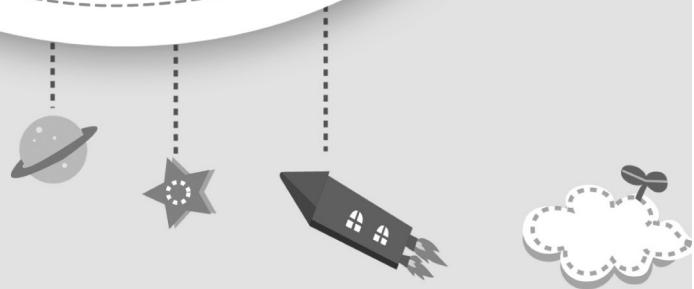
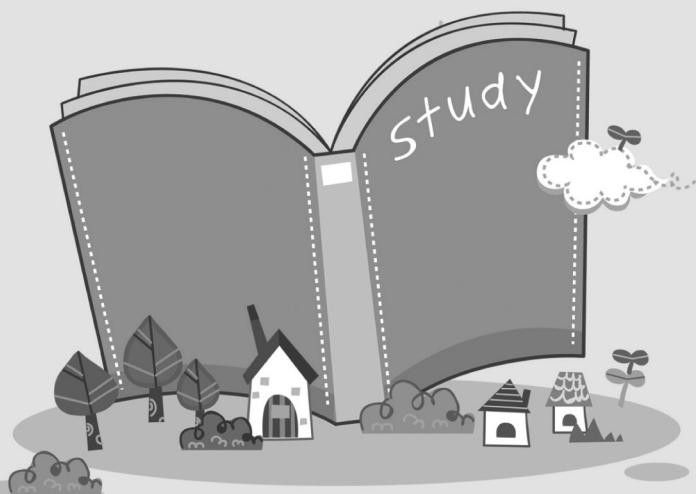


발간등록번호
인천교육-2017-0108



배움이 가득한 수업이야기

2017 초등수업연구발표대회 1등급 교사, 배움중심수업을 함께 나눕니다





2017학년도 초등수업연구발표대회를 마치고

우리 교육청에서는 매년 초등수업연구발표대회 운영을 통하여 초등 교실수업의 질을 제고하고 수업중심의 학교문화를 조성하기 위하여 노력하고 있습니다.

2017학년도 초등수업연구발표대회에서는 입상하신 모든 선생님들이 교실 수업개선을 위한 공개수업을 실시하고, 좋은 수업에 대해 함께 고민하는 수업 성찰 협의회를 열었습니다. 배움 중심 수업에 대한 연구와 수업연구발표대회 참가가 학생들 뿐만 아니라 선생님에게도 배움이 일어나고 성장하는 좋은 기회가 된다는 것이 공통적인 의견이었습니다. 많은 선생님들이 공개수업을 통해 우수 수업을 공유하고 함께 발전하는데 도움이 되었다고 하셨습니다.

초등학교 선생님으로서 책임감과 자긍심을 가지고 좋은 수업을 위해 항상 연구하는 것은 당연한 일이면서도 실천하기 어려운 과제일 수 있습니다. 수업 연구발표대회에 도전하는 것이 그 실천의 단초가 될 수도 있습니다.

학생 간의 의사소통과 배움의 즐거움을 제공하는 선생님들의 세심한 준비와 배려가 돋보였던 2017학년도 수업이야기들을 모아 장학자료를 발간합니다. 이 자료가 교실수업개선에 대해 다시 한 번 생각해 보고 새롭게 도전하는 의지를 이끌어내는 견인차 역할을 해 주길 기대해 봅니다.



차 례

◎ 국 어 ◎

- **그림책을 활용한 문장쓰기로 문학의 즐거움 함께 나누기**
인천옥련초등학교 교사 박은미 / 1
- **이야기 깊이 읽기를 통한 의사소통역량 기르기**
인천송일초등학교 교사 이화은 / 7
- **온작품 언어표현놀이 전략으로 공감적 대화 능력 신장**
인천능내초등학교 교사 이연숙 / 15
- **질문 만들기와 대화 나눔 과정을 통해 문학 반응 활성화하기**
인천개홍초등학교 교사 우주연 / 22
- **춘하추동 프로젝트로 공감적 의사소통능력 기르기**
조산초등학교 교사 박애란 / 30
- **다양한 감상활동으로 시의 재미와 감동 속에 풍~덩~ 빠지기**
인천부내초등학교 교사 윤명렬 / 36
- **4단계 질문만들기 전략을 통해 창의적 의사소통능력 기르기**
인천동부초등학교 교사 이영민 / 43
- **시각화 전략을 통한 창의적 사고 역량 기르기**
인천청일초등학교 교사 최현숙 / 51

◎ 사 회 ◎

- **PIE를 활용한 PBL수업 디자인으로 미래 핵심 역량 기르기**
인천용유초등학교 교사 전치선 / 59
- **스토리와 창의수업전략으로 사회과 핵심역량 기르기**
인천선학초등학교 교사 정경화 / 65
- **‘에코 빌리지[Eco-Village] 만들기’ 프로젝트 운영으로 창의적 문제해결능력 기르기**
인천화전초등학교 교사 이영인 / 73
- **역사 도슨트(docent) 프로젝트를 통해 역사적 통찰력 기르기**
인천구월서초등학교 교사 김지영 / 81

◎ 수 학 ◎

- **PCK기반 수업 설계로 배움 중심 수학수업 디자인하기**
인천효성서초등학교 교사 문석현 / 87
- **CCPS(Communication Creative Problem Solve) 적용을 통한 수학적 문제해결능력 향상하기**
인천불로초등학교 교사 전귀숙 / 95

차 례

◎ 수학 ◎

- **수학 불안감을 치유하기 위한 놀이와 소통으로 풀어가는 수학 수업 레시피**
인천송림초등학교 교사 안해룡 / 102
- **배움의 공동체를 촉진하여 함께 배우는 수학수업 만들기**
인천부개초등학교 교사 한동엽 / 110

◎ 과학 ◎

- <협동·탐구·정리>활동을 통한 실생활 과학 작품 제작하기
인천명현초등학교 교사 문필주 / 117

◎ 영어 ◎

- **인포그래픽(Infographic)을 활용한 영어과 의사소통역량 기르기**
인천동막초등학교 교사 이정아 / 125

◎ 예체능 ◎

- **무보창작(Motif Writing) 수업으로 피지컬 리터러시(Physical Literacy) 함양하기**
인천건지초등학교 교사 천지애 / 131
- **이야기 상자와 매직드림으로 음악 만들기**
인천효성서초등학교 교사 김충기 / 139
- **시각문화미술교육(VACE)을 활용한 컬러링프로젝트로 학교에 색을 입히다**
양사초등학교 교사 이창우 / 147

◎ 통합 ◎

- **러닝 퍼실리테이션(Learning Facilitation)을 통해 자기관리역량 기르기**
인천구월서초등학교교사 송현주 / 155
- **프로젝트 기반학습을 통한 재미있는 수업으로 창의·융합적 사고력 키우기**
인천경명초등학교 교사 안진영 / 162

◎ 기타 ◎

- 「함께배움」활동으로 질문과 소통이 함께 하는 도덕과 수업 만나기
지석초등학교 교사 한은주 / 171
- **자기관리능력으로 건전한 인터넷 사용 습관 기르기**
- **교육연극을 활용한 가치 함양 프로젝트**
인천동춘초등학교 교사 이선영 / 179



- **그림책을 활용한 문장쓰기로 문학의 즐거움 함께 나누기**

인천옥련초등학교 교사 박은미 / 1

- **이야기 깊이 읽기를 통한 의사소통역량 기르기**

인천송일초등학교 교사 이화은 / 7

- **온작품 언어표현놀이 전략으로 공감적 대화 능력 신장**

인천능내초등학교 교사 이연숙 / 15

- **질문 만들기와 대화 나눔 과정을 통해 문학 반응 활성화하기**

인천개홍초등학교 교사 우주연 / 22

- **춘하추동 프로젝트로 공감적 의사소통능력 기르기**

조산초등학교 교사 박애란 / 30

- **다양한 감상활동으로 시의 재미와 감동 속에 풍~덩~빠지기**

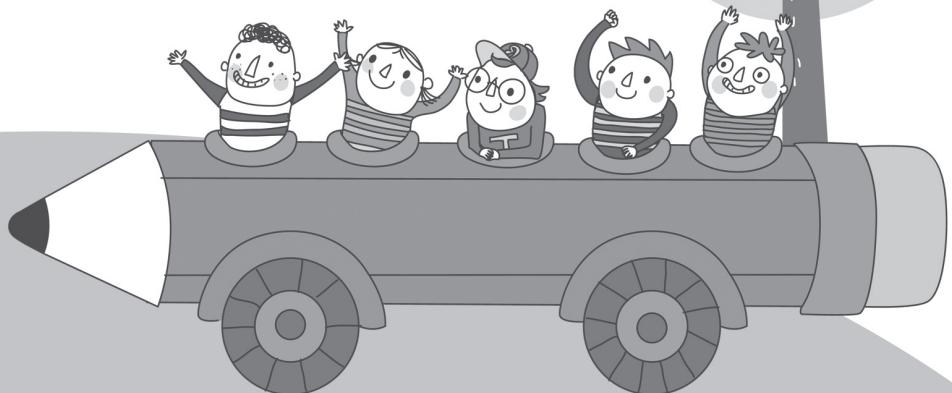
인천부내초등학교 교사 윤명렬 / 36

- **4단계 질문만들기 전략을 통해 창의적 의사소통능력 기르기**

인천동부초등학교 교사 이영민 / 43

- **시각화 전략을 통한 창의적 사고 역량 기르기**

인천청일초등학교 교사 최현숙 / 51





그림책을 활용한 문장쓰기로 문학의 즐거움 함께 나누기

인천옥련초등학교 교사 박은미

● 학년 : 1학년

● 단원 : 7. 생각을 나타내요

● 배움주제 : 모둠 친구들과 함께 그림 동화 완성하기

-그림에 어울리는 문장을 쓰고 친구들 앞에서 소리 내어 읽기

I

이런 마음으로 시작했어요 !

1. 행복한 배움을 위한 그림책 독서 교육

독서마저 과도한 경쟁으로 다독과 속독을 강요받는 세태 속에서 우리 아이들이 책 읽는 속도는 빠르지만 막상 줄거리를 물어보면 잘 알지 못하는 경우가 많다. 글자만 읽었지, 그 내용을 깊이 생각해보지 않은 것이다. 깊이 생각해보는 시간을 갖지 않는 습관에서 상대방 입장에 대해 공감과 배려를 기대하기는 어려울 것이다. 모두의 행복한 배움을 위해서는 상대방의 입장을 고려할 줄 알아야하는 데 말이다.

타인의 입장을 생각할 줄 알고, 그 사람의 감정을 공감해주는 능력을 어떻게 하면 기르게 할 수 있을까?

일단 생각하는 힘을 길러야 하는데, 사고의 확장 방법의 일환으로 떠올린 것이 바로 **슬로 리딩**(slow reading)이다. 학생들의 올바른 인성 함양을 위한 슬로 리딩(slow reading)은 단순히 책을 천천히 읽는 것에 그치는 것이 아니라, 책에 나온 내용을 다양하게 체험하고, 대화를 통해 사고를 확장하는 훈련의 방법이다.

1학년 학생들에겐 아직 마음껏 책을 골라 읽기엔 많은 글자가, 어려운 낱말이나 문장이 부담이 될 수 있다. 그러나 **그림은 어려운 그림이든 쉬운 그림이든 모습과 색으로 이야기를 하고 있어서 좀 더 쉽고 재미있게 아이들이 읽을 수 있다.** 학생들의 수준에 적절하고, 필요한 인성 요소를 내포한 **그림책을 활용하여 그림을 읽고 문장쓰기를 하는 기초적인 문학 체험 수업**을 하고자 한다. 책 속 이야기를 알고 지은이의 마음을 찾아내듯이 그림 속의 숨은 이야기를 읽을 때에도 그림 속 인물의 마음이나 생각이 어떨지 따져 볼 수 있다.

II

배움중심수업 펼치기

1. 생각과 감성이 자라는 프로젝트 문학 수업



그림 읽기는 관찰력과 상상력을 키운다.

지은이가 글자로 이야기를 풀어가는 것처럼 화가는 다양한 색으로 사물을 그리고 그것으로 이야기를 만들 어간다. 특히 초등학교 저학년 학생들은 그림을 많이 읽을 필요가 있다. **그림을 보는 게 아니라 읽다보면 관찰력을 기를 수 있다.** 관찰력은 생각하는 힘을 키우는 가장 기본적인 능력이다. 그림을 찬찬히 읽는 과정이 바로 관찰력을 기르는 과정이다.

또 **그림을 읽다 보면 상상력도 키울 수 있다.** 그림은 말로 설명하지 않고 한 장면으로 보여줄 뿐이다. 그 장면을 자세히 관찰하면 ‘왜 이렇게 되었을까?’ , ‘이 모습은 무엇을 말하는 걸까?’ . ‘왜 이 색을 칠했을까?’ 등을 따져보고 그럴듯한 이유를 상상해야 한다.

활동명	일시 및 장소	내용
도서관에서 보물 찾기	3월~연중, 교내	학교 도서관을 이용하는 방법을 익히고, 나에게 재미 있는 책 선택하여 빌려보는 습관 갖기
선생님과 함께 읽는 우리 반 단체 독서	4월~연중, 교내	그림책을 시작으로 학급 아동들과 함께 교사 주도의 슬로 리딩(slow reading)을 시작
또박또박, 끊어 읽어요	5월~연중, 교실	글자를 익혀서 성독하고, 바르게 끊어 읽는 훈련하기
책대로 해봐요	5월~연중, 교내 및 가정	책에 등장하는 장면 따라하기 및 장소 여행하기
배우가 되어 보자	6월~연중, 교내	모둠별로 책의 장면을 역할극으로 표현, 동영상 만들고 감상하기
꼬리에 꼬리를 무는 생각	6월~연중, 교내	스스로 질문하고, 함께 머리를 모아 답하기
스스로 작가가 되어 책 쓰기	2학기말, 교실	내가 직접 만드는 나만의 이야기 그림책(북아트)
우리 반 출판 기념회	2학기말, 교실	학급 친구들의 이야기 그림책 전시 및 감상(작가와의 인터뷰), 격려

2. 수업 방향 설정

- 한글을 막 익히기 시작한 1학년 수준을 고려하여 문장 쓰기 수업에 ‘그림’ 활용
- 배움 중심 수업 여건 조성을 위한 교사의 역할 증진 및 학습 훈련
- 배움 중심을 위한 학급 환경 조성
- 학생들의 협동학습 및 표현, 공유 능력을 신장시킬 수 있는 활동 계획
- 배움 중심 수업 이해 증진을 위한 학부모 연수 및 상담 진행
- 학생의 학습 수준에 따른 지원 체제 구축
- 배움 주제와 연계할 수 있는 시설 및 프로그램 탐색

3. 배움중심 본시 수업 개요

단원명	7. 생각을 나타내요	장소	1~6 교실	차시	8/10
지도일시	2017. 6. 21 (수) 2교시 09:50 ~ 10:30 (40분)	대상	1학년 6반 (남14, 여11, 계25)	창의인성 요소	존중, 의사소통, 경청, 몰입, 공감, 흥미, 협력
배움주제	모둠 친구들과 함께 그림 동화 완성하기 -그림에 어울리는 문장을 쓰고, 친구들 앞에서 소리 내어 읽기	핵심 역량	비판적·창의적 사고, 종합적·반성적 사고, 의사소통을 통한 문제 해결력		
배움 목표	교과 •그림에 어울리는 문장을 쓸 수 있다. •친구들 앞에서 문장을 소리 내어 읽을 수 있다.	교과서	192~197쪽 78~82쪽		
	창의 인성 •모둠 친구들과의 협력 작업을 통해 의사소통과 집단자성을 경험한다. •상대방의 이야기를 경청하며, 사람마다 생각이 다름을 알고 존중 하는 태도를 기른다.				

단계 (시간)	배움과정 학습형태	배움과 나눔의 활동		인성(★) 자료(☞) 유의점(※)
		교사의 안내 및 발문	학생의 배움 활동 및 예상 반응	
배움 열기 (5')	동기 유발 전체학습	 선수 학습 상기하기 T. 지난 시간에 어떤 활동을 친구들과 했었나요?  동기유발 T. 그럼 선생님이 보여주는 이 사진에 어울리는 문장을 만들어볼까요?  	 선수 학습 내용 말하기 S. 그림에 어울리는 문장 쓰고 읽기를 했던 지난 차시의 문장 쓰기 산출물과 활동 모습 사진 S. 친구들에게 자기가 쓴 문장을 소리 내어 읽어줬습니다.  작품 보며 반응하기 S. 친구들이 도미노 놀이를 합니다. S. **가 공부를 합니다. S. **가 글씨를 씁니다. S. 쉬는 시간에 친구들은 도미노 놀이를 하는데, **는 혼자 공부를 합니다.	 그림에 어울리는 문장 쓰고 읽기를 했던 지난 차시의 문장 쓰기 산출물과 활동 모습 사진  우리 반 친구들의 학교생활 모습 사진들 ※ 사진마다 만든 문장을 교사가 칠판에 써준다. 인성(★) 존중, 의사소통 ※ 칠판에 판서된 내용을 비탕으로 문장을 이어서 이야기로 말한다.
		T. 두 사진의 문장 내용을 엮어서 짧은 이야기로 만들어 볼까요? T. 문장들이 모이니까 이야기처럼 되네요.		
		 배움 주제 파악 유도 T. 자, 선생님이 무엇을 들고 있을까요? T. 맞아요. 이 상태를 책이라고 말하기 힘들 것 같아요. T. 이번 시간에 모둠 친구들과 함께 그림동화를 만들어봅시다.	 배움 주제 예상하기 S. 책 같아요. S. 책인데 그림도 없고, 글씨도 없어요.	  책 틀 ※ 표지에는 “재미있는 그림동화”라고 되어있지만, 열어보면, 글과 그림이 다 없는 빈 책 틀 자료이다.
	배움 주제 파악 전체학습			
배움 열기 (5')	배움 활동 안내 전체학습	 배움 주제		
		모둠 친구들과 함께 그림 동화 완성하기		
		 배움 활동 안내 T. 친구들과 함께 그림 동화를 완성하기 위해서는 먼저 무엇을 해야 할까요? T. 그래요. 모둠 친구들과 협력하여 이야기를 많이 나눠 봐야 해요. 모둠별 이야기를 다 만들고 나면 무엇을 하면 좋을까요?	 배움 활동 파악 S. 그림을 잘 살펴봐야 해요. S. 친구들과 그림 내용에 대하여 이야기를 해야해요. S. 친구들에게 완성한 그림 동화를 읽어줘요.	인성(★) 흥미, 의사소통, 다양성, 공감 및 타인 이해
		<div style="background-color: #e0f2f1; padding: 5px; border-radius: 5px;"> ①  친구들과 그림 살펴보며 이야기 나누기 </div> <div style="background-color: #e0f2f1; padding: 5px; border-radius: 5px;"> ②  그림에 어울리는 문장 써넣기 </div> <div style="background-color: #e0f2f1; padding: 5px; border-radius: 5px;"> ③  모둠 그림동화 발표회 </div>		

단계 (시간)	배움과정 학습형태	배움과 나눔의 활동		인성(★) 자료(※) 유의점(※)
		교사의 안내 및 발문	학생의 활동 및 예상 반응	
배움 전개 (8')	배움 활동① 모둠학습	<p>T. 각 모둠의 모둠도우미가 나와서 책틀이 들어있는 봉투를 하나씩 가져가주세요.</p> <p>① 친구들과 그림 살펴보며 이야기 나누기</p> <p><그림책 틀의 이미지 예시></p> 	<p>S. 주인공이 고릴라구나. S. 첫 번째 그림은 심심하고 외로운 것 같아. S. 화가 많이 나기도 했네. S. 벽에 낙서한 것 때문에 혼날까봐 걱정하고 있어. S. 무서운 책을 보고 깜짝 놀랐어. S. 하늘 높은 곳에서 줄타기를 하고 있네. S. 그런데 안 무섭나봐. 표정이 즐거워 보여. S. 바나나를 먹고 싶은가봐. S. 바나나를 다 먹고 배불러서 좋은가봐.</p>	<p>※ 모둠별 그림책들(3가지 종류), 라벨지</p> <p>※ 3가지 종류의 그림책들을 각각 2개씩 총 6개를 준비한다. 두 모둠씩 같은 종류의 그림책들을 가져가게 되는 셈이다.</p> <p>※ 그림읽기 활동은 '슬로 리딩(slow reading)으로 생각과 감성이 자리는 행복한 배움'이라는 학급 인성 프로젝트의 일환으로 지속되는 있는 활동이다.</p>

배움활동①에서의 수업자 의도

▣ 학생들의 참여율을 높이기 위하여 4명을 기본으로 모둠 조직을 하였기에 전체 6개 모둠이다. 6개 모둠이 똑같은 그림틀로 활동을 하면 비슷한 내용의 이야기가 반복될 수 있어 배움 활동③에서 발표를 들을 때 자칫 지루해질 수 있다. 따라서 3가지 종류의 그림책들을 준비하여 2개의 모둠은 서로 같은 그림책틀로 문장 쓰기 활동을 하게 한다.

단계 (시간)	배움과정 학습형태	배움과 나눔의 활동		인성(★) 자료(※) 유의점(※)
		교사의 안내 및 발문	학생의 활동 및 예상 반응	
배움 전개 (10')	배움 활동② 모둠 및 개별학습	<p>T. 모둠 친구들과 그림에 관한 이야기를 나눠보았지요? T. 그럼 친구들과 함께 그림에 어울리는 이야기를 만들 어보세요. T. 네~. 이야기가 정해졌으면, 그림에 어울리는 문장을 써서 책틀에 붙여주세요.</p> <p>② 그림에 어울리는 문장 써넣기</p> <p>T. 어떤 문장을 쓸지 모둠 친구와 이야기하면서 써도 좋습니다.</p>	<p>S. 네. S. 우리가 이야기를 지어내는 건가요?</p> <p>S. (모둠 친구들과 협력하여 문장쓰기를 한다.)</p>	<p>인성(★)의사소통, 협력적 사고, 몰입, 문재해결력</p> <p>※ 완성되는 각 모둠의 그림책들은 모둠별 집단 지성의 산출물이므로, 만드는 과정에서도 의사소통과 의견조율이 끊임없이 일어난다. 심각한 갈등상황으로 번질 위험이 있는 경우에는 교사가 중재를 도모하나, 의견충돌과 갈등도 성숙한 인격형성을 위한 '함께 배움'의 한 과정임을 인정한다.</p> <p>※ 모둠별 그림책 틀(3가지 종류), 라벨지, 가위, 필기구</p>

<예상되는 그림에 어울리는 문장쓰기의 예시>



단계 (시간)	배움과정 학습형태	배움과 나눔의 활동		인성(★) 자료(※) 유의점(※)			
		교사의 안내 및 발문	학생의 활동 및 예상 반응				
배움 전개	배움 활동② 모둠 및 개별학습	<p style="text-align: center;"><예상되는 그림에 어울리는 문장쓰기의 예시></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center; padding: 10px;">  <p>S. 심심해서 벽에 그림을 그렸어요. 흔날까봐 걱정돼요.</p> </td> <td style="text-align: center; padding: 10px;">  <p>S. 심심해서 무서운 책을 보려고 해요. 책이 안 무서워요. 난 용감해요.</p> </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; padding: 10px;">  <p>S. 맛있게 생긴 바나나가 먹고 싶어요.</p> </td> <td style="text-align: center; padding: 10px;">  <p>S. 바나나를 먹으니 기분이 좋아요.</p> </td> </tr> </table>	 <p>S. 심심해서 벽에 그림을 그렸어요. 흔날까봐 걱정돼요.</p>	 <p>S. 심심해서 무서운 책을 보려고 해요. 책이 안 무서워요. 난 용감해요.</p>	 <p>S. 맛있게 생긴 바나나가 먹고 싶어요.</p>	 <p>S. 바나나를 먹으니 기분이 좋아요.</p>	<p>※ 모르는 글자는 선생님에게 물어보면서 문장쓰기를 할 수 있는 허용적인 분위기를 조성한다.</p> <p>※ 문장이 들어갈 장소가 똑같을 필요는 없다. 위, 옆, 아래 등에 문장을 넣을 수도 있고, 그림에 글자가 들어갈 수도 있다.</p> <p>문장이 들어갈 적당한 곳을 결정하는 것도 모둠에서 친구들과 함께 의사소통을 하면서 결정하도록 한다.</p>
 <p>S. 심심해서 벽에 그림을 그렸어요. 흔날까봐 걱정돼요.</p>	 <p>S. 심심해서 무서운 책을 보려고 해요. 책이 안 무서워요. 난 용감해요.</p>						
 <p>S. 맛있게 생긴 바나나가 먹고 싶어요.</p>	 <p>S. 바나나를 먹으니 기분이 좋아요.</p>						

💡 배움활동②에서의 수업자 의도

☞ 주어지는 그림책들은 모둠별로 하나씩이므로, 문장을 써서 책들에 붙일 수 있는 라벨지를 따로 준다. 만약 필기구로 바로 문장 쓰면 모둠에서 한 학생만 책들을 독점하고 문장 쓰기를 하게 되고, 다른 모둠원들은 방관하거나 무인승차를하게 된다. 따라서 배움활동①, ②의 과정을 거치며 자신이 채울 그림의 내용을 결정하고 **역할분담을 하도록** 하여, 모든 친구들이 문장쓰기 활동에 모두 책임감을 갖고 참여하도록 한다. 그림의 특성 상 라벨지에 문장을 써서 붙이기 보다, 색깔 싸인펜이나 흰색 펜으로 짧은 글자를 더 넣어 효과적으로 그림동화를 효과적으로 채워갈 수 있으나, 이 때에도 모둠에서 특정 학생이 너무 오랫동안 그림책들을 독점하지는 않도록 한다.

단계 (시간)	배움과정 학습형태	배움과 나눔의 활동		인성(★) 자료(※) 유의점(※)
		교사의 안내 및 발문	학생의 활동 및 예상 반응	
배움 전개 (10')	배움 활동③ 전체학습	<p>T. 모둠별로 그림책들에 문장 쓰기를 마쳤으면, 우리 마지막 활동인 그림동화 발표회를 가져봅시다. 우리 친구들이 모두 함께 완성한 그림동화니까 자기가 쓴 부분은 쓴 친구가 직접 읽어주도록 해요.</p> <p style="text-align: center;">③ 모둠 그림동화 발표회</p> <p>T. 어느 모둠부터 발표할까요? T. 좋아요. 그럼 **모둠 먼저 발표합시다. **모둠 친구들 완성한 그림책을 갖고 나와주세요. 자신의 쓴 문장을 보여주면서 친구들에게 읽어주세요. T. **모둠 친구들 발표 잘 들었습니다. **모둠 친구들 작품 발표에 대한 소감을 누가 말해줄까요? T. 같은 그림책들을 가져간 ##모둠이 그 다음으로 발표해주세요. T. ##모둠 친구들이 발표를 마쳤는데, 열심히 들은 친구들의 소감을 이야기해볼까요? T. 그림 다른 그림책들로 문장 쓰기를 한 모둠들의 발표도 들어보도록 합시다.</p>	<p>S. (순서대로 모둠원 전체가 나와서 문장 쓰기 한 부분을 친구들에게 읽어준다.)</p> <p>S. **모둠 먼저 발표하겠습니다. S. (**모둠원이 표현 공간으로 나와서 자신이 쓴 문장을 직접 읽어주고, 다른 모둠원들은 그림 내용을 생각하며 발표를 듣는다.) S. 그림 내용에 어울리는 문장 쓰기를 했어요./큰 목소리로 또박또박 문장을 읽어줘서 이해가 잘 됐어요. S. (##모둠원이 나와서 자신이 쓴 문장을 학급 친구들에게 직접 읽어주고, 다른 모둠원들은 **모둠 내용을 비교하며 발표를 듣는다.) S. **모둠과 ##모둠의 이야기 내용이 ...한 부분에서는 비슷한 거 같아요. S. 우리 **모둠에서와 달리 ##모둠에서는 그림동화 내용이 ...하게 만들어졌어요. S. (다른 모둠들도 문장 쓰기로 완성한 그림동화 발표를 한다.)</p>	<p>인성(★)경청, 존중, 의사소통</p> <p>※ 모둠별로 문장쓰기가 완성된 그림동화책</p> <p>※ 발표순서는 학생들의 희망에 따라 하되, 같은 종류의 그림책들을 가져간 모둠이 연달아 발표하도록 하여, 같은 그림을 보고 두 모둠의 이야기 내용을 서로 비교해보도록 한다. 어느 모둠이 더 잘하고 못 했고의 우열을 가르는 비교가 아니라, 같은 그림을 소재로 문장 쓰기를 하더라도 내용이 비슷할 수도 있고, 다를 수 있음을 경험해보게 하는 것이 의도이다.</p> <p>※ 단순히 발표모둠만이 순서대로 읽고 끝나는 것 이 아니라, 듣는 친구들의 소감 말하기 등의 교류를 통하여 적극적인 경청을 유도한다.</p>

❸ 배움활동[3]에서의 수업자 의도

친구들의 발표를 듣고 자신의 생각과 느낌을 이야기 하며, 소감을 나누는 의사소통의 과정은 학생들의 사고를 자극하고, 다음의 글쓰기 활동을 자극한다. 장편의 동화내용이 아닐지라도 자신과 다른 친구의 생각을 비교하면서 의사소통하는 것은 자신이 미처 생각하지 못했던 부분을 깨닫거나, 사람마다 관점이 다를 수 있다는 사실을 알게 되는 기회가 된다. 이러한 소통과 교류 활동은 이어지는 글 쓰기와 책 읽기에 대한 흥미와 재미를 자극하고, 나와 다른 생각·의견에 대한 존중의 태도를 기르는데도 긍정적인 영향을 끼칠 것으로 기대한다.

단계 (시간)	배움과정 학습형태	배움과 나눔의 활동		인성(★) 자료(☞) 유의점(※)
		교사의 안내 및 발문	학생의 활동 및 예상 반응	
배움 확인 (7')	배움 마무리 전체학습	<p>배움 활동 정리</p> <p>T. 특별히 좋았거나 기억에 남는 점은 어떤 게 있었나요?</p>  <p>T. 아쉬웠던 부분은 어떤 것 이 있었을까요?</p> <p>T. 오늘 국어 시간 활동을 통해서 느낀 점이나 깨달은 점을 말해볼까요?</p> <p>T. 오늘 여러분의 활동 모습과 완성된 그림동화책들을 보니까 선생님도 마음이 뿌듯해요. 특히 서로를 도와주고 칭찬해주면 협력하는 모습이 기특하고 인상적이었어요.</p> <p>차시 예고</p> <p>T. 이 책은 무슨 내용일까요?</p> <p>T. 다음 시간에는 이 책을 함께 소리 내어 읽어보고 서로 의견을 나눠보겠습니다.</p>	<p>배움 내용 정리</p> <p>S. 모둠에서 만든 그림동화 내용이 재미있었어요./어려울 줄 알았는데, 모둠 친구들이랑 같이 도와주면서 하니까 생각보다 잘 해낼 수 있었어요./저희 모둠 발표할 때 제가 쓴 문장에 대해서 00가 칭찬해줘서 너무 기분이 좋아요.</p> <p>S. 저희 모둠이 **모둠, ##모둠의 그림틀로 문장 쓰기를 했었더라면 더 재미있는 내용으로 이야기를 만들 수 있었을 것 같아요./우리가 함께 그림동화를 만들어서 뿌듯했어요./2모둠씩 같은 그림책틀로 이야기를 만들었는데 내용이 서로 조금 달랐어요.</p> <p>S. 친구들마다 생각과 의견이 다를 수 있다는 것을 알았어요.</p> <p>차시 학습 파악</p> <p>S. (책 제목을 읽으며)가방 들어주는 아이/ 친구 책가방을 대신 들어주는 내용인 거 같은데, 남자아이 표정이 안 좋아 보여요.</p> <p>S. (다음 차시 수업 계획을 확인한다.)</p>	<p>인성(★) 의사소통, 존중, 종합적 사고, 반성적 사고</p> <p>☞ [가방 들어주는 아이] 책 표지 이미지 </p> <p>※ 다음 차시에서 다루게 되는 [가방 들어주는 아이]는 학급 인성 프로젝트-슬로리딩(slow reading) <u>으로 생명과 감성이 지어지는 행복한 배움과 연계하여</u> 운영할 예정이다.</p>

III

배움중심수업 돌아보기

한글이 아직 미숙한 1학년 1학기의 학생들이기 때문에 맞춤법과 띠어쓰기 등의 형식적인 요인에 대한 두려움으로 자유로운 생각 표현에 주저할까봐, 맞춤법이나 모르면 글씨를 자유롭게 물어보도록 활동을 진행하였다. 한 문장씩 만들어본 글들이 모여 모둠별로 하나의 완성된 이야기책이 된다는 협동과 성취의 경험을 통해 어린 학생들이 생각의 틀을 넓히는데 조금이라도 도움이 되었기를 기대한다.



참고문헌

- 김대권 신현숙 외 2인(2013), 바로 지금협동학습, 즐거운 학교.
신현재 외(2010), 초등학교 문학수업 이렇게 해요, 정인출판사.
정영미(2015), 슬로리딩, 생각을 키우는 힘, 경향미디어.



이야기 깊이 읽기를 통한 의사소통역량 기르기
-우리 학급 THE 더함(께) 프로젝트-

인천송일초등학교 교사 이화은

- 학년 : 1학년
- 단원 : 7. 생각을 나타내요
- 배움주제 : 이야기를 읽고 생각과 느낌을 다양한 방법으로 표현하기

I 이런 마음으로 시작했어요 !

1. 1학년, '책읽기'가 전부다

학교라는 커다란 사회 속으로 첫 걸음을 시작하는 우리 1학년에게 가장 필요한 것은 무엇일까? 얼마 전 읽은 『초등 1학년 공부, 책읽기가 전부다』라는 책에서는 ‘모든 공부는 독서로 통한다!’ 라며 1학년에게 책읽기를 강조하고 있었다. 공감하는 내용이었다. 생각을 자라게 하는 사고력 측면에서도, 바른 인성으로 생활하게 하는 측면에서도 1학년 학생들에게 꾸준한 ‘책읽기’는 최고의 선택이다. 이를 뒷받침하는 1학년의 대표적 특징 및 우리 학급 대응 전략을 간략히 정리하면 다음과 같다.

자아정체성이 형성되는 시기

책읽어주는 선생님 이야기로 소통하는 교실문화 정착으로 궁중적 지존감 형성하기

어휘량이 급증하는 시기

책을 통해 수많은 어휘를 접하며 사고하고 질문하기

상상력과 호기심이 무궁무진한 시기

상상하는 이야기 속 세상에 대해 공유하고 더 알고 싶은 점 찾기

독서습관을 만들어가는 시기

꾸준한 독서 문화형성으로 좋은 핵심 습관으로 자리매기기

2. '역량' 향상을 지향하는 수업, 백워드 수업 설계

최근의 교육은 분명히 학생이 행복한 교육, 참여하는 교육을 지향하고 있다. ‘교사가 무엇을 어떻게 가르칠 것인가’ 보다는 ‘학습자에게 어떠한 배움이 일어났는가’ 또는 ‘학습자가 배운 내용을 통해 무엇을 할 수 있어야 하는가’로 전환하고 있는 것으로, 학교에서 배운 지식이 실생활에서 활용되고 확장될 수 있도록 하는 데 주력하고 있다. 즉, ‘역량’이다. 경제협력개발기구OECD는 데세코(DeSeCo) 프로젝트(2003)에서 다음과 같이 미래의 핵심역량, 즉 도구의 상호작용적 활용 능력, 이질적 집단에서의 교류 능력, 자율적인 행동력의 3개의 범주는 2015 개정 교육과정 6개 역량의 기저라 할 수 있으며 교실 수업에서 지향해야 할 역량의 기본 방향을 제시하고 있다고 볼 수 있다.

학생들이 지식을 소유하는 것, 즉 단순히 아는 것에서 더 나아가 새로운 상황이나 맥락에서 지식을 활용하고 실제적인 과제를 수행하는 능력을 길러주는 것을 중시하는 것이다. 우리 학급 ‘더(THE) 함(께) 프로젝트’는 데세코(DeSeCo) 프로젝트에서 제시된 세 가지 역량을 중심으로, ‘역량’이 커가는 교실을 만들어 가는 과정에 있으며, 본 차시는 역량향상에 최적화된 이해중심교육과정, 즉 백워드 수업 설계에 의해 교육과정을 재구성하였다.

II 배움중심수업 펼치기

1. 우리 학급 '이야기 깊이 읽기' 전략



책의 내용과 여러 장면에 대한 자신의 생각과 느낌을 다양한 감각을 자극하는 **오감열기**로 이야기 깊이 읽기를 하였으며 이를 통해 **의사소통역량**을 향상시키고자 하였다.

깊이 읽기란, 책 한 권의 내용에 대해 보다 심도 깊게 이해하고 내면화할 수 있도록 하는 독서활동이다. 고학년의 경우 슬로리딩과 같이 장기간에 걸쳐 이루어지기도 하나, 저학년의 깊이 읽기는 장기간으로 이루어지기보다, 책의 내용에 대해 서로 이야기 나누며 질문하고 이에 대해 체험하며 느낄 수 있는 다양한 방법으로 깊이 읽기를 시도하는 것이 효과적이다. 1학년에게 적합한 깊이 읽기 방법의 예로는 다음과 같다.

입으로 읽기

북 토크, 질문하기, 이야기 소리 내어 읽기, 자신의 생각이나 느낌을 말로 조리 있게 표현하는 활동

손으로 읽기

그림그리기, 편지쓰기, 동시쓰기 등 생각과 느낌을 글과 그림 등으로 표현하거나 이야기 속 내용에 대해 실제로 체험해보는 활동

눈으로 읽기

이야기의 내용을 눈으로 조용히 읽는 것뿐만 아니라, 이야기 속 다양한 소재와 관련된 영상 관람(영화, 뮤지컬 등) 등 시각매체를 활용하는 활동

귀로 읽기

이야기의 내용을 생각하며 경청하거나 친구의 생각과 느낌을 들으며 자신의 생각을 정리하는 활동, 이야기를 녹음하여 다시 듣는 등의 활동

몸으로 읽기

책과 실생활 연결짓기, 몸짓으로 표현하기, 등장인물이 되어 표현하기 등 보다 체험적인 요소를 강조하는 활동

2. 우리 학급 더함 프로젝트



매일 아침 실시하는 '책 읽어주는 선생님'이 다양한 분야의 흥미와 관심을 이끌어내는 '다독(多讀)'을 위한 것이라면, '더함 프로젝트'는 더불어 함께 살아가는 사회 속의 자신을 알고 함께 배려하고 돋는 마음을 키워주기 위한 바른 인성함양 중심의 '정독(精讀)'을 위한 독서활동이다. 하나의 책을 보다 깊이, 보다 자세히 읽어가며 인물의 마음에 공감하고 우리의 생활을 되돌아보며 해결방법을 찾는 등 '이야기 깊이 읽기' 활동이다. 4월은 '친구'와 함께, 5월은 '가족'과 함께, 6~7월은 '자연'과 함께 등으로 연간 꾸준히 실시하였다. 7월의 계획은 다음과 같다.

주	주제	더함 프로젝트를 위한 선정 도서 (예정)	교과 연계 및 학습 내용				
			교과	단원	차시	재구성한 학습 내용	
18	The '더' 자연과 함께 (물건 절약 및 환경보호)		국어	7.생각을 나타내요	9	이야기를 읽고 생각과 느낌 말하기 (물건 아껴쓰기 및 환경 사랑하기)	
			창체	자율(독서)	-	쓰레기 줍고 분리수거 실천하기	
19			통합	2.여름나라	10	공기가 오염되는 이유 찾기	
			국어	7.생각을 나타내요	10	이야기를 읽고 생각과 느낌 말하기	
20			통합	2.여름나라	1~2	여름철 에너지 절약 수칙 이해하기	
			통합	2.여름나라	11	전기아껴쓰기 실천계획세우기	
21			통합	2.여름나라	14~15	지구가 힘들어하는 이유 찾기	
			창체	자율(독서)	-	펭귄 풀에게 마음을 담아 편지쓰기	

3. 백워드 수업설계에 의한 재구성



교육과정 탐독을 통해 단원 목표 설정하기

백워드 설계 1단계 : 기대하는 학습결과

교육과정 풀기를 통하여 해당 단원과 관련된 성취기준을 중심으로 수업의 방향을 설정한다.

- 교육과정 문서들에서 무엇을 가르치며 어떠한 핵심 내용을 다를 것인지를 파악하여 기대하는 학습 결과를 내용 목표 형식으로 도출한다.
- '중요한' 핵심 내용들의 기저에 있는 학문에 기반한 개념, 일반화, 기능(탐구과정)으로 추출하고 구조화한다.
- 교육내용을 질문의 형태로 전환시켜서 학습자들을 내용으로 안내하고 광범위하고 추상적인 아이디어를 구체화시키는데 활용한다.

2015 개정 교육과정 국어과 읽기영역의 내용체계표 (1~2학년군)

핵심개념	일반화된 지식	내용요소	기능
<ul style="list-style-type: none"> · 읽기 흥미 · 읽기의 생활화 	읽기의 가치를 인식하고 자발적 읽기를 생활화할 때 읽기를 효과적으로 수행할 수 있다.	읽기에 대한 흥미	<ul style="list-style-type: none"> · 맥락 이해하기 · 비판하기 · 몰입하기 · 성찰·공감하기 · 내용 확인하기 · 통합·적용하기 · 추론하기 · 독서경험 공유하기

2015 개정 교육과정 국어과 읽기영역의 성취기준

- [2국02-01] 글자, 낱말, 문장을 소리 내어 읽는다.
 - [2국02-02] 문장과 글을 알맞게 띠어 읽는다.
 - [2국02-03] 글을 읽고 주요 내용을 확인한다.(★)
 - [2국02-04] 글을 읽고 인물의 처지와 마음을 짐작한다. (★)
 - [2국02-05] 읽기에 흥미를 가지고 즐겨 읽는 태도를 지닌다.
- (★표는 본 차시 학습활동과 관련된 성취기준임)

내용체계표의 일반화된 지식과 성취기준을 통해 추출한
본 단원의 일반화된 지식

- ◆ 말과 행동을 통해 인물의 마음이 드러난다.
- ◆ 사람들은 이야기를 읽고 다양한 생각과 느낌을 갖는다.
- ◆ 사람들은 이야기를 읽고 자신의 생각이나 느낌을 다양한 방법으로 표현한다.

본 단원학습을 통해 기대하는
학습결과 (지향점)

일반화된 지식에서 추출한 본 단원의 핵심질문

- ◆ 이야기를 읽고 어떤 생각이나 느낌이 드나요?
- ◆ 주인공은 왜 이런 말과 행동을 했을까요?
- ◆ 주인공의 말과 행동에 대해 어떤 생각이나 느낌이 드나요?
- ◆ 이야기를 읽고 자신의 생각이나 느낌을 어떻게 표현하고 싶나요?

일반화된 지식(기대하는 학습결과)을 달성하기 위해 단원 학습 내내 학생들에게 질문할 본 단원 주요 질문

내용체계표를 바탕으로 추출한 핵심지식

- | | |
|---|---|
| ◆ 개념적 지식 | ◆ 사실적 지식 |
| <ul style="list-style-type: none"> · 이야기 · 인물 | <ul style="list-style-type: none"> · 이야기 속 인물의 말과 행동 등 |

내용체계표를 바탕으로 추출한 핵심기능

- ◆ 이야기의 맥락 이해하기
- ◆ 이야기의 내용이나 생각을 문장으로 나타내기
- ◆ 인물의 마음에 공감하기
- ◆ 이야기를 읽고 생각이나 느낌 표현하기

☑ 국어과 교사용 지도서의 지향점과 우리 학급 프로젝트와의 결합

국어과 지도서에 나타난 본 단원의 지향점		학급 프로젝트와의 결합
본 단원 학습목표	한두 문장 단위의 짧은 글을 쓰고 그 문장을 정확하게 소리 내어 읽는 능력을 기르는 것 → '문장을 읽고 쓸 수 있다'	이야기를 읽고 사실적 내용과 자신의 생각을 문장으로 나타내고 읽을 수 있다.
본 단원 중점 활동	<ul style="list-style-type: none"> · 문장에 어울리는 낱말 넣기 · 문장 만들기 · 문장으로 말하기 · 문장을 소리내어 읽기 	<ul style="list-style-type: none"> · 이야기의 내용과 생각을 문장으로 만들기 · 만든 문장을 소리 내어 읽기 · 짹-모둠친구들과 질문하며 토의하기
지향점	<ul style="list-style-type: none"> · 다양한 상황 속에서 알맞은 낱말을 선택해 문장을 구성하는 능력을 기르고, 쓰기에 대한 흥미를 가지고 즐겨 쓰는 태도를 가질 수 있다. · 문장 단위의 글과 그림책을 소리내어 읽는 활동을 통해 자연스럽게 정확한 문장 발음을 익힐 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 이야기를 실감나게 소리 내어 읽기 (교사와 학생이 메기고 받으며 읽기) · 이야기 속 문제 상황에 대해 토의하며 해결방법 찾기 · 이야기 읽기 활동에 대한 흥미 갖기
관련 역량	비판적·창의적 사고 역량	비판적·창의적 사고 역량 + 의사소통역량

 평가 계획하기

[2국02-03] 글을 읽고 주요 내용을 확인한다. (★)

[2국02-04] 글을 읽고 인물의 처지와 마음을 짐작한다. (★)

[2국02-05] 읽기에 흥미를 가지고 즐겨 읽는 태도를 지닌다. (★)

백워드 설계 2단계 : 다양한 평가방법 결정하기

1단계에서 추출한 일반화된 지식이 학생들이 '수행'으로서 나타낼 수 있도록 하는 다양한 평가방법을 개발한다. (수행평가과제 및 채점기준, 자기평가 및 반성, 그 밖의 다양한 평가 방법)

※ 백워드 설계방식에서 가장 큰 특징은 1단계에서 본 단원이 기대하는 학습결과로서 일반화된 지식(학습의 목표)를 설정한 후 '평가'를 먼저 결정하는 것이다. '목표설정-내용조작-방법선정-평가' 설계하는 Tyler의 설계 방식과는 다르게, 교육 과정 설계 단계에서 평가를 우선적으로 강조함으로써 학습활동을 통한 학생들의 '역량함양'을 지향하고 있는 것이다.

평가방법	관련성취기준	평가내용	
수행평가 (본 차시 관련)	[2국02-03]	Goal(목표)	손·몸·입 등을 이용한 다양한 방법으로 내 생각 표현하기
	[2국02-04]	Role(역할)	실내화 및 그 외 물건들의 주인
	[2국02-05]	Audience(청중)	짱 모둠, 우리 반 친구들 모두
		Situation(상황)	슬퍼하는 실내화 및 물건들의 마음을 달래주기
		Product(결과물)	모둠별 결과물 (그림, 쪽지(편지), 역할극 발표 등)
		Standard(준거)	생각의 표현, 주인공의 말과 행동에 대한 공감 등
지필 및 서술평가	[2국02-03] [2국02-04]	이야기에 이어질 내용을 상상하여 책 만들기 (표지+글)	
객관식 퀴즈	[2국02-03]	본 단원에서 읽었던 이야기책으로 독서 골든벨하기	
자기평가 및 반성 (상호평가)	[2국02-05]	매 차시 자기평가표에 표시하며 생각의 표현이 얼마나 성장해 가는지 확인하기 단원마무리 차시에서 다양한 결과물을 보며 열심히 참여한 친구 칭찬하기	
관찰평가	[2국02-05]	매 차시 수업 속에서 학생들이 자신의 생각을 얼마나 다양하게 표현하고 있는지 확인하기	



학습 내용 계획하기

백워드 설계 3단계 : 학습활동 계획하기

2단계에서 제시한 수행과제를 실제로 학생들이 실행에 옮길 수 있도록, 구체적인 차시학습활동을 계획하고 조직한다. (교육과정 재구성)

차시	차시학습 목표	재구성 학습내용	차시	차시학습 목표	재구성 후 학습내용
1~2	문장에 어울리는 낱말을 넣을 수 있다.	<ul style="list-style-type: none"> ■ 단원도입 ■ 문장에 어울리는 낱말 넣기 ■ 단원학습계획하기 	1	문장에 어울리는 낱말 넣기	단원도입, 이야기책 : 심심해서 그랬어 W, H, E 이야기 속에서 나오는 문장에 어울리는 낱말 넣기
3~4	그림을 보고 문장을 만들 수 있다.	<ul style="list-style-type: none"> ■ 알맞은 낱말을 넣어 문장 완성하기 ■ 그림을 보고 문장 만들기 	2	생각 나타내기(1)	<내용 재구성> : 「입으로 읽기, 몸으로 읽기」 이야기를 메기고 받으며 큰소리로 읽기 H, E, R 주인공의 말과 행동을 짧은 역할극으로 표현하기
5~6	문장으로 말할 수 있다.	<ul style="list-style-type: none"> ■ 그림을 보고 일어난 일 파악하기 ■ 그림의 상황을 문장으로 말하기 	3	그림을 보고 문장 만들기	이야기책 : 꿈틀이를 찾아줘 E, R 그림을 보고 알맞은 낱말을 넣어 문장 완성하기
7~8	문장을 쓰고 읽을 수 있다.	<ul style="list-style-type: none"> ■ 그림에 어울리는 문장쓰기 ■ 친구들 앞에서 문장을 소리 내어 읽기 	4	생각 나타내기(2)	<내용 재구성> : 「손으로 읽기」 그림과 짧은 문장을 이용하여 협동 그림책 만들기 H, E, R
9~10	문장을 소리내어 읽을 수 있다.	<ul style="list-style-type: none"> ■ 문장을 소리 내어 읽기 ■ 단원 정리 	5	문장으로 말하기	이야기책 : 아낌없이 주는 나무 E, R 그림을 보고 일어난 일 파악하기, 문장으로 말하기
			6	생각 나타내기(3)	<내용 재구성> : 「귀로 읽기」 대본 만들어 녹음하여 이야기 다시 듣기 H, E, R
			7	문장 읽고 쓰기	이야기책 : 숲의 속삭임 E, R 그림에 어울리는 문장을 쓰고 소리 내어 읽기
			8	생각 나타내기(4)	<내용 재구성> : 「눈으로 읽기」 그림 속 삽화의 실제 모습 감상하기 (숲 사진전) H, E, R
			9 (본시)	생각 나타내기(5)	<차시생성 및 내용 재구성> 「눈 귀 입 손 몸으로 읽기」 이야기책 : 짹 않은 실내화 H, E, R, T, E-2 이야기를 읽고 내 생각을 다양한 방법으로 표현하기
			10~11	단원마무리	독서 골든벨 하기 뒷이야기를 상상하여 책 만들기 책 전시회를 열고 상호평가하기, 단원 정리 H, E, R

4. 배움이 살아있는 수업 계획하기

단원	7. 생각을 나타내요	차시	9/11
배움주제	생각 표현하기	핵심역량	의사소통 역량
배움목표	이야기를 읽고 다양한 방법으로 생각을 표현해 봅시다.	성취기준	[2국02-03] 글을 읽고 주요 내용을 확인한다. [2국02-04] 글을 읽고 인물의 처지와 마음을 짐작한다. [2국02-05] 읽기에 흥미를 가지고 즐겨 읽는 태도를 지닌다.
창의인성 요소	[창의] 다양성 호기심 표현력 소통 및 문제해결 등 [인성] 공감 배려 존중 물건 절약 및 환경사랑 등		

배움 단계	배움 과정	교수 . 학습 활동		시간	배움 자료(◇) 및 유의점(◆)
		교사의 발문 및 도움활동	학습자의 예상답변 및 배움 활동		
배움 열기	전시 학습 상기	<p>T. 지난 시간에는 '숲의 속삭임' 읽었었는데, 여러분은 어떤 생각을 했었나요?</p> <p style="text-align: right;">핵심질문</p> <p>전체 또, 숲 체험 사진전도 열어보았는데, 여러분은 숲에서 어떤 것을 보거나 해 보았나요?</p> <p>T. 숲에서 본 여러 가지 동식물들도 그려보았지요? 이렇게 멋진 자연이 되었네요. (숲 배경판과 그림 제시한다)</p>	<p>S1. 숲이 우리에게 고맙다고 속삭이는 것 같았습니다.</p> <p>S2. 나무를 심어야겠다고 생각했습니다. 등</p> <p>S1. 저는 숲에서 다람쥐를 본 적이 있었습니다.</p> <p>S2. 저는 가족과 숲길을 걷다가 예쁜 새를 보았습니다. 등</p> <p>S. (숲의 모습을 확인한다)</p>	3'	<p>◇ 책 표지 (숲의 속삭임)</p> <p>※ 숲 체험 사진은 학급에 전시한다.</p> <p>◇ 숲 배경판과 학생 그림들</p>
	배움 목표 확인하기	<p>T. 오늘은 어떤 이야기일까요? 짹 우리 발표로 주인공을 맞춰보세요.</p> <p>T. 네, 오늘은 '실내화'와 그의 친구들에 대한 이야기입니다. 배움 목표를 선생님을 따라 써 봅시다.</p> <p>전체</p>	<p>S1. 우유입니다.</p> <p>S2. 지우개입니다. 등</p> <p>S. (선생님을 따라 손가락으로 따라 쓴다)</p>	2'	<p>◇ 실내화 실물</p> <p>◇ 활동안내판</p>
		<p>이야기를 읽고 다양한 방법으로 생각을 표현해 봅시다.</p> <p>배움 활동 1 : 이야기 속으로! (이야기 속 주인공 마음 공감하기)</p> <p>배움 활동 2 : 내 생각을 표현해요 (다양한 방법으로 내 생각 표현하기)</p>			
협력적 배움	이야기 읽기	<p>T. 실내화가 없다면 어떨 것 같아요?</p> <p>전체 '실내화처럼 우리에게 소중한 물건들 또 어떤 것이 있을까요? 속삭임 발표로 말해봅시다.</p> <p>T. 그런데 주인공 '실내화'의 표정이 어떤가요?</p> <p>T. 주인공의 마음을 생각하여 이야기를 잘 들어보세요.</p> <p>(책 읽어주는 선생님으로 이야기를 읽어준다)</p>	<p>S1. 발이 아플 거예요.</p> <p>S2. 양말이 다 젖을 거예요. 등</p> <p>(S. 속삭이는 말로 혼자 말해본다)</p> <p>S1. 가위</p> <p>S2. 지우개 등</p> <p>S1. 슬퍼 보여요.</p> <p>S2. 화가 나 있어요. 등</p> <p>S. (이야기에 집중하며 듣는다)</p>	3'	
	내용 확인하기	<p>T. 어떤 장면이 가장 기억에 남나요? 어떤 생각이나 느낌이 들었나요? 먼저 짹(1)과 빨간색 질문판을 참고하며 이야기 나눠보세요.</p> <p>핵심질문</p> <p>쫙</p>	<p>S. (쫙과 대화한다)</p> <p>S1. 저는 친구들의 장난 때문에 허리가 부러진 연필의 모습을 보고 깜짝 놀랐습니다.</p> <p>S2. 버려져 있는 물건들이 너무 많아서 깜짝 놀랐습니다. 등</p> <p>S. (쫙과 대화한다)</p> <p>S1. 실내화는 아직 새 것인데 그냥 버려져서 너무 속상할 것 같아요.</p> <p>S2. 제가 연필이라면 허리를 부러뜨린 주인을 미워할 것 같아요. 등</p>	3'	<p>◇ 그림카드(주인공)</p> <p> 눈으로 읽기 귀로 읽기</p> <p>◇ 빨간색 질문판 - 이야기 소감 공유 단계 (인상적인 장면, 소감나누기)</p> <p> 입으로 읽기</p>
	이야기 공감하기	<p>T. 버려진 물건 나무와 꽃 땅, 곤충들은 어떤 마음일까요? 노란색 질문판을 참고하여 짹(2)와 이야기 나눠보세요</p> <p>쫙 대화 후) 발표해 봅시다.</p> <p>핵심질문</p> <p>쫙</p>		3'	<p>◇ 노란색 질문판 - 이야기 공감 단계 : 인물의 마음에 공감하기</p> <p> 입으로 읽기</p>

배움 단계	배움 과정	교수 . 학습 활동		시간	배움 자료(◇) 및 유의점(◆)
		교사의 발문 및 도움활동	학습자의 예상답변 및 배움 활동		
협력적 배움	이야기 공감하기 모둠	T. 어떻게 하면 주인공들과 아름다운 자연을 모두 도와줄 수 있을까요? 우리가 실천할 수 있는 방법을 생각하며 친구들과 이야기 나눠봅시다. (모둠대화 후) 발표해 봅시다. 핵심질문	S. (모둠 대화 나누기) S1. 물건을 잃어버리지 않게 이름을 꼭 써요. S2. 물건들이 쓰레기가 되지 않도록 아껴 쓰고 버릴 때에는 분리수거해서 버려요. 등	5'	◇ 사색 깃발
활동적 (표현적) 배움	생각 표현 수행 평가 모둠	T. 우리가 슬퍼하는 실내화의 마음을 위로해 줍시다. 주인공에 대한 여러분의 생각을 여러 가지 방법으로 표현해 봅시다. 어떤 방법으로 생각을 표현하고 싶나요? 좋아하는 방법을 선택해서 활동해 주세요. 핵심질문 T. 여러 친구들 앞에서 발표해 봅시다.	S. (자신이 좋아하는 활동을 선택하여 표현한다.) : <예> 마음의 쪽지 쓰기 그림 선물하기 세 줄 동시쓰기 : <예> 짧은 역할극하기 : <예> 노래로 표현하기 S. (표현한 내용을 친구들 앞에서 발표하기)	8' 5'	◇ 활동안내판, 활동별 모둠바구니(준비물) 손으로 읽기 몸으로 읽기 입으로 읽기
배움 정리	배움 성찰 하기 짹 배움 평가 하기 개별	T. 이야기를 통해 새롭게 깨닫거나 다짐한 점 등에 대해 초록색 질문판을 참고하며 짹(1)과 대화해 봅시다. (짬 대화 후) 발표해 봅시다. 핵심질문 T. 평가표에 스스로 자기 평가도 해 봅시다. T. 오늘도 우리 반 모두 생각을 잘 표현했습니다. 다음 이야기도 기대해 주세요.	S. (짬과 대화한다) S1. 저는 지금부터 물건을 더욱 소중하게 생각해야겠습니다. S2. 저는 연필이나 지우개로 장난치는 행동은 안하기로 결심했습니다. S3. 저는 일회용품을 조금만 써야겠다고 생각했습니다. 등 S. (채점 기준표에 따라 스스로 자기 평가하기) (※ 아래의 평가요소 3가지 중 '생각 표현하기'만 '자기 평가하도록 한다')	5'	◇ 초록색 질문판 - 이야기 <u>내면화</u> 단계 : 새롭게 다짐한 점 배운 점 등 입으로 읽기 ◇ 자기 평가표 (생각과 느낌 표현) ◆ 과정중심 평가를 위해 스스로의 성장과 노력을 회인할 수 있도록 단원 학습내내 꾸준히 작성한다.

5. 본시 평가 채점기준표 및 환류계획

평가단계 평가요소	매우 우수	우수	보통	환류계획
이야기의 내용이나 생각을 문장으로 나타내기	그림카드 혹은 자기의 생각을 하나의 문장으로 정확하게 나타냄	그림카드 혹은 자기의 생각을 하나의 문장으로 나타낼 수 있음	하나의 문장으로 나타낼 수 있으나 표현이 다소 어색함	<ul style="list-style-type: none"> · 매 차시 자기 평가에 대한 격려 및 보충지도
인물의 마음에 공감하기	인물의 말과 행동에 근거하여 공감하는 말을 함	인물의 마음에 공감하는 말을 잘 말함	인물의 마음에 공감하고 있으나 표현이 추상적임	<ul style="list-style-type: none"> · 꾸준한 관찰평가를 통한 학생 성장의 질적 평가 및 환류
이야기를 읽고 생각이나 느낌 표현하기	자신이 좋아하는 방법으로 생각을 적극적으로 표현함	자신이 좋아하는 방법으로 생각을 표현할 수 있음	생각을 표현할 수 있으나 다소 소극적임	

III 배움중심수업 돌아보기

입학식, 아이들을 맞이하는 나의 바람은 소박했다. 그저 책을 좋아하는 아이들로 커 가게 해주고 싶었다. 책으로 마음이 크고 생각이 커가며 마음 속 커다란 나무 한 그루씩 키워가도록 말이다. 저학년이든 고학년이든 바르고 고운 마음도 ‘책’ 속에 답이 있고 창의력·상상력·비판력 등의 사고능력도 ‘책’ 속에 답이 있으며 소통과 공감의 학급 만들기도 ‘책’ 속에 답이 있음을 확신하고 있었기 때문이다.

1년 동안 아침마다 ‘책 읽어주는 선생님’이 되기로 스스로에게 약속했다. 그리고 거의 매일 책을 읽어주었다. 3월에는 흥미나 관심을 끌 수 있는 재미있는 내용의 책을 읽어주며 생각의 문을 열었고 4월부터는 매월 주제를 정해 본격적인 우리 학급 독서 프로젝트를 시작했다. 바로, 더함 프로젝트!

‘함께’라는 의미의 더(the)함(께)이기도 하고 우리 아이들 마음에 친구, 가족, 자연 등 한 가지씩 더해 간다는 의미에서 ‘더함’이기도 하다. 4월은 친구와 함께, 5월은 가족과 함께, 6~7월은 자연과 함께, 9월은 이웃과 함께, 10월은 우리나라와 함께, 11~12월은 세계와 함께이다.

매월 주제에 맞게 책을 읽고 다양한 활동이 이루어지도록 하기 위해 자연적으로 교육과정 연계·통합의 재구성이 따라왔다. 국어·창체·통합 등을 연계하여 눈·입·손·귀·몸·눈 등 오감을 이용해 이야기를 읽고 표현하는 활동을 매주 실시했다. 그리고 매월 아이들과 함께 가장 좋았던 책을 선정하거나 활동했던 모습 등을 이용하여 학급 신문을 만들고 매월의 프로젝트를 통해 배운 점, 깨달은 점, 즐거웠던 점 등 성찰의 시간을 가졌다.

이제 아이들은 프로젝트의 주제에 맞는 책을 스스로 찾아온다. 학교도서관에서, 인근 지역도서관에서 좋은 책을 발견했다며 신나게 들고 온다. 이러한 아이들의 성장과 의욕에 놀라고 또 감동하곤 한다. 아이들은 교사가 의도하고 계획한 것보다 더욱 빠르고 깊게 성장하고 있었다.

올해, 우리 아이들과 눈을 마주하고 함께 웃으며 이야기 나누었던 수많은 순간들을 소중히 생각한다. 그리고 또 다짐한다.

아이들의 무한한 가능성 믿고 기다려 주는 교사가 되고 싶다고.

그리고 교사가 의도한 대로 따라오는 아이들이 아니라,

그들의 성장과 배움, 호기심을 따라 쫓아가는 교사가 되고 싶다고.

아이들과 소통하며 공감하는 행복한 교실 속에서 함께 배우며 성장하는 교사가 되고 싶다고.



<6월 ‘자연과 함께’ 학급신문>

참고문헌

- ▶ 송채환, 초등 1학년 공부, 책읽기가 전부다, 2013 : (주) 위즈덤하우스
- ▶ 양효준, 이제는 깊이 읽기, 2016 : 맘에드림
- ▶ 백남진·온정덕, 역량기반 교육과정의 이해와 설계, 2016 : 교육아카데미



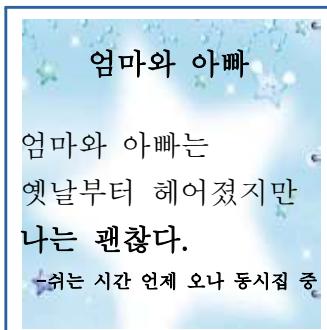
온작품 언어표현놀이 전략으로 공감적 대화 능력 신장

인천능내초등학교 교사 이연숙

- 학년 : 2학년
- 단원 : 10. 다른 사람을 생각해요
- 배움주제 : 듣는 사람의 기분을 생각하며 말하면 좋은 점 알기

I 이런 마음으로 시작했어요 !

1. 가슴이 울리는 배움



국어시간, 교사가 교과서가 아닌 동시책을 집어 들고 하나씩 낭송해 주었다. 아이들이 눈을 반짝이며 숨죽여 듣는다. 그 순간 나지막이 들려오는 작은 목소리, “나도 괜찮아.”

소리가 난 쪽을 돌아보았다. 수다도 많고 장난도 많은 ○○이, 그 순간 ○○이의 모든 것이 가슴으로 이해되었다.

책을 통해 아이들의 마음이 보인다. 아이들과 책으로 서로의 마음을 들여다보고 서로를 이해하며 소통하는 배움을 만들어야겠다.

2. 온작품 언어표현놀이 전략



온작품 언어표현놀이 전략은 한 편의 책을 학급 아이들이 모두 함께 읽고, 책 속 주인공의 마음을 공감하고 이해하며 나의 경험에 빗대어 친구들과 다양한 독후 언어표현놀이 방법으로 의사소통을 하는 것이다. 이를 통해 다른 사람의 감정을 이해하고 자신의 생각을 언어표현 놀이 활동 속에서 이야기 해 봄으로써 공동체 생활에 필요한 의사소통 능력을 기르고, 친밀한 인간관계를 유지할 수 있도록 생활 속에서 배움이 살아있는 수업을 실천하고 싶다.

3. 국어과 교과 핵심 역량 : 공동체 . 대인 관계 역량



아이들은 부모님, 형제자매, 친구들과의 관계 속에서 갈등이 생기면 상대방에게 짜증이나 화로 의사표현을 하여 서로 마음만 상하고 문제는 더욱 커져만 간다. 아이들이 공동체 . 대인 관계 역량으로서 공감적 대화 능력을 길러 서로의 다양성을 존중하고 상호협력하며 관계를 맺고 갈등을 조정함으로써 대화와 소통을 통해 행복한 마음을 가질 수 있도록 해야겠다.

II 배움중심수업 펼치기

1. 단원명 : 10. 다른 사람을 생각해요

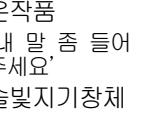
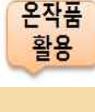
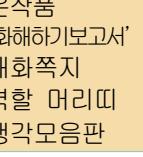
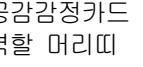
2. 단원배움목표

★ 듣는 사람의 기분을 생각하며 배려하는 말하기 방법으로 대화를 나눌 수 있다.

3. 단원성취기준

영역	성취 기준
[듣기·말하기]	[2국01-02] 자신의 감정을 표현하며 대화를 나눈다.
	[2국01-06] 바르고 고운 말을 사용하여 말하는 태도를 지닌다.

4. 단원의 재구성을 통한 배움 지도 계획

차시	재구성 배움주제	변화	재구성한 내용				수업자료
			차시	마음나눔 놀이전략	재구성한 활동		
1-2	<ul style="list-style-type: none"> 단원도입 경청의 자세와 방법 알기 	 창체 연계	1-2	칭찬놀이 이야기기차 놀이	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 경청하는 자세의 중요성 알기 ◆ 등장인물에게 상장주기 ◆ 듣는 사람의 기분을 생각하는 말 알기 		
			3	얼음땡놀이 생각더하기 놀이	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 온작품 '화해하기 보고서' 책읽기 ◆ 온작품 내용, 주요사건 정리하기 ◆ 비슷한 경험 이야기하기 		
	<ul style="list-style-type: none"> 듣는 사람의 기분을 생각하며 말하면 좋은 점 알기 <본시> 	 본시	4	얼음땡놀이 생각더하기 놀이 이야기기차 놀이	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 온작품 주요 대화 장면 표현하기 ◆ 듣는 사람의 기분 생각하기 ◆ 듣는 사람의 기분을 생각하며 말하면 좋은 점 알기 		
			5-6	얼음땡놀이 칭찬놀이	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 듣는 사람의 기분을 생각하며 말하는 방법 알기 ◆ 듣는 사람의 기분을 생각하며 대화하기 		
5-6	<ul style="list-style-type: none"> 고운 말로 바꾸어 대화하기 	 통합 연계	7-8	역할놀이	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 교과서 226-227쪽 그림을 보고 듣는 사람의 기분 생각하기 ◆ 고운 말로 바꾸어 대화해 보기 ◆ 역할놀이 표현하기 		
			9-10	인형극놀이	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 주변의 다양한 가족과 고운 말로 대화하기 ◆ 가족(66-67쪽) 수업과 연계지도 		
7-8	<ul style="list-style-type: none"> 경험을 떠올려 일기 쓰기 	 학습 흐름 변경	11-12	인터넷놀이 생각더하기 놀이	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 고운 말 쓰기 다짐하기 ◆ 고운 말 팔찌 만들고 실천 계획 세우기 ◆ 가정연계 과제 : 고운 말 쓰기 다짐을 3가지 실천하고 팔찌 전달하기 	다짐 쪽지 종이 팔찌 마이크	
9-10	<ul style="list-style-type: none"> 고운 말 쓰기 다짐하기 단원정리 		13-14	생각더하기 놀이 이야기기차 놀이 책 만들기 놀이	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 모두 이야기 경험 나눔 이야기하기 ◆ 다른 사람의 기분을 생각하며 고운 말을 썼던 일을 일기로 쓰기 ◆ 가정연계 : 고운 말 쓰기 실천 반성 ◆ 단원 정리 	일기장	

5. 배움이 있는 본시 수업 개요

교과 (영역)	국어 (듣기 말하기)	단원 (차시)	10. 다른 사람을 생각해요 (4/14)	시간 교과서	40분 216-221쪽		
성취기준	◦ [2국01-03] 자신의 감정을 표현하며 대화를 나눈다. ◦ [2국01-06] 바르고 고운 말을 사용하여 말하는 태도를 지닌다.						
배움주제	듣는 사람의 기분을 생각하며 말하면 좋은 점 알기		수업모형	가치탐구학습모형			
배움 목표	교과	◦ 듣는 사람의 기분을 생각하며 말하면 좋은 점을 알 수 있다.					
	창의 인성	◦ 배움의 과정에서 서로의 의견을 존중하고 배려하며 비판적 사고로 문제를 해결할 수 있다.					
창의인성요소	(창) 호기심, 흥미, 비판적사고력, 다양성 (인) 배려, 소통, 존중, 협력, 공감, 나눔		핵심 역량	공동체 대인관계 역량			
학습 자료	교사	온작품(화해하기보고서), 은지아빠인형, 영상 편지		학생	역할머리띠, 대화쪽지, 생각모음 판, 마카펜, 마음카드		

배움단계	소통과 배움 활동	배움핵심 놀이전략	자료 유의점
배움 열기 활동적 배움	문제 분석하기 (5') 전체 <동기유발> ◆ 문제 상황 확인하기 <배움문제확인> ◆ 배움 문제 및 배움 활동 확인	맥락확인 문제알기	은지인형, 엄마인형 온 작품책 :화해하기보고서 ▶ 전 차시에 함께 읽 은 온작품 주인공의 문제를 수업의 상황으 로 연계함
가치 확인하기 (8') 어깨짜 모둠짜	<배움활동1 : 마음을 느껴요> ◆ 주요 장면 대화 표현하기 ◆ 듣는 사람의 기분 공감하기	이해하기 공감하기 관찰평가 얼음땡 놀이	대화쪽지 , 역할머리띠 ▶ 얼음땡 놀이시 감 정이입을 통해 주인 공의 마음 공감할 수 있도록 함
배움 전개 협력적 배움	가치비교 하기 (7') 모둠 <배움활동2 : 좋은 점을 찾아요> ◆ 듣는 사람의 기분을 생각하며 말하면 좋은 점 찾기 ◆ 듣는 사람의 기분을 생각하며 말하면 좋은 점 정리하기	소통하기 생각나눔 상호평가 생각더하기 놀이	생각모음판, 마카펜, 스티커 ▶ 모둠 생각더하기 놀이 활동으로 찾고 다양한 의견을 존중 하고 수용함
가치 적용하기 (13') 전체	<배움활동3 : 우리가 해봐요> ◆ 듣는 사람(우리 가족)의 기분을 생각하며 말하기	첨표 과제 소통하기 관찰평가 이야기기차 놀이	역할머리띠 ▶ 듣는 사람의 기분 을 생각하며 말하기 를 실생활 속 가족 관계에 적용해 보도 록 함
배움 정리 표현적 배움	가치 일반화 하기 (7') 전체 <배움정리> ◆ '엄마의 마음' 영상 보고 느낌 이야기하기 ◆ 마음 카드 쓰기	자기평가	엄마 영상, 마음카드 ▶ 배움 이해 정도를 자기 평가하고 생활 속 실천과 연계함

6. 본시 배움중심 수업과정안

배움열기

수업자 의도 : 온작품 속 대화 문제 상황 맥락을 인형극으로 제시하여 배움 문제 찾기

본 단계에서는 전 차시에서 배움을 가졌던 온작품 ‘화해하기 보고서’ 이야기 속 대화 문제 상황 맥락을 인형극으로 제시하여 그 속에서 학생들이 배움문제를 스스로 찾아보도록 하였다.

배움 단계	배움 과정	배움과 성장을 위한 교수-학습 시나리오 T : 교사의 의도된 발문 S : 학생의 예측되는 활동	자료(❀) 및 유의점(※)
<p>배움 열기</p> <p>문제 분석하기</p> <p>전체 활동</p> <p>활동적 배움</p>	<p>동기요발</p> <ul style="list-style-type: none"> 지난 시간에 배운 온작품 속 등장인물 생각하기 은지네 아빠가 보낸 영상편지 보고 이야기 나누기 <p>은지 : 난 억울하게 혼났어! 엄마는 정말 나빠, 엄마 정말 미워! 엄마 : 반성은 안 하고 엄마 흉만 잔뜩 보면 어떡해? 엄마야말로 억울해서 죽겠다고! 은지 : 흥, 다시는 엄마랑 말 안 해! 엄마는 내 엄마 아니야! 엄마 : 흥, 너도 내 딸 아니야! 아빠 : 휴우~ 2학년 3반 친구들아! 우리 은지랑 엄마는 말만 하면 다투면서 듣는 사람의 기분은 생각하지 않고 있어, 은지랑 엄마가 다투지 않고 사이좋게 지낼 수 있도록 너희들이 듣는 사람의 기분을 생각하며 말하면 좋을 점을 알려줄 수 있겠니?</p> <p>T: 은지 아빠가 우리 반 친구들에게 어떤 부탁들 하였나요? S: 은지와 엄마가 다투지 않도록 '듣는 사람을 생각하며 말하면 좋은 점'을 알려달라고 하였어요. T: 은지 아빠의 부탁들 들어주기 위해 우리 반 친구들은 오늘 어떤 배움을 함께 하면 좋을지 이야기 해 봅시다.</p> <p>배움 문제 및 배움 활동 설정</p> <p>배움문제 : 듣는 사람의 기분을 생각하며 말하면 좋은 점을 알아봅시다.</p> <p>배움1 : 마음을 느껴요 배움2 : 좋은 점을 찾아요 배움3 : 우리가 해봐요</p>	<p>❀ 온작품 '화해하기 보고서'</p>  <p>※ 전 차시 학습에서 '화해하기 보고서' 온작품 내용 맥락을 이해하고 비슷한 경험을 이야기 해 본 후, 본 수업 대화 문제 상황 맥락으로 자연스럽게 이어질 수 있도록 한다.</p> <p>❀ 은지 아빠가 보낸 영상편지</p>  <p>※ 영상편지 대화는 온작품에 제시된 대화 상황을 활용하도록 한다.</p> <p>※ 학생들이 스스로 배움 문제를 찾고 함께 배움 활동을 계획해 나갈 수 있도록 안내한다</p>	

배움 활동 1 : 마음을 느껴요

수업자 의도 : 온작품 속 대화를 얼음땡 표현놀이로 표현하고 인물의 마음을 공감하기

이 단계는 활동적 배움 활동으로 온작품 속 은지와 엄마의 갈등이 나타난 여러 가지 대화 상황을 온작품 마음나눔 놀이전략 중 **얼음땡 표현놀이**로 다시 살펴보고 두 인물의 마음을 공감해 보고 가치를 발견해 보도록 한다. 얼음땡 표현 놀이로 표현하며 듣는 사람의 기분을 느껴 보는 과정에서 듣는 사람의 기분을 생각하며 말해야 하는 공감적 대화의 가치 근거를 확인할 수 있도록 한다.

배움 단계	배움 과정	배움과 성장을 위한 교수-학습 시나리오	자료(※) 및 유의점(※)										
		T : 교사의 의도된 발문 S : 학생의 예측되는 활동											
배움 전개	가치 발견하기 짝 활동 협력적 배움 (8')	<p>배움1 : 마음을 느껴요</p> <p> 얼음땡 표현놀이로 대화 상황과 느낌 표현하기</p> <p>T: 은지와 엄마의 여러 가지 대화와 듣는 사람의 기분을 얼음땡 놀이로 표현해 봅시다.</p> <p>S: 얼음땡 표현 놀이하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 어깨짝과 함께 대사와 몸동작을 의논하며 연습하기 - 모둠짝과 만나서 교사의 신호에 따라 얼음땡 표현놀이하기 <p>모둠짝 : 1모둠+2모둠, 3모둠+4모둠, 5모둠+6모둠</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">은지와 엄마의 대사 쪽지</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="2">듣는 사람의 기분을 생각하는 말♥ / 생각하지 않는 말♥</td> </tr> <tr> <td>1모둠(꿈) ♥은지: 엄마가 고추모종 똑바로 못 사와서 우리 모둠은 스티커 못 받게 됐잖아! 엄마 미워!</td> <td>2모둠(끼) ♥엄마: 엄마가 퇴근하고 힘든데 알림장도 제대로 안 적어 와서 꽂 집을 두 번이나 갔다 오게 해 놓고 뭘 잘했다고!</td> </tr> <tr> <td>3모둠(약속) ♥은지: 엄마, 일하시느라 고생하셨는데 제가 힘들게 해 드려 죄송해요, 앞으로는 알림장도 잘 쓰고 준비물도 꼭꼭 챙길게요, 엄마, 사랑해요,</td> <td>4모둠(실천) ♥엄마: 아까 엄마가 너무 무섭게 야단쳐서 많이 속상했지? 엄마가 미안해, 다음부터는 좀 더 친절하게 말할게, 우리 딸, 사랑해,</td> </tr> <tr> <td>5모둠(사랑) ♥은지: 어떻게 엄마가 낭을 딸을 내 복차림으로 밖으로 내쫓을 수가 있어? 너무해 엄마 내 엄마 아니야</td> <td>6모둠(행복) ♥엄마: 너가 엄마 말 잘 들었으면 엄마가 그랬겠어? 너가 너무 심하게 땅콩 부렸어 너 잘못이야</td> </tr> </tbody> </table> <p> 얼음땡 놀이를 통해 느낀 듣는 사람의 기분을 나누기</p>	은지와 엄마의 대사 쪽지		듣는 사람의 기분을 생각하는 말♥ / 생각하지 않는 말♥		1모둠(꿈) ♥은지: 엄마가 고추모종 똑바로 못 사와서 우리 모둠은 스티커 못 받게 됐잖아! 엄마 미워!	2모둠(끼) ♥엄마: 엄마가 퇴근하고 힘든데 알림장도 제대로 안 적어 와서 꽂 집을 두 번이나 갔다 오게 해 놓고 뭘 잘했다고!	3모둠(약속) ♥은지: 엄마, 일하시느라 고생하셨는데 제가 힘들게 해 드려 죄송해요, 앞으로는 알림장도 잘 쓰고 준비물도 꼭꼭 챙길게요, 엄마, 사랑해요,	4모둠(실천) ♥엄마: 아까 엄마가 너무 무섭게 야단쳐서 많이 속상했지? 엄마가 미안해, 다음부터는 좀 더 친절하게 말할게, 우리 딸, 사랑해,	5모둠(사랑) ♥은지: 어떻게 엄마가 낭을 딸을 내 복차림으로 밖으로 내쫓을 수가 있어? 너무해 엄마 내 엄마 아니야	6모둠(행복) ♥엄마: 너가 엄마 말 잘 들었으면 엄마가 그랬겠어? 너가 너무 심하게 땅콩 부렸어 너 잘못이야	<p>↳ 대사쪽지, 역할머리띠</p> <p>※ 얼음땡 표현놀이: 온작품 속 인물의 대사와 동작을 교사의 '얼음', '땡' 신호에 맞춰 대사와 몸동작을 표현하는 방법이다. 온작품 속 인물의 마음을 공감하고 이해하는데 중점을 두고 지도하도록 한다.</p> <p>※ 얼음땡 표현놀이 대사는 온작품 '화해하기 보고서' 속 은지와 엄마의 대사를 상황에 알맞게 수정하여 모둠별로 나눠주도록 한다.</p> <p>※ 얼음땡 표현 놀이시 먼저 한 친구가 대사와 동작으로 표현하고, 듣는 친구는 듣고 난 기분을 대사와 동작으로 표현하도록 한다. 그리고 바꿔서 표현하도록 한다.</p>
은지와 엄마의 대사 쪽지													
듣는 사람의 기분을 생각하는 말♥ / 생각하지 않는 말♥													
1모둠(꿈) ♥은지: 엄마가 고추모종 똑바로 못 사와서 우리 모둠은 스티커 못 받게 됐잖아! 엄마 미워!	2모둠(끼) ♥엄마: 엄마가 퇴근하고 힘든데 알림장도 제대로 안 적어 와서 꽂 집을 두 번이나 갔다 오게 해 놓고 뭘 잘했다고!												
3모둠(약속) ♥은지: 엄마, 일하시느라 고생하셨는데 제가 힘들게 해 드려 죄송해요, 앞으로는 알림장도 잘 쓰고 준비물도 꼭꼭 챙길게요, 엄마, 사랑해요,	4모둠(실천) ♥엄마: 아까 엄마가 너무 무섭게 야단쳐서 많이 속상했지? 엄마가 미안해, 다음부터는 좀 더 친절하게 말할게, 우리 딸, 사랑해,												
5모둠(사랑) ♥은지: 어떻게 엄마가 낭을 딸을 내 복차림으로 밖으로 내쫓을 수가 있어? 너무해 엄마 내 엄마 아니야	6모둠(행복) ♥엄마: 너가 엄마 말 잘 들었으면 엄마가 그랬겠어? 너가 너무 심하게 땅콩 부렸어 너 잘못이야												

배움 활동 2 : 좋은 점을 찾아요

수업자 의도 : 생각더하기 놀이 활동으로 듣는 사람의 기분을 생각하며 말하면 좋은 점 찾기

이 단계는 협력적 배움 활동으로 듣는 사람의 기분을 생각하고 말하면 좋은 점을 모둠친구들과 생각더하기 놀이 활동을 통해 토의하고 협력하며 찾아 정리하면서 가치를 평가하는 단계이다. 서로의 생각을 격려하고 존중하며 다양한 의견을 나누면서 함께 배우고 성장하는 느낌을 느낄 수 있도록 하였다.

배움 단계	배움 과정	배움과 성장을 위한 교수-학습 시나리오	자료(※) 및 유의점(※)
		T : 교사의 의도된 발문 S : 학생의 예측되는 활동	
배움 전개	가치 근거 확인 모둠 활동	<p>배움2 : 좋은 점을 찾아요</p> <p> 모둠별 생각더하기 놀이로 듣는 사람의 기분을 생각하며 말하면 좋은 점을 찾아 정리하기</p> <p>T: 지금부터는 모둠 생각더하기 놀이를 하며 듣는 사람의 기분을 생각하며 말하면 어떤 점이 좋은지 이야기 나눠보겠습니다.</p> <p>S: 모둠 친구들과 생각더하기 놀이를 실시한다.</p>	<p>↳ 모둠 생각모음판, 마커펜, 스티커</p>

배움 단계	배움 과정	배움과 성장을 위한 교수-학습 시나리오		자료(※) 및 유의점(※)
		T : 교사의 의도된 발문 S : 학생의 예측되는 활동		
배움 전개	가치 근거 확인 모둠 활동 (7')	<p style="text-align: center;">생각더하기 놀이 방법</p> <p>모둠 친구들과 돌아가며 '듣는 사람의 기분을 생각하며 말하면 좋은 점'을 하나씩 이야기 한다. 한 사람이 이야기를 마치면, 다른 모둠 구성원들은 '참 좋은 생각이야!', '나도 그렇게 생각해.' 등의 긍정적인 표현을 하며 모둠 생각모음판 위의 친구 이름에 스티커를 붙여준다. 모둠 의견 말하기가 끝나면 가장 좋은 생각을 하나 뽑아 모둠 판에 정리하여 교실 앞 칠판에 붙인다.</p>		<p>※ 생각더하기 놀이: 친구의 생각에 긍정적 수용의 표현을 하며 서로의 생각을 존중하도록 한다.</p> <p>※ 교사는 모둠활동에 어려움을 갖고 있는 모둠을 살펴 어려움을 스스로 해결할 수 있도록 질문을 통해 방법을 찾을 수 있도록 안내한다.</p> <p>※ 모둠에서 자신의 생각을 표현하기 어려워하는 학생도 친구들의 의견을 듣고 생각하는 힘을 키우며 서로 존중하고 함께 성장한다는 것을 느낄 수 있도록 안내한다.</p> <p>※ 생각모음판에 붙은 스티커 수를 상호평가자료로 활용한다.</p>

배움 활동 3 : 우리가 해봐요

수업자 의도 : 이야기 기차놀이 활동으로 듣는 사람의 기분을 생각하는 말 적용하기

이 단계는 표현적 배움 활동으로 가치를 적용하고 일반화하는 단계이다. 앞에서 발견한 가치를 바탕으로 가족과의 의사소통 생활 속에서 활용할 수 있는 '듣는 사람의 기분을 생각하는 말'을 생각해 보고 친구들과 이야기 기차놀이를 하는 것이다.

배움 단계	배움 과정	배움과 성장을 위한 교수-학습 시나리오		자료(※) 및 유의점(※)
		T : 교사의 의도된 발문 S : 학생의 예측되는 활동		
배움 전개	가치 적용하기 점프 과제 모둠 + 전체 활동 (13')	<p style="text-align: center;">배움3 : 우리가 해봐요</p> <p>■ 이야기 기차놀이로 듣는 사람의 기분을 생각하는 말하기</p> <p>S: 오늘 배운 것을 활용하여 우리 가족들의 기분을 생각하며 이야기 기차놀이하기</p> <p style="text-align: center;">이야기 기차놀이 방법</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 모둠 친구들과 돌아가며 가족에게 전하는 영상편지를 찍는다. 2. 모둠 친구들의 영상편지가 끝나면 친구의 어깨에 손을 올리고 기차를 만든다. 3. 모둠 기차가 완성되면 교실 디자 가운데에 모둠자리에 앉는다. 4. 한 모둠씩 모일 때마다 교사는 학급 온도계 칸을 한 칸씩 올린다. 5. 모든 친구가 모이면 대표로 영상편지를 보내고 싶은 친구가 발표한다. 6. 대표 영상편지를 마치면 교사는 학급 온도계의 마지막 칸을 채워 학급 온도계를 완성한다. <p>■ 엄마들의 마음 영상 보고 느낌 이야기하기</p> <p>S: 엄마들의 마음 영상을 보고 생각이나 느낌 발표하기</p>	<p>※ 역할 머리띠 ※ 행복 온도계</p>  <p>※ 엄마들의 마음 영상</p>  <p>※ 학부모총회 때 제작한 '엄마들이 자녀에게 전하는 마음'을 듣고 가족과 함께하는 배움의 기쁨을 느낄 수 있게 한다.</p>	

배움정리하기

수업자 의도 : 자기평가하고 듣는 사람의 기분을 생각하며 말하기 실천 의지 다지기

이 단계는 배움을 정리하는 활동으로 배움이 가정에서 실천되었을 때 행복도 함께 찾아온다는 것을 느끼고 가치의 재평가 및 확인을 하고자 한다. 그리고 배운 내용을 스스로 자기 평가 해보고 느낀 점을 정리하거나 생활 속 실천을 다짐하며 배움을 확고히 하도록 한다.

배움 단계	배움 과정	배움과 성장을 위한 교수-학습 시나리오	자료(※) 및 유의점(※)
		T : 교사의 의도된 발문 S : 학생의 예측되는 활동	
배움 정리	가치 재평가하기 개인 + 전체 활동 (7')	<p>배움정리하기</p> <p>■ 은지 아빠 인형의 이야기 들으며 배움의 실천을 통해 행복 느끼기 T: 은지 아빠가 우리 반 친구들에게 하는 이야기를 들어볼게요. S: 은지 아빠 인형의 이야기를 들으며 듣는 사람의 기분을 생각하며 말하기의 좋은 점을 다시 한 번 생각해 본다.</p> <p>은지 아빠 이야기 듣기</p> <p>아빠: 2학년 3반 친구들아! 은지와 엄마가 듣는 사람의 기분을 생각하며 말하면 좋을 점을 배우고 화해하고 행복할 수 있게 도와주어서 정말 고마워! 너희들도 가족들과 듣는 사람의 기분을 생각하고 대화하며 행복해지길 바랄게,</p> <p>■ 마음 카드 쓰고 생각이나 느낌 발표하기 T: 오늘 배운 것에 대한 느낀 점이나 듣는 사람의 기분을 생각하며 말하기 실천다짐을 마음카드에 적어봅시다. S: 마음 카드에 자신의 배움을 되돌아보고 평가하며 배움에 대한 느낌이나 실천다짐을 기록하고 발표한다.</p> <p>■ 차시예고</p>	<p>↳ 마음카드 은지 아빠 인형</p>  <p>※ 마음 카드에 기록된 자기평가와 느낀 점과 실천다짐 자료를 과정 중심 평가 자료로 활용한다. ※ 학급 밴드 공지를 통해 학부모님들과 소통하고 가정과 연계해서 실천이 이루어지도록 한다.</p> <p>꿈빛 배움지기 행복반 네이버 학급 밴드</p> 

III 배움중심수업 돌아보기

<수업을 마치며 : 온작품 언어표현놀이를 통한 공감의 따뜻한 대화로 행복한 우리>



온작품 언어표현놀이를 함께하며 혼자 하는 학습 보다 함께하는 배움의 재미를 알아가고 배움이 시간이 즐겁기만 하다. 온작품으로 내 삶을 들여다 보고 서로의 마음을 공감하고 생각을 더하는 모습에 ‘따뜻한 소통과 배움의 즐거움’이 배로 커져만 간다.



공감하며 나누는 따뜻한 말 한마디가 서로에 대한 믿음과 사랑을 키우고 우리의 마음을 행복하게 해 준다. 온작품 언어표현놀이 전략으로 함께 배운 공감적 대화는 따뜻한 소통과 즐거운 배움으로 학교와 가정에서 행복한 우리를 만들어 간다.

참고문헌

- 한상희(2016), 온작품 읽기를 통한 초등 독서 지도방안, 제주대학교 교육대학원.
- 놀이통합 협력학습으로 자기효능감 키우기(2016), 대전글꽃초등학교 연수자료, 대전교육연수원.
- 신수경 외(2016), 이야기 넘치는 교실 온작품 읽기, 북멘토.

질문 만들기와 대화 나눔 과정을 통해 문학 반응 활성화하기

인천개홍초등학교 교사 우주연

- 학년 : 3학년
- 단원 : 10. 생생한 느낌 그대로
- 배움주제 : 작품에 대한 생각이나 느낌 표현하기

I 이런 마음으로 시작했어요 !

1. 교실 속 질문 바라보기

“선생님, 이렇게 해도 돼요?” “그림을 함께 그려도 되나요?”

수업 활동이 시작되면 쏟아지는 질문들. 그 질문을 들여다보면 허락을 구하는 질문들이 많다. 정말 궁금하고 보다 더 많이 알고 싶어서 하는 질문이나 생각을 정교화하기 위한 질문 보다는 자신이 하고 싶은 대로 해도 되는지를 묻는 질문이 대부분이다.

왜 아이들은 그들이 주인공인 수업 속에서 교사의 허락을 구하고 있는 것인가? 교실에서 흔히 발견되는 아이들의 질문들이 학생 중심의 배움 수업을 실천한다고 하면서도 정작 교사가 생각하는 배움이라는 틀 속에 학생들을 몰고 가는 것은 아닌지, 무엇이 진정한 배움인지 고민하게 한다.

2. 질문의 문제를 질문 속에서 답 찾기

“학교는 왜 오는 것인가?”라는 질문을 시작으로 교실 속 질문의 문제에 대한 해결 방법을 찾아본다. 아이들은 입을 모아 “배우러 와요.”라고 대답한다. “배움이란 무엇일까?” 다시 질문하니 예상보다 다양한 답변이 나온다. 힘든 것, 지루한 것이라는 솔직한 감정도 나오고 새로움을 경험하는 것, 생각이 자라는 것이라는 깊은 뜻이 담긴 말도 나온다. 배움이란 무엇인지 함께 이야기하는 과정 속에서 교사와 학생이 수업 속에서 어떻게 만날 것인가의 답을 찾아가게 된다. 질문은 결국 답을 찾아가기 위한 시작이 되는 것이다.

3. 질문의 힘을 수업 속에서 경험하기

질문을 하는 교사와 대답하는 학생이라는 고정된 시각에서 벗어나 교사는 학생의 사고와 활동을 촉진하는 질문을 해야 하며 나아가 학생들에게 질문을 할 수 있는 능력을 키워주어야 한다. 그를 위해서는 전략적이며 단계적인 질문생성방법 지도가 필요한데 그 시작을 국어 교과를 통해 체계적으로 접근할 수 있다.

특히 3학년 교육과정에 처음 등장하는 독서 감상문 쓰기 지도에 질문의 힘을 활용해 보려 한다. 독서 감상문은 책 내용을 내 것으로 만들기 위한 것으로 작품에 대한 이해를 자신의 언어로 표현하는 과정을 거쳐 통합적 사고력을 키우고 책으로부터 얻은 감동은 삶을 아름답게 하는데 영향을 미친다. 그러나 실제로는 글 속에서 자신만의 생각을 찾기가 어렵고 줄거리로 가득하거나 형식적인 감상이 있을 뿐이다. 이에 독서 감상문의 감상 요소를 활성화하기 위한 방안을 질문의 힘에서 찾고자 한다.

II 배움중심수업 펼치기

1. 교사 학습공동체와 함께 한 단원의 재구성 계획

<협의내용>

작품 수용 전략 학습 강화	
방향1	작품 이해관련 단원이 7단원과 10 단원으로 단절됨→연속 전개 통해 수용 전략 학습 강화
방향2	학생의 삶과 관련된 텍스트 활용 교과서 텍스트는 할아버지와 손자의 관계에 대한 이야기로 관련 경험에 한정될 수 있음→학생의 흥미와 실생활 반영한 텍스트 선정
방향3	목표에 부합한 단원 내용 전개 스키마활용 글 읽기는 7단원에서 다루어짐→읽기 방법 관련 내용 7단원으로 이동

<재구성 반영 내용>

단원 순서 재구성	7.아는 것을 떠올리며→10.생생한 느낌 그대로 인물이 처한 환경과 추구하는 삶을 파악하는 작품 수용 전략을 먼저 학습하여 작품에 대한 감동을 활성화하며 학생의 학습 몰입도를 높임.
텍스트 재구성	‘화요일의 두꺼비’ 전체글 학생들이 좋아하는 동물을 소재로 한 모형이야기이며 학생들의 생활과 밀접한 우정을 다룬 텍스트를 원작으로 읽어 학생의 스키마를 확장시킴.
단원 전개 재구성	반응 활성화→형식의 다양성 독서 감상문 쓰기라는 단원 목표에 부합하도록 반응 활성화에 집중한 후 다양성에 접근하도록 내용을 전개함.

2. 자발적 배움 수업의 개요

단원명	10. 생생한 느낌 그대로	차시	4/10	시간	40분
배움주제	작품에 대한 생각이나 느낌 표현하기			수업 모형	반응중심 수업모형
배움목표	작품에 대한 생각이나 느낌을 표현할 수 있다.				
창의·인성 핵심역량	창의 요소		인성 요소	핵심역량	
	호기심, 몰입, 정교성		타인존중, 배려, 소통	문화향유역량, 의사소통역량	
배움단계	배움 과정		자료명	지도상의 유의점	
배움 열기	반응 준비	▪ 전 차시 학습 상기 및 동기유발 - ‘누구의 배낭’ 일까? - 작품의 내용 떠올리기 ▪ 배움 주제 및 배움 기대 나누기	▪ 배낭 ▪ 보온병, 과자 ▪ 활동안내자료	▶ 주인공의 배낭을 등장 시켜 흥미를 유발함. ▶ 배움 기대를 나누며 자발적 참여를 도모함.	
활동적 배움	반응 형성	▪ 마음 그래프 그리기 - 자신의 마음을 선으로 나타내기 - 그래프에서 인상 깊은 부분을 골라 짹 대화 나누기	▪ 마음 그래프	▶ 작품에 대한 마음의 변화를 선으로 나타내며 시각화함.	
협력적 배움	반응 명료화	▪ ‘내 힘으로 질문’ 만들기 - 모둠 친구들과 질문 만들기 ▪ 질문-대답 대화 나누기 - 친구를 만나 질문-대답의 대화 나누기	▪ 질문 만들기 전략 안내판 ▪ 포스트잇 ▪ 질문지	▶ 인상 깊은 부분과 관련지어 질문을 만들도록 함. ▶ 협력적 학습대화를 통해 감상의 내용을 정교화함.	
표현적 배움	반응 내면화	▪ 감상을 입말로 쓰기 - 작품에서 느낀 감상을 정리하여 입말 쓰기 ▪ 배움 정리하기 - 배움 기대와 비교하여 활동 정리 ▪ 차시 예고하기	▪ 마음텃밭 공책	▶ 서로 도움을 통해 감상을 표현하고 공유하도록 함. ▶ 마음텃밭 공책을 활용하여 배운 것을 기록하도록 함.	

3. 수업 단계별 자발적 배움 활동

작품의 내용을 떠올리는 실물 자료 활용

주인공의 모습을 회상할 수 있는 실물을 제시하여 수업에 대한 호기심을 일으키고 동시에 이야기의 내용을 상기하도록 한다. 또한 전시학습과의 배움 연결을 위해 전 차시에서 직접 만들어 활용한 그림 카드를 칠판 한 면에 제시하여 내용 회상 및 이해를 돋는다.

배움단계		배움 활동		자료 및 유의점 창의·인성 요소
		교사의 배움 촉진 활동	학생의 예상 배움 활동	
배움 반응 열기 준비 하기 (6')	반 체	<p>▣ 동기유발 및 전시학습상기</p> <p>T. 작은 배낭이 있네요. 누구의 배낭일까요?</p> <p>T. (배낭에서 과자상자를 꺼내며) 누구의 배낭일까요?</p> <p>T. 배낭 속 물건을 보니 어떤 장면이 생각납니까?</p>	<p>S. 배낭 안의 물건을 보면 알 수 있을 것 같습니다.</p> <p>S'. 딱정벌레 과자가 있으면 워턴의 배낭이 분명합니다.</p> <p>Sa. 워턴의 배낭입니다.</p> <p>S1. 과자를 드리려고 고모댁으로 떠나는 모습이 생각납니다.</p> <p>S2. 사슴쥐를 구해주고 도토리차를 함께 마시는 장면입니다.</p> <p>S3. 올빼미와 함께 차를 마시는 장면입니다.</p> <p>S.(작품에서 느낀 생각이나 느낌에 대해 이야기 하는 것을 배움 주제와 연결한다.)</p>	<input checked="" type="checkbox"/> 호기심 ◆ 배낭, 보온병, 과자상자, 장갑, 슬리퍼, 도시락 ♣ 주인공의 배낭을 학습 흥미 유발 및 내용 상기 매개로 활용한다. ♣ 내용의 주요 사건을 담은 그림 자료를 제시해 두어 내용 회상을 돋는다. ♣ 배움 주제와 배움 활동에 대해 공유해야 배움활동이 일어날 수 있다.
		<p>‘화요일의 두꺼비’에 대한 생각이나 느낌 표현하기</p> <p>▣ 배움 활동 확인하기</p> <p>T. 책을 읽고 친구들이 느낀 마음을 알기 위해 어떤 활동을 하면 좋을까요?</p>		
			<p>S1. 느낌을 모둠 친구들과 이야기하고 싶습니다.</p> <p>S2. 질문 만들기 활동을 하고 싶습니다.</p>	
		<p><활동1> 마음 그래프 그리기 <활동2> ‘내 힘으로 질문’ 만들기 <활동3> 질문-대답 대화 나누기</p>		
		<p>▣ 배움 기대 나누기</p> <p>T. 어떤 배움이 일어날 것을 기대하고 있습니까?</p>	<p>S1. 제가 생각하지 못한 것을 친구를 통해 떠올릴 것 같습니다.</p> <p>S2. 친구의 도움을 받아 ‘내 힘으로 질문’을 잘 만들고 싶습니다.</p>	♣ 배움 기대 나눔 활동을 통해 수업에 자발적으로 참여하는 태도를 촉진한다.

마음 그래프를 이용하여 감상과정 시각화

‘마음 그래프 그리기’ 활동은 책을 읽으며 느낀 감정의 변화를 시각적으로 나타내어 학생이 자신의 감상 과정을 전체적으로 인식할 수 있도록 하기 위한 전략이다. 마음 그래프를 그리기 위해서는 학생이 스스로 전체 이야기의 흐름을 떠올리고 내용을 재구성하게 된다는 데 그 가치가 있다. 또한 작품에 대한 자신의 마음에 주의를 기울임으로써 줄거리와 같은 내용 소개보다는 생각이나 느낌을 풍부하게 담아 독서 감상문을 쓰는 능력을 신장하는데 효과적이다.

비주얼 시대 속에서 다양한 이미지를 통해 의미를 파악하며 살고 있는 현재의 학생들에게 시각화 전략은 많은 정보를 빠르고, 직관적으로, 누구나 쉽게, 소통할 수 있도록 하여 더 높은 참여와 몰입을 이끌어낼 수 있는 방법이다.

배움단계		배움 활동		자료 및 유의점 창의 · 인성 요소
		교사의 배움 촉진 활동	학생의 예상 배움 활동	
활동적 배움기 (7')	반형성화기 (7')	<p>▣ <활동1> 마음 그래프 그리기</p> <p>T. ‘화요일의 두꺼비’를 읽으면서 느낀 마음의 변화를 그래프에 그려 보겠습니다. 마음의 변화를 어떻게 나타낼 수 있을까요?</p> <p>T. 장면에 대한 마음의 정도에 따라 높낮이를 다르게 표시하도록 합니다. 마음에 강하게 와 달은 부분을 높은 곳에 점을 찍습니다.</p>	<p>S1. 그래프 가로축에 있는 주요 내용을 보고 그 장면에서의 마음이 어떤지 생각합니다.</p> <p>S1. 가장 재미있는 부분, 등장인물과 비슷한 경험을 한 부분은 높게 그립니다.</p> <p>Sa. (그래프 세로축에 제시된 숫자를 보며 주고 싶은 점수에 해당하는 위치에 점을 찍고 점들을 선으로 연결한다.)</p>	<p>◆ 마음 그래프 갈등 내용</p> <p>▣ 몰입</p>
	짝	<p>T. 그래프를 보고 가장 인상적인 부분과 그 이유를 짹과 이야기 나누어 봅시다.</p> <p>T. 짹이 선택한 장면을 전체 친구들에게 이야기해 줍니다.</p>	<p>Sa. (그래프 모양을 비교하며 서로의 생각과 느낌을 이야기한다.)</p> <p>S1. 제 짹은 워턴이 스키를 타고 로켓처럼 달리는 장면이 기억에 난다고 합니다. 올 겨울에는 꼭 스키를 타고 싶답니다.</p> <p>S2. 제 짹은 올빼미의 집에서 탈출하는 부분이 가장 아슬아슬하여 기억에 난다고 합니다.</p> <p>S2. 제 짹은 워턴과 조지가 함께 나는 장면을 보니 가장 친한 친구와 놀았던 것이 떠올라 인상적이라고 합니다.</p>	<p>▣ 배려</p> <p>▣ 타인존중</p> <p>▣ 짹 대신 말하기 방법은 경청하는 태도를 촉진하고 자신의 의견에 대한 부담감을 줄여 학습에 대한 참여도를 높일 수 있는 방법이다.</p>

질문 만들기 활동으로 반응 활성화하기

❶ 학생의 질문은 학습의 내적 동기를 증진하고 자기주도적 학습을 가능하게 하는 전략이다. 문학 교육에서의 질문 만들기는 작품에 대한 학생의 경험과 배경지식을 관련짓도록 하여 학생이 주체적으로 의미를 구성하도록 함으로써 이해와 감상의 주체가 되도록 한다. 특히 모둠 구성원이 함께 질문을 만드는 협력적 활동 전개는 혼자 질문을 만든다는 부담을 줄이고 친구들의 생각이 더해져 다양하고 질적으로 향상된 질문을 만들 수 있다.

질문 만들기 전략은 3단계의 과정을 통해 꾸준히 그 방법을 인지하도록 하는데, 1단계는 ‘바로 거기에 질문’으로 답이 글 속에 분명히 명시되어 있는 경우이며, 2단계는 ‘생각하고 찾기 질문’으로 답이 명시되어 있으나 추론이 필요한 경우, 3단계는 ‘내 힘으로 질문’으로 답이 글 속에 나타나지 않아 자신의 경험이나 배경지식에서 찾아야 하는 질문이다. 학생의 작품에 대한 반응 연구결과를 토대로 감정, 경험, 만약, 예상을 묻는 질문 유형을 추출하여 제시한다. 본 수업은 감상 반응을 활성화하기 위한 것이므로 3단계의 질문 생성에 초점을 맞추어 전개한다.

배움단계		배움 활동		자료 및 유의점 장의 · 인성 요소
		교사의 배움 촉진 활동	학생의 예상 배움 활동	
협력적 배움 화하기 (10)	반응 명료화 하기 전체	<p>▣ <활동2> 질문 만들기</p> <p>T. 책에 대한 마음을 자세하게 알 수 있도록 질문을 만드는 활동입니다. 먼저, 질문 만들기 방법을 확인하면 보다 쉽게 질문을 만들 수 있습니다.</p>	<p>Sa.(질문 만들기 전략 안내판을 확인한다.)</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"><‘내 힘으로 질문’은 이렇게! ></p> <p>▶ ‘감정’을 질문해요. ~한 ~의 기분은 어땠을까요?</p> <p>▶ ‘경험’을 질문해요. 주인공과 비슷한 경험을 한 적이 있나요?</p> <p>▶ ‘만약’을 질문해요. 만약 ~일이 생긴다면 어떻게 할 건가요?</p> <p>▶ ‘예상’을 질문해요. 앞으로 어떤 일이 일어날까요?</p>	<input checked="" type="checkbox"/> 정교성 <input checked="" type="checkbox"/> ◆질문 만들기 전략 안내판 <input checked="" type="checkbox"/> ◆질문 만들기 활동은 수업에서 꾸준히 활용하여 그 전략을 인지하고 활용하도록 한다. <input checked="" type="checkbox"/> 공감
모둠	전체	<p>T. 자신을 포함하여 모둠 친구가 고른 장면과 관련된 질문을 만들고 만든 질문을 친구의 마음 그래프에 붙여 주세요.</p> <p>T. 친구들이 만든 질문 중 어떤 질문이 나에게 도움이 되는 질문인가요?</p>	<p>St.(모둠 친구의 그래프를 보며 인상적인 장면을 확인하고 관련된 질문을 만들어 포스트잇에 적는다.)</p> <p>S1. 여우에게 공격당할 때 올빼미가 워턴에 대해 어떤 생각을 했을지에 대해 생각하지 못했는데 △△의 질문 덕분에 그 마음을 생각해 보게 되었습니다.</p>	<input checked="" type="checkbox"/> ◆포스트잇 질문지 <input checked="" type="checkbox"/> ◆내용확인 보다는 생각이나 느낌을 자세히 알 수 있는 3단계 질문을 사용하도록 지도한다.

질문-대답 공유로 반응 확장·정교화하기

질문 만들기 활동이 작품에 대한 개별적 반응에 국한되지 않도록 학생과 학생 간의 공유 활동을 전개한다. 같은 질문에 대한 다양한 대답을 듣는 과정 속에서 반응을 확장해 나갈 수 있고 다양한 질문에 대답을 찾아가는 과정 속에서 반응을 정교화할 수 있는 것이다. 상호 교류의 범위를 짹, 모둠에 이어 전체로 확대해 나가는 것은 보다 효율적인 소통이 이루어지도록 하여 작품의 이해에 대한 폭을 넓히기 위한 것이다.

배움단계	배움 활동		자료 및 유의점 창의·인성 요소
	교사의 배움 촉진 활동	학생의 예상 배움 활동	
협력적 배움 기 (10')	<p>□ <활동3></p> <p>질문-대답 대화 나누기</p> <p>T. 친구들을 만나 질문-대답 대화를 나누겠습니다. 교실을 다니며 친구를 만나 질문하고 질문을 받은 친구는 대답합니다.</p>	<p>Sa.(모둠에서 함께 만든 질문을 보고 적절한 질문을 골라 만난 친구에게 질문한다.)</p> <p>Sa.(질문-대답의 대화를 나눈다.)</p> <p>Q1. 올빼미에게 잡혀 나무 꼭대기 구멍으로 들어갔을 때의 기분은 어땠나요?</p> <p>Q2. 워턴이 과자를 먹다가 고모가 생각난 것처럼 무엇인가를 보고 다른 사람을 떠올린 적이 있나요?</p> <p>Q3. 만약 당신이 워턴이라면 배낭에 어떤 물건을 챙기고 싶나요?</p> <p>Q4. 앞으로 두꺼비 워턴과 올빼미 조지의 우정은 지속될 수 있을까요?</p>	<input checked="" type="checkbox"/> 공감, 다양성 이해 <p>◆질문지</p> <p>♣ 친구를 만나는 과정에서 목적없이 이동하는 학생이 생기지 않도록 사전에 기본적인 활동 약속을 통해 질서 있게 활동이 전개되도록 한다.</p>
표현 및 공유 기 (7')	<p>□ 감동을 입말로 쓰기</p> <p>T. 지금까지의 활동을 통해 책을 읽고 느낀 생각이나 느낌을 자세히 살펴 보았습니다. 책에서 느낀 감상을 입말로 써 봅시다. 활동에 어려움이 있거나 궁금한 것이 있으면 친구나 선생님에게 질문해 주세요.</p>	<p>Sa.(친구들의 질문에 답변한 내용과 친구가 물은 질문을 참고하여 작품에 대한 생각과 느낌을 입말쓰기로 정리한다.)</p> <p>Sa.(도움이 필요하면 요청하거나 질문한다.)</p>	<p>♣ 학생들마다 특성이 다르기 때문에 서로 도움을 주고 받는 상황이 생기며 그 속에서 배움이 일어남을 강조하여 도움 요청을 부끄러워하지 않도록 한다.</p>

입말쓰기로 반응 내면화하기

● 반응 내면화 단계에서는 친구들과의 대화를 통해 명료화된 감상의 내용을 입말 쓰기로 표현함으로써 정리의 과정을 거치도록 한다. 정리를 통한 감상의 기억은 독서 감상문 쓰기에 도움을 줄 뿐만 아니라 학생들이 성장하는데 인성적인 요소로 작용하여 바른 삶의 태도 형성에 기여하게 된다.

배움단계		배움 활동		자료 및 유의점 창의 · 인성 요소
		교사의 배움 촉진 활동	학생의 예상 배움 활동	
표현	전체	<p>T. 입말쓰기로 정리한 내용을 친구들에게 발표해 볼까요?</p> <p>▣ 배움 정리하기</p> <p>T. 책을 읽은 후의 생각이나 느낌을 잘 표현하려면 어떻게 해야 합니까?</p> <p>T. 수업을 시작하면서 생각한 여러분의 배움 기대는 이루어졌나요? 오늘의 배움을 마음껏 공책에 한 줄 쓰기로 적어 봅시다.</p> <p>▣ 차시 예고</p> <p>T. 다음 시간에는 독서감상문을 쓸 내용과 감상을 정하는 활동을 하도록 하겠습니다.</p>	<p>S1. (입말쓰기로 정리한 내용을 친구들에게 발표한다.)</p> <p>S1. 글의 내용의 흐름을 생각하며 그 때의 느낌을 떠올립니다.</p> <p>S1'. 느낌들 중 가장 마음에 와 닿는 부분을 찾아 봅니다.</p> <p>S2. 질문을 만들어 대답하면 좀 더 자세히 내 생각을 정리할 수 있습니다.</p> <p>S2'. 친구들과 질문을 함께 만들면 내가 생각하지 못한 질문을 만들 수 있어 도움이 됩니다.</p> <p>S1. 다른 친구의 말을 존중하며 듣고 싶다는 배움 기대를 정했는 데 잘 실천했습니다.</p> <p>S1'. ○○가 제 말을 잘 들어주어서 더 자세히 말할 수 있었습니다.</p> <p>S2. 친구가 한 대답에 연결해서 대답을 했습니다.</p> <p>Sa. (차시예고를 확인한다.)</p>	
및 공 유				<p>◆ 마음껏 공책을 활용하는 활동을 통해 알게 된 것을 자기의 언어로 표현함으로써 배움의 효과가 지속되도록 한다.</p> <p>▣ 호기심</p>

III 배움중심수업 돌아보기

1. 수업을 마치며

자발적 배움이 일어나는 교실. 교사, 학부모, 학생 모두 꿈꾸는 모습일 것이다. 자발적 배움의 실현은 무엇을 통해 가능할까 하는 고민에서 이 수업의 계획은 시작되었다. 먼저 학생들이 어려워하는 것이 무엇인지를 찾아보았고 그 과정 속에서 학생들도 잘 하고 싶고, 인정받고 싶어 한다는 것을 깨달았다. 그 동안 가르치지 않은 것을 잘하라고 요구하지는 않았는지 돌아보게 되었다. 교사는 학생들의 가능성을 믿으며 그들의 배움을 지원하는 자임을 다시금 인식하자 수업 설계의 방향이 학생들의 참여와 협력을 중심으로 나아가게 되었다.

질문 만들기와 학습대화로 이루어진 수업을 전개할수록 학생들이 만든 질문과 대답, 반응이 자발적 배움을 이끄는 수업의 가치를 더욱 확고하게 하였다. 나의 신념을 더해주는 학생들의 반응을 몇 가지 적어 보면 다음과 같다.

- 마음 그래프를 그릴 때 책에 대한 내 마음을 다 털어 놓는 것 같다.
- 마음 그래프는 친구들의 느낌과 배움을 볼 수 있어 좋다.
- 친구들과 함께 대화하면 친구들의 생각과 내 생각이 합쳐져 더 좋은 의견이 된다.
- 징검다리 대화(친구들의 말을 듣고 연속하여 의견을 내는 대화)를 하면 말한 친구의 의견을 보통할 수 있어 이해가 더 잘 된다.
- 징검다리 대화를 할 때 누가 먼저 말하면 기다릴 줄도 알게 되어 배려하는 마음이 생긴다.

수업 대회와 연계하여 열린 수업 페스티벌 참여 또한 수업에 대한 신념을 강하게 해 주는 시간이었다. 수업 참관을 하신 선생님들과 함께 배움 경험을 나누는 속에서 나의 성장은 물론 함께 성장하고 있는 즐거움을 느꼈기 때문이다. 배움 기대 나누기 활동을 통해 수업의 주체가 되는 학생들의 모습과 질문 만들기 전략에 대해 배움을 얻었다는 선생님들의 여러 가지 이야기들이 앞으로의 배움 중심 수업 실천에 대해 우리를 응원하는 메시지가 되었다.

2. 수업, 함께 가는 길

수업 준비를 하며 깨달은 것은 수업은 함께 가는 길이라는 것이다. 혼자 준비하고 달릴 때 더 빨리 갈 수 있을 것 같지만, 누군가와 함께 갈 때 더 즐겁고 의미있는 시간이 된다. 나에게는 교내 및 교외 학습공동체 회원들이 수업 친구가 되어 주었다. 교내에는 2년간 협력 관계를 살리는 학급 문화에 대해 공유한 수업 친구가 있고, 교외에는 자발적 배움에 대한 가치를 확고하게 한 퍼실리테이터 학습공동체, 놀이를 통한 인성교육 프로그램을 함께 적용한 인성 동아리, 암을 수업 속에서 실천하기 전에 삶 속에서 실천하는 것이 중요함을 깨닫게 한 수업연구공동체 회원들이 있다. 앞으로도 수업 친구들과 함께 수업의 길을 신나게 걸어 보려고 한다.

참고문헌

권일한(2011), 책별례 선생님의 행복한 책이야기, 우리교육.

길연희(2015), 독서감상문 텍스트 갈래의 교육 내용 연구, 서울교육대학교 교육대학원 석사 논문.

이재연(2017), 학생질문생성전략이 문학반응 활성화에 미치는 영향, 경인교육대학교 교육대학원 석사 논문.

춘하추동 프로젝트로 공감적 의사소통능력 기르기

- 낯설게 봄 **춘**, 새롭게 여름 **하**, 다르게 유 **추**, 감동 나눔 -

조산초등학교 교사 박애란

- 학년 : 4학년
- 단원 : 10. 감동을 표현해요
- 배움주제 : 시를 읽고 느낀 점을 여러 가지 방법으로 표현하기

I 춘하추동 배움을 생각하며

내가 어디만 다녀오면 우리 반에 생기는 풍경은 한 명이 꼭 올고 있다. 왜 그런지 이야기를 나누다 보면 서로가 얹혀 앙금이 깊음을 알 수 있다. 또 서로를 의심하여 바로 아무 말이나 내뱉어서 상처가 깊어진다.

“○○는 정말 싫어요.” 를 외치는 각기 다른 개성을 가진 5명의 아이들은 너무 달라 서로가 외딴섬처럼 각자로 우뚝 솟아 모두가 따로 활동하는 느낌이 강했다. 아이들은 서로 소통이 필요한 순간에도 먼저 어떤 것을 시도하거나, 무엇을 찾아야 하는지 몰라 허둥대거나 서먹해지기도 한다.

하루를 여는 매순간, 수다로 아이들의 이야기를 나부터 충분히 들어주고 일주일을 하루를 어떻게 함께 만들어 갈까 고민한다. 티격태격하는 아이들이 자신이 가진 것들을 서로 꺼내 보이고 그것들을 이용한 다양한 활동을 만들어 내는 자체가 큰 도전이 아닐까? 친구들과 더불어 자신을 표현하고 서로 이야기를 듣고 나누는 교육과정재구성 작업부터 수업의 구체적 예를 경험하며 아이들의 반응, 감동, 느낌을 받을 수 있는 점이 정말 많은 도움이 되고 있다. **춘하추동 프로젝트로** 작은 변화들을 이끌고 실제 배움을 만들어 가며, 서로 존중하고 배려하는 공감적 의사소통능력을 길러 주고자 한다.

II 배움중심수업을 설계하며

1. 단원 계열

선수학습	본시 학습	후속학습
4-1-5. 서로 다른 느낌	4-1-10. 감동을 표현해요	5-1-12. 문학에서 찾는 즐거움 5-2-11. 문학을 새롭게

2. 단원 성취기준

영역 성취 기준	내용 성취 기준	수업자 의도
[듣말] 일상생활이나 공식적인 듣기 말하기 상황에서 정확히 듣고 말하고자 하는 내용을 분명하게 표현하며 서로 이해하고 협력하는 태도로 소통한다. (4-1-5)	(4) 말자례를 지키면서 바른 태도로 대화를 나눈다.	5단원의 심화과정으로, 생각과 느낌을 쉽게 표현하고 T-차트를 활용한 공감적 대화 를 나누는 활동으로 재구성 한다.
[문법] 국어의 구조에 대한 기초적 이해를 바탕으로 어휘를 넓혀 나가며 자연스러운 문장을 생산하고 국어현상을 즐겨 관찰하는 태도를 지닌다.	(5) 문장을 끝내는 다양한 방식을 알고 자신의 의도에 맞게 문장을 사용할 수 있다.	가라사대게임 을 통해 새롭고 다른 경험을 조각상 으로 장면재구성하고, 문장을 끝내는 다양한 방식을 적극적으로 활용하여 자연스럽게 표현해 본다.
[문학] 문학 작품의 구성 요소가 잘 드러나는 작품을 대상으로 하여 그 구성 요소에 초점을 맞추어 문학 작품을 자신의 말로 해석하고, 해석한 내용을 다양한 방식으로 표현한다. (4-1-5, 10)	(2) 재미있거나 감동적인 부분에 유의하며 작품을 이해한다. (6) 작품을 듣거나 읽거나 보고 느낀 점을 다양한 방식으로 표현한다.	인물, 사건, 배경에 초점을 맞춰 질문놀이 활동으로 작품을 해석하며 생각과 느낌을 알맞은 문장 으로 다양하게 표현하여 협동시 를 완성한다.

3. 단원 지도계획

낯설게 봄춘, 새롭게 여름하, 다르게 유추, 감동 나눔 프로젝트				
차시	교과	주제(단원)	교육과정 재구성 내용	학습자료
1	국어	단원도입 프로젝트안내	<ul style="list-style-type: none"> <춘하추동 프로젝트> 주제 및 활동 알아보기 시를 읽고 생각이나 느낌을 나타내는 방법 알기 (1)T-차트를 활용한 공감적 대화 지도 질문놀이 안내(학급비치된 책에 질문만들기 미션부여) 	춘하추동 단계표  질문만들기 종이
2	국어	시 바꾸어 쓰는 방법	<ul style="list-style-type: none"> 자신의 경험과 생각을 살려 시를 바꾸어 표현하기 (2)T-차트를 활용한 공감적 대화 지도 연극기법을 활용한 느낌과 생각 표현 방법 익히기 	시집 소품
3	국어	경험과 생 각을 살려 시를 바꾸기	<ul style="list-style-type: none"> 시집과 책 비치: 낯설게 봄춘 새롭게 여름하 (3)질문 만들기 대화, T-차트를 활용한 공감적 대화연습 소품활용 다양하고 자유롭게 관련 경험 장면 표현하기 다르게 유추, 감동 나눔으로 시의 숨은 뜻 찾기 경험과 생각을 살려 시를 바꾸어 쓰는 방법 알기 	시집, 다양한 책 3색판 소품
4	국어	시 읽고 짝과 시 바꾸기	<ul style="list-style-type: none"> 시와 그림을 낯설게 봄춘 새롭게 여름하로 상상하기 (4)질문만들기 대화, T-차트를 활용한 공감적 대화연습 자신있게 창의적으로 함께 감정 넣어 읽고 표현하기 서로의 경험과 생각 다르게 유추, 감동 나눔 시 읽고 짝과 느낀 점 나누기 짝과 시 바꾸어 쓰기로 협동시 완성하기 	시집, 그림엽서 시화 꾸밀 재료 3색판
5 본시	국어	시 읽고 느낀 점 다양하게 표현하기	<ul style="list-style-type: none"> 춘하추동 프로젝트로 시 수업 전개 문학요소(인물사건배경)에 따라 질문놀이로 작품 해석 질문만들기 대화, T-차트를 활용한 공감적 대화진행 시 장면을 나레이션 판토마임 표현하기 가라사대게임을 통해 경험을 조각상놀이로 표현하기 다양한 문장을 활용하여 문장완성, 협동시 완성하기 	포스트잇 3색판 나도 시인이다 공책
6~7	국어	표현 의도에 알맞은 문장완성하기	<ul style="list-style-type: none"> 춘하추동 프로젝트로 이야기 수업 전개 인물과 면담하며 떠오르는 장면을 표현하기 이야기 속 떠오르는 질문 문장 찾기 질문만들기 대화, T-차트를 활용한 공감적 대화진행 의도에 알맞은 문장을 선택하여 친구들에게 들려주기 	포스트잇 3색판 나도 시인이다 공책
8~9	국어	이야기 읽고 느낀 점 표현하기	<ul style="list-style-type: none"> 춘하추동 프로젝트로 작품 읽기 다양한 색종이컵 성 만들고 인물이 성 안에 있다 상상 인물 속마음 짐작해 여러 가지 방법으로 다르게 바꾸기 함께 전시하며 서로 질문하고 답하기 	이야기 스토리판 다양한 색종이컵 3색판
10 차시 통합	국어	춘하추동 작품이해 작품소개	<ul style="list-style-type: none"> 춘하추동 프로젝트로 작품 읽기 짝과 작품을 보면 좋을 대상 정하기 질문만들기 대화, T-차트를 활용한 공감적 대화진행 대상에게 소개방법 정하고 협력하여 완성하기 작품소개(판넬, 북아트) 친구들에게 발표하기 	작품소개 재료 다양한 종이 3색판

III 배움중심수업을 나누며

1. 본시 교수-학습 과정안

일 시	2017년 6월 30일(금) 2교시	대 상	4학년 1반(남3, 여2)
단 원 명	10. 감동을 표현해요	차 시	5/10
학습주제	시를 읽고 느낀 점을 여러 가지 방법으로 표현하기		
학습문제	시를 읽고 느낀 점을 여러 가지 방법으로 표현해 봅시다.		

창의예술목표		▪ 나레이션 판도마임으로 시를 감각적으로 경험하고 놀면서 재창작과정을 통해 우리 이야기가 담긴 협동시를 완성하면서 시를 여러 가지 방법으로 표현해 봅시다.								
수업 개요		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 시를 설레임으로 만나, 서로 탐색하는 감각적 놀이를 통해 공간을 누리며 신체 활동한다. ▪ 보이고 느끼는 감각에서 시작하여 서로 소중함을 알고 협동하며 아름다운 심성을 기른다. ▪ 다양한 활동 속 공감적 의사소통으로 시를 체험하며 정서적 교감을 얻는다. 								
		통합 예술적 요소								
		움직임	리듬감	관계성	감정	자기화	이야기	변형		
놀이와 접목한 교육요소	유희성	반응명료화								
	호기심			반응준비						
	상상력						반응형성			
	표현력							반응심화		
	공감대					반응정리				
배움 단계	학습 과정	배움 활동의 개요(T 교사, S 학생, ♣ 자료, ※ 유의점)					◆ 핵심역량 ◆ 창의인성			
반응 준비 전체 (5분)	준	<p>▣ 되돌리기와 연결짓기 T: 지난 시간 우리는 어떤 활동을 했나요? S1: 시를 바꾸어 쓰는 방법을 생각해 보았습니다. S2: 자신의 경험과 생각을 살려 시를 바꿔 보았습니다. T: 어떻게 시를 바꾸어 썼나요? S1: 시와 관련된 경험을 떠올려 바꿔 씁니다. S2: 자신의 생각을 다른 사물에 빗대어 표현합니다.</p> <p>▣ 동기유발자료 낯설게 봄</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 다양한 감각으로 소재 만나기(♣ 상자, 가방, 도구, 끈, 액자틀, 장갑 등 소품) ※ 설부른 개입을 하거나 불필요한 친절로 탐색을 방해하지 않는다. <p>T: [♣손 작품 사진] 선생님 동네 서울숲 광장에 있는 조각상이에요. 이 작품에서 무엇이 느껴지고 생각날까요? 에너지는 어느 정도일까요? 만지면 어떤 느낌이 날까요? 어떤 색으로 다시 표현하고 싶나요? 손 동작을 바꾸고 싶다면 어떻게 바꾸고 싶나요? 또 떠오르는 풍경이나 생각나는 사람이 있다면 이야기해 주세요. Ss: 자신의 생각을 발표한다.</p> <p>T: [♣상자를 들고] 선생님이 여러분에게 소개 할 상자를 가져왔어요. ※ 시각을 차단하여 다른 감각을 주목해 본다(눈감고 촉각, 냄새, 소리 등) 이 안에 무엇이 들어있는지 어떤 방법을 통해서 맞춰볼 수 있을까요? Ss: 자신의 생각을 발표한다.</p> <p>▣ 배움문제 제시 및 배움활동 확인하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 여러분들이 말해준 것들이 바로 감각들입니다. 그 중 오늘은 열심히 탐색했던 손을 만나보려 합니다. 손은 우리에게 어떤 의미일까요? 시를 통해 느껴 봅시다. 								
		◆ 시를 읽고 느낀 점을 여러 가지 방법으로 표현해 봅시다.								
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 활동1: 질문 놀이로 시 이해하기 ▪ 활동2: 가라사대 조각상 표현하기 ▪ 활동3: 문장완성 협동시 만들기 								
		◎ 수업자 의도 낯설게 봄으로 시작한 상상은 감각체험을 통해 창의적인 아이디어로 표현 되기 시작하게 된다. 재미있거나 감동적인 부분에 유의하며 작품을 듣거나 읽거나 보고 느낀 점을 다양한 방식으로 표현하는 단원의 성취기준에 도달하도록 유도한다. 전시 학습과 연결지으면서 호기심을 유발할 수 있는 사진과 소품상자를 이용하여 감각적 탐색으로 배움 문제에 접근할 수 있도록 하였다. 아르떼 동아리 활동을 하며 통합예술의 접근을 통한 심미적 감수성과 공감적 의사소통의 중요성을 깨닫게 되고 그것을 나누기 위한 춘하추동 프로젝트를 계획하게 되었다. 교과, 행사, 계절, 가족 등 아이들의 작은 일상 속 우리가 낯설게 보고 새롭게 여름으로, 다르게 유추해 보는 다양한 활동을 모색하게 되고, 각자에서 출발한 우리가 모두 함께 공유하고 음미하며 감동을 나누는 순간을 경험하게 된다. 그래서 놀이교육요소와 통합예술요소를 반영해 보았다.								

배움 단계	학습 과정	배움 활동의 개요(T 교사, S 학생, ♣ 자료, ※ 유의점)	◆ 핵심역량 ■ 창의인성
반응 형성 (10분)	전체	<p>▣ 시를 살펴보며 새롭게 여름 경험</p> <p>T: 시를 함께 읽고 우리에게 손은 어떤 의미가 있을까? 짹과 함께 시에 대한 이야기를 나눠 봅시다.(충분한 느낌 표현의 시간을 갖는다.)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p style="text-align: center;">손의 문제</p> <p style="text-align: center;">에드워드 망클 데이빗 수프라노비츠</p> <p style="text-align: center;">손은 두 사람을 묶을 수도 있지만 서로를 밀어낼 수도 있다. 손가락은 두 사람을 연결시키기도 하지만 접으면 주먹으로 변하기도 한다. 많은 사람들이 어색하게 두 손을 내린 채로 서서 서로를 붙잡지 못하고 있다. 지혜와 어리석음이 모두 손에 달려 있다.</p> </div> <p>Ss: 짹과 함께 서로의 생각을 이야기 한다.</p> <p>※ 4월부터 시집을 교실 뒤에 비치하여 시 읽는 교실 풍경을 만들었다. 낭독하기, 5분 독서, 시를 천천히 읽고 마음에 드는 시를 옮겨적고 소감을 꾸준히 기록해 나가는 ‘나만의 시 공책’ (나도 시인이다.)을 시작했다. 마음에 드는 이유를 경험과 관련지어 시의 일부를 바꿔보고 함께 보도록 작품대에 게시했다.</p> <p>▣ 문학 요소에 따라 질문놀이하기</p> <p>T: 손은 아침부터 지금까지 무엇을 했을까? 어디를 다녔을까? 누구를 만났을까?</p> <p>※ 문학 요소(인물, 사건, 배경)에 따라 질문놀이로 작품을 해석해 본다.</p> <p>S: 자기의 질문을 만들어 ♣ 삼색판에 생각을 적고 칠판에 붙여 본다. 질문의 답을 찾으며 서로 생각의 다름과 같음을 확인한다.</p> <p>※ 비슷한 내용은 아래로 붙이고 다른 내용은 옆으로 붙여간다.(사전 약속)</p> <p>Ss: (질문 만들기가 끝나면) 가장 대화 나누고 싶은 질문부터 시작한다.</p> <p>T: 친구들과 이야기해 보세요</p> <p>※ 질문 만들기 대화를 나누는 동안 한 사람씩 돌아가며 T-차트에 보이는 것과 들리는 것을 기록하며 공감적 대화를 진행한다.</p> <p>● 핵심질문 친구들과 질문놀이를 진행한 느낌은 어떠했나요? 친구들과 대화하며 잘 소통하고 협력할 수 있었나요? 질문 놀이를 통해 새롭게 발견한 것은 무엇일까요? 내 생각이 바뀌게 된 것은 무엇이 있을까요?</p>	<p>■ 상상력 ■ 창의력 ■ 문제발견 ◆ 의사소통 ◆ 문제해결</p>  <p>■ 논리분석 ◆ 기초학습 ■ 유창성 ■ 확산사고 ◆ 문제해결 ◆ 정보처리 ◆ 대인관계</p>  <p>친구와 생각과 느낌을 나눌 때 공감적 대화를 주고받는가? 말차례를 지키며 바른 태도로 대화나누는가?</p>
	전체	<p>● 수업자 의도</p> <p>인물, 사건, 배경에 초점을 맞춘 <u>질문놀이</u> 활동으로 나만의 작품을 해석하며 친구들과 함께 생각과 느낌을 다양하게 표현하고 발표한다. 삼색판은 수업 중 발표가 부족하고 자신의 생각과 의견을 풀어내지 못하는 모두에게 참여기회를 주며 칠판에 시각화되면서 가장 공감하는 의견과 다르게 생각하는 의견을 파악하기 좋다. 또한, 관심사가 다른 아이들이 공통 활동에 참여하며 유대감을 형성하고 <u>사소한 순간과 새로운 깨달음을 담는 활동으로 <나도 시인이다></u>를 시작했다. 멘토 멘티의 협의를 통해 얻은 의견은 공책을 돌아가며 바꿔 읽고 돌아가면서 댓글을 달아주는 참여기회를 주면 공감적 의사소통이 활발해 질 수 있다는 점이다. 다만, 이 활동은 아이들의 동의가 필요하다. 요즘 나의 생활을 되돌아보고 내 마음의 가장 깊은 소리를 들으며 따뜻한 공감으로 조금씩 달라지는 모습을 작품대에 바꿔는 시를 통해, 발견되고 있다.</p>	

배움 단계	학습 과정	배움 활동의 개요(T 교사, S 학생, ♣ 자료, ※ 유의점)	◆ 핵심역량 ■ 창의인성
반응 명료 화 (10분)	추 전체	<p>▣ 다르게 유추하며 판토마임 표현하기</p> <p>T: 다시 시를 함께 읽고 떠오르는 장면을 나레이션 판토마임 표현하기</p> <p>Ss: 시를 함께 돌아가며 읽고 떠오르는 장면을 짹과 함께 나레이션 판토마임으로 표현한다. (♣액자틀의 주인공으로 초대한다.)</p> <p>(손으로 걸기를 시작하며) 손의 문제</p> <p>에드워드 망클 데이빗 수프라노비츠</p> <p>(링 속에 갇힌 듯, 어색하게 손을 엉겨두고) 손은 두 사람을 끓을 수도 있지만 (서로 맞댄 손 밀어내며) 서로를 밀어낼 수도 있다.</p> <p>(손가락 끝을 물이며) 손가락은 두 사람을 연결시키기도 하지만 (낯설게 떨어지며 손을 접고) 접으면 주먹으로 변하기도 한다.</p> <p>(손을 내려 한 방향을 향하며) 많은 사람들이 어색하게 두 손을 내린 채로 서서 (낯설게 손을 떨어뜨리며) 서로를 붙잡지 못하고 있다.</p> <p>(허공에 떠서 물음표 그리며) 지혜와 어리석음이 모두 손에 달려 있다.</p>	■ 상상력 ■ 창의력 ■ 문체발달 ◆ 의사소통
반응 심화 전체 (10분)	동 모둠	<p>▣ 가라사대 게임을 통해 떠오르는 장면을 경험 및 변형하기</p> <p>※ 가라사대 게임을 통해 말차례를 지켜 골고루 참여할 수 있다. 다양한 도전을 시도하며 흥분하는 순간을 조절하고 다른 사람의 말을 경청하는 분위기로 활동이 자연스럽게 이어진다. 친구들의 주문대로 다양한 경험을 <u>조각상놀이</u>로 표현해보거나 문제를 서로 맞추는 시간을 갖는다.</p> <p>S1: 가라사대 오른손과 왼손으로 어떤 활동을 하는지 문제를 만들어!</p> <p>S2: 가라사대 박수 몇 번, 여기저기로 여행 다니기</p> <p>S3: 가라사대 한 손은 얼굴을 가지고 한 손가락의 끝이 모두 만나게 하기</p> <p>▣ 감동나눔을 알맞은 문장으로 완성하기</p> <p>T: 문장을 끝내는 다양한 방식을 활용하여 문장을 완성하고 협동시 만들기</p> <p>Ss: 자신의 경험과 우리들의 추억을 담아 서로의 이야기를 만들어 간다.</p> <p>※ 이야기가 솔직한 감정을 표현하는 자기표현이 되고 의미있는 관계를 만들어 시각화하면서 주제 문장을 만들어 가고 이것이 모여 한편의 협동시가 된다.</p> <p>T: 오늘 활동하니 어땠나요? 짹과 나는 어떤 단어를 가져가서 손의 하루에 대한 문장을 완성하고 싶을까요? 우리 반의 협동시를 만들어 봅시다.</p> <p>Ss: (♣나도 시인이다 공책) 친구들과 의견을 담아 서로의 이야기를 알맞은 의미 문장으로 만들어 간다.</p> <p>예시 손은 ()도 있지만 ()수도 있다. 손가락은 ()도 하지만 ()도 한다. 손바닥은 ()도 하지만 ()도 한다.</p>	■ 배려협력 ■ 상상력 ■ 움직임 ■ 유의성 ■ 확산사고 ◆ 문제해결 ◆ 정보처리
전체		<p>● 핵심질문 손으로 어떤 동작을 만들고 싶나요? 손과 함께 떠나는 여행을 하며 느낀 소감은 무엇인가요? 어떤 친구의 손동작이 기억이 나나요? 그 이유는? 어떤 단어를 넣어서 손의 하루에 대한 문장을 완성하고 싶나요? 어떤 소품을 활용하고 싶나요? 어떤 상황 누구의 역할이 떠오를까요?</p>	■ 감수성 ■ 자율성 ■ 다양성 ■ 분석사고 ◆ 기초학습 ◆ 대인관계 ◆ 의사소통
		<p>● 수업자 의도 시 상황에서 경험한 감정을 짐작하고 경험과 관련지어 다양하게 표현하여 통합적 언어소통을 통해 재미있는 상황을 창작하여 협력, 순발력, 자신감을 기른다. 소품은 잘 떠오르지 않는 학생의 표현 기회를 주며 다양한 도전을 시도하게 한다. 문장으로 표현하는 활동을 통해 전이된 경험을 살려 친구들과 시 바꾸는 활동을 완성하는 공감적 의사소통을 경험 한다. 폭넓게 시를 이해하며 새롭게 바꿔보는 시를 통해 창의적이고 다양한 반응을 이끌어낸다. 발표 후 말하기(표현하기)의 목표(감동, 재미 등)가 정확히 달성되었는지 확인하고 잘된 점 칭찬, 아쉬운 점을 함께 나눠 발전모습을 격려한다. 잘 모르거나 부족한 부분을 친구의 도움을 받고 협동하며 도전의식을 느끼는 배움 점프를 기대해 본다.</p>	■ 작품에 대한 느낌을 자신의 삶과 관련 지어 알맞은 문장을 사용할 수 있는가?

배움 단계	학습 과정	배움 활동의 개요(T 교사, S 학생, ♣ 자료, ※ 유의점)	◆핵심역량 ■창의인성
반응 정리 (5분) 전체	동	<p>▣ 배운 내용 정리하기</p> <p>T: 문장을 다 완성했나요? 릴레이로 시를 낭독하여 봅시다.</p> <p>Ss: (♣나도 시인이다 공책)에 적은 나만의 시를 이어서 읽는다.</p> <p>T: 모두 함께 읽으니 어떤가요? 느낀 점과 새롭게 깨달은 점은 무엇일까요?</p> <p>Ss: 자신의 느낌과 생각을 자유롭게 발표한다.</p> <p>T: 다음에 또 다른 시를 만난다면 어떻게 시를 표현하고 싶나요?</p> <p>Ss: 시와 관련된 느낌과 생각을 다양하게 표현하고 싶은 방법을 이야기한다.</p> <p>▣ 차시 예고 하기</p> <p>T: 다음에는 “이야기를 읽고 표현 의도에 알맞은 문장을 사용하여 느낀 점을 글로 쓰기” 활동을 합니다.</p>	<p>■공감소통 ■창의력 ■문제발견 ◆의사소통 ◆자기관리</p>

2. 본시 평가 계획

평가	평가영역	평가관점	평가방법
1	수업목표	<ul style="list-style-type: none"> 작품에 대한 느낌을 자신의 삶과 관련지어 표현할 수 있는가? 의도에 알맞은 문장을 사용할 수 있는가? 	관찰평가
2	역량기반 창의성 신장전략	<ul style="list-style-type: none"> 생각과 느낌을 창의적으로 표현할 수 있는가? 새롭고 다르게 상상하고 표현할 수 있는가? 	상호평가 자기평가
3	역량기반 인성 함양전략	<ul style="list-style-type: none"> 친구와 생각과 느낌을 나눌 때 공감적 대화를 주고받는가? 친구를 존중하고 협력하여 참여할 수 있는가? 	관찰평가 자기평가
평가활용계획		<ul style="list-style-type: none"> 수업 과정을 통한 실제적 평가가 될 수 있도록 한다. 학생이 수행한 결과를 바탕으로 평가하며 즉각적인 피드백을 제공한다. 발표, 경청 등 참여 태도는 학생들이 서로 상호평가를 통해 평가한다. 	

IV

또 다른 춘하추동 배움을 생각하며

아이들이 자기들만의 산을 가능한 높이 오를 수 있도록 돋고 싶다.

소규모 학급의 4학년 1반 5명 스마일 23기 학생들은 3월부터 저와 학교생활을 하면서 배움에 대하여 함께 시행착오를 겪으며 조금씩 성장해가는 모습을 보인다. 표현 못하고 울던 아이들이 이야기를 시작하고 일기와 시로 자신의 이야기를 풀어낸다. 이처럼 공감적 의사소통을 위한 교육과정 재구성을 통해 우리는 공감하고 소통하며 더 작은 성공 경험을 통해 행복을 더해가고 있다.

공부의 숨통을 터주고 아는 것에 상상력을 더해 정확한 요구를 수용하며 가르칠 상황을 조정할 필요가 있다. 그러면, 각 개성이 다른 학생들의 하나하나가 보이고 들리면서 말하거나 행동하지 않아도 감정과 마음을 읽게 된다. 학생의 개입이 늘어날수록 다양해지고 생기가 있어지는 수업, 학생과 상호작용하며 재미와 감동이 더해지는 수업을 위해 노력하고 있다.

장점 관찰, 숨은 노력 찾기, 주말일기, 학교일기, 짬짬히 채워지는 <나도 시인이다> 기록들, 작은 실천을 서로 격려하는 칭찬통장... 사소한 순간과 그 깨달음이 담아지면서 감각과 감정이 담긴 하나의 세계를 함께 만들어 간다. 나로 시작하지만 내 주변 소중한 것들을 느끼며 끊임없이 의문을 제기하며 소소한 즐거움이 큰 즐거움이 될 수 있음을 깨닫는 작은 성공 경험을 쌓아가는 오늘을 만들어 가고 싶다.



참고문헌

- ▣ 김정안 외(2013), 주제통합수업, 맘에드림.
- ▣ 윤성한(2014), 학급 교육과정 운영 레시피, 교육과학사.
- ▣ 주성혜(2017), 심미적 예술교육 워크숍 및 지식공유 모임, 한국문화예술교육진흥원.
- ▣ 천정은(2017), 당신의 교육과정-수업-평가를 응원합니다, 맘에드림.

다양한 감상활동으로 시의 재미와 감동 속에 풍~덩~ 빠지기

인천부내초등학교 교사 윤명렬

- 학년 : 4학년
- 단원 : 10. 감동을 표현해요
- 배움주제 : 다양한 방법으로 시를 감상하기

I 이런 마음으로 시작했어요 !

1. 시는 지루하고 재미없나요 ?

시란 매우 간결하고 함축과 비유가 섞여있는 리듬 있는 언어의 유희라고 생각한다. 분명 노래 같아 재미있어 보이는데 시인은 많은 것을 스리슬쩍 감추고 있기에 돌직구에 익숙한 우리들이 시를 감상할 때면 자신감이 사그라드는 경험을 한다.

교사들도 시를 지도하는 일은 어렵다고 이구동성으로 얘기한다. 학생 또한 시를 자주 읽지 않으며, 다소 지루하고 복잡하다고 인식한다. 자주 읽지 않는 시를 자신의 생활경험과 연결시켜 쉽게 접하고 자신만의 방식으로 받아들이고 해석하여 시에 대한 즐거운 배움이 이루어지길 기대한다.

2. 시를 왜 배워야 하나요 ?

문학장르의 최고봉인 시는 다양한 장점을 지녔다. 감정의 순화와 문학적 감수성 함양, 예술적 표현하는 비유의 즐거움이 있다. 또한 그 형식적인 간결함과 운율의 추구를 위해 이루어지는 고도의 지적 작업은 우리의 다양한 표현 욕구를 충족시켜 준다.

최근 10대들이 열광하는 랩은 시의 한 형태라고 볼 수 있으며 비유와 풍자가 그 핵심이다. 청소년들에게 랩은 생활이자 관심사여서 동일한 형태의 시에 학생들의 흥미를 집중시켜 의미 있는 배움을 완성할 수 있을 것이다. 또한 시를 자신의 말로 해석하고 시인의 생각과 비교하는 감상활동은 의사소통역량과 감성역량을 길러줄 것이다.

3. 시 감상을 어떻게 하면 즐거운 배움이 될까요 ?

문학이 주는 즐거움을 깨닫기 위하여 시는 자신의 일상생활을 표현한 즉 나의 삶과 교집합 부분이 있어야 한다. 또한 운율, 이미지가 돋보이거나 일상의 고민을 다룬 동시에 학생들의 생활과 밀착되어 있어 배움에 대한 집중도가 높게 될 것이다. 문학수업에서 더 즐거운 배움을 위해서는 시의 선별과 다양한 시를 접하는 경험이 중요하다.

시의 감상은 다양한 방법으로 표현하게 함으로써 시를 좀 더 세밀하고 풍성하게 이해할 수 있을 것이다.

** 생활경험과 연결된 시 + 풍부한 시 경험 + 다양한 표현으로 감상하기

II 배움중심수업 펼치기

1. 교육과정 차시 재구성 계획

재구성 전			동학년의 의견 반영	재구성 후		
차시	개요	시(★)와 감상방법(●)		차시	개요	추가된 시(★)와 감상방법(●)
1 이해 학습	▶단원 도입 ▶시를 읽고 생각이나 느낌을 나 타내는 방법 알기	★참새네 칠판 ●인물의 마음 알기 ★작은 것 ●경험과 느낌 떠올리기 ●빗대어 표현하기	생활경험이 녹아 있는 시를 추가 제공하고 비유를 강조하여 시의 특성을 느낄 수 있는 배움을 배려하자	1	▶시의 특성 알기 ▶시를 읽고 경험을 살려 빗대어 표현하기	★소풍가는 날(김명숙) ●인터뷰하기 활동으로 공감하기 ●내가 만드는 낱말사전 활동으로 은유와 직유를 익히기
2 ~ 3 이해 학습	▶자신의 경험과 생각을 살려서 시를 바꾸어쓰는 방법 알기	★저녁때 ●연상하기 ★나도 씨앗 ●경험이 드러나게 바꾸어쓰기	심상이 두드러진 시를 추가하고 다양한 재료의 조작활동을 통해 시를 감각적으로 이해하게 하자	2 ~ 3 연차시 블록 타임	그림, 몸짓과 역할극 표현하기	★반딧불(윤동주) ●연상을 그림으로 표현하기 ●동시 바꾸기 ●변형이 가능한 다양한 재료로 시각화 조작활동하기 ●정지된 장면으로 표현하기
4 ~ 5 적용 학습	▶시를 읽고 느낀 점을 여러 가지 방법으로 표현하기	★바다 ●몸짓으로 표현하고 느낌 말하기 ●경험 말하기 ●그림으로 나타내기 ●노랫말로 바꾸어쓰기 ●시나 짧은 글로 쓰기	신체표현을 포함한 다양한 표현을 허용하여 즐거운 배움이 있는 시 감상수업이 되도록 배려하자	4 본시	시에 대한 감상을 여러 방법으로 표현하기	★바다(박필상) ●마임으로 표현하기 ●정지된 장면이 되어 표현하기 ●인터뷰와 뜨거운 의자기법으로 표현하기 ●다양한 재료로 조작 활동하기
			시집읽기를 과제로 제시하고 바꾸어쓰기와 창작쓰기를 시도하여 표현욕구를 충족시키자	5	시를 골라 바꿔쓰기 시 쓰기	★감홍시(황도곤), 감(한원엽) ●같은 주제나 글감의 동시를 나누어 읽고 느낌 표현하기 ●동요가사 바꾸기 ●내 경험으로 짧은 시 쓰기 ●창작시 쓰기

2. 수업설계안

교과	국어	배움주제	다양한 방법으로 시를 감상하기	대상	4학년 4반 23명
단원명	10. 감동을 표현해요.	교과서	국어 292~297쪽	차시	4차시
배움목표	시에 대한 감상을 다양한 방법으로 표현하며 시의 재미와 감동을 느낄 수 있다.				
창의인성 목표	창의적인 다양한 방법으로 시를 감상할 수 있다. 우리 주위의 분들에게 감사의 마음을 가지며 시를 감상할 수 있다. 친구들의 표현을 존중하고 공감하며 즐겁게 활동에 참여할 수 있다.				
수업모형	반응 중심 학습 모형		형태	전체 ▶ 모둠 ▶ 전체 ▶ 개인, 전체 ▶ 전체	
배움자료	교사	PPT, 의자, TV, 활동안내 카드, 바다동영상, 잔잔한 음악파일, 말주머니판			
	학생	모둠활동판, 보드마카, 모루, 종이, 은박지 등 조작이 쉬운 재료 약간			

단계	배움 과정	교사의 지원활동과 발문	학습자의 배움활동과 예상 답변	창의 인성 행동	■자료 ※ 유의점
반응 준비 하기 (7')	배경 지식 활성화 (전체)	※전시학습 상기시키기 ▶지금까지 배운 동시의 특징을 되새겨봅시다. 무엇이 있습니까?	-동시의 특징 떠올려 말한다. ▶간결하고 운율이 있습니다. ▶함축적인 의미를 담고 있어요. ▶연과 행으로 되어 있습니다. ▶비유와 감각적 표현이 쓰여요. 등		■PPT ※ 예상 내용을 보조될 판에 정리하여 제시한다.
	동기 유발 (모둠)	※동기유발하기 ▶오늘 공부와 관련된 영상을 보고 떠오르는 경험이나 생각을 생각그물로 표현하여 봅시다.	-‘바다’를 중심으로 모둠원과 대화하며 떠오르는 낱말이나 그림으로 생각그물을 표현한다.	연상 상상력 소통 배려	■바다 영상, 모둠 활동판, 보드 마카
	대상 과의 만남	▶생각그물의 표현내용을 느낌이 드러나게 문장으로 발표해봅시다.	▶바다는 파도와 갈매기를 볼 수 있어 좋다. ▶바다의 노을 풍경은 멋지다. ▶율왕리 해변에서 조개구이를 먹었던 추억이 생각난다. ▶가족끼리 해수욕하면 놀았던 기억이 생각나 행복해요. …등	창의 적 사고	※ 모둠 활동판을 칠판에 붙이고 내용을 함께 나눈다.
	배움 주제 확인	▶오늘 배울 시 ‘바다’를 여러 방법으로 함께 낭독해봅시다. 수업자 의도 • 시를 읽으며 자신에게 의미있는 단어를 동그라미로 선별하고 표시하는 이유는 시를 좀 더 깊이 있게 읽게 하면서, 대상을 명료히 하여 감상활동에 표현하기 위한 사전 준비활동이다.	-연을 구분하여 남녀가 읽기 -행을 구분하여 남녀가 읽기 -중요한 단어에 동그라미 하여 각자 읽기를 한다. 예상 단어들 • 바다, 엄마, 가슴, 물고기, 조개, 품, 다독다독, 아빠, 해, 배, 갈매기, 둥실둥실 …등	개방 성 다양 성 정교 성	※ 마음에 와 닿는 부분, 재미 있는 표현, 비유 등을 찾으며 읽게 한다.
	배움 내용 확인 (전체)	▶시를 읽은 느낌을 짹과 이야기해 봅시다. ▶이번 시간에는 여러분이 이야기 나눈 느낌과 생각들을 새롭게 표현하는 활동들을 해보겠습니다. ▶어떤 활동이 가장 기대가 되는지 어떻게 하는 활동인지 짹과 의견을 나누어 봅시다.	▶바다와 엄마의 같은 점이 떠올랐어요. ▶파도를 다독다독 달랜다는 표현이 재미있어요. ▶바다가 해를 들어올리고 배를 띄운다는 표현이 맘에 들어요… 등 -배움의 내용 세 가지를 확인하고 기대감을 가진다. 배움1: 몸짓으로 감상하기 배움2: 시인의 마음으로 알기 배움3: 내마음 들여다보고 표현하기 -서로의 생각과 느낌을 간단히 나눈다.	호기 심 허용 적 태도	■ 배움 내용 안내카드 ■ 공감

단계	배움 과정	교사의 지원활동과 발문	학습자의 배움활동과 예상 답변	창의 인성 형성 목표	■자료 ※ 유의점
반응 형성하기 (10')	작품에 대한 반응 공유	<p>❀활동1: 몸짓으로 감상하기</p> <p>▶가벼운 스트레칭으로 몸의 긴장을 풀어봅니다. 눈을 감고 넓은 바다로 걸어 갑니다. 바다냄새와 바닷바람의 감촉을 느껴보세요. 지금 무슨 소리가 들리나요?</p> <p>▶여러분이 바다에 있는 무언가가 되어 정지장면을 표현해봅시다. 시를 읽으며 떠올랐던 장면이나 직접 바다에서 경험했던 자신의 일이어도 됩니다.</p> <p>▶몸을 움직여 표현해보고 움직여보세요. 여러분은 무엇인가요?</p> <p>▶어떤 느낌이 드나요?</p>	<p>-몸을 풀고 열린 마음으로 상상의 나래를 펴고 활동에 임한다.</p> <p>▶철썩거리는 파도소리가 들려요. ▶끼룩끼룩 갈매기 소리가 들리는 것 같아요. …등</p> <p>-바다 속 무언가로 정지된 장면을 창의적으로 표현한다.</p> <p>▶저는 조개가 되었어요. 사람들이 저를 캐려고 해서 갯벌 속에 숨을 거예요.</p> <p>▶저는 파도가 될래요. 사람들의 발을 간질이고 튜브도 멀리 보내고 싶어요. 하지만 모래사장에 부딪히는 건 힘들어요.</p>	몰입 상상 흥미	■잔잔한 음악 ※ 진지하게 활동에 참여하도록 분위기 조성에 유의 한다.
(모둠)		<p>▶이제 또 다른 무엇이 되어 표현하고 짹에게 표현을 선물하여 봅시다.</p> <p>▶다시 바다의 입장을 생각하며 서로의 느낌을 나눠봅시다.</p> <p>▶이제 모둠친구들과 의논하여 시의 1연과 2연을 2개의 정지된 장면으로 표현해 봅시다.</p> <p>.</p> <p><협력적 배움을 위한 추가발문></p> <ul style="list-style-type: none"> • 즐거운 수업이 되려면 친구들끼리 어떤 태도로 대해야 할까요? • 바닷 속 생물에는 무엇이 있을지 생각해볼까요? 그것들은 바다에게 어떤 마음을 갖고 있을까요? 그 마음을 말주머니안에 넣을 수 있도록 대사로 표현해봅시다. 	<p>(반복하여 활동하기)</p> <p>▶해수욕장에서 필요한 튜브를 만들어 선물하겠어요. 바다에서 튜브를 타고 떠다니면 재미있어요.</p> <p>▶바다는 튜브가 너무 많으면 힘들 것 같아요. 왜냐하면 갈매기도 띄우고 아침해도 띄워야 하기 때문입니다.</p> <p>-한 장의 사진처럼 여럿이 함께 바다풍경을 2컷의 정지된 장면으로 표현하여 본다.</p> <p>-정지된 장면의 내용을 짐작할 수 있는 움직임과 중요한 말주머니 내용을 준비한다.</p> <p><1연></p> <p>▶파도야, 울지말고 잘 자. ▶바다는 넓어서 숨기 좋구나! ▶조개들이 너무 많아 힘들어 등</p> <p><2연></p> <p>▶해를 들어올리기는 힘들어. 하지만 아침이 오려면 힘내자. ▶바다에 떠 있으니 편하군…등</p>	창의 적 사고 역량	※ 마인으로 가상의 물건 들을 차례로 만들어 모둠 원끼리 공유 한다.

단계	배움과정	교사의 지원활동과 발문	학습자의 배움활동과 예상 답변	창의 인성 학습 환경	■자료 ※유의점
반응 형성 하기 (10')		<ul style="list-style-type: none"> ▶ 시를 몸짓 낭송으로 표현해봅시다. 친구들이 표현을 보면서 더하거나 빼며 보완할 점, 재밌는 점 등을 찾아봅시다. ▶ 친구들의 표현에 대해 서로의 생각과 느낌을 나눠봅시다. 	<ul style="list-style-type: none"> - 시를 낭송하는 동안 친구들이 몸짓으로 표현하는 것을 보면서 PMI(더할 것, 뺄 것, 재미있는 점)를 생각해본다. ▶ Plus: 2연에 힘들어하는 해의 표현을 더 넣고 싶어요. …등 ▶ 바다는 할 일이 너무 많은 것 같아요. ▶ 바다는 힘이 세야 해요. ▶ 바다가 엄마처럼 느껴져요. ▶ 파도는 우리들 같아요. …등 	독창 성 긍정 성 문화 향유 여행 공감	
반응 명료화 하기 (10')	작품에 대한 반응 정교화	<p>▣ 활동2: 시인의 마음 알기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 시 감상에 대한 몸짓표현을 통해 시의 의미를 찾아보았습니다. 이제는 등장인물의 마음 속을 좀 더 살펴보는 인터뷰 활동을 해보겠습니다. ▶ 시 속의 파도와 바다가 되어줄 친구를 초대합니다. 어느 친구가 해볼까요? ▶ 인터뷰 활동을 할 때 우리가 실천해야 하는 알맞은 대화 태도에는 무엇이 있을까요? ▶ 먼저 파도에게 궁금한 점을 물어봅시다. ▶ 다음은 바다에게 질문하여 봅시다. 친구들은 바다가 되어 대답해봅시다. 	<ul style="list-style-type: none"> - 인터뷰활동에서는 적극적으로 인물의 입장이 되어 활동에 참여하고 대화를 이어간다. - 파도와 바다가 되어 그 입장에서 생각하며 서로 소통한다. ▶ 존중하기 ▶ 반응을 보이며 경청 잘 하기 ▶ 인물의 입장을 생각하며 말하고 듣기 …등 ▶ 칭얼거린 이유는 무엇인가요? ▶ 다독이며 달래주는 바다에게 무엇이라고 말해줄 건가요? 왜 그런가요? <p style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">예상되는 대화</p> <p>Q: 다독다독 달래주는 좋은 비결은 무엇이 있나요? A: 잘 듣고 위로해주며 공감을 표현합니다. … 등</p>	흥미 배려 소통 물입 상상 력 유추	* 인터뷰 활동은 예의바른 대화 예절을 강조한다.
작품에 대한 반응의 공유		<ul style="list-style-type: none"> ▶ 친구들 덕분에 우리가 바다의 마음을 잘 알 수 있었습니다. 만일 여기 바다가 있다면 어떤 말을 해주고 싶습니까? ▶ 시인은 바다를 무엇과 무엇에 비유하였습니까? 그 이유는 무엇입니까? 	<ul style="list-style-type: none"> - 바다에게 들려주고 싶은 말이나 하고 싶은 말을 직접 한다. ▶ 바다야, 돌봐주어 고마워. ▶ 네 덕분에 큰 도움이 되었어. … ▶ 넓은 바다와 엄마의 넓은 마음이 비슷해서 바다를 엄마의 마음으로 빗대어 표현했어요. ▶ 힘센 아빠로 표현했어요. ▶ 부모님의 수고와 사랑을 표현하려고 했어요. …등 	소통 공감	■의자

단계	배움 과정	교사의 지원활동과 발문	학습자의 배움활동과 예상 답변	창의 인성 행실 영역	■자료 ※ 유의점
반응 심화 (8')	반응 확대	❀활동3: 내 마음 표현하기 ►이제 바다와 같은 여러분의 엄마, 아빠를 빙 의자에 초대하겠습니다. 부모님을 향한 내 마음을 생각하며 하고 싶은 말을 전해 봅시다. (빙 의자 기법)	►엄마, 제가 짜증 부려 죄송해요. ►아빠, 제가 아프거나 무서워할 때 달래주셔서 고마워요. ►저를 위해 언제나 바쁘고 힘드신 부모님, 사랑해요. ►부모님 덕분에 안심이예요. …등	배려 공감	■의자 ※ 게스탈트 심리치료의 빙 의자 기법은 지금-여기에 인물을 데려올 수 있으므로 상호작용을 통해 감사를 내면화하도록 한다.
		►여러분의 부모님께 이 말을 들으면 어떻게 말씀하실까요? ►지금까지 시 속의 바다와 바다를 빗대어 표현한 부모님을 만나대화해 보았습니다. 바다와 두 분에게 어떤 생각, 느낌이 드나요?	►힘들지만 네 아들이 잘 자라고 있어 괜찮았다. ►아프지 말고 건강하자. ►엄마도 고마워, 사랑해! ►우리딸 다 컸네. 엄마 마음도 헤아릴 줄 알고 …등 ►엄마에 대한 고마운 마음이 들어요. ►우리를 위해 애쓰는 든든한 아빠가 계셔서 좋아요. …등		
일반화	❀나의 마음 표현하기	►오늘 활동을 통해 느낀 그 마음을 누군가에게 표현하고 선물하여 보겠습니다. 시 속의 바다와 바다같은 부모님 중 선택하여 봅시다. ►누구에게 무엇을 만들어 선물하고 싶습니까? 짹과 먼저 이야기 나누고 친구들에게 발표하여 봅시다.	-선물하고싶은 인물을 정하고 마음을 담아 재료를 선택하여 표현에 즐겁게 참여한다. ►엄마가 좋아하는 꽃을 그려 선물하고 싶습니다. 왜냐하면~ ►아버지께 안마의자를 은박지로 만들어 선물하고 싶습니다. ►바다에게 오염 없는 물을 선물하고 싶습니다. …등	배려	■다양한 재료가 든 바구니 ※ 재료와 방법을 자유롭게 선택할 수 있게 학습자를 존중하고 부담없이 표현의 기쁨을 느끼게 배려한다..
정리 (5')	배움 정리	❀배움을 정리하고 나누기 ►오늘 공부를 통해 배운 점, 느낀 점, 아쉬운 점, 더 배우고 싶은 내용을 이야기해 봅시다.	-배움을 나만의 언어로 정리하고 생각과 느낌을 친구들과 공유한다. ►시에 대한 감상을 몸짓으로 표현하는 공부를 하였습니다. ►시 속의 주인공과 인터뷰를 해서 재미있었습니다. ►정지된 장면으로 표현하고 말주머니를 생각할 때 시에 대해 좀 더 생각하게 되었습니다. …등	학산 적 사고	※ 눈치 게 임 발표로 자연스럽게 자신에 배움결과를 정리하고 친구들과 재미있게 나누도록 한다.

단계	배움 과정	교사의 지원활동과 발문	학습자의 배움활동과 예상 답변	창의 인성 활동	■자료 ※ 유의점
정리 (5')	평가	<p>※ 평가와 피드백</p> <p>▶ 오늘 배움을 되돌아보고 스스로를 평가해봅시다. (평가기준을 차례로 제시하고 판단하도록 지도한다.)</p> <p>▶ 왜 그렇게 평가했나요?</p>	<p>- 손동작으로 교사의 평가기준에 스스로 답해보고 자신의 배움내용과 태도를 평가하고 반성한다.</p> <p>▶ (노력요함의 예상답변) 저는 몸짓으로 표현하는 것이 어색해서 힘들었습니다.</p>	반성적 사고 존중	<p>※ 3단계 수신호로 스스로 평가하게 하고 필요한 경우 판단준거를 들어보며 보완지도를 한다.</p>
	차시 예고	<p>※ 차시예고와 과제 부여</p> <p>▶ 다음시간에는 지금까지 배운 동시나 알고 있는 시를 가지고 닮은 시나 자신만의 시를 써 보는 공부를 하겠습니다.</p>	<p>- 차시 배움에 대한 기대감을 가지고 마무리한다.</p>	호기심	
	과제 제시	<p>▶ 과제로 시집을 읽고 맘에 드는 동시를 고르고, 다음시간에 표현하고 싶은 주제에 대해 생각해오시기 바랍니다.</p>			

III

배움중심수업 돌아보기

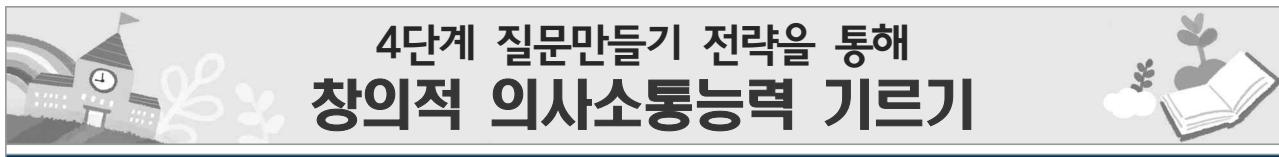
1. 수업을 마치며

밝고 열정적인 우리반은 실태조사에서 시를 어렵고 따분한 것으로 생각해 안타까웠다. 학창 시절, 김정분 국어선생님께서는 바쁘고 힘든 고3학생도 시를 읽어야 한다며 매달 첫 시간은 목에 펫대를 세우시며 아름다운 시 한 편씩을 소개하고 열정적으로 강의해주셨다. 스승님 덕분에 나는 평생 시를 좋아하고 시집도 자주 사서 읽는 운치 있는 사람으로 살 수 있었다. 운이 좋게 시를 사랑하는 김명숙 교장선생님과 근무하면서 학생들에게 시를 스스로 가까이 하고, 즐기게 하고 싶은 욕심이 생겼는데 올 한 해 수업연구과정을 통해 달성한 듯싶다.

또한 시 감상활동에도 창의융합적 접근이 필요하고, 다양한 표현활동이 시를 깊이 있게 이해하도록 한다는 걸 깨달았다. 준비과정에서 참으로 많은 동시를 찾아 읽었고 학생들에게 소개했다. 읽다보니 교과서 동시는 주제가 한정적이고 교훈적이며 매우 적어 학생들이 좋아하고 공감할 수 있는 다양한 동시로 내용재구성이 필요함을 뼈저리게 느꼈다. 역시 여고시절 고마우신 스승님의 노력이 지금 나에게로 연결되고 있는 느낌이다. 스승님, 감사합니다! 우리아이들이 시를 사랑하게 하소서!

참고문헌

- 경인초등국어교육학회(2012). 국어교육, 교육연극을 만나다. 제38회 하계 워크숍자료집
- 김명숙(2001), 생활속에서의 미적 경험 통합을 활용한 시 표현 능력신장. 국어교육분과 현장교육연구보고서.
- 김정규(2015), 게스탈트 심리치료, 학지사
- 북부교육지원청(2016), 배움과 친구하는 행복한 수업 연수자료



4단계 질문만들기 전략을 통해 창의적 의사소통능력 기르기

인천동부초등학교 교사 이영민

- 학년 : 4학년
- 단원 : 9. 생각을 나누어요
- 배움주제 : 책을 읽고, 친구들과 생각이나 느낌 나누기

I 이런 마음으로 시작했어요 !

질문은 학생에서 시작되어 학생으로 돌아간다. 질문은 학생이 공부를 해야 하는 이유가 된다. 질문이 시작되어야 하는 이유는 질문이 바로 배움 그 자체이기 때문이다. 서로 질문을 주고받으며 자신의 생각에 생각을 더해가게 된다. 자신의 생각이 잘못되었다면 어디가 잘못 되었는지 되돌아보고 고치고 또 다른 질문으로 답을 찾아간다.

학생들은 서로 질문과 대답을 함으로써 자유로운 사고를 하게 되고, 다양한 생각을 알게 되며 자기만의 생각을 고집하지 않는 유연함을 배우고, 나아가 창의적인 의사소통 능력이 생기게 된다.

학생들은 교사의 생각보다 더 많은 것들을 스스로 할 수 있다. 교사가 아이들을 믿어주고 교실이 질문과 대답을 위한 장이 될 때, 매 수업시간이 자기주도적 사고력이 길러지는 장이 되고 자발적 배움의 장이 될 것이다.

혼자는 너무 어렵고 힘들지만 배움 목표 달성을 위해 친구들과 정보를 공유하고 함께 소통하는 질문 활동을 하면서 서로가 배울 수 있는 수업이 되기를 바란다. 소외되는 학생 없이 모두가 함께 배우는 즐거움을 아는 수업, 교사와 학생, 학생과 학생이 서로 경청하고 배려하며 서로가 배울 수 있는 배움이 일어나는 수업을 만들어 보자.

이 단원에서 수업자는 학생들이 글에 대한 참신하고 고유한 아이디어를 생성하여 자신의 생각을 친구들과 질문대화법을 통해 나누면서 새로운 생각을 생성하기를 기대한다. 질문대화를 나누려면 먼저 질문을 하는 방법을 알아야 한다. 질문만들기를 어려워하는 학생들을 위해 배움 지원으로 고안해 낸 것이 4단계 질문만들기 전략이다. 4단계 질문만들기 전략을 활용한 배움의 과정을 거치면서 학생들에게 배움 점프가 일어나고 공감과 배려, 창의적 의사소통 능력이 신장 되기를 바란다.

【방향 1】 ‘협력학습’을 통하여 함께 배우는 즐거움을 아는 『배움 중심 수업』

【방향 2】 ‘4단계 질문만들기 전략’으로 『창의적 의사소통능력이 길러지는 수업』

【방향 3】 ‘교육과정 재구성’으로 『삶과 배움이 하나 되는 수업』

II 배움중심수업 펼치기

1. 단원의 재구성

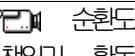
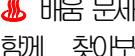
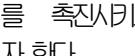
재구성 전 차시 및 내용	재구성 의도	재구성 후 차시 및 내용	배움 전략
1-2 ■단원 도입 ■글에 대한 생각이나 느낌을 다른 사람과 나눌 수 있는 방법 알기	관점에 따라 달라지는 그림과 딕시카드에 어울리는 서로 다른 책을 추천하는 활동을 하며 글에 대한 생각이나 느낌이 사람마다 다르다는 것을 알게 됨.	1 <서로 다른 생각> 관점에 따라 달라지는 그림 순환도서 중 딕시카드에 어울리는 책 선택하기	■마인드 맵 ■생각나누기
	자신이 쓴 글을 학급 누리집의 게시판에 올리고 다른 사람의 글에 질문하고, 칭찬과 격려의 댓글을 담.	2 -글의 내용 파악하기 -생각이나 느낌 나누는 방법 알기 -생각이나 느낌 나누기 -홈페이지에 글 올리고 댓글로 질문 만들기 활동하기	■PMI 기법 ■브레인라이팅 ■질문 만들기 전략
3-4 ■글을 읽고 친구들과 생각이나 느낌 나누기	비문학 제재로 쓰여진 글을 읽고 짧은 시간 안에 주요 내용을 파악해 보는 것은 독해력 향상에 매우 중요함.	3-4 <아끼며 나누어 써요> -글을 읽고 내용파악하기 -질문 만들고 답하기 -생각이나 느낌 나누기	■질문 만들기 전략 ■연꽃기법 ■블랙보드
5-6 ■영상 매체를 보고 자신의 생각이나 느낌을 다양한 방법으로 표현하기 ■단원정리	짝 활동을 통해 생각과 느낌을 나누는 방법과 좋은 점에 대해 인식을 하고 순환도서 책읽기 도서 중 비문학 도서를 통해 생각과 느낌을 서로 나눔.	5 <본시> 순환도서 책읽기를 통해 선정한 비문학 도서를 읽고 서로의 생각이나 느낌 나누기 -생각(?) 느낌(!)-생각과 느낌 나누기 -생각과 느낌 더하기	■질문만들기 ■라운드로빈 전략 ■블랙보드
	실생활과 관련된 이웃 문제 상황을 글로 제시하고 문제 해결 방안에 대해 질문만들기와 대답하기 전략을 사용하여 재구성함.	6 도덕 3. 더불어 나누는 이웃사랑 -이웃 문제 해결을 위해 할 수 있는 일에 대해 문제 해결 방법 생각하기	■질문만들기 전략 ■PMI 기법 ■브레인라이팅
7-8 ■도서관에서 책을 골라 친구들과 함께 읽고, 책에 대한 생각이나 느낌 나누기	실생활과 관련된 도시 문제 상황을 글로 제시하고 문제 해결 방안에 대해 질문만들기와 대답하기 전략을 사용하여 재구성함.	7 사회 3. 도시의 문제와 해결 -도시 문제 해결을 위해 할 수 있는 일에 대해 문제 해결 방법 생각하기	■질문만들기 전략 ■PMI 기법 ■브레인라이팅
	독도 영상을 보고 자신의 생각이나 느낌을 다양한 방법으로 표현함. 다양한 방법으로 표현할 수 있도록 발표 환경을 준비함.	8-9 -영상 매체를 보고 자신의 생각이나 느낌을 다양한 방법으로 표현하기	■마인드 맵
	명화와 그 명화의 숨겨진 이야기에 대해 쓴 글을 읽고 생각이나 느낌을 말해보는 활동을 통해 주제와 사고를 확장시킴.	10-11 미술 8. 작품 속 이야기 <명화속에 숨겨진 사고력을 찾아라> -명화를 보고 그 속에 숨겨진 이야기를 읽으며 생각하는 힘 키우기	

2. 배움 중심 수업 과정안

교과	국어	지도일시	6월 22일(목) 2교시	대상	4학년 3반	지도교사	○ ○ ○						
단원	9. 생각을 나누어요			차시	5/11	교과서	270-275쪽						
배움 주제	책을 읽고, 친구들과 생각이나 느낌 나누기												
배움 목표	교과 목표	책을 읽고, 친구들과 생각이나 느낌을 나눌 수 있다.											
	창의 목표	4단계 질문만들기 전략을 통해 창의성과 비판적 사고력을 기를 수 있다.											
	인성 목표	친구들과 문제를 해결하는 과정에서 협업 능력과 창의적 의사소통능력을 기를 수 있다.											
창의·인성요소 핵심역량	창의요소	인성요소			미래 핵심 역량								
	분석적사고, 비판적 사고	공감, 배려, 나눔, 소통, 협력			창의력, 비판적 사고력, 협업능력, 의사소통능력								
사전 과제	생각이나 느낌을 나누고 싶은 비문학 도서 선정하기, 순환도서 책읽기 활동												
자료 활용 시 알아두기	▶ 동영상, □ :게시자료 T.교사발문, S.아동 발표, 배움전략(★), 핵심역량(♥), ↗:배움 공책, ◆ 교수학습활동과정 연결 짓기, 되돌리기												
배움 전략	배움활동	배움 열기	활동적 배움	협동적 배움	협동적 배움	표현적 배움, 배움 정리							
	배움과정	동기유발 배움문제	배움 활동 1 생각(?) 느낌(!)	배움 활동 2 생각과 느낌 나누기	배움 활동 3 생각과 느낌 더하기	모둠언어로 표현 차시예고							
	학습조직	전체활동	짝활동	모둠활동	모둠활동	전체활동							
	배움활동자료	학생	순환도서	포스트잇, 네임펜 블랙보드펜	포스트잇, 네임펜 블랙보드펜								
			순환도서	블랙보드	블랙보드								
	기대효과	동기유발 자료를 보고 스스로 배움 문제를 찾는 자기 주도적 학습 능력 향상	순환도서 책읽기 활동을 했던 생각이나 느낌을 표현하며 창의성, 의사소통능력 신장	질문만들고 활동을 통해 비판적 사고와 분석적 사고 신장	다른 모둠원들의 질문을 보고 대답하며 공감, 배려, 소통, 협업 능력 신장	오늘 배운 내용 모둠 언어로 표현하며 학습 능력 신장							
	점프내용	오늘 배울 내용 스스로 찾아보기	다른 사람의 생각과 자신의 생각을 비교하기	질문만들기 및 대답하기 과정을 거치며 협동적 배움	다른 모둠이 선택한 책에 대해 자신의 생각과 느낌 말하기	배운 내용 배움 언어로 표현하기							
일반화할 내용	동기유발 자료	발문 방법	배움문제 유추 방법	4단계질문 만들기 전략	라운드로빈 전략	배움일기	분석 자료						
	학생들이 지금 까지 순환도서 책읽기 했던 내용을 보여주며 학습 흥미와 의욕 고취	학생과 학생, 학생과 교사간의 질문, 대답, 되돌리고 연결 짓기	순환도서 책읽기 를 한 도서에 대한 생각과 느낌을 동영상으로 보며 오늘의 배움 문제 유추	질문을 통해 학생과 학생과 교사간에 활발한 대화를 하게하고 학생들의 사고를 끊임없이 촉진	모둠원들이 돌아가며 모두 자신의 생각을 말한다. 소외되는 사람이 없이 모두가 참여	배움일기장에 미션일기 쓰기	학생만족도 자기 수업 성찰 수업비평 학생과업집중도 수업참관						
수업모형	반응 중심 학습 모형			학습 형태	전체 → 짹 → 모둠 → 전체								
개별화 지도전략	<ul style="list-style-type: none"> 자신이 읽은 다른 책에 대한 생각과 느낌을 써서 홈페이지에 올리고 댓글을 공유한다. 글의 내용 파악이 어려운 학생에게는 짧은 비문학 제재의 글을 제시하고 내용 파악하는 연습을 한다. 또래 멘토링 '배움-우리' 및 모둠 대화를 활성화하여 적극적으로 활동에 참여하도록 한다. 												

배움 열기 - 창의적 의사소통능력 신장 전략

순환도서 책읽기를 한 도서 중 ‘지구촌 환경 이야기’를 읽고 쓴 독후 활동 자료를 영상으로 제시하며 동기 유발을 하였다. 독후 활동한 동영상을 보며 같은 책을 읽고도 생각과 느낌이 서로 다르다는 것을 알고 이번 시간의 배움 문제에 대해 함께 탐색하고자 한다. 배움 문제는 오늘 배움의 이정표가 되고 끊임없이 사고하는 원동력이 되어 학생들의 창의적 사고 활동을 촉진시켜주는 역할을 한다.

학습 단계 (시간)	배움 중심 학습과정	배움 과정		배움 전략 (★) 핵심 역량 (♥)	자료(♣) 및 유의점(₩)
		교사 소통 활동	학생 배움 활동		
배움 열기 (8분)	동기유발 전체 되돌리기 연결 짓기 배움 문제 확인	▣ 동기유발-동영상 시청 T. 우리 반 친구들이 그동안 순환도서 책읽기 활동을 열심히 하였습니다. 지금부터 영상을 보여주겠습니다. 그동안 읽은 순환도서 중 어떤 책에 대한 내용인지 생각하며 보기 바랍니다. ▣ 문제 상황 파악하기 T. 어떤 책에 관한 내용이었나요? T. 영상에는 두 명의 학생이 각을 가지고 있었나요?	Ss. 순환도서 책읽기를 한 도서를 생각하며 영상을 본다. Ss. ‘지구촌 환경이야기’입니다. S1. 00이는 책을 읽고 물을 아끼기 위해 화장실 변기에 물을 채운 패트병을 넣었다는 내용이었습니다. S2. **이는 책을 읽고 식사시간에 음식을 남기지 않고 모두 먹는다는 내용이었습니다. T. 네 같은 책을 읽었지만 두 학생은 다른 점이 있었습니다. ▣ 배움 문제 확인 T. 이번 시간에는 무엇을 공부 할 것 같습니까? T. 네, 맞습니다. 이 시간에는 책을 읽고 친구들과 생각이나 느낌을 나누어 보겠습니다.	♥ 비판적 사고력	 순환도서 책읽기 활동을 한 학생이 나오는 동영상  직접 읽은 책과 우리 반 친구가 나오는 영상을 통해 동기유발한다. ♣ 지구촌 환경 이야기 한류 1 
					 배움 문제를 함께 찾아보는 활동을 통해 학생들의 사고를 촉진시키고자 한다.
					♣ 배움 문제 칠판 게시
					♣ 배움 활동 칠판 게시
					 판서를 구조화 한다.
	배움의 점프 전체 배움 약속하기	책을 읽고 친구들과 생각이나 느낌을 나누어 봅시다.			
		▣ 배움 활동 안내 T. 배움 문제를 해결하기 위한 배움 활동을 확인해 봅시다.	(배움 활동을 확인한다.)		
	배움 활동 1 생각 (?) 느낌 (!) 배움 활동 2 생각과 느낌 나누기 배움 활동 3 생각과 느낌 더하기				

활동적 배움 - 창의적 의사소통능력 신장 전략

배움 활동 1 “생각 (?) 느낌 (!)”는 순환도서 책읽기를 했던 도서를 읽고 난 자신의 생각이나 느낌을 생각해보고, 그것을 짹과 나누어 보는 활동이다. 짹과 질문하고 대답하는 과정을 거쳐 서로 생각이나 느낌을 나누면 좋은 점이 무엇인지를 직접 경험할 수 있다. 짹과 질문하고 대답하며 소통하는 동안 자신의 생각을 점점 더 구체화하고 논리적으로 조직화하며 비판적 사고력과 창의적 의사소통능력이 함양될 것이다.

학습 단계 (시간)	배움 중심 학습과정	배움 과정		배움 전략 (★) 핵심 역량 (♥)	자료(♣) 및 유의점(₩)
		교사 소통 활동	학생 배움 활동		
반응 형성하기 (8분)	<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: space-between;"> <div style="flex: 1; text-align: center;"> 배움 활동 활동적 배움 전체 되돌리기 짜 경청하기 연결 짓기 배움의 점프 </div> <div style="flex: 1; text-align: right;"> 다른 사람의 생각과 자신의 생각을 비교하는 과정을 거쳐 배움의 점프 이루기 </div> </div>	배움 활동 1 생각 (?) 느낌 (!)		● 학생 각자 만들어 낸 질문으로 짹과 대화하며 스스로 자신의 생각을 정리할 수 있도록 한다. ● 서로의 의견을 경청하고 공감하도록 한다. ● 무조건듣기 ● 순환도서 책 읽기 활동을 통해 읽은 책에 대한 생각과 느낌을 나눈다. ● 질문하고 대답하는 활동을 통해 서로의 생각과 느낌을 계속해서 질문대화한다. 사람마다 생각이나 느낌이 다르다는 것을 자연스럽게 느끼도록 한다.	● 배움 전략 (★) 핵심 역량 (♥) ● 비판적 사고력 ● 창의력
		T. 우리는 순환도서 책읽기를 했습니다. 그 책 중에 가장 기억에 남는 책을 한 권 선택하고 그 책에 대한 생각이나 느낌을 짹과 함께 이야기를 나눠보는 활동을 하도록 하겠습니다. 서로 질문하고 답하며 대화해보세요.	Ss. 네(질문대화한다.)		
		T. 어떤 책에 대해 짹과 이야기를 나누었나요? 발표해 볼 친구 있나요?	S1. 저는 걱정을 걸어두는 나무라는 책에 대해 짹과 이야기했습니다. 제 고민 중에 하나가 개구쟁이 남동생인데 너무 장난이 심해 힘듭니다. 제게 비록 걱정을 걸어두는 나무는 없지만 가족회의에서 이야기해 봐야겠다는 생각을 하였습니다.		
		T. 짹은 그 고민에 대해 어떤 이야기를 해주었나요?	S2. 남동생에게 직접 얘기해도 해결이 안 될 경우 계속 고민하는 것보다는 가족회의에서 이야기 하는 것이 좋겠다는 생각에 동의해 줬습니다.		
		T. 네, 어떤 문제에 대해 생각이나 느낌을 나누면서 문제를 해결하는 방법에 대해 알게 되었네요.			
		T. 서로 생각이나 느낌을 나누면 좋은 점은 어떤 것이 있었나요?	S1. 사람마다 생각이나 느낌이 다르다는 것을 알 수 있습니다. S2. 자신이 알지 못했던 것을 알 수 있습니다. S3. 글에 대한 생각의 폭이 넓어집니다.		

협동적 배움 - 창의적 의사소통능력 신장 전략

배움 활동 2 “생각과 느낌 나누기”는 순환도서 책읽기를 통해 이미 읽은 도서 중 모둠원들이 의논하여 함께 이야기를 나누고 싶은 책을 선정한다. 이미 책을 읽었기에 책의 내용을 간단히 이야기한다. 블랙보드 가운데에 책 제목을 붙이고 4단계 질문만들기 전략을 활용해 몇 개의 질문을 만들고 돌아가며 말하기의 방법으로 서로의 질문에 대답하며 생각과 느낌을 나누는 시간을 갖는다. 다른 사람과의 생각과 느낌을 비교하며 비판적 사고력과 창의적 의사소통능력이 길러진다.

학습 단계 (시간)	배움 중심 학습과정	배움 과정		배움 전략 (★) 핵심역량 (♥)	자료(♣) 및 유의점(♦)
		교사 소통 활동	학생 배움 활동		
반응 명료화하기 (8분)	배움 활동	배움 활동 2 생각과 느낌 나누기		♣ 포스트잇, 네임펜, 블랙보드 ♥ 창의력	♣ 포스트잇, 네임펜, 블랙보드 ♥ 창의력 ♣ 비문학도서 ♦ 이 단원에서는 비문학 제재를 중심으로 서로 다른 생각이나 느낌을 나누어 보는 것을 목적으로 하므로 선택 도서는 비문학 도서로 한다. ♣ 생각과 느낌을 나눌 책을 학생들이 선택하도록 한다. ♣ 블랙보드와 포스트잇을 활용하여 모둠원이 서로의 질문을 좀 더 쉽게 살펴볼 수 있도록 하였다.
		협동적 배움	T. 이곳에 오늘 생각과 느낌을 나누어 볼 책 제목이 있습니다. 모둠별로 의논하여 하나씩 가지고 가주세요. 모두 여러분이 읽은 책들입니다.		
		되돌리기	T. 모둠별로 책을 모두 정했나요?		
		모둠	T. 모둠별로 간단히 책의 내용에 대한 이야기를 나누도록 하겠습니다.		
		연결 짓기	T. 이야기꾼 친구가 모둠별로 선택한 책에 대해 이야기해 줬으면 좋겠습니다.		
	배움의 점프	T. 지금부터 모둠별 책제목을 블랙보드 가운데에 붙이고 질문 만들기 활동을 하겠습니다. 4단계 질문 만들기 전략 기억하죠? 모둠별로 선택한 도서에 맞도록 질문을 만들어 포스트잇에 써서 붙여봅시다.		Ss.(칠판에 있는 책제목을 보고 모둠별로 생각과 느낌을 나눌 책을 고른다.)	Ss. 네
		【4단계 질문 만들기 전략】		Ss.(모둠구성원들이 책의 내용에 대해 이야기를 나눈다.)	S1. 우리 모둠이 선택한 책은 '넌 누구야'이고 편견에 대해 쓴 책입니다. 주의 깊게 서로 잘 들어주고, 물어보고 함께 어울린다면 '차이'를 극복할 수 있고 비로소 '우리'라는 공통점을 가지게 된다는 이야기입니다.
				Ss.(6하원칙을 생각하며 사실, 상상, 적용, 종합 질문을 다양하게 만든다.)	Ss.(6하원칙을 생각하며 사실, 상상, 적용, 종합 질문을 다양하게 만든다.)
	협력적 배움으로 배움의 점프 이루기	T. 돌아가며 말하기 방법으로 질문을 하나씩 말해보고 그 질문에 대한 답변을 이야기해보도록 하겠습니다.		Ss (라운드로빈 전략을 사용하여 돌아가며 말하기 방법으로 질문과 대답을 통해 생각과 느낌을 나눈다.)	♣ 블랙보드 ♥ 협업 능력 ♥ 의사소통 능력 ★ 라운드로빈 전략 ♦ 라운드로빈 전략을 사용하여 소외되는 학생이 없이 모두가 대답하고 질문할 수 있는 기회를 제공한다. ♦ 상호평가
		T. 자신의 질문을 정했나요?			
		T. 1명이 먼저 질문하고 모둠 친구들이 자유롭게 그 질문에 대한 대답을 하도록 합니다.			
		T. 모두 질문하고 답하기 활동을 하였습니까?			
		T. 지금까지 모둠별로 질문과 대답의 방법으로 생각과 느낌을 나누었습니다.		Ss 네.	

표현적 배움, 배움 정리 - 창의적 의사소통능력 신장 전략

배움 활동 3 “생각과 느낌 더하기”에서는 하나 남고 셋 가기 전략을 사용한다. 한명의 이야기꾼만 남고 다른 학생들은 다른 모둠에 가서 그 모둠의 이야기꾼과 함께 생각과 느낌을 나눈다. 질문하기와 대답하기 과정을 거쳐 배움을 더 정교화 할 수 있다. 이러한 활동을 통해 비판적 사고력과 창의적 의사소통능력을 기를 수 있다.

배움 정리에서는 모둠문장만들기 전략을 사용한다. 블랙보드에 붙어 있는 포스트잇을 활용해 오늘의 배움을 모둠 문장 만들기로 표현하고 발표한다. 모둠문장 만들기를 의논하는 과정에서 창의적 의사소통능력을 기를 수 있다.

학습 단계 (시간)	배움 중심 학습과정	배움 과정		배움 전략 (★) 핵심 역량 (♥)	자료(♣) 및 유의점(♨)
		교사 소통 활동	학생 배움 활동		
배움 활동 반응 명료화 하기 (10분)	협동적 배움 평가하기 전체 배움의 점프 질문하고 답하면서 배움의 점프 이루기	배움 활동 3 생각과 느낌 더하기 T. 다른 모둠 친구들의 생각과 느낌을 알아보고 거기에 답하거나 질문을 해보는 시간을 갖도록 하겠습니다. 모둠별 이야기꾼을 제외한 세 사람은 다른 모둠으로 자리를 옮겨 주시기 바랍니다. T. 다른 친구들과 자신의 생각과 느낌을 비교하며 묻고 답하기 활동을 해봅시다. T. 이제 모두 자기 모둠으로 다시 돌아가 주시기 바랍니다. 여러분들 블랙보드에 어떤 변화가 생겼나요? T. 여러분들 모두 잘 했습니다.	Ss. (이야기꾼을 제외한 다른 학생들은 다른 모둠으로 가서 그 모둠이 선정한 책에 대한 생각과 느낌을 나눈다.) S1. 질문과 대답이 많아졌습니다. 생각과 느낌이 더해졌습니다.	★ 하나 남고 셋 가기 전략 ♥ 의사소통 능력 ♥ 비판적 사고력	모둠별로 다른 모둠이 선택한 책의 생각과 느낌에 대해 이야기를 나누고 보충하고 싶은 질문이나 대답을 추가하여 작성한다. ♣ 포스트잇, 네임펜, 블랙보드 ♨ 상호평가
배움 정리 반응 심화 하기 (6분)	배움 확인 및 정리하기 표현적 배움 배움 정리 전체 자기언어로 표현 과제제시 차시예고	▣ 배움 확인 및 정리 T. 모둠별로 오늘의 배움을 모둠 문장 만들기 방법으로 발표해 보도록 하겠습니다. ▣ 자기 언어로 표현하기 T. 여러분의 오늘의 배움은 무엇인가요? 오늘의 배움은 00이다. 라고 이야기해 보도록 하겠습니다. ▣ 과제 제시 및 차시 예고하기 T. 오늘의 배움을 배움일기로 써 옵시다. T. 다음 시간에는 이웃 문제에 대한 글을 읽고 문제를 해결하는 방법에 대해 서로의 생각을 나누어 보는 시간을 갖도록 하겠습니다.	Ss. (블랙보드에 붙어 있는 포스트잇을 활용해 오늘의 배움을 모둠 문장 만들기로 표현하고 발표한다.) S1. 오늘의 배움은 배스킨라빈스 아이스크림입니다. 왜냐하면 사람마다 아이스크림의 종류만큼 다양한 느낌과 생각을 갖고 있다는 것을 알고 다른 사람과 생각이나 느낌을 나누는 것은 아이스크림을 먹는 것처럼 시원하고 달콤한 경험이었기 때문입니다.	★ 모둠 문장 만들기 전략 ♥ 비판적 사고력 ♥ 의사소통 능력 ♥ 창의력	높은 수준의 문제를 과제로 제시하여 점프할 수 있는 기회를 제공한다. 부진 학생에게는 개별 과제를 제시한다. 배움 일기를 과제로 제시하여 삶과 연관되는 배움이 되도록 한다.

3. 평가 및 환류계획

성취기준	4052. 글을 읽고 다른 사람과 생각이나 느낌을 적극적으로 주고받을 수 있다.			
평가내용	글을 읽고 다른 사람과 생각이나 느낌을 나눌 수 있다.			
요소	평가 내용	평가 척도	평가 기준	평가 시기
교과평가	글을 읽고 주요 내용을 알고 생각이나 느낌을 말하는가?			수업 중 지필평가
창의평가	4단계 질문만들기 전략을 활용하여 창의적인 생각이나 느낌을 말하는가?		수업 중 수업 후	관찰평가
인성평가	문제 해결 과정에서 친구들과 능동적으로 의사소통하며 협동하는가?			수업 중 관찰평가
수준별 환류 계획	<p>■ 내용 평가 부진한 학생 추후 지도 계획</p> <ul style="list-style-type: none"> -비문학 제재로 된 짧은 글을 제시하고 중심 내용을 파악해 본다. -비문학 제재로 된 짧은 글에 대해 질문과 대답을 한다. <p>■ 태도 평가 부진한 학생 추후 지도 계획</p> <ul style="list-style-type: none"> -또래 멘토링 '배움-우리' 및 모둠 대화를 활성화하여 적극적으로 학습대화에 참여하도록 한다. 			

III

배움중심수업 돌아보기

1. 수업을 마치며

학기 초, 아이들과의 배움의 목표를 무엇에 둘까? 고민 하였고, ‘아이들이 능동적인 배움의 중심이 되도록 하자!’라고 결심하였다. 능동적인 배움의 열쇠를 질문에서 찾았고, 4단계 질문만들기 전략을 사용하여 학생들이 함께 질문하고 답하며 끊임없이 사고하도록 하였다.

3월부터 비문학도서를 선정하여 읽고, 질문을 만들고 답하는 과정을 통해 학생들은 수업에서 끊임없이 사고하고 대화하고 배움을 얻었다. 학생들과 대화하다보면 어느새 나도 그 대화에 빠져 새로운 배움을 얻을 때가 많다. 아이들과 나는 서로의 배움을 나누고 협력하며 함께 성장하는 존재이다.

많은 교사들이 우리 반 학생들을 보며 모둠 활동을 어떻게 그렇게 잘하는지 궁금해한다. 나의 비법은 즐거움을 깨닫게 해주는 것이다. 함께 배우는 즐거움, 아는 것에 대해 대화를 나누는 즐거움, 새로운 배움을 알게 되는 즐거움을 깨닫게 되면 모둠 활동은 저절로 잘 이루어진다. 모두가 즐거이 협력하는 우리 반 학생들을 보면 한 해 농사 잘 지은 농부의 뿌듯함을 알 것 같다.

나와의 1년의 경험이 아이들 평생 배움의 밑거름이 되기를 기원해본다. 나 또한 이 아이들과의 경험을 바탕으로 더욱 더 행복한 배움을 향해 나아가리라.



참고문헌

이시이 춘지(2016). 아이들의 배움은 어떻게 깊어지는가. 서울: 도서출판 살림터.

사토 마나부(2016). 교사의 배움. 서울: 주식회사 에듀니티



시각화 전략을 통한 창의적 사고 역량 기르기



인천 청일초등학교 교사 최현숙

- 학년 : 4학년
- 단원 : 3. 문장을 알맞게
- 배움주제 : 알맞은 문장을 사용하여 이야기 꾸미기

I 이런 마음으로 시작했어요 !

학급 세우기

아이들과의 첫 만남 속 교사와 아이들이 갖게 되는 마음가짐. 그 마음가짐이 어떻게 설계되느냐에 따라 일년의 학급 운영이 좌우된다. 일년 동안 소통과 배움이 있는 학급을 위해, 소통과 배움 속에서 더불어 성장해나가기 위한 **학급세우기!**

이렇게 정해진 4학년 5반의 학급 이름과 규칙

사랑해요 오늘도 ! 45반!!

1. 학교폭력 없는 반
2. 나눔과 배려를 실천하는 반

소통을 위하여

얌전하고 조용한 친구들이 많은 우리반. 내 할 일만 끝내 놓고 책 읽는 아이, 꼬적꼬적 그림그리는 아이, 딴 생각하는 아이, 내 짹꿍이 무엇을 뜻하고 있는지, 무슨 생각을 하고 있는지, 재는 왜 저렇게 떠드는지, 별로 관심이 없다. 이런 아이들과의 수업에 뭔가 활기를 넣어줄 방법이 필요하다. 놀이처럼 재미와 흥미를 느끼며 친구들과 서로 활발하게 의견을 나눌 수 있는 의사소통 방법은 없을까?

배움을 위하여

우리 반은 무기력한 편이지만 새로운 학습법에 대한 흥미를 보이고 있고 교사를 믿고 따라오는 장점이 있다. 가장 큰 장점은 기초 학습이 잘 갖춰져 있고 학부모들의 적극적인 협조와 관심이다. 이런 아이들에게 배움의 즐거움을 알게하고 또한 머리로만 배우는 지식이 아닌, 그 수업 시간에만 활용할 수 있는 단편 지식이 아닌 배운 걸 실천하고 실생활에서 활용할 수 있는 배움이 일어나는 수업을 맛보여 주고 싶다.

시각화전략

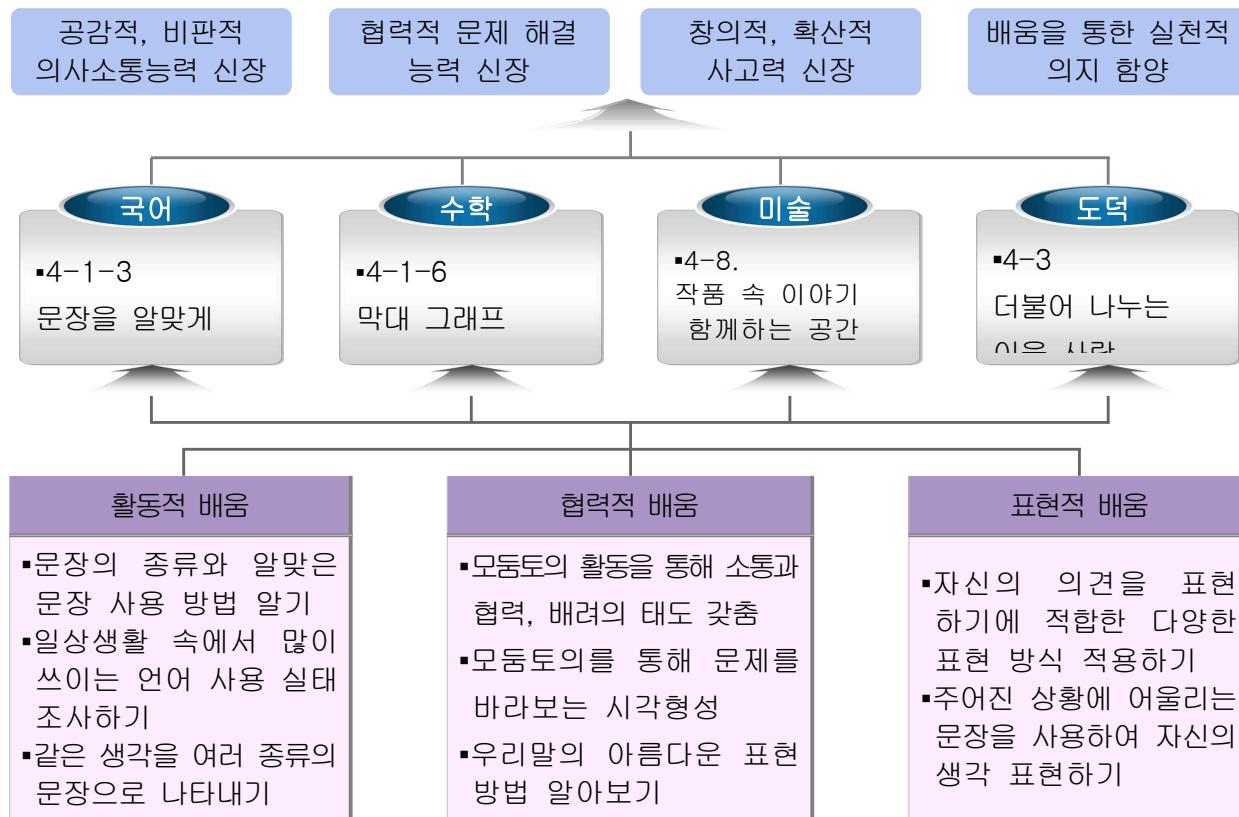
소통 속에서 배움을 일으킬 수 있는 방법의 하나로 시각화전략을 활용해 보려 한다. 이 전략은 간단한 그림과 짧은 글로 생각이나 정보를 표현하고 사고력을 확장하는 방법이다. 이를 통해 학생들은 배운 내용을 단순화하고 이미지화하여 정리하는 사고 구조화와 더불어 의사소통 능력, 경청하는 능력, 창의적이고 확산적으로 사고하는 능력을 기르는데 효과적인 학습방법이라 생각되며 또한 항상 뭔가를 그리고 낙서하기 좋아하는 학생들은 간단한 글과 그림으로 표현하는 것을 놀이로 여기며 배움의 재미와 즐거움에 빠져들게 될 것이다.

주제중심프로젝트학습

소통과 배움이 있는 수업을 위해 교과 위주의 분절화 된 교과로 지식 위주의 수업보다는 학습하는 방법, 지식을 구성하고 찾아가는 방법, 원리를 스스로 깨우치는 방법을 활동 속에서 찾을 수 있는 주제중심 프로젝트학습을 적용해보려 한다. 여러 형태의 학습 경험을 각기 분절된 상태로 방치해 두는 것이 아니라 이러한 경험들을 관련지어 앎을 넘어 삶이 되게 교육과정을 재구성한다면 체험과 활동 속에서 사물과 현상에 대해 깊이 있게 사고하는 능력이 길러질 것이다.

II 배움중심수업 펼치기

1. 프로젝트명: 아는 만큼, 표현하는 만큼 가까워집니다.



핵심 성취 기준	<ul style="list-style-type: none"> ▪국1445-2 자신의 표현 의도에 맞는 문장을 사용할 수 있다. ▪수45021. 실생활 자료를 수집하여 막대그래프로 나타낼 수 있다. ▪미4212. 자신이 표현하고 싶은 주제를 자유롭게 표현할 수 있다. ▪도424. 이웃 간 예절의 중요성을 종합적으로 이해하고, 다양한 생활 장면에서 이웃 간에 일어나는 갈등을 해결하는 방법과 지켜야 할 예절을 찾아 구체적으로 실천할 수 있다.
프로 젝트 학습 의도	<p>이 프로젝트 학습은 문장의 기본 구조와 문장 부호에 대한 선행 지식을 활용하여 문장의 종류에 대하여 배우고 상황에 따라 다양한 문장을 사용하여 자신의 생각이나 느낌을 효과적으로 표현하고 자신의 의도를 분명히 전하여 <u>일상생활 속에서 말로 인한 오해가 생기지 않도록 하는데</u> 가장 큰 <u>목적이</u> 있다. 따라서 문장의 종류를 충분히 파악할 수 있는 학습이 이루어진 후에 이를 바탕으로 상황과 맥락에 따라 문장의 종류를 활용하는 학습이 이루어지도록 단계적으로 수업을 계획하는 것이 학습 효과가 클 것으로 예상하였다. 또한 교과서에 제시되어 있는 상황이나 제재글을 사용하지 않고 우리 반 학생들이 <u>부모님이나 이웃 간, 친구들에게 듣고 싶은 말, 듣기 싫은 말, 나의 의도가 잘못 표현되어 당황스러웠던 언어 실태를 조사하여 상황이나 의도에 맞게 고쳐보는 활동으로</u> 실생활과 연계된 언어 순화 교육이 함께 이루어질 수 있도록 하였다. 학생들이 배운 지식을 실생활에 적용해 볼 수 있는 활동으로는 다양한 방향으로 상상해 볼 수 있는 스텔 것을 제시하여 상황을 상상하고 그 상황에 어울릴만한 다양한 문장의 종류를 활용하여 이야기를 꾸며보는 활동과 이웃 간에 점점 눈 인사 조차 하지 않고 지내는 요즘 내 주변의 사람들에게 자신의 마음이나 전하고자 하는 내용이 잘 드러나게 상황에 어울리는 알맞은 문장을 사용하여 표현해보고자 한다.</p>

2. 프로젝트 학습 전개 계획

차시	단계	교과	프로젝트학습 재구성 활동	창의인성 역량	배움 전략 및 자료
1	문법적 지식 함양	국어	▪문장의 종류 알기	분석적 사고	▪비주얼씽킹 ▪포스트잇
2		국어	▪상황과 맥락 속에서 사용되고 있는 문장의 종류 파악하기	협력적 문제 해결 능력	▪비주얼씽킹 ▪월드카페 ▪모둠활동판
3-4		수학 도덕	▪우리들의 언어 사용 실태 -부모님, 친구들, 이웃 간에 자주 사용하는 문장 조사하여 그래프로 정리 발표하기(우리들의 말!말!말!)	문제발견 학습능력	▪막대그래프 ▪설문조사 ▪PPT자료
5-6	협력적 문제 해결을 통한 지식 확장	국어 도덕	•자신의 의도를 바르게 전달하기 위한 문장 사용 방법 알기(표현의 변신) -듣기 싫은 말을 듣고 싶은 말로~ -이웃끼리의 의사 소통	소통, 배려 공감적 의사소통능력	▪브레인스토밍 ▪PMI토론 ▪포스트잇 ▪캠페인동영상
7		국어	•같은 문장이 상황에 따라 의미가 어떻게 달라지는지 알기 -이럴 땐 이런 말	정보활용능력	▪조사 발표 ▪PPT자료
8		국어	▪같은 생각을 여러 종류의 문장으로 나타내기	정보처리활용능력	▪캠페인 자료 준비
9		국어 (본시)	▪상황에 어울리는 문장을 사용하여 이야기 만들기	창의적 사고력	▪비주얼씽킹 ▪포스트잇 ▪엄지척토론
10		미술	▪우리들의 이야기책 만들기	심미적 역량	▪그림책
11-12	배움의 실생활 적용	도덕 국어	▪이웃에게 보내는 나의 마음 -이웃에게 나의 마음이 담긴 편지 쓰기	정보처리활용능력 의사소통능력	▪편지 ▪이미지 프리즘

3. 프로젝트 학습 평가 계획

평가 목표	문장의 종류를 알고 실생활에서 상황에 어울리는 알맞은 문장을 사용하여 전하고 싶은 내용을 글로 쓸 수 있다.	
평가 대상	평가 내용	평가 방법
창의적 평가	▪주어진 상황에 어울리는 문장을 사용할 수 있는가? ▪실생활에서 일어나는 갈등 상황을 해결할 수 있는 적절한 문장을 사용할 수 있는가?	포트폴리오 관찰평가 이야기책, 편지
인성적 평가	▪프로젝트 학습에 적극적이고 협력적인 태도로 참여하는가? ▪프로젝트 학습 시 상대방의 의견을 존중하며 경청하는가?	관찰평가

4. 본시 수업의 개요

과 목	국어	대상	4학년	교과서	국어 가 88-97
단원명	3. 문장을 알맞게	차시	9/12	시간	40분
배움주제	알맞은 문장을 사용하여 이야기 꾸미기				
배움목표	알맞은 문장을 사용하여 이야기를 꾸밀 수 있다.				
창의인성 목표	창의	만든 상황에 어울리는 알맞은 문장을 사용하여 이야기를 꾸밀 수 있다.			
	인성	친구들의 의견을 경청하고 존중하며 공감적인 의사소통을 할 수 있다.			
배움모형	배움 중심 수업 단계에 적용한 창의성 계발 학습 모형				
배움학습 단계	배움 열기		배움 전개		배움 확장
	스스로 생각열기 (활동적 배움)	함께 생각 나누기 (협동적 배움)	함께 생각 펼치기 (표현적 배움)	함께 공감하기 (표현적 배움)	
	문제 발견하기	아이디어 생성하기	아이디어 선택하기	아이디어 적용하기	
배움학습 내용	사고 확장	아이디어 산출	아이디어 비교·선택	이야기 발표·공유	
	•그림책 보며 동기 유발하기 •배움 목표 찾기 •배움 계획 설계하기	•주어진 사진을 보며 상황 설정하기 •그 상황에 어울리는 시각언어와 다양한 종류의 문장 만들기	•다양한 문장을 연결하여 사진에 어울리는 이야기 완성하기 •이야기를 보다 효과적으로 표현하기 위한 모둠 토의하기	•모둠별 활동 결과 공유 •PMI기법을 활용한 공감 댓글 달아주기	
배움전략	브레인스토밍	비주얼씽킹, 브레인스토킹	엄지척 토론	PMI평가, 공감 댓글	
배움학습 자료	우리 반이 만든 그림책	다양한 상황을 유추할 수 있는 스틸 컷, 포스트잇	모둠 활동판	모둠 활동판, 포스트잇, 이젤	
학습시간	5'	10'	17'	8'	
학습 형태	전체	개별 - 모둠	모둠	전체-개별	
창의 인성 역량	공감	문제 발견 해결력 창의적 사고력	공감, 배려, 창의성	공감적 의사소통	
수업에 대한 교사의도	학생들의 글쓰기 상황을 보면 대부분이 설명하는 글 위주로 작성이 되어 있어 글을 쓰는 사람과 읽는 사람도 재미없게 느껴진다. 이 단원에서 문장의 종류 및 그 활용방법을 충분히 학습한 후 글을 더 재미나고 실감나게, 맛깔스럽게 쓸 수 있다는 것을 느낄 수 있게 하고 싶다. 제시된 사진을 보고 그 사진에 자신의 상상력을 발휘하여 인물, 사건, 배경을 적절히 설정하고 그에 어울리는 이야기를 꾸며보는 활동을 통해 창의적 사고력과 상상력이 향상될 것이다. 또한 친구들과 함께 토의를 통해 글을 더 재미있고 흥미롭게 나타내기 위해서 그 상황에 알맞은 문장을 만들어가는 협력적 의사소통능력이 향상될 것이다. 학생들은 <u>학습 제재의 선택, 학습 방법의 선택 등 학생 자신이 학습 주도권을 쥐고 스스로 선택할 수 있도록 설계하여 학습자 중심 수업이 되도록 수업을 설계 하였으며 이 수업을 통해 학생들은 실생활에서 일어날 수 있는 상황에 알맞은 문장을 적절히 사용할 수 있고 이를 글로 표현할 수 있게 될 것이다.</u>				

5. 배움 단계별 주요 활동

01

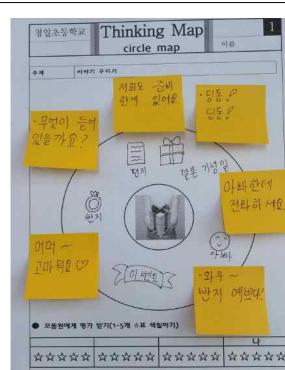
배움 열기

본 단계에서는 교사가 취하는 마임을 보면서 떠오르는 문장들을 다양한 종류의 문장을 써서 줄줄이 발표로 이야기 하는 활동으로 전시 학습 상기, 아침 활동 시간에 만든 '4학년 5반이 만든 네 개의 그릇' 이야기를 읽어준다. 이 책은 네 개의 그릇이 어떤 사람들에게는 우산으로, 어떤 사람들에게는 안경으로 사람들의 상상력에 따라 다양한 쓰임으로 쓰인다는 그림책으로 우리 반 친구들이 만든 그림책을 보며 본 차시에 할 이야기 꾸미기와 연결 짓기를 한다.

배움 단계	배움중심 교수·학습 활동		자료 자료 유의점 유의				
	교사의 주요 발문 및 활동	기대되는 학생의 배움 창의💡 인성❤️					
HOP 배움 열기 문제 발견하기 (5')	<p>전시 상기 및 동기유발</p> <p>▶ 교사가 교실 수업 현장의 한 장면을 나타내는 동작을 취하면 학생들은 그 동작을 보면서 떠오르는 문장을 여러 문장의 종류를 사용하여 이야기 한다.</p> <p>▶ '4학년 5반이 만든 네 개의 그릇' 동화책 보며 동기유발하기</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>주요 발문</p> <p>T 선생님의 동작을 보면서 떠오르는 문장을 이야기해 볼까요?</p> <p>T 친구들이 발표한 문장들에는 어떤 문장의 종류들이 있었나요?</p> <p>T 여러분이 만든 동화책을 보며 어떤 생각이 들었나요?</p> <p>T 같은 것을 봐도 떠오르는 것이 다 다르군요. 지난 시간에는 여러분들의 창의적인 생각을 그림책으로 표현하였는데 오늘은 더 확장시켜서 이야기를 만들어보도록 합시다.</p> <p>T 이야기를 만들 때 필요한 것은 무엇이 있을까요?</p> </div>	<p>▶ 교사의 마임을 보며 지금까지 배운 다양한 문장의 종류를 사용하여 떠오르는 문장을 이야기할 수 있다.</p> <p>💡 창의적 사고력 정보처리능력 ❤️ 경청, 소통, 흥미</p> <p>▶ 사람마다 생각하는 것이 다양하다는 것을 알 수 있다.</p> <p>▶ 이야기 구성요소 - 인물 - 사건 - 배경</p>	자료 - 학생들이 만든 동화책  유의 마임을 보며 떠오르는 대로 자유롭게 말할 수 있도록 용적 인분위기 조성, 양한 유형의 장이 올 수 있도록 도				
전체 학습	<p>'네 개의 그릇' 그림책 자료</p>  <p>배움문제 : 알맞은 문장을 사용하여 이야기를 꾸며보자.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;">활동</td> <td>배움활동 1. 사진 속 생각 열기</td> </tr> <tr> <td>안내</td> <td>배움활동 2. 사진 속 이야기 펼치기</td> </tr> </table>	활동	배움활동 1. 사진 속 생각 열기	안내	배움활동 2. 사진 속 이야기 펼치기		
활동	배움활동 1. 사진 속 생각 열기						
안내	배움활동 2. 사진 속 이야기 펼치기						

02 배움 활동 1

학생들이 배운 문장의 종류를 적용해 보는 활동이다. 학생들이 알맞은 문장을 사용하여 이야기를 꾸미는데 어려워하지 않도록 다양한 상황을 상상할 수 있는 스틸컷을 자료로 제시한다. 또한 학생들이 학기 초부터 배운 비주얼 씽킹 기법을 활용하여 스틸 컷을 보고 각자 상황을 설정하고 그 상황을 이야기로 엮을 수 있는 요소를 시각 언어로 표현하며 모둠 친구들과 브레인스토밍을 하도록 한다. 또한 그 시각언어를 보며 다양한 문장의 종류들로 문장을 만들어보는 활동 속에서 학생들은 창의적 사고 능력이 발휘될 것이다.

배움 단계	배움중심 교수·학습 활동		자료 자료 유의점 유의
	교사의 주요 발문 및 활동	기대되는 학생의 배움 창의💡 인성❤️	
Step 배움 전개 아이 디어 생성 하기 (10')	<p>배움활동 1. 사진 속 생각 열기</p> <p>▶ 제시된 사진을 보며 각자 떠오르는 장면 이야기하기</p> <p>▶ 모둠에서 이야기로 꾸미고 싶은 사진을 선정하고 사진을 보며 각자 떠올린 상황과 그 상황을 이야기로 만들기 위해 필요한 구성 요소들을 비주얼씽킹으로 포스트잇에 그려 친구들과 이야기 나눈다. 또한 비주얼씽킹과 연결되는 문장도 여러 가지 써 보도록 한다.</p> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 40px; margin: 10px auto; text-align: center;">주요 발문</div> <p>T 이 사진 속 두 손은 누구일까요? T 어떤 상황일까요? 왜 그렇게 생각하였나요? T 역시 우리 4학년 5반 친구들의 생각은 참 다양하고 창의적이군요. 여러분들의 생각이 어떤 이야기로 펼쳐질지 궁금합니다. T 모둠에서 이야기로 꾸미고 싶은 사진을 정해 주세요. T 여러분들이 각자 이 사진에 이야기를 만들어주기 위해 필요한 요소들을 비주얼씽킹 시각언어로 그려보고 그와 어울리는 문장도 써보도록 합시다. T 이야기를 더 재미있고 흥미롭게 해주기 위해서는 어떤 종류의 문장들을 활용하면 좋을까요?</p>	<p>▶ 상상하여 표현하는 것이므로 떠오르는 대로 포스트잇에 시각언어로 그림을 그려 비주얼씽킹 활동판에 붙이면서 사고를 확장시킨다.</p> <p> 창의적 사고력 경청, 소통, 흥미</p> <p>▶ 이야기로 만들기 위해 설정한 상황에 어울리는 다양한 문장들을 작성할 수 있다.</p> <p> 지식정보처리역량</p> <p>비주얼씽킹 예시자료</p> 	자료 -스틸 컷 -개인 비주얼 씽킹 버블맵, -포스트잇 유의 아이디어를 뭇 내고 있는 학생은 다른 친구들의 아이디어를 참고할 수 있는 협력적 배움이 일어날 수 있도록 하고 교사는 궤간 순서를 통해 학생들의 아이디어 생성을 도와준다.
개인 학습 모둠 학습	<p>스틸 컷 예시</p>   		

03 배움 활동 2

시각화 전략을 활용하여 브레인스토밍한 자료를 보면서 가장 좋은 아이디어를 선정하여 한 가지의 이야기를 꾸미는 활동이다. 각자 떠올린 상황과 그 상황을 이야기로 만들기 위해 동원한 시각언어와 문장을 발표하며 서로의 아이디어를 교류하도록 한다. 이때 서로의 의견을 들으며 엄지척 토론 기법으로 발표와 동시에 더 좋은 의견을 선정할 수 있도록 한다.

배움 단계	배움중심 교수·학습 활동		자료 유의점 유의
	교사의 주요 발문 및 활동	기대되는 학생의 배움 창의💡 인성❤️	
Jump 배움 전개 아이 디어 선택하기 (17')	<p>배움활동 2. 사진 속 이야기 펼치기</p> <p>▶ 각자 생각한 아이디어 발표하고 그 중 모둠 이야기로 완성하고 싶은 친구의 아이디어를 선정한다.</p> <p>▶ 엄지 척 토론기법을 활용하여 좀 더 나은 의견을 선별해내도록 한다.</p> <p>▶ 모둠에서 정한 이야기를 더 재미있고 흥미롭게 보완하도록 한다.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p style="text-align: center;">주요 발문</p> <p>T 선정되지 않은 다른 친구들의 아이디어를 활용할 수 있는 방법은 없을까요?</p> <p>T 그렇지요. 모둠 이야기 꾸미기를 보충할 때 다른 친구들의 시각 언어 자료나 문장을 결합시킨다면 더 재미있는 이야기가 될 수 있을 것 같아요.</p> <p>T 서로의 아이디어를 활용하여 모둠 이야기가 자연스럽게 이어질 수 있도록 해 봅시다.</p> </div>	<p>▶ 친구들의 아이디어를 들으면서 가장 참신하고 창의적인 이야기를 선정한다. 이때 학생들은 다양한 시각에서 상황을 바라보는 창의적 사고력과 서로의 의견을 교류하면서 공감적 의사소통능력이 향상될 것이다.</p> <p>💡 창의적 사고력, 공감적 의사소통능력 ❤️ 소통, 경청, 공감</p> <p>▶ 선정되지 않은 친구들의 아이디어를 활용하여 더 이야기가 풍성하고 자연스럽게 이어질 수 있도록 보충한다.</p>	자료 모둠 활동 판 포스트잇, 유의 포스트잇에 작성한 문장을 그대로 떼어붙이고 연결시키는 부분만 글로 작성하여 활동 시간을 줄인다.
Jump 배움 정리 아이 디어 적용하기 (8')	<p>▶ 모둠별로 꾸민 이야기를 발표한다.</p> <p>▶ 친구들의 발표를 들으면서 그 이야기의 잘된 점, 흥미로운 점, 보완이 필요한 점을 포스트잇에 공감 댓글로 적는다. (PMI사고기법 활용)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p style="text-align: center;">주요 발문</p> <p>T 모둠 발표를 들을 때 어떤 점에 유의해서 들어야 할까요?</p> <p>T 친구들이 만든 이야기를 들으니 어떤 생각이 들었나요?</p> <p>T 그렇군요. 같은 사진의 이야기를 이렇게 색 다르게 완성한 두 모둠의 아이디어도 놀라워요</p> <p>T 오늘의 수업을 한 문장 정리로 표현해 보겠습니다. 상황에 알맞은 문장은 이다. 왜냐하면...</p> </div>	<p>▶ 모둠별 발표시 자신의 생각을 포스트잇에 적어가며 동료 평가를 한다.</p> <p>▶ 설정한 상황에 어울리는 문장을 사용하였는지, 다양한 문장의 종류를 활용하였는지 생각하며 평가한다.</p> <p>💡 비판적 사고력, ❤️ 소통, 경청, 공감</p> <p>▶ 상황에 알맞은 문장은 조미료이다. 글을 더 맛있게 해 준다.</p>	자료 포스트잇, 모둠 활동 판 유의 - 발표를 들을 때의 관점을 제시하여 공감 댓글을 작성할 수 있게 한다.

6. 칠판 활용 계획

<p>배움 문제</p> <p>알맞은 문장을 사용하여 이야기를 꾸며보자.</p>	<p>스틸컷 사진 자료</p>	<p><문장의 종류></p> <ol style="list-style-type: none"> 설명하는 문장 묻는 문장 느낌을 나타내는 문장 요청하는 문장 시키는 문장 	<p><이야기 구성요소></p> <ul style="list-style-type: none"> - 인물 - 사건 - 배경
<p>배움 활동</p> <p>(활동1) 사진 속 생각 열기</p> <p>(활동2) 사진 속 이야기 펼치기</p>			

III ➔ 배움 중심수업 돌아보기

1. 수업을 마치며

‘이 수업을 왜 하지?’ , ‘학생들은 이것을 왜 배울까?’ 수업을 준비할 때 어느 순간부터 이 생각을 먼저 하게 되었다. 한 시간의 공부로 끝나는 수업. 지식만을 얻는 수업 보다는 학생들에게 배움의 즐거움을 알게 하고 또한 머리로만 배우는 지식이 아닌, 그 수업 시간에만 활용할 수 있는 단편 지식이 아닌 배운 걸 실천하고 실생활에서 활용할 수 있는 배움이 일어나는 수업을 맛보여 주고 싶었다. 이러한 고민으로 시작된 올 한해 나의 수업 전략은 주제중심프로젝트 학습을 기반으로 비주얼 씽킹과 마인드맵을 활용한 시각화 전략이다. 이 전략 또한 1시간의 수업 공개를 준비하기 위해서가 아닌 학생들이 다양한 학습장면에서 자신만의 전략으로 활용할 수 있길 바라는 마음에서 3월부터 꾸준히 지도하였다. 그리고 이렇게 지도한 전략을 통해 학생들이 수업의 주인으로서 주도적이고 능동적으로 수업에 참여하며 함께 공감하고 소통할 수 있는 방법을 찾기 위해 고민하고 적용해보았다. 이러한 고민 속에 찾은 학습자 중심의 배움 중심수업 열쇠는 교사의 수업에 대한 끊임없는 성찰과 학생에 대한 이해와 믿음이라는 것이다.

‘어떻게 하면 모두가 함께 참여할 수 있는 수업이 될까?’ , ‘어떻게 아이들의 사고를 이끌어 낼까?’ , ‘어떻게 배움 목표에 도달시킬까?’ 항상 이런 고민을 통해 성장하고 보람과 행복을 느낄 수 있는 교사가 되고 싶다.



참고문헌

1. 정준환(2015). 재미와 게임으로 빛어낸 신나는 프로젝트 학습. 상상채널
2. 이윤미 외(2014). 주제통합 수업. 살림터
3. 우치갑 외(2016). 비주얼씽킹 수업. 디자인펍킨



사회

- **PIE를 활용한 PBL수업 디자인으로 미래 핵심 역량 기르기**

인천용유초등학교 교사 전치선 / 59

- **스토리와 창의수업전략으로 사회과 핵심역량 기르기**

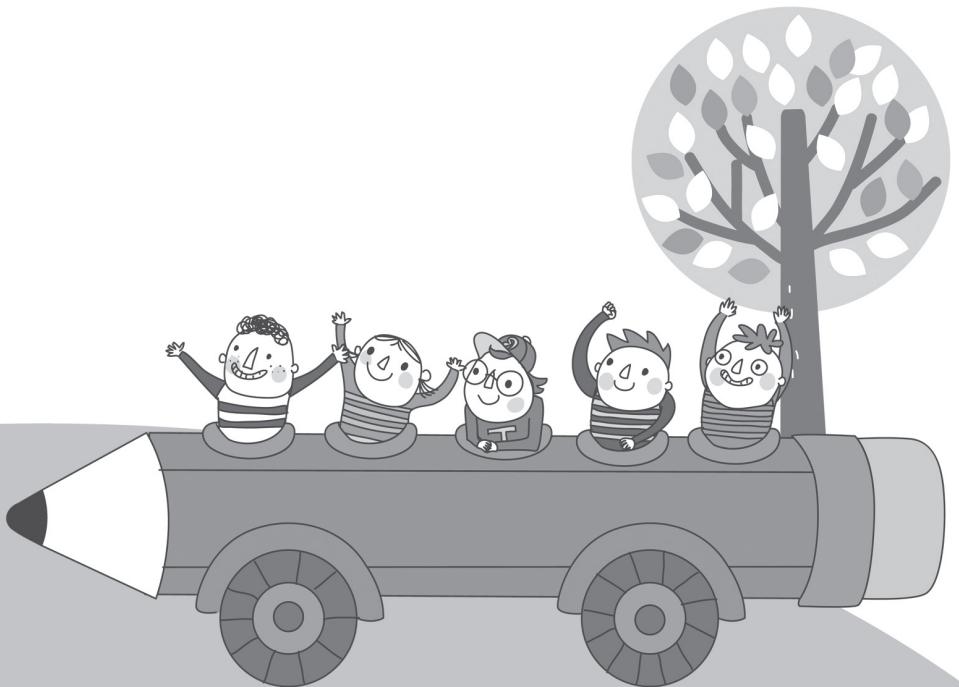
인천선학초등학교 교사 정경화 / 65

- **‘에코 빌리지[Eco-Village] 만들기’ 프로젝트 운영으로 창의적 문제해결능력 기르기**

인천화전초등학교 교사 이영인 / 73

- **역사 도슨트(docent) 프로젝트를 통해 역사적 통찰력 기르기**

인천구월서초등학교 교사 김지영 / 81





PIE를 활용한 PBL수업 디자인으로 미래 핵심 역량 기르기

인천용유초등학교 교사 전 치 선

- 학년 : 3학년
- 단원 : 3. 사람들이 모이는 곳
- 배움주제 : 우리 고장 중심지의 옛날과 오늘날 모습

I 이런 마음으로 시작했어요 !

1. 교육 패러다임의 변화



4차 산업혁명시대, 학생은 무엇을 어떻게 배워야 할까?

2016년 스위스 세계경제포럼은 올해 초등학교 신입생의 65%는 현재 존재하지 않는 직업을 갖게 될 것이라는 보고서를 발표했다. 또한 베스터셀러(사피엔스)의 저자 유발 하라리는 “현재 학교에서 가르치는 내용의 80-90%는 아이들이 40대가 됐을 때 전혀 쓸모없는 확률이 크다.”고 말했다.

4차 산업혁명시대 대부분의 직업과 직무를 기계로 대처하게 되면서 우리 학생들에게 무엇을 어떻게 가르칠 것인지, 우리 학생들이 무엇을 어떻게 배워야 할 것인지 고민되지 않을 수 없다. 이전과는 분명히 다른 새로운 교육방식과 혁신이 필요한 시점이다



4차 산업혁명시대, 어떤 인재를 원하는가?

변화하는 미래 사회, 경쟁력을 갖춘 인재를 양성하기 위해 2015 개정교육과정에서 미래 사회가 요구하는 창의융합형 인재가 갖추어야 할 여섯 가지 핵심 역량(자기관리 역량, 지식정보처리 역량, 창의적 사고 역량, 심미적 감성 역량, 의사소통 역량, 공동체 역량)을 제시하였다

2. 배움중심수업을 위한 고민



미래 사회가 요구하는 핵심 역량? 어떻게 키우지?

컴퓨터가 모든 정보를 제공해 주는 21세기에는 스스로 생각하고 판단하는 능력이 필요하다. 그 해답으로 미래학습법, PBL수업을 주목하고 있다. 아이들이 주인공이 되는 교실 속 혁명, 적극적 질문과 호기심으로 가득한 교실, 아이들의 무한 잠재력을 키우고 있고, 스스로 지식을 쌓아가며 행복해지는 프로젝트 학습 PBL! 학생 참여형 수업 방식인 PBL수업이 학교를 바꿀 수 있다.



어떻게 하면 ‘즐거운 배움’이 일어날 수 있게 할까?

도심 속에 있는 학교들과는 달리 문화적 시설이나 다양한 교육 환경을 접하는데 한계가 있는 우리 아이들! 그래서 도시의 아이들보다 학업성취도가 낮고 사교육 혜택도 받지 못하지만 순수함과 호기심, 열정, 서로에 대한 끈끈함이 가득한 아이들! 이런 우리 아이들을 어떻게 하면 ‘미래로 연결되는 유의미한 학습 경험’을 하게 할 수 있을까?

학습자중심적 학습법인 PBL수업디자인을 적용하여 학생들이 서로의 의견을 말하고, 협력과 참여 과정을 거치면서, 타인에 대한 존중과 배려, 경청을 통해 소통과 공감력, 창의적 사고 능력, 의사소통능력 등 미래 사회가 요구하는 미래 역량 신장을 기대하며 본 수업에 대한 고민을 시작하였다

II 배움중심수업 펼치기

1. 배움 . 소통 . 나눔의 PIE 활동

PIE 기법	본시 교수 학습 과정에의 적용 방법 구안
사진 찍기	계획한 내용을 바탕으로 사진 직접 찍기: 주도적 참여, 흥미 유발(사전 차시와 연계)
사진 속 사실 읽기와 글쓰기	사진 속 사실과 상황 읽고 분석: 분석력, 사고력과 창의력 향상(배움활동1, 배움활동2)
포토 스탠딩(Photo Standing) 토의	사진자료를 활용하여 토의: 흥미 유발, 의사소통 능력 향상(배움활동1, 배움활동2)
정지장면 만들기 (타블로 기법)	정지된 입체사진 찍기 활동: 다양한 표현, 소통, 창의적 표현 향상(배움활동2)
사진 전시하기	우리 고장 중심지 사진 전시회 개최: 삶과 연결(배움 정리)

2. 배움이 즐거운 핵심역량 중심 프로젝트 학습(PBL)

가. 본시 배움중심수업을 위한 프로젝트 설계

3학년 1학기 3단원 ‘사람들이 모이는 곳’ 중 ‘더 살기 좋은 우리 고장 중심지 만들기’ 프로젝트를 설계하였다. 이 프로젝트 활동을 통해 우리 고장 중심지의 특징과 변화 모습, 그에 따른 사람들의 생활모습 변화를 이해하고 고장에 대한 관심과 애정심을 갖도록 하기 위해 친구들과 직접 견학하고 탐구하며 서로 함께 소통하는 활동 중심의 학습을 통해 즐거운 배움이 일어나고, 즐거운 배움 과정에서 핵심역량을 기르고자 하였다.

본 프로젝트는 총 12차시로 HOP, STEP, JUMP로 구성하였다.

단계	차시	관련교과	배움중심수업을 위한 재구성 내용
HOP	1	사회	프로젝트 안내 및 핵심 질문 소개
	2	사회	중심지 뜻 알고 우리 고장 중심지 찾기
STEP	3	사회, 도덕	우리 고장 중심지 견학 계획 세우기
	4~5	사회, 국어	중심지 견학 보고서 정리하고 발표하기
	6~7	사회	우리 고장의 중심지 추천장 쓰기
	8	미술	중심지 탐구자료 정리하기
	9	사회	우리 고장 중심지의 옛날 모습과 오늘날 모습 비교하기(본시 학습)
JUMP	10~11	사회, 미술	더 살기 좋은 우리 고장 중심지 만들기
	12	미술	*프로젝트 결과 정리(작품 전시 및 관람)

나. 즐거운 배움을 통한 핵심 역량 신장 방안

핵심역량	구현 내용	방법
자기관리 역량	우리 고장 중심지의 옛날과 오늘날 모습 찾기 스스로 계획하여 자료 탐구	‘더 살기 좋은 우리 고장 중심지 만들기’ 프로젝트 계획 세우기
지식정보처리 역량	우리 고장 중심지의 옛날과 오늘날 모습에 대한 자료 수집 필요한 자료 추출, 정리 프로젝트 수행	우리 고장 중심지 자료 수집 및 탐구하기
창의적 사고 역량	장면 사진을 활용하여 중심지의 옛날과 오늘날 생활 모습 정지장면 꾸미기·발표하기·사진 전시회 창의적으로 꾸미기	정지 장면 꾸며 발표하기 사진전시회 꾸미기
심미적 감성 역량	중심지의 옛날과 오늘날 모습 사진 전시회 꾸미기 더 살기 좋은 우리 고장 중심지 만들기	사진전시회 꾸미기 중심지의 미래 모습 꾸미기
의사소통 역량	프로젝트 활동 과정에서 찍, 모둠, 전체와의 지속적인 토의 토론으로 의사소통 역량 신장	옛날과 오늘날 중심지의 모습과 역할 비교 토의
공동체 역량	모둠탐구 활동을 통한 프로젝트 발표회(사진 전시회) 과정을 통해 공동체 역량 신장	사진전시회 개최

3. 배움중심의 교수·학습 과정안

일 시	2017년 6월 21일 수요일 3교시		
단 원	3. 사람들이 모이는 곳	대 상	3학년 1반
배움 주제	우리 고장 중심지의 옛날과 오늘날 모습	차 시	9/23차시
배움 목표	교과 창의 인성	우리 고장 중심지의 옛날과 오늘날 모습과 역할을 비교하여 변화과정을 알 수 있다. 의사소통을 통해 창의적으로 문제를 해결할 수 있다. 상대방과 협력하여 존중하고 배려하는 마음을 기를 수 있다.	시 간 40분
성취기준	우리 지역 중심지 중 특징적인 곳의 옛날과 오늘날 모습과 역할을 비교하여 변화 과정을 이해한다.		
창의인성요소 미래핵심역량	창의성 요소 분석적 사고, 몰입, 사고의 확장, 창의적 사고, 상상력	인성 요소 경청, 소통, 공감, 배려, 나눔	미래핵심역량 창의적 사고역량, 의사소통 역량, 공동체 역량, 지식정보처리 역량
수업모형	배움중심수업 단계를 적용한 PBL 모형		
교수-학습 자료	교사 학생	사진자료, PPT, 포스트잇, 모둠학습판, 토크스틱 모둠별 사진 자료, 풀, 스마트폰,	
학습형태	전체 학습 → 모둠별 협력학습 → 전체 학습 → 모둠별 협력학습 → 전체 학습 → 모둠·개별활동 → 전체 학습		

배움열기(배움주제 찾기)에 대한 수업자의 의도

배우는 과정이 삶과 연결될 때 배움의 필요성, 기쁨, 탐구심이 커진다. 본 프로젝트 학습은 ‘더 살기 좋은 우리 고장 중심지 만들기’라는 주제로 학생들이 우리 고장 중심지를 직접 견학하는 활동과 연계하여 고장의 옛날과 오늘날의 모습을 비교해 보고 나아가 더 살기 좋은 우리 고장 중심지의 미래 발전 모습까지 예측해 보는 활동이다. 특히 본 차시는 자신이 살고 있는 고장 중심지의 옛모습과 오늘날의 모습을 살펴보고 이런 변화가 생활의 변화로 이어진다는 것을 친구들과 의사소통을 통해 배움이 일어나도록 구성하였다.

배움 단계 (시간)	배움 중심 과정	배움 중심 교수·학습 활동	창의 인성 핵심역량	자료 () 및 유의점 ()
문제 확인 . 공감 6'	배움 열기 전체 활동	<p>◎ 전시 배움 프로젝트 상기</p> <p>T: ‘더 살기 좋은 우리 고장 중심지 만들기’ 프로젝트를 진행하고 있습니다. 지금까지 어떤 활동을 했었는지 활동 내용을 사진으로 살펴봅시다.</p> <p>S: ‘더 살기 좋은 우리 고장 중심지 만들기’에 대한 배움활동 과정 살펴보기</p> <p>◎ 동기 유발 ⇒ 학교의 변화 모습 살펴보기</p> <p>T: (우리 학교의 모습이 담긴 사진을 보여 주며) 선생님이 보여주는 사진은 어디일까요?</p>  <p>S1: 우리 학교 모습입니다.</p> <p>T: 맞습니다. 우리 학교의 옛날 모습은 어땠을까요?</p> <p>S: (자신이 생각하는 우리 학교의 옛날 모습에 대해 이야기하기)</p> <p>T: (우리 학교의 옛날 모습이 담긴 사진을 보여 주며) 우리 학교의 옛날 모습과 오늘날 모습이 어떻게 달라졌는지 말해 봅시다.</p> <p>S: (우리 학교의 옛날 모습과 오늘날 모습의 달라진 점 친구들과 말하기)</p> <p>T: 우리 학교의 옛날과 오늘날의 모습이 많이 달라졌다는 것을 확인해 보았습니다. 그렇다면 우리 고장 중심지의 모습은 어떨까요?</p> <p>S: 우리 고장 중심지의 모습도 옛날과 오늘날 많이 바뀌었을 것 같습니다.</p> <p>T: 여러분들이 궁금해 하고 있는 우리 고장 중심지의 모습이 어떻게 변했는지 같이 공부해 봅시다.</p>	몰입 추론 사고의 확장 지식정보 처리역량 경청 상상력 흥미	<p>사진 자료 ppt ↳연결지점 찾기: 프로젝트 학습과정을 살펴보며, 배움 주제와 관련 있는 자연스러운 발언 및 활동으로 수업과 연결 지으며 학생들이 수업에 몰입하게 한다.</p> <p>↳우리 학교의 옛날과 오늘날 모습 사진을 시간 흐름 순서대로 보여주며 변화 과정을 느끼게 한다.</p> <p>↳프로젝트 계획할 때 배움 활동 주제로 우리 고장 중심지의 옛날 모습에 대해 궁금증을 가지도록 유도한다.</p>

배움 단계 (시간)	배움 중심 과정	배움 중심 교수 - 학습 활동	창의 인성 핵심역량	자료() 및 유의점()
문제 확인 · 공감 6'	배움 주제 찾기 배움 활동 안내	<p>◎ 배움문제 확인 T: 이번 시간에 함께 공부할 배움 문제는 무엇인가요?</p> <p>배움 문제</p> <p>우리 고장 중심지의 옛날과 오늘날의 모습과 역할은 어떻게 달라졌을까?</p> <p>T: 우리 고장 중심지의 옛날 모습을 어떤 방법으로 탐구했나요? S1: 우리 고장 중심지의 옛날 모습 사진이나 인공위성 사진을 찾아봤어요. S2: 우리 고장 웃어른들께 예전 중심지의 모습에 대하여 여쭤보았어요. S3: 인터넷을 검색하여 살펴보았어요.</p> <p>◎ 배움활동 안내 T: 여러분들이 준비한 사진 자료를 활용하여 우리 고장 중심지의 옛날과 오늘날 모습에 대해 다음과 같은 활동을 같이 해 봅시다.</p> <p>활동1 중심지의 모습 변화를 찾아라! 활동2 중심지의 역할 변화를 찾아라!</p>		<p>※ 각 모둠별로 우리 고장 중심지의 옛날 모습에 대해 사전에 팀색해 올 수 있도록 미리 안내한다.</p>

‘활동적 배움’에 대한 수업자의 의도

이 활동은 ‘대상과의 만남’ 단계로 우리 고장의 옛날 모습을 사진 자료를 통해서 특징을 찾아본 후 오늘날의 모습과 비교해 보는 활동이다. 사진을 활용하여 사진 속에 나타난 모습과 상황을 ‘읽고 해석하는 능력’을 기르는 활동은 학생들의 사고력과 창의력을 기를 수 있다. 또한 사진을 활용한 포토스탠딩 토의를 통해 수업 과정에서 학생 상호간에 활발한 의사소통 능력을 기르고, 자신의 삶과 연계하여 지식을 형성해 가는 창조의 과정을 경험하여 협력적인 배움과 나눔이 일어날 수 있도록 한다.

문제 탐색 · 해결 10'	활동적 배움 (대상과의 만남) 모둠 활동	<p>활동1 중심지의 모습 변화를 찾아라!</p> <p>◎ 우리 고장 중심지의 옛날 모습 살펴보기 T: ‘우리 고장 중심지의 옛날 모습 사진을 책상 위에 옮겨놓고 사진 속에 나타난 모습의 특징을 찾아봅시다. 옛날 모습의 특징을 모둠 친구들과 함께 서로 이야기를 나눠봅시다.</p> <p>S: ‘우리 고장 중심지의 옛날 모습’ 특징을 모둠 친구끼리 이야기 나누기</p> <p>◎ 우리 고장 중심지의 옛날과 오늘날 변화 모습 찾기 T: 모둠별로 정한 중심지에 대해 사진 자료를 활용하여 우리 고장 중심지의 변화 모습을 찾아보고 설명해 봅시다 S1: 우리 고장 중심지의 옛날과 오늘날 모습 변화 찾기 (인천국제공항, 공항신도시, 을왕리)</p> <p>◆ 중심지의 변화 모습 찾기</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 중심지의 옛날과 오늘날 모습 사진 자료를 모둠 책상 위에 펼친다. ② 모둠 친구들과 의논하여 중심지의 옛날과 오늘날 순으로 모습 변화를 정모한다. ③ 포스트잇에 중심지의 옛날과 오늘날 변화 모습을 비교하며 특징을 적는다.(땅의 모습, 사람, 건물, 도로, 교통 등-토크 스틱 활용) ④ 포스트잇을 모둠판에 붙이며 변화 모습을 친구들에게 설명한다. ⑤ 같은 의견일 때는 포스트잇을 겹쳐서 붙인다. ⑥ 중심지의 변화 모습에 대하여 모둠 친구들과 궁금한 점, 보충하고 싶은 점을 묻고 답한다. <p>◎ 우리 고장 중심지의 달라진 점 발표하기 T: 토의한 중심지의 변화 모습에 대해서 발표해 봅시다. 옛날과 오늘날의 중심지의 모습은 어떻게 달라졌나요? Ss: (모둠별로 토의를 통해 알게 된 중심지의 변화 모습을 발표한다.)</p>	<p>◆ 프로젝트 과정 중에 학생들이 직접 준비한 자료를 활용한다.</p> <p>◆ 자료와의 대화: 사진 속에 나타난 사실과 상황을 읽고 분석한 내용을 서로 자유롭게 이야기 할 수 있게 한다.</p> <p>◆ 사진 자료</p> <p>◆ 토크 스틱</p> <p>◆ 포스트잇</p> <p>◆ 모둠 학습판</p> <p>◆ 포토 스탠딩 토의: 모둠활동을 통하여 서로 알고 있는 내용을 공유하며 다른 친구의 의견을 존중하는 마음을 길도록 한다.</p> <p>◆ 토크 스틱을 활용하여 관점을 제시함으로써 깊이 있게 이야기를 나눌 수 있게 한다.</p> <p>◆ 포스트잇은 1인당 2장씩 나눠 주고 필요하면 더 제공한다.</p> <p>◆ 오늘날 사진은 학생들이 직접 찍은 사진을 활용하여 더 흥미와 애착심을 가지게 한다.</p>
-------------------	---------------------------	--	---

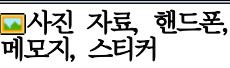
‘협동적 배움’에 대한 수업자의 의도

이 활동은 ‘타자와의 만남’ 단계로 학생이 장면 사진 속 상황으로 들어가 사진 속 인물이 되어 그 상황을 정지장면 및 동작으로 표현해 보는 활동이다. ‘정지 장면으로 표현하기’는 옛날과 오늘날 중심지의 사람이 되어 생활모습을 직접 표현해 보는 활동을 통해 옛날과 오늘날 중심지의 역할을 이해할 수 있도록 구성하였다. 친구들과 함께 서로의 의견을 공유하고 배움이 성장하게 되고 상황 속 인물의 감정을 대사와 행동으로 표현해 봄으로써 자신의 경험과 삶을 연관지어 생각할 수 있다. 이러한 활동은 생각의 폭을 넓히고 상호 간의 교류와 협력, 소통을 통해 문제를 해결해 나갈 수 있는 의사소통능력과 공동체 역량을 키울 수 있을 것

배움 단계(시간)	배움 중심 과정	배움 중심 교수·학습 활동	창의 인성 핵심역량	자료() 및 유의점()
문제 탐색 · 해결 12'	협동적 배움 (타자와의 만남) 모둠 활동	<p>활동2 중심지의 역할 변화를 찾아라.</p> <p>◎ 정지 장면 만들기</p> <p>T: 우리 고장 중심지의 옛날과 오늘날 모습에 대해 잘 발표했습니다. 옛날과 오늘날 사진 속 인물이 직접 되어 어떤 일을 하고 있을지 표현해 봅시다.</p> <p>S: (장면사진 뽑기)</p> <p>T: 중심지 장면 사진 ①~⑥까지 중 2개를 골라서 그곳에 내가 살고 있다면 무엇을 하고 있을지를 어떻게 정지장면으로 표현할지 친구들과 의논해 볼까요?</p> <p>S: (모둠별로 장면 사진을 골라 표현 방법을 논의한다)</p> <p>[정지장면으로 표현하기] 모둠별로 중심지(옛날과 오늘날) 2장 장면 사진을 골라 정지장면으로 표현하는 활동. 표현한 장면을 다함께 보고 어떤 장면인지, 무엇을 하고 있는지 이야기 나누는 활동이다. 표현한 장면을 본 후 맞추지 못하고 어려움을 느낄 경우 교사는 터치를 통해 장면에 어울리는 동작이나 대사로 힌트를 주며 생각의 폭을 넓혀줄 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 정지 장면 2가지, 정지(Still Image)→동작(Play) 등으로 다양하게 변형되어 활용될 수 있음 <p>[이렇게 해 보세요!]</p> <p>T: 모둠이 함께 사진 속 인물이 되어 어떤 장면을 표현할지 이야기 나누세요.</p> <p>T: 그 장면에서 언제, 어디서, 어떤 등장인물이 나오는지 정하고 역할을 나눠보세요. 주변의 배경을 표현할 수도 있습니다.</p> <p>T: 모둠별로 순서대로 “장면 나와라, 큐!” 신호에 맞춰서 표현합니다. 구호는 모두 함께 외쳐요.</p> <p>T: (힌트를 줄 경우) 선생님이 만지면 상황에 맞게 움직이거나 대사할 수 있습니다.</p> <p>◎ 우리 고장 중심지의 역할 변화에 대해 이야기 나누기</p> <p>T: 친구들이 표현하는 내용을 함께 감상해 볼까요?</p> <p>Ss: (모둠별로 연습한 내용을 정지장면으로 표현하고 함께 감상한다.)</p> <p>T: 장면 사진 속 인물이 되어 정지장면 만들기 활동으로 표현하고 감상해 보았습니다. 우리 고장 중심지의 옛날과 오늘날 역할이 어떻게 바뀌었나요?</p> <p>S1: 영종신도시는 옛날에 주로 논과 밭이 많고 농사를 지었는데 지금은 높은 건물과 편리한 시설이 많은 도시가 되었습니다.</p> <p>S2: 인천국제공항은 옛날 바다였는데 현재는 공항이 되어 많은 사람들이 이용합니다.</p> <p>S3: 을왕리 해수욕장은 옛날에는 고기잡이를 하는 작은 마을이었지만 지금은 관광지가 되어 많은 사람들이 방문합니다. 등</p>	분석적 사고력 상상력 몰입 소통 공감 배려 의사 소통역량 공동체 역량 사고역량 사고역량	<p>사진 자료 모둠별로 각 중심지의 옛날과 오늘날의 모습이 담긴 장면 사진 2장을 선택하게 한다.</p> <p>정지장면 표현하기 (Still Image): 이야기를 정지장면으로 표현하는 활동은 그 장면 사진의 상황에 맞는 인물이 되어 중심지의 역할을 이해하고 당시 인물의 감정을 공감하는 활동으로 사고 과정을 촉발할 수 있다.</p> <p>학생들이 사진 속 중심지 장면에 대하여 이야기를 나누며 의견을 모으고 조율하면서 문제 해결력 및 의사소통능력을 길라줄 수 있다.</p> <p>장면 사진을 학생들이 표현할 때 학생 자신의 다양한 경험적 지식 등을 활용하도록 한다.</p> <p>정지장면 만들기 활동을 통해 옛날과 오늘날 중심지에서 사람들이 하는 일을 통해 중심지의 역할을 이해할 수 있도록 한다.</p>

‘표현적 배움’에 대한 수업자의 의도

이 활동은 ‘자신과의 만남’ 단계로 배움활동1과 배움활동2를 통해 배운 내용을 ‘갤러리로 꾸미고 돌아보며 배움을 정리해 보는 단계이다. 친구와 배운 내용 이야기하기, 혼자 정리하기, 사진으로 기록하기 등 학생들이 자신에게 적절하게 선택하여 배움을 정리하도록 하였다.

배움 단계(시간)	배움 중심 과정	배움 중심 교수 - 학습 활동	창의 인성 핵심역량	자료() 및 유의점()
적용 발전 · 정리 12'	표현적 배움 (자신과의 만남) 모둠 활동	<p>◎ 중심지 사진 전시회</p> <p>T: 우리가 정리했던 사진자료로 우리 고장 중심지의 옛날과 오늘날 사진 전시회를 열어봅시다.</p> <p>Ss: (각 모둠별로 우리 고장 중심지의 옛날과 오늘날 모습 전시한다.)</p> <p>T: 모둠별로 다른 모둠의 사진 전시회를 둘러보면서 우리 고장 중심지가 어떻게 변화했는지 오늘 공부한 내용을 정리해 봅시다.</p> <p>Ss: (각 모둠별로 우리 고장 중심지의 옛날과 오늘날 모습 사진 전시회를 관람한다. 갤러리투어를 하면서 우리 고장 중심지의 변화 모습에 대해 이야기를 나누기, 칭찬 스티커 붙이기, 질문 보충하기)</p> <p>◎ 수업 정리 → 배움 나누기</p> <p>T: 옛날과 오늘날 중심지 모습과 역할이 어떻게 달라졌는지 말해봅시다.</p> <p>S1: (옛날과 오늘날 중심지 모습과 역할에 대해 말하기)</p> <p>T: 오늘 활동을 통해 새롭게 알게된 점, 더 알아보고 싶은 점, 느낀 점 등을 자유롭게 말해봅시다.</p> <p>S1: 몸으로 정지장면 꾸미기 표현을 한 것이 재미있었습니다.</p> <p>S2: 우리 고장 중심지의 사진 전시회를 하니 신났습니다.</p> <p>S3: 미래에 우리 고장의 모습이 어떻게 달라질지 궁금합니다.</p> <p>◎ 차시예고</p> <p>T: 다음 시간에는 우리 고장의 미래 모습에 대해 같이 공부해보도록 하겠습니다.</p> <p>S: (다음 차시에 대해 기대하고 어떤 내용을 배울 것인지 생각한다.)</p>		 <p>사진 자료, 핸드폰, 메모지, 스티커</p> <p>모둠별로 각 중심지의 비교 정리한 활동1 사진자료를 활용한다.</p> <p>옛날과 오늘날 우리 고장 중심지의 모습 변화를 현재의 삶과 연계하여 이해할 수 있도록 한다.</p> <p>자유롭게 모습 변화 이야기 나누기, 우리 모둠에서 조사하지 않은 다른 모둠의 내용을 중심으로 살펴볼 수 있게 한다.</p>
배움 정리 전체 활동				

III 배움중심수업 돌아보기

1. 수업을 마치며

행복한 배움, 즐거운 배움, 배움이 일어나는 좋은 수업을 위한 고민은 모든 선생님들이 안고 있는 과제가 아닐 수 없다. 지난 1년은 이 과제를 해결해 가기 위해 발걸음을 바삐 움직인 한 해였고, 함께 배우며 성장하는 행복한 한 해였다.

‘미래로 연결되는 유의미한 학습 경험’, ‘즐거운 배움’이 일어날 수 있도록 하기 위해 학생들의 흥미를 유발할 수 있는 PIE를 활용하였고, 친구들과 협력하여 문제를 해결해가는 PBL수업을 재구성 운영하였다.

이러한 활동을 통해 우리 아이들이 함께 협력하여 계획하고 참여하고 표현하는 협력과 소통의 상호작용을 경험하고 모두가 행복한 꿈을 꾸는 소중한 시간이 될 수 있었기를 하는 바램이다.

동료 교사들과 함께 하는 전문적 학습 공동체 ‘공부하는 소나무’ 시간을 통해 수업에 대한 협의와 성찰, 수업 성장을 위한 다양한 나눔으로 배움과 함께 성장함을 느낄 수 있었다. 앞으로도 학생들의 성장을 돋는 행복한 교사로 거듭날 수 있도록 노력해 나갈 것이다

참고문헌

이성대 외(2015), 프로젝트수업, 교육과정을 만나다, 행복한미래.

김주연(2015), 생각이 터지는 교실드라마, 연극과 인간.



스토리와 창의수업전략으로 사회과 핵심역량 키우기



인천선학초등학교 교사 정경화

- 학년 : 3학년
- 단원 : 2. 이동과 의사소통
- 배움주제 : 이동수단의 발달과정 이해하고 미래의 이동수단 예상해보기

I

이런 마음으로 시작했어요 !

1. 배움중심 사회수업을 준비하며

사회과는 사회현상을 보는 안목을 길러주는 의미 깊고 매력적인 교과이다. 하지만, 현재의 사회과는 가르쳐야 할 내용이 많아서 교사들이 부담스러워하는 교과이자 외워야 할 내용이 많아서 학생들이 싫어하는 교과로 자리잡아가고 있는 듯하다. 이를 극복할 수 있는 대안은 교사의 활동중심이기 보다는 학생들이 자발적으로 참여할 수 있도록 수업이 설계되어야 하고, 학생들이 흥미를 가지고 창의적 문제해결력을 기를 수 있도록 진행되어야 할 것이다.

학생들의 눈높이와 수준을 고려하여 다음과 같이 교육과정을 재구성하여 수업을 전개하고자 한다.

첫째, 학생들에게 자발적 학습동기부여를 위하여 ‘함께 만들어요, 아름다운 세상을’이라는 프로젝트 수업을 진행하며 본시 수업에서는 ‘나’를 둘러싸고 있는 스토리인 ‘할머니의 100번째 생신’ 스토리를 도입하고자 한다.

둘째, 짹을 이루어 대화하고 토론하는 ‘하브루타’를 통해 당연하게 생각하는 것도 새로운 관점에서 보고 질문을 던짐으로서 다양한 관점과 시각, 창의적 사고력을 갖게 할 것이다.

셋째, 학습자들의 창의적 사고를 촉진하고 풍요로운 질문을 만들 수 있는 속성열거법, 스캠퍼, 두줄 느낌 등의 창의수업전략을 활용할 것이다.

이러한 수업을 통해 이동수단의 발달과정을 잘 이해한다면 어느새 사회 공부가 쉽고 부담 없이 다가올 수 있을 것이다. 그리고 사회과목을 공부하는 것이 시험에서 좋은 점수를 받기 위한 것이 아니라 나와 세상을 좀 더 깊이 있고 풍성하게 이해하기 위함임을 깨달을 수 있을 것이다.

2. 미래 인재의 조건은 상상력과 창의력!

미래학자 다니엘 평크는 세계적인 베스트셀러 《새로운 미래가 온다》에서 기능과 기술보다는 디자인으로 승부하는 인재, 단순한 주장에 스토리를 겸비할 수 있는 인재, 집중과 논리에 조화와 공감을 이끌어낼 수 있는 인재, 진지한 것을 놀이로 승화시킬 수 있는 인재가 미래사회를 선도할 것이라고 진단하였다. 즉, 미래인재는 인문학적 소양과 과학적 창의력을 통찰할 수 있는 메타인지 를 지녀야 한다는 것이다. 이는 2015 개정 교육과정에서 추구하는 창의융합형 인재와 맥을 같이 한다고 볼 수 있다. 2015 개정 교육과정에서는 창의융합형 인재가 갖추어야 할 핵심역량으로 자기관리 역량, 지식정보처리 역량, 창의적 사고 역량, 심미적 감성 역량, 의사소통 역량, 공동체 역량을 제시하였다. 미래사회의 주축이 될 아이들에게 핵심역량을 키워주기 위하여 학습자의 배움을 중시하며 스토리와 창의수업전략으로 배움 중심의 사회수업을 전개하고자 한다.

II 배움중심수업 펼치기

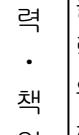
1. 단원의 성취기준 및 핵심성취기준

- 사4021 서로 다른 지역을 오고 가는데 필요한 이동수단과 의사소통수단의 필요성을 이해할 수 있다. (핵심성취기준)
- 사4022 이동수단과 의사소통수단의 발달 과정을 조사하고 그에 따른 생활 모습의 변화를 설명할 수 있다. (핵심성취기준) - 본시★
- 사4023 오늘날 활용되고 있는 이동수단이나 의사소통수단의 종류와 활용 모습을 조사하여 그 특성을 이해할 수 있다.
- 사4024 오늘날의 이동수단과 의사소통수단의 문제점을 해결한 미래 이동수단과 의사소통수단을 상상하여 그림이나 상상글쓰기로 표현하고 이로 인해 달라질 생활모습을 설명할 수 있다.

2. 본시 배움중심 수업 흐름도

일 시	2017. 7. 7(금) 2교시			대상학년	3학년
단원명	2. 이동과 의사소통	차시	6/20	교과서	76-81쪽
배움주제	❖ 이동수단의 발달 과정을 알아보자.			학습 모형	창의적 문제해결 학습모형
성취기준	❖ 이동수단과 의사소통수단의 발달 과정을 조사하고 그에 따른 생활 모습의 변화를 설명할 수 있다. (핵심성취기준)				
배움목표	❖ 이동수단의 발달과정을 이해하고, 미래의 이동수단을 예상할 수 있다.				
배움중심 수업단계	창의적 문제해결학습 수업단계	주요활동	자료명	단계별 중점 내용	
과제와의 만남	사실발견 (5')	❖ 학습 분위기 조성-나는 무엇일까요? ❖ 동기 유발 - '할머니' 스토리텔링 ❖ 학습 활동 안내	◆ 열기구 모형 ◆ PPT ◆ 배움 안내판	<ul style="list-style-type: none"> 열기구 모형 제시를 통해 학습에 대한 호기심과 학습 분위기를 조성한다. 가상 스토리 '할머니의 100번째 생신 잔치' 스토리텔링을 통해 본시 학습 문제를 찾도록 안내한다. 	
활동적 배움	문제발견 (10')	❖ <활동1> 과거의 이동수단 (과거에는 어떤 이동수단을 사용했을까?)	◆ 과거(아주 옛날, 100년 전)의 이동수단 그림 카드 ◆ 속성열거법 안내판	<ul style="list-style-type: none"> 후라이팬 놀이를 통해 옛날 이동수단에 대해 호기심을 유발한다. 속성열거법 안내판을 활용하여 짹과 질문을 나누며 옛날 이동수단의 특징과 공통점을 파악한다. 	
협동적 배움	아이디어 발견 (10')	❖ <활동2> 현재의 이동수단 (현재 우리는 어떤 이동수단을 사용할까?)	◆ 과거와 현재의 이동수단 포스ტ ◆ 포스ტ 분류판	<ul style="list-style-type: none"> 모둠이 함께 질문을 나누며 과거와 현재의 이동수단을 분류한다. 이동수단이 발달함에 따라 생활모습이 어떻게 달라졌는지 짐작한다. 	
표현적 배움	해결발견 (10')	❖ <활동3> 미래의 이동수단 (미래에는 어떤 이동수단이 나타날까?)	◆ 지식e채널 '모두의 도로' 동영상 ◆ SCAMPER 안내판 ◆ 모둠 아이디어판	<ul style="list-style-type: none"> 지식e채널 동영상 시청을 통해 사소하고, 당연한 것에도 감사하는 마음을 갖게 한다. SCAMPER 안내판을 활용하여 미래의 이동수단을 예상하게 한다. 	
배움확인 및 정리	수용단계 (5')	❖ 짹과 함께~ OX퀴즈! ❖ 학습정리 및 과제 제시 ❖ 차시예고	◆ PPT ◆ 차시 예고 자료	<ul style="list-style-type: none"> 짱과 함께 협력하여 해결하는 OX퀴즈를 통해 배움 확인, 자기 평가·상호 평가로 환류 지도한다. 하브루타 과제제시로 배운 내용을 짹과 연결짓고 심화시키게 한다. 	

3. 본시 배움중심 수업 과정안

수업 단계 시간	학습 과정 형태	교수·학습 활동		창의 인성 요소 행사 역량	자료(•) 및 유의점(❖)
		교사의 발문	학생의 예상 답변		
사 실 발 견 5'	학습 분위 기 조성 전체 활동	<p>나는 무엇일까요?</p> <p>❖ 무엇인지 알아맞히기 T: (모형 열기구 등장하며) 이것은 무엇일까요?</p> <p>‘할머니 생신잔치’ 스토리텔링</p> <p>❖ ‘할머니 100번째 생신’ 이야기 들려주기 T: 할머니의 100번째 생신잔치 이야기를 들어볼까요?</p>	<p>무엇인지 알아맞히기</p> <p>❖ 생김새와 모양의 특징을 생각하며 무엇인지 생각하고 알아맞힌다. S1. 열기구인가요?</p> <p>‘할머니 생신잔치’ 이야기듣기</p> <p>❖ ‘할머니 100번째 생신잔치’ 이야기 듣기 S. 수업과 관련하여 ‘할머니의 100번째 생신잔치’ 이야기 듣기</p>		<p>• 모형 열기구 • PPT ❖ ‘할머니의 100번째 생신’ 스토리텔링을 통해 본시 학습 문제를 찾을 수 있도록 안내한다.</p>
		<p>애들아, 안녕? 난 100번째 생일을 맞은 할머니란다. 너희는 내가 열 살때 어떤 이동수단이 있었는지 아니? 또 너희가 100번째 생일을 맞을때는 어떤 이동수단이 생길지 궁금하구나.</p> <p>2017년 ○월 ○일 동글이 할머니가,</p> 			
		<p>‘할머니 생신잔치’ 내용파악</p> <p>❖ ‘할머니의 100번째 생신잔치’ 내용 파악 T: 어떤 상황입니까?</p>	<p>‘할머니 생신잔치’ 내용파악하기</p> <p>❖ ‘할머니의 100번째 생신잔치’ 내용 및 학습 문제 파악 S1. 할머니께서 100번째 생신이 됩니다. S2. 할머니의 100번째 생신잔치에 우리 반 친구들을 초대했습니다.</p>		<p>❖ 배움 문제와 다소 동떨어진 응답도 학생들의 창의력 신장을 위해 존중하고 격려한다.</p>
		<p>배움 문제 확인</p> <p>T: 이번시간에는 무엇을 공부하면 좋을까요?</p>	<p>배움 문제 찾기</p> <p>S1. 이동수단의 발달과 미래의 이동수단을 예상하면 좋겠습니다.</p>		<p>• 배움 문제 찾기</p>
		<p>❖ 배움 문제 제시 및 안내</p> <p>※ 이동수단의 발달과정을 이해하고, 미래의 이동수단을 예상해보자</p>			
	동기 유발	<p>배움 계획 안내</p> <p>T: 이동수단의 발달과정을 알아보기 위해 어떤 것을 배우면 좋을까요?</p>			
		<p>배움 순서 제시 및 안내</p> <p>[활동 1] 과거의 이동수단? (과거에는 어떤 이동수단을 이용했을까?) [활동 2] 현재의 이동수단? (현재 우리는 어떤 이동수단을 이용할까?) [활동 3] 미래의 이동수단? (미래에는 어떤 이동수단이 나타날까?)</p>			
		<p>스토리텔링 ‘할머니의 100번째 생신잔치’ 이야기는 초고령 할머니의 100번째 생신을 축하하기 위하여 전국 각지에서 모인 가족들이 이용하게 되는 이동수단과 의사소통 수단을 통해 본 단원의 성취기준에 도달하고자 구상하였다. 수업자는 ‘함께 만들어요, 아름다운 세상’ 프로젝트 수업을 진행함에 있어 ‘할머니의 100번째 생신잔치’ 스토리를 기본 맥락으로 활용할 것이다. 이러한 스토리텔링을 통해 학습자들의 호기심을 자극하고 사회현상에 대한 탐구심과 문제해결력을 심화시킬 수 있을 것으로 기대한다.</p>			

수업 단계	학습 과정	교수·학습 활동		창의 인성 요소 핵심 역량	자료(•) 및 유의점(❖)						
		교사의 발문	학생의 예상 답변								
문제 발견	자료 제시	<p>● 배움1 과거의 이동수단?</p> <p>• 아주 옛날의 이동수단</p> <p>❖ 과거의 이동수단 파악</p> <p>T: 아주 옛날에는 어떤 이동수단을 이용했을까요?</p> <p>❖ 후라이팬 놀이</p> <p>T: 가족끼리 모였을 때 즐거운 게임을 하듯, 친구들과 아주 옛날에 이용했던 이동수단에 대한 후라이팬 놀이를 해봅시다.</p>	<p>● 배움1 해결하기</p> <p>❖ 과거의 이동수단 파악 파악하기</p> <p>S1. 가마요 S2. 뗏목을 이용했습니다. 등</p> <p>❖ 후라이팬 놀이하기</p> <p>S. 모둠별 협의 후 100년 전 이동수단 중 하나씩 골라 정한 후 후라이팬 놀이를 한다.</p> <p>S1. 가마 S2. 뗏목 등</p> <p>S. 텅팅팅 텅팅~ 탱탱탱 탱탱~ 텅팅탱탱 후라이팬 놀이! 시작</p>	정교성·협동·소통	<ul style="list-style-type: none"> • 돌림판-모둠 선정용 						
		<p>❖ 과거 이동수단의 특징 파악</p> <p>T: 아주 옛날에 이용했던 이동수단에 대해 짹과 함께 질문을 나누며 특징을 알아봅시다.</p> <p>< 속성열거법 활용 안내판 ></p> <table border="1" data-bbox="380 1031 690 1300"> <tr> <td>누가</td> <td>언제</td> <td>어디서</td> </tr> <tr> <td>무엇을</td> <td>?</td> <td>어떻게</td> </tr> <tr> <td>왜</td> <td>공통점</td> <td>불편한 점</td> </tr> </table>	누가	언제	어디서	무엇을	?	어떻게	왜	공통점	불편한 점
누가	언제	어디서									
무엇을	?	어떻게									
왜	공통점	불편한 점									
관찰 탐색	<p>T: 여러분이 발견한 아주 옛날의 이동수단의 특징에 대해 다 같이 함께 이야기 나눠 봅시다.</p> <p>● 100년 전 이동수단</p> <p>❖ 100년 전 이동수단 파악</p> <p>T: 아주 옛날 이동수단과 다른 100년 전 이동수단들의 공통점은 무엇인가요?</p> <p>T: 기계의 힘을 이용한 100년 전 이동수단이 오늘날의 이동수단과 다른 점은 무엇일까요?</p>	<p>❖ 100년 전 이동수단 파악하기</p> <p>S1. 기계의 힘을 이용했습니다. S2. 아주 옛날에는 사람이 직접 걸어서 이동하거나 소나 가축, 동물의 힘을 이용했는데 기계가 등장하게 됐어요.</p> <p>S1. 석탄을 때서 물을 끓이고 그때 나오는 증기의 힘을 이용했습니다. S2. 오늘날 이동수단에 비해 느려요 등</p>	<p>• 100년 전 이동수단 그림카드, 속성열거법 안내판</p>	<p>• 짹 하브루타가 제대로 이뤄지지 않는 학생들의 경우 교사가 순시하며 적절한 질문으로 도움을 준다.</p>							
	<p>T: 여러분이 발견한 아주 옛날의 이동수단의 특징에 대해 다 같이 함께 이야기 나눠 봅시다.</p> <p>● 100년 전 이동수단</p> <p>❖ 100년 전 이동수단 파악</p> <p>T: 아주 옛날 이동수단과 다른 100년 전 이동수단들의 공통점은 무엇인가요?</p> <p>T: 기계의 힘을 이용한 100년 전 이동수단이 오늘날의 이동수단과 다른 점은 무엇일까요?</p>	<p>❖ 100년 전 이동수단 파악하기</p> <p>S1. 기계의 힘을 이용했습니다. S2. 아주 옛날에는 사람이 직접 걸어서 이동하거나 소나 가축, 동물의 힘을 이용했는데 기계가 등장하게 됐어요.</p> <p>S1. 석탄을 때서 물을 끓이고 그때 나오는 증기의 힘을 이용했습니다. S2. 오늘날 이동수단에 비해 느려요 등</p>	<p>• 100년 전 이동수단 그림카드, 속성열거법 안내판</p>	<p>• 짹 하브루타가 제대로 이뤄지지 않는 학생들의 경우 교사가 순시하며 적절한 질문으로 도움을 준다.</p>							
10'	전체 활동				<p>배움① 3학년은 사회교과에 입문하는 시기이므로 놀이나 게임을 통해 자연스럽게 지도하고자 한다. 또한 평소 발표에 부담을 느끼는 학생도 짹과 질문이나 대화 나누는 것은 즐겨 하므로 짹과 함께 질문을 나누는 하브루타를 통해 과거의 이동수단에 대해 부담없이 학습하도록 지도하며 시각적인 자료를 활용하여 학습자의 이해를 돋고자 한다.</p>						

수업 단계	학습 과정	교수·학습 활동		창의 인성 요소 핵심 역량	자료(•) 및 유의점(❖)
		교사의 발문	학생의 예상 답변		
아이디어 발전	자료 추가 제시 모둠 활동 관찰 탐색 10'	<p>배움2 현재의 이동수단?</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ 현재의 이동수단 파악 <p>T: 현재의 이동수단 중에서 여러분이 이용한 경험이 있는 이동수단을 두더지 발표로 발표해 볼까요?</p> <p>T: 타보지 않은 또 다른 현재의 이동수단에는 어떤 것들이 있을까요?</p> ❖ 이동수단 분류 <p>T: 이동수단을 분류해봅시다. 먼저, 분류란 무엇일까요?</p> <p>T: 모둠별로 기준을 정해서 이동수단을 분류해 보세요.</p> ❖ 이동수단 분류 공유 <p>T: 모둠에서 분류한 결과를 나눠봅시다.</p> ❖ 현재의 이동수단의 공통점 파악 <p>T: 현재의 이동수단의 공통점은 무엇인가요?</p> <p>T: 이동수단의 발달로 사람들의 생활은 어떻게 변했을까요?</p> 	<p>배움2 해결하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ 현재의 이동수단 파악하기 <p>S1. 자전거요 S2. 자동차와 기차를 탔습니다. S3. 비행기도 탔습니다. 등</p> <p>S1. 쾌속선이 있습니다. S2. 레미콘이나 화물선이 있습니다. 등</p> ❖ 이동수단 분류하기 <p>S1. 분류란 어떤 기준을 정해서 나누는 것을 말합니다. 등 S. 모둠별로 기준을 정해 이동수단 포스팅을 분류하는 활동을 한다.</p> ❖ 이동수단 분류 함께 나누기 <p>S1. 옛날과 오늘날을 기준으로 나눴어요 S2. 저희 모둠은 장소를 기준으로 나눴습니다. 등</p> ❖ 현재의 이동수단의 공통점 파악하기 <p>S. 주로 기계의 힘을 이용해요. S1. 옛날에 비해 많은 사람들이 함께 이용하고, 멀리까지 편리하게 이용해요. S2. 이동하는데 걸리는 시간이 적고, 안전하게 이동 할 수 있습니다. 등.</p> 	정교성·존중·배려 의사소통 공동체	<ul style="list-style-type: none"> • 분류판, 과거와 현재의 이동수단 사진자료 ❖ 모둠 발표를 마치면 학생 상호간에 궁금한 점은 자유롭게 질문을 하고 보충할 수 있도록 허용적인 분위기를 조성한다.
<p>배움② 발표력 신장을 위한 다양한 발표기법 중 두더지 발표는 다 같이 일어났다가 발표자가 발표하면 같은 생각을 가진 사람은 자리에 앉게 되므로 보다 많은 학생들이 발표경험을 나누게 된다. 그리고 모둠별 협의과정을 거쳐 분류 기준을 정하고 분류해봄으로서 학습자들은 이동수단의 특성 및 공통점을 파악하는데 도움이 되고 학습의 전이를 높이며 심층적인 학습이 이뤄질 것으로 기대한다.</p>					
해결발견	추가 관찰 탐색 전체 활동 아이디어 창출 10'	<p>배움3 미래의 이동수단?</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ 스토리텔링 이어가기 <p>T. 할머니의 다음 이야기 들어볼까요?</p> <p>애들아, 이 할미가 어렸을 적에 이용했던 이동수단을 오랜만에 보니 반갑구나. 그런데 너희들은 요즘 많이 이용하는 이동수단인 자동차들이 다니는 고속도로가 어떻게 해서 만들어졌는지 아니?</p> 	<p>배움3 해결하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ 스토리텔링 이어가기 <p>S. 네~ 들려주세요.</p> 	공감·소통 공동체 심미적 감성	<ul style="list-style-type: none"> • ‘할머니’ 스토리자료 • 이동수단 활용을 위한 고속도로 건설관련 동영상

수업 단계	학습 과정	교수·학습 활동		창의 인성 요소 해설 역량	자료(•) 및 유의점(❖)
		교사의 발문	학생의 예상 답변		
해결발견	적용 및 응용 모둠 활동	<p>❖ 미래의 이동수단 예상</p> <p>T. 미래에는 어떤 이동수단이 생기면 좋을지 모둠별로 질문을 나눠 봅시다.</p> <p>T. 모둠 아이디어에 적어 칠판에 부착하여 주세요.</p> <p>T. 모둠 아이디어 판을 살펴보고 질문을 나눠보세요.</p> <p>T. 미래의 다양한 이동수단입니다.</p>	<p>❖ 미래의 이동수단 예상하기</p> <p>S. 모둠별로 스캠퍼 안내판을 활용하여 질문을 나누며 하브루타를 한다.</p> <p>S. 모둠 아이디어판에 기록한 후 칠판에 부착한다.</p> <p>S1. 자동차 연료를 다른 것으로 대치하는 수소 자동차가 나오면 좋겠어요.</p> <p>S2. 하늘 위를 날 수 있는 자동차가 나오면 좋겠습니다 등.</p> <p>S. 와~ 신기해요. 멋져요! 등.</p>	유창성  	<ul style="list-style-type: none"> • 스캠퍼 안내판, 모둠 아이디어판, 보드 마커 • 미래의 다양한 이동수단 PPT
수용단계	학습 정리 및 내면화 전체 활동	<p>● 짹과 함께 OX 퀴즈</p> <p>T. 오늘 사회시간에 배운 내용을 떠올리며 짹과 함께 OX퀴즈!를 해봅시다.</p> <p>1. 지게와 뗏목은 옛날 이동수단이고, 자기부상열차와 비행기는 오늘날 이동수단이다.(○)</p> <p>2. 옛날 이동수단과 비교하면 오늘날 이동수단이 힘이 더 많이 든다.(×) 이하 생략.</p>	<p>● 짹과 함께 OX 퀴즈하기</p> <p>S. 교사가 제시하는 문제에 대해 짹과 함께 협력하여 의논한 후 어깨동무 O, X로 표시하며 문제를 해결한다.</p>	정교성·존중 	<ul style="list-style-type: none"> • 평가용PPT ❖ 짹과 함께 협력하여 해결하는 평가 방법으로 학생들의 평가에 대한 부담을 줄인다.
5'	차시 예고 개별 활동	<p>● 학습정리 및 내면화</p> <p>T. 우리가 살아가는데 꼭 필요하고 소중한 '이동수단'에 대해 두 줄 생각을 생각한 후 발표해 봅시다.</p> <p>T. 이번 수업시간을 돌아보며 자기평가와 상호평가는 해봅시다.</p>	<p>● 학습정리 및 내면화하기</p> <p>S1. 이동수단은 엄마다. 왜냐면 엄마처럼 소중해서</p> <p>S2. 이동수단은 생명이다. 왜냐면 이동수단 없이는 살아가기 힘들어서 등</p> <p>S. 자기평가(하늘-상, 머리 위-중, 가슴-하), 상호평가는 칭찬릴레이로 실시</p>		
		<p>● 과제제시 및 차시예고</p> <p>❖ 할머니의 부탁으로 과제 제시</p> <p>안녕? 이동수단에 대해 이야기 나눠서 즐거웠어. 오늘 배운 내용에 대해 부모님과 대화 나눠보렴. 그럼 다음 사회</p> <p>❖ 차시 예고</p> <p>T. 어떤 장면인지 공통점이 뭘까요?</p> <p>T. 다음 시간에는 의사소통수단에 대해 알아봅시다~</p>	<p>● 과제 및 다음시간 준비</p> <p>S. 네~ 알겠습니다.</p> <p>S. 의사소통 수단입니다.</p> <p>S. 즐거운 사회 시간이었습니다. 선생님, 감사합니다.</p>	몰입·융통성 	<ul style="list-style-type: none"> • '할머니' 스토리자료 • 차시 예고자료 (다양한 의사소통수단 사진)
<p>배움③ 스캠퍼(SCAMPER)는 기존의 것을 개선하거나 새로운 것을 만들어 내는데 유용한 아이디어 촉진 질문법이다. 이 기법은 고정된 사고의 틀을 벗어나 다각적인 측면에서 사고할 수 있는 기회와 경험을 제공하므로 본 활동에서는 기존 이동수단을 다양한 방법으로 개선하여 새로운 아이디어를 생성하고 상상력을 활성화할 것으로 기대한다. 짹과 함께~ OX 퀴즈! 발표에 소극적인 아이들도 마치 놀이처럼 평가에 참여하게 하고, 짹과 함께 협력하여 문제를 해결하게 하므로 아이들 활발하게 참여하는 방법 중 하나로 본 수업에서는 학생들의 집중도와 참여도를 향상시키며 이동수단 발달과정에 대해 학생들이 학습한 내용을 얼마나 알고 있는지 점검하기 위해 활용할 예정이다. 또한 말미에 가족 하브루타하기 과제제시를 통해 배움 내용이 삶과 연계되어 실천으로 연결됨으로서 배움이 의미있고 깊어질 것으로 기대한다.</p>					

4. 과정 중심 평가 계획

영 역	평가 기준			평가 방법	평가 환류
교과목표	◆ 이동수단의 발달과정을 알고, 미래의 이동수단을 예상하여 말할 수 있다.			◆ 발표, 질문 체크리스트, 자기평가, 상호평가, 관찰법	◆ 발표와 질문하는 과정에서 학생들이 어려워하는 내용에 대해 피드백을 제공한다.
창의인성 목표	◆ 창의인성요소를 발휘하고 배려하며 협동할 수 있다.				
교과 영역	◆ 이동수단의 발달 과정을 이해하고, 미래의 이동수단을 예상하여 설명 할 수 있는가?	상	◆ 이동수단의 발달과정을 알고, 미래의 이동수단을 예상하여 잘 말할 수 있다.		
		중	◆ 이동수단의 발달과정과 미래의 이동수단 예상하기가 미흡하다.		
		하	◆ 이동수단의 발달과정을 이해하지 못하고, 미래의 이동수단도 예상하지 못한다.		
창의 인성 영역	◆ 호기심, 몰입, 상상력, 유창성, 정교성, 타당성 등의 요소를 발휘하고 지속적이며 배려와 협동이 이루어지는가?	상	◆ 창의요소를 잘 발휘하고 지속성이 뛰어나며 모둠끼리 배려와 협동에 적극적이다.		
		중	◆ 창의요소를 잘 발휘하나 지속성이 양호하며 모둠끼리 배려와 협동이 양호한 편이다.		
		하	◆ 창의요소가 부분적으로 발휘되며 모둠끼리의 배려와 협동이 좀 더 요구된다.		

5. 자료 활용 계획

구 분	수 업 자 료	수 업 자 의 도									
스토리텔링 자료		<ul style="list-style-type: none"> 학습에 대한 동기 유발 및 지속적인 흥미 유지 정의적 영역의 수업목표 달성을 긍정적 영향 문해 능력 향상을 통한 정보와 지식의 확대 ‘할머니의 100번째 생신 잔치’ 스토리 도입으로 이동수단에 대한 현실적 체감도 향상 									
속성열거법 안내판	<table border="1" data-bbox="396 1379 658 1558"> <tr> <td>누가</td> <td>언제</td> <td>어디서</td> </tr> <tr> <td>무엇을</td> <td>?</td> <td>어떻게</td> </tr> <tr> <td>왜</td> <td>공통점</td> <td>불편한 점</td> </tr> </table>	누가	언제	어디서	무엇을	?	어떻게	왜	공통점	불편한 점	<ul style="list-style-type: none"> 과거와 현재의 이동수단별 특성에 대한 질문나누기를 할 때 속성열거법 안내판을 활용하여 다양하고 깊이있는 대화가 나뉘지도록 함 이동수단별 특성, 공통점, 불편한 점 등에 대해 짹과 질문나누기를 하고, 이를 통해 상호간의 사소통이 증진될 것으로 기대함
누가	언제	어디서									
무엇을	?	어떻게									
왜	공통점	불편한 점									
스캠퍼 안내판		<ul style="list-style-type: none"> 모둠별 스캠퍼 안내판을 활용하여 미래의 이동수단을 예상 모둠 협의시 스캠퍼 기법을 활용하여 기존 이동수단을 대체, 변형, 수정해 봄으로써 다양한 미래 이동수단에 대한 창의적 사고가 촉진될 수 있을 것임 									
지식e채널 동영상자료		<ul style="list-style-type: none"> 지식e채널- 모두의 도로(길 위 누군가의 삶은 멈추었고, 모두의 삶은 빨라졌다) 1970년 7월 7일 77명 순직 너무나 당연한 것에 대해 다시 생각해보고, 감사하는 마음을 가지며 생활하도록 지도 									

6. 칠판 활용 계획

단원 : 2. 이동과 의사소통

배움문제 : 이동수단의 발달과정을 이해하고 미래의 이동수단을 예측할 수 있다.

배움활동①

과거의 이동수단
(과거에는 어떤 이동수단을 이용했을까?)

배움활동②

현재의 이동수단
(현재 우리는 어떤 이동수단 이용할까?)

배움활동③

미래의 이동수단
(미래에는 어떤 이동수단이 나타날까?)

모둠 아이디어판

미래의 이동수단

III

배움중심수업 돌아보기

아이들의 배움과 성장이 계속되길...

Epilogue

아이들이 앞으로 달라질 미래사회는 어떤 사회일지 호기심을 가지고 긍정적이며 적극적인 태도로 생활하길 기대하며 이번 수업을 준비했다. 미래 사회의 주역이 될 아이들은 수업을 통해 이동수단의 과거와 현재를 알아보고 미래의 모습을 상상해보면서 이동수단으로 생활모습이 변하고 사람들의 생활이 더 편리해지고 있음을 이해하게 될 것이다. 수업을 통해 교사와 아이들의 배움과 성장이 멈추지 않고 계속되길 바라며 희망찬 사회 수업을 위해 노력하고자 한다.



참고문헌

교육부 (2015). 2015년 개정 교육과정 공시문.

다니엘링크(2013) 새로운 미래가 온다.

사토마나부, 한국배움의공동체 (2014). 교사의 배움. 서울: 에듀나티.

<http://www.crezone.net>(창의인성교육넷)

‘에코 빌리지(Eco-Village) 만들기’ 프로젝트 운영으로

창의적 문제해결능력 기르기

인천화전초등학교 교사 이영인

● 학년 : 5학년

● 단원 : 2. 환경과 조화를 이룬 국토 (2) 인간과 환경의 조화로운 삶

● 배움주제 : 사람들이 살기 편리한 친환경 에코 빌리지(Eco-Village) 만들기

I

이런 마음으로 시작했어요 !

1. 생각을 디자인(Design) 하다.



- T1. 쓰레기통이 없는 거리와 쓰레기통이 있는 거리 중 어떤 것이 지저분할까요?
- S1. 단연히 쓰레기통이 있는 거리예요. 쓰레기통이 있으면 냄새가 나잖아요.
- T2. 깨끗한 거리를 만들기 위해 우리는 거리에 쓰레기통을 없애습니다.
그럼, 나진에 있는 것들은 무엇일까요?
- S2. 걸기애 버려진 담배꽁초예요.
- T3. 깨끗한 거리를 만들기 위해 한 일인데, 아직도 걸기애 버려진 담배꽁초 때문에 더러운 냄새가 많아요. 이것을 해결할 수 있는 방법이 없을까요?

길가의 담배꽁초를 없앨 수 있는 가장 쉬운 방법으로 나온 답은 교사인 내 생각과는 다른 ‘나무에 종이컵 하나 걸어놓기’였다. 이것이 생활 속 익숙한 경험들을 새롭게 바라보는 창의적 사고가 아닐까? 그러나 대부분의 아이들은 어떤 현상을 다른 관점에서 바라보는 것에 익숙하지 않으며 수업 중 교사는 남들이 생각하지 못한 것을 묻고 답하는 학생들을 외면해 버리는 경우도 있다.

서울대 권오현 교수는 동아일보(2017.3.28.)에서 가르침보다 배움이 부각되는 이 시대에 학생 각자가 습득한 지식을 활용하여 자신만의 생각 지도를 디자인하고 지식을 의미 있는 형태로 만들어 내는 사고체계 즉, 디자인 쟁킹(Design Thinking)이 필요함을 강조하였다. 또한 어린이들을 위한 디자인적 사고(Design Thinking) 교육은 주변을 관찰·탐구하고 스스로 지식을 설계하여 의사결정을 할 수 있는 수업 속에서 이루어지며 또래 아이들과의 협력활동 속에서 다른 여러 과목과 연계하여 관련 지식을 실제로 적용할 수 있는 통합적인 작업이 필요하다고 하였다.

사회과는 지식의 이해·습득이 아닌 주변 문제에 대한 합리적인 문제해결력 신장을 목적으로 하여 환경, 인권, 경제, 문화 다양성의 내용으로 현 세대와 미래세대를 위한 하나의 연결고리 역할을 하고 있다. 이는 환경보전, 사회통합, 경제발전을 아우르는 지속가능한 발전의 흐름과 같은 것이다.

이에 본 교사는 디자인 쟁킹(Design Thinking)을 활용하여 실제 세상의 문제를 이해하는데 집중하고 다른 사람과 협력하는 과정을 통해 의미 있는 해결책을 만들어내는 활동 중심 수업을 하고자 한다. 환경보전, 사회통합, 경제발전의 사회적 문제 상황을 쉽게 접할 수 있는 사회과를 중심으로 교육과정 재구성을 하여 디자인 쟁킹(Design Thinking) 기반 프로젝트 수업을 계획하였다.

II 배움중심수업 펼치기

1. 단원 재구성을 통한 프로젝트 운영

가. 재구성 방향

산업화 및 도시화에 따라 날로 심각해지는 기후변화와 사회·경제적 위기로 인하여 현 세대와 미래 세대가 하나의 연결고리로 함께 공존하는 지속가능발전이 강조되고 있다. 그러나 경제발전, 환경보전, 사회통합의 개념을 포함함에도 불구하고 지속가능발전교육은 환경교육으로 단편적으로 생각하는 경향이 있다. 이에 본 프로젝트를 다음과 같은 방향을 설정하여 재구성을 하였다.

지속가능발전	현세대를 바탕으로 사회, 경제, 자연이 균형을 이룬 상태의 미래사회 추구
교육과정강조	2007개정교육과정부터 명시되어 꾸준히 강조되고 있는 지속가능발전교육
체계적 교육	지속가능발전교육을 위한 체계적인 교육과정 운영 및 교실 수업의 필요
재구성방향	사회, 경제, 자연의 조화를 테마로 구성된 5학년 1학기 사회과 단원 구성 활용

나. 단원의 재구성 개요



내용재구성 및 차시 추가

2009개정교육과정 사회 교과서 세계			WHY?	[에코빌리지(Eco-Village) 만들기] 프로젝트 개요				
주제	차시	학습내용		구분	단계	차시	교과	학습내용
1. 우리를 둘러싼 환경	1	학습내용 예상	<p>✓ 생활 속 환경을 담은 사진을 탐색하며 자연스럽게 환경의 특성을 이해하는 활동에 중점</p> <p>✓ 다소 어려운 국토개발의 개념을 도전적인 과제 해결의 과정에서 친환경의 필요성 내면화</p> <p>✓ 교실에서부터 지속 가능한 발전 사례를 직접 찾아보고 우리 지구의 환경 대한 실시</p>	환경사랑 알아보기	주제확인	1	사회	<ul style="list-style-type: none"> 프로젝트 소개 모둠별 활동 계획
	2	환경의 의미 이해			탐색	2	사회	환경이해
	3	환경의 특성 탐구				3	사회	
	4	인간과 환경의 관계이해				4	사회	인간과 환경
2. 인간과 환경의 조화로운 삶	5	국토개발의 필요성	<p>문제 해결 + 체험</p> <p>환경사랑 방법찾기</p>	환경사랑 방법찾기	필요성 인식	5	국어	국토개발(딜레마토론)
	6	바람직한 국토개발 방향			문제 해결 + 체험	6	국어	나무사랑 에코빌리지 만들기
	7	친환경 태도의 실천			문제 해결 + 체험	7	사회	우유팩을 이용하여 재생종이 만들기
					문제 해결 + 체험	8	실과	자연마을vs환경마을 선택
3. 모두를 위한 지속 가능한 발전	8	지속가능한 발전의 필요성	<p>환경사랑 실천하기</p> <p>환경 사랑에 캠페인</p>	환경사랑 실천하기	문제 해결 + 체험	9	사회	친환경 에코빌리지 만들기
	9	지속가능한 발전 사례			문제 해결 + 체험	10	사회	구체 표현 및 수정보완
	10	지속가능한 발전 태도			실천	11	미술	에코 빌리지 전시회
	11	학습내용 정리			정리	12	사회	
						13	사회	종이사랑 환경교실 만들기
						14	사회	
						15	사회	환경사랑 보물찾기
						16	과학	친환경가습기 만들기
						17	미술	
						18	미술	환경사랑 캠페인
						19	사회	
						20	사회	프로젝트 내용 정리

다. [에코 빌리지(Eco-Village)만들기] 프로젝트 운영

구분	단계	차시	학습활동	학습내용	성취기준
	주제학인	1	프로젝트개관	<ul style="list-style-type: none"> • 프로젝트 소개 및 학습 안내 • 프로젝트 모둠 구성 및 계획 세우기 	
환경사랑 알아보기	탐색	2	환경이해	<ul style="list-style-type: none"> • 환경 사진 비교하기(공통점, 차이점) • 환경사진(자연, 인문)속 사람들의 생활 모습 찾기 	사6031 국1614
		3	인간과 환경	<ul style="list-style-type: none"> • 내가 살고 싶은 환경? 살고 싶지 않은 환경? • 좋은 자연환경의 이용 VS 열악한 자연환경의 극복 • 인간과 환경의 관계 	
		4			
		5			
	필요성 인식	6	국토개발	<ul style="list-style-type: none"> • 딜레마 토론 활동 (할머니! 보고 싶어요.) <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p><주제> 명절이 되어 할머니 댁에 가야 하는 미래! 그러나 가는 길에는 높은 산이 있어 매번 산을 돌아서 가려니 시간이 너무 길게 걸린다. 어떻게 할 것인가?</p> </div>	사6032 국1614
환경사랑 방법찾기	문제해결 디자인 씽킹 기반 문제해결학습	7	나무사랑 에코빌리지 만들기	<ul style="list-style-type: none"> • 공감·문제정의 자연 보전 vs 자연 파괴 사진 비교 • 아이디어·시각화 나무사랑 에코 빌리지 건설 방법 • 평가·피드백 나무사랑 에코빌리지가 될 수 있을까? 	사6034
	체험	8	나무사랑	<ul style="list-style-type: none"> • 우유팩으로 재생종이 만들기 	실6222
	문제해결 디자인 씽킹 기반 문제해결학습	9	환경사랑	<ul style="list-style-type: none"> • 자연 마을 vs 편리 마을의 선택 및 이유 찾기 	사6034
	10	친환경 에코빌리지 만들기 【본 수업】	친환경 에코빌리지 만들기	<ul style="list-style-type: none"> • 공감·문제정의 자연 마을 vs 편리 마을의 불편함 선택 • 아이디어·시각화 살기 좋은 친환경 에코빌리지 건설 방법 • 평가·피드백 친환경 에코빌리지가 될 수 있을까? 	사6034
	11		【본 수업】		
	실천	12	에코빌리지 전시회	<ul style="list-style-type: none"> • 아이디어·시각화 친환경 에코빌리지 시각화 (입체, 평면) • 평가·피드백 친환경 에코빌리지가 될 수 있을까? • 에코빌리지 전시회 열기 	미(광고감상)
	13	종이사랑 환경교실 만들기 디자인 씽킹 기반 문제해결학습	종이사랑 환경교실 만들기	<ul style="list-style-type: none"> • 우리 교실에서 하루에 버려지는 종이의 양 조사 • 공감·문제정의 사용할 수 있는 VS 사용할 수 없는 종이 • 아이디어·시각화 종이를 교실에서 활용할 수 있는 방법 • 평가·피드백 종이사랑 교실을 위한 방법이 될까? 	사6034
	14		환경사랑 보물찾기	<ul style="list-style-type: none"> • 어떤 내용을 담은 사진일까? (지속가능한 발전 사례) • 친환경 물건을 찾아라. • 친환경 기화식 가습기 만들기 	
환경사랑 실천하기	체험	15	환경사랑 보물찾기		사6033 과6043
	16				
	17	환경사랑 캠페인			
	18			미(광고제작) 사6033	
	19				
정리	20	프로젝트정리	<ul style="list-style-type: none"> • 프로젝트 정리 및 평가 • 프로젝트 운영에 대한 배움톡 쓰기 		

라. 프로젝트 평가 계획

과목	성취기준	평가항목			평가방법
		지식	기능	태도	
사회	사6031. 인간을 둘러싸고 있는 인문환경과 자연환경의 뜻을 알고, 그 특성에 대해 설명할 수 있다.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		토의토론, 관찰
	사6032. 국토 개발의 사례를 찾아보고 그 특징과 필요성을 설명할 수 있다.		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	프로젝트, 관찰
	사6033. 지속가능한 발전의 사례를 찾아 그 특징과 필요성을 설명할 수 있다.		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	프로젝트, 관찰
	사6034. 우리나라 국토수준에서 인간과 환경은 상호보완적인 관계임을 이해하고 친환경적인 태도를 실천하기 위한 방안을 제시할 수 있다. <분석>		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	프로젝트, 관찰
과학	과6043. 줄기의 겉모양과 속 구조를 알고, 뿌리에서 흡수된 물이 줄기 를 통해 각 기관으로 이동함을 이해할 수 있다.	<input type="radio"/>			프로젝트
국어	국1614. 문제를 해결하기 위한 토의에 능동적으로 참여할 수 있다.				프로젝트, 관찰
실과	실6222. 저탄소 녹색 성장의 의미와 필요성을 설명할 수 있다	<input type="radio"/>			프로젝트
미술	주제에 맞는 광고를 제작하고 광고에 담긴 의미를 찾아낼 수 있다.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		프로젝트
	광고를 감상하며 전달하는 내용과 표현방법을 이야기한다.	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	프로젝트, 관찰

2. 수업의 개요

프로젝트	에코 빌리지(Eco-Village) 만들기		차시	10~11/20	관련교과	사회과				
배움주제	사람들이 살기 편리한 친환경 에코 빌리지(Eco-Village) 만들기									
배움 목표	수업	사람들이 살기 편리한 친환경 <에코 빌리지(Eco-Village) 만들기> 활동을 통하여 국토 수준에서 인간과 환경은 상호보완적인 관계임을 이해할 수 있다.								
	창의 인성	인간과 자연의 공존에 대한 공감적 이해를 바탕으로 친환경 국토개발을 위한 창의적인 해결책을 제안할 수 있다.								
교수학습모형	디자인 씽킹(Design Thinking)기반 문제해결학습모형									
학습형태	전체→모둠→모둠→모둠→(모둠→전체)의 반복									
자료활용계획	공감(E)	문제정의(D)	아이디어화(I)	시각화(P)	평가(T)	피드백(F)				
	A, B마을 사진, 문제 상황 사진, 활동판	배움주제카드	활동판 생각카드	마을지도, 건물모형, 블럭	1차 구상도 포스트잇	2차 구상도 보드마카				
표시문자	T 교사 S 학생 자료 학습자료 유의 유의사항 ! 창의요소 💡 인성요소									

수업 흐름

배움단계 (시간)	배움과정	주요활동	형태	배움전략
배움열기 (15')	공감(E)	<ul style="list-style-type: none"> 전 차시 상기 - A마을(편리한 마을) VS B마을(자연환경 마을)의 사진에 대해 내가 살고 싶은 곳 선택하고 이유 정하기 • 공감하기 - 마을의 문제를 담긴 사진 탐색하기 (교사제시) - 각 마을 사람들의 입장에서 불만 이야기하기 (A마을 사람들의 불만 VS B마을 사람들의 불만) - 각 마을의 문제 및 불만에 대하여 공감하기 	전체	<ul style="list-style-type: none"> 전 차시 상기 • 사진을 통한 마을의 문제점 탐색 • 각 마을 사람들의 입장 공감
		<ul style="list-style-type: none"> 문제정의(배움주제 제시) 사람들이 살기 좋은 친환경 에코 빌리지를 만들어 보자. 		<ul style="list-style-type: none"> 미션 해결을 위한 문제 정의
		<ul style="list-style-type: none"> A마을과 B마을 사람들의 불만을 해결할 수 있는 방법은 무엇일까? 무엇이 필요할까? • 아이디어 산출 및 분류하기 		<ul style="list-style-type: none"> 아이디어 발상 (브레인 라이팅)
		<ul style="list-style-type: none"> 시각화(P) 		모둠
		<ul style="list-style-type: none"> • 에코 빌리지 구상도 그리기 		모둠
	1차 평가(T) 및 피드백(F)	<ul style="list-style-type: none"> 모둠 간 평가(1모둠→2모둠→3모둠→4모둠→5모둠→1모둠) - 모둠 이동하여 다른 모둠의 구상도에 대한 분석 - 잘된 점, 수정·보완해야 할 점을 적어 붙이기 • 아이디어 얻기 • 얻은 아이디어 바탕으로 수정 및 재 시각화 	모둠	<ul style="list-style-type: none"> 평가 및 피드백 (모둠 간 평가) • 수정 및 보완
		<ul style="list-style-type: none"> 모둠 간 평가(자율적 이동) - 제한 시간 안에 다른 모둠에 가서 설명 듣기 - 다른 모둠의 좋은 점, 보충·고쳐야 할 점 이야기 • 아이디어 얻기 • 얻은 아이디어 바탕으로 수정 및 재 시각화 		<ul style="list-style-type: none"> 평가 및 피드백 (갤러리 워크) • 수정 및 보완
	배움정리 (5')	<ul style="list-style-type: none"> 차시예고:에코 빌리지 구상도 구체적 표현 • 배움정리:배움 정리 및 에코 빌리지 아이디어 조사 	개인	<ul style="list-style-type: none"> 배움 정리 • 차시예고

3. 교수-학습 과정안

- 수업자 의도** 디자인 씽킹(Design Thinking) 기반 문제해결학습은 문제 정의에 앞서 그 상황에 대한 충분한 공감 시간으로 학생들이 문제 해결에 대한 필요성을 자연스럽게 갖도록 하는 것이 중요하다.
- 【전 차시 상기】 자연환경이 적지만 사람들이 살기에 편리한 A마을과 주변 자연환경이 좋지만 사람들이 살기에 불편한 B마을의 사진(그림)을 보고 자신이 미래 살고 싶은 마을을 선택하여 그 이유를 생각해 보는 수업을 하였다. 학생들의 선택에 따라 모둠을 구성하여 각 마을 주민의 입장에서 느끼는 불만들을 자연스럽게 이끌어 내고 공감할 수 있도록 한다.

배움 단계	배움 과정	배움 활동		장의 인성	자료 및 유의점
		교사도움활동	학생배움활동		
배움 열기 15'	전시 학습 확인 전체	<p>▣ 전 차시 상기하기</p> <p>T 전 시간에 우리는 어떤 활동을 했었나요?</p> <p> <A마을>  <B마을></p> <p>T A, B마을에 살고 싶었던 이유 중에 생각나는 것이 있나요?</p>	<p>S A, B 두 마을 중에 우리가 살고 싶은 마을을 선택했어요.</p> <p>S 그 마을에 살고 싶은 이유를 생각해 보았어요.</p> <p>S (학생들은 생각나는 대로 자유롭게 이야기 한다.)</p>	호기심 흥미	자료 A마을, B마을 사진(그림) 유의 전 차시에 학습했던 내용에 대하여 가볍게 기억해 내는 정도로 짧게 하도록 한다.
공감 하기 모둠		<p>▣ 공감하기</p> <p>T 선생님이 사진 몇장을 보여주도록 하겠습니다. 어떤 내용이 담긴 사진인지 생각해 봅니다.</p> <p> <A마을>  <B마을></p> <p>T 이 사진들을 보고 여러분은 어떤 생각이 드나요?</p> <p>T 이와 같이 A, B 두 마을에는 살기에 좋은 점도 있지만 그곳에 사는 주민들이 갖고 있는 불만들도 있을 거예요. 여러분이 마을 주민의 입장이 되어 이 마을에 살면서 느끼는 불만에 대하여 의견을 나누어 보겠습니다.</p>	<p>S (사진에 담긴 내용을 인지한다)</p> <p>S A마을과 B마을에 좋은 점도 있지만 여러 가지 문제가 있었어요.</p> <p>S (모둠 안에서 자유롭게 의견을 나누어 정리한다.) -A마을은 공기가 나빠 사람들 건강에 좋지 않아요. -B마을은 교통이 불편해서 다른 곳에 가려면 시간이 걸려요. -B마을에 있는 집은 사는데 불편할 것 같아요.</p>	문제 발견 · 비판 사고	자료 각 마을의 문제를 담은 사진 유의 사진에 대한 설명 없이 하나씩 보여주면서 A, B 마을의 문제 상황에 대한 공감을 이끌어 낸다. 이어서 학생 스스로 문제 점을 찾아낼 수 있도록 유도한다. 자료 활동판, 보드마카
배움 열기	문제 정의 전체	<p>▣ 배움 주제 확인</p> <p>T A, B 마을의 문제점을 찾아보았어요. 이것을 해결하기 위해 오늘 배움 주제는 무엇으로 정하면 좋을 것 같아요.</p> <p>T 여러분은 지금부터 A, B마을에 살고 있는 모든 사람들이 행복할 수 있도록 <사람들이 살기에 편리한 친환경 에코 빌리지>를 만들어 보는 수업을 하도록 하겠습니다.</p>	<p>S A, B마을의 문제점을 해결해보는 수업을 하면 좋을 것 같아요.</p> <p>S (배움 주제를 확인한다.)</p>	문제 발견	유의 학생들의 문제 정의가 본 수업의 배움 주제가 된다.
사람들이 살기 편리한 친환경 에코 빌리지를 만들어 보자.					

수업자 의도

• **【아이디어 생성】** 친환경 에코빌리지 건설은 각 마을 주민의 불만에 대한 해결 방법을 최대한 많이 아끌어 내는 것이 중요하며 간단한 낱말 또는 약식 그림으로 짧은 시간에 많은 아이디어를 낼 수 있도록 한다. 또한 본 수업은 학생 스스로 다른 모둠의 결과에 대한 평가·분석으로 아이디어를 얻어오고 그것을 자신의 모둠에 적용하여 최선의 결과물을 스스로 만들어 가는 과정을 갖는 것이 중요하므로 아이디어 생성 결과의 공유는 1~2가지 발표로 간단하게 한다.

• **【아이디어 시각화】** 학생들은 사람이 살기 편리한 친환경 에코 빌리지 구상도를 만들 때 자세하게 표현하는 것에 집중할 수 있다. 이는 평가 및 피드백의 기초 단계가 되는 1차 구상도로 전 단계와 마찬가지로 간단한 낱말 또는 약식 그림으로 간단하게 만들도록 한다.

배움 단계	배움 과정	배움활동		장의 인성	자료 및 유의점
		교사도움활동	학생배움활동		
배움 열기	문제 정의 전체	▣ 배움 활동 안내 T 오늘의 배움 주제를 해결하기 위해 다음의 순서로 수업 활동을 하겠습니다.	【배움1】 아이디어 생성 【배움2】 아이디어 시각화 【배움3】 아이디어 평가 및 수정		유의 각 마을 선택 이유와 불만을 한 눈에 볼 수 있도록 구조화하여 제시한다. 이를 통해 두 마을의 장점과 단점을 보완하는 것이 문제해결의 방향임을 학생들이 자연스럽게 이해하도록 한다.
배움 전개	아이디어 생성 모둠 10'	▣ 배움 활동 1	【배움1】 아이디어 생성	💡 협력 존동 💡 사고 확장	자료 활동판, 보드마카, 생각카드
		T A, B마을 주민들이 갖고 있는 불만들을 해결할 수 있는 방법은 무엇이 있을까요? 그리고 그것을 위해 필요한 시설들은 무엇이 있을지 여러분의 생각을 나누어 봅시다. T 어떤 아이디어가 있었나요? 	S (에코 빌리지 건설에 필요한 것들에 대한 브레인스토밍을 한다.) S (모둠에서 나온 의견을 자유롭게 이야기한다.) -사람들이 쉴 수 있는 공원이 있어야 해요. -주변에 마트가 있어 물건을 편리하게 살 수 있어야 해요.		
	시각화 모둠 10'	▣ 배움 활동 2	【배움2】 아이디어 시각화	💡 협력 배려 💡 시각화 • 문제 해결	자료 에코빌리지 구상도, 생각카드, 보드마카, 건물 모형이나 미니 블럭
		T 각 마을 주민의 불만을 해결하여 에코 빌리지를 만들어 낼 수 있는 아이디어를 가지고 에코 빌리지 구상도를 만들어 보겠습니다. 이때 낱말, 약식 그림으로 간단하게 표시하도록 합니다.	S (에코 빌리지 구상도를 낱말, 약식그림으로 표시하거나 생각카드를 배치한다.)		
	평가 및 피드백 1차 모둠 10'	▣ 배움 활동 3	【배움3】 아이디어 평가 및 수정	💡 혼종 질서 💡 분석 • 비판 사고	자료 1차 에코빌리지 구상도, 포스트잇 필기도구 유의 생각 다듬기 활동은 다른 모둠의 좋은 아이디어를 얻어 우리 모둠에 적용할 수 있음을 이해하게 한다.
		T 다른 모둠의 에코 빌리지 구상도를 평가하는 시간을 갖도록 하겠습니다. ① 짹 모둠으로 이동 ② 구상도의 잘된 점, 수정·보충 해야 할 점을 포스트잇에 적어 붙이기 T 모둠으로 돌아와서 여러분이 얻은 아이디어를 가지고 우리 모둠의 에코 빌리지 구상도를 수정·보완하도록 합니다.	S (1모둠→2모둠→3모둠→4모둠→5모둠→1모둠으로 이동한다.) (에코 빌리지 구상도의 잘된 점과 수정·보완할 점에 대하여 포스트잇에 써서 붙인다.) S (에코 빌리지 구상도를 수정한다.)		

수업자 의도

• **【생각 담기】** 아이들은 다른 모둠으로 이동하여 에코 빌리지 1차 구상도를 분석하고 평가하는 시간을 갖는다. 모둠 활동에 있어 아이들은 모둠 간 승패에 집착하는 경향이 있어 구상도의 잘된 점과 수정·보충해야 하는 것을 알리는 것에 인색하다. 이는 모든 사람들이 편리한 친환경 에코빌리지를 만드는 것이 목적이므로 서로 도움이 되는 생각을 나누고 또한 아이디어를 얻어올 수 있는 기회임을 학급경영 및 수업 시간에 지속적으로 지도하여 내면화 하도록 한다.

배움 단계	배움 과정	배움활동		장의 인성	자료 및 유의점
		교사도움활동	학생배움활동		
배움 전개 10'	2차 전체	<p>T 다음은 에코 빌리지 2차 구상도에 대하여 2차 평가하는 시간을 갖도록 하겠습니다.</p> <p>① 전문가 한 사람 남기 ② 두 개 모둠 설명 듣기</p>	<p>S (각 모둠의 옆 공간에 서 에코빌리지 구상도에 대하여 설명을 듣는다.)</p> 		<p>자료 2차 에코빌리지 구상도 유의 아이디어 평가 및 수정 활동의 과정 및 결과물을 바탕으로 평가한다</p>
		<p><학생의 예상 반응></p> <ul style="list-style-type: none"> - 우리 모둠은 큰 공원이 멀리 떨어져 있으면 사람들이 자주 갈수가 없어 아파트를 지을 때 그 옆에 작은 공원들을 만들어 주었습니다. 아파트 옆에 큰 길이 옆에 있으면 소음과 공기 오염이 심해서 공기정화장치를 설치합니다. 			
배움 정리 5'	평가 및 공유 전체	<p>▣ 배움 정리</p> <p>T 각 모둠의 발표를 들은 후 여러분의 생각을 발표하도록 합니다. 잘된 점이나 좀 더 보완·보충했으면 하는 것에 대하여 발표하면 좋을 것 같습니다.</p>	<p>S (전체 발표를 들으면서 생각하게 된 점들을 발표한다.)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 큰 공원이 멀리 떨어져 있으면 사람들이 자주 갈수가 없는 아파트를 지을 때 작은 공원을 함께 짓도록 하면 좋을 것 같아요. 	<p>나눔 유의 학생들의 발표는 다음 시간 수업의 동기로 중요하므로 자유롭게 발표할 수 있도록 한다.</p> <p>자율</p>	
		<p><학생의 예상 반응></p> <ul style="list-style-type: none"> - 큰 공원이 멀리 떨어져 있으면 사람들이 자주 갈수가 없는데 아파트를 지을 때 작은 공원을 함께 짓도록 하면 좋을 것 같아요. - 자동차 소음과 공기오염 때문에 전기자동차와 공기정화장치를 설치하면 돈이 많이 들것입니다. 그것보다 사람들이 가까운 거리는 자전거를 이용할 수 있도록 하는 것이 좋을 것 같아요.. 			
		<p>T 오늘 수업에서 우리는 어떤 활동을 하였나요?</p> <p>T 그럼, 이번 수업에 여러분이 알게 된 것은 무엇인가요?</p>	<p>S 사람이 살기 좋은 친환경 에코빌리지를 만들었어요.</p> <p>S 사람이 편리하다고 자연을 훼손하면 안 될 것 같아요.</p>		
차시 예고 전체	차시 예고	<p>T 다음 시간에는 여러분이 지금 만든 친환경 에코 빌리지를 자세하게 그리고 꾸며 보는 수업을 하도록 하겠습니다.</p> <p>T 다음 시간을 위해 친환경 에코빌리지를 만들기 위한 아이디어를 조사해서 배움공책에 그 아이디어를 정리해 오도록 합니다.</p>	<p>S (다음 배움 주제를 인지한다.)</p> 	자율	

4. 본시 평가 계획

디자인 쟁킹 기반 문제해결 학습모형을 통한 친환경 에코빌리지 만들기 프로젝트 운영하는데 있어 평가는 수업의 전 과정에서 이루어지게 된다. 그러나 디자인 쟁킹 기반 문제해결학습 모형의 단계에서 집중적으로 이루어지는 평가 계획은 다음과 같다. 프로젝트의 최종 결과물보다 수업 과정 중에 만들어내는 프로젝트 결과물을 평가하며 지속적인 교사의 관찰평가를 함께 하고자 한다.

성취기준	사6034. 우리나라 국토수준에서 인간과 환경은 상호보완적인 관계임을 이해하고 친환경적인 태도를 실천하기 위한 방안을 제시할 수 있다.		
요 소	내 용	시 기	방법
교과평가	• 사람들이 살기 편리한 친환경 <에코 빌리지(Eco-Village) 만들기> 활동을 통하여 국토수준에서 인간과 환경은 상호보완적인 관계임을 이해하고 있는가?	공감하기 평가 및 수정	프로젝트 결과물 관찰
창의 · 인성 평가	• 인간과 자연의 공존에 대한 공감적 이해를 바탕으로 친환경 국토개발을 위한 창의적인 해결책을 제안할 수 있는가?	아이디어생성 평가 및 수정	
환경 계획	<ul style="list-style-type: none"> • 에코 빌리지 구상도에 대하여 모둠 내 고마 선생님의 설명을 듣고 모둠간 평가 단계에서 각 모둠의 특징을 1가지씩 알아와 교사에게 직접 알려 줄 수 있도록 한다. • 다음 차시에 이루어지는 사람들이 편리한 친환경 에코빌리지 건설에 대한 아이디어를 집에서 사전 조사하여 배움공책에 정리한 후 수업에 참여하여 활동하도록 한다. 		

III

배움중심수업 돌아보기



‘물 한 방울도 남지 않고 모두 다 흘러버린 줄 알았는데, 그래도 매일 매일 거르지 않고 물을 주면, 콩나물처럼 무럭무럭 자라요. 보이지 않는 사이에 우리 아이가……’ <이어령님의 ‘콩나물시루에 물을 주듯이’>

이 시는 내가 한결같은 마음으로 우리 아이들을 바라보고 싶은 이유이다. 내가 교사로서 보았던 아이들은 훌쩍 자란 콩나물처럼 시간이 지나면 모르는 사이에 무럭무럭 자라 있었다. 이것은 학생 스스로에게 일어나는 배움이 서로 다르다는 것을 교사와 친구들 간에 인정하면서부터 아닐까……. 태어난 환경도 부모도 타고난 생김새도 모두 다른

우리 아이들의 생각은 모두 다르다는 학급 내에서 인정해야 한다는 것이다.

이런 이유로 저마다 가지고 있는 다른 생각이 수업을 통해 습득한 지식을 활용하여 자신만의 생각지도를 디자인 하고 친구들과 함께 지식을 의미 있는 형태로 만들어 내는 디자인 쟁킹(Design Thinking)의 과정이 교실 수업 개선뿐만 아니라 학급경영에도 충분히 활용될 수 있으리라고 생각한다.

본 교사는 디자인 쟁킹(Design Thinking)전략을 사회과뿐만 아니라 다른 교과에서도 충분히 활용될 수 있다는 것을 스스로 확인해 보고 싶다. 그것을 우리 아이들과 함께 하고 싶다.



참고문헌

- 교육부(2016). 초등학교 사회 교사용 지도서 5-1
- Martin.R.L "디자인 쟁킹(Design Thinking)". 서울 : 웅진윙스. 2009
- 디자인 쟁킹, 경영을 바꾸다. 초록비책공방, 2017

역사 도슨트(docent) 프로젝트를 통해 역사적 통찰력 기르기

인천구월서초등학교 교사 김지영

- 학년 : 6학년
- 단원 : 4. 근대 국가 수립을 위한 노력과 민족운동 (3) 나라를 지키기 위한 노력
- 배움주제 : 독립지사들에 의해 전개된 민족 독립운동의 역사적 가치 설명하기

I 이런 마음으로 시작했어요 !

‘초등 역사 수업을 통해 우리가 궁극적으로 도달해야 하는 목표점이 무엇일까?’

교사 스스로 반성컨대 그동안 역사 수업을 하면서 이 점에 대해 진지하게 생각해 본 적이 없다. 각 단원과 차시를 분석을 하며 목표를 정하며 수업을 해 왔지만, 역사 교육으로 우리가 지향하는 점이 무엇인지 확인해 볼 필요가 있다.

»» 역사 영역의 교육은 궁극적으로 민주시민의 자질 육성이라는 사회과 목적을 달성하는 방향으로 전개되어야 한다. 이러한 목적은 정체성의 형성, 역사적 통찰력과 판단력 육성, 현대 사회의 역사적 이해 등을 통해 달성된다.

‘학생 중심의 수업 활동 에서 평가를 놓치지 말자.’

그동안 역사를 쉽고 재미있게 전달하기 위해 이야기 구성 수업, 역할극 수업, 토의 토론 수업 등 학생 중심의 수업을 실천하려고 노력했다. 하지만 그런 활동에서 아이들이 어떤 배움을 해나가고 있는지 점검하고 평가하기는 소홀해진 측면이 있었다.

»» 역사 수업을 활기차게 운영하되 평가를 간과하지 않도록 단위수업 및 프로젝트 활동에 대한 평가 루브릭을 운영함으로서 성취기준에 대한 도달 정도를 평가할 수 있도록 한다.

‘아이들 배경지식이 너무도 부족한데... 40분 동안 이 많은 내용을 어떻게 가르치지? 할 얘기가 너무 많은데...’

교과서에서 제시하는 내용을 가르치려다 보면 양적인 부담감이 상당하다. 학생들에게 많은 양의 정보를 전달하기 급급한 교실수업! 무엇을 통해 개선할 수 있을까?

»» 교과서 중심으로 역사수업을 운영하던 것에서 벗어나 성취기준 중심의 교육과정 마련이 꼭 필요하다. 이를 위해 교육과정 전문기적인 자세로 교육과정 재구성에 많은 노력을 기울여야 한다.

‘역사적 통찰력이 필요해.’

하루는 우리 역사에 대한 일본의 발언 자료를 주며 학생들 생각을 들어봤다. 역사에 대한 무관심과 무지, 다소 위험한 역사관을 제시하는 모습에서 역사를 가르치는 교사로서 위기감을 느꼈다. 역사 지식을 알아가는 것과 더불어 역사적 가치를 형성하는데 어떤 조치가 필요함이 절실했다.

»» 역사적 사건이나 인물에 대한 역사적 가치와 의의, 필요성 등을 생각하여 그 본질과 그 의미를 깨닫는 통찰력을 키우는 역사수업을 구성하고 실천해야 한다.



탐구하고 활동하는 역사 수업을 열겠다.

① 사회과 목표 도달	② 교육과정 재구성	③ 평가방법 개선 -수행과제 루브릭-	④ 학생이 탐구하고 사고하는 역사수업
역사적 통찰력을 통해 민주시민의 자질 육성이라는 역사 교육의 궁극적 목표를 달성하는 역사수업	프로젝트 활동 및 현장 체험학습을 반영한 교육 과정 재구성으로 역사적 가치와 배움의 가치가 풍요로운 역사수업	재구성한 교육과정과 프로젝트 활동을 배움의 과정에서 꾸준히 평가하고 점검하는 수행과제 루브릭 도입	역사적 사건이나 인물을 조사하고 일어난 사건이나 주요 인물에 대해 탐구하며 현대적 가치를 사고하여 역사적 통찰력을 기르는 역사 수업

II 배움중심수업 펼치기

1 역사 도슨트 활동을 담은 교육과정 만들기

2. 근대 국가 수립을 위한 노력과 민족 운동				
소단원	주요 내용 성취기준(핵심성취기준)	차시	차시별 학습 활동	프로젝트 명
3. 나라를 지키기 위한 노력	일제의 국권 침탈 과정과 이에 저항한 우리 민족의 노력	9	을사늑약에 대해 알아보기	도슨트 되어 나라를 위한 다양한 노력 알리기(6월)
	역6053. 일제 강점기에 국내외에서 전개된 민족 독립 운동을 주요 인물을 통해 탐구할 수 있다.(√)	10~11	항일 의병 운동과 애국 계몽 운동 알아보기	
4. 나라를 되찾기 위한 노력	국권 피탈 이후 일제의 강압적 통치와 우리 민족의 나라를 되찾기 위한 노력	12	나라를 빼앗기고 난 이후 우리 민족이 겪은 고통 알아보기	도슨트 되어 나라를 위한 다양한 노력 알리기(6월)
	역6054. 의병과 독립 협회의 대한 제국의 구국을 위한 노력을 인물의 활동을 통해 설명할 수 있다.	13~16	3·1 운동과 대한민국 임시 정부에 대하여 알아보기 3·1 운동 이후의 독립운동에 대하여 알아보기 민족정신을 지키려고 한 우리 민족의 노력 알아보기 단원 학습 내용 정리하기	

성취기준
&교재분석

- ▣ 성취기준 중 핵심 성취기준은 2개가 연관되어 있으며 하나는 역사적 사건 중심이고, 나머지 핵심 성취기준은 인물탐구 중심이다. 핵심 성취기준 비교사항을 중심으로 교육과정을 재구성하면 핵심성취기준 달성을 도움이 될 것이다.
- ▣ 단위 수업시간에 지도해야 할 내용요소가 많아 학습지도의 부담이 많다. 이에 따라 역사적 통찰을 경험할 기회가 부족하다. 교과서를 분석하여 ① 집중탐구 요소를 선별하고 ② 역사적인 통찰력을 기를 수 있도록 교육과정에 의도적인 장치가 마련되어야 한다.

교육과정
재구성 반영
사항

2단원은 핵심성취기준이 2개인 단원이다. 이에 따라 집중할 수 있는 프로젝트 테마를 크게 두 가지로 정하여 프로젝트를 계획하였다.
4월 프로젝트는 사진전시회를 열어 대표적인 역사 사건을 도슨트가 되어 안내한다.
6월 프로젝트는 주요 인물을 통해 민족 독립 운동을 안내한다.
2단원의 소단원 (3)과 (4)는 6월 프로젝트 활동과 관련하여 교육과정을 재구성한다.

프로젝트명	교과	단원 (편성차시)	프로젝트 단계	차시	프로젝트 수행과제	프로젝트 수업방법	
② 도슨트 되어 다양한 민족 독립 운동 알리기 (15)	사회 (8)	3. 나라를 지키기 위한 노력(3차시)	역사 도슨트 활동 도입 (2)	1	(프로젝트 활동 이해) 을사늑약은 대한제국을 어떻게 변화시켰을까?	조사-발표-토의학습	
				2	일제로부터 나라를 지키기 위해 펼쳐진 민족 독립 운동에는 무엇이 있을까?		
		4. 나라를 되찾기 위한 노력(5차시)	도슨트로서 역사적 지식 형성하기 (8)	3	나라를 지키기 위해 노력한 독립지사에는 어떤 인물이 있을까?		
				4	독립지사 활동은 우리역사에 어떤 가치가 있을까?		
				5~6	나라를 빼앗기고 난 후 우리 민족이 겪은 고통을 직접 확인해보자.	현장체험 학습	
	국어 (3)	12. 문학의 갈래 (1차시)		7	민족의 독립운동 과정에서 3·1 운동이 갖는 의미는 무엇일까?	조사학습	
				8~9	민족정신을 지키기 위해 다양한 분야에서 노력한 인물들을 찾아보자.	문학수업 조사학습	
				10	그들의 노력으로 대한제국에는 어떤 변화가 일어나게 될까?		
		민족 시인의 흔적을 찾아(2차시)	역사 도슨트 계획하기(1)	11	민족독립 운동을 알리기 위한 도슨트 활동을 구체적으로 기획해 보자.	협동학습	
	미술 (4)	5. 전통 미술의 세계로(4차시)	역사 도슨트 활동 및 반성 (4)	12~13	『다양한 민족 독립 운동』에 사용할 자료 제작		
	14~15	도슨트와 청중의 만남- 『다양한 민족 독립 운동』 기획 전시 열기					

2 본시 수업 계획

가. 본시 수업 개요

단원명	2. 근대 국가 수립을 위한 노력과 민족 운동 (3) 나라를 지키기 위한 노력	차시 4차시	장소 6-2 교실 대상 6-2 학생 27명 (남13명, 여14명)	6-2 교실		
프로젝트명	도슨트가 되어 다양한 민족 독립 운동 알리기					
핵심성취기준	일제 강점기에 국내외에서 전개된 민족 독립 운동을 주요 인물을 통해 탐구할 수 있다.					
배움목표	독립지사(안중근, 전명운, 장인환, 이재명)를 탐구하여 그들에 의해 전개된 민족 독립 운동을 알아보고 역사적 가치를 설명할 수 있다.					
인성목표	타인의 생각을 존중하되 역사(시대)적 상황과 근거로 자신의 생각을 정중하게 제시한다.		인성덕목	존중, 협력		
교과역량	비판적 사고능력-역사적 통찰력					
수업모형	전문가 프로젝트 학습					

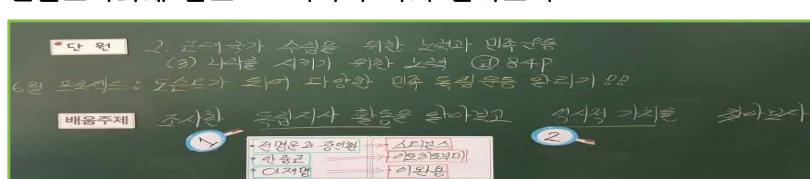
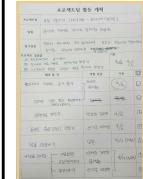
나. 본시 수업의 흐름

단계	배움활동 형태	배움과정	시간	자료	교과역량 인성덕목
배움 열기	전체	◎ 역사 배움의 흐름 점검하기 ◎ 배움 주제 안내하기	5'	◎ 프로젝트 계획표 ◎ 교과서, 중학생 지식 in 문의 자료	비판적 사고능력 소통
배움 펼치기	전체	◎ 카드뉴스 발표하기 -인물조사 발표하기 -생각과제 정하기	15'	◎ 모둠 카드뉴스자료	의사소통 및 협업 능력 협력
	모둠 전체 개인	◎ 생각과제 토의하기 ◎ 역사적 가치 정리하기 ◎ 프로젝트 과정 평가지 작성	15'	◎ 토킹스틱 ◎ 평가루브릭	비판적 사고능력 역사적 통찰력 존중
배움 의미 갖기	개인	◎ 도슨트 한 줄 평 ◎ 차시예고	5'	◎ 카드뉴스	의사소통 및 협업 능력 역사적 통찰력 존중

다. 본시 평가 계획

영역	평가 관점	단계	방법	평가수준			
교과 (역사)	독립지사(안중근, 전명운&장인환, 이재명)의 활동에 대한 조사 과제를 통해 그들이 펼친 민족 독립 운동을 설명할 수 있는가?	카드뉴스 발표하기	관찰평가 자기평가 (수행과제 루브릭)	상	독립지사의 활동에 대한 조사 과제를 통해 그들이 펼친 독립 운동을 정확하고 자세히 설명한다.		
				중	독립지사의 활동에 대한 조사 과제를 통해 그들이 펼친 독립 운동을 적절하게 설명한다.		
				하	독립지사의 활동에 대한 조사 과제를 통해 그들이 펼친 독립 운동 설명이 다소 미흡하다.		
교과 역량 (역사적 통찰력)	무장독립투쟁에 참여한 인물(안중근, 전명운&장인환, 이재명)을 탐구하여 무장독립투쟁을 선택한 이유를 제시 할 수 있는가?	써클열기		상	무장독립투쟁에 참여한 인물을 탐구하여 시대적인 상황을 바탕으로 이유를 적절하고 타당하게 제시한다.		
				중	무장독립투쟁에 참여한 인물을 탐구하여 시대적인 상황을 바탕으로 이유를 제시한다.		
				하	무장독립투쟁에 참여한 인물을 탐구하여 제시한 이유가 역사적으로 타당성이 떨어진다.		
인성 (존중)	다른 사람의 생각이나 의견을 존중하며 자신의 생각을 전달하는가?	써클열기		상	다른 사람의 생각이나 의견을 존중하고 타인의 의견까지 고려하여 자기 의견을 전달한다.		
				중	다른 사람의 생각이나 의견을 존중하며 자기 의견을 전달한다.		
				하	다른 사람의 생각이나 의견보다는 자기 의견만을 전달한다.		

라. 본시 배움 중심 수업 과정안

배움 단계	배움 활동	배움 과정	◎자료 ※유의점
배움 열기	역사 배움 열기 (5') 전체	<p>◎ 역사 배움의 흐름 점검하기 T-S. 프로젝트 계획표를 살펴보며 지금까지 한 활동을 함께 점검하고 이번 시간 해야 할 활동을 확인한다.</p> <p>◎ 배움 주제 안내하기 T. 이번시간과 관련된 교과서 84쪽을 읽어보고 84쪽에 사용된 단어 중에서 다소 폭력적이거나 걱정스러운 단어가 있는지 찾아봅시다. S. 처단, 저격입니다. T. 구체적으로 어떤 내용인가요? S. 독립지사가 누군가를 처단하고 저격하여 민족독립을 위해 노력했다는 내용을 발표한다. T. 이와 관련해서 중학생 네이존이 한 포털 사이트에 궁금한 점을 올렸어요. 함께 읽어봅시다. S. 네이존의 의견을 살펴본다. T. 이 네이존이 궁금한 점이 교과서 84쪽의 내용을 충분히 설명될 수 있나요? S1. 부족합니다. T. 부족하다면 도슨트 활동을 하는 여러분이 어떤 점을 더 보완해 줄 수 있을까요? S1. 독립지사들의 활동을 더 자세히 알아봅니다. S2. 스티븐스, 이완용, 이토히로부미가 한 일을 자세히 설명해줍니다. T-S. 프로젝트 계획에 따라 이번시간 프로젝트 수행과제를 함께 확인한다.</p> <p>* 프로젝트 수행과제* 독립지사(안중근, 전명운, 장인환, 이재명) 활동은 우리역사에 어떤 가치가 있을까? T. 구조화된 판서로 배움 활동을 안내한다.</p> <p>인물조사과제 발표 ⇒ 역사적 가치 알아보기</p> 	<p>◎ 프로젝트 계획표</p>  <p>※ 프로젝트 계획표는 프로젝트 시작에 교사와 학생이 의논하여 수립하는 것이 프로젝트 활동에 도움이 된다.</p> <p>◎ 교과서 84쪽, 지식의 자료 중 일부</p>
수업자 의도	→ 독립지사들의 무장독립투쟁에 대한 교과서 기술의 부족함을 제시하여 무장독립투쟁을 선택한 인물의 활동만 생각할 것이 아니라 그들에게 놓였던 역사적 상황과 이유를 고민해 봄아 하는 필요성을 동기화 할 수 있도록 하였다. 이때 무장독립투쟁의 옳고 그름이 수업의 본질이 아님을 전달할 수 있도록 교사가 정선된 발언을 하는 것이 꼭 필요하다.		

배움 펼치 기	카드 뉴스 발표 하기 (15') 모둠	<p>◎ 인물 조사 발표하기 T. 지난시간에 조사하기로 한 인물주제 스티븐스-전명운-장인환, 이토히로부미-안중근, 이완용-이재명에 대해 바로 발표를 시작해 보겠습니다. 발표 시간에 발표팀과 청중은 어떤 점을 지켜야 할까요? S1. 모든 팀원이 참여해야하고 뒤에 있는 사람까지 들려야 합니다. S2. 청중은 메모를 하고 듣고, 궁금한 점은 질문을 합니다. T. 각 주제별로 발표를 준비하도록 안내한다.</p>	<p>◎ 발표테이블, 타이머</p> <p>※ 발표팀의 답변이 어려운 질문은 함께 생각하거나 따로 탐구 과제를 제시한다. 만약 답변이 잘못된 경우에는 교사가 바로 잡도록 한다.</p>
---------	----------------------	--	---

배움 단계	배움 활동	배움 과정	◎자료 ※유의점
배움 펼치 기	카드 뉴스 발표하기 (15') 모둠	<p>«희망주제에 따라 그룹 편성»</p> <p>스티븐스-전명운-장인환 9명 이토히로부미-안중근 9명 을사오적(이완용)-이재명 9명</p> <p> 카드뉴스</p> <p> 모둠 발표</p> <p>S. 우리 반 협동 발표 규칙에 따라 그룹별로 준비한 발표 활동을 한다.</p> <p>★협동 발표 규칙★</p> <ol style="list-style-type: none"> 모든 구성원은 각자 발표의 분량을 정해 모두 발표에 참여한다. 발표의 형식은 자율적이나 미리 공지한 발표시간을 지킨다. 발표자는 발표 시작부터 질문받기, 발표 마치기까지 스스로 진행한다. 발표 자료는 카드뉴스 제작 앱( 키노는웨어)으로 관련 이미지와 키워드 중심으로 제작하여 발표내용에 대한 청중의 이해를 돋운다. 발표와 질문시간이 끝나면 함께 생각해 볼 가치가 있다고 판단한 '생각과제'를 학급 친구들에게 1~2가지 제시한다. <p>생각과제 ◉</p> <ul style="list-style-type: none"> 스티븐스, 이토히로부미, 이완용이 처단의 대상이 된 공통된 이유는 무엇일까? 독립지사들은 이들을 처단하거나 저격하여 무엇을 이루고자 했을까? 등 <p>T. 각 팀에서 제시한 생각과제를 함께 살펴봅시다. 비슷한 과제가 있다면 어떻게 정리하면 좋을까요?</p> <p>S. 제시된 생각과제를 살펴보며 의견을 제시한다.</p> <p>T. 꼭 필요한 생각과제가 누락된 경우 교사가 보충하여 안내한다.</p> <p>생각과제 ◉</p> <ul style="list-style-type: none"> 지금이라면 스티븐스, 이토히로부미, 이완용과 비슷한 발언이나 행동이 있다면 어떻게 해결하겠는가? (→현재 관점으로 역사 바라보기) 	<p>※ 생각과제에는 특정인물이 처단의 대상이 되었던 까닭, 그들을 처단한다는 방법을 선택한 시대적 상황, 그들을 처단하여 무엇을 얻고자 하였을지, 이들의 노력이 민족독립운동에서 어떤 점에서 중요한 것인지에 대해 제시되어야 한다. 학생 의견이 부족할 경우 교사가 의도적으로 제시해야 한다.</p>
	배움 펼치 기 전체	<p>써를 열기 (15') 모둠</p> <p>◎ 생각과제 토의하기(5')</p> <p>T. 모둠에서 생각과제에 대해 이야기 나눠봅시다.</p> <p>S1. 스티븐스나 이완용은 일본의 조선 침략을 적극적으로 도왔어.</p> <p>S2. 독립지사들은 대한제국을 지키려고 했던거야.</p> <p>S3. 지금이라면 외교적으로 해결하거나 우리나라 법으로 처벌할 수 있겠지만 이때 대한제국은 사법권, 외교권, 경찰권을 잃은 상황이라 다른 방법이 많지 않았던 것 같아.</p> <p>◎ 독립지사 활동에 대한 역사적 가치 정리하기(7')</p> <p>T. 각각의 생각과제에 대해 의견을 발표해봅시다.</p> <p>S. 모둠 의견을 바탕으로 자유 발표한다.</p> <p>T. 지금까지 살펴본 서로 다른 독립지사를 각자의 이유로 일제의 조선 침략을 도운 서로 다른 대상을 처단하거나 저격하였습니다. 그렇다면 이들이 이러한 활동을 통해서 공통적 목적은 무엇일까요?</p> <p>S1. 끈질기게 대한제국을 일본으로부터 지키려고 노력하기 위해서입니다.</p> <p>◎ 프로젝트 과정 평가지 작성하기(3')</p> <p>T. 역사 도슨트 되기 수행과제 중 이번시간 관련 문항을 평가지에 작성해 봅시다.</p> <p>S. 관련 항목에 자기 평가를 한다.</p>	<p>◎ 토킹스틱 ◎ 평가루브 릭 활동 지</p>
수업자 의도	개인	<p>① 교과서 84쪽에는 여러 인물들이 제시되어 있다. 하지만 '처단/저격했다'라는 말로만 기술되어 있을 뿐 각 인물들에 대한 관련 정보가 매우 부족하다. 무장독립투쟁에 있어서 왜 그렇게 했어야 했는지 시대이유를 생각해 보려면 인물에 대한 탐구가 반드시 필요하다. 또한 학급실태를 고려하여 모든 구성원이 공동의 책임과 역할을 갖고 조사와 발표를 할 수 있도록 하였다.</p> <p>② 생각과제란 역사적 사건이나 인물에 대해 조사하면서 학급 친구들과 함께 생각해 볼 가치와 의미가 있는 것을 제시하는 것을 뜻한다. 이 생각과제는 모둠 써를 활동의 바탕 질문이 되고 단순한 퀴즈가 아니라 역사적 의미나 가치를 고민할 수 있는 과제이다.</p>	

배움 단계	배움 활동	배움 과정	◎자료 ※유의점
배움 의미 갖기	배움 성찰 하기 (5')	<p>● 도슨트 한줄 평 T. 오늘 살펴본 독립지사들을 살펴보면서 여러분은 무엇을 느꼈나요? 여러분의 느낀 점을 청중에서 한 줄 평으로 남긴다면 어떻게 남기겠어요? S. 발표 희망자는 피스테이블의 토킹스틱을 가지고 가서 발표한다. T. 무장독립투쟁에 대해 그들이 선택한 방법에 대한 도덕적인 책임을 판단하기 전에 그들이 처했던 절박한 상황에서 무장독립투쟁이 무엇을 위한 것이었는지 진지하게 생각해 보는 것이 그들의 희생으로 지금의 삶을 살고 있는 우리들이 가져야 할 자세가 아닐까요?</p> <p>● 다음차시 예고 T. 조금 전 새로운 카드 뉴스가 도착하였습니다. S. 국권피탈관련 카드뉴스를 살펴본다. T. 대한제국이 이런 노력에도 불구하고 어찌 되었나요? S. 대한제국이 일본의 식민지가 되었습니다. T. 지금까지 다양한 노력들에게도 불구하고 결국 대한제국의 통치권을 잊고 말았습니다. 이런 국권피탈 이후로 우리민족이 받은 고통에 대해 직접 서대문 형무소를 가서 확인하겠습니다. 6월말 도슨트 활동에서 책임감을 갖고 알려주길 기대하겠습니다.</p>	<p>● 토킹스틱</p> <p>● 카드뉴스</p>  <p>※국권피탈에 대해 학생눈높이에 맞고 몰입할 수 있는 상황으로 각색하여 카드뉴스를 만들어 제시한다.</p>

수업자 의도



도슨트 한줄 평은 이번 시간 배운 내용을 전체적으로 떠올려보고 자신의 언어로 정리를 해 보는 것이다. 단순한 배움 소감이 아니라 역사적 사건이나 과정에 대한 역사적 의식을 갖고 평하는 것으로 도슨트 활동에 정리 및 요약 발언으로 활용하게 된다.

III ➔ 배움중심수업 돌아보기

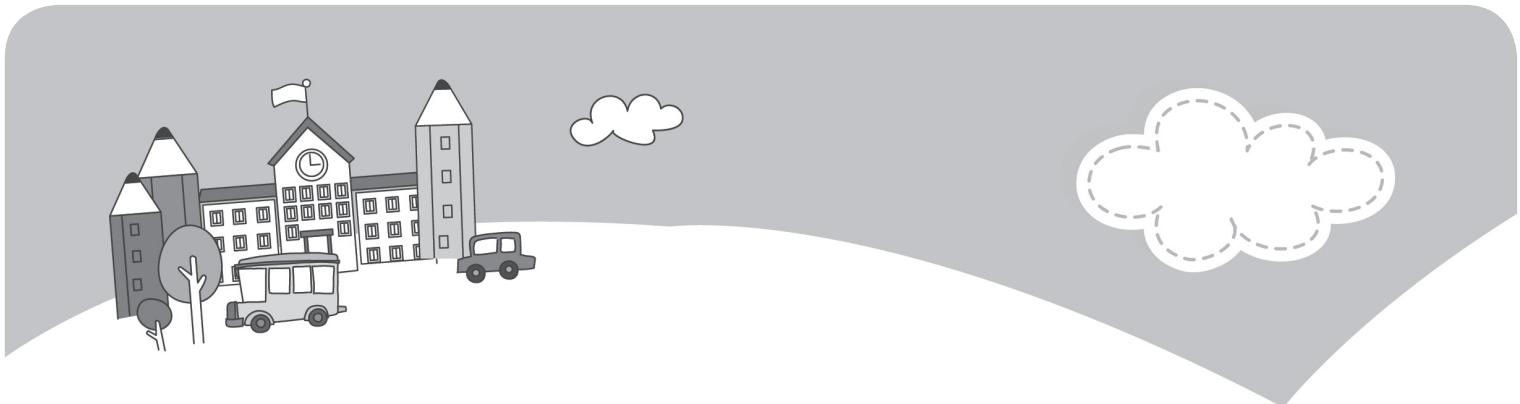
역사에 대해 바르게 인식하고 가치를 깨닫는 것은 누구에게나 중요한 부분이다. 초등학교 역사 수업이 방대한 역사적 지식에 떠밀려 교실 속 학생들에게 ‘역사적 사건이나 인물을 일방적으로 전달하는 것이 과연 바람직한가?’라는 물음으로 연구를 시작하였다. 연구를 위해 교과서의 구성을 분석하며 살펴보니 교사의 전문적인 재구성과 수업 활동 마련이 중요하다는 점을 깨닫게 되었다.

그 필요성에 따라 역사 도슨트 되기 프로젝트 수업을 실천하면서 6학년 학생들에게 역사적 사건과 인물에 대해 깊이 탐구하고 시대적 상황에 비추어 판단하는 기회를 제공했을 때 학생들의 역사적 통찰력을 성장하는 모습을 관찰하게 되었다. 이에 따라 교사로서 분명한 가치관과 시각으로 학생 중심·참여적 역사수업을 구성하는데 노력을 기울였고 2학기에도 이와 연관된 교육활동을 꾸준히 실천하고 있다. 역사수업의 고민에서 시작되었으나 다양한 교과와 프로젝트 활동에 대한 교사의 이해가 높아져 교실수업의 질적 향상이 이루어지고 있다. 학생과 교사가 함께 만들어가는 교실 속 수업!! 그 속에서 교사 또한 행복지고 있다는 점이 감사하고 앞으로도 지금의 노력을 놓지 않겠다.

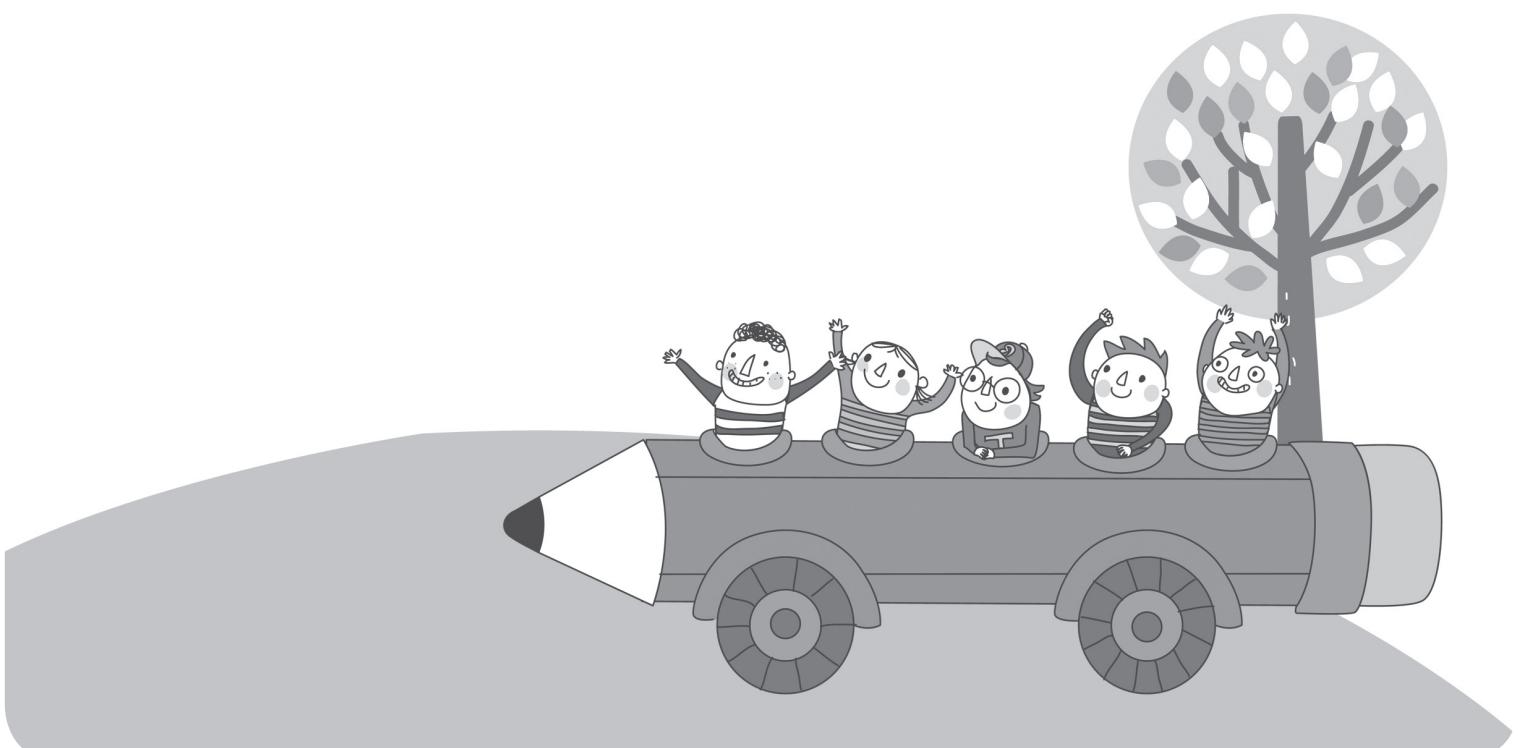


참고문헌

- Sara Hallermann와 2인(2014), 프로젝트 학습(초등교사를 위한 안내), 아카데미프레스
- 경기도교육연구원(2016), 초등역사교육 현황 및 교사인식분석
- 유경일(2013), 초등학교 사회교과서의 교육과정별 역사인물 서술 비교, 서울시립대학교 교육대학원 역사교육



- **PCK기반 수업 설계로 배움 중심 수학수업 디자인하기**
인천효성서초등학교 교사 문석현 / 87
- **CCPS(Communication Creative Problem Solve) 적용을 통한 수학적 문제해결능력 향상하기**
인천불로초등학교 교사 전귀숙 / 95
- **수학 불안감을 치유하기 위한 놀이와 소통으로 풀어가는 수학 수업 레시피**
인천송림초등학교 교사 안해룡 / 102
- **배움의 공동체를 촉진하여 함께 배우는 수학수업 만들기**
인천부개초등학교 교사 한동엽 / 110





PCK기반 수업 설계로 배움 중심 수학수업 디자인하기



인천효성서초등학교 교사 문석현

- 학년 : 2학년
- 단원 : 5. 분류하기
- 배움주제 : 분류한 결과를 말하기

I

이런 마음으로 시작했어요 !

1. 배움 중심 수업에 대한 고민

과거의 교사 중심 수업에서 학생 중심 수업으로, 나아가 최근에는 학습자 스스로 배움을 일으킬 수 있도록 하는 배움 중심 수업으로 교수법이 변화하고 있다. 이는 자기주도성, 협업력 등 강조하는 현 시대에서 관련 역량을 신장시키기 위해 적절한 교수법이라 할 수 있다. 배움 중심 수업에 대한 의미를 살펴보면 학생들이 스스로 배울 수 있도록 환경을 조성하고 학습 습관을 형성하며 모둠별 학습 형태로 수업을 전개하는 등 가르치는 교사의 역할은 최소화하고 배우는 학생의 역할을 극대화하는 수업이라고 할 수 있겠다. 이에 하브루타, 토의토론식 수업, 거꾸로 교실 등이 주목을 받고 있으며 많은 교사들이 관련 연수 이수 및 전문적 학습공동체 등의 활동을 통해 배움 중심 수업을 전개하기 위해 노력하고 있다. 이러한 변화는 교육계에 있어서 매우 중요하고 의미 있는 현상이라고 본다.

2. 배움 중심 수업, 교사는 어디에?

본 수업자도 배움 중심 수업의 중요성을 깊이 공감하기에 수업 개선을 위해 많은 연수를 이수하였고 교내외 전문적 학습공동체 활동을 주도하거나 참여하였으며 그 결과 배움 중심 수업의 교수학습법에 대하여 알고 실제로 수업에 적용하는 등 꾸준히 노력해왔다. 하지만 어느 순간부터 다음과 같은 의문이 들기 시작하였다.

‘배움 중심 수업에서 학생들의 배움을 위해 다양한 교수학습법이 개발되고 소개되어 왔지만 결국 수업의 질을 높이기 위해서는 교사의 수업설계가 더욱 중요한 것이 아닌가?’

배움을 위한 다양한 교수학습법의 적용도 중요하지만 그 전에 교사의 체계적인 수업설계가 선행되어야 결국 배움 중심 수업의 질을 높일 수 있을 것이다. 따라서 이제는 교수학습법과 함께 수업 설계에 대한 연구도 같이 진행되어야 할 필요가 있다.

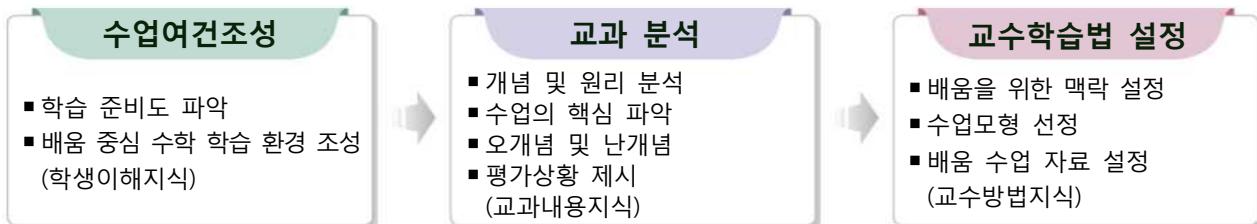
3. PCK 기반 수업 설계로 배움 중심 수학수업 디자인하기

이에 본 수업자는 PCK 교수법 이론을 기반으로 하는 수업 설계로 배움 중심 수업을 전개하였다. PCK는 내용교수지식의 약자로 1980년대에 제시된 개념이며 이를 잘 발현 시킨 수업이 질 높은 수업이라는 다수의 연구 결과가 있다. 따라서 PCK를 수학교과에 접목한 수업 디자인으로 질 높은 배움 중심 수학수업을 도모하였다. 본 수업으로 기계적인 계산 위주의 사교육에 익숙해진 학생들에게 보다 좋은 수업을 경험하게 하고 수학적 사고력을 신장시키는 수학과 배움 중심 수업 설계의 한 모델을 제시하는 바이다.

II 배움중심수업 펼치기

1. PCK 기반 배움 중심 수업 설계

교사는 교과내용을 학생들이 이해할 수 있도록 변환시켜 수업을 진행할 필요가 있으며 그러기 위해서 구체적인 교과내용 맥락에 맞추어 교수 지식을 변경하게 되면서 고유의 교수 지식이 쌓이게 되는데 이를 PCK, 즉 내용교수지식이라고 한다. PCK의 하위 영역인 교과내용지식, 학생이해지식, 교수방법지식 및 공주교육대학교 수학교육과 권성룡 교수의 연수자료를 참고하여 다음과 같이 PCK 기반 수업 설계 모델을 구상하였다.



2. 교과 분석

단원	5. 분류하기	본차시	6/8
교과서	수학: 134~137쪽 (수학익힘책 81~82쪽)		
학습목표	분류한 결과를 말할 수 있다.		
핵심 성취기준	교실 및 생활 주변에 있는 사물들을 정해진 기준 또는 자신이 정한 기준으로 분류하여 개수를 세어 보고, 기준에 따른 결과를 말할 수 있다.		
오개념	분류의 개념을 단순하게 사물들을 나누는 것으로 잘못 이해하는 경향을 종종 볼 수 있는데 분류는 어느 집단의 성격을 같은 관점에 의해 분할하는 것이므로 자칫 단순하게 물건의 개수를 나누는 오개념으로 발전할 수 있으므로 지도 시 유의		
난개념	기준의 뜻은 '기본이 되는 표준'으로 분류를 하기 위한 기준은 크기, 모양, 색깔 등 객관적인 것으로 세워야 하나 학생들이 이 개념을 잘 이해하지 못해 주관적인 것으로 종종 세우는 경향이 있으므로 개념을 정확하게 이해시킬 필요 있음		
핵심역량	문제해결, 창의·융합, 의사소통, 정보처리, 태도 및 실천		
인성역량	존중, 배려, 공감, 책임, 협동, 소통, 정직		
평가 상황	수업에서 제시된 공유 문제와 점프 문제를 해결하는 과정 속에서 학생들의 반응을 관찰하고 활동 결과 및 수학배움노트를 통해 평가를 진행		

3. 교수학습법 설정

가. 수업모형

본 수업은 배움 중심 수업모형으로 설계하였다. 모형 절차는 무엇을 배울 것인지 인지하고 준비하는 '흡' 단계, 수업을 통해 반드시 알아야 하는 공유과제를 다루는 '스텝' 단계, 교과서보다 높은 수준의 도전 과제인 점프과제를 해결하는 점프 단계 등 3단계로 구성되어있다.

나. RME 적용

본시 학습에서는 RME 이론을 적용하여 편의점을 운영하는 삼촌을 도와 음식을 정리하는 상황을 설정, 실제와 유사한 물건들을 각자 합리적인 기준을 정해 분류하여 정리해보고 삼촌이 0반이에게 주는 3가지의 선물 중 학생들이 선호하는 선물을 조사하여 항목별로 분류, 결과를 해석하는 등 일련의 통계의 과정을 경험할 수 있도록 스토리텔링을 구성하여 수업을 진행하였다.

다. 배움 교수-학습 과정안

단계	내용 (시간)	교수-학습활동		자료(●) 및 유의점(※)	
		교사의 안내 활동	학생의 배움 활동		
학습 문제 파악	전시 상기 및 동기 유발 (4')	<p>●전시학습상기 및 동기유발</p> <p>T: 우리가 전 시간에 배운 내용은 무엇이었나요?</p> <p>T: 그렇습니다. 다음 동물들을 다음 기준으로 분류해보고 결과를 발표해봅시다.</p> <p>T: 그렇죠. 오늘은 0반에게 어떤 일이 일어나는지 볼까요?</p>	<p>S: 여러 가지 물건을 분류해보는 활동을 했습니다.</p> <p>S: 활동하는 곳이 하늘인 독수리, 앵무새, 땅인 말, 코끼리, 물인 흰 동가리, 봉어로 분류합니다.</p>	●<교사> 진행 PPT	
배움 전략 – RME 적용 스토리텔링 및 문제 제시					
학습 문제 제시 및 활동 안내	(1')	<p>0반이가 삼촌네 편의점에 놀러갔는데 삼촌이 마침 편의점 안을 정리하고 있었네요.</p> <p>0반: 안녕하세요, 삼촌. 지금 정리중이시군요. 좀 도와드릴까요?</p> <p>삼촌: 우리 0반이가 웬일이야? 그럼 고맙지.</p> <p>0반: 좋아요. 그럼 무엇을 도와드릴까요?</p> <p>삼촌: 여기 가판대에 음식들 좀 옮겨놔줘. 그런데 아무렇게나 옮기면 안되고 구입하는 사람들이 고르기 좋도록 잘 정리해서 넣어야한다.</p> <p>0반: 문제 없어요!</p> <p>어떻게 하면 잘 정리할 수 있을까요? 우리 0반들이 해결해봅시다.</p>			※ 본 수업에서 학습할 내용이므로 발문에 대한 대답이 완벽하지 않더라도 비슷하면 계속 수업을 진행한다.
학습 문제 제시 및 활동 안내	(1')	<p>T: 0반이가 해결해야 할 문제는 무엇인가요?</p> <p>T: 음식을 정리하기 위해서는 선반에 어떻게 넣어야 할까요?</p> <p>●학습문제 제시하기</p> <p>T: 오늘은 어떤 공부를 할지 한번 알아봅시다.</p>	<p>S1: 삼촌을 도와드리는 것입니다.</p> <p>S2: 음식을 정리하는 것입니다.</p> <p>S: 음식을 분류해서 정리합니다.</p> <p>(S: 빈 칸에 들어갈 말을 추측하여 이야기한다.)</p>	●<교사> 붙임자료	※ 본 수업에서 학습할 내용이므로 발문에 대한 대답이 완벽하지 않더라도 비슷하면 계속 수업을 진행한다.
		< 학습 문제 > (분류)한 결과를 (말)해보자.			
<p>●활동 안내</p> <p>T: 그럼 학습문제를 위해 어떠한 활동을 할 것 같나요?</p> <p>T: 맞습니다. 다음과 같은 활동을 해보도록 하겠습니다.</p> <p>[활동1] 분류해서 정리해요.</p> <p>[활동2] 0반의 (선택)은?</p>					

 수업자의 배움 의도

실생활 속에서 분류하는 활동은 교과서에서 제시한 상황보다 고려해야 할 사항이 많다. 따라서 실제와 제일 유사한 상황을 구성할 필요가 있다. 전 차시까지 집에서 정리하는 활동 위주로 진행하였으므로 좀 더 발전하여 편의점에서의 음식을 분류하는 것으로 설정하였다. 이를 통해 다양한 상황 속에서 수학적인 사고를 하는 역량을 신장시키고 친숙한 소재를 통해 학생들의 흥미를 유발하고자 한다.

단계	내용 (시간)	교수-학습활동		자료(●) 및 유의점(※)
		교사의 안내 활동	학생의 배움 활동	
스텝 조작 활동 및 형식화	활동1 (12') 모둠	<p>[활동1]</p> <p>분류해서 정리해요</p> <p>T: 음식을 분류하기 위해서는 기준을 세워야겠죠. 사람들이 고르기 편하게 하려면 어떤 기준을 세우는 것이 좋을까요?</p> <p>T: 그렇습니다. 그럼 모둠별로 기준을 세워 실제로 정리를 해 봅시다.</p>	<p>S1: 가격에 따라 분류합니다.</p> <p>S2: 모양에 따라 분류합니다.</p> <p>S3: 맛에 따라 분류합니다.</p>	<p>●<교사> 보조 화이트칠판, 불임모형</p> <p>●<학생> 음식분류카드, 모둠자석 보드, 학습지</p>
		<p>공유과제: 편의점 음식 분류하기</p> <p>편의점 음식을 분류하기 위한 기준을 여러 가지로 생각해볼 수 있도록 다음과 같이 모양, 맛, 종류, 금액 등 속성을 4가지 정도로 설정하여 제공하고자 한다.</p>  <p>위의 음식을 카드로 제공하여 직접 비교해보고 조작하면서 분류하도록 한다. 음식을 정리할 선반은 3칸으로 제시하되 학생들이 설정한 기준에 따라 칸을 나누어 할 수 있도록 한다.</p>		<p>배움 TIP! 학생들이 다양한 기준을 가질 수 있도록 발문 등을 통해 유도한다.</p>
		<p>T: 모둠별로 정리한 방법을 발표해 봅시다.</p> <p>T: 그렇군요. 이렇게 정리하면 아마 좋을 것 같습니다. 자, 그럼 0반이가 우리처럼 정리를 다 했는지 보겠습니다.</p>	<p>(정리한 방법을 발표한다.)</p>	<p>※같은 방법으로 정리한 모둠은 간단하게 발표하도록 한다.</p>

▣ 수업자의 배움 의도

다양한 편의점 음식 중에서 학생들이 보거나 먹어봤을 수 있는 친숙한 것들을 분류 대상으로 선정하였다. 단, 음식에 대한 정보를 그대로 제시하면 학생들 수준에서 분류하기가 어려울 수 있으므로 모양, 맛, 종류, 금액 등의 속성이 드러나도록 변형하여 좀 더 쉽게 기준을 세워 분류할 수 있도록 하였다. 본 활동에서 주의해야 할 점은 난개념인 기준을 명확하게 세울 수 있도록 활동 중 교사가 적절하게 개입을 하도록 한다.

단계	내용 (시간)	교수-학습활동		자료(●) 및 유의점(※)
		교사의 안내 활동	학생의 배움 활동	
점프 적용 하기	활동2 (13') 개인	<p style="text-align: center;">배움 전략 - RME 적용 스토리텔링 및 문제 제시</p> <p>0반이: 삼촌, 정리 다 했어요. 삼촌: 이야, 기준에 따라 잘 분류해서 정리 했는 걸? 0반이: 학교에서 배운대로 했을 뿐이에요. 삼촌: 그래. 기특하다. 삼촌이 기특한 0반이에게 선물을 줘야겠다. 0반이: 뭔데요? 삼촌: 자, 이 중에 0반이가 제일 먹고 싶은 걸 골라라. 그럼 선물로 줄게. 삼촌이 내민 음식을 보고 0반이가 고민을 하기 시작했어요.</p>		●<교사> 보조 화이트 칠판 ●<학생> 선물 카드, 수학 배움 노트,
		<p style="text-align: center;">[활동2]</p> <p style="text-align: center;">0반이의 (선택)은?</p> <p>T: 0반이가 어떤 문제가 생겼습니까? T: 그렇군요. 0반이가 어떤 선물을 선택해야할지 고민을 하고 있군요. 자, 그럼 활동 2에 빈 칸에 어떤 말이 들어가야 할까요? T: 그렇습니다. 우리의 아바타인 0반이의 선물을 우리가 선택해줘야겠군요. 어떻게 정하면 좋을까요? T: 그렇군요. 그럼 먼저 여러분은 어떤 선물을 고를지 생각해보세요.</p>	<p>S: 삼촌이 주는 선물을 골라야합니다.</p> <p>S: 선택입니다.</p> <p>S: 우리 반 아이들이 가장 많이 고른 선물을 선택합니다.</p>	<p style="text-align: right;">배움 TIP!</p> <p>보조 칠판을 학생들이 보이지 않게 뒤로 뒤집어 놓은 상태에서 학생들이 붙이게 하여 흥미를 유발하는 동시에 활동을 미리 하지 않도록 한다.</p>
		<p style="text-align: center;">점프과제: 통계활동 (분류->자료 정리->해석하기)</p> <p>다음 3가지 물건 중 학생들이 원하는 선물을 각자 고른 후 보조 화이트 칠판에 붙인다. 이 후 어떤 선물을 골랐는지 확인해보고 선물 종류에 따라 분류하여 세어 보아 0반이가 어떤 선택을 할지 결정한다.</p> 		
		<p>T: 결과가 나왔군요. 보조 칠판에 여러분이 선택한 선물을 보고 세면서 분류하여 결과를 수학 배움 노트에 작성해보세요.</p>	<p>(배움노트에 결과를 작성한다.)</p>	<p>※먼저 해결한 학생들은 수학 익힘책을 해결하도록 한다.</p>

단계	내용 (시간)	교수-학습활동		자료(●) 및 유의점(※)
		교사의 안내 활동	학생의 배움 활동	
점프 적용 하기	활동2 (13')	<p>T: 그럼 모둠끼리 결과를 비교해보고 서로 맞는지 점검해보세요.</p> <p>T: 결과를 발표해볼까요?</p> <p>T: 그렇군요. 그렇다면 0반이가 선택 할 선물은 무엇인가요?</p> <p>T: 그렇습니다. 그러면 0반이가 이걸 직접 골라보도록 하겠습니다.</p>	<p>(결과를 모둠별로 점검한다.)</p> <p>S: 맛나 초코파이가 □개, 초코초가 □개, 출스캔디가 □개입니다.S: □입니다.</p> <p>S: □입니다.</p>	※ 먼저 해결한 학생들은 수학의 힘책을 해결하도록 한다.

배움 전략 - RME 적용 스토리텔링

0반이: 삼촌, 이걸로 주세요.

삼촌: 그래, 이거 맛있게 먹고 다음에도 또 도와주렴.

0반이: 네, 감사해요, 삼촌.

삼촌: 음, 그렇지. 0반의 도와준 우리 2-0 친구들에게 선물을 줘야지. 자, 선물 받으세요.

수업자의 배움 의도

활동1에서는 실생활 속 상황에서 기준을 세워 분류하는 활동을 중심으로 전개했다면 본 점프 단계에서는 좀 더 발전된 통계 학습을 경험하도록 구성하였다. 학생들 각자 선물을 생각하고 이를 보조 화이트 칠판에 나타낸 원자료를 보고 항목별로 분류, 정리하여 표로 나타낸 후 결과를 해석하여 0반이의 선물을 결정하는 과정을 통해 ‘목적 확인-자료 수집-분류 및 정리-해석-판단’이라는 일련의 통계 과정을 학습한다.

단계	내용 (시간)	교수-학습활동		자료(●) 및 유의점(※)
		교사의 안내 활동	학생의 배움 활동	
정리 및 확인 하기 (10') 전체		<p>T: 와, 0반이 삼촌이 여러분에게 선물을 줬군요. 자, 이게 선물 상자인데 상자를 열어볼까요?</p>		●<교사> 선물상자

정리 활동



상자 안에 5가지 색으로 감싸져있고 5가지 모양이 그려진 사탕을 미리 준비하여 스토리텔링 후 학생들에게 보여준다. 이후 실물화상기로 보여주면서 어떻게 정리하면 되는지 간단하게 활동하며 정리한다.

단계	내용 (시간)	교수-학습활동		자료(●) 및 유의점(※)
		교사의 안내 활동	학생의 배움 활동	
정리 및 확인하기 (10')	전체	<p>T: 이 사탕들을 정리하려면 어떤 기준으로 할 수 있을까요?</p> <p>T: 그렇죠. 누가 나와서 정리해봅시다.</p> <p>T: 정리해보니 5묶음으로 나와 모둠별로 나눠가질 수 있겠군요. 수업이 끝나면 사탕을 나눠주도록 하겠습니다.</p> <p>T: 오늘 어떠한 활동을 하였습니까?</p> <p>T: 그렇죠. 이제 알쏭달쏭 문제를 풀어봅시다.</p>	<p>S1: 색깔입니다.</p> <p>S2: 그럼입니다.</p> <p>(대표로 1사람이 나와서 정리한다.)</p> <p>S1: 분류해서 정리하기입니다.</p> <p>(수학배움노트의 알쏭달쏭 문제를 해결한다.)</p>	
	개인			※ 알쏭달쏭 문제의 답을 맞춰보는 활동은 수업시간이 모자라면 생략하고 다음날 자습시간에 확인할 수 있도록 한다.
1단계 (부진아 대책)		2단계	3단계 (우수아 대책)	
<p>1. 색깔에 따라 분류할 때 가장 많은 색종이는 무슨 색인가요? ()</p> 		<p>2. 도형을 모양에 따라 분류하고 그 수를 세어 보세요.</p> 	<p>3. 공을 기준을 세워 분류하고 그 수를 세어 보세요.</p> 	
<p>T: 모둠별로 친구들이 문제를 어떻게 풀었는지 확인해봅시다.</p> <p>T: 오늘 수업의 소감을 이야기해봅시다.</p> <p>T: 다음 시간에는 단원정리학습을 하겠습니다.</p>		<p>(문제 해결 과정 및 답을 공유한다.)</p> <p>S: 편의점 물건을 실제로 정리해보니 재미있었습니다.</p>		

▣ 수업자의 배움 의도

정리 단계에서는 학습한 내용을 확인하고 학습 수준에 따라 개별화 지도가 될 수 있도록 단계형 문제를 해결하는 활동으로 구성하였다. 먼저 스토리텔링에서 이어지는 선물상자를 통해 전체적으로 학습한 내용을 확인해보고, 알쏭달쏭 3단계 문제를 통해 개인적으로 학습한 내용을 확인하도록 한다. 알쏭달쏭 문제는 1단계는 기초적인 내용, 2단계는 일반적으로 쉽게 해결할 수 있는 문제, 3단계는 우수 학생을 위한 상위 난이도의 문제로 구성한다.

라. 판서 계획

단원: 5. 분류하기

학습문제: (분류)한 결과를 (말)해보자



활동1

분류해서 정리해요

활동2

0반이의 (선택)은?



마. 좌석 배치도

교 탁					
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

- 학습능력을 고려하여 자리를 배치함
(◎: 상, ○: 중, ★: 하)
- ♥은 특수아동으로 국어, 수학 시간은 특수학급으로 이동하여 수업 받음
- 학급 상황에 따라 좌석배치가 변경될 수 있음

바. 평가 계획

구분 영역	평가 관점	평가 기준	평가 방법	평가 시기
내용	○ 자신이 정한 기준에 따라 분류할 수 있는가?	상 중 하	관찰평가 지필평가	수업중
	○ 기준에 따라 분류한 결과를 말할 수 있는가?	상 중 하	관찰평가	수업중
교과 역량	○ 분류한 결과를 바탕으로 상황에 맞게 문제를 해결할 수 있는가?	상 중 하	관찰평가 지필평가	수업중
	○ 분류하여 세어 보고, 그 결과를 친구들에게 논리적으로 명확하게 말할 수 있는가?	상 중 하	관찰평가	수업중
	○ 여러 가지 분류 기준을 스스로 정해 창의적으로 정리하였는가?	상 중 하	관찰평가	수업중
	○ 수집된 자료를 기준에 따라 분류한 결과를 정확하게 표현할 수 있는가?	상 중 하	관찰평가 지필평가	수업중

III 배움중심수업 돌아보기

배움중심수업 전개에서는 학생들이 중심이 되어야 하지만 설계부터 수업을 진행하는 교사의 역할도 매우 중요하다. 이에 교사에 초점을 맞춰 PCK 기반으로 배움중심수업을 설계하고 준비하면서 교사로서의 지식과 경험 이 한층 더 깊어진 것 같다. 더욱 중요한 것은 이러한 변화가 수업에 참여하는 학생에게 긍정적인 효과를 가져왔다는 것이다. 학생 상호간 의견을 주고받으면서 협력하여 문제를 해결하고 결과를 서로 점검하고 확인하는 과정을 수업에서 지속적으로 경험함으로써 스스로 배우는 것을 자연스럽게 체득하고 이것이 배움중심수업을 전개할 수 있는 원동력이 되었다. 앞으로도 서로 배우는 수업 문화를 정착시킬 수 있도록 계속 연구하고 노력하고자 한다.

参考문헌

교육부(2017), 초등학교 교사용 지도서 수학 2-1, (주)천재교육.

김성경(2015), 수학수업의 질과 수업에서 발현되는 PCK 요소의 관련성 연구, 경북대학교 대학원 박사학 위논문.

공주교육대학교 수학교육과 권성룡 교수(2011), 수학과 PCK 교수법과 수업분석, 갈곶초등학교 연수자료.



CCPS(Communication Creative Problem Solve) 적용을 통한 수학적 문제해결능력 향상하기

인천불로초등학교 교사 전 귀숙

- 학년 : 3학년
- 단원 : 6. 분수와 소수
- 배움주제 : 똑같이 나눔의 개념을 이해하며 다양한 방법을 통해 똑같이 나누기

I 이런 마음으로 시작했어요 !

1. 수학은 어렵고 재미없다?

“선생님, 저는 수학이 싫어요. 재미없고 어렵기만 해요.”

“어렵게 생각하지 말고 차근차근 문제를 이해하며 풀어봐. 문제를 맞췄을 때 그 희열이 얼마나 큰데...”

“항상 잘 풀려고 해도 꼭 실수해서 하나씩 틀리거나 너무 어려워서 문제만 보면 한숨부터 나와요”

우리 반 친구들 중에는 수학을 싫어하는 친구들이 많다. 수학은 어렵다는 관념이 머릿속에 고정되어 있는 듯하다. 수학 문제를 풀려고 하면 한숨부터 내쉬는 아이들. 서로 재잘재잘 이야기 나누고 물고 답하기를 좋아하면서도 수학문제만 나오면 얼굴을 찌푸린다. 수학을 재미있게 배울 수 있는 좋은 방법이 없을까?

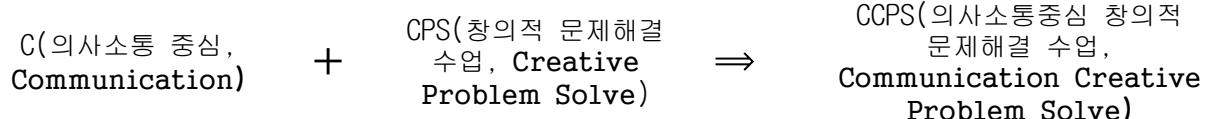
2. 함께 생각을 나누어 문제를 해결해 보는 것은 어떨까?!

배움중심수업에서는 함께 생각을 나누고 협력하는 집단 지성의 힘을 강조한다. 혼자 무엇을 해 나간다는 것은 벅차고 힘든 일이다. 그러나 의사소통을 통한 친구와의 협력으로 이루어지는 활동은 우리 아이들에게 배움의 열정을 심어준다. 내가 가진 생각을 나누고 다른 친구의 생각에서 내 생각을 확장시켜 나가는 의사소통 과정을 통해 나는 우리 친구들이 수학문제 해결에 대한 두려움을 해소했으면 하는 바람을 가진다.

혼자서 문제를 해결하는 활동은 외롭다. 이 고독한 수학 문제 풀이 시간에 수학의 재미와 즐거움을 느끼기 위해 친구들과의 협력적 의사소통을 통한 ‘함께 문제 해결하기’ 시간을 가져보고자 한다. 이를 통해 수학 문제풀이가 생각만큼 따분하고 힘들지 않은 활동임을 느끼게 해주고 싶다. 또한, ‘함께 문제해결하기’를 통해 자연스럽게 수학의 개념을 익히며 이것은 혼자서 문제를 해결해 나가는데 밑거름이 될 것이다. 자, 그럼 배움 중심 수학수업으로 빠져볼까?!

3. CCPS 수업을 시작해보자!

수학도 인간의 필요에 의해 만들어진 학문인만큼 ‘인간생활에서 직면하게 되는 생활의 장면에서 수학적 문제의 해결로 귀결되어야 한다’는 생각으로 사실 발견, 문제 발견, 아이디어 발견, 해결책 발견, 수용발견의 단계를 통해 창의적으로 문제를 해결하는 능력을 신장시키는 창의적 문제해결 수업모형(이하 CPS라 한다)에 의사소통을 중심으로 하는 초등학교 배움중심수업을 접목하여 보았다. 이를 바탕으로 CCPS(Communication Creative Problem Solve) 수업모형을 고안하고 의사소통중심 창의적 문제해결 수업을 수학시간에 시도해 보았다.



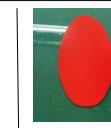
II 배움중심수업 펼치기

배움 단계	배움 과정 (시간)	배움 중심 교수-학습 활동	의사소통(▣) 및 창의(▣) 인성(▣)		
교사 주요 발문 및 도움 활동	예상되는 학생 배움 활동				
 동기유발에서의 배움 Tip					
<p>동기유발에서는 본 학급에서 실시하고 있는 생일파티 장면을 도입하여 학생들의 흥미를 불러일으킬은 물론 똑같이 나누기라는 오늘의 배움주제가 실생활과 연계됨을 암시한다. 음식을 나눠먹기 위해 어떻게 똑같이 나눌 수 있는지에 대한 고민을 다함께 해결해 보자는 설정을 통해 학생들은 스스로 배움문제를 찾고 인식하게 된다. 또한, 동기유발 자료의 고민은 배움활동 2에서 똑같이 나누어보는 활동으로 연계되어 배움목표에 도달함은 물론 해결책을 찾게된다.</p>					
배움 열기	동기 유발	■ '고민우체통'의 편지를 함께 읽고 배움문제 제시하기	▣ 편지 속의 고민을 생각하며 배움문제 인식하기		
사실 발견	활동적 배움	<p>T. 선생님이 어제 “무엇이든 해결해 드립니다.” 고민우체통에서 편지를 한 통 발견했어요. 여러분과 함께 읽고 해결해 보고 싶어요.</p>	<p>S₁. 어떤 친구의 고민인지 궁금해요.</p> <p>S₂. 무슨 고민인지 어서 들어보고 싶어요.</p> <p>S₃. 빨리 읽어주세요.</p>		
6월	전체	〈무엇이든 해결해 드립니다〉 고민우체통 편지 내용			
<p>안녕, 3학년 3반 친구들!</p> <p>나의 고민을 들어볼래? 다음 주에 우리 반 생일파티가 있는 것 알고 있지? 그런데 나는 각자 가지고 오는 간식 말고 우리 반 친구들이 함께 음식을 나눠먹었으면 좋겠어. 음... 음식으로는 생일을 상징하는 케이크, 우리 친구들이 좋아하는 삼각김밥, 그리고 잔치 분위기를 내는데 최고인 떡으로 정하고 싶어. 하지만 문제가 있어. 이것을 똑같이 나눌 수 없으면 어떤 친구</p>		<p>들은 많이 먹게 되지만 어떤 친구들은 조금 먹게 되어 서로 기분이 나빠질 수도 있단 말이지. 심지어 하나도 먹지 못하게 되는 친구가 생길 수도 있어. 그래서 고민이야. 내가 준비할 수 있는 건 동그란 케이크, 삼각김밥, 네모난 떡 각각 3개 정도인데 3반 친구들 24명이 똑같이 나누어 먹을 수 있을까? 우리 3반 친구들 나 좀 도와줘!</p>			
<p>T. 친구들 기분을 상하지 않게 하면서 음식을 나눠먹으려고 하는 친구의 마음이 참 기특하네요. 친구의 고민은 무엇인가요?</p> <p>T. 똑같이 나누어야 할 음식은 무엇인가요?</p> <p>T. 각각 몇 개씩 있다고 하였나요?</p> <p>T. 그럼, 우리 반 친구들이 모두 24명이니 똑같이 각각 몇 개로 나누어야 할까요?</p> <p>T. 그럼 오늘 이 시간에 3반 배움문제는 무엇으로 정하면 좋을까요?</p>		<p>S₁. 음식을 똑같이 나누는 것입니다.</p> <p>S₂. 동그란 케이크, 삼각김밥, 네모난 떡입니다.</p> <p>S₃. 3개씩입니다.</p> <p>S₄. 똑같이 각각 8개로 나누어야 합니다.</p> <p>S₅. 똑같이 나누는 것입니다.</p> <p>S₆. 음식을 우리 반 인원 수 만큼 똑같이 나누어 주는 것으로 정해요.</p> <p>S₇. 똑같이 나누는 방법을 알아보는 것도 좋을 것 같습니다.</p>			
<p>■ 배움문제 확인하기</p> <p>♣ 똑같이 나눔의 개념을 이해하여 다양한 방법을 통해 똑같이 나누어 봅시다.</p>		<p>▣ 사고의 수렴</p> <p>▣ 다양성 사고</p> <p>▣ 유추적 사고</p>			
문제 발견	배움문제 확인	<p>■ 배움문제 확인하기</p> <p>♣ 똑같이 나눔의 개념을 이해하여 다양한 방법을 통해 똑같이 나누어 봅시다.</p>			
		<p>▣ 통합적 사고</p>			

배움 단계	배움 과정 (시간)	배움중심 교수-학습 활동		의사소통(▣) 및 창의(▣) 인성(▣)	자료(♣) 및 유의점(※)
		교사 주요 발문 및 도움 활동	예상되는 학생 배움 활동		
문제 발견	배움활동 안내	<p>■ 배움활동 안내하기</p> <p>T.이 배움문제를 해결하고 편지의 고민을 해결하기 위해 다음과 같은 활동을 해봅시다.</p>	<p>S_n.(선생님의 배움활동 안내를 들으며 오늘 공부할 활동 내용을 확인한다.)</p> <p>배움활동 1. 똑같이 나눌 수 있는 다양한 방법 찾기 배움활동 2. 음식 모형을 똑같이 나누기</p>	▣ 탐구심, 개방성	[※] 배움활동 안내를 들으며 오늘 공부할 배움 내용을 계획한다.

 배움활동 1에서의 배움 Tip

배움활동 1에서는 평면도형을 똑같이 나누는 활동을 통해 실생활에서 주어지는 다양한 구체물을 똑같이 나누기 위한 개념을 인식하기 위한 활동을 한다. 또한 짹 활동을 통해 나와 다른을 인정하고 서로 더 나은 방법을 찾기 위해 탐구하는 배움활동을 진행한다. 짹 대화 과제해결과정에서는 정답이 아니라도 원리의 형상화를 위한 의사소통이 이루어지는 것이 핵심사항이다. 이를 위해 교사는 조력의 역할을 수행한다. 학습자가 활동을 할 때 개관순서를 통해 상황에 맞는 질문을 하며 어려움을 겪는 학습자에게는 적절한 힌트와 보충설명을 통해 배움활동이 효과적으로 이루어지도록 한다.

배움 전개	배움활동 1	배움 1 똑같이 나눌 수 있는 다양한 방법 찾기		▣ 역할 분담	[※] 한 음식에 두 모둠이 고를 수 있도록 적절히 인به한다. [♣] 미션자, 삼각형, 사각 형, 원 모양 색종이 여러 장, 도화지, 기위 풀 마직 [※] 다양한 방법 을 찾기 위해 여러 개의 색 종이를 가져 갈 수 있도록 한다.
		협력적 배움	■ 똑같이 4개로 나눌 수 있는 다양한 방법을 찾기 위한 미션을 제시하기		
아이디어 생성		<p>T. 모둠별로 똑같이 나누고 싶은 음식을 그려세요 단, 한 음식에 2모둠만 선택할 수 있습니다.</p> <p>T. 동그란 케이크, 삼각김밥, 네모난 떡을 똑같이 나누는 방법을 알기 위해 쉬운 단계부터 여러분에게 미션을 주겠습니다.</p>	<p>▣ 삼각형 사각형 원 색종이를 똑같이 4개로 나눌 수 있는 방법 찾기</p> <p>S₁. 학생들은 모둠 논의 후 원하는 음식의 사진 밑에 자신의 모둠 풋말을 붙인다.</p> <p>S₂. 어떤 미션일까 궁금합니다.</p> <p>S₃. 재미있게 할 수 있는 미션이었으면 좋겠어요.</p>	▣ 과제 확인	[♣] 미션자, 삼각형, 사각 형, 원 모양 색종이 여러 장, 도화지, 기위 풀 마직
		<p><미션1> 첫 번째. 어떤 색종이가 모둠이 선택한 음식의 모양을 대표하는지 생각해 보고 그 모양의 색종이를 가져옵니다.</p> <p>두 번째. 그 색종이를 4개로 똑같이 나눌 수 있는 다양한 방법을 짹과의 의사소통을 통해 알아냅니다.</p> <p>세 번째. 색종이를 4개로 똑같이 나누어 도화지에 붙이고 어떻게 그 결과를 얻게 되었는지 과정을 적어봅니다.</p>		▣ 메타 인지	[※] 다양한 방법 을 찾기 위해 여러 개의 색 종이를 가져 갈 수 있도록 한다.
		<p>T. 자신의 모둠이 선택한 음식의 모양에 맞는 색종이를 가져가서 똑같이 나눌 수 있는 다양한 방법을 짹과 함께 의사소통하여 알아낸 뒤 잘리서 도화지에 붙여보세요. 그리고 어떻게 그러한 결과를 얻게 되었는지 그 과정을 써 보세요.</p> <p>T. (교사는 학생들을 신뢰하고 격려하며 학생들의 질문, 대화를 경청한다. 질문, 대화가 배움주제에서 벗어나는 경우 지원한다.)</p>	<p>S_n. (학생들은 자신이 속한 모둠이 맡은 음식모양을 생각하며 색종이를 가져온다.)</p> <p>S_n. (삼각형, 사각형, 원 모양의 색종이를 똑같이 4개로 나눌 수 있는 다양한 방법을 짹과의 의사소통을 통해 생각해본다.)</p> <p>S_n. (하나의 문제를 해결하기 위해 짹 의사소통을 통해 협동과 타협, 그리고 위기와 극복의 과정을 통해 문제해결을 한다.)</p>	▣ 소통, 협동	[※] '나는 무엇을 생각하고 있지?', '나는 왜 그것을 생각하고 있지?'와 같은 질문을 스스로에게 던짐으로써 메타인지적 사고를 하며 과정을 쓴다.
		     			

배움 단계	배움 과정 (시간)	배움 중심 교수-학습 활동		의사소통(▣) 및 창의(▣) 인성(▣)	자료(♣) 및 유의점(※)
		교사 주요 발문 및 도움 활동	예상되는 학생 배움 활동		
배움 전개 아이디어 생성	배움활동1 협력적 배움 전체	<p>T. 자 여러분이 어떠한 해결 방법을 찾았는지 전체 발표를 해 봅시다. 먼저 원은 어떻게 똑같이 4개로 나누었나요?</p> <p>T. 어려운 점은 없었나요?</p> <p>T. 나눈 것들이 서로 같다른 것은 어떻게 알 수 있겠나요?</p> <p>T. 똑같이 나눌 수 있는 다른 방법은 없었나요?</p> <p>T. 삼각형은 어떻게 똑같이 4개로 나누었나요?</p> <p>T. 그런 방법이 있었군요 혹시 다른 친구들이 해결할 때 주의할 점이 있을까요?</p> <p>T. 사각형은 어떻게 똑같이 4개로 나누었나요?</p> <p>T. 사각형을 똑같이 4개로 나눌 다른 방법은 없을까요?</p>	<p>S₁. 먼저 세로를 기준으로 자르고 나누어진 원 두 개를 다시 똑같이 나누었습니다.</p> <p>S₂. 정확하게 접는 것이 어려웠습니다.</p> <p>S₃. 서로 맞대어 보았어요.</p> <p>S₄. 크기를 비교해 보았습니다.</p> <p>S₅. 다른 다양한 방법을 찾으려고 했지만 찾을 수 없었습니다.</p> <p>S₆. 삼각형의 각 변의 길이를 반으로 나누어 서로 연결해보았습니다.</p> <p>S₇. 삼각형의 각 변의 길이의 반을 나눌 때 주의해야합니다.</p> <p>S₈. 대각선을 이용해서 똑같이 나누었습니다.</p> <p>S₉. 가로의 길이를 4로 나누어 똑같이 나누었습니다.</p> <p>S₁₀. 원과 같이 먼저 세로를 기준으로 자르고 나누어진 두 개를 다시 똑같이 나누면 됩니다.</p>	▣ 소통, 존중 ▣ 통합적 사고 ▣ 사고와 확장	[※] 삼각형과 사각형도 교사의 +1 발문 및 학생들간의 질문과 대화를 통해 자유롭게 의사소통 될 수 있도록 한다. [※] 모양과 크기가 같은 것은 똑같다는 개념을 인식한다. 단 학동이란 단어는 사용하지 않는다.

 배움활동 2에서의 배움 *Tip*

배움활동 2는 실제로 활용되는 현실속의 문제를 해결하는 배움점프 활동이다. 학생들에게 입체라는 말은 하지 않지만 활동 1에서의 평면도형 똑같이 나누기를 기본으로 입체도형을 똑같이 나눠보는 활동이다. 자료로는 음식의 모양을 닮은 지점토를 제공한다. 또한, 자, 칡, 훠 칼, 네임펜을 도움도구로 이용하여 다양한 문제해결 방법이 나올 수 있도록 유도하였다. 다양한 사물을 똑같이 나눌 수 있는 방법을 알고 설명하는 것이므로 모둠 의사소통을 통해 전체발표를 준비하도록 하고 색종이와 같은 평면도형과 달리 구체물은 어떻게 똑같이 나눌 수 있는지 탐구하도록 한다.

배움 전개 해결 안 발견	배움활동2 협력적 배움 배움확장 JUMP 활동	<h2>배움 2 음식 모형을 똑같이 나누기</h2> <ul style="list-style-type: none"> 모둠 의사소통을 통해 다양한 모형을 똑같이 나누기 미션 제시하기 <p>T. 여러분이 미션 1을 잘 수행했으므로 선생님이 미션 2를 주겠습니다.</p>	<p>[♣]</p> <p>미션자, 음식모양의 점토, 치즈를잘, 매직, 자, 모양틀, 쟁반, 색연사, 수술용장갑</p> 
	<p>[IT]</p> <p>17분</p>	<p><미션2> 첫 번째. 모둠 상자에 담긴 미션2 수행에 필요한 여러 가지 도구를 살펴봅니다.</p> <p>두 번째. 동그란 케이크, 삼각김밥, 네모난 떡을 닮은 음식모형을 똑같이 8개로 나눌 수 있는 방법을 모둠 의사소통을 통해 알아봅니다.</p> <p>세 번째. 도구를 이용하여 음식 모형을 똑같이 8개로 나누고 어떻게 그러한 결과를 얻게 되었는지 그 과정을 설명할 수 있도록 전체발표를 준비합니다.</p>	<p>[♣]</p> <p>의협동적 의사소통</p>
모 두		<p>T. 이 전과는 다르게 평면도형이 아니라 물건을 자를 때 조심해 주세요.</p>	<p>S. (학생들은 모둠 의사소통을 통해 똑같이 8개로 나눌 수 있는 방법을 생각해보고 주어진 도구를 이용하여 문제를 해결한다. 음식 모양을 닮은 점토를 똑같이 8개로 나누고 그 과정을 이야기한다.)</p>
			<p>▣ 메타인지 ▣ 존중</p> <p>[♣]</p> <p>모형틀제공은 활동에서 실패할 때 쉽게 원형복구를 도와준다.</p> 

배움 단계	배움 과정 (시간)	배움중심 교수-학습 활동		의사소통(▣) 및 창의(▣) 인성(▣)	자료(♣) 및 유의점(※)
		교사 주요 발문 및 도움 활동	예상되는 학생 배움 활동		
배움 전개 해결 안 발견	배움활동2 협력적 배움 배움확장 JUMP 활동 전체	<p>T. 자, 그럼 각 모둠의 배움활동을 정리해서 발표해 보겠습니다. 먼저 발표해 볼 모둠은 어디일까요?</p> <p>T. 활동1에서 배운 내용을 응용한 것이군요. 어려움은 없었나요?</p> <p>T. 다른 방법으로 똑같이 나눈 모둠이 있나요?</p> <p>T. 똑같이 나누었는지 어떻게 확인해보았나요?</p> <p>T. 아주 좋은 방법이군요. 그럼 떡은 똑같이 나눌 수 있군요. 선생님은 삼각김밥을 똑같이 나누기가 어려웠는데 여러분은 어땠나요?</p> <p>T. 어떻게 할 수 있었나요?</p> <p>T. 와우, 이런 방법이 있었네요.</p> <p>T. 더 간단한 방법이 있다고요?</p> <p>T. 그렇군요. 조금 더 쉬운 방법으로 똑같이 나눌 수 있겠네요. 그럼 마지막으로 캐익을 똑같이 나눌 수 있을까요?</p> <p>T. 좋은 방법입니다. 마지막으로 다른 방법은 없나요?</p> <p>T. 역시 선생님도 생각하지 못한 다양한 방법들을 찾아내었군요. 그럼, 색종이를 똑같이 나눌 때와 음식모형을 똑같이 나눌 때는 어떻게 달랐나요?</p>	<p>S₁. 저희 모둠은 떡 모양의 지정도를 자를 이용해서 4조각으로 똑같이 나누었습니다. 그리고 4조각으로 나눈 것을 다시 한 번 자를 이용해서 이등분하여 8조각으로 나누었습니다.</p> <p>S₂. 네, 아까 한 사각형 나누기를 응용했구요. 점을 수 없으니까 자로 똑같이 재는 것이 어려웠어요.</p> <p>S₃. 저희 모둠은 가로의 길이를 자로 재어서 8로 나누었습니다.</p> <p>S₄. 겹쳐보니 모양과 크기가 같았습니다.</p> <p>S₅. 어려웠지만 잘 해결했습니다.</p> <p>S₆. 저희는 아까 활동한 방법으로 먼저 4개의 조각으로 나누었어요. 그리고 자를 이용하여 세로의 길이를 재고 똑같이 2개로 나누었습니다.</p> <p>S₇. 선생님, 저희는 또 다른 방법으로 했어요. 더 간단해요.</p> <p>S₈. 네, 저희도 아까 활동한 방법을 이용했구요, 세로를 나누는 대신 4개의 똑같은 삼각형의 반을 나누어 8개로 나누었어요.</p> <p>S₉. 네, 저희는 아까 활동한 내용을 사용했습니다. 똑같이 나눈 4개를 다시 2개씩 더 나누었습니다. 그래서 8개의 조각을 만들었습니다.</p> <p>S₁₀. 네, 저희는 삼각김밥을 나누는 방법과 같이 4조각으로 나눈 후 세로를 기준으로 다시 2조각으로 나누었습니다.</p> <p>S₁₁. 점을 수 없으니까 자로 재야 해서 똑같이 나눌 때 모양과 크기를 같게 만드는 것이 쉽지 않았습니다.</p>	▣ 협동적 의사소통 ▣ 탈맥락화 ▣ 알고리즘적 사고 ▣ 유연성 ▣ 통합적 사고	※ 활동1에서 모양과 크기가 같은 것은 똑같다는 개념을 인식한 것을 바탕으로 똑같이 나누고 전체발표를 준비한다. ※ 배움활동 1에서의 4등분했던 경험을 이용하여 8등분할 수 있도록 한다. ※ 똑같이 나눈 다양한 경험을 이야기함으로써 문제를 해결하는 창의적인 사고를 촉진한다.



배움정리에서의 배움 Tip 1

배움정리에서는 동기유발에서의 고민을 해결해주는 수학글쓰기를 한다. 학생들은 고민을 해결하는 편지를 쓰기를 통해 똑같이 나눈다는 것이 무엇인지, 똑같이 나누기 위해서는 어떻게 해야 하는지 정리하고 개념을 형성하도록 한다. 즉, 똑같이 나누기 개념을 형식화하는 작업으로 추상적인 개념을 구체적으로 정리하는 단계의 활동이다. 또한, “똑같이 나눈 것을 분모와 분자로 표현한 것”이라는 분수의 본질을 알기 위해 ‘분수와 소수’ 단원에서 똑같이 나누는 것을 인식시킨다.

배움 정리 수용 발견	표현 및 공유 [7분]	T. 오늘 배운 내용을 생각하면서 수업을 시작할 때 이야기했던 친구의 고민을 해결해 봅시다. T.(학생들에게 편지봉투를 나눠준다.)	S ₁ (학생들은 오늘 배운 내용을 생각하면서 친구의 고민을 어떻게 해결할 수 있을지 생각한다.) S ₂ (선생님이 제공하는 편지봉투에는 편지지와 떡, 삼각김밥, 캐익 사진이 들어있다.)	▣ 문제 해결력 ▣ 책임	♣ 편지봉투, 편지지, 떡, 삼각김밥, 캐익 사진 ※ CCPS 능력을 향상시키고 개념화를 위해 글쓰기 활동을 접목시킨다.
----------------	-----------------	--	---	--	--

배움 단계	배움 과정 (시간)	배움중심 교수-학습 활동		의사소통(▣) 및 창의(▣) 인성(▣)	자료(♣) 및 유의점(※)
		교사 주요 발문 및 도움 활동	예상되는 학생 배움 활동		
배움 정리 수용 발전	표현 및 공유 개별 전체	<p>T. 친구의 고민을 해결해주는 글을 쓸 때는 음식을 똑같이 나누는 방법을 구체적으로 알려주세요. 그런데 선생님이 음식사진을 왜 주었을까요?</p> <p>T. 네, 맞아요. 음식사진을 똑같이 나누어서 보여주면 더 이해하기가 쉽습니다.</p> <p>T. 네, 8조각으로 나누어 편지지의 접시에 담아주면 문제가 해결되겠지요?</p> <p>T. 선을 그은 음식사진을 편지글에 붙여 완성하고 친구들에게 전체 발표해 봅시다.</p>	<p>S₁. 친구에게 자세히 설명해 주기 위해 서입니다.</p> <p>S₁. 음식사진을 8개로 나누어 선을 그으면 되나요?</p> <p>S₂. 문제를 해결해 보겠습니다. (학생들은 편지글을 완성하여 친구들에게 발표하고 서로 질문 및 대화를 통해 생각을 구조화 하며 배움을 마무리한다.)</p> <p><예상되는 학생 수학글쓰기> 안녕, 나는 ○○야. 똑같이 나눈다는 것은 모양과 크기가 같도록 하는 것이야. 따라서, 네가 삼각김밥을 나눌 때는 지와 여러 가지 도구를 이용해서 서로 모양과 크기가 같도록 먼저 4개로 나누고 다음에 다시 8개로 나누면 돼.</p>	▣ 유추적 사고 ▣ 민감성, 정교성	<p>[※] 구체물을 이용한 활동 후 개념을 형성하는 과정이다. [♣] 음식사진을 똑같이 나누어 선을 그어봄으로써 개념화를 하도록 한다.</p>  <p>[※] 학생들이 쓴 편지글은 고민해결 우체통에 다시 넣는다.</p>



배움정리 예제의 배움 Tip 2

앞의 활동에서 반구체물을 통해 똑같이 나눔의 개념을 인식하고 다양한 모형을 똑같이 나눌 수 있는 방법도 찾아서 실행해 보았다. 또한, 수학글쓰기를 통해 개념을 형성 및 정리하였다. 이 후에는 실생활에서 똑같이 나누는 경우를 더 생각해 보고 똑같이 나누기에 대한 자신감을 가지며 더 배우고 싶은 내용을 생각해 본다. 이를 통해 다음 학습에서 똑같이 나눈 것을 바탕으로 전체와 부분의 크기를 알아본다는 것을 차시예고 한다.

배움 정리 수용 발전	배움 내용 정리 [3분] 전체 내면화	<p>T. 오늘 여러분이 공부한 내용 중에 좋았던 점, 기억에 남는 점, 새롭게 알게 된 점 등 배운 내용에는 무엇이 있을까요?</p> <p>T. 생활 속에서 똑같이 나눠야 할 상황이 또 있을까요?</p> <p>T. 네, 생활 속에서 똑같이 나누어야 하는 경우가 많이 있네요. 여러분이 생활 속에서 똑같이 나눠야 할 상황이 생기면 오늘 배운 내용을 기억해서 잘 나눌 수 있겠지요?</p> <p>T. 그럼 다음에 더 배우고 싶은 내용이 있나요?</p>	<p>S₁. 똑같이 나눈다는 것이 무엇인지 알게 되었습니다.</p> <p>S₂. 모양과 크기가 같은 것을 겹쳐 보았을 때 똑같았습니다.</p> <p>S₃. 직접 만져보며 친구들과 의논하고 나눠봐서 좋았습니다.</p> <p>S₄. 엄마와 같이 빵을 만든 적이 있는데 밀가루 반죽을 3개로 나누어 보라고 한 적이 있었습니다.</p> <p>S₅. 친구와 편의점에 갔는데 과자를 똑같이 나눈 적이 있었습니다.</p> <p>S₆. (오늘 배운 내용을 실생활에서 활용할 수 있도록 내면화 한다.)</p>	▣ 형식화 ▣ 악속 ▣ 사고의 확장	<p>[※] 똑같이 나누기의 형식화된 개념을 판사하여 교사와 함께 익숙하거나 확인함으로써 객관적인 지식으로 구성한다. [※] 실생활 속에서 똑같이 나누기를 해 본 경험 발표를 통해 수학이 실생활과 밀접한 관련이 있음을 깨달을 수 있다.</p>
차시예고	내면화	<p>T. 네, 그래서 다음시간에는 오늘 배운 내용을 바탕으로 전체와 부분의 크기를 알아보도록 하겠습니다. 오늘도 열심히 배움을 실천한 우리반 친구들, 기특합니다.</p>	<p>S₁. 8개로 나누는 것 뿐만 아니라 10개, 12개 등 더 많이 똑같이 나누어 보는 방법을 배우고 싶어요.</p> <p>S₂. 오늘 배운 내용이 분수와 소수 단원과 어떤 관계가 있는지 더 알고 싶습니다.</p> <p>S₃. 감사합니다.</p>	▣ 호기심 ▣ 유연성	<p>[※] 똑같이 나누기와 분수의 관계를 연관짓는 발문을 통해 다음 차시를 예고한다.</p>

III

배움중심수업 돌아보기

1. “선생님, 친구들하고 함께 풀면 안돼요?”

얼마 전, ‘나눔셈’ 단원을 수업하던 도중 우리 반 한 친구가 “선생님, 이 문제 너무 어려워요. 친구들하고 함께 풀면 안돼요?” 하고 묻는다. 나는 순간 깜짝 놀라기도 하고 마음이 벅차올랐다. ‘아, 내가 지금까지 아이들과 함께 해왔던 수업의 방향이 헛된 것이 아니었구나.’ 하는 생각이 들면서 의사소통중심의 수학적 문제해결 수업으로 얻고자했던 일 년의 농사가 결실을 맺는 기분이었다.

처음 CCPS 수업을 시작할 때는 많이 힘들었던 것이 사실이다. 아직 저학년의 옷을 다 벗지 못한 우리 아이들은 함께 의사소통한다는 것이 너무나 힘겹게 느껴졌다. 더구나 ‘수학적 의사소통’은 수학을 가뜩이나 싫어하는 아이들이 많은 우리 반에게는 어울리지 않은 옷을 입은 듯했다. 의사소통 중 웃긴 이야기를 하며 다른 길로 빠지는 모둠도 있었고 서로 의견이 맞지 않아 싸우는 모둠도 있었으며 생각을 말하거나 어려워하는 친구들은 다른 친구들의 원성을 사기도 했다.

매일매일 모둠 간 번갈아가며 나는 우리 반 아이들과 ‘수학적 의사소통’에 동참을 하였고 서로 의견이 맞지 않는 친구들에게는 하교 전 함께 이야기하는 시간을 가졌으며 자신의 생각을 말하기 어려워하는 친구에게는 귀를 기울여 상대방의 의견을 듣고 동의하는 말을 하는 것부터 가르쳤다. 어떤 선생님이 말씀하시기를 배움중심 수업은 교사의 ‘기다림’과 ‘인내’가 필요하다고 하더니 때로 포기하고 싶고 교과서 문제를 따라 강의식 수업을 하던 때로 돌아가고 싶은 유혹과 싸웠다.

그리고 수업의 성패는 한 교과만의 연구를 통해서 이루어지는 것이 아니라 타 교과와의 융합, 민주적 학급 경영, 원리원칙이 있는 생활지도를 통해서만이 이루어진다는 생각으로 항상 ‘오늘 수업은 아이들에게 어떤 배움이 더해졌을까?’를 생각하며 내 자신을 성찰해 나갔다.

아이들은 그리 빨리, 그리고 확실히 선생님에게 변화모습을 보여주지 않는다. 하지만 서서히 선생님과 함께 함께 그리고자 하는 그림에 물들어가는 우리 아이들을 발견할 때면 교사로서의 내 모습에 마음이 뿌듯해진다.

2. 배움을 중심으로 교사와 아이들 모두 성장하는 수업의 길

- 타인과의 의사소통을 통해 창의적 문제해결력이 향상된다.
- 수학은 실생활과 밀접한 관련이 있으며 나의 생활에 활용할 수 있음을 인지한다.
- 선생님 및 배움 친구들과의 대화, 소통, 나눔, 협력을 통한 배움중심수업으로 긴 배움의 출발점에 서 있는 3학년 학생들이 자발성에서 비롯한 배움의 기초를 다질 수 있다.

학기 초, 수학시간을 통해 우리 아이들과 함께 하고자 했던 위와 같은 배움에 대한 기대를 오늘도 놓지 않으며 가르침이 아닌 배움을 중심으로 하는 교사와 아이들 모두 성장하는 수업의 길을 계속 걸어나가려 한다.



참고문헌

- 강문봉 (2005). 초등수학교육의 이해. 경문사
 김연배 (2012). 수업의 달인 50가지 전략. 글로북스
 손우정 (2012). 배움의 공동체. 해냄

수학 불안감을 치유하기 위한 놀이와 소통으로 풀어가는 수학 수업 레시피

인천송림초등학교 교사 안해룡

- 학년 : 4학년
- 단원 : 6. 막대그래프
- 배움주제 : 막대그래프 알기

I 이런 마음으로 시작했어요 !

1. 예전엔 잘 했는데 4학년 되니 수학이 어려워져서~?!

4학년을 맡고 학부모 상담을 하면서 교과 관련 상담 중 가장 많은 학부모님께서 말씀하신 부분이 바로 갑자기 수학이 어려워져서 아이가 흥미를 잃었다는 이야기였다. 4학년 수학이 갑자기 어려워서 하루아침에 수학을 잘했던 아이들이 수학을 싫어하게 된 것은 아니고 그 이유를 고민할 수밖에 없었다. 한국과학창의재단에서 발표한 자료에 따르면 고 23.5%, 중18.1%, 초8.1%가 수학학습을 포기한 것으로 나타났다. 초등학교 4학년 담임으로서 수포자(수학을 포기한 사람) 양산의 첫 시작을 꼭 막고 싶었다.

2. 수학시간에 느낄 수 있는 흔들리는 눈빛, 수학 불안감 치유가 열쇠

조용한 교실, 매 차시 배워야 할 내용에 대한 설명 그리고 이어지는 문제풀이. 이 때마다 아이들 중에 심하게 흔들리는 눈빛을 가진 아이들을 발견할 수 있었다. 언제부터 무엇 때문인지 모를 그 아이들의 불안감은 자신이 모르고 있다는 것을 알고 있는데 기인했고, 할 수 있는 과제가 없음에 안타까운 모습을 보였다. 아는 게 없고, 할 수 있는 게 없다는 것은 배움 과제에 대한 흥미유발을 저해하는 요소가 되었고 이는 학습결손으로 이어져 악순환이 되었다. 그렇다면 수학 불안감을 치유하는 것이 바로 그 열쇠라고 판단되었다.

3. 놀이와 의사소통으로 문제를 풀어볼까?

지금까지의 수학교육은 답을 내기 위한 공부 쪽에 가까웠다. 정해진 문제를 정확하고 빠르게 공식에 넣고 풀어내는 과정으로 ‘답을 내기 위한 공부’라는 인식이 많았다. 하지만 인공지능의 등장으로 인해 계산해서 답을 내는 것 자체가 무의미해지는 세상이 다가왔다. 그렇다면 우리의 수학교육에 대한 패러다임도 바꿔야 하지 않을까? 이에 수학적 문제해결을 위해 흥미와 직관적 사고를 위한 구체적 조작물을 활용의 놀이, 붙임종이, 다양한 대화 기법을 활용한 수학적 의사소통이 있는 수업을 생각하게 되었다.

4. TPT(Talk-Play-Talk) 활동으로 교과역량을 기르기



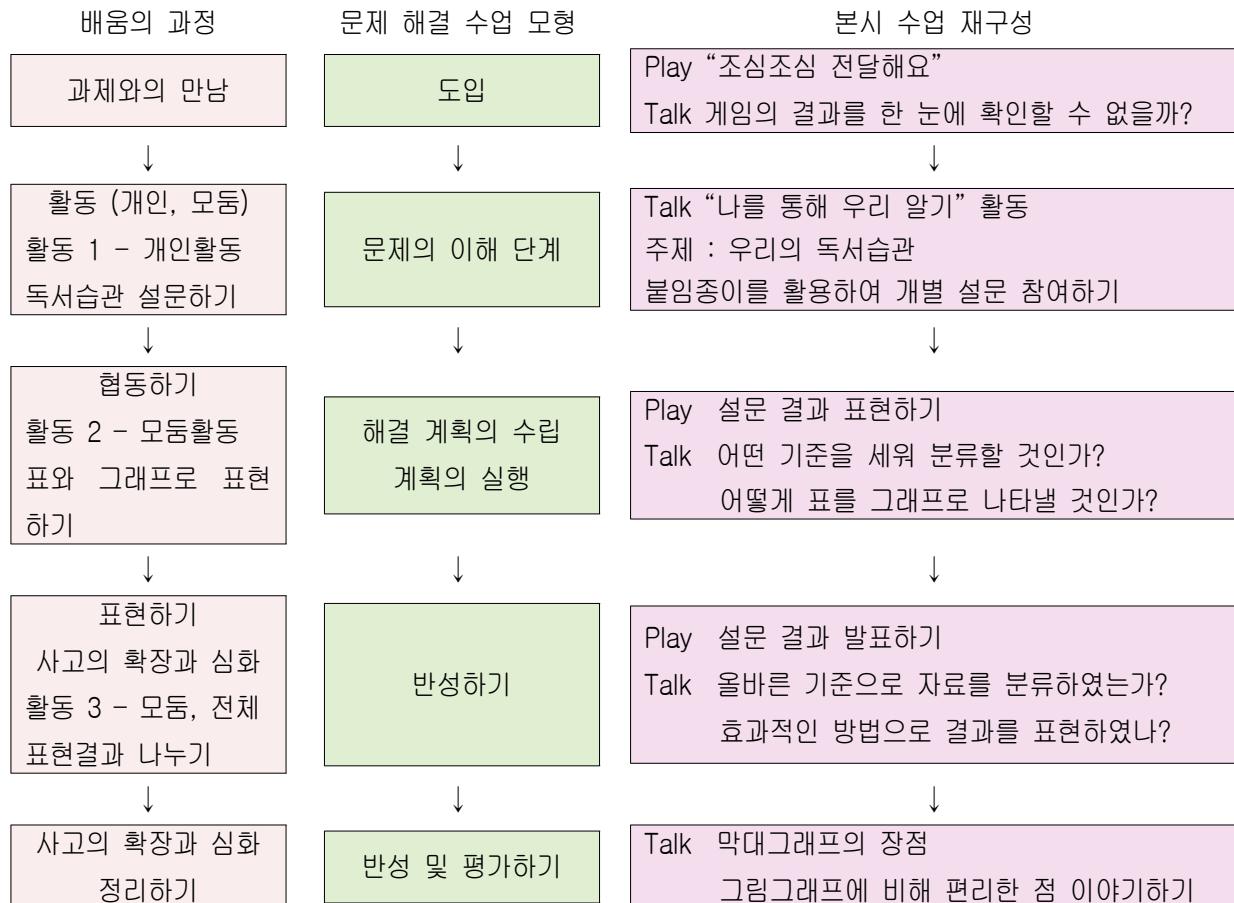
T(Talk) – 배움의 도구 · 촉매를 접하는 말하기
P(Play) – 놀이로 문제를 공유, 공감하는 활동
T(Talk) – 수학적 의사소통으로 개념형성

의 과정을 통해 학생들의 일상생활과 밀접하게 관련 있는 자료들을 직접 수집, 정리하여 막대그래프로 표현하고 구성하는 수업을 생각하게 되었다.

<그림1> 수학교과역량의 구현

II 배움중심수업 펼치기

1. 본시 배움의 흐름



2. 본시 배움 과정안

단원	6. 막대그래프	학습모형	문제해결학습모형	차시	3/11 (186-187쪽)
주제	막대그래프 알기	학습형태	모둠-개인-모둠-전체	시간	40분
학습목표	<p>[내용] 막대그래프의 특징을 알 수 있다.</p> <p>[과정] 주어진 자료를 기준에 따라 분류하고 막대그래프를 만드는 과정에 참여하여 수학적 의사소통을 할 수 있다.</p> <p>[태도] 문제 해결의 과정 중에 서로의 생각을 나누면서 협동하여 문제를 해결하려는 태도를 기를 수 있다.</p>				
교과역량	문제해결, 정보처리, 의사소통				
학습자료	<p>[교사] 메스실린더,</p> <p>[학생] 스티로폼 공, 종이접시, 불임종이(포스트잇), A1용지, 싸인펜</p>				
학습활동	◎ 중심활동 ▶ 교사 활동 – 학생 활동				

배움 단계 (시간)	배움 과정 (조직)	배움 활동		자료※, 유의점☆ 교과역량★								
		교사의 의도된 활동	학생의 기대되는 배움									
과제와 의 만남 (2')	도입 (모둠)	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 분위기 조성 및 게임방법 확인 ▶ 즐거운 게임을 통해 수업을 시작하겠습니다. ▶ 주어진 준비물을 확인해 보세요. <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>조심조심 전달해요</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 주어진 공을 옆 사람에게 전달합니다. 2. 전달할 때에는 연필을 사용합니다. 3. 정해진 시간 동안 가장 많은 공을 전달한 모둠이 이깁니다. </div>	<ul style="list-style-type: none"> - (게임방법을 듣고 준비물을 확인한다.) <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">FINISH ←</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">← ○ ↑</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">○○○ ○○○</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">START</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">↑ → ○</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">○○○ → ○○○○○</td> <td></td> </tr> </table> </div>	FINISH ←	← ○ ↑	○○○ ○○○		START	↑ → ○	○○○ → ○○○○○		<p>※ 종이접시, 스티로폼공, 개인별 연필 2자루</p> <p>☆ 최대한 공이 바닥으로 떨어지지 않게 조심하도록 한다. 떨어진 공은 즉시 손으로 주워 다시 시작하도록 한다.</p>
FINISH ←	← ○ ↑											
○○○ ○○○												
START	↑ → ○											
○○○ → ○○○○○												
(2')	(모둠)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ (게임 실행) 										
(4')	학습문제 발견 (전체)	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 학습문제 발견하기 ▶ 종이접시에 담긴 공의 개수를 확인해 볼까요? ▶ 각 모둠의 공을 가지고 나와서 긴 막대 모양 통에 넣어보세요. ▶ 종이접시에 담긴 채로 공의 개수를 세어 본 것과 막대 모양 통에 넣어 비교한 것과 어떤 것이 더 결과 확인에 편리했나요? ▶ 어떤 점이 편리했나요? ▶ 오늘은 막대모양 통과 같이 주어진 자료를 비교해 볼 수 있는 그래프를 알아보도록 하겠습니다. 	<ul style="list-style-type: none"> - (선생님의 신호에 맞추어 1분 동안 모둠별로 공을 전달하며 게임에 참여한다.) - (각 모둠별로 종이접시에 담긴 공의 개수를 확인한다.) - 막대모양 통에 넣어 비교하는 것이 더 편리했습니다. - 공의 개수를 즉시 비교할 수 있어서 편리했습니다. 	<p>☆ 게임의 결과 자체에 집중하기보다는 게임의 결과를 확인하는 방법에 집중할 수 있도록 분위기를 진정시킨다.</p>								
(2')	학습문제 제안내 (전체)	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 학습문제 안내하기 										
		<p>(막대) 그래프의 특징을 살려 우리 반 설문결과를 나타낼 수 있다.</p>										

배움 단계 (시간)	배움 과정 (조직)	배움 활동		자료※, 유의점☆ 교과역량★
		교사의 의도된 활동	학생의 기대되는 배움	
학습 문제 안내 (전체)	학습 문제 안내 (전체)	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 학습활동 안내하기 ▶ 학습문제를 해결하기 위해 세 가지 활동을 합니다. [활동1] 독서습관 설문하기 [활동2] 표와 그래프로 만들기 [활동3] 결과 발표하기 	<ul style="list-style-type: none"> - (이번 시간에 배울 내용과 과정을 확인한다.) 	☆ 활동안내를 통해 자료처리 및 통계의 과정을 살펴볼 수 있게 한다.

■ 배움을 위한 Talk-Play

- 놀이나 게임의 결과는 대개 점수화 된 형태로 제시가 된다. 본 게임활동은 스트로폼 공을 이용하여 결과를 시각화하는 것에 목적이 있다. 따라서 여러 가지 형태로 게임을 변형하는 것이 가능하다. 종이접시에 담겨있는 공만 같다면 게임 방법이 어떻게 변형되어도 같은 동기유발과 막대그래프의 필요성에 대한 효과를 거둘 수 있다.
- 메스실린더를 활용한 게임결과의 비교는 각 모둠별로 종이접시에 있는 공을 넣는 순간 즉각적으로 나타난다. 이는 2학년 수준의 그래프에서 ○를 통해 표시한 것과 같은 수준의 수학적 활동이다. 이를 통해 학습했던 내용을 떠올리며 막대그래프와의 연관성을 찾을 수 있다.
- 학습문제 제시 중 (막대)를 제시하지 않는 것은 활동 중 일어날 수 있는 다양한 그래프의 표현이 정해진 양식으로 국한되는 것을 막기 위해서다. 가로방향, 세로방향, 무리짓기 등 다양한 방법으로 표현하여 문제를 해결하는 과정이 창의적일 수 있도록 학습문제를 확산적인 상태로 두어 제시하였다. 이러한 과정 중에 결국 그래프의 길이로 자료를 표현하는 것으로 수렴되는 의사소통이 이뤄지도록 의도하였다.

활동 (개인 모둠) (7')	문제의 이해 (개인)	활동1 <ul style="list-style-type: none"> ◎ 독서습관 설문하기 ▶ 우리 반 학생들이 가지고 있는 독서습관을 알아보기 위해서는 어떤 방법을 쓸 수 있을까요? ▶ 독서습관을 알아보기 위한 다양한 방법 중 오늘은 설문을 통해 알아보도록 하겠습니다. 모둠별 준비물을 확인해 보세요. (색깔판, 불임종이 등) ▶ 선생님의 질문에 답을 나눠드린 불임종이에 적어서 색깔판에 붙이면 됩니다. 	<ul style="list-style-type: none"> - 어떤 책을 주로 읽는지 확인을 합니다. - 독서습관을 확인할 수 있는 조사를 합니다. - 독서록을 확인합니다. - (색깔판 : 초록, 연두, 보라, 주황, 파랑 / 불임종이 개인별 5장) <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">초록</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">연두</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">보라</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">주황</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">파랑</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">모둠별 제공</div> </div>	★ 문제해결 ☆ 질문에 따라 응답의 분류 난이도를 달리하여 색깔로 표시한다.
-----------------	-------------	--	--	---

배움 단계 (시간)	배움 과정 (조직)	배움 활동		자료※, 유의점☆ 교과역량★
		교사의 의도된 활동	학생의 기대되는 배움	
활동 (개인 모둠)	문제의 이해 (개인, 모둠)	<p>▶ 첫번째 질문 : 나는 어떤 책을 주로 읽나요? (초록판)</p> <p>① 학습만화 ② 동화 ③ 위인전 ④ 기타</p> <p>▶ 자신이 답한 것을 초록판에 붙여주세요.</p> <p>▶ 두번째 질문 : 나는 하루에 얼마나 책을 읽나요? (연두)</p> <p>① 0~20분 ② 20~40분 ③ 40~1시간 ④ 1시간이상</p> <p>▶ 세번째 질문 : 나는 주로 어디서 책을 읽나요? (보라)</p> <p>① 도서관 ② 교실 ③ 집 ④ 기타 ()</p> <p>▶ 네번째 질문 : 내가 읽을 책은 주로 누가 고르나요? (주황)</p> <p>① 부모님 ② 나 ③ 친구 ④ 추천도서 ⑤ 기타 ()</p> <p>▶ 다섯번째 질문 : 내가 앞으로 읽고 싶은 책은 어떤 것인가요? (파랑)</p> <p>① 학습만화 ② 동화책 ③ 잡지 ④ 위인전 ⑤ 기타 ()</p>	<ul style="list-style-type: none"> - (보기 중에 하나를 골라 불임 종이에 쓴 후 초록판에 붙인다.) - (정확한 시간이 아닌 대략적인 시간을 생각하여 응답한다. 불임종이에 쓴 후 연두판에 붙인다.) - (보기 중 하나를 골라 불임 종이에 쓰고 보라판에 붙인다. 보기에 없는 다른 장소는 기타로 적는다.) - (응답을 한 후 주황판에 붙인다.) - (응답을 한 후 파랑판에 붙인다.) 	※ 불임종이, 색깔판 ☆(수준별) 초록, 연두는 가장 낮은 나이도의 설문 응답의 분류로 4지선다 응답을 분류하는 수준으로 즉시 표와 그래프로 변환이 가능한 자료를 제공한다. ☆(수준별) 보라, 주황, 파랑은 4지선다 및 기타 내용의 분류를 해야 하는 문항으로 분류 기준을 세워 응답을 확인하는 것이 요구된다.

■ 배움을 위한 Talk-Play

- 각 질문은 주어지는 보기에 따라 표로 확인하기 위한 나이도가 있다. 단순 4지선다, 기타 자료를 분류 확인해야 하는 문항 등 학생들에게 주어진 과제가 조금씩 다르게 된다. 이를 통해 정보처리에 대한 동일과제 제시처럼 보이나 실제 과제의 나이도는 학생들의 수준에 따라 다르게 제공되어 수준별 수업의 시작을 풀어낼 수 있다.
- 학생들 개개인이 적어낸 자료가 우리 반 전체에 대한 유용한 정보로 바뀌어지는 과정을 수업 중 경험할 수 있다는 점에서 수학적 결과물이 실생활에 사용되는 예를 체험하게 된다.

배움 단계 (시간)	배움 과정 (조직)	배움 활동			자료※, 유의점☆ 교과역량★														
		교사의 의도된 활동	학생의 기대되는 배움																
협동 하기 (10')	해결계 획의 수립 및 실행 (모둠)	<p>활동 2</p> <p>◎ 표로 확인하기</p> <p>▶ 초록, 연두, 보라, 주황, 파랑 판에 우리들의 설문결과가 담겨 있습니다. 각 색깔판을 원래 모둠에 돌려주시기 바랍니다.</p> <p>▶ 각 모둠별로 주어진 자료를 확인하고 표로 만들어 보세요.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 초록 1모둠, 연두 2모둠, 보라 3모둠, 주황 4모둠, 파랑 5모둠으로 결과를 나눠 준다. - (모둠원이 함께 분류 확인하여 표를 만든다.) - 예) <table border="1"> <tr> <td>응답</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>질 문</td> <td>3</td> <td>5</td> <td>9</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>명</td> <td>명</td> <td>명</td> <td>명</td> </tr> </table>	응답	1	2	3	4	질 문	3	5	9	3	1	명	명	명	명	<p>★ 문제해결</p> <p>☆ 질문한 문항의 색깔대로 모아 각 모둠에 전달한다.</p> <p>※ A1종이, 싸인펜 또는 보드마커, 설문종이</p> <p>★ 의사소통, 정보처리</p>
응답	1	2	3	4															
질 문	3	5	9	3															
1	명	명	명	명															

■ 배움을 위한 Talk-Play

- 표로 확인하기 단계는 학생들이 서로의 분류 기준을 확인하며 이야기를 나누는 단계이다. 교사는 자료를 제공하고 학생들 사이에서 원활한 의사소통이 이뤄지도록 유도하는 역할을 한다. 원자료를 기준을 세워 분류하는 과정에서 주어진 자료의 분류에 따라 설문의 결과가 다르게 나올 수 있다는 점도 자연스럽게 깨닫게 될 수 있다.
- 표 만들기는 초록, 연두 수준의 학생들은 스스로 구성하게 하고, 보라, 주황, 파랑과 같이 기타가 있는 모둠은 문제가 발생한 경우에만 교사의 조언으로 기타 자료에 대한 분류와 표현을 할 수 있게 한다.

협동 하기		<p>◎ 막대그래프로 표현하기</p> <p>▶ 분류한 불임종이를 그래프로 나타내어 보세요.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - (막대그래프의 구성, 그래프에 들어갈 단어, 숫자 등을 생각하고 이야기를 나누면서 불임종이를 가로 또는 세로로 이어붙여서 막대그래프를 만든다.) 	<p>★ 정보처리, 의사소통</p>
표현 하기 (8')	반성하 기 (전체)	<p>활동3</p> <p>◎ 설문결과 발표하기</p> <p>▶ 각 모둠별로 만들어진 그래프를 가지고 설문결과를 발표해 봅시다.</p> <p>▶ 그래프로 나타냈을 때 좋은 점은 무엇입니까?</p> <p>▶ 불임종이를 이어서 불인 이 그래프의 이름을 무엇이라고 부르면 될까요?</p> <p>▶ 조사한 수를 막대 모양으로 나타낸 그래프를 막대그래프라고 합니다.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - (순서대로 발표) 첫 번째 문제에 대한 결과입니다. 가장 많이 읽는 책은 ○○○○입니다. - 크기를 한 눈에 쉽게 비교할 수 있습니다. - 막대그래프 등 	<p>☆ 각자 생각한 분류의 기준을 서로 이야기하여 새로운 분류의 기준을 만들도록 유도한다.</p> <p>☆ 단순집계 활동에서 기타를 분류하는 것까지 각 수준에 맞게 활동이 전개되는지 확인한다.</p>

배움 단계 (시간)	배움 과정 (조직)	배움 활동		자료※, 유의점☆ 교과역량★
		교사의 의도된 활동	학생의 기대되는 배움	

■ 배움을 위한 Talk-Play

- 설문의 단계에서부터 설문지를 사용하지 않고 불임종이를 사용한 이유가 바로 활동 3의 막대그래프로 표현하기에 있다. 막대그래프의 특징을 확인하는 단계이지만 구체적으로 막대그래프를 그리는 방법을 배우지 않았기 때문에 설문의 과정을 배워도 막대그래프로의 표현이 어려울 수 있다.
- 이에 수학적 불안감을 없애기 위해 불임종이와 같이 조합과 수량화가 쉬운 도구를 사용하면 그 결과를 길게 나열하는 것만으로도 통계적 표현이 될 수 있다.

사고의 확장과 심화 정리하기 (5')	반성 및 평가하기 (전체)	◎ 학습정리	<ul style="list-style-type: none"> - 막대그래프에 대해 배웠습니다. 자료를 그래프로 나타내는 방법을 배웠습니다. 자료를 이용해서 정보를 얻는 방법을 배웠습니다. 등 - 그림을 그리지 않기 때문에 그리는 시간을 아낄 수 있습니다. - (다음 시간에 배울 내용을 살펴본다.) 	★ 의사소통 ☆ 결과물을 계시하여 실생활에서 독서습관을 개선하는데 도움이 될 수 있는 자료로 활용한다. ☆ 다양한 형태의 편리함을 이야기할 수 있도록 유도한다.
		▶ 오늘 배운 것과 느낀 점에 대해 발표해 봅시다.		
		▶ 3학년 때 배운 그림그래프와 비교하여 막대그래프의 편리한 점은 무엇입니까?		
		◎ 차시예고		
		▶ 다음 시간에는 막대그래프 그리는 방법에 대해 알아보도록 하겠습니다.		

3. 본시 학습 평가 계획

영역	평가 내용	평가 수준	평가방법
내용	주어진 자료를 막대그래프의 특징을 살려 표현하였다.	상 : 정확한 분류기준을 세워 자료를 분류하고 막대그래프의 특징을 살려 표현하였다. 중 : 자료를 분류하고 막대그래프를 표현하였다. 하 : 자료 분류활동에 참여하였으나 막대그래프로 바르게 표현하지 못하였다.	관찰 결과물
과정	막대그래프를 만드는 의사소통에 열심히 참여하였다.	동료평가 (잘함 ○, 보통 ○, 노력요함 △)	동료
태도	서로의 생각을 나누며 협동하여 문제를 해결하였다.	동료평가 (잘함 ○, 보통 ○, 노력요함 △)	동료
인성	의사소통 과정에서 상대방을 존중하고 배려하는 태도로 활동에 임했다는가?	상 : 다른 사람의 의견을 존중하며 배려하는 태도로 적극적으로 활동에 임했다. 중 : 의사소통 활동에 주도적으로 참여하였다. 하 : 활동에 적극적으로 참여하지 않았다.	관찰

III 배움중심수업 돌아보기

1. 배움중심수업의 의미 되돌아보기

수업을 준비하면서 교육에 대한 다양한 단어들에 대해 다시 한 번 생각해 보았다. 그 중 가장 많이 고민했던 단어는 바로 배움과 수업이다. 배움은 새로운 지식이나 교양, 새로운 기술을 얻거나 익히는 것으로 경험, 남의 행동이나 태도를 본받는 것, 습관이나 습성이 몸에 붙는 것까지 광범위한 의미를 가지고 있다. 수업은 교사가 학생에게 지식이나 기능을 가르쳐 주는 것 또는 학습을 촉진시키는 모든 활동으로 정의되고 있다. 사전적인 의미를 곱씹어 보면 학생의 배움 자체를 도와주는 행위가 수업에 해당되는 것으로 수업은 원래 배움이 중심이 되어야 하는 것이다. 그렇기에 기존에 해 오던 수업의 방식에서 180° 다른 수업 방식의 전환은 아니었다.

2. 학생을 중심에 놓고 수업을 바라보다.

아이들이 살아갈 세상과 아이들의 생각을 중심에 놓고 수업을 생각했다. 일반적으로 ‘수학을 잘한다.’라는 것은 정해진 문제를 정확하고 빠르게 공식에 넣고 풀어내는 과정이라는 생각이 강하다. 아주 틀린 것은 아니지만 미래에도 그 의미가 유효할까? 인공지능의 등장으로 이제 우리가 배우는 대부분의 수학공식이나 그 풀이 과정 등은 컴퓨터 프로그램에 의해 대체될 것이고 이미 그렇게 되었다. 그렇다면 수학을 잘한다는 의미의 과거의 생각에서 벗어나 다른 교과 목적이 있어야 하는 것이 아닐까? 교육과정에서는 수학을 왜 가르치는가?라는 질문에 실용적 가치, 도야적 가치, 문화적 가치, 창조성으로 답하고 있다. 그 중 4학년 학생들에게 가장 접근이 쉽다고 생각하는 실용적 가치와 수업을 통한 창조적 활동로 수업을 이끌었다.

3. 실용적인 교과, 재미있는 교과로의 환골탈태 (換骨奪胎)

‘아이들은 놀이가 밥이다.’라는 말이 있다. 밥을 제때 먹지 않으면 탈이 나듯이 아이가 제때 충분히 놀지 않으면 결국 탈이 난다는 것이다. 많은 시간을 보내는 교실에서 아이들이 충분히 놀 수 있게 해 주면 아이들은 스스로 배움의 길에 들어설 것이라는 믿음을 가지고 수업에 임했다. 놀이를 통해 자연스럽게 흘러가는 활동을 뼈대로 하고 아이들의 생활과 밀접한 활동의 소재를 찾아 그들이 해 낸 수업의 결과로 그들의 생활을 변화시켜 가는 경험을 하게 했다. 이에 수학이 실용적이고 재미있는 교과라는 첫 경험을 만들어 주었다.

4. 수학 불안감에 대한 인식의 전환

‘밑 빠진 독에 물 붓기’ 수학을 가르치면서 몇몇의 학생을 보면 이런 생각까지 듈다. 하지만 애초에 밑이 빠진 독이라는 것을 인지하고 그 원인부터 찾으면 어떨까? 수학 불안감은 아동 심리학 및 정신의학저널에서 스티븐 페트릴 교수가 밝힌 연구결과처럼 유전적인 소인이 약 40%에 해당한다. 이에 수학에 도움이 필요한 학생을 지도할 때 유전적인 요인이 작용한다는 사실을 이해하고 수학에 대해 부정적인 경험을 최소화 하려는 노력이 수학에 대한 첫 걸음을 할 때부터 아주 중요하다는 생각을 했다. 수학을 못하는 아이 결국 그 아이의 노력이 부족한 것이 아닐 수도 있다는 것이다. 그렇다면 결국 그 치유의 열쇠는 다시 교사의 몫이다. 학습자의 상황을 제대로 분석하고 적절한 수준의 활동을 제공하는 것, 아직 여전히 어렵기만 하다.

참고문헌

- 사토마나부(2011), 수업이 바뀌면 학교가 바뀐다, 에듀나티
- 서준호(2014), 서준호선생님의 교실놀이백과 239, 지식프레임
- 장경원, 고수일(2013), 액션러닝으로 수업하기, 학지사

배움의 공동체를 촉진하여 함께 배우는 수학수업 만들기

인천부개초등학교 교사 한동엽

● 학년 : 5학년

● 단원 : 4. 분수의 덧셈과 뺄셈

● 배움주제 : 분모가 다른 분수의 덧셈원리를 이해하여 분수의 덧셈 문제 해결하기

I

이런 마음으로 시작했어요 !

1. “나는 최선을 다해서 수·포·자를 만들고 있다.”

올해 새로운 아이들을 만나면서 나는 아이들에게 무엇을 줄 수 있을지 설레는 기대감도 느끼지만 무거운 책무성도 느낀다. 학생들의 인성지도는 물론이고 좀 더 나은 수업에 대한 갈증과 함께 긴 교직생활동안에도 해결하지 못하고 있는 수·포·자(수학포기자)들 양산에 대한 책임감은 나를 힘들게 한다.

아니나 다를까, 올해 맡은 5학년 아이들 19명 중에서 6명은 곱셈과 나눗셈을 정확히 하지 못하며, 그 중 2명은 2학년 정도로 보내야 하는 것 아닌가라는 혼잣말도 하게 되는 아이들이다. 그리고 그 날, 우리 반 밝고 명랑한 여자 아이하나가 나에게 와서는 “선생님, 저 5학년 올라올 때 집에 있는 수학문제집이나 책들을 모두 불태웠어요. 저는 수학이 진짜 싫어요.” 라면서 해맑게 말했다.

아... 올해도 또 나는 최선을 다해서 수·포·자를 만들어야 하는 것인가를 고민하게 만들었다.

2. “학생은 준비가 되었다. 하지만 교사는 준비되지 않았다.”

과거 협동학습에 관심을 갖고 혼자 책을 보면서 생각해 보고, 아이들에게 적용을 해 보려고 노력해 본 경험이 있다. 아이들은 약간은 새로운 수업방식에 흥미를 보이고 즐겁게 참여하기도 하였지만, 지금 돌이켜보면 나는 배움으로 이끈 것이 아니라 협동학습 방법을 하나의 활동으로만 사용했던 것 같다. 학생들이 협동해서 스스로 배움을 이끌어 내는 핵심을 몰랐던 것이다. 바로 아이들의 마음이다.

아이러니 하게도 나는 이것을 폭력적인 ADHD 증상을 보이는 한 학생으로 인해 고통받는 다른 학생들을 보면서 깨닫게 되었다. 다행이도 담임인 나는 나의 얼굴에 침을 뱉는 이 학생을 마음으로 받아줄 만큼 성숙되어 가고 있다. 하지만, 반 아이들은 아무 때나 고집부리며 욕하고, 주먹을 휘두르는 이 아이를 우리가 도와주어야 한다는 담임의 말을 이해하지 못할 것이라 생각했다. 하지만 아이들은 나의 말을 완벽하게 이해하고 있었다. 처음에는 같이 욕하던 아이들도 욕 대신 사소한 칭찬을 해주었고, 조금은 깔끄러운 마음이 있어도 함께 놀이에 끼워주었다. 아이들은 희생, 배려, 존중의 의미를 말하지 못할 뿐 행동으로 보여주고 있고, 비록 한 달 반가량밖에 지나지 않았지만 우리 반은 공동체에서 자신을 나누면서 함께 배워갈 준비가 되어 있다는 것을 알게 되었다. 준비가 안 된 것은 ‘나’ 뿐이었다.

‘배움의 공동체’ 이것으로 나는 수포자 양산을 멈추게 하고 진정한 배움으로 함께 갈 수 있을 것이라는 것을 강하게 느꼈다.

II 배움중심수업 펼치기

1 본시 교수 학습 과정안

단원	4. 분수의 덧셈과 뺄셈	일시	2017.6.27.(화) 2교시	장소	5-1교실
배움 주제	분모가 다른 분수의 덧셈원리를 이해하여 분수의 덧셈 문제 해결하기	차시(시간)	2/8 (40분)	교과서	102~103 (57~58)
배움 목표	분모가 다른 분수의 덧셈원리를 이해하고, 분수의 덧셈 문제를 해결할 수 있다.				
창의 목표	분수의 덧셈 방법을 실생활속의 문제에 적용할 수 있다.				
인성 목표	의사 전달 과정에서 상대방을 존중하고 배려하는 태도를 가진다.				
학습 자료	플립러닝 배움 영상, 체육경기영상, 점수기록게시용, 마스터버드표식, 칠판게시용 계산과정, 학습보드, 점수기록학습지, 문제카드, 포스트잇, 배움나무	수업 모형	계산 방법 탐구 수업모형		

수업 절차 (시간)	학습과정 (형태)	교사의 주된 활동	학생 배움 예상 반응	창의 인성 요소	지금(+) 및 유의(?)
		<p>【시전 준비사항】</p> <p>(본시 전 체육시간)</p> <p>T : 여러분이 만든 규칙에 따라 전통 S : (능동적이고 활발하게 게임을 놀이를 진행하여 봅시다. 그리고 진행하며 점수를 기록하지만, 각 모둠에서는 점수판에 개별점 분수로 표현된 전체점수 합계를 수를 기록해 주세요.) 구할 수 없다.)</p>			점수는 경기의 난이도를 조절하여 받아올림이 없는 이분모 진분수의 형태로 제시한다.
교재 과제 와의 만남	계산 방법 탐색 개별 학습	<p>(본시 전 가정에서 원리설명 배움 영상 시청)</p> <p>S : (가정에서 배움 영상을 보면서 분수의 덧셈의 원리와 방법을 알아본다.)</p>		약속	플립러닝으로 전시 학습상 기와 원리 파악을 대신함

완전한 플립러닝을 위한 교사의 준비

플립러닝(flipped learning)을 가정에서 하지 못하였을 시에는 교실에 준비된 태블릿 PC로 아침시간이나 쉬는 시간을 활용하여 스스로 학습하도록 한다.

수업 절차 (시기)	학습과 정 (형태)	교사의 주된 활동	학생 배움 예상 반응	창의 인정 요소	지금(♣) 및 유익(♦)
(5')	(전체 학습)	<p>【동기유발】</p> <p>T : 체육시간에 모둠별 전통놀이를 했었는데요. 우리가 해결하지 못했던 일이 있었나요?</p> <p>【배움목표 설정】</p> <p>T : 어떤 것을 해결하지 못했었나요?</p> <p>T : 그런데 우리는 왜 이 문제를 해결하지 못했었죠?</p> <p>T : 그럼 우리가 이 문제를 해결하려면 무엇을 알아야 할까요?</p> <p>T : 그럼 이번시간에 어떤 모둠이 이 겪는지 알아볼까요?</p> <p>T : 네, 지금부터 분모가 다른 분수의 덧셈원리를 이해하여, 분수의 덧셈 문제를 풀어보겠습니다.</p> <p>【배움목표】</p> <p> 분모가 다른 분수의 덧셈원리를 이해하고, 분수의 덧셈 문제를 해결할 수 있다.</p> <p>【배움활동 파악】</p> <p>T : 그럼 무엇부터 해야 할까요?</p> <p>T : 네, 모두가 분모가 다른 분수의 덧셈원리를 토의하면서 검토한 후 문제를 해결해 보겠습니다.</p> <p>【배움활동】</p> <p>【활동1】 나의 배움 검토하기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 베스트의 • 풀이과정 확인 <p>【활동2】 우리의 궁금증 해결하기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 문제해결 	<p>S : 네, 있었습니다.</p> <p>S : 어떤 모둠이 이겼는지 알 수가 없었어요.</p> <p>S : 2분모가 다른 분수를 어떻게 더하는지 몰랐어요.</p> <p>S : 3분모가 다른 분수를 더하는 방법을 알아야 해요.</p> <p>S : 1네</p> <p>S : 분모가 다른 분수의 덧셈원리를 잘 공부해 왔는지 확인해야 해요.</p>	<p>호기심</p> <p>경청</p> <p>경청</p> <p>경청</p> <p>경청</p> <p>경청</p>	<p>♣ 체육 활동영상</p> <p>♣ 점수 기록표 게시판</p> <p>♦ 문제파악을 통해 학생이 스스로 목표를 정할 수 있도록 한다.</p>

수업 절차 (시간)	학습 과정 (형태)	교사의 주된 활동	학생 배움 예상 반응	장의 인성 요소	자료(♣) 및 유의점(♧)
대상 과의 대화 (10)	계산 방법 확인 소집단 학습	<p style="background-color: #90EE90; padding: 5px; text-align: center;">【배움활동1】 - 버즈토의 구조</p> <p>T : 우리 반 모두가 덧셈의 원리를 알 수 있도록 서로 묻고 도와주세요. 교과서 103쪽 마무리 문제까지 모두 이해할 수 있도록 해보세요. 10분의 시간을 드리겠습니다.</p>	<p>S : (마스터 버드는 모둠과 관계없이 도움을 요청한 친구에게다가 도움을 주고, 도움을 요청한 친구의 이해를 확인하며 완전한 이해를 돋는다.)</p> <p>T : 열심히 배움을 주고받는 모습을 S : (타이머가 울리기전에 모두 자리에 앉기)</p>	책임 배려 소유 경청 개방성	♣타이머
타자 와의 대화 (7')	형 식 화 전체 학습	<p style="background-color: #90EE90; padding: 5px; text-align: center;">【배움활동1】 - 풀이과정확인(하인거짓말, 짹점검)</p> <p>T : 이번에는 선생님과 함께 확인해 보도록 하겠습니다. 1번은 분모의 곱을 이용하여 통분을 하였고, 2번은 분모의 최소공배수를 이용하여 통분을 하였습니다. 풀이과정을 설명하면... (잘못된 풀이과정을 설명함)</p>	<p>S : 선생님, 이상한데요?</p>		칠판게 시용 계산과정 ♧통분의 대표적인 오개념 형태를 예로 제시한다 .
	개별 학습 ↓ 소집단 학습	<p style="background-color: #336633; color: white; padding: 10px; text-align: center;">1. $\frac{5}{6} + \frac{1}{9} = \frac{5 \times 1}{6 \times 9} + \frac{1 \times 5}{9 \times 6} = \frac{5}{54} + \frac{5}{54} = \frac{10}{54}$</p> <p style="background-color: #336633; color: white; padding: 10px; text-align: center;">2. $\frac{5}{6} + \frac{1}{9} = \frac{5}{6 \times 3} + \frac{1}{9 \times 2} = \frac{5}{18} + \frac{1}{18} = \frac{6}{18}$</p>			
		<p>T : 그래요? 어디가 이상해요?</p> <p>T : 아, 그런가요? 그럼 여러분들이 선생님 대신 바르게 풀면서 짹에 게 설명해 줄래요? 학습보드에 풀이과정을 적어가면서 짹에게 설명해주세요. 서로 번갈아서 한 문제씩 설명하세요. 짹 점검활동을 위해 5분의 시간을 드리겠습니다.</p>	<p>S : 분모와 분자에 똑같은 수를 곱해줘야 합니다.</p> <p>S : (한 문제씩 보드에 적어서 짹에게 설명한다.)</p>	사고의 수렴	♣학습보 드, 타이머

수업 절차 (시간)	학습 과정 (형태)	교사의 주된 활동	학생 배움 예상 반응	창의 인성 요소	자료(♣) 및 유의점(♧)
		<p>T : 짹에게 도움을 받은 친구는 손을 들어 볼까요?</p> <p>T : 친구에게 설명하는 것이 쉬웠나요?</p> <p>T : 아는 것을 말로 할 수 있어야 진짜 아는 것이라고 할 수 있어요.</p>	<p>S : (몇 몇은 손을 듈다.)</p> <p>S₁ : 네, 어렵지 않았어요.</p> <p>S₂ : 말로 하려니까 어려워요.</p>		
【배움활동2】 - 문제해결(설명받기) 구조, 번호별퀴즈 구조					
자기 와의 대화	계산 방법 확장	T : 이제 여러분은 체육시간에 해결 하지 못한 문제를 모두 해결할 수 있을 것 같아요.			
사고 의 확장 과	개별 학습 ↓ 소집단 학습	T : 점수기록표에 먼저 각자 계산을 한 후에, 한명씩 만나 모든 모둠원에게 설명합니다. 그리고 설명을 들은 사람은 설명이 맞으면 사인을 해 주세요		사고의 확장	♣점수기록학습지
심화 (13')	↓	T : 10분 뒤에 각 모둠에서 한 명씩 나와 설명해보도록 하겠습니다. 모둠 친구들을 도와 모두 해결할 수 있기를 바랍니다. 시작하세요.	S : (학습지를 풀고, 서로 설명을 한다.)	행동 실천력	♣타이머
		T : 학습보드만 남기고 모두 넣어 주세요. 뽑기로 발표자를 정할텐데요. 발표자는 학습보드에 자기 모둠의 점수를 계산하고 나와서 설명하겠습니다.			♣랜덤 주머니, 경기기록 표게시용
		T : (모둠별로 하나씩 뽑기) 누가 번호를 뽑아볼까요? 네, 00가 하나 뽑아주세요.	S : (한 학생이 뽑는다.)		♧한학생의 발표가 아니라
		T : 000는 발표준비해 주세요.	S ₁ : (발표자로 뽑힌 학생은 본인의 학습보드에 문제를 적고 해결하며, 모둠원들은 무언의 도움을 준다.)	책임	모둠전체의 발표라는 의식을 평소에 만들어 준다.
	전체 학습	T : 발표자는 한명씩 나와서 자기모둠 점수의 계산 방법과 결과를 설명해주세요.	S ₂ : (한 명씩 나와서 설명한다.)		

수업 절차 (시간)	학습 과정 (형태)	교사의 주된 활동	학생 배움 예상 반응	창의 인성 요소	자료(♣) 및 유의점(♧)
		T : 발표를 들어보니 모두가 서로 도와 완벽하게 문제를 해결한 것 같습니다.			
		【배움 성찰】			
(5')	개별 학습	T : 여러분이 이번시간에 친구들과 열심히 의사소통하면서 배웠는지 스스로 평가해보고, 오늘 수업에 대한 간단한 소감을 포스트잇에 적어주세요.	S : (개별 포스트잇에 A, B, C로 본인을 평가하고, 간단한 한 줄 소감을 적는다.)	정직	
		↓ T : 누가 본인의 평가내용을 발표해 볼까요?	S ₁ : 저는 A를 주었습니다. 여러 친구에게 질문을 해서 방법을 알아내었습니다.		
	전체 학습	T : 모두 본인의 평가결과를 배움나무에 붙이면서 친구들의 생각도 봅시다.	S ₂ : (배움나무에 포스트잇을 붙이고, 친구들이 쓴 글을 본다.)	♣ 배움 나무	
		【도전과제제시 및 차시예고】			
		T : 여기 봉투에는 금의 비밀이 담긴 문제가 있습니다. 오늘의 배움을 완성한 친구는 누구나 풀 수 있을 거예요. 정답은 오늘밤 Classting에 올릴 예정입니다. 도전할 친구들은 수업이 끝나면 하나씩 가져가세요.		♧ 문제카드 행동 실천력	♧ 문제카드로 도전의식을 자극하되 학생들에게 강요하지 않는다.
		T : 다음시간에는 받아 올림이 있는 분수의 덧셈을 할 텐데요. 내일의 배움 영상을 보고 개념을 잘 고민해 보세요.		독립성	
		T : 여러분 모두 수고했습니다.	S : (도전과제를 가지러 나온다.)		

2 본시 평가 계획

영역	평가 내용			평가방법	
내용	받아 올림이 없는 분 모가 다른 분수의 덧셈 방법을 알고 계산 할 수 있는가?	상	분수의 덧셈 활용 체육활동순위 5문제 중에서 4개 이상 정답을 구함	지필	
	중	분수의 덧셈 활용 체육활동순위 5문제 중에서 2 ~ 3개 정답을 구함			
	하	분수의 덧셈 활용 체육활동순위 5문제 중에서 0 ~ 1개 정답을 구함			
과정	여러 가지 계산 방법 중 자신이 선택한 방법의 장단점을 들어 다른 학생들에게 설명하면서 수학적 의사소통을 잘하였는가?				
태도	생활주변의 여러 상황 속에서 분수의 덧셈과 뺄셈을 하면서 수학의 필요성을 느낄 수 있는가?				
창의	분수의 덧셈 방법을 실생활속의 문제에 적용할 수 있는가?				
인성	의사 전달 과정에서 상대방을 존중하고 배려하는 태도를 보이는가?				

III 배움중심수업 돌아보기

1. 수업을 마치며

지금까지 협동학습구조와 플립러닝을 사용하여 배움의 공동체를 촉진하려고 노력하여 보았다. 하지만, 학생들이 서로를 이끌어 가는 배움이 일상화 되면 플립러닝과 협동학습구조가 없이도 학생들은 스스로 배움을 일으킬 것이다. 본인은 궁극적으로 비른 인성을 바탕으로 학생들 스스로 서로 도와가며 함께 배우는 교실을 만들기 위해서 노력하려고 한다.

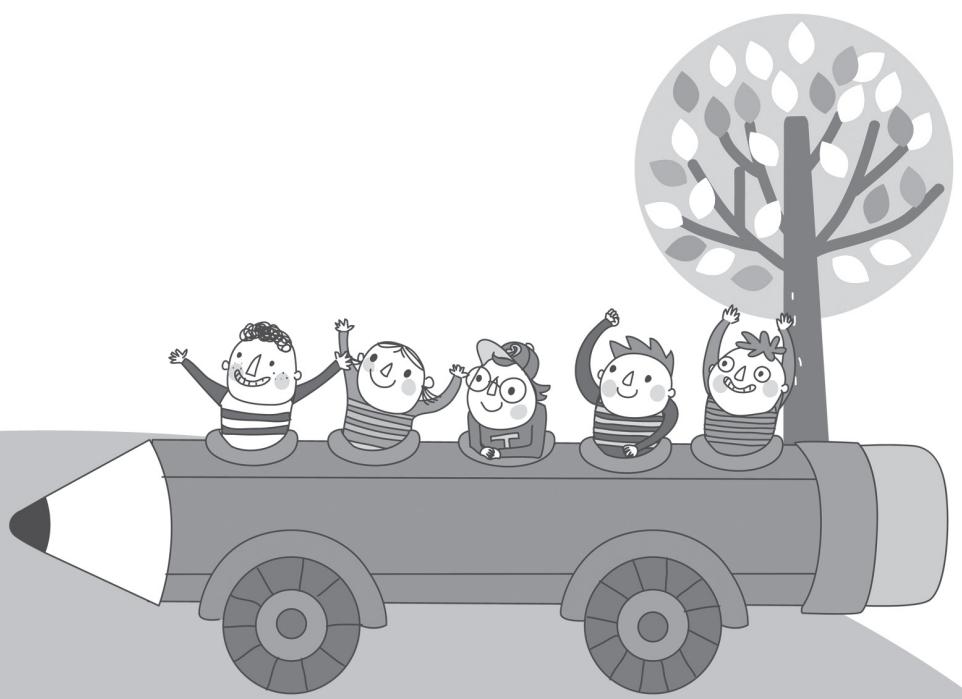
참고문헌

- 손우정(2012). 배움의 공동체. 해냄 출판사
정현권(2015). 거꾸로 교실 거꾸로 공부. 더메이커 출판사



• <협동 · 탐구 · 정리>활동을 통한 실생활 과학 작품 제작하기

인천명현초등학교 교사 문필주 / 117





〈협동 · 탐구 · 정리〉활동을 통한 실생활 과학 작품 제작하기

인천명현초등학교 교사 문필주

- 학년 : 5학년
- 단원 : 4. 용해와 용액
- 배움주제 : 진하기를 비교할 수 있는 도구의 원리 알아보고 제작하기

I 이런 마음으로 시작했어요 !

1. 2017 과학수업 이것만은!

2017 과학 수업의 목표, 거창하게는 2017 교육철학을 생각해보며 평소 아이들이 생각하고 느끼는 과학에 대해 고민해보게 되었다. 아이들은 과학 시간을 좋아한다.(22명 중 18명 응답, 82%) 과학 실험에 흥미를 느끼고 좋아하긴 하지만 문제는 좋아하는 것으로 끝난다는 것이다. 실생활과 전혀 연결을 시키지 못한다.(실생활 작품 제작 경험이 없는 학생 19명, 87%) 모든 교과가 그렇지만 특히 과학은 항상 실생활과 연결되어 있어야 하고 과학 시간은 과학적인 단편적인 지식이 아니라 과학에서의 배움이 내 삶과 연결이 되는 시간이어야 한다. 이를 위해 2017 과학수업의 목표를 다음과 같이 정하게 되었다.

“모든 아이들이 생활을 중심으로 한 과학에 관심을 가지도록 하는 것이 2017년의 목표이다. 과학 시간이 즐거운 실험 및 관찰 시간으로만 끝나는 것이 아니라 생활에 과학을 접목할 수 있는 힘을 기를 수 있도록 노력하겠다”

아이들이 생활 과학에 관심을 가지고 배움이 삶이 되도록 하기 위해 필요한 핵심 역량과 이를 위한 방법은 무엇일까 또 다른 고민이 시작되었다.

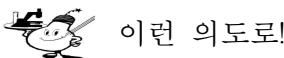
2. 왜 협동, 탐구, 정리인가?

2015년 9월 23일 교육부는 <창의융합형 인재 양성>을 목표로 하는 2015 개정 교육과정을 발표하였다. 2015 개정 교육과정은 지식 위주의 암기식 교육이 아니라 배움을 즐기는 행복교육으로의 전환을 요구한다. 학교교육 전 과정에서 학생들에게 중점적으로 길러주고자 하는 핵심역량을 설정하고 수업을 교사 중심에서 학생 활동 중심으로 전환하기 위한 교수·학습 및 평가방법을 제시한 점이 가장 큰 특징으로 볼 수 있다.

그렇다면 이렇게 바뀐 교육과정에 어떻게 대비해야 할까? 수업자는 창의융합형 인재 양성을 위한 6가지 핵심 역량을 분석하여 과학 교과에서 적용할 수 있는 핵심 역량 3개를 선정하였다. 그것이 바로 협동(의사소통과 공동체), 탐구(지식정보처리, 창의적 사고), 정리(자기관리, 심미적 감성)이다. 모든 과학 수업의 큰 과정을 이 3가지에 두고 서로 협동하여 탐구할 수 있는 환경을 조성하고 혼자만의 방식으로 독창적으로 정리할 수 있는 능력을 기르는 것을 목표로 과학 수업의 방향을 정하였다.

II 배움중심수업 펼치기

1. 수업의 흐름



이런 의도로!

수업의 흐름을 융합인재교육의 학습 준거 틀에 맞추어 **상황제시**, **창의적설계**, **작품 제작**, **평가(새로운 도전)**순으로 정하였다. 창의적 설계를 통한 작품 제작 과정에서 학생들의 자연스러운 사고의 융합이 일어나도록 하는데 수업의 초점을 맞추었고 평가 시에는 모둠별 탐구 활동 정도, 학생들간의 상호 평가 결과를 활용하고자 한다.

상황제시

- 함께 생각하기(배움 내용 생각하기)
- 실생활에서 학습 장면 가져오기
- <영양 선생님의 고민> 동영상 시청하기
- 학습문제 확인하기(진하기 비교 도구 제작)
- ▶ **진하기 비교 도구 제작 의지 강화에 초점**



창의적 설계

- 함께 해결하기1(배움 활동 전개하기)
- 진하기에 따라 뜨고 가라앉는 방법 고민
- 영상 보고 배움 공책을 활용한 창의적 설계
- 재료 선택하기(제공된 재료와 모둠재료)
- ▶ **과학적 원리를 중심으로 한 협력 설계에 초점**



작품 제작

- 함께 해결하기2(배움 활동 전개하기)
- 작품 제작하기
- 수정 보완해가며 테스트하기
- 평가 기준을 고려하여 문제점 보완하기
- ▶ **평가 기준을 고려하여 제작하기에 초점**



평가 (도전)

- 함께 체험하기(배움 과정 점검하기)
- 제작한 작품의 장단점 발표하기
- 질의 응답하기(비판적 사고 활동)
- 작품 사용 계획, 소감 발표하기
- ▶ **평가를 통한 새로운 문제 도전 의지 고취에 초점**



2. 교수 학습 과정안

일시	2017. 6. 14. 09:50~11:10	대상	5~1 학생 22명	장소	과학실												
단원	4. 용해와 용액	교과서	과학 : 130~131쪽 실험관찰 : 70쪽	수업자	문필주												
배움주제	진하기를 비교할 수 있는 도구의 원리 알아보고 제작하기			차시	9~10/11 시간 80분												
학습목표	건강지킴이가 되어 소금물의 진하기를 비교할 수 있는 도구를 제작할 수 있다.																
탐구과정		기초 탐구과정 요소			통합 탐구과정 요소												
탐구과정	관찰	분류	측정	예상	추리	의사 소통	문제 제작	갈색 색상	병이 병체	자료 자작	결과 제작	일반 언어	광활 활동	실험 실험	종상 종상	탈삼 탈삼	말들기 말들기
	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
교학	학습모형	융합인재수업모형 *상황제시-창의적설계-성공의 경험(작품제작)-새로운 도전(평가)															
	학습형태	전체 활동 ▶ 모둠 활동(4인 1조 구성) ▶ 전체 활동															
자료	학생 자료	배움 공책, 비이커, 페트리접시, 약술가락, 유리막대, 주름빨대(넓은것, 좁은것), 고무줄, 고무찰흙, 유성펜, 자, 소금, 물, 수수깡, 고무장갑, 테이프, 압정, 지우개, 모둠 준비물 (각자 1개씩)															
	교사 자료	혈압약, 영상자료(영양교사, 진하기 측정), 영도계, 영도안내판, 평가표 등															



상황 제시! 이런 의도로!

학습 내용과 활동을 실제 학생의 문제로 어떻게 인식하게 할 것인가를 중심으로 상황을 제시하고자 하였다. 아이들이 본 차시를 학습함으로써 자신은 물론 교사, 부모님의 건강한 생활에 도움을 줄 수 있다는 생각을 가질 수 있게 하고 싶었다. 수업자가 혈압약을 먹게 된 이유를 이야기하고 전체 시우터(학생 자치단체)에 싱겁고 짠 음식 때문에 안건이 제시되어 영양 선생님과 인터뷰를 하게 된 장면을 설정하여 아이들 상황과 연결시키고자 하였다.

배움 단계	학습내용 학습형태	배움 중심 교수·학습 활동 및 내용		시간 창의 인성	자료(문서) 유의점(의미)
		교사의 지원 활동	학생의 배움 활동		
상황 제시	전시학습 전체	<p>▶ 전시 학습 돌아보기</p> <p>→ 지난 시간에는 어떤 내용에 대해 배웠나요?</p> <p>→ 진하기 관련하여 오늘은 무슨 내용에 대해 공부할지 알아봅시다.</p>	<p>- 용액의 진하기를 비교해 보았습니다.</p> <p>- 사해 환경을 만들어 여러 가지를 띠워보았습니다.</p>	7분	
함께 생각하기	동기유발 전체	<p>▶ 동기 유발하기</p> <p>→ 앗! 약을 먹지 않았네요.(연기)</p> <p>혈압약을 먹으며 약을 먹게 된 사연 이야기하기 (짠 정도를 정확히 구별못해)</p> <p>→ 전체 시우터 안건 소개하기 (음식이 짜다는 의견 제시)</p> <p>→ 영양선생님의 고민 영상 시청 (많은 음식 간 맞추기 어려움)</p>	<p>▶ 함께 생각하기</p> <p>- 무슨 약이에요?</p> <p>- 언제부터 드셨어요?</p> <p>- 부모님도 혈압약 드세요.</p> <p>영양선생님의 고충 이해하기</p> <p>- 우리가 돋고 싶다는 마음 가지기</p> <p>- 저는 너무 짜서 못먹었어요.</p> <p>- 저는 싱겁다고 생각해요.</p> <p>- 영양 선생님은 간 맞추기가 정말 힘드시겠어요.</p>	7분 홍미 호심 소통	 약봉지 안건사진 인터뷰 동영상 교사의 혈압과 학생들의 급식에 대한 건의사항을 중심으로 진하기를 비교할 수 있는 도구의 필요성을 느끼도록 유도한다.



창의적 설계! 이런 의도로!

창의적 설계 단계는 본 수업의 핵심이다. 어떠한 활동을 통해 과학적 원리를 습득하게 하고 그 원리를 중심으로 친구들과 협동하여 탐구하며 작품을 제작하게 할 수 있을까를 고민하며 활동을 선정하였다. 3단계로 나누어 1.진하기 측정도구 살펴보기 2.재료 선택하기 3.창의적으로 설계하기로 정하였다. 다양한 진하기 측정 영상을 보며 학생들이 협력적인 배움을 통해 과학적 원리를 발견할 수 있도록 하였고 재료 또한 정해서 주는 것이 아니라 아이들 스스로 흥미와 호기심을 가지고 선택하여 제작할 수 있도록 의도하였다. 설계 시에는 모둠원들의 작은 아이디어들이 모두 포함되도록 배움공책에 정리하며 설계할 수 있도록 의도하였다.

배움 단계	학습 내용 학습 형태	배움 중심 교수·학습 활동 및 내용		시간 창의 인성	자료 () 유의점 ()
		교사의 지원 활동	학생의 배움 활동		
창의 적 설계	학습문제 전체	<학습 문제 확인>			
	관찰탐구 전체	건강지킴이가 되어 소금의 진하기를 비교할 수 있는 도구 제작하기 <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>▶생활속 진하기 측정도구 살피기</p> <ul style="list-style-type: none"> -▶진하기 비교 도구에 대해 조사해온 내용을 발표해 봅시다. -▶자세하게 잘 조사했군요. 다양한 진하기 측정 영상을 보겠습니다. 영상을 본 뒤 우리 모둠이 제작할 진하기 비교 도구에 대해 배움공책에 정리하는 시간을 갖겠습니다. -▶정리한 내용을 중심으로 모둠원들과 진하기 비교 도구의 생김새와 조건에 대해 토의해 보세요. </div> <div style="width: 45%;"> <p>▶함께 해결하기 1</p> <ul style="list-style-type: none"> -장을 담글 때 소금물의 진하기를 알아보기 위하여 달걀을 사용합니다. -볍씨를 고르기 위해 소금물을 부어봅니다 등 <p>*진하기 측정 영상 시청</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> </div> </div>	8분	진하기 측정 영상 다양한 진하기 측정 영상을 보며 과학적 원리를 알아보게 한다.	
	△ 함께 해결하기 1	학습적 사고			
△ 함께 해결하기 2	협력 소통 탐구	<p>*배움공책에 자신이 생각한 진하기 비교 도구에 대해 기록</p> <p>(1.각자 설계 ▶ 2.모둠 설계)</p> <ul style="list-style-type: none"> -위에 부분은 가벼워야 할 것 같아 -아래 부분은 무거워야 할 것 같아 -밑 부분의 무게 조절이 중요할 것 같아 <div style="text-align: center;">  <p>-재료-</p> <p>*비이커, 페트리접시, 약술가락, 유리막대, 주름빨대(넓은것, 좁은것), 고무줄, 고무찰흙, 유성펜, 자, 소금, 물, 수수깡, 고무장갑, 테이프, 압정, 지우개, 모둠 준비물(각자 1개씩)</p> </div>	5분	준비대 바구니 진하기 비교 도구 제작 자료 학생들이 좋아하는 <냉장고를 부탁해>프로그램과 같이 실험 준비대에 있는 재료를 직접 선택해서 가져갈 수 있도록 한다.	

설계하기 모둠	▶ 창의적 설계하기	- 저희 모둠은 빨대와 고무찰흙으로 만들어 보겠습니다. - 저희는 수수깡과 암정을 이용해 제작하겠습니다. - 우리 모둠만의 독창성을 발휘합니다. 예쁘게 만듭니다. *창의적으로 설계하기	10분 수준별 사고 배려 책임	배움공책 💡 선택한 재료를 가지고 어떻게 제작할지 모둠별로 설계한다. 💡 과학적 원리와 독창성, 심미성에 중점을 두고 설계한다.

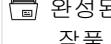
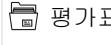
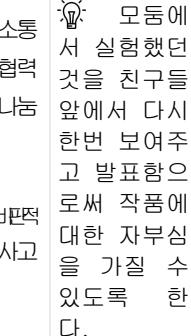
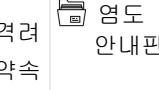
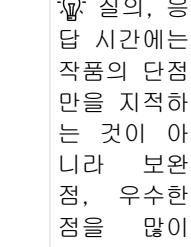
 작품 제작! 이런 의도로!
<p>작품 제작 시에는 배움의 내용이 삶과 연결이 되도록 실용적인 작품을 만들 수 있도록 하되, 과학적 원리가 주가 되어 소금물의 진하기에 따라 뜨고 가라앉는 정도가 다르도록 작품을 만드는 것이 중심이 되도록 하였다. 소금물의 진하기와 물의 양도 모둠에서 정할 수 있도록 자율권을 주었고 제작해가며 수정해 갈 수 있도록 하였다. 문제를 발견하고 그 문제를 해결해 나가기 위한 아이디어를 모으며 과제 해결을 하는 과정에서 협력적인 배움과 나눔의 과정을 경험할 수 있다고 생각하였다.</p>

배움 단계	학습내용 학습형태	배움 중심 교수·학습 활동 및 내용		시간 창의· 인성	자료 () 유의점 💡
		교사의 지원 활동	학생의 배움 활동		
작품 제작	제작하기 모둠	▶ 작품 제작하기	▶ 함께 해결하기 2	30분	💡 자신의 준비물을 잘 활용할 수 있도록 한다.
^ 함께 해결하기		- 설계한 것을 기초로 실제 작품을 제작해 보겠습니다. 1인 1가지씩 가져온 자신만의 준비물을 잘 활용하면 좋습니다. - 좋은 아이디어입니다. 중요한 것은 진하기에 따라 뜨고 가라앉아야 한다는 것입니다. - 작품 제작 시 주의할 점은 무엇일까요? - 준비되었으면 시작하세요.	- 저는 다 쓴 볼펜 통을 가져왔습니다. - 저는 밑에 무거운 부분을 껌을 이용하려고 합니다. - 친구들의 의견을 모아 협동하여 만드는 것이 중요합니다. - 과학적 원리를 생각하여 진하기에 따라 뜨고 가라앉게 제작하는 것이 중요합니다.		💡 만들기 중심 수업에서는 모둠별 협동 정도가 중요하다. 만드는 과정에서 문제가 생겼을 경우 한 사람이 해결하지 않고 모둠 전체가 같이 대처할 수 있도록 지도 한다. 협동 정도를 관찰 평가로 활용 한다.
▽ 성공의 경험			협동, 탐구 중심 작품 제작 4단계		
		 1. 나만의 설계 (배움공책)	 2. 협의후 모둠설계 (배움공책)	 3. 협동 제작	 4. 제작 후 수정, 보완



평가! 이런 의도로!

평가 시에는 모둠별로 제작한 진하기 비교 도구를 다른 모둠에게 보여주고 설명하며 작품의 장점과 독창적인 점을 소개할 수 있는 기회를 제공하였다. 질의응답 시간을 두어 비판적 사고 활동을 통해 작품에 대한 궁금한 사항이나 보완점을 학생-학생, 교사-학생 간 서로 이야기할 수 있도록 하였다. 작품의 우수성 보다는 합심해서 만든 결과물을 통해 성공의 기쁨을 얻고 새로운 문제에 도전할 수 있는 감성적 체험을 키우는 것에 중점을 두었다. 또한 작품을 만든 것으로만 끝나지 않고 실생활과 연결될 수 있도록 앞으로의 계획과 제작 후 느낀 점 등을 발표할 수 있도록 하였다.

배움 단계	학습내용 학습형태	배움 중심 교수·학습 활동 및 내용		시간 창의· 인성	자료(문) 유의점(문)
		교사의 지원 활동	학생의 배움 활동		
평가	평가 전체	<p>▶ 평가하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 작품이 완성되었으면 발표해 보는 시간을 갖겠습니다. 00모둠부터 나와 주세요. 진하기가 다른 소금물에 넣어보고 도구의 장단 점을 이야기하면 되고 다른 모둠은 평가 기준에 따라 평가하면 됩니다. 기준은 과학적 원리, 독창성과 심미성, 협동 탐구 정도입니다. ▶ 발표를 듣고 의문 사항이나 보완점이 있다면 말씀해 주십시오 ▶ 여러분이 제작한 도구도 영양 선생님께 잘 전달하도록 하겠습니다. ▶ 모두가 참여하여 발표를 잘했습니다. 00학교 급식실 사진입니다. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> 00학교 급식실 장면 소개 -염도를 측정하는 기계 -염도를 알려주는 안내판 </div>	<p>▶ 함께 체험하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 저희 모둠이 만든 비교 도구의 장점은 진하기에 따라 정확하게 뜨고 가라앉는다는 것입니다. ▶ 독창적인 점은 다른 모둠과 달리 00를 사용했다는 것입니다. ▶ 저희 모둠은 측정은 잘 되는데 모양이 예쁘지가 않아 조금 아쉽습니다. ▶ 00모둠의 작품은 진하기에 따라 뜨는 정도가 다르기는 한데 기울어져 있습니다. ▶ 영양 선생님을 도울 수 있게 되어 기쁩니다. <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  <p>(염도계와 염도 안내판)</p> </div>	17분	 완성된 작품  평가표  모둠에서 실험했던 것을 친구들 앞에서 다시 한번 보여주고 발표함으로써 작품에 대한 자부심을 가질 수 있도록 한다.  염도 안내판  염도계 사진  질의, 응답 시간에는 작품의 단점만을 지적하는 것이 아니라 보완점, 우수한 점을 많이 이야기 해 서로 협동 탐구하면 더욱 더 좋은 작품이 나올 수 있음을 알게 한다.
함께 체험하기	차시예고 모둠	<p>▶ 차시예고</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 다음 시간에는 용해와 용액에 대한 총 정리 활동을 하겠습니다. 실생활에서의 용해와 용액에 대해 조사해오기 바랍니다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 진하기를 우리가 만든 도구로 측정해보면 재미있었습니다. ▶ 다음에는 조금 더 정확한(예쁜) 작품을 만들고 싶습니다. <p>*실생활에서의 용해와 용액 조사하기</p>	3분	

III

배움중심수업 돌아보기

수업자의 경력이 이제 24년이 거의 다 되어간다. 돌이켜보면 수업 공개를 참 많이 한 것 같은데 수업을 하면서 갈수록 생각이 조금씩 달라지는 듯하다. 초반에는 자료를 신선하고 참신한 것으로 준비하고, 자료의 양도 많이 준비하고, 재미있게 수업을 하기 위해 많은 노력을 했던 것 같다. 하지만 지금은 좀 달라진 것이 수업에서 가장 중요한 것이 자료의 참신함이나 양도 중요하겠지만 과학 교과 뿐 아니라 어떠한 과목도 창의적 문제 해결력을 길러주는 수업을 해야 한다고 생각한다. 그러기 위해서는 정답이 아니라 역량을 가르치는 수업을 해야 한다고 생각한다. 미래에 요구되어지는 역량들 의사소통역량, 공동체역량, 창의적사고역량, 자기관리역량, 심미적감성 역량 등 다양한 역량들이 있는데 본 수업자는 이 역량들을 과학 수업에 어떻게 적용할까를 늘 고민한다.

본교의 학교 비전은 “함께 배우고 실천하여 꿈을 찾아가는 행복공동체”이다. 이 비전은 본교 선생님들이 미래에 요구되는 역량을 생각하여 모두 모여서 함께 만든 비전이다. 여기서 함께와 행복 공동체는 존중과 배려의 민주적인 공동체 역량, 의사소통역량 함양을 위해서 넣은 것이고 배우는 것은 창의적 사고 역량, 실천하는 것은 자기관리 역량, 문제 해결 역량을 기르기 위해서 넣은 것이다. 그리고 이러한 역량들을 과학수업에 어떻게 적용할까를 고민하여 의사소통역량, 공동체 역량은 <협동>으로, 자기관리, 심미적감성역량은 <정리> 활동으로, 창의적 사고능력은 <탐구> 활동으로 적용해서 이런 역량과 과학적 활동 등을 연결시키고자 하였다.

그리고 과학 수업 시 항상 스토리를 생각한다. 어떤 활동이나 어떤 모임이나 학교의 역사나 개인의 역사나 스토리가 정말 중요하다고 생각한다. 아이들은 스토리가 있느냐 없느냐에 따라 동기 유발이나 활동에서의 열정 등에 많은 차이가 있다고 생각하기 때문에 단원 시작 전에 항상 스토리를 작성하고 학생들에게 이야기 해 준다. 예를 들면 1학기 4단원 용해와 용액 단원은 <소금의 진하기를 비교할 수 있는 도구 만들기>로 학급별 대결을 했는데 이 활동은 짜게 먹고, 싱겁게 먹고 우리의 건강과도 관련이 있기 때문에 이 단원 학습 후에는 너희들은 건강지킴이가 된다는 스토리로 구성하여 활동을 했다. 그러한 스토리 구성이 아이들에게 동기 유발을 했고 더욱 더 수업에 충실히 참여할 수 있는 계기가 되었다고 생각한다.

앞으로도 항상 아이들에게 필요한 미래 핵심 역량을 생각하고 그 핵심 역량에 맞는 흥미로운 활동을 구상하고, 그 활동에 맞는 스토리를 작성하여 재미있게 수업을 할 수 있도록 노력하겠다. 수업의 왕도가 있다 없다 말이 많지만 나만의 철학을 가지고 아이들과 소통하며 열심히 노력한다면 멋진 수업의 달인이 될 수 있으리라 기대한다.



참고문헌

1. 손우정, 학교 개혁의 새로운 모델 배움의 공동체 및 시사점, 한국교육개발원
2. 아이 함께, 내일 수업 어떻게 하지? 살림터
3. 조희형, 과학 교육의 이론, 교육과학사
4. 인천광역시교육연수원 원격연수 자료, 배움 중심 수업의 이해
5. 허승환, 공부가 좋아지는 허쌤의 공책레시피, 즐거운 학교
6. 초등교육과정 연구모임, 행복한 혁신학교 만들기, 살림터



• 인포그래픽(Infographic)을 활용한 영어과 의사소통역량 기르기

인천동막초등학교 교사 이정아 / 125





인포그래픽(Infographic)을 활용한 영어과 의사소통역량 기르기

인천동막초등학교 교사 이정아

- 학년 : 5학년
- 단원 : 7. She has short hair.
- 배움주제 : Infographic 활용 수업으로 의사소통역량 기르기

I 이런 마음으로 시작했어요 !

1. 의사소통역량을 키워요.

역량중심 교육과정을 실천하는 교사들의 수업에서 교과는 통합적으로 운영되거나 교과를 중심으로 운영될 수 있다.(홍원표 외, 2010) 본시 수업에서는 다양한 상황에서 자신의 생각과 감정을 효과적으로 표현하고 다른 사람의 의견을 경청하며 존중하는 의사소통역량에 초점을 두고 영어과의 외모를 묘사하는 내용의 단원을 중심으로 미술과의 디자인 내용의 단원을 통합하여 언어와 디자인을 결합하여 효과적으로 소통할 수 있는 인포그래픽을 활용한 수업을 계획하였다.

2. 인포그래픽(Infographic)이란?

인포그래픽(Infographic)이란, Information과 Graphics가 합쳐진 합성어이며 정보를 알기쉽게 다른 사람에게 전하는 형태로 시각화한 것이다. 인포그래픽은 2012년 미국 대통령 선거에서 오바마 대통령이 공식 웹사이트에 인포그래픽 카테고리를 마련하고 홍보에 활용하면서 관심이 높아지기 시작했다.

스마트 폰을 사용하면서 언제 어디서나 정보를 접할 수 있게 되면서 긴 글보다는 짧은 글, 글 보다는 이미지를 선호함에 따라 다양한 형태의 인포그래픽이 활발히 사용되고 있다. 인포그래픽은 이미지에 메시지를 더하여 재구성한다는 점에서 사진이나 그림 또는 단순한 데이터의 시각화와는 구별된다.

즉, 인포그래픽은 명료한 의사소통을 위해서 정보와 디자인을 융합시킨 형태를 일컫는다. 이러한 소통과정은 복잡한 정보를 보다 빠르고 쉽게 이해되게 만든다. (이규정, 2014)



인포그래픽(Infographic)을 활용한 수업으로 공감과 소통 능력을 키워보자!

EBS 다큐프라임 교육대기획 시험 5부 ‘누가 1등인가?’라는 프로그램을 보고 난 후, 교사로서 더 많은 고민과 어려움에 빠졌다. DeSeCo(경제협력개발기구OECD)에서 정한 핵심역량(도구 활용능력, 소통능력, 자율적 행동)에 대한 프로젝트로 평가했을 때 학교에서 배운 지식만으로 또는 수능성적만으로는 미래를 대비할 수 없다는 충격적인 내용이었다. 그렇다면 과연 나의 수업은 어떻게 변해야 우리 아이들이 살아갈 미래에 도움을 줄 수 있을까? 이에 *Infographic 활용* 수업을 떠올리게 되었다. 영어 교과서의 문장을 단순히 따라 말해보고 단편적으로 익히는 것에 그치는 것이 아니라 다른 교과와 관련지어 학생들의 삶과 관련된 이야기를 ‘**디자인에 의미를 더하는 인포그래픽**’으로 표현해 보는 과정을 통해 서로 공감하고 소통할 수 있는 의사소통역량을 길러주고자 한다.

II 배움중심수업 펼치기

1. 단원목표 및 핵심성취기준

역량	영역	목표
의사 소통 역량	지식 및 기능	<ul style="list-style-type: none"> 듣기 인물의 생김새나 옷차림에 대해 묻고 답하는 말을 듣고 이해할 수 있다.
	말하기	<ul style="list-style-type: none"> 말하기 인물의 생김새나 옷차림을 묘사하는 말을 할 수 있다.
	읽기	<ul style="list-style-type: none"> 읽기 인물의 생김새나 옷차림을 묘사하는 문장을 읽고 이해할 수 있다.
	쓰기	<ul style="list-style-type: none"> 쓰기 인물의 생김새나 옷차림을 묘사하는 문장을 쓸 수 있다.
	가치 및 태도	<ul style="list-style-type: none"> 가치 및 태도 자신의 생각을 효과적으로 표현할 수 있다. 친구의 의견을 경청하고 존중하는 태도를 기를 수 있다.
영역	핵심성취기준	
Listening	<ul style="list-style-type: none"> 영6111. 실물이나 그림에 관한 설명을 듣고 해당하는 대상이나 특징을 파악할 수 있다. 	
Speaking	<ul style="list-style-type: none"> 영6211. 주변의 친숙한 대상에 관해 이름, 특징 등을 간단히 말할 수 있다. 	
Reading	<ul style="list-style-type: none"> 영6322. 쉽고 간단한 문장을 읽고 의미를 파악할 수 있다. 	
Writing	<ul style="list-style-type: none"> 영6431. 실물, 그림, 도표를 보고 가리키는 대상이나 내용에 대해 한두 문장으로 쓸 수 있다. 	

2. 단원의 재구성

과목	차시	학습단계	교과서 활동	배움 중심 수업 재구성 활동
영어	1/6	<ul style="list-style-type: none"> Look & Listen Listen & Repeat Listen & Do Listen & Play 	<ul style="list-style-type: none"> 듣고 이해하기 듣고 따라 말하기 인물 찾아 번호 쓰기 인물 묘사 듣고 일어서기 	<ul style="list-style-type: none"> 노래 부르기 단원주제 안내 주요 낱말 익히기 동영상 보면서 대화연습하기
	2/6	<ul style="list-style-type: none"> Look & Speak Sing along Talk Together Speak & Play 	<ul style="list-style-type: none"> 듣고 따라 말하기 노래 하기 동영상 보면서 대화 연습하기 탐정 놀이하기 	<ul style="list-style-type: none"> 주요 구문 익히기 Do you love your neighbor? 놀이하기 My best friend 소개하기 그림 보고 빙칸 채우기
	3/6	<ul style="list-style-type: none"> Read it Read & Do Write & Do Join & Play 	<ul style="list-style-type: none"> 낱말, 문장 소리내어 읽기 글 읽고 알맞은 그림 찾기 그림보고 빙칸 채우기 문장 읽고 그림 그리기 	<ul style="list-style-type: none"> 교과서 대화문 듣고 완성하기 대화문 문장 바꾸기 대화문 바꾸어 발표하기
	4/6	<ul style="list-style-type: none"> Let's Read Read & Write 	<ul style="list-style-type: none"> 잃어버린 강아지를 찾는 글 읽고 이해하기 그림보고 문장 완성하기 	<ul style="list-style-type: none"> 영어동화 함께 읽기 외모 관련 어휘 확장하기 동화 다시 읽고 의견 나누기
	3/4	2. 소통과 디자인	<ul style="list-style-type: none"> 의미를 효과적으로 전달하는 시각 이미지 찾기 	<ul style="list-style-type: none"> 수행과제 안내하기 인포그래픽의 전달 방식 알기 다양한 인포그래픽의 의미 찾기
	4/4	2. 소통과 디자인	<ul style="list-style-type: none"> 우리 생활에 필요한 광고 제작하기 	<ul style="list-style-type: none"> 우리반을 대표하는 캐릭터의 의미 생각하기 우리반 캐릭터 이미지로 표현하기
영어·미술	5/6 (본시)	<ul style="list-style-type: none"> Story Act Out In to the world 	<ul style="list-style-type: none"> 줄거리 읽고 의견 나누기 대본 완성하고 발표하기 기후에 따른 옷차림 살펴보기 	<ul style="list-style-type: none"> 수행과제 확인 및 활용 구문 안내 우리반 캐릭터 묘사하는 문장쓰기 우리반 캐릭터 이름과 특징 소개하기 수행과제 결과물 공유하기
	6/6	<ul style="list-style-type: none"> Your page Work Together 	<ul style="list-style-type: none"> 단원정리하기 우리집 책 만들기 	<ul style="list-style-type: none"> 갤러리 워크 수행과제 결과물 상호평가하기 단원정리하기

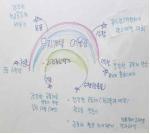
3. 배움중심 본시 수업 개요

단원 주제	We are different but we are together.				
단원명	7. She Has Short Hair.	차시	5/6		
핵심 질문	<ul style="list-style-type: none"> 우리반 캐릭터의 특징을 어떻게 묘사할까? 				
목표	핵심 성취기준	<ul style="list-style-type: none"> 영6211. 주변의 친숙한 대상에 관해 이름, 특징 등을 간단히 말할 수 있다. 영6431. 실물, 그림, 도표를 보고 가리키는 대상이나 내용에 대해 한두 문장으로 쓸 수 있다. 			
	지식 및 기능	<ul style="list-style-type: none"> 인물의 생김새와 옷차림을 묘사하는 말을 할 수 있다. 인물의 생김새와 옷차림을 묘사하는 문장을 쓸 수 있다. 			
	가치 및 태도	<ul style="list-style-type: none"> 외모, 성격, 생각 등은 모두 다르지만 함께 소통하고 공감하며 서로에게 배울 수 있다. 			
핵심 역량	의사소통역량	<ul style="list-style-type: none"> 자신의 생각을 효과적으로 표현하는 능력 다른 사람의 의견을 경청하고 존중하는 능력 			
수업 모형	<ul style="list-style-type: none"> 문제해결 프로젝트 교수 · 학습 모형 				
수업 흐름	수행과제 안내하기	<ul style="list-style-type: none"> 수행과제 및 주요 구문 안내하기 			
	수행과제 계획하기	<ul style="list-style-type: none"> 우리반 캐릭터 묘사하는 문장 쓰기 			
	수행과제 실천하기	<ul style="list-style-type: none"> 우리반 캐릭터 이름과 특징 소개하기 			
	수행과제 발표하기	<ul style="list-style-type: none"> 수행과제 결과물 공유하기 			
교과서 주요 구문	<ul style="list-style-type: none"> He/She/It has _____. He/She/It is wearing _____. 				
교과서 어휘	<ul style="list-style-type: none"> long/short/curly/straight hair shirt, cap, glasses, pants, skirt yellow, red, pink, black, green 				
배움 활동	    전체활동 모둠활동 찍활동 개별활동				

 수업자 의도

본시 수업에서는 미술시간에 디자인한 우리반 캐릭터의 특징을 간단한 낱말과 어구를 활용하여 영어로 묘사해 보고 캐릭터에 담긴 의미를 이유를 들어 설명해 보는 과정을 통해 자신의 생각을 조리 있게 표현하는 동시에 다른 사람의 의견도 경청하고 존중할 수 있는 의사소통역량을 기르는 데 초점을 두었다. 또한 교과서에 있는 지식 및 기능 뿐 아니라 가치와 태도도 강조될 수 있도록 하기 위해 본시 관련 교과서 단원명 외 'We are different, but we are together'라는 단원주제를 선정하여 '무지개 빛 어울림'이라는 역량 중심 교육과정 재구성 주제와 연계될 수 있도록 하였다.

4. 본시 배움중심 수업 과정안

배움 단계	배움과 나눔의 활동	시간	자료 활용 및 유의점
	<p>【배움을 위한 마음 열기】 </p> <ul style="list-style-type: none"> Start today's lesson reading the date and asking about feelings in pairs. Ask students to say reasons about their own feelings. <p>T Hello, everyone. What date is it?</p> <p>S_s It's July 5th, 2017</p> <p>T How are you today, class?</p> <p>S₁ I'm so happy because I bought new shoes.</p> <p>S₂ Good for you!</p> <p>S₁ Thank you. How about you?</p> <p>S₂ I'm not so good because I lost my cell phone.</p> <p>S₁ Sorry for you.</p>	3'	<ul style="list-style-type: none"> 날짜, 달, 요일카드 <p>▶ 기분을 영어로 말하고 이유는 우리말도 쓸 수 있도록 허용하여 편안한 분위기를 유도한다.</p>
수행 과제 및 주요 구문 안내	<p>【역량중심교육과정 재구성 주제 및 수행과제 확인】 </p> <ul style="list-style-type: none"> Ask students what they learned in other subjects showing the learning process of the theme and help students to understand the project related to the theme, <p>T What did we do together in the first semester? ('무지개 빛 어울림'이라는 대주제 아래 함께 했던 다양한 활동들의 사진을 보여주며)</p> <p>S₁ We made classroom rules.</p> <p>S₂ We went to the science museum.</p> <p>S₃ We had sports day.</p> <p>T What is the theme related to the lesson?</p> <p>S_s We are different but we are together.</p> <p>T Look at this. What do you call this kind of image?</p> <p>S₁ It's called 'Infographics'</p> <p>S₂ It shows an image and messages together.</p> <p>S₃ It's easy to understand the meaning of an image.</p> <p>T So, Can you guess today's key question?</p> <p>S_s How can we describe our class character?</p>	3'	<p>▶ 교육과정 재구성 및 수행과제 확인</p> 
	<p>【핵심 질문 확인 및 배움 활동 안내】 </p> <ul style="list-style-type: none"> Give some time to think about the lesson and present today's key question. <div style="background-color: #c8f7e4; padding: 10px; border-radius: 10px; text-align: center;"> <p>◉ 우리반 캐릭터의 특징을 어떻게 (묘사)할까?</p> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> Activity 1 : Let's Write (문장 쓰기) Activity 2 : Let's Talk (대화하기) Activity 3 : Let's Share (생각나누기) </div>		<p>▶ 주제와 관련하여 학생들의 경험을 떠올릴 수 있도록 한다.</p>

수행 과제 계획 하기	<p>Activity 1. [Let' Write : 문장 쓰기] </p> <ul style="list-style-type: none"> Think about how to describe the characters they designed using one or two sentences they learned in lesson 7. Let students use a tablet pc or a computer to look up the words they don't know how to spell. Help some students who are having a hard time writing sentences. <p>T What does this character look like? I wrote some sentences to describe the character. Are these sentences right?</p> <p>S₁ No, 안경알은 두 개니까 glass 를 glasses로 고쳐야 해요.</p> <p>S₂ 모자 하나를 쓰고 있으니까 cap 앞에 a를 붙여야 해요.</p> <p>S₃ 바지를 쓸 때는 s를 붙여서 pants로 써야 해요.</p> <p>T Great! Now you can write one or two sentences describing the character you designed.</p> <p>S₁ Excuse me, how can I spell '안경' in English?</p> <p>S₂ Glasses</p> <p>S₁ Thank you. / Thanks a lot/ Thank you so much...</p> <p>S₂ You're welcome./ My pleasure./ No problem...</p> <p>S₃ Excuse me, how can I say '왕관' in English?</p> <p>S₄ Sorry, I don't know. Let's use a dictionary app. (영어사전 앱을 활용하여) It's crown in English.</p> <p>S₃ Aha, thank you so much.</p>	<p>▶ 학생들이 문장 쓰기 애오류를 줄이고 좀더 자신감을 가질 수 있도록 일부러 틀린 문장을 제시하여 학생들 스스로 오류를 찾아 고쳐 보게 한다.</p> <p>▪ 영어사전 앱 활용</p>
	<p>10' Activity 2. [Let's Talk : 대화하기] </p> <ul style="list-style-type: none"> Ask students to talk about the characters they designed using talking sticks. <p>T Let's talk about the characters you designed in groups using talking sticks. Tell us how to use talking sticks.</p> <p>S₁ The person who has the talking stick only can talk and others can't say a word.</p> <p>S₂ We should listen to others carefully.</p> <p>S₃ After we listen to others, we should say magic words like 'Good job!' 'Great idea!'</p> <p>T Ok, a group leader in each group starts first using talking sticks.</p> <p>S₁ This character's name is (Smily) because I want to make our class happy all the time. It has (big eyes) and (long ears). It is wearing a (red cap).</p> <p>S₂ Great idea!</p> <p>S₃ I think the character is very cute.</p> <p>S₄ I like the character's big eyes.</p>	

▶ 학생들이 문장 쓰기 애오류를 줄이고 좀더 자신감을 가질 수 있도록 일부러 틀린 문장을 제시하여 학생들 스스로 오류를 찾아 고쳐 보게 한다.

▪ 영어사전 앱 활용



▶ 캐릭터를 묘사하는 문장을 한문장 이상은 영어로 꼭 쓰도록 하되 우리말 문장도 허용하고 교과서 외 어휘도 확장하여 쓸 수 있도록 하여 쓰기애에 대한 거부감을 가지지 않도록 배려한다.

▪ Talking Sticks



<p>수행 과제 발표 하기</p> <p>수업 정리 및 차시 예고</p>	<p>Activity 3. [Let's Share : 생각나누기] </p> <ul style="list-style-type: none"> Ask students to share their ideas as a class describing the characters they designed. Students can present ideas with pictures and messages as Infographics. <p>T Come to the front and introduce our class character you designed showing the picture and messages.</p> <p>S₁ This character's name is ().(캐릭터 그림과 메시지를 보여주며) It has (two big ears) because (it can listen carefully). It is wearing a (yellow vest). Any questions?</p> <p>S₂ What is 'vest' in Korean?</p> <p>S₁ It means '조끼'.</p> <p>Thank you for listening.</p> <p>T Great job! Now I want to ask you some questions who listened carefully. What does () look like?</p> <p>S₁ It has two big ears.</p> <p>S₂ It is wearing a yellow uniform.</p> <p>【수업 정리 및 자기평가】</p> <ul style="list-style-type: none"> Ask students to write about what they learned today as one sentence. <p>T What did you learn today?</p> <p>S₁ vest 가 조끼라는 것을 알게 되었어요.</p> <p>S₂ 묘사하는 문장에 has를 쓸 수 있다는 것을 알게 되었어요.</p> <p>S₃ 친구의 발표를 듣고 모르는 어휘를 알게 되었어요.</p> <p>T Do self evaluation. Did you raise your hands?</p> <p>S₁ Yes! I raised my hands three times.</p> <p>T Did you use magic words?</p> <p>S₂ Yes! I used magic words twice.</p> <p>T Did you help friends?</p> <p>S₃ Yes! we helped each other when we look up the word using a Tablet pc.</p> <p>T All of you did a great job! Next time, we are going to review lesson 7 and choose our own class character putting stickers on them. If you get the most stickers, your character will be chosen as our class character.</p> <p>S_s Thank you for teaching today.</p>	<p>▪ Show & Tell</p>  <p>▶ 활동2에서 모둠친구들에 게 소개했던 캐릭터를 전체학생들에게 보여 주면서 발표해 보는 기회를 가짐으로써 영어에 대한 자신감과 표현능력을 키울 수 있다.</p> <p>7'</p> <p>▪ 자기평가지</p> <p>▶ 매 수업 시간이 끝날 때 수업참여도, 배려하는 말, 협력적 태도에 대한 자기평가를 하면서 스스로의 배움을 점검할 수 있도록 한다.</p>

III

배움중심수업 돌아보기

영어과에서 배움중심수업이 가능할까?라는 고민 끝에 수업연구를 시작하였다. 영어교과가 도구교과라는 점을 활용하여 다른 교과 통합 또는 학생들의 삶에서 주제를 끌어내어 수업에 활용한다면 영어과에서도 충분히 의미있고 행복한 배움중심수업을 해 나갈 수 있을 것이라는 믿음을 가지게 된 것이 이번 수업 연구를 통해 배우게 된 가장 큰 수확이다.



참고문헌

이규정(2014), 시각적 문해력 증진을 위한 인포그래픽 지도방안. 서울교육대학교

인천광역시 초등교육과정연구회(2015), 교육과정 재구성 및 핵심역량 적용 방안



- **무보창작(Motif Writing) 수업으로 피지컬 리터러시(Physical Literacy) 함양하기**

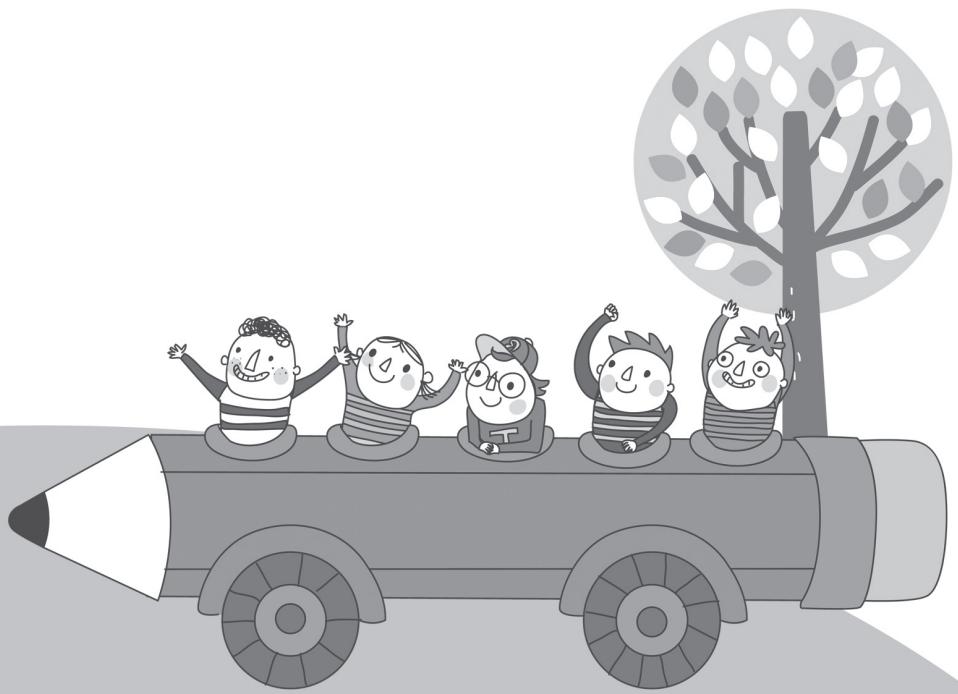
인천건지초등학교 교사 천지애 / 131

- **이야기 상자와 매직드럼으로 음악 만들기**

인천효성서초등학교 교사 김충기 / 139

- **시각문화미술교육(VACE)을 활용한 컬러링프로젝트로 학교에 색을 입히다**

양사초등학교 교사 이창우 / 147





- 학년 : 3학년
- 단원 : 4. 표현활동
- 배움주제 : 이상한 나라의 앨리스가 되어 손끝으로 그리고 온몸으로 표현해요

I 이런 마음으로 시작했어요!

프롤로그 prologue

3학년 표현활동은 움직임 표현으로 움직임 언어(비이동움직임, 이동움직임, 조작움직임)와 움직임 표현요소(신체, 빠르기, 시간, 높낮이, 힘, 관계) 등의 개념을 활용하여 움직임을 처음으로 배우고 표현하는 단계에 해당한다. 그러나 표현활동을 배우는 학생에게는 무엇을 배우고 표현해야 하는지 불명확하고 두려운 시간으로, 수업을 실천해야 하는 교사에게는 어떻게 가르쳐야 할지 막막한 시간으로 인식되고 있다. 이에 수업자는 학생들에게는 흥미 있는 수업이 될 수 있는, 교사에게는 가르쳐야 할 방법이 분명한 수업자료를 개발하여 수업에 적용하였다. 본 수업연구에 적용한 교육자료는 움직임 언어와 움직임 표현요소를 근간으로 개발된 어플리케이션으로 학생들은 손끝으로 움직임 기호를 조작하여 무보를 창작하는 경험을 통해 창의적 움직임을 구상 및 표현함으로써 움직임 교육의 목표인 피지컬 리터러시를 함양할 수 있게 되기를 희망한다.

수업 현장의 이야기

표현활동을 가르치는 것은 너무 준비해야 할 것이 많아서 번잡스러워요. 음악도 있어야 하고 장소도 있어야 하고요.(중략)..4학년 리듬표현은 다양한 기구를 활용해서 활동하고 5학년 민속표현은 동영상 자료로 수업하고 있어요. 6학년은 모둠을 나눠서 원하는 주제를 정하고 음악에 맞춰 발표하는 형식으로 수업을 운영하고 있어요. 그런데 3학년 표현활동은 움직임 표현으로 움직임 언어와 표현 요소에 대한 이해를 바탕으로 수업을 전개해야 하는데 무엇을 어떻게 가르쳐야 할지 참 막막해요(2016.12.13. 김OO 무용교육연구회원).

3학년 움직임 표현활동 수업 대한 우리 모두의 고민 해결을 위한 노력 방향

1. 목표적 차원 : 왜 가르치고 왜 배우는지 명확한 목표를 제시할 수 있어야 한다!
2. 방법적 차원 : 재미있게 배우고 쉽게 가르칠 수 있는 수업자료가 있어야 한다!
3. 내용적 차원 : 움직임 개념을 바탕으로 한 명확하고 체계적인 교육내용을 학생과 교사에게 제시할 수 있어야 한다!

1단계	2단계	3단계
목적 및 목표 차원의 노력	수업 모형 및 움직임 교육 관련 이론 탐색	수업교육자료개발 적용
피지컬 리터러시 함양	하나로 수업모형 + 모티프 라이팅 적용	움직임 표현 지도를 위한 교육용 앱 개발 및 적용

II 배움중심수업 펼치기

1. 교육과정 다듬기

- 교육과정 재구성의 원칙 -

- 표현활동 전체 단원을 하나의 흐름을 지닌 학습자 배움 중심의 이야기(Narrative)로 재구성하기
- 창의와 인성을 동시에 함양할 수 있는 하나로 수업 모형에 근거하여 학생의 배움이 활발한 수업으로 계획하기
- 무용교육 원리에 근거하여 총체적으로 표현활동을 경험하도록 하기

< 2017학년도 3학년 표현활동 단원구성과 재구성 내용 >

1. 자유롭게 걷고 뛰고 움직여요.		이상한 나라의 앤리스가 되어 손끝으로 그리고 온몸으로 표현해요				
차시	내용	차시	소재	내용	표현활동교육 요소	
1	대단원 소개 / 움직임 언어 이해하기	1	대단원소개	대단원 소개 이야기(동화) 중심 움직임 표현의 의미와 특성 이해하기		
2	제자리에서 움직이기	2	토끼굴속으로	움직임 표현의 기초 활동 1 비이동 움직임에 대한 이해를 중심으로 즉흥 표현하기	비이동 움직임	
3	이동하면서 움직이기	3	눈물웅덩이	움직임 표현의 기초 활동 2 이동 움직임에 이해를 중심으로 즉흥 표현하기	이동움직임	
4-5	기구를 이용하여 움직이기	4	코커스 경주와 긴이야기	움직임 표현의 기초 활동 3 이동 움직임에 대한 이해를 중심으로 즉흥 표현하기	이동움직임	
2. 움직임을 바꾸어 나의 생각을 표현해요		5	토끼가 빌을 보내다	움직임 표현의 기초활동 4 조작움직임에 대한 이해를 중심으로 즉흥 창작 활동하기	조작움직임	
교육과정 재구성	차시	내용	6	애벌레의 충고	움직임 표현의 기초활동 4 높이와 빠르기에 대한 이해를 중심으로 즉흥 창작 활동하기	높이와 빠르기
	1	움직임 표현 요소 이해하기	7	돼지와 후추	움직임 표현의 기초활동 5 돌기에 대한 이해를 중심으로 즉흥창작하기	돌기(회전)
	2	몸을 요리조리 움직여 보기	8		움직임 표현의 기초활동 6 구르기에 대한 이해를 중심으로 즉흥창작하기	구르기
	3	몸으로 모양과 글자를 만들어보기	9	영망진창 분시	무보창작의 기초 배우기 무보의 개념 이해 및 실제	4마디 창작하기
	4	느리게 빠르게 움직여보기	10	여왕의 크로케 경기장	무보를 창작하여 자유롭게 표현하기 1	
	5	높게, 낮게, 크게, 작게 움직여 보기	11		무보를 창작하여 자유롭게 표현하기 2	8마디 창작하기
	6	가볍게, 무겁게 움직여보기	12		무보를 창작하여 자유롭게 표현하기 3	
	7	동작을 보고 따라하기	13	바닷가재 카드리유	무보를 창작하여 자유롭게 표현하기 4 <본시>	1 단계
	8-9	창의적 표현하기	14	누가 파이를 훔쳤나	무보를 창작하여 자유롭게 표현하기 5	2 단계
	10	배운 내용 확인하기/ 함께 느껴요	15	앨리스의 증언	무보를 창작하여 자유롭게 표현하기 6	3 단계

2. 교육과정 펼치기

수업흐름 터의 운영	배움 활동 활동 내용 및 주요 발문	준비물(▷) 수업참여의 덕																					
		수업스케치																					
선수 학습 진단 <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">솟을 물음(주요 발문)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>지난 시간에 우리는 무엇을 하였죠?</td> </tr> <tr> <td></td> <td>이상한 나라의 앤리스 이야기에 나오는 가짜 거북의 이야기를 읽고 움직임을 창작하여 발표하였습니다.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>여러분이 표현한 모습을 한번 살펴보도록 하겠습니다. (편집 동영상 영상 시청 후). 자 오늘 우리는 무엇을 하게 될까요?</td> </tr> </tbody> </table> <p>✓ 학습 동기 유발 ❖ 화면을 보고 오늘 무엇을 함께 공부하게 될지 생각해보기.</p> <p>앞엣거리</p> <p>보기티</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">솟을 물음(주요 발문)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>사진을 보았나요? 오늘 우리가 무엇을 하게 될지 발표해 봅시다.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>오늘은 바닷가재 카드리유의 움직임을 표현하게 될 것 같습니다.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>네 맞습니다. 오늘 우리가 하게 될 활동은 바닷가재 카드리유의 움직임을 상상하여 표현하게 될 것입니다.</td> </tr> </tbody> </table> <p>학습 주제 및 목표 제시</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>학습 주제</th> <th>바닷가재 카드리유의 움직임을 상상하여 자유롭게 표현하기</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <th>학습 목표</th> <th>바닷가재 카드리유의 움직임을 상상하여 자유롭게 표현할 수 있다.</th> </tr> </tbody> </table> <p>✓ 학습 활동 안내</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 움직임을 손끝으로 창작하기 2. 온몸으로 움직임 연습하고 표현하기 3. 패별작품 연결하여 발표하기 4. 소감나누기 <p> 오늘 우리가 하게 될 활동입니다. 움직임을 상상하여 무보를 창작하고 패원이 협동하여 움직임을 연습하여 발표한 후 소감을 나눠보려고 합니다.</p>			솟을 물음(주요 발문)			지난 시간에 우리는 무엇을 하였죠?		이상한 나라의 앤리스 이야기에 나오는 가짜 거북의 이야기를 읽고 움직임을 창작하여 발표하였습니다.		여러분이 표현한 모습을 한번 살펴보도록 하겠습니다. (편집 동영상 영상 시청 후). 자 오늘 우리는 무엇을 하게 될까요?	솟을 물음(주요 발문)			사진을 보았나요? 오늘 우리가 무엇을 하게 될지 발표해 봅시다.		오늘은 바닷가재 카드리유의 움직임을 표현하게 될 것 같습니다.		네 맞습니다. 오늘 우리가 하게 될 활동은 바닷가재 카드리유의 움직임을 상상하여 표현하게 될 것입니다.	학습 주제	바닷가재 카드리유의 움직임을 상상하여 자유롭게 표현하기	학습 목표	바닷가재 카드리유의 움직임을 상상하여 자유롭게 표현할 수 있다.	<p>앞엣거리 (5분)</p> <p></p> <p>인(仁) 어진 마음 이마</p> <p>모여 앉아 지난 시간에 배운 내용을 확인하고 오늘 배운 내용을 자유롭게 발표하는 시간을 갖도록 함</p> <p>학습목표를 확인할 때는 사진을 학생들에게 제시하여 지난 시간 배운 것과 관련지어 오늘 우리가 표현해야 할 주제가 무엇인지 생각해 보는 기회를 줌</p> <p>준비물(▷) 편집동영상 및 사진, 오늘 표현하게 될 이야기 사진이나 동영상</p> <p>발표시간은 가급적 3분을 넘지 않도록 하고 허용적인 분위기 속에서 자유롭게 발표할 수 있도록 함</p>
솟을 물음(주요 발문)																							
	지난 시간에 우리는 무엇을 하였죠?																						
	이상한 나라의 앤리스 이야기에 나오는 가짜 거북의 이야기를 읽고 움직임을 창작하여 발표하였습니다.																						
	여러분이 표현한 모습을 한번 살펴보도록 하겠습니다. (편집 동영상 영상 시청 후). 자 오늘 우리는 무엇을 하게 될까요?																						
솟을 물음(주요 발문)																							
	사진을 보았나요? 오늘 우리가 무엇을 하게 될지 발표해 봅시다.																						
	오늘은 바닷가재 카드리유의 움직임을 표현하게 될 것 같습니다.																						
	네 맞습니다. 오늘 우리가 하게 될 활동은 바닷가재 카드리유의 움직임을 상상하여 표현하게 될 것입니다.																						
학습 주제	바닷가재 카드리유의 움직임을 상상하여 자유롭게 표현하기																						
학습 목표	바닷가재 카드리유의 움직임을 상상하여 자유롭게 표현할 수 있다.																						

수업흐름 터의 운영	배움활동 활동 내용 및 주요 발문	수업스케치	준비물(▶) 수업참여의 데
알음알이 1 쓰기터 	<p>✓ 알음알이 1. 움직임을 손끝으로 창작하기</p> <p> 각자 바닷가재 카드리유의 움직임을 테블릿 PC를 사용하여 4마디에 그려봅시다.</p> <p> 각자 움직임 기호를 끌어 당겨 4마디 무보를 완성한다.</p> <p> 완성한 후 자신이 만든 동작이 무엇인지 잘 모르는 친구들에게 설명하거나 몸으로 보여 주세요. 패원들이 자기가 표현한 움직임을 잘 알 수 있도록 친절하게 설명해 주세요.</p> <p> 패원들에게 자신이 창작한 움직임을 이해하도록 설명한다.</p> <p> 설명한 후 모든 패원의 움직임을 16마디 칸에 옮겨 놓습니다. 그리고 움직임을 연결하는 과정에서 부자연스러운 부분이 있거나 수정하기 원하는 부분이 있을 경우 언제든지 수정할 수 있습니다. 움직임이 자연스럽게 연결될 수 있도록 하기 위해서 수정하는 과정은 꼭 필요합니다.</p> <p> 움직임 기호 표현이나 무보 해석을 잘하는 친구들이 부족한 친구들을 도와 부자연스러운 부분들을 수정하여 무보를 완성한다.</p> <p> 패원끼리 상의를 해도 자연스럽게 연결하기 어려운 경우, 언제든지 선생님께 질문하세요.</p> <p>(수업알짬) 앱을 사용하여 비교적 빠른 시간안에 움직임 구상을 마치도록 한다. 그리고 움직임을 설명하고 이해하는데 어려움을 느낄 수 있는 학생들이 있으므로 패원끼리 서로 협동하여 서로를 이해시키고 움직임을 확장 할 수 있도록 격려하도록 한다. 패원 중 고운이의 역할을 맡은 학생들은 설명하는데 어려움을 겪는 학생들을 적극적으로 도울 수 있도록 한다. 이러한 경험을 통해 혼자보다는 여럿이 협동할 때 더 좋은 결과가 나오며, 부족함을 느꼈던 친구들도 보람을 느낄 수 있는 기회를 제공하도록 한다. 교사는 허용적인 분위기를 유지하며 어려움을 느끼고 있는 패나 패원을 찾아 계속적인 도움을 주고 이러한 모습을 본받을 수 있도록 언행과 몸짓에 주의를 기울인다.</p>	<p>알음알이 1 (10분)</p> <p>움직임 기호의 활용 2단계 “4마디 창작하기”페이지를 열어 무보를 완성하도록 한다.</p> <p></p> <p>패원은 4명으로 4명이 4마디씩 완성한 것을 모두 합치면 16마디가 된다. 임직임 기호의 활용 2단계 “16마디 창작하기”페이지를 열어 무보를 완성하도록 한다.</p> <p></p> <p>패별로 어려움을 느끼는 학생들이 없는지 살피며 수시로 도움을 주도록 해야 함</p>	<p>준비물(▶) 앱이 깔린 테블릿 PC 지(智) 고운말씨 고급</p> <p>서로 자신의 움직임을 설명하고 표현하며 도움을 주고 받을 수 있도록 한다. 움직임이 부자연스럽거나 어색한 부분을 수정할 수 있도록 할 수 있도록 친절하게 설명하기</p>

수업흐름 터의 운영	배움활동 활동 내용 및 주요 발문	수업스케치 준비물(▶) 수업참여의 데
✓ 알음알이 2. 패별 움직임 연습하여 표현하기		
	❖ 패별 작품 연습하여 완성하기	
	<p> 이제 모두 일어나서 완성된 무보를 중심으로 패별 작품을 완성하여 봅시다. 앱의 “음악에 맞춰 표현하기” 버튼을 누르면 기본박자음 악에 맞춰서 연습할 수 있습니다. 박자에 맞춰 여러 번 우리 패의 움직임이 익숙해 질 때까지 연습합니다.</p> <p> 패별로 음악에 맞춰 16마디 움직임 작품을 연습한다.</p> <p> 작품이 익숙해지면 입장과 퇴장 연습을 하도록 합니다. 입장과 퇴장 중 관객들에게 인사하는 장면을 추가해 주세요. 그리고 패의 작품명을 정해보세요.</p> <p> 자리를 정하고 정렬하여 인사하는 장면을 주가하여 연습한다.</p> <p> 동작을 외우기 어려운 경우, 움직임 대형을 만들 때 한명씩 차례로 앞으로 나와 자신의 움직임을 보여주고 나머지 패원은 그 움직임을 따라 해도 괜찮습니다. 그리고 각 패의 밝은이는 패원의 시선을 점검해주세요. 패원들이 너무 땅을 쳐다보거나 한 곳만을 쳐다보지 않는지 점검해보기 바랍니다. 그리고 밝은 표정으로 움직임을 할 수 있도록 격려해 주세요.</p> <p> 대형에 변화를 주며 움직임을 작품을 연습하여 완성한다. 각 패의 밝은이는 자신의 역할을 수행하도록 한다.</p>	<p>알음알이 2 (10분)</p> <div style="border: 1px solid orange; padding: 5px; display: inline-block;"> 음악에 맞춰 표현하기 </div> <p>준비물(▶) 앱이 깔린 태블릿 PC</p> <p>음악에 맞춰 표현하는 활동은 모둠별 차이가 날 수 있으므로 교사는 모둠별 완성정도를 수시로 체크하고 도움을 주도록 한다.</p> <p>교사는 패별로 어려움을 느끼는 학생들이 없는지 살피며 수시로 도움을 주고 자신감을 북돋아주도록 함.</p>
알음알이 2	히기티	예(禮) 밝은 표정 복표
	<p></p> <p>(수업알잖) 움직임을 외워서 표현하는데 어려움을 느끼고 있는 친구들을 서로 도울 수 있도록 패원 중 멋진이는 박자를 세며 연습할 수 있도록 한다. 또한 움직임 표현에서 시선과 표정이 매우 중요하므로 밝은이는 패원의 시선과 표정을 자연스럽게 하는데 도움을 주어 작품의 완성도를 높일 수 있도록 한다.</p> <p> 자 이제 마지막 연습을 해보도록 합니다. 각자 위치에서 정렬해주세요. 선생님의 박자에 맞춰서 각패의 작품을 보여주세요.</p>	<p>밝은 표정으로 즐겁게 참여할 수 있도록 노력함</p>

수업흐름 터의 운영	배움활동 활동 내용 및 주요 발문	수업스케치 준비물(▶) 수업참여의 떡				
	<p style="text-align: center;">◆ 패별 작품 발표하기</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%; text-align: center;"></td><td>자 이제 자리를 정리하고 무대 앞쪽으로 모여주시기 바랍니다. 각 패의 어진이는 작품을 발표하기 전에 패의 작품 이름을 친구들에게 말해준 뒤에 시작하기 바랍니다.</td></tr> <tr> <td style="text-align: center;"></td><td>패별로 작품을 발표한다.</td></tr> </table> <p>(수업알짜) 교사는 모든 패의 작품을 보며, 반 전체 움직임 작품을 구상한다. 각 패는 64박의 움직임을 하게 되는 것이고 5패이므로(64박×5패 =320박) 3분정도의 적당한 음악을 선정한다. 또한 전체 움직임을 고려하여 패별 발표 순서를 재구성한다. 이러한 활동을 통해 교사는 학생의 움직임을 주의 깊게 살피며 표현 수업 전문성을 함양하게 된다. 또한 학생들은 평가가 아닌 전체를 생각한 조화로운 움직임을 만드는 데 일조했다는 성취감과 행복감을 느끼게 될 것이다.</p>		자 이제 자리를 정리하고 무대 앞쪽으로 모여주시기 바랍니다. 각 패의 어진이는 작품을 발표하기 전에 패의 작품 이름을 친구들에게 말해준 뒤에 시작하기 바랍니다.		패별로 작품을 발표한다.	알음알이 3 (8분) 표현활동에 쓰이는 음악 선정 기준 준비물(▶) 음악, 스카프 의(義) 멋진 행동 미행
	자 이제 자리를 정리하고 무대 앞쪽으로 모여주시기 바랍니다. 각 패의 어진이는 작품을 발표하기 전에 패의 작품 이름을 친구들에게 말해준 뒤에 시작하기 바랍니다.					
	패별로 작품을 발표한다.					
알음알이 3 이기티	<p style="text-align: center;">◆ 패별 작품 연결하여 반 전체 작품 발표하기</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%; text-align: center;"></td><td>여러분의 작품이 참 훌륭합니다. 이제 우리 모두의 움직임을 하나로 연결하여 우리 모두의 꿈 작품을 음악에 맞춰서 발표해 보도록 하겠습니다. 즉흥적으로 음악에 맞추는 것이지만 음악은 화려하지 않고 가사가 없는 음악이니 지금 했던 것을 순서대로 하면 됩니다. 긴장하지 않고 웃으며 하길 바랍니다.</td></tr> <tr> <td style="text-align: center;"></td><td>모든 패가 무대 위에서 패별 발표 순서에 맞춰 정렬한 후 음악에 맞춰 움직임 표현 활동을 발표한다.</td></tr> </table> <p>(수업알짜) 처음으로 음악에 맞춰 동작을 하다보면 실수가 많을 수 있다. 학생들에게 실수는 당연한 것이라고 이야기 해주고 편안한 마음으로 도전할 수 있도록 수업을 진행한다. 또한 먼저 음악의 도입부를 틀어주어 박자를 어떤 식으로 맞춰야 하는지 알려주어 당황하지 않도록 한다. 즐거운 마음으로 지금까지 연습한 것을 한번 더 한다는 생각으로 움직임을 자연스럽게 표현 할 수 있도록 격려한다.</p>		여러분의 작품이 참 훌륭합니다. 이제 우리 모두의 움직임을 하나로 연결하여 우리 모두의 꿈 작품을 음악에 맞춰서 발표해 보도록 하겠습니다. 즉흥적으로 음악에 맞추는 것이지만 음악은 화려하지 않고 가사가 없는 음악이니 지금 했던 것을 순서대로 하면 됩니다. 긴장하지 않고 웃으며 하길 바랍니다.		모든 패가 무대 위에서 패별 발표 순서에 맞춰 정렬한 후 음악에 맞춰 움직임 표현 활동을 발표한다.	다른 패의 작품을 주의 깊게 감상하며 발표할 때 떨리는 마음을 헤아려 서로를 격려하도록 노력함 이기 때문에 기본 박자에 충실한 음 악을 사용한다.
	여러분의 작품이 참 훌륭합니다. 이제 우리 모두의 움직임을 하나로 연결하여 우리 모두의 꿈 작품을 음악에 맞춰서 발표해 보도록 하겠습니다. 즉흥적으로 음악에 맞추는 것이지만 음악은 화려하지 않고 가사가 없는 음악이니 지금 했던 것을 순서대로 하면 됩니다. 긴장하지 않고 웃으며 하길 바랍니다.					
	모든 패가 무대 위에서 패별 발표 순서에 맞춰 정렬한 후 음악에 맞춰 움직임 표현 활동을 발표한다.					

수업흐름 터의 운영	배움 활동		준비물(▶) 수업참여의 데									
	활동 내용 및 주요 발문	수업스케치										
간추리기	<p>✓ 학습내용 정리하기</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">속을 물음(주요 발문)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td><td>자 이제 자리를 정리하고 앞쪽으로 모여주시기 바랍니다. 활동 후 어떤 느낌이 드나요? 소감을 한번 발표해 봅시다.</td></tr> <tr> <td></td><td>친구들과 나의 생각이 다르고 움직임도 다릅니다, 처음에는 어려웠지만 즐거웠습니다. 등</td></tr> <tr> <td></td><td>네 맞습니다. 여러분의 생각도 움직임도 다릅니다. 다른 움직임들이 모여서 훌륭한 움직임이 완성되었습니다. 자신의 다른 사람을 소중히 여기며 서로 사랑하는 여러분이 되길 바랍니다. 마무리 활동으로 움직임 공책에 이상한 나라의 앨리스에게 하고 싶은 말 한 마디 씩을 적어 봅시다.</td></tr> </tbody> </table> <p> 얘기티 </p> <p>✓ 차시예고</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td></td><td>다음 시간 학습할 내용은 “누가 파이를 훔쳤나”의 내용으로 표현하는 활동을 할 것입니다. 수고 많았습니다. 이것으로 오늘 수업은 마치도록 하겠습니다.</td></tr> </tbody> </table>	속을 물음(주요 발문)			자 이제 자리를 정리하고 앞쪽으로 모여주시기 바랍니다. 활동 후 어떤 느낌이 드나요? 소감을 한번 발표해 봅시다.		친구들과 나의 생각이 다르고 움직임도 다릅니다, 처음에는 어려웠지만 즐거웠습니다. 등		네 맞습니다. 여러분의 생각도 움직임도 다릅니다. 다른 움직임들이 모여서 훌륭한 움직임이 완성되었습니다. 자신의 다른 사람을 소중히 여기며 서로 사랑하는 여러분이 되길 바랍니다. 마무리 활동으로 움직임 공책에 이상한 나라의 앨리스에게 하고 싶은 말 한 마디 씩을 적어 봅시다.		다음 시간 학습할 내용은 “누가 파이를 훔쳤나”의 내용으로 표현하는 활동을 할 것입니다. 수고 많았습니다. 이것으로 오늘 수업은 마치도록 하겠습니다.	<p>간추리기 (7분)</p> <p>수업 소감 및 느낀 점을 말할 때 허용적인 분위기 속에서 많은 학생들이 발표할 수 있도록 한다. 자신의 움직임과 친구들의 움직임을 소중히 여기고 노력할 수 있는 태도를 함양할 수 있도록 격려하기</p> <p>준비물(▶) 움직임 공책 인(仁) 어진 마음 어마 자신의 움직임과 친구의 움직임 표현을 격려할 수 있는 착한 마음을 다짐하기</p>
속을 물음(주요 발문)												
	자 이제 자리를 정리하고 앞쪽으로 모여주시기 바랍니다. 활동 후 어떤 느낌이 드나요? 소감을 한번 발표해 봅시다.											
	친구들과 나의 생각이 다르고 움직임도 다릅니다, 처음에는 어려웠지만 즐거웠습니다. 등											
	네 맞습니다. 여러분의 생각도 움직임도 다릅니다. 다른 움직임들이 모여서 훌륭한 움직임이 완성되었습니다. 자신의 다른 사람을 소중히 여기며 서로 사랑하는 여러분이 되길 바랍니다. 마무리 활동으로 움직임 공책에 이상한 나라의 앨리스에게 하고 싶은 말 한 마디 씩을 적어 봅시다.											
	다음 시간 학습할 내용은 “누가 파이를 훔쳤나”의 내용으로 표현하는 활동을 할 것입니다. 수고 많았습니다. 이것으로 오늘 수업은 마치도록 하겠습니다.											

3. 수업지도안의 특징

지도안은 수업할 지도자가 보는 것이지만, 그 내용은 누가 언제보아도 이해할 수 만들어야 한다고 생각한다. 가독성이 떨어지는 문자화는 암호와 다를 바가 없기 때문이다. 수업뿐 아니라 지도안도 창의적으로 구성되어야 하며, 누가 보아도 이해할 수 있도록 독자를 배려하면서 만들 필요가 있는 것이라 생각한다. 또한 기존의 교사 발문과 학생 예상 답변으로 구역을 구분하여 기술하는 방식에서 벗어나 지면을 좀 더 효율적으로 사용하였다. 이를 통해 수업의 핵심적인 발문이 무엇인지 알아보기 쉽도록 구성하였다. 수업을 진행할 때 교사가 유의할 점이나 미리 구상하고 준비해 두어야 할 내용을 수업스케치라는 칸을 따로 두어 기술하였다. 수업 유의점보다는 좀 더 포괄적인 내용을 담고 있으며, 수업에 대해서 미리 구상해본다는 취지에서 수업스케치라는 용어를 사용하였다. 표현활동 수업은 공간에 대한 구상과 학생의 동선, 표현활동 교구, 음악 등 미리 준비해야 할 것들이 많은 수업임을 감안할 때 꼭 필요한 언급이라고 생각한다. 더불어 교유자료(앱) 활용방법도 안내하여 수업에 적극적으로 활용할 수 있도록 배려하였다. 본 앱은 무용실이 아닌 일반 교실에서 손쉽게 사용할 수 있으며, 스마트폰이나 태블릿 PC에 설치하여 수업에 활용할 수 있다. 또한 음악의 길이를 눈으로 확인할 수 있도록 구성하여 음악을 따로 준비하지 않아도 사전에 앱만 한번 설치하면 계속해서 사용이 가능하다. 알짬은 여럿 가운데 가장 중요한 내용을 일컫는 순 우리말로 수업알짬은 수업자가 해당 활동에서 가장 중요하게 생각하는 수업 의도를 지칭하고자 하는 용어이다. 가르치기는 활동에 있어서 교사가 핵심적으로 생각하고 고민해야 할 내용을 중심으로 기술하였다.

III 배움중심수업 돌아보기

에필로그 epilogue

1. “누구나 참여할 수 있는 수업” 경험이 중요하다.

기존의 표현활동 수업을 어떻게 진행하시냐고 선생님들께 여쭤보면, 학생들이 자율적으로 모둠도 정하고, 음악도 정하고, 동작도 정하도록 한다고 하신다. 어떻게 보면 학생들의 자율성을 존중한다고도 생각할 수 있겠지만 이러한 수업 방식은 참 무책임한 방식이라고 생각한다. 이러한 무책임이 반복되는 악순환이 꾸준히 지속되다 보니, 결국 현장의 선생님들도 표현활동을 어떻게 가르쳐야 하는지 막막하기만 상황에서 수업을 안 할 수는 없고 그래서 자율성을 존중한다는 미명하에 무책임한 수업이 여기저기서 양산되고 있는 실정이 아닐까 생각해 본다. 물론 나도 역시 그런 교사 중의 한 사람이었다. 그런데 움직임 기호를 활용한 수업을 통해서 학생들은 움직임에 대해서 소통하고 대화할 수 있는 매개체로서 움직임 기호를 언어처럼 사용하게 되므로, 배우고 경험을 공유할 수 있는 확실한 대상이 있으므로 표현활동 시간에 무엇을 어떻게 해야 하는지에 대한 막막함이 사라지게 되었다. 표현활동에 재주가 있는 학생이든 없는 학생이든 기초적으로 배우게 될 무엇인가가 주어진다는 것에 대해서 편안한 마음으로 모두가 수업에 열성적으로 참여하였다. 게임을 하듯 움직임 기호에 대한 퀴즈를 풀고 무보를 만들어 움직임 표현을 하는 학생들을 보면 그 동안 교사로서 나의 무책임한 수업이 아이들을 힘들게 했었구나 하는 반성도 하게 되었다.

2. “누구나 가르칠 수 있는 편리한 교육자료 제공이” 중요하다.

표현활동 수업 진행을 위해서 교사는 많은 준비를 해야 한다. 먼저 장소도 마련해야 하고 음악도 준비해야 한다. 초등담임교사에게 안 그래도 복장을 갖춰야 하는 체육수업은 부담백배인데 거기에도다가 음악도 준비해야하고, 앱도 설치해야하고, 아이들 앞에서 보여줄 만한 실력인가에 대한 의구심이 드는 상황에서 표현활동 수업은 참 번거로운 수업이다. 본 앱을 활용해서 수업을 실천한 선생님들의 말씀을 종합하면 다음과 같았다. 음악을 따로 준비할 필요도 없고, 동작에 대한 설명도 동영상으로 제시되니 실기에 대한 부담감도 줄일 수 있었다는 반응이었다. 또한 움직임 개념에 기초한 수업을 어떻게 진행해하는지 막막한 상황에서 단계별로 수업을 진행하며 선생님 스스로도 많이 배울 수 있는 계기가 되었다고 한다. 또한 교실에서도 충분히 수업을 진행할 수 있기 때문에 미세먼지와 황상 때문에 밖에 나갈 수 없는 상황에서 유용하게 활용할 수 있었다는 피드백이 있었다. 또한 한번 다운받으면 무선 인터넷이 없어도 사용할 수 있기 때문에 “거꾸로 수업”도 진행 가능하였다고 한다. 이런 반응을 종합하여 보면 표현활동 지도를 위한 누구나 가르칠 수 있는 편리한 교육 자료로서의 기능을 가지고 있다고 밀해도 좋을 것 같은 생각이 든다. “

3. “꾸준함” 이 중요하다.

본 원고를 준비하며 그 동안 내가 무엇을 한 것이가 가만히 돌아보게 되었다. 이러한 결과를 가져올 수 있었던 것은 바쁘다는 말을 늘 입에 달고 살긴하지만, 꾸준히 수업 개선을 위해 노력하는 자세가 중요하다는 생각을 다시 한번 하게 되었다. 교육과정 재구성을 위한 작품으로 이상한 나라의 앤리스를 다시 보며, 다음의 구절이 한 학기 내내 머릿속을 떠나지 않았다. 두려워하지 말고, 너무 빠르고 쉬운 길만 바라지 않으면 우리 모두의 노력은 의미 있는 것이 아닐까라는 생각을 해보며, 앤리스와 체셔 고양이의 대화글로 마무리하고자 한다.

“여기서 나가는 길 좀 가르쳐 줄래?”

“그건 네가 어디로 가고 싶은가에 달렸지.” 고양이가 대답했다.

“어디든 상관은 없는데....” 앤리스가 말했다.

“그럼 아무 데나 가면 되지.” 고양이가 대꾸했다.

“어딘가 도착하기만 한다면야....” 앤리스가 설명을 덧붙였다.

“그럼, 넌 분명히 도착하게 돼 있어. 오래 걷다 보면 말이야.” 고양이가 말했다.



우리반 이야기 콘서트
이야기 상자와 매직드럼으로 음악 만들기

인천효성서초등학교 교사 김충기

- 학년 : 4학년
- 단원 : 3. 음악꽃이 활짝 (1) 소리 나라 여행
- 배움주제 : 이야기 상자와 매직드럼으로 음악 만들기

I 이런 생각으로 시작했어요.

우리 아이들이 갖추어야 할 미래의 역량은 무엇일까?

Bernie Trilling & Charles Fadel(2012)은 지식시대 21세기의 모습을 지식기반 직업과 글로벌 시장, 통신으로 서로 연결된 시민, 혼합된 문화적 전통으로 평등한 세계로 보고 있다. 이를 위해 강력한 의사소통능력, 협력, 학습기술의 중요성이 대두되고 학습은 평생의 삶 동안 핵심적인 역할을 수행하게 된다.

21세기는 세계적인 이동성과 이민, 타민족 간 결혼, 취업 기회 등의 증대로 다른 종류의 혼합과 결합을 만들어 문화적으로 다양하게 된다. 따라서 21세기를 사는 우리의 아이들은 기존의 전통과 새로운 문화로부터 우리 자신의 정체성을 확립하고 유지하는 것, 동시에 관용과 타협의 정신을 발휘하여 다른 이의 정체성과 가치를 인정하는 것을 배워야 한다.

애들아!! 예술을 즐기고 예술로 성장하자!!

왜 아이들은 음악 시간을 좋아하는 걸까?

예술은 생각(창의)과 감정(인성) 그리고 행동을 통합한다.

예술은 다른 과목들에서 배울 수 없는 것, 상상력에서부터 사회적 책임감에 이르기까지 우리 아이들에게 인간이 된다는 것에 대해서 가르치고, 생각과 행동에서 자신의 인간성을 직접 경험하게 한다. 예술 활동을 수행하면서 감성과 공감의 허용, 상상력과 가능성의 향유, 다양한 관점의 존중, 사고과정을 질문하고 모니터하는 사고 기술들을 익히며, 균형 잡힌 인간으로 성장하는 기회와 도구를 제공한다.

교육에 있어서 시험과 사실, 양적인 측정을 넘어서는 길이 곧 예술이라는 제시카 호프만 데이비스의 말처럼 예술교육으로 아이들의 창의·인성을 함양시키고 행복한 생활을 즐길 수 있는 시도를 해보고자 한다.

예술 교육을 통해 학생들의 미래역량을 키우는 시도로써 음악활동

M=4C (Musical activity)을 통해 **4C 능력**(소통능력 Communication, 창의력 Creativity, 비판적 사고력 Critical thinking 협업능력 Collaboration)를 함양하여 행복한 미래를 준비하는 공식을 이번 수업을 통해 시작하고자 한다.

II 배움중심수업 펼치기

1. 학습자 실태 조사 및 분석을 통한 시사점

가. 음악자산 만들기

학생들이 어떤 음악활동을 하고자 해도 음악적 소양이 부족한 경우가 많아 원활한 활동을 하지 못할 때가 많다. 다양한 음악활동을 위해 기본적인 음악자산을 마련해야 하는데, 교육과정의 원활한 운영을 위해 각 학기의 제재곡을 먼저 익히고자 한다.

이렇게 익힌 제재곡의 각종 리듬이나 가락은 학생들이 각종 창작, 즉흥연주 등을 할 때 훌륭한 자료가 될 수 있다.

나. 활동 주제별 교육과정 재구성

음악교과서는 제재곡을 중심으로 활동이 각 제재마다 독립적으로 운영되도록 구성되어 있다. 학생들이 음악요소와 개념을 명확하게 인지하지 못하는 것도 깊게 주어진 시간동안 경험을 하다 보니, 체득할 시간을 갖지 못한 것으로 보인다. 주제별로 교육과정을 재구성하면 관계를 갖는 개념을 일정한 시간동안 지속적으로 배울 수 있고, 주제별 통합운영을 하면 차시의 여유도 생겨 음악활동의 효율성을 높일 수 있다.

다. 다양하고 새로운 교수학습 방법 및 자료의 연구

학생들은 항상 새로운 것에 흥미를 보인다. 같은 악기도 외양을 조금 바꾼다거나 연주의 방법을 조금 변형하면 훨씬 흥미를 많이 보인다. 이번 활동에서는 작은북을 변형하여 다양한 음색을 낼 수 있는 [매직 드럼]을 제작하여 학생들이 활용할 수 있게 할 것이다. 그리고 세계 여러 나라의 악기들을 직접 사용하도록 하여 글로벌 역량을 기르고 활동에 대한 흥미도 유지할 수 있도록 할 것이다.

2. 지도전략 수립

지도 전략

음악자산
만들기
(1~6차시)

표현·감상활동을
통해 음악 요소 및
개념 익히기

문제해결을
통한 음악의
생활화

- 3월 6주간 [음악자산]을 만들기 위해 제재곡을 익힌다.
- [음악자산] 생성 후 가창, 기악, 감상 활동 등을 통해 음악 요소 및 개념을 익힌다.
- 표현활동을 통한 학습 후 음악적 역량을 포괄적으로 적용하는 창작활동을 통해 음악을 생활화 할 수 있도록 한다.

3. 수업을 위한 교육과정 재구성

차시	시기	주제	영역	제재	활동 및 재구성 내용
1	3월	음악자산 만들기	가창	손뼉치기/글 풀이	전래동요
2	3월		가창	종달새의 하루/별자리 이야기	서정적 동요
3	3월		가창	꽃밭에서/어머님 은혜	부모님을 생각하는 노래
4	3월		가창	개고리 개골청/북소리	재미있는 국악(민요, 동요)
5	3월		가창	즐거운 리듬 가족/달려라 하니	흥겨운 노래
6	3월		가창	산이 좋아요/빗방울의 노래	자연을 주제로 한 노래
24	6월	나도 음악가	감상	꼭두각시	신체표현
25	6월		가창,화성	산이 좋아요	돌림노래
26	6월		창작	산이 좋아요	오스티나토 반주
27	6월		감상	장난감 교향곡	음색탐색

차시	시기	주제	영역	제재	활동 및 재구성 내용
28	6월	나도 음악가	감상	장난감 교향곡	악기소리 흉내
29	6월		기악	즐거운 리듬 가족	타악기 음색
30	6월		기악	즐거운 리듬 가족	리코더, 멜로디언
31	7월		기악	즐거운 리듬 가족	리듬합주
32	7월		창작	소리나라여행	음색탐색
33	7월		창작	소리나라여행	음악요소
34	7월		창작	소리나라여행	음악적 표현

4. 단원 개관

교육과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> ■ 생활 주변의 소리 탐색하기 ■ 주변의 소리에서 음악적인 요소 찾기 ■ 주변의 소리를 다양한 방법으로 표현하기 ■ 다른 사람이 연주하는 음악을 바른 태도로 감상하기 		
	<ul style="list-style-type: none"> ■ 문제해결력 ■ 의사소통능력 ■ 대인관계능력 ■ 음악이해력 ■ 통합예술능력 		
핵심역량			
창의인성요소			<ul style="list-style-type: none"> ■ 문제발견 ■ 흥미 ■ 비판적 사고 ■ 즐거운 ■ 감수성 ■ 몰입 ■ 배려
수업모형	■ 창작 중심 교수·학습 과정		
	1차시	2차시	3차시(본차시)
주제	생활 주변 소리 찾기	생활 주변 소리 음악적으로 표현하기	<p>[우리반 이야기 콘서트] 이야기 상자와 매직드럼으로 음악 만들기</p>
제재 목표	<ul style="list-style-type: none"> ■ 생활 주변에서 다양한 소리를 찾을 수 있다. ■ 자신이 표현하고 싶은 생활 주변의 소리에 대하여 이야기 할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 주변의 소리에서 음악적인 요소를 발견할 수 있다. ■ 주변의 소리를 다양한 방법으로 계획하여 표현할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 주변의 소리를 다양한 음악적 요소를 사용하여 표현할 수 있다. ■ 친구들의 연주를 바른 태도로 감상할 수 있다.
활동 내용	<ul style="list-style-type: none"> ■ 생활 속 소리 찾기 ■ 여러 가지 방법으로 소리 표현하기 ■ 친구들의 표현 방법 감상하기 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 주변 소리에서 음악적인 요소 찾기 ■ 주변 소리를 음악적으로 표현하기 ■ 친구들의 음악적 표현 감상하기 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 이야기 만들기 ■ 이야기 음악으로 표현하기 ■ 친구들의 표현 작품 감상하기
배움중심 전략	<ul style="list-style-type: none"> ■ 생활이 배움이 되는 자연스러움 [나와 우리를 바라보기-동기유발] ■ 틀림이 없는 표현 [여러 가지 방법으로 표현하기-활동2] ■ 모두가 성공자 [느낌을 표현하는 자신만의 독특한 인정-허용적 분위기] 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 놀이를 통한 자연스러운 배움 [소리 맞히기 놀이-동기유발] ■ 주변의 소리를 소재로 한 생활 속의 음악 [생활화-활동1] ■ 실수도 성공이 되는 여유 [즉흥연주-활동3] ■ 반성을 통한 자신감 [칭찬 중심의 활동반성-느낌 나누기] 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 교사와 학생 사이의 소통 [공통의 추억 나누기-동기유발] ■ 학생과 학생 사이의 소통과 협력 [이야기 만들기] ■ 학생 중심의 창의적 활동 과정 [강제결합법을 통한 모두가 성공하는 문제] ■ 쉽고 새로운 표현 방법 [매직드럼, 세계 악기] ■ 교사는 안내자, 조력자 [허용적 분위기-활동전반]
평가 관점	표현		<ul style="list-style-type: none"> ■ 생활 주변의 소리를 다양한 방법으로 표현할 수 있는가?
	감상		<ul style="list-style-type: none"> ■ 친구들의 연주를 바른 태도로 감상하는가?
	생활화	<ul style="list-style-type: none"> ■ 생활 주변에서 다양한 소리를 찾을 수 있는가? 	

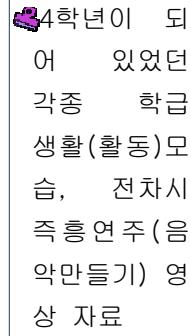
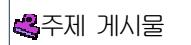
5. 지도상의 유의점

- 생활 속의 다양한 음색을 감지할 수 있도록 여러 가지 관점을 제시한다.
- 악기의 연주방법이나 쓰임의 허용적 관점으로 창의적인 탐색 및 표현의 기회가 될 수 있게 한다.
- 간단한 이야기를 만들거나 주제를 구성할 때 문학적인 완성도에 집중하여 음악적 활동이 위축되지 않도록 창의적 사고방법(강제결합법 등)의 효과적 활용을 독려한다.

- 세계 여러 나라의 음악요소 반영으로 학습의 범위를 확장할 때 다른 나라와의 문화적 차이를 인정하고 수용하는 글로벌 역량강화가 이루어질 수 있게 한다.
- 다양한 민속악기의 사용을 통해 세계 여러 나라의 문화적 특징을 이해할 수 있게 한다.
- 학생들 간에 협동학습을 통해 문제해결과정에서 자연스러운 배움이 일어날 수 있도록 한다.

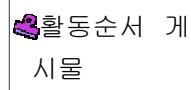
6. 본차시 배움 중심 교수·학습 과정안

일 시	2017년 7월 12일 수요일 2교시	대상	4학년 3반 (남 14명, 여 11명)		
단원	3-1. 소리 나라 여행	차시	3/3	시간	40분
주제	[우리반 이야기 콘서트] 이야기 상자와 매직 드럼으로 음악 만들기				
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> 주변의 소리를 다양한 음악적 요소를 사용하여 표현할 수 있다. 친구들의 연주를 바른 태도로 감상할 수 있다. 				

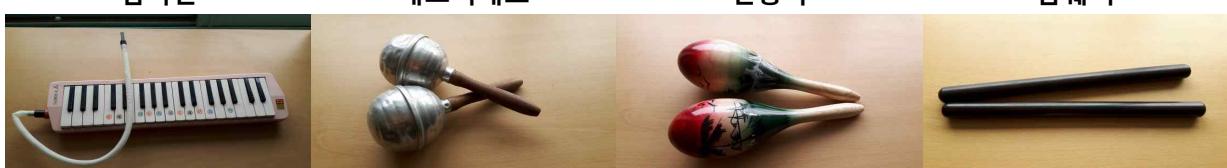
배움 과정	해결 단계	배움 중심 교수·학습 활동		시간 (분)	자료 및 유의점
		교사	학생		
배움 열기	미적 감지 [미적 자극]	<p>동기유발 [개별]</p> <p>T 선생님이 몇 가지 영상을 준비 했어요.</p> <p>T 오늘 활동할 내용과 어떤 관계가 있는 영상일까요?</p> <p>학습주제확인 [개별]</p> <p>T 모두 맞아요. 오늘 주제를 이렇게 정리해 봅시다.</p> <p>우리들의 이야기를 음악으로 만들어 콘서트를 해봐요.</p> <p>✿ 주제 확인</p>	<p>S1 현장 학습이네!</p> <p>S2 운동회다!</p> <p>S3 지난 시간 우리잖아?</p> <p>S1 우리반 이야기가 주제죠?</p> <p>S2 그걸 음악으로 만드나요?</p> <p>S1 재미있겠어요.</p> <p>S2 잘 하고 싶어요.</p> <p>S [학습주제 확인하기]</p>	3	
		[우리반 이야기 콘서트]  이야기 상자와 매직 드럼으로 음악 만들기		2	

수업자의 의도(배움, 창의 인성 요소)

학생들의 생활에서 동기유발 자료를 제작하여 흥미를 가질 수 있게 하고, 전 차시에 활동하는 자신들의 모습을 보면서 **차사회고**를 겸할 수 있도록 한다. 영상에 등장하는 친구들의 재미 있는 모습도 좋은 자료가 될 수 있으나 웃음거리로 비추어질 수 있는 사진들은 사전에 정리하여 놀림으로 연결되지 않도록 한다. 되도록 자랑스러워할만하거나 모두가 즐거워할 수 있는 영상을 사용하여 친구간의 **우정**과 서로에 대한 **격려**의 기회가 될 수 있게 한다.

배움 활동	미적 감지 [지각 반응]	<p>활동설계 [개별]</p> <p>T 오늘 활동순서를 함께 살펴 봅시다.</p> <p>활동1 이야기 만들기 활동2 이야기 음악표현하기 발표회 우리반 이야기 콘서트</p>	<p>S [활동순서 확인함]</p>	3	
-------	---------------	---	---------------------	---	---

배움 과정	해결 단계	배움 중심 교수·학습 활동		시간 (분)	자료 및 유의점
		교사	학생		
배움 활동	미적 감지 [미적 자극]	<p>T 순서를 보고 오늘 활동을 생각할 수 있나요?</p>	<p>S1 처음에 우리반에 대한 간단한 이야기를 만들어요.</p> <p>S2 우리반 이야기에 어울리는 음악을 만들어요.</p> <p>S3 우리가 만든 음악을 연주해요.</p>		
수업자의 의도와 배움 중심 요소		활동 순서를 게시하여 학생들이 자기주도적으로 학습의 흐름을 인지하도록 한다. 전체적인 학습의 흐름을 출발점에서 확인하여 각 활동의 단계가 가지는 의미를 인식하고 활동의 지향성을 유지할 수 있게 한다.			
배움 활동	음악미적 행위 [지각 반응]	<p>활동1 [협동]</p> <p>[우리반 이야기 만들기]</p> <p>T 어떤 이야기를 어떻게 만들면 좋을까요?</p> <p>T 그러면 조금 더 쉽고 재미있는 방법을 선생님이 생각해 봤어요.</p> <p>T 선생님이 [이야기 상자]를 준비했어요. 이야기 상자를 이용해 우리반 이야기를 만들어 보세요. 실제 이야기가 아니어도 괜찮아요. 재미있는 상상을 더해봐요.</p>	<p>S1 글로 써요.</p> <p>S2 재미있는 얘기가 없어요.</p> <p>S3 어려워요.</p> <p>S1 뭐예요?</p> <p>S2 알려주세요.</p> <p>S3 재미있겠다.</p> <p>S [이야기 상자에서 카드를 뽑아 팀별로 이야기를 만들]</p>	10	 이야기 상자  팀별로 이야기 상자를 통한 강제결합법으로 창의성 개발 및 학생들의 흥미유지에도 도움이 되게 한다.  팀에서 이야기를 구성할 때 지나친 장난스러움으로 타인을 비하하는 일이 없도록 유의한다.
이야기 상자		두 개 이상의 상자에 각각 때, 등장인물, 상황 등이 적혀있는 카드를 넣어둔다. 각각의 상자에서 뽑은 카드의 내용을 창의적 사고방법(강제결합법)으로 하나의 간단한 이야기를 만든다. 본 차시의 [이야기 상자]에는 우리반의 경험들, 등장인물, 세계 여러 나라, 인성요소를 반영할 수 있는 상황 등으로 구성한다.			
<p>■ 예</p> <ul style="list-style-type: none"> • 카드 : 베트남, 호루라기, 담임선생님, 식사, 구두 • 이야기 : <u>담임선생님께서 베트남에 가서 식사를 하려고 길을 건너시는데, 구두를 신은 경찰관 아저씨가 달려와서 호루라기</u>를 불어 길을 잘 건널 수 있게 도와주셨습니다. 		<p>T 각 팀에서 만든 이야기를 발표해</p> <p>S [팀별로 이야기를 발표함]</p>			
수업자의 의도(배움, 창의 인성 요소)		[이야기 상자]의 도입을 통해 미지의 상황에 대한 기대를 가지게 하고, 문학적 창작에 대한 부담감을 줄일 수 있게 한다. 강제결합법을 사용하여 문제를 해결(PBL)함으로써 창의적인 사고력을 향상할 수 있도록 한다.			
이야기 상자에 우리반 친구들간에 꼭 가져야 할 양보와 배려 등의 인성요소나 세계 여러 나라에 대한 구성으로 글로벌 역량강화를 기대할 수 있게 한다. 세계 문화에 대한 이해와, 문화적 다양성에 대한 이해를 높일 수 있을 것이다.					

배움 과정	해결 단계	배움 중심 교수·학습 활동		시간 (분)	자료 및 유의점
		교사	학생		
배움 활동	음악미적 행위 [반응 창의적 표현]	<p>활동2 [협동]</p> <p>[이야기 음악표현하기]</p> <p>T 여러분이 만든 이야기를 음악으로 표현해 봅시다. 이야기에 어울리는 다양한 악기를 선택해서 사용해봅시다. [매직드럼]을 사용해서 다양한 음색을 사용해도 좋습니다.</p> <p>매직드럼</p> <p>다양한 소재의 북면으로 쉽게 교체하여 다양한 음색을 연주할 수 있도록 고안한 작은북이다. 연주하는 채를 다양하게 교체사용하면 더욱 다양한 음색을 구현할 수 있다.</p> <p>[북면소재: 작은 북, 장구, 아크릴판, 철판, 하드보드 등]</p>  <p>[매직드럼-북면 장착] [매직드럼-장구면 장착]</p>	<p>S1 우리는 [동남아시아에서]에서 동남아시아 악기를 사용할래요.</p> <p>S2 우리는 [천둥치는]이어서 징이 필요해요.</p> <p>S [팀별로 이야기를 음악으로 표현함]</p>	12	<p>매직드럼, 각종 악기</p> <p>이야기와 어울리는 음악을 세계 민속악기 등의 다양한 악기를 이용해 표현할 수 있게 한다.</p> <p>매직드럼을 사용하여 흥미를 유발하고, 다양한 음색을 손쉽게 사용할 수 있게 한다.</p>
<p>수업자의 의도(배움, 창의 인성 요소)</p> <p>학생들의 음악적 상상력을 충분히 표현할 수 있도록 다양한 악기를 확보하여 제공한다. 보다 쉽게 교체하여 다양한 음색을 낼 수 있는 매직드럼이나 세계 여러 나라의 전통 악기들을 사용하여 학생들의 적극성을 높이고, 친구들과 협동작업을 통해 만들어지는 음악표현의 흥미로움을 통해 협동과 양보를 자연스럽게 배울 수 있을 것이다.</p>  <p>매직드럼 1 매직드럼 2 큰북 작은북</p>  <p>장구 라쳇 트라이앵글 투튼 블럭</p>  <p>템버린 캐스터네츠 전통북 봄훼커</p>  <p>멜로디언 마라카스 1 마라카스 2 리듬스틱</p>					

배움 과정	해결 단계	배움 중심 교수·학습 활동		시간 (분)	자료 및 유의점
		교사	학생		
					
		세계의 전통악기 1	세계의 전통악기 2	세계의 전통악기 3	세계의 전통악기 4
					
		레인 쉐이커	전자 피아노	카바사	전자 키보드
		[학생들에게 제공되는 악기]			
배움 활동	음악미 적 행위 [개념화]	이야기 콘서트 [협동]			
		<p>T 지금부터 [우리반 이야기 콘서트]를 시작하겠습니다. 팀별로 연주를 할 텐데요. 감상하는 친구들은 연주자에 대한 예의를 지켜주시기 바랍니다.</p>		<p>S1 [팀별로 음악을 연주함]</p> <p>S2 [감상태도를 바르게 하여 감상함]</p>	<p>5</p> <p>매직드럼, 각종악기 바른 감상 예절을 지키도록 한다.</p>
		수업자의 의도(배움, 창의 인성 요소)			
		<p>발표에 대해 긍정적인 태도로 감상할 수 있도록 발표 전 감상관점을 이야기하는 것도 효과적일 것이다.</p>			
배움 정리	가치화 [가치판단]	느낌 나누기 [개별]			
		<p>T 콘서트 연주를 감상한 느낌을 이야기해 봅시다. 단, 잘된 점을 중심으로 이야기해 주세요.</p>		<p>S1 다른 나라의 악기를 사용하니 우리인이 모두 외국에서 경험하는 이야기 같았어요.</p> <p>S2 친구를 도울 때 기분을 음악으로 표현한 친구들의 음악은 정말 멋졌어요.</p> <p>S3 친구들이 열심히 연주하는 모습이 자랑스러워요.</p>	<p>3</p> <p>다른 팀의 음악 표현에 대해 이야기할 때 긍정적인 지적을 하도록 하여 상호 예의를 지킬 수 있고 마음을 다치지 않게 한다.</p>
		차시예고 [개별]			
		<p>T 다음 시간에는 음악의 느낌을 더욱 살려주는 표현방법을 배워보겠습니다.</p>		<p>S 감사합니다.</p>	<p>2</p>
		수업자의 의도(배움, 창의 인성 요소)			
		<p>친구들의 연주를 감상한 느낌과 활동을 하고 난 후의 생각을 함께 나눈다. 다른 팀의 연주에 해하여 긍정적인 관점으로 평가하도록 하여 본받을 점을 찾는 긍정적인 사고를 기를 수 있게 한다.</p> <p>서로에 대한 칭찬을 중심으로 반성을 진행하여 음악활동에 대한 자신감을 서로 북돋을 수 있는 기회가 되도록 한다.</p>			

III 배움중심수업 돌아보기

 수업을 마치며

“악기를 연주하니까 기분은 좋은데, 조금 떨렸어요.”

“한 가지 악기만 연주하면 하나의 소리만 나는데, 여러 악기의 소리가 다 모이면 여러 가지 표현하고 싶은 것들을 표현할 수 있어요.”

“혼자서 하면 어려운데, 친구들과 함께 하니까 생각보다 쉬웠어요.”

창작활동을 중심으로 한 ‘나도 음악가 프로젝트’의 마지막 시간을 함께 하며 이야기한 아이들의 마지막 평가들이다. 교사로서 희열을 느끼는 순간이었다.

아이들에게만 [배움]이 있었던 것은 아니다. 학생들은 몇 가지 조건이 맞을 때 더욱 배움에 가까워진다는 것을 [배웠다.]

자신의 실제 삶과 연결된 내용일 때 효과적이다. 내 주변의 소리, 내 주변의 이야기가 배움의 재료가 되었을 때 더욱 몰입하는 것을 알 수 있었다.

자신만의 방식으로 학습의 주도권을 가졌다고 느낄 때 자발적인 배움이 일어난다. 친구들과 의견을 주고받고, 어떤 생각이든 자신의 의견이 중요하게 여겨질 때 좀 더 적극적으로 활동에 뛰어드는 것을 쉽게 볼 수 있었다.

교사는 성실하게, 되도록 유능한 조력자의 역할을 하면 되는 것이었다. 교사의 주도로 가르쳐 주어야 하는 것이 아니라, 학생들 스스로 자신만의 방법으로 자신을 표현하며 보다 더 예술적이고 보다 더 창의적인 배움을 만들어낸다. 이것이 21세기 아이들의 미래역량일 것이다.

지식시대 21세기를 사는 우리 아이들이 자신의 정체성은 물론 다른 이의 정체성과 가치를 인정하는 관용과 타협의 정신, 새로운 생각을 해내는 창의성과 상상력을 예술적으로 표현할 수 있었다. 아직은 미진하지만 [M=4C]의 시작으로서 가치 있는 시간이었다.

앞으로도 나와 아이들이 함께 하는 교실에는 배움으로 가득 찬 활동들로 채워지기를 바란다. 이번 활동의 경험이 모두에게 좋은 출발점이 될 것으로 기대한다.



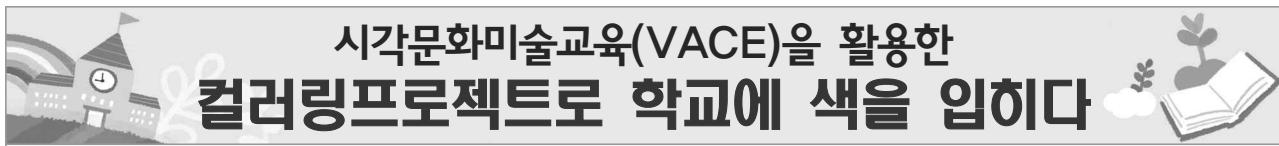
참고문헌

송해덕, 교육정책포럼(2017). 초·중등학교에서의 역량 중심 교육 정착을 위한 제언. 서울: 한국교육개발원

한국과학창의재단, 한국예술종합학교(2010). 예술교과활동에서의 창의인성수업모델 개발연구, 서울: 한국과학창의재단

Drake (2009). 교육과정 통합의 기초. 서울: 교육과학사

Jessica Hoffmann Davis(2013), 왜 학교는 예술이 필요한가, 펴주: 열린책들



시각문화미술교육(VACE)을 활용한 컬러링프로젝트로 학교에 색을 입히다

양사초등학교 교사 이창우

- 학년 : 5학년
- 단원 : 2-1 일상에서 만나는 시각문화
- 배움주제 : 학교 안 시각 문화를 찾아 개선하기

I 이런 마음으로 시작했어요 !

1. 내가 이 수업을 통해 가르치고 싶은 것은 무엇인가?

4차산업혁명은 시각문화의 시대

5학년 미술시간! 자신의 입고 싶은 옷을 디자인 하는 시간이다. 서로의 옷을 살펴보기도 하고 어떻게 표현해야 할지 고민하는 모습은 기대감을 불러일으켰다. 아이들의 생각들이 어떻게 표현될까. 그러나 아이들은 한참을 고민 후 자신이 입은 옷을 그대로 보고 색칠을 하는가 하면 옷 전체를 같은 색의 색종이로 띡하니 붙여버렸다. 자유로웠던 아이들의 사고는 고학년이 될 수록 개념화되고 경직되어 버린다. 현재 우리 미술교육은 사회에서 이야기하는 ‘미술’ 너머 ‘시각문화’로서 4차 산업혁명에서 중요시되는 미술을 보고 있지 못하다. 아이들은 미술을 즐기지 못하고 있다. 위기 상황이다. 21세기에는 미술교육은 ‘디자인사고(design thinking) 방식’이며, 통섭(consilience)으로서의 미술과 다른 학문과의 결합이 필요한 시대이다. 이는 곧 삶에 기반한 미술교육이어야 한다.



어떻게 풀어나갈 것인가?

“ 우리가 학교에 얼마나 오랫동안 있지?” “스쿨버스 타고 가야 하니까..” “그러면 8시간이 넘네!” “그런데요” “맨날 보는 학교 안 복도 같은 곳이 색 인지 기억해? “흰색!.. 회색인가?” 느낌은?” “아무느낌도 없는데요..” “샘 생각은 매일 매일 학교 안인데.. 우리가 직접 색과 모양을 입혀 주면 어떨가 싶어서” “어떻게요?” “너희들이 직접 모양과 색을 만들면.. 그걸 전교생이 같이 색칠하지!” “우리가 그런 그림을요?” “빨리 해봐요!”

가장 많이 보는 학교 실내 공간을 자신들의 손으로 디자인하고 작품이 실제로 학교 안 공간을 새롭게 바꾸어 이를 통해 시각문화와 생활과의 관계가 밀접하다는 것을 느끼게 하고 싶다

2. 수업 연구의 목적

- 생활 속에 시각문화를 찾고 시각문화의 쓰임과 개념을 이해하기 위해 풍부한 미적체험을 하며
- 삶과 밀접한 학교 안 공간을 아름답게 꾸미기 위하여 프로젝트 활동으로 구성하여,
- 이를 통해 혼자가 아닌 집단 지성이 발휘된 창의적 문제해결 학습모형으로 과제를 해결한다.

1. 아름다운 학교환경을 우리 손으로 디자인하는 '컬러링스쿨'프로젝트

▣ 아름다운 학교환경을 우리 손으로 디자인하는 '컬러링스쿨'프로젝트란?

컬러링스쿨 프로젝트 활동은 오전 8시 30분 학교스쿨버스로 등교하여 오후 5시까지 해가 떠 있는 하루 대부분(평균 8시간 30분)을 보내는 학교공간의 문제점을 개념학습과 체험학습을 기반으로 학생들의 미적 안목으로 찾아내어 이를 조형요소로 나타내는 미적 언어(디자인)로 형식화하고 개선된 디자인을 선생님들과 학생회에 제안하며 이에 대한 학교의 공식적인 승인(예산 및 공간 사용허가 등)을 얻어낸다. 이후 전교 학생들과 더불어 해당공간에 대한 실제 작품으로 구현하여 공간의 아름다움을 느끼게 한다. 이러한 활동을 통해 학생들은 시각문화 환경이 우리 생활과 얼마나 밀접하게 연결되어 있는지를 이해할 수 있으며 미술이 삶을 풍요롭게 하는 것 실감 할 수 있을 것이다.

2. 프로젝트를 위한 교육과정 재구성

▣ 교과 전담교사로서 다른 교과와의 융합수업은 고려하기 어려운 여건을 감안하여 교과 내 재구성을 하였다. 다양한 미적 체험활동 후 개념학습과 표현기법학습을 번갈아 제시하여 학생들이 미술에 대한 흥미를 지속적으로 가져가도록 안배하며, 창의인성역량신장과 교과교육 과정상에서 요구하는 학습성취기준을 달성하는데 중점을 두었다.

중 단원	소 단원	활동주제	창의인성역량 신장을 위한 교육과정재구성
5. 조형요소와 원리	5-3. 빛과색으로 만나는 세상	▣ 색의 채도와 명도의 변화 과정을 이해하고 느낌을 살려 표현할 수 있다.	★ ;친구 얼굴 꽃 만들기 활동 '을 통한 색의 채도와 명도의 변화 과정 이해 ※명도와 채도의 변화를 이용하여 표현
1. 지각	1-1. 자연과의 대화	▣ 주변의 자연환경에서 선, 형, 색의 조화, 변화, 균형, 대비를 찾아 강조하여 표현할 수 있다.	★ 프렉탈 사진을 보면서 조형요소와 조형원리 이해하기 ※프렉탈의 표현 방법 보며 조형요소와 조형원리를 강조하여 표현하기
3. 주제 표현	3-1. 사물의 표정 읽기	▣ 주변의 물건을 탐색하고 이를 활용하여 개성 있고 독창적인 작품으로 표현할 수 있다.	★ 정크아트(Junk Art) 작품과 자연미술 작품 감상하기 ※재활용품 리사이클아트(Recycle Art) 작품을 만들기
2. 소통	2-1. 일상에서 만나는 시각문화	▣ 우리 학교의 실내 공간의 문제점을 찾고, 이를 새롭게 바꾸어 꾸미고, 새롭게 바뀐 공간이 주는 아름다움을 느끼게 할 수 있다.	★ 서울시 학교 환경 컬러컨설팅 예시작품을 통한 변화 전·후 비교하기 ※ 우리 학교 실내 공간 중 변화가 필요한 부분을 사전에 정한 후 조형요소를 생각하며 새롭게 디자인 해 보기

3. 배움중심 공개수업 디자인

가. 본시 수업의 흐름도

일 시	2017년 6월 29일 목요일 2블럭	장 소	5-1 교실
대 상	5학년 ○반 학생 7명	수 업 자	○○○
단 원	2-1. 일상에서 만나는 시각문화(4~5/6)	쪽 수	19쪽
배움주제	학교 안 시각 문화를 찾아 개선하기	전개 과정	팀별 활동으로 디자인하기
학습목표	학교공간을 장소의 특성에 맞게 새롭게 디자인 할 수 있다.		
장애학생	특수교육대상자를 배려한 교수목표 수정 :		
학습목표	팀원과 협력하여 학교공간을 디자인하는 활동에 참여할 수 있다.		
수업모형	창의적 문제해결 학습모형		
수업철학 및 교수수정 전략	<ul style="list-style-type: none"> 이 수업을 통해 학생들은 프로젝트 활동을 통해 자연스럽게 시각문화에 대하여 이해하며 나아가 '창의적문제해결방법'을 활용하여 문제해결방안을 습득한다. 학교 주변이 공공미술을 경험 수 있는 여건이 부족하여 방과 후 체험학습으로 시각문화디자인에 기반한 공공미술을 감상하였으며, 이를 1학기 프로젝트활동인 컬러링스쿨프로젝트 수업으로 연계하고자 했다. 장애학생을 위하여 보조교사를 배치하고 개별화 활동을 강화한다. 만화책에서 웹툰으로 발전하듯이 아날로그 표현방식에서 디지털 표현방식으로 빠르게 바뀌고 있다. 재료와 용구의 준비 없이도 더 다양하고 풍성한 재료와 빅데이터와 인공지능을 활용한 어플들이 속속 나오고 있다. 이를 수업에서 적극적으로 활용하여 준비와 정리시간을 상당히 단축할 수 있다. 		

단계	배움 전개	학습 전략 및 활동 내용	배움 형태	자료
문제 인식하기	▶ 배움 열기	<ul style="list-style-type: none"> 전 차시까지의 학습과정 상기 동기유발 - 학교 안 환경개선이 필요한 공간선정을 위한 학교구성원전체 대상 설문결과 발표 배움 문제 유추하기 	▶ 전체 활동	<ul style="list-style-type: none"> 동영상 및 사진자료 활동PPT
아이디어 탐색	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 협력적 배움 ▶ 연결 짓기 	<ul style="list-style-type: none"> 본시 학습 활동 알아보기 해당 공간에 대한 시각문화적 기반에 근거한 현상 비평하기 <p>학습전략1 - 비쥬얼씽킹</p> <ul style="list-style-type: none"> 활동1 - 집단지성을 통한 해결을 위하여 비쥬얼씽킹으로 3단계(현상, 색채, 도형) 토의활동 하기 <p>학습전략2 - 브레인드로잉</p> <ul style="list-style-type: none"> 활동2 - 브레인드로잉을 통해 해결방안 아이디어 구상 및 자신의 관점 정하기 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 팀별 활동 ▶ 개별 활동 	<ul style="list-style-type: none"> 팀보드판 브레인드로잉북 기록도구 활동PPT
아이디어 정교화	▶ 정교화 과제	<p>학습전략3 - 구글 AI 활용</p> <ul style="list-style-type: none"> 활동3 - 개별 지급된 스마트패드세트와 미술교육용AI 인공지능(오토드로우)를 활용한 디자인 생산 	▶ 개별 활동	<ul style="list-style-type: none"> 스마트 패드세트 활동PPT
아이디어 적용	▶ 되돌리기	<p>학습전략4 - 앱(APP)을 통한 가상디자인구현</p> <ul style="list-style-type: none"> 활동4 - 안드로이드어플을 활용하여 가상으로 학교 공간 디자인 실현 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 팀별 활동 ▶ 전체 	<ul style="list-style-type: none"> 가상구현 앱 활동PPT
감상 및 발전	▶ 배움 정리	<ul style="list-style-type: none"> 학교 안 공간의 문제를 해결하기 위해 제안된 디자인의 의미를 생각하며 디자인 발표회 및 감상 수업정리 및 향후 프로젝트 방향 안내 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 팀별 활동 ▶ 전체 	<ul style="list-style-type: none"> 차시소개 활동PPT

나. 배움 중심의 공개수업 지도안

배움 열기

배움 열기에서는 전시학습 상기와 학교전체 구성원의 의견이 담긴 설문조사 결과를 이용하여 학생들이 배움 주제를 자연스럽게 유추할 수 있도록 하였다. 이를 바탕으로 **화려한 동기유발** 보다는 **배움활동에 적극 참여할 수 있는 의지를 불러일으키고자** 구성하였다.

배움 이모티콘	인성	창의성	핵심역량	자료(☞) 유의점(※)
배움의 흐름	배움 활동			예상되는 학생의 배움
	교사의 주요 발문 및 활동			
배움 열기	■ 학습분위기 조성 ■ 전시학습의 내용을 간단한 문장 카드로 확인한다.	◆ 학습 퀴즈 맞히기 ☞ 유창성, 유추	◆ 본시학습 관심 갖기 ☞ 몰입, 호기심/흥미	☞ 빈칸채우기 ※ 전 차시 까지 학습한 시각문화 배움확인 ☞ PPT
	■ 학교환경개선을 위한 설문조사결과를 보여주고 '컬러링스쿨 프로젝트' 활동을 상기시키며 학습주제와 활동을 안내한다. T 지난 시간 예고했던 대로 설문결과를 발표하겠습니다. 여러분의 예상은 무엇인가요? ■ 설문결과를 발표	◆ 설문결과 유추 S 계단 같아요. S 저는 식당에 붙였어요.		※ 설문조사결과가 사전에 알려지지 않도록 유의
문제 인식	■ 학습문제 안내 T 지난 시간 배운 것과 오늘 설문결과를 알고 보니 이시간 우리가 해결해야 할 학습과제가 무엇일까요?	◆ 이번 시간에 학습할 내용을 스스로 생각한다. ☞ 유추, 흥미	◆ 학습문제 확인	☞ 해당공간사진
	■ 학습 문제 공개			
문제 확인	정해진 학교공간을 장소의 특성에 맞게 디자인 해 보자.			☞ 학습문제

첫 번째 배움 활동

프로젝트의 완성과 본 단원의 성취기준을 달성하기 위해서 사전에 시각이미지의 개념과 효과적인 전달방식에 대해 학습하였다. 그리고 주변의 시각문화의 문제점 등을 인식하였다.

첫 번째 배움활동에서는 문제상황 인식을 위한 비쥬얼씽킹 및 해결방안을 도출하기 위한 브레인드로잉 활동이다. 팀보드판을 활용하는 이유는 구성원간의 소외현상 감소와 활발한 의견 발현이 쉽게 확인할 수 있게 함이다. 학생들은 선정된 공간의 비평적 인식을 토대로 짧은 시간안에 해동 공간에 적합한 많은 아이디어를 구상한다.

배움 이모티콘	인성, 창의성, 핵심역량	자료(☞) 유의점(※)	
배움의 흐름	배움 활동	교사의 주요 활동 및 발문	예상되는 학생의 배움과 발문
	<p>▣ 학습활동 안내</p> <p>■ 과제를 해결하기 위해 이번 시간에 어떤 활동을 할 것인지 안내하겠습니다.</p>		<p>☞ 학습활동 안내판</p>
아이 디어 탐색	<p>【활동 1】비쥬얼씽킹을 위한 팀보드판 활동하기 【활동 2】브레인드로잉을 통해 아이디어 생산하기 【활동 3】기본디자인 만들기 【활동 4】가상 벽화제작 하기 【활동 5】디자인 발표회 하기</p> <p>▣ 선정된 장소의 문제 상황 제시</p> <p>■ ○○ 장소가 가장 많이 바꾸어야 할 장소로 뽑힌 이유는 무엇이라고 생각될까요?</p> <p>■ ○○ 공간을 아름답게 바꾸기 위해서 우리는 무엇을 고려해야 할까요?</p> <p>활동 1. 비쥬얼씽킹하기</p> <p>▣ 공간에 적합한 해별방안 인식을 위한 비쥬얼 씽킹하기</p>	<p>◆ 장소의 문제상황 파악</p> <p>■ 예쁘지 않아요.</p> <p>■ 새롭게 바꿔야 해요.</p> <p>◆ 해당 공간에 대한 문제를 찾고 비평적 사고하기</p> <p>协同, 약속</p> <p>전략 1 :팀보드판 활용</p> <p>◆ 개선방안에 대한 토의활동하기</p> <p>◆ 공간과 디자인, 색채의 세가지 관점을 가지고 토의</p> <p>융통성, 독창성</p> <p>◆ 학습과정을 확인하기</p> <p>◆ 아이디어 떠올리기</p> <p>전략 2 :브레인드로잉</p> <p>■ 많은 아이디어요!</p> <p>창의적 탐구</p> <p>◆ 장소의 목적과 자신의 의도가 드러나는 여러 가지, 기호, 상징물을 간단히 그려보기</p>	<p>☞ 팀보드판</p> <p>수업자 활용 1</p> <p>1. 팀보드판을 활용하는 이유는 해당장소에 대한 시각문화적 관점 비평적인식을 공유하며 집단지성의 힘으로 문제 해결을 하기 위해서이다.</p> <p>2. 문제 상황의 원인이 여러 가지일 때 자신의 관점을 우선 정한다.</p> <p>☞ 브레인드로잉</p> <p>※ 브레인드로잉 기본적인 도안 만만 가볍게 스케치하며 최대한 많은 디자인을 구상해 본다.</p> <p>※ 창작 속도가 느린 일부학생은 교사의 적극적인 개입이 필요하다.</p>
협력적 배움	<p>활동 2. 브레인드로잉을 통해 아이디어 구상하기</p> <p>▣ 공간을 어떻게 바꿀지 개별 학생의 디자인 아이디어 생산을 촉진시키기</p> <p>▣ 브레인드로잉에 들어가야 할 기본 사항 안내하기</p> <p>■ 브레인드로잉을 해 봅시다. 우선 이번 브레인드로잉에서 고려해야 할 점은 무엇일까요?</p> <p>▣ 브레인드로잉 활동에서 디자인의 요소와 원리가 들어가도록 지도하기</p>		
연결 짓기			

두 번째 배움 활동

두 번째 배움활동에서는 첫 번째 활동의 기본 아이디어를 기반으로 구체적인 디자인을 만들어내는 활동이다. 전통적인 수채용구를 사용하지 않고 디지털 기반 표현도구를 사용한다. 그러한 까닭은 본 수업은 종래의 미술교육이 추구하는 표현의 세밀함과 용구 사용의 기술이 아닌 시각문화교육에서 중요시하는 의미전달을 강조하고 수업의 효율성을 높일 수 있기 때문이다.

배움 이모티콘	인성, 창의성, 핵심역량	자료(☞) 유의점(※)	
배움의 흐름	배움 활동		
	교사의 주요 활동 및 발문	예상되는 학생의 배움과 발문	
아이 디어 정교화 점프 과제	<p>활동 3. 개별 디자인 구체화하기</p> <p>▣ 스마트패드 와 디지털펜 제공하기</p> <p>▣ 디자인 구체화를 위한 활동안내하기</p> <p>▣ 디자인 유의점 안내하기</p> <p>■ 그래픽 디자인을 할 때 우리가 주의 해야 할 점은 무엇일까요?</p>	<p>전략 3 : AI 드로잉프로그램활용</p> <p>◆ 지급받은 기기를 이용하여 오토드로우에 접속하기 (www.autodraw.com)</p> <p>◆ 오토드로우를 활용하여 디자인 작업하기</p> <p> 정보처리역량, 통합적창의역량</p> <p>■ 디자인이 너무 복잡하고 자세하게 그리지 않도록 합니다.</p> <p>■ 장소와 어울리는 색, 도형이 무엇인지 잊지 않아야 합니다.</p>	<p>☞스마트패드 ※기기에 디자인 작업공간 사진을 미리 탑재 한다. ※ 오토드로우를 사용하는 이유는 디자인의 완성도가 손쉽게 가능해기 때문이다.</p> <p>수업자 환류 2 그래픽 중심의 디자인으로 생산되도록 유도</p>

세 번째 배움 활동 및 배움정리

세 번째 배움활동에서는 학생 개개인의 디자인을 기반으로 가상벽화를 구현하는 활동이다. 컬러링 프로젝트에 의하여 실제 학교 공간을 리모델링하는 작업하며 실제 작업이후에는 다시 되돌릴 수 없는 불가역성을 가지고 있기에 최종디자인은 매우 중요하다. 따라서 실제 해당공간의 사진과 제작된 이미지를 합성하여 전체 학생들이 감상하고 비평하는 활동이 꼭 필요하다.

아이 디어 적용 하기	<p>활동 4. 가상 디자인 구현하기</p> <p>▣ 개별디자인과 공간이미지 합성 안내하기</p>	<p>전략 4 : 사진앱(app)활용</p> <p>◆완성된 개별디자인을 어플을 이용하여 가상디자인</p>	<p>☞클라우드프로그램(드롭박스)</p> <p>수업자 환류 3 발현된 색상이</p>
----------------------	---	---	--

	<p>□ 제작된 디자인 업로드 상태 확인하기</p>	<p>으로 합성하기 ◆ 합성 이미지를 클라우드 시스템에 탑재하기 ▣ 지식기술역량</p>	<p>실제 표현되었을 경우 차이점이 있음을 알아야 한다.</p>
배움 이모티콘	 인성,  창의성,  핵심역량	배움 활동	자료(☞) 유의점(※)
배움의 흐름	교사의 주요 활동 및 발문	예상되는 학생의 배움과 발문	
감상 및 발전 배움 정리 되돌 리기 차시 예고	<p>□ 제안된 디자인을 발표회 갖기 ■ 완성된 자신의 디자인을 발표해 봅시다. ■ ○○이의 디자인에서 독특하거나 재미 있는 느낌은 무엇일까요?</p> <p>□ 학습정리하기 ■ ○○장소를 새롭게 디자인한 목적은 무엇인가요?</p> <p>□ 향후 프로젝트예고 ■ 전체 설문을 통해 벽화디자인을 최종 결정하겠습니다. 오늘 수업에 즐겁게 참여한 모두를 칭찬합니다.</p>	<p>◆ 제안된 디자인 발표 및 감상하기 ☞ 문제 발견, 다양성 ▣ 책임, 도덕적예민성</p> <p>▣ 아름답게 하기 위해서요. ▣ 어떤 공간인지 쉽게 알 수 있기 위해서요. ▣ 경청, 소통, 공감 ◆ 차시예고 확인하기</p>	<p>☞ 완성된 디자인 ※ 수업 시간을 고려하여 일부 또는 전체 학생 발표함 ※ 산출물을 가지고 팀평가를 실시</p>

다. 배움중심의 평가계획

일반 학생 관점	지식	시각이미지의 제작목적과 일상생활에서 주는 영향을 이해하였는가?
	기능	공간에 어울리게 시각이미지를 효과적으로 나타내었는가?
	태도	팀원들과 협력하며 독창적으로 표현하려고 노력하였는가?
장애 학생 관점	지식	벽화가 미술의 한 부분이라는 것을 인식하는가?
	기능	스마트패드를 활용하여 그림그리기를 할 수 있는가?
	태도	친구들의 표현활동을 관심을 갖고 작품을 감상하였는가?
기준	상	평가 내용 중 두 가지 모두 만족스럽다.
	중	평가 내용 중 한 가지가 미흡하다.
	하	평가 내용을 모두 이해하지 못한다.
방법	산출물(작품) 분석	

라. 판서계획

단원 :

2-1. 일상에서 만나는 시각문화

학습문제 :

학교공간을 장소의 특성에 맞게 새롭게 디자인 할 수 있다.

[텔레비전]



< 활동안내 >

【활동1】 비쥬얼씽킹을 위한 팀보드판 활동하기

【활동2】 브레인드로잉을 통해 아이디어 생산하기

【활동3】 기본디자인 만들기

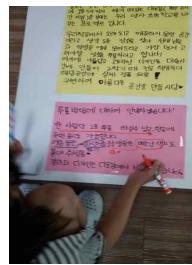
【활동4】 가상 벽화제작 하기

【활동5】 디자인 발표회 하기

III 배움중심수업 돌아보기



↪ 학교 안
환경개선이
필요한 공간을
찾는 설문
작성하기



↪ 학교 안
환경개선이
필요한 공간을
찾는 설문
작성하기



↑ 설문에 학교구성원들
의 응답받기



↑ 설문에 학교구성원
들의 응답받기



↑ 본 수업 후 완성된
디자인에 대한 작가설
명하기



↑ 수업 후 제출된 디자
인 중 장소와 어울리는
디자인 선정을 위한 학
생 응답설문하기



↑ 수업 후 제출된 디자
인 중 장소와 어울리는
디자인 선정을 위한 학생
응답설문하기



↑ 학교 내 환경개선이
필요한 장소로 선정된
곳



↑ 채택된 학생작품으로
새롭게 디자인 된 공간

프로젝트(PBL) 과정으로 진행하였다. 그 중 가장 중요한 부분이었기에 공개의 장으로 마련하였다. 선생노릇을 한 지 20년 가까이 되 왔지만, 이제야 겨우 가르치는 것에 대한 맥을 잡았다고 느끼고 있다. 다양한 군상의 사람들과 풍파를 겪으며 시답지 않을 온갖 수업을 다 해보며 지낸 시기였다. 이건 작가로 치자면 무엇을 구상하면 어느 정도 자신의 마음에 드는 작품이 나오는 시점과 같다. 처음에는 고집에 아집을 더해 남들이 인정해 주지 않아도 무슨 그림인지 알아보지도 못할 요상한 그림만 중구장창 그리다가 어느덧 자신만의 화풍을 가지게 되는 시기와 비슷한 정도이지 않을까 싶다. 어느덧 주변에 살펴보면 존경스러웠던 수업의 일가를 이뤘던 선배들은 다 이런저런 이유로 현장 교단을 대다수 떠 나셨으니, 빈자리를 나라도 채워야 새로 들어오는 후배들한테 도움을 줄 수 있을 텐데.. 아직 갈 길이 먼 것 같다. 새삼스럽지도 않지만 선생은 배울 게 천지다.

参考문헌

- 한국디자인진흥원(2016), 제 4차 산업혁명 시대 디자인의 역할, 디자인 이슈리포트, VOL.04
- 김정희(2004), 미술과 수업을 위한 교수학습모형의 적용원리 연구. 경인교육대학교
- 아침나라(2017), 초등학교 교사용 지도서(5~6학년 미술)

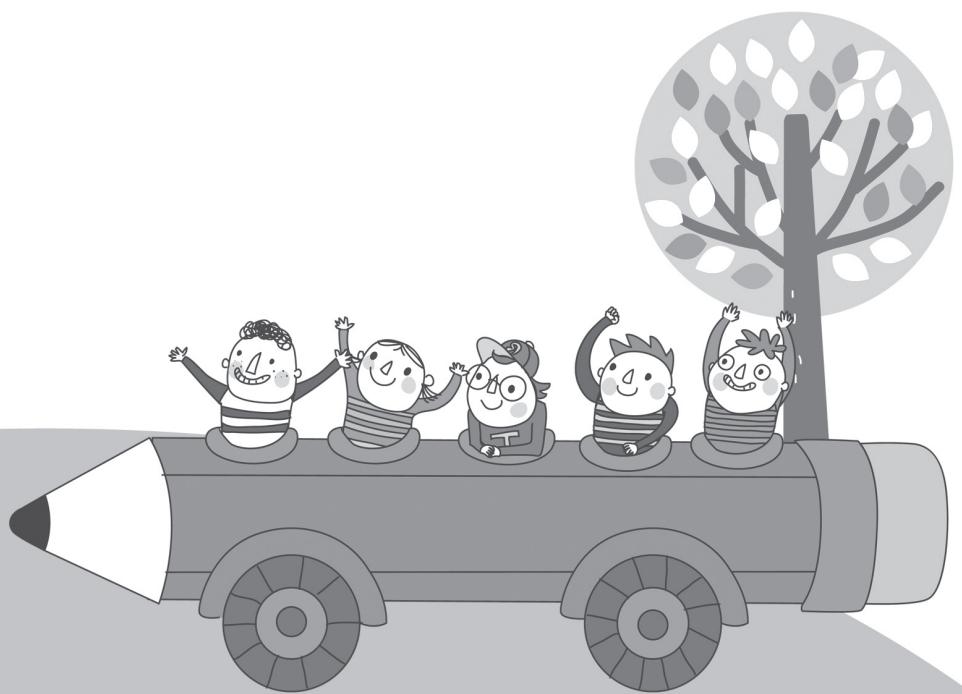


- 러닝 퍼실리테이션(Learning Facilitation)을 통해 자기관리역량 기르기

인천구월서초등학교교사 송현주 / 155

- 프로젝트 기반학습을 통한 재미있는 수업으로 창의·융합적 사고력 키우기

인천경명초등학교 교사 안진영 / 162



러닝 퍼실리테이션(Learning Facilitation)을 통해 자기관리역량 키우기

인천구월서초등학교 교사 송현주

- 학년 : 2학년
- 단원 : <여름> 2. 초록이의 여름 여행
- 배움주제 : 여름을 건강하게 지내는 방법을 알고 계획하여 실천하기

I 이런 마음으로 시작했어요 !

● 우리반 교실에서 배움 주제 잡기

“선생님, ○○가 제대로 손 안 닦고 물만 묻히고 왔어요.”

“선생님, □□가 코딱지 후벼서 짹하기 싫어요.”

“선생님, 우리 교실에서 이상한 냄새가 나요.”

2월이 되면 교사는 새로 만날 학생들과의 만남을 기대하지만 3월 각자 다른 반에서 생활하던 학생들이 모인 새 학급의 3월은 “선생님”을 부르는 소리로 가득 찬다.

“선생님”을 다급하게 부르는 학생에게 눈을 돌리면 대부분 나와 다른 친구들을 이르기 위한 것이기에 안타깝다.

특히나 2번의 이혼으로 한부모가정에서 생활하고 있는 ○○는 우울증을 앓고 있는 엄마의 방임 때문에 머리도 자주 감지 못하고 세수나 양치도 하지 않은 채로 등교하기 일쑤다. 천진난만한 2학년 아이들은 아무런 생각없이 교실에서 냄새가 난다고 타령을 해서 가뜩이나 기죽은 ○○가 더 고개를 숙이는 모습을 보게 되었다.

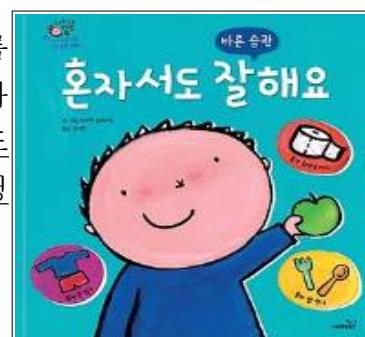
꼭 ○○가 아니더라도 자기관리역량 중 가장 기본이 되는 ‘개인위생’ 영역은 이제 발달단계상 스스로 성취하기를 좋아하는 2학년 학생들에게 꼭 지도해야 할 부분이다.

그런데 개인위생 내용은 그동안 어린이집, 유치원에서 익히 들었던 내용이라서 학생들 입장에서는 뻔한 잔소리 같을 수 있겠다는 생각이 들었다.

나는 구성주의 교육철학에 기반한 학습자 중심의 교수학습 전략인 ‘러닝 퍼실리테이션’과 Noddings의 ‘일상적 대화’를 통해 학생 스스로 실제적인 문제를 상호협력을 통해 해결하는 과정 속에 실천의지를 다져 바른 행동으로 이어지도록 결에서 돋고 싶다.

나는 통합교과<여름> 2. 초록이의 여름여행 단원의 “건강한 여름 보내기” 수업을 통해 여름을 건강하게 지내기 위한 방법을 친구들과 함께 찾아보고 익혀 선생님이 지도해 줄 수 없는 여름방학 기간에도 스스로 자신의 건강을 지키기 위한 방법을 실천할 수 있는 박사반 학생들이 되게 하고 싶다.

자신이 스스로 찾은 바른 습관은~~시.나.브.로.



「모르는 사이에 조금씩 조금씩」

II 배움중심수업 펼치기

1. 배움중심 본시 수업 개요

단원명	2. 초록이의 여름 여행	장소	2-6반 교실	차시	33/40
지도일시	2017. 7. 12(수) 2교시	대상	2-6반 22명	학습시간	40분
핵심성취기준	[2바04-02] 여름 생활을 건강하고 안전하게 할 수 있도록 계획을 세워 실천한다.				
핵심역량	자기관리역량	교과기능	스스로 하기		
배움주제	여름을 건강하게 지내는 방법 알고 계획하여 실천하기				
배움목표	여름을 건강하게 지내는 방법을 알아보고 실천해 보자.				
교수학습모형	PBL모형을 접목한 실천 활동 중심 수업모형				
교수학습자료	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-right: 10px;">교사</div> <div>①전 차시 활용했던 과일화채 그림자료 ②여름에 아픈 친구들의 모습이 담긴 학습지 및 큰 그림자료</div> </div>	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-right: 10px;">학생</div> <div>①배움판, 네임펜 ②전 차시에 만든 여름풍경 티셔츠, 페브릭 마카</div> </div>			

적용수업모형	배움의 과정		재구성한 배움 활동	배움형태 & 퍼실전략	배움자료
학습 문제 인지하기 (5')	HOP	배움 열기	<ul style="list-style-type: none"> 지난 시간 배운 '수박장수'동요 부르기 여름철에 아팠던 경험 나누기 여름철 친구들이 아팠던 경험을 통해 수업의 배움문제 및 활동 설정하기 	전체 학습 S 공급하기	*과일화채 그림자료

문제 상황 파악하기 (10')	STEP	협동적 배움	배움1-친구들이 아픈 이유가 뭘까? <ul style="list-style-type: none"> 선생님이 나누어준 학습지(아픈 친구들 그림) 혼자 살펴보기 학습지에 있는 아픈 친구들 보며 궁금한 점 알고 싶은 점 어깨짝과 질문하고 답하기 	어깨짝 학습 Q 질문하기	*여름에 아픈 친구들 모습 있는 학습지
		활동적 배움	배움2- 어떻게 여름을 건강하게 지낼까? <ul style="list-style-type: none"> 학습지에 있는 아픈 친구들 중 1개 선택하여 Forum 발표(광장발표) 포럼발표로 친구들이 찾아낸 건강하게 지내는 방법 생각 나누기 자리로 돌아가서 함께 살펴보기 	개별학습 ↓ L 경청하기 W 기다려주기	*배움판, 네임펜 *여름에 아픈 친구들 모습 그림자료

바른 행동 다짐하기 (10')	JUMP	표현적 배움 (공유)	배움3- 내가 실천하고 싶은 약속은? <ul style="list-style-type: none"> 내가 여름철을 건강하게 지내기 위해 실천할 약속 정해서 쓰기 번개발표로 자신의 실천 약속 발표하기 오늘 배운 여름을 건강하게 지내는 방법 중 누구에게 어떤 것을 알려주고 싶은지 나누기 	개별학습 ↓ 전체학습 E 격려하기	*전 차시에 만든 여름 풍경 반팔 티셔츠 페브릭마카
		배움 정리	<ul style="list-style-type: none"> 오늘 공부하면서 알게 된 점, 더 알고 싶은 점 이야기 나누기&차시예고 	전체학습	

2. 배움중심 본시 수업 개요

학습 단계	배움 과정	배움중심 교수 · 학습 과정		자료 (☞) 및 유의점 (💡)
		교사의 조력(도움) 활동	학생의 배움(성장) 활동	
‘배움열기’에 대한 수업자의 의도				

내가 하고 싶은 수업은 삶과 배움이 밀접한 공부이다. 부모님께 여쭈어 본 것을 바탕으로 내가 여름철에 아팠던 경험 나누기를 통해 본 차시 배움 문제인 **여름을 건강하게 지내는 방법을 알아보고 실천 약속을 스스로 정하도록** 설계하였다. 친숙한 친구들의 경험을 통해 **학생들 스스로의 배움문제를 인지하고 문제에 대한 책임감을 가지고 수업에 참여할 수 있도록 배움 안내도 질문 형태로 제시하였다.**

학습 문제 인지하기 (5')	배움 열기 HOP 전체 학습	<ul style="list-style-type: none"> 지난 시간에 배운 ‘수박장수’ 동요 함께 부르기 ☺ 【되돌리기】 부모님께 내가 여름철에 아팠던 적이 있었는지 여쭈어 본 내용으로 여름에 누가 어떻게 아팠었는지 이야기 나누기 ☺ 【연결짓기 · 공감하기】 <p>T : 친구들과 선생님이 들려 준 이야기를 들어보니 우리가 어떤 공부를 하면 좋을까요?</p> <p>S1 : 아프지 않는 것을 공부해요.</p> <p>S2 : 건강하게 생활하는 방법입니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> 오늘 우리가 공부할 배움문제 설정하기 	<p>💡 친구들이 여름에 아팠던 경험과 전 차시 수박화재 만들기와 관련된 선생님 이야기를 연결지어 내재적 배움 동기를 갖고 학생들 스스로 배움문제를 찾을 수 있도록 돋는다.</p>
		<p>여름을 건강하게 지내는 방법을 알아보고 실천 해 보자.</p> <ul style="list-style-type: none"> 배움활동 안내하기 <div style="background-color: pink; padding: 10px; border-radius: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">배움 안내 </p> <p>배움1. 친구들이 아픈 이유가 뭘까?</p> <p>배움2. 어떻게 여름을 건강하게 지낼까?</p> <p>배움3. 내가 실천하고 싶은 약속은?</p> </div> <p>T : 지난 시간에 우리가 배웠던 여름 날씨의 특징이 무엇이었나요?</p> <p>S1 : 날씨가 많이 더워요</p> <p>S2 : 비가 많이 내려서 축축해요. ☺ 【되돌리기】</p>	<p>💡 (전 차시에) 활용한 수박화재 그림자료</p> <p>💡 배움 안내는 학생들 입장에서 배움문제와 연관된 질문형식으로 제시하여 사고를 자극하고 수업 참여를 유도하도록 제시한다.</p>

<배움1> ‘협동적 배움’에 대한 수업자의 의도

이 활동은 ‘교재와의 만남’ 단계로 학생들의 여름철 아픈 경험이 한정될 수 있으므로 <건강>과 관련 있는 동화책에서 아픈 친구 4명을 학습지로 제시하고 어깨짝과 궁금한 것을 서로 질문하고 답하는 Noddings의 【일상적 대화】를 통해 자연스럽게 아픈 이유를 찾을 수 있도록 설계하였다.

적게 가르치고 더 많이 배울 수 있게 하고 싶은 마음과 우리반 22명 모두 활기차고 무엇이든 궁금해하고 질문해도 되는 수업을 위해 어깨짝과 협동하는 활동으로 구성하였다.

문제 상황 파악하기 (10')	협동적 배움 STEP 어깨 짹 활동	<p>배움1 친구들이 아픈 이유가 뭘까? Q 질문하기</p> <ul style="list-style-type: none"> 여름철 아픈 친구들이 있는 학습지 제시하기 ☺ 【기다려주기】 <p>T : 선생님이 나누어준 학습지를 잠시 살펴보고 궁금한 점, 알고 싶은 점, 모르겠는 점을 생각해 봅니다.</p> <p>T : 어깨짝과 함께 궁금한 점, 알고 싶은 점 등을 질문하고 답이며 이 친구들이 아픈 이유를 찾아보도록 합니다.</p> <p>S : (어깨짝과 학습지를 보면서 궁금한 점, 알고 싶은 점을 서로 묻고 답하며 아픈 이유를 찾는다.) ☺ 【모르면 물어보기 · 친절하게 대답해주기】</p> <ul style="list-style-type: none"> 어깨짝과 나눈 이야기 함께 공유하기 ☺ 【경청하기】 	<p>💡 ‘여름에 아픈 동화책친구들 4명이 소개된 학습지</p> <p>💡 어깨짝과 질문하고 답하기활동을 잘하는지 살피되, 잘 활동하고 있으면 교사가 개입하지 않고 어려워하는 친구들은 질문을 해서 생각하도록 돋는다.</p>

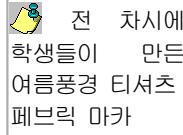
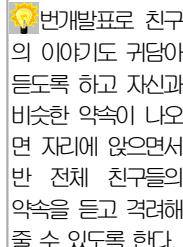
학습 단계	배움 과정	배움중심 교수 · 학습 과정		자료 () 및 유의점 ()		
		교사의 조력(도움) 활동	학생의 배움(성장) 활동			
<배움2> '활동적 배움'에 대한 수업자의 의도						
<p>이 활동은 활동적 배움 단계로 4명의 아픈 친구 중 학습자가 1가지 상황을 선택하여 자신의 배움판에 건강하게 생활하기 위한 방법을 찾아 적고 <u>옛날 아테네 광장에 모여 자유롭게 이야기를 나누던 방식 Forum 발표(광장발표)</u>로 서로의 생각을 자유롭게 나누는 동시다발적인 활동으로 구성하였다.</p> <p>러닝 퍼실리테이션 【경청하기】와 【기다려주기】 전략을 통해 다른 친구들의 생각에 경청하면서 자신의 생각을 자연스럽게 수정·보완할 수 있도록 설계하였다. <u>능력이 우수한 학생이 그렇지 않은 학생을 돌봄이 아닌 서로 의존하고 가르쳐줌으로써 자신의 배움을 더 단단히 하는 배움(호혜적 배움)</u>이 일어나는 수업이 되도록 하였다.</p>						
바른 행동 알아 보기 (15')	활동적 배움 STEP	배움2 어떻게 여름을 건강하게 지낼까? L 경청하기 W 기다려주기 <ul style="list-style-type: none"> 배움 활동 소개하기 【도전 격려하기】 <p>T : 학습지에 제시된 아픈 친구들이 여름을 건강하게 지내기 위한 방법을 모둠 친구들과 이야기 나누는 시간을 갖도록 하겠습니다.</p> <p>S : (학습지에 친구들이 여름을 건강하게 지내는 방법을 이야기 나누기)</p> <p>T : 학습지에 제시된 아픈 친구들 중 하나를 선택하여 이 친구가 여름을 건강하게 지내기 위한 방법을 찾아 배움판에 써 보도록 하겠습니다.</p> <p>S : (선택한 친구가 건강하게 지내기 위한 방법을 찾아 배움판에 적는다.)</p> <p>T : 포럼발표로 친구들의 생각을 나누도록 하겠습니다. 우리가 포럼발표로 함께 생각주머니가 커질려면 어떤 배움 약속을 실천하면 좋을까요?</p> <p>S1 : 만난 친구가 하는 이야기를 눈뽀뽀하며 들어주어요</p> <p>S2 : 궁금한 것은 질문해서 알아내요.</p> <p>S3 : 부끄럽다고 혼자 가만히 있지 않아요</p> <p>T : 여러분이 생각한 배움 약속들을 실천하며 포럼발표를 시작하겠습니다.</p> <p>S1 : (친구를 찾아 자기가 선택한 아픈 친구가 건강하게 지내기 위한 방법을 설명한다.) 【자발성】</p> <p>S2 : (친구의 발표를 귀담아 듣고 궁금한 것 질문하기) 【경청하기】</p> <p>S : (한 친구와 만나서 이야기 나누고 나면 다른 친구 찾아 이야기 나누기)</p> <p>T : 이제 자신의 배움판을 칠판에 붙이고 자리로 돌아가서 앉도록 하겠습니다.</p> <p>S : (칠판에 4명의 아픈 친구 중 자신이 선택한 친구그림 밑에 배움판 붙이고 자리로 돌아가서 앉기) 【기다려주기】</p> 우리반 친구들이 찾은 방법 함께 살펴보기 【되돌려주기 · 공감하기】 <ul style="list-style-type: none"> 〈상황1〉 머리가 아픈 친구 : 햇빛이 뜨거울 때는 실내에서 놀기, 오래동안 스마트폰 안 하기 등 〈상황2〉 피부가 가려운 친구 : 매일 샤워하기, 모기물려 가려우면 약 바르기 등 〈상황3〉 배가 아픈 친구 : 야스크림 1개만 먹기, 이불 잘 덥고 자기, 와출 후 손 닦기 등 〈상황4〉 으슬으슬 한 친구 : 어어컨 너무 세게 틀지 않기, 덥다고 티셔츠 벗지 않기 등 	 학습자가 자신의 경험과 연관지어 스스로 알아보고 싶은 상황을 선택 할 수 있도록 하여 적극적으로 해결 할 수 있도록 안내한다.  배움판, 네임펜  상호 의존적인 배움이 되도록 활동 안내 후 활동 시 실천하면 좋은 것에 대한 의견을 학생들과 정하고 활동한다.  전체적으로 살펴보는 활동을 통해 자신이 선택하지 않은 상황의 바른 행동도 알 수 있도록 한다.			

학습 단계	배움 과정	배움중심 교수 · 학습 과정		자료 (💡) 및 유의점 (💡)
		♥ 교사의 조력(도움) 활동	✿ 학생의 배움(성장) 활동	

〈배움3〉 ‘표현적 배움’에 대한 수업자의 의도

학생들의 배움의 과정은 생각을 나누고 자신의 생각을 표현하는 활동으로 이루어진다고 생각한다. 이 활동은 <배움1>과 <배움2>에서의 배움을 자신의 것으로 받아들여 자신이 여름을 건강하게 지내기 위해 실천할 약속을 정하고 공유하는 활동을 통해 콜버그의 도덕성의 단계 중 스스로 올바르다고 생각하여 실천하는 자기주도적인 바른 어린이가 되도록 수업을 설계하였다.

아울러 초등학교 저학년의 발달단계를 반영하여 전 차시에 자신이 그린 여름풍경 티셔츠에 약속을 써서 입고 번개발표로 실천의지를 다지는 활동적인 내면화로 구성하였다. 선생님이 지도하지 못하는 여름방학에도 자기 여름티셔츠를 입고 생활하며 스스로 여름철 건강하게 지내기를 실천하는 박사반 어린이들이 되기를 기대한다.

바른 행동 다짐하기 (10')	표현적 배움 ↑ 개별 학습 ↓ 전체 활동	배움3 내가 실천하고 싶은 약속은? E 격려하기		
		T : 지금부터 나의 생활을 돌아보고 이번 여름을 건강하게 지내기 위해 내가 실천할 약속을 생각하여 전 시간에 자기가 만든 여름 티셔츠에 약속을 적어보겠습니다. 약속을 적을 때는 잘 하고 있는 것과 노력할 것으로 적어주세요 S : (모둠바구니에서 티셔츠를 꺼내 자기가 실천할 약속을 적기) T : 여름에 자기가 지키고 싶은 약속을 다 적은 사람은 티셔츠를 입고 우리가 번개발표를 할 수 있도록 준비합니다. S : (여름을 건강하게 지내기 위한 약속을 적은 티셔츠 입고 앓기) T : 박사반 친구들이 여름을 건강하게 지내기 위해 어떤 약속을 했는지 정말 궁금하네요. 자리에서 일어나서 번개 발표하겠습니다. 누가 먼저 자기 약속을 이야기 해 줄까요? ❤️ 【도전 격려하기】 S1 : 샤워하기는 잘 하고요, 아이스크림 1개만 먹기는 노력 할 거예요. S2 : 손닦기는 잘 하고요, 이불 덮고 자기는 노력 할 거예요. T : 오늘 여름을 건강하게 지내기 위해 스스로 약속을 정했으니 앞으로 일주일동안 실천표에 표시하고 친구들과 함께 나누고 싶은 날은 배움공책에 실천내용과 느낀점을 기록하면 좋겠습니다.		

‘배움 정리’에 대한 수업자의 의도

나의 수업짝꿍 선생님과 수업 고민을 나누다 보니, ‘어떻게 배움문제를 학생 스스로 찾게 하지?’, ‘배움문제를 달성하기 위해 어떤 배움내용으로 구성할까?’하는 고민은 많이 하지만 ‘배움을 어떻게 정리할까?’하는 부분은 소홀하게 다루고 있음을 찾아내었다.

그래서 “오늘 배운 여름을 건강하게 지내기 방법 중 누구에게 무엇을 알려주고 싶은가요?” 질문으로 배움을 정리하면서 점프활동도 되면서 다음 수업을 위한 피드백자료로 활용하고자 한다.

존 듀이는 “수업은 미지로의 여행”이라고 하였다. 혼자서는 외롭고 힘들지만 친구들과 함께 물어보고 답하며 조금 어눌하고 부족하더라도 “자기답게 표현하기”를 통해 이 수업이 한 명의 학생도 소외되지 않는 행복한 여행이기를 기대해 본다.

학습 단계	배움 과정	배움중심 교수 · 학습 과정		자료 (💡) 및 유의점 (💡)
		♥ 교사의 조력(도움) 활동	✿ 학생의 배움(성장) 활동	
배움 정리 JUMP	전체 활동	<ul style="list-style-type: none"> ● 오늘의 배움 정리 ♥ 【들어주기 · 연결짓기】 <p>T : 오늘 여름을 건강하게 지내기 위한 방법을 찾아보고 실천 약속을 정해보는 공부를 했어요. 오늘 배운 여름을 건강하게 지내는 방법 중 누구에게 무엇을 알려주고 싶은지 잠깐 생각해 보도록 합니다.</p> <p>T : 어깨짝과 누구에게 무엇을 알려주고 싶은지 이야기 나누고 대변인 발표하겠습니다.</p> <p>S1 : 제 짹꿍 △△는 동생에게 햇빛이 뜨거울 때는 나가서 놀지 않아야 한다고 알려주고 싶다고 했어요.</p> <p>S2 : □□는 1학년때 친한 친구 ○○에게 여름에는 매일 샤워해야 한다고 알려 주고 싶어요</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 차시예고 ♥ 【도전 과제하기】 <p>T : 오늘 박사반 친구들이 여름을 건강하게 지내는 방법을 잘 공부해서 다른 누군가에게 알려주고 싶은 마음까지 생긴 것 같아요. 다음시간에는 구월서초등학교 친구와 언니오빠들도 여름을 건강하게 지낼 수 있도록 여름 건강 포스터를 모둠별로 만들어 게시판에 붙이는 공부를 하겠어요.</p>		 오늘 배움문제와 배움내용을 정리하고 여름을 건강하게 지내기 위한 방법 중 어떤 것을 누구에게 알려주고 싶은지 생각한 것을 어깨짝과 이야기 나눈 것을 대변인 발표로 정리하며 다음시간 공부와 연결지어 안내한다.

3. 본시 수업 평가 계획

배움 단계	평가시기	평가방법	평가 내용
바른행동 알아보기	건강하게 지내는 방법 찾기	<배움2> 중 관찰법	● 여름을 건강하게 지내는 방법을 찾아 친구들에게 말해 줄 수 있는가?
바른행동 다짐보기	실천 약속 정하기	<배움3> 중 학생 상호평가	● 여름을 건강하게 지내기 위해 내가 실천할 약속을 여름티셔츠에 적을 수 있는가?
자기관리역량	수업 후 일주일동안	자기평가	● 여름을 건강하게 지내기 위해 내가 정한 약속을 실천하였는가?

4. 본시 칠판 활용 계획

- 단원 : 2. 초록이의 여름 여행
- 배움 문제
- 여름을 건강하게 지내는 방법을 알아보고 실천 해 보자.
- 배움1 아픈 친구들 이유 찾기
- 배움2 건강하게 지내는 방법 찾기
- 배움3 실천 약속 정하기

그림 자료1	그림 자료2	그림 자료3	그림 자료4
배움판	배움판	배움판	배움판
배움판	배움판	배움판	배움판

5. 본시 자리 배치 계획

- 드자 자리배치를 하여 전체학습 시 발표하는 친구들의 말만 듣는 것이 아니라 【눈뽀뽀】로 발표하는 사람을 쳐다봄으로써 비언어적인 표정이나 눈빛을 살필 수 있도록 하여 적극적인 경청이 이루어질 수 있도록 한다.
- <배움2>에서 포럼발표 시 가운데 빈 공간을 활용하여 학생들이 자유롭게 다니며 친구들을 만나 서로의 생각을 나눌 수 있도록 한다.



III 배움중심수업 돌아보기

1. 본시 수업으로 기대되는 성장



나는 내가 선생님인 것이 참으로 좋다.

선생(先生)님, 먼저 살아 본 사람!! 학생들보다 먼저 태어나서 먼저 세상을 직면하여 몸과 마음으로 경험하며 얻은 지혜를 가지고 학생들이 서로 도우며 배울 수 있도록 안내하고 도와주는 선생님이라서 참 감사하다.

배움중심 수업을 전개하면서 학생들과 학생들, 선생님과 학생들의 관계가 단순히 교실이라는 한 공간에 있는 사람들이 아니라 함께 배움이라는 여행을 떠난 동반자로서 단단한 우리들만의 의리(Workship)와 신뢰(Trust)가 자연스럽게 생겨난 것이 기쁘다.

누구나 배우고 싶어 하고, 참여하고 싶어 하고, 기여하고 싶어 하는 박사반 학생들이 함께 하는 수업이 앞으로도 삶과 배움이 밀접한 공부, 꼬리에 꼬리를 무는 공부, 모두가 주인공이 되는 행복한 공부가 되도록 돋는 선생님이 되겠다고 다시 한번 다짐한다.

오늘도 행복한 수업이자 여행이기를.....

2. 수업을 마치며

교사인 나는 밥 먹듯이 매일 수업을 하고 있으면서도 수업에 대해 자신없어 하는 내 모습을 되돌아보며 2017 수업연구발표대회에 도전하게 되었다.

수업지도안을 작성하고 수업을 실연하고 또 수업을 나누기 위해 수업공개를 하는 과정을 통해 나는 정말 많이 성장하고 나와 함께 배우고 나눈 우리 박사반 학생들도 정말 많이 성장하였다.

학생들의 생각이 더 잘 나누어질 수 있는 수업을 위한 행복한 고민도 맘껏 해 보고, 나의 수업고민들을 함께 해결해주기 위해 자신의 수업을 나누어주신 배움공동체 선생님들과 수석님의 도움으로 나라는 사람이 행복한 교사가 될 수 있었다. 그리고 조금 부담이 되긴 했지만 2학기 배움에 물든 수업 페스티벌 공개수업과 성찰협의회를 통해 나의 수업을 관심있는 선생님들과 나눌 수 있어서 매우 의미있었다.

더 이상 내 교실 수업이라는 생각에서 벗어나 수업친구와 배움공동체 선생님들과 함께 고민하고 나누는 수업으로 모두 행복한 선생님들이 되시길 바라며...



참고문헌

- 교육부, 대전광역시교육청, 「2015 개정교육과정 교수·학습자료 바른생활, 즐기로운 생활, 즐거운 생활」, (2016)
- 사토마나부 「수업이 바뀌면 학교가 바뀐다」, 에듀나티(2016)
- 구기욱, 「쿠 페실리테이션 INITIAT교과IVE」, (주) 쿠 설리리테이션 그룹(2013)

프로젝트 기반학습을 통한 재미있는 수업으로 창의·융합적 사고력 키우기

인천경명초등학교 교사 안진영

- 학년 : 2학년
- 단원 : 여름 2-1 1. 이런 집 저런 집
- 배움주제 : 가족의 구성원으로 내가 할 일 찾기

I 이런 마음으로 시작했어요 !

with 배움에 대해 생각하게 하는 세 가지 사건

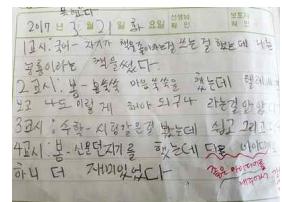
사건 하나 더 재미있었다. by 은상's 배움공책

책을 읽고 느낌을 쓰세요. “참 재미있었다.”

읽기를 쓸 때 자신의 생각이나 느낌을 쓰세요. “참 재미있었다.”

활동이 끝나고 여러분의 생각이나 느낌을 말해보세요. “참 재미있었다.”

‘참 재미있었다.’ 대신 “다른 아이디어로 하니 더 재미있었다.”



학생이 아이디어를 제공하고 다양한 방법으로 학습

사건 둘

교과서=교육과정(?)

“자. 수업을 시작할게요.”

“오늘은 무엇을 배울지 살펴볼까?” (교과서를 살펴본다.)

“봄의 날씨에 대해 이야기해볼게요.” (교과서를 살펴본다.)

‘교과서=교육과정’ 이 아니라는 것은 알지만 현실적인 상황을 평계 삼아 교육과정의 재구성을 미뤄두기만 하니 부끄럽기만 하다. 교과서에 제시된 삽화나 사진이 오히려 아이들의 사고과정을 방해하기도 하고 학습주제가 제시되어 있어 교사나 학생에게 그것에 대한 고민하는 시간을 빼앗기도 한다.

교육과정 재구성 및 교과서 활용방안 제고 필요

사건 셋

칭찬은 고래도 춤추게 한다.

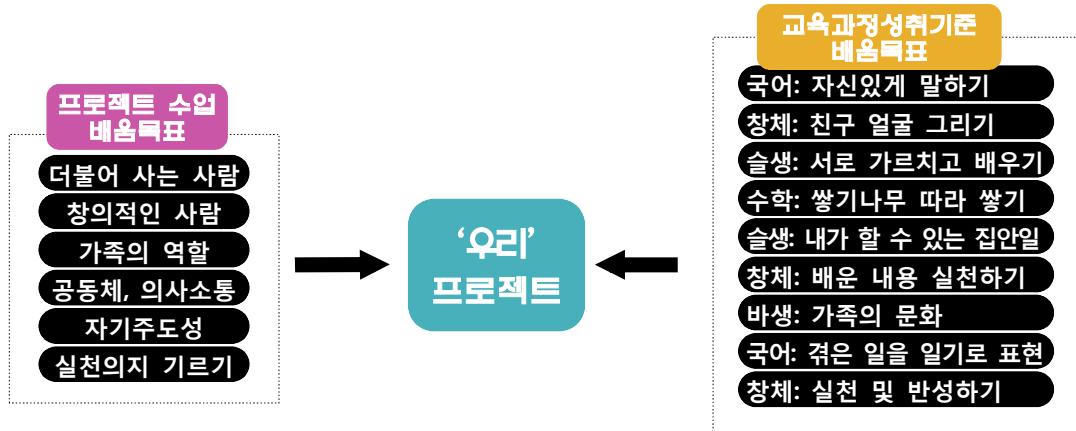
‘매트가 너무 더러워져서 닦아줘야겠다.’ 라는 선생님의 말을 기억해서 청소시간에 닦아주는 아이에 대한 고마움의 칭찬 한마디가 간단한 청소시간을 즐거운 봄대청소로 만든 아이들을 스스로 춤추게 한 사건이었다.



칭찬과 격려로 스스로 행동할 수 있는 동기부여 필요

II 배움중심수업 펼치기

1. 프로젝트 재구성 계획



교과	관련단원 및 해당 차시	재구성		
		차시	주요 학습 내용	주요 활동
슬생	1. 이런집 저런집	1 13	•동화책을 통해 가족의 형태를 살펴보고 가족의 다양성 인식	▶ 모둠 친구들과 동화책 읽기 ▶ 동화에 나온 가족의 구성원 찾기
슬생	1. 이런집 저런집	2 13	•가족에 대한 역할과 의무	▶ 돼지책을 보며 집안일 이해하기 ▶ 가족공감하기 활동 ▶ 집안일을 다섯글자로 표현하기
창체	자율활동	3 13	•집안일 돋기	▶ 내가 할 수 있는 집안일 집에서 하기 ▶ 실천 사진을 보며 소감 말하기
바생	1. 이런집 저런집	4-5 13	•가족의 다양한 생활모습을 통해 문화의 다양성 존중	▶ 가족의 생활모습을 다양하게 표현하기 ▶ 우리 가족의 모습을 설명하기 ▶ 다른 가족의 문화 존중하기
국어	2. 자신있게 말해요.	6 13	•친구들의 자기소개 듣기	▶ 자기 소개 써보기 ▶ 자기 소개를 자신있게 말하기 ▶ 친구의 소개를 들으며 친구를 이해함
창체	자율활동	7-8 13	•친구의 모습을 관찰하며 따라 그리기 [친구사랑 교육]	▶ 친구모습 관찰하기 ▶ 친구의 모습 그리기 ▶ 칭찬하기, 활동소감말하기
슬생	봄1. 알쏭달쏭 나	9 13	•친구에게 배우고 싶은 것을 생각하여 서로 가르치고 배우기	▶ 내가 배우고 싶은 것 생각하기 ▶ 배움을 줄 수 있는 친구 찾기 ▶ 서로 가르치고 배우기
수학	2. 여러 가지 도형	10 13	•친구가 쌓은 쌓기나무를 보고 따라 쌓기	▶ 친구가 쌓은 쌓기나무를 보고 따라 쌓기 ▶ 친구의 설명에 따라 쌓기
국어	10. 다른 사람을 생각해요.	11 13	•친구나 가족과 있었던 일을 떠올려보고 일기로 표현하기	▶ 친구나 가족과 있었던 일 떠올리기 ▶ 그 일을 일기로 표현하기
국어	2. 자신있게 말해요.	12 13	•‘로드킬’ 관련된 뉴스를 보고 사회적 문제에 대한 내 생각 말하기	▶ 사회적 문제 뉴스 보기 ▶ 도와 줄 수 있는 방법을 생각하여 말하기
창체	자율활동	13 13	•꿈단지 작은 정부의 실천 및 반성 •프로젝트 마무리하기	▶ 꿈단지 작은 정부의 실천 및 반성 ▶ 프로젝트 결과 반성하기

2. 프로젝트 평가 계획

구분	평가 내용	척도				
관찰 (교사용)	1. 프로젝트의 주제를 잘 이해하고 있는가?	5	4	3	2	1
	2. 조사나 탐구방법 및 기획이 적절한가?	5	4	3	2	1
	3. 프로젝트 수업에 흥미를 가지고 몰입하고 있는가?	5	4	3	2	1
	4. 프로젝트 수업을 협력적으로 진행하고 있는가?	5	4	3	2	1
관찰 (학생용)	1. 자신이 맡은 역할에 최선의 노력을 하였는가?	5	4	3	2	1
	2. 우리 모둠이 진행하는 해결방법은 창의적인가?	5	4	3	2	1
	3. 우리 모둠 내의 소통이나 협력은 어떠한가?	5	4	3	2	1
	5. 나를 제외하고 우리 모둠 내에서 최선을 다하는 친구는?					
표현 (교사용)	1. 최종 산출물의 질적 수준과 완성도는 어떠한가?	5	4	3	2	1
	2. 최종 산출물에 프로젝트 수업의 의도가 얼마나 반영되었는가?	5	4	3	2	1
	3. 최종 산출물에 모둠내의 관계(협력적, 역할분담)가 반영되었는가?	5	4	3	2	1
표현 (학생용)	1. 최종 산출물에 대한 개인적인 만족도는?	5	4	3	2	1
	2. 모둠이 함께 참여한 산출물의 모둠전체 만족도는?	5	4	3	2	1
	3. 나를 제외한 우리 모둠내 산출물의 최대 기여자는?					

3. 한 눈에 보는 본시 수업 흐름도

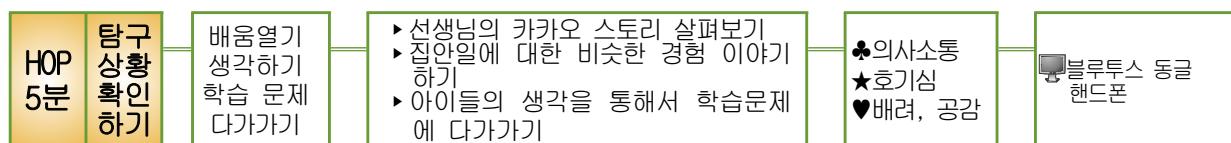
배움목표		집안일의 종류를 알아보고 내가 할 수 있는 집안일을 찾을 수 있다.				
단계	배움 과정	사고력을 키우는 The 재미있는 수업			♣ 핵심역량 ★창의♥인성	학생들의 사고과정
HOP 5분	탐구상황확인하기	<ul style="list-style-type: none"> · 배움열기 · 생각하기 · 학습 문제 다가가기 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 선생님의 카카오 스토리 살펴보기 ▶ 집안일에 대한 비슷한 경험 이야기하기 ▶ 아이들의 생각을 통해서 학습문제에 다가가기 	<ul style="list-style-type: none"> ♣ 의사소통 ★ 호기심 ♥ 배려, 공감 	<ul style="list-style-type: none"> ※ 집안일에 대한 교사의 경험과 아이들의 경험을 연결지어 아이들이 집안일에 대한 생각을 자연스럽게 이끈다. 	
STEP 20분	탐색하기	<div style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 50%; padding: 5px; text-align: center;">공유 과제</div> <ul style="list-style-type: none"> · 돼지책, 읽고 이야기 나누기 · 가족 구성원 공감하기 · 생각하기 	<div style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 50%; padding: 5px; text-align: center;">배움 1 가족 공감하기</div> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 동화책 '돼지책'을 짹과 함께 읽고 등장인물을 찾고, 내용에 대한 나의 생각 정리하기 ▶ 가족들의 집에서의 모습 생각하고 모두 발표하기 ▶ 가족 공감하기(예시: '돼지책'에 나오는 인물에게 인터뷰하기, 그 인물이 되어 대답하기 등) ▶ 활동 후 생각 정리 	<ul style="list-style-type: none"> ♣ 창의적 사고 ♣ 공동체 ★ 상상력 ♥ 배려, 공감 	<ul style="list-style-type: none"> ※ 책을 읽는 방법(소리 내어 읽기, 짹이 읽어주기, 한 페이지씩 읽기 등)이나 가족 구성원과 공감하는 방법(인터뷰, 역할극, 인물에게 편지쓰기, 색正因为로 감사 선물 만들기 등)을 자유롭게 계획하여 수행할 수 있도록 한다. 	
STEP 10분	탐구활동하기	<div style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 50%; padding: 5px; text-align: center;">공유 과제</div> <ul style="list-style-type: none"> · 모둠토의 	<div style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 50%; padding: 5px; text-align: center;">배움 2 내가 할 수 있는 집안일</div> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 모둠토의를 통해 집안일을 찾고 내가 할 수 있는 집안일 생각하기 	<ul style="list-style-type: none"> ♣ 자기관리, 신정보처리 ★ 다양성 ★ 분석적 사고 ♥ 배려, 협동 	<ul style="list-style-type: none"> ※ 모둠바구니에서 모둠토의에 필요한 자료를 선택하여 내가 할 수 있는 집안일을 생각해 보도록 한다. 	
JUMP 5분	탐구결과정리하기	<div style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 50%; padding: 5px; text-align: center;">점프 과제</div> <ul style="list-style-type: none"> · 한 문장으로 표현하기 	<div style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 50%; padding: 5px; text-align: center;">배움 UP 집안일은 00000.</div> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 집안일을 다섯 글자로 정리하기 ▶ 과제제시: 내가 할 수 있는 집안일 하기 ▶ 차시예고 	<ul style="list-style-type: none"> ♣ 창의적 사고 ★ 학산적 사고 ♥ 배려 ♥ 약속 	<ul style="list-style-type: none"> ※ 집안일을 한 문장으로 정리하는 점프 과제를 글자수 제한을 두어 사고과정을 더 졸진시킨다. 흥미로운 게임처럼 집중하고 즐길 수 있도록 한다. 	

3. 본시 교수 . 학습 과정안

교과	통합 (슬기로운 생활)		대상	2학년 3반
단원명	여름 2-1. 1. 이런 집 저런 집		차시	2/13
배움주제	가족의 구성원으로 내가 할 일 찾기		교과서	30-32쪽
배움목표	집안일의 종류를 알아보고 내가 할 수 있는 집안일을 찾을 수 있다.			
핵심성취기준	[2학년03-04] 가족의 형태에 따른 구성원의 다양한 역할을 알아본다.			
교수학습모형	중심모형	탐구활동모형 (HOP-STEP-JUMP)	교과 역량	공동체 역량
창의·인성요소	창의	확산적 사고, 논리/분석적 사고, 호기심, 상상력	인성	배려, 협동, 공감·약속
단계	HOP	STEP	JUMP	
구분	탐구상황확인하기	탐색하기	탐구활동하기	탐구결과정리하기
배움형태	전체 → 개인	전체 → 짹	전체 → 모둠	개인
교수 학습 자료	블루투스 동글 핸드폰 배움목표 배움활동	데지털, 배움공책 <학생이 정한 활동에 필요한 다양한 준비물>	모둠토의판, 배움토의장 포스트잇 보드마카 등 학생이 필요한 자료 선택	말풍선보드 보조 칠판 보드마카
유형	책	칠판게시자료	보드마카	정보화 기기

‘탐구상황 확인하기’ 단계에서의 수업자의 의도

카카오스토리는 카톡과 함께 아이들에게도 익숙하다. 선생님의 카카오스토리를 직접 보면서 호기심을 자극시키고 자연스럽게 ‘선생님의 가족의 모습’과 ‘집안일 하는 사진’을 보고 집안일에 대한 비슷한 경험을 이야기를 하며 수업을 시작한다. 아이들이 선생님과 자신의 경험을 연결시키며 경험에 대한 생각을 통해 학습문제에 다가가 공부할 내용을 학생들이 생각을 해볼 수 있도록 사고활동을 자극하고 공부할 내용과 연결지어 학습문제를 학생 스스로 찾을 수 있도록 한다.

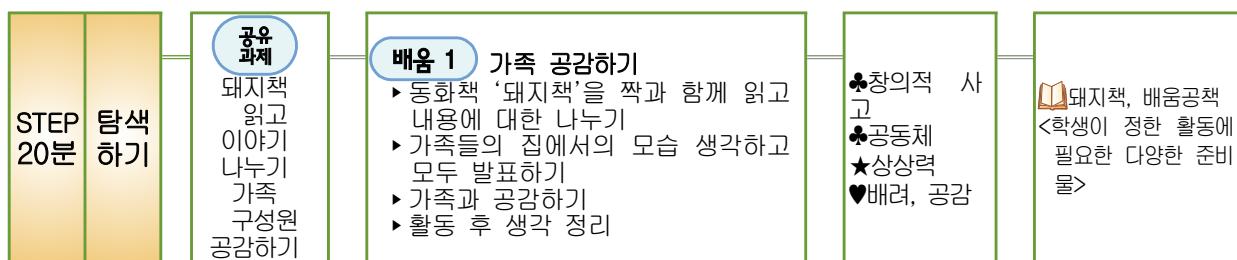


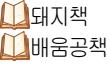
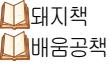
배움 단계 (시간)	배움 과정	배움 중심 교수 - 학습 활동		★창의 ♥인성 요소 ♣역량	자료 ※ 유의점
		교사의 주요발문	학생의 배움 활동		
HOP 탐구 상황 확인 하기 (5')	배움 열기 생각 하기 전체 교사+학생 경험+학생 연결 짓기	◎ 배움열기활동 T: 지난 시간 ‘우리’ 프로젝트에서 배운 내용이나 떠오르는 생각을 이야기 해볼까요?	S1: 친구들과 동화책을 읽어 보았습니다. S2: 가족구성원을 찾아보았습니다.	★호기심 ♣의사 소통	※ 블루투스동글 핸드폰 ※ 핸드폰과 동글을 이용 해서 미러링 이 될 수 있 도록 미리 준 비한다. ※ 카카오스토 리를 이용하 여 학생들의 호기심을 자 극시킨다.
		T: ‘우리’ 프로젝트가 이제 ‘가족’으로 접어들었는데 선생님 가족 이야기 살짝 볼까요?(카카오 스토리 살펴보기) 무슨 사진을 볼까요?	S: (함께 사진을 살펴보며 이야기 나눈다.) 		
		T: 여러분이 집안일을 한 경험도 이야기 해볼까요?	S1: 저도 설거지를 해보았습니다. S2: 청소를 해보았습니다. S3: 화분에 물을 주었습니다.	♥배려 ♥공감	
	배움주제 다가가기	T: 우리가 나눈 이야기에서 배움주제를 찾아볼까요?	S: (배움주제에 대한 이야기 나눈다.)		

배움 단계 (시간)	배움 과정	배움 중심 교수 - 학습 활동		★창의 ♥인성 요소 ♣역량	자료 ※유의점
		교사의 주요발문	학생의 배움 활동		
HOP 탐구 상황 확인하기	배움 목표 확인 전체	<p>◎ 배움목표 제시하기</p> <p>배움목표 집안일의 종류를 알아보고 내가 할 수 있는 집안일을 찾을 수 있다.</p> <p>◎ 배움활동 안내하기</p> <p>배움 1 「소곤소곤 이야기」 가족 공감하기</p> <p>배움 2 「속닥속닥 이야기」 내가 할 수 있는 집안일</p> <p>배움 UP 「궁금궁금 이야기」 집안일은 00000.</p>		★호기심 ♥배려 ♥공감	 

‘탐색하기’ 단계에서의 수업자의 의도

‘배움1. 가족을 공감하기’에서 **‘돼지책’**을 활용하여 **나도 집안일을 도와줘야한다는 생각을 깨닫게** 한다. 책에 나오는 가족과 우리가족을 연결지어 구성원을 비교해보고, 서서 생각하기, 모두 발표 등의 방법을 활용하여 학생들의 적극적인 참여를 유도한다. 발표를 듣고 생각을 정리하여 쓰는 시간을 부여하여 자신의 생각을 정리하는 의미있는 시간을 갖는다. 학급의 적극적인 학생들이 이끌어 갈 수 있는 거수 발표방식을 지향하고 대화방식으로 발표를 바꿈으로써 학생들 간에 자연스러운 대화를 시도하고 더 많은 학생에게 발표의 기회를 제공할 수 있도록 하였다.

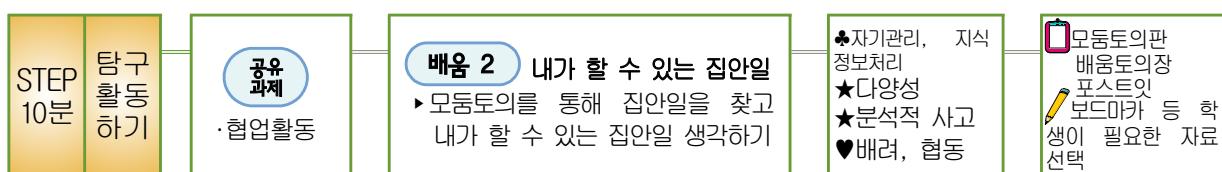


배움 단계 (시간)	배움 과정	배움 중심 교수 - 학습 활동		★창의 ♥인성 요소 ♣역량	자료 ※유의점
		교사의 주요발문	학생의 배움 활동		
STEP 탐색하기 (20')	<p>공유 과제</p> <p>돼지책 읽고 이야기 나누기 꽉</p> <p>동화+학생 연결 짓기</p>	<p>배움 1 「소곤소곤 이야기」 가족 공감하기</p> <p>◎ 가족 공감하기</p> <p>T: 첫 번째 활동은 ‘돼지책’을 읽어 보고 시작하겠습니다. 자유로운 방법으로 짹과 읽고, 등장인물과 떠오르는 생각을 써보세요.</p> <p>T: 이야기에서 나오는 인물은 누가 있을까요?</p> <p>T: 우리 가족과 구성원이 같은 사람은 손들어볼까요?</p> <p>T: 우리가족들의(아빠, 엄마, 우리) 집에서의 모습을 서서 생각하고 모두 발표 하겠습니다.</p> <p>T: 친구들의 발표를 듣고 떠오르는 생각을 정리해주세요.</p>	<p>S: (짬과 대화를 통해 짹활동 방법을 정하고 돼지책을 읽고, 선생님이 제시한 것을 배움공책에 써본다.)</p> <p>S: 아빠, 엄마, 아들 둘입니다.</p> <p>S: (우리가족과 구성원을 비교하여 손을 듣다.)</p> <p>S: (우리가족들의 집에서의 모습을 생각해보고 돌아가면서 모두 발표를 한다.)</p> <p>S: (생각을 배움공책에 써본다.)</p>	 <p>※ 학생들이 자유롭게 생각하여 짹과 소리내어 읽기, 짹이 읽어주기, 한쪽씩 읽기, 한줄씩 읽기 등의 다양한 방법 중에 선택을 하여 책을 읽는다.</p> <p>※ 서서 생각하는 활동으로 주위를 활기시키고 생각에 집중 시킬 수 있도록 한다.</p> <p>※ 모두 발표시 교사는 판서를 하고 같은 내용을 생각한 학생은 자리에 앉는다.</p>	

배움 단계 (시간)	배움 과정	배움 중심 교수 - 학습 활동		★창의 ♥인성 요소 역량	자료 ※유의점
		교사의 주요발문	학생의 배움 활동		
STEP 탐색하기 (20')	가족 구성원 공감하기 학생+학생 연결 짓기 학생+가정 연결 짓기 생각하기	<p>T: 여러분의 생각을 함께 이야기 해볼게요.</p> <p>T: 가족을 공감하는 활동을 해보겠습니다. 공감이란 무엇일까요?</p> <p>T: 그래요. 돼지책의 인물이나 우리 가족을 생각하며 활동하겠습니다. 어떤 활동을 할지 모둠친구들과 토의를 통해 결정하고 결정이 된 모둠은 필요한 준비물을 이용해서 시작해 보세요.</p> <p>S: (예시: '돼지책'에 나오는 인물에게 인터뷰하기, 그 인물이 되어 대답하기, 감사편지 쓰기, 선물 만들기)</p> <p><인터뷰 하기 예시></p> <p>돼지책의 엄마에게 인터뷰하기/ 엄마의 입장에서 대답하기</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 집을 왜 나가셨나요? 집안일이 너무 많아서 힘들었어요. 2. 나가보니 어땠나요? 편하게 해도 가족이 걱정됐어요. 3. 가족들한테 돼지라고 한 이유는 무엇인가요? 집에 와서 하는 일은 밥먹는 일밖에 없는 것 같아서요. 4. 가족들이 변하니까 어떤가요? 집안일을 나누어서 하니까 힘이 덜 들고 기분이 좋아요. 	<p>S1: 집에서 하는 일이 많아요.</p> <p>S2: 우리는 하는 일이 별로 없어요.</p> <p>S3: 부모님이 힘드실 것 같아요.</p> <p>S: 다른 사람의 감정이나 마음을 이해해주는 것이요.</p>	♥공감 ♣창의적 사고 ★상상력	<p>※활동시 방법을 정하기 어려워하는 모둠에게 교사가 방향을 제시해 준다.</p> <p>※친구들이 생각을 발표할 때 '(이름)+생각'을 배움공책에 쓰는 활동으로 발표자작권교육, 생각넓힐기 활동이 약속되어 있다.</p> <p><학생이 정한 활동에 필요한 다양한 준비물></p> <p>※학생들의 생각을 교사가 순회하며 읽어줄 수 있다.</p>

‘탐구활동하기’ 단계(배움2)에서의 수업자의 의도

‘배움2. 내가 할 수 있는 집안일’에서 모둠토의를 통해 집안일의 종류를 찾고 그 중에서 내가 할 수 있는 집안일을 생각해보는 과제를 제시한다. 모둠활동으로 규모를 확장시켜 더 다양한 의견을 경험하고 사고의 폭을 넓히도록 한다. 토의를 할 때 개인 번호가 정해져 있어 미리 약속한 규칙에 맞게 토의를 진행하도록 한다. 또 토의이 진행될 때 말하는 수업이기 때문에 수업시 소란스러운 분위기가 형성될 수 있지만 각 모둠의 토론 내용에 집중할 때는 다른 소리가 방해되지 않기 때문에 문제가 생기지 않으면 교사가 개입하지 않아 토론에 집중하고 어려움이 있을 때 교사가 도움을 줄 수 있다.

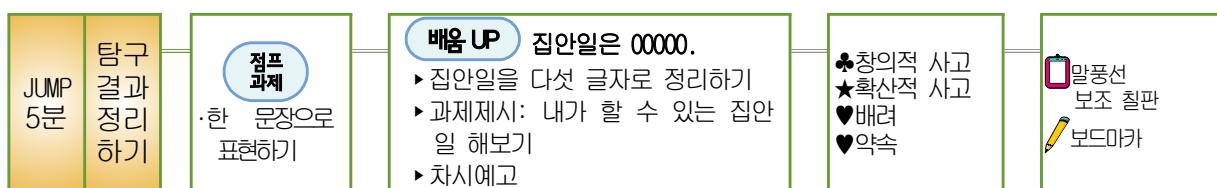


배움 단계 (시간)	배움 과정	배움 중심 교수 - 학습 활동		★창의 ♥인성 요소 역량	자료 ※유의점
		교사의 주요발문	학생의 배움 활동		
STEP 탐구 활동하기 (10')	[활동2] 공유 과제 협업 활동 모둠	<p>배움 2 「속닥속닥 이야기」 내가 할 수 있는 집안일</p> <p>▶ 모둠토의를 통해 집안일을 찾고 내가 할 수 있는 집안일 생각하기</p>	<p>♣자기관리, 지식 정보처리 ★다양성 ★분석적 사고 ♥배려, 협동</p>	<p>♣자기관리, 지식 정보처리 ★다양성 ★분석적 사고 ♥배려, 협동</p>	<p>모둠토의판 배움토의장 포스트잇 보드미카 등 학생이 필요한 자료 선택</p>

배움 단계 (시간)	배움 과정	배움 중심 교수 - 학습 활동		★창의 ♥인성 요소 ♣역량	자료 ※ 유의점
		교사의 주요 발문	학생의 배움 활동		
STEP 탐구 활동하기 (10')	경험+학생 연결 짓기 학생+학생 연결 짓기	<p><모둠토의 예시></p> <p>S1: 모둠토의를 시작하겠습니다. 집안일을 말해주세요. → S2: 청소, 빨래, 설거지, 식사준비 등등 S1: 내가 할 수 있는 집안일의 조건을 말해주세요. → S3: 위험하지 않아야 합니다. → S4: 너무 어려우면 안됩니다. S1: 내가 할 수 있는 집안일은 무엇일까요? → S2: 수저 놓기, 신발정리, 빨래 개기 등등</p> <p>◎ 이야기 모으기 T: 집안일의 종류를 ()모둠이 모두 발표해볼게요. T: 이 중에서 여러분이 할 수 있는 집안일은 무엇이 있었나요?</p>			<p>※ 모둠토의 시 역할이나 규칙 을 강조하지 않고 자유로운 분위기로 진행 하도록 한다.</p> <p>※ 모둠토의 결 과를 항상 확 인하지 않지만 집안일에 대한 오개념을 가지 고 있는 학생 들이 있었기 때문에 토의 내용을 확인해 본다.</p>

‘탐구결과 정리하기’ 단계에서의 수업자의 의도

‘배움UP. 집안일을 ○○○○○○.’ 집안일을 다섯글자로 제한하여 정리하는 활동을 통해서 집안일에 대한 나의 생각을 정리해본다. 글자수의 제한으로 학생들에게 도전의식이 더 높아질 수 있도록 하고 사고를 더욱 자극할 수 있도록 한다. 활동이 끝난 말풍선은 보조칠판을 이용하여 학생들이 직접 게시할 수 있도록 하고, 쉬는 시간에 다른 친구들의 생각을 공유할 수 있도록 한다.



배움 단계 (시간)	배움 과정	배움 중심 교수 - 학습 활동		★창의 ♥인성 요소 ♣역량	자료 ※ 유의점
		교사의 주요 발문	학생의 배움 활동		
JUMP 탐구 결과 정리하기 (5')	한 문장으로 표현하기 개인 학생+가정 연결 짓기 현재+미래 연결 짓기	<p>배움 UP 「궁금궁금 이야기」 집안일은 00000.</p> <p>◎ 집안일을 다섯글자로 정리하기 T: 집안일을 다섯글자로 정리해보겠습니다.</p> <p>◎ 과제 제시 T: 오늘 내가 할 수 있는 집안일을 해봅니다.</p> <p>◎ 차시예고 T: 오늘 공부를 참 잘했습니다. 다음 시간에는 집안일 실천카드 만들기를 해보겠습니다.</p> <p>T: 열심히 활동해 준 꿈단지들, 칭찬박수 시작!</p>	<p>S: 집안일은 ①②③④⑤ 집안일은 ⑥⑦⑧⑨⑩</p> <p>S: (주의 깊게 듣는다.)</p> <p>S: 감사합니다.</p> <p>S: (짝짝짝) 참 잘했어.</p>	<p>♣창의적 사고 ★확산적 사고 ♥배려 ♥약속</p>	<p>말풍선 보조칠판 보드마카 ※ 활동이 끝난 학생들은 보조칠판에 게시한다.</p> <p>※ 과제를 통해 집안일을 실천해 보는 기회를 가질 수 있도록 한다.</p>

4. 평가계획

평가 목표	교과	집안일의 종류를 알아보고 내가 할 수 있는 집안일을 찾을 수 있다.
	창의	활동시 짹이나 모둠과 함께 주도적인 문제해결력을 기를 수 있다.
	인성	활동시 짹과 협동하여 읽고 내용을 파악하며 모둠과 소통하며 탐구할 수 있다.
평가 방법 및 척도	관찰평가(단계별 교사 관찰), 3단계 상, 중, 하 평가	
	내용 평가	▶ 집안일의 종류와 내가 할 수 있는 집안일을 파악하고 있는가? ▶ 상황에 따른 나의 생각을 표현할 수 있는가?
	태도 평가	▶ 다른 사람의 의견을 존중하며 모둠 활동에 참여하였나요? ▶ 학습 활동에 흥미를 갖고 참여하며 수업에 집중하였나요?

III

배움중심수업 돌아보기

나의 수업은 배움을 알기 전과 후로 나뉜다.

우연한 계기로 참여한 수업연구대회가 3년이 되었고, 올해도 어김없이 연구대회에 참여한다. 누가 보면 ‘굉장히 열심히 한다.’, ‘수업을 잘 한다.’라고 생각할지 모르겠지만 나는 매년 시행착오를 겪고 있다.

하지만 여기서 분명한 것은 배움을 알기 전과 후의 나의 수업이 변했다는 사실이다. 예전에는 가르칠 내용과 아이들의 통제에 신경을 썼다면, 배움을 알고 나니 아이들의 입장에서 생각해보게 되었고 아이들이 주도적으로 수업을 이끌어 나가도록 기회를 주었으며 아이들이 만족하는 수업을 하려고 노력하고 있다.

나희가 즐길 수 있도록 해줄게.

知之者不如好之者, 好之者不如樂之者.

[지지자불여호지자, 호지자불여락지자.]

「논어」 중에서

“어떤 사실을 아는 사람은 그것을 좋아하는 사람만 못하고, 좋아하는 사람은 즐기는 사람만 못하다.”

나에게 교육의 목표가 뭐냐고 묻는다면 한 마디로 말하기 어려웠을 것이다. 하지만 이제는 나의 교육의 목표가 확실해졌다. ‘아이들에게 배움의 즐거움을 느끼게 해주고 싶다.’

V

배움으로 성장하다.

- 1 교사의 전문성 향상 및 수업에 대한 생각의 질적 변화
- 2 학생들의 주도적인 문제해결력 및 창의-융합 사고력 향상
- 3 짹이나 모둠과의 소통과 협력으로 바른 인성 함양
- 4 프로젝트기반학습으로 교과연계 수업 및 역량 강화
- 5 학생들의 자립적인 생활 및 자기주도적 학습

을 할 때 교사가 학생들에게 신뢰를 하고 교사의 역할을 내려놓음이 필요하고, 배움중심 학급운영이 함께 될 때 더욱 효과적일 것이다.

학기초 수업연구 지도안을 작성하면서 썼던 내용이었다. 이러한 점들이 정말 성장하였는가를 생각해보면 다행히도 모두 OK이다. 1년 간의 프로젝트학습을 통해 예상했던 교사나 학생의 성장을 볼 수 있다는 점이 놀라웠다. 특히 학생들이 수업의 주인이 되어 자신들이 만들어 가는 수업을 통해 더 재미있게 수업하는 모습을 보면서 프로젝트 학습은 성공적이라고 할만하다. 다만 배움중심수업



참고문헌

- ◆ 손우정(2012), 배움의 공동체, 해냄
- ◆ 김명숙 외 공저(2015), 내일 수업 어떻게 하지?, 살림터
- ◆ 이성대 외 공저(2015), 프로젝트수업, 교육과정을 만나다, 행복한 미래

•



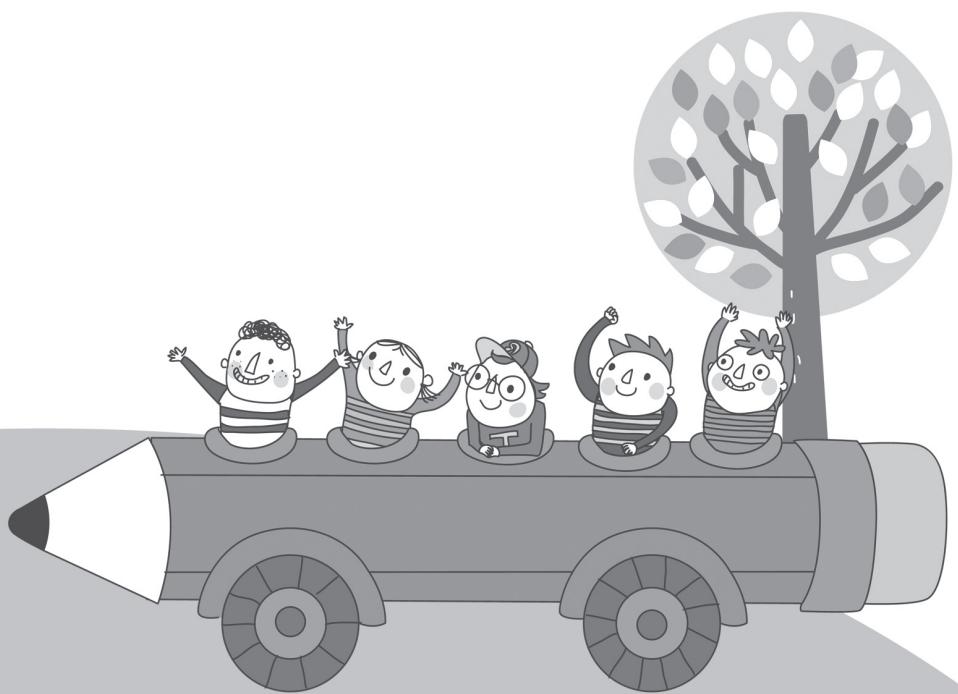
- 「함께배움」활동으로 질문과 소통이 함께 하는 도덕과 수업 만나기

지석초등학교 교사 한은주 / 171

- 자기관리능력으로 건전한 인터넷 사용 습관 기르기

- 교육연극을 활용한 가치 함양 프로젝트

인천동춘초등학교 교사 이선영 / 179





「함께배움」 활동으로 질문과 소통이 함께 하는 도덕과 수업 만나기

지석초등학교 교사 한 은 주

- 학년 : 5, 6학년
- 단원 : 인권이 존중받는 공정한 세상
- 배움주제 : 어린이들의 인권이 존중받는 세상을 만들 수 있는 실천 방법 찾기

I 이런 마음으로 시작했어요 !

1. 「함께배움」 과의 만남



「함께배움」과 「함께배움」 프로젝트 활동이란?

두 개 학년으로 이루어진 우리 학급에서 학년별로 별도의 교육과정이 운영되고, 그에 따른 수업이 이루어지면서, 두 학년 학생들 모두에게 배움에 한계가 있다고 느껴졌습니다. 특히 두 학년 학생들 간에 질문과 소통이 없고, 함께하는 배움이 존재하지 않는 배움의 한계점을 극복하여 두 개 학년 학생들과 교사 모두가 배움을 함께 만들어 갈 수 있도록 학급 교육과정의 철학을 「함께배움」이라고 정했습니다. 그리고 「함께배움」의 실현을 위해 두 학년의 교육과정을 주제중심으로 통합하여 재구성하였고, 재구성 교육과정을 바탕으로 「함께배움」 프로젝트활동이 만들어졌습니다.

교사는 두 개 학년을 함께 지도하느라 바쁘고 정신이 없는데, 학생들은 다른 학년을 지도하는 교사를 기다리는 의미 없는 시간들을 줄일 수 있는 방법은 없을까? 어느 학년도 교사를 기다리지 않고, 두 개 학년 학생과 교사가 다 함께 배움을 이루어 갈 수 있는 방법은 없을까?

▶ 교육과정을 재구성해보자. 5,6학년으로 이루어진 우리 학급은 학년군 교육과정을 바탕으로 주제중심 교육과정으로 재구성할 수 있을 것이다. 재구성을 통해 함께 배움을 이룰 수 있을지도 모른다!

우리 학급의 학생들은 4~5년 이상을 복식학급에서만 수업을 경험하였다. 복식학급의 장점도 많지만, 부족한 점도 많다. 특히 6학년 학생은 1학년 때부터 혼자 수업을 하면서 토의와 토론 수업에 대한 경험이 거의 없고, 진정한 수업친구를 가져본 경험도 없다. 내년이면 중학생이 될 이 학생에게 가장 필요한 것은 무엇일까? ▶ 서로 질문하고 소통하며 함께 배움을 만들어 갈 진정한 수업친구가 필요하다. 수업친구를 만들어주어 수업친구와 함께 토의·토론하며 배움을 확장하는 멋진 경험을 맛보게 해주자!

교사의 고민

6학년 학생의 필요

학생들의 바램 5학년 학생의 필요

학생들이 원하는 공부시간은 어떤 모습일까? 우리 학생들의 생각을 들어보았다. 학생들은

1. 토의와 토론 수업을 많이 하고 싶어요
2. 서로를 도와주거나, 이야기하며 공부하고 싶어요
3. 선생님은 스스로 해결할 수 있는 방법을 알려주시면 좋겠어요. 등을 이야기했다.

▶ 학생들은 혼자보다는 함께 공부하기를 원하고, 교사의 도움보다는 수업친구와 서로 도움을 주고받으면서 배우기를 원하고 있다!

5학년 학생들도 2명이라는 구성 성원에서 오는 한계점으로 인해 활발한 토의·토론 수업에 대한 경험이 적고, 복식학급에서 수업을 하면서, 활발한 질문과 소통의 기회가 적었다. 그래서인지 활자화된 질문에 대한 답을 쓰는 것에는 어려움이 없는 편이지만, 자신의 생각을 말로 표현하는 것에 어려움을 느끼는 경우가 많고, 자신의 생각을 조리 있게 제시하지 못하는 편이다.

▶ 소인수 학급의 한계점을 극복하기 위해 타 학년과 함께 배움을 소통하면서 질문과 소통이 이루어지고, 토의와 토론의 경험이 확장되도록 해보자!

II 배움중심수업 펼치기

1. 「함께배움」 프로젝트 활동과 교육과정 재구성

「함께배움」 프로젝트 활동을 위하여 5,6학년의 교육과정을 분석하여 주제중심교육과정으로 재구성하였다. 교육과정을 분석함에 있어 중심 교과를 도덕과로 정하였다. 도덕과를 중심 교과로 선정하게 된 것은 도덕과가 5,6학년군 공통 영역으로 구성되어있고, 교사용지도서에서 밝힌 바와 같이 도덕과가 교과 통합의 기능과 가치 통합의 기능, 사회 통합의 기능 등을 수행하기 때문이다. 즉 다른 교과를 통합하는 주제가 많고 도덕과를 중심으로 통합 설계를 하면 다양하고 풍성한 배움을 위한 활동을 이끌 수 있기 때문이다. 도덕과로 중심교과를 정한 뒤 시기별로 두 개 학년의 교육과정에 모두 어울리는 「함께배움」의 주제를 선정하고, 주제에 어울리는 교육과정으로 재구성하였다.

가. 「함께배움」 프로젝트 활동 대주제 및 교육과정 재구성 모습

프로젝트 대주제	교육과정 재구성 모습			
	관련교과			「함께배움」 주요 학습 내용 및 활동
1. 함께 새 출발! (3월~4월)	도덕	5학년	2.감정, 내 안의 소중한 친구	●감정과 자긍심의 의미와 중요성알고, 바른 판단하기, 새 학년 마음가짐 되돌아보기 ●감정을 조절하는 마음과 꿈을 이루기 위해 노력하는 자세를 가지고 실천하기
		6학년	1.소중한 나, 참다운 꿈	●학급의 비전 및 학급 약속정하기 ●배움에 대한 되돌아보기 및 바램 찾기 ●하브루타 기법 경험하기
	창체	새 출발!		
		●색의 어울림과 빛을 이용하여 아름다운 교실 꾸미기		
	미술	5학년	2-1색의 어울림	●책 읽고 짹토론 하기 ●책 소개하기
		6학년	2-2빛으로 물드는 세상	●책임과 절제의 의미와 중요성알고, 바른 판단하기 ●책임을 다하려는 마음과 절제를 추구하는 삶의 모습을 알고, 실천하기
	국어	5학년	11.여러 가지 독서방법	●책임과 절제의 생활을 한 사람의 이야기에 대한 짹토론을 통해 서로의 생각을 비교하고, 이야기 주인공과 가상 면담하기
		6학년	8.책속의 지혜를 찾아서	●부모님께 효도 쿠폰 만들어 드리기 ●동네 웃어른에게 카네이션 선물하기
	2. 함께 행복해 지는 비법을 찾아서! (4월~5월)	도덕	3.책임을 다하는 삶	●가정의 화목을 위해 청소하고 쓰레기 분류 배출하기
		6학년	2.알맞은 행동으로	●웃어른이 많아지는 사회의 문제점을 알고 배려와 봉사의 의미와 중요성 알기, 웃어른 공경 및 여러 갈등 상황에서의 올바른 배려 판단하기, 웃어른을 공경하고 배려와 봉사의 마음 다지기 및 실천하기
	창체	5학년	4.작품에 대한 생각	●조선시대 문화 중 계승하고 발전시킬 문화를 세계에 알려 세계 문화에 기여하기
		6학년	4. 면담하기	●우리 고장의 문화유산 소개하는 광고를 보고 신뢰성 평가하기
	함께 행복해지는 비법을 찾아서!			
3. 함께 지키는 우리의 정신과 문화 (5월~6월)	실과	5학년	2. 깨끗한 생활 환경	●전통 공예품과 옛 그림의 멋을 알고 우리의 것을 표현하기
		6학년	2-(1)생활 속의 동식물	●웃어른을 공경해요
	도덕	5학년	5.웃어른을 공경해요	●웃어른을 공경하고 배려와 봉사하는 우리
		6학년	5.배려하고 봉사하는 우리	●우리 고장의 문화유산 소개하는 광고를 보고 신뢰성 평가하기
	사회	5학년	4.우리 사회의 과제와 문화의 발전	●전통 공예품과 옛 그림의 멋을 알고 우리의 것을 표현하기
		6학년	1.조선 사회의 새로운 움직임	●우리 고장의 문화유산 소개하는 광고를 보고 신뢰성 평가하기
	국어	5학년	5.대상의 특징을 살려	●전통 공예품과 옛 그림의 멋을 알고 우리의 것을 표현하기
		6학년	5.광고 읽기	●전통 공예품과 옛 그림의 멋을 알고 우리의 것을 표현하기
	미술	5학년	11-1.전통의 재발견	●전통 공예품과 옛 그림의 멋을 알고 우리의 것을 표현하기
		6학년	11-2.아름다운 우리 옛 그림	●전통 공예품과 옛 그림의 멋을 알고 우리의 것을 표현하기

	음악	5학년	9.봄이 가고 여름이 오면	● 단소와 소금 연주하기
		6학년	10.소금 소리 내기	
4. 함께 행복한 세상 만들기 (6월~7월)	도덕	5학년	6. 인권을 존중하는 세상	● 인권과 공정의 의미와 중요성 알고, 인권과 공정을 지키기 위한 판단하기, 인권 존중과 공정한 생활 실천 방법 찾고 실천을 위한 선포식 하기
		6학년	6. 공정한 생활	
	국어	5학년	2. 토의의 절차와 방법	● 인권과 공정이 지켜지는 세상을 위한 실천 방법 토의하고 관점이 드러나게 제안하는 글쓰기
		6학년	2. 다양한 관점	
	미술	5학년	10-1. 나도 디자이너	● '공정무역'을 알리는 픽토그램과 공익광고 디자인하기
		6학년	10-2. 세상을 바꾸는 디자인	
	창체		UCC 제작하기	● 말의 영향력과 광고의 특징을 알고 '공정무역'을 알리는 UCC 제작하기 및 홍보
	사회	5학년	3. 우리 경제의 성장과 발전	● 무역에 대해 이해하고, 공정무역 알기 ● 조선시대 여성과 서민 면담하기를 통해 인권 침해 사례와 공정하지 못한 사회 모습 이해하기
		6학년	1. 조선 사회의 새로운 움직임	

2. 수업열기

가. 재구성 단원명 : 인권이 존중받는 공정한 세상

나. 재구성 단원 설정의 취지

두 학년의 해당 단원은 사회 · 국가 · 지구 공동체와의 관계 영역으로 중심가치 · 덕목이 정의라는 공통점이 있다. 5학년과 6학년의 단원설정의 취지에서 설명하고 있는 정의를 종합하여 이에 본 재구성의 단원에서는 정의를 '각자에게 그의 뜻이라는 명제 하에 모든 사람을 동등하게 존중하는 것, 모든 사람들의 요구에 대한 동등한 존중, 기회의 균등, 공명정대 · 공평무사 등의 원리와 태도 등을 그 중요 내용으로 한다. 이에 재구성된 『인권이 존중받는 공정한 세상』의 단원 취지는 학생들이 인권과 공정의 의미와 중요성을 알고 생활 속에서 인권 존중과 공정한 생활을 적극적으로 실천하는 데 있다

다. 단원 재구성 모습



단원 재구성의 시작...

본 프로젝트 주제는 5학년의 6. 인권을 존중하는 세상과 6학년의 6. 공정한 생활의 중심 가치 · 덕목이 모두 정의라는 것에서 출발하였다. 정의라는 중심 가치 · 덕목에서 핵심 주제어를 인권과 공정으로 추출하여, 인권이 존중받는 공정한 세상이라는 도덕과 관련 주제를 선정하게 되었다. 선정된 도덕과 주제를 중심으로 교육과정을 재구성하여 함께 행복한 세상이라는 프로젝트의 대주제를 추출하였다. 대주제 아래 관련 교과와 주요 활동 내용을 바탕으로 소주제를 정하고, 프로젝트 학습이 원활하게 진행되도록 세부 차시 계획을 수립하였다.

프로젝트 대 주제	4. 함께 행복한 세상 만들기		
프로젝트의 목표	● 소통 ● 협력 ● 공감 ● 배려 ● 토의·토론		
프로젝트 활동 목표	● 모두 함께 행복한 세상 만들기 실천하기		
소주제	1. 인권이 존중받는 공정한 세상 2. UCC광고제작소 3. 표현하라, 우리의 생각!		
관련 교과	도덕국어사회창체	활동 기간	2017년 6월 2주~3주

소주제	차시	주요 학습 내용 및 활동					핵심역량
		재구성 전			재구성 후		
인권이 존중 받는 공정한 세상	1 도덕	5학년	6.인권을 존중 하는 생활	인권 존중의 의미와 중요성	■ 인권과 공정의 의미와 중요성 알기	공동체 역량	
		6학년	6.공정한 사회	공정의 의미와 중요성			
	2-3 사회 국어	6학년	1.조선 사회의 새로운 움직임	조선 시대 여성의 삶과 서민문화의 발달 모습	■ 조선 시대 여성과, 서민의 생활을 주제로 촌극 꾸미기를 통해 인권이 존중되지 못하고 공정하지 못한 사회 모습 파악하기	공동체역량, 창의적 사고력	
		5학년	1.인물의 말과 행동	인물의 말과 행동을 고려하여 촌극 꾸미기			
	4 도덕	5학년	6.인권을 존중 하는 생활	인권 침해에 대한 올바른 대처	■ 인권 침해 상황과 공정하지 못한 생활 장면에서 문제의 해결 방법 찾기	공동체역량, 의사소통능력	
		6학년	6.공정한 사회	공정과 관련된 바른 판단			
	5 국어	5학년	2.토의의 절차와 방법	토의한 내용으로 제안하는 글쓰기	■ 학급 구성원의 인권이 보장받고, 공정한 학급이 되기 위한 방법을 토의하고, 토의한 내용으로 제안하는 글쓰기(5학년), 관점이 드러나는 글쓰기(6학년)	공동체역량, 의사소통능력	
		6학년	2.다양한 관점	자신의 관점이 드러나게 글쓰기			
	6 도덕	5학년	6.인권을 존중 하는 생활	인권 존중을 위한 마음 다지기	■ 인권 존중 사례와 공정한 생활을 만들기 위한 사례 조사하여 발표하기	공동체역량, 의사소통능력	
		6학년	6.공정한 사회	공정한 삶을 추구하는 마음			
UCC 광고 제작소	7~8 창체	공통	지금 세계는?	가난한 나라 사람들과 어린이들의 인권 문제 이해하기	■ 세계 무역의 불공정한 사례 이해하기 및 공정무역에 대해 알기, 가난한 나라 사람들의 인권과 어린이들의 인권에 대해 알기	공동체역량	
		5학년	3.우리 경제의 성장과 발전	세계 무역에 대해 이해하기			
	9 본시	5학년	6.인권을 존중 하는 생활	인권 존중을 위한 마음 다지기	■ 어린이들의 인권이 존중받는 공정한 세상을 만들 수 있는 실천 방법 찾기	공동체역량, 의사소통능력	
		6학년	6.공정한 사회	공정한 삶을 추구하는 마음			
	10 도덕	5학년	6.인권을 존중 하는 생활	생활 속에서 인권 존중 실천	■ 공정한 생활과 인권 존중의 생활 지킴이 선포식 하기	공동체역량, 창의적 사고력	
		6학년	6.공정한 사회	공정한 생활을 위한 실천			
	11-12 국어	5학년	6.말의 여행	말의 힘을 살려 광고하기	■ 말의 영향력과 광고의 특징을 생각하며 공정무역을 알리는 UCC 제작하기	공동체역량, 의사소통능력	
		6학년	5.광고 읽기	광고 특징 알기			
	13-14 창체 미술	공통	UCC 광고 제작소	UCC 제작과정 알기	■ 공정무역에 관한 픽토그램과 포스터 만들어 학교에 게시하기	공동체역량, 심미적 능력	
	5학년	10-1.나도 디자이너	픽토그램 만들기				
	6학년	10-2.세상을 바꾸는 디자인	공익광고 만들기				

라. 본시수업흐름도

단원명	인권이 존중받는 공정한 세상		프로젝트 차시	7/13	도덕과 차시	4/5
배움 주제	어린이들의 인권이 존중받는 공정한 세상을 만들 수 있는 실천 방법 찾기					
배움 목표	교과	어린이들의 인권이 존중받는 공정한 세상을 만들기 위한 실천 방법을 찾는다.			수업 모형	도덕적 토론 수업모형
	프로젝트	함께 살아가는 진정한 가치를 알고, 구성원 간 소통과 배려를 실천하면서 집단지성의 힘을 키운다.				
인성핵심 역량	정의	교과핵심역량		공동체 역량, 창의적 사고, 의사소통		
단계 (시간)	학습 흐름	교수-학습 활동			배움 전략	배움자료(●) 배움 활동 (📖)
배움 열기 함께 학습 (5분)	전시 학습 상기	■ 전시학습 상기하기 T: 지난 도덕시간에 함께 배웠던 내용들을 이야기해봅시다.	■ 배움에 관한 기대 갖기 S1: 인권 존중 사례를 공부했습니다. S2: 공정한 사회를 만들기 위한 운동 '위스타트 운동'에 대해서도 알아보았습니다. 등 S1: 지난 「함께 배움」 프로젝트 활동 시간에는 어떤 활동을 했는지 말해봅시다.	함께 배움 프로젝트 연결 동기 하브 루타 관련 동영 상의 도입		
	동기 하브 루타	■ 동기 하브 루타(동기유발) T: (초콜릿을 나누어 주면서) 초콜릿은 ()다. 괄호를 채워 볼까요? T: 선생님이 만든 문장은 초콜릿은 (숨겨진 진실이 있다) 입니다. 무슨 진실이 숨겨져 있는지 동영상은 볼까요?	Ss: 괄호를 채우는 문장을 자유롭게 이야기한다. 초콜릿은 (맛있다, 검은색이다, 기분이 좋아진다, 살찐다 등) Ss: 궁금증과 호기심을 가지며 수업에 집중하기			
	배움 주제 확인	■ 배움주제 확인하기 T: 동영상에는 무슨 진실이 숨겨져 있었나요? T: 선생님이 준 초콜릿은 무슨 진실이 숨어있을까요? 지난 프로젝트 시간에 배운 내용과도 관련 있습니다.	Ss: 아프리카 어린이들의 노동과 슬픈 현실이 숨겨져 있습니다. 등 Ss: 공정무역으로 생산되고 거래되는 초콜릿 같습니다. 등			

단계	학습 흐름	교수-학습 활동		배움 전략	배움자료(●) 배움 활동 ()
		주요 발문 및 교수 활동	예상 반응 및 학습 활동		
	배움 활동 안내	<p>T: 동영상과 공정무역 초콜릿을 생각하며, 오늘의 배움 주제를 생각해보세요.</p>	<p>S1: 아프리카 친구들의 노동을 해결해주기 위한 방법을 찾습니다.</p> <p>S2: 어린이들의 인권이 존중 받고 공정한 생활을 할 수 있는 방법을 찾고 싶습니다.</p>		 배움활동 학생들의 배움중심활동을 좀 더 자유롭게 하기 위해 활동에 대한 자세한 설명은 자체한다.
		어린이들의 (인권)이 존중받는 (공정한 세상)을 만들 수 있는 실천 방법 찾기			
		<p>■ 배움활동 안내하기</p> <p>T: 배움주제와 관련하여 어떤 활동을 하면 좋을까요?</p> <p>T: 여러분들이 발표한 내용과 비교해 보면서 오늘의 학습활동을 확인해봅시다.</p>	<p>S1: 어린이들의 인권을 보호할 수 있는 방법을 찾을 것 같아요.</p> <p>S2: 어린이들의 인권 존중 방법과, 어린이들에게 공정한 세상을 만들기 위한 실천 방법을 찾을 것 같습니다. 등</p>		
		배움 활동 안내 <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;">  활동 1 어린이들의 노동문제를 해결할 수 있는 해결 방법 찾기 </div> <div style="text-align: center;">  활동2 어린이들의 인권이 존중받는 공정한 세상을 만들기 위한 방법 찾기 </div> </div>			
배움 활동 1 (15분)	도덕적 문제 사태 제시 및 분석  	활동1: 어린이들의 노동문제를 해결할 수 있는 해결 방법 찾기			
		<p>■ 동영상 이야기 나누기</p> <p>T: 여러분이 동영상 속의 어린이라면 어떤 생각이 들었을지 짹에게 말해보세요.</p> <p>T: 동영상에서 인권이나 공정과 관련한 내용은 어떤 것이 있었나요?</p>	<p>S1: 나였다면, 강제 노동을 하기 싫었을 것 같아요.</p> <p>S2: 학교에 가서 공부를 하고 싶었을 것 같습니다. 등</p> <p>S1: 어린이의 인권이 존중 받지 못하고 있어요.</p> <p>S2: 공정한 대접을 못 받고 노동을 하고 있어요. 등</p>	 짝에 개인 야기 하기	 유트브동영상 <초콜릿뒤에 숨은 진실 편>  배움활동 관련 동영상 내용으로 짹론을 통해 함께 소통하도록 유도한다.
		유트브 동영상 : 초콜릿 뒤에 숨어진 진실(약 1분30초)			
		<p>초콜릿 뒤에 숨겨진 진실에 관한 이야기. 초콜릿 원료 카카오를 만드는 노동자 중 약 1만명이 아동 노동자이고 이중에는 우리 학급 학생을 또래인 11살 어린이들이 코코아농장으로 끌려가 강제 노동을 하고 있기도 하다. 아프리카 어린이들이 학교를 가고, 환히 웃을 수 있는 방법을 고민하자는 내용으로 구성되어 있다.</p>			

<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; text-align: center;"> 개별 활동 짝 활동 </div>	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; text-align: center;"> 개별 학습 짝 학습 </div>	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; text-align: center;"> 하브 루타 심화 및 메타 하브 루타 </div>	<p>■하브루타하기</p> <p>T:하브루타 질문 발표 「어린이들의 노동문제를 해결하여 어린이 인권을 보호 할 수 있는 방법은 무엇일까?」</p> <p>T:자신의 생각을 먼저 쓰고, 짹과 함께 하브루타를 해봅시다.</p> <p>T:하브루타를 하고 나서, 어떤 생각이 들었는지 이야기해봅시다</p>	<p>Ss:하브루타 질문의 내용을 듣고, 자신의 생각을 정리한다.</p> <p>Ss:하브루타를 하면서, 서로 질문하고 소통하며 자신의 의견과 친구의 의견을 발전시키도록 노력한다.</p> <p>Ss:하브루타 후의 생각이나 느낌을 자유롭게 이야기한다.</p>	하브 루타 배움활동 먼저 자신의 생각을 정리한 후 짹토론 실시
			<p>활동2: 어린이들의 인권이 존중받는 공정한 세상을 만들기 위한 방법 찾기</p> <p>■심화및 메타하브루타 하기</p> <p>T:이 세상에는 어린이들의 인권이 보호 받지 못하고, 어린이들에게 공정하지 못한 상황들이 많이 있습니다. 어떤 예가 있을까요?</p> <p>T:모든 어린이들의 인권이 존중받는 공정한 세상을 만들 수 있는 방법을 찾아 적어봅시다.</p> <p>T:생각들을 비슷한 것끼리 정리해볼까요?</p> <p>T:내용들 중 좋은 방법이라고 생각하는 것을 선택하고, 여러분들의 결정을 이야기해봅시다.</p>	<p>Ss:탈북 학생들이나 다문화 가정의 학생들에게 같은 학교 친구들이 놀리거나, 따돌리는 것을 보았어요. 등</p> <p>Ss:(브레인스토밍으로 아이디어를 생산한다.)</p> <p>Ss:예)관련 법 만들기, 홍보하기 등과 같은 항목으로 끝은 후 소제목과 큰제목을 붙인다.</p> <p>Ss(스티커를 이용한 다중투표 방법을 이용) 우리들이 실천할 수 있는 것들이 많이 있습니다. 등</p>	학습 퍼실 리티 이션 배움활동 학생들이 스스로 해결방법을 찾아낼 수 있도록 교사는 학습의 조력자로 토의과정을 이끈다.
			<p>■배움내용 발표하며 실천 의지 다지기</p> <p>T:「함께배움」 함께 나누기 시간입니다. 함께나누기 문장을 보고 채워볼까요?</p> <p style="background-color: #e0f2e0; border: 1px solid #ccc; padding: 5px; text-align: center;">어린이들의 인권이 존중받는 공정한 세상을 만드는 최고의 방법은 (세상 사람들의 관심, 배려) 이다.</p> <p>T:여러분들이 오늘 찾아낸 귀한 방법들을 잘 실천할 것이라고 믿습니다.</p> <p>T:다음 시간에는 무엇에 대해 공부할까요?</p>	<p>Ss:학생들이 개인별로 배움 정리가 되면 발표 한다.</p>	함께 배움 함께 나누기 함께나누기 학습장 배움평가 학생: 자기, 동료평가 교사: 학생평가
<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; text-align: center;"> 개별 학습 짝 학습 </div>	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; text-align: center;"> 함께 배움 정리 차시 확인 </div>	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; text-align: center;"> 하브 루타 심화 및 메타 하브 루타 </div>	<p>T:여러분들이 오늘 찾아낸 귀한 방법들을 잘 실천할 것이라고 믿습니다.</p> <p>T:다음 시간에는 무엇에 대해 공부할까요?</p>	<p>Ss: 실천의지를 갖는다.</p> <p>Ss: 인권과 공정한 생활 지킴이 선서하기입니다. 등</p>	포스트잇, 매직, 스티커, 전지 등

III 배움중심수업 돌아보기

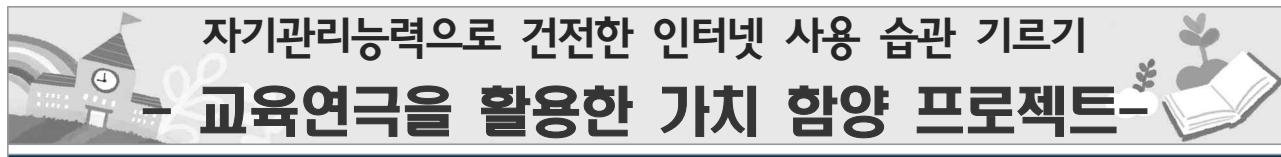
1. 수업을 마치며

「함께배움」 프로젝트 활동을 시작하면서 교사로서 수업 준비에 대한 노력과 부담은 많아졌지만, 복식학급 우리 학생들이 다른 학년을 지도하는 교사를 기다리느라 무의미하게 보내는 시간이 줄고, 학생들의 「함께배움」의 성장모습을 보게 될 때의 뿌듯함이 그런 수고를 잊게 해주었다. 그래서 매일매일 수업을 위해 두 개 학년의 교육과정을 다시 보고, 「함께배움」의 수업을 디자인하면서 설레 일 수 있었던 것 같다. 하지만 교사 혼자만의 능력과 노력으로는 진정한 함께배움이 존재하는 수업을 이루어 가기는 어려울 때가 많았다. 그런 어려움을 극복하기 위해 우리 학급의 학생들의 힘을 믿고 학생들에게 도움을 요청했다. 교사 자신도 함께 배움을 실천하는 자세로 수시로 학생들의 생각을 듣고, 배움에 대한 방향을 함께 고민하면서 교사인 나부터 배움을 이를 수 있었다고 생각한다. 이러한 함께배움에서 우리 학급의 학생들이 배움이란 것이 함께할 때 더 가치 있고, 의미 있어진다는 「함께배움」의 진정한 가치를 조금씩은 깨닫게 되는 것이라고 믿고 싶다.



참고문헌

- 구기록 외(2016). <세상을 움직이는 1000개의 드라마를 쓴다> .(주)쿠퍼실리테리션 그룹
 이성대 외(2015). 프로젝트수업, 교육과정을 만나다. 행복한미래
 전성수(2016). 부모라면 유대인처럼 하브루타로 교육하라. 예담
 인천광역시교육연수원(2016). 퍼실리테이터 전문가과정 연수 자료 2집



자기관리능력으로 건전한 인터넷 사용 습관 기르기 - 교육연극을 활용한 가치 함양 프로젝트 -

인천동춘초등학교 교사 이선영

- 학년 : 4학년
- 단원 : 2. 함께하는 인터넷 세상 (4) 인터넷 세상 속 밝고 건전한 나
- 배움주제 : 인터넷을 절제하여 사용하는 방법 알고 실천 방법 말하기

I 이런 마음으로 시작했어요 !

“도덕시간이요? 너무 너~무 지루해요.”

“듣고 또 듣고 엄마의 잔소리 시간 같아요.”

아이들과 만난 첫 도덕 수업 시간에 들은 이야기다. 첫 시간부터 아이들과 나눈 대화를 통해 도덕과 전담교사로서의 고민은 깊었다. ‘21세기를 살아갈 아이들에게 가장 필요한 교육이 인성교육’이라는데 인성교육의 중심에 있는 도덕 교과를 어떻게 가르쳐야 하고, 학생들은 무얼 배워야 할까?’

#바람 1. “**창**의적 문제 해결!”

뻔한 결말의 예화를 읽어주는 수업, 도덕적 가치를 강요하는 수업은 가라! 호기심을 극대화하고 적극적인 참여를 유도하는 수업을 통해 학생들이 스스로 도덕적 문제를 이해하고 판단하며 해결할 수 있도록 돋고 싶다.

#바람 2. “**즐**거운 배움 수업!”

인성교육의 핵심인 도덕 수업을 학생 모두에게 즐겁고 의미 있는 수업으로 만들어보고 싶다. 교육의 변화는 작은 시도에서 시작한다는 믿음으로 학생 모두 협력하고 소통하는 수업을 만들어 보고 싶다.

#바람 3. “**실**천하는 도덕교육!”

배운 것을 실천하지 못한다면 도덕 수업이 무슨 의미가 있을까? 암과 행동 간의 불일치를 해결하고 실천하는 도덕 교육을 해보고 싶다. 실천하는 도덕교육이 되려면 어떻게 해야 하지? 마음을 움직여 필요한 가치를 내면화하는 수업을 해보고 싶다.

II 배움중심수업 펼치기

1. 본시 교수 · 학습 개요

단원	2. 함께 하는 인터넷 세상 (4) 인터넷 세상 속 밝고 건전한 나	일시	6월 20일(화) 2교시
		대상	4학년 2반
학습주제	인터넷을 절제하여 사용하는 방법을 알고 실천 방법 말하기	쪽수	도덕책 48~57쪽
학습목표	인터넷을 절제하여 사용하는 방법을 알고 실천 방법을 말할 수 있다.	차시	4/4
학습자료	평생 앱, 스마트 패드, 역할놀이용 의자, 소품(스카프), 네임펜 음원파일, 와우 보드, 포스트잇, 포스트잇 이젤	수업 모형	역할놀이 수업 모형

창의 · 융합 문화 및 풍토 요소

창의성	인지적 요소 : 비판적 사고, 분석적 사고, 문제해결 능력, 의사결정능력 정의적 요소 : 호기심, 흥미, 몰입, 독창성, 용기, 배려, 약속, 협동, 공감
핵심 역량	의사소통능력, 공동체 역량, 자기관리능력

배움 단계	교육연극 단계	교수 학습 과정	학습 집단	활동 내용 및 지도시 유의점
동기유발 및 배움주제 확인	웜업 (Warm up)	• 전시학습상기 • 학습동기유발 • 학습문제 찾기 • 학습문제 확인	전체 학습	교사는 게임 중독에 빠져 스마트폰을 사달라는 배움이의 엄마가 되어 <u>갈등을 겪는 가상상황 속에 학급 아이들을 끌어들인다.</u> 스마트폰이 꼭 필요한지에 대해 짧은 이야기를 나누는 즉흥극을 통해 오늘의 수업 내용에 대한 호기심을 갖게 하고 수업 중 어떤 활동을 해야 할지를 감각적으로 느끼게 한다.
이야기 속 중심 가치 확인	준비 활동	<활동1> • 친구들의 생각을 들여다보자.	전체 학습	<u>평생앱을 사용하여 스마트폰의 필요성</u> 에 대한 투표 결과를 보고 친구들이 왜 그렇게 생각했을지 유추해본다. <u>본 활동 단계로 넘어가기 위한 분위기를 조성</u> 한다.
공감적 사고 역학놀이	본 활동	<활동2> • 줄줄이 입장 토론을 해보자. <활동3> • 배움이를 도와주자.	모둠 학습	<u>줄줄이 입장 토론을 통하여 반대의 입장을 가진 상대방의 감정을 이해하고 공감</u> 하는데 중점을 둔다. 많은 아이들이 참여하도록 유도하고 생각이 바뀐 아이들에게 이유를 말하게 한다. 스마트폰을 사게 된 배움이가 절제하며 사용할 수 있도록 좋은 의견을 제시한다. <u>브레인라이팅 활동을 통해 소극적인 아이들도 자기의 생각을 말할 수 있도록 돕는다.</u> 서로 의견을 모아가는 재미와 즐거움을 체험하게 한다.
경험의 공유와 일반화	팔로우업 (follow up)	• 배움이와 이야기 나누기 • 승화형 학습정리 • 차시 예고하기	전체 학습	잘한 점과 아쉬운 점, 칭찬할 점 등을 이야기하며 평가하는 시간을 갖는다. 자기의 실천습관을 다지는 ' <u>승화형 학습정리</u> '를 통하여 배운 내용을 효과적으로 내면화한다.

2. 본시 교수·학습 과정안

배움 단계	배움 과정	교수·학습 활동		장의· 융합 학습요소	시 간	학습자료(+) 및 유의점(◦)
		교사 활동	학생 활동			
동기 유발 및 배움 주제 확인	전시 학습 상기	▷ 지난 시간에 나누었던 내용 상기하기			5' (5)	
		T: 지난 주에 선생님과 어떤 이야기를 나누었나요?	S1: 인터넷을 통한 가상 세계에서 행복한 생활을 하려면 어떻게 해야 하는지 이야기 나누었어요. S2: 인터넷과 컴퓨터, 스마트폰의 사용에 관한 PMI 활동을 하였습니다. S3: 인터넷을 통해 창의적으로 자기의 생각을 표현하고 활용하는 능력을 키우는 것이며 미래 사회에서 중요하다는 것을 배웠습니다.			• 지난 시간 수업 내용을 떠올리며 오늘 수업에 대한 필요성을 생각해보게 한다.
		▷ 이야기 나누기				• 인터넷 리터러시 (Literacy): 바람직한 인터넷 시민소양, 의식 제고를 위해 부각되고 있는 교육
		T: 오늘은 여러분과 다른 이야기를 나누고 싶어요	S: 어떤 이야기인데요?			호기심
동기 유발 (Warm up)		<p>배움이란 친구를 소개할게요. 배움이는 게임을 좋아해서 집에서 엄마가 없으면 오랜 시간 동안 게임을 하는 친구에요. 요즈음 들어 부쩍 스마트폰을 사달라고 자꾸 조른답니다. 오늘도 배움이는 엄마를 조르다가 거절당하자 화가 나서 나가버렸어요. 학원 갈 시간이 다 되었는데 말이에요. 엄마는 배움이가 학원에 갔는지 궁금하고 걱정이 되기도 해서 학원에 가보기로 했어요.</p>				
		T: 선생님은 밖으로 나갔다 배움이를 찾는 엄마가 되어 저 학원 문으로 들어올게요. 여러분들은 배움이의 학원 친구가 되어주면 됩니다.	S: 어떤 역할극이 전개될 것인지를 생각해본다.		흥미	• 교사는 간단한 소품을 걸치고 교실 안으로 들어와서 인물의 역할에 흥미를 유도한다.
						• 정보기기의 중독의 문제점과 스마트폰을 놓고 갈등을 겪는 상황을 역할극으로 보여주어 오늘의 수업 내용을 암시한다.
수업자의 의도		<p>우리 생활 속에서 흔하게 있는 소재를 짧은 족틀극으로 보여주어 오늘 어떤 이야기가 펼쳐질지 기대감을 갖게 한다. 이 단계를 통하여 나와 밀접한 인터넷 사용 문제에 대해 고민하여 수업 내용에 호기심을 갖도록 유도한다. 교사가 엄마의 역할 (Teacher in Role)을 함으로써 학생들에게 자연스럽고 재미있게 학습할 내용을 알려주고 수업에 대한 흥미와 기대감을 가지게 되길 바라며 구안하였다.</p>				

학습 단계	학습 과정	교수·학습 활동		창의·융합 학습요소	시간	학습자료(·) 및 유의점(·)
		교사 활동	학생활동			
이야기 속 중심 가치 확인	학습 문제 찾기	<p>▷ 어떤 활동을 할까?</p> <p>T: 엄마의 반대에 배움이는 어떤 기분이었을까요?</p> <p>T: 방을 나가버린 배움이를 보는 엄마의 마음은 어땠을까요?</p> <p>T: 이번 시간에는 이러한 문제점을 생각해보고 어떻게 하면 절제하는 생활을 실천 할 수 있을지 생각해봅시다.</p>	<p>S: 엄마가 배움이의 말을 믿지 않고 나무라기만 해서 기분 나빴을 것 같아요.</p> <p>S: 많이 속상하셨을 것 같아요.</p>	공감	2 (7)	<ul style="list-style-type: none"> 상대방의 입장을 이해하고 공감하는 과정에 중점을 둔다.
	학습 문제 확인	<p>● 학습 문제 확인하기</p> <div style="background-color: #e0e0ff; border-radius: 10px; padding: 10px; text-align: center;"> <p>인터넷을 절제하여 사용하는 방법을 알고 실천 방법 말하기</p> </div> <p>▷ 활동 1 : 친구들의 생각을 들여다보자</p>		분석적 사고	4 (11)	<ul style="list-style-type: none"> PING PONG앱 PING PONG앱을 통해 학생들이 스마트폰의 필요성에 대해 어떻게 인식하고 있는지 확인한다.
준비 활동		<p>T: 역할극을 보며 여러분은 스마트 폰이 꼭 필요한지 생각해보았나요? 배움이에게 스마트폰을 사주어야 한다고 생각하는 친구들은 ○를 누르고, 사주지 말아야 한다는 엄마의 입장에 공감한다면 ✕를 눌러 주세요.</p> <p>T: 입력된 데이터가 뜨면 학생들과 함께 공유하고 확인 한다.</p> <p>T: 여러분들의 투표 결과를 보면 스마트 폰이 (필요하다/필요하지 않다)고 생각한다는 것을 알겠어요.</p>	<p>S: 역할극을 보며 스마트 폰의 필요성을 생각해보고 PING PONG 앱을 사용하여 하여 투표한다.</p> <p>S: 친구들의 생각을 평퐁 앱을 통해 알아본다.</p> <p>S: 결과를 보고 친구들이 왜 그렇게 생각했는지 유추해본다.</p>			

배움 단계	배움 과정	교수 · 학습 활동		장의-용함 학습요소	시간	학습자료(·) 및 유의점(·)		
		교사 활동	학생 활동					
공감 적 사고 역할 놀이	본활동	▷ 활동 2 : 줄줄이 입장 토론을 해보자		호기심	9' (20)	<p>• 많은 학생들이 참여하도록 유도 한다.</p> <p>• 이야기가 어느 정도 상대방에게 전달되었다고 생각하는 때에 교사는 STOP를 외치고 다음 순서로 넘어가도록 돕는다.</p> 		
		<p>T: 여러분들 중 스마트 폰이 필요하다고 투표한 친구들과 필요하지 않다고 투표한 친구들은 두 줄로 나누어 앉아봅시다.</p> <p>S1: 스마트폰의 필요성에 투표한 각각의 친구들이 두 팀으로 나뉜다.</p> <p>S2: 교사의 지시대로 활동 준비를 한다.</p>						
		<p>① 스마트폰을 사주어야 한다고 생각하는 친구들은 오른쪽에, 필요하지 않다고 생각하는 친구들은 왼쪽에 두 줄로 마주보고 앉게 한다.</p> <p>② 오른 쪽에 앉은 친구는 스마트폰을 사달라는 아이 역할을 하고 왼쪽에 앉은 학생은 스마트폰을 사주기 않겠다는 부모 입장을 맡긴다.</p> <p>③ 앞에서부터 한 명씩 자기의 입장을 이야기하고 상대방을 설득해 나간다.</p> <p>④ 마지막까지 순서가 끝난 후 투표할 때와 생각이 바뀐 친구들은 자리를 바꾸게 한다.</p> <p>⑤ 자리를 바꾼 친구들의 생각 변화를 묻고 각자의 역할을 하며 느꼈던 감정을 솔직하게 이야기하도록 한다.</p>						
		<p>T: 역할극을 하며 생각이 바뀌어 반대편으로 건너간 친구들은 왜 생각이 바뀌었나요?</p> <p>T: 부모의 입장에서 스마트폰을 사달라고 조르는 아이의 이야기를 들을 때 어떤 생각이 들었나요?</p> <p>T: 아이의 입장에서 스마트폰을 사주지 않겠다는 부모님에게 어떤 생각이 들었나요?</p>		공감		<p>S: 엄마의 역할을 직접 해보니 스마트폰을 사주지 못하는 엄마의 마음이 느껴져 입장이 바뀌었어요.</p> <p>S: 아이가 이야기를 잘 듣지도 않고 무조건 조르고 화내는 것이 속상했습니다.</p> <p>S: 스마트폰의 좋은 기능이 더 많은 것 같은데 무조건 나쁘다고만 이야기 하시니까 답답했습니다.</p>		
수업자의 의도		<p>줄줄이 입장 토론은 반대되는 입장을 가진 상대방의 감정을 느껴보게 하는데 도움이 된다. 또한 나의 생각을 말하는 것이 아니고 정해진 역할을 수행하는 것이므로 아이들은 쉽게 마음속의 이야기를 깨낼 수 있다는 장점이 있다. 스마트폰의 구입을 놓고 아이와 부모 간에 겪을 수 있는 혼한 갈등에 대해 상대방의 입장을 공감하고 의사소통하는 능력을 길러주고자 구안하였다.</p>						

학습 단계	학습 과정	교수 · 학습 활동		창의·융합 학습요소	시간	학습자료(·) 및 유의점(◇)
		교사 활동	학생활동			
공감적 사고 역할 놀이	본 활동	▷ 활동 3 : 배움이를 도와주자		몰입	10' (30)	
		<p>배움이의 어머님은 결국 배움이의 설득에 못 이겨 스마트 폰을 사주었습니다. 스마트폰을 갖게 된 배움이는 너무 기뻤어요. 하지만 엄마는 배움이에게 한 가지 제안을 합니다. 스마트폰을 잘 사용하지 못하면 언제든 뺏겠다고 엄포를 놓으신 겁니다. 게다가 컴퓨터로 인터넷 사용하는 것도 함께 지켜보시겠다는 겁니다.</p>			<ul style="list-style-type: none"> • 와우보드 • 포스트잇 • 음원파일 • 한 명이 주도적으로 토의를 이끌어 가지 않도록 한다. (학생간판찰평가) 	
		<p>T: 배움이가 스마트폰을 어떻게 사용하면 엄마에게 뺏기지 않을까? S: 필요할 때만 사용해야 합니까.</p> <p>T: 배움이에게 해 줄 수 있는 도움의 말들을 포스트잇에 적어 좋은 의견을 모아주세요. S: 배움이가 스스로 지켜나가야 할 일과 주변에서 도와주어야 할 일을 구분하여 생각해본다.</p> <p>※ 이런 점에 주의하여 브레인라이팅 활동을 해봅시다.</p>		의사 결정 능력		
		<p>학생 활동</p> <ol style="list-style-type: none"> 각자 아이디어를 포스트잇에 적어서 자신의 앞쪽 Ideas에 붙인다. 와우 보드의 회전판을 돌려서 다른 친구의 아이디어를 참고하며 또 다른 아이디어를 낸다. 친구와 같은 의견은 포개어 붙인다. 모둠 친구들의 아이디어에 대해 궁금한 것은 질문하고 타당한 의견인지 토의한다. 좋은 아이디어를 GOOD으로 올려붙인다. 선택된 아이디어를 결합하여 한 번 더 브레인스토밍을 진행한다. 마지막 최종 의견을 Best에 붙이고 발표할 준비를 한다. 	협동		<p>활동이 끝나갈 때쯤 누가 발표하게 될 것인지를 칠판에 붙여두어 준비할 수 있도록 한다.</p>	
	수업자인 의도	브레인라이팅은 자기의 의견을 말하기 어려워하고 때로는 무임승차하려 하는 학생들이 토의학습에 참여하게 하는 좋은 방법이다. 어떠한 의견도 존중해주며 서로 호응하는 습관을 길러주어야 효과적으로 진행될 수 있다. <u>말하기와 표현하기를 꺼려하는 아이들에게 자기표현의 기회를 주고 친구들과 의사소통의 기회를 주고자 구안하였다.</u>		독창성		

학습 단계	학습 과정	교수 · 학습 활동		장의인성 학습요소	시간	학습자료(+) 및 유의점(+)			
		교사 활동	학생활동						
공감적 사고 역할놀이	내면화 (follow up)	▷ 배움이와 이야기 나누기		약속	5' (35)	(교사 관찰평가) • 협동학습을 통해 의사소통의 능력과 공감 능력을 길러주는 것이 중요하므로 허용적인 분위기를 통해 모두가 참여하도록 유도 한다.			
		T: 게임에 열중하다 엄마에게 혼이 난 배움이를 앞으로 불러보겠습니다.	S: 배움이는 원 앞에 놓인 빈 의자에 앉아 친구들과 이야기 나눌 준비를 한다.						
		<ul style="list-style-type: none"> 컴퓨터 사용은 과제가 있을 경우나 홈페이지를 확인할 때만 사용하는 것이 좋을 것 같아. 게임을 하거나 재미있는 동영상 같은 것은 시간을 정해 놓고 보는 습관을 가져봐. 공부를 할 땐 스마트폰을 부모님께 맡기고 하면 어떨까? 스마트폰으로 하고 싶은 것이 있어도 해야 할 일을 먼저 하면 좋겠어. 컴퓨터를 너무 많이 하면 눈이 빠질 수 있어. 컴퓨터를 거실에 두는 것이 좋을 것 같아. 							
		▷ 승화형 학습 정리							
		T: 앞으로 여러분들이 실천하고 싶은 것이나 수업 중 느낀 것을 간단히 이야기하며 수업을 마무리 하려고 합니다.	S: 자기의 이야기가 끝나면 박수 두 번을 치고 다음 순서로 넘어간다. (도미노 박수)						
	자시 예고	T: 여러분들이 오늘 이야기 해준 중요한 실천 내용으로 체크리스트 표를 만들어 나누어 주겠습니다. 일주일 동안 잘 실천해보세요.	S: 자기의 인터넷 사용 습관을 표시해가며 잘 실천할 것을 다짐한다.	다양성 비판적 사고 호기심	5' (40)	(모둠상호평가) • 채택되지 않은 의견 중 좋은 의견을 교사가 소개하여 공유한다. (상호평가) (자기 평가) • 발표한 내용을 체크리스트를 만들어 자기관리능력을 갖게 하는 데 중점을 둔다.			
		▷ 차시 예고							
		T: 다음 시간에는 우리가 함께한 '건강하고 밝은 인터넷 세상' 프로젝트에 대해 평가하고 이야기 나누겠습니다.							
수업자료 의도		게임에 열중했던 배움이를 소환하여 빈 의자에 앉히고 친구들의 이야기를 듣게 한다. <u>(빈 의자 기법)</u> 아이들이 다시 가상의 세계 속으로 들어가 등장인물의 문제를 해결하도록 돋는 과정이다. 내면화 단계에서는 <u>자신이 평소에 지키기 어려웠던 태도를 돌아보며 실천 내용을 한 줄 토크로 함께 이야기 나눔</u> 으로써 배운 내용을 내면화할 수 있도록 '승화형 학습 정리'로 구성하였다							

III 배움중심수업 돌아보기

1. 도덕 수업을 고민하며

학기 초에는 도덕 시간이 지루하고 잔소리 듣는 시간 같아던 아이들이 도덕 수업이 재미있다고 한다. 도덕이 왜 일주일에 한 시간 밖에 없냐고도 한다. 담임이었다면 더 많은 것들을 해주었을텐데 하는 생각에 아쉽고 다른 한 편으로는 많은 아이들을 만난 것이 행복했던 한 해였다. 도덕과는 다른 교과보다 배운 가치의 내면화가 중요하다는 것은 누구나 인정할 것이다. 학교 안에서의 비교육적 행동, 개인주의, 가치관의 혼란이 가중되는 요즈음 아는 것을 실천하게 하는 것은 매우 중요하다. 학생들이 도적적인 주체로서 스스로 문제를 이해하고 판단하여 해결해가는 방법을 알게 하기 위해 마음을 움직이는 수업을 고민했다.

2. 교육 연극 수업을 돌아보며

수업에 연극을 도입해 보니 아이들이 너무 즐거워하고 좋아했지만 교사로서는 고민이 많았다. 교실이 너무 소란스러울 때도 있고 장난스럽게 참여하는 아이들도 있고 부끄러워 소극적인 아이도 있었다. 학기 초기에는 성취기준에 도달했는지 교육적 효과가 있는지에 대한 걱정도 많았다. 하지만 아이들이 연극을 통해 여러 가지 도덕적 문제를 일상의 경험 속으로 끌어들여 자신과 타인의 감정에 대한 이해도가 높아졌고 수업 후에는 성찰을 통해 수업에서 느끼고 배운 이야기들을 함께 나누는 것을 일상화하였다. 이를 통해 의사소통능력과 공감 능력을 길러 주고 올바른 가치관을 내면화하여 스스로 실천할 수 있도록 마음을 바꾸어주고자 노력하였다. 문제는 연극 수업을 위해서는 교사의 아이디어와 준비가 많이 필요하다는 것이다. 그래서 모든 차시에 투입 할 수는 없었다. 앞으로 교육 연극에 대해 더 배우고 고민하여 아이들과 소통하는 좋은 수업을 만들어 나가고 싶다.

3. 전문적 학습 공동체와 함께 한 일 년을 돌아보며

혼자 힘으로 수업을 준비하는 것은 외롭고도 힘들다. 수업에 대한 고민으로 답답할 때 여러 선생님의 도움을 받았다. 동학년 선생님들 뿐 아니라 본교 선생님들, 다른 학교 선생님들에게도 조언을 구했고 많은 분들이 도움을 주셨다. 집단 지성의 힘을 느낀 한 해였고 함께 만들어 나가는 교육과정이 얼마나 중요한지 깨달았다. 수업은 고민하고 노력한 만큼 성장하고 발전하는 것은 당연하다. 동료 교사들과 함께 성장하고 함께 만들어가는 수업, 아이들이 스스로 배움을 얻어가는 수업을 위해 지속적으로 노력할 것이다.

참고문헌

- 최지영(2016). 과정중심 연극으로서의 교육연극. 서울 : 연극과 인간
- 고 희(2014). 교육 연극을 활용한 수업이 초등학교 학생의 학교생활적응과 정서능력에 미치는 영향. 경인교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김실녀(2012). 교육연극 기법의 적용을 통한 도덕과 수업 방안 연구. 전북대학교 교육대학원 석사학위논문.

2017

배움이 가득한 수업이야기

총괄 : 장 후순 (인천광역시교육청 / 학교교육과장)

김은주 (인천광역시교육청 / 학교교육과 장학관)

기획 : 이진배 (인천광역시교육청 / 학교교육과 장학사)

발행일 : 2017. 12.

