



‘거꾸로교실’이 교육의 위기를 행복한 희망으로 바꾸고 있습니다!

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

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

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

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

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

2017. 7.

(사) 미래교실네트워크 사무총장 정찬필

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

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

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

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

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

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

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

2017. 8.

(주) 미래엔 교육사업본부 본부장 정장아

교육의 새 바람, 교실의 새 기운을 불러일으키는

‘거꾸로 교실’ 을 소개합니다!



1

‘거꾸로교실’은
어떻게 하는 거죠?



“수업 전 디딤영상으로 배우고”

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

“수업 중 활동으로 익힌다”

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



디딤영상, 스마트폰으로 간단하게 만들 수 있어요!

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



2

‘거꾸로교실’은
소통과 협력을 중시하는
미래형 교육입니다!

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

미래형 인재를 길러내기 위해 교육은 어떻게 바뀌어야 할까요?

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



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



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

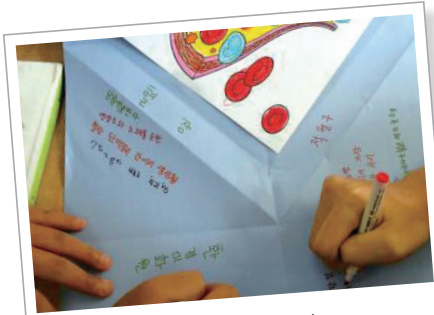
‘거꾸로교실’ 수업을 하면서
서로를 배려하고 공감하는 능력을
키울 수 있어요.
부족할 때에는 서로 도와주고,
잘할 때에는 서로 칭찬하며
하나의 프로젝트를 완성하는 거죠.



3

‘거꾸로교실’은 학생 중심의 다양한 활동 수업입니다!

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



모둠원이 함께 개념을 정리하는
‘보석맵 활동’



학습 내용을 연결하고 확장시키는
‘배움 지도 그리기 활동’



서로 이어 가면서
지식을 전달하는 ‘일레이 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.

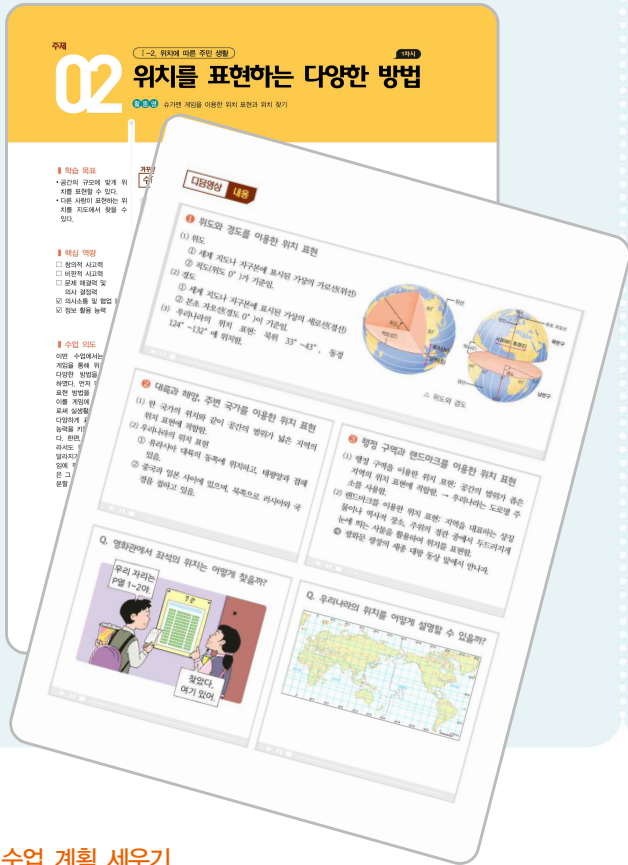
무기력한 학생들의 눈빛에 생기가 돌고, 수업의 의미를 찾지 못해 책상 위로 힘없이 무너졌던 학 생들이 살아나는 것을 보며 ‘거꾸로교실’에서 미래 교육의 희망을 찾았습니다.”

이성원_거꾸로캠퍼스



이 책의 구성

수업 준비



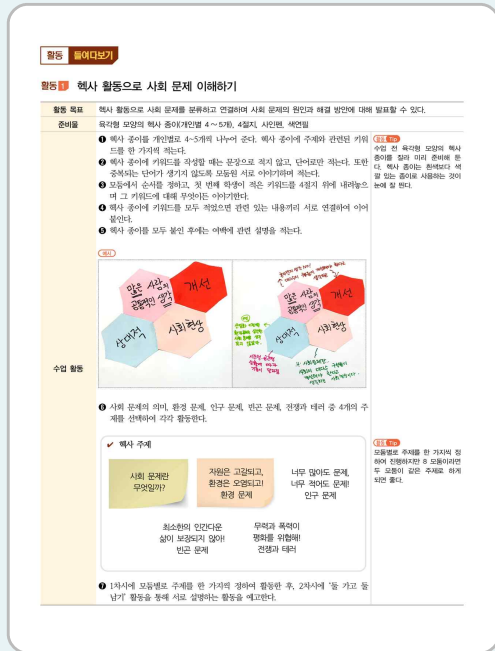
수업 계획 세우기

교과서 단원을 거꾸로수업으로 진행하기 위한 전체적인 수업 흐름도가 제시되어 있습니다. 수업 시수와 사전 학습 상황, 학력 수준에 따라 선생님이 활동의 단계와 유형을 조정할 수 있습니다.

디딤영상의 주요 내용 선정하기

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

활동 소개

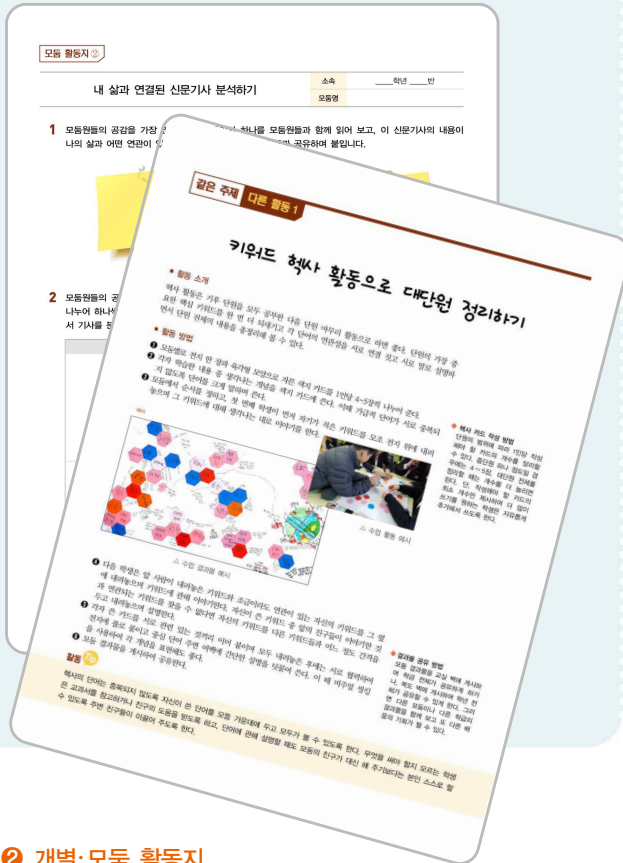


다양한 활동으로 수업하기

거꾸로수업을 적극적으로 진행할 수 있도록 상세한 활동 지도안을 제시하였습니다. 또한 거꾸로수업에 바로 활용할 수 있는 개별·모둠 활동지도 함께 수록하였으며, 활동의 예시 자료를 통해 미리 거꾸로수업 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 진행할 수 있도록 사진이나 그림 자료를 활용하였습니다. 또한 활동 Tip을 두어 활동에 필요한 부가 자료, 활동상의 유의점, 활동의 변형 등을 제시하였습니다.



② 개별·모둠 활동지

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

③ 도움 주는 읽기 자료 & 같은 주제 다른 활동

창의적이고 발전된 수업을 진행할 수 있도록 도움 주는 읽기 자료와 같은 주제 다른 활동도 제시하였습니다.

활동 평가지

오늘 활동을 돌아보며
_____학년 _____반 _____번 이름 _____

① 내용 정리하기

오늘 배운 내용
가장 중요한 것
예를 들면

② 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가
		상 중 하
모둠	디립비밀첩 작성에 모두 적극적으로 참여하였는가?	
	PM분석 및 도야에 모두 적극적으로 참여하였는가?	
개인	모둠 내 소정의 할애가 잘 이루어졌는가?	
	디립비밀첩 작성에 적극적으로 참여하였는가?	
결과물	PM분석에 적극적으로 참여하였는가?	
	디립비밀첩의 내용이 체계적·구상되었는가?	
③ 모둠 평가하기	PM 분석의 주장과 근거에 논리성이 일관성이 있는가?	
	다른 학생들의 발언을 경청하고 예의바르렀는가?	
우리 모둠 활동 만족도		☆☆☆☆☆☆
모듬란 이름	출발한 점	바라는 점

활동 평가하기

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

이 책의 차례

I 내가 사는 세계

- 주제 01 다양한 지도 읽기 12
- 주제 02 위치를 표현하는 다양한 방법 18

II 우리와 다른 기후, 다른 생활

- 주제 03 온대 기후 지역의 특징과 생활 모습 28
- 주제 04 열대 우림·건조·툰드라 기후 지역 38

III 자연으로 떠나는 여행

- 주제 05 해안 지형의 형성 과정과 주민 생활 48
- 주제 06 우리나라의 매력적인 자연 경관 56

IV 다양한 세계, 다양한 문화

- 주제 07 세계의 다양한 문화 지역 66
- 주제 08 세계화와 문화 변용 72
- 주제 09 문화 공존의 필요성 78

V 지구 곳곳에서 일어나는 자연재해

- 주제 10 자연재해의 종류와 특징 84
- 주제 11 자연재해 발생 시 행동 요령 92
- 주제 12 자연재해에 대비하는 자세 102

VI 자원을 둘러싼 경쟁과 갈등

- 주제 13 자원의 종류와 특성 108
- 주제 14 신·재생 에너지 자원 116

VII 개인과 사회생활

- 주제 15 사회적 지위와 역할의 의미 124
주제 16 우리 마음속의 차별 알기 132

VIII 문화의 이해

- 주제 17 문화의 의미와 특징 140
주제 18 문화를 바라보는 바람직한 태도 150
주제 19 대중 매체와 대중문화 158

IX 정치 생활과 민주주의

- 주제 20 정치의 의미와 기능 166
주제 21 우리나라의 정부 형태 174

X 정치 과정과 시민 참여

- 주제 22 정치 과정의 참여자 182
주제 23 선거의 의미와 참여 190

XI 일상생활과 법

- 주제 24 일상생활 속의 법 분류 198
주제 25 재판의 의미와 종류 204

XII 사회 변동과 사회 문제

- 주제 26 현대의 다양한 사회 문제 212

사회 ①

거꾸로교실 집필자

주제 01	다양한 지도 읽기	김혜진[도송중]
주제 02	위치를 표현하는 다양한 방법	김혜진[도송중]
주제 03	온대 기후 지역의 특징과 생활 모습	김영희[동해중]
주제 04	열대 우림·건조·툰드라 기후 지역	김영희[동해중]
주제 05	해안 지형의 형성 과정과 주민 생활	김영희[동해중]
주제 06	우리나라의 매력적인 자연 경관	김영희[동해중]
주제 07	세계의 다양한 문화 지역	김원종[풍양중]
주제 08	세계화와 문화 변용	김원종[풍양중]
주제 09	문화 공존의 필요성	김원종[풍양중]
주제 10	자연재해의 종류와 특징	이은정[하당중]
주제 11	자연재해 발생 시 행동 요령	이은정[하당중]
주제 12	자연재해에 대비하는 자세	이은정[하당중]
주제 13	자원의 종류와 특성	이인선[구월중]
주제 14	신·재생 에너지 자원	김혜진[도송중]

주제 15	사회적 지위와 역할의 의미	이인선[구월중]
주제 16	우리 마음속의 차별 알기	김현미[청산중]
주제 17	문화의 의미와 특징	주리아[대평중]
주제 18	문화를 바라보는 바람직한 태도	주리아[대평중]
주제 19	대중 매체와 대중문화	주리아[대평중]
주제 20	정치적 의미와 기능	이정백[한국마사고]
주제 21	우리나라의 정부 형태	이정백[한국마사고]
주제 22	정치 과정의 참여자	이정백[한국마사고]
주제 23	선거의 의미와 참여	김현미[청산중]
주제 24	일상생활 속의 법 분류	김현미[청산중]
주제 25	재판의 의미와 종류	이인선[구월중]
주제 26	현대의 다양한 사회 문제	이인선[구월중]

01

다양한 지도 읽기

활동명 파란펜 선생님 활동을 통해 서로의 지식 공유하기

■ 학습 목표

- 자연환경과 인문 환경을 구분할 수 있다.
- 지도에 나타나는 여러 가지 특징을 읽을 수 있다.

■ 핵심 역량

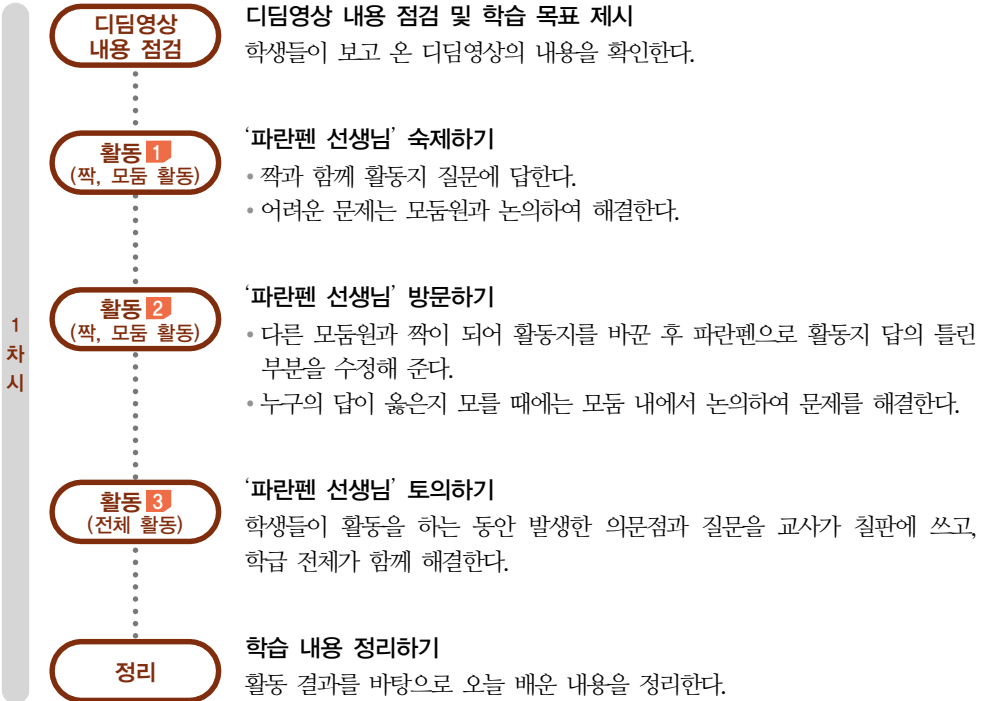
- 창의적 사고력
- 비판적 사고력
- 문제 해결력 및 의사 결정력
- 의사소통 및 협업 능력
- 정보 활용 능력

■ 수업 의도

이 수업은 파란펜 선생님 활동으로, 학생 스스로 활동지의 질문을 해결할 수 있도록 하였다. 이 활동은 흥미를 유발하는 것에서 끝나는 것처럼 보일 수 있지만, 실제로는 자연스럽게 하브루타를 유도하고 있다. 학생들이 지도에 나타난 특징을 읽을 수 있도록 '짹+모듬 하브루타'와 '전체 하브루타'를 시행하여 생각을 확장할 수 있다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기



선생님을 위한 꿀팁

이번 활동은 학생들이 활동에 집중할 수 있도록 살펴보거나, 수업 중간에 발생하는 학생들의 의문점을 해결하는 교사의 역할이 중요하다. 그러므로 학급 전체를 관찰하면서 학생들이 교사를 필요로 할 때 바로 도와주는 것이 좋다.

1 위치를 표현하는 다양한 지도

(1) 위치

- ① 의미: 일정한 장소에서 차지하고 있는 자리
- ② 중요성
 - 자연환경, 정치, 경제, 문화 등에 영향을 미침.
 - 위치를 정확하게 알고 표현하는 것은 지역이나 국가를 이해하는 밑바탕이 됨.



1 위치를 표현하는 다양한 지도

(2) 지도

- ① 의미
 - 지구 표면의 전체 또는 일부를 일정한 비율로 줄여 약속된 기호로 평면 위에 나타낸 것
 - 축척, 기호, 방위 등을 사용하여 나타냄.
- ② 중요성
 - 옛날: 다른 세계로 나아가는 발판
 - 오늘날: 일상을 편리하게 해 주는 도구로 활용



2 일상생활과 지도

- (1) 매체 속의 다양한 지도: 책, 신문, 텔레비전, 인터넷, 누리 소통망(SNS) 등 여러 매체를 통해 다양한 형태의 지도를 볼 수 있음.
- (2) 일상생활에서 쉽게 접할 수 있는 지도: 지하철 및 버스 노선도, 관광 안내도, 약도, 일기 예보 지도, 인터넷 지도 등



3 지도에 표현된 자연환경과 인문 환경

- (1) 자연환경: 산과 산맥, 강과 호수, 사막, 평야, 바다 등의 지형과 기후, 식생 등이 표현되어 있음. → 지형도, 기후 분포도, 식생 분포도 등에 수록
- (2) 인문 환경: 인구, 도시, 산업, 교통, 문화 등이 표현되어 있음. → 주로 통계 지도를 활용하여 표현함.



4 지도 읽기의 유용성

- (1) 지역 및 국가의 위치, 지형, 인구, 경제 활동의 차이 등을 확인 → 여러 지역의 정보를 얻을 수 있음.
- (2) 세계 각 지역에 대한 이해의 폭을 넓혀 줌. → 세상을 바라보는 폭넓은 시각을 가질 수 있음.



활동 1 '파란펜 선생님' 숙제하기

활동 목표	다양한 지도에 담긴 여러 가지 정보를 파악할 수 있는 지리 도해력을 기를 수 있다.	
준비물	개별 활동지 ①, 교과서, 사회과 부도	
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> 네 명이 한 모둠이 되도록 모둠을 구성한다. 각 모둠의 학생들은 어깨짝과 활동지의 질문에 대해 이야기한 후 내용을 정리하여 활동지에 답을 쓴다. 개별 활동지 ① 활용 <ul style="list-style-type: none"> 교과서와 사회과 부도를 참고하여 답을 찾는다. 어깨짝과 해결하기 어려울 때에는 다른 모둠원에게 물어봐서 해결한다. 모둠 구성원 모두 답을 못 하거나 의견이 다를 때에는 교사에게 질문한다. 	<p>활동 Tip</p> <p>교사는 학생의 질문에 바로 답해 주기 보다는 답을 알아낼 수 있는 질문을 하는 것이 좋다. 즉시 답을 알려주면 학생들은 교사에게 바로 물어볼 가능성이 높기 때문이다.</p>

활동 2 '파란펜 선생님' 방문하기

활동 목표	다양한 지도에 나타난 자연환경과 인문 환경의 특징을 설명할 수 있다.	
준비물	개별 활동지 ①, 교과서, 사회과 부도, 파란펜	
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> 각 모둠의 두 명은 옆 모둠으로 이동하여 다른 모둠원과 어깨짝이 되도록 앉는다. ◆ 어깨짝과 활동지를 바꾸고 파란펜 선생님 활동을 시작한다. 개별 활동지 ① 활용 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>✓ 파란펜 선생님 활동 방법</p> <ul style="list-style-type: none"> 파란펜으로 어깨짝이 쓴 답을 채점한다. <ul style="list-style-type: none"> 정답이 확실한지 알 수 없을 경우, 어깨짝과 상의한다. 두 명 다 정답을 확신할 수 없을 경우, 모둠원과 상의한다. 모둠 전체가 정답을 확신할 수 없을 경우, 교사에게 질문한다. 답을 채점하는 과정에서 어깨짝에게 질문을 반드시 해야 한다. <ul style="list-style-type: none"> 예) ○○는 무슨 뜻이야? △△는 왜 발생하는 걸까? 질문에 대답을 잘하면 ♪을 그려 준다. 답이 틀렸거나, 질문에 대답을 못하면 ☆를 그려 준다. 대답을 못한 학생이 짝(파란펜 선생님)에게 그 질문을 다시 물어볼 수 있다. 서로가 서로의 학생이자 파란펜 선생님이기 때문이다. </div>	<p>◆ 둘 가고 둘 남기 방식과 유사하다. 서로가 서로의 선생님이자 학생이 되는 것이 특징이다.</p> <p>활동 Tip</p> <p>교사는 순회를 하면서 학생들의 질문을 칠판에 미리 쓴다. 이는 활동 ③에서 쓰인다.</p> <p>활동 Tip</p> <p>☆을 받은 학생 중에는 활동에 흥미가 떨어진 경우도 있다. 이럴 때에는 교사가 적절하게 도와주어 참여도를 높일 수 있도록 한다.</p>

활동 3 '파란펜 선생님' 토의하기

활동 목표	지도 읽기 능력을 향상할 수 있다.	
준비물	개별 활동지 ①, 활동 평가지, 교과서, 사회과 부도	
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> 교사는 학생들이 활동 후에 추가 질문이 있는지 질문하여 이를 칠판에 쓴다. 중요도가 높은 질문부터 학급 전체 학생들과 해결한다. 개별 활동지 ① 활용 <ul style="list-style-type: none"> 학생들이 눈치를 보느라 대답을 하지 않거나 특정 학생만 계속 발표를 한다면, 공을 이용해서 랜덤으로 발언권을 주는 방법을 활용한다. 교사가 판단했을 때 꼭 답해 주고 싶은 질문이 있다면 강의를 한다. 활동 평가지에 오늘 배운 내용을 정리한다. 	<p>활동 Tip</p> <p>학생들이 학습한 내용을 머릿속에 정리할 수 있도록 진지한 분위기를 조성한다.</p>

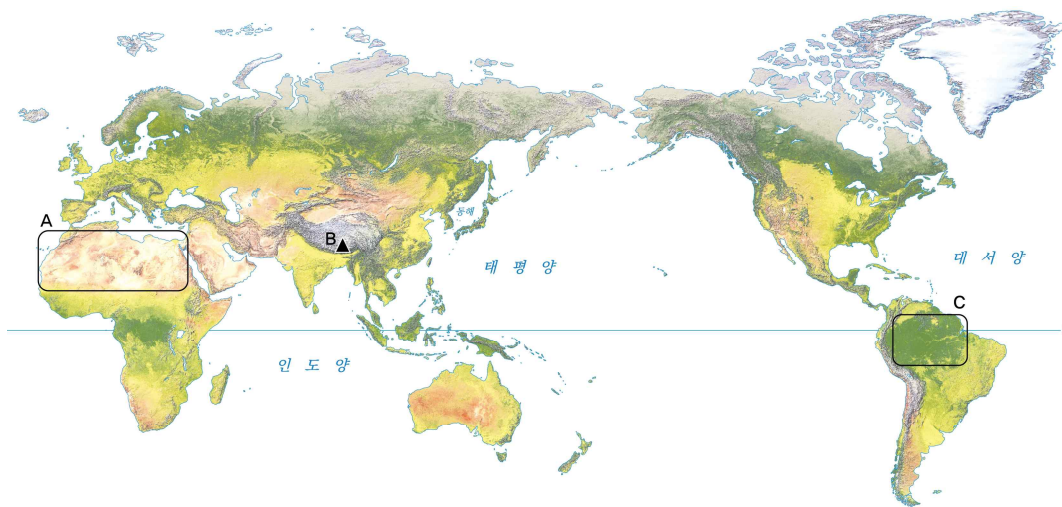
개별 활동지 ① 지도 읽기 활동지

지도에 나타난 자연환경과 인문 환경의 특징 찾기

소속 _____학년 _____반 _____번

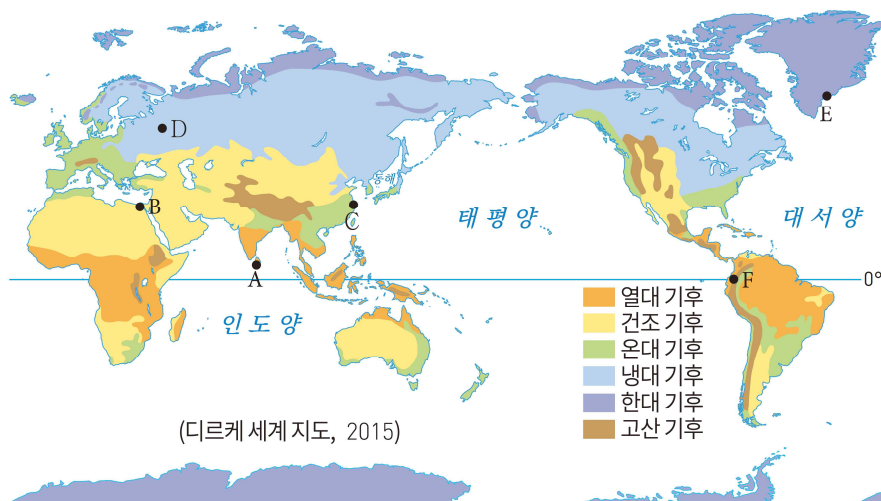
이름 _____

1 세계의 지형도에 표시된 A~C의 명칭과 각각 위치한 대륙을 써 봅시다.



구분	명칭	위치한 대륙
A	(예시답) 사하라) 사막	아프리카
B	(히말라야) 산맥	아시아
C	(아마존) 분지	남아메리카

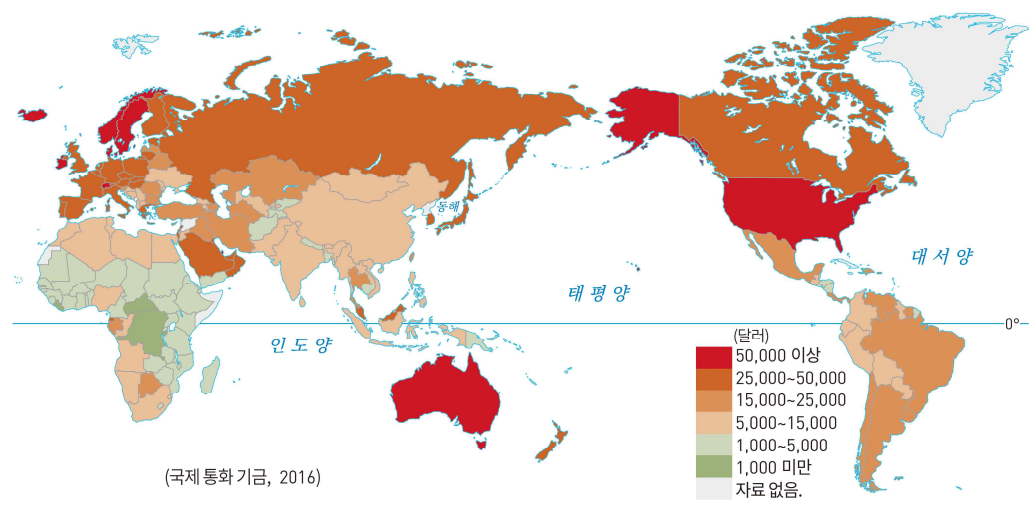
2 세계의 기후 지역을 구분한 지도를 보고 A~F 지역에서 나타나는 기후를 써 봅시다.



A	열대 기후
B	건조 기후
C	온대 기후
D	냉대 기후
E	한대 기후
F	고산 기후

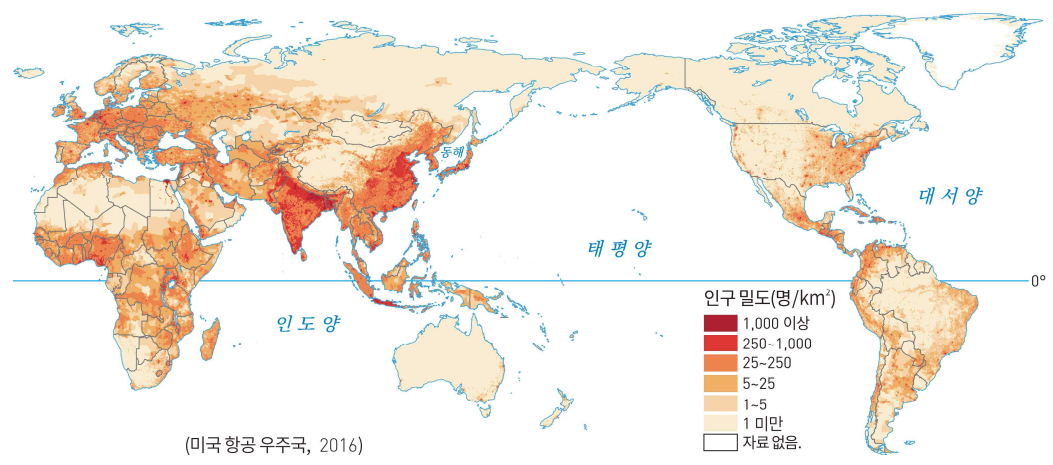
개별 활동지 ① 지도 읽기 활동지

3 국가별 1인당 국내 총생산을 나타낸 지도를 보고 총생산이 50,000달러 이상인 국가를 다섯 곳 이상 찾아봅시다.



예시답 아이슬란드, 아일랜드, 룩셈부르크, 스위스, 노르웨이, 핀란드, 오스트레일리아, 미국

4 세계의 인구 분포를 나타낸 지도를 보고 인구 밀집 지역과 인구 희박 지역을 구분해 봅시다.



(1) 인구가 가장 많이 밀집한 대륙

아시아

(2) 인구가 가장 희박한 대륙

오세아니아

5 1~4번의 지도에 담긴 정보를 자연환경과 인문 환경으로 구분해 봅시다.

구분	자연환경	인문 환경
문항 번호	1, 2	3, 4

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

① 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

② 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	자연환경과 인문 환경을 구분할 수 있는가?			
	지도에 나타나는 여러 가지 특징을 읽을 수 있는가?			
활동 참여도	모둠 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

③ 모둠 평가하기

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

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

02

위치를 표현하는 다양한 방법

활동명 슈가맨 게임을 이용한 위치 표현과 위치 찾기

■ 학습 목표

- 공간의 규모에 맞게 위치를 표현할 수 있다.
- 다른 사람이 표현하는 위치를 지도에서 찾을 수 있다.

■ 핵심 역량

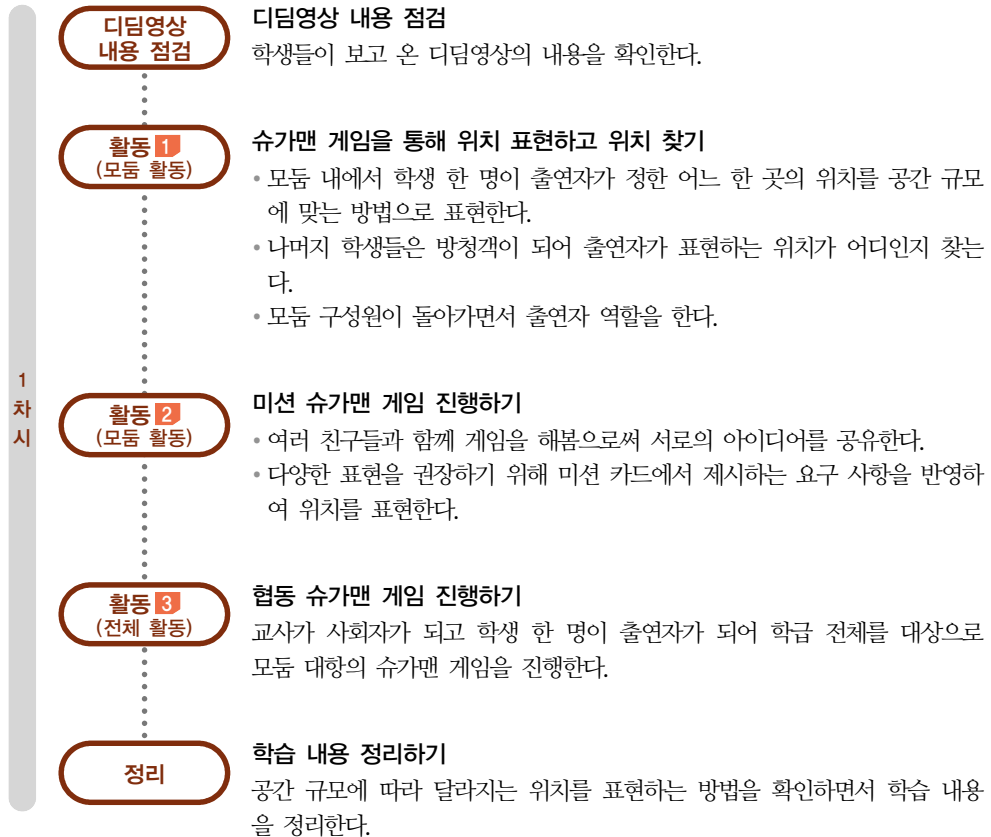
- 창의적 사고력
- 비판적 사고력
- 문제 해결력 및 의사 결정력
- 의사소통 및 협업 능력
- 정보 활용 능력

■ 수업 의도

이번 수업에서는 슈가맨 게임을 통해 위치 표현의 다양한 방법을 익히도록 하였다. 먼저 다양한 위치 표현 방법을 학습한 후에 이를 게임에 적용해 봄으로써 실생활에서도 위치를 다양하게 표현할 수 있는 능력을 키울 수 있게 하였다. 한편, 공간 규모에 따라서도 위치 표현 방법이 달라지기 때문에 이를 게임에 적용했을 때 학생들은 그 차이를 명확하게 구분할 수 있게 된다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기

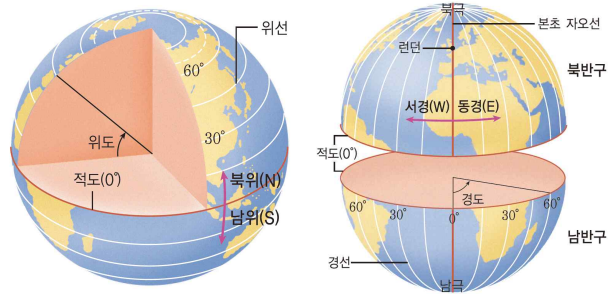


선생님을 위한 꿀팁

- 수업 시간 중 진행할 활동 방법을 디딤영상으로 보여 주면 수업 시간에 활동 방법을 설명하는 시간을 줄일 수 있다.
- 처음에는 게임 규칙을 익히는 데 시간이 걸리지만, 일단 규칙을 익히고 나면 간단한 문제를 내고 맞는 활동을 할 때도 유용하게 사용할 수 있다.
- 순서를 바꿔서 전체 활동부터 시작한 후에 모둠 내에서 게임을 진행하는 것도 가능하며, 세 가지 활동 중에서 선택하여 일부만 진행해도 된다.

① 위도와 경도를 이용한 위치 표현

- (1) 위도
 - ① 세계 지도나 지구본에 표시된 가상의 가로선(위선)
 - ② 적도(위도 0°)가 기준임.
- (2) 경도
 - ① 세계 지도나 지구본에 표시된 가상의 세로선(경선)
 - ② 본초 자오선(경도 0°)이 기준임.
- (3) 우리나라의 위치 표현: 북위 33° ~ 43°, 동경 124° ~ 132° 에 위치함.



△ 위도와 경도

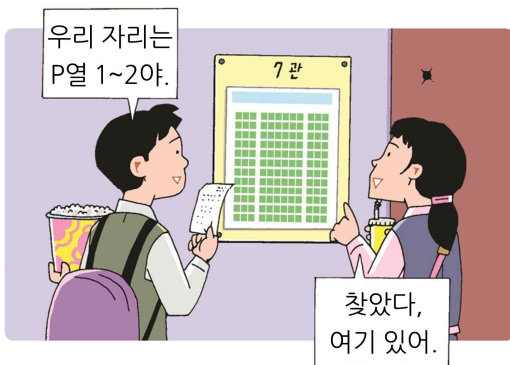
② 대륙과 해양, 주변 국가를 이용한 위치 표현

- (1) 한 국가의 위치와 같이 공간의 범위가 넓은 지역의 위치 표현에 적합함.
- (2) 우리나라의 위치 표현
 - ① 유라시아 대륙의 동쪽에 위치하고, 태평양과 접해 있음.
 - ② 중국과 일본 사이에 있으며, 북쪽으로 러시아와 국경을 접하고 있음.

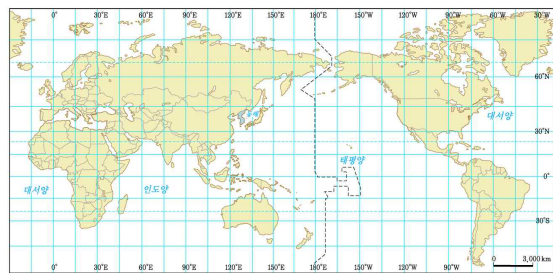
③ 행정 구역과 랜드마크를 이용한 위치 표현

- (1) 행정 구역을 이용한 위치 표현: 공간의 범위가 좁은 지역의 위치 표현에 적합함. → 우리나라는 도로명 주소를 사용함.
- (2) 랜드마크를 이용한 위치 표현: 지역을 대표하는 상징물이나 역사적 장소, 주위의 경관 중에서 두드러지게 눈에 띄는 사물을 활용하여 위치를 표현함.
 - 예) 광화문 광장의 세종 대왕 동상 앞에서 만나자.

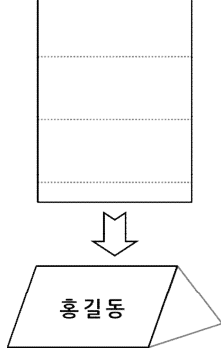
Q. 영화관에서 좌석의 위치는 어떻게 찾을까?



Q. 우리나라의 위치를 어떻게 설명할 수 있을까?



활동 1 슈가맨 게임을 통해 위치 표현하고 위치 찾기

<p>활동 목표</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 자신이 생각한 위치를 표현하는 방법을 익힐 수 있다. • 친구가 표현한 위치를 지도에서 찾을 수 있다.
<p>준비물</p>	<p>개별 활동지 ①, 사회과 부도, 네임텐트*</p>
<p>수업 활동</p>	<ol style="list-style-type: none"> ① 학생들은 각자 네임텐트를 만들어서 자신의 책상 위에 올려둔다. ② 모든 학생에게 활동지를 한 장씩 나누어 준다. 개별 활동지 ① 활용 ③ 다음 방법에 따라 슈가맨 게임을 진행한다. <div style="border: 1px solid gray; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>✓ 슈가맨 게임 진행 방법</p> <ul style="list-style-type: none"> • 출연자는 동네 지도 또는 세계 지도에서 특정 위치를 자신의 게임판에 표시한 뒤 그 위치를 설명한다. <ul style="list-style-type: none"> - 표시할 모양도 출연자가 결정해 주어야 한다. 게임을 여러 번 진행하다 보면 지도에 표시가 많아지기 때문에 ☆, ○, ♥ 등의 모양으로 매번 다르게 사용한다. - 동네 지도와 세계 지도를 골고루 활용할 수 있도록 지도를 번갈아가면서 선택해야 하는 규칙을 알려 준다. - 동네 지도를 선택했다면 특정 장소를 선정하고, 세계 지도를 선택했다면 특정 국가를 선정한다. 국명을 몰라도 게임은 가능하다. 지도에 표시만 하면 되기 때문이다. 그러나 주변 국가들의 이름을 알아야 위치 표현이 가능하므로 사회과 부도를 참고할 수 있도록 한다. • 출연자가 말하는 위치를 알아차린 방청객은 지도에 동그라미 표시를 하고 네임텐트를 든다. • 출연자는 네임텐트를 가장 먼저 들어 올린 방청객이 찾은 위치를 확인하고, 정답 여부를 알려 준다. <ul style="list-style-type: none"> - 힌트를 주면 반칙이므로 틀렸을 때는 다음 출연자에게 기회가 넘어간다. - 만약 표시한 위치가 맞았다면 최초 정답자는 2점을, 출연자는 1점을 획득한다. 출연자는 누군가 정답을 맞혀야 자신도 점수를 받을 수 있으므로 좀 더 위치를 잘 표현하기 위해 노력하게 된다. - 정답을 맞힐 기회는 한 게임당 두 번으로 제한한다. 위치 표현을 듣지 않고 계속 도전하는 학생들이 있으므로 도전 횟수를 제한하는 것이 좋다. - 최초 정답자 이외의 정답자는 점수가 없다. • 정답자가 나올 때까지 출연자가 다시 다른 방법으로 위치를 표현한다. <ul style="list-style-type: none"> - 출연자가 위치를 표현할 기회는 다섯 번뿐이다. - 다섯 번의 위치 표현이 끝났음에도 불구하고 정답자가 없다면 출연자는 점수를 얻지 못하고 다음 출연자에게로 기회가 넘어간다. </div> <div style="margin-top: 10px;"> <p>◆ 네임텐트</p> <p>종이를 3단으로 접어 만든 삼각기둥이다. 네임텐트 색 짙은 눈에 필수록, 크기는 클수록 좋다.</p>  </div> <div style="margin-top: 10px;"> <p>활동 Tip</p> <p>수업 오리엔테이션 때 네임텐트를 만드는 시간을 주면 더욱 좋다. 네임텐트를 만들 때 세면의 주제를 다르게 주고 자신을 표현하게 하면 소통에 도움이 된다. 예를 들어 장래 희망, 듣고 싶은 말, 취미, 좋아하는 음식, 좋아하는 연예인 등의 주제를 제안한다.</p> </div> <div style="margin-top: 10px;"> <p>활동 Tip</p> <p>외적 보상이 있으면 부정행위가 발생할 가능성이 커진다. 그러나 모둠 내에서 상과 벌을 자유롭게 정하도록 해도 좋다. 단, 상벌을 실시하는 제한 시간은 주어야 한다.</p> </div>

활동 2 미션 슈가맨 게임 진행하기

활동 목표	다양한 방법을 사용하여 공간 규모에 맞게 위치를 표현할 수 있다.						
준비물	개별 활동지 ①, 사회과 부도, 네임텐트, 미션 카드						
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> ① 일부 학생들은 준비물을 챙겨서 다른 모둠으로 이동한다. ② 미션 카드를 각 모둠에 한 세트씩 나누어 준다. 개별 활동지 ① 활용 ③ 활동 ①과 같은 방법으로 게임을 진행하되, 미션이 추가된다. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 돌 가고 돌 남기 방식과 유사하다. 					
	<p>✓ 미션 슈가맨 게임 진행 방법</p> <ul style="list-style-type: none"> • 출연자가 지도를 선택하고 특정 위치를 선택한 후, 미션 카드를 한 장 뽑아서 그 카드에 적혀 있는 미션을 반드시 지켜서 위치를 표현한다. <p>예시</p> <table border="1" data-bbox="373 630 974 777"> <tr> <td>미션 카드 내용</td> <td>→</td> <td>위치 표현</td> </tr> <tr> <td>'본초 자오선' 개념을 사용하여 위치를 표현할 것</td> <td></td> <td>본초 자오선에서 동쪽으로 150° 이동한 곳에 위치해.</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> • 미션 카드를 뽑지 않고 위치를 표현하거나 미션 카드에 적힌 단어를 포함하지 않고 위치를 표현하면, 다음 출연자에게로 기회가 넘어간다. • 출연자가 선택한 지도의 공간 규모와 맞지 않는 미션 카드를 뽑는 경우도 발생하게 된다. 이럴 경우 본인이 판단해서 다음 출연자에게로 기회를 넘겨야 한다. 만약 공간 규모와 맞지 않는 위치 표현 방법을 선택했다면 1점을 감점한다. 	미션 카드 내용	→	위치 표현	'본초 자오선' 개념을 사용하여 위치를 표현할 것		본초 자오선에서 동쪽으로 150° 이동한 곳에 위치해.
미션 카드 내용	→	위치 표현					
'본초 자오선' 개념을 사용하여 위치를 표현할 것		본초 자오선에서 동쪽으로 150° 이동한 곳에 위치해.					
<div data-bbox="349 1060 917 1491" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="552 1501 714 1533">△ 수업 활동 예시</p>							

활동 3 협동 슈가맨 게임 진행하기

활동 목표	공간 규모에 맞는 방법을 선택하여 위치를 표현할 수 있다.	
준비물	개별 활동지 ①, ②, 사회과 부도, 네임텐트, 미션 카드	
수업 활동	<p>① 각 모둠은 출연자 한 명을 정한다.</p> <p>② 모둠에서 선정한 출연자부터 교실 앞으로 나와서 슈가맨 게임을 시작한다. 그 다음은 2모둠, 3모둠 ... 순서대로 돌아가면서 게임을 진행한다.</p> <p style="text-align: right;">개별 활동지 ① 활용</p> <p>③ 활동 ②와 같은 방법으로 게임을 진행하되, 차이점이 몇 가지 있다.</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>✓ 협동 슈가맨 게임 진행 방법</p> <ul style="list-style-type: none"> • 모둠별로 점수를 부여받는다. • 학생들이 볼 수 있게 칠판에 점수를 적는다. • 모둠 구성원 모두가 가장 먼저 네임텐트를 들었을 때, 교사가 그 모둠에 가서 정답이 맞는지 확인한다. 그러려면 교사는 출연자가 표시한 위치가 어디인지 알고 있어야 한다. • 출연자가 속한 모둠에도 정답을 맞힐 기회를 준다. </div> <p>④ 슈가맨 게임을 종료한 후 학습 내용을 정리한다. 개별 활동지 ② 활용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 학생들은 활동지에 답을 적으면서 게임 도중에 얻은 지식을 환기하고 구조화한다. - 외국인에게 자신의 위치를 표현하는 편지 쓰기 활동을 하면서 학습한 내용을 적용해 본다. 	<p>활동 Tip</p> <p>교사는 사회자로서 게임 진행을 매끄럽게 하고, 출연자인 학생이 나머지 학생들에게 주목 받지 않도록 돕는다. 또한 출연자의 위치 표현에 오류가 있다면 정정해 준다.</p> <p>활동 Tip</p> <p>질문이 생기면 우선 모둠 내에서 해결하도록 권장하고, 해결이 안 되는 질문은 교사를 찾도록 지도한다.</p>

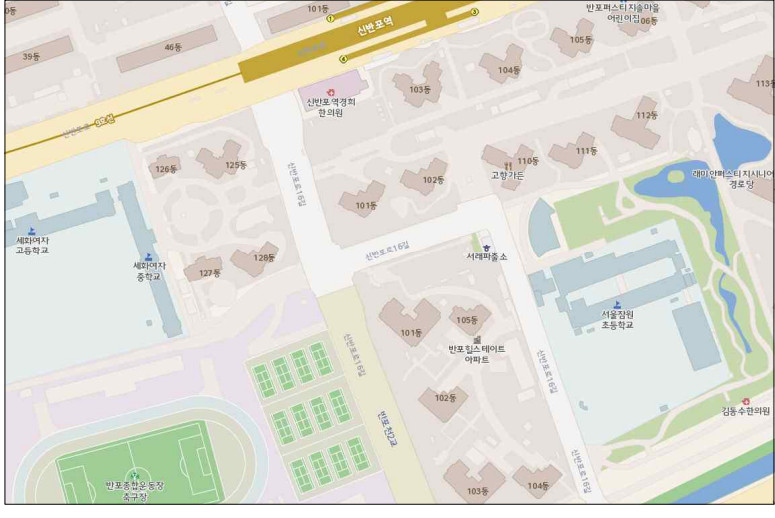
개별 활동지 ① 슈가맨 게임판 - 지도

위치를 표현하고 찾아보기

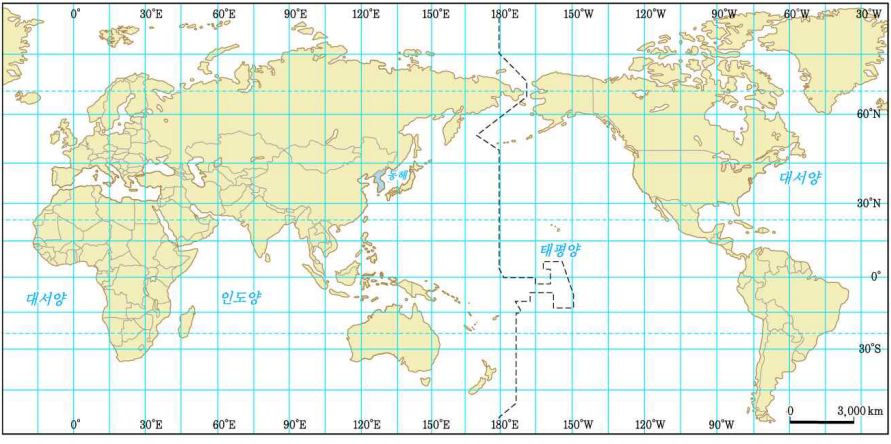
소속	_____학년 _____반 _____번
이름	_____

1 동네 지도와 세계 지도를 이용하여 슈가맨 게임을 해 봅시다.

동네 지도



세계 지도



2 슈가맨 게임을 진행하면서 자신이 획득한 점수를 써 봅시다.

라운드 1	라운드 2	라운드 3	라운드 4																																																												
<table border="1"> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table>																<table border="1"> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table>																<table border="1"> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table>																<table border="1"> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table>															
▶ 합계: _____	▶ 합계: _____	▶ 합계: _____	▶ 합계: _____																																																												

대륙 1개를 포함해서
위치를 표현할 것

해양 1개를 포함해서
위치를 표현할 것

주변 국가들을
두 개 이상 포함하여
위치를 표현할 것

‘본초 자오선’ 개념을 이용하여
위치를 표현할 것

‘적도’ 개념을 이용하여
위치를 표현할 것

위도를 이용하여
위치를 표현할 것
(북위 또는 남위를 반드시 구분)

경도를 이용하여
위치를 표현할 것
(서경 또는 동경을 반드시 구분)

행정 구역을 활용하여
위치를 표현할 것

도로명 주소를 이용하여
위치를 표현할 것

지도에 보이는
랜드마크를 활용하여
위치를 표현할 것

개별 활동지 ②

공간 규모에 맞는 위치 표현 방법	소속	_____학년 _____반 _____번
	이름	

1 공간 규모에 맞는 위치 표현 방법을 <보기>에서 골라 기호를 써 봅시다.

■ 보기 ■

㉠ 랜드마크를 이용한 위치 표현	㉡ 대륙과 해양을 이용한 위치 표현	㉢ 행정 구역을 이용한 위치 표현
㉣ 주변 국가를 이용한 위치 표현	㉤ 도로명 주소를 이용한 위치 표현	㉦ 위도와 경도를 이용한 위치 표현

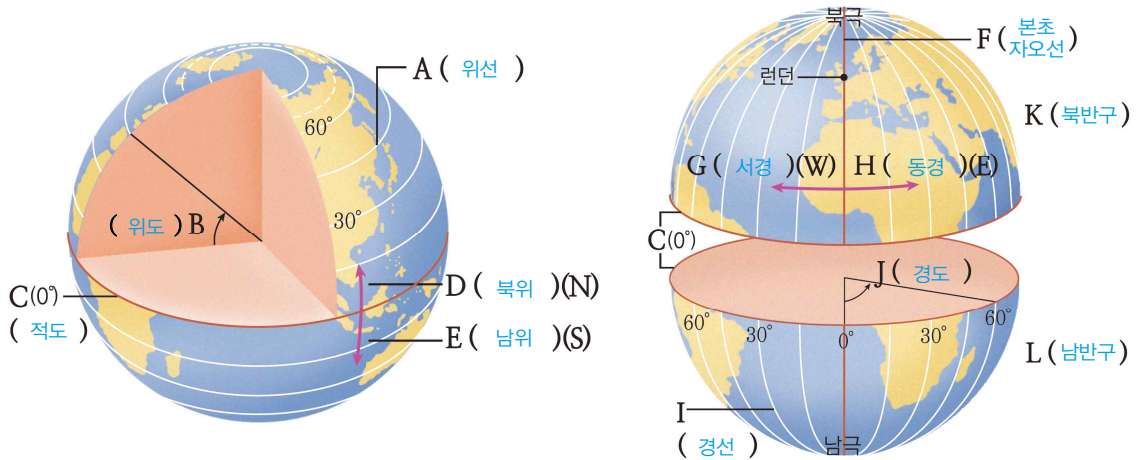
(1) 공간 규모가 큰 국가의 위치 표현 방법

예시답 ㉡, ㉢, ㉤

(2) 공간 규모가 작은 지역이나 특정 장소의 위치 표현 방법

㉠, ㉣, ㉦

2 다음 빈칸에 들어갈 말을 써 봅시다.



3 외국인에게 대한민국의 위치와 내가 사는 집의 위치를 자세하게 설명해 봅시다.



오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

① 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

② 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	공간 규모에 맞게 위치를 표현할 수 있는가?			
	다른 사람이 표현하는 위치를 지도에서 찾을 수 있는가?			
활동 참여도	모둠 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

③ 모둠 평가하기

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

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

넓은 지역의 위치 표현

■ 대륙과 해양의 분포 이용

대륙과 해양은 대표적인 지리적 위치로, 이를 이용한 위치 표현은 한 국가의 위치를 대략적으로 표현할 때 유용하다.

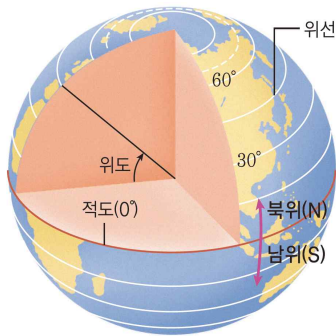
육지는 지표면의 약 30%를 차지하고 있다. 육지는 아시아, 유럽, 아프리카, 북아메리카, 남아메리카, 오세아니아 총 여섯 개 대륙으로 나누며, 유럽과 아시아를 합쳐 유라시아라고도 한다. 대륙을 일곱 개로 구분하기도 하는데, 그때는 남극 대륙을 포함시킬 때이다.

바다는 지표면의 약 70%를 차지하고 있다. 태평양, 대서양, 인도양, 북극해, 남극해를 5대양이라고 부르며, 3대양을 말할 때는 태평양, 대서양, 인도양을 의미한다. 태평양은 세계에서 가장 넓은 바다로, 오세아니아, 아시아, 북아메리카, 남아메리카 대륙에 둘러싸여 있다.

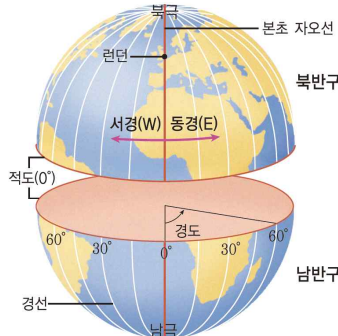


△ 대륙과 해양의 분포

■ 위도와 경도 이용



△ 위선과 위도



△ 경선과 경도

위도와 경도를 이용하면 한 지역의 위치를 정확하게 표현할 수 있다.

위선은 지구를 가로로 나눈 선이며, 위도는 적도(위도 0°)를 기준으로 북위 90°와 남위 90°로 나뉜다. 적도는 북극과 남극에서 같은 거리의 지점을 연결한 선으로, 북반구와 남반구를 구분하는 기준이 된다.

경선은 지구를 세로로 나눈 선이며, 경도는 본초 자오선(경도 0°)을 기준으로 동경 180°와 서경 180°로 나뉜다. 경선은 남극과 북극을 연결한 가상의 선으로, 위선과 달리 서로 평행하지 않다. 경선의 간격은 적도에서 가장 멀고, 극으로 갈수록 점점 좁아지는 것을 볼 수 있다. 본초 자오선은 동반구와 서반구를 구분하는 기준이 된다.

을 볼 수 있다. 본초 자오선은 동반구와 서반구를 구분하는 기준이 된다.

■ 지도 읽기

넓은 지역이든 좁은 지역이든 지도를 읽을 수 있어야 위치를 알 수 있으며, 위치 정보가 필요한 사람에게 위치를 전달할 수 있다. 사회과 부도의 지도를 보면 오른쪽과 같은 지도의 테두리에 알파벳과 숫자가 표시되어 있다. 알파벳은 가로 방향, 숫자는 세로 방향을 나타내는 기호로 쓰인다. 왼쪽 지도에서 베트남의 위치는 B2, 우리나라의 위치는 C1로 읽을 수 있다.



△ 지도에서 위치 찾기

03

온대 기후 지역의 특징과 생활 모습

활동명 'Chef, 나야 나!' 활동으로 온대 기후 지역의 생활 모습 이해하기

■ 학습 목표

- 지중해성 기후와 서안 해양성 기후, 온대 계절풍 기후의 특징과 차이점을 비교하여 설명할 수 있다.
- 온대 기후가 나타나는 각 지역의 농업 형태와 주민 생활 모습을 표현할 수 있다.

■ 핵심 역량

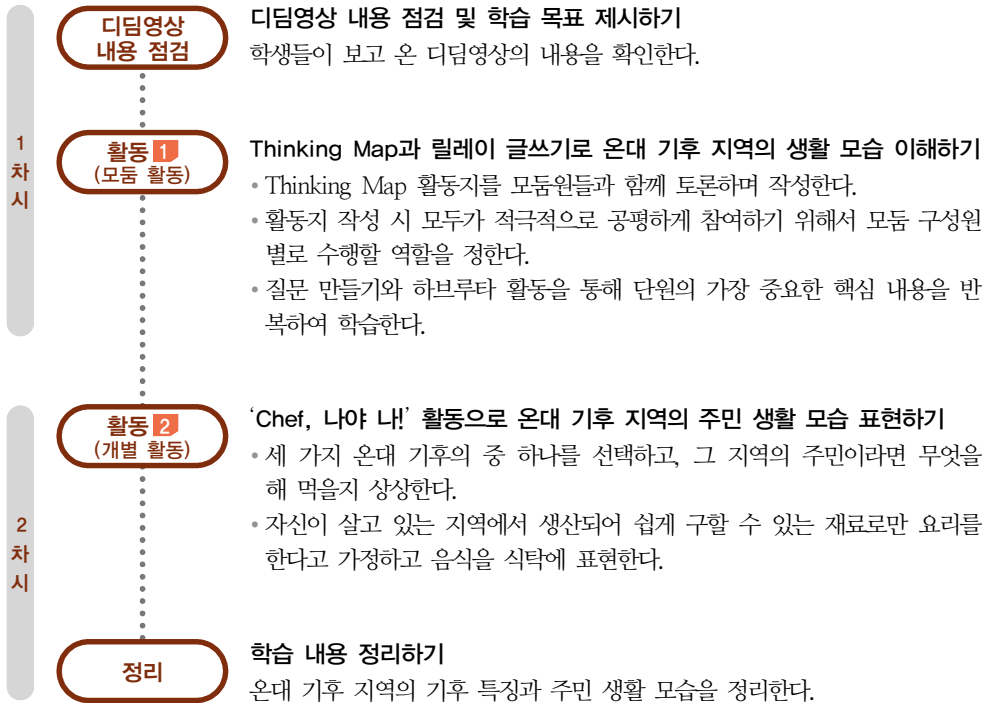
- 창의적 사고력
- 비판적 사고력
- 문제 해결력 및 의사 결정력
- 의사소통 및 협업 능력
- 정보 활용 능력

■ 수업 의도

온대 기후는 대륙에서의 위치나 해양과의 근접성 등 다양한 요인의 영향을 받아 지역별로 다르게 나타난다. 이번 수업에서는 지중해성 기후와 서안 해양성 기후, 온대 계절풍 기후의 특징을 파악하고, 이를 경관 사진과 키워드로 정리한 후 그림으로 표현하는 활동을 진행한다. 이를 통해 실생활과 기후가 밀접한 관련이 있음을 알 수 있다.

거꾸로교실

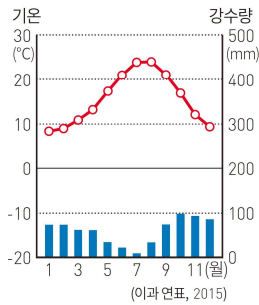
수업 한눈에 보기



선생님을 위한 꿀팁

- 중학교 사회에서 지리 영역은 학생들에게 상당히 어려운 부분이다. 각 기후의 특징과 분포는 과학 교과와도 연결되어 있으므로 과학 교과와 융합하여 수업을 설계하는 것도 좋다. 이때 사회 교과에서는 기후별 주민 생활 모습의 차이를 이해하는 데 초점을 맞추어 진행하는 것이 좋다.
- 기후 그래프나 기후 분포 등을 분석한 내용을 주민 생활 모습과 연관 지을 수 있는 지리적 사고력을 기를 수 있도록 디딤영상을 구성한다.

1 지중해성 기후의 특징과 분포



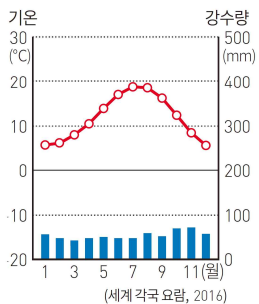
- (1) 특징: 여름철 고온 건조, 겨울철 온난 습윤
- (2) 분포: 지중해 연안, 미국의 캘리포니아 연안, 오스트레일리아의 남서부 등지

△ 지중해성 기후 (로마)

2 지중해성 기후의 주민 생활

농업	<ul style="list-style-type: none"> 수목 농업: 고온 건조한 여름에 잘 견디는 올리브, 포도, 오렌지 등을 재배함. 곡물 농업: 온난 습윤한 겨울에 밀 등을 재배함.
관광 산업	아름다운 자연 경관, 여름철 맑고 건조한 날씨, 풍부한 문화유산, → 지중해 연안은 세계적인 관광지임.

3 서안 해양성 기후의 특징과 분포



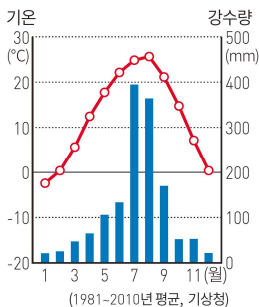
- (1) 특징
 - ① 편서풍의 영향 → 여름은 서늘하고 겨울은 따뜻함.
 - ② 연중 고른 강수량
- (2) 분포: 서부 유럽, 북아메리카의 북서 해안, 뉴질랜드 등지

△ 서안 해양성 기후 (런던)

4 서안 해양성 기후의 주민 생활

농업	<ul style="list-style-type: none"> 혼합 농업: 서늘하고 습윤한 기후 조건 → 곡물 재배 + 가축 사육 낙농업과 원예 농업: 대소비 시장 가까이에 있는 곳에서 발달함.
주민 생활	흐리고 비가 내리는 날이 많음. → 맑은 날에는 공원 등지에서 일광욕을 즐김.

5 온대 계절풍 기후의 특징과 분포



- (1) 특징
 - ① 여름: 바다에서 불어오는 계절풍 → 기온이 높고 비가 많이 내림.
 - ② 겨울: 대륙에서 불어오는 계절풍 → 춥고 건조함.
 - ③ 대륙성 기후: 비슷한 위도의 대륙 서안보다 기온의 연교차가 크고, 여름철 강수 집중함.


(2) 분포: 중위도의 대륙 동안

6 온대 계절풍 기후의 주민 생활

벼농사	<ul style="list-style-type: none"> 벼농사: 고온 다습한 여름철의 기후 조건을 바탕으로 발달 그루갈이: 겨울이 온난한 남부 지방에서 보리 등 재배
주민 생활	계절에 따른 기온 차가 큼. → 의복과 음식 문화가 다양하게 나타남.

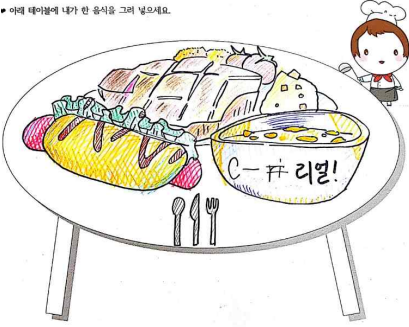
활동 들어다보기

활동 1 Thinking Map과 릴레이 글쓰기로 온대 기후 지역의 생활 모습 이해하기

<p>활동 목표</p>	<p>사진 자료에 나타난 특징을 찾아보고, 온대 기후 지역 주민들의 생활 모습 차이를 설명할 수 있다.</p>	
<p>준비물</p>	<p>모둠 활동지 ①, ②, 사인펜, 색 볼펜, 풀, 포스트잇</p>	
<p>수업 활동</p>	<p>① 모둠별로 활동지와 사진 카드를 배부한다. 모둠 활동지 ① 활용</p> <p>② 사진과 같은 기후 경관이 나타나는 지역이 어디인지, 주민들의 생활 모습은 어떠한지 모둠별로 토의한다.</p> <p>③ 각 기후 지역에 나타나는 생활 모습의 차이점을 토의한다.</p> <p>모둠 활동지 ② 활용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 토의 내용을 한 줄 문장으로 들어 활동지의 표에 작성한다. - 표에 작성한 기후 지역별 특징을 바탕으로 각 기후별 핵심 질문을 만든다. - 모둠 안에서 얼굴짜, 어깨짜끼리 서로 묻고 답하기 활동을 한다. 	 <p>활동 Tip</p> <p>네 명이 한 모둠이 되어 각자의 역할을 정한다.</p> <p>① 지중해성 기후 ② 서안 해양성 기후 ③ 온대 계절풍 기후 ④ 요약하기(모둠 활동지 ②) 모둠 활동지 ②의 핵심 질문 만들기는 함께한다.</p> <p>활동 Tip</p> <p>활동지 작성 시 학생마다 다른 색의 볼펜을 사용하도록 하여, 모든 학생이 적극적으로 활동에 참여하고 있는지 확인한다.</p>

△ 수업 활동 예시

활동 2 'Chef, 나야 나!' 활동으로 온대 기후 지역의 주민 생활 모습 표현하기

<p>활동 목표</p>	<p>온대 기후 지역 주민들의 농업 활동과 생활 모습을 이해하고, 식생활을 표현할 수 있다.</p>	
<p>준비물</p>	<p>개별 활동지 ③, 사인펜, 색연필</p>	
<p>수업 활동</p>	<p>① 개인별로 활동지를 배부하고, 모둠별로 사인펜과 색연필을 나누어 준다.</p> <p>개별 활동지 ③ 활용</p> <p>② 세 가지 온대 기후 중 하나를 선택하여 자신이 그 지역의 주민이라고 상상하고 그 지역의 농업 형태와 생활 모습이 드러날 수 있도록 음식을 그려 본다.</p> <p>③ ②에서 그림으로 표현한 내용을 소개하는 글을 쓴다.</p> <p>④ 모둠 안에서 결과물을 공유하고 오류는 없는지 함께 찾아본다.</p> <p>⑤ 결과물을 교실 벽에 게시하고 학급 구성원 전체가 공유한다.</p> <p>예시</p> <p>▣ 아래 테이블에 내가 한 음식을 그려 넣으세요.</p>  <p> * 단원에서 배운 내용의 핵심 단어를 활용하여 자신이 만든 요리를 설명해 보세요. 안녕~ 나는 (미국) 에 사는 Chef (Andrew)입니다. 제가 사는 America는 넓은 땅과 온대기후를 갖추고, 목축업이 발달해 유제품, 사육하는 돼지고기, 또 많은 땅과 자갈밭 경지는 연재 계곡, 밀밭에이드 등하여 아침식사는 사기일 같은 간단한 식사를 합니다. </p>	<p>활동 Tip</p> <p>개인별로 활동지를 작성한 후 자유롭게 이야기를 나누도록 한다. 내용을 가장 충실하게 담고 창의적으로 표현한 친구에게 스티커 투표를 해도 좋다.</p>

온대 기후 지역의 생활 모습

소속

____ 학년 ____ 반

모둠명

- 온대 기후의 세 가지 기후를 쓰고, 각 기후 특징이 나타나는 사진 카드를 붙인 후, 그 기후 지역에 해당하는 키워드를 상자 안에서 찾아 맨 아래 칸에 붙이거나 써 봅시다.



■ 활동 자료 - 기후 사진 카드



■ 활동 자료 - 기후 키워드 카드

벼농사	계절에 따라 큰 기온 차	편서풍	와인 축제	그루같이
겨울에 곡물 농업	낙농업, 원예 농업	포도, 올리브, 레몬, 오렌지	하얀 집, 파란 바다	혼합 농업
서부 유럽	쌀 축제	여름철 수목 농업	계절풍	지중해 연안
두꺼운 벽, 작은 창문	아시아 동남부	산토리니	치즈 축제	대륙성 기후

모둠 활동지 ②

온대 기후 지역의 생활 모습	소속	_____학년 _____반
	모둠명	

1 모둠 활동지 ①에서 선정한 키워드를 사용하여 각 지역의 기후 특징과 생활 모습의 차이점을 모둠원과 토의하여 한 줄 문장으로 요약하여 써 봅시다.

지중해 연안	<p>예시답</p> <ul style="list-style-type: none"> 여름엔 고온 건조하고 겨울엔 온난 습윤하다. 그리스 로마 유적이 풍부하고, 자연 경관이 아름다운 세계적인 관광지이다. 수목 농업이 이루어진다.
서부 유럽	<ul style="list-style-type: none"> 편서풍의 영향으로 여름은 서늘하고 겨울은 따뜻하다. 서늘하고 습윤한 기후로 곡물 재배와 가축 사육을 함께 하는 혼합 농업이 발달하였다.
우리나라	<ul style="list-style-type: none"> 계절풍의 영향으로 여름에 덥고 비가 많이 내리며 겨울이 춥고 건조하다. 비슷한 위도의 대륙 서안보다 연교차와 강수의 계절 차가 큰 대륙성 기후가 나타난다. 여름에 기온이 높고 비가 많이 내려 벼농사를 짓는다.

2 학습한 내용을 바탕으로 각자 핵심 질문을 만들어 포스트잇에 쓰고, 모둠 내 두 명씩 짝을 지어 묻고 답하기를 해 봅시다.

온대 지역의 각 기후별로 발달한 농업은?

예시답

- 온대 계절풍 기후: 벼농사
- 지중해성 기후: 수목 농업
- 서안 해양성 기후: 혼합 농업

지중해성 기후, 서안 해양성 기후, 온대 계절풍 기후 중 연교차가 가장 큰 기후는?

온대 계절풍 기후

서안 해양성 기후 지역이 여름에 서늘하고 겨울이 따뜻하며, 연 중 비가 고르게 내리는 이유는?

난류와 편서풍의 영향

우리나라에서 벼농사가 발달한 이유는?

계절풍의 영향으로 여름이 덥고 비가 많이 오기 때문이다.

개별 활동지 ③

Chef, 나야 나!	소속	___학년 ___반 ___번
	이름	

1 온대 기후 지역 중 하나를 선택하고, 각 기후 지역의 특성이 드러나는 요리를 선정해 봅시다.

내가 선택한 기후

나의 요리



2 1에서 선정한 요리를 테이블 위에 그림으로 표현해 봅시다.



3 2에서 그린 요리가 무엇인지 기후와 관련된 개념을 사용하여 설명해 봅시다.



오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

① 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

② 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	온대 지역의 각 기후 특징과 경관을 이해하고 있는가?			
	각 기후의 차이점이 나타나는 이유를 설명할 수 있는가?			
활동 참여도	모둠 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

③ 모둠 평가하기

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

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

키워드 행사 활동으로 대단원 정리하기

■ 활동 소개

행사 활동은 기후 단원을 모두 공부한 다음 단원 마무리 활동으로 하면 좋다. 단원의 가장 중요한 핵심 키워드를 한 번 더 되새기고 각 단어의 연관성을 서로 연결 짓고 서로 말로 설명하면서 단원 전체의 내용을 총정리해 볼 수 있다.

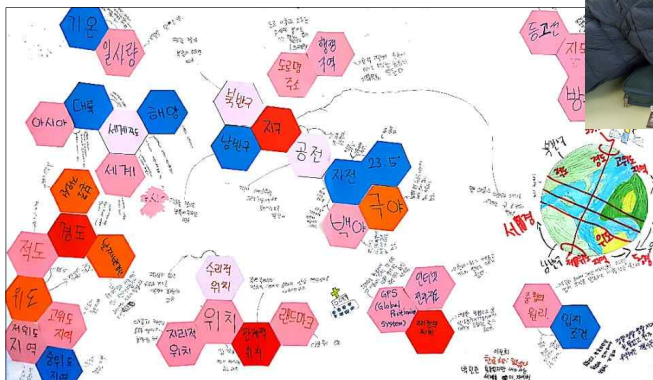
■ 활동 방법

- 1 모둠별로 전지 한 장과 육각형 모양으로 자른 색지 카드를 1인당 4~5장씩 나누어 준다.
- 2 각자 학습한 내용 중 생각나는 개념을 색지 카드에 쓴다. 이때 가급적 단어가 서로 중복되지 않도록 단어를 크게 말하며 쓴다.
- 3 모둠에서 순서를 정하고, 첫 번째 학생이 먼저 자기가 적은 키워드를 모조 전지 위에 내려 놓으며 그 키워드에 대해 생각나는 대로 이야기를 한다.

◆ 행사 카드 작성 방법

단원의 범위에 따라 1인당 작성해야 할 카드의 개수를 달리할 수 있다. 중단원 하나 정도일 경우에는 4~5장, 대단원 전체를 정리할 때는 개수를 더 늘리면 된다. 단, 작성해야 할 카드의 최소 개수만 제시하여 더 많이 쓰기를 원하는 학생은 자유롭게 추가해서 쓰도록 한다.

예시



△ 수업 활동 예시

△ 수업 결과물 예시

- 4 다음 학생은 앞 사람이 내려놓은 키워드와 조금이라도 연관이 있는 자신의 키워드를 그 옆에 내려놓으며 키워드에 관해 이야기한다. 자신이 쓴 키워드 중 앞의 친구들이 이야기한 것과 연관되는 키워드를 찾을 수 없다면 자신의 키워드를 다른 키워드들과 어느 정도 간격을 두고 내려놓으며 설명한다.
- 5 각자 쓴 카드를 서로 관련 있는 것끼리 이어 붙이며 모두 내려놓은 후에는 서로 협력하여 전지에 폴로 붙이고 중심 단어 주변 여백에 간단한 설명을 덧붙여 쓴다. 이 때 비주얼 씩킹을 사용하여 각 개념을 표현해도 좋다.
- 6 모둠 결과물을 게시하여 공유한다.

◆ 결과물 공유 방법

모둠 결과물을 교실 벽에 게시하여 학급 전체가 공유하게 하거나, 복도 벽에 게시하여 학년 전체가 공유할 수 있게 한다. 그러면 다른 모둠이나 다른 학급의 결과물을 함께 보고 또 다른 배움의 기회가 될 수 있다.

활동 Tip

행사의 단어는 중복되지 않도록 자신이 쓴 단어를 모둠 가운데에 두고 모두가 볼 수 있도록 한다. 무엇을 써야 할지 모르는 학생은 교과서를 참고하거나 친구의 도움을 받도록 하고, 단어에 관해 설명할 때도 모둠의 친구가 대신 해 주기보다는 본인 스스로 할 수 있도록 주변 친구들이 이끌어 주도록 한다.

편지로 대단원 정리하기

■ 활동 소개

편지를 활용한 활동 역시 기후 단원을 모두 공부한 다음 단원 마무리 활동으로 하면 좋다. 편지 형식의 글을 모둠별로 나누어 주고, 편지에서 기후의 특징을 구분한 후 틀린 부분은 찾아 바르게 고치는 활동을 통해 기후별 특징을 정확하게 이해하고 있는지 확인할 수 있다.

■ 활동 방법

- ① 모둠별로 교사가 작성한 편지를 나누어 준다.
- ② 모둠에서 편지 내용을 서로 소리 내어 읽으며 어떤 기후를 설명하고 있는지 토의한다.
- ③ 편지 내용에서 그 기후에 대한 표현으로 잘못되어 있는 것을 찾아 밑줄을 긋고 바르게 수정한다.
- ④ 다 끝낸 모둠은 두 개의 모둠끼리 짝을 짓고 서로 맞춰보고, 다른 의견이 있으면 서로 모여 토의한다.
- ⑤ 피라미드 토의 방식을 거쳐 학급의 모든 모둠이 서로 만나 잘못된 것을 찾고 이를 수정한 후에 교사에게 내용을 확인받는다.

예시

안녕! 나는 독일 함부르크에서 밀, 옥수수, 감자 등을 재배하면서 소와 돼지를 사육하고 있는 미하엘 이라고 해. 이 지역은 여름철 기온이 높고, 과거 병하의 영향을 받아 토양이 척박하기 때문에 곡물만 재배하기 어려워. 그래서 사료 작물을 재배해서 가축을 기르는 혼합 농업을 하고 있어. 그리고 가축의 퇴비를 농경지에 공급해 땅을 기름지게 하고 있지.

여름이 서늘하고

내가 살고 있는 지역은 1년 내내 비가 자주 내리기 때문에 여름 휴가철에는 지중해 연안의 나라로 휴양을 가. 그리스는 여름이 서늘하고 건조해서 일광욕하기 좋고 겨울에는 계절풍의 영향으로 춥지 않단다. 여름 기온이 높고 편서풍의 영향으로

전에 가족들과 함께 세계적 관광지인 그리스의 산토리니에 가본 적이 있는데, 환상적이었어. 하얗게 칠해진 예쁜 집들과 파란 바다가 어찌나 예쁘던지! 두꺼운 벽과 커다란 창문이 지중해의 시원한 바람을 느끼기에 딱 좋았어. 여름의 뜨거운 햇빛이 집안으로 들어오는 것을 차단하기 위해 벽은 두껍고 창문은 작다.

네가 살고 있는 한국은 여름이 덥고 습해서 주로 벼농사를 많이 짓지? 한국에 가서 맛있는 쌀밥과 불고기를 먹어보고 싶어.

2018년에 강원도 평창에서 열리는 동계 올림픽도 기대돼! 겨울에 눈이 많이 오는 지역인 것이 부러워. 올림픽 보면서 나도 한국을 응원할게. 안녕!

활동 Tip

모둠마다 같은 편지글을 나누어 줄 수도 있고, 다르게 나누어 줄 수도 있다. 편지글을 활용하는 방법은 다음과 같다.

- 전체 모둠에 같은 편지를 나누어 줄 때: 어느 모둠이 가장 먼저 오류 없이 찾아내고 수정하는가를 경쟁하게 하여 모둠원들의 협력과 몰입도가 극대화되도록 유도한다.
- 모둠마다 각자 다른 편지를 나누어 줄 때: 별도의 활동지를 나누어 주어 틀린 부분을 적고 수정해 놓을 수 있게 하며, 6개 모둠이 서로의 편지를 돌려보면서 문제를 해결하도록 한다.
- 제한된 시간 안에 활동할 때: 활동을 하고 일찍 끝낸 모둠은 다른 편지를 추가로 가져가도록 하여 어느 모둠이 가장 많이 해결하였는가를 가린다.
- 학생들이 직접 편지를 쓸 때: 옆 모둠으로 돌려 활동을 한다.

활동 Tip

모둠별로 이 활동을 한 후에는 개인별로 직접 편지를 쓰게 하여 수행 평가를 활용할 수도 있다. 하나의 단원에서 해도 좋고, 자연 지리 관련 모든 단원(I, II, III, V단원)을 끝낸 후 해도 좋다.

04

열대 우림·건조·툰드라 기후 지역

활동명 숨은 그림 찾기와 그림으로 표현하기 활동으로 세계의 다양한 기후 이해하기

■ 학습 목표

- 기후 환경이 인간의 거주지 형성에 미치는 영향을 설명할 수 있다.
- 열대 우림과 건조, 툰드라 지역의 자연환경과 다양한 생활 모습의 차이점을 구분할 수 있다.

■ 핵심 역량

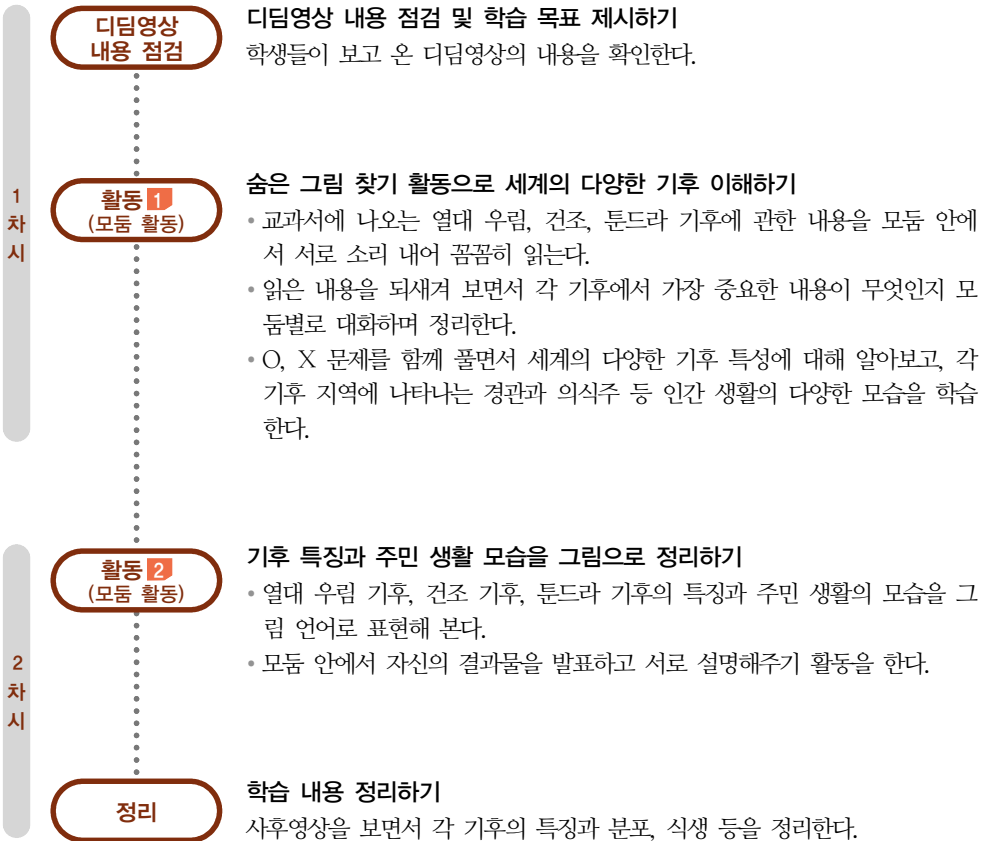
- 창의적 사고력
- 비판적 사고력
- 문제 해결력 및 의사 결정력
- 의사소통 및 협업 능력
- 정보 활용 능력

■ 수업 의도

어느 지역에 위치하느냐에 따라 기후가 달라지며, 그에 따라 자연 경관과 주민 생활의 모습이 달라진다. 이번 수업에서는 기후 지역별 기후 특성과 주민 생활 모습을 비교할 수 있도록 열대 우림 기후, 건조 기후, 툰드라 기후를 묶어 수업을 설계하였다. 세 개의 기후 지역을 한꺼번에 다루므로써 각 기후 지역의 차이점을 비교할 수 있다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기



선생님을 위한 꿀팁

기후 특징과 주민 생활이 주된 내용이므로, 디딤영상이나 사후영상에서 기후 지역별 특징이 나타나는 사진을 보여 주는 것도 좋다.

① 열대 우림 기후 지역의 주민 생활

(1) 의식주

의복	덥고 습한 날씨 → 통풍이 잘되는 얇고 간편한 옷을 주로 입음.
음식	음식이 쉽게 상함. → 조리할 때 기름이나 향신료를 많이 사용함.
가옥	<ul style="list-style-type: none"> 벽을 얇게 하고, 창문을 크게 하여 통풍이 잘되도록 함. 고상 가옥, 수상 가옥: 지면의 열기와 습기, 해충이나 짐승의 침입을 방지하기 위함.



① 열대 우림 기후 지역의 주민 생활

(2) 농업 활동

이동식 화전 농업	숲에 불을 질러 경지를 만들. → 카사바, 양 등의 작물 재배 → 땅이 척박해지면 다른 장소로 이동하여 새로운 경지를 만들.
플랜 테이션	<ul style="list-style-type: none"> 선진국의 자본과 기술에, 원주민의 노동력이 결합한 대규모의 상업적 농업 형태 고무, 바나나 등을 대량으로 재배하여 전 세계로 수출함. 최근에는 단일 경작에서 다각적 경영으로 변모함.



② 건조 기후 지역의 주민 생활

(1) 사막 기후 지역

- ① 의복: 온몸을 감싸는 헐렁한 옷
- ② 오아시스 농업: 오아시스를 중심으로 밀, 대추야자 등 재배
- ③ 흙벽돌집: 두꺼운 벽, 작은 창문, 평평한 지붕, 건물과 건물 사이의 간격이 좁음.



② 건조 기후 지역의 주민 생활

(2) 스텝 기후 지역

- ① 유목 생활: 염소, 양 등을 기르며 물과 풀을 찾아 이동하면서 생활
- ② 이동식 가옥: 분해와 조립이 쉽고 나무와 가죽의 가죽을 이용하여 만들. 예) 몽골의 게르



③ 툰드라 기후 지역의 주민 생활

- (1) 의복: 털가죽 옷, 순록 가죽 신발
- (2) 산업: 순록 유목, 사냥, 채집 등
- (3) 이동 수단: 개와 순록이 끄는 썰매, 카약, 스노모빌, 모터보트 등
- (4) 식생활: 날생선과 날고기 섭취, 냉동·훈제·염장·건조 등의 방법으로 저장함.
- (5) 고상 가옥: 영구 동토층까지 기둥을 박아 집의 바닥을 지면에서 띄움. → 가옥의 붕괴를 막기 위함.



① 열대 우림 기후 지역의 자연환경

(1) 기후 특징: 연중 고온 다습

기온	최한월 평균 기온 18°C 이상으로, 일 년 내내 더운 날씨가 지속됨.
강수량	연중 강수량이 많고 매우 습함.

- (2) 분포: 아프리카의 콩고 분지, 동남아시아의 보르네오 섬을 비롯한 주변 섬 지역, 남아메리카의 아마존 분지 등 → 적도를 중심으로 분포함.
- (3) 스콜: 강한 햇볕을 받아 더워진 공기가 상승하면서 구름을 형성하여 내리는 비 → 짧은 시간에 집중적으로 쏟아져 한낮의 더위를 식혀 줌.

① 열대 우림 기후 지역의 자연환경

(4) 식생

식생 경관	<ul style="list-style-type: none"> • 덥고 습한 날씨로 나무가 잘 자람. • 다양한 높이의 나무들이 뾰뾰하게 들어선 밀림 형성
열대 우림의 역할	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 동식물의 서식지가 됨. • 대기 중의 이산화 탄소 흡수 + 산소 공급 • 온실 효과를 억제 → 지구 온난화 완화 • 식량 자원 및 의약품의 원료 공급지로 높은 잠재적 가치를 지님.

② 건조 기후 지역의 자연환경

(1) 사막 기후 지역

자연 환경	<ul style="list-style-type: none"> • 연 강수량 250mm 미만 • 기온의 일교차가 큼.
분포	남·북회귀선 부근, 대륙 내부, 한류가 흐르는 해안, 높은 산맥의 비그늘* 지역 등

◆ 비그늘 지역: 지형적 영향으로 습윤한 바람이 가로막혀 강수량이 적은 지역

② 건조 기후 지역의 자연환경

(2) 스텝 기후 지역

자연 환경	<ul style="list-style-type: none"> • 연 강수량 250mm ~ 500mm 미만 • 짧은 풀이 자라는 건조 초원
분포	사막을 둘러싼 지역에 분포함.

③ 툰드라 기후 지역의 자연환경

(1) 툰드라 기후 지역

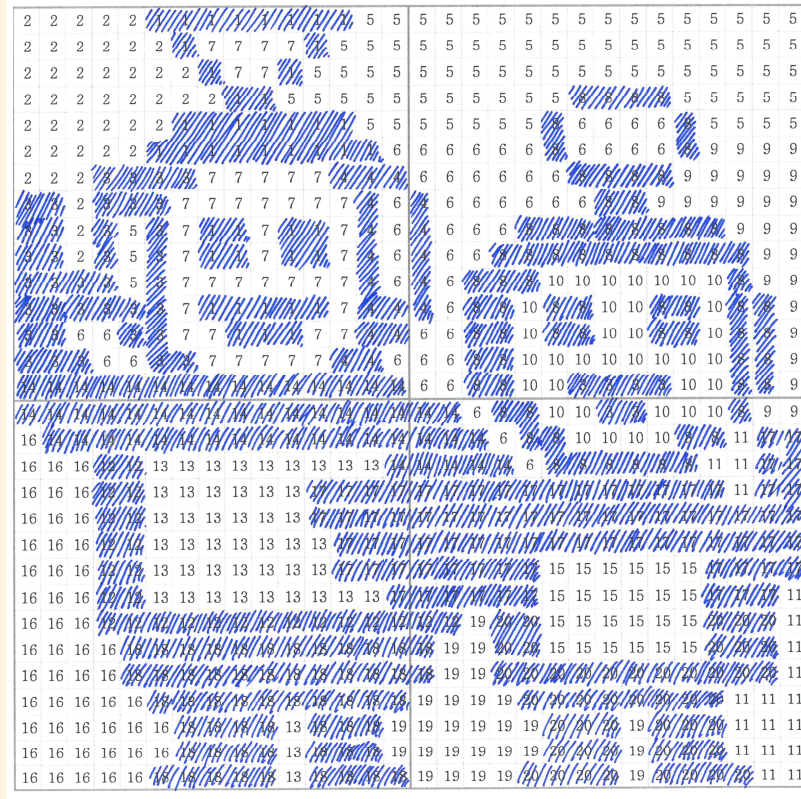
자연 환경	<ul style="list-style-type: none"> • 최한월 평균 기온 10°C 미만 • 너무 추워 나무가 자라기 어려움.
분포	시베리아 북부, 알래스카, 그린란드 해안, 캐나다와 스칸디나비아 반도의 북부 지역 등 북극해 주변

③ 툰드라 기후 지역의 자연환경

(2) 툰드라 지역의 여름과 겨울

여름	<ul style="list-style-type: none"> • 2~3개월 동안 기온이 0°C 이상임. → 이끼류 등이 자라면서 야생 동물이 모여듦. • 백야 현상: 해가 지지 않는 현상
겨울	<ul style="list-style-type: none"> • 춥고 긴 겨울 → 땅이 눈과 얼음으로 덮임. • 극야 현상: 해가 뜨지 않는 현상

활동 1 숨은 그림 찾기 활동으로 세계의 다양한 기후 이해하기

<p>활동 목표</p>	<p>숨은 그림 찾기 활동을 통해 기후에 관한 여러 문장을 정확히 분석할 수 있다.</p>	
<p>준비물</p>	<p>개별 활동지 ①, 모둠 활동지 ②, 색연필</p>	
<p>수업 활동</p>	<p>① 개별 활동지의 O, X 문제를 풀어 본다. 개별 활동지 ① 활용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1단계: 모둠 내에서 대화 없이 각자 조용히 풀어 보기 (3분) - 2단계: 모둠 안에서 서로 대화하며 함께 풀어 보기 (3분) - 3단계: 다른 모둠 가서 물어보고 함께 풀어 보기 (3분) - 4단계: 다른 모둠 가서 알아온 내용 서로 공유하고 오답 수정하기 (3분) - 5단계: 그래도 모르는 문제는 교과서를 찾아보고, 문제의 답이 X인 문장을 바르게 수정하기 (3분) - 6단계: 모둠에서 최종 정리한 답에 따라 같은 색 색연필로 색칠하고 캐릭터 맞히기 (5분) <p>모둠 활동지 ② 활용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 7단계: 텔레토비 캐릭터가 모두 나왔는지 확인하고 정확히 맞힌 모둠의 희망하는 학생을 시켜 큰 소리로 답을 부르며 다함께 답 맞추기 (3분) - 8단계: 활동을 모두 마친 후 수업 성찰하기 (5분) 	<p>활동 Tip</p> <p>문제를 5~6개씩 쪼개어 짧은 시간 내에 풀 수 있도록 한다. 이렇게 하면 문제에 더 집중할 수 있기 때문이다.</p> <p>예시</p> 



△ 수업 활동 예시

활동 2 기후 특징과 주민 생활 모습을 그림으로 정리하기

활동 목표	세계의 다양한 기후 특징과 경관, 주민 생활의 모습 등을 구조화하여 그림 언어로 표현할 수 있다.	
준비물	개별 활동지 ③, 사인펜, 색연필, 포스트잇	
수업 활동	<p>① 모둠별로 활동지와 색연필, 포스트잇을 배부한다. 개별 활동지 ③ 활용</p> <p>② 교과서 지도를 참고하여 세계의 기후 지역을 완성한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 세계의 기후 지역의 색을 각각 다르게 정하여 칠한다. - 싱가포르, 카이로, 파리, 이르쿠츠크, 배로, 키토를 지도에 표시한다. - 표시한 지역 기후 특징, 경관, 주민 생활의 모습 중 가장 인상적인 부분을 포스트잇에 그림으로 표현하고, 핵심 개념을 이용하여 간단한 설명을 쓴 후에 도시 옆에 붙인다. <p>③ 모둠 안에서 결과물을 공유하고 오류는 없는지 함께 찾아본 후, 교실 벽에 게시하여 공유한다.</p>	<p>활동 Tip</p> <p>모둠 안에서 각자 개인별로 활동지를 작성하고 자유롭게 공유하고 이야기를 나누도록 한다. 가장 내용을 충실하게 담으면서도 창의적으로 표현한 친구는 누구인지 스티커 투표를 해도 좋다.</p>
	<p>예시</p> <p>1명</p> <ul style="list-style-type: none"> • 교과서와 사회과부도를 참고하여 세계 기후의 색을 정하고 아래 지도에 해당하는 기후 지역의 색을 칠 • 싱가포르, 카이로, 파리, 이르쿠츠크, 배로, 키토를 지도에 표시하고, 이 도시들의 기후 특색을 작은 쪽 	

숨은 그림을 찾아라

소속 _____학년 _____반 _____번

이름 _____

■ 아래 O, X 문제를 풀어 봅시다.

번호	문제	O, X	번호	문제	O, X
1	열대 기후 지역 중에서 비가 많이 내려 다양한 종류의 나무가 우거진 밀림이 발달하는 곳을 열대 우림이라고 한다.		12	건조 지역은 강수량보다 증발량이 많아 공기 중의 습도가 낮아 일교차가 크다.	
2	열대 우림 지역은 우기와 건기가 뚜렷하다.		13	사막에서는 집을 지을 때 벽은 두껍고 창문은 작게 하며, 지붕은 모래가 쌓이지 않도록 경사가 급한 흙벽돌집을 짓는다.	
3	열대 우림은 온실 효과를 억제하여 지구 온난화를 방지하기도 한다.		14	아시아와 아프리카의 스텝 지역에서는 전통적으로 짧은 우기 동안 물과 풀을 찾아 이동하며 가축을 기르는 유목이 행해진다.	
4	열대 우림 지역의 주민들은 음식이 쉽게 상하지 않도록 음식에 기름이나 향신료를 많이 사용한다.		15	사막 기후 지역에는 짧은 풀이 자라는 건조 초원이 분포한다.	
5	열대 우림 지역은 해충의 피하기 위해 가옥 구조를 폐쇄적으로 한다.		16	사막 기후 지역에서는 가축에서 얻은 젖으로 가공한 유제품이나 고기 등을 주로 먹고 이동식 가옥에서 생활한다.	
6	열대 우림 지역은 땅이 비옥하고 흙 속에 영양분이 많아 농경지로 개간이 용이하다.		17	사막은 남·북회귀선 부근, 대륙의 내부, 한류가 흐르는 해안 등에 분포한다.	
7	열대 우림 지역의 가옥은 지붕이 평평하고 벽이 두껍다.		18	한대 기후 중 2~3개월 동안 영상의 기온이 나타나 이끼 등이 자랄 수 있는 기후 지역을 툰드라 기후 지역이라고 한다.	
8	열대 우림 지역에서는 식민 지배 이후 대규모 상업적 농업 형태인 플랜테이션이 발달하였다.		19	툰드라 기후 지역은 극지방에 가까워 겨울에는 해가 지지 않는 백야, 짧은 여름에는 밤이 계속 되는 극야 현상이 나타난다.	
9	건조 지역은 연 강수량 250mm 미만인 스텝 기후와 250mm~500mm인 사막 기후로 구분된다.		20	툰드라 기후 지역은 북반구에 넓게 나타나며, 겨울이 일 년 중 대부분을 차지할 정도로 매우 춥고 길다.	
10	건조 기후 지역은 적도 주변의 저위도에 주로 분포한다.		21	툰드라 기후 지역에서는 여름철에 땅이 녹아 건물이 붕괴하는 것을 막기 위해 고상 가옥을 짓는다.	
11	사막 지역의 사람들은 오아시스를 중심으로 이동식 화전 농업을 하며 주로 밀, 대추야자를 재배한다.		22	툰드라 기후 지역은 기온이 너무 낮아 상승 기류가 발생하지 않으므로 비가 거의 오지 않는다.	

세계의 다양한 기후 분포	소속	_____학년 _____반
	모둠명	

✓ 그림판 활동 방법

1. 모둠의 그림판을 두꺼운 실선대로 잘라 모둠의 네 명이 하나씩 나누어 가진다.
2. 같은 색 색연필을 하나씩 들고 O, X 문제지에서 답이 'O'인 문제의 번호에 해당하는 칸을 색칠한다.
3. 네 명의 그림판 조각을 하나로 합치고, 숨어 있는 그림이 무엇인지 찾아본다.

2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5										
2	2	2	2	2	2	1	7	7	7	7	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5								
2	2	2	2	2	2	2	1	7	7	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5							
2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	5	5	5	5	5	5	5	8	8	8	8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5							
2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	5	5	5	5	8	6	6	6	6	8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5							
2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	6	6	6	6	8	6	6	6	6	8	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9							
2	2	2	3	3	3	3	7	7	7	7	7	4	4	4	6	6	6	6	6	8	8	8	8	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9							
3	3	2	3	3	3	7	7	7	7	7	7	7	4	6	4	6	6	6	6	6	8	8	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9							
3	3	2	3	5	3	7	1	1	7	1	1	7	4	6	4	6	6	6	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8					
3	3	2	3	5	3	7	1	1	7	1	1	7	4	6	4	6	6	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8				
3	3	3	3	5	3	7	7	7	7	7	7	7	4	6	4	6	8	8	8	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10				
3	3	3	3	3	3	7	1	1	1	1	1	7	4	4	4	6	8	8	10	8	8	10	10	8	8	10	8	8	10	8	8	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9				
3	3	6	6	3	3	7	7	1	1	1	7	7	4	4	6	6	8	8	10	8	8	10	10	8	8	10	8	8	10	8	8	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9				
3	3	3	6	6	3	3	7	7	7	7	7	4	4	6	6	6	8	8	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10			
14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	6	6	8	8	10	10	3	3	3	3	10	10	8	8	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9				
14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	6	8	8	10	10	3	3	10	10	10	8	8	11	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17		
16	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	6	8	8	10	10	10	10	8	8	11	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17		
16	16	16	12	12	13	13	13	13	13	13	13	13	13	14	14	14	14	6	8	8	8	8	8	8	8	11	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17		
16	16	16	12	12	13	13	13	13	13	13	13	13	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17		
16	16	16	12	12	13	13	13	13	13	13	13	13	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17		
16	16	16	12	12	13	13	13	13	13	13	13	13	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17		
16	16	16	12	12	13	13	13	13	13	13	13	13	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17		
16	16	16	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	19	20	20	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15		
16	16	16	16	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	19	20	20	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15		
16	16	16	16	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	19	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20		
16	16	16	16	16	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	19	19	19	19	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	
16	16	16	16	16	16	21	21	21	21	13	21	21	21	19	19	19	19	19	19	19	19	22	22	22	19	22	22	22	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11		
16	16	16	16	16	16	21	21	21	21	13	21	21	21	19	19	19	19	19	19	19	19	22	22	22	19	22	22	22	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	
16	16	16	16	16	21	21	21	21	21	13	21	21	21	19	19	19	19	19	19	19	19	22	22	22	19	22	22	22	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11

세계의 다양한 기후 분포

소속 _____ 학년 _____ 반 _____ 번

이름 _____

✓ 활동 방법

1. 교과서와 사회과 부도를 참고하여 세계 기후의 색을 정하고, 아래 지도에 해당하는 기후 지역의 색을 칠한다.
2. 싱가포르, 카이로, 파리, 이르쿠츠크, 배로, 키토를 지도에 표시한다.
3. 도시의 기후 특색을 포스트잇에 글과 그림 함께 이용하여 정리한 후, 해당 도시 옆에 붙인다.



오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

① 내용 정리하기

• 오늘 배운 내용

• 가장 중요한 것

• 예를 들면

② 평가하기

5. 매우 그렇다. 4. 대체로 그렇다. 3. 그렇다. 2. 별로 그렇지 않다. 1. 전혀 그렇지 않다.

평가 항목	평가 내용	점수				
		5	4	3	2	1
자기 평가, 동료 평가	내가 속한 모둠은 각자 자신의 역할에 충실하였다.					
	우리 모둠의 모든 구성원은 활동지의 문제를 해결하는 동안 활발하게 지리적 의사소통을 하며 협력을 잘하였다.					
	모두의 생각과 의견을 존중하고 경청을 잘하였으며, 의견이 서로 다를 때 싸우지 않고 민주적인 대화를 통해 해결하였다.					
	활동지를 해결하고 지도를 제작하는 과정에서 지리적 사고력과 판단력이 향상되었다.					
활동 참여도	문제 풀이와 지도 작성에 적극적으로 참여하였다.					
	모둠의 과제를 해결하는 과정에서 적극적으로 의견을 제시하고 모둠에 보탬이 되도록 하였다.					
	적극적으로 토론에 참여하고 민주적인 대화를 하였다.					

피쉬본 맵으로 대단원 정리하기

■ 활동 소개

피쉬본 맵은 일의 결과와 그것에 영향을 미치는 요인 간의 관계를 물고기 뼈와 같은 모양을 이용하여 정리하는 기법으로, 특정 결과에 어떤 요인이 가장 중요한 영향을 미치는지를 규명할 때 주로 사용한다. 이 단원에서 피쉬본 맵 활동을 하는 목적은 세계의 다양한 기후와 주민 생활의 관계를 학생들 스스로 조직화하는 데 있다.

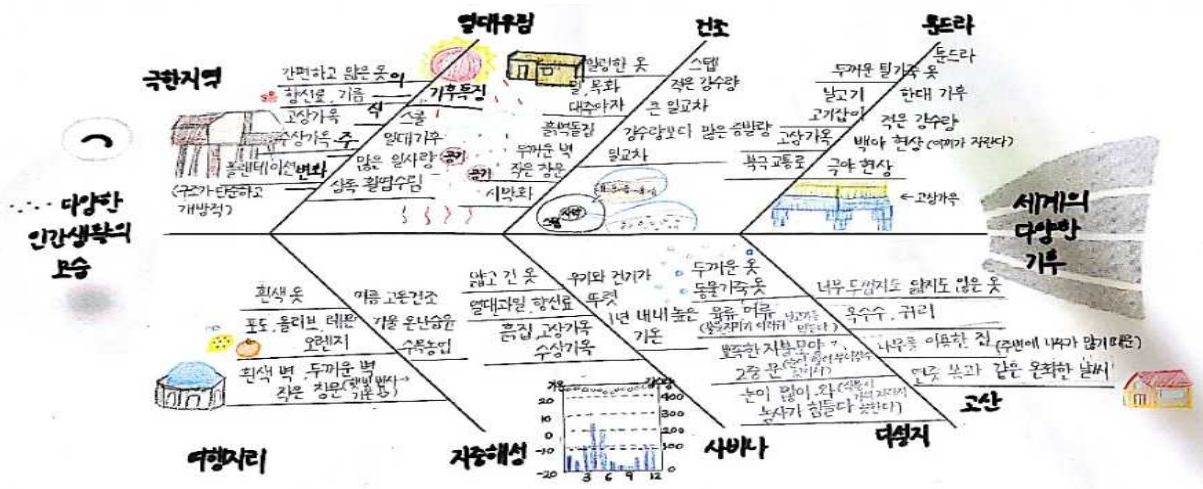
◆ 피쉬본 맵

피쉬본 맵을 이용하면 어떤 기후가 나타느냐에 따라 주민 생활 모습이 달라진다는 사실을 인과관계의 측면에서 이해하고 스스로 지식을 구조화할 수 있다.

■ 활동 방법

- 1 개별 활동지와 색연필, 네임펜 등 함께 쓰는 수업 도구를 모둠별로 배부한다.
- 2 물고기 꼬리 쪽에 '세계의 다양한 기후', 머리 쪽에 '기후에 따른 다양한 주민 생활 모습'을 쓰고 기후와 주민 생활 모습의 상관관계를 이해하도록 한다.
- 3 학습한 내용을 바탕으로 물고기 뼈 하나에 하나의 기후를 정리하되, 각 단원의 핵심 내용을 간단하게 쓰도록 한다. 뼈의 오른쪽에는 기후 특징, 경관, 농업 형태 등을 쓰고 왼쪽에는 주로 의식주 생활 모습과 최근의 변화 모습 등을 쓴다.
- 4 단, 인간의 거주에 영향을 미치는 기후 조건을 고려하여 피쉬본의 윗부분은 거주에 불리한 기후 지역, 아래쪽은 거주에 유리하거나 사람들이 많이 찾아가는 독특한 기후가 나타나는 지역으로 구분하여 정리한다.
- 5 개인별로 활동지를 작성하더라도 필요에 따라 교과서와 배움 노트, 사회과 부도 등을 참고하고 협력 토론을 하며 작성하도록 지도한다. 완성 후에는 서로 돌려보면서 오개념이 있는지 확인한다.

예시



활동 Tip

피쉬본 맵은 학생들 스스로 자기 주도적인 학습 내용을 정리하게 할 때 유용하게 쓰인다. 물고기 뼈 모양으로 정리한다는 것만으로도 학생들이 흥미를 느끼기 때문이다. 지식이나 자기 생각을 시각적으로 구조화하는 활동은 많이 할수록 좋다.

해안 지형의 형성 과정과 주민 생활

활동명 릴레이톤 활동으로 다양한 해안 지형 이해하기

■ 학습 목표

- 세계적으로 유명한 해안 지형을 나열하고 해안 지형의 경관 특징과 형성 과정을 만화로 표현할 수 있다.
- 관광 산업의 발달이 해안 지역 및 현지 주민에게 미친 영향이 나타나게 사례를 찾을 수 있다.

■ 핵심 역량

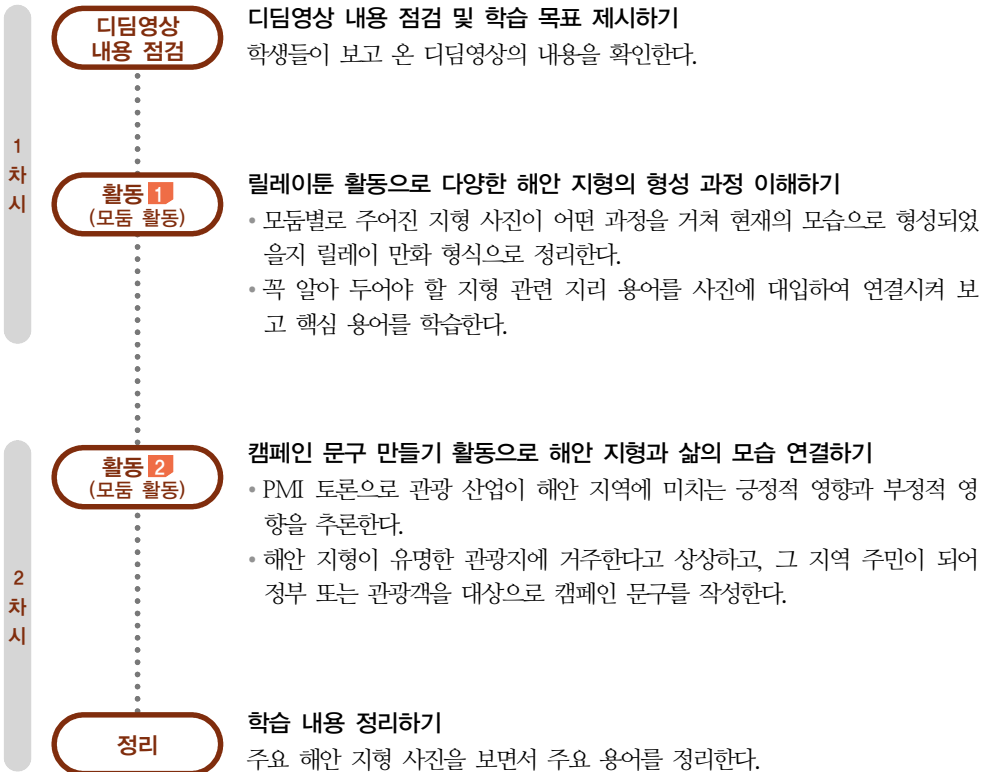
- ☑ 창의적 사고력
- ☑ 비판적 사고력
- ☑ 문제 해결력 및 의사 결정력
- ☑ 의사소통 및 협업 능력
- ☑ 정보 활용 능력

■ 수업 의도

이 수업은 다양한 해안 지형을 살펴보고, 세계적으로 유명한 해안 지형의 형성 과정을 지리적 사고력을 바탕으로 상상하는 것이 목적이다. 이를 바탕으로 관광 산업이 해안 지역 및 현지 주민에게 어떤 영향을 미치는지 토론하여, 지형에 따라 달라지는 삶의 모습을 연결할 수 있도록 하였다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기



선생님을 위한 꿀팁

- 수업 시 교과서에 나오는 지형 사진을 적극적으로 활용하고, 인터넷 지도도 이용하여 다양한 각도에서 지형을 관찰할 수 있도록 한다.
- 세계의 다양한 지형을 볼 수 있는 여행 계획서를 작성하거나 지형을 활용한 관광지의 홍보 안내문을 작성하는 활동을 추가하여 수행 평가를 할 수도 있다.

① 다양한 해안 지형

- (1) 파랑*의 침식 작용: 바다로 돌출된 곳에서는 해안 절벽(해식애), 돌기둥(시 스택), 해안 동굴(해식동굴) 등 형성
- (2) 파랑의 퇴적 작용: 육지로 들어간 만에서는 모래사장(사빈) 등 형성
- (3) 조류의 퇴적 작용: 조차가 큰 해안에서는 갯벌 형성
- (4) 기타: 산호 해안(산호초가 발달한 지역) 등

* 파랑: 바닷물이 바람의 영향을 받아 일렁이는 물결

② 세계적으로 유명한 해안 지형

- (1) 송네페오르: 빙하의 침식으로 생긴 골짜기에 바닷물이 들어와 형성된 만
- (2) 그레이트배리어리프: 오스트레일리아의 북동부 지역에 있는 세계 최대의 산호초 지대
- (3) 12사도 바위: 오스트레일리아의 그레이트오션로드 끝 자락에 있는 해안 지형, 석회암 바위 절벽이 파랑의 침식 작용을 받아 해안 절벽과 돌기둥이 형성됨.
- (4) 코파카바나 해변: 브라질 리우데자네이루 남부에 있는 해변으로, 길게 뻗은 모래사장이 유명함.

③ 관광 산업이 해안 지역에 미친 영향

- (1) 해안 지역의 관광 자원
 - ① 해안 지역은 그 자체로 볼거리와 즐길 거리가 많음.
 - ② 모래사장과 해안 절벽, 갯벌 등은 휴양이나 체험을 위한 관광지로 활용됨.

③ 관광 산업이 해안 지역에 미친 영향










- (2) 관광 산업 발달이 해안 지역에 미친 영향

긍정적 영향	<ul style="list-style-type: none"> • 일자리 창출 • 수익 증대 • 주민들의 삶의 질 향상
부정적 영향	<ul style="list-style-type: none"> • 해수욕장을 따라 방파제나 콘크리트 구조물을 조성하고, 해안 사구를 훼손하여 도로와 건물 등을 건설하면서 해안 생태계가 파괴됨. • 수많은 관광객이 유입되면서 지역 주민들이 관광객과 문화적 갈등을 겪기도 함.

④ 해안 지역의 관광 개발 사례

- (1) 하와이의 와이키키 해변: 1920년대에 하와이주 정부와 주민들이 백사장을 만들. → 이후 세계에서 손꼽히는 휴양지가 됨.
- (2) 충청남도 보령: 매년 머드를 주제로 하는 체험형 축제를 개최하고 있음.
- (3) 프랑스 랑그도크루시용 해양 관광 단지: 해안 습지대를 관광 단지로 개발하여 고용 창출, 관광 수입 증가 등을 이룸. → 교통 체증, 주차 문제, 노후 시설의 유지·보수 문제 등 발생

활동 1 릴레이톤 활동으로 다양한 해안 지형의 형성 과정 이해하기

<p>활동 목표</p>	<p>제시된 지형 사진을 보고 그 지형의 형성 과정을 릴레이톤 형식으로 표현할 수 있다.</p>																										
<p>준비물</p>	<p>모듬 활동지 ①, 사인펜, 색연필, 풀, 가위</p>																										
<p>수업 활동</p>	<p>① 활동지 하단에 있는 지형 사진을 보고 그 지형의 형성 과정을 유추해 본다.</p> <p>② 모듬 구성원이 순서대로 돌아가며 2분 동안 각 칸에 만화 형식으로 형성 과정을 그린다.</p> <p>③ 마지막 칸에는 지형의 형성 원인을 간단하게 쓴다.</p> <p>④ 릴레이톤을 완성한 후에는 모듬원 전체가 오개념이 있는지 확인한다.</p> <p>⑤ 확인이 끝나면 채색 등 만화를 다듬는 작업을 한다.</p> <p>⑥ 각 모듬의 결과물을 공유한 후, 모듬 안에서 얼굴짜 혹은 어깨짜끼리 서로 하브루타 활동을 하여 해안 지형의 종류와 형성 과정을 복습한다.</p> <p>모듬 활동지 ① 활용</p> <p>활동 Tip 릴레이톤을 작성할 때에는 각 모듬 구성원의 순번을 정한다. 첫 번째 사진의 만화는 1→2→3→4번, 두 번째 사진의 만화는 2→3→4→1번, 세 번째 사진의 만화는 3→4→1→2번 순서로 진행하여 모두 참여할 수 있도록 한다.</p> <p>활동 Tip 그림 언어로 지식을 구조화하고 체계화할 때에는 채색하는데 많은 시간을 쓰지 않는 게 좋다. 자칫 내용 이해보다 결과물을 만드는 데 급급해질 수 있기 때문이다. 단, 시간 여유가 있을 때에는 완성도를 높이기 위해 세 가지 색 내에서 채색을 할 수 있도록 지도한다.</p> <p>예시</p> <table border="1" data-bbox="316 829 1136 1228"> <thead> <tr> <th>지형이름 (지형종류)</th> <th>형성원인</th> <th colspan="3">형성과정(3컷 만화)</th> <th>세계적으로 유명한 해안 지형</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2430 바다 바위 (A&E)</td> <td>바다 바위 바다</td> <td>바다</td> <td>바다</td> <td>바다</td> <td></td> </tr> <tr> <td>사바</td> <td>바다 바위 바다</td> <td>바다</td> <td>바다</td> <td>바다</td> <td></td> </tr> <tr> <td>빙하 파도</td> <td>빙하 바다 바다</td> <td>빙하</td> <td>빙하</td> <td>빙하</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>			지형이름 (지형종류)	형성원인	형성과정(3컷 만화)			세계적으로 유명한 해안 지형	2430 바다 바위 (A&E)	바다 바위 바다	바다	바다	바다		사바	바다 바위 바다	바다	바다	바다		빙하 파도	빙하 바다 바다	빙하	빙하	빙하	
지형이름 (지형종류)	형성원인	형성과정(3컷 만화)			세계적으로 유명한 해안 지형																						
2430 바다 바위 (A&E)	바다 바위 바다	바다	바다	바다																							
사바	바다 바위 바다	바다	바다	바다																							
빙하 파도	빙하 바다 바다	빙하	빙하	빙하																							

활동 2 캠페인 문구 만들기 활동으로 해안 지형과 삶의 모습 연결하기

<p>활동 목표</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 관광 산업이 해안 지역 및 현지 주민에게 미친 긍정적, 부정적 영향을 설명할 수 있다. • 유명한 관광지의 주민이 되어 정부 또는 관광객들에게 바라는 점을 캠페인 문구로 작성할 수 있다. 		
<p>준비물</p>	<p>개별 활동지 ②, 모듬 활동지 ③, 개별 활동지 ④, 사인펜, 색연필</p>		
<p>수업 활동</p>	<p>① 개별 활동지 ②를 배부한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 모듬 내 협력 토론을 거쳐 자신의 생각을 정리하여 쓴다. - 매력적인 해안 지역을 관광지로 개발하는 것에 대한 자신의 생각을 쓰고 모듬 내에서 서로 공유한다. <p>② 모듬 활동지 ③을 배부한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 세계 자연 유산 등 세계적으로 유명한 해안 지형이나 우리나라 해안 지역의 주민이 되어 그 나라 정부나 지방 자치 단체, 관광객에게 바라는 점을 담아 캠페인 문구를 작성한다. - 결과물을 교실 벽에 게시하고 학급 구성원 전체가 공유하도록 한다. - 활동 취지에 맞게 가장 잘 작성한 모듬에 스티커 투표를 한다. <p>③ 학습 내용을 정리한다. 개별 활동지 ④ 활용</p> <p>활동 Tip 우리나라의 지역을 선정하여 캠페인 문구를 작성할 경우에는 자신이 살고 있는 지역의 관광지를 중심으로 생각해 보도록 한다.</p>		

해안 지형의 형성 과정

소속

____학년 ____반

모둠명

- 제시된 지형 사진을 보고 그 지형의 형성 과정을 릴레이툰 형식으로 그려 봅시다. 이때 모듬의 1, 2, 3, 4번 이 활동지 칸에 쓰여 있는 번호대로 작성해 봅시다.

지형의 형성 과정	①	②	③
	②	③	④
	③	④	①



지형 이름 (종류)	④ 예시답 12사도 바위(시 스택)	① 코파카바나 해안(사빈)	② 송네피오르(피오르 해안)
---------------	---------------------	----------------	-----------------

형성 원인	④ 파랑의 침식 작용	① 파랑의 퇴적 작용	② 빙하의 침식 작용
-------	-------------	-------------	-------------

관광 산업과 해안 지역의 주민 생활

소속 _____ 학년 _____ 반 _____ 번

이름 _____


1 관광 산업 발달이 그 지역 주민 생활에 미친 영향을 정리해 봅시다.

P (Plus)	
긍정적 영향	<p>예시답</p> <ul style="list-style-type: none"> • 일자리 창출 • 지역 사회의 소득 증대 • 주민들의 삶의 질 향상 • 지역의 균형 발전 등
M (Minus)	
부정적 영향	<ul style="list-style-type: none"> • 인공 시설 조성에 따른 해안 침식 및 해안 생태계 파괴 • 관광객들과의 문화적 갈등 • 교통 혼잡 문제, 주차 문제, 쓰레기 문제 등
I (Improvement)	
부정적 영향을 없앨 수 있는 개선 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 노후화된 시설의 유지 및 보수 • 무분별한 개발보다는 해안 지역의 환경 및 생태계를 보전하고 복원하는 데 중점을 둔 정책 실시 • 관광객의 쓰레기 무단 투기, 자연 훼손 방지를 위한 캠페인 실시 • 주차 공간 확보 및 접근성을 높이는 대중교통망의 확충 • 지역 사회 주민들의 민주 시민 의식 교육 및 관광 서비스의 질적 향상

2 매력적인 해안 지역을 관광지로 개발하는 것에 대한 생각을 모둠 안에서 서로 나눠 보고 자신의 생각을 정리하여 써 봅시다.

• 찬성 입장: 나는 우리가 살고 있는 이 아름다운 해안을 관광지로 개발해야 한다고 생각해. 관광 단지로 잘 조성하면 우리 고장을 해외에도 알릴 수 있고 지역 경제도 크게 활성화되며, 우리의 삶의 질도 향상되기 때문이야.

• 반대 입장: 나는 우리 지역의 아름다운 자연을 잘 보전했으면 좋겠어. 각종 인공 구조물이나 리조트 등 관광객을 위한 시설들을 세우면서 환경이 너무 많이 훼손되고 그걸 바로잡기 위해서는 비용이 많이 들기 때문이야.



캠페인 문구 만들기

소속

___학년 ___반

모듬명

- 세계 또는 우리나라의 유명 관광지의 주인이 되어 정부 또는 관광객에게 바라는 점을 캠페인 문구로 작성해 봅시다.



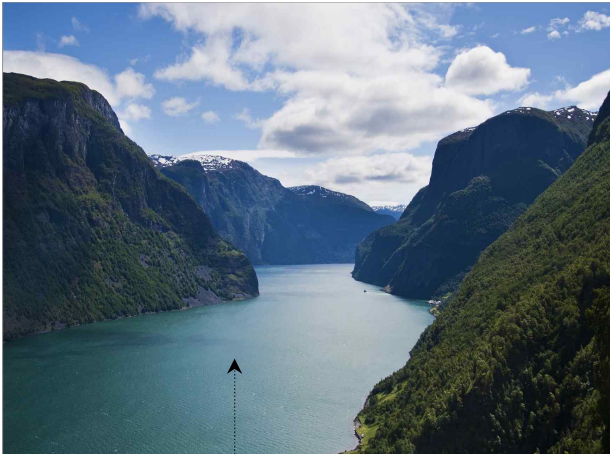



해안 지형의 명칭 익히기

소속 _____학년 _____반 _____번

이름 _____

- 해안 지형 사진을 보고 알맞은 지형의 명칭을 써 봅시다.

<div data-bbox="212 506 440 583" data-label="Text"> <p>곳</p> </div>	<div data-bbox="451 506 678 583" data-label="Text"> <p>해식애</p> </div>	<div data-bbox="922 506 1149 583" data-label="Text"> <p>만</p> </div>
		
<div data-bbox="212 1115 440 1192" data-label="Text"> <p>시 스택</p> </div>	<div data-bbox="505 1115 732 1192" data-label="Text"> <p>암석 해안</p> </div>	<div data-bbox="911 1115 1138 1192" data-label="Text"> <p>모래 해안</p> </div>
		
<div data-bbox="298 1755 526 1833" data-label="Text"> <p>피오르 해안</p> </div>	<div data-bbox="906 1755 1133 1833" data-label="Text"> <p>산호초</p> </div>	

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

① 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

② 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	세계적으로 유명한 해안 지형으로는 무엇이 있는지 말할 수 있는가?			
	관광 산업이 해안 지역 및 현지 주민에게 미친 영향을 사례를 들어 설명할 수 있는가?			
활동 참여도	세계적으로 유명한 해안 지형의 경관 특징과 형성 과정을 만화로 표현하는 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

③ 모둠 평가하기

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

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

06

우리나라의 매력적인 자연 경관

활동명 타이포그래피와 '자연이 전하는 이야기' 활동으로 우리나라의 매력적인 자연 경관 이해하기

■ 학습 목표

- 화산 지형을 비롯한 우리나라의 매력적인 자연 경관의 특징과 형성 과정을 설명할 수 있다.
- 우리나라 세계 자연 유산의 특징과 가치를 알고 보존하려는 태도를 지닐 수 있다.

■ 핵심 역량

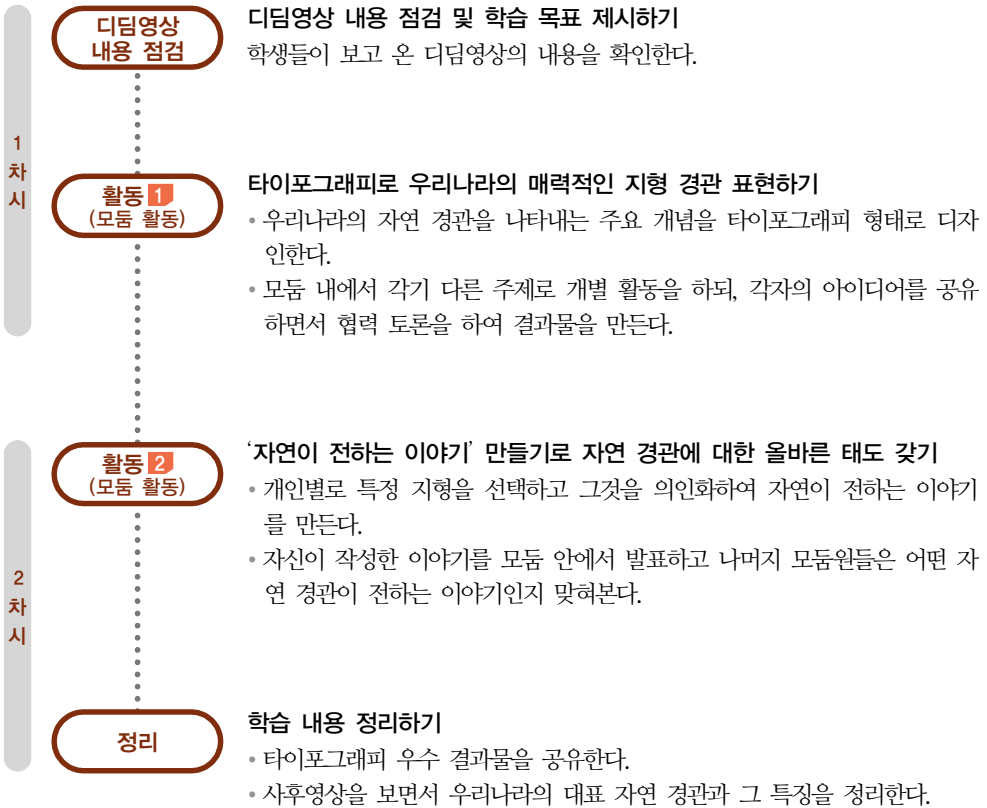
- 창의적 사고력
- 비판적 사고력
- 문제 해결력 및 의사 결정력
- 의사소통 및 협업 능력
- 정보 활용 능력

■ 수업 의도

이 수업을 통해 학생들은 제주도를 비롯하여 매력적인 우리나라의 여러 자연 경관을 학습하면서 우리나라 자연의 가치를 알고 자부심을 지닐 수 있다. 아울러 글자 꾸미기와 우리나라의 명소를 알리는 편지 쓰기 등의 교과 융합 활동을 통해 창의적 사고력을 기를 수 있다.

거꾸로교실

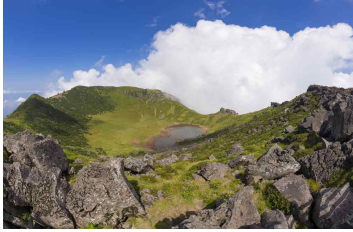
수업 한눈에 보기



선생님을 위한 꿀팁

디딤영상은 우리나라의 자연 경관을 대표하는 사진으로 구성되어 있고, 사후영상은 각 지형의 특징을 정리한 것이다. 학급의 성취 수준에 따라 영상의 순서를 바꾸어도 좋다.

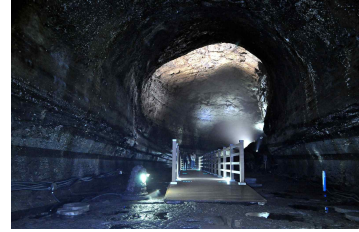
① 우리나라의 세계 자연 유산



△ **한라산** 경사가 완만한 화산체로, 정상에는 화구호인 백록담이 있다.



△ **성산 일출봉** 원래 섬이었으나 얇은 바닷가에서 용암이 분출하고 화산재가 쌓여 육지와 연결되었다.



△ **거문오름 용암동굴계** 터널처럼 만들어진 동굴로 바닥의 경사는 완만하며, 대체로 천장이 등글게 나타난다.

② 수려한 산지



△ **돌산** 화강암 산지로 금강산, 설악산, 북한산, 월출산 등이 대표적이다.



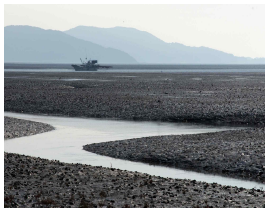
△ **흘산** 토양층이 두껍고 지리산, 덕유산 등이 대표적이다.

③ 굽이쳐 흐르는 강



△ **영산강** 전라남도 담양군에서 발원하여 황해로 흘러 들어 간다.

④ 바다와 육지가 어우러지는 곳

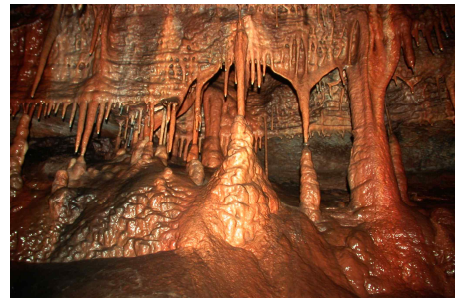


△ **서해안** 해안선의 드러남이 복잡하고 넓은 갯벌을 볼 수 있다.



△ **동해안** 해안선이 비교적 단조롭고 모래사장, 석호 등을 볼 수 있다.

⑤ 물이 만든 지하 세계



△ **단양 고수동굴** 동굴 내부에서 종유석, 석순, 석주 등의 카르스트 지형을 볼 수 있다.

① 세계 자연 유산으로 지정된 제주도

- (1) 유네스코 지정 자연환경 분야 3관왕: 제주도는 생물권 보전 지역으로 지정(2002년), 세계 자연 유산으로 등재(2007년), 세계 지질 공원으로 인증(2010년)됨.
- (2) 유네스코 세계 자연 유산: 한라산, 성산 일출봉, 거문오름 용암동굴계
- (3) 제주도의 자연 경관을 즐길 수 있는 관광 프로그램 개발 → 올레길 걷기

② 화산섬 제주도

- (1) 제주도는 화산 활동으로 형성되어 특이하고 아름다운 자연 경관이 곳곳에 분포함.
- (2) 제주도의 대표적인 화산 지형

용암	용암이 지표면을 덮고 흐를 때 표면이 먼저 굳고
동굴	안쪽으로 용암이 흘러내려 형성된 동굴 ㉠ 만장굴
주상절리	용암이 굳으면서 다각형의 기둥 모양으로 쪼개져 형성 ㉡ 지삿개 주상절리
오름	한라산의 사면에서 분출하여 형성된 측화산

③ 우리나라의 산지 지형

- (1) 특색: 국토의 70% 정도가 산지 → 계절에 따라 경관이 달라짐.
- (2) 돌산과 흙산

돌산	<ul style="list-style-type: none"> • 금강산, 설악산, 북한산, 월출산 등 • 화강암 바위가 드러나 있어 기암괴석이 절경을 이룸.
흙산	<ul style="list-style-type: none"> • 지리산, 덕유산 등 • 바위 위에 두꺼운 토양층이 덮여 있어 돌산에 비해 부드럽고 포근한 느낌을 줌.

④ 우리나라의 하천 지형

- (1) 동쪽에 높은 산지가 많아 큰 하천은 대부분 동쪽에서 서쪽으로 흐름.
- (2) 하천이 흘러가면서 깊은 계곡, 웅장한 폭포 등 다양한 지형을 만들.


⑤ 우리나라의 해안 지형

동해안	<ul style="list-style-type: none"> • 모래사장: 파랑의 퇴적 작용으로 형성 → 해수욕장으로 이용 • 해안 절벽: 파랑의 침식 작용이 활발한 곳
서·남해안	<ul style="list-style-type: none"> • 해안선의 드나들이 복잡하고 조차가 커서 갯벌이 넓게 발달 → 해수욕장, 양식장, 염전 등으로 이용 • 남해안의 다도해는 한려 해상과 함께 국립공원으로 지정

⑥ 우리나라의 석회암 지형

- (1) 석회동굴: 석회암이 지하수에 녹아 만들어짐. → 동굴 내부에 종유석, 석순, 석주 등 발달
- (2) 분포: 강원도 영월과 삼척, 충청북도 단양 등

활동 1 타이포그래피로 우리나라의 매력적인 지형 경관 표현하기

활동 목표	우리나라의 매력적인 자연 경관을 선정하고, 이를 창의적으로 표현할 수 있다.	
준비물	개별 활동지 ①, 사인펜, 색연필	
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> 타이포그래피로 꾸밀 개념을 브레인스토밍 한다. 개별 활동지 ① 활용 어떤 개념을 그림으로 표현하여 넣을 것인지 모둠 내에서 자유롭게 이야기 한다. 개념을 정한 후 관련된 지리적 사실을 5~10개 선정한다. <ul style="list-style-type: none"> ‘지형’ 개념을 꾸밀 경우: 우리나라 지형의 전반적 특징과 매력적인 자연 경관이 드러나야 한다. ‘제주도’를 꾸밀 경우: 제주도가 가지고 있는 지형적 특징과 그 가치가 드러나야 한다. ‘카르스트’를 꾸밀 경우: 우리나라의 대표적인 카르스트 지형과 특징이 드러나야 한다. 완성된 결과물을 공유한다. 	 <p>△ 수업 활동 예시</p> <p>활동 Tip 활동 시작 전에 활동 요령을 간단히 설명하고, 예시 자료를 보여 주는 것이 좋다.</p> <p>활동 Tip • 타이포그래피를 처음 접하는 학생들을 위해 디자인해야 할 문자를 윤곽선만 보이도록 만들어 제공하면 활동이 수월해진다. • 디자인할 예시 개념을 알려주고 학생들이 자유롭게 선택해도 좋다. 그 후에 담아내야 할 지리적 사실의 개수를 차츰 늘리면 된다.</p>

활동 2 ‘자연이 전하는 이야기’ 만들기로 자연 경관에 대한 올바른 태도 갖기

활동 목표	우리나라의 매력적인 자연 경관의 가치를 알고 보존하려는 태도를 지닐 수 있다.	
준비물	개별 활동지 ②, 모둠 활동지 ③, 포스트잇, 사인펜, 색연필	
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> 우리나라의 자연 경관 중 관광지로 유명한 곳을 포스트잇을 사용하여 브레인스토밍 한다. 포스트잇에 쓰여 있는 곳들을 훑어보고 그중 하나를 선택한다. 모둠원들은 각각 다른 것을 선택하고, 선택한 곳을 의인화하여 이야기를 만든다. 개별 활동지 ② 활용 이야기를 완성하면 돌아가면서 발표하고 이야기판에 자신의 것을 붙인다. 모둠 활동지 ③ 활용 결과물을 다른 모둠으로 돌려 함께 보고, 오개념은 없는지 확인하며 어디를 소개한 글인지 맞춰본다. 	<p>활동 Tip 캠페인 문구 작성을 위한 지역 선정 시 모둠에서 우리나라의 지역을 하게 될 경우 자신이 살고 있는 지역의 관광지를 중심으로 생각해볼도록 한다.</p>

개별 활동지 ①

타이포그래피 만들기

우리나라의 매력적인 지형 경관

소속 _____학년 _____반 _____번

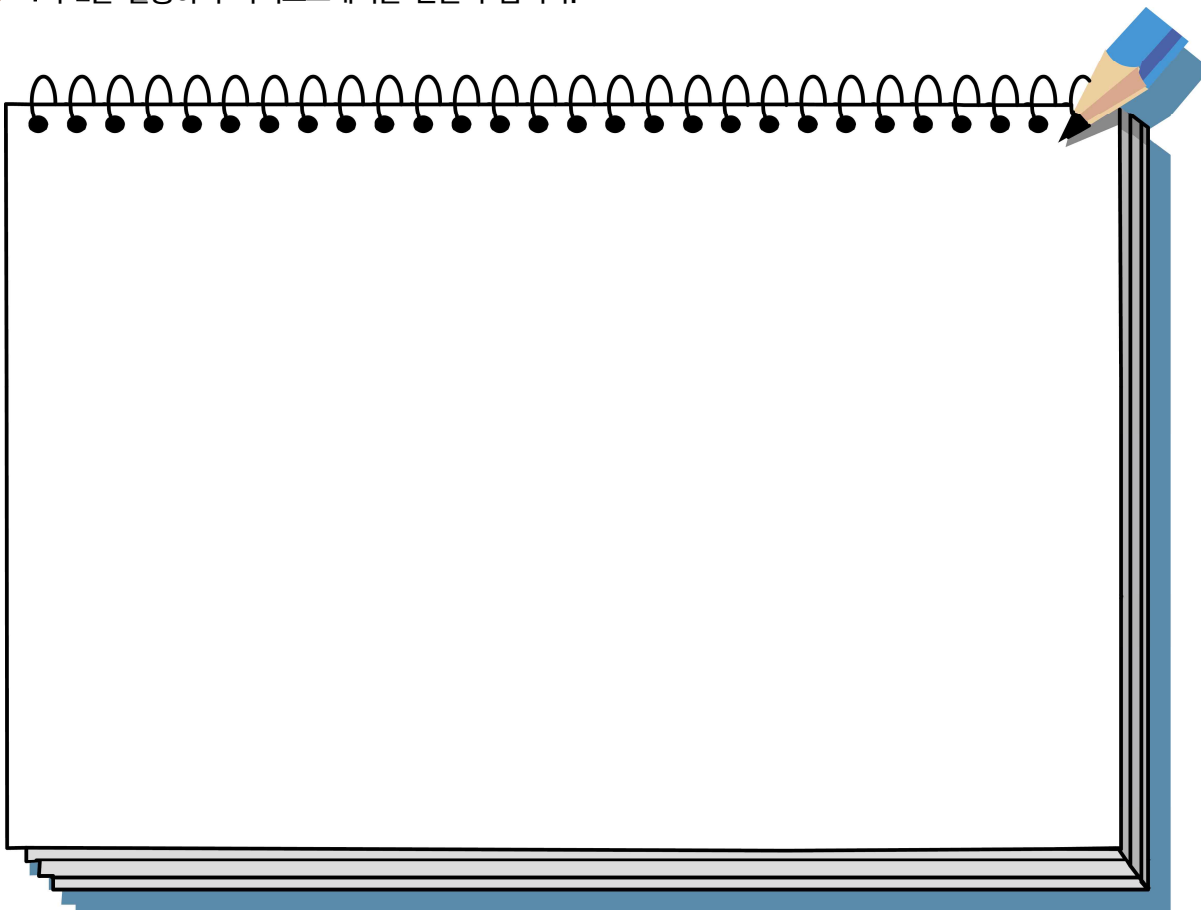
이름 _____

1 타이포그래피의 주제를 선택해 봅시다.

지형	우리나라	제주도	카르스트 지형	해안 지형
----	------	-----	---------	-------

2 1에서 선택한 주제를 설명하는 개념을 5~10개 선정하여 써 봅시다.

3 1과 2를 활용하여 타이포그래피를 만들어 봅시다.



자연이 전하는 이야기 만들기

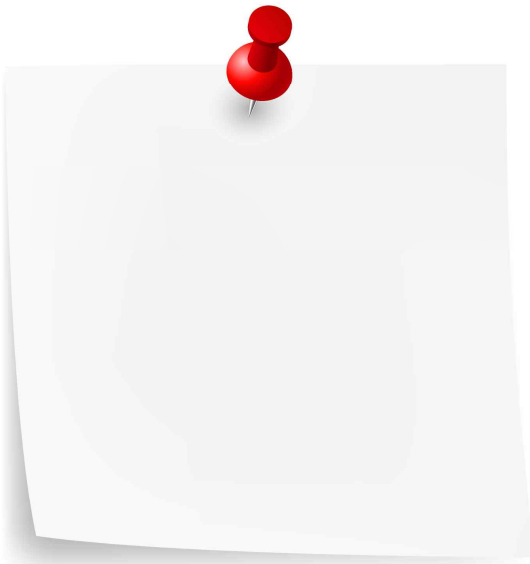
소속 _____학년 _____반 _____번

이름 _____

- 자연 경관을 의인화하여 경관이 사람들에게 전하고 싶은 이야기나, 경관을 소개하는 글을 써 봅시다.

제목: _____

이름: _____



제목: _____

이름: _____



제목: _____

이름: _____



제목: _____

이름: _____



나는 누구일까요?

소속

___학년 ___반

모둠명

- 아래 칸에 개별 활동지 ②에서 쓴 지형의 스토리를 붙이고 다른 모둠과 공유해 봅시다.

붙이는 곳	붙이는 곳
-------	-------

나는 누구일까요? _____

나는 누구일까요? _____

붙이는 곳	붙이는 곳
-------	-------

나는 누구일까요? _____

나는 누구일까요? _____

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

① 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

② 자기 평가하기

5. 매우 그렇다. 4. 대체로 그렇다. 3. 그렇다. 2. 별로 그렇지 않다. 1. 전혀 그렇지 않다.

평가 항목	평가 내용	점수				
		5	4	3	2	1
자기 평가, 동료 평가	내가 속한 모둠은 각자 자신의 역할에 충실하였다.					
	우리 모둠의 모든 구성원은 활동지의 문제를 해결하는 동안 활발하게 지리적 의사소통을 하며 협력을 잘하였다.					
	타이포그래피와 이야기 만들기 활동을 하는 과정에서 지리적 사고력과 창의력이 향상되었다.					
	활동을 통해 우리나라의 아름다운 자연 경관과 그 가치를 알게 되고 자연을 잘 보전해야겠다는 다짐을 하였다.					
활동 참여도	활동 요령을 인식하거나 활동 후 결과물을 공유하고 피드백을 나누는 과정에서 적극적으로 민주적 의사 표현을 하였다.					
	활동을 하는 과정에서 적극적으로 창의적 의견을 제시하고 모둠에 보탬이 되도록 하였다.					
	타이포그래피와 이야기 만들기 과정에 적극적으로 참여하였다.					

핑거형 비주얼 씽킹 활동으로 단원 정리하기

■ 활동 소개

세계의 다양한 지형과 우리나라의 매력적인 자연 경관을 핑거형 비주얼 씽킹 기법으로 한눈에 드러나도록 정리하고, 단원의 내용을 자기 주도적으로 정리해 보는 활동이다.

■ 활동 방법

- 1 개인별로 핑거형 비주얼 씽킹 활동지와 수업 도구를 배부한다.
- 2 B4 용지 가운데에 자신의 손을 대고 손 모양을 따라 그린다.
- 3 손가락 하나하나에 어떤 지형 내용을 담을지 구상한다.
- 4 손바닥 가운데에는 대주제인 '우리나라의 자연 경관'을 크게 쓰고, 손가락 끝에는 소주제가 되는 각 지형의 갈래를 그린다.
- 5 각각의 손가락에 우리나라의 산지, 하천, 해안, 화산, 카르스트 지형의 핵심 내용을 그림과 함께 정리한다.
- 6 가급적 교과서를 보지 않고 학습한 내용을 바탕으로 작성하며, 생각이 안 나는 부분은 교과서와 배움 노트, 학습지, 사회과 부도 등을 활용한다.
- 7 손가락 줄기에 각 지형의 종류와 형성 원인, 대표적인 명소 등을 키워드 중심으로 간단하게 쓰고, 키워드를 표현한 그림도 함께 그린다.
- 8 완성된 결과물을 모둠 안에서 돌려보고, 친구의 작품 성찰을 통해 자신의 결과물의 부족한 부분을 보충하거나 서로 묻고 답하기를 한다.
- 9 우수 결과물은 복도에 전시하고 서로 보고 배운다.

◆ 핑거형 비주얼 씽킹

핑거형 레이아웃에 글과 그림을 이용해 정보와 생각을 표현하고 기록하는 비주얼 씽킹 활동이다.

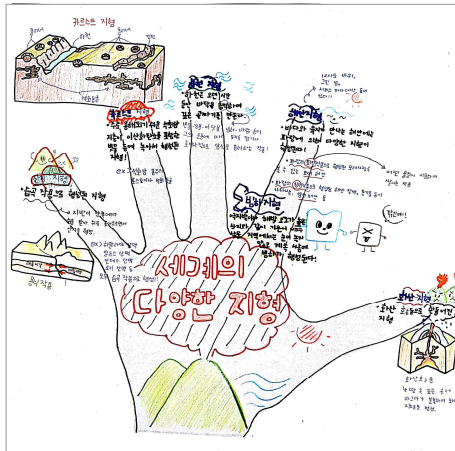
◆ 비주얼 씽킹의 5단계

- 질문하기(Question): 시각화하고 싶은 주제와 내용 정하기
- 그리기(Sketch): 주제에 해당하는 그림 스케치하기
- 살펴보기(Look): 그림 검토
- 발견하기(See): 좀 더 폭넓게 나만의 관점과 정보, 생각을 발견하기
- 공유하기(Share): 이미지를 공유하고 서로 피드백 나누기

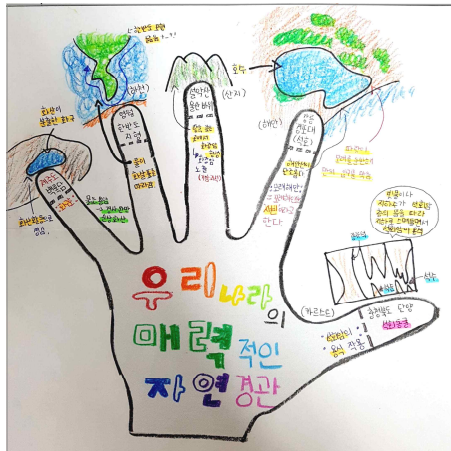
◆ 결과물 공유와 피드백

- 학생들이 완성해 낸 결과물을 공유하는 것은 매우 중요한 의미가 있다. 한 사람의 머릿속 생각이나 아이디어는 한정돼 있지만 여럿이 함께하다 보면 다양한 아이디어를 도출해낼 수 있다.
- 동일한 주제로 출발한 활동임에도 다양한 방식으로 내용을 정리한 결과물을 서로 보고 배우면서 학생들의 창의력과 사고력이 향상될 수 있다. 특히 교과에서의 이런 활동은 학습 내용을 시각적으로 체계화, 구조화하는 것이기 때문에 학습 효과가 매우 높다.

예시



△ '세계의 지형'을 주제로 한 활동 예시



△ '우리나라의 지형'을 주제로 한 활동 예시

활동 Tip

비주얼 씽킹 활동은 어떤 내용을 나만의 창의적 아이디어로 어떻게 정리하고 표현하는지가 중요하며, 그림 실력이 중요한 게 아니라는 것을 주시시켜야 한다. 예술적 감성은 누구에게나 있는 것이기 때문에 이런 활동을 통해 감각을 키우다 보면 자신도 몰랐던 강점을 발견하고 자신감도 키울 수 있다.

플래시 카드 게임으로 단원 정리하기

■ 활동 소개

대단원 학습을 모두 끝내고 세계와 우리나라의 다양한 지형의 핵심 내용이나 중요한 지리적 개념을 정리하는 활동이다.

■ 활동 방법

- 1 모둠별로 플래시 카드♦를 만들 A4 문제지와 가위, 풀을 배부한다.
- 2 A4 문제지의 실선을 따라 자른다.

예시

양쪽에서 가해진 압력으로 지층이 휘면서 형성된 산지는?	습곡 산지
형성된 지 오래되지 않아 높고 험준하며 지각 운동이 활발한 산지는?	신기 습곡 산지 (알프스, 히말라야, 안데스, 로키산맥)
소금으로 이루어진 거대한 사막과 호수 등이 있어 관광객이 많이 찾는 볼리비아의 명소는?	우유니 소금 사막
해안 지역에서 볼 수 있는 모래사장의 형성 원인은?	파랑의 퇴적 작용
바닷물이 바람의 영향을 받아 일렁이는 물결을 무엇이라고 하는가?	파랑
조차가 큰 해안 지역에서 나타나는 조류에 의한 퇴적 지형은?	갯벌
오랜 시간 동안 풍화와 침식을 받아 비교적 고도가 낮고 경사가 완만한 산지는?	고기 습곡 산지 (애팔래치아, 우랄산맥 등)
안데스 주민들에게 젓과 고기, 털을 제공하는 유용한 동물은?	알파카

- 3 4인 1모듬을 기본으로 하며, 1인당 5~6개의 카드를 배부한다.
- 4 각자 카드의 문제를 익힐 시간을 갖는다.
- 5 카드 뒤쪽의 답이 보이지 않도록 손 안에 카드를 넣고 한 사람씩 돌아가며 문제를 낸다.♦ 이때 답을 아는 사람은 재빨리 손을 들고 가장 먼저 손을 들어 올린 친구를 출제자가 지목하면 답을 말한다. 단, 동시에 손을 들었을 때는 가위바위보로 정한다.
- 6 답을 맞히면 그 카드는 맞힌 학생 것이 된다. 틀렸으면 다른 사람에게 기회를 준다. 단, 아무도 맞히지 못하면 출제자가 답을 말해 주고 카드를 갖는다.
- 7 게임이 모두 끝나면 카드 개수에 따라 등수를 가린다.

◆ 플래시 카드 게임

플래시 카드 게임은 재미와 학습 두 가지 면에서 학생들이 매우 좋아하는 활동으로, 게임이기 때문에 몰입도가 높다. 지형 단원 뿐만 아니라 다른 단원을 정리할 때도 활용할 수 있다.

◆ 문제 출제 방법

- 처음 한 번은 교사가 문제를 내어 활동 요령을 익히게 하고, 이후에는 카드의 문제를 학생들이 직접 출제하게 해도 좋다. 단, 학습 목표에 부합되는 질 높은 문제를 교과서나 학습지를 참고하여 출제하도록 하고 교사의 검증을 거치도록 한다.
- 학생들이 출제한 문제 카드는 모듬끼리 서로 교환해서 풀어 보도록 한다. 또는 6개 모듬이 서로 다른 주제로 문제를 내고 문제 카드를 교실에서 한 바퀴 돌려 모두가 다양한 주제를 복습하도록 하는 것도 좋다.

세계의 다양한 문화 지역

활동명 이미지 스토리텔링으로 세계의 문화 지역 탐구하기

■ 학습 목표

- 각 문화 지역의 특징을 살린 스토리를 만들 수 있다.
- 스토리텔링 활동을 통해 여러 문화 지역을 구분하는 기준이 무엇인지 말할 수 있다.

■ 핵심 역량

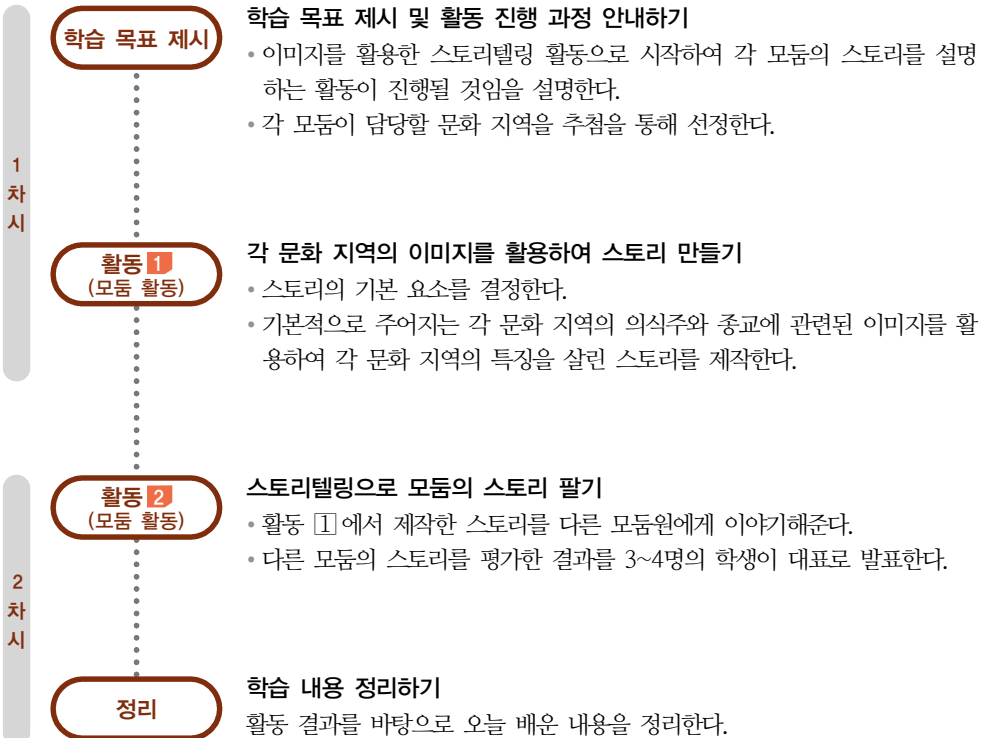
- 창의적 사고력
- 비판적 사고력
- 문제 해결력 및 의사 결정력
- 의사소통 및 협업 능력
- 정보 활용 능력

■ 수업 의도

최근 스토리텔링의 중요성이 높아지고 있어 학교에서 학생들이 스토리텔링 능력을 기를 수 있는 시간을 가질 필요가 있다. 또한 스토리 구성 과정에서 학생들은 각 문화 지역에 대해 직관적으로 이해할 수 있으며, 각자의 창의성을 발휘할 수 있다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기



선생님을 위한 꿀팁

- 세계의 다양한 문화에 대해서 학생들은 이미 어느 정도의 배경지식을 갖추고 있는 편이다. 따라서 특별히 디딤영상은 필요하지 않으며, 활동 과정에서 기존의 배경 지식을 심화하고 보완하는 경험이 더욱 중요하다.
- 이미지 자료는 의복, 주거, 종교 등을 포함하여 네 개 정도 제시하고 그 외 부분은 직접 이미지를 그려서 표현하도록 지도한다.
- 스토리텔링 활동 후에 완성한 스토리를 연극으로 표현하는 활동을 추가해도 좋다.

1 문화와 문화 경관

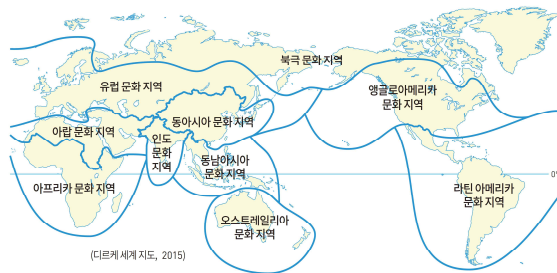
- (1) 문화: 인간이 자연환경을 극복하고 자연과 상호 작용하는 과정에서 만들어 낸 사고방식이나 생활 양식
- (2) 문화 경관

의미	인간이 자연환경에 적응하는 과정에서 땅 위에 만들어 놓은 모든 생활 모습
예시	종교 경관, 언어 경관, 건축 경관 등
기능	문화 경관을 통해 그 지역의 문화를 이해하고, 지역 간 문화의 차이도 파악할 수 있음.

2 문화 지역의 구분

- (1) 문화 지역: 특정한 문화 요소를 기준으로 비슷한 문화가 나타나는 지역의 범위(= 문화권)
- (2) 구분 기준: 종교, 언어, 민족, 의식주 등 다양한 문화 요소를 기준으로 구분할 수 있음.
- (3) 특성: 문화 지역을 구분하는 기준에 따라 두 지역이 하나의 문화 지역으로 묶이기도 하고, 서로 다른 문화 지역으로 나뉘기도 함. → 문화 지역은 고정된 것이 아니라 기준에 따라 달라질 수 있음.

2 문화 지역의 구분



△ 문화 지역의 구분

3 자연환경에 따라 달라지는 문화

- (1) 의복과 음식 문화

열대 기후	<ul style="list-style-type: none"> • 의복: 통풍이 잘되는 옷 • 음식: 카사바, 압 등
건조 기후	<ul style="list-style-type: none"> • 의복: 온몸을 감싸는 옷 → 햇볕과 모래바람을 차단하기 위해 • 음식: 밀과 대추야자
한대 기후	<ul style="list-style-type: none"> • 의복: 가죽옷이나 털옷 → 보온을 위해 • 음식: 생선과 날고기 → 비타민 섭취를 위해

3 자연환경에 따라 달라지는 문화

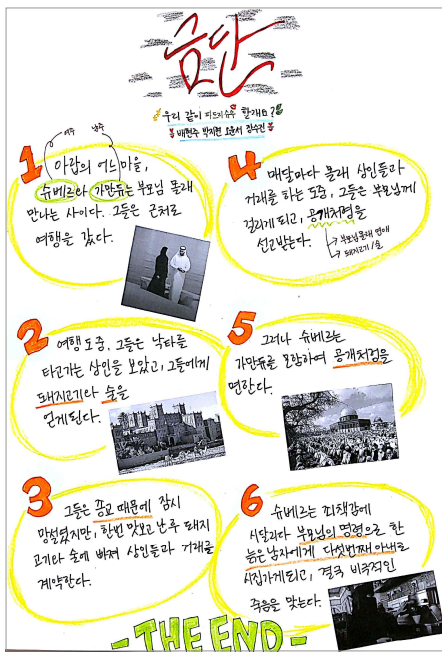
- (2) 주거 문화

가옥 재료	<ul style="list-style-type: none"> • 열대 기후 지역: 나무 • 건조 기후 지역: 흙 • 냉대 기후 지역: 통나무
가옥 구조	<ul style="list-style-type: none"> • 더운 지역: 바람이 잘 통하는 개방적인 구조 • 강수량이 많은 지역: 지붕의 경사가 급함.

4 경제적 · 사회적 환경에 따라 달라지는 문화

경제 수준	경제가 발전할수록 인공적 경관과 현대적 생활 모습이 두드러짐.
사회 환경	<ul style="list-style-type: none"> • 사회 제도나 규범의 변화 → 결혼 제도, 장례 풍습 등이 달라짐. • 인터넷, 교통수단의 발달 → 문화 융합 및 소멸 현상이 나타남.
종교	<ul style="list-style-type: none"> • 이슬람교: 돼지고기 · 술 금식, 할랄 식품 섭취, 여성은 부르카나 히잡 착용 • 힌두교: 소를 신성시, 여성은 사리 착용, 갠지스강에서 종교 의식

활동 1 각 문화 지역의 이미지를 활용하여 스토리 만들기

활동 목표	세계 문화 지역의 특징을 반영한 스토리를 구성할 수 있다.	
준비물	모둠 활동지 ①, 4절지, 관련 사진 자료, 스마트폰, 색연필, 사인펜, 가위, 풀, 포스트잇	
수업 활동	<p>① 각 문화 지역을 담당할 모둠을 추첨을 통해 결정한다.</p> <p>② 각 모듬은 담당하게 된 문화 지역의 특징을 반영한 스토리 제작을 위해 캐릭터, 배경 및 환경, 장르 등을 토의한다. 모듬 활동지 ① 활용</p> <p>③ 토의 결과를 바탕으로 주어진 이미지를 활용하여 담당 문화 지역의 특징을 반영한 스토리를 제작한다.</p> <p>예시</p> 	<p>활동 Tip</p> <p>어떠한 장르도 상관없다고 안내하여 스토리 구상의 부담을 덜어준다.</p>

활동 2 스토리텔링으로 모듬의 스토리 팔기

활동 목표	학습한 문화 지역의 특징을 자연환경, 경제적·사회적 관점에서 설명할 수 있다.	
준비물	개별 활동지 ②	
수업 활동	<p>① 모듬에서 세 명은 남아 출판사 입장에서 다른 모듬의 스토리를 들으면서 이를 활동지에 기록하고, 한 명은 옆 모듬으로 이동하여 자기 모듬의 스토리를 들려준다. 개별 활동지 ② 활용</p> <p>② 위 활동을 모듬 수에 맞게 반복한다. 이 과정에서 출판사 입장을 맡은 학생들은 스토리를 평가한다.</p> <p>③ 3~4명의 학생이 평가 결과를 발표한다.</p>	<p>활동 Tip</p> <p>평가를 담당하는 학생들에게 평가 기준을 알려 주면 좋다.</p> <p>예 스토리 구성, 스토리텔링 능력, 문화 지역 특징 반영 정도 등</p>



△ 수업 활동 예시

모둠 활동지 ① 스토리텔링 - 아랍 문화 지역(예시)

세계의 다양한 문화 지역	소속	___학년 ___반
	모듬명	

1 스토리의 기본 요소인 캐릭터, 배경 및 환경, 장르를 모듬 내에서 토의하여 정해 봅시다.

캐릭터 (성별, 나이, 외형, 성격 등)	배경 및 환경	장르

2 문화 지역과 관련된 이미지 자료를 활용하여 각 문화 지역의 특징을 살린 이야기를 만들어 봅시다.



개별 활동지 ②

출판사를 설득하라!	소속	____학년 ____반 ____번
	이름	

1 다른 모듬의 스토리를 듣고 주요 내용을 정리하고 평가해 봅시다.

모듬명	스토리의 주요 내용	평가
		☆☆☆☆☆
		☆☆☆☆☆
		☆☆☆☆☆
		☆☆☆☆☆
		☆☆☆☆☆
		☆☆☆☆☆

2 출판사의 입장에서 마음에 드는 이야기 하나를 선정해 봅시다.

채택한 이야기	
채택 이유	

오늘 활동을 돌아보며

____학년 ____반 ____번 이름 _____

① 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

② 모둠 평가하기

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

모동원 이름	좋았던 점	바라는 점

08

세계화와 문화 변용

활동명 보석맵을 통해 생각해 보는 문화 변용

■ 학습 목표

- 보석맵 활동을 통해 문화 공존, 문화 동화, 문화 융합의 사례를 탐구할 수 있다.
- 세계화가 문화 변용에 끼친 긍정적·부정적 영향에 대해 말할 수 있다.

■ 핵심 역량

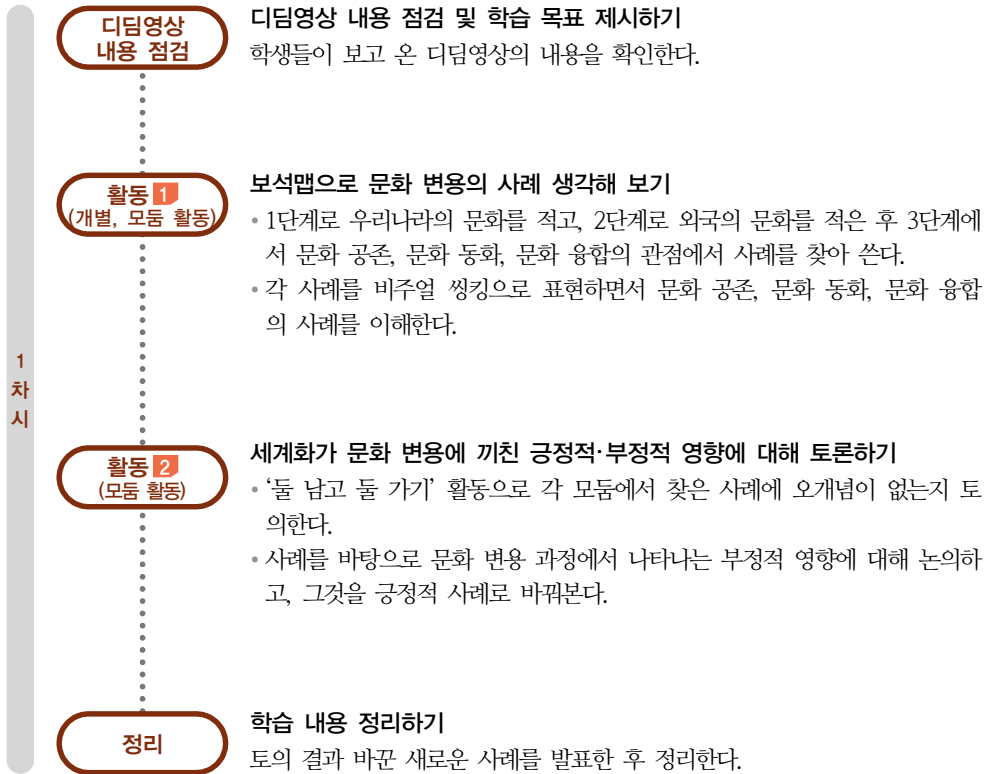
- 창의적 사고력
- 비판적 사고력
- 문제 해결력 및 의사 결정력
- 의사소통 및 협업 능력
- 정보 활용 능력

■ 수업 의도

보석맵은 활용하는 방법에 따라 아이디어를 결합하는 수단으로 쓰일 수 있다. '문화 변용'이라는 주제는 이질적인 두 문화가 만나서 나타나는 현상이기 때문에 이 방법을 적용하면 다양하고 창의적인 이야기가 나올 수 있다. 그러나 이 과정에서 오개념이 발생할 수 있으므로 점검하는 시간이 필요하다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기



선생님을 위한 꿀팁

- 수업 활동이 사례 탐구이기 때문에 디딤영상에서는 기초적인 개념 설명만 간결하고 짧게 한다. 디딤영상 시청을 유인하기 위해 짧고 흥미로운 영상을 함께 편집하는 것도 효과적이다. 또는 학생들을 게스트로 참여시켜 함께 찍는 것도 좋다.
- 보석맵 활용법은 다양하다. 이번 수업처럼 이질적인 주제나 개념을 강제 결합하여 창의적인 아이디어를 도출하는 데에도 유용하고, 질문에 대한 답을 릴레이식으로 이어가는 방식으로 활용할 수도 있다. 교사의 수업 의도에 따라 적절한 보석맵 활용 방법을 구상할 필요가 있다.

① 문화 접촉과 문화 전파

문화 접촉

- 서로 다른 문화적 배경을 지닌 개인이나 집단이 만나는 것
- 문화 변화의 커다란 요인으로 작용함.

문화 전파

- 문화 접촉의 반복으로 한 사회의 문화 요소가 다른 사회로 전해져 정착하게 되는 것
- 사례: 청바지, 축구의 세계적 확산

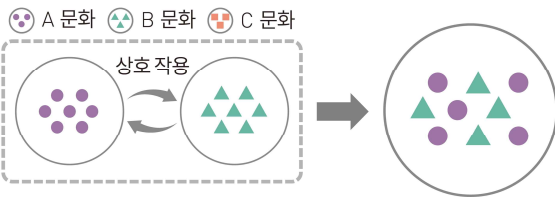
② 문화 전파에 따른 문화 변용

- (1) 문화 변용: 문화 전파로 외부에서 새로운 문화가 들어 오면서 기존의 문화가 변화하는 현상

② 문화 전파에 따른 문화 변용

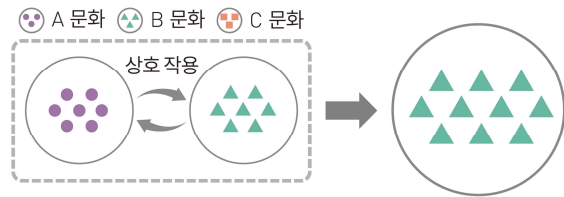
(2) 문화 변용의 유형

- ① 문화 공존: 서로 다른 두 문화가 함께 존재함.



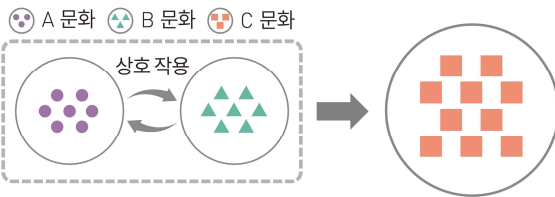
② 문화 전파에 따른 문화 변용

- ② 문화 동화: 하나의 문화는 남고 다른 문화는 사라짐.



② 문화 전파에 따른 문화 변용

- ③ 문화 융합: 두 문화가 만나 새로운 문화가 만들어짐.



Q. 각 문화 변용의 사례에는 어떤 것이 있을까?



활동 1 보석맵으로 문화 변용의 사례 생각해 보기

<p>활동 목표</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 문화 변용의 유형과 각각의 의미를 설명하고, 사례를 제시할 수 있다. • 보석맵 활동으로 문화 변용에 관련된 창의적인 사례를 찾아볼 수 있다.
<p>준비물</p>	<p>개별 활동지 ①, 모둠 활동지 ②, 색연필, 사인펜, 필기도구</p>
<p>수업 활동</p>	<ol style="list-style-type: none"> ① 디딤영상을 보면서 문화 변용의 세 가지 유형과 의미, 대표 사례를 활동지에 정리한다. 개별 활동지 ① 활용 ② 문화 변용의 각 유형을 도식화했을 때 어떻게 표현할 수 있는지 그려 본다. ③ 활동지와 색연필, 사인펜을 나누어 준다. 모둠 활동지 ② 활용 ④ 보석맵 중앙에 중심 주제인 ‘문화 변용’을 쓰고, 그 다음 첫 번째 칸 네 개에는 문화 공존(1개), 문화 동화(1개), 문화 융합(2개)을 쓴다. <ul style="list-style-type: none"> - 1단계: 우리나라에서만 볼 수 있는 문화를 쓴다. - 2단계: 1단계에서 쓴 우리나라의 문화와 같은 종류의 외국 문화를 쓴다. - 3단계: 문화 공존, 문화 동화, 문화 융합의 관점에서 두 문화를 합쳐서 나오는 사례를 쓴다. - 4단계: 마무리로 3단계에서 도출한 사례를 비주얼 씩킹으로 표현한다. <div style="margin-top: 10px;"> <p>예시</p> </div>

활동 Tip
보석맵 활동 진행시에는 모둠의 책상 가운데에 두고 모둠원이 동시에 자신의 생각을 해당하는 칸에 적어야 함을 안내할 필요가 있다.

활동 2 세계화가 문화 변용에 끼친 긍정적·부정적 영향에 대해 토론하기

<p>활동 목표</p>	<p>토의를 통해 세계화에 따른 부정적 문화 변용을 긍정적인 방향으로 바꾸는 방법을 도출할 수 있다.</p>
<p>준비물</p>	<p>활동 1의 결과물, 포스트잇, 필기도구</p>
<p>수업 활동</p>	<ol style="list-style-type: none"> ① ‘돌 가고 돌 남기’ 활동으로 모둠 간 토의를 진행한다. ② 모둠에 남은 학생은 다른 모둠에서 온 친구에게 보석맵 활동 결과를 설명하고, 그 친구와 함께 오개념을 점검한다. ③ 교과서를 참고하여 세계화가 미친 부정적 문화 변용의 사례에 대한 이야기를 나누고, 그것을 긍정적인 방향으로 수정한다. ④ 모든 활동이 완료된 모둠은 교사에게 결과물을 제출한다. <div style="margin-top: 10px;"> <p>◆ 돌 가고 돌 남기 모둠원이 4명일 경우, 2명의 모둠원은 계속 남아 있고 나머지 2명의 모둠원이 다른 모둠으로 계속 이동하면서 이야기하는 활동을 말한다.</p> </div>

개별 활동지 ① 디딤영상 내용 점검

문화 변용의 유형	소속	_____학년 _____반 _____번
	이름	

■ 디딤영상을 보고 문화 변용의 세 가지 유형과 그 의미, 사례를 쓰고 이를 그림으로 표현해 봅시다.

문화 변용

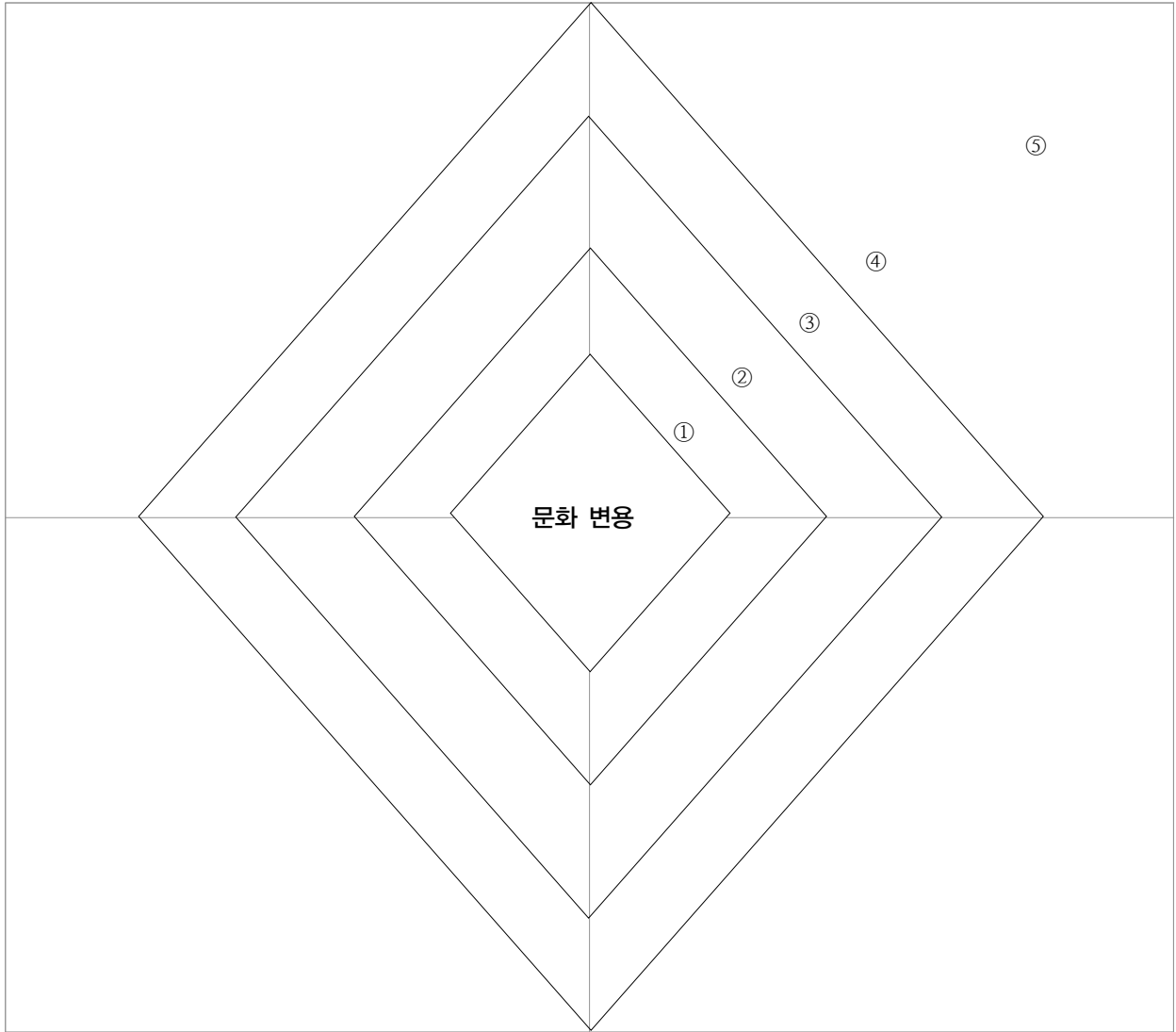
문화 (예시답 공존)	문화 (동화)	문화 (융합)
<p>의미: 기존 문화와 새로운 문화가 함께 존재함.</p>	<p>의미: 새로운 문화가 확산되면서 기존 문화가 사라짐.</p>	<p>의미: 기존 문화와 새로운 문화가 만나 또 다른 문화가 형성됨.</p>
<p>사례: 서로 다른 시기에 들어온 불교, 유교, 크리스티교가 모두 우리 문화의 일부를 이룸.</p>	<p>사례: 과거 우리나라 글의 세로쓰기 방식은 가로쓰기 방식이 들어와 확산되면서 사라짐.</p>	<p>사례: 우리나라의 온돌과 서양식 침대가 결합하여 돌침대가 만들어짐.</p>
↓	↓	↓

문화 변용의 사례 탐구	소속	_____학년 _____반
	모둠명	

■ 보석맵을 활용해서 창의적인 사례를 생각해 봅시다.

✓ 활동 방법

1. ①칸: 문화 공존(1개), 문화 동화(1개), 문화 융합(2개)을 쓴다.
2. ②칸: 우리나라에서만 볼 수 있는 문화를 쓴다.
3. ③칸: ②칸에 쓴 우리나라의 문화와 같은 종류의 외국 문화를 쓴다.
4. ④칸: ②~③칸에 쓴 내용을 문화 공존, 문화 동화, 문화 융합의 관점에서 합쳐서 나오는 사례를 쓴다.
5. ⑤칸: 도출된 아이디어를 비주얼 씽킹으로 표현한다.



오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

① 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

② 모둠 평가하기

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

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

09

문화 공존의 필요성

활동명 영화 포스터 패러디로 생각해보는 문화의 공존

■ 학습 목표

- 문화 갈등의 발생 원인과 영향을 멀티 플로우맵으로 표현할 수 있다.
- 영화 포스터를 패러디하여 문화 공존의 필요성을 홍보하는 캠페인을 제작할 수 있다.

■ 핵심 역량

- 창의적 사고력
- 비판적 사고력
- 문제 해결력 및 의사 결정력
- 의사소통 및 협업 능력
- 정보 활용 능력

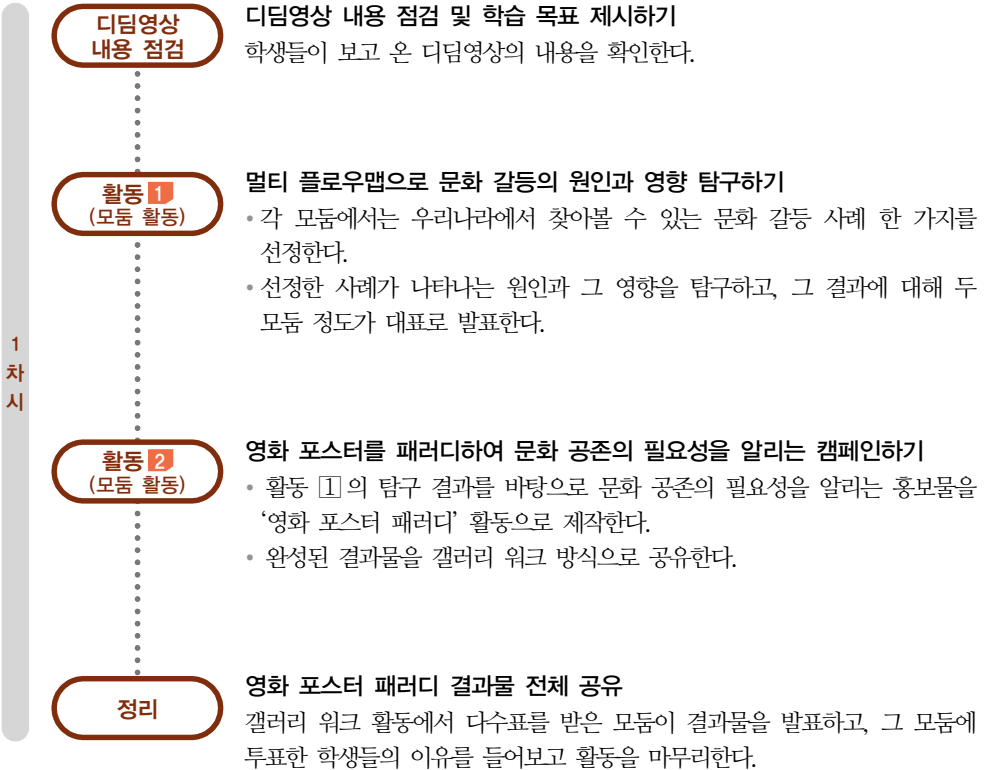
■ 수업 의도

멀티 플로우맵은 현상의 다양한 원인과 결과를 탐구하는 데 유용한 기법이다. 우리나라에서 문화 갈등이 발생하는 배경과 그 영향을 탐구해야 문화 공존이 필요한 이유를 이해할 수 있다고 판단하여 이 활동을 구성하였다.

이어서 문화 공존의 필요성을 인식하고, 학생들의 창의적 사고를 촉진하기 위해 영화 포스터를 패러디하여 문화 공존의 필요성을 알리는 홍보물을 만들도록 하였다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기

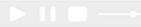


선생님을 위한 꿀팁

- 교과서에 나오는 다른 나라의 사례는 간결하게 디딤영상으로 처리하고, 수업 시간에는 우리나라의 사례를 가지고 함께 탐구해 보는 시간을 가지면 더욱 좋다.
- 영화 포스터 패러디 활동은 학생들이 짧은 시간에 완성하는 편이기 때문에, 준비 활동인 멀티 플로우맵 제작과 활동 이후 결과물 공유에 더 많은 시간을 할애하는 것이 좋다.

① 서로 다른 문화의 공존

- (1) 오래전부터 지역 간 교류를 통해 서로 영향을 주고받음. → 서로 다른 문화를 가진 사람들이 공존하는 곳이 늘어남.
- (2) 문화 공존의 사례
 - ① 스위스: 독일어, 프랑스어, 이탈리아어, 레토로망스어를 공용어로 사용하지만, 정부가 균형적인 언어 정책을 펼쳐 언어 갈등이 적은 편임.



① 서로 다른 문화의 공존

② 브라질의 다양한 인종과 민족

인종	브라질은 아메리카 원주민, 유럽계 백인, 아프리카계 흑인이 함께 문화를 가꾸어 온 나라임.
민족	전체 인구에서 메스티소(아메리카 원주민과 유럽계 백인 간의 혼혈), 삼보(아메리카 원주민과 아프리카계 흑인 간의 혼혈), 몰라토(유럽계 백인과 아프리카계 흑인 간의 혼혈) 등 혼혈 인종이 차지하는 비중도 매우 높음.

➔ 주민들 간의 경제적 격차가 크지만, 인종과 민족 간의 갈등이 큰 편은 아님.



② 서로 다른 문화 간의 갈등

- (1) 갈등의 발생
 - ① 발생의 원인: 서로 다른 언어와 종교는 조화를 이루며 공존하기도 하지만, 갈등을 일으키는 원인이 되기도 함.
 - ② 갈등의 심화: 종교나 언어 갈등은 인종과 민족의 차이, 영토 및 영해를 둘러싼 갈등, 지역 간 경제적 격차 등과 섞여 복잡한 양상을 띠.



② 서로 다른 문화 간의 갈등

- (2) 종교 갈등이 발생하는 지역: 팔레스타인, 인도 북서부의 카슈미르, 영국의 북아일랜드
- (3) 언어 갈등이 발생하는 지역
 - ① 벨기에: 프랑스어권과 네덜란드어권 간 갈등
 - ② 캐나다 퀘벡주: 영어를 사용하는 다른 지역과는 달리 프랑스어를 공용어로 사용



③ 갈등을 극복하고 공존하기 위한 노력

- (1) 문화적 차이에 따른 갈등을 해결하기 위한 노력: 여러 개의 공용어를 지정하거나, 종교의 자유를 법으로 보장하는 등의 노력을 기울임.
- (2) 서로 다른 문화가 공존하기 위한 노력: 문화 상대주의 관점에서 상대방의 문화, 특히 소수 문화를 존중하는 태도와 자세를 갖는 것이 중요함.


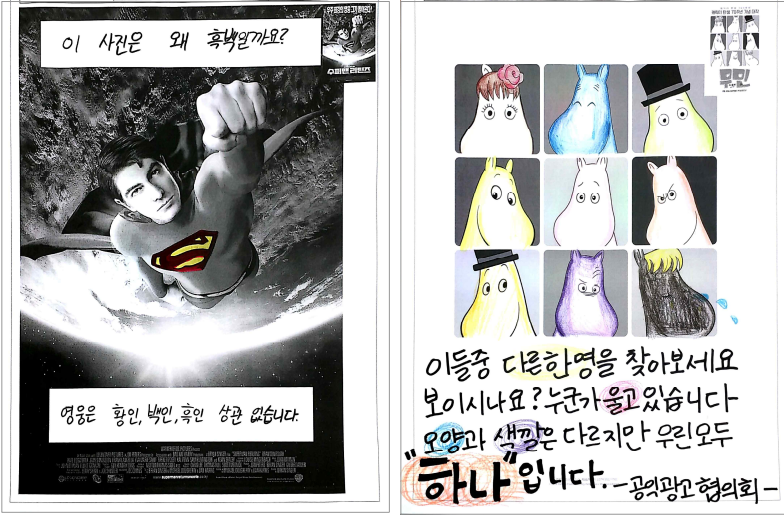


활동 들어다보기

활동 1 멀티 플로우맵으로 문화 갈등의 원인과 영향 탐구하기

활동 목표	문화 갈등의 다양한 원인과 영향을 멀티 플로우맵으로 표현할 수 있다.	
준비물	모둠 활동지 ①, 포스트잇, 필기도구	
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> 모둠 내에서 2인 1조로 소그룹을 형성한 후에, 활동자를 받아 간다. 가운데에는 각 조에서 찾은 문화 갈등 사례를 적고, 위쪽에는 그 사례가 발생한 원인을, 아래쪽에는 그 사례가 미친 영향을 포스트잇에 적어서 붙인다. 2인 1조 활동이 마무리되면 모둠 내에서 서로의 멀티 플로우맵을 공유하고, 모둠의 대표 결과물 한 개를 결정한다. 전체 모둠 중 대표로 한두 모둠의 결과물에 대한 발표를 진행한다. 	<p>활동 Tip</p> <p>학생들의 수업 준비 정도에 따라 스마트폰을 이용하여 사례 탐구 시간을 추가로 주는 것도 좋다.</p>

활동 2 영화 포스터를 패러디하여 문화 공존의 필요성을 알리는 캠페인 하기

활동 목표	영화 포스터 패러디를 통해 문화 공존의 필요성을 알리는 창의적인 홍보물을 제작할 수 있다.	
준비물	모둠 활동지 ②, 색연필, 사인펜, 필기도구	
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> 각 모둠에서 한 명이 교실 앞으로 나와 패러디할 영화 포스터를 뽑는다. 모둠별로 주어진 영화 포스터를 패러디하여 문화 공존 캠페인 포스터를 제작한다. 모둠 활동지 ② 활용 갤러리 워크로 결과물을 공유한다. 학급 구성원들에게 좋은 평가를 받은 결과물 두 개 정도에 대한 발표를 진행한 후 수업을 마무리한다. 	<p>활동 Tip</p> <p>영화 포스터의 이미지와 문화 공존이라는 주제를 연결하는 상징적인 문구를 구상해야 함을 안내한다.</p> <p>◆ 갤러리 워크 미술관의 작품을 관람하듯이 학생들이 서로의 결과물을 자유롭게 돌아다니며 감상하는 공유 방식이다. 주로 모둠원 중 1명이 남아 큐레이터 역할을 맡는다.</p> <p>활동 Tip</p> <p>갤러리 워크 활동 시 스티커 평가에 그치지 않고 결과물에 대한 간단한 의견을 남기도록 하면 더욱 유의미한 활동이 될 수 있다.</p>
	 <p>△ 수업 활동 예시</p>	
	<p>예시</p> 	

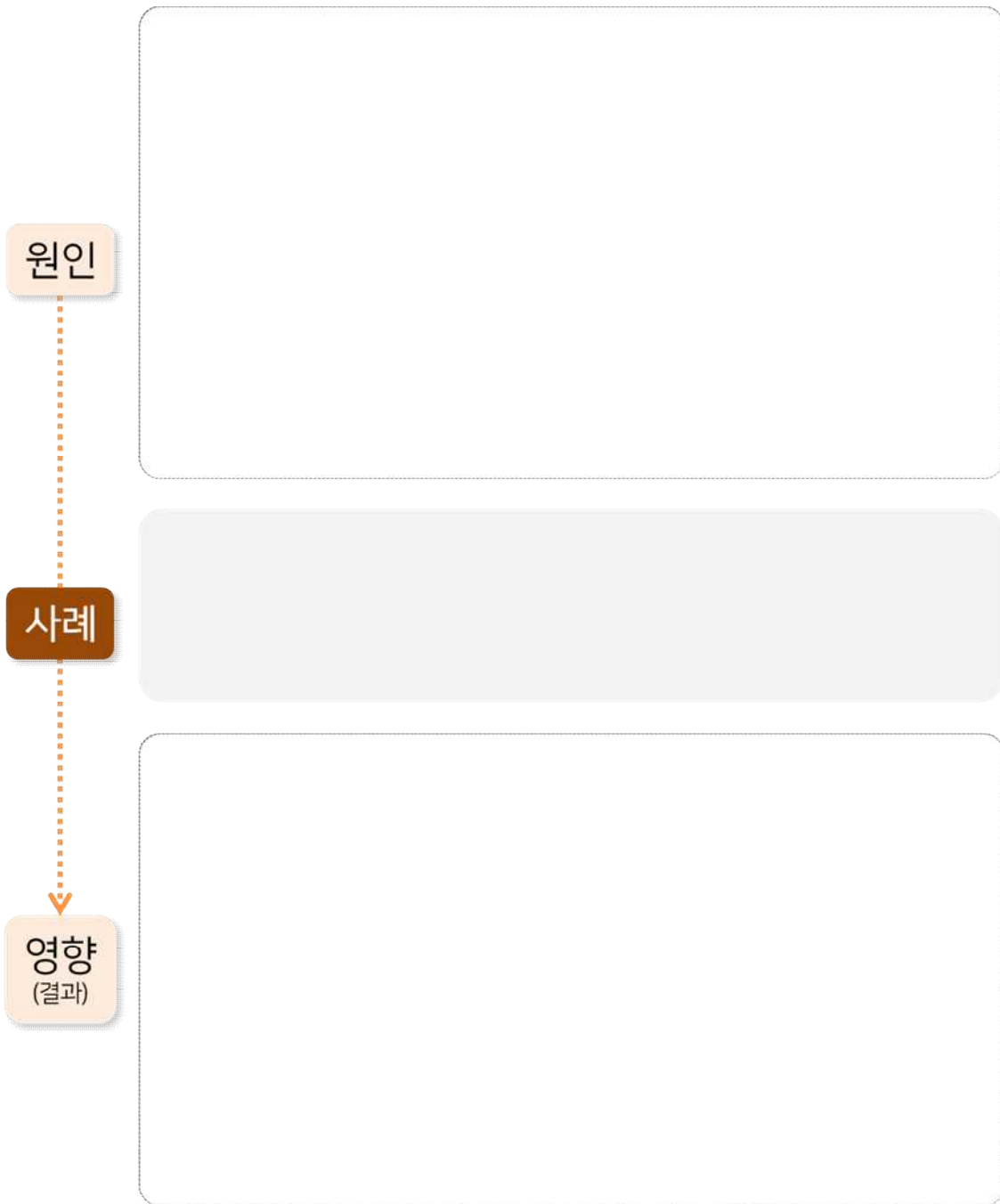
문화의 공존과 갈등

소속

____ 학년 ____ 반

모둠명

- 문화 갈등 사례를 가운데에 쓰고, 그런 사례가 등장한 원인과 그 영향을 포스트잇에 써서 붙여 봅시다.



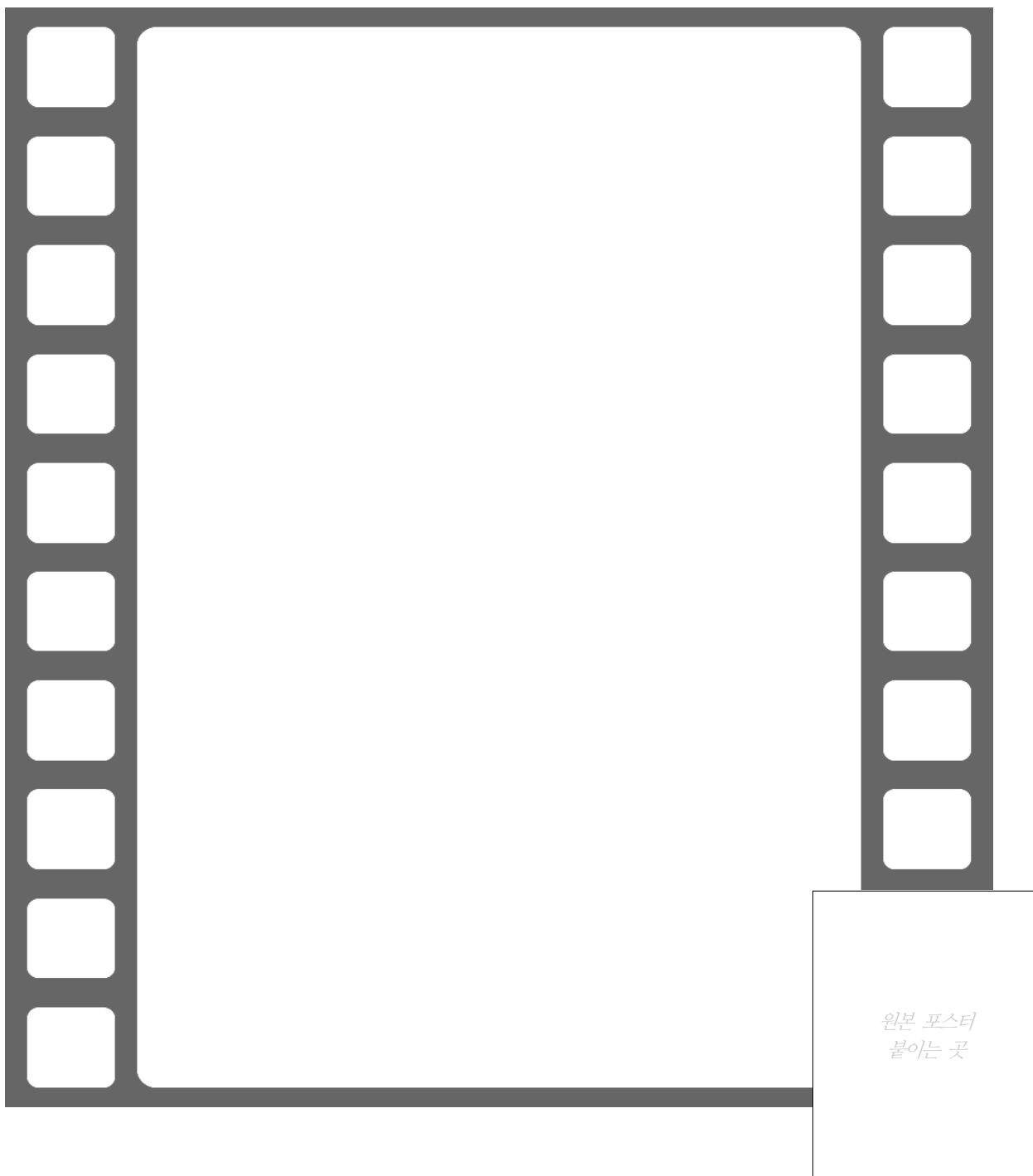
모둠 활동지 ② 영화 포스터 패러디 활동지

문화 공존의 필요성 알리기

소속 _____학년 _____반

모둠명

- 문화 공존의 필요성을 알리는 홍보물을 영화 포스터를 패러디하여 만들어 봅시다.



원본 포스터
붙이는 곳

오늘 활동을 돌아보며

____학년 ____반 ____번 이름 _____

① 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

② 모둠 평가하기

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

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

10

자연재해의 종류와 특징

활동명 분리수거 맵으로 자연재해의 발생 이해하기

■ 학습 목표

분리수거 맵 활동을 통해 자연재해의 종류와 특징을 구분할 수 있다.

■ 핵심 역량

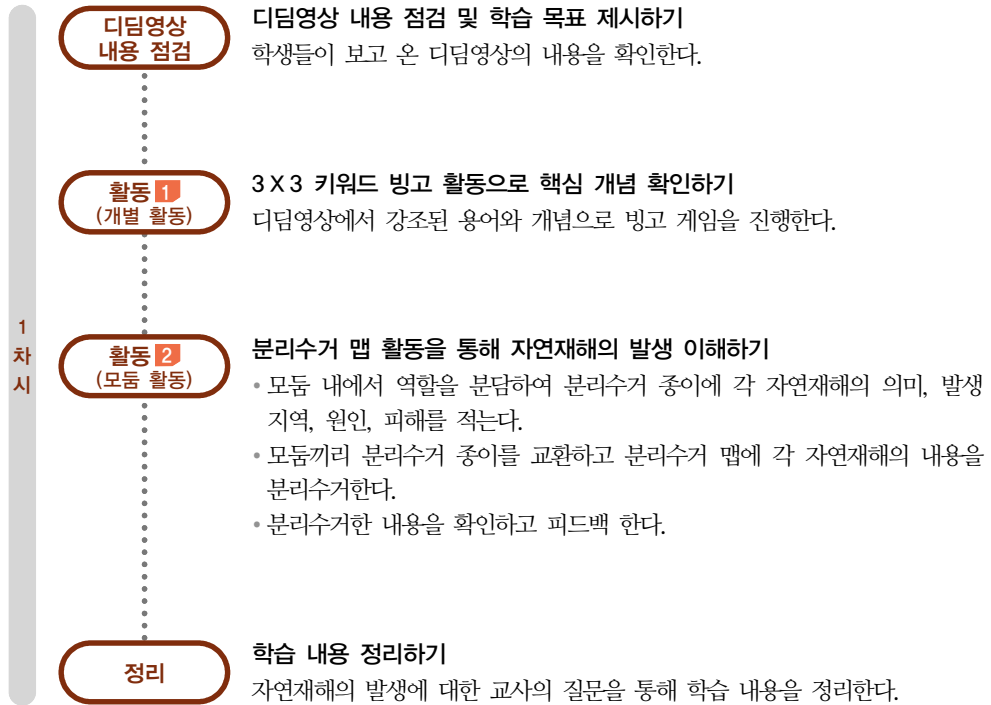
- 창의적 사고력
- 비판적 사고력
- 문제 해결력 및 의사 결정력
- 의사소통 및 협업 능력
- 정보 활용 능력

■ 수업 의도

자연재해는 친숙한 주제이지만, 각 개념과 특징을 이해하는 과정은 어려워하는 학생들이 있다. 분리수거 맵 활동은 포스트잇에 학생 스스로 자연재해의 각 특징을 정리하고 분류하는 것으로, 자칫 딱딱할 수 있는 자연재해에 대해 흥미롭게 학습할 수 있다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기



선생님을 위한 꿀팁

- 디딤영상의 내용을 확인하는 차원에서 본격적인 수업 활동 전에 3×3 키워드 빙고 활동을 하면 동기 유발 및 전시 학습 확인에 매우 유용하다.
- 학습 개념을 구분할 때 분리수거 맵 활동을 하면 학생의 흥미 유발에 도움이 된다. 활동 시간이 부족하다면 학생들이 직접 분리수거 종이를 적게 하지 않고 교사가 출력물을 나누어 주어도 좋다.

① 자연재해의 의미와 종류

- (1) 자연재해: 자연 현상이 인간 생활에 피해를 주는 현상
- (2) 자연재해의 종류

지형적 요인	화산 활동, 지진, 지진 해일 등
기후적 요인	홍수, 가뭄, 열대 저기압, 폭설, 한파, 토네이도 등



② 지형적 요인에 의한 자연재해 - 화산 활동

- (1) 의미: 땅속 마그마가 지각의 약한 부분을 뚫고 분출하는 현상
- (2) 발생 지역: 환태평양 조산대(불의 고리), 알프스·히말라야 조산대
- (3) 피해: 화산 분출 물질로 인한 마을과 농경지 매몰, 화산재로 인한 항공기 운항 중단, 세계 평균 기온 저하 등



② 지형적 요인에 의한 자연재해 - 지진

- (1) 지진과 지진 해일의 의미
 - ① 지진: 지각 운동으로 땅이 흔들리는 현상
 - ② 지진 해일: 바다 밑의 지각에서 발생한 지진으로 인해 해안에서 파도가 높아지는 현상
- (2) 발생 지역: 화산 활동 발생 지역과 동일
- (3) 피해: 산사태 및 각종 시설 붕괴로 인명 및 재산 피해 발생, 수도·전기·가스·통신망 등 파괴



③ 기후적 요인에 의한 자연재해

- (1) 홍수

의미	한꺼번에 많은 비가 내려 하천이 범람하여 터전이 물에 잠기는 현상
발생 지역	열대 저기압이나 고온 다습한 계절풍의 영향으로 집중 호우가 잦은 곳, 북극해로 유입되는 하천 하류 등
피해	농경지·가옥·도로 침수, 산사태 등



③ 기후적 요인에 의한 자연재해

- (2) 가뭄

의미	장기간 비가 내리지 않아 땅이 메마른 현상
발생 지역	아프리카 사헬 지대, 중국 내륙, 인도 서부, 북아메리카 중서부 지역 등 건조한 지역
피해	농작물 피해, 식수 부족, 산불 발생 등



③ 기후적 요인에 의한 자연재해

- (3) 열대 저기압

의미	열대 지역에서 발생하여 중위도 지역으로 이동하는 저기압
피해	강한 바람과 집중 호우로 인명과 재산 피해 발생, 해일 발생
효과	가뭄 및 적조 현상 완화, 지구의 열 균형 유지

- (4) 폭설

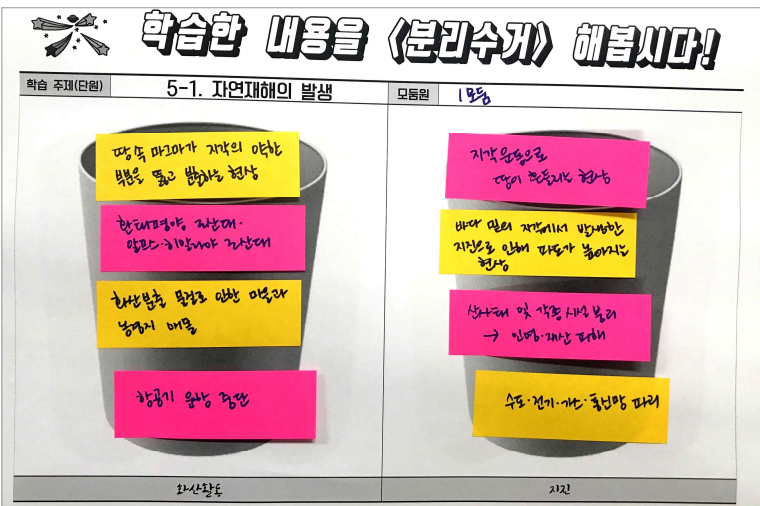
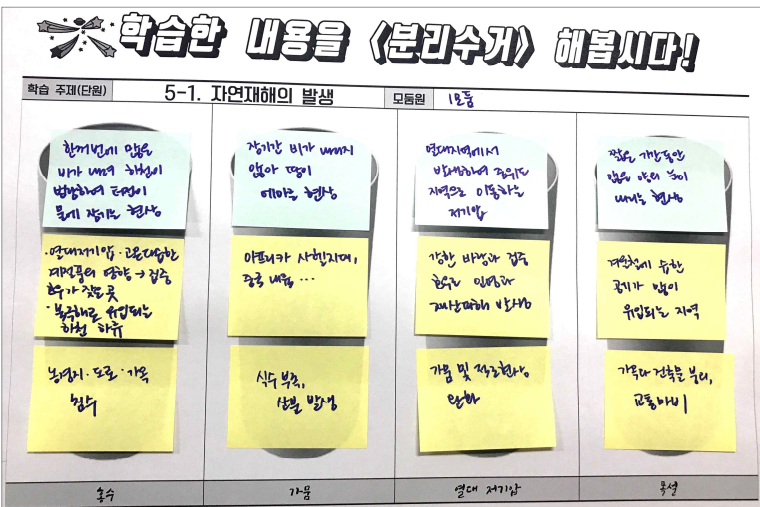
의미	짧은 기간 동안 많은 양의 눈이 내리는 현상
발생 지역	겨울철에 습한 공기가 많이 유입되는 지역
피해	가옥과 건축물 붕괴, 교통마비 등



활동 1 3X3 키워드 빙고 활동으로 디딤영상 내용 복습하기

활동 목표	3×3 키워드 빙고 활동을 통해 자연재해와 관련된 핵심 단어를 찾을 수 있다.								
준비물	교과서, 필기도구								
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> 3분 동안 디딤영상에서 중요하게 다룬 핵심 단어 9개를 찾아 빙고판에 쓴다. 학생들이 빙고판을 다 채우면 교사는 핵심 단어를 9개 이상 말한다. 학생들은 교사가 말하는 핵심 단어가 내가 찾은 핵심 단어와 일치하면 이를 표시한다. 네 줄 빙고 이상이 나오면 보상한다. 	<p>활동 Tip</p> <ul style="list-style-type: none"> 교사가 불러 주는 핵심 단어의 개수는 9개 이상이지만 하면 된다. 그러나 9개보다는 그 이상으로 불러 준 후 대부분 학생이 4줄 빙고가 나올 수 있게 하면 수업 도입 시 학생들에게 성취감을 줄 수 있다. 핵심 단어를 불러 줄 때 간단한 설명을 해 주면 디딤영상의 내용을 상기시키는 데 효과적이다. 							
	<p>예시</p> <p>1. 3X3 키워드 빙고 활동</p> <table border="1" data-bbox="341 724 730 1060"> <tr> <td>자연 재해</td> <td>해상활동</td> <td>불티괴</td> </tr> <tr> <td>지진</td> <td>홍수</td> <td>가뭄</td> </tr> <tr> <td>역대 최악</td> <td>폭설</td> <td>서해안 지대</td> </tr> </table>	자연 재해	해상활동	불티괴	지진	홍수	가뭄	역대 최악	폭설
자연 재해	해상활동	불티괴							
지진	홍수	가뭄							
역대 최악	폭설	서해안 지대							

활동 2 분리수거 맵 활동을 통해 자연재해의 발생 이해하기

활동 목표	분리수거 맵 활동을 통해 자연재해의 종류와 특징을 구분할 수 있다.		
준비물	개별 활동지 ①, 모둠 활동지 ②, 교과서, 포스트잇, 필기도구		
	<ol style="list-style-type: none"> 모둠(6인 1모듬 기준) 내에서 두 팀(지형 요인팀, 기후 요인팀)으로 나눈 후, 팀 내에서 한 사람당 한 개의 자연재해를 선택한다. 개인당 세 장 이상의 포스트잇을 나누어 주고, 포스트잇 한 장당 자연재해의 특징(의미, 발생 지역, 피해 등) 하나를 쓴다. ②의 활동이 끝난 후 모듬 내에서 돌아가면서 자신이 포스트잇에 작성한 자연재해의 특징에 대해서 이야기한다. ②에서 작성한 포스트잇을 모두 모아 섞은 후 다른 모듬과 교환한다. 5분간 활동지의 자연재해 분리수거함에 각각 해당하는 포스트잇을 붙인다. 이때 지형 요인 분리수거함은 ①에서 정한 기후 요인팀이 맡고, 기후 요인 분리수거함은 지형 요인팀이 맡는다. 모듬 활동지 ② 활용 모든 활동이 완료된 후 교과서를 통해 각 내용이 잘 분리수거 되었는지 확인하고, 활동지의 빈칸을 채우며 정리한다. 개별 활동지 ① 활용 		
	<p>예시</p> 		
수업 활동			

활동 Tip

자신이 포스트잇에 작성한 자연재해의 특징에 대해 이야기를 나누며 자연스럽게 하브루타가 진행된다.

활동 Tip

분리수거 맵은 B4 크기로 출력하여 나누어주는 것이 좋다.

활동 Tip

자신들이 작성한 포스트잇이 아닌 다른 모듬이 작성한 포스트잇을 받아 활동을 하게 되면 작성된 내용이 방금 배운 내용 일지라도 새롭게 받아들여지게 된다. 또한, 다른 학생과 자신이 적은 내용이 다를 경우 같은 주제에 대한 다른 시각이 존재한다는 것을 알게 되므로 모듬 간 포스트잇 교환은 유용하다.

활동 Tip

분리수거 맵 활동이 끝난 후 교사가 각 자연재해의 특징을 한 번 더 짚어주면서 분리수거가 잘 되었는지 확인한다.

개별 활동지 ①

자연재해의 종류와 특징	소속	_____학년 _____반 _____번
	이름	

■ 분리수거 맵 활동으로 알게 된 내용을 빈칸에 작성해 봅시다.

지형적 요인	화산 활동	의미	예시답 땅속 마그마가 지각의 약한 부분을 뚫고 분출하는 현상
		발생 지역	환태평양 조산대(볼의 고리), 알프스·히말라야 조산대
		피해	화산 분출 물질로 인한 마을과 농경지 매몰, 화산재로 인한 항공기 운항 중단, 세계 평균 기온 저하
	지진	의미	<ul style="list-style-type: none"> • 지진: 지각 운동으로 땅이 흔들리는 현상 • 지진 해일: 바다 밑의 지각에서 발생한 지진으로 인해 해안에서 파도가 높아지는 현상
		발생 지역	환태평양 조산대(볼의 고리), 알프스·히말라야 조산대
		피해	산사태 및 각종 시설 붕괴로 인명 및 재산 피해 발생, 수도·전기·가스·통신망 등 파괴
기후적 요인	홍수	의미	한꺼번에 많은 비가 내려 하천이 범람하여 터전이 물에 잠기는 현상
		발생 지역	열대 저기압·고온 다습한 계절풍의 영향으로 집중 호우가 잦은 곳, 북극해로 유입되는 하천 하류 등
		피해	농경지·가옥·도로 침수·산사태 등
	가뭄	의미	장기간 비가 내리지 않아 땅이 메마른 현상
		발생 지역	아프리카 사헬 지대, 중국 내륙, 인도 서부, 북아메리카 중서부 지역 등 건조한 지역
		피해	농작물 피해, 식수 부족, 산불 발생 등
	열대 저기압	의미	열대 지역에서 발생하여 중위도 지역으로 이동하는 저기압
		피해	강한 바람과 집중 호우로 인명과 재산 피해 발생, 해일 발생
		효과	가뭄 및 적조 현상 완화, 지구의 열 균형 유지
	폭설	의미	짧은 기간 동안 많은 양의 눈이 내리는 현상
		발생 지역	겨울철에 습한 공기가 많이 유입되는 지역
		피해	가옥과 건축물 붕괴, 교통마비 등

자연재해 분류하기

소속 _____ 학년 _____ 반

모둠명 _____

지형적 요인에 의한 자연재해



화산 활동



지진

기후적 요인에 의한 자연재해



홍수



가뭄



열대 저기압



폭설

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

① 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

② 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	지형적 요인과 기후적 요인에 의한 자연재해를 구분할 수 있는가?			
	각 자연재해의 특징을 설명할 수 있는가?			
활동 참여도	모둠 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

③ 모둠 평가하기

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

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

자연재해 발생 시 행동 요령

활동명 릴레이 비주얼 씹킹 활동으로 자연재해 발생 시 행동 요령 숙지하기

■ 학습 목표

- 6×6 주사위 게임 활동을 통해 자연재해가 주민 생활에 미치는 영향을 설명할 수 있다.
- 지진과 지진 해일 발생 시 행동 요령을 영상으로 제작할 수 있다.

■ 핵심 역량

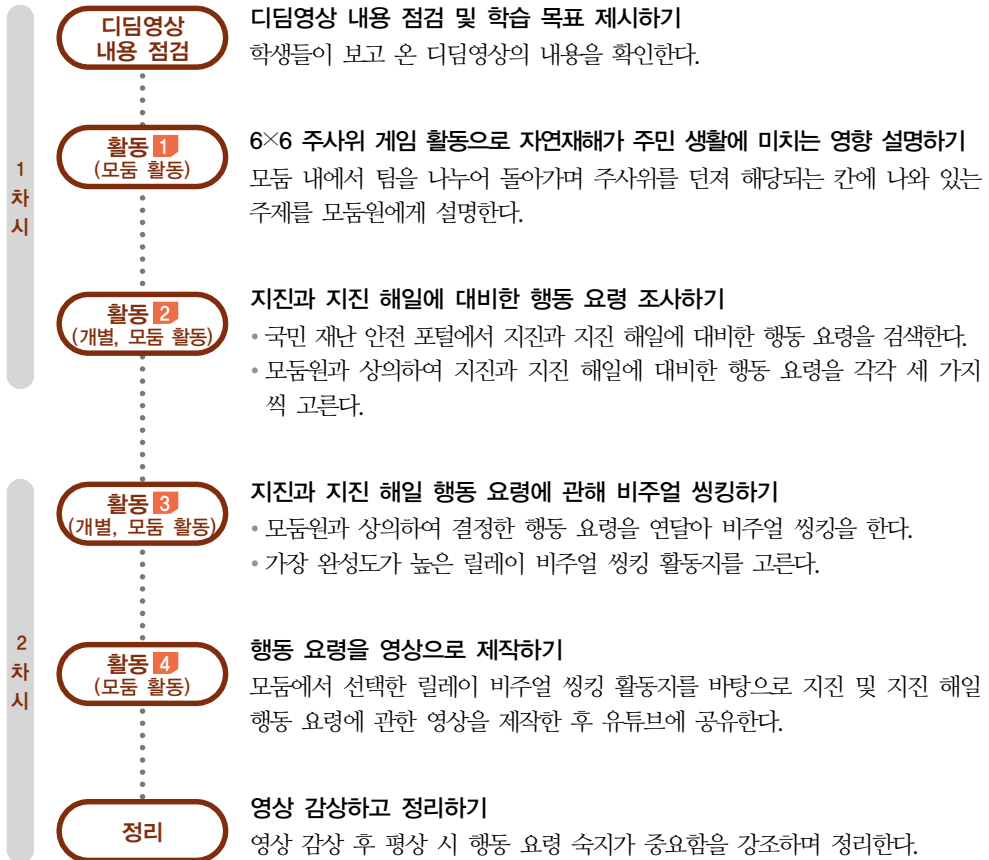
- 창의적 사고력
- 비판적 사고력
- 문제 해결력 및 의사 결정력
- 의사소통 및 협업 능력
- 정보 활용 능력

■ 수업 의도

지식 습득의 목적으로만 이 단원을 학습하기 보다는, 학생들이 실제로 지진과 지진 해일 발생 시의 행동 요령을 숙지하는 것이 더 중요하다. 릴레이 비주얼 씹킹 활동을 통해 행동 요령을 익히고, 이 자료를 활용해 영상으로 제작 및 공유하는 과정을 통해 지진 및 지진 해일 발생 시 행동 요령을 자연스럽게 숙지할 수 있다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기



선생님을 위한 꿀팁

- 6×6 주사위 게임은 모든 과목에 적용할 수 있다. 시간이 넉넉하다면 주사위 게임 활동지에 교사가 미리 주제를 적는 것이 아니라 학생들에게 키워드를 찾아 적도록 하는 방법을 추천한다. 또한, 학생들이 주사위를 직접 굴려 해당 칸에 대해 친구들에게 설명해 주고 질문을 받게 하면 자연스럽게 하브루타가 이루어질 수 있다.
- 릴레이 비주얼 씹킹 활동은 모든 모둠원의 활동지에 자신의 비주얼 씹킹이 들어가게 되므로 학생들이 보다 책임감을 가지고 활동에 임할 수 있다.

1 화산 활동이 활발한 지역의 주민 생활

- (1) 화산 활동의 특징: 갑자기 발생하므로 예측이 어려움.
→ 주민들은 불리한 자연환경에 적응하거나 이를 극복하며 살아가고 있음.
- (2) 주민 생활 모습

농업 활동	화산이 폭발하면서 분출한 화산재가 쌓여 비옥해진 토양을 이용하여 농업 활동이 이루어짐.
지열 발전	지하의 열을 이용한 지열 발전을 통해 전력을 생산함.
관광 산업	온천을 이용한 관광 산업이 발달하기도 함.

2 지진이 자주 발생하는 지역의 주민 생활

- (1) 지진에 대비한 생활 모습
 - ① 건물을 지을 때 내진 설계를 의무화함.
 - ② 평상시에 지진 대비 훈련을 철저히 함.
 - ③ 지진 피해 지역을 보존하여 교육과 관광 자원으로 활용함.
- (2) 지진 해일에 대비한 생활 모습
 - ① 지진 해일의 관측과 경보 전파 체계를 구축함.
 - ② 해안 지역에 지진 해일 발생 시 대피 안내 표지판을 설치함.

3 홍수가 발생하는 지역의 주민 생활

홍수 피해	농경지와 가옥이 물에 잠기는 등의 큰 피해를 줌.
긍정적 측면	<ul style="list-style-type: none"> • 한꺼번에 많은 물을 공급하여 가뭄을 해소함. • 토양에 영양분을 공급하여 땅을 비옥하게 만들기도 함.
주민 생활	<ul style="list-style-type: none"> • 터를 높게 하여 집을 지음. • 일시적으로 거주지를 옮겨 생활하기도 함.

4 가뭄이 발생하는 지역의 주민 생활

- (1) 가뭄 피해: 농업 활동이 어려워지고, 식량과 물 부족으로 난민이 발생하기도 함.
- (2) 가뭄에 대비한 모습: 용수 확보(지하수 개발, 해수 담수화 시설 설치 등), 물 보존 방안 강구 등의 노력을 기울임.

5 열대 저기압의 영향을 받는 지역의 주민 생활

- (1) 피해
 - ① 강한 바람과 집중 호우 동반 → 차량·가옥·철탑 등의 파괴, 홍수·산사태·축대 붕괴 등의 발생
 - ② 많은 인명과 재산 피해를 초래
 - ③ 해안에서는 해일이 발생하기도 함.
- (2) 열대 저기압에 대비한 모습
 - ① 해안 지역의 주민들은 내륙 지역으로 미리 대피
 - ② 임시 휴일을 선포하고 야외 활동을 줄여 피해에 대비

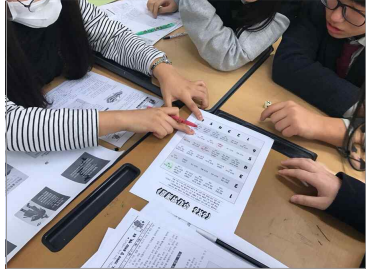
6 폭설이 발생하는 지역의 주민 생활

- (1) 긍정적 측면: 스키장 건설 → 눈을 활용한 축제(일본의 삿포로, 캐나다의 퀘벡) 개최 등
- (2) 폭설에 대비한 가옥 구조 발달: 지붕의 경사를 급하게 하여 건물 붕괴 위험을 막고, 폭설 시 생활 공간을 확보하기 위한 구조 발달

활동 1 6X6 주사위 게임으로 자연재해가 주민 생활에 미치는 영향 설명하기

활동 목표	자연재해가 주민 생활에 미치는 영향을 설명할 수 있다.
준비물	모둠 활동지 ①, 색연필

- 모둠 내에서 두 팀으로 나누고 가위바위보를 통해 먼저 시작할 팀을 정한 뒤 팀마다 다른 색깔의 색연필을 나누어 가진다. **모둠 활동지 ① 활용**
- 팀 내에서 순서를 정해 주사위를 두 번 굴려 나온 숫자들이 만나는 지점에 있는 주제에 대해 설명한다. (처음 굴려 나온 숫자는 가로, 두 번째로 굴려 나온 숫자는 세로에 해당함.)
- 주제에 대한 설명이 맞으면 상대 팀의 인정을 받는다. 인정을 받으면 해당 칸을 색칠한다.
- 학습지를 보지 않고 설명했을 경우에는 한 번 더 주사위를 굴릴 기회가 주어지며, 연속 두 번까지만 설명 가능하다.
- 더 많은 칸에 색칠한 팀이 승리한다. 빙고 한 줄을 완성한 팀은 추가 점수를 획득한다.



△ 수업 활동 예시

활동 Tip
주사위 게임 활동지에 들어가는 주제는 교사가 직접 제시해주는 방법, 학생이 직접 키워드나 주제를 찾아 적는 방법이 있다.

예시

수업 활동

범. 환경 <6X6 주사위게임>



- 주사위를 2번 굴려 나온 숫자들이 만나는 지점에 있는 단어에 대해 이야기한다.
(처음 굴려 나온 숫자는 가로, 두 번째로 굴려 나온 숫자는 세로에 해당한다.)
- 학습지를 보지 않고 설명할 경우에는 한 번 더 주사위를 굴릴 수 있는 기회가 주어진다.
- 보다 많은 칸에 색칠한 팀이 승리 1줄 빙고를 완성한 팀은 보너스 점수 획득!

1	영토인접을 위한 증거 4가지	역사적 증거에 대한 일본의 주장과 한국의 주장	역사적 증거에 대한 일본의 주장과 한국의 주장	국제법적 증거에 대한 일본의 주장과 그 반박	국제법적 증거에 대한 일본의 주장과 그 반박	지리적 증거의 내용
2	실존적 지배 증거의 내용	독도의 위치	독도의 형성	독도의 구성	독도의 자연환경	독도의 가치 4가지
3	역사적 증거의 의미	국제법적 증거의 의미	지리적 증거의 의미	실존적 지배 증거의 의미	영토인접을 위한 증거 4가지	역사적 증거에 대한 한국의 주장
4	역사적 증거에 대한 일본의 주장과 한국의 주장	국제법적 증거에 대한 한국의 주장	국제법적 증거에 대한 일본의 주장과 그 반박	지리적 증거의 내용	실존적 지배 증거의 내용	독도의 위치
5	독도의 형성	독도의 구성	독도의 자연환경	독도의 가치 4가지	역사적 증거의 의미	국제법적 증거의 의미
6	지리적 증거의 의미	실존적 지배 증거의 의미	역사적 증거에 대한 한국의 주장	역사적 증거에 대한 일본의 주장과 한국의 주장	국제법적 증거에 대한 일본의 주장과 그 반박	국제법적 증거에 대한 일본의 주장과 그 반박
	1	2	3	4	5	6

활동 2 지진과 지진 해일에 대비한 행동 요령 조사하기

활동 목표	지진과 지진 해일 발생 시 행동 요령을 조사하고 내용을 숙지할 수 있다.	
준비물	개별 활동지 ②, 태블릿 PC(또는 스마트폰), 필기도구	
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> 3~4인 1조로 모둠을 구성한 후, 개인별로 태블릿 PC 또는 스마트폰을 이용하여 국민 재난 안전 포털에 접속한다. '국민 재난 안전 포털' → 재난 예방 대비 → 국민 행동 요령 → 자연 재난 행동 요령에서 '지진'과 '지진 해일'을 클릭하여 행동 요령을 조사한다. 그중 실제로 실천할 수 있는 행동 요령을 세 가지씩 골라 쓴다. 각자 쓴 내용을 모둠원과 공유한 후 서로 논의하여 각자 고른 행동 요령 중 가장 잘 실천할 수 있을 것 같은 행동 요령을 지진에서 세 가지, 지진 해일에서 세 가지 총 여섯 가지를 선정한다. 각 모둠은 최종적으로 선정한 여섯 가지 행동 요령과 선정 이유를 발표하며 마무리한다. 	<p>◆ 국민 재난 안전 포털</p> <p>자연 및 사회 재난, 생활 안전과 전시 행동 요령 등을 볼 수 있는 홈페이지로, 주소는 www.safekorea.go.kr이다.</p>

활동 3 지진과 지진 해일 행동 요령에 관해 비주얼 씽킹하기

활동 목표	지진과 지진 해일에 대비한 행동 요령을 릴레이 비주얼 씽킹할 수 있다.	
준비물	개별 활동지 ②, 모둠 활동지 ③, 사인펜 세트	
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> 각 모둠원에게 활동지를 한 장씩 배부한다. 개별 활동지 ② 활용 모둠원과 상의하여 결정한 지진 및 지진 해일 발생 시 행동 요령을 쓴다. 각 모둠원이 한 칸에 2분씩, 총 12분간 지진 및 지진 해일 발생 시 행동 요령을 비주얼 씽킹한다. 모둠 활동지 ③ 활용 <ul style="list-style-type: none"> 자신의 활동지에 그리는 것을 첫 번째 시작으로 하여 그 다음부터는 자신의 오른쪽으로 활동지를 돌린다. 12분 동안의 릴레이 비주얼 씽킹이 끝나면 2분 간 활동지를 정리하고 마무리한다. 자신의 활동지를 돌려받는다. 모둠 내에서 토의를 통해 가장 완성도가 높은 활동지를 하나 선택한다. 	<p>활동 Tip</p> <ul style="list-style-type: none"> 비주얼 씽킹은 제한 시간 내에 알아보기 쉽도록 단순하게 그릴 것, 연필을 사용하지 말 것 등의 유의 사항을 안내한다. 그림 자체에 부담을 느끼는 학생들이 있을 수 있다. 활동 시작 전 그림을 잘 그리는 것보다는 행동 요령을 간단 명료하게 그리는 것이 더 중요함을 강조한다. <p>활동 Tip</p> <p>타이머를 전자 칠판에 띄워 학생들이 시간을 확인하며 활동할 수 있도록 한다.</p>
		
	△ 수업 활동 예시	△ 수업 활동 예시

활동 4 행동 요령을 영상으로 제작하기

활동 목표	지진과 지진 해일 발생 시 행동 요령을 영상으로 제작하고 공유할 수 있다.	
준비물	모둠 활동지 ③, 태블릿 PC(또는 스마트폰)	
수업 활동	<p>① 모둠에서 선택한 활동지를 바탕으로 약 15분간 지진 및 지진 해일 발생 시 행동 요령을 영상으로 제작한다. 모둠 활동지 ③ 활용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 모둠별로 한 대의 태블릿 PC(또는 스마트폰)를 이용하여 영상을 제작하고, 모든 모둠원이 활동에 참여할 수 있도록 영상에 모둠원 모두의 목소리가 들아가도록 한다. - 영상 촬영은 활동 ③에서 선택한 활동지의 비주얼 썸킹의 각 칸을 클로즈업하여 설명하는 방식으로 한다. - 지진 및 지진 해일 대피 요령 영상을 제작한 후 유튜브에 업로드한다. <p>② 각 모둠의 영상을 감상한다.</p>	<p>활동 Tip 태블릿 PC나 스마트폰을 가져올 학생은 수업 시간 이전에 유튜브 아이디와 비밀번호를 미리 확인해 두어야 활동 진행에 차질이 없다.</p> <p>활동 Tip 유튜브에 영상을 업로드할 때는 제목을 통일해서 올리도록 해야 쉽게 검색할 수 있다. 예 ○○중 1학년 □반 △모둠 지진과 지진 해일 행동 요령</p>
	<p>예시</p> <p>※ 영상 촬영 대본 예시</p> <p>안녕하세요, 저희는 ○○중학교 1학년 ○반 1모둠 ◇◇◇, □□□, △△△입니다. 지금부터 지진과 지진 해일이 발생했을 때의 행동 요령을 알려드리겠습니다.</p> <p>지진이 발생하면 첫째, (지진 행동 요령 첫 번째 비주얼 썸킹 클로즈업)~, (중략) 이상으로 지진과 지진 해일이 발생했을 때의 행동 요령이었습니다. 감사합니다.</p>	<p>활동 Tip 각 모둠이 만든 영상에 댓글 달아주기를 과제로 내면 온라인에서 학생 간 소통이 가능하다. 이때 선물 달기를 조건으로 제시하면 인성 교육도 함께 실시할 수 있다.</p>



△ 수업 활동 예시

자연재해와 주민 생활	소속	_____학년 _____반
	모듬명	

■ 6X6 주사위 게임 활동을 통해서 자연재해가 주민 생활에 미치는 영향을 설명해 봅시다.

✓ 활동 방법

1. 주사위를 2번 굴려 나온 숫자들이 만나는 지점에 있는 주제에 대해 설명한다.
(처음 굴려 나온 숫자는 가로, 두 번째로 굴려 나온 숫자는 세로에 해당한다.)
2. 학습지를 보지 않고 답했을 경우에는 한 번 더 주사위를 굴릴 수 있는 기회를 준다.
3. 더 많은 칸에 색깔한 팀이 승리하며, 한 줄 빙고를 완성한 팀은 추가 점수를 획득한다.

1	화산 활동이 발생하는 지역의 주민 생활	지진이 발생하는 지역의 주민 생활	홍수가 발생하는 지역의 주민 생활	가뭄이 발생하는 지역의 주민 생활	열대 저기압의 영향을 받는 지역의 주민 생활	폭설이 발생하는 지역의 주민 생활
2	폭설이 발생하는 지역의 주민 생활	열대 저기압의 영향을 받는 지역의 주민 생활	가뭄이 발생하는 지역의 주민 생활	홍수가 발생하는 지역의 주민 생활	지진이 발생하는 지역의 주민 생활	화산 활동이 발생하는 지역의 주민 생활
3	화산 활동이 발생하는 지역의 주민 생활	지진이 발생하는 지역의 주민 생활	홍수가 발생하는 지역의 주민 생활	가뭄이 발생하는 지역의 주민 생활	열대 저기압의 영향을 받는 지역의 주민 생활	폭설이 발생하는 지역의 주민 생활
4	폭설이 발생하는 지역의 주민 생활	열대 저기압의 영향을 받는 지역의 주민 생활	가뭄이 발생하는 지역의 주민 생활	홍수가 발생하는 지역의 주민 생활	지진이 발생하는 지역의 주민 생활	화산 활동이 발생하는 지역의 주민 생활
5	화산 활동이 발생하는 지역의 주민 생활	지진이 발생하는 지역의 주민 생활	홍수가 발생하는 지역의 주민 생활	가뭄이 발생하는 지역의 주민 생활	열대 저기압의 영향을 받는 지역의 주민 생활	폭설이 발생하는 지역의 주민 생활
6	폭설이 발생하는 지역의 주민 생활	열대 저기압의 영향을 받는 지역의 주민 생활	가뭄이 발생하는 지역의 주민 생활	홍수가 발생하는 지역의 주민 생활	지진이 발생하는 지역의 주민 생활	화산 활동이 발생하는 지역의 주민 생활
↑ 세로 가로 →	1	2	3	4	5	6

개별 활동지 ②

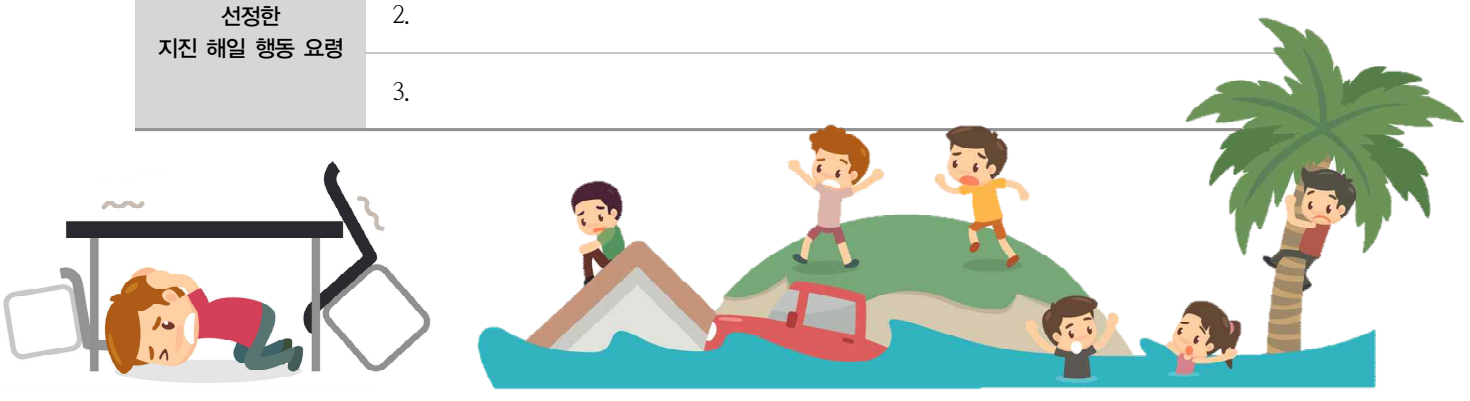
지진과 지진 해일 발생 시 행동 요령	소속	_____학년 _____반 _____번
	이름	

1 국민 재난 안전 포털(www.safekorea.go.kr)에서 지진 및 지진 해일 발생 시 내가 실천할 수 있는 행동 요령 세 가지를 선택하여 써 봅시다.

내가 조사한 지진 행동 요령	1.
	2.
	3.
내가 조사한 지진 해일 행동 요령	1.
	2.
	3.

2 1번에서 조사한 내용 중 지진 및 지진 해일 발생 시 우리 모듬원이 실천할 수 있는 대피 요령을 모듬원과 상의하여 세 가지씩 골라 써 봅시다.

모듬원과 상의하여 선정한 지진 행동 요령	1.
	2.
	3.
모듬원과 상의하여 선정한 지진 해일 행동 요령	1.
	2.
	3.



지진과 지진 해일 발생 시 행동 요령	소속	___학년 ___반
	모둠명	

■ 개별 활동지 ②의 2번에서 선정한 대피 요령을 그림으로 표현해 봅시다.

지진 발생 시 행동 요령	1.	2.	3.
지진 해일 발생 시 행동 요령	1.	2.	3.

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

① 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

② 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	화산 활동과 지진이 발생하는 지역의 주민 생활 모습을 설명할 수 있는가?			
	기상 재해가 발생하는 지역의 주민 생활 모습을 설명할 수 있는가?			
	지진과 지진 해일 발생 시 대피 요령을 설명할 수 있는가?			
활동 참여도	6×6 주사위 게임 활동 시 친구들에게 적극적으로 설명했는가?			
	영상 제작 시 적극적으로 참여했는가?			

③ 모둠 평가하기

우리 모둠 활동 만족도 ☆☆☆☆☆

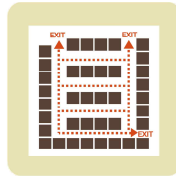
모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

인포그래픽으로 보는 지진 발생 시 행동 요령

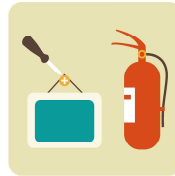
■ 지진 발생 전 준비 사항



생존 가방을 준비합니다.

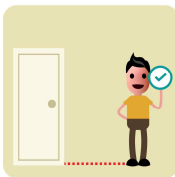


탈출 경로를 미리 확보합니다.



추락 시 위험한 물품을 미리 제거하고, 소화 기구를 준비합니다.

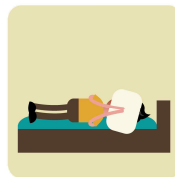
■ 지진 발생 시 행동 요령



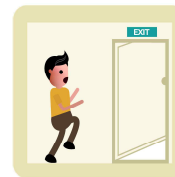
무거운 물체, 창문, 문에서 멀리 떨어집니다.



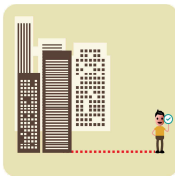
고개를 숙이고 머리를 보호한 후 버팀목을 잡습니다.



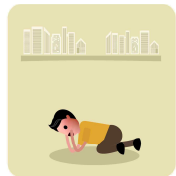
침대를 붙잡고 머리를 베개로 보호합니다.



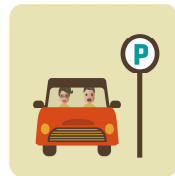
지진이 잠시 멈추었을 때 열려 있는 비상구로 탈출합니다.



고층 건물과 가로등에서 멀리 떨어집니다.



지진이 멈출 때까지 바닥에 엎드려 있습니다.

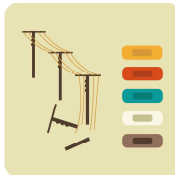


운전을 멈추고 브레이크를 잡습니다.

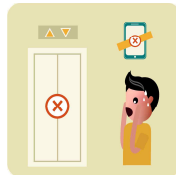


도로 주변의 나무와 전신주, 고가 도로에서 멀리 떨어집니다.

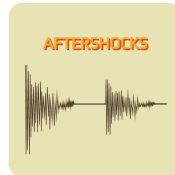
■ 지진 발생 후 주의해야 할 것



부상, 수도 및 전기 상태, 화재, 유해 화학제품에 노출 등을 확인합니다.



승강기와 전화 사용, 건물 출입을 하지 않습니다.



여진에 대비합니다.

자연재해에 대비하는 자세

활동명 '나도 아나운서' 활동으로 자연재해의 대비책 제시하기

■ 학습 목표

뉴스 대본 작성과 '나도 아나운서' 활동을 통해 자연재해의 대비책을 제시하는 뉴스를 제작할 수 있다.

■ 핵심 역량

- ☑ 창의적 사고력
- ☑ 비판적 사고력
- ☑ 문제 해결력 및 의사 결정력
- ☑ 의사소통 및 협업 능력
- ☑ 정보 활용 능력

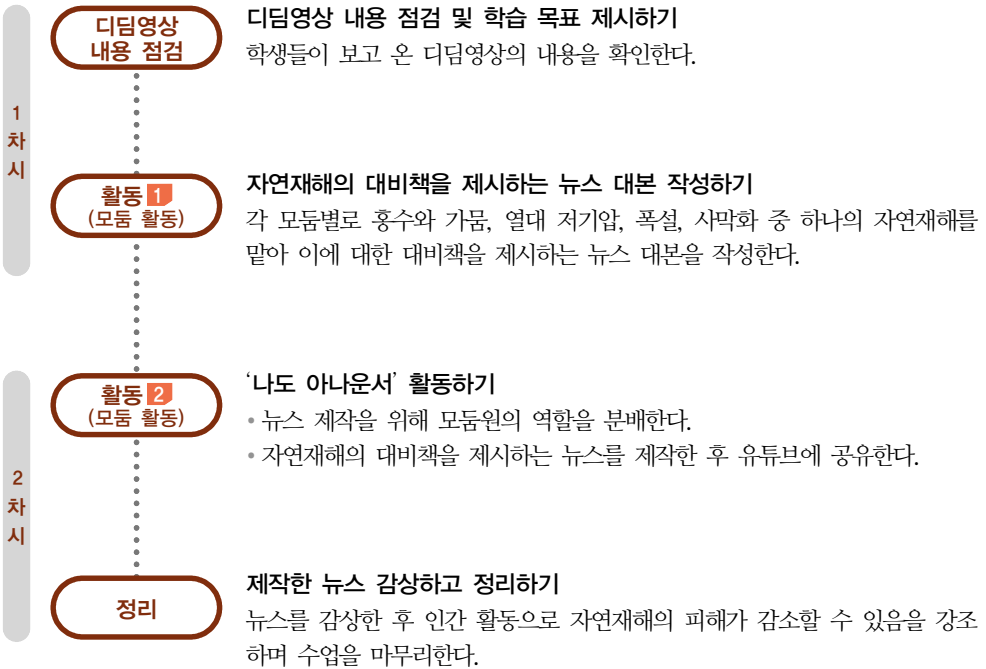
■ 수업 의도

이 수업은 자연재해의 피해를 줄이는 다양한 방안을 살펴보고 실제 우리나라에서 발생하는 다양한 자연재해에 대한 적절한 대비책을 제시하는 것이 목적이다.

'나도 아나운서' 활동을 통해 학생들이 스스로 뉴스 대본을 작성하며 자신들이 선택한 자연재해에 대한 대비책을 제시하고, 이를 전달하는 뉴스를 촬영하며 해당 내용을 한 번 더 숙지할 수 있도록 수업을 설계하였다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기



선생님을 위한 꿀팁

- '나도 아나운서' 활동은 학생들이 스스로 뉴스를 제작하는 활동이다. 뉴스의 제작이 단순한 내용의 전달에 그치지 않도록 뉴스 마지막에 주제를 다시 생각해 볼 수 있는 멘트를 포함하게 하면 좋다. 마무리 멘트를 작성하는 과정을 통하여 학생들은 자신이 선택한 주제에 대한 판단은 물론이고 의견 전달까지 경험할 수 있다.
- 뉴스 제작 활동을 할 때는 디딤영상 또는 본시 학습 전 동기 유발 단계에서 관련 주제에 대한 뉴스를 제공해 주는 것이 좋다.

① 홍수와 가뭄

(1) 홍수

의미	많은 비로 하천이 범람하여 터전이 물에 잠기는 현상
발생 지역	열대 저기압이나 고온 다습한 계절풍의 영향으로 집중 호우가 잦은 곳 등
피해	농경지 · 가옥 · 도로 침수, 산사태 등

(2) 가뭄

의미	장기간 비가 내리지 않아 땅이 매마른 현상
발생 지역	아프리카 사헬 지대, 중국 내륙, 인도 서부, 북아메리카 중서부 지역 등 건조한 지역
피해	농작물 피해, 식수 부족, 산불 발생 등

② 열대 저기압과 폭설

(1) 열대 저기압

의미	열대 지역에서 발생하여 중위도로 이동하는 저기압
피해	• 강풍과 집중 호우 동반 → 인명 및 재산 피해 • 해안에서는 해일이 발생함.
효과	가뭄 및 적조 현상 완화, 지구의 열 균형 유지 등

(2) 폭설

의미	짧은 기간 동안 많은 양의 눈이 내리는 현상
발생 지역	겨울철에 습한 공기가 많이 유입되는 지역
피해	가옥 · 건축물 붕괴, 교통마비 등

③ 인간 활동과 홍수

도시화	녹지 공간이 부족하고 콘크리트나 아스팔트 포장인 많은 지역은 빗물이 땅속으로 흡수되지 못하고 넘쳐 홍수 발생 위험이 커짐.
무분별한 개발	무분별한 산지 개발, 저지대에 주택 건설, 하천변에 도로나 주차장 건설 등으로 홍수 피해가 커짐.
지구 온난화	도시화·산업화로 대기 중 온실가스 증가 → 지구 온난화 → 해수면 상승으로 홍수나 해일 피해가 더욱 커짐.

④ 인간 활동과 사막화

- (1) 사막화: 사막 주변의 초원 지대가 인간의 지나친 개발과 오랜 가뭄으로 사막과 같이 황폐하게 변하는 현상
- (2) 사막화를 증가시키는 요인

지나친 방목	인구 증가로 더욱 많은 가축을 방목 → 삼림과 초원 파괴 → 땅이 황폐해짐.
지나친 관개 농업	건조 지역에서 작물 생산을 위해 지하수를 지나치게 끌어올려 관개 농업 실시 → 사막화 현상이 나타남.
지구 온난화	극심한 가뭄 지속으로 사막화가 심해짐. → 아프리카의 사헬 지대, 중국 내륙 지역 등


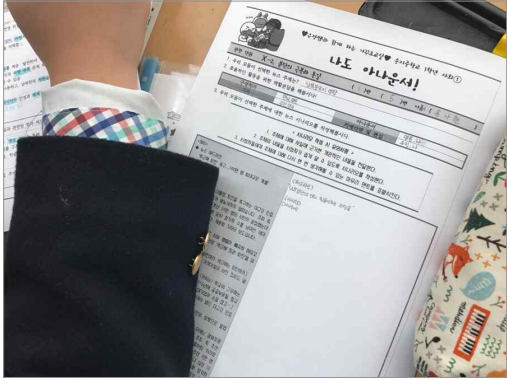
⑤ 자연재해 피해를 줄이기 위한 노력

홍수와 가뭄	<ul style="list-style-type: none"> • 녹색 댐: 숲을 잘 가꾸어 녹색 댐으로 활용 • 저류 시설: 빗물을 가두어 최대한 활용 <p>예) 말레이시아의 스마트 터널</p> <ul style="list-style-type: none"> • 배수 시설: 집중 호우 시 빗물을 신속하게 배출 시킴. 예) 일본의 지하 배수로 • 사방 댐: 토사 유출을 차단하여 산사태 방지
열대 저기압	이동 경로와 영향권 등을 예보하여 주민들이 대비할 수 있도록 함.

⑥ 자연재해 피해를 줄이기 위한 노력

폭설	제설 장비를 충분히 확보하고, 교통 대책을 미리 마련함.
사막화	<ul style="list-style-type: none"> • 무분별한 방목을 금지함. • 나무와 풀 등을 심어 녹지 면적을 넓힘. <p>유엔 사막화 방지 협약(UNCCD): 사막화 현상을 겪고 있는 개발 도상국에 재정적 · 기술적 지원을 함.</p>

활동 1 자연재해의 대비책을 제시하는 뉴스 대본 작성하기

활동 목표	뉴스 대본 작성을 통해 자연재해의 피해를 줄일 수 있는 방안을 제시할 수 있다.	
준비물	모둠 활동지 ①, 필기도구	
수업 활동	<p>① 최소 네 개 모둠으로 구성되어 각 모둠이 홍수와 가뭄, 열대 저기압, 폭설, 사막화 중 하나를 겹치지 않게 선택하도록 한다.</p> <p>② 모둠별로 선택한 자연재해를 활동지에 쓴다. 모둠 활동지 ① 활용</p> <p>③ 각 모둠원별로 구성 작가, 아나운서, 기자, 카메라맨 및 편집으로 역할을 분담한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 역할 분담 시 자신이 맡은 역할만 하는 것이 아니라, 그 역할을 주도적으로 하는 책임자로서 활동하는 것임을 안내한다. - 구성 작가와 카메라맨 및 편집 역할의 경우 영상 속 행인이나 인터뷰할 전문가 역할 등을 맡게 한다. <p>④ 구성 작가를 중심으로 하되 모두가 아이디어를 제시하며, 선택한 자연재해의 대비책을 제시하는 뉴스 대본을 작성한다.</p>	<p>활동 Tip</p> <p>뉴스 대본을 작성할 때 유의 사항에 유념하며 작성할 수 있도록 한다. 이때 모든 모둠원이 활동에 참여할 수 있도록 어떤 학생이 낸 아이디어인지 확인할 수 있도록 문장 뒤에 아이디어를 낸 사람의 이름을 쓰도록 한다.</p> <p>활동 Tip</p> <p>뉴스 대본 작성 시 시청자에게 해당 주제에 대해 한 번 더 생각해 볼 수 있도록 하는 마무리 멘트를 포함하게 한다. 이렇게 하면 단순한 내용 전달뿐만 아니라 해당 주제에 대한 판단까지 할 수 있다.</p>
	<p>수업 활동 예시</p>  <p>△ 수업 활동 예시</p>  <p>△ 수업 활동 예시</p>	

활동 2 '나도 아나운서' 활동하기

활동 목표	'나도 아나운서' 활동을 통하여 자연재해의 대비책을 제시하는 뉴스를 제작할 수 있다.
준비물	모둠 활동지 ①, 태블릿 PC(또는 스마트폰), 촬영 소품(선택 사항)
수업 활동	<p>① 활동 1에서 작성한 대본을 바탕으로 자연재해의 대비책을 제시하는 뉴스를 30분 내로 촬영한 후, 촬영한 영상을 편집한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 모둠에서 한 대의 태블릿 PC(또는 스마트폰)를 이용하여 뉴스를 촬영하고, 모든 모둠원이 영상에 등장하도록 한다. - 제작한 뉴스는 유튜브에 업로드한다. <p>② 각 모둠의 뉴스를 감상한다.</p> <p>③ 인간 활동으로 자연재해의 피해가 감소할 수 있음을 숙지하며 마무리한다.</p>
	<div data-bbox="344 611 873 1010" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="527 1031 690 1056">△ 수업 활동 예시</p> <div data-bbox="344 1094 873 1493" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="527 1514 690 1539">△ 수업 활동 예시</p> <div data-bbox="1144 338 1404 535" data-label="Text"> <p>활동 Tip 태블릿 PC나 스마트폰을 가져올 학생(카메라맨 및 편집 담당)은 수업 시간 이전에 유튜브 아이디와 비밀번호를 미리 확인해 두어야 활동 진행에 차질이 없다.</p> </div> <div data-bbox="1144 562 1404 730" data-label="Text"> <p>활동 Tip 유튜브에 영상을 업로드할 때는 제목을 통일해서 올리도록 해야 쉽게 검색할 수 있다. 예) ○○중 1학년 □반 △모둠 사막화 대비책 뉴스</p> </div> <div data-bbox="1144 758 1404 955" data-label="Text"> <p>활동 Tip 각 모둠이 만든 영상에 댓글 달아주기를 과제로 내면 온라인상에서 학생 간 소통이 가능하다. 이때 선플 달기를 조건으로 제시하면 인성 교육도 함께할 수 있다.</p> </div>

‘나도 아나운서’ 활동하기

소속

___학년 ___반

모둠명

1 우리 모둠이 선택한 뉴스 주제를 써 봅시다.

2 각 모듬원의 역할을 분담해 봅시다.

구성 작가		아나운서	
기자		카메라맨 및 편집	

3 우리 모듬이 선택한 주제로 뉴스 대본을 작성해 봅시다.

✓ 뉴스 대본 작성 시 유의 사항

- 주제에 대해 사실에 근거한 객관적인 내용을 전달한다.
- 주제의 내용을 시청자가 쉽게 알 수 있도록 대본을 작성한다.
- 시청자들에게 주제에 대해 한 번 더 생각해 볼 수 있는 마무리 멘트를 포함한다.

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

① 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

② 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	우리나라에 발생하는 자연재해의 대비책을 제시할 수 있는가?			
	인간 활동으로 자연재해의 피해가 감소할 수 있음을 설명할 수 있는가?			
	작성한 뉴스 대본 내용에 오류가 없는가?			
활동 참여도	뉴스 대본 작성에 적극적으로 참여하였는가?			
	뉴스 촬영 및 편집에 적극적으로 참여하였는가?			

③ 모둠 평가하기

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

모듬원 이름	좋았던 점	바라는 점

자원의 종류와 특성

활동명 자원 경매 활동으로 자원의 종류와 특성 이해하기

■ 학습 목표

- 자원의 의미와 종류 및 특성을 설명할 수 있다.
- 자원 경매 활동을 통해 자원의 가치에 대해 토론할 수 있다.

■ 핵심 역량

- 창의적 사고력
- 비판적 사고력
- 문제 해결력 및 의사 결정력
- 의사소통 및 협업 능력
- 정보 활용 능력

■ 수업 의도

이 수업은 자원이란 무엇이며, 자원의 종류와 특성은 어떠한지 알 수 있도록 하는 것이 목적이다. 학급 전체가 참여하는 자원 경매 활동을 통해 우리가 생각하는 가장 가치 있는 자원은 무엇인지 생각해 볼 수 있으며, 자원의 특성에 대해서도 생각할 수 있다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기

1차시

디딤영상 내용 점검

디딤영상 내용 점검 및 학습 목표 제시하기
학생들이 보고 온 디딤영상의 내용을 확인한다.

활동 1 (모둠 활동)

분리수거 맵 활동으로 자원의 종류 파악하기

- 모둠마다 자원의 종류와 양을 달리하여 자원 스티커를 나누어 준다.
- 비슷한 종류의 자원을 분리수거한 후 내용을 점검하며 자원의 종류를 파악한다.

2차시

활동 2 (모둠 활동)

자원 경매 활동으로 자원의 의미와 특성 이해하기

- 미리 준비한 자원 카드를 각 모둠에 분배한다.
- 각 모둠이 선택한 자원 카드 뒷면에 자원의 특징 및 장단점 등을 쓰고 모둠이 자원에 대해 조사할 수 있는 시간을 준다.
- 활동 시작 전에 미리 모둠별로 가상의 지폐를 나누어 주고 경매를 진행한다.
- 경매 결과를 발표하며 우리가 생각하는 최고 가치의 자원에 대해 이야기를 나눈다.

정리

학습 내용 정리하기
자원의 의미와 종류, 특성 등의 개념을 정리한다.

선생님을 위한 꿀팁

- 경매 활동 시 우리에게 중요한 자원이 무엇인지 가치를 정해본다는 점을 반드시 인식시켜 재미 위주로 흘러가지 않도록 지도한다.
- 사전에 중요 개념을 제시하지 않고(디딤영상이 없거나 디딤영상에 개념을 제외하고 안내하는 등) 활동을 통해 개념에 접근하고 이해한 후에 사후영상으로 다시 정리하는 과정을 거치면, 복습 효과도 얻을 수 있어서 좋다.

① 자원의 의미와 분류

- (1) 의미: 인간 생활에 쓸모가 있고, 현재 기술로 개발할 수 있으며 경제적으로 이용 가치가 있는 것
- (2) 의미에 따른 자원 분류

좁은 의미의 자원	<ul style="list-style-type: none"> • 천연자원을 말함. • 식량 자원: 곡물, 육류 등 • 에너지 자원: 석유, 천연가스, 석탄 등 • 광물 자원: 철광석, 구리 등
넓은 의미의 자원	인적 자원(노동력, 창의력 등)과 문화 자원(사회 제도, 전통 등)까지 포함



① 자원의 의미와 분류

- (3) 재생 가능성에 따른 자원 분류

재생 가능한 자원	무한정 사용할 수 있는 자원 → 태양광, 풍력, 수력 등
재생 불가능한 자원	사용에 따라 고갈되는 자원 → 석유, 석탄, 천연가스 등

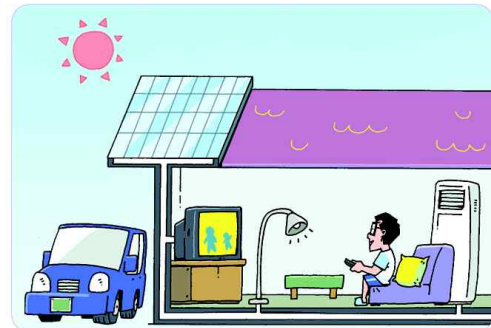


② 자원의 특성

- (1) 유한성: 자원은 대부분 매장량이 한정되어 있어 재생할 수 없음.
- (2) 편재성: 자원이 지역적으로 고르게 분포하지 않고 일부 지역에 집중적으로 분포함.
- (3) 가변성: 자원의 가치는 시대와 장소, 과학 기술 발달, 사회적·문화적 배경 등에 따라 변화함.
 - 예) 과거 쓸모없는 '검은 물'로 여겨졌던 석유가 과학 기술의 발달로 현재는 가장 중요한 에너지 자원이 됨.



Q. 그림의 가족이 사용한 에너지 자원의 종류를 모두 찾아보자.



Q. 그림의 가족이 사용한 에너지 자원의 종류를 모두 찾아보자.



활동 1 분리수거 맵 활동으로 자원의 종류 파악하기

활동 목표	분리수거 맵 활동을 통해 자원의 종류를 분류하고 자원의 특징을 말할 수 있다.
준비물	모둠 활동지 ①, 자원 스티커, 사인펜
수업 활동	<p>① 각 모둠에 활동지와 자원 스티커를 나눠준다. 모둠 활동지 ① 활용</p> <p>② 자원 스티커를 종류별로 분류하고 분리수거한다.</p> <p>③ 분리수거 후 분리수거함 뚜껑 부분에 어떤 기준으로 자원을 분류했는지 제목을 쓴다.</p> <p>예시</p> <p>④ 먼저 분리수거 맵을 완성한 모둠은 칠판에 붙여 있는 자원 카드를 비슷한 자원끼리 분류하고 제목을 붙인다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 처음부터 교사가 의도한 정답이 나오지 않을 수 있다. 따라서 계속해서 다른 모둠원들이 나와 수정을 거듭하면서 자원의 종류에 따라 분류할 수 있도록 지도한다.
	<p>활동 Tip</p> <p>자원 스티커의 종류와 양은 모둠별로 다르다. 이는 자원의 편재성을 스스로 찾아낼 수 있도록 한 또 다른 장치이니 학생들에게 미리 설명하지 않아도 된다.</p> <p>활동 Tip</p> <p>교사는 사전에 아래 두 항목을 미리 준비한다.</p> <p>① 자원 스티커: 동그란 라벨지를 이용한다.</p> <p>② 자원 카드: 칠판에 부착 가능하도록 뒷면에 자석을 붙이고, 교실 뒤에서도 볼 수 있도록 크게 제작한다.</p>

활동 2 자원 경매 활동으로 자원의 의미와 특성 이해하기

활동 목표	자원 경매 활동을 통해 자원의 의미와 특성을 이해하고 자원의 가치에 대해 말할 수 있다.
준비물	모둠 활동지 ②, 자원 카드, 가상 지폐, 필기도구
수업 활동	<p>① 각 모둠의 대표는 교사가 뒤집어 놓은 자원 카드 8장 중 하나를 선택한다.</p> <p>② 교과서나 인터넷 검색을 통해 각 모둠의 자원에서 맡게 된 특징 및 장단점을 자원 카드 뒷면에 쓴다.</p> <p>③ 경매 활동을 시작한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 본격적으로 경매 활동을 시작하기 전에 모둠별로 조사한 자원의 특징 및 장단점을 발표하여 다른 모둠원들이 어떤 자원인지 맞추게 함으로써, 자원에 대한 관심도를 높일 수 있다.

- 각각의 모둠에게 가상의 지폐(자본금은 동일하게 지원함.)를 제공하고 모둠원들은 각각의 자본금에 따라 경매에 참여할 수 있다. 가장 높은 가격을 부른 모둠은 자원을 낙찰 받는다.
- 모든 경매가 끝나면 각 모둠의 <보유 자원 수>, <구입한 자원의 종류와 금액>, <남은 자본금>을 칠판에 쓴다.

예시

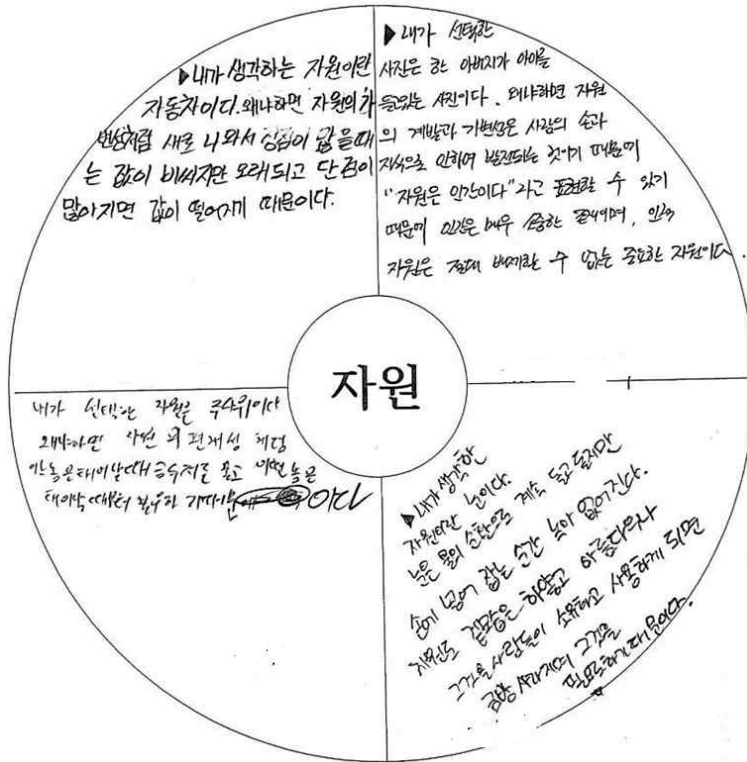
모둠	보유 자원 수	구입한 자원 & 금액	남은 자본금
1	12	석탄: 15조 2천만 원	3조 3천만 원
2	6	사물놀이: 6조	10조 1천만 원
...

- ④ 최고 가치의 자원과 경매 활동의 승자를 선정한다.
 - 경매 결과를 발표하며 우리가 생각하는 최고 가치의 자원에 대해 이야기를 나눈다.
 - 교사가 경매 활동의 승자를 가리는 것보다 모둠원들이 투표로 승자를 결정하게 한다. 이때 자신의 모둠을 제외하고 다른 모둠을 추천할 수 있으며 타당한 근거를 제시해야 한다. 추천이 끝나면 투표로 이 활동의 승자를 정한다.
 - 경매 활동의 승자를 선정하고 나면 학생들 가운데 “선생님 저희는 처음에 자원이 다른 모둠보다 적었는데 불공평한 것 아닙니까?”라고 질문하는 학생이 나온다. 이를 통해 자원의 특성을 파악할 수 있도록 유도한다.
- ⑤ 활동을 정리하면서 내가 생각하는 자원이란 무엇인지 써 보도록 한다.

모둠 활동지 ② 활용

수업 활동

예시

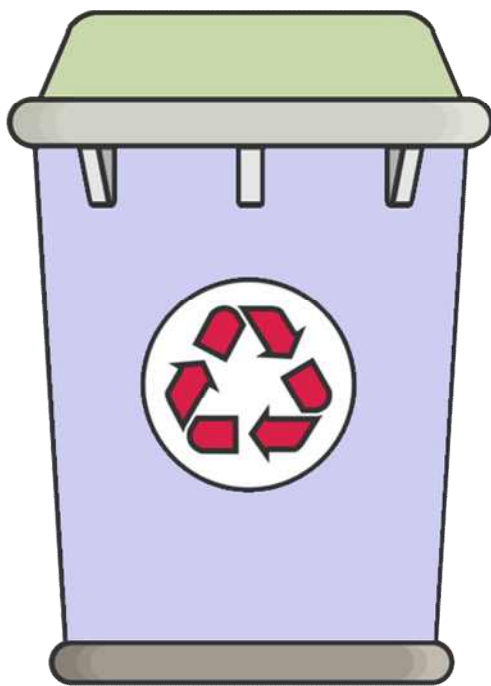


자원 분류하기

소속 _____학년 _____반

모둠명

- 자원 스티커를 비슷한 자원끼리 분리수거한 후, 분리수거함 뚜껑에 제목을 써 붙인다.

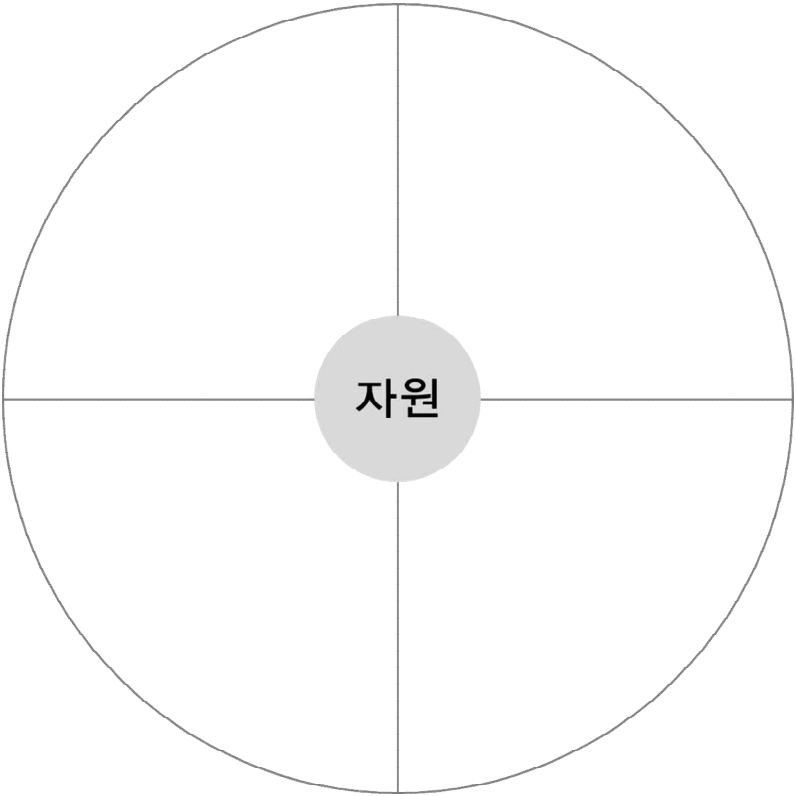


자원의 특성과 의미	소속	___학년 ___반
	모둠명	

1 모둠원들과 토의하여 자원의 특성 세 가지를 찾고, 관련 사례를 써 봅시다.

자원의 특성	①	②	③
관련 사례			

2 내가 생각하는 자원의 의미를 정의해 보고, 원 안에 모둠원 각자의 생각을 써 봅시다.
 (교과서에 정의된 자원의 의미와 자신이 정의한 자원의 의미를 비교해 봅시다.)



석탄

석유

옥수수

철광석

소고기

반도체
개발 기술

사물놀이

오일 샌드

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

① 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

② 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	자원의 의미가 무엇인지 말하고, 자원을 기준에 따라 분류할 수 있는가?			
	자원의 특성을 사례를 들어 설명할 수 있는가?			
활동 참여도	모둠 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

③ 모둠 평가하기

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

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

신·재생 에너지 자원

활동명 '나는 티처다' 활동으로 자발적 학습하기

■ 학습 목표

- 지속 가능한 자원 개발의 중요성을 설명할 수 있다.
- 신·재생 에너지의 종류와 특징을 설명할 수 있다.

■ 핵심 역량

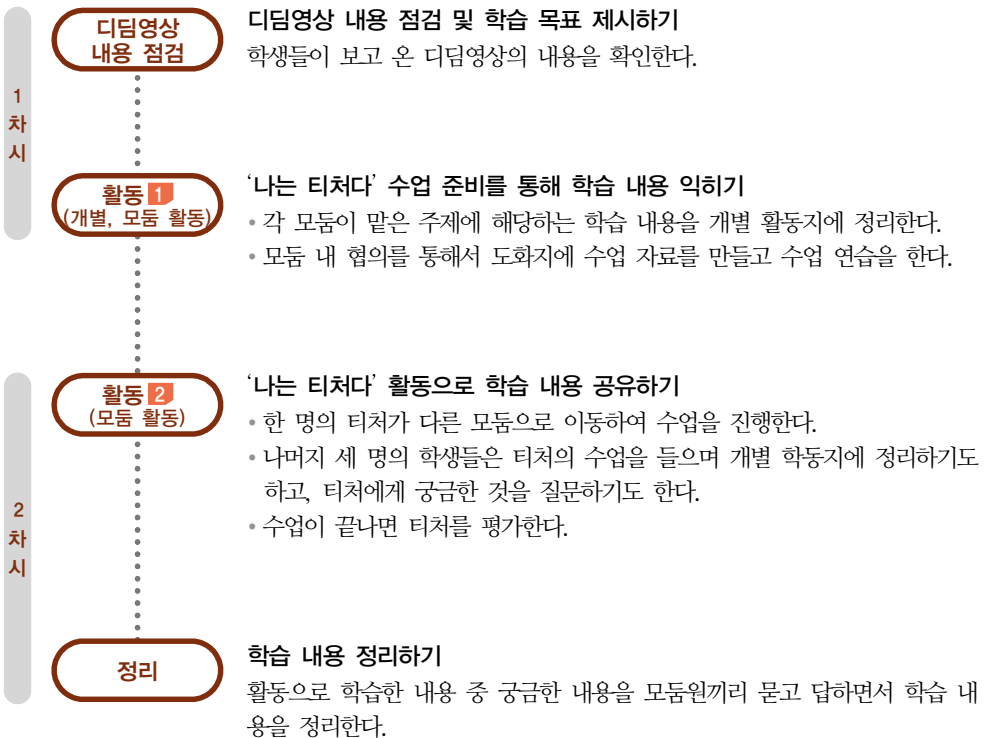
- 창의적 사고력
- 비판적 사고력
- 문제 해결력 및 의사 결정력
- 의사소통 및 협업 능력
- 정보 활용 능력

■ 수업 의도

'나는 티처다' 활동은 학생들이 자원과 관련된 내용을 자기 경험과 연결하여 선생님처럼 친구에게 설명하는 활동이다. 이를 통해 설명을 듣는 학생은 궁금한 것을 티처(친구 교사)에게 보다 더 쉽게 물어볼 수 있어 재미있게 학습할 수 있다. 이 수업을 통해 학생들은 신·재생 에너지가 우리 생활과 밀접하다는 것을 알 수 있게 될 것이다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기



선생님을 위한 꿀팁

- 모둠별로 주제를 다르게 하면 모둠 수만큼 많은 주제를 동시에 다룰 수 있다는 장점이 있다. 또한 한 주제를 두 모둠이 맡으면 같은 주제를 맡은 모둠끼리 서로 부족한 부분을 채워줄 수 있다는 장점이 있다.
- 활동 ①이 생각보다 일찍 끝나면 활동 ②를 1차시에 시작할 수 있다. 또한 활동 ②를 모둠 간에 반복해서 시행할 시간이 부족하다면 3차시로 이어질 수도 있다. 상황에 맞게 활동을 변형해도 좋다.

① 자원의 지속 가능한 활용 방법

- (1) 화석 연료 소비 감축 및 자원 절약의 습관화
- (2) 자원 절약을 위한 정책 확충(에너지 소비 효율 등급 표시제, 탄소 포인트제 등)
- (3) 신·재생 에너지 개발 및 이용 확대 등

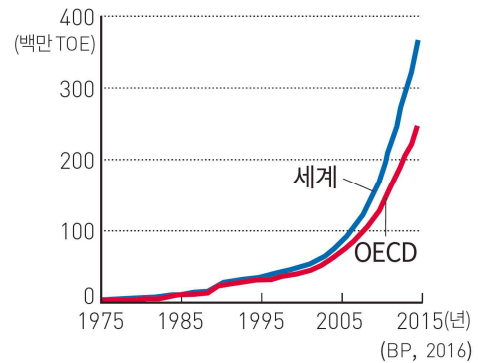
② 신·재생 에너지의 종류와 특징

- (1) 종류: 수력, 풍력, 지열, 태양광, 조력, 파력, 폐기물, 바이오 에너지 등
- (2) 장점: 환경 문제가 적으며, 지구상에 비교적 고르게 분포함.
- (3) 단점: 초기 개발 비용이 많이 들고, 자연환경의 영향을 크게 받음.

③ 신·재생 에너지의 개발과 이용

수력	유량이 풍부하고 낙차가 큰 곳
풍력	산지나 해안 지역처럼 강한 바람이 지속적으로 부는 곳
태양광	사막과 같이 일사량이 많은 곳
지열	화산 활동이 활발한 곳
조력	조석 간만의 차가 큰 해안 지역

④ 세계 신·재생 에너지 소비량 변화



⑤ 지속 가능한 자원 개발이 가져온 변화

- (1) 개발 효과
 - ① 친환경 에너지 분야와 관련된 새로운 일자리 창출
 - ② 고갈 가능성 없는 무한한 에너지 공급
- (2) 부작용
 - ① 수력: 수몰 지구 발생 및 하천 생태계 변화
 - ② 조력: 해안 생태계 파괴 및 어획량 감소
 - ③ 바이오 에너지: 곡물 가격 상승 등

활동 1 '나는 티처다' 수업 준비를 통해 학습 내용 익히기

활동 목표	자원의 지속 가능한 활용 방안을 알아보고, 신·재생 에너지의 특징을 정리할 수 있다.	
준비물	개별 활동지 ①, 4절 도화지, 사인펜	
수업 활동	<p>① 네 명을 한 모둠으로 구성하고, 모둠별로 다른 주제를 선정한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1모둠이 주제 ①을 맡는다면, 2모둠은 주제 ②를 맡아서 모둠과 주제의 순서를 일치시키는 것이 좋다. <p>② 모둠별로 공부한 내용을 토대로 맡은 주제에 관해 토의한 후, 이를 바탕으로 4절 도화지에 수업 자료를 만든다. 수업 자료를 만들면서 동시에 각자 개별 활동지의 내용을 다시 수정하기도 한다. 개인 공부와 모둠 공부가 동시에 이루어질 수 있도록 한다. 개별 활동지 ① 활용</p> <p>③ 수업 자료를 어떤 형식으로 만들 수 있는지 알려 준다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 교사가 칠판에 판서하듯이 수업할 내용을 요약해서 쓰는 방법 - 마인드맵 또는 서클맵 등을 이용하여 학습 내용을 구조화시키는 방법 - 그림, 만화 등 자유롭게 표현하는 방법 <p>④ 누구든 티처*가 되어 수업해야 하므로 모둠에서 협동하여 친구에게 설명하는 연습을 충분히 할 수 있도록 지도한다.</p>	<p>활동 Tip 학생들이 자기 모둠의 주제를 디딤영상으로 미리 학습해 오면 개별 활동 시간을 단축할 수 있다.</p> <p>◆ '티처'로 부르는 이유 '선생님'이 아닌 '티처'라고 부르는 이유는 진짜 교사를 부르는 목소리를 분별할 수 없기 때문이다.</p>

활동 2 '나는 티처다' 활동으로 학습 내용 공유하기

활동 목표	자원의 지속 가능한 활용 방법을 제안하고, 신·재생 에너지의 종류와 특징을 설명할 수 있다.	
준비물	개별 활동지 ①, 활동 평가지, 4절 도화지	
수업 활동	<p>1. 수업 방법 안내하기</p> <p>① 티처들이 수업을 하러 가게 될 모둠을 알려준다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 다음 방향으로 이동하도록 하면 효율적이다. 그 이유는 학생들이 주제를 순서대로 학습할 수 있기 때문이다. 예) 6모둠 → 5모둠 → 4모둠 → 3모둠 → 2모둠 → 1모둠 → 6모둠 - 이와 같은 방향으로 이동하게 되면 1모둠은 주제 ① → ② → ③...의 순서대로 학습하게 된다. <p>② 교사가 모둠당 한 명의 티처를 무작위로 지목한다.</p> <p>2. 수업하기</p> <p>① 각 모둠의 티처는 활동 ①에서 만든 4절 도화지를 들고 다른 모둠으로 이동하여 수업을 한다.</p> <p>② 남은 3명의 학생은 개별 활동지에 수업 내용을 정리할 준비를 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 다른 모둠에서 온 티처를 맞이하며 인사한다. - 티처는 수업을 하고 학생들은 수업을 들으며 개별 활동지에 필기도 하고, 궁금한 점은 질문한다. 	<p>활동 Tip</p> <ul style="list-style-type: none"> • 학생과 티처 모두 서로 존중하고 높임말을 쓴다. • 교사는 '티처'들이 수업하고 있는 모둠 사이사이를 돌아다니면서 교장 선생님처럼 역할 연기를 하는 것이 좋다. 역할 연기하는 것만으로도 학생들은 재미를 느낀다.



△ 수업 활동 예시

③ 각 모듈별로 티처의 수업이 종료되면 학생들은 수업을 평가한다.

활동 평가지 활용

활동 Tip

활동지 끝부분에 학생 본인의 활동도 별점으로 평가한다.

예시

이름	만족도 별점	★★★★☆
	수업의 좋은 점	그림이 자세하고 보기 편하여 수업을 이해하는데 큰 역할을 하였다.
	수업에 바라는 점	조금 더 상상했으면 좋겠다.
이름	만족도 별점	★★★★☆
	수업의 좋은 점	예시를 알기 쉽게 하셔서 괜찮았다
	수업에 바라는 점	더정하게 대해주세요
이름	만족도 별점	★★★★☆
	수업의 좋은 점	각 장면을 이해하기 쉬웠다
	수업에 바라는 점	앞과 후에서 하는 것 같 더정하게요

④ 수업 마침을 알리고 다음 티처가 이동해서 수업하도록 한다.

- 수업 마침을 알리는 방법은 종을 치는 방법, 박수를 치는 방법이 있다.
- 수업을 마친 티처는 원래 모듈로 돌아온다.
- 두 번째로 수업할 모듈별 티처도 교사가 무작위로 지목한다.
- 두 번째로 선정된 티처도 처음과 같은 방식으로 활동을 진행하며, 이전과 같은 방향으로 두 칸 이동한다.

예 6모듈은 4모듈으로, 5모듈은 3모듈으로, 4모듈은 2모듈으로 이동한다.

- 첫 번째 티처와 두 번째 티처는 같은 주제로 수업하지만, 수업을 받게 되는 모듈의 학생들이 달라진다. 즉 수업하는 티처의 입장에서는 한 번만 수업하게 되고, 수업을 받는 학생의 입장에서는 티처들이 각 주제를 순서대로 수업하는 방식이 된다.

3. 학습 내용 공유하기

- ① 이동 수업을 모두 마친 후 본래 자기 모듈로 모인다.
- ② 미처 학습하지 못한 주제가 있다면 모듈 내에서 서로 가르쳐 주며 공유할 시간을 준다.
 - 티처로 지목되어 다른 모듈로 수업을 하러 갔다면, 그때 다른 모듈의 티처가 자기 모듈로 와서 수업했던 내용은 듣지 못했을 것이므로 그 부분은 반드시 다른 모듈원에게 배운다.
- ③ 학습한 내용 중 궁금한 내용이 있다면 모듈원 간에 묻고 답하면서 학습 내용을 정리한다.

활동 Tip

여건이 된다면, 각 모듈마다 학생들이 설명하는 영상을 휴대 전화로 촬영해서 공유하도록 하자. 이것은 사후영상으로 유용하게 활용된다.

자원의 지속 가능한 이용

소속

____학년 ____반 ____번

이름

1 각 주제별로 학습한 내용을 써 봅시다.

(1) 주제 ① 자원의 지속 가능한 활용 방안

자원의 소비를 줄이는 방안	
자원의 공급을 늘리는 방안	

(2) 주제 ② 신·재생 에너지의 장단점과 종류별 입지 특성

신·재생 에너지의 장단점	
신·재생 에너지의 종류별 입지 특성	

(3) 주제 ③ 우리나라와 다른 나라들의 신·재생 에너지 개발 사례

우리나라의 신·재생 에너지 개발 현황	
다른 나라들의 신·재생 에너지 이용 현황	

(4) 주제 ④ 신·재생 에너지 개발의 효과와 부작용

신·재생 에너지 개발의 효과	
신·재생 에너지 개발의 부작용	

2 주제별 티처의 수업을 평가해 봅시다.

◆ 티처의 수업을 듣고 평가합니다.

주제 ①	티처 이름:	☆☆☆☆☆	주제 ③	티처 이름:	☆☆☆☆☆
주제 ②	티처 이름:	☆☆☆☆☆	주제 ④	티처 이름:	☆☆☆☆☆

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

① 학생 만족도 조사

◆ 나의 수업을 들은 학생에게 평가를 요청합니다.

이름	만족도 별점	☆☆☆☆☆
	수업의 좋은 점	
	수업에 바라는 점	
이름	만족도 별점	☆☆☆☆☆
	수업의 좋은 점	
	수업에 바라는 점	
이름	만족도 별점	☆☆☆☆☆
	수업의 좋은 점	
	수업에 바라는 점	

② 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	자원의 지속 가능한 활용 방안을 말할 수 있는가?			
	신·재생 에너지의 종류별 입지 특성을 구분할 수 있는가?			
	우리나라와 다른 나라의 신재생 에너지 개발 사례를 들 수 있는가?			
	신·재생 에너지 개발의 효과와 부작용을 말할 수 있는가?			
활동 참여도	모든 활동에 적극적으로 참여하였는가?			
	내 수업에 만족하는가?			

세계의 신·재생 에너지 개발 사례



1 덴마크의 해상 풍력 발전 대서양에서 불어오는 바람을 이용하여 전기를 얻고 있다. 덴마크의 전체 전력 소비량 중 약 20%는 풍력 발전으로 생산하고 있다.



2 독일의 바이오 에너지 발전 윤데 마을은 바이오 에너지로 유명한 곳으로, 가축 분뇨 등을 발효할 때 발생하는 가스인 메테인을 이용하여 전기를 생산하고 있다.



3 우리나라의 조력 발전 조력 발전은 조수 간만의 수위 차이를 이용한 것이다. 우리나라의 시화호 조력 발전소는 발전 설비 용량이 세계 최대 규모이다.



4 뉴질랜드의 지열 발전 환태평양 조산대에 위치한 뉴질랜드에서는 지구 내부의 열을 에너지원으로 전환하여 전기를 생산하는 지열 발전 개발이 활발하다.



5 미국의 태양광 발전 고온 건조한 모하비 사막 일대에서는 풍부한 일사량을 활용하여 태양 에너지를 전기 에너지로 바꾸는 태양광 발전이 활발하다.



6 브라질의 수력 발전 브라질과 파라과이 국경에 위치한 이타이푸 수력 발전소는 세계에서 두 번째로 큰 규모로, 파라과이 전력의 절반 이상을 생산하고 있다.

15

사회적 지위와 역할의 의미

활동명 '꾸로 큐브 게임'으로 사회적 지위와 역할의 의미 이해하기

■ 학습 목표

- 사회적 지위와 역할의 의미를 이해할 수 있다.
- 내가 가진 지위와 역할을 설명할 수 있다.

■ 핵심 역량

- ☑ 창의적 사고력
- ☑ 비판적 사고력
- ☑ 문제 해결력 및 의사 결정력
- ☑ 의사소통 및 협업 능력
- ☐ 정보 활용 능력

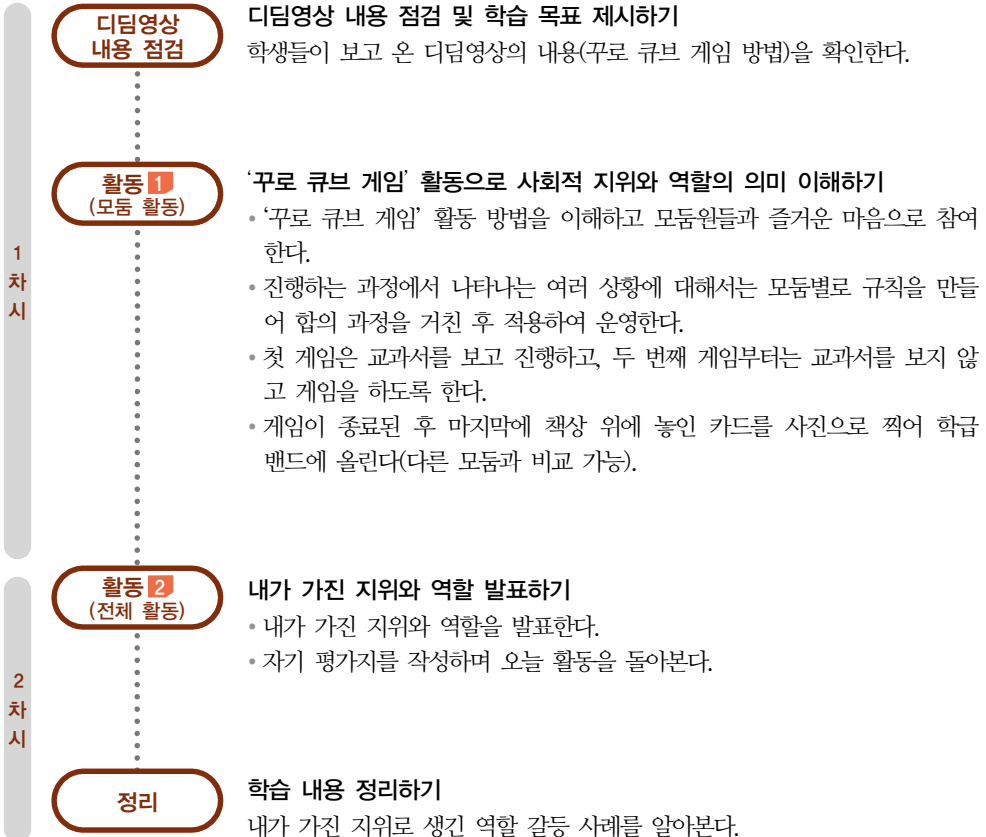
■ 수업 의도

'꾸로 큐브 게임'은 기존의 보드 게임인 루미 큐브를 수업 활동에 변형하여 적용한 게임이다. '지식이나 개념 연결 짓기', '문제와 답 연결 짓기', '강제 결합을 통한 이야기 꾸미기' 등 다양한 주제를 활용할 수 있다.

이 수업은 사회적 지위와 역할의 의미를 알아보는 시간으로, '지식이나 개념을 연결 짓는 활동' 수업을 설계하였으며, 학생들은 게임을 바탕으로 친구들과 이야기를 나누면서 의사소통 능력 및 창의력을 기를 수 있다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기



선생님을 위한 꿀팁

- 게임 활동이 접목된 수업에서는 디딤영상으로 게임 과정을 설명하는 것이 효과적이다. 선생님이 학생이 되어 직접 게임 활동을 즐기는 모습이나 담당 선생님의 가정에서 활동을 구현하는 모습 등 평소 볼 수 없었던 선생님의 모습을 보여 주면, 학생들은 더욱 흥미 있게 디딤영상을 시청할 수 있다.
- 게임 활동 후에는 단순히 수업이 재미 위주로 넘어가지 않도록 자기 평가를 작성하여 오늘 활동으로 익힌 것을 정리함으로써 스스로 개념을 정리해 보는 것이 좋다.

1 지위

- (1) 의미: 집단 내에서 한 개인이 차지하고 있는 위치로써 개인은 동시에 여러 지위를 가짐.
- (2) 종류
 - ① 귀속 지위: 개인의 자질이나 재능과 관계없이 선천적으로 주어지는 지위(아들, 노예 등)
 - ② 성취 지위: 개인의 재능이나 노력으로 후천적으로 획득된 지위(공무원, 사장 등)

2 역할

- (1) 의미: 지위에 따라 기대되는 행동 양식
- (2) 예
 - ① 학생의 지위에 따른 역할은 공부하는 것
 - ② 교사의 지위에 따른 역할은 학생을 지도하는 것

3 역할 행동

- (1) 의미
 - ① 개인이 차지하고 있는 위치에서 실제로 수행하는 행동
 - ② 사회적으로 보상하거나 제재를 가하는 기준은 역할이 아니라 역할 행동임.
- (2) 역할과 역할 행동: 지위에 따른 역할은 동일하지만 실제로 나타나는 역할 행동은 다양함.

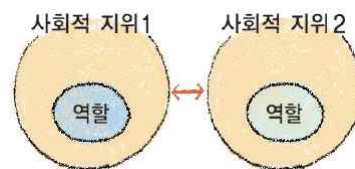
4 역할 갈등의 의미와 종류

- (1) 역할 갈등: 두 가지 이상의 대립하는 역할을 동시에 요구함에 따라 일어나는 갈등
- (2) 역할 갈등의 종류
 - ① 여러 지위에 따른 각각의 역할을 동시에 수행해야 할 때 발생함.
 - ② 하나의 지위에 상반되는 역할이 동시에 요구될 때 발생함.

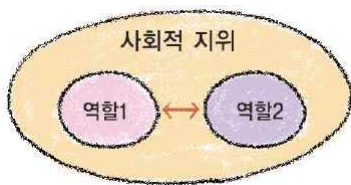
5 역할 갈등의 특징

- (1) 현대 사회에서는 개인의 지위와 역할이 다양해짐에 따라 역할 갈등도 증가함.
- (2) 역할 갈등이 증가하면 개인적으로는 심리적 불안 상태가 지속하고, 심하면 사회 혼란이나 범죄의 원인이 되기도 함.

6 서로 다른 지위에 따른 역할 간의 충돌



7 하나의 지위에 서로 다른 역할 요구



8 역할 갈등의 해소 방안

- (1) 역할의 우선순위 결정: 충돌하는 역할 중 우선순위에 있는 것을 먼저 처리함.
- (2) 하나의 역할 포기: 충돌하는 역할 중 하나를 포기함.

디딤영상 내용 꾸로 큐브 활동 순서

1 전체 카드를 잘 섞은 후 모듬 가운데 뒤집어 놓기



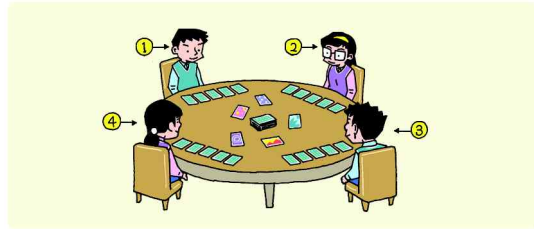
2 카드 더미에서 개인별로 5장의 카드 가져가기



3 추가로 5장을 꺼내 모듬 책상에 내용이 보이게 놓기



4 모듬원의 게임 활동 순서 정하기



5 첫 번째 학생부터 자기 카드와 공개된 카드 중 연결되는 카드를 찾아 어떻게 연결되는지 설명하면서 자기 카드를 버리기(★ 가장 중요한 단계!)



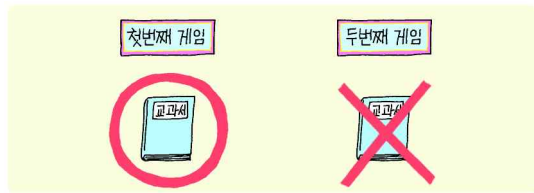
6 연결 지을 카드가 없거나 모듬원이 인정하지 않으면, 중앙 카드 더미에서 카드를 한 장 가져가기



7 자신의 전체 카드를 다 버리는 사람이 승리

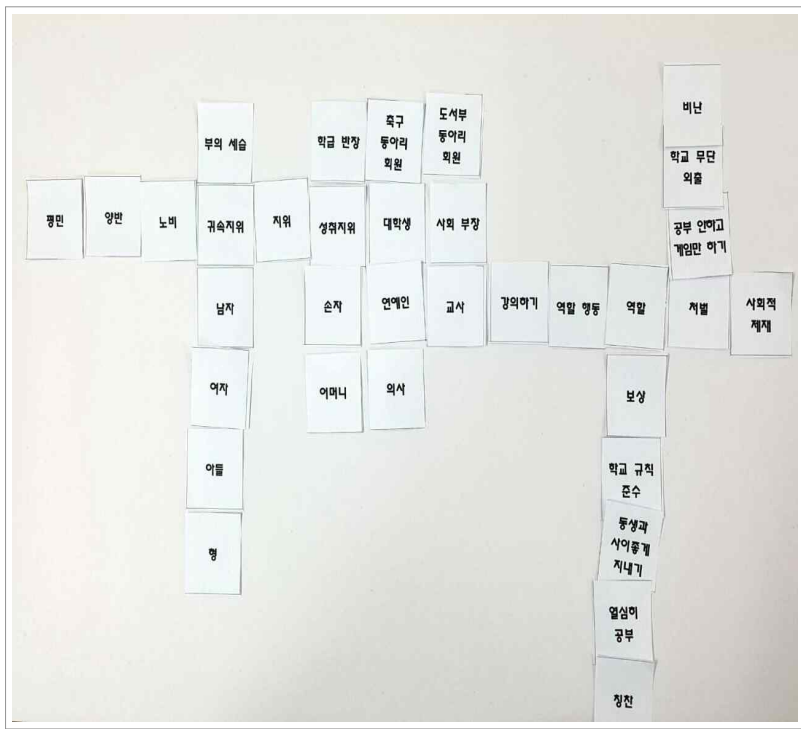


8 두 번째 게임부터는 교과서를 안 보고 참여!



활동 들어다보기

활동 1 '꾸로 큐브 게임' 활동으로 사회적 지위와 역할의 의미 이해하기

<p>활동 목표</p>	<p>게임 활동을 바탕으로 사회적 지위와 역할의 의미를 이해할 수 있다.</p>	
<p>준비물</p>	<p>꾸로 큐브 8세트(모둠 수만큼 준비), 필기도구</p>	
<p>수업 활동</p>	<p>① 모둠별로 꾸로 큐브 1세트씩을 나누어 준다. ② 다답영상에서 제시한 방법으로 모둠별로 게임 활동을 진행한다. ③ 첫 번째 게임은 교과서를 보는 것을 허용하되 두 번째 게임부터는 교과서를 안 보고 게임에 참여한다. ④ 진행되는 과정에서 나타나는 여러 상황에 대해서는 모둠별로 규칙을 만들어 합의 과정을 거친 후 적용하여 운영한다. ⑤ 게임이 끝난 후 카드를 그냥 섞지 말고 책상 위에 놓인 카드를 카메라로 찍어 학급 밴드에 올린다. (모둠별로 어떻게 진행했는지 비교할 수 있다.)</p> <p>예시</p> 	<p>활동 Tip 카드 제작 시 카드는 eva폼, 트럼프카드, 포켓몬카드 등을 활용하면 좋고, 21칸 라벨 용지를 카드에 붙이면 쉽게 제작할 수 있다. 또한 1세트 당 40개 이상의 카드로 제작하기를 권한다.</p> <p>활동 Tip 학생들 수준에 따라 카드 등록 상세 규칙은 모둠원끼리 자유롭게 변형할 수 있다.</p>

활동 2 내가 가진 지위와 역할 발표하기

<p>활동 목표</p>	<p>사회적 관계를 바탕으로 자신의 사회적 지위와 역할을 발표할 수 있다.</p>	
<p>준비물</p>	<p>자기 평가지</p>	
<p>수업 활동</p>	<p>① 게임을 바탕으로 익힌 사회적 지위와 역할의 의미를 사례를 들어 설명한다. ② 학생 자신이 가지고 있는 다양한 사회적 관계를 생각해 보고, 나의 지위와 역할을 전체 학급 친구들 앞에서 발표해 본다. ③ 자기 평가지를 작성하며 오늘 활동을 돌아본다.</p>	

■ 활동 자료

■ 꾸로 큐브 카드 (예시)

지위	성취 지위	귀속 지위
역할	역할 행동	남자
여자	청소년	노인
대학생	연예인	어머니
의사	교사	아들
형	축구 동아리 회원	사회부장
학급 반장	손자	도서부 동아리 회원

귀족	평민	천민
칭찬	보상	비난
처벌	성차별	인종 차별
지역 차별	부의 세습	열심히 공부하기
공부 안 하고 게임만 하기	학교 규칙 준수	학교 무단 외출
사회적 제재	동생과 사이 좋게 지내기	강의하기
권위, No.	사회 개혁	

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

① 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

② 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	사회적 지위와 역할의 의미를 이해하였는가?			
	나의 지위와 역할을 설명할 수 있는가?			
활동 참여도	모둠 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

③ 모둠 평가하기

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

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

개념 카드로 이야기를 만들어 사회적 지위와 역할 개념 분류하기

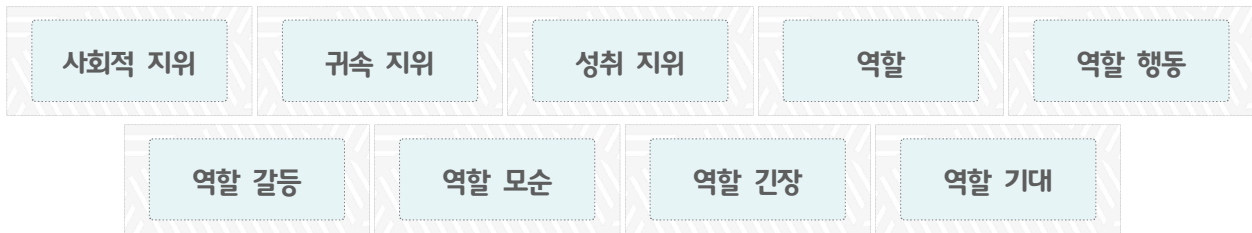
■ 활동 소개

개념 카드로 이야기 만들기 활동으로 사회적 지위와 역할의 의미를 파악하고, 각 개념의 특징을 탐구할 수 있다. 이야기를 만드는 과정에서 개념 카드의 의미를 스스로 찾아봄으로써 주요 개념을 이해할 수 있다. 또한 모둠 구성원과 함께 상상력을 발휘하여 이야기를 만드는 과정에서 의사소통 능력 및 창의력을 기를 수 있다.

■ 활동 방법

① 모둠별로 똑같은 개념 카드 9장을 나누어 준다.

예시



② 개념 카드를 잘 설명할 수 있는 한 편의 이야기를 만든다.

③ 아래 예시와 같이 이야기 사이에 개념 카드를 삽입한다.

미 생

나는 11살의 나이로 한국 기원 연구생(**성취 지위**)으로 들어갔다. 부모님께서서는 이창호, 이세돌의 세계 랭킹과 상금 액수를 신문 스크랩해가며 아들(**귀속 지위**)인 나에 대한 (**역할 기대**)도 점점 더 커졌다. 나는 그러한 부모님의 마음을 알기에 부모님의 기대에 걸맞은 **역할 행동** 을 하며 열심히 바둑을 두며 노력하였다. 그리고 7년이 지났다. 나는 입단에 실패하였다.

... 중략 ...

활동 Tip

- 개념 카드는 전지 1/2 크기에 맞도록 제작한다. 모든 개념 카드가 들어가면 좋지만, 내용 전개상 부득이 몇 가지 개념이 빠져도 괜찮다.
- 개념 카드는 흰색보다 색깔 있는 종이에 인쇄하여 사용하는 것이 눈에 잘 띈다.

16

우리 마음속의 차별 알기

활동명 '감정 카드'를 활용한 우리 마음속의 차별 알기

■ 학습 목표

- 감정 카드 활동으로 우리 마음속의 차별을 말할 수 있다.
- 하트 뺨튀기 활동으로, 차별을 해결하는 방법을 말할 수 있다.

■ 핵심 역량

- ☑ 창의적 사고력
- ☑ 비판적 사고력
- ☑ 문제 해결력 및 의사 결정력
- ☑ 의사소통 및 협업 능력
- ☐ 정보 활용 능력

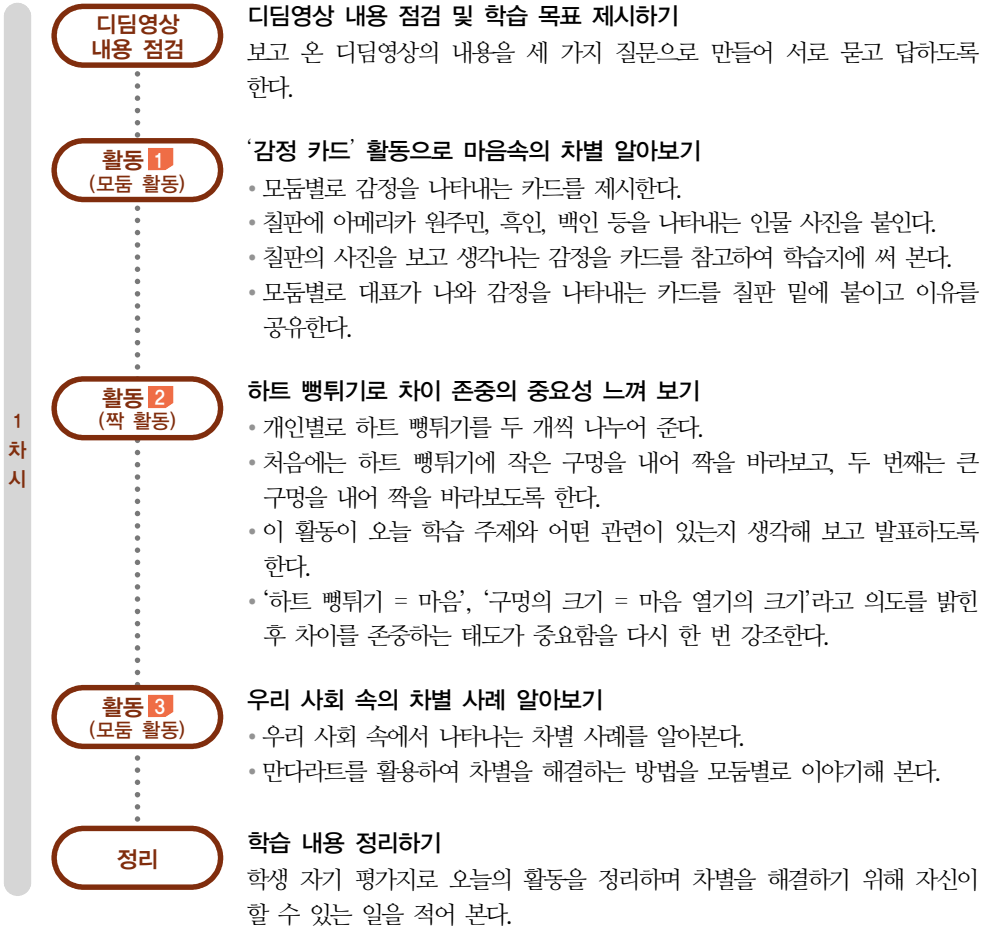
■ 수업 의도

사회 집단의 갈등을 유발하는 가장 커다란 문제는 차별이다. 우리 마음속의 차별에 대한 생각을 감정 카드와 4줄 대화로써 표현해 보고 느낌을 공유함으로써 차별의 문제점을 이해할 수 있다.

하트 뺨튀기 활동을 바탕으로 차이를 존중하는 것이 차별을 해결할 방안임을 경험할 수 있도록 한다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기



선생님을 위한 꿀팁

- 인물 사진은 아메리카 원주민, 흑인, 백인 등을 붙이되 편견을 갖기 쉬운 아메리카 원주민이나 흑인 등은 세계적으로 유명한 인물을 선택하여 의견 공유 시 피부색과 개인의 삶은 관련이 없다는 것을 알 수 있도록 한다.
- 만다라트의 기본 원리를 말로만 설명할 경우 학생들이 어려워할 수 있다. 따라서 파워 포인트 등으로 예시 자료를 보여 주는 것도 좋은 방법이다.

1 차이와 차별

- (1) 차이: 사람마다 서로를 구분할 수 있는 특성
 - 예 외모, 성격, 취미, 종교 등
- (2) 차별: 차이를 근거로 부당하게 대우하는 것
 - 예 성별이 다름을 근거로 고용이나 임금에서 불이익을 줌.



2 차별의 사례

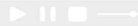
■ 성차별

유리 천장이란 ‘눈에 보이지는 않지만 깨뜨릴 수 없는 장벽’이라는 의미로, 여성의 고위직 승진을 막는 조직 내의 보이지 않는 장벽을 의미한다. 특히 우리나라의 ‘유리 천장 지수’는 100점 만점에서 25.6점으로 경제 협력 개발 기구(OECD) 28개국 중 최하위를 기록하였다.



3 차별의 발생과 문제점

- (1) 차별의 문제점: 인권 침해, 사회 갈등 유발, 사회 통합 저해
- (2) 차별의 발생: 차별과 갈등 문제는 사회 집단 안에서뿐만 아니라 사회 집단 간에도 발생함.



4 차별과 갈등 해결 방안

- (1) 개인적 노력: 차이를 인정하고 다양성을 존중하는 태도 함양
- (2) 사회적 노력: 차별을 금지하고 사회적 약자를 보호하는 법률과 정책, 제도 마련



5 차별의 해결 사례

■ 학교에서의 성차별 해결 사례

○○신문 ○○○○년 ○○월 ○○일

“초등학교 출석부 번호에서 남학생에게는 앞 번호를, 여학생에게는 뒷 번호를 부여하는 것은 차별”이라며 A 씨가 대전에 있는 B 초등학교장을 상대로 진정한 사건에 국가 인권 위원회는 B 초등학교장에게 성별에 따른 차별이 발생하지 않도록 출석부 번호를 부여할 것을 권고하였다.



활동 1 단어 카드 활동으로 마음속의 차별 알아보기

활동 목표	단어 카드 활동으로 피부색에 대한 우리 마음속의 차별을 말할 수 있다.	
준비물	모둠 활동지 ①, 인물 사진, 감정 카드	
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> ① 모둠별로 모둠 활동지 ①과 감정 카드를 나누어 준다. 모둠 활동지 ① 활용 ② 감정 카드를 책상 가운데 펼쳐놓고 개인별로 모둠 활동지에 실린 인물 사진을 보고 드는 느낌을 적도록 한다. ③ 칠판에 각 인물 사진을 붙인 후 모둠별 대표가 나와 해당 감정 카드를 붙인다. ④ 감정 카드를 붙인 이유와 평소엔 인종이나 피부색에 관련된 생각을 공유해 본다. 	<p>활동 Tip</p> <p>학생들이 뜻밖에 피부색에 대한 거부감이 없을 수도 있으므로 피부색에 대한 차별을 담은 영상 등을 미리 준비하는 것이 좋다.</p>

활동 2 하트 뺨튀기 활동으로 차이 존중의 중요성 느껴 보기

활동 목표	하트 뺨튀기 활동으로 차이 존중의 중요성을 알 수 있다.	
준비물	하트 뺨튀기 2개	
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> ① 개인별로 하트 뺨튀기 2개를 나누어 준다. ② 1개의 하트 뺨튀기에는 작은 구멍을 뚫어 짝을 바라보게 하고, 다른 1개의 하트 뺨튀기에는 큰 구멍을 뚫어 짝을 바라보도록 한다. ③ 이 활동이 오늘의 학습 목표와 어떤 관련이 있는지 생각하여 발표하게 한다. ④ ‘하트 뺨튀기 = 마음’, ‘구멍의 크기 = 마음 열기의 크기’라고 의도를 밝힌 후 차이를 존중하는 태도가 중요함을 다시 한 번 깨닫도록 한다. 	<p>활동 Tip</p> <ul style="list-style-type: none"> • 하트 뺨튀기가 없다면 일반 뺨튀기도 가능하며, 간단한 활동으로 종이를 활용해도 좋다. • 뺨튀기로 활동할 경우 학생들이 소란스러워지기 쉬우므로 차분한 분위기를 만든 가운데 활동을 하는 것이 좋다.

활동 3 만다라트로 차별의 원인과 해결 방안 알아보기

활동 목표	만다라트를 활용하여 우리 사회에 나타나는 차별과 해결 방안을 말할 수 있다.	
준비물	모둠 활동지 ②, 만다라트 용지	
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> ① 활동지에 나타난 사례를 보고 어떤 사회적 차별인지 알아본다. ② 모둠별로 한 가지 사례를 선정한 후 4줄 대화를 만들어 역할극을 해 본다. ③ 역할극을 실시한 후 느낀 소감을 이야기해 본다. ④ 만다라트 활용: 차별 문제의 해결 방안을 만다라트를 활용하여 생각하고 의견을 교환한 후 차별을 해결하기 위해 자신이 할 수 있는 일을 적어 본다. 	<p>활동 Tip</p> <p>사례를 선택하고 해결 방안을 모색하는 과정이 학생들에게 어려울 수 있으므로 만다라트 활동 전 스마트 패드 등으로 관련 자료를 찾아볼 기회를 제공한다.</p>

감정 카드로 마음속의 차별 알아보기

소속

___학년 ___반

모듬명

1 다음 인물 사진을 보고 느낀 감정을 감정 카드를 활용하여 적어 보고, 모듬별로 의견을 공유해 봅시다.

→ 고민하지 말고 즉흥적으로 적어 보세요.

1	2	3
		

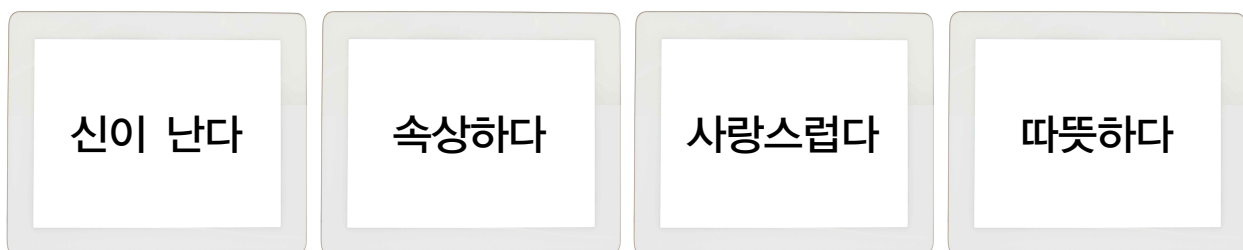
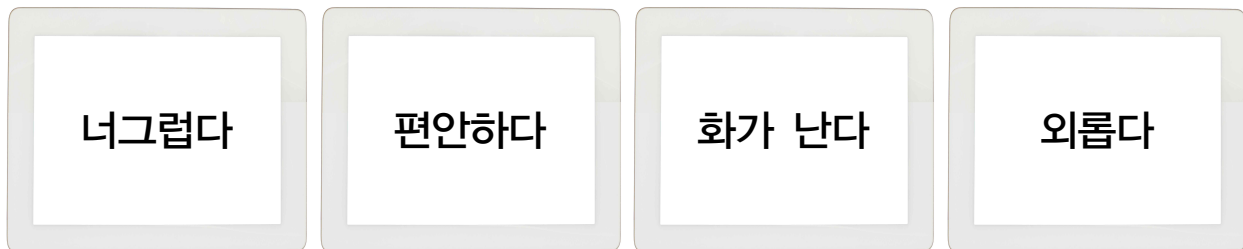
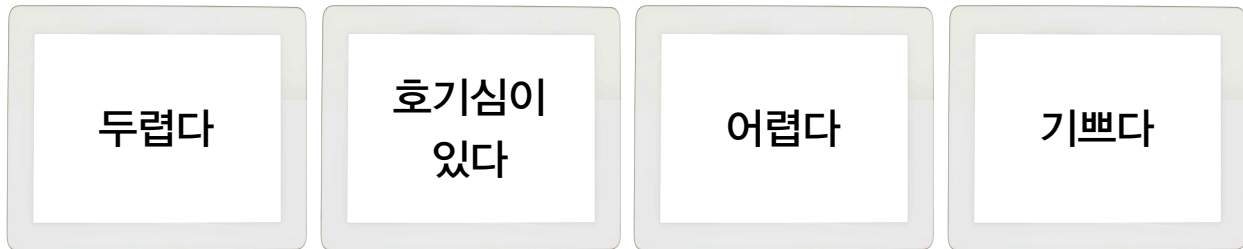
2 모듬별로 대표가 나와 칠판에 붙인 인물 사진 밑에 해당 감정 카드를 붙이고 그 이유를 말해 봅시다.

3 다음 사례는 차이인가요? 차별인가요?

<p>■ ■ 장애인 고용 할당제</p> <p>정부 기관과 기업에서 의무적으로 장애인을 일정 비율 고용하도록 하는 제도이다.</p>	<p>■ ■ 시험 시간 연장</p> <p>수능에서 시각 장애인, 약시 및 뇌성 마비 수험생의 시험 시간을 연장하기로 하였다.</p>	<p>■ ■ '용모' 채용 조건</p> <p>신입사원 채용 시 이력서에 키와 몸무게를 기재하고 평가 항목에 '용모'를 포함하였다.</p>	<p>■ ■ 비정규직의 임금</p> <p>비정규직이므로 같은 일을 하더라도 정규직 보다 임금을 적게 지급한다.</p>
--	---	--	---

■ 활동 자료

■ 감정 카드 (예시)



내 주변의 다양한 차별과 갈등

소속

___학년 ___반

모듬명

1 다음 사례에서 나타난 사회적 차별은 무엇인지 알아보시다.

구분	사례	사회적 차별은?
1	저는 에티오피아 출신입니다. 며칠 전 지원한 회사에서 저의 학력과 영어 수준을 보고 호감을 보였으나, 정작 면접에서는 “흑인 여성인 줄 몰랐다. 흑인은 안 된다.”라는 말을 들었습니다.	
2	저는 어렸을 때부터 다리가 아파 휠체어를 타고 다닙니다. 공부하고 싶어 학교에 입학했지만, 그 학교에는 계단만 있어서 2층에 있는 교실에 올라갈 때 너무 힘이 듭니다.	
3	저와 남편은 몹시 어렵게 아이를 가졌습니다. 어른들께서는 남편이 4대 독자이기 때문에 대를 이을 남자아이가 태어나는 것이 아니면 이혼을 생각하라고 하십니다.	
4	저는 OO 기업에 들어가기 위해 열심히 공부하여 합격증을 받았습니다. 그러나 면접에서 특정 종교를 믿는 사람만 취업할 수 있다는 조항 때문에 취업에 실패하였습니다.	

2 위 사례에서 한 가지를 선택하여 상황이 나타날 수 있도록 4줄 대화를 만들어 봅시다.

구분	대화 내용	말은 사람
대화 1		
대화 2		
대화 3		
대화 4		

3 만다라트를 활용하여 차별 문제의 해결 방안을 모둠별로 이야기해 봅시다.

✓ 만다라트란

만다라트는 manda + la + art가 결합된 용어로 목적을 달성하는 기술, 그 틀을 의미한다. 머릿속의 아이디어나 생각을 사방팔방, 거미줄 모양으로 퍼져나가도록 하는 생각의 도구이다. 만다라트를 계속 만들어가는 과정에서, 새로운 발상을 계속함으로써 자기 생각을 정리하는 발상법이다.



✓ 만다라트 작성법

1 단계 가장 가운데 있는 칸에 모둠이 선택한 차별 문제를 적는다.

	남녀차별	

2 단계 주변 칸에 차별과 관련된 사례를 적어 본다.

임금에서의 차별	집안일은 여자만	
	남녀차별	

3 단계 모둠이 생각한 차별 사례 중 하나를 가운데 옮겨 적는다.

	집안일은 여자만	

4 단계 선택한 차별 사례를 해결하기 위한 칸에 대안을 적는다.

	설거지는 아빠가	문제점 회의하기
	집안일은 여자만	

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

① 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 사회적 차별을 해결하기 위해 내가 할 수 있는 일은?

② 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	사회적 차별의 사례를 말할 수 있는가?			
	사회적 차별의 해결 방안을 한 가지 이상 말할 수 있는가?			
활동 참여도	모듬 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

③ 모듬 평가하기

우리 모듬 활동 만족도	☆☆☆☆☆
--------------	-------

모듬원 이름	좋았던 점	바라는 점

문화의 의미와 특징

활동명 '릴레이 시 짓기' 활동과 '배움 장터' 활동으로 문화의 의미와 특징 이해하기

■ 학습 목표

- '릴레이 시 짓기' 활동으로 일상생활 속 문화를 넓은 의미에서 이해할 수 있다.
- '배움 장터' 활동으로 문제 해결력 및 협업 능력을 갖출 수 있다.

■ 핵심 역량

- 창의적 사고력
- 비판적 사고력
- 문제 해결력 및 의사 결정력
- 의사소통 및 협업 능력
- 정보 활용 능력

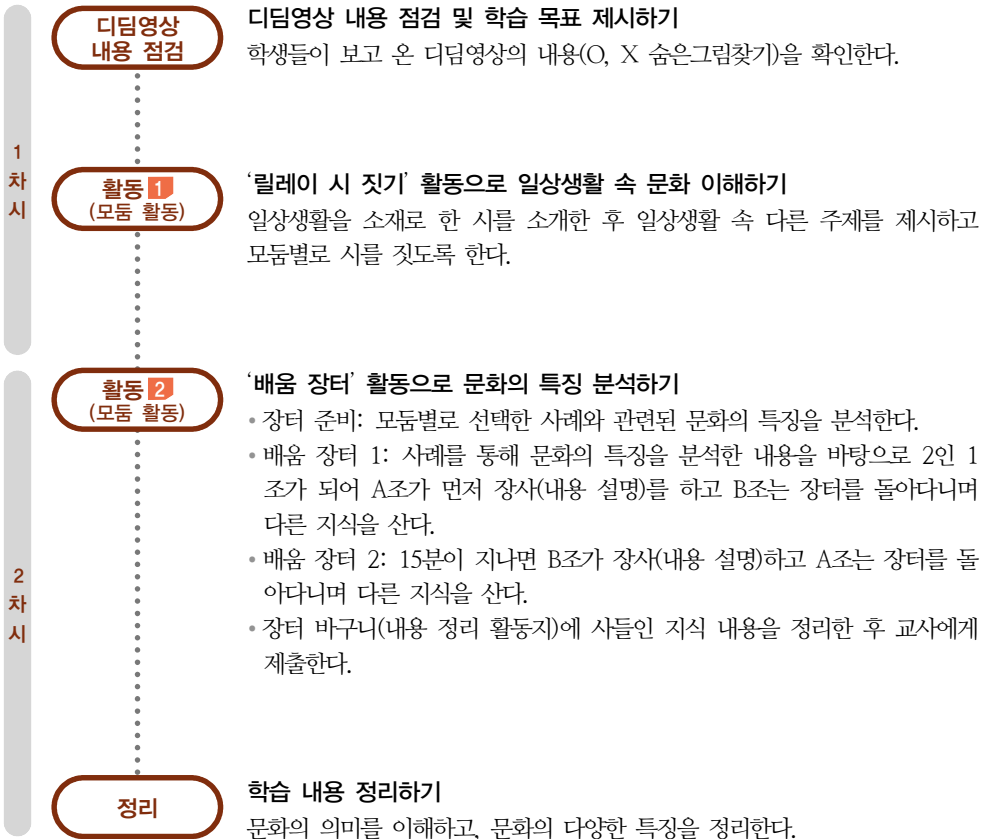
■ 수업 의도

'릴레이 시 짓기' 활동으로 일상생활 속 문화를 넓은 의미에서 이해하고, 함께 시를 완성해 가는 과정에서 창의성과 의사소통 능력, 협업 능력을 기를 수 있다.

'배움 장터' 활동으로 사례를 분석하여 문화의 특징을 이해하고, 자신이 이해한 내용을 설명하는 과정을 통해 의사소통 및 협업 능력을 기를 수 있다. 더 나아가 일상생활 속에서 문화의 특징을 찾아볼 기회를 제공하도록 한다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기



선생님을 위한 꿀팁

- 디딤영상 내용을 점검할 때는 개별이나 모둠별로 흥미로운 게임을 진행하면 디딤영상에서 학습한 내용을 상기하고 학습에 대한 동기부여를 할 수 있어서 좋다.
- 배움 장터 활동은 학습 주제가 많은 부분이나 단원 마무리 활동으로 활용하면 좋다.

1 문화의 의미

- (1) 좁은 의미의 문화: 예술, 문학, 공연 등과 관련된 것, 혹은 세련되거나 교양 있는 것
 - 예 문화 상품권, 문화 시민 등
- (2) 넓은 의미의 문화: 한 사회의 구성원이 공통으로 가지고 있는 의식주, 가치, 규범 등 전반적인 생활 양식
 - 예 민족 문화, 다문화 사회, 주거 문화 등



2 문화인 것과 문화가 아닌 것

- (1) 문화인 것: 사회 구성원에게 공통으로 나타나는 학습된 것
 - 예 생일 미역국, 설날 세배 등
- (2) 문화가 아닌 것: 본능이나 유전적 요인에 따른 행동, 개인의 독특한 버릇이나 습관
 - 예 하품, 다리 떠는 버릇 등



3 문화의 보편성과 특수성

- (1) 문화의 보편성: 모든 문화에서 공통적인 특성을 찾을 수 있음.
 - 예 의복, 종교, 장례, 예술, 성년식 등
- (2) 문화의 특수성: 각 사회의 문화는 고유한 특징을 가지며 서로 다른 모습으로 나타남.
 - 예 나라마다 성년식의 방식이 다름.



4 문화의 속성

- (1) 공유성: 문화는 한 사회나 집단의 구성원이 공통으로 가지는 생활양식임.
- (2) 학습성: 문화는 타고난 것이 아니라 후천적으로 배우는 것임.
- (3) 축적성: 문화는 언어와 문자 등을 통해 전달·축적되어 세대 간에 전승됨.



4 문화의 속성

- (4) 변동성: 문화는 새로운 문화 요소가 추가되거나 원래 있던 문화 요소가 사라지는 등 변화함.
- (5) 전체성: 문화를 구성하는 요소들은 상호 긴밀한 관계를 유지하면서 하나의 전체를 이루고 있음.



5 문화의 상대성

- (1) 의미: 모든 문화는 나름의 독특한 의미와 가치를 가지며 우열을 가릴 수 없음.
- (2) 문화의 상대성이 나타나는 까닭: 각기 다른 환경에 각자의 방식으로 적응해 온 결과이기 때문



활동 1 '릴레이 시 짓기' 활동으로 일상생활 속 문화 이해하기

활동 목표	'릴레이 시 짓기' 활동으로 일상생활 속 문화를 넓은 의미에서 이해하고 창의성 및 의사소통 능력, 협업 능력을 기를 수 있다.	
준비물	포스트잇, 모둠 활동지(B4 용지) ②, 연필, 사인펜, 색연필	
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> 1 모둠별로 포스트잇, 모둠 활동지, 사인펜, 색연필을 나누어 준다. 2 일상생활을 소재로 한 시를 학생들과 함께 낭독하고 제목이 무엇인지 생각해 보도록 한다. 3 일상생활 속 새로운 주제를 제시한다. 예 급식, 쉬는 시간 등 4 모둠원은 각자 주제와 관련된 시를 한 구절씩 포스트잇에 작성한다. 5 모둠별로 완성한 포스트잇을 칠판에 붙이게 한 후 한 모듬씩 차례대로 나오게 하여 자신이 쓴 내용을 제외하고 마음에 드는 시 구절을 선택하여 자신의 모듬으로 가져가도록 한다. 6 가져온 시 구절을 나열하여 새로운 시를 만든 후 제목을 정하고 어울리는 음악을 생각해 보도록 한다. 모듬 활동지 ② 활용 7 모듬별 작품을 칠판에 부착한 후 시낭송회를 열어 작품을 공유하고 우수 작품을 선정하여 피드백을 제공한다. 	<p>활동 Tip 일상생활 속에서 시로 표현할 수 있는 다양한 주제를 생각하는 과정에서 문화가 일상생활 깊숙이 자리하고 있다는 점을 깨닫게 한다.</p> <p>활동 Tip 마지막으로 남은 시 구절을 가져간 모듬에서 가장 창의적인 시가 완성될 수도 있다. 이 점을 고려하여 피드백하면 좋다. 시낭송회를 할 때 모듬에서 선정한 음악을 배경음악으로 틀어주면 학생들의 흥미와 집중도를 높일 수 있다.</p>

활동 2 '배움 장터' 활동으로 문화의 특징 분석하기

활동 목표	배움 장터 활동으로 사례를 분석하여 문화의 특징을 분석·공유하는 과정으로 의사소통 능력 및 협업 능력을 기를 수 있다.	
준비물	모듬 활동지 ③, 개별 활동지 ④, 필기도구	
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> 1 4명이 한 모듬(총 8 모듬)을 구성한 후, 모듬별로 사례 1~8번 중 한 가지를 선택하여 가져간다. 모듬 활동지 ③ 활용 2 모듬별로 선택한 사례를 분석하여 관련 있는 문화의 특징이 무엇인지 파악한다. 그 이유를 논리적으로 정리하도록 한다. 3 정리를 마친 모듬은 교사에게 이를 설명하고 통과를 받은 후 장터를 열 준비를 한다. 4 모듬원 4명 중 2명을 A조, 나머지 2명을 B조로 나누도록 하고, 배움 장터 진행 방법을 설명한다. <ul style="list-style-type: none"> - 모듬별로 코인 7개를 나누어 준 후 장터에서 지식을 구입하면 코인 1개씩을 지급한다. - 15분 동안 A조가 먼저 설명을 하는 장사 팀을, B조는 장터를 돌아다니며 지식을 사오는 구매 팀을 담당한다. - 15분 후 역할을 바꿔 B조가 장사 팀, A조가 구매 팀을 담당하여 15분 더 장터를 진행한다. - 구매 팀 학생들은 '배움 장터 바구니 활동지'를 들고 다니며 활동지에 구입한 지식을 정리한다. 개별 활동지 ④ 활용 5 모든 활동이 완료된 모듬은 결과물을 교사에게 제출한다. 	<p>활동 Tip 모듬별로 모듬 팻말을 만들면 학생들이 다른 모듬으로 이동할 때 편리하다. 장터가 시작되면 소란스러우므로 중요한 전달 사항은 장터 시작 전에 공지하는 것이 좋다. 효율적인 시간 관리를 위해 타이머 프로그램을 활용하여 학생들에게 활동 시간을 확인할 수 있게 한다.</p> <p>활동 Tip 장터가 진행되는 동안 교사는 모듬을 순회하며 필요한 물품이나 도움을 지원하고, 학생들의 활동을 사진이나 동영상으로 기록하여 피드백을 제공하는 것도 좋다.</p>

모둠 활동지 ①

O, X 숨은 그림 찾기

소속

____학년 ____반

모둠명

■ 정답이 O인 번호에만 색칠해 봅시다. 무엇이 보이나요?

	문 제	O, X		문 제	O, X
1	본능이나 유전적 요인에 따른 행동도 문화이다.	X	6	모든 문화에서 공통으로 나타나는 특징을 문화의 보편성이라고 한다.	O
2	인간의 모든 행위는 문화이다.	X	7	한 사회나 집단의 구성원이 공통으로 가지는 생활 양식을 문화의 공유성이라고 한다.	O
3	한 사회의 구성원이 공통으로 가지고 있는 의식 주, 가치, 규범 등의 전반적인 생활 양식은 넓은 의미의 문화이다.	O	8	문화는 타고난 것이 아니라 후천적으로 배우는 것이며, 이를 문화의 특수성이라고 한다.	X
4	개인의 독특한 버릇이나 습관도 문화이다.	X	9	앞선 세대의 지식과 경험이 언어와 문자 등을 통해 전달·축적되어 다음 세대로 전승되는 것을 문화의 축적성이라고 한다.	O
5	각 사회의 문화는 고유한 특징을 가지며 서로 다른 모습으로 나타나는데, 이를 문화의 학습성이라고 한다.	X	10	문화는 고정된 것이 아니라 새로운 문화 요소가 추가되거나 기존 문화 요소가 사라지는 등 끊임 없이 변화하는데, 이를 문화의 변동성이라고 한다.	O

1	1	1	1	3	3	3	4	5	5	5	5	5	5	2	2	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5		
1	1	1	3	2	2	2	3	4	5	5	5	5	5	2	3	1	1	6	5	4	4	4	4	4	4		
1	1	1	3	2	2	2	2	3	4	5	5	5	4	2	3	1	1	1	6	5	5	4	4	4	4		
1	1	1	3	2	2	2	2	2	3	4	2	2	4	2	3	2	2	2	2	6	5	4	4	4	4		
1	1	1	3	2	2	2	4	4	3	4	2	2	4	4	2	3	5	5	2	6	5	1	1	1	1		
1	1	2	1	3	4	4	4	4	7	4	2	1	1	1	2	3	5	2	6	5	1	1	1	1	1		
2	2	2	2	1	3	3	4	4	7	1	1	1	1	1	1	3	2	2	6	5	1	2	2	2	2		
1	1	2	2	2	1	1	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	2	7	2	2	1	8	8	8		
1	1	2	2	2	1	1	7	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	7	1	2	2	1	8	5	5	
2	2	1	1	2	1	7	1	7	1	1	7	5	5	5	5	7	8	7	7	1	2	1	8	5	5	5	
4	4	2	2	2	6	6	1	7	1	7	1	1	10	5	5	7	8	7	7	1	2	2	8	5	5	5	
4	4	4	4	10	8	8	10	10	10	10	4	1	1	10	7	7	7	7	8	8	3	1	2	8	8	8	
8	8	4	4	10	8	8	10	8	3	4	4	4	1	10	5	7	5	5	8	3	1	2	2	8	8	8	
8	5	4	6	8	8	8	10	3	8	3	4	4	1	10	10	5	7	5	5	8	9	1	2	8	8	8	
8	5	4	6	5	5	5	5	3	3	8	8	8	1	1	10	10	2	2	2	8	9	1	2	8	8	8	
8	5	4	6	2	2	2	2	5	5	5	5	5	5	1	1	1	1	1	2	8	9	1	2	8	8	8	
8	5	4	6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	5	5	5	8	8	8	2	8	9	1	2	2	2	
8	5	4	6	4	4	4	4	4	3	2	2	3	5	5	3	8	8	4	2	8	9	1	1	2	2	2	
1	5	4	6	4	4	4	4	4	7	2	2	3	5	5	7	8	8	4	2	2	9	1	1	1	1	1	
1	5	5	4	7	4	4	4	5	5	7	7	5	7	7	8	8	8	4	2	6	8	5	5	5	5	5	
1	5	5	5	7	5	5	5	5	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	2	6	8	5	5	5	5	
1	1	1	5	5	6	8	8	8	8	2	2	2	2	2	1	1	1	1	4	7	8	5	5	5	5	5	
1	1	1	5	5	5	6	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	4	7	8	8	5	5	5	5	5	
2	2	2	2	5	5	5	7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	8	8	8	8	8	8	8	8
2	2	2	2	2	5	5	5	7	7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	8	8	8	8	8	8	8	8



문화란 무엇일까?

소속

____학년 ____반

모둠명

제목: _____

배경음악<

>

질문 1) 시의 내용 중 문화에 해당하는 부분에 밑줄을 쳐 보세요.

질문 2) 그렇게 생각한 이유를 모둠원과 함께 이야기해 보세요.



배움 장터 사례 카드

소속 _____학년 _____반

모듬명 _____

■ ■ 사례 1

손가락으로 하트 모양을 만드는 것은 몇 년 전부터 우리나라 연예인들이 사용하면서 유행하기 시작하였다. 이 동작의 의미를 기성세대 중에는 잘 알지 못하는 사람도 있다. 아는 사람은 그 의미를 알고, 모르는 사람은 이해할 수 없는 손동작은 문화의 ()을 보여주는 사례이다. 한편, 북아메리카 지역에서는 이 동작이 돈을 세는 모습과 비슷하다고 하여 돈을 의미하기도 한다.

- ☞ 빈칸에 들어갈 문화의 특징을 정의해 보세요.
- ☞ **공유성:** 문화는 한 사회나 집단의 구성원이 공통으로 가지는 생활양식임.

■ ■ 사례 2

미얀마의 전통적 성년식으로 단기 출가 의식이 있다. 이를 신뵈(Shinpyu)라고 하는데, 10세 전후 소년들이 단기 출가로 승려가 되어 일정 기간 지내는 것을 말한다. 실제로 머리도 깎고 수련승으로 단기간을 사원에서 지내게 된다.

불교신문, 2016. 2. 2.

펜타코스트 섬 원주민의 성년식은 일정한 나이가 되면 발목에 포도 넝쿨이나 나무줄기, 칠파리 등을 감고 30m 정도 높이의 대나무 탑에서 그들을 뛰어내리게 함으로써 강인한 담력과 도전 정신을 갖게 했다고 한다.
이승헌, 《세상 모든 것에는 시작이 있다》

- ☞ 두 지역의 성년식과 관련 있는 문화의 특징 두 가지를 분석해 보세요.
- ☞ **문화의 보편성:** 성년식
- ☞ **문화의 특수성:** 미얀마 성년식(단기 출가)과 펜타코스트 섬 원주민 성년식(탑에서 뛰어내리기)의 방식이 다름.

■ ■ 사례 3

과학 기술의 발전은 도시의 공업 분야에 응용되었고, 공업 생산 부분에는 더 많은 노동력이 요구되었다. 농촌의 유향 노동력은 생계 수단 또는 더 좋은 생활의 기회를 찾아 도시로 모여들어 도시의 인구 과밀 현상이 나타났다. 한편, 과학 기술의 발달, 공업화, 도시화 현상은 전통적인 사회 구조, 특히 친족 조직에도 크게 영향을 미치고 있다. 도시로 옮겨 간 친족 성원들은 대부분 조상 대대로 살아온 농촌 마을을 떠나게 된다. 이런 과정을 거쳐 친족 성원들은 전국 각지로 흩어지게 되어 전통적인 친족 조직은 약화한다.

한상복 외, 《문화인류학》

- ☞ 사례와 관련 있는 문화의 특징을 정의해 보세요.
- ☞ **전체성:** 문화를 구성하는 요소들은 상호 긴밀한 관계를 유지하면서 하나의 전체를 이루고 있음.

■ ■ 사례 4

우리의 머리카락이나 피부의 색은 다른 인종과 다르다. 그러나 우리는 이를 문화라고 말하지 않는다. 또한 우리는 매일 식사하고 잠을 잔다. 그러나 식사하고 잠자는 것, 그 자체를 문화라고 말하지는 않는다. 우리의 머리카락 색깔은 생물학적인 특성의 하나이고, 음식을 먹고 잠자는 것은 본능적인 행동 일부이다. 즉, 공유된 것이 모두 문화는 아니며, 어떤 것을 문화적인 것으로 간주하기 위해서는 그것이 타고나는 것이 아니라 학습된 것이어야 한다.

- ☞ 사례와 관련 있는 문화의 특징을 정의해 보세요.
- ☞ **학습성:** 문화는 타고난 것이 아니라 후천적으로 배우는 것임.

배움 장터 사례 카드

소속

____학년 ____반

모듬명

■ 사례 5

티베트의 장례법은 천장(天葬)으로 독수리에게 시신 처리를 맡기는 풍습이 있다. 이는 나무를 구하기 어렵고, 고도가 높아 시체가 잘 썩지 않는 자연환경을 극복하기 위해서 생겨난 것으로 추정된다. 티베트인들은 독수리를 통해 영혼이 하늘로 간다는 의미를 부여하기도 하였다.

인도의 장례법은 갠지스 강과 밀접한 관련이 있다. 인도인들은 갠지스 강을 신성하게 여겨 사람이 죽으면 갠지스 강 옆에서 화장(火葬)한 후 강으로 보내는 풍습을 가지고 있다.

👉 두 지역의 장례법과 관련 있는 문화의 특징 두 가지를 분석해 보세요.

- ☞ 문화의 보편성: 장례
- ☞ 문화의 특수성: 티베트의 장례법(천장)과 인도의 장례법(화장)의 방식이 다름.

■ 사례 6

우리나라의 패션은 시대의 변화를 반영하여 계속 변화해왔다. 1960년대에는 경제개발의 구호아래 옷의 실용성을 강조하여 폭이 좁아 몸에 붙는 맘보바지, 월남파병 군인을 통해 유입된 통치마인 월남치마가 유행하였다. 1970년대에는 반항적 청년문화의 유행으로 장발과 청바지가 유행하였으며, 섬유산업의 호황으로 패션의 대중화가 촉진되었다. 1980년대에는 컬러TV의 등장으로 화려함과 다양성을 강조한 패션이 유행하였으며, 1990년대에는 자유롭고 개성적인 X세대의 등장과 대중 스타 아이콘들의 유행 선도가 특징을 나타내었다. 2000년대는 복고에서부터 첨단에 이르기까지 정의 내릴 수 없는 유행의 시기로 남성미와 함께 여성적 취향의 아름다움을 동시에 추구하는 특징을 나타내고 있다. 《보그코리아》

👉 사례와 관련 있는 문화의 특징을 정의해 보세요.

- ☞ 변동성: 문화는 새로운 문화 요소가 추가되거나 원래 있던 문화 요소가 사라지는 등 변화함.

■ 사례 7

우리나라의 첫 전화는 1896년 덕수궁에 설치되었다. 전화는 영문 ‘텔레폰’을 소리대로 한자로 옮긴 ‘다리퐁’, ‘덕률퐁’이라고 불렸다. 차음엔 가입자가 전화기를 들면 회선에 전류가 흘러 교환대에 설치된 램프를 점등시켜 교환원을 호출하는 방식으로 통화가 이루어졌고, 1971년에는 교환원의 중개 없이 가입자가 직접 다이얼을 돌려 전화를 걸 수 있는 장거리 자동전화가 처음 개통되었다. 이처럼 전화는 본래 다른 사람과의 통화를 주요 목적으로 사용되었지만, 오늘날 우리가 사용하는 휴대 전화는 단순한 전화의 의미를 넘어서 인터넷, 컴퓨터 등 축적된 인류 기술의 산물로서 우리의 일상생활 속에 자리하고 있다.

네이버 지식백과

👉 사례와 관련 있는 문화의 특징을 정의해 보세요.

- ☞ 변동성: 문화는 새로운 문화 요소가 추가되거나 원래 있던 문화 요소가 사라지는 등 변화함.
- ☞ 축적성: 문화는 언어와 문자 등을 통해 전달·축적되어 세대에 간에 전승됨.

■ 사례 8

마빈 해리스(M. Harris)에 의하면 인도의 암소 숭배는 인도의 환경 및 소규모 농업 경제에 적합한 관행이다. 인도에서는 소를 먹는 것보다 놓아두는 것이 더 경제적이며, 나이가 생태계의 균형을 유지하는 데 긍정적으로 작용한다는 것이다. 인도의 암소는 우유를 공급해 주고, 수소는 노동력을 제공한다. 소들의 분뇨는 비료나 연료로 사용된다. 유대인과 이슬람교도는 성서와 코란에 따라 돼지고기를 먹지 않는다. 해리스는 이러한 돼지고기 금기의 원인을 돼지 사육이 중동 지방의 기본적인 문화와 생태계의 조화된 통합성을 깨뜨리는 위협적인 요소로 작용하였기 때문이라고 보았다. 중동의 건조한 기후에서 목축이나 유목을 하는 것은 불가능한 일이다. 또한 돼지의 먹이는 나무 열매, 과일, 식물 뿌리, 곡식 등으로 인가의 식량과 겹친다.

최협, 《부시맨과 레비트로스》

👉 사례와 관련 있는 문화의 특징을 정의해 보세요.

- ☞ 상대성: 모든 문화는 나름의 독특한 의미와 가치를 가지며 우열을 가릴 수 없음.

배움 장터 바구니

소속

____학년 ____반 ____번

이름

■ 사례 1

☞ 사례 요약하기

☞ 사례와 관련 있는 문화의 특징을 정의해 보세요.

■ 사례 2

☞ 사례 요약하기

☞ 두 지역의 성년식과 관련 있는 문화의 특징 두 가지를 분석해 보세요.

■ 사례 3

☞ 사례 요약하기

☞ 사례와 관련 있는 문화의 특징을 정의해 보세요.

■ 사례 4

☞ 사례 요약하기

☞ 사례와 관련 있는 문화의 특징을 정의해 보세요.



배움 장터 바구니

소속

____학년 ____반 ____번

이름

■ ■ 사례 5

☞ 사례 요약하기

☞ 두 지역의 장례법과 관련 있는 문화의 특징 두 가지를 분석해 보세요.

■ ■ 사례 6

☞ 사례 요약하기

☞ 사례와 관련 있는 문화의 특징을 정의해 보세요.

■ ■ 사례 7

☞ 사례 요약하기

☞ 사례와 관련 있는 문화의 특징을 정의해 보세요.

■ ■ 사례 8

☞ 사례 요약하기

☞ 사례와 관련 있는 문화의 특징을 정의해 보세요.



오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

① 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

② 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	문화의 의미를 이해하였는가?			
	문화의 특징을 사례를 통해 분석할 수 있는가?			
활동 참여도	모둠 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

③ 모둠 평가하기

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

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

18

문화를 바라보는 바람직한 태도

활동명 '신문 만들기' 활동으로 다른 문화를 이해하는 바람직한 태도 가지기

■ 학습 목표

모둠 신문 만들기 활동으로 다른 문화를 이해하는 바람직한 태도를 가진다.

■ 핵심 역량

- 창의적 사고력
- 비판적 사고력
- 문제 해결력 및 의사 결정력
- 의사소통 및 협업 능력
- 정보 활용 능력

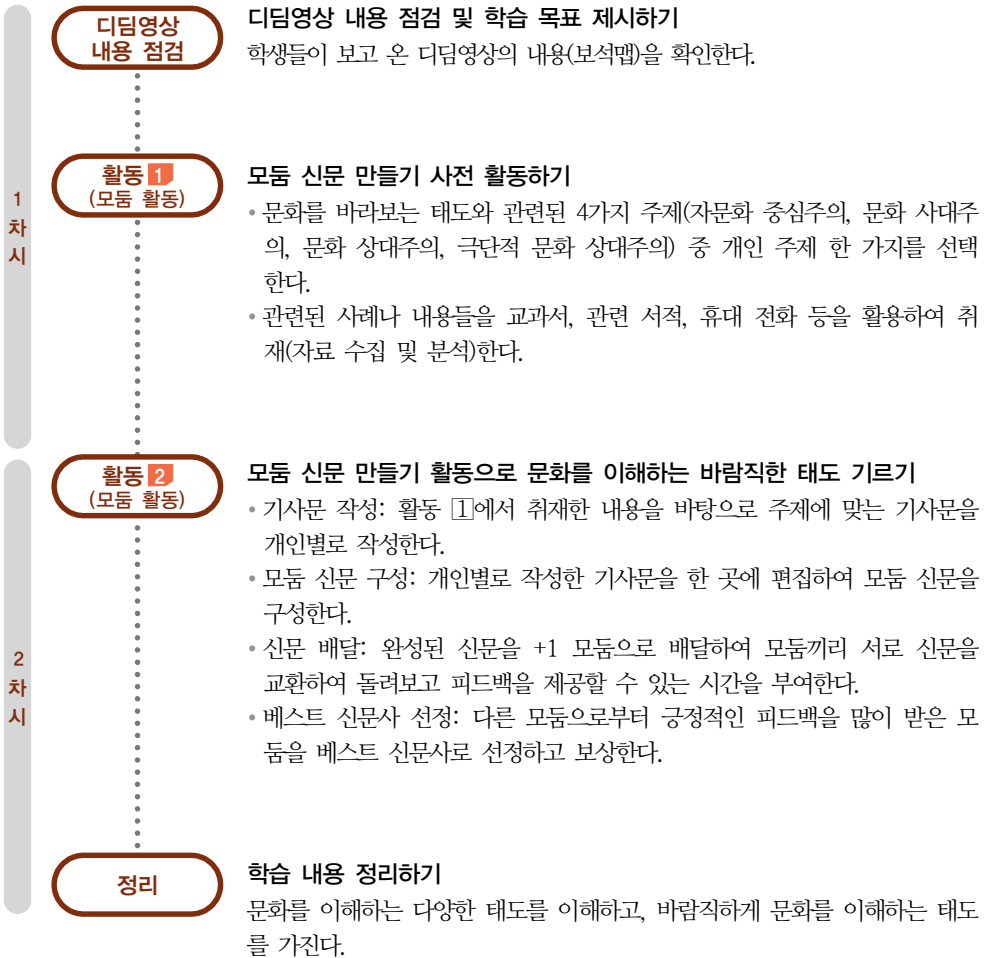
■ 수업 의도

모둠 신문 만들기 활동으로 자문화 중심주의와 문화 상대주의를 비교하고 문제점을 파악하여 다른 문화를 이해하는 바람직한 태도를 가진다.

모둠원이 함께 신문을 완성해 가는 과정을 거쳐 비판적 사고력, 의사소통 능력 및 협업 능력, 정보 활용 능력을 기를 수 있다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기

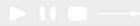


선생님을 위한 꿀팁

- 모둠 신문 만들기과 같이 모둠이 협력하여 하나의 결과물을 제출해야 하는 경우에는 개별 과제를 명확하게 부여함으로써 무임승차의 문제를 방지하고, 책임감을 부여할 수 있는 장치가 필요하다.
- 모둠 활동의 결과물이 생기는 경우에는 다른 모둠과 공유하는 활동을 통해 지식을 확장하고, 다양한 피드백해 줌으로써 스스로 오류를 수정하고 성취감을 느낄 기회를 제공하는 것이 좋다.

1 자문화 중심주의

- (1) 의미: 자신의 문화를 우수하다고 보고 다른 문화를 열등하다고 여기는 태도
- (2) 특징
 - ① 자기 문화에 자부심을 느끼게 하고 문화권 내의 결속력을 강화함.
 - ② 다른 문화와의 갈등이 일어날 수 있음.
 - ③ 문화 제국주의로 변질 가능함.
 - ④ 스스로 고립될 수 있음.



2 문화 상대주의

- (1) 의미: 다른 사회의 문화를 우수한 것으로 여겨 더 좋은 것으로 생각하고 자신이 속한 문화를 열등하게 생각하는 태도
- (2) 특징
 - ① 선진 문물 수용에 도움이 됨.
 - ② 자기 문화를 비하하여 고유문화에 자부심을 잃거나 주체성을 상실할 수 있음.



3 자문화 중심주의와 문화 상대주의의 공통점

- (1) 특정 문화를 우월한 것으로 여김.
- (2) 문화의 다양성을 무시함.
- (3) 다른 문화를 있는 그대로 이해할 수 없게 함.



4 문화 상대주의

- (1) 의미
 - ① 다른 문화를 이해할 때 그 지역의 특수한 자연환경과 사회적 맥락, 역사적 배경 등을 고려하여 이해하려는 태도
 - ② 인권이나 생명 존중과 같은 보편적 가치를 바탕으로 함.
- (2) 필요성
 - ① 다양한 문화가 공존할 수 있는 기초가 됨.
 - ② 세계화에 따라 문화 간 접촉이 많은 요즘에 더 필요성이 커짐.



5 극단적 문화 상대주의

- (1) 의미: 보편적인 사회 규범을 무시하는 관습까지도 정당하다고 인정하는 태도
 - 예) 인신 공양, 명예 살인 등
- (2) 문제점: 인간의 존엄성 훼손 같은 윤리적 가치마저 상대주의적 입장으로 해석하여 어떠한 판단도 할 수 없게 만들어 방관과 무관심한 태도로 다른 문화를 바라보게 됨. (다른 문화와의 교류 불가능 초래)



활동 1 모둠 신문 만들기 사전 활동(취재 활동: 자료 수집 및 분석)하기

<p>활동 목표</p>	<p>모둠 신문을 만들기 위한 취재 활동을 함으로써 비판적 사고력, 의사소통 능력 및 협업 능력, 정보 활용 능력을 기를 수 있다.</p>	
<p>준비물</p>	<p>모둠 활동지 ①, 개별 활동지 ②, 휴대전화, 관련 서적, 사인펜</p>	
<p>수업 활동</p>	<p>① 모둠별로 보석맵을 활용하여 디딤영상 내용을 정리한다. 모둠 활동지 ① 활용</p> <p>② 문화를 바라보는 태도와 관련된 4가지 주제(자문화 중심주의, 문화 상대주의, 문화 상대주의, 극단적 문화 상대주의) 중 개인 주제 1가지를 선택하여 관련된 사례나 내용을 교과서, 관련 서적, 휴대 전화 등을 활용하여 취재(자료 수집 및 분석)한다. 개별 활동지 ② 활용</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>✓ 보석맵 활동 방법</p> <ol style="list-style-type: none"> 보석맵의 가장 안쪽 구역부터 차례로 구역을 나누고 모둠에서 각자 다른 색 사인펜을 들고 안쪽 구역부터 내용을 채워 나간다. 모둠 내의 모든 학생이 구역 ①을 완료하면 보석맵을 90도 돌린다(이때 옆 학생의 ①번 구역이 내 앞에 오게 됨). 구역 ①을 보면서 구역 ②의 미션을 해결한다. 모둠 내의 모든 학생이 구역 ②를 완료하면 보석맵을 90도 돌린다(이때 옆 학생의 ②번 구역이 내 앞으로 오게 됨). 구역 ①, 구역 ②의 활동 결과를 보며 구역 ③의 미션을 해결한다. 이러한 방식으로 보석맵의 가장 바깥쪽까지 채운다. </div>	<p>활동 Tip</p> <p>보석맵의 방향을 90°씩 회전하여 모둠원들이 4영역을 모두 돌아가면서 작성하도록 한다.</p> <p>활동 Tip</p> <p>원활한 취재 활동을 위해 도서관 활용 수업을 진행해도 좋다.</p>

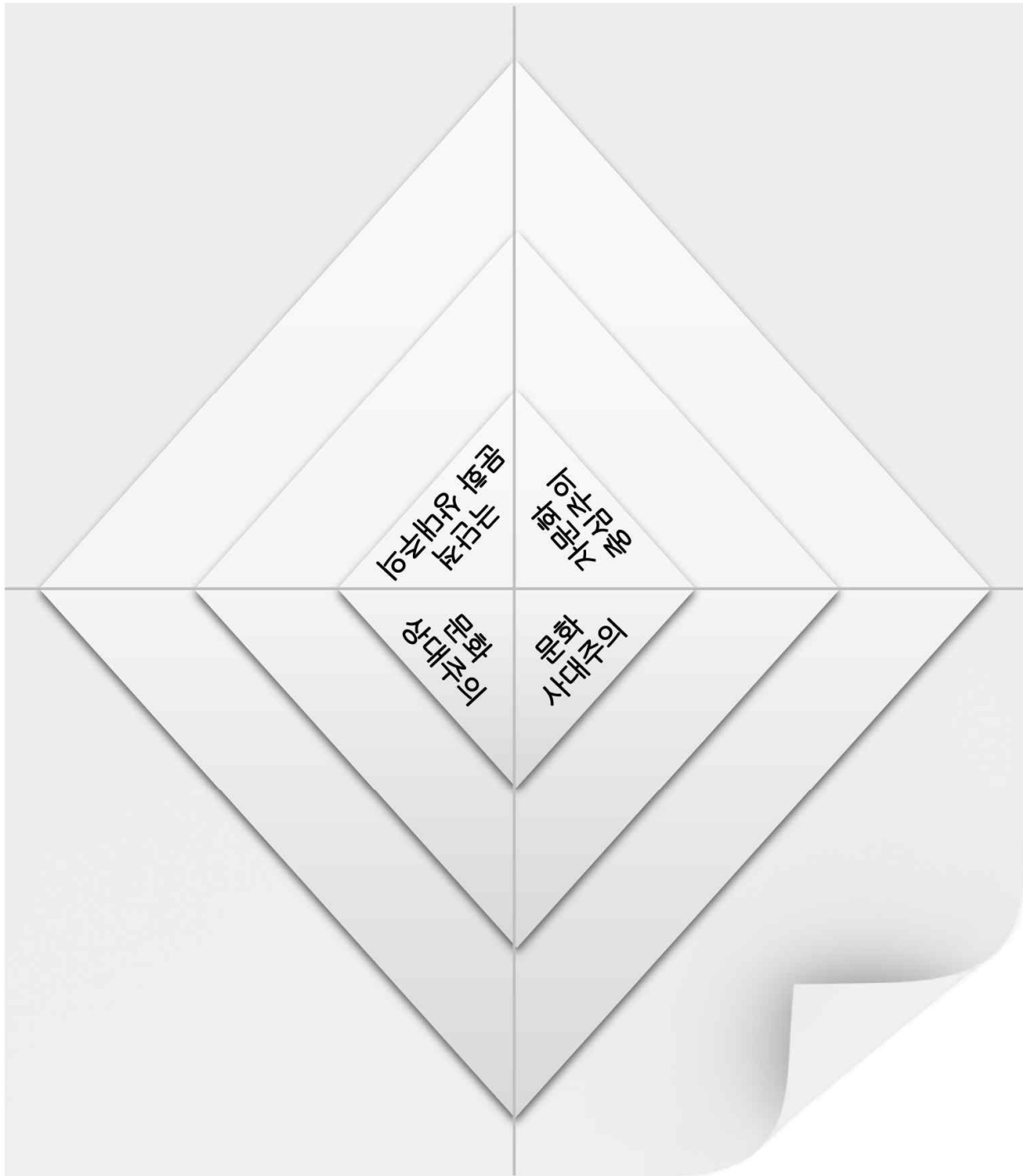
활동 2 모둠 신문 만들기 활동으로 문화를 이해하는 바람직한 태도 가지기

<p>활동 목표</p>	<p>모둠 신문 만들기 활동을 통해 다른 문화를 이해하는 바람직한 태도를 가진다.</p>	
<p>준비물</p>	<p>개별 활동지 ②, 모둠 활동지 ③, 색연필, 사인펜</p>	
<p>수업 활동</p>	<p>① 기사문 작성: 활동 1에서 취재한 내용을 바탕으로 주제에 맞는 기사문을 개인 별로 작성한다. 개별 활동지 ② 활용</p> <p>② 모둠 신문 구성: 개인별로 작성한 기사문을 한 곳에 편집하여 모둠 신문을 구성 한다. 모둠 활동지 ③ 활용</p> <p>③ 신문 배달: 완성된 신문을 +1 모둠으로 배달하여 모둠끼리 서로 신문을 교환하여 돌려보고 피드백을 제공할 수 있는 시간을 부여한다.</p> <p>④ 베스트 신문사 선정: 다른 모둠으로부터 긍정적인 피드백을 많이 받은 모둠을 베스트 신문사로 선정하고 보상한다.</p>	<p>활동 Tip</p> <p>다른 모둠이 완성한 신문에 대한 피드백은 모둠별로 스티커를 부여하여 붙이게 하거나 포스트잇에 간단하게 감상평을 적게 하는 방법도 좋다.</p>

문화를 바라보는 태도

소속 _____학년 _____반

모둠명 _____



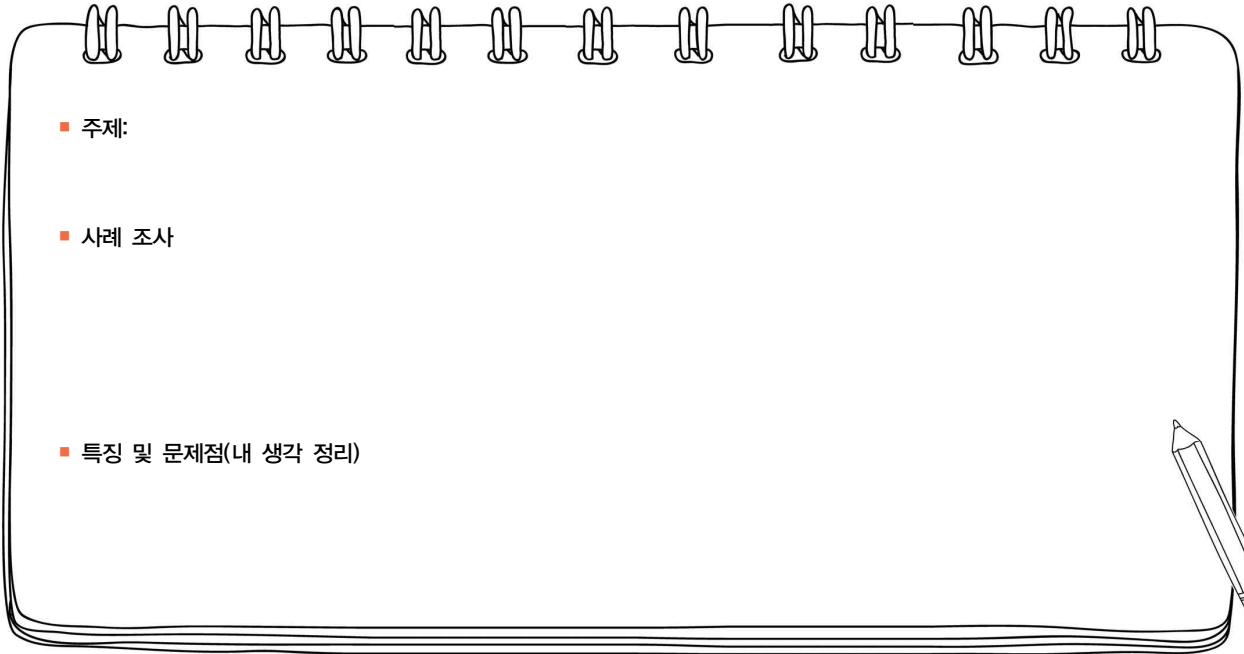
취재 수첩

소속 _____ 학년 _____ 반 _____ 번
 이름 _____

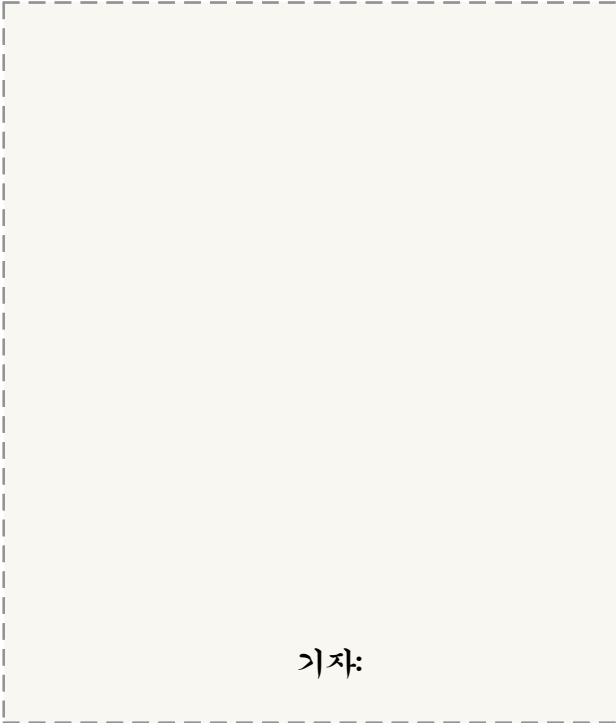
■ 주제:

 ■ 사례 조사

 ■ 특징 및 문제점(내 생각 정리)



기재:



<< 취재한 내용을 바탕으로
 왼쪽 종이에 기사문을 작성해 보세요.

----- ※ 유의사항 -----

- ① 기사 헤드라인 정하기
- ② 사건 보도, 사실, 만평, 인터뷰 형식 등 다양한
형식으로 작성하기(자유 선택)
- ③ 기사문 작성 후 오려서 모둠 신문 구성하기

▲ 절취선

문화 신문

학년

반

모듬원:

기사 붙이는 곳 1

기사 붙이는 곳 2

기사 붙이는 곳 3

기사 붙이는 곳 4

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

① 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

② 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	문화를 바라보는 다양한 태도의 특징을 이해하였는가?			
	문화를 바라보는 바람직한 태도를 설명할 수 있는가?			
활동 참여도	모듬 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

③ 모듬 평가하기

우리 모듬 활동 만족도 ☆☆☆☆☆

모듬원 이름	좋았던 점	바라는 점

문화를 바라보는 태도

■ 자문화 중심주의 사례

아마존강 유역의 원주민인 카두베오 부족은 조각과 그림을 즐겼다. 이들은 자신들의 피부에도 정묘한 기하학적 문양을 그려 넣었다. 에스파냐에서 온 선교사 라브라도르는 1760년부터 1770년까지 이들 부족과 함께 생활하였다. 그는 원주민들이 신체에 문양을 그리는 행위를 창조주의 작품을 모욕하는 것으로 생각하였고, 원주민들이 사냥이나 고기잡이보다 그림 그리기로 시간을 보내는 것을 비난하였다. 그러자 원주민들은 “당신은 어리석은 사람이다. 미개한 부족처럼 몸에 그림을 그리지 않기 때문이다.”라고 대답하였다. 그들은 그림 그리기란 인간 속성의 한 부분이며, 아무것도 그려져 있지 않은 몸은 자연 상태의 짐승과 같다고 여겼다. 하지만 라브라도르는 “원주민들이 자연의 우아함보다 인위적인 추함을 더욱 귀중히 여긴다.”라고 비난하였다.

클로드 레비스트로스, 《슬픈 열대》



■ 문화 상대주의 사례



혼일강리역대국도지도가 표현하고 있는 세계는 중화적 세계관에 입각하고 있다. 세계의 중심은 중국이고 조선은 중국 문화를 계승한 소중화인 것이다. 소중화로서의 자부심이 있었던 것과 우리와 교류를 하고 있던 일본이나 여진족 등이 지도에 나타나지 않은 것으로 미루어 볼 때 혼일강리역대국도지도를 자문화 중심주의의 사례로 해석할 수도 있다. 그러나 중국과의 관계에서 본다면 문화 상대주의적 관점을 찾아볼 수 있다. 그러나 중국과의 관계에서 본다면 문화 상대주의적 관점을 찾아볼 수 있다.

■ 문화 상대주의 사례

마빈 해리스(M. Harris)에 의하면 인도의 암소 승배는 인도의 환경 및 소규모 농업 경제에 적합한 관행이다. 인도에서는 소를 먹는 것보다 놓아두는 것이 더 경제적이며, 나아가 생태계의 균형을 유지하는 데 긍정적으로 작용한다는 것이다. 인구가 많은 인도 사회에 필요한 천연자원 및 노동력과 관련하여 소의 역할은 경제적·생태학적으로 중요하다. 소의 사료는 인간의 먹을거리와 겹치지 않는다. 또한 인도의 암소들은 우유를 공급해 주고, 수소는 노동력을 제공한다. 소들의 분뇨는 비료나 연료로 사용된다. 따라서 만약 기아를 겪는 동안 소를 대량으로 도살하면 인도의 생태계에서 소가 지닌 여러 특장(特長)을 고려했을 때, 경제적인 관점에도 매우 불행한 결과를 가져오게 될 것이다. 그러므로 인도 힌두교의 암소 승배 교리는 인도 농부들이 눈앞의 이익에 현혹되지 않게 해 주는 기능을 하고 있음을 알 수 있다.

최협, 《부시맨과 레비스트로스》



대중 매체와 대중문화

- 활동명**
- '릴레이 대화창 완성하기' 활동으로 대중 매체와 대중문화의 의미 및 특징 이해하기
 - 'SNS 모니터링 보고서 만들기' 활동으로 대중문화를 비판적으로 평가하는 태도 가지기

■ 학습 목표

- 모둠 릴레이 대화창 완성하기 활동으로 대중 매체와 대중문화의 의미와 특징을 이해할 수 있다.
- SNS 모니터링 보고서 만들기 활동으로 대중문화를 비판적으로 평가하는 태도를 가진다.

■ 핵심 역량

- 창의적 사고력
- 비판적 사고력
- 문제 해결력 및 의사 결정력
- 의사소통 및 협업 능력
- 정보 활용 능력

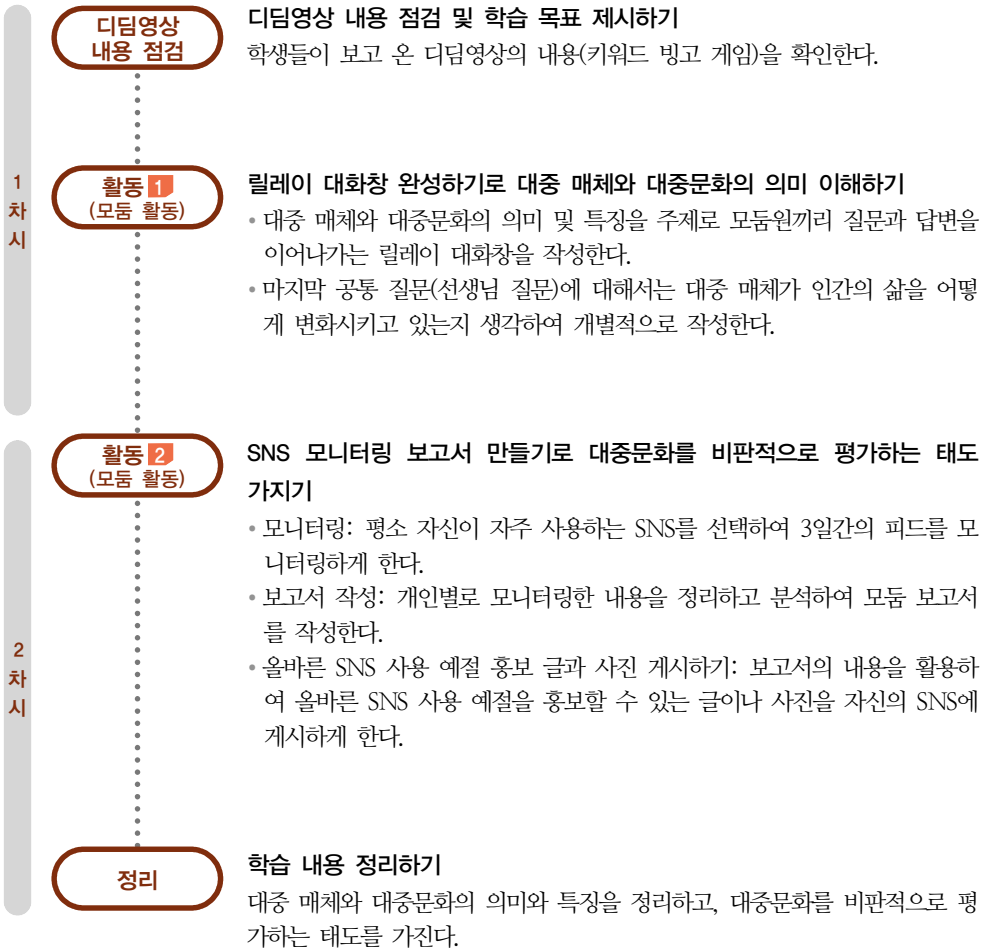
■ 수업 의도

릴레이 대화창 완성하기 활동으로 대중 매체와 대중문화의 의미 및 특징을 이해하고, 새로운 대중 매체의 등장이 개인적·사회적 측면에서 인간의 삶이 변화하는 데 어떤 영향을 미치고 있는지 생각해 볼 기회를 제공한다.

SNS 모니터링 보고서 만들기 활동을 함으로써 평소 자신이 사용하고 있는 대중문화를 비판적으로 평가하고 올바르게 사용할 수 있는 태도를 가진다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기



선생님을 위한 꿀팁

- 모둠 릴레이 대화창 활동을 더욱 흥미롭게 하려면 적절한 이모티콘 스티커를 제공하거나 내용과 관련된 이모티콘을 그리게 하는 활동을 추가해도 좋다.
- 사이버 중독 및 사이버 폭력 예방 교육과 연계한 학습 활동을 구성해도 좋다.

1 대중 매체의 의미와 기능

- (1) 대중 매체: 불특정 다수의 사람에게 한꺼번에 많은 정보를 전달할 수 있는 수단
- (2) 대중 매체의 기능: 정보 전달, 오락 거리 제공 등 일상에 많은 영향을 미침.



2 대중 매체의 종류와 특징

- (1) 전통적 대중 매체: 정보 전달이 일방적임.
 - 예 신문, 라디오, 텔레비전
- (2) 뉴 미디어: 정보의 생산자와 소비자의 경계가 불분명, 정보 전달이 쌍방향으로 이루어짐.
 - 예 인터넷, 스마트폰 등



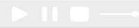
3 대중문화의 의미

- (1) 의미: 다수의 사람이 즐기고 누리는 문화
- (2) 대중 매체와의 관계
 - ① 대중 매체를 통하여 생산되고 유통됨.
 - ② 새로운 대중 매체가 등장하면 대중문화의 양상이 바뀜.



4 대중문화의 특징

- (1) 일상생활에서 쉽게 접하고 즐김.
 - 고급문화의 대중화, 오락과 휴식 제공
- (2) 상업성을 띠기 쉬움.
 - 선정적이고 쾌락적 문화가 확산할 수 있음.
- (3) 확산 속도가 빠르고 공유되는 범위가 넓음.
 - 획일적 문화 확산



5 대중문화의 비판적 수용 필요성

- (1) 대중문화의 일상성: 대중문화를 일상적으로 접하기 때문에 객관적으로 평가하기 어려움.
- (2) 대중문화의 양면성: 대중문화는 긍정적 측면과 부정적 측면이 모두 존재함.



6 바람직한 대중문화 수용의 자세

- (1) 비판적 자세: 대중문화의 양면성 인식
- (2) 적극적 자세: 문제점을 지적하고 개선을 요구하며 바람직한 대중문화 형성을 위해 참여해야 함.



활동 1 모둠 릴레이 대화창 완성하기로 대중 매체와 대중문화의 의미 이해하기

<p>활동 목표</p>	<p>모둠 릴레이 대화창 완성하기 활동을 통해 대중 매체와 대중문화의 의미와 특징을 이해할 수 있다.</p>										
<p>준비물</p>	<p>개별 활동지 ①, 개별 활동지 ②, 필기도구</p>										
<p>수업 활동</p>	<p>① 모둠별로 키워드 빙고 게임을 하면서 디딤영상 내용을 정리한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 디딤영상의 내용 중 핵심 키워드 9가지를 선정한 후 키워드의 의미를 정리하여 빙고판(3×3)을 완성한다. - 빙고 게임 진행 순서를 정한 후 빙고 게임을 진행한다. (단, 키워드를 말하는 것이 아니라 키워드의 의미를 말하고 상대방은 그 의미에 해당하는 키워드를 말해야 칸을 지울 수 있다.) - 3줄 빙고를 먼저 완성하는 사람을 우승자로 정한다. 개별 활동지 ① 활용 <p>예시</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 10px; text-align: center;"> <p>BINGO</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;">대중 매체</td> <td style="padding: 5px;">대중문화</td> <td style="padding: 5px;">뉴 미디어</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">인쇄 매체</td> <td style="padding: 5px;">음성 매체</td> <td style="padding: 5px;">영상 매체</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">대중문화의 상업성</td> <td style="padding: 5px;">대중문화의 일상성</td> <td style="padding: 5px;">대중문화의 양면성</td> </tr> </table> </div> <p>② 대중 매체와 대중문화의 의미 및 특징을 주제로 모둠원끼리 질문과 답변을 이어나가는 릴레이 대화창을 작성한다(총 질문 5개). 개별 활동지 ② 활용</p> <p>③ 마지막 공통 질문(선생님 질문)에 대해서는 대중 매체가 인간의 삶을 어떻게 변화시키고 있는지 생각하여 개별적으로 작성한다. 개별 활동지 ② 활용</p>	대중 매체	대중문화	뉴 미디어	인쇄 매체	음성 매체	영상 매체	대중문화의 상업성	대중문화의 일상성	대중문화의 양면성	<p>활동 Tip</p> <p>각자의 개별 활동지를 시계 방향으로 돌려가며 서로 다른 친구의 활동지를 작성하는 과정(롤링페이퍼 형식)을 통해 책임 의식과 협동심을 기를 수 있도록 지도한다.</p>
대중 매체	대중문화	뉴 미디어									
인쇄 매체	음성 매체	영상 매체									
대중문화의 상업성	대중문화의 일상성	대중문화의 양면성									

활동 2 SNS 모니터링 보고서 만들기로 대중문화를 비판적으로 평가하는 태도 가지기

<p>활동 목표</p>	<p>SNS 모니터링 보고서 만들기 활동을 통해 대중문화를 비판적으로 평가하는 태도를 가진다.</p>	
<p>준비물</p>	<p>개별 활동지 ③, 모둠 활동지 ④, 색연필, 사인펜, 휴대 전화</p>	
<p>수업 활동</p>	<p>① SNS 모니터링: 평소 자신이 자주 사용하는 SNS를 선택하여 3일간의 피드를 모니터링하게 한다. 개별 활동지 ③ 활용</p> <p>② 보고서 작성: 개인별로 모니터링한 내용을 정리하고 분석하여 모둠 보고서를 작성한다. 모둠 활동지 ④ 활용</p> <p>③ 올바른 SNS 사용 예절 홍보 글과 사진 게시하기: 보고서의 내용을 활용하여 올바른 SNS 사용 예절을 홍보할 수 있는 글이나 사진을 자신의 SNS에 게시하게 한다.</p>	<p>활동 Tip</p> <p>평소 사용하던 SNS를 낯설게 봄으로써 객관적인 입장에서 대중문화를 비판적으로 평가할 수 있도록 지도한다.</p>

키워드 빙고 게임

소속 _____학년 _____반 _____번

이름 _____

BINGO

예시

대중 매체	대중문화	뉴 미디어
인쇄 매체	음성 매체	영상 매체
대중문화의 상업성	대중문화의 일상성	대중문화의 양면성



단어 풀이

- 대중 매체: 불특정 다수의 사람에게 한꺼번에 많은 정보를 전달할 수 있는 수단
- 대중문화: 다수의 사람이 즐기고 누리는 문화
- 뉴 미디어: 정보의 생산자와 소비자의 경계가 불분명, 정보 전달이 쌍방향으로 이루어짐. 예) 인터넷, 스마트폰 등
- 인쇄 매체: 전통적 대중 매체로, 신문과 잡지가 해당함.
- 음성 매체: 전통적 대중 매체로, 라디오가 해당함.
- 영상 매체: 전통적 대중 매체로, 텔레비전이나 영화가 해당함.
- 대중문화의 상업성: 문화 상품으로 대중에게 잘 팔리는 것을 목표로 생산되어 때로는 선정적이거나 쾌락적인 문화가 확산할 수 있는 대중문화의 문제점
- 대중문화의 일상성: 대중문화를 일상적으로 접하기 때문에 객관적으로 평가하기 어려움.
- 대중문화의 양면성: 대중문화는 긍정적 측면과 부정적 측면이 모두 존재함.

릴레이 대화창 완성하기

소속 _____ 학년 _____ 반 _____ 번

이름 _____

예시

민영

안녕? 나는 텔레비전을 보거나 인터넷에 접속하여 새로운 소식을 접하는 것을 즐기는데 이렇게 불특정 다수의 사람에게 한꺼번에 많은 정보를 전달할 수 있는 수단을 무엇이라고 하는지 알고 있니?

응. 그것은 대중 매체라고 해. 대중 매체는 정보를 전달하고 오락을 제공해 주는 등 사람들의 일상에 많은 영향을 미치기도 하지. 대중 매체는 전통적 대중 매체와 뉴 미디어로 구분하기도 하는데 인터넷과 스마트폰 등의 뉴 미디어는 어떤 특징이 있을까?

하늘

준영

뉴 미디어는 정보의 생산자와 소비자의 경계가 불분명하고, 정보 전달이 쌍방향으로 이루어지는 특징을 보이지. 나는 집에 와서 텔레비전 예능 프로그램을 보는 것을 좋아하고 주말에는 영화를 보러 가기도 하는데 이처럼 다수의 사람이 즐기고 누리는 문화를 무엇이라고 하는지 알고 있니?

그것은 대중문화라고 하지. 대중문화는 대중 매체와 밀접한 관련이 있어. 대중문화는 대중 매체를 통해 생산되고 유통되기 때문이지. 최근에는 인터넷이 보급되면서 대중문화의 생산과 유통에 대중이 적극적으로 참여하는 경향이 나타나고 있어.

효원

선생님

대중문화는 일상생활에서 누구나 쉽게 접하고 즐길 수 있는 특징이 있지만, 문제점이 존재하기도 해요. 대중문화의 문제점에는 어떤 것이 있을까요?

대중문화는 문화 상품으로 대중에게 잘 팔리는 것을 목표로 생산되기 때문에 때로는 선정적이거나 쾌락적인 문화가 확산할 수 있는 상업성을 띠고 있어요. 또한 확산 속도가 빠르고 공유되는 범위가 넓어 획일적 문화가 나타나 개인의 개성이 상실되거나 문화의 다양성이 저하되는 문제점이 있어요.

민영

+ # 😊 전송

SNS 모니터링 체크리스트

소속	_____학년 _____반 _____번
이름	_____

✓ 내가 자주 사용하는 SNS는? ☞ _____

✓ 지난 3일간 다른 사람들에 의해 게시된 게시물의 총수는? ☞ _____ 개

✓ 지난 3일간 내가 게시한 게시물의 총 수는? ☞ _____ 개

✓ 게시물 유형 분석하기

유형	개수	사례
광고성 게시물		
정보 제공 게시물		
일상생활 공유 게시물		
기타		

✓ 나에게 가장 유익했던 게시물과 그 이유는?
☞ _____

✓ 사람들로부터 공감(좋아요)을 가장 많이 받은 게시물은?
☞ _____

SNS 모니터링 보고서

소속

____ 학년 ____ 반

모둠명

- SNS 명:
- 모니터링 기간:
- 게시물 유형 분석 결과:

작성자:

- SNS 명:
- 모니터링 기간:
- 게시물 유형 분석 결과:

작성자:

- SNS 명:
- 모니터링 기간:
- 게시물 유형 분석 결과:

작성자:

- SNS 명:
- 모니터링 기간:
- 게시물 유형 분석 결과:

작성자:

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

① 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

② 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	대중 매체 및 대중문화의 의미와 특징을 이해하였는가?			
	대중문화를 비판적으로 평가하는 태도를 가지는가?			
활동 참여도	모듬 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

③ 모듬 평가하기

우리 모듬 활동 만족도 ☆☆☆☆☆

모듬원 이름	좋았던 점	바라는 점

정치의 의미와 기능

활동명 '프리즘 카드와 신문기사'를 활용하여 정치의 의미와 기능 이해하기

■ 학습 목표

- 프리즘 카드 활용, 신문 기사 활용 활동으로 창의적 사고력, 의사소통 능력을 기를 수 있다.
- 정치와 나의 삶을 연결지어 설명하고, 내가 정치에 영향을 미칠 수 있음을 느끼고 이해한다.

■ 핵심 역량

- 창의적 사고력
- 비판적 사고력
- 문제 해결력 및 의사 결정력
- 의사소통 및 협업 능력
- 정보 활용 능력

■ 수업 의도

프리즘 카드를 활용하여 정치의 의미를 창의적으로 생각해 보고, 자신이 생각한 정치의 의미와 다른 학생들이 생각한 정치의 의미를 비교·분석할 수 있게 하고자 한다. 이로써 학생들의 창의적 사고력과 의사소통 능력을 개발하고자 한다.

또한 내 삶과 관련된 신문 기사들 속에 어떤 정치 현상이 담겨 있는지를 파악하게 하여 내 삶과 정치가 별개가 아님을 인식하게 하고, 국가와 국민(본인)이 정치적으로 어떤 역할을 담당하게 되는지 이해함으로써 정치 참여 의식을 함양할 수 있다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기

디딤영상 내용 점검 및 질문 만들기 하브루타

디딤영상 내용 점검 및 학습 목표 제시하기

학생들은 본인이 보고 온 디딤영상의 내용을 토대로 두 명이 짝을 지어 서로 번갈아가며 설명하면서, 본인이 잘 모르는 부분에 대한 질문을 만들어 해결하며 내용을 이해한다.

1 차시
활동 1 (개별 활동)

프리즘 카드를 활용하여 정치의 의미 이해하기

- 학생들이 자유롭게 프리즘 카드를 한 장씩 고른다.
- 이미지에 표현된 것과 자신이 생각하는 정치의 의미를 강제로 연결해 포스트잇에 쓰도록 한 후, 교실을 산책하며 친구들을 만나 자신이 생각한 정치의 의미를 서로 이야기한다.
- 친구들과 만나 이야기할 때 친구가 이야기한 정치의 의미가 좁은 의미의 정치인지, 넓은 의미의 정치인지 파악하여 각각 다른 색 스티커를 붙여 준 후, 돌아와서 자신에게 붙은 스티커를 확인한다.

2 차시
활동 2 (모둠 활동)

신문기사를 활용하여 정치를 나의 삶과 연결 짓기

- 최근의 신문기사 중 정치와 연관된 기사를 1인당 두 개 정도 고르고, 그 신문기사의 내용과 본인이 어떻게 연결되어 있는지 생각해 본 후 모둠원들과 공유한다. 그리고 모둠원들 모두 공통으로 가장 밀접하게 연관된 기사를 하나 고른다.
- 선정된 신문기사에 어떤 정치 현상이 드러나 있는지 찾은 후, 활동지를 채워 나가며 정치의 기능, 국가의 역할, 국민의 역할 등을 파악하고 결과물을 만들어 다른 모둠과 공유한다.

정리

배운 점, 느낀 점, 실천할 점 쓰기

활동을 통해 배운 점과 느낀 점, 본인이 실천할 점을 쓰고 모둠원들과 공유한다.

선생님을 위한 꿀팁

프리즘 카드는 「행복한 교육을 돕는 가게(학토재)」(www.happyedumall.com)에서 구매할 수 있다. 프리즘 카드와 비슷한 카드로 「한국협동학습연구회」(www.cooper.or.kr)에서 판매하는 '생각 카드'도 있다. '생각 카드'는 소형과 대형으로 크기가 나누어져 있어 필요에 따라 구매할 수 있다. 그리고 신문이나 잡지는 학교에 있는 최근 신문이나 잡지 등을 가져가서 사용하고(최근 것이 아니어도 상관없음.), 때에 따라서 스마트폰이나 태블릿 PC를 사용하여 검색하도록 할 수 있다.

① 정치의 의미

- (1) 좁은 의미의 정치
 - ① 의미: 정치권력을 획득하고 유지·행사하기 위한 활동만을 정치로 보는 것
 - ② 예: 국회의원이 법을 만들거나 정부가 정책을 수립하는 활동 등



① 정치의 의미

- (2) 넓은 의미의 정치
 - ① 의미: 일상생활에서 발생하는 구성원 간의 대립과 갈등을 조정해 나가는 모든 활동
 - ② 예: 자리 배치를 위한 학급회의, 노사 간 갈등 해결을 위한 협상 등



② 정치의 기능

- (1) 구성원 간의 대립과 갈등을 완화함.
- (2) 이해관계를 조정함.
- (3) 사회질서를 유지함.
- (4) 공동체가 발전해 나가도록 도모함.



③ 정치 생활에서 국가와 시민의 역할

- (1) 국가의 역할
 - ① 국민의 동의와 지지를 바탕으로 정치권력을 행사하며, 국민의 의사를 존중해야 함.
 - ② 국민의 삶의 질 향상을 위해 노력해야 함.
 - ③ 사회 구성원 간 복잡한 이해관계를 합리적으로 조정하여 대립과 갈등을 해결하고 사회 통합을 이루어야 함.



③ 정치 생활에서 국가와 시민의 역할

- (2) 시민의 역할
 - ① 주인의식을 바탕으로 자발적이고 적극적인 정치 참여 - 정치권력을 감시하고 통제하여 스스로 자유와 권리를 지켜야 함.
 - ② 사익과 공익을 조화롭게 추구해야 함.



활동 1 프리즘 카드를 활용하여 정치의 의미 이해하기

<p>활동 목표</p>	<p>프리즘 카드를 활용하여 자신이 생각하는 정치의 의미를 창의적으로 말하고, 좁은 의미의 정치와 넓은 의미의 정치를 구분하여 이해할 수 있다.</p>
<p>준비물</p>	<p>프리즘 카드, 포스트잇, 스티커(두 가지 색(빨간색/파란색)), 개별 활동지 ①</p>
<p>수업 활동</p>	<p>① 프리즘 카드를 교실 빈 곳에 모두가 볼 수 있도록 펼쳐 놓는다. ② 학생들에게 마음에 드는 프리즘 카드를 한 장씩 가져가도록 안내한다. ③ 학생들이 자신이 고른 프리즘 카드에 있는 이미지와 자신이 생각하는 정치의 의미를 강제로 연결 지어 생각하도록 한 후, 그 생각을 포스트잇에 ‘정치는 ○○○이다. 왜냐하면 _____이기 때문이다.’와 같이 적도록 한다.</p> <div data-bbox="337 682 1123 1045" style="border: 1px dashed gray; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center; color: red;">예시</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid gray; padding: 10px; width: 45%; background-color: #fff9c4;"> <p style="text-align: center;">정치란 ○○○이다. 왜냐하면 _____이기 때문이다.</p> </div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 10px; width: 45%; background-color: #e1f5fe;"> <p style="text-align: center;">정치란 ○○○이다. 왜냐하면 _____이기 때문이다.</p> </div> </div> </div> <p>④ 학생들이 쓴 포스트잇을 프리즘 카드 위에 붙이고, 프리즘 카드의 뒷면에는 포스트잇 한 장을 붙이게 한 후, 색이 다른 두 가지 스티커를 각각 4~5장씩 나누어 준다. ⑤ 학생들은 교실에서 모두 일어나 교실을 돌아다니며 만나는 친구들과 하이파이브를 한 후, 서로 자신의 프리즘 카드를 보여 주며 자신이 생각한 정치의 의미를 설명한다. ⑥ 상대방의 설명을 들은 후, 상대방이 설명한 정치의 의미가 좁은 의미의 정치에 해당한다고 생각하면 빨간색 스티커를, 넓은 의미의 정치에 해당한다고 생각하면 파란색 스티커를 상대방의 프리즘 카드 뒷면에 붙여진 포스트잇에 붙여 준다. 이 활동은 학생들이 충분히 다른 학생들을 만나서 스티커를 소진할 때까지 지속한다. ⑦ 어느 정도 학생들이 스티커를 소진하고 나면, 교실 산책 활동을 마무리하고 자리에 앉도록 한 후, 자신의 카드 뒷면에 있는 스티커의 색깔별 개수를 헤아려 다른 친구들이 자신이 이야기한 정치의 의미를 좁은 의미의 정치로 받아들였는지, 넓은 의미의 정치로 받아들였는지 판단한다. ⑧ 모둠원들과 판단한 결과를 나누고, 친구들의 선택이 적절했는지 교과서를 통해, 또는 교사에게 질문을 통해 다시 한 번 판단할 수 있도록 한 후 자신의 최종 생각을 정리한다. 개별 활동지 ① 활용</p> <div data-bbox="1144 472 1411 787" style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="color: red; font-weight: bold;">활동 Tip</p> <p>프리즘 카드의 이미지와 강제 연결법은 학생들의 창의성 계발을 위한 방법이다. 전혀 상관이 없는 이미지라도 이미지와 자신이 생각하는 정치의 의미 사이에 스토리를 만들어 보면 연관성을 찾을 수 있다. 혹시라도 너무 어려워하는 학생이 있으면 카드를 바꾸어도 무방하다.</p> </div> <div data-bbox="1144 1081 1411 1228" style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="color: red; font-weight: bold;">활동 Tip</p> <p>학생들이 교실 산책을 하는 동안 잔잔한 음악을 틀어 주면 허용적인 분위기에서 거부감 없이 활동을 진행할 수 있다.</p> </div>

활동 2 신문기사를 활용하여 정치를 나의 삶과 연결 짓기

활동 목표	정치와 관련된 신문기사를 활용하여 정치의 기능과 정치생활에서 국가와 시민의 역할을 파악하고, 나와 정치가 연결되어 있으며, 나도 시민으로서 정치에 영향을 미칠 수 있음을 느끼고 이야기할 수 있다.	
준비물	최근 신문 또는 잡지(부득이한 경우 스마트폰 또는 태블릿 PC), 스티커, 가위, 풀, 포스트잇, 모둠 활동지 ②	
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> ① 각 모둠에 최근 신문 또는 잡지를 3~4부씩 나누어 주고, 학생들이 정치와 관련된 기사를 1인당 2개씩 찾아 스크랩하도록 한다. ② 포스트잇에 이 기사와 자신의 삶이 어떻게 연결되어 있는지 쓰게 한 후, 기사 위에 붙이도록 한다. ③ 모둠원들에게 이 기사가 자신의 삶과 어떤 면이 어떻게 연결되어 있는지 설명하고, 모둠원들의 공감(좋아요-스티커 활용)을 얻는다. ④ 찾은 신문기사 중 모둠원들의 공감을 가장 많이 얻은 기사 하나를 선정하여 신문 기사를 분석한다. 분석할 때는 모둠 내에서 역할을 나누어 분석하도록 한다. <p style="text-align: right;">모둠 활동지 ② 활용</p> <ol style="list-style-type: none"> ⑤ ‘둘 가고 둘 남기’ 활동으로 다른 모둠과 결과물을 공유한다. <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>✓ 둘 가고 둘 남기</p> <p>모둠원이 4명일 경우, 2명의 모둠원은 계속 남아 있고 나머지 2명의 모둠원이 다른 모둠으로 계속 이동하면서 이야기하는 활동을 말한다.</p> </div> <ol style="list-style-type: none"> ⑥ 모든 활동이 완료된 모둠은 결과물을 교사에게 제출한다. 	<p>활동 Tip</p> <p>정치와 관련된 기사를 찾을 때 학생들이 지엽적으로 기사를 찾지 않도록, 지난 차시에 했던 정치의 의미를 다시 한 번 상기하면서 기사를 선정하도록 안내한다.</p> <p>활동 Tip</p> <p>활동지는 B4 용지나 A3 용지 같은 큰 종이에 출력하여 배부하는 것이 좋다.</p>



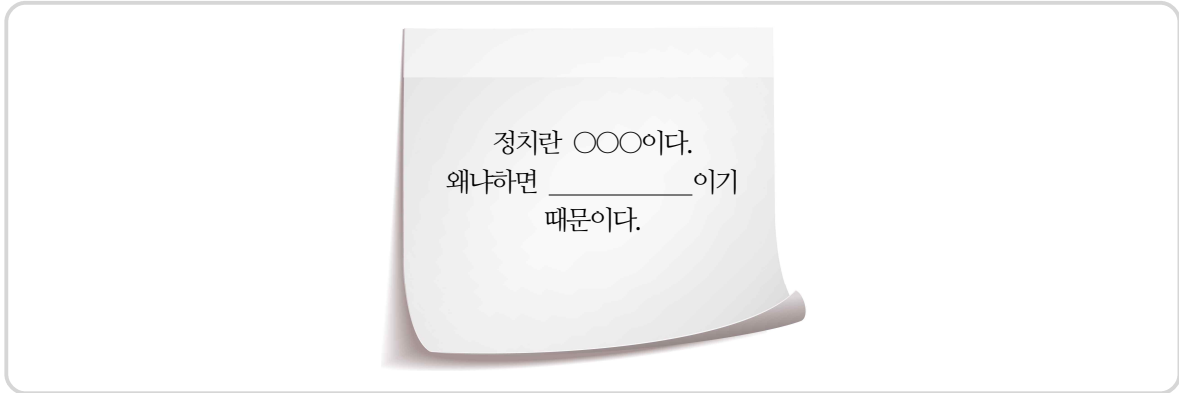
프리즘 카드 정리 활동지

소속

___학년 ___반

모듬명

1 자신이 프리즘 카드를 이용하여 설명한 정치의 의미를 적은 포스트잇을 이곳에 붙입니다.



2 교실 산책의 결과를 정리해 봅시다.

(1) 교실 산책을 하면서 친구들이 붙여 준 스티커는 빨간색(좁은 의미의 정치)과 파란색(넓은 의미의 정치) 중 어떤 것이 더 많나요?

예시답 빨간색(좁은 의미의 정치)

(2) 본인은 자신이 쓴 정치의 의미가 좁은 의미의 정치와 넓은 의미의 정치 중 어디에 해당한다고 생각하나요? 그 이유도 함께 적어 주세요. 교과서 또는 디딤영상으로 보고 온 내용을 참고하여 적어 봅시다. 그리고 친구들이 붙여 준 스티커에 의한 결과와 내 분석이 일치하는지 확인하고, 일치하지 않는다면 이유는 무엇인지 적어 봅시다.

나의 분석	
이유	
친구들의 의견과 일치하나요?	
일치하지 않는다면 그 이유는?	

3 모듬 친구들과 결과를 나누어 봅시다.

모둠 활동지 ②

내 삶과 연결된 신문기사 분석하기	소속	___학년 ___반
	모둠명	

1 모둠원들의 공감을 가장 많이 얻은 신문기사 하나를 모둠원들과 함께 읽어 보고, 이 신문기사의 내용이 나의 삶과 어떤 연관이 있는지 포스트잇에 적어 모둠원들과 공유하며 붙입니다.



2 모둠원들의 공감을 가장 많이 얻은 신문기사 하나를 활동지의 가운데 붙여 줍니다. 모둠원들이 역할을 나누어 하나씩 항목을 맡아 신문기사를 분석하도록 합니다. 각자 역할이 있지만, 서로 소통하고 협력하면서 기사를 분석해야 합니다.

1. 이 신문기사에 나타난 정치 현상은?	2. 이 신문기사에서 찾을 수 있는 정치의 기능은?
<div style="border: 1px solid #ccc; width: 80%; margin: 0 auto; padding: 10px; position: relative;"> 📌 <p style="text-align: center; color: #0070c0;">이곳에 신문 기사를 붙여 주세요.</p> </div>	
3. 이 신문기사에 나타나 있는 정치 현상에서의 국가의 역할은 무엇이었는가?	4. 이 신문기사에 나타나 있는 정치 현상에서의 시민의 역할은 무엇이었는가?

〈활동지를 가지고 있는 친구는 활동지에, 가지고 있지 않은 친구는 포스트잇에 자신이 맡은 항목을 분석해서 적어 줍니다.〉

3 이 신문에 나타난 정치 현상에 대해 내가 영향을 미칠 방법이 무엇인지 생각해 포스트잇에 적어 모둠원들과 공유하며 붙입니다.



4 둘 가고 둘 남기로 다른 모둠원들과 결과물을 공유해 보고 인상 깊었던 것들을 하나씩 적어 봅시다.

A large, empty rounded rectangle with a thin grey border, intended for writing. In the bottom right corner, there is a small, stylized illustration of a green pencil with a pink eraser and a grey shadow underneath it.

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

① 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

② 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	정치의 의미를 좁은 의미와 넓은 의미로 구분할 수 있는가?			
	정치의 기능을 이야기할 수 있는가?			
	정치에서 국가와 시민의 역할을 이야기할 수 있는가?			
	내가 정치에 어떤 영향을 미칠 수 있는지 이야기할 수 있는가?			
활동 참여도	모둠 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

③ 모둠 평가하기

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

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

우리나라의 정부 형태

활동명 미래 우리나라의 바람직한 정부 형태 토론하기

■ 학습 목표

- 의원 내각제, 대통령제, 우리나라의 정부 형태의 공통점과 차이점, 장단점을 정리하여 말할 수 있다.
- 미래 우리나라의 바람직한 정부 형태를 생각하고 토론하며 창의적 사고력, 비판적 사고력, 문제 해결력 및 의사 결정력 등을 기를 수 있다.

■ 핵심 역량

- ☑ 창의적 사고력
- ☑ 비판적 사고력
- ☑ 문제 해결력 및 의사 결정력
- ☑ 의사소통 및 협업 능력
- ☑ 정보 활용 능력

■ 수업 의도

의원 내각제, 대통령제와 우리나라의 정부 형태는 학생들이 그 특징과 장단점을 비교하여 학습하기에 적합한 더블버블맵 그리기를 한다. 학생들 간의 소통과 협력을 끌어내기 위해 릴레이로 더블버블맵을 그려 학생들이 계속해서 내용을 고민하고 정리할 수 있도록 하였다.

또한 '미래 우리나라의 바람직한 정부 형태는?'이라는 주제로 토론하면, 각 정부 형태가 가진 장단점을 생각해 보며, 우리나라의 정치 상황에 맞추어 볼 수 있다. 또한 학생들의 창의성은 물론 문제 해결력도 향상하며, 우리나라의 미래를 만들어가는 주역으로 정부 형태를 고민해나갈 수 있도록 하려고 하였다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기

1차시

디딤영상 내용 점검 및 질문 만들기 하브루타

디딤영상 시청 점검 및 학습 목표 제시하기

학생들은 본인이 보고 온 디딤영상의 내용을 토대로 두 명이 짝이 되어 서로 번갈아가며 설명하면서, 본인이 잘 모르는 부분에 대한 질문을 만들어 해결하며 내용을 이해한다. 특히 학생들이 잘 모르는 단어가 많을 수 있으므로 모르는 단어를 알고 넘어갈 수 있도록 안내한다.

2
>
3차시

활동 1 (모둠 활동)

릴레이 더블버블맵 그리기로 각 정부 형태 이해하기

학생들이 릴레이로 더블버블맵을 그려 의원 내각제와 대통령제, 우리나라의 정부 형태가 가진 공통점과 차이점, 특징과 장단점을 시각적으로 표현하도록 한다.

활동 2 (모둠 활동)

'미래 우리나라의 바람직한 정부 형태는?'을 주제로 토론하기

- 모둠별로 PMI 분석으로 각 정부 형태를 알아보도록 한다.
- '미래 우리나라의 바람직한 정부 형태는?'이라는 주제로 모둠 토의 후, 의원 내각제, 대통령제, 또는 '창의적으로 만든 새로운 정부 형태' 중 하나를 고르게 하고, 그 모둠에서 그 정부 형태를 선택한 근거를 작성하게 한다.
- '모둠별 토론 - 돌아가며 말하기'를 통해 자신들이 선택한 미래 우리나라의 바람직한 정부 형태를 토론한다.

정리

학습 내용 정리하기

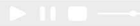
활동함으로써 배운 점과 느낀 점을 쓰고 모둠원들과 공유한다.

선생님을 위한 꿀팁

더블버블맵을 만들 때, 릴레이로 돌아가며 맵을 제작하도록 하는 방법도 있지만, 개별적으로 더블버블맵을 만들도록 한 후, 모둠에서 이를 공유하고 최종적으로 하나를 만들도록 하는 방법도 있다. 모둠별 결과물을 만들도록 하면, 학생 중 무임승차하는 학생들도 있으므로 릴레이나 개별 제작을 하게 하는 방법을 사용하기도 한다. 또한 미래 우리나라의 바람직한 정부 형태를 학생들이 생각하게 할 때, 세계적으로 다양한 정부 형태가 있음을 알려주고, 학생들이 기존에 존재하는 정부 형태에 국한되어 생각하지 않을 수 있도록 안내하여 창의적으로 생각할 수 있도록 하면 좋다.

1 정부 형태의 구분 기준

- (1) 입법부와 행정부가 어떻게 구성되고, 어떤 관계에 있는지에 따라서 의원 내각제와 대통령제로 구분할 수 있음.
- (2) 각 나라는 각 나라의 역사적 배경과 정치적 현실에 따라 다양한 정부 형태가 나타남.



2 의원 내각제

- (1) 의미: 국민이 선거를 통해 의회 의원을 선출하면 의회 다수당의 대표가 수상(총리)이 되어 행정부(내각)를 구성하는 정부 형태
- (2) 특징
 - ① 의회의 다수당이 행정부를 구성하므로 권력이 융합된 정부 형태(의회와 행정부의 관계가 밀접)
 - ② 의회는 내각에 대해 내각 불신임권을 행사할 수 있고, 내각은 의회 해산권을 행사할 수 있음.
 - ③ 명목상의 국가 원수(예 영국 여왕)가 존재하고, 실질적 권력은 행정부 수반인 총리가 행사함.



2 의원 내각제

- (3) 장점
 - ① 의회와 내각의 협조가 잘 이루어지면 국정을 신속하고 능률적으로 처리가 가능함.
 - ② 책임 있는 정치를 구현할 수 있음.
- (4) 단점
 - ① 의회와 내각을 한 당이 독점: 다수당의 횡포 우려
 - ② 군소 정당이 난립 시 국정이 불안해질 수 있음.



3 대통령제

- (1) 의미: 국민이 선거를 통해 의회 의원과 행정부 수반인 대통령을 각각 선출하여 대통령이 행정부를 구성하는 정부 형태
- (2) 특징
 - ① 권력의 분립에 충실한 정부 형태임.
 - ② 대통령은 의회에 대해 책임을 지지 않음.
 - ③ 대통령은 법률안 거부권을 가지나 법률안 제안권은 없음.
 - ④ 대통령이 행정부 수반과 국가 원수의 지위를 동시에 가짐.



3 대통령제

- (3) 장점
 - ① 강력하고 연속성 있는 정책 수행이 가능함.
 - ② 법률안 거부권을 통해 다수당의 횡포를 방지할 수 있음.
- (4) 단점
 - ① 대통령의 권한이 커질 경우 독재의 위험이 있음
 - ② 의회와 행정부가 대립하는 경우 국정이 불안해질 수 있음.



4 우리나라의 정부 형태


- (1) 특징: 기본적으로는 대통령제를 채택하며 부분적으로 의원 내각제적 요소를 도입
- (2) 우리나라 정부 형태의 의원 내각제적 요소
 - ① 행정부가 법률안을 제안할 수 있음.
 - ② 국회의원이 행정부 장관을 겸직할 수 있음.
 - ③ 국무총리 제도가 있음.



활동 1 릴레이 더블버블맵으로 각 정부 형태 이해하기

<p>활동 목표</p>	<p>더블버블맵의 형식을 이용하여 의원 내각제, 대통령제, 우리나라의 정부 형태가 가진 특징과 장단점 등을 비교 분석할 수 있다.</p>
<p>준비물</p>	<p>전지, 사인펜, 매직, 색연필 등</p>
<p>수업 활동</p>	<p>① 모둠별로 전지 한 장, 사인펜, 매직, 색연필 한 세트씩 나누어 준다. ② 더블버블맵을 그리는 방법을 학생들에게 간단하게 안내한다.</p> <div data-bbox="349 567 1120 1176" style="border: 1px solid gray; padding: 10px;"> <p>✓ 더블버블맵</p> <p>더블버블맵은 싱킹맵의 한 종류로, 두 개념의 공통점과 차이점을 비교하는 데 유용하게 쓰이는 맵이다. 위 그림과 같이 비교하고자 하는 개념을 양옆에 두고 그 사이에 두 개념에 공통으로 연결되는 곳에는 두 개념의 공통점을, 두 개념의 양옆에는 차이점을 대비되도록 배치하는 맵이다. 두 개 이상의 개념을 비교할 때에도 확장해서 사용할 수 있다.</p> </div> <p>③ 모둠별로 먼저 대통령제와 의원 내각제의 공통점과 차이점을 알 수 있는 더블버블맵을 릴레이로 그리도록 안내한다. ④ 더블버블맵을 그릴 때는 모둠원 중 한 명만 그리지 않고, 모든 모둠원의 참여를 위해, 릴레이 형식으로 돌아가면서 맵을 그리도록 한다. 이때 모둠원들 각각 다른 색의 펜을 사용하여 맵을 그리도록 하면 더 효과적이다. 또한 맵을 그릴 때 텍스트뿐만 아니라 이미지를 사용하여 그릴 수 있도록 하면 더 직관적으로 정부 형태에 대해서 알 수 있다. ⑤ 대통령제와 의원 내각제의 더블버블맵을 각각 모두 그린 후, 다른 쪽에 '우리나라의 정부 형태'라는 원을 하나 더 만들어 대통령제와 의원 내각제의 특징 중 우리나라의 정부 형태에 해당하는 것들을 다른 색 펜으로 연결하여 표시하도록 한다. ⑥ 이 활동을 바탕으로 우리나라의 정부 형태가 대통령제를 기본으로 하여 의원 내각제의 요소를 가미한 정부 형태임을 알 수 있도록 한다. ⑦ 모둠별로 사인펜과 색연필을 이용하여 만들어진 더블버블맵을 창의적으로 꾸밀 수 있도록 한다.</p>

활동 2 '미래 우리나라의 바람직한 정부 형태는?'을 주제로 토론하기

<p>활동 목표</p>	<p>각 정부 형태를 분석하고 우리나라의 정치 발전을 위한 미래 우리나라의 바람직한 정부 형태의 모습을 토론하여 직접 이야기할 수 있다.</p>						
<p>준비물</p>	<p>모둠 활동지 ①, ②, 개별 활동지 ③</p>						
<p>수업 활동</p>	<p>① 지난 차시에 만든 더블버블맵을 다시 한 번 살펴보면서 각 정부 형태와 우리나라의 정부 형태에 대한 PMI 분석을 하도록 한다. 이때 대통령제와 의원 내각제에 대해서는 P(Plus, 좋은 점), M(Minus, 나쁜 점), I(Interesting, 흥미로운 점)로 분석하고, 우리나라의 정부 형태에 대해서는 P(Plus, 좋은 점), M(Minus, 나쁜 점), I(Improvement, 개선할 점)로 분석하도록 하여 우리나라의 정부 형태가 가진 개선할 점을 생각해 볼 기회를 제공한다. 모둠 활동지 ① 활용</p> <div data-bbox="349 609 1120 955" style="border: 1px solid gray; padding: 10px;"> <p>✓ PMI 분석</p> <p>어떠한 개념 또는 아이디어를 분석할 때 P(Plus, 좋은 점), M(Minus, 나쁜 점), I(Interesting, 흥미로운 점)로 나누어 분석하는 기법으로, 개념과 아이디어에 대한 판단에 도움이 된다.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%; text-align: center;">P(Plus, 좋은 점)</td> <td style="width: 70%;"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">M(Minus, 나쁜 점)</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">I(Interesting, 흥미로운 점)</td> <td></td> </tr> </table> </div> <p>② PMI 분석이 끝나고 나면, 모둠별로 '미래 우리나라의 바람직한 정부 형태의 모습은?'이라는 주제로 토의하도록 하여, 모둠별로 하나의 공통된 의견을 도출하도록 한다. 이때 전형적인 대통령제와 의원 내각제 중 하나를 고르도록 하거나 각 정부 형태의 일부를 변형할 수도 있고, 완전히 새로운 정부 형태를 만들 수도 있음을 안내한다. 모둠 활동지 ② 활용</p> <p>③ 모둠별로 준비가 끝나면 '돌아가며 말하기' 형태로 토론을 시작한다.</p> <div data-bbox="349 1239 1120 1606" style="border: 1px solid gray; padding: 10px;"> <p>✓ 돌아가며 말하기</p> <p>돌아가며 말하기는 토론 시 모둠원들에게 번호를 부여하여 토론을 진행할 때 각 모둠의 특정 번호 학생들이 발언할 수 있도록 발언 기회를 부여하여 모든 학생들이 토론에 참여할 수 있도록 하는 방법이다.</p>  </div> <p>④ 토론 중에 다른 사람들의 발표 내용을 경청하고, 메모할 수 있도록 한다. 개별 활동지 ③ 활용</p> <p>⑤ 모든 활동이 완료된 후 결과물을 교사에게 제출한다.</p>	P(Plus, 좋은 점)		M(Minus, 나쁜 점)		I(Interesting, 흥미로운 점)	
P(Plus, 좋은 점)							
M(Minus, 나쁜 점)							
I(Interesting, 흥미로운 점)							

활동 Tip
 각 나라의 자국의 상황에 맞게 정부 형태를 변형하여 사용하기 때문에 굉장히 다양한 정부 형태가 존재함을 알려주고 학생들이 되도록 창의적으로 본인들이 바람직하다고 생각하는 정부 형태를 생각하고, 만들어 내도록 하는 것이 좋다.

의원 내각제, 대통령제, 우리나라의 정부 형태

소속

____학년 ____반

모둠명

✓ PMI 분석

PMI 분석은 어떤 개념 또는 아이디어를,

P(Plus): 해당 개념 또는 아이디어의 좋은 점,

M(Minus): 해당 개념 또는 아이디어의 나쁜 점,

I(Interesting): 해당 개념 또는 아이디어에서 발견할 수 있는 흥미로운 점,

세 가지로 나누어 분석하는 기법이다. 'I'를 Improvement(개선할 점)로 하여 분석하기도 한다.



1 모둠원들과 토의를 통해 의원 내각제 정부 형태에 대한 PMI 분석을 해 봅시다.

P (Plus, 좋은 점)	
M (Minus, 나쁜 점)	
I (Interesting, 흥미로운 점)	

2 모둠원들과 토의를 통해 대통령제 정부 형태에 대한 PMI 분석을 해 봅시다.

P (Plus, 좋은 점)	
M (Minus, 나쁜 점)	
I (Interesting, 흥미로운 점)	

3 모둠원들과 토의를 통해 우리나라의 정부 형태에 대한 PMI 분석을 해 봅시다.

P (Plus, 좋은 점)	
M (Minus, 나쁜 점)	
I (Interesting, 흥미로운 점)	

미래 우리나라의 바람직한 정부 형태는?	소속	___학년 ___반
	모둠명	

✓ 지금까지 배운 우리나라의 정부 형태에 대한 내용과 다양한 정부 형태의 내용을 토대로 우리는 어떤 형태의 정부를 원하고 있는지 탐구해 봅시다.

1 우리나라의 정부 형태에 대한 PMI 분석을 기반으로, 만약 우리나라의 정부 형태를 바꾼다면 어떤 정부 형태로 바꾸는 것이 바람직할지 생각해 봅시다. 대통령제와 의원 내각제 중 하나를 골라 보거나, 새로운 정부 형태를 만들어 봅시다. 정부 형태를 고르거나 만들 때는 구체적인 내용(예 대통령, 국회의원의 임기 등)까지 생각해 보도록 합니다. (전형적인 의원 내각제, 대통령제의 형태를 취해도 좋지만, 각 정부 형태를 일부 변형시키거나, 완전히 새로운 정부 형태를 만드는 것도 좋습니다.)

2 왜 이 정부 형태로 바꾸어야 하는지 그 근거를 세 가지 이상 적어 봅시다.

3 우리가 고른 정부 형태로 바꾸었을 때 발생할 수 있는 장단점을 각각 두 가지 이상 적어 봅시다.

개별 활동지 ③

미래 우리나라의 바람직한 정부 형태 토론하기	소속	___학년 ___반 ___번
	이름	

✓ 미래 우리나라의 바람직한 정부 형태를 토론하며 어떤 정부 형태가 우리나라의 미래 정치 발전을 위해 좋을 지 생각해 봅시다. 앞에서 조사한 내용을 근거로 하여, 자신의 발언 차례가 왔을 때는 자신의 주장을 근거를 들어 논리적으로 설명하고, 다른 발언자들의 토론 내용은 경청하고 메모하며 토론에 임해 봅시다.

1 다른 모둠의 의견 및 발언을 경청하고, 이곳에 정리해 봅시다.

2 다른 모둠의 의견 중 인상적인 내용을 이곳에 세 가지 적어 봅시다.

3 미래 우리나라의 바람직한 정부 형태에 대한 나의 최종적인 의견을 이곳에 정리해 봅시다.

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

① 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

② 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
모둠	더블버블맵 작성에 모두 적극적으로 참여하였는가?			
	PMI분석 및 토의에 모두 적극적으로 참여하였는가?			
	모둠 내 소통과 협력이 잘 이루어졌는가?			
개인	더블버블맵 작성에 적극적으로 참여하였는가?			
	PMI분석에 적극적으로 참여하였는가?			
	토론에 적극적으로 참여하였는가?			
결과물	더블버블맵의 내용이 적절하게 구성되었는가?			
	PMI 분석이 적절하였는가?			
	토론의 주장과 근거에 논리성과 일관성이 있는가?			
	다른 학생들의 발언을 경청하고 메모하였는가?			

③ 모둠 평가하기

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

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

22

정치 과정의 참여자

활동명 '치킨차차 게임'으로 정치 주체와 그 특성 연결하기

■ 학습 목표

- '치킨차차 게임'을 통해 재미있게 정치 주체와 각 정치 주체들의 특성을 알 수 있다.
- 정치 참여 방법을 말하고, 정치 참여에 대한 다짐을 이야기할 수 있다.

■ 핵심 역량

- 창의적 사고력
- 비판적 사고력
- 문제 해결력 및 의사 결정력
- 의사소통 및 협업 능력
- 정보 활용 능력

■ 수업 의도

'치킨차차' 게임으로 재미있게 정치 주체와 그 특성들을 연결할 수 있도록 하고, 게임을 하는 과정에서 각 정치 주체의 공통점과 차이점도 자연스럽게 알 수 있도록 한다.

또한 모둠 대항 게임으로 모둠원끼리 의사소통하고 협업할 기회를 제공한다.

정치 참여 다짐 이야기하기 활동으로, 학생들도 정치 주체에 참여하여 정치에 영향을 미칠 수 있는 존재임을 인식하게 하고, 정치에 참여하는 태도를 기를 수 있는 계기가 되고자 한다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기

디딤영상 내용 점검 및 질문 만들기 하브루타

디딤영상 내용 점검 및 학습 목표 제시하기

학생들은 본인이 보고 온 디딤영상의 내용을 토대로 두 명이 짝이 되어 서로 번갈아가며 설명하면서, 본인이 잘 모르는 부분에 대한 질문을 만들어 해결하며 내용에 대한 이해를 높이고 이어질 게임을 준비한다.

활동 1 (모둠 활동)

'치킨차차 게임' 활동으로 정치 주체와 그 특성 연결하기

- 모둠을 둘로 나누어 돌 가고 돌 남기 방식으로 다른 모둠과 함께 앓도록 한다.
- 교사가 미리 제작한 카드를 나누어 주고, 게임 방식을 설명한 후 모둠 대항으로 게임을 하도록 한다. 이때 게임에서 판정해 줄 학생들을 한 명씩 심판으로 선정하여 진행한다.
- 게임이 종료되면, 승리한 모둠을 집계하고 옆 모둠으로 이동하여 한 번 더 게임을 진행한다.

활동 2 (모둠 활동)

정치 참여 다짐 이야기하기

- 다양한 정치 주체에 내가 직접 참여한다면 지금 또는 성인이 되어서 어떤 정치 주체에 어떻게 참여할 수 있는지 써보도록 하고, 모둠원들과 공유한다. (브레인스토밍)
- 나의 다짐 이야기하기: 지금 또는 성인이 되어서 자신이 꼭 참여해야겠다고 생각하는 정치 주체와 참여 방법을 구체적으로 적어 보고, 모둠 내에서 또는 전체에게 선언해 보도록 한다.

정리

학습 내용 정리하기

학생 자기 평가지를 활용하여 오늘의 활동을 정리하며 정치에 참여하는 방법을 정리해 본다.

선생님을 위한 꿀팁

- 개념과 설명 카드를 교사가 만들어 제공할 수도 있으나, 학생들에게 빈 카드를 배부하고 직접 카드를 만들어 보게 하는 것도 좋다. 학생들이 카드를 만들면서 개념과 내용을 다시 한 번 공부할 기회가 되기도 한다.
- 카드를 활용한 '치킨차차' 게임은 카드를 활용하여 할 수 있는 다양한 게임 중 하나이다. 카드를 활용하여 '원카드 게임', '스피드 퀴즈 등 다양한 게임을 할 수 있으므로, 만들어 놓은 카드는 복습이 필요하거나 시험 대비 활동을 할 때 재사용하면 좋다. 그리고 학생들에게 카드를 활용하여 재미있게 공부할 수 있는 게임을 개발하도록 해도 좋다. 다양한 아이디어로 재미있는 카드 활용 게임 수업이 이루어지도록 해 보자.

1 정치 주체

- (1) 의미: 정치 과정에서 일정한 역할을 수행하며 영향력을 행사하는 개인이나 집단
- (2) 구분
 - ① 공식적 정치 주체: 직접적인 정책 결정권(법률 제정, 정책 집행, 사법적 판결 등)을 가지고 이해관계를 조정함(예 국회, 정부, 법원 등).
 - ② 비공식적 정치 주체: 직접적인 정책 결정권 없이 자신의 신념이나 이해관계 등에 따라 정치 과정에 영향을 미침(예 개인, 정당, 시민 단체, 이익 집단, 언론 등).



2 정치 주체의 유형

- (1) 국가 기관(국회, 정부, 법원)
 - ① 직접적인 정책 결정 및 집행을 가진 공식적 정치 주체
 - ② 국회: 법률을 제정
 - ③ 정부: 정책을 집행
 - ④ 법원: 사법적 판결로 법을 적용



2 정치 주체의 유형

- (2) 정당: 정치적 견해가 비슷한 사람들이 모여 정치권력의 획득을 목적으로 활동하는 집단
 - ① 여론에 민감
 - ② 국민의 이익과 요구를 적극적으로 수용하고자 노력함.
 - ③ 다양한 의견을 조직화하여 여론을 형성하고 정부에 전달하는 역할을 함.
 - ④ 정부의 활동을 감시하고 견제하는 기능
 - ⑤ 다른 정치 주체와 다르게 정치적 책임을 짐.



2 정치 주체의 유형

- (3) 시민 단체: 공익(사회 전체의 이익)을 실현하기 위해 시민들이 자발적으로 만든 단체
 - ① 사회 문제의 해결을 위해 시민 홍보 등 활동을 하며 여론을 형성
 - ② 정책을 제안하고 정책이 올바르게 집행되었는지 감시하고 비판



2 정치 주체의 유형

- (4) 이익 집단: 이해관계를 같이하는 사람들이 자신들의 이익을 실현하기 위해 만든 단체
 - ① 여론 형성, 정부에 압력을 행사함.
 - ② 자기 집단의 이익만 강조하면 사회 혼란을 가져올 수 있음.
- (5) 언론: 대중 매체를 통해 정치 과정 전반에 관한 정보를 전달, 정책에 관한 해설과 비판을 제공
 - ① 여론을 형성함.
 - ② 공정한 태도로 보도해야 함.



3 정치 주체의 역할 비교

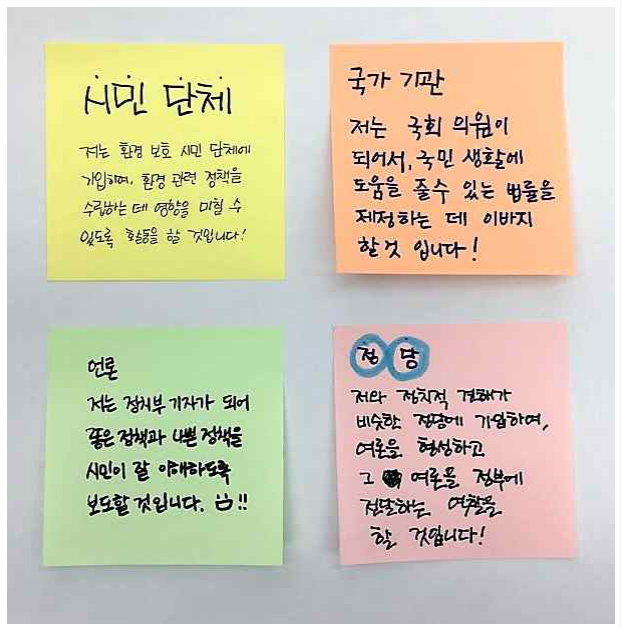
- (1) 공통점
 - ① 모든 정치 주체는 정책 결정 과정에 영향력을 행사함.
 - ② 정당과 언론은 다양한 의견을 조직화하여 여론을 형성한다는 점에서 공통점이 있음.
- (2) 차이점
 - ① 정당은 정치적 책임을 진다는 점에서 다른 정치 주체와 구별됨.
 - ② 시민 단체는 공익을, 이익 집단은 자기 집단의 이익 실현을 목적으로 함.



활동 1 '치킨차차 게임' 활동으로 정치 주체와 그 특성 연결하기

<p>활동 목표</p>	<p>치킨차차 게임으로 재미있게 정치 주체와 그 특성을 연결하고, 자연스럽게 정치 주체들의 공통점과 차이점을 이해할 수 있다.</p>	
<p>준비물</p>	<p>모둠 활동지 ①</p>	
<p>수업 활동</p>	<p>① 모둠원들을 두 명씩 두 팀으로 나누어 둘 가고 둘 남기 형식으로 다른 모둠과 함께 앉을 수 있도록 한다. (모둠 대항전)</p> <p>② 각 모둠에 게임을 진행하고 판정할 학생(심판)을 한 명씩 배치한다. (심판 학생은 미리 자원하는 학생 위주로 받되, 팀원 수를 고려하여 지정한다.)</p> <p>③ 모둠마다 두 세트의 개념카드와 한 세트의 설명·사례 카드를 배부해 준다.</p> <p style="text-align: right;">모둠 활동지 ① 활용</p> <p>[게임 진행 방법]</p> <p>④ 개념 카드는 마주 앉아 있는 각 팀 학생들에게 한 세트씩 배부하여 내용이 보이지 않게 앞에 펼쳐 놓게 하고, 설명·사례 카드는 책상 가운데에 역시 내용이 보이지 않도록 가지런히 펼쳐 놓게 한다. (심판 학생 활용)</p> <p>⑤ 심판 학생만 판정을 위해 교과서나 학습 내용을 가지고 볼 수 있게 하고, 게임에 참여하는 학생들은 교과서나 학습 내용을 보지 않도록 한다. (교과서나 학습 내용을 걷어 둘 수도 있다.)</p> <p>⑥ 순서를 정하고 본인들 앞에 펼쳐 놓은 개념카드 중 하나와 가운데 펼쳐져 있는 설명 카드 중 하나를 뒤집어 개념 카드(정치 주체)와 설명 카드(특성이나 사례)가 연결되면 카드를 가져가고, 연결되지 않으면 카드를 다시 뒤집어 놓는 식으로 게임을 진행한다.</p> <p>⑦ 두 카드의 연결 여부에 대한 판단은 카드를 뒤집은 학생들이 일차적으로 하여 카드를 가져갈지 다시 뒤집을지를 판단하고, 카드를 가져갈 때는 상대 팀과 심판 학생이 모두 인정할 때만 카드를 가져갈 수 있다. (두 카드가 맞게 연결된 카드이더라도, 만약 그 학생들이 두 카드가 연결되어 있다는 것을 모를 경우 카드를 가져갈 수 없다.)</p> <p>⑧ 게임을 진행하다 보면 각 정치 주체의 공통되는 특성이 있을 수 있는데, 이러한 부분도 점검하면서 게임을 할 수 있도록 한다. 즉 어떤 설명·사례 카드의 경우, 정당과 언론에 공통으로 연결될 수도 있고, 시민 단체와 정당에 공통으로 연결될 수도 있다. 게임을 하며 이 부분을 알게 하는 것도 중요하다.</p> <p>⑨ 따라서 학생들이 게임을 진행할 때 어떤 설명·사례 카드가 두 개의 개념 카드에 연결될 수 있다는 것을 알고 있는 학생의 경우, 해당하는 카드를 모두 제대로 오픈한다면 그 카드도 가져갈 수 있도록 한다.</p> <p>⑩ 순서에 따라 번갈아가며 게임을 진행하고, 펼쳐져 있는 카드를 모두 가져갈 때 게임이 끝난다.</p> <p>⑪ 게임이 끝나면 심판 학생은 어떤 팀이 카드를 더 많이 가져갔는지 확인하여 칠판에 게임 결과를 적는다.</p> <p>⑫ 시간에 따라 옆 모둠으로 이동하여 다시 한 번 게임을 진행하여도 좋다.</p>	<p>활동 Tip</p> <p>카드를 교사가 만들어 놓은 카드로 배부할 수도 있고, 교사는 빈 종이 또는 빈 카드만 배부하고 학생들에게 직접 카드를 만들도록 할 수도 있다. 학생들이 직접 카드를 만들면 시간은 더 걸리지만, 학생들이 다시 한 번 내용을 학습할 수 있는 장점이 있다.</p> <p>활동 Tip</p> <p>다른 모둠으로 이동하여 게임을 진행할 때에는 카드를 활용하여서 할 수 있는 다른 게임을 진행하는 것도 좋다. 아이디어가 없을 때, 학생들에게 아이디어를 받는 것도 좋다. 학생들의 창의적 아이디어가 재미있는 수업을 만들 수 있다.</p>

활동 2 정치 참여 다짐 이야기하기

<p>활동 목표</p>	<p>학생들이 정치 주체에 참여하여 정치에 영향을 미칠 수 있는 존재임을 인식하게 하고, 정치에 참여하는 태도를 가진다.</p>	
<p>준비물</p>	<p>모둠 활동지 ①, 포스트잇</p>	
<p>수업 활동</p>	<p>① 각 정치 주체를 보며, 자신이 지금 참여할 수 있는 정치 주체는 무엇이고, 어떻게 참여할 수 있는지를 포스트잇에 적고, 성인이 된 후에 어떤 정치 주체에 어떻게 참여하고 싶은지 역시 포스트잇에 간단하게 적어 모둠 활동지 ②에 붙이도록 한다. 작성할 때는 브레인스토밍으로 최대한 많이 쓰도록 안내한다.</p> <p style="text-align: right;">모둠 활동지 ② 활용</p> <p>예시</p>  <p>② ①에서 나온 정치 주체에 대한 참여 방법 중, 본인이 지금 또는 성인이 되어 꼭 해야겠다고 다짐하는 정치 참여 방법을 하나씩 골라 포스트잇에 더 구체적으로 작성한 후, 모둠원들과 돌아가며 말해 공유한다.</p> <p>③ 학생들이 작성한 정치 참여 다짐 포스트잇을 전지에 모두 모아 교실에 전시한다. (학생들이 정치 참여에 대한 다짐을 계속 상기할 수 있도록 함.)</p>	<p>활동 Tip</p> <p>학생들의 정치 참여 다짐 포스트잇을 전지에 모을 때, 정치참여를 상징할 수 있는 단어나 짧은 문장을 포스트잇을 붙여 크게 만들어 가는 방식으로 하면 더욱 좋다. 이 단어나 문장은 학생들과 함께 정해 보자.</p>

모둠 활동지 ① 치킨차차 게임 카드

1 개념 카드- 개념 카드는 각 모둠에 두 세트씩 나누어 줍니다. 되도록 연결되는 설명·사례 카드와 수와 일치하거나, 조금 많게 제작하면 좋습니다. 예를 들어, ‘국가 기관’에 대한 설명·사례 카드가 5개라면, ‘국가 기관’ 개념 카드도 5~6개 있는 것이 좋습니다. 조금 많게 제작하는 이유는 개념 간에 공통으로 연결될 수 있는 설명·사례 카드와 여러 개념 카드가 연결될 수 있기 때문입니다.



2 설명·사례 카드- 설명·사례 카드는 각 모둠에 한 세트씩 나누어 줍니다.





정치 참여 다짐하기

소속 _____학년 _____반

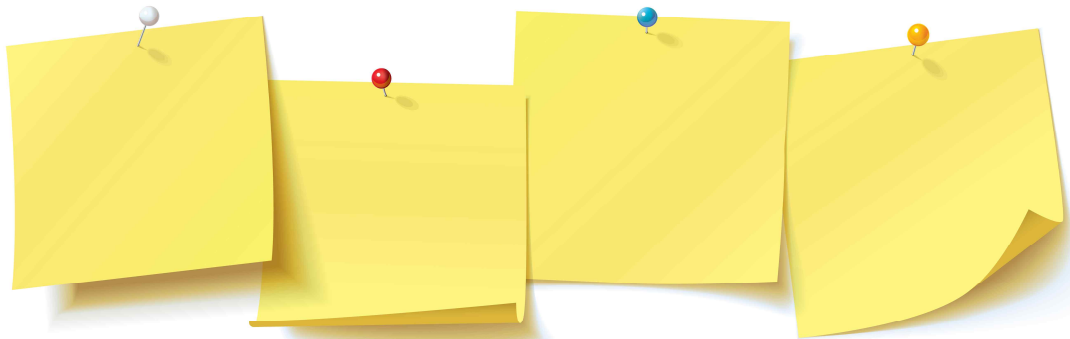
모듬명 _____

1 [브레인스토밍] 내가 지금 또는 성인이 되어서 할 수 있는 정치 참여의 방법을 포스트잇에 써서 모듬 활동지에 붙여 봅시다. 브레인스토밍은 질보다는 양이 중요합니다. 최대한 많이 써서 붙일 수 있도록 합시다.

*내가 지금 참여 할 수 있는 정치 주체와 방법	*내가 성인이 되어서 참여 할 수 있는 정치 주체와 방법
	

2 [나의 정치 참여 다짐 이야기하기] 지금 또는 성인이 되어서 자신이 꼭 참여해야겠다고 생각하는 정치 주체와 참여 방법을 구체적으로 포스트잇에 적어서 붙이고, 자신이 쓴 내용을 모듬원들과 함께 이야기하며 나누어 봅시다.

나의 다짐! - 저는 반드시 이러한 정치 주체를 통해 이렇게 정치 참여 하겠습니다!
 - 지금 또는 성인이 되어서 자신이 꼭 참여해야겠다고 다짐하는 정치 주체와 참여 방법을 포스트잇에 적어 보자!



오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

① 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

② 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	정치 주체들의 의미와 특성을 명확하게 이해하고 있는가?			
	정치 주체들의 공통점과 차이점을 이해하고 있는가?			
활동 참여도	모둠 활동에 적극적으로 참여하였는가?			
	정치 참여에 대한 다짐을 명확하고 구체적으로 이야기하였는가?			

③ 모둠 평가하기

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

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

정치 과정과 정치 주체

국회, 정부, 법원은 모두 국가 기관으로 직접적인 정책 결정권을 가지고 법률 제정, 정책 집행, 사법적 판결 등을 바탕으로 이해관계를 조정해 가는 공식적 정치 주체이다. 이와 비교하여 정당, 시민 단체, 이익 집단, 언론은 비공식적 정치 주체로, 자신의 신념이나 이해관계 등에 따라 정치 과정에 참여한다는 특징이 있다.

국가 기관



정치 주체 중 국회, 정부, 법원 등의 국가 기관은 정치 과정에서 핵심적인 역할을 한다. 국회는 법률을 통해 국민 생활에 영향을 미치는 정책을 마련하고, 정부는 이를 효과적으로 집행하기 위해 노력하며, 법원은 정부가 정책 집행 과정에서 국민의 권리를 침해하였는지 등을 판단한다.

정당

정치적 견해가 비슷한 사람들이 모여 정치권력을 획득하기 위해 활동하는 집단이다. 정당은 국민의 이익과 요구에 귀 기울이면서 여론을 집약하고 이를 국회나 정부에 전달하여 정책에 반영시키려고 한다. 또한 선거에 후보자를 출마시켜 정권을 획득하고자 노력하며 활동 결과에 관해 정치적 책임을 진다.



시민 단체



시민 단체는 우리 사회의 여러 가지 문제를 해결하고 공익을 추구하기 위해 시민들이 자발적으로 만든 단체이다. 시민 단체는 국가 기관이 하는 일을 감시·비판하고, 정치 과정에 시민의 참여를 유도하면서 공익을 실현하기 위해 노력한다.

연이은 자진, 대책 없는 정부 원전가동 중단하고 국민안전 보장하라
2016. 9. 22 (토) 10시 30분 서울부회관 앞 계단 주최, 한국원전협회

이익 집단

이해관계를 같이하는 사람들이 자신들의 이익을 실현하기 위해 만든 단체이다. 이익 집단은 정치 과정에서 자기 집단의 이익을 표출하고, 전문적인 지식으로 사회 문제의 해결책을 제시하기도 한다. 그러나 자기 집단의 이익을 추구하는 과정에서 공익과 부딪치는 주장을 하거나 정책 결정에 혼란을 가져오기도 한다.



언론

대중 매체를 바탕으로 정치 과정 전반에 관한 정보를 전달하고 정책에 관한 해설과 비판을 제공한다. 이 과정에서 언론은 여론 형성에 중요한 역할을 하므로 사실에 근거한 정보를 전달하고, 균형 잡힌 시각으로 사회 현상을 해석해야 한다.



23

선거의 의미와 참여

활동명 '보드게임 만들기'와 'UCC 제작' 활동으로 선거의 의미를 이해하고 선거에 참여하기

■ 학습 목표

- 선거의 기본 원칙과 공정한 선거를 위해 필요한 제도와 기관을 설명할 수 있다.
- 선거와 관련된 주제를 선택하여 선거 관련 UCC를 제작할 수 있다.

■ 핵심 역량

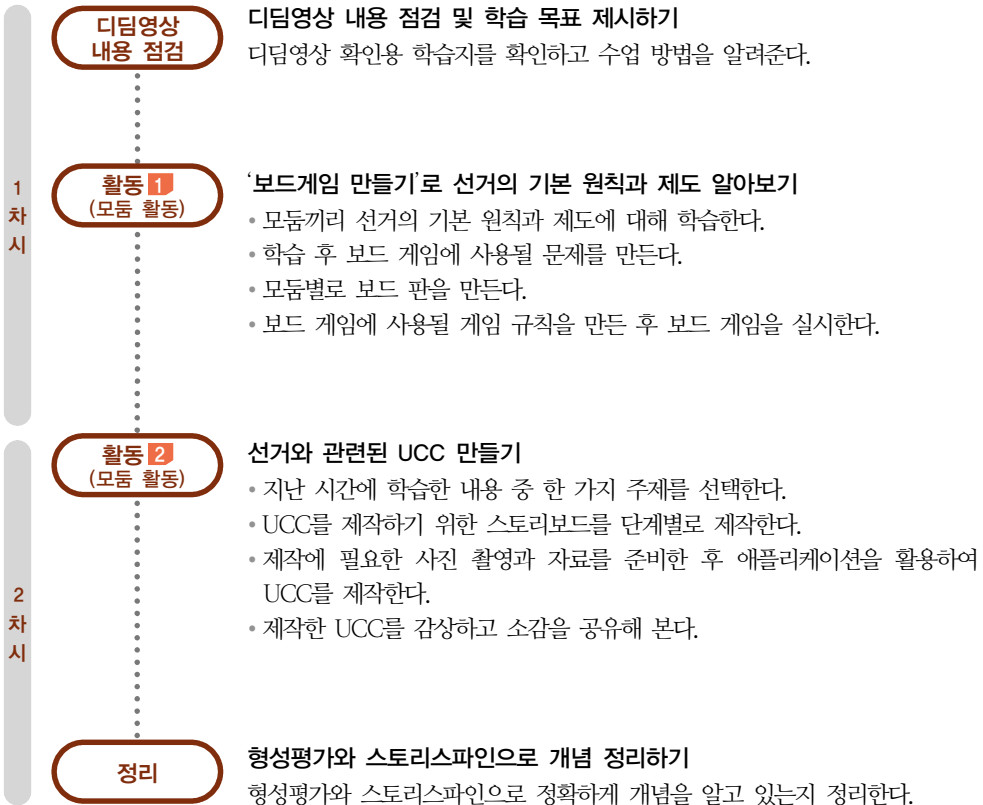
- 창의적 사고력
- 비판적 사고력
- 문제 해결력 및 의사 결정력
- 의사소통 및 협업 능력
- 정보 활용 능력

■ 수업 의도

선거의 중요성을 인식하기 위해서는 선거의 기본 제도와 공정한 선거를 위해 필요한 제도와 기관을 아는 것이 필요하다. 보드게임을 직접 만들어 봄으로써 기본 개념을 학습할 수 있도록 하였으며, UCC 제작을 통하여 선거의 중요성에 대해 알고 체험할 수 있도록 수업을 설계하였다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기



선생님을 위한 꿀팁

- 일상생활에서 쓰이는 내용이 아니므로 충분한 시간을 주어 게임을 통해 관련 개념을 학습할 수 있도록 한다. 디딤영상에서 우리나라의 역사와 관련된 사례들을 예를 들어 설명해 주면 더 효과적이다.
- UCC를 제작하는 데 많은 시간이 걸릴 수 있으므로 간단한 스토리보드를 제작하고 모둠별 역할이 제대로 분배될 수 있도록 교사가 확인해 주는 것이 좋다.
- UCC제작 애플리케이션의 활용이 어려우면 기존의 노래를 개사하여 홍보 송을 만드는 수업으로 대체할 수 있다.

1 선거의 의미와 기능

- (1) 선거: 간접 민주 정치 제도에서 시민이 대표자를 선출하는 절차
- (2) 선거의 기능
 - ① 나라를 운영할 대표자 선출
 - ② 대표자에게 정당성 부여
 - ③ 대표자가 책임 있는 정치를 하도록 심판 및 통제
 - ④ 시민이 주권자의 권리와 의무를 실천하는 수단

2 민주 선거의 4대 원칙

- (1) 보통 선거: 일정한 나이가 되면 모든 국민에게 제한 없이 선거권을 줌.
- (2) 평등 선거: 모든 사람이 행사하는 표의 개수와 가치가 같음.
- (3) 직접 선거: 대리인을 거치지 않고 투표권을 가진 사람이 직접 투표를 함.
- (4) 비밀 선거: 어느 후보자에게 투표했는지 알 수 없게 비밀을 보장함.

3 선거구 법정주의

- (1) 의미: 선거구를 국회에서 정한 법률에 따라 정함.
- (2) 목적: 특정 정당이나 후보자에게 유리한 결과가 나오는 것을 방지하여 공정한 선거가 되도록 함.

4 선거 공영제

- (1) 의미: 선거 운동을 국가가 관리하고, 선거 운동 비용 일부를 정부나 지방 자체 단체가 지원함.
- (2) 목적: 후보자 간 선거 운동의 기회를 균등하게 보장하여 공정한 선거가 되도록 함.

5 선거 관리 위원회

- (1) 지위
 - ① 공정한 선거를 위해 만들어진 국가 기관
 - ② 헌법과 법률로 독립을 보장받는 기관
- (2) 하는 일
 - ① 선거와 국민 투표의 공정한 관리
 - ② 정당에 관한 사무를 담당

활동 1 '보드 게임 만들기'로 선거 관련 개념 알기

활동 목표	선거의 기본 원칙과 공정한 선거를 위해 필요한 제도와 기관을 말할 수 있다.	
준비물	모둠 활동지 ①, B4 용지, 사인펜, 필기도구	
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> 모듬별로 B4 용지와 사인펜을 나누어 준다. 선거의 기본 원칙과 제도에 관한 카드 게임을 통해 내용을 학습한다. <p style="text-align: right;">모듬 활동지 ① 활용</p> <p>예시</p> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid gray; padding: 10px; width: 200px; height: 100px; text-align: center;">선거</div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 10px; width: 200px; height: 100px; text-align: center;">선거구 법정주의</div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 10px; width: 200px; height: 100px; text-align: center;">선거 공영제</div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 10px; width: 200px; height: 100px; text-align: center;">선거 관리 위원회</div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 10px; width: 200px; height: 100px; text-align: center;">시민이 대표자를 선출하는 절차</div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 10px; width: 200px; height: 100px; text-align: center;">선거구를 국회에서 법률로 정함</div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 10px; width: 200px; height: 100px; text-align: center;">선거 비용의 일부를 정부나 지방 자치 단체가 지원</div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 10px; width: 200px; height: 100px; text-align: center;">선거를 관리하고, 정당에 관련된 사무를 담당</div> </div> <ol style="list-style-type: none"> 학습 후 보드 게임에 사용될 문제를 만든다. 보드 판과 보드 게임 규칙을 만든 후 보드 게임을 완성한다. 보드 게임을 실시한다. 	<p>활동 Tip 보드 게임에 관련한 문제를 만드는 데 어려움을 느낄 수 있으므로 디딤영상을 확인하는 방법으로 관련 문제를 미리 만들어오게 하는 것이 좋다.</p> <p>활동 Tip 문제를 만들 때 오류가 생기는 경우가 많으므로 교사가 순회하며 답과 문제를 제대로 만들고 있는지 확인한다.</p>

활동 2 '선거 관련 UCC 제작' 활동으로 선거의 중요성 알기

활동 목표	선거 관련 UCC를 제작하여 관련 개념과 선거의 중요성을 파악할 수 있다.	
준비물	모듬 활동지 ②, 스마트 패드(또는 스마트폰), 필기도구	
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> 지난 시간에 학습한 내용 중 한 가지를 선택하여 만들고 싶은 UCC의 주제를 정한다. 모듬 활동지 ② 활용 UCC를 제작하기 위한 스토리보드를 단계별로 제작한다. 제작에 필요한 사진을 촬영 및 수집하여 자료를 준비한다. 애플리케이션*을 활용하여 UCC를 제작한다. 다른 모듬과 제작한 UCC를 공유한 뒤 소감을 이야기해 본다. 	<p>◆ 활용 애플리케이션</p> <ul style="list-style-type: none"> UCC <ul style="list-style-type: none"> - 안드로이드 계열 : Quik, 비바비디오, 키네마스터 - IOS 계열 : clips, imovie

선거와 관련한 보드 게임 만들기

소속

____학년 ____반

모듬명

1 다음은 선거의 기본 원리와 공정한 선거를 위해 필요한 제도와 기관에 관련된 단어 카드입니다. 모듬원과 함께 ‘원 카드 게임’을 하며 내용을 학습해 봅시다.

✓ 게임 방법

- 단어 카드를 4~5장씩 골고루 나누어 가진 후 나머지 카드를 뒤집어 가운데 놓는다.
- 단어 카드는 2가지 종류로 제작한다. 한 가지는 관련 단어만, 한 가지는 관련 단어의 정의만 적어 단어와 정의를 게임을 하는 가운데 학습할 수 있도록 한다.
- 카드 더미에서 한 장을 뒤집은 후 자신에게 관련된 카드가 있으면 뒤집은 카드와 해당 카드를 함께 내려놓는다. 순서대로 2의 활동을 반복한 후 남은 카드의 개수가 가장 적은 사람이 승자가 된다.

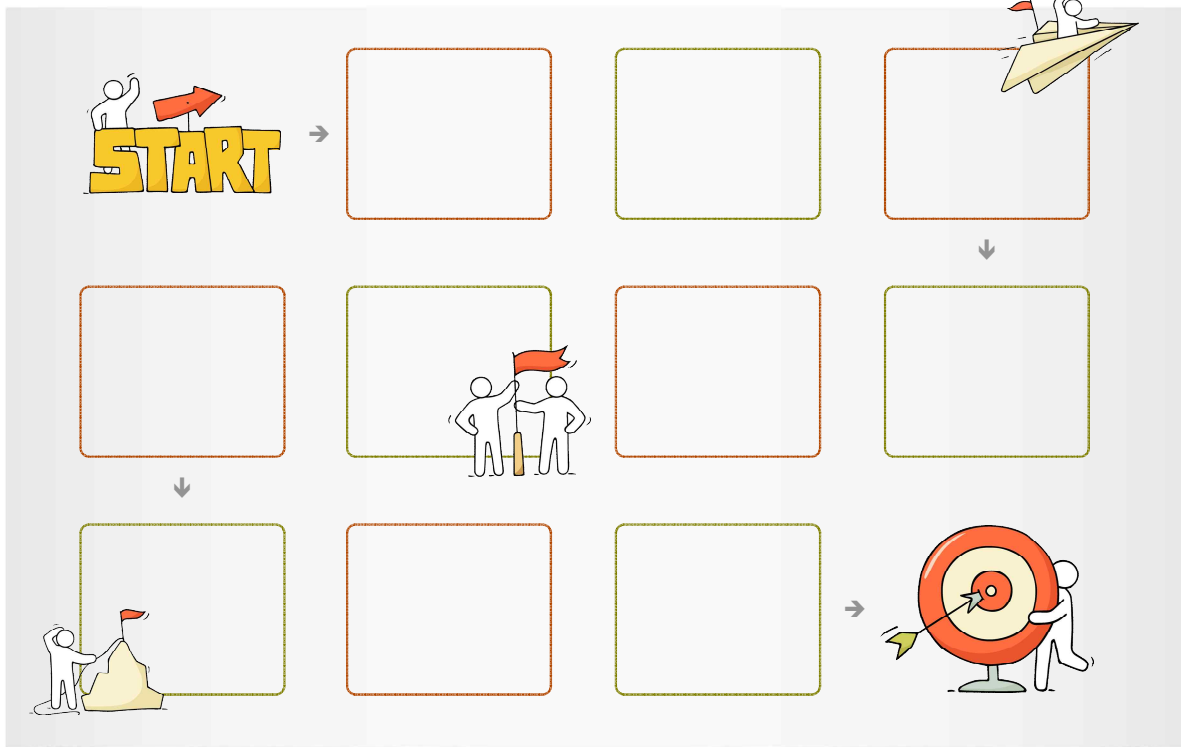
✓ 카드 예시

선거	시민이 대표자를 선출하는 절차	국회	선거구를 정하는 기관
선거의 기능	나라를 운영할 대표자를 선출	선거구 법정주의	선거구를 국회에서 법률로 정함
선거의 기능	대표자에게 정당성 부여	계리맨더링	선거구를 특정 정당이나 후보자에게 유리하게 조정하는 것을 비유
선거의 기능	대표자가 책임 있는 정치하도록 심판 및 통제	선거 공영제	선거 비용의 일부를 정부나 지방 자치 단체가 지원
선거의 기능	시민이 주권자의 권리와 의무를 실천하는 수단	선거 관리 위원회	선거를 관리하는 기관
보통 선거	일정한 나이가 되면 누구나 선거권	선거 관리 위원회	정당에 관련된 사무를 담당
평등 선거	표의 개수와 가치의 평등	비밀 선거	투표의 내용의 비밀을 보장함

2 위 자료를 바탕으로 모둠별로 퀴즈 문항을 만들어 봅시다.

번호	문제	답
1	예 시민이 대표를 선출하는 절차는?	선거
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

3 보드 게임판을 만들어 봅시다.



4 보드 게임 규칙을 만들어 봅시다.

✓ 규칙 예시

1. 한 사람은 심판, 나머지 사람은 게임에 참가하여 말을 움직인다.
2. 가위, 바위, 보를 하여 이긴 사람부터 말을 움직인다.
3. 주사위를 던져 나온 해당 칸의 문제의 답을 말한 후 심판이 '정답'이라고 하면 그 위치에 말을 놓을 수 있지만 '오답'이라고 하면 한판을 쉬어야 한다.
4. 가장 먼저 도착지에 도달한 사람이 승리한다.



<우리 모듬의 보드 게임 규칙>

1	
2	
3	
4	
5	

5 보드 게임을 실제로 해 보고 활동 소감을 말해 봅시다.



모둠 활동지 ②

선거 관련된 UCC 제작하기	소속	___학년 ___반
	모듬명	

1 지난 시간에 학습한 내용 중 한 가지를 선택한 후 만들고 싶은 UCC의 주제를 정해 봅시다.

※ 애플리케이션의 활용이 원활하지 않은 경우 홍보 노래 만들기로 활동을 대체할 수 있음.

선택한 단어	UCC 주제와 내용

2 UCC 제작을 위한 핵심 대사와 그림을 넣은 스토리보드를 모듬별로 제작해 봅시다.



1	2
대사:	
3	4
5	6

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

1 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

2 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	선거의 의미와 기능을 이해하였는가?			
	공정한 선거를 위해 필요한 제도와 기관을 설명할 수 있는가?			
활동 참여도	모둠 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

3 모둠 평가하기

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

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

24

일상생활 속의 법 분류

활동명 '서클맵'과 '비주얼 씩킹' 활동으로 일상생활 속의 법 분류하기

■ 학습 목표

- 법의 유형을 '공법', '사법', '사회법'으로 구분할 수 있다.
- 각 법이 적용되는 사례를 비주얼 씩킹으로 표현할 수 있다.

■ 핵심 역량

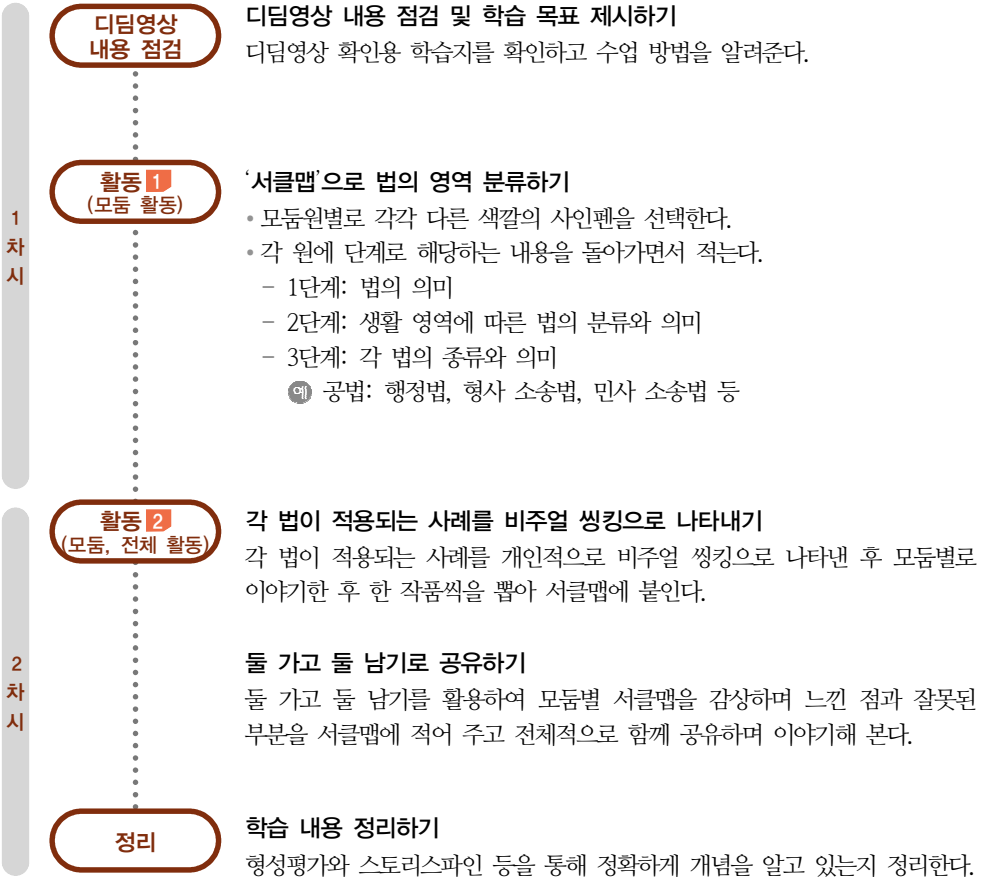
- 창의적 사고력
- 비판적 사고력
- 문제 해결력 및 의사 결정력
- 의사소통 및 협업 능력
- 정보 활용 능력

■ 수업 의도

법을 제대로 생활 속에서 활용하기 위해서는 법이 어떻게 분류되어 있고, 어떤 상황에서 적용되는지 실제 사례를 통해 알고 있어야 한다. 단계별 생각의 확장이 가능한 서클맵을 통해 적용 영역에 따라 법을 '공법', '사법', '사회법'으로 분류하고 그 하위 법의 종류를 확인한 후 자신의 주변에서 적용되는 사례를 직접 그림으로 그려 보도록 하여 법과 우리 생활이 밀접하게 연관되어 있음을 느낄 수 있도록 한다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기



선생님을 위한 꿀팁

- 학생들은 생각보다 법을 분류하는 것을 어려워한다. 따라서 이해도를 높일 수 있도록 디딤영상 및 확인용 학습지에 쉬운 수준의 사례를 여러 개 제시하는 것이 효과적이다. 또한 실제 사례를 담은 학습지를 활동 후 제시하여 학생들이 제대로 이해하고 있는지 확인하는 것이 좋다.
- 학생들이 그린 그림을 코팅하여 법 맞추기 게임에 활용할 수 있다.

1 공법의 의미와 특징

- (1) 의미: 국가 공동체와 관련 있는 개인의 생활 영역을 규율하는 법
- (2) 특징: 국가와 개인, 국가 기관 상호 간의 관계를 다루는 법

2 공법의 종류

- (1) 헌법: 국민의 권리와 의무, 국가의 통치 조직 및 국가의 운영 원리 등을 규율한 최고의 법
- (2) 형법: 범죄의 유형과 형벌의 종류 등을 규정한 법

3 사법의 의미와 특징

- (1) 의미: 개인과 개인 사이의 사적인 생활 관계를 규율하는 법
- (2) 특징: 일상생활에 관한 내용을 다루는 법

4 사법의 종류

- (1) 민법: 개인의 가족 관계, 재산 관계를 규율하는 법
- (2) 상법: 상거래 활동을 규율하는 법

5 사회법의 의미와 특징

- (1) 의미: 개인의 관계에 국가가 개입한 새로운 유형의 법
- (2) 특징: 자유방임주의의 문제점을 해결하기 위해 등장, 개인 간의 관계에 국가가 개입, 공법과 사법의 중간적 성격
- (3) 목적: 사회적·경제적 약자의 권리 보호와 모든 국민의 최소한의 인간다운 삶 보장

6 사회법의 종류

- (1) 노동법: 경제적 약자인 근로자를 보호
- (2) 경제법: 공정하고 자유로운 경쟁 보장, 소비자의 권리 보호
- (3) 사회 보장법: 저소득층 보호, 모든 국민의 인간다운 생활 보장

활동 1 서클맵으로 법의 영역 분류하기

활동 목표	서클맵으로 법의 영역을 ‘공법’, ‘사법’, ‘사회법’으로 구분할 수 있다.
준비물	모둠 활동지 ①, 사인펜
수업 활동	<p>① 모둠별로 B4 용지와 사인펜을 나누어 준다. 모둠 활동지 ① 활용</p> <p>② 모둠원 별로 각각 다른 색깔 사인펜을 선택한다.</p> <p>③ ①번 칸에는 ‘법’이라고 쓰고 ‘의미’를 적는다.</p> <p>④ ②번 칸에는 ‘공법’, ‘사법’, ‘사회법’이라고 쓰고 각각의 ‘의미’를 적는다.</p> <p>⑤ ③번 칸에는 ‘각 법의 종류’와 ‘의미’를 적는다.</p>
	<p>예시</p>
	<p>활동 Tip</p> <p>모둠 활동지는 개인별로 쓸 수 있도록 A4 용지에 한 장, 실제 활동에 쓸 수 있도록 B4 이상의 용지에 한 장 제공한다.</p> <p>활동 Tip</p> <p>· 한 사람이 한꺼번에 쓰기보다는 서클맵을 돌려가면서 쓸 수 있도록 한다. 색깔을 다르게 선택했기 때문에 학생들의 이해도를 점검할 수 있다.</p> <p>· 생각보다 내용을 채우는 것을 어려워하기 때문에 디딤영상 확인용 학습지를 활용하고 모둠별로 충분히 이야기하고 쓸 수 있도록 한다.</p>

활동 2 각 법이 적용되는 사례를 비주얼 씽킹으로 나타내기

활동 목표	각 법이 적용되는 사례를 비주얼 씽킹으로 나타낼 수 있다.
준비물	모둠 활동지 ①, 포스트잇, 사인펜
수업 활동	<p>① 활동지에 빈칸에 전 시간에 배운 내용을 정리한다. 모둠 활동지 ① 활용</p> <p>② 개인별로 각 법이 적용되는 사례를 비주얼 씽킹으로 나타내 본다.</p> <p>③ 공유한 뒤 사례별로 한 장씩 뽑아 서클맵 ④번 칸에 붙인다.</p> <p>④ ‘둘 가고 둘 남기’ 활동을 통해 다른 모둠과 결과물을 공유하면서 느낀 점과 잘못된 점을 적어 준다.</p> <p>⑤ 반 전체에서 결과물을 공유하고 활동 후 느낀 점을 나눈다.</p> <p>⑥ 학습 내용을 정리한다.</p>
	<p>활동 Tip</p> <p>활동으로만 끝내지 말고 실제 사례를 적용하여 학생들이 이해하고 있는지 확인하는 절차가 꼭 필요하다.</p>

서클맵으로 법의 영역 분류하기

소속

___학년 ___반

모둠명

■ 서클맵을 활용하여 법의 영역을 분류해 봅시다.

✓ 활동 방법

1. ①번 칸에 '법'이라고 적고 그 의미를 적는다.
2. 법을 생활 관계의 유형에 따라 구분하고 그 의미를 ②번 칸에 적는다.
3. 그에 해당하는 종류와 의미를 ③번 칸에 적고 그 의미를 찾아 적는다.
4. ④번 칸에 해당하는 사례를 비주얼 씽킹으로 표현하여 붙인다.

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

① 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

② 자기 평가하기

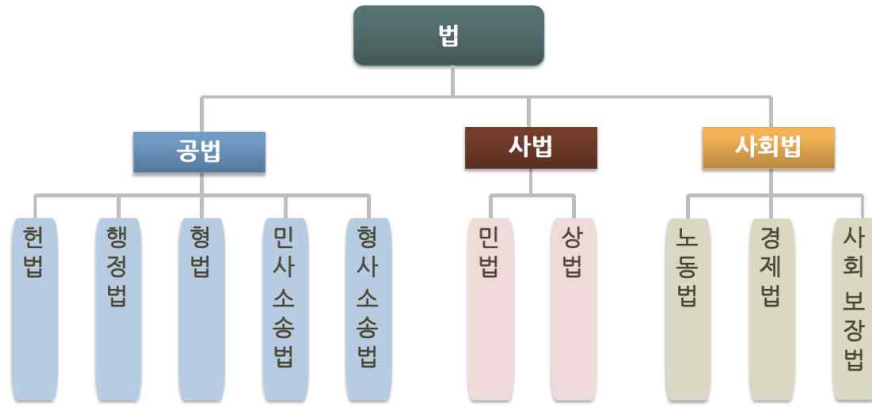
평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	공법, 사법, 사회법의 의미를 알고 구분할 수 있는가?			
	공법, 사법, 사회법의 사례를 한 가지 이상 말할 수 있는가?			
활동 참여도	모둠 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

③ 모둠 평가하기

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

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

다양한 생활 영역과 법



■ 공법

헌법 : 국가를 운영하려면 국가를 구성하는 기본적인 법과 원칙이 있어야 하는데, 이러한 역할을 하는 법 중에서 가장 근본이 되는 법이 헌법이다. 예를 들어, 대통령의 권한은 헌법에 의해 주어졌고, 국민의 권리와 의무도 헌법에 규정된다.

형법 : 형법은 어떤 행위가 범죄이며, 범죄를 저지르면 어떠한 처벌을 받는지를 정해 둔 법이다. 도덕적으로 비난받을 행위라고 할지라도 그것이 법률에 범죄로 규정되어 있지 않으면 범죄가 아니다. 그러므로 어떤 행위가 범죄가 되는지, 또 그러한 범죄를 저지르면 어떤 형벌을 받는지 형법에서 규정한다.

■ 사법

민법 : 민법은 사인, 즉 국가 기관이 아닌 개인 간의 권리관계에 관한 사항을 법으로 만들어 둔 것을 말한다. 개인 간 권리관계에 문제가 생기면 민법에 따라 해결한다. 즉, 민법은 공공의 질서와 관련된 문제가 아닌 개인 간의 다툼을 해결할 때 적용되는 법이다.

상법 : 상법은 상행위, 회사, 보험, 해상 등에 관한 규정을 둔 사법이다. 민법이 경제생활 일반을 규율하는 일반 사법이라면, 상법은 기업에 관한 사항을 규정하는 특별 사법이다. 즉, 기업의 생활 관계에 관하여 민법의 존재를 전제로 하지만, 민법의 규정만으로 적당하지 않거나 불충분할 경우 이것을 변경·보충하는 규정을 상법에 두고 있다.

■ 사회법

노동법 : 노동법은 근로자가 인간다운 생활을 할 수 있도록 노동관계를 규율하여 경제적 약자인 근로자를 보호하는 법으로, 「근로기준법」, 「최저임금법」 등이 있다.

경제법 : 경제법은 기업 간의 공정하고 자유로운 경쟁을 보장하고 소비자의 권익을 보호하기 위한 법이다. 「독점규제 및 공정거래에 관한 법률」, 「소비자기본법」 등이 이에 속한다.

사회보장법 : 사회보장법은 질병, 실업, 장애, 노령, 빈곤 등으로 어려움에 부딪힌 사람들을 돕고 모든 국민의 인간다운 생활을 보장하기 위한 법이다. 「국민기초생활보장법」, 「국민건강보험법」, 「국민연금법」 등이 있다.

재판의 의미와 종류

활동명 '릴레이 윈도우 패닝' 으로 재판의 종류 이해하기

■ 학습 목표

- 재판의 의미와 종류를 설명할 수 있다.
- 민사 재판과 형사 재판의 차이점을 비교하여 설명할 수 있다.

■ 핵심 역량

- 창의적 사고력
- 비판적 사고력
- 문제 해결력 및 의사 결정력
- 의사소통 및 협업 능력
- 정보 활용 능력

■ 수업 의도

'릴레이 윈도우 패닝' 활동은 사회 현상의 순서나 절차를 알아볼 때 혹은 역사적 사실을 시대순으로 연결하는 단원에 적용하기 적합하다.

이 수업에서는 재판의 의미와 종류에 대한 단원으로 '릴레이 윈도우 패닝' 활동으로 재판의 종류에 따른 절차를 분석하고 그 차이점을 알아본다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기

배움 열기

디딤영상 내용 점검 및 학습 목표 제시하기

드라마 <피고인>, 영화 <변호인> 포스터를 보여 주며 오늘 배울 내용과 연결해 본다.

활동 1 (모둠 활동)

'릴레이 윈도우 패닝' 활동으로 재판의 의미와 종류 이해하기

- <모둠별 주제 선정>
 - 1모둠~4모둠은 민사 재판 절차에 대한 릴레이 윈도우 패닝
 - 5모둠~8모둠은 형사 재판 절차에 대한 릴레이 윈도우 패닝
- 활동 1 <릴레이 윈도우 패닝>
 - 개인 활동지 빈칸에 그림을 그리며 옆 사람에게 전달(한 칸만 채우고 옆으로 돌리는 게 포인트!)하면 이어받은 사람이 그다음에 오게 될 상황을 그림으로 표현한다.
- 활동 2 <둘 가고 둘 남기>
 - 모둠별 릴레이 윈도우 패닝 활동 결과를 '둘 가고 둘 남기' 활동으로 공유하고, 재판의 단계를 서로 묻고 답한다.

활동 2 (모둠 활동)

프리즘 카드를 이용하여 재판의 의미 설명하기

- 내가 생각하는 재판이란 ○○○이다. 왜냐하면 ~ 때문이다.
- 자기 평가지를 작성하며 오늘 활동을 돌아본다.

정리

학습 내용 정리하기

재판의 의미와 종류를 명확히 분류하여 정리한다.

1차시

선생님을 위한 꿀팁

릴레이 활동을 하게 되면 속도가 느린 학생이 있기 마련이다. 이럴 경우 속도가 느린 학생 옆에 활동지가 쌓여있는 것을 발견하게 된다. 따라서 교사는 모둠 활동 시 릴레이 활동에 따라가지 못한 학생이 있는지 살펴보고 그럴 때는 옆에서 조언해 주며 격려해 주는 것이 좋다.

1 재판의 의미와 기능

- (1) 재판: 법원이 구체적 분쟁에 법을 적용하여 옳고 그름을 판결하는 과정
- (2) 재판의 기능: 분쟁 해결과 사회 질서 유지

2 재판의 종류

- (1) 민사 재판
 - ① 개인 간의 관계에서 발생한 분쟁 해결
 - ② 주체: 원고, 피고, 판사, 소송 대리인(변호사)
- (2) 형사 재판
 - ① 목적: 피고인의 유무죄 여부, 형벌의 종류와 형량 결정
 - ② 주체: 검사, 피고인, 판사, 변호인

3 민사 재판 절차



1 분쟁 발생 2 원고의 소장 제출 3 피고의 답변서 제출 4 변론 절차 5 판사의 판결 6 피고의 판결 이행

4 형사 재판 절차



1 사건 발생 2 고소 3 수사 및 기소 4 변론 5 판사의 판결 6 형벌 집행

활동 1 '릴레이 윈도우 패닝' 활동으로 재판의 의미와 종류 이해하기

활동 목표	'릴레이 윈도우 패닝' 활동으로 재판의 의미를 이해하고, 재판의 종류에 따른 절차 및 내용을 비교 분석할 수 있다.
준비물	개별 활동지 ①, 필기도구

- ① 개인별로 릴레이 윈도우 패닝 활동지를 나누어 준다. **개별 활동지 ① 활용**
- ② 1모듬~4모듬은 민사 재판에 관한 릴레이 윈도우 패닝 준비를 한다.
5모듬~8모듬은 형사 재판에 관한 릴레이 윈도우 패닝 준비를 한다.
- ③ 첫 번째 빈칸에 바로 그림을 그리지 않고 시계 방향으로 개별 활동지를 돌린다.
- ④ 옆 사람에게 받은 활동지 처음 칸에 모듬별 주제에 해당하는 그림을 모듬원 4명이 각자 받은 활동지에 그린다.
- ⑤ 첫 번째 칸에 그림을 그린 후 시계 방향으로 개별 활동지를 돌린다.
- ⑥ 5번에서 작성한 릴레이 윈도우 패닝 활동지를 받아 두 번째 칸에 그림을 그린다.
- ⑦ 계속해서 시계 방향으로 개별 활동지를 돌리며 옆 사람이 작성한 그림 다음에 오게 될 상황에 대해 상상하여 그림을 완성한다.
- ⑧ 네 번째 릴레이 활동지를 돌릴 때 비로소 본인의 활동지를 전해 받게 된다. 이때는 그림을 그리지 않고 앞에 세 명의 친구가 그린 그림을 보고 빈칸에 상황을 글로 작성한다.

활동 Tip
처음에 반드시 활동지를 옆으로 전달하고 시작한다.

활동 Tip
활동 속도가 느려 활동지가 쌓여있는 학생이 있을 수 있다. 선생님이 옆에서 몇 가지 팁을 주는 것도 좋다.

수업 활동

예시

개인 간의 관계에서 분쟁이 발생했을 때 <민사 재판>을 청구할 수 있다. 이때 판결이나 집행을 요구하는 사람을 <원고>라고 하며, 원고 상대방으로서 재판권의 행사를 요구받는 사람을 <피고>라고 한다.

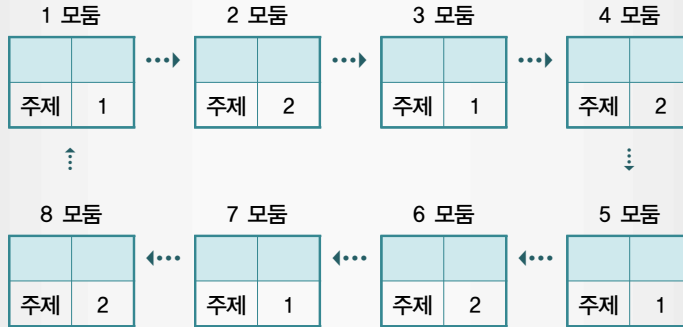
활동 2 '둘 가고 둘 남기' 활동으로 민사 재판과 형사 재판의 단계 비교·분석하기

활동 목표	'둘 가고 둘 남기' 활동으로 민사 재판과 형사 재판을 비교·분석할 수 있다.
준비물	개별 활동지 ①, 프리즘 카드

✓ 둘 가고 둘 남기

A	그룹
B	그룹

한 모듬을 두 명씩 A 그룹, B 그룹으로 나눈다.



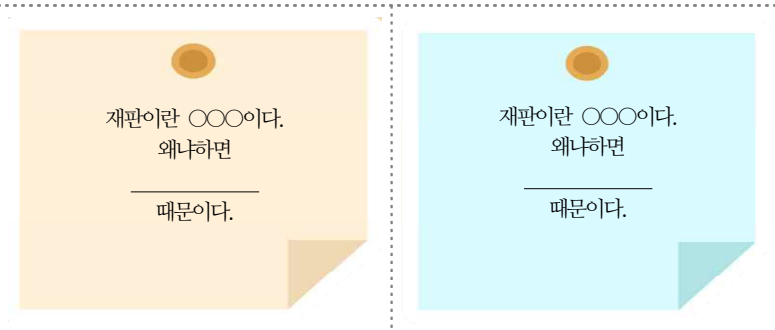
주제 1 민사 재판

주제 2 형사 재판

수업 활동

- ① 모듬은 두 명씩 A 그룹, B 그룹으로 나눈다.
- ② 위의 그림과 같이 화살표 방향으로 돌아가며 원 모듬의 A 그룹은 모듬에 남아 본인의 릴레이 윈도우 패닝 활동지를 보여주며 설명을 하고, 이동한 B 그룹은 설명을 듣고 이후에 본인의 릴레이 윈도우 패닝 활동지를 보여 주며 설명한다. (즉 모듬 이동 후 서로의 주제를 설명하게 됨.)
- ③ 설명을 들은 후에는 해당 모듬의 재판 단계를 서로 이야기한다.
- ④ 한 모듬에서 설명하는 시간은 3분이며, 이와 같은 과정을 세 번 반복한다.
- ⑤ 이동하다 보면 같은 주제를 한 모듬을 만나게 된다. 이때는 서로의 활동지를 비교하며 공통점과 차이점을 찾아보게 한다.
- ⑥ 프리즘 카드로 재판의 의미를 표현하도록 한다.
“재판이란 ○○○이다. 왜냐하면 _____ 때문이다.”

예시



릴레이 윈도우 패닝

소속 _____학년 _____반 _____번

이름 _____

주제 1 민사 재판

①	②	③	④ (①~③글로 작성)

⑤	⑥	⑦	⑧ (⑤~⑦글로 작성)

1. 재판 과정에서 원고와 피고가 누구인가요?

• 원고 - () • 피고 - ()

2. 둘 가고 둘 남기를 통해 민사 재판의 단계를 설명해 보자. (카드 순서 맞추기)

변론 절차	분쟁 발생	원고의 소장 제출
판사의 판결	판사의 판결 이행	피고의 답변서 제출

릴레이 윈도우 패닝

소속

____학년 ____반 ____번

이름

주제 2 형사 재판

①	②	③	④ (①~③글로 작성)
---	---	---	--------------

⑤	⑥	⑦	⑧ (⑤~⑦글로 작성)
---	---	---	--------------

1. 돌 가고 돌 남기를 통해 형사 재판의 단계를 설명해 보자. (카드 순서 맞추기)

고소	변론	수사 및 기소
사건 발생	판사의 판결	형벌 집행

2. 민사 재판과의 차이점은 무엇인지 작성해 보자.

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

① 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

② 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	재판의 의미를 이해하였는가?			
	민사 재판과 형사 재판의 차이점을 설명할 수 있는가?			
활동 참여도	모둠 활동에 적극적으로 참여하였는가?			


③ 모둠 평가하기

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

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

민사 재판과 형사 재판

■ 민사 재판정과 형사 재판정

민사 재판	형사 재판
	
원고: 재판을 청구한 사람	검사: 범죄 혐의를 포착하여 공소를 제기한 사람
피고: 원고의 주장에 의하여 재판을 받게 된 사람	피고인: 범죄를 저질렀다고 의심받는 사람
소송 대리인: 원고나 피고의 편에 서서 재판을 받는 사람	변호인: 피고인의 편에 서서 변호해 주는 사람
판사: 재판에서 판결을 내리는 사람	

■ 재판과 관련된 법률 용어

피의자	범죄의 혐의를 받고 있으나 아직 기소되지 않은 사람
구 형	형사 재판에서 피고인에게 어떤 처벌을 하도록 검사가 요청하는 것
배심원	법률 전문가가 아닌 일반 국민 가운데 선출되어 재판에 참여하고 사실 문제에 판단을 내리는 사람
청 구	상대편에 대하여 일정한 행위를 요구하는 일
기 각	소송 내용을 검토한 법원이 원고의 소에 의한 청구나 상소인의 상소에 의한 불복 신청이 형식적인 요건은 갖추었으나 그 내용이 실제적으로 이유가 없다고 판단하여 배척하는 판결 또는 결정
기 소	검사가 사건에 관하여 법원에 재판을 청구하는 일
소 장	소송을 제기하기 위해 법원에 내는 문서
증 인	사실 여부에 관해 증언하는 제삼자
상 소	상급 법원에 재판을 다시 청구하는 행위
불 복	남의 명령·결정에 대하여 복종하지 않는 것
승 소	재판에서 이기는 것



26

현대의 다양한 사회 문제

활동명 행사 활동으로 사회 문제의 특징과 해결 방안 모색하기

■ 학습 목표

- 사회 문제의 의미를 설명할 수 있다.
- 사회 문제의 특징과 해결 방안을 제시할 수 있다.

■ 핵심 역량

- 창의적 사고력
- 비판적 사고력
- 문제 해결력 및 의사 결정력
- 의사소통 및 협업 능력
- 정보 활용 능력

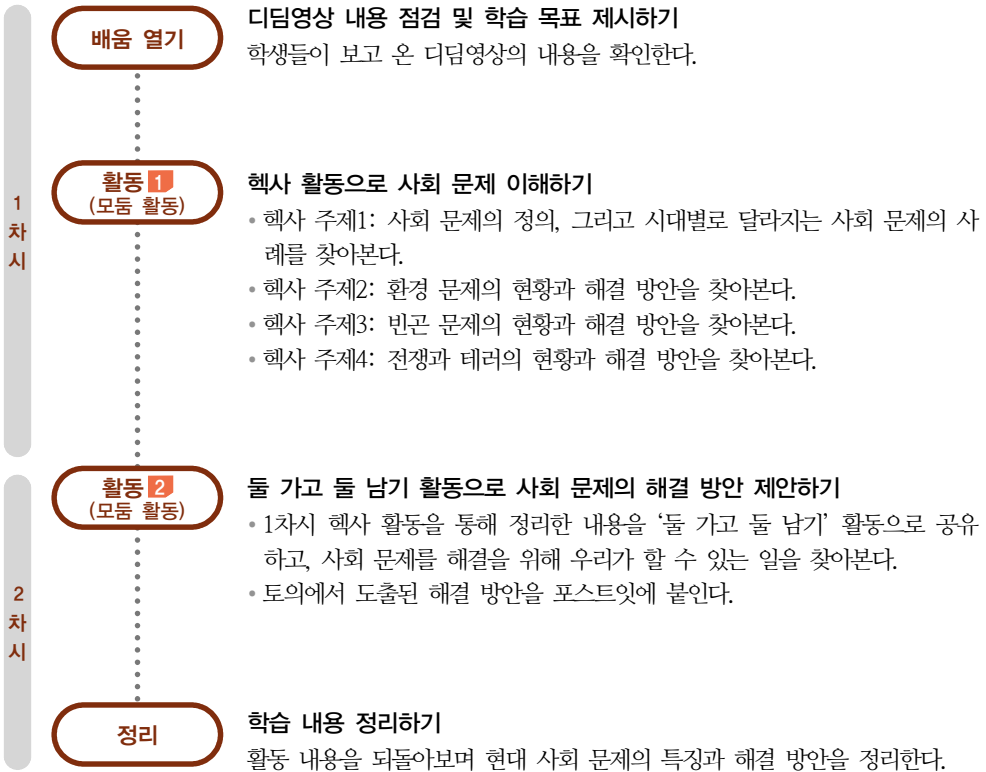
■ 수업 의도

행사 활동은 육각형 모양의 행사 종이에 주제와 관련된 단어를 적고 관련 있는 단어끼리 연결한 후 왜 연결 지었는지 부가적인 설명과 함께 해당 단어에 대한 자세한 설명을 적으며 정리하는 활동이다. 행사 활동은 모둠 활동으로 진행되어 각자의 생각과 다른 친구들의 생각을 연결해 가는 과정을 통해 전체적인 내용을 이해할 수 있다.

본 수업은 2차시 구성으로 정리한 내용을 다른 친구들에게 설명하는 과정을 거침으로써 오늘날 우리 사회의 사회 문제는 무엇이며 이러한 사회 문제의 특징과 해결 방안을 함께 생각해 볼 수 있도록 디자인하였다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기



선생님을 위한 꿀팁

- 대기 오염과 이산화탄소 등의 온실가스 배출로 발생하는 지구 온난화 현상과 같은 환경 문제와 관련된 영상
 ☞ EBS 지식채널e 「O₂ 산소」 goo.gl/fzirrX
- 인구 문제, 빈곤 문제와 관련된 영상
 ☞ EBS 지식채널e 「가난한 노인들의 나라」 goo.gl/EFuFj5

1 사회 문제

- (1) 의미: 사회의 대다수 구성원이 개선해야 한다고 생각하는 사회 현상
- (2) 시간적·공간적 상황에 따라 기준이 달라짐. → 상대성
- (3) 현대 사회의 사회 문제: 인구, 노동, 환경 등
- (4) 사회 문제를 해결하기 위한 개인적·사회적 노력이 요구됨.



2 환경 문제의 원인과 현황

- (1) 원인: 급속한 산업화와 도시화
- (2) 환경 문제 현황
 - ① 환경 오염: 산업 폐기물, 생활 쓰레기, 자동차 배기가스, 폐수 등의 오염 물질 배출
 - ② 지구 온난화: 화석 연료 사용으로 대량 방출된 온실가스가 주요 원인으로, 이상 기후와 해수면 상승을 초래함.
 - ③ 사막화: 열대림 파괴와 삼림 훼손, 농경지와 목축지의 과잉 개발 등으로 사막화가 촉진됨.



3 환경 문제의 해결 방안

- (1) 개인적 차원: 일회용품 사용 줄이기, 에너지 소비 줄이기 등
- (2) 사회적 차원: 환경 문제 해결을 위한 제도적 장치 마련, 친환경 기술 개발에 지속적인 관심과 투자
- (3) 지구적 차원: 환경 문제를 지구촌 문제로 인식하고 지속 가능한 발전을 위해 전 지구적 차원의 노력이 필요함.



4 빈곤 문제의 원인과 영향

- (1) 원인: 전쟁이나 민족·종교 갈등, 기후 변화, 불합리한 경제 제도 등
- (2) 영향: 인간의 기본적인 욕구를 비롯한 건강, 주거, 교육 등에 있어서 최소한의 인간다운 삶을 위협함.



5 빈곤 문제의 해결 방안

- (1) 개인적 차원: 빈곤 극복의 필요성 인식, 자원봉사, 후원, 캠페인 활동 등에 참여
- (2) 지구촌 차원: 빈곤 국가의 경제 개발과 복지 증진을 위해 자금, 기술, 개발 경험 등을 적극적으로 제공



6 전쟁과 테러

- (1) 전쟁과 테러

전쟁	정치, 경제, 종교, 영토 등의 문제로 서로 대립하는 국가 간의 무력 투쟁 혹은 폭력 행위
테러	특정 조직이나 소수의 사람이 정부나 국제기구 등에 자신들이 원하는 어떤 행동을 하도록 강요할 목적으로 수행

- (2) 해결 방안
 - ① 분쟁 당사자들의 상호 존중과 이해, 협력을 통해 해결책 모색
 - ② 국제기구를 통해 평화 체제 구축과 유지



활동 1 **행사 활동으로 사회 문제 이해하기**

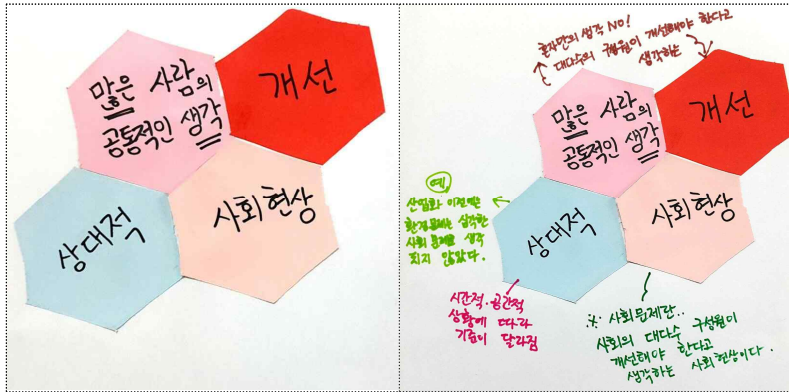
활동 목표 행사 활동으로 사회 문제를 분류하고 연결하며 사회 문제의 원인과 해결 방안에 대해 발표할 수 있다.

준비물 육각형 모양의 행사 종이(개인별 4~5개), 4절지, 사인펜, 색연필

- ① 행사 종이를 개인별로 4~5개씩 나누어 준다. 행사 종이에 주제와 관련된 키워드를 한 가지씩 적는다.
- ② 행사 종이에 키워드를 작성할 때는 문장으로 적지 않고, 단어로만 적는다. 또한 중복되는 단어가 생기지 않도록 모듬원 서로 이야기하며 적는다.
- ③ 모듬에서 순서를 정하고, 첫 번째 학생이 적은 키워드를 4절지 위에 내려놓으며 그 키워드에 대해 무엇이든 이야기한다.
- ④ 행사 종이에 키워드를 모두 적었으면 관련 있는 내용끼리 서로 연결하여 이어 붙인다.
- ⑤ 행사 종이를 모두 붙인 후에는 여백에 관련 설명을 적는다.

활동 Tip
수업 전 육각형 모양의 행사 종이를 잘라 미리 준비해 둔다. 행사 종이는 흰색보다 색깔 있는 종이를 사용하는 것이 눈에 잘 띈다.

예시



수업 활동

- ⑥ 사회 문제의 의미, 환경 문제, 인구 문제, 빈곤 문제, 전쟁과 테러 중 4개의 주제를 선택하여 각각 활동한다.

✓ 행사 주제

사회 문제란 무엇일까?

자원은 고갈되고, 환경은 오염되고!
환경 문제

너무 많아도 문제, 너무 적어도 문제!
인구 문제

최소한의 인간다운 삶이 보장되지 않아!
빈곤 문제

무력과 폭력이 평화를 위협해!
전쟁과 테러

활동 Tip
모듬별로 주제를 한 가지씩 정하여 진행하지만 8 모듬이라면 두 모듬이 같은 주제로 하게 되면 좋다.

- ⑦ 1차시에 모듬별로 주제를 한 가지씩 정하여 활동한 후, 2차시에 ‘둘 가고 둘 남기’ 활동을 통해 서로 설명하는 활동을 예고한다.

활동 2 **둘 가고 둘 남기** 활동으로 사회 문제의 해결 방안 제안하기

활동 목표	둘 가고 둘 남기 활동으로 사회 문제의 해결 방안을 제안할 수 있다.																																														
준비물	핵사 정리 맵, 포스트잇, 사인펜																																														
수업 활동	<p>✓ 둘 가고 둘 남기</p> <table border="1" style="margin: 0 auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;">A</td> <td style="padding: 5px;">그룹</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">B</td> <td style="padding: 5px;">그룹</td> </tr> </table> <p style="margin: 5px 0 0 20px;">한 모둠을 두 명씩 A 그룹, B 그룹으로 나눈다.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin: 10px 0;"> <div style="text-align: center;"> <p>1 모둠</p> <table border="1" style="border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 50px; height: 30px;"></td><td style="width: 50px; height: 30px;"></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">주제 1</td><td style="text-align: center;">1</td></tr> </table> </div> <div style="text-align: center;">→</div> <div style="text-align: center;"> <p>2 모둠</p> <table border="1" style="border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 50px; height: 30px;"></td><td style="width: 50px; height: 30px;"></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">주제 2</td><td style="text-align: center;">2</td></tr> </table> </div> <div style="text-align: center;">→</div> <div style="text-align: center;"> <p>3 모둠</p> <table border="1" style="border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 50px; height: 30px;"></td><td style="width: 50px; height: 30px;"></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">주제 3</td><td style="text-align: center;">3</td></tr> </table> </div> <div style="text-align: center;">→</div> <div style="text-align: center;"> <p>4 모둠</p> <table border="1" style="border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 50px; height: 30px;"></td><td style="width: 50px; height: 30px;"></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">주제 4</td><td style="text-align: center;">4</td></tr> </table> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin: 10px 0;"> <div style="text-align: center;">⋮</div> <div style="text-align: center;">⋮</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin: 10px 0;"> <div style="text-align: center;"> <p>8 모둠</p> <table border="1" style="border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 50px; height: 30px;"></td><td style="width: 50px; height: 30px;"></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">주제 3</td><td style="text-align: center;">3</td></tr> </table> </div> <div style="text-align: center;">←</div> <div style="text-align: center;"> <p>7 모둠</p> <table border="1" style="border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 50px; height: 30px;"></td><td style="width: 50px; height: 30px;"></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">주제 3</td><td style="text-align: center;">3</td></tr> </table> </div> <div style="text-align: center;">←</div> <div style="text-align: center;"> <p>6 모둠</p> <table border="1" style="border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 50px; height: 30px;"></td><td style="width: 50px; height: 30px;"></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">주제 2</td><td style="text-align: center;">2</td></tr> </table> </div> <div style="text-align: center;">←</div> <div style="text-align: center;"> <p>5 모둠</p> <table border="1" style="border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 50px; height: 30px;"></td><td style="width: 50px; height: 30px;"></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">주제 1</td><td style="text-align: center;">1</td></tr> </table> </div> </div> <div style="margin-top: 10px; text-align: center;"> <table style="margin: 0 auto;"> <tr> <td style="padding: 0 10px;">주제 1</td> <td style="padding: 0 10px;">환경 문제</td> <td style="padding: 0 10px;">주제 2</td> <td style="padding: 0 10px;">인구 문제</td> </tr> <tr> <td style="padding: 0 10px;">주제 3</td> <td style="padding: 0 10px;">빈곤 문제</td> <td style="padding: 0 10px;">주제 4</td> <td style="padding: 0 10px;">전쟁과 테러</td> </tr> </table> </div>			A	그룹	B	그룹			주제 1	1			주제 2	2			주제 3	3			주제 4	4			주제 3	3			주제 3	3			주제 2	2			주제 1	1	주제 1	환경 문제	주제 2	인구 문제	주제 3	빈곤 문제	주제 4	전쟁과 테러
	A	그룹																																													
B	그룹																																														
주제 1	1																																														
주제 2	2																																														
주제 3	3																																														
주제 4	4																																														
주제 3	3																																														
주제 3	3																																														
주제 2	2																																														
주제 1	1																																														
주제 1	환경 문제	주제 2	인구 문제																																												
주제 3	빈곤 문제	주제 4	전쟁과 테러																																												
	<p>① 모둠은 두 명씩 A 그룹, B 그룹으로 나눈다.</p> <p>② 위의 그림과 같이 화살표 방향으로 돌아가면서 원 모둠의 A 그룹은 모둠에 남아 핵사 정리 맵을 보여 주며 설명을 하고, 이동한 B 그룹은 설명을 듣는다.</p> <p>③ 설명을 들은 후에는 해당 모둠에서 발생한 사회 문제를 해결하기 위해 우리가 할 수 있는 일은 무엇이 있을지 토의한 후 포스트잇에 적고 간다.</p> <p>④ 한 모둠에서 설명하는 시간은 5분이며, 네 번의 설명이 끝나면 역할을 바꾸어 B 그룹의 학생이 설명하고 A 그룹의 학생은 설명을 들으러 다닌다. 이후 활동 방식은 ②의 방식과 같다.</p> <p>⑤ ①~③의 활동이 끝난 후 우리 모둠에 붙여진 포스트잇의 내용을 확인한다. 사회 문제를 해결하기 위해 우리가 할 수 있는 가장 좋은 방법이라고 생각하는 것에 ★표시를 한다.</p> <p>⑥ 둘 가고 둘 남기 활동 방법으로 정리된 모둠별 핵사 정리 맵은 공유한다. 사인을 찍어 학급 게시판, 밴드 등에 게시할 수 있다.</p>																																														

◆ **핵사 정리 맵**
 육각형 모양의 핵사 종이를 붙이고 여백에 관련 설명을 적은 것을 핵사 정리 맵이다.

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

① 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

② 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	사회 문제의 의미를 설명할 수 있는가?			
	오늘날 사회 문제는 무엇이며, 그 특징을 설명할 수 있는가?			
	환경 문제, 빈곤 문제, 전쟁과 테러에 관한 해결 방안을 한 가지씩 제시할 수 있는가?			
활동 참여도	모둠 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

③ 모둠 평가하기

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

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점