




질문과 생각을 담는

# 중등수업레시피


중학교





# 중등수업레시피 CONTENTS

## ♥ 중학교 부문 ♥



1	학생들의 역량을 신장시킬 수 있는 수업 모델 개발	갈산중학교	황윤정	3
2	인공지능 시대 학습자 맞춤형 보건교육 자료 개발	검단중학교	최보름	14
3	학생이 행복한 마을·진로 연계 학생 맞춤형 수업 모듈 및 자료 개발	검단중학교	심예울	36
4	학생 스스로가 융합형 교과 수업을 바탕으로 본인만의 학습 스토리텔링이 있는 학생 성장 수업 연구	동산중학교	임종청	46
5	교과별 맞춤형 수업모형 구안·적용을 통한 교실수업개선	만성중학교	배서영	52
6	함께 채우는 온(ON)택트 플러스 체육수업	부평동중학교	임영택	115
7	교과 융합 에듀테크 활용 수업 교수학습자료 및 평가 자료 연구	부평동중학교	함성실	123
8	잠자는 노트북 깨우기 프로젝트	산곡남중학교	이주희	134
9	건강 관리와 학습 성취	상인천중학교	최다운	175
10	학생 주도 미래형 교육과정 개발 및 수업 사례 연구	선학중학교	김민정	186
11	에듀테크 활용 수업(교실에서의 노트북 활용 수업)	영흥중학교	조창현	187
12	장애인의 여가활동을 통한 장애인식 개선	인천공항중학교	이선우	205
13	소년이 말하는 소년법	인천예송중학교	이효선	257
14	신체 활동 가치의 내면화를 위한 창의인성 UP	인천정림중학교	송홍섭	264
15	질문과 탐구로 생각이 자라는 수업	인천광역시교육청 교육정책연구소	박희현	279
16	인공지능을 활용한 다양한 교과 활용 수업 개발	인하대학교사범대학부속중학교	장한별	298
17	체육 수업 사례 개발 및 자료 연구	함박중학교	유호연	323
18	함께하는 탐구활동	화도진중학교	조경이	335



# 학생들의 역량을 신장시킬 수 있는 수업 모델 개발

연구팀명	갈산러닝 & 티칭																																																																																																																						
연구팀	갈산중학교 교사- 황윤정, 이미경, 김영주, 이영섭, 홍상희, 송미옥																																																																																																																						
연구주제	학생들의 역량을 신장시킬 수 있는 수업 모델 개발																																																																																																																						
연구 운영내용 및 연구결과	<div>1. 연구 취지</div> <div><input type="checkbox"/> 교육환경 변화에 적극적으로 대응하기 위해 국가·사회적 요구를 반영함.</div> <div><input type="checkbox"/> 미래 사회가 요구하는 포용성과 창의성을 갖춘 주도적인 사람으로 성장할 수 있도록 학생들의 성장과 잠재성을 찾을 수 있는 기법을 연구하고자 함.</div> <div>2. 연구 방법</div> <div><input type="checkbox"/> 학생들의 성장과 잠재성을 찾을 수 있는 기법 - 학생 스스로 탐구활동을 전개할 수 있는 기법을 개발해 봄.</div> <div><input type="checkbox"/> 학생들의 잠재력을 끌어내는 있는 활동 - 미래 사회에서 교사들의 역할은 단순히 지식을 전달하는 사람이 아니므로, 학생들의 성장을 이끌고 잠재력을 끌어낼 수 있는 수업 모델을 개발해 봄.</div> <div><input type="checkbox"/> 수업모델 개발: 인성의 중요성이 대두되고 있는 시점에서 인성교육을 중심으로 한 수업 모델의 필요성을 인지하고 이에 맞추어 수업을 진행하기로 계획함.</div> <div>3. 추진 일정</div> <table><tr><th rowspan="2">순 번</th><th rowspan="2">연구개발 내용</th><th colspan="8">추진일정</th><th rowspan="2">비고</th></tr><tr><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th></tr><tr><td>1</td><td>연구 및 분석</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>2</td><td>연구 및 적용</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>3</td><td>연구 검증 (컨설팅)</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>4</td><td>중간 평가 및 수정</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>5</td><td>세미나 및 워크숍</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>6</td><td>2차 검증 및 평가</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>7</td><td>체육과 수업나눔실시</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>8</td><td>음악과 수업나눔실시</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>9</td><td>수업나눔한마당 참여</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	순 번	연구개발 내용	추진일정								비고	4	5	6	7	8	9	10	11	1	연구 및 분석										2	연구 및 적용										3	연구 검증 (컨설팅)										4	중간 평가 및 수정										5	세미나 및 워크숍										6	2차 검증 및 평가										7	체육과 수업나눔실시										8	음악과 수업나눔실시										9	수업나눔한마당 참여									
	순 번			연구개발 내용	추진일정								비고																																																																																																										
		4	5		6	7	8	9	10	11																																																																																																													
	1	연구 및 분석																																																																																																																					
2	연구 및 적용																																																																																																																						
3	연구 검증 (컨설팅)																																																																																																																						
4	중간 평가 및 수정																																																																																																																						
5	세미나 및 워크숍																																																																																																																						
6	2차 검증 및 평가																																																																																																																						
7	체육과 수업나눔실시																																																																																																																						
8	음악과 수업나눔실시																																																																																																																						
9	수업나눔한마당 참여																																																																																																																						

□ 수업 모델 : 인성중심게임모형 (체육과)

- 체육은 신체활동을 통해 사회적으로 바람직하다고 여겨지고 있는 올바른 가치를 가르치고 배울 수 있는 교과로서 중요한 의미를 지니고 있다. 체육은 심동적, 인지적, 정의적 영역의 교육목표를 통합적으로 지도할 수 있는 최적의 조건을 가지고 있는 핵심 교과 중 하나이다. 수많은 국내, 외 논문과 연구 들을 통해 스포츠 인성교육에 대한 이론적 연구 들이 진행되고 있다. 신체활동을 통해서 신체 기능이나 사회 기술을 함양하는 증거들이 제시되고 있지만 정신적 가치에 대해서는 아직도 다양한 가치 연구와 증거들이 필요한 실정이다. 학교 현장에서도 이런 연구와 발맞추어 교사 스스로 인성 교육에 대한 체계적인 모델을 확립하고 체육과 인성 교육에 대한 실천적 지식을 축적해 나가야 한다고 생각한다.
- 인성중심게임모형에서는 스포츠 활동(종목) 안에서 기술과 게임 요소의 습득은 물론 인성을 함양할 수 있는 모델을 개발하여, 학생들이 흥미를 가지고 체육활동을 진행함과 동시에 바른 인성을 함양할 수 있도록 하였다.

- 참고문헌 :

- ① 박정준(2011). 스포츠는 인성을 길러줄 수 있는가? 스포츠 인성교육의 이론적, 경험적 근거와 과제. 한국교육과정연구, 2011/9, Vol. 29, No.3, pp.173~202.
- ② 이정택(2015). 학교체육에서 인성교육 연구의 경향과 발전 과제. 한국초등체육학회지, 2015, 제21권, 제2호, pp.69~83

□ 수업 모델 : 인성중심토론모형 (음악과)

- 음악은 사회적으로 바람직하다고 여겨지고 있는 인성을 가르치고 배울 수 있는 교과로서 중요한 의미를 지니고 있다. 음악은 인성 교육을 위한 가장 적합한 교과 중 하나로, 음악 그 자체로 사람의 마음에 감동을 주고 내면세계 및 인성의 긍정적 변화에 큰 영향을 준다.
- 음악을 통한 인성교육의 실현은 첫째, 음악교육에서의 각 활동 영역별로 인성 교육 방법을 안내하는 다양한 프로그램의 개발과 보급, 둘째, ‘대화와 토론’을 적용한 음악 인성 교육 방법의 모색, 셋째, 음악교과에 적합한 인성요소를 추출하여 인성교육 활성화의 도모를 들 수 있다.
- 인성중심토론모형에서는 음악 감상 활동을 통해 자신의 음악적 성향을 파악하고, 이를 친구들과 함께 공유하여 서로 다름을 인정하는 계기를 만들어 주고자 하였다. 또한 인성을 함양함과 동시에 학생들이 음악에 흥미를 가지고 자기 이해 역량과 음악적 감성 역량을 기를 수 있도록 하였다.

- 참고문헌 :

- ① 김미숙, 권혜인(2013). 음악 교과에서의 인성 개념과 인성교육. 음악교육연구, 2013, Vol. 42, No.3, pp.41-69.
- ② 조성기, 민경훈(2014). 음악교과에서의 인성교육 활성화 방안. 한국음악교육공학회, 2014, 제21권, pp.209-231.

□ 체육과 - 인성중심게임모형 개발

(체육)과 교수-학습 과정안 |

중영역	영역형 경쟁활동			신체활동	축구	차시	6/25
대 상	2-6	장소	5층 강당	지도일시	2023.9.13.	지도교사	김영주
성취기준	[9체03-03] 영역형 경쟁 스포츠의 경기 방법과 전략을 이해하고 경기에 활용할 수 있으며, 경기 규칙을 준수하고 정정당당하게 경기한다.						
수업 목 표	• 패스 게임에서 발생하는 실수를 인정하며 이를 말이나 행동으로 표현할 수 있다. • 배려심을 가지고 패스 연습을 진행하며 교우 간에 서로 간의 실수나 잘못을 올바르게 해결하는 방법을 알 수 있다. (인성요소-배려심, 실수인정)						
전시 제시과제	슈팅 연습, 패스 기본기 연습			학습 자료	호루라기, 축구공, 팀조끼		

단계	학습내용	교수 - 학습 활동		수업형태 및 학습자료	지도상 유의점	시간 (분)
		교사 활동	학생 활동			
도 입	○집합 ○출석확인 ○보강운동 ○기구확인 ○목표제시	▶출석체크 및 환자확인 ▶준비상태점검 ▶보강운동 지도 ▶학습목표제시	▶집합 및 준비운동 ▶준비상태 및 환자보고		부상에 대비하여 준비운동 을 철저히 실시	5
전   개	○과제설명 및 시범	▶본시 학습 과제를 설명한다. -배려심과 실수 인정에 관한 이야기로 관심을 불러 일으킬 수 있다. -패스 간이게임을 설명한다.	▶설명 대형으로 교사의 설명을 경청한다.	확산형 질문   이해중심 게임모형	주의집중	35
	○동기유발	▶학생들과의 질의응답을 통해 축구에 활용되는 과학적 원리를 이용하고, 운동 수행에 적용할 수 있다.	▶교사의 설명을 듣고 학생들은 과학 교과에서 배운 것들을 응용하여 대답할 수 있다.		확산형질문	
	○자기성찰 ○배려심 ○실수인정	▶팀을 편성하고 배려심을 바탕으로 한 패스 게임을 진행하고 끝나고 난뒤 성찰일지를 작성한다.	▶팀을 편성하고 배려심을 바탕으로 한 패스 게임을 진행하고 끝나고 난 뒤 성찰일지를 작성한다.			
	○부상예방	▶수업 중간중간 수시로 주의 사항을 이야기하고 학생	▶교사의 설명을 잘 듣고 경기 예절과 부상 방지에		주의산만 예방	

		들을 집합시켜 경기 예절과 부상 방지에 대해서 설명한다.			
정리	○질의응답 ○기구정리 ○차시예고 ○정리운동 ○환자파악	▶수업의 핵심 내용 정리 ▶발문 및 질문 ▶다음 수업 내용 간단히 소개 ▶정리운동 및 환자 파악	▶수업의 핵심 내용 정리 ▶피드백 수용 및 대답 ▶다음 차시 내용 경청 ▶정리운동 및 수업 마무리	부상자 확인	5

수업 교수 학습 전략(축구)

날짜	2023. 9.13	대상	2-6 반 학생들♡
단계 및 수업 내용	축구 Pass		
수업 내용	Pass를 이용한 간이 게임		
오늘 수업을 하면서 느낀점 (기술적인 측면)	Pass를 하면서 공이 두어물과 놓았거든요. 고로 재밌다.		
오늘 수업을 하면서 느낀점 (인성적인 측면)	<p>다음에는 더 열심히 뛰어야겠다.</p> <p>애들도 열심히 <del>뛰어야겠다</del> 하는데 나도. 피곤하게 더 열심히 뛰어야겠다. 생각하군.</p> <p>☆ Pass <del>하면</del> 해보면 재밌고. 다음에는 이기고 싶다.</p>		


날짜	2023. 9.13	대상	2학년 6반
단계 및 수업 내용	축구 PASS		
수업 내용	PASS를 이용한 간이 게임		
오늘 수업을 하면서 느낀점 (기술적인 측면)	더 많은 등걸을 배워서 하면 재밌을 것 같다.		
오늘 수업을 하면서 느낀점 (인성적인 측면)	<p>물을 막지 않고 하면 경계를 하면 목이 밀려 제대로 할 수가 없다. 또한 경기 하다가 실수를 하면 친구들이 야유하거나 뭐라고 하는 것이 있어서 친구들이 상처 받을 수도 있을 것 같다.</p> <p>마지막으로 너무 몸싸움이 심해서 친구들이 다칠 수도 있을 것 같다. 정말 마지막으로 재밌었고 또 하고 싶다. 쿵쿵!!!</p>		

수업  
장면  
및  
감상

## (체육)과 교수-학습 과정안 II

중영역	영역형 경쟁활동			신체활동	축구	차시	14/25
대 상	2-5	장소	운동장	지도일시	2023.10.17.	지도교사	김영주
성취기준	[9체03-03] 영역형 경쟁 스포츠의 경기방법과 전략을 이해하고 경기에 활용할 수 있으며, 경기 규칙기를 준수하고 정정당당하게 경기한다.						
수업 목 표	<ul style="list-style-type: none"> <li>축구공을 드리블하여 반환점을 돌아올 수 있다.</li> <li>힘들어도 참고 견디며 최선을 다할 수 있다. <b>(인성요소-인내심)</b></li> </ul>						
전시 제시과제	패스, 드리블 기본기 연습			학습 자료	호루라기, 축구공, 라바콘, 초시계		

단계	학습내용	교수 - 학습 활동		수업형태 및 학습자료	지도상 유의점	시간 (분)
		교사 활동	학생 활동			
도 입	<ul style="list-style-type: none"> <li>○집합</li> <li>○출석확인</li> <li>○보강운동</li> <li>○기구확인</li> <li>○목표제시</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶출석체크 및 환자 확인</li> <li>▶준비상태 점검</li> <li>▶보강운동 지도</li> <li>▶학습목표 제시</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶집합 및 준비운동</li> <li>▶준비상태 및 환자보고</li> </ul>		부상에 대비하여 준비운동을 철저히 실시	5
전          개	<ul style="list-style-type: none"> <li>○과제설명 및 시범</li> <li>○동기유발</li> <li>○집중력</li> <li>○자기책임감</li> <li>○인내심</li> <li>○부상예방</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶본시 학습 과제를 설명한다.</li> <li>-인내심에 관한 이야기로 관심을 불러일으킬 수 있다.</li> <li>-드리블에 대한 방법 등을 설명하며 수행평가를 안내한다.</li> <li>▶학생들과의 질의응답을 통해 축구에 활용되는 과학적 원리를 이용하고, 운동 수행에 적용할 수 있다.</li> <li>▶팀을 편성하고 드리블 셔틀런, 드리블 게임을 통해 인내심을 함양하고 축구에 대한 흥미를 높인다.</li> <li>▶수업 중간중간 수시로 주의 사항을 이야기하고 학생</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶설명 대형으로 교사의 설명을 경청한다.</li> <li>▶교사의 설명을 듣고 학생들은 과학 교과에서 배운 것들을 응용하여 대답할 수 있다.</li> <li>▶팀을 편성하고 드리블 셔틀런과 드리블 게임을 실시한다.</li> <li>▶드리블 수행평가를 연습한다.</li> <li>▶교사의 설명을 잘 듣고 경기 예절과 부상 방지에</li> </ul>	<p>확산형 질문</p> <p>이해중심 게임모형</p>	<p>주의집중</p> <p>확산형 질문</p> <p>주의산만 예방</p>	35

		들을 집합시켜 경기 예절과 부상 방지에 대해서 설명한다.			
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>○질의응답</li> <li>○기구정리</li> <li>○차시예고</li> <li>○정리운동</li> <li>○환자파악</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶수업의 핵심 내용 정리</li> <li>▶발문 및 질문</li> <li>▶다음 수업 내용 간단히 소개</li> <li>▶정리운동 및 환자 파악</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶수업의 핵심 내용 정리</li> <li>▶피드백 수용 및 대답</li> <li>▶다음 차시 내용 경청</li> <li>▶정리운동 및 수업 마무리</li> </ul>	부상자 확인	5
수업 장면					

## □ 음악과 - 인성중심토론모형 개발

## (음악)과 교수-학습 과정안 |

중영역	발표·토론 활동			음악활동	감상	차시	1/2
대 상	1-3	장소	교실	지도일시	2023.10.17.	지도교사	홍상희
성취기준	[9음02-04]생활 속에서 음악을 들으며 다양한 감성과 가치를 인식하고 존중한다.						
수업 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 챗gpt의 음악 추천을 통해 나의 성향에 어울리는 음악을 찾고, 발표할 수 있다.</li> <li>• 자신과 어울리는 음악을 친구들과 공유하고, 서로 다름을 이해할 수 있다.(인성요소-이해심)</li> </ul>						
전시 제시과제	챗gpt 검색을 통한 학습지 작성				학습 자료	나를 표현하는 음악 활동지	

단계	학습내용	교수 - 학습 활동		수업형태 및 학습자료	지도상 유의점	시간 (분)
		교사 활동	학생 활동			
도입	○출석확인 ○흥미유도 ○목표제시	▶출석체크 ▶학습목표제시 ▶챗gpt에 대해 알고 있는지 물어본다.	▶출석확인 ▶학습 목표 읽기 ▶챗gpt를 접한 기억이 있는지 생각해 본다.	노트북	개인별 노트북 배부	5
전개	○과제설명 및 시범  ○집중력	▶본시 학습 과제를 설명한다. -챗gpt에 대한 간단한 가입 과정을 설명한다.	▶본시 학습 과제를 이해한다. -챗gpt에 가입한다. -음악예술 중 ‘플레이리스 트 메이커’에 접속한 후 검색 방법에 대해 숙지한다.	활동지	주의집중, 설명 시 주의산만 예방	35
	○흥미유도 ○이해심	▶활동지 배부 후, 작곡 재료로 쓰이는 자연, 색상, 계절, 시간 등에 대해 평소 자신이 선호하는 것이 무엇인지 질문한다.	▶활동지 배부 후, 작곡 재료로 쓰이는 자연, 색상, 계절, 시간 등에 대해 평소 자신이 선호하는 것이 무엇인지 생각해 본다.	확산형 질문	확산형질문	
	○배려심	▶학생 개인별로 좋아하는 자연과 색상, 계절, 시간이 어떻게 다른지 발표 활동을 통해 알아보도록 지도한다.	▶학생 개인별로 좋아하는 자연과 색상, 계절, 시간이 어떻게 다른지 발표하고, 타학생과 자신이 어떻게 다른지 비교해 본다.	발표하기		

정리	○질의응답 ○노트북정리 ○차시예고 ○수업요약	▶수업의 핵심 내용 정리 ▶발문 및 질문 ▶다음 수업 내용 간단히 소개	▶수업의 핵심 내용 정리 ▶발문 및 질문 답하기 ▶다음 수업 내용 이해하기	정리, 요약	5
----	-----------------------------------	---	---	--------	---



수업  
장면  
및  
활동  
내용

나를 표현하는 노래  
1학년 (3)반 / 이름 (가래철)

1. 최종 선택한 노래 제목은?  
Yellow - Coldplay

2. 왜곡된 예제 들어보자!  
나를 한마디로 표현한다면?  
노란색  
내가 좋아하는 색깔  
1. Here comes the sun - the Beatles  
2. Waiting on sunshine - katy perry  
3. Sunny - m83  
4. Yellow - Coldplay  
5. I will be ready now - johnny mosh

내가 좋아하는 계절  
봄  
1. here comes the sun  
2. here comes the sun  
3. here comes the sun  
4. here comes the sun  
5. here comes the sun

내가 좋아하는 시간  
(아침, 저녁, 오후 등)  
오후  
1. sunny day  
2. sunny day  
3. sunny day  
4. sunny day  
5. sunny day

내가 좋아하는 자연  
(눈, 구름, 비 등)  
비  
1. sunny day  
2. sunny day  
3. sunny day  
4. sunny day  
5. sunny day

나를 표현하는 노래  
1학년 (3)반 / 이름 (정준원)

1. 최종 선택한 노래 제목은?  
Clair de Lune

2. 왜곡된 예제 들어보자!  
나를 한마디로 표현한다면?  
2020  
내가 좋아하는 색깔  
I see you like you  
1. Clair de Lune  
2. Clair de Lune  
3. Clair de Lune  
4. Clair de Lune  
5. Clair de Lune

내가 좋아하는 계절  
가을  
1. Clair de Lune  
2. Clair de Lune  
3. Clair de Lune  
4. Clair de Lune  
5. Clair de Lune

내가 좋아하는 시간  
(아침, 저녁, 오후 등)  
오후  
1. Clair de Lune  
2. Clair de Lune  
3. Clair de Lune  
4. Clair de Lune  
5. Clair de Lune

내가 좋아하는 자연  
(눈, 구름, 비 등)  
비  
1. Clair de Lune  
2. Clair de Lune  
3. Clair de Lune  
4. Clair de Lune  
5. Clair de Lune

나를 표현하는 노래  
1학년 (3)반 / 이름 (차지명)

1. 최종 선택한 노래 제목은?  
I'll be Home for Christmas

2. 왜곡된 예제 들어보자!  
나를 한마디로 표현한다면?  
가을  
내가 좋아하는 색깔  
1. "Purple Haze" by Prince  
2. "Purple Haze" by Jimi Hendrix  
3. "Purple Haze" by Jimi Hendrix  
4. "Purple Haze" by Jimi Hendrix  
5. "Purple Haze" by Jimi Hendrix

내가 좋아하는 계절  
가을  
1. "Purple Haze" by Prince  
2. "Purple Haze" by Jimi Hendrix  
3. "Purple Haze" by Jimi Hendrix  
4. "Purple Haze" by Jimi Hendrix  
5. "Purple Haze" by Jimi Hendrix

내가 좋아하는 시간  
(아침, 저녁, 오후 등)  
오후  
1. "Purple Haze" by Prince  
2. "Purple Haze" by Jimi Hendrix  
3. "Purple Haze" by Jimi Hendrix  
4. "Purple Haze" by Jimi Hendrix  
5. "Purple Haze" by Jimi Hendrix

내가 좋아하는 자연  
(눈, 구름, 비 등)  
비  
1. "Purple Haze" by Prince  
2. "Purple Haze" by Jimi Hendrix  
3. "Purple Haze" by Jimi Hendrix  
4. "Purple Haze" by Jimi Hendrix  
5. "Purple Haze" by Jimi Hendrix

나를 표현하는 노래  
1학년 (3)반 / 이름 (전서현)

1. 최종 선택한 노래 제목은?  
Here Comes the Sun

2. 왜곡된 예제 들어보자!  
나를 한마디로 표현한다면?  
가을  
내가 좋아하는 색깔  
1. Here comes the sun  
2. Here comes the sun  
3. Here comes the sun  
4. Here comes the sun  
5. Here comes the sun

내가 좋아하는 계절  
가을  
1. Here comes the sun  
2. Here comes the sun  
3. Here comes the sun  
4. Here comes the sun  
5. Here comes the sun

내가 좋아하는 시간  
(아침, 저녁, 오후 등)  
오후  
1. Here comes the sun  
2. Here comes the sun  
3. Here comes the sun  
4. Here comes the sun  
5. Here comes the sun

내가 좋아하는 자연  
(눈, 구름, 비 등)  
비  
1. Here comes the sun  
2. Here comes the sun  
3. Here comes the sun  
4. Here comes the sun  
5. Here comes the sun

음악 활동지 1>

## 나를 표현하는 노래

1학년 (     )반 / 이름 (                     )

1. 최종 선택한 노래 제목은?

--

2. 챗gpt 에게 물어보자 !

나를 한마디로 표현한다면?	
내가 좋아하는 색깔	1. 2. 3. 4. 5.
내가 좋아하는 계절	1. 2. 3. 4. 5.
내가 좋아하는 시간 (아침, 저녁, 오후 등)	1. 2. 3. 4. 5.
내가 좋아하는 자연 (눈, 구름, 비 등)	1. 2. 3. 4. 5.

(음악)과 교수-학습 과정안 II

중영역	발표·토론 활동			음악활동	감상	차시	2/2
대 상	1-3	장 소	교실	지도일시	2023.10.19.	지도교사	홍상희
성취기준	[9음02-04]생활 속에서 음악을 들으며 다양한 감성과 가치를 인식하고 존중한다.						
수업 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 챗gpt의 음악 추천을 통해 나의 성향에 어울리는 음악을 찾고, 발표할 수 있다.</li> <li>• 자신과 어울리는 음악을 친구들과 공유하고, 서로 다름을 이해할 수 있다.(인성요소-이해심)</li> </ul>						
전시 제시과제	챗gpt 검색을 통한 학습지 작성				학습 자료	활동지, 편지지, 편지봉투	

단계	학습내용	교수 - 학습 활동		수업형태 및 학습자료	지도상 유의점	시간 (분)
		교사 활동	학생 활동			
도입	○집합 ○출석확인 ○동기유발 ○목표제시	▶출석체크 ▶준비상태점검 ▶1차시 활동지 재배부 ▶학습목표제시	▶출석체크 ▶준비상태점검 ▶1차시 활동지 준비 ▶학습목표 확인	노트북	1차시 활동지 준비	5
전    개	○과제설명 및 시범	▶본시 학습과제를 설명한다. -1차시 때 작성한 활동지를 토대로 친구에게 편지를 작 성할 것임을 설명한다.	▶학습과제 수행 -1차시 때 작성한 활동지 를 토대로 친구에게 편지를 작성한다.	주의집중	주의집중	35
	○집중력	-제시된 편지지 양식에 맞추 어 나를 표현하는 음악을 소 개하는 글을 작성하도록 안 내한다.	-제시된 편지지 양식에 맞 추어 나를 표현하는 음악을 소개하는 글을 작성한다.			
	○자기책임감					
	○이해심	▶뽑기 활동을 통해 자신의 편지를 전할 친구를 선정한 다.	▶뽑기 활동을 통해 자신의 편지를 전할 친구를 선정한 다.	발표모형		
	○배려심	▶작성한 편지를 봉투에 넣 어 친구에게 전달하도록 지 도한다. ▶편지 전달 시, 편지를 개 인적으로 전달하는 것보다 발표의 형식으로 공개 전달 하도록 지도한다.	▶작성한 편지를 봉투에 넣 어 친구에게 전달한다. ▶편지 전달 시, 편지를 개 인적으로 전달하는 것보다 발표의 형식으로 공개 전달 한다.	동료 평가	주의산만 예방	





# 인공지능 시대 학습자 맞춤형 보건교육 자료 개발

연구팀명	배. 남 . 보 . 동 (배워서 남주는 보건교사 동아리)										
연구팀 (10인)	대표교사 검단중학교 교사 최보름					인천광역시교육청 장학사 윤희					
	동인천중학교 교사 김예지					계산여자중학교 교사 한선화					
	인천공항중학교 교사 문한경					인천영흥고등학교 교사 권정혜					
	검단고등학교 교사 김서진					인천효성고등학교 교사 원유주					
	부평고등학교 교사 조여원					계산여자고등학교 교사 박소민					
연구주제	인공지능 시대 학습자 맞춤형 보건교육 자료 개발										
연구 운영내용 및 연구결과	1. 연구 취지										
	○ 인공지능 시대 사회적 변화에 따른 보건교사의 수업 역량 강화										
	○ 맞춤형 보건교육 자료 개발로 학습자의 Health Literacy 함양										
	○ 중·고등 보건교사의 공동 연구로 보건수업의 연계성 강화 및 고교학점제 대비										
	2. 연구 방법										
	○ 지식 암기 중심을 벗어나 학생 참여형 수업 보건교육 자료 개발										
	○ 에듀테크를 적용한 다양한 보건교육 우수 사례 배움 및 연구										
	○ 인공지능 시대 속 학생의 Health literacy 함양을 위한 최신 보건교육Trend 연구										
	○ Digital literacy 와 Computational Thinking 함양을 통하여 학습자의 Health Literacy 함양을 도모하는 보건수업 지도안 연구										
	○ 2022 개정교육과정을 적용한 보건수업 자료 개발										
3. 추진 일정											
	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	
계획수립	○										
보건교육 우수사례 배움		○	○	○	○	○	○				
보건교육자료 연구 및 개발		○	○	○	○	○	○				
교수학습 모형 적용							○	○			
평가결과환류								○	○		
공유활동									○	○	
결과보고									○	○	



## 청소년과 피임

## 1 수업 기본 정보

대상 학년	중1학년	모델 개발자	(보건) 계산여중 한선화	
과목	보건		운영 차시	1차시
과목별 성취기준	보건	성취기준 피임의 원리와 방법을 탐구하여 이해한다.		
개발목적	청소년의 피임교육의 필요성을 토론을 통해 생각해보고 다양한 피임방법의 원리와 장단점을 찾아 발표함으로써 스스로 정보를 찾고 학생주도적인 수업, 친구들과 토의하는 과정을 통해 관련 지식습득과 흥미를 유발한다. 디지털 속에서 올바른 정보를 찾고 이용할 수 있는 디지털미디어 문해력 함양하고 청소년이 성적 자기 결정권을 행사할 때 직면하게 될 위험이나 보호되지 않는 성적 행동의 부정적인 결과와 그 취약성, 책임을 함께 고려해야 함을 스스로 탐구하도록 하기 위함이다.			
수업차시 설명	[청소년과 피임] 청소년 피임교육의 필요성을 토론을 통해 이야기해보고 실제 객관적인 데이터를 제시한다. 재미있는 관련영상을 제시해 흥미를 유발하고 다양한 피임법의 방법과 수업장단점을 조별로 찾아내어 협업으로 자료를 만들고 발표한다. 학생 스스로 정보를 찾고 관련지식을 습득할 수 있도록 구성하고 디지털 미디어 문해력, 에듀테크 사용능력을 함양한다.			
수업활동				
세부능력 및 특기사항 작성 예시	청소년의 피임교육의 필요성에 대해 토론하고 다양한 피임법의 원리와 장단점을 카드뉴스로 제작하여 발표하였다.			

## 2 교수학습 과정안

차시		1차시
성취기준		피임의 원리와 방법을 탐구하여 이해한다.
학습주제		청소년과 피임
수업 개요	도입	[토론] 청소년에게 왜 피임이 필요할까?(*띵커벨을 이용)
	전개	[제시된 자료검색을 통한 자율 탐구 학습 : 피임방법 안내자료 만들기] 1. 제18차 청소년 건강행태조사 통계 자료 제시 - 청소년 성관계 시작연령 - 피임실천율 - 임신경험률 2. 피임의 기본적인 원리 - 과거의 피임방법 - (영상)으로 흥미유발 3. 다양한 피임법의 방법 및 장단점 안내자료 만들고 발표(*CANVA이용) - 조별 활동
	정리	만약 내가 피임이 필요한 경우 어떤 피임방법을 사용할지 방법과 이유제시 *워드클라우드로 정리(*띵커벨을 이용) 이번 수업으로 느낀점 (학습지 작성)
평가		작성한 카드뉴스에 다양한 피임법의 방법과 장단점이 정확히 제시되어 있는지 확인 조별 활동 시 분업, 협력이 잘 되었는지 확인
생활기록부 기재내용 예시		청소년의 피임교육의 필요성에 대해 토론하고 다양한 피임법의 원리와 장단점을 안내 자료를 만들어 발표하였다. (동료평가서, 자기 평가서 참고)

### 3 학습지 및 수업 자료


#### ○ 학습지

팅커벨을 사용하여 토의 및 토론, 선택한 피임법 이유와 함께 제시  
CANVA를 사용하여 피임방법 및 장단점 작성  
동료평가서, 자기평가서 작성

#### ○ 읽기 자료 등

제17차 청소년 건강행태조사 통계 자료 참고

#### ○ 영상자료\_수업 관련 참고 자료

온라인 주소	내용
<a href="https://youtu.be/6mmIJHpRZyo?si=YpmzfCGN1FrAlOgL">https://youtu.be/6mmIJHpRZyo?si=YpmzfCGN1FrAlOgL</a>	 <p>과거의 재미있고 흥미로운 다양한 피임법</p>

### 4 과정중심 평가자료

#### ○ 평가 개요

성취기준	피임의 원리와 방법을 탐구하여 이해한다.	
평가기준	상	다양한 피임방법의 원리와 장단점을 정확히 설명하였다.
	중	다양한 피임방법의 원리와 장단점을 일부 설명하였다.
	하	다양한 피임방법의 원리와 장단점을 설명하지 못했다.
의도 및 수업과의 연계	청소년 건강행태조사 자료를 참고하여 청소년의 피임교육의 필요성을 깨닫고 올바른 피임의 원리와 장단점을 알고 성적자기결정권을 어떻게 행사해야 할지 생각해 보는 시간을 갖는다.	
평가문항 (평가내용)	제시된 피임법의 방법과 장단점을 알맞게 제시하였는가?	

평가요소 (채점기준)		방법	장점	단점
	월경주기법	월경주기에 따라 배란일을 예측해서 가임기간을 피함	도구가 필요없음	실패율이 높고 스트레스, 여행, 질병으로 월경주기가 변할 수 있음
	질외사정법	사정 전 음경을 질내에서 뺀	도구가 필요없음	사정 자체를 완벽하게 조절하기 어려워 실패율이 높다
	콘돔	관계 전 올바르게 착용 후 사정 후 제거	성매개감염병 예방 올바른 방법으로 사용하면 98% 성공률	올바른 방법으로 사용하지 않으면 실패율이 커지고 사용중에 찢어질 수 있다
	먹는 피임약	주기마다 성호르몬을 3주 복용 후 1주 쉬는 방법으로 반복	가장 효과적인 피임법 (99%)	매일 같은 시간에 복용해야 하는 번거로움, 부정출혈, 무월경, 혈전의 위험성
	자궁내장치	자궁 내 삽입하여 착상을 방해	1번 삽입으로 5년 사용 가능 월경통과 출혈 감소	의사의 시술에 의해서만 삽입과 제거 가능 자궁외 임신(5%) 골반 염증 빈도 증가
	응급피임약	성교 후 72시간 이내 복용	피임성공률96~97%	오심, 구토, 출혈, 월경주기 불순
채점시 유의사항	각 피임법의 방법과 장, 단점이 각각 제시되어 있는지 확인, 표에 제시된 내용 이외의 내용이라도 맞는 내용인 경우 점수			
피드백 내용 및 방법	발표 중 잘못된 내용이나 수정할 사항이 있으면 즉시 안내하여 학생들에게 올바른 방법과 내용이 전달될 수 있도록 한다.			
교사를 위한 팁	<p>교사는 학생들이 정보를 얻을 수 있는 사이트를 미리 안내하고 정보의 진위를 확인하고 자료를 작성할 수 있도록 한다.(디지털미디어문해력)</p> <p>*질병관리청 국가건강정보포털 <a href="https://health.kdca.go.kr/healthinfo/biz/health/gnrlzHealthInfo/gnrlzHealthInfo/gnrlzHealthInfoView.do?cntnts_sn=5414">https://health.kdca.go.kr/healthinfo/biz/health/gnrlzHealthInfo/gnrlzHealthInfo/gnrlzHealthInfoView.do?cntnts_sn=5414</a></p> <p>*대한피임, 생식보건학회 <a href="https://health.kdca.go.kr/healthinfo/biz/health/gnrlzHealthInfo/gnrlzHealthInfo/gnrlzHealthInfoView.do?cntnts_sn=5414">https://health.kdca.go.kr/healthinfo/biz/health/gnrlzHealthInfo/gnrlzHealthInfo/gnrlzHealthInfoView.do?cntnts_sn=5414</a></p> <p>*MSD 매뉴얼 일반인용 <a href="https://www.msmanuals.com/ko-kr/%ED%99%88">https://www.msmanuals.com/ko-kr/%ED%99%88</a></p> <p>되도록 제시된 6가지 피임법을 발표하도록 하고 팀이 부족한 경우 교사가 내용을 안내할 수 있다. 학생들이 성인컨텐츠 노출되지 않도록 관리.</p>			

## ○ 수행평가 활동지

- 동료평가
- 자기평가

학번:                      이름:

## 수행평가 설문지 (동료평가)

1. 각 조의 발표를 잘 듣고 피임유형과 장단점을 요약하시오.

조별	피임방법 및 장단점 요약			
	피임유형	방법	장점	단점
1조				
2조				
3조				
4조				
5조				
6조				

2. 본인이 속한 조를 제외하고 발표를 가장 잘했다고 생각하는 조를 쓰고, 이유를 간단히 쓰시오.

3. 질문을 읽고 해당학생을 쓰시오. 단, 항목별로 중복 기입 가능 (우리 조원에서만 생각합니다.)

정의적 능력 평가요소	질문내용	해당학생
흥미	과제활동을 하는 동안 활동을 흥미 있고 즐겁게 이끈 학생은?	
수업준비	과제활동이 마무리될 때까지 성실하게 활동을 진행한 학생은?	
	과제활동을 하는 동안 준비가 되지 않아 팀 활동에 지장을 준 학생은?	
참여도	팀의 역할분담에 어려운 과제를 자발적으로 맡은 학생은?	
상호작용	다양한 의견을 조율하고 타협하며 합리적으로 조정해 준 학생은?	

4. 내가 우리 조원들에게 도움이 되었던 점은?

5. 앞으로 조별 발표수업 시에 바라는 점은?

학번:

이름:

## 수행평가 설문지 (자기평가)

1. 청소년 피임교육 내용 중 나에게 가장 기억에 남거나 의미 있는 것은 무엇인가요?
2. 청소년 피임교육을 듣고 난 후 나는 어떤 점이 바뀌었나요? (지식, 생각 등)
3. 청소년 피임교육을 듣고 다른 친구, 가족 등에게 알려주고 싶은 점이 있다면 어떤 점인가요?
4. 더 궁금하거나 알고 싶은 내용이 있나요?

## [수업개발자료]

대상 학년	중1학년	모델 개발자	(보건) 계산여중 한선화	
과목	보건		운영 차시	1차시
과목별 성취기준	보건	성취기준 피임의 원리와 방법을 탐구하여 이해한다.		
개발목적	<p>청소년의 피임교육의 필요성을 토론을 통해 생각해보고 다양한 피임방법의 원리와 장단점을 찾아 발표함으로써 스스로 정보를 찾고 학생주도적인 수업, 친구들과 토의하는 과정을 통해 관련 지식습득과 흥미를 유발한다. 디지털 속에서 올바른 정보를 찾고 이용할 수 있는 디지털미디어 문해력 함양하고 청소년이 성적 자기 결정권을 행사할 때 직면하게 될 위험이나 보호되지 않는 성적 행동의 부정적인 결과와 그 취약성, 책임을 함께 고려해야 함을 스스로 탐구하도록 하기 위함이다.</p>			
개발자료 설명	<p>청소년 피임교육의 필요성을 토론을 통해 이야기해보고 실제 객관적인 데이터를 제시한다. 재미있는 관련영상을 제시해 흥미를 유발하고 다양한 피임법의 방법과 수업장단점을 조별로 찾아내어 협업으로 자료를 만들고 발표한다. 학생 스스로 정보를 찾고 관련지식을 습득할 수 있도록 구성하고 디지털 미디어 문해력, 에듀테크 사용능력을 함양한다.</p>			
활용 팁	<p>개인노트북 사용할 수 있는 환경 준비, 에듀테크 사용방법 사전에 안내하고 수업 중 어려운 학생은 개별적으로 지원한다.</p>			
주의사항	<p>주제가 피임인 만큼 정보검색과정에서 성인컨텐츠 노출의 위험이 있다. 이때 교사는 학생들이 성인컨텐츠에 노출되지 않도록 안내하고 디지털 속에서 찾는 정보를 비판적으로 분석하고 평가하여 올바른 정보를 찾을 수 있도록 안내해준다. 신뢰할 수 있는 사이트의 정보와 비교해볼 수 있도록 전문사이트를 제시한다.</p>			

## <수업자료>

### 1. 청소년의 피임의 필요성 토론 - 핑커벨 이용



### 2. 주제에 대한 흥미 유발

- 1) 제 17차 청소년 건강행태조사 통계자료 참고
- 2) 관련 영상제시

온라인 주소	내용
<a href="https://youtu.be/6mmIJHpRZyo?si=YpmzfCGN1FrAlOgL">https://youtu.be/6mmIJHpRZyo?si=YpmzfCGN1FrAlOgL</a>	<div data-bbox="677 303 971 385"> </div> <p>과거의 재미있고 흥미로운 다양한 피임법</p>

### 3. 조별활동

## 청소년이 사용하는 피임의 종류

**피임법의 종류**

조별로 Canva를 이용하여 피임법의 장단점, 단점, 주의점, 부작용도 만들기

월경조기법 1.7%	월경 사정 10.8%	콘돔 50.0%
타는 피임약 4.0%	피임약 정제 0.4%	음금 피임약 0.5%

백 10명(100%)은 청소년 1명당 1명씩 조사 참여

## 각 조별로 1가지 피임법 자료 조사 CANVA 이용하여 협업 후 패들렛에 게시

#### 4. 마무리활동 - 핑커벨 이용

**선택**

나는  
**어디서 피임을 할지 선택할까?**

713015

---

### 나에게 피임이 필요한 순간 어떤 방법을 선택할 것 인가요?

**윤급피임약을 사용했거나**

!콘돔&먹는피임약 둘 다 사용한다! 먹는 피임약???

콘돔 가격도 싸고 부작용이 없기때문

콘돔 안전함과 성병예방이란 장점이야있

**윤급피임약? 콘돔**

피임 약이 요

콘돔 —————> ??

먹는 피임약

콘돔, 다른 부작용이 없으며 성병예방O

성병예방 및 부작용이 없는 콘돔사용

★★★★★ 윤급 피임약 ★★★★★

### 1번 질문에 답을 선택한 이유는 무엇인가요?

하나만 사용하면 피임확률이 감소해서

세일 기간이 때우니다. 가격이 싸고 부작용이 없다 더 그러게요

좋은방법인것같아서 콘돔은 당직분이 없다

약국에서 사먹을 수 있어서 콘돔이 쓰기 편리하고 약국만족시도느껴때문

피임 성공률이 높아서.

그게 더 정확하

안전하게 하기 위해

부작용도 많이 없고 쉽게 구할 수 있

부작용이 없어서 1 개 가장 간편하고 부작용이 적다.

다른 부작용도 심해봐요

★★★★★ 가격 간단하고 좋아서

그러나 안전한 방법인지 잘라

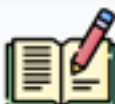





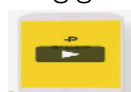

성병 예방도 가능하고 부작용도 없어서


## 5. 동료평가 및 자기 평가

동료평가	자기평가																															
<p style="text-align: center;"><b>수행평가 설문지 (동료평가)</b></p> <p>2. 각 조의 발표를 잘 듣고 핵심내용과 불합점을 기록하십시오.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>조명</th> <th>핵심내용</th> <th>불합점</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1조</td> <td>중요 개념 정리</td> <td>시간이 부족하여, 중요한 내용을 생략함</td> </tr> <tr> <td>2조</td> <td>다양한 사례 분석</td> <td>분석이 깊지 않음</td> </tr> <tr> <td>3조</td> <td>결론</td> <td>결론이 명확하지 않음</td> </tr> <tr> <td>4조</td> <td>문제 해결 방안</td> <td>방안이 구체적이지 않음</td> </tr> <tr> <td>5조</td> <td>비판적 사고</td> <td>비판이 적음</td> </tr> <tr> <td>6조</td> <td>종합 정리</td> <td>정리가 부족함</td> </tr> </tbody> </table> <p>3. 본인이 속한 조를 제외하고 발표를 가장 잘했다고 생각하는 조를 쓰고, 이유를 간단히 설명하십시오. (가장 잘 했음, 도움이 됨, etc.)</p> <p>4. 질문을 받고 해당항목을 쓰시오. 단, 청색색으로 중독 거절 가능 (동료 추천에 따른)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>평가항목</th> <th>평가내용</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>주제</td> <td>주제와 관련된 내용을 잘 정리하고 설명했는가?</td> </tr> <tr> <td>내용</td> <td>주제와 관련된 내용을 자세하고 상세하게 설명했는가?</td> </tr> <tr> <td>발표</td> <td>발표 내용이 흥미롭고 이해하기 쉬웠는가?</td> </tr> <tr> <td>질문</td> <td>질문에 대한 답변이 적절했는가?</td> </tr> </tbody> </table> <p>5. 내가 우리 조원들에게 도움이 되었는가?</p> <p>6. 발표를 통해 발표내용 외에 배운 것은?</p>	조명	핵심내용	불합점	1조	중요 개념 정리	시간이 부족하여, 중요한 내용을 생략함	2조	다양한 사례 분석	분석이 깊지 않음	3조	결론	결론이 명확하지 않음	4조	문제 해결 방안	방안이 구체적이지 않음	5조	비판적 사고	비판이 적음	6조	종합 정리	정리가 부족함	평가항목	평가내용	주제	주제와 관련된 내용을 잘 정리하고 설명했는가?	내용	주제와 관련된 내용을 자세하고 상세하게 설명했는가?	발표	발표 내용이 흥미롭고 이해하기 쉬웠는가?	질문	질문에 대한 답변이 적절했는가?	<p style="text-align: center;"><b>수행평가 설문지 (자기평가)</b></p> <p>1. 발표한 주제에 대해 잘 이해했는가? (예, 아니오)</p> <p>2. 발표한 주제에 대해 잘 이해했는가? (예, 아니오)</p> <p>3. 발표한 주제에 대해 잘 이해했는가? (예, 아니오)</p> <p>4. 발표한 주제에 대해 잘 이해했는가? (예, 아니오)</p> <p>5. 발표한 주제에 대해 잘 이해했는가? (예, 아니오)</p> <p>6. 발표한 주제에 대해 잘 이해했는가? (예, 아니오)</p> <p>7. 발표한 주제에 대해 잘 이해했는가? (예, 아니오)</p> <p>8. 발표한 주제에 대해 잘 이해했는가? (예, 아니오)</p> <p>9. 발표한 주제에 대해 잘 이해했는가? (예, 아니오)</p> <p>10. 발표한 주제에 대해 잘 이해했는가? (예, 아니오)</p>
조명	핵심내용	불합점																														
1조	중요 개념 정리	시간이 부족하여, 중요한 내용을 생략함																														
2조	다양한 사례 분석	분석이 깊지 않음																														
3조	결론	결론이 명확하지 않음																														
4조	문제 해결 방안	방안이 구체적이지 않음																														
5조	비판적 사고	비판이 적음																														
6조	종합 정리	정리가 부족함																														
평가항목	평가내용																															
주제	주제와 관련된 내용을 잘 정리하고 설명했는가?																															
내용	주제와 관련된 내용을 자세하고 상세하게 설명했는가?																															
발표	발표 내용이 흥미롭고 이해하기 쉬웠는가?																															
질문	질문에 대한 답변이 적절했는가?																															



# G.T.H.P 기반 마약류 예방 교육을 통한 Health literacy 함양 「최악의 약!」




## 1 수업 기본 정보

대상 학년	중3학년	수업연구자	검단중학교 보건교사 최 보 림		
과목	보 건		운영 차시	1/2	
성취기준	2015 개정교육과정 성취기준				
	[9보04-01] 약물 오 남용의 문제점과 건강에 미치는 영향을 탐색하고, 의약품의 안전한 선택과 사용법을 제시한다.				
	[9보07-03] 건강에 유해한 행위와 환경을 탐색하여 개인과 지역 사회의 건강 증진 옹호 활동 참여 방안을 계획한다.				
재구성			G.T.H.P (Geomdan Triangle Health Program)모형을 개발하여 [교육, 환경, 함께] 세 가지 영역이 조화를 이루어 다수준적으로 접근하며 이를 통하여 학습자 스스로 Health literacy를 함양하는 것을 최종 목표로 수업을 재구성 하였다.  본 차시의 수업은 세 가지 영역 중 교육에 해당하는 부분으로 직접적으로 마약이 우리 몸에 끼치는 영향을 알아보고 사회적으로 마약이 청소년의 건강을 위협하는 요인을 찾아 해결해보는 과정으로 구성하였다.		
개발목적	<p>최근 우리나라 청소년 마약류 사범의 증가와 마약 유통거래 증가에 따라 청소년의 마약류 노출 위험성이 높아졌다. 대검찰청에 따르면 10대 마약사범은 2017년 119명에서 2022년 481명으로 5년 사이 4배 이상 급증하였다. 청소년들이 흔히 접할 수 있는 마약은 나비약(식욕억제제), 공부잘하는 약(ADHD 치료제), 합성 대마, 펜타닐 등 청소년들이 쉽게 관심을 가질 만한 효과를 보여주는 약들이다. 또한 이러한 약들이 SNS 등 온라인에서 저렴한 값에 쉽게 거래가 이루어지고 있어 청소년들의 건강이 위협받고 있는 상황이다.</p> <p>이러한 상황에서 학교에서는 7대 안전교육 중 하나로 [약물 및 사이버 중독 예방교육]을 실시하도록 하고 있다. 하지만 대부분 교과수업 시간 편성으로 인하여 마약예방교육의 단독 편성이 어려운 실정이며 방송교육이나 단체 강의 등으로 진행되는 등 현행 방식의 한계가 드러나고 있다. 좀 더 실효성있는 예방교육이 필요한 시점이며, 쉽게 유혹에 노출될 수 있는 청소년에게 맞춤형 교육이 필요하다.</p> <p>이에 학생 건강행위이론에 맞춰 접근하고 청소년 건강의 결정요인을 파악하였다. 그 결과 사회문화적 환경이 청소년 건강에 미치는 영향이 큼을 파악하고 인공지능 시대에 학습자가 주도적으로 문제를 해결해나가며 Health literacy를 함양할 수 있는 수업으로 재구성해보게 되었다.</p>				
교과융합	정보	진로	사회	미술	가정
	chatGPT, 패들릿 등의 다양한 인공지능 에듀테크로 정보검색하기	모의재판과정을 통하여 다양한 직업군 알아보기	재판의 종류와 재판의과정과 절차 알아보기	인공지능기술을 이용하여 예술로 표현하기	청소년의 생활과 안전 위협요인 알고 대응탐색하기
수업활동 도구	chatGPT 	패들릿 	PPT 	영상 	태블릿PC 
수업차시 설명	■ 사전활동 : [ 건강한 환경 조성 ] - No EXIT 마약예방 캠페인 진행 - 마약류 예방 표어대회 참여 - ‘자존감 극대화 프로젝트’ 나를 알아주세요 캠페인 진행 - 사전 설문조사 실시를 통하여 마약에 대한 인지 정도 파악				

	<p>■ 본차시 : [ 마약, 넌 누구니 ? ]</p> <p>- 마약이 우리 몸에 끼치는 영향을 알고 모의재판을 통하여 청소년의 건강에 악영향을 줄 수 있는 사회문화적 환경을 인지하도록 한다. 나아가서 건강에 유해한 환경을 스스로 알고 해결 방법을 탐색하여 Health Literacy 를 함양하도록 한다.</p>
	<p>■ 다음차시 : [ 함께 건강 - 마약류 예방 뮤직비디오 제작]</p> <p>- 본 차시에서 제작한 인공지는 예술작품을 배경화면으로 제작, 마약을 예방하는 내용으로 노래를 개사하여 마약류 예방 뮤직비디오를 제작하도록 한다. 나도 너도 우리 모두 함께 건강한 학교분위기를 조성하도록 한다.</p>

## 2 교수학습 과정안

차시		1차시 「최악이 약!」	
성취기준		[9보04-01] 약물 오 남용의 문제점과 건강에 미치는 영향을 탐색하고, 의약품의 안전한 선택과 사용법을 제시한다.	
		[9보07-03] 건강에 유해한 행위와 환경을 탐색하여 개인과 지역 사회의 건강 증진 옹호 활동 참여 방안을 계획한다.	
배움목표		1. 마약이 우리 몸에 미치는 나쁜 영향을 알고 설명할 수 있다. 2. 청소년 건강을 위협하는 사회적 문제를 알고 해결방법을 탐색하여 스스로의 건강을 지킬 수 있다.	
핵심역량		■자기관리역량   ■공동체역량   ■지식정보처리역량   ■비판적사고력   ■협업능력	
수업 개요	도입 (5분)	<div>교수-학습 활동</div> <div>【 동기유발 및 활동 안내 】</div> <div>▶ 영상(2:40) - 다이어트약 먹어볼까? : 다이어트약을 복용하고 싶은 청소년의 대화를 다룬 영상을 보고 이런 생각을 해본적이 있는지 의견을 나누어 본다.</div> <div>▶ 배움목표 제시</div> <div>▶ 본차시 수업활동 안내</div>	<div>유의사항</div> <div>※ 일상생활에서 청소년이 흔하게 접할 수 있는 상황으로 접근</div>
	전개 (10분)	<div>【 활동 1 】 마약, 넌 누구니?</div> <div>▶ 1. 마약이란? - 마약의 종류 안내 - 마약에 대한 정확한 정보 제공 : WHO 기준 마약의 정의 안내</div> <div><div>마약이란, (WHO정의)</div><div>1. 약물사용에 대한 욕구가 강제적일 정도로 강하고 : 의존성 2. 사용약물의 양이 증가하는 경향이 있으며 : 내성 3. 사용을 중지하면 온몸에 건디기 힘든 증상이 나타나며 : 금단증상 4. 개인에 한정되지 아니하고 사회에도 해를 끼치는 약물로 정의</div></div> <div>▶ 2. 마약이 우리 몸에 끼치는 영향 알아보기 - 보상회로(reward pathway)를 작동과 도파민 분비</div> <div>▶ 영상(1:10) 생로병사의 비밀 : 마약에 중독되는 이유</div>	<div>※PPT, 영상자료</div> <div><div></div><div></div></div>

	전개 (20분)	<p><b>【 활동 2 】 마약으로부터 나를 지키자!</b></p> <p>▶ 나를 지켜야지! 경고등이 들어왔다.</p> <p>▶ 가상의 상황으로 모의재판 진행</p> <p>① 재판주제: '마약'용어가 남용되는 우리 문화, 이대로 괜찮을까? - 가상의 재판상황 제시 - 검단대법원의 출석명령 공문 제시</p> <p>② 학급 구성원 역할 부여 및 안내 (33명 기준)</p> <p>③ 개인태블릿 chatGPT 를 이용하여 각자의 시나리오 작성하기</p> <p>④ 배심원의 판결, 판사의 판결 들어보기</p> <p>⑤ 대체할수 있는 단어 만들어 봅시다 - 패들렛 탑재 - chatgpt와 대화한 내용과 작성한 시나리오는 캡처하여 패들렛에 탑재</p>	<p>※ chatGPT가 AI보조교사로 참여, 개인 태블릿 이용</p>  <p>※ AI 사용시 올바른 방법 체크리스트로 제공하여 학생들이 숙지하고 이용하도록 안내</p>
	정리 (10분)	<p><b>【마무리】 오늘 배운것을 인공지능 예술로 표현해보시다.</b></p> <p>우리의 사회문화적인 분위기 또한 청소년 건강의 결정요인이 됨을 알고, 유해한 환경을 스스로 판단할 수 있는 능력이 건강한 삶을 살아가는데 필요함을 알도록 한다. 이거이 바로 Health Literacy 이며 스스로 함양하도록 노력해야 한다.</p> <p>▶ 오늘 학습 후 느낀점을 AI 를 이용하여 미술작품으로 표현해보자.</p> <p>▶ AI를 이용하여 마약의 경각심을 표현해주는 그림 또는 수업 후 느낀점을 그림으로 제작</p> <p>▶ 후속활동 안내 : 제작된 사진이용하여 노래 개사 후 청소년의 마약류 예방을 응원하는 뮤직비디오 제작할 예정임을 안내</p>	<p>※ 패들렛 이용 인공지능 사진 제작</p>  <p>※ 각자 제작한 사진 패들릿에 탑재</p> 

### 3 평가자료

성취기준	<p>[9보04-01] 약물 오 남용의 문제점과 건강에 미치는 영향을 탐색하고, 의약품의 안전한 선택과 사용법을 제시한다.</p> <p>[9보07-03] 건강에 유해한 행위와 환경을 탐색하여 개인과 지역 사회의 건강 증진 옹호 활동 참여 방안을 계획한다.</p>	
배움목표	<p>1. 마약이 우리 몸에 미치는 나쁜 영향을 알고 설명할 수 있다.</p> <p>2. 청소년 건강을 위협하는 사회적 문제를 알고 해결방법을 탐색하여 스스로의 건강을 지킬 수 있다.</p>	
평가기준	상	마약이 우리 몸에 미치는 영향을 명확하게 설명하고 나의 건강을 위협하는 사회적 요인으로부터 스스로의 건강을 지키는 적극적 행동을 수행할 수 있다.
	중	마약이 우리 몸에 미치는 영향을 설명하고 나의 건강을 위협하는 사회적 요

		인으로부터 스스로의 건강을 지키는 행동을 수행할 수 있다.
	하	마약이 우리 몸에 미치는 영향을 설명하지 못하고 나의 건강을 위협하는 사회적 요인으로부터 스스로의 건강을 지키는 행동을 수행할 수 없다.
평가방법	관찰평가	

#### 4 수업 자료


##### ○ 영상자료\_수업 관련 참고 자료

온라인 주소	내용
한국건강증진개발원 누리집	[HP2030 팩트시트] 008호(중독)
<a href="https://www.scourt.go.kr/sc/exp/step.work?step_id=09&amp;case_id=10">https://www.scourt.go.kr/sc/exp/step.work?step_id=09&amp;case_id=10</a>	국민양형체험프로그램 - 대한민국법원에서 운영하는 사이트로 재판 진행과정을 체험해볼수 있다.
<a href="http://bgnmh.go.kr/checkmehealme/main.xx">http://bgnmh.go.kr/checkmehealme/main.xx</a>	중독바로알기 - 마약중독전문치료병원인 국립부곡병원에서 운영하는 사이트로 정확한 의학정보를 파악할 수 있다.
제주도교육청 누리집	(중등용) 올바른 약물사용 및 마약류 등 유해약물 오남용 예방교육
<a href="https://youtu.be/dhcdGnRlzlQ">https://youtu.be/dhcdGnRlzlQ</a> 교육부 학생건강정보센터	(중학생용) 약물 오·남용 예방 교육 동영상 : 식욕억제제편
<a href="https://youtu.be/MaflqioRn4Q">https://youtu.be/MaflqioRn4Q</a> 교육부 학생건강정보센터	(중학생용) 약물 오·남용 예방 교육 동영상 : 공부잘하는약편

##### ○ 수업자료

	
	
검단대법원 배경 화면 현수막	PPT 및 모의재판 역할 나눔

## [수업연구 수업개발자료]


대상 학년	중3학년	수업연구자	검단중학교 보건교사 최 보 림	
과목	보 건		운영 차시	1/2
<b>성취기준</b> 	2015 개정교육과정 성취기준			
	[9보04-01] 약물 오 남용의 문제점과 건강에 미치는 영향을 탐색하고, 의약품의 안전한 선택과 사용법을 제시한다. [9보07-03] 건강에 유해한 행위와 환경을 탐색하여 개인과 지역 사회의 건강 증진 옹호 활동 참여 방안을 계획한다.			
<b>개발자료 설명</b>	마약류 예방교육을 학생 건강행위이론에 맞춰 접근하고 청소년 건강의 결정요인을 파악하였다. 그 결과 사회문화적 환경이 청소년 건강에 미치는 영향이 큼을 파악하고 인공지능 시대에 학습자가 주도적으로 문제를 해결해나가며 Health literacy를 함양할 수 있는 수업으로 재구성해보게 되었다. 단순히 행동을 금지하는 것이 아니라 학습자가 스스로 심각성을 느끼고 행동을 변화시킬수 있고 올바른 선택을 할수 있도록 진행하였다.			
<b>활용 팁</b>	-chatgpt 를 보조교사로 활용하기 위하여 원활한 인터넷접속 환경이 구축되어야 한다. -사전에 학습자가 구글에 접속할수 있도록 안내되어야 한다. -모의재판을 위하여 역할 분배시 학급 구성원의 의견이 원활하게 조율하도록 진행한다. -인공지능 예술작품 제작활동시 다양한 작품이 나오도록 여러각도의 프롬프트를 작성해보도록 지도한다.			

### <자료 1> 마약으로부터 나를 지키자! (chatgpt와 함께하는 모의 재판)

- 재판주제: '마약'용어가 남용되는 우리 문화, 이대로 괜찮을까?  
- 가상의 재판상황 제시 - 검단대법원의 출석명령 공문 제시
- 학급 구성원 역할 부여 및 안내 (33명 기준)  
: 판사 1, 검사 1, 떡볶이 회사 측 변호사 1, 떡볶이 회사 대표1, 청소년 증인 5, 의사 증인 1, 약사 증인 1, 보건교사 증인 1, 학부모 증인3, 배심원단 10, 서기2, 사진촬영자2, 영상촬영자1, 기자단 3
- 개인태블릿 chatGPT 를 이용하여 각자의 시나리오 작성하기  
: 나의 역할을 확인하고 정확한 의견을 제시할 수 있도록 chatgpt로 근거자료 탐색하기
- 배심원의 판결, 판사의 판결 들어보기

판결문 (예시)
<p>판결을 선고하겠습니다. 증거에 의하면, 귀사는 ●●마약떡볶이 라는 이름으로 청소년들의 건강을 위협할 수 있다는 소지가 충분히 있다고 판단됩니다. 청소년의 건강은 개인의 습관, 행동 뿐만 아니라 사회문화적인 분위기도 건강결정요인으로 작용할 수 있습니다. 따라서 귀사는 잘못을 인지하고 청소년과 나아가서 우리나라의 건강문화조성을 위하여 명칭을 변경할 것을 선고합니다.</p>

- 대체할 수 있는 단어 만들어 봅시다 - 패들렛 탑재



## ○○대법원

수신자 ●●대학 법률팀이 본사 홍보팀  
(경부)  
제목 사건번호 123456에 따른 출석 명함


1. 관련: ●●대법원 통사자등록번호-12345 (2023.08.19)

2. 귀하와 ●●대학 법률팀이 회에서 회로 상사한 목적이 학교에서 '마약'이라는 단어를 무  
법행위에 사용되고 있습니다. 이는 대학의 실적을 심각하게 손상시킬 수 있는 것으로 판단되고 있습니다. 귀하의 출석명함을 통해 귀하가 이 사건에 대해 어떤 입장을 가지고 있는지를 확인하고자 합니다. 귀하의 출석명함을 통해 귀하의 입장을 확인하고자 합니다. 귀하의 출석명함을 통해 귀하의 입장을 확인하고자 합니다.

3. 귀하의 출석명함을 통해 귀하의 입장을 확인하고자 합니다. 귀하의 출석명함을 통해 귀하의 입장을 확인하고자 합니다. 귀하의 출석명함을 통해 귀하의 입장을 확인하고자 합니다.

가. 일시: 2023.07.07. (월) 15시  
나. 장소: ●●대학 법률팀  
다. 참석사항: 귀하는 어떤 입장을 가지고 있는지를 확인하고자 합니다.

●●대학 법률팀이 프랜차이즈는 주로 중고등학교 인근 상가에 위치하고 있습니다. 청소년들이 등교시 '마약'이라는 단어를 긍정적으로 받아들일 우려가 있습니다. 마약은 사회적으로 심각한 범죄에 해당하며 최근 청소년들이 연루된 마약사건이 지속적으로 발생하고 있습니다. 마약을 그저 중독성 있는 정도 가볍게 치부하는 사회 분위기를 만들 우려가 있다 판단됩니다. 특히 청소년들에게 악영향이 발생할 것으로 판단되면 이는 마약류 관리에 관한 법률 제67조789항에 해당합니다. 이에 귀하의 입장을 듣고자 합니다.



## ●●대법원

주소: ●●대법원 통사자등록번호-12345 (2023.08.19) | 전화: 010-1234-5678 | 팩스: 010-1234-5678 | 웹사이트: www.legal.com | 이메일: legal@legal.com

\* 이 명함은 법적 효력을 위한 수단으로 사용될 수 있습니다.

### 검단중학교 3학년 마약류예방교육

#### ●●마약떡볶이 관련 모의재판 시나리오

●●마약 떡볶이 프랜차이즈는 주로 중고등학교 인근 상가에 위치하고 있습니다. 청소년들이 등교시 '마약'이라는 단어를 긍정적으로 받아들일 우려가 있습니다. 마약은 사회적으로 심각한 범죄에 해당하며 최근 청소년들이 연루된 마약사건이 지속적으로 발생하고 있습니다. 마약을 그저 중독성 있는 정도 가볍게 치부하는 사회 분위기를 만들 우려가 있다 판단됩니다. 특히 청소년들에게 악영향이 발생할 것으로 판단되면 이는 마약류 관리에 관한 법률 제67조789항에 해당합니다. 이에 귀하의 입장을 듣고자 합니다.

1. 나의 주장은?

2. 내 주장의 근거를 chatGPT로 찾아보고 시나리오를 작성해 봅시다.

검단대법원 출석명령

모의재판 시나리오

### ●●마약떡볶이 회사 대상 모의재판이 열리겠습니다.

✓ '마약' 용어가 남용되는 우리 문화  
이대로 괜찮을까?

판사(1)	증인 청소년(5)	기자단(3)	
검사(1)	증인 의사(1)	배심원단(10)	
법정의 회사 대표(1)	증인 의사(1)	형사판결자(2)	
법정의 회사 직원(1)	증인 보건교사(1)	사건 설명자(2)	
증인 학부모(3)	서기(2)		총 34명 기준


### ! 오늘 수업의 보조교사 chatGPT를 소개합니다!

✓ chatGPT를 이용 <https://openai.com/>

✓ 각자 자신의 역할에 맞는 시나리오를 작성해 봅시다.

✓ 나의 주장 + 근거로 제시 합니다.

### ✓ chatGPT와 함께 대화한 내용, 본인의 시나리오를 캡처하여 패들렛에 업로드합니다. (학번+이름)




padlet

<https://padlet.com/boreum8233/3-3-xesg1uyh3ismg8pj>

### ✓ 배심원의 판결을 들어봅시다!

### ✓ 판사님의 판결을 들어봅시다!

### ✓ 마약 떡볶이를 대체할 수 있는 단어를 만들어 봅시다!



padlet

<https://padlet.com/boreum8233/3-3-xesg1uyh3ismg8pj>

## <자료 2> 인공지능 예술작품을 통한 마약류 예방교육

<p>오늘 학습후 느낀점을 인공지능 예술로 표현해 봅시다!</p> <p>제목</p> <p>환상적인 내용을 적어보세요...</p> <p>5 번째</p>	<p>gif 파일, YouTube, Spotify, 웹사이트 검색 또는 URL 붙여넣기</p> <p>Padlet 업로드 링크</p> <p>카메라 비디오 레코더 오디오 레코더</p> <p>화면 레코더 그리기 <b>그릴수없음</b></p> <p>이미지 검색 GIF YouTube</p> <p>Spotify 웹 검색 위치</p>
<p>① 패들릿 입력창에서 ... 클릭</p>	<p>② '그릴수없음'선택</p>
<p>그리려는 내용 입력하기</p> <p>"An expressive oil painting of a basketball player dunking, as depicted as an explosion of a nebula"</p> <p>의 게시 사용재포기</p> <p>느낀점을 글로 작성 : 영어로 작성해야 정확성이 높으므로 chatGPT이용 하여 번역 후 붙여넣기</p>	<p>drug use teens 지우기</p> <p>가장 마음에 드는 나만의 예술 작품을 선택하여 패들렛에 탑재합니다.</p>
<p>③ 수업 후 느낀점으로 글로 작성</p>	<p>④ 맘에 드는 나의 작품을 골라 우리반 패들릿에 탑재하기</p>

### → 패들렛을 통한 온라인 작품 전시회

<p>(3-9)우리는 마약류 예방교육 진행중 ★</p> <p>모의재판 시나리오 AI 도우미</p> <p>마약약물복합을 대체할수 있는 단어는?</p> <p>내가 만든 AI 예술작품</p> <p>30909이예건</p> <p>30914주민기</p> <p>30918강나영</p> <p>30920김서현</p> <p>30907</p>	<p>(3-6)우리는 마약류 예방교육 진행중 ★</p> <p>모의재판 시나리오 AI 도우미</p> <p>마약약물복합을 대체할수 있는 단어는?</p> <p>내가 만든 AI 예술작품</p> <p>30630최민서</p> <p>30630최민서</p> <p>30602김태호</p> <p>30631최민주</p>
--	---

→ 오프라인 작품 전시회



→ 뮤직비디오 제작

: 가수 아이유의 '드라마' 노래를 개사하여 '드러그' 마약류 예방교육 노래를 제작하였다. 가사는 chatgpt를 이용하여 다양한 개사를 해보고 학생들이 최종 작사를 하였다. 배경화면을 지난 차시에 제작한 인공지능 예술작품을 선택하여 편집 제작하였다.



또또한 마음 읽. 겐. 쓰.

대상 학년	고1학년	모델 개발자	(보건) 인천효성고 원유주, (보건) 부평고 조여원	
과목	보건		운영 차시	3차시
과목별 성취기준	<p>[12보06-04] 정신건강 문제에 대한 편견이 개인·사회에 미치는 영향을 탐색하고, 정신건강 증진 및 편견 해소 방안을 고안한다.</p> <p>[12보06-04] 불안·우울 등의 감정을 유발하는 요인을 탐색하고, 자원 활용, 환경 개선 등 개인·사회적 대처방안을 제시한다.</p>			
개발목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 인공지능 융합교육법을 활용하여 교육을 실시하고자 함.</li> <li>- 수업을 통해 주변의 사람, 사물, 현상 등 살펴보기 및 관련 자료를 찾아 읽어 보고 글쓰는 과정을 통해 수업 주제에 대한 지식 습득 및 흥미를 유발하고자 함.</li> </ul>			
개발자료 설명	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 걷기(1차시) : 학교 교사 내, 운동장 걸으며 주변 살펴보기</li> <li>- 읽기(2차시) : 정신건강 관련 도서 찾아 읽고 마음을 울리는 문장 찾기</li> <li>- 쓰기(3차시) : 정신건강 관련 에세이, 소설, 동화 등 글쓰기</li> </ul>			
활용 팁	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Chat GPT-BOOK CREATOR-Canva 이용하여 학교를 걸으면서 살펴본 사람, 사물, 현상 및 정신건강 관련 도서에서 찾은 문장이 포함된 글쓰기</li> <li>- Chat GPT를 이용하여 뽑은 제시어(이미지 카드)를 포함한 정신건강 관련 글쓰기</li> </ul>			

### <내용 작성 시 예시 자료 1>

## 1. Chat GPT

반포 Please write detailed and long Korean essays on mental health such as depression, sea, tree, comfort, friend, peace, present, recovery, professional help, etc.

정신 건강에 대한 생각

현대 사회에서 우리는 빠른 속도로 변화하는 세계에서 살아가며 다양한 스트레스와 감정적 어려움에 직면합니다. 정신 건강은 우리 일상에서 매우 중요한 역할을 합니다. 오늘은 우울증, 마음의 평화, 친구의 역할, 현재의 중요성, 회복과 전문가의 도움에 관한 긴 글을 써보겠습니다.

우울증이란 마음의 어두운 바다와 같습니다. 이 어두운 바다에 빠지면 자주 수면, 식사, 관계, 업무, 그리고 일상 생활 전반에 걸쳐 영향을 받게 됩니다. 우울증은 감정적 고통, 차아존중감의 하락, 의욕 상실 등을 동반합니다. 그러나 우울증에 대한 인식과 이해가 증가함에 따라 전문가의 도움을 찾고, 적절한 치료와 지원을 받는 것이 가능해졌습니다.

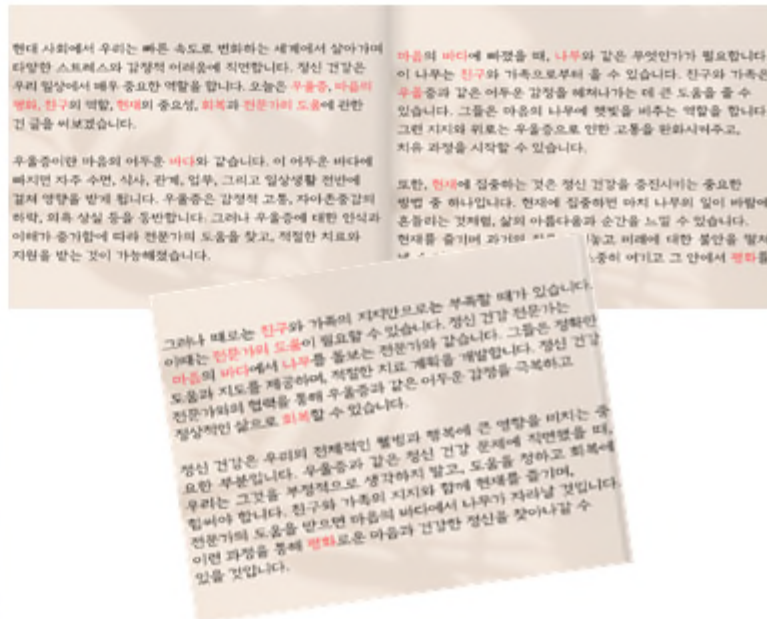
마음의 바다에 빠졌을 때, 나무와 같은 무엇인가가 필요합니다. 이 나무는 친구와 가족으로부터를 수 있습니다. 친구와 가족은 우울증과 같은 어두운 감정을 헤쳐나가는 데 큰 도움을 줄 수 있습니다. 그들은 마음의 나무에 햇빛을 비추는 역할을 합니다. 그런 지지와 위로는 우울증으로 인한 고통을 완화시키고, 치유 과정을 시작할 수 있습니다.

또한, 현재에 집중하는 것은 정신 건강을 증진시키는 중요한 방법 중 하나입니다. 현재에 집중하면 마치 나무의 잎이 바람에 흔들리는 것처럼, 삶의 아름다움과 순간을 느낄 수 있습니다. 현재를 즐기며 과거의 짐을 내려놓고 미래에 대한 불안을 떨쳐낼 수 있습니다. 현재의 순간을 소중히 여기고 그 안에서 평화를 찾는 것이 중요합니다.

그러나 때로는 친구와 가족의 지지만으로는 부족할 때가 있습니다. 이때는 전문가의 도움이 필요할 수 있습니다. 정신 건강 전문가는 마음의 바다에서 나무를 돌보는 전문가와 같습니다. 그들은 정확한 도움과 지도를 제공하며, 적절한 치료 계획을 개발합니다. 정신 건강 전문가와의 협력을 통해 우울증과 같은 어두운 감정을 극복하고 정상적인 삶으로 회복할 수 있습니다.

정신 건강은 우리의 전체적인 웰빙과 행복에 큰 영향을 미치는 중요한 부분입니다. 우울증과 같은 정신 건강 문제에 직면했을 때, 우리는 그것을 부정적으로 생각하지 말고, 도움을 청 [Regenerate](#) 복에 힘써야 합니다. 친구와 가족의 지지와 함께 현재를 즐기며, 전문가의 도움을 받으십시오.

## 2. BOOK CREATOR+CANVA를 활용하여 나만의 책 만들기(예시: 에세이)



### <내용 작성 시 예시 자료 2>

#### 1. Chat GPT



여우, 태양, 행복, 새 단어가 들어간 동화를 행복한 삶을 주제로 해서 짧게 작성해줘



옛날 어느 숲 한 가운데, 밝고 행복한 여우인 루나가 살았어요. 루나는 매일 아침 일어나면 가장 먼저 해를 보러 나갔어요. 태양이 떠오를 때, 그녀는 행복하게 미소 지으며 "안녕, 해야!"라고 말했죠.

어느 날, 루나는 숲에서 아름다운 노래를 부르는 새를 만났어요. 그 새의 이름은 멜로디였고, 그녀의 노래는 마음을 감동시켰어요. 루나는 멜로디에게 다가가서 이렇게 말했어요. "멜로디, 네 노래는 내 하루를 밝게 만들어 줘. 네 노래를 더 듣고 싶어."

멜로디는 기쁜 마음으로 루나와 함께 시간을 보내며 노래를 부르고, 루나는 새로운 친구를 얻어 행복을 더 느끼게 되었어요. 함께 지낸 시간은 서로에게 큰 기쁨을 주었고, 그 두 친구는 숲에서 가장 행복한 순간을 나누었습니다.


그 순간을 통해 루나는 행복이 단순한 것이 아니라, 자연과 친구와 함께 보내는 시간과 소중한 순간에서 찾아진다는 것을 깨달았어요. 이후, 루나와 멜로디는 함께 밀당을 즐기며, 그들의 삶은 더 행복해지고 뜻깊은 것으로 가득 차게 되었습니다.

이 동화의 교훈은 행복은 단순한 순간과 소중한 인연에서 찾을 수 있으며, 자연과 친구와 함께 보내는 시간이 얼마나 중요한지를 강조합니다.

Regenerate

## 2. 학습지를 활용하여 글쓰기(예시: 동화)

지은이	심보건			
책 제목	예시) 구원의 날			
등장인물	여우, 작은 새			
우리가 뽑은 제시어 (이미지 카드)	여우	태양	행복	새
책에서 뽑은 정신건강 관리법	예시) "일상으로 돌아가라는 뜻이 뭐야?" "행복해지는거"			
우리가 만든 정신건강 이야기책	<p>예시) 옛날 어느 숲 한 가운데, 밝고 행복한 여우가 살았어요. 여우는 매일 아침 일어나면 가장 먼저 해를 보러 나갔어요. 태양이 떠오를 때, 그녀는 행복하게 미소 지으며 "안녕, 해야!"라고 말했죠.</p> <p>어느 날, 여우는 숲에서 아름다운 노래를 부르는 작은 새를 만났어요. 작은 새의 노래는 마음을 감동시켰어요. 여우는 작은 새에게 다가가서 이렇게 말했어요. "작은 새야, 네 노래는 내 하루를 밝게 만들어 줘. 네 노래를 더 듣고 싶어."</p> <p>작은 새는 기쁜 마음으로 여우와 함께 시간을 보내며 노래를 부르고, 여우는 새로운 친구를 얻어 행복을 더 느끼게 되었어요. 함께 지낸 시간은 서로에게 큰 기쁨을 주었고, 그 두 친구는 숲에서 가장 행복한 순간을 나누었습니다.</p> <p>그 순간을 통해 여우는 행복이 단순한 것이 아니라, 자연과 친구와 함께 보내는 시간과 소중한 순간인 평범한 일상에서 찾아진다는 것을 깨달았어요. 이후, 여우와 작은 새는 함께 일상을 즐기며, 그들의 삶은 더 행복해지고 뜻깊은 것으로 가득 차게 되었습니다.</p>			



# 학생이 행복한 마을·진로 연계 학생 맞춤형 수업 모듈 및 자료 개발

연구팀명	안다미로
연구팀	인천경연중(최현정), 간재울중(황세현), 가좌중(김성민, 박은지), 검단중(심예울), 인천상정중(김선호)
연구주제	학생이 행복한 마을·진로 연계 학생 맞춤형 수업 모듈 및 자료 개발

## 연구 운영내용 및 연구결과

### 1. 연구 취지 (목적)

- 1) 학습자 주도성 및 선택권 다양화를 적용한 학습자 핵심역량 기반 맞춤형 수업 모듈 개발.
- 2) 학교 현장에서 다양하게 활용할 수 있는 수업 자료 및 교사 대상 연수 자료 개발 및 공유, 학생 맞춤형 수업 확산
- 3) 학생이 행복한 마을, 진로 연계를 통해 핵심역량에 기반한 결대로 성장하는 수업 모델의 일반화 도모.

### 2. 주요 활동

#### 1) 맞춤형 교수학습 자료 개발

##### 가. 맞춤형 수업 유형 구성

	교과 연계 맞춤형 수업			
	미술	국어		
발달 과정 맞춤형 수업	우리 동네 맛집 지도 만들기			지역 연계 맞춤형 수업
	우리 마을 디자인 하기			
	꿈을 담은 우리 동네 만들기	진로 연계 맞춤형 수업	자신의 진로를 탐색하고 미래 직업을 반영하여 우리 동네 모형 만들기	

- (1) 발달 과정 맞춤형 : 학습자의 학년별 발달 과정에 따른 학습 토대 마련
  - 평면 표현, 입체 표현, 평면과 입체가 결합한 표현을 토대로 발달 과정에 따른 학습자 맞춤형 교육과정 설계
  - '나'를 중심으로 주변, 학교, 마을로 뻗어나가며 코로나 이후 사회성 발달을 위한 주변 돌아보기 프로젝트 모듈 개발
- (2) 교과 연계 맞춤형: 핵심역량 기반 교과 연계 프로젝트 모듈 개발
  - 국어, 미술 그리고 진로, 사회 등 다양한 교과가 연계되어 융합 교육과정 설계
  - 교과별 핵심역량을 기반으로 하여 교과간 연계가 가능한 교육과정 개발
- (3) 지역 연계 맞춤형: 학습자의 삶에 맞닿아 있는 지역 연계 수업
  - 학습자의 삶과 관련 있는 마을을 탐구하는 과정 중심 교육과정
- (4) 진로 연계 맞춤형: 학습자의 개별적 특성에 맞춘 수업 모듈 개발
  - <한 학기 한 권 읽기>를 통한 학생 주도형 배움 중심 교육과정 설계
  - 진로와 관련된 책 읽기를 바탕으로 한 입체 모형 작품 제작

## 나. 교수학습 지도안

### (1) 우리 동네 맛집 지도 만들기 (미술)

차시	1-4 (블록 타임)	대상	중학교 1학년
학습 목표	1. 자신과 주변의 관계를 탐색할 수 있다. 2. 기호와 상징을 이해하고, 실생활에서 시각 이미지를 활용하여 소통할 수 있다. 3. 기호와 상징의 다양한 의미 전달 방식을 '지도'를 통해 시각적으로 표현할 수 있다.		
학습 자료	학습지, ppt, 도화지, 색연필 등		
1-4차시			
단계	내용		지도상 유의점
도입	<ul style="list-style-type: none"><li>* 다른 언어를 사용하는 세계 여러 나라의 사람들이 모여 있는 상황에서의 의사소통 장면을 상상한다.</li><li>* 시각 이미지가 의미를 전달하는 언어의 기능이 있는 점을 이해하고 각자 다양한 기호의 뜻을 유추한다.</li><li>* 지도를 이용하여 친구들과 기호의 의미를 토론한다.</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>* 기호가 가진 상징을 유추하는 과정에서 다양한 해석이 가능하게 한다.</li><li>* 미술의 기호와 상징을 통해 의사소통할 수 있다는 점을 발견하도록 한다.</li></ul>
전개	<ul style="list-style-type: none"><li>* 생활 주변의 기호와 상징 알아보기<ul style="list-style-type: none"><li>- 교통 표지판, 화장실 안내판, 지도, 이모티콘 등 우리 주변에서 쉽게 찾을 수 있는 기호와 상징의 예를 감상한다.</li><li>- 우리 동네에 있는 기호와 상징을 구글 지도를 이용한 검색 및 사진을 공유한다.</li><li>- 우리 동네를 구성하는 가게들을 그려보고 장소에 알맞은 표지판을 디자인한다.</li></ul></li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>* 우리 주변에서 쉽게 찾아볼 수 있는 기호와 상징이 담긴 시각적 이미지들을 제시하여 학생들의 이해를 돕는다</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>* 지역의 특성을 반영한 기호와 상징 알아보기<ul style="list-style-type: none"><li>- 지역을 상징하는 캐릭터를 살펴보면서 각기 다른 지역과 문화가 반영된 기호와 상징의 예를 알아본다.</li><li>- 지역별 관광 안내 지도를 통해 지도에 사용된 기호와 아이콘의 특징을 살펴본다.</li></ul></li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>* 지역별 지도에 담긴 기호와 상징을 이해하고, 기호에 문화와 전통이 반영된다는 점을 이해하도록 한다.</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>* 활동</li><li>* 우리나라의 맛집 지도 만들기<ul style="list-style-type: none"><li>- 지도의 전달 방식에 대해 이해한다.</li><li>- 표현 주제와 콘셉트를 계획하고 우리 주변 맛집을 탐색하여 기호와 상징으로 디자인한다.</li></ul></li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>* 우리 동네 맛집 지도를 직접 만들어 보며 이미지의 언어적 기능을 탐구하도록 한다.</li></ul>
정리	<ul style="list-style-type: none"><li>* 미술에서 기호와 상징을 주제로 토론허기<ul style="list-style-type: none"><li>- 주변에서 시각적 기호와 상징이 담긴 작품을 찾아본다.</li><li>- 친구들이 직접 만든 지도를 이용해 맛집을 탐방하여 느낀 점을 이야기한다.</li><li>- 지역에 대해서 이미 알고 있는 정보나 새로 알게 된 사실을 정리한다.</li></ul></li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- 활동지에 자신의 생각을 구체적으로 담을 수 있도록 지도한다.</li></ul>
평가 기준	<ul style="list-style-type: none"><li>- 기호와 상징의 다양한 의미 전달 방식을 이해할 수 있는가?</li><li>- 미술에서의 기호와 상징을 탐색하고, 실생활에서 시각 이미지를 통해 소통할 수 있는가?</li><li>- 지역을 탐색하는 활동을 통해 자신과 주변 대상의 다양한 관계를 탐색하여 설명할 수 있는가?</li><li>- 작품을 감상할 때, 작품의 특징을 파악하며 자신의 의견을 다양한 예시를 들어 서술할 수 있고 다른 사람의 의견 또한 존중할 수 있는 태도를 가지고 참여하였는가?</li></ul>		

수업 자의 철학	<p>본 수업자는 여러 학생을 만나는 과정에서 점차 다원화되는 사회 구조에 따라 다양성이라는 가치가 굉장히 중요해지고 있음을 직접 느끼고 체험하였다. 학생들 개개인의 다양성 그리고 개인차에 대해 인지하게 되었고 학생을 하나의 집단으로만 보는 수업에는 한계가 있다는 생각에 이르게 되었다.</p> <p>따라서 본 수업자는 학생들이 조금 더 능동적인 입장에서 학습 과정에 직접 참여할 수 있는 과정을 제시해 줘야 한다고 생각한다. 학생 개개인에게 가장 효율적인 학습 방법을 제공해 줌으로써 각 학생의 상황에 맞춰 개별적으로 배움이 이루어져야 할 것이다. 다양한 요구를 존중하고 수용하는 수업, 모든 학생의 성장을 위한 맞춤형 수업을 운영하는 것이 가장 큰 철학이자 목표이다.</p>
----------------	---

## (2) 우리 마을 리디자인 하기 (랜드마크 만들기) (미술)

차시	1-8 (블럭타임)	대상	중학교 2학년
학습 목표	1. 랜드마크의 개념과 특징을 이해할 수 있다. 2. 우리 마을의 유래와 특징을 검색해보고 글로 정리할 수 있다. 3. 디자인적 사고(Design Thinking) 과정을 통해 우리 마을의 랜드마크를 디자인할 수 있다.		
학습 자료	빔프로젝터, 활동지, 다양한 채색 도구 등		
5~6차시/8차시			
단계	내용		지도상 유의점
도입	* 학습 목표 안내 - 본시 학습 목표를 안내하고 지난 차시의 수업 결과물을 공유하여 목표를 분명히 한다.		* 지난 시간 진행한 아이디어 스케치를 살펴보고 보완해야 할 점을 찾도록 하여 부족한 부분은 수시로 보완하도록 지도한다.
전개	* 프로토타입 제작 - 지난 시간 진행한 아이디어 스케치를 바탕으로 우드락을 활용해 모형을 제작한다.  * 발표 보드 제작 - 아이디어 스케치를 효과적으로 보여줄 수 있도록 주어진 화면에 적절하게 배치하여 발표 보드를 제작한다.		* 프로토타입 제작 - 프로토타입을 만들 때 지난 시간 다른 조에서 받은 평가(환경디자인 4요소)를 기억하며 개선하도록 지도한다.  * 발표 보드 제작 - 발표 보드를 제작할 때 가독성을 고려하여 글자 크기, 색, 배치, 위계 등을 종합적으로 고려하도록 지도한다.
정리	* 학습 정리 및 피드백 - 완성하지 못한 발표 보드 제작은 다음 시간에 마무리하도록 지도한다. - 발표 보드의 중간 과정을 피드백하여 개선할 부분을 수정하도록 지도한다.  * 자리 정리 및 다음 차시 수업 안내		

평가 기준	-우리 마을에 대한 이해를 통해 문제점을 발견하고 해결방안을 도출해내었는가? -우리 마을 랜드마크를 적절한 재료·용구를 활용하여 효과적으로 디자인하였는가? -활동에 적극적으로 참여하고 동료 친구를 도와 협력하였는가?
수업자의 철학	<p>인간은 확장성을 지닌 존재이다. '소우주'로서의 인간은 자기 안에서 끊임없이 팽창과 수축을 거듭하며 확장된다. 인간의 성장은 신체의 마디 마디가 자라는 육적 확장과 동시에 생각의 범위가 커지는 의식 체계의 확장을 가져온다. 누구나 처음엔 세상의 중심이 '나'이다. 이러한 미분화된 의식 체계는 친구들을 만나고, 적절한 사회화 과정을 거치며 점점 분화된다. 즉, 타인의 시선으로 '나'를 보는 법을 배운다. 학교 안에서, 사회 안에서, 나아가 거대한 세상의 흐름 안에서 '나'라는 사람이 누구고, 어떤 역할을 해야 하는지를 인식하게 되는 것이다.</p> <p>요즘 학교 현장에 만연한 학생들의 이기주의는 여러 상황과 조건이 맞물려 생긴 불가피한 현상으로 해석할 수 있다. 기성세대가 겪은 참혹한 전쟁의 경험과 흔적, 서로의 물리적 거리를 갈라놓은 감염병, 낮은 출산율로 귀해진 아이들 등이 그 이유다. '우리 가족'만이 중요하고 '우리 아이'만 잘 살면 된다는 식의 배타적 세계관은 우리 아이들을 '참을성 없고 예의 없는 최악의 세대'로 조형해버렸다.</p> <p>나는 교사로서, 우리 아이들이 주변을 둘러볼 줄 아는 사람이 되길 소망한다. '나'를 둘러싼 세상에 대한 따뜻한 관심으로 '나'만을 생각하는 이기주의에서 벗어나 '나'와 '너'를 함께 생각하는 아이들이 되었으면 한다. 이 수업을 통해 학생들은 우리 마을의 랜드마크를 직접 설계하는 디자이너가 되어볼 예정이다. 내가 살고 있는 마을에 대해 알아보고 나아가 여러 모양으로 불편했던 마을을 어떻게 개선할 수 있는지를 친구들과 함께 생각해 봄으로써, 세상은 혼자가 아닌 함께 살아가는 공동체임을 배울 수 있을 것이라 기대한다.</p>

### (3) 꿈을 담은 우리 동네 만들기 (입체 모형 만들기) (미술)

차시	1-6 (블록타임)	대상	중학교 3학년
학습 목표	1. 우리 주변의 다양한 직업에 대해 탐색할 수 있다. 2. 자신의 진로를 반영한 미래의 우리 동네 입체 모형을 제작할 수 있다. 3. 조별 활동에 적극적으로 참여하는 태도를 기를 수 있다.		
학습 자료	학습지, 활동지, ppt, 스티로폼, 채색 도구(아크릴 물감), 조각도, 칼 등		
1-6차시			
단계	내용		지도상 유의점
도입	* <한 학기 한 권 읽기>를 통해 자신의 진로와 관련된 책을 한 권 선정하여 읽고 독후 활동지를 작성한다.		*국어, 독서 활동과 연계할 수 있도록 한다.
전개	*휴대폰과 태블릿의 인공위성 지도를 통해, 마을을 가상으로 거닌다.  -우리 동네의 구석구석을 살피며, 무심코 지나칠 수 있었던 공간에 대해 생각해 보도록 한다.  * 자신의 진로와 관련된 장소를 이미지로 저장한다.  -예) 우리 동네의 경찰서 (경찰관이 꿈인 학생)		*장소를 선정할 때, 수업의 취지를 설명하고 자신의 진로와 연관 짓도록 지도한다.

	<p>*선택한 장소에 대한 정보(장소의 주소, 선택한 장소의 역할, 자신의 진로와 관련된 것이라고 생각한 이유 등)를 활동지에 기록한다.</p> <p>-자신이 읽은 책의 내용과 연관 지어 활동지를 작성하도록 한다.</p>	
	<p>* 자신이 선택한 장소를 리디자인 할 수 있도록 아이디어 스케치를 한다.</p> <p>* 강제 결합법을 활용하여, 우리 동네의 장소를 새로운 용도를 가진 공간으로 탄생시킨다.</p> <p>-예) 장소 : 검암동 우체국 꿈 : 우체국 공무원 리디자인한 장소 : 꿈을 배달해주는 우체국</p> <p>-예) 장소 : 꽃집 꿈 : 플로리스트 리디자인한 장소 : 행복한 기억을 꽃에 담아서 전달해주는 꽃집</p> <p>* 기존의 장소를 한가지 시각으로 바라보는 것이 아니라, 다채로운 시각으로 생각해 보는 기회를 가지며, 앞으로의 미래 동네에 대해서도 고민해 본다.</p> <p>* 리디자인한 장소에 대한 내용을 발표한다.</p>	<p>* 자신의 꿈과 자신의 가치관과 정체성을 연관 지어 장소를 리디자인 할 수 있도록 지도한다.</p> <p>* 일상적인 장소를 다르게 바라볼 수 있는 시각을 길러 주도록 지도한다.</p> <p>* 참고할 수 있는 예시 작품을 제공한다.</p>
	<p>*아이디어 스케치한 내용을 바탕으로 작품을 제작한다.</p> <p>-교사는 우리 주변 사물을 스티로폼으로 표현한 현대 작가 '남다현' 작가의 작품을 소개하며 스티로폼으로 작품을 제작하는 방법을 알려준다.</p>	<p>* 스티로폼을 칼로 자르며 제작하므로 안전에 유의하도록 지도한다.</p>
정리	<p>* 모둠별 제작 과정 및 결과를 발표한다.</p> <p>- PPT로 모둠별 작품 과정과 결과들을 정리하여 발표한다.</p> <p>- 마무리 활동지를 작성하고 소감을 공유한다.</p>	<p>* 활동지에 자신의 생각을 구체적으로 담을 수 있게 지도한다.</p>
평가 기준	<p>1. <b>미술관련 직업</b> : 직업 관련 서적, 마을 탐방 등을 통해 자신의 진로를 적극적으로 탐색하여 의도에 맞는 적절한 표현 과정을 능숙하게 계획하였다. (배점 5점)</p> <p>2. <b>발상 및 표현력</b> : 창의적인 발상으로 조형 요소와 원리를 적절히 활용하여 흥미롭게 표현하고 심미성과 완성도가 높다. (배점 15점)</p> <p>3. <b>표현재료와 방법의 활용</b> : 정확한 표현 재료와 방법에 대한 이해를 바탕으로 적절하게 활용하여 자신의 의도를 효과적으로 표현하였다. (배점 15점)</p> <p>4. <b>수업 참여도</b> : 적극적이고 성실한 자세로 수업에 참여하며 수행 과정이 충실하다. (배점 5점)</p> <p>* 장기미인정결석자의 경우 영역 배점 최하점의 차하점을 부여한다.</p>	

수업자의 철학	<p>앞의 두 차시에서 우리 동네에 대하여 인식하고, 평면으로 작품을 제작해 보았다면, 본 차시에서는 입체로 작품을 제작해 보는 활동을 진행함으로써 학생의 표현력을 한 단계 증진시키고자 하였다.</p> <p>청소년기 학생들은 자아 이해를 바탕으로 긍정적인 자아개념을 형성하고, 일과 직업의 세계에 대해 이해하며, 건강한 직업의식을 함양한다. 본 프로젝트는 자신의 진로를 주도적으로 탐색할 수 있도록 돕는 활동임과 동시에, '전인적 성장'으로 바탕으로 자아정체성을 확립하고, 자신의 진로와 삶을 개척하는 자주적인 사람'으로써 성장할 수 있는 발판을 마련한다.</p> <p>직업의 다양화가 가속화되고 있는 이 시점에서, 학생들은 스스로 직업 관련 정보를 찾아보고 이를 제작하는 활동을 통해 문제 해결력을 기를 수 있다. 본 프로그램은 자기 이해와, 진로 탐색 활동이 이루어질 수 있도록 하였으며, 이는 학생들 스스로 진로를 설계하는 활동으로 발전될 수 있을 것이다.</p> <p>진로를 탐색하는 과정에서 마을 연계가 이루어지며, 인천광역시의 교육 정책인 「책 읽는 도시, 인천 만들기」의 방법인 '한 학기 한 권 읽기'를 바탕으로 자연스러운 국어+진로+미술의 융합 수업이 이루어질 수 있도록 돕는다.</p> <p>본 프로그램을 통해 학생들이 사회의 구성원으로서 자리할 자신의 역할을 고민해보고, 이를 표현하는 과정을 바탕으로 진로를 실현하는 단계까지 이끄기를 기대해 본다.</p>

(4) 우리 마을 독서 산책 루트 개발하기(같이 읽고 걷고 쓰고) (국어)

차시	4-8 (블록타임)	대상	중학교 1학년
학습 목표	1. 도서관이나 인터넷에서 관련 자료를 찾아 참고하면서 한 권의 책을 읽을 수 있다. 2. 책을 읽고 다양한 방법으로 내용을 감상하고 이를 바탕으로 소통할 수 있다. 3. 독서 경험을 효과적으로 전달하는 기사문을 쓸 수 있다.		
학습 자료	학습지, ppt, 도화지, 색연필 등		
1-4차시			
단계	내용		지도상 유의점
도입	<ul style="list-style-type: none"><li>* 자신의 독서 경험을 바탕으로 책과 어울리는 산책 루트 개발하기</li><li>- 독서 경험을 떠올리고, 책 내용을 요약한다.</li><li>- 책을 더 재미있게 읽을 수 있는 산책 루트 개발에 대해 안내한다.</li><li>- 산책 루트를 직접 개발하여 이를 소개하는 독서 신문 제작에 대해 안내한다.</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>* 독서는 사회적 소통의 도구로서 개인적 경험에 제한되지 않고 다양한 영역으로 확장될 수 있도록 지도한다.</li></ul>
전개	<ul style="list-style-type: none"><li>* 산책 루트 개발하기</li><li>- 책을 더 재미있게 읽을 수 있는 산책 루트 개발 방법에 대해 안내한다.</li><li>- 동일한 분야를 선택한 학생들끼리 독서 경험을 공유하고 이를 바탕으로 산책 루트를 개발한다.</li><li>- 책의 테마를 살릴 수 있는 산책 루트, 산책할 때 들으면 좋을 음악, 함께하면 좋을 식음료 등의 계획을 구체적으로 세운다.</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>* 학생들이 살고 있는 지역과 독서 경험을 연계하여 삶에 맞는 독서 교육 실천한다.</li><li>* 복합 감각을 활용하여 독서 동기를 향상한다.</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>* 읽,걷,쓰 신문 만들기 계획 세우기</li><li>- 읽고, 걷은 내용을 바탕으로 신문 만들기 계획을 세운다.</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>* 언어 기능 영역의 통합을 도모하여 균형 잡힌 독서 및 작문 교</li></ul>

	- 각자 기사문을 하나씩 도맡아 작성하고, 공통 테마에 맞게 신문을 디자인하고, 구성한다.		육이 이루어질 수 있도록 한다.
	* 읽,견,쓰 신문 제작하기 - 독서 및 산책 경험을 생생하게 전달하는 신문을 제작한다.		* 기사문의 형식을 간략하게 안내하여 정보 전달 목적을 달성할 수 있게 돕는다.
정리	* 읽고, 견고, 쓰기 활동의 의의 정리하기 - 사회적 소통으로서의 독서와 읽고, 견고, 쓰는 활동의 연계를 통해 입체적인 독서가 가능하다는 것을 설명한다. - 제작한 신문의 전시 계획을 안내한다.		* 소통 행위로서의 독서 활동의 의미를 정리한다.
평가 기준	내용	독서 경험을 충분히 반영한 산책 루트를 소개하고 있는가?	
	형식	기사문의 형식을 지켜 정보를 전달하고 있는가?	
	표현	어법 및 표현상의 오류가 없는가?	

수업자의 철학	<p>읽는다는 것은 자신의 내면을 메타적으로 들여다보는 행위이자 타인의 삶으로 시각을 확장하여 세계와 연결되는 지점을 확보해 나가는 행위다. 우리는 단순히 읽기의 마지막 과정을 개인의 성찰로 생각하기 쉽다. 그러나 개인의 성찰은 읽기의 시작이며 이를 바탕으로 독자는 세계와 자신을 잇는 지점을 찾아야 한다. 세계와 자아 간의 접점을 찾았을 때 인간은 소통의 준비를 완료한다. 독서는 의미공유행위이자 사회적 소통 도구로서의 본질을 갖는다. 따라서 독자는 자신의 독서 경험을 확장하여 다양한 사람들과 소통할 수 있어야 한다.</p> <p>나는 국어 교사로서 한 권의 책을 읽는 경험이 학생들에게 즐거운 소통의 행위로 인식되기를 바란다. 책을 통해 친구들과 연결되고, 세상과 연결되며, 보편적 질서의 세계 속에서 자신의 개성을 드러내 보이는 행복한 경험을 제공하고 싶다. 이런 사회적 독서 행위가 학생 개인에게는 세계에 대한 이해를 높이는 기회가 되고, 사회 전체로서는 타자에 대한 너그러움을 바탕으로 한 공동선을 추구하는 데 기여할 수 있다고 믿는다.</p> <p>따라서 나는 학생들이 독서 경험을 확장하고, 이를 통해 더 많은 사람과 소통할 수 있는 지점을 확보하도록 수업을 설계하였다. 책을 읽고, 자신을 들여다보고, 자신의 감상을 바탕으로 지역과 이어지고, 지역과 이어진 독서 경험을 사회의 다른 구성원들과 나눔으로써 독자이면서 동시에 작가로서의 정체성을 확립할 수 있다. 더 나아가 글을 통한 소통 행위를 바탕으로 사회 공동체의 구성원으로서 갖는 자신의 존재 의미 또한 확립할 수 있을 것이다.</p>
------------	--

## 다. 수업 활용 학습지

### (1) 우리 동네 맛집 지도 만들기

<p>우리 동네 맛집 지도 만들기 학습지①</p>	<p>우리 동네 맛집 지도 만들기 학습지②</p>
-----------------------------	-----------------------------

### (2) 꿈을 담은 우리 동네 만들기 (입체 모형 만들기)

<p>꿈을 담은 우리 동네 만들기 한학기 한권읽기 학습지 ①</p>	<p>꿈을 담은 우리 동네 만들기 한학기 한권읽기 학습지 ②</p>	<p>꿈을 담은 우리 동네 만들기 한학기 한권읽기 학습지 ③</p>
<p>꿈을 담은 우리 동네 만들기 한학기 한권읽기 학습지 ④</p>	<p>작품 설명서</p>	<p>자기평가 &amp; 동료평가서</p>
<p>꿈을 담은 우리 동네 만들기 한학기 한권읽기 학습지 ④</p>	<p>작품 설명서</p>	<p>동료 평가서</p>

(3) 우리 마을 독서 산책 루트 개발하기 (같이 읽고 걷고 쓰고)

4차시 오늬의 독서 활동 정리 학년 반 반 이름:		5차시 일고소 독서 신문 만들기 계획을 세워보자 학년 반 반 이름:		6차시 일고소 독서 신문 만들기 계획을 세워보자 학년 반 반 이름:																																									
<table border="1"> <tr> <td>날짜</td> <td>2023년 월 일</td> <td>요일</td> </tr> <tr> <td>오늘 독서 환경 설명</td> <td colspan="2">독서하기 좋다고 여기라는 의견 / 독서에 방해가 되는 물건</td> </tr> <tr> <td>나의 고전 책</td> <td colspan="2">                     책 제목                      작가                      출판사                      그림                      글                 </td> </tr> <tr> <td>독서하기 전 나의 생각 (그림으로 그리고, 글로 설명하기)</td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td>오늘 읽은 내용 요약</td> <td colspan="2">                     줄거리 :                       캐릭터 :                       주제 :                 </td> </tr> <tr> <td>오늘 나의 독서 활동</td> <td colspan="2">                     평가 점수 : 000000                      그렇게 평가한 이유:                 </td> </tr> </table>	날짜	2023년 월 일	요일	오늘 독서 환경 설명	독서하기 좋다고 여기라는 의견 / 독서에 방해가 되는 물건		나의 고전 책	책 제목 작가 출판사 그림 글		독서하기 전 나의 생각 (그림으로 그리고, 글로 설명하기)			오늘 읽은 내용 요약	줄거리 : 캐릭터 : 주제 :		오늘 나의 독서 활동	평가 점수 : 000000 그렇게 평가한 이유:		<table border="1"> <tr> <td>일고</td> <td>                     무슨 내용을 읽었어?                      이 책은 무엇을 소개해?                      읽기는 어떤 활동을 하                      책을 소개해?                 </td> </tr> <tr> <td>걷고</td> <td>                     이 책을 다 읽고있어                      읽을 수 있는                      신이 새로운 책이야                 </td> </tr> <tr> <td>쓰고</td> <td>                     신이 책을 읽는 방법을                      소개해                      (신에게 어떤 책을                      소개 하는 것일까?)                 </td> </tr> </table>	일고	무슨 내용을 읽었어? 이 책은 무엇을 소개해? 읽기는 어떤 활동을 하 책을 소개해?	걷고	이 책을 다 읽고있어 읽을 수 있는 신이 새로운 책이야	쓰고	신이 책을 읽는 방법을 소개해 (신에게 어떤 책을 소개 하는 것일까?)	<table border="1"> <tr> <td>일고소 신문을 쓰기 위해 우리 신문의 신적인 분야</td> <td> <table border="1"> <tr> <td>한국 소식</td> <td>과학</td> <td>연사</td> </tr> <tr> <td>SF</td> <td>한국 소식</td> <td>예술</td> </tr> <tr> <td>실화</td> <td>시</td> <td>기타</td> </tr> </table> </td> </tr> <tr> <td>우리 신문의 내용 구성</td> <td> <table border="1"> <tr> <td>일고</td> <td></td> </tr> <tr> <td>걷고</td> <td></td> </tr> </table> </td> </tr> <tr> <td>우리 신문의 신적인 분야</td> <td></td> </tr> </table>	일고소 신문을 쓰기 위해 우리 신문의 신적인 분야	<table border="1"> <tr> <td>한국 소식</td> <td>과학</td> <td>연사</td> </tr> <tr> <td>SF</td> <td>한국 소식</td> <td>예술</td> </tr> <tr> <td>실화</td> <td>시</td> <td>기타</td> </tr> </table>	한국 소식	과학	연사	SF	한국 소식	예술	실화	시	기타	우리 신문의 내용 구성	<table border="1"> <tr> <td>일고</td> <td></td> </tr> <tr> <td>걷고</td> <td></td> </tr> </table>	일고		걷고		우리 신문의 신적인 분야	
날짜	2023년 월 일	요일																																											
오늘 독서 환경 설명	독서하기 좋다고 여기라는 의견 / 독서에 방해가 되는 물건																																												
나의 고전 책	책 제목 작가 출판사 그림 글																																												
독서하기 전 나의 생각 (그림으로 그리고, 글로 설명하기)																																													
오늘 읽은 내용 요약	줄거리 : 캐릭터 : 주제 :																																												
오늘 나의 독서 활동	평가 점수 : 000000 그렇게 평가한 이유:																																												
일고	무슨 내용을 읽었어? 이 책은 무엇을 소개해? 읽기는 어떤 활동을 하 책을 소개해?																																												
걷고	이 책을 다 읽고있어 읽을 수 있는 신이 새로운 책이야																																												
쓰고	신이 책을 읽는 방법을 소개해 (신에게 어떤 책을 소개 하는 것일까?)																																												
일고소 신문을 쓰기 위해 우리 신문의 신적인 분야	<table border="1"> <tr> <td>한국 소식</td> <td>과학</td> <td>연사</td> </tr> <tr> <td>SF</td> <td>한국 소식</td> <td>예술</td> </tr> <tr> <td>실화</td> <td>시</td> <td>기타</td> </tr> </table>	한국 소식	과학	연사	SF	한국 소식	예술	실화	시	기타																																			
한국 소식	과학	연사																																											
SF	한국 소식	예술																																											
실화	시	기타																																											
우리 신문의 내용 구성	<table border="1"> <tr> <td>일고</td> <td></td> </tr> <tr> <td>걷고</td> <td></td> </tr> </table>	일고		걷고																																									
일고																																													
걷고																																													
우리 신문의 신적인 분야																																													
같이 읽고 걷고 쓰고 학습지 ①	같이 읽고 걷고 쓰고 학습지 ②	같이 읽고 걷고 쓰고 학습지 ③																																											

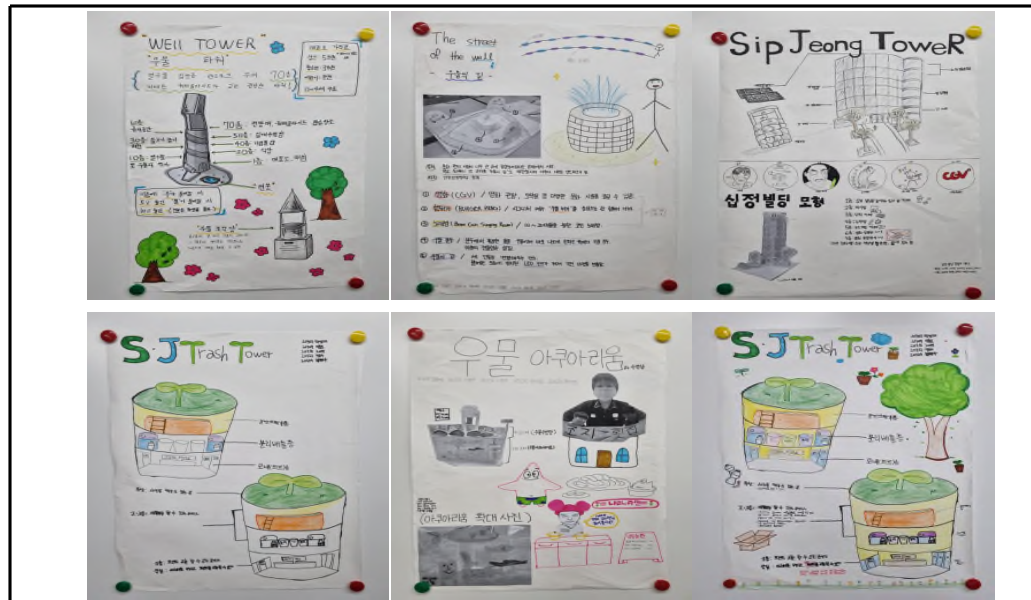
라. 수업영상개발

(1) 수업 영상 개발

		
<우리 동네 맛집 지도 만들기> 활동 영상 QR 코드	<우리 마을 리디자인 하기> 활동 영상 QR 코드	<꿈을 담은 우리 동네 만들기> 활동 영상 QR 코드

(2) 활동 결과물

	
	
<우리동네 맛집 지도 만들기> 활동결과물	



<우리 마을 리디자인 하기> 활동결과물



<꿈을 담은 우리 동네 만들기> 활동결과물

### 3. 추진 일정

순번	연구개발 내용	추진일정								비고
		4	5	6	7	8	9	10	11	
1	수업 모듈 개발									
2	자료 개발									
3	교수학습 모형 적용 및 평가									
4	평가결과환류									
5	공유 활동									
6	결과 보고									
7	결과 피드백									

나눔 및  
추후 계획









\* 교수학습 과정 및 결과물 공유  
- '노션 사이트' 수업 자료 공유 및 수업 공개

※ 활동에 따라 내용 변경 가능, 수업 나눔 한마당 공유 예정



## 학생 스스로가 융합형 교과 수업을 바탕으로 본인만의 학습 스토리텔링이 있는 학생 성장 수업 연구

연구팀명	나 · E · 스 (나만의 교육(Edu) 철학이 반영된 스토리텔링 수업 연구팀)																										
연구팀	임종청(동산중학교), 송준명(동산중학교), 김미소(동산중학교), 장석민(동산중학교), 손주호(동산중학교)																										
연구주제	학생 스스로가 융합형 교과 수업을 바탕으로 본인만의 학습 스토리텔링이 있는 학생 성장 수업 연구																										
연구 운영내용 및 연구결과	<p>1. 연구 취지</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- 학생 스스로가 본인에게 적합한 학습 방향성을 탐구하고, 단순 암기 위주 공부가 아닌, 교과별 성취기준에 따른 학생 중심의 학습 스토리텔링을 만듦으로 일시적 학습이 아닌 연계적·지속적 학습 역량을 갖춘 인재 육성</li><li>- 학생이 교과별 단원명을 시작으로, 학습의 과정을 이야기로 구성함으로 학습자 역량에 맞춰진 단계별 학습 계획 역량 함양</li></ul> <p>2. 연구 방법</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- 교과별(국어, 영어)로 단원이 시작할 때, 교과별 시수를 맞춰 학습 플래너를 작성하는 시기 일치화</li><li>- 교과별 학습 플래너에 따른 서·논술평가 시기를 동일하게 함으로 학생 사고력이 분산되지 않도록 학습 환경 조성</li><li>- 문제 풀이 버스킹, 학습 뉴스 제작 등 학습의 과정을 실질적 확인 활동을 적용함으로 학생 스스로 학습 상태 확인 분위기 조성</li></ul> <p>3. 추진 일정</p> <p>가. “스토리텔링”이 있는 나만의 수업 연구 활동 계획</p> <table><tr><td>1단계</td><td>⇒</td><td>2단계</td><td>⇒</td><td>3단계</td><td>⇒</td><td>4단계</td></tr><tr><td>교과서 분석 단계 (컴퓨팅적 사고 적용)</td><td></td><td>학생이 만드는 교과서 (디지털 기기 활용 교육)</td><td></td><td>학습 뉴스 제작 (영상 제작)</td><td></td><td>문제 풀이 버스킹 (전 교과)</td></tr></table>			1단계	⇒	2단계	⇒	3단계	⇒	4단계	교과서 분석 단계 (컴퓨팅적 사고 적용)		학생이 만드는 교과서 (디지털 기기 활용 교육)		학습 뉴스 제작 (영상 제작)		문제 풀이 버스킹 (전 교과)										
	1단계	⇒	2단계	⇒	3단계	⇒	4단계																				
	교과서 분석 단계 (컴퓨팅적 사고 적용)		학생이 만드는 교과서 (디지털 기기 활용 교육)		학습 뉴스 제작 (영상 제작)		문제 풀이 버스킹 (전 교과)																				
	· 월간 추진 결과																										
<table><tr><th>월</th><th>운영 계획</th><th>세부 사항</th></tr><tr><td>4</td><td>학습 플래너 제작 및 적용</td><td>· 단원별 학습 플래너 제작, 교과별 진도 시기 고려, 학습 플래너 적용 및 분석</td></tr><tr><td>5</td><td>문제 풀이 버스킹</td><td>· 수학, 영어, 국어, 과학, 역사(사회) 등 문제 풀이 버스킹 문제 취합 및 적용(1학기 학습 내용)</td></tr><tr><td>6</td><td>학습 뉴스 제작</td><td>· 지필고사 대비 학습 뉴스 제작</td></tr><tr><td>7</td><td>연구 영상 기획 회의</td><td>· 중등 수업 연구팀 제출 연구팀 연구 과제 영상 기획 회의</td></tr><tr><td>9</td><td>연구 영상 제작</td><td>· 중등 수업 연구팀 제출 영상 제작(1편, 2편, 5분 이상)</td></tr><tr><td>10</td><td>에듀테크 연수 진행</td><td>· 코딩 관련 에듀테크 연수 진행 + 학습 플래너 연계 방안 연구</td></tr><tr><td>11</td><td>학습 뉴스 제작</td><td>· 지필고사 대비 학습 뉴스 제작</td></tr></table>				월	운영 계획	세부 사항	4	학습 플래너 제작 및 적용	· 단원별 학습 플래너 제작, 교과별 진도 시기 고려, 학습 플래너 적용 및 분석	5	문제 풀이 버스킹	· 수학, 영어, 국어, 과학, 역사(사회) 등 문제 풀이 버스킹 문제 취합 및 적용(1학기 학습 내용)	6	학습 뉴스 제작	· 지필고사 대비 학습 뉴스 제작	7	연구 영상 기획 회의	· 중등 수업 연구팀 제출 연구팀 연구 과제 영상 기획 회의	9	연구 영상 제작	· 중등 수업 연구팀 제출 영상 제작(1편, 2편, 5분 이상)	10	에듀테크 연수 진행	· 코딩 관련 에듀테크 연수 진행 + 학습 플래너 연계 방안 연구	11	학습 뉴스 제작	· 지필고사 대비 학습 뉴스 제작
월	운영 계획	세부 사항																									
4	학습 플래너 제작 및 적용	· 단원별 학습 플래너 제작, 교과별 진도 시기 고려, 학습 플래너 적용 및 분석																									
5	문제 풀이 버스킹	· 수학, 영어, 국어, 과학, 역사(사회) 등 문제 풀이 버스킹 문제 취합 및 적용(1학기 학습 내용)																									
6	학습 뉴스 제작	· 지필고사 대비 학습 뉴스 제작																									
7	연구 영상 기획 회의	· 중등 수업 연구팀 제출 연구팀 연구 과제 영상 기획 회의																									
9	연구 영상 제작	· 중등 수업 연구팀 제출 영상 제작(1편, 2편, 5분 이상)																									
10	에듀테크 연수 진행	· 코딩 관련 에듀테크 연수 진행 + 학습 플래너 연계 방안 연구																									
11	학습 뉴스 제작	· 지필고사 대비 학습 뉴스 제작																									

	<p><b>4. 연구 결과</b></p> <p>• <b>수업영상개발(2편)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 나만의 스토리텔링이 있는 학습 관련 소개 영상 제작(2편)</li> <li>- 1편: 수업 연구 목적 및 학습 플래너 제작 관련 영상</li> <li>- 2편: 문제 풀이 버스킹 학습 뉴스 적용 등 나만의 스토리텔링이 있는 수업 진행 과정 영상</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">     </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 5px;"> <div>1차시 학습 플래너 작성 모습</div> <div>1차시 학습 플래너 작성 모습</div> <div>2차시 학습 플래너를 바탕으로 교과 내용 분석</div> <div>2차시 학습 플래너를 바탕으로 교과 내용 분석</div> </div> <p>• <b>자료개발(4편)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 학습 플래너 양식(국어, 영어 버전)</li> <li>- 학습 플래너 바탕 서·논술형 자기 평가 및 평가지 양식(국어, 영어 버전)</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">     </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 5px;"> <div>학습 플래너(국어)</div> <div>학습 플래너(영어)</div> <div>서·논술형(국어)</div> <div>서·논술형(영어)</div> </div>
나눔 및 추후 계획	<p><b>1. 수업 사례 교직원 공유(10. 31.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 학습 플래너 적용 수업 사례 공유 및 연구 방안 논의</li> </ul> <p><b>2. 스토리텔링이 있는 나만의 학습 관련 워크북 제작</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 나만의 스토리텔링이 있는 학습 관련한 내용을 워크북으로 제작하여 학년초 학생에게 배부 후 활용할 수 있도록 워크북 제작</li> </ul>
제언	<p>· 수업나눔 한마당 등 중등 수업 연구팀에서 연구한 수업을 공유할 수 있는 장이 있는 것도 좋지만, 평소 중등 수업 연구팀의 현황을 중등 수업 연구팀간 공유된 상태에서 정보도 받고, 연수도 요청할 수 있는 교류 시스템이 구축되어 있으면 좋을 것 같습니다.</p>

※ 활동에 따라 내용 변경 가능, 수업나눔 한마당 공유 예정

< 동산중학교 국어 교과 학기별 학습 플래너(Planner) >

월별	단원명 (학습할 내용)	교과 내용 관련 학습 계획 및 교과 관련 궁금증 (학습 목표, 학습 도구, 협업 여부 등)	교과목 학습 핵심적인 요소, 교과 내용 관련 궁금증 해결 내용	자기 성찰 평가		
				기대 이상	기대 충족	향상 중
9월		(1 주차)				
		(2 주차)				
		(3 주차)				
		(4 주차)				
10월		(1 주차)				
		(2 주차)				
		(3 주차)				
		(4 주차)				
11월	지필고사 기간(3학년)	(1 주차)				
		(2 주차)				
		(3 주차)				
		(4 주차)				
2024년 12월		(1 주차)				
		(2 주차)				
		(3 주차)				
		(4 주차)				
2024년 1월		(1 주차)				
		(2 주차)				
		(3 주차)				
		(4 주차)				

## 학습 플래너의 서·논술형 자기 평가

○ 단원명:	○학년/반/이름:
<p>1. (자기평가) 학습 플래너의 궁금증을 본인이 얼마나 해결하였는가요?</p> <hr style="border-top: 1px dotted black;"/> <p style="text-align: center;">◇ 단원별 학습목표:</p>	
① 학습 플래너의 궁금증 해결 여부	⇒
② 단원별 학습목표 이해 정도	⇒
③ 학습을 통해 알게 된 국어 관련 용어 정리(이번 단원 중에서 새롭게 알게 된 내용을 작성합니다.)	⇒
④ 학습하는 동안 본인의 수업 태도	⇒
⑤ 학습 통해 느낀점	⇒
<p>2. (논술형) 이육사의 &lt;청포도&gt; 시를 학습해 보았습니다. 현대 사회 속에서 이육사의 &lt;청포도&gt; 시의 사회·문화적 상황과 비슷한 상황이 무엇이 있는지 찾아보고, 이를 해결하기 위한 방안에 대해서 논술하시오. (단, 다음 조건을 반드시 반영할 것)</p> <p>⇒ 조건 1: 이육사의 &lt;청포도&gt;에 나온 시구를 인용할 것          조건 2: 반어의 문학적 표현을 사용할 것          조건 3: 해결하기 위한 방안을 개인, 사회로 구분하여 작성할 것</p>	
<p>⇒ 본 논술형 평가 문항은 학습하는 단원의 학습목표 및 학습내용을 반영하여, 자유롭게 변경하시면 됩니다.</p>	

## < Dongsan English Learning Planner >

Month	Lesson (Learning Contents)	What You Want to Know or Learn (Objectives, Key Expressions, Grammars, Skills)	What You Got or Learned Actually in this Lesson	Self-assessment
Sep.		(Week 1)		
		(Week 2)		
		(Week 3)		
		(Week 4)		
Oct.		(Week 1)		
		(Week 2)		
		(Week 3)		
		(Week 4)		
Nov.		(Week 1)		
		(Week 2)		
		(Week 3)		
		(Week 4)		
Dec.		(Week 1)		
		(Week 2)		
		(Week 3)		
		(Week 4)		
Jan.		(Week 1)		
		(Week 2)		
		(Week 3)		
		(Week 4)		

## Descriptive Self-Evaluation to Learning Planner

○ Lesson:	○ Grade/Class/Name:
<p>1. (Self-Evaluation) Is it helpful for you to achieve your goal through the learning planner?</p> <hr style="border-top: 1px dotted black;"/> <p style="text-align: center;">◇ Lesson Objectives:</p>	
① What was your specific goal through the learning planner?	⇒
② Do you achieve your goals?	⇒
③ Write down what you learned newly from this lesson.	⇒
④ Did you try to follow your learning planner while you were studying?	⇒
⑤ Write down what you want to say about learning planner.	⇒
<p>2. (Essay) You learned 'Psychology Answers Your Questions' in this lesson and shared your own problems with your group members. Write down your own problems and solutions your members shared. (You should include 3 bullet-points below.)</p>	
⇒ 1. You should use 'I'm worried about~' form into your problem. 2. You should use 'don't have to~' form into your writing. 3. Pick the best one you got among solutions your members suggested.	
⇒ You can modify this self-evaluation contents or questions as you want to manage.	



# 교과별 맞춤형 수업모형 구안·적용을 통한 교실수업개선



연구팀명	챌린지																																																																																																																						
연구팀	배서영, 송숙명, 김범수, 김용구, 강세영, 이주연, 이현선, 김남희, 최수연, 정진우, 이송원, 고주석, 김형철 (만성중학교)																																																																																																																						
연구주제	교과별 맞춤형 수업모형 구안·적용을 통한 교실수업개선																																																																																																																						
연구 운영내용 및 연구결과	<div><div>1</div><div>연구취지</div><div><div>○ 교육과정재구성, 수업(교과교육) 개선, 과정중심 교수학습 평가에 대한 연구</div><div>○ 주제중심통합교육과정 운영 및 실천사례 공유 및 발표, 수업과 생활교육분야 교사 역량 강화</div><div>○ 수업공개 및 나눔을 통해 학생의 수업 참여를 관찰하여 수업과 학생 교육의 일체화</div><div>○ 수업 성찰 및 성장을 도모하고, 회복적 생활 교육을 발전</div></div></div>																																																																																																																						
	<div><div>2</div><div>연구방법</div><div><div>○ 수업환경을 기반으로 한 창의적인 수업모델을 개발·적용함.</div><div>○ 토의토론수업, 협동학습, 프로젝트학습 등의 학생활동중심수업의 수업목표를 달성하기 위한 각 교과별 수업설계전략수립</div><div>○ 주제중심통합교육과정 운영을 활용한 다양한 교과융합활동을 연구·개발.</div><div>○ 개별 교과연구실간의 상호 협력체계를 구축하고 연구하는 분위기를 조성함.</div></div></div>																																																																																																																						
	<div><div>3</div><div>추진일정</div><div><table><tr><th rowspan="2">순번</th><th rowspan="2">연구개발 내용</th><th colspan="8">추진일정</th><th rowspan="2">비고</th></tr><tr><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th></tr><tr><td>1</td><td>연구 및 분석</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>2</td><td>연구 및 적용</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>3</td><td>연구 검증</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>4</td><td>중간 평가 및 수정</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>5</td><td>세미나 및 워크숍</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>6</td><td>수업나눔실시</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>7</td><td>수업나눔실시</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>8</td><td>세미나 및 워크숍</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>9</td><td>수업나눔한마당 참여</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table></div></div>	순번	연구개발 내용	추진일정								비고	4	5	6	7	8	9	10	11	1	연구 및 분석										2	연구 및 적용										3	연구 검증										4	중간 평가 및 수정										5	세미나 및 워크숍										6	수업나눔실시										7	수업나눔실시										8	세미나 및 워크숍										9	수업나눔한마당 참여									
	순번			연구개발 내용	추진일정								비고																																																																																																										
4		5	6		7	8	9	10	11																																																																																																														
1	연구 및 분석																																																																																																																						
2	연구 및 적용																																																																																																																						
3	연구 검증																																																																																																																						
4	중간 평가 및 수정																																																																																																																						
5	세미나 및 워크숍																																																																																																																						
6	수업나눔실시																																																																																																																						
7	수업나눔실시																																																																																																																						
8	세미나 및 워크숍																																																																																																																						
9	수업나눔한마당 참여																																																																																																																						

## 교과별 맞춤형 수업모형 구안·적용을 통한

## &lt; 연구 과제

토의·토론 수업  
모형 구안·적용

## &lt; 연구 과제

교과융합 수업  
모형 구안·적용

## &lt; 연구 과제

협동학습 모형  
구안·적용

## 가. 연구과제의 실천

## 1) 준비 단계 : 교과별 맞춤형 수업모형 구안·적용을 위한 준비단계

가) 핵심 성취기준을 중심으로 교육과정을 재구성하여 학생들의 참여와 활동을 유도하고 협동학습, 토의토론학습, 프로젝트 학습 등 활동중심의 수업을 강화할 수 있도록 함.

나) 교육과정 재구성을 위한 교과내, 교과간 협의회를 통해 정보를 공유하고 교과별 맞춤형 수업모형을 구안 적용함.

## 2) 연구 과제 실행 : 교과융합 수업모형 구안·적용·수업영상개발



1차시 수업소개 영상

1차시 수업촬영 영상

2차시 수업소개 영상

2차시 수업촬영 영상

차시별교수학습과정안	교과융합수업모형수업 설계전략토의	수업나눔기록지

## 교수학습 과정자료

## 활동자료

	<div data-bbox="375 229 441 316" data-label="Section-Header"> <h2>4</h2> </div> <div data-bbox="485 254 548 289" data-label="Section-Header"> <h3>결론</h3> </div> <div data-bbox="396 367 1432 633" data-label="List-Group"> <p>가. 교과 간 협력 수업 및 융합 수업 연구 활동을 통하여 여러 지식을 통합하고 적용할 수 있는 사고 능력과 실제 생활에서 부딪히는 여러 사안에 대한 문제 해결 능력을 기를 수 있는 지도안을 작성하였다.</p> <p>나. 교사에게는 참여교사의 통합 활동 가치의 공유와 협력 관계가 형성되었으며, 이를 수업에 적용한다면 학생들은 자료 수합, 발표 과정에서 협력학습능력을 함양하고, 개개인의 역할 수행을 통해 자존감 향상을 느낄 수 있었다.</p> </div>
<div data-bbox="232 918 290 952" data-label="Section-Header"> <h3>제언</h3> </div>	<div data-bbox="362 727 1432 1148" data-label="Text"> <p>학습의 질, 더 나아가서 수업의 질을 결정하는 첫 번째 요소는 무엇보다 수업 내용의 적절성이다. 즉, 학생들이 무엇을 배우도록 되어 있느냐가 첫 번째 관문인 것이다. 이러한 관점에서, 본 차시의 학습 주제를 지도하기 위해서는 당연히 수업 내용을 재구성할 필요가 있었다. 이 때 고려된 점은 첫째, 어떻게 하면 정확하고 유의미한 수업 활동 내용으로 쉽고 재미있게 수업을 할 것인지에 관한 것이었고, 둘째는 수업하는학급만의 특수성(선수 학습의 정도, 학급 구성원의 수, 학교 및 학급을 둘러싸고 있는 환경 등), 마지막으로 어떤 수업 모형을 적용할 것인가에 대한 고민이었다. 수업활동도, 학급활동도 교사가 즐거워하면 우리 아이들도 즐거워하는 것 같다. 또 아이들이 즐거워하는 것이면 스스로 나도 즐거워지는 것 같다. 즐거운 수업을 하기 위해 좀 더 즐거운 무언가를 더 찾아봐야 할 것 같다. 우리 학교에 무언가 더 특별한 것이 있는지 말이다.</p> </div>

## 학생의 성장과 발달을 돕는 주제중심 교수학습과정

### 1 수업 기본 정보

대상 학년	중1학년	모델 개발자	배○○, 송○○, 이○○, 김○○, 최○○, 강○○, 고○○, 김○○, 이○○, 김○○, 이○○, 정○○, 김○○	
연계 <sup>1)</sup> 과목	진로, 국어, 도덕, 미술, 영어 (교육과정을 재구성한 융합수업)		운영 차시	2차시
과목별 성취기준	진로	성취기준 1차시 [9진02-02] [9진02-03] 사회적 변화에 따라 새롭게 등장한 직업을 이해하며, 새로운 종류의 직업이나 사업을 상상하고 만드는 오의 활동을 할 수 있다. [9진03-03] [9진03-04] 관심 직업 분야의 체험활동을 통해 다양한 직업 정보를 탐색하며 미래를 디자인할 수 있다.		
	국어	성취기준 1차시 [통합] [9국04-01]/ [9국04-04] 언어의 본질에 대한 이해를 바탕으로 하여 국어생활을 하며, 품사의 종류를 알고 그 특성을 이해한다. [통합] [9국05-03]/ [9국01-04] 갈등의 진행과 해결 과정에 유의하며 작품을 감상할 줄 알고, 토의에서 의견을 교환하여 합리적으로 문제를 해결한다.		
	도덕	성취기준 1-2차시 차시 [9도01-02] 도덕적 행동에 위한 도덕적 상상력과 민감성, 도덕적 추론 의 과정과 비판적 사고의 역할을 이해하고, 자신의 삶을 도덕적으로 생활하는 태도를 기를 수 있다.		
	영어	성취기준 1차시 [통합] [9영02-09]/[9영02-02] 일상생활에 관한 일이나 사건의 순서, 전후 관계에 대해 묻거나 답할 수 있으며, 그에 관한 자신의 의견이나 감정을 표현할 수 있다. 2차시 [통합] [9영04-04] /[9영04-02] 개인 생활의 경험이나 계획에 대해 쓰고 그에 대한 자신의 감정을 표현하는 문장을 쓸 수 있다.		
	미술	성취기준 1차시 [통합] [9미01-02] [9미02-01] [9미02-02] [9미03-02] 시각 문화 속에서 이미지의 다양한 전달 방식을 이해하고 활용할 수 있다. 또 현 의도에 적합한 주제를 다양한 방식으로 탐색할 수 있다. 주제에 적합한 표현 과 정을 계획할 수 있다.		
개발목적	이 수업을 통해 학교나 학생에 대한 고민을 나누고, 학생들의 관심과 자부심 고취 및 전문성 향상을 위한 교과통합수업 방안 연구, 수업 진행의 막막함을 함께 모여 수업 연 구를 함으로써 보람을 느끼고 전문성을 향상시킬 수 있는데 주안점을 두고 있다.			
수업차시 설명	1차시 : [주제명] 학생의 성장과 발달을 돕는 주제중심과정을 다양한 이론 자료와 사진 자료를 스스로 검색하고, 친구들과 토론하는 과정을 통해 충분한 이론적인 지식을 갖추 게 되는 과정에 초점을 두었다.  2차시 : 학생의 성장과 발달을 돕는 배움이 중심이 되는 학생 활동 중심 수업을 구현하 기 위해서는 많은 시간이 필요하고, 이 수업을 통해 의미 있는 배움을 이끌어 내기 위 해서 학생들의 능동적인 수업을 유도할 수 있는 수업모형의 개발이 필요하다고 판단하 여 주제중심과정을 모두 각 교과목의 특성과 학생들의 눈높이 맞는 교수·학습 방법을 개발· 적용하여 학생들의 참여를 유도하고, 모둠식 수업과 프로젝트 수업, 토론식 수업 등 다 양한 수업으로 준비할 수 있도록 구성하였다.			

수업 동영상				
	1차시 수업소개 영상	1차시 수업촬영 영상	2차시 수업소개 영상	2차시 수업촬영 영상

## 2 진로와 직업 교수학습 과정안

학년 반		1학년 8반	차시	2차시	수업자	배○○
단원명		Ⅱ. 일과 직업 세계의 이해 : 06 창업과 창직			일시	2023.09.06. (수)
수업 목표		• 창업과 창직의 개념을 이해할 수 있다. • 창의 융합적 사고력을 바탕으로 창업과 창직의 아이템을 찾아 낼 수 있다.			학습 형태	모둠학습, 강의, 토론, 발표 수업
성취 기준		[9진02-03] 새로운 종류의 직업이나 사업을 상상하고 만드는 모의 활동을 할 수 있다.				
주 제		창업과 창직을 통한 프로그램 활동을 통해 창의적 진로역량 개발				
수업 흐름		●아이스브레이킹 ● 공부할 문제 확인하기				
	도입 (10분)	<div>기업가정신 프로그램 활동을 통해 창의적 진로역량 개발</div> <div>1. 기업가 정신을 이해한다. 2. 문제인식 및 문제해결의 과정을 이해한다. 3. 모둠별 협업으로 앙트십 컴퍼니를 만들 수 있다.</div> <p>&lt;생각해 보기&gt; 영상을 본 후 영상 속 주인공들의 창업 정신에 대해 생각해 볼 수 있게 한다.</p> <p>● 그들은 왜 창업을 선택했을까?</p> <p>- 한국인을 배달 중독에 빠뜨리다.. 필요악과 편리함 사이, 배달의 민족 이야기</p> <p>● 토스 이승건: 사람들이 무엇을 원하는지 귀 기울여 보라는 것이다.</p>				

수업 흐름	전개 (25분)	<div data-bbox="495 229 1015 539"> </div> <div data-bbox="1023 229 1429 539"> </div> <p>○ 문제해결 기업 고르기 - 세상의 문제를 다양한 방법으로 해결하고 새로운 기회를 만들어내는 앙트십 기업들을 알아보자.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 내가 좋아하는 기업은 어떤 곳인가? <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 그 기업들은 어떤 문제를 어떻게 해결했을까?</li> </ul> </li> <li>● 문제해결 스타트업 고르기 <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 기회발견 문제해결카드 4개를 선택</li> <li>○ 그 카드를 고른 이유를 친구들과 이야기해 보기</li> </ul> </li> <li>● 문제해결카드 빙고게임으로 스타트업 학습하기</li> <li>② 1인 4개의카드를 선택하여 16장의 카드를 선택하기</li> <li>③ 빨간카드면이 앞으로 오게 배열하고 각조의리더가 가위바위보로 문제내기 정답을 맞힌 사람은 뒤집기</li> <li>④ 가로, 세로, 대각선 중 4줄이 맞으면 '빙고'를 외친다.</li> </ul> <p>총 16칸을 만드세요.부르는 단어를 지우고 네줄빙고에 "빙고!"외치세요</p> <div data-bbox="495 1170 958 1538"> </div> <div data-bbox="966 1170 1429 1538"> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 원인분석 &amp; 창의적 아이디어 도출 <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 스타트업 프로젝트 - 한정된 자원을 활용해 숨어있는 기회를 발견하고 가치를 만들어내는 훈련해 보기</li> <li>○ 해결방안 찾기 - 상품화하기</li> </ul> </li> <li>● 기업가정신과 나 <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 우리들이 완성하는 앙트십</li> <li>○ 앙트십이 내게 준 변화</li> </ul> </li> </ul>
	정리 (10분)	각 모듈별 토의 내용 정리 발표하기 차시 예고

수업 디자인 과정	<p>이번 수업은 학교 진로교육 목표와 성취기준 대영역 "II. 일과 직업 세계 이해"의 중영역 "1. 변화하는 직업 세계 이해"에 해당하는 중학교 진로 수업으로, 총 9차시중 6차시부분에 해당합니다.</p> <p>이번 수업 주제에 해당하는 진로고민은 "창업과 창직에 있어 두렵고 실패할까 봐 걱정되는 마음을 어떻게 해결할까?"입니다. 이를 해결하기 위해 창업·창직의 사례를 나누고 모의 활동을 하는 과정에서 아이디어를 창출하고 새로운 일에 도전하는 진취적 역량을 학습해 봄으로써 평생 직업의 개념이 없어지는 현대 사회에서 새로운 일을 두려워하지 않고 도전하며, 자신의 진로를 유연하게 변경하여 적응할 수 있는 태도, 즉 진로탄력성을 함양하는 데 목적이 있습니다.</p> <p>도입은 배달의민족, 토스 등의 동영상 자료 중심으로 도전하는 사람들의 창업·창직 사례를 탐색하고 자신의 창업가적 면모는 어떠한지 알아보는 활동으로 구성되어 있습니다. 전개는 학습한 내용을 직접 수행해 보는 활동으로 신생하는 스타트업들의 문제해결을 학습한 다음 창업가가 되어 '아이디어 발상 - 제품/서비스 구상 - 광고 기획'에 이르는 모의 활동을 해 볼 수 있도록 구성하였다.</p> <p>이러한 과정을 통해 학생들은 자신에게 내재되어 있는 창업가적 역량을 발휘해 보고 새로운 일에 도전하며 실패에 대한 막연한 두려움을 낮출 수 있는 역량을 함양할 수 있습니다. 수업을 통해 창의성, 리더십, 도전의식, 협동심, 성실성과 같이 다양한 창업가적 진취적 역량을 갖추는 것이 자신의 진로개발에 중요함을 지도하고자 한다.</p> <p>이번 수업은 창업가적 역량을 모의 활동을 통해 실제로 연습해 보는 심화 단계로, 창업의 3가지 요소 중 '아이디어 발상' 부분에 초점을 맞추으로써 자신의 생활 속에서 느낀 불편함을 포착하여 이를 창업 아이템으로 발전시켜 보는 활동과 간단한 광고 제작을 통해 창조적인 결과물을 서로 자유롭게 나눌 수 있도록 한다.</p> <p>일과 직업 세계의 이해 단원중 창업과 창직과 관련해서, 교과서에 나온 매체를 활용한 교과서 텍스트 내용을 단순히 공부하기보다는 실질적으로 젊은 창업가의 강연동영상을 토대로 기업가정신이란 무엇인지를 생각해 보는 시간을 갖는다. 성공한 청년 창업가들의 사례를 들으며 청소년들은 기업가정신에 대한 이해를 넓히고 문제인식, 문제해결 방법, 창의적 발상법 등을 익힘으로써 자신의 관심분야의 미래직업을 사전 체험하는 유용한 기회를 접할 수 있다. 매체를 활용한 발표 자료를 제작하도록 하고 싶었다. 모둠학습에서 모든 친구들의 의견이 동등하게 귀중하다는 약속을 전제로 타인의 의견에 공감하면서 자연스럽게 문제를 발견하는 방법을 지도하며 문제를 해결하기 위해 친구들과 토의하고 해결안을 만드는 과정을 통해서 무임승차하지 않고 성실하게 참여할수 있는 분위기 조성 and 일상생활이나 주변의 문제점을 생각해 보고, 이를 해결하기 위한 다양한 창의적인 아이디어를 도출하여 실현해 보는 프로젝트를 해봄으로써 어떤 상황에서도 긍정적인 사고를 통해 무엇이든지 할 수 있다는 자신감을 갖도록 구상하였다.</p> <p>◆ 창업과 창직은 기존의 회사에 고용되는 것이 아니라 <b>개인의 아이디어를 바탕으로 그것을 새로운 사업이나 직무로 구현한다는 점</b>에서 주체성, 적극성에 바탕을 둬. 성공적인 창업가들은 실패를 두려워하기보다는 끈기와 열정을 지니고 목표를 추진해 나가는 면모를 보임.</p> <p>◆ 이러한 <b>창업가적 역량</b>은 진로교육에서 강조하고 있는 <b>자기주도적 진로개발 역량, 유연한 진로탄력성과 맥락을 함께 하는 요소</b>이므로 창업·창직의 의미와 사례 공유를 통해 학생들로 하여금 창업가적 역량을 지니는 것이 자신의 진로개발에 있어서 중요한 의미를 지님을 알게 할 필요가 있음.</p>
-----------------	--

### ③ 학습지 및 수업 자료



학습지

\_\_\_\_\_ 학교 \_\_\_\_\_ 학년 \_\_\_\_\_ 반 이름: \_\_\_\_\_

#### 깜짝 퀴즈

Q. 다음 중 창업가 정신의 3가지 요소가 아닌 것은 무엇일까요?



1. 혁신성
2. 진취성
3. 위험감수성
4. 보편성

#### 창업가 관련 진로 정보

##### 창업가가 되기 위한 과정

무언가를 시작함에 있어 반드시 필요한 것은 미션과 비전입니다. 이를 토대로 '나는 무엇을 위해 사업을 시작하려고 하고, 무엇을 이루고자 하는가'에 대해서 먼저 정리해보는 시간을 갖으시면 좋을 것 같습니다. 이것이 수립되어 있지 않으면 돈을 좇아 사업방향이 바뀔다거나 팀 내 의견이 분분할 수 있습니다. 때문에 이것을 먼저 정하고 원하는 방향에 맞는 학과(벤처창업학과 등)나 관련 자격증을 따면 도움이 될 것 같습니다.

#### 창업가 관련 직업 정보



주소: <https://youtu.be/JCRyGPIc7E>

일론 머스크가 창업을 고려하는 사람들에게 하는 조언

##### 이 직업에 추천하는 관련 활동

무언가 불편한 점이 있거나 이런 것이 있으면 좋겠다고 생각나는 점을 항상 기록해두고, 어떤 제품이 있으면 불편을 해결 할 수 있는지 생각하면 좋습니다.

혹은 기존에 있는 제품들도 어떤 부분이 개선이 됐으면 좋을지 생각하고 그에 따른 해결점을 찾는 행동이 필요합니다. 우리 생활에 도움이 될 수 있는 제품을 개발해봅시다.



## 나만의 생각노트 적어보기

먼저 주변의 일상을 섬세하게 관찰해본 후,  
 그 안에서 불편함이나 문제점을 찾아서 해결책을 찾아봅시다.  
 이러한 일상의 문제점을 찾아내 사업으로 성공 시킨 예로  
 에어비앤비(AirBnB), 디프트(DIFT) 등이 있습니다.





## 활동

### 사업 아이템 구상해 보기

사무실 위치	〇〇시 □□동
사무실 특징	엘리베이터가 없는 건물의 7층에 있음.
주변 환경	사무실 밀집 지역으로 직장인이 많음.
사무실의 규모	약 33㎡로 교실 크기의 반 정도임.
기타 고려 사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 현재 나의 소득이나 자본은 없음.</li> <li>• 사무실을 사용할 때 추가로 투자되는 부분이 있을 수 있음.</li> <li>• 사무실을 도박 등의 불법적인 장소로 사용할 수 없음.</li> </ul>

## 활동

### 사업 아이템 구상해 보기

단점을 장점으로 극복한 영상을 보고 느낀 점을 서로 이야기해 보자.

엘리베이터도 없는 7층 건물에 위치한 샌드위치 판매점에 손님들이 항상 북적인다고 한다. 올라가기 너무 싫을 것 같은데, 특별한 판매 방법이 있는 걸까?



영상 보기





## 활동

### 나만의 회사 창업하기(모의 창업)



영상을 시청한 후 주어진 문제를 해결해 가면서 우리 주변의 문제를 해결할 수 있는 사업 아이템을 찾아 나만의 회사를 창업해 보자.

점심시간에 급식이 끝나면 음식 찌꺼기가 너무 많이 남아 문제가 되었는데 다양한 아이디어를 통해 남은 음식의 양을 크게 줄일 수 있었다. 어떻게 해결했을까?



영상 보기



69

학생별 맞춤형 피드백 전략	평가	내용		방법
	창업과 창직의 의미를 설명할 수 있는가?	분석	창업가들이 지닌 창의성, 협업능력, 창업가정신, 리더십 등의 진취적인 역량의 종류와 특징을 이해하였는가?	자기 성찰 동료 평가
		표현	창업과 창직의 개념과 의미를 설명하고, 창업가적 역량이 자신의 삶과 진로에도 중요한 요소임을 말할 수 있는가?	
		태도	자신에게 주어진 활동지와 과제를 성실히 작성하고 협조적으로 임하였는가?	

### 영상자료\_수업 관련 참고 자료

온라인 주소	내용
<a href="#">THE창업가 / 세상의 문제를 해결하는 사람들 - YouTube</a> <a href="#">짜장면 랩을 벗기는 새로운 방법 - YouTube</a> <a href="#">(Ko) 사장이 되는 방법   김봉진 우아한형제들 대표   배달의민족 창업 사장 동기부여   강의 강연   세바시 281회 - YouTube</a> <a href="#">[일론 머스크] 창업(스타트업)을 고려하는 사람들에게 전하는 조언 (한영자막) - YouTube</a>	창업관련 영상자료

## 수업 나눔 협의회 기록지( 1학년 )

날짜	2023년 9월 6일 수요일				
참석교원	배○○, 송○○, 이○○, 김○○, 최○○, 강○○, 고○○, 김○○, 이○○, 김○○, 이○○, 정○○, 김○○				
수업교사	배○○	교과	진로와 직업	1학년	1
수업교사의 의도 및 수업 소감	창업과 창직의 개념을 알고 창의 융합적 사고력을 바탕으로 창업과 창직의 아이টে을 찾아내는 수업으로 1학년 8반 학생들이 열심히 준비해 주고 참여해 주었음.				

수업교사의 장점에 대해 칭찬하기 — 수업나눔 협의회 내용 기록	
관찰자 1	어려운 주제의 수업임에도 준비가 잘 되어 있음.
관찰자 2	차분하고 집중하는 학생들 모습이 좋고 각자의 역할에 맞는 활동을 함.
관찰자 3	발표자의 태도와 ppt 자료의 완성도가 높음.
관찰자 4	다양한 흥미 유발 자료와 적절한 퀴즈로 학생들의 수업 참여를 이끌어어나가는 점이 인상적임.
관찰자 5	학생들의 창의력이 돋보이는 수업으로 1학년 학생들의 잠재력을 발견함.

## ② 국어 교수학습 과정안

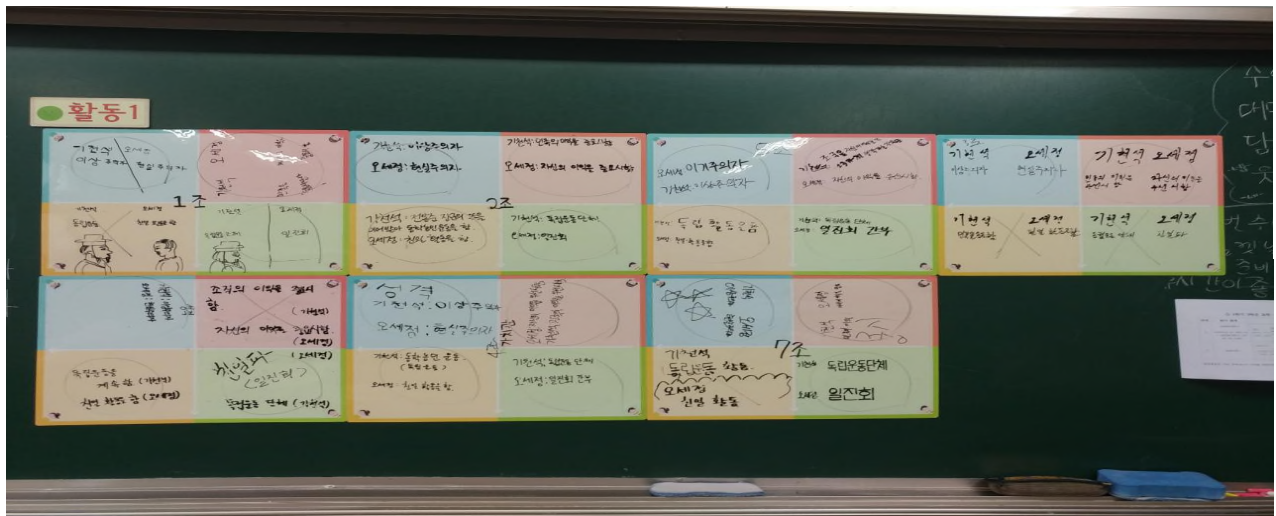
교과	국어	수업 대상	1학년 5반	수업 일	2023.5.17.
수업교사	김○○	수업 장소	1학년 5반 교실	차 시	2차시
단원명	3. 언어랑 국어랑 놀자		학습 형태	모둠 수업	
학습목표	언어의 본질의 개념과 한글의 특징을 이해한다.				
성취기준	언어의 본질에 대한 이해를 바탕으로 하여 국어 생활을 할 수 있다.				

주 제	언어의 본질 정리하기	
단원구성	3. 언어랑 국어랑 놀자 (1) 언어의 본질과 한글 (2) 한글의 아홉 품사	
수업흐름	도입	언어의 본질에 대한 이전 차시 수업 내용 환기
	전개	1. 교과서 118쪽 문제 풀이 2. 보석맵 활동 - 모둠별로 보석맵 작성 하기 - 모둠 내에서 발표 진행 - 모둠장 나와서 학급 전체 발표하기
	정리	보석맵에 대한 평가 및 내용 추가 보완 설명
수업 디자인 과정	<p>1학년 5반은 전체적인 학습 분위기는 양호한 편이나, 몇몇 학생의 학습 참여도가 현저히 떨어지는 불균형의 문제점이 다소 있습니다. 따라서 모둠원 간의 협력을 통해 과제를 해결하게 하였으며, 이 활동으로 주요 학습 내용을 확인하는 동시에 창의적 표현을 통해 이해의 폭을 넓히는 데 초점을 맞추었습니다.</p> <p>보석맵 활동에서는 언어의 본질의 4가지 작성 항목에 있어서 도안을 돌리며 순차적으로 작성하는 방식을 사용하였으며, 이를 통해 한 학생이 4가지 영역 모두에 한 번씩 답할 수 있도록 디자인하였습니다. 이로써 몇몇 친구들의 부족한 역량이 시각적으로 드러나지 않고 조화로운 하나의 결과물로 완성되어 공동의 성취감을 느껴볼 수 있도록 하였으며, 내용에 대한 이해도를 높이하고자 하였습니다.</p>	
자료 및 유의점	<p>&lt;자료&gt; 파워포인트 자료, 보석맵 도안, 사인펜</p> <p>&lt;유의점&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 보석맵 작성 시 학생들이 혼동하지 않도록 방법을 명료하게 안내한다.</li> <li>- 보석맵 작성 시 예시와 이미지 항목은 가급적 자신이 창작하도록 지도한다.</li> </ul>	



## 2. 단위 평가 계획

배움 목표	언어의가치를 이해한다. 한글을 소중하게 여기는 마음을 갖는다.				
평가 방법	<input checked="" type="checkbox"/> 교사 : 수업 중 관찰 평가, 모둠별 학습지, 칭찬 도장 <input checked="" type="checkbox"/> 학생 : 배움 일지 작성, 모둠별 상호평가				
평가 기준	교과 학습	<input checked="" type="checkbox"/> 언어의 가치와 한글의 창제원리를 설명할 수 있는가? <input checked="" type="checkbox"/> 한글 사용의 문제점에 대한 대책을 마련할 수 있는가?			
	핵심 역량	<input checked="" type="checkbox"/> 질문을 통해 의사소통 역량 및 공동체 역량을 기르는가? <input checked="" type="checkbox"/> 미니 PBL을 통해 창의적 사고 역량을 기르는가?			
해당 단위 수행 평가 (모둠평가)	PBL 프로젝트 - 욕설 비속어 관련 문제점 분석(만다라트) 및 해결방안 (카카오톡 앱 개발) 마련하기	배점	시기	평가 기준	
		5점	단원 종료 직후	<input checked="" type="checkbox"/> 만다라트 분석으로 문제점을 잘 분석하였는가? <input checked="" type="checkbox"/> 만다라트 분석으로 원인을 잘 분석하였는가? <input checked="" type="checkbox"/> 개발한 카카오톡앱이 독창적인가? <input checked="" type="checkbox"/> 개발한 카카오톡앱이 실용성이 있는가? <input checked="" type="checkbox"/> 한글 사랑의 정신이 들어가 있는가?	
해당 차시 평가	▶ 자기 모둠 평가				
	조	평가 내용		평가	장점
		<input checked="" type="checkbox"/> 한글의 우수성을 담아내고 있는가?		☆☆☆☆☆	
		<input checked="" type="checkbox"/> 랩으로 잘 표현하고 있는가?		☆☆☆☆☆	
▶ 자기 배움일지 작성					
	( )의 배움 일지				
	k (아는 것)				
	w (궁금한 것)				
	L (알게 된 것)				
학교생활 기록부 교과 기록 계획	상	관련 글을 읽으며 스스로 질문을 만들고, 질문카드 게임을 통해 한글의 우수성을 정확하게 파악하며, 한글 사용 실태에 대한 구체적인 해결책(카카오톡 앱 개발)에 대해서 생각해 봄			
	중	관련 글을 읽으며 스스로 질문을 만들고, 질문카드 게임을 통해 한글의 우수성을 파악하며, 한글 사용 실태에 대한 구체적인 해결책에 대해서 생각해 봄.			
	하	관련 글을 읽으며 스스로 질문을 만들고, 질문카드 게임을 통해 한글의 우수성을 파악해 봄.			

#### 4. 판서 계획



## 5. 학습지

 심리학소	<h2 style="text-align: center;">2. 한글 아역기</h2> <h1 style="text-align: center;">01 한글이 만든 세상</h1>	<table border="1" style="width: 100%; height: 100px;"> <tr><td style="padding: 5px;">학번</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">이름</td></tr> </table>	학번	이름
학번				
이름				
<b>1 배움 열기</b>	<p style="font-size: small;">당신의 한글이 세계에서 가장 우수한 이유가 무엇입니까?</p>			
<b>2 배움 다지기 - 온마음을 창체 정신 강의</b>				

便安한 키크고 저흥스루미나라

사로·다하여수빙니겨날로부메

새로스틀여들字중를랑그노니

내이로츄승야어옛비너겨

물홍노미하나라

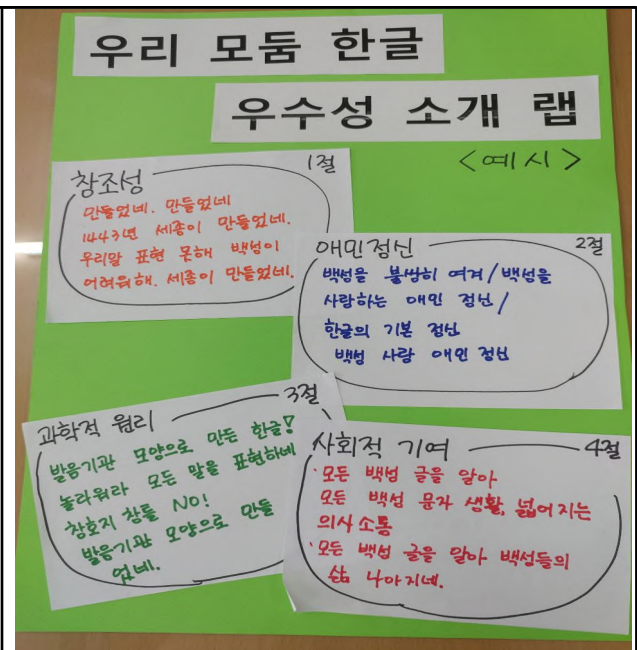
무숨내제쁘들시러퍼디

니르고저흥배이셔도

이런전초로어린百姓이

文字중와로서스모디아니줄씨

나랏말쓰미中國에달아



주제	언어의 힘!				
대상	1-5	차시	2	학습영역	인성
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"><li>언어를 바르게 사용할 때의 좋은 점을 알 수 있다.</li><li>언어습관을 고치기 위해 노력할 수 있다.</li></ul>				
학습 자료	유인물, 동영상 자료				
학습-단계		교수 . 학습활동		유의점 및 Tip	
<도입> (10분)	학습목표 동기부여	EBS 언어발달의 수수께끼 2부 언어가 나를 바꾼다. 중 '언어의 힘' 시청하고 이야기 나누기			
<전개> (80분)	학습내용  (1교시) (40분)	1. 언어가 우리의 행동에 미치는 영향에 대해 토의한다. -신문에서 비슷한 종류의 기사를 찾아본다. (예.지적장애아 성폭행, 제주 올레길 성폭행, 20대여성 퇴근길 성폭행 등)  2. [아름다운 우리말]공익광고를 보고 우리의 언어사용 실태에 대해 이야기를 나눈다.  cf 대사 만들기 -[아름다운 우리말] 공익광고의 후반부 대사(욕을 사용하지 않고 말하기)를 직접 써 보게 한다.			
	학습내용  (2교시) (40분)	3. 긍정적인 언어를 통해 긍정적인 행동을 강화시킨 예를 찾아보고, 긍정적인 언어의 힘이 가지는 변화에 대해 사례를 중심으로 글쓰기를 한다.(예. 가요의 가사, 선플 등)			
<정리> (5분)	학습정리	<ul style="list-style-type: none"><li>언어가 무의식적으로 우리의 행동까지도 변화시킬 수 있을지, 바르지 못한 언어사용이 어떤 결과를 가져올 지 생각해 보자.</li><li>다음 차시 예고</li></ul>			
비고	<참고자료> 언어폭력 개선 프로젝트-1부. 영혼의 상처, 언어폭력 - EBS <다큐프라임> 청소년 특별기획				

날짜	2023년 5월 17일 수요일				
참석교원	배○○, 송○○, 이○○, 김○○, 최○○, 강○○, 고○○, 김○○, 이○○, 김○○, 이○○, 정○○, 김○○				
수업교사	김○○	교과	국어	1학년	1
수업교사의 의도 및 수업 소감	언어의 본질과 문법을 쉽게 설명하고 모둠장을 중심으로 모둠원 모두가 조사 활동에 참여하는 수업을 진행함. 학생은 물론 교사도 다소 긴장하여 수업이 이루어짐.				

수업교사의 장점에 대해 칭찬하기 — 수업나눔 협의회 내용 기록	
관찰자 1	교과 시간마다의 특성이 있는데 제안 수업에 모든 학생이 참여하는 모습이 좋음.
관찰자 2	한글의 의미와 개념, 정의, 특성 등 1학년 학생에게 다소 어려운 단원 선택이었으나 수준을 고려한 수업내용이 좋음.
관찰자 3	학생들이 기본 개념을 잘 소화하고 보석맵 활동에서는 모두가 활동을 시작하는 모습이 인상적임.
관찰자 4	모둠 수업이 다소 어려웠는데 다양한 형태의 모둠 수업 진행을 타 교과에서도 적용 실천할 수 있음.
관찰자 5	공동의 결과물로 성취감을 느낄 수 있음.
수업교사와의 대화	
참관자 Q	모둠원 편성을 어떻게 하였나요?
수업자 A	담임반으로써 학생들의 성향 파악이 쉬웠음. 랜덤으로 하기엔 내성적인 학생들이 물리는 경우가 있어 리더 역할을 하는 학생을 중심으로 교사가 편성함.
참관자 Q	언어의 본질 4가지 의미를 중심으로 사례가 참신하고 재밌는데 어떻게 예시를 찾으셨나요?
수업자 A	학생들의 생활과 밀접한 내용을 중심으로 생각해 보고 많이 연구해 보았음.
수업교사 마무리 및 수업나눔 소감	수업 교사의 자연스러우면서 명확한 설명으로 개념 정리가 잘됨. 교사의 질문이 수업에 집중하는 역할을 함. 자신의 결과물뿐만 아니라 모둠원의 의견을 모아 결과물을 제작하고 모둠장을 모둠원의 조사내용을 발표하는 방식이라 학급의 소외된 학생 모두가 참여하는 공동체 수업임.

### <활동 사진>



## 2 교수학습 과정안

날짜	2023년 10월 13일 금요일				
참석교원	배○○,송○○, 이○○, 김○○, 최○○, 강○○, 고○○, 김○○, 이○○,김○○, 이○○, 정○○, 김○○				
수업교사	김○○	교과	국어	1학년	1
대단원	4. 더불어 살아가기	교과서 쪽수	194쪽		
소단원	㉔ 토의하기	장소	1-6반		
학습 목표	생활 속에서 해결이 필요한 문제를 찾아 논제를 정하고 관련 자료를 수집할 수 있다.				
준비물	교과서, 교사용 지도서, 교사용 부가 자료, 지도안, 교사용 DVD				

단계 (시간)	학습 요소	교수 - 학습 과정	수업 형태	지도상의 유의점
도입 (5분)	이전 학습 확인	• 토의의 유형 및 토의 참여자의 역할, 토의에 참여하는 바람직한 자세에 관해 학습하였음을 상기한다.	문답 학습	• 질문을 통해 이전 차시에 학습한 내용을 학생들 스스로 떠올려 보도록 지도한다.
	학습 목표 제시	• 이번 차시의 학습 목표를 확인한다.	교사 주도 학습	• 학습 목표를 정확히 이해하도록 지도한다.

단계 (시간)	학습 요소	교수 - 학습 과정	수업 형태	지도상의 유의점
전개 (35분)	논제 정하기	• 교과서 194쪽을 참고하여 모둠별로 토의할 논제를 정해 모둠 활동지에 적는다. • 모둠별로 논제를 정하면, 모둠장이 모둠의 논제와 이 논제를 정한 이유를 간단하게 발표한다.	모둠, 발표 학습	• 토의 논제를 찾을 때에는 브레인스토밍 형식으로 각자 자유롭게 말한 후, 토의 논제를 모둠별로 정할 수 있도록 안내한다.
	토의 유형 정하기	• 토의 논제에 맞는 토의 유형을 결정한 후 모둠 활동지에 적는다. • 각 모둠이 정한 토의 유형의 진행 방식과 절차는 이전 교과서에서 학습한 내용, 검색 자료를 활용하여 정리할 수 있도록 한다. • 모둠별로 토의 유형과 그 유형을 선택한 이유에 대해 간단히 발표한다.	모둠, 발표 학습	• 토의를 통해 합리적인 해결 방안을 마련할 수 있도록 토의하기 전에 토의 유형의 절차를 정확히 파악할 수 있도록 안내한다.
	자료 조사하기	• 토의에서 각 모둠원이 담당할 역할을 정해 모둠 활동지에 적고, 논제와 관련한 자료를 찾는다. • 논제와 관련한 자료는 모둠별로 지급된 노트북이나 스마트폰을 활용해 찾고, 모둠 활동지 내 각자 맡은 역할 옆에 찾은 자료에 관한 핵심 내용을 메모한다.	개별 학습	• 모둠 안에서 역할을 나누고, 그 역할에 맞게 토의 자료를 준비하도록 안내한다. 사회자와 청중 역시 토의에 참여하기 위해서는 논제와 관련한 충분한 정보가 있어야 함을 안내한다.
정리 (5분)	학습 내용 정리	• 이번 시간에는 모둠별 토의 논제와 역할을 정하였음을 안내한다.	교사 주도 학습	• 각 모둠이 정한 토의 논제와 역할을 다시 한번 확인한다.
	차시 예고	• 다음 시간에는 주어진 시간 내에 학급 토의를 진행하고 이에 대해 함께 평가할 것임을 안내한다.	교사 주도	• 이번 차시의 학습 내용을 정리하고 다음 차시의 내용을 예고한다.

## 2차시 학습 지도 계획

대 단원	4. 더불어 살아가기	교과서 쪽수	195~197쪽	
소 단원	㉠ 토의하기	장소	교실	
학습 목표	모둠별 토의 활동을 통해 합리적인 문제 해결 방안을 찾을 수 있다.			
준비물	교과서, 교사용 지도서, 교사용 부가 자료, 지도안, 교사용 DVD			
단계 (시간)	학습 요소	교수 - 학습 과정	수업 형태	지도상의 유의점
도입 (5분)	이전 학습 확인	• 지난 시간에는 모둠별로 토의할 주제와 토의 유형을 정하는 활동을 하였음을 안내한다.	문답 학습	• 모둠 활동지를 보며 모둠별 주제와 토의 유형을 상기한다.
	학습 목표 제시	• 이번 차시의 학습 목표를 확인한다.	교사 주도 학습	• 학습 목표를 정확히 이해하도록 지도한다.

전개 (35분)	토의하기	* '모의 토의하기' 활동 방법 ① 각 모둠은 이전 시간에 정한 역할에 따라 앉는다. ② 모의 토의를 할 모둠의 순서는 제비뽑기를 통해 결정한다. ③ 모의 토의 시간은 5분이며, 주어진 시간 동안 모둠은 맡은 역할에 따라 실제 토의를 진행한다. ④ 그 외 모둠은 토의를 보며 기준에 따라 평가한다. ⑤ 모든 모둠의 토의가 끝나면 토의 평가표를 교사에게 제출한다.	모둠 활동	• 토의 유형에 따른 자리 배치 및 토의에서 각 모둠이 맡은 역할을 적은 팻말을 모둠별로 사전에 준비할 수 있도록 안내한다.
	토의 내용 정리하기	• 모둠 토의가 모두 끝나면 각 모둠은 토의 주제에 관한 토의록을 간단히 작성하여 제출한다.	모둠, 협력 학습	• 토의록 작성을 통해 토의 주제, 토의에서 제시된 의견, 토의에서 최종적으로 얻은 결론 등을 모둠별로 정리할 수 있도록 한다.
	생각 모으기	• 교과서 196쪽의 활동을 통해 소단원에서 학습한 내용을 정리한다. • '토의'와 관련한 어휘를 학습하고, 어휘 보충 문제를 통해 본 학습에 제시된 어휘의 의미를 이해하고 있는지 점검한다.	개별 학습	• 학습한 내용을 바탕으로 토의의 개념, 유형 등을 다시 한번 정리할 수 있도록 한다.
정리 (5분)	스스로 점검하기	• 교과서 197쪽에 제시된 점검 기준을 통해 소단원 학습 목표를 달성했는지 스스로 확인해 본다.	개별 학습	• 점검 기준 달성 정도에 따라 학습할 내용을 안내한다.
	차시 예고	• 다음 시간에는 선택 학습 활동을 통해 보충·심화 학습을 할 것임을 확인한다.	교사 주도 학습	• 이번 차시의 학습 내용을 정리하고 다음 차시의 내용을 예고한다.

### 3 학습지 및 수업 자료

국어 1학년 1학기	더불어 살아가기 학급회의, 학급자치의 꽃	‘나’의 삶을 가꾸고 배려와 나눔을 실천하는 ‘나’는 협력하며 배우는 (학년: ) (이름: )입니다.
성취 기준	<ul style="list-style-type: none"> <li>토의에서 의견을 교환하여 합리적으로 문제를 해결한다.</li> <li>내용의 타당성을 판단하며 듣는다.</li> </ul>	

#### 토의에 대해 알아보시다.



#### 1. 토의와 토론의 차이는?

##### 1) 토의:

 토의할 때 말하는 방법

① 결론	저는 ~에 대해 ~라고 생각합니다.
② 이유	왜냐하면 / 그 이유는~
③ 예시	예를 들면, 만약, ~(전문가, 통계, 비교...)에 따르면
④ 정리	따라서 저는 ~에 대해 ~라고 생각합니다. 이상입니다.

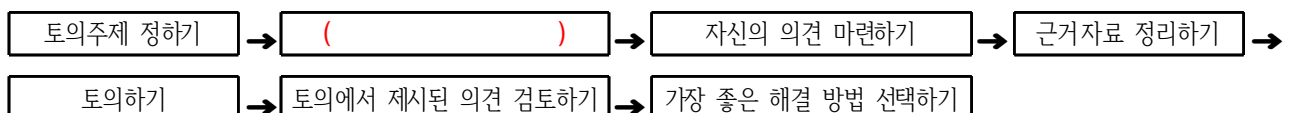
##### 2) 토론:

 토론할 때 말하는 방법

① 결론	저는 ~에 대해 찬성/반대합니다.
② 이유	왜냐하면 / 그 이유는
③ 예시	예를 들어, 만약, ~(전문가, 통계, 비교...)에 따르면
④ 반론	물론 ~한 경우도 있겠지만
⑤ 정리	따라서 저는 ~에 대해 찬성/반대합니다. 이상입니다.

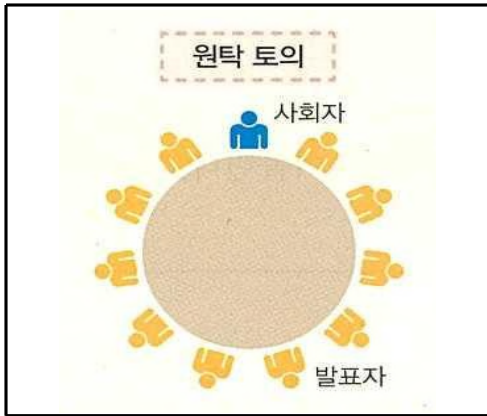
#### 2. 토의는 언제, 왜 필요할까?

#### 3. 토의의 절차는?



#### 4. 토의의 종류

##### 1) 원탁 토의



\* **개념:** 10명 내외의 ( ) 집단이 참가자의 서열 구별 없이 발표자들이 ( ) 관계에서 상호관심사, 공동 주제에 대해 자유롭게 의견을 나누는 토의 유형.

\* **특징**

- ① 공식적, 비공식적 상황 모두에서 쓰일 수 있음.
- ② 집단 토의에서 가장 유용한 형식
- ③ ( )으로 좌석 배치
- ④ 충분한 의견 교환으로 집단의 쉬운 의사 결정 가능

##### 2) 패널 토의 (배심원 토의)



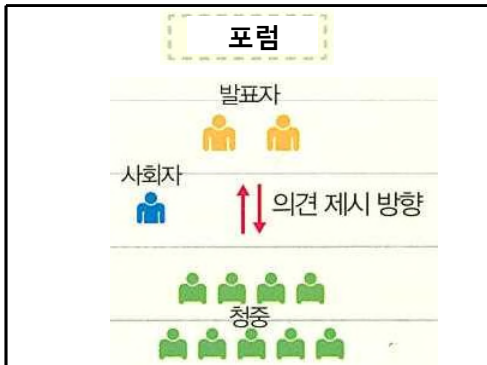
\* **개념:** 특정 문제를 해결하기 위해 주어진 문제에 대해 그 분야의 ( ) 등을 ( )으로 뽑아 청중 앞에서 각자의 지식, 견문, 정보를 발표하고 여러 의견을 나누면서 함께 생각하는 토의 방식.

\* **특징**

- ① 공식적 상황에서 쓰임.
- ② 집단 토의에서 ( )와 더불어 가장 유용한 형식
- ③ 비형식성, 자발성, 융통성의 이점
- ④ 배심원의 발표 후에 청중과의 질의 응답

\* 배심원: 재판의 심리에 배석하여 판결을 돕는 사람.

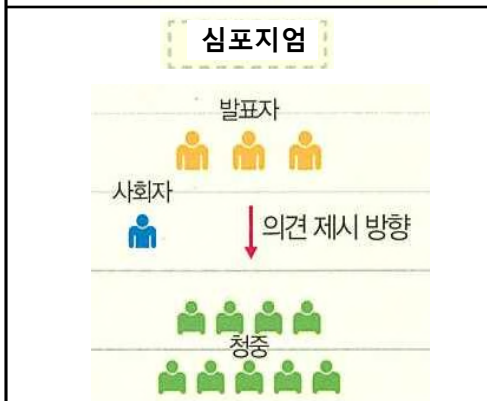
##### 3) 포럼



\* **개념:** ( )의 장소에서 ( )의 문제에 대해 ( )토의하는 방식

\* **특징**

- ① 간략한 주제 발표가 있을 뿐, 강연이나 연설은 없음.
- ② 엄격한 규칙이 없음.
- ③ 발표자와 청중들과의 ( ) 의사소통이 중심이 됨.
- ④ ( )에 의해 토의 분위기가 좌우됨.



##### 4) 심포지엄(학술토의)

\* **개념:** ( ) 주제에 대해 그 분야의 ( ) 및 권위자 3~6명이 강연식으로 발표하고, 그 뒤에 청중도 질의 형식을 통해 토의에 참가함.

\* **특징**

- ① 다수 발표자가 ( ) 각도에서 의견이나 해결책 발표.
- ② ( )와 비슷함. 형식적이고 학술적임.
- ③ 청중은 문제에 대해 권위 있는 설명을 들을 수 있음.
- ④ 사회자는 연사 소개, 요점을 정리해 청중의 이해를 도움.

## 5. 토의 참여자의 역할

1) ( )

- ① 논제(논의할 문제)와 토의자를 소개한다.
- ② 토의 내용을 요약하고 정리한다.
- ③ 청중의 토의 참여를 이끌어 낸다.
- ④ 토의자 간의 의견 조정을 유도한다.

2) ( )

- ① 주제에 관한 연구 및 해결 방안을 탐구한다.
- ② 타당한 근거를 들어 의견을 제시한다.
- ③ 자신이 제시한 의견의 장단점을 파악하여 다른 토의자나 청중의 질의에 대비한다.

3) ( )

- ① 토의자들의 발표를 경청한다.
- ② 문제 해결에 필요하다면 발언권을 얻어 적극적으로 질문하고 의견을 제시한다.

## 6. 토의에서 지켜야 할 규칙

- 1) 다른 사람이 말할 때 ( )하고 끼어들지 않기
- 2) ( )와 상관없는 말 하지 않기
- 3) 타당한 ( )를 들어 자기의 의견을 분명하게 말하기
- 4) 토의에 참여하는 모든 사람을 ( ), ( )하기(다른 사람의 감정을 상하게 하는 말 하지 않기.)
- 5) 자신의 생각과 다른 의견도 열린 자세로 ( )하기
- 6) 최선의 ( )을 찾도록 노력하기



내용의 타당성을 판단하며 듣기에 대해 알아봅시다.



### 1. 타당성이란?

의사소통 과정에서 말하는 이의 ( )과 ( )가 ( )인지 판단하는 기준

## 2. 주장이 담긴 말의 타당성을 판단하는 방법

- 1) 주장에 맞는 ( )인가를 판단한다. (주장한 내용과 같은 흐름으로 뒷받침되고 있는가?)
- 2) 근거로부터 주장을 이끌어 내는 과정에 ( )가 없는지 판단한다.
- 3) 주장을 이끌어 내는 과정에 영향을 미치는 다른 ( )가 없는지 판단한다.
- 4) 말하는 사람이 의도적으로 숨기거나 당연한 것으로 여겨 ( ) 정보가 있는지 판단한다.
- 4) 말하는 이의 주장이 ( )이나 삶의 이치에 맞는지 판단한다.



## 학급자치의 꽃, 학급회의



### 잠깐! 학급회의를 하기 전에!

1. 학급회의는 토의일까요, 토론일까요?  
\*
2. 학급회의는 토의의 유형 중 어디에 속할까요?  
\*
3. 학급회의할 때 '타당성 판단하며 듣기'는 어디에서 필요할까요?  
\*



### 우리의 학급회의를 돌아볼까요?

#### 1. 학급회의에 참여하는 '나'의 마음가짐은 어떠한가요?

번호	마음가짐 내용	O, x
1	나는 회의에 참여하는 누구든, 의견을 내고 결정한 것에 대해 책임을 지는 평등한 권리와 의무가 있음을 알고 있다.	
2	나는 회의 전, 협의할 주제에 대한 좋은 의견을 준비한다.	
3	나는 나의 의견을 분명하게 발표할 수 있는 용기를 가지고 있다.	
4	나는 내가 한 말에 대하여 책임지려는 마음을 가지고 있다.	
5	나는 나와 의견이 다른 경우 어떤 점에서 같고 다른지 판단하여 조정할 수 있다.	

#### 2. 학급회의 할 때 지켜야 할 약속! (토의 규칙)

- ① 발언은 자유롭게! 회의는 공개적으로!
- ② 회의를 할 만큼 충분한 사람이 모였는지 확인! (회원 정족수의 원칙)
- ③ 의견이 달라도 절대 폭언이나 폭력은 안 돼!(존댓말을 쓰면 좋아요)
- ④ 신중하게 토론하여 결정하고, 한번 결정된 것은 다시 논의하지 않아요!
- ⑤ 한 번에 한 사람씩 이야기하기! 발언 기회는 모두에게 평등하게!
- ⑥ 다수결의 원칙을 지키되 그 결정이 개인의 인권을 침해하지 않는지 확인!

#### 3. 즐거운 학급회의를 위한 몇 가지 매너

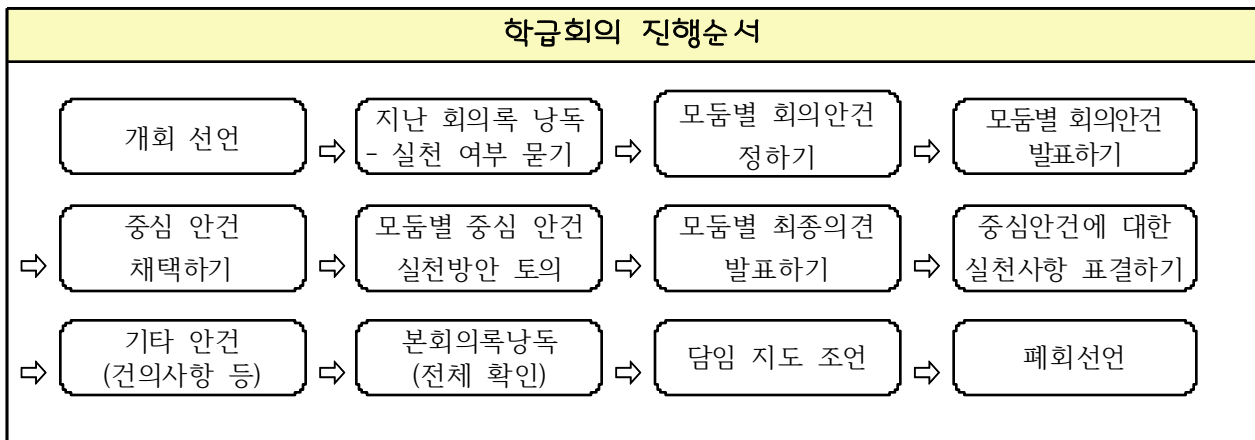
- ① 의견을 이야기 할 때에는 결론을 먼저 말하고 이유와 생각하는 바를 나중에 말하면 효과적입니다.  
\* 예시 : “저는 000의 동의안에 찬성합니다. 왜냐하면 ~ 때문입니다.”
- ② 전체에게 전달이 잘 되도록 자리에서 일어나 자기 의견을 전체에게 말합니다.

- ③ 반대는 상대방의 발언 주장에 대해서만 행하고 사람에 대해 비판해서는 안 됩니다.  
 ④ 상대방의 주장을 모두 반대하는 것인지, 일부만을 반대하는 것인지 구분하고 이유를 정확히 전달합니다.  
 \* 예시 : 이 부분은 찬성하지만, ~ 부분은 반대합니다. 이유는 ~ 때문입니다.  
 ⑤ 질문은 한 번에 하나씩 하고 메모를 하여 중복되지 않도록 합니다.

#### 4. 학급회의시 상황별 의견을 말하는 방법

구분	발표 내용
처음 의견	~은 ~라고 생각합니다. 왜냐하면 ~이기 때문입니다.
보충 의견	~의 의견에 보충하겠습니다. 저는 ~라고 생각합니다. ~라고 보기 때문입니다.
수정 의견	~의 의견도 좋지만, ~은 ~라고 하였는데 ~을 ~라고 고치는 것이 좋겠다고 생각합니다. 그 이유는 ~이기 때문입니다.
반대 의견	저는 그렇게 생각하지 않습니다. ~라고 생각합니다. 왜냐하면 ~라고 생각하기 때문입니다.
질문할 때	~은 잘 모르겠습니다. 왜 그렇게 됩니까?

#### 5. 학급회의 진행 순서와 회의 용어



#### 학급회의 진행 방법

##### 1. 개회 선언

##### 2. 지난 회의록 낭독

##### 3. 회의 안건 정하기

- ① 모둠별 우리 학급에서 해결해야 할 문제 정하기 (3분. 이유와 함께)

- ② 모둠별 안건 발표하기 (학생자치회에서 언건이 주어졌다면 모둠별 안건 토의는 생략됨.)

4. 발표한 안전 중 중심 안전 채택하여 모둠별 실천사항 토의하기

- ① 의견이 엇갈릴 때 의견 모으는 방법
  - \* 무조건 다수결만 내세워서는 안 된다.
  - \* 공동체의 입장을 고려하여 설득과 대화로 의견을 모은다.
  - \* 수정 의견을 제안하여 양쪽이 타협할 수 있는 지점을 찾는다.

모둠별 사회자, 서기 정하여 실천사항 토의하기

● 토의 내용:

발언자 (모둠원)	발언 내용	
	입장 (의견)	근거

● 우리 모둠 최종 실천사항 결정하

● 토의 내용:

발언자 (모둠원)	발언 내용	
	입장 (의견)	근거

● 우리 모둠 최종 실천사항 결정하기:

우리 모듬의 실천 방법	
실천 방법에 대한 근거	

## 5. 모둠별 실천 내용 발표하기

## 6. 모둠별 의견에 대해 실천사항 결정하기(표결하기)

- ① 몇 가지를 선택할 것인지 거수로 결정
- ② 선택 항목에 따라 거수로 표결 (중요한 안건인 경우 비밀투표)

## 7. 기타 안건 및 건의사항 토의

## 8. 본회의록 낭독

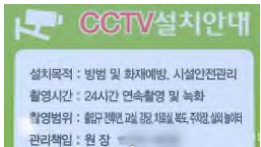
- ① 회의한 내용을 제대로 회의록에 적었는지 전체가 확인하는 절차임.
- ② 낭독한 내용에 대해 수정 사항 있으면 수정하고, 없으면 그대로 통과시킴.

## 9. 담임 선생님 조언

## 10. 폐회선언

## 2 도덕 교수학습 과정안

1차시				
학습 목표	토론의 절차와 중요성을 이해하고 토론 과정에 적극적으로 참여할 수 있다.			
학습 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 일반화               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 도덕적 문제 해결의 방법 중 하나는 토론이다.</li> </ul> </li> <li>▪ 핵심개념 : 토론의 절차 및 태도</li> <li>▪ 핵심기능 : 설명하기, 해석하기, 적용하기, 자기지식 가지기</li> <li>▪ 핵심질문               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 토론의 절차와 중요성 및 태도는 무엇인가?</li> <li>- 개인 및 특정 집단의 이익이 결부되었을 때에도 토론의 예절은 지켜질 수 있는가?</li> </ul> </li> </ul>			
학습 단계	교수·학습 활동	평가 활동	시간	자료 및 유의점
도입	• 동영상(지식채널e '토론의 달인') 시청후 도덕적 문제 해결의 방법으로서 토론 소개		3분	
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 토론의 중요성, 절차, 태도 설명하기               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 평화적인 문제 해결 방법, 비판적 사고 능력을 기를 수 있음</li> <li>- 토론 주제 명확한 파악, 도덕원리 및 사실 판단 조사(도덕적 추론), 토론 절차 숙지</li> <li>- 토론의 기본적인 예절 지키기, 상대방의견 존중하기 등</li> </ul> </li> <li>• 패널 토론하기(수행과제 결과물 발표하기)               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모둠별 대표(패널)을 중심으로 토론하기</li> <li>- 방청객의 참여 허용</li> <li>- 토론 후 최종 찬반 입장 정리하기</li> </ul> </li> </ul>		5분           30분	• 참고자료2
정리	• 학생내용 정리	• 자기평가	7분	• 참고자료3

2차시				
학습 목표	도덕적 탐구의 절차를 통해 도덕적 문제를 분석하고 해결할 수 있다.			
학습 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>일반화               <ul style="list-style-type: none"> <li>도덕적 상상력, 도덕적 추론, 비판적 사고는 도덕적 탐구 과정에서 유용하다.</li> </ul> </li> <li>핵심개념 : 도덕적 상상력, 도덕적 추론, 비판적 사고</li> <li>핵심기능 : 설명하기, 해석하기, 적용하기, 자기지식 가지기</li> <li>핵심질문               <ul style="list-style-type: none"> <li>논고 작성에 도덕적 상상력, 도덕적 추론, 비판적 사고과정이 왜 필요한가?</li> </ul> </li> </ul>			
학습 단계	교수·학습 활동	평가 활동	시간	자료 및 유의점
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>도덕적 문제 해결을 위한 도덕적 탐구의 절차 안내</li> <li>도덕적 문제 제시 CCTV 설치 타당성에 관한 소견 발표하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>관찰 평가</li> </ul>	5분	
학습 단계	교수·학습 활동	평가 활동	시간	자료 및 유의점
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>수행과제 제시하기               <ul style="list-style-type: none"> <li>'학교 대토론회 논고 작성하기'</li> <li>모둠구성하기</li> <li>'학생 자치회 논객이 되어 교내 CCTV설치에 관한 대토론회에 참여하기 위한 논고를 작성하기'</li> <li>도덕적 상황에 대한 도덕적 탐구의 과정을 거쳐 자신의 입장 채택하여 결과물 작성하기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>학교 대토론회 논고 평가               <ul style="list-style-type: none"> <li>논리적 일관성</li> <li>도덕적 추론 능력</li> <li>내용 구성 요소</li> </ul> </li> </ul>	35분	<ul style="list-style-type: none"> <li>과제문항</li> </ul>
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>차시 예고하기</li> <li>수행과제 발표 예고하기</li> </ul>		5분	

## 문항

### 모둠과제 : 학교 대토론회 논고 작성하기

우리 학교는 올 해 학교의 주요 현안을 교사, 학생, 학부모의 의견을 수렴하여 해결하는 협의회를 구성하였습니다.

따라서 여러분은 대토론회 학생 참가자로서 논고를 작성해야 합니다. 논제는 '학교 실내 및 엘리베이터등에 CCTV(폐쇄회로텔레비전) 설치건'입니다. 최근 중학교 내에도 학교폭력, 범죄예방을 위한 CCTV 설치하자는 의견이 일고 있습니다.

이제 여러분은 '학교 실내 및 엘리베이터등에 CCTV 설치'에 대해서 찬반 입장을 설정하고 도덕적 추론의 과정을 거쳐 토론에 대비하는 논고를 작성해야 합니다. 작성한 논고를 바탕으로 우선 학급 내 찬반 토론이 진행될 예정이니, 훌륭한 논고와 토론 기대하겠습니다.

여러분의 활동은 다음에 제시되는 채점기준에 의해 평가됩니다.

## 채점기준

평가요소		배점*	4	3	2	1
고차적 사고와 도덕적 판단능력	논리적 일관성		자신의 주장과 근거를 2개 이상 논지와 논거로 구성하여 제시하면서 논리적 연관성이 맥락적으로 나타났다.	자신의 주장과 근거를 2개 이상의 논지와 논거로 구성하였으나 논리적 연관성이 다소 결여되었다.	자신의 주장과 근거를 1개 이상 제시하였으나 논지와 논거의 논리적 연관성이 거의 나타나지 않는다.	자신의 주장과 근거를 제시하였으나 논리적 연관성이나 객관성 없이 주관에 의존하여 제시하였다.
	도덕적 추론 능력		보편적 도덕원리가 올바르게 제시되었고, CCTV 관련 적절한 사실판단을 제시하였으며, 이를 통해 합리적인 도덕판단이 도출되었다.	보편적 도덕원리가 올바르게 제시되었고, CCTV 관련 적절한 사실판단을 제시하였으나, 이에 기초한 합리적인 도덕판단이 도출되지 않았다.	보편적 도덕원리가 올바르게 제시되었으나, CCTV 관련 사실판단이 적절하게 제시되지 못하였으며 이에 기초한 합리적인 도덕판단 또한 도출되지 않았다.	보편적 도덕원리, CCTV 관련 사실판단, 합리적인 도덕판단이 모두 부적절하게 제시되었다.
	내용 구성 요소		논지와 논거, 예상되는 반론 및 반론근거를 모두 충실하게 갖추었다.	논지와 논거는 충분하나, 반론 및 반론근거의 내용이 다소 불충분하다.	논지와 논거를 기본적인 내용으로 갖추었다.	논지와 논거의 내용이 매우 부족하다.

### ◇ 채점상의 유의점

- 토론에 앞서 토론을 준비하면서 도덕적 추론의 과정을 거친 합리적인 도덕판단에 근거한 논지와 논거를 작성하는 것이기 때문에 형식은 그다지 중요하지 않으므로 형식보다는 내용 속에 도덕적 탐구의 과정이 녹아들어 있는지를 확인하면서 채점하도록 함.

## 기타 유의사항

- \* 분량이나 시간은 학생 수준을 고려하여 담당 교사의 재량껏 부여할 수 있음.
- \* 수행과제 평가 이후 토론 학습으로 연계되면서 토론에 참여하는 것이 수행과제를 발표하는 것이 되므로 토론 학습 이후에 루브릭에 의한 채점이 가능함.


## 평가 결과에 따른 피드백

뛰어남	도덕적 탐구 절차를 통해 일상의 도덕적 문제를 논리적으로 해결할 수 있습니다. 도덕적 문제에 대해서 도덕적 추론을 거쳐 도출된 도덕 판단을 내리고 이에 대한 다양한 비판적 의견을 수렴하여 자신의 주장의 논리적 결함을 보완하여 보다 합리적인 판단을 내릴 수 있습니다. 다양한 도덕적 문제를 해결하기 위한 여러 가지 의견에 담겨 있는 도덕 원리와 사실 판단들을 비판적으로 숙고하여 보다 바람직하고 합리적인 도덕적 탐구를 실천할 수 있는 적극적인 태도를 가지고 있습니다.
보통임	도덕적 탐구 절차를 활용하여 일상의 도덕적 문제를 어느 정도 해결할 수 있습니다. 다만 도덕적 추론의 과정을 거쳐 도덕 판단을 내리는 절차를 숙지하고 도덕 원리와 사실 판단을 비판적으로 숙고하는 논리적인 태도를 지녀야 합니다. 도덕원리는 보편화 검사 또는 역할 교환 검사로, 사실판단은 정보의 원천 평가 및 편견이나 오류 검토 등으로 타당성을 검토할 수 있습니다.
노력요함	도덕적 탐구 절차를 활용하여 일상의 도덕적 문제를 잘 해결하지 못하고 있습니다. 도덕적 추론은 일반적인 도덕 원리로부터 특정한 사실을 관련지어 개별적인 도덕 판단을 내리는 과정입니다. 우리가 도덕 판단을 내리는 대다수의 모든 과정이 위와 같은 절차를 따르고 있으므로 사실 판단과 가치 및 도덕 판단을 구분 짓는 것과 도덕적 추론을 일상의 가벼운 사례를 통해서 연습하기 바랍니다.

<p>논제 : 학교 실내 및 엘리베이터 CCTV(폐쇄회로텔레비전) 설치하는 과연 타당한가?</p> <p>나의 입장 : 찬성</p>	
<p>1) 기본 입장에 대한 도덕적 추론</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 도덕원리: '다른 사람에게 해악을 끼치는 것을 예방하는 것은 옳은 것이다.'</li> <li>- 사실판단: '학교 실내 및 엘리베이터 CCTV 설치하는 다른 사람에게 해악을 끼치는 것을 예방하는 위함이다.'</li> <li>- 도덕판단: '학교 실내 및 엘리베이터 CCTV 설치하는 옳은 행동이므로 타당하다.'</li> </ul> <p>2) 논지 및 논거</p> <p>다른 사람에게 해악을 끼치는 것은 바람직하지 못한 것이다. 그러므로 타인에게 해를 끼치는 것을 예방하는 것은 당연히 옳은 행동이 된다. 위와 같은 도덕원리는 보편화 검사나 역할 교환 검사를 해보았을 때도 타당하다. '모든 사람이 다른 사람에게 해악을 끼치는 것을 예방하는 것', '내가 타인에게 해를 끼치는 것을 예방하는 것' 모두 옳게 되므로 도덕원리는 도덕적 결함이 없다.</p> <p>각종 범죄나 비도덕적인 행태가 나날이 심각해져만 가는 최근 그것을 예방해주는 첨단 장비가 바로 CCTV 설치이다. 각종 범죄율이 CCTV 설치이후 상당수 낮아졌다는 뉴스를 들어보았을 것이다. 학교에서도 학교폭력문제나 각종 도난 사고 등 다양한 형태의 불미스러운 일이 발생하게 되는 데 CCTV를 설치하게 되면 문제를 쉽게 해결할 수 있을 뿐만 아니라 예방할 수 있는 크나큰 장점을 지니고 있다. 따라서 학교내 CCTV 설치하는 타당하다고 생각한다.</p>	<p>3) 예상되는 반론과 이에 대한 반박</p> <p>- <b>예상되는 반론</b></p> <p>'다른 사람에게 해악을 끼치는 것을 예방하는 것은 옳다'는 도덕원리를 다음과 같이 비판할 수 있다. 다른 사람에게 해악을 끼치는 것을 예방한다는 것의 영역이 어느 정도인가? 해악을 끼치는 것을 예방하기 위해 모든 사람의 의사와 행동을 제한한다면 이는 '누구나 자신이 자유롭게 생각하고 행동할 수 있다'는 보편적 원리에 위배된다. 왜냐하면 나의 행동이 다른 사람에게 해악을 끼치는 것인지 아닌지의 여부는 행동 이후에 벌어지는 결과에 대한 판단이 될 수 있기 때문에 그렇게 되면 사람들의 모든 언행에는 자유가 사라지고 말 것이기 때문이다.</p> <p>학교 실내 및 엘리베이터내 CCTV를 설치하는 것은 타당하다는 의견에 반대한다. 학교 교실은 기본적으로 교사와 학생 또는 학생과 학생 사이에 교육적 목적으로 수업을 하거나, 쉬기도 하고 식사를 하는 생활을 하는 공간이다. 그러한 생활 공간에 CCTV를 설치하는 것은 자신의 집 안방에 CCTV를 설치하는 것과 같은 것으로 교사, 학생 개인의 자유가 침해될 수 있다. 더불어 CCTV 동영상이 온라인 상으로 유포가 되더라도 하면 사생활 침해를 받을 수도 있다.</p> <p>- <b>예상되는 반론에 대한 반박</b></p> <p>다른 사람에게 해악을 끼치는 것을 예방하는 것이 개인의 자유를 침해한다는 의견은 이렇게 생각해볼 수 있다. 우리 사회에서 CCTV 설치된 곳은 공적인 장소이다. 그런데 학교 교실도 수업이 이루어지고 학생들이 함께 생활하는 공적인 장소이다. 따라서 공적인 장소인 학교 교실에 CCTV 설치하는 것은 보편성을 어느 정도 확보한다고 본다.</p> <p>그리고 CCTV 동영상이 온라인으로 유포될 경우 심각한 사생활 침해를 우려하였는데, 이는 학교 구성원들의 합의하에 이를 관리 감독하는 관리자나 체계를 설치하면 해결할 수 있다.</p>

## ② 도덕 교수학습 과정안




교과명	도덕	대상	1학년 3반 16명	지도일시	2023년 8월 10일 5교시	
중단원	2. 진로의 선택과 직업윤리				차시	3/13
학습주제	나의 이해와 진로					
학습목표	1. 개인의 특성이 진로에 미치는 영향을 안다.					
	2. 진로선택을 위해 자신을 바르게 이해하려는 태도를 갖는다.					

학습환경		모둠학습실, 교사용컴퓨터, 학생용 컴퓨터, 빔프로젝터, 롤스크린, VTR, 인터넷			
수업모형		PBL 소집단 협력학습			
수업설계 방향		· 실생활에서 일어나는 문제는 다양한 문제요소가 결합된 문제상황임을 인식하여 모둠별로 이를 해결하는 문제중심학습의 개요를 익혀 단원 학습에 적용하도록 한다. · 진로전문가로서 주도적 입장을 유지하면서 문제를 해결하도록 한다. · 문제요소에 대한 모둠별 해결책을 종합하여 문제상황을 해결하도록 한다. · 개인의 특성이 진로에 미치는 다양한 영향을 여러 가지 측면에서 탐색하도록 한다. · 본 수업을 통하여 정보를 찾고 지식을 활용하는 방법을 익히도록 한다.			
사전과제		· 고갱의 삶에 대하여 조사하고 그의 적성, 흥미, 성격, 가치관, 신체조건, 환경과 진로와의 관계 알아오기(모둠별 택1 과제) · 35세에 화가의 길로 들어서기 전 갈등 하는 고갱에게 진로전문가로서 어떤조언을 할 것이 지 미리 답변 적어두기(수업 후 수정 가능).			
학습자료		교 사	교과서, 교사용 지도서, ICT활용자료(멀티미디어 자료, WEB자료, 동영상 자료, PPT자료, 개별탐구학습지, 동아리방 개설, 형성평가지, 편지지		
		학 생	교과서, 학습지, 모둠별 발표자료(영상, PPT), 고갱에게 쓰는 편지글		
단계		교수.학습 활동		시간	자료 및 지도상의 유의점
		교사	학생		
문제 인식	동기 유발	▶GOD의 노래 '길'을 들려준다. 		3'	*God '길' (가사 자막처리'뮤직비디오) ♪'내가 가는 이 길이 어디로 가는지, 어디로 날 데려가는지, 그곳은 어딘지, 알 수 없지만, 알 수 없지만, 오늘도 난 걸어가 고 있네'♪  *조언요청용글 PPT 35세에 새로운 진로선택을 해야 하는 고갱의 갈등 편지
	선수 학습 상기	'God'노래가사의 주인공뿐만 아니라 많은 사람들에게 진로 문제가 아주 중요한 것임을 인식시킨다. ▶진로를 선택할 때 가장 먼저 선행되어야 하는 일은? ▶직업이 갖는 심리적 의의는?			
	문제 제시	▶1차시에서 보여줬던 진로문제 상황에 대한 미술선생님의 영상 편지 제시(고갱의 갈등 확인시키기)			
	문제 파악	▶고갱의 갈등은 무엇인가?  ▶우리들이 해야 할 일은?			
해결 계획 세우기		▶문제 상황을 해결하기 위하여 어떻게 해야 하는가?  ▶진로를 결정할 때 관여하는 개인의 특성요인은?		2'	-진로에 관여하는 개인의 특성요인 PPT  -이미 알고 있는 것에 대
		-문제상황과 관련된 문제요소의 추출이 필요함을 인식 한다  -자신의 적성, 흥미, 성격, 가치관, 신체적 조건, 환경 요소 들임을 대답한다.  -미술에 대한 열정을 가지고			

	<p><b>이미 알고 있는 것</b></p> <p><b>더 알아야 할 것들</b></p>	<p>▶문제 상황 속에서 알아낼 수 있는 고갱의 개인적 특성은?</p> <p>▶고갱에게 조언을 하기 위하여 더 알아야 할 사항은?</p> <p>▶ 알아야 할 것들을 알아내는 방법은 무엇인가?</p> <p>▶사전과제로 제시된 알아야 할 것들에 대한 모둠별 역할분담 내용을 확인한다.</p>	<p>있다.</p> <p>-25세부터 그림을 시작했음에도 불구하고 공모전에 입상할 정도의 소질이 있다</p> <p>-4명의 자녀를 둔 가장이다. - 증권회사에 다니면서 경제적으로 큰 어려움이 없다.</p> <p>-35세에 새로운 진로를 선택하려 한다.</p> <p>-고갱의 삶을 분석하여 고갱의 특성 알아내기</p> <p>-화가와 증권회사원이라는 직업에서 요구되는 특성 알아보기</p> <p>-고갱의 특성이 화가나 회사원 어디에 적합할지 여부</p> <p>-인터넷과 교과서,동아리방 등의 자료를 찾아 알아낸다.</p> <p>-알아야 할 것들에 대한 역할분담내용을 확인한다.</p> <p>-모둠별 역할분담</p> <p>'미술썸 모둠'-적성 탐색</p> <p>'세잔느 모둠'-흥미 탐색</p> <p>'고흐 모둠'-성격 탐색</p> <p>'도덕썸 모둠'-가치관 탐색</p> <p>'메트 모둠'-가정환경과 사회환경 탐색</p> <p>'닥터'모둠'-신체적 조건 탐색</p>	<p>한 PPT</p> <p>-알아야 할 것들에 대한 PPT</p> <p>사전과제로 제시된 모둠별 역할분담내용</p> <p>*각각의 문제요소별로 내용을 정확히 탐색하였는지 모둠별 사전 지도를 받도록 한다.</p>
<p><b>탐색 및 재탐색하기</b></p>	<p><b>탐색하기</b></p>	<p>▶'미술썸'모둠 고갱의 적성과 관련하여 적성요인이 진로에 미치는 영향이 무엇인지 조사한 내용을 발표하도록 한다.</p> <div data-bbox="321 1389 479 1533">  </div> <p>고갱「자화상」 「타히티의 여인」</p> <div data-bbox="511 1389 678 1533">  </div> <div data-bbox="321 1572 479 1726">  </div> <p>「황색의그리스도」 「해변에서」</p> <div data-bbox="511 1572 678 1726">  </div> <p>▶적성이 진로에 어떻게 영향을 주는가 내용 정리를 위한 질문을 한다.</p>	<p>-고갱의 적성은 정교한 동작, 창의력, 선택적집중력, 공간지각력 등임을 그의 작품과 삶을 근거로 발표, 그가 후기 인상파의 3대 화가임을 설명하며 화가로서 뛰어난 소질(적성)의 소유자임을 발표한다.</p> <p>-증권거래소 점원으로서 필요한 능력은 수리력, 재정능력, 설득력, 학습전략, 판단력 등인데 그런 것들에 대한 고갱의 능력은 어떨지 평가하여 발표한다.</p> <p>-적성은 어떤 분야에 대한 소질, 즉 잠재능력, 그 직업에서의 성공가능성을 의미함 답변</p> <p>-학습지에 적성이 가진 의미를 정리하여 적는다.</p> <p>-고갱은 결혼 무렵부터 그림에 흥미가 생기면서 자신의 소질을 확인하게 됨</p>	<p>30'</p> <p>*개인의 특성과 진로 학습지</p> <p>*적성과진로 PPT</p> <p>결혼 후 회화에 관심을 가져 인상파 작품 수집 시작 27세 때 부터 일요일마다 회화연구소에 다님 28세 때 살롱전 출품, 34</p>

	<p>▶'세잔느'모듬 고갱의 흥미와 관련하여 흥미요인이 진로에 미치는 영향이 무엇인지 탐색한 내용을 발표하도록 한다.</p>  <p>「카드놀이하는 사람들」 1890, 세잔느</p> <p>▶흥미는 진로에 어떤 영향을 주는가? 내용 정리를 위한 질문을 한다.</p> <p>▶흥미는 좋아하는 일에 집중하게 하여 잠재력을 최대한 발휘시키는 원동력임을 나타냄. 발레리나 강수진과 박지성의 발 사진자료, 읽기자료 제시</p> <p>▶'고흐'모듬 고갱의 성격과 관련하여 성격유형이 진로에 미치는 영향이 무엇인지 조사한 내용을 발표하도록 한다.</p>  <p>귀를 자른 고흐,「자화상」, 1889년</p> <p>▶성격과 진로와의 관계는? 내용 정리용 질문을 한다. 성격유형별 직업의 종류 소개한다.</p>	<p>-흥미는 적성을 계발하는 계기가 되기도 하며 끊임없이 노력하게 하는 힘이 되기도 함.</p> <p>-증권회사 점원은 진취형, 관습형, 화가는 탐구형, 예술형이 적당함, 고갱의 흥미는 어디에 적합한지 비교한다.</p> <p>-선원, 증권거래소 점원 등을 그만둔 것을 보면 그가 그 분야에 대한 흥미가 없었음을 발표한다.</p> <p>-흥미는 어떤 일에 대한 관심을 의미, 능력을 발휘시키고 일에 집중하게 하는 원동력임, 학습지에 흥미와 진로의 관계를 정리한다.</p> <p>-사진을 보면서 적성뿐만 아니라 흥미가 있어야 최선의 노력으로 최고의 성취를 얻을 수 있음을 이해한다.</p> <p>-18세부터 6년간 배를 타고 항해를 하고 문명세계를 혐오하여 남태평양의 타히티에서 13년을 살다가 생을 마감한 고갱, 고흐와 친하게 지내기도 했으나 고흐가 귀를 자르는 큰 다툼 후 그와 결별, 타히티에서도 백인관원과 충돌, 방탕한 생활로 매독에 걸린점 등, 조직적으로 다른 사람과 어울려 사는 것에는 익숙치 못한 성격임</p> <p>-화가로서는 독립성, 혁신, 성취/노력, 인내, 분석적 사고를 하는 성격이 적당하며증권회사원으로는 스트레스 감내성, 자기통제, 분석적 사고력이 필요함.</p> <p>-고갱의 성격은 화가로서 적당함.</p> <p>-성격은 그 직업에서의 적응력을 나타내고 있음을 학습지에 정리한다.</p> <p>-고갱은 경제성 보다는 예술성에 더 높은 가치를 두었음을 발표.</p> <p>(증권 거래소 점원을 그만두고 가난한 화가의 길로 들어선 그의 일생을 증거로 제시)</p>	<p>세 세잔느와 친교를 맺으면서 본격적인 화가의 길로 들어서기로 결심</p> <p>*흥미와 진로, PPT</p> <p>&lt;세상에서 가장 아름다운 발&gt;</p>  <p>&lt;강수진&gt; 세계적인 명문 독일 슈투트가르트 발레단의 수석 발레리나</p>  <p>&lt;박지성&gt;</p> <p>*고갱의성격에 대한 내용을 알 수 있는 근거자료 -귀를 자른 고흐</p> <p>*성격과직업 PPT 사진자료-해당성격의 대표인물들</p> <p>*가치관유형별 직업의 종류 PPT</p> <p>*해당가치관의 대표인물 사진 -빌게이츠,카를로스 슬림, 슈바이처,</p>
--	--	---	---

	<p>▶'도덕쌔'모듬 고갱의 가치관과 관련하여 가치관과 진로에 대해 탐색한 내용을 발표시킨다.</p> <p>▶세계최고의 부자지만 가치관에 따라 돈을 다르게 쓴 사람들의 예를 들어 설명한다.</p> <div data-bbox="318 675 654 851" data-label="Image"> </div> <p>빌게이츠 카를로스 슬림</p> <p>▶가치관과 진로와의 관계는? 내용정리용 질문을 한다.</p> <p>▶'메트'모듬 고갱의 가정환경과 관련하여 가정환경과 진로에 대해 탐색한 내용을 발표시킨다. -고갱의 부인인 메트의 입장에서 살펴보도록 한다.</p> <p>▶가정환경은 재능을 일찍 계발하고 맘껏 발휘될 수 있게 하는 역할을 함을 설명한다 (정트리오와 모차르트 예)</p> <p>▶고갱 당시 사회적 환경은?</p>	<p>-가치관 유형별로 적합한 직업의 종류 예를 들어 발표한다. -가치관 유형별 해당인물의 예를 보면서 가치관이 진로에 어떤 영향을 하는지 이해한다.</p> <p>-가치관은 일을 통해서 추구하게 하는 목적을 달라지게 하여 같은 일을 하면서도 일의 최종 목적이 다르게 됨(학습지에 내용 정리한다)</p> <p>-상선 선원으로 생활하던 중 어머니의 죽음으로 파리로 돌아와 증권회사 취직 -25세에 덴마크 출신 메트 소피 가드와 결혼하면서 생활이 윤택해지자 그림에 열중하기 시작함 -네 아이의 아버지이자 가장인 고갱이 경제적으로 불확실한 직업을 선택한다는 것은 부인인 메트의 입장에서는 이해하기 어려운 일임. -가정환경이 뒷받침되어 일찍부터 재능이 드러난 사람들을 보며, 가정환경과 진로와의 관계를 이해하고 학습지를 정리한다. 고갱의 가정환경은 화가로서의 고갱에게 부정적. -가정환경은 고갱이 증권회사원으로 살아가는 것에 더 적당함을 발표. 당시 화가는 좋은 직업으로 보기 어렵지만 현재는 인정받는 직업 -남태평양의 섬에서 원시생활을 했던 고갱은 빈곤과 병마에 시달렸으며 영양실조와 매독으로 55세에 사망. -환경과 진로와의 관계를 학습지에 정리하여 적는다.</p> <p>-그림을 그리는데 고갱의 신체조건이 방해가 된 것은 아니나 병으로 인하여 오랫동안 화가로서의 삶을 살지 못했음</p>	<p>*가치관과 진로의 관계 판서용 PPT</p> <div data-bbox="1214 881 1382 1028" data-label="Image"> </div> <p>모차르트</p> <div data-bbox="1214 1069 1382 1228" data-label="Image"> </div> <p>정트리오</p> <p>소더비경매에서 고갱의 그림 한 점 값은 400억</p> <p>*이희아의 연주곡 -쇼팽 즉흥환상곡 *역도선수 장미란</p>
--	---	--	---

		<p>▶진로선택에 가정환경과 사회적 환경의 중요성을 정리하여 보충 설명한다.</p> <p>▶'닥터's' 모듬 고갱의 신체적 조건과 관련하여 진로와 신체적 조건의 관련성에 대하여 탐색한 내용을 발표시킨다.</p> <p>▶신체적 조건에 적합한 직업을 가진 사람들과 신체적 제약을 극복한 사람의 예를 조사하여 발표시킨다.</p>  <p>&lt;이희아의 어머니 우갑선&gt;</p> <p>▶신체조건과 진로는? 내용 정리용 질문을 한다.</p>	<p>을 발표한다.</p> <p>-신체적 조건과 진로 발표 (색맹, 언어장애, 등등)</p> <p>-장애를 극복한 사람의 예로 네손가락 피아니스트 이희아의 삶을 소개한다.-배경음악</p>  <p>-신체조건은 직업에 따라 달라짐을 알고 내용 정리</p>	 <p>*신체조건과 진로 판서 PPT</p>																										
재 탐색 하기	<p>▶화가로서 고갱은 행복했을까? 가족들은 행복했을까? 타히티 사람들은 행복했을까? 후세 사람들은 행복했을까? ▶증권거래소 점원으로 살았다면 그는 행복했을까?</p> <p>▶삶에서 가장 중요한 것은 당사자의 행복이며 선택기준은 본인의 가치관임을 인식시킨다.</p> <p>▶오늘 고갱이 내 앞에 있다면 그에게 묻고 싶은 딱 한마디 말은?</p> <p>▶고갱의 특성이 화가와 증권거래소 점원 중 어디에 적당할지 특성 항목별로 평가하도록 한다.</p> <p>▶평가 내용을 종합하여 고갱의 진로를 결정하고 그 이유를 적도록 한다.</p>	<p>-고갱의 입장, 가족의 입장, 타히티 사람의 입장, 후세사람의 입장을 각각 고려하여 대답한다.</p> <p>-가치관의 중요성 인식</p> <p>-무엇을 묻고 싶은지, 뭐라고 답변할지 유추해 보고 답변한다.</p> <p>-적성, 흥미, 성격, 가치관, 가정환경, 신체조건등 항목별로 비교 평가한다.</p> <p>-고갱에게 적당한 진로는 무엇인지 결정하고 고갱의 특성과 관련지어 그 이유를 학습지에 기록한다.</p>	<p>4'</p> <p>*'고갱의 특성과 진로'평가지</p> <table><tr><th>특성</th><th>화가</th><th>회사원</th></tr><tr><td>적성</td><td></td><td></td></tr><tr><td>흥미</td><td></td><td></td></tr><tr><td>성격</td><td></td><td></td></tr><tr><td>가치관</td><td></td><td></td></tr><tr><td>환경</td><td></td><td></td></tr><tr><td>신체 조건</td><td></td><td></td></tr><tr><td>진로선택 결과</td><td>화가(○,×)</td><td>회사원(○,×)</td></tr><tr><td>선택 이유</td><td colspan="2"></td></tr></table>	특성	화가	회사원	적성			흥미			성격			가치관			환경			신체 조건			진로선택 결과	화가(○,×)	회사원(○,×)	선택 이유		
특성	화가	회사원																												
적성																														
흥미																														
성격																														
가치관																														
환경																														
신체 조건																														
진로선택 결과	화가(○,×)	회사원(○,×)																												
선택 이유																														

발표 및 평가하기	해결책 고안	▶고갱에게 쓸 답변내용을 정리하여 '고갱의 진로'에 대한 모듈별 입장을 '고갱의 특성과 진로'평가지의 진로선택 이유와 관련지어 정리하도록 한다.	-진로전문가로서 답변을 주는 방법을 모색해보고 (편지지나 사이버상담 중 선택) 모듈별로 '고갱의 진로'를 어떻게 결정할지 의견을 모은다.	5'	편지지 '고갱의 특성과 진로'평가지
	발표 평가	▶'고갱의 진로'에 대한 모듈별 진로선택이유를 발표한다. ▶사전과제로 제시되어 학생들이 미리 동아리방에 탑재해두었던 고갱에게 줄 답변글 내용이 바뀌어야 한다면 그 이유는? ▶모듈별 수행과정 평가한다. -Best Counselor 상을 수여한다. ▶형성평가를 실시한다. <기본>각각의 특성요인이 어떻게 진로에 관여하는가? <심화>고갱이 일찍 화가의 길로 들어서지 못한 가장 큰 이유는? ▶오답에 대한 보충학습 실시	-발표를 들으면서 진로는 다양한 요인이 고려되어야 함을 확인한다. -바뀌게 된 이유를 생각하며 응답한다. -평가내용을 통해 학습을 반성 평가한다. -개별형성평가 실시 -형성평가문제 1,2번을 푼다 -형성평가문제 3번을 푼다, -보충설명을 듣고 내용이해		
	정리	▶진로에 관여하는 개인의 특성 요인이 하는 역할을 정리한다.	-경청하며 배운 내용을 정리한다.		
차시 예고	과제 제시 및 차시 예고	▶수행과제제시 -오늘 배운 내용을 바탕으로 고갱에게 보낼 답장 편지쓰기 (편지지에 쓰거나 동아리 방에 탑재)-단원 수업이 끝난 후 포트폴리오로 모아진 결과물들에 대한 전시회 개최 예고 ▶차시예고-고갱의 그림을 제시하며 학생들에게 우리가 누구이고 어디로 가고 있는가를 묻는 고갱의 그림엽서가 도착하였으므로 이제부터 학생들 자신이 누구인지를 탐색하여 고갱에게 답변해야 함을 제시한다.	우리는 어디에서 와서 어디로 가는가, [Where do we come from? Where are we? Where are we going?], 폴 고갱 1897년	1'	PPT자료  수행과제 결과물  고갱의 그림 '우리는 어디에서 왔으며 어디로 가는가'를 배경으로 내용 자막처리
		▶다음 시간 수업으로 고갱의 질문에 대한 답변을 위해 자선에 대한 흥미와 흥미에 적합한 직업의 종류를 탐색하게 됨을 예고한다. -커리어넷에 회원가입할 것 제시			

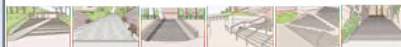

## 2 미술 교수학습 과정안

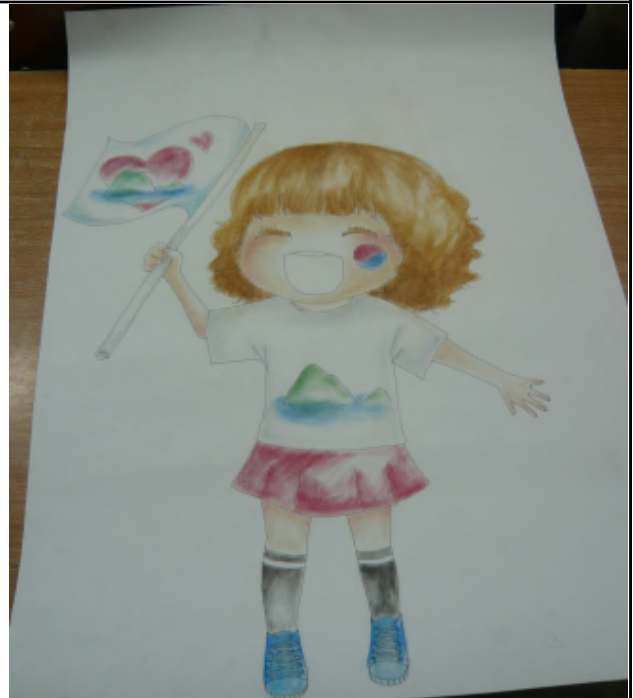
대단원	05 세상을 디자인하다			2023 년 10월 13일	
소단원	디자인의 탄생 (교과서 70~71쪽)			차시	2
수업 모형	귀납적 사고법	평가 방법	실기 평가, 토론법 등		
학습 목표	• 디자인의 제작 과정을 이해하고, 자신의 생각을 구체적으로 표현하는 계획을 세울 수 있다.				
성취기준	<div>통합 [9미01-02]/[9미02-01] [9미02-02]/[9미03-02]</div> <div>시각 문화 속에서 이미지의 다양한 전달 방식을 이해하고 활용할 수 있다. 표현 의도에 적합한 주제를 다양한 방식으로 탐색할 수 있다. 주제에 적합한 표현 과정을 계획할 수 있다.</div>				
준비물	교사: 교과서, 미술 작품 동영상 및 파워포인트 자료 학생: 교과서, 연필, 사인펜, 색연필 등				
단계	학습 과정	교수·학습 방법		지도상의 유의점	
도입	문제 인식	<ul style="list-style-type: none"><li>• 줄기 유발하기</li><li>• 자신이 생각하는 디자인은 무엇인지 이야기해 보고, 디자인을 경험한 시점을 이야기해 본다.</li><li>• 교과서에 제시된 시점을 통해 리본 디자인 발상의 원인이 어떠한 영향을 끼쳤는지 생각해 본다.</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>• 디자인과 관련된 다양한 의견이 제시 될 수 있도록 독려한다.</li><li>• 예시에서 제시된 디자인 외에도 다양한 디자인이 있음을 알린다.</li></ul>	
전개	학습 안내	<ul style="list-style-type: none"><li>• 디자인의 가치 이해하기</li><li>• 디자인 시점을 통해 리본 발상의 원인이 수많은 시험의 실패의 절을 놓을 수 있다는 것을 한다.</li><li>• 좋은 디자인의 개념과 조건 탐색하기</li><li>• 디자이너의 사회적 역할은 무엇인지 이야기를 나누다.</li><li>• 좋은 디자인의 개념과 조건이 무엇인지 알아본다.</li><li>• 디자인이 갖추어야 할 조건에는 무엇이 있는지 알아본다.</li><li>• 내기 경험한 디자인의 중요성에 대해 이야기해 본다.</li><li>• 구체적인 디자인 제작 과정 알아보기</li><li>• 제시된 시점을 통해 아이디어가 실제 디자인으로 구체화되는 디자인 제작 과정을 알아보고, 디자인 제작 과정의 각 단계를 살펴본다.</li><li>• 자신의 아이디어를 디자인 제작 과정에 적용하기</li><li>• 내기 사용하는 재료에 어떠한 디자인 제작 과정이 적용되었는지 분석해 보고, 활동지를 통해 아이디어를 발전시킨다.</li><li>• 디자인 과정의 각 단계에 맞도록 발상을 구체화한 후 제작 과정을 계획하여 발표한다.</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>• 관련된 파워포인트 자료나 동영상 자료를 활용한다.</li><li>• 학생들의 이해 정도를 파악하고 아이디어를 구체적으로 표현할 수 있도록 돕는다.</li><li>• 활동지를 활용하여 디자인에 대한 서로의 생각을 정리하고 발원된 내용을 발표하도록 한다.</li><li>• 디자인 제작 과정은 디자인 주제와 상황에 따라 달라질 수 있음을 설명한다.</li></ul>	
	관계 탐색				
	개념 발견				
	개념 적용				
정리	정리 및 발전	<ul style="list-style-type: none"><li>• 디자인의 개념 정리하기</li><li>• 디자인 제작 과정이 적용되기 전후의 장단점을 이야기해 보면서 제작 계획의 필요성을 생각한다.</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>• 디자인 제작 과정의 의미를 정확히 이해하고 적용하였는지 알아본다.</li></ul>	
평가 기준	성취 기준		우수	보통	미흡
	<ul style="list-style-type: none"><li>• 디자인의 가치와 디자이너의 사회적 역할을 조망하고, 서로의 의견을 나눌 수 있다.</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>• 디자인의 가치와 디자이너의 사회적 역할을 조망하고, 그 의미를 이해하며 설명하였다.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 디자인의 가치와 디자이너의 사회적 역할을 조망하고, 그 의미를 이해하였다.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 디자인의 가치와 디자이너의 사회적 역할을 조망하였다.</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>• 디자인 제작 과정을 적용하여 계획을 세우고 실제 결과물에 적용할 수 있다.</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>• 디자인 제작 과정을 적용하여 각 단계별로 계획을 세우고 디자인하였다.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 디자인 제작 과정을 이해하고 각 단계별로 계획을 세워 설명하였다.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 디자인 제작 과정을 이해하였다.</li></ul>

## ▶ 학습 동영상 실습지

[미술 수업 실습지] 동영상 시청 후 실습지	
년 월 일 (요일) 이름:	
학습 내용	1. 공공디자인의 개념과 효율적 디자인에 대해 이해한다. 2. 환경을 사용하는 다양한 사회구성원들을 이해한다. 3. 환경의 특성과 사용하는 인물캐릭터의 특성의 관계를 이해한다.
이동경 관찰내용	1. 첫 번째 동영상속 계단 경용 경사로의 원리에 대해 설명해볼까요? 2. 두 번째 동영상은 무슨 내용이었나요?
수업 내용	*수업 시간과 학년을 고려하여 실습 질문을 선택하여 이용해도 됩니다. 1. 계단 경용 경사로가 적용되면 좋을 것 같은 내 주변 공공환경 두 가지를 생각해보고, 그 이유를 말해보아요. 2. 에스컬레이터와 무빙워크가 적용되면 좋을 것 같은 내 주변 공공환경 두 가지를 생각해보고, 그 이유를 말해보아요.
평가 기준	1. 계단 경용 경사로의 원리를 잘 이해했나요? 2. 에스컬레이터와 무빙워크를 이용해 효율적인 통행을 설계했나요? 3. 공공환경을 이용하는 다양한 사회구성원들을 이해했나요?



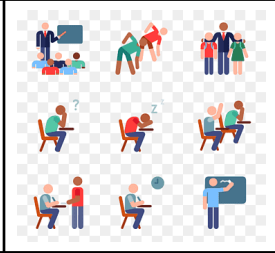

## ▶ 계단이동게임 실습지 중학생용

[미술 수업 실습지] 계단이동게임 후 실습지	
년 월 일 (요일) 이름:	
학습 내용	1. 단차가 있는 수직적 가로 환경의 다양성에 대해 이해한다. 2. 각 환경이 지닌 요소들과 이들의 구성에 대해 이해한다. 3. 환경을 사용하는 다양한 사회구성원들을 이해한다. 4. 환경의 특성과 사용하는 인물캐릭터 특성의 관계를 이해한다.
수업 자료 구성내용	본 실습지의 활용을 위해서 계단이동게임에서 인물을 배치한 이미지를 사진으로 저장해두면 편리합니다.
수업 방법	1. 개인 게임에서 사용한 인물캐릭터와 배경환경은 무엇이었나요? 2. 사용한 단계 게임 방법은 무엇이었나요? (둘 다 해봤다면 어떤 방식이 더 좋았나요?) *수업 시간과 학년을 고려하여 실습 질문을 선택하여 이용해도 됩니다. 1. 인물캐릭터를 손으로 직접 환경면에 배치하는 경험은 있었나요? (요즘제이와 학습효과 측면에서) 2. 배경환경면 중 3개를 골라 체크 표시요사(설명)해 볼까요?  3. 인물캐릭터를 중본인이 관심있는 인물캐릭터를 선택 골라 (체크하고) 그 특징을 설명해주세요. 
교사 평가	1. 각 인물캐릭터마다의 차별적 요소에 대해 잘 이해했나요? 2. 배경환경면의 특성에 대해 제대로 이해했나요? 3. 배경환경면에 인물캐릭터를 합리적으로 잘 배치했나요?









## ( 미술 )과 수업지도안




학년 반	1학년 4반	차시	3/3	수업자	송○○
단원명	5. 디자인의 탄생 (나만의 픽토그램 만들기)			일시	10월 13일 6교시
수업 목표	픽토그램을 이해하고 새로운 픽토그램 디자인을 할 수 있다.			학습 형태	개별
성취 기준	[9미02-04] 주제의 특징과 표현 의도에 적합한 조형 요소와 원리를 탐색하여 효과적으로 표현할 수 있다.				

주 제	픽토그램을 이해하고 새로운 픽토그램 디자인하기		
단 원 구 성	1. 디자인의 탄생(적정기술) 2. 아트버타이징 3. 정보와 그림의 만남, 픽토그램		
수 업 흐 림	도 입	픽토그램 대한 설명	
	전 개	픽토그램 디자인하기	
	정 리	패들릿에 자신의 디자인을 올리기	
수 업 디자인 과 정	<div><div><ul style="list-style-type: none"><li>- 픽토그램에 대한 설명, 토쿄올림픽 때 픽토그램을 소재로 개막식 행사가 진행되었음을 소개하고 관련 영상 시청</li><li>- 새로운 픽토그램 디자인과 그 역할, 필요성 등에 대해 정리하기 (미리 배부된 학습지에 있는 자료를 참고하여 활동지에 디자인하기, 학습지를 분실한 학생은 연습장이나 다른 종이에 작업하여 제출 가능함, 패들릿 제출 방법을 모르는 학생은 000학생에게 카톡으로 제출하면, 000이 선생님에게 사진 제출하기 안내함)</li><li>- 자신의 디자인한 디자인을 패들릿에 올려 제출하기</li></ul></div><div></div></div>		
자료 및 유의점	활동지, 색연필 등		

## 2 영어 교수학습 과정안

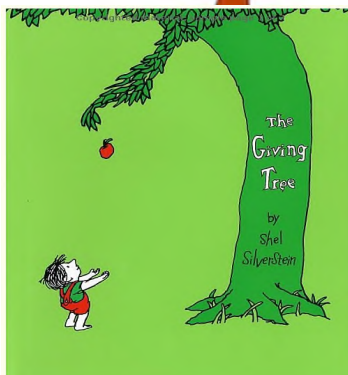
### Topic : Giving Encouragement

Lesson	Giving Encouragement			Teacher	KIM ○○
Class Profile	10 Boys and 10 Girls in 1st Grade			Time	45min
Procedure	Steps	Teaching - Learning Activities	Class Type	Creativity (☆) Character (♡) Materials (◆)	
Introduction	Greetings	<ul style="list-style-type: none"> <li>To exchange greetings</li> </ul>	whole class		
	Warm-up	<ul style="list-style-type: none"> <li>To look at the picture and describe the situation to motivate using the pictures</li> <li>Ask Ss to look at the pictures and ask them to guess what the boy is trying to write</li> <li>To talk about the picture in class</li> </ul>	whole class	◆ 	
	Presentation	<ul style="list-style-type: none"> <li>To introduce today's learning aims</li> <li>Make some blanks in the today's learning aims and let the Ss guess them.</li> <li>1. Learn how to offer _____ using "Let me ~ for you."</li> <li>2. Learn how to give _____ using "Don't worry."</li> </ul>	whole class	◆ 	
Development	Activity 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>To listen B on page 128</li> <li>Ask the Ss to listen and complete the exercise B on p128, and check the answer together.</li> <li>To answer the two questions in Work in Pairs</li> <li>To compare the answers in pairs</li> <li>To check the answers in class</li> </ul>	individual work/ whole class	◆  ◆ 	
	Activity 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>To play the game on page 127</li> </ul> <p>&lt;How to play&gt;</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Pair up and play the board game between pairs.</li> <li>Toss a coin. If it's a head, move one space forward, and if it's a tail, move two spaces forward.</li> <li>If you're on a green circle, have a</li> </ol>	whole class/ pair work	◆  ◆ 	

		conversation of offering help. If you're on a light green circle, have a conversation of giving encouragement. If your conversation is correct, you may stay on the circle. If not, you must go back to where you were before.		
	Activity 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>To look at the picture and offer the partner help using "Let me ~ for you."</li> <li>To use - find it/ fix it/ move it/ get it down</li> <li>To make Ss' own worry</li> <li>To check what Ss can't do well and take turns cheering each other up using "Don't worry."</li> </ul> <p>e.g. A: I'm not good at writing. B: Don't worry. If you read and write a lot, I'm sure you'll be able to write better. A: Thanks.</p>	pair work	☆openness ♥care 
Consolidation	Assign- ment	<ul style="list-style-type: none"> <li>To give assignments <ul style="list-style-type: none"> <li>- to read the poem on page 130.</li> <li>- to choose an english poem and write it down</li> </ul> </li> </ul>	indivi- dual work	 
	Closing	<ul style="list-style-type: none"> <li>To guide next lesson</li> </ul>	whole class	








## **\*\*Making a Story\*\***







Write to make a new story of 'the tree' and 'the boy' .





## 2 교수학습 과정안

### Topic : Being a Poet

Lesson	Poems We Love				Teacher	KM ○○	
Class Profile	10 Boys and 10 Girls in 3rd Grade				Time	45min	
Objectives	Students will be able to 1. To tell the poems that they have been learned. 2. To write a poem about themselves. 3. To pick one poem that they like most and talk about why they like it.						
Skills or Strategies							
Skills	Listening		Speaking		Reading		Writing
	●		●		●		●
Materials							
	Textbook	Worksheet	Pictures	Moving Pictures	PPT	CD-ROM	Internet
	●	●	●		●	●	●
Elements of Creativity & Character	Creativity				Characters		
	Divergent Thinking				Honesty		
	Convergent Thinking				Commitment		
	Creative Problem Solving		●		Care		
	Independence				Respect		●
	Openness				Responsibility		
	Flow						
	Curiosity/Interest				Ownership		
Objectives of Creativity & Character	Students will be able to Solve their problem that they have to write a poem about themselves creatively.						

Procedure	Steps	Teaching – Learning Activities	Class Type	Creativity (☆) Character (♡) Materials (◆)
Introduction	Greetings	<ul style="list-style-type: none"> <li>To exchange greetings</li> </ul>	whole class	
	Warm-up	<ul style="list-style-type: none"> <li>To reread the three poems: Early Bird, Dear March Come In!, Me.</li> <li>To answer the questions about opinions               <ul style="list-style-type: none"> <li>Why does Junho like 'Early Bird'?</li> <li>What did Junho use to think about English poems?</li> <li>What does Minju like most about "Dear March, Come In?"</li> <li>Why does Minju think that the speaker in the poem is excited?</li> <li>Why does Miseon like "Me"?</li> <li>Which word in the poem rhymes with "hair"?</li> </ul> </li> </ul>	whole class	◆ 
	Presen- tation	<ul style="list-style-type: none"> <li>To introduce today's learning aims               <ul style="list-style-type: none"> <li>Make some blanks in the today's learning aims and let the Ss guess them.</li> </ul> </li> <li>1. To tell the ____ that they have been learned.</li> <li>2. To ____ a poem about themselves.</li> <li>3. To pick one poem that they like most and talk about ____ they like it.</li> </ul>	whole class	◆ 
Development	Activity 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>To read and complete               <ul style="list-style-type: none"> <li>Ask the Ss to read and complete the exercise A on p136, and check the answer together.</li> </ul> </li> <li>To read and match in pairs               <ul style="list-style-type: none"> <li>To compare the answers in pairs</li> <li>To check the answers in class</li> </ul> </li> </ul>	indivi- dual work/ pair work	◆  ◆ 
	Activity 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>To read the poem 'Early Bird' and write Ss's appreciation</li> <li>To share opinions about the poems and To vote on the best poem.</li> </ul>	indivi- dual work	☆Creative problem solving ♡ Respect ◆  ◆ 
	Activity 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>To think of themselves and write poems</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>Graphic organizer           <ul style="list-style-type: none"> <li>to organize the ideas under a certain topic</li> </ul> </li> </ol>	whole class/ pair	☆Creative problem solving ♡ Respect

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- write the main idea in the middle of the graphic organizer.</li> <li>- write the sub ideas and describe them in detail surrounding the main idea.</li> </ul> <p>2. Write a new poem 'Me' using the ideas from the graphic organizer. Each sub idea and description can be one stanza.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- help the students with vocabulary</li> <li>- teach the student how to rhyme the lines. usually the last word of the second and fourth line of each stanza have the same rhyme.</li> </ul> <p>3. Share the poems and exchange opinions.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Ss have chances to enforce their respecting others by sharing their ideas about themselves.</li> </ul>	work	 
Consolidation	Assign- ment	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ To give assignments</li> <li>- to make one picture card for any vocabulary in Unit 9.</li> </ul>	indivi- dual work	
	Closing	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ To guide next lesson</li> </ul>	whole class	

# 학생의 성장과 발달을 돕는 주제중심 교수학습과정

## 1 수업 기본 정보

대상 학년	중1학년	모델 개발자	배○○, 송○○, 이○○, 김○○, 최○○, 강○○, 고○○, 김○○, 이○○, 김○○, 이○○, 정○○, 김○○	
연계 <sup>2)</sup> 과목	진로, 국어, 도덕, 미술, 영어 (교육과정을 재구성한 융합수업)		운영 차시	2차시
과목별 성취기준	진로	성취기준 1차시 [9진02-02] [9진02-03] 사회적 변화에 따라 새롭게 등장한 직업을 이해하며, 새로운 종류의 직업이나 사업을 상상하고 만드는 등의 활동을 할 수 있다. 통합 재조정 [9진03-03] [9진03-04] 관심 직업 분야의 체험활동을 통해 다양한 직업 정보를 탐색하며 미래를 디자인할 수 있다.		
	국어	성취기준 1차시 [통합] [9국04-01] / [9국04-04] 언어의 본질에 대한 이해를 바탕으로 하여 국어생활을 하며, 품사의 종류를 알고 그 특성을 이해한다. [통합] [9국05-03] / [9국01-04] 갈등의 진행과 해결 과정에 유의하며 작품을 감상할 줄 알고, 토의에서의 의견을 교환하여 합리적으로 문제를 해결한다.		
	도덕	성취기준 1-2차시 차시 [9도01-02] 도덕적 행동을 위한 도덕적 상상력과 민감성, 도덕적 추론의 과정과 비판적 사고의 역할을 이해하고, 자신의 삶을 도덕적으로 성찰하는 태도를 기를 수 있다.		
	영어	성취기준 1차시 [통합] [9영02-09] / [9영02-02] 일상생활에 관한 일이나 사건의 순서, 전후 관계에 대해 묻거나 답할 수 있으며, 그에 관한 자신의 의견이나 감정을 표현할 수 있다. 2차시 [통합] [9영04-04] / [9영04-02] 개인 생활의 경험이나 계획에 대해 쓰고 그에 대한 자신의 감정을 표현하는 문장을 쓸 수 있다.		
	미술	성취기준 1차시 [통합] [9미01-02] [9미02-01] [9미02-02] [9미03-02] 시각·문화 속에서 이미지의 다양한 전달 방식을 이해하고 활용할 수 있다. 표현 의도에 적합한 주제를 다양한 방식으로 탐색할 수 있다. 주제에 적합한 표현 과정을 계획할 수 있다.		
개발목적	이 수업을 통해 학교나 학생에 대한 고민을 나누고, 학생들의 관심과 자부심 고취 및 전문성 향상을 위한 교과통합수업 방안 연구, 수업 진행의 막막함을 함께 모여 수업 연구를 함으로써 보람을 느끼고 전문성을 향상시킬 수 있는데 주안점을 두고 있다.			
개발자료 설명	1차시 : [주제명] 학생의 성장과 발달을 돕는 주제중심과정을 다양한 이론 자료와 사진 자료를 스스로 검색하고, 친구들과 토론하는 과정을 통해 충분한 이론적인 지식을 갖추게 되는 과정에 초점을 두었다.  2차시 : 학생의 성장과 발달을 돕는 배움이 중심이 되는 학생 활동 중심 수업을 구현하기 위해서는 많은 시간이 필요하고, 이 수업을 통해 의미 있는 배움을 이끌어 내기 위해서 학생들의 능동적인 수업을 유도할 수 있는 수업모형의 개발이 필요하다고 판단하여 주제중심과정을 모두 각 교과의 특성과 학생들의 눈높이 맞는 교수·학습 방법을 개발·적용하여 학생들의 참여를 유도하고, 모둠식 수업과 프로젝트 수업, 토론식 수업 등 다양한 수업으로 준비할 수 있도록 구성하였다.			

[illegible]

The collage consists of six distinct advertisements for Korean startups, arranged in a 2x3 grid. Each ad features a unique visual style and branding.

- Top Left:** An advertisement for a startup with the text "스타트업과 비즈니스모델" (Startup and Business Model) and "우리가 소개한 제품/서비스의 공통점?" (Common points of the products/services we introduced?). It features a central graphic with four colored squares (pink, green, yellow, blue) containing the words "블로그", "고통", "재미", and "돈을", with the phrase "만들기가 있다!" (There is something to make!) at the bottom.
- Top Middle:** A black advertisement for "MUSINSA" with the brand name in white capital letters.
- Top Right:** An advertisement for "조만호 (우신사 대표)" (Jo Man-ho, CEO of Ushinsa). It features a photo of Jo Man-ho and lists various statistics: "국내 디자인 기업 10호", "2019년 매출 1081억원", "550만 명", "400개 매진", "2001년", and "10년". It also mentions "T.M: 진정한 장미꽃 박사" and "인생 지름길에서 시작한 '우신'은 단행".
- Bottom Left:** An advertisement for "toss" (a fintech company). It features a blue speech bubble and a photo of a man in a suit. The text includes "자라와사 출신, 대한민국 승급률 1위", "1800원 ~ 3100원 ~ 2300원", and "1300원 ~ 900원 ~ 1200원 ~ 500원". It also mentions "사진: 한국금융신문".
- Bottom Middle:** An advertisement for a startup featuring a cartoon character in a blue and white suit with a large head and glasses, sitting in a small blue car. The text includes "MUSINSA" and "사진: 한국금융신문".
- Bottom Right:** An advertisement for a startup featuring a man in a black shirt and glasses, pointing his finger. The text includes "김봉진은 누구인가?" (Who is Kim Bong-jin?) and "사진: 한국금융신문".



악마의 알람앱

Let's Challenge

### ☛ 우리의 프로젝트 소개

작은 불편함 속에서 가치를 만들어  
비즈니스로 연결해주는 프로젝트  
평소 귀찮았던 것, 불편했던 것, 소망하는 것 등등

Let's Challenge

### ☛ 평소 사람들이 본인이 귀찮아 하는 것도 ok



Let's Challenge



### ☛ 문제발견하기

특별 도우미가 아니라 당신의 제안이주세요



Let's Challenge

### ☛ 문제 발견하기

문제(불편함, 귀찮음 등등)

문제 상황

이 문제가 중요한 이유

Let's Challenge



고객은 누구인지

어떤 불편(소망)을 가지고 있는지!

Let's Challenge

### ☛ 문제와 관련된 사람을 생각해봐요

시작은 문제로부터!

명확한 문제정의가 창업 아이디어의 시작

고객은 사업의 방향을 결정해주는 결정적 요인

배민은 왜 B급 정서를 컨셉으로 잡았을까?



Let's Challenge

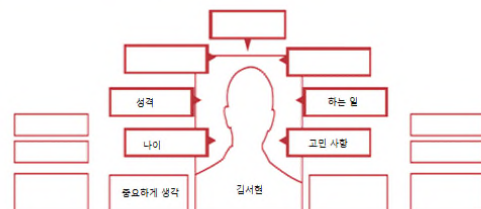
### ☛ 문제와 관련된 사람을 생각해봐요

우리의 주제와 관련된 사람들은 누가 있을까?



Let's Challenge

### ☛ 문제와 관련된 사람을 생각해봐요



Let's Challenge

정의하기

카카오와 기존 토산 설명

양동근찰

불편한점

→

불편한점속의 진짜 소망은?

Let's Challenge

판매할 제품과 서비스?

그제품/서비스를 생각하는 이유는?

구체적인 대상은? (대상 의 특성을 자세히)

제품과 서비스에 대한 설명?

Let's Challenge

시장조사하기

우리가 생각하는 문제와 관련하여 자세히 조사해보기

- 인구 통계적 변화
- 법과 정치 환경
- 최근 이슈 등

Let's Challenge

경쟁사 조사하기

우리가 생각하는 문제와 관련하여 기존 어떤 해결 방법 등이 있는지 조사해보기

Let's Challenge

아이디어를 아이템으로

누구의 어떤 문제해결?

전달하고자 하는 가치는? (편리함, 감정, 자아실현, 사회적 가치 등)

경쟁사와 차별점을 만든다면?

Let's Challenge

사회적연장

생물연화적

경제적

기능적

비즈니스의 고객가치

Let's Challenge

린 스타트업

PROBLEM	SOLUTION	UNIQUE VALUE PROPOSITION	UNFAIR ADVANTAGE	CUSTOMER SEGMENTS
문제 고객의 핵심문제와 기존 대안을 기술	용류선 문제해결을 위한 핵심기능 세가지	고유성 가치제언 고객이 제품을 구매해야 하는 이유와 타 상품 대비 차별점을 명확한 단일 메시지	경쟁우위 고객군	고객군 고려할 문제, 물리적/심리적 장벽
INTERMEDIARIES	KEY METRICS 핵심지표 측정해야 하는 핵심활동	NEW CHANNELS 새로운 채널	CHANNELS 고객 도달 경로	NEW SUPPORT 새로운 지원
COST STRUCTURE 비용구조 고객 획득 비용, 유통비용, 로스팅, 인건비 등	REVENUE STREAMS 수익원 제품, 로스팅, 생애가치, 매출			

Let's Challenge

비즈니스 유형 (SPA 모델)

[소매전문점 (Specialty retailer's store) + 자사상표 (Private label) + 의류 (Apparel)]

기획에서 판매까지 전 프로세스를 한 회사가 운영

Let's Challenge

비즈니스 유형 (소모품 모델)

본체 보다도 소모품을 판매하여 수익을 올리는 유형

Let's Challenge

비즈니스 유형 (콘텐츠 플랫폼)

상대적으로 판매 빈도가 적은 수많은 틈새 상품의 판매에 집중하는 유형  
재고비용이 낮고 관심 있는 구매자들이 이용

Let's Challenge

## 비즈니스 유형(프리미엄 모델)

기본 무료 + 추가 과금 또는 차등 서비스



Let's Challenge

## 비즈니스 유형(매칭모델)

사람과 기업, 사람과 사람의 니즈를 연결하여 수익을 올리는 유형



Let's Challenge

## 비즈니스 유형(구독모델)

월정액 징수, 안정적인 서비스 확보

소유가 아닌 구독, 경험



Let's Challenge

## 비즈니스 유형(O2O 서비스 + 플랫폼, 구독, 소모품 등)

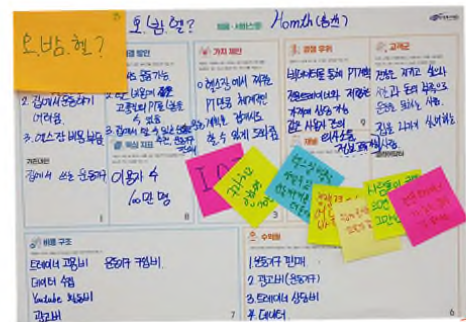


Let's Challenge

## 아이디어 발전시키기



Let's Challenge



Let's Challenge

## 프로토타입 만들기

시제품(prototype)의 조건

3R : Rapid, Rough, Right

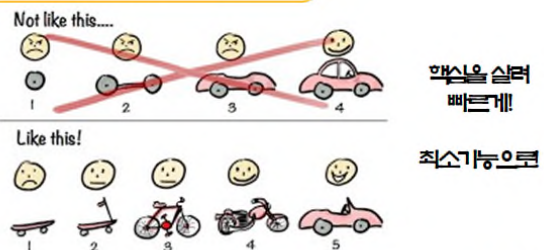
Fast fail, fast learn!

빨리 실패하는 것이 가장 빠른 성공하는 방법이다

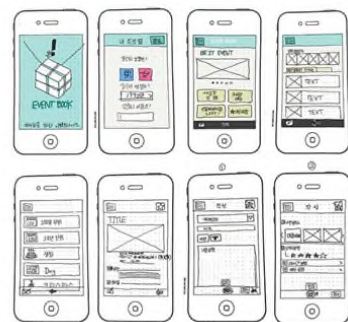
주어진 자료로 20분 안에 만들기

Let's Challenge

## 프로토타입 만들기



Let's Challenge



앱을 만들고 싶다면

코딩 전에 페이지 디자인!

Let's Challenge



제품/서비스 발표

Let's Challenge

**10분 발표준비!!**

해결할 문제

사업 아이템

목표 고객

진달하고자 하는 가치

차별화 전략

Let's Challenge

**소감발표!**

**1등을 한 팀의 비결은?**

어떤 점들을 배울 수 있었나?

Let's Challenge

---

**한번에 만족스러운 것은 없다!**

Let's Challenge

**프로토타입 만들기** (아이디어를 실행할 수 있는 방법을 제시)

Let's Challenge

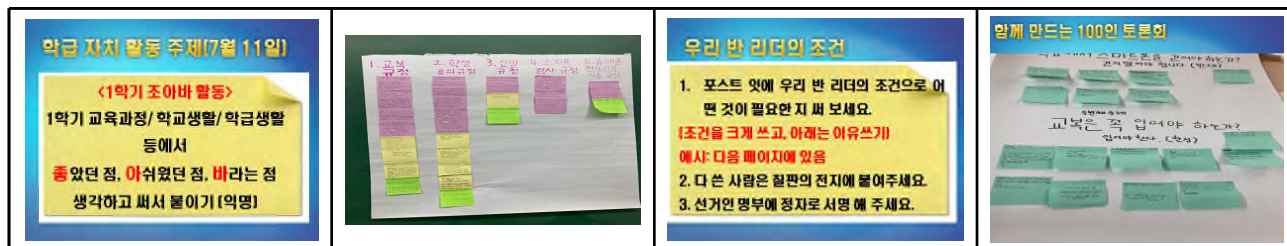
[국어수업개발자료]

<b>국어</b> 1학년 1학기	<b>민주적 언어, 행복한 우리</b> (1) 학급회의, 학급자치의 꽃	‘나’의 삶을 가꾸고 배려와 나눔을 실천하는 ‘나’는 <b>협력하며 배우는 (학번: ) (이름: )</b> 입니다.
<b>성취 기준</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>토의에서 의견을 교환하여 합리적으로 문제를 해결한다.</li> <li>내용의 타당성을 판단하며 듣는다.</li> </ul>	

**활동**

**토론 안내**

<p><b>토의의 유형</b></p> <p><b>제안 토의</b> 어떤 문제에 특별히 관심이 있는 사람을 제3자로 정해 제3자의 의견 교환이 이루어진 뒤에 정중과 합의응답을 하는 토의</p> <p><b>포럼</b> 토의자들이 자신의 의견을 발표한 뒤에 청중과 직접 의견을 교환하여 문제를 해결해 가는 토의</p> <p><b>협력 토의</b> 일 명 내외의 사람들이 공동의 문제를 놓고 순서와 상관없이 자유롭게 의견을 나누는 토의</p>	<p><b>토의의 과정</b></p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>주제 정하기</p> <p>자신의 의견</p> <p>자유 모으기</p> <p>의견 나누기</p> <p>해결 방법 선택</p> <p>확정성</p> </div> <div style="width: 45%;"> <p>제3자가 동원되는 문제들 정하기</p> <p>본인 문제의 원인과 해결방법을 설명함</p> <p>자신의 의견을 뒷받침 할 수 있는 자료 등</p> <p>상대방의 의견과 자신의 의견을 비교하여 토론</p> <p>한번 기회를 주어 합의적인 해결 방법 선택</p> <p>최종 정리</p> </div> </div>	<p><b>토의 참여자의 역할</b></p> <p><b>사회자</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>토의 참여자들이 활발하게 의견을 교환할 수 있는 분위기를 조성하고 유지함.</li> <li>토의 논제의 관련하여 합리적인 질문을 받을 수 있도록 토의를 진행함.</li> </ul> <p><b>발표자</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>토의 논제의 관련하여 사전 자료를 갖추고 해결 방안을 미리 생각함.</li> <li>적절한 근거를 들어 자신의 의견을 발표함.</li> </ul> <p><b>청중</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>토의 내용을 경청하고, 참여자를 위해 토의에 적극적으로 참여함.</li> </ul>	<p><b>토의에 참여하는 바람직한 태도</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>합리적인 해결 방안을 마련하기 위해 협력적인 태도로 토의에 임한다.</li> <li>자신의 의견을 분명하고 조리 있게 표현하고, 예의 바른 태도로 이야기 한다.</li> <li>다른 참여자의 의견을 경청하고 존중하며, 상대방의 감정을 상하게 하는 발언을 삼간다.</li> </ul>
<p><b>함께 만드는 학급 자치활동을 위한 학습준비</b></p> <p><b>회의 약속하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 상대방 말 귀 기울여듣기</li> <li>- 상대방 말 끝날 때까지 기다리기</li> <li>- 상대방 말 비판하지 않기</li> </ul>	<p><b>1:전체 가위바위보 게임</b></p> <p><b>**규칙**</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 진행자와 한 전체가 가위바위보 게임을 한다.</li> <li>2. 진행자와 같은 것을 내거나, 비기면 손을 내린다.</li> <li>3. 최종적으로 이긴 사람에게 상품(초코파이)을 준다.</li> <li>4. 2번 게임을 한다.</li> </ol>	<p style="text-align: center; font-size: 1.2em;">오늘의 토의 주제</p>	<p style="text-align: center; font-size: 1.2em;">생활규정 관련 안내</p>
<p style="text-align: center; color: red;"><b>학생생활규정에 대한</b></p> <p style="text-align: center; font-size: 1.2em;">나의 생각 펼치기</p>	<p><b>포스트잇에 자신의 의견 쓰기</b></p> <p><b>토의준비과정</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>포스트잇 5장씩 배부</li> <li>포스트잇 겹나에 의견 겹나씩 쓰기</li> </ul> <p>↓</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>전체적으로 화면에 붙이며 분류 및 정리 하기</li> </ul>		<p><b>함께 만드는 학급 자치활동 위한 계획 발표</b></p> <p><b>소개하기-맞추기</b></p> <p>[소개된 사람, 맞춘 사람 상품 받기]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 나를 소개하는 짧은 글 쓰기(이름 쓰기)</li> <li>- 두 번 겹쳐서 제출, 섞어서 보기</li> <li>- 위에주는 소개 듣고 누구의 소개인지 맞추기</li> </ul> <p>[이름 모르면 무료]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 한 명 더 짧고, 맞추기 (총 4명 상품)</li> </ul>



- 토론 계획서를 통해 선출된 반별 2팀이 국어 시간에 반별로 토론했음
- 토론 규칙

- ① 사회자(지원자 1명)의 주도로 정해진 토론 순서에 따라 진행함
- ② 주어진 시간 내에 발언해야 하며 초과 시 1회당 1점 감점하고, 주어진 시간보다 적은 시간을 사용할 경우 이월하지 않음
- ③ 각 팀의 모든 학생이 한 번씩 참여하여 발언함
- ④ 발언은 서서 정중하고 예의 바른 태도로 경어체를 사용해야 하며, 무례하거나 감정적인 발언은 하지 않아야 함

- 토론 모형

<b>활동</b>	<b>반대신문식(CEDA) 토론방법</b>
-----------	-------------------------

순서	시간	찬성팀	반대팀
입론(주장 펼치기)	3분	① 입론 학생1	② 입론 학생1
작전타임	2분	상대방의 입론에 대한 반론준비	
반론 펴기 (질문과 답변) (상대방 주장에 대한 반박)	3분	④ 반론 학생2 답변	③ 반론 학생2 질문
작전타임	2분	상대방의 반론에 대한 답변 및 재반론 준비	
반론 꺾기 (질문과 답변) (반론에 대한 재반박)	3분	⑤ 반론 학생3 질문	⑥ 반론 학생3 답변
청중 질의	3분	청중의 질의 & 답변	
작전타임	2분	최종 발언을 위한 마무리 준비	
최종 발언	3분	⑧ 최종발언	⑦ 최종발언
심사 및 우승팀 발표		우승팀 발표	

(        )학년 (        )반 이 름 : (                                  )

상대방의 반론 예상	
반론에 대한 나의 답변	
주장 다지기(최종발언)	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 반박의 내용을 내용을 첨가하여 마지막 주장 적기</li> <li>· 자신의 생각을 정리하고 판정인에게 마지막으로 자신의 생각 전달하기</li> </ul>
	<p>저는</p> <p>라고 생각합니다.</p>

## 붙임2

## 토론 심사표

평가영역 (총 100점)	평가 항목	판정	
		찬성팀	반대팀
입론 (25점)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 주요 용어에 대한 정의의 보편 타당성</li> <li>- 주장에 대한 타당한 근거나 이유, 정보의 양</li> <li>- 주장을 뒷받침하는 추론(논리구성)과 설득력</li> </ul>	( )점	( )점
반론 펴기 (20점)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 상대방 용어 정의에 대한 찬성 또는 반대의 표시와 근거 확인</li> <li>- 상대방이 제시한 근거와 진위의 점검</li> </ul>	( )점	( )점
반론 꺾기 (20점)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 상대방의 주장의 부당성과 논리적 부조리 부각 능력</li> <li>- 질문에 대한 성실하고 적절한 답변</li> <li>- 주장과 질문, 답변의 일관성</li> </ul>	( )점	( )점
최종발언 (20점)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 자기주장의 타당성 부각과 근거, 이유의 재구성 능력</li> <li>- 상대방 주장의 부당성과 논리적 부조리 부각 능력</li> </ul>	( )점	( )점
표현 (5점)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 설득력 있는 어조와 어휘 사용 능력</li> <li>- 비언어적 표현/반언어적 표현의 적절성</li> </ul>	( )점	( )점
팀 운영과 예절 (10점)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 팀원 간 협력과 역할분담</li> <li>- 예의바른 언행과 복장, 이성적 태도</li> </ul>	( )점	( )점
합계		( )점	( )점
승패			

판정인	성명 :	(서명)	성명 :	(서명)
-----	------	------	------	------

[도덕수업개발자료]

<부록>

※. 모둠별 발표주제 및 내용

모둠명	발표할 주제
적성전문가 (미술쌤)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶고갱의 삶을 통해 고갱의 적성 분석하기</li> <li>▶화가에게 필요한 적성과 증권회사원에게 필요한 적성 조사하기</li> <li>▶적성은 진로에 어떻게 관여하는가 조사하기</li> <li>▶고갱의 적성은 화가와 증권회사원 중 어디에 적당할까 비교하기</li> </ul>
흥미전문가 (세잔느)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶고갱의 삶을 통해 고갱의 흥미 분석하기</li> <li>▶화가에게 필요한 흥미와 증권 회사원에게 필요한 흥미 조사하기</li> <li>▶흥미는 진로에 어떻게 관여하는가 조사하기</li> <li>▶고갱의 흥미는 화가와 증권회사원 중 어디에 적당할까 비교하기</li> </ul>
성격전문가 (고흐)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶고갱의 삶을 통해 고갱의 성격 분석하기</li> <li>▶화가에게 필요한 성격과 증권회사원에게 필요한 성격 조사하기</li> <li>▶성격은 진로에 어떻게 관여하는가 조사하기</li> <li>▶고갱의 성격은 화가와 증권회사원 중 어디에 적당할까 비교하기</li> </ul>
가치관 전문가 (도덕쌤)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶고갱의 삶을 통해 고갱의 가치관 분석하기</li> <li>▶화가에게 필요한 가치관과 증권 회사원에게 필요한 가치관 조사하기</li> <li>▶가치관은 진로에 어떻게 관여하는가 조사하기</li> <li>▶고갱의 가치관은 화가와 증권회사원 중 어디에 적당할까 비교하기</li> </ul>
가정.사회 환경전문가 (메트)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶고갱의 삶과 시대를 통해 고갱의 가정환경과 사회 환경 분석하기</li> <li>▶화가에게 필요한 가정환경과 회사원에게 필요한 가정환경 조사하기</li> <li>▶가정환경과 사회환경은 진로에 어떻게 관여하는가 조사하기</li> <li>▶고갱이 처한 가정환경과 사회환경은 화가와 증권회사원 중 어디에 적당할까 비교하기</li> </ul>
신체 조건 전문가 (닥터's)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶고갱의 삶을 통해 고갱의 신체조건 분석하기</li> <li>▶화가에게 필요한 신체조건과 회사원에게 필요한 신체조건 조사하기</li> <li>▶신체조건은 진로에 어떻게 관여하는가 조사하기</li> <li>▶신체조건을 극복한 예를 조사하기</li> <li>▶고갱의 신체조건은 화가와 증권회사원 중 어디에 적당할까 비교하기</li> </ul>

## <읽기자료 1>-고갱의 삶과 예술

폴 고갱(Paul Gauguin)은 1848년 파리에서 태어나 1865년 견습선원이 되어 7년간 상선을 탔다. 그러나 1871년 어머니가 죽자 선원생활을 그만두고 파리로 돌아와 증권거래점에서 점원 생활을 하면서 틈틈이 취미로 그림을 그렸다.

1873년 덴마크 출생 메트 소피 가드와 결혼하면서 경제적으로 윤택해지자 그는 그림에 더욱 열중하여 인상파의 작품을 수집하곤 하였다. 27~28세부터는 일요일마다 본격적으로 회화 연구소에 다녔으며 1876년 처음으로 살롱에 작품을 출품하여 인상파 화가 피사로, 세잔느 등을 사귀게 되었으며 1880년 제5회 인상파전 후로는 단골 멤버가 되었다.

1883년 35세에 증권거래점을 그만두고 그림에 전념, 본격적으로 화가로서 활동하였지만 생활이 어려워 아내와 사이가 나빠졌으며 한때는 처가가 있는 코펜하겐에 돌아가기도 했으나 결국 처자식과 헤어져 파리로 되돌아왔다.

1886년 11월 파리로 돌아와 고흐, 로트레크 등을 알게 되었으며, 특히 고흐와는 깊이 사귀어 1888년에는 남프랑스의 아를의 공동 작업실에서 함께 작업을 하기도 하였다. 그러나 두 사람은 서로 타협할 수 없는 성격이어서 고흐가 귀를 자른 사건을 계기로 비극적인 작별로 끝을 맺었다.

그 후 고갱은 다시 풍타방으로 가서 《황색의 그리스도》, 《황색 그리스도가 있는 자화상》 등을 그리고, 조각·판화·도기에도 손대어 보았지만 생활은 여전히 어려웠고 문명세계에 대한 혐오감만 더하여 마침내 1891년 남태평양의 타히티 섬으로 떠났다.

타히티 섬에서 그는 원시적인 생활을 하면서 그곳 풍물을 많이 그렸다. 그러나 타히티에서도 빈곤과 고독, 병마에 시달려 자살을 기도하였으며, 원주민을 옹호하여 현지의 백인 관헌과 충돌을 일으키기도 하였다. 1901년 남태평양의 마르키즈 제도의 히바오아 섬으로 자리를 옮겼을 무렵 매독과 영양실조로 회복 가망성이 거의 없었으며 55세를 일기로 기구한 생애를 마감하였다.

그러나 남태평양 원주민의 건강한 인간성과 열대의 밝고 강렬한 색채는 그의 예술을 완성시키는 계기가 되었으며, <타히티의 여인들>, <우리는 어디서 왔고, 우리는 누구이며, 우리는 어디로 가고 있는가>를 비롯한 수많은 걸작을 후세에 남겼다.

그가 가진 상징성과 내면성, 그리고 비자연주의적 경향은 20세기 회화가 출현하는데 근원적인 역할을 담당하였다.

## <읽기자료 2>-세상에서 가장 아름다운 발



<강수진의 발>

<박지성의 발>

세계 3대 발레단 중 하나인 독일 슈트트가르트 발레단의 수석 무용수로 20년 넘게 활약하고 있는 세계적인 무용수 강수진. 14살에 모나코 발레학교에 입학한 후 말도 통하지 않는 낯선 곳에서 끊임없는 연습으로 외로움을 달래 온 그녀는 지금도 발레단에서 남들이 2~3주 동안 쓰는 토슈즈를 하루에 4 켤레나 버린 적이 있을 정도로 열심히 연습한다. 뭉개지고 굳은 살로 가득한 그녀의 발은 최선의 노력을 통해 자신을 세워가는 아름다운 모습을 보여준다.

축구선수 박지성은 평발이다. 평발은 정상인의 발에 비해 신체에 부담을 더 많이 주게 되므로, 쉽게 피로감을 느낄 수 있고 무릎이나 골반에 무리를 주는 경우도 많아 축구와 같이 격렬한 운동을 하기가 쉽지 않다. 크지 않은 키와 운동하기 힘든 신체적 조건에도 불구하고 끝없는 노력과 연습으로 세계적인 선수가 된 박지성 선수의 굳은살이 배기고 갈라지고 상처 입은 발 그의 발 역시 노력하는 사람의 아름다운 모습을 보여주는 멋진 증거이다.

※. 나의 이해와 진로 학습지

학년 ( )반 이름( )

학습일	년 월 ( )일 ( )교시
학습주제	나의 이해와 진로
학습목표	1. 개인의 특성과 진로와의 관계를 안다. 2. 진로선택을 위해 자신을 바르게 이해하려는 태도를 갖는다.
학습 내용 정리	
<p>가. 진로에 영향을 주는 개인의 특성 종류는? 흥미, 적성, 성격, 가치관, 신체조건, 환경 등</p> <p>나. 개인의 특성이 진로에 주는 영향은?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. 적성-소질, 직업에 대한 성공가능성으로 잠재능력을 의미</li> <li>. 흥미-어떤 일을 좋아하는 것으로 열중하여 노력하게 함 적성을 계발하는 계기가 됨. 상황에 따라 변함.</li> <li>. 성격-직업에서의 적응가능성을 의미</li> <li>. 가치관-직업을 통해 추구하고자 하는 일의 목적과 관련됨.</li> <li>. 가정환경, 사회 환경, 신체조건</li> <li>-직업에 따라 도움이 되기도 하고 장애가 되기도함.</li> <li>-노력으로 극복가능</li> </ul> <p>다. 개인의 특성을 고려한 진로선택은?</p> <p>직업적 성공, 삶의 만족, 행복을 가져옴</p>	
<p>&lt;형성평가&gt;</p> <p>1. 진로와 관련한 특성에 대하여 옳게 말한 사람은?</p> <p>① 준영-성격은 진로를 결정할 때 가장 중요한 기준이야 ② 지혜-적성이란 어떤 일을 얼마나 좋아하는가를 의미해 ③ 승태-가치관은 직업에서의 성공가능성을 알 수 있는 척도야 ④ 윤미-흥미란 어떤 일에 집중하여 노력하게 하는 특성이 있지 ⑤ 정숙-어떤 일에 소질이 있더라도 가정환경이 나쁘면 포기해야 해</p> <p>2. 고갱이 미술에 소질이 있음을 깨달은 것은 그의 무엇 때문인가?</p> <p>① 적성      ② 성격      ③ 흥미      ④ 가정환경      ⑤ 가치관</p> <p>3. 고갱이 일찍 화가가 되지 못했던 가장 큰 이유는?</p> <p>① 고갱의 적성 때문                  ② 고갱의 성격 때문      ③ 고갱의 가치관 때문 ④ 고갱의 가정환경 때문          ⑤ 고갱의 신체적 조건 때문</p>	

※.고갱의 특성과 진로 평가 학습지

학년 ( )반 ( )번 이름( )

고갱이 가진 특성들이 화가로서 적합한지 증권회사원으로서 적합한지를 평가해 보고 그 이유를 적어봅시다.

특성	화가로서의 적합성(○,× )	증권회사원으로서의 적합성(○,× )
적성		
흥미		
성격		
가치관		
가정환경		
사회환경		
신체조건		
진로선택결과(○,×)	화가( ), 증권 회사원( )	
나는 고갱이 앞으로 ( )로서 살아가는 것이 좋겠다고 생각한다. 그 이유는?		

< 판서내용, 고갱에게 보내는 편지지>

판서내용
<p>가. 진로에 영향을 주는 개인의 특성 종류는?          흥미, 적성, 성격, 가치관, 신체조건, 환경 등</p> <p>나. 개인의 특성이 진로에 주는 영향은?          . 적성-소질, 직업에 대한 성공가능성으로 잠재능력을 의미          . 흥미-어떤 일을 좋아하는 것으로 열중하여 노력하게 함          . 적성을 계발하는 계기가 됨. 상황에 따라 변함.          . 성격-직업에서의 적응가능성을 의미          . 가치관-직업을 통해 추구하고자 하는 일의 목적과 관련됨.          . 가정환경, 사회 환경, 신체조건          . 직업에 따라 도움이 되기도 하고 장애가 되기도함.          . 노력으로 극복가능</p> <p>다. 개인의 특성을 고려한 진로선택은?          직업적 성공과 삶의 만족과 행복 가져옴</p>

## 단추 수업계획서 - 미술

과목	미술		담당교사	총속명
과목 주제	장식용 도제 단추 디자인		총 차시	10차시
수업의 개요	생활 속에서 단추의 새로운 역할에 대해 구상해보고 재료와 쓰임에 따라 창의적인 장식용 단추를 제작해본다.			
차시별 수업 계획	1~8차시	1. 조형의 요소와 구성의 원리를 활용하여 디자인 2. 기술가정과 한문, 영어 시간에 제작한 단추의 아이디어 스케치 완성 3. 단추의 역할과 쓰임, 재료에 맞는 디자인 단추 제작		
	9~10차시	1. 조별 발표(상품광고PPT, 제작과정 동영상, 패션쇼) 및 평가 2. 전시(광고디자인-평면 제작, 제품홍보 디자인) 및 판매		
평가 방법	1. 각 교과와 수업내용과 조형요소, 구성원리에 맞게 창의적으로 디자인 되었는가? 2. 단추의 역할과 쓰임에 따라 다양한 디자인이 표현되었는가? 3. 제작에서 판매에 이르기까지 계획성과 팀의 협동성이 잘 이루어졌는가?			

## 단추 수업계획서 - 한문

과목	한문		담당교사	정진우
과목 주제	재미있는 한문 서체의 생활 한자		총 차시	10차시
수업의 개요	한자의 변천 과정과 다양한 서체를 통해 생활 한자를 익히며 일상생활에 응용 및 활용토록 한다			
차시별 수업 계획	1~8차시	주제	1. 한자의 제자 원리를 이해 (상형자) 2. 한자의 서체 전서, 예서, 해서체 탐구 3. 일상의 문자 디자인으로 응용	
	9~10차시	주제	조별 발표 및 평가, 전시 및 판매	
평가 방법	1. 일상의 생활 한자를 조사하고 문자의 의미에 맞게 독창적으로 디자인 되었는가? 2. 한자의 의미를 제대로 알고 사용하고 있는가? 3. 복식과 연결되어 활용되는 한자의 디자인과 쓰임(연상 암기 법)이 잘 표현되었는가?			

# 단추 수업계획서 – 영어

과목	영어	담당교사	김범수
과목 주제	Hope for the Flowers	총 차시	10
수업의 개요	“꽃들에게 희망을”의 영어 원본을 읽고 글의 내용과 느낀 점에 대한 독후 활동을 단추 디자인 및 제작으로 연결한다.		
차시별 수업 계획	주제	책 소개 및 독서(Chapter1~8)	
	1~8차시	활동	1. 수업목표 제시 : 독후 활동 및 학습과정 후 단추 디자인 제작에 대한 학습목적 설명 (이야기의 흐름, 주인공의 모습 및 심경변화, 학습요약, 자신의 느낀 점 등을 만화 또는 기호, 문자, 느낌을 담은 그림으로 표현-디자인화-단추응용제작-실생활화-제작된 단추를 영어로 표현하기 ) 2. 어휘 및 삽화 탐구 3. 단추 디자인 아이디어 모색 및 스케치
	9~10차시	활동	조별 발표(PPT , 동영상) 및 평가, 전시 및 판매 준비
평가 방법	팀 구성으로 책의 주제와 내용의 흐름 및 어휘를 단추 안에 그림과 문자의 디자인으로 재미있고 창의적으로 표현했는지의 여부와 그에 대한 presentation 내용을 바탕으로 평가.		





### 기대효과 - 창의면

- 1 교과와 내용을 함축적으로 정리하고 시각화 할 수 있는 능력발달
- 2 제작에서 활용에 이르는 교육과 실생활의 연계성 속에서 교육의 성취감 극대화
- 3 교과와 융합 속에서 심화된 작업의 교육 과정은 종합적 학문의 연계로 교육의 효과를 더욱 극대화시킬 수 있다
- 4 교육내용이 포함된 도제 단추 제작은 학습 효과를 높일 수 있는 교육용 자료개발로써 의의가 있다
- 5 도제 장식용 단추개발을 통한 우리의 독창적 문화 발달 도모

### 기대효과- 인성면

- 1 팀 구성의 작업과정으로 인한 책임감과 의무, 동료에 대한 배려의식 및 협동심 함양
- 2 장식용 도제단추의 원료인 흙의 물성으로 부드럽고 정감 있는 정서함양
- 3 도자의 활용가치를 높이고 도제 단추의 자연미와 최소가치로 자신의 개성과 독특한 맛을 표현하려는 욕구충족
- 4 광고와 판매과정을 통한 수익금 기부로 사회 참여 의식 확대

[영어 수업개발자료]

학습지 및 수업 자료

**A Read and Complete** Complete the table by filling in the blanks with appropriate words. KOR

학생	시 제목	시인 이름	이 시를 좋아 하는 이유
Junho	Early Bird	Shel Silverstein	It deals with a well-known _____ in a way. It is easy and _____
Minju	Dear March, Come In!	_____	I can picture the caring and kind _____
Miseon	_____	Karen Jo Shapiro	It helps me think about _____, and it has interesting _____

> Answer    < Retry

**B Read and Match** Match the poems with the corresponding reviews written by three students. KOR

1. If you're a bird, be an early bird.  
But if you're a worm, sleep late.

2. Oh, March, come right upstairs  
with me, I have so much to tell!

3. So many kinds of folks I see, but  
only I can be a ME.

Ⓐ I can feel that the speaker in the poem thinks he/she is a very special person.

Ⓑ I can think of a different side of the story.

Ⓒ I can feel that the speaker in the poem is very happy and excited.

> Answer    < Retry

[창의적 결과물 - Being a poet]

**Do you like Sea?**

Sea live in fish  
Salt is made of sea  
Sea gives us marine products, too.

Look at the Sea!  
Sea is blue and large  
Sea is clean and clear.  
Sea is shine and beautiful  
Sea is sometimes mother,  
Sea is sometimes playground, too.

Do you like Sea?

Writing Poem

**Me**

I think that I will never see,  
another person just like me.


Someone who loves the Sea  
and likes red color


Someone who hopes to do what the man wants  
and wants to be a nice police woman

Who solve the stress by eating something  
and can eat anything

So many kinds of folks I see,  
but only I can be a ME.

## Worksheet for Activity

단원명	Poems We Love
활동명	appreciating and modifying a poem
학년 반 번 이름	
Appreciation	<p style="text-align: center;"><b>Four-Leaf Clover</b></p> <p style="text-align: right;">By Ella Higginson</p> <p>I know a place where the sun is like gold,  And the cherry blooms burst with snow,  And down underneath is the loveliest nook,  Where the four-leaf clovers grow.</p> <p>One leaf is for hope, and one is for faith,  And one is for love, you know,  And God put another in for luck—  If you search, you will find where they grow.</p> <p>But you must have hope, and you must have faith,  You must love and be strong – and so—  If you work, if you wait, you will find the place  Where the four-leaf clovers grow.</p> 
Modifying	<p><b>*Modify a part of the poem with your own words</b></p> <p>One leaf is for hope, and one is for _____  And one is for love, you know,  And God put another in for _____  If you search, you will find where they grow.</p>


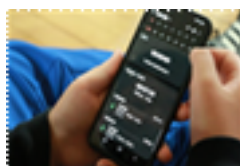


# 함께 채우는 온(ON)택트 플러스 체육수업

연구팀명	좋은 체육교사 연구회								
연구팀	임영택(부평동중학교), 이만희(부평동중학교), 고정호(부평동중학교), 김희라(부원여자중학교), 한은지(부원여자중학교)								
연구주제	함께 채우는 온(ON)택트 플러스 체육수업								
연구 운영내용 및 연구결과	<p>1. 연구 취지</p> <p>가. 학생성장수업 모형을 개발하고, 체육수업 현장에 적용함으로써 실천적 가치를 탐색</p> <p>나. 온(ON)택트 기술을 체육수업에 적용할 수 있는 보편적 학습설계의 가능성을 고찰</p> <p>다. 온, 오프라인 기반 체육수업에 있어 공유된 목표, 가치, 신념을 기반으로 이론과 실제의 유기적인 연계 및 실천</p> <p>라. 교수학습활동에서 발생하는 문제들을 동료들과 토론하고 수업 개선 및 향상을 위한 실천의 과정에서 전문성을 공유</p> <p>2. 연구 내용</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>범주</th><th>내용</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>온(ON)택트 체육수업 실행</td><td> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 보편적 학습설계를 통한 수업모형 재구성</li> <li>- 온라인 수업과 오프라인 수업 모두를 통합하는 방법</li> <li>- 접근에 있어서의 평등을 강조</li> <li>- 실질적 통합을 위한 체계적이고 구조화된 프로그램 구성</li> </ul> </td></tr> <tr> <td>학교 간 나눔 환경 제공</td><td> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 각 학교 및 지역사회의 인적, 물적 인프라 공유</li> <li>- 환경적 기반 마련을 통한 다양한 체육수업 경험 제공</li> </ul> </td></tr> <tr> <td>수업나눔 토론 및 주제발표</td><td> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 온 · 오프라인 상에서 연구회 소속 교사들 간의 개방적이고 원활한 의사소통</li> <li>- 정기적 · 비정기적 모임을 진행하여 전문성을 공유</li> </ul> </td></tr> </tbody> </table>	범주	내용	온(ON)택트 체육수업 실행	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 보편적 학습설계를 통한 수업모형 재구성</li> <li>- 온라인 수업과 오프라인 수업 모두를 통합하는 방법</li> <li>- 접근에 있어서의 평등을 강조</li> <li>- 실질적 통합을 위한 체계적이고 구조화된 프로그램 구성</li> </ul>	학교 간 나눔 환경 제공	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 각 학교 및 지역사회의 인적, 물적 인프라 공유</li> <li>- 환경적 기반 마련을 통한 다양한 체육수업 경험 제공</li> </ul>	수업나눔 토론 및 주제발표	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 온 · 오프라인 상에서 연구회 소속 교사들 간의 개방적이고 원활한 의사소통</li> <li>- 정기적 · 비정기적 모임을 진행하여 전문성을 공유</li> </ul>
범주	내용								
온(ON)택트 체육수업 실행	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 보편적 학습설계를 통한 수업모형 재구성</li> <li>- 온라인 수업과 오프라인 수업 모두를 통합하는 방법</li> <li>- 접근에 있어서의 평등을 강조</li> <li>- 실질적 통합을 위한 체계적이고 구조화된 프로그램 구성</li> </ul>								
학교 간 나눔 환경 제공	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 각 학교 및 지역사회의 인적, 물적 인프라 공유</li> <li>- 환경적 기반 마련을 통한 다양한 체육수업 경험 제공</li> </ul>								
수업나눔 토론 및 주제발표	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 온 · 오프라인 상에서 연구회 소속 교사들 간의 개방적이고 원활한 의사소통</li> <li>- 정기적 · 비정기적 모임을 진행하여 전문성을 공유</li> </ul>								

	<table><tr><td>현장노트 공유</td><td>- 시공간의 제약을 극복하기 위한 웹기반 커뮤니티 및 소셜 네트워크 서비스 애플리케이션 활용</td></tr><tr><td>평가 및 성찰</td><td>- 다른 교사와의 소통을 위한 연구결과의 표면화 작업, 실행결과 발표 - 「문제파악 및 계획-실행-반성-재실행」의 나선구조형 절차를 따름 - 학생성장수업 모형의 가능성을 탐색</td></tr></table>	현장노트 공유	- 시공간의 제약을 극복하기 위한 웹기반 커뮤니티 및 소셜 네트워크 서비스 애플리케이션 활용	평가 및 성찰	- 다른 교사와의 소통을 위한 연구결과의 표면화 작업, 실행결과 발표 - 「문제파악 및 계획-실행-반성-재실행」의 나선구조형 절차를 따름 - 학생성장수업 모형의 가능성을 탐색																																																																																	
현장노트 공유	- 시공간의 제약을 극복하기 위한 웹기반 커뮤니티 및 소셜 네트워크 서비스 애플리케이션 활용																																																																																					
평가 및 성찰	- 다른 교사와의 소통을 위한 연구결과의 표면화 작업, 실행결과 발표 - 「문제파악 및 계획-실행-반성-재실행」의 나선구조형 절차를 따름 - 학생성장수업 모형의 가능성을 탐색																																																																																					
3. 추진 일정																																																																																						
<table><tr><th rowspan="2">순 번</th><th rowspan="2">연구개발 내용</th><th colspan="8">추진일정</th><th rowspan="2">비고</th></tr><tr><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th></tr><tr><td>1</td><td>연구 및 분석</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>2</td><td>연구 및 적용</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>3</td><td>중간 평가 및 수정</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>4</td><td>자기 수업 성찰하기</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>5</td><td>세미나 및 워크숍</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>6</td><td>수업 나누기 및 반성</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>		순 번	연구개발 내용	추진일정								비고	4	5	6	7	8	9	10	11	1	연구 및 분석										2	연구 및 적용										3	중간 평가 및 수정										4	자기 수업 성찰하기										5	세미나 및 워크숍										6	수업 나누기 및 반성									
순 번	연구개발 내용			추진일정									비고																																																																									
		4	5	6	7	8	9	10	11																																																																													
1	연구 및 분석																																																																																					
2	연구 및 적용																																																																																					
3	중간 평가 및 수정																																																																																					
4	자기 수업 성찰하기																																																																																					
5	세미나 및 워크숍																																																																																					
6	수업 나누기 및 반성																																																																																					
4. 연구 결과																																																																																						
• 수업영상개발(2편)																																																																																						
<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td colspan="2">수업 1 영상 캡처</td><td colspan="2">수업 2 영상 캡처</td></tr></table>						수업 1 영상 캡처		수업 2 영상 캡처																																																																														
																																																																																						
수업 1 영상 캡처		수업 2 영상 캡처																																																																																				
• 자료개발(4편)																																																																																						
나눔 및 추후 계획	수업연구 자료 나눔																																																																																					
제언																																																																																						

## 1 수업 기본 정보

대상 학년	중학생	모델 개발자	임영택(부평동중학교), 이만희(부평동중학교), 고정호(부평동중학교), 김희라(부원여자중학교), 한은지(부원여자중학교)	
과목	체육		운영 차시	각 10차시
성취기준	(수업1) 운동 애플리케이션을 활용한 체력 관리 수업			
	[9체01-01] 건강과 신체활동(신체 자세, 규칙적인 운동 등)의 관계를 이해하고, 건강 증진을 위한 신체활동을 계획적으로 실천한다.			
	[9체01-02] 체력의 개념을 이해하고, 다양한 측정 방법을 적용하여 체력을 측정하고 분석한다.			
	(수업2) 콘솔 게임기(X-Box)를 활용한 '투기도전' 수업			
	[9체02-10] 투기 도전 스포츠에서 활용되는 유형별 경기 기능과 과학적 원리를 이해하고 운동 수행에 적용하며, 운동 수행 과정에서 나타나는 문제점을 분석하고 해결한다.			
	[9체02-11] 투기 도전 스포츠의 경기 방법과 전략을 이해하고 경기에 활용할 수 있으며, 경기 상황에 맞게 전략을 진단하여 창의적으로 적용한다.			
개발목적	(수업1) 온(ON)택트 기술을 체육수업에 적용할 수 있는 보편적 학습설계의 가능성을 고찰			
	(수업2) 온, 오프라인 기반 체육수업에 있어 공유된 목표, 가치, 신념을 기반으로 이론과 실제의 유기적인 연계 및 실천			
수업설명	(수업1) 운동 애플리케이션을 활용한 체력 관리 수업			
	- 건강 증진과 유지를 위해 계획한 프로그램을 바탕으로 하여 운동을 실천한다.			
	- 실천 계획을 주변 친구들과 애플리케이션을 통해 공유하고 수시로 조언을 구하며 도움을 받는다.			
	- 함께 운동하는 친구와 온, 오프라인으로 소통하며 운동에 대한 실천 의지를 다진다.			
	(수업2) 콘솔 게임기(X-Box)를 활용한 '투기도전' 수업			
	- 콘솔 게임기(X-Box)를 활용해서 투기 도전 스포츠를 이해한다.			
	- 대전 게임을 통해 투기 도전 스포츠 각각의 장단점을 경험하고 상호 피드백을 제공한다.			
	- 자신에게 알맞은 투기 도전 스포츠 활동으로 역량을 넓힌다.			
수업 동영상				
	수업 1 영상 캡처		수업 2 영상 캡처	
세부능력 및 특기사항 작성 예시	(수업1) 운동 애플리케이션을 활용한 체력 관리 수업			
	1) 각 기본 기능의 중요도를 이해하며 동작의 순서를 알고 적극적으로 활동함. 모둠원들의 의견을 주의 깊게 듣고 적극적으로 협동하려는 마음을 가짐. 주어진 과제를 해결하려 지속적으로 연습하며 모둠 활동에서 자신에게 주어진 역할을 성실히 잘 수행함.			
	2) 자신에게 어려운 과제 수행에도 포기하지 않고 성실하게 참여하는 모습이 돋보이고 꾸준한 노력으로 기본 기능이 향상됨. 다양한 기본 기능을 익히기 위해 성실히 연습함. 상대방을 의식하지 않고 자신이 정한 목표에 잘 집중하여 플레이함.			

	<p><b>(수업2) 콘솔 게임기(X-Box)를 활용한 '투기도전' 수업</b></p> <p>1) 투기 도전 경기 기능 및 규칙의 특징을 잘 이해하고 포지션별 공격, 수비 전술을 경기 상황에 실제로 적용할 수 있음. 공격과 수비 전환에 대한 이해와 판단력이 양호함.</p> <p>2) 다양한 상황에 대처하기 위한 자기 조절 능력과 집중력을 기르기 위해 성실히 연습함. 경기의 규칙과 전략을 잘 알고, 기본 기술 훈련 및 연습 경기를 통해 공격과 수비 기술이 향상됨.</p>
--	--

## 2 교수학습 과정안

<b>(수업1) 운동 애플리케이션을 활용한 체력 관리 수업</b>	
<b>학습목표</b>	<p>체력측정의 다양한 방법을 이해하고 실천할 수 있다.</p> <p>체력측정 결과를 정리하고 분석할 수 있다.</p>
<b>학습주제</b>	<p>근력, 근지구력, 심폐지구력 측정방법 알아보기</p> <p>체력측정 결과 분석 / 정리하기</p>
<b>수업의 흐름</b>	<p><b>1) 계획하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 자신의 신체 자세와 신체활동의 문제점을 인식하고 변화시키기 위한 계획을 세운다.</li> <li>- 건강 증진과 유지에 필요한 정보와 운동 애플리케이션 프로그램을 수집한다.</li> <li>- 수집한 정보를 참고하여 자신이 실천할 수 있는 범위에서 주간, 월간, 연간 계획을 애플리케이션을 통해 작성한다.</li> <li>- 시간, 장소, 운동량 등을 고려하여 자신에게 가장 적합한 운동 프로그램을 구성한다.</li> </ul> <p><b>2) 실천하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 운동 프로그램을 실천하여 증진된 건강을 유지하기 위해 운동을 계속 하면서 애플리케이션을 관리한다.</li> <li>- 애플리케이션의 건강 증진 정도와 실천 정도를 계속 확인한다.</li> <li>- 운동 프로그램을 실행하기 전과 실행한 후의 체력을 측정하여 전후 기록을 비교한다.</li> <li>- 자신에게 적합하지 않은 프로그램은 적합하게 수정하고 변경한다.</li> <li>- 프로그램의 꾸준한 실천에 도움이 되는 다양한 방법을 찾아 적용한다.</li> </ul>
<b>평가</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 자신의 신체 자세와 신체 활동량을 점검하여 잘못된 신체 자세와 신체 활동의 문제점을 평가한다.</li> <li>- 여러 가지 자료를 이용하여 바른 신체 자세와 바람직한 신체 활동량을 알아본다.</li> <li>- 평소 자신의 신체 자세와 신체 활동량을 점검하여 본다.</li> </ul>

(수업2) 콘솔 게임기(X-Box)를 활용한 '투기도전' 수업	
학습목표	투기도전 스포츠의 경기 기능 및 경기 전략을 익힐 수 있다. 투기도전 스포츠를 여러 관점에서 체험하고 분석하는 능력을 기를 수 있다.
학습주제	투기도전 스포츠의 공격 / 방어 기술 익히기 투기도전 스포츠의 경기 전략 익히기
수업의 흐름	<b>1) 계획하기</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 서기, 손기술, 발기술 등의 기본 기능을 익히고 이해한다.</li> <li>- 개인의 수준을 고려하여 다양한 형태의 공격 / 방어 전략을 계획한다.</li> <li>- 콘솔 게임기의 기본 기능을 익숙하게 다룰 수 있도록 연습한다.</li> </ul> <b>2) 실천하기</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임 -&gt; 경기기능 익히기의 순서에 따라 활동한다.</li> <li>- 대전 게임을 통해 투기도전 스포츠 기본 기능의 중요성과 공격, 방어 기술을 쉽게 이해한다.</li> <li>- 약속 겨루기를 활용한 연습 경험을 통해 투기도전 스포츠의 경기 기능을 익힌다.</li> <li>- 공격과 반격 전술을 바탕으로 게임 -&gt; 겨루기 연습 -&gt; 실제 경기의 순서에 따라 활동한다.</li> <li>- 경기 규칙의 이해를 바탕으로 전략과 전술을 적용한다.</li> </ul>
평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 자신의 경기 기능과 전략을 점검하여 부족한 부분을 평가하고 개선한다.</li> <li>- 다양한 기자재를 이용하여 적절한 공격 / 방어 기술 및 전략을 알아본다.</li> <li>- 상대방의 움직임을 파악하고 반격할 수 있는 기술과 공격할 수 있는 기술을 점검하여 본다.</li> </ul>

### ③ 수업 자료

#### ○ 수업 실천 자료-1

운동 애플리케이션 실천 내용 화면

GPS 기반 애플리케이션

## ○ 수업 실천 자료-2

[illegible]

○ 수업 실천 자료-3

## 콘솔형 게임(철권)과 비교하는 나의 경기 기술 평가

이름: \_\_\_\_\_ 모둠: \_\_\_\_\_

### 1. 차기 촬영(3회)

### 2. 차기의 경기 기술 평가

평가 내용	1차		2차		3차		점수 합계
	몸통	머리	몸통	머리	몸통	머리	
*시선은 항상 발끝 또는 목표를 본다.							
*차고 난 뒤 무릎을 다음 동작을 위해 빨리 접는다.							
*좌우 동일하게 차기 동작을 실시한다.							
*균형을 유지하며 찬다.							

### 3. 반격 기술 촬영(3회)

### 4. 반격의 경기 기술 평가

평가 내용	1차	2차	3차	점수합계
*상대의 움직임에 주시하며 움직임에 따라 자세를 교정한다.				
*상대의 동작을 예측하고 공격 시 재빨리 반격한다.				
*속임 동작과 발놀림으로 상대의 공격을 유도하고, 허점을 발견한다.				

○ 수업 실천 자료-4

콘솔형 게임(철권) 참여 후 경기 분석 평가

이름: \_\_\_\_\_ 모둠: \_\_\_\_\_

1. 경기를 참여하고 승리와 패배의 요인이 무엇인지 적어본다.

2. 평가 기준

전술적, 기능적, 태도적, 심리적 관점 등 네 가지 이상의 관점에서 논리적으로 작성했을 때	10점
전술적, 기능적, 태도적, 심리적 관점 중 두세 가지 관점에서 논리적으로 작성했을 때	7점
승리와 패배의 요인을 두 가지 미만으로 작성했을 때	5점

콘솔형 게임(철권) 참여 후 태도 평가

1. 경기에 참여하여 학습 활동을 할 때의 태도를 관찰하여 평가한다.

경기 일시			기록원			
모둠명	모둠원	평가항목				
		역할 수행	용기	성실	배려	수업 준비
	김00					
	이00					
	박00					
	.					
	.					
	.					
	.					
	.					
	.					
	.					
	.					



# 교과 융합 에듀테크 활용 수업 교수학습자료 및 평가 자료 연구

연구팀명	함께하는 수업연구모임										
연구팀	함성실(부평동중학교), 지미자(구산중학교), 유인숙(부일중학교), 김정미(청천중학교), 김수이(삼산중학교), 오선미(부흥중학교), 이세희(진산중학교), 정정화(삼산중학교), 권명순(부광중학교)										
연구주제	교과 융합 에듀테크 활용 수업 교수학습자료 및 평가 자료 연구										
연구 운영내용 및 연구결과	<p>1. 연구 취지</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 교과간 융합 수업과 에듀테크 활용을 통해 수업의 질을 높이고 교사의 전문성을 강화한다. 이를 위해 교과간 에듀테크 활용 수업에 대한 교수학습자료 및 평가 자료 연구 활동을 통해 수업 개선 및 협업 활동을 강화하고, 교과 융합 교수학습과 평가에 있어서의 유기적 연관성과 일관성 있는 수업을 구현하며, 교수학습 과정에서 발생할 수 있는 다양한 사례 공유와 토론 및 토의 활동을 통해 교사의 전문성을 향상시키고자 합니다.</li> </ul> <p>2. 연구 방법</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>절 차</th><th>내 용</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>교과융합 에듀테크활용 수업 방향 모색</td><td>재구성한 교육과정을 통해 교수학습 과정의 디자인 온라인 학습과 오프라인 학습의 학습 환경을 혼합하는 방법 연구 오프라인 수업의 장점과 온라인 수업의 장점을 블렌디드 할 수 있는 방법 연구, 온라인이어서 가능한 수업의 구조화 교수학습, 수업, 평가, 기록까지 이어지는 체계적인 학습 설계</td></tr> <tr> <td>학생들에게 피드백 받기</td><td>다양한 에듀테크 프로그램을 통해 교수학습 내용의 확인과 수업 과정과 평가에 대한 수업 관련 피드백을 받아 수업 성찰에 참고</td></tr> <tr> <td>자기 수업 성찰하기</td><td>학생들의 평가와 동료와의 토론 및 대화를 통해 수업의 개선 점과 나눔의 요소 성찰</td></tr> <tr> <td>수업 나누기 및 반성</td><td>온오프 라인에서 소속 연구팀 교사들 간의 원활한 의사소통 온오프 모임을 통한 전문성 및 공유 소셜 네트워크 서비스 활동을 통해 자료를 나누고 상호 간의 피드백</td></tr> </tbody> </table>	절 차	내 용	교과융합 에듀테크활용 수업 방향 모색	재구성한 교육과정을 통해 교수학습 과정의 디자인 온라인 학습과 오프라인 학습의 학습 환경을 혼합하는 방법 연구 오프라인 수업의 장점과 온라인 수업의 장점을 블렌디드 할 수 있는 방법 연구, 온라인이어서 가능한 수업의 구조화 교수학습, 수업, 평가, 기록까지 이어지는 체계적인 학습 설계	학생들에게 피드백 받기	다양한 에듀테크 프로그램을 통해 교수학습 내용의 확인과 수업 과정과 평가에 대한 수업 관련 피드백을 받아 수업 성찰에 참고	자기 수업 성찰하기	학생들의 평가와 동료와의 토론 및 대화를 통해 수업의 개선 점과 나눔의 요소 성찰	수업 나누기 및 반성	온오프 라인에서 소속 연구팀 교사들 간의 원활한 의사소통 온오프 모임을 통한 전문성 및 공유 소셜 네트워크 서비스 활동을 통해 자료를 나누고 상호 간의 피드백
절 차	내 용										
교과융합 에듀테크활용 수업 방향 모색	재구성한 교육과정을 통해 교수학습 과정의 디자인 온라인 학습과 오프라인 학습의 학습 환경을 혼합하는 방법 연구 오프라인 수업의 장점과 온라인 수업의 장점을 블렌디드 할 수 있는 방법 연구, 온라인이어서 가능한 수업의 구조화 교수학습, 수업, 평가, 기록까지 이어지는 체계적인 학습 설계										
학생들에게 피드백 받기	다양한 에듀테크 프로그램을 통해 교수학습 내용의 확인과 수업 과정과 평가에 대한 수업 관련 피드백을 받아 수업 성찰에 참고										
자기 수업 성찰하기	학생들의 평가와 동료와의 토론 및 대화를 통해 수업의 개선 점과 나눔의 요소 성찰										
수업 나누기 및 반성	온오프 라인에서 소속 연구팀 교사들 간의 원활한 의사소통 온오프 모임을 통한 전문성 및 공유 소셜 네트워크 서비스 활동을 통해 자료를 나누고 상호 간의 피드백										

### 3. 추진 일정

순 번	연구개발 내용	추진일정								비고
		4	5	6	7	8	9	10	11	
1	연구 및 분석									
2	연구 및 적용									
3	중간 평가 및 수정									
4	자기 수업 성찰하기									
5	세미나 및 워크숍									
6	수업 나누기 및 반성									

### 4. 연구 결과

#### • 수업영상개발(2편)

<https://sites.google.com/gclass.ice.go.kr/9mh?usp=sharing>

링크를 통해 다양한 생성형AI 프로그램 공유 및 연구

			
수업영상	수업영상	수업모습	수업모습

#### • 자료개발(4편)

나눔 및  
추후 계획





연구팀 소속교 수업연구자료 나눔

제언

# 기후위기교육, 에듀테크로 더 가까이

## 1 수업 기본 정보

대상 학년	중학생	모델 개발자	함성실(부평동중학교), 지미자(구산중학교), 유인숙(부일중학교), 김정미(청천중학교), 김수이(삼산중학교), 오선미(부흥중학교), 이세희(진산중학교), 정정화(삼산중학교), 권명순(부광중학교)	
연계 과목	도덕, 사회, 진로, 음악, 과학, 수학, 영어, 역사 (교육과정을 재구성한 융합수업)		운영 차시	3차시
과목별 성취기준	도덕	9도03-03 세계시민으로서 요구되는 도덕적 가치를 이해하고, 지구 공동체에서 일어나는 다양한 도덕문제를 인식하며, 이러한 문제를 개선하려는 참여적 태도를 가지는 등 세계 시민 윤리의식을 함양할 수 있다.		
	사회	9사(지리)05-03 자연재해로 인한 피해가 증가하거나 감소한 지역을 비교하여, 자연 재해로 인한 피해를 줄일 수 있는 방안을 모색한다.		
	역사	9역06-04 오늘날 인류가 해결해야 할 문제를 구체적 사례를 중심으로 탐구하고 해결 방안에 대해 토론한다.		
	수학	9수03-02 다양한 상황을 그래프로 나타내고, 주어진 그래프를 해석할 수 있다.		
	과학	9과16-01 재해·재난 사례와 관련된 자료를 조사하고, 그 원인과 피해에 대해 과학적으로 분석할 수 있다.		
	음악	9음01-03 음악의 구성을 이해하여 주어진 조건에 따라 간단한 음악 작품을 만든다.		
	영어	9영04-01 일상생활에 관한 주변의 대상이나 상황을 묘사하는 문장을 쓸 수 있다.		
	진로	9진02-01 다양한 직업을 분야별로 분류하고 각 직업이 하는 일을 설명할 수 있다.		
개발목적	학생들이 기후위기의 위험성을 쉽고 재미있게 이해하고, 기후위기 대응에 대한 관심과 의식을 높이고, 기후위기 대응을 위한 실천을 할 수 있도록 하기 위해 에듀테크를 활용한 수업을 개발한다. 에듀테크를 활용하여 기후위기의 원인과 결과를 시각적으로 이해할 수 있는 자료와 활동을 제공함으로써, 학생들이 기후위기의 위험성을 쉽고 재미있게 이해할 수 있도록 한다. 기후위기의 영향을 직접 체험할 구글어스 등의 콘텐츠를 활용함으로써, 학생들이 기후위기의 위험성을 깊이 있게 이해할 수 있도록 한다. 학생들이 기후위기 해결을 위한 실천을 할 수 있는 프로젝트를 진행함으로써, 학생들이 기후위기 대응에 대한 관심과 의식을 높이고, 기후위기 대응을 위한 실천을 할 수 있도록 한다. 이러한 수업은 학생들이 기후위기의 위험성을 이해하고, 기후위기 대응에 대한 관심과 의식을 높이는 데 도움이 될 것이다.			
수업차시 설명	1차시 : 기후위기, 미래와 대안을 찾다.  기후위기에 관련한 기본 지식을 학습한 후, 기후위기의 심각성을 알리는 여러 자료를 탐색하고 생성형AI를 통해 뉴스 기사를 작성해 본다.			
	2차시 : 기후위기, 해수면이 오른다.  기후위기로 인한 해수면의 높이 변화를 알아보고, 이를 그래프로 그려보는 활동을 한다. 또한 구글어스를 통해 세계 각 지역의 지표면 면적의 변화를 살펴본다.			
	3차시 : 기후위기, AI로 알려요!			

	기후위기는 전 지구적인 문제이므로 위험성을 알리는 로고송을 영어 버전으로 만들고, 기후위기로 인해 새로 생긴 직업을 알리는 카드뉴스를 만든다.			
수업 동영상				
	1차시 수업소개 영상	1차시 수업촬영 영상	2차시 수업소개 영상	2차시 수업촬영 영상
세부능력 및 특기사항 작성 예시	기후위기를 주제로 교과 융합 수업에 참여함. 행복한 삶을 위해 필요한 기후위기 대응 역량을 함양하기 위해, 성실히 임하는 자세를 보임. 특히, 기후위기의 원인과 결과에 대한 조사와 분석을 통해 기후위기의 심각성을 이해하고, 이에 대한 해결 방안을 모색하는 데 기여하였음.			

## 2 교수학습 과정안

차시		1차시
성취기준		<p>9도03-03 세계시민으로서 요구되는 도덕적 가치를 이해하고, 지구 공동체에서 일어나는 다양한 도덕문제를 인식하며, 이러한 문제를 개선하려는 참여적 태도를 가지는 등 세계시민 윤리의식을 함양할 수 있다.</p> <p>9사(지리)05-03 자연재해로 인한 피해가 증가하거나 감소한 지역을 비교하여, 자연재해로 인한 피해를 줄일 수 있는 방안을 모색한다.</p> <p>9역06-04 오늘날 인류가 해결해야 할 문제를 구체적 사례를 중심으로 탐구하고 해결 방안에 대해 토론한다.</p>
학습주제		기후위기, 미래와 대안을 찾다.
수업 개요	도입	<p>[영상을 통한 동기유발]</p> <p>-기후위기의 심각성을 알리는 뉴스 기사 시청  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=5R048FQNwPw">https://www.youtube.com/watch?v=5R048FQNwPw</a> (2분 4초)</p> <p>-학생들에게 기후위기의 심각성을 알리는 뉴스 기사를 시청하게 한다.</p> <p>-뉴스 기사를 시청한 후, 학생들과 함께 기후위기의 심각성에 대해 토론한다.</p>
	전개	<p>[기후위기의 원인과 영향에 대한 조사]</p> <p>-기후위기의 원인과 영향에 대해 모둠별로 탐색 및 조사를 실시한다.</p> <p>-기후변화 해결을 위한 다양한 노력을 모둠별 서로 이야기한다.</p> <p>-제시된 학습지❶을 함께 작성한다.</p> <p>[생성형AI를 활용한 뉴스 기사 작성]</p> <p>-모둠별 토론을 통해 기사 내용의 방향과 핵심소재와 간략한 내용을 정한다.</p> <p>-모둠별 토론으로 결정된 내용을 바탕으로 기후위기를 주제로 생성형AI를 활용하여 뉴스 기사를 작성한다. <a href="https://wrtai.ai/tool/63ef40153bf0032e6f29d983">https://wrtai.ai/tool/63ef40153bf0032e6f29d983</a>의 툴을 이용하여 보도자료를 클릭하고 작성, 보도 소재 입력 후 자동생성을 클릭한다.</p> <p>-생성된 기사를 모둠원들과 함께 읽어보며, 추가할 내용과 삭제할 내용 등을 의논하며 재작성한다.</p> <p>-완성된 뉴스 기사를 안내된 패들렛에 게시하고 모둠별로 발표한다, 모둠별 기사의 방향성과 작성 의도 및 의견을 경청한다.</p>
	정리	<p>[활동 정리]</p> <p>-모둠별로 작성한 기사와 활동 내용을 패들렛에 공유하여 다시 한번 읽으며, 기후위기의 심각성을 깨닫는다. 또한 일상생활에서 나의 어떤 행동이 기후변화를 가속화시켰는지 반성하며 세계시민으로서 책임감과 환경의식을 갖도록 노력하는 자세를 지니도록 한다.</p>
평가		생성형AI를 통해 작성한 활동 결과물 상호 평가
생활기록부 기재내용 예시		기후위기 대응 역량 함양을 위한 교과 융합 수업에 성실히 참여하여, 기후위기의 원인과 결과에 대한 조사와 분석을 통해 기후위기의 심각성을 이해하고, 이에 대한 해결 방안을 모색하는 데 기여함. 특히, 생성형AI를 활용하여 기후위기의 심각성을 알리는 뉴스 기사를 작성하여, 기후위기에 대한 관심과 인식을 높이는 데 기여하였음.

차시		2차시
성취기준		9수03-02 다양한 상황을 그래프로 나타내고, 주어진 그래프를 해석할 수 있다. 9과16-01 재해·재난 사례와 관련된 자료를 조사하고, 그 원인과 피해에 대해 과학적으로 분석할 수 있다.
학습주제		기후위기, 해수면이 오른다.
수업 개요	도입	<p>[영상을 통한 동기유발]</p> <p>-기후위기의 심각성과 해수면 상승의 원인 관련 영상 시청  <a href="https://youtu.be/AO4HxruPZHs?si=ff_D2hrCfQkGY8d2">https://youtu.be/AO4HxruPZHs?si=ff_D2hrCfQkGY8d2</a>(2분 22초)</p> <p>-기후위기로 인한 해수면 상승의 추이를 그래프로 표현하기의 목적과 방법 소개</p>
	전개	<p>[기후위기로 인한 해수면 상승의 추이를 그래프로 표현하기]</p> <p>-그래프를 통해 해수면 상승의 추이를 이해하기</p> <p>-제시된 학습지②를 작성한다.</p> <p>[구글 어스로 해수면 상승과 해안 도시의 운명에 대해 알아보기]  <a href="https://www.google.com/intl/ko/earth/about">https://www.google.com/intl/ko/earth/about</a>에 접속하여, ‘타임랩스 탐색 → 해수면 상승과 해안 도시의 운명(기후 중심) → 투어 시티 → 목차’를 순서대로 클릭 후 마음에 드는 도시를 선택한다. 오른쪽에 뜨는 작은 창에 See projected sea-level rise after: 4° C warming와 2° C warming를 각각 클릭한 후 비교해 보면 해수면의 상승으로 해안 도시의 면적이 얼마만큼 감소하는지 시각적으로 체험할 수 있다. 해수면 상승과 해안 도시의 운명(기후 중심)외에도 여러 테마로 기후위기와 관련된 다양한 주제를 시각적으로 체험해 볼 수 있다.</p> <p>[기후위기로 인한 해수면 상승의 영향을 이해하기]  기후위기로 인한 해수면 상승에 따른 세계 여러나라의 실제 피해 사례를 조사하여 패들렛(<a href="https://padlet.com/dodohss/padlet-pnk0cl0oij8h7jnh">https://padlet.com/dodohss/padlet-pnk0cl0oij8h7jnh</a>)에 공유한다.</p>
	정리	<p>[활동 정리]</p> <p>학생들이 수업 내용을 이해하고, 기후위기로 인한 해수면 상승에 대한 관심과 인식을 높일 수 있도록 학습지에 오늘 배운 내용을 정리한다.</p>
평가		패들렛에 작성한 활동 결과물 상호 평가
생활기록부 기재내용 예시		기후위기로 인한 해수면 상승의 심각성을 이해하고, 이를 시각적으로 잘 표현함. 그래프를 통해 해수면 상승의 추이를 명확하게 이해하고, 구글어스를 통해 세계 각 지역의 지표면 면적의 변화를 확인하여, 기후위기로 인한 해수면 상승의 영향을 보다 구체적으로 잘 이해함.

차시		3차시
성취기준		9음01-03 음악의 구성을 이해하여 주어진 조건에 따라 간단한 음악 작품을 만든다. 9영04-01 일상생활에 관한 주변의 대상이나 상황을 묘사하는 문장을 쓸 수 있다. 9진02-01 다양한 직업을 분야별로 분류하고 각 직업이 하는 일을 설명할 수 있다.
학습주제		기후위기, 시로 알려요!
수업 개요	도입	[기후위기 위험성을 알리는 로고송, 카드뉴스 만들기의 목적과 방법 소개] -사운드로우( <a href="https://soundraw.io">https://soundraw.io</a> ), 캔바( <a href="https://www.canva.com">https://www.canva.com</a> ) 사용법 안내
	전개	<p>활동❶ [기후위기의 위험성을 알리는 영어로 로고송 만들기] -기후위기의 심각성과 전 지구적 영향에 대한 설명을 통해 학생들이 기후위기에 대한 관심을 갖도록 합니다. 또한, 기후위기 위험성을 알리는 로고송 만들기의 목적과 방법을 소개하여, 학생들이 활동에 적극적으로 참여할 수 있도록 한다.</p> <p>활동❷ [기후위기로 인해 새로 생긴 직업을 알리는 카드뉴스 만들기] -카드뉴스를 통해 기후위기에 대한 관심과 이해를 높이고 기후위기의 심각성을 이해하고, 기후위기의 심각성과 전 지구적 영향에 대한 설명을 통해 학생들이 기후위기에 대한 관심을 갖도록 합니다. 또한, 기후위기 위험성을 알리는 로고송 만들기의 목적과 방법을 소개하여, 학생들이 활동에 적극적으로 참여할 수 있도록 한다.</p> <p>활동❸ 활동한 작품(로고송, 카드뉴스) 업로드, 감상 및 공유 -기후위기 위험성을 알리는 로고송을 패들렛 업로드하며, 로고송을 감상한 학생들은 기후위기의 심각성을 다시 한번 깨닫고, 이를 해결하기 위한 노력에 동참하겠다는 의지를 다지는 시간을 갖도록 한다. 기후위기로 인해 새로 생긴 직업을 알리는 카드뉴스를 제작하여 패들렛에 공유하여 카드뉴스를 본 학생들은 기후위기로 인해 새로운 직업을 접하는 기회와 관심을 유도한다.</p>
	정리	[활동 정리] 학생들이 오늘 배운 내용을 학습지에 정리하여, 기후위기의 심각성과 대응방안을 이해하고, 기후위기로 인해 새로 생긴 직업을 알리는 수업을 통해 기후위기에 대한 관심과 이해를 높이고, 이를 해결하기 위한 노력에 동참하겠다는 의지를 다시 한 번 다지는 시간을 갖도록 한다.
평가		패들렛에 작성한 활동 결과물 상호 평가
생활기록부 기재내용 예시		기후위기의 심각성을 이해하고, 이를 전 세계에 알리기 위한 창의적 노력을 기울임. 특히, 영어 버전의 로고송을 제작하여 기후위기에 대한 국제적 공감대를 형성하는 데 기여함.

### 3 학습지 및 수업 자료

#### ○ 학습지 ①

## 기후위기, 미래와 대안을 찾다.

이름: \_\_\_\_\_ 모둠: \_\_\_\_\_

### 1. 기사 주제 선정 및 조사

- ① 여러분의 모둠이 작성할 신문기사의 주제를 정해주세요.

\_\_\_\_\_

- ② 이 주제와 관련된 정보를 조사하고, 그 내용을 요약해 주세요.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### 2. AI로 기사 구조 계획하기

- ① 제목: AI 도구를 활용하여 핵심 내용을 간략하게 표현한 제목을 만들어주세요.  
② 서론: AI 도구를 활용하여 ‘누가 어디서 언제 무엇을 왜 어떻게’의 내용을 생성해보세요.  
③ 본문: 상세한 정보와 인용구, 사실 등을 제공하세요.  
④ 결론: 전체 내용을 요약하거나 마무리 짓는 문장을 AI 도구를 활용하여 생성해보세요.

### 3. 신문기사 작성하기

- ① 위에서 계획한 내용에 따라 실제로 기사를 AI 도구를 활용하여 생성해보세요.  
② 생성된 기사를 패들렛에 업로드합니다.

### 4. 작성 후, 아래 질문들에 답해주세요.

- ① 여러분이 선택한 주제와 그 이유는 무엇인가요?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

- ② 여러분의 모둠이 찾아낸 정보 중 가장 중요하다고 생각하는 부분은 무엇인가요?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

- ③ 이 과제를 통해 배운 것은 무엇인가요?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

- ④ 다른 독자들이 여러분의 기사를 읽고 어떤 반응 혹은 행동변화를 보일 것 같나요?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## 기후위기, 해수면이 오른다

이름: \_\_\_\_\_ 모둠: \_\_\_\_\_

### 1. 해수면 상승의 원인은 무엇인가요?

---

---

### 2. 다음 자료는 2022.12.20. 해양수산부 보도자료입니다.

#### 우리나라 해수면높이 지난 33년동안 평균 9.9cm 높아져

- 지난 62년간 목포 조위관측소 해수면 15.4cm 상승 -

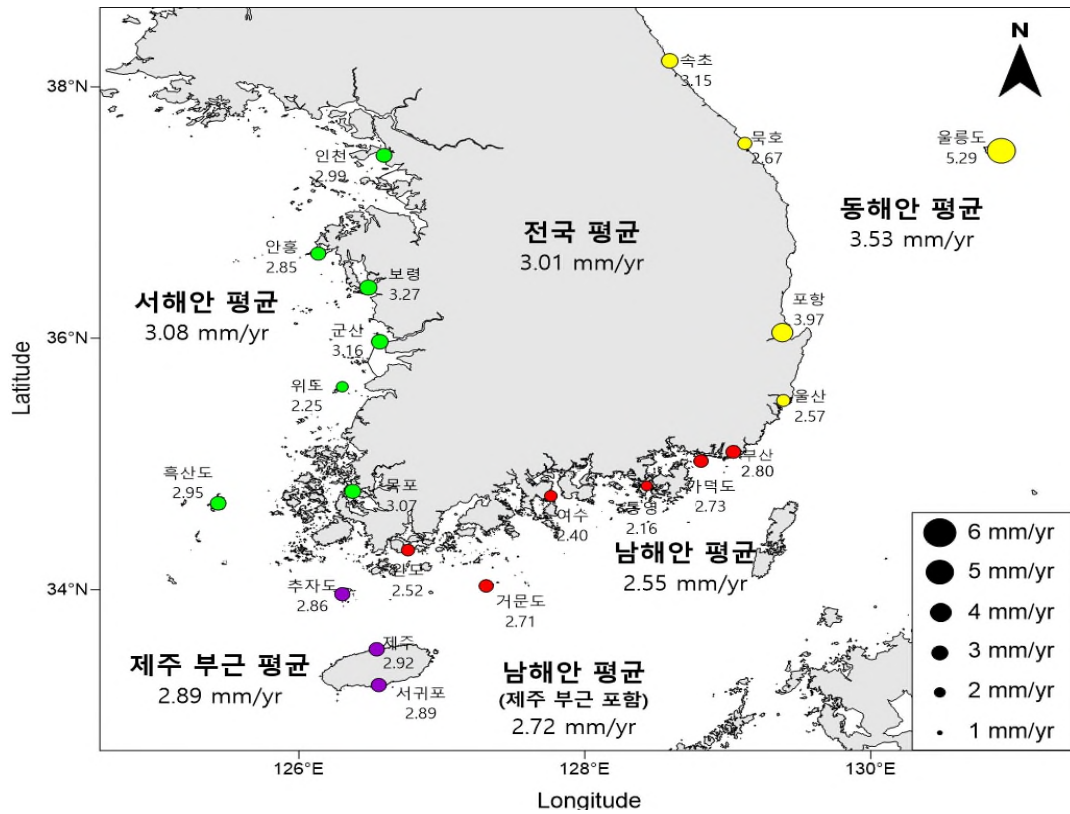
해양수산부 국립해양조사원(원장 변재영)은 지난 33년(1989년~2021년) 동안 우리나라 연안의 해수면이 평균 9.9cm 상승했다는 분석 결과를 발표하였다. 국립해양조사원은 기후변화 핵심 지표 중 하나인 해수면 상승을 지속적으로 관찰하고 있으며, 매년 전년도까지의 조위관측소 자료를 수집하고 통일된 데이터처리 방식을 적용하여 해수면 상승률을 계산하고 있다. 우리나라 연안 21개 조위관측소 자료를 분석한 결과, 해수면은 지난 33년간 평균적으로 매년 3.01mm씩 높아졌다. 해역별 평균 해수면 상승률은 동해안(연 3.53mm)이 가장 높았고, 이어서 서해안(연 3.08mm), 남해안(연 2.55mm) 순으로 나타났다. 관측지점별로 보면 울릉도가 연 5.29mm로 가장 높았으며, 이어 포항, 보령, 군산, 속초 순이었다. 또한, 우리나라에서 관측기간이 가장 오래된 목포 조위관측소의 약 60년 간 해수면 높이를 분석한 결과 해수면은 연평균 2.49mm의 상승률을 보이고 있으며, 62년 동안 15.4cm가 상승하였다. 목포 등을 포함한 21개 조위관측소의 33년 연평균 해수면 자료와 분석 정보를 내년 상반기에 국립해양조사원 누리집(바다누리 해양정보 서비스, [www.khoa.go.kr/oceangrid](http://www.khoa.go.kr/oceangrid))에 제공할 예정이다. 한편, 국립해양조사원에서는 ‘정부간 기후변화에 관한 협의체(IPCC\*)’ 6차 보고서의 신규 온실가스 경로(SSPs\*\*)를 적용한 지역 해양기후 수치예측모델을 구축하였다. 현재, 우리 연안에 적합한 고해상도 해수면 상승 전망(~2100년)을 계산하고 있으며, 분석이 완료되는 대로 공식 발표할 예정이다.

\* IPCC (Intergovernmental Panel on Climate Change, 기후 변화에 관한 정부간 협의체): 기후 변화 관련 전 지구적 위험 평가 및 국제적 대책 마련을 위한 유엔 산하 국제 협의체

\*\* SSPs(Shared Socioeconomic Pathways, 공통사회경제 경로): 미래 기후변화 대비 수준에 따라 인구, 경제, 토지이용, 에너지 사용 등의 미래 사회 경제상이 어떻게 달라질 것인가를 적용한 새로운 미래 기후변화 시나리오

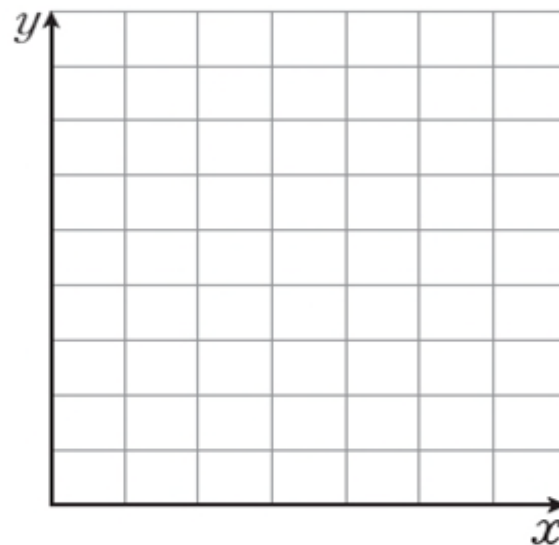
변재영 국립해양조사원장은 “기후 위기에 대응하여 연안 관리에 필요한 해수면 상승 현황을 지속적으로 분석하고 장기 전망하는 것이 매우 중요한 일이다.”며, “신규 온실가스 경로를 적용한 해수면 변동과 전망 정보를 지속적으로 생산하고 제공할 것이다.”고 말했다.

### 〈최근 33년간 해수면 상승 분포도〉



### 〈최근 1993 ~ 2021) 해수면 상승률 변동〉

연도	해수면 상승량 (cm)
1993	1.5
2001	3.5
2005	4.5
2009	5.5
2017	7.5
2021	8.5



위 최근 해수면 상승률 변동 표를 그래프로 나타내보세요.

\* x축에는 연도를, y축에는 해수면 상승량을 나타냅니다.

\* 각 연도의 해수면 상승량을 점으로 표시하고, 점들을 선으로 연결합니다.

3. 위 그래프를 보고 해수면 상승이 어느 정도 심각한지 설명해 보세요.

---

---

위 그래프를 보면, 해수면 상승량이 점점 증가하고 있음을 알 수 있습니다. 2000년부터 2022년까지 약 30cm가 상승한 것으로 나타납니다. 이는 해수면 상승이 심각한 문제임을 보여주는 것입니다.

4. 해수면이 상승하면서 다음과 같은 피해가 발생할 수 있습니다.

---

---

---

---

따라서 기후위기로 인한 해수면 상승을 막기 위한

---

---

---

---

와 같은 노력이 필요합니다.





○ 영상자료\_수업 관련 참고 자료

온라인 주소	내용
<a href="https://www.youtube.com/watch?v=5R048FQNwPw">https://www.youtube.com/watch?v=5R048FQNwPw</a>	기후위기 심각성 경고하는 뉴스
<a href="https://youtu.be/AO4HxruPZHs?si=ff_D2hrCfQkGY8d2">https://youtu.be/AO4HxruPZHs?si=ff_D2hrCfQkGY8d2</a>	해수면 상승과 침식으로 인해 해안 지역의 위협과 경제적 피해 상황



## 잠자는 노트북 깨우기 프로젝트

연구팀명	아.이.생각.(아우르고 이어 생각쌓기)
연구팀	이주희(산곡남중학교), 김보미(석정중학교), 김현정(인천안남중학교), 방길환(인천청람중학교), 이주식(남동중학교), 김수연(검단중학교)
연구주제	잠자는 노트북 깨우기 프로젝트
연구 운영내용 및 연구결과	<ol style="list-style-type: none"> <li>연구 취지 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2023년 현재 중학교 1,2학년 전체 학생에게 노트북이 보급된 상태로, 다양한 에듀테크 활용 수업이 가능한 환경이 구축됨.</li> <li>- 코로나19가 안정되며 온라인 수업이 축소됨에 따라 노트북이 제대로 활용되지 못할 우려가 커지고 있음.</li> <li>- 국어 수업에서 활용할 수 있는 다양한 에듀테크 프로그램에 대해 연구하고 수업 적용 사례를 공유하며 효과적인 노트북 활용 수업 모형을 개발하는 것을 목적으로 함.</li> </ul> </li> <li>연구 방법 <ul style="list-style-type: none"> <li>- &lt;챗GTP 교육혁명&gt; 윤독 및 나눔 활동</li> <li>- 디지털 리터러시 및 디지털 윤리 기초 연구</li> <li>- 노트북 활용 수업 사례 공유</li> <li>- 노트북 활용 수업 디자인 및 공유</li> <li>- 노트북 활용 수업 지도안 및 자료 개발</li> </ul> </li> <li>추진 일정 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 3월: 연구 주제 선정</li> <li>- 4월: 자료 수집</li> <li>- 5월~6월: 연구 활동-수업 디자인(1)</li> <li>- 7월: 수업 사례 공유 및 1학기 활동 성찰</li> <li>- 9~10월: 연구 활동-수업 디자인(2)</li> <li>- 11월: 수업 사례 공유 및 현장 연수</li> <li>- 12월: 2학기 활동 성찰</li> <li>- 수시: 독서 나눔 활동</li> </ul> </li> </ol>

	<div>4. 연구 결과</div> <div> <div>  <div>독서 나눔</div> </div> <div>  <div>수업 연구(1)</div> </div> <div>  <div>수업 연구(2)</div> </div> <div>  <div>협의회</div> </div> </div> <div> <div> <div>• 수업영상개발(2편)(별첨)</div> <div>: 김현정, 이주식</div> </div> <div> <div>• 자료개발(4편)(별첨)</div> <div> <div>- 교수학습과정안 및 수업개발자료</div> <div>: 이주희, 김보미, 방길환, 김수연</div> </div> </div> </div>
<div>나눔 및 추후 계획</div>	<div>1. 교직원 공유</div> <div>- 연구팀 평가회 및 자료 공유</div> <div>2. 수업나눔 한마당 공유(11.4.)</div>
<div>제언</div>	

※ 활동에 따라 내용 변경 가능, 수업나눔 한마당 공유 예정

## 노트북(스마트기기)를 활용한 토론하기 수업

### 1 수업 기본 정보

대상 학년	중학교 3학년	모델 개발자	(국어) 석정중 김보미	
과목	국어		운영 차시	8차시
과목별 성취기준	국어	[9국01-05] 토론에서 타당한 근거를 들어 논박한다. [9국03-04] 주장하는 내용에 맞게 타당한 근거를 들어 글을 쓴다.		
개발목적	토론 활동을 이론으로만 배우거나 단순히 말싸움 정도로 경험하는 것이 아니라 체계적인 자료 탐색, 협업 능력 등을 학습할 수 있도록 수업을 설계했다. 이 수업을 통해 스스로 자료를 탐색하고 친구들과 토론하는 과정에서 관련 기초정보의 습득 및 과목 내용에 대한 흥미가 발생하도록 하는데 주안점을 두었다.			
수업차시설 명	[토론 알기]⇒ [토론 주제 탐색하기]⇒ [토론 역할 연습하기]⇒ [토론하기]⇒ [토론을 활용한 논설문 쓰기]			
세부능력 및 특기사항 작성 예시	토론자: 토론 규칙과 과정을 이해하고 객관적인 근거를 토대로 타당한 근거를 들어 상대방을 설득하는 능력이 뛰어남. 사회자: 토론 규칙과 과정을 이해하고 공정하게 토론이 진행될 수 있도록 노력하는 자세를 보임. 서기: 토론 내용의 배경지식을 바탕으로 토론자의 주장과 근거의 핵심 내용을 파악하여 토론 내용을 성실히 정리하는 자세를 보임.			

### 2 교수학습 과정안

차시		1~2차시
학습주제		토론 알기
수업 개요	도입	일상에서 토론이 원활히 이루어지지 않는 상황을 제시하여 토론 학습의 필요성 안내
	전개	교과서 자료를 토대로 수업 진행 1. 교과서의 ‘우리 사회에 동물원은 필요한가?’ 토론 내용을 살펴봄 2. 토론 내용을 통해 다음의 내용을 학습함 1) 논제 및 토론의 순서 2) 논박의 방법(신뢰성, 타당성, 공정성 비판) 3) 토론 참여자의 역할 4) 토론 준비 방법
	정리	학습지의 퀴즈를 통해 배운 내용을 확인함

차시		3차시						
학습주제		토론 주제 탐색하기						
수업 개요	도입	학급의 인원수에 맞게 모둠을 나누고 (한 모둠에 5~6명), 모둠 이름을 정함						
	전개	<div>1. 논제 및 역할 정하기</div> <div>1) 모둠에서 토론을 할 논제를 정함</div> <div>2) 모둠에서 토론 참여자의 역할을 나눔</div> <div><div>- 토론자: 찬성 측 2명, 반대 측 2명</div><div>- 사회자 1명</div><div>- 서기 1명(모둠 구성원이 5명인 경우는 사회자가 서기의 역할을 맡음)</div><div>- 노트북(스마트 기기)을 활용하여 패들렛에 모둠 소개 글을 다음과 같이 올림</div></div> <div><table><tr><th>논제, 역할 정하기</th></tr><tr><td>모둠 명 아래 다음의 내용을 적으세요.</td></tr><tr><td>1. 모둠이름: 00조</td></tr><tr><td>2. 논제:</td></tr><tr><td>3. 모둠역할 (예시: 이름(학번))</td></tr><tr><td><div>- 사회자:</div><div>- 서기:</div><div>- 반대 측 토론자:</div><div>- 찬성 측 토론자:</div></td></tr></table></div> <div>2. 토론 자료 모으기</div> <div><div>- 모둠의 모든 토론 참여자는 자신의 모둠에서 정한 논제의 찬성, 반대의 근거가 될 수 있는 신문 기사, 자료 등을 모아 패들렛(찬성, 반대)에 모아두어 함께 내용을 확인할 수 있도록 함.</div><div>- 이 활동을 통해 모든 토론 참여자는 찬성, 반대 측의 주장에 따른 근거를 함께 살펴 보고 토론의 내용을 파악하거나 논박할 수 있는 기초 준비를 할 수 있음.</div></div>	논제, 역할 정하기	모둠 명 아래 다음의 내용을 적으세요.	1. 모둠이름: 00조	2. 논제:	3. 모둠역할 (예시: 이름(학번))	<div>- 사회자:</div> <div>- 서기:</div> <div>- 반대 측 토론자:</div> <div>- 찬성 측 토론자:</div>
	논제, 역할 정하기							
모둠 명 아래 다음의 내용을 적으세요.								
1. 모둠이름: 00조								
2. 논제:								
3. 모둠역할 (예시: 이름(학번))								
<div>- 사회자:</div> <div>- 서기:</div> <div>- 반대 측 토론자:</div> <div>- 찬성 측 토론자:</div>								
정리	각 모둠별 논제와 핵심 내용을 발표하며 학습 내용을 공유함.							

차시		4차시																																									
학습주제		토론 역할 연습하기																																									
수업 개요	도입	<div>- 전시학습 확인 및 지난 과제 확인</div> <div>- 수업 안내 및 자리 재배치, 준비물 확인 (노트북(스마트기기), 서기 및 사회자는 이어폰)</div> <div>• 모둠 자리 배치표</div> <table><tr><td>5모둠 찬성1</td><td>5모둠 찬성2</td><td>5모둠 반대1</td><td>5모둠 반대2</td><td>4모둠 서기</td><td>5모둠 서기</td></tr><tr><td>4모둠 찬성1</td><td>4모둠 찬성2</td><td>4모둠 반대1</td><td>4모둠 반대2</td><td>2모둠 서기</td><td>3모둠 서기</td></tr><tr><td>3모둠 찬성1</td><td>3모둠 찬성2</td><td>3모둠 반대1</td><td>3모둠 반대2</td><td>5모둠 사회자</td><td>1모둠 서기</td></tr><tr><td>2모둠 찬성1</td><td>2모둠 찬성2</td><td>2모둠 반대1</td><td>2모둠 반대2</td><td>3모둠 사회자</td><td>4모둠 사회자</td></tr><tr><td>1모둠 찬성1</td><td>1모둠 찬성2</td><td>1모둠 반대1</td><td>1모둠 반대2</td><td>1모둠 사회자</td><td>2모둠 사회자</td></tr><tr><td colspan="2">1분단(찬성 측)</td><td colspan="2">2분단(반대 측)</td><td colspan="2">3분단(사회자 및 서기)</td></tr></table>						5모둠 찬성1	5모둠 찬성2	5모둠 반대1	5모둠 반대2	4모둠 서기	5모둠 서기	4모둠 찬성1	4모둠 찬성2	4모둠 반대1	4모둠 반대2	2모둠 서기	3모둠 서기	3모둠 찬성1	3모둠 찬성2	3모둠 반대1	3모둠 반대2	5모둠 사회자	1모둠 서기	2모둠 찬성1	2모둠 찬성2	2모둠 반대1	2모둠 반대2	3모둠 사회자	4모둠 사회자	1모둠 찬성1	1모둠 찬성2	1모둠 반대1	1모둠 반대2	1모둠 사회자	2모둠 사회자	1분단(찬성 측)		2분단(반대 측)		3분단(사회자 및 서기)	
		5모둠 찬성1	5모둠 찬성2	5모둠 반대1	5모둠 반대2	4모둠 서기	5모둠 서기																																				
		4모둠 찬성1	4모둠 찬성2	4모둠 반대1	4모둠 반대2	2모둠 서기	3모둠 서기																																				
3모둠 찬성1		3모둠 찬성2	3모둠 반대1	3모둠 반대2	5모둠 사회자	1모둠 서기																																					
2모둠 찬성1		2모둠 찬성2	2모둠 반대1	2모둠 반대2	3모둠 사회자	4모둠 사회자																																					
1모둠 찬성1		1모둠 찬성2	1모둠 반대1	1모둠 반대2	1모둠 사회자	2모둠 사회자																																					
1분단(찬성 측)		2분단(반대 측)		3분단(사회자 및 서기)																																							
전개	<div>- 토론자 및 사회자, 서기로 나누어 수업이 진행됨을 안내함</div> <div>- 토론자는 이전 시간에 패들렛에 수집한 객관적 자료를 토대로 같은 의견을 가진 토론 팀끼리 발언 순서, 토론 내용(입론, 반론, 반박, 최종변론)을 정리함.</div> <div>- 사회자는 토론 진행에 관련된 영상을 시청하고 토론 사회 대본을 작성함.</div> <div>- 서기는 토론 전반에 대한 이해를 할 수 있는 토론 영상을 시청하며 토론 내용 정리 연습을 함.</div> <div>사회자, 배심원은 아래 영상을 자신에게 맞는 배속으로 보고 토론에 대해 이해하고 학습지를 작성합니다. 1) <a href="https://youtu.be/6Rtcpq7y4GM">https://youtu.be/6Rtcpq7y4GM</a> 2) <a href="https://youtu.be/MSTvl4yxCEs">https://youtu.be/MSTvl4yxCEs</a> 3)2017년 전국고등학생토론대회 결승 - YouTube (배심원용)</div>																																										
	정리	<div>- 학생들이 작성한 학습지 내용을 토대로 피드백</div> <div>- 다음 차시 수업 안내</div>																																									

차시		5-6차시
학습주제		토론하기
수업 개요	도입	토론 참여자의 역할, 토론 시 주의 사항 등을 떠올릴 수 있는 퀴즈를 제시
	전개	<p>1. 모둠별 토론 진행</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 각 모둠원들은 노트북(스마트 기기)를 가지고 토론에 참여</li> <li>- 서기(사회자)는 토론 내용을 정리하여 토론이 끝나면 공유할 수 있도록 미리 안내</li> <li>- 사회자의 개회 선언을 시작으로 모둠별 토론을 진행</li> <li>- 토론이 완료되면 토론 내용을 정리한 학습지를 함께 볼 수 있도록 패들렛에 업로드</li> </ul> <p>2. 토론 결과 발표</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 각 모둠의 사회자는 토론 내용 정리 학습지를 토대로 찬성, 반대 측의 핵심 근거, 토론 결과를 발표</li> <li>- 다른 모둠은 토론 내용에 대한 질문을 하여 논제에 대한 이해를 더함</li> </ul>
	정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 학생들의 발표 내용을 토대로 피드백</li> <li>- 다음 차시 수업 안내</li> </ul>

차시		7-8차시
학습주제		토론을 활용한 논설문 쓰기
수업 개요	도입	지난 토론 내용을 떠올릴 수 있도록 수업 내용에 대한 질문-답변
	전개	<p>토론 내용을 바탕으로 조건에 맞게 논설문 쓰기 활동</p> <p>1. 노트북(스마트기기)를 활용하여 조건에 맞게 논설문을 작성 문제) 토론한 내용을 바탕으로 조건에 맞게 논설문을 쓰시오.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>조건</b></p> <p>1. 주장이 분명히 드러나게 쓰시오.</p> <p>1. ‘서론-본론(3개 이상)-결론’의 형식에 맞게 쓰시오.</p> <p>1. 주장에 대한 근거는 3가지 이상 제시하되, 다양한 자료를 활용하여 객관적인 근거를 제시하시오.</p> <p>1. 자료의 내용을 인용할 때는 본문에 인용한 부분을 색깔 펜으로 표시하시오.</p> </div> <p>2. 논설문을 패들렛에 업로드하여 서로 읽고 상호 평가 및 댓글 달기 활동을 함.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>1. 상호 평가 기준</p> <p>10점 - 주장이 명확하게 드러나며 근거 3가지 이상임. 각각의 근거가 타당함.</p> <p>7점 - 주장이 명확하게 드러나며 근거가 2가지임. 각각의 근거가 타당함.</p> <p>5점 - 주장이 명확하게 드러나며 근거가 1~2가지임. 각각의 근거의 타당성이 다소 부족함.</p> <p>3점 - 주장이 잘 드러나지 않으며 근거가 1~2가지임. 각각의 근거의 타당성이 다소 부족함.</p> <p>1점 - 주장이 잘 드러나지 않으며 근거가 모두 부적절함.</p> <p>2. 댓글 내용 예시</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 공감하는 부분</li> <li>- 내용에 관한 질문</li> <li>- 잘 된 내용</li> <li>- 보완할 점(추가하며 좋을 내용, 표현 방법 추천 등)</li> </ul> </div>
	정리	상호평가 결과 및 댓글을 토대로 피드백 및 정리

### ③ 학습지 및 수업 자료

#### ○ 학습지

토론과 함께 하는 국어수업		토론 역할 연습하기(찬성토론자)	
3학년 ____ 반 모둠장 ____ 죄( ____ 모둠) 토론담당자 _____, _____			
논제			
<del>토론단계</del> <del>답변하기</del>	1. 입론		
찬성1 (     )			
	2. 예상 반론		
찬성2 (     )	반대 측이 입론에서 내세울 만한 내용	반론할 내용	
	3. 예상 반박		
찬성1 (     )	우리 측 입론에 대해 상대측이 제기할 수 있는 반론	상대측 반론에 대한 우리 측의 반박	
	4. 예상 최종 변론		
찬성2 (     )			

토론과 함께 하는 국어수업		토론 역할 연습하기(반대토론자)	
3학년 ____ 반 모둠장 ____ 죄( ____ 모둠) 토론담당자 _____, _____			
논제			
<del>토론단계</del> <del>답변하기</del>	1. 입론		
반대1 (     )			
	2. 예상 반론		
반대2 (     )	찬성 측이 입론에서 내세울 만한 내용	반론할 내용	
	3. 예상 반박		
반대1 (     )	우리 측 입론에 대해 상대측이 제기할 수 있는 반론	상대측 반론에 대한 우리 측의 반박	
	4. 예상 최종 변론		
반대2 (     )			

토론과 함께 하는 국어수업		토론 역할 연습하기(사회자)	
3학년 ____ 반 모둠장 ____ 죄( ____ 모둠) 사회자 이름 _____			
1. 토론 논제			
2. 토론 순서에 따른 대본 작성(총 토론 시간 ____ 분)			
토론순서	시간(분)	사회자 발언 내용	
시작			
입론	찬성1		
	반대1		
협의시간			
반론	반대2		
	찬성2		
협의시간			
반박	찬성1		
	반대1		
협의시간			
최종 변론	반대2		
	찬성2		
종료			

토론과 함께 하는 국어수업		토론 역할 연습하기(서기)	
3학년 ____ 반 모둠장 ____ 죄( ____ 모둠) 서기 이름 _____			
1. 토론 논제			
2. 토론 내용 정리(총 토론 시간 ____ 분)			
토론순서	시간(분)	주요 토론 내용	
입론	찬성1		
	반대1		
반론	반대2		
	찬성2		
반박	찬성1		
	반대1		
최종 변론	반대2		
	찬성2		
토론 결과	찬성(     )표 / 반대(     )표		

[illegible]

○ 영상자료\_수업 관련 참고 자료

사회자, 배심원용 토론 이해 영상 자료

- 1) <https://youtu.be/6Rtcpq7y4GM>
- 2) <https://youtu.be/MSTvI4yxCEs>
- 3) 2017년 전국고등학생토론대회 결승 - YouTube (배심 원용)

## 챗GPT를 활용해 토론하고 글쓰기

### 1 수업 기본 정보

대상 학년	중3학년	모델 개발자	검단중학교 김수연	
과목	국어		운영 차시	8차시
성취기준	9국 03-04	주장하는 내용에 맞게 타당한 근거를 들어 글을 쓴다.		
	9국 01-05	토론에서 타당한 근거를 들어 논박한다.		
	9국 01-06	다양한 자료를 재구성하여 내용을 체계적으로 조직하고 청중이 이해하기 쉽게 발표한다.		
	9국 03-08	쓰기 과정과 전략을 점검·조정하며 글을 쓰고, 독자를 고려하여 글을 고쳐 쓴다.		
개발목적	다양한 토론 주제에 대한 자기의 생각을 가질 수 있는 능력을 기르고 이를 말과 글로 표현할 수 있다.			
	챗GPT로 자기가 쓴 글을 수정하고 매체를 활용하여 발표할 수 있다.			
수업차시 설명	[논설문 쓰는 방법 학습] → [토론] → [갤러리 워크] → [글쓰기 자료 수집] → [논설문 쓰기] → [피드백] → [PPT 제작] → [발표]			

### 2 교수학습 과정안

차시		1차시
성취기준		[9국03-04] 주장하는 내용에 맞게 타당한 근거를 들어 글을 쓴다.
학습주제		논설문 쓰는 방법
수업 개요	도입	주장-근거(이유) 예시 소개
	전개	교과서 글 분석하며 논설문 쓰기 방법 학습 - 쓰기 과정에 따른 글쓰기 - 주장을 뒷받침하는 타당한 근거 마련하기
	정리	논설문 쓰는 방법 정리

차시		2차시
성취기준		[9국01-05] 토론에서 타당한 근거를 들어 논박한다.
학습주제		토론과 논박
수업 개요	도입	다양한 토론 주제 소개
	전개	<p>〈토론하기〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모둠별 토론 주제 선택(6모둠)</li> <li>- 찬반 나누기</li> <li>- 보조 자료 배부(교사 제작) 및 자료 수집</li> <li>- 토론하기 및 교사의 순회 지도</li> <li>- 전지에 의견 쓰기</li> </ul>
	정리	활동 마무리

차시		3차시
성취기준		[9국01-05] 토론에서 타당한 근거를 들어 논박한다.
학습주제		토론과 논박
수업 개요	도입	모둠별 활동 공유
	전개	<p>〈갤러리 워크〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모둠별 전지 전시</li> <li>- 다른 모듬의 활동지에 자신의 의견 써 붙이기(포스트잇) 및 교사의 순회 지도</li> <li>- 모둠별 발표 및 피드백</li> </ul>
	정리	전체 피드백

차시		4-5차시
성취기준		[9국03-04] 주장하는 내용에 맞게 타당한 근거를 들어 글을 쓴다.
학습주제		논설문 쓰기
수업 개요	도입	논설문 구조 회상 및 수행 평가 안내
	전개	<p>〈논설문 쓰기〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 주제 선택</li> <li>- 자신의 입장 정하기</li> <li>- 자료 수집</li> <li>- 개요 쓰기</li> <li>- 글쓰기</li> </ul>
	정리	글 제출

차시		6차시
성취기준		[9국 01-06] 다양한 자료를 재구성하여 내용을 체계적으로 조직하고 청중이 이해하기 쉽게 발표한다.
학습주제		챗GPT를 활용한 피드백
수업 개요	도입	챗GPT 사용 방법 안내 및 시범
	전개	<p>〈자기평가〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 챗GPT에 자신이 쓴 글을 올리고 수정을 위한 질문하기</li> <li>- 대답을 바탕으로 자신의 글을 수정하기</li> <li>- 수정 전과 후 자신의 글을 평가하기</li> </ul>
	정리	소감 나누기

차시		7-8차시
성취기준		[9국 03-08] 쓰기 과정과 전략을 점검·조정하며 글을 쓰고, 독자를 고려하여 글을 고쳐 쓴다.
학습주제		매체 활용 발표
수업 개요	도입	미리캔버스 플랫폼 안내
	전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 미리캔버스로 발표 ppt 만들기</li> <li>- 발표하기</li> </ul>
	정리	다음 차시 안내

## 정답사냥꾼 활동을 통한 문법 수업

### 1 수업 기본 정보

대상 학년	중학교 3학년	모델 개발자	(국어) 인천 청람중 방길환	
과목	국어		운영 차시	8차시
과목별 성취기준	국어	[9국04-03] 단어를 정확하게 발음하고 표기한다.		
개발목적	문법 수업, 특히 발음과 표기에 대한 학습 내용은 교육 여건상 주로 강의식 수업이 이루어져 학생들이 주도적으로 학습하기가 어렵다. 따라서 협력 학습을 바탕으로 학생들이 문법적 개념을 제대로 이해하였는지, 다른 형태로 활용할 수 있는지 확인하는 것에 주안점을 두었다.			
수업차시설명	[표준 발음법과 한글 맞춤법 학습하기] ⇒ [정답사냥꾼 활동하기] ⇒ [자기평가 및 동료평가하기]			
세부능력 및 특기사항 작성 예시	표준 발음법과 한글 맞춤법을 주제로 한 정답사냥꾼 활동 수업에 참여함. 표준 발음법 제5항을 바탕으로 조건에 따른 모음 ‘-’의 표준 발음을 묻는 문제를 만듦. 문제를 만들고 친구의 문제를 해결하는 과정을 통해 학습한 내용을 복습하고 스스로 점검해 보는 기회가 되었다고 소감을 밝힘.			

### 2 교수학습 과정안

차시		1~6차시
학습주제		표준 발음법과 한글 맞춤법 학습하기
수업 개요	도입	일상에서 자주 틀리는 맞춤법이나 헷갈리기 쉬운 발음을 중심으로 퀴즈 제시
	전개	교과서 자료를 토대로 강의식 수업 진행 1. 표준 발음법 학습 및 학습활동 진행하기 가. 제1항 나. 제5항 다. 제8~15항 2. 한글 맞춤법 학습 및 학습활동 진행하기 가. 제1항 나. 제15항 다. 제35항
	정리	1. 학생들의 학습 활동 내용을 토대로 피드백 2. 다음 차시 수업 안내

차시		7~8차시
학습주제		정답사냥꾼 활동하기, 자기평가 및 동료평가하기
수업 개요	도입	정답사냥꾼 활동을 위해 한 모둠에 3~4명씩 모둠을 구성
	전개	1. 정답사냥꾼 활동을 위한 협력적 문제 만들기 가. 모둠 내에서 한 명씩 1~9번 사이의 숫자 중 2개 또는 3개 선택하기 나. 표준 발음법 및 한글 맞춤법과 관련된 문제 2개 또는 3개 만들기 다. 학습지 내 빙고판에 숫자 쓰기 라. 만든 문제를 모둠 내에서 공유하여 서로 피드백을 주고받고 문제 수정하기 2. 정답사냥꾼 활동 진행하기 가. 다른 모둠의 친구들과 서로 문제를 공유하고 해결하기 (-)틀린 경우, 친절하게 설명해 주기) 나. 맞힌 문제의 번호를 빙고판에 체크하기 (위와 같은 활동을 반복하면서 빙고판에 빙고를 완성시키기) 3. 자기평가 및 동료평가하기 가. 자기평가: 활동 소감 및 배운 점 점검하기 나. 동료평가: 친구의 활동에 대해 평가하기
	정리	자기평가 및 동료평가를 바탕으로 학습 내용 공유

### ③ 학습지 및 수업 자료

#### ○ 학습지

<p><b>정답 사냥꾼! [정확한 발음과 표기] p.108~117</b></p> <p style="text-align: right;">학번:                  이름:                 </p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <thead> <tr> <th style="width: 33%;">우려가 많은 문제</th><th colspan="3">내가 해결한 정답</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="height: 40px;">{문제 번호}</td><td style="width: 16.5%;">{정답}</td><td style="width: 16.5%;">{정답}</td><td style="width: 16.5%;">{정답}</td></tr> <tr> <td style="height: 40px;">{문제 번호}</td><td>{정답}</td><td>{정답}</td><td>{정답}</td></tr> <tr> <td style="height: 40px;">{문제 번호}</td><td>{정답}</td><td>{정답}</td><td>{정답}</td></tr> </tbody> </table> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <thead> <tr> <th style="width: 15%;">문제 번호</th><th style="width: 25%;">1</th><th style="width: 25%;">2</th><th style="width: 35%;">3</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>평가</td><td>[표준 발음법 제 (    )항]</td><td>[표준 발음법 제 (    )항]</td><td>[한글 맞춤법 제 (    )항]</td></tr> </tbody> </table>	우려가 많은 문제	내가 해결한 정답			{문제 번호}	{정답}	{정답}	{정답}	{문제 번호}	{정답}	{정답}	{정답}	{문제 번호}	{정답}	{정답}	{정답}	문제 번호	1	2	3	평가	[표준 발음법 제 (    )항]	[표준 발음법 제 (    )항]	[한글 맞춤법 제 (    )항]	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">전달역할 맡게 된 친구</th><th style="width: 50%;">어떤 내용을 전달역할 맡게주었나요?</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td style="height: 20px;"></td><td></td></tr> <tr><td style="height: 20px;"></td><td></td></tr> <tr><td style="height: 20px;"></td><td></td></tr> </tbody> </table> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">정답사냥꾼 활동 소감(SO적 약어)</th><th style="width: 50%;">'발음과 표기'와 관련된어 오늘 내가 배운 내용(SO적 약어)</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="height: 30px;"></td><td></td></tr> </tbody> </table>	전달역할 맡게 된 친구	어떤 내용을 전달역할 맡게주었나요?							정답사냥꾼 활동 소감(SO적 약어)	'발음과 표기'와 관련된어 오늘 내가 배운 내용(SO적 약어)		
우려가 많은 문제	내가 해결한 정답																																				
{문제 번호}	{정답}	{정답}	{정답}																																		
{문제 번호}	{정답}	{정답}	{정답}																																		
{문제 번호}	{정답}	{정답}	{정답}																																		
문제 번호	1	2	3																																		
평가	[표준 발음법 제 (    )항]	[표준 발음법 제 (    )항]	[한글 맞춤법 제 (    )항]																																		
전달역할 맡게 된 친구	어떤 내용을 전달역할 맡게주었나요?																																				
정답사냥꾼 활동 소감(SO적 약어)	'발음과 표기'와 관련된어 오늘 내가 배운 내용(SO적 약어)																																				

# ○ PPT 자료

<p><b>정답사냥꾼 활동 안내</b></p> <p>인천청람중학교 교사 방길란</p>	<p><b>협력적 문제 만들기</b></p> <p>[모둠 3명인 경우] 3명의 학생은 1~9번 사이의 숫자 3를 선택해 주세요.</p> <p>[모둠 4명인 경우] 3명의 학생은 1~9번 사이의 숫자 2개, 1명의 학생은 숫자3개를 선택해주세요.</p>
<p><b>협력적 문제 만들기</b></p> <p>자신이 선택한 숫자들을 '활동지' 1쪽에 있는 문제 만들기 칸의 문제 번호에 써주세요.</p> <p>그리고 '활동지' 1쪽 오른쪽에 있는 빙고 칸에 1~9까지의 숫자를 써주세요.</p>	<p><b>협력적 문제 만들기 [10분]</b></p> <p>교과서 108~113쪽의 내용을 참고하여 자신이 선택한 숫자의 개수만큼 문제를 만들어 '활동지' 문제 칸에 적어주세요.</p> <p>문제의 형식은 자유입니다. 객관식, 빈칸 채우기, OX 문제, 서답형 등.</p> <p>문제 만들기가 정말 너무 어려운 학생들은 표준발음법 내용에 빈칸을 뚫어도 괜찮습니다. 대신 정말! 아무것도 몰라서 못만드는 경우에만!</p>
<p><b>협력적 문제 만들기 [10분]</b></p> <p>만든 문제는 모둠 내에서 시계 방향으로 돌아가며 피드백을 해줍니다.</p> <p>친구가 만든 문제에 잘못된 내용은 없는지, 더 나은 문제 형식이 무엇일지에 대해 꼼꼼하게 확인해주세요.</p> <p>더 좋은 문제가 될 수 있도록 도와준다는 태도로 임해주세요.</p>	<p><b>정답사냥꾼 활동하기 [15분]</b></p> <p>나눠준 라벨지에 자신이 만든 문제의 번호를 적습니다. (예: 1, 3, 5)</p> <p>제한된 시간동안 빙고칸을 완성하기 위해 자신이 필요한 숫자를 가진 다른 모둠의 친구에게 찾아가세요.</p> <p>그리고 해당 숫자의 문제를 해결하세요. 문제를 해결한 경우, 자신의 빙고 칸에 친구의 사인을 받으면 정답을 사냥하게 된 것입니다.</p>
<p><b>정답사냥꾼 활동하기 [15분]</b></p> <p>문제를 틀린 경우에는 친구의 사인을 못받습니다. 친한 친구라고 해서 틀렸는데 사인을 해주는 건 그 친구를 진정으로 위하는 길이 아닙니다.</p> <p>대신 틀린 문제에 대한 정답을 친절하게 설명해주세요.</p>	<p><b>정답사냥꾼 활동하기 [15분]</b></p> <p>빙고줄 5개를 완성하면 선생님에게 와서 확인 도장을 받습니다.</p>
<p><b>정리하기 [5분]</b></p> <p>정답사냥꾼 활동 중 자신에게 친절하게 내용을 설명해준 친구에 대해 기록해봅니다.</p> <p>이번 정답사냥꾼 활동 소감 및 학습 내용과 관련하여 배운 점을 50자 이내로 작성해봅니다.</p>	

## 챗GPT를 활용한 면담하기

### 1 수업 기본 정보

대상 학년	중1학년	모델 개발자	산곡남중학교 이주희	
과목	국어		운영 차시	11차시
성취기준	9국 01-03	목적에 맞게 질문을 준비하여 면담할 수 있다.		
개발목적	면담의 질문을 만들기 위한 자료를 챗GPT를 이용하여 수집하고 적절하게 질문을 만드는 능력을 기를 수 있다. 면담 상황을 역할극으로 구성하여 역할극을 통해 협력적 의사소통 능력을 기를 수 있다.			
수업차시설 명	[면담 준비] → [면담 준비 과정 학습] → [모둠 구성, 면담 목적과 대상자 선정] → [면담 질문 만들기] → [면담 답 찾기] → [대본 작성] → [동영상 촬영] → [발표]			

### 2 교수학습 과정안

차시		1차시
성취기준		
학습주제		면담 준비 과정 학습
수업 개요	도입	[영상을 통한 동기 부여] 직업인 면담 영상을 보며 면담 상황 익히기
	전개	[면담 준비 과정과 면담 예절 학습] 〈면담 준비 과정〉 - 면담 목적 정하기 - 면담 대상자 정하기, 섭외하기 - 면담 질문 준비하기 - 면담하기 - 면담 결과 정리하기 〈면담 예절〉 - 면담 내용을 녹음할 때는 허락 구하기 - 말의 빠르기와 목소리의 크기를 조정하기 - 예의를 지켜 말하고 듣기 - 적절한 비언어적 표현 사용하기 등
	정리	[정리: 정리 퀴즈] 퀴즈 활동을 통해 학습 내용 정리 및 성취도 확인

차시		2차시
성취기준		
학습주제		면담 준비 과정 학습
수업 개요	도입	[전시학습 확인]
	전개	[면담의 개념과 준비 과정] 1. 면담 목적 정하기 2. 면담 대상자 정하기와 섭외하기 3. 면담 질문 준비하기 4. 면담하기 5. 면담 결과 정리하기  [면담 예절] - 면담 내용 녹음 시 면담자의 허락 받기 - 면담 대상자의 말을 귀 기울여 듣고 적절히 반응하기
	정리	[정리 문제]

차시		3차시
성취기준		
학습주제		모둠 구성, 면담 목적과 면담 대상자 정하기
수업 개요	도입	[전시학습 확인]
	전개	[면담 목적 정하기] 면담 목적 - 진로탐색 [모둠 구성] 같은 진로 희망을 가진 학생들을 중심으로 모둠 구성 [면담 대상자 선정] 진로 희망을 가진 학생들이 면담 대상자를 구체적으로 선정 (예) 의료보건 분야: 간호사
	정리	[정리 및 발표] 모둠 협의 결과 발표

차시		4차시
성취기준		9국 01-03 목적에 맞게 질문을 준비하여 면담할 수 있다.
학습주제		면담 질문 만들기
수업 개요	도입	[전시학습 확인] 모둠별 협의 내용 상기
	전개	[질문 만들기] 마인드맵으로 각자 면담 대상자에게 하고 싶은 질문을 다양하고 많이 만들기  [질문 선택하기] 면담 목적에 맞는 질문을 1인당 3개씩 선정하기
	정리	[정리 및 발표] 모둠 협의 결과 발표

차시		5차시
성취기준		9국 01-03 목적에 맞게 질문을 준비하여 면담할 수 있다.
학습주제		면담 질문 답 찾기(문헌 조사)
수업 개요	도입	[전시학습 확인] 모둠별 협의 내용 상기
	전개	〈독서를 통한 질문의 답 찾기〉 - 진로와 관련된 도서 찾기 - KWL 전략을 이용하여 만든 질문의 답 찾기
	정리	[답변 정리] 전시에 만들었던 질문의 답이 될만한 정보를 정리

차시		6차시
성취기준		9국 01-03 목적에 맞게 질문을 준비하여 면담할 수 있다.
학습주제		면담 질문 답 찾기(챗GPT, 리튼 등 AI), 대본 작성
수업 개요	도입	[전시학습 확인]
	전개	〈챗GPT, 리튼 등 AI와 인터넷 검색을 이용하여 질문의 답 찾기〉 - 인터넷 검색을 통해 질문의 답 찾고 정리하기 - 챗GPT, 리튼 등 AI를 이용하여 질문의 답 찾기  〈대본 작성〉: 면담 상황을 가정한 역할극 자신이 만든 질문과 답변을 면담 상황을 가정하여 대본으로 작성 이때 AI를 활용하여 모은 자료를 구어체로 바꿔 사용할 수 있음
	정리	[발표] 모둠별 활동 내용 발표

차시		7차시-9차시
성취기준		9국 01-03 목적에 맞게 질문을 준비하여 면담할 수 있다.
학습주제		대본 작성 및 동영상 촬영
수업 개요	도입	[전시학습 확인]
	전개	<대본 정리> 개인 별로 작성한 대본을 합쳐서 하나의 대본으로 만들기 면담 예절을 고려하여 대본 수정  <동영상 촬영> 역할 분담에 따라 동영상 촬영 면담자, 면담 대상자, 촬영자, 편집자 역할 분담
	정리	<정리> 모둠 활동 내용 발표

차시		10차시
성취기준		9국 01-03 목적에 맞게 질문을 준비하여 면담할 수 있다.
학습주제		동영상 촬영 및 편집
수업 개요	도입	[전시학습 확인]
	전개	<동영상 촬영> 면담 상황을 가정하여 면담 촬영  <동영상 편집> 면담 내용이 잘 전달되도록 영상 편집
	정리	[발표] 모둠 활동 내용 발표

차시		11차시
성취기준		9국 01-03 목적에 맞게 질문을 준비하여 면담할 수 있다.
학습주제		면담 영상 발표
수업 개요	도입	[전시학습 확인]
	전개	<모둠별로 촬영한 내용 발표>  <피드백> 샌드위치 기법을 활용하여 모둠 별로 잘한 점과 보완할 점을 발표
	정리	[발표] 활동 소감 발표

# 챗GPT를 활용한 면담하기

대상 학년	중1학년	모델 개발자	산곡남중학교 이주희	
과목	국어		운영 차시	11차시
과목별 성취기준	9국 01-03	목적에 맞게 질문을 준비하여 면담할 수 있다.		
개발목적	면담을 통해 진로에 대한 의식을 기르고 역할극 활동을 통해 협력적 의사소통 능력을 함양할 수 있다.			

1. 면담 대상자 정하기

## 진로 탐색을 위한 면담 활동

- ◎ 1학년 ( )반 ( )모둠
- ◎ 모둠원 ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( )

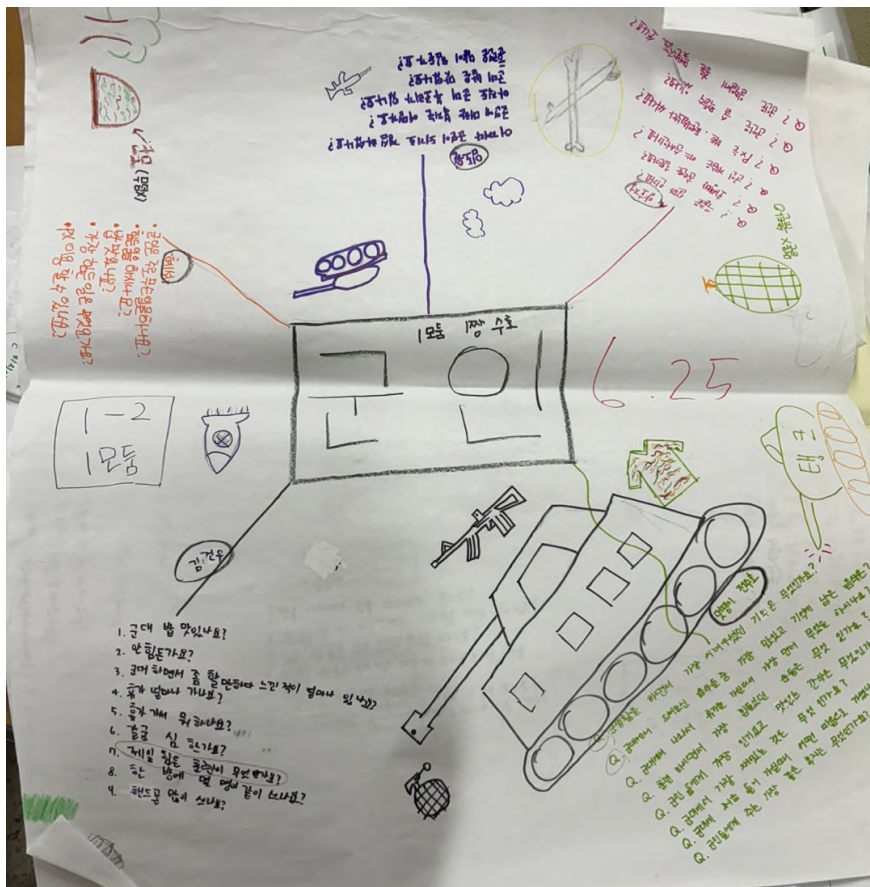
1. 우리 모둠이 선정한 면담 대상자(직업)와 선정한 이유를 적으시오.

면담 대상자	
선정 이유	

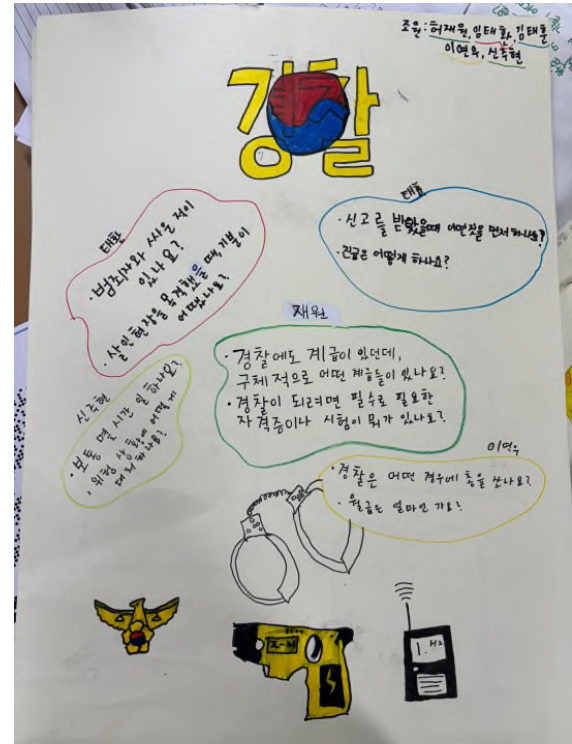
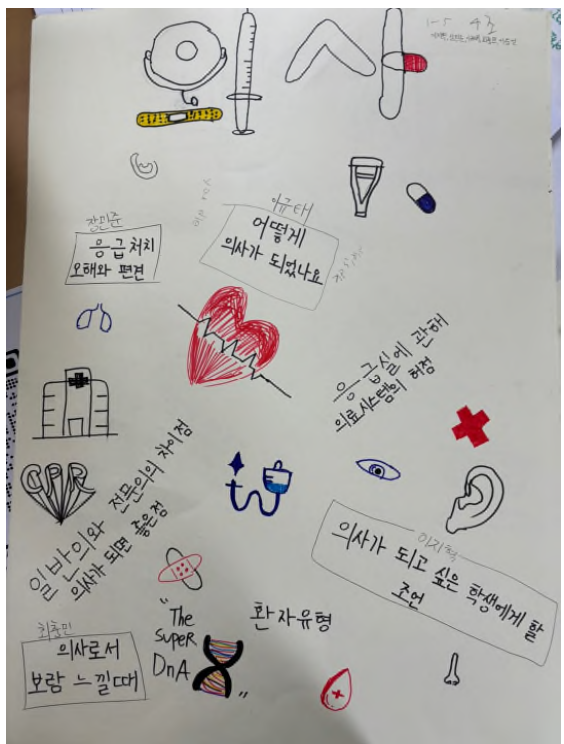
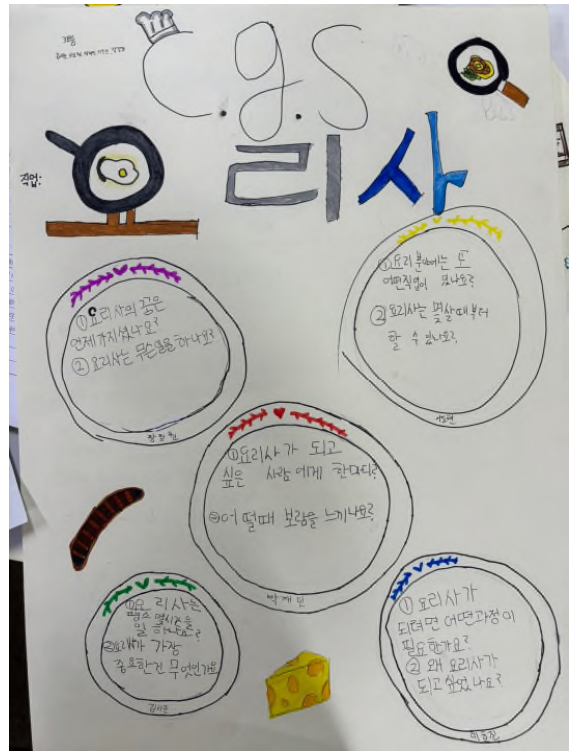
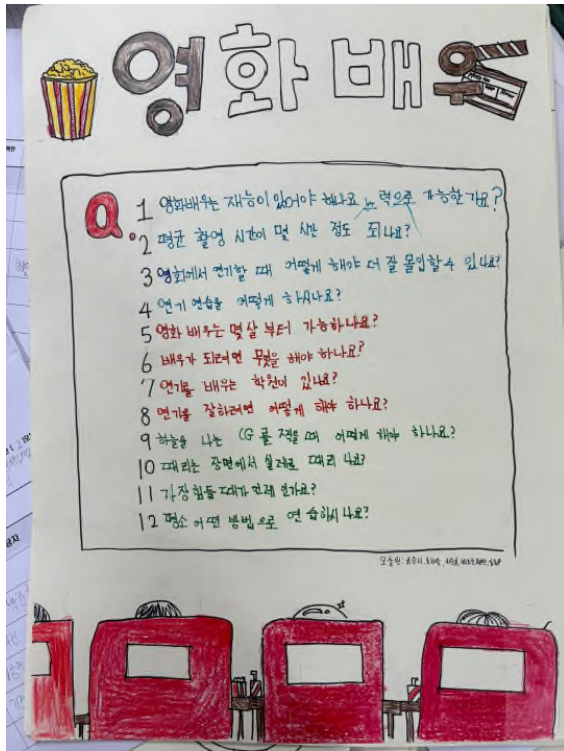
2. 우리 모둠원들이 면담 대상자에게 질문하고 싶은 질문을 2가지씩 적으시오.

모둠원 이름	질문
	①
	②
	①
	②
	①
	②
	①
	②
	①
	②
	①
	②

## 2. 마인드맵으로 질문 만들기



### 3. 질문 선정하기





6. 활동 장면(챗GPT와 노트북을 활용한 수업 장면 / 모둠 활동 모습)



# 노트북(스마트기기)를 활용한 토론하기 수업

대상 학년	중학교 3학년	모델 개발자	(국어) 석정중 김보미	
과목	국어		운영 차시	8차시
과목별 성취기준	국어	[9국01-05] 토론에서 타당한 근거를 들어 논박한다. [9국03-04] 주장하는 내용에 맞게 타당한 근거를 들어 글을 쓴다.		
개발목적	토론 활동을 이론으로만 배우거나 단순히 말싸움 정도로 경험하는 것이 아니라 체계적인 자료 탐색, 협업 능력 등을 학습할 수 있도록 수업을 설계했다. 이 수업을 통해 스스로 자료를 탐색하고 친구들과 토론하는 과정에서 관련 기초정보의 습득 및 과목 내용에 대한 흥미가 발생하도록 하는데 주안점을 두었다.			
개발자료 설명	수업의 4~8차시에 활용할 수 있는 학습지입니다.			
활용 팁	아래 자료를 노트북(스마트기기)을 활용하여 작성할 수 있도록 패들렛이나 구글클래스룸에 올려두어 학생들이 다운받아 작성하고 공유할 수 있도록 하면 좋습니다.			

## 1. 패들렛 수업 활동 예시

2. 수업 활용 학습지

토론과  
함께 하는  
국어수업

## 토론 역할 연습하기(찬성토론자)

3학년 \_\_\_\_반 모듈명: \_\_\_\_조( \_\_\_\_모듈) 토론담당자: \_\_\_\_, \_\_\_\_

논제		
토론단계 담당학생	1. 입론	
찬성1 ( )		
	2. 예상 반론	
	반대 측이 입론에서 내세울 만한 내용	반론할 내용
찬성2 ( )		
	3. 예상 반박	
	우리 측 입론에 대해 상대측이 제기할 수 있는 반론	상대측 반론에 대한 우리 측의 반박
찬성1 ( )		
	4. 예상 최종 변론	
찬성2 ( )		

토론과  
함께 하는  
국어수업

## 토론 역할 연습하기(반대토론자)

3학년 \_\_\_\_반 모듈명: \_\_\_\_조( \_\_\_\_모둠) 토론담당자: \_\_\_\_, \_\_\_\_

논제		
토론단계 담당학생	1. 입론	
반대1 ( )		
	2. 예상 반론	
	찬성 측이 입론에서 내세울 만한 내용	반론할 내용
반대2 ( )		
	3. 예상 반박	
	우리 측 입론에 대해 상대측이 제기할 수 있는 반론	상대측 반론에 대한 우리 측의 반박
반대1 ( )		
	4. 예상 최종 변론	
반대2 ( )		

토론과  
함께 하는  
국어수업

## 토론 역할 연습하기(사회자)

3학년 \_\_\_\_반 모듈명: \_\_\_\_조( \_\_\_\_모듈) 사회자 이름: \_\_\_\_

1. 토론 논제			
2. 토론 순서에 따른 대본 작성(총 토론 시간 ____분)			
토론순서		시간(분)	사회자 발언 내용
시작			
입론	찬성1		
	반대1		
협의시간			
반론	반대2		
	찬성2		
협의시간			
반박	찬성1		
	반대1		
협의시간			
최종 변론	반대2		
	찬성2		
종료			

토론과  
함께 하는  
국어수업

## 토론 역할 연습하기(서기)

3학년 \_\_\_\_반 모듈명: \_\_\_\_조( \_\_\_\_모듈) 서기 이름: \_\_\_\_

1. 토론 논제			
2. 토론 내용 정리(총 토론 시간 ____분)			
토론순서		시간(분)	주요 토론 내용
입론	찬성1		
	반대1		
반론	반대2		
	찬성2		
반박	찬성1		
	반대1		
최종 변론	반대2		
	찬성2		
토론 결과			찬성( )표/ 반대( )표

토론과  
함께 하는  
국어수업

## 토론 하기

3학년 \_\_\_\_반 모듈명: \_\_\_\_조( \_\_\_\_모듈) 작성자 이름: \_\_\_\_

1. 토론 논제			
2. 토론 내용 정리(총 토론 시간 ____분)			
토론순서		시간(분)	주요 토론 내용
입론	찬성1		
	반대1		
반론	반대2		
	찬성2		
반박	찬성1		
	반대1		
최종 변론	반대2		
	찬성2		
토론 결과			찬성( )표/ 반대( )표

## 토론을 활용한 논설문 쓰기

3 학년      반      번      이름     

문제) 토론한 내용을 바탕으로 조건에 맞게 논설문을 쓰시오.

조건

1. 주장이 분명히 드러나게 쓰시오.
1. '서론-본론(3개 이상)-결론'의 형식에 맞게 쓰시오.
1. 주장에 대한 근거는 3가지 이상 제시하되, 다양한 자료를 활용하여 객관적인 근거를 제시하시오.
1. 자료의 내용을 인용할 때는 본문에 인용한 부분을 꺾꽂이 편으로 표시하시오.

제목: \_\_\_\_\_

—

—

서론: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

본론: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

결론: \_\_\_\_\_

출처: \_\_\_\_\_

## 챗GPT를 활용해 토론하고 글쓰기

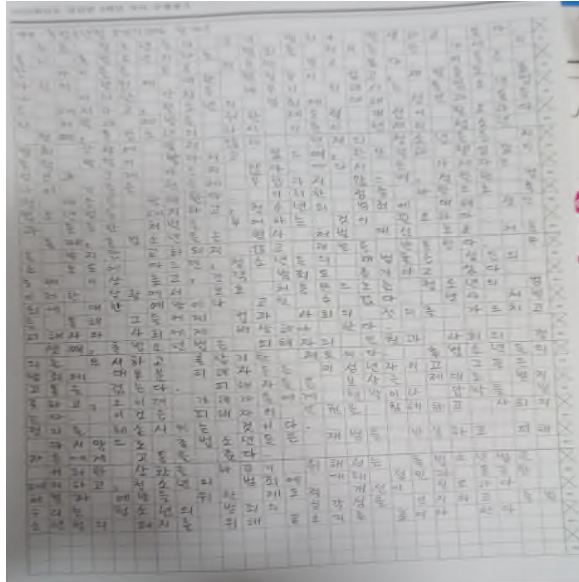
대상 학년	중3학년	모델 개발자	검단중학교 김수연	
과목	국어		운영 차시	8차시
과목별 성취기준	9국 03-04	주장하는 내용에 맞게 타당한 근거를 들어 글을 쓴다.		
	9국 01-05	토론에서 타당한 근거를 들어 논박한다.		
	9국 01-06	다양한 자료를 재구성하여 내용을 체계적으로 조직하고 청중이 이해하기 쉽게 발표한다.		
	9국 03-08	쓰기 과정과 전략을 점검·조정하며 글을 쓰고, 독자를 고려하여 글을 고쳐 쓴다.		
개발목적	다양한 토론 주제에 대한 자기의 생각을 가질 수 있는 능력을 기르고 이를 말과 글로 표현할 수 있다. 챗GPT로 자기가 쓴 글을 수정하고 매체를 활용하여 발표할 수 있다.			

1. 교과서 글 분석 활동

2. 토론을 바탕으로 전지 꾸미기



### 3. 논설문 쓰기



**< 논설문 쓰기 수행평가 >**

※ 다음을 참고하여 작성하세요.

공통 평가 기준	1. 내용면이 흥미거나, 문장 형식에 역동성 등 두는 감동입니다. 2. 한 문단에는 하나의 내용을 담습니다. 문단을 제대로 나누지 않을 경우는 감점입니다. 3. 내용을 뒷받침할 수 있도록 근거를 제시하여야 합니다.
작성 평가 기준	1. 개화기-근대-현대-미래를 구체적으로 문장 형식으로 작성하기 2. 적절한 논증 방법을 사용하여 논증하기 3. 개료를 바탕으로 직접 문장 한 문단의 논설문을 작성하기

글의 제목을 **주제문** 형식으로 제시하시오. (2점)

제목: 최고의 인간성, 공의(正義)와 인간성

글의 개요를 구체적인 문장 형식으로 작성하시오. (3점)

이론: 최고의 인간성의 강령 법칙이 발생하고 있다.

논증:

1. 최법소년의 나이 기준이 현재와 청소년 범죄의 심각성에 맞지 않다.
2. 최법소년은 형과 처벌 대신 보호 처분을 받지만 고위직의 법관 제법을 반동한다.
3. 최법소년은 피해자의 인권과 사회적 정의에 무시되고 불합리한 제로이다.
4. 최법소년은 개별을 본받고 피해자에게 고통을 겪게 한다.

결론: 우리는 청소년의 범죄의 심각성을 인지하고 최법소년 제도를 전면 폐지하는 것이 중요하다.

※ 사용할 논증 방법을 쓰고, 관련된 주장을 간단하게 전개하시오. (귀납, 연역 중 1가지 선택) (2점)

논증 방법: 귀납법

논증 내용:

최고의 인간성의 강령 법칙이 발생하고 있다.  
최법소년을 형사 처벌 대신 보호 처분을 받지만 고위직의 법관 제법을 반동한다.  
우리는 청소년의 범죄의 심각성을 인지하고 최법소년 제도를 전면 폐지하는 것이 중요하다.

글에 사용할 자료를 간단히 제시하시오. (통계, 수치, 인터뷰, 기사 등) (2점)

출처: OB5경인 TV, 연합뉴스

내용: 개법률 성인의 3대 최법소년, 최법소년 1년에 한 번 본게 아니다.

1~4에서 작성한 개요와 논증 방법을 바탕으로 논설문을 쓰시오. (800~200자, 11점)

개요에 따라 문단을 나누어 정해진 문장 수를 작성합니다.  
개요에서 쓰일 내용인, 모두 반영되어야 합니다.

### 4. 챗 지피티 활용해 수정하기

### 5. ppt 제작 및 발표

# 정답사냥꾼 활동을 통한 문법 수업

대상 학년	중학교 3학년	모델 개발자	(국어) 인천 청람중 방길환	
과목	국어		운영 차시	8차시
과목별 성취기준	국어	[9국04-03] 단어를 정확하게 발음하고 표기한다.		
개발목적	문법 수업, 특히 발음과 표기에 대한 학습 내용은 교육 여건상 주로 강의식 수업이 이루어져 학생들이 주도적으로 학습하기가 어렵다. 따라서 협력 학습을 바탕으로 학생들이 문법적 개념을 제대로 이해하였는지, 다른 형태로 활용할 수 있는지 확인하는 것에 주안점을 두었다.			
개발자료설명	수업의 7~8차시에 활용할 수 있는 활동지 및 PPT 자료입니다.			
활용 팁	실제 정답사냥꾼 활동을 할 때, 활동지의 점선에 따라 활동지를 접으면 다른 친구들에게 문제를 제시할 때에도 정답을 가릴 수 있고 문제 해결이 끝난 후에는 정답을 바로 보여줄 수 있어 편리합니다.			

## 1. 정답사냥꾼 수업 활동 예시

**정답 사냥꾼! [정확한 발음과 표기] p.108~113**

학년: 2023년 여름: 안은영

주어진 문장	내가 해결한 정답		
(1) 7. 실질 형태소는 의미가 없고 형식형태소는 의미가 있다? O or X	(3)	(4)	(8)
(2) 8. 결합형이 <input type="text"/> 으로 시작된 조사나 어미, 접미사와 결합되는 경우에는, 뒤엎것만을 뒤엎것 <input type="text"/> 으로 돌려 놓으라	(7)	(6)	(9)
(3) 9. 넷에 넷을 더하면 여더리다. (여덟이다) O or X	(1)	(5)	(2)

문제 번호	7	8	9
정답	답: X (반대) <small>난이도 1</small> [표준발음법 제 14항]	답: 모음, 첫소리 <small>난이도 2</small> [표준발음법 제 14항]	답: X (여덟이다) <small>난이도 3</small> [표준발음법 제 14항]

전결여객 알력 문 연구	어떤 내용을 전결여객 알력주었나요?
최지숙, 최유진	개 맞당여지 알려줌 산별은 친절하게 해줌
정답사냥꾼 활동 소결(50자 이내)	'활동과 표기'와 관련하여 오늘 내거 해온 내용(50자 이내)
문제를 푸는 것과 친구들이 만든 문제를 풀다보면 아래쪽 부분에서 생각보다 다른 거 같았다 이도 문제를 내면서 단락을 더 넣어서 푸는 거 같았다 같았다.	이러한 점지사를 극복할 수 있다.

## 2. 정답사냥꾼 수업 활동 사진



3. 수업 활용 활동지

정답 사냥꾼! [정확한 발음과 표기] p.108~117

학번:                      이름:

우리가 만든 문제	내가 해결한 정답		
(문제 번호).	(빙 고삿자)  친구 사인	(빙 고삿자)  친구 사인	(빙 고삿자)  친구 사인
(문제 번호).	(빙 고삿자)  친구 사인	(빙 고삿자)  친구 사인	(빙 고삿자)  친구 사인
(문제 번호).	(빙 고삿자)  친구 사인	(빙 고삿자)  친구 사인	(빙 고삿자)  친구 사인

문제 번호	1	2	3
정답	[표준 발음법 제 (    )항]	[표준 발음법 제 (    )항]	[한글 맞춤법 제 (    )항]

친절하게 알려 준 친구	어떤 내용을 친절하게 알려주었나요?

정답사냥꾼 활동 소감(50자 이내)	‘발음과 표기’와 관련하여 오늘 내가 배운 내용(50자 이내)

#### 4. 수업 활용 PPT 자료

### 정답사냥꾼 활동 안내

인천청람중학교 교사 방길환

### 협력적 문제 만들기

[모둠 3명인 경우] 3명의 학생은 1~9번 사이의 숫자 3를 선택해 주세요.

[모둠 4명인 경우] 3명의 학생은 1~9번 사이의 숫자 2개, 1명의 학생은 숫자3개를 선택해주세요.

### 협력적 문제 만들기

자신이 선택한 숫자들을 '활동지' 1쪽에 있는 문제 만들기 칸의 문제 번호에 써주세요.

그리고 '활동지' 1쪽 오른쪽에 있는 빙고 칸에 1~9까지의 숫자를 써주세요.

### 협력적 문제 만들기 [10분]

교과서 108~113쪽의 내용을 참고하여 자신이 선택한 숫자의 개수만큼 문제를 만들어 '활동지' 문제 칸에 적어주세요.

문제의 형식은 자유입니다.  
객관식, 빈칸 채우기, OX 문제, 서답형 등.

문제 만들기가 정말 너무 어려운 학생들은 표준발음법 내용에 빈칸을 뚫어도 괜찮습니다.  
대신 정말! 아무것도 몰라서 못만드는 경우에만!

### 협력적 문제 만들기 [10분]

만든 문제는 모둠 내에서 시계 방향으로 돌아가며 피드백을 해줍니다.

친구가 만든 문제에 잘못된 내용은 없는지, 더 나은 문제 형식이 무엇일지에 대해 꼼꼼하게 확인해주세요.

더 좋은 문제가 될 수 있도록 도와준다는 태도로 임해주세요.

### 정답사냥꾼 활동하기 [15분]

나눠준 라벨지에 자신이 만든 문제의 번호를 적습니다.  
(예: 1, 3, 5)

제한된 시간동안 빙고칸을 완성하기 위해 자신이 필요한 숫자를 가진 다른 모둠의 친구에게 찾아가세요.

그리고 해당 숫자의 문제를 해결하세요. 문제를 해결한 경우, 자신의 빙고 칸에 친구의 사인을 받으면 정답을 사냥하게 된 것입니다.

### 정답사냥꾼 활동하기 [15분]

문제를 틀린 경우에는 친구의 사인을 못받습니다.  
친한 친구라고 해서 틀렸는데 사인을 해주는 건 그 친구를 진정으로 위하는 길이 아닙니다.

대신 틀린 문제에 대한 정답을 친절하게 설명해주세요.

### 정답사냥꾼 활동하기 [15분]

빙고줄 5개를 완성하면 선생님에게 와서 확인 도장을 받습니다.

## 정리하기 [5분]

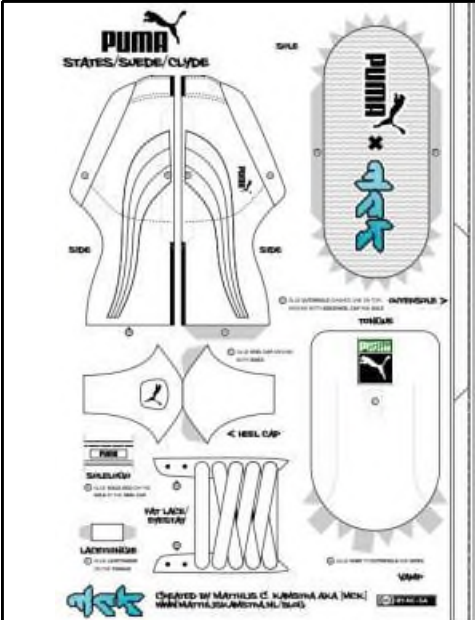
정답사냥꾼 활동 중 자신에게 친절하게 내용을 설명해준 친구에 대해 기록해봅시다.

이번 정답사냥꾼 활동 소감 및 학습 내용과 관련하여 배운 점을 50자 이내로 작성해봅시다.



연구팀명	ALLSATR 행복 교육																																																																																																																															
연구팀	최다운, 공정미, 정혜경, 백은경, 이천숙, 김명진, 지승훈, 염태호 (상인천중학교)																																																																																																																															
연구주제	건강 관리와 학습 성취																																																																																																																															
연구 운영내용 및 연구결과	<p>1. 연구 취지</p> <p>- 단위학교에서 할 수 있는 창의융합형 인재 양성을 위한 수업 개발을 위해 다양한 교과가 협의하여 하나의 주제로 프로젝트 수업을 구성하였다. 2015 개정 교육과정에서 학생들이 궁극적으로 갖추어야 할 핵심 역량인 ‘창의성’과 ‘융합’을 학생들이 수업에서 자연스럽게 녹아들게 학습하기 위해서 타 교과와의 융합 수업을 중점으로 계획하였다. 또한 인천시교육청의 교육정책인 ‘읽견쓰’가 잘 녹아들 수 있도록 핵심 주제를 선정하였다.</p> <p>2. 연구 방법</p> <p>- 연구팀의 첫 세미나에서 타 교과간의 연계를 위해 적절한 ‘핵심 주제’를 정한다. 최근 인천시교육청에서 교육정책으로 브랜드화하고 있는 ‘읽견쓰’에 영감을 받아 건강과 문해력을 성장시킬 수 있도록 ‘건강 관리와 학습 성취’라는 핵심 주제를 정하였다. 그 다음으로 교과마다 핵심 주제와 연관된 단원을 찾아 교과 수업을 재구성하였다. 여기서 중점은 타 교과와의 연계가 가능하도록 재구성하는 것이다.</p> <p>3. 추진 일정(예시)</p> <table> <tr> <th rowspan="2">순 번</th><th rowspan="2">연구개발 내용</th><th colspan="8">추진일정</th><th rowspan="2">비고</th></tr> <tr> <th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th></tr> <tr> <td>1</td><td>오리엔테이션</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>2</td><td>연구 주제 선정</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>3</td><td>강사 초청(수업연구)</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>4</td><td>중간 평가 및 수정</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>5</td><td>세미나 및 워크숍</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>6</td><td>수업나눔실시</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>7</td><td>수업나눔실시</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>8</td><td>2차 검증 및 평가</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>9</td><td>수업나눔하마당 참여</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p>4. 연구 결과</p> <p>• 수업영상개발(2편)</p> <p>- 잘 미끄러지지 않는 운동화 만들기</p>										순 번	연구개발 내용	추진일정								비고	4	5	6	7	8	9	10	11	1	오리엔테이션										2	연구 주제 선정										3	강사 초청(수업연구)										4	중간 평가 및 수정										5	세미나 및 워크숍										6	수업나눔실시										7	수업나눔실시										8	2차 검증 및 평가										9	수업나눔하마당 참여									
순 번	연구개발 내용	추진일정								비고																																																																																																																						
		4	5	6	7	8	9	10	11																																																																																																																							
1	오리엔테이션																																																																																																																															
2	연구 주제 선정																																																																																																																															
3	강사 초청(수업연구)																																																																																																																															
4	중간 평가 및 수정																																																																																																																															
5	세미나 및 워크숍																																																																																																																															
6	수업나눔실시																																																																																																																															
7	수업나눔실시																																																																																																																															
8	2차 검증 및 평가																																																																																																																															
9	수업나눔하마당 참여																																																																																																																															

	타 교과 연계	과학, 기술가정, 체육
	수업 단원명	2단원 여러 가지 힘 2-1. 운동을 방해하는 마찰력
	수업 과정	<p><b>-전시학습 확인(교과서 참고)</b></p> <p>1) 마찰력을 크게 하기 위한 조건 알아보기</p> <p>2) 마찰력을 크게 하는 경우의 예 탐색하기</p> <p><b>- 활동하기(총 4차시 실시)</b></p> <p>1) 1차시: 도안 색칠하기</p> <p>2) 2차시</p> <p>가) 오리기: 운동화 도안 모형을 가위를 이용하여 오리기</p> <p>나) 붙이기(1): 풀과 테이프를 이용하여 운동화 옆면, 밑창 붙이기</p> <p>3) 3차시</p> <p>가) 붙이기(2): 풀과 테이프를 이용하여 도안 모형을 순서대로 붙여 전체 운동화 모양 완성하기(2)</p> <p>나) 사포 붙이기: 잘 미끄러지지 않도록 운동화 밑창에 사포 붙이기. 이 때 마찰력을 크게 하기 위한 조건을 생각하여 창의적으로 사포를 붙이도록 지도한다. (사포의 최소 크기 및 사포 조각 개수 등 주의점 지도)</p> <p>4) 4차시 :모둠별 토너먼트 대결: 최강 운동화 찾기</p> <p>가) 우드락 보드를 이용하여 바닥으로부터의 각도를 점차 높여 잘 미끄러지지 않는 운동화 순위를 결정한다.</p> <p>나) 시상: 학급 내 1~3등 순위까지 시상 및 상품(간식) 증정</p> <p><b>- 추가 과제: 모둠별 토의</b></p> <p>1) 운동 종목별 운동화 밑창의 모양이 다른 이유</p> <p>2) 학교에서 슬리퍼를 되도록 신지말라고 하는 이유가 뭘까?</p> <p><b>- 수업 성과</b></p> <p>1) 마찰력을 크게 하기 위한 밑창 모양을 고안하는 탐구 활동을 통해 과제에 대한 문제 해결력을 키우고 창의적인 사고능력을 증진할 수 있었음.</p> <p>2) 탐구 활동 후 추가 과제 토의 과정을 통해 건강하고 안전한 학교생활을 위한 슬리퍼, 운동화 착용에 대해 과학적으로 접근하여 사고할 수 있는 계기가 됨.</p>



종이 운동화 도안



교과서 수업 내용



수업 결과물



수업 결과물



수업 결과물



수업 결과물

- 수업에서 만나는 읽·걸·쓰 민주주의 정치 활동

수업 대상 및 교과	중학교 1학년 사회
타 교과 연계	사회, 국어, 정보
수업 단원명	9단원 정치생활과 민주주의
수업 주제	시로 만나는 정치 생활과 민주주의
성취기준	[9사(일사)03-01] 정치의 의미와 기능을 이해하고, 정치 생활에서 국가와 시민이 수행하는 역할을 탐구한다.
학생 성장 수업	<p>-아이스브레이킹 학교폭력예방, 다문화, 평화, 인권 등 민주주의, 민주시민과 관련된 다양한 의견을 발표하기</p> <p>-분류하기 주제별로 의견을 분류하여 정리하기</p> <p>-자료 검색 및 시 읽기 내가 좋아하는 시 한편을 찾아 감상하기</p> <p>-민주주의 시로 바꿔쓰기 시 쓰기 활동과 넓은 의미의 정치, 시민의 정치 참여와 역할 교과 내용을 연결시켜 설명함. 단순한 시 쓰기 활동이 아닌 민주주의교육 활동임을 학생들에게 설명하면서 활동에 임하게 함.</p> <p>-디지털 시화전 꾸미기 글그램 어플, 쓰샷 어플, 미리캔버스 등을 활용하여 디지털 시화전 꾸미기(디지털활용교육)</p> <p>-작품 공유 및 발표 및 공감하기 패드렛에 작품 공유하기 및 다른 친구의 작품 감상하기 릴레이 칭찬 댓글로 교실 속 건강한 민주주의교육 실천하기</p>
범교과 융합 및 디지털 리터러시교육	<p>- 1학년 사회 교과 정치 단원과 민주시민교육(학교폭력예방어울림교육, 다문화교육, 장애인권교육, 통일 교육 등) 핵심 요소를 융합</p> <p>- 교과 내 국어, 도덕교과와 융합하여 학생들의 생각을 자유롭게 창작시로 표현</p>

<div data-bbox="422 332 688 385" data-label="Section-Header"> <h2>글그램 - 사진에 글쓰기</h2> </div> <div data-bbox="422 408 466 445" data-label="Text"> <p>with who 공고 포럼</p> </div> <div data-bbox="422 477 602 521" data-label="Text"> <p>47+ 1000+ 0 작품 5만장 이상로드 1만여 작품</p> </div> <div data-bbox="743 332 854 528" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="428 603 568 746" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="584 603 834 739" data-label="Text"> <p><b>쓰샷</b> 글이 특별해지는 순간 ★★★★☆ 434</p> </div>	<div data-bbox="1128 270 1201 293" data-label="Text"> <p>파루지마</p> </div> <div data-bbox="1079 314 1248 360" data-label="Text"> <p>어느날 열린 마추피키는 갈락스에게 실종되었고</p> </div> <div data-bbox="1091 378 1237 427" data-label="Text"> <p>회상하던 상춘은 전쟁에서 돌아가셨고</p> </div> <div data-bbox="1063 443 1265 491" data-label="Text"> <p>눈 길에서 보이던 야치들은 더이상 볼 수 없게 되고</p> </div> <div data-bbox="1063 509 1265 580" data-label="Text"> <p>끝없이 현실인지 구별하려해도 어디까지인지 비현실이 안 된다</p> </div> <div data-bbox="1079 599 1237 645" data-label="Text"> <p>가리다 세계 필화가 무너지면 어찌할까</p> </div> <div data-bbox="1063 663 1265 711" data-label="Text"> <p>전 세계 사람들은 각자말래 세계가 아무런 맑은 전쟁이 일어날지라도</p> </div> <div data-bbox="1063 730 1265 801" data-label="Text"> <p>언제든 세계평화는 무너지지 않는다고 지켜낼까라고</p> </div>
<p>사용된 어플리케이션</p>	<p>수업 결과물</p>

## 1. 기술가정과 자료개발

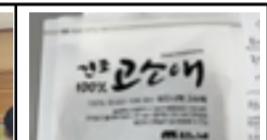
### ■ 활동 내용

- 현 인류의 식생활이 지구 환경에 다양한 영향을 끼치고 있으며, 육류의 소비가 전 과정에서 온실가스 배출로 환경 오염이 유발되고 있다. 현재 식생활을 탐구하고 문제점을 인식하고 앞으로 미래의 식생활을 탐구해 봄으로써 친환경적이고 지속 가능한 식생활에 대해서 고민해보는 활동이다.

- 미래 식량인 대체육의 종류와 특징을 구분, 비교하는 탐구 활동지

[illegible]

- 학생들이 식생활과 탄소배출에 대한 연관성을 인식하고 미래 식량을 직접 시식하고 경험해 봄으로써 식품 선택의 확장과 건강하고 다양한 식단을 구성하는 데 도움이 되었다. 미래 식량을 탐구하는 과정에서 과학적인 호기심을 자극받고 지속 가능한 미래를 위한 선택을 생각해보는 기회가 되었다.

		
<p>비건 육포 시식 체험</p>	<p>식용 곤충</p>	<p>콩으로 만든 육포</p>

## 2. 국어과 자료개발

- 활동 주제 : 법정 토론을 통해 삶에서 중요한 미덕(정직, 배려) 깨닫기
- 활동 내용
  - ‘하늘을 맑건만’ 소설 읽기
  - 소설의 주제 및 등장인물 파악하기
  - 법정 토론의 역할 정하기
    - ▶ 역할 : 원고인, 검사, 피고인, 변호사, 판사, 법원서기, 증인, 배심원
    - ▶ 논제에 따른 인물들의 주장과 근거, 궁금한 점 등을 작성하기
    - ▶ 등장인물들의 역할 정하기
  - 법정 토론하기
    - ▶ 예시 대본에 따라 등장인물들의 주장을 들어보고 질문하기 등
    - ▶ 배심원이 무죄, 유죄 결정을 함.
    - ▶ 판사가 배심원의 결정에 따라 판결함.
- 수업 자료
  - 법정 토론 학습지
  - 법정 토론 예시 대본
- 수업 성과
  - 법정 토론을 통해 ‘정직’이라는 미덕을 발견하고 실천할 수 있는 능력을 기름
  - 참가자들과 논리적인 토론을 펼치며 자신의 의견을 명확하고 구체적으로 표현함으로써 논리적으로 생각하고 말할 수 있는 능력을 기름
  - 토론 중에 발생하는 갈등이나 논쟁을 조율하고 해결하는 방법을 배움으로써 ‘배려’라는 미덕을 발견하고 실천하는 능력을 기름
- 활동 사진



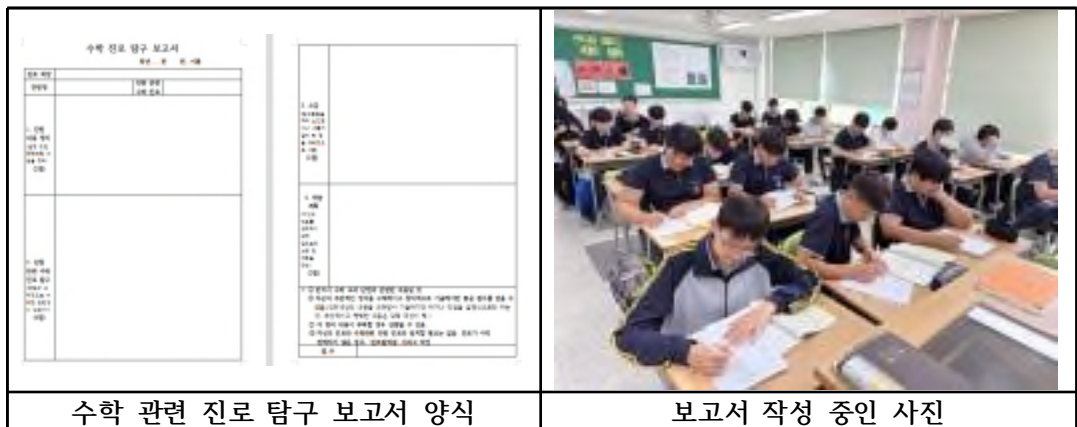
법정토론 변호인 변론



법정토론 검사 발언

### 3. 수학과 자료개발

- 활동 주제 : 수학 관련 진로 탐구
- 활동 내용
  - 중학교 3학년에서 학습한 수학 내용을 바탕으로 단원을 선정하고, 단원의 내용을 요약하기
  - 앞에서 선정한 단원과 관련된 수학 관련 직업이나 진로를 인터넷을 활용하여 검색
  - 검색한 내용을 선정한 단원의 내용과 관련지어서 작성
  - 작성을 마친 후 소감 및 앞으로의 학습 계획에 대해서 작성
- 수업 자료
  - 수학 관련 진로 탐구 보고서(활동 사진에 첨부)
  - 수학과 관련된 의학에 대학 내용의 예시를 보여주면서 건강 관리의 중요성에 대해서도 학습(집에서 알아보는 의학 속 수학 <https://www.youtube.com/watch?v=YslwvLbsBs>, 의료가기에 숨은 수학 원리는? <https://www.youtube.com/watch?v=WVZ9GRTuBAE> 등의 영상)
- 수업 성과
  - 의학 속의 수학의 중요성에 대해 인식하고, 건강에 대한 중요성을 인식함.
  - 수학의 실용성 및 유용성을 인식하여 수학 교과에 대한 긍정적인 태도를 함양.
  - 자신의 진로 및 수학 관련 진로에 대해서 고민하면서 학습에 대한 동기 부여.
- 활동 사진



#### 4. 보건과 자료개발

- 활동 주제 : 건강의 중요성과 건강평가
- 활동 내용
  - 자신이 생각하는 건강의 개념 정의하여 말해보기, 세계보건기구의 건강의 개념 이해하기
  - 건강에 영향을 미치는 요인: 개인적 요인, 환경적 요인, 사회·문화적 요인, 생활습관
  - 건강에 영향을 미치는 여러 가지 요인들이 상호작용하여 개인과 지역사회의 건강에 영향을 준다는 점 이해하기
  - 건강증진과 건강평가
- 수업 자료
  - 활동지: 건강검사 결과지
  - 준비물: 혈압계, 체온계, 청진기, 옥시미터, 펜라이트, 색각검사지 등
- 수업 성과
  - 건강에 대한 개념의 정립으로 전체 교과와 건강 관리 연계 수업의 기초 지식 함양
  - 건강 상태 평가와 건강 검사 결과 등을 통해 건강 목표와 건강관리 실천 전략 수립
- 활동 사진







나눔 및 추후 계획	<p>1. 교직원 공유</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 7월 중등 연구팀 대상 수업 나눔 실시</li> <li>- 9월, 10월 희망 교사 대상 수업 나눔 실시</li> </ul> <p>2. 수업나눔 한마당 공유(11.4.)</p>
제언	<p>수업 연구팀으로 동료선생님들과 수업을 함께 컨설팅하면서 융합 교육에 대한 이해와 경험을 넓힐 수 있었고, 배려하고 협동하는 분위기를 만들 수 있는 기회가 생겨서 좋습니다.</p> <p>계획한 수업이 제대로 진행될 때도 있고, 새로운 방식에 미흡한 부분도 있었지만 학생들의 참여도, 학습 동기 부여, 흥미 유발 등과 성취면에서 기존 강의식 수업보다 만족도가 높았던 것 같습니다. 앞으로 수업을 더욱 발전시키기 위해 학생들의 참여를 더욱 촉진하기 위한 활동 추가, 학습 자료, 학습 도구를 다양하게 개발하는 시간이 되었습니다.</p> <p>학기초 수업 연구팀으로 수업 개발을 위해 참여하고 협력해준 모든 선생님들에게 감사의 인사를 전하면서 새로운 수업 방식에 잘 임하고 활동해준 학생들에게 감사의 마음을 전하며 보고서를 마무리합니다.</p>

※ 활동에 따라 내용 변경 가능, 수업나눔 한마당 공유 예정



# 학생 주도 미래형 교육과정 개발 및 수업 사례 연구



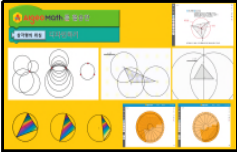

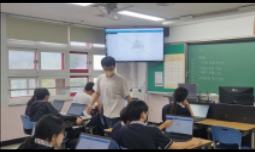









연구팀명	SH 미래 혁신 수업 연구																																																																																																																															
연구팀	선학중학교 SH 미래 혁신 수업 연구																																																																																																																															
연구주제	학생 주도 미래형 교육과정 개발 및 수업 사례 연구																																																																																																																															
연구 운영내용 및 연구결과	1. 연구 취지																																																																																																																															
	- 학습자 맞춤형 수업 사례 및 교수학습 평가에 대한 연구																																																																																																																															
	- 학생 주도성 기반, 미래형 교육과정 수업 사례 연구 및 나눔을 통한 민주적 학교 문화 확산																																																																																																																															
	2. 연구 방법																																																																																																																															
	- 미래형교육과정 개발 및 수업 사례 현장 연구 및 적용																																																																																																																															
	3. 추진 일정																																																																																																																															
	<table><tr><th rowspan="2">순번</th><th rowspan="2">연구개발 내용</th><th colspan="8">추진일정</th><th rowspan="2">비고</th></tr><tr><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th></tr><tr><td>1</td><td>연구 및 분석</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>2</td><td>연구 및 적용</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>3</td><td>연구 검증 (컨설팅)</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>4</td><td>중간 평가 및 수정</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>5</td><td>세미나 및 워크숍</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>6</td><td>2차 검증 및 평가</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>7</td><td>수업나눔실시</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>8</td><td>수업나눔 백서 제작</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>9</td><td>수업나눔한마당 참여</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>										순번	연구개발 내용	추진일정								비고	4	5	6	7	8	9	10	11	1	연구 및 분석										2	연구 및 적용										3	연구 검증 (컨설팅)										4	중간 평가 및 수정										5	세미나 및 워크숍										6	2차 검증 및 평가										7	수업나눔실시										8	수업나눔 백서 제작										9	수업나눔한마당 참여									
	순번	연구개발 내용	추진일정										비고																																																																																																																			
			4	5	6	7	8	9	10	11																																																																																																																						
	1	연구 및 분석																																																																																																																														
2	연구 및 적용																																																																																																																															
3	연구 검증 (컨설팅)																																																																																																																															
4	중간 평가 및 수정																																																																																																																															
5	세미나 및 워크숍																																																																																																																															
6	2차 검증 및 평가																																																																																																																															
7	수업나눔실시																																																																																																																															
8	수업나눔 백서 제작																																																																																																																															
9	수업나눔한마당 참여																																																																																																																															
4. 연구 결과																																																																																																																																
• 수업영상개발(1편)																																																																																																																																
																																																																																																																																
수업모습					수업후 협의회																																																																																																																											
나눔 및 추후 계획	1. 학년별 전문적학습공동체 활동을 통한 수업 나누 및 피드백 2. 학기별 교육과정 평가회를 통한 수업 나눔 3. 미래형교육과정 워크숍을 통한 피드백- 4. 수업나눔 한마당 공유(11.4.																																																																																																																															
제언																																																																																																																																



# 에듀테크 활용 수업

## ★(교실에서의 노트북 활용 수업)

연구팀명	G.A.M.E. (Google.Apple.Microsoft.Education.)																																																																																																																																													
연구팀	조창현, 박천택, 김신일, 신수연, 유우석, 이민석, 이민주, 현혜진(이상 영흥중), 고은경(인천영흥고)																																																																																																																																													
연구주제	에듀테크 활용 수업(교실에서의 노트북 활용 수업)																																																																																																																																													
연구 운영내용 및 연구결과	<div>1. 연구 취지</div> <div><div>✔</div>코로나19 이후 변화한 교육환경에 맞춰 수업에 적용할 수 있는 다양한 에듀테크 활용 방법 탐구</div> <div><div>✔</div>중학교, 고등학교 전면 학생 노트북 보급에 따른 대면수업에서의 노트북 활용 방안 탐구</div> <div><div>✔</div>Microsoft Teams를 활용한 수업 방법 탐구</div> <div><div>✔</div>에듀테크를 활용한 학급 운영, 업무 경감 방안 탐구</div> <div>2. 연구 주제</div> <div><div>✔</div>Microsoft Teams를 활용한 에듀테크 활용 수업 연구</div> <div><div>✔</div>포토샵을 활용한 삽화 그리기</div> <div><div>✔</div>구글 사이트 도구를 활용한</div> <div><div>✔</div>ChatGPT 등 AI를 활용한 수업방법 탐구</div> <div><div>✔</div>에듀테크 활용 문항디자인</div> <div><div>✔</div>나이스 ‘전체시간표, 개인별 결시자 현황’ 엑셀 파일을 활용한 창의적 체험활동 결시현황 자동화 프로그램 개발</div> <div>3. 추진 일정</div> <table><tr><th rowspan="2">순번</th><th rowspan="2">연구개발 내용</th><th colspan="10">추진일정</th><th rowspan="2">비고</th></tr><tr><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th></tr><tr><td>1</td><td>수업연구팀 연구주제 개발</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>2</td><td>AI를 활용한 수업방법</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>3</td><td>학교 에듀테크 기자재 활용하기</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>4</td><td>구글 사이트 도구 활용하기</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>5</td><td>사회정서학습 프로그램 탐구하기</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>6</td><td>수업나눔실시</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>7</td><td>포토샵으로 삽화 그리기</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>8</td><td>파워포인트를 활용한 수업자료 개발하기</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>9</td><td>엑셀을 활용한 생기부 작성</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>10</td><td>세미나 및 워크숍</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> <div>4. 연구 결과</div> <div><div>•</div>수업영상개발(2편)</div>	순번	연구개발 내용	추진일정										비고	4	5	6	7	8	9	10	11	1	수업연구팀 연구주제 개발											2	AI를 활용한 수업방법											3	학교 에듀테크 기자재 활용하기											4	구글 사이트 도구 활용하기											5	사회정서학습 프로그램 탐구하기											6	수업나눔실시											7	포토샵으로 삽화 그리기											8	파워포인트를 활용한 수업자료 개발하기											9	엑셀을 활용한 생기부 작성											10	세미나 및 워크숍										
순번	연구개발 내용			추진일정											비고																																																																																																																															
		4	5	6	7	8	9	10	11																																																																																																																																					
1	수업연구팀 연구주제 개발																																																																																																																																													
2	AI를 활용한 수업방법																																																																																																																																													
3	학교 에듀테크 기자재 활용하기																																																																																																																																													
4	구글 사이트 도구 활용하기																																																																																																																																													
5	사회정서학습 프로그램 탐구하기																																																																																																																																													
6	수업나눔실시																																																																																																																																													
7	포토샵으로 삽화 그리기																																																																																																																																													
8	파워포인트를 활용한 수업자료 개발하기																																																																																																																																													
9	엑셀을 활용한 생기부 작성																																																																																																																																													
10	세미나 및 워크숍																																																																																																																																													

	<p>  알지오매스를 활용한 삼각형의 외심 팽이 만들기   학교폭력예방교육 비대면 수업 동영상 </p> <div>     </div> <div> <div>수업영상</div> <div>수업영상</div> <div>수업모습</div> <div>수업모습</div> </div> <p> <b>· 자료개발(4편)</b>   AI이더스: 과학적 신기능과 도덕적 책임   스크래치를 활용한 구구단 게임 만들기   세종대왕이 돌아왔다(한글의 창제원리와 우수성)   알지오매스를 활용한 삼각형의 외심 팽이 만들기 </p>
나눔 및 추후 계획	<p>  학교 축제에서 개발자료 전시   에듀테크 활용 문항디자인 전체교원 연수   구글 사이트 도구 활용에 대한 전체교원 연수   엑셀을 활용한 생기부 정리 및 업무경감 방법 전체교원 연수 </p>
제언	<p>한 달에 한 번씩 정기적인 모임을 실시하였으나 항상 더 많은 활동에 대한 아쉬움이 있었다. 활동 시간을 확보하는 것이 수업연구팀 운영의 가장 큰 과제인 것 같다.</p>

※ 활동에 따라 내용 변경 가능, 수업나눔 한마당 공유 예정

# 시이더스: 과학적 신기능과 도덕적 책임

대상 학년	중3학년	모델 개발자	(도덕) 영흥중 현혜진	
과목	도덕		운영 차시	3차시
과목별 성취기준	[9도04-02] 과학 기술이 현대인의 삶에 미치는 긍정적인 영향과 가치를 설명하고, 동시에 과학 기술이 지닌 문제점과 한계를 열거하며, 과학 기술의 바람직한 활용 방안을 제시할 수 있다.			
개발목적	<p>제4차 산업혁명의 발전에 힘입어 인공지능기술과 디지털, AI 등이 급부상을 하며 국내외적으로 새로운 패러다임이 들어서고 있다. ‘과학기술’ 자체는 풍요와 진보를 목적으로 하지만 결과는 양립적인 경우가 많다. 예를 들어 오늘날 과학기술의 발달이 질병을 극복하고 소통의 거리를 단축시켰으며 새로운 기회 창출을 가져왔다고 긍정적 측면을 크게 보는 학자들이 있는 반면, 과학기술이 부의 편중, 인간관계의 비인간화, 귀중한 자원의 고갈, 환경오염, 대량 학살 무기의 등장으로 인해 인간 존재에 대한 위협을 초래하였다고 우려하는 학자도 있다. 이에 현 시점에서의 미래를 살아가고 우리들은 어떠한 과학적 신기능이 있고 그에 따른 도덕적 책임은 무엇인가를 발견하도록 하는 것이 목적이다.</p> <p>독일의 생태철학자 요나스는 “인간만이 책임의 능력을 소유한 유일한 존재이므로 책임의 주체가 되며, 인간은 과학기술에 의해 야기되는 의도적인 행위의 결과뿐만 아니라, 의도하지 않는 행위의 결과까지 책임져야 할 의무가 있다”고 한다. 어제의 나와 내가 다르듯 우리는 모두 이루어가고, 이루어갈 존재들이다. 이에 과학기술도 이루어가는 존재들의 결과로서 도덕적 책임을 다 하지 않으면 안됨을 일깨워주고자 개발하게 되었다.</p>			
개발자료설명	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ (4차산업혁명) 인공지능(AI), 사물인터넷(IOT), 드론, 자율주행차, 가상현실(VR) 등이 주도하는 차세대 산업혁명이라는 용어라는 것을 인지한다.</li> <li>▶ (인공지능AI) 우리의 삶에 밀접하게 관련되어 있는 사례를 찾고 이에 대해 함께 논의하는 시간을 가진다. 예를 들면 스노우 회사의 AI로 얼굴 바꾸기와 같은 실생활에서 본인도 충분히 접목할 수 있는 예시를 든다.</li> <li>▶ 인공지능을 사용하는 인류는 어떠한 도덕적 엔진을 구축할 수 있을까? 라는 질문을 기반으로 하여 도덕적 엔진이라는 용어의 정의와 이에 대한 대답을 토론으로 진행한다.</li> <li>▶ 윤리와 도덕, 편견과 차별, 자유와 자율, 규제 및 감독, 국제 협력이라는 키워드를 주고 이에 대한 자신의 입장을 펼쳐나갈 수 있도록 진행한다.</li> <li>▶ 판옵티콘과 시놉티콘의 차이점을 설명하며 이에 대한 차이점에 대해서 학생들이 충분히 이해할 수 있도록 한다.</li> </ul>			
활용 팁	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 학생들이 토론을 진행할 때 한 사람씩 진행할 수 있도록 충분히 시간 부여</li> <li>▶ 인공지능에 처음 접하는 학생들을 위해 뜻을 천천히 읊어주며 모르는 부분에 대해서 다시금 알려주는 시간을 가짐.</li> </ul>			

#### <1차시>

Q : 인공지능을 사용하는 인류는 어떠한 도덕적 엔진을 구축할 수 있을까?

“도덕적 엔진” 이라고 비유적으로 표현한 것은 과학기술을 활용함에 있어 도덕을 뒷받침해주는 용도로 사용해야 한다는 것이다.

#### A1: 윤리와 도덕

윤리적 및 도덕적으로 간주되는 것과 이러한 가치들을 AI시스템에 통합하는 방법에 대해 AI가 인간의 가치와 도덕 원칙을 우선시하도록 프로그래밍되어야 한다고 주장한다는 것이다. 이는 과학기술에 대한 가치개입적 입장을 보여주어야 한다.

#### A2. 윤리와 도덕2

가치개입적 입장과는 반대로 AI가 종립적이어야 하며 인간의 가치에 영향을 받지 않아야 한다. 이에 대한 자신의 입장으로 과학기술이 도덕적 엔진임은 맞지만 그로 인해 개발자의 개발 능력이 저하될 수 있음을 간과하고 있다고 대답함.

#### A3. 편견과 차별

AI 시스템이 결함이 있거나 편향된 데이터를 사용하여 프로그래밍 된 경우 편향과 차별을 영속화하거나 증폭시킬 가능성에 대한 우려가 있고, 이러한 문제를 해결하는 방법과 AI가 공정하고 공평하다는 것을 보장하는 방법에 대해 의견 차이가 있을 수 있다.

#### A4. 자유와 자율

AI가 인간의 행동을 모니터링 하거나 제어하는 데 사용되는 경우 자유와 자율성을 증진하는 AI의 역할에 대한 토론, AI의 잠재적 이점과 프라이버시 및 개인의 권리에 대한 우려 사이에서 균형을 맞추는 방법에 대해 의견이 분분할 수 있다. 이에 대해 존 스튜어트 밀이 말한 자유에 대해 다시금 생각해보며 AI가 과연 자유와 자율 사이에서 이점만을 고집해야 하는 것이 맞는 것인가를 생각해보게 됨.

#### A5. 규제 및 감독

AI 시스템이 더욱 복잡해지고 자율화됨에 따라 AI시스템을 규제하고 감독하는 것에 대한 다양한 의견이 있다. 1984라는 책에는 판옵티콘이라는 요소가 인간성의 상실과 창의성, 존엄성 등을 무자비하게 짓밟아버린다고 주장하며 규제에 대한 부정적 입장을 보일 수 있다고 함. AI 시스템이 더욱 복잡해지고 자율화됨에 따라 AI 시스템을 규제하고 감독하는 것에 대한 다양한 의견. 일부는 AI가 윤리적이고 책임감 있게 사용되도록 엄격한 규제와 감독을 주장할 수 있다. 반대로 다른 사람들은 혁신과 실험을 허용하는 보다 유연한 규제를 주장할 수 있다.

#### A6. 규제 및 감독2

AI가 윤리적이고 책임감 있게 사용되도록 엄격한 규제와 감독을 하게 된다면 혁신과 실험을 허용하는 보다 유연한 규제를 주장할 수 있다고 말함. 이에 대한 대안으로 시놉티콘을 주장함.

- 정치분야에서의 시놉티콘: 근대에 접어들며 왕의 정치에 감시 통제를 하기 위해 의회와 언론이 등장하기 시작했다. 초기에는 그러한 용도로 활동했지만 점차 시간이 지나며 변질되는 모습을 보였다. 또 하나의 시놉티콘 시스템을 이용한 방첩으로 시민운동이 생겨났다고 한다.
- 경제분야에서의 시놉티콘: 시민 운동단체는 국제적 단체 활동으로 정부의 힘을 무력화시키기도 한다. 시놉티콘에 크게 기여한 것 중 하나는 바로 인터넷의 익명성이다. 이를 통해 권력자에게 쉽게 말할 수 없는 내용을 서로 익명 체제하에 교류하고 투합할 수 있게 되어 피감시자들이 역으로 감시자를 감시할 수 있게 되었다. 다수의 시선이 항상 존재하는 시놉티콘 사회에서 가장 중요한 것으 타인의 프라이버시에 대한 존중과 배려라고 볼 수 있을 것이다.

#### A7. 국제 협력

AI 개발 및 사용에 있어 국제 협력과 협업을 촉진하는 방법에 대한 의견 불일치가 있다. 일부는 협력적인 접근 방식을 주장하는 반면 다른 일부는 개별 국가 또는 지역의 이익을 우선시하는 보다 민족주의적 접근 방식을 옹호할 수 있다.

- 현실주의: 인간의 본성은 이기적이며 국가 역시 본질적으로 이기적이다. 현실적인 국가적 힘의 논리로 전쟁이 발생한다. 대표적으로 모겐소를 들 수 있는데 “국제 정치는 국가 이익의 관점에서 정의된 권력을 위한 투쟁이다” 라고 주장하는 것이다.
- 이상주의: 인간은 이성적인 존재이고 국가 역시 이성적이고 합리적이다. 이에 과학기술 또한 이성적이고 합리적으로 해결할 수 있다고 생각한다. 대표적으로 칸트를 예로 들 수 있는데 “국제 분쟁은 국가 간의 도덕성을 확보해야 해결된다.” 라고 주장하는 것이다.
- 구성주의: 국가는 상대국과의 상호 작용을 통해 정체성을 형성하고 관계를 정립한다. 이에 대한 대표적인 사상가로는 웬트로 “국제 관계는 국가 간 상호 작용을 통해 구성된다.” 라고 주장한다 이에 과학기술은 4차 산업혁명을 통해 이루어지는 것이기에 한 국가가 아닌 전 세계가 함께 책임을 져야 하는 것이라고 생각한다.

#### <2차시>

##### 1. 정확성

온라인상에 공개되어 있는 정보들과 여러 기술들을 토대로 학습, 데이터 베이스로 활용하기 때문에 실제 정보 외에도 잘못된 가짜 정보를 생성할 수 있다. 때문에 정확성이 떨어지거나, 이와 관련된 여러 문제를 야기할 가능성이 끊임 없이 논의되고 있다. 정확성을 높이고 싶다면 검색의 잣대를 높여 자신에게 필요한 정보와 필요하지 않은 정보에 대해 정확하게 구분짓는 일이 필요하다.

##### 2. 편향

사람이 개발한 알고리즘이 인간의 편견을 내포하고 있는 것은 어찌 보면 당연하다. 인지적으로 편향이 되면 설계자가 알고리즘 개발 과정에 가정을 수립하면서 무의식적으로 오류를 도입하고, 불완전하고 대표성이 없는 데이터셋을 사용하거나, 학습에 필요한 데이터에 사회적 편견을 포함시킬 때 발생하곤 한다. 이에 인지적, 정의적, 행동적 영역에서 고루 파악하고 자신에게 맞는 과학기술을 찾아가는 것이 필요하다.

### 3. 출처

인공지능이 생성한 정보에는 해당 콘텐츠의 출처를 파악하기 어렵고, 정보의 신뢰성도 낮다고 본다. 이에 출처를 정확하게 알고 이것이 어떤 출처로부터 나왔는지 그 어원과 기원부터 검색을 하며 차별화된 정보검색력을 가져야 한다.

### 4. 표절

인공지능으로 상표를 만들어 출시할 경우 저작권 침해로 이어질 수 있다. 예를 들어 비슷한 두 개의 작품을 함께 사용했을 때 그 콘텐츠 혹은 타인의 초안을 혼합해 작성하였을 때는 누구의 책임인지가 불명확하게 된다. 이에 상업적 이용을 허가하지 않는 개인적인 창작물이라면 워터마크 인증 표식을 고려해 볼 필요가 있다.

### 5. 프라이버시

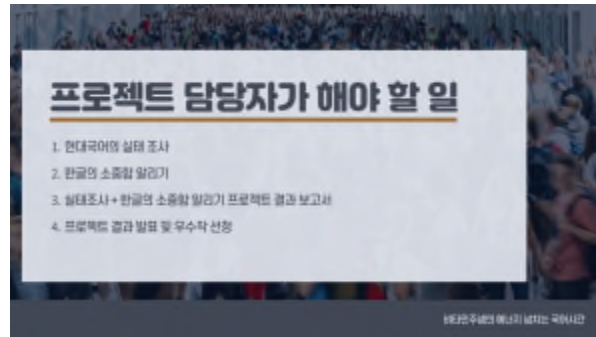
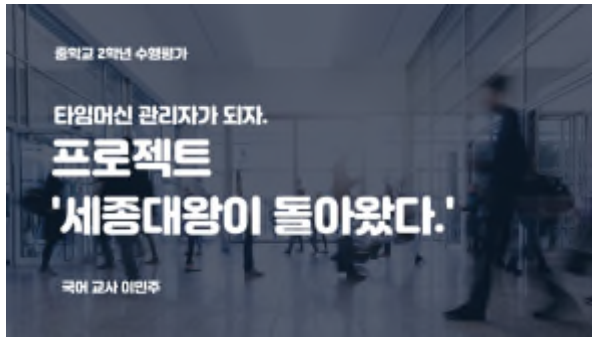
가장 큰 문제로 대두되고 있는 개인의 자유와 집단의 자유 중 인공지능은 개인정보 보호 및 투명성 문제를 해결해야만 한다. 이는 AI 플랫폼을 활용하는 기업들이 기술 및 법적 기준에 준하는 엄격한 데이터 보호 평가 제도도 통과할 수 있도록 강제해야 할 필요성이 엿보인다.

# 세종대왕이 돌아왔다

대상 학년	중2학년	모델 개발자	(국어) 영흥중 이민주	
과목	국어		운영 차시	4차시
성취기준	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ [9국04-08] 한글의 창제 원리를 이해한다.</li> <li>■ [9국04-09 재구성] 한글의 우수성을 알고, 국어에 관심을 가지는 태도를 지닌다.</li> </ul>			
개발목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 10월 9일 한글날과 연계하여 학생들이 수업에서 배우는 내용을 실생활에 적용할 수 있도록 하였다. 한글날에 대한 인식이 단지 공휴일에서 그치지 않고 그 의미와 중요성을 스스로 깨닫고 다른 학년 학생들과 나눌 수 있도록 하기 위해서 수업을 계획하였다.</li> <li>■ 인터넷, 핸드폰 등 매체를 통해 언어를 변형하여 사용하고, 유행에 따라 민감하게 변화하는 신조어들을 많이 접하는 청소년들이 한글을 소중히 여기고 아끼는 태도를 함양할 수 있도록 하기 위해 수업을 구성하였다. 학생들이 미디어로 심각성을 깨닫는 것보다 실제 실태 조사를 기획하고 그 결과를 확인하여, 학습 과정에서 적극성과 주도성을 올릴 수 있도록 하였다.</li> <li>■ 단순히 포스터를 만들고 제출하는 것에서 그치는 것이 아니라, 실제로 홍보물을 부착하고 사람들에게 나누어주거나 매체를 통해 공유하는 등 실생활과 연계된 활동을 통해 배움을 확장하고자 했다.</li> </ul>			
개발자료설명	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ (한글의 우수성) 프로젝트 전, 한글의 창제 원리와 배경에 대해 배우고 다른 언어와 다른 한국어만의 특성에 대해 충분히 학습할 수 있도록 한다.</li> <li>■ 프로젝트 도입 단계에서 언어 사용 실태와 관련된 뉴스 자료 및 영상을 보여주어, 한글 사용의 실태와 심각성에 대해 자연스레 알 수 있도록 한다.</li> <li>■ 학생들의 흥미를 이끌고자 스토리텔링을 통해 ‘세종대왕이 돌아왔다’는 설정을 했으며, 세종대왕 앞에서 하는 발표를 성공적으로 수행하기 위해 프로젝트를 계획하고 진행하도록 한다.</li> <li>■ 실태 조사 과정과 한글의 우수성을 알리는 방법 또한 모둠별로 토의를 통해 선정하도록 하였으며 학생들에게 주도성을 제공하여 수업을 주체적으로 이끌어 나갈 수 있도록 한다.</li> <li>■ 캠페인 과정은 모둠별로 진행하나, 개인별 활동 참여도와 성장한 정도를 파악하기 위하여 개인별 보고서를 작성할 수 있도록 하였으며 이를 통해 수업에서 얻게 된 점이나 프로젝트 운영 과정을 보다 자세하게 파악한다.</li> </ul>			
활용 팁	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 학생들에게 보급된 노트북을 활용하여 수업 진행</li> <li>■ 원활한 진행을 위한 노트북의 인터넷 연결 확인</li> <li>■ 패들렛을 활용한 보고서 양식 및 결과 제출</li> <li>■ 모둠별 실태 조사의 방법이 정해지면 이에 맞는 교사 피드백 필요 (예) 설문조사(문항지 만들기, 예시 제공 등)</li> </ul>			

	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ (한글의 우수성) 한글의 우수성을 수업한 뒤, 현대국어의 사용 양상의 심각성에 대한 영상 및 자료 제공</li> <li>■ (수업 안내) 스토리텔링을 통해 세종대왕이 타임머신을 타고 돌아왔다는 설정 안내</li> <li>■ (1차시) 현대국어의 실태 조사 계획</li> </ul>
--	---

■ 1차시) 프로젝트 안내



■ 1차시 학습지 예시

## 1차시: 프로젝트 계획

- 한글의 사용 실태를 조사하고, 한글의 소중함을 알리는 프로젝트를 운영 -

활동1) 한국인의 언어 사용 관련 영상 시청

질문1. 자신의 언어 습관 돌아보기(여러분의 언어 생활 태도는 어떠한가요?)

--

질문2. 친구들이나 다른 사람이 욕하는 모습을 보면 어떤 생각이 드나요?  
(예시: 선생님, 부모님 등)

--

활동2) 프로젝트 계획

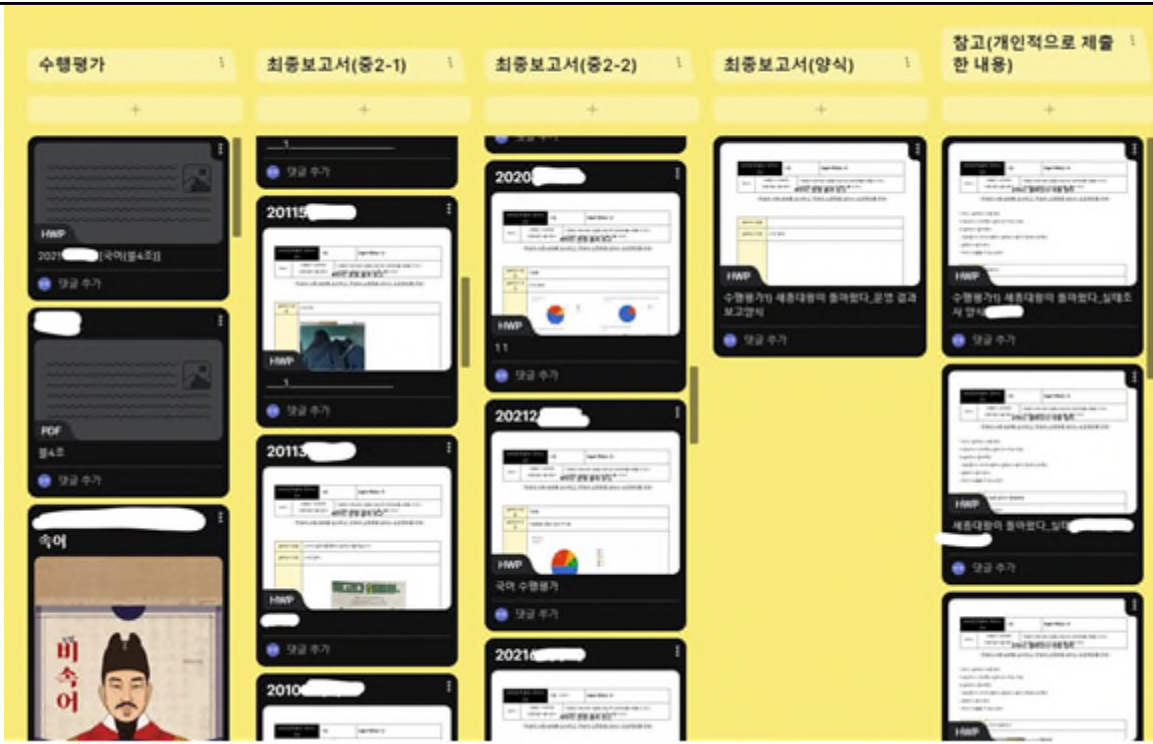
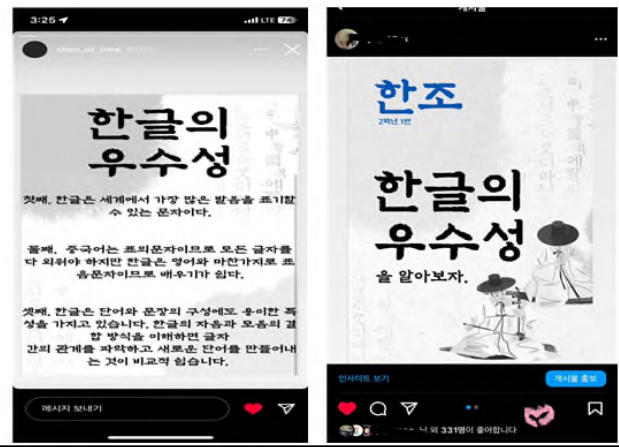
모듬명	
모듬원	
프로젝트 목적	*프로젝트를 통해 얻고자 하는 내용
프로젝트 주제	

언어 사용 실태 조사 방법	*예시) 설문조사, 인터넷(데이터 베이스), 인터뷰 등
한글의 소중함 알리기 위한 방법	*예시) 한글 배지 제작, 열쇠고리 제작, 캠페인, 홍보물 제작, SNS 홍보 등


- 2차시) 모둠별 계획에 따른 실태 조사 내용 정리 및 보고서 작성
  - 구글 폼으로 설문조사를 작성한 경우, 구글 폼 결과를 그래프로 다운 및 분석할 수 있도록 함.
  - 실제 설문조사를 진행한 경우, 설문조사 결과를 통계 내고 모둠별로 확인함.

실태조사 방법																												
실태조사 결과	<p>신조어를 어떻게 알게 되었나요? 응답 29개</p> <table border="1"> <caption>신조어 학습 방법</caption> <thead> <tr> <th>방법</th> <th>비율</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>친구들을 통해</td> <td>58.6%</td> </tr> <tr> <td>sns(인터넷, 유튜브 포함)</td> <td>37.9%</td> </tr> <tr> <td>아케이드보나 자연스럽게</td> <td>3.5%</td> </tr> </tbody> </table>	방법	비율	친구들을 통해	58.6%	sns(인터넷, 유튜브 포함)	37.9%	아케이드보나 자연스럽게	3.5%	<p>신조어를 얼마나 사용하시나요? 응답 36개</p> <table border="1"> <caption>신조어 사용 횟수</caption> <thead> <tr> <th>횟수</th> <th>개수</th> <th>비율</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>1</td> <td>3.3%</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>6</td> <td>25%</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>2</td> <td>6.7%</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>11</td> <td>36.7%</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>10</td> <td>33.3%</td> </tr> </tbody> </table>	횟수	개수	비율	1	1	3.3%	2	6	25%	3	2	6.7%	4	11	36.7%	5	10	33.3%
방법	비율																											
친구들을 통해	58.6%																											
sns(인터넷, 유튜브 포함)	37.9%																											
아케이드보나 자연스럽게	3.5%																											
횟수	개수	비율																										
1	1	3.3%																										
2	6	25%																										
3	2	6.7%																										
4	11	36.7%																										
5	10	33.3%																										

- 3차시) 캠페인 준비
  - 모둠별 한글의 소중함과 우수성을 알리기 위한 방법을 고민하고 계획을 세움.
  - 노트북으로 포스터 제작(미리캔버스, 캔바 등 프로그램 활용)
  - 모둠별 강조하고 싶은 주제를 선정하여 해당 내용을 포스터에 포함함.
- 4차시) 캠페인 결과 보고서 작성 및 패들렛 공유
  - 패들렛에 결과 보고 양식을 공유하여 학생들이 노트북으로 양식을 확인하고 작성할 수 있도록 함.

	<div> <div>수행평가</div> <div>최종보고서(중2-1)</div> <div>최종보고서(중2-2)</div> <div>최종보고서(양식)</div> <div>참고(개인적으로 제출한 내용)</div> </div>				
					
<div> <div>캠페인</div> <div>결과보고</div> </div>	<div> <div>  </div> <div>- 홍보물 제작, SNS 공유</div> </div>				
<div> <div>소감문</div> <div>작성</div> </div>					

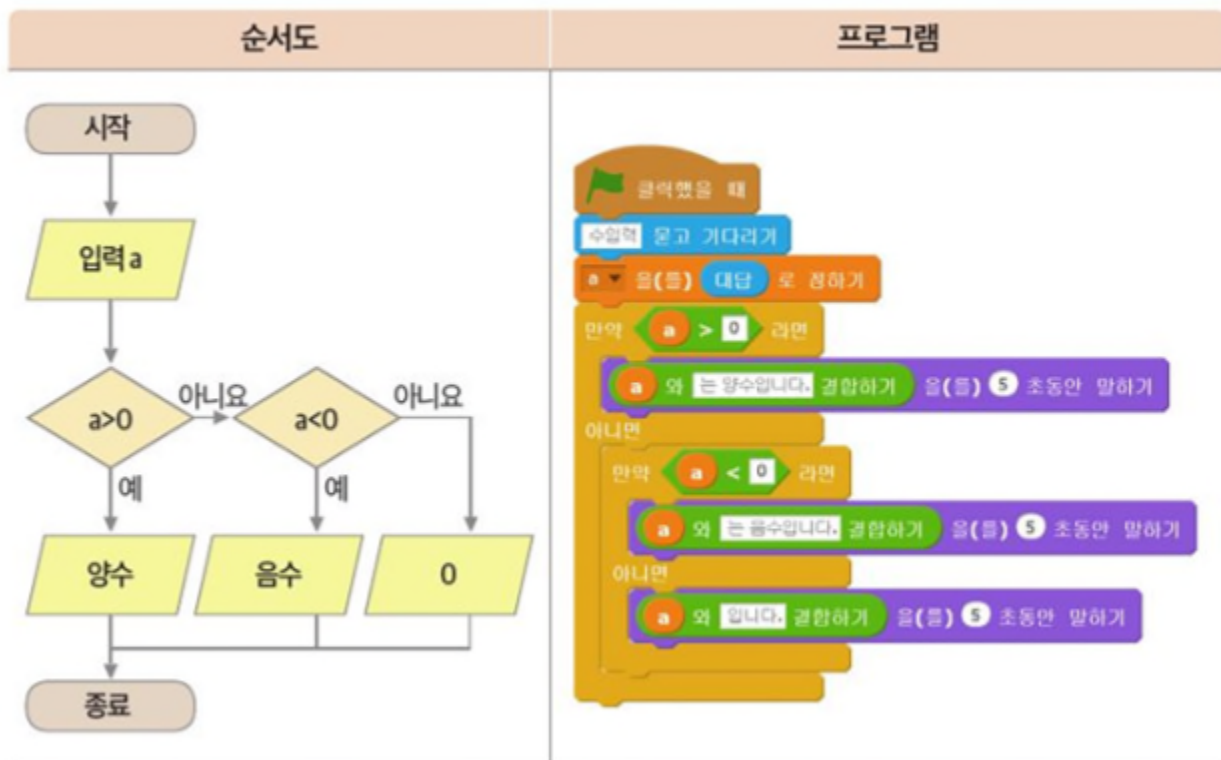
# 스크래치를 활용한 구구단 게임 만들기

대상 학년	중학교 2학년	모델 개발자	영흥중학교 박천택
과목	정보	운영 차시	3차시
과목별 성취 기준	<p>[9정03-03] 논리적인 문제 해결 절차인 알고리즘의 의미와 중요성을 이해하고 실생활 문제의 해결 과정을 알고리즘으로 구상한다.</p> <p>[9정04-04] 순차, 선택, 반복의 개념과 원리를 이해하고, 세 가지 구조를 활용한 프로그램을 작성한다.</p>		
개발 목적	<p>4차 산업혁명에서는 지식·정보사회를 올바르게 이해하고 정보사회 구성원으로서의 정보 기술활용능력과 같은 정보문화 소양을 갖추고, 컴퓨터과학의 기본 개념과 원리를 바탕으로 실생활에서 발생할 수 있는 문제를 컴퓨팅 사고력을 이용하여 문제를 해결하는 능력이 중요해졌다. 컴퓨팅 사고력을 증진시킬 수 있는 방안 중 하나가 컴퓨터 프로그래밍 언어 교육인데, 스크래치라는 블록 코딩 프로그램을 이용하면 컴퓨터 프로그래밍에 익숙하지 않은 학생들도 쉽게 접근할 수 있을 것이다. 또한, 실생활에서 쉽게 발생할 수 있는 문제를 학생들에게 제시하면 학생들의 학습 동기가 유발될 수 있어 쉬운 주제로 적용할 수 있는 ‘구구단’이라는 주제와 재밌게 학습할 수 있도록 ‘게임’의 개념을 융합하여 적용하였다.</p>		
개발자료 설명	<p>블록 코딩 프로그램 ‘스크래치’를 활용하여 구구단 게임을 만들어 순차, 선택, 반복의 개념과 원리를 이해하고 실생활 문제 해결을 위한 소프트웨어를 개발하는 경험을 할 수 있는 기회를 얻는다.</p>		
활용 팁	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 학생들에게 보급된 노트북을 활용하여 수업 진행</li> <li>· 노트북에 인터넷 연결이 원활하지 않을 경우 컴퓨터실에서 수업 진행</li> </ul>		
활동 결과			

## 〈활동 1〉 조건문(선택 구조) 이해하기

조건문은 어떤 일이 처리되는 순서가 조건의 참 또는 거짓에 따라 다르게 진행되는 제어문이다. 조건문에는 조건이 한 가지인 경우도 있지만, 여러 가지 조건을 비교하는 경우도 있다.

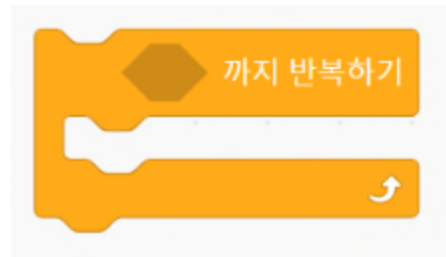
 <p>조건에 부합할 때 프로그램을 실행할 경우</p>	 <p>조건에 부합할 때와 아닐 때 다르게 프로그래밍할 경우</p>
---	---



- ① 깃발을 클릭했을 때, 수를 입력받고 입력 받은 값을 변수 a에 저장한다.
- ② 변수 a의 값이 0보다 클 때, “〈변수 a의 값〉는 양수입니다.”를 5초 동안 출력한다.
- ③ 변수 a의 값이 0보다 작을 때, “〈변수 a의 값〉는 음수입니다.”를 5초 동안 출력한다.
- ④ 변수 a의 값이 0일 때, “0입니다.”를 5초 동안 출력한다.

## 〈활동 2〉 반복문(반복 구조) 이해하기

반복문은 특정 조건에 따라 반복해야 할 내용을 실행할 때 사용하는 명령으로, 반복 횟수는 조건에 따라 결정된다. 반복문에서도 조건 설정에 오류가 있으면 잘못된 결과가 출력되거나 프로그램이 종료되지 않고 무한정 반복되는 경우가 발생할 수 있다.



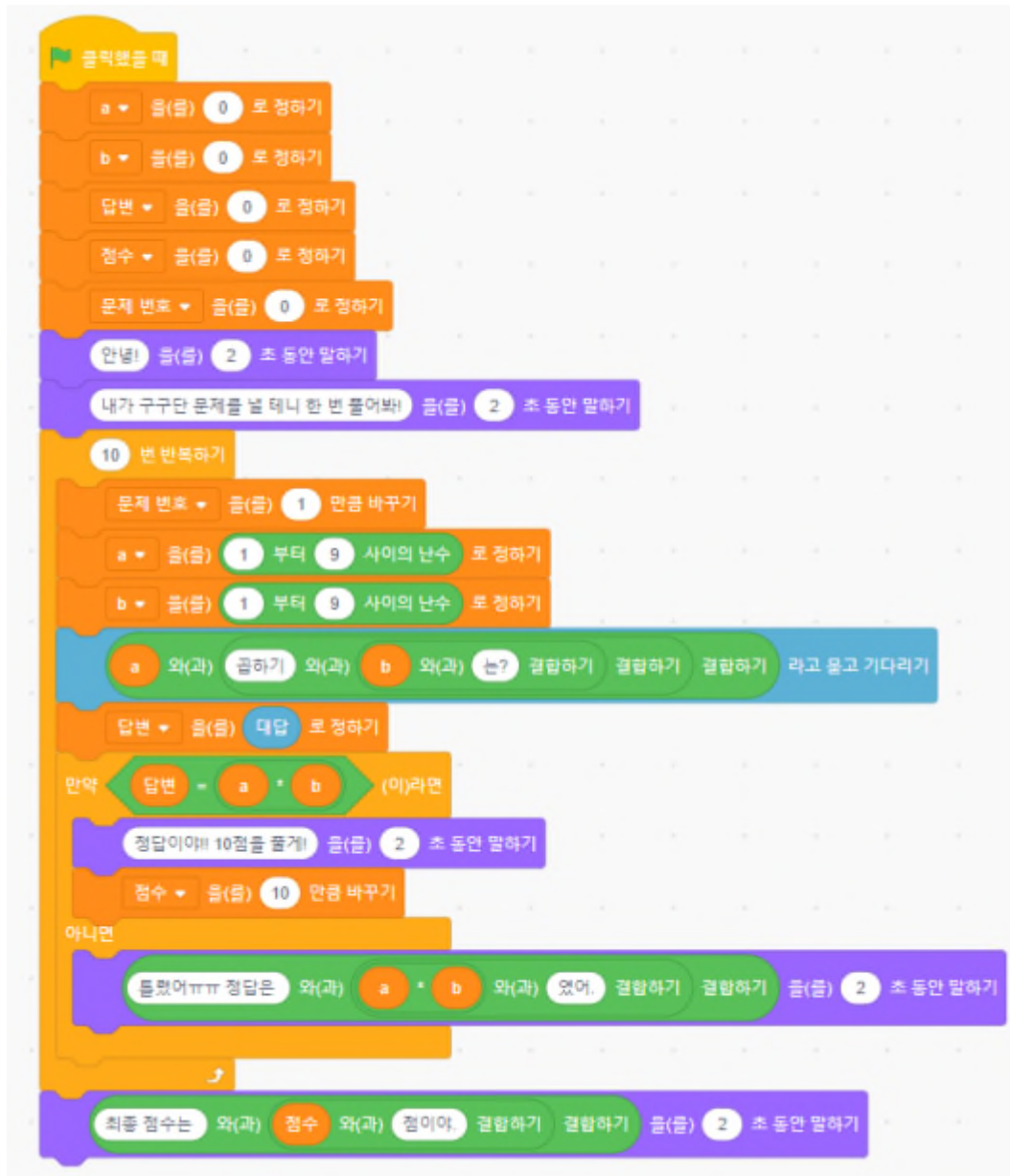
※ 반복문을 활용하여 1부터 10까지의 합을 구하기



- ① 깃발을 클릭했을 때, 변수 합계와 다음수의 값을 0으로 초기화한다.
- ② 변수 다음수의 값이 10이 초과할 때까지 반복문 아래 블록을 반복하는 반복문을 선언한다.
- ③ 변수 합계에 변수 합계와 변수 다음수에 저장된 값을 더하여 저장한다.
- ④ 변수 다음수에 1을 더한다.
- ⑤ ③, ④ 단계를 변수 다음수의 값이 10이 초과할 때까지 반복한다.
- ⑥ 변수 합계에 저장된 값을 출력한다.

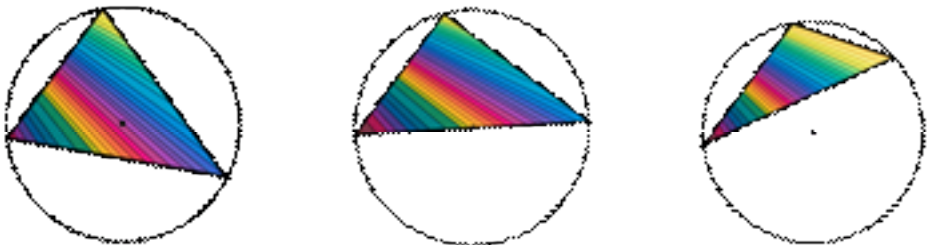
### 〈활동 3〉 조건문(선택 구조)과 반복문(반복 구조)를 활용하여 구구단 게임 프로그래밍 하기

조건문과 반복문을 활용하면 다양한 프로그램을 설계할 수 있다. 대표적으로 구구단 문제를 내고 맞추는 게임을 설계할 수 있는데, 문제를 맞힐 때마다 점수를 부여할 수 있고, 문제 번호도 부여할 수 있다. 학생들에게 간단한 구구단 게임을 설계할 수 있도록 한 후, 자신만의 게임을 만들도록 지도하면 학생들이 컴퓨팅 사고 능력과 창의력을 발휘하여 다양한 게임을 제작할 수 있을 것이다.



- ① 깃발을 클릭했을 때, 변수 a, b, 답변, 점수, 문제 번호의 값을 0으로 초기화한다.
- ② “안녕!”, “내가 구구단 문제를 낼 테니 한 번 풀어봐!”를 각각 2초간 출력한다.
- ③ 반복문 안의 블록을 10번간 반복하는 반복문을 선언한다.
- ④ 변수 문제 번호의 값을 1 증가시킨다.
- ⑤ 변수 a와 변수 b에 1부터 9 사이의 난수를 저장한다.
- ⑥ “<변수 a의 값> 곱하기 <변수 b의 값>는?” 이라고 묻고 값을 입력받는다.
- ⑦ 입력한 값을 변수 답변에 저장한다.
- ⑧ 변수 답변의 값이 a와 b를 곱한 값과 같으면 “정답이야!! 10점을 줄게!”를 2초간 출력하고, 변수 점수의 값을 10만큼 증가시킨다.
- ⑨ 변수 답변의 값이 a와 b를 곱한 값과 다르면 “틀렸어ㅠㅠ 정답은 <a\*b>였어.”를 2초간 출력한다.
- ⑩ 단계 ④ ~ 단계 ⑨를 10번 반복한다.
- ⑪ 변수 점수에 저장된 값을 출력하여 최종 점수를 안내한다.

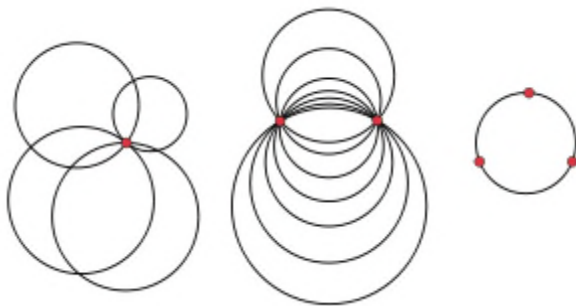
# 알지오매스를 활용하여 삼각형의 외심 팽이 만들기

대상 학년	중2학년	모델 개발자	(수학) 영흥중 조창현	
과목	수학	운영 차시	3차시	
과목별 성취기준	[9수04-11] 삼각형의 외심과 내심의 성질을 이해하고 설명할 수 있다.			
개발목적	<p>삼각형과 사각형의 성질(중2) 단원은 다각형의 기본 도형이라 할 수 있는 삼각형과 사각형의 다양한 성질을 탐구하는 단원이다. 이 단원에서는 다각형의 성질을 활용하여 문제를 해결할 뿐만 아니라, 그 성질을 직관적으로 추측하고 왜 그러한 성질이 성립하는지 논리적으로 설명(증명)한다. 이러한 직관과 논리적 관계를 학생들에게 이해시키는데 알지오매스는 매우 유용한 도구이다. 알지오매스를 활용하여 삼각형과 사각형의 성질 전체 단원을 학습하는 방법을 안내하고자 한다. 특히, 삼각형의 외심 단원에서 수학적 다양성의 원리를 통해 외심의 성질을 살펴보고, 프로젝트 활동으로서 외심 팽이 만들기, 깨진 접시 복원하기 활동을 소개하고자 한다. 특히, 외심 팽이 만들기 활동을 통해 알지오매스를 PPT 등 다른 프로그램과 함께 활용할 수 있는 새로운 방법을 제시하고자 한다.</p>			
개발자료설명	<ul style="list-style-type: none"> <li>❗(외심) 알지오매스에서 ‘직선, 원:세 점’ 도구를 이용하여 직선을 결정하는데 필요한 최소 점의 개수는 2개, 원을 결정하는데 필요한 최소 점의 개수는 3개임을 이해한다.</li> <li>❗(외심) 슬라이더를 활용하여 삼각형의 세 꼭짓점으로부터 반지름의 길이가 같은 원을 작도하고, 슬라이더의 값을 변화시킴으로써 세 원이 한 점에서 만나는 순간을 찾는다. 세 꼭짓점으로부터 같은 거리에 있는 점(외심)을 찾는다.</li> <li>❗(외심) 알지오매스를 통해 ‘선분의 수직이등분선’이 선분의 양 끝점으로부터 같은 거리에 있는 점임을 이해한다. 삼각형의 세 선분의 수직이등분선의 교점은 ‘세 꼭짓점으로부터 같은 거리에 있는 점’임을 이해한다.</li> <li>❗(외심) 알지오매스를 직접 조작하여 삼각형의 세 수직이등분선의 교점(외심)을 찾고, 외접원과 외심, 외심의 성질을 확인한다.</li> <li>❗(외심) 알지오매스에서 삼각형의 외심과 외접원을 작도하고, ‘스크린샷’ 기능을 이용하여 SVG 파일(벡터 방식)로 저장한다. 파워포인트에서 SVG 파일을 도형으로 변환하고, 애니메이션 기능을 이용하여 회전하게 한다. 결과물을 GIF 이미지로 내보내고, 패들렛에 게시한다.</li> <li>❗(외심) 외심과 외접 원을 이용하여 깨진 접시를 복원하고, 복원된 접시를 패들렛에 게시한다.</li> </ul>			
활용 팁	<ul style="list-style-type: none"> <li>❗학생들에게 보급된 노트북을 활용하여 수업 진행(태블릿, 스마트폰 X)</li> <li>❗완성된 작품은 gif로 변환하여 패들렛에 게시</li> </ul>			
활동 결과				

## 활동1

### 삼각형의 외접원, 외심 이해하기(외심=외접원의 중심)

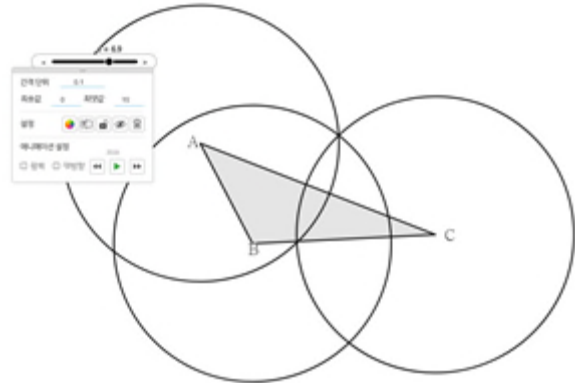
알지오매스에서 '직선, 원:세 점' 도구를 이용하여 직선을 결정하는데 필요한 최소 점의 개수는 2개, 원을 결정하는데 필요한 최소 점의 개수는 3개를 이해하게 한다. 삼각형의 세 꼭짓점을 지나가는 원은 유일하고, 이를 삼각형의 외접원이라 함을 이해하게 한다.



AlgeoMath 수업자료

<https://me2.do/xlCJVnGe> # 🔍

삼각형의 '외심'은 삼각형의 '외접원의 중심'으로 세 꼭짓점으로부터 같은 거리에 있는 점이다. 알지오매스를 활용하여 이를 확인한다.

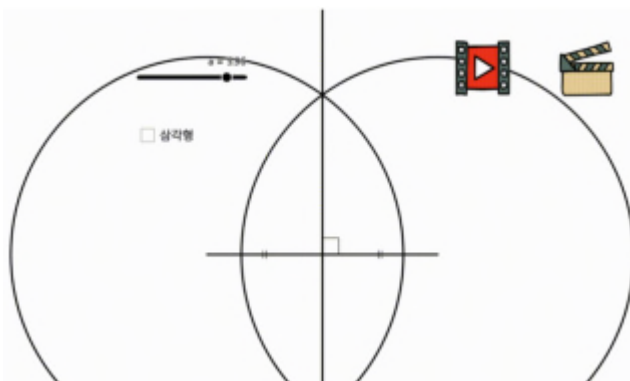


AlgeoMath 수업자료

<https://me2.do/xgu9tpfT> # 🔍

## 활동2

### 수직이등분선의 의미 확인하기



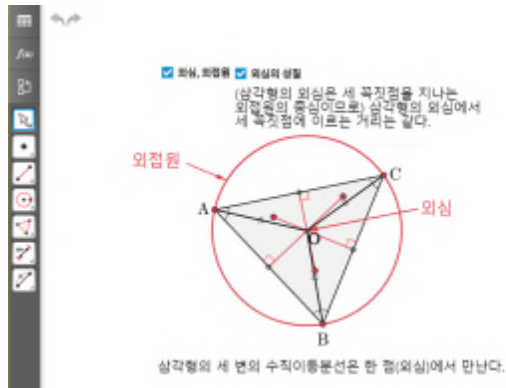
선분의 '수직이등분선'이란 '주어진 선분을 길이가 같은 두 선분으로 이등분하고 이 선분에 수직인 직선'이다. 또 다른 의미는 '주어진 선분의 양 끝점으로부터 같은 거리에 있는 점들의 모임'이다. 알지오매스를 이용하여 수직이등분선의 의미를 확인한다.

AlgeoMath 수업자료

<https://me2.do/xecIEqoV> # 🔍

### 활동3

### 삼각형의 외심, 외접원을 그리고, 외심의 성질 확인하기



세 변의 수직이등분선을 연장하여, 세 변의 수직 이등분선이 한 점(O)에서 만남을 확인한다. '외심, 외 접원' 체크박스를 통해 '외심, 외접원'을 나타낸다. RHS 합동조건에 의해 '외심으로부터 세 꼭짓점에 이르는 거리가 같음'을 확인한다.

AgeoMath 수학자료

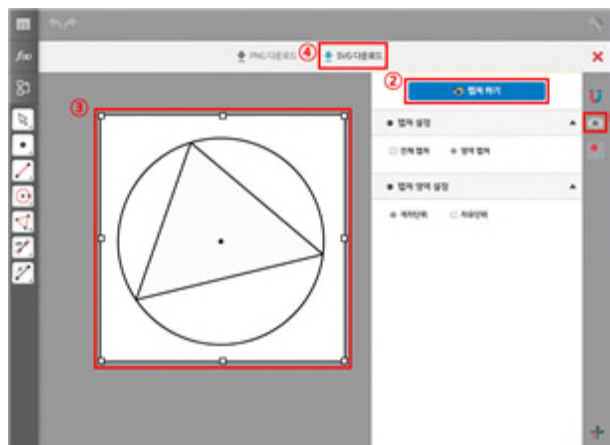
<https://me2.do/5WcXc0Bw> # 🔍

### 활동4

### 삼각형 외심을 이용한 팽이 만들기

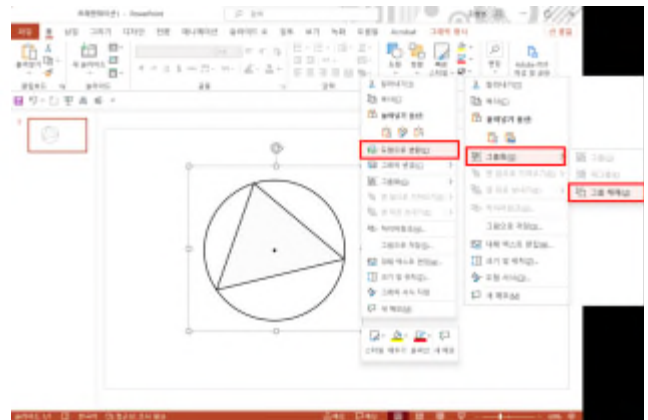
알지오매스를 이용하여 삼각형을 그린 뒤 외심, 외접원을 작도한다. 완성된 도형을 캡처하여 SVG 파일로 저장한다.

파워포인트에 이미지(.SVG) 파일을 삽입하고, '도형으로 변환' 후 '그룹 해제'한다.



AgeoMath 수학자료

<https://me2.do/FkjGAV50> # 🔍



AgeoMath 수학자료

<https://me2.do/xgu9tpfT> # 🔍

☞ SVG 이미지를 그룹 해제하면 다음과 같은 개체들로 그룹이 해제된다. 그룹 해제 후 필요 없는 도형을 삭제한다. 개체들 중에서 삼각형을 꾸밈니다. 꾸미기 완료 후 모든 개체를 그룹화한다.



☞ 그룹화한 개체에 대해 '강조(회전)' 애니메이션을 설정한다. 시작 옵션은 '이전 효과와 함께', 재생 시간은 '0.01초', 반복 옵션은 '슬라이드가 끝날 때까지'로 설정한다.



**Aigeomath 수업자료**

<https://han.gl/Bzkbeq>



☞ 파일 메뉴를 선택 후 아래 그림과 같은 애니메이션 GIF 만들기를 한다. 크기는 '크게' 만들고, '배경 투명하게 만들기' 옵션을 체크한다.

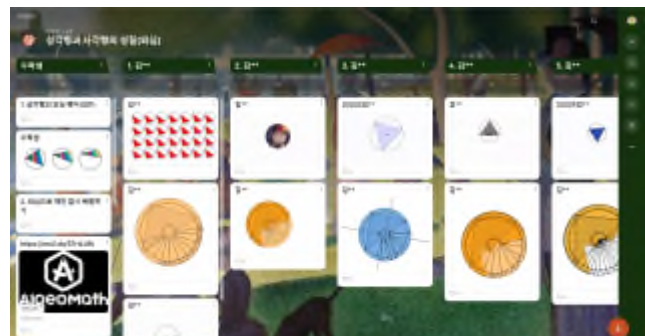


**Aigeomath 수업자료**

<https://han.gl/rhUCsA>



☞ 패들렛을 활용하여 각자 만든 팽이 GIF 이미지를 게시한다. '좋아요' 등을 통해서 상호 평가한다.



**Aigeomath 수업자료**

<http://gg.gg/algeopadlet>





# 장애인의 여가활동을 통한 장애인식 개선

[교수학습과정안]

## 1 수업 기본 정보

대상 학년	중학교 2학년	모델 개발자	(특수) 인천공항중 김동희	
연계과목	가정 (교육과정을 재구성한 융합)		운영 차시	1차시
과목별 성취기준	가정	[9기가03-01] 생활 자원의 특성을 이해하고 자신의 상황 및 생활 자원 관리 문제를 분석하여 삶의 질을 향상시킬 수 있는 방법을 탐색하고 실천한다.		
개발목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 가정 교과에서 학습한 여가활동과 관련하여 장애인식 개선수업을 설계했다. 학습내용과 관련된 장애인식 개선수업을 통해 학생은 관련 주제에 대한 흥미와 이해를 높일 수 있다.</li> <li>- 장애인의 여가활동은 TV시청과 컴퓨터 활용 등으로 제한된다. 따라서, 장애인이 스포츠, 문화/관람 등 사회적 여가활동을 하지 못하는 이유를 알도록 하고, 개선방법 토의 및 발표를 통해 장애인 이해 및 권리증진 도모하는 시민으로 육성하고자 한다.</li> </ul>			
수업차시 설명	<p>1차시 : [장애인의 여가활동]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 교사는 학생이 즐기는 여가활동 및 여가활동이 중요한 이유에 대해 질문하여 학생의 동기를 유발한다.</li> <li>- 교사는 발달장애인의 의미를 설명하고, 학생은 발달장애인이 가장 많이 한 여가 활동을 추측하여 활동지에 작성한다. 활동1에서 발달장애인을 활용하는 이유는 여가활동에 대한 통계가 발달장애인에 대한 것이고, 학생들이 발달장애인의 개념에 대해 모를 수 있기에 학생이 발달장애의 의미에 대해 추측하게 하여 흥미를 유발하기 위함이다. 모듈별 구성원끼리 추측한 내용을 공유한다. 교사는 자료활용을 통해 발달장애인이 가장 많이 한 여가활동의 종류를 설명하고, 발달장애인 여가활동의 공통점을 질문 및 설명한다.</li> <li>- 발달장애인 여가활동의 공통점은 사회적 여가활동이 없다는 것과 그 의미를 설명한다. 이때, 발달장애인에 한정하여 장애인이 여가활동을 즐기지 못하는 이유를 설명하지 않고, 다양한 종류의 장애를 가진 사람들의 사례를 소개한다. 이는 발달장애인 여가활동으로 한정하여 사례를 소개하면 발달장애인에 대해 잘 모르는 학생들의 수업참여도가 낮아질 수 있기 때문이다.</li> <li>- 장애인의 여가활동을 개선하기 위한 방법으로는 장애인식개선캠페인, 사회적 인프라 확충, 정보 접근성 개선, 경제적 지원, 지원인력 충원, 미디어를 활용한 방법, 취업지원 등 학생이 제시하는 다양한 의견이 모두 정답이 될 수 있다.</li> <li>- 본 수업을 실행하는 교사는 장애의 의미, 장애인의 여가활동이 제한된 이유, 장애인의 여가활동을 개선할 수 있는 방법에 대해 지식을 갖고 수업자료를 재구성할 수 있어야 한다.</li> </ul>			
세부능력 및 특기사항 작성 예시	<p>‘장애인의 여가활동’을 주제로 교과 융합 수업에 참여함. 장애인과 더불어 살고 장애인의 권리증진을 위한 특수 교과 융합 수업에 참여하는 자세를 보임.</p>			

## 2 교수학습 과정안

차시		1차시		
성취기준		[9기가03-01] 생활 자원의 특성을 이해하고 자신의 상황 및 생활 자원 관리 문제를 분석하여 삶의 질을 향상시킬 수 있는 방법을 탐색하고 실천한다.		
학습주제		장애인의 여가활동 통한 장애인식 개선		
수업 개요	단계	활동명	활동명	
	도입	동기유발	교 수 활 동	학 습 활 동
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학생들이 즐기는 여가활동 질문하기</li> <li>• 여가활동이 중요한 이유 질문 및 설명하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자신의 여가활동 발표하기</li> <li>• 여가활동이 중요한 이유 발표하기</li> </ul>
		학습목표 안내	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학습목표 안내하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학습목표 설명 듣기</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p style="text-align: center; background-color: #90EE90;"><b>학습목표</b></p> <p style="text-align: center;">장애인의 여가활동을 개선하기 위한 방법을 발표할 수 있다.</p> </div>
	전개	활동지 배부	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동지 배부하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠별 한 명씩 활동지 가져가기</li> </ul>
		[활동1] 발달장애인이 가장 많이한 여가활동 및 여가활동의 공통점 알기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 발달장애인의 의미 설명하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동지의 문제1에 발달장애인의 의미 작성하기</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p style="text-align: center; background-color: #90EE90;"><b>발달장애인</b></p> <p style="text-align: center;">지적장애와 자폐성 장애를 통칭하는 개념</p> </div>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• 발달장애인이 가장 많이 한 여가 활동의 종류 작성하도록 하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동지의 문제1에 발달장애인이 가장 많이 한 여가 활동 작성하기</li> <li>• 모둠별 작성 내용 공유 후 수정이 필요한 부분 수정하기</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• 발달장애인이 가장 많이 한 여가 활동의 장단점 설명하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 장애인 여가활동 PPT를 보며 활동지의 문제1에 정답 작성하기</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p style="text-align: center; background-color: #90EE90;"><b>정답</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. TV 시청, 54.2%</li> <li>2. 컴퓨터, 19.2%</li> <li>3. 음악감상, 6.6%</li> </ol> </div>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• 발달장애인이 가장 많이 한 여가 활동의 공통점 질문 및 설명하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 발달장애인이 가장 많이 한 여가 활동의 공통점 자유롭게 발표하기</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p style="text-align: center; background-color: #90EE90;"><b>공통점</b></p> <p style="text-align: center;">사회적 여가활동이 없음</p> </div>

		[활동2] 장애인이 사회적 여가활동을 즐기지 못하는 이유 알기 및 개선방법 토의, 발표하기	• 장애인의 사회적 여가 활동 제한이 의미하는 것 설명하기	• 장애인의 사회적 여가 활동 제한이 의미하는 것 을 추측하여 발표하기
			[활동3] 장애인이 사회적 여가활동을 즐길 수 있는 사례 알기	• 장애인의 여가 활동 을 개선하기 위한 방 법을 개인적, 사회적 인 차원으로 활동지 에 작성 및 발표하도 록 하기
		• 알고 있는 장애인의 사회적 여가 활동 발표하기		
		• 장애인이 사회적 여가 활동을 즐길 수 있는 기타 사례 설명 듣기		
	정리	정리하기	• 학습내용 정리하기	
평가	융합수업을 활용한 장애인식개선교육이므로 평가 불필요			
생활기록부 기재내용 예시	장애인이 사회적 여가활동을 즐기지 못하는 이유를 설명하고 장애인의 여가 활동을 개 선하기 위한 방법을 토의하고 발표함.			

### ③ 학습지 및 수업 자료

#### ○ 학습지

2학년 < >반 이름:

문제1. 발달장애인이 가장 많이 한 여가 활동을 작성하시오.

<나의 생각>	<정답>
1. < > 54.2%	
2. < > 19.2%	
3. < > 6.6%	
발달장애:	

문제1-1. 발달장애인이 가장 많이 한 여가 활동의 공통점을 작성하시오.

<공통점>

문제2. 발달장애인의 여가 활동이 <문제1>처럼 나타난 이유를 작성하시오.

<이유>	
개인적	사회적

문제3. 장애인의 여가 활동 개선 방법을 작성하시오.

<개선 방법>	
개인적	사회적

# 장애인 여가활동

인천공립중학교

문화예술  
참여활동

스포츠  
참여활동

문화예술  
관람활동

스포츠  
관람활동

여러분은 어떤 여가활동을 하나요?

관람활동

휴식활동

취미오락활동

사회 및  
기타활동

## 여가활동이 중요한 이유

일상생활에 지친 신체와 정신을 재충전하여  
삶의 질을 향상시킬 수 있기 때문

그럼, 장애인은 어떤 여가활동을 하고 있을까?

## 문제1의 <나의 생각>을 작성하세요

문제1 발달장애인이 가장 많이 한 여가 활동을 작성하시오.

<나의 생각>		<정답>	
1. < _____ >	54.2%	1. < _____ >	54.2%
2. < _____ >	19.2%	2. < _____ >	19.2%
3. < _____ >	6.6%	3. < _____ >	6.6%
발달장애:			

## 발달장애인이 가장 많이 한 여가 활동

<정답>

1. TV 시청 54.2%
2. 컴퓨터 19.2%
3. 음악감상 6.6%

• 2021년 보건복지부 '발달장애인 실태조사 결과'

## 발달장애인이 가장 많이 한 여가 활동의 공통점

<정답>

1. TV 시청 54.2%
2. 컴퓨터 19.2%
3. 음악감상 6.6%

<사회적 여가활동이 없다는 것>

낮은 생활만족도

고립된 장애인

낮은 장애 수용도

## 사회적 여가활동을 하지 않는다는 것은 무엇을 의미하는가?

사회적 인프라  
부족

정보 부족

경제적 어려움

낮은 장애 수용도



### 중증장애인 생산물 구매...인천 일부 지자체, '나 몰라라'

친민영 기자 | 승인 2023.05.10 16:35 | 수정 2023.05.10 16:46 | 2023.05.11 12면 | 댓글 0

관련법상 연 구매액 1% 넘어야  
작년 인천시강화옹진군 밀물아  
의무 구매율 3년 연속 미달 '오명'  
"어울려 사는 사회 조성 선도를"



경제적 어려움

사회적 인프라  
부족



↑ (좌) 매표스 줄임로 폭 협소(0.5m) (우) 휠체어사용자 관람석' 유료면적 미흡

• 한국소비자원/ 소비자를 위한 신문

사회적 인프라  
부족

### 시각장애인 '이동권' 막는 거리 시설물

A. 기호일보 | 2023.05.17 | 19면 | 0



해를 피해 쉬어 가라고 만든 거리 그늘막이 장애인 통행을 방해하거나 위험에 빠뜨릴지 모른다는 지적이다. 차량 진입을 막는 용도인 블라드 역시 관련 법률에 따라 설치하지 않아 시각장애인 통행을 방해한다. 정부는 2018년 은열질환을 막으려고 지역 곳곳에 그늘막을 설치했으며, 이후 우후죽순 늘어나자 2019년 '그늘막 설치 관리 지침'을 마련해 전국 지자체에 배포했다.

관리 지침은 이용자가 많은 곳에 그늘막을 설치하되 점자블록과 60cm 이상 거리를 뒀야 하고, 보행자 신호등 음향신호기와 인접한 설치는 행안부 지침에 따라 금지한다는 내용을 담았다. 하지만 인천 지역 상당수 그늘막은 기둥과 점자블록 거리가 60cm 이내로 설치해 시각장애인이 점자블록을 이용하는 데 불편을 준다. 블라드도 교통약자 이동편의를 높이려고 점자블록에서 30cm 떨어져 설치해야 하지만 인천 지자체들은 규정을 지키지 않았다. 시민 편의시설이 시각장애인에게 더 큰 위협을 주는 셈이다. 비장애인의 시선 높이나 이동 편의를 반영해 설치한 그늘막이 시각장애인에겐 외려 위험이 되는 형국이다. 따라서 블라드나 그늘막에 다치지 않도록 시각장애인이 움직이는 동선이나 시선을 고려한 인권 보호 자원의 행정을 펴야 한다는 지적이다.

현행 '장애인·노인·임산부 등의 편의증진 보장에 관한 법률'에는 장애인은 비장애인이 이용하는 시설과 설비를 동등하게 이용하고 자유롭게 접근 가능한 권리를 가진다고 명시했다. 공중이용시설과 편의시설에 대한 장애인 접근권은 장애인들이 일상생활을 영위하기 위해 반드시 필요한 권리이며, 비장애인과 차별받지 않고 동등한 생활을 영위하기 위한 필수 요건이다. 따라서 시각장애인들이 보통 사람들과 같이 생활하도록 이동권과 접근권 보장에 관심을 기울여야 한다.



# 장애인의 여가 활동을 개선하기 위해 선 어떻게 해야 될까?

문제3. 장애인의 여가 활동 개선 방법을 작성하시오.

<개선 방법>	
개인적	사회적

발달장애인뿐 아니라 시각장애인, 지체장애인 등 다양한 장애를 가지고 있는 분들의 여가활동을 개선할 수 있는 방법 작성하기

**인천광역시**  
**인천 중구 '개항장 투어' 시각장애인을 환호**

- 관광 약자를 위한 전문해설사 양성... 전문 관광코스 개발 등  
- '시각장애인 개항장 투어 프로그램' 운영

조동욱 기자 | 입력 2023.05.19 22:35

본문 9장 0



별관본문: 개항장 시각장애인 대상 투어 프로그램 (사민-동구)

[이뉴스투데이 인천취재본부 조동욱 기자] 인천시 중구(구청장 김창현)는 '시각장애인 대상 개항장 투어 프로그램' 활성화 등 장애인과 비장애인이 모두가 즐길 수 있는 '열린관광지' 조성에 박차를 가하고 있다.

앞서 구는 문화체육관광부 주관 '2022 열린관광지 조성 공모사업'에 선정, 국비 등을 지원받아 개항장 문화지구 등 관내 대표 관광지 4곳을 대상으로 무장애 관광도시를 만드는 데 힘쓰고 있다.

특히 관광 약자를 위한 무장애 관광을 활성화하고자, 지난해 하반기부터 시각장애인을 위한 전문해설사를 양성하고 전문 관광코스를 개발하는 등 '시각장애인 개항장 투어 프로그램'을 운영하고 있다.

3월에는 근대건축전시관 열 심터 진입로를 정비하고, 관광 안내 교육 등을 위한 벤치를 추가 설치했다. 또한 촉각 모형, 청자 등 무장애 기준을 적용한 안내판을 설치해 시각장애인 등 관광 약자들이 쉽게 활동할 수 있도록 했다. 실제로 지난 12월에는 인천시각장애인연합회 회원들이 개항장을 방문해 관광 해설을 듣고 무장애 관광을 체험해보는 시간을 가진 후, 높은 만족감을 드러내기도 했다.



• 국립재활원 유튜브



• 국립재활원 유튜브

○ 영상자료\_수업 관련 참고 자료

온라인 주소	내용
<a href="https://www.youtube.com/watch?v=rrsgBMf3shq">https://www.youtube.com/watch?v=rrsgBMf3shq</a>	- 낮은 장애수용도로 인하여 장애인이 수영장을 이용할 수 없게 되는 내용
<a href="https://www.youtube.com/watch?v=bNOLuqNVAXI">https://www.youtube.com/watch?v=bNOLuqNVAXI</a>	- 중증장애인생산물 의무 구매가 이루어지지 않는 것에 대한 내용
<a href="https://www.youtube.com/watch?v=birPj-aBXvI">https://www.youtube.com/watch?v=birPj-aBXvI</a>	- 여가활동을 위해선 경제적 자립이 필요한데 그럴 수 없음
<a href="https://www.youtube.com/watch?v=emjP21zfsfU">https://www.youtube.com/watch?v=emjP21zfsfU</a>	- 휠체어가 갈 수 있는 길을 찾기 위한 내용
<a href="https://www.youtube.com/@nrc.kr">https://www.youtube.com/@nrc.kr</a>	- 국립재활원 유튜브 - 장애인이 여가활동을 즐길 수 있도록 제작한 보조기구 등을 확인할 수 있음

# 과학으로 알아보는 소리

## 1 수업 기본 정보

대상 학년	중1학년	모델 개발자	인천공항중학교 과학교사 김지은	
연계 과목	과학 I, 음악 (교육과정을 재구성한 융합수업)		운영 차시	3차시 중 3차시
과목별 성취기준	과학 I	[9과06-04] 파동의 종류를 횡파와 종파로 구분하고 소리의 특징을 진폭, 진동수, 파형으로 설명할 수 있다.		
	음악 I	[9음01-05] 바른 자세와 호흡 및 정확한 발음으로 노래 부르거나 악기에 따른 연주법을 익혀 표현한다.		
개발목적	<p>소리는 파동의 한 종류로, 일상생활 속에서 다양한 소리를 접하게 된다. 하지만 소리가 전달되는 모습을 눈으로 직접 확인할 수 없기에, 학생들은 소리가 파동이라는 사실을 이해하는 것에 어려움을 겪는다.</p> <p>따라서 소리 분석 프로그램을 활용하여 자신이 듣고 있는 소리를 파동의 형태로 확인할 수 있는 수업을 개발하였다. 서로 다른 소리가 어떤 형태로 나타나는지 직접 눈으로 관찰함으로써 소리의 특징을 보다 쉽게 이해할 수 있을 것으로 기대된다.</p> <p>또한 음악 교과와 연계하여 악기를 연주할 때 나오는 소리의 높낮이가 다른 이유를 과학적으로 이해함으로써 각 교과에서 학습한 지식이 서로 관련 없는 내용이 아니라 연계되어 있으며, 실생활에서도 활용됨을 알 수 있도록 본 수업을 개발하였다.</p>			
수업차시설명	<p>[3차시] 소리의 진폭, 진동수, 파형 탐구하기</p> <p>본 수업은 음악 시간에 배운 악기를 연주해 다양한 소리를 내고, 소리 분석 프로그램을 활용하여 각각의 소리를 분석하는 탐구 수업이다. 소리를 파동의 모습으로 관찰하고, 소리의 크기와 높낮이가 다른 이유를 진폭과 진동수와 관련지어 이해할 수 있도록 탐구 과제를 제시하였다. 탐구활동이 끝난 후 탐구 결과를 학생들이 발표하여 공유하고, 이를 토대로 소리의 특징에 대해 정리한다. 이후 평가자료를 통해 학생들의 이해 정도를 확인하고 피드백을 제시한다.</p>			
세부능력 및 특기사항 작성 예시	‘과학으로 알아보는 소리’를 주제로 교과 융합 수업에 참여함. 소리 분석 프로그램을 활용하여 악기에서 나오는 서로 다른 소리를 분석하고, 이를 소리의 진폭과 진동수 등과 연관지어 이해함. 이 과정에서 새로운 프로그램 사용법을 익혀 새로운 과학 기술 환경에 적응할 수 있는 학습 능력을 함양함.			

## 2 교수학습 과정안

차시		3차시/3차시
성취기준		[9과06-04] 파동의 종류를 횡파와 종파로 구분하고 소리의 특징을 진폭, 진동수, 파형으로 설명할 수 있다.
학습주제		소리의 진폭, 진동수, 파형 탐구하기
수업 개요	도입	<p>[영상시청]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 범인을 특정하기 어려운 보이스피싱 사건 용의자를 AI와 소리 분석 프로그램을 이용해 검거할 수 있다는 영상을 시청함으로써 학생들의 흥미를 유발한다.</li> </ul> <p>[지난 차시 복습]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지난 차시에 배운 파동과 관련된 개념을 복습한다.</li> </ul>
	전개	<p>[탐구활동]</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 리코더로 같은 음을 서로 다른 세기로 불고, 파동의 모습을 관찰한다.</li> <li>1. 리코더로 다른 음을 모두 같은 세기로 불고, 파동의 모습을 관찰한다.</li> <li>1. 리코더와 핸드벨로 같은 음을 같은 세기로 연주하고, 파동의 모습을 관찰한다.</li> </ol> <p>[발표활동]</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 3가지 탐구 결과를 패들렛에 공유하고, 이에 대해 발표한다.</li> <li>1. 학생들의 탐구 결과를 종합하여 정리한다.</li> </ol>
	정리	<p>[정리]</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 학생들의 탐구 결과와 비교하여 소리의 특징과 소리의 진폭, 진동수, 파형과의 관계를 정리한다.</li> </ol>
평가		자체 제작한 서술형 평가
생활기록부 기재내용 예시		‘과학으로 알아보는 소리’를 주제로 교과 융합 수업에 참여함. 소리 분석 프로그램을 활용하여 악기에서 나오는 서로 다른 소리를 분석하고, 이를 소리의 진폭과 진동수 등과 연관 지어 이해함. 이 과정에서 새로운 프로그램 사용법을 익혀 새로운 과학 기술 환경에 적응할 수 있는 학습 능력을 함양함.

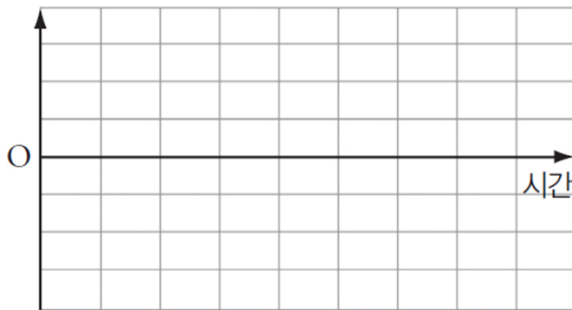
### 3 학습지 및 수업 자료

○ 학습지

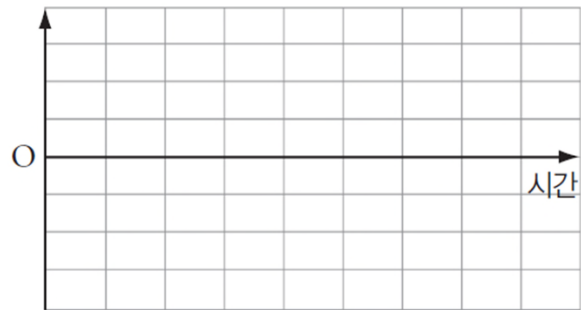
단 원	VI. 빛과 파동 _ 03. 눈으로 보는 소리	1학년 ( )반 이름 : ( )
탐구주제	소리의 진폭, 진동수, 파형 탐구하기	

※ 소리 분석 프로그램을 이용해 소리를 관찰하고, 그 모습을 그려보자 ※

(1) 리코더로 같은 음을 다른 세기로 불 때

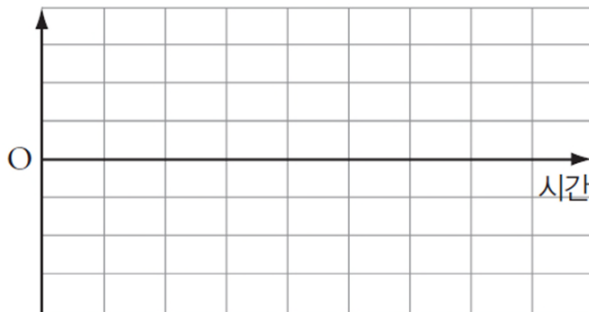


세게 불 때

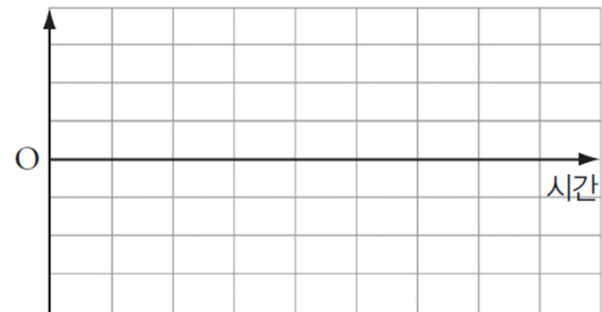


약하게 불 때

(2) 리코더로 다른 음을 각각 같은 세기로 불 때

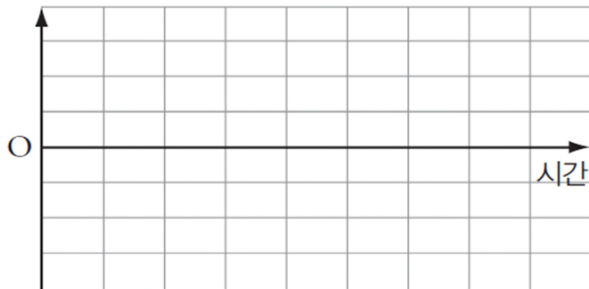


높은음

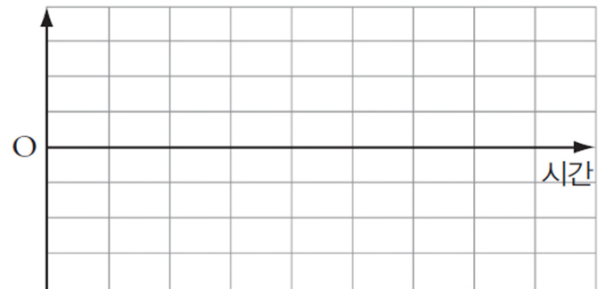


낮은음

(3) 리코더와 핸드벨로 각각 같은 음을 연주할 때



리코더 소리



핸드벨 소리

※ 정리하기 ※

1. (1)과 (2)에서 들은 소리는 어떤 점이 다른가?

	(1)에서 들은 두 소리	(2)에서 들은 두 소리
다른점		

2. (1)과 (2)에서 그린 파동의 모습은 어떤 점이 다른가?

	(1)에서 그린 두 파동의 모습	(2)에서 그린 두 파동의 모습
다른점		

3. (3)에서 그린 파동을 통해 무엇을 알 수 있는지 토의해보자.

--

※ 소리분석 프로그램 사용법 ※


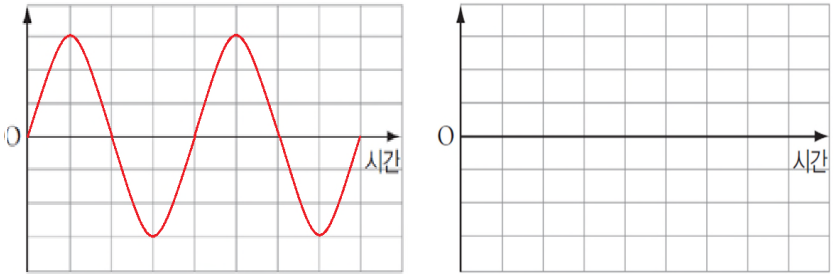
1. 소리를 낸 후 초록색(일시정지) 버튼을 누른다.
2. 캡처 도구를 눌러 검은색으로 나타난 소리를 캡처한다.
3. 프로그램을 종료한 후 재접속하여 두 번째 소리를 낸다.
4. 초록색(일시정지) 버튼을 누른 후 화면을 캡처한다.

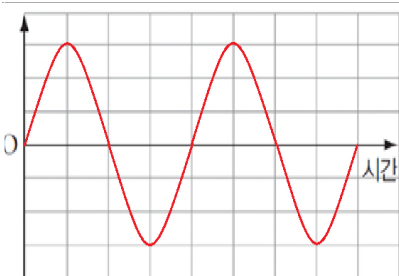
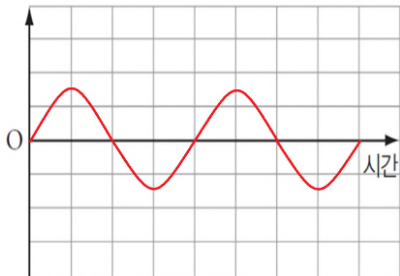
○ 영상자료\_수업 관련 참고 자료

온라인 주소	내용
<a href="https://youtu.be/2waT2E43nT4?si=3Di7qvzHwmF85q5-">https://youtu.be/2waT2E43nT4?si=3Di7qvzHwmF85q5-</a>	범인을 특정하기 어려운 보이스피싱 사건 용의자를 AI와 소리 분석 프로그램을 이용해 잡을 수 있다는 내용의 영상으로, 탐구활동을 시작하기 전 학생들의 흥미를 유발하기 위해 해당 영상자료를 시청함.

**4** 과정중심 평가자료

○ 평가 개요

성취기준	[9과06-04] 파동의 종류를 횡파와 종파로 구분하고 소리의 특징을 진폭, 진동수, 파형으로 설명할 수 있다.	
평가기준	상	소리가 종파임을 알고, 소리의 특징을 진폭, 진동수, 파형으로 설명할 수 있다.
	중	파동의 종류를 횡파와 종파로 구분하고, 주어진 파동에서 진폭, 진동수, 파형을 구분할 수 있다.
	하	파동의 종류를 횡파와 종파로 나누는 기준을 말할 수 있다.
의도 및 수업과의 연계	소리의 크기와 높낮이를 파동의 진폭과 진동수와 관련지어 이해했음을 확인하기 위한 과정 중심 평가를 설계하였다. 또한 학생들이 음악 시간에 사용한 악보와 악기를 활용함으로써 각 교과에서 학습한 지식이 서로 관련 없는 내용이 아니라 연계되어 있으며, 실생활에서도 활용됨을 인지할 수 있도록 하였다.	
평가문항 (평가내용)	<p>1. 그림과 같은 악보에서 진동수가 가장 큰 음과 작은 음을 모두 서술하시오.</p>  <p>산 토 끼 토 끼 아 어 디 를 가 느 나</p> <p>2. 그림은 우쿨렐레 두 번째 줄을 튕겼을 때 소리의 파형을 나타낸 것이다. 같은 줄을 더 약하게 튕겼을 때 소리의 파형을 그리고, 이유를 서술하시오.</p> 	

평가요소 (채점기준)	문 항	배 점	채점 기준
	1번	4	악보에서 진동수가 가장 큰 음과 작은 음을 모두 올바르게 서술함.
		2	악보에서 진동수가 가장 큰 음과 작은 음 중 한 가지만 알맞게 서술함.
		0	악보에서 진동수가 가장 큰 음과 작은 음을 모두 올바르게 서술하지 못함.
	2번	4	같은 줄을 더 약하게 튕겼을 때 소리의 파형을 올바르게 그리고, 그 이유를 진폭과 관련지어 올바르게 서술함.
		2	· 같은 줄을 더 약하게 튕겼을 때 소리의 파형을 올바르게 그렸으나, 그 이유를 진폭과 관련지어 올바르게 서술하지 못함. · 같은 줄을 더 약하게 튕겼을 때 소리의 파형을 올바르게 그리지 못하였으나, 그 이유를 진폭과 관련지어 올바르게 서술함.
		0	같은 줄을 더 약하게 튕겼을 때 소리의 파형을 올바르게 그리지 못하고, 그 이유 또한 진폭과 관련지어 올바르게 서술하지 못함.
채점시 유의사항	1. 악보에서 음계를 정확히 읽을 수 있는지 확인하고, 높은음일수록 진동수가 크다는 사실을 이해하였는지 살펴본다. 2. 소리의 파형을 그릴 때 진폭 이외의 다른 요소들을 제시된 그림과 동일하게 그렸는지 꼼꼼하게 확인한다.		
예시답안	1. 진동수가 가장 큰 음 : 산, 토, 냐 (솔) 진동수가 가장 작은 음 : 야, 가 (도) 2. 같은 줄을 더 약하게 튕긴 경우 소리의 높낮이는 같지만 소리의 세기가 약해지므로 진폭을 더 낮게 그려야 한다. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-end;">   </div>		
피드백 내용 및 방법	1. 악보를 보고 음계를 읽지 못하는 학생이 있는 경우 악보 읽는 방법을 설명한 후, 다시 문제를 해결할 수 있도록 기회를 제공한다. 2. 소리의 크기와 진폭을 연관시켜 이해하지 못한 학생이 있는 경우, 본인의 탐구 결과와 다른 친구들의 결과를 비교하여 스스로 깨달을 수 있도록 피드백을 제공한다.		

## ○ 논·서술형 평가 활동지

※ 평가 ※

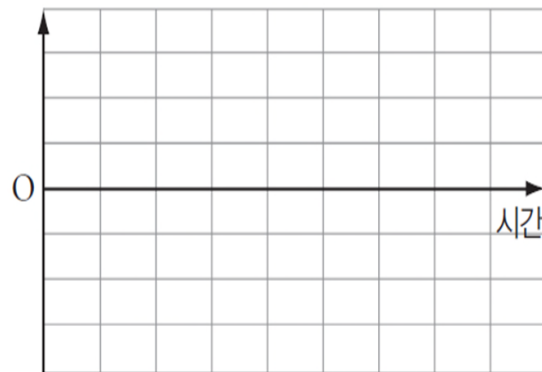
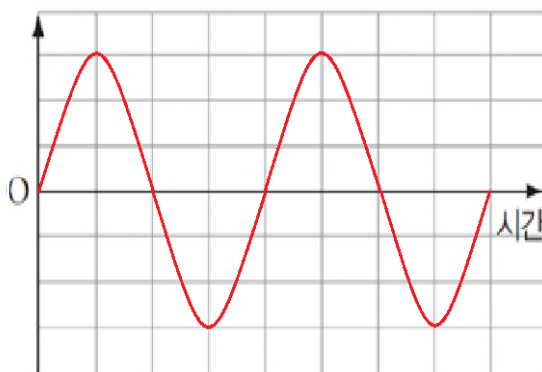
1. 그림과 같은 악보에서 진동수가 가장 큰 음과 작은 음을 모두 서술하시오. [4점]



· 가장 큰 음 : \_\_\_\_\_

· 가장 작은 음 : \_\_\_\_\_

2. 그림은 우쿨렐레 두 번째 줄을 튕겼을 때 소리의 파형을 나타낸 것이다.  
같은 줄을 더 약하게 튕겼을 때 소리의 파형을 그리고, 이유를 서술시오. [4점]



이유 : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## 주어진 자원으로 여행을 떠나자

### 1 수업 기본 정보

대상 학년	중2학년	모델 개발자	(가정) 박도윤	
연계 <sup>3)</sup> 과목	없음		운영 차시	3차시
과목별 성취기준	[9기가03-01] 생활 자원의 특성을 이해하고 자신의 상황 및 생활 자원 관리 문제를 분석하여 삶의 질을 향상시킬 수 있는 방법을 탐색하고 실천한다.			
개발목적	<p>학생들에게 예산을 효율적으로 관리하는 방법을 가르쳐 여행을 계획하는 과정에서 경제적 자원을 관리하도록 구성함.</p> <p>또한 여행 일정을 세우는 방법과 여행 중 유연성을 유지하는 방법을 학습하여 시간자원을 관리하는 능력을 기를 수 있도록 하기 위해 개발함.</p>			
수업차시설명	<p>1차시 : 생활자원의 종류, 특성 이해하기</p> <p>- '나혼자 산다' 영상을 보면서 영상 속에 나오는 것들 중에 자원이라고 생각하는 것들을 먼저 적어본 후, 이론 수업을 한 후 인적, 물적 자원으로 분류할 수 있도록 수업을 구성함.</p> <p>2차시 : 시간자원의 특성을 이해하고 종류 분류하기</p> <p>- 이론을 배운 후 자신의 하루 일과표를 작성해보고 자신의 시간을 생활시간에 맞게 분류하는 수업을 구성함.</p> <p>3차시 : 1~2차시에 학습한 것을 모두 적용하고 실천해볼 수 있는 여행계획 세우기를 구성함.</p> <p>1~3차시를 학습하면서 우리가 미처 자원이라 생각하지 못했던 자원들의 중요성을 깨달을 수 있는 수업을 제작함.</p>			
세부능력 및 특기사항 작성 예시	'000'을 주제로 교과 융합 수업에 참여함. 행복한 삶을 위해 필요한 000 교과 융합 수업에 참여하여 성실히 임하는 자세를 보임.			

3) 융합수업 예시 자료로 융합수업이 아닌 경우에는 변경해서 작성

## 2 교수학습 과정안

차시		1/3차시
성취기준		생활 자원의 특성을 이해하고 자신의 상황 및 생활 자원 관리 문제를 분석하여 삶의 질을 향상시킬 수 있는 방법을 탐색하고 실천한다.
학습주제		한정된 자원을 활용하여 효율적으로 사용하여 여행계획 세우기
수업 개요	도입	- “나 혼자 산다” 영상 보면서 내가 평소에 자원이라고 생각했던 것들을 적어보기
	전개	[전개 1] - 자원의 의미에 대해서 학습한 후 도입 때 했던 활동 되짚어보기  [전개 2] - 자원의 종류를 이해하기 전 알고 있었던 자원과 그 후 자원을 비교해보기  [개인 활동] - 우리 교실 안에 있는 자원으로 거꾸로 빙고 해보기
	정리	[정리 1] 일상생활 속에서 욕구를 충족하고 목표를 달성하기 위해 활용하는 모든 수단과 방법은 자원으로서의 가치를 지닌다는 것을 학습함. 꼭 형태가 있는 것만 아니라 인간과 관련한 인적자원도 존재한다는 것에 대해서 학습함.

차시		2/3차시
성취기준		생활 자원의 특성을 이해하고 자신의 상황 및 생활 자원 관리 문제를 분석하여 삶의 질을 향상시킬 수 있는 방법을 탐색하고 실천한다.
학습주제		한정된 자원을 활용하여 효율적으로 사용하여 여행계획 세우기
수업 개요	도입	자신이 알고 있는 시간과 관련된 명언, 속담에 대해서 이야기 해보기
	전개	[전개 1] - 모두에게 똑같이 주어지는 시간이라는 자원의 특성에 대해서 이해하기  [전개 2] - 생활시간의 분류에 대해서 이해하기 - [개인 활동] - 자신의 하루 일과표를 작성해본 후 생활시간 분석해보기 - 분석한 것을 토대로 시간 사용의 문제점을 어떻게 보완할지 생각해보기
	정리	[정리 1] - 시간도 자원에 속한다는 것을 새롭게 깨닫고 누구에게나 공정하게, 대가없이 주어지기 때문에 시간의 소중함을 인식하며 잘 관리하여 자신에게 도움이 되도록 노력하여함.

차시		3/3차시
성취기준		생활 자원의 특성을 이해하고 자신의 상황 및 생활 자원 관리 문제를 분석하여 삶의 질을 향상시킬 수 있는 방법을 탐색하고 실천한다.
학습주제		한정된 자원을 활용하여 효율적으로 사용하여 여행계획 세우기
수업 개요	도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 퀴즈를 통해 전 차시에 배웠던 생활자원 복습</li> <li>- “구슬이 서 말이라도 꿰어야 보배다”라는 속담으로 자원을 효율성에 대해 언급함.</li> </ul>
	전개	<p>[전개 1]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 여행을 가기 위해서 필요한 자원 알아보기</li> <li>- 나온 자원을 인적자원, 물적자원으로 분류해보기</li> </ul> <p>[모둠활동]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 제주도 여행/ 1박 2일/ 250만원이라는 한정된 자원으로 조별끼리 여행계획을 세워 띠깅 커벌에 실시간으로 공유함.</li> <li>- 여행하는 동안 필요한 인적자원, 물적자원 2가지씩 꼭 포함하여 작성할 것</li> </ul>
	정리	<p>[정리 1]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 한정된 자원 중에서 자신의 조가 가장 중요하게 생각하는 자원을 우선순위로 하였음을 발표함.</li> <li>- 자신의 조에서 꼽은 인적, 물적 자원이 알맞은지 확인하는 과정 중 직업과 관련한 것은 인적자원임을 다시 정리함.</li> </ul>
평가		자체 제작 학습지
생활기록부 기재내용 예시		한정된 자원을 활용하여 조별로 제주도 여행계획을 작성함. 여행을 하는 과정에서 필요한 자원을 인적, 물적 자원으로 분류할 수 있음. 계획을 작성하면서 생긴 갈등을 해결하기 위해 협동심이라는 인적자원이 필요함을 깨달음.

### 3 학습지 및 수업 자료

#### ○ 학습지

기술·가정 학습지	Ⅲ. 청소년의 자원관리	2학년 반 이름 :
	학습목표 1. 한정된 자원을 활용하여 여행 계획을 세울 수 있다. 2. 여행하는 동안 필요한 자원을 인적, 물적 자원으로 분류할 수 있다.	

<ul style="list-style-type: none"> <li>● 한정된 자원을 활용하여 조별 여행 코스를 선정한다!</li> <li>● 청소년 기준으로 할 것. (숙소용 성인 1명을 포함시킬 것)</li> </ul> 1. 일정: 1박 2일 2. 장소: 제주도 3. 비용: 250만원
--

1. ( )이란?

－ 목표를 달성하기 위한 수단, 방법

① ( )자원 : 인간 내부에 있거나 인간과 떨어질 수 없는 자원

② ( )자원 : 형태를 가지고 있는 자원, 소유하거나 사용할 수 있는 자원

2. 여행 계획 세우기

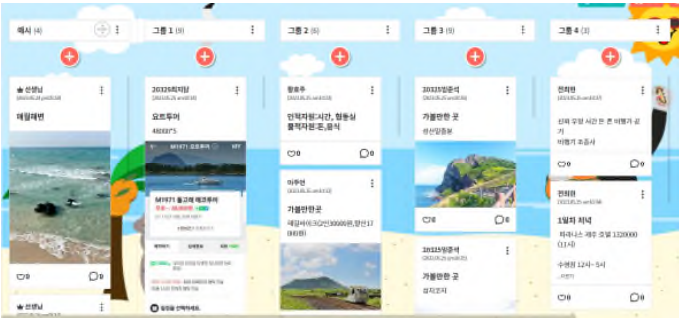
첫째날	둘째날	셋째날

3. 우리 조가 여행할 때 필요한 인적/ 물적 자원

	인적자원	물적자원
종류		
이유		

#### 4 과정보정심 평가자료

##### ○ 평가 개요

성취기준	[9기]가03-01] 생활 자원의 특성을 이해하고 자신의 상황 및 생활 자원 관리 문제를 분석하여 삶의 질을 향상시킬 수 있는 방법을 탐색하고 실천한다.	
평가기준	상	다양한 생활 자원의 특성을 이해하고, 자신의 상황과 생활 자원 관리 문제를 연관 지어 분석하고 이를 삶의 질을 향상시킬 수 있는 방법으로 적용하여 실천할 수 있다.
	중	생활 자원의 특성을 이해하고, 자신의 상황과 생활 자원 관리 문제를 관련시켜 삶의 질을 향상시킬 수 있는 방법을 탐색할 수 있다.
	하	생활 자원의 종류와 특성, 생활 자원 관리 문제를 설명할 수 있다.
의도 및 수업과의 연계	주어진 여행 예산과 여행 일정을 세우는 방법을 통해 경제적인 자원과 시간 자원을 효율적으로 활용할 수 있는 능력과 문제 해결능력을 기를 수 있도록 하는 수업을 고안함.	
평가문항 (평가내용)	1. 주어진 조건을 잘 지켰는지? 2. 조원의 역할 분배를 알맞게 하고 잘 실천했는지? 3. 자원을 알맞게 작성했는지? 4. 현실 가능한 여행 계획을 세웠는지?	
평가요소 (채점기준)	1. 모든 항목을 작성했는지? 2. 충분한 양을 조사했는지?	
채점시 유의사항	현실적으로 실천 가능한 여행인지를 중점에 두고 채점해야함. 또한 조에서 필요한 자원이 인적자원, 물적자원에 알맞은지, 자원의 종류가 알맞은지 되짚어볼 필요가 있음.	
학생활동예시		
예시답안	예시) 우리 조가 여행하는 동안 필요한 인적자원: 시간, 협동심/ 물적자원: 돈, 음식	
피드백 내용 및 방법	자신의 조에서 선정한 자원이 자원으로서의 효용성이 없거나, 인적자원과 물적자원을 반대로 적은 경우 바로 정답을 알려주지 않고 스스로 정답을 찾을 수 있게 다른 예시를 들어 유도함.	
교사를 위한 팁	현실가능한 여행 계획을 세울 수 있도록 여행 일정 계획하는데 도움을 주는 어플 등 충분한 정보를 제공해주어야함. 자원에 대한 내용을 다루고 있지만 삶과 밀접한 관련이 있음을 언급해주고 흥미를 느낄 수 있도록 균형을 잡아주는 것이 중요한 활동임.	

○ 논·서술형 평가 활동지

자기평가	학번: (                      )이름:(                      )				
조에서 맡은 자신의 역할					
우리 조에서 자신의 기여도를 평가해주세요. (ex, 10점 만점에 7점)					
그 이유를 적어주세요.					
모둠활동 하면서 느낌점 및 새롭게 깨닫게 된 점을 적어주세요.					
동료평가	조 이름: (                      )				
구성원의 협력이 잘 되었나요?	5	4	3	2	1
문제 발생 시 갈등 해결을 잘했나요?	5	4	3	2	1
의도하고자 하는 바를 잘 표현했나요?	5	4	3	2	1
구성원 간 역할 배분이 잘 되었나요?	5	4	3	2	1
잘 되었다면 그 이유를, 잘 되지 않았다면 그 이유를 적어주세요.					
준비하면서 어려웠던 점을 적어주세요.					

# 경험을 바탕으로 글쓰고 디자인하기

## 1 수업 기본 정보

대상 학년	중1	모델 개발자	(국어) 인천공항중 백현철	
연계 과목	특수		운영 차시	4차시
과목별 성취기준	국어	성취기준 1차시 [9국03-09] 자신의 삶과 경험을 바탕으로 하며 독자에게 감동이나 즐거움을 주는 글을 쓴다. 2차시 [9국03-09] 영상이나 인터넷 등의 매체 특성을 고려하며 생각이나 느낌, 경험을 표현한다. 3차시 [9국03-09] 영상이나 인터넷 등의 매체 특성을 고려하며 생각이나 느낌, 경험을 표현한다.		
	특수	성취기준 3차시 [특수] 유니버설 디자인 제작하기		
개발목적	경험을 바탕으로 글쓰기를 통해 자신의 삶을 되돌아보는 자아성찰의 시간을 갖도록 한다. 또한 자신의 경험을 발표하는 시간을 갖고 발표하는 활동 중 경험을 재연하는 사진 4컷을 찍도록 하여 매체를 활용한 수업을 함께 이끌어 나가고자 한다. 그리고 제시된 글에 나오는 주인공이 가진 소아마비라는 장애의 내용을 특수 교과와 연계하여 장애에 대해 이해하는 시간을 갖고자 개발하였다.			
수업차시설 명	1차시 : [경험을 바탕으로 글쓰기] 교과서에 제시된 글처럼 자신의 경험이 담긴 글을 써보도록 한다. 이를 위해 자신의 삶이 되는 시간을 갖고 감동과 즐거움을 줄 수 있는 소재를 활용하여 글을 쓰도록 한다.  2차시 : [매체를 활용하여 발표 준비하기] 1차시에서 작성된 글을 활용하여 자신의 경험을 발표를 준비하는 시간을 갖는다. 매체를 활용하여 자신의 경험을 재연하는 이미지를 함께 제시하여 발표하도록 한다.  3차시 : [매체를 활용하여 발표하고 평가하기] 2차시에서 준비한 발표 자료를 학급 친구들에게 발표하고 이를 바탕으로 평가를 한다.  4차시 : [유니버설 디자인 제작하기] 교과서에 제시된 글에 나온 주인공의 장애라는 특성을 이해하는 시간을 갖는다. 또한 자신의 경험을 바탕으로 장애를 극복하고 장애, 비장애 구분 없이 모두가 사용 가능한 유니버설 디자인을 제작해보도록 한다.			
세부능력 및 특기사항 작성 예시	‘경험을 바탕으로 글쓰기’를 주제로 국어와 특수 교과의 융합 수업에 참여함. 경험을 바탕으로 글을 쓰는 활동을 통해 독자에게 감동과 즐거움을 주는 글을 작성하고, 유니버설 디자인 제작 활동을 통해 행복한 삶을 위한 아이디어를 창출해 냄.			

## 2 교수학습 과정안

차시		1차시
성취기준		1차시 [9-4-03-05] 자신의 삶과 경험을 바탕으로 하며 독자에게 감동이나 즐거움을 주는 글을 쓴다.
학습주제		경험을 바탕으로 글쓰기
수업 개요	도입	[질문] *지난 시간에 배운 글쓰기 단계 확인
	전개	[경험을 바탕으로 글쓰기] 1. 교과서 자료 제시 -교과서에 제시된 글쓰기 단계에 맞춘 글쓰기 활동하기 -감동과 즐거움을 줄 수 있는 경험을 고려하며 글쓰기 활동 제시 -고쳐쓰기를 활용하여 제시된 글의 완성도를 높이기
	정리	제시된 글을 읽을 독자들을 생각하며 글쓰기 내용 다시 확인하기
평가		자기평가: 자신이 쓴 글을 보고 제시된 기준에 따라 평가해 본다. [기준] 1. 감동과 즐거움을 주는 글을 작성하였는가? 2. 자신이 표현하고자 하는 내용을 진솔하게 표현하였는가? 3. 나의 경험과 즐거움을 친구들이 공감할 수 있는가?
생활기록부 기재내용 예시		- 자신의 삶과 경험을 바탕으로 독자에게 감동과 즐거움을 주는 글을 쓸 수 있다. - 자신의 경험을 진솔하게 글로 표현할 수 있다. - 자신의 경험을 바탕으로 독자가 공감할 수 있는 글을 쓸 수 있다.

차시		2차시
성취기준		[9-4-03-06] 영상이나 인터넷 등의 매체 특성을 고려하여 생각이나 느낌, 경험을 표현한다.
학습주제		매체를 활용하여 발표 준비하기
수업 개요	도입	경험을 바탕으로 쓴 글에 대한 자기 평가에 대해 이야기 해본다.
	전개	[매체를 활용하여 발표 준비하기] 1. 모둠을 정하여 모둠끼리 자신의 경험 글을 발표한다. 2. 발표할 모듬원의 경험 글을 1개 선택한다. 3. 경험글을 바탕으로 발표할 자료를 만든다. - 사진 4컷을 경험 글의 내용을 재연한다. (사진 찍기 가능, 합성 가능) - ppt를 활용하여 발표자료를 만든다. - 발표 준비를 하며 느낀 점을 간단히 적어본다.
	정리	매체를 활용하여 발표를 준비할 때 어려운 점들을 이야기해 보고 서로 도움을 얻도록 한다.
평가		모듬원 평가: 모듬원끼리 각자 한 역할들을 정리하고 이를 평가해본다.
생활기록부 기재내용 예시		- 경험을 바탕으로 쓴 글을 발표하고자 모듬 안에서 협력하여 발표 자료를 만들. - 발표 자료를 준비할 때 모듬에서 각자 정해진 역할을 충실히 하여 협력하는 모습을 보임.

차시		3차시
성취기준		9국03-09 영상이나 인터넷 등의 매체 특성을 고려하며 생각이나 느낌, 경험을 표현한다.
학습주제		매체를 활용하여 발표하고 평가하기
수업 개요	도입	매체를 활용하여 발표를 준비할 때 느낀 점들을 나뉘 본다.
	전개	<p>[매체를 활용하여 발표하고 평가하기]</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 발표 순서를 정하고 모둠이 돌아가면서 발표를 한다.</li> <li>2. 모둠이 발표할 때 제시된 평가지를 작성한다.</li> <li>3. 모둠의 발표가 끝나면 한 사람씩 나와 개별 평가를 진행한다.  → ‘좋아요 or 아쉬워요’ 자석을 학생들이 평가 기준에 붙일 수 있도록 한다.  → 평가시 자신이 왜 ‘좋아요 or 아쉬워요’를 주었는지 말로 설명할 수 있음을 안내한다.</li> <li>4. 모둠끼리 상의하여 다른 모둠의 발표를 평가한다.</li> </ol>
	정리	평가를 하면서 느낀 점을 학생들과 나누어 본다.
평가		<p>[동료평가]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 개별 평가: 모둠이 발표하고 ‘좋아요 or 아쉬워요’를 붙일 수 있도록 한다.</li> <li>- 모둠 평가: 모둠끼리 상의하여 모둠원의 의견을 조율해 ‘좋아요 or 아쉬워요’ 평가를 하도록 한다.</li> </ul>
생활기록부 기재내용 예시		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 독자들의 이해를 돕기 위해 매체를 활용하여 발표할 수 있다.</li> <li>- 동료를 평가할 때 명확한 이유와 근거를 들어 평가할 수 있다.</li> </ul>

차시		4차시
성취기준		1특수) 유니버설 디자인 제작하기
학습주제		유니버설 디자인 제작하기
수업 개요	도입	「엄마의 눈물」에 등장하는 인물에 대한 장애(소아마비)에 대해 이야기 해보도록 한다.
	전개	<p>[유니버설 디자인 제작하기]</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 유니버설 디자인이 나이와 능력에 관계 없이 모두를 위한 디자인임을 설명한다.</li> <li>2. 유니버설 디자인의 예시를 제시한다.</li> <li>3. 유니버설 디자인의 7원칙을 설명한다.</li> <li>4. 경험을 바탕으로 유니버설 디자인을 제작해 본다.</li> </ol>
	정리	자신의 제작한 유니버설 디자인을 소개해보고, 제작하며 느낀 점을 나뉘보도록 한다.
평가		7원칙에 알맞게 유니버설 디자인을 제작하였는지 평가한다.
생활기록부 기재내용 예시		국어, 특수교과 융합 수업을 통해 장애에 대한 이해의 안목을 넓히고 유니버설 디자인을 직접 제작해 봄으로써 실생활에 필요한 아이디어들을 구상해 봄.

### 3 학습지 및 수업 자료

#### ○ 학습지 1



## 유니버설 디자인 - 국어 연계활동

학번 :

이름 :


### 1 유니버설 디자인(보편적 디자인)의 등장



로널드 로런스  
메이스(1941-1998)

- 아홉 살 때 척수성 소아마비로 1급 중증 장애인이 되어 휠체어 생활을 함
- 대학 계단을 오르내릴 때 늘 친구의 도움이 필요한 상황에 대해 불편함을 느끼고 졸업 후 미국 최초로 건물의 접근성 법안의 초안을 만들
- 나이와 능력에 관계없이 모두를 위한 디자인을 만들어야 한다는 '유니버설 디자인'이라는 용어를 고안함

### 2 유니버설 디자인(보편적 디자인)이란?

정의	<p>모든 사람을 위한 디자인</p> <p>'나이, 성별, 장애, 언어 등에 관계없이 누구나 편안하게 이용할 수 있도록 건축, 환경, 서비스 등을 계획하고 설계하는 것'</p>
사례	<p>① 문손잡이</p> 



② 자동차 트렁크 킥스위치

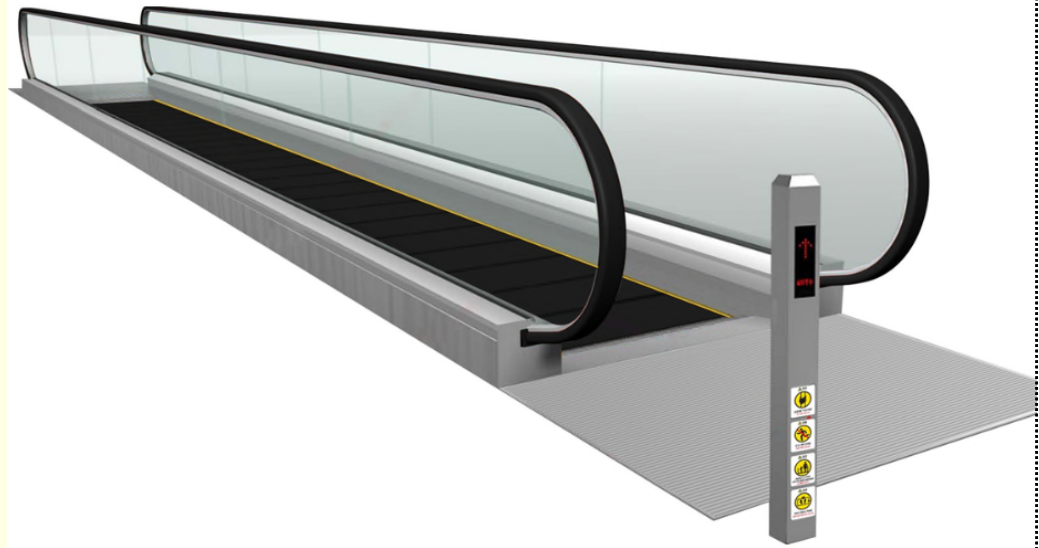


③ 바닥 안내선





④ 무빙워크



### 3 유니버설 디자인 7원칙

원칙	
1. ( )한 사용	누구라도 차별감이나 불안감, 열등감을 느끼지 않고 공평하게 사용 가능할 것
2. 사용상의 ( )	서두르거나, 다양한 생활환경 조건에서도 정확하고 자유롭게 사용 가능할 것
3. 간단하고 ( )	직감적으로 사용방법을 간단히 알수 있도록 간결하고, 사용시 피드백이 있어 필요한 정보를 즉시 알수 있을 것



)적인 사용	
4. 쉽게 (        )할 수 있는 정보	정보구조가 간단하고, 전달수단을 통해 정보 입수가 가능할 것
5. (        )에 대한 포용력	사고를 방지하고, 잘못된 명령에도 원래 상태로 쉽게 복구가 가능하여 순간의 실수가 위험으로 이어지지 않도록 할 것
6. 적은 물리적 노력	무의미한 반복동작이나, 무리한 힘을 들이지 않고 신체에 부담이 가지않는 자연스러운 자세로 사용이 가능할 것
7. 접근과 사용을 위한 충분한 공간	이동이나 수납이 용이하고, 다양한 신체조건의 사용자가 사용이 가능하여 접근과 이용을 위한 충분한 크기와 공간을 확보할 것

#### 4 유니버설 디자인을 설계해봅시다.



기존 물건&시설의 문제점	보완방법

#### 4 과정중심 평가자료

##### ○ 논·서술형 평가 활동지

<우리 모둠을 평가해보자>			
	평가기준	평가	
			
1	감동이나 즐거움을 주는 경험이 잘 드러나 있는가?		
	이유:		
2	나의 경험과 깨달음을 진솔하게 표현하였는가?		
	이유:		
3	나의 경험과 깨달음에 친구들이 공감할 수 있는가?		
	이유:		
우리 모듬의 총평			
잘한 점	1.		
	2.		
	3.		
아쉬운 점	1.		
	2.		
	3.		

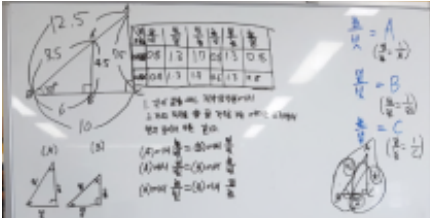
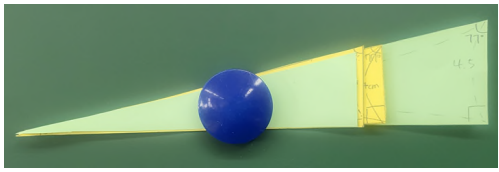
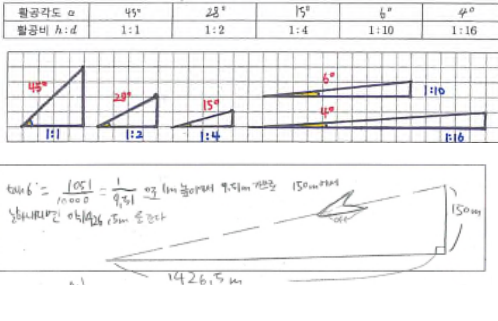
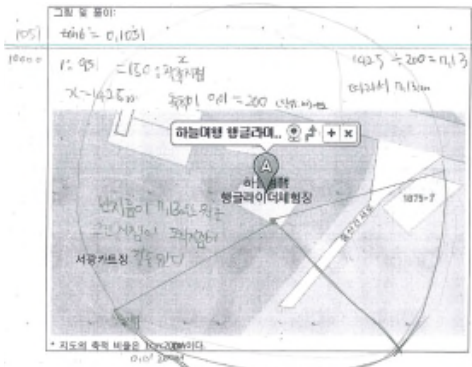
- 다른 모듬을 평가해보자 -

모듬 이름	평가기준	평가	
			
1	감동이나 즐거움을 주는 경험이 잘 드러나 있는가?		
	이유:		
2	나의 경험과 깨달음을 진솔하게 표현하였는가?		
	이유:		
3	나의 경험과 깨달음에 친구들이 공감할 수 있는가?		
	이유:		
( )모듬의 총평			
잘한 점		아쉬운 점	
1.		1.	
2.		2.	
3.		3.	

## 다른데 같은 삼각형 형제!

### 1 수업 기본 정보

대상 학년	중3	모델 개발자	인천공항중학교 수학교사 안미경	
과목	중학교 3학년 수학		운영 차시	2차시
과목별 성취기준	수학	[9수04-17] 삼각비의 뜻을 알고, 간단한 삼각비의 값을 구할 수 있다.		
개발목적	삼각비 단원에서 삼각비의 세 종류를 알고, 이를 외워서 문제에 적용하기 급급하다. 왜 배우는지도 모르는 상태에서 기계적으로 문제만 푸는 활동에서 벗어나 삼각비가 역사적으로 어떻게 도입되었는지, 2학년의 내용과는 어떻게 연결될 수 있는지, 실생활에 어떻게 사용되고 있는지 등을 모둠활동에서 함께 탐구하여 찾아나가는 수업을 설계하고자 한다. 교사 주도의 강의식 수업이 아니라 직각삼각형을 직접 그리고, 여러 값을 측정하며 삼각형을 탐구하여 직접 삼각비를 구하여 하나의 값으로 결정되는 이유를 알 수 있도록 한다. 이를 통해 학생들의 비판적 사고력과 의사소통역량을 함양하고자 한다. 또한 다양한 영상을 통해 동기를 유발하고, 활용되는 예시를 제시함으로써 유용성을 인식 및 진로와의 연계 수업으로 학생들의 진로탐색역량을 함양할 수 있도록 제시하는 것이 이 자료의 개발 목적이다.			
수업차시 설명	1차시 : 모여라! 같은 각도끼리 모이자~ 삼각비의 정의를 바로 도입하여 설명하는 것이 아니라 자신만의 삼각형을 만들어 나만의 삼각형을 탐구하는 활동으로 각도가 같으면 길이의 비가 같음을 유도하고자 하였다. 고대 별을 관찰하며 발견된 삼각비는 삼각형의 닮음을 기반으로 하고 있다. 이에 2학년에서 배웠던 삼각형의 닮음의 기본적인 개념과 피타고라스의 정리를 바탕으로 개인적으로 다양한 삼각형을 그려 각 변의 길이의 비를 마음껏 탐구할 수 있도록 한다. 이러한 활동을 통해 삼각형의 변에서 다양한 변의 길이의 비가 존재하고 한 각이 정해지면 삼각형의 크기에 관계없이 그 비율이 일정하여 고대 시대에도 이를 표로 정리할 수 있음을 알게 하고자 한다. 뿐만 아니라 같은 삼각형 내에서 밑변과 높이의 위치에 따라 삼각비의 값이 관계가 있음을 알게 하고자 한다. 2차시 : 행글라이더 조종사가 고려해야 할 것은? 또한 2차시에서는 특수각을 배운 다음 일반각에 대한 삼각비를 배우는 것이 아니라 일반각의 삼각형에서 각 변의 길이의 비를 충분히 느낀 후 특수각으로 넘어갈 수 있도록 구성하려 한다. 삼각비의 활용 단계에서 단순한 기계식 문제풀이에서 벗어나 실제 흥미를 끌 수 있을 만한 소재인 행글라이더를 가져와 더 잘 날기 위해 활용되는 활공각과 활공비가 삼각비와 연관이 있음을 자연스럽게 가져오려 한다. 이후 탄젠트와의 관계 속에서 여러 문제들을 통해 익숙해진 후, 실제 활공장의 지도에서 활공비를 계산하여 착지지점을 그려볼 수 있도록 제시하고자 한다.			

수업 동영상		
	1차시 수업소개 영상	1차시 수업소개 영상
		
	2차시 수업소개 영상	2차시 수업소개 영상
세부능력 및 특기사항 작성 예시	<p>‘모여라! 같은 각도끼리 모이자’를 주제로 한 삼각비 단원의 수업에서 모둠활동을 통해 각도가 일정할 때 닮음의 성질에 의해 삼각비가 같음을 발견하고 발표함. ‘행글라이더 조종사가 고려해야 할 것은?’이라는 삼각비 활용 수업에서 활공비에 대해 정확히 이해하고, 삼각비와 연관지어 실생활 활용 문제를 잘 해결함. 수학적으로 논리에 타당한 이유로 모둠원과 토론하며 결론에 도달하는 모습을 보임.</p>	

## 2 교수학습 과정안

차시		1차시
성취기준		[9수04-17] 삼각비의 뜻을 알고, 간단한 삼각비의 값을 구할 수 있다.
학습주제		모여라! 같은 각도끼리 모이자~
수업 개요	도입	[영상시청으로 동기유발] - EBS MATH 영상(고대로부터 찾은 삼각비)의 앞부분(삼각비 정의 전까지)을 시청하여 삼각비가 필요에 의해 도출된 개념임을 인지할 수 있도록 한다.
	전개	1. 제시된 6개의 각도를 선택하여 자신만의 삼각형 만들기 2. 자신만의 삼각형 탐구(기본) - 주어진 각도로 길이를 마음대로 설정하여 직각삼각형 그리기 - 직각삼각형 세 변의 길이의 비 구하기 3. 같은 각도끼리 모여 서로 다른 삼각형 탐구(심화) - 같은 각도이지만 길이가 서로 다른 삼각형의 각 변의 길이의 비의 공통점 찾기 - 각 변의 길이의 비를 모두끼리 비교하며 값이 다른 경우에 대해 생각하기
	정리	[정리 : 활동지 및 교과서 정리] - 활동지에 각 모듈의 결론 정리하기 - 삼각비의 정의 정리하기
평가		교과서 문제 풀이
생활기록부 기재내용 예시		‘모여라! 같은 각도끼리 모이자’를 주제로 한 삼각비 단원의 수업에서 모듈활동을 통해 각도가 일정할 때 닮음의 성질에 의해 삼각비가 같음을 발견하고 발표함. 또한 논리적인 타당성으로 닮음임에도 비가 다른 삼각형에 대한 이유를 찾아가는 모습을 보임.

차시		2차시
성취기준		[9수04-17] 삼각비의 뜻을 알고, 간단한 삼각비의 값을 구할 수 있다.
학습주제		행글라이더 조종사가 고려해야 할 것은?
수업 개요	도입	[영상시청으로 동기유발] ● 국가대표 패러글라이딩의 영상을 보여주며 진로와의 연계성을 가지고, 삼각비의 실생활에서의 활용을 인지할 수 있도록 한다.
	전개	1. 행글라이더의 기본적인 구조 및 도형으로의 전환 이해하기 2. 활공비에 대한 탐구 - 행글라이더의 비행 모습을 도형으로 옮기면서 개념 익히기 3. 활공각에 대한 탐구 - 활공비를 그리고, 활공각을 측정하여 활공각과 활공비의 관계 이해하기 - 주어진 활공각으로부터 탄젠트를 이용하여 활공비 구하기 4. 실생활에서의 행글라이더 활용도 탐구 - 활공비와 활공각 활용하여 다양한 문제 해결하기
	정리	[정리 : 활동지 및 교과서 정리]
평가		교과서 문제 풀이
생활기록부 기재내용 예시		‘행글라이더 조종사가 고려해야 할 것은?’이라는 삼각비 활용 수업에서 활공비에 대해 정확히 이해하고, 삼각비와 연관지어 실생활 활용 문제를 잘 해결함. 또한 활공각과 활공비의 관계를 이해하고, 삼각비의 유용성에 대해 이해함.

### 3 학습지 및 수업 자료

#### ○ 학습지

학번 : \_\_\_\_\_ 이름: \_\_\_\_\_

단원명	날짜	2023년 ____월 ____일 ____요일	활동지 1
성취기준	[9수04-17] 삼각비의 뜻을 알고, 간단한 삼각비의 값을 구할 수 있다! 선생님 확인란		

다른데 같은 삼각형 형제!

**활동 1. 모여라! 같은 각도끼리 모여라~**

1. 직각삼각형에 대해 탐구를 시작해보자!

1) 직각 이외에 **다른 한 각을 아래 중에 선택**하여 색종이에 직각삼각형을 그려보자. =  
(밑변의 길이와 높이의 길이는 정수로 정해보고, 빗변의 길이는 피타고라스의 정리를 이용하자.)

$13^\circ, 20^\circ, 37^\circ, 51^\circ, 65^\circ, 83^\circ$

=> 내가 정한 각도는? \_\_\_\_\_

2) 내가 그린 삼각형을 오려서 붙이고, 각 변의 길이와 각도를 표시해보자.  
그리고, 각 변의 길이의 비를 구해보자. (예 - 밑변 : 높이 등)

2) 알게 된 특징이 있을까? 비의 값들을 어떻게 정리할 수 있을까?

학번 : \_\_\_\_\_ 이름: \_\_\_\_\_

2. 나와 각도가 같은 삼각형을 갖고 있는 짝꿍 찾기

1) 나와 각도가 같은 짝꿍을 찾아서 같은 각도의 친구끼리 모여 모듬을 만들자. 누가 모였나~ 몇 도?

2) 모듬별로 그린 삼각형을 서로 비교해보자. 그리고, 아래 표를 채워보자.

모듬원 이름							
밑변							
높이							
빗변							
비와 값							

3) 모듬원들의 삼각형은 모이면 어떤 특징을 갖고 있을까?  
비의 값에서 알 수 있는 특징이 무엇일까? 비의 값에 이름을 붙여보자.

4) 모듬별로 모인 각 삼각형에서 나온 각도의 비의 값의 이름을 하나로 정리하고 이를 표로 정리해보자.

학번 : \_\_\_\_\_ 이름: \_\_\_\_\_

**Step 2. 행글라이더 조종사가 고려해야 할 것은?**

◆ 행글라이더 조종사가 되어보자!

행글라이더는 사람을 열풍에 매달고 연처럼 바람의 힘을 얻어 날아다닌다. 행글라이더 조종사는 언덕이나 낭떠러지에서 바람을 맞으며 날아오른다. 그러면 행글라이더는 평바닥으로 서서히 내려앉는다.

◆ 활공각이란? - 행글라이더의 진행방향과 수평선과의 각도

1. 아래 그림은 조종사 재원이의 활공로를 보여주는 그림이다. 재원은 10m 높이의 언덕에서 도약을 하여 언덕으로부터 40m 정도 떨어진 곳에 착지하였다. 이때, 활공하는 길은 직선이라고 가정하자. 재원은 몇 번 활공을 한 다음 더 높은 높이가 15m인 언덕으로 올라갔다. 이 언덕에서는 얼마나 멀리 날아갈 수 있었을까?(날아가는 길의 기울기는 똑같다.) 그림 위에 그림을 그려보자.

2. 행글라이더는 더 멀리 날아가기 위하여 활공비를 생각한다. 10m 높이에서 40m를 날아 내렸으므로 이는 활공비가 1:4이다. 10m 높이에서 70m를 날아내리면 이는 활공비가 1:7인 것이다. 활공비가 무엇이라고 생각하나요?

3. 활공비가 1:8이나 행글라이더를 타고 언덕에서 뛰어내려 100m를 날아내렸다고 하면 이 언덕의 높이는?

학번 : \_\_\_\_\_ 이름: \_\_\_\_\_

4. 행글라이더가 땅에 내려앉는 각도를 활공각이라고 한다.  
주어진 활공비를 그려보고 각도기로 활공각도를 측정해보자.

활공각도 α	45°	27°	14°	7°	4°
활공비 h:d	1:1	1:2	1:4	1:10	1:16

▶ 활공비, 활공각도는 우리가 배운 삼각비와 어떻게 연관시킬 수 있을까?

5. 탄젠트 표를 이용해서 아래 표를 완성하여 보자.

활공각(°)	3°	5°	11°	15°	10°
활공비					

6. 현정이가 만든 행글라이더의 활공각은 6°이다. 현정이는 높이가 150m인 언덕에서 이 행글라이더 타고 날았다. 얼마나 멀리 날아갈까? 그림과 함께 설명해 보자.

7. 활공비가 1:10 보다 작거나 같은 행글라이더를 타는 것이 더 안전하다고 한다. 안전한 활공을 할 수 있는 가장 큰 활공각도는 얼마일까?

8. 다음의 글라이더 중 가장 안전한 글라이더는 어떤 것일까? 모듬원끼리 이야기해보자.

< 예쁜 글라이더 ~ 1:27 / 날아라 글라이더 ~ 0.03 / 안전 글라이더 ~  $\frac{3}{75}$  >

9. 바람이 잔잔한 날, 행글라이더 조종사 은주는 언덕으로부터 100km 떨어진 지점까지 날아가고 싶었다. 은주의 글라이더의 활공비는 1:40일 때, 얼마나 높은 언덕에 올라가야 할까요?

학번 : 이름: 10. 민주는 제주를 여행하던 중 행글라이더 체험장에 가 보기로 했다. 민주가 탄 행글라이더의 활공각은  $6^\circ$  이며, 높이가 150m 인 언덕에서 이 행글라이더를 타고 날았다. 민주가 착륙하는 지점을 지도위에 표시해 보자.

그림 및 풀이:

활공각이  $6^\circ$  이므로  $1:9.51 = 150:x$  이므로  $x = 1426.5$  이다.

따라서 약 70cm 이다.(지도상)



## ○ 영상자료\_수업 관련 참고 자료

온라인 주소	내용
<a href="https://www.ebsmath.co.kr/resource/rscView?cate=10098&amp;cate2=10182&amp;cate3=10209&amp;rscTpDscd=RTP10&amp;grdCd=MGRD03&amp;sortType=C&amp;mngtPrdnYn=&amp;menuType=t&amp;itemSize=12&amp;level=%5BDIF01%2C+DIF02%2C+DIF03%2C+DIF06%2C+DIF07%2C+DIF08%2C+DIF09%2C+DIF10%2C+DIF11%5D&amp;type=S&amp;sno=21578&amp;historyYn=study&amp;evtSsnCd=&amp;add1=">https://www.ebsmath.co.kr/resource/rscView?cate=10098&amp;cate2=10182&amp;cate3=10209&amp;rscTpDscd=RTP10&amp;grdCd=MGRD03&amp;sortType=C&amp;mngtPrdnYn=&amp;menuType=t&amp;itemSize=12&amp;level=%5BDIF01%2C+DIF02%2C+DIF03%2C+DIF06%2C+DIF07%2C+DIF08%2C+DIF09%2C+DIF10%2C+DIF11%5D&amp;type=S&amp;sno=21578&amp;historyYn=study&amp;evtSsnCd=&amp;add1=</a>	63빌딩의 높이를 재어라! - 직접 건물의 높이를 재는 활동을 통해 삼각비의 활용 되는 분야임을 알 수 있음.
<a href="https://www.youtube.com/watch?v=mVEyqhDaYeg">https://www.youtube.com/watch?v=mVEyqhDaYeg</a>	패러글라이딩 국가대표의 훈련모습과 비행하는 모습임.

#### 4 과정중심 평가자료

##### ○ 평가 개요

성취기준	[9수04-17] 삼각비를 활용하여 여러 가지 문제를 해결할 수 있다.	
평가기준	상	삼각비를 활용하여 다양한 실생활 문제를 해결할 수 있다.
	중	삼각비를 이용하여 삼각형의 한 변의 길이와 넓이를 구할 수 있다.
	하	삼각비를 이용하여 직각삼각형에서 한 변의 길이를 구할 수 있다.
의도 및 수업과의 연계	문제로만 보던 삼각비의 실제 활용도를 직접 체험하고, 클리노미터라는 기계에 대해 이해하여 많은 분야에서 활용될 수 있음을 이해할 수 있도록 한다. 간단한 클리노미터를 직접 제작하여 방법에 대해 알고, 이를 활용하여 실제 높이를 구하는 방법을 알 수 있도록 하고자 한다.	
평가문항 (평가내용)	측정하기 위해 필요한 조건과 그림, 측정하고자 하는 높이를 구하는 식과 답	
평가요소 (채점기준)	1. 측정하기 위해 필요한 조건 세 가지 모두 적음.(3점) 2. 측정하고자 하는 높이를 포함한 그림을 조건을 포함하여 모두 표현함.(4점) 3. 측정하고자 하는 높이를 풀이과정을 포함하여 잘 구함.(3점)	
피드백 내용 및 방법	모둠으로 모여 각자 잴 학교의 높이를 비교하고, 어느 부분에서 오류가 있었는지 검토한 후, 발표를 통해 공유한다. 또한 서로 잴 방법이 같은지, 다른지, 오류는 없었는지 검토 후 수정하여 높이를 잴 방법에 대해 정리할 수 있도록 한다.	
교사를 위한 팁	- 영상을 통해 실제 높이를 재기 위해 필요한 도구와 측정해야 할 값에 대해 충분히 논의하여 준비할 수 있도록 한다. - 평가 이후 측정을 같이 한 친구끼리 모둠으로 모여 구한 값이 같은지 비교하고, 서로의 풀이에 대한 피드백을 할 수 있도록 한다. - 높이를 구한 방법이 같은지, 다르다면 어떻게 다른지 비교하고 서로의 방법을 발표하여 공유한다.	

# ○ 논·서술형 평가 활동지

수행평가 1	학번	3학년 ( )반 ( )번 이름
	단원	V. 피타고라스 정리와 삼각비 2. 삼각비의 활용
모둠활동 및 개별활동	학습 주제	클리노미터를 이용하여 직접 재어보자. (모둠활동, 개인별 보고서·논술형 평가)

1. ...영상시청 -< 63빌딩의 높이를 재어라!>

(1) 클리노미터란?

(2) 클리노미터를 어떻게 활용하면 될까요?

$\tan x = \frac{h}{1000}$   
 $\tan x \times 1000 = h$

(3) 눈과 빌딩의 끝이 이루는 각을 어떻게 구할 수 있을까?

(4) 필요한 값은 무엇일까요?

(5) 삼각비 중 어떤 것을 이용하면 될까요?

(6) 오차를 줄이기 위한 방법은?

(7) 필요한 준비물은?

(8) 여학생들과 남학생들이 한 방법을 각각 그림으로 표현해보자.

(9) 각을 잴 때 주의해야 할 점은?

## **Mission!! 우리 학교의 모든 것의 높이를 재어보자!!** 클리노미터를 사용하여 인천공항중학교의 모든 것을 재어보자!!

- 모듬왕의 학번과...이름을 적어보자.
- 우리 모듬에 잴 높이 두 가지를 정하자.
- 높이를 잴 방법에 대해 구체적으로 적어보자.
- 높이를 잴 방법에 대해 역할 분담을 어떻게 할 것인지 정하자.
- 우리 모듬에 잴 정보를 정리해서 높이를 구해보자.

	(1)	(2)
무엇을 측정하였나요?		
측정할 물체의 예상 길이는?		
측정한 길이를 알기 위해 필요한 정보를 그림으로 표현하면?		
측정 길이를 구하는 과정을 자세히 서술하세요.		
측정한 값은 얼마인가요?		

## 삼각비의 값이 결정되면 삼각형은 유일하게 결정될까?

### 1 수업 기본 정보

대상 학년	중3	모델 개발자	인천공항중학교 수학교사 이선우	
과목	중학교 3학년 수학		운영 차시	9차시 중 9차시
성취기준				
개발목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 삼각비는 중학교 기하 내용 중 다양한 내용과 연관이 있으며 실생활에서도 유용하게 쓰이는 매우 중요한 단원이다. 실생활 문제를 해결하는데 큰 시사점이 있는 만큼 삼각비의 활용에 대하여 많은 학습과 연습이 요구되는데 보통 삼각비의 활용 수업에서는 주어진 직각삼각형(혹은 도형)에서 삼각비를 활용해 모르는 변의 길이나 도형의 넓이를 구하는데 그친다.</li> <li>- 삼각비의 본질이 닮음인 직각삼각형이 여러 개 있을 때 모두 변의 길이 사이의 비가 같다는 것이다. 반대로 삼각비의 값으로 다양한 직각삼각형을 작도하면 삼각비의 본질을 더욱 잘 이해할 수 있을 것 같은 기대감에 수업 자료를 개발했다. 또한 이를 삼각형의 결정조건과 연관지어 삼각형이 유일하게 결정될 추가적인 조건을 탐구하는 과제를 부여해 다양하고 의미 있는 아이디어를 산출할 수 있는 창의적인 과제를 제공하고자 하였다.</li> <li>- 마지막으로 수학 교육용 소프트웨어 ‘알지오매스’를 사용함으로써보다 정확한 직각삼각형을 빠르게 작도하여 효율적이고 효과적인 탐구가 될 수 있도록 교수학습자료를 설계했다.</li> </ul>			
수업차시 설명	<p>[9차시] 삼각비의 값이 주어졌을 때 삼각형은 유일하게 결정될까?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 삼각비의 값이 결정되면 삼각형이 유일하게 결정되는지 직접 삼각형을 작도해보며 설명할 수 있다.</li> <li>- 삼각비의 값이 주어졌을 때 삼각형이 유일하게 결정될 조건을 제시하고 그 이유를 삼각형의 결정조건(합동조건)과 연관지어 설명할 수 있다.</li> <li>- 발견한 삼각형의 결정조건을 바탕으로 세상에 유일한 나만의 직각삼각형을 만들 수 있다.</li> </ul>			
세부능력 및 특기사항 작성 예시	알지오매스를 이용해 삼각비의 값이 주어졌을 때 다양한 직각삼각형을 작도해보았으며, 삼각형이 유일하게 결정될 수 있는 추가적인 조건을 제시하고 그 이유를 삼각형의 합동조건과 연관지어 설명함. 이 과정에서 자신의 의견을 활동한 내용과 이미 알고 있는 사실에 근거하여 설명하는 의사소통역량을 함양함.			

## 2 교수학습 과정안

차시		9차시/9차시
성취기준		[9수04-18] 삼각비를 활용하여 여러 가지 문제를 해결할 수 있다
학습주제		삼각비의 값이 주어졌을 때 삼각형은 유일하게 결정될까?
수업 개요	도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 학습목표 제시</li> <li>- 삼각형의 결정조건과 삼각형의 합동조건이 같을 수밖에 없음을 설명한 후 삼각형의 합동조건 3가지 복습</li> <li>- 삼각비의 뜻, 피타고라스 정리를 이용해 모르는 변의 길이를 구하는 방법 복습</li> <li>- 노트북 준비, 교육용 소프트웨어 알지오매스 세팅</li> </ul>
	전개	<p>[탐구활동 1]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <math>\tan</math>의 값이 결정되었을 때 직각삼각형이 유일하게 결정되는가?</li> <li>- 알지오매스를 통해 주어진 조건을 만족하는 다양한 직각삼각형 작도</li> <li>- 직각삼각형이 유일하게 결정되지 않음을 직접 작도한 삼각형과 삼각비의 뜻을 이용해 설명</li> </ul> <p>[탐구활동 2]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 삼각비의 값이 주어진 상황에서 직각삼각형이 유일하게 결정될 추가조건은 무엇인가?</li> <li>- 모둠별로 추가조건을 논의한 후 공유 및 발표</li> <li>- 반례를 제시하고 조건을 추가하고 수정해가는 학급 전체 토론</li> <li>- 알지오매스를 이용해 추가조건까지 만족하는 직각삼각형 작도해보기</li> <li>- 직각삼각형이 유일할 수밖에 없음을 삼각형의 합동조건과 관련지어 설명</li> </ul>
	정리	<p>[시그니처 삼각형 만들기]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 자신이 선택한 조건을 만족하는 세상에서 유일한 자신만의 직각삼각형 만들기</li> <li>- 자신이 선택한 조건, 세 변의 길이, 예각의 삼각비의 값을 포함해야 함</li> <li>- 알지오매스로 삼각형을 직접 작도하고 학급 게시판에 업로드하여 공유</li> </ul>
평가		자체 제작한 논술형 평가 (4. 과정중심 평가자료 참고)
생활기록부 기재내용 예시		알지오매스를 이용해 삼각비의 값이 주어졌을 때 다양한 직각삼각형을 작도해보았으며, 삼각형이 유일하게 결정될 수 있는 추가적인 조건을 제시하고 그 이유를 삼각형의 합동조건과 연관지어 설명함. 이 과정에서 자신의 의견을 활동한 내용과 이미 알고 있는 사실에 근거하여 설명하는 의사소통역량을 함양함.

### 3 학습지 및 수업 자료

단 원	V. 삼각비 - 삼각형의 결정조건	V-9
할 수 있어요!	○ 삼각비의 값이 결정되면 삼각형은 유일하게 결정될까?	

#### 1. 탐구활동 1

- $\tan A = \frac{1}{2}$ 인 직각삼각형은 유일하게 결정될까요? 알지오매스로 그려보고 그 이유를 적어봅시다.

조건을 만족하는 삼각형	직각삼각형이 유일하게 결정되나요? 왜 그렇게 생각했나요?

#### 2. 탐구활동 2

(1) 직각삼각형이 유일하게 결정되기 위한 추가조건을 적고 그 이유를 생각해봅시다.

(2) ‘탐구활동 1’ 조건과 (1)에서 적은 조건을 만족하는 삼각형을 알지오매스로 그려봅시다.

※ 삼각형의 합동조건을 이용해 삼각형이 유일하게 결정될 수밖에 없음을 설명해봅시다

조건을 만족하는 삼각형	직각삼각형이 유일하게 결정되나요? 왜 그렇게 생각했나요?

#### 3. 시그니처 삼각형

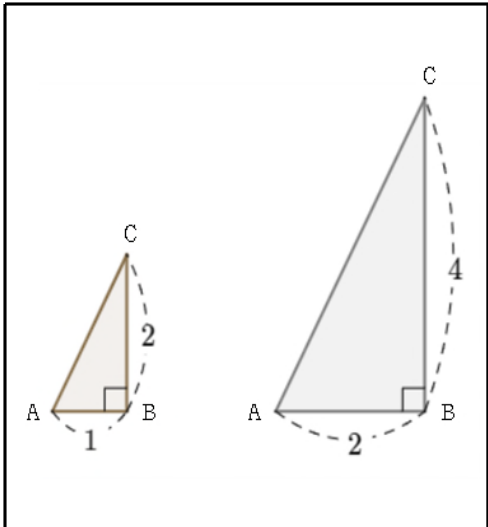
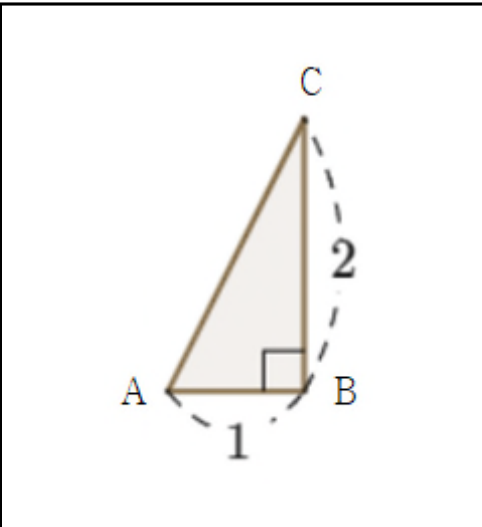
- 세상에 단 하나밖에 없는 우리 조만의 시그니처 삼각형을 알지오매스로 그려봅시다.

텍스트로 포함할 내용	1. 조건을 선택한 이유
	2. 세 변의 길이
	3. 한 예각의 삼각비

#### 4 과정중심 평가자료

##### ○ 평가 개요

성취기준	[9수04-18] 삼각비를 활용하여 여러 가지 문제를 해결할 수 있다											
평가기준	상	삼각비를 이용하여 다양한 실생활 문제를 해결할 수 있다.										
	중	삼각비를 이용하여 모르는 변의 길이와 도형의 넓이를 구할 수 있다.										
	하	삼각비를 이용하여 모르는 변의 길이를 구할 수 있다.										
의도 및 수업과의 연계	1. 삼각비의 값이 주어져도 삼각형이 유일하지 않을 수 있음을 직접 삼각형을 작도하여 설명할 수 있다. 2. 삼각비의 값이 주어졌을 때 삼각형이 유일하게 결정될 추가조건을 삼각형의 합동조건과 연관지어 설명할 수 있다. 3. 수업 시간에 알지오매스를 이용해 조건을 만족하는 삼각형을 자유롭게 작도할 시간을 충분히 준 후 평가를 통해 삼각형의 결정조건을 합동조건, 삼각비, 피타고라스 정리와 연관지어 논리적으로 설명할 수 있게 한다.											
평가문항 (평가내용)	1. $\tan A = 2$ 인 직각삼각형이 유일하지 않음을 서로 다른 두 개의 직각삼각형을 그려 설명하시오. [3점]  2. 직각삼각형이 유일하게 결정될 1번의 추가조건을 제시하고 직각삼각형이 유일하게 결정될 수밖에 없음을 삼각형의 합동조건과 연관지어 설명하시오. [4점]											
평가요소 (채점기준)	1. $\tan A = 2$ 을 만족하는 합동이 아닌 두 직각삼각형을 그렸으며 왜 합동이 아닌지 설명하였는가?  2. 직각삼각형이 유일하게 결정될 1번의 추가조건을 명확하게 제시하였으며, 직각삼각형이 유일하게 결정될 수밖에 없음을 삼각형의 합동조건과 연관지어 설명하였는가? <table border="1" data-bbox="435 1492 1399 2025"> <thead> <tr> <th>문항</th><th>배점</th><th>채점 기준</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="3">1번</td><td>3</td><td><math>\tan A = 2</math>을 만족하는 합동이 아닌 두 직각삼각형을 그렸으며 왜 합동이 아닌지 설명</td></tr> <tr> <td>2</td><td><math>\tan A = 2</math>을 만족하는 합동이 아닌 두 직각삼각형을 그렸으나 왜 합동이 아닌지에 대한 설명이 불충분</td></tr> <tr> <td>1</td><td><math>\tan A = 2</math>을 만족하는 정확한 그림을 그리지 못하고 자신의 표현으로만 직각삼각형이 유일하지 않음을 설명</td></tr> </tbody> </table>		문항	배점	채점 기준	1번	3	$\tan A = 2$ 을 만족하는 합동이 아닌 두 직각삼각형을 그렸으며 왜 합동이 아닌지 설명	2	$\tan A = 2$ 을 만족하는 합동이 아닌 두 직각삼각형을 그렸으나 왜 합동이 아닌지에 대한 설명이 불충분	1	$\tan A = 2$ 을 만족하는 정확한 그림을 그리지 못하고 자신의 표현으로만 직각삼각형이 유일하지 않음을 설명
문항	배점	채점 기준										
1번	3	$\tan A = 2$ 을 만족하는 합동이 아닌 두 직각삼각형을 그렸으며 왜 합동이 아닌지 설명										
	2	$\tan A = 2$ 을 만족하는 합동이 아닌 두 직각삼각형을 그렸으나 왜 합동이 아닌지에 대한 설명이 불충분										
	1	$\tan A = 2$ 을 만족하는 정확한 그림을 그리지 못하고 자신의 표현으로만 직각삼각형이 유일하지 않음을 설명										

	<table><tr><td rowspan="4">2번</td><td>4</td><td>직각삼각형이 유일하게 결정될 정확한 추가조건을 제시하였으며 직각삼각형이 유일하게 결정될 수밖에 없는 이유를 삼각형의 합동조건과 관련지어 논리적으로 설명한 경우</td></tr><tr><td>3</td><td>직각삼각형이 유일하게 결정될 정확한 추가조건을 제시하였으며 직각삼각형이 유일하게 결정될 수밖에 없는 이유를 삼각형의 합동조건과 관련지어 설명하였으나 논리적으로 경미한 오류가 있는 경우</td></tr><tr><td>2</td><td>직각삼각형이 유일하게 결정될 정확한 추가조건을 제시하였으나 그 이유를 설명하지 못한 경우</td></tr><tr><td>1</td><td>직각삼각형이 유일하게 결정될 추가조건을 제시하지 못했거나 잘못된 조건을 제시한 경우</td></tr></table>	2번	4	직각삼각형이 유일하게 결정될 정확한 추가조건을 제시하였으며 직각삼각형이 유일하게 결정될 수밖에 없는 이유를 삼각형의 합동조건과 관련지어 논리적으로 설명한 경우	3	직각삼각형이 유일하게 결정될 정확한 추가조건을 제시하였으며 직각삼각형이 유일하게 결정될 수밖에 없는 이유를 삼각형의 합동조건과 관련지어 설명하였으나 논리적으로 경미한 오류가 있는 경우	2	직각삼각형이 유일하게 결정될 정확한 추가조건을 제시하였으나 그 이유를 설명하지 못한 경우	1	직각삼각형이 유일하게 결정될 추가조건을 제시하지 못했거나 잘못된 조건을 제시한 경우
2번	4		직각삼각형이 유일하게 결정될 정확한 추가조건을 제시하였으며 직각삼각형이 유일하게 결정될 수밖에 없는 이유를 삼각형의 합동조건과 관련지어 논리적으로 설명한 경우							
	3		직각삼각형이 유일하게 결정될 정확한 추가조건을 제시하였으며 직각삼각형이 유일하게 결정될 수밖에 없는 이유를 삼각형의 합동조건과 관련지어 설명하였으나 논리적으로 경미한 오류가 있는 경우							
	2		직각삼각형이 유일하게 결정될 정확한 추가조건을 제시하였으나 그 이유를 설명하지 못한 경우							
	1	직각삼각형이 유일하게 결정될 추가조건을 제시하지 못했거나 잘못된 조건을 제시한 경우								
채점시 유의사항	<p>1. 직각삼각형의 조건이 드러나도록 그림을 명확하게 그렸으며 모순된 그림을 그린 것이 아닌지 꼼꼼하게 채점한다.</p> <p>2. 직각삼각형이 유일하게 결정될 추가조건이 수학적으로 모순이 없는지 살펴보고 삼각형의 합동조건을 근거로 조건을 제시하였는지 살펴본다. 학생이 제시한 조건을 모두 만족하면서도 두 개 이상의 서로 다른 직각삼각형이 나올 수 있는지 충분히 고민한다.</p>									
예시답안	<p>1. 두 삼각형 모두 <math>\tan A = 2</math>를 만족하는 직각삼각형이다. 그런데 변의 길이가 모두 같지 않으므로 두 삼각형은 합동이 아니다. 따라서 <math>\tan A = 2</math>를 만족하는 직각삼각형은 유일하지 않다.</p> <p>2. (추가조건) <math>\angle B = 90^\circ</math>, <math>\overline{AB} = 1</math>인 직각삼각형. (이유) <math>\tan A = 2</math>를 만족하므로 <math>\overline{BC} = 2</math>가 된다. 두 변의 길이와 그 사이의 끼인각의 크기(<math>90^\circ</math>)가 결정이 되었다. 두 변의 길이와 그 사이의 끼인각의 크기가 같은 삼각형은 합동이므로 해당조건을 만족하는 직각삼각형은 유일하다.</p> <div><div></div><div></div></div>									

피드백 내용 및 방법	1. 그림만 보아도 직각삼각형의 조건을 알 수 있도록 조건을 정확하게 표시하며 명확하게 도형 그리기 2. 주어진 조건으로 변의 길이를 구하고 결론적으로 삼각형의 합동조건과 연관지어 설명할 수 있게 하기 3. 조건을 제시할 때 반례가 있을 수 있음을 인지하게 하고 반례가 없다는 확신이 드는 경우 논리적으로 이유를 제시할 수 있는 탐구 과정 익히기
교사를 위한 팁	1. 학생들에게 조건을 생각하며 그 조건을 만족하는 직각삼각형을 알지오매스를 이용해 작도해 볼 시간을 수업시간에 충분히 부여한다. 2. 학생들이 제시할 수 있는 잘못된 조건을 미리 예상해보며 교사가 미리 그런 조건을 만족하는 직각삼각형을 작도해본다.

### ○ 논·서술형 평가 활동지

단 원	V. 삼각비 - 삼각형의 결정조건	V-9
할 수 있어요!	○ 삼각비의 값이 결정되면 삼각형은 유일하게 결정될까?	

1.  $\tan A = 2$ 인 직각삼각형이 유일하지 않음을 서로 다른 두 개의 직각삼각형을 그려 설명하시오.  
[3점]

--	--

2. 직각삼각형이 유일하게 결정될 1번의 추가조건을 제시하고 직각삼각형이 유일하게 결정될 수밖에 없음을 삼각형의 합동조건과 연관지어 설명하시오. [4점]

추가조건:

삼각형이 유일하게 결정될 수밖에 없는 이유:

단원명		날짜	2023년 월 일	요일	활동지 1
성취기준	[9수04-17] 삼각비의 뜻을 알고, 간단한 삼각비의 값을 구할 수 있다.			선생님 확인란	

## 다른데 같은 삼각형 형제

### 활동 1. 모여라! 같은 각도끼리 모이자~

#### 1. 직각삼각형에 대해 탐구를 시작해보자!

- 1) 직각 이외에 다른 한 각을 아래 중에 선택하여 색종이에 직각삼각형을 그려보자. =  
(밑변의 길이와 높이의 길이는 정수로 정해보고, 빗변의 길이는 피타고라스의 정리를 이용하자.)

13°, 20°, 37°, 51°, 68°, 83°

=> 내가 정한 각도는? \_\_\_\_\_

- 2) 내가 그린 삼각형을 오려서 붙이고, 각 변의 길이와 각도를 표시해보자.

그리고, 각 변의 길이의 비를 구해보자. (예 -  $\frac{\text{밑변}}{\text{높이}}$  등)

- 2) 알게 된 특징이 있을까? 비의 값들을 어떻게 정리할 수 있을까?

## 2. 나와 각도가 같은 삼각형을 갖고 있는 짝꿍 찾기

1) 나와 각도가 같은 짝꿍을 찾아서 같은 각도의 친구끼리 모여 모듬을 만들자. 누가 모였나~  
몇 도?

2) 모듬별로 그린 삼각형을 서로 비교해보자. 그리고, 아래 표를 채워보자.

모듬원 이름							
밑변							
높이							
빗변							
비의 값							

3) 모듬원들의 삼각형은 모이면 어떤 특징을 갖고 있을까?

비의 값에서 알 수 있는 특징이 무엇일까? 비의 값에 이름을 붙여보자.

4) 모듬별로 모인 각 삼각형에서 나온 각도의 비의 값의 이름을 하나로 정리하고 이를 표로 정리해보자.

## Step 2. 앵글라이더 조종사가 고려해야 할 것은?

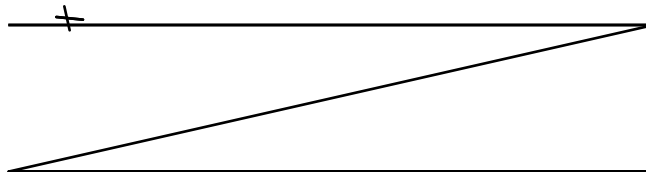
### ◆ 앵글라이더 조종사가 되어보자!



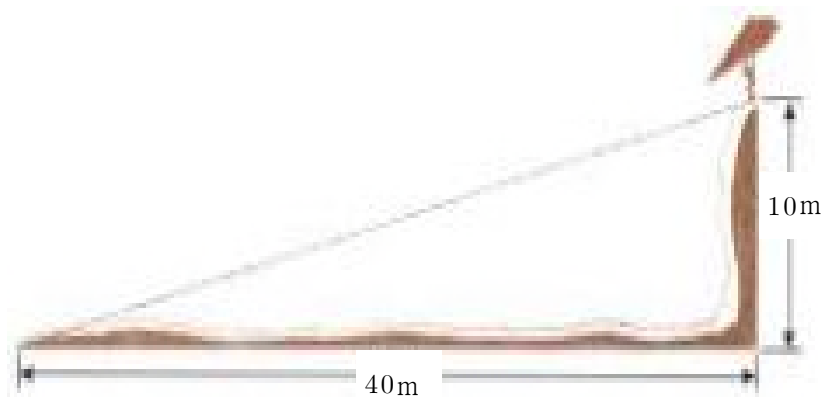
앵글라이더는 사람을 멜빵에 매달고 연처럼 바람의 힘을 얻어 날아다닌다. 앵글라이더 조종사는 언덕이나 낭떠러지에서 바람을 맞으며 날아오른다. 그러면 앵글라이더는 땅바닥으로 서서히 내려앉는다.



### ◆ 활공각이란? - 앵글라이더의 진행방향과 수평선과의 각도



1. 아래 그림은 조종사 재원의 활공로를 보여주는 그림이다. 재원은 10m 높이의 언덕에서 도약을 하여 언덕으로부터 40m 정도 떨어진 곳에 착지하였다. 이때, 활공하는 길은 직선이라고 가정하자. 재원은 몇 번 활공을 한 다음 더 높은 높이가 15m인 언덕으로 올라갔다. 이 언덕에서는 얼마나 멀리 날아갈 수 있었을까?(날아가는 길의 기울기는 똑같다.) 그림 위에 그림을 그려보자.



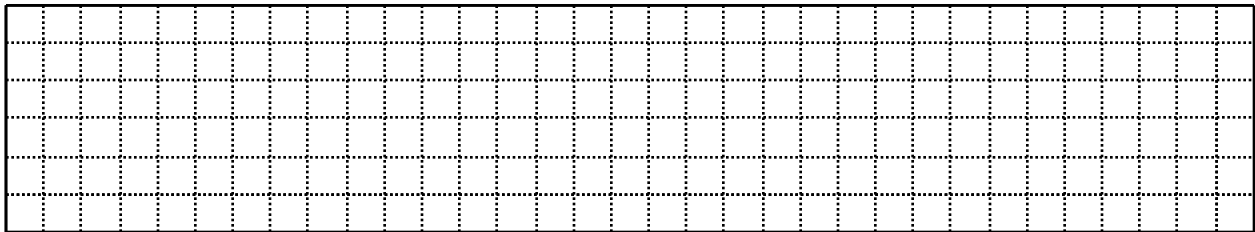
2. 앵글라이더는 더 멀리 날아가기 위하여 활공비를 생각한다. 10m 높이에서 40m를 날아 내렸으므로

이는 활공비가 4:1이다. 10m 높이에서 70m를 날아내리면 이는 활공비가 7:1인 것이다. 활공비가 무엇이라고 생각하나요?

3. 활공비가 8:1인 행글라이더를 타고 언덕에서 뛰어내려 120m를 날아내렸다고 하면 이 언덕의 높이는?

4. 행글라이더가 땅에 내려앉는 각도를 활공각도라고 한다.  
주어진 활공비를 그려보고 각도기로 활공각도를 측정해보자.

활공각도 $\alpha$	45°	27°	14°	7°	4°
활공비	1:1	2:1	4:1	10:1	16:1



▶ 활공비, 활공각도는 우리가 배운 삼각비와 어떻게 연관시킬 수 있을까?

5. 탄젠트 표를 이용해서 아래 표를 완성하여 보자.

활공각(°)	3°	5°	11°	15°	19°
활공비					

6. 현정이가 만든 행글라이더의 활공각은 6°이다. 현정이는 높이가 150m인 언덕에서 이 행글라이더를 타고 날았다. 얼마나 멀리 날아갈까? 그림과 함께 설명해 보자.

7. 활공비가 10보다 작거나 같은 행글라이더를 타는 것이 더 안전하다고 한다.  
안전한 활공을 할 수 있는 가장 큰 활공각도는 얼마일까?

8. 다음의 글라이더 중 가장 안전한 글라이더는 어떤 것일까? 모둠원끼리 이야기해보자.  
< 예쁜 글라이더 - 27 / 날아라 글라이더 - 33 / 안전 글라이더 - 16 >

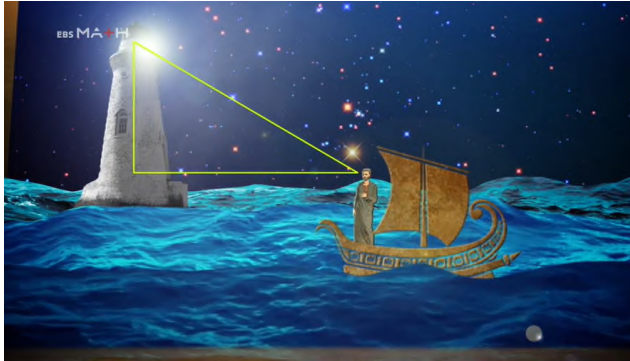
9. 바람이 잔잔한 날, 행글라이더 조종사 은주는 언덕으로부터 100km 떨어진 지점까지 날아가고 싶습니다. 은주의 글라이더의 활공비는 40일 때, 얼마나 높은 언덕에 올라가야 할까요?

10. 민주는 제주를 여행하던 중 행글라이더 체험장에 가 보기로 했다. 민주가 탄 행글라이더의 활공각은 6°이며, 높이가 150m인 언덕에서 이 행글라이더를 타고 날았다. 민주가 착륙하는 지점을 지도위에 표시해 보자.



\* 지도의 축적 비율은 1cm : 200 m 이다.

수행평가 1	학번	3학년 (     )반 (     )번 이름 :
	단원	V. 피타고라스 정리와 삼각비 2. 삼각비의 활용
모둠활동 및 개별활동	학습 주제	클리노미터를 이용하여 직접 재어보자. (모둠활동, 개인별 보고서-논술형 평가)



1. 영상시청 -< 63빌딩의 높이를 재어라!>

(1) 클리노미터란?

(2) 클리노미터를 어떻게 활용하면 될까요?

(3) 눈과 빌딩의 끝이 이루는 각을 어떻게 구할 수 있을까?

(4) 필요한 값은 무엇일까요?

(5) 삼각비 중 어떤 것을 이용하면 될까요?

(6) 영상에서 오차를 어떻게 줄였을까?

(7) 필요한 준비물은?

(8) 각을 잴 때 주의해야 할 점은?

(9) 여학생들과 남학생들이 한 방법을 각각 그림으로 표현해보자.

## Mission!! 인천공항중학교의 모든 것의 높이를 측정해보자!!

클리노미터를 사용하여 인천공항중학교의 모든 것을 측정해보자!!

1. 모듬원의 학번과 이름을 적어보자.

--

2. 우리 모듬이 측정하고자 하는 건물 등을 정하자.

--

3. 높이를 측정하고자 하는 방법에 대해 구체적으로 적어보자.

--

4. 높이를 잴 방법에 대해 역할 분담을 어떻게 할 것인지 정하자.

--

5. 우리 모듬이 켜 정보를 정리해서 높이를 구해보자.

무엇을 측정하였나요?	측정할 물체의 예상 길이는?
측정한 길이를 알기 위해 필요한 정보를 그림으로 표현하면?	
측정 길이를 구하는 과정을 자세히 서술하세요.	
측정한 값은 얼마인가요?	

## 삼각비의 표

각도	사인 sin	코사인 cos	탄젠트 tan	각도	사인 sin	코사인 cos	탄젠트 tan
0°	0.0000	1.0000	0.0000	45°	0.7071	0.7071	1.0000
1°	0.0175	0.9998	0.0175	46°	0.7193	0.6947	1.0355
2°	0.0349	0.9994	0.0349	47°	0.7314	0.6820	1.0724
3°	0.0523	0.9986	0.0524	48°	0.7431	0.6691	1.1106
4°	0.0698	0.9976	0.0699	49°	0.7547	0.6561	1.1504
5°	0.0872	0.9962	0.0875	50°	0.7660	0.6428	1.1918
6°	0.1045	0.9945	0.1051	51°	0.7771	0.6293	1.2349
7°	0.1219	0.9925	0.1228	52°	0.7880	0.6157	1.2799
8°	0.1392	0.9903	0.1405	53°	0.7986	0.6018	1.3270
9°	0.1564	0.9877	0.1584	54°	0.8090	0.5878	1.3764
10°	0.1736	0.9848	0.1763	55°	0.8192	0.5736	1.4281
11°	0.1908	0.9816	0.1944	56°	0.8290	0.5592	1.4826
12°	0.2079	0.9781	0.2126	57°	0.8387	0.5446	1.5399
13°	0.2250	0.9744	0.2309	58°	0.8480	0.5299	1.6003
14°	0.2419	0.9703	0.2493	59°	0.8572	0.5150	1.6643
15°	0.2588	0.9659	0.2679	60°	0.8660	0.5000	1.7321
16°	0.2756	0.9613	0.2867	61°	0.8746	0.4848	1.8040
17°	0.2924	0.9563	0.3057	62°	0.8829	0.4695	1.8807
18°	0.3090	0.9511	0.3249	63°	0.8910	0.4540	1.9626
19°	0.3256	0.9455	0.3443	64°	0.8988	0.4384	2.0503
20°	0.3420	0.9397	0.3640	65°	0.9063	0.4226	2.1445
21°	0.3584	0.9336	0.3839	66°	0.9135	0.4067	2.2460
22°	0.3746	0.9272	0.4040	67°	0.9205	0.3907	2.3559
23°	0.3907	0.9205	0.4245	68°	0.9272	0.3746	2.4751
24°	0.4067	0.9135	0.4452	69°	0.9336	0.3584	2.6051
25°	0.4226	0.9063	0.4663	70°	0.9397	0.3420	2.7475
26°	0.4384	0.8988	0.4877	71°	0.9455	0.3256	2.9042
27°	0.4540	0.8910	0.5095	72°	0.9511	0.3090	3.0777
28°	0.4695	0.8829	0.5317	73°	0.9563	0.2924	3.2709
29°	0.4848	0.8746	0.5543	74°	0.9613	0.2756	3.4874
30°	0.5000	0.8660	0.5774	75°	0.9659	0.2588	3.7321
31°	0.5150	0.8572	0.6009	76°	0.9703	0.2419	4.0108
32°	0.5299	0.8480	0.6249	77°	0.9744	0.2250	4.3315
33°	0.5446	0.8387	0.6494	78°	0.9781	0.2079	4.7046
34°	0.5592	0.8290	0.6745	79°	0.9816	0.1908	5.1446
35°	0.5736	0.8192	0.7002	80°	0.9848	0.1736	5.6713
36°	0.5878	0.8090	0.7265	81°	0.9877	0.1564	6.3138
37°	0.6018	0.7986	0.7536	82°	0.9903	0.1392	7.1154
38°	0.6157	0.7880	0.7813	83°	0.9925	0.1219	8.1443
39°	0.6293	0.7771	0.8098	84°	0.9945	0.1045	9.5144
40°	0.6428	0.7660	0.8391	85°	0.9962	0.0872	11.4301
41°	0.6561	0.7547	0.8693	86°	0.9976	0.0698	14.3007
42°	0.6691	0.7431	0.9004	87°	0.9986	0.0523	19.0811
43°	0.6820	0.7314	0.9325	88°	0.9994	0.0349	28.6363
44°	0.6947	0.7193	0.9657	89°	0.9998	0.0175	57.2900
45°	0.7071	0.7071	1.0000	90°	1.0000	0.0000	



## 소년이 말하는 소년법

대상 학년	중3학년	모델 개발자	(국어) 이호선, (국어) 정예지, (기술가정) 김자영 -인천예송중학교	
연계 과목	국어, 기술가정 (교육과정을 재구성한 융합수업)		운영 차시	4차시
과목별 성취기준	국어	동일한 화제를 다룬 여러 글을 읽으며 관점과 형식의 차이를 파악한다		
		주장하는 내용에 맞게 타당한 근거를 들어 글을 쓴다		
개발목적	소년법 폐지를 둘러싼 논란을 객관적 사실에 근거하여 구체적으로 살펴보고, 가치관에 따라 관점의 차이가 어떻게 나타나는지를 이해하도록 한다. 동일한 화제, 사건을 바라보며 자신의 입장을 정할 때 타당한 근거를 바탕으로 해야 함을 알고 실천하도록 한다.			
개발자료 설명	읽기 자료 및 활동지 소개 1) 소년법에 관한 정확한 정보를 전달하고 배경지식 이해를 돕는 자료 - 소년법 폐지 논란 전개 과정 및 사례를 객관적으로 이해함. 2) 관점의 차이를 다룬 소년부 판사 입장의 글, 국민감정을 다룬 글 2편 비교 읽기 자료 - 동일한 화제를 다룬 글을 비교하는 활동을 통해 관점의 차이를 파악함. 3) 가상의 소년 재판 상황을 통해 자신의 입장을 정하는 토론 활동지 - 소년이 처한 상황, 교화 가능성, 재교육의 단계 등을 면밀히 검토해야 하는 소년법의 특성을 이해하고, 직접 판결을 내리는 과정을 통해 다양한 결론이 도출될 수 있음을 확인함.			

## <활동 자료1> 소년법 폐지 논란에 관한 배경지식 이해 자료 및 읽기 활동지

제로로 가르는 문해력 수업

2

### 「소년을 위한 재판」, 신장(신)가정법원 판사 증언

학년 반 편 이름

소년법이 비판의 중심에 서게 된 이유는 잘못을 저지른 소년에게 주어진 것이 '재판'이 아니라 '보호처분'이라는 점 때문일 것이다. 소년들이 아무리 충직하고 때리고 두들기고 해도 그저 교육 및 시간 받고 봉사 및 시간인 하연 일개 용서받는 것으로 알려져 있기 때문에, 소년들이 정신을 차리고 두려움을 느낄 수 있도록 미연치러 형벌을 다스리자는 주장이 여러.

하지만 그런 주장에는 크게 두 가지 행정이 있다.

첫 번째는 소년들의 입장에서 보호처분이 형사처분보다 결코 가볍지 않은 것이라는 점이다. 흔히 생각하는 것처럼 보호처분에는 교도소나 봉사를 받는 것이 아니다. 6개월 내지 2년 동안 시설에 위탁되거나 소년원에 보내짐으로써 자유를 박탈당할 수 있다는 점을 보면 소년들에게 보호처분은 오히려 별급형이나 징역형에 가까운 형사처분보다 더 무겁고 부담스러운 것일 수 있다.

그리고 흔히 생각하는 것처럼 형사처분을 받는다고 해서 반드시 교도소에 보내지는 것도 아니다. 소년들이 흔히 저지르는 절도, 폭행 등 성인범죄와 같은 기준으로 판단하게 되면 아마도 많은 소년들이 징역형에 또는 선고유예를 받고 그냥 풀려날 것이다. 성인들이며 징역형에의 의미를 알기 때문에 그 무게를 실감할 수 있지만 별상자 없는 소년들은 잘못을 해도 그저 사죄나 하소나하기만 하는 사실만으로 기뻐하기도 한다.

그런데 보호처분은 좀 다른 면에서 소년들을 매우 귀찮게 할 수 있다. 비행이 반복되거나 죄질이 좋지 않은 경우엔 소년들 입장에서 온갖 사설에 보내지는 처분을 받기 일췌하다고 하더라도, 이른바 '불사' 처분을 받게 되면 입자까지 다녀야 할 곳도 많고 간신히는 사할도 떨어져서 힘든 것이 사실이다. '불사' 처분이면 소년들 사이의 순위도 1호, 2호, 3호, 5호를 한꺼번에 두루하는 처분을 말한다. 보호처분이 한 가지만 부과되는 경우는 별로 없다. 만약 소년들이 불사처로 보호처분을 받게 되면, 보호자를 대신하는 위탁보호위원의 감독에 위탁되어 6개월간 의무교육 한 번 이상 면사 성취를 보고해야 하고(1호 처분), 법원에서 정한 수강기관에 가서 40시간 정도의 상담 또는 교육을 받아야 하고(2호 처분) 2시간씩 20번 정도 수강기관에 출석해야 하며(2호 처분), 보호관찰소에서 정하는 단체에 가서 40시간 정도의 사회봉사 등을 해야 하고(3호 처분) 4~5회 정도 봉사를 해야 하고(3호 처분), 2년간 보호관찰관의 감독을 받으면서(2호) 2년 동안 주기적으로 보호관찰소에 출석하여 연감을 해야 한다(5호 처분). 만약 이러한 보호처분을 불성실하게 이행하면 전하는 보호처분 기간을 연장하거나 더중한 보호처분으로 변경할 수 있으며 소년들에게 보호처분은 매우 부담스럽다. 더구나 나 동상적으로 보호관찰처분에 두가 되는 약자지출제한령이 있으면 2~6개월간 매달 매달 있는 걸 확인하기 위해 새벽에 일어나 야간회를 받아야 하는 고통이 따르기도 한다. 그냥 제발만과 징역형으로 풀려나는 경우와는 그 불편함이 정도가 확실히 다르다. 물론 형사처분을 받는 경우에도 보호관찰, 사회봉사 등이 부과되는 경우가 있지만 소년형사처분에는 그러한 추가처분이 대체로 부과되지 않는 것이 현실이다.

소년에 대한 형사처분 결과 소년부 승지 결정 받는 경우도 있는데, 논지 빠른 변호사들은 소년부로 승지하지 말고 징역유예 판결을 해달라고 요청하는 경우도 많다. 그만큼 징역유예 판결이 소년부로 승지되어 보호처분을 받는 것보다 편하다는 것을 알겠다는 것이다.

제로로 가르는 문해력 수업

3

두 번째 행정은 소년도 보호처분을 받는 것이 아니라 형사처분을 받을 수 있다는 점이다. 현행 형법 제9조에서는 "14세 미만에게해서는 처벌하지 않는다"는 법원상의 나이는 만 < 満 > 나이이다. 이의 문구의 나이는 모두 만 나이로 표기했다. - 편집자주)고 되어 있다. 그래서 현행 법원에서 14세 이상의 소년은 검사의 선택에 따라 형사처분을 받을 수도 있고, 소년보호처분을 받을 수도 있게 된다. '민간 초등생 살인 사건'의 미성년 공범이 성년인 공범과 함께 형사처분을 받은 것이 이 경우에 해당한다. 그러므로 소년법이 있다고 해서 소년인만 모두 형사처분을 피한다고 보는 것은 맹목한 오산이다.

오히려 14세 미만의 소년에 대해서는 형법에서 처벌할 수 있도록 규정되어 있었으나 이를 그대로 둘 수 없다고 보고 '만 10세부터 만 13세까지의 소년(만 10세 미만 소년이라고 함)'에 대해서는 보호처분으로나 보호처분이라고도 받게 하려는 것이 소년법이라고 보면 될 것 같다. 소년법을 폐지하지는 주장이 꼭 그런 것은 아니겠지만 이를 단순히 받아들여서 소년법을 폐지해버리면, 10세부터 13세까지의 소년은 형법에 따라 무죄이기 때문에 오히려 그들의 잘못에 대해 아무것도 할 수 없다는 오산된 결과가 나올 수도 있다.

다만, 다른 각도의 논의로써 형법상 14세 미만의 소년 기준을 좀더 하향시키는 입법논의는 충분히 가능하다고 본다. 14세 이상의 소년인 형사처분과 소년보호처분을 받을 수 있게 하는 현행 형법을 수정하며 그 연령을 13세로 낮춤으로써 13세 이상이면 소년보호처분만 아니라 형사처분을 받을 수도 있도록 하자는 것이다.

연자후천가 '중2'라는 말이 주변에서 유행하게 되었다. 오죽하면 '현학이 우리의 중학교 2학년생들이 무시해서 할수록 저들이오지 못한다'는 우스갯소리가 좀 정도로 중학교 2학년생은 공민이 대상자가 되었다. 실수를 경험해 본 입장에서 그런 얘기는 일리가 있다고 본다. 정말 학원학제도 중학교 2학년이면 되면 소년들은 마치 감수했던 분석을 드러내듯 급격하게 성장한다.

초등학교 때 천교회를 하고 각종 대회 수상을 받았던 오병 소년이었다. 중학교 1학년 말에 되자 불타는 친구들과 어울려서 담배를 피우고 자취거를 즐기기 시작한다. 중학교 2학년이 되면서는 밤에 무리지어 다니며 오토바이를 몰다가도 경기가 카를을 하고 본격적으로 이들의 세뇌로 집어드는 때를 나는 사건을 통해 수렁이 깊어 보아왔다. 그 위험한 중학교 2학년이면 형사처분을 받을 수 있도록 개정하는 것은 충분히 의미 있는 입법 논의라고 생각된다. 그렇다만, 소년들에게 보호처분과 형사처분 중 어느 것이 더 효과적일까?

소년보호처분을 담당하는 나로서는 당연히 보호처분이 효과적이라고 서슴치 않고 말할 수 있다. 오히려 형사처분이 소년들에게주는 효과가 없는지 의문고 깊은 신정이다. 실수 경험한 소년법형의 가장 큰 특징은 '충동적'이라는 점과 '반복적'다는 점이라고 말할 수 있다. 이러한 소년들에게 일회적인 형사처분이 과연 어떤 효과가 있을까?

우리는 흔히 잘못된 형사처분의 때로 장발장의 경우를 들곤 한다. 뽕 한 조각을 훔친 장발장이 교도소에서 19년간 복역한 이유는 뽕을 훔쳤기 때문만은 아니고 교도소에서 계속 뽕을 시도했기 때문이다. 장발장은 뽕을 훔치고 있을 때를 생각해보았기 때문에 계속 뽕을 시도하다가 잡혀서 형량이 계속 늘어났고 결국 19년이라는 긴 세월을 갇혀 지내야만 했다. 뽕 한

제로로 가르는 문해력 수업

4

조각에서 시작된 일지마는 결국은 미숙한 장발장의 그릇된 판단으로 인해 인생의 많은 부분이 교도소 생활로 채워져야만 했다. 애초에 "뽕을 훔쳤다"는 이유만으로는 교도소에 보낼 것이 아니라 교육을 받거나 사회봉사를 하게 했더라면 어땠을까?

적절한 예인지 모르겠지만, 여기에는 시사할 점이 있다. 만약 자전거를 훔쳤다는 이유만으로 소년에게 형사처분을 받게 해서 불명이나 징역유예를 선고한다면, 과연 그것이 소년에게 무슨 의미가 있겠는가? 불명유예를 선고받으면 부유가 불명을 내고 말 것이고, 징역유예를 선고받으면 그냥 집으로 돌아갈 뿐이다. 소년은 자신이 무엇을 잘못했는지, 앞으로 어떻게 해야 하는지 잘 알지도 못한 채 다시 똑같은 비행을 반복한다. 자전거 한 대에서 시작되었지만 징역유예 기간 중 재범하는 경우, 재산대량으로 소년은 징역이 유예된 형까지 복역해야 해서 아무 오쁜 기간을 교도소에서보내야 한다. 결국 한창 열심히 복역하 할 시기에 아무것도 배워지 못하고 교도소에서 지내다만 출소후 후 다시 범죄를 저지르 수밖에 없는 상황이 될 것이다.

'충동적'인 소년들의 비행 '반복'을 멈추게 하기 위해서는 그들이 깨달을 수 있는 방법으로 다뤄야 하는데 아쉽게도 형사처분은 그러한 역할을 제대로 수행하지 못할 것이다. 형사처분은 자신이 저지른 범죄의 의미를 깨닫고 교도소에서 갇혀 지내는 게 자신의 사회생활에 얼마나 불리한 것인지를 알 수 있는 성인들에게는 효과가 있을지 몰라도 소년들에게는 그런 의미가 부족하다.

교도소에서 또는 구치소에서 소년들에게 이 사회의 질서를 재교육할 수 있는 시간이 부여되지 않는다면, 뭔가 복역하 할 시기에 아무것도 하지 않은 채 성인들 사이에서 각박화(落化), 나쁜 영향을 받게 될만 할 뿐이다. 가끔 형사처분을 받기 위해 몇 개월씩 구치되어 있다가 드디어 소년부 승지 결정 받고 소년보호처분을 받으러 오는 소년들이 있다. 그 소년들에게 '구치되어 있는 기간 동안 거지거 할 뻔했다'고 물으면 '질문 시간, 반성하는 시간을 가졌다'고 한다. 그런데 그뿐이다. 더 물어서 확인할 것도 없이 그 소년은 한창 뽕을 복역하 할 시기에 아무것도 하지 않고 그저 성인들과 어울려 허송세월을 보내고 온 것이다.

앞서도 말했듯 소년보호처분은 '장래 개선 가능성' 있는 소년들의 '성행'을 개선 교육하여 '재범을 예방'하는 것을 목표로 하고 있다. 그 목표를 달성하기 위해 소년법에서는 소년에 대해 심도있는 조사를 하도록 규정하고 있고, 그러한 조사를 토대로 소년에게 맞는 다양한 보호처분을 열거하고 있다. 그리고 그 보호처분은 최장 2년간 소년원에 승지되는 10호 처분을 포함해서 결코 형사처분보다 가볍다고만은 할 수 없다.

또, 죄질이 중하고 범행의 잦은 반복으로 더 이상의 개선 가능성이 없는 경우라면 소년보호처분이 아니라 형사처분을 받게 할 수 있다. 그때는 아마도 소년과 소년의 미래를 보호한다기보다는 말장 그 위험한 소년으로부터 이 사회를 보호한다는 목적이 더 우선할 때일 것이다.

그러나 앞말이 구만리 같은 소년의 인생을 두고 '너는 앞으로 어떻게 해도 절대 개선될 수 없다'고 장담할 수 있는 경우가 과연 얼마나 될까.

제로로 가르는 문해력 수업

5

형법에서는 사형, 징역형, 금고형, 벌금형, 구류, 과로 등을 형의 종류로 열거하고 있다. 그런데 이 중 소년에게 의미 있는 형벌은 징역형뿐이라고 해도 과언이 아니다. 우선 사형에 관해 보면 소년법은 소년에 대해 사형을 할 수 있도록 규정하고 있는데, 국제법(UN 아동권리협약 등)으로도 소년에 대한 사형은 금지되어 있다. 다음으로 금고형은 소년의 유예가 유급만 되어 있는 것으로 보통 교도소나 사범에게 부과되는 것인데 소년에게 선고할 만한 경우가 많지 않다. 한편 소년에 대해 불명유예가 선고되더라도 그 불명은 소년의 부유가 대답하는 것에 불응하여 소년에 게는 별로 영향이 없다. 마찬가지로 구류나 과로도 소년에게 적합한 형법이 아니다. 이렇게 이원적인 사정을 따지자 보면 소년에게 선고될 수 있는 형벌로는 징역형만 남게 된다.

소년에 대한 징역형은 장기 못 년, 단기 못 년 식으로 선고되는데 단기가 지나면 소년의 개선 정도를 평가하여 석방할 수도 있고, 경우에 따라 징역형의 집행유예도 가능하다는 점에서 소소가 소년의 개선 가능성을 염두에 둔 형벌선고가 가능하다는 하다. 그러나 그렇다고 하더라도 형법은 '과거의 죄악에 중점을 둔 것이어서' '장래의 개선'을 목표로 하는 보호처분과는 본질적으로 다를 수밖에 없다.

구분	보호처분의 종류	기간 또는 시간 제한	대상 연령
1호	보호자 또는 보호자를 대신하여 소년을 보호할 수 있는 자에게 감호 위탁	6개월(6개월 연장 가능)	10세 이상
2호	수감명령	100시간 이내	12세 이상
3호	사회봉사명령	200시간 이내	14세 이상
4호	보호관찰관의 단기 보호관찰	1년	10세 이상
5호	보호관찰관의 장기 보호관찰	2년(1년 연장 가능)	10세 이상
6호	"아동복지법"상의 아동복지시설이나 그 밖의 소년보호시설에 감호 위탁	6개월(6개월 연장 가능)	10세 이상
7호	방한, 요양소 또는 "보호소년" 등의 처우에 관한 법률"상의 소년으로 보호시설에 위탁	6개월(6개월 연장 가능)	10세 이상
8호	1개월 이내의 소년원 송치	1개월 이내	10세 이상
9호	단기 소년원 송치	6개월 이내	10세 이상
10호	장기 소년원 송치	2년 이내	12세 이상

1호부터 5호까지의 보호처분은 사회로 돌아가는 것이기 때문에 '사회 내 처분'이라 불리고, 6호부터 10호까지의 보호처분은 시설에서 지내는 것이 강제되기 때문에 '시설 내 처분'이라고 불린다.

사회 내 처분은 하나의 보호처분만 부과하는 것이 아니라 여러 개의 보호처분을 한꺼번에 부과할 수 있고, 실무상 2호 이상의 보호처분을 부과하는 경우에는 여러 보호처분을 함께 부과하는 것이 보통이다. 1호 처분으로 보호자 위탁, 2호 처분으로 수강명령, 3호 처분으로 사회봉사명령을 한꺼번에 부과하거나 1, 2, 3호 보호처분과 더불어 4호나 5호의 보호관찰 처분을 동시에 하기도 한다. 각각의 보호처분은 그 방법도 다르지만 소년의 성행 개선에 미치는 효과도 각각 다를 것이기에, 여러 보호처분을 동시에 하는것은 중상에서 많은 여러 종류의 의미를 지니는 것과 같은 의미로 볼 수 있다.

입법자의 의도는 잘 모르겠으나 7호 처분과 9호 처분에는 왜 보호관찰을 함께할 수 있도록

258

인천광역시교육청

했는지 아쉬운 점이 있다. 소년보호재판 절차에 익숙한 소년들은 6호 저분보다 9호 저분을 더 선호한다고 하는데, 그 이유는 소년원에서 조금만 버리면 귀찮은 보호관찰 없이 보호처분이 끝날 끝나기 때문이라고 한다. 특히 9호 저분에 관해서는 보호관찰을 함께 부과할 수 있도록 소년법을 개정하는 것이 필요하다.

소년부 판사가 보호처분을 하면 그걸로 법원의 역할이 끝나는 걸까? 아니다. 보호처분은 그 정해진 기간이 끝날 때까지 소년의 성행 개선 여부를 계속 확인하고 미흡하면 보호처분을 변경할 수 있다는 점에서, 일단 선고되고 확정되면 변경의 여지가 없는 일반형사처벌과 분명히 다르다. 보호처분 중 1호 저분(보호처분 위탁), 6호 저분(아동복지시설 통위탁), 7호 저분(치료시설 위탁)은 판사가 직권으로 보호처분을 변경할 수 있다. 그래서 위탁보호위원에게 위탁하거나 아동복지시설 또는 치료시설에 소년을 위탁하는 경우는 소년의 비행에 관한 원래 사건 외에도 집행감육안을 위한 사건이 따로 만들어지고, 집행감육사건에서 법원 조사관을 통해 소년에 대한 조사가 주기적으로 이루어진다. 만약 조사결과 소년이 재비행을 하거나 시설 내에서 탈방을 일으키는 등의 사정이 보고되면, 판사는 집행감육 사건으로 심리하여 소년에 대한 보호처분을 신속하게 변경할 수 있다.

#### 재판절차 이외의 문제점

현행 우리 법제도하에서 14세 이상 범죄소년에 대한 재판은 형사재판과 소년보호재판으로 나뉜다. 재판이 나뉘기 때문에 재판을 하는 법원도 다르고, 적용되는 법도 절차도 다르다. 형사재판을 거치는 소년들은 형사재판부에서 형판, 형사소송법에 따라 징역형 등 형사처벌을 받게 되고, 소년보호재판을 거치는 소년들은 소년재판부에서 소년법에 따라 보호처분을 받게 된다. 그런데 이렇게 절차가 두 가지로 나뉘기 때문에 실무상 심각하게 모순적인 결과가 발생한다. 보이시겠습니까? 조건사기처럼 죄질이 중한 범죄를 소년을 여러 명에서 공범으로 저지른 경우를 그 예로 들 수 있는데, 최근 서울 관악산에서 일어난 집단폭행사건도 그런 예 중 하나라고 할 수 있다.

여러 명의 공범이 저지른 소년사건의 경우, 모든 공범이 한 종류의 재판을 받는 것이 아니다. 일단 연령을 기준으로 14세 미만의 소년은 형사재판이 불가능하므로 소년보호재판을 받을 수밖에 없지만, 14세 이상 소년은 검사의 선택에 따라 형사재판과 소년보호재판 중 하나로 정해진다. 그래서 같은 공범이라도 형사재판을 받는 소년과 소년보호재판을 받는 소년으로 나뉘게 되는데, 형사재판을 받는 소년은 나중에 형사재판부의 판단에 따라 형사처벌을 받을 수도 있고, 소년재판부로 송치되어 다시 소년보호재판을 받을 수도 있다.

이처럼 복잡한 경우의 수를 내가 다루었던 실제 사건을 바탕으로 이야기하려 한다. 우선 공범들은 모두 중학교 2학년생이라고 가정한다. 그중 공범 D는 성일이 다른 친구들보다 늦어서 촉법소년에 해당되어 무조건 소년보호재판을 받을 수밖에 없다. 한편 공범 A, B, C는 14세이므로 형사재판을 받을 수도 있고 소년보호재판을 받을 수도 있는데, 그중 공범 C는 가담 정도가 경미한 편이고 수사 과정에서 반성하는 태도를 보이며 수사에 잘 협조하여 검사의 선택에 따라 소년부로 송치되었다. 이에 반해 공범 B는 가담 정도는 경미한 편이나 반성의 태도가 미약하다는 이유로 검사의 선택에 따라 형사기소되었고, 공범 A는 전체 범행을 주도했고 반성의 태도도 미약하여 마찬가지로 형사기소되었다. 일단 공범 C와 D는 소년보호재판 절차에 따라 진행되므로, 사건이 접수되고 나면 곧바로 소년재판부에서 조사가 진행되거나 심리기일이

진행될 수 있다. 중한 비행사건이므로 통상적으로 1개월 정도면 심리기일이 곧바로 잡히고 심리기일에서 소년보호심사원에 위탁되어 4주가량 조사 및 교육을 받게 된다. 그리고 난 후속형 심리기일에서 보호처분을 받고 시설로 보내진다. 이렇듯 소년재판부에 사건이 접수된 후 2~3개월이면 법원의 절차는 대부분 마무리되는데, 절차 진행과정에서 소년의 가정환경, 비행동기, 학교생활, 교육관계, 심리상태 등 재판 환경에 관한 면밀한 조사가 이루어지고 이를 토대로 한 보호처분이 이루어진다.

그런데 공범 A와 B는 상황이 다르다. 경찰수사 단계에서 최장 10일, 검찰수사 단계에서 최장 20일구속된 다음 기소되어 1심 판결 또는 결정을 받기까지 최장 6개월 구속된다고 했을 때, 최장 7개월 동안이나 구속된 상태로 지내게된다. 실무상 형사재판부는 소년사건뿐만 아니라 성인범들의 사건까지 맡고 있는데, 사건 수가 많고 각 사건마다 증거조사 절차가 밀려 있어 구속기간이 거의 만기될 때까지 재판하는 경우가 많다. 실무 경험상 공범 8처럼 형사재판에서 소년부 송치 결정을 받고 다시 소년보호재판을 받으려 오는 사건을 들여다보면 소년이 구속된 지 적어도 5개월 정도 지난 사건들이 많은 편이다. 구속 기간이 지나치게 긴 것이 문제고 또 A, B 소년들이 구속되어 있는 장소가 소년보호심사원이 아니라 구치소라는 것도 문제다. 소년형사재판은 그 사건 수가 많지 않아서 구치소에 소년들만 따로 수용공간을 마련해 주기 어렵기 때문에, 소년들은 성인범들과 함께 수용된다. 소년들이 구치소에서 성인범들과 섞여 지내면서 악감화되는 것은 볼 보통 현안 일이다.

게다가 소년들은 최장 7개월 동안이나 구치소에 있으면서 아무런 조사도, 교육도 받지 않는다. 소년보호재판을 받는 소년들은 보호처분 결정 전 2~3개월간 면밀한 조사와 파악에 있는 교육을 받는 것과 비교할 때, 형사재판을 받는 소년들은 비행환경 등에 관한 아무런 조사도, 비행예방에 관한 아무런 교육도 받지 못한 채 그냥 시간만 보내는 것이다. 형사재판을 받는 소년들은 죄질이 중한 비행을 저질렀으므로 더 많이 조사하고 더 많이 교육해야 하는데 오히려 아무런 조사가 없는 것은 모순이라 하지 않을 수 없다.

#### • 촉법소년과 범죄소년의 최대 처벌 수위는 어떻게 되나요?

• 촉법소년만 10세 이상 만 14세 미만은 어떤 범죄를 저지르더라도 형법상 언제나 무죄입니다. 촉법소년은 형사처벌의 대상이 되지 않으므로 오히려 보호처분만 가능합니다. 그런데 보호처분이라고 해서 항상 형사처벌보다 가벼운 것은 아닙니다. 보호처분 중 가장 엄격한 보호처분 이른바 10호 저분을 발하면 최장 2년간 소년원에 송치될 수 있습니다. 한편, 범죄소년만 14세 이상 만 19세 미만은 보호처분을 받을 수도 있지만, 형사처벌을 받을 수도 있습니다. 소년법에서는 소년에 대해 징역형을 선고하는 경우, 장기 10년, 단기 5년 이내의 범위에서 선고할 수도 있도록 규정하고 있고, 죄를 범할 당시 18세 미만의 소년인 경우에는 사형 또는 무기형에 처할 경우 징역 15년형으로 하도록 규정하고 있습니다. 다만, 특정강력범죄의 처벌에 관한 특례법에서는 살인, 강도, 강간 등 강력범죄를 저지른 경우 장기 15년, 단기 7년 이내의 범위에서 징역형을 선고할 수 있도록 규정하고 있고, 죄를 범할 당시 18세 미만의 소년인 경우에는 사형 또는 무기형에 처할 경우 징역 20년형으로 하도록 규정하고 있습니다.

• 「소년을 위한 재판」 중 일부 발췌, 편.



### 소년을 위한 재판 - 정확하게 글 읽고 토론하기

[ ]학년 [ ]반 [ ]번 이름 [ ]

〈글을 순서대로 읽으며, 답해 보세요〉

1. 사람들은 최근 심각해진 소년 범죄를 두고, 소년들을 보호처분이 아닌 형벌로 다스려야 한다고 말합니다.

글쓴이는 이러한 사람들의 인식에 두 가지 문제점이 있다는 점을 지적했습니다.

그 문제점은 무엇인가요?

첫째> ( )이 형사처벌보다 가벼운 벌이 아니다.

- 형사처벌을 받는다고 해서 ( )

- 보호처분이 형사처벌보다 더 ( )

둘째> 소년도 보호처분만이 아니라 ( )을 받을 수 있다.

2. 소년법을 폐지해 버리면 생기는 모순은 무엇인가요?

- ( )

3. 현재 필요한 논의는 소년법 폐지가 아니라 ( )

- 글쓴이가 생각하는 형법상 책임연령은?

4. 글쓴이는 보호처분과 형사처벌 중 ( )이 더 효과적이라고 단언한다.

5. 글쓴이는 소년보호재판의 목표는 성인 범죄를 대하는 태도와 달라야 한다고 주장한다.

이 글에 나타난 소년보호재판의 목표는 무엇인가요? (글에서 찾아 적기)

- ( )

#### 6. 형사처벌과 보호처분 비교하기

형사처벌	<ul style="list-style-type: none"> <li>사형, 징역형, 금고형, 벌금형, 구류, 과료 등</li> <li>- 이 중 소년에게 의미있는 형벌은 ( )만 해당한다.</li> </ul>
보호처분	<ul style="list-style-type: none"> <li>4쪽 - 1~10호 (표 참고)</li> <li>1호부터 5호까지의 보호처분은 : ( ) 내 처분</li> <li>6호부터 10호까지의 보호처분 : ( ) 내 처분</li> <li>사회 내 보호처분은 여러 개의 보호처분을 한꺼번에 부과할 수 있다/없다.</li> <li>소년들은 별도의 교육과 조사관의 감시, 교화 과정이 없이 짧게 끝나는 ( ) 처분을 선호한다.</li> <li>보호처분의 경우 정해진 기간이 끝날 때까지 소년들에 대한 조사가 계속 이루어지고, 처분을 변경할 수 있다/없다.</li> </ul>

#### 7. 소년법의 모순 - 재판절차가 이원화되어 있어, 공범 사건의 경우 더 심한 죄를 저지른 소년에 대한

( )

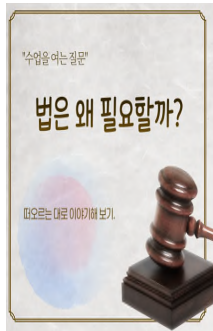
#### 8. 소년법 체계 이해하기

연령	명칭	범죄 행위에 대한 처벌
만 10세 미만	범법소년	어떠한 처벌도 없음.
만 10세 ~ 만 14세 미만	( )	형벌은 받지 않고 ( )만 받음.
만 14세 ~ 만 19세 미만	범죄소년	최고 형벌이 징역 ( ) * 사형, 무기징역 판결 내릴 수 없음

#### 9. 이 글의 주제가 무엇인지 한 문장으로 적어 보세요. ( )

## <활동 자료2> 소년법 폐지 관련 관점 비교 읽기 학습지

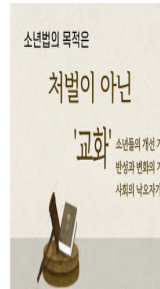
### <도입 및 배경지식 관련 자료 ppt 주요 내용 발췌>



언론을 통해 접하는  
소년범죄는 흉악범죄  
(국민감정과 관련)



배경지식  
'소년'과 '성인'을  
달리 보는 것



소년부 판사의  
입장, 의견  
(국민감정과  
의 차이)

#### 글<1>

글을 읽고 물음에 답해 보자
1. 소년법 폐지에 대한 관점 : ( )
2. 근거
3. 소년들의 입장에서 ( )로 형사처벌보다 가벌치 않으며 더 할 수 있다.
4. 소년도 형사처벌을 받을 수 있으며, 소년법을 폐지하면 10세부터 13세까지의 소년은 ( )
5. 소년들에게는 (보호처분/형사처벌)이 더 효과적이다.
6. 소년들에게 보호처분은 비행을 원천 차단하고 사회의 질서를 ( )할 수 있는 역할을 하는 반면, 형사처벌은 시 코트에서 성인 범죄자들에게 ( )를 받을 수 있다.

소년법이 비판의 중심에 서게 된 이유는 잘못을 저지른 소년에게 주어지는 것이 '처벌'이 아니라 '보호처분'이라는 점 때문이다. 소년들이 아무리 흉악하고 부끄럽고 해도 그저 교육 및 시간 받고 봉사 및 시간만 하면 쉽게 용서받는 것으로 알려져 있기 때문에, 소년들이 정신을 차리고 두려움을 느낄 수 있도록 어둠을 치른 형벌로 다스리자는 주장이 있다.

하지만 그런 주장에는 크게 두 가지 맹점이 있다. 첫 번째는 소년들의 입장에서 보호처분이 형사처벌보다 결코 가볍지 않은 것이라는 점이다. 흔히 생각하는 것처럼 보호처분에는 교육이나 봉사만 있는 것이 아니다. 6개월 내지 2년 동안 시설에 위탁되거나 소년원에 보내짐으로써 자유를 박탈당할 수 있다는 점을 보면, 소년들에게 보호처분은 오히려 불행이나 징벌적 역할을 형사처벌보다 더 무겁고 부담스러운 것일 수 있다.

두 번째 맹점은 소년도 보호처분을 받는 것이 아니라 형사처벌을 받을 수 있다는 점이다. 현재 형법 제9조에서는 "14세 미만에는 처벌하지 않는다"고 되어 있다. 그래서 현재 형법 하에서 14세 이상의 소년은 정상의 선례에 따라 형사처벌을 받을 수도 있고, 소년보호처분을 받을 수도 있게 된다. 오히려 14세 미만의 소년에 대해서는 형법에서 처벌할 수 있도록 규정되어 있으므로 이를 그대로 둘 수 없다고 보고 '만 10세부터 만 13세까지의 소년법 개정상 촉발소년'이라고 할 때 대해서는 보호처분보다도 보호처분보다도 받게 하려는 것이 소년법이라고 보면 될 것 같다. 단순히 소년법을 폐지하면, 10세부터 13세까지의 소년은 형법에 따라 무죄이기 때문에 오히려 그들의 잘못에 대해 아무것도 할 수 없다는 모순된 결과가 나올 수도 있다.

그렇다면, 소년들에게 보호처분과 형사처벌 중 어느 것이 더 효과적일까? 소년보호처분을 담당하는 나로서는 당연히 보호처분이 효과적이라고 서슴치 않고 말할 수 있다. 오히려 형사처벌이 소년들에게 무슨 효과가 있는지 되묻고 싶은 심정이다. 실로 경찰상 소년비행의 가장 큰 특징은 '충동적'이라는 점과 '반복적'이라는 점이라고 말할 수 있다. 이러한 소년들에게 일회적인 형사처벌이 과연 어떤 효과가 있을까? 만약 자전적 충동성은 이유만으로 소년에게 형사처벌을 받게 해서 불감형이나 집행유예를 선고한다면, 과연 그것이 소년에게 무슨 의미가 있는가? 불감형을 선고받으면 부류가 불감형을 내고 말 것이고, 집행유예를 선고받으면 그냥 집으로 돌아갈 뿐이다. 소년은 자신이 무엇을 잘못했는지, 앞으로 어떻게 해야 하는지 잘 알지도 못한 채 다시 똑같은 비행을 반복한다.

'충동적인' 소년들의 비행 '반복'을 멈추게 하기 위해서는 그들이 재발을 할 수 있는 방법으로 다루어야 하는 데 아쉽게도 형사처벌은 그러한 역할을 제대로 수행하지 못할 것이다. 형사처벌은 자신이 저지른 범죄의 의미를 깨닫고 코트에서 감히 지내는 게 자신의 사회생활에 얼마나 불리한 것인지도 알 수 있는 성인들에게는 효과가 있을지 몰라도 소년들에게는 그런 의미가 부족하다.

코트에서 또는 구치소에서 소년들에게 이 사회의 질서를 재교육할 수 있는 시간이 부여되지 않는다면, 형가 배워야 할 시기에 아무것도 하지 않은 채 성인들 사이에서 익압화(原壓化, 나쁜 영향을 받게 됨)만 될 뿐이다.

앞서도 말했듯 소년보호처분은 '정개 개선 가능성'은 소년들의 '성행'을 개선 교화하여 '재비행'을 예방하는 것을 목표로 하고 있다. 앞집이 구만리 같은 소년의 인생을 두고 '너는 앞으로 어떻게 해도 절대 개선될 수 없다'고 장담할 수 있는 경우가 과연 얼마나 될까.

#### 글<2>

글을 읽고 물음에 답해 보자
1. 소년법 폐지에 대한 관점 : ( )
2. 근거
3. 소년과 성인이 동일한 범죄를 저질렀을 때 성인은 더 엄격한 형량을 받는 반면 미성년자는 가벼운 처벌을 받아, 미성년자의 책임 회피, 통기가 강화될 수 있다.
4. 성인과 미성년자 간의 ( )로 인한 법의 불평등을 해소할 수 있다.
5. 범죄로 인한 ( )의 권리를 강화할 수 있다.
6. 소년법이 폐지되어도 미성년자 범죄자에 대한 교육이 가능하며, 소년법 폐지는 ( )를 강화할 수 있는 방법이 된다.

소년범죄와 형량 문제는 법률과 사회 정의에 관한 복잡한 논의이다. 미성년자 범죄자에게 적용되는 형량은 많은 국가에서 연령, 범행의 심각성, 범죄자의 이전 기록 등을 고려하여 결정된다. 대부분의 국가에서는 법적 책임 연령을 정하고, 이를 넘은 사람들에게는 성인 형량이 부과된다. 미성년자 범죄자에 대한 형량은 종종 더 가벼우며, 그 이유는 미성년자가 아직 사회적 책임과 도덕적 판단을 갖추지 못했다는 인식이 있기 때문이다.

소년법 폐지에 대한 인식은 사회와 법적 시스템에 대한 이해와 관련이 있으며, 다양한 의견과 관점이 있을 수 있다. 최근 소년법과 중 강력범죄가 늘어나고 그 유형과 내용이 다양해지고 있습니다. 그러나 소년과 성인이 동일한 범죄를 저질렀을 때 성인은 더 엄격한 형량을 받는 반면 미성년자는 더 가벼운 처벌을 받는 경우가 많습니다. 이로 인해 미성년자 범죄자에 대한 책임을 회피하려는 통기가 강화될 수 있으며, 이는 사회적 정의에 대한 우려를 가질 수 있습니다.

소년법 폐지는 현재 사회적 논의의 중심에 있는 주제 중 하나입니다. 더 공정하고 안전한 사회를 구축하기 위한 관점에서 소년법 폐지를 지지하는 이유는 논의하고 싶습니다.

첫째, 법의 불평등을 해소할 수 있습니다. 소년법은 현재 성인과 미성년자 간의 법적 차별을 불러일으키고 있습니다. 동일한 범죄를 저질렀을 때 성인은 더 엄격한 형량을 받는 반면, 미성년자는 더 가벼운 처벌을 받는 경우가 흔합니다. 이러한 차별은 범죄에 대한 책임 회피를 강화하고, 사회적 정의를 훼손시킵니다. 소년법 폐지는 모든 시민을 법 앞에서 평등하게 다루는 중요한 정책입니다.

둘째, 소년법 폐지는 범죄 예방에도 기여할 수 있습니다. 현재 소년법은 미성년자 범죄자에게 가벼운 처벌을 부과하고, 이로 인해 범죄 행위를 쉽게 저지할 수 있는 통기를 제공합니다. 소년법 폐지로 미성년자도 더 높은 법적 책임을 느끼게 되면, 범죄 예방에 기여할 수 있습니다.

셋째, 소년법 폐지는 피해자를 보호하는 데 도움이 될 수 있습니다. 현재 소년법은 미성년자 범죄자에게 더 가벼운 처벌을 부과하며, 이로 인해 피해자의 권리가 훼손될 수 있습니다. 소년법 폐지로 피해자의 권리를 더 강화할 수 있습니다.

넷째, 소년법 폐지 외에도 미성년자 범죄자에 대한 교정 및 재활 프로그램들을 더욱 강화할 수 있습니다. 범죄를 저지른 미성년자를 교육, 상담, 직업 훈련 등을 통해 사회로 재통합할 수 있도록 지원함으로써, 범죄를 예방하고 재범률을 낮출 수 있습니다.

마지막으로 소년법 폐지는 사회적 공정성을 강화할 수 있는 한 가지 방법입니다. 법 앞에서 모든 시민이 동등하게 다뤄져야 하며, 소년법은 이 원칙을 위반할 수 있다는 비판을 받아왔습니다. 소년법 폐지는 사회의 공정성과 권리를 강조하는 한 걸음으로 볼 수 있습니다. 법과 사회를 가치는 변할 수 있으며, 이에 따라 미성년자 범죄자에 대한 형량 결정도 바뀔 수 있습니다. 범죄와 범죄자의 특성에 대한 고려사항은 항상 재평가되어야 합니다.

결론적으로, 소년법 폐지는 미성년자와 성인 간의 법적 차별을 해소하고, 범죄 예방을 강화하며, 피해자를 보호하며, 교정 및 재활을 통해 사회로 복귀시키는 데 도움을 줄 것입니다. 이러한 이유로 소년법 폐지는 더 공정하고 안전한 사회를 구축하는 데 필수적인 조치라 할 수 있습니다.

#### 두 글 비교하기 - '관점'의 차이 I

'소년'은 '성인'과 달리 ( ) 이 있는 존재인가  
( '소년'과 '성인'을 달리 보아야 하는가 )

<활동 자료3> 소년재판 토론 활동지

**소년을 위한 재판 - 소년법 쟁점으로 토론하기**

**■ 소년재판, 직접 판결하기 [소년범죄 사례]**

중학교 2학년, 김군, 박군, 윤양은 초등학교 5학년 때부터 이군을 지속적으로 폭행하고 괴롭히고 갈취해 왔음. 같은 중학교에 진학한 이들은 이군을더욱 악질적으로 괴롭히기 시작했으며, 공터나 건물 옥상으로 불러내 집단으로 폭행하고 돈이나 옷을 빼앗기도 하였음. 또한 옷을 벗기고 폭행 당한 장면을 사진으로 찍어 SNS를 통해 유포하고 이를 조롱하는 등 2차 가해를 함. SNS에 올라 온 사진을 다수의 학생들이 보고 함께 조롱하기도 함.

견디다 못한 이군은 아파트 창문을 열고 뛰어내리며 스스로 목숨을 끊으려 시도하였고, 병원으로 바로 실려가 수술 후 의식을 회복함. 목숨은 구했으나 정신적 충격으로 일상 생활이 어려운 상황임. 유서를 통해 모든 정황이 드러남.

윤양은 엄마, 아빠가 이혼한 후 둘 다 자신을 맡으려 하지 않는다는 사실을 알게 되고 방향을 시작함. 현재 아빠와 함께 살지만 집을 나가 있을 때가 많음. 이군의 사진을 SNS에 유포하는 일을 주도함.

“바보같이 가만히 있던 이군도 잘못이 있다. 정말 싫으면 도망가거나 싸우면 되는데, 잘못했다고 하거나 울기만 했다. SNS에 사진을 올린 건 장난으로 한 일이다. 다들 재밌어했다. 이군이 뛰어내린 건 우리가 민 게 아니라 자기가 한 일이다. 왜 우리한테만 잘못했다고 하는 지 억울하다.”

(윤양의 부모는 자신과는 상관 없는 일이라는 태도를 보임.)

김군의 가정환경은 양호하였으며, 경제적으로 여유가 있음. 성적은 상위권이며 학교에서는 규칙을 준수함.


“이군과 친구라고 생각했다. 이군이 평소에 먼저 선물이라며 옷이나 돈을 주기도 했다. 우리와 친하게 지내고 싶어하는 것 같았다. 가끔 싸울 때도 있고, 몸싸움도 있었지만 괴롭힐 생각은 없었다.”

(김군의 부모는 이군이 김군을 밀기도 했으며, 이군 때문에 김군이 계속 선생님께 불려 가고 명예훼손을 당했다며 고소 준비 중)

박군은 몇 해 전 부모님이 사업에 실패한 이후로 생업을 위해 집을 비우는 일이 많아짐.

“이군에게 미안하다. 잘못이라는 생각이 들었지만 함께 하지 않으면 내가 이군이 될 수도 있다는 생각이 들어 겁이 났다. 친구들을 잃고 혼자가 되기 싫었다.”

(박군의 부모는 아이를 제대로 가르치지 못한 책임을 다하고 잘못을 반복하지 않도록 노력하겠다고 함.)



여러분의 생각	자신의 재판이라고 생각하고, 직접 판결을 내려 보세요.						
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 현행 소년법에서 나이 규정을 제외할 것.</li> <li>• 소년들의 태도와 상황 등을 총체적으로 고려하여, 서로 다른 판결을 내릴 수 있음.</li> <li>• 보호처분(1~10호)의 경우 여러 처분을 함께 내릴 수 있음.</li> </ul>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 33%; text-align: center; border: 1px solid black;">윤양</th> <th style="width: 33%; text-align: center; border: 1px solid black;">김군</th> <th style="width: 33%; text-align: center; border: 1px solid black;">박군</th> </tr> <tr> <td style="height: 100px;"></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	윤양	김군	박군			
윤양	김군	박군					

• SNS에 올라온 이군의 사진을 보고 함께 조롱한 소년들은 어떻게 해야 할까?

**■ 소년 범죄, 왜 일어날까?**

[어른들의 생각]

가정에서 보호와 돌봄을 받지 못했기 때문에

주변 어른들로부터 범죄를 배웠기 때문에

건강하고 바른 삶으로 인한 보람과 기쁨을 배우지 못했기 때문에

진정한 '애착 관계'를 맺지 못했기 때문에

▶ 따라서, 지금이라도 배워야 했을 것들을 배울 기회를 주자는 것

그러나..

정말 이 이유만 있을까? 사랑과 애착, 기본적인 돌봄과 보호가 결손되지 않았는데도 범죄를 저지르는 경우도 있지 않을까? 여러분의 시각에서 소년범죄의 원인 생각해 보기!

**[3] 여러분의 생각**    소년범죄가 일어나는 원인은 무엇이라고 생각하나요?

• 여러분의 시각에서 직·간접 경향을 바탕으로 진술하게 이야기해 보기

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**마무리하며**    현행 소년법을 어떻게 개정해야 할까요?

궁극적으로 소년범죄를 줄일 수 있는 방법은 무엇일까요?

• 조속히 이루어져야 할 방법, 장기간에 걸쳐 근본적으로 문제를 해결할 수 있는 방법을 다각도로 살펴 보기

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## 동물권과 생태 다양성

대상 학년	중1~3학년	모델 개발자	(국어) 이효선, (국어) 박강희, (과학) 박춘옥 (수학) 오민경 - 인천예송중학교	
연계 과목	국어, 과학 (교육과정을 재구성한 융합수업)		운영 차시	4차시
과목별 성취기준	[9과03-02] 생물 종의 개념과 분류체계를 이해하고 생물을 계 수준에서 분류할 수 있다. [9과03-01/03-03] 변이의 관점에서 환경과 생물다양성의 관계를 설명하고 생물다양성 보전의 필요성을 토의할 수 있다.			
개발목적	동물권의 개념과 동물권을 보장할 수 있는 실질적 제도 등을 살펴보고, 생명 존중과 더불어 사는 삶의 중요성을 이해하도록 함. 나아가 생태 다양성의 중요성을 인식하고 개인, 사회적 차원의 방안 모색 및 수업 시간 내 체험 활동을 통해 직접 실천하는 계기를 마련함.			
개발 자료 설명	읽기 자료 및 활동지 소개 1) 『안녕하세요, 비인간동물님』 발췌 자료 활용하여 동물권의 개념 이해 - 동물권은 표면적인 동물 보호의 의미를 넘어 동물의 권리가 어디까지인지를 규정하는 개념으로, 인간의 관점에서 우리와 다른 종의 생명을 어떤 방식으로 존중해야 하는지를 생각하게 함. - ‘동물복지’ : 인간이 동물을 활용하는 것은 정당하다는 것을 전제로, 동물들이 살아있는 동안 고통을 최소화하고 건강하고 행복하게 살 수 있도록 하는 것. ‘동물권’ : 태어난 모습 그대로 생명이 지닌 고유의 정체성과 삶의 방식으로 살아갈 수 있도록 하는 것. (즉, 이를 법적, 제도적으로 보장한다면, 인간은 동물을 해치고 활용할 권리가 없음.) 2) 생태 다양성 체험 활동 - 도토리 씨앗 심기 키트를 통해 집에서 2주 간 나무를 키우고, 야외에 심도록 함 (※별도 학습지는 없음)			

<활동 자료4> 동물권 관련 활동지

안녕하세요, 비인간동물님들!

- 동물권 쟁점을 중심으로

\* 학번: [            ]

\* 이름: [            ]

안녕하세요,  
비인간동물님들!

**동물 분류에 따른 인간의 대우**

분류	목적	공간	행방
반려동물	교감	가정	인간과 함께 살기
농장동물	이윤	농장	상품으로 생산 (고기 및 부산물)
실험동물	지식	연구실	상품생산과 실험 연구
아생동물	보존	자연	모니터링 등 보존, 속아 내기

**개선을 위한 노력**

인간은,  
그들을 사랑하거나  
그들에게 위로받으려고 하면서  
그들을 이용하고 착취하려는 욕망에  
합사하는 모순적인 존재.

**법과 제도**

분류	개선을 위한 노력
반려동물	유기견 입양, 인식 개선
농장동물	동물복지, 환경 개선
실험동물	3R원칙(대체/동물 수/고통 최소화)
아생동물	기후 변화 대응, 생태 보존

동물에게 권리가 있을까?

동물권 쟁점과 공존의 방법

도덕적 지위    도덕 공동체    비인간인격체

논의의 가치.

우리는 같은 인간도  
도덕 공동체에서 제외된 역사가 있다.

**기준 세우기**

동물이 고통을 느끼는가?

+ 동물에게 자아가 있는가?

**동물해방론**  
(목적론)

피터 싱어

최소한의 삶의 질 보장

고통받지 않을 권리

동물 복지(축사 환경 개선)

좋은 결과를 가져온다면

**동물권 쟁점**

**동물권리론**  
(의무론)

토리건

행위 자체의 옳고 그름

동물이 삶의 주체로  
살아갈 권리

**동물보호법** 현행 동물보호법

동물은 '재물'

- 동물보호법과  
재산손괴죄로 처벌

동물보호법에서 동물이란,  
고통을 느낄 수 있는 신경계가  
발달한 척추 동물  
  
 현행 민법 상 물건이란,  
유체를 일정한 기타 관리할 수  
있는 자연물

**동물보호법** 동물이 고통을 느끼는가?  
동물에게 자아가 있는가?

고통을 느끼는 것으로  
입증된 동물에 대해  
보호할 것인가?

공동체에 이익이 되는  
동물의 희생은 감수할 것인가?

동물이 삶의 주체임을  
인정할 것인가?

**나의 생각 쓰기** 제재: 동물의 권리

- 1 -

- 2 -


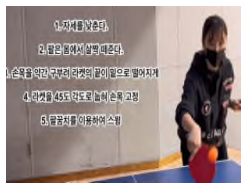


# 신체 활동 가치의 내면화를 위한 창의인성 UP



[교수학습과정안]

## ① 수업 기본 정보

대상 학년	중2학년	모델 개발자	(체육) 청람중 송홍섭, (체육) 청람중 송태규, (체육) 검단중 김정규, (체육) 청람중 조준형	
과목	체육		운영 차시	9차시
과목별 성취기준	<p>9체03-03] 영역형 경쟁 스포츠의 경기 방법과 전략을 이해하고 경기에 활용할 수 있으며, 경기 상황에 맞게 전략을 진단하여 창의적으로 적용한다.</p> <p>[9체03-04] 영역형 경쟁 스포츠에 참여하면서 경기 규칙을 준수하고, 상대방을 존중하며, 정정당당하게 경기한다.</p>			
개발목적	창의인성 협력학습을 통해 스스로 자료를 탐색하고 친구들과 토의토론하는 과정에서 관련 기초정보의 습득 및 과목 내용에 대한 흥미가 발생하도록 하는데 주안점을 두고 있다.			
수업차시설 명	<p>1차시 : 탁구수업-서브리시브 다양한 이론 자료와 사진 자료를 스스로 검색하고, 친구들과 토론하는 과정을 통해 충분한 이론적인 지식을 갖추게 되는 과정에 초점을 두었다.</p> <p>2차시 : 탁구수업 -드라이브 1,2차시 모든학생이 흥미를 느끼고, 스스로 탐구하는 과정이 가장 중요하며, 이를 통해 교사의 학습자료 이용한 수업을 준비할 수 있도록 구성하였다.</p>			
수업 동영상	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 22%;"> <p><b>#학습 목표</b></p> <p>1. 커트의 기본자세를 유지할 수 있다. → 2. 커트의 스윙을 잘 배울 수 있다. 3. 공이 맞는 타리임을 이해하고 정확하게 타구 할 수 있다.</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 22%;"> <p><b>준비 운동</b></p> <p>손목 발목 돌리기</p>  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 22%;"> <p><b>키트</b></p> <p>1. 오늘 배울 커트는 백커트 2. 리시브와 펄리 중 많이 사용 3. 강하게 쳐서 이기려고 하는 것 보단 상대방이 쉽게 공격하지 못하게 하는 기술 4. 낮게 할수록 좋음</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 22%;"> <p><b>1차시 수업목표</b></p> <p>1. 발의 중심에서 발구려준다. 2. 손목을 약간 굽힌 상태에서 팔이 앞으로 펴지게 3. 어깨를 약간 굽히고 팔꿈치 높이로 팔을 펴지게 4. 어깨를 45도 굽히고 손목 고정 5. 공을 친 후 인라인으로 스텝</p>  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 5px;"> <span>1차시 수업소개 영상</span> <span>1차시 수업촬영 영상</span> <span>2차시 수업소개 영상</span> <span>2차시 수업촬영 영상</span> </div>			
세부능력 및 특기사항	<p>-자신과 타인의 역할에 대한 통합적 이해로 경기방법과 전략을 경기 상황에 맞게 적용함.</p> <p>-행복한 삶을 위해 필요한 신체활동 수업에 참여하여 성실히 임하는 자세를 보임.</p>			

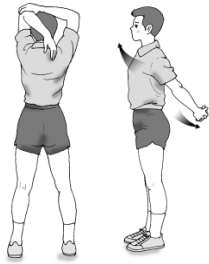
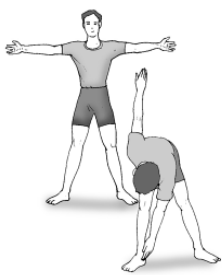
## 2 교수학습 과정안

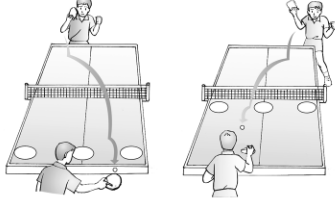

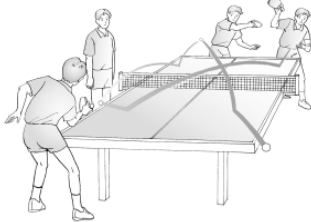
# 지도안-서브 리스브

1차시

탁구

서브와 리시브를 한다.

단계   시간	학습 내용	교수학습활동	지도상의 유의점
도입 10분	출석, 건강 상태 확인	<ul style="list-style-type: none"> <li>■출결 상태를 확인한다.</li> <li>■환자는 건강하도록 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■수업에서 필요한 준비물은 수업 시작하기 전에 미리 준비할 수 있도록 한다.</li> </ul>
	준비 운동	<ul style="list-style-type: none"> <li>■주 운동 부위인 팔, 허리를 중심으로 스트레칭을 실시한다.</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <span>▲ 팔 스트레칭</span> <span>▲ 허리 스트레칭</span> </div>	
	학습 목표 제시	<ul style="list-style-type: none"> <li>■학습 목표를 숙지한다.</li> <li>■서브와 리시브를 익힌다.</li> </ul>	
전개 35분	학습 내용 설명	<ul style="list-style-type: none"> <li>■서브와 리시브를 설명한다.</li> <li>■서브 : 서브는 공격을 개시하는 기술로서, 탁구의 기본 기술 중 매우 중요한 부분이다.</li> <li>■서브의 종류 <ul style="list-style-type: none"> <li>▪톱 스피 서브(드라이브성 서브) : 라켓으로 공을 비벼 올리듯이 강한 전진 회전을 준다. 이 서브는 강력한 스피드의 공을 칠 수 있다는 장점이 있다. 톱 스피 서브를 이용할 경우, 전진 회전이 강하고 상대방 코트의 엔드 라인 깊숙이 들어갈수록 효과가 크다.</li> <li>▪백 스피 서브(커트성 서브) : 공의 아랫부분을 자르듯이 치는 서브이다. 따라서 공이 상대방 코트에 바운드될 때 얇게 가라앉거나 심한 경우에는 공이 후진하는 형태가 된다. 될 수록 짧게 네트인이 될 수 있도록 얇게 치는 것이 효과적이다.</li> <li>▪사이드 스피 서브(황회전 서브) : 공의 측면을 라켓으로 스치듯 때려 좌우 회전을 주는 서브이다. 좌우에 강한 회전이 걸린 경우에는 리시브 시 각도 조절이 어렵고, 짧고 얇게 넣으면 리턴 범위가 좁아져서 서버의 제3구 공격이 용이해진다.</li> <li>▪너클 서브(무회전 서브) : 공에 변화를 주지 않는 서브로, 라켓면에 공을 맞춰 그대로 밀어 낸다. 상대방이 스피성 서브로 착각하여 커트나 드라이브로 리시브하게 되면, 공이 뜨는 경우가 많다.</li> </ul> </li> <li>■리시브 : 서브가 선제 공격이라면 리시브는 반격의 시작이다. 단순히 상대 코트에 공을 리턴하는 데 그치면 상대의 3구째 공격을 허용하게 된다. 그러므로 서버가 있는 위치의 반대쪽으로 리시브하여 좌우로 움직이게 하고, 상대가 코트에 붙어 있을 때는 롱으로 리시브, 상대가 코트에서 떨어져 있을 때는 쇼트로 리시브하여 앞뒤로 움직이도록 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■서브를 통하여 제3구 이후의 작전을 연결시킴으로써 경기의 적극성과 주도권을 잡을 수 있다.</li> <li>■서브의 전략 <ul style="list-style-type: none"> <li>▪코스나 구질이 다르더라도 같은 동작으로 친다.</li> <li>▪좌우의 변화보다는 앞뒤의 변화에 익숙하기가 어렵기 때문에 길이의 변화를 주어 친다.</li> </ul> </li> <li>■좋은 리시브의 조건 <ul style="list-style-type: none"> <li>▪바운드를 낮게 한다.</li> <li>▪자신이 보내고자 하는 방향으로 들어가게 한다.</li> <li>▪보내고자 하는 지점으로 보낸다.</li> </ul> </li> </ul>


단계   시간	학습 내용	교수학습활동	지도상의 유의점
전개	교사 시범	<ul style="list-style-type: none"> <li>■학생 한 명과 함께 탁구대 앞에 마주 서서 서브와 리시브를 시범 보인다.</li> </ul>	
	서브와 리시브 연습	<ul style="list-style-type: none"> <li>■두 사람이 한 모듬이 되어 탁구대에 표적을 정해 놓고 롱 서브와 쇼트 서브를 연습한다.</li> <li>■이 때 반대쪽에 있는 사람은 리시브를 한다.</li> </ul>  <p style="text-align: center;">▲ 서브와 리시브의 연습</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■보조자는 리시브를 하여 성공하면 랠리를 하도록 한다.</li> <li>■표적지는 종이로 만들고 접착성이 약한 테이프로 붙여, 탁구대에 손상이 없도록 한다.</li> </ul>
	3구 연습	<ul style="list-style-type: none"> <li>■두 사람이 한 모듬이 되어 ‘서브→리시브→스매시’의 순으로 타구하며 연습한다.</li> </ul>  <p style="text-align: center;">▲ 3구 연습</p>	
	3구 경기	<ul style="list-style-type: none"> <li>■3구 연습과 동일하게 실시하여 경기를 한다.</li> <li>■5회씩 서브하며, 21 점을 선취하면 승리한다.</li> </ul>  <p style="text-align: center;">▲ 3구 경기</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■3구째 스매시에 실패하거나 리시버가 이를 받아 넘겨 서버 측 코트에 들어가면 득점으로 인정된다.</li> </ul>
정리 5분	정리운동	<ul style="list-style-type: none"> <li>■정리 운동을 실시한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■주 운동 부위인 팔, 허리를 중심으로 스트레칭을 한다.</li> </ul>
	학습 내용 확인	<ul style="list-style-type: none"> <li>■질의 및 응답을 한다.</li> <li>○ 좋은 리시브의 조건은 무엇인가?</li> <li>○ 바운드를 낮게 하고, 자신이 원하는 방향으로 공을 넣도록 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■설명 대형으로 집합한다.</li> </ul>
	차시 예고	<ul style="list-style-type: none"> <li>■차시 학습 내용을 예고한다.</li> <li>■롱과 드라이브를 익힌다.</li> </ul>	
생활기록부 기재내용		공간지각 능력이 뛰어나며 라켓을 이용하여 공의 낙하지점을 정확하게 파악하여 타구할 수 있는 능력이 있으며, 다양한 스트로크 기능이 우수함.	

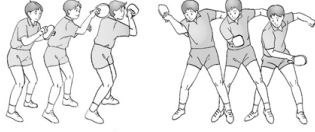

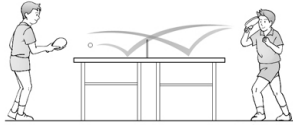
# 지도안

2차시

탁구

롱과 드라이브를 익힌다.

단계   시간	학습 내용	교수학습활동	지도상의 유의점
도입 10분	출석, 건강 상태 확인	<ul style="list-style-type: none"> <li>■출결 상태를 확인한다.</li> <li>■한자는 건학하도록 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■수업에서 필요한 준비물은 수업 시작하기 전에 미리 준비할 수 있도록 한다.</li> </ul>
	준비 운동	<ul style="list-style-type: none"> <li>■주 운동 부위인 팔, 허리를 중심으로 스트레칭을 실시한다.</li> </ul>	
	전시간 복습	<ul style="list-style-type: none"> <li>■설명 대형으로 읽는다.</li> <li>■전시 학습 내용을 확인한다.</li> </ul> <p>○ 좋은 리시브의 조건은 무엇인가?          ○ 바운드를 낮게 하고, 자신이 원하는 방향으로 공을 넣도록 한다.</p>	
	학습 목표 제시	<ul style="list-style-type: none"> <li>■학습 목표를 숙지한다.</li> <li>■롱과 드라이브를 익힌다.</li> </ul>	
전개 35분	학습 내용 설명	<ul style="list-style-type: none"> <li>■롱과 드라이브를 설명한다.</li> <li>■롱 : 롱은 탁구에서 가장 기본적인 기술이다. 롱은 포핸드와 백핸드로 구분되는데, 대부분 포핸드 롱이 많이 쓰인다.                         <ul style="list-style-type: none"> <li>■포핸드 롱의 요령 : 앞으로 체중을 기울여서 편안하게 서고 시선은 공을 따라다니며, 허리를 중심으로 백스윙을 한다. 이때 팔과 허리 사이가 너무 벌어지지 않도록 한다.</li> <li>■백핸드 롱의 지도 요령 : 한 발을 앞으로 하여 비스듬한 자세를 취하고, 백스윙을 할 때에는 팔꿈치를 배로 끌어안으면서 동시에 허리를 튼다. 임팩트까지는 오른쪽 팔꿈치가 라켓보다 앞에 나오게 하고, 임팩트에서는 밑에서 위로 공을 스치듯이 쳐 준다.</li> </ul> </li> <li>■드라이브 : 공에 전진 회전을 주는 타법으로 시합에서 강력한 공격수단으로 이용된다. 드라이브는 공을 스쳐 올리는 느낌으로 치기 때문에 위력 있는 공을 치기 위해서는 온몸을 이용해서 타구해야 한다. 스탠스는 넓게 하고 중심은 낮게 하며, 어깨를 중심으로 최대한 크게 스윙을 한다.</li> </ul>  <p>▲ 드라이브</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■탁구공의 속도는 매우 빠르므로 팔꿈치를 움직여 정확한 임팩트를 할 수 있도록 한다.</li> <li>■타구를 할 때 앞에서 뒤로 체중 이동이 부드럽게 이루어져야 한다.</li> <li>■드라이브 타법의 위력을 높이기 위해서는 어깨를 주로 사용하여 스윙하도록 한다.</li> <li>■허리를 중심으로 한 몸의 회전에 맞추어 라켓으로 공을 강하게 타구한다.</li> </ul>
	교사 시범	<ul style="list-style-type: none"> <li>■학생 한 명과 함께 탁구대 앞에 마주 서서 포핸드 롱, 백핸드 롱과 드라이브를 시범 보인다.</li> </ul>	

단계   시간	학습 내용	교수학습활동	지도상의 유의점
전개	새도 스트로크	<ul style="list-style-type: none"> <li>공 없이 스트로크 자세를 취해 본다.</li> </ul>  <p>▲ 새도 스트로크</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>안전 사고에 대비하여 좌우의 간격을 충분히 유지한다.</li> <li>시선과 스탠스에 유의하여 연습하도록 지도한다.</li> </ul>
	표적 연습	<ul style="list-style-type: none"> <li>일정 지점에 표적을 설치한 후 한 사람이 공을 넘기면, 상대방이 타구하여 표적을 맞춘다.</li> </ul>  <p>▲ 표적 연습</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>공이 방치되지 않도록 관리한다.</li> <li>역할을 수시로 바꾸며 연습하도록 지도한다.</li> </ul>
	단계별 연습 (렐리)	<ul style="list-style-type: none"> <li>포핸드 및 백핸드 롱 렐리를 한다.</li> <li>제일 먼저 크로스로 하게 하고, 점차 익숙해지면 미들과 스트레이트 연습을 한다.</li> </ul>  <p>▲ 렐리</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>임팩트 순간까지 공에 시선을 고정하도록 지도한다.</li> <li>임팩트 후 폴로 스루를 끝까지 할 수 있도록 지도한다.</li> </ul>
	드라이브 연습	<ul style="list-style-type: none"> <li>한 사람은 커트 서브를 넣고, 또 한 사람은 드라이브를 연습한다.</li> <li>드라이브가 조금 익숙해지면 한 사람은 드라이브를 연속해서 타구하고, 한 사람은 쇼트로 반구한다.</li> <li>공을 정확히 보고 맞출 수 있도록 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>드라이브는 스윙을 크게 하면 어깨와 허리에 무리가 오는 경우가 많으므로 안전에 유의한다.</li> </ul>
정리 5분	정리운동	<ul style="list-style-type: none"> <li>정리 운동을 실시한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>주 운동과 관련된 부위를 중점적으로 실시시킨다.</li> </ul>
	학습 내용 확인	<ul style="list-style-type: none"> <li>질의 및 응답을 한다.</li> <li>☐ 롱으로 타구할 때 중심의 이동은 어떻게 하여야 하는가?</li> <li>☐ 타구할 때 앞에서 뒤로 체중 이동이 부드럽게 이루어져야 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>설명 대형으로 집합한다.</li> </ul>
	차시 예고	<ul style="list-style-type: none"> <li>차시 학습 내용을 예고한다.</li> <li>쇼트, 커트, 스매시를 익힌다.</li> </ul>	
생활기록부 기재내용		스매시, 커트 등 기본적인 스트로크 기능이 우수하며, 상대방과의 탁구 게임을 통하여 전략전술을 다양하게 구사할 수 있는 지력이 뛰어남.	

# 평가의 기준 및 방법

평가지

## 1. 단원의 평가 기준

### 가. 인지적 영역

- 1) 탁구의 개념을 알 수 있는가.
- 2) 탁구장에서 삼가야 할 행동을 알 수 있는가.
- 3) 탁구 기술의 포핸드 스트로크, 백핸드 스트로크의 과학적 원리를 알 수 있는가.

### 나. 심동적 영역

- 1) 탁구의 기초 동작을 활용해 랠리를 할 수 있는가.
- 2) 탁구의 포핸드 스트로크의 스윙을 완벽하게 수행 할 수 있는가.
- 3) 탁구의 백핸드 스트로크의 스윙을 완벽하게 수행 할 수 있는가.

### 다. 정의적 영역

- 1) 탁구장에서 지켜야 할 예절에 동의하고 따르는 마음을 가질 수 있는가.
- 2) 경쟁에 대한 두려움을 극복하고 자신감을 가질 수 있는가.
- 3) 탁구를 통해 친구들과 상호작용하는 방법을 익히고 즐거운 마음으로 여러 활동에 임할 수 있는가.

## 2. 본시 평가 기준안

수 준	평 가 기 준	평가척도		
		상	중	하
가	1. 포핸드 스트로크의 기본자세를 완벽히 이해하고 수행한다.			
	2. 포핸드 스트로크 스윙을 흔들리지 않고 할 수 있다.			
	3. 포핸드 스트로크를 정점 타구에 맞춰 스윙을 할 수 있다.			
나	1. 백핸드 스트로크의 기본자세를 완벽히 이해하고 수행한다.			
	2. 백핸드 스트로크 스윙이 흔들리지 않고 할 수 있다.			
	3. 백핸드 스트로크를 정점 타구에 맞춰 스윙을 할 수 있다.			
다	1. 탁구 수업에 적극적으로 임한다.			
	2. 탁구장에서의 예의를 알고 지킬 수 있다.			
	3. 탁구를 통해 친구들과 상호작용하고 여러 활동에 임할 수 있다.			

### 3 학습지 및 수업 자료

## 체 육 수 업 일 기

학년 반 성명:

년 월 일 ( ) 요일					
영역	도전·경쟁활동	단원	탁구	차시	
나의 도전 목표					
창의 인성 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 볼의 처리능력의 향상으로 집중력과 판단력을 기를 수 있다.</li> <li>• 모둠원 각자의 역할 수행을 통하여 책임감을 기를 수 있다.</li> <li>• 동료의 자세를 분석하고 피드백을 주며 자신의 동작을 분석할 수 있는 반성적 태도를 기를 수 있다.</li> <li>• 타격된 볼의 상황을 순간적으로 판단하여 창의적으로 수비를 할 수 있다.</li> </ul>				
성취도(0) 및 자신감(□)	상	중	하		
동료평가지 ( )	던지기				10개중 개수( )개
	캐치				
	포수캐치				
	타격				10개중 개수( )개
	원드밀피칭				
	베이스 송구				
	베이스 커버				
모듬 챔프		챔프선정이유			
학습내용					
수업반성 및 소감문					
지도교사의 조언					



## 존중과 배려

스포츠 정신 - 존중, 그리고 배려

장면1

A선수는 팀 내에서 스파이크 서비스를 가장 잘 넣는 선수로 상대 팀의 리시브를 곤란하게 만든다. 서비스 에이스만 경기당 평균 3개 정도이지만 강력한 서비스를 넣다 보니 경기장 밖으로 나가거나 네트에 걸리는 등 실패하는 횟수도 많은 편이다. 세트 스코어 2:2, 5세트 14:13로 지고 있는 상황에서 A선수가 서비스를 넣게 되었다. A선수는 평소 하던 대로 스파이크 서비스를 넣을 것인지 아니면 좀 더 안전한 서비스로 넣을 것인지 잠시 갈등했다. 서비스가 잘 들어 가면 유리할 수 있지만 만약 실패하게 되면 15:13으로 경기를 지게 된다.

이 상황에서 내가 A선수의 친한 동료라면 어떤 말을 건넬 수 있을까?

---

---

---

장면2

A학생은 B학생과 복식조가 되었다. A학생은 학교 스포츠클럽에 가입하여 틈틈이 배드민턴을 쳐왔기 때문에 제법 치는 반면 B학생은 배드민턴을 거의 치지 못했다. 같은 팀원 6명을 두 명씩 세 개의 복식조로 편성하였는데, 팀원들의 협의에 따라 A학생과 B학생이 복식조가 된 것이다. 그리고 상대 팀 복식조와 경기를 치르게 되었다.

경기를 치르는 상황에서 내가 A학생이라면 B학생에게 어떻게 해야 할까?

---

---

---



---

---

---

## 신체 활동 가치의 내면화를 위한 창의인성 UP

대상 학년	중2학년	모델 개발자	(체육) 청람중 송홍섭, (체육) 청람중 송태규, (체육) 검단중 김정규, (체육) 청람중 조준형	
연계 과목	체육		운영 차시	10차시
과목별 성취기준	[9체03-03] 영역형 경쟁 스포츠의 경기 방법과 전략을 이해하고 경기에 활용할 수 있으며, 경기 상황에 맞게 전략을 진단하여 창의적으로 적용한다. [9체03-04] 영역형 경쟁 스포츠에 참여하면서 경기 규칙을 준수하고, 상대방을 존중하며, 정정당당하게 경기한다.			
개발목적	협력학습을 통해 스스로 자료를 탐색하고 친구들과 토의토론하는 과정에서 관련 기초정보의 습득 및 과목 내용에 대한 흥미가 발생하도록 하는데 주안점을 두고 있다.			
개발자료설명	신체 활동 가치의 내면화를 위한 '좋은 체육수업 만들기' 프로젝트			
활용 팁	창의인성 학습지·평가지			

인천청람중학교

과

반

번

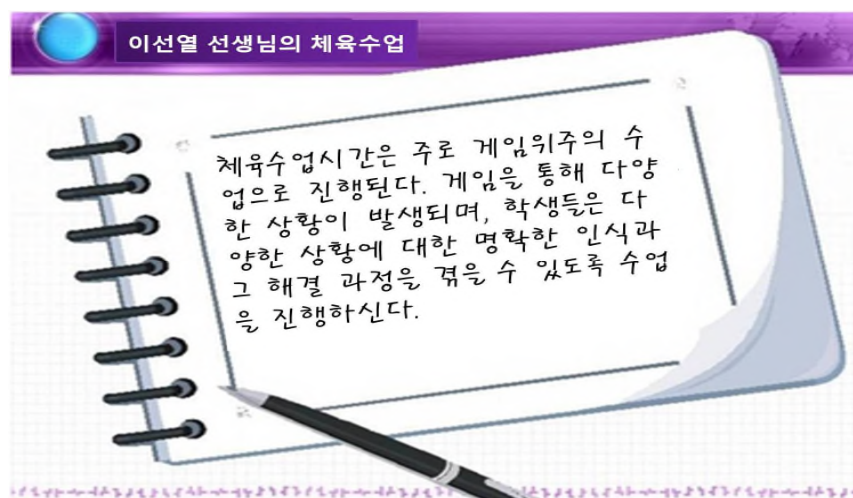
이름

- 창의인성 평가지



### 창의인성 평가

1. 다음은 이\*\* 선생님께 1년간 체육수업을 배운 한 학생 이 메모한 글이다. 이 메모를 읽고 중학교 체육의 필요성과 역할에 대해 잘못된 것은? [5점]



① 문제 해결력과 창의력이 향상된다.

- ② 자신의 역할에 대한 인식을 바르게 할 수 있다.
- ③ 생활의욕이 감퇴하고 비만과 같은 각종 질병에 감염되기 쉽다.
- ④ 신체를 활발히 움직여서 신체를 건강하고 아름답게 만들수 있다.
- ⑤ 협조적인 태도, 공정성을 배움으로써 민주시민으로서의 자질을 함양할 수 있다.

2. 다음 종목 중 심폐지구력을 가장 많이 요구하는 것은?

- ① 마라톤                      ② 체조                      ③ 역도
- ④ 탁구                        ⑤ 테니스

3. 다음 중 동적 근력을 기르는 운동 방법은?

- ① 레피티션 트레이닝    ② 웨이트 트레이닝    ③ 서킷 트레이닝
- ④ 인터벌 트레이닝    ⑤ 아이소메트릭 트레이닝

4. 체력이 발달됨에 따라 강도,시간, 빈도 등을 차츰 높여가는 체력 훈련 원리는?

- ① 계속성의 원리            ② 반복성의 원리            ③ 점진성의 원리
- ④ 전면성의 원리            ⑤ 과부하의 원리

5.다음은 어떤 응급 처치법에 대한 설명인가?





- ① 인공호흡
- ③ 하임리히법
- ⑤ 흉부거상법

- ② 지혈법
- ④ RICE 요법

인천청람중학교

과 반 번 이름

- 창의인성 학습지



## “자기 절제는 나를 이기는 것”

마시멜로는 미국인들이 즐겨 먹는 부드러운 과자이다. 미국 스탠퍼드대 심리학 교수인 월터 미셀은 만족 유예 실험을 하였다. 네 살배기 아이들을 한 명씩 각기 다른 방에 배치하고 아이들에게 달콤한 마시멜로를 하나씩 주면서 자기가 돌아올 때 까지 먹지 않고 기다리면 한 개를 더 주겠다고 제한한다.

그리고 15분 동안 아이들을 방에 남겨둔 채 관찰하니 곧바로 마시멜로를 먹는 아이부터 유혹을 참는 아이까지 다양한 반응을 보였다.

미셀 교수는 이 아이들이 어떻게 성인으로 성장해 가는지도 추적 조사했다. 그 결과 유혹을 참아낸 아이들은 대학수능시험이 우수하고 친구들과의 관계도 원만하며, 비만, 약물 중독이 되거나 이혼을 하는 비율도 상대적으로 낮았다고 한다.

“성공하고 싶으면 먹는 것부터 절제하라”

“저는 그저 평범한 사람에 지나지 않습니다. 따라서 저와 같은 노력을 기울이고, 저와 같은 희망과 믿음을 가꾼다면 누구나 제가 이룩한 만큼의 성취는 이룰 수 있을 것입니다.” 아론은 조부로부터 자제하는 방법과 평화롭게 힘을 사용하는 법, 그리고 무엇보다 겸손함에 대해 배웠다.

우리는 긴장되고 마음의 부담감을 많이 갖는 순간에 당면했을 때, 그 순간을 잘 이겨나가는 것이 중요하다. 그러기 위해서 긴장되고 힘든 순간에 나 자신을 스스로 조절할 수 있는 능력은 반드시 필요하다. 친구들과 자기 조절을 하는 방법을 이야기를 통해 생각해 보고 모둠별로표해 보자




## 팀워크의 중요성

### 팀워크의 중요성

필드형 경쟁 활동에서는 무엇보다도 팀워크가 중요시된다. 자신의 개인 경기 기능이 뛰어나더라도 팀의 작전 지시에 따라 그 임무를 수행해야만 한다. 또한, 팀을 위해서는 자신의 역할에 따른 책임을 다해야 한다. 이를 통해 팀워크의 중요성을 이해하고 내면화하여 실천해야 할 것이다.

#### 상황1

○○○선수는 홈런과 장타를 잘 치는 강타자인데, 9회 초 무사 1루에서 초구에 예상을 깨고 투수 앞 번트를 대어 1루 주자를 2루에 보냈다. 이후 대타 선수의 적시타로 2루 주자를 홈으로 불러들여 이 점수가 결승점이 되어 승리하였다. 평소 ○○○선수는 번트와 거리가 멀 뿐더러 바로 전 타석에서는 동점 2점 홈런을 터트렸었는데 번트를 댄 것이었다.

#### 상황2

2008년 베이징올림픽 야구 결승전 9회 말, 심판의 석연찮은 판정에 포수가 가볍게 항의하는 순간, 심판의 포수 퇴장 명령이 떨어졌다. 한국 팀 더그아웃은 크게 긴장하였는데, 왜냐하면 주전 포수인 ○○○선수는 상처를 입어 경기를 뛰지 못하는 상황이었고, 내보낼 수 있는 포수가 마땅치 않았기 때문이다. 이때 ○○○선수는 주저 없이 주섬주섬 포수 장비를 챙겨 입고 경기장에 나갔고, 1사 1루 상황에서 더블플레이로 경기를 마무리 짓는 동시에 금메달을 따게 되었다.

1. 내가 위의 선수였다면 어떠한 판단과 행동을 할지 생각해 보자.
2. 필드형 경쟁 스포츠에 참여하여 경기를 수행할 때 자신의 역할과 팀워크에 대해 생각해 보자. 또는 운동경기나 일상생활에서 내가 팀을 위해 팀워크를 발휘한 사례를 말해 보자.



## 스포츠 정신 - 존중, 그리고 배려

스포츠 정신 - 존중, 그리고 배려

장면1

A선수는 팀 내에서 스파이크 서비스를 가장 잘 넣는 선수로 상대 팀의 리시브를 곤란하게 만든다. 서비스 에이스만 경기당 평균 3개 정도이지만 강력한 서비스를 넣다 보니 경기장 밖으로 나가거나 네트에 걸리는 등 실패하는 횟수도 많은 편이다. 세트 스코어 2:2, 5세트 14:13로 지고 있는 상황에서 A선수가 서비스를 넣게 되었다. A선수는 평소 하던 대로 스파이크 서비스를 넣을 것인지 아니면 좀 더 안전한 서비스로 넣을 것인지 잠시 갈등했다. 서비스가 잘 들어 가면 유리할 수 있지만 만약 실패하게 되면 15:13으로 경기를 지게 된다.

이 상황에서 내가 A선수의 친한 동료라면 어떤 말을 건넬 수 있을까?

---

---

---

장면2

A학생은 B학생과 복식조가 되었다. A학생은 학교 스포츠클럽에 가입하여 틈틈이 배드민턴을 쳐왔기 때문에 제법 치는 반면 B학생은 배드민턴을 거의 치지 못했다. 같은 팀원 6명을 두 명씩 세 개의 복식조로 편성하였는데, 팀원들의 협의에 따라 A학생과 B학생이 복식조가 된 것이다. 그리고 상대 팀 복식조와 경기를 치르게 되었다.

경기를 치르는 상황에서 내가 A학생이라면 B학생에게 어떻게 해야 할까?

---

---

---

장면3

학급 내에서 족구 대회가 열렸다. 6명씩 5개 팀으로 나눠 리그전으로 경기를 치르게 되었다. A학생은 평소 축구를 잘해 족구에서도 뛰어난 실력을 발휘하고 있다. 팀을 나누다보니 우연찮게도 A학생이 속한 팀은 족구를 잘 못하는 학생들로만 구성되어 있었고, A학생은 주장이 되었다. 앞으로 2차시 정도의 팀별 연습 시간을 가진 후 경기를 시작하게 된다. 만약 내가 A학생이라면 주장으로서 어떻게 팀을 연습시키고 경기를 치러야 할까?

---

---

---

【 게임자료지 】





● 노른자를 공략하라.(복합 기능 게임)

1. 갈래 : 모듬게임(두 모듬실시, 한 모듬 : 7~8명)
2. 의의
  - 빠르고 정확한 패스로 슛할 수 있는 열린 공간을 확보할 수 있다.
  - 슛하기에 용이한 열린 공간 확보 방법을 안다.
  - 자신의 역할에 최선을 다하고 규칙을 잘 지킬 수 있다.
3. 준비물
  - 농구공, 골대용 바구니, 라인기. 모듬구분 색깔 조끼.
4. 구조 및 방법
  - 1) 방법
    - 가위 바위 보로 공격팀을 결정한다.
    - 신호와 함께 공격팀이 농구공을 들고 공격을 시작한다.
    - 공격팀이 농구공 10개를 다 사용하면 게임은 종료된다.
    - 바구니에 들어간 농구공의 개수에 따라 점수를 매겨, 점수가 높은 팀이 승리한다.
    - 5분동안 경기 후 공격과 수비를 교체한다.
  - 2) 규칙
    - 바구니 안으로 농구공이 들어간 경우만을 득점으로 인정한다.
    - 농구공 사용시 바구니에서 튀어나오는 경우는 득점으로 인정할 수 없다.
    - 곡선의 위치에 따라 바구니에 가까운 지점은 2점, 먼 곳은 3점으로 점수를 분리한다.
    - 공격수나 수비수들은 경기장 주위에서 이동할 수 있다.



# 질문과 탐구로 생각이 자라는 수업

연구팀명	익스플로러									
연구팀	박희현(인천시교육청), 이희연(인천남동고), 박진형(인천여고), 오한비(도림고), 이인선(인천정각중), 이소화(인주중)									
연구주제	질문과 탐구로 생각이 자라는 수업									
연구 운영내용 및 연구결과	1. 연구 취지 - (한)국어, 영어, 사회, 한문, 일본어 교과목별·교과간 탐구형 수업 연구를 통한 학생 결대로의 성장 지원 - 질문과 탐구의 학생중심 교육활동으로 학생의 비판적 사고 능력 함양 지원 - 수업전문가로서 함께 성장하는 교원의 연구문화 조성 2. 연구 방법 - 자기 확인: 읽기, 쓰기를 통한 자기 성장 체크 - 그룹 토론(FGD): 수업 대화, 독서 토론, 수업 나눔, 공동연수 참여 - 컨설팅: 영어과 탐구형 수업연구 컨설팅 실시 3. 추진 일정									
	순번	연구개발 내용	추진일정							비고
			4	5	6	7	8	9	10	11
	1	연구 및 분석								
	2	연구 및 적용								
	3	수업성장 협의회								
	4	중간 평가 및 수정								
	5	워크숍								
	6	컨설팅								
	7	수정 및 적용								
	8	수업나눔실시								
	9	수업나눔한마당 참여								

	<p>4. 연구 결과</p> <p>•자료개발(4개)</p> <div>     </div> <div> <p>가치를 내면화하는 독서</p> <p>미니 기후박물관</p> <p>우리는 모두 소중해요</p> <p>질문더하기 수업</p> </div>
나눔 및 추후 계획	<p>1. 교직원 공유</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- (수업공개) 다문화학생의 인권교육 ‘우리는 모두 소중해요’</li> <li>- (워크숍) 챗GPT활용 질문과 탐구로 생각이 자라는 수업</li> </ul> <p>2. 수업나눔 한마당 참여 및 공유</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- (영역) 2부 주제별 특강(수업)</li> <li>- (구분) C-3 (206호)</li> <li>- (주제) 질문과 탐구로 생각이 자라는 수업</li> <li>- (강사) 이인선(정각중) ※진행자: 이소화(인주중)</li> </ul>
제언	<p>1. 수업연구팀 만남의 날을 제안함</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- (필요성) 모든 연구팀의 성장을 위한 정기적 상호나눔 필요</li> <li>- (방법) 학기별 1회 대면 만남</li> <li>- (내용) 미래형 수업과 평가 강의, 운영 우수사례 발표, 대화의 시간</li> <li>- (비고) 수업연구팀 네트워크 구성(자료공유, 상호지원, 교류 등)</li> </ul> <p>2. 수업연구팀, 수업혁신지원단, 평가지원단 네트워크 구축</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- (필요성) 교육과정, 수업, 평가가 같은 궤에 있음에도 영역별 분절성이 크고 현장 지원 요청에 유기적 대응이 어려움</li> <li>- (방법) 연구팀장 및 분과장 전체 네트워크, 권역별 네트워크, 학교급별 네트워크 등</li> <li>- (내용) 합동연수, 교류 및 연계 방안 모색 등</li> </ul>

※ 활동에 따라 내용 변경 가능, 수업나눔 한마당 공유 예정

## ‘미니 기후박물관’ 협력수업

인천정각중학교 교사 이인선

단원명	Ⅱ. 우리와 다른 기후, 다른 생활	대상	1-2	지도 교사	이인선
				차시	5 / 7차시
학습목표	1. 전문가 집단 활동을 통해 자신이 조사한 기후와 기후가 인간 생활에 미치는 영향에 대해 구체적으로 설명할 수 있다. 2. 세계 여러 나라의 기후 특징을 비교하여 설명할 수 있다.				
교수·학습 전략	교수-학습 모형	전문가 집단 활동, 협동학습 (직소 모형 변형)			
	학습 자료	교과서, 개인 활동 결과물			
	중심 활동 내용	전문가 집단 활동을 통해 세계 여러 나라의 기후 특징과 기후가 인간 생활에 미치는 영향에 대해 토론한다.			

### 1. 수업의 의도

직소 모형을 변형한 이번 활동은 전문가 집단 활동 및 협동학습을 통해 세계 여러 나라의 기후 특징과 기후가 인간 생활에 미치는 영향에 대해 살펴본다.

지난 차시 학생들은 각자 자신이 조사한 기후에 대한 미니 기후 박물관 만들기 활동을 마무리하였고, 본 차시에서는 자신이 제작한 활동 결과물을 발표하며 전문가 집단에서 서로 알게 된 사실에 대해 공부한 후 원집단에서 다른 기후를 조사한 친구들과 협동학습을 통해 기후의 특징을 비교할 수 있다.

본 차시에서 적용되는 변형된 직소 모형의 특징은 협동학습 후의 개별 시험 및 개별 보상의 단계를 없애고 다음 차시에 모둠별 스피드 퀴즈를 통한 학습 내용 확인 및 집단 보상을 통해 협동학습을 통한 성취감을 높이고자 한다.

본 수업의 주요 활동 내용 및 순서는 다음과 같다.

순	주요 활동 내용
1	전문가 모둠에서 지난 시간에 활동한 미니 기후 박물관의 내용에 대해 설명하고, 부족한 부분 및 보충해야 할 사항에 대해 토론하기
2	원 모듬에 모여서 전문가 모듬 활동에서 각자 조사한 내용을 설명하고 서로 코멘트하기
3	(노트북 활용) 핑커벨 게시판에 “기후란 ooo이다. 왜냐하면~이다” 작성하고 공유하기

## 2. 본시 수업의 흐름도

수업단계	수업의 흐름	활동명	탐구활동 내용
배움 열기 (7분)	학습목표제시 동기유발	* VR 간접 체험	◆ 주제, 목표 확인 ◆ 이전 차시 내용 확인 후 오늘 수업 안내하기
배움 활동1 (8분)	전문가 모듬활동	* 미니 기후 박물관 * 개별활동지 배부	◆ 전문가모듬에서 미니 기후 박물관 설명하기
배움 활동2 (20분)	원 모듬활동 둘 가고 둘 남기 교사 피드백	* 둘 가고 둘 남기 * 개별활동지 작성 * 교사 피드백 활동	◆ 세계 여러 기후의 특징 살펴보기 ◆ 원 모듬 활동 및 둘 가고 둘 남기 활동을 통해 개별활동지 완성 ◆ 도움 요청 시 교사 피드백하기
배움 활동3 (7분)	노트북 활동	* 땡거벨 게시판 활용	◆ 기후란 ooo이다. 왜냐하면~ 때문이다.
배움 정리 (3분)	정리,차시예고	* 정리 및 차시 예고	◆ 수업활동 내용 정리 및 차시예고 (모듬별 스피드 퀴즈 대항전)

# 자료가 있는 글 읽기 연구

도림고등학교 교사 오한비

## 1. 본 프로그램의 목적- 본 프로그램을 시작하며.

고등학교 1학년 남학생들의 경우 학습 훈련이 제대로 되지 않으면 문제를 산출하고 해결하지 못해서 학생중심의 수업이 제대로 이루어지지 않는 경우가 많다. 그러다 2, 3학년이 되어 학습량이 많아져 자기 주도적인 학습을 할 수 없게 되고, 그 결과 교실 안에서의 상호작용은 이루어지지 못하고, 침묵하는 학생들을 대상으로 교사가 많은 것을 주입하게 된다.

교육이 학생들의 긍정적인 변화를 기대할 수 있는 인간적인 상호작용의 과정이라면 학생들이 그러한 과정을 최적의 상태에서 받아들일 수 있도록 교사가 교육적인 프로그램을 제공하고, 여건을 조성해야 한다.

국어과 수업에서 교사는 국어 교육의 모든 내용 영역 즉, ‘듣기·말하기·읽기·쓰기·문법·문학’학습에서 학생들이 바르게 이해하고 표현할 수 있고, 주체적으로 판단할 수 있도록 도움을 줄 수 있어야 한다. 이를 위하여 학생들의 언어 기능성의 올바른 신장에 복합적으로 작용할 수 있는 교수·학습 설계를 위한 연구가 필요하다. 학생들이 교실 수업에서 배우고 연습한 내용이 실제 상황에서 타인의 표현을 바르게 이해하고, 자신의 생각이나 느낌을 표현하는 주체가 되도록 할 수 있어야 한다. 이러한 필요에 의해 자 원기반학습을 근간으로 교실 상호작용을 원활하게 하는 국어수업을 계획하였다.

## 2. 본 프로그램의 내용 구성

### [이론적 배경]

#### 가. 자원기반학습 모형

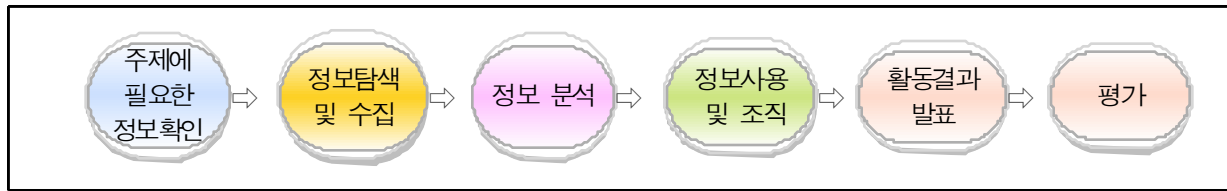
자원기반학습이란 학습자가 교실에서 교사가 제공하는 설명만을 듣고 학습하기보다는 외부의 다양한 학습 자원들과 직접적인 상호작용을 함으로써 학습하는 형태를 의미한다(Rakes, 1996). 이러한 학습 환경에서 사용되는 학습 자원은 책에서부터 모형, 기구, 컴퓨터, 스마트 기기 자료까지 모두 포함한다(ENNL, 1995). 교사들은 학습에서 다양한 자원을 활용하는데, 학습자가 자신의 학습 진도와 학습활동 선택에 대한 자유를 부여받고, 자신이 필요한 자료를 필요한 때에 활용할 수 있는 권한이 주어지는 학습의 유형이 자원기반학습이다.

자원기반학습은 변화하는 학습 환경에서 학습자의 학습 동기 향상과 주도적인 학습 능력을 향상시킨다. 또한 다양한 자원의 제공을 통한 직접적인 상호작용으로 심도 있는 학습활동이 가능하며 과제 수행 과정과 성취도에서 긍정적인 결과를 기대할 수 있다.

자원기반학습은 많은 연구자들이 지침과 가이드라인을 제시하고 있으나, 효과적으로 실행하기 위해 공통적으로 고려되어야 할 요소들은 네 단계이다.

- 첫째, 교수방법 변화의 필요성을 깨닫는 단계
- 둘째, 자원기반학습 구현 준비단계
- 셋째, 수업에 필요한 자료들을 제작하고, 조직, 관리하는 단계
- 넷째, 실행하는 단계

이 네 단계를 바탕으로 자원기반학습의 설계 및 개발 단계부터 실행까지 세심한 주의를 기울여야 한다(Brown & Gibbs, 1996). 연구자들이 제시한 자원기반학습의 모형은 절차 및 단계에서 약간의 차이는 있지만 정보탐색, 분석, 이용 및 종합 등 정보 활용 능력 수행과정과 학습과정을 공통적으로 반영하고 있다.



<자원기반학습의 모형>

### 나. 교실 상호작용

상호작용이란 개인과 환경과의 통신 과정에서 이루어지는 일종의 ‘학습’에 관한 상호작용으로 상호작용 과정에 참여하는 학생과 교사는 함께 메시지를 만들고 함께 해석하므로, 교실에서의 상호작용이란 말하는 것 이상의 것이며, 가르친다는 것은 바로 말하는 것 이상의 것이 된다. 학습은 교사와 학생, 학생과 학생, 학생과 그를 둘러싼 학습 자료 및 제반 환경들 사이의 상호작용 과정을 통해서 일어난다.

학습이 개인의 특성과 환경과의 상호작용의 ‘함수’라고 한다면, 교사는 학생의 학습을 효율화하기 위해 개인의 특성과 환경과의 상호작용을 최적화하여야 한다. 이 상호작용 과정을 통한 학습 목표 달성은 Vygotsky의 근접 발달 이론(zone of proximal development theory)에 근거한다. 실제적 발달 영역과 잠재적 발달 영역 사이에 있는 근접 발달 영역은 대화하는 학습 구성원들간의 상호작용, 그 안에서 교사나 또래교사의 도움을 받아 근접 발달 영역을 실제 발달 영역으로 끌어들이게 된다. 한편, Vygotsky는 학습과 사고 발달은 사회를 통하여 개인으로 발달한다고 하였다. 교육에서 상호작용이 중요한 것을 밝힌 것이다.

## 3. 프로그램의 운영 방법

[학생 실태 전후 조사]

### 나. 조사 내용 및 방법

국어 및 읽기 수업, 자원기반학습에 대한 학생 실태를 알아보기 위해 기초 조사를 실시하였다.

조사 대상 : 도림고등학교 1학년 6반 29명

조사 일시(2회) : 전 2023. 8. 28.~8. 31. / 후 2023. 9.26.~9.27.

조사 내용

항목	조사 내용	관련 문항
국어 과목에 대한 학생 실태	국어 과목 흥미도 및 중요도	1, 2
	국어과 수업 형태에 대한 선호도	3
	자원기반학습에 대한 인식	4, 5
	읽기 영역에 대한 인식	6,
본시 학습 관련	본시 학습 관련 개념 인지도	7, 8, 9, 10
	자료 출처	11

(1) 조사 방법 : 교사 자작 설문 조사를 수업 전 후로 2회 실시함.(설문지 배부 및 구글독스 설문 제작 후 다음 QR코드 생성하여 배부, 구글 설문조사

#### 다. 조사 결과의 변화 및 시사점

##### 가) 국어 과목 흥미도 및 중요도

질문	항목	비율
1. 나는 국어 과목을 좋아한다.	매우 좋아한다.	17.1%
	좋아한다.	45.7%
	보통이다.	37.1%
	전혀 좋아하지 않는다.	0.0%
2. 국어 영역 중에서 가장 좋아하는 영역은?	듣기/말하기	22.9%
	읽기/쓰기	40%
	문법	5.7%
	문학	31.4%

학생들이 국어 과목에 대한 흥미를 가지고 있고 (62.8%), 고등학교 1학년은 문학보다 읽기/쓰기 영역을 더 좋아하는 것으로(40%) 나타났다. 평소 때도 적극적으로 발표를 하지는 않았기 때문에 듣기/말하기 영역에 학생들의 흥미가 높지 않았다.(22.9%) 문법을 평소에도 어렵다고 느끼는 학생이 많아 문법에 대한 흥미는 다른 영역에 비교해서 매우 낮았기 때문에(5.7%) 문법을 학생 활동 중심으로 좀더 재미있고 쉽게 접근하기 위한 연구가 필요하다. 문학 영역에 대한 관심(31.4%)은 교과서 안의 문학의 분량이나 사고의 확장을 요구하는 다양한 학습 자료를 활용하고 독서 교육과 연계할 수 있는 방안이 필요하다고 본다.

##### 나) 국어과 수업 형태에 대한 선호도

질문	항목	전	후
3. 어떤 수업형태를 가장 좋아하는가?	교사 위주 강의식	28.6%	25.4%
	토의·토론식	22.9%	31.9%
	모둠별 협동학습	42.9%	35.9%
	개별과제 발표식	5.7%	6.8%

수업 형태는 모둠별 협동학습을 선호하고, 교사 위주 강의식(28.6%)와 토의토론식에도 고른 분포를 나타냈으나 수업 후에는 개별과제 선호도가 높아지고, 모둠별 협동학습 선호도가 낮아졌다. 단원의 성격에 따라 다양한 형태를 적용하면서도 학생들의 활동을 적극적으로 이끌어내기 위한 다양한 방법을 모색해야 해야 하고, 각 수업형태의 장점을 최대한 살려 학생들의 요구에 부응해야 한다고 본다.

다) 자료 활용 및 협동 학습에 대한 인식의 변화

질문	항목	전	후
1. 자료 활용 수업에 대한 생각은?	학습에 도움이 되고 매우 재미있다.	25.7%	27.1%
	학습에 도움이 되고 재미있다	60%	58.2%
	별로 재미없다	14.3%	14.7%
	집중도가 떨어지고 오히려 학습에 방해가 된다.	0.0%	0%
2. 학습자 간 의사소통과 상호작용이 이루어지는 수업에 대한 생각은?	학습에 도움이 되고 매우 재미있다.	11.4%	13.3%
	학습에 도움이 되고 재미있다	74.3%	69.9%
	별로 재미없다	14.3%	16.8%
	집중도가 떨어지고 학습에 방해가 된다.	0.0%	0.0%

자료 활용 수업의 경우 대다수의 학생이 흥미를 느끼고 있으며 도움이 된다고 응답하였다. 그러므로 학습 목표를 효과적으로 달성하기 위해서는 적절한 자료 활용이 반드시 요구되었다. 학습자간의 의사소통을 통해 상호작용을 하는 수업에 대한 선호도 역시 학생들이 흥미를 느끼고 있으며 이 수업에 도움이 된다는 인식이 높게 나타났다. 이 설문을 통해 상호작용과정에서 문제를 산출하고 해결해 나가는 동시에, 학습에도 도움이 되는 상호작용을 촉진하는 수업을 지속적으로 연구하고 실행해야 함을 알 수 있었다.

라) 읽기 영역에 대한 인식의 변화

질문	항목	전	후
4. 읽기 영역 단원은 쉽고 재미있다?	매우 그렇다.	11.4%	12.4%
	그렇다.	48.6%	51%
	보통이다.	40%	35%
	전혀 그렇지 않다.	0.0%	1.6%

국어과 교육 내용에 대한 흥미도 조사(2번)에서 말하기/쓰기 영역에 가장 많은 응답이 있었는데 읽기 영역에 대한 설문조사의 결과는 읽기 영역을 따분하게 느끼고, 문학과 관련하여 약간의 부담감을 갖고 있는 것으로 사료된다.(그렇다, 보통이다 = 88.6%). 그러나 읽기가 우리의 일상에서 많은 순간 이루어지고 있고, 사고확장을 위한 읽기를 하기 위해 다양한 방법이 있음을 알게 하여서, 읽기에 대한 적극적인 자세를 갖게 되었다.

마) 본시 학습 관련 개념 인지도

<p>본시 학습에 대하여 자료를 활용하여 글을 읽으면, 이해하는데 많은 도움이 될 것이라는 기대를 가졌으나 그럼에도 불구하고 학생들의 읽기 상황에서 자료를 활용하는 정도는 부족하였으며 글을 이해를 돕기 위한 자료를 선택함에 있어 적절성이나 효과를 판단할 수 있는 방법적 지식이 부족함을 알 수 있었다. 또한 타인과 의사소통에서 자를 활용할 경우 얻게 되는 장점에 대한 관심을 갖게 하여야 함을 알 수 있었다.</p>
--

질문	항목	전	후
5. 글을 읽을 때 자료 활용하여 읽을 때와 활용하지 않을 때와의 차이점.	내용 이해에 도움이 될 것이다.	80%	85%
	집중력이 떨어진다.	2.9%	2%
	활용하지 않아도 내용을 이해할 수 있다.	17.1%	13%
6. 글을 읽을 때에 나는 자료를 활용하는 편이다.	그렇다	28.6%	31.4%
	보통이다	34.3%	33.3%
	아니다	37.1%	35.3%
7. 글을 읽기 위해 자료를 선택할 때 그 적절성이나 효과를 판단할 수 있다.	그렇다	28.6%	28.5%
	보통이다	34.3%	36.6%
	아니다	37.1%	34.9%
8. 다른 사람에게 말할 때 적절한 자료를 선택하여 활용한다.	자주 그러하다	11.4%	11.1%
	보통이다	65.7%	66.8%
	전혀 그렇지 않다	22.9%	22.1%

#### 바) 자료(자원)의 출처

질문	항목	전	후
9. 글을 읽을 때 활용하는 자료의 출처는?	도서	28.6%	18.8%
	인터넷	60%	75.2%
	수업 시간	2.9%	2.5%
	인터뷰	8.6%	3.5%

본시 학습의 주요 내용인 자료가 있는 글 읽기에 대한 기대는 높지 않았다. 학생들 대부분이 자료가 있는 글을 읽을 때의 효과나, 적절한 자료 선택의 방법을 모르고 있었고 꼭 필요한 것임을 인지하지 않았다. 학생들이 선택하는 자료의 출처는 인터넷이 가장 높은 비율을 나타냈는데, 인터넷 의존도가 수업 후에 더 높아진 점에 대해 생각할 필요가 있다. 학생들에게 다양한 매체와 자료를 제시하면서, 그에 대한 적절성 여부를 판단하게 함은 물론, 부모님, 교사, 또래간의 상호작용적 의사소통을 통해 읽기가 좀더 유익하게 이루어질 수 있음을 알게 할 필요가 있다.

#### 라. 지도 방향

▶학생들이 지식과 정보를 얻기위한 읽기를 할 때 이해를 돕기 위한 자료를 적절하게 선택하고 활용할 수 있도록 그 방법을 알게 하고, 동기를 부여한다.

▶학생들이 주로 인터넷을 자료로 활용하는 이유는 쉽고 간편하기 때문이다. 그러나 스마트 중독, 인터넷 중독이 우려되므로 다양한 자료를 찾을 수 있는 쉽고 재미있는 방법을 제시함과 동시에 학생들에게 우려가 되는 부분에 대한 범교과적인 교육을 시행하여야 한다.

▶읽기에 대한 자료 활용으로 독서 교육의 활성화로 이어짐과 동시에 타교과에 도움이 되려면, 교내 도서관 및 사서 교사의 도움을 받으며 독서지원시스템과 연계할 수 있도록 한다.

▶학생들이 소유한 스마트기기를 적절히 활용하여, 흥미유발은 물론 과제진행에 도움이 될 수 있도록 한다.

자료가 있는 글 읽기 1~5차시 (2023. 9. 4~9.22.)	읽기 전	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학습 목표</li> <li>• 제시된 자료가 어떤 도움이 되는지 생각</li> <li>• 세계 여러 나라의 주소 조사</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 일기 예보 등 자료가 함께 제시되는 다양한 글이나 매체를 떠올려 보고, 자료가 어떤 도움이 되는지 생각해 보기</li> <li>• 세계 여러 나라의 주소를 찾아보고 그 차이점 인식하기</li> </ul>
	읽기 중	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 본문 학습</li> <li>• 학습 활동</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 읽기</li> <li>• 글의 내용을 사실적으로 파악하기</li> <li>• 글에 담긴 자료를 정리하고 분석하기</li> <li>• 자료의 효과와 적절성 평가하기</li> </ul>
	읽기 후	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학습 내용 점검하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 배운 내용을 정리해 보기</li> </ul>

#### 4. 현장 적용 결과

##### [수업 자료 활용 계획]

주제에 필요한 정보 확인	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 선수학습 내용을 퀴즈 형식으로 학생들에게 제시한다.</li> <li>2. 가수 윤종신의 ‘팔빙수’음향과 함께 글로만 된 팔빙수 레시피를 제시 후, 사진이나 동영상에 첨부된 팔빙수 레시피를 보여준다.</li> </ol>
정보탐색 및 수집	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 교과서의 읽을 부분을 PPT로 보여주며 같이 읽는다.</li> <li>2. 읽기 중에 자료를 PPT로 보여준다.</li> <li>3. 이해도에 대한 질문을 PPT와 함께 제시한다.</li> </ol>
정보 분석	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 칠판에 출력물을 부착한 후, 교과서의 내용 및 학습 목표를 PPT화면에 제시하여 학생들이 학습의 흐름에서 벗어나지 않도록 한다.</li> <li>2. 이해도를 묻는 질문을 PPT로 제시한다.</li> </ol>
정보사용 및 조직	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 지도앱을 이용하여 도로표지판을 보여준다.</li> <li>2. 화면을 더 자세히 보여주기 위해 미리 촬영한 사진으로 자세히 보여준다.</li> <li>3. 자료를 보며 알 수 있는 정보에 대한 문제를 PPT화면으로 제시한다.</li> </ol>
활동결과 발표	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 학생들이 밴드에 올린 사진을 담은 PPT를 보여주며 ‘1분 상황극’을 준비하게 한다.</li> <li>2. 상황극을 할 때 해당 자료를 PPT화면으로 제시한다.</li> </ol>
평가	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 학생들의 평가는 퀴즈 형식의 PPT 화면으로 제시한다. (퀴즈의 내용에 따라 OX와 단답으로 대답할 수 있다.)</li> </ol>

#### 마. 평가 계획

- (1) 수업 전에 설문조사를 하여 본시 학습에 대한 이해도를 미리 진단하여 교수·학습을 계획한다.
- (2) 도입부에서 선수학습에 대한 이해도를 점검하여 교수·학습의 진행속도를 조절하고, 질문의 난이도나 개인별 피드백을 상황에 적절하게 행한다.
- (3) 읽기 영역은 수행으로 이루어지는 방식이나 학생들이 읽기에 대한 부담을 느끼지 않고, 추후 독서활동에 대한 의욕이 고취될 수 있도록 하기 위함이다. 따라서 모둠별 상황극이나, 발표에 대한 적극성, 새 주소가 적힌 명함 만들기 등의 결과물로 본 단원에 대한 평가 요소를 마련한다.
- (4) 모둠 스티커판을 활용하여 학생들의 의욕을 고취시키고 결과를 보상한다.
- (5) 퀴즈 형식으로 제시되는 형성평가는 개인학습지로 제시하여, 개인의 수준에 맞게 학습도를 점검하여 계획할 수 있도록 한다.

## 5. 현장 적용 후 평가

- 가. 학생들이 읽고 이해하며 상호작용하는 학습 과정을 통해 자신과 타인을 이해하고 사고를 확장하며 바른 가치관을 내면화하고 능동적인 언어 사용의 태도를 가지게 되었다.
- 나. 글을 읽을 때 다양한 자원(자료)을 활용하여 이해를 돕는 경험을 가지면서 읽기 활동에 대한 시야를 확대하고 타 교과에서도 자신감과 긍정적 동기를 가지게 되었다.
- 다. 스마트 기기에 대한 사용 범위를 학습에 결부시킴으로써, 스마트 기기의 긍정적 사용에 대한 새로운 대안을 찾는 과정을 모색할 수 있게 되었다.
- 라. 학생중심의 수업으로 의사소통을 통한 지속적인 상호작용을 촉진하여, '나'가 아닌 '우리'라는 인식을 갖게 하고, 이를 통해 협동심과 봉사심, 따뜻한 마음을 갖고 학습에 임할 수 있게 되었다.

## 6. 참고문헌

교육부. 『2015 개정 교육과정』

박영목·한철우·윤희원. 『국어과 교수 학습 방법 탐구』. 교학사, 1996.

변영계·김영환·손 미 공저. 『교육방법 및 교육공학』, 2010.

윤기옥·정문선·최영환·강문봉·노석구 공저. 『수업모형의 이론과 실제』. 학문출판(주)

정성연 편(2006). 『교수-학습의 이론적 탐색』. 도서출판 원미사.

이삼형 외. 『국어 교육학』 소명출판, 2000.

한국교육연수원. 『독서토론수업 지도과정 원격직무연수』, 2011.


W.J.Seiler·L.DSchuelke·B.lieb·Brihart. 김인직 외 공역. 학교교육과 커뮤니케이션. 교육출판사, 1995.

## 7. 부록

### [학습 자료 제시]

#### 바. 스마트 자원 활용 계획

- 1) 학생실태 전후 조사: 구글독스, 다음 QR코드 생성 및 스캔



수업연구를 위한 한비샘의 설문조사

여러분은 국어 과목을 좋아하니까?

☐ 매우 좋아한다.  
☐ 좋아한다.  
☐ 보통이다  
☐ 전혀 좋아하지 않는다.

2. <국어>의 영역중에서 가장 재미있는 영역은 무엇입니까?

☐ 듣기/말하기  
☐ 읽기/쓰기  
☐ 문법  
☐ 문맥

☐ 옵션1

3. 어떤 수업의 형태가 가장 좋다고 생각하니까?

☐ 교사 위주 강의식  
☐ 토의·토론식  
☐ 모둠별 활동학습  
☐ 개별과제 발표식

4. 자료를 활용하는 수업에 대해서 어떻게 생각하니까?

☐ 학습에 도움이 되고 매우 재미있다

- 2) 과제 제시 및 제출 : 각종 지도앱 어플리케이션 활용

- 3) 전개-정보사용 및 조직: 네이버 및 구글 지도앱

사. 판서 계획

**학습목표**

- 글이나 매체에 제시된 다양한 자료의 효과와 적절성을 평가할 수 있다.
- 자료나 매체를 꼼꼼하여 정보를 전달하는 말하기를 할 수 있다.

### 자료가 있는 글 읽기

라 순서대로 번호를 부여한다. 그림 도로 이름과 건물 번호를 붙이는 과정  
 을 통해 새 주소의 구체적인 위치를 알아보자.

4-2와 같이 가지번호가 덧붙는다.  
 새 주소는 그 자체로 다양한 정보를 담은 지도의 역할을 꼭꼭히 해낸다.

‘<자료 5> 새 주소 체계의 도로 이름과 건물 번호’

## 자료가 있는 글 읽기

이름: \_\_\_\_\_

**🚗 <학습 목표>**

- 매체에 제시된 다양한 자료의 □□와 □□□을 평가할 수 있다.
- □□나 □□를 활용하여 정보를 전달하는 말하기를 할 수 있다.

**🚗 <질문에 대해봅시다.>**

- ① 기존 주소와 새 주소의 차이점은 무엇인가요?  
→
- ② <자료 5>가 글을 이해하는데 어떤 도움이 되었는가?  
→
- ③ 건물번호판을 보여 분석해봅시다.  
 -이 건물은 (            )에 있구나.  
 -이 건물은 도로 진행 방향으로 (            )에 있어.  
 -이 건물의 용도는 (            )이구나.  
 -이 건물은 ‘(            )’ 입구에서 (            )미터만 가면 찾을 수 있어.

**🚗 <대우리 똑똑>**

1. 이 자료의 효과는 무엇인가

(            )한 글의 내용을 (            )에 파악할 수 있게 도와준다.

2. 어려운 내용을 쉽게 전달하기 위해 사용하는 자료에는 어떤 것이 있을까요  
→

3. 정보를 전달하는 말을 할 때 (            )나 (            )를 활용하면 쉽게 전달할 수 있다.

**🚗 <한 문장 정리>**

-오늘 활동을 통해 새 주소의 원리와 자료를 활용한 글 읽기에 대해 새롭게 발견하였거나  
 느껴게 된 사실을 한 문장으로 써 보세요.

# 우리는 모두 소중해요

인천한누리학교 교사 박희현

## I 프로그램 개요

... 중학교 2학년 (우리는 모두 소중해요!)교과연계 프로젝트

대상	중2	총차시	4
프로그램 목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화다양성 프로젝트를 통해 상호존중의 태도 기르기</li> <li>비슷하고 다른 각국의 문화를 배우며 동아시아 및 세계시민으로서의 자질 갖추기</li> <li>학생 참여 중심 활동수업을 통해 자기주도적 학습 역량 키우기</li> <li>각국의 특색을 이미지 퍼즐로 표현하고 모둠 활동을 통해 서로의 문화를 즐기고 존중하는 태도 만들기</li> </ul>		
교과별 성취기준	국어	[9국05-02] 비유와 상징의 표현 효과를 바탕으로 작품을 수용하고 생산한다.	
		[9국03-07] 생각이나 느낌, 경험을 드러내는 다양한 표현을 활용하여 글을 쓴다.	
		[9국01-01] 듣기·말하기는 의미 공유의 과정임을 이해하고 듣기·말하기 활동을 한다.	
	한국어	모국(중국, 러시아, 몽골, 필리핀, 베트남, 한국) 탐구하기 1. 국가 가사 읽기: 국가의 가사를 읽고 역사적 배경 및 이야기 구성하기 2. 국가를 들어보며 각자의 느낌을 글로 쓰고 말하기 3. 국기를 그려보고 색깔과 문양이 의미하는 내용 찾아보기 4. 국기의 상징성을 이해하고 느낌을 글로 쓰고 말하기	

## II 프로그램 구성

... 중학교 2학년 (우리는 모두 소중해요!)교과연계 프로젝트

차시 (교과)	학습주제	주요 활동내용
1 (국어)	한국과 모국의 국가(國歌)	<ul style="list-style-type: none"> <li>한국의 애국가 가사 찾아 읽기</li> <li>모국의 국가 가사 찾아 공책에 쓰기</li> <li>다른 점과 비슷한 점 찾아보기</li> </ul>
2 (한국어)	국가(國歌)에 담긴 역사문화	<ul style="list-style-type: none"> <li>모국의 국가에 담긴 역사적 배경 찾기</li> <li>친구들의 모국 국가와 배경 경청하기</li> <li>다른 점과 비슷한 점 찾아보기</li> </ul>
3 (한국어)	한국과 모국의 국기(國旗)	<ul style="list-style-type: none"> <li>한국의 태극기 상징적 의미 찾아 보기</li> <li>모국의 국기를 찾아 각 요소들의 의미를 공책에 쓰기</li> <li>친구들의 모국 국기의 의미 경청하기</li> </ul>
4 (국어)	모국의 국가(國歌)와 국기(國旗)의 의미를 퍼즐에 이미지화하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>모국의 국가와 국기에서 알 수 있는 가치를 이미지로 표현하기</li> <li>무지 퍼즐에 이미지를 그리고 색칠하기</li> <li>친구들의 모국을 이해할 수 있는 퍼즐 게임하기</li> </ul>

### Ⅲ

## 차시별 프로그램 자료

... 중학교 2학년 (우리는 모두 **소중**해요!)교과연계 프로젝트

### 1차시( 국어 )

학습목표		한국과 모국의 국가(國歌)를 통해 다른점과 비슷한 점을 발견할 수 있다.	
단계		교수 · 학습 활동	자료(▶) 유의점(※)
도입	동기 유발	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 학습목표 확인 (소리내어 읽기)</li> <li>○ <b>오늘의 한국어</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모국, 다르다, 비슷하다, 차이점, 공통점, 가치</li> <li>- 검색하여 단어의 뜻 이해하기</li> <li>- 무슨뜻인지 한국어로 말하기</li> </ul> </li> </ul>	※정보기기를 자유롭게 이용하는 교육환경을 조성함
전개	활동1 (소주제1)	<div>한국의 애국가 가사 읽기</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>공감활동</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 학습목표 확인, 프리즘 카드 설명 듣기</li> <li>- 한국과 모국의 이미지와 비슷한 프리즘 카드 고르기</li> <li>- 카드를 고른 이유를 적고 짝과 이야기하기</li> </ul> </li> <li>○ <b>한국의 애국가 가사 읽기 찾기</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1절~4절, 후렴구의 의미 확인하기</li> <li>- 애국가에 등장하는 낯선 단어와 표현 이해하기</li> <li>- 어려운 어휘는 선생님께 질문하기</li> </ul> </li> </ul>	▶ 프리즘 카드  ※자국중심주의적 태도를 갖지 않도록 유의한다.
	활동2 (소주제2)	<div>모국의 국가(國歌) 및 가사 찾기</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>모국의 국가 및 가사 찾기</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 중국, 러시아, 몽골, 필리핀, 베트남 등 국가 가사 찾아 쓰기</li> <li>- 가사에 담긴 모국의 역사와 유래를 찾아 쓰기</li> <li>- 어려운 어휘는 선생님께 질문하기</li> </ul> </li> </ul>	※ 모국어로 이해하고 이를 한국어로 기록할 수 있도록 지도한다.
	활동3 (소주제3)	<div>다른 점과 비슷한 점 찾기</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>한국과 모국의 국가 가사에서 다른 점과 비슷한 점을 찾아봅시다.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 한국은 동해물 백두산 무궁화 강산, 소나무, 가을 하늘, 구름 등 자연을 표현한 말이 많다.</li> <li>- 중국은 혁명과 인민, 강하다 등의 표현이 많고 의지가 강하게 느껴진다.</li> <li>- 러시아는 조국, 연합, 자랑스럽다, 찬란한 미래 등 자신감이 나타난다.</li> <li>- 몽골은 독립, 운영, 번영, 용감하다는 말이 많이 있다. 자부심이 크다</li> <li>- 베트남은 군대, 총성, 저항, 인민, 전진 등 전쟁과 관련된 말이 많이 있다</li> </ul> </li> </ul>	▶ ※
정리	정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>오늘 배운 단어를 말해봅시다.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 오늘 기억나는 단어 한 개씩 말해보세요.</li> <li>- 오늘 활동한 소감(느낌)을 말해보세요.</li> </ul> </li> <li>○ <b>다음 배울 내용을 들어봅시다.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 친구가 태어난 나라의 국가 가사를 경청해요</li> </ul> </li> </ul>	▶

... 중학교 2학년 (우리는 모두 **소중**해요!)교과연계 프로젝트

2차시( 한국어 )

학습목표		모국의 국가(國歌) 가사에 담긴 역사와 문화를 한국어로 말할 수 있다.	
단계		교수 · 학습 활동	자료(▶) 유의점(※)
도입	동기 유발	<ul style="list-style-type: none"><li>○ 학습목표 확인 (소리내어 읽기)</li><li>○ <b>오늘의 한국어</b><ul style="list-style-type: none"><li>- 지배하다, 독립하다, 저항하다, 주장하다, 단결하다</li><li>- 검색하여 단어의 뜻 이해하기</li><li>- 무슨 뜻인지 한국어로 말하기</li></ul></li></ul>	※정보기기를 자유롭게 이용하는 교육환경을 조성함
	활동1 (소주제1)	<div>모국의 국가(國歌)에 담긴 역사 이야기 찾기</div> <ul style="list-style-type: none"><li>○ 자기가 태어난 나라의 국가 가사에 담긴 역사 이야기를 찾아 쓰세요.</li><li>- (중국) 중국이 일본의 전쟁위협에 저항하고 공산혁명을 찬양하는 역사가 있음</li><li>- (러시아) 소비에트 연방을 찬양하고 러시아인의 애국심을 보여주는 역사가 있음</li><li>- (몽골) 몽골은 국가의 곡과 가사가 바뀌어왔고 지금은 칭기즈칸의 내용이 있음</li><li>- (베트남) 진군가라는 이름이 있고 전쟁이후 북베트남 국가가 통일 베트남의 국가로 제정되었음</li></ul> <p>*교사는 학생들이 작성하는 동안 개인 맞춤형 피드백으로 지원함</p>	※ 모국의 역사적 배경을 이해하기 어려운 이주배경 학생이 있으므로 역.
	전개	활동2 (소주제2)	<div>친구들의 국가에 담긴 역사 경청하기</div> <ul style="list-style-type: none"><li>○ 국가에 담긴 친구들의 모국 역사를 듣고 써 봅시다.</li><li>- 친구들의 모국 국가를 원어민에게 들어보고 들은 내용을 써 보기</li><li>- 친구가 발표할 때 메모하며 듣기</li><li>- 단어 중심으로 메모하고, 선생님께 질문하기</li><li>- 친구의 국가에 대한 소감 적기</li></ul>
	활동3 (소주제3)	<div>다른 점과 비슷한 점 찾기</div> <ul style="list-style-type: none"><li>○ 나의 모국과 친구의 모국 국가에서 다른 점과 비슷한 점을 찾아봅시다.</li><li>- 어려운 단어는 검색하여 확인함</li><li>- 다른 점과 비슷한 점은 '주장+근거(다른점은 ~이다. 왜냐하면 ~이기 때문이다)'의 형식으로 문장을 작성함</li></ul> <p>*교사는 학생들이 작성하는 동안 개인 맞춤형 피드백으로 지원함</p>	▶ 노트, 필기구
정리	정리	<ul style="list-style-type: none"><li>○ 중요하다고 생각하는 오늘의 단어를 한 개씩 말해봅시다.</li><li>○ 다음 배울 내용을 들어봅시다.</li><li>- 모국의 국기를 살펴볼 거예요</li></ul>	

... 중학교 2학년 (우리는 모두 **소중**해요!)교과연계 프로젝트

3차시( 한국어 )

학습목표		각국의 국기에 담긴 상징적 의미를 한국어로 말할 수 있다.	
단계		교수 · 학습 활동	자료(▶) 유의점(※)
도입	동기 유발	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 학습목표 확인 (소리내어 읽기)</li> <li>○ 오늘의 한국어                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 상징하다, 요소, 디자인, 색깔, 의미, 뜻</li> <li>- 검색하여 단어의 뜻 이해하기</li> <li>- 무슨뜻인지 한국어로 말하기</li> </ul> </li> </ul>	
전개	활동1 (소주제1)	<div>모국의 국기(國旗) 그려보기</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 모국의 국기 찾기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모국의 국기를 찾아요.</li> <li>- 모국의 국기를 보면서 어떤 요소가 있는지 파악해요.</li> <li>- 어떤 색깔을 사용하고 있는지 확인해요.</li> <li>- 모국의 국기를 따라서 그려봐요.</li> <li>- 모국의 국기를 그려보고 그 느낌을 말해요.</li> </ul> </li> </ul>	※정보기기를 자유롭게 이용하는 교육환경을 조성함
	활동2 (소주제2)	<div>모국의 역사와 연결하여 말하기</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 국기에 담긴 모국의 역사 찾기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모국의 국기에 사용된 이미지들의 의미를 찾아요.</li> <li>- 국기에서 나타나는 모국의 역사와 연결하여 말해요.</li> <li>- 3개 문장으로 작성해요.</li> </ul> </li> </ul> <p>*교사는 학생들이 작성하는 동안 개인 맞춤형 피드백으로 지원함</p>	▶필기구 ※공통점, 차이점 단어어의 의미를 이해하는지 확인하여 학습 지점 피드백
	활동3 (소주제3)	<div>각국의 국기에 담긴 의미를 듣고 느낌 쓰기</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 친구들과 나누기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 서로 다른 나라의 친구를 만나 각자 쓴 3개의 문장을 한국어로 말하기</li> </ul> </li> </ul> <p>*학생의 한국어 수준에 따라 모국어 및 영어를 사용할 수 있도록 허용함</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 친구가 들려준 국기와 역사에 대한 이야기를 공책에 쓰기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 친구가 작성한 내용을 직접 말로 들은 느낌을 공책에 써요.</li> </ul> </li> </ul>	
정리	정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 활동 소감 쓰기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 국기와 역사적 배경속에 공통점을 1개씩 모두 말해요.</li> </ul> </li> <li>○ 다음 배울 내용을 들어봅시다.                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 국가와 국기의 내용을 담은 퍼즐을 제작 할 거예요.</li> </ul> </li> </ul>	▶자료판

... 중학교 2학년 (우리는 모두 **소중**해요!)교과연계 프로젝트

4차시( 국어 )

학습목표		모국을 이미지로 표현하고 상대방을 존중하는 태도를 기를 수 있다.	
단계		교수 · 학습 활동	자료(▶) 유의점(※)
도입	동기 유발	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 학습목표 확인 (소리내어 읽기)</li> <li>○ <b>오늘의 한국어</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 퍼즐, 제작하다, 발표하다, 칭찬하다, 장단점, 결정하다, 존중하다</li> <li>- 검색하여 단어의 뜻 이해하기</li> <li>- 무슨뜻인지 한국어로 말하기</li> </ul> </li> </ul>	※정보기기를 자유롭게 이용하는 교육환경을 조성함
전개	활동1 (소주제1)	<div>모국의 이미지를 퍼즐로 표현하기</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 국가와 국기에 대한 이해를 바탕으로 모국의 이미지 그리기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모국의 이미지를 공책에 그려요(역사적 배경과 느낌이 드러나게 그려요)</li> <li>- 어떤 색깔을 사용할 것인지 색깔 이름으로 적어요(직접 색칠하지 않아요)</li> </ul> </li> <li>○ <b>54개 무지 직소퍼즐에 모국을 이미지로 표현하기</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 공책에 그린 모국의 이미지를 무지 직소퍼즐에 그려요</li> <li>- 퍼즐의 특징을 고려해 모서리까지 이미지와 색깔이 드러나도록 표현해요</li> <li>- 퍼즐로 표현하고 제작 의도를 한국어로 발표해요</li> <li>- 갤러리 활동을 통해 작품 완성도에 대한 피드백을 받아요</li> </ul> </li> </ul>	▶무지 직소퍼즐 색연필, 싸인펜, 스티커 ※ 각자 한국어로 발표할 수 있도록 사전 원고를 작성해도 좋음
		<div>친구의 모국 이미지 퍼즐 맞추기</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 퍼즐 맞추기로 친구의 모국을 경험해요 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 다른 나라의 친구들과 퍼즐판을 바꿔서 맞추기 활동을 해요</li> <li>- 친구의 모국에 대해 공감하고 존중해요</li> </ul> </li> </ul>	
	활동2 (소주제2)	<div>활동 소감 쓰고 나누기</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>활동 소감쓰기</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 각 나라의 국가와 국기를 살펴본 4차시 수업 전체 소감을 써요</li> <li>- 특히 기억나는 활동과 느낌을 써요</li> <li>- 오늘의 한국어와 형용사를 중심으로 써요</li> </ul> </li> <li>○ <b>친구와 나누기</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 친구를 만나 작성한 내용을 한국어로 말해요</li> <li>- 친구와 함께 사진을 찍어요</li> </ul> </li> </ul>	
정리	정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>다음 배울 내용을 들어봅시다.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 친구의 모국에 대해 배운 과정을 문법요소 '~고 보니'를 넣어 문장으로 표현해요</li> </ul> </li> </ul>	▶학습교재 준비

# 삶의 힘이 되는 글귀! 일본어 책갈피 만들기


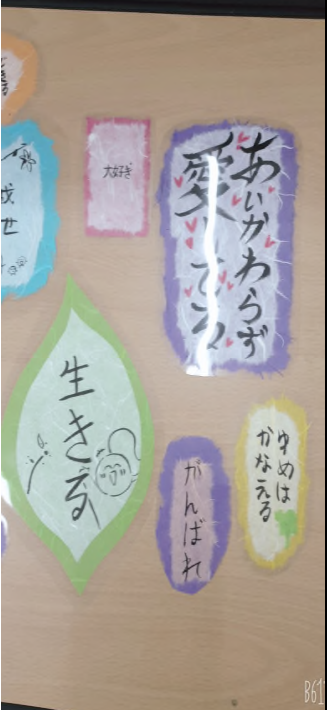
인천여자고등학교 교사 박진형

## 1. 수업활동 의도

짧고 쉬운 일본어를 활용하여 학생 스스로에게 힘이 되는 글귀를 작문해보고 이를 책갈피로 만드는 활동을 통해 어휘를 익히고 일본어 문장 구조를 이해하는데 중점을 둔다.

## 2. 수업 사례

과목명	일본어 I	학습 대상	고등학교 2학년	학습 일자	2023.09.11.(월)~ 2023.09.15.(금)																				
주제	짧고 쉬운 일본어를 활용하여 일본어 책갈피를 만들 수 있다.																								
성취기준	[12일 I -04-04] 의사소통 기본 표현과 관련된 내용을 짧고 쉬운 글로 쓴다.																								
학습목표	짧고 쉬운 일본어를 활용하여 글을 쓸 수 있다. 일본어 책갈피를 만들 수 있다.																								
수업절차	<table><tr><td>수업 과정 및 평가</td><td></td><td>수업 과정 및 평가</td><td colspan="2">평가</td></tr><tr><td>1차시</td><td></td><td>2차시</td><td>수행평가 활용</td><td>학생생활기록부 기록</td></tr><tr><td>일본어로 삶의 힘이 되는 글귀 쓰기</td><td>▶</td><td>책갈피 만들기 책갈피 소개 및 발표하기</td><td>▶</td><td>과목별 세부능력 및 특기사항 기재</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td>×</td><td></td></tr></table>					수업 과정 및 평가		수업 과정 및 평가	평가		1차시		2차시	수행평가 활용	학생생활기록부 기록	일본어로 삶의 힘이 되는 글귀 쓰기	▶	책갈피 만들기 책갈피 소개 및 발표하기	▶	과목별 세부능력 및 특기사항 기재				×	
수업 과정 및 평가		수업 과정 및 평가	평가																						
1차시		2차시	수행평가 활용	학생생활기록부 기록																					
일본어로 삶의 힘이 되는 글귀 쓰기	▶	책갈피 만들기 책갈피 소개 및 발표하기	▶	과목별 세부능력 및 특기사항 기재																					
			×																						
수업특징 및 주안점	습득한 일본어를 활용하여 삶의 힘이 되는 글귀를 써 보고 이를 책갈피로 만듦으로써 서로의 가치관에 대해 알아볼 수 있는 수업을 구상할 수 있도록 한다.																								
수업도구 (온라인)	파파고, 구글 번역기 활용		수업도구 (오프라인)	일본어 글귀 모음, 책갈피 샘플																					
수업유형	<input checked="" type="checkbox"/> 문제해결기반학습(PBL) <input type="checkbox"/> 탐구활동 <input checked="" type="checkbox"/> 발표활동 <input checked="" type="checkbox"/> 모둠활동 <input type="checkbox"/> 토론활동																								
수업절차	순서	교수·학습 과정안(요약)			수업도구																				
	1차시	* 학생들의 좌우명 및 삶의 목표에 대해 이야기 나누기 * 일본어 글귀 모음을 샘플로 제시하고 의미 파악하기 * 삶의 힘이 되는 문구를 한국어로 쓰기 * 한국어 글귀를 일본어로 쓰기 * 번역기를 활용하여 자신이 쓴 일본어 글귀 확인하기			일본어 글귀모음 번역기 활용																				

		(한자를 활용하여 써 보도록 유도)	
	2차시	<p>[책갈피 만들기]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* 마음에 드는 한지를 골라 책갈피 구상하기</li> <li>* 붓펜을 활용하여 삶의 힘이 되는 일본어 문구를 쓰고 자신만의 책갈피 디자인하기</li> <li>* 가위와 풀을 활용하여 책갈피 완성</li> <li>* 손코팅지를 이용하여 코팅 작업하기</li> </ul> <p>[책갈피 소개 및 발표하기]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* 친구들 앞에서 책갈피를 선보이고 삶의 힘이 되는 문구로 선택한 이유 발표하기</li> <li>* 학생들끼리의 다양한 가치관 및 삶의 목표를 공유하는 활동을 통해 서로에 대한 관심 및 이해 증대</li> </ul>	한지, 붓펜 가위, 풀, 손코팅지 등
	정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 학급별 우수작품 선정하여 교실에 게시</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>	
<b>보완점 및 참고사항</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 붓펜으로 일본어를 쓰는데 다소 어려움이 있으므로 수월해질 수 있도록 글씨를 연습할 수 있는 시간을 충분히 줄 필요가 있을 것으로 생각됨.</li> <li>- 봄 벚꽃, 가을 낙엽을 활용한다면 더욱 책갈피의 완성도가 높아질 것으로 생각됨.</li> <li>- 본 수업을 활용하여 일본어 명언 쓰기로 후속 수업을 하면 좋을 것으로 생각됨.</li> </ul>		
<b>평가유형</b>	<input checked="" type="checkbox"/> 교사평가 <input type="checkbox"/> 수행평가 <input checked="" type="checkbox"/> 자기평가 <input checked="" type="checkbox"/> 상호평가		
<b>학교생활 기록부 기록 예시</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 짧고 쉬운 일본어를 활용하여 삶의 힘이 되는 글귀를 바르게 작성함. 자신의 가치관에 대해 논리정연하게 발표하고 바른 자세로 다른 친구의 발표를 들으면서 서로의 목표에 대해 공감 하는 모습을 보임.</li> </ul>		



# 인공지능을 활용한 ★ 다양한 교과 활용 수업 개발

연구팀명	INHANCE (인핸스)																																																																																														
연구팀	김규홍, 남유선, 송승곤, 오세일, 장한별, 정임선(인하사대부속중)																																																																																														
연구주제	인공지능을 활용한 다양한 교과 활용 수업 개발																																																																																														
연구 운영내용 및 연구결과	<p>1. 연구 취지</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 미래 핵심 역량인 인공지능 소양, ICT 활용 능력을 다양한 교과안에 서 겸비할 수 있는 수업 자료 개발</li> <li>- 인공지능 수업은 특정 교과의 영역이라는 고정관념을 깨고 다양한 교과 소양 내에서 인공지능 역량을 기를 수 있는 수업 개발</li> </ul> <p>2. 연구 방법</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 수업 자료 개발 및 상호 피드백</li> </ul> <p>3. 추진 일정(예시)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">순번</th><th rowspan="2">연구개발 내용</th><th colspan="8">추진일정</th><th rowspan="2">비고</th></tr> <tr> <th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td><td>연구 및 분석</td><td style="background-color: #92d050;"></td><td style="background-color: #92d050;"></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>2</td><td>연구 및 적용</td><td></td><td></td><td style="background-color: #92d050;"></td><td style="background-color: #92d050;"></td><td style="background-color: #92d050;"></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>3</td><td>연구 검증 (컨설팅)</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td style="background-color: #92d050;"></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>4</td><td>중간 평가 및 수정</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td style="background-color: #92d050;"></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>5</td><td>수업나눔실시</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td style="background-color: #92d050;"></td><td style="background-color: #92d050;"></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>6</td><td>자체평가회</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td style="background-color: #92d050;"></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table> <p>4. 연구 결과</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 수업영상개발(2편) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 챗GPT와 캔바 이미지생성 AI로 제작한 동화책</li> <li>- 엔트리를 활용한 취약계층 도우미 코딩</li> </ul> </li> <li>• 자료개발(5편) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 가정, 과학, 사회, 중국어 교과에서 연계한 교수학습과정안 및 수업 개발자료 개발</li> </ul> </li> </ul>										순번	연구개발 내용	추진일정								비고	4	5	6	7	8	9	10	11	1	연구 및 분석										2	연구 및 적용										3	연구 검증 (컨설팅)										4	중간 평가 및 수정										5	수업나눔실시										6	자체평가회									
순번	연구개발 내용	추진일정								비고																																																																																					
		4	5	6	7	8	9	10	11																																																																																						
1	연구 및 분석																																																																																														
2	연구 및 적용																																																																																														
3	연구 검증 (컨설팅)																																																																																														
4	중간 평가 및 수정																																																																																														
5	수업나눔실시																																																																																														
6	자체평가회																																																																																														
나눔 및 추후 계획	<p>1. 교직원 공유</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 교내 전학공에서 수업 사례 공유</li> <li>- 교내 자체 연수 시간에 수업 사례 공유 및 확산</li> </ul>																																																																																														
제언	AI툴은 해외 기반 서비스가 많아 해외 결제 지원이 가능했으면 좋겠습 니다.																																																																																														

## [ 교수학습 과정안 ]

### • 1차시

대상 학년		중1	과목	자유학기 주제 선택 활동
성취기준		당류의 과잉 섭취로 인한 문제점을 분석하고, 일상 생활에서 당류 과잉 섭취를 줄일 수 있는 방안을 탐구하여 실천한다.		
학습주제		당! 알고 먹자		
수업 개요	도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>팩트 점검! - 당류의 불편한 진실</li> <li>: 관련 뉴스 및 참고 영상 시청 후 당류 과잉 섭취의 문제점 인식 및 발표하기</li> </ul>		
	전개	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 당류 과잉 섭취와 관련된 핵심 키워드 제시하기</li> <li>: 발표 내용을 바탕으로 관련된 핵심 키워드를 학습지에 작성하고, 구글 Bard, Canva, 관련 보도 자료 등을 검색하여 활동지 구성 내용을 탐구한다.</li> <li>2. 활동지 구성하기</li> <li>: 핵심 키워드를 중심으로 탐구 내용과 자신의 아이디어를 더하여 ‘당! 알고 먹자’ 활동지를 작성한다.</li> </ol>		
	정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>•자신의 활동지를 패들렛에 올리기</li> <li>•학습 활동을 통해 배운점과 느낀 점을 패들렛에 작성하기</li> </ul>		
평가		상	당류 섭취 관련 자료를 다양하게 탐색하여 핵심 키워드를 체계적으로 제시하고, 자신의 창의적인 생각을 더하여 참신하게 활동지를 작성함.	
		중	당류 섭취 관련 자료를 탐색하여 핵심 키워드를 제시하고, 자신의 생각을 더하여 활동지를 작성함.	
		하	당류 섭취 관련 자료 탐색을 바탕으로 활동지를 작성함.	

### • 2차시

성취기준		청소년들이 자주 마시는 음료의 당도를 확인하여, 당 섭취를 줄이는 방법을 탐구하고 실천할 수 있다.		
학습주제		당도 측정 실험		
수업 개요	도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>•실험 목적 및 실험 방법 설명</li> </ul>		
	전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>•모둠별로 제공된 음료수 및 과일의 당도를 측정하기</li> <li>•측정 당도를 당도 비교 파일에 입력하고 음료수 및 과일의 당도를 분석 및 발표하기</li> <li>•분석 자료를 바탕으로 활동지 작성하기</li> </ul>		
	정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>•실험 활동을 통해 배운점과 느낀 점을 모둠별로 발표하기</li> </ul>		
평가		상	당도계 사용 방법을 정확하게 숙지하여 식품의 당도를 측정하고, 건강하게 당류를 섭취할 수 있는 방법 및 실천방안을 구체적으로 제시함.	
		중	당도계 사용 방법을 인식하여 식품의 당도를 측정하고, 건강하게 당류를 섭취할 수 있는 방법 및 실천 방안을 제시함.	
		하	당도계 사용 방법을 이해하고, 건강하게 당류를 섭취할 수 있는 방법 및 실천 방안을 탐색함.	

## ○ 학습지

300  
인천광역시교육청

## ○ 동영상 자료 및 탐구 사이트

온라인 주소	내용
• <a href="https://www.youtube.com/watch?v=wNK1f9Z2lv8">https://www.youtube.com/watch?v=wNK1f9Z2lv8</a>	당 과다 섭취 위험성 관련 뉴스
• <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Ws1PJ5T2ajM">https://www.youtube.com/watch?v=Ws1PJ5T2ajM</a>	당의 체내 역할 자료
• <a href="https://www.youtube.com/watch?v=zPmSXHAVcfU">https://www.youtube.com/watch?v=zPmSXHAVcfU</a>	당의 과잉 섭취 문제점 자료
• <a href="https://bard.google.com/chat">https://bard.google.com/chat</a>	관련 검색어를 입력하여 정보 탐색 및 탐구할 수 있는 AI
• <a href="https://www.canva.com">https://www.canva.com</a>	원하는 이미지를 Magic Media를 통해 검색하고 제작할 수 있는 미디어 AI

## ○ 수업 관련 참고 자료

- 제14차(2018년) 청소년건강행태조사의 비만과 관련된 식생활 및 신체활동 주요 통계 결과
  - 최근 7일 동안 3회 이상 탄산음료를 마신 중학생은 34.1%(남 40.9, 여 26.7)로 매년 증가하고 있는 추세이며, 여학생에 비해 남학생의 비율이 높은 것이 특징이다.
- (소아)청소년 비만이란?
  - 2017년 보건복지부에서 제정한 『소아청소년 성장도표』의 2-18세 (소아)청소년의 비만 선별 기준은 대한 소아과학회에서 제정한 ‘연령별 체질량지수 95백분위수 이상’이 기준이다.
  - 국제적으로 비만 및 만성질환 인구증가로 어린 연령부터 비만 예방에 대한 조기 개입이 강조되고 있으며, 우리나라 소아청소년의 체질량지수 상위 백분위수 값은 계속 증가하고 있으므로 (소아)청소년 비만에 대한 교육정책이 필요하다.
- 당류의 의미
  - 2015년에 제정된 한국인 영양소 섭취기준에서는 당류와 총당류를 다음과 같이 정리하고 있다.
    - 당류(sugars) : 과당, 포도당, 갈락토오스와 같은 단당류와 자당, 맥아당, 유당과 같은 이당류의 통칭
    - 총당류(total sugar) : 식품의 영양표시에 사용되고 있는 당류로 국가에 따라 다음과 같이 두 가지로 분류
  - ① 식품에 내재 : 내재성당 (intrinsic sugar) or 천연당(natural sugar)
  - ② 조리 시 첨가된 당류 : 외재성당(extrinsic sugar) or 첨가당(added sugar)
- 당지수 (glycemic index)의 의미와 측정방법
  - 의미 : 식후 탄수화물의 흡수 속도를 반영하여 탄수화물의 질을 비교할 수 있도록 수치화한 것이다. 일반적으로 50 미만을 저당지수 식품, 70 이상을 고당지수 식품으로 분류한다.

식품	섭취분량(a)	혈당지수(GI)
감자, 구운 것	1컵	85
바닐라웨하스	5개	77
꿀	1작은술	73
백미	1컵	72
통밀빵	1개, 작은것	69
콜라	1컵	63
설탕	1작은술	65
당근, 익힌것	1컵	49
오렌지	1개, 중간크기	44
사과	1개, 중간크기	38
강낭콩	1컵	27
우유, 전지	1컵	27
자몽	1컵	25
양배추, 오이, 가지	1컵	25
시금치	1컵	15

- 측정방법 : 각각 탄수화물 50g을 함유한 표준식품(포도당 또는 흰빵)과 특정 식품을 섭취한 후 2시간 동안의 혈당을 측정하여 반응 곡선의 면적을 구하고 표준식품에 대한 특정 식품의 면적을 비교하여 백분율로 표시한 값이다.
- 주의할 점 : 같은 양의 탄수화물을 함유한 식품이라도 조리 및 가공방법, 물리적 성상, 식이섬유 함량, 영양소 조성 등에 따라 당지수가 다르다.  
예) 동량의 밥도 현미밥이 흰밥보다 당지수가 낮다. 하지만 당지수가 낮아도 지방 함량이 높은 식품일 수 있고, 당지수가 높지 않은 식품이어도 너무 많은 양을 섭취하게 되면 역시 혈당을 높일 수 있기 때문에 당지수만을 지나치게 고려한 식품의 선택은 권장하지 않는다.

# 생물다양성 보전을 위한 활동 하기

## 1 수업 기본 정보

대상 학년	중1	활용 도구	노트북, 생성형 AI(ChatGPT, Bing Chat, Bard)	
연계 과목	국어, 사회, 미술 (교육과정 재구성 융합수업)		운영 차시	3차시
개발목적	생성형 AI를 활용하여 필요한 정보를 탐색하여 활동 자료를 제작함으로써 ICT 및 인공지능 활용 능력을 키우고자 함.			
성취기준	[9과03-03] 생물 다양성 보전의 필요성을 이해하고, 생물 다양성 보전을 위한 활동 사례를 조사하여 과학 기사를 작성할 수 있다.			
수업차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1차시 : 생물 다양성 감소의 원인과 생물 다양성 보전의 필요성 알아보기</li> <li>• 2차시 : 생물 다양성 보전을 위한 활동 사례 조사하고, 생물 다양성 보전을 위해 일상생활에서 실천할 수 있는 활동 토의하기</li> <li>• 3차시 : 갯벌 보전 기사에 댓글 달고 갯벌 개발 또는 보전을 주장하는 토론에 참여하기</li> </ul>			
과학과 핵심역량	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 과학적 사고력: 갯벌 보전 및 개발이라는 상반된 주장의 근거를 제시하는 과정에서 논리적인 사고력을 기를 수 있다.</li> <li>• 과학적 의사소통 능력: 모둠별로 문제 해결을 위한 의견을 공유하고 의견을 발전시키는 능력을 기를 수 있다.</li> <li>• 과학적 참여와 평생 학습 능력: 주변에서 벌어질 수 있는 논쟁에 직접 참여함으로써 과학 지식을 바탕으로 사회 문제를 해결하려는 자세를 배울 수 있다.</li> </ul>			
유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 생성형 AI를 활용하여 얻은 답변을 친구들과 이야기하며 답변을 신뢰할 수 있는지 생각해본다.</li> <li>• 답변이 부족한 경우 국가 공공기관사이트나 유튜브 영상을 이용하여 정보를 얻도록 안내한다.</li> <li>• 신문기사 작성법, 환경문제 알아보고 토론하기, 홍보물 디자인하기 등 타 교과와 융합 수업으로 교육과정을 재구성하여 수업할 수 있다.</li> </ul>			

## 2 교수학습과정안

차시		1차시
학습주제		인공지능과 함께 생물 다양성과 관련된 다양한 사회 이슈를 알아보고 생물 다양성 감소의 원인과 다양성 보전의 필요성 알아보기
수업 개요	도입	[영상과 음악을 통해 생물 다양성 감소 실태 알아보기] * 오랜 세월 이 땅에서 함께 살아온 생물이 하나둘 우리 곁을 떠나가고 있다. 예전에는 많았지만 이제는 희귀해진 생물에는 어떤 것이 있을까?
	전개	1. 멸종 위기 생물에 관해 조사하기 -학생들이 관심을 가질 만한 멸종 위기 생물의 사례를 조사하기 -(질문예시)우리나라의 멸종 위기 생물에는 어떤 것이 있는지 알려줘 멸종 위기 생물이 어떤 종에 속하는지 생물의 분류체계를 알려줄래?  2. 생물 다양성의 중요성을 알아보고 다양성이 필요한 까닭 알아보기 -생물 다양성이 중요한 까닭을 생태계 평형유지, 인간에게 주는 혜택, 생물의 생존권 측면에서 이해할 수 있도록 개념을 확장시켜 구체적인 질문을 하도록 하고 친구들과 답변 공유하기 -(질문예시)해달이 특별히 중요한 생물인 까닭은 무엇인지 알려줄래? 해달이 사라져 파괴된 해양 생태계에서는 어떤 일이 벌어질까? 해달이 사라지면 인간에게 어떤 영향이 미치는지 알려줄래? 생물 다양성이 감소했을 때 우리 주변에서 일어날 수 있는 문제점을 세가지 알려줄래?
	정리	* 생물 다양성이 필요한 까닭을 정리해서 발표하기 -생물의 멸종에 관심을 가져야 하는 까닭을 제시하기 -생물 다양성의 중요성과 관련된 내용을 친구들과 이야기하며 사회 문제에 관심 갖도록 하기 -활동 소감 나누기
평가		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지식: 생물 다양성을 보전해야 하는 까닭을 설명할 수 있는지 평가한다.</li> <li>• 탐구: 생물 다양성이 파괴되었을 때 인간에게 미치는 영향을 추론할 수 있는지 평가한다.</li> <li>• 태도: 생물 다양성 감소가 생태계에 미치는 영향을 예측하고 다양성 보전의 필요성 발표하기 활동에 적극적으로 참여하였는지 평가한다.</li> </ul>
생활기록부 기재내용 예시		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 생성형 AI를 활용하여 멸종위기생물의 다양한 사례를 조사함으로써 생물 다양성이 중요한 까닭을 설명할 수 있는 능력을 기름.</li> <li>• 생물 다양성의 중요성과 관련된 자료를 생성형 AI를 통해 수집하여 다른 학생과 사회 문제에 대해 토의함으로써 과학적 참여와 평생 학습 능력을 기름.</li> </ul>

차시		2차시
학습주제		생물 다양성 보전을 위한 사회, 국가, 국제적 활동 사례 조사하고, 생물 다양성 보전을 위해 일상생활 속에서 실천할 수 있는 활동 토의하기
수업 개요	도입	[생물 다양성 보전에 관한 자료 소개 및 발표하기 - 북극의 눈물 동영상 시청] * 기후 변화의 영향으로 북극 바다의 얼음이 줄어들면서 얼음 위에서 먹이를 사냥하는 북극곰이 생존의 위협을 받고 있다. 지금 이 순간에도 세계 곳곳에서 수많은 야생 동식물이 하나둘 사라져 가고 있다. 어떻게 하면 이들을 구할 수 있을까?
	전개	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 생물 다양성 보전을 위한 활동 사례를 생성형 AI와 함께 찾아보기. -활동 사례를 찾을 때 지역신문, 언론 매체, 생성형 AI를 활용하여 인천지역과 관련된 사례를 먼저 탐색하고 사회, 국가, 국제적인 활동사례로 확장 -(질문예시)생물 다양성에 관한 각종 통계자료를 알려줄래? 생물 다양성에 관한 뉴스, 국가정책을 알려줄래? 생물 다양성 보전을 위한 국제적 협약은 무엇이 있어?</li> <li>2. 조사한 자료를 바탕으로 생물 다양성 감소의 원인과 보전 방안을 정리하기 -생물 다양성 감소의 원인을 분류하고 각 원인이 생물 다양성을 감소시키는 과정을 구체적인 사례로 알아보기. -각 사례별 보전 방안을 조사하여 정리하기 -(질문예시)생물 다양성 감소의 원인이 서식지 파괴라면 어떤 대책을 세울 수 있는지 10가지 제시해줄래?</li> <li>3. 생물 다양성 보전을 위한 실천방안 찾아보기 -일상생활 속에서 실천할 수 있는 활동을 조사 및 생각해보고 공유하기 -(질문예시)생물 다양성을 보전할 수 있는 개인활동에는 어떤 것이 있는지 10가지 제시해줄래?</li> </ol>
	정리	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 사회, 국가, 국제 분야로 나누어 생물 다양성 보전을 위한 방법을 정리하여 발표하기</li> <li>2. 생물 다양성 보전을 위한 실천 방법을 발표를 통해 공유하기</li> </ol>
평가		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지식: 생물다양성을 감소시키는 원인과 대책을 잘 설명하는지 평가한다.</li> <li>• 탐구: 생물다양성 보전과 관련된 적절한 자료를 조사하여 발표하였는지 평가한다.</li> <li>• 태도: 활동에 적극적으로 참여하고 모둠원들과 잘 협력하는지 평가한다.</li> </ul>
생활기록부 기재내용 예시		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 생성형 AI를 활용하여 생물 다양성 보전을 위한 여러 가지 활동 사례를 검색함으로써 지식정보처리역량이 강화됨.</li> <li>• 생성형 AI를 활용하여 생물 다양성 보전 활동을 위한 사례를 조사하면서 과학 지식을 바탕으로 사회 문제를 해결하려는 자세를 배움.</li> </ul>

차시		3차시
학습주제		갯벌 보전 기사에 댓글 달고 갯벌 개발 또는 보전을 주장하는 토론에 참여하기
수업 개요	도입	<p>[갯벌 개발에 관한 기사 소개 및 개발에 대한 찬반 입장 정하기 – 신문기사 발췌]</p> <p>* 최근 갯벌을 매워 공장을 짓겠다는 계획이 발표되면서 갯벌을 보전하자는 쪽과 개발하자는 쪽의 논쟁이 날로 치열해지고 있다..... &lt;00신문기사 중에서&gt;</p> <p>갯벌 개발에 대해서 찬성하십니까? 반대하십니까?</p>
	전개	<p>1. 신문 기사의 내용을 생성형 AI와 함께 파악하기.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-신문 기사의 핵심 논점 파악하기</li> <li>-(질문예시)기사의 내용의 핵심 논점이 무엇인지 파악해서 알려줘</li> <li>기사의 내용을 중1학생이 이해하기 쉽게 요약해서 정리해줘</li> <li>기사의 내용을 뉴스에서 중1학생 기자가 보도하는 것처럼 기사문을 작성해줘.</li> </ul> <p>2. 파악한 내용을 바탕으로 갯벌 개발에 대한 찬/반 입장을 결정하고 입장을 대변하는 글쓰기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 각자 역할을 정해 기사에 댓글 작성하기</li> <li>-(질문예시)물고기를 잡는 어부는 갯벌이 없어졌을 때 어떤 피해를 입을까에 대해 5가지 제시해줘.</li> <li>갯벌 간척 사업으로 공장을 지으려는 사업가는 어떤 경제적 이익을 얻을 수 있을까?</li> </ul>
	정리	<p>1. 완성된 댓글을 모둠별로 발표하며 토론하기</p> <p>2. 갯벌 개발 및 보전에 관련된 다양한 입장을 이해하기</p>
평가		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지식: 기사의 내용을 충분히 이해하고 댓글을 작성하였는지 평가한다.</li> <li>• 탐구: 적절한 자료를 수집하여 주장의 근거를 제시하는지 평가한다.</li> <li>• 태도: 예의를 지켜 댓글을 달고 자신의 의견을 주장하는지 평가한다.</li> </ul>
생활기록부 기재내용 예시		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 갯벌 개발 여부에 대한 찬반토론을 통해 다른 학생의 의견을 경청하고 자신의 생각을 분명히 말하면서 의사소통 능력을 기름.</li> <li>• 생성형 AI를 활용하여 갯벌 개발에 따른 장단점과 합리적인 대책을 제시하는 과정에서 논리적인 사고력을 기름.</li> <li>• 갯벌 보전 및 개발 문제 해결을 위한 자료를 모으고 생성형 AI를 활용하여 의견을 발전시키는 능력을 기름.</li> </ul>

### ③ 학습지 및 수업 자료

#### ○ 학습지 예시

#### 과학 역량이 자라는 활동

### 갯벌 보전 기사에 댓글 달기

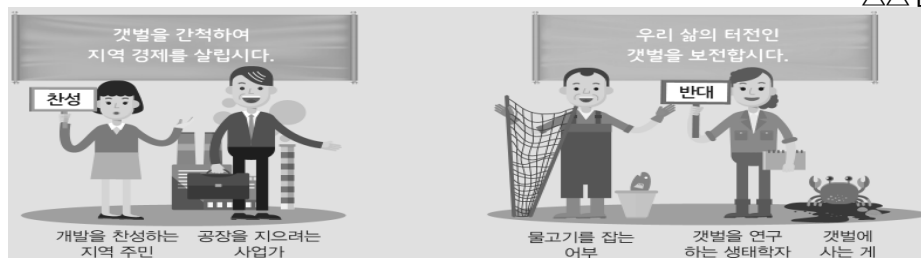
반: 번호:

교과서 114쪽

Ⅲ-2. 생물 다양성의 보전 ⇨ ② 생물 다양성을 어떻게 보전할까 이름:

해안선을 따라 드넓게 펼쳐진 ○○갯벌은 다양한 해양 생물이 살아가는 곳으로, 해산물을 채취하는 어민과 여가 활동을 즐기기 위해 방문하는 관광객의 발길이 끊이지 않고 있다. 그런데 최근 이 갯벌을 메워 공장을 짓겠다는 계획이 발표되면서 갯벌을 보전하자는 쪽과 개발하자는 쪽의 논쟁이 날로 치열해지고 있다.

△△신문 기사 중에서



#### 활동 목표

갯벌 보전 기사에 관한 댓글 작성을 통해 생물 다양성을 보전해야 하는 까닭을 생각해 보고 자신의 입장을 설명할 수 있다.

#### 댓글 달기

- 4명씩 모둠을 구성하고, 각자 역할을 정해 기사에 댓글을 달아보자. 각 역할의 입장을 대변하는 댓글의 내용을 생성형AI와 함께 구성하도록 한다.
- 완성된 댓글 모음을 모둠별로 발표해 보자.

**개발을 찬성하는 지역 주민:** 우리 지역 경제가 좋지 않는데, 갯벌 간척은 꼭 필요한 사업이라고 생각합니다. 갯벌 생물도 중요하지만, 우리도 먹고살아야 하지 않나요? 갯벌 간척 사업에 찬성합니다.

↳ **물고기를 잡는 어부:**

↳ **공장을 지으려는 사업가:**

↳ **갯벌에 사는 게:**

↳ **갯벌을 연구하는 생태학자:**

#### 평가하기

평가 항목		잘한 정도
자기 평가	기사의 내용을 충분히 이해하고 댓글을 작성하였는가?	☆☆☆☆☆
	자신이 맡은 역할의 입장과 상황을 충분히 이해하였는가?	☆☆☆☆☆
동료 평가	주장의 근거를 타당하게 제시하였는가?	☆☆☆☆☆
	예의를 지켜 댓글을 달았는가?	☆☆☆☆☆

## ○ 수업 관련 자료(사이트, 음악, 영상)

- 멸종위기생물: 오빠 생각 동요
- 갯벌 간척 사업 관련 신문 기사
- 유퀴즈 씨드뱅크 연구원
- 국립생물자원관 사이트
- 북극곰의 눈물 다큐멘터리
- 지식채널E: 외래종의 습격 등

## 4 과정중심 평가자료

성취기준	[9과03-03] 생물 다양성 보전의 필요성을 이해하고, 생물 다양성 보전을 위한 활동 사례를 조사하여 과학 기사를 작성할 수 있다.	
평가기준	상	생물다양성 보전의 필요성을 이해하고, 생물 다양성 유지를 위한 사회적, 국가적, 개인적 활동 사례를 조사하여 발표하고, 생물 다양성 보전 방법을 제안하는 과학 기사를 작성할 수 있다.
	중	생물다양성 보전의 필요성을 이해하고, 생물다양성 유지를 위한 사회적, 국가적, 개인적 활동 사례를 조사하여 발표할 수 있다.
	하	생물다양성 보전의 필요성을 설명할 수 있다.
의도 및 수업과의 연계	생성형 AI를 활용하여 갯벌 보전 관련 자료를 조사하고 역할을 나누어 신문 기사에 댓글을 작성하고 토론함으로써 생물 다양성 보전과 관련된 다양한 입장을 이해할 수 있도록 한다.	
평가문항 (평가내용)	갯벌 간척 사업에 대한 찬/반 입장을 결정하고, 각자 역할을 정해 입장을 대변하는 댓글의 내용을 생성형AI와 함께 구성하여 작성해보자.	
평가요소 (채점기준)	다양한 자료를 사용하여 설득력 있는 댓글을 작성 하였는가? 댓글의 내용은 과학적으로 타당하며, 내용 전달이 잘 되도록 구성되었는가? 발표와 토론 과정에 적극적으로 참여하였고 상대방을 배려 하였는가?	
평가시 유의사항	학습지에 제공한 자기평가와 동료평가를 같이 진행한다. 이때 내용 작성의 논리성과 발표하는 자세를 위주로 평가하도록 한다.	
학생활동 예시답안	개발을 찬성하는 지역주민	공장을 지으려는 사업가의 입장
	우리 지역 경제가 좋지 않은데, 갯벌 간척은 꼭 필요한 사업이라고 생각합니다. 갯벌 생물도 중요하지만 우리도 먹고 살아야 하지 않나요? 저는 갯벌 간척 사업에 찬성합니다.	어업에 종사하는 사람은 많지 않습니다. 간척으로 생겨날 엄청난 면적의 땅에 큰 공장이 들어선다고 생각해 보세요, 많은 사람이 취업할 수 있고, 어업보다 훨씬 큰 이익을 내어 지역 경제에 보탬이 될 것입니다.
교사를 위한 팁	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 순회지도를 통해 다양한 자료를 조사하여 갯벌 보전과 개발에 관한 각자의 입장을 충분히 이해할 수 있도록 한다.</li> <li>- 지나치게 공격적이거나 감정적인 댓글을 지양하고, 설득력 있는 댓글을 달고 토론할 수 있도록 안내한다.</li> <li>- 과학적으로 타당하지 않은 내용에 대해서는 수정 및 즉각적인 피드백을 제시한다.</li> </ul>	

# AI를 활용한 광고 만들기(사회1)

## 1 수업 기본 정보

대상 학년	중1학년	모델 개발자	(사회) 인하부중 오세일	
과목	사회1		운영 차시	3차시
과목별 성취기준	사회1	성취기준 1~3차시 ☞ 92023. 대중 매체와 대중 문화의 의미와 특징을 이해하고, 사례 분석을 통해 문화와 미디어 간의 상호작용(예: 문화의 전달과 창조)을 설명할 수 있다.		
개발목적	☞ 이론 학습과 함께 대중문화의 긍정적 영향과 부정적 영향을 기존 광고를 수정해보는 모둠활동을 통해 스스로 자료를 탐색하고 친구들과 토의하는 과정에서 관련 기초정보의 습득 및 과목 내용에 대한 흥미가 발생하도록 하는데 주안점을 두고 있다.			
수업차시 설명	1차시 : 모둠 구성 및 수업 소개 - 대중 문화의 특징과 영향에 대한 이론 수업 이후 모둠을 구성하여 [기존의 광고 수정하여 만들기] 수업을 하기 위한 준비 작업을 함께 이야기하며, 2차시, 3차시 수업을 어떻게 진행할지를 충분히 이해할 수 있도록 하는 데에 초점을 두었다.  2차시 : 광고의 영향과 모둠별 수정할 광고를 선택한 후 수정할 광고의 대본 만들기 - ai 기술을 활용한 광고가 만들어졌다는 뉴스를 함께 시청한 후, 여러 어플을 활용하여 모둠에서 광고를 하나 선택한 후, 광고의 내용, 광고의 영향, 광고의 비판점을 찾아 기존 광고를 재수정한 광고의 대본을 만들 수 있도록 모둠들을 순회지도하며 도울 수 있도록 구성하였다.  3차시 : 수정한 광고의 대본대로 만든 모둠별 광고를 학급 구성원들과 함께 시청하며 평가하기 - 모둠별로 재구성한 광고를 발표하기 위하여 모둠별로 선택한 광고를 시청한 후, 광고를 선택한 이유와 광고의 내용, 영향, 비판점을 발표한 후, 재구성한 광고를 모두 함께 시청하며, 동료평가와 자기평가를 함께 진행하였다.  1,3차시 모두 기존의 광고를 하나 선정하여 모둠원들의 토의를 통하여 광고를 재수정하면서 대중문화가 주는 긍정적 영향과 부정적 영향에 대하여 이해하고, 광고를 직접 만들어보며 사회 수업에 대한 흥미를 느끼고, 스스로 탐구하는 과정이 가장 중요하며, 이를 통해 교사의 기존 광고 재구성을 통한 수업에 캔바(canva), 어도브(adobe), 챗gpt를 활용하~이용한 수업을 준비할 수 있도록 구성하였다.			

수업 동영상				
	1차시 수업소개 영상	1차시 수업촬영 영상	2차시 수업소개 영상	2차시 수업촬영 영상
세부능력 및 특기사항 작성 예시	‘광고를 재구성하여 우리만의 광고 만들기’라는 주제로 모둠 수업에 참여함. 광고 비평을 통한 대중문화 읽기 수업에 참여하여 성실히 임하는 자세를 보임.			

## ② 교수학습 과정안

차시		1차시
성취기준		시92023. 대중 매체와 대중 문화의 의미와 특징을 이해하고, 사례 분석을 통해 문화와 미디어 간의 상호작용(여:문화의 전달과 창조)을 설명할 수 있다.
학습주제		광고를 재구성하여 우리만의 광고 만들기(1)
수업 개요	도입	[영상을 통한 동기유발] *ai 기술을 활용한 광고만들기 영상
	전개	교과서 153쪽 강의수업 활용한 대중문화를 바라보는 자세 익히기 1. 교과서 자료 제시(기초) - 153쪽 본문 내용 1) 새로운 대중 매체의 등장 2) 대중문화의 비판적 수용과 능동적 참여 3) 활동(새로운 대중문화의 등장) 글 읽고 대중문화의 영향 정리하기
	정리	교과서 154쪽 미디어 비평으로 대중문화 읽기 정리하며 모둠별 재구성할 광고 선정하여 광고 분석하기
평가		스스로 확인하기 문제풀이(교과서 154쪽)
생활기록부 기재내용 예시		‘광고를 재구성하여 우리만의 광고 만들기’라는 주제로 모둠 수업에 참여함. 광고 비평을 통한 대중문화 읽기 수업에 참여하여 성실히 임하는 자세를 보임.

차시		2차시
성취기준		시92023. 대중 매체와 대중 문화의 의미와 특징을 이해하고, 사례 분석을 통해 문화와 미디어 간의 상호작용(예:문화의 전달과 창조)을 설명할 수 있다.
학습주제		광고를 재구성하여 우리만의 광고 만들기(2)
수업 개요	도입	[영상을 통한 동기유발] *ai 기술을 활용한 광고에 대한 뉴스영상
	전개	교과서 155쪽 [상업 광고를 재구성하여 우리만의 광고 만들기] 1. 모둠별 토의 - 1차시에서 모둠별로 선정한 광고를 모둠별로 시청 - 광고의 긍정적 · 부정적 영향 파악하기 - 광고가 제시한 내용과 영향 파악하기 - 선정한 광고의 비판점 3가지 찾기
	정리	모둠별로 재구성할 광고의 대본(광고계획서) 만들기
평가		3차시 모둠별 발표를 통하여 동료평가 진행
생활기록부 기재내용 예시		‘광고를 재구성하여 우리만의 광고 만들기’라는 주제로 모둠 수업에 참여함. 광고 비평을 통한 대중문화 읽기 수업에 참여하여 성실히 임하는 자세를 보임.

차시		3차시
성취기준		시92023. 대중 매체와 대중 문화의 의미와 특징을 이해하고, 사례 분석을 통해 문화와 미디어 간의 상호작용(예:문화의 전달과 창조)을 설명할 수 있다.
학습주제		광고를 재구성하여 우리만의 광고 만들기(3)
수업 개요	도입	[영상을 통한 동기유발] *기존 광고를 패러디한 광고 영상 시청
	전개	모둠별 발표 진행 1. 모둠별로 선정한 광고를 학급 전체 시청 2. 선정한 광고의 내용, 영향, 비판점을 발표 3. 모둠별 재구성한 광고를 학급 전체 시청
	정리	다른 모둠에서 만든 광고를 보고 느낀 점 발표하기
평가		모둠별 발표에 대한 동료평가 진행
생활기록부 기재내용 예시		‘광고를 재구성하여 우리만의 광고 만들기’라는 주제로 모둠 수업에 참여함. 광고 비평을 통한 대중문화 읽기 수업에 참여하여 성실히 임하는 자세를 보임.

### 3 학습지 및 수업 자료

#### ○ 학습지

## 상업 광고를 재구성하여 우리만의 광고 만들기 (1)

8단원 교과서 155쪽

- 광고와 같은 대중 매체가 대중에게 주는 긍정적, 부정적 영향을 적어보자!

#### 광고의 긍정적 영향

--

#### 광고의 부정적 영향

--

- 각 모듈별로 (상업) 광고를 하나 선정하고, 아래의 항목을 작성해보자.

우리 모듈이 선정한 광고	
---------------	--

① 광고에서 전달하고 있는 내용은 무엇인가요?

--

② 여러분들이 선정한 광고가 사람들에게 미치는 영향으로는 무엇이 있을까요?

--

③ 선정한 광고에서 고쳐야 할 점(비판점)이 있다면 적어주세요.

--

- 위의 ③의 내용을 바탕으로 여러분들이 만들 광고의 대본을 작성해주세요.

--

○ 영상자료\_수업 관련 참고 자료

온라인 주소	내용
<a href="https://youtu.be/DSSsv7npbq4?s=i=YJP7axKPBuHsF9rR">https://youtu.be/DSSsv7npbq4?s=i=YJP7axKPBuHsF9rR</a>	AI 기술로 만든 광고
<a href="https://youtu.be/czAajp6l3QI?si=6xWyUI9p0djgfHTy">https://youtu.be/czAajp6l3QI?si=6xWyUI9p0djgfHTy</a>	국산 AI 기술로 만든 그림으로 광고 ‘대상’ 받았다.(뉴스)

4 과정중심 평가자료

○ 평가 개요

성취기준	사92023. 대중 매체와 대중 문화의 의미와 특징을 이해하고, 사례 분석을 통해 문화와 미디어 간의 상호작용(예: 문화의 전달과 창조)을 설명할 수 있다.	
평가기준	상	대중 매체와 대중 문화의 의미와 특징, 문화와 미디어 간 상호작용(예: 문화의 전달과 창조)에 대한 이해를 바탕으로 대중 매체의 영향력을 비판적으로 분석할 수 있다.
	중	대중 매체와 대중 문화의 의미와 특징을 이해하고 문화와 미디어 간의 상호작용(예: 문화의 전달과 창조)을 설명할 수 있다.
	하	대중 매체의 종류를 열거하고, 대중 문화의 사례를 제시할 수 있다.
의도 및 수업과의 연계	[상업 광고, 공익 광고 등을 재구성하여 우리만의 광고 만들기]를 통하여 미디어 비평으로 대중문화 읽기를 진행하며, 광고가 우리 생활에 미치는 영향을 이해하고, 광고를 비판적으로 수용하는 태도를 함양할 수 있음.	
평가문항 (평가내용)	수정된 대본으로 콘텐츠 제작, 발표하기	
평가요소 (채점기준)	초반에 선정된 역할별로 모둠 구성원들이 움직였는가	(5, 4, 3, 2, 1)
	수정된 광고 내용이 원 광고 내용에 비판점을 3가지 이상 반영하였는가	(5, 4, 3, 2, 1)
	원 광고 내용이 주는 긍정적 영향과 부정적 영향을 구분하여 설명하였는가	(5, 4, 3, 2, 1)
	수정된 광고 내용이 모둠에서 비판한 내용을 잘 반영하였는가	(5, 4, 3, 2, 1)
	수정된 광고를 제작 및 발표하는 과정에서 모둠원 간 협동이 잘 이루어졌는가	(5, 4, 3, 2, 1)
	다른 모둠이 발표하는 동안 집중하며 정숙하는 태도를 유지하며 주의 깊게 보았는가	(5, 4, 3, 2, 1)
채점시 유의사항	3차시로 진행되는 과정평가가 포함되어야 하기에 수정된 대본과 광고를 제작 및 발표하는 과정에서 1) 모둠원 간 협동이 잘 이루어졌는지, 2)활동지를 작성하는 동안 모둠원끼리 집중하며 참여했는지, 3) 다른 모둠 발표에 집중하며 정숙하는 태도를 유지하며 주의하였는지를 유의하며 평가	

학생활동예시	광고와 같은 대중 매체가 대중에게 주는 긍정적, 부정적 영향을 적어보자.	각 모듈별로 광고를 하나 선정하고, 아래의 항목을 작성해보자.
	선정한 광고의 비판점을 바탕으로 여러분들이 만들 광고의 대본을 작성해보자.	
예시답안	<p>광고의 긍정적 영향은 물건의 판매를 극대화하며, 상품의 이미지를 좋게 만드는 것에 있다.</p> <p>광고의 부정적 영향은 물건의 판매를 극대화하다보니, 사실이 아닌 과장, 허위광고가 있을 수 있다는 것이다.</p>	
피드백 내용 및 방법	<p>활동지, 광고 제작 과정을 적극적으로 진행한 모듈에게 3차시 발표 수업에 발표순서 정할 권리를 부여함</p> <p>&lt;피드백 내용&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 광고 선정에 어려움을 겪는 모듈을 위하여 유튜브에 다른 사례들(실패한 광고, 재미있는 광고 등)을 안내함.</li> <li>▶ 피드백 내용을 학생들이 수용하였는지 확인함.</li> <li>▶ 학생 동료평가: 채점기준을 미리 공유한 후 발표를 통한 상호 피드백 실시</li> </ul> <p>&lt;피드백 방법&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 모듈별 피드백: 모듈 활동 과정 중 교사가 순회하며 피드백 제공</li> <li>▶ 교사가 순회하면서 모듈별 학습 활동지에 활동 내용이 잘 정리되었는지 피드백함.</li> </ul>	
교사를 위한 팁	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 1차시와 2차시 활동 시간을 학급별로 동일하게 제한 시간을 부여해야 함.</li> <li>▶ 모듈별 발표 시간도 기존 광고 시청 + 발표 내용 + 재구성한 광고 시청 총합 시간도 최대 몇분으로 할지 미리 정해놓고 진행하면 시간 배분에 효과적임.</li> </ul>	

## 두근두근 내 인생

### 1 수업 기본 정보

대상 학년	중2학년	모델 개발자	(중국어) 인하부중 김규홍	
연계 과목	도덕, 생활 중국어 (교육과정을 재구성한 융합수업)		운영 차시	2차시
과목별 성취기준	도덕	[9도01-03] 도덕적 정체성과 선한 성품을 지니기 위해 자신이 본받고자 하는 사람을 그 이유와 함께 선정하고 자기 자신을 도덕적 관점에서 인식·존중·조절할 수 있다.		
	생활중국어	[9생중-04-02] [9생중-04-03] 날말의 용법과 어순에 유의하여 간단한 표현이나 문장을 작성한다.		
개발목적	<p>생활 중국어 시간에 배운 이름, 나이, 생일, 취미, 장래희망과 관련된 중국어 표현을 이용하여 자신의 삶의 이야기를 솔직하게 표현하는데 주안점을 둔다. 자서전을 만들고 인생 그래프를 제작하는 활동을 통하여 자아를 바르게 이해하고 자신의 삶을 성찰하여 미래를 계획할 수 있는 기회를 제공한다. 또한 15개정교육과정과 22개정교육과정의 핵심역량인 정보처리역량과 창의융합인재 양성을 위하여 자서전 제작 과정 간 AI활용 도구를 채택하여 학생들이 정보 미래 기술을 체험하는 기회를 제공하고, 제작도구의 다양성과 한정적인 교실환경을 변화하는 데 목적을 둔다.</p>			
수업차시 설명	<p>1차시 : [자서전 만들기] 자신의 모습을 객관적 관점에서 평가하고 자아의 구성요소를 바탕으로 자신을 설명할 수 있다. 특히 생활 중국어 시간에 배운 이름, 나이, 생일, 취미, 장래희망과 관련된 중국어 표현을 다양하게 활용하여 풍부한 스토리를 고루 갖춘 나만의 자서전을 제작한다.</p> <p>2차시 : [인생 그래프 만들기] 중국 현대소설가 위화(인생)의 절선된 부분을 읽고 주인공의 갈등상황을 파악한다. 1차시에 제작했던 자서전을 바탕으로 앞으로의 나의 진로를 계획하며 자신의 미래 인생 그래프를 그린다. 이를 다른 친구들에게 발표하며 미래와 진로에 대한 목표를 구체적으로 확립할 수 있다.</p>			
세부능력 및 특기사항 작성 예시	<p>자신의 삶에 대한 도덕적 인식을 바탕으로 개인의 인격 함양, 반성, 선 실천, 삶의 길잡이 등의 내용을 포함하여 자서전 만들기 활동에 참여함. ‘자아정체성과 자신의 삶’을 주제로 자서전 제작과정 간 스토리텔링 기법을 활용하여 전달력을 높이고, 자신의 삶의 이야기를 구체적이고 진솔하게 표현함. 특히 이름, 나이, 생일, 취미, 장래희망과 관련된 중국어 표현을 완벽하게 이해하여 자신이 전달하고자 하는 바를 중국어로 표현하는 능력이 탁월함. 자신의 학습정도를 평가할 수 있는 메타인지능력이 높으며, 과제 수행에 필요한 인공지능 도구를 적절히 활용할 줄 아는 정보처리역량과 창의심미적역량이 높은 학생으로 관찰됨.</p>			

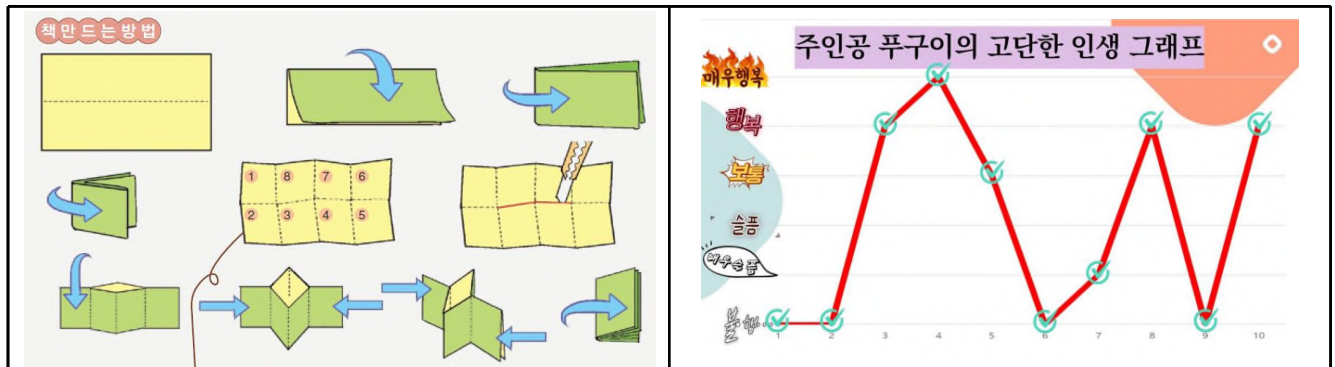
## 2 교수학습 과정안

차시		1차시
성취기준		[9생중-04-02] [9생중-04-03] 낱말의 용법과 어순에 유의하여 간단한 표현이나 문장을 작성한다.
학습주제		자서전 만들기
수업 개요	도입	수업 진행 안내 및 수업 도구 안내
	전개	1. 교과서 자료 제시 -중국어 이름 표현 예) 我叫○○○ -국적표현과 국적과 관련된 이야기 예) 우리나라를 사랑하는 이유 -나이표현과 생일표현 예) 我是15岁, ○살 때 기억에 남는 일 등 -취미표현과 좋아하는 것에 관한 이야기 예) 내가 좋아하는 것, 그 이유 등 -장래희망표현과 꿈 이야기 我将来想当○○○ 2. 자서전 제작 -제작도구 ‘투닝’ 활용하여 제작 <a href="https://tooning.io/tooning-landing-main">https://tooning.io/tooning-landing-main</a> -평가안내
	정리	발표 및 질의응답 - 이름, 국적, 나이, 취미, 장래희망 등의 중국어 표현이 담긴 자신의 자서전을 다른 학생들에게 발표하기. - 올바른 도덕적 정체성을 지니고, 자기 자신을 도덕적 관점에서 바르게 평가하기
평가		이름, 나이, 생일, 취미, 장래희망과 관련된 중국어 표현을 3개 이상 활용하여 자서전을 제작하였는지 평가.
생활기록부 기재내용 예시		자신의 삶에 대한 도덕적 인식을 바탕으로 개인의 인격 함양, 반성, 선 실천, 삶의 길잡이 등의 내용을 포함하여 자서전 만들기 활동에 참여함. ‘자아정체성과 자신의 삶’을 주제로 자서전 제작과정 간 스토리텔링 기법을 활용하여 전달력을 높이고, 자신의 삶의 이야기를 구체적이고 진솔하게 표현함. 특히 이름, 나이, 생일, 취미, 장래희망과 관련된 중국어 표현을 완벽하게 이해하여 자신이 전달하고자 하는 바를 중국어로 표현하는 능력이 탁월함. 자서전 제작에 있어 인공지능 도구를 적절히 활용하여 자서전의 심미성을 높였으며, 자신의 이야기를 다른 학생들에게 발표하며 진로에 대한 확고한 의지를 갖춘 학생으로 관찰됨.

차시		2차시
성취기준		<p>[9생중-04-02] [9생중-04-03]            낱말의 용법과 어순에 유의하여 간단한 표현이나 문장을 작성한다.</p> <p>[9생중-05-02] [9생중-05-03]            서적이거나 영상 및 다양한 활동을 통해 다양한 중국 문화를 체험하고, 중국문화와 우리나라의 문화를 비교하고 문화의 다양함을 존중하는 태도를 갖는다.</p>
학습주제		인생 그래프 만들기
수업 개요	도입	수업 진행 안내 및 흥미유발 - 중국 현대작가 ‘위화’ 소개 - 위화〈인생〉 소개
	전개	1. 위화〈인생〉 절선 된 부분 읽고 내용 파악하기 - 등장인물 파악하기, 사건의 발생 파악하기 2. 위화〈인생〉을 영화로 만든 작품 감상하기 - 소설과의 차이점 분석하기, 토론하기 3. 주인공의 인생을 그래프로 나타내보기 - 그래프의 x축을 시간, y축을 행복수치로 설정하여 그래프로 나타내보기 - 등장인물 간의 갈등구조 파악하기 4. 자신의 미래와 관련하여 인생 그래프 그려보기 - 자신의 진로를 기준으로 인생 그래프 그려보기
	정리	발표 및 질의응답 - 자신이 제작한 인생 그래프를 다른 친구들에게 발표하고 이유 설명하기
평가		발표 및 내용에 있어 논리적이고 참신하게 구성하였는지 유무 평가.
생활기록부 기재내용 예시		<p>중국 현대소설가 위화의 인생을 읽고 나의 인생그래프를 제작하는 활동에 참여함. 자신의 삶을 시간 순서대로 배열하여, 과거의 경험과 미래의 목표를 구체적으로 정리함. 특히 초등학교 시절 가졌던 꿈을 회상하며 진로 목표를 구체화함. 자신의 강점과 약점을 정확하게 인식하는 메타인지능력을 발휘하여 자신을 객관적으로 평가하는 능력이 탁월함. 향후 자신의 진로를 개척하고 방향을 올바르게 나아갈 것으로 사료됨. 앞으로의 자신의 흥미와 적성을 고려하여 진로를 설계해 나간다면 성공적인 미래를 개척할 수 있을 것이라 기대되는 학생임.</p>

### ③ 활동방법 및 활동 완성본

#### ○ 자서전 만드는 방법, 활동자료



#### ○ 활동 완성본

2. 내가 주인공 푸구이라면? 푸구이가 되어 일기를 써봅시다

2022년. 12월. 28일 (10)의 관한 이야기




평사가 죽은지도 꽤됐고 전쟁을 한 것도 참 오래됐다. 평사 아들 만두같은 줄 지내고 있지만 아슬하고 달이 보였을 건 사실이다. 만약 지금까지 살아있었다면 어땠는지 궁금하다. 나는 나이를 먹었지만 여전히 자라지 않은 마음은 같은 거 같다. 지금 옆에 있는 만두를 보며 생각해하고 있다. 지금도 고고 앞으로는 나의 미래를 펼쳐 나갈 것이다.


3. 주인공 푸구이의 인생을 색깔로 표현한다면, 무슨 색으로 표현하고 싶나요?

\* 밝은색 / 불행한 삶도 있었지만 밝게 살아가기도 해서 노란색

#### 4 과정중심 평가자료

##### ○ 평가 개요

성취기준		[9생중-04-02] [9생중-04-03] 낱말의 용법과 어순에 유의하여 간단한 표현이나 문장을 작성한다.			
평가 기준	▶ 평가요소 1 : 메타포 작성하기 : 의견의 논리성을 평가 ▶ 평가요소 2 : 발표의 논리성 및 이해도 ▶ 평가요소 3 : 문화탐구 - 2가지 항목을 평가 ① 자료의 가치성 ② 정확성, 참신성				
	메타포 작성성	의견의 논리성 (5)	A	주제와 관련된 개인의 의견에 논리성이 매우 현저함	5
			B	주제와 관련된 개인의 의견에 논리성이 비교적 현저함	4
			C	주제와 관련된 개인의 의견에 논리성이 많지 않음	3
			D	본인의 의사에 의한 수행평가 미응시자(기본점수)	2
	문화탐구	자료의 가치성 (5)	A	문화 책자로서의 가치성이 매우 높음	5
			B	문화 책자로서의 가치성이 비교적 높음	4
			C	문화 책자로서의 가치성이 그다지 높지 않음	3
			D	본인의 의사에 의한 수행평가 미응시자(기본점수)	2
		정확성 발표 (5)	A	발표 및 내용에 있어 중국어 표현을 3개 이상 사용함	5
			B	발표 및 내용에 있어 중국어 표현을 2개 이상 사용함	4
			C	발표 및 내용에 있어 중국어 표현을 1개 이상 사용함	3
			D	본인의 의사에 의한 수행평가 미응시자(기본점수)	2
의도 및 수업과의 연계		이름, 나이, 생일, 취미, 장래희망과 관련된 중국어 표현을 활용하여 자신의 삶과 연계하여 자서전을 제작하고 다른 학생들에게 자신의 진로를 발표하며 미래를 구체화하는 기회를 제공하고자 함.			
학생활동예시 (자서전 각 페이지별 구성)		1 이름		2 국적	
		자신의 이름과 인공지능‘투닝’ 이용하여 캐릭터 만들기		국적 표현하기를 바탕으로 자랑스런 우리나라 소개하기	
		<div><div>자기소개</div><div>我叫金敏俊</div><div></div><div>특징</div><div>#我是15岁</div><div>#ISFJ</div></div> <div><div>韩国</div><div></div><div></div></div>			

3 나이	4 생일
나이 말하기	특정한 날짜와 관련된 사건 표현하기
5 취미	6 관련 소개
취미를 표현하고 관련된 간단한 이야기를 말한다.	
7 미래 직업	8 자신의 꿈
자신의 미래 직업을 중국어로 쓰고 이루고 싶은 꿈을 한국어로 표현한다.	
<div style="text-align: center;"> <p><b>저는 나중에 커서 역사 선생님이 되고 싶어요!</b></p> <p><b>我将来想当历史老师</b></p> </div> 	

## 두근두근 내 인생

대상 학년	중2학년	모델 개발자	(중국어) 인하부중 김규홍	
연계 과목	도덕, 생활 중국어 (교육과정을 재구성한 융합수업)		운영 차시	2차시
과목별 성취기준	도덕	[9도01-03] 도덕적 정체성과 선한 성품을 지니기 위해 자신이 본받고자 하는 사람을 그 이유와 함께 선정하고 자기 자신을 도덕적 관점에서 인식·존중·조절할 수 있다.		
	생활중국어	[9생중-04-02] [9생중-04-03] 낱말의 용법과 어순에 유의하여 간단한 표현이나 문장을 작성한다.		
개발목적	생활 중국어 시간에 배운 이름, 나이, 생일, 취미, 장래희망과 관련된 중국어 표현을 이용하여 자신의 삶의 이야기를 솔직하게 표현하는데 주안점을 둔다. 자서전을 만들고 인생 그래프를 제작하는 활동을 통하여 자아를 바르게 이해하고 자신의 삶을 성찰하여 미래를 계획할 수 있는 기회를 제공한다. 또한 15개정교육과정과 22개정교육과정의 핵심역량인 정보처리역량과 창의융합인재 양성을 위하여 자서전 제작 과정 간 AI활용 도구를 채택하여 학생들이 정보 미래 기술을 체험하는 기회를 제공하고, 제작도구의 다양성과 한정적인 교실환경을 변화하는 데 목적을 둬.			
개발자료 설명	위화<인생>의 절선편으로 등장인물간의 갈등구조 및 주요 사건을 포함하고 있음. 독서 후 활동으로 주인공 푸구이의 입장에서 일기쓰기 및 나의 인생그래프 그리기 활동을 할 수 있도록 하여 자신의 진로와 미래 모습에 대해 구체화할 수 있도록 설계함.			
활용 팁	소설의 절선편이므로 생략된 부분에 대한 교사의 보충 설명이 필요함. 수업시간에 독서를 하는 것을 힘들어 하는 학생들이 있으므로 소설을 영화화한 작품을 함께 감상하며 소설 흐름을 따라갈 수 있도록 지도하는 것이 좋은 방법이 될 수 있음.			

## <활동지>

23_인하부중	두근두근 내 인생	2학년 반
생활 중국어_29		이름 :

### □ 읽기자료

#### 1.

십 년 전에 나는 한가하게 놀고먹기 좋은 직업을 얻었다. 그것은 바로 촌에 가서 민요를 수집하는 일이었다. 그해 여름 내내 나는 어지러이 노니는 참새처럼, 시끄러운 매미 소리와 햇빛 가득한 시골 마을 들녘에서 빈둥거렸다.

나는 농민들이 즐겨 마시는 썩쓰레한 찻물을 좋아했다. 그들은 대개 차통을 발독의 나무 밑에 놔두곤 했다. 나는 아무 거리낌 없이 찌꺼기가 잔뜩 낀 찻잔을 들어 찻물을 따라 마셨고, 더불어 내 물병까지 가득 채웠다. 그러고는 밭에서 일하는 남자와 한바탕 음탕한 얘기를 하며 노닥거렸는데, 그럴 때면 내 시답잖은 얘기에 아가씨들이 남몰래 키득거리곤 했다. 그 웃음소리를 뒤로 하고, 나는 아무 일도 없었다는 듯 유유히 자리를 떴다.

어느 날은 참외밭을 지키는 노인과 오후 내내 함께 앉아 노닥거렸는데, 내 평생 그렇게 많은 참외를 먹기는 처음이었다. 얼마나 먹었던지 자리에서 일어나 작별 인사를 할 때에는 애 밴 여자처럼 배가 볼록해 걸음조차 떼기 힘들었다. 그리고 나서 할머니뻘 되는 여자와 문간에 앉아 있노라니, 그녀는 짚신을 삼으며 ‘시월의 잉태’라는 노래를 들려주었다.

#### (중략)

내가 푸구이라는 노인을 만난 건 여름이 막 시작될 무렵이었다. 그날 오후 나는 잎이 무성하게 자란 나무 밑을 지나가고 있었다. 면화는 이미 다 거둔 뒤였고, 밭에서는 수건 쓴 여자 몇몇이 면화 줄기를 뽑고 있었다. 그들은 시도 때도 없이 엉덩이를 흔들며 면화 뿌리에서 진흙을 털어내고 있었다.

나는 밀짚모자를 벗고, 뒤통의 수건을 빼서 얼굴의 땀을 닦았다. 옆에는 햇빛을 받아 누런빛을 띠는 연꽃이 있었다. 나무에 기대어 연꽃을 마주보고 앉았는데, 금방 잠이 쏟아졌다. 그래서 풀덤불에 누워 모자로 얼굴을 덮고 가방을 베개 삼아 나무 그늘에서 눈을 붙였다.

지금보다 열 살 어렸던 시절의 나는 것처럼 나뭇잎과 풀덤불 사이에 누워 두 시간을 잤다. 중간에 개미 몇 마리가 다리 위로 기어 올라왔지만, 잠결에도 의연하고 정확하게 손가락으로 그놈들을 튕겨버렸다. 한참 단잠을 자고 있는데 물가에라도 온 것처럼 멀리서 한 노인이 대나무 뿔목을 저어가며 낭랑한 목소리로 고함치는 소리가 들렸다. 애써 꿈에서 벗어나 돌아와 보니 그 소리가 현실에서 또렷하게 울려 퍼지고 있었다. 몸을 일으켜 살펴보니 근처 밭에서 한 노인이 소에게 훈계를 늘어놓고 있었다.

밭을 갈던 소는 이미 피곤에 지친 듯 고개를 숙인 채 그 자리에 서 있었고, 뒤에서 옷통을 벗고 밭을 매는 노인이 소에게 목청껏 야단치는 소리가 들렸다.

□ 읽기자료

## 주인공 푸구이의 고단한 인생 그래프

**1. 푸구이에게 어떤 일이 있었나요? 그래프를 보며 내용을 정리 해 봅시다.**

(1) 도박을 해서 재산을 모두 빼앗긴다.	(6) 사고로 아들 유청을 잃는다.
(2) 국민당과 공산당의 내전 중 국민당에게 끌려간다.	(7) 그림자극 소품을 잃게된다.
(3) 그림자극을 통해 운 좋게 살아난다.	(8) 딸 평샤가 얼시와 결혼하게 된다.
(4) 전쟁이 끝나고 집으로 돌아간다	(9) 딸 평샤가 출산을 하던 도중 사망한다.
(5) 도박으로 자신의 집을 빼앗긴 사람이 처형당한다.	(10) 손자와 행복하게 산다.

**1. 내가 주인공 푸구이라면? 푸구이가 되어 일기를 써봅시다.**

---

---

---

---

---

---

---

---

**1. 주인공 푸구이의 인생을 색깔로 표현한다면, 무슨 색으로 표현하고 싶나요?**

---

---

---

---

---

---

---

---



## 체육 수업 사례 개발 및 자료 연구

연구팀명	P.E.B (Physical Education Bank)																								
연구팀	유호연, 김규태(함박중학교) 김동효(만수북중학교) 고영진(부광여자고등학교) 이찬양(상인천여자중학교) 신재영(석정중학교) 오성민(청량중학교)																								
연구주제	체육 수업 사례 개발 및 자료 연구																								
연구 운영내용 및 연구결과	1. 연구 취지 -체육 수업 사례 개발 및 자료 연구를 통해 체육 수업의 질 향상을 도모 -개발한 수업 사례를 일반화 및 공유하여 인천 체육 교육 발전에 기여																								
	2. 연구 방법																								
	<table><tr><th>과제</th><th>전략</th><th>주요내용</th></tr><tr><td>가치 · 비전 철학 · 규범 공유</td><td>나눔과 공유</td><td>-각자 교사로서 지니고 있는 가치·비전·철학을 공유 -공동체 규범 및 수업연구팀 규칙 제정</td></tr><tr><td>수업 사례 나눔</td><td>수업사례발표 수업성찰</td><td>-자기 수업을 직접 공개하고 수업 고민을 나누며 해결 방안을 다함께 모색 -수업자의 수업 고민에 대한 해결책을 제시하는 것이 아니라 해결 방안을 모색함에 중점 -학기중 1회는 수업디자인을 통한 공개수업 실시</td></tr><tr><td>수업 디자인</td><td>수업 계획안 작성 및 상호피드백</td><td>-수업 전 동료 교사들이 모여 수업자의 수업 계획안(핵심질문, 학습지 등)을 중심으로 상호 피드백하여 공동으로 수업디자인 실시 -수업 활동 자료 개발 및 공유</td></tr><tr><td>독서 토론</td><td>독서 토론</td><td>-수업과 관련한 책을 읽고 책 소감을 나누면서 자연스럽게 수업에 대한 고민과 해결방안 모색 -마인드맵, 개조식 요약법으로 소감문 작성</td></tr><tr><td>수업 자료 개발</td><td>수업 자료 개발</td><td>-체육 수업 종목별 수업 자료 개발 및 공유</td></tr><tr><td>워크숍 운영</td><td>외부강사초빙</td><td>-수업 관련 전문 강사 초빙</td></tr><tr><td>자체 평가 활동</td><td>워크숍</td><td>-워크숍 통해 수업연구팀 개선 방향 모색</td></tr></table>	과제	전략	주요내용	가치 · 비전 철학 · 규범 공유	나눔과 공유	-각자 교사로서 지니고 있는 가치·비전·철학을 공유 -공동체 규범 및 수업연구팀 규칙 제정	수업 사례 나눔	수업사례발표 수업성찰	-자기 수업을 직접 공개하고 수업 고민을 나누며 해결 방안을 다함께 모색 -수업자의 수업 고민에 대한 해결책을 제시하는 것이 아니라 해결 방안을 모색함에 중점 -학기중 1회는 수업디자인을 통한 공개수업 실시	수업 디자인	수업 계획안 작성 및 상호피드백	-수업 전 동료 교사들이 모여 수업자의 수업 계획안(핵심질문, 학습지 등)을 중심으로 상호 피드백하여 공동으로 수업디자인 실시 -수업 활동 자료 개발 및 공유	독서 토론	독서 토론	-수업과 관련한 책을 읽고 책 소감을 나누면서 자연스럽게 수업에 대한 고민과 해결방안 모색 -마인드맵, 개조식 요약법으로 소감문 작성	수업 자료 개발	수업 자료 개발	-체육 수업 종목별 수업 자료 개발 및 공유	워크숍 운영	외부강사초빙	-수업 관련 전문 강사 초빙	자체 평가 활동	워크숍	-워크숍 통해 수업연구팀 개선 방향 모색
	과제	전략	주요내용																						
	가치 · 비전 철학 · 규범 공유	나눔과 공유	-각자 교사로서 지니고 있는 가치·비전·철학을 공유 -공동체 규범 및 수업연구팀 규칙 제정																						
	수업 사례 나눔	수업사례발표 수업성찰	-자기 수업을 직접 공개하고 수업 고민을 나누며 해결 방안을 다함께 모색 -수업자의 수업 고민에 대한 해결책을 제시하는 것이 아니라 해결 방안을 모색함에 중점 -학기중 1회는 수업디자인을 통한 공개수업 실시																						
	수업 디자인	수업 계획안 작성 및 상호피드백	-수업 전 동료 교사들이 모여 수업자의 수업 계획안(핵심질문, 학습지 등)을 중심으로 상호 피드백하여 공동으로 수업디자인 실시 -수업 활동 자료 개발 및 공유																						
	독서 토론	독서 토론	-수업과 관련한 책을 읽고 책 소감을 나누면서 자연스럽게 수업에 대한 고민과 해결방안 모색 -마인드맵, 개조식 요약법으로 소감문 작성																						
	수업 자료 개발	수업 자료 개발	-체육 수업 종목별 수업 자료 개발 및 공유																						
	워크숍 운영	외부강사초빙	-수업 관련 전문 강사 초빙																						
자체 평가 활동	워크숍	-워크숍 통해 수업연구팀 개선 방향 모색																							

### 3. 추진 일정

순번	연구개발 내용	추진일정								비고
		4	5	6	7	8	9	10	11	
1	연구 및 분석									
2	연구 및 적용									
3	연구 검증									
4	중간 평가 및 수정									
5	세미나 및 워크숍									
6	2차 검증 및 평가									
7	수업나눔실시									
8	수업나눔실시									
9	수업나눔한마당 참여									

### 4. 연구 결과

#### • 수업영상개발(2편)

			
수업영상	수업영상	수업모습	수업모습

#### • 자료개발(4편)

#### 나눔 및 추후 계획

- 지역 체육교과연구회 공유
- 체육 전문적학습 공동체 공유
- 2024년 수업연구팀 운영을 위한 협의회 실시





#### 제언

첫째, 체육 수업의 질 향상에 필요한 아이디어를 공유하고 바로 사용할 수 있는 자료로 제작하는 과정은 저경력 체육교사에게 큰 도움을 줄 수 있었다.

둘째, 자신의 수업을 준비하고 컨설팅받으며 공개하는 과정은 수업 능력 개선에 긍정적인 영향을 끼쳤으나 온라인 모임으로는 한계가 있었다. 오프라인 모임을 활성화하여 수업 개선 활동을 이어간다면 수업 개선에 큰 효과가 있을것으로 보인다.

## 추크볼

### 1 수업 기본 정보

대상 학년	중학생 고등학생	모델 개발자	(체육) 함박중 유호연 (체육) 함박중 김규태 (체육) 만수북중 김동호 (체육) 부광여고 고영진 (체육) 청량중 오성민 (체육) 상인천여중 이찬양 (체육) 석정중 신재영	
과목	체육		운영 차시	12차시
성취기준	[9체03-01] 영역형 경쟁 스포츠의 역사와 특성을 이해하고, 경기 유형, 인물, 기록, 사건 등을 감상하고 분석한다.			
수업차시 설명	8차시 : [효율적인 공격과 수비를 위한 연습] -추크볼의 효율적인 공격을 위해 패스부터 다양한 슛을 연습한다. -추크볼의 효율적인 수비를 위해 공격 이후 골대에 튀어 오른 공을 수비하는 연습을 다양한 상황 속에서 연습한다. 10차시 : [팀 게임 진행] -편성된 4개의 팀이 각각 리그전을 통해 경기를 진행한다. -선수 역할과 비선수 역할 모두 존재하기 때문에 한 학생의 낙오나 미참여 없이 모든 학생이 참여가 가능하다.			
수업 사진 및 동영상				
	1차시 수업 사진		1차시 수업 사진	
				
	2차시 수업촬영 영상		2차시 수업촬영 영상	
세부능력 및 특기사항 작성 예시	추크볼을 주제로 체육 수업에 참여함. 상대를 배려하는 자세로 수업에 참여하여 성실히 임하는 자세를 보임.			

## 2 교수학습 과정안

차시		8차시
성취기준		[9체03-01] 영역형 경쟁 스포츠의 역사와 특성을 이해하고, 경기 유형, 인물, 기록, 사건 등을 감상하고 분석한다.
학습주제		효율적인 공격과 수비를 위한 연습
수업 개요	도입	[추크볼 수비 릴레이] -준비 운동으로 슛팅을 하고 수비하고, 슛팅하고 수비하고를 릴레이하여 한 바퀴 돈다.
	전개	1. 추크볼 경기를 위한 기본 슛, 수비, 던지기 및 전술 연습 -정확성을 위한 제자리 슛팅 -파워 향상 슛팅 -점프 슛 -낙하지점을 찾아 수비 연습하기 -스텝 밟아 멀리 던지기 2. 비선수 역할 알아보기 -다양한 비선수 역할 토론
	정리	1. 추크볼의 다양한 기술 구사하기 2. 다양한 비선수 역할 이야기해보기
평가		골대로부터 목표 거리에서 슛팅해보기
생활기록부 기재내용 예시		-자신이 설정한 거리에서 슛팅을 성공적으로 수행할 수 있음. -추크볼 경기에서 선수 및 비선수가 해야 할 역할에 대해 토론할 수 있음.

차시		10차시
성취기준		[9체03-01] 영역형 경쟁 <u>스포츠</u> 의 역사와 특성을 이해하고, 경기 유형, 인물, 기록, 사건 등을 감상하고 분석한다.
학습주제		팀 게임 진행
수업 개요	도입	준비 운동 및 비선수 역할에 대해 발표하기
	전개	<p>[4개 팀으로 구성되어 2차시에서는 1팀과 2팀 경기, 3팀과 4팀 경기를 진행한다.]</p> <p>1. 축구볼 경기를 위해 구성된 팀 원들끼리 모여 자신의 역할 다시 이야기해보기</p> <p>-선수역할</p> <p>-비선수역할(주심, 부심, 감독, 코치, 기록원, 해설가 등)</p> <p>2. 경기 진행하기</p> <p>-선수들은 자신의 역할에 맞게 수행하고 경기를 진행한다.</p>
	정리	<p>- 팀별로 모여 정리 운동하기</p> <p>- 기록원들은 기록을 수합하여 경기 결과 발표하기</p> <p>- 다음 경기 일정 안내하기</p>
평가		체크리스트를 통해 선수, 비선수 역할 학생들의 수업 참여도 체크하기
생활기록부 기재내용 예시		-선수역할(포지션)을 수행하면서 자신의

### 3 학습지 및 수업 자료

#### ○ 비선수 역할

주심: 운동 경기에서, 주장이 되어 심판하는 사람. 또는 그 일

부심: 운동 경기에서 주심(主審)을 보좌하는 심판.

감독: 운동 경기 따위에서 일의 전체를 지휘하며 실질적으로 책임을 맡은 사람.

코치: 운동 경기의 정신·기술·전술 따위를 선수들에게 지도하고 훈련하는 일. 또는 그 일을 하는 사람.

기록원: 동에서, 경기의 내용을 전문적으로 기록하는 공식적인 사람.

해설가: 스포츠 방송 진행자 중 스포츠 방송 중계시 캐스터의 경기 진행 상황 설명에 전문적인 부연 설명으로 도움을 주는 진행자를 의미한다.

#### 4 과정중심 평가자료


##### ○ 평가 개요

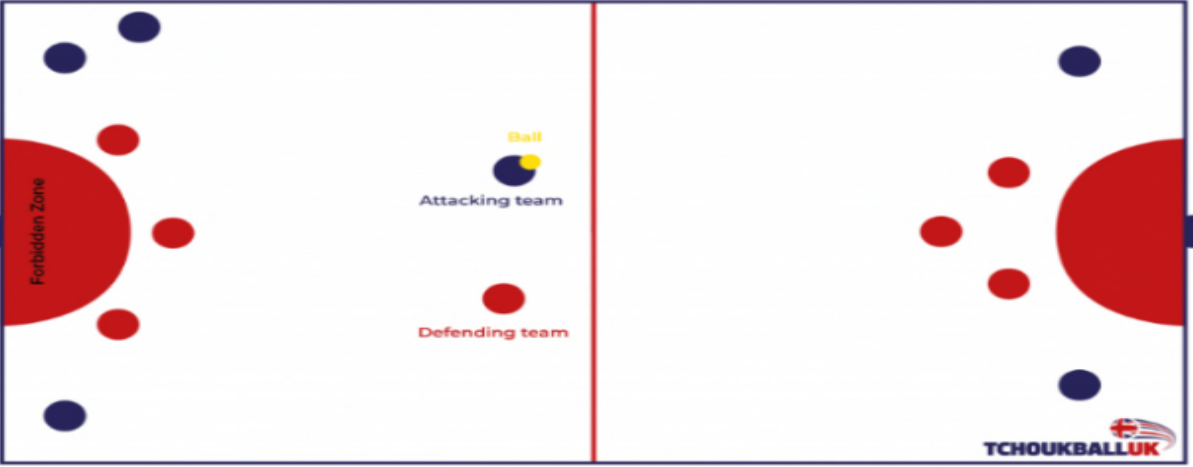
성취기준	[9체03-01] 영역형 경쟁 스포츠의 역사와 특성을 이해하고, 경기 유형, 인물, 기록, 사건 등을 감상하고 분석한다.	
평가기준	상	영역형 경쟁 스포츠의 역사와 특성을 이해하고, 경기 유형, 인물, 기록 사건 등을 감상하고 분석한다.
	중	영역형 경쟁 스포츠의 특성을 이해하고, 경기 유형, 인물, 기록 사건 등을 분석한다.
	하	영역형 경쟁 스포츠를 이해하고, 경기 유형, 인물, 기록 사건 등을 감상한다.
의도 및 수업과의 연계	모든 학생들이 수업에 참여하여, 유능하고, 박식하며, 열정적인 참여자로 거듭날 수 있도록 수업을 구성	
평가문항 (평가내용)	축구볼 거리별 슛, 거리별 슛하고 수비하기, 팀 경기 결과, 비선수 역할 참여도	
평가요소 (채점기준)	성공률, 참여도(체크리스트) 등 - 학교 학습자 수준별 상이함	
교사를 위한 팁	학교 학습자 수준에 맞는 거리 조절 및 경기 인원 조절	

# 추크볼 수업 활동지

대상 학년	중학생 고등학생	모델 개발자	(체육) 함박중 유호연 (체육) 함박중 김규태 (체육) 만수북중 김동호 (체육) 부광여고 고영진 (체육) 청량중 오성민 (체육) 상인천여중 이찬양 (체육) 석정중 신재영	
과목	체육		운영 차시	12차시
성취기준	<p>[9체03-01] 영역형 경쟁 스포츠의 역사와 특성을 이해하고, 경기 유형, 인물, 기록, 사건 등을 감상하고 분석한다.</p> <p>[9체03-02] 영역형 경쟁 스포츠에서 활용되는 유형별 경기 기능과 과학적 원리를 이해하고 운동 수행에 적용하며, 운동 수행 과정에서 나타나는 문제점을 분석하고 해결한다.</p> <p>[9체03-03] 영역형 경쟁 스포츠의 경기 방법과 전략을 이해하고 경기에 활용할 수 있으며, 경기 상황에 맞게 전략을 진단하여 창의적으로 적용한다.</p> <p>[9체03-04] 영역형 경쟁 스포츠에 참여하면서 경기 규칙을 준수하고, 상대방을 존중하며, 정정당당하게 경기한다.</p>			
개발목적	추크볼 수업에 바로 활용할 수 있는 자료를 오리엔테이션(기원 및 역사, 경기 방법, 경기 규칙), 연습 방법, 전술 훈련 방법, 평가등으로 분류하여 제작하였다. 학생들에게 생소한 추크볼이라는 종목에 대해 익히고 연습 방법 및 전술 훈련에 대한 정보를 제공하여 추크볼과의 거리를 좁히는데 도움을 주고자 하였다.			

## ■ 1차시 오리엔테이션

추크볼 1차시 활동지		( ) 반 ( ) 번 이름 ( )
<b>1. 추크볼이란?</b> 추크볼은 약 1m의 사방 골대에 슛을 하여 튀어 오른 공을 상대팀 수비수가 잡지 못하게 하여 득점을 올리는 경기이다. 상대와의 몸싸움이 없는 비공격형 스포츠로 공이 골대에 스치면서 나는 소리에서 경기명이 유래되었다.		
<b>〈활동1〉 추크볼 기원 및 역사에 대해 알아봅시다. (빈 칸 넣기)</b>		
		추크볼의 창시자인 스위스의 생물학자이자 재할 선생님이었던 헤르만 브랜트는 기존 스포츠들이 ( <b>침략적</b> ), ( <b>공격적</b> ) 이라고 규정하며 상대방과의 불필요한 접촉이 없는 추크볼을 고안했습니다. 추크볼은 경기 중 ( <b>신체접촉</b> ) 과 ( <b>가로채기</b> ) 가 없습니다.
<b>〈활동2〉 추크볼 경기 규칙에 대해 알아봅시다. (O, X 퀴즈)</b>		

 <p>3-1-3 공격 포메이션의 주크볼 코트.</p>		
질문 1: 주크볼은 네트를 두 개만 이용하여 경기한다.	0	X
질문 2: 주크볼의 최소 경기 인원은 4명이다.	0	X
질문 3: 주크볼 경기 중 수비팀은 상대의 패스를 가로챌 수 있다.	0	X
질문 4: 우리팀이 슈팅한 공을 상대팀 선수가 잡지 못하면 우리팀의 득점이다.	0	X
질문 5: 주크볼 경기장의 포비든존은 진입금지구역으로 절대 들어갈 수 없다.	0	X
<b>〈활동3〉 주크볼의 3·3·3·3 규칙에 대해 알아보시다. (빈 칸 넣기)</b>		
①공을 받고 3걸음까지만 걸을 수 있음. ②공을 가지고 ( 3초 ) 까지만 있을 수 있음. ③패스를 3번만 할 수 있음. (엔트리 패스 제외) ④한 골대에 ( 슛을 ) 3번만 할 수 있음.		

## ■ 4차시 추크볼 공격, 수비 방법 연습

추크볼 훈련 방법	이름:	오늘의 목표:
2단원 영역형 경쟁	[4차시] 추크볼의 공격과 수비 방법을 알고 연습할 수 있다.	

### 수비 연습

#### ▶ 먼저 모둠에서 수비 역할 순서를 정하세요!

- 수비 역할 친구는 오른쪽 그림처럼 무릎을 꿇고 앉아 양손 간격을 볼이 빠지지 않을 정도로 넓힙니다.
- 나머지 친구들이 한 명씩 수비 역할 친구의 손바닥을 향해 정면, 좌, 우, 위, 아래, 대각선으로 공을 던져 수비 역할 친구가 다양한 방향으로 연습할 수 있도록 해주세요.
- 처음에는 천천히 던지다가 서서히 속도를 높입니다.
- 한 명씩 다 던졌다면 수비 역할을 순서대로 돌아가며 바꿔주세요.
- 지금부터 연습 시작!



❓ 왜 무릎을 꿇을까요?

슈팅 후 튕겨나오는 공은 대부분 포비든존 근처에 떨어지기 때문에 무릎을 꿇고 잡을 수 밖에 없습니다.

⚠ 너무 짧게 던지면 공이 수비 역할 친구의 바로 앞에서 튀어올라 친구가 다칠 수 있으니 꼭 친구의 손바닥을 향해 던지세요!

### 공격 연습

#### ▶ 먼저 모둠을 우측팀, 좌측팀으로 나누세요!

- 오른쪽 그림처럼 바운더를 마주보고 좌측팀, 우측팀이 섭니다.
- 좌측팀이 바운더를 향해 슈팅을 하면 튕겨져 나오는 공을 우측팀이 캐치합니다.
- 원스텝 점프슛, 3스텝 점프슛 순서로 진행합니다.
- 처음에는 천천히 던지다가 서서히 속도를 높입니다.
- 지금부터 연습 시작!



⚠ 반드시 튕겨져 나온 공에 집중하세요!

## ■ 8차시 추크볼 경기 전술 익히기

### 1. 교수 · 학습 목표

- (1) 기본 기능을 공격 전술과 수비 전술에 적용하여 경기 기능을 향상할 수 있도록 한다.
- (2) 경기 규칙의 이해를 바탕으로 한 전략과 전술의 이해에 중점을 두고 협동심을 기를 수 있도록 지도한다.

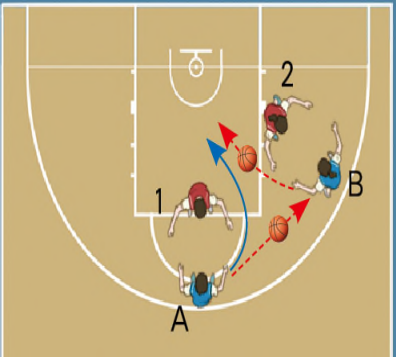

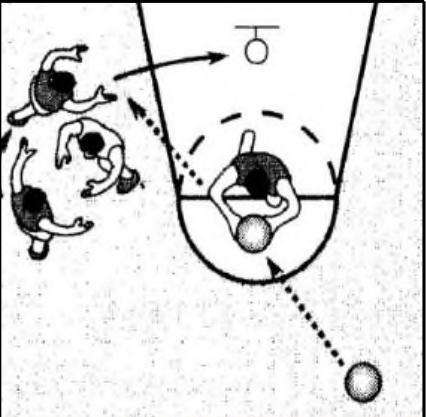
### 2. 경기 전술 익히기

- (1) 경기전술이 필요한 이유 : 추크볼은 혼자서 하는 스포츠가 아니고 팀 스포츠이기 때문에 팀 동료를 활용하여 공격 혹은 수비를 해야 효율적으로 경기 수행을 할 수 있기 때문이다.

- (2) 경기 전술 종류 : 경기전술은 크게 **공격전술**과 **수비전술**로 나뉜다.

#### 가. 공격전술

- 속공법: 상대 팀의 공격이 무산되었거나 상대의 공을 가로챘을 경우 **상대 팀의 수비 대형이 갖추어지기 전에** 재빨리 공격하여 득점하는 방법이다. 1인 속공, 2인 속공, 3인 속공등이 있다.
- 지공법: 상대편이 수비 태세를 갖추고 있을 때 상대 수비를 무너뜨리는 움직임으로 공격하는 방법이다. 스크린 플레이, 컷인 플레이, 포스트 플레이 등이있다.

		
<b>컷인 플레이</b>	<b>스크린 플레이</b>	<b>포스트 플레이</b>
공격수와 수비수가 집중되지 않은 공간으로 달려들어 가는 선수에게 패스를 하여 슛을 시도하는 공격 방법이다.	공을 가진 공격수가 움직일 수 있는 공간을 확보해 주기 위해 상대 팀 선수의 진로를 막는 공격법이다.	슛을 하는 것 같은 동작으로 수비수의 시선을 모은 다음 골 에어리어 근처에 위치한 동료에게 패스하여 슛을 하도록 하는 방법이다.

#### 나. 수비전술

- 대인 방어: **상대 팀 선수를 1 대 1로 막아 수비**하는 방법이다. 강한 압박 수비가 가능하지만 체력 소모가 크고 반칙을 범하기 쉽다.
- 지역 방어: **자신의 수비 구역을 정해 놓고 상대 팀 선수를 수비**하는 방법이다. 체력 소모가 적고 속공에 유리하지만, 강한 팀워크가 필요하다. 지역 방어 대형에는 6-0, 5-1, 4-2 대형 등이 있다.

		
<b>6-0대형</b>	<b>5-1대형</b>	<b>4-2대형</b>
골 에어리어 근처의 수비를 견고히하여 상대의 공격을 막아 낼 수 있지만 중거리 슈트를 잘하는 팀에게는 불리하다.	중앙 수비가 견고하고 공격으로의 전환도 쉽지만, 사이드 플레이나 2인 중거리 슈터를 보유한 팀에게는 약점이 될 수 있다.	중앙 지역 수비를 강화하고 중거리 슈트를 차단하며 속고를 펼치기에 유리하지만 사이드로 침투하는 공격과 스크린 플레이에는 약하다.

### 3. 경기 전술 적용하기

#### (1) 우리 팀 경기 전술 정하기

- 우리 팀 선수들의 장·단점을 파악하여 최대한의 시너지를 발휘 할 수 있는 팀 전술을 정하고 동그라미 표시하기

0조	조원:				
공격전술	속공법	1인 속공	2인 속공	3인 속공	이유:
	지공법	스크린 플레이	컷인 플레이	포스트 플레이	
수비전술	대인방어				이유:
	지역방어	6-0 대형	5-1 대형	4-2 대형	

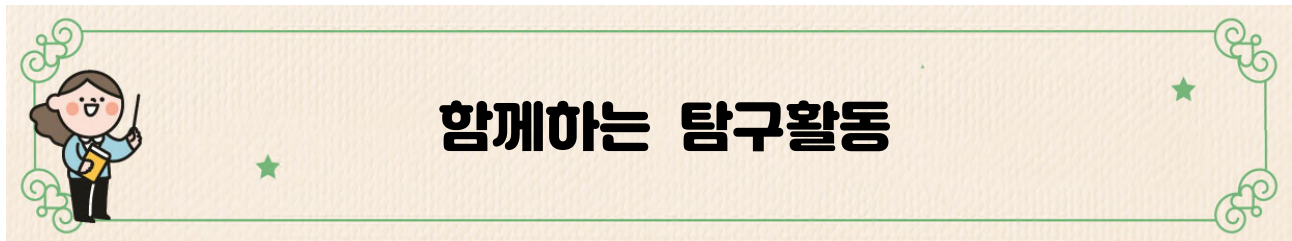
#### (2) 우리 팀 전술 신호 정하기

- 경기 상황에 따라 어떤 공격 전술과 수비 전술을 펼칠 것인지 대처하는 것이 매우 중요하다. 따라서 우리 팀만 알 수 있는 손가락 신호나 소리 등을 정해 경기 상황에서 팀원과 의사소통을 하는 것이 효과적이다.

## ■ 12차시 추크볼 평가

### 1. 개인평가

추크볼 개인평가 활용 예시												
1) 슈팅 정확성과 파워	<div>1. 정면에 설치된 골대로부터 5M 떨어진 지점에서 제자리 슛을 한다.</div> <div>2. 슈팅존에 공이 정확히 맞아, 다시 공이 5M이상 튕겨 나올정도로 힘있게 공을 던질 수 있다.</div> <div>3. 슛을 5번 실시하여, 성공한 횟수에 따라 점수를 부여한다.</div> <table><tr><td>5개 성공</td><td>4개 성공</td><td>3개 성공</td><td>2개 성공</td><td>1개 이하</td></tr><tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td><td>E</td></tr></table>	5개 성공	4개 성공	3개 성공	2개 성공	1개 이하	A	B	C	D	E	
5개 성공	4개 성공	3개 성공	2개 성공	1개 이하								
A	B	C	D	E								
2) 점프 슛	<div>1. 동료의 패스를 공중에서 받아 '한발 착지' 혹은 '두발 착지' 후 스텝을 밟고 점프슛을 한다.</div> <div>2. 점프 슛이 프레임 존을 맞지 않고, 슈팅존에 맞아 튕겨나온 공이 포비든 존 밖(3M)에 떨어져야 한다.</div> <div>3. 점프 슛을 5번 실시하여, 성공한 횟수에 따라 점수를 부여한다.</div> <table><tr><td>5개 성공</td><td>4개 성공</td><td>3개 성공</td><td>2개 성공</td><td>1개 이하</td></tr><tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td><td>E</td></tr></table>	5개 성공	4개 성공	3개 성공	2개 성공	1개 이하	A	B	C	D	E	
5개 성공	4개 성공	3개 성공	2개 성공	1개 이하								
A	B	C	D	E								
3)수비	<div>1. 제자리에서 가볍게 뛰기를 하며 슈팅의 강도와 방향을 본다.</div> <div>2. 교사가 일정하게 던져준 공을 끝까지 보고 공의 낙하지점으로 이동한다.</div> <div>3. 무게중심을 낮추고 공의 높이와 가슴의 높이를 맞추어 안정적으로 수비한다.</div> <div>4. 5회 실시하여 수비가 성공한 횟수에 따라 점수를 부여한다.</div> <table><tr><td>5개 성공</td><td>4개 성공</td><td>3개 성공</td><td>2개 성공</td><td>1개 이하</td></tr><tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td><td>E</td></tr></table>	5개 성공	4개 성공	3개 성공	2개 성공	1개 이하	A	B	C	D	E	
5개 성공	4개 성공	3개 성공	2개 성공	1개 이하								
A	B	C	D	E								
4)멀리던지기	<div>1. 스텝을 밟아 손목스냅과 허리반동을 이용하여 던진다.</div> <div>2. 시작선에서부터 날아간 거리 최초의 낙하지점을 기록으로 하여, 기록을 측정한다.</div> <div>3. 3회 측정하여 좋은기록으로 평가에 반영한다.</div> <table><tr><td>20M이상</td><td>15M~19M</td><td>10M~14M</td><td>9M~5M</td><td>5M 미만</td></tr><tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td><td>E</td></tr></table>	20M이상	15M~19M	10M~14M	9M~5M	5M 미만	A	B	C	D	E	
20M이상	15M~19M	10M~14M	9M~5M	5M 미만								
A	B	C	D	E								



[교수학습과정안]

## ① 수업 기본 정보

대상 학년	중2학년	모델 개발자	(수학) 권희석	
과목	수학		운영 차시	1차시
과목별 성취기준	수학	성취기준 1차시 [수04-12] 사각형의 성질을 이해하고 설명할 수 있다.		
개발목적	<p>모둠활동을 통해 이전 차시까지 학습한 사각형들의 정의를 이용하여 학생들이 정의에 따라서 직접 직사각형, 마름모, 정사각형을 구분해보고 사각형의 대각선의 길이, 각도 등을 직접 측정하며 사각형들의 정의와 성질을 복습한다.</p> <p>각 조원별로 한명은 사각형의 변의 길이 측정, 다른 한명은 대각선의 길이 측정 등의 역할을 부여하여 학생들이 무임승차가 일어나지 않도록 하면서 모든 학생들이 활동에 참여하여 사각형의 성질을 탐구할 수 있게 한다.</p> <p>여러 가지 질문을 통해 사각형들의 포함관계를 학생들이 직접 찾아보면서 학생들이 사각형의 포함관계를 더 오래 기억할 수 있도록 수업 진행</p>			
수업차시설명	1차시 : [주제명] 함께하는 탐구 활동을 통해 여러 가지 사각형 사이의 관계 이해하기 모둠활동과 발견학습을 통해 사각형들의 성질을 복습하고, 사각형들 간의 관계를 직관적으로 관찰			
수업 동영상	<a href="https://youtu.be/XOpSeJvm7dQ?si=mMv_K-DsB_RT287f">https://youtu.be/XOpSeJvm7dQ?si=mMv_K-DsB_RT287f</a>			
세부능력 및 특기사항 작성 예시	'000'을 주제로 교과 융합 수업에 참여함. 행복한 삶을 위해 필요한 000 교과 융합 수업에 참여하여 성실히 임하는 자세를 보임.			

## 2 교수학습 과정안

차시		1차시
성취기준		9-수-4-2 사각형의 성질을 이해하고 설명할 수 있다.
학습주제		함께하는 탐구 활동을 통해 여러 가지 사각형 사이의 관계 이해하기
수업 개요	도입	<p>▶ 진단평가 실시</p> <p>1. 학습지 빈칸채우기를 통해 사각형(평행사변형, 마름모, 직사각형, 정사각형)의 정의와 성질을 복습한다.</p> <p>▶ 학습목표 제시</p> <p>여러 가지 사각형의 성질을 이해하고 설명할 수 있다.</p> <p>▶ 학습동기 유발</p> <p>질문) ‘창문(직사각형)은 무슨 사각형일까?’ 라는 질문 부여</p> <p>- 여러 가지 답변을 들은 후 그렇다면 ‘창문을 평행사변형이라고 하면 안될까?’ 라는 추가질문을 하며 학습동기 유발</p> <p>▶ 학습활동 안내</p> <p>활동1) 여러 가지 사각형 구별하기 (종이에 그려진 사각형을 정의를 이용하여 구별하기)</p> <p>활동2) 사각형들의 관계 살펴보기 (활동1에서 자른 사각형들의 성질을 확인하며 사각형들 간의 관계를 살펴본다.)</p>
	전개	<p>▶ 활동1) 여러 가지 사각형 구별하기</p> <p>1. 4개의 그림 중 정사각형을 찾기.</p> <p>- 자와 각도기를 이용하여 변의 길이, 각의 크기 등을 측정해보며 4개의 그림에서 정사각형, 마름모, 직사각형, 평행사변형을 차례대로 찾는다.</p> <p>2. 각 조에서 구한 결과를 사각형의 정의를 이용하여 발표한다. : 조원마다 사각형 하나씩을 맡아 구한 결과를 발표하란.</p> <p>- 정사각형: 네 변의 길이가 모두 같고 네 내각의 크기가 모두 <math>90^\circ</math> 이므로</p> <p>- 마름모: 네 변의 길이가 모두 같으므로</p> <p>- 직사각형: 네 내각의 크기가 모두 <math>90^\circ</math> 이므로</p> <p>- 평행사변형: 마주 보는 두 쌍의 변이 서로 평행하므로</p> <p>▶ 활동2) 사각형들의 성질 관찰하기</p> <p>1. 자와 각도기를 이용하여 이전 차시에서 학습한 사각형의 성질을 직접 관찰하며 확인한다.</p> <p>- 평행사변형: 두 대각선은 서로를 이등분한다.</p> <p>- 직사각형: 두 대각선의 길이가 같고, 서로를 이등분한다.</p> <p>- 마름모: 두 대각선은 서로를 수직이등분한다.</p> <p>- 정사각형: 두 대각선은 길이가 같고, 서로를 수직이등분한다.</p>

		<p>▶ 사각형의 관계 파악하기</p> <p>1. 학습지의 질문에 따라 한 사각형에 다른 사각형의 성질이 포함되어 있는지 길이와 크기를 측정해보면서 확인해본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 정사각형은 직사각형, 마름모, 평행사변형의 성질을 포함하고 있다.</li> <li>- 직사각형은 평행사변형의 성질을 포함하고 있다.</li> <li>- 마름모는 평행사변형의 성질을 포함하고 있다.</li> </ul> <p>2. 사각형의 관계를 여러 가지 방법으로 정리한다.</p>
	정리	<p>▶ 학습 내용 요약</p> <p>활동2의 내용을 정리하여 요약한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 사각형에서 한 쌍의 대변이 평행하면 사다리꼴이다.</li> <li>- 사다리꼴에서 다른 한쌍의 대변이 평행하면 평행사변형이다.</li> <li>- 평행사변형에서 한 내각이 직각이면 직사각형이다.</li> <li>- 평행사변형에서 이웃하는 두 변의 길이가 같으면 마름모이다.</li> <li>- 직사각형에서 이웃하는 두 변의 길이가 같으면 정사각형이다.</li> <li>- 마름모에서 한 내각이 직각이면 정사각형이다.</li> </ul> <p>▶ 형성평가 실시</p> <p>학습지 뒷장에 OX퀴즈를 풀고 정답을 확인하며 학습내용을 정리한다.</p>
평가		<input type="checkbox"/> 동료평가 (팀 기여도)
생활기록부 기재내용 예시		‘함께하는 탐구활동’ 활동에서 00역할을 맡아 사각형 사이의 관계를 탐구함. 모둠 내에서 대표를 맡아 배움이 느린 학생을 도와 단 한명도 빠지지 않고 참여하는 건전한 모둠활동에 기여하였음.

### 3 학습지 및 수업 자료

#### ○ 학습지

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <b>IV. 도형의 성질</b>  <b>2. 사각형의 성질</b>  <b>02. 여러 가지 사각형</b> </div> <p><input checked="" type="checkbox"/> 복습해보자.</p> <div style="border: 1px dotted black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>① 평행사변형은 마주 보는 두 쌍의 <input type="text"/>이 서로 <input type="text"/>한 사각형이다.</p> <p>② 평행사변형의 두 대각선은 서로를 <input type="text"/>한다.</p> <p>③ 직사각형은 네 내각의 크기가 모두 <input type="text"/>인 사각형이다.</p> <p>④ 직사각형의 두 대각선의 <input type="text"/>고, 서로를 <input type="text"/>한다.</p> <p>⑤ 마름모는 <input type="text"/>한 사각형이다.</p> <p>⑥ 마름모의 두 대각선은 서로를 <input type="text"/>한다.</p> <p>⑦ 정사각형은 <input type="text"/>고, 네 내각의 크기가 모두 <input type="text"/>한 사각형이다.</p> <p>⑧ 정사각형의 두 대각선의 <input type="text"/>고, 서로를 <input type="text"/>한다.</p> </div> <p><input checked="" type="checkbox"/> 오늘은 무슨 내용을 배울까?</p> <div style="border: 1px dotted black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>① 사각형 사이의 관계</p> </div> <p><input checked="" type="checkbox"/> 우리가 배운 사각형의 정의, 사각형의 성질이 맞을까?</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p><b>『사각형의 정의를 이용하여 사각형을 구분해보세요.』</b></p> <p>▷ 변의 길이, 각도 등을 측정해보면서 여러 사각형들을 평행사변형, 직사각형, 마름모, 정사각형을 구분해보세요!</p> <p><b>『구분한 사각형의 성질을 확인해보자.』</b></p> <p>▷ 사각형들의 성질을 대각선의 길이, 대각선 사이의 각도를 측정해보며 성질을 확인해보세요!</p> </div>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;">날짜:      월      일      요일      교시</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">학번/이름:</td> </tr> </table>	날짜:      월      일      요일      교시	학번/이름:
날짜:      월      일      요일      교시			
학번/이름:			

☒ 사각형 사이의 관계를 알아보자.

- ① 정사각형은 직사각형의 성질 '두 대각선의 길이가 같고, 서로를 이등분한다'를 만족하는가?
- ② 정사각형은 마름모의 성질 '두 대각선을 서로 수직이등분한다'를 만족하는가?
- ③ 직사각형은 평행사변형의 성질 '두 대각선을 서로 이등분한다'를 만족하는가?
- ④ 마름모는 평행사변형의 성질 '두 대각선을 서로 이등분한다'를 만족하는가?
- ⑤ 직사각형은 마름모의 성질 '두 대각선을 서로 수직이등분한다'를 만족하는가?
- ⑥ 마름모는 직사각형의 성질 '두 대각선의 길이가 같고, 서로를 이등분한다'를 만족하는가?

☒ 사각형 사이의 관계를 표현해보자.

**「사각형 사이의 관계를 표현해보자.」**

- 그림, 표, 글 등 자신만의 방법으로 사각형 사이의 관계를 표현해보세요!

☒ 확인해보자.

- 직사각형은 평행사변형이다.  
(            )
- 평행사변형은 마름모이다.  
(            )
- 마름모는 직사각형이다.  
(            )
- 정사각형은 평행사변형이다.  
(            )
- 직사각형은 마름모이다.  
(            )
- 정사각형은 직사각형이다.  
(            )
- 평행사변형은 마름모이다.  
(            )

☒ 다음 시간에는

- ① 도형의 닮음

○ 영상자료\_수업 관련 참고 자료

온라인 주소	내용
<a href="https://youtu.be/XOpSelvm7dQ?si=mMv_K-DsB_RT287f">https://youtu.be/XOpSelvm7dQ?si=mMv_K-DsB_RT287f</a>	1차시

4] 과정중심 평가자료

○ 평가 개요

성취기준	9수04-12] 사각형의 성질을 이해하고 설명할 수 있다.		
평가기준	상	사각형 사이의 관계를 정확히 이해하고 자신만의 방법으로 표현할 수 있다.	
	중	사각형 사이의 관계를 이해하고 있다.	
	하	사각형 사이의 관계 이해가 부족하다.	
의도 및 수업과의 연계	1차시 수업은 사각형 사이의 관계를 파악하는 것이 주요 목적이었으므로, 사각형 사이의 관계를 잘 이해하고 자신만의 방법으로 도식화 할 수 있는지 여부를 평가하고자 한다.		
평가문항 (평가내용)	자신만의 방법으로 사각형 사이의 관계를 표현해보자.		
평가요소 (채점기준)	평가 요소	배점	채점 기준
	사각형 사이의 관계 이해	3	사각형 사이의 관계를 정확하게 이해하고, 자신만의 방법으로 정확하게 도식화할 수 있다.
		2	사각형 사이의 관계를 정확하게 이해한다.
		1	사각형 사이의 관계를 정확하게 이해하지 못한다.
채점시 유의사항	사각형 사이의 관계를 표현한 방법이 창의적이지 않더라도, 사각형 사이의 관계를 정확하게 이해하고 도식화할 수 있다면 인정할 수 있음.		
학생활동예시	1. 그림으로 사각형의 포함관계 표현 2. 정사각형은 직사각형이자 마름모이자 평행사변형이다./직사각형은 평행사변형이지만 마름모인 것은 아니다./마름모는 평행사변형이지만 직사각형인 것은 아니다.		
예시답안	1. 벤다이어그램을 통한 그림표현 2. 그림을 통해서 표현		
피드백 내용 및 방법	- 마름모와 직사각형의 관계를 생각해보며 수정.		
교사를 위한 팁	학생들이 생각할 수 있는 여러 도식화 방법을 미리 생각해보고, 마름모와 직사각형 등 학생들이 쉽게 착각할 수 있는 부분을 좀 더 자세히 설명해준다.		

## 협동적 읽기 학습

### 1 수업 기본 정보

대상 학년	중2학년	모델 개발자	(영어) 윤혜선	
과목	영어		운영 차시	2
성취기준	영어	1차시 [9영03-04] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 줄거리, 주제, 요지를 파악할 수 있다.		
		2차시 [9영02-10] 일상생활에 관한 일이나 사건의 원인과 결과에 대해 묻거나 답할 수 있다.		
개발목적	<p>학생들이 시험에의 부담에서 잠시 벗어나 영어를 ‘이야기를 전달하는 언어’로서 인식할 수 있는 기회를 제공하고자 한다. 따라서 학생들은 본 수업에서 교과서에 실린 Charlotte’s Web이라는 소설의 일부를 친구들과 함께 읽어보며, 보다 학생 주도적, 참여적인 읽기를 실천할 수 있다. 영어의 이야기를 전달하는 언어로서의 역할, 즉 내용 전달이 주된 목표이기 때문에 해석 중심의 읽기 수업으로 진행하고자 한다.</p> <p>또한, 본 수업은 모든 학생들이 모둠 활동과 수업에 적극적으로 참여하여 제 역할을 수행해냄으로써 협업에 있어 개별 책무성을 배우는 것을 목표로 한다.</p> <p>마지막으로, 학급 전체가 협업하여 혼자서는 완수하지 못하였을 학습을 해내는 경험을 해봄으로써 협동을 위한 협동의 가치를 배울 수 있는 것을 목표로 한다.</p>			
수업차시 설명	<p>1차시 : 협동적 읽기</p> <p>Guessing 전략을 활용하여 읽기 전 단어를 통해 내용을 추측해본다. Scanning 전략을 사용하여 모둠별로 맡은 scene을 해석해보며 줄거리를 파악한다.</p> <p>2차시 : 협동적 읽기 결과 발표 및 공유</p> <p>각 모둠이 맡은 장면의 줄거리를 발표하여 전체 학급에 함께 공유한다. 모든 장면에 대한 모둠 발표를 마친 후 모둠별로 자체적으로 내용 확인 문제를 1개씩 출제하고 서로 바꾸어 풀어보며 읽기 학습을 마무리한다.</p>			
수업 동영상	<div><a href="https://youtu.be/wEHCu4t5IX8">https://youtu.be/wEHCu4t5IX8</a></div> <div><a href="https://youtu.be/OUIImcvHuW0">https://youtu.be/OUIImcvHuW0</a></div> <div>1차시 수업촬영 영상</div>			
세부능력 및 특기사항 작성 예시	‘협동적 읽기수업’을 주제로 영어 소설 Charlotte’s Web(E.B. White)을 읽어보는 수업에 참여하여 모둠 내에서 맡은 역할을 성실히 수행하며 모둠 활동에 기여하였음.			

## 2 교수학습 과정안

차시		1차시
성취기준		[9영03-04] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 줄거리, 주제, 요지를 파악할 수 있다.
학습주제		Guessing, scanning 전략을 활용한 협동적 읽기 학습
수업 개요	도입	<p>[동기유발을 위한 단어 학습]</p> <p><input type="checkbox"/> 단어 로또 활동</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-교사가 제시한 단어 목록 중 오늘 읽을 글에 나올 만한 단어 7개를 골라 로또 용지에 작성</li> <li>-교사는 단어를 한 개씩 공개하며 뜻 간단히 설명</li> <li>-가장 많이 맞힌 학생에게 상품 지급</li> <li>-7개의 단어를 활용하여 내용 유추 유도</li> </ul>
	전개	<p><input type="checkbox"/> 모둠별 협동 Reading 안내</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-모둠 조직 (4명씩 5조)</li> <li>-모둠 내 역할 분배</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) <b>Word Master</b>: 모르는 단어 찾기.</li> <li>2) <b>Designer</b>: 중요한 대사 2개를 골라 줄거리와 함께 Canva에 작성</li> <li>3) <b>Leader / Presenter</b>: Canva 화면 띄워놓은 후 발표, 줄거리 간략히 소개</li> <li>4) <b>Questioner</b>: 교사에게 모르는 부분 질문</li> </ol> <p><input type="checkbox"/> 모둠별 Reading 학습 시작</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-교사는 Questioners가 질문할 수 있게 교탁에 위치</li> <li>-모둠 내 역할 수행이 원활하게 진행되도록 수시 모니터링</li> </ul>
	정리	<p><input type="checkbox"/> 모둠별 Reading 학습 마무리</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-교사는 각 모둠의 발표자들의 발표 내용을 미리 들어본 후 피드백 주기</li> <li>-다음 차시 수업에 모둠별 발표 안내</li> </ul>
	평가	동료평가 (팀 기여도 평가)
생활기록부 기재내용 예시		‘협동적 읽기수업’을 주제로 영어 소설 <i>Charlotte’s Web</i> (E.B. White)을 읽어보는 수업에 참여함. 모둠 내에서 리더를 맡아 해석을 주도하며 모둠 활동에 기여하였음.

차시		2차시
성취기준		[9영02-10] 일상생활에 관한 일이나 사건의 원인과 결과에 대해 묻거나 답할 수 있다.
학습주제		협동적 읽기 공유를 통한 협업의 가치 함양
수업 개요	도입	<p>[지난 차시 복습]</p> <p><input type="checkbox"/> 모둠별 발표 내용 점검</p> <p>-발표자는 미리 모둠원들에게 발표해보고 모둠원은 피드백을 줌</p>
	전개	<p><input type="checkbox"/> 모둠별 프레젠테이션</p> <p>- 발표자들의 발표 시작</p> <p>- 발표자는 디자이너가 제작한 Canva 발표자료를 띄워 놓고 발표</p> <p>- 경청의 중요성 강조 (이후 T/F 문제 출제 예고)</p> <p><input type="checkbox"/> 모둠별 T/F 문제 출제 안내</p> <p>- 모둠에서 1개 출제 안내 (제한 시간 4분)</p> <p>- 출제한 문제는 Canva에 입력 (한국어 / 영어 무관)</p> <p>- 출제한 퀴즈를 풀 모둠을 지목하여 서로의 퀴즈를 풀어보며 내용 정리</p> <p>- 학생들이 개발한 평가 문항으로 수업 마무리</p>
	정리	<p><input type="checkbox"/> 마무리, 협업의 가치 강조</p> <p>- 학급 전체가 협업하여 이야기 하나를 읽어볼 수 있었음을 강조</p>
평가		<input type="checkbox"/> 동료평가 (팀 기여도)
생활기록부 기재내용 예시		‘협동적 읽기수업’을 주제로 영어 소설 <i>Charlotte’s Web</i> (E.B. White)을 읽어보는 수업에 참여함. 모둠 내에서 발표자를 맡아 모둠원이 함께 정리한 줄거리를 큰 목소리로 발표하며 모둠 활동에 기여하였음.

### ③ 학습지 및 수업 자료

#### ○ 영상자료\_수업 관련 참고 자료

온라인 주소	내용
<a href="https://youtu.be/wEHCu4t5IX8">https://youtu.be/wEHCu4t5IX8</a>	1차시 (1)
<a href="https://youtu.be/OUIImcvHuW0">https://youtu.be/OUIImcvHuW0</a>	1차시 (2)

○ 학습지

\*단어 로또 활동지\*

L

O

T

T

O

35

42

8

39

12

26

\_\_\_\_\_ 's Lottery

① \_\_\_\_\_

② \_\_\_\_\_

③ \_\_\_\_\_

④ \_\_\_\_\_

⑤ \_\_\_\_\_

⑥ \_\_\_\_\_

⑦ \_\_\_\_\_

My

Lucky

Words

뜻(

)

뜻(

)

뜻(

)

뜻(

)

뜻(

)

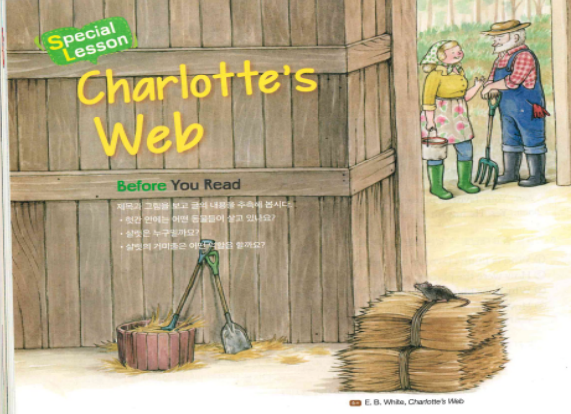
뜻(

)



(01) 0 9501101 53000 3 (17) 140704 (10) AB-123

## ○ 읽기 자료 등



**Special Lesson**

# Charlotte's Web

**Before You Read**

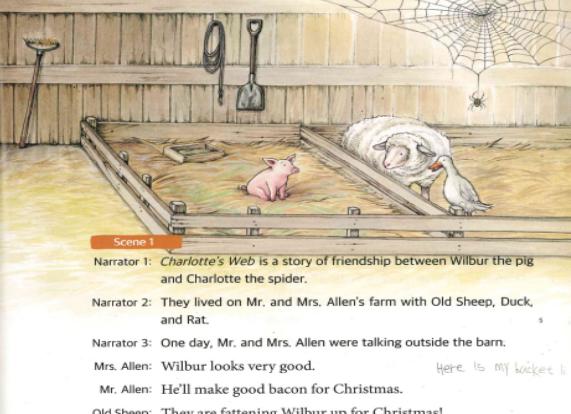
제각각 고집을 부리고 끝까지 내 뜻을 굽히지 않는다는  
 • 작은 언어를 어떤 동물들이 알고 있는가?  
 • 사람은 누구를 알고?  
 • 살아가기 위해서는 어떤 것을 알아야 할까?

**Setting**  
 The pen of Wilbur the pig on Mr. and Mrs. Allen's farm

**Roles**

Narrator 1, 2, 3	Old Sheep
Wilbur: A pig	Duck
Charlotte: A spider	Rat
Mr. and Mrs. Allen: Farm owners	

98 Special Lesson



**Scene 1**

Narrator 1: *Charlotte's Web* is a story of friendship between Wilbur the pig and Charlotte the spider.

Narrator 2: They lived on Mr. and Mrs. Allen's farm with Old Sheep, Duck, and Rat.

Narrator 3: One day, Mr. and Mrs. Allen were talking outside the barn.

Mrs. Allen: Wilbur looks very good. *Here is my locker!*

Mr. Allen: He'll make good bacon for Christmas.

Old Sheep: They are fattening Wilbur up for Christmas!

Duck: For bacon!

Wilbur: No! I'm too young to die!


Charlotte: You won't, Wilbur. I'll save you.

Wilbur: How?

Charlotte: I don't know yet, but remember? You saved me when Mr. Allen tried to clean my web off. Now it's my turn to save you.

• web • pen • pig • narrator • sheep • rat • die • fatten up

Charlotte's Web 99



**Scene 2**

Charlotte: How can I save Wilbur? Hmm.... Oh, I have an idea!

Narrator 1: That night, Charlotte started to weave something above Wilbur's pen. She worked hard all night without sleeping.

Narrator 2: The next morning, Mr. and Mrs. Allen came to feed Wilbur.

Mrs. Allen: Look! There are words in the web. "Some Pig"!

Mr. Allen: A miracle!

Narrator 3: Soon, a large crowd came to see Wilbur.

**Scene 3**

Narrator 1: As time passed, only a few people came. Charlotte called a meeting.

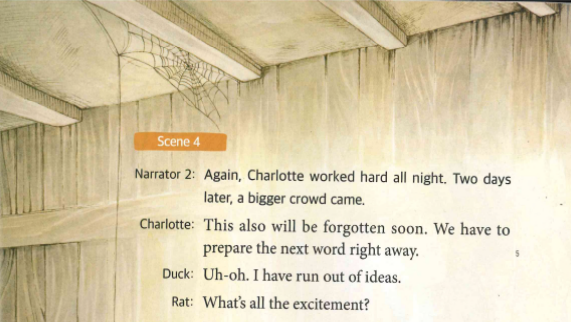
Charlotte: As we saw, human attention does not last long. If nobody cares for Wilbur, he will be dead before Christmas. We must write another word soon.

Duck: I have an idea! How about "Terrific"?

Old Sheep: I like it!

• weave • above • miracle • crowd • human • last • terrific

100 Special Lesson



**Scene 4**

Narrator 2: Again, Charlotte worked hard all night. Two days later, a bigger crowd came.

Charlotte: This also will be forgotten soon. We have to prepare the next word right away.

Duck: Uh-oh. I have run out of ideas.

Rat: What's all the excitement?

Old Sheep: Why don't you help us? Will you bring some ads from the dump?

Duck: We're trying to find new words.

Charlotte: We're trying to save Wilbur's life.

Rat: Okay, if Wilbur shares his meal with me.

• excitement • ad • dump • run out of

Charlotte's Web 101

#### 4 과정중심 평가자료

##### ○ 평가 개요

성취기준	[9영03-04] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 줄거리, 주제, 요지를 파악할 수 있다.												
평가기준	상	자신이 읽은 장면의 중요한 문장을 정확히 가려낼 수 있다.											
	중	자신이 읽은 장면의 중요한 문장을 대략적으로 가려낼 수 있다.											
	하	자신이 읽은 장면의 중요한 문장을 가려내는 것이 부족하다.											
의도 및 수업과의 연계	1차시 수업은 글의 해석 및 줄거리 파악이 주요 목적이었으므로 중요 문장을 고르는 문제를 통해 목표 달성 여부를 평가하고자 한다.												
평가문항 (평가내용)	1. 자신이 읽은 장면의 중요한 문장 2개를 고른 후, 그 이유를 간략히 설명하시오. ① _____ 이유: _____ ② _____ 이유: _____												
평가요소 (채점기준)	<table><tr><th>평가 요소</th><th>배점</th><th>채점 기준</th></tr><tr><td rowspan="3">글의 줄거리 파악</td><td>3</td><td>자신이 읽은 장면의 중요한 문장 2개를 정확히 골라 그 이유를 설명할 수 있다.</td></tr><tr><td>2</td><td>자신이 읽은 장면의 중요한 문장 1개를 정확히 골라 그 이유를 설명할 수 있다.</td></tr><tr><td>1</td><td>자신이 읽은 장면의 중요한 문장을 가려내는 것이 미흡하다.</td></tr></table>			평가 요소	배점	채점 기준	글의 줄거리 파악	3	자신이 읽은 장면의 중요한 문장 2개를 정확히 골라 그 이유를 설명할 수 있다.	2	자신이 읽은 장면의 중요한 문장 1개를 정확히 골라 그 이유를 설명할 수 있다.	1	자신이 읽은 장면의 중요한 문장을 가려내는 것이 미흡하다.
평가 요소	배점	채점 기준											
글의 줄거리 파악	3	자신이 읽은 장면의 중요한 문장 2개를 정확히 골라 그 이유를 설명할 수 있다.											
	2	자신이 읽은 장면의 중요한 문장 1개를 정확히 골라 그 이유를 설명할 수 있다.											
	1	자신이 읽은 장면의 중요한 문장을 가려내는 것이 미흡하다.											
채점시 유의사항	사전에 설정해 놓은 중요한 문장이 아니더라도, 이유가 줄거리상 타당하다면 인정할 수 있음.												
학생활동예시	①												
	Scene 3 As we saw, human attention does not last long. 이유: 샬롯이 새로운 단어를 쓰게 된 계기이기 때문이다.												
예시답안	② We're trying to save Wilbur's life. 이유: 샬롯과 다른 동물들이 새로운 글씨를 쓰기 위해 노력하는 이유가 월버를 구하기 위해서이기 때문이다.												
피드백 내용 및 방법	-이유에는 전반적인 장면의 줄거리가 녹아들어 있어야 함. -단순한 전후 관계 서술은 충분하지 않음.												
교사를 위한 팁	미리 각 장면들의 중요한 문장들을 정해놓고, 학생들이 모둠활동 시 중요한 문장들을 알아볼 수 있도록 스캐폴딩을 제공한다.												

동물과 에너지 탐구

대상 학년	중2학년	모델 개발자	(과학) 화도진중 류언정	
수업 형태	온라인 기반 협동학습		운영 차시	4차시
성취기준	[9과12-02] 음식물이 소화되어 영양소가 흡수되는 과정을 소화 효소의 작용과 관련지어 설명할 수 있다. [9과12-03] 순환계의 구조와 기능을 이해하고, 혈액 순환 경로를 나타낼 수 있다.			
개발목적	모둠원들과 함께 우리 몸에서 일어나는 소화, 순환 과정을 탐구해 보고, 협동학습을 통해 다양한 방법으로 표현할 수 있다.			
개발자료설명	협동학습을 통해 소화, 순환 과정을 탐구해 보고, 다양한 온라인 도구를 활용하여 자신만의 언어로 표현할 수 있도록 지도한다.			
활용 팁	패들렛, AR 마커 티셔츠(소화, 순환), 협업 도구(구글 슬라이드, 미리캔버스 등) 활용			

화도진중학교 2학년 반 번 이름:

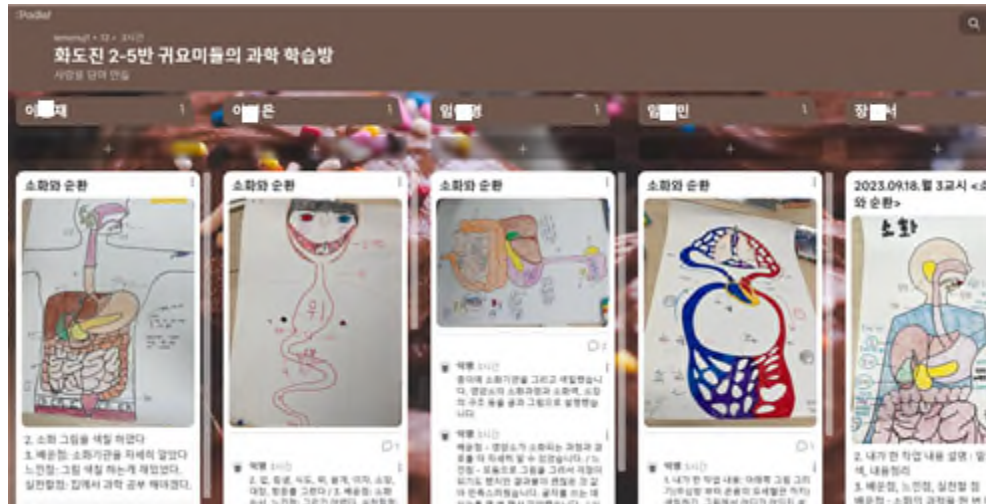
■ 소화, 순환 탐구 활동

1단계 - (협동학습) 소화와 순환 표현하기

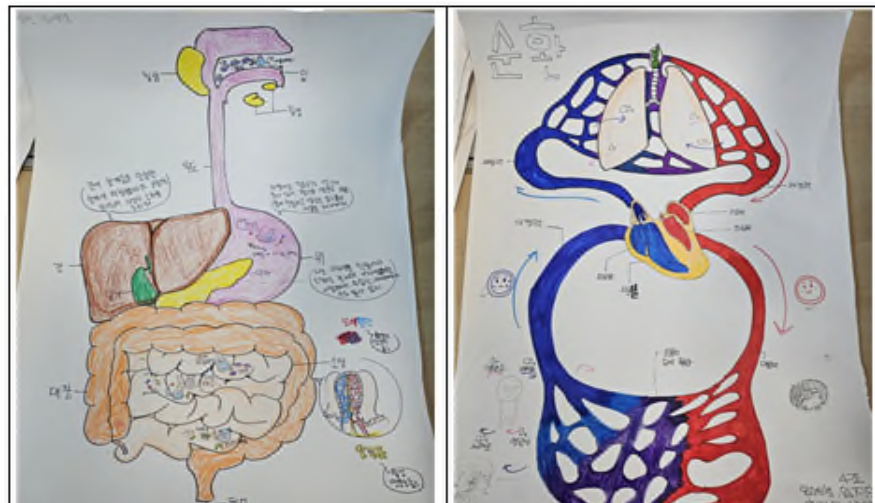
2단계 - 소화와 순환 발표하기



### 3단계 - 소화와 순환 표현 자료 패들렛에 올리기



### 4단계 - 소화와 순환에 대해 소개하는 글쓰기



### 5단계 - AR 마커로 소화와 순환 학습하기



### 6단계 - 우리 생활 속 소화, 순환에 대해 소개하는 자료 만들기

- 패들렛, 구글 프리젠테이션, 미리캔버스, 캔바, 잼보드 등 활용하기

교과	국어
주제	디지털 리터러시 능력 강화를 통한 매체 자료의 표현 방법, 의도 파악하기
수업 계획	디지털 매체 자료의 효과를 판단하고 매체의 표현 방법과 의도 평가
수업 적용	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 콘텐츠 활용 및 지식 정보의 공유 능력 강화</li> <li>- 정보에 대한 선택 능력 강화 방안 교육</li> <li>- 디지털 시대에서 필요한 올바른 소통 능력에 대한 토의</li> <li>- 과정 중심 평가 실시</li> </ul>

대상 학년	중학교 2학년	교과서	창비 이도영 외
연계 단원	1-[1] 읽기의 생활화 1-[2] 핵심정보를 중심으로 발표하기 4-[1] 매체 자료의 효과를 판단하며 듣는다. 4-[2] 매체의 표현 방법과 의도 평가하기		
단원별 성취기준	[ 9 국 02-10]	읽기의 가치와 중요성을 깨닫고 읽기를 생활화하는 태도를 지닌다.	
	[ 9 국 01-08]	핵심 정보가 잘 드러나도록 내용을 구성하여 발표한다.	
	[ 9 국 01-11]	매체 자료의 효과를 판단하며 듣는다.	
	[ 9 국 02-07]	매체에 드러난 다양한 표현 방법과 의도를 평가하며 읽는다.	
개발목적	디지털 리터러시 능력 강화를 통한 매체 자료의 표현 방법, 의도 파악하기		
개발자료 설명	1. 학생들에게 보급된 노트북을 활용하여 자료를 조사하고 매체 자료의 효과를 고려하여 자료를 만들어 발표하게 함. 이를 통해 콘텐츠 활용 및 지식 정보의 공유능력을 강화하고 정보에 대한 선택 능력을 강화할 수 있도록 하며 올바른 소통능력을 함양할 수 있도록 함.  2. 매체 자료의 효과와 표현 방법, 의도 평가에 대해서 학습한 후 디지털 매체에서 자료를 조사하여 수행평가 자료를 개발, 발표하고 상호평가를 통해 올바른 소통을 위한 방안에 대해서 스스로 학습할 수 있게 함.		

수행평가 예시	1. '우리 마을 여행 안내서'와 관련된 모둠 발표주제 정하기(문화·예술, 역사, 자연 경관, 인물, 먹거리 등)		
	소개하고 싶은 것		
	소개하고 싶은 이유		
	예상 청자		
	모듬의 주제		
	2. 발표 주제와 관련된 자료 수집하기		
	자료 수집 방법	수집한 자료	
	3. 발표와 관련된 핵심 정보 선정하기		
4. 발표내용 구성하기			
구성	내용	발표자료	
처음			
가운데			
끝			
5. 발표하기			

평가 기준 예시	1. 학생 상호 평가		
	평가내용		평가(상, 중, 하)
	발표 주제가 잘 드러났는가?		
	발표 주제와 청중을 고려하여 내용을 구성했는가?		
	발표 주제에 맞는 매체 자료가 활용되었는가?		
	청중의 반응을 살펴 가며 발표를 하였는가?		
	2. 교사 평가		
	평가기준		배점
	1. 발표 주제가 분명하게 드러났는가?	평가 항목 5개 만족	20
	2. 발표 내용이 자연스럽고 청중을 고려하며 발표하였는가?	평가 항목 4개 만족	17
		평가 항목 3개 만족	14
	3. 매체의 표현 효과를 고려하여 자료를 제작하였는가?	평가 항목 2개 만족	11
		평가 항목 1~0개 만족	8
	4. 자료에 사용된 표현 방법이 설명하려는 대상이나 관념에 적절했는가?	미응시, 미참여	5
	5. 발표 의도에 맞는 매체자료를 활용하였는가?		

플립북

대상 학년	중2학년	모델 개발자	(미술) 화도진중 이서현	
과목	미술		운영 차시	4차시
과목별 성취기준	미술	1차시 [9미02-02] 주제에 적합한 표현 과정을 계획할 수 있다. 2차시-4차시 [9미02-03] 표현 재료와 용구, 방법의 특징을 이해하고 표현 과정을 점검할 수 있다. [9미02-05] 표현 매체의 특징을 알고 다양한 표현 효과를 탐색할 수 있다. [9미03-03] 미술 용어와 지식을 활용하여 작품의 내용과 의미를 배경과 관련 지어 해석할 수 있다.		
개발목적	애니메이션의 연속성과 잔상의 효과를 통해 학습자 스스로 자료를 탐색하고, 다양한 예시 작품을 통해 흥미를 발생하고, 아이디어 스케치를 통해 자신만의 플립북을 만드는 것에 주안점을 두고 있다.			
개발자료 설명	1차시: 애니메이션의 개념과 특징, 종류 이해, 아이디어 구상 <플립북 1차시 PPT 자료> 이미지 파일 참고 2차시-4차시: 플립북 이해 및 감상, 아이디어 스케치 및 작품 활동(영상편집) <플립북 2차시 아이디어 스케치> 활동지에 주제와 내용(스토리)설정하고 스토리를 8컷으로 크게 나뉘어 아이디어 스케치를 한다. 내용(스토리) 전체에서 장면이 넘어가거나 사물이 바뀌는 단위를 나눠 8컷을 스케치 한다.			
활용 팁	제시한 자료를 통해 플립북의 개념과 특징, 종류를 설명할 수 있고, 아이디어 스케치 활동지를 통해 학생들이 칸을 따로 나뉘지 않고 나뉘어진 칸에 자유롭게 표현할 수 있다.			

◎ 수업개발자료

플립북 1차시 PPT 자료

애니메이션

- 움직임이 없는 사물에 생명을 불어넣어 움직이는 것처럼 보이게 만드는 촬영 기법 또는 영화
- 잔상의 효과
- 2D, 3D로 나뉨

애니메이션 2D와 3D 비교

2D 애니메이션	3D 애니메이션
평면적	입체적
명암이 없음	명암이 있음

애니메이션 2D와 3D 비교

2D 애니메이션	3D 애니메이션

2D 애니메이션 종류


- 종이 애니메이션  
사물의 움직임을 한 장씩 연속적으로 종이에 그린 그림을 촬영하여 표현
- 제작 기간이 오래 걸림
- 플립북이 대표적

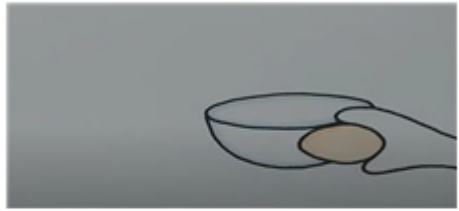



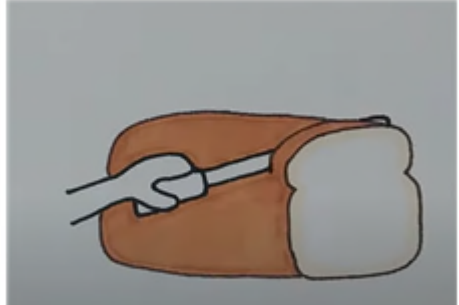

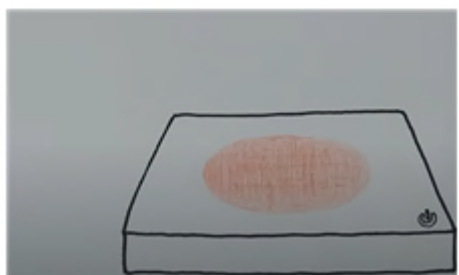
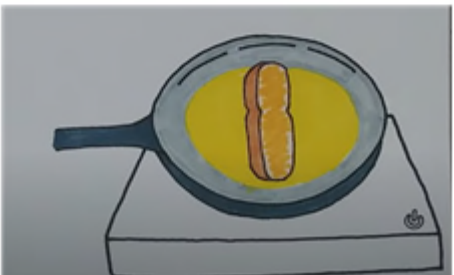
2D 애니메이션 종류

- 셀 애니메이션  
종이 애니메이션의 단점을 보완하기 위해 개발
- 가장 대중적인 기법으로 사용
- 무제한 필름 위에 그림
- 바탕은 종이대 / 재직되는 무제한 필름에 음과 촬영
- 플 애니메이션(국정용): 1초당 24장
- 리미티드 애니메이션(TV용): 1초당 10-12장

2D 애니메이션 종류

- 모래 애니메이션  
모래를 유리판 위에 올려놓고 손이나 나무 등을 이용해 그림을 그린 후 유리 밑에서 촬영
- 한번 사용한 이미지는 보관이 불가능

<div>3D 애니메이션 종류</div> <div> <div>클레이 애니메이션</div> <div>           캐릭터 배대에 특수 진흙을 붙여 형태를 만들어 촬영             다른 애니메이션에 비해 입체감을 얻기 쉽지만 제작기간이 길다         </div> </div> 		
--	--	--

플립북 2차시 아이디어 스케치		
플립북 아이디어 스케치		
	학번	이름
<b>주제</b> 프렌치 토스트		
<b>내용(스토리)</b> 프렌치 토스트 만드는 과정 1. 계란물 만들기 2. 식빵 자르기 3. 자른 식빵 계란물에 묻혀 굽기		
스토리 컷		
		
		
		
		
		
		
		
		

## 가상 및 리얼 현실 골프 수업

대상 학년	중2학년	모델 개발자	(체육) 화도진중 조경이	
연계 과목	체육		운영 차시	14차시
과목별 성취기준	체육	1차시	[9체02-05] 기록 도전 스포츠의 역사와 특성을 이해하고, 경기 유형, 인물, 기록, 사건 등을 감상하고 분석한다. → [재조정] 골프의 경기용어를 찾아 설명하고 골프 용어를 이용한 낱말 퍼즐을 창의적으로 만들 수 있다.	
		2차시 ~ 14차시	[9체02-06] 기록 도전 스포츠에서 활용되는 유형별 경기 기능과 과학적 원리를 이해하고 운동 수행에 적용하며, 운동 수행 과정에서 나타나는 문제점을 분석하고 해결한다. →[재조정] 가상현실과 접목한 골프의 기초기능과 과학적 원리를 이해하고 운동 수행에 적용하며, 운동 수행 과정에서 나타나는 문제점을 분석하고 해결한다.	
		[9체02-07] 기록 도전 스포츠의 경기 방법과 전략을 이해하고 경기에 활용할 수 있으며, 경기 상황에 맞게 전략을 진단하여 창의적으로 적용한다.		
개발목적	· 2022 개정교육과정을 준비하는 수업 모델로써 디지털 리터러시를 활용한 교수·학습 방안으로 스크린골프를 통한 가상현실 스포츠를 체험하고자 한다. · 학생의 삶과 연계한 평생교육에 기반을 둔 여가 활동을 체험하고자 한다.			
개발자료 설명 (붙임자료 참고)	1차시: 골프의 개요 및 낱말 퍼즐 만들기 · 골프의 역사와 개요 · 노트북을 활용하여 골프 용어를 찾고 낱말 퍼즐 만들기 2~5차시: 골프의 기본 · 그립 잡는 법 · 공 맞추기 · 어프로치의 기본자세 · 퍼팅의 기본자세 5~8차시: 파3 퍼팅 게임 익히기 / 스테이션 수업(모둠활동) · 파3 퍼팅 게임장에서 3홀을 돌며 게임하기 · 스테이션 1: 어프로치, 샌드(스크린골프) · 스테이션 2: 어프로치, 샌드(연습장) · 스테이션 3: 어프로치, 샌드(연습용 텐트) · 스테이션 4: 퍼팅(퍼팅 매트) · 스테이션 5: 퍼팅 게임(퍼팅장) 9~10차시: 어프로치 평가 11~12차시: 퍼팅 평가 13~14차시: 파3 퍼팅 게임 평가			
활용 팁	가상현실 스포츠실이 구축되지 않은 학교는 어프로치 텐트와 퍼팅 매트만으로 실시 가능			

◎ [1차시] 골프의 개요 및 낱말퍼즐 만들기

### 1차시 2023 디지털리터러시 스크린골프!

## 골프, 수업으로 시작해볼까?

미알 시작하기!

**역사부터 제대로**

처음이라 모르니까!

**골프 용어와 에티켓**

골프 시작하기 가기!

### 1차시

## 골프장

골프장을 본 적이 있나요?

15원

### 1차시 15원

## 골프장

스크린골프 SCREEN GOLF

### 1차시

## 골프의 역사

골프의 기원

1. 네덜란드의 아이스하키와 비슷한 놀이-스코틀랜드 전파설
2. 스코틀랜드의 양치는 목동들이 지팡이로 돌을 쳐서 구멍에 넣던 것이 골프로 발전된 설

15c 중엽 스코틀랜드에서 비롯 골프로 너무 열중하여 국방을 위한 활쏘기 훈련을 소홀히 하여 급지령까지 내렸으나, 점점 반성하여 왕후나 귀족들도 흥미를 가지고 골프를 즐김.

세인트앤드류스 골프클럽-로열앤드에인스트 골프클럽(천영 골프 클럽 통합)

13개 항목의 골프 규칙 성문화함.

1900년 정부 세관관리 영국인(원산, 6홀)

1919년 5월 미국인 덴트(효창공원, 9홀)

1929년 영친왕때 서울컨트리클럽 개장(현 어린이대공원, 18홀)

### 1차시

## 골프 코스

### 코스의 구조

총 18홀과 72타로 구성  
파 5홀 4개, 파 4홀 10개, 파 3홀 4개  
전반(out course) 9개 홀  
후반(in course) 9개 홀

### 1차시

## 코스의 형태

스트레이트형  
DOG-LEG-RIGHT(오른쪽 굽은형)  
DOG-LEG-LEFT(왼쪽 굽은형)

Par 4  
320  
25

Par 5  
440  
400

### 1차시

## 홀의 구조

팅잉 그라운드/페어웨이

매를 첫 샷을 날리는 지역  
핀색마크: 대회시합용(back tee)  
노란색: 일반 남자 골퍼용(regular tee)  
붉은색: 여성골퍼용(ladies tee)  
페어웨이: 그린까지 이어지는 잔디가 잘 깎인 지역

워터 해저드/OB

Hazard: 코스 내의 호수, 인못, 습지, 냇물 등 의도적으로 설계된 장애물, 1벌타 후 계속 진행  
OB(out of bound): 경기장을 벗어난 지역(말뚝으로 표시)  
1벌타 후 다시 진행

### 1차시

## 홀의 구조

러프/벙커

러프: 잔디가 덜 다듬어진 풀이 긴 지역으로 샷을 하기 어렵음.  
벙커: 페어웨이나 그린 주변에 배치된 움푹 패인 모래 웅덩이

그린/홀컵

그린: 물을 가장 짧게 짙은 풀이 있는 지역으로 풀이 매끄럽고 빠르게 굴러감(퍼팅 샷).  
홀: 홀의 직경은 10.8cm이고 깊이는 10cm이상이다. 한 번도 채 안되는 작은 원통에 무게 45.93g, 직경 42.67mm크기의 볼을 넣어야 한 홀이 끝남.

### 1차시 골프 용구

#### 골프클럽

1번 우드(드라이버)

2번-5번 우드로 페어웨이에서 공을 치기 쉽게 만든 공포체 리프트는 다리와 어깨를

페어웨이 우드

2번-5번 우드로 페어웨이에서 공을 치기 쉽게 만든 공포체 리프트는 다리와 어깨를

유틸리티(하이브리드)

우드보다 길이가 짧아 스윙이 쉬우며, 우드와 아이언의 장점을 섞어 놓은 클럽

### 1차시 골프 용구

#### 골프클럽

아이언

2-9번이 있고 번호가 높을수록 길이가 짧고, 거리가 짧음

2-4번 장거리용

5-7번 중거리용

8-9번 단거리용

웨지

100m 내외의 샷 또는 어프로치나 벙커샷 등 그린위를 제외한 짧은 거리의 숏게임을 위한 아이언

퍼터

그린에서 홀안으로 공을 넣기 위해 커딩 시 사용하는 클럽

### 1차시 골프 용구

#### 골프장갑

장갑의 역할

1. 손 보호(물집 등)

2. 그림이 벗겨지지 않게 잡아줌

3. 그림을 옮겨주고 힘을 내는 왼손에 더 큰 힘을 줄 수 있음

4. 왼손: 그림을 하고 스윙 컨트롤

5. 오른손: 스윙 시 보조 역할

#### 골프화

1. 스윙을 위해 제작된 신발

2. 스윙의 측면 움직임을 제한하고 발바닥 중심 부분을 지지해서 스윙을 안정적으로 이끄는 골프화의 역할

3. 기본 자세인 어드레스를 보다 안정적이고 견고하게 지탱

4. 측면이 더 단단한 소재로 제작

	스피이크스 골프화	스피이크스 레스 골프화
장점	입지감이 좋다.	편하다.
단점	신발끈이, 딱딱한 바닥에서 불편하다.	발바닥이 잘 안 맞는다.
	스피이크스가 무리할 위험이 있다.	발바닥이 잘 안 맞는다.
	신발 끈이 불편하다.	발바닥이 잘 안 맞는다.

### 1차시

#### 지속적 골프 천재 김종민의 귀환 (우리 형 최고!)

### 1차시 골프 용어

타수	용어
-6	피닉스 Phoenix (불사조)
-5	오스트리치 Ostrich (타조)
-4	콘도르 Condor (콘도르)
-3	앨버트로스 Albatross (신천종)
-2	이글 Eagle (독수리)
-1	버디 Birdie (어린새)
기본 타수	파 PAR
+1	보기 Bogey
+2	더블 보기 Double bogey
+3	트리플 보기 Triple bogey
+4	쿼드러플 보기 Quadruple bogey
+5	퀸튜플 보기 Quintuple bogey
+6	섹스튜플 보기 Sextuple bogey
+7	세프튜플 보기 Septuple bogey

### 1차시 골프 용어 낱말 퍼즐

<https://form.office-never.com/formEditor.html?initialView=summary&docId=9F5A9B07F4E6C6C0007K2LWFG0Q29W4h4Z8B6h0G2h0b0f0b0h0G29P>

단어	단어	단어	단어	단어	단어	단어	단어	단어	단어
1. 볼	2. 볼	3. 볼	4. 볼	5. 볼	6. 볼	7. 볼	8. 볼	9. 볼	10. 볼
11. 볼	12. 볼	13. 볼	14. 볼	15. 볼	16. 볼	17. 볼	18. 볼	19. 볼	20. 볼
21. 볼	22. 볼	23. 볼	24. 볼	25. 볼	26. 볼	27. 볼	28. 볼	29. 볼	30. 볼
31. 볼	32. 볼	33. 볼	34. 볼	35. 볼	36. 볼	37. 볼	38. 볼	39. 볼	40. 볼
41. 볼	42. 볼	43. 볼	44. 볼	45. 볼	46. 볼	47. 볼	48. 볼	49. 볼	50. 볼
51. 볼	52. 볼	53. 볼	54. 볼	55. 볼	56. 볼	57. 볼	58. 볼	59. 볼	60. 볼
61. 볼	62. 볼	63. 볼	64. 볼	65. 볼	66. 볼	67. 볼	68. 볼	69. 볼	70. 볼
71. 볼	72. 볼	73. 볼	74. 볼	75. 볼	76. 볼	77. 볼	78. 볼	79. 볼	80. 볼
81. 볼	82. 볼	83. 볼	84. 볼	85. 볼	86. 볼	87. 볼	88. 볼	89. 볼	90. 볼
91. 볼	92. 볼	93. 볼	94. 볼	95. 볼	96. 볼	97. 볼	98. 볼	99. 볼	100. 볼

◎ [2~5차시] 골프의 기본

### 2차시 골프 에티켓

- 절대 티박스 위에 2사람 이상 올라가면 안돼요.
- 지정된 타석에서만 스윙해요.
- 다른 사람이 스윙할 때 근처에 가면 안돼요.
- 스크린/센서 등 장치를 직접 조작하지 마세요.
- 다른 사람의 차례에는 조용히 해야 해요.
- 골프 용품은 다른 사람들과 공유로 사용하니 함부로 다루지 말고 반드시 제자리에 놓으세요.
- 골프채를 휘두르거나 골프공을 던지는 등 장난치면 안돼요.

### 2차시 그립 잡는 법

베이시플 그립

손가락 10개가 겹쳐지지 않고 그립을 잡는 방법. 힘이 약한 사람에게 적당

오버래핑 그립

오른손과 왼손이 겹쳐지면서 양손의 밀착감이 좋아짐. 양손속이 가까워 방향과 거리감 제어 수월

인터로킹 그립

왼손 지게 손가락과 오른손 새끼 손가락을 엇갈리게 겹쳐서 잡는 방법. 안정성이 좋아 힘이 약한 사람에게 권장

## 2 차시 **그립 잡는 법**

### 올바른 그립

- ① 왼손 그립은 손가락 세 번째 마디로 잡는다
- ② 손바닥과 그립 사이에 티 하나가 들어갈 공간이 있어야 한다
- ③ 위에서 왼손의 두개의 너비가 보여야 한다
- ④ 오른손은 박수치듯이 얹어준다
- ⑤ 오른손 V자 홈이 오른 어깨를 향해야 한다
- ⑥ 손목의 힘을 빼야하고 그립 악력은 어드레스부터 피니시까지 같아야 한다
- ⑦ 클럽이 손에서 떨어지지 않을 정도의 힘으로 그립을 잡는다.

<https://youtu.be/S9cj6ADarX8> 임진한 골프 레시피 #1

## 2 차시 **골프의 기본**



<https://youtu.be/19p05enlWeU>

## 3 차시 **어프로치의 기본 자세**

### 어프로치의 기본자세

- ① 손가락 세 마디 활개 그립 잡기
- ② 공 위치는 오른발 안쪽
- ③ 스탠스는 스케어, 왼발 살짝 오른
- ④ 체중은 왼발 6 : 오른발 4
- ⑤ 백스윙은 공의 직후방, 페이스는 정면
- ⑥ 하향타격 임팩트
- ⑦ 어프로치도 몸통 회전
- ⑧ 피니시에서 헤드는 하늘 방향
- ⑨ 어드레스 자세에서 바로 피니시 동작 연습하면 효과적

<https://youtu.be/mFysZUR9pCc> 임진한 골프레시피 어프로치 #13

## 4 차시 **퍼팅(기본 자세)**



1. 자신의 주시에 따른 스탠스 후 어드레스
2. 낮은 백스윙과 똑바른 스트로크 (백스윙은 낮게, 오른쪽 팔꿈치 유지)
3. 볼은 헤드 무게로 때리고, 머리는 고정
4. 임팩트 후 머리를 유지하면 성공률 ↑
5. 볼의 위치는 왼발 쪽에 놓고 왼발에 체중을 두어야 볼이 잘 굴러감
6. 어드레스 때 퍼터의 힐 부분이 뜨지 않도록



◎ [5~13차시] 파3 퍼팅 게임 익히기 / 스테이션 수업 / 평가

## 6~8 차시 **PAR 3 퍼팅 게임장**




1. 주황색 마커 위에서 퍼팅 시작
2. 2인 1조 포섬플레이  
A팀 1번-B팀 1번-A팀 2번-B팀 2번
3. 그린(매트) 위를 벗어나면 OB
4. 1벌타 추가하며 벗어난 매트의 끝에서 다시 시작
5. 단, 첫번째(1타)의 경우 OB가 되면 1벌타를 받고 주황색 마커에서 다시 시작
6. 홀컵의 위치는 매 홀마다 변경
7. 깎이는 매트의 OB지역을 지나서 매트 위에 볼이 있을 경우는 OB아님
8. 주변 지형의 벽에 맞고 매트 안으로 들어올 경우는 OB임

## 11~13 차시 **PAR 3 PUTTING GAME**

1. par 3 putting game
2. par3 홀을 퍼터로만 게임 진행
3. 기존 타수(3타)에서 ±로 타수 기록
4. 더블파(+3)일 경우 홀 게임 종료 (5타 시도 후 홀인이 되지 않을 경우)
5. 2인 1조 포섬 게임(반드시 번갈아 퍼팅)
6. 홀컵에서 가까운 팀부터 퍼팅 (실제 게임에서는 먼 사람부터 퍼팅)
7. 3홀 게임 후 누적 기록으로 평가

타수	점수
10타 이하	20점
11타~12타	17점
13타~14타	14점
15타~16타	11점
17타~18타	8점
미정어, 미정시	2점





## 동서 문화의 교류

대상 학년	중2	모델 개발자	화도진중학교 역사 한호정	
과목	역사		운영 차시	4차시
과목별 성취기준	성취기준 : (9역 03-01-00) 몽골 제국이 세계 여러 지역 간의 교류에 미친 영향을 탐구한다.			
개발목적	비단길 개척, 헬레니즘 문화의 전파 등에 바탕을 두고 더욱 활발해진 동서 교류의 확대상을 좀 더 쉽게 이해한다.			
개발자료 설명	상인이 되어 ‘교역 계획 세우기’ 활동을 해본다.			
활용 팁	몽골 제국은 대도(베이징)를 중심으로 초원길과 비단길, 바닷길이 연결되었으며 항저우,취안저우 등이 세계적인 무역항으로 번영하였다. 유라시아 대륙을 동서로 연결하는 교통로가 정비되면서 동서 문화 교류가 더욱 활기를 띠었다.			

<p>1차시 (비단길 개척)</p>	<p>장건의 서역 파견을 계기로 한은 동서 문화 교류의 중추가 되는 비단길을 확보할 수 있었다. 비단길을 통해 중국에 불교, 포도, 호두, 깨 등이 전해졌고 중국의 비단등이 유럽까지 수출되었다.</p>	
<p>2차시 (헬레니즘 문화의 전파)</p>	<p>알렉산드로스의 동방 원정으로 그리스 문화가 확산되면서 헬레니즘 문화가 등장하였다. 그리스 철학자 아리스토텔레스의 제자인 알렉산드로스는 그리스 문화에 심취해 있었다. 그는 정복활동을 벌이면서 곳곳에 알렉산드리아라는 그리스식 도시를 건설하고 그리스의 상인, 학자, 예술가 등을 대거 이주시키는 등의 정책을 추진하였다. 이러한 과정에서 그리스어와 그리스 문화가 동방으로 전파되었다. 한편 알렉산드로스는 페르시아식 왕관과 옷을 걸치고 그리스인들에게 왕 앞에서 무릎을 꿇도록 하는 등 동방의 풍습을 받아들이기도 하였다.</p>	
<p>3차시</p> <p>※ 상인이 되어 교역 계획 세우기</p> <p>① 판매하고 싶은 물품을 선정하기</p>	 <p>&lt;베네치아산포도주&gt;</p>	 <p>&lt;인도(캐리컷)산 면직물&gt;</p>
	 <p>&lt;자와산 후추&gt;</p>	 <p>&lt;중국(쭈저우)산 비단&gt;</p>
<p>4차시</p> <p>② 경로 결정하기</p> <p>③ 판매할 물품에 대해 홍보하기</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 물품의 특성을 고려하여 경로를 결정한다.</li> <li>● 동서 무역의 상황을 고려하여 판매 장소를 결정한다.</li> <li>● 예) ·출발장소 : 쭈저우                      ·판매할 장소 : 콘스탄티노폴리스</li> <li>          ·이용할 경로 : 해로                    ·여행 경로 : 쭈저우-자와섬-캐리컷-콘스탄티노폴리스</li> </ul> <p>▶ 동서양 상인이 되어 서로 의사 소통(디지털 기기 활용) 하기, 대화 하여 홍보하기.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 현지 직송! 쭈저우에서 직접 구입해온 견직물과 자와섬 후추 판매</li> <li>- 날아갈 것 같이 가볍고 아기 피부처럼 촉감이 좋은 비단</li> <li>- 몸에 좋고 음식의 풍미를 높여 주는 신비한 후추!</li> </ul>	



총괄	손철수 인천광역시교육청 중등교육과 과장
기획	한성찬 인천광역시교육청 중등교육과 장학관 배수아 인천광역시교육청 중등교육과 장학사
개발 및 검토	살산중학교 황윤성 검단중학교 최보름 검단중학교 심예울 동산중학교 임종청 만성중학교 배서영 부평동중학교 임영택 부평동중학교 함성실 산곡남중학교 이주희 상인천중학교 최다운 선학중학교 김민정 영흥중학교 조창현 인천공항중학교 이선우 인천예송중학교 이효선 인천청람중학교 송홍섭 인천광역시교육청 교육정책연구소 박희현 인하대학교사범대학부속중학교 장한별 함박중학교 유호연 화도진중학교 조경이
발행일	2023. 10.
발행인	인천광역시교육감
발행처	인천광역시교육청