

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

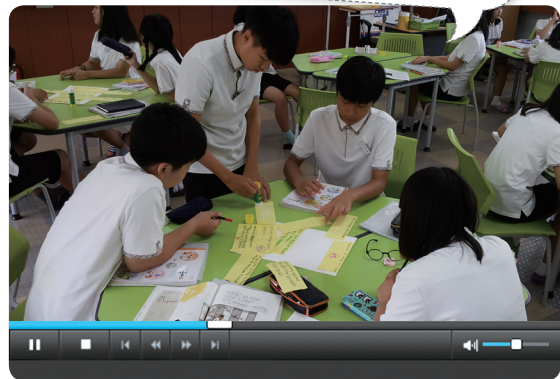


이 프로그램에서는 현재 교육의 문제를 극복하고 미래를 대비하는 인재의 교육 방안으로 ‘거꾸로교실’을 제시하였습니다. 학생들은 ‘거꾸로교실’을 통해 협업과 소통을 바탕으로 능동적으로 수업에 참여하면서 미래 사회가 필요로 하는 창의적 인재로 자라게 됩니다.



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

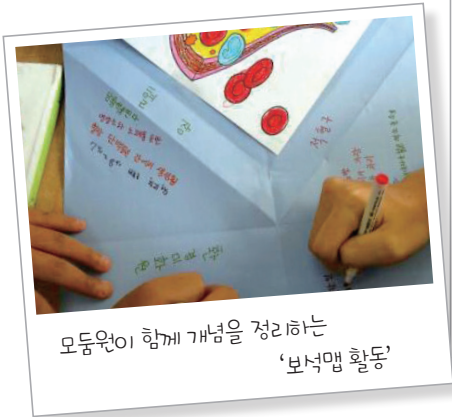
‘거꾸로교실’ 수업을 하면서
서로를 배려하고 공감하는 능력을
키울 수 있어요.
부족할 때에는 서로 도와주고,
잘할 때에는 서로 칭찬하며
하나의 프로젝트를 완성하는 거죠.



3

‘거꾸로교실’은
학생 중심의 다양한
활동 수업입니다!

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



모둠원이 함께 개념을 정리하는
‘보석맵 활동’



학습 내용을 연결하고 확장시키는
‘배움 지도 그리기 활동’



서로 이어 가면서
지식을 전달하는 ‘릴레이 활동’

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



서로의 모둠에서 탐구한 내용을
공유하는 ‘갤러리워크’



상황 속 인물이 되어
이해와 공감의 폭을 넓히는 ‘UCC 만들기’

4

‘거꾸로교실’에서는 선생님도 배움 공동체의 일원입니다!

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

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

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

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

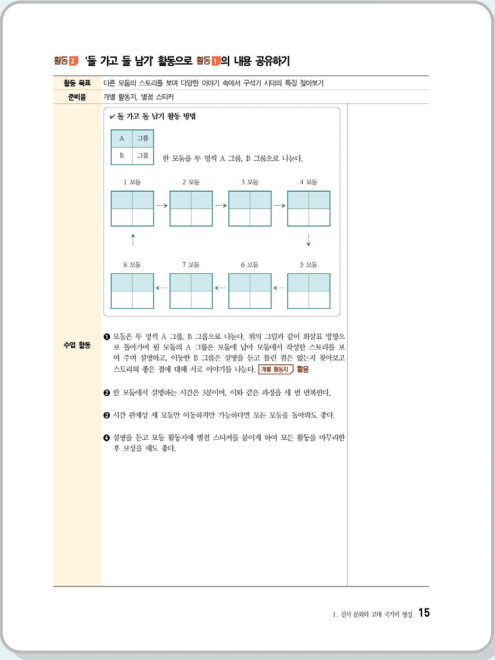
이성원_거꾸로캠퍼스



이 책의 구성

수업 준비

활동 소개



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.

다양한 활동으로 수업하기

거꾸로수업을 적극적으로 진행할 수 있도록 상세한 활동 지도안을 제시 하였습니다. 또한 거꾸로수업에 바로 활용할 수 있는 개별·모둠 활동 지도 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 활용 하였습니다. 또한 활동 Tip을 두어 활동에 필요한 부가 자료, 활동상의 유의점, 활동의 변형 등을 제시하였습니다.

개별 활동지 | 잘 가고 좋 남기 활동지

구석기 시대의 특징 알아보기

소속 _____ 학년 _____ 반 _____
이름 _____

* 모둠별 스토리 내용을 통해 알게 된 것을 작성해 봅시다.

모둠	구체적으로 묘사한 구석기 시대와 특징은?	수정해야 할 내용은?

18 겨우표교강

활동지 | 평가지

오늘 활동을 돌아보며

학년 _____ 반 _____ 번호 _____

1 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용
- 가장 중요한 것
- 배운 점

2 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	구석기 시대의 사회, 경제, 문화등 이해하였는가?			
활동 참여도	구석기 시대의 특징을 잘 설명하였는가?			

3 모둠 평가하기

모든원 의견	좋았던 점	나머지 점

1. 살아 움직여 고대 국가의 발달 19

2 개별·모듬 활동지

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

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

[역사 ②]

I. 선사 문화와 고대 국가의 형성

주제 01	구석기 시대의 문화	12
주제 02	철기 시대의 여러 나라	20
주제 03	중앙 집권 국가의 형성	26
주제 04	삼국 시대 사람들의 생활 모습	34

II. 남북국 시대의 전개

주제 05	신라의 삼국 통일	40
주제 06	남북국 시대의 정치 변화	50
주제 07	남북국의 문화와 대외 관계	58

III. 고려의 성립과 변천

주제 08	고려의 후삼국 통일과 체제 정비	66
주제 09	다원적 국제 질서가 만들어지다	72
주제 10	원 간섭기와 공민왕의 개혁 정책	80
주제 11	고려의 사회와 문화	86

IV. 조선의 성립과 발전

주제 12	조선의 건국과 통치 체제	92
주제 13	사림 세력의 등장과 성장	100
주제 14	조선 전기의 문화 발달	108
주제 15	왜란과 호란의 극복	116

V. 조선 사회의 변동

주제 16	영조·정조의 탕평 정치와 세도 정치	124
주제 17	세도 정치와 농민 봉기	132
주제 18	학문과 예술의 새로운 경향	140
주제 19	상업과 서민 문화의 발달	148

VI. 근·현대 사회의 전개

주제 20	국민 국가 수립 과정	156
주제 21	개항 이후 사회 변화 과정	166
주제 22	우리나라의 민주주의 발전 과정	174
주제 23	평화 통일의 필요성	184

역사 ②

거꾸로교실 집필자

주제 01 구석기 시대의 문화	이인선[인천 구월중]
주제 02 철기 시대의 여러 나라	김윤식[대구 대건중]
주제 03 중앙 집권 국가의 형성	김윤식[대구 대건중]
주제 04 삼국 시대 사람들의 생활 모습	이인선[인천 구월중]
주제 05 신라의 삼국 통일	이은정[전남 목포하당중]
주제 06 남북국 시대의 정치 변화	김영희[강원 동해중]
주제 07 남북국의 문화와 대외 관계	김영희[강원 동해중]
주제 08 고려의 후삼국 통일과 체제 정비	송지혜[전북 부안고]
주제 09 다원적 국제 질서가 만들어지다	김윤식[대구 대건중]
주제 10 원 간섭기와 공민왕의 개혁 정책	남선진[서울 창북중]
주제 11 고려의 사회와 문화	남선진[서울 창북중]

주제 12 조선의 건국과 통치 체제	김혜진[경북 사동중]
주제 13 사림 세력의 등장과 성장	이은정[전남 목포하당중]
주제 14 조선 전기의 문화 발달	송지혜[전북 부안고]
주제 15 왜란과 호란의 극복	김영희[강원 동해중]
주제 16 영조·정조의 탕평 정치와 세도 정치	김윤식[대구 대건중]
주제 17 세도 정치와 농민 봉기	김영희[강원 동해중]
주제 18 학문과 예술의 새로운 경향	이은정[전남 목포하당중]
주제 19 상업과 서민 문화의 발달	김영희[강원 동해중]
주제 20 국민 국가 수립 과정	김윤식[대구 대건중]
주제 21 개항 이후 사회 변화 과정	김현미[전남 남평중다도분교]
주제 22 우리나라의 민주주의 발전 과정	김현미[전남 남평중다도분교]
주제 23 평화 통일의 필요성	김현미[전남 남평중다도분교]

구석기 시대의 문화

활동명 '개념 카드로 스토리 만들기' 활동을 통해 구석기 시대의 사회·경제·문화에 대해 생각해 보기

■ 학습 목표

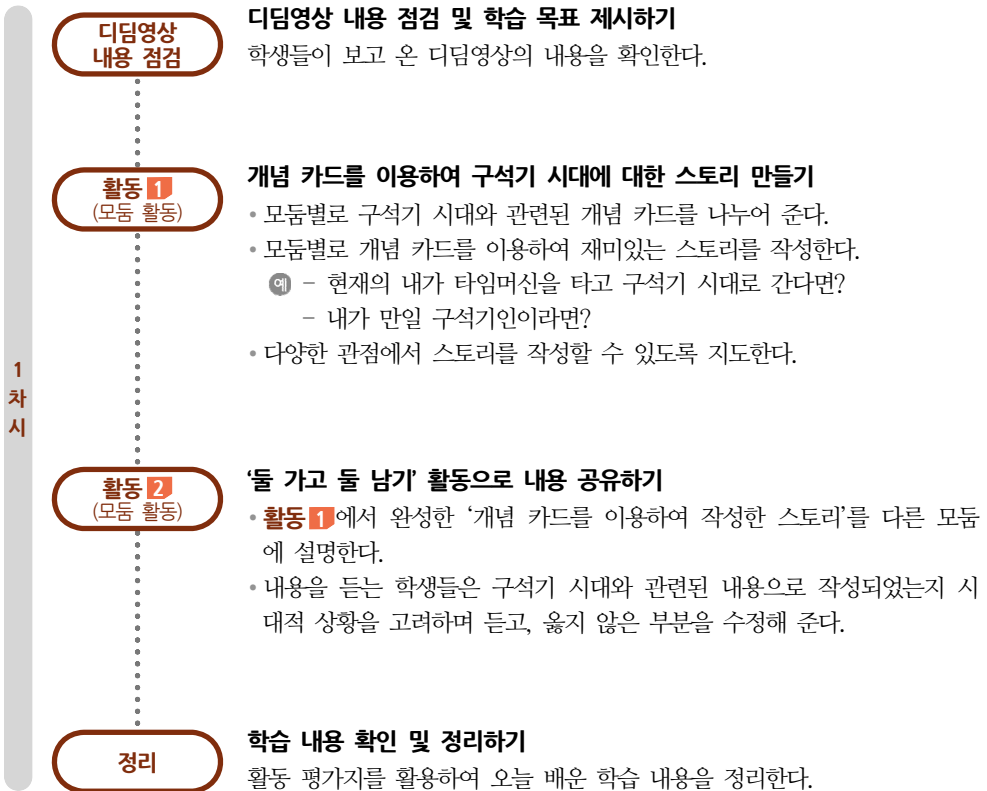
- 구석기 시대의 도구를 설명할 수 있다.
- 구석기 시대의 생활 모습을 유물과 유적을 바탕으로 묘사할 수 있다.

■ 수업 의도

'개념 카드로 스토리 만들기' 활동은 개념 카드를 이용하여 다양한 스토리를 창의적으로 작성하는 활동이다. 이러한 활동을 통해 구석기 시대의 사회, 경제, 문화 전반의 특징에 대해 알아볼 수 있다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기



선생님을 위한 꿀팁

- 학생들에게 마음껏 재미있는 스토리를 작성하라고 하면, 혹시나 학습 목표와 어긋난 이야기로 흐르지 않을까 걱정이 되기도 한다. 하지만 개념 카드를 이용하여 스토리를 만들면, 이야기의 흐름이 학습 주제와 동떨어진 내용으로 가기는 힘들다. 개념 카드의 내용도 이해하고 맥락을 살려 창의적인 스토리도 완성하는 일석이조의 활동이다.
- 하지만 개념 카드의 내용이 어려우면 스토리를 만드는 게 쉽지 않다. 따라서 이 활동은 학생들이 쉽게 접근할 수 있는 단원에서 활용하는 것을 추천한다.

1 구석기 시대

시기	약 70만 년 전부터 사람들이 한반도에 거주
유적	평남 상원 검은모루 동굴, 경기 연천 전곡리 등
도구	• 돌, 나무, 동물 뼈 등을 이용하여 제작 • 편석기: 주먹도끼, 찌개, 자르개, 스페찌르개 등
주거	동굴이나 바위 그늘, 강가의 막집
생활	불 이용, 이동 생활, 채집·물고기잡이·사냥
예술	무리의 변성과 풍요로운 식량 획득 기원 → 고래나 물고기 모양의 조각품 제작

2 신석기 시대

시기	기원전 8000년경부터 시작
도구	• 간석기, 낫바늘, 그물추, 가락바퀴와 뼈바늘 • 토기: 식량 저장·운반 및 조리, 빗살무늬 토기
주거	강가나 바닷가의 움집
생활	• 농경(조·피·기장 등)과 목축의 시작 • 정착 생활, 마을 형성, 농경 중시
사회	빈부 차이가 없는 평등 사회
신앙	애니미즘, 토테미즘, 영혼이나 조상 숭배

3 구석기 시대와 신석기 시대의 도구



△ 주먹도끼 구석기 시대에 사용한 찌는 날과 자르는 날이 모두 있는 만능 도구이다.



△ 간석기 신석기 시대에 돌을 정교하게 갈아 만든 도구이다.



△ 빗살무늬 토기 신석기 시대에 음식을 조리하거나 저장할 때 사용된 도구이다.

4 청동기 시대

시기	기원전 2000년경부터 만주에 전해져 한반도로 확산
도구	• 비파형 동검, 거친무늬 거울, 민무늬 토기 등 • 농기구는 여전히 간석기(반달 돌칼 등) 사용
주거	강가나 구릉 지역에 마을 형성, 지상 가옥화
생활	• 농경 발달: 조·기장·수수 등 재배, 벼농사 보급 • 생산력 증가 → 인구 증가, 빈부 차이와 계급 발생, 집단 간의 전쟁 발생, 마을 방어 시설 구축
사회	족장(군장) 등장: 정치권력 및 종교적 권위를 이용하여 집단 지배, 무덤으로 고인돌 축조

5 고조선의 건국

- (1) 고조선의 건국
 - ① 건국: 『동국통감』에 따르면 기원전 2333년에 단군왕검이 고조선 건국
 - ② 고조선 건국 이야기: 단군왕검(제정일치 사회의 지배자), 농업 사회, 계급 사회, 홍익인간의 이념, 집단 간의 연맹
- (2) 고조선의 중심지 이동: 요동 지역 → 한반도 북서부 대동강 유역
- (3) 고조선 관련 문화유산: 탁자식 고인돌, 비파형 동검, 미송리식 토기 등

6 고조선의 발전과 멸망

발전	<ul style="list-style-type: none"> • 성장: 철기 문화 보급, 중국의 연과 교류·대립, 왕위 세습, 상·대부·장군 등의 관직 마련 • 위만의 집권: 기원전 2세기경 진·한 교체기에 위만의 유입 → 철기 문화 더욱 발전 • 8조법 제정: 생명 존중, 노동력 중시, 계급 사회, 농경 중심, 사유 재산 인정
멸망	<ul style="list-style-type: none"> • 한의 침입: 고조선의 중계 무역 발전, 한이 고조선과 흉노의 연결 단절 시도 → 침입 • 멸망: 고조선 지배층의 분열, 왕검성 함락 → 한이 낙랑 등 군현 설치, 고조선 유민의 남하

활동 1 개념 카드를 이용하여 구석기 시대에 대한 스토리 만들기

활동 목표	구석기 시대의 유물과 유적을 바탕으로 구석기 시대의 생활 모습을 묘사할 수 있다.
준비물	교과서, 역사 부도, 디딤영상 시청 노트, 전지(1/2), 매직펜, 색연필, 개념 카드

① 모둠별로 개념 카드와 전지 1/2 크기의 종이를 나누어 준다.

|| 개념 카드(예시) ||

뎨석기	사냥	채집	동굴
바위 그늘	무리	이동 생활	고래 조각품
약 70만 년 전	주먹도끼	찍개	불
평등 사회	검은모루 동굴	슴베찌르개	연천 전국리

② 교과서와 역사 부도 그리고 디딤영상 시청 노트를 참고하여 재미있는 스토리를 작성한다. 이때 다양한 관점에서 스토리를 작성하도록 안내한다.

- 예 - 현재의 내가 타임머신을 타고 구석기 시대로 간다면?
- 내가 구석기인이라면?

예시



수업 활동

활동 Tip

모둠별 활동지의 크기는 학생들의 활동 완성도와 비례한다. B4 활동지를 주고 스토리를 작성하게 하면, 학생들은 딱 그 종이 크기에 해당하는 내용만을 작성하고 더 이상 생각하지 않는다. 모둠별 활동지의 크기가 클수록 학생들이 개념 카드를 이용한 스토리를 더 많이 생각할 것이다.

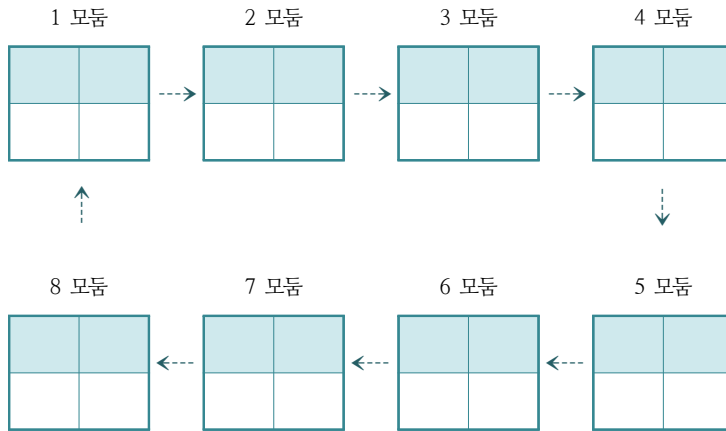
활동 2 '둘 가고 둘 남기' 활동으로 활동 1의 내용 공유하기

활동 목표	다른 모둠의 스토리를 보며 다양한 이야기 속에서 구석기 시대의 특징 찾아보기
준비물	개별 활동지, 별점 스티커

✓ 둘 가고 둘 남기 활동 방법

A	그룹
B	그룹

한 모듬을 두 명씩 A 그룹, B 그룹으로 나눈다.



수업 활동

- ① 모듬은 두 명씩 A 그룹, B 그룹으로 나눈다. 위의 그림과 같이 화살표 방향으로 돌아가며 원 모듬의 A 그룹은 모듬에 남아 모듬에서 작성한 스토리를 보여 주며 설명하고, 이동한 B 그룹은 설명을 듣고 틀린 점은 없는지 찾아보고 스토리의 좋은 점에 대해 서로 이야기를 나눈다. **개별 활동지 활용**
- ② 한 모듬에서 설명하는 시간은 3분이며, 이와 같은 과정을 세 번 반복한다.
- ③ 시간 관계상 세 모듬만 이동하지만 가능하다면 모든 모듬을 돌아봐도 좋다.
- ④ 설명을 듣고 모듬 활동지에 별점 스티커를 붙이게 하여 모든 활동을 마무리한 후 보상을 해도 좋다.

■ 활동 자료 - 개념 카드(예시)

뎨석기

사냥

채집

동굴

바위 그늘

무리

이동 생활

고래 조각품

약 70만 년 전

주먹도끼

찍개

불

평등 사회

검은모루 동굴

슴베찌르개

연천 전곡리

개별 활동지 '둘 가고 둘 남기' 활동지

구석기 시대의 특징 찾아보기

소속 _____ 학년 _____ 반 _____ 번

이름 _____

- 모듬별 스토리 내용을 통해 알게 된 점을 작성해 봅시다.

모듬	구체적으로 묘사한 구석기 시대의 특징은?	수정해야 할 내용은?

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	구석기 시대의 사회, 경제, 문화를 이해하였는가?			
	구석기 시대의 특징을 잘 설명하였는가?			
활동 참여도	모듬 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

③ 모듬 평가하기

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

모듬원 이름	좋았던 점	바라는 점

철기 시대의 여러 나라

활동명 보석맵으로 철기 시대 여러 나라의 모습을 정리하고, 문장과 그림으로 표현해 보기

■ 학습 목표

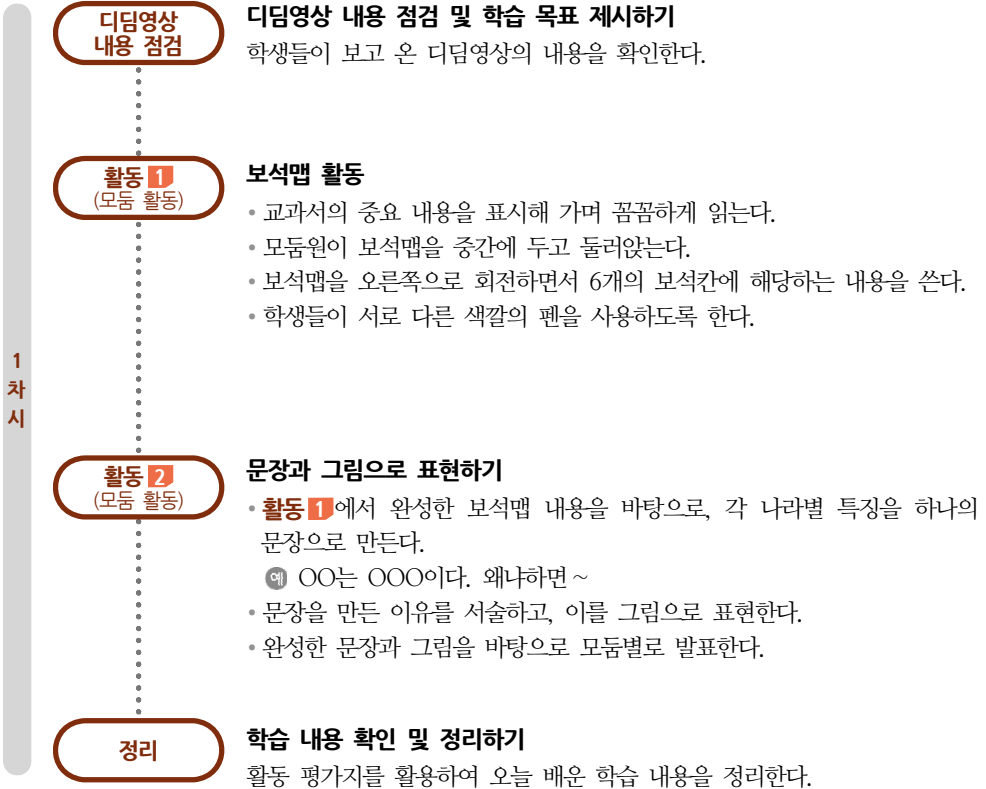
- 보석맵을 통해 철기 시대 여러 나라의 모습을 설명할 수 있다.
- 철기 시대 여러 나라의 특징을 문장으로 나타내고, 이를 그림으로 표현할 수 있다.

■ 수업 의도

학습지에 용어 위주로 내용을 정리하기보다는 부여, 고구려, 동예, 옥저, 삼한의 모습을 '보석맵' 활동을 통해 모둠원이 돌아가며 함께 정리하면 학습 효과도 높을 것이다.
더불어 정리한 내용을 바탕으로 각 나라의 모습을 한 문장과 그림으로 나타내 보며 스스로 특징을 찾아내고 표현할 수 있도록 수업을 설계하였다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기



선생님을 위한 꿀팁

- 보석맵으로 철기 시대 여러 나라의 모습을 정리하고, 이를 문장과 그림으로 나타냄으로써 단순 지식 암기에 그치지 않고, 학생들이 각 나라의 모습을 상상해볼 수 있다.
- 보석맵 활동이 익숙하지 않거나, 디딤영상 내용의 이해도가 높지 않으면 2차시로 나누어 1차시에 교과서를 다시 읽거나, 디딤영상을 다시 볼 수 있도록 지도한 후 보석맵 활동을 진행하고, 문장 만들기과 그림으로 표현하기는 다음 차시로 넘겨 진행한다.

1 철기 문화의 발전

- (1) 철기의 사용: 기원전 5~4세기경 고조선에 전파
→ 만주에서 한반도 전역으로 확산
- (2) 철기의 특징: 청동기보다 구하기 쉽고 단단함.
- (3) 철기 문화의 발전
 - ① 철제 농기구 사용: 농업 생산력 증대
 - ② 철제 무기 사용: 치열한 정복 전쟁
 - ③ 청동기: 장식품, 제사 도구로 사용
- (4) 영향: 정복 전쟁으로 영역 확대, 국가로 성장
→ 부여, 고구려, 옥저, 동예, 삼한 등 여러 나라의 등장

2 철기 시대에 등장한 여러 나라



3 부여의 발전

성립	만주 송화강 일대, 넓은 평야 지역
정치 형태	<ul style="list-style-type: none"> • 왕권이 약한 연맹 국가 • 사출도: 마가, 우가, 저가, 구가 등 왕 아래 가축의 이름을 딴 관리들이 각 지역을 다스림
사회 모습	<ul style="list-style-type: none"> • 농경과 목축 발달 • 순장의 풍습 • 흰옷을 즐겨 입음.
제천 행사	영고(12월)

4 고구려의 건국과 발전

성립	부여에서 이주한 주몽 집단과 압록강 유역의 토착 세력에 의해 건국
정치 형태	<ul style="list-style-type: none"> • 계루부를 비롯한 5부의 대가가 국가 운영 • 왕 아래 상가·패자·고추가 등의 관직 마련 • 제가 회의에서 국가 중대사 결정
사회 모습	<ul style="list-style-type: none"> • 잦은 정복 전쟁, 말타기와 활쏘기에 능함. • 서옥제(혼인 풍습)
제천 행사	동맹(10월)

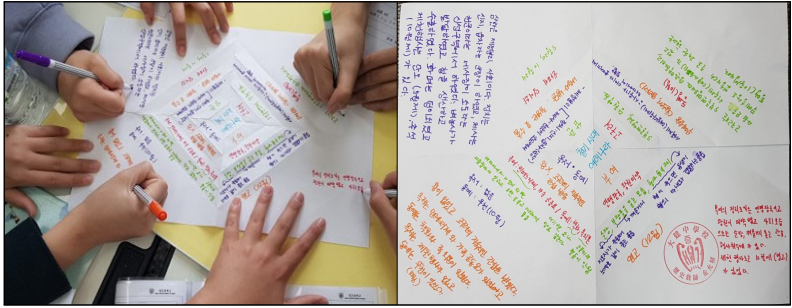
5 옥저와 동예의 성립

	옥저	동예
정치 형태	<ul style="list-style-type: none"> • 군장이 통치 • 정치 발전이 늦어 고구려에 예속, 공물 바침. 	
사회 모습	<ul style="list-style-type: none"> • 특산물: 단궁, 과하 • 마, 반어피 • 가족 공동 묘 • 민며느리제(혼인 풍습) 	책화
제천 행사	전해지는 바 없음.	무천(10월)







6 삼한의 발전

성립	한반도 남부에서 마한, 진한, 변한 연맹체 형성
정치 형태	<ul style="list-style-type: none"> • 마한의 목지국의 지배자가 삼한 대표 • 제사(천군)와 정치(군장) 분리(제정 분리)
사회 모습	<ul style="list-style-type: none"> • 벼농사 발전 • 변한과 진한은 철을 낙랑과 왜에 수출(철을 화폐처럼 사용) • 천군은 소도(신성 지역)에 머무르며 제사 담당
제천 행사	5월과 10월에 제천 행사 개최

활동 1 보석맵 활동

<p>활동 목표</p>	<p>보석맵 활동을 바탕으로 철기 시대 여러 나라의 모습을 파악한다.</p>
<p>준비물</p>	<p>모듬 활동지 ①, 교과서, 사인펜</p>
<p>수업 활동</p>	<p>① 모듬원이 보석맵을 중간에 두고 둘러앉는다. 모듬 활동지 ① 활용</p> <p>② ①번 보석(칸)에 부여, 고구려, 옥저와 동예, 삼한을 각각 쓴다.</p> <p>③ 오른쪽으로 회전하여 ②번 보석에 해당 나라의 정치 형태를 쓴다.</p> <p>④ 오른쪽으로 회전하여 ③번 보석에 사회 풍습 한 가지와 설명을 쓴다.</p> <p>⑤ 오른쪽으로 회전하여 ④번 보석에 또 다른 풍습과 설명을 쓴다.</p> <p>⑥ 오른쪽으로 회전하여 ⑤번 보석에 제천 행사의 이름과 시기를 쓴다.</p> <p>⑦ 마무리 단계로 ⑥번 보석에 ①~⑤번 보석을 종합하여 글로 완성한다.</p> <p>예시</p>  <p>활동 Tip</p> <p>보석맵 접는 법</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 종이를 4등분하여 접는다(종이는 B4이상의 크기를 추천함). 2. 4등분 했을 때 막혀 있는 꼭짓점으로부터 필요한 활동 수만큼 삼각형 모양으로 접는다. 3. 마지막 정리를 하거나 그림으로 표현할 수 있는 여백을 감안하여 접는다. <p>활동 Tip</p> <p>학생들에게 각기 다른 색 펜으로 작성하게 하여 모든 학생이 책임감을 갖고 활동에 임할 수 있도록 유도한다.</p>

활동 2 문장과 그림으로 표현하기

<p>활동 목표</p>	<p>문장과 그림으로 철기 시대 여러 나라 표현하기</p>						
<p>준비물</p>	<p>모듬 활동지 ①, 모듬 활동지 ②, 사인펜, 색연필</p>						
<p>수업 활동</p>	<p>① 보석맵의 결과를 바탕으로 여러 나라의 모습을 한 문장으로 표현한다. 모듬 활동지 ② 활용</p> <p>② 표현한 문장의 이유를 서술한다.</p> <p>③ 표현한 문장을 그림으로 표현한다.</p> <p>④ 모듬원이 완성한 활동지를 발표하며 수업을 마무리한다.</p> <p>예시</p> <table border="1" data-bbox="332 1543 876 1879"> <tr> <td data-bbox="332 1543 609 1606"> <p>부여 = 왕이 불쌍한 나라 이다.</p> </td> <td data-bbox="609 1543 876 1606"> <p>옥저 = 김서도 화목한 나라 이다.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="332 1606 609 1690"> <p>왜냐하면? 산하인 마가우가저가구의 힘이 더 강하기 때문이다</p> </td> <td data-bbox="609 1606 876 1690"> <p>왜냐하면? 췌셔도 김서도 이 문이거 여문이다.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="332 1690 609 1879"> <p>문장을 그림으로!</p>  </td> <td data-bbox="609 1690 876 1879"> <p>문장을 그림으로!</p>  </td> </tr> </table>	<p>부여 = 왕이 불쌍한 나라 이다.</p>	<p>옥저 = 김서도 화목한 나라 이다.</p>	<p>왜냐하면? 산하인 마가우가저가구의 힘이 더 강하기 때문이다</p>	<p>왜냐하면? 췌셔도 김서도 이 문이거 여문이다.</p>	<p>문장을 그림으로!</p> 	<p>문장을 그림으로!</p> 
<p>부여 = 왕이 불쌍한 나라 이다.</p>	<p>옥저 = 김서도 화목한 나라 이다.</p>						
<p>왜냐하면? 산하인 마가우가저가구의 힘이 더 강하기 때문이다</p>	<p>왜냐하면? 췌셔도 김서도 이 문이거 여문이다.</p>						
<p>문장을 그림으로!</p> 	<p>문장을 그림으로!</p> 						

철기 시대의 여러 나라

소속

____학년 ____반

모둠명

✓ 활동 방법

모둠원들과 돌아가며 철기 시대 여러 나라의 모습을 완성해 봅시다. 보석맵은 오른쪽으로 돌아가며 작성합니다.

1. 부여, 고구려, 옥저와 동예, 삼한을 각각 적으세요.
2. 해당 국가의 정치 형태를 적으세요.
3. 사회 풍습 중 한 가지의 이름과 뜻을 적으세요.
4. 또 다른 사회 풍습의 이름과 뜻을 적으세요.
5. 제천 행사와 시기를 적으세요.
6. 1~5를 정리하여 글로 완성해 봅시다.

모둠 활동지 ②

철기 시대의 여러 나라를 문장과 그림으로 표현하기

OO은 OO이다. 왜냐하면~

소속

____학년 ____반

모듬명

- 모듬별 스토리 내용을 통해 알게 된 점을 작성해 봅시다.

_____는
_____이다.

_____는
_____이다.

왜냐하면?

문장을 그림으로!

왜냐하면?

문장을 그림으로!

_____는
_____이다.

_____는
_____이다.

왜냐하면?

문장을 그림으로!

왜냐하면?

문장을 그림으로!

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	철기 시대 여러 나라의 정치 형태를 설명할 수 있는가?			
	철기 시대 여러 나라의 사회 풍습을 그림으로 표현할 수 있는가?			
활동 참여도	모듬 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

3 모듬 평가하기

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

모듬원 이름	좋았던 점	바라는 점

중앙 집권 국가의 형성

활동명 '집 나간 며느리에게 가르치기' 활동을 통해 삼국이 중앙 집권 국가로 발전하며 나타난 공통점 파악하기

■ 학습 목표

'집 나간 며느리에게 가르치기' 활동을 통해 삼국이 중앙 집권 국가로 발전하며 나타난 공통점을 도출할 수 있다.

■ 수업 의도

삼국 시대를 공부하는 학생들이 알아야 하는 왕은 대략 15~20명에 이른다. 이러한 부담감 때문에 학생들이 역사에 대한 흥미를 잃기 쉽다.

하지만 '중앙 집권 국가'라는 개념은 삼국 시대의 가장 중요한 내용으로, 그 의미와 필요조건 등은 반드시 학생들이 숙지해야 할 부분이다. 보통은 강의를 통해 이 내용을 전달하나, 좀 더 효과적으로 개념을 전달하기 위해 학생들이 스스로 배우고 가르치는 방법을 도입하였다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기

디딤영상 내용 점검

디딤영상 내용 점검 및 학습 목표 제시하기

디딤영상 내용을 확인하고 '집 나간 며느리에게 가르치기' 활동을 안내한다.

활동 1 (모둠 활동)

'집 나간 며느리에게 가르치기' 활동하기

- 모둠별로 '집 나간 며느리' 역할을 할 사람을 선정한다.
- 각 모둠에서 선정된 며느리는 교실을 나와 빈 교실로 이동한다.
- 며느리가 교실을 비운 사이 나머지 학생들은 디딤영상을 시청하며 중앙 집권 국가의 개념을 공부한다.
- 집 나간 며느리가 교실로 돌아오면 모둠원들은 자신이 보고 정리한 내용을 며느리에게 가르친다.

활동 2 (모둠 활동)

'미니 골든벨' 활동으로 배운 내용 확인하기

활동 1에서 배운 내용을 바탕으로 각 모둠의 '집 나간 며느리'가 모둠을 대표하여 미니 골든벨 대회에 참여한다.

정리

학습 내용 확인 및 정리하기

활동 평가지를 활용하여 오늘 배운 학습 내용을 정리한다.

선생님을 위한 꿀팁

- 집 나간 며느리들이 이동할 교실은 교실에서 멀지 않은 곳으로 정하며, 다른 모둠원들이 디딤영상을 시청할 때 교사는 수시로 두 교실을 오가며 학생들을 지도한다.
- 며느리들에게도 읽을거리를 제공하여 미니 골든벨 활동을 할 때 문제로 출제하면, 질서 있는 활동을 진행할 수 있다.

1 고구려의 발전

도읍지	졸본에서 건국 → 국내성 천도 → 평양 천도
정치 변화	계루부 등 5부 연합 → 계루부 고씨 왕위 세습 → 부자 간 왕위 계승 확립 → 왕권 강화
주요 왕의 업적	<ul style="list-style-type: none"> • 태조왕: 옥저 정복, 요동 진출 모색 • 미천왕: 낙랑군 점령 → 중국 군현 몰아냄. • 소수림왕: 태학 설립, 율령 반포, 불교 공인 • 광개토 대왕: 한강 이북 지역 확보, 왜군 격파 및 금관가야 공격, 후연 격파, '영락' 연호 사용 • 장수왕: 평양 천도, 남진 정책, 백제 한성 함락

2 백제의 건국과 발전

건국	부여·고구려계 유이민 세력(비류, 온조)이 한강 하류 지역의 토착 세력과 연합 → 위례성에 도읍
주요 왕의 업적	<ul style="list-style-type: none"> • 고이왕: 관직과 관등제 마련, 마한의 소국 병합 • 근초고왕: 마한 복속, 해상 교역 부활, 고구려 공격, 동진·가야·왜와 교류 • 문자왕: 웅진 천도 • 무령왕: 22담로에 왕족 파견, 남조 양·왜와 교류 • 성왕: 사비 천도, 중앙 관청과 지방 제도 재정비, 국호 '남부여', 남조와 교류, 왜에 불교 전파

3 신라의 건국과 발전

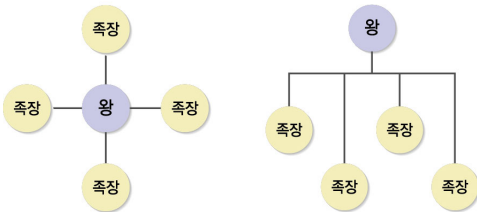
건국	박혁거세 유이민 세력과 경주·울산 지역 토착 세력 결합 → 진한의 소국 사로국으로 출발
주요 왕의 업적	<ul style="list-style-type: none"> • 내물왕: 김씨의 왕위 세습 확립, 대군장을 뜻하는 '마립간' 칭호 사용 • 지증왕: 순장 금지, 우경 보급, 수도에 시장 개설, 국호 '신라' 확정, '왕' 호칭 사용 • 법흥왕: 병부 설치, 율령 반포, 불교 공인, 상대등 설치, '태왕' 칭호, 연호 사용 • 진흥왕: 한강 유역 확보(중국과 직접 교역), 화랑도 재편, 향룡사 건립 등 불교 장려

4 가야 연맹의 성장과 멸망

형성	<ul style="list-style-type: none"> • 금관가야: 낙동강 하류 변한 지역에 위치 (김해) → 전기 가야 연맹 형성 • 풍부한 철 생산, 제철 기술 발전 → 낙랑·대방군과 왜에 철 수출, 덩이쇠를 화폐로 사용
성장	<ul style="list-style-type: none"> • 고구려의 공격으로 전기 가야 연맹 해체 • 고령의 대가야가 주도 → 후기 가야 연맹 형성 • 대가야가 소백산맥 넘어 섬진강 일대까지 확장
멸망	<ul style="list-style-type: none"> • 금관가야 멸망: 신라 법흥왕에 항복 • 대가야 멸망: 신라 진흥왕에 복속

5 국가의 발전 단계

- (1) 연맹 왕국: 왕권 미약, 족장의 독자적 세력 유지
- (2) 중앙 집권 국가: 강력한 왕권을 갖춘 왕이 여러 제도를 바탕으로 백성을 직접 다스리는 국가



△ 연맹 왕국 단계

△ 중앙 집권 국가 단계

6 중앙 집권 국가의 특징

- (1) 중앙 집권 국가의 특징
 - ① 왕권 강화: 왕위 세습권 확립(왕위 부자 세습)
 - ② 관등제 정비: 지역 세력을 중앙 귀족으로 흡수 → 서열화
 - ③ 지방 행정 체제 정비: 행정 구역 설치, 지방관 파견
 - ④ 영토 확장: 활발한 정복 활동 → 영토 확대
 - ⑤ 율령 반포: 영토와 백성을 일원적 규범으로 통치
 - ⑥ 불교 수용: 왕실의 권위 높임, 국왕의 권력 정당화
- (2) 가야가 중앙 집권 국가로 성장하지 못한 이유
 - ① 대내적: 각 소국이 독자적인 정치 기반 유지 → 여러 소국을 하나로 통합할 강력한 국가가 등장하지 못함.
 - ② 대외적: 백제와 신라의 압박 → 신라에 멸망

활동 1 '집 나간 며느리에게 가르치기' 활동하기

<p>활동 목표</p>	<p>'집 나간 며느리에게 가르치기' 활동을 통해 삼국이 중앙 집권 국가로 발전하며 나타난 공통점을 찾을 수 있다.</p>
<p>준비물</p>	<p>디딤영상, 참고 자료, 필기도구, 노트</p>
<p>수업 활동</p>	<ol style="list-style-type: none"> ① 각 모둠에서 '집 나간 며느리' 역할을 할 사람 한 명을 선정한다. ② '집 나간 며느리'는 다른 교실로 이동한다. ③ 나머지 모둠원은 교사가 미리 준비한 디딤영상을 보며 '집 나간 며느리'에게 가르칠 내용을 공부한다. 참고 자료 활용 <ul style="list-style-type: none"> - 적절히 필기하면서 수업 내용을 정리하도록 한다. - 영상이 끝나면 모둠원끼리 며느리에게 가르칠 내용을 나누고, 가르칠 내용을 정리하도록 지도한다. <p>예시</p>  ④ 다른 교실로 이동한 며느리는 교사가 나누어 준 내용을 읽으며 공부한다. 참고 자료 활용 ⑤ 모둠원이 며느리를 가르칠 준비가 되면 며느리를 교실로 데리고 돌아온다. ⑥ 모둠원은 돌아가며 며느리에게 수업 내용을 가르친다. 실제로 모둠원끼리 서로 배우고 가르치는 이 활동이 본 수업의 가장 중요한 시간이다. 교사가 끊임없이 순회하며 이들의 활동을 지도해야 한다. <p>예시</p> 

활동 Tip

디딤영상은 7~8분, 많아도 10분을 넘지 않도록 한다. 디딤영상이 시작되면 교사는 며느리가 모여 있는 교실로 이동하여 며느리에게도 공부할 내용을 주어 학습하도록 지도한다.

활동 Tip

활동에서 무임승차하는 모둠원이 생기는 것을 막기 위해 가르칠 내용을 분배하도록 한다.

활동 Tip

- 며느리에게 수업 내용을 가르칠 때는 얼굴을 바라보며 설명하는 것을 원칙으로 하되, 자신이 필기한 내용을 참고해도 좋다. 하지만 필기한 내용만을 전달하며 설명하지 않는 모둠은 적절하게 지도해야 한다.
- 활동 시간을 확보하기 위해 교사는 다음 활동 준비물을 모둠에 직접 전달해 주는 것이 좋다.

활동 2 '미니 골든벨' 활동으로 배운 내용 확인하기

활동 목표	'미니 골든벨' 활동으로 중앙 집권 국가의 특징을 설명할 수 있다.
준비물	참고 자료, 모둠 칠판, 보드마커, 보드마커 지우개
수업 활동	<p> ❶ '집 나간 며느리에게 가르치기' 활동이 끝나면 학습 내용을 모두 책상 안에 넣고, 골든벨 퀴즈를 실시하기 위해 자리를 배치한다. 각 모둠을 대표하는 며느리는 본인 모둠에서 멀리 떨어진 모둠으로 자리를 이동한다. </p> <p> ❷ 자리 배치가 완료되면, 교사는 미리 준비된 PPT 자료를 활용하여 미니 골든벨 대회를 실시한다. 문제는 5~7문항 정도로 하고, 며느리가 다른 교실에서 읽은 자료에서도 1문항 정도 출제하도록 한다. 참고 자료 활용 </p>
	<p> 예시 </p>  <p> ❸ 골든벨이 끝나면 1등 모둠에는 적절한 보상을 해 주며, 교사는 주요 개념을 정리하는 것으로 수업을 마무리한다. </p>

활동 Tip

미니 골든벨 활동 시 학생들은 부정행위에 매우 민감한 모습을 보인다. 따라서 며느리들은 모둠 칠판과 보드마커, 보드마커 지우개를 들고 본인 모둠과 거리가 먼 다른 모둠으로 이동한 후 교사를 바라보는 방향으로 앉도록 하여 부정행위를 방지하는 것이 좋다.

삼국이 중앙 집권 국가로 발전하다

학습 목표

1. 중앙 집권 국가의 정확한 의미는 무엇인가?
2. 중앙 집권 국가의 특징에는 어떠한 것이 있을까?
3. 가야가 중앙 집권 국가가 되지 못한 이유는 무엇일까?

집 나간 며느리에게 가르치기(1)

모둠원이 '집 나간 며느리' 역할을 한 친구에게 수업 내용을 가르쳐 주고, 며느리 역할의 친구가 문제를 푸는 게임

✓ 활동 방법

- 며느리 선정 후 며느리는 교실 밖으로 이동
- 교실에 남은 다른 모둠원은 영상을 보며 수업 내용 정리 (15분)
- 영상 시청이 끝나면 며느리가 돌아와 수업 내용을 배우기
- 학습이 끝난 며느리들은 미니 골든벨 대회에 출전

집 나간 며느리에게 가르치기(2)

✓ 주의 사항

- 영상을 보고 공부하는 모둠원은 적극적으로 필기하면서 수업 내용을 알차게 정리하기
- 돌아온 며느리 친구에게 최선을 다해 가르쳐 주기
- 필기한 노트만 주고 설명을 안 하면 안 돼!
- 골든벨 대회 시 답을 알려 주면 반칙!
- 1등 팀에는 무한한 상품!

집 나간 며느리에게 가르치기

골든벨 퀴즈

[문제 1]

삼국은 공통적으로 연맹 왕국에서 국왕이 강력한 왕권으로 나라를 통치하는 () (으)로 발전하였다.

[문제 2]

중앙 집권 국가의 특징 6가지를 쓰시오.

[문제 3]

왕권이 강화되면서 왕위의 () 상속이 이루어졌다.

[문제 4]

백제에서 좌평을 비롯한 관직과 관 등제를 마련한 왕은?

[문제 5]

신라에서 불교를 공인한 왕은?

[문제 6]

고구려에서 율령 반포, 태학 설립, 불교 공인 등 체제를 정비한 왕은?

[문제 7]

가야는 각 소국이 독자적인 정치 기반을 유지하였고, ()와 신라의 압박을 받았다. 결국 가야는 연맹 왕국 단계에서 멸망하였다.

이차돈의 순교와 신라의 불교 공인

신라 법흥왕은 독실한 불교 신자였다. 법흥왕은 불교를 백성에게 알리고 불교의 힘을 빌려 나라를 발전시키고 싶은 생각에 나라의 종교로 만들고 싶었으나 신하들의 반대에 부딪혔고, 왕은 크게 실망하였다. 그때 이런 왕의 속마음을 꿰뚫어 본 신하가 있었으니 그는 바로 이차돈이라는 신하였다. 그는 일찍부터 불교를 믿었다. 하지만 당시 신라에서는 불교가 사람들 사이에서 널리 성행하지 않았는데 이런 현실에 가슴이 아파하던 차였다. 그래서 이차돈은 왕의 뜻을 돕기 위해 법흥왕을 찾아갔다.

“대왕의 뜻을 이루는 데 돕고 싶습니다. 대왕께서 뜻하는 바를 잘못 전하였다 하시고 많은 사람이 보는 앞에서 저의 목을 베신다면 만백성이 옳드려 감히 대왕의 명령을 어기지 못할 것이옵니다.” 왕은 이차돈의 말을 듣고 깜짝 놀랐다. 젊은 신하가 자신의 속내를 알아채고 제 목숨을 던져 돕겠다고 하는 사실이 너무나 뜻밖이었고 감격스러웠다. 하나 자신을 위해 죄 없는 사람을 목숨을 빼앗을 수 없다고 생각한 법흥왕은 그의 마음만 받기로 하기로 하고 그를 타일렀다. 그러자 이차돈은 '모든 것 중에서 가장 버리기 어려운 것이 목숨이지만, 이 몸이 저녁에 죽어 아침에 불교가 행해지면 부처가 하늘에 오르고 임금의 길이 편안할 것'이라며 왕에게 허락해 줄 것을 청하였다. 왕은 이차돈이 마음을 바꾸지 않을 것이라는 것을 알고 끝내 허락을 하였다. 법흥왕의 허락을 얻은 이차돈은 천경림이란 곳에 절을 짓기 시작하였다.

이차돈이 왕명에 따라 절을 짓는다는 소문이 퍼지자 신하들이 법흥왕에게 따져 물었다. 이에 법흥왕은 자신이 시킨 일이 아니라며 이차돈을 불렀다. 이차돈은 법흥왕과 신하들 앞에서 부처님의 뜻에 따라 자신이 혼자서 절을 짓는 일을 시작했으며 왕명을 받은 것처럼 속였다고 당당하게 말했다. 이차돈과 미리 약속한 법흥왕은 왕명을 속인 죄로 이차돈의 목을 베었다, 죽기에 앞서 이차돈은 '만일 부처님이 있다면 내가 죽은 뒤 반드시 기이한 일이 있을 것'이라 말하고 기도를 하였다. 이차돈의 목을 베자 머리는 멀리 날아가 금강산 꼭대기에 떨어졌고, 목에서 흰 피가 나오고, 갑자기 킁킁해진 하늘에서 아름다운 꽃이 떨어졌으며 땅이 크게 진동하였다. 이 기이한 광경을 본 신하들은 마음을 돌려 불교를 나라의 종교로 받아들이는 데 더 이상 반대하지 않았다. 이차돈은 자신의 죽음으로 불교를 국교화시키는 데 큰 공헌을 하였고, 불교문화를 꽃피우게 하는 밑거름이 되었다.

[출처] 이차돈의 순교(문화콘텐츠닷컴, 문화원형백과 한국설화 인물유형, 2005.)

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	중앙 집권 국가의 특징을 설명할 수 있는가?			
	가야가 중앙 집권 국가로 발전하지 못한 이유를 말할 수 있는가?			
활동 참여도	모듬 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

③ 모듬 평가하기

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

모듬원 이름	좋았던 점	바라는 점

삼국 시대 사람들의 생활 모습

활동명 '서클맵' 활동을 통해 삼국 시대의 생활 모습을 비교해 보기

■ 학습 목표

삼국 시대 사람들의 생활 모습을 고분 벽화나 유물을 통해 설명할 수 있다.

■ 수업 의도

'서클맵' 활동은 한 가지의 주제에 따른 여러 가지 현상이나 특징을 비교하여 설명할 수 있는 활동이다. 기존의 서클맵 활동에 '둘 가고 둘 남기' 활동을 더 하여 학생 간 서로 가르쳐 주기 활동을 할 수 있도록 수업을 설계하였다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기

디딤영상 내용 점검

디딤영상 내용 점검 및 학습 목표 제시하기

학생들이 보고 온 디딤영상의 내용을 서로 설명하고 확인한다.

활동 1 (개별 활동)

'서클맵' 활동을 통해 삼국 시대의 생활 모습 비교하기

- 개인별로 서클맵 활동지를 나누어 준다.
- 개인별로 오늘의 주제(고분벽화와 유물을 통해 알 수 있는 삼국 시대의 생활 모습)에 대해 교과서를 참고하여 서클맵을 작성한다.

활동 2 (모둠 활동)

'둘 가고 둘 남기' 활동을 통해 서로 작성한 내용 비교하며 설명하기

- 활동 1에서 완성한 서클맵을 가지고 모둠별로 '둘 가고 둘 남기' 활동을 한다.
- 자신이 작성한 내용을 설명하며 서로 작성한 내용을 비교한다.

정리

학습 내용 확인 및 정리하기

활동 평가지를 활용하여 오늘 배운 학습 내용을 정리한다.

선생님을 위한 꿀팁

- '둘 가고 둘 남기' 활동을 통해 서로 가르쳐 주고 배우는 시간을 가져야 하는데 이 시간에 다른 이야기로 시간을 보내는 학생이 생길 수 있으니 사전에 주의 사항을 안내하고 교사가 지도해야 한다.

1 신분에 따른 생활 모습

집	<ul style="list-style-type: none"> 귀족: 벽돌이나 기와를 이용하여 만든 집, 탁자와 침상 사용, 부엌, 고깃간, 수렛간 등 건물 평민: 초가집
옷	<ul style="list-style-type: none"> 귀족: 비단에 다양한 색과 화려한 무늬를 넣은 옷 평민: 단조로운 색의 베로 만든 옷
음식	<ul style="list-style-type: none"> 귀족: 쌀, 가축, 과일, 해산물 등 평민: 콩, 보리 등의 잡곡, 도토리, 나무껍질 등

2 삼국의 고분 문화

고구려	돌무지무덤(돌을 쌓아 올림), 굴식 돌방무덤(돌을 쌓아 방을 만들, 풍속·인물·도교 사신도 등의 벽화 제작, 무용총, 강서 대묘)
백제	계단식 돌무지무덤(고구려의 영향), 굴식 돌방무덤, 벽돌무덤(무령왕릉, 중국 남조 영향)
신라	돌무지덧널무덤(거대한 봉분, 금관 등 다양한 켜묻거리 출토, 황남 대총), 굴식 돌방무덤
가야	김해, 고령 등지에 대형 고분 축조(고령 지산동 고분군)

2 중앙 집권 국가의 특징(1)

왕권 강화	왕위 세습권 확립(부자 상속)
관등제 정비	관등제와 관복제 정비 → 부족장이 왕의 관리로 서열화됨.
율령 반포	나라를 다스리는 데 필요한 제도 반포 → 통치 체제 정비

2 중앙 집권 국가의 특징(2)

영토 확장	활발한 정복 활동 → 영토 확대
행정 구역 편성	왕이 백성을 직접 다스림.
불교 수용	왕실의 권위 높임, 백성의 정신 통일

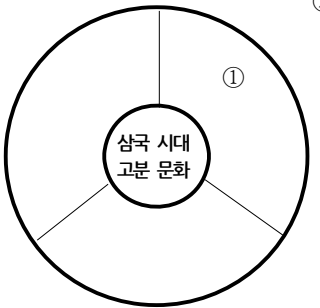
3 삼국의 통치 제도

구분	고구려	백제	신라
수상	대대로	상좌평	상대등
관등	10여 등급	16등급	17등급
귀족 회의	제가 회의	정사암 회의	화백 회의
행정 구역	(중앙/지방) 5부/5부	5부/5방	6부/5주

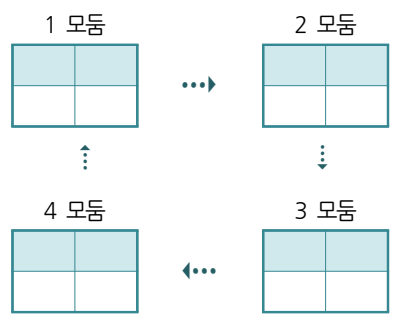
4 가야가 중앙 집권 국가로 성장하지 못한 이유

- 대내적 요인: 각 소국이 독자적인 정치 기반 유지 → 여러 소국을 하나로 통합할 강력한 국가가 등장하지 못함.
- 대외적 요인: 백제와 신라의 압박을 받아 성장하지 못함. → 신라에 멸망

활동 1 '서클맵 활동을 통해 삼국 시대의 생활 모습 비교하기

활동 목표	'서클맵' 활동을 통해 고분 벽화나 유물로 삼국 시대의 생활 모습을 비교하여 설명할 수 있다.	
준비물	서클맵 활동지(개별 활동지), 필기도구	
수업 활동	<p>① 개인별로 서클맵 활동지를 나누어 준다.</p> <p>② 개인별로 삼국 시대 고분 문화를 주제로 서클맵 활동지를 작성한다.</p> <p>③ ① 칸에는 그림으로만 작성하고, ② 칸에는 ①에 대한 간략한 설명을 쓴다.</p> <p>개별 활동지 ① 활용</p> <p>예시</p> 	<p>활동 Tip</p> <p>예시에는 고구려, 백제, 신라를 구분하기 위해 서클맵을 임의로 삼등분 하였지만, 실제 활동에서는 학생들 스스로 자유롭게 레이아웃을 그리도록 안내한다.</p>

활동 2 '둘 가고 둘 남기' 활동으로 활동 1의 내용 공유하기

활동 목표	다른 학생이 작성한 서클맵을 보며 삼국 시대 문화의 특징 찾아보기					
준비물	모둠 활동지, 필기도구					
수업 활동	<p>① 모둠별로 '둘 가고 둘 남기' 활동을 통해 자신이 작성한 내용을 설명하며 서로 공유한다.</p> <p>✓ 둘 가고 둘 남기</p> <table border="1" data-bbox="406 1365 552 1449"> <tr><td>A</td><td>그룹</td></tr> <tr><td>B</td><td>그룹</td></tr> </table> <p>한 모뎀을 두 명씩 A, B 두 그룹으로 나눈다.</p>  <p>- A 그룹은 원래 모뎀에 앉아 있고, B 그룹만 화살표 방향으로 이동한다.</p> <p>- A 그룹은 모뎀에 남아 작성한 서클맵을 설명하고, 이동한 B 그룹은 설명을 듣고 틀린 점은 없는지 찾아보며 주제에 대해 서로 이야기를 나눈다.</p> <p>모뎀 활동지 ① 활용</p> <p>② '둘 가고 둘 남기' 활동이 끝나면 본 모뎀으로 돌아와 인상 깊었던 내용을 다 같이 공유한다.</p>	A	그룹	B	그룹	
A	그룹					
B	그룹					

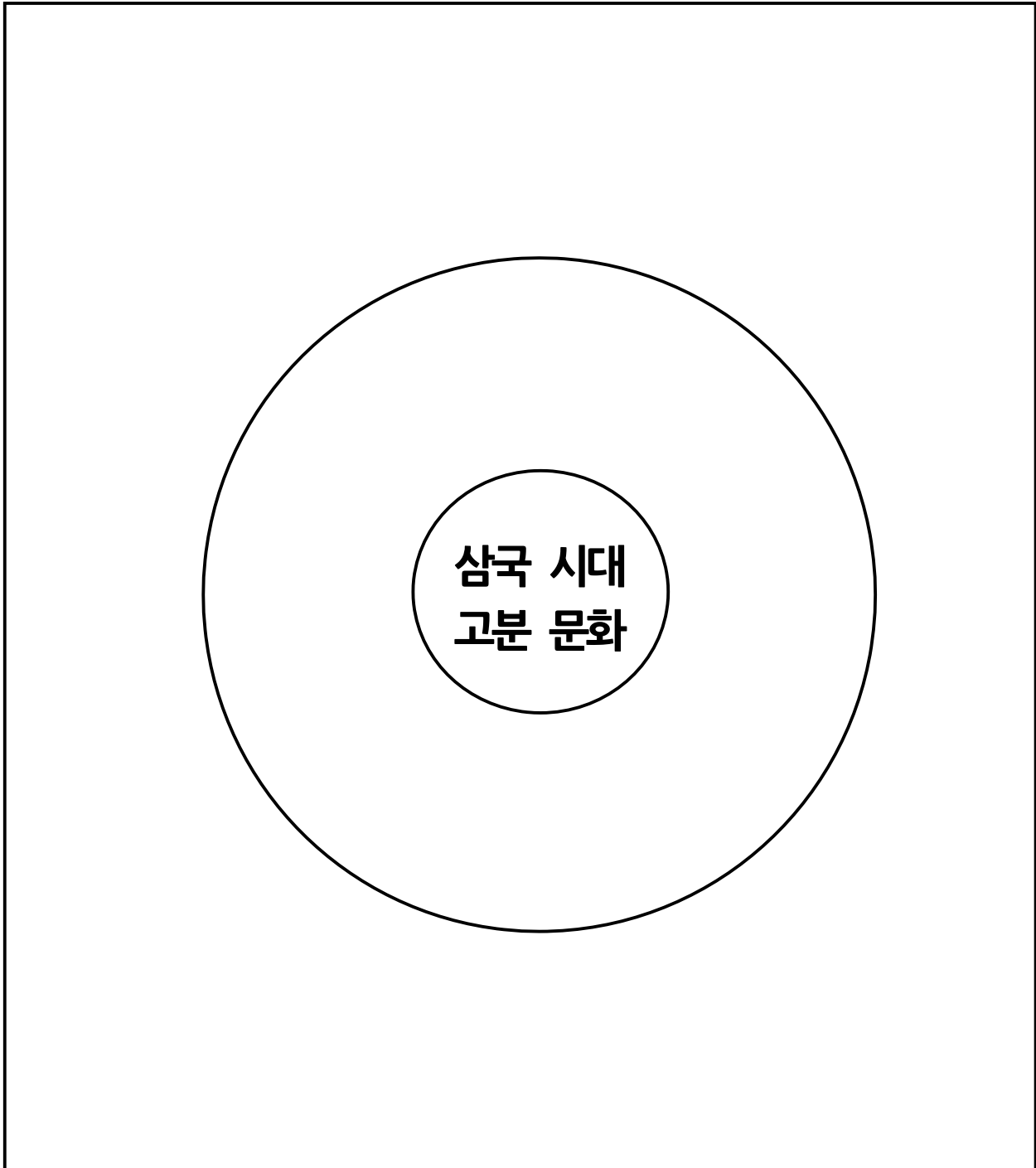
삼국 시대 고분 문화 비교하기

소속

____학년 ____반 ____번

이름

- 삼국 시대 고분 문화를 주제로 서클맵을 작성해 봅시다.



모둠 활동지 ① '돌 가고 돌 남기' 활동지

삼국 시대 고분 문화의 특징 찾아보기	소속	_____학년 _____반 _____번
	이름	

■ 다른 모듬원의 설명을 통해 삼국 시대 고분 문화에 대해 알게 된 점을 작성해 봅시다.

모듬	삼국 시대 고분 문화의 특징은?	수정해야 할 내용은?

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	삼국 시대의 고분 양식을 잘 설명하였는가?			
	삼국과 가야의 고분의 특징을 잘 이해하였는가?			
활동 참여도	개별 활동 및 모둠 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

3 모둠 평가하기

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

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

신라의 삼국 통일

활동명 '가로세로 주사위 게임'으로 내용 익히기, '릴레이 비주얼씹킹'으로 신라의 삼국 통일 과정 갈무리 영상 제작하기

■ 학습 목표

- '가로세로 주사위 게임'을 통해 6세기 후반 이후 동아시아의 국제 정세와 신라의 삼국 통일 과정을 설명할 수 있다.
- 신라의 삼국 통일 과정을 '릴레이 비주얼씹킹'으로 표현할 수 있다.
- 신라의 삼국 통일 과정을 갈무리 영상으로 제작할 수 있다.
- 신라의 삼국 통일을 자신의 시각에서 평가할 수 있다.

■ 수업 의도

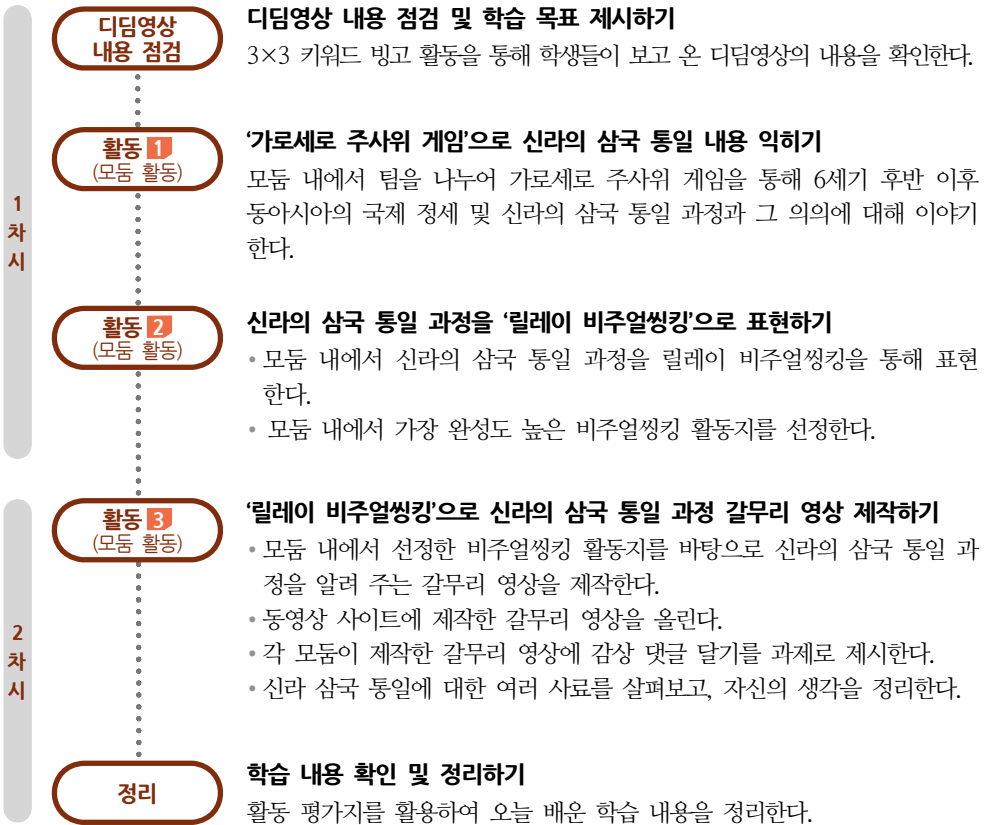
6세기 후반 이후 동아시아의 국제 정세 및 신라의 삼국 통일 과정과 그 의의는 고대사 중에서도 학생들이 특히 어려워하는 내용이다. 다소 복잡한 내용을 학생들이 재미있게 익힐 수 있도록 '가로세로 주사위 게임'을 적용하였다.

또한 '가로세로 주사위 게임'으로 익힌 내용을 '릴레이 비주얼씹킹'을 통해 시각적으로 표현하도록 하였으며, 이를 갈무리 영상으로 제작하게 하여 자신의 언어로 설명할 수 있게 설계하였다.

마지막으로 신라의 삼국 통일을 자신의 시각에서 평가하게 하고, 그 내용을 다른 학생들과 공유할 수 있게 하였다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기

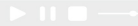


선생님을 위한 꿀팁

- 본격적인 수업 활동 전, 디딤영상의 내용을 확인하는 차원에서 '3×3 키워드 빙고' 활동을 하면 동기 유발 및 전시 학습 확인에 매우 유용하다.
- 진도 등의 문제로 시간이 부족할 때에는 네 가지 활동 중 몇 가지만 골라 활용해도 좋다.
- 학습 내용을 이미지화하는 비주얼씹킹 활동은 어느 단원에서나 유용하게 사용할 수 있는 수업 활동이다. 특히 역사과의 경우 어려운 개념을 이미지로 연결하는 비주얼씹킹 활동은 추상적 개념에 대한 학생의 이해를 효과적으로 도와주므로 다양한 단원에서 활용하면 좋다.

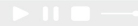
1 6세기 후반 이후 동아시아 국제 정세

- (1) 6세기 후반 동아시아 국제 정세의 변화: 수의 중국 통일 → 동서 세력과 남북 세력의 대립
 - ① 동서 세력: 신라는 고구려와 백제의 공세를 막기 위해 수와 연결
 - ② 남북 세력: 고구려는 수에 맞서기 위해 돌궐, 백제, 왜와 연합
- (2) 삼국의 정세: 6세기 중반 한강 유역을 빼앗은 신라가 주도권 차지 → 백제와 고구려가 신라 협공



2 고구려와 수의 전쟁

- (1) 배경: 수 문제의 고구려 복종 요구 → 고구려의 거절, 요서 지방 선제공격
- (2) 과정
 - ① 수 문제의 침입 → 실패
 - ② 수 양제의 침입 → 고건무(후일 영류왕)가 수의 군대 격퇴, 을지문덕이 살수에서 수의 별동대 섬멸(살수 대첩, 612)
- (3) 결과: 수의 고구려 침략 실패, 무리한 전쟁으로 국력 소모, 각지의 반란 → 수의 멸망(618)



3 고구려와 당의 전쟁

- (1) 전쟁 전의 정세: 당 건국 초기 고구려와 우호 관계 유지 → 당 태종 즉위 후 고구려에 압력 → 고구려는 국경에 천리장성을 쌓아 침략에 대비
- (2) 과정: 당 태종, 연개소문의 정변(642)을 구실로 고구려 침략 → 요동성, 백암성 함락 → 고구려, 안시성에서 결사항전 끝에 당 격퇴(안시성 싸움, 645)
- (3) 결과: 고구려의 독자적인 세력권 유지, 고구려의 국력 약화, 당은 신라와 나당 연합 결성



4 백제 및 고구려 멸망과 부흥 운동

백제

백제 지배 세력 분열, 정치 혼란 → 나당 연합군의 백제 공격 → 계백의 결사대가 황산벌 전투에서 김유신의 신라군에 패배 → 사비성 함락, 백제 멸망(660) → 백제 부흥 운동(흑치상지, 복신과 도침 등) 실패

고구려

연개소문 사후 권력 다툼으로 정치 혼란 계속 → 나당 연합군의 고구려 공격 → 평양성 함락, 고구려 멸망(668) → 고구려 부흥 운동(고연무, 검모잠) 실패



5 신라의 삼국 통일

- (1) 당의 한반도 지배 야욕: 당이 웅진 도독부(백제), 안동도호부(고구려), 계림도독부(신라) 설치
- (2) 나당 전쟁: 신라, 고구려 부흥군과 함께 당 선제공격 → 매소성, 기벌포 전투에서 당군 격파 → 삼국 통일 완성(676)
- (3) 의의 및 한계
 - ① 의의: 민족 문화 발전의 기틀 마련, 당의 한반도 지배 야욕 저지
 - ② 한계: 외세(당)를 끌어들이고, 대동강 이북의 옛 고구려 영토 상실

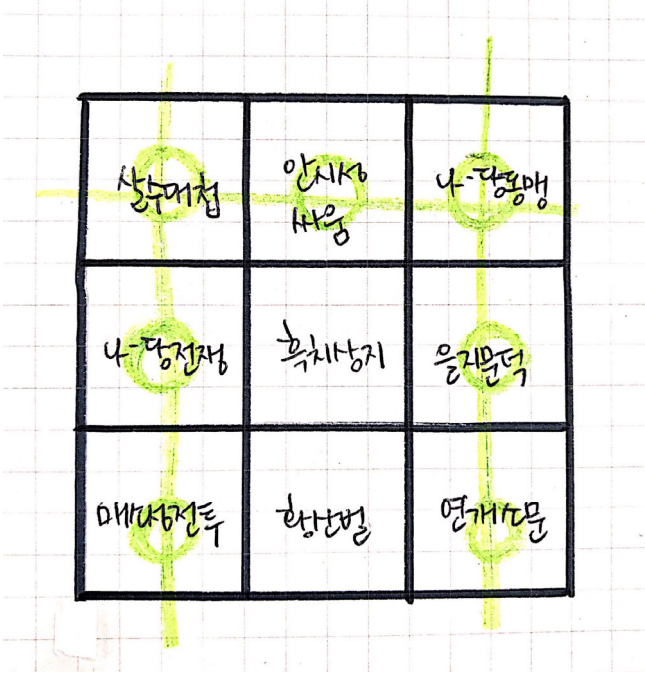


6 대조영의 발해 건국

- (1) 건국: 대조영이 고구려 유민 및 말갈족과 함께 동모산을 중심으로 발해 건국
- (2) '남북국'의 형세: 남쪽의 통일 신라와 북쪽의 발해 병존 → 남북국 시대의 시작



'3x3 키워드 빙고' 활동으로 디딤영상 내용 복습하기

<p>활동 목표</p>	<p>'3x3 키워드 빙고' 활동을 통해 이번 학습 주제와 관련된 핵심 단어를 찾을 수 있다.</p>
<p>준비물</p>	<p>교과서</p>
<p>수업 활동</p>	<ol style="list-style-type: none"> 3분 동안 디딤영상에서 중요하게 다룬 핵심 단어 9개를 찾아 빙고 판에 쓴다. 학생들이 빙고 판을 다 채우면 교사는 핵심 단어를 9개 이상 말한다. 학생들은 교사가 말하는 핵심 단어가 내가 찾은 핵심 단어와 일치하면 이를 표시한다. 네 줄 빙고 이상이 나오는 학생에게 보상한다.
	<p>예시</p> 

활동 Tip

- 교사가 말하는 핵심 단어의 개수는 9개 이상이면 된다. 그러나 9개보다 더 많이 말해 학생 대부분이 4줄 빙고가 나올 수 있게 하면 수업 시작 전에 학생들에게 성취감을 줄 수 있다.
- 핵심 단어를 말할 때 간단한 설명을 덧붙이면, 학생들이 디딤영상의 내용을 상기하는 데 효과적이다.

활동 1 '가로세로 주사위 게임'으로 신라의 삼국 통일 내용 익히기

활동 목표 가로세로 주사위 게임을 통해 6세기 후반 이후 동아시아의 국제 정세와 신라의 삼국 통일을 설명할 수 있다.

준비물 모둠 활동지 ①, 색연필 2자루, 주사위

- ① 모둠 내에서 2팀으로 나누고 가위바위보를 통해 먼저 시작할 팀을 정한 뒤, 팀마다 다른 색의 색연필을 나누어 가진다. **모듬 활동지 ① 활용**
- ② 팀 내에서 순서를 정해 주사위를 2번 굴려 나온 숫자가 만나는 지점에 있는 주제나 단어를 설명한다. 처음 굴려 나온 숫자는 가로, 두 번째로 굴려 나온 숫자는 세로에 해당한다.
- ③ 주제에 대한 설명이 옳으면 상대 팀의 인정을 받는다. 상대 팀은 상대의 설명에서 이해가 안 되거나, 추가 설명이 필요한 경우 질문 공격을 할 수 있다. 상대 팀의 인정을 받으면 해당 칸에 색칠한다.
- ④ 학습지를 보지 않고 설명했을 때에는 한 번 더 주사위를 굴리는 기회가 주어진다(연속 2번까지만 설명 가능함).
- ⑤ 상대 팀보다 많은 칸에 색칠한 팀이 승리한다. 1줄 빙고를 완성한 팀은 보너스 점수를 획득한다.

활동 Tip

가로세로 주사위 게임은 단순한 문제에 대한 답을 말하는 것이 아니라, 하나의 주제(단어)에 대해 알고 있는 내용을 친구들에게 설명하고, 친구들의 질문 공격에 대한 답을 하는 과정이 반복되는 활동이므로 게임 요소를 결합한 하브루타라고 볼 수 있다.

활동 Tip

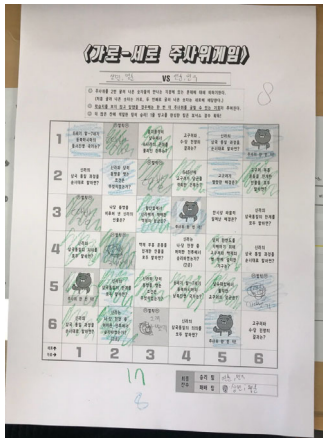
주사위 게임 활동지에 들어가는 주제는 교사가 직접 제시해 주는 방법, 학생이 직접 핵심 키워드나 주제를 찾아 적는 방법이 있다.

활동 Tip

좀 더 재미있는 요소를 넣고 싶다면 주사위 게임 칸 중 일부를 벌칙 칸으로 만들 수 있다. 이때 벌칙 칸의 벌칙은 서로의 감정을 상하지 않게 하는 범위 내에서 학생들이 직접 지정하는 것도 좋다.

예시

수업 활동



활동 2 신라의 삼국 통일 과정을 '릴레이 비주얼씹킹'으로 표현하기


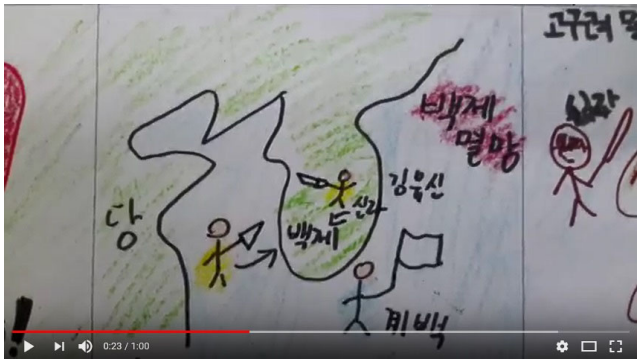
활동 목표	신라의 삼국 통일 과정을 '릴레이 비주얼씹킹'으로 표현할 수 있다.
준비물	교과서, 모둠 활동지 ②, 색연필 또는 사인펜
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> ① 개인당 1장의 모둠 활동지 ②를 나누어 준다. 모둠 활동지 ② 활용 ② 모둠원이 한 칸에 2분씩, 총 12분간 신라의 삼국 통일 과정을 비주얼씹킹한다. <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>✓ 릴레이 비주얼씹킹 활동 방법</p> <ul style="list-style-type: none"> • 릴레이 비주얼씹킹은 자신의 활동지에 그리는 것을 첫 번째 시작으로, 그 다음부터 자신의 오른쪽으로 활동지를 돌린다. • 12분 동안의 릴레이 비주얼씹킹이 끝나면 2분간 활동지를 정리하고 마무리한다. • 자신의 활동지를 돌려받는다. </div>
	<ol style="list-style-type: none"> ③ 모둠에서 토의를 통해 가장 완성도가 높은 활동지를 하나 선택한다.
	<p>예시</p>  

활동 Tip
비주얼씹킹 전에 제한 시간 내에 알아보기 쉽도록 단순하게 그릴 것, 연필을 사용하지 말 것 등의 유의사항을 안내한다.

활동 Tip
그림 자체에 부담을 느끼는 학생들이 있을 수 있다. 활동 시작 전에 그림을 잘 그리는 것보다는 각 내용의 핵심 내용을 간단명료하게 그리는 것이 더 중요하다는 것을 강조한다.

활동 Tip
타이머(플래시)를 전자 칠판에 띄워 학생들이 시간을 확인하며 활동할 수 있도록 한다.

활동 3 '릴레이 비주얼씹킹'으로 신라의 삼국 통일 과정 갈무리 영상 제작하기

활동 목표	신라의 삼국 통일 과정을 갈무리 영상으로 제작할 수 있다.
준비물	교과서, 모둠 활동지 ②, 모둠당 태블릿PC(또는 핸드폰) 1대, 개별 활동지
수업 활동	<p>① 이전 활동의 모둠에서 선택한 활동지를 바탕으로 약 15분간 신라의 삼국 통일 과정 영상을 제작한다. 모둠 활동지 ② 활용</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>✓ 영상 제작 활동 방법</p> <ul style="list-style-type: none"> • 모둠에서 1대의 태블릿PC(또는 핸드폰)를 이용하여 영상을 제작하고, 무인 승차 방식을 위해 영상에 모든 모둠원의 목소리가 들어가도록 한다. • 영상 촬영은 활동 2에서 선택한 활동지의 비주얼씹킹 한 칸 한 칸을 클로즈업하여 설명하는 방식으로 진행한다. • 신라의 삼국 통일 과정 영상을 제작한 후 동영상 사이트에 올린다. </div> <p>② 모둠별로 제작한 영상이 올라가면 각 모둠의 영상을 감상한다.</p> <p>③ 각 모둠이 올린 디딤영상에 감상 댓글 달기를 과제로 제시한다.</p> <p>④ 신라의 삼국 통일에 대한 여러 사료를 살펴보고, 자신의 생각을 정리하게 한 후, 모둠 내에서 각자의 의견을 공유하며 마무리한다. 개별 활동지 ① 활용</p>
	<p>예시</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>✓ 영상 촬영(예시)</p> <p>안녕하세요. 저희는 ○○중학교 2학년 ○반 1모둠 ◇◇◇, □□□, △△△입니다. 지금부터 신라의 삼국 통일 과정을 설명하도록 하겠습니다. (첫 번째 칸 비주얼씹킹 클로즈업) (중략) 이상으로 신라의 삼국 통일 과정 갈무리 영상이었습니다. 감사합니다.</p> </div>
	<div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div>

활동 Tip
이전 활동에서 제작했던 비주얼씹킹 활동지를 설명하는 방식으로 영상을 제작하기 때문에 시간이 적게 걸리고 효율성이 높다. 실제 수업에서는 15분 내에 모든 모둠이 영상 제작을 완료하였다.

활동 Tip
태블릿PC나 핸드폰을 가져오는 학생은 수업 시간 이전에 동영상 사이트의 아이디와 비밀번호를 기억해야 활동 진행에 차질이 없다.

활동 Tip
동영상 사이트에 영상 업로드를 할 때는 제목 형식을 통일해서 올려야 쉽게 검색할 수 있다. (예) ○○중 2학년 ○반 1모둠 신라의 삼국 통일 과정)

활동 Tip
각 모둠이 만든 영상에 댓글 달기를 과제로 내면 온라인상에서 학생 간 소통이 가능하다. 이때 선물 달기를 조건으로 제시하면 인성 교육도 함께 진행할 수 있다.

6세기 후반 동아시아 국제 정세와 신라의 삼국 통일

소속 _____학년 _____반

모듬명 _____

- 가로세로 주사위 게임을 이용하여 6세기 후반 이후 동아시아의 국제 정세와 신라의 삼국 통일에 관한 내용을 설명해 봅시다.

✓ 활동 방법

1. 주사위를 2번 굴러 나온 숫자들이 만나는 지점에 있는 주제나 단어를 설명한다.
(처음 굴러 나온 숫자는 가로, 두 번째로 굴러 나온 숫자는 세로에 해당한다.)
2. 학습지를 보지 않고 설명했을 때에는 한 번 더 주사위를 굴리는 기회가 주어진다.
3. 상대 팀보다 많은 칸에 색칠한 팀이 승리! 1줄 빙고를 완성한 팀은 보너스 점수 획득!



1	6세기 후반 동아시아의 정세	고구려와 수의 전쟁	살수 대첩	고구려와 당의 전쟁	연개소문	천리장성
2	안시성 싸움	고구려와 당의 전쟁 결과와 의의	7세기 중반 백제와 신라의 정세	나당 동맹	백제의 멸망	백제 부흥 운동
3	고구려의 멸망	고구려 부흥 운동	나당 전쟁	신라의 삼국 통일 의의	신라의 삼국 통일 한계	신라의 삼국 통일 과정
4	6세기 후반 동아시아의 정세	고구려와 수의 전쟁	살수 대첩	고구려와 당의 전쟁	연개소문	천리장성
5	안시성 싸움	고구려와 당의 전쟁 결과와 의의	7세기 중반 백제와 신라의 정세	나당 동맹	백제의 멸망	백제 부흥 운동
6	고구려의 멸망	고구려 부흥 운동	나당 전쟁	신라의 삼국 통일 의의	신라의 삼국 통일 한계	신라의 삼국 통일 과정
↑ 세로 가로 →	1	2	3	4	5	6

신라의 삼국 통일 과정을 비주얼씹킹으로 표현하기

소속

_____학년 _____반

모둠명

- 신라의 삼국 통일 과정을 비주얼씹킹으로 표현해 봅시다.

1. 신라와 당의 연합	2. 백제의 멸망	3. 고구려의 멸망
4. 신라와 당의 전쟁	5. 신라의 삼국 통일 의의	6. 신라의 삼국 통일 한계

개별 활동지 ① 신라의 삼국 통일 평가 활동지

신라의 삼국 통일 평가하기	소속	_____학년 _____반 _____번
	이름	

1 신라의 삼국 통일에 대한 평가는 어떠했는지 사료를 통해 알아보시다.

신라는 두 나라 사이에 끼어서 북쪽은 정벌을 당하고, 서쪽은 침략을 당하여 잠시도 편안한 해가 없었다. …… 선왕(김춘추)께서 백성의 참혹한 죽음을 불쌍히 여겨 …… 바다를 건너 당에 가서 황제를 보고 친히 군사를 청하였다. 그 본의는 두 나라를 평정하여 영구히 전쟁을 없애고, 여러 해 동안 깊이 맺혔던 원수를 갚고 백성의 죽게 된 목숨을 보전하고자 함이다.

- 김부식, 『삼국사기』 -

신라는 다른 종족을 끌어들이어서 같은 종족을 멸망시켰으니 이는 도적 떼를 불러들이어 형제를 죽이는 것과 다를 바가 없음이다.

- 신채호, 『독사신문』 -

2 신라의 삼국 통일에 대한 평가는 다양하다. 1번의 사료를 참고하여 신라의 삼국 통일에 대한 자신의 생각을 정리해 봅시다.

3 모둠 내에서 신라의 삼국 통일에 대한 평가를 공유하고, 가장 인상 깊었던 친구의 평가를 정리해 봅시다.

친구 이름	친구의 평가

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	신라의 삼국 통일 과정 및 의의와 한계를 설명할 수 있는가?			
	신라의 삼국 통일에 대한 자신의 생각을 정리하여 말할 수 있는가?			
활동 참여도	모듬 활동 및 개별 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

3 모듬 평가하기

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

모듬원 이름	좋았던 점	바라는 점

남북국 시대의 정치 변화

활동명 '문장을 완성하라'와 '릴레이툰'을 이용해 남북국 시대의 정치 변화를 파악해 보기

■ 학습 목표

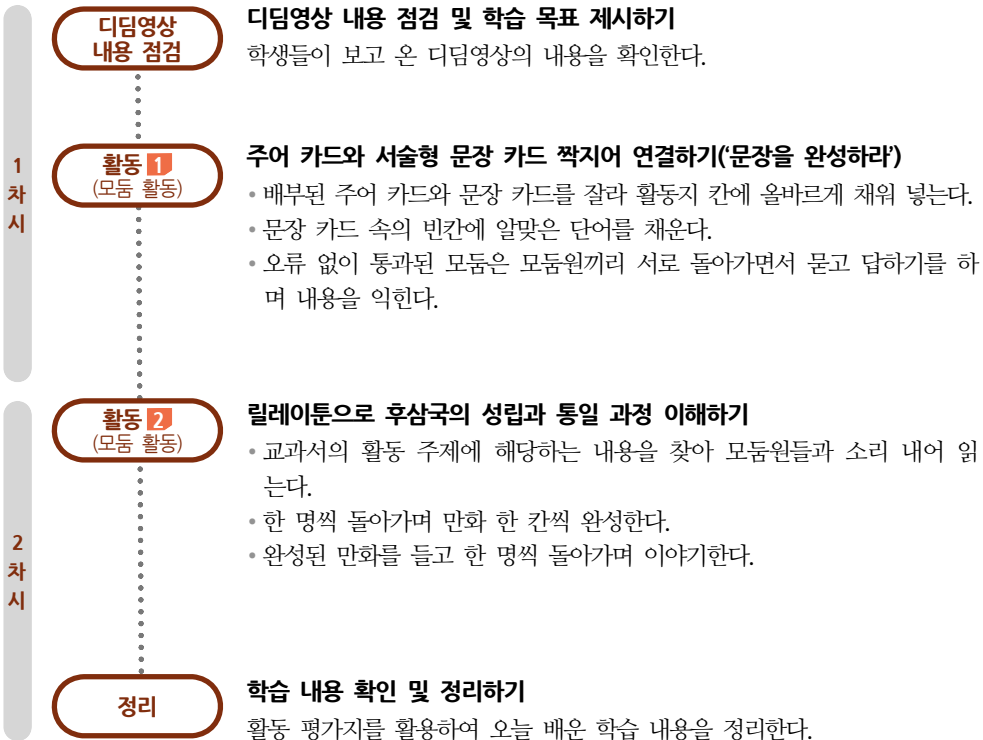
- 통일 이후 신라의 왕권 강화 정책과 통치 제도를 설명할 수 있다.
- 발해의 발전과 멸망 과정을 설명할 수 있다.
- 신라 말 지방 호족이 성장하고 후삼국이 성립한 배경을 설명할 수 있다.

■ 수업 의도

이 단원에서는 학생들이 교과서를 읽고 스스로 핵심 내용을 찾아가는 활동을 통해 신라와 발해의 정치, 문화, 대외 관계 등을 이해하고 자연스럽게 비교할 수 있도록 하였다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기



선생님을 위한 꿀팁

- 위 활동은 'II-02. 남북국의 발전과 변화'와 'III-01. 고려의 건국과 정치 변화'를 통합하여 학습 순서를 재구성한 활동이다.
- 후삼국에 대한 활동 내용은 'III-01. 고려의 건국과 정치 변화'에서 고려 건국과 후삼국 통일 부분의 내용을 미리 가져와 스토리가 완성되도록 구성하였다. 다만 디딤영상의 내용은 교과서 단원에 맞게 정리하여 작성하였으므로 이를 재구성하여 활동 수업을 할 때 디딤영상의 내용이나 교과서 읽기 순서가 조금 달라져야 한다.

1 강력한 왕권의 확립

태종 무열왕	<ul style="list-style-type: none"> 최초의 진골 출신 왕 집사부 독립 → 시중 역할 강화 귀족 회의 기능 축소 → 상대등 권한 약화 나당 연합으로 백제 멸망
문무왕	<ul style="list-style-type: none"> 삼국 통일 달성, 친당 진골 세력 축출 동궁과 월지 건설 → 왕의 위엄 과시
신문왕	김흠돌의 난 진압, 진골 귀족 제압, 통치 제도 개혁 → 왕권 강화

2 신문왕의 통치 제도 정비

토지 제도	관료전 지급, 녹읍 혁파(녹봉 지급) → 진골 귀족들의 경제력 약화
교육	국학 설립 → 유학 사상 보급, 6두품 세력의 성장(행정 실무 담당, 왕의 정치적 조언자 역할, 전제 왕권 뒷받침)
통치 제도	<ul style="list-style-type: none"> 중앙: 10여 개의 관청 지방: 9주 5소경 설치, 군과 현을 두어 지방관 파견 군사: 9서당(중앙) 10정(지방) 설치

3 발해의 발전과 변영, 그리고 멸망

무왕	<ul style="list-style-type: none"> '인안' 연호 사용, 영토 확장 당의 등주 공격(장문휴, 732) 일본과 친선 관계 → 신라와 당 견제
문왕	<ul style="list-style-type: none"> 당과 우호 관계 회복, 당의 문물 적극 수용 상경성 천도, 통치 체제 정비
선왕	<ul style="list-style-type: none"> 대부분의 말갈족 복속, 요동 진출 최대 영토 확보, 발해 최대 전성기(해동성국)
멸망	거란족의 침입으로 멸망(926) → 일부 발해 유민들이 고려로 망명

4 발해의 통치 제도 정비

중앙 정치	<ul style="list-style-type: none"> 3성 6부(당의 제도 모방) 정당성 중심 운영(6부 총괄), 6부의 명칭에 유교 덕목 반영 → 운영과 명칭에서 독자성 유지
지방 행정	<ul style="list-style-type: none"> 5경 15부 62주 주-현(지방관 파견)-말갈 촌락(말갈 족장)
군사	<ul style="list-style-type: none"> 중앙군: 10위 지방군: 지방 요충지나 국경에 배치

5 신라 말의 혼란과 후삼국의 성립(1)

- (1) 왕위 계승 분쟁과 지배 체제의 붕괴
- ① 해공왕 사후 150여 년간 20명의 왕 교체 → 정치 혼란
 - ② 김헌창의 난(822): 국호 '장안', 신라 부정, 여러 지역 세력 가담 → 정부의 지방 통제력 약화, 지방 세력의 성장 계기
- (2) 지방 호족의 등장: 골품제의 모순 속에 독자 세력화
- (3) 농민 봉기와 호족의 성장
- ① 농민 봉기: 원종·애노의 난 → 전국적 확대
 - ② 지방 호족의 성장: 스스로 성주나 장군을 칭함, 독자적인 통치 기구 구성 → 세력 확대

6 신라 말의 혼란과 후삼국의 성립(2)

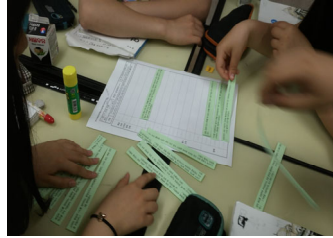
- (1) 6두품 세력의 현실 비판
- ① 6두품: 진골 아래 지배층, 골품제로 관직 진출 제한
 - ② 6두품의 현실 비판: 최치원의 개혁 요구(받아들여지지 않음), 지방 호족과 함께 새로운 사회 건설 추구
- (2) 선종과 풍수지리 사상의 유행
- ① 선종: 교종의 전통적인 권위에 도전 → 호족의 지지
 - ② 풍수지리 사상: 도선의 보급, 금성(경주) 중심 지리 인식 탈피 → 지방 호족의 정신적 기반이 됨.
- (3) 후삼국의 성립
- ① 견훤: 후백제 건국(900), 완산주에 도읍
 - ② 궁예: 후고구려 건국(901), 송악에 도읍, 철원으로 천도

활동 1 주어 카드와 서술형 문장 카드 짝지어 연결하기

활동 목표	'카드 짝지어 연결하기'를 통해 남북국의 발전 과정과 통치 제도를 이해할 수 있다.
준비물	모둠 활동지 ①, 가위, 풀, 네임펜 등

- ① 모둠별로 활동지와 주어 카드, 문장 카드, 가위, 풀 등을 배부한다.
- ② 카드를 모두 펼쳐 놓고 전체적으로 훑어본다.
- ③ 활동지의 각 칸에 들어갈 주어 카드가 무엇인지 먼저 생각해 본다.
- ④ 남북국의 각 왕은 시대순으로 나열되어야 한다.
- ⑤ 각각 주어 카드 옆에 어떤 문장이 와야 하는지 서로 의논하며 찾는다.
- ⑥ 남북국의 발전 과정과 통치 제도에 관한 내용을 서로 올바르게 짝짓고 활동지를 채워 넣는다.
- ⑦ 흐름에 맞지 않게 뒤죽박죽된 것은 없는지, 잘못 짝지어진 것은 없는지 서로 토론하며 확인하고, 활동지에 풀로 붙인다.
- ⑧ 두 모둠씩 짝을 지어 결과물을 공유하고 서로 다른 답이 있는지 확인한다.
- ⑨ 오류가 있다면 내용을 수정하고 교실 앞에 나가 교사에게 최종 점검을 받는다.
- ⑩ 활동을 일찍 끝낸 모듬은 모든 모듬의 활동이 끝날 때까지 결과물의 내용을 소리 내어 읽고 서로 묻고 답하기를 하며 복습한다.

모듬 활동지 ① 활용



△ 수업 활동 모습

활동 Tip

주어 카드와 문장 카드를 각각 색이 다른 색지로 모듬 수만큼 출력하여 모듬에 배부한다.

활동 Tip

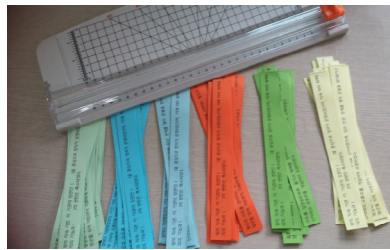
학생들이 텍스트를 읽고 주요 사건을 중심으로 배경, 원인, 결과, 영향 등에 해당하는 핵심 내용을 찾아 요약하는 것을 어려워한다면 교사가 내용을 요약한 문장 카드를 배부하여 학생들이 그 카드를 흐름에 맞게 나열하게 해도 좋다. 학생들의 수준을 고려하여 여러 방법을 응용하여 적용하되 역사 수업에서의 스토리텔링이 왜 중요한지를 학생들이 터득하도록 유도한다.

예시

수업 활동



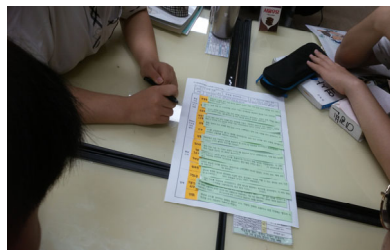
△ 모듬별로 색을 다르게 한 문장 카드



△ 페이퍼 커터를 활용하여 절단



△ 주어 카드



△ 활동지를 완성 후 모듬원들이 점검하는 모습

활동 2 릴레이톤으로 후삼국의 성립과 통일 과정 이해하기

활동 목표	후삼국의 성립과 통일 과정을 돌아가며 만화로 표현하고 서로 이야기할 수 있다.
--------------	---

준비물	모둠 활동지 ②, 네임펜, 색연필 등
------------	----------------------

- 모둠 활동지 ②와 네임펜, 색연필 등을 배부한다.
- 각 모둠에서 첫 번째로 그림을 그릴 모둠원을 정한다.
- 교과서의 소주제를 하나씩 함께 읽고 중요 내용이 무엇인지 서로 의논한 다음 모둠의 첫 번째 순서에 해당하는 사람이 활동지의 한 칸에 핵심 내용을 그림으로 표현한다. **모둠 활동지 ② 활용**
- 한 사람이 그림을 그릴 때 나머지 모둠원들은 그림이 그려지는 칸에 함께 집중하고 내용 보충을 위한 팁을 주거나 의견을 서로 주고받는다. 그림을 그리는 사람은 자기 생각과 친구들이 주는 의견을 종합하여 소주제의 핵심이 잘 드러날 수 있도록 표현한다. 이때 나머지 친구들이 내용을 강조하거나 채색을 하는 등 동시에 그림을 보충하는 것도 좋다.
- 소주제 하나를 한 칸에 그림으로 표현하되, 첫 번째 칸을 그린 모둠원의 오른쪽으로 돌리며 릴레이로 만화를 그려 넣는다. 단, 한 사람이 두 칸씩 그려 한 바퀴를 돌릴 것인지, 한 칸씩 그려 두 바퀴를 돌릴 것인지, 그리고 어떤 순서로 그릴 것인지 등 세부적인 활동 방식은 모둠에서 자율적으로 결정하여 진행해도 무방함을 안내한다.
- 만화가 완성되면 빠진 내용은 없는지 다시 한번 검토하고 전체적으로 만화의 완성도를 높이기 위해 그림을 다듬거나 핵심 내용을 강조한다.
- 다른 모둠과 결과물을 공유하여 오류를 찾고, 중요 주제의 누락 없이 내용을 가장 알기 쉽게 정리한 모둠을 선정하여 보상한다.

활동 Tip
 '11-02-②. 신라가 무너지고 후삼국이 일어나다'의 주제와 '11-01-①. 고려, 후삼국을 통일하다'의 주제를 통합하여 하나의 스토리로 이해하도록 교육 과정을 재구성하였다.

활동 Tip
 소주제별로 읽기(2분)와 그리기(2분)를 반복하며 시간이 남으면 그림을 보충하거나 다음 주제로 넘어가게 한다. 제한 시간을 두는 것은 몰입을 극대화하기 위한 것이므로 시간을 지키도록 강제하기보다는 모둠원 모두가 집중하여 함께 참여하고 있는지 관찰하고, 잘되지 않는 모둠을 교사가 해당 모둠으로 가서 적절히 개입하여 모둠 활동이 원활히 진행되도록 돕는다.

예시

수업 활동

1. 교과서 106-117쪽을 골라 읽습니다.
 2. 아래 칸에 주제에 맞게 민화 형식으로 그림을 그립니다(1인당 3분씩 수여합니다.)
 3. 그림을 돌아가면서 그리도록 하고(1인당 2번째) 그림을 모두 완성한 후 일 모듬으로 돌아가 감상합니다.

학습 주제	신라 말의 동요와 후삼국 시대, 고려의 재통일
<p>귀족들의 황위 다툼</p> <p>150년 - 한구 - 귀족들의 다툼 신라 말의 동요</p>	<p>사민민들의 호기</p> <p>신라 말의 동요 민중들의 호기</p>
<p>새로운 세력의 등장</p> <p>신라 말의 동요 새로운 세력의 등장</p>	<p>새로운 세력의 등장</p> <p>신라 말의 동요 새로운 세력의 등장</p>
<p>후백제의 건국</p> <p>신라 말의 동요 후백제의 건국</p>	<p>후고구려의 건국</p> <p>신라 말의 동요 후고구려의 건국</p>
<p>고려의 성립</p> <p>신라 말의 동요 고려의 성립</p>	<p>민족의 재통일</p> <p>신라 말의 동요 민족의 재통일</p>

모둠 활동지 ①

'카드 짝지어 연결하기' 활동지 및 모둠 배부 카드

문장을 완성하라

소속

_____ 학년 _____ 반

모둠명

- 주어진 카드와 문장 카드를 올바르게 짝지어 연결한 다음 해당 칸에 순서대로 붙이고, 문장 속에 빈칸에 알맞은 단어를 채워 넣으시오.

(주어진 칸에 들어갈 키워드의 힌트가 활동지에 표시되어 있습니다.)

통일 이후 신라의 왕권 강화	왕	
	왕	
	왕	
발해의 건국과 발전	왕	
	왕	
	왕	
	왕	
신라의 통치 제도	중앙 정치	
	지방 행정	
	군사 제도	
	토지 제도	
발해의 통치 제도	중앙 정치	
	지방 행정	
	군사 제도	

■ 정답 예시

✓ 활동 방법

1. 주어 카드는 학생들이 잘라서 붙이도록 하고, 문장 카드는 교사가 오려서 배부한다.
2. 주어 카드의 내용은 순서를 뒤죽박죽 섞어서 입력, 출력하여 활동지의 답이 노출되지 않도록 한다.

<주어 카드>

<문장 카드>

태종 무열왕	김유신의 후원 등에 힘입어 진골 최초로 왕위에 올랐다. 이후 그의 직계 자손이 왕위를 이어 가면서 왕권의 기반을 다졌다.
문무왕	나당 전쟁을 승리로 이끌고 삼국 통일을 완성하였다. 또한 친당적인 진골 귀족을 숙청하여 왕권을 더욱 강화하였으며 통일 이후 궁궐을 확장하고 월지를 건설하는 등 왕의 위엄을 과시하였다.
신문왕	역모를 꾀한 장인 김흠돌을 숙청하고 왕권에 도전하는 진골 귀족들을 숙청하였다. 귀족의 경제 기반을 약화시키기 위하여 (녹읍)을 폐지하는 등 여러 제도를 정비하여 왕권을 강화하였다.
대조영	고구려 멸망 이후 당의 지배를 받던 유민들을 이끌고 지린성 (동모산)에 도읍을 정하고 고구려를 계승한 발해를 세웠다.
무왕	돌궐, 일본과 친선 관계를 맺어 신라와 당을 견제하였고, (장문휴)를 시켜 당의 등주를 공격하기도 하였다.
문왕	당과 우호 관계를 맺어 당의 문물을 적극적으로 받아들이고 수도를 상경성으로 옮겨 체제를 정비하였으며, 신라와도 교통로를 개설하여 교류하였다.
선왕	대부분의 말갈족을 복속하고 영토를 확장하여 옛 고구려 땅 대부분을 차지하는 등 전성기를 이루었다. 이후 당은 '바다 동쪽의 융성한 나라'라는 뜻에서 (해동성국)이라 칭송하였다.
집사부	왕의 비서 기구로서 이 기관의 장관인 (시중)의 역할을 강화하고, 화백 회의의 기능과 상대등의 권한을 약화시켰다.
9주 5소경	신라가 넓어진 영토와 늘어난 인구를 효율적으로 다스리기 위해 정비한 지방 행정 제도로서 각 군현까지 지방관을 파견하여 다스리도록 하였으나, 말단 행정 구역인 촌은 (촌주)가 관리하도록 하였다.
9서당 10정	신라의 군사 제도로서 (9서당)은 왕실과 수도를 방어하는 중앙군으로 신라인뿐만 아니라 말갈인, 고구려 유민, 백제 유민을 포함시켜 민족 통합을 꾀하였다. 지방에는 (10정)을 설치하였다.
관료전	신문왕이 관료에게 관직에 복무한 대가로 지급한 토지로서 해당 토지를 경작하는 농민에게 세금을 거둘 수 있는 권리만 주었다.
3성 6부	당의 제도를 모방하여 조직되었으나, 운영 방식과 명칭에서 독자성을 유지하였다. 각 부의 명칭에 유교 덕목을 사용하였으며, 최고 회의 기구는 (정당성)이었다.
5경 15부 62주	발해의 지방 행정 조직으로, 이것 아래 여러 현을 두고 지방관을 파견하였다. 특히 (5경)은 넓은 영토를 다스리기 위해 전략적 요충지에 설치한 것으로 여러 교통망으로 연결하였다.
10위	왕궁과 수도를 경비하는 발해의 중앙군 조직이다. 한편 지방의 전략적 요충지나 국경 지역에는 별도의 지방군을 두어 지방관이 지휘하게 하였다.

돌려돌려~ 릴레이툰

소속

____ 학년 ____ 반

모듬명

✓ 활동 방법

1. 교과서의 소주제 하나씩 함께 소리 내어 읽고 내용을 파악합니다.
2. 교과서 내용을 참고하여 모듬원들이 돌아가며 만화 한 칸씩 완성합니다.
3. 만화가 완성되면 모듬에서 한 사람씩 돌아가며 그림을 보고 옛날이야기를 하는 것처럼 친구들에게 내용을 이야기합니다.

신라 말 왕위 계승 분쟁과 지배 체제의 붕괴	지방 호족의 등장
농민의 봉기와 호족의 성장	6두품 세력의 현실 비판
선종과 풍수지리 사상의 유행	후백제의 건국
후고구려의 건국	고려의 건국과 후삼국 통일

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	남북국 시대의 신라와 발해의 발전 모습을 잘 이해하였는가?			
	신라 말의 사회 모습과 후삼국 통일 과정을 설명할 수 있는가?			
활동 참여도	모듬 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

3 모듬 평가하기

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

모듬원 이름	좋았던 점	바라는 점

남북국의 문화와 대외 관계

활동명 '주제 탐구 보고서 작성하기'와 '둘 가고 둘 남기' 활동을 통해 남북국의 문화와 대외 관계 파악해 보기

■ 학습 목표

- 통일 이후 신라 불교 사상과 학문의 발달 모습을 설명할 수 있다.
- 발해 문화의 특징을 설명할 수 있다.
- 남북국 시대에 신라와 발해의 대외 교류 양상을 설명할 수 있다.

■ 수업 의도

모둠원들이 협력을 통해 함께 공부하고 조사하여 보고서를 작성하고, 이를 '둘 가고 둘 남기' 활동을 통해 내용을 공유하여 남북국 시대의 문화를 파악하고자 하였다.

특히 다양한 인물이나 문화유산 등이 제시되는 단원이기 때문에 학생들이 사전에 다양한 조사를 해 온다면 교과서 이외의 다양하고 흥미로운 지식을 얻을 수 있을 것이다.

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)

주제 탐구 보고서 작성하기

- 모둠원들과 협력하여 모둠에서 담당한 소주제를 함께 공부하고 자료를 조사한다.
- 전지에 친구들에게 가르쳐 줄 내용을 체계적으로 정리한다.
- 친구들에게 할 질문도 만든다.

2차시

활동 2 (모둠 활동)

'둘 가고 둘 남기' 활동으로 내용 공유하기

- 활동 1에서 작성한 주제 탐구 보고서를 바탕으로 친구들에게 설명해 준다.
- 모둠원의 둘이 남아 설명하고 둘은 옆 모둠으로 이동하여 설명을 듣는다.
- 모둠에 남아 설명하느라고 듣지 못한 주제는 같은 모둠 안에서 공부해 온 사람이 설명해 준다.
- 다른 모둠의 설명을 들으며 필기한 내용을 바탕으로 단원의 핵심 내용을 정리하고 서로 묻고 답하기를 한다.

정리

학습 내용 확인 및 정리하기

활동 평가지를 활용하여 오늘 배운 학습 내용을 정리한다.

선생님을 위한 꿀팁

- 이 단원의 활동은 앞의 'II-02. 남북국의 발전과 변화' 단원과 함께 묶어 남북국을 전체적으로 정리하는 방향으로 구성하여도 좋다.
- 교과서에 나오는 시각 자료는 직접 그리거나 사전에 준비한 출력물 등을 활용하도록 한다. 또한 다양한 문화유산이 나오는 단원이기 때문에 학생들이 인터넷으로 더 많은 시각 자료를 조사할 수 있도록 한다.
- 설명자와 공부조를 나누어 활동할 때 어느 한 사람이 설명을 도맡아 하는 일이 생기지 않도록 사전에 모둠 안에서 역할을 잘 나누도록 한다.

1 불교 사상과 유학의 발달

(1) 불교 사상의 발달

원효	불교의 사상적 대립 조화, 불교의 대중화
의상	당에 유학, 화엄종 발전, 부석사 건립
혜초	새로운 불교 사상을 배우러 인도까지 감

(2) 유학의 발달

- ① 강수: 외교 문서 작성
- ② 설총: 이두 이용 → 유교 경전을 우리말로 풀이
- ③ 김대문: 『화랑세기』, 『고승전』 저술
- ④ 독서삼품과: 유교 경전 이해 수준 평가 → 관료 선발

2 기술의 발달

- (1) 수학과 의학 교육을 가르치는 박사 마련 → 과학 기술 인력 양성
- (2) 제지술과 목판 인쇄술 발달: 『무구정광대다라니경』 (현존하는 세계에서 가장 오래된 목판 인쇄물)
- (3) 사경(불교를 베껴 적음) 종이와 금속 공예품 발달

3 발해 문화

- (1) 고구려 문화 계승: 정혜 공주 묘, 모졸임천장 구조
- (2) 당 문화 수용: 정효 공주 묘, 상경성 건설, 발해 삼채
- (3) 말갈 문화: 흙무덤, 말갈식 토기
- (4) 유교 발달: 주자감(유교 교육 기관) 설치

4 신라의 대외 교류

- (1) 당과 교류
 - ① 유학생, 승려, 상인 등 많은 사람이 왕래
 - ② 산동반도와 창장강 하류 일대에 신라방 형성
- (2) 일본과 교류
 - ① 유기그릇, 고급 직물, 약재 등 수출
 - ② 당과 일본 사이에서 중계 무역
- (3) 무역 거점: 당은포, 울산항, 청해진

5 발해의 대외 교류

- (1) 상경성: 당, 신라, 일본, 거란과 연결된 교통로를 통해 사신과 상인 등의 왕래가 이루어진 국제도시
- (2) 당: 문왕 이후 활발히 교류, 많은 승려와 유학생 등이 당의 문물을 익히고 돌아옴.
- (3) 일본: 일찍부터 친선 관계 유지, 무역 활발
- (4) 신라: 신라도를 통해 사신 왕래
- (5) 유목 민족(거란 등): 초원길을 따라 담비 등의 모피 교역


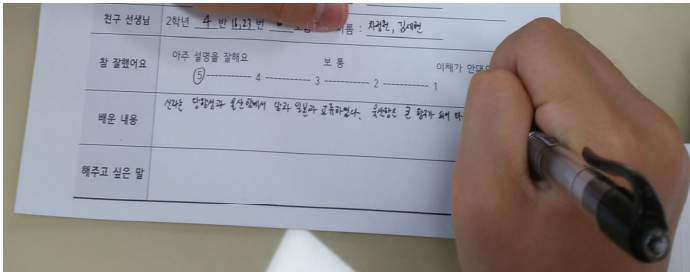
6 남북국의 불교문화

- (1) 통일 신라의 불교문화
 - ① 불국사: 불교의 이상 세계 표현, 경주 불국사 삼층 석탑과 다보탑
 - ② 석굴암: 인공으로 만든 석굴 사원, 세계적 불교 문화유산
 - ③ 남산: 산 전체에 사찰 터, 탑, 불상 밀집
- (2) 발해의 불교문화
 - ① 불상: 이불병좌상(고구려 양식), 함화 4년명 불비상
 - ② 석등: 발해 석등(고구려 문화의 영향)
 - ③ 묘탑: 왕족과 귀족의 무덤 상부에 벽돌로 묘탑 건립 (영광탑)

활동 1 주제 탐구 보고서 작성하기

<p>활동 목표</p>	<p>모둠원들과 협력하여 모둠에서 담당할 소주제 내용을 함께 공부하고 자료 조사하여 체계적으로 정리할 수 있다.</p>
<p>준비물</p>	<p>모둠 활동지, 모둠에서 조사해 온 자료, 1/2전지, 매직, 네임펜, 색연필, 가위, 풀, 포스트잇 등</p>
<p>수업 활동</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 65%;"> <p>1 모둠원들이 준비해 온 사진 자료나 내용을 모두 모아 전체적으로 훑어본다.</p> <p>2 해당 주제에 대한 보고서 작성 시 꼭 들어가야 할 키워드, 핵심 내용 등을 정리하고 전지에 내용 구성을 어떻게 할지 각자 생각해 본다.</p> <p>3 모둠원들의 아이디어를 모아 서로 토의하여 최종적으로 전체적인 구성, 즉, 제목, 핵심 내용, 그림, 사진 자료 등의 배치, 모둠원들의 역할 등을 결정한다.</p> <p style="text-align: center;">모둠 활동지 ① 활용</p> <p>4 모둠원들이 협력하여 전지에 내용을 정리한다. 특히 중요한 것을 더 강조하는 등 시각적 학습 효과를 높이기 위한 마무리 작업을 한다.</p> <p>5 친구들에게 설명해 줄 때 어떤 방식으로 할 것인지 모둠 안에서 서로 의논한다.</p> <p>6 남아서 먼저 설명할 조와 다른 모둠으로 가서 설명을 듣고 공부할 조를 정하고, '서로 설명하기' 활동에 대비한다.</p> </div> <div style="width: 30%; border-left: 1px solid black; padding-left: 10px;"> <p>활동 Tip</p> <p>전시 학습 시간에 이 활동에 대한 안내를 미리 하고 모둠별 담당 주제를 정한다. 주제는 교과서의 해당 단원을 모둠의 수대로 나누어 준비를 뽑아 결정한다. 단, 어떤 두 모둠이 서로 상대방의 주제를 하고 싶어 하는 경우가 발생했을 때는 그 타당한 이유를 서로 말하고 주제를 바꾸는 것을 허용한다.</p> <p>활동 Tip</p> <p>주제를 정하고 나면 모둠 내에서 보고서 작성을 위한 자료 조사 역할을 분담하고 미리 자료를 준비해 오도록 해야 원활하게 활동이 이루어질 수 있다.</p> </div> </div> <div style="margin-top: 20px;"> <p>예시</p> </div>

활동 2 '돌 가고 돌 남기' 활동

활동 목표	'돌 가고 돌 남기' 활동을 통해 남북국의 문화와 대외 교류 등을 설명할 수 있다.
준비물	모둠 활동지(주제 탐구 보고서), 개별 활동지
수업 활동	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>① 모둠 내에서 '돌 가고 돌 남기' 활동을 하기 위한 역할을 분담한다.</p> <p>② 1라운드와 2라운드로 나누어 중간에 역할을 교대하는 방식으로 진행하고 하나의 주제마다 7분 정도의 시간을 부여한다.</p> </div> <div style="width: 45%; text-align: center;">  <p>△ 돌 가고 돌 남기 활동 모습</p> </div> </div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>✓ 활동 방법(6개의 모둠 중 1모둠 기준)</p> <ul style="list-style-type: none"> • <1라운드> <ul style="list-style-type: none"> - 자신의 모둠에서 먼저 설명할 내용 다듬기, 설명 연습하기, 내용 이해가 부족한 친구 공부 가르쳐 주기 - A, B 학생은 남아서 설명하고, C, D 학생은 2모둠, 3모둠으로 이동하여 설명 듣기 - C, D 학생이 돌아와 A, B 학생에게 2, 3모둠에서 배워 온 내용 설명해 주기 • <2라운드> <ul style="list-style-type: none"> - C, D 학생이 남아서 설명하고, A, B 학생은 4, 5, 6모둠으로 순회하면서 설명 듣기 - A, B 학생이 돌아와 C, D 학생에게 4, 5, 6모둠에서 공부해 온 내용 설명해 주기 </div> <p>③ 설명을 들을 때는 중요 내용을 노트에 적으면서 공부하여 자신의 모둠으로 돌아가 설명을 듣지 못한 친구에게 설명해 줄 수 있도록 한다. 설명을 해 주는 사람은 친구들이 집중하여 잘 들을 수 있도록 유도하고 설명을 다 하면 질문을 하여 중요한 핵심을 꼭 알고 가도록 한다.</p> <p>④ 각 7분의 시간 안에는 설명을 한 사람과 들은 사람들이 상호 평가하는 시간을 포함한다. 즉, 설명을 하고 질문, 대답 주고받기, 상호 평가까지 해야 한다. 단, 전체 모둠의 진행 상황을 면밀히 살펴보고 시간은 조금씩 늘리거나 줄일 수 있다. 개별 활동지 ① 활용</p> <p>⑤ 교과서의 확인 문제를 풀어 내용을 정리하고, 학생들의 활동 모습을 관찰한 결과 추가 설명이 필요한 경우에는 교사가 보충한다.</p> <p>⑥ 학습 내용을 정리한 것은 교사에게 검사를 받고 상호 평가지는 제출한다.</p> <p>⑦ 모든 활동이 종료되면 활동 소감을 이야기하며 수업 성찰을 하고 마무리한다.</p> <p>예시</p> <div style="text-align: center;">  </div>

활동 Tip
 '돌 가고 돌 남기' 활동 시 주의할 점은 어느 한 사람만 일방적으로 설명하고 나머지는 무임승차하는 일을 예방하는 것이다. 그러기 위해서는 각 모둠에서 설명할 양을 서로 나누어 역할을 수행하게 하고 만약 서둘거나 내용 속지 면에서 부족한 점이 있을 때는 친구의 도움을 받아 자기 몫을 할 수 있게 해야 한다.

활동 Tip
 이 활동은 4인 1모둠, 6개 모둠으로 하여 각 라운드마다 1차시로 수업을 한 사례이며, 결석생이 있는 모둠의 경우에는 수업에 참여한 학생들이 어떻게든 결석한 학생의 몫까지 감당하도록 하고 수업을 듣지 못한 학생에게는 나중에 모둠 친구들이 학습을 도와주도록 한다. 거의 없는 경우지만 만약 한 모둠의 인원이 결석, 지각, 조퇴, 체험 학습 등으로 2인 이하일 경우에는 그 모둠 학생들이 다른 모둠으로 가 설명을 듣는 활동만 하고 그 모둠의 주제는 다음 수업 시간에 전체를 대상으로 발표하여 친구들이 내용을 알 수 있도록 진행한다.

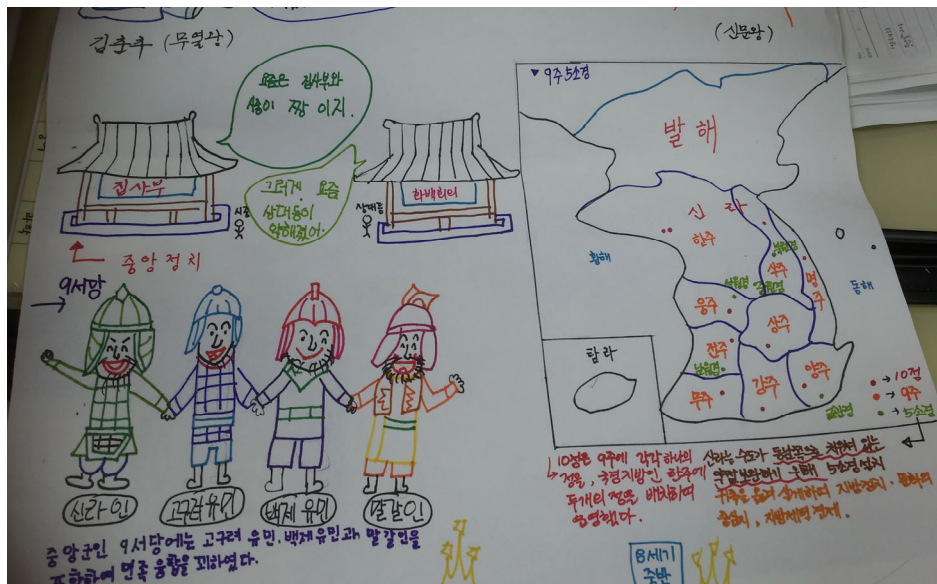
활동 Tip
 활동 중 상호 평가를 하는 까닭은, 서로 설명을 하고 듣는 활동 직후 평가지를 작성하는 것만으로도 학생들이 무임승차하지 않고 열심히 집중하게 하는 효과가 있기 때문이다. 상호 평가지를 교사가 걷어간 하지만 그 내용을 취합하여 실제 평가에 반영하기는 쉽지 않은 일이다. 만약 과정 중심 수행 평가의 한 영역으로 진행한다면 모든 활동 종료 후 수업 성찰 체크리스트를 작성하여 별도 수립한 평가 기준에 따라 평가한다.

주제 탐구 보고서 제작 아이디어	소속	_____ 학년 _____ 반
	모둠명	

모둠 주제			기록자
제목			
핵심 내용			
모둠 전지 구성안			
모둠원 이름	역할		

참고 자료

모듬 전지 구성안 예시



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	남북국 시대의 신라와 발해의 문화를 비교하여 잘 이해하였는가?			
	남북국 시대의 신라와 발해의 대외 교류를 잘 설명할 수 있는가?			
활동 참여도	모듬 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

3 모듬 평가하기

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

모듬원 이름	좋았던 점	바라는 점

고려의 후삼국 통일과 체제 정비

활동명 '원 카드 제작 및 게임' 활동으로 고려의 후삼국 통일과 체제 정비 과정 파악하기

■ 학습 목표

- 고려의 건국과 후삼국 통일 및 체제 정비 과정을 설명할 수 있다.
- '원 카드 제작 및 게임' 활동을 하면서 문제 출제를 통해 중요한 내용이 무엇인지 파악할 수 있다. 또 모둠원 간 의견 교류를 통해 의사소통 능력을 향상할 수 있다.

■ 수업 의도

고려의 건국과 정치 변화 단원은 고려가 성립하게 된 과정과 고려의 기반을 다지기 위해 실시한 여러 왕의 업적 및 제도를 파악할 수 있어야 한다.

따라서 다양한 제도의 내용과 목적이 나오므로, 이를 잘 숙지할 수 있도록 중요한 내용을 스스로 선정하고 복습할 수 있는 원 카드 게임을 적용하였다. 원 카드 게임 과정에서 모둠원끼리 관련 내용을 의논하고 이야기하면서 핵심 내용을 터득할 수 있다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기

1차시

디딤영상 내용 점검

디딤영상 내용 점검 및 학습 목표 제시하기

3×3 키워드 빙고 활동을 통해 학생들이 보고 온 디딤영상의 내용을 확인한다.

활동 1 (개별 활동)

교과서 내용을 이용하여 원 카드 만들기

- 교과서의 내용을 이해한 후 중요한 문제를 만든다.
- 문제에 대한 답안지를 따로 제작한다.
- 카드 형태로 제작한 후, 모둠원끼리 난이도 혹은 중요도를 상의하여 별 1~5개 스티커를 붙인다.

2차시

활동 2 (모둠 활동)

원 카드 게임하기

- 추첨을 통해 원 카드 꾸러미를 모둠별로 배부한다.
- 제작한 카드를 가지고 원 카드 게임을 실시한다.

정리

학습 내용 확인 및 정리하기

- 모둠별로 최종 승리한 학생 한 명과 스티커 수가 가장 많은 학생에게 보상한다(추가 도장 1개 부여).
- 활동 결과를 바탕으로 오늘 배운 내용을 정리한다.

선생님을 위한 꿀팁

원 카드 게임은 초등학생도 알고 있는 친숙한 게임이다. 따라서 게임 규칙을 복잡하게 설명하지 않아도 바로 이해하고 게임을 실시할 수 있다. 이 단원을 카드 게임으로 하는 이유는 내용 자체가 제도나 용어를 많이 담고 있기 때문에 반복적으로 익혀서 암기하는 것이 효과적이라고 판단했기 때문이다. 게임 규칙이 정해진 것이 아니므로 조커 카드나 벌칙 카드 등 다양한 요소를 넣어 재미를 더할 수 있다.

1 고려의 건국과 후삼국 통일

고려 건국	왕건의 성장, 궁예의 민심 상실 → 왕건이 국왕으로 추대되어 고려 건국(918) → 송약(개경) 천도(919)
후삼국 통일	고창(경북 안동) 전투에서 후백제군 격파(930) → 신라 경순왕, 고려에 항복(935) → 왕건, 후백제 격파 → 후삼국 통일(936)

2 태조의 정책

- (1) 복진 정책: 고구려 계승 의식, 서경(평양) 중시, 영토 확장
- (2) 민족 통합 정책: 신라·후백제·발해 유민 수용
- (3) 호족 포섭·견제 정책
 - ① 포섭 정책: 혼인 정책, 사성 정책
 - ② 견제 정책: 사심관 제도, 기인 제도
- (4) 민생 안정책: 연등회·팔관회 중시, 세금 경감, 빈민 구제
- (5) 훈요 10조: 후손이 지켜야 할 교훈을 남김.

3 광종과 성종의 정책

광종	노비안검법 실시(호족들의 경제적 기반 약화), 과거제 실시, 쌍기 등 귀화인 등용하여 개혁 실시, 공복 제정(상하 질서 확립), 호족과 공신 숙청 → 왕권 강화
성종	<ul style="list-style-type: none"> • 최승로의 시무 28조 수용 → 유교를 국가 통치 이념으로 확립 • 지방 거점인 12목에 관리 파견 → 중앙 집권 체제 강화 • 국자감·향교 설립 → 유학 교육 장려

4 고려의 통치 제도

중앙 정치	<ul style="list-style-type: none"> • 3성 6부제 수용, 중서문하성(국정 총괄), 중추원(군사 기밀, 왕명 출납), 상서성(실무 행정), 어사대(관리 감찰), 삼사(재정 출납, 회계) 등 • 도병마사(국방), 식목도감(법 제정과 격식)
지방 행정	<ul style="list-style-type: none"> • 5도, 양계, 경기 → 주현, 속현 • 특수 행정 구역: 향·부곡·소
군사	중앙군(2군, 6위), 지방군(주현군, 주진군)
교육	<ul style="list-style-type: none"> • 교육 기관: 국자감(개경), 향교(지방) • 관리 선발 방법: 과거, 음서, 천거

5 문벌 사회의 동요

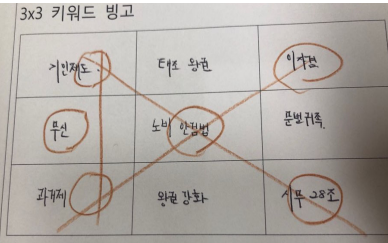
- (1) 문벌의 형성: 과거, 음서, 혼인을 통해 형성
- (2) 문벌 사회의 동요
 - ① 이자겸의 난: 인종 즉위 → 외조부이자 장인인 이자겸이 권력 독점하고 난을 일으킴. → 인종이 이자겸과 척준경의 분열을 이용하여 진압
 - ② 묘청의 서경 천도 운동: 정지상 등 서경 세력(풍수 지리설을 내세워 서경 천도 주장, 금 정벌 주장)과 김부식 등 개경 세력(서경 천도 반대)의 갈등 → 묘청 등이 국호를 '대위'로 하고 서경에서 반란 → 김부식이 이끄는 관군이 진압

6 무신 정권의 수립

- (1) 무신 정변
 - ① 원인: 무신과 하급 군인에 대한 지속적 차별
 - ② 과정: 보현원 행차 때 문신이 무신과 하급 군인을 노골적으로 무시함. → 정중부, 이익방 등이 정변을 일으킴. → 의종 폐위
- (2) 최씨 무신 정권

최충헌	교정도감 설치, 불법적으로 대농장 운영, 최씨 4대 60여 년의 집권 시작
최우	<ul style="list-style-type: none"> • 정방·도방·삼별초를 통해 권력 기반 다짐. • 몽골의 침략에 맞서 강화도 천도

활동 1 '3×3 키워드 빙고' 활동으로 핵심 내용 파악하기

<p>활동 목표</p>	<p>3×3 키워드 빙고 활동을 통해 고려의 후삼국 통일과 체제 정비 과정의 핵심 내용을 파악할 수 있다.</p>	
<p>준비물</p>	<p>교과서, 필기도구</p>	
<p>수업 활동</p>	<p>① 디딤영상 시청 후 3분간 교과서를 빠르게 읽고 핵심 내용이 무엇인지 파악한다. ② 교과서를 덮은 후 중요 키워드 9개를 선정하여 빙고 판에 쓴다. ③ 학생들이 빙고 판을 채우면 교사가 첫 번째 핵심 단어를 말하고, 이후 교사가 학생을 지정하여 핵심 단어를 말하게 한다. 말한 단어가 있으면 빙고를 지운다. 학생은 다른 학생을 지정하여 빙고 게임을 계속 진행한다.</p> <p>예시</p> 	<p>활동 Tip 교사가 빙고 게임의 핵심 단어를 모두 말할 수도 있고, 학생들끼리 말할 수도 있다.</p>

활동 1, 2 '원 카드 제작 및 게임' 활동으로 고려의 정치 변동 파악하기

<p>활동 목표</p>	<p>고려의 후삼국 통일과 체제 정비 과정을 주제로 원 카드 제작 및 게임을 통해 핵심 내용이 무엇인지 설명할 수 있다.</p>	
<p>준비물</p>	<p>160g A4용지 1인당 1매, 가위, 사인펜, 스티커, 개별 활동지 ①, ②</p>	
<p>수업 활동</p>	<p>① 160g A4 용지를 9등분하여 자른다. 한 명당 9개의 문제를 만든다. 개별 활동지 ① 활용 ② 교과서를 참고하여 중요한 문제를 만든다. 이때 모둠원과 상의하여 문제가 중복되지 않도록 한다. ③ 9개 문제를 만든 후 가장 어려운 문제 또는 중요한 문제를 순서대로 별 1~5개로 스티커를 붙인다. ④ 문제에 대한 답을 답안지에 작성한다. 개별 활동지 ② 활용 ⑤ 원 카드 게임을 실시한다.</p> <p>원 카드 활동 방법</p> <ul style="list-style-type: none"> 카드를 섞은 후 한 사람당 5개의 카드를 배부하고, 남은 카드를 가운데에 둔다. 순서를 정하여 한 명씩 카드를 내려놓으며 문제에 대한 답을 말한다. 이때 다른 모둠원은 정답이 옳는지 확인한다. 답을 제대로 말하지 못한 경우에는 카드 한 장을 추가로 갖는다. 카드가 한 장 남았을 때 '원 카드!'라고 외친다. 카드를 가장 먼저 소진한 학생이 승리. 남은 학생은 계속 진행하여 카드가 소진된 순서대로 승자를 결정한다. 	<p>활동 Tip 일반 A4 용지는 얇으므로, 카드 용지는 최소 160g 이상의 용지로 하는 것이 좋다. 활동 시간을 단축하기 위해 도우미를 이용하여 미리 잘라도 된다.</p>

고려의 후삼국 통일과 체제 정비 과정	소속	_____학년 _____반 _____번
	이름	

- 고려의 건국과 후삼국 통일 및 체제 정비 과정에 관한 문제 카드를 만들어 봅시다.

<p>예시</p> <p style="color: blue; font-size: 1.2em;">태조가 호족을 포섭, 통제하기 위해 만든 정책 2가지는?</p> <p style="color: blue; font-size: 1.5em;">☆☆☆☆</p> <p style="text-align: center;">-1-</p>	<p style="text-align: center;">(문제)</p> <p style="text-align: center;">(별)</p> <p style="text-align: center;">☆☆☆☆☆</p> <p style="text-align: center;">(-카드번호-)</p>	<p style="text-align: center;">(문제)</p> <p style="text-align: center;">(별)</p> <p style="text-align: center;">☆☆☆☆☆</p> <p style="text-align: center;">(-카드번호-)</p>

고려의 후삼국 통일과 체제 정비 과정

소속

_____학년 _____반 _____번

이름

- 원 카드 문제에 대한 답안을 작성해 봅시다.

카드 번호	답	근거
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		

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	고려의 건국과 후삼국 통일 과정에서 나타난 특징을 설명할 수 있는가?			
	고려의 정치 변동 과정을 말할 수 있는가?			
활동 참여도	모든 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

③ 모둠 평가하기

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

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

다원적 국제 질서가 만들어지다

활동명 '문장 경매' 활동과 '비주얼씹킹'으로 고려의 대외 관계 표현하기

■ 학습 목표

고려의 대외 관계 변화를 '문장 경매' 활동으로 파악하고, 이를 비주얼씹킹으로 표현할 수 있다.

■ 수업 의도

다원적 국제 질서 속에서 고려가 주변 국가와 어떤 관계를 유지하고 교류하였는가를 시간의 흐름에 따라 국가별로 분류하여 파악할 수 있도록 '문장 경매'라는 게임의 형식을 적용하였다. 이어 이를 백지도 위에 비주얼씹킹을 통해 시각적으로 표현할 수 있도록 하였다.

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)

'문장 경매' 활동으로 고려의 대외 관계 변화 파악하기

- 모둠별로 고려의 대외 관계와 관련된 중복된 문장들을 제공한다.
- 중복된 문장을 모둠별로 경매를 진행하여 판매하고, 다시 경매를 통해 자신들의 모둠에 없는 문장을 구매한다.
- 확보된 문장을 시간의 흐름별, 내용별로 분류하여 활동지에 부착하여 전반적인 고려의 대외 관계를 파악한다.

2차시

활동 2 (모둠 활동)

비주얼씹킹으로 고려와 주변국의 관계 나타내기

문장 경매를 통해 완성된 활동지를 바탕으로 고려와 주변국(송, 거란, 여진)의 관계를 백지도 위에 비주얼씹킹으로 표현한다.

정리

학습 내용 정리하기

- '둘 가고 둘 남기' 활동으로 모둠의 비주얼씹킹을 공유한다.
- 활동 평가를 활용하여 오늘 배운 학습 내용을 정리한다.

선생님을 위한 꿀팁

문장 경매 활동을 진행할 때 경매를 진행하는 학생들이 반드시 문장을 읽고 난 뒤 경매를 진행하도록 지도한다. 7문장을 적어도 3번 이상 들을 수 있으므로, 학생들의 내용 파악 및 숙지에 도움이 된다. 즉, 학생들이 경매 활동 자체에 집중하여 '대외 관계의 변화 파악'이라는 활동의 본질을 놓치지 않도록 활동 시작 전에 충분한 안내가 필요하며, 경매 활동 중 문장을 읽을 때도 학생들이 집중하여 들을 수 있도록 지도한다.

1 동아시아의 국제 정세

- (1) 10세기 다원적 국제 질서의 성립
 - ① 거란(요): 발해를 멸망시키며 강대국으로 성장 → 중국의 혼란을 틈타 만리장성 이남으로 세력 확장, 송을 군사적으로 압도, 동아시아 최강국으로 성장
 - ② 다원적 국제 질서의 성립: 거란(요), 송, 서하, 대월 등이 황제국을 표방하며 실리에 맞게 교류
- (2) 고려: '외양내제'의 황제국 체제 지향, 다원적 국제 질서 속에서 실리 추구



2 고려와 거란의 충돌

1차 침입	거란이 송과 전쟁을 위해 송과 고려의 연합을 막고자 고려 침입 → 서희의 외교 담판(송과 외교 단절 약속) → 강동 6주 확보
2차 침입	고려가 송과 관계 유지 → 거란의 재침입 → 거란과 외교 약속 → 거란군 철수
3차 침입	고려가 거란과 외교 관계 맺지 않자 다시 침입 → 강감찬의 귀주 대첩으로 승리
결과	<ul style="list-style-type: none"> • 고려·송·거란 사이의 다원적 국제 질서 유지 • 천리장성 축조(북방 민족 침입 대비)



3 고려의 여진 정벌과 금에 대한 사대

- (1) 고려와 여진의 관계: 초기에 여진족이 고려를 섬김. → 12세기 초 여진 성장 → 고려와 여진의 충돌
- (2) 윤관의 여진 정벌: 윤관이 별무반 조직, 여진 정벌 → 동북 9성 설치 → 여진의 반환 요구 → 동북 9성 반환
- (3) 금에 대한 사대
 - ① 아구타가 여진 부족을 통합하여 금 건국 → 거란(요)을 멸망시킨 뒤 고려에 군신 관계 요구 → 이자겸이 정권의 안정을 위해 군신 관계 수용
 - ② 금은 송을 남쪽으로 몰아내고 동아시아의 패자가 됨.



4 고려의 대외 교류

- (1) 개방적인 외교 정책: 송, 거란, 여진, 일본 등과 교류
- (2) 고려의 대외 교류
 - ① 송: 금·은·인삼 등 수출, 비단·차·서적 등 수입
 - ② 거란: 대장경 도입 → 초조대장경 등 제작에 영향
 - ③ 벽란도: 고려의 국제 무역 항구, 공무역·사무역 활발 → 고려 중심의 동아시아 국제 무역 전개



5 몽골의 침략과 강화도 천도

- (1) 13세기 몽골족, 세계적인 대제국 건설
- (2) 고려와 몽골의 만남
 - ① 몽골군, 금 정벌 → 거란족이 몽골군을 피해 고려 국경선을 넘자 고려군이 몽골군과 함께 거란족 격퇴 → 몽골과 외교 관계 수립
 - ② 몽골이 고려에 수많은 공물 요구 → 갈등 심화
- (3) 몽골의 침입
 - ① 몽골의 사신이 고려 국경선에서 피살 → 몽골의 고려 침입
 - ② 최씨 무신 정권의 항쟁, 전쟁에 유리한 강화도로 천도 → 40여 년간 몽골과 항쟁 돌입



6 몽골군에 맞선 고려의 저항

- (1) 지배층의 노력: 귀주성에서 박서가 몽골군 격퇴, 최씨 무신 정권의 팔만대장경 제작
- (2) 하층민의 저항
 - ① 김윤후와 처인 부곡민: 몽골군 대장 살리타 사살
 - ② 충주성 싸움(1231): 천민들이 힘을 합해 몽골군 격퇴
 - ③ 충주성 싸움(1253): 김윤후와 충주 백성들이 몽골군 격퇴
- (3) 몽골과 강화
 - ① 무신 정권이 무너지고 몽골과 강화 → 개경 환도
 - ② 삼별초: 진도, 제주도로 옮겨가며 몽골에 저항



활동 1 '문장 경매 활동으로 고려의 대외 관계 변화 파악하기

활동 목표	'문장 경매 활동으로 전반적인 고려와 주변국의 관계를 파악할 수 있다.																																																																						
준비물	모둠 활동지 ①, 문장 경매에 필요한 문장, 모형 화폐, 편지 봉투, 풀, 휴대용 마이크																																																																						
수업 활동	<p>① 문장 경매에 사용할 문장을 모둠 수만큼 인쇄한 후 문장을 모두 자른다. (7문장 × 7모둠 = 49문장)</p> <p>② 모둠별로 문장을 섞어서 7장씩 봉투에 넣는다.</p> <p>예시</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>1모둠</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>3</td><td>3</td><td>7</td><td>7</td></tr> <tr><td>2모둠</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>4</td><td>4</td><td>1</td><td>1</td></tr> <tr><td>3모둠</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>5</td><td>5</td><td>2</td><td>2</td></tr> <tr><td>4모둠</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>6</td><td>6</td><td>3</td><td>3</td></tr> <tr><td>5모둠</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>7</td><td>7</td><td>4</td><td>4</td></tr> <tr><td>6모둠</td><td>6</td><td>6</td><td>6</td><td>1</td><td>1</td><td>5</td><td>5</td></tr> <tr><td>7모둠</td><td>7</td><td>7</td><td>7</td><td>2</td><td>2</td><td>6</td><td>6</td></tr> </table> <p>③ 준비한 모형 화폐 십만 원(오천 원권 10매, 만 원권 5매)을 봉투에 함께 넣는다.</p> <p>④ '문장 경매' 활동 방법 및 유의점을 안내하고, 모둠별로 문장과 모형 화폐가 든 봉투, 모둠 활동지 ①을 배부한다.</p> <p>⑤ 모둠원이 각자의 역할을 정한다.</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="background-color: #f9e79f;">설계자</td> <td>모듬의 팔아야 하는 문장과 사야 하는 문장을 판단한다.</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #f9e79f;">모듬 금고</td> <td>경매에 참여할 모듬의 돈(예산)을 관리한다.</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #f9e79f;">경매사</td> <td>팔아야 할 문장을 읽고, 경매를 진행한다.</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #f9e79f;">경매 입찰자</td> <td>경매에 참여하여 금액을 외칠 수 있다.</td> </tr> </table> <p>⑥ 모듬별로 경매 순서를 정한다. 순서에 따라 모듬 내에서 팔아야 할 문장을 경매사가 교실 앞으로 나와 문장을 읽고, 문장 경매 활동을 시작한다.</p> <p>⑦ 모듬별로 한 문장씩 이어서 판매한다. 문장을 사고파는 과정에서 모듬원들은 문장을 분류하고, 순서에 맞게 모듬 활동지에 붙인다. 모듬 활동지 ① 활용</p> <p>⑧ 가장 먼저 모든 문장을 모으고, 이를 정렬하여 배치한 모듬이 승리한다. 하지만 경매는 모든 문장이 다 팔려 모든 모듬이 활동을 끝낼 때까지 진행한다.</p> <p>⑨ 경매가 끝나면, 승리한 모듬과 가장 예산(돈)을 많이 남긴 모듬에게 보상한다.</p> <p>⑩ 모두 함께 완성한 활동지의 문장을 큰 소리로 읽으며 활동을 마무리한다.</p>							1모둠	1	1	1	3	3	7	7	2모둠	2	2	2	4	4	1	1	3모둠	3	3	3	5	5	2	2	4모둠	4	4	4	6	6	3	3	5모둠	5	5	5	7	7	4	4	6모둠	6	6	6	1	1	5	5	7모둠	7	7	7	2	2	6	6	설계자	모듬의 팔아야 하는 문장과 사야 하는 문장을 판단한다.	모듬 금고	경매에 참여할 모듬의 돈(예산)을 관리한다.	경매사	팔아야 할 문장을 읽고, 경매를 진행한다.	경매 입찰자	경매에 참여하여 금액을 외칠 수 있다.
1모둠	1	1	1	3	3	7	7																																																																
2모둠	2	2	2	4	4	1	1																																																																
3모둠	3	3	3	5	5	2	2																																																																
4모둠	4	4	4	6	6	3	3																																																																
5모둠	5	5	5	7	7	4	4																																																																
6모둠	6	6	6	1	1	5	5																																																																
7모둠	7	7	7	2	2	6	6																																																																
설계자	모듬의 팔아야 하는 문장과 사야 하는 문장을 판단한다.																																																																						
모듬 금고	경매에 참여할 모듬의 돈(예산)을 관리한다.																																																																						
경매사	팔아야 할 문장을 읽고, 경매를 진행한다.																																																																						
경매 입찰자	경매에 참여하여 금액을 외칠 수 있다.																																																																						
	<p>활동 Tip 판매하는 문장의 수가 너무 적으면 게임의 흥미도가 많이 떨어지므로, 문장을 섞을 때 경매 활동이 모듬별로 세 번 이상은 진행될 수 있도록 3-2-2장, 혹은 2-2-2-1장씩 문장을 섞어주도록 한다. 본 활동에서는 모듬당 4장씩 판매할 수 있도록 3-2-2장으로 섞었다.</p> <p>활동 Tip 모형 화폐는 별도로 제작하지 않고, 시중에 판매되는 놀이용 모형 화폐를 사용해도 된다.</p>																																																																						

✓ 문장 경매 활동 세부 규칙

- 판매하는 모둠의 경매사가 읽어 주는 문장을 잘 듣고, 자기 모둠에 없는 문장이라고 판단되면 경매에 참여한다.
- 문장은 한 번만 읽어 주기 때문에 떠들지 말고 주의 깊게 들어야 한다.
- 문장을 사고자 하면, 경매 입찰자가 “0000원”을 외친다.
- 그 문장이 필요한 다른 모둠은 “0000원”보다 가격을 높여 외친다.
- 경매는 최초 오친 원부터 시작하며, 오친 원 단위로 경매 가격을 올려 부를 수 있다.
- 최고가를 외쳐 낙찰된 모둠은 금액을 모둠 금고에게 지불하고 문장을 산다.

활동 Tip

모듬별로 4장씩 문장을 팔고 사야 하기에 하나의 문장에 많은 예산(돈)을 소비하여 다음 경매에 참여할 수 없는 경우가 생겨나지 않도록 안내한다.



활동 2 비주얼씽킹으로 고려와 주변국의 관계 나타내기

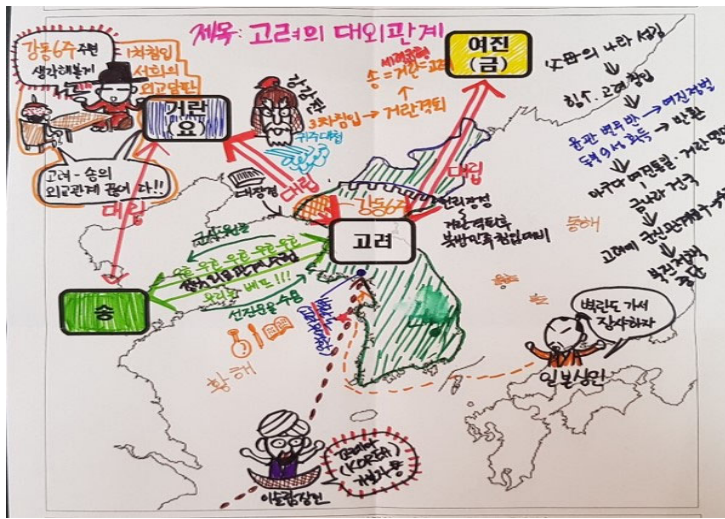
활동 목표	비주얼씽킹으로 고려와 주변국의 관계를 백지도에 나타낼 수 있다.
준비물	모듬 활동지 ①, ②, 사인펜 또는 색연필

- 1 모듬 활동지 ②에 비주얼씽킹의 제목을 적는다. **모듬 활동지 ② 활용**
- 2 문장 경매 활동에서 완성한 모듬 활동지와 교과서를 참조하여 백지도 위에 고려와 송, 거란, 여진의 관계를 대립, 우호로 나눠서 화살표로 표시한다.
- 3 화살표 주변으로 두 나라 간의 갈등 혹은 교류의 내용을 글이나 그림으로 표현한다.
- 4 완성된 비주얼씽킹을 ‘둘 가고 둘 남기’ 활동 등을 통해 공유하는 시간을 가진다.

활동 Tip

비주얼씽킹 활동 시 사건과 관계 위주로 작성하고, 각 나라 간의 주요 수출입품까지는 세부적으로 표현하지 않도록 지도한다. 비주얼씽킹에 20분, 둘 가고 둘 남기 활동에 20분 정도 시간을 배분한다.

예시



수업 활동

■ 활동 자료 - 문장 경매 활동에 사용할 문장

<p>10세기 초 거란은 발해를 멸망시키고, 송을 군사력으로 압도하며 동아시아 최강국으로 자리하였다. 당시 동아시아는 거란(요), 송, 서하, 대월 등의 군주가 황제를 칭하며 자국의 실리에 맞게 교류하는 다원적 국제 질서가 확립되어 고려 역시 황제국 체제를 지향하였다.</p>
<p>거란의 힘이 강성해지자 송은 우호적인 관계에 있던 고려에 군사적 협력을 요청하였다. 거란은 송과 고려의 연합을 막고자 고려를 침입하였다.</p>
<p>이러한 거란의 침략 의도를 파악한 서희는 거란과 외교 담판을 벌여, 송과의 관계를 끊는다는 조건으로 거란과 외교 관계를 맺고 여진족을 몰아낸 뒤 강동 6주를 확보하였다(993).</p>
<p>그러나 고려가 송과의 관계를 계속 유지하자, 거란은 고려를 두 차례나 더 침입하였다. 하지만 귀주에서 강감찬이 귀주 대첩(1019)으로 거란을 물리치며, 고려-송-거란 사이의 세력 균형과 다원적 국제 질서가 유지되었다. 전쟁 이후 고려는 천리장성을 쌓아 북방 민족의 침입에 대비하였다.</p>
<p>여진족은 고려를 부모의 나라로 섬겼으나, 12세기 초 세력이 커지면서 고려와 자주 충돌하였다. 이에 윤관은 별무반을 이끌고 여진족을 정벌하고 동북 9성을 쌓았다. 하지만 여진족의 거듭된 반환 요구에 결국 고려는 1년 만에 동북 9성을 돌려주었다.</p>
<p>이후 여진족은 추장 아구다가 부족을 통일한 뒤 금을 세우고 거란을 멸망시켰다. 금은 고려에 군신 관계를 요구하였고, 고려의 이자겸은 정권 유지를 위해 이를 수용하였다. 고려는 남송과 공식 외교를 중지한 채 금에 사대하였고, 북진 정책도 사실상 중단되었다.</p>
<p>고려는 송, 거란, 여진, 일본 등과 활발히 교류하였는데, 특히 송과는 공식적 외교 관계를 맺고 물적, 인적으로 활발하게 교류하였다. 당시 국제 무역 항구였던 벽란도에서는 여러 나라의 상인들이 교류하였으며, 고려를 다녀간 이슬람 상인에 의해 고려(KOREA)라는 이름이 세계에 알려지게 되었다.</p>

다원적 국제 질서가 만들어지다

소속

____ 학년 ____ 반

모듬명

- 문장 경매에서 구입한 문장을 시간 흐름대로 붙여 봅시다.

동아시아 국제 정세	
고려와 거란의 충돌	
고려의 여진 정벌과 금에 대한 사대	
고려의 대외 무역	

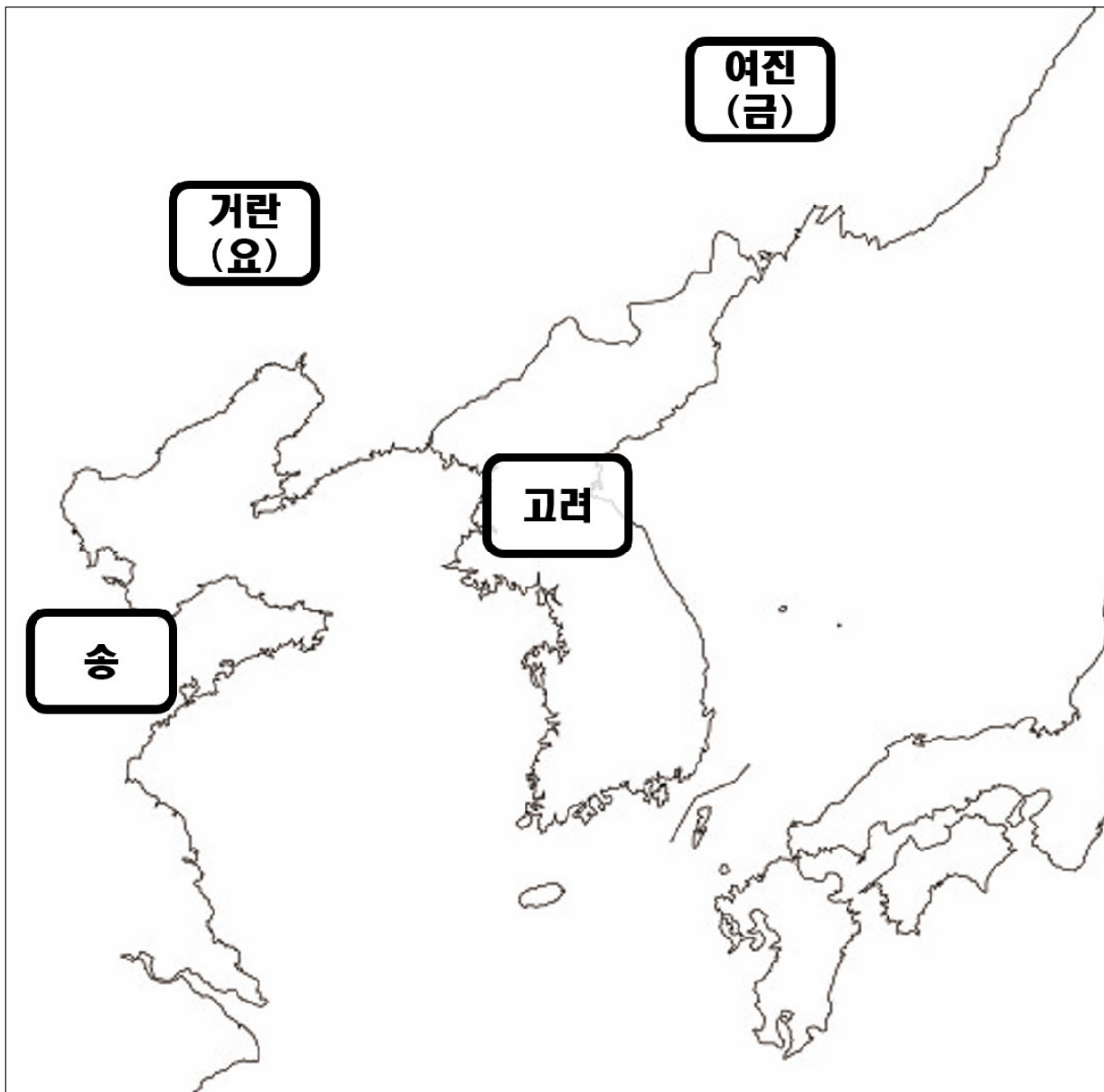
고려 시대 대외 관계	소속	_____학년 _____반
	모듬명	

■ 문장 경매 활동을 바탕으로 파악된 고려와 주변국의 관계를 '비주얼씹킹'으로 표현해 봅시다.

✓ 활동 방법

자유로운 형식으로 표현하되, 아래의 내용은 꼭 포함시켜 줍니다.

1. 고려와 주변국 간의 관계(화살표)
2. 고려와 주변국과의 주요 사건(갈등) 및 교류의 내용



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	10세기 동아시아의 다원적 국제 질서를 이해하였는가?			
	고려와 송, 거란, 여진의 관계를 설명할 수 있는가?			
활동 참여도	모듬 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

3 모듬 평가하기

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

모듬원 이름	좋았던 점	바라는 점

원 간섭기와 공민왕의 개혁 정책

활동명 '오징어 다리 게임'과 'Face-map' 활동으로 원 간섭기 및 공민왕의 개혁 정책 이해하기

■ 학습 목표

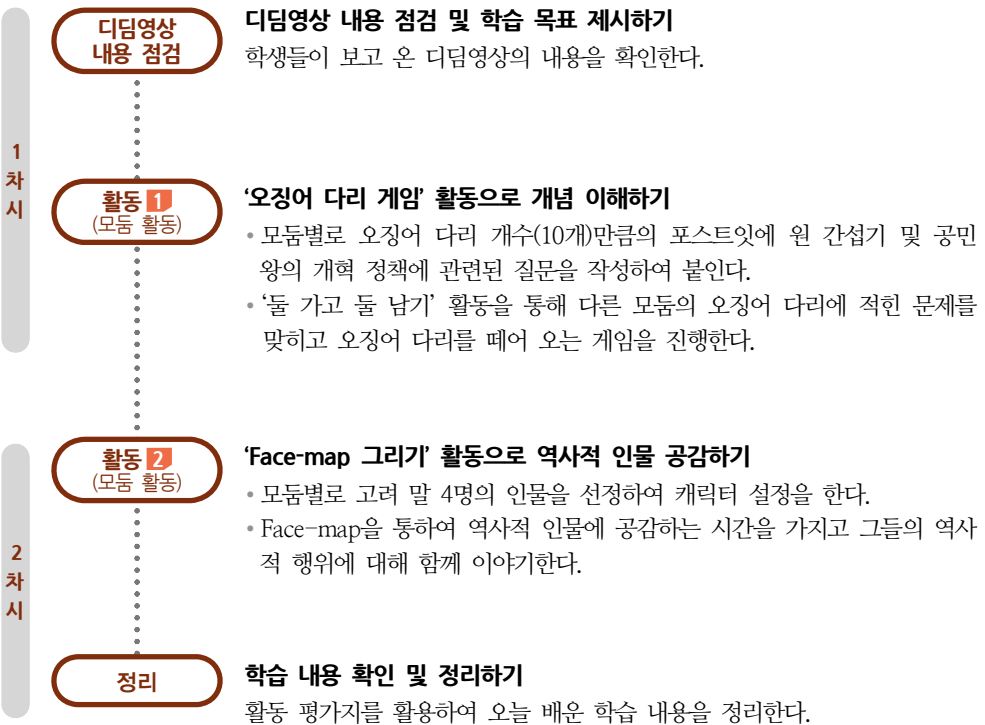
- 원 간섭기 및 공민왕의 개혁 정책에 관한 개념과 역사적 흐름을 오징어 다리 게임을 통하여 재미있게 학습한다.
- Face-map을 통하여 고려 말 역사적 인물에 대해 공감하며 사고한다.

■ 수업 의도

원 간섭기와 공민왕의 개혁 정책 등의 시기에 등장하는 생소한 개념과 단어들을 즐겁게 학습하기 위해 동료 교수 활동이 가미된 오징어 다리 게임을 활용하였다. 개념에 대한 학습이 끝나면 고려 말 역사적 인물에 대한 Face-map 활동으로 그 시대 인물에 공감함으로써 역사적인 사고를 확장하는 데에 수업의 의도가 있다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기



선생님을 위한 꿀팁

- 오징어 다리 게임을 진행할 때 모든 활동이 끝난 후 교사가 활동지를 모두 거두어 좋은 질문과 나쁜 질문을 골라내면서 중요한 개념들을 짚어 주면 보다 학습 정리가 잘 이루어진다.
- 굳이 오징어가 아니라도 '사자 갈기 떼어 오기' 등과 같이 다양하게 변형하여 적용할 수 있다.
- Face-map을 진행할 때 이름, 나이, 직업, 상황 등과 같은 캐릭터 설정이 이루어지면 Face-map 작성이 보다 쉽고 자세하게 이루어질 수 있다.

1 원의 내정 간섭

- (1) 원의 내정 간섭: 고려 정부의 개경 한도 이후, 원의 내정 간섭 시작
- (2) 주요 내용
 - ① 영토 상실: 동녕부(서경), 쌍성총관부(화주) 등 설치
 - ② 고려 왕실의 호칭과 관제 격하, 고려의 국왕은 원의 공주와 혼인(부마국), 왕세자의 원 거주
 - ③ 정동행성 설치: 일본 원정을 위해 설치 → 일본 원정 실패 이후에도 남아 고려 내정 간섭
 - ④ 각종 특산물과 공녀를 바침.



2 몽골풍과 고려양

몽골풍	몽골식 복장(철릭), 변발 등이 유행
고려양	원 황실에서 유행



△ 철릭



△ 변발



3 권문세족

- (1) 형성: 원에서부터 고려 국왕과 함께 지냈던 측근 세력, 원과 밀접한 세력, 몽골어 능통자, 원의 과거에 합격한 자 등
- (2) 폐단: 권력 독점, 매관매직, 불법적 행위를 통해 많은 토지와 노비 소유(대규모 농장 운영) 등 → 농민 몰락, 국가 재정 악화
- (3) 개혁 노력: 충선왕 등이 개혁 시도 → 권문세족의 반발로 실패



4 공민왕의 개혁

- (1) 반원 개혁 정치
 - ① 몽골식 변발과 옷 금지
 - ② 정방을 폐지하여 인사권 장악
 - ③ 기철 등 친원 세력 숙청
 - ④ 정동행성의 일부 기능 폐지
 - ⑤ 격하된 관제 복구
 - ⑥ 쌍성총관부를 공격하여 빼앗긴 영토 회복
- (2) 전민변정도감 설치: 신돈을 등용하여 개혁 실시 → 권문세족이 불법으로 취득한 토지·노비 환수
- (3) 결과: 신돈 제거, 공민왕 시해 → 개혁 실패



5 홍건적과 왜구의 침입

홍건적의 침입	<ul style="list-style-type: none"> • 두 차례 침입, 2차 침입 때 공민왕 피란 • 이방실, 최영 등이 격퇴
왜구의 침입	<ul style="list-style-type: none"> • 동아시아 해안 전역에 왜구 출몰 • 최영, 이성계 등이 왜구 토벌 • 최무선, 화포로 진포에서 왜구 격퇴 • 박위, 왜구의 근거지인 쓰시마섬 토벌



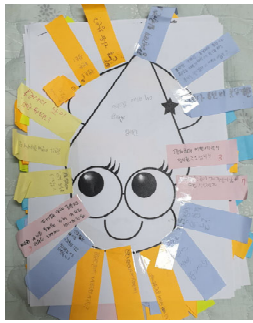
6 새로운 세력의 등장

- (1) 신진 사대부의 성장
 - ① 공민왕의 성균관 재정비, 과거제 개혁 → 과거를 통해 관직에 진출하며 성장
 - ② 성리학을 사상적 기반으로 삼고, 권문세족의 횡포 비판 → 고려 사회의 모순 개혁 주장
- (2) 신흥 무인 세력의 성장
 - ① 이성계 등이 홍건적과 왜구를 격퇴하는 과정에서 큰 공을 세우며 성장
 - ② 공민왕의 개혁 때 성장한 신진 사대부와 함께 고려의 현실 개혁 노력



활동 1 '오징어 다리 게임' 활동으로 원 간섭기 및 공민왕의 개혁 정책 이해하기

<p>활동 목표</p>	<p>원 간섭기 및 공민왕의 개혁 정책을 오징어 다리 게임을 통해 재미있게 학습한다.</p>	
<p>준비물</p>	<p>모둠 활동지 ①, 포스트잇, 볼펜(또는 연필)</p>	
<p>수업 활동</p>	<p>① 모둠별로 오징어 머리가 그려져 있는 활동지와 오징어 다리에 해당하는 포스트잇 10장씩을 가져간다. 모둠 활동지 ① 활용</p> <p>② 원 간섭기 및 공민왕의 개혁 정책과 관련한 내용으로 질문 10개를 포스트잇에 써넣는다. 단, 정답은 쓰지 않는다.</p> <p>③ 우리 모듬의 질문 내용과 정답을 모두 공유하고, 약 10분 정도 함께 공부하는 시간을 가진다.</p> <p>④ '돌 가고 돌 남기' 활동을 한다. 이동하는 학생들은 각 1분씩 다른 모듬을 순회하며 질문의 정답을 맞추면 오징어 다리를 떼어 온다. 가장 많은 오징어 다리를 획득하는 모듬이 승리한다.</p> <p>⑤ 활동이 끝나면 활동지를 교사에게 제출하고, 교사는 오늘 학습한 주요 내용에 대해 다시 한번 정리한다.</p> <p>예시</p>	<p>활동 Tip</p> <p>오징어 다리로 활용할 포스트잇의 경우에는, 25mm×76mm 사이즈를 활용하는 것이 좋다. 해당하는 사이즈의 포스트잇이 없을 시에는 76mm×76mm 사이즈의 포스트잇을 10장씩 3등분하여 잘라 준비해도 좋다.</p> <p>활동 Tip</p> <p>'돌 가고 돌 남기' 활동을 통해 질문 맞추기를 진행할 때, 특정 학생이 오징어 다리를 독점하는 현상을 막기 위해 한 모듬에서 떼 수 있는 다리의 개수를 제한할 필요가 있다.</p>



활동 2 'Face-map 그리기' 활동으로 고려 말 역사적 인물 공감하기

<p>활동 목표</p>	<p>Face-map을 통하여 고려 말 역사적 인물에 대해 공감하고 역사적으로 사고할 수 있다.</p>	
<p>준비물</p>	<p>개별 활동지 ①, 포스트잇, 볼펜(또는 사인펜)</p>	
<p>수업 활동</p>	<p>① 모듬별로 공민왕, 신돈, 기철, 최영, 이성계 등 고려 말 역사적 인물을 4명 선정하고 캐릭터 설정을 실시한다.</p> <p>② 모듬 내에서 각자 1명씩 인물을 선정하여 Face-map을 완성한다.</p> <p>개별 활동지 ① 활용</p> <p>③ 모듬원이 차례로 돌아가며 자신이 그린 Face-map을 소개하며, 그들의 역사적 행위에 대해 평가하는 시간을 가진다.</p> <p>④ 학급 전체를 대상으로 인상 깊었던 Face-map을 서로 소개하고 이야기를 나누며, 인상 깊었던 인물의 말 등에 대하여 정리하는 시간을 가진다.</p>	<p>활동 Tip</p> <p>Face-map을 그릴 인물에 대해서는 교사가 미리 4명을 선정하여 주거나, 인물의 범위를 선정하여 그 안에서 1명씩 선정할 수 있게 할 수도 있다.</p> <p>활동 Tip</p> <p>모듬 내에서 Face-map에 대해 소개하고 평가할 때, 해당 인물의 평가를 포스트잇에 써서 붙이도록 해도 좋다.</p>



모둠 활동지 ① 오징어 다리 게임 활동지

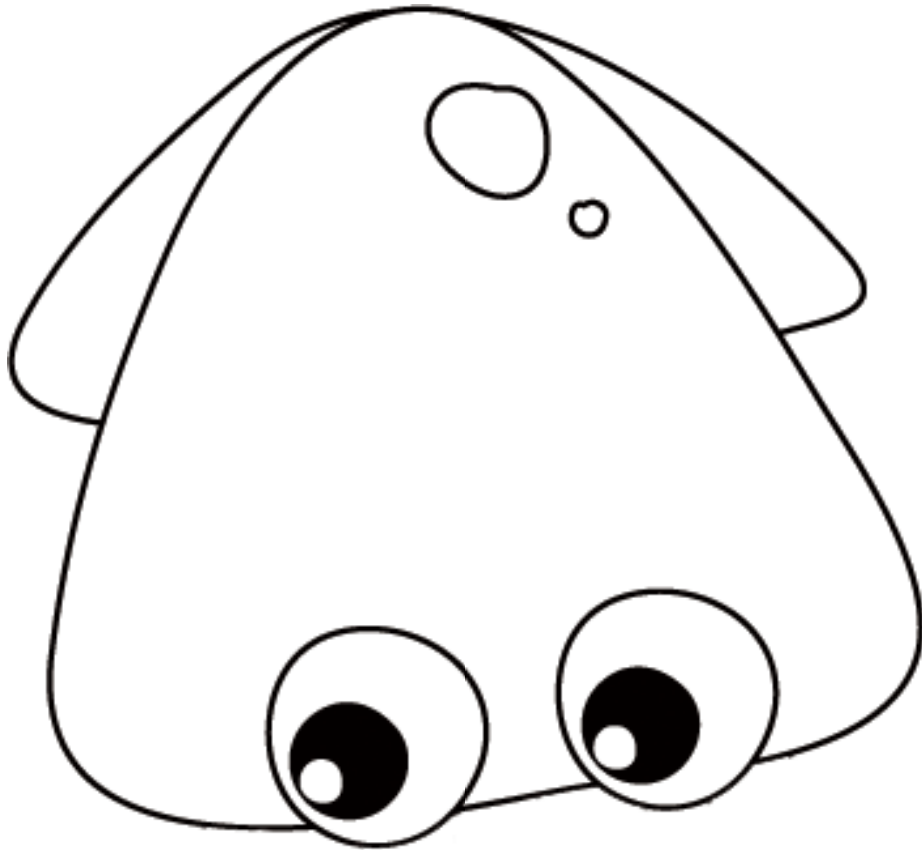
원 간섭기 및 공민왕의 개혁 정책

소속

____학년 ____반

모듬명

- 원 간섭기 및 공민왕의 개혁 정책과 관련한 내용으로 질문 10개를 포스트잇에 써서 오징어 다리를 완성해 봅시다.



고려 말 인물 공감하기

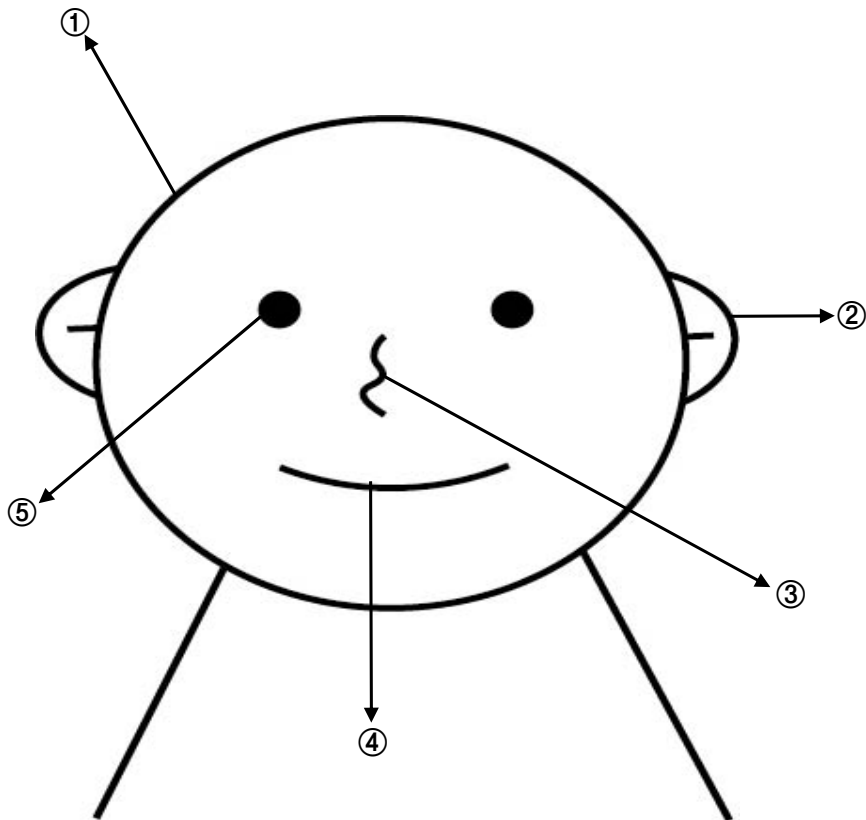
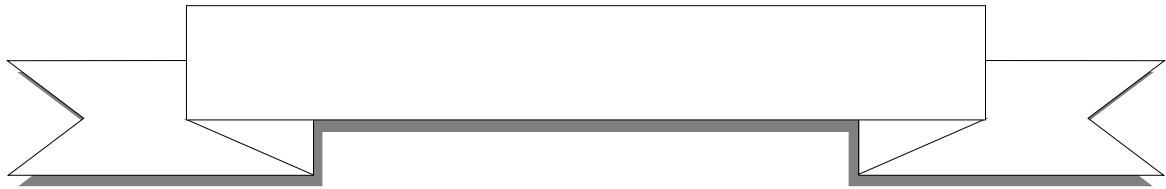
소속 _____ 학년 _____ 반 _____ 번

이름 _____

■ 고려 말 역사적 인물을 한 명 선정하여 Face-map을 작성해 봅시다.

✓ 활동 방법

- ① 머리: 그 인물이 했을 것 같은 생각 적기
- ② 귀: 그 인물이 들었을 것 같은 소리(이야기) 적기
- ③ 코: 그 인물이 맡았을 것 같은 냄새 적기
- ④ 입: 그 인물이 하고 싶은 것 같은 말 적기
- ⑤ 눈: 그 인물이 보았을 것 같은 장면 적기



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	원 간섭기 및 공민왕의 개혁 정책에 대해 설명할 수 있는가?			
	고려 말 인물의 시대적 상황에 맞추어 공감하였는가?			
활동 참여도	모듬 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

③ 모듬 평가하기

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

모듬원 이름	좋았던 점	바라는 점

고려의 사회와 문화

활동명 '미니북 만들기', '갤러리 워킹', '인터뷰' 활동으로 고려의 생활과 문화 정리하기

■ 학습 목표

- 미니북 만들기를 통하여 고려의 생활과 문화에 대해 스스로 정리할 수 있다.
- 갤러리 워킹과 인터뷰 활동을 통하여 고려의 생활과 문화에 대하여 다양한 역사적 사례를 학습할 수 있다.

■ 수업 의도

고려 시대의 사회사와 문화사에 대해 다양한 사례를 알아보고 미니북 만들기를 통하여 직접 정리할 수 있는 시간을 가지게 한다. 이어서 갤러리 워킹과 인터뷰 활동을 통하여 다른 학생의 활동 내용을 공유하고 다양한 역사적 사례를 학습할 수 있는 기회를 제공하는 데 수업의 의도가 있다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기

1차시

디딤영상
내용 점검

디딤영상 내용 점검 및 학습 목표 제시하기

학생들이 보고 온 디딤영상의 내용을 확인한다.

활동 1
(개별 활동)

'미니북 만들기' 활동을 통해 고려의 생활과 문화 정리하기

- 고려의 생활과 문화에 대해 개인별로 미니북을 작성한다.
- 총 6면(또는 8면)으로 작성하되, 이미지 자료(사진 또는 그림)가 3개 이상 포함될 수 있도록 한다.
- 다양한 자료를 찾을 수 있도록 스마트기기를 통한 검색의 기회를 준다.

2차시

활동 2
(모둠 활동)

'갤러리 워킹', '인터뷰' 활동을 통해 내용 공유하기

- 갤러리 워킹을 통해 다른 학생들의 미니북 내용을 공유한다.
- 다른 학생들의 미니북을 통해 다양한 사례와 풍부한 내용을 학습할 수 있도록 인터뷰 활동을 실시한다.

정리

학습 내용 정리하기

활동 평가지를 활용하여 오늘 배운 학습 내용을 정리한다.

선생님을 위한 꿀팁

- 이번 활동에서는 미니북을 개인별로 작성하게 하였지만, 모둠별로 작성하게 해도 좋다. 또한 미니북 작성 시 이미지 자료는 교사가 미리 준비하여 제공하는 것이 좋다.
- 갤러리 워킹으로 사전에 돌아볼 시간을 제공한 후에 인터뷰 활동을 진행하면, 인터뷰 활동 시 우왕좌왕하지 않을 수 있다.

1 고려인의 생활(1)

- (1) 특징: 양인과 천인으로 나뉜 신분제 사회
- (2) 신분별 생활 모습

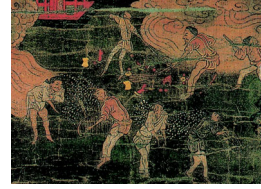
양인	<ul style="list-style-type: none"> • 관료와 향리 등은 국가의 지배층 • 양인의 대부분은 농민층(백정), 세금 납부
천인	<ul style="list-style-type: none"> • 대다수는 노비, 매매·중여·상속의 대상 • 부모 중 한명이 노비이면 자녀도 노비



2 고려인의 생활(2)



△ 「아집도대련」에 나오는 고려 문신들의 모습



△ 「미륵하생경변상도」에 나오는 고려 농민의 모습



3 혼인과 가족 제도

- (1) 가족 제도
 - ① 남녀 구분 없이 자신의 가계를 중심으로 가족 관계 중시 → 부모 봉양, 제사의 의무에 있어 친가와 외가를 구분하지 않음.
 - ② 남녀 균분 상속, 여자는 혼인 후에도 재산 보유 가능
- (2) 혼인
 - ① 혼인 형태는 일반적으로 일부일처제
 - ② 남녀가 혼인한 뒤 신랑이 신부 집에 거주하기도 함.
 - ③ 여성도 남성과 마찬가지로 호주가 될 수 있었음.
 - ④ 남녀 모두 이혼과 재혼이 비교적 자유로움.



4 불교 사상의 발달과 인쇄술의 발전

- (1) 불교 사상의 발달
 - ① 건국 초부터 국가의 보호와 지원 속에 교세 확대
 - ② 대표적인 승려

의천	천태종 개창, 교종 중심으로 불교계 여러 종파 통합 노력
지눌	정혜 결사 조직, 불교 본연의 수행 강도
- (2) 인쇄술의 발전
 - ① 대장경 조판: 초조대장경, 팔만대장경
 - ② 금속 활자 발명: 『상징고금예문』, 『직지심체요절』 간행



5 역사서의 편찬과 성리학 수용

- (1) 역사서의 편찬
 - ① 김부식의 『삼국사기』 (유교 사관), 이규보의 『동명왕편』 (고려의 역사와 민족적 전통 강조)
 - ② 일연의 『삼국유사』 · 이승휴의 『제왕운기』(단군 이야기와 고조선 역사 수록)
 - ③ 각훈의 『해동고승전』, 이제현의 『사략』
- (2) 성리학의 수용
 - ① 충렬왕 때 안향이 소개
 - ② 이제현 등이 성리학에 대한 이해를 높임.
 - ③ 신진 사대부는 성리학을 사상적 기반으로 권문세족과 불교의 폐단을 비판하며 개혁 주장

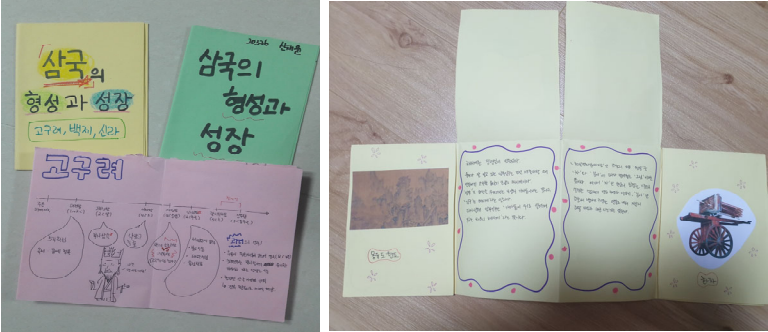


6 불교문화와 공예

- (1) 대표적인 불교문화
 - ① 사원 건축: 안동 봉정사 극락전, 영주 부석사 무량수전, 예산 수덕사 대웅전 등
 - ② 석탑: 개성 경천사지 십층 석탑(다각 다층 석탑) 등
 - ③ 불상: 논산 관촉사 석조 미륵보살 입상(대형 석불), 영주 부석사 소조 여래 좌상(통일 신라 양식) 등
 - ④ 불화: 「수월관음도」 등
- (2) 공예: 청자 제작 기술 발전(순청자, 상감 청자, 은입사 기술), 나전 칠기 발달



활동 1 '미니북 만들기 활동을 통해 고려의 생활과 문화 정리하기

<p>활동 목표</p>	<p>개인별로 미니북을 제작하여 고려 시대의 사회와 문화에 대해 탐구할 수 있다.</p>	
<p>준비물</p>	<p>색지(B4 사이즈), 매직(또는 사인펜), 색연필, 관련 자료 또는 검색용 스마트기기</p>	
<p>수업 활동</p>	<p>① 개인별로 고려 시대의 사회와 문화에 대한 미니북을 제작한다. ② 미니북은 총 6면(또는 8면)을 작성하되, 이미지 자료(사진 또는 그림)가 3개 이상 포함되도록 한다. - 형식을 따로 제공하지 않으며 학생들이 자유롭게 제작하도록 안내한다. - 사진 자료는 교사가 미리 준비하여 제시할 수도 있으며, 역사 부도에서 잘라 붙이게 하는 방법도 있다. - 해당 주제에 대한 탐구를 위하여 스마트기기를 이용한 검색을 허용한다.</p> <p>예시</p> 	<p>활동 Tip 미니북의 종류에는 여러 가지가 있다. 6면을 작성할 수 있도록 책의 형식으로 접는 방식도 있고, 팜업북의 형태로 만들 수도 있으니, 교사가 원하는 방식을 선택하여 미니북을 작성하게 한다. 예시 사진의 왼쪽 사례가 책 형태로 만든 미니북이고, 오른쪽 사례가 팜업북의 형태로 만든 미니북이다.</p>

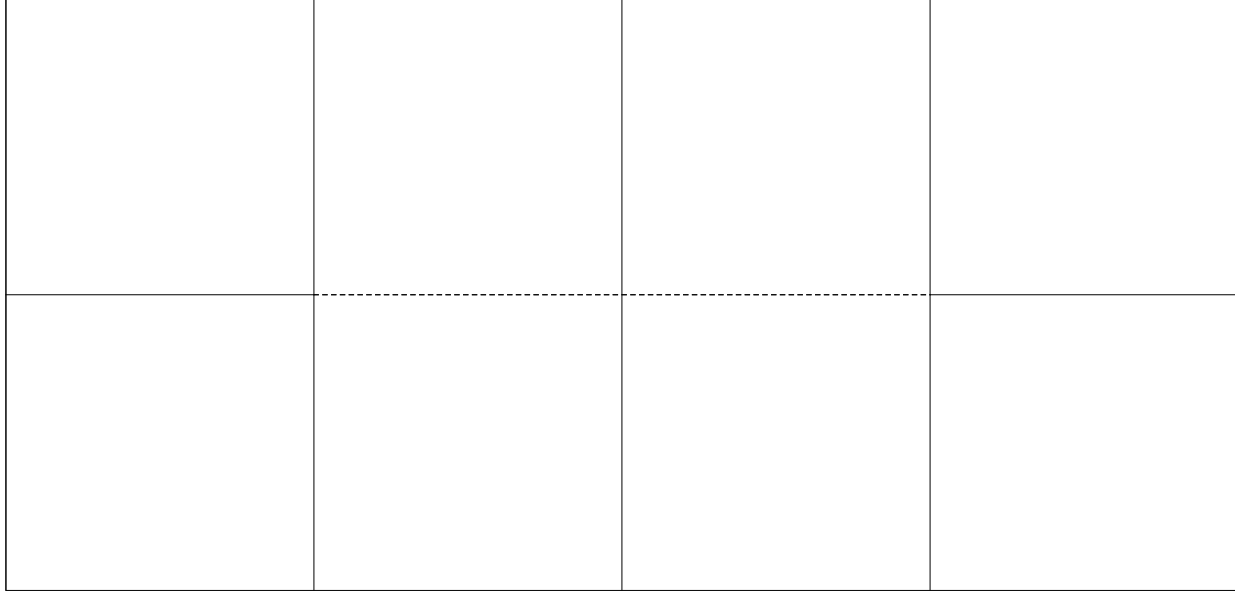
활동 2 '갤러리 워킹', '인터뷰' 활동을 통해 활동 1의 결과물 공유하기

<p>활동 목표</p>	<p>'갤러리 워킹'과 '인터뷰' 활동을 통해 활동 1의 결과물을 공유하고 다른 사례를 탐구한다.</p>	
<p>준비물</p>	<p>완성한 미니북, 모둠 활동지 ①, 볼펜(또는 사인펜), 별표 스티커</p>	
<p>수업 활동</p>	<p>① 활동 1에서 제작한 미니북 내용을 마지막으로 정리하고 완성할 시간을 약간 제공한다. ② 학생들은 '갤러리 워킹' 활동을 통해 다른 학생들의 미니북 내용을 살펴보고, 인상 깊은 미니북에는 스티커를 붙인다. 또한 다음의 인터뷰 활동을 고려하여 인터뷰하고 싶은 미니북을 미리 생각해 두도록 안내한다. ③ 갤러리 워킹이 끝나고 난 후, 특히 인상 깊고 더 알고 싶은 사례를 찾아 인터뷰 활동을 진행한다. 모둠 활동지 ① 활용 - 짝끼리 가위바위보를 통하여 1명은 기자, 1명은 인터뷰어가 된다. 즉 학급의 절반은 기자, 절반은 인터뷰어가 된다. 기자가 된 친구들은 탐구하고 싶은 사례를 찾아 교실을 돌아다니며 인터뷰를 진행한다. - 두 번의 인터뷰가 끝나면 역할을 바꾸어 기자가 인터뷰어가 되고, 인터뷰어가 기자가 되어 교실을 돌아다니며 다시 한 번 인터뷰를 진행한다. ④ 활동이 끝나면 짝(또는 모둠)과 함께 내용을 공유하고, 인상 깊은 인터뷰가 있으면 학급 전체가 공유한다.</p>	<p>활동 Tip 갤러리 워킹 시 인상 깊거나 훌륭한 결과물이라고 생각되는 미니북에 스티커를 붙이게 하면 피드백이 가능하다. 스티커가 준비되어 있지 않을 때는 별표를 그리게 해도 좋다. 가장 많은 스티커를 받은 친구의 결과물은 나중에 학급 전체에서 함께 공유한다.</p>

■ 활동 자료 - 미니북 전개도

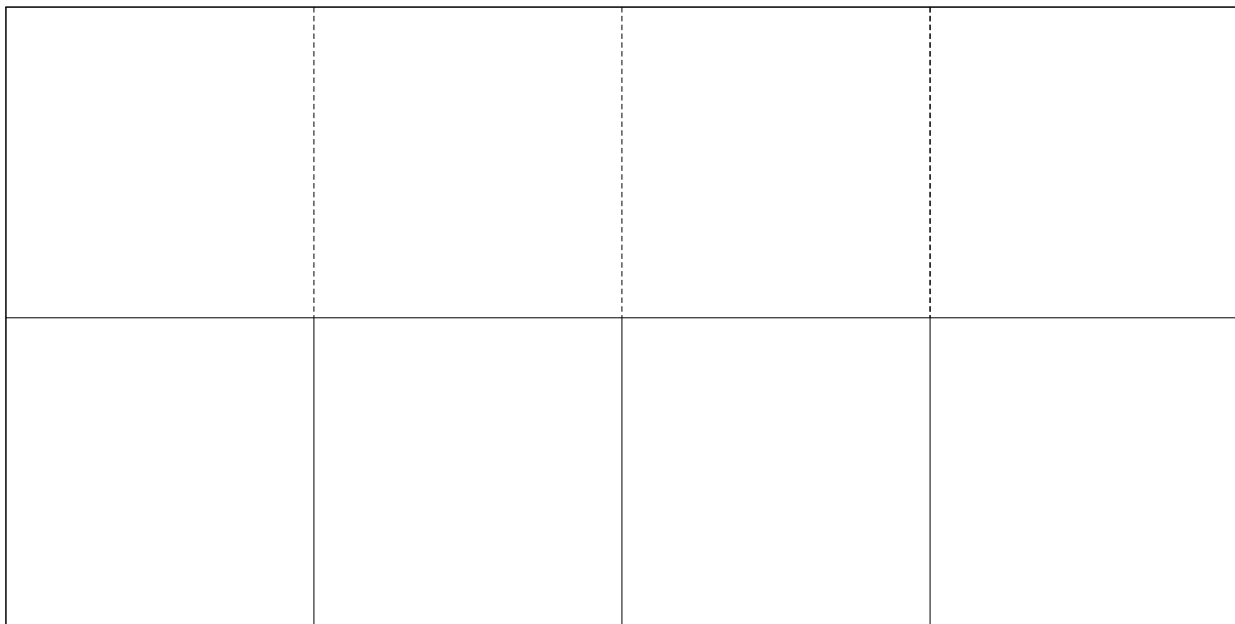
✓ 책 형태의 미니북 제작 방법

1. 아래 전개도대로 종이를 접은 후, 점선 부분을 가위로 자릅니다.
2. 길쭉하게 반으로 접은 후, 자른 부분을 벌려 눌러 접으면 책 형태의 미니북이 만들어집니다.



✓ 팝업북 형태의 미니북 제작 방법

1. 위 전개도대로 종이를 접은 후, 점선 부분을 가위로 자릅니다.
2. 길쭉하게 반으로 접은 후, 병풍 형태로 접으면 팝업북 형태의 미니북이 만들어집니다.



고려의 생활과 문화

소속

_____ 학년 _____ 반

모둠명

인터뷰 대상	Q & A	
	Q1. 어떤 문화재(생활)에 대한 것인가요?	Q2. 이 문화재(생활)의 특징은 무엇인가요?
	Q. 알게 된 점, 알고 싶은 점, 또는 소감은?	
인터뷰 대상	Q & A	
	Q1. 어떤 문화재(생활)에 대한 것인가요?	Q2. 이 문화재(생활)의 특징은 무엇인가요?
	Q. 알게 된 점, 알고 싶은 점, 또는 소감은?	

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	고려의 생활에 대해 이해하고 여성의 지위에 대해 설명할 수 있는가?			
	고려 문화를 사례를 들어 설명할 수 있는가?			
활동 참여도	모듬 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

③ 모듬 평가하기

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

모듬원 이름	좋았던 점	바라는 점

조선의 건국과 통치 체제

활동명 '나는 티처다' 활동으로 조선 전기 통치 체제의 전문가 되기

■ 학습 목표

- 조선의 건국 과정을 설명할 수 있다.
- 조선 전기의 통치 체제를 설명할 수 있다.
- 조선 전기의 대외 관계를 설명할 수 있다.

■ 수업 의도

조선의 건국 과정과 통치 체제 및 대외 관계에 대해 학생들이 직접 선생님이 되어 설명한다면 학습 효과가 높을 것이다. 또한 설명을 듣는 학생 입장에서는 진짜 교사가 아닌 친구가 수업을 하고 있기 때문에 궁금한 것을 이것저것 물어볼 수 있다는 것 또한 학습에 많은 도움이 된다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기

1차시

디딤영상 내용 점검

디딤영상 내용 점검 및 학습 목표 제시하기

학생들이 보고 온 디딤영상의 내용을 확인한다.

2차시

활동 1

(개별, 모둠 활동)

'나는 티처다' 수업 준비를 통해 학습 내용 익히기

- 각 모둠은 (1)부터 (6)까지 모둠 순서에 맞는 주제를 부여받는다.
- 개별 활동지에 개인적으로 내용을 정리하면서 동시에 모둠 내 협의를 통해 수업 연습을 한다.

활동 2

(모둠 활동)

'나는 티처다' 활동으로 학습 내용 공유하기

- 한 명의 티처가 다른 모둠으로 이동하여 수업을 진행한다.
- 친구들의 질문에 답변하며 함께 학습한다.
- 활동 평가지에 '학생 만족도' 피드백을 받는다(반복).

3차시

정리

학습 내용 확인 및 정리하기

- 활동으로 학습한 내용 중 궁금한 내용을 모둠원들에게 묻고 서로 답해주면서 학습 내용을 정리한다.
- 스스로 자기 자신의 학습 정도를 파악하기 위해 교과서를 덮고 활동 평가지의 질문에 답을 적어본다.

선생님을 위한 꿀팁

- '티처'라고 부르는 까닭이 있다. '선생님'이라고 부르도록 했을 때 교실 내에 '선생님'을 부르는 목소리가 많아 진짜 교사를 부르는 목소리를 분별할 수 없었기 때문이다.
- 학생들이 미리 디딤영상을 보면서 개별 활동지에 내용 정리를 하고 오면 '나는 티처다' 활동 준비가 쉬워진다.
- 이 활동에서는 복습 영상도 필요할 확률이 높다. 활동 중에 학생들이 어려워하는 부분을 교사가 파악할 수 있으므로 이러한 부분을 복습 영상으로 만들어 주면 학생들의 만족도가 높아진다.

1 조선의 건국

- (1) 위화도 화군(1388): 이성계(신흥 무인 세력)와 신진 대부가 정권 장악
- (2) 과전법 단행(1391): 권문세족의 농장 혁파, 신진 사대부의 경제적 기반 마련
- (3) 조선 건국(1392): 고려 왕조 유지 세력 제거 후 이성계를 왕으로 추대
- (4) 한양 천도(1394): 한반도 중앙에 위치하여 통치에 유리, 한강의 조운 이용 편리, 방어에 유리

2 통치 체제의 정비 과정

태종	왕권 강화(사병 혁파, 6조 직계제), 토지 조사, 호패법 실시(조세와 군역 확보에 활용)
세종	집현전 설치(학자 양성, 훈민정음 창제), 유교 정치 실현(경연 활성화, 유능한 정승 등용)
세조	집현전 철폐와 경연 폐지 → 국왕에게 권력 집중
성종	홍문관 설치, 경연 개최, 『경국대전』 완성 → 유교 중심의 중앙 집권적 통치 체제 마련

3 중앙 통치 제도

- (1) 의정부: 3정승이 합의 통해 국정 총괄
- (2) 6조: 나라의 주요 업무를 나누어 맡아 집행
- (3) 3사: 언론 기능 담당 → 권력의 부정과 독점 방지
 - ① 사헌부: 왕의 언행, 정치 잘못 간언
 - ② 사간원: 관리 감찰, 탄핵, 풍속 교정
 - ③ 홍문관: 서적과 문서 관리, 왕의 자문 응대
- (4) 기타: 승정원(왕의 비서 기관), 악금부(반역 등 나라의 큰 죄인 처벌), 성균관(최고 국립 교육 기관), 춘추관(역사서 편찬), 한성부(서울의 행정과 치안 담당)

4 지방 행정 제도

- (1) 조직: 8도 - 부·목·군·현(향·부곡·소 철폐)
- (2) 통치
 - ① 수령: 모든 군현에 파견(행정권, 사법권, 군사권)
 - ② 관찰사: 각도에 수령을 지휘, 감독하기 위해 파견
 - ③ 향리: 수령의 행정 실무 보좌
 - ④ 유향소(향청): 지방 양반들의 자치 기구, 수령 보좌, 향리 감찰, 향촌에 유교 질서 보급

5 군사 제도 및 교육 제도와 과거 제도

- (1) 군사 제도 및 교통·통신
 - ① 군사 제도: 16세 이상 ~ 60세의 양인 남자는 정군 이거나 정군의 비용 부담
 - ② 군사 조직: 중앙군(5위), 지방군(각도에 병영, 수영 두고 병마절도사와 수군절도사 파견)
 - ③ 교통, 통신 시설: 봉수제, 역참 정비
- (2) 교육 제도
 - ① 목적: 유교적 교양과 능력을 갖춘 관리의 양성
 - ② 교육 기관: 서당(초보적 유학 지식, 한문 교육) → 4부 학당(서울), 향교(지방) → 성균관(최고 학부)
- (3) 과거 제도: 문과, 무과, 잡과 시행


6 사대교린의 외교 정책

- (1) 명과의 관계: 사대 정책으로 친선 관계 유지 → 경제적·문화적으로 교류하며 실리 추구, 왕권 안정 피함
- (2) 여진과의 관계: 교린 정책 → 4군과 6진 개척, 무역소 설치(경원, 경성)
- (3) 일본과의 관계: 교린 정책 → 쓰시마섬 정벌, 3포 개항(제포, 부산포, 옹포)

활동 1 '나는 티처다' 수업 준비

<p>활동 목표</p>	<p>모든 학생이 티처가 되어 수업을 진행하기 전 준비 과정으로, 열심히 공부하고 친구에게 설명하는 연습을 한다.</p>					
<p>준비물</p>	<p>개별 활동지 ①, 교과서, 역사 부도</p>					
<p>수업 활동</p>	<p>① 활동에 들어가기 전에 소주제를 모둠별로 배분한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - (1)~(6)의 소주제를 1모둠부터 6모둠까지 순서대로 배분한다. 모둠 수가 6개가 아니라면 교사의 재량에 따라 주제 수를 줄이거나 늘릴 수 있다. - 모둠 인원은 4명이 적당하다. 하지만 4명씩 모둠을 구성했을 때 인원수가 딱 맞아떨어지지 않는다면 5명 모둠을 두는 것도 괜찮다. - 원활한 진행을 위해서 모둠 내 자리의 이름을 정해 놓고 학생들에게 안내하는 것이 좋다. <table border="1" data-bbox="602 688 894 753" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">A</td> <td style="text-align: center;">B</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">C</td> <td style="text-align: center;">D</td> </tr> </table> <p style="text-align: center;">▲ 자리 배치도</p> <p>② 자신이 속한 모둠이 담당한 주제에 해당하는 내용을 개인적으로 공부하고 정리한다. 만약 학생들이 미리 디딤영상을 보고 정리해 왔다면 이 시간을 단축할 수 있다.</p> <p style="text-align: right;">개별 활동지 ① 활용</p> <p>③ 모두 '티처'가 되어 수업해야 하므로 모둠에서 협동하여 친구에게 설명하는 연습을 충분히 하도록 지도한다. '티처'의 수업 준비는 자신의 개별 활동지 해당 칸에 해도 되고, 4절 도화지 같은 큰 종이에 해도 된다.</p> <p>④ 어느 정도 수업 준비가 되었다면, 1차시에서 활동 1을 시작해도 된다.</p>	A	B	C	D	<p>활동 Tip 학생들에게 활동 방법 안내가 잘 전달되는 것이 중요하다. 지난 시간부터 안내가 되어 있다면, 디딤영상을 미리 보고 온 학생들이 많을 것이다.</p> <p>활동 Tip 모둠 내 모든 학생이 한 번 이상 설명 연습을 하도록 지도해야 한다.</p>
A	B					
C	D					

활동 2 '나는 티처' 수업 진행

활동 목표	교사의 입장에서 수업하고 학생의 질문에 대답하며, '학생 만족도 조사'로 피드백을 받는다.	
준비물	개별 활동지 ①, 활동 평가지, 교과서, 역사 부도	
수업 활동	<p>① 티처들이 수업을 하러 가게 될 모둠을 알려 준다. 티처는 모둠을 이동하여 수업을 진행한다. (6모둠 → 5모둠 → 4모둠 → 3모둠 → 2모둠 → 1모둠 → 6모둠) 위와 같은 방향으로 이동하도록 하면 효율적이다. 그 까닭은 학생들이 주제를 순서대로 학습할 수 있기 때문이다. 1모둠 입장에서 봤을 때, (1)-(2)-(3)……의 주제 순서대로 학습하게 된다.</p> <p>② 교사가 모둠당 한 명의 '티처'를 임의로 지목한다. 자리의 위치별로 이름을 지정해 놓고 부르는 방법을 활용하면 간편하다.</p> <p>③ '티처'는 자신의 개별 활동지를 들고 다른 모둠으로 이동하여 수업을 한다.</p> <div style="text-align: right; border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;"> 개별 활동지 ① 활용 </div> <ul style="list-style-type: none"> - 티처를 맞이하며 상호 간에 인사하도록 한다. - 티처와 학생들 모두 높임말을 쓰도록 지도한다. - 티처는 수업을 하고 학생들은 수업을 들으며 개별 학습지에 필기도 하고, 궁금한 점은 질문하도록 한다. 티처는 서서 수업을 해도 되고 앉아서 해도 된다. - 티처의 수업이 종료되면 학생들은 티처의 '학생 만족도 조사' 표에 수업에 대해 피드백을 한다. 활동 평가지 활용 <p>④ 수업 종료를 알리고 다음 티처가 이동하여 수업하도록 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 수업 종료를 알리는 방법은 종을 치는 방법, 다 함께 박수를 치는 방법 등이 있다. - 두 번째 수업을 진행할 티처도 교사가 임의로 지목한다. - 첫 번째 수업을 마친 티처는 원래 모둠으로 돌아온다. - 두 번째 티처는 이전과 같은 방향으로 두 모둠 전으로 이동하도록 한다. (6모둠은 4모둠으로, 5모둠은 3모둠으로, 4모둠은 2모둠으로 이동한다.) - 첫 번째 티처와 두 번째 티처는 같은 주제로 수업하지만, 수업을 받는 모둠 학생이 다르다. 수업하는 티처의 입장에서는 한 번만 수업하고, 수업을 받는 학생의 입장에서는 티처들이 주제별로 순서대로 수업해 주는 방식이다. <p>⑤ 모두 원래 모둠에 모여서 서로 학습한 내용을 공유한다. 몇 번의 이동 수업을 마치면 모든 수업을 종료하고 자기 모둠에 모두 모이게 된다. 각자 티처로서 수업하러 갔을 때, 자기 모둠으로 와서 다른 티처가 수업하였던 내용은 못 들었기 때문에 반드시 같은 모둠 친구들에게 배워야 한다. 학습하지 못한 주제를 모둠 내에서 서로 가르쳐 주며 공유할 시간을 준다.</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> 활동 Tip 교사는 '티처'들이 수업하고 있는 모둠 사이사이를 돌아다니면서 교장 선생님처럼 역할 연기를 하는 것이 좋다. 역할 연기하는 것만으로도 학생들은 굉장한 재미를 느낀다. 예를 들어 "아이고, 김 선생. 오늘 컨디션이 좋지 않은가 봅니다." 등의 대사를 하면서 어려워하는 '티처'의 수업을 도와줄 수도 있다. </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> 활동 Tip 서로 질문과 답변을 하면서 해결되지 않은 부분이 발생하였을 때, 반드시 교사를 불러 확인할 것을 약속한다. </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 활동 Tip 시간이 부족하다면 ⑤ 활동은 3차시로 미루고 학습했던 내용의 정리 시간으로 진행해도 된다. 형식에 얽매일 필요는 없다. </div>
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block; margin-bottom: 5px;">예시</div> 		

조선의 건국과 통치 체제

소속 _____ 학년 _____ 반 _____ 번

이름 _____

- 각 주제별로 학습한 내용을 써 봅시다.

(1) 주제: 조선의 건국

(이름: _____) 티처의 수업 내용

태조 이성계	
정도전	

(2) 주제: 태종 / 세종

(이름: _____) 티처의 수업 내용

태종	
세종	

(3) 주제: 세조 / 성종

(이름:) 티처의 수업 내용

세조	
성종	

(4) 주제: 중앙 통치 제도

(이름:) 티처의 수업 내용

중앙 통치 제도	
-----------------	--

(5) 주제: 지방 행정 제도 / 교육 및 관리 등용 제도

(이름:) 티처의 수업 내용

지방 행정 제도	
교육 및 관리 등용 제도	

(6) 주제: 군사 제도 / 대외 관계

(이름:) 티처의 수업 내용

군사 제도	
대외 관계	

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

① 동료 평가지

◆ 나의 수업을 들은 학생에게 평가를 요청합니다.

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

② 자기 평가지

◆ 모든 활동이 끝나고 작성합니다.

티처의 자기 평가	
내 수업의 만족도 별점	☆☆☆☆☆☆
1. 조선의 건국 과정을 설명해 보세요.	
2. 조선 전기의 통치 체제를 설명해 보세요.	
3. 조선 전기의 대외 관계를 설명해 보세요.	

사람 세력의 등장과 성장

활동명 '뇌 구조 비교하기', '가로세로 주사위 게임' 활동으로 사람 세력의 정치 변화를 파악해 보기

■ 학습 목표

- 훈구와 사람의 뇌 구조 비교를 통해 사람 세력의 특징을 파악할 수 있다.
- 가로세로 주사위 게임을 통해 사람 세력의 등장과 성장 과정을 설명할 수 있다.

■ 수업 의도

훈구와 사람의 뇌 구조를 비교하는 활동을 통해 두 세력의 차이점을 쉽게 파악함은 물론, 사람이 등장한 배경과 성장 과정까지 자연스럽게 유추할 수 있도록 하였다.

또한 가로세로 주사위 게임을 통해 다소 지루할 수 있는 내용을 학생들이 흥미를 가지고 주도적으로 참여할 수 있도록 설계하였다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기

디딤영상 내용 점검

디딤영상 내용 점검 및 학습 목표 제시하기

3×3 키워드 빙고 활동을 통해 학생들이 보고 온 디딤영상의 내용을 확인한다.

활동 1 (개별 활동)

훈구와 사람 뇌 구조 비교하기

- 훈구 세력과 사람 세력의 특징을 비교할 수 있도록 뇌 구조를 작성한다.
- 뇌 구조 작성 후 훈구 세력과 사람 세력을 한 줄로 표현해 본다.
- 모둠 내에서 돌아가며 자신의 활동지를 발표하고 공유한다.

활동 2 (모둠 활동)

'가로세로 주사위 게임' 활동으로 내용 익히기

- 모둠 내에서 팀을 나누고 가로세로 주사위 게임 칸의 별칭을 적는다.
- 가로세로 주사위 게임 활동을 진행하며 내용을 익힌다.
- 모둠 내에서 이번 단원의 핵심 키워드를 하나 선정해 반 전체와 이야기를 나누며 마무리한다.

정리

학습 내용 확인 및 정리하기

활동 평가지를 활용하여 오늘 배운 학습 내용을 정리한다.

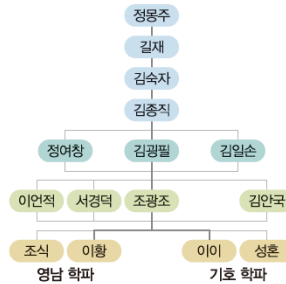
선생님을 위한 꿀팁

- 디딤영상의 내용을 확인하는 차원에서 본격적인 수업 활동 전에 3×3 키워드 빙고 활동을 하면 동기 유발 및 전시 학습 확인에 매우 유용하다.
- 시간이 충분하다면, 가로세로 주사위 게임의 칸을 모두 여백으로 두고 학생들에게 직접 문제를 내게 하는 방법도 있다. 문제 풀이 활동이 아니라 하브루타로 진행하고 싶다면, 여백에 중요 키워드를 적고 이에 대해 서로 대화하는 방식으로 이끄는 것도 가능하다.

1 사람 세력의 등장(1)

훈구 세력	<ul style="list-style-type: none"> • 세조의 즉위를 도왔던 공신 중심 • 고위 관직 차지, 막대한 재산 소유, 정치적 실권 장악, 왕실과 혼인 관계로 권력 강화
사림 세력	<ul style="list-style-type: none"> • 조선 건국에 협력하지 않고 향촌에서 성리학을 연구하던 학자들 계승 • 성종이 훈구 세력 견제 및 왕권 강화 위해 김종직을 비롯한 사림 세력 대거 등용 • 향촌 자치와 왕도 정치 추구, 왕권과 신권의 조화 강조, 언론 기관(3사) 중심으로 여론 모아 정치 참여

2 사람 세력의 등장(2)



△ 사림의 계보도

3 사화의 발생

- (1) 개념: 훈구 세력과 사림 세력의 대립 과정에서 사림 세력이 크게 피해를 입은 사건
- (2) 배경: 사림 세력이 주로 언론 기관인 3사에 등용 → 훈구 세력의 권력 독점과 비리 비판 → 사림 세력과 훈구 세력 간의 정치적 대립과 갈등
- (3) 전개
 - ① 무오사화(연산군): 김종직의 조의제문 구실
 - ② 갑자사화(연산군): 폐비 윤씨 사건 구실
 - ③ 기묘사화(중종): 조광조의 개혁 정치에 반발
 - ④ 을사사화(명종): 외척 간의 정치적 다툼에 희생

4 서원의 확대

- (1) 설립
 - ① 사림 세력이 세운 지방 교육 기관 → 덕망 높은 유학자를 기리고 지방 양반의 자제 교육
 - ② 소수서원: 중종 때 주세붕이 최초의 서원인 백운동서원 설립 → 명종으로부터 '소수'라는 현판을 받은 최초의 사액 서원
- (2) 영향
 - ① 향촌에서 정치 여론 형성
 - ② 특정 학자의 학통을 계승한 학파 형성 → 성리학 발달에 기여

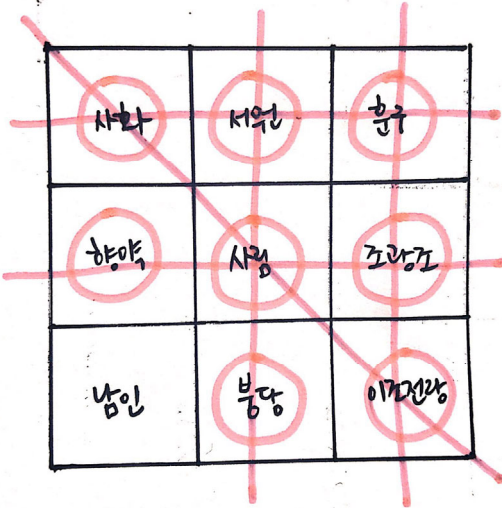
5 향약의 보급

- (1) 향약: 상부상조의 전통과 성리학적 유교 윤리 결합
- (2) 향약의 보급
 - ① 중종 때 조광조가 중국의 향약 번역
 - ② 이황과 이이가 우리나라 실정에 맞게 만들어 향촌에 보급
- (3) 영향: 사림 세력이 향약을 통해 지방민 교화 및 통제, 향촌 사회의 주도권 강화

6 사림 세력의 집권과 붕당의 형성

- (1) 사림 세력의 집권
 - ① 서원과 향약 기반으로 학문적 입지와 영향력 확대
 - ② 선조 때 다시 중앙 정계 진출 → 정치 주도권 장악
- (2) 붕당의 형성과 분화
 - ① 배경: 사림 세력 내부에서 정치적 의견 대립 발생, 이조 전랑 임명 문제를 둘러싸고 갈등 심화
 - ② 형성: 동인(이황과 조식의 제자 중심)과 서인(이이와 성혼의 제자 중심) 붕당 형성
 - ③ 분화: 동인이 남인과 북인으로 분화 → 광해군 시기 북인 집권 → 인조반정 이후 서인 주도, 남인의 정치 참여


‘3×3 키워드 빙고’ 활동으로 디딤영상 내용 복습하기

<p>활동 목표</p>	<p>‘3×3 키워드 빙고’ 활동을 통해 사림 세력과 정치 변화와 관련된 핵심 단어를 찾을 수 있다.</p>
<p>준비물</p>	<p>교과서, 필기도구</p>
<p>수업 활동</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1 교과서나 학습지를 보고 3분 동안 디딤영상에서 중요하게 다룬 핵심 단어가 무엇인지 떠올리며 단어 9개를 찾아 빙고 판에 쓴다. 2 학생들이 빙고 판을 다 채우면 교사는 핵심 단어를 9개 이상 말한다. 3 학생들은 교사가 말하는 핵심 단어가 내가 찾은 핵심 단어와 일치하면 이를 표시한다. 4 네 줄 빙고 이상이 나오면 보상한다.
	<p>예시</p> 

활동 Tip

- 교사가 말하는 핵심 단어의 개수는 9개 이상이면 된다. 그러나 9개보다 더 많이 말해 학생 대부분이 4줄 빙고가 나올 수 있게 하면 수업 시작 전에 학생들에게 성취감을 줄 수 있다.
- 핵심 단어를 말할 때 간단한 설명을 덧붙이면, 학생들이 디딤영상의 내용을 상기하는 데 효과적이다.

활동 1 훈구와 사림의 뇌 구조 비교하기

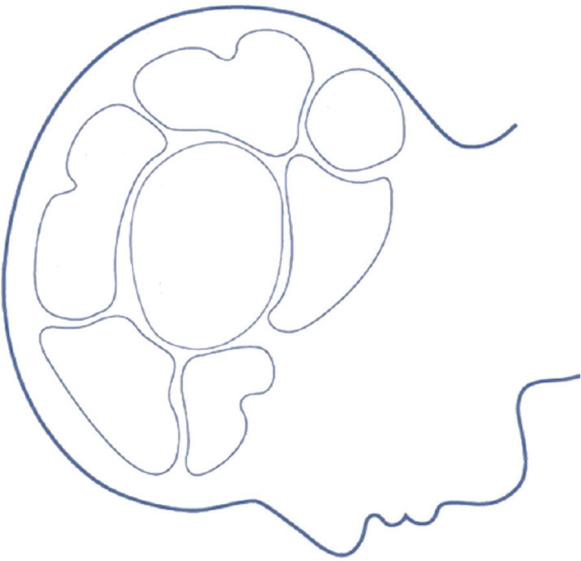
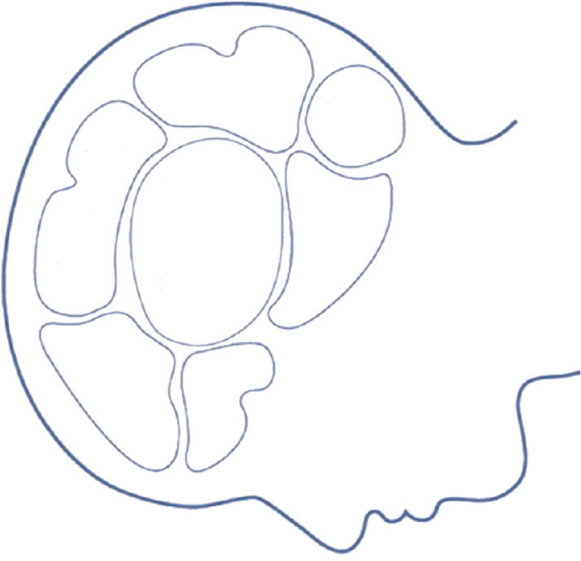
활동 목표	훈구와 사림의 뇌 구조 비교를 통해 사림 세력의 특징을 파악할 수 있다.	
준비물	개별 활동지 ①, 교과서(학습지), 필기도구	
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> ① 개별적으로 1장의 뇌 구조 활동지를 받는다. 개별 활동지 ① 활용 ② 훈구 세력과 사림 세력의 특징이 잘 드러나도록 뇌 구조를 작성한다. ③ 뇌 구조 작성이 끝나면, 훈구 세력과 사림 세력에 대한 간단한 평가를 적는다. ④ 활동지 작성이 모두 끝나면 모둠 내에서 돌아가며 자신의 활동지를 발표한다. ⑤ 발표 내용이 시대적 상황이나 사실 관계에 오류가 있는 경우 수정하고, 각자 훈구 세력과 사림 세력에 대한 생각을 이야기하며 마무리한다. 	활동 Tip 활동 시간을 타이머를 통해 제시해 주면 학생들이 남은 시간을 확인하며 활동할 수 있다.
	<p>예시</p> 	




소속	학년	반	번
이름			

훈구와 사림 비교하기

- 훈구 세력과 사림 세력의 뇌 구조를 작성하고, 간단한 평가를 써 봅시다.

훈구 세력의 뇌 구조	사림 세력의 뇌 구조
	
<p>내가 생각하는 훈구 세력은</p>	<p>내가 생각하는 사림 세력은</p>

활동 2 '가로세로 주사위 게임'으로 사림의 등장과 성장 과정 내용 익히기

활동 목표	가로세로 주사위 게임을 통해 사림 세력의 등장과 성장 과정을 설명할 수 있다.	
준비물	모둠 활동지 ①, 색연필 2자루, 교과서(학습지)	
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> ① 4인 기준으로 모둠을 나누고 각 모둠별로 활동지를 나누어 준다. <p style="text-align: right; margin-right: 50px;">모둠 활동지 ① 활용</p> <ol style="list-style-type: none"> ② 활동에 흥미와 재미를 더하기 위해 벌칙 칸에 벌칙을 모둠 내에서 상의하여 적는다. 이때 벌칙은 누가 당해도 기분이 상하지 않을 정도로 가볍게 한다. ③ 모둠 내에서 2팀으로 나누고 가위바위보를 통해 먼저 시작할 팀을 정한 뒤, 팀마다 다른 색깔의 색연필을 나누어 가진다. ④ 팀 내에서 순서를 정해 주사위를 2번 굴려 나온 숫자가 만나는 지점에 있는 문제의 정답을 말한다. 처음 굴려 나온 숫자는 가로, 두 번째로 굴려 나온 숫자는 세로에 해당한다. ⑤ 정답이 맞으면 상대 팀의 인정을 받고 해당 칸에 색칠한다. ⑥ 교과서(학습지)를 보지 않고 답했을 때에는 한 번 더 주사위를 굴리는 기회가 주어진다(연속 2번까지만 가능). ⑦ 제한 시간이 지난 후 상대 팀보다 많은 칸에 색칠한 팀이 승리한다. 1줄 빙고를 완성한 팀은 승패와 상관없이 보너스 점수를 획득한다. <p style="margin-top: 10px;">예시</p>	<p>활동 Tip 모둠 활동지는 B4 이상의 크기로 출력하여 나누어 주는 것이 좋다.</p> <p>활동 Tip 주사위 게임 활동지에 들어가는 주제는 교사가 직접 제시하거나, 활동 시간이 충분한 경우 학생이 직접 핵심 키워드나 주제를 찾아 적을 수 있다.</p>
		

사람 세력의 등장과 성장	소속	_____학년 _____반
	모듬명	

■ 가로세로 주사위 게임을 이용하여 사람 세력의 등장과 성장에 관한 문제의 정답을 맞춰 봅시다.

✓ 활동 방법

1. 주사위를 2번 굴려 나온 숫자들이 만나는 지점에 있는 문제의 정답을 맞힌다.
(처음 굴려 나온 숫자는 가로, 두 번째로 굴려 나온 숫자는 세로에 해당한다.)
2. 학습지를 보지 않고 설명했을 때에는 한 번 더 주사위를 굴리는 기회가 주어진다.
3. 상대 팀보다 많은 칸에 색칠한 팀이 승리! 1줄 빙고를 완성한 팀은 보너스 점수 획득!



1	〈별칭〉 _____ _____ _____	왕도 정치를 주장하고 주로 3사에 배치되었던 세력은?	배운 내용 중에서 아는 거 아무거나 하나 말하기!	훈구 세력이 사람 세력을 공격하여 사람들이 피해를 입은 사건은?	김중적의 '조의제문'을 구실로 훈구가 사람을 공격한 사화는?	보너스!
2	보너스!	연산군이 어머니의 죽음과 관련된 이들을 제거하는 과정에서 일어난 사화는?	현량과 실시, 중종 반정 공신들의 거짓 공격 삭제 등의 개혁 정치를 펼친 인물은?	주사위 한 번 더 굴리기!	외척 간의 권력 다툼 속에서 사람 세력이 큰 피해를 입은 사화는?	배운 내용 중에서 아는 거 아무거나 하나 말하기!
3	덕망이 높은 유학자를 제사 지내고 양반 자체 교육을 담당할 사립 교육 기관은?	최초의 서원은?	〈별칭〉 _____ _____	보너스!	배운 내용 중에서 아는 거 아무거나 하나 말하기!	향약을 만들고 감독한 세력은?
4	보너스!	사람이 집권하여 중앙 정치를 주도하게 되었을 때 조선의 왕은?	배운 내용 중에서 아는 거 아무거나 하나 말하기!	붕당이 형성되는데 영향을 끼친 관직은?	이조 전랑의 임명 문제로 인해 사람 세력은 어떻게 나눠어졌는가?	주사위 한 번 더 굴리기!
5	사람이 사회에도 불구하고 정치 주도 세력으로 성장할 수 있었던 이유는?	주사위 한 번 더 굴리기!	서원의 영향을 1가지 말하면?	마을 주민이 지켜야 할 자치 규약은?	〈별칭〉 _____ _____	보너스!
6	세조 즉위에 공을 세운 신하들로 정치적 실권을 장악한 세력은?	훈구 세력을 견제하기 위해 처음 사람을 등용한 왕은?	보너스!	사람 세력 내부에서 분열이 발생하여 형성된 무리를 지칭하는 말은?	조광조의 개혁 정치에 대한 훈구 세력의 반발로 일어난 사화는?	배운 내용 중에서 아는 거 아무거나 하나 말하기!
↑ 세로 가로 →	1	2	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	훈구와 사림의 뇌 구조를 올바르게 작성하였는가?			
	사림 세력의 등장과 성장 과정을 설명할 수 있는가?			
활동 참여도	모듬 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

③ 모듬 평가하기

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

모듬원 이름	좋았던 점	바라는 점

조선 전기의 문화 발달

활동명 '릴레이 비주얼씹킹' 활동으로 조선 시대 문화를 탐구하고 표현하기

■ 학습 목표

- 조선 전기의 문화 발달에 대한 내용을 습득한다.
- 학습한 내용을 '릴레이 비주얼씹킹' 활동으로 표현해 봄으로써 사고력과 표현력을 기른다.

■ 수업 의도

'조선 전기의 문화 발달' 단원은 여러 서책과 한글 창제, 과학 기술과 관련된 유물 등 다양한 내용이 나오기 때문에 단순히 암기하기보다는 직접 문화의 특성을 생각해 보고 창의성을 발휘하여 표현해 본다면 더 기억에 오래 남을 것이다. 이를 위해 '비주얼씹킹' 활동을 적용하였고, 무임승차를 방지하기 위해 '릴레이' 형식을 도입하여 모둠원이 협력하여 함께 완성해 나가도록 하였다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기

디딤영상 내용 점검

디딤영상 내용 점검 및 학습 목표 제시하기

- 학생들이 보고 온 디딤영상의 내용을 확인한다.
- 디딤영상에서는 조선 전기에 발전한 여러 문화를 시각 자료 중심으로 보여 주고 설명을 덧붙인다.

활동 1 (모둠 활동)

'릴레이 비주얼씹킹' 활동으로 조선 전기의 문화 발달 표현하기

- 디딤영상과 교과서를 참고하여 조선 전기의 문화 발달을 비주얼씹킹을 통해 표현한다.
- 모둠 내에서 첫 번째 칸은 본인이, 다음 칸은 오른쪽 친구에게 넘기는 형식으로 모든 칸을 돌아가며 채운다.

활동 2 (모둠 활동)

'돌 가고 돌 남기' 활동을 통해 비주얼씹킹 결과물 공유하기

- 활동 1에서 제작한 비주얼씹킹을 모둠원들에게 공유한다.
- '돌 가고 돌 남기' 활동을 통해 제작한 비주얼씹킹을 간단하게 소개하고 다른 모둠원들에게 평가를 받는다.

정리

학습 내용 확인 및 정리하기

활동 평가지를 활용하여 오늘 배운 학습 내용을 정리한다.

선생님을 위한 꿀팁

- 이 단원은 훈민정음, 조선 전기 과학 기술의 발달이 주요 주제이므로 디딤영상에 시각 자료를 함께 보여 준다면 학생들의 이해도가 높을 것이다.
- 디딤영상을 바탕으로 비주얼씹킹을 제작하면 역사적 사실을 바탕으로 다양한 표현이 나올 수 있을 것이다. 이때 릴레이 형식이므로 순서를 복잡하지 않게 본인 기준 오른쪽으로 움직이도록 지정을 한다.
- 돌 가고 돌 남기 활동을 할 때는 남아 있는 모둠원들이 비주얼씹킹 자료를 가지고 다른 모둠 학생들에게 퀴즈를 내도록 하면 학습 효과가 더욱 좋다.

① 유교 윤리 보급을 위한 노력

- (1) 유교 윤리 보급: 유교 윤리를 국가 통치 이념으로 삼아 보급 → 『국조오례의』, 『삼강행실도』 편찬
- (2) 편찬 사업: 제도와 문물 정비 → 『경국대전』, 『동국통감』, 『조선왕조실록』, 『동국여지승람』, 『악학궤범』, 『동문선』 등 편찬
- (3) 유교 윤리의 확산: 『소학』, 『주자가례』, 향약 보급 → 일상생활에까지 유교 윤리 확산, 양반의 향촌 지배력 강화
- (4) 양반 중심 신분제 강화: 법제적 양천제(양인, 천인) → 실제적 4신분제(양반, 중인, 상민, 천민)로 변화

② 훈민정음의 창제와 과학 기술의 발달(1)

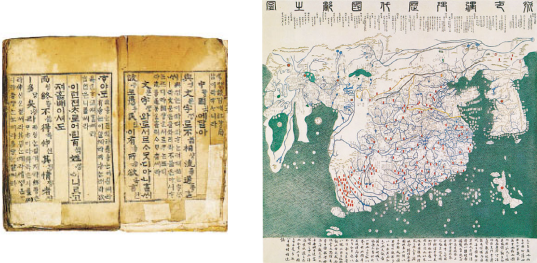
(1) 훈민정음 창제

목적	백성 교화, 원활한 의사소통
의의	읽고 쓰기 편리하고 과학적이고 독창적인 문자
영향	국문학 발전 계기, 민족 문화 발전의 바탕

(2) 천문학과 지리학의 발달

- ① 천문학: 「천상열차분야지도」, 간의, 『칠정산』
- ② 지리학: 「혼일강리역대국도지도」
- ③ 백성의 삶을 이롭게 하는 기술: 「농사직설」, 측우기, 「향약집성방」, 「의방유취」 등

③ 훈민정음 창제와 과학 기술의 발달(2)



△ 『훈민정음』 언해본 △ 「혼일강리역대국도지도」

④ 조선 전기의 과학 기술과 문화유산(1)



△ 간의(복제품) △ 양부일구(복제품) △ 측우기(복제품)

⑤ 조선 전기의 과학 기술과 문화유산(2)



△ 자격루(복원 모형) △ 갑인자

⑥ 조선 전기의 과학 기술과 문화유산(3)



△ 「고사관수도」 △ 분청사기 음각어 문 편병 △ 백자 병

활동 1 '릴레이 비주얼씹킹' 활동으로 조선 전기의 문화 발달 표현하기

<p>활동 목표</p>	<p>자신만의 표현 방법으로 조선 전기 문화의 특징을 '릴레이 비주얼씹킹'으로 표현할 수 있다.</p>	
<p>준비물</p>	<p>교과서(학습지), 모둠 활동지 ①, 스마트기기, 사인펜, 색연필 등</p>	
<p>수업 활동</p>	<p>① 교과서 또는 학습지를 보고 각자 소개해야 할 문화 요소들을 알아본 뒤 관련 자료를 찾아본다.</p> <p>② 개인당 1장의 모둠 활동지를 나누어 준다. 교사는 비주얼씹킹의 제작 의도를 알려 주고 학생들에게 질문을 받는다. 모둠 활동지 ① 활용</p> <p>③ 모둠원이 한 칸에 2분씩, 총 18분간 조선 전기 문화의 특징을 비주얼씹킹한다.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>✓ 릴레이 비주얼씹킹 활동 방법</p> <ul style="list-style-type: none"> 릴레이 비주얼씹킹은 자신의 활동지에 그리는 것을 첫 번째 시작으로, 그다음부터 자신의 오른쪽으로 활동지를 돌린다. 모든 칸을 채운 후 자신의 활동지를 돌려받는다. </div> <div style="margin: 10px 0;"> <p>활동 Tip</p> <p>해당 수업에서는 미리 핵심적인 문화 요소들을 선정하여 진행하였지만, 모두 빈칸으로 하여 모둠원끼리 소개하고 싶은 문화 요소들을 직접 선정하여 작성하는 것도 좋다.</p> </div> <div style="margin: 10px 0;"> <p>활동 Tip</p> <p>그림 자체에 부담을 느끼는 학생들이 있을 수 있다. 활동 시작 전에 그림을 잘 그리는 것보다는 각 내용의 핵심 내용을 간단명료하게 그리는 것이 더 중요하다는 것을 강조한다.</p> </div> <div style="margin: 10px 0;"> <p>활동 Tip</p> <p>릴레이 형식으로 진행되기 때문에 내용을 어려워하는 학생은 교사가 모둠장의 도움을 받게 하여 모두 협력하여 과제를 완성할 수 있도록 유도한다. 실제로 학습 성취도가 낮은 학생들도 이 수업은 곧잘 따라온다.</p> </div> <div style="margin: 10px 0;"> <p>예시</p> </div>	

활동 2 '둘 가고 둘 남기' 활동을 통해 비주얼씹킹 결과를 공유하기

활동 목표	학습한 조선 전기 문화의 특징을 타인에게 설득력 있게 설명할 수 있다.	
준비물	모둠 활동지 ①, 개별 활동지 ①, 필기도구, 별 스티커 등	
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> ① 모둠에서 발표할 공간을 정하고, '둘 남고 둘 남기' 활동을 진행할 수 있도록 두 명은 이동해 설명을 듣고 두 명은 발표를 할 수 있도록 역할을 정한다. ② 정해진 순서대로 이동을 한다. 1모듬은 2모듬으로, 2모듬은 3모듬으로 이동하는 방식으로 하는 것이 좋다. 이동하는 학생들에게는 별 스티커 10개씩 부여한다. ③ 발표하는 역할의 학생이 발표를 하면, 발표를 들은 학생들은 활동지에 배운 내용을 작성한다. 완료되면 다음 모듬으로 이동한다. 이때 발표를 듣고 가장 마음에 드는 문화재 하나를 선택하고 활동지를 정리할 수 있도록 한다. 발표가 도움이 되었다고 생각한 만큼 학습지에 스티커를 붙인다. <div style="text-align: right; margin-bottom: 5px;"> 모듬 활동지 ① 개별 활동지 ① 활용 </div> <ol style="list-style-type: none"> ④ 모든 모듬의 설명을 다 들은 후, 역할을 바꾸어 한 번 더 진행한다. ⑤ 모든 활동이 종료된 후, 모듬에서 받은 스티커를 계산해 최종 스코어를 정한다. 	<p>활동 Tip</p> <p>되도록 발표 시간을 초과하지 않도록 교사가 진행 시간을 통제할 필요가 있다. 발표는 간단하게 하되, 시간이 부족하면 역할 바꾸기는 생각한다.</p>

모둠 활동지 ① '릴레이 비주얼씹기' 활동지

조선 전기의 문화 발달

소속

_____학년 _____반

모듬명

■ 조선 전기에 발달한 문화의 특징을 그림으로 표현해 봅시다.

✓ 활동 방법

1. 첫 칸은 본인이 그리고, 두 번째 칸은 오른쪽 친구에게 넘깁니다(같은 방식으로 계속 오른쪽으로 이동).
2. 마지막 칸은 본인이 생각하기에 중요하다고 생각하는 조선 전기의 문화를 선택하여 그려봅니다.

훈민정음	조선왕조실록	삼강행실도
혼일강리역대국도지도	천상열차분야지도	철정산 내외편
향약집성방	화차	()

개별 활동지 ①

'둘 가고 둘 남기' 활동지

조선 전기의 문화 발달	소속	_____학년 _____반 _____번
	이름	

- 다른 모둠의 비주얼씹킹 발표를 듣고 정리 및 평가를 해 봅시다.

()조 별점 ☆☆☆☆☆		발표자에 대한 평가
		질문·답변
	가장 마음에 드는 문화재	느낀 점
()조 별점 ☆☆☆☆☆		발표자에 대한 평가
		질문·답변
	가장 마음에 드는 문화재	느낀 점
()조 별점 ☆☆☆☆☆		발표자에 대한 평가
		질문·답변
	가장 마음에 드는 문화재	느낀 점

1. 유교 문화의 발전: 『삼강행실도』 편찬

집현전(集賢殿)에서 새로 『삼강행실(三綱行實)』을 찬하여 올리었다. 그 서문(序文)에 이르기를, 천하의 떳떳한 도가 다섯 가지 있는데, 삼강이 그 위에 있으니, 실로 삼강은 경륜(經綸)의 큰 법이요, 일만 가지 교화의 근본이며 원천(源泉)입니다. 만약 고대(古代)의 일을 생각해 본다면, …… 삼대(三代)의 정치가 훌륭하였던 것은 다 인륜(人倫)을 밝혔기 때문이다. 후세(後世)에서는 교화가 점점 쇠퇴하여져서, 백성들이 군신(君臣)·부자(父子)·부부(夫婦)의 큰 인륜에 친숙하지 아니하고, 거의 다 타고난 천성(天性)에 어두워서 항상 각박(刻薄)한 데에 빠졌다. 간혹 훌륭한 행실과 높은 절개가 있어도, 풍속(風俗)에 옮겨져서 사람의 보고 듣는 자의 마음을 생각하지 못하는 일도 또한 많다. 내가 그중 특별히 남달리 뛰어난 것을 뽑아서 그림과 찬을 만들어 중앙과 지방에 나누어 주고, 우매한 남녀들까지 다 쉽게 보고 느껴서 분발하게 되기를 바란다. 그렇게 하면, 또한 백성을 교화하여 풍속을 이루는 한 길이 될 것이다.’고 하시고, 드디어 집현전 부제학 신(臣) 설순에게 명하여 편찬하는 일을 맡게 하였습니다. 여기에서 중국(中國)에서부터 우리나라에 이르기까지, 동방(東方) 고금(古今)의 서적(書籍)에 기록되어 있는 것은 모아 열람하지 않은 것이 없습니다. 그중에서 효자·충신·열녀로서 우뚝이 높아서 기술할만한 자를 각각 1백 인을 찾아내어, 앞에는 형용을 그림으로 그리고 뒤에는 사실을 기록하였으며, 모두 시(詩)를 붙이었습니다. 편찬을 마치니 『삼강행실도(三綱行實圖)』라고 이름을 하사하시고, 주자소(鑄字所)로 하여금 인쇄하여 같이 전하게 하였습니다.

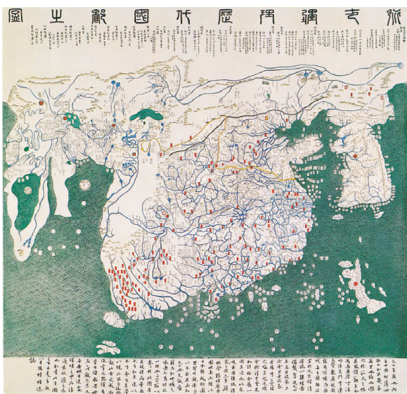
- 세종실록 56권, 세종 14년 6월 9일 병신 2번째 기사(1432년 명 선덕(宣德) 7년) -

2. 훈민정음 창제

이달에 임금이 친히 언문(諺文) 28자(字)를 지었는데, 그 글자가 옛 전자(篆字)를 모방하고, 초성(初聲)·중성(中聲)·종성(終聲)으로 나누어 합한 연후(連後)야 글자를 이루었다. 무릇 문자(文字)에 관한 것과 이어(俚語)에 관한 것을 모두 쓸 수 있고, 글자는 비록 간단하고 요약하지마는 전환(轉換)하는 것이 무궁하니, 이것을 훈민정음(訓民正音)이라고 일렀다.

- 세종실록 102권, 세종 25년 12월 30일 경술 2번째 기사(1443년 명 정통(正統) 8년) -

3. 『혼일강리역대국도지도』



- 1402년(태종)에 좌정승 김사형, 우정승 이무와 이회가 만든 세계 지도이다. 지금은 모사본, 필사본만 남아 있다. 현전하는 동양 최고(最古)의 세계 지도이자 당시로서는 동서양을 막론하고 가장 훌륭한 세계 지도였다.
- 혼일: '통일', 혹은 '개국(開國)'이라는 의미도 있다.
- 강리: 강과 국토라는 의미이다.
- 역대국도: 중국의 역대 수도와 영토, 국가 변천을 담았다. 지도의 빨간 점은 중국의 역대 수도를 가리키고 상단에 빼곡히 적힌 글은 중국의 역대 국가 변천 내용이다.
- 중국과 한반도를 중심으로 작성하였지만, 인도, 지중해, 아라비아반도, 이베리아반도, 아프리카까지 기록하여 당시에 세계를 인식하고 있음을 볼 수 있다.

- 출처: 한국민족대백과 -

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	훈민정음의 창제 배경과 의의를 설명할 수 있는가?			
	조선 전기 과학 기술의 발전을 사례를 들어 설명할 수 있는가?			
활동 참여도	모듬 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

③ 모듬 평가하기

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

모듬원 이름	좋았던 점	바라는 점

왜란과 호란의 극복

활동명 문장 카드를 활용하여 스토리 전개하기, '5WHY 토론' 활동을 통해 왜란과 호란의 전개 과정과 영향 파악하기

■ 학습 목표

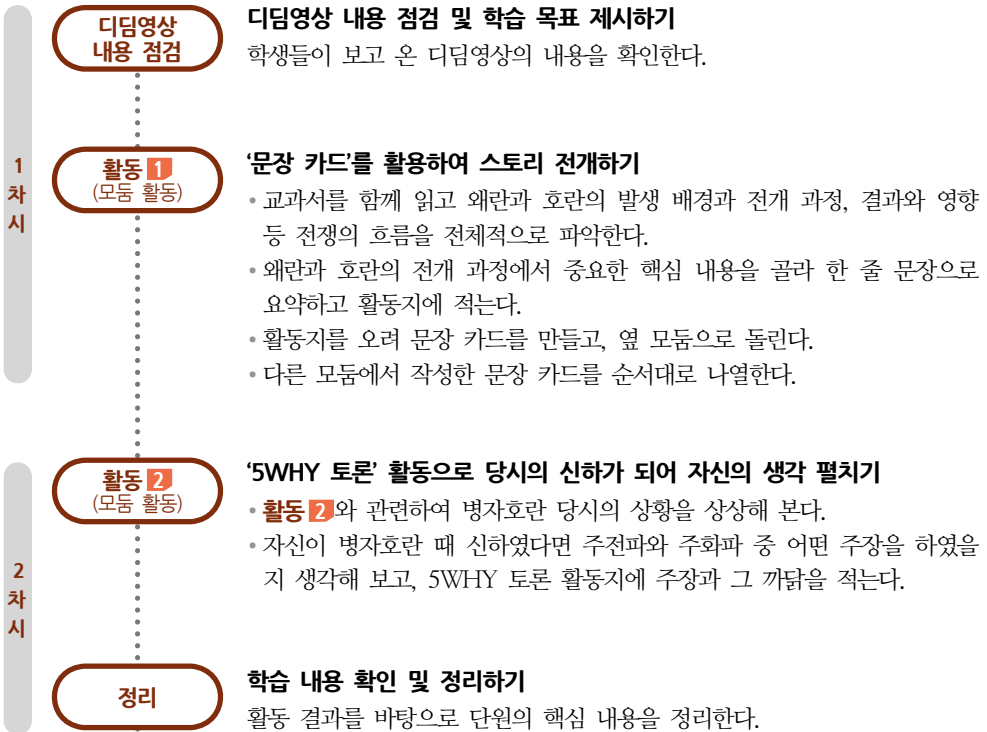
- 왜란과 호란의 전개 과정을 파악할 수 있다.
- 왜란과 호란이 동아시아 정세에 미친 영향을 설명할 수 있다.

■ 수업 의도

역사는 큰 틀로 보면 결국 하나의 스토리이다. 과거에 어떤 일들이 있었는지 역사적 사건을 중심으로 시대의 큰 흐름을 파악하고 그에 따라 자신의 역사적 사고력을 가미하여 스토리텔링하는 것이 가장 기본적인 학습 방법이라고 할 수 있다. 아울러 학생들이 그 시대 주요 사건의 세부적인 내용을 정확히 모른다고 할지라도 사건 전후의 맥락을 파악하고, 논리적 사고를 근거로 큰 흐름을 찾도록 하는 데에 주안점을 두었다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기



선생님을 위한 꿀팁

- 문장 카드를 만들어 순서대로 스토리를 만드는 활동의 경우 교과서 범위를 더 넓게 잡고, 모둠마다 소주제를 다르게 하는 것도 좋다. 이 경우 각 모둠의 스토리를 다 모으면 한 학급 전체가 하나의 큰 스토리를 완성할 수 있다.
- 5WHY 토론은 개인 활동으로 해도 좋고 모둠 활동으로 해도 좋으나, 이 수업에서는 모둠 내 개별 활동으로 진행하는 것을 전제로 수업을 디자인하였다.
- 스토리텔링 활동 후에 각 사건의 주요 인물을 중심으로 역할극을 해보는 것도 좋다.

1 임진왜란의 발발

(1) 임진왜란 이전의 정세

조선	오랜 기간 평화 시기 지속 → 전쟁 대비 미흡
일본	도요토미 히데요시가 전국 시대 통일 → 다이묘들의 불만을 밖으로 돌리고자 대륙 침략을 구실로 침략 준비

(2) 임진왜란의 발발과 초기 전개 과정: 일본의 침략(1592) → 부산진과 동래성 함락 → 충주 방어선 붕괴 → 한양 함락 → 선조의 의주 피란, 명에 지원군 요청

2 수군과 의병의 활약

- (1) 수군의 활약: 이순신을 중심으로 옥포, 사천, 당포, 한산도 등에서 왜의 수군 격파 → 서남해의 제해권 장악, 곡창 지대인 전라도 지방 수호, 일본군의 보급로 차단
- (2) 의병과 승병의 활약: 익숙한 지리를 활용하여 적은 병력으로 일본군에 큰 타격(곽재우, 고정명, 서산 대사 등)
- (3) 명의 참전: 조·명 연합군의 활약, 평양성 탈환

3 휴전과 정유재란

- (1) 관군의 승리: 행주 대첩(권율), 진주 대첩(김시민)의 승리 → 한양 탈환
- (2) 휴전: 전세가 불리해진 일본의 휴전 제안 → 명과 일본 사이의 협상, 조선은 무기 정비, 훈련도감 설치 → 휴전 협상 결렬
- (3) 정유재란(1597): 일본군의 재침략 → 이순인의 명량 대첩 → 도요토미 히데요시의 사망과 일본군 철수 결정 → 노량 해전 승리, 전쟁 종결(1598)

4 임진왜란의 영향과 동아시아 정세 변화

조선	<ul style="list-style-type: none"> • 국토 황폐화, 인구 감소, 신분제 동요, 국가 재정 악화 • 문화유산 소실: 불국사, 경복궁, 사고 등 • 일본으로 많은 백성이 포로로 끌려감
일본	<ul style="list-style-type: none"> • 도쿠가와 이에야스의 에도 막부 성립 • 일본의 도자기 문화와 성리학 발전
중국	<ul style="list-style-type: none"> • 명의 국력 약화, 여진족의 후금 건국(1616) → 동아시아 국제 질서의 변화

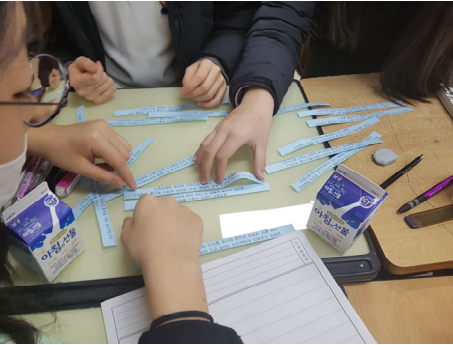
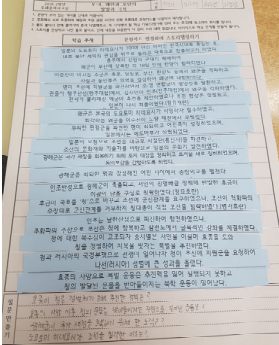
5 중립 외교 정책과 인조반정

- (1) 광해군의 전후 복구 정책과 중립 외교 정책
 - ① 전후 복구 정책: 토지 대장과 호적 정비, 성곽과 무기 수리, 군사 훈련 실시, 허준의 『동의보감』 편찬
 - ② 중립 외교 정책: 명이 쇠퇴하고 후금이 성장하는 시기에 실리적 중립 외교 실시 → 후금과의 충돌 회피
- (2) 인조반정
 - ① 배경: 중립 외교 정책에 대한 서인 세력의 불만, 광해군의 영창 대군 살해, 인목 대비 폐위
 - ② 인조반정: 서인 세력이 광해군과 복인 정권 몰아내고 인조 추대(1623)

6 호란과 북벌 운동

- (1) 정묘호란(1627): 후금의 침략 → 의병과 관군의 항전 → 후금과 형제 관계를 맺으며 화의 체결
- (2) 병자호란(1636)
 - ① 배경: 후금이 국호를 '청'으로 변경, 조선에 군신 관계 요구 → 주화론과 주전론 대립 → 주전론 우세
 - ② 전개: 청 태종의 침략 → 남한산성에서 항전 → 삼전도에서 청과 굴욕적 화의
 - ③ 결과: 청과 군신 관계 맺음, 소현 세자와 봉림 대군 및 많은 신하와 백성들이 청에 인질로 끌려감.
- (3) 북벌 운동의 전개: 병자호란 이후 청에 대한 반감이 커지며 군사력을 강화해 청을 정벌하자는 운동 전개

활동 1 '문장 카드'를 활용하여 스토리 전개하기

<p>활동 목표</p>	<p>왜란과 호란의 발발과 전개 및 극복 과정 등 사건을 중심으로 시대의 큰 흐름을 파악할 수 있다.</p>
<p>준비물</p>	<p>모듬 활동지 ①, 모듬 활동지 ②, 가위, 풀, 네임펜, 색지 등</p>
<p>수업 활동</p>	<p>① 문장 카드를 이용해 스토리를 전개하는 활동을 한다. 모듬 활동지 ① 활용</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>✓ 문장 카드 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 왜란~호란에 해당하는 교과서 내용을 모듬원들이 함께 읽고 핵심 문장을 찾거나 각 문단의 내용을 한 줄로 정리하게 한다. • A4 색지를 배부한 다음, 모듬원들이 색지의 선 안에 핵심 문장을 하나씩 쓰게 한다. • A4 색지에 핵심 문장을 모두 쓴 후에는 선대로 깔끔하게 오린다. • 오려진 카드를 뒤죽박죽으로 섞는다. • 긴 문장 카드를 가지런히 묶어 옆 모듬으로 돌린다. <p>예 1 → 2 → 3모듬으로 돌린다.</p> </div> <p>② 옆 모듬원들이 작성한 문장 카드를 펼쳐 놓고 함께 보고 읽으며, 사건의 진행 과정에 맞게 순서대로 나열한다.</p> <p>③ 흐름에 맞지 않는 것은 없나 서로 토론하며 확인하고, 모듬원들이 모두 동의한 순서대로 B4 활동지에 붙인다. 모듬 활동지 ② 활용</p> <p>④ 문장 카드를 돌렸던 모듬의 역순으로 활동지를 돌려서 답이 맞는지 서로 확인한다.</p> <p>⑤ 오류가 있다면 틀린 내용과 그 이유를 설명해 주고 수정하도록 한다.</p> <p>⑥ 시대의 흐름에 맞게 활동지가 최종적으로 완성이 되면, 단원의 내용을 바탕으로 학습 목표에 부합되도록 '질문 만들기'를 한다.</p> <p>예 단답형 1문제, 서술형 3문제를 만든다. 단, 활동지에 답은 적지 않는다.</p> <p>⑦ 4개의 질문을 만들면 모듬원들이 먼저 묻고 답하기를 하며 풀어보고, 다른 모듬과 활동지를 교환하여 서로 상대 모듬에서 만든 문제를 풀어본다.</p> <p>⑧ 위 ④과 ⑤의 과정을 반복한다.</p> <p>⑨ 모든 모듬의 활동지를 옆 모듬으로 계속 돌려서 스토리를 한 번씩 읽어 보고 문제를 풀어 보는 방식을 반복하여 단원의 내용을 완전하게 숙지할 수 있도록 한다.</p> <p>⑩ 이때 상대 모듬이 만든 문제의 질과 수준을 평가하고, 문제를 수정하거나 잘 만든 문제에 별 표시를 하게 해도 좋다.</p> <p>예시</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>

활동 Tip
자신의 모듬에서 적은 문장 카드를 옆 모듬으로 돌리기 전에 모듬 내에서 문장을 큰 소리로 읽으며 순서대로 나열해 보는 연습을 먼저 해보면 좋다.

활동 Tip
학생들이 텍스트를 읽고 주요 사건을 중심으로 배경, 원인, 결과, 영향 등에 해당하는 핵심 내용을 찾아 요약하는 것을 어려워한다면 교사가 내용을 요약한 문장 카드를 배부하여 학생들이 그 카드를 흐름에 맞게 나열하게 해도 좋다. 학생들의 수준을 고려하여 여러 방법을 응용하여 적용하되, 역사 수업에서의 스토리텔링이 왜 중요한지를 학생들이 스스로 터득하도록 유도한다.

활동 2 '5WHY 토론' 활동으로 당시의 신화가 되어 자신의 생각 펼치기

활동 목표 병자호란 당시의 신화가 되어 주전파와 주화파의 입장에서 자신의 주장을 펼치고 그 까닭을 설명할 수 있다.

준비물 개별 활동지, 네임펜 등

- ① 학생들이 모둠별로 앉은 상태에서 각자 병자호란 시기의 주전파와 주화파 중 어떤 입장에 설 것인지 서로 이야기하게 한다.
- ② 자연스럽게 서로의 입장을 말하고 듣는 시간을 가지면서 자신의 생각을 정리하도록 한다.
- ③ 5WHY 활동지를 배부한다. **개별 활동지 ① 활용**
- ④ 활동지의 맨 위 칸에 당시의 문제 상황을 함께 이야기하며 적는다.
- ⑤ “~ 문제 해결을 위해서는 ~ 해야 한다.” 라는 문장으로 자신의 주장을 적게 한다.
- ⑥ 그 명제를 이용하여 1Why를 적고 그에 대한 까닭을 적는다.
- ⑦ 1Why에 대한 까닭을 다시 질문으로 만들어 2Why에 쓰고 그 까닭을 적는다.
- ⑧ ⑥, ⑦의 과정을 5Why가 될 때까지 반복하되, 가장 위에 있는 자신의 주장에서 내용이 벗어나지 않도록 한다.
- ⑨ 활동지를 완성하면 모둠 안에서 서로 질문하는 하부르타를 통해 서로의 주장을 공유한다.
- ⑩ 활동에 대한 한 줄 소감을 쓰고 수업 성찰을 한 후 마무리한다.



△ 수업 활동 예시

활동 Tip
5WHY 기법(토론)이란 문제 인식 및 문제 해결을 위한 방법의 하나로 어떤 명제나 문제가 있을 때 'Why?'를 단계별로 반복하여 파고 들어 빠짐없이 요인을 분석하는 방법이다.
이 수업에서는 당시의 문제 상황을 모두 인식한 상태에서 그 문제를 해결하기 위한 자신의 주장을 명제로 세운 다음 그 이유를 논리적으로 설명할 수 있도록 이 기법을 활용하였다.

활동 Tip
학생들의 수준에 따라 다르겠지만 5WHY 기법은 꽤 어려운 활동이다. 학생들이 활동지를 쓰는 과정에서 스스로 논리의 함정에 빠지기도 하고 자신의 주장에서 벗어나는 근거를 제시하기도 한다. 따라서 교사는 학생들로 하여금 '왜?'라는 질문을 반복해 쓰는 과정에서 막히거나 앞뒤가 맞지 않는 일이 생기면 처음부터 다시 질문하며 내용을 다듬도록 유도해야 한다.

활동 Tip
5WHY 토론을 모둠 활동으로 할 때는 무작위로 주장을 선택하거나 생각이 같은 친구들끼리 모둠을 재구성하여 상대를 설득하는 주장을 하게 한다.

수업 활동

✓ 수업의 연결 및 확장

1. 위 활동 ⑩에서 피라미드 토론으로 활동을 이어간다.
2. 모둠(4인 1모둠 기준) 안에서 1:1 짝 토론 → 결론 → 2:2 짝 토론 → 결론(모둠 내) → 4:4 토론(모둠 간 토론) 등의 방식으로 토론을 반복한다.
3. 단, 학생들은 역사적 사실을 이미 알고 있으므로, 피라미드 토론을 거치는 과정에서 빠르게 결론이 일치할 수 있다. 이 경우 피라미드 토론 방식보다는 **활동 Tip**에 제시한 바와 같이 같은 생각을 가진 친구끼리 모여 찬반 토론을 이어가거나, 서로 반대의 생각을 가진 친구끼리 짝이 되어 상대방을 설득하는 주장을 펴는 방식으로 활동하는 것도 좋겠다.

예시

2018학년도 영파대학교 역사교과 모둠별 활동지	단원명	학습주제
V-4. 왜란과 호란의 명칭과 구분	싸울 것인가? 화의할 것인가? (5 WHY 토론)	
제(5)모둠(이름:) *활동일시: 9월 29일 9:00시		
주제	조선과 청나라는 화친해야 한다.	
Why	질문	이유
(1) Why	왜 조선과 청나라는 화친해야 할까?	백성을 돕고 나라를 지켜야 하기 때문이다.
(2) Why	외 백성을 돕고 나라를 지켜야 할까?	나라는 백성을 지켜야 할 이유가 있다.
(3) Why	내 나라는 백성을 지켜야 할 이유가 없을까?	국 백성이 없으면 나라가 없기 때문에 지켜야 할 필요가 있다.
(4) Why	왜 백성이 없으면 나라가 없을까?	백성이 없으면 나라가 안 돌아갈 때 때문이다.
(5) Why	내 백성이 없으면 나라가 안 돌아갈까?	나라는 백성들이(사람)인 것이 유지되기 때문이다.
결론	백성을 돕고 나라를 지켜야 하기 때문에 조선과 청나라는 화친해야 한다.	
한 줄 성찰 (배움일기)	이 활동을 통해 백성이라는 단어가 더 중요해졌다. 더 많은 백성들이 나라를 지키고, 백성들의 선택으로 나라가 유지된다. 화친을 통해 백성들이 더 잘 살아가고 나라가 유지될 수 있다. 모든 백성이 나라를 지키는 것이 중요하다.	

왜란과 호란의 극복	소속	_____ 학년 _____ 반
	모듬명	

1 모둠원들과 교과서를 꼼꼼히 읽고 시대의 큰 흐름을 파악하여 사건의 진행 과정을 아래 빈 칸에 한 줄씩 문장으로 적어 봅시다.

예시
일본의 도요토미 히데요시가 전국 시대를 통일한 후, 내부 불만 세력의 관심을 밖으로 돌리고 대륙으로 진출하고자 하였다.
충주에서 신립의 군대가 패배하여 일본군이 부산에 상륙한 지 18일 만에 한양이 함락되었다.
이순신이 이끄는 수군은 옥포, 사천, 당항, 한산도 등에서 일본군을 격파하였고, 전국 각지에서 의병과 승병이 일어나 일본군에게 큰 타격을 주었다.
명이 조선에 지원군을 파견하면서 조·명 연합군이 평양성을 탈환하였다.
전세가 불리해진 일본이 휴전을 제안하였으나 휴전 협상은 결렬되고, 일본이 다시 쳐들어 왔다(정유재란).
일본은 도요토미 히데요시가 사망하자 군대를 철수하였고, 퇴각하는 일본군을 이순신이 노량 해전에서 무찔렀다.
무리한 원정군을 파견한 명이 쇠퇴하고 여진족이 성장하였으며, 일본에서는 에도 막부가 성립되었다.
전쟁 중에 조선에서 포로로 끌고 간 기술자와 유학자의 영향으로 일본의 도자기 문화와 성리학이 크게 발달하였다.
광해군은 국가 재정을 회복하기 위해 토지 대장과 호적을 정비하였고, 『동의보감』을 편찬하여 보급하였다.
광해군은 쇠퇴한 명과 강성해진 여진 사이에서 중립 외교를 펼쳤다.
인조반정으로 광해군이 축출되고, 서인의 친명배금 정책에 반발한 후금이 이괄의 난을 구실로 침략하였다(정묘호란).
후금이 국호를 '청'으로 바꾸고 조선에 군신 관계를 요구하였으나, 조선이 주전파의 주장대로 군신 관계를 거부하자 청 태종이 직접 조선을 침략하였다(병자호란).
인조와 신하들은 남한산성에서 포위된 채 저항하였다.
소현 세자와 봉림 대군을 비롯하여 수많은 신하와 백성이 청에 인질로 끌려갔다.
17세기 중반 명이 멸망하자 청이 베이징을 점령하고 중국 전역을 지배하였다.
청에 인질로 끌려갔다가 돌아온 효종은 군대를 양성하고 성곽을 수리하는 등 군사력을 강화하였지만, 강성해진 청을 정벌하는 것은 현실적으로 어려웠다.

2 문장 카드를 점선에 따라 가위로 오리고 모듬원들과 협력 토론하여 사건의 진행 순서대로 나열하고 내용을 숙지합니다. 이후 뒤죽박죽으로 섞어서 옆 모듬으로 돌립니다.

왜란과 호란의 발발과 극복

소속 _____ 학년 _____ 반

모듬명

✓ 활동 방법

1. 옆 모듬에서 받은 문장 카드를 펼쳐 놓고 모듬에서 서로 토론하여 사건의 진행 흐름대로 문장 카드를 나열하여 배치합니다.
2. 문장 카드를 붙이기 전에 모듬원끼리 돌아가며 혼자 나열해 보고, 잘 모를 때에는 친구에게 물어서 함께 해결합니다.
3. 스토리가 완성되면 폴로 붙이고, 전체 내용을 모듬원이 다 같이 소리 내어 읽습니다.
4. 꼭 기억해야 할 핵심 키워드에 동그라미 표시를 하고, 핵심 질문을 만들어 봅니다.
5. 모듬끼리 활동지를 돌려 문제를 풀어 보고 답을 서로 확인합니다.

예시

일본의 도요토미 히데요시가 전국 시대를 통일한 후, 내부 불만 세력의 관심을 밖으로 돌리고 대륙으로 진출하고자 하였다.
충주에서 신립의 군대가 패배하여 일본군이 부산에 상륙한 지 18일 만에 한양이 함락되었다.
이순신이 이끄는 수군은 옥포, 사천, 당항, 한산도 등에서 일본군을 격파하였고, 전국 각지에서 의병과 승병이 일어나 일본군에게 큰 타격을 주었다.
명이 조선에 지원군을 파견하면서 조·명 연합군이 평양성을 탈환하였다.
전세가 불리해진 일본이 휴전을 제안하였으나 휴전 협상은 결렬되고, 일본이 다시 쳐들어 왔다(경유재란).
일본은 도요토미 히데요시가 사망하자 군대를 철수하였고, 퇴각하는 일본군을 이순신이 노량 해전에서 무찔렀다.
무리한 원정군을 파견한 명이 쇠퇴하고 여진족이 성장하였으며, 일본에서는 에도 막부가 성립되었다.
전쟁 중에 조선에서 포로로 끌고 간 기술자와 유학자의 영향으로 일본의 도자기 문화와 성리학이 크게 발달하였다.
광해군은 국가 재정을 회복하기 위해 토지 대장과 호적을 정비하였고, 『동의보감』을 편찬하여 보급하였다.
광해군은 쇠퇴한 명과 강성해진 여진 사이에서 중립 외교를 펼쳤다.
인조반정으로 광해군이 축출되고, 서인의 친명배금 정책이 반발한 후금이 이괄의 난을 구실로 침략하였다(경묘호란).
후금이 국호를 '청'으로 바꾸고 조선에 군신 관계를 요구하였으나, 조선이 주전파의 주장대로 군신 관계를 거부하자 청 태종이 직접 조선을 침략하였다(병자호란).
인조와 신하들은 남한산성에서 포위된 채 저항하였다.
소현 세자와 봉림 대군을 비롯하여 수많은 신하와 백성이 청에 인질로 끌려갔다.
17세기 중반 명이 멸망하자 청이 베이징을 점령하고 중국 전역을 지배하였다.
청에 인질로 끌려갔다가 돌아온 효종은 군대를 양성하고 성곽을 수리하는 등 군사력을 강화하였지만, 강성해진 청을 정벌하는 것은 현실적으로 어려웠다.

질문 만들기	1. 일본이 조선을 침략한 이유를 서술하시오.
	2. 왜란 이후 동아시아 3국의 정세 변화를 서술하시오.
	3. 쇠퇴한 명과 강성해진 여진 사이에서 광해군이 실시한 외교 정책은 무엇인가?
	4. 경묘호란과 병자호란의 발생 원인을 각각 서술하시오.

싸울 것인가? 화의할 것인가?

소속 _____ 학년 _____ 반 _____ 번

이름 _____

- 자신이 병자호란 당시의 신하라면 남한산성에서 항전할 때 어떠한 주장을 할 것인지 아래 양식에 맞게 자신의 생각을 적어 봅시다.

문제 상황	<p>예시 청 태종이 대군을 이끌고 침략하여 인조와 신하들은 남한산성으로 피신하여 항전하고 있다.</p>	
주장	청의 요구를 받아들이고 청과 화의해야 한다.	
Why	질문	가답
(1) Why	왜 청의 요구를 받아들이고 화의해야 하는가?	화의하지 않으면 백성들이 계속 고통을 겪게 될 것이기 때문이다.
(2) Why	화의하지 않으면 왜 백성들이 계속 고통을 겪게 되는가?	전쟁을 계속하면 가장 힘든 것은 백성들이므로 더는 전쟁을 하지 말아야 백성을 돌보고 나라를 지킬 수 있기 때문이다.
(3) Why	왜 전쟁을 끝내서 백성을 돌보고 나라를 지켜야 하는가?	국가는 백성을 지켜야 할 의무가 있기 때문이다.
(4) Why	왜 국가는 백성을 지켜야 할 의무가 있는가?	백성이 없으면 나라를 유지할 수 없기 때문이다.
(5) Why	왜 백성이 없으면 나라를 유지할 수 없는가?	국가는 백성들이 하는 일로 운영되고 유지되기 때문이다.
결론	국가는 백성들이 하는 일로 운영되고 유지되는데, 이미 전쟁으로 고통을 겪은 백성들을 국가가 돌보고 지켜줘야 하기 때문에 더 이상의 전쟁 없이 나라를 유지해 나가기 위해서는 이 전쟁을 끝내고 청과 화의해야 한다.	
5WHY 활동 일기		

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

1 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 느낀 것

- 실천할 것

2 자기 평가 및 모둠 평가하기

우리 모둠 활동 만족도		☆☆☆☆☆			
평가 항목	평가				
	나(본인)	모둠원1	모둠원2	모둠원3	
1. 나(친구)는 수업 활동 내내 선생님의 말씀을 집중하여 경청하였다.	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	
2. 나(친구)는 활동지를 무조건 베끼지 않고 열심히 작성하였다.	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	
3. 나(친구)는 친구가 질문할 때나 어려움을 겪을 때 친절하게 설명을 해 주고 도와주었다.	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	
4. 나(친구)는 전체적으로 중립적 언어를 사용하고 토론 활동에 적극 참여하였다.	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	
5. 나(친구)는 모둠 활동을 하는 내내 무임승차하지 않고 친구들과 적극 협력하였다.	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	
6. '문장 카드 연결하여 스토리 전개하기' 수업 활동에 가장 많은 기여를 했다고 생각하는 모둠원과 그렇게 생각하는 까닭을 적어 주세요.	모둠원 이름 () 그 까닭은?				
7. '5WHY 토론' 수업 활동에 가장 많은 기여를 했다고 생각하는 모둠원과 그렇게 생각하는 까닭을 적어 주세요.	모둠원 이름 () 그 까닭은?				
8. 모둠원들에게 바라는 점이 있다면 적어 보세요.					

영조·정조의 탕평 정치와 세도 정치

활동명 '타지아(Tarsia)'와 '헝사' 활동으로 조선 후기 탕평 정치와 세도 정치의 흐름 파악하기

■ 학습 목표

헝사 활동을 통해 조선 후기 탕평 정치와 세도 정치의 내용과 흐름을 파악할 수 있다.

■ 수업 의도

붕당 정치의 폐해를 극복하고자 하였던 영조와 정조의 탕평 정치, 그리고 순조 이후의 세도 정치로 이어지는 여러 사건을 타지아(Tarsia)로 정리해 보고, 헝사 활동을 통해 학생들이 스스로 구성해 보도록 하여 그 흐름을 파악할 수 있도록 구성하였다.

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)

'타지아(Tarsia)'로 중요 내용 파악하기

- 모둠별로 18개의 개념과 내용으로 구성된 타지아 카드를 나누어 준다.
- 카드를 잘라 섞여 있는 개념과 내용을 연결하여 타지아를 완성하며, 영·정조의 탕평 정치 및 세도 정치의 주요 개념과 내용을 정리한다.

활동 2 (모둠 활동)

'헝사' 활동으로 탕평 정치와 세도 정치 흐름 구성하기

- 각각 다른 색깔의 헝사 카드를 1인당 5장씩 배부하고, 모둠원과 서로 협의하며 중요 단어들을 작성한다.
- 완성된 카드를 바탕으로 연관성 있는 카드끼리 조합하여 이야기를 구성하고, 완성되면 이를 풀로 붙인다.
- 카드와 카드를 연결 지을 때 설명을 덧붙여서 적거나, 정리된 내용을 아래쪽 빈간에 적도록 한다.

2차시

활동 3 (모둠 활동)

'둘 가고 둘 남기' 활동을 통해 내용 공유하기

- 완성된 헝사 활동을 바탕으로 다른 모둠 친구들에게 설명하는 과정을 반복한다.
- 설명이 끝나면, 설명을 듣는 학생들은 피드백을 남겨 준다.

정리

학습 내용 정리하기

활동 평가지를 활용하여 오늘 배운 학습 내용을 정리한다.

선생님을 위한 꿀팁

헝사 카드는 수업 전 미리 잘라 두어 헝사 카드를 조합하고 완성하는 시간을 좀 더 확보해 두었으며, 헝사 활동 시 각각의 학생들에게 서로 다른 색깔의 헝사 카드를 배분하여 본인이 어떠한 단어를 작성하였고, 다른 모둠원들이 쓴 카드의 내용도 확인할 수 있도록 하였다.

1 조선 후기 통치 체제의 변화

- (1) 비변사 위상 강화
 - ① 비변사 강화: 국방 문제를 다루던 임시 기구 → 거듭된 전쟁으로 상설화 → 국가의 주요 정책 논의·결정 (양 난 이후 최고의 정치 기구)
 - ② 결과: 의정부의 기능 축소, 왕권 약화
- (2) 지방 통치 체제 개편: 유향소 권한 약화, 수령 권한 강화
- (3) 군사 제도의 개편
 - ① 중앙군: 5군영 체제 정비(훈련도감, 어영청 등)
 - ② 지방군: 속오군 창설(양반부터 천민까지 구성)

2 조세 제도 개편

- (1) 목적: 전쟁으로 황폐해진 농지 복구, 국가 재정 확보
- (2) 내용
 - ① 개간 사업 실시
 - ② 대동법 시행: 방납의 폐단 → 소유 토지를 기준으로 쌀, 베, 면포, 동전 등을 거둠. → 농민 부담 감소

3 붕당 정치의 전개와 변화

- (1) 붕당 정치의 전개: 인조반정 이후 서인이 남인과 함께 정국 주도, 서로의 존재를 인정하며 상대 당의 정책 비판, 언론 기관인 3사의 기능 강화, 공론 중시
- (2) 붕당 정치의 변화
 - ① 예송: 효종과 효종비 사망 후 대비의 상복 입는 기간을 두고 서인과 남인 사이에 일어난 논쟁
 - ② 환국: 숙종이 집권 붕당이 바뀔 때마다 상대 당의 인사들 축출, 서인이 노론과 소론으로 분화
 - ③ 탕평론 제기: 노론과 소론의 대립, 왕권 위협 → 숙종은 붕당 간의 세력 균형 유지 위해 탕평론 제기

4 영조의 탕평 정치

탕평책 실시	서원 정리, 여러 붕당의 인재를 골고루 등용, 이조 전랑의 권한 약화 → 붕당 간의 균형 추구, 왕권 강화
민생 안정 정책	<ul style="list-style-type: none"> • 균역법: 균역의 폐단 → 군포를 2필에서 1필로 줄여 줌. • 가혹한 형벌 금지, 신문고 부활, 청계천 정비
문물 제도 정비	『속대전』, 『동국문헌비고』 등 편찬

5 정조의 개혁 정치

탕평책 실시	<ul style="list-style-type: none"> • 붕당에 관계없이 능력에 따라 등용 • 노론·소론·남인을 골고루 등용
개혁 정책	<ul style="list-style-type: none"> • 규장각 설치: 정책 자문 기구, 정조의 개혁을 뒷받침할 인물 육성 • 장용영 설치: 국왕의 호위 군대 → 왕권 뒷받침. • 상공업 진흥: 시전 상인의 특권을 일부 없앴. • 문예 부흥: 『대전통편』, 『동문휘고』 등 편찬 • 화성 건설: 새로운 정치를 펼칠 중심지로 활용하고자 함.

6 세도 정치의 대두와 정치 기강의 해이

- (1) 세도 정치: 정조가 죽고 어린 나이의 순조 즉위 → 외척 가문인 안동 김씨 세력이 권력 장악 → 순조, 헌종, 철종의 3대 60여 년간 세도 가문이 권력 독점
- (2) 정치 기강의 해이: 세도 가문이 주요 관직 독점 → 매관매직 유행 → 백성에 대한 가혹한 수탈 증가
- (3) 암행어사의 파견: 수령의 통치 실태 점검 → 세도 정치 시기에 암행어사가 제 기능을 하지 못함.

활동 1 '타지아(Tarsia)'로 주요 내용 파악하기

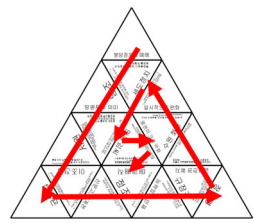
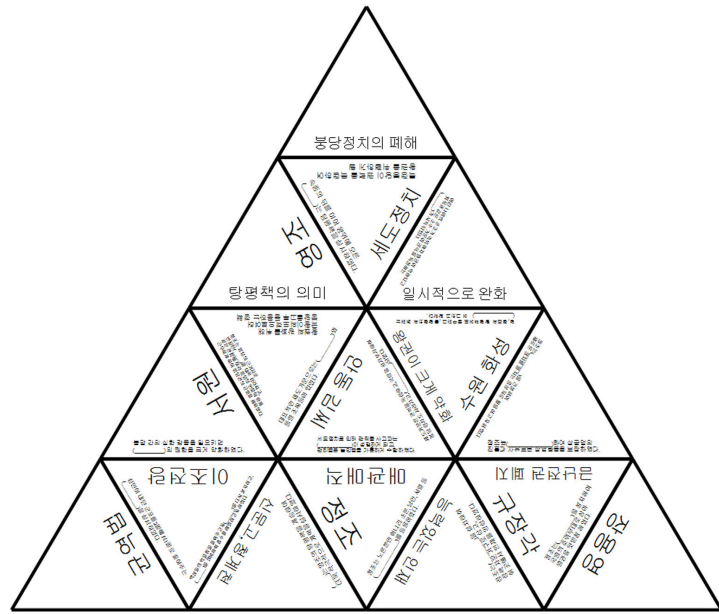
활동 목표	디딤영상의 내용과 교과서를 바탕으로 탕평 정치와 세도 정치의 주요 사건과 내용을 연결하여 파악한다.
준비물	모듬 활동지 ①, B4용지 1장, 교과서, 가위, 풀

- 모듬 활동지 ① 활용**
- 모듬별로 타지아 카드가 인쇄된 활동지를 배부한다.
 - 타지아 카드를 가위로 자르면 총 16조각이 나온다. 모듬원들과 함께 서로 관련된 면과 면을 이어 붙여 나간다.
 - 예 정조-영조의 탕평책을 계승하여 더욱 적극적으로 개혁을 실시
 - 16조각을 규칙대로 이어 나가며 타지아를 완성한다.

활동 Tip
타지아(Tarsia) 제작을 위한 프로그램 및 사용 방법은 인터넷을 활용하면 쉽게 찾아볼 수 있다.

활동 Tip
타지아는 원래 수학 수업용으로 제작되었고, 일반적으로 개념 정리를 위해 많이 사용한다. 하지만 시간의 흐름이 있는 내용은 문제를 만들 때 시간 순서대로 작성만 해주면 완성된 타지아를 통해 시간 순으로 내용을 익힐 수 있다. 제일 위 꼭짓점부터 반시계 방향으로 읽으면 된다(16조각 직소 유형의 경우).

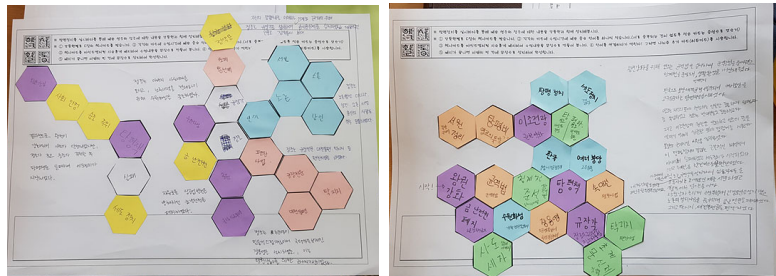
수업 활동




- 모듬원이 함께 완성된 타지아를 시계 반대 방향으로 돌려가며 흐름을 파악한다.

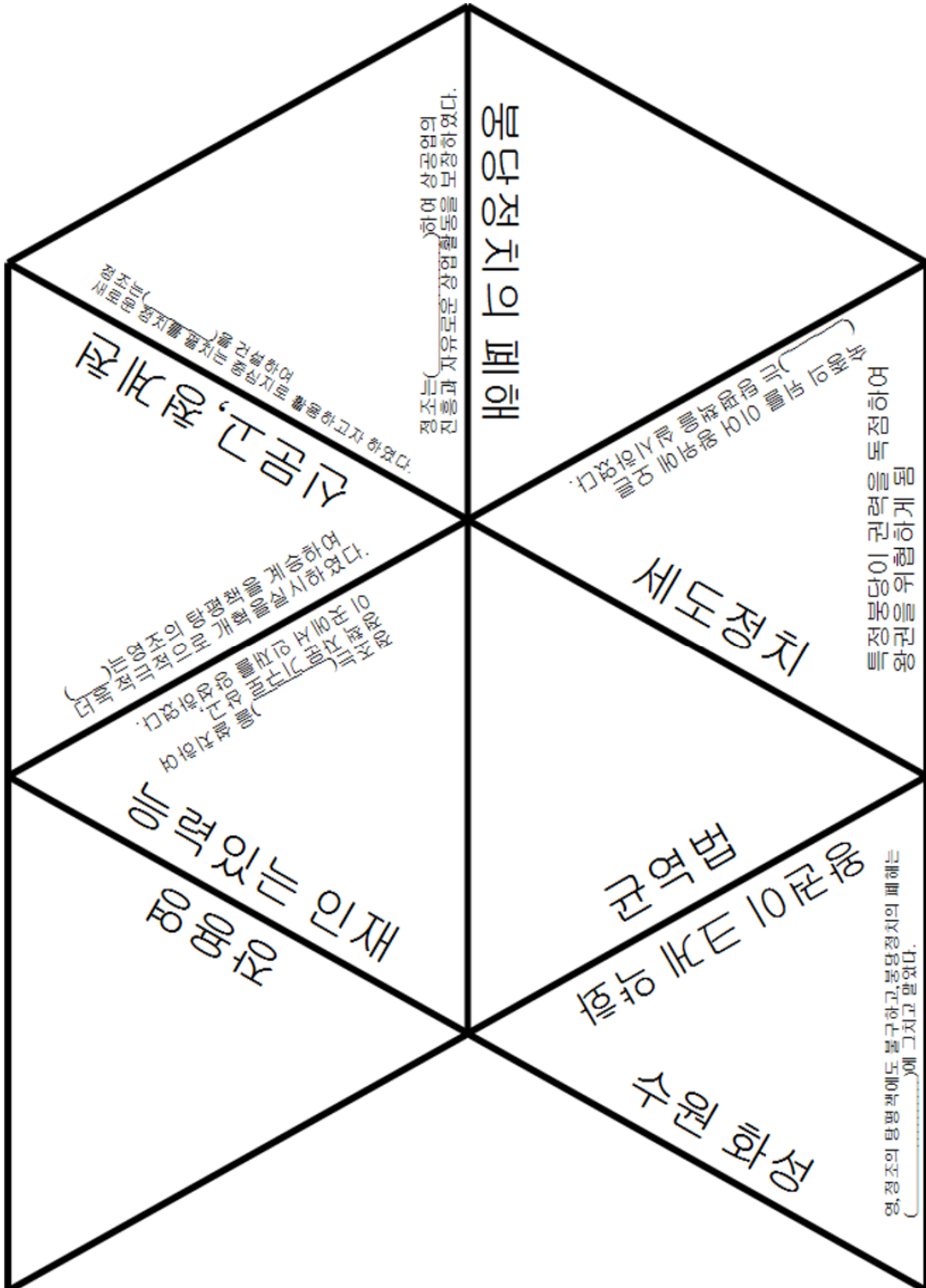


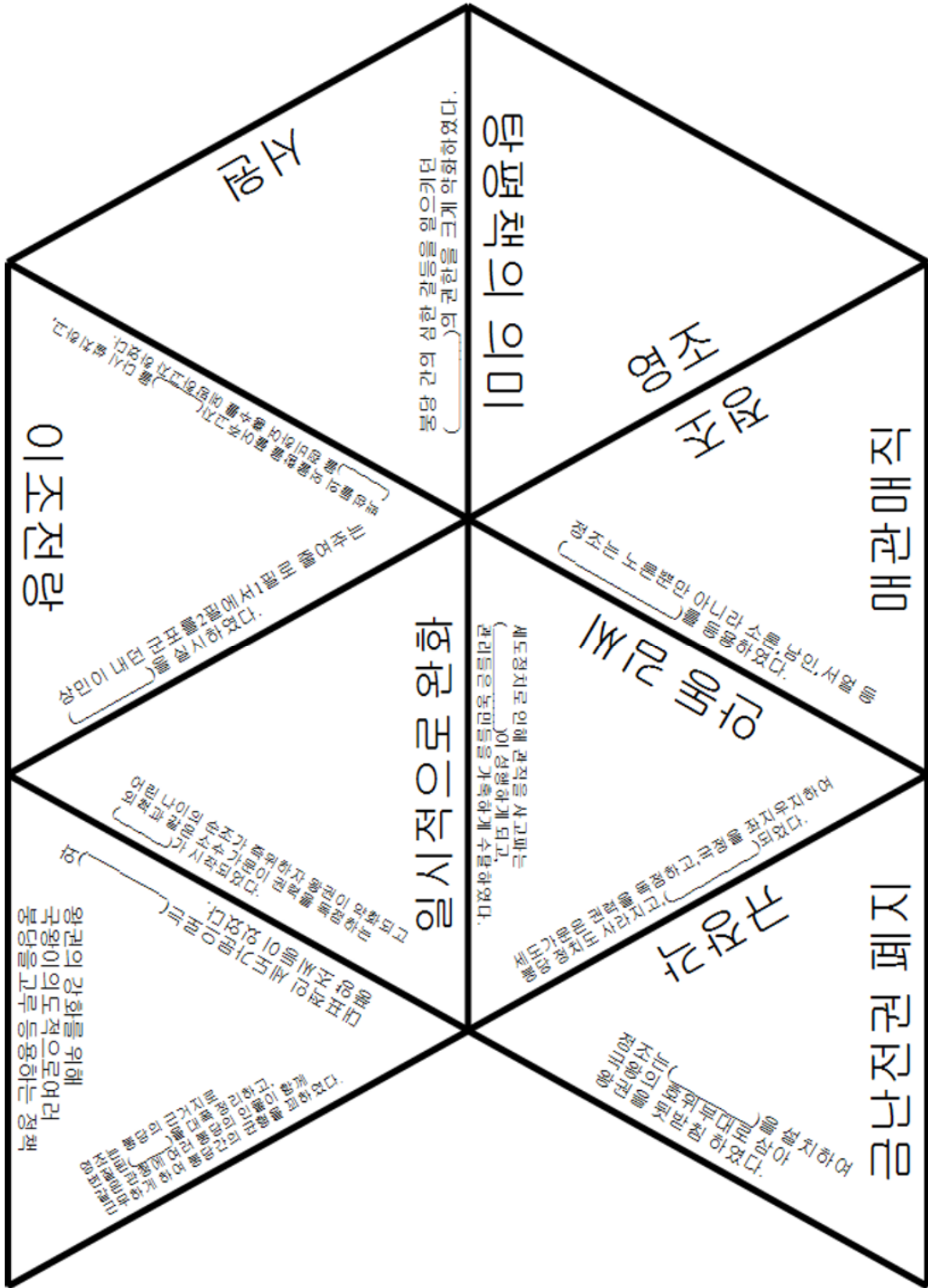
활동 2 '핵사 활동'으로 탕평 정치와 세도 정치 흐름 구성하기

활동 목표	핵사 활동으로 모둠만의 탕평 정치와 세도 정치의 흐름을 구성할 수 있다.	
준비물	모듬 활동지 ②, 핵사 카드, 풀	
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> ① 핵사 카드를 5장씩 모듬원의 수만큼 나눠준다. 모듬 활동지 ② 활용 ② 학생은 각각의 핵사 카드에 단원의 중요 단어를 찾아 적는다. 단어가 중복되지 않도록 본인이 적은 키워드를 모듬원에게 말하고, 모듬 중앙의 모듬 칠판 위로 모은다. ③ 키워드 작성이 끝나면, 서로 연관성 있는 키워드를 서로 연결하여 문장이 되도록 구성한다. ④ 내용을 구성하는 중 연결이 안 되거나, 막히는 부분이 있으면 교사로부터 흰색의 추가 카드(조커 카드)를 받아 사용한다. ⑤ 카드의 조합이 끝나면 카드 옆에 부가적인 설명을 달아주거나, 활동지 아래 칸에 하나의 글로 완성한다. <p>예시</p> 	<p>활동 Tip</p> <p>탕평 정치와 세도 정치의 흐름을 파악하는 것이 중요하므로, 핵사 카드가 끊어지지 않고 이어지도록 지도한다.</p>

활동 3 '둘 가고 둘 남기 활동'을 통해 내용 공유하기

활동 목표	'둘 가고 둘 남기' 활동을 통해 자신이 속한 모듬의 내용을 설명하고, 다른 모듬의 내용과 비교하여 보완한다.	
준비물	완성된 모듬 활동지 ②, 필기도구	
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> ① 완성된 모듬 활동지 ②의 내용을 보완하거나, 설명하기 위한 연습을 진행한다(10분). 모듬 활동지 ② 활용 ② 모듬원이 두 명씩 A, B 그룹으로 나뉘어 A 그룹은 옆 모듬으로 이동하여 설명을 듣고, B 그룹은 남기 설명한다. ③ 설명하는 시간 3분, 설명을 들은 학생이 피드백을 하는 시간 1분, 다음 모듬으로 이동하는 시간 1분, 총 5분씩 3번 진행한다(15분). ④ 3번의 설명이 끝나면, A 그룹과 B 그룹의 역할을 바꿔서 다시 활동 ③을 진행한다(15분). ⑤ 모듬으로 돌아와 친구들이 남긴 피드백을 참고하여 빠지거나 잘못된 점을 수정, 보완하며 마무리한다. <p>예시</p> 	<p>활동 Tip</p> <p>설명 시작은 교사의 신호 "차렷, 상호 간의 인사"로 시작한다. 서로 인사를 나누고 시작하면 조금 더 활기찬 '둘 가고 둘 남기' 활동이 이루어진다. 피드백 남기가 끝나고 자리를 이동할 때도 마찬가지로 인사를 나누도록 지도한다.</p>





탕평 정치와 세도 정치

소속

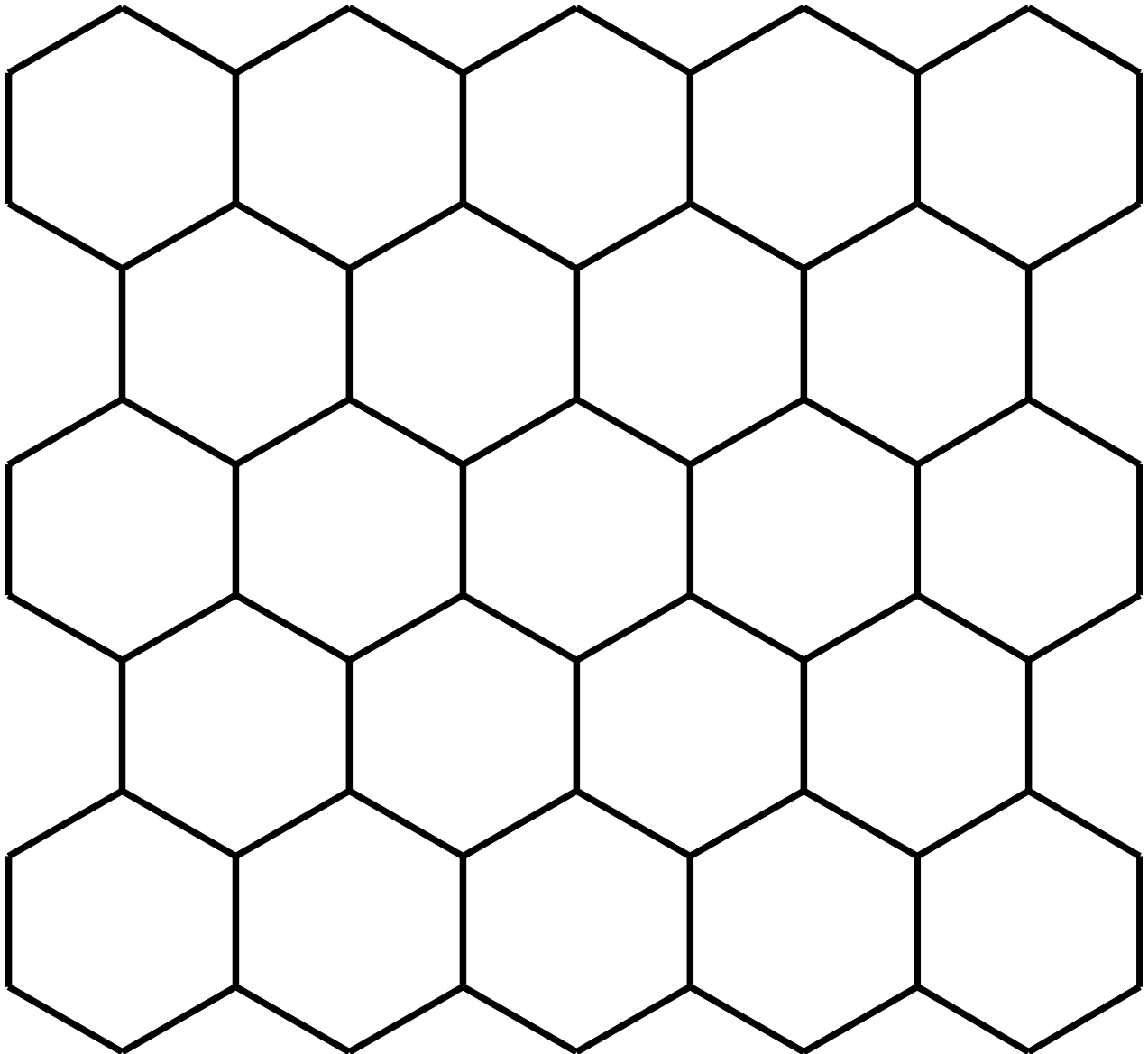
_____ 학년 _____ 반

모둠명

■ 다음 hexa 카드를 활용하여 활동해 봅시다.

✓ 활동 방법

1. 모둠원별로 5장의 hexa 카드를 받습니다.
2. 각각의 카드에 핵심 단어를 하나씩 적습니다. 서로 중복되는 것이 없도록 적은 카드는 중앙으로 모읍니다.
3. hexa 카드를 마인드맵처럼 자유롭게 연결하여 수업 내용을 문장으로 만들어 봅니다.
4. 단어를 연결하다가 막히면 당황하지 말고 선생님께 추가 카드(조커 카드)를 사용합니다(최대 4장).
5. 구성이 끝나면 아래의 빈 칸에 문장으로 정리하여 완성합니다.



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	영조와 정조의 탕평 정치의 내용을 말할 수 있는가?			
	세도 정치가 등장하게 된 이유를 설명할 수 있는가?			
활동 참여도	모듬 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

③ 모듬 평가하기

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

모듬원 이름	좋았던 점	바라는 점

세도 정치와 농민 봉기

활동명 '릴레이 툰으로 창틀 채우기' 및 '릴레이툰 분석하여 스토리 만들기'로 세도 정치와 농민 봉기의 특징 이해하기

■ 학습 목표

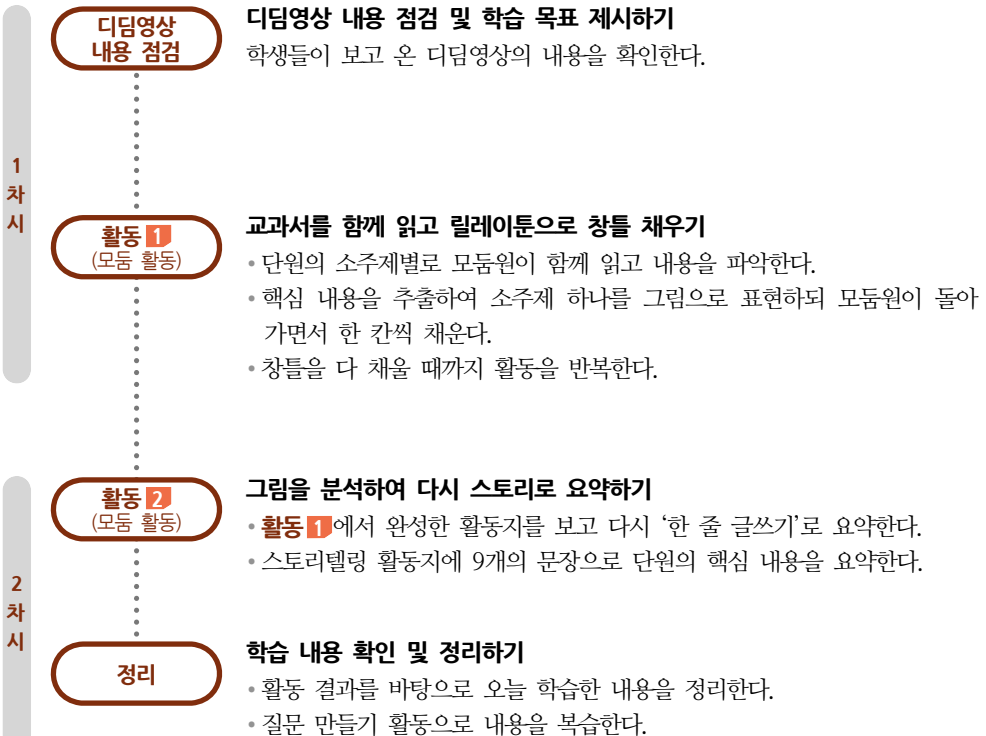
- 세도 정치 시기의 여러 폐단을 설명할 수 있다.
- 세도 정치 시기에 일어난 농민 봉기의 의미를 사례를 통해 파악할 수 있다.

■ 수업 의도

학습 능력은 읽기 능력과 직결되어 있다. 학생들이 역사나 사회 교과를 재미없어 하거나 학습에 어려움을 느끼는 까닭은 청소년들의 일상생활 속에서 자주 쓰지 않는 어려운 한자어들이 많이 나오기 때문이다. 교사의 입장에서 학생들은 교과서를 손으로 짚어가며 꼼꼼히 읽으면 좋겠지만 학생들에게는 쉽지 않은 일이다. 이에 이 수업에서는 학생들끼리 교과서를 재미있게 읽고 스스로 내용을 파악할 수 있는 활동으로 수업을 구성하였다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기



선생님을 위한 꿀팁

- 이 활동을 원활하게 진행하기 위해서는 전 차시 수업 내용인 'V-01. ㉓ 세도 정치가 나라의 기강을 흔들다' 주제를 함께 연결하여 학습하는 것이 좋다.
- 이 활동은 9개의 소주제로 구성되어 있는 단원에서 진행하면 유용한 활동이다. 교과서의 소주제의 숫자가 9개가 아니라면 교사가 교과서 내용을 9개로 잘라서 제시하면 된다.
- **활동 1**은 교과서를 함께 보며 진행하고, **활동 2**는 교과서 없이 자기 모둠의 결과물을 보며 진행한다.
- 따라서 수업의 전체적인 흐름은 '텍스트 함께 읽기' → '그림으로 표현하기' → '그림을 다시 글로 요약하기' → '소리 내어 읽고 문장 다듬기' 이다.
- 그림으로 표현하는 활동에서는 모둠원이 돌아가며 한 칸씩 그리도록 해야 모두가 공평하게 참여할 수 있다. 4인 1모둠으로 조직했다면 두 바퀴를 돌면 된다.

1 신분제의 동요와 향촌 사회의 변화

- (1) 신분제의 동요
- ① 상민들의 신분 상승 노력: 납속책, 공명첩을 통한 신분 상승 → 양반의 수 증가, 상민의 수 감소
 - ② 중인들의 신분 상승 노력: 전문 지식, 실무 경험을 통해 축적한 부와 실력 바탕, 관직 진출 제한 제도를 바꾸고자 함.
 - ③ 노비들의 신분 상승 노력: 도망, 재산 축적을 통한 신분 상승 → 노비의 수 감소 → 순조 때 공노비 해방
- (2) 향촌 사회의 변화: 재산을 축적한 부유한 상민들이 기존 양반에 도전 → 향촌에서 양반의 영향력 약화

2 삼정의 문란과 농민층의 의식 성장(1)

- (1) 전정의 문란
- ① 전정: 토지의 생산물에 부과하는 세금
 - ② 문란 양상: 토지세 징수 과정에서 재정 부족을 이유로 잡다한 항목을 추가하여 세금을 더 거둬.
- (2) 군정의 문란
- ① 군정: 군역을 대신하여 내는 세금
 - ② 문란 양상: 어린아이, 죽은 사람, 도망간 이웃의 몫까지 남아 있는 농민에게 부과시킴.

3 삼정의 문란과 농민층의 의식 성장(2)

- (1) 환곡의 문란
- ① 환곡: 봄에 곡식을 빌려주었다가 추수철에 갚게 하는 빈민 구제 제도
 - ② 문란 양상: 곡식을 억지로 빌려주고 높은 이자를 받음, 빌리지 않은 곡식의 이자까지 받아가기도 함.
- (2) 농민층의 의식 성장
- ① 삼정의 문란으로 농민의 사회의식 성장
 - ② 세금 납부 거부, 정부와 탐관오리를 비방하는 벽보 붙이기, 양반가의 관아 습격

4 예언 사상의 확산

- (1) 배경: 세도 정치로 사회 불안과 백성의 고통 가중 → 예언 사상과 미륵 신앙, 동학 등 새로운 사상 확산
- (2) 『정감록』: 조선 왕조가 망하고 정씨 왕조가 들어선다는 예언서
- (3) 미륵 신앙: 미륵이 나타나 새로운 세상을 연다는 주장
- (4) 동학
- ① 창시: 최제우가 서학의 확산에 맞서 창시
 - ② 내용: 유교+불교+도교+여러 민간 신앙, 인즉천 사상을 내세워 모든 인간이 평등함을 강조
 - ③ 정부의 탄압: 흑세무민의 죄로 최제우 처형
 - ④ 확산: 탄압에도 불구하고 백성의 적극적 지지로 확산

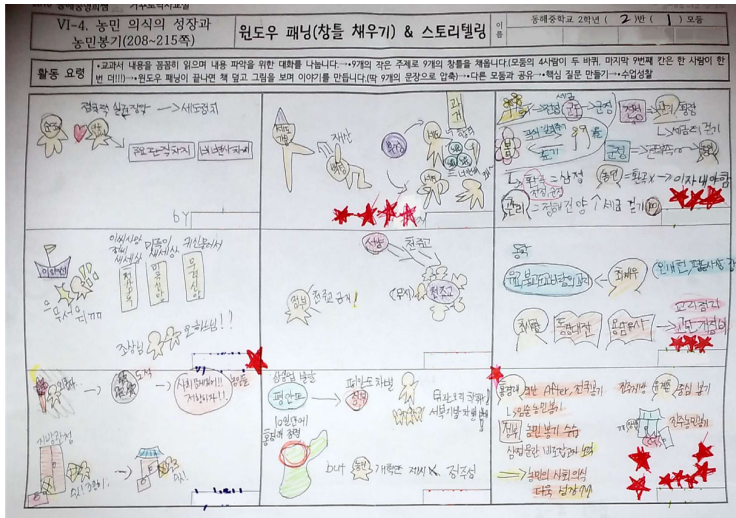
5 흥경래의 난

배경	<ul style="list-style-type: none"> • 평안도 사람들에 대한 차별 • 세도 정치의 폐단
전개	몰락 양반 흥경래가 중소 상공인, 광산 노동자, 빈농 등과 함께 봉기 → 청천강 이북 지역 장악 → 관군의 무차별적 탄압으로 정주성에서 패배
결과	이후 일어난 여러 농민 봉기에 영향

6 임술 농민 봉기

배경	세도 정권의 수탈 심화
전개	진주 농민 봉기 → 전라도, 충청도 등 삼남 지방을 중심으로 확산
정부의 대응	삼정이정청 설치, 농민의 조세 부담 완화 개혁안 마련 → 미봉책에 그침.
의의	농민의 사회의식 성장

활동 1 교과서를 함께 읽고 릴레이툰으로 창틀 채우기

<p>활동 목표</p>	<p>교과서의 내용을 함께 읽고 릴레이툰으로 핵심 내용이 잘 드러날 수 있게 표현할 수 있다.</p>	
<p>준비물</p>	<p>모둠 활동지 ①(B4 사이즈로 가로 편집), 네임펜, 색연필, 타이머</p>	
<p>수업 활동</p>	<p>① 모둠 활동지와 네임펜, 색연필 등을 배부한다. ② 모둠원들이 교과서 내용을 함께 소리 내어 읽으며 내용을 파악한다(2분 소요). 이때 교과서 내용을 9개의 주제를 하나씩 함께 읽으며 대화와 토의를 한다. ③ 모둠원이 돌아가며 활동지의 한 칸에 핵심 내용을 그림으로 표현한다(1분 소요).</p> <p style="text-align: center;">모둠 활동지 ① 활용</p> <p>④ 한 모둠원이 그림을 그릴 때 나머지 모둠원들은 그림이 그려지는 칸에 함께 집중하고 내용 보충을 위한 팁을 주거나 의견을 서로 주고받는다. 그림을 그리는 모둠원은 자신의 생각과 나머지 모둠원이 주는 의견을 종합하여 주제의 핵심이 잘 드러날 수 있도록 표현한다. ⑤ 주제 하나를 한 칸에 그림으로 표현하고 모둠원 4명이 돌아가며 나머지 칸을 채운다. ⑥ 9번째 칸은 모둠 안에서 규칙을 정하여 채우고 활동지를 완성한다(②~④의 과정이 3~4분 정도 소요된다고 계산하면 대략 9칸을 채우는 데 27~36분 정도 소요된다고 예상할 수 있음). ⑦ 릴레이툰이 모두 끝나면 전체적으로 다시 검토해 보고 모둠원이 모두 참여하여 그림을 보충하거나 완성도를 높이는 작업을 한다(3~5분 소요). ⑧ 시간이 남았을 경우 결과물을 옆 모둠으로 돌려 전체 공유한다. 이때, 다른 모둠의 결과물을 보고 내용을 잘 표현한 칸 하나를 골라 각자 별을 하나씩 표시해도 좋다. 모둠 결과물이 모든 모둠을 다 돌면 각 모둠별로 가장 많은 별을 받은 학생을 찾아 칭찬 스탬프 등으로 보상한다.</p>	<p>활동 Tip 릴레이툰으로 창틀 채우기 활동은 주제를 9개로 나누는 것이 좋다. 교과서의 소주제가 9개가 안 되는 경우에는 주제를 적절하게 나눈다.</p> <p>활동 Tip 그림으로 표현하는 활동은 그림에 자신 없는 학생들도 부담 없이 참여할 수 있도록 그림 그 자체보다 내용을 잘 담는 것이 중요함을 거듭 강조한다. 필요한 경우 그림이 화려하고 예쁜데 내용이 풍부하지 않은 결과물과 그림은 평범하거나 허술해보이지만 오류나 빠진 내용 없이 핵심이 잘 드러나 있거나 창의적인 표현이 들어가 있는 결과물을 비교하여 보여 주는 것도 좋은 방법이다. 이러한 활동을 계속하다 보면 학생들도 자연스럽게 그림보다는 내용에 집중하게 된다.</p> <p>활동 Tip 소주제 하나를 함께 읽고 토론하는 시간 2분, 그림으로 그리는 시간 1분을 제시하는 것은 모둠원들이 몰입해서 참여하고 적극 협업하라는 의미이므로 시간 통제를 강하게 할 필요는 없다. 시간을 엄수하도록 강제하는 것은 협업 활동의 본질에서 벗어나는 것일 뿐만 아니라 창의적인 사고에도 방해 요소가 된다. 따라서 수업 진행의 기본 틀을 제시하는 정도로만 의미를 두되 각 모둠의 속도에 따라 시간이 남는 모둠은 기다리지 말고 다음 칸으로 계속 이어가고, 시간이 부족한 모둠은 완성하지 못한 칸은 남겨두고 다음 칸으로 이동하고 완성하지 못한 칸은 마지막에 보충하도록 하는 것이 좋다.</p>
<p>예시</p>		

활동 2 릴레이톤 분석하여 스토리 만들기

활동 목표	그림 언어로 표현한 결과물을 해석하고 분석하여 글로 요약할 수 있다.
준비물	완성된 모둠 활동지 ①, 모둠 활동지 ②, 네임펜
	<ol style="list-style-type: none"> ① 전시 학습에서 했던 릴레이톤 창틀 채우기 활동 결과물과 스토리텔링 활동지, 네임펜 등을 배부한다. 모둠 활동지 ① 모둠 활동지 ② 활용 ② 그림을 한 칸씩 보고 어떤 내용인지 서로 대화를 통해 파악한다. ③ 그림을 다시 한 줄 글로 요약하기 위해서 꼭 넣어야 하는 키워드와 내용을 선정하여 문장을 만들고 한 사람씩 돌아가며 활동지에 적는다. ④ 활동 1과 같은 방식으로 모둠원이 돌아가면서 공평하게 참여하여 스토리를 완성한다. 완성된 내용을 다 함께 소리 내어 읽으면서 위의 문장에서 다음 문장으로 매끄럽게 스토리가 이어지도록 전체적으로 내용을 다듬는다. ⑤ 스토리가 모두 완성되면 릴레이톤 활동지와 이어 붙인다. 그다음 모둠 안에서 서로 친구에게 이야기해 주는 것처럼 단원의 내용을 요약하여 말하고, 내용을 숙지하면 교과서를 보지 않고 '서로 설명해 주기'를 한다. ⑥ 옆 모둠으로 돌려 활동지를 전체 공유한다. 내용에 오류가 있거나 누락되었을 경우 활동지에 펜으로 작게 메모하고 제시된 평가 기준에 따라 별 점수로 평가한다. ⑦ 모든 모둠을 다 돌아 자기 모둠 결과물이 돌아오면, 다른 모둠에서 메모한 내용을 확인하고 활동지를 수정·보완한다. ⑧ '질문 만들기 활동'으로 단원을 마무리한다. 질문을 모두 만든 모둠이 나오는 대로 모둠별로 짝을 지어 활동지를 교환하고 문제를 함께 풀도록 한다. ⑨ 답을 적은 활동지를 원래 모둠과 교환하여 서로 채점하고 오답이 있는 경우, 그 모둠으로 한 명이 가서 답지를 확인시킨 후 보충 설명해 준다. <div style="margin-top: 10px;"> <p>활동 Tip</p> <p>릴레이톤 활동 결과물을 다시 글로 요약하는 활동을 통해 단원 내용의 기승전결을 파악하고 조선 후기 농민 의식의 성장 배경을 이해할 수 있도록 한다. 활동은 자신의 모둠 결과물로 해도 좋고 짝 모둠의 결과물과 바꿔서 해도 좋다.</p> <p>활동 Tip</p> <p>활동지 결과물에 대한 동료 평가를 위해 활동지에 평가 기준을 제시하고 별 점수로 서로를 평가하도록 한다. 활동지를 돌려 공유 및 동료 평가를 하기 전에 자기 모둠 번호에 별 점수로 평가하고, 활동지를 평가할 때는 별(5점 만점)에 원하는 수만큼 색을 칠해 점수를 표시하면 된다. 이 과정을 거치는 동안 학생들은 자연스럽게 내용을 반복 학습하게 된다.</p> </div>

수업 활동

예시



예시

<p>정당권 가진 사람이 권력을 쥐고 국민에게서 정당을 지지하게 하는 것은 정당권과 선거권과 투표권과 관련이 있다.</p> <p>국가권력행사에 대해 국민들이 직접 참여할 수 있는 것은 국민투표와 국민발령이다. 국민투표는 국민들이 직접 국민투표에 참여하여 국가의 중요한 사항을 결정하는 것이다.</p> <p>이제와 같은 어려운 경제상황에서 국민들의 마음을 하나로 묶어주는 것은 국민투표와 국민발령이다. 국민투표와 국민발령은 국민들이 직접 참여하여 국가의 중요한 사항을 결정하는 것이다.</p>	<p>1. 단원의 핵심 내용을 잘 서술했는가? 2. 이야기의 흐름을 알고 말했는가? 3. 핵심 키워드를 잘 사용했는가? 4. 이야기의 과정과 결론을 잘 서술했는가? 5. 이야기의 의미를 잘 서술했는가?</p>
<p>이제와 같은 어려운 경제상황에서 국민들의 마음을 하나로 묶어주는 것은 국민투표와 국민발령이다. 국민투표와 국민발령은 국민들이 직접 참여하여 국가의 중요한 사항을 결정하는 것이다.</p>	<p>1. ★★★★★ 4 ★★★★★</p> <p>2. ★★★★★ 5 ★★★★★</p> <p>3. ★★★★★ 6 ★★★★★</p>

수업 활동



<p>1. 국민투표의 필요성을 설명하시오. 평등권과 자유권은 어떻게 관련이 있는가? 국민투표의 필요성을 설명하시오.</p> <p>2. 순조가 어진 나이의 양육에 필요한 이유는? 정치권력에서 국민투표의 필요성을 설명하시오.</p> <p>3. 민생의 어려움과 정권교체로 인한 어려움은 어떻게 관련이 있는가? 국민투표의 필요성을 설명하시오.</p> <p>4. 국민투표의 필요성을 설명하시오. 국민투표의 필요성을 설명하시오.</p>	<p>국민투표의 필요성을 설명하시오. 국민투표의 필요성을 설명하시오.</p> <p>국민투표의 필요성을 설명하시오. 국민투표의 필요성을 설명하시오.</p> <p>국민투표의 필요성을 설명하시오. 국민투표의 필요성을 설명하시오.</p> <p>국민투표의 필요성을 설명하시오. 국민투표의 필요성을 설명하시오.</p>
---	---

글을 그림으로!	소속	_____ 학년 _____ 반
	모둠명	

- 조선 후기 세도 정치와 농민 봉기를 주제로 릴레이툰으로 창틀 채우기 활동을 해 봅시다.

✓ **활동 방법**

1. 모둠원이 함께 교과서 내용을 꼼꼼히 읽으며 내용 파악을 위한 대화와 토의를 합니다.
2. 모둠원이 돌아가며 9개의 주제로 그림을 그려 9개의 창틀을 채웁니다. 마지막 9번째 칸은 한 사람이 한 번 더 채워주세요.
3. 창틀을 모두 채우면 옆 모둠으로 돌려 활동지를 공유하고 서로의 결과물을 별 점수로 평가해 주세요.

<p style="font-size: small; color: blue;">예시</p>  <p style="color: blue;">세도 정치의 전개 by 길동</p>	 <p style="color: blue;">매관매직의 성행 by 홍길</p>	

그림을 다시 글로!	소속 _____ 학년 _____ 반
모듬명 _____	

1 릴레이툰 결과물을 보면서 그림 한 칸의 내용을 한 줄 문장으로 요약해 봅시다.

	평가 기준			
<p>예시 경조가 죽고 어린 순조가 즉위하자 세도 정치가 전개되면서 왕권이 약화되었다.</p> <p>이에 뇌물을 주고 관직을 사고파는 매관매직이 성행하는 등 정치 기강이 문란해졌다.</p> <p>부패한 관리들 때문에 전정, 군정, 환국의 삼정이 문란해지고 백성들의 생활은 어려워졌다.</p> <p>삼정의 문란과 탐관오리의 수탈, 빈번한 자연재해 등이 계속되자 농민들의 사회의식이 성장하여 세금 납부를 거부하는 등 저항하기 시작하였다.</p> <p>세도 정치로 국가 기강이 문란해지고 백성의 고통이 커지자 『경감록』, 미륵 신앙 등 새로운 예언 사상이 유행하였다.</p> <p>서양 세력의 침투에 위기를 느낀 최제우는 인축천을 교리로 하는 동학을 창시하였다.</p>	<p>1. 단원의 핵심 내용을 잘 서술하였는가?</p> <p>2. 이야기의 흐름이 매끄럽게 연결되었는가?</p> <p>3. 핵심 키워드를 잘 사용하였는가?</p> <p>4. 오류 없이 서술되었는가?</p> <p>5. 모듬원이 모두 공평하게 잘 참여하였는가?</p> <p>- 다른 모듬의 스토리에서 틀린 내용이 있으면 볼펜으로 메모하고 어떤 모듬이 발견하였는지 표시합니다.</p> <p>- 다른 모듬의 스토리를 읽고 모듬 전체가 의논하여 별 점수 평가를 해 주세요.</p>			
<p>1811년에는 서북 지방민에 대한 차별 대우에 반발하여 홍경래의 주도로 대규모의 난이 일어나 세도 정권에 타격을 입혔고 이후 농민 봉기에 큰 영향을 주었다.</p>	1	☆☆ ☆☆☆☆	4	☆☆ ☆☆☆☆
<p>1862년에는 백낙신의 수탈로 유계춘이 진주 농민 봉기를 일으켰고, 이후 전국적으로 농민 봉기가 일어났다(임술 농민 봉기). 이를 계기로 농민의 사회의식이 성장하였다.</p>	2	☆☆ ☆☆☆☆	5	☆☆ ☆☆☆☆
<p>정부는 삼정의 문란을 시정하기 위해 삼정이정청을 설치하였지만, 성과를 거두지 못하였다.</p>	3	☆☆ ☆☆☆☆	6	☆☆ ☆☆☆☆

2 지금까지 공부한 내용을 바탕으로 질문을 만들고 함께 풀어 봅시다.

1. 삼정의 문란 모습 중 가장 폐해가 심했던 것은 무엇이며, 그 문란상은 어떠하였는지 쓰시오.

2. 조선 후기에 예언 사상이 유행한 까닭을 쓰시오.

3. 정부의 탄압에도 불구하고 동학이 확산될 수 있었던 까닭을 쓰시오.

4. 1811년 평안도의 차별 대우에 반발하여 일어난 난으로 이후 농민 봉기에 영향을 준 사건은 무엇인가?

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

① 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 느낀 것

- 실천할 것

② 자기 평가 및 모둠 평가하기

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

평가 항목	평가			
	나(본인)	모둠원1	모둠원2	모둠원3
1. 나(모둠원)는 수업 활동 내내 선생님의 말씀을 집중하여 경청하였다.	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆
2. 나(모둠원)는 활동지 작성에 적극적으로 참여하였다.	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆
3. 나(모둠원)는 친구가 질문할 때나 어려움을 겪을 때 친절하게 설명을 해 주고 도와주었다.	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆
4. 나(모둠원)는 전체적으로 중립적 언어를 사용하고, 토론 활동과 모둠원과의 협동에 적극 참여하였다.	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆
5. 나(모둠원)는 활동지를 작성할 때 창의적인 아이디어를 제시하였다.	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆
6. '교과서를 함께 읽고 릴레이툰으로 창틀 채우기' 수업 활동에 가장 많은 기여를 했다고 생각하는 모둠원과 그렇게 생각하는 까닭을 적어 주세요.	모둠원 이름 () 그 까닭은?			
7. '릴레이툰 분석하여 스토리 만들기' 수업 활동에 가장 많은 기여를 했다고 생각하는 모둠원과 그렇게 생각하는 까닭을 적어 주세요.	모둠원 이름 () 그 까닭은?			
8. 모둠원들에게 바라는 점이 있다면 적어 보세요.				

학문과 예술의 새로운 경향

활동명 '더블버블맵 비주얼씹킹' 및 '문제 풀이 퀴리도' 활동으로 조선 후기 학문과 예술의 새로운 경향 파악하기

■ 학습 목표

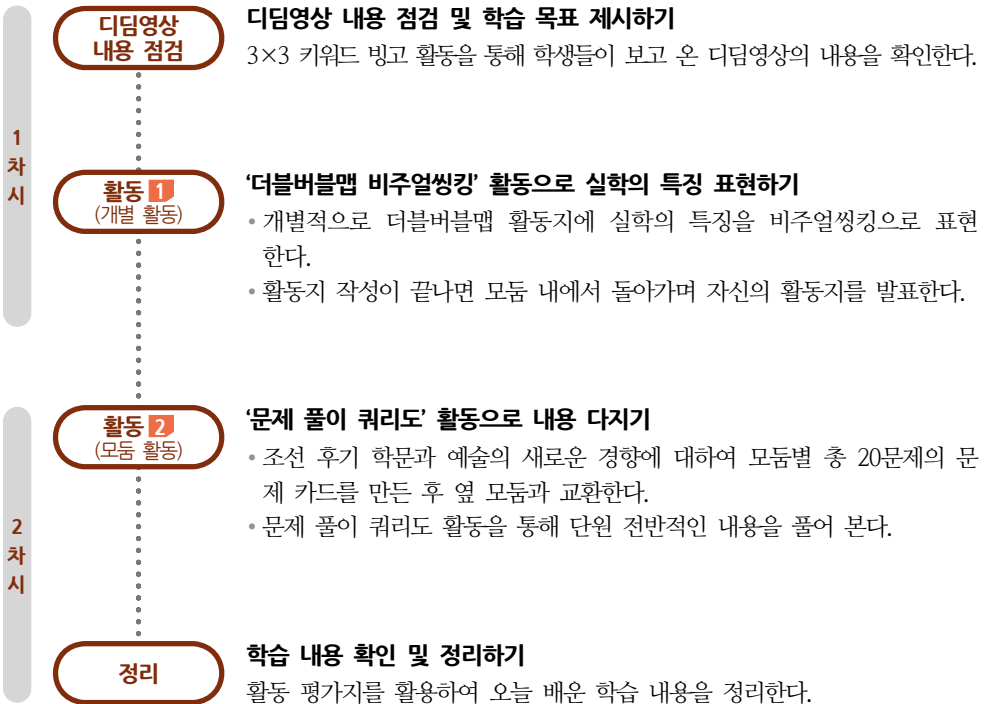
- 더블버블맵 비주얼씹킹을 통해 실학의 특징을 표현할 수 있다.
- 문제 풀이 퀴리도 활동을 통해 조선 후기 학문과 예술의 새로운 경향을 설명할 수 있다.

■ 수업 의도

비교 학습 시 효과적인 방법 중 하나가 바로 더블버블맵 비주얼씹킹이다. 단순한 비교뿐만 아니라 공통점이나 의의까지 한 번에 표현할 수 있어 유용하다. 더블버블맵 비주얼씹킹으로 미처 다루지 못한 내용은 문제 풀이 퀴리도 활동의 질문 만들기와 문제 풀이를 통해 단원 전반적인 내용을 정리하며 학습할 수 있도록 하였다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기

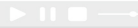


선생님을 위한 꿀팁

- 디딤영상의 내용을 확인하는 차원에서 본격적인 수업 활동 전에 3×3 키워드 빙고 활동을 하면 동기 유발 및 전시 학습 확인에 매우 유용하다.
- 문제 풀이 퀴리도 활동은 보드 게임인 퀴리도와 문제 풀이를 결합하여 고안해 낸 게임식 수업 방법으로 학생들의 참여도가 매우 높은 활동이다. 이 활동은 단원 내용을 정리하거나, 시험 직전에 시험 범위 전반에 대한 내용 정리를 하고자 할 때 적용하면 효과적이다.

1 사회 개혁론, 실학의 대두

- (1) 배경: 양 난 이후 정부의 사회 변화 대처 미흡, 성리학이 당면한 사회 문제 해결 방안을 제시하지 못함.
- (2) 실학: 현실 문제의 해결에 관심을 기울이는 새로운 학문, 실용적이고 실증적인 태도 강조
 - ① 농업 중심의 개혁론
 - 유형원, 이익, 정약용 등
 - 토지 제도 개혁을 통한 농촌 사회의 안정 주장
 - ② 상공업 중심의 개혁론
 - 북학파: 박지원, 박제가, 홍대용 등
 - 상공업 진흥과 청의 선진 문물 수용 주장
- (3) 한계: 국가 정책에 반영되지 못함.



2 국학의 발달

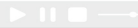
- (1) 배경: 17세기 초 청에 의해 명 멸망, 중국 중심의 세계관 탈피 움직임 대두
- (2) 국학: 우리의 역사, 언어, 지리 등을 연구하는 학문
- (3) 분야

역사	유득공의 『발해고』, 안정복의 『동사강목』
언어	신경준의 『훈민정음운해』
지리	이중환의 『택리지』, 김정호의 『대동여지도』



3 청으로 간 연행사

- (1) 연행사: 병자호란 이후 청에 파견한 사절단
- (2) 역할: 조공 사절, 물자 교역, 학문적 교류
- (3) 서양 문물 수용: 세계 지도, 과학 기술 서적, 화포, 자명종, 청리경 등
- (4) 「곤여만국전도」
 - ① 중국에 온 서양 선교사 마테오 리치가 제작
 - ② 조선에 전래되어 조선인의 세계관 확대(중국 중심의 세계관 변화)



4 서학의 전래

- (1) 배경: 청과 교류 활발 → 청의 연경을 방문한 조선 사신을 통해 천주교 전래
- (2) 서학: 천주교를 서양 학문으로 수용
- (3) 조선 정부의 탄압: 서학의 인간 평등 강조, 제사 부정 → 유학자들의 반발, 조선 정부의 서학 탄압



5 일본으로 간 통신사

- (1) 배경: 임진왜란 이후 조선은 일본과 국교 단절 → 에도 막부의 요청으로 국교 재개 → 통신사 파견
- (2) 통신사: 왜란 이후 일본에 파견된 대규모 사절단
- (3) 에도 막부 요청
 - ① 일본은 막부의 쇼군이 바뀔 때 축하 사절단으로 조선에 통신사 파견 요청
 - ② 막부의 권위 과시에 이용
- (4) 통신사 역할: 외교 사절, 문화 교류

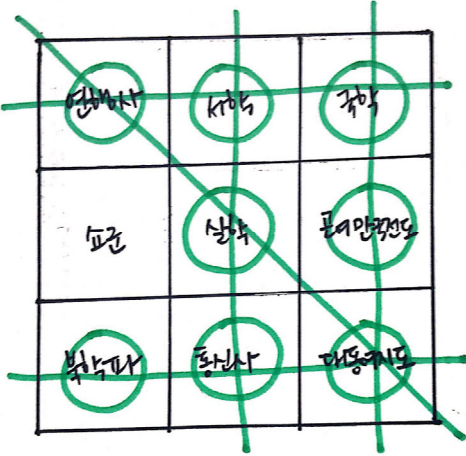


6 조선 후기 문학과 예술 동향

문학	<ul style="list-style-type: none"> • 소재 변화: 양반 중심의 신분 질서 및 현실 사회 모순 비판 • 박지원의 『양반전』 : 양반의 위선과 횡포 풍자
서예	김정희의 추사체 등장
미술	<ul style="list-style-type: none"> • 진경 산수화: 조선의 산천을 그대로 묘사, 정선의 「금강전도」, 「인왕제색도」 • 풍속화: 일상적인 모습 표현, 김홍도(서민의 생활 모습을 소박하게 표현), 신윤복(도시 사랑과 남녀 간의 사랑 등을 해학적으로 표현)



활동 '3x3 키워드 빙고' 활동으로 디딤영상 내용 복습하기

<p>활동 목표</p>	<p>3x3 키워드 빙고 활동을 통해 조선 후기 학문과 예술의 새로운 경향과 관련된 핵심 단어를 찾을 수 있다.</p>
<p>준비물</p>	<p>교과서(학습지)</p>
<p>수업 활동</p>	<ol style="list-style-type: none"> ① 교과서나 학습지를 보고 3분 동안 디딤영상에서 중요하게 다룬 핵심 단어가 무엇인지 떠올리며 단어 9개를 찾아 빙고 판에 쓴다. ② 학생들이 빙고 판을 다 채우면 교사는 핵심 단어를 9개 이상 말한다. ③ 학생들은 교사가 말하는 핵심 단어가 내가 찾은 핵심 단어와 일치하면 이를 표시한다. ④ 네 줄 빙고 이상이 나오면 보상한다. <ul style="list-style-type: none"> 예 도장판 사용의 경우 도장 1개 제공 등 <p>예시</p> 

활동 Tip

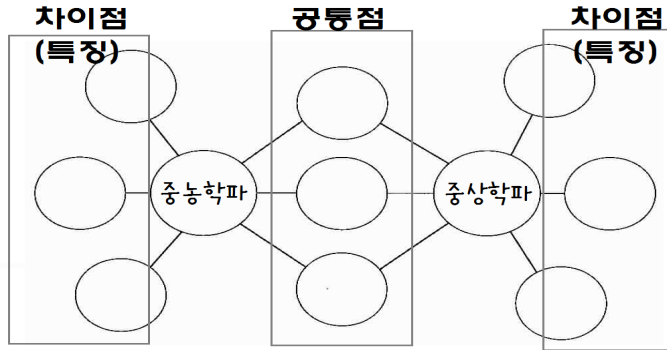
- 교사가 말하는 핵심 단어의 개수는 9개 이상이면 된다. 그러나 9개보다 더 많이 말해 학생 대부분이 4줄 빙고가 나올 수 있게 하면 수업 시작 전에 학생들에게 성취감을 줄 수 있다.
- 핵심 단어를 말할 때 간단한 설명을 덧붙이면, 학생들이 디딤영상의 내용을 상기하는 데 효과적이다.

활동 1 '더블버블맵 비주얼씽킹' 활동으로 실학의 특징 표현하기

활동 목표	더블버블맵 비주얼씽킹을 통해 실학의 특징을 표현할 수 있다.
준비물	개별 활동지 ①, 교과서(학습지), 사인펜 또는 색연필 세트, 필기도구

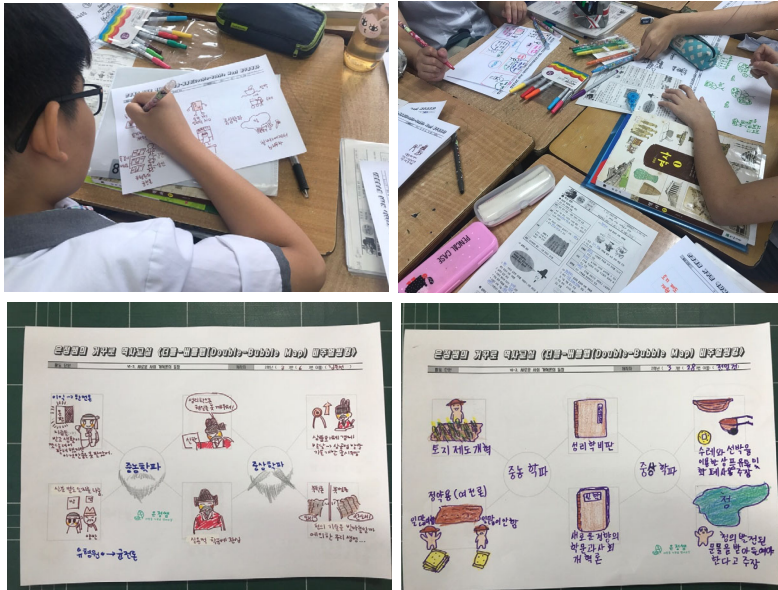
- ① 한 사람당 1장의 활동지를 받는다. **개별 활동지 ① 활용**
- ② 더블버블맵의 가운데 있는 두 개의 원에 중농학파와 중상학파를 각각 적는다.
- ③ 가운데 두 개의 원이 만나는 지점에 있는 원에 두 개념의 공통점을 단어나 짧은 문장으로 적고 비주얼씽킹으로 표현한다.
- ④ 바깥의 원에는 중농학파와 중상학파의 차이점(특징)을 각각 단어나 짧은 문장으로 적고 비주얼씽킹으로 표현한다.
- ⑤ 활동지 작성이 모두 끝나면 모둠 내에서 돌아가며 자신의 활동지를 발표한다.

활동 Tip
활동 전 학생들에게 미리 PPT 화면으로 예시를 보여 주면 좋다.

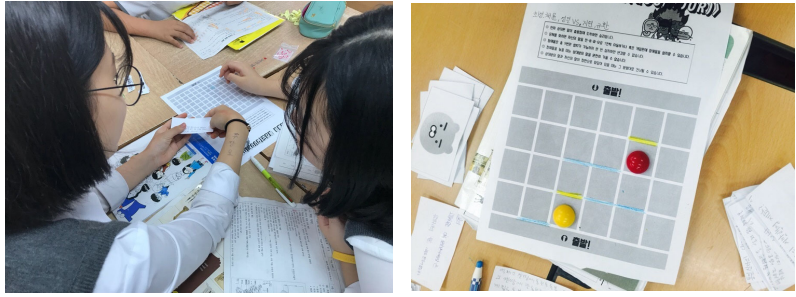


예시

수업 활동



활동 2 '문제 풀이 퀴리도' 활동으로 내용 다지기

활동 목표	문제 풀이 퀴리도 활동을 통해 조선 후기 학문과 예술의 새로운 경향을 설명할 수 있다.
준비물	교과서(학습지), 모둠 활동지 ①, 문제 카드(모둠 당 20장), 게임 말 및 색연필(모둠 당 2개)
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> ❶ 4인 기준으로 모둠을 나누고 한 모둠에 한 세트(20장)의 문제 카드를 배부한다. ❷ 모둠원과 공평하게 문제 카드를 나눈 후, 교과서에서 주요 내용을 골라 문제 카드에 문제를 적는다. 이때 답은 적지 않는다. ❸ 문제를 다 만들고 나면 서로가 만든 문제를 검토하고 이상이 있는 문제는 수정한다. ❹ 상대 모둠과 카드를 교환한다. ❺ 한 모둠에 모둠 활동지와 게임 말 2개, 장애물 설치용 색연필 2자루를 배부한 후, 모둠 내에서 편을 나누어 15분간 규칙을 준수하며 문제 풀이 퀴리도 활동을 한다. 모둠 활동지 ① 활용 <div style="border: 1px solid gray; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>✓ 활동 방법</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 각자의 출발선에서 시작해 상대방의 출발선에 먼저 도착하면 승리한다. 2. 모둠 내의 2팀이 돌아가며 가운데에 놓인 문제 카드를 한 장씩 뒤집어 문제에 대한 답을 말한다. 3. 문제의 정답을 맞히면 게임 말 이동이나 장애물 설치 중 1가지를 택한다. 게임 말 이동 시 1칸(전후좌우만 가능하고 대각선은 불가능)을 이동할 수 있고, 장애물 설치 시 어느 곳이나 장애물을 설치할 수 있다. 4. 문제를 맞히지 못하는 경우 상대 팀에게 차례가 돌아가게 되며, 문제를 틀린 팀에게 2번째 기회가 왔을 때는 팀원과 상의하거나 교과서(학습지)를 보고 답할 수 있다. 5. 장애물은 각 팀의 색깔로 한 줄만 색칠하여 설치한다. 장애물은 자신이 설치했다고 하더라도 넘어갈 수 없으므로 게임 말은 장애물을 피해 돌아가야 한다. 장애물은 총 5번만 설치가 가능하다. 6. 상대 팀의 게임 말을 완전히 가두거나 한 라인을 전부 막을 수는 없다. 7. 상대 팀의 말과 자신의 말이 정면으로 맞닿아 있을 때는 그 방향으로 건너뛸 수 있다. </div> <div style="margin-top: 10px;"> <p>활동 Tip</p> <ul style="list-style-type: none"> • 문제를 만들 때는 중요하고 핵심적인 내용으로 문제를 내도록 지도해야 한다. 상대 팀이 정답을 말할 수 있는 문제를 만들어야 게임이 원활하게 진행될 수 있다고 사전에 안내한다. • 퀴리도 규칙은 수업 중에 알려주는 것보다 디딤영상으로 미리 제공하면 시간을 절약할 수 있다. </div>
<p>예시</p>	

개별 활동지 ①

‘더블버블맵 비주얼씽킹’ 활동지

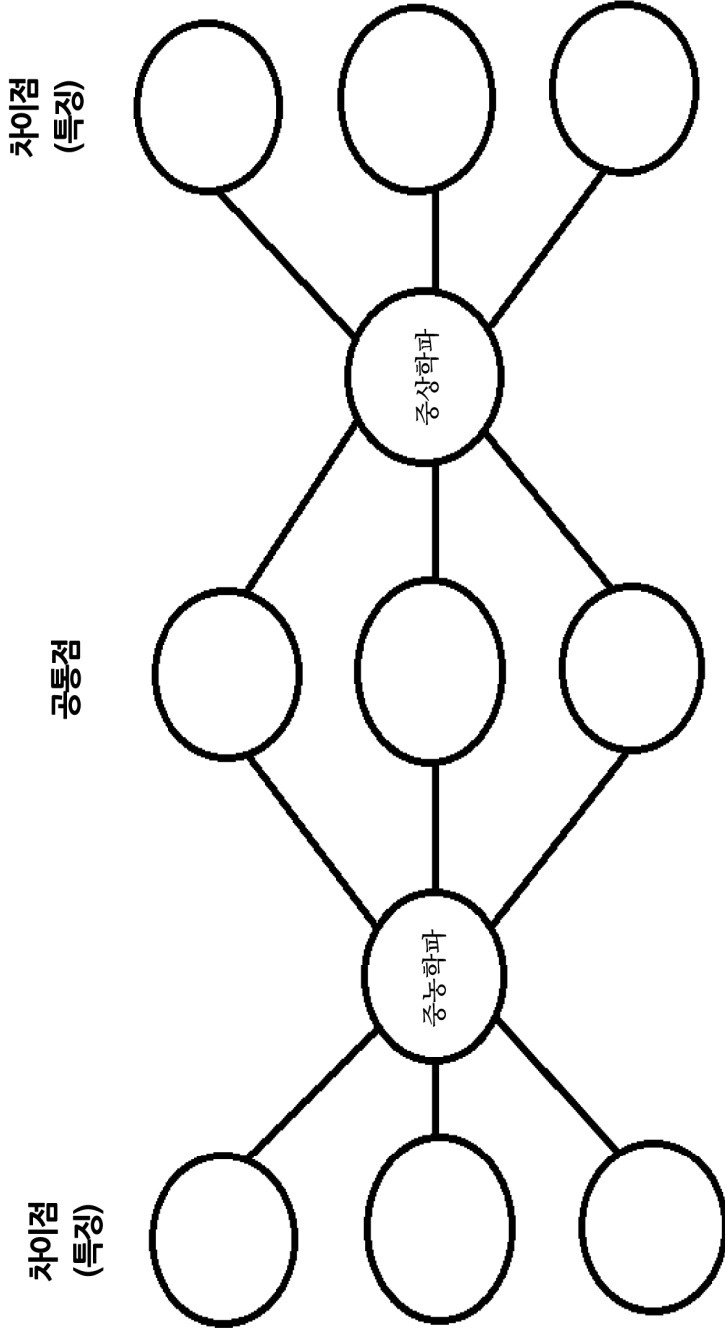
소속	_____학년 _____반 _____번
이름	_____

사회 개혁론, 실학의 대두

■ 더블버블맵에 중농학과와 중상학파의 공통점과 차이점을 비주얼씽킹으로 표현해 봅시다.

✓ 활동 방법

1. 가운데 원에는 중농학과와 중상학파의 공통점을 단어나 짧은 문장으로 적고 비주얼씽킹으로 표현한다.
2. 바깥의 원에는 중농학과와 중상학파의 차이점(특징)을 각각 단어나 짧은 문장으로 적고 비주얼씽킹으로 표현한다.



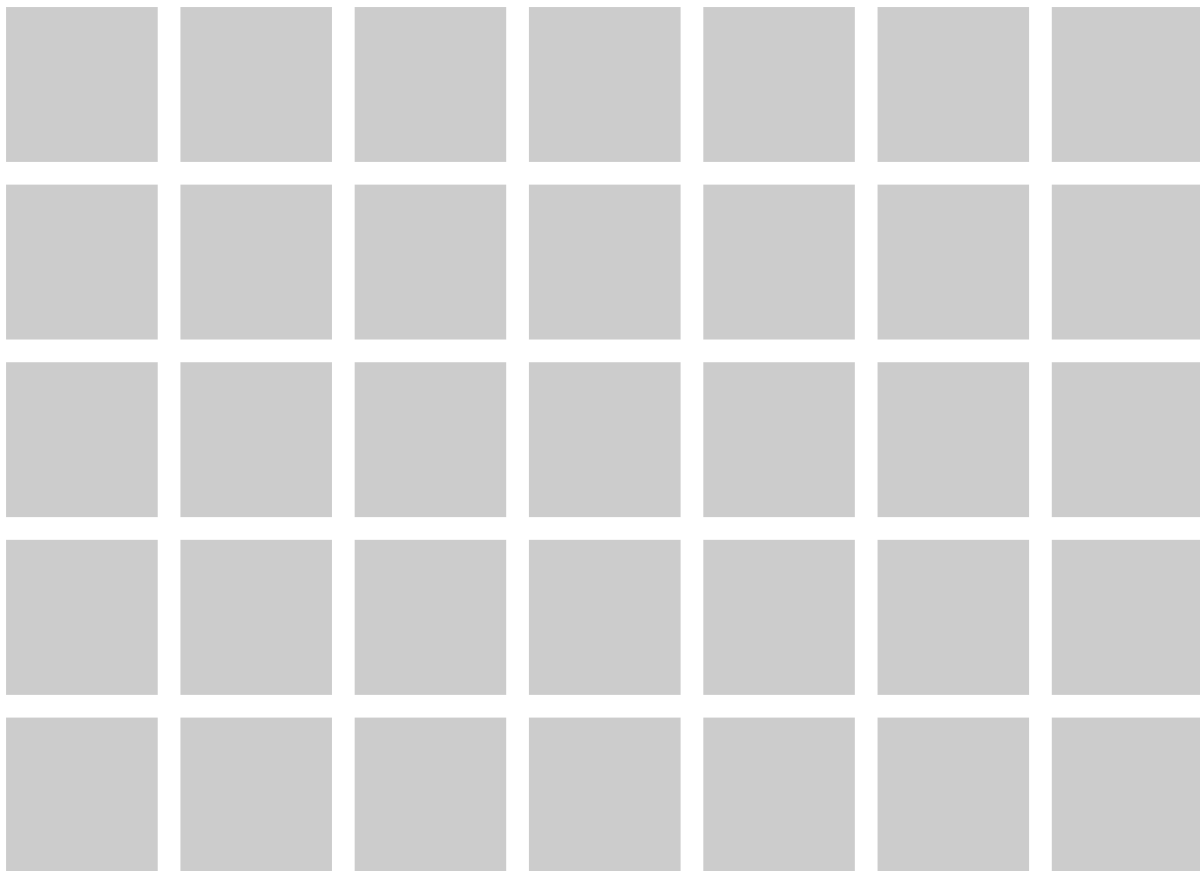
조선 후기 학문과 예술의 새로운 경향	소속	_____학년 _____반
	모듬명	

■ 조선 후기 학문과 예술의 새로운 경향을 주제로 문제 풀이 퀴리도 활동을 해 봅시다.

✓ **활동 방법**

1. 먼저 상대방 말의 출발점에 도착하면 승리합니다.
2. 문제를 맞히면 자신의 말을 전·후·좌·우로 1칸씩 이동하거나 혹은 게임판에 장애물을 설치할 수 있습니다.
3. 장애물은 총 5번만 설치할 수 있으며, 한 번 설치하면 변경할 수 없습니다.
4. 장애물을 놓을 때는 상대방의 말을 완전히 가둘 수 없습니다.
5. 상대방의 말과 자신의 말이 정면으로 맞닿아 있을 때는 그 방향으로 건너뛸 수 있습니다.

⬇ **출발!**



⬆ **출발!**

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	더블버블맵 비주얼씽킹에 실학의 특징을 효과적으로 표현했는가?			
	동아시아의 문화 교류 내용을 설명할 수 있는가?			
활동 참여도	모듬 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

3 모듬 평가하기

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

모듬원 이름	좋았던 점	바라는 점

상업과 서민 문화의 발달

활동명 '마인드맵 활동 및 '유물 사진 퍼즐 맞추기' 활동을 통해 조선 후기 문화 이해하기

■ 학습 목표

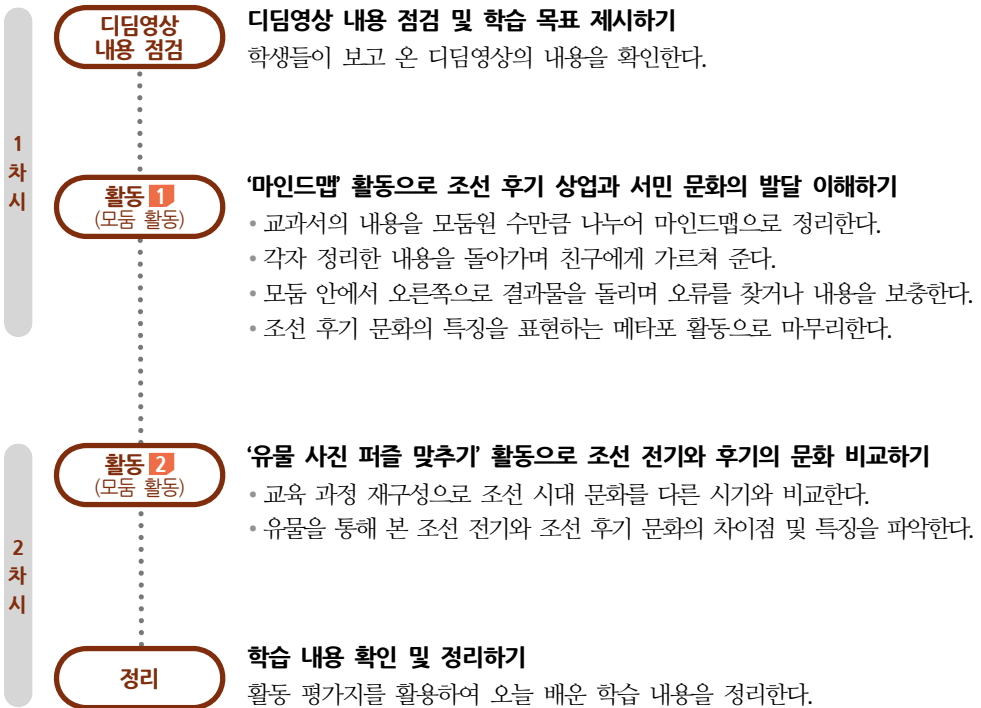
- 조선 후기에 나타난 사회 경제적 변동의 특징을 설명할 수 있다.
- 조선 후기 상업 발달의 모습을 설명할 수 있다.
- 조선 후기 서민 문화의 발달 사례를 이야기할 수 있다.

■ 수업 의도

교과서의 문화사 단원은 다양한 유물 사진과 함께 분야별로 나열하여 정리되어 있는 경우가 많다. 유물, 유적을 통해 그 시대의 특징을 파악하고 그 원인을 이해하는 것은 역사 학습에서 매우 중요한 활동이다. 이번 활동은 교과서의 내용을 학생들이 서로 협력하여 체계적으로 정리하고, 퍼즐 맞추기라는 게임 요소를 가미하여 외울 게 많다고 느끼는 문화 단원을 학생들이 재미있게 공부할 수 있도록 설계하였다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기



선생님을 위한 꿀팁

- 조선 후기 문화와 관련한 활동으로, 'V-03. 학문과 예술의 새로운 경향과 'V-04. 생활과 문화의 새로운 양상' 단원의 문화 부분만 묶어 활동으로 재구성한 것이다.
- 이번 활동은 'V-04. ㉠ 사회 경제적 변동 속에서 서민 문화가 확산되다' 주제에 해당한다. 앞의 '㉠ 상속 제도와 사회 풍속이 바뀌다' 주제는 관련된 인터넷 영상을 디딤영상으로 활용하여 교과서 내용을 정리하면 좋다.
- 마인드맵을 좀 더 체계적으로 잘하기 위해서는 인터넷의 마인드맵 이미지 자료를 학생들에게 미리 보여 주면 좋다.
- 유물 사진은 교과서에 나오는 삽화를 이용하되, 각 시대의 특징을 보여 주는 중요 유물을 선정하고 출력하여 학생들에게 배부한다.

1 적장자 우대 상속 제도의 확대

- (1) 상황: 양 난 이후 향촌 질서와 민심의 동요
- (2) 배경
 - ① 성리학적 생활 규범의 정착(『주자가례』 보급, 향약의 확산 등)
 - ② 부계 중심의 가족 제도 강화
- (3) 조선 후기 제사와 상속 제도의 변화
 - ① 적장자의 제사 주관이 일반화
 - ② 적장자 중심의 상속: 차남 이하의 아들과 딸의 상속 분은 점차 감소

2 혼인 풍속의 변화

배경	부계 중심의 성리학적 생활 규범 정착
변화 모습	혼인 후 신부가 곧장 신랑 집에서 생활 → 양반에서 상민까지 일반화

3 족보 편찬의 성행

- (1) 조선 후기 양반 가문에서 족보 편찬 성행
- (2) 17세기 이전 족보: 외가나 처가의 계보 모두 수록
- (3) 17세기 이후 족보: 부계 자손 위주 수록, 연령에 관계없이 남성 중심으로 편찬
- (4) 족보의 기능: 양반 신분 유지 수단, 조상의 계보 및 양반 신분 과시
- (5) 일부 상민과 평민의 족보 위조도 나타남.

4 농업과 상공업의 발달

- (1) 농업 생산력 증대: 모내기법 보급, 쌀·담배·목화·채소 등 상품 작물 재배 및 판매
- (2) 농민의 계층 분화: 일부는 부농층으로 성장, 대다수는 영세 빈농, 머슴살이 또는 품팔이
- (3) 상업의 발달: 장시 증가, 포구도 상업 중심지로 발달, 상평통보 발행과 유통
- (4) 상인층의 성장: 경강상인, 보부상, 객주 등
- (5) 수공업과 광업의 발달
 - ① 민간 수공업 발달, 관영 수공업 쇠퇴
 - ② 은·구리 등 광물 수요 증대로 민간 광산 개발

5 서민 문화의 대두

- (1) 배경: 서민층의 경제력 성장, 서당 교육 확대, 서민 의식 성장
- (2) 중인층: 시를 짓거나 감상하는 모임 조직
- (3) 특징
 - ① 양반 중심 문화 탈피
 - ② 감정과 생각을 자유롭게 표현
 - ③ 사회 부정과 부조리 풍자

6 서민 문화의 여러 가지 모습

문학	<ul style="list-style-type: none"> • 한글 소설: 『춘향전』 등, 현실 부조리 비판 • 현실에 구애 받지 않음, 현실 풍자 • 전기수: 소설을 읽어 주고 보수를 받음.
판소리	창과 사설로 구성, 서민과 양반에 인기
탈춤	양반의 위선과 사회 모순 풍자, 장시나 포구 등에서 공연, 산대놀이 유행
민화	<ul style="list-style-type: none"> • 이름을 알 수 없는 화가들에 의해 제작, 서민들의 미적 감각과 의식 반영, 소박한 소망 기원 • 「까치 호랑이」, 문자도 등

활동 1 '마인드맵 활동으로 조선 후기 상업과 서민 문화의 발달 이해하기

활동 목표	조선 후기 상업과 서민 문화의 발달을 마인드맵으로 정리할 수 있다.
준비물	개별 활동지 ①, 모둠 활동지 ①, 크라프트 전지(무광소포지)1/2, 매직, 색연필, 네임펜, 포스트잇(25mm×76mm)
<p>수업 활동</p>	<ol style="list-style-type: none"> ① 4인 1모듬 기준으로 하여 모듬원 수만큼 정리할 내용을 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> 예 국학, 과학 기술, 예술, 서민 문화 ② 각자 교과서를 꼼꼼히 읽고 핵심을 파악한 뒤 마인드맵의 가치를 어떻게 뻗어 정리할지 구상한 후 개별 활동지에 연습을 한다. 개별 활동지 ① 활용 ③ 각자 다른 색의 매직이나 색연필로 전지의 1/4을 맡아 내용을 정리한다. ④ 마인드맵의 가지는 대주제에서 굵게 출발하여 세부 내용으로 갈수록 가늘게 뻗어가게 한다. ⑤ 내용 옆에 이미지를 함께 그려 넣고, 활동을 어려워하는 모듬원은 모듬의 친구들이 돕는다. ⑥ 내용 정리가 어느 정도 되면 전지를 오른쪽으로 돌려 왼쪽 옆의 친구가 그린 내용을 살펴보고 교과서를 함께 보면서 오류는 없는지, 부족한 내용은 없는지 검토하고 포스트잇에 메모한다. ⑦ 같은 방법으로 내가 맡아서 한 내용이 내 앞으로 돌아올 때까지 반복한다. ⑧ 내가 정리했던 내용에 친구들이 붙여 놓은 포스트잇이 있다면 읽어 보고, 서로 질문과 답변을 하면서 내용을 수정, 보완한다. ⑨ 자신이 한 내용을 간단히 설명하고 묻고 답하기로 핵심 내용을 정리한다. ⑩ “조선 후기 문화는 ()다. 왜냐하면 ()기(하기) 때문이다.”라고 메타포 기법을 활용하여 모듬 문장을 만들고 전체 공유한다. 가장 창의적인 은유를 한 모듬을 가려 뽑고 보상한다. 모듬 활동지 ① 활용 <p>활동 Tip ‘V-03. 학문과 예술의 새로운 경향’ 단원에서 문화에 해당하는 일부 내용을 ‘V-04. 생활과 문화의 새로운 양상’ 단원과 묶어 재구성하는 것이 좋다.</p> <p>활동 Tip 마인드맵은 학생들이 흔히 경험해 봤을 것 같지만, 의외로 대주제에서 중주제, 소주제로 가지를 뻗어 나가면서 시각적으로 체계화하는 것을 어려워하는 경우가 많았다. 개인 활동이 아니라 모듬 활동으로 하는 것이므로 전지의 면 분할을 어떻게 할 것인지 미리 구상한 뒤, 자기 몫을 하도록 하고, 다른 모듬원의 도움을 받도록 지도한다.</p> <p>활동 Tip 모듬 안에서 서로 돌려 교과서와 대조하여 검토하였기 때문에 서로 설명하기 과정은 생략해도 좋지만, 설명이 필요한 부분을 모듬원들이 요청할 수 있게 하거나 서로 묻고 답하기를 하면서 내용을 익힐 수 있는 시간을 주도록 한다.</p> <p>예시</p>

활동 2 '유물 사진 퍼즐 맞추기' 활동으로 조선 전기와 후기의 문화 비교하기

활동 목표	조선 전기와 조선 후기 유물 사진 퍼즐을 맞추어 시기별로 분류할 수 있으며, 이를 통해 조선 후기 문화의 특징을 이해할 수 있다.
준비물	유물 사진 퍼즐이 담겨 있는 봉투, 모둠 전지, 활동 미션지, 가위, 풀, 매직, 색연필, 네임펜, 포스트잇 등

- ① 모둠 전지와 유물 사진 퍼즐이 담겨 있는 봉투, 활동 미션지를 배부한다.
- ② 활동 미션지를 잘 읽고 순서대로 진행한다. 우선, 봉투에 담겨 있는 유물 사진을 펼쳐 유물이 완성되도록 퍼즐을 맞춘다.
- ③ 이 과정에서 생각이 안 나는 것은 교과서를 참고해도 좋다.
- ④ 퍼즐이 완성된 유물은 뒷면을 테이프로 붙이거나 포스트잇에 풀로 부착하여 조각이 떨어지지 않게 고정하여 한쪽에 나열해 놓고 어느 시대의 유물인지 파악한다.
- ⑤ 모든 퍼즐을 완성하고 각 유물을 시대별, 주제별로 분류하여 전지에 붙인다.
 - 예 조선 전기, 조선 후기/ 학문, 과학 기술, 편찬 사업, 예술
- ⑥ 각 유물이나 유적의 특징을 교과서에서 찾아 작성한다.
- ⑦ 조선 전기와 조선 후기 문화의 특징과 차이점을 토의하여 작성한다.
- ⑧ 완성된 결과물은 작은 교실 벽면에 부착하고 전람회 기법으로 공유한다.
- ⑨ 스티커 투표로 우수 모둠을 선정하여 보상하고, 활동이 끝나면 모든 결과물을 복도에 전시하여 학년 전체 공유한다.

예시



수업 활동

활동 Tip

이 활동은 교사가 사전에 준비해야 할 것이 많다. 사진이 지나치게 많으면 퍼즐을 맞추는 시간이 오래 걸리므로 어떤 유물은 조각을 내지 않고, 꼭 알아야 할 대표 유물은 2~3조각만 내서 나누어 주는 것이 좋다. 모둠 수만큼 준비하고 봉투에 넣어 배부한다. 퍼즐을 맞추고 분류하여 부착하는 것이 2차시 정도가 소요되므로 완성하지 못한 퍼즐은 다시 봉투에 넣어 전지와 함께 제출하게 한다.



△ 유물 사진 조각들

활동 Tip

같은 사진을 이용한 활동이지만 모둠마다 다양한 구성과 분석이 나오고, 교과서를 참고하면서 하는 데도 오류가 있을 수 있으니 교실 벽에 부착한 뒤 틀린 부분을 찾아내고 공부할 수 있는 시간을 주는 것도 좋다.

개별 활동지 ① '마인드맵 사전 활동지

마인드맵 아이디어	소속	_____학년 _____반 _____번
	이름	

- 교과서(학습지)에서 자신이 맡은 주제를 꼼꼼히 읽고 핵심을 파악한 뒤 마인드맵의 가치를 어떻게 뽐어 정리할지 구상해 봅시다.

내가 맡은 주제	예시 조선 후기 서민 문화		
교과서 쪽수	163쪽 166~169쪽	핵심 키워드	상품 화폐 경제의 발달, 장시, 서당 교육, 한글 소설, 사설시조, 춘향전, 판소리, 탈춤, 민화, 까치 호랑이
마인드맵 연습하기			

조선 후기 생활과 문화

소속

____ 학년 ____ 반

모듬명

조선 후기 문화(생활)은/는 _____ 다(이다).

왜냐하면 _____

_____ 때문이다.

조선 전기 문화와 조선 후기 문화 비교하여 정리하기

- [Step1] 봉투 안에 있는 유물 사진 퍼즐 조각을 모두 꺼내세요.
- [Step2] 교과서를 참고하여 사진 조각을 찾아 퍼즐을 맞추세요.
- [Step3] 유물이 조선 전기에 해당하는지, 후기에 해당하는지 구분하여 따로 분류하세요.
조선 전기 단원에서 배운 내용을 잘 생각해 보세요.
이때 어느 정도 맞춘 퍼즐 조각들이 흩어지지 않도록 포스트잇에 붙이거나 뒷면을 테이프로 붙여 고정시키세요.
- [Step4] 모둠에서 원하는 형태로 사진을 분류하여 붙인 다음 유물에 대한 설명을 추가하세요.
- [Step5] 한눈에 내용을 알아볼 수 있도록 효과적인 시각적 구조화, 체계적 정리에 집중하세요.
- [Step6] 조선 후기 문화의 특징을 세 줄로 간단히 요약해서 쓰세요.
- [Step7] 완성된 결과물은 벽에 붙이고 다른 모둠과 함께 공유하세요.
오류가 발견되면 매직으로 표시하고 포스트잇에 의견을 써서 붙여 놓으세요.
해당 모둠은 내용을 검토하고 수정합니다.



△ 복도에 게시하고 공유하는 모습(고려와 조선 전기 문화를 비교한 활동 수업 사례)

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

1 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 느낀 것

- 실천할 것

2 자기 평가 및 모둠 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆			
평가 항목	평가			
	나(본인)	모둠원1	모둠원2	모둠원3
1. 나(모둠원)는 수업 활동 내내 선생님의 말씀을 집중하여 경청하였다.	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆
2. 나(모둠원)는 활동지를 무조건 베끼지 않고 열심히 작성하였다.	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆
3. 나(모둠원)는 친구가 질문할 때나 어려움을 겪을 때 친절하게 설명을 해 주고 도와주었다.	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆
4. 나(모둠원)는 전체적으로 중립적 언어를 사용하고 활동에 적극 참여하였다.	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆
5. 나(모둠원)는 모둠 활동을 하는 내내 무임승차하지 않고 친구들과 적극 협력하였다.	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆
6. '마인드맵'과 '태타포-모둠 문장 만들기' 수업 활동에 가장 많은 기여를 했다고 생각하는 모둠원과 그렇게 생각하는 까닭을 적어 주세요.	모둠원 이름 () 그 까닭은?			
7. '유물 사진 퍼즐 맞추기' 수업 활동에 가장 많은 기여를 했다고 생각하는 모둠원과 그렇게 생각하는 까닭을 적어 주세요.	모둠원 이름 () 그 까닭은?			
8. 모둠원들에게 바라는 점이 있다면 적어 보세요.				

국민 국가 수립 과정

활동명 '도미노연결하기' 및 '플로우맵' 활동으로 대한민국 정부 수립까지의 시간 흐름 파악해 보기

■ 학습 목표

- 민족 운동의 전개와 대한민국 정부 수립 과정을 설명할 수 있다.
- 독립운동가 이육사에 대하여 알아보고 이를 통해 일제 강점기 민족 운동의 사례를 말할 수 있다.

■ 수업 의도

2015 개정 교육과정에는 중학교의 근현대사 부분이 이전보다 많이 축약되어 있다. 국민 국가 수립을 위한 노력부터 일제 강점기의 민족 운동, 그리고 대한민국 정부 수립으로 이어지는 흐름을 이해하는 것이 중요하다.

이를 위해 주요 사건들의 개념을 도미노 연결하기 활동으로 정리하고, 이를 바탕으로 시간의 흐름대로 사건을 정리할 수 있는 플로우맵 활동을 준비하였다.

더불어 다양한 민족 운동 중 민족 문화 수호 운동에 대하여 알아보기 위해 독립운동가 이육사에 대하여 찾아보고 그의 대표적인 시 「광야」를 학습하며 당시 민족 문화 수호 운동에 대하여 느껴보는 시간을 가지도록 한다.

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)

'도미노 연결하기' 활동으로 개념(사건) 정리하기

서로 흩어진 개념(사건)의 용어와 설명을 연결하며 주요 개념 및 사건에 대해 이해한다.

2차시

활동 2 (개별 활동)

'플로우맵(Flow-map)' 활동으로 민족 운동의 전개와 정부 수립 과정 파악하기

- 활동 1 이후 주요 개념들을 시대순으로 나눠 '플로우맵' 핵심 키워드란에 적는다.
- 핵심 키워드를 바탕으로 각 시대별 민족 운동의 전개 과정을 글과 그림으로 표현한다.

3차시

활동 3 (모둠 활동)

스마트기기 활용하여 민족 문화 수호 운동 알아보기

- 스마트폰, 스마트태블릿 등 스마트기기를 활용하여 독립운동가 이육사에 대하여 찾아보고 정리한다.
- 이육사의 대표작 「광야」의 빠진 구절을 채워 넣고, 시 속에서 이육사가 말하고자 하는 바를 추론하여 요약한다.
- 활동지를 해결한 모둠은 역할을 나눠 「광야」를 돌아가며 암송한다.
- 가장 먼저 활동지와 암송을 끝낸 모둠이 승리한다.

정리

학습 내용 확인 및 정리하기

활동 평가지를 활용하여 오늘 배운 학습 내용을 정리한다.

선생님을 위한 꿀팁

도미노 연결하기는 '타지아(Tarsia)' 프로그램의 도미노(Domino)틀을 활용하면 용어와 설명을 자동으로 섞어 출력하여 사용할 수 있다.

1 문호 개방과 개화 정책

- (1) 문호 개방과 개화를 둘러싼 갈등
 - ① 통상 수교 거부 정책: 병인양요, 신미양요, 척화비 건립
 - ② 강화도 조약(1876): 일본의 강요로 불평등 조약 체결
 - ③ 임오군란(1882): 구식 군인과 도시 빈민의 봉기
 - ④ 갑신정변(1884): 급진 개화파의 정변(개혁 정당 발표)
- (2) 낮은 체제를 바꾸기 위한 노력
 - ① 동학 농민 운동(1894): 전봉준 주도로 농민들의 봉기
 - ② 갑오·을미개혁(1894~1895): 일본의 간섭 아래 개화파 정부가 주도한 근대적 개혁
 - ③ 을미사변(1895): 일본의 명성 황후 시해
 - ④ 아관 파천(1896): 고종이 러시아 공사관으로 옮김.



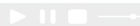
2 국민 국가 수립을 위한 노력

- (1) 자주적인 국민 국가 수립을 위한 노력
 - ① 대한 제국 수립(1897): 고종 황제 즉위, 광무개혁
 - ② 독립 협회의 활동: 『독립신문』 간행, 독립문 설립, 근대적 대중 집회 개최(만민 공동회, 관민 공동회)
- (2) 국권 수호를 위한 노력
 - ① 을사늑약 체결(1894): 외교권 강탈, 통감부 설치
 - ② 을사늑약에 대한 우리 민족의 저항: 고종의 헤이그 특사 파견, 의열 투쟁(안중근), 애국 계몽 운동(신민회), 항일 의병 운동
 - ③ 일제의 국권 강탈: 고종 강제 퇴위 → 군대 해산 → 한국 강제 병합(1910)



3 3·1 운동과 대한민국 임시 정부 수립

- (1) 일제의 무단 통치: 조선 총독부 설치, 헌병 경찰 통치, 「조선 태형령」 공포, 식민 교육 강요
- (2) 3·1 운동(1919)
 - ① 과정: 종교계, 학생들의 만세 시위 → 전국 확산
 - ② 의의와 영향: 거국적 항일 운동, 대한민국 임시 정부 수립 계기, 일제의 식민 통치 방식 변화
- (3) 대한민국 임시 정부 수립(1919): 통일된 독립운동 전개를 위해 상하이에 수립(민주 공화정, 삼권 분립), 외교 활동 주력 → 민족 운동의 구심점 역할



4 민족 운동의 전개

- (1) 실력 양성 운동: 물산 장려 운동, 민립 대학 설립 운동, 브나로드 운동
- (2) 의거 활동: 김원봉의 의열단, 김구의 한인 애국단
- (3) 노동자·농민 운동: 사회주의 사상 확산, 항일 운동
- (4) 신간회: 이념과 계층을 초월한 민족 협동 전선 단체
- (5) 학생 운동: 6·10 만세 운동, 광주 학생 항일 운동
- (6) 항일 무장 투쟁: 만주와 연해주를 중심으로 무장 독립군 부대 활동(청산리 대첩)



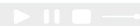
5 독립을 위한 노력

- (1) 일제의 민족 말살 정책
 - ① 일제 침략 전쟁에 우리 민족 동원 목적
 - ② 신사 참배 및 황국 신민 서사 암송 강요, 일본식 성명 사용 강요, 우리말·우리 역사 교육 금지
- (2) 일제의 전시 수탈 정책: 「국가 총동원법」 제정, 인적·물적 자원 수탈
- (3) 1930~1940년대 국외 무장 투쟁: 조선 의용대, 한국 광복군(대한민국 임시 정부 산하 부대)
- (4) 민족 문화 수호 운동: 조선어 학회 등

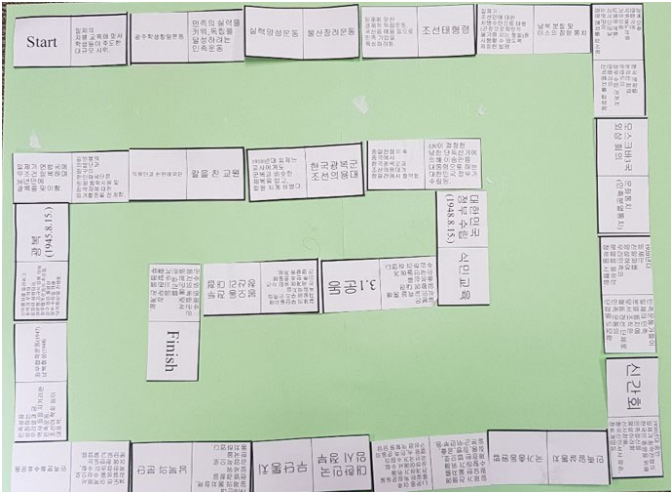


6 8·15 광복과 대한민국 정부 수립

- (1) 8·15 광복(1945): 태평양 전쟁에서 일본의 패망 → 광복 → 미군과 소련군의 점령 통치
- (2) 모스크바 3국 외상 회의: 한반도의 신탁 통치 결정 → 좌익과 우익 세력의 갈등 심화
- (3) 통일 정부 수립을 위한 노력: 좌우 합작 운동, 남북 협상 전개(김구 등이 평양 방문)
- (4) 대한민국 정부 수립
 - ① 5·10 총선거(1948): 제헌 국회 의원 선출 → 헌법 제정
 - ② 대한민국 정부 수립(1948): 민주 공화정, 이승만 대통령 선출
 - ③ 북한 정권 성립: 한반도 분단



활동 1 '도미노 연결하기' 활동으로 개념(사건) 정리하기

<p>활동 목표</p>	<p>'도미노 연결하기' 활동으로 민족 운동의 전개와 대한민국 정부 수립의 주요 개념과 흐름을 파악한다.</p>	
<p>준비물</p>	<p>도미노 카드(활동 자료), 교과서, 가위, 풀</p>	
<p>수업 활동</p>	<p>① 주요 개념(사건)의 용어와 설명으로 구성된 도미노 카드를 모둠별로 배부한다.</p> <p>② 활동 자료의 굵은 선을 따라 24세트의 도미노 카드를 가위로 자른다.</p> <p>③ 용어와 설명이 골고루 섞여 있는 도미노 카드의 짝을 찾아 연결한다.</p> <p>④ 연결된 카드를 종이 위에 풀로 붙여 완성한 후, 모둠 내에서 다시 한 번 내용을 확인하고 공유한다.</p> <p>예시</p> 	<p>활동 Tip</p> <p>도미노 카드를 자를 때는 용어와 설명이 적혀 있는 두 칸이 한 세트이므로, 반드시 굵은 선을 따라 잘라내도록 지도한다.</p>

활동 2 '플로우맵(Flow-map)' 활동으로 민족 운동의 전개와 정부 수립 과정 파악하기

<p>활동 목표</p>	<p>'플로우맵'을 작성하며 민족 운동의 전개와 대한민국 정부 수립의 흐름을 정리한다.</p>	
<p>준비물</p>	<p>개별 활동지 ①, 사인펜</p>	
<p>수업 활동</p>	<p>① 활동 1 주요 개념을 시대순으로 분류하여 플로우맵 활동지 핵심 키워드 칸에 적는다. 개별 활동지 ① 활용</p> <p>② 핵심 키워드를 바탕으로 시대별 주요 내용을 작성한다. 작성에 어려움을 느끼는 학생이 있을 때에는 교과서의 내용을 참고하도록 지도한다.</p> <p>③ 작성이 끝나면 이를 그림으로 표현한다.</p> <p>④ 모둠 안에서 자신의 플로우맵을 돌아가며 공유한다.</p>	<p>활동 Tip</p> <p>플로우맵(Flow-map)은 사건의 순서를 사건의 흐름에 따라 이야기를 완성하는 활동이다. 키워드 정리 → 내용 구성 → 그림으로 표현하는 순서로 활동을 진행하면 이해도 및 완성도를 높일 수 있다.</p>

활동 3 스마트기기를 활용하여 민족 문화 수호 운동 알아보기

활동 목표 시 「광야」에 대한 정보를 스마트기기를 활용하여 구하고, 이를 바탕으로 민족 문화 수호 운동을 이해한다.

준비물 참고 자료, 모둠 활동지 ①, 스마트기기(스마트폰, 스마트태블릿)

- ① 교사가 먼저 민족 문화 수호 운동에 대한 간단한 설명을 한다.
- ② 준비된 활동지와 스마트기기를 배부한다. **모둠 활동지 ① 활용**
- ③ 제시된 시 1~3연의 구절을 검색하여 시의 제목과 지은이를 찾는다.
- ④ 지은이(이육사)의 인물 정보에 대한 물음의 답을 찾는다.
- ⑤ 숨겨진 4연과 5연의 시구를 찾아 채워 넣는다.
- ⑥ 중요 시구의 의미를 찾아보고, 모둠원과 토론하여 채워 넣는다.
- ⑦ 시의 내용을 종합하여 지은이가 시를 통해 전달하고자 하는 바를 정리하여 작성한다.
- ⑧ 각 모둠원이 1연씩 돌아가며 시를 암송한다.
- ⑨ 모둠별로 시인이 말하고자 하는 바를 발표하고, 시를 암송하는 것으로 활동을 마무리한다.

참고 자료 활용

활동 Tip

민족 문화 수호 운동을 안내하기 위해 관련된 영화나 드라마의 영상 일부를 보여 주고 시작하는 것도 좋다.

활동 Tip

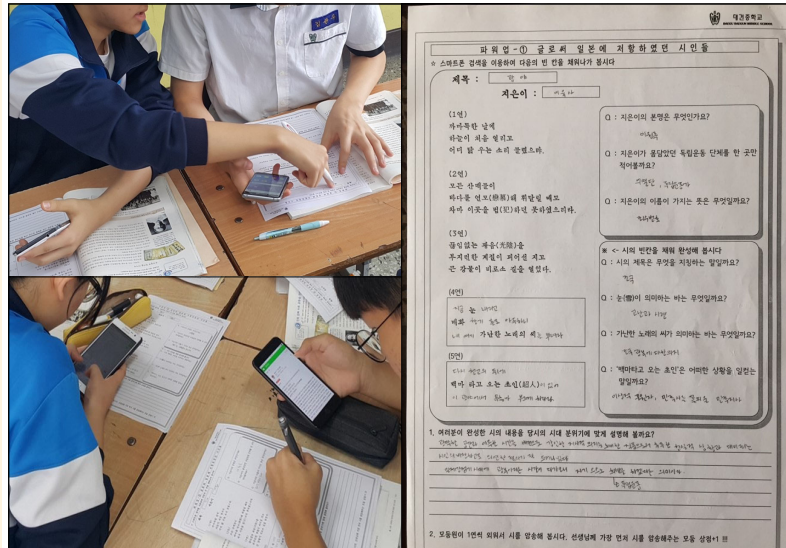
학생들이 스마트기기를 사용할 때 수업 외의 활동은 삼가도록 당부한다.

활동 Tip

시의 해석은 '역사적인 의미'에 초점을 맞춰 작성할 수 있도록 지도한다.

예시

수업 활동



■ 활동 자료 - 도미노 카드(예시)

실력 양성 운동	물산 장려 운동	대한민국 임시 정부	무단 통치
모스크바 3국 외상 회의	문화 통치 (민족 분열 통치)	일제에 맞선 경제적 독립운동, 국산품 애용 등으로 민족 기업을 육성하려 함.	조선 태형령
민족 말살 통치	국가 총동원법	대한민국 정부 수립	식민 교육
1910년대 일제의 통치 정책, 헌병 경찰을 앞세워 강압적으로 한국을 통치하였음.	남북의 분단	일제는 식민 교육을 통해 일왕에 대한 충성심을 한국인에게 주입하려 함.	3·1 운동
신간회	1930년대 중반 일제가 침략 전쟁의 한국인 동원을 위해 신사 참배, 황국 신민 서사 암송 등을 통해 민족정신을 말살하려 함.	징용, 징병, 공출, 일본군 '위안부' 등 일제가 전쟁에 필요한 물자를 수탈하기 위해 제정한 법	3·1 운동 이후 통일된 독립운동을 전개하기 위해 상하이에서 수립. 국민 국가 수립의 열망 속에 민족 운동의 중심점 역할을 함.
1910년대 일제는 교사에게도 군복과 비슷한 제복을 입고, 칼을 차게 함.	한국광복군 조선 의용대	의열단 한인 애국단	칼을 칸 교원

일제의 무단 통치에 저항해 우리 민족의 독립의지를 전 세계에 알린 사건. 이후 민족 운동에 큰 영향을 끼침.	봉오동 전투 청산리 대첩	38도선 이북에서 김일성을 수상으로 북한 정권이 수립되면서 한반도는 분단되고 말았음.	민족 문화 수호 운동
광주 학생 항일 운동	민족의 실력을 키워 독립을 달성하려는 민족 운동	광복 이후 연합국은 북위 38도선을 기준으로 남북을 분할, 각각 미군과 소련군이 점령 통치를 실시함.	제2차 세계 대전 종결 후 한국 문제를 논의한 회의. 한반도의 정부 수립 전까지 연합국의 신탁 통치를 결정함.
1920년대 일제는 친일파를 양성하여 우리 민족의 분열을 꾀하는 정책을 시행함.	민족 운동가들이 일제의 민족 분열 통치에 맞서 조직한 협동 전선 단체. 민족 운동의 단결을 도모함.	민족성을 상징하는 우리말과 글, 역사 등을 지키려 한 민족 운동. 조선어 학회 등이 대표적임.	좌우 합작 운동
중일 전쟁 이후 중국 관내에서 독립군 부대가 항일전에서 활약함.	국제 연합이 결정한 남한 단독 선거에 의해 5·10 총선거가 실시되어 이승만을 대통령으로 하는 정부가 수립됨.	일제가 연합국에 무조건 항복하며 36년만에 광복을 맞이함.	일제 침략 시설 및 침략자에 대한 의열 활동을 전개함.
일제가 조선인에 대한 차별 수단으로 태형을 시행할 수 있도록 제정한 법령	남북 분할 및 미군과 소련군의 점령 통치	만주와 연해주 등지의 독립군은 일본군에 맞서 큰 승리를 거두는 등 활발한 무장 투쟁을 전개함.	Finish
신탁 통치를 둘러싸고 좌익과 우익의 갈등이 심화되자 여운형, 김규식 등에 의해 추진됨.	광복	Start	일제의 차별 교육에 맞서 학생들이 주도한 대규모 시위

소속 _____ 학년 _____ 반 _____ 번

이름 _____

민족 운동의 전개와 대한민국 정부 수립

- 일제 강점기 민족 운동과 대한민국 정부 수립 과정을 시간의 흐름에 따라 플로우맵으로 작성해 봅시다.

31 운동과 대한민국 임시 정부 수립 (1910년대)	핵심 키워드 예시 무단 통치, 식민 교육, 조선 태형령, 길을 찬 교원 3·1 운동, 대한민국 임시 정부
주요 내용 일제는 우리의 주권을 빼앗고 강압적으로 우리 나라를 통치하였다(무단 통치), 조선인들에게 매 질을 기하하였으며(조선 태형령), 학교에서는 교사들도 제복을 입고 길을 찬 체로 수업을 하였다(식민 교육). 이에 우리 민족은 일제의 지배에 저항하여 3·1 운동을 일으켜 독립 의지를 나타내었으며, 이후 대한민국 임시 정부가 수립되어 민족 운동의 구심점 역할을 담당하였다.	그림

민족 운동의 전개 (1920년대)	핵심 키워드 주요 내용
그림	그림

독립을 위한 노력 (1930년대 - 광복)	핵심 키워드 주요 내용
그림	그림

8·15 광복과 대한민국 정부 수립	핵심 키워드 주요 내용
그림	그림

민족 문화 수호 운동

소속

____학년 ____반

모듬명

- 스마트기기를 활용하여 다음 시의 빈칸을 채우고 물음에 답해 봅시다.

제목: ()
지은이: ()

(1연)

까마득한 날에
하늘이 처음 열리고
어디 닭 우는 소리 들렸으랴.

(2연)

모든 산맥들이
바다를 연모(戀慕)해 휘달릴 때도
차마 이곳을 범(犯)하던 못하였으리라.

(3연)

끊임없는 광음(光陰)을
부지런한 계절이 피어선 지고
큰 강물이 비로소 길을 열었다.

(4연)

눈
매화
가난한 노래의 씨를

(5연)

백마 타고 오는 초인(超人)이 있어

Q1 시의 제목은 무엇을 지칭하는 말일까요?

Q2 눈(雪)이 의미하는 바는 무엇일까요?

Q3 '가난한 노래의 씨'가 의미하는 바는 무엇일까요?

Q4 '백마 타고 오는 초인'은 어떠한 상황을 일컫는 말
일까요?

Q5 지은이의 본명은 무엇인가요?

Q6 지은이가 몸담았던 독립운동 단체를 한 곳만 적어
볼까요?

Q7 지은이의 이름이 가지는 뜻은 무엇일까요?

Q8 여러분이 완성한 시의 내용을 당시의 시대 분위기
에 맞게 설명해 보세요.

우리의 민족의 정신을 지켜 내자

민족 문화 수호 운동

‘일제 강점기, 말과 마음을 모은 우리말 사전’

일제의 식민 지배 기간 동안 우리의 민족성을 상징하는 말과 글뿐만 아니라 역사와 문학, 예술 분야는 끊임없이 위기를 맞게 되었다. 특히 1930년대 중반 이후 일제의 민족 말살 통치가 시작되어 우리말과 글의 사용이 금지되고, 우리 역사는 철저히 왜곡되고 날조되었다. 이처럼 한국인의 민족성을 없애버리려는 움직임이 심화되자, 뜻 있는 민족 운동가들은 일제의 감시와 탄압을 피해 우리의 민족성을 지켜내기 위하여 노력하였다.

2019년 개봉한 영화 ‘말모이’에서처럼 ‘조선어 학회’의 회원들은 한글 맞춤법 통일안과 표준어를 제정하였고, 우리말을 종합적, 체계적으로 정리한 『우리말 큰사전』을 편찬하여 우리의 말과 글을 지켜내려 하였다.

역사가들은 일제의 식민 사관에 대항하여 우리 역사의 주체성을 밝히기 위하여 노력하였는데, 박은식, 신채호 등은 민족의식 고취를 위한 역사서를 썼으며, 백남운은 한국사가 세계 여러 나라와 같은 역사 발전 과정을 거쳐 왔다고 주장하기도 하였다.

문학과 예술 분야에서도 민족 문화의 전통과 정신을 지켜나가고자 노력하였다. 이상화, 이육사, 윤동주 등 많은 시인들은 민족의 항일 의식을 고취하는 문학 작품을 발표하였으며, 미술에서는 이중섭이 민족의 역량을 상징하는 ‘소’를 주제로 많은 작품을 남겼다. 음악에서는 우리 민족의 정서를 표현하는 동요와 가곡이 만들어졌으며, 영화에서는 나운규가 ‘아리랑’을 통해 민족의 슬픔을 나타내고자 하였다.

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	민족 운동의 전개 과정을 설명할 수 있는가?			
	국민 국가 건설을 위한 노력의 결과 대한민국 정부가 수립되었음을 말할 수 있는가?			
활동 참여도	모듬 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

3 모듬 평가하기

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

모듬원 이름	좋았던 점	바라는 점

개항 이후 사회 변화 과정

활동명 'Sticstic Sticker'과 '월드 카페 토론' 활동을 통해 시기별 자본주의와 사회 변화 과정 파악하기

■ 학습 목표

자본주의 흐름 속에서 개항 이후의 사회·경제적 변화와 특징을 시기별로 말할 수 있다.

■ 수업 의도

개항 이후부터 지금까지 우리나라의 자본주의가 정착·위기·변화되어 가는 모습을 시기별로 학습할 수 있도록 구성하였다. 먼저 문장 카드를 통해 내용을 확인하고, 월드 카페 토론 활동을 통해 그 시대를 살아 가는 사람이 되어 직접 이야기해 볼 수 있는 기회를 제공하였다.

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)

'Sticstic Sticker' 활동을 통해 자본주의와 사회 변화 과정 이해하기

우리나라 자본주의와 사회 변화 과정에 대한 문장 카드를 제작하여 나누어 주고 해당 사건에 붙여 내용 판을 완성한다.

2차시

활동 2 (모둠 활동)

'월드 카페 토론' 활동으로 개항 이후 경제 및 사회 변화 이해하기

- 각 모둠별로 주제를 선정하고 개인별로 학습지를 공부한다.
- 호스트를 선정한 후 호스트만 모듬에 남고 게스트들이 오면 주제에 대해 설명하고, 게스트에 대한 설명과 생각을 기록한다.
- 토론이 끝나면 모듬으로 돌아와서 다른 모듬의 토론 주제를 호스트에게 설명한다.
- 카페의 호스트는 카페에서 나온 주제를 정리하여 발표한다.

정리

학습 내용 확인 및 정리하기

활동 평가지를 활용하여 오늘 배운 학습 내용을 정리한다.

선생님을 위한 꿀팁

- 각 시대의 특징이 적힌 단어 카드를 제작하여 칠판에 붙여 놓고 학생들이 참고하여 활동할 수 있도록 한다.
- 월드 카페 토론 활동 시 각 모듬에 그 시대를 나타낼 수 있는 소품이나 사진 자료들을 함께 배치하면 토론이 더 활발해질 수 있다.

1 개항과 세계 경제 체제 편입

- (1) 개항 이후 경제 상황
 - ① 개항과 교역: 강화도 조약(부산, 원산, 인천 개항), 서양과의 통상 조약, 개항장 무역(국내 수공업 타격)
 - ② 청·일본 상인의 내륙 진출 → 국내 상권 침탈
 - ③ 화폐 정리 사업: 일본이 대한 제국의 화폐 발행권 장악
- (2) 근대 경제 체제 수립을 위한 노력
 - ① 열강의 이권 침탈(철도, 광산, 삼림 등)
 - ② 경제적 구국 운동: 독립 협회의 열강의 이권 침탈 운동 저지, 상인의 상권 수호 운동, 회사 설립 운동
 - ③ 대한 제국의 식산흥업 정책
 - ④ 국채 보상 운동: 전 국민적 모금(금주, 금연 등)



2 식민지 경제 체제

- (1) 식민지 수탈 경제 정책
 - ① 식민지 경제 정책: 식량 및 원료 공급지, 일본 상품의 판매 시장
 - ② 기간 산업 건설: 식민지 수탈과 대륙 침략에 이용
 - ③ 「회사령」 공포, 토지 조사 사업, 산미 증식 계획
- (2) 병참 기지화 정책의 추진
 - ① 남면북양 정책: 남부 지방에 면화 재배, 북부 지방에 양 사육 강요
 - ② 병참 기지화 정책: 북부 지방에 군수 공장 등 설립
 - ③ 식민지 경제 체제 수립: 한국의 자주적 근대화 좌절, 대다수 한국인의 경제적 몰락



3 6·25 전쟁의 피해와 원조 경제

- (1) 광복 직후 경제 상황
 - ① 식민지 경제 체제 극복과 자주적 근대 경제 체제 수립을 위한 과제 대두
 - ② 일본인 소유 농지와 산업 시설을 민간에 매각
- (2) 농지 개혁: 농지 소유 제한, 유상 매수·유상 분배
- (3) 6·25 전쟁의 영향: 대부분 산업 시설 파괴, 식량난, 물자 부족, 실업 등
- (4) 이승만 정부의 경제 상황: 전후 복구 사업 전개, 미국의 경제 원조(삼백 산업 등) → 식량 문제 도움, 미국에 대한 의존도 심화



4 급속한 경제 성장

- (1) 박정희 정부의 경제 정책: 국가 주도의 경제 성장 정책 추진, 수출 중심의 성장 정책
- (2) 1960년대 경제 성장: 소비재 산업 위주 발전, 저임금 노동에 기반을 둔 수출 증가
- (3) 1970년대 경제 성장: 중화학 공업 위주 발전, 수출 증가, 국민 소득 증대
- (4) 1980년대 이후 경제 성장: 반도체, 자동차 등 기술 집약적 산업 발전
- (5) 문제점: 저임금·장시간 노동, 민간 차원의 경제 활동 위축, 정경 유착 야기 등



5 신자유주의 경제 정책

- (1) 신자유주의 경제 정책의 추진
 - ① 신자유주의 등장: 농·축·수산물 시장 및 자본 시장 개방
 - ② 1990년대 후반 외환 위기: 환율 상승, 기업 도산, 실업자 증가 등 → 국제 통화 기금의 긴급 구제 금융
 - ③ 김대중 정부: 기업과 금융 개혁, 구조 조정 → 실업자와 비정규직 노동자 증가, 빈부 격차 심화 등
- (2) 노동 운동의 성장: 1960년대 열악한 노동 환경 → 1970년대 전태일의 분신, 노동 운동 본격화 → 1980년대 많은 노동조합 결성 → 1990년대 이후 청년 고용, 실업자, 비정규직 노동자, 외국인 노동자 인권, 계층 갈등 심화 등의 문제 발생

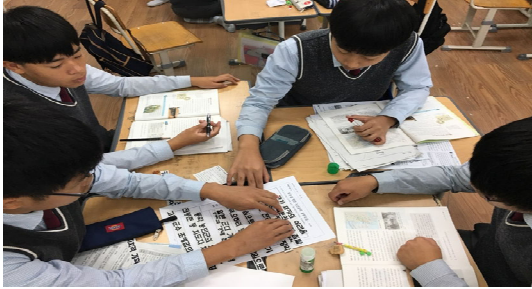


6 대중문화의 발달

- (1) 서구 문화의 수용과 대중문화의 발달
 - ① 광복 이후 서구 문화의 급속한 유입
 - ② 1960년대부터 대중문화 본격적으로 발전하기 시작
 - ③ 가요나 영화는 당시의 시대상 반영
- (2) 스포츠와 문화 교류의 확대
 - ① 스포츠 발전: 경제 성장으로 건강과 여가 생활 욕구 증대, 프로 스포츠 확산(야구, 축구)
 - ② 국제 대회 유치: 아시안 게임, 올림픽, 월드컵 등
 - ③ 한국 문화의 위상과 문화 교류 확대: 국제 교류의 증대, 한국의 문화적 역량 증대, 한류 열풍



활동 1 'Sticstic Sticker' 활동을 통해 자본주의와 사회 변화 과정 파악하기

<p>활동 목표</p>	<p>자본주의와 사회 변화 과정을 시기별로 구분하여 설명할 수 있다.</p>	
<p>준비물</p>	<p>문장 카드 세트, 모둠 활동지 ①, 가위, 풀</p>	
<p>수업 활동</p>	<p>① 모둠별로 우리나라의 자본주의와 사회 변화 과정에 관련된 문장 카드 세트를 활용하여 해당 시기에 붙여 내용 판을 완성한다. 모둠 활동지 ① 활용</p> <p>② 판이 완성되면 다른 모둠과 공유하여 오류를 수정한다.</p> <p>예시</p> 	<p>활동 Tip</p> <p>문장 카드에 빈칸을 넣어 디딤 영상 확인용 학습지나 교과서를 보고 단어를 쓰게 하면 내용을 복습하는 효과가 있다.</p>

활동 2 '월드 카페 토론' 활동으로 개항 이후 경제 및 사회 변화 이해하기

<p>활동 목표</p>	<p>월드 카페 토론과 시기별 사진 자료를 통해 그 시대의 경제 및 사회 변화를 설명할 수 있다.</p>	
<p>준비물</p>	<p>완성된 모둠 활동지 ①, 모둠 활동지 ②, 색연필, 사인펜</p>	
<p>수업 활동</p>	<p>① 교사가 사전에 다음 주제에 맞는 모둠 활동지를 제작하여 배부한다. 이때 주제명과 관련된 사진 자료들을 붙여 활동에 도움을 줄 수 있도록 제작한다.</p> <p>모둠 활동지 ② 활용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 주제1. 개항 이후 경제적 변화 모습 - 주제2. 일제의 식민지 경제 수탈 정책 - 주제3. 1960~1980년대 국가 주도 경제 - 주제4. 신자유주의 경제 정책의 영향 <p>② 각 모둠별로 주제를 선택하고 사전에 제작된 모둠 활동지를 배부한다.</p> <p>③ 활동 1에서 제작한 활동지를 활용하여 토론 거리를 학습한다.</p> <p>모둠 활동지 ① 활용</p> <p>④ 학습이 끝나면 각 모둠에서 토론 진행자(호스트)를 선정한다.</p> <p>⑤ 호스트만 모둠에 남아서 게스트(다른 모둠 학생들)가 오면 주제에 대해 설명하고, 주제에 대한 게스트의 설명을 듣고 기록한다. 이때 다른 게스트들도 활동지에 자유롭게 기록할 수 있다.</p> <p>⑥ 토론 시간이 끝나면 처음 모둠으로 돌아와서 다른 모둠의 토론 주제를 모둠 토론 진행자에게 설명한다.</p> <p>⑦ 호스트는 토론에 잘 참여한 BEST 게스트를 선정한다.</p> <p>⑧ 토론 결과물을 교실 뒤에 붙여 공유하고 이야기할 수 있도록 한다.</p>	<p>활동 Tip</p> <p>활동지를 제작할 때에는 그림 자료를 함께 제시하여 활발하게 토론이 이루어질 수 있도록 한다.</p> <p>활동 Tip</p> <p>모둠 활동지로 제공한 것은 '주제 2. 일제의 식민지 경제 수탈 정책'에 해당하는 활동지이다. 같은 주제를 통해 토론을 진행할 수도 있고, 모둠 수에 맞게 여러 주제의 모둠 활동지를 제공할 수 있다.</p>

자본주의와 사회 변화 과정

소속

____ 학년 ____ 반

모듬명

- 교과서와 디딤영상 확인용 학습지를 활용하여 내용을 확인 후 문장 카드를 해당하는 시기에 붙여 봅시다.

개항 이후	
일제 강점기 (1910~1945)	
1960~1980 년대	
신자유주의	

<p>개항 이후 열강의 경제 침략</p>
<p>일본이 러일 전쟁 이후 대한 제국의 화폐 발행권 차지</p>
<p>국채 보상 운동으로 금주, 금연 등 전 국민적 모금 실시</p>
<p>회사령의 공포 → 한국인 기업 설립 억제</p>
<p>일본의 쌀 부족 문제를 해결하기 위해 산미 증식 계획 추진</p>
<p>남부 지방에 면화 재배, 북부 지방에 양 사육을 강요하는 남면북양 정책 실시</p>
<p>병참 기지화 정책에 의해 북부 지방에 군수 공장 등 설립</p>
<p>박정희 정부가 국가 주도의 경제 성장 정책 및 수출 중심의 성장 정책 추진</p>
<p>소비재 산업 위주 발전, 저임금 노동에 기반한 수출 증가</p>
<p>중화학 공업 위주 발전, 수출 증가 및 국민 소득 증대</p>
<p>저임금 · 장시간 노동, 민간 차원의 경제 활동 위축, 정경 유착 야기 등</p>
<p>농 · 축 · 수산물 시장 및 자본 시장 개방</p>
<p>세계 경제 질서에 대응 못함. → 외환 위기 → 국제 통화 기금의 긴급 구제 금융</p>
<p>청년 고용, 실업자, 비정규직 노동자, 계층 갈등 심화 등의 문제 발생</p>

개항 이후 경제 및 사회 변화

소속

____ 학년 ____ 반

모듬명

■ 다음 사진 자료를 참고하여 월드 카페 활동을 하고, 우리 카페의 BEST 호스트를 선정해 봅시다.

✓ 활동 방법

1. 모듬이 맡은 주제에 대하여 활동지의 사진 자료와 교과서(학습지)를 통해 학습한다.
2. 학습이 끝나면 각 모듬에서 토론 진행자(호스트)를 선정한다.
3. 호스트만 모듬에 남아서 게스트(다른 모듬 학생들이)가 오면 주제에 관해 설명하고, 주제에 대한 게스트의 설명을 듣고 기록한다. 이때 다른 게스트들도 활동지에 자유롭게 기록할 수 있다.
4. 토론 시간이 끝나면 게스트는 처음 모듬으로 돌아와서 다른 모듬의 토론 주제를 모듬의 토론 진행자에게 설명한다.
5. 호스트는 토론에 잘 참여한 BEST 게스트를 선정한다.



일제 강점기
(1910~1945)



우리 카페의 BEST 게스트는?

내가 맡은 월드 카페 주제	
호스트 이름	

우리 카페의 BEST 게스트	선정 이유(잘한 점, 활동 내용)

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	자본주의의 시기별 특징을 자료를 통해 설명할 수 있는가?			
	개항 이후 경제 및 사회 변화 과정을 순서대로 말할 수 있는가?			
활동 참여도	모듬 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

3 모듬 평가하기

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

모듬원 이름	좋았던 점	바라는 점

우리나라의 민주주의의 발전 과정

활동명 'Photo Gallery'와 'Sticstic Sticker' 활동을 통해 우리나라의 민주주의의 발전 과정 이해하기

■ 학습 목표

- 우리나라의 민주주의 발전 과정과 의의에 대해 말할 수 있다.
- 그 당시 사람들의 민주화를 이루기 위한 노력을 공감하고 이를 시로 표현할 수 있다.

■ 수업 의도

현대사에 대해 스스로 얼마나 알고 있는지 'Photo Gallery' 활동을 통해 파악하고 사건의 순서를 정리한다. 또한 모둠별 토의를 통해 내용 판을 완성함으로써 사건별 흐름을 파악한다.

현대사는 학생들의 생활과 밀접한 연관이 있으므로, 내용을 파악하는 것에서 끝나지 않고, 당시 사람들의 민주화를 이루기 위한 노력에 공감하고 현대사가 우리의 삶과 연결되어 있다는 것을 알 수 있도록 시 쓰기 활동으로 구성하였다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기

1차시

디딤영상 내용 점검

디딤영상 시청 확인 및 학습 목표 제시하기

학생들이 보고 온 디딤영상의 내용을 확인한다.

활동 1 (모둠 활동)

'Photo Gallery' 활동을 통해 민주주의의 발전 과정 알아보기

- 교실 벽면에 붙여진 사진을 보고 포스트잇에 자신이 알고 있는 내용, 알게 된 내용을 작성한다.
- 모둠별로 포스트잇을 모아 사건을 정의한다.
- 사건의 순서를 맞춰 본다.

2차시

활동 2 (모둠 활동)

'Sticstic Sticker' 활동을 통해 민주화 운동 내용 파악하기

우리나라의 민주주의 발전 과정과 관련된 사건에 관한 문장 카드를 제작하여 나누어 주고 해당 사건에 붙여 내용 판을 완성한다.

활동 3 (모둠 활동)

민주주의를 주제로 모둠별 시 제작하기

- 제시된 사료를 보고 민주주의와 관련된 부분에 밑줄을 친 후 사건의 공통점을 찾아본다.
- 사료의 핵심 단어를 활용하여 모둠별로 '민주주의'에 관련된 시를 쓴 후 발표해 본다.

정리

학습 내용 확인 및 정리하기

활동 평가지를 활용하여 오늘 배운 학습 내용을 정리한다.

선생님을 위한 꿀팁

- 'Photo Gallery' 활동 시 역사적인 소재가 아니더라도 그 사진에서 보이는 것을 적으라고 한다. 또한 사건 정의 시 간단히 몇 문장으로 정리할 수 있도록 한다. 너무 자세하게 적는 모둠이 있으면 활동에 많은 시간이 소요되고, 계획한 활동 의도와 다른 결과를 가져올 수 있다.
- 시를 써야 한다는 부담감 때문에 활동의 속도가 느려질 수 있다. 쉽게 접근할 수 있도록 같은 주제가 아니더라도 다른 사례를 미리 제시해 준다. 학생들이 발표할 때 분위기를 살려줄 수 있는 음악을 배경으로 깔아주면 훨씬 효과적으로 수업을 전개할 수 있다.

1 제헌 헌법

- (1) 대한민국 임시 정부 헌법의 공포
 - ① 임시 의정원에서 임시 정부 헌법 제정·공포
 - ② 주권 재민과 삼권 분립의 민주 공화제 원칙
- (2) 제헌 헌법의 공포
 - ① 5·10 총선거: 21세 이상의 대한민국 성인 남녀에게 투표권이 주어진 최초의 보통 선거, 국회 의원 선출
 - ② 제헌 국회: 5·10 총선거에 의해 구성, 제헌 헌법 제정
 - ③ 제헌 헌법: 제헌 국회에서 헌법 제정 → 대한민국 헌법 공포
 - ④ 의의: 주권 재민과 삼권 분립의 민주 공화제 원칙을 담은 헌법



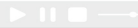
2 이승만 정부의 장기 집권

발췌 개헌 (1952)	이승만 반대 세력의 국회 다수 차지 → 국회의 간접 선거로는 이승만 대통령 당선 어려움 → 직선제 개헌(발췌 개헌) → 이승만이 제2대 대통령으로 당선
사사오입 개헌 (1954)	초대 대통령에 한해 중임 제한 조항 철폐 시도 → 국회의 개헌안 부결 → 사사오입의 논리로 변칙 통과 → 장기 집권의 기반 마련



3 4·19 혁명

배경	자유당 후보 이기붕을 부통령에 당선시키기 위해 부정 선거 자행(3·15 부정 선거)
전개	부정 선거에 대한 항의 시위(3.15.) → 김주열의 시신 발견(4.11.) → 시위 전국 확산 → 무차별 진압 → 대학교수들의 하야 요구 시위(4.25) → 이승만의 하야(4.26), 자유당 정권 몰락
의의	학생과 시민의 힘으로 독재 정권을 무너뜨리고 민주주의를 되찾음



4 박정희 정부와 유신 체제

- (1) 박정희 정부의 수립: 5·16 군사 정변(1961) → 대통령 중심제로 헌법 개정 → 박정희 대통령 당선
- (2) 3선 개헌: 대통령의 3선 연임 허용하는 헌법 개정
- (3) 유신 체제
 - ① 과정: 비상계엄령 선포 → 유신 헌법 공포 → 통일주체 국민 회의에서 박정희를 대통령으로 선출
 - ② 유신 헌법: 대통령 간선제, 대통령 중임 제한 조항 삭제, 대통령에게 긴급 조치권, 국회 해산권, 국회 의원 1/3 추천권 부여
 - ③ 붕괴: 유신 체제 반대 시위 확산 → 부·마 민주 항쟁 → 박정희 피살(10·26 사태)



5 신군부의 등장과 5·18 민주화 운동

- (1) 신군부의 등장
 - ① 12·12 사태(1979): 전두환을 중심으로 한 신군부 세력이 정권 장악
 - ② 서울의 봄: 신군부 퇴진과 유신 헌법 폐지를 요구하며 전국적 시위 전개 → 신군부의 비상계엄 확대
- (2) 5·18 민주화 운동(1980)
 - ① 전개: 광주에서 계엄 철폐 요구하며 시위 전개 → 계엄군의 발포와 폭력적 진압 → 학생과 시민이 시민군 조직 → 계엄군이 시민군을 무력으로 진압
 - ② 의의: 1980년대 민주화 운동의 기반, 5·18 민주화 운동 기념물이 유네스코 세계 기록 유산으로 등재



6 6월 민주 항쟁


- (1) 전두환 정부: 언론사 통폐합, 뉴스 사전 검열 등 민주주의 억압, 국민 인권 침해
- (2) 6월 민주 항쟁
 - ① 배경: 전두환 정부의 민주주의 억압과 부정부패, 민주화에 대한 국민의 요구 고조
 - ② 전개: 박종철 고문치사 사건 → 사건의 진상 규명과 대통령 직선제 개헌 요구 시위 → 전두환 정부의 거부 → 전국적으로 시위 확산
 - ③ 결과: 6·29 민주화 선언 발표 → 대통령 5년 단임제와 대통령 직선제를 규정한 개헌안 통과



활동 1 'Photo Gallery' 활동을 통해 민주주의의 발전 과정 알아보기

활동 목표	사진을 활용하여 우리나라의 민주주의 발전 과정에 대해 말할 수 있다.	
준비물	민주화 운동 관련 사진들, 모둠 활동지 ①, 포스트잇, 사인펜, 필기도구	
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> ① 교사가 민주화 운동에 관련된 사진들을 순서와 관계없이 교실 벽에 붙인다. ② 학생들은 사진의 숫자만큼 포스트잇을 받는다. ③ 자유롭게 돌아다니며 교실 벽에 붙여진 사진을 관람 후 받은 포스트잇에 사진을 보고 알게 된 것과 알고 있었던 것을 간단히 정리한다. 단, 사진 1장당 포스트잇 1장을 사용한다. ④ 모둠별로 포스트잇을 모은 후 의견을 나누고 해당 사건에 대해 정의해 본다. ⑤ 교과서 및 디딤영상 확인용 학습지를 활용하여 사건의 순서를 맞춰 본다. 	<p>활동 Tip</p> <p>민주화 운동에 관련된 사진들은 되도록 교과서에 실리거나 디딤영상에서 소개된 자료를 활용하는 것이 좋다. 포스트잇을 나누어 줄 때는 사진의 번호를 설정하여 포스트잇에 미리 적고 관람할 수 있도록 한다.</p> <p>모둠 활동지 ① 활용</p>

활동 2 'Sticstic Sticker' 활동을 통해 민주화 운동 내용 파악하기

활동 목표	우리나라의 민주화 운동의 과정 및 의의를 설명할 수 있다.	
준비물	문장 카드 세트, 모둠 활동지 ②, 풀	
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> ① 모둠별로 우리나라의 민주주의의 발전 과정과 관련된 문장 카드 세트를 활용하여 해당 사건에 붙여 내용 판을 완성한다. 모둠 활동지 ② 활용 ② 판이 완성되면 다른 모둠과 공유하여 오류를 수정한다. <p>예시</p> 	<p>활동 Tip</p> <p>문장 카드에 빈칸을 넣어 디딤영상 확인용 학습지나 교과서를 보고 단어를 쓰게 하면 내용을 복습하는 효과가 있다.</p>


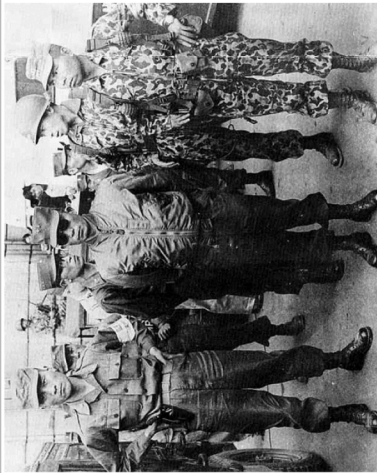
활동 3 민주주의를 주제로 모듬별 시 제작하기

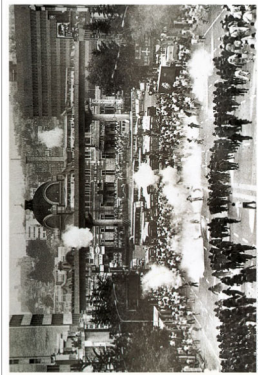
활동 목표	시 제작 활동을 통하여 민주주의를 지키려고 했던 사람들의 마음을 공감할 수 있다.	
준비물	모듬 활동지 ③, 서로 다른 색깔의 펜, 색지 카드, 배경 음악 파일	
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> ① 제시된 자료를 보고 민주주의와 관련된 부분에 밑줄을 친 후 사건의 공통점을 찾아서 이야기해 본다. 모듬 활동지 ③ 활용 ② 각자 다른 색깔 펜으로 중요하다고 생각하는 핵심 단어에 동그라미 친다. ③ 핵심 단어를 활용하여 색지 카드에 민주주의와 관련된 문장을 2~3개 완성한다. ④ 모듬별로 문장을 공유한 후 개인당 1~2개의 카드를 선택하여 모은 후 카드에 쓰여진 문장을 이용하여 민주주의와 관련된 모듬 시를 제작한다. ⑤ 완성된 결과물을 발표한다. 	<p>활동 Tip</p> <p>모듬 내에서 문장이 쓰여진 색지 카드를 선택하게 하는 것도 좋지 만 모듬별로 카드를 섞어 전체 카드 더미에서 선택한 후 시를 작성할 수 있도록 한다.</p> <p>결과물을 발표할 때 내용과 어울리는 배경 음악을 틀어 주면 시를 발표할 때 효과를 높일 수 있다.</p>

소속	_____ 학년 _____ 반
모듬명	_____

민주주의의 발전

- 사진을 보고 알게 된 것과 알고 있었던 것을 간단히 정리해 보고, 모듬별로 제시된 사진과 관련된 사건에 대한 의견을 나누어 봅시다.

사진	알고 있는 것, 알게 된 것	우리 모듬의 생각은?	순서
 <p>▲ 3·15 부정 선거의 증거물</p>			
 <p>▲ 5·16 군사 정변의 주역들</p>			



▲ 6월 민주 항쟁



▲ 5·18 광주 민주화 운동



▲ 12·12 군사 쿠데타의 주역들



▲ 계엄군 탱크 위에서 환호하는 시민

민주주의의 발전	소속	_____학년 _____반
	모듬명	

- 교과서와 디딤영상 확인용 학습지를 활용하여 내용을 확인 후 문장 카드를 해당하는 사건에 붙여 봅시다.

4·19 혁명 (1960)	
5·18 민주화 운동 (1980)	
6월 민주 항쟁 (1987)	

3·15 부정 선거
김주열 시신 발견 → 시위 전국 확산 → 이승만 하야
학생과 시민의 힘으로 독재 정권 무너뜨림.
12·12 사태(1979): 전두환, 노태우 등 신군부 세력의 쿠데타
신군부 세력의 퇴진과 민주화 요구 시위
광주에서 시민군 결성하여 항쟁 → 무력 진압, 많은 시민 희생
유신 헌법에 의하여 전두환 대통령에 당선
전두환 정부의 독재 정치
대통령 직선제 개헌 요구 시위
6.29 민주화 선언: 대통령 직선제 수용

민주주의의 발전	소속	_____학년 _____반
	모듬명	

✓ 활동 방법

1. 제시된 자료에서 민주주의와 관련된 부분에 밑줄 친 후 공통점을 이야기해 봅시다.
2. 각자 다른 색깔 펜으로 핵심 단어에 동그라미 한 후 단어를 활용하여 색지 카드에 시 문장을 적어 봅시다.
3. 전체 색지 카드에서 모듬원 1명당 1~2개의 색지 카드를 선택하고, 카드의 문장을 토대로 민주주의를 주제로 모듬별 시를 제작해 봅시다.

3·1 운동	<p>우리는 오늘 조선이 독립한 나라이며, 조선인이 이 나라의 주인임을 선언한다. 우리는 이를 세계 모든 나라에 알려 인류가 모두 평등하다는 큰 뜻을 분명히 하고, 우리 후손이 민족 스스로 살아갈 정당한 권리를 영원히 누리게 할 것이다. 이 선언은 오천 년 동안 이어 온 우리 역사의 힘으로 하는 것이며, 이천만 민중의 정성을 모은 것이다. 우리 민족이 영원히 자유롭게 발전하려는 것이며, 인류가 양심에 따라 만들어가는 세계 변화의 큰 흐름에 발맞추려는 것이다. 이것은 하늘의 뜻이고 시대의 흐름이며, 전 인류가 함께 살아갈 정당한 권리에서 나온 것이다. 이 세상 어떤 것도 우리 독립을 가로막지 못한다.</p> <p style="text-align: right;">- 「3·1 독립 선언서」, 1919. 3. 1. -</p>
대한민국 임시 정부 헌법	<p>제1조 대한민국은 대한 인민으로 조직함. 제2조 대한민국의 주권은 대한 인민 전체에 있음. 제4조 대한민국의 인민은 일체 평등임. 제5조 대한민국의 입법권은 의정원이, 행정권은 국무원이, 사법권은 법원이 행사함.</p> <p style="text-align: right;">- 대한민국 임시 정부 헌법, 1919. 9. -</p>
제헌 헌법	<p>유구한 역사와 전통에 빛나는 우리들 대한민국인은 기미 삼일 운동으로 대한민국을 건립하여 세계에 선포한 위대한 독립 정신을 계승하여 이제 민주 독립 국가를 재건함에 있어서 …… 모든 사회적 폐습을 타파하고 민주주의 제 제도를 수립하여 정치, 경제, 사회, 문화의 모든 영역에 있어서 각인의 기회를 균등히 하고 ……</p> <p>제1조 대한민국은 민주공화국이다. 제2조 대한민국의 주권은 국민에게 있고 모든 권력은 국민으로부터 나온다. 제4조 대한민국의 영토는 한반도와 그 부속도서로 한다.</p> <p style="text-align: right;">- 『대한민국 관보』 제 1호, 1948. 9. 1. -</p>
4·19 혁명	<p>시간이 없는 관계로 어머니 뵙지 못하고 떠납니다. 끝까지 부정 선거 데모로 싸우겠습니다. 지금 저의 모든 친구들 그리고 대한민국 모든 학생들은 우리나라 민주주의를 위하여 피를 흘립니다. 어머니, 데모에 나간 저를 책하지 마시옵소서. 우리들이 아니면 누가 데모를 하겠습니까. 저는 아직 철없는 줄 압니다. 그러나 국가와 민족을 위하는 길이 어떻다는 것을 알고 있습니다. 저의 모든 학우들은 죽음을 각오하고 나간 것입니다. 저는 생명을 바쳐 싸우려고 합니다. 데모하다 죽어도 원이 없습니다.</p> <p style="text-align: right;">- 진영숙의 유서, 1960. 4. 19. -</p>
5·18 민주화 운동	<p>사랑도 명예도 이름도 남김없이 / 한평생 나가자던 뜨거운 맹세 동지는 간데없고 깃발만 나부껴 / 새날이 올 때까지 흔들리지 말자 세월은 흘러가도 산천은 안다 / 깨어나서 외치는 뜨거운 함성 앞서서 나가니 산 자여 따르라 / 앞서서 나가니 산 자여 따르라</p> <p style="text-align: right;">- 입을 위한 행진곡 -</p>
6월 민주 항쟁	<p>국민 여러분, 이 땅에 다시는 이런 원통한 죽음이 있어서는 안 됩니다. 박종철은 정의를 사랑하고 민주주의를 갈구하는 바로 여러분의 아들이자 형제자매입니다. 그의 죽음은 단순한 고문 살인이 아니라 저 야수와 같은 군사 독재가 국민의 힘으로 처단되어야 함을 알려주는 역사적인 죽음입니다. 군사 독재가 멸망하지 않는 한 누구도 이러한 죽음의 공포로부터 자유로울 수 없습니다. 국민 여러분, 우리는 더 이상 침묵해서는 안 됩니다. 우리 모두 각자 서 있는 그 자리에서 고문 살인을 규탄하고 군사 독재의 퇴진을 요구합니다. 한 줌도 안 되는 저 불의한 무리를 우리 손으로 몰아냅니다.</p> <p style="text-align: right;">- 민주화실천가족운동협의회 호소문 -</p>

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	우리나라 민주화 운동의 사건을 순서대로 나열할 수 있는가?			
	우리나라 민주주의의 발전 과정을 사건 중심으로 말할 수 있는가?			
활동 참여도	모듬 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

③ 모듬 평가하기

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

모듬원 이름	좋았던 점	바라는 점

평화 통일의 필요성

활동명 '5WHY'와 '헝사 토론' 활동을 통해 평화 통일의 필요성을 알고 우리가 할 수 있는 일 제시하기

■ 학습 목표

- 평화 통일이 필요한 이유를 설명할 수 있다.
- 통일 이후 나타날 수 있는 문제점을 파악하고 해결 방안을 제시할 수 있다.

■ 수업 의도

학생들에게 통일이란 먼 나라 이야기처럼 들리는 주제이다. 5WHY 활동을 통해 평화 통일은 왜 필요한지에 대해 짝과 함께 토론함으로써 진지하게 생각할 기회를 제공하였다. 또한 통일 이후에 나타날 수 있는 문제점을 문제-원인 카드를 활용하여 알아보고, 이를 위해 우리가 할 수 있는 일들을 제시할 수 있도록 하였다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기

1차시

디딤영상 내용 점검

디딤영상 내용 점검 및 학습 목표 제시하기

학생들이 보고 온 디딤영상의 내용을 서로 설명하고 확인한다.

활동 1 (모둠 활동)

'5WHY' 활동을 통해 평화 통일의 필요성 이해하기

- '평화 통일은 왜 필요한가?'라는 첫 번째 질문을 시작으로 다섯 번의 질문을 통해 평화 통일의 필요성에 대해 이해한다.
- 짝 활동지를 통해 평화 통일의 필요성에 대해 쓰고, 모둠 내에서 짝 활동지를 바꾸어가며 서로 비교 설명한다.

2차시

활동 2 (모둠 활동)

'헝사 토론' 활동을 통해 통일이 되었을 때 나타날 수 있는 문제점과 해결 방안 찾기

- 문제 키워드와 원인 키워드 카드를 선택해서 연결하고 자신의 경험과 생각을 중심으로 선택의 이유를 설명한다.
- 문제-원인 연결 지도를 보면서 새롭게 든 생각이나 의문점 등을 자유롭게 이야기한다.
- 통일 이후의 긍정적인 변화를 상상하는 키워드를 선택하고 상상하는 미래에 대해 이야기한다.
- 통일 이후의 미래에 대해 사회가 해야 할 노력과 우리가 할 수 있는 일을 이야기한다.

정리

학습 내용 확인 및 정리하기

활동 평가지를 활용하여 오늘 배운 학습 내용을 정리한다.

선생님을 위한 꿀팁

- 최근에 나타난 통일과 관련된 문서나 동영상을 제시하여 통일에 대한 긍정적인 측면을 알 수 있도록 한다.
- 자칫 예민해질 수 있는 문제이기 때문에 우리나라가 아닌 가상의 국가를 예로 들어 활동을 진행해 보는 것도 좋다.

1 6·25 전쟁의 발발

- (1) 38도선: 미군과 소련이 일본군의 무장 해제를 위해 임시로 그은 경계선 → 남북에 각각 다른 정부 수립 되면서 남북 대립 심화
- (2) 6·25 전쟁: 북한의 기습 남침(1950. 6. 25.) → 서울 함락 → 국군·유엔군의 인천 상륙 작전 → 서울 수복 → 압록강까지 진격 → 중국군 개입 → 1·4 후퇴 → 38도선 부근에서 치열한 대립 → 정전 협정 체결(1953. 7. 27.)

2 6·25 전쟁의 피해와 영향

인적 피해	<ul style="list-style-type: none"> • 군인과 민간인 사상자 발생 • 이산가족과 전쟁고아 발생
물적 피해	<ul style="list-style-type: none"> • 국토 황폐화 • 산업 시설 파괴
영향	<ul style="list-style-type: none"> • 분단의 고착화 • 남북은 분단 상황을 이용해 독재 체제 강화 • 서로에 대해 커진 적대감

3 평화 통일을 위한 노력(1)

- (1) 남북 대화의 시작과 남북 정상 회담

박정희 정부	<ul style="list-style-type: none"> • 남북 적십자 회담 개최 • 7·4 남북 공동 성명 발표(자유, 평화, 민족 대단결의 원칙 합의)
전두환 정부	남북한 이산가족 고향 방문 및 예술 공연단 교환
노태우 정부	<ul style="list-style-type: none"> • 남북한이 국제 연합(UN) 동시 가입 • 남북 기본 합의서 채택(화해와 불가침, 교류 협력에 합의), 한반도 비핵화 선언

4 평화 통일을 위한 노력(2)

김대중 정부	<ul style="list-style-type: none"> • 대북 화해와 협력 노력 • 제1차 남북 정상 회담 → 6·15 남북 공동 선언 발표 • 금강산 관광 사업 시작
노무현 정부	제2차 남북 정상 회담
문재인 정부	제3차 남북 정상 회담 → 한반도의 평화와 번영 통일을 위한 판문점 선언

5 평화 통일을 위한 노력(3)

- (2) 남북 관계 경색
 - ① 북한 핵 개발과 장거리 미사일 발사
 - ② 천안함 사건
 - ③ 연평도 포격 사건
- (3) 화해와 협력을 위한 여러 가지 노력
 - ① 경제: 소 때 방북, 금강산 관광, 개성 공단 사업 등
 - ② 스포츠·문화: 예술 공연단 남북한 공연, 남북 스포츠 단일팀 구성, 이산가족 상봉 등

활동 1 '5WHY' 활동을 통해 평화 통일의 필요성 이해하기

활동 목표	5WHY 활동을 통해 평화 통일의 필요성을 이해할 수 있다.	
준비물	모둠 활동지 ①, 사인펜, 화이트보드, 포스트잇	
수업 활동	<p>① 4명을 한 모둠으로 구성하고, 활동지를 배부한다. 모둠 활동지 ① 활용</p> <p>② '5WHY'의 첫 번째 질문(왜 평화 통일이 필요할까?)에 대해 짝과 함께 생각해 여 작성할 수 있도록 충분한 시간을 준다.</p> <p>③ 반복적인 WHY 질문을 통해 평화 통일이 왜 필요한지에 대한 최종 결론을 내릴 수 있도록 안내한다.</p> <p>④ 모둠 내에서 제시된 두 개의 최종 결론 중에서 한 개를 선택하여 화이트보드에 작성한다.</p> <p>⑤ 화이트보드를 모둠 책상의 가운데에 놓고, 일정 시간 동안 교실을 돌아다니면서 다른 모듬의 5WHY 결론을 살펴본다.</p> <p>⑥ 각 모듬의 결론에 대한 자신의 생각을 포스트잇에 적어 화이트보드에 붙인다.</p> <p>⑦ ⑥의 활동이 끝나면 본래 모듬으로 돌아와서 최종 결론에 대한 생각을 다른 모듬원들과 공유한다.</p>	<p>활동 Tip</p> <p>5WHY의 내용을 작성할 때 다른 주제로 활동한 예시를 제공해 주고, 충분히 생각할 시간을 준다.</p>

활동 2 '헝사 토론' 활동을 통해 통일이 되었을 때 나타날 수 있는 문제점과 해결 방안 찾기

활동 목표	통일이 되었을 때 나타날 수 있는 문제점을 알아보고 해결 방안을 제시할 수 있다.	
준비물	헝사 토론 카드, 사인펜	
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> ① '평화 통일은 나에게 ○○○이다.'이라는 문장을 활용하여 통일에 대한 자신의 생각을 정리해 본다. ② '문제 발견 카드'와 '원인 발견 카드'를 책상에 배열하고, 잠시 생각할 수 있는 시간을 준다. 이후 문제 발견 카드와 원인 발견 카드를 각각 한 장씩 선택하도록 한다. ③ 카드를 선택하고 내려놓으며 그 문제와 원인을 선택한 이유를 이야기한다. 이때 선택한 카드는 누구나 볼 수 있도록 중앙에 내려놓으며 선택한 문제와 원인은 면끼리 붙여서 배치한다. 다른 사람이 이미 선택한 원인에 대해, 다른 문제의식을 느끼고 있거나 자신이 생각하는 이슈의 원인을 다른 문제점에 사용했다면 이미 선택된 카드의 다른 면에 붙여서 배열한다. 원하는 키워드를 담은 카드가 없다면 빈 카드에 키워드를 적어서 사용할 수 있다. ④ 위와 같은 방법으로 인원수에 따라 2~3회 돌아가며 카드를 연결하여 배치한다. ⑤ '문제-원인 지도'를 보며 새롭게 알게 된 사실이나 다른 사람들과 함께 나누고 싶은 이야기들을 자유롭게 이야기한다. ⑥ 책상 위에 우리 사회에서 필요한 가치들의 키워드가 적힌 '변화 상상 카드'를 배치한다. ⑦ 책상에 놓인 '문제-원인 지도'에 '변화 상상 카드'의 키워드를 붙이며 이 가치를 통해 어떤 문제가 해결되기를 원하는지 이야기한다. 원하는 키워드를 담은 카드가 없다면 빈 카드에 키워드를 적어서 사용할 수 있다. ⑧ ⑦ 단계에서 이야기한 통일 이후의 사회 변화를 위해 사회가 해야 할 일과 내가 할 수 있는 일에 대해 이야기하고, 포스트잇에 적은 후 붙여 서로 공유한다. <div style="border: 1px solid gray; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>✓ '할 수 있는 일'을 제시할 때의 조건</p> <ul style="list-style-type: none"> • 추상적인 구호보다 구체적인 행동으로 실행이 가능한 약속 • 지금 나부터 여기에서 바로 시작할 수 있는 일 • 내가 먼저 시작하면 다른 사람과 함께 진행할 수 있는 일 </div>	<p>활동 Tip 이 수업 활동은 희망제작소에서 개발한 '노란테이블 토론 툴킷'을 변형하여 제작하였다. (https://www.makehope.org)</p> <p>활동 Tip 각 카드의 색깔을 다르게 하여 두꺼운 종이에 프린트하고 잘라서 사용하는 것이 좋다.</p>

평화 통일의 필요성	소속	_____학년 _____반
	모듬명	

■ 짝과 함께 '5WHY'의 단계를 통해 평화 통일의 필요성에 대한 최종 결론을 완성해 봅시다.

[1WHY] _____

↳

[2WHY] _____

↳

[3WHY] _____

↳

[4WHY] _____

↳

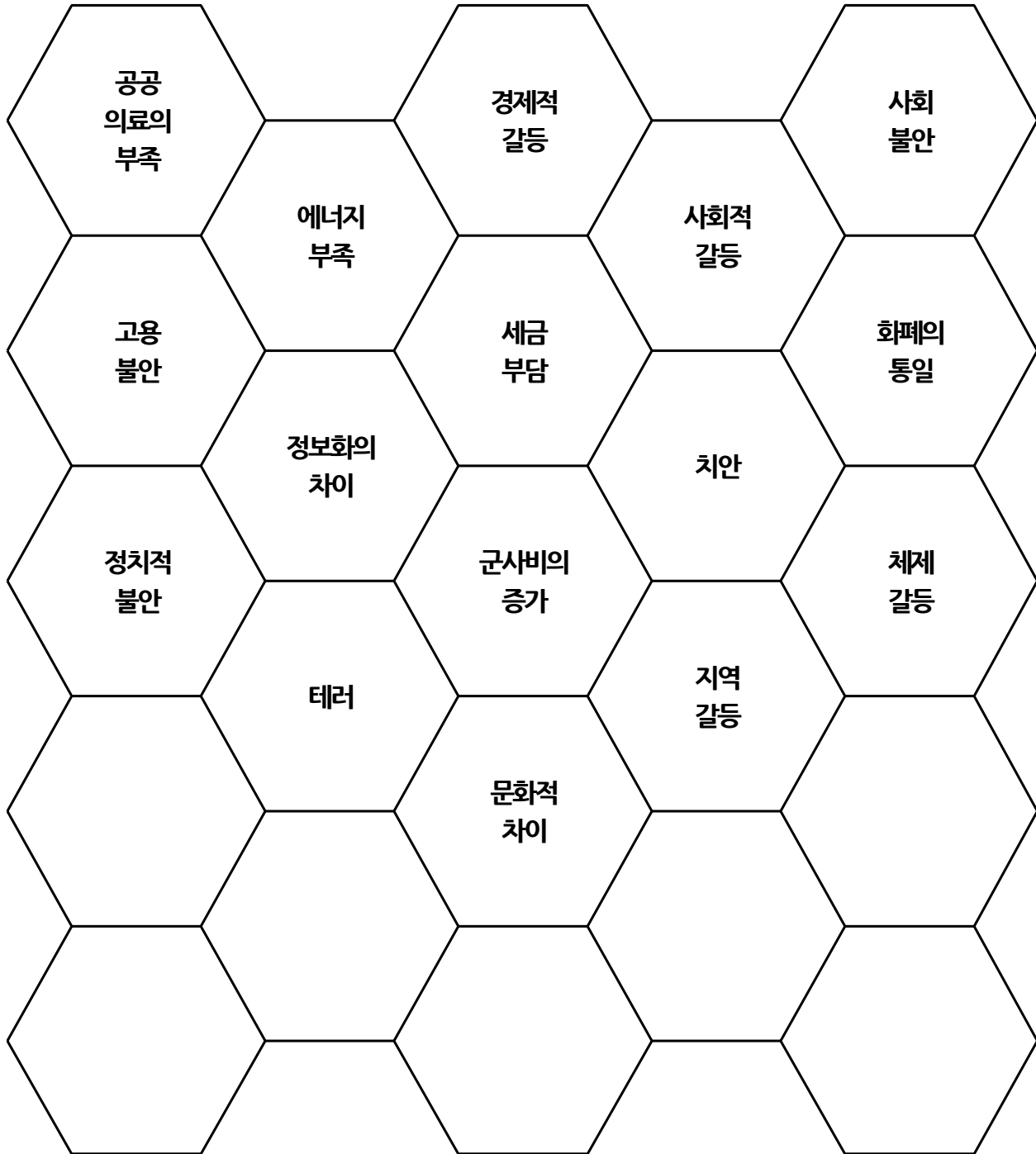
[5WHY] _____

↳

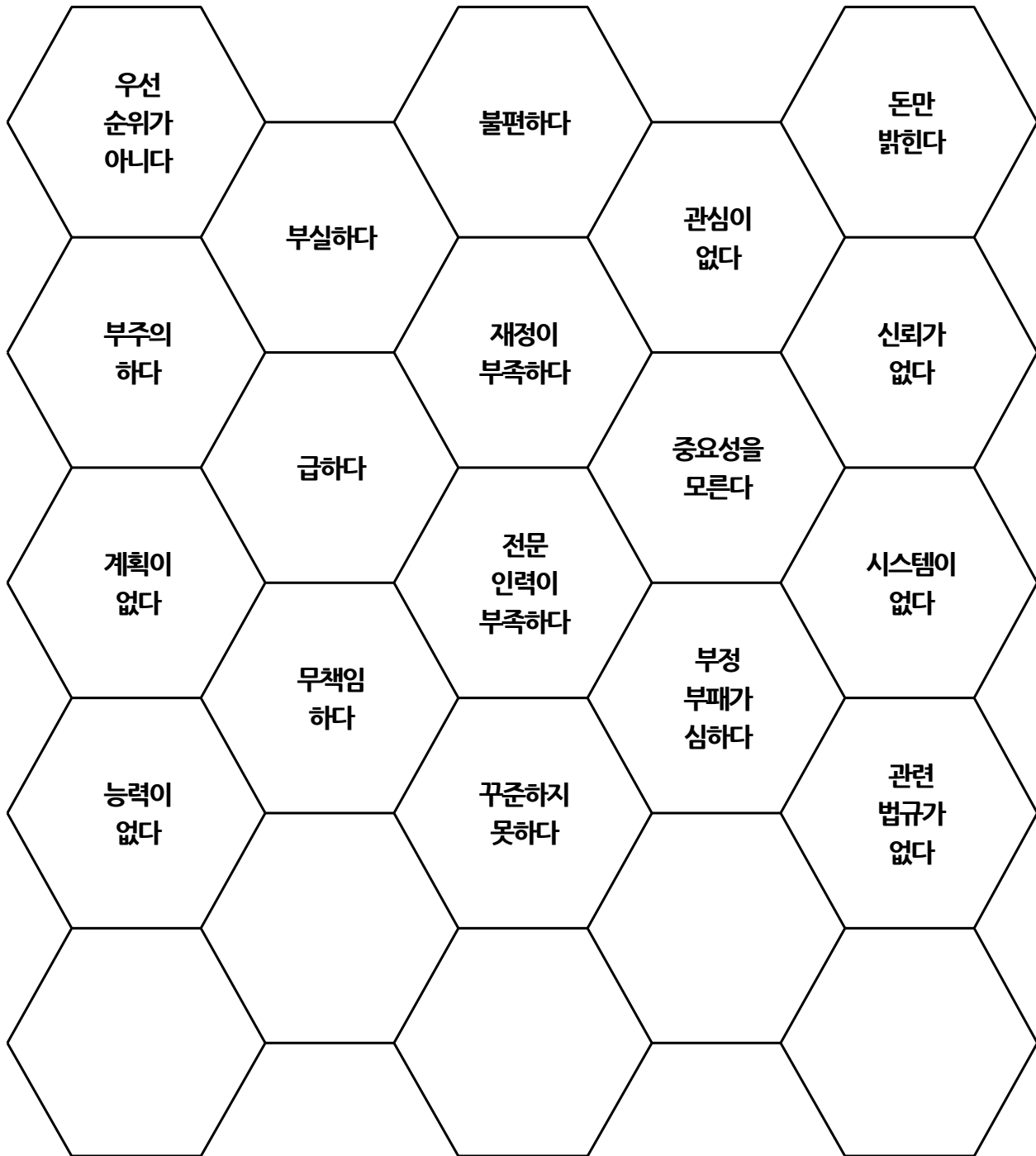
[최종 결론]

■ 활동 자료 - hexa 토론 카드

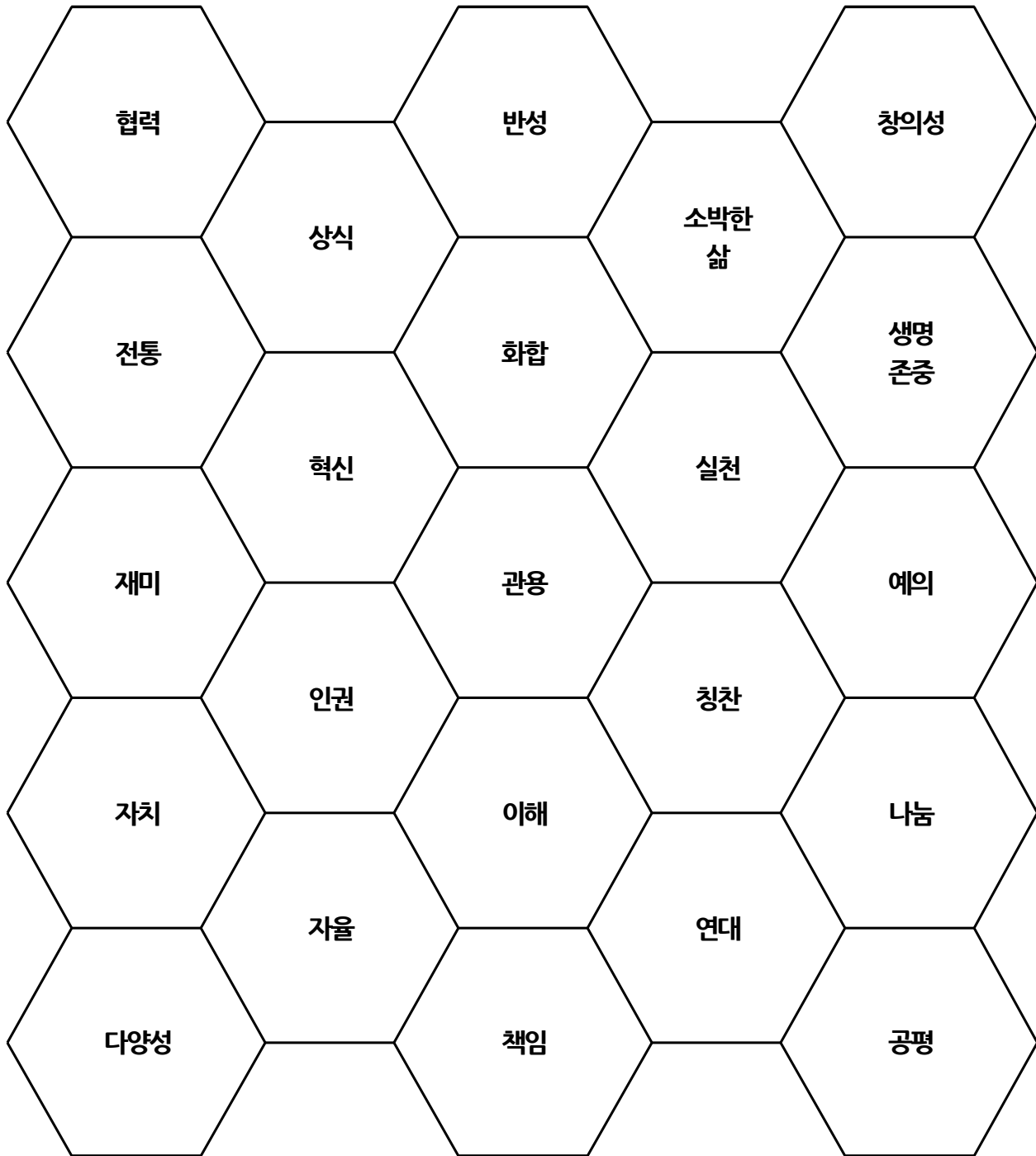
1. 문제 발견 카드



2. 원인 발견 카드



3. 변화 상상 카드



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	평화 통일의 필요성을 설명할 수 있는가?			
	통일이 되었을 때 나타날 수 있는 문제점과 해결 방안을 말할 수 있는가?			
활동 참여도	모둠 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

3 모둠 평가하기

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

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점