘 남기’를 통해 모둠별로 내용을 공유한다. ③ 다양한 설명 방법이 쓰인 글을 모둠별로 찾아 이전 핵사 활동지에 붙인다. ④ 모둠별로 영어, 수학, 사회, 과학 등 다른 과목의 교과서를 하나씩 선택하게 한 뒤에 교과서에 주로 사용된 설명 방법의 예를 찾아 이전 핵사 활동지에 붙이도록 한다. <p>♣ 모둠 활동 진행 TIP</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">  </td> <td> <p>■ 타이머를 활용한 집중과 물입</p> <ul style="list-style-type: none"> - [개별 활동] ①은 길어도 7분을 주되, 부족하면 추가로 2분을 준다. - 모둠 내 공유에 해당하는 ②와 ③은 8분을 주되, 추가 2분을 준다. - [모둠 활동] ①는 8분을 주되, 추가로 2분 단위로 2회 줄 수 있다. - [모둠 활동] ②는 모둠에 머무는 시간을 ‘2분 × 모둠 수’로 준다. - 남아서 설명하는 2명과 이동하며 설명 듣는 2명의 역할을 중간에서 교대하도록 한다. - [모둠 활동] ③과 ④은 함께 진행하되, 5분을 주고 추가 2분을 준다. </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">  </td> <td> <p>■ 포스트잇을 통한 의견 교환과 피드백</p> <ul style="list-style-type: none"> - [개별 활동] ③에서 이유를 포스트잇에 기록하여 서로 부착하고 토론한다. - [모둠 활동] ②에서 모둠별로 공유할 때 포스트잇으로 서로 피드백한다. </td> </tr> </table>		<p>■ 타이머를 활용한 집중과 물입</p> <ul style="list-style-type: none"> - [개별 활동] ①은 길어도 7분을 주되, 부족하면 추가로 2분을 준다. - 모둠 내 공유에 해당하는 ②와 ③은 8분을 주되, 추가 2분을 준다. - [모둠 활동] ①는 8분을 주되, 추가로 2분 단위로 2회 줄 수 있다. - [모둠 활동] ②는 모둠에 머무는 시간을 ‘2분 × 모둠 수’로 준다. - 남아서 설명하는 2명과 이동하며 설명 듣는 2명의 역할을 중간에서 교대하도록 한다. - [모둠 활동] ③과 ④은 함께 진행하되, 5분을 주고 추가 2분을 준다. 		<p>■ 포스트잇을 통한 의견 교환과 피드백</p> <ul style="list-style-type: none"> - [개별 활동] ③에서 이유를 포스트잇에 기록하여 서로 부착하고 토론한다. - [모둠 활동] ②에서 모둠별로 공유할 때 포스트잇으로 서로 피드백한다.
	<p>■ 타이머를 활용한 집중과 물입</p> <ul style="list-style-type: none"> - [개별 활동] ①은 길어도 7분을 주되, 부족하면 추가로 2분을 준다. - 모둠 내 공유에 해당하는 ②와 ③은 8분을 주되, 추가 2분을 준다. - [모둠 활동] ①는 8분을 주되, 추가로 2분 단위로 2회 줄 수 있다. - [모둠 활동] ②는 모둠에 머무는 시간을 ‘2분 × 모둠 수’로 준다. - 남아서 설명하는 2명과 이동하며 설명 듣는 2명의 역할을 중간에서 교대하도록 한다. - [모둠 활동] ③과 ④은 함께 진행하되, 5분을 주고 추가 2분을 준다. 				
	<p>■ 포스트잇을 통한 의견 교환과 피드백</p> <ul style="list-style-type: none"> - [개별 활동] ③에서 이유를 포스트잇에 기록하여 서로 부착하고 토론한다. - [모둠 활동] ②에서 모둠별로 공유할 때 포스트잇으로 서로 피드백한다. 				
지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> · 설명 방법을 이해하는 종합적 활동이므로 다른 교과에 연결하여 적용할 수 있도록 한다. · 핵사 활동에 내용이 종합적으로 연결, 확장될 수 있도록 반 전체 활동으로 진행한다. 				

관련 단원	3-01. 설명 방법 파악하며 읽기	소속	___학년 ___반 ___번
학습 주제	글에서 설명하는 방법과 그 효과를 이해할 수 있다.	이름	

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

개인별 내용 지식맵 그리기

활동 평가지

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

■ 자기 평가하기

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

■ 상호 평가하기

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

교사 평가하기

02

3. 알기 쉽게 설명하기

설명하는 글 쓰기

- 학습 목표**
- 대상의 특성에 맞는 설명 방법을 사용하여 글을 쓸 수 있다.
 - 고쳐쓰기의 일반 원리를 고려하여 글을 고쳐 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 환기시키고 거꾸로교실을 준비한다.

생각 기초

활동 1 '카드 뒤집기 게임'으로 설명 방법 익히기

소단원의 중심 활동이라 할 수 있는 '설명 방법을 사용하여 글 쓰기'를 수행하기 위한 사전 활동으로 이전 차시 배움 내용을 게임을 통해 다시 한 번 더 복습하며 명확하게 확인하는 활동이다. 또한 학생들은 모둠 협의를 통해 게임 도구를 스스로 제작하면서 긴 글을 쓰기 위한 짧은 맛보기 쓰기 활동을 수행할 수 있다.

생각 심화

활동 2 짝공과 함께 설명 방법 적용하고 분석하기

글의 소재를 찾아 습작하는 활동은 어떤 유형의 글이든 학생들이 짧은 시간에 수행하기 어려운 활동이므로 흥미로우면서도 쉽게 활동할 수 있는 수업을 설계하는 것이 좋다. 이 활동은 완결성을 갖춘 한 편의 설명문을 쓰기 위한 준비 과정으로, 학생들이 보다 더 흥미로우면서도 즐겁게 활동에 참여할 수 있도록 하기 위해 학습 도구로 이미지 카드와 포스트잇을 활용하고, 수행하기 쉽도록 하기 위해 학습 모형으로는 짝 협력 학습을 적용한 활동이다. 짝공과 함께 수행하는 창작과 분석 활동을 통해 설명문 쓰기 연습이 실질적으로 이루어지고, 다음 차시 설명문 쓰기 활동이 원활하게 수행될 수 있도록 한다.

활동 3 친구와 같이 설명문 쓰기

설명문 쓰기 절차에 따라 설명 방법을 사용하여 설명문 초고를 작성하고, 고쳐쓰기 원리에 맞게 글을 고쳐쓰기를 수행하고 공유하는 활동이다. 체계적인 글쓰기 준비의 필요성을 인지할 수 있도록 교과서에 수록된 설명문의 개요표를 분석하고, 협력 학습의 규모를 학생들이 자유롭게 설계할 수 있도록 기회를 제공되므로 자기주도적인 쓰기 활동이 이루어질 수 있다.

생각 적용

활동 4 너와 나의 성장을 돕는 상호 평가하기

최종 학습 과정에 상호 평가가 별도 차시로 구성되어 있어 공유와 평가 활동이 학생의 상호 성장을 지원할 수 있도록 구조화된 활동이다. 학생들은 이 활동을 통해 협력적인 동료 평가에 적극적으로 참여하여 자신과 친구의 성장을 지원할 수 있을 것이다.

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

설명 방법의 종류와 의미를 단순 암기하는 활동이 아니라 이전 차시에 배운 내용을 바탕으로 쓰기 절차에 따라 설명 방법을 적용하여 한 편의 글을 스스로 써보는 수행 과정에 중점을 두고 지도하도록 한다. 아울러 다양한 유형의 협력 활동을 통해 쓰기 과정 전체에서 집단 지성을 발휘할 수 있도록 조력하고, 성장을 지원할 수 있는 활동 결과 공유와 상호 평가를 실시하도록 한다.

① 설명문 쓰기 과정 ①

계획하기

글의 주제, 목적, 예상 독자를 파악하고 설명 대상의 특성을 드러내는 데 적절한 설명 방법을 생각한다.

내용 선정하기

- 핵심어에서 사고를 확장시키며 주제와의 관련성을 따져 다양한 매체 자료를 활용하여 내용을 수집함.
- 자료를 바탕으로 하여 내용을 생성하거나 글에 필요한 내용을 선정함.

② 설명문 쓰기 과정 ②

내용 조직하기

글의 구조를 생각하며 개요를 작성하고 내용 전개에 적합한 설명 방법을 생각한다.

표현하기

- 앞의 과정을 바탕으로 글을 씀.
- 글을 쓰는 중간에 고치고 싶은 부분이 떠오르면 메모하여 고쳐쓰기에 활용함.

고쳐쓰기

작성한 글을 읽어 보며, 주제가 잘 드러나고 독자가 이해하기 쉽게 글을 고쳐 씀.

③ ‘계획하기’ 단계에서 고려해야 할 사항

주제

자신의 흥미와 수준에 맞는 주제를 정함.

목적

읽는 사람이 대상을 쉽게 이해할 수 있어야 함.

예상 독자

설명 대상에 대해 잘 모르는 사람을 예상 독자로 설정함.

④ ‘내용 조직하기’ 단계에서 고려해야 할 사항

- 관련 있는 내용을 묶어 글의 개요를 작성한다.
- 글의 내용을 독자에게 전달하기에 가장 적합한 설명 방법을 찾는다.
- 개요를 작성한 후 다시 한 번 점검하며 내용을 수정한다.

글의 내용을 조직할 때는 설명할 대상의 특성에 맞는 설명 방법을 사용하여 독자가 이해하기 쉽게 글을 써야 한다.

⑤ ‘표현하기’ 단계에서 지켜야 할 원리

- 독자가 읽기 쉽게 표현해야 한다.
- 독자의 흥미를 끌 수 있게 표현해야 한다.
- 독자에게 설득력을 지닐 수 있게 표현해야 한다.
- 독자가 기억을 보다 잘 할 수 있게 표현해야 한다.
- 정확한 어휘를 선택하고 간결한 문장을 사용한다.
- 가장 중요한 정보는 구성단위의 처음에 위치시킨다.

독자의 관점에서 글을 잘 이해할 수 있어야 하며, 독자의 관심을 계속해서 끌 수 있는 내용으로 글을 써야 한다.

⑥ ‘고쳐쓰기’ 단계에서 점검해야 할 항목

글 전체 수준

주제에 벗어난 내용이 있는지 살펴보고, 제목이 글 전체의 내용을 담고 있는지, 글 전체의 통일성과 연결성을 확인한다.

문단 수준

문단에서 문장이 자연스럽게 연결되고 있는지, 중심 내용 또는 보충 내용이 체계적으로 구성되어 있는지 확인한다.

문장 수준

문법적으로 바른 문장을 썼는지, 접속어나 지시어, 피동문의 적절성을 확인한다.

단어 수준

문맥에 어울리는 단어를 사용했는지, 띄어쓰기나 맞춤법에 맞게 단어를 썼는지 확인한다.

‘카드 뒤집기 게임’으로 설명 방법 익히기

활동 목표	게임의 방식을 통해 설명문 쓰기에 필요한 기초 지식(설명 방법)을 정확하게 파악할 수 있다.																																				
활동 소개	이전 차시 배움 활동(3-(1) 설명 방법 파악하며 읽기)을 떠올리며 게임을 통해 학생들이 즐겁게 전시 학습을 확인하고 자연스럽게 심화하는 활동이다. 소단원 중심 활동인 ‘설명 방법을 사용하여 글 쓰기’ 활동을 수행하도록 하기 위해 게임을 통해 활동에 필요한 지식(설명 방법)을 명확하게 이해한다.																																				
활동 유형	개별 활동, 짝 활동, 모둠 활동																																				
준비물	개별 활동지, 게임 카드																																				
활동 방법	<p>① 카드 뒤집기 게임을 하는 이유와 전체 활동 순서를 안내한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 카드 뒤집기 게임은 이전 차시 배움 내용을 한 번 더 확인하기 위한 활동임을 설명한다. - 1차전 : 설명 방법을 정확하게 파악하기 위한 게임으로, 설명 방법의 이름과 의미를 연결한다. - 2차전 : 동일한 설명 방법이 사용된 예시끼리 연결한다. <p>② 카드 배부하고 게임 준비한다. 연두색 카드는 1차전에서, 분홍색 카드는 2차전에서 사용한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 카드 앞면에 숫자가, 카드 뒷면에 설명 방법 이름 / 의미 / 설명 방법이 적용된 예문이 있음을 알려 준다. - 카드 앞면이 보이도록 3×4 혹은 4×4로 카드를 배열한다. <p>③ 본격적으로 카드 뒤집기 게임(1차전, 2차전)을 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 짝꿍 게임(2인 참여)을 할 것인지, 2인 짝꿍팀 게임(4인 참여)을 할 것인지 결정한다. - 누가 먼저 게임을 시작할 것인지 결정한다. - 교사는 컴퓨터 화면으로 짧게 정답(카드 게임 예시 1의 뒷면)을 보여 준다(10초). - 정답이 보이는 동안 카드 내용과 위치를 가능한 많이 암기한다. - 타이머로 시간을 게임 종료 시간을 설정한다(3분). - 먼저 게임을 시작하는 사람(혹은 팀)이 카드 번호를 큰 소리로 외치며 해당 카드 2장을 뒤집는다. - 동일한 내용(연두색 카드), 동일한 설명 방법이 사용된 예시(분홍색 카드)끼리 연결했으면 2점 득점한다(배점은 게임 시작 전에 게임에 참여하는 구성원끼리 협의하여 다르게 설정이 가능하다). - 1차전 게임이 종료되면, 2차전 게임을 한다. - 교사 : 2차전 게임에서는 정답(카드 게임 예시 2의 뒷면)을 조금 더 오래 보여 준다(30초). - 정답을 보면서 각 예시 문장에 사용된 설명 방법을 파악하기 위한 모둠 협의를 하도록 안내한다. <p>④ 우리가 만든 카드로 카드 뒤집기 게임하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 내용 일부가 비어 있는, 카드 뒷면 활동지(카드 게임 예시 3)를 모둠별로 배부한다. - 각 설명 방법을 적용한 예시 문장 하나씩을 만들고 다른 모둠과 3차전 게임을 한다. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 250px;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td></tr> <tr><td>4</td><td>5</td><td>6</td></tr> <tr><td>7</td><td>대조</td><td>9</td></tr> <tr><td>두 대상의 차이점을 중심으로 설명하는 방법</td><td>11</td><td>12</td></tr> <tr><td>13</td><td>14</td><td>15</td></tr> <tr><td>16</td><td>17</td><td>18</td></tr> </table> <table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 250px;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td></tr> <tr><td>4</td><td>5</td><td>6</td></tr> <tr><td>7</td><td>8</td><td>9</td></tr> <tr><td>10</td><td>문자열은 불규칙 배열된, 일정한 패턴 없이 있다.</td><td>12</td></tr> <tr><td>13</td><td>14</td><td>수리, 계산은 세로에서 좌에서 우로, 위에서 아래로, 앞뒤, 양옆, 안팎 등 순서를 따를 수 있다.</td></tr> <tr><td>16</td><td>17</td><td>18</td></tr> </table> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <p>△ 1차전 게임 활동 예시</p> <p>△ 2차전 게임 활동 예시</p> </div>	1	2	3	4	5	6	7	대조	9	두 대상의 차이점을 중심으로 설명하는 방법	11	12	13	14	15	16	17	18	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	문자열은 불규칙 배열된, 일정한 패턴 없이 있다.	12	13	14	수리, 계산은 세로에서 좌에서 우로, 위에서 아래로, 앞뒤, 양옆, 안팎 등 순서를 따를 수 있다.	16	17	18
1	2	3																																			
4	5	6																																			
7	대조	9																																			
두 대상의 차이점을 중심으로 설명하는 방법	11	12																																			
13	14	15																																			
16	17	18																																			
1	2	3																																			
4	5	6																																			
7	8	9																																			
10	문자열은 불규칙 배열된, 일정한 패턴 없이 있다.	12																																			
13	14	수리, 계산은 세로에서 좌에서 우로, 위에서 아래로, 앞뒤, 양옆, 안팎 등 순서를 따를 수 있다.																																			
16	17	18																																			
지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 본 차시 활동은 설명 방법을 사용하여 글을 쓰기 위한 사전 활동으로, ④번 활동은 시간적 여유가 있을 때 진행하고, 카드 앞면 활동지는 1차전과 2차전 카드 게임 예시 활동지를 활용하도록 한다. 																																				

카드 뒤집기 게임(1차전)

<카드 뒷면>

<p>단계별로 어떻게 해야 하는지 파악할 수 있는 대상이나 상황을 설명하는 방법</p> <p>→ 과정</p>	<h1>비교</h1>	<p>‘무엇은 무엇이다’의 형식을 취하며, 대상의 뜻을 밝혀 풀이하는 방법</p> <p>→ 정의</p>
<h1>예시</h1>	<p>두 대상의 공통점이나 비슷한 점을 중심으로 설명하는 방법</p> <p>→ 비교</p>	<h1>구분</h1>
<p>유사한 특성을 지닌 대상들을 일정한 기준에 따라 항목별로 묶어서 설명하는 방법</p> <p>→ 분류</p>	<h1>대조</h1>	<p>어떤 결과를 가져오는 원인, 또는 원인에 따른 결과를 밝혀 설명하는 방법</p> <p>→ 인과</p>
<p>두 대상의 차이점을 중심으로 설명하는 방법</p> <p>→ 대조</p>	<h1>인과</h1>	<p>하나의 대상을 이루고 있는 구성 요소나 부분으로 나누어 설명하는 방법</p> <p>→ 분석</p>
<h1>분석</h1>	<p>대상들을 일정한 기준에 따라 전체를 몇 개로 나누어 설명하는 방법</p> <p>→ 구분</p>	<h1>과정</h1>
<p>구체적이고 대표적인 예를 들어 설명하는 방법</p> <p>→ 예시</p>	<h1>정의</h1>	<h1>분류</h1>

<카드 앞면>

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

카드 뒤집기 게임(1차전)

<카드 뒷면>

<p>한복은 한국인들이 널리 입어 온 고유의 옷을 통틀어 이르는 말이다. → 설명 방법 : 정의</p>	<p>곤충의 몸은 머리, 가슴, 배로 이루어져 있다. → 설명 방법 : 분석</p>	<p>개는 주로 낮에 활동하는 데 반해, 고양이는 주로 밤에 활동한다. → 설명 방법 : 대조</p>
<p>시계는 태엽, 톱니바퀴, 시침, 분침 등으로 이루어져 있다. → 설명 방법 : 분석</p>	<p>승용차, 승합차, 화물차, 특수차는 모두 자동차에 속한다. → 설명 방법 : 분류</p>	<p>텔레비전과 라디오는 둘 다 대중 매체로서, 사람들에게 지식과 정보를 제공한다. → 설명 방법 : 비교</p>
<p>이곳에서 교통사고가 많이 일어나는 것은 교통 신호 체계에 문제가 있기 때문이다. → 설명 방법 : 인과</p>	<p>자유형을 할 때에는 최대한 몸에 힘을 빼면서 팔을 쪽쪽 앞으로 민다. 이 동작에 익숙해지면 발을 조금씩 차면서 앞으로 나아간다. → 설명 방법 : 부연·상술</p>	<p>일식이 일어나면 하늘이 깜깜해지는 것은, 달이 태양 일부나 전부를 가려 태양 빛이 지구까지 도달하지 못하기 때문이다. → 설명 방법 : 분석</p>
<p>진달래와 철쭉은 분홍색 꽃이 피는 것이 비슷하다. → 설명 방법 : 비교</p>	<p>한식에는 불고기, 비빔밥, 김치찌개, 파전 등이 있다. → 설명 방법 : 분류</p>	<p>진달래는 꽃이 피고 난 뒤에 잎이 나는 반면 철쭉은 잎과 꽃이 함께 나온다는 점이 다르다. → 설명 방법 : 대조</p>
<p>자동차는 크기에 따라 경차, 소형차, 중형차, 대형차로 나눌 수 있고, 용도에 따라서는 승용차, 승합차, 화물차, 특수차로 나눌 수 있다. → 설명 방법 : 분류</p>	<p>문학은 형태에 따라 시, 소설, 희곡, 수필 등으로 나뉜다. → 설명 방법 : 분류</p>	<p>우리나라는 예로부터 발효 음식이 발달했는데, 김치와 된장, 간장 등을 예로 들 수 있다. → 설명 방법 : 예시</p>
<p>라면 끓이기 : 냄비에 물을 넣고 끓인다. 물이 끓으면 라면과 스프를 넣는다. 마늘 다진 것과 파를 잘게 썰어 넣는다. 계란을 풀어서 넣는다. 3~4분간 더 끓인 후, 식성에 따라 깨소금이나 고춧가루, 실고추 등을 넣는다. → 설명 방법 : 과정</p>	<p>시, 소설, 희곡, 수필은 모두 문학에 속한다. → 설명 방법 : 분류</p>	<p>인권은 인간으로서 당연히 가지는 기본적 권리이다. → 설명 방법 : 정의</p>

<카드 앞면>

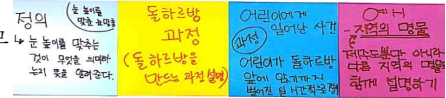
1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15
16	17	18

우리가 만든 카드(3차전)

- 카드 뒷면에 들어갈 내용(설명 방법이 사용된 예시 문장)을 모두 협의를 거쳐 만들어 봅시다.

	비교	
구분		정의
	예시	대조
분류		
	인과	분석
	과정	

활동 목표	이미지 카드를 활용해 설명 방법을 사용하는 짧은 문장 만들기 활동을 수행하며 '설명 방법을 사용하여 한 편의 설명문 쓰기' 활동을 준비할 수 있다.
활동 소개	이 활동은 다양한 내용과 의미를 내포하고 있는 이미지 카드에서 설명 대상을 선정하고 적절한 설명 방법을 적용하여 짧은 설명 문장을 협력적으로 만드는 짜꿍 활동이다. 짜꿍 협력하는 과정에서 설명문 쓰기의 기초 지식(설명 방법)의 오개념을 확인해 정정하고, 혼자서는 쉽게 쓸 수 없는 설명 방법을 사용하여 문장 쓰기 활동을 보다 쉽게 수행할 수 있도록 설계한 활동이다.
활동 유형	짜꿍 활동, 모둠(팀) 활동
준비물	활동지, 이미지 카드, A3 용지, 사인펜, 색연필, 투명 테이프, 스크래치 스티커, 동전
활동 방법	<p>[사전 활동] - 2인 1팀으로 짜꿍 만나기</p> <ol style="list-style-type: none"> 모둠 안이나 전체 학급에서 함께 활동하고 싶은 나의 짜꿍을 찾아 팀을 만든다. 짜꿍이 구성된 팀은 함께 활동하고 싶은 다른 짜꿍 팀을 찾아 협의한 후 4인 1모듬을 만든다(기존에 형성된 모듬에서 자연스럽게 2인 1팀으로 짜꿍을 구성해도 좋다). <p>[문제 만들기 활동 (우리 팀) ① - 이미지 카드 고르기]</p> <ol style="list-style-type: none"> 짜꿍과 함께 제시된 여러 장의 이미지 카드 중에서 설명 문장을 쓰기에 적합한 이미지 카드를 한 장 고른다. 각자 고른 이미지 카드에 담겨 있는 여러 내용 중에서 무엇을 설명 대상으로 선정할 것인지 생각한다. 설명하기에 적합한 설명 방법과 매칭한다(우리 팀). △ 설명 방법 매칭하기 활동 예시 각자 포스트잇에 <설명 대상, 설명 방법, 매칭 이유>를 떠오르는 대로 여러 개 적는다. 각자 자신이 선택한 설명 대상과 사용하고 싶은 설명 방법을 이유와 함께 짜꿍에게 설명한다. 서로의 설명을 다 들은 후 이미지 카드에서 설명할 대상을 최종적으로 선정한다. <p>[협력하여 짧은 설명문 쓰기 (우리 팀)]</p> <ol style="list-style-type: none"> 짜꿍과 협의하여 최종적으로 매칭한 설명 방법을 사용하여 대상을 설명하는 짧은 설명문을 쓴다. 다른 팀이 쓴 설명 방법을 분석한다(우리 팀 → 다른 팀). <ul style="list-style-type: none"> 우리 팀: 활동지 ④번 빈칸에 우리가 쓴 설명문에 사용한 설명 방법을 정답으로 적는다. 우리 팀: 스크래치 스티커를 1장 떼어 우리가 쓴 정답 위에 붙인다. 다른 팀: 자유롭게 다니며 만난 팀과 서로 ③번, ④번 활동지를 교환한 후 짜꿍과 협력하여 문제를 푼다. 채점 결과 처리: 상대 팀이 문제의 정답을 맞으면 스티커 4장, 오류를 발견하면 스티커 2장을 주고, 문제를 틀린 경우 스티커를 2개를 받는다(채점 결과 처리는 다르게 정할 수도 있다). 활동 결과를 공유하고, 최종 활동 결과를 어떻게 처리할 것인지 짧게 협의한다. 각 팀에서 작성한 설명문은 정답과 함께 교실 벽면이나 칠판에 부착하여 공유한다.
지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> 설명 방법을 사용하여 짧은 글을 쓰는 연습 활동이 수행되어야 완결성을 갖춘 한 편의 설명문을 바르게 쓸 수 있음을 안내하여 활동에 적극적으로 참여하도록 조언한다. 이미지 카드에 제시된 모든 요소가 설명 대상이 될 수 있음을 안내하여 창의적인 사고를 할 수 있도록 돕는다.



활동 안내지

활동 방법 안내

짝공과 함께 설명 방법을 적용한 짧은 설명문 쓰기 연습하며 문제 만들어 풀이하기

- 문제 만들기 활동(우리 팀): ① ~ ③ - 문제 풀이 활동(다른 팀): ④

① 우리가 선택한 이미지 카드

이미지 카드를 붙이거나 그리기

 <p>예) 이미지 카드 붙이기</p>	 <p>예) 이미지 카드 그리기</p>
--	---

② 설명하기 적합한 설명 방법 매칭하기(포스트잇에 선택한 이유 함께 쓰기)

<p><포스트잇> 설명 방법 / 대상 이유 :</p>	<p><포스트잇> 설명 방법 / 대상 이유 :</p>	<p><포스트잇> 설명 방법 / 대상 이유 :</p>	<p><포스트잇> 설명 방법 / 대상 이유 :</p>	<p><포스트잇> 설명 방법 / 대상 이유 :</p>
<p>- 팀원과 함께 적용 가능한 설명 방법과 이유 최대한 많이 쓰기</p>			<p>- 가장 적합한 설명 방법 선택하기 : ()</p>	

③ 우리(,)가 협력하여 쓰는 짧은 설명문 쓰기

④ 우리가 쓴 짧은 설명문에 사용된 설명 방법은?

<p>정답 쓰기 (스크레치 스티커 붙이기)</p>	<p>위 설명문에 사용된 설명 방법은 ()이다.</p>	<p>채점 결과 (O / X)</p>
<p>- 문제 만들기 활동: 정답 숨기기-정답을 쓴 후 스크레치 스티커를 정답 글씨 위에 붙인다.</p> <p>- ④번 활동 결과물은 희망하는 문제 풀이 활동의 횟수만큼 만든다.</p> <p>- 문제 풀이 활동: 서로 협의하여 정답을 찾고 ()에 쓴다.</p> <p>- 정답 확인을 위해 스크레치 스티커 위를 긁어 정답을 확인한다.</p>		

짜궁 활동지

활동 방법 안내

짜궁과 함께 설명 방법을 적용한 짧은 설명문 쓰기 연습하며 문제 만들어 풀이하기

- 문제 만들기 활동(우리 팀) : ① ~ ③ - 문제 풀이 활동(다른 팀) : ④

① 우리가 선택한 이미지 카드



② 설명하기 적합한 설명 방법 매칭하기(포스트잇에 선택한 이유 함께 쓰기)

- 가장 적합한 설명 방법 선택하기 : ()



③ 우리(,)가 협력하여 쓰는 짧은 설명문



④ 우리가 쓴 짧은 설명문에 사용된 설명 방법은?

- 문제 풀이하는 우리 짝궁의 이름은? (), ()		
<input type="text"/>	위 설명문에 사용된 설명 방법은 ()이다.	채점 결과 (○ / ×)



④ 우리가 쓴 짧은 설명문에 사용된 설명 방법은?

- 문제 풀이하는 우리 짝궁의 이름은? (), ()		
<input type="text"/>	위 설명문에 사용된 설명 방법은 ()이다.	채점 결과 (○ / ×)



④ 우리가 쓴 짧은 설명문에 사용된 설명 방법은?

- 문제 풀이하는 우리 짝궁의 이름은? (), ()		
<input type="text"/>	위 설명문에 사용된 설명 방법은 ()이다.	채점 결과 (○ / ×)



④ 우리가 쓴 짧은 설명문에 사용된 설명 방법은?

- 문제 풀이하는 우리 짝궁의 이름은? (), ()		
<input type="text"/>	위 설명문에 사용된 설명 방법은 ()이다.	채점 결과 (○ / ×)

활동 목표	설명문 쓰기 절차에 따라 설명 방법을 사용하여 설명문 초고를 작성하고, 고쳐쓰기 원리에 맞게 글을 고쳐 쓸 수 있다.
활동 소개	이 활동은 체계적인 글쓰기 준비의 필요성을 인지할 수 있도록 교과서에 수록된 설명문의 개요표를 분석하고, 협력 학습의 규모를 학생들이 자유롭게 설계할 수 있도록 기회를 제공하여 자기 주도적인 쓰기 활동이 이루어지도록 설계한 활동이다.
활동 유형	개별 활동, 짝 활동, 모둠 활동
준비물	활동지, A3 용지, 가위, 풀, 사인펜, 유성 매직, 색연필
활동 방법	<ol style="list-style-type: none"> ① 교과서 120쪽에 수록된 설명문 <그림에서 들려오는 이야기>의 개요표를 다시 살펴본다. <ul style="list-style-type: none"> - 각 구성 단계에서 사용된 설명 방법을 분석한다. ② 함께 활동할 친구를 모아 어떤 학습 규모로 활동할 것인지 선택한다. <ul style="list-style-type: none"> - 개인/2인 짝/3인 짝/4인 모둠 중에서 선택이 가능하나 가급적 개별 활동은 배제하도록 안내한다. ③ 협력적으로 설명문을 쓴다. <ul style="list-style-type: none"> - 3개 이상의 설명 방법을 사용해 쓰기 절차에 따라 설명문을 쓰되, 사용된 설명 방법은 표시하지 않는다. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <ol style="list-style-type: none"> ① 자신이 쓰고 싶은 설명 대상/주제 말하기→② 협의하기→③ 설명 대상/주제/목적/예상 독자 최종 선정하기→④ 정보 수집하기→⑤ 개요표 작성하기(이때 어떤 설명 방법을 사용하는 것이 가장 적절할 것인지 토의하기)→⑥ 쓰기 활동에서의 역할 분담하기→⑦ 각자 자신이 담당 부분에 대한 초고 쓰기→⑧ 초고를 돌려가며 읽기→⑨ 고쳐쓰기가 필요한 부분이 있는지 모둠 협의하기→⑩ 고쳐쓰기가 필요한 경우 모둠 협의로 고쳐쓰기→⑪ A3 여러 장을 이어 붙여 완성된 설명문 쓰기(보조 자료 포함) </div> ④ 다른 팀/모듬의 설명문에 사용된 설명 방법을 분석한다. <ul style="list-style-type: none"> - 갤러리 워킹으로 다른 팀/모듬의 설명문을 읽고, 사용된 설명 방법을 포스트잇에 적어 붙인다. - 갤러리 워킹은 작품만 남기고 모두 이동하는 형태이며, 모듬 간 상호 평가를 위한 개별 활동지를 작성한다. - 갤러리 워킹을 끝내고 돌아와 다른 모듬의 분석 결과를 살펴보고, 우리가 쓴 설명문에 설명 방법을 표시한다.
지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 학생들이 자신들의 관심사에 대해 함께 활동하기를 희망하는 친구들과 함께 유쾌하게 참여할 수 있도록 허용적인 분위기를 조성한다. • 정보 수집하기 활동이 원활하게 이루어질 수 있도록 교실의 물리적 환경을 적합하게 갖추도록 한다.



△ 설명문 쓰기 활동 장면 예시

친구야, 나랑 같이 설명문 쓰자!

★ (복습) 교과서에 수록된 ‘그림에서 들려오는 이야기’의 개요표를 참고하여 사용된 설명 방법을 한 번 더 정리해 보세요.

구성	세부 내용
처음	<p>처음</p> <p>공감각이란 어떤 하나의 감각이 <u> </u> 다른 영역 의 감각 을 일으키는 것임.</p>
	<p>중간 1</p> <p>공감각이 드러난 미술 작품 <풍덩>에 서 귀로 듣는 풍덩 소리를 (<눈에 보이게> 그림 (으)로 표현함.</p>
중간	<p>중간 2</p> <p>공감각이 드러난 미술 작품 <아>에서 소리와 글자, 그림 이 <u> </u> 하나 이/가 되게 표현함.</p>
	<p>끝</p> <p>공감각을 되살리 기 위해 공감각적인 예술 작품을 감상할 것을 권함.</p>
설명 방법	<p>☞ 정의, 예시</p>

★ 개인/2인 짜깁/3인 짜깁/4인 모둠 중 어떻게 활동할까요?
 ★ 다음 쓰기 과정을 따라 설명문을 작성해 봅시다.

- ① 자신이 쓰고 싶은 설명 대상/주제 말하기 → ② 협의하기 → ③ 설명 대상/주제/목적/예상 독자 최종 선정하기 → ④ 정보 수집하기 → ⑤ 개요표 작성하기(이때, 어떤 설명 방법을 사용하는 것이 가장 적절할 것인지 토의하기) → ⑥ 쓰기 활동에서의 역할 분담하기 → ⑦ 각자 자신이 담당 부분에 대한 초고 쓰기 → ⑧ 초고를 돌려가며 읽기 → ⑨ 고쳐쓰기가 필요한 부분이 있는지 모둠 협의하기 → ⑩ 고쳐쓰기가 필요한 경우 모둠 협의로 고쳐쓰기 → ⑪ A3에 완성된 설명문 쓰기

전체 참여자 이름(학번)	
설명 대상	
주제(제목)	
목적	
예상 독자	

★ ④의 정보 수집 활동이나 ⑪의 완성된 설명문 쓰기 활동에서 필요한 역할을 각자 나누어 정리해 봅시다.

활동 내용	역할 분담
④ 정보 수집	
⑪ 설명문 쓰기	

구성	세부 내용	설명 방법	역할 분담
처음			
중간			
끝			

활동 결과 예시

이희연(반) 102 이장

• 개인/조각 작품/3인 작품/4인 작품이 총 3점정도의 작품을 작성해 보시오. 이때 어떤 설명 방법을 사용하는 것이 적절한지 생각해 보시오.

제목: **한눈에 알아보는 패션트렌드**

구분	세부 내용	설명 방법
어리발	1800년대 패션 문화와 19세기 패션 문화의 차이점에 대해 비교 설명	정리
본문	1970년대의 패션트렌드	예시, 설명, 배연, 뒤의 설명 계속
	1980년대의 패션트렌드	
	1990년대의 패션트렌드	
	2000년대의 패션트렌드	
결론	1970년대의 패션트렌드와 2000년대의 패션트렌드를 비교 설명	정리

이희연(반) 102 이장

• 개인/조각 작품/3인 작품/4인 작품이 총 3점정도의 작품을 작성해 보시오. 이때 어떤 설명 방법을 사용하는 것이 적절한지 생각해 보시오.

제목: **한눈에 알아보는 패션트렌드**

구분	세부 내용	설명 방법
어리발	1800년대 패션 문화와 19세기 패션 문화의 차이점에 대해 비교 설명	정리
본문	1970년대의 패션트렌드	예시, 설명, 배연, 뒤의 설명 계속
	1980년대의 패션트렌드	
	1990년대의 패션트렌드	
	2000년대의 패션트렌드	
결론	1970년대의 패션트렌드와 2000년대의 패션트렌드를 비교 설명	정리

한눈에 알아보는 패션트렌드

여러분이 이 글에 보았는 이 순간에도 패션은 빠르게 변화하고 유행을 좇아가며 사람들의 눈을 사로잡는다. 패션이란 주로 의복 또는 복식 등의 유행은 거리를 떠날 때도 특정한 길잡이나 스타일을 상징하면서 집단적으로 받아들여지는 것으로 말한다. 패션은 지금도 활발하게 움직이고 있지만 우리가 모르는 현상에도 어떤 패션이 있을까? 또한 그 패션은 어떠한 영향을 받아 다양한 경향이 나타나고 있다.

1970
key word: **히피룩&핑크룩**

1970년대에 들어오면서 히피룩과 핑크룩이 유행했다. 당시 경제적인 불황을 겪고 있던 우리나라는 그에 반하여 화려한 히피룩과 핑크룩이 유행했다. 또한 학생들의 등장으로 의생활이 다양하게 변화하는데 큰 몫을 담당했던 시기이다. 또한 성의 권리가 약화되어 나팔티와 와이셔츠는 차림을 선출했다.

1980
key word: **캐주얼**

1980년대에는 폭발적인 경제성장과 컬러TV, VCR, 패션잡지 대량화 등의 영향으로 패션 문화가 발달했다. 캐주얼 시대의 80년대에는 핑크룩과 캐주얼을 중시한 패션문화가 유행되었다. 또한 80년 서울 중용의 개천로 스포츠 웨어 전문 브랜드의 시장이 진출하여 많은 사람들이 시에서 유행하기 시작했다.

1990
key word: **합합**

1990년대에는 연예인 패션의 유행성도가 높아지기 시작했던 시기이다. 유행패션은 '서브컬처'이들이 중심이 되어, 화려한 분장과 발개미가 마스크를 미국의 유행패션이 전국적으로 확산되었다. 이 때문에 가발을 중시하는 소비자들의 인구가 늘어났다.

2000
key word: **프렌치 시크룩**

2000년대에 들어서 새로운 미래의 이미지를 풍요로워나 새로이 창조되고 어울릴 것 같지 않은 요소들을 재조합하여 융합하여 새로운 스타일을 만들어냈다. 그중 무성함, 시크룩은 '프렌치'를 대체 '프렌치 시크룩'을 추구했다. 또한 인터넷 문화의 성장으로 온라인 판매가 폭발적으로 성장하면서 '프렌치 시크룩'이 사라지게 되었다.

2010
key word: **스트릿**

2010년부터 갈수록 유행은 SPA 브랜드 (패션 브랜드)의 합리적인 디자인과 가격에 따라 갈수록 인기를 얻고 있다. 또한 세련되고, 연예인과 대중적 사회에서 커지는 유행의 커져 빠른 시의에 유행이 전파되고 있다. 그리고 '패션'에서 지칭하는 '패션의 색'에 따라 트렌드가 변화하기도 한다.

(1970년대부터 현재까지의 패션은 유행을 좇아가며 사람들의 눈을 사로잡고 있다. 시대별로 유행했던 패션은 각각이 특징이 다른데 유행이 있지만 사람들의 삶, 생활이 하나가 되어 창조된 것은 변함이 없다.

꽃슈가아 쵸아하는 원명 게임!

남초는 물론 여자도! **서론**

남초와 여초는 같은 범주에 속하는 것이 아니라 남초는 여초와 다른 범주에 속하는 것이다. 남초는 여초와 다른 범주에 속하는 것이다. 남초는 여초와 다른 범주에 속하는 것이다.

본문

남초는 여초와 다른 범주에 속하는 것이다. 남초는 여초와 다른 범주에 속하는 것이다. 남초는 여초와 다른 범주에 속하는 것이다.

결론

남초는 여초와 다른 범주에 속하는 것이다. 남초는 여초와 다른 범주에 속하는 것이다. 남초는 여초와 다른 범주에 속하는 것이다.

활동 목표	협력적인 동료 평가에 적극적으로 참여하여 자신과 친구의 성장을 지원할 수 있다.
활동 소개	최종 학습 과정에 상호 평가를 별도 차시로 구성하여 공유와 평가 활동이 학생의 상호 성장을 지원할 수 있도록 구조화한 활동이다.
활동 유형	모둠 활동(4인 1모듬)
준비물	활동지, 포스트잇, 사인펜

[모듬 간 상호 평가 ① - 개별 평가(갤러리 워킹에서)]

- 1 모듬이 함께 이동하며 사용된 설명 방법을 분석한다.
- 2 평가 기준에 따라 각자 모듬 간 상호 평가를 작성한다.

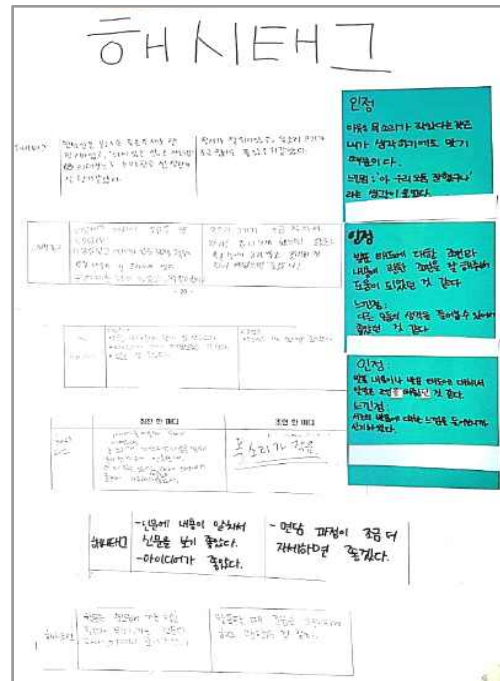
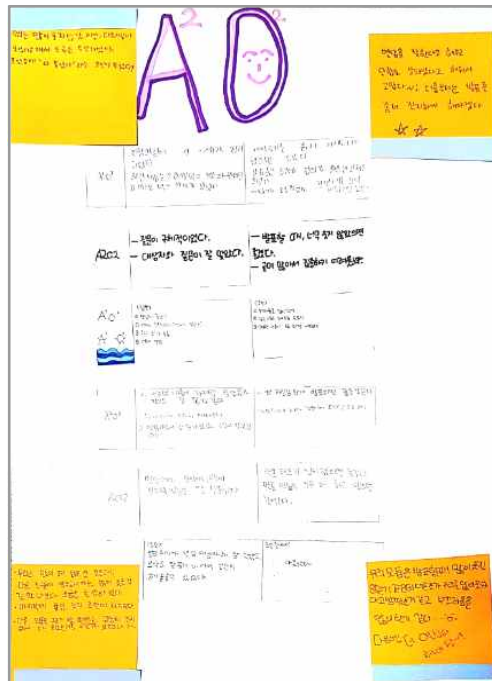
[모듬 간 상호 평가 ② - 모듬 평가(갤러리 워킹 후 모듬에 돌아와서)]

- 1 각자 다른 팀/모듬의 설명문을 읽고 평가한 결과를 공유한다.
- 2 각 팀/모듬의 활동 결과에 대한 우리 모듬 전체의 협력 평가 내용을 협의한다.
- 3 각 팀/모듬에게 전하는 우리 모듬의 협력적 평가 결과를 칭찬과 조언의 평가로 나누어 정리한다.
- 4 각 팀/모듬별로 평가지를 잘라서 해당 팀/모듬에게 전달한다.

[모듬 내 자기 평가 - 긍정적 평가에 대한 격려 및 성장을 위한 수정 사항 찾기]

- 1 다른 모듬의 협력적 상호 평가 결과를 모아 A3 용지에 붙인다.
- 2 조인한 점을 모아서 살펴보면 우리가 부족하거나 놓쳤던 부분으로 무엇이 있었는지 돌아본다.
- 3 칭찬한 점을 모아서 살펴보면 앞으로 유지하거나 심화할 부분으로 무엇이 있었는지 돌아본다.
- 4 성장을 위해 앞으로 할 일과 전체적인 활동 소감을 포스트잇에 각자 쓰고 붙인다.

활동 방법



△ 협력적 상호 평가 결과 예시

지도 방안

- 상호 평가의 취지와 의미를 학생들에게 사전 설명하여 친구들의 협력적인 상호 평가 결과를 감정적으로 받아들이지 않고 성장을 위한 피드백으로 받아들일 수 있도록 돕는다.

설명문 쓰기 활동 상호 평가 활동지 ①

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

이름	설명 대상, 설명문 주제	내용 흐름이 자연스럽고 주제에 맞는가?	내용이 간밀하게 조직되어 있는가?	설명문 쓰기: 설명 대상에 적합한 설명 방법인가?	창의적인 내용으로 구성되었는가?	시각적인 보조 자료는 효과적인가?
우리 팀 () () () ()		상 중 하	상 중 하	상 중 하	상 중 하	상 중 하
		이유:	이유:	이유:	이유:	이유:
() () () ()		상 중 하	상 중 하	상 중 하	상 중 하	상 중 하
		이유:	이유:	이유:	이유:	이유:
() () () ()		상 중 하	상 중 하	상 중 하	상 중 하	상 중 하
		이유:	이유:	이유:	이유:	이유:
() () () ()		상 중 하	상 중 하	상 중 하	상 중 하	상 중 하
		이유:	이유:	이유:	이유:	이유:
() () () ()		상 중 하	상 중 하	상 중 하	상 중 하	상 중 하
		이유:	이유:	이유:	이유:	이유:
() () () ()		상 중 하	상 중 하	상 중 하	상 중 하	상 중 하
		이유:	이유:	이유:	이유:	이유:
() () () ()		상 중 하	상 중 하	상 중 하	상 중 하	상 중 하
		이유:	이유:	이유:	이유:	이유:

설명문 쓰기 활동 상호 평가 활동지 ②

- 개별 상호 평가 활동지를 참고하여, 친구들의 성장을 위한 칭찬과 조언 활동을 해 봅시다.
 - 모둠의 협의를 통해 <서술형 동료 평가지>를 완성한 후 잘라서 해당 팀에게 전달해 주세요.

모둠 이름 ()	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 설명 대상, 설명문 주제 ◆ 내용 흐름이 자연스럽게 주제에 맞는가? ◆ 내용이 긴밀하게 조직되어 있는가? 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 설명 대상에 적합한 설명 방법인가? ◆ 창의적인 내용으로 구성되었는가? ◆ 시각적인 보조 자료는 효과적인가?
	칭찬 한 마디	조언 한 마디

설명문 쓰기 활동 상호 평가 활동지 ③

- 친구들의 평가 결과를 아래 표 안에 붙이세요.
- 친구들의 평가 내용을 참고하여 우리가 개선해야 할 점에 대해 협의하고 그 내용을 정리해 봅시다.
 - 먼저 각자 자신의 생각을 포스트잇에 적고, 그 내용을 바탕으로 종합적인 공동 의견을 정리해 봅시다.

친구들의 평가 결과	
우리의 성장을 위해 우리가 개선해야 할 일을 종합적으로 정리하면?	

활동 평가지

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

■ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 설명 방법의 개념과 특성을 이해할 수 있다.			
	2. 고쳐쓰기의 기본 원리를 알고 고쳐쓰기가 필요한 곳을 찾을 수 있다.			
	3. 설명문 쓰기의 절차와 과정을 이해할 수 있다.			
활동 참여도	활동 ① ‘카드 뒤집기 게임’으로 설명 방법 익히기			
	활동 ② 짝꿍과 함께 설명 방법 적용하고 분석하기			
	활동 ③ 친구와 같이 설명문 쓰기			
	활동 ④ 너와 나의 성장을 돕는 상호 평가하기			
느낀 점				

■ 상호 평가하기

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

교사 평가하기

4

올바른 국어 생활

문법 읽기

학습 목표

- 단어를 정확하게 발음하고 표기할 수 있다.
- 매체에 드러난 다양한 표현 방법과 의도를 평가하며 읽을 수 있다.

(01) 올바른 발음과 표기

김수애[부산 신호중학교]

- 대화가 제대로 이루어지지 않은 상황을 보며 단어를 올바르게 발음해야 하는 까닭 생각해 보기
- 우리 주변에서 잘못된 발음과 표기를 바르게 고쳐 보기

(02) 매체 바르게 읽기

안윤주[대구 대곡중학교]

- 매체에 쓰인 표현 방법과 적절성 생각하며 읽기
- 매체에 드러난 다양한 표현 방법과 효과의 적절성 평가하기

01

4. 올바른 국어 생활

올바른 발음과 표기

학습 목표 · 단어를 정확하게 발음하고 표기할 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 환기시키고 거꾸로교실을 준비한다.

생각 기초

활동 1 '발음 카드'로 놀자!

'아나운서 발음 연습'을 통해 발음에 대한 흥미를 끈 뒤에 일상생활에서 자주 틀리는 단어들을 찾아 이를 발음 카드로 만든다. 모듈별로 50장 정도의 색지를 나누어 주고 앞면에는 단어를 쓰며 뒷면에는 해당 발음을 쓰도록 한다. 이렇게 만들어진 발음 카드를 다양한 카드놀이로 활용한다.

생각 심화

활동 2 긴가민가 한글 맞춤법 받아쓰기

평소에 틀리기 쉬운 한글 맞춤법들을 바르게 고쳐 보고, 받아쓰기 활동으로 올바른 표기를 익혀 보도록 한다. 긴가민가 맞춤법 활동지를 모듈별로 나누어 준 후 국어사전을 통해서 바른 표기로 고친다. 활동지에 제시된 예시 외에 틀리기 쉬운 맞춤법의 예를 찾아 활동지를 완성한다. 이 활동지를 바탕으로 한글 맞춤법 받아쓰기를 한다.

활동 3 '거꾸로 오목' 게임하기

올바른 발음과 표기법에 대한 다양한 내용을 문제로 출제하여 오목 게임을 한다. 문제의 출제 범위는 배운 전체 내용으로 하고 '상, 중, 하' 수준을 고려하여 문제를 출제하도록 한다. 쉬운 문제를 통해 활동이 어려운 친구들도 게임에 적극적으로 참여할 수 있도록 유도한다. 오목을 두는 순서(문제를 푸는 순서)를 정하여 모듈원이 모두 참여하도록 한다.

생각 적용

활동 4 올바른 국어 생활 안내 책자 만들기

올바른 발음과 표기들을 정리하여 일상생활에서 유용한 '올바른 국어 생활을 위한 안내 책자'를 만들어 활용할 수 있도록 한다. 여러 종류의 팸플릿을 제시하여 모듈에 적합한 팸플릿을 구상할 수 있도록 하고, 팸플릿에 들어갈 내용은 '국립국어원(<https://www.korean.go.kr>) - 묻고 답하기 - 온라인가나다'를 활용하도록 한다. 더불어 우리말을 올바르게 발음하고 표기하기 위한 필요한 태도와 다짐을 통해 우리말 사랑 실천과 개선을 강조하도록 한다.

배움 정리

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

지도상의 유의점

문법 수업에 대한 학생들의 거부감을 줄이면서 흥미를 가지고 재미있게 접근하는 방법이 가장 좋다. 따라서 문법 요소 및 내용에 대한 활동은 모두 학생들의 활동으로 구성하여 제공하도록 한다. 특히 이 단원은 일상생활 속 사례를 바탕으로 하여 학습 이후에도 올바른 국어 발음과 표기를 실천할 수 있도록 한다.

1 올바른 언어생활

표준
발음법

표준어의 말소리를 규정한 규범. 교양 있는 사람들이 두루 쓰는 현대 서울말의 실제 말소리 중에 여러 형태의 발음이 있을 경우, 국어의 전통성과 합리성을 고려하여 정한 규정



의사소통 과정에서 불필요한 오해와 혼란을 줄이고 효과적이고 효율적인 언어생활을 할 수 있다.

2 올바르게 발음해야 하는 까닭

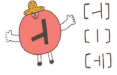
<올바르게 발음하지 않을 경우 생기는 문제>

- 자신의 의사가 정확하게 전달되지 않아서 자신이 의도한 반응이 나타나지 않게 된다.
- 다른 사람과의 의사소통에 어려움을 겪을 수 있다.
- 상대방이 오해할 수 있어 상대방과 갈등이 생길 수 있다.



올바르게 발음하면 자신의 생각을 정확하게 전달할 수 있고, 다른 사람과 원활하게 의사소통할 수 있다.

3 올바른 발음 ①-이중 모음 ‘니’의 발음



표기	의자	주의	나의 마음
발음	[의자]	[주의] [주이]	[나의 마음] [나에 마음]



이중 모음 ‘니’는 [니]로 발음한다. 다만 자음을 첫소리로 가지고 있는 음절의 ‘니’는 [니]로 발음하고, 단어의 첫음절 이외의 ‘의’는 [이]로, 조사 ‘의’는 [이]로 발음함도 허용한다.

4 올바른 발음 ②- 홑받침의 발음

받침(끝소리)	발음	예
ㄱ, ㅋ, ㆁ	[ㄱ]	박[박], 뉘[뉘], 부엌[부엌]
ㄴ	[ㄴ]	눈[눈]
ㄷ, ㅌ, ㅍ, ㅈ, ㅊ, ㅅ, ㅆ, ㅍ, ㅎ	[ㄷ]	남[남], 낫[낫], 낫다[낫다], 낫[낫], 낫[낫], 히읏[히읏]
ㄹ	[ㄹ]	물[물]
ㅁ	[ㅁ]	감[감]
ㅂ, ㅃ	[ㅂ]	잡[잡], 숲[숲]
ㅇ	[ㅇ]	빵[빵]

받침소리로는 ‘ㄱ, ㄴ, ㄷ, ㄹ, ㅁ, ㅂ, ㅇ’의 7개 자음만 발음한다. 받침 ‘ㄱ, ㅋ, ㆁ, ㅌ, ㅍ, ㅈ, ㅊ, ㅅ, ㅆ, ㅍ, ㅎ’은 어말 또는 자음 앞에서 대표음 [ㄱ, ㄷ, ㅂ]으로 발음한다.

5 올바른 발음 ③- 겹받침의 발음

겹받침	발음	예
ㄱ	[ㄱ]	뉘[뉘], 샷[샷]
ㄴ	[ㄴ]	얹[얹], 얹[얹]
ㄷ	[ㄷ]	꿌[꿌], 많[만], 얹[얹]
ㄹ	[ㄹ]	달[달], 살[삼], 얹[얹]
ㄷ	[ㄷ]	꺾[꺾]
ㄹ	[ㄹ]	할[할], 훑[훑]
ㅂ	[ㅂ]	읏[읏]
ㄷ	[ㄷ]	꿌[꿌], 달[달], 얹[얹], 샷[샷]
ㅂ	[ㅂ]	꺾[꺾], 얹[얹]

6 올바른 발음 ④- 겹받침의 발음 예외

겹받침	발음	예
ㄹ	[ㄱ]	달[달], 훑[훑] 늑[늑]→능[능], 말지[말찌], 날다[날따]
	* 예외(‘ㄱ’ 앞 용언)	늑고[늘꼬], 말게[말게], 날기[날끼]
ㄹ	[ㄷ]	여달[여달], 넓고[널꼬], 넓다[널따]
	* 예외	날고[밥:꼬], 날는[밥:는]→밤[는] 날지[밥:찌], 넓죽하다[넙쭈카다]

겹받침 ‘ㄱ, ㄴ, ㄷ, ㄹ, ㅂ, ㅅ, ㅆ, ㅍ, ㅎ’은 어말 또는 자음 앞에서 [ㄱ, ㄴ, ㄷ, ㅂ]으로 발음하고, 겹받침 ‘ㄹ, ㄹ, ㅂ’은 어말 또는 자음 앞에서 각각 [ㄱ, ㅁ, ㅂ]으로 발음한다.

7 단어의 올바른 표기

한글
맞춤법

우리말을 우리글인 한글로 적을 때 지켜야 할 규칙의 전반을 정해 놓은 규범



<기본 원칙>

한글 맞춤법은 표준어를 **소리대로 적되, 어법에 맞도록 힘을** 원칙으로 하며, 문장의 각 단어는 띄어 씀을 원칙으로 한다.

8 올바르게 표기해야 하는 까닭

- 소리 나는 대로 적을 경우 그 뜻을 알기가 쉽지 않은 경우가 있다.
 (예) 발꺼르므로(발걸음으로), 시자캐요(시작해요)
- 단어를 잘못 표기하며 의미를 제대로 전달하지 못하거나 상대방에게 오해를 줄 수 있다.



한글 맞춤법에 따라 표기해야만 뜻을 명확하게 이해할 수 있고, 원활하게 의사소통할 수 있다.

9 올바른 표기 ① - '되다' / '돼다'

얼음이 '뒀어' 일까, '뒸어' 일까?



'돼'는 '되어'의 준말로, '되-' 뒤에 '-어'가 붙었을 때만 줄여서 '돼'로 쓴다. 따라서 '시냇물이 얼어서 얼음이 **뒸어**.'라고 써야 한다.

10 올바른 표기 ② - '안' / '않'

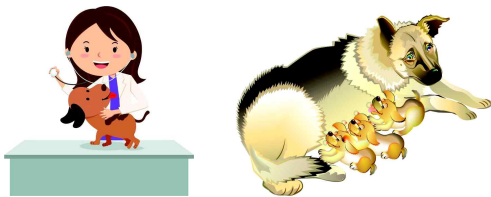
아침을 '안' 먹은 걸까, '않' 먹은 걸까?



'안'은 '아니'를 줄여서 쓴 말이고, '않-'은 '아니하-'를 줄여서 쓴 말이다. 따라서 '아직 **안 먹었어**.' '같이 먹지 **않을래**?'와 같이 써야 한다.

11 올바른 표기 ③ - '낫다' / '낱다'

병이 '낫다' 일까, '낱다' 일까?



'낫다'는 '병이나 상처 등이 고쳐져 본래대로 되다'라는 뜻이고, '낱다'는 '배 속의 아이, 새끼, 알을 몸 밖으로 내놓다'라는 뜻이다.

12 올바른 표기 ④ - '부칠까' / '붙일까'

편지를 '부칠까' 일까, '붙일까' 일까?



'부치다'는 '편지나 물건을 일정한 수단이나 방법을 써서 상대방에게 보낸다'라는 뜻이고, '붙이다'는 '맞닿아 떨어지지 않게 하다'라는 뜻이다.

활동 1 '발음 카드'로 놀자!

활동 목표	표준 발음법을 이해하여 일상생활에서 자주 틀리는 단어들을 찾아 바른 발음으로 고칠 수 있다.
활동 소개	자주 틀리는 단어들로 발음 카드로 만들고, 다양한 카드놀이로 활용하며 올바른 발음을 익힐 수 있는 활동이다.
활동 유형	모둠 활동, 개별 활동
준비물	아나운서 테스트 문장, 국어사전, 색지, 네임 펜
활동 방법	<p>[모둠 활동]</p> <ol style="list-style-type: none"> ① '아나운서 발음 연습'을 통해 정확한 발음에 대한 흥미를 유발한다. ② 영상을 참고하여 발음하기 어려운 4문장을 뽑아 종이에 적어 모둠별로 나누어 주고, 모둠 안에서 개인별로 1문장씩 선택하여 연습하도록 한다. ③ 발음 연습이 끝나면, 한 모둠씩 돌아가며 4문장을 읽도록 하고, 시간을 재어 가장 정확하고 빠르게 발음한 모둠별 순위를 정한다. <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <ol style="list-style-type: none"> 1. 저기 있는 저분은 박 법학 박사이고, 여기 있는 이분은 백 법학 박사이다. 2. 상표 붙인 큰 깡통은 칸 깡통인가? 안 칸 깡통인가? 3. 들의 콩깍지는 칸 콩깍지인가 안 칸 콩깍지인가. 칸 콩깍지면 어떻고 안 칸 콩깍지면 어떠냐. 칸 콩깍지나 안 칸 콩깍지는 다 콩깍지인데. 4. 앞집 팔죽은 붉은팔 팔죽이고, 뒷집 콩죽은 햇콩단콩 콩죽, 우리 집 깨죽은 검은깨 깨죽인데 사람들은 햇콩단콩 콩죽, 검은깨 깨죽 죽 먹기를 싫어하더라. <p style="text-align: right;">※ 참고 동영상 : https://www.youtube.com/watch?v=7wAcCHd7xWE</p> </div> <p>[개별 활동]</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 국어사전 뒤에 설명된 표준 발음법 내용을 모둠 안에서 공부할 시간을 준다. ② 교과서 단어 예시에 해당하는 표준 발음법 조항들을 직접 찾아 확인하도록 한다. ③ 50장 정도의 색지를 나누어 주고, 발음 카드를 만든다. 앞면에는 단어를 쓰고, 뒷면에는 해당 발음을 쓴다. ④ 이렇게 만든 발음 카드는 다양한 카드놀이로도 활용이 가능하다. 카드로 만들어진 활동 결과물은 언제든지 학습 교구로 활용도가 높다.
지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 표준 발음법 규정을 단편적 지식으로 학습하기 보다는 다양한 예시를 통해서 자연스럽게 올바른 발음을 익힐 수 있도록 한다.



△ 발음 카드 만들기 활동 예시

활동 목표	평소에 틀리기 쉬운 한글 맞춤법을 바르게 고쳐 써 보고, 받아쓰기 활동을 하며 올바른 표기를 익힌다.														
활동 소개	긴가민가 맞춤법 활동지를 모듈별로 나누어 준 후, 국어사전을 참고하여 바른 표기로 바꾸고, 제시된 예시 외에 틀리기 쉬운 맞춤법의 예를 찾아 활동지를 완성한 뒤에 이 활동지를 바탕으로 한글 맞춤법 받아쓰기를 하는 활동이다.														
활동 유형	전체 활동, 모둠 활동, 개별 활동														
준비물	국어사전, 긴가민가 한글 맞춤법 활동지, 받아쓰기 활동지														
활동 방법	<p>[전체 활동]</p> <p>① 맞춤법 퀴즈 영상을 통해 맞춤법에 대한 흥미와 관심을 이끈다. ② 영상 속 퀴즈를 풀며 한글 맞춤법에 대한 자신의 점수가 어느 정도인지 알아본다. ※ 참고 동영상 : https://www.youtube.com/watch?v=gxk_T0ZWg9</p> <p style="text-align: center;">“92% 한국 사람들이 틀리는 한글 맞춤법 퀴즈 - 12문항”</p> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">1. 아침부터 기분이 ()하다. → (참참 / 착잡)</td> <td style="width: 50%;">8. 너 () 신경질이야! → (어따 대고 / 언다 대고)</td> </tr> <tr> <td>2. 굳은살이 () 엄마의 손 → (박인 / 박힌)</td> <td>9. 발바닥을 (). → (간지르다 / 간질이다)</td> </tr> <tr> <td>3. 봉투에 물건을 ()넣었다. → (옥여 / 우겨)</td> <td>10. (), 맞춤법 전부 맞았다! → (단언컨대 / 단언컨데)</td> </tr> <tr> <td>4. 나는 네가 행복하길 (). → (바래 / 바라)</td> <td>11. 맞춤법 다 틀렸어, (). → (어떻해 / 어떡해)</td> </tr> <tr> <td>5. 볼 때마다 ()거리다. → (구시렁 / 궁시렁)</td> <td>12. 이 자리를 () 깊은 감사를 드립니다. → (빌어 / 빌려)</td> </tr> <tr> <td>6. 여행 떠나기전 두근대는 () → (설렘 / 설레임)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>7. 면이 () 전에 어서 먹어. → (불기 / 분기)</td> <td></td> </tr> </table>	1. 아침부터 기분이 ()하다. → (참참 / 착잡)	8. 너 () 신경질이야! → (어따 대고 / 언다 대고)	2. 굳은살이 () 엄마의 손 → (박인 / 박힌)	9. 발바닥을 (). → (간지르다 / 간질이다)	3. 봉투에 물건을 ()넣었다. → (옥여 / 우겨)	10. (), 맞춤법 전부 맞았다! → (단언컨대 / 단언컨데)	4. 나는 네가 행복하길 (). → (바래 / 바라)	11. 맞춤법 다 틀렸어, (). → (어떻해 / 어떡해)	5. 볼 때마다 ()거리다. → (구시렁 / 궁시렁)	12. 이 자리를 () 깊은 감사를 드립니다. → (빌어 / 빌려)	6. 여행 떠나기전 두근대는 () → (설렘 / 설레임)		7. 면이 () 전에 어서 먹어. → (불기 / 분기)	
	1. 아침부터 기분이 ()하다. → (참참 / 착잡)	8. 너 () 신경질이야! → (어따 대고 / 언다 대고)													
2. 굳은살이 () 엄마의 손 → (박인 / 박힌)	9. 발바닥을 (). → (간지르다 / 간질이다)														
3. 봉투에 물건을 ()넣었다. → (옥여 / 우겨)	10. (), 맞춤법 전부 맞았다! → (단언컨대 / 단언컨데)														
4. 나는 네가 행복하길 (). → (바래 / 바라)	11. 맞춤법 다 틀렸어, (). → (어떻해 / 어떡해)														
5. 볼 때마다 ()거리다. → (구시렁 / 궁시렁)	12. 이 자리를 () 깊은 감사를 드립니다. → (빌어 / 빌려)														
6. 여행 떠나기전 두근대는 () → (설렘 / 설레임)															
7. 면이 () 전에 어서 먹어. → (불기 / 분기)															
	<p>[모둠 활동]</p> <p>① 긴가민가 맞춤법 활동지를 모듈별로 나누어 준다. ② 활동지를 보며 올바른 맞춤법으로 고쳐 쓴다. 이때 국어사전을 각 모듈에서 제공하여 충분한 시간을 제공하여 완성할 수 있도록 한다. ③ 활동지 예시 외에 틀리기 쉬운 맞춤법의 예들을 찾아본다. 이 활동지를 바탕으로 받아쓰기를 할 것임을 미리 안내한다.</p> <p>[개별 활동]</p> <p>① 받아쓰기 활동지를 개인별로 배부한다. - 받아쓰기 문제 출제 범위는 ‘긴가민가 한글맞춤법 활동지’에서 출제하며 각 모듈에서 찾은 표현들 중에서 선택하면 된다. ② 받아쓰기 문제는 모듈별, 개인별로 1개씩 돌아가면서 부른다. 이렇게 하면 모든 학생들이 1개의 받아쓰기 문제를 제출하게 되는 셈이 된다. ③ 받아쓰기 내용이 중복될 경우, 뒤에 부르는 사람이 문제를 바꾸어 출제하도록 하여 다양한 표기법을 익히도록 한다. 이때 먼저 하고 싶은 모듈이 있다면 먼저 출제하도록 한다. ④ 받아쓰기가 모두 끝난 후 활동지를 옆 모듈로 넘겨 채점하도록 한다. 정답 확인은 출제 모듈에서 확인해 준다. 1차, 2차 채점을 하면서 반복 학습 기회를 자연스럽게 줄 수 있다. ⑤ 받아쓰기 점수는 모듈별 점수이며, 이는 모듈원들의 점수를 모두 합해 1/n으로 계산하여 모듈별 점수 평균을 구하도록 한다.</p>														
지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 받아쓰기 활동을 먼저 하여 학생들의 맞춤법 정도를 파악할 수도 있다. 이 활동은 실생활에서 자주 틀리는 표기법들을 바탕으로 진행한다. 														

관련 단원	4-01. 올바른 발음과 표기	모둠명
학습 주제	올바른 표기법을 알고 표기법에 맞게 쓸 수 있다.	모둠원

긴가민가 한글 맞춤법

틀린 표기	바른 표기	우리 모둠에서 찾은 자주 틀리는 표기
어의없다.	답 어이없다.(=어처구니없다.)	
들어나다.	답 드러나다.	
오랫만에	답 오랜만에	
금새 바뀌다.	답 금세 바뀌다.	
긱이 / 구지	답 굳이	
어떻해.	답 어떡해.	
설것이	답 설거지	
그래도 꽤나요?	답 그래도 되나요?	
도데체	답 도대체	
~ 거예요.	답 ~거예요.	
연애인	답 연애인	
연예하다.	답 연예하다.	
어따 대고	답 언다 대고	
그러던 말던	답 그러건 말건	



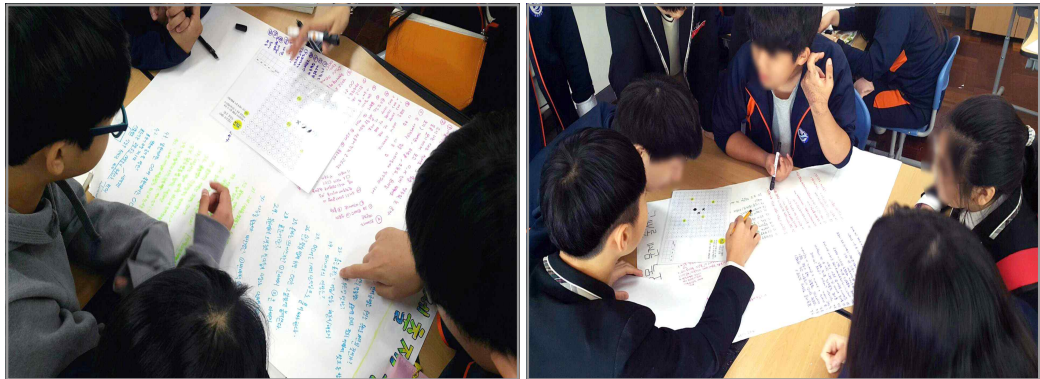
4단원

개별 활동지

관련 단원	4-01. 올바른 발음과 표기	모듬
학습 주제	올바른 표기법을 알고 표기법에 맞게 쓸 수 있다.	모듬원

 받아쓰기	월	일	요일	이름 : _____
	학년	반	번	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
검인	1차 () 확인	점수		
	2차 () 확인			

활동 목표	오목 게임을 통해 올바른 발음과 표기법에 대한 내용을 이해할 수 있다.
활동 소개	오목 게임에 문법 문제를 접목하여 학생들이 직접 문제를 출제하고, 풀면서 자연스럽게 올바른 발음과 표기에 대한 문법 내용을 이해할 수 있는 활동이다.
활동 유형	개별 활동, 모둠 활동
준비물	모둠 활동지, 거꾸로 오목판, 보드 마커
활동 방법	<p>[개별 활동]</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 모둠 활동지를 모둠별 1장씩 나누어 준다. 이를 네 부분으로 자른 후 개별 문제를 출제한다. 이때 문제 출제가 다소 어려운 2명의 친구는 10문제를 출제하고, 나머지 2명은 11문제를 출제하여 서로 배려할 수 있도록 한다. ② 문제의 출제 범위는 지금까지 배운 전체 내용으로 정하고 4인 1모둠 기준 총 42문항을 출제한다. ③ ‘상, 중, 하’ 수준을 고려하여 골고루 문제를 출제하도록 한다(문제 풀기를 어려워하는 친구들을 위해 쉬운 난도의 문제도 출제하여 게임에 적극적으로 참여할 수 있도록 유도한다). ④ 모둠원끼리 문제를 확인하고 의논하여 중복된 문제를 출제하지 않도록 조정한다. <p>[모둠 활동]</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 개별 문제를 먼저 완성한 후, 전지에 붙여 모둠 문제판을 완성한다. ② 거꾸로 오목판은 코팅하여 제공하면, 지운 뒤에 다시 사용이 가능하기 때문에 대항전을 여러 번 치를 수 있다. ③ 게임은 모둠 대항전으로 진행되며, 이때 문제판은 두 모둠의 문제판을 번갈아가며 사용한다. <ul style="list-style-type: none"> - 예) 1모둠 vs 2모둠으로 할 경우, 1회는 1모둠 문제판으로, 2회는 2모둠 문제판으로 진행하여 게임의 공정성을 기하고, 자기 모둠의 문제판으로 경기를 할 때 선공할 수 있도록 한다. ④ 문제의 정답은 문제 출제자가 확인해 주면 인정된다. <ul style="list-style-type: none"> - 각 모둠원이 순서대로 번갈아가며 문제를 맞히고, 5줄을 나란히 차지하는 모둠이 승리한다. ⑤ 거꾸로 오목판 문제를 교사가 제시하여 진행할 경우, 모둠 내 게임으로도 진행이 가능하다. ⑥ 자신의 모둠뿐만 아니라 다른 모둠의 문제를 풀어 봄으로써 올바른 발음과 표기에 대한 문법 내용을 재미있게 반복하며 익힐 수 있다.
지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 문제별로 난도가 다르므로 자신이 풀 수 있는 문제를 선택하여 모든 모둠원들이 참여하도록 한다. • 문법에 대한 흥미를 잃지 않도록 하며 모둠 내에서 오목을 두는 순서(문제를 푸는 순서)를 먼저 정하도록 한다.



△ 거꾸로 오목 게임 활동 예시

모듬 활동지

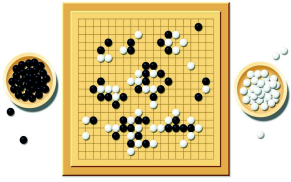
관련 단원	4-01. 올바른 발음과 표기	모듬
학습 주제	올바른 발음과 표기에 필요한 원리와 규범을 이해한다.	모듬원

**오목 개별
문제 출제**

1. 모듬 활동지를 잘라 1인당 1장씩 가진다.
2. 상, 중, 하를 생각하며 1인당 10~11 문제를 출제하여 모듬 문제 42문제를 완성한다.
3. 모듬원끼리 의논하여 문제가 중복되지 않도록 한다.

번호	문제	번호	문제
1		11	
2		12	
3		13	
4		14	
5		15	
6		16	
7		17	
8		18	
9		19	
10		20	
번호	문제	번호	문제
21		32	
22		33	
23		34	
24		35	
25		36	
26		37	
27		38	
28		39	
29		40	
30		41	
31		42	

거꾸로 오목 게임



- 해당 번호의 문제를 풀고 난 후에 바둑돌을 놓을 수 있어요(색칠하기).
- 칸은 어떻게 할지 오목을 두기 전에 규칙을 정해 보세요!

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14
27	28	29	30	31	32	33	34	35	37	38	39	40
13	12	11		9	8	7	6	5	4	3	2	1
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
39	38	37	36	35	34	33		31	30	29	28	27
40	41	42	1	3	4	5	7	8	9	10	11	12
26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	15	14	13
27	28		30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
12	11	23	9	8	7	6	5		3	2	1	40
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
38	37	36	35	34	33	6	31	30	29	28	27	26
39	40	1	2	3	4	41	42	14	14	12	10	11

활동 4 올바른 국어 생활 안내 책자 만들기

활동 목표	올바른 발음과 표기들을 우리의 일상생활 속에서 유용한 안내 책자로 만들어 활용할 수 있도록 한다.
활동 소개	올바른 발음과 표기들을 정리하여 모둠에 적합한 팸플릿을 구상하여 ‘올바른 국어 생활을 위한 안내 책자’를 만들고 우리말 사랑을 실천할 수 있는 활동이다.
활동 유형	모둠 활동, 개별 활동
준비물	여러 종류의 팸플릿(pamphlet), 풀, 가위, 색지, A4 종이, 태블릿 PC, 모둠 활동지, 자기 평가 활동지

[모둠 활동]

- ① 모둠별로 태블릿 PC를 나누어 준다(태블릿 PC 사이 불가능할 경우 컴퓨터실 이용).
- ② 컴퓨터를 사용할 수 있는 환경이 갖추어지면, 국립국어원의 온라인 사이트를 안내한다.
- ③ 사이트를 살펴보고 국어와 관련한 유용한 정보들을 검색하도록 하고, 최근 바뀐 문법 내용 등을 확인해 보도록 안내한다.
- ④ 교과서 168쪽~169쪽과 연계하여 올바른 국어 생활을 안내하는 책자 만들기를 안내한다.
 - 팸플릿의 내용은 ‘국립국어원-문고 답하기’의 내용을 바탕으로 만들 수 있음을 알려 준다.
 - 모둠 활동지는 모둠별로 2~3장 정도 나누어 주고, 각 부분으로 자른 뒤에 질문자와 작성자를 서로 달리하여 다양한 내용을 공부하도록 한다.
- ⑤ 간단한 개요를 작성한 후 역할을 분담하여 안내 책자를 완성하도록 한다.



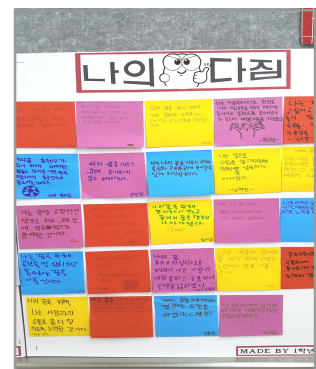
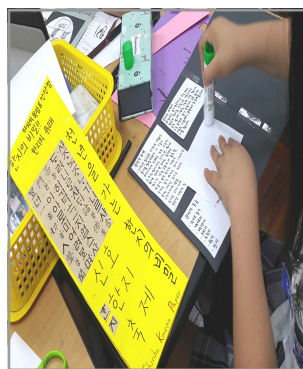
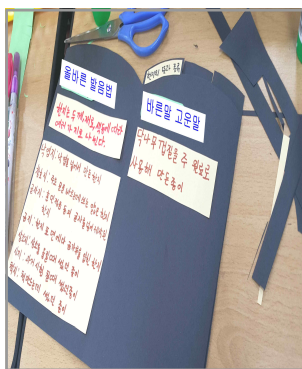
활동 방법

△ 올바른 국어 생활을 안내하는 책자 예시

- ⑥ 책자가 완성되면 교과서 169쪽 평가 기준을 참고하여 모둠별로 책자를 평가, 점검해 보도록 한다.

[개별 활동]

- ① ‘자기 활동 평가지’를 통해 앞으로 언어생활을 개선을 위한 노력 및 나의 다짐 시간을 가지면서 활동을 마무리한다.
- ② 우리말 실천 다짐판을 반별로 제작한 후 게시하여 평소 우리말 사랑을 실천할 기회를 갖도록 한다.



△ 안내 책자 만들기과 우리말 실천 다짐 예시

지도 방안

- 우리말을 올바르게 발음하고 표기하기 위해 필요한 태도와 다짐을 통해 우리말 사랑 실천과 개선을 강조하도록 한다.

관련 단위	4-01. 올바른 발음과 표기	모둠명
학습 주제	올바른 발음과 표기에 필요한 원리와 규범을 이해한다.	모둠원

Q.질문 내용	작성자 : _____	A 답변 내용	작성자 : _____
Q.질문 내용	작성자 : _____	A 답변 내용	작성자 : _____
Q.질문 내용	작성자 : _____	A 답변 내용	작성자 : _____
 Q.질문 내용	작성자 : _____	A 답변 내용	작성자 : _____

개별 활동지

Tip

- 배운 점 : 인지 영역 평가로 학습 목표 도달 정도를 형성평가 형태로 파악할 수 있음.
- 느낀 점 : 정의 영역 평가로 학습 과정에서 느낀 점을 인성 교육과 연계할 수 있음.
- 실천할 점 : 자기 성찰 평가 및 실천 단계로 자기 내면화와 성찰의 기회가 될 수 있도록 함.

자기 활동 평가지

2 학년 ____ 반 ____ 번 이름 _____

① 배운 점

1. 다음 단어의 올바른 발음을 써 보세요.

주의	답 주의, 주이	꽃 위	답 꼬 뒤	을다	답 을따
----	----------	-----	-------	----	------

2. 알맞은 표기로 고치세요.

얹 어울러	답 안 어울러	꽃이 돼는 과정	답 꽃이 되는 과정	우표를 부치다	답 우표를 붙이다
도대체	답 도대체	웬 떡이야	답 웬 떡이야	니가 하던 말던	답 네가 하든 말든

② 느낀 점

오늘 활동을 통해서 ()을 / 를
느꼈어요! 특히 ()의 ()을 / 를
칭찬하고 싶어요!

③ 실천할 점

나의 다짐

우리말 사랑을 실천하기 위해
나는 약속합니다.

포스트잇 부착

활동 평가지

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

■ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 표준 발음법을 이해하고 올바른 발음을 알 수 있는가?			
	2. 잘못된 표기법을 한글 맞춤법에 맞도록 바르게 고칠 수 있는가?			
활동 참여도	활동 ① '발음 카드'로 놀자!			
	활동 ② 긴가민가 한글 맞춤법 받아쓰기			
	활동 ③ '거꾸로 오목' 게임하기			
	활동 ④ 올바른 국어 생활 안내 책자 만들기			
느낀 점				

■ 상호 평가하기

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

교사 평가하기

02

4. 올바른 국어 생활

매체 바르게 읽기

- ▶ 학습 목표 ① 매체에 드러난 다양한 표현 방법과 의도를 평가하며 읽을 수 있다.
- ▶ 매체에 쓰인 자료의 적절성을 평가하며 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 환기시키고 거꾸로교실을 준비한다.

생각 기초

활동 1 '4분할 마인드 맵' 활동으로 문제 발견하기

자신이 해결하고 싶은 것, 지금 당장 너무 짜증나는 것 등, 문제점이라고 생각하는 것들을 포스트잇에 적은 뒤, 4분할 마인드맵에 붙이는 활동을 통해 문제를 발견한다.

활동 2 '5Why' 활동으로 진짜 문제 발견하기

5회의 질문 과정을 거치며 발견한 문제점이 진짜 문제가 되는지, 아닌지를 확인할 수 있고, 공감할 수 있도록 하는 활동이다.

생각 심화

활동 3 발견한 문제와 관련된 기사 찾기

학생들이 찾아낸 문제점과 관련된 기사를 찾아보게 하는 활동으로 자신들이 찾은 문제가 그들만의 문제가 아님을 확인하며, 매체로서 어떻게 문제점을 표현하고 있는지 확인해 보는 활동이다.

활동 4 문제를 알리기 위해 전달 매체를 정하고 기사 작성하기

전달하려는 대상에게 발견한 문제 상황을 알리기 위해 적절한 전달 매체를 정하고 직접 기사를 작성하는 활동이다. 이 활동을 하면서 전달하고자 했던 내용이 제대로 전달되었는지, 표현 방법은 적절했는지 등을 스스로 피드백할 수 있도록 한다.

생각 적용

활동 5 전달 매체의 의도와 표현 방법의 적절성 평가하기

이 활동은 지금까지의 활동을 돌아보는 활동으로 다른 모둠의 결과물을 공유하면서, 의도가 제대로 전달되었는지, 표현 방법이 적절한지를 평가해 보는 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

문제를 발견하는 단계에서 학생들이 어떻게 접근해야 할지 막연해 하거나 어려워할 수 있다. 또는 자신들이 해결할 수 없는 문제에 대해 이야기할 수 있다. 그러나 끈기를 가지고 그 문제가 진짜 문제인지를 학생들 스스로 깨닫게 하는 것이 가장 중요하다. 문제를 제대로 발견하면 다음 활동들은 자연스럽게 흘러갈 수 있기 때문이다.

1 매체의 뜻과 좋은 매체 자료의 조건

매체

생각이나 정서, 정보와 지식 등을 다수의 사람과 더불어 공유하고 즐기고 전파하는 매개 역할을 하되, 텔레비전, 영화, 비디오, 라디오, 사진, 광고 잡지, 인터넷 등 다양한 종류의 현대 커뮤니케이션 미디어를 망라함.

좋은 매체 자료

주제와 관련이 있어야 하며, 출처가 명확하고 신뢰를 줄 수 있는 것으로 읽는 이의 관심과 흥미를 끌고 허위나 과장이 없는 자료이어야 함.

2 매체 자료의 종류

시각 매체	도표, 그림, 사진, 모형, 도면 등
청각 매체	소리, 음악 등
복합 매체	동영상, 플래시, 애니메이션 등



- 생생하고 현장감 있는 정보를 주어 읽는 이가 그 내용을 쉽게 이해하고 오래 기억하도록 한다.
- 단조로움을 피하고 듣는 이의 주의와 흥미를 끌 수 있다.

3 매체 자료의 표현 방법 및 효과 - 시각 자료

자료	표현 방법	효과
시각 자료 -도표	통계 자료를 그래프로 시각화하여 보여 줌.	수치를 시각화하여 보여 줌으로써 한눈에 알아보기 쉽고, 항목별로 비교하기 용이함.
시각 자료 -그림	내용을 이미지로 시각화하여 보여 줌.	단순한 이미지로 내용을 표현하여 쉽고 빠르게 이해하도록 함.

4 매체 자료의 표현 방법 및 효과 - 동영상 자료

자료	표현 방법	효과
동영상 자료 -현장 화면	전달 내용과 관련된 모습을 담은 화면을 보여 줌.	현장의 실제 모습과 상황을 생생하게 전달하고, 짧은 시간에 많은 정보를 전달함.
동영상 자료 -인터뷰 자료	일반인, 전문가와 면담한 내용을 보여 줌.	전문가 의견을 인용하여 신뢰성을 높이고 내용을 설득력 있게 전달함.

5 새로운 형태의 매체 자료

영상 형태의 뉴스, 다큐멘터리, 인터넷 뉴스 기사 뿐 아니라 누리 소통망 서비스(SNS)에서 각광받는 카드 뉴스나 인포그래픽 뉴스 등 새로운 형태의 매체를 이용하여 내용을 전달하고 있다.



인터넷 뉴스	기사를 읽으며 댓글을 달아 상호 작용할 수 있다.
멀티미디어 뉴스	영상을 이용하여 짧은 시간 안에 많은 정보를 제공할 수 있고, 모바일 연동 서비스 및 누리 소통망 서비스, 메신저와의 연동이 가능하다.

6 매체 자료의 적절성을 평가하며 읽기

- 매체의 특성을 고려한 자료인가?
- 매체의 내용과 잘 어울리는 자료인가?
- 생산자의 의도를 뒷받침하는 자료인가?
- 자료의 형태, 제시 방법, 제시 순서는 적절한가?

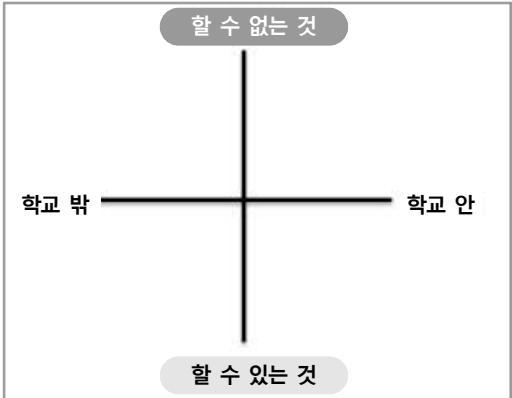


- 생산자의 의도를 파악하며 읽는다.
- 매체에 담긴 내용이 설명하려는 대상이나 개념에 적절한지 판단하며 읽는다.
- 자료가 글의 내용을 이해하는 데 도움이 되는지 판단하며 읽는다.

활동 1

‘4분할 마인드 맵’ 활동으로 문제 발견하기

활동 목표	내 주변의 작은 문제를 찾아 공감할 수 있다.
활동 소개	자신이 평소에 생각했던 해결하고 싶었던 문제점들을 포스트잇에 적은 뒤, 4분할 마인드맵에 붙이는 활동을 통해 문제를 발견하는 활동이다.
활동 유형	모둠 활동, 전체 활동
준비물	4절지, 사인펜, 포스트잇
활동 방법	<p>[모둠 활동]</p> <p>① 4절지를 가로로 놓고 맵의 중앙에 4분할 그래프를 그린다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 먼저 자신이 가장 해결하고 싶은 것, 지금 당장 너무 짜증나는 것 등, 문제점이라고 생각하는 것들을 포스트잇에 적은 뒤, 표에 붙인다. - 포스트잇을 붙일 때, 자신들이 할 수 있는 문제인지 아닌지, 학교 안의 문제인지, 학교 밖의 문제인지를 판단하여 그래프에 위치에 맞게 붙인다. - 모둠원들은 서로 공통적으로 생각한 문제점을 발견하기 위해 노력한다. <p>② 어른들이 생각하는 문제는 모두가 공감하는 문제가 될 수 없음을 충분히 설명한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 누군가가 정한 문제를 학생들이 찾아오는 것이 아니라 학생들 스스로 문제라고 생각한 것을 가져와야만 의미 있는 공감이 일어난다. 예) ‘욕을 하지 말자’라는 문제는 욕을 하지 않는 것이 선한 가치임을 학생들에게 주입하는 것이 아니라 왜 그것이 문제인지 스스로 질문해 가면서 본질적으로 그 문제점의 가치에 대해서 공감할 수 있어야 한다. <p>③ 시간이 부족하면 문제를 발견하는 상황이 흐지부지 될 가능성이 매우 크다. 문제를 발견하는 것이 가장 중요하므로 적절한 시간을 확보하도록 한다.</p> <p>[전체 활동]</p> <p>① ‘둘 낚고 둘 가기’를 통해 자기 모둠의 4분할 마인드맵 결과물을 다른 조원들에게 설명하며 서로 공유하는 시간을 갖는다.</p> <p>② 각 조에서 만들어진 질문들에 대하여 서로 이야기해 보고, 그 질문들의 본질적인 공통점이 무엇인지 이야기해 본다.</p> <p>③ ‘나 - 너 - 우리’로 확장하여 소통을 통해 더 나은 삶으로 나아갈 수 있는 문제를 찾아본다.</p> <p>④ 문제점은 비록 학생들로부터 시작되었지만, 그 문제점을 보다 넓게 바라보아야 한다고 지도한다.</p>
지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> • ‘나’와 연관된 사회 문제를 깊이 관찰하여 해당 문제를 바라보는 활동은 타인과 더불어 살아가는 데에 필요한 공감 능력을 향상시켜줄 뿐만 아니라 타인에게 도움을 주는 경험은 그들이 일생을 살아가는 데 잊지 못할 소중한 추억이 된다. • 문제를 발견하는 활동은 뒤에 이어질 모든 활동의 가장 근본이 되므로 충분한 시간을 갖고 진행할 수 있도록 해야 한다.

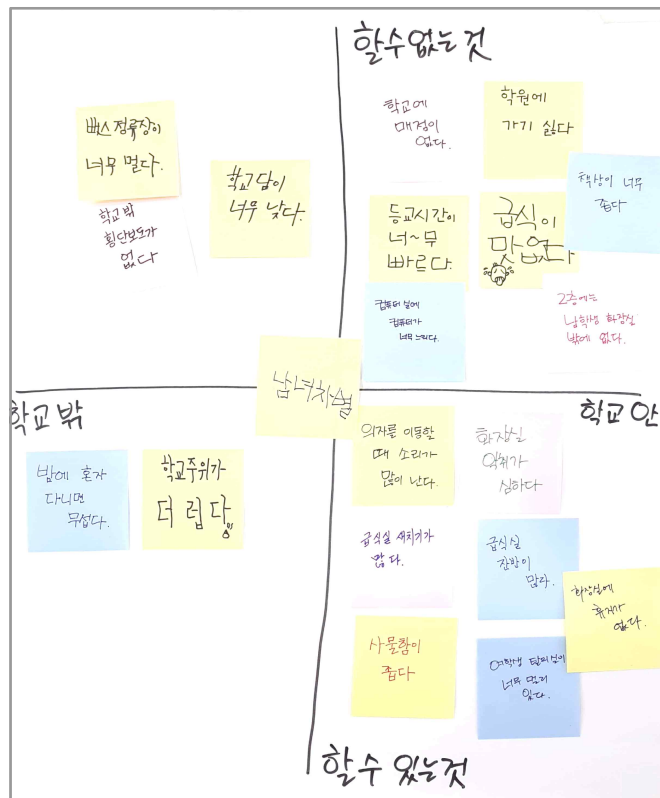


■ 활동 예시 자료

■ 모듬의 4분할 마인드맵 활동 예시



















■ 4분할 마인드맵 활동 결과 예시



활동 목표	5Why 활동을 통해 진짜 문제를 발견할 수 있다.
활동 소개	5회의 질문 과정을 거치면서 '5Why'가 순환 과정으로 반복될 경우, 문제가 안정적으로 오랫동안 지속되었다는 것을 알 수 있도록 활동이다. 따라서 이 문제점이 진짜 문제인지, 아닌지에 대해서 알 수 있고, 공감하게 된다.
활동 유형	모둠 활동
준비물	색 사인펜, 5Why 활동지
활동 방법	<p>[모둠 활동]</p> <ol style="list-style-type: none"> 모둠에서 선정한 문제를 맨 위에 쓴다. XX가 왜 문제점이라고 생각하는지에 대해서 5번 'Why(왜)'의 질문을 한다. <ul style="list-style-type: none"> 예) 의자 소음이 왜 문제야? 그것이 너희랑 무슨 상관이 있어? - 1번 학생이 '왜' 질문에 답을 적는다. - 2번 학생이 1번 학생의 답을 다시 질문으로 바꾼다. 이후 이 과정을 반복한다. 모듬별로 순서를 정해도 좋지만, 'Why(왜)'라는 질문에 먼저 답할 수 있는 학생이 무작위로 문장을 채워 나가도 된다. 5회의 질문 과정을 거치며 '5Why'가 순환적으로 반복될 경우, 이 문제점이 진짜 문제인지 아닌지에 대해서 알 수 있고, 공감하게 된다. 이 문제점을 해결하기 위해서는 그 순환 고리의 한 부분을 멈춰야 하는데, 그 멈춰야 하는 곳에 해결책이 숨어 있다.
	<p>△급식실 새치기 문제에 대한 '5why' 활동 예시</p>
지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> 질문에 대한 답이 '예 / 아니오'로만 답하게 되는 폐쇄형 질문이 되지 않도록 지도해야 한다. 모듬 활동으로 진행되기 때문에 모든 아이들의 의견이 반영될 수 있도록 한다.

5 Why 주제 :

	<div style="border-bottom: 1px solid black; padding-bottom: 5px;">  [질문] </div> <div style="border-bottom: 1px solid black; padding-bottom: 5px;">  [답] </div>
	<div style="border-bottom: 1px solid black; padding-bottom: 5px;">  [질문] </div> <div style="border-bottom: 1px solid black; padding-bottom: 5px;">  [답] </div>
	<div style="border-bottom: 1px solid black; padding-bottom: 5px;">  [질문] </div> <div style="border-bottom: 1px solid black; padding-bottom: 5px;">  [답] </div>
	<div style="border-bottom: 1px solid black; padding-bottom: 5px;">  [질문] </div> <div style="border-bottom: 1px solid black; padding-bottom: 5px;">  [답] </div>
	<div style="border-bottom: 1px solid black; padding-bottom: 5px;">  [질문] </div> <div style="border-bottom: 1px solid black; padding-bottom: 5px;">  [답] </div>
	

활동 3 발견한 문제와 관련된 기사 찾기

활동 목표	자신들이 찾은 문제점을 다른 기사를 찾아 그 의도와 표현 방법을 파악할 수 있다.
활동 소개	치열하게 선정된 모둠의 문제들이 다른 매체에서는 어떻게 표현되었는지, 그리고 그 문제가 진짜 문제인지 확인할 수 있는 활동이다.
준비물	정보실, 태블릿 PC나 휴대 전화(인터넷 기사 검색용)

- [모둠 활동]**
- 1 각 모둠에서 정한 문제와 관련된 기사를 인터넷 검색을 통해 찾아본다.
 - 2 만약 찾았다면, 자신들이 정한 문제와 비교해 보고 어떤 점에서 관련이 있는지, 어떤 방법으로 표현되어 있는지 살펴본다.
 - 3 찾은 기사를 스크랩하여 붙이고 내용을 잘 읽어 본다.
 - 4 찾은 기사 내용을 요약한다.
 - 5 기사에 쓰인 표현 방법을 파악하여 적는다.
 - 6 사용된 표현 방법이 적절한지 평가해 본다.

활동 방법

기사 찾기 활동 예시

<p><관련 기사></p> <p>☐ 우리 모둠에서 선정된 문제와 관련된 기사문을 붙여 봅시다.</p>	<p>형식수설 젠더리스 교복</p> <p>2015년 바비 인형과 패션브랜딩 모스키노가 손잡고 만든 광고가 엄청난 화제를 모았다. 바비 인형을 갖고 노는 소년이 처음 등장했기 때문이다. 장난감 마케팅에서도 성 중립(gender-neutral) 관심이 중요해진 것이다.</p> <p>▷남녀를 명확하게 구분 짓던 고정관념에 차츰 균열이 커지고 있다. 성별 구분이 모호한 젠더리스(genderless)는 올레도 패션 키워드로 꼽혔다. 지난 해 구찌 컬렉션에서는 남성 모델이 꽃자수에 화려한 새색시 드레스를 입고 나왔다. 한 베스트셀러 브랜드는 남녀 옷 구별 없이 '엔젠더드(Engendered)' 라인을 선보였다. 미국의 150여 개 대학에는 남녀가 함께 쓰는 화장실이 설치됐다. '탈카탈국'인 국내에서도 성 중립 화장실이 등장했다. 찬반양론이 여전히 뜨겁지만.</p> <p>▷교복에도 변화가 시작됐다. 초중고교생 대부분 교복을 입는 일본에서, 그것도 남학생들은 옷감이 새穎된 검은 학생복과 바지, 여학생은 세밀리하게 짚은 스커트</p> <p>가 대부분인 나라에서 처음으로 젠더리스 교복이 등장했다. 재바렐가 시공사에서 쉐릴 키코-헤일먼 중학교가 '네티어와 리본', '바지재와 스커트' 중 선택하도록 한 것. 남학생도 스커트 교복을 입을 수 있다는 의미다. 성소수자(LGBT)를 배려하고, 젠더를 둘러싼 고정관념을 깨뜨리려는 시도다.</p> <p>▷성별의 장벽을 허무는 움직임은 다방면에서 감지된다. 미국 하버드대는 9년 전부터 신입생이 자신에게 적용되길 원하는 인정대량수에 대해 선택의 자유를 넓혔다. 남학생들이 'He', 'She'와 함께 중립적 단어를, 또, They)도 제시할 것. 런던의 저하출판인(평론가에서는 '신사-숙녀 여러분'을 '안녕하세요 여러분(Hello everyone)'으로 대체했다. 지난해 11월 1세기에 국어의 기사를 바꾸기 위한 입법 절차를 시작했다. '모든 그대의 아들들(all thy sons)'이란 표현을 '우리 모두(all of us)'로 바꾸겠다는 것. 이제 한국 사회도 성 중립, 그 거센 변화의 물결에 담배야 할 때가 온 것 같다.</p> <p style="text-align: right;">고 미 석 논설위원 mskh119@donga.com</p>
---	--

△ 파이낸셜신문 2018년 3월 22일 자 기사 중에서 △ 동아일보 2018년 3월 17일 자 기사 중에서

학교에서 실제로 겪고 있는 교복과 관련된 성차별 사례	
1	스타킹은 답답하고 쉽게 구멍이 나요.
2	치마를 입으면 활동하기가 불편하고, 계단을 오르내릴 때 속옷이 보일 수 있어요.
3	여학생의 교복 상의는 신축성이 없고 짧아서 허리가 잘 보여요.
4	겨울에 추워서 무릎 담요를 덮으면 선생님이 덮지 말래요.

인터넷 기사 내용	표현 방법	표현 방법의 적절성
<ul style="list-style-type: none"> • 학교에서 받은 성차별 • 남녀를 구별 짓던 고정 관념에 균열이 일어나고 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 통계 자료 • 그림 자료 	<ul style="list-style-type: none"> • 통계 자료 : 학교에서 겪은 성차별의 비중을 한눈에 알 수 있게 함. • 그림 자료 : 단순한 이미지로 내용을 표현하여 쉽고 빠르게 이해하게 함.

지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 찾은 기사를 읽으면서 기사문의 형식을 자연스럽게 알 수 있도록 유도한다. • 찾은 기사의 표현 방법의 적절성을 파악하기 위해서 모둠에서 스스로 교과서를 참고하도록 한다.
-------	---

우리 모둠에서
선정한 문제

관련 기사

- 우리 모둠에서 선정한 문제와 관련된 기사문을 뽑아 붙여 봅시다.

이곳에 기사를 붙이세요.

학교에서 실제로 겪고 있는 문제 및 사례

1	
2	
3	
4	
5	

인터넷 기사 내용	기사의 표현 방법	표현 방법의 적절성


활동 4 문제를 알리기 위해 전달 매체를 정하고 기사 작성하기

활동 목표	문제를 알리기 위해 효과적으로 각 매체에 맞게 기사를 작성할 수 있다.								
활동 소개	문제를 알리기 위해서 적절한 전달 매체(TV 뉴스, 카드 뉴스, 인터넷 뉴스 등)를 정하고 기사를 작성하는 활동이다. 이 활동을 하면서 전달하고자 하는 내용이 제대로 전달되는지, 표현 방법이 적절한지를 스스로 피드백을 할 수 있다.								
활동 유형	모둠 활동								
준비물	포스트잇, 이면지, 색지, 도화지								
활동 방법	<p>[모둠 활동]</p> <ol style="list-style-type: none"> 각 모둠에서 정한 문제를 가장 잘 전달하기 위해서 어떤 매체를 이용할 것인지 의논하여 정하도록 한다. 모둠에서 정한 매체의 특징과 적절한 표현 방법에 대해 알아본다. 이때, 학생들이 참고할 자료를 모둠별로 나누어 준다. 문제를 잘 알리기 위한 기사를 작성한다. 기사의 의도를 잘 나타내기 위해 적절한 표현 방법을 사용한다. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>✓ 표현 방법의 종류 및 효과</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 20%;">종류</th> <th>표현 효과</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>그림</td> <td>단순한 이미지로 전달하려는 내용을 쉽고 빠르게 이해하도록 함.</td> </tr> <tr> <td>사진</td> <td>실제 사진을 보여 주어 기사의 내용을 이해하기 쉽게 하고, 사실감을 높임.</td> </tr> <tr> <td>그래프</td> <td>조사 결과나 수치를 항목별로 시각화하여 보여 줌으로써 내용을 비교하기 용이함.</td> </tr> </tbody> </table> </div> <p>⑤ 평가 항목을 제공한다.</p>	종류	표현 효과	그림	단순한 이미지로 전달하려는 내용을 쉽고 빠르게 이해하도록 함.	사진	실제 사진을 보여 주어 기사의 내용을 이해하기 쉽게 하고, 사실감을 높임.	그래프	조사 결과나 수치를 항목별로 시각화하여 보여 줌으로써 내용을 비교하기 용이함.
종류	표현 효과								
그림	단순한 이미지로 전달하려는 내용을 쉽고 빠르게 이해하도록 함.								
사진	실제 사진을 보여 주어 기사의 내용을 이해하기 쉽게 하고, 사실감을 높임.								
그래프	조사 결과나 수치를 항목별로 시각화하여 보여 줌으로써 내용을 비교하기 용이함.								
지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> 전달하려는 의도를 먼저 파악해야 한다고 알려 준다. 기사를 작성할 때, 각 매체에 맞는 형식을 스스로 찾아보도록 한다. 역할 분담을 통해 모둠원 모두가 참여할 수 있도록 한다. 								

■ 활동 예시 자료

의자 소음 문제	급식실 새치기 문제	기사문
<p>1학년 전체를 대상으로 '의자를 쓸 때 나는 소음이 문제가 된다고 생각하십니까?'의 질문에 대한 설문조사 결과</p> <p>1학년 전체를 대상으로 '이 문제를 저희 동아리가 해결하는 것에 대해 동의하십니까?'의 질문에 대한 설문조사 결과</p>	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="width: 50%;"> <p>11월조사 결과</p> <p>문: "급식실 새치기 문제"에 동의하십니까?</p> </div> <div style="width: 50%;"> <p>12월조사 결과</p> <p>문: "급식실 새치기 문제"에 동의하십니까?</p> </div> <div style="width: 50%;"> <p>2기 비공개 출입을 해결할 방법</p> <p>문: "문, 칸, 테이블이 갖춰질수록"</p> </div> <div style="width: 50%;"> <p>3기 비공개 출입문구 설치 및 발발 것인가?</p> </div> </div>	<p>배움을 경험으로 만드는 사상 최대 수업프로젝트</p> <p>- 급식실 새치기 이대로 좋은가? -</p> <p>'나'와 관련된 사회문제를 깊이 관찰하여 다른 사람들에게 도움을 주는 대안학교와 국어시간의 활약을 지금부터 소개해보자.</p> <p>대안학교의 급식 순서는 3학년, 2학년, 1학년 순서인데 점심은 먹기 위해 길게 줄을 서서 기다리는 동안 새치기하는 학생들 때문에 많이 속상하고 불편하여 마라톤 회의를 한 결과 차단봉 설치라는 해결책을 내놓았다. 이번에는 전교생을 상대로 설문 조사를 하고 학교의 예산을 얻기 위해 동분서주한 결과 점심시간의 새로운 분위기를 만들게 되었다.</p> <p>평소 이러한 과정을 지켜보았던 대안학교 안운주 선생님은 학생들이 스스로 문제를 발견하고 해결하는 과정이 매우 인상적이었다고 전했다. 또한 "자신이 속한 주변의 문제점을 발견하고 그것을 해결하기 위해 학교에서 배운 내용을 활용하고 도움을 줄 주변의 어른을 찾아가고 진의하는 과정에서 문제해결력이 향상될 뿐만 아니라 행동하는 제인저 페이직 경험이야말로 앞으로 미래를 살아갈 아이들에게 가장 본질적이고 필수적인 자질이다" 라고 말했다.</p> <p>사회수업 동아리 리더 최OO 학생은 평소 부정적이었던 생각이 국어 시간활동을 하면서 많이 긍정적으로 바뀌었고, 친구들의 의견을 들어 가면서 문제를 해결했던 경험이 앞으로 살아가는 동안 정말 소중한 자산이 되었다고 말했다. 특히 어떤 문제가 닥치더라도 무엇이든지 해결할 수 있다는 자신감과 성취감이 가장 큰 수확이라며 활짝 웃었다.</p>

<보도 기사의 구조>



- ✓ 표제 : 기사의 내용 전체를 간단하게 나타내는 큰 제목
- ✓ 부제 : 큰 제목을 보충 설명하는 작은 제목
- ✓ 리드(lead) : 본문에 앞서 기사의 내용을 요약원칙(누가, 언제, 어디서, 무엇을, 어떻게, 왜)에 따라 한두 문장으로 요약한 부분으로, 기사의 핵심 내용이 간결하고 명료하게 드러나야 한다.
- ✓ 본문(기사) : 독자들이 알고 싶어 하거나 알아야 하는 내용을 중요한 순서대로 자세하게 전달한다.
- ✓ 쓰는 사람 : 기자 이름

<인터넷 뉴스 기사에 쓰인 표현 방법>

<p>자전거 타고 가면 '차'…… 끌고 가면 '보행자'</p>  <p>월간보도를 만들 때 보행자의 위해서 손도를 내려 달라는 자전거가 손잡이에 보행자 열을 소라본 지나가 흔들려 놓리는 때가 있다. 만약 보행자가 위에서 달리는 자전거를 인지하지 못하고 그중으로 움직이면 충돌 사고가 일어날 수 있는 위험한 상황이다. 이처럼 인명 피해가 생길 위험이 있는에도 월간보도에서 자전거를 탄 채로 걷는 이들은 어디에서 흔하지 않다.</p> <p>제가 신문을 놓치지 않기 위해 전속원으로 월간보도를 함께 일하는 자전거도 있다. 신도가 바뀌는 순간의 경우 동시에 자전거가 갑자기 월간보도에 나타났던 이미 손잡이하기 시뮬레이션 충돌해 대형 사고로 이어질 수 있다.</p>  <p>자전거 타고 가면 '차', 끌고 가면 '보행자'</p> <p>1400명 열기량으로 '추신되는 자전거 인구가 활발하게 활동하는 계절이 됐다. 최근엔 서울에서 운영하는 공공 자전거 서비스인 '따릉이'의 보급이 늘고 이를 반대로 놓아지면 서 더 많은 자전거가 거리를 일주하고 있다. 그러나 도로 교통법상 차로 분류되는 자전거 관련 교통 법규에 대해서는 잘 모르겠다.</p>	<p>유선 월간보도에서는 자전거를 타고 걷는다는 단 된다. 자전거에서 내려서 끌고 가이 한다. 자전거에 사람이 탑승하는 차가 되고 사람이 끌고 갈 때는 보행자로 인정되기 때문이다. 따라서 사람들이 월간보도를 자전거를 탄 채로 걷는 차를 타고 지나가는 것이 나 마한가치인 셈이다. 적발되면 '방학금이 부과되어 인명 피해가 나면 처벌까지 받을 수 있다. 자전거는 전용 월간보도가 표시된 곳에서만 타고 지닐 수 있다.</p>  <p>인도에서도 마찬가지이다. 사람들이 걸어 다니는 인도에서는 자전거를 끌고 가지 않으면 단속 대상이 된다. 따라서 자전거는 전용 도로나 차도를 구분된 곳에서 운행해야 한다. 반대로 자전거 전용 도로에서는 자전거를 끌고 가서는 안 된다.</p> <p>내년 3월부터 전기 자전거 운행도 합법화…… 안전 비상</p> <p>신체를 직접 이용해 속도감을 즐기는 자전거는 단순한 레저용 교통수단이 아닌, 여가 활동이나 전이에도 좋은 여가적인 가치가 될 지 모른다. 지난 3월에는 전기 자전거 운행 관련 법안도 국회에 통과됐다.</p> <p>법안이 시행되는 내년 3월부터는 만 13세 이상이면 누구나 전기 자전거를 합법적으로 운행할 수 있게 될 전망이다. 이에 따라 그동안 안전 의식을 더 강화해야 한다. 일단 자전거 안전에 초점을 맞춰 안전이 도시형이고 인기 때문에, 도로교통공단 교통 분석 시스템에 따르면 지난 5년간 발생한 자전거 사고는 4월에는 3월보다 30% 증가하고 7월달까지 통계 지속되는 경향을 보인다.</p> <p>안전을 위해서는 자전거 교통법규를 제대로 알고 지켜야 하며, 필수 안전 장비를 착용하고 보행자들을 우선하는 태도가 있어야 한다.</p> <p>- 제100000000 뉴스 2017년 4월 26일 자</p>	<p>Tip 신문 기사뿐 아니라 영상 형태의 뉴스, 카드 뉴스, 인포그래픽 뉴스, 인터넷 뉴스 기사에서는 문자 정보뿐 아니라 그림이나 사진, 그래프, 도표 등과 같은 시각 자료, 동영상 자료 등을 함께 제시할 수 있다.</p>
---	---	--

4단원

그림	사진	그래프
		 <p>출처: 도로교통공단 교통 분석 시스템(2012~2016)</p>
<p>→ 기사의 내용을 단순하고 분명한 이미지로 제시하여 서로 대조되는 상황을 선명하게 보여 준다.</p>	<p>→ 자전거 전용 횡단보도를 통행하는 모습을 사진으로 보여 주어 기사의 내용을 이해하기 쉽게 하고 사실감을 높인다.</p>	<p>→ 기사의 내용 중에서 '지난 5년간~보인다.'의 보도 내용을 뒷받침하는 월별 자전거 교통사고 발생 현황을 분석표를 그래프로 제시하여 한눈에 이해할 수 있다.</p>

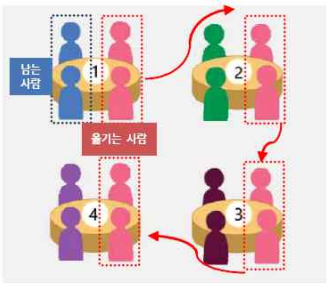
기사 작성하기

※ 모둠의 문제를 전달하기 위한 매체 : _____

1. 기사 작성

2. 기사의 의도

3. 사용한 표현 방법

활동 목표	전달 매체의 의도를 파악하고 표현 방법의 적절성을 평가할 수 있다.
활동 소개	각 모둠에서 만든 매체 자료들을 공유하면서 의도가 무엇인지, 의도를 전달하기 위해 사용된 표현 방법이 적절한지 평가하면서, 자신의 모둠 결과물을 되돌아보게 되어 활동이 끝나면 자연스럽게 학습 목표를 달성하게 된다.
활동 유형	전체 활동, 개별 활동
준비물	개별 활동지(평가지)
활동 방법	<p>[전체 활동 → 개별 활동]</p> <p>① ‘둘 가고 둘 남기’ 활동을 진행한다.</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>✓ 둘 가고 둘 남기</p> <p>(1) 4인 모둠을 기준으로 모둠에 남아서 모둠의 결과물을 설명할 2명, 다른 모둠으로 이동할 2명을 정한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 자리에 남은 모둠원 2명은 다른 모둠원에게 자기 모둠의 결과물과 그런 결과물이 나온 이유에 대해 설명한다. - 다른 모둠으로 이동한 모둠원 2명은 다른 모둠의 설명을 듣고 메모하여 기억한다. <p>(2) 모둠별로 번호를 지정하고 2명의 모둠원이 다른 모둠으로 이동한다.</p> <p>(3) 일정 시간을 정해 모둠에서 내용을 설명하고, 듣는 사람들은 질문을 하도록 한다.</p> <p>(4) 수업 시간에 따라 3~4차례 정도 반복한다.</p> </div>  <p>② 매체의 의도를 파악하여 평가지에 적는다. 이때 의도가 분명하지 않거나, 더 알고 싶은 것이 있으면 질문을 통해 명확하게 이해하도록 한다.</p> <p>③ 매체에서 사용된 표현 방법을 찾고, 그 표현 방법이 적절한지 평가지에 적는다.</p> <p>④ 역할을 바꾸어 똑같은 방법으로 활동한다.</p> <p>⑤ 평가 리스트를 작성하기 전에 ‘좋다, 별로다, 뭐 말인지 모르겠다’ 등의 단순한 문구로 작성하지 않도록 충분히 설명한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 평가를 할 때는 근거를 들어 객관적으로 평가할 수 있도록 지도한다. <p>⑥ 활동을 하면서 느낀 점, 새롭게 알게 된 점, 궁금한 점 등을 자유롭게 적되, 기사문의 형식으로 적는다. 이는 개인적으로 정리하면서 스스로 기사문의 형식을 떠올리기 위함이다.</p> <p>⑦ 별표를 가장 많이 얻은 모둠을 베스트 모둠으로 선정하고, 학급 밴드나 홈페이지에 업로드 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 이후 시간이 가능하다면, 모둠에서 발견한 문제를 해결하기 위한 수업을 이어서 하면 좋다. 관련 단원(문제 해결하기, 설득하기, 면담하기 등)과 연계하여 실시하면 수업이 우리 삶과 연결될 수 있다. - 실제로 진행된 수업에서 낙후된 의자의 발이 많이 닳아서 이동시 소음 문제가 심각했는데, 전 교실의 의자에 고무 패킹을 씌워 소음 문제를 해결하였고, 영화관이나 백화점에서 볼 수 있는 차단봉을 설치하여 급식실 새치기 문제를 해결하기도 했다.
지도 방안	<ul style="list-style-type: none"> • ‘둘 가고 둘 남기’ 활동을 진행할 때는 사전에 동선을 충분히 설명하여 학생들이 우왕좌왕하지 않도록 해야 한다. 그렇지 않으면 이동 중에 뒤죽박죽 얽혀 활동 시간이 줄어들 수도 있다. • ‘둘 가고 둘 남기’ 활동에서 설명을 들을 때, 질문을 하도록 하여 적극적으로 듣도록 지도한다. • 모두가 설명할 수 있어야 하고, 친구의 질문에 대답할 수 있어야 하고, 친구의 설명을 경청할 수 있어야 하므로 사전에 안내가 되어야 한다.

개별 활동지

■ 각 모둠에서 완성한 기사의 의도는 무엇인지 정리하세요.

모둠	기사의 의도	평가
		☆☆☆☆☆
		☆☆☆☆☆
		☆☆☆☆☆
		☆☆☆☆☆
		☆☆☆☆☆
		☆☆☆☆☆

■ 의도를 전달하기 위한 표현 방법과 표현의 적절성은 평가하고 그렇게 평가한 이유를 밝히세요.

모둠	표현 방법	평가 이유	평가
			☆☆☆☆☆
			☆☆☆☆☆
			☆☆☆☆☆
			☆☆☆☆☆
			☆☆☆☆☆
			☆☆☆☆☆

개별 활동지

- [생각의 정리] 활동을 하면서 느낀 점, 새롭게 알게 된 점, 궁금한 점 등을 자유롭게 적되, 기사문 형식으로 적어 보세요.

Tip 267쪽의 <보도 기사 구조>를 참고하여 기사문 형식으로 개별 감상을 정리할 수 있도록 한다.



활동 평가지

____학년 ____반 ____번 이름 _____

■ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	1. 문제를 발견하고 그에 맞게 기사를 작성할 수 있는가?			
	2. 매체에 드러난 의도를 잘 파악하는가?			
	3. 매체에 드러난 표현 방법이 적절한지 평가할 수 있는가?			
활동 참여도	활동 ① ‘4분할 마인드 맵’ 활동으로 문제 발견하기			
	활동 ② ‘5Why’ 활동으로 진짜 문제 발견하기			
	활동 ③ 발견한 문제와 관련된 기사 찾기			
	활동 ④ 문제를 알리기 위해 전달 매체를 정하고 기사 작성하기			
	활동 ⑤ 전달 매체의 의도와 표현 방법의 적절성 평가하기			
느낀 점				

■ 상호 평가하기

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

교사 평가하기