

위재권 편저



이 책의 특징

1. 초등/기본 교육과정 테마별 정리
2. 지도서 각론 교과별 개념 분석
국어/수학/사회/과학/실과/체육/음악/미술

위재권

이론 족보 쏙개기 + 개념 족보 쏙개기

이론 족보 뽀개기

1 총론의 역량 / 교과 역량	2
2 빈칸 메우기	3
3 평가 방법	4
4 빈칸 메우기	5
5 내용 체계표	8
6 빈칸 메우기	9
7 국어 모형	18
8 사회 모형	22
9 수학 모형	26
10 과학 모형	27
11 도덕 모형	29
12 실과 모형	32
13 미술 모형	33
14 체육 교수·학습 및 평가	34
15 교과 교육학자 - Piaget	35
16 교과 교육학자 - Kohlberg	36
17 교과 교육학자 - Lowenfeld	37
18 교과 교육학자 - Vygotsky	38
19 교과 교육학자 - Ausubel	38
20 교과 교육학자 - Bruner	38
21 교과 교육학자 - Skinner	39
22 교과 교육학자 - Bandura	39
23 교과 교육학자 - Dienes	39
24 교과 교육학자 - Skemp	39
25 교과 교육학자 - van Hiele	40
26 교과 교육학자 - Freudenthal	40
27 교과 교육학자 - Noddings	40

개념 족보 뽀개기

28 국어 1-2학년군	41
29 국어 3-4학년군	58
30 국어 5-6학년군	96
31 수학 수와 연산	110
32 수학 도형과 측정	142
33 수학 변화와 관계	165
34 수학 자료와 가능성	168
35 사회 3-4학년군	171
36 사회 5-6학년군	191
37 과학 3-4학년군	221
38 과학 5-6학년군	252
39 실과 3-6학년군	294
39 체육 3-6학년군	300
39 음악 3-6학년군	303
39 미술 3-6학년군	309

역량 족보

1 | 총론의 역량 / 교과 역량

2022개정 총론

- 가. 자아정체성과 자신감을 가지고 자신의 삶과 진로를 스스로 설계하며 이에 필요한 기초 능력과 자질을 갖추어 자기주도적으로 살아갈 수 있는 **자기관리 역량**
- 나. 문제를 합리적으로 해결하기 위하여 다양한 영역의 지식과 정보를 깊이 있게 이해하고 비판적으로 탐구하며 활용할 수 있는 **지식정보처리 역량**
- 다. 폭넓은 기초 지식을 바탕으로 다양한 전문 분야의 지식, 기술, 경험을 융합적으로 활용하여 새로운 것을 창출하는 **창의적 사고 역량**
- 라. 인간에 대한 공감적 이해와 문화적 감수성을 바탕으로 삶의 의미와 가치를 성찰하고 향유하는 **심미적 감성 역량**
- 마. 다른 사람의 관점을 존중하고 경청하는 가운데 자신의 생각과 감정을 효과적으로 표현하며 상호협력적인 관계에서 공동의 목적을 구현하는 **협력적 소통 역량**
- 바. 지역·국가·세계 공동체의 구성원에게 요구되는 개방적·포용적 가치와 태도로 지속 가능한 인류 공동체 발전에 적극적이고 책임감 있게 참여하는 **공동체 역량**

교과 교육과정

국어	① 비판적·창의적 사고 역량 ② 디지털·미디어 역량 ③ 의사소통 역량 ④ 공동체·대인 관계 역량 ⑤ 문화 향유 역량 ⑥ 자기 성찰·계발 역량
기본 국어	① 의사소통 역량 ② 자기관리 역량 ③ 공동체·대인 관계 역량 ④ 디지털·미디어 역량 ⑤ 창의적 사고 역량 ⑥ 문화향유 역량
사회	① 창의적 사고력 ② 비판적 사고력 ③ 문제 해결력 및 의사 결정력 ④ 의사소통 및 협업 능력 ⑤ 정보 활용 능력
기본 사회	① '자율생활' 역량 ② 대인관계 역량 ③ 사회참여 역량
수학	① 문제해결 역량 ② 추론 역량 ③ 의사소통 역량 ④ 연결 역량 ⑤ 정보처리 역량
기본 수학	① 문제해결 역량 ② 추론 역량 ③ 의사소통 역량 ④ 연결 역량 ⑤ 정보처리 역량

교육과정 설계의 개요

총론의 역량과 연계하여 **과학적 탐구와 문제해결 능력, 과학적 의사결정 능력** 등을 기르는 데 초점을 둔다.

성격

과학

과학'은 '**과학적 소양을 갖추고 더불어 살아가는 창의적인 사람**'을 육성하기 위한 교과이다. '과학' 교과에서는 모든 학생이 과학의 기본 개념을 익히고, 과학 탐구 능력과 태도를 길러, 자연과 일상생활에서 접하는 현상을 과학적으로 이해하고, 민주 시민으로서 개인과 사회 문제를 과학적으로 해결하고 참여·실천하는 **역량 함양**에 중점을 둔다.

기본 과학

- ① 과학적 사고력,
- ② 과학적 탐구 역량
- ③ 과학적 문제 해결 역량
- ④ 과학적 의사소통 역량
- ⑤ 과학적 협동 역량
- ⑥ 진로·직업 역량

실과

- ① 실천적 문제 해결 역량
- ② 자립 역량
- ③ 공동체 역량
- ④ 기술학적 지식의 이해능력
- ⑤ 기술적 실천능력
- ⑥ 기술적 문제해결능력

기본 실과

실과에서의 교육적 경험을 통해 학생들이 '**실생활에서의 자립**', '**기본적인 교양 함양**'을 성취할 수 있도록 맞춤형 교육과정을 지향하였다

체육

- ① 신체활동 역량
- ② 움직임 수행 역량
- ③ 건강 관리 역량

기본 체육

- ① 움직임 수행 역량
- ② 건강 관리 역량
- ③ 신체활동 문화 향유 역량

음악

- ① 감성 역량
- ② 창의성 역량
- ③ 자기 주도성 역량
- ④ 공동체 역량
- ⑤ 소통 역량

기본 음악

- ① 감성 역량
- ② 창의성 역량
- ③ 자기 주도성 역량
- ④ 공동체 역량
- ⑤ 소통 역량

미술

- ① 심미적 감성 역량
- ② 창의·융합 역량
- ③ 시각적 소통 역량
- ④ 정체성 역량
- ⑤ 공동체 역량

기본 미술

- ① 심미적 감성
- ② 시각적 소통
- ③ 자기 주도성
- ④ 창의성
- ⑤ 공동체

도덕

- ① 도덕적 탐구 역량 갖추기
- ② 도덕적 실천 역량 펼치기
- ③ 도덕적 성찰 역량 키우기

역량 족보

1 | 빈칸 메우기

2022개정 총론

- 가. 자아정체성과 자신감을 가지고 자신의 삶과 진로를 스스로 설계하며 이에 필요한 기초 능력과 자질을 갖추어 자기주도적으로 살아갈 수 있는 _____
- 나. 문제를 합리적으로 해결하기 위하여 다양한 영역의 지식과 정보를 깊이 있게 이해하고 비판적으로 탐구하며 활용할 수 있는 _____
- 다. 폭넓은 기초 지식을 바탕으로 다양한 전문 분야의 지식, 기술, 경험을 융합적으로 활용하여 새로운 것을 창출하는 _____
- 라. 인간에 대한 공감적 이해와 문화적 감수성을 바탕으로 삶의 의미와 가치를 성찰하고 향유하는 _____
- 마. 다른 사람의 관점을 존중하고 경청하는 가운데 자신의 생각과 감정을 효과적으로 표현하며 상호협력적인 관계에서 공동의 목적을 구현하는 _____
- 바. 지역·국가·세계 공동체의 구성원에게 요구되는 개방적·포용적 가치와 태도로 지속 가능한 인류 공동체 발전에 적극적이고 책임감 있게 참여하는 _____

교과 교육과정

국어	① 비판적·창의적 사고 역량 ② _____ ③ 의사소통 역량 ④ 공동체·대인 관계 역량 ⑤ 문화 향유 역량 ⑥ 자기 성찰·계발 역량
기본 국어	① 의사소통 역량 ② _____ 역량 ③ 공동체·대인 관계 역량 ④ 디지털·미디어 역량 ⑤ 창의적 사고 역량 ⑥ 문화향유 역량
사회	① 창의적 사고력 ② _____ ③ 문제 해결력 및 의사 결정력 ④ _____ ⑤ 정보 활용 능력
기본 사회	① _____ ② 대인관계 역량 ③ _____
수학	① _____ ② 추론 역량 ③ _____ ④ _____ ⑤ 정보처리 역량
기본 수학	① 문제해결 역량 ② 추론 역량 ③ 의사소통 역량 ④ 연결 역량 ⑤ 정보처리 역량

교육과정 설계의 개요

총론의 역량과 연계하여 **과학적 탐구와 문제해결 능력, 과학적 의사결정 능력** 등을 기르는 데 초점을 둔다.

성격

과학

과학'은 '**과학적 소양을 갖추고 더불어 살아가는 창의적인 사람**'을 육성하기 위한 교과이다. '과학' 교과에서는 모든 학생이 과학의 기본 개념을 익히고, 과학 탐구 능력과 태도를 길러, 자연과 일상생활에서 접하는 현상을 과학적으로 이해하고, 민주 시민으로서 개인과 사회 문제를 과학적으로 해결하고 참여·실천하는 **역량 함양**에 중점을 둔다.

기본 과학

- ① 과학적 사고력,
- ② 과학적 탐구 역량
- ③ 과학적 문제 해결 역량
- ④ 과학적 의사소통 역량
- ⑤ 과학적 협동 역량
- ⑥ _____

실과

- ① 실천적 문제 해결 역량
- ② _____
- ③ 공동체 역량
- ④ 기술학적 지식의 이해능력
- ⑤ 기술적 실천능력
- ⑥ 기술적 문제해결능력

기본 실과

실과에서의 교육적 경험을 통해 학생들이 '**_____**', '**_____**' 함양'을 성취할 수 있도록 맞춤형 교육과정을 지향하였다

체육

- ① _____
- ② _____
- ③ 건강 관리 역량

기본 체육

- ① 움직임 수행 역량
- ② 건강 관리 역량
- ③ 신체활동 문화 향유 역량

음악

- ① _____
- ② 창의성 역량
- ③ 자기 주도성 역량
- ④ _____
- ⑤ 소통 역량

기본 음악

- ① 감성 역량
- ② 창의성 역량
- ③ 자기 주도성 역량
- ④ 공동체 역량
- ⑤ 소통 역량

미술

- ① _____
- ② 창의·융합 역량
- ③ _____
- ④ 정체성 역량
- ⑤ 공동체 역량

기본 미술

- ① _____
- ② _____
- ③ _____
- ④ 창의성
- ⑤ 공동체

도덕

- ① _____ 역량 갖추기
- ② _____ 역량 펼치기
- ③ _____ 역량 키우기

내체 족보 4 | 내용 체계표

기본 창의적 체험 활동	영역	활동
	자율·자치	자율 활동 자치·적응 활동
	동아리	예술·문화·스포츠 활동 생활실습 활동 단체·봉사 활동 정보통신기술 활동
	진로	자기 이해 활동 진로 인식 및 탐색 활동 진로 체험 및 계획 활동
국어	지식·이해	듣기·말하기 맥락
		담화 유형
	과정·기능	내용 확인·추론·평가
		내용 생성·조직·표현과 전달
		상호 작용
		점검과 조정
	가치·태도	· 듣기·말하기에 대한 흥미 · 듣기·말하기 효능감 · 듣기·말하기에 적극적 참여
	지식·이해	읽기 맥락
		글의 유형
	과정·기능	읽기의 기초
		내용 확인과 추론
		평가와 창의
	가치·태도	· 읽기에 대한 흥미
		· 읽기 효능감
		· 긍정적 읽기 동기
		· 읽기에 적극적 참여
	지식·이해	쓰기 맥락
		글의 유형
	과정·기능	쓰기의 기초
		계획하기
		내용 생성하기
		내용 조직하기
		표현하기
		고쳐쓰기
		공유하기
	가치·태도	· 쓰기에 대한 흥미
		· 쓰기 효능감 · 쓰기에 적극적 참여 · 쓰기 윤리 준수

사회	지리	① 지리 인식 ② 자연환경과 인간생활 ③ 인문환경과 인간생활 ④ 지속가능한 세계	① 환경 확대법의 탄력적 적용 - 3/4학년 '우리가 살아가는 곳 - 우리 지역 - 여러 지역' - '5/6학년' 우리나라 - 세계' ② 나선형 교육과정원리 ③ 주제 중심 통합적 구성 ④ 교육과정의 지역화 - 내용의 지역화 - 방법의 지역화
	일반사회	⑤ 정치 ⑥ 법 ⑦ 경제 ⑧ 사회·문화	
	역사	⑨ 역사 일반 ⑩ 지역사	
기본사회	나의 삶 관계의 삶 시민의 삶 거울성 도덕적 인성 사회성 인간과 자연의 공존 역사문화 소양 민주시민 ① 나선형 순환구조 ② 기능적 교육과정 ③ 탄력적 환경 확대법 ④ 경험주의·생태적·기능적 교육과정		
	과학	영역	① 운동과 에너지 ② 물질 ③ 생명 ④ 지구와 우주 ⑤ 과학과 사회【신설】
과학	과정·기능	• 문제 인식 및 가설 설정, 탐구 설계 및 수행, 자료 수집·분석 및 해석, 결론 도출 및 일반화, 의사소통과 협업	
	가치·태도	• 과학 가치(과학의 심미적 가치, 감수성 등), 과학 태도(과학 창의성, 유용성, 윤리성, 개방성 등), 참여와 실천(과학문화 향유, 안전·지속가능 사회에 기여 등)	
	기본과학	영역	① 운동과 에너지 - 전기와 자석 - 열 - 소리와 빛 - 힘과 운동 ② 물질 ③ 생명 ④ 지구
과정·기능		• 관찰 및 문제 확인, 분류와 측정, 자료 수집과 분석 및 예상, 결론 추론, 의사소통과 협업 【교수·학습 방향】 과학과 '과정·기능' 범주: 관찰, 분류, 측정, 예상, 추론 및 의사소통	
가치·태도		• 과학 가치와 태도, 참여와 실천	

5 ■ 빈칸 메우기

기본 창의 적 체험 활동	영역	활동	
	자율 · 자치	자율 활동 _____ 활동	
	동아 리	예술·문화·스포츠 활동 생활실습 활동 단체·봉사 활동 정보통신기술 활동	
	진로	_____ 활동 진로 인식 및 탐색 활동 진로 체험 및 계획 활동	
국어	지식 · 이해	듣기·말하기 ____	
		담화 유형	
	과정 · 기능	_____	

	가치 · 태도	· 듣기·말하기에 대한 흥미 · _____ · 듣기·말하기에 적극적 참여	
	지식 · 이해	읽기 ____	
		글의 유형	
	과정 · 기능	읽기의 기초 _____ _____ _____	
		가치 · 태도	· 읽기에 대한 흥미 · _____ · _____ · 읽기에 적극적 참여
		지식 · 이해	쓰기 ____
			글의 유형
	과정 · 기능	쓰기의 기초 _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____	
		가치 · 태도	· 쓰기에 대한 흥미 · _____ · 쓰기에 적극적 참여 · _____

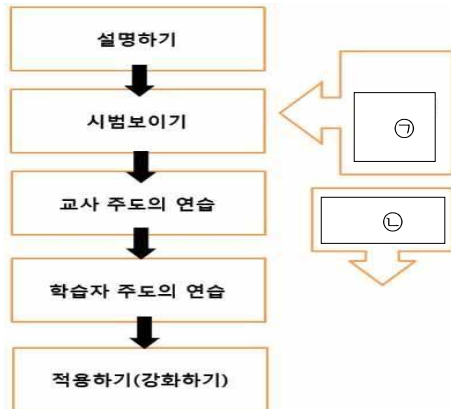
사회	지리	① _____ ② 자연환경과 인간생활 ③ 인문환경과 인간생활 ④ _____	❶ 환경 확대법의 탄력적 적용 - 3/4학년 '_____ _____ - _____ _____ - _____ - '5/6학년' _____ - _____, _____
	일반사회	⑤ 정치 ⑥ 법 ⑦ 경제 ⑧ 사회·문화	❷ _____ ❸ 주제 중심 통합적 구성 ❹ 교육과정의 지역화 - _____ - _____
	역사	⑨ 역사 일반 ⑩ 지역사	
기본사회	나의 삶 관계의 삶 시민의 삶 자율성 도덕적 인성 사회성 인간과 자연의 공존 역사·문화 소양 민주시민 ❶ _____ 순환구조 ❷ _____ 교육과정 ❸ _____ ❹ _____ 교육과정		
과학	영역	① 운동과 에너지 ② 물질 ③ 생명 ④ 지구와 우주 ⑤ _____ 【신설】	
	과정·기능	• 문제 인식 및 가설 설정, 탐구 설계 및 수행, _____ _____	
	가치·태도	• 과학 가치 (과학의 심미적 가치, 감수성 등), 과학 태도 (_____ 등), 참여와 실천 (과학문화 향유, _____에 기여 등)	
기본과학	영역	① 운동과 에너지 - 전기와 자석 - _____ - _____ - _____ ② 물질 ③ 생명 ④ 지구	
	과정·기능	• 관찰 및 문제 확인, 분류와 측정, 자료 수집과 분석 및 예상, 결론 추론, _____ 【교수·학습 방향】 과학과 '과정·기능' 범주: 관찰, 분류, 측정, 예상, 추론 및 의사소통	
	가치·태도	• 과학 가치와 태도, _____	

모형 족보 6 | 국어

1) 직접 교수 모형

설명하기	* 동기유발 * 학습 문제 제시 * 학습의 필요성과 중요성 안내 * (㉠)
시범 보이기	* 적용 사례 또는 예시 제시 * 방법 또는 절차 시범 - (㉡)
(㉢)	* 세부 단계별 질문하기 * 학습 내용 및 방법 재확인
활동하기	* 적용 * 반복 연습

2) 책임이양 교수모형 = 현시적 교수모형



3) 문제 해결 학습 모형

문제 확인하기	- 동기유발 - 학습문제 확인 - 학습의 필요성·중요성 확인
(㉠)	- (㉢) - (㉣)
(㉡)	- (㉢) - (㉣)
일반화하기	- 적용 및 연습 - 점검 및 정착

4) 지식 탐구 학습 모형

문제 확인하기	- 동기 유발 - 학습 문제 확인 - 학습의 필요성·중요성 확인
(㉠)	- (㉢) - (㉣)
(㉡)	- (㉢) - (㉣)
지식 적용하기	- 지식의 적용 - 지식의 일반화

5) 창의성 계발 학습 모형

문제 발견하기	- 동기 유발 - 학습 문제 확인 - 학습의 필요성·중요성 확인 - (㉢)
(㉠)	- 문제 또는 과제를 다른 각도에서 검토 - (㉣)
(㉡)	- 아이디어 비교, 검토하기 - 최선의 아이디어 선택하기
아이디어 적용하기	- 아이디어 적용을 통한 문제 해결 - 아이디어 적용 결과 평가하기

6) 전문가 협동 학습 모형

계획하기 (모집단)	* 동기 유발 * 학습문제 및 소주제 확인 * 역할 분담
탐구하기 (㉠)	* 주제 해결 방법 탐색 * 주제 해결 * 상호 교수 방법 탐구
서로 가르치기 (모집단)	* (㉡) * 질의 및 응답
발표 및 정리하기	* 전체 발표 * 문제점 확인 및 정리

정답

1)	㉠ 학습의 방법이나 또는 절차 안내 ㉡ 사고 구술법 ㉢ 질문하기
2)	㉠ 사고 구술 기법 ㉡ 책임 이양의 원리
3)	㉠ 문제 해결 방법 찾기 ㉡ 문제 해결 하기 ㉢ 문제 해결 방법 탐색 ㉣ 학습 계획 및 절차 확인 ㉤ 문제 해결 ㉥ 원리 습득 또는 재구성
4)	㉠ 자료 탐색하기 ㉡ 지식 발견하기 ㉢ 기본 자료 또는 사례 탐구 ㉣ 추가 자료 또는 사례 탐구 ㉤ 자료 또는 사례의 비교 및 일반화 ㉥ 지식의 발견 및 정리
5)	㉠ 아이디어 생성하기 ㉡ 아이디어 선택하기 ㉢ 학습 과제 분석 ㉣ 문제 해결을 위한 다양한 아이디어 산출
6)	㉠ 전문가 집단 ㉡ 상호교수

1) 피아제(Piaget) 인지발달 단계 모든 교과 공통적용

- 인지주의에서 학습은 인식 구조의 변화이다. 인지구조란 학습자의 의식 속에 조직적으로 정리된 일련의 아이디어 혹은 개념을 의미한다. 피아제는 학생들의 단순한 성장, 발달에 대한 관심보다 지식의 구조와 과정의 발달에 관해 연구하는 발생론적 인식론에 관심을 두었다. 즉, 학생들이 세계를 어떻게 보고, 어떻게 이해하는가를 알아내는 데 많은 관심을 가졌다.



- 피아제의 이론에 따르면 모든 유기체는 환경에 적응하고자 하는 경향이 있는데, 이러한 적응은 동화(assimilation)와 조절(accommodation)이라는 상호 보완적인 과정에 의해 이루어진다고 보았다. (㉠)은 새로운 자극이 주어졌을 때 학생이 기존에 자신이 가지고 있던 인지 구조에 맞게 해석하여 받아들이는 과정을 의미한다. 그러나 자신이 가지고 있던 인지 구조로 새로운 자극이 이해되지 않는다면 인간은 조절을 통해 자신의 기존 인지 구조를 변화시키게 된다. 이렇게 이루어진 균형 상태는 일시적으로 평형 상태를 갖게 되지만, 새로운 자극이 조절된 도식에 맞지 않는다면 (㉡)에 빠지게 된다. 그는 인간의 인지 상태는 동화 - 조절 - 평형화의 과정을 지속적으로 반복하게 되며, 이때 평형화는 인지 발달의 핵심이라고 하였다.
- 따라서, 인지 구조는 반복되는 평형화 과정을 통해 보다 상위의 인지 구조로 발달하게 된다. 이것이 인지발달의 네 단계로 모든 학생들이 이러한 단계를 거쳐 지적 발달을 하게 된다는 것이다.

단계	특징
감각	비언어, 반사 행동(울음, 빨기, 쥐기) 놀이,
운동기	모방, 대상 영속성
전조작기	언어 발달, 자기중심적 사고, 비가역성, 중심화, 물활론적 사고
구체적	가역성, 계열화, 분류, 가감승제, 보존성
조작기	
형식적	조합 논리, 비례 논리, 변인 통제, 가설 연
조작기	역적 사고

2) 피아제(Piaget) 기본 수학 ① 수의 기초 ② 수

① 수의 기초

- 초등학교 1~2학년 '수의 기초'는 수 개념을 본격적으로 접하기 이전에 수와 관련한 기초를 경험하는 데 중점을 두었다. '수의 기초'의 내용 요소는 찾기, (㉠), 비교하기, 짝짓기, 순서짓기이다.
- 찾기는 시야에서 인지된 사물을 가림막, 천, 상자 등으로 가리고 다시 해당 사물을 찾게 하는 활동이다. 자신의 시야에 있던 사물이 눈앞에서 가려져서 마치 사라진 것처럼 보여도 실제로는 계속 존재한다고 인식하는 (㉡)의 개념을 경험하게 한다.

② 수

- [2수학01~08] 다섯 개 이하의 구체물을 가로로 나란히 놓거나 세로로 나란히 놓아서 개수를 세어 본다. 그 외 다양한 배열 모양을 활용하여 개수 세기를 한다. 또한 배열 간격을 좁게 또는 넓게 하여 세어 본다. 이를 통해 학생들은 수의 (㉢)개념의 기초를 다진다.

3) 지체 장애 원시 반사

① 원시 반사

원시 반사는 신생아에게서 나타나는 자동적인 반사 행동으로, 생존과 발달에 중요한 역할을 합니다. 주요 원시 반사는 모로 반사, 긴장성 목 반사, 파악 반사, rooting 반사, 보행 반사 등이 있습니다. 이 반사들은 일반적으로 생후 몇 개월 이내에 사라지거나 자발적인 행동으로 대체됩니다.

② 주요 원시 반사 종류

① 모로 반사 (Moro reflex)

(㉠)입니다. 생후 2~3개월 사이에 사라집니다.

② 긴장성 목 반사 (Tonic neck reflex)

(㉡)입니다. 생후 4~6개월 사이에 사라집니다.

4) 피아제(Piaget) 국어

- 동화는 대체로 어린이들이 주변의 사물을 살아있는 생명체로 여기는 (㉠)에 바탕을 둔다. 이러한 사고가 반영된 동화는 환상성과 (㉡)이 강하고 사물이 의인화되는 경우가 많다. 예를 들어 동화에서는 장승이 움직이고, 바느질 가위가 스스로 행동하며, 해와 바람이 말을 하기도 한다

정답

1)	㉠ 동화 ㉡ 불평형 상태(인지적 갈등)
2)	㉠ 변별하기 ㉡ 대상 영속성 ㉢ 보존
3)	㉠ 갑작스러운 소리나 자극에 놀라 팔다리를 뻗었다가 움츠리는 반사 ㉡ 머리를 한쪽으로 돌리면 그 방향의 팔다리가 펴지고 반대쪽 팔다리가 굽혀지는 반사
4)	㉠ 물활론적 사고 ㉡ 허구성

1) 피아제(Piaget) 도덕

- 아동은 환경과 상호작용하며 자신을 구성해 가는 능동적 존재이다. 따라서 학교는 학생들이 동화, 조절, 평형 등의 과정을 통해 경험을 재구조화하고 도덕규칙을 스스로 구성해 갈 수 있도록 교육해야 한다. 학교는 아동이 협력적 성향을 개발할 수 있는 도덕경험을 제공해야 하고, 특히 도덕교사는 친구들과 상호작용하며 협력하는 경험을 제공해야 한다. 이를 통해 아동은 다른 사람의 역할이나 견해를 고려하지 않고 자기의 생각을 고집하는 (㉠)을 점차 극복해 간다.

【콜버그】

- “우리는 (㉡) 도덕판단에 이를 수 있는 과정을 '이상적인 역할 채택'이라 부른다. 6단계 도덕판단은 모든 행위자들이 황금률에 지배·조절된다는 가정 아래에서 각각의 행위자의 주장을 역할 채택하는 것에 기초를 두고 있다. 또한 **이상적인 역할 채택이란 인간 존중과 공정성으로서의 (㉢)의 자세를 필요로 하는 궁극적인 의사결정 절차이다.** 관련된 모든 사람들이 도덕적 태도 또는 정의의 개념에 지배를 받거나 그들이 기꺼이 다른 사람의 역할을 채택하려는 한, 이러한 방식으로 얻어진 의사결정은 그들의 관점에서 볼 때 '옳다는 의미에서' **평형화** 상태에 있다.”

(㉡)

- 다른 사람의 역할을 취해 보고 대안적인 관점을 채택해 볼 수 있는 능력이자 다른 사람들의 감정적 반응을 예견하는 능력
- 타자의 행위를 예측하고 적절한 반응으로 대처할 수 있도록 해줌으로써 진정한 공감을 촉진하는 역할을 함

2) 피아제(Piaget) 도덕성 발달 단계

도덕성 발달 단계	행위의 시비 판단	규칙 인식
도덕 이전	무규범 · 무도덕	규칙 무시
(㉠)	도덕 실재주의	(㉡) 신성 · 불가침
(㉢)	호혜적 상호 협동	(㉣) 상호 협동에 의한 조정

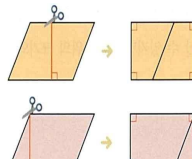
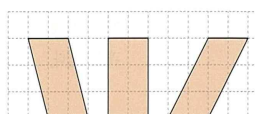
정답

1)	㉠ 자기중심성 ㉡ 정의	㉢ 가역적인 ㉣ 역할채택
2)	㉠ 타율적 도덕성 ㉡ 결과 중시	㉢ 자율적 도덕성 ㉣ 동기 · 의도 중시
3)	㉠ 자신에게 이익 ㉡ 다른 사람을 기쁘게 하고 도와주는 것	
4)	㉠ 경험적 추상화 ㉡ 오래 붙이는	㉢ 반영적 추상화 ㉣ 높이

3) 피아제(Piaget) → 콜버그 도덕성 발달 단계

단계	특징
처벌과 복종 정향의 1단계	* 처벌이나 벌금과 같은 외적 규제를 피하고자 한다.
도구적 상대주의 정향의 2단계	* (㉠)이 되거나 필요를 충족시켜주는 행위는 선이라고 판단한다.
사람들 상호 간의 동조성 또는 착한 아이 정향의 3단계	* 올바른 행위란 (㉡)이라고 생각한다.
사회 유지 정향의 4단계	* 올바른 행동이란 “자신의 의무와 책임을 수행하고, 합법적 권위를 존중함으로써 사회적 질서를 유지하는 행동”이다.
사회 계약적 정향의 5단계	* 올바른 행동은 개인의 기본 권리와 사회 전체가 합의에 도달한 도덕 기준에 비추어 규정된다.
보편적 · 윤리적 정향의 6단계	* 극히 일부의 철학자들에게나 나타날 수 있는 단계라 할 수 있다.

4) 피아제(Piaget) 수학

추상화	① (㉠): 일단의 대상으로부터 단지 그 공통 성질을 이끌어 내는 것 예) 김 교사는 1학년 2학기 도형 수업에서 미리 준비한 동전, 원반 등의 물건으로부터 공통으로 지각된 동그라미 모양을 추상화하도록 하였다. ② (㉡): 구체물을 다루는 조작의 결과를 조정 또는 반성함으로써 그 특성을 이끌어 내는 것 예) 받아 내림이 있는 $34-17=17$을 지도할 때 학생들은 수모형(대상)에 대한 조작 활동을 통해 받아 내림의 원리라는 논리-수학적 지식이 형성된다. 이때 학생은 십 모형 1개를 일 모형 10개로 바꾸는 활동에 대한 반응을 통해 '일의 자리 수끼리 뺄 수 없으면 십의 자리에서 일의 자리에 받아 내림 한다'는 논리-수학적 지식을 형성한 것이다. 이 지식은 수모형(대상)에 담겨 있는 지식이 아니다. 수모형에 대한 조작 활동, 즉 대상에 대한 행위로부터 추상화된 지식이다.
	초등 수학에서의 등적변형에는 아래 그림과 같이 합동인 도형의 성질을 써서 (㉢) 변형과 (㉣)는 변하지 않게 하고 가로가 언제나 같도록 변형시킨 도형의 넓이는 항상 같다고 하는 카발리에리(Cavalieri)의 원리에 의한 변형의 두 가지가 있다.   방법 1 도형의 분해와 합성 방법 2 카발리에리의 원리

피아제(Piaget) 사회

피아제의 공간 인지 발달 단계

(㉠)	지리적 현상을 자기중심적으로 파악하는 단계이다. 형태에 대한 이해가 입지에 대한 이해보다 앞서는 상태다. 입지를 점으로 파악하고 분포는 정확하게 이해하지 못한다. 자신과 대상 간 연결을 위주로 관계를 이해한다.
(㉡)	형태와 입지에 대한 인식이 발달해서 지리적 현상을 타자중심적으로 파악하는 단계다. 자신이 직간접적으로 알고 있는 특정 사물을 기준으로 입지를 파악한다.
유클리드 단계	형태와 입지를 객관적으로 정확하게 표현하는 단계다. 추상적 준거(방위 등)를 이용하여 입지를 표현하며, 현상들 간의 관련성을 정확하게 파악한다.
(㉢) 체계는 개인이 공간 내에서 위치를 표상할 때 사용하는 참조 체계로, 어린이들의 위치 인지 발달은 준거 체계의 발달로 설명할 수 있다.	
자기 중심적 준거 체계	피아제의 전조작기에 해당한다. 이때는 자신을 중심으로 공간을 파악하는 틀이 형성되어, 지리적 정향도 행동 중심적이고 자기중심적이다. 자신의 신체 이동을 기반으로 방향을 인지한다.
고정된 준거 체계	피아제의 구체적 조작기에 해당한다. 이때는 자신과 관련된 (㉡)을 중심으로 공간을 파악한다.
좌표적 준거 체계	피아제의 형식적 조작기에 해당한다. 이 시기에는 공간을 자신과 분리하여 객관적으로 인식 가능하며, 절대적 방위인 좌표 체계를 사용하여 공간을 인지할 수 있다.
위치를 나타내기 위해서는 방위를 사용한다. 방위는 절대적 방위와 상대적 방위가 있다. 절대적 방위 는 북극성을 기준으로 하는 좌표 체계에 의한 방위를 말하며, (㉢)는 다른 곳과의 관계에서 가변적이고 상대적인 방식으로 위치를 설명하는 것이다.	

피아제(Piaget) 음악

The diagram illustrates Piaget's musical development stages with four levels of musical notation and corresponding illustrations of children:

- 운동표 (Movement notation):** Represented by a single musical note, with an illustration of a child jumping.
- 2분음표 (Half note):** Represented by two musical notes, with an illustration of two children jumping.
- 4분음표 (Quarter note):** Represented by four musical notes, with an illustration of four children jumping.
- 8분음표 (Eighth note):** Represented by eight musical notes, with an illustration of eight children jumping.

피아제(Piaget) → 로웬펠드(V. Lowenfeld) 미술

로웬펠드(V. Lowenfeld)는 아동의 미술 표현 발달 단계를 6단계로 나누어 설명했습니다. 이 단계는 난화기(2~4세), 전도식기(4~7세), 도식기(7~9세), 여명기(9~12세), 의사사실기(12~14세), 결정기(14~17세)로 구분됩니다.

로웬펠드의 아동 미술 표현 발달 단계

- 난화기(Scribbling Stage, 2~4세)**
- 전도식기(Pre-schematic Stage, 4~7세)**
의도적인 표현력이 생기며 형태의 사실성에는 관심 없다. 인물, 나무, 해, 산 등을 주로 그리며 모든 것을 자기중심적으로 표현한다
- (㉠)(Schematic Stage, 7~9세)**
반복의 형태를 보이며 공간간의 동시적 표현과 투시법 표현을 한다
덩어리로부터 한 대상을 만들기도 하고 부분을 만들어 접합해서 대상을 표현하는 두 가지 방법을 모두 활용한다. 로웬펠드는 하나의 덩어리로 대상을 만드는 방법을 (㉡) 방법(analytic method)이라고 했고, 부분을 접합해서 대상을 만든 방법을 (㉢) 방법(synthetic method)으로 구분했다.
- 여명기(또래집단기, 9~12세)**
자신의 주변에 대한 인식 범위가 확대, 객관적 표현을 위해 노력한다. 중첩과 기저선 사이에 공간을 인식하게 되며 위에서 본 모습을 표현한다.
- 의사사실기(12~14세)**
인지발달에 비해서 미적 표현 능력이 떨어지는 시기 바라보는 것에 대한 사실적 표현 욕구는 강하지만 손의 기능이 뒷받침 되지 않아서 스트레스를 받는 시기이며 시각형(시각 표현중심), 촉각형(정서 표현중심)으로 구분되기 시작한다. 배경과 원근감, 비례 등을 표현한다.
- 결정기(14~17세)**

정답

1)	㉠ 형상적 단계 ㉡ 투영적 단계 ㉢ 준거 ㉣ 고정된 지표물 ㉤ 상대적 방위
3)	㉠ 도식기 ㉡ 분석적 ㉢ 종합적

위재권 편저



이 책의 특징

1. 초등/기본 교육과정 테마별 정리
2. 지도서 각론 교과별 개념 분석
국어/수학/사회/과학/실과/체육/음악/미술

위재권

이론 족보 쏙개기 + 개념 족보 쏙개기

각론 족보 16 | 국어

1) 한글 놀이

음운 인식	음운 인식은 말소리를 식별하는 능력으로 같은 소리로 시작되는 단어 인식 능력, 같은 소리로 끝나는 단어 인식 능력, 단어에 포함된 음소를 셀 수 있는 능력, 단어를 구성하는 소리들을 합성·분절 또는 조작할 수 있는 능력 등을 포함한다. 여러 학자들에 의해 음운 인식 능력이 향후 한글 읽기 능력(단어 인지, (①), 읽기 이해)을 예측하는 강력한 변인인 것으로 밝혀졌다.
활동 이름	용례
다른 소리 찾기	(‘무릎’, ‘머리’, ‘가구’의 그림을 보여 주며) 다른 소리로 시작하는 말은 무엇일까? (가구)
음운 숫자 세기	‘물’은 소리가 몇 개일까? (음절 단위는 하나, 음소 단위는 셋)
소리 합치기	고, ‘양’, ‘이’ 소리를 합치면 무슨 말이 될까? (고양이)
(②)	‘고양이’를 작은 소리로 나누면 어떤 소리가 들어 있을까? (고, 양, 이)
(③)	‘비옷’에서 ‘옷’ 소리를 빼면 무슨 소리가 남을까? (비)
단모음	단모음은 발음할 때 입의 모양이나 혀의 위치가 일정하게 유지되는 모음이다. • (④)
이중 모음	이중 모음은 발음할 때 입의 모양이나 혀의 위치가 바뀌는 모음이다. 모음을 단모음과 이중 모음으로 구분하면 다음과 같다. • (⑤)

2) 자음자 읽기

①	니은	②	리을	미음	비읍	③
이응	지읒	치읓	키읔	티읕	피읖	히을

3) 표준 발음 지도 내용

오류 내용	해당 예
(①)	• 갈치[갈치] → [칼치], 나침반[나침반] → [나침판]
(②)	• ‘꺾’를 ‘ㄷ’로: 뿔로[뿔로] → [뿔로], • ‘나’를 ‘ㄷ’로: 뽕바라[뽕바라] → [뽕바라], • ‘귀’를 ‘ㄷ’로: 귀엽고[귀엽고] → [기엽고],
(③)	• 삼촌[삼촌] → [삼촌], 그리고[그리고] → [그리구],

4) [1-1-1] 글자를 만들어요.

파닉스	파닉스 지도는 (①) 관계를 지도하는 것이므로 음운 인식과 자모 글자 지식 지도가 파닉스 지도에 선행되어야 한다.
기본 음절표	기본 음절표를 보면서 같은 자음자에 다른 (②)가 결합할 때, 같은 모음자에 다른 자음자가 결합할 때 서로 다른 글자가 만들어지는 것을 안내한다
음소	음소(phonemes)는 소리의 기본 단위로서 모든 언어에는 (③)의 기본 음소가 있는데, 이들의 수는 적게는 10개에서 많게는 100개가 넘는다. 모음과 자음을 구별하고, 그 발성적 특징을 이해하게 되는 것은 음운론적 발달의 대표적인 예이다
한글 맞춤법	「한글 맞춤법」은 (④)를 소리 나는 대로 적되, (⑤)에 맞도록 함을 원칙으로 한다. 표준어를 소리 나는 대로 적는다는 것은 표준어의 발음 형태대로 적는다는 뜻이다. 한글은 표음 문자이며 음소 문자 이다. 따라서 자음과 모음의 결합 형식에 의해 표준어를 (⑥)대로 표기하는 것이 기본 원칙이다.

정답

1)	① 읽기 유창성 ② 음운 분절 ③ 음운 탈락 ④ ㅏ, ㅑ, ㅓ, ㅕ, ㅗ, ㅛ, ㅜ, ㅠ, ㅡ, ㅣ ⑤ ㅏ, ㅑ, ㅓ, ㅕ, ㅗ, ㅛ, ㅜ, ㅠ, ㅡ, ㅣ
2)	① 기억 ② 더군 ③ 시옷
3)	① 평음의 유기음화 ② 이중 모음의 단모음화 ③ 중모음의 고모음화
4)	① 글자-소리의 대응 ② 모음자 ③ 모음과 자음 ④ 표준어 ⑤ 어법 ⑥ 소리 나는

1) [1-1-2] 받침이 있는 글자를 읽어오

표현과 전달 방법	① 언어 표현 발표할 때 언어 표현의 특성 가운데에서 가장 중요한 것은 추상적이지 않고 구체적이어야 한다는 것이다. ② (①) 내용 연결 표현은 '지금까지', '마지막으로' 등과 같은 간단한 담화 표지부터 "우리는 첫 번째로 의사 결정의 기준에 대해 살펴보았습니다. 자, 그럼 의사 결정의 구체적 방법들에 대해서 이야기하겠습니다."와 같은 한 문장 이상의 표현까지 포함한다. ③ (②) 비언어 표현은 발표 내용의 효과적 전달뿐 아니라 발표자의 첫인상을 결정한다.
한글	한글은 소릿값이 자음과 모음으로 나뉘는 음소 문자이다. 음소문자는 문자 자체가 발음의 최소 단위인 음소를 중심으로 만든 문자이기 때문에 (③)에 따라 무수한 소리를 표기할 수 있다.

2) [1-1-3] 낱말과 친해져요

① 초등학생들의 발음 오류 양상

다음은 초등학생들이 주로 발음 오류를 보이는 낱말들의 예이다.

초등학생들의 발음 오류 가운데에서 대표적으로 나타나는 것으로, (①)로 발음하는 경우이다.	→ • 가시[가시] → [까시] • 자르다[자르다] → [짜르다] • 거꾸로[거꾸로] → [꺼꾸로]
(②)로 발음하는 경우이다.	→ • 갈치[갈치] → [칼치] • 폭발[폭발] → [폭팔]
모음 'ㄱ'의 발음 오류에 대한 것이다.	→ • 가위바위보[가위바위보] → [가이바이보] • 다람쥐[다람쥐] → [다람지]
받침 발음에 대해 오류를 보이는 경우이다.	→ • 맑다[막따] → [말따]
음절의 (③)과 관련된 발음 오류이다.	→ • 끊다[끈따] → [끈따]

축약은 두 음운이 하나로 합쳐지거나 두 음절이 한 음절로 줄어드는 것으로 국어의 4가지 음운 변동 중 하나이다. '자음 축약'은 예사소리인 'ㄱ, ㄷ, ㅂ, ㅈ'이 'ㅎ'을 만나 거센소리인 'ㅋ, ㅌ, ㅍ, ㅊ'으로 바뀌는 현상으로 '좋+고' → (④), '잡+히다' → (⑤) 등에서 일어난다. 자음 축약은 발음상으로만 나타날 뿐 (⑥)가 변하는 건 아니다.

'모음 축약'은 두 개의 모음이 만나 하나의 모음으로 변하는 것을 말한다. '사이' → (⑦)처럼 두 개의 단모음이 합쳐져 단모음이 되거나(간음화) '그리어' → (⑧)처럼 단모음 둘이 줄어 이중모음이 되는 것 등이다. 모음 축약은 (⑨)로도 나타난다. 한데 이 모음 축약에서의 잘못된 쓰임을 종종 볼 수 있다.

대표적인 예가 '바뀌다'이다. '바뀌다'는 (⑩)의 준말로 더이상 줄어들지 않는다. 얼핏 '바뀌+어' → 바뀌어, '바뀌+었다' → 바뀌었다로 줄어들 것 같지만 **'바뀌어', '바뀌었다' 형태 그대로 써야 한다**. 한글맞춤법엔 여러 가지 준말 규정이 있으나 모음 'ㄱ' 다음에 (⑪)가 올 때 줄이는 방식은 나와 있지 않다. 이를 표기할 수 있는 모음이 없기 때문이다. 모음끼리 어울려 'ㄱ'로 바뀌는 것은 'ㄴ' 뒤에 (⑫)가 결합할 때다. '견디어' → 견뎌, '다니어' → 다녀, '막히어' → 막혀와 같은 경우다.

바뀌다와 비슷한 예로 '사귀다', '할퀴다', '꺾다'도 '사겨/사졌다', '할켜/할켰다', '꺾/꺾다'로 줄여 쓰는 경우가 많다. **'사귀어/사귀었다', '할퀴어/할퀴었다', '꺾어/꺾었다'가 올바른 활용이다**.

② 한글의 문자적 특성

한글은 음소 문자이다

한글은 음절 단위로 (⑬) 표기를 한다

한글은 띄어난 (⑭) 문자이다

한글은 표기상 (⑮)을 취하고 있다. 한글은 언어를 발음하는 대로 표기하는 것이 아니라 그 단어의 뜻을 밝히기 위해 기본 형태의 원형을 그대로 둔 채 표기한다. (예 '밭'을 '바치'로 표기하지 않고 '밭'으로 표기)

정답

1)	① 내용 연결 표현 ② 비언어 표현 ③ 자음과 모음의 조합
2)	① 예사소리를 된소리 ② 예사소리를 거센소리 ③ 축약 ④ 조코 ⑤ 자피다 ⑥ 표기 ⑦ 새 ⑧ 그려 ⑨ 표기 ⑩ 바뀌이다 ⑪ ㄱ ⑫ -어 ⑬ 모아쓰기 ⑭ 표음 ⑮ 표의주의

1) [1-1-3] 낱말과 친해져요

음절의 끝소리 규칙	우리말에서 음절의 끝에서 발음되는 자음은 (①)의 일곱 개뿐이다. 그래서 이 일곱 개 이외의 자음이 음절 끝에 오면 일곱 자음 중의 하나로 발음하게 된다. 이것을 음절의 끝소리 규칙이라고 한다. 다만, '찾아[차자]'처럼 뒤에 (②)로 시작되는 형식 형태소가 오면 앞 음절의 받침을 뒤 음절의 첫소리로 옮겨 발음하게 된다.
'음절의 끝소리 규칙'의 예외 규칙	① 비음화 'ㄱ, ㄷ, ㅂ'이 'ㄴ, ㅁ'앞에서 (③)으로 발음되는 현상을 비음화 라고 한다. 이것은 비음 앞의 'ㄱ, ㄷ, ㅂ'이 각각 같은 위치에서 소리 나는 비음으로 바뀌는 현상이다. 비음화는 '밥 먹는 (④)'처럼 단어와 단어 사이에서도 일어난다. ② 유음화 'ㄴ'이 'ㄹ'을 만나 유음 (⑤)로 발음되는 현상을 유음화 라고 한다. 이때 'ㄹ'은 'ㄴ'보다 앞에 올 수도 있고 뒤에 올 수도 있다. 'ㄹ'이 'ㄴ' 뒤에 올 때에는 '등산로 (⑥)'처럼 유음화가 일어나지 않기도 한다.

2) [1-1-4] 여러 가지 낱말을 익혀요

표준 발음법	'없다'는 (①), '있다'는 (②), '임다'는 (③), '차례'는 [차례]로 정확히 발음하며 지도한다.
-----------	---

3) [1-1-5] 반갑게 인사해요

동시의 특성	첫째, 동시의 (①)는 어린이들이 노래를 쉽게 부르며 쉽게 기억할 수 있도록 하는 장점이 있다. 둘째, 동시는 서정적인 상상력이 바탕이 된다. 상상력은 다양한 문학적 상상력의 세계가 있음을 알게 해 준다. 셋째, 동시는 (②)로 이루어져 있다. 어린이들은 언어의 묘미를 알게 되고, 다양한 창의적 언어 사용 방법을 배우게 된다. 넷째, (③)이 많이 포함되어 있다. (③)은 어린이들의 경험을 표현하는 데 매우 중요한 역할을 한다.
연음 법칙	연음 법칙은 (⑤)으로 끝나는 형태소가 (⑥)으로 시작하는 형태소와 결합할 때 단자음은 모음 음절의 첫소리로, 겹자음은 둘째 자음이 모음 음절의 첫소리로 발음되는 음운 법칙을 말한다.
비언어적 표현의 중요성	(⑦)은 말하고 있는 것을 강화하거나 완성한다. "우리는 발성 기관으로 말하지만 온 몸으로 그려 낸다." (Abertcrombie, 1988)라는 말은 이를 잘 나타낸다. 옷이나 신체 장식(머리 모양, 화장, 보석류) 등의 선택과 주변의 물건들, 그리고 행동은 자신이 어떤 사람인지 표현한다.

4) [1-1-6] 또박또박 읽어요

읽기 유창성	- 읽기 유창성은 글을 정확하고 빠르게 감정을 실어 읽을 수 있는 능력을 의미한다. 즉 읽기 유창성의 구성 요소에는 주로 (①)이 포함된다. 글을 유의미한 단위로 구분하여 중요한 정보를 강조하거나 감정적인 해석을 더해 읽는 능력은 글을 빠르고 정확하게 해독하는 것만큼 중요한 읽기 유창성의 지표이다. 이러한 정의에 따르면 읽기 유창성을 지닌 독자들은 의식적인 노력을 거의 들이지 않고 (②)을 조절하며 감정을 실어 읽는다. - 문장 읽기 유창성 신장을 위한 가장 좋은 지도 방법은 (③)이지만 비슷한 문장을 계속해서 읽으면 학생들이 흥미를 느끼지 못할 가능성이 크다. 따라서 친구와 한 문장씩 나누어 읽기, 주고받으며 읽기, 바꾸어 읽기 등 다양한 읽기 방법을 적용할 수 있다.
기본적인 구조의 문장	수업을 한 차시씩 운영할 경우, '주어+서술어' 구조의 문장을 소리 내어 읽고 문장의 내용을 확인하는 활동을 한 차시로 구성한다. 그리고 '주어+(④)+서술어', '주어+(⑤)+서술어' 구조의 문장을 다른 활동을 그다음 차시에 진행한다.
오독 분석법	읽기 오류는 오독 분석법 을 활용하여 관찰할 수 있다. 오독 분석법은 처음 보는 문장이나 글을 읽도록 하고 이를 녹음한 후에 오류가 나타나는 부분을 평가하는 방법이다. 오독의 유형은 학자마다 다양한데, 일반적으로 무반응, 첨가, 생략, 대체(무의미, 의미), 자기 수정, 반복, 떠듬거림, 반전, 건너뛴 오류 가 있다. ○ (⑥) 오류 : 글에 없는 낱말을 추가하는 경우 • 기대 반응: 도시락을 가지고 갑니다. • 오류 반응: 도시락을 싸 가지고 갑니다. ○ (⑦) 오류 : 처음에는 틀리게 읽었는데, 곧 다시 돌아와 그 낱말을 수정하여 읽는 경우 • 기대 반응: 버스에 올랐습니다. • 오류 반응: 버스에 올라탔습니다. (1차) → 버스에 올랐습니다. (2차)

정답

1)	① 'ㄱ, ㄴ, ㄷ, ㄹ, ㅁ, ㅂ, ㅇ' ② 모음 ③ [ㅇ, ㄴ, ㅁ] ④ [밤명은] ⑤ [리] ⑥ [등산노]
2)	① [엹따] ② [임따] ③ [익따]
3)	① 음악적 요소 ② 함축적인 글 ③ 비유와 상징 ④ 자음 ⑤ 모음 ⑥ 표정이나 몸짓
4)	① 정확성, 자동성, 표현성 ② 정확하고 빠르게, 적절히 억양 ③ 반복 읽기 ④ 보어 ⑤ 목적어 ⑥ 첨가 ⑦ 자기 수정

1) [1-1-6] 또박또박 읽어요

문장 부호	(①)	끝이 올라가거나 내려가지 않게 읽는다.
	물음표	궁금한 점이나 잘 모르는 점을 물어보는 것처럼 (②)
	(③)	깜짝 놀라거나 몰랐던 사실을 알게 되었거나 어떤 생각을 하게 되었을 때처럼 느낌을 살려 읽는다
표준 발음법	'많다'는 (④), '넓다'는 (⑤), '짧다'는 (⑥), '여덟'은 (⑦) 로 정확히 발음하며 지도한다	

2) [1-1-7] 알맞은 낱말을 찾아요

서술어의 자릿수	- 서술어의 자릿수라는 것은 우리말 문장의 끝에 위치하는 서술어가 반드시 필요한 문장 성분의 개수를 의미한다. 예를 들어 '예쁘다'는 '꽃이'라는 주어만 있으면 문장을 만들 수 있으므로 한 자릿수 서술어이다. 하지만 '먹다'는 '누가'와 '무엇을'이라는 주어와 목적어가 필요하기 때문에 두 자릿수 서술어가 된다. 또 '주다'는 '누가', '무엇을', '누구에게'가 반드시 필요하기 때문에 세 자릿수 서술어가 된다. 한 자릿수 서술어: 주어 + (①) 예) '기어가다', '예쁘다' 등 두 자릿수 서술어: 주어 + (②) + 서술어 / 주어 + (③) + 서술어 예) '먹다', '입다' 등 / '되다', '아니다' 세 자릿수 서술어: 주어 + (④) + (⑤) + 서술어 예) '소개하다', '주다' 등
한 자리 서술어	- 한 자리 서술어를 활용한 문장은 (⑥), (⑦)등으로 나타낼 수 있다는 것을 지도한다. 무엇이 어디에 속하는지 나타내고 싶을 때에는 "무엇은 무엇입니다."와 같이 표현해요. "무엇은 무엇입니다."와 같이 표현해요. - 제시된 그림을 살펴보며 "복숭아는 맛있습다.", "오리는 하얀색입니다."와 같이 '무엇이 어떠하다' 형식의 문장으로도 표현할 수 있도록 지도한다. '한복, 복숭아, 장미, 오리'와 같이 낱말로만 대답할 수도 있다. 교사가 (⑧)인 '이다'를 함께 붙여 말해 학생들이 문장을 쓸 때 자연스럽게 '무엇이다'의 형식으로 쓸 수 있도록 지도한다.
두 자리 서술어	두 자리 서술어를 활용해 문장을 구성하는 것에 중점을 둔다. (⑨)와 같은 문장을 쓸 때 두 자리 서술어가 사용된다. 움직이거나 움직이는 모습을 나타낼 때에는 "누가 무엇을 합니다."와 같이 표현해요.
쌍받침	- 같은 자음자가 겹쳐서 된 받침을 쌍받침이라고 함을 이해하도록 한다 - 쌍받침 'ㄱ'과 'ㅍ'은 홑받침 (⑩)과 (⑪)처럼 발음된다.

3) [1-2-1] 기분을 말해요

흥내 내는 말	흥내 내는 말에는 '갈갈', '짜깁깁'처럼 (①)를 나타내는 말과 '강충강충', '동실동실'처럼 (②)을 나타내는 말이 있어요.
상황 태도	화자와 청자가 의사소통 상황에서 지녀야 할 상황 태도에는 네 가지 원리가 있다. ① (③)의 원리: 의사소통 참여자들이 대등한 관계에서 의사소통을 이끌어 가려는 원리를 말한다. ② (④)의 원리: 대화란 삶의 공유인데, 이를 위해서는 일단 상대의 삶을 인정해 주어야 한다. ③ (⑤)의 원리: 대화 참여자들 사이에서 공손하고 예절 바르게 주고받는 말의 태도를 말한다. ④ (⑥)의 원리: 의사소통 참여자들이 서로 의미를 교섭함으로써 문제 해결에 적극적인 태도를 보이는 것을 의미한다.
나 전달법	- 자신의 기분을 다른 사람에게 말할 때에는 (⑦)라는 말로 시작하고 있었던 일과 기분을 말해요. '나 전달법'을 사용하기 위해서는 다음과 같은 세 가지의 정보가 필요하다. 첫째, '문제를 유발하는 행동은 무엇인가?', 둘째, '그 행동이 나에게 어떤 영향을 끼치고 있는가?', 셋째, (⑧)이다.

정답

1)	① 마침표 ② 끝을 올려 읽는다. ③ 느낌표 ④ [만:타] ⑤ [널따] ⑥ [짧따] ⑦ [여덟]
2)	① 서술어 ② 목적어 ③ 보어 ④ 목적어 ⑤ 부사어 ⑥ '무엇은 무엇이다' ⑦ '무엇이 어떠하다' ⑧ 서술격 조사 ⑨ '누가 무엇을 어찌하다' ⑩ 'ㄱ' ⑪ 'ㅍ'
3)	① 소리 ② 모양 ③ 평등 ④ 인정 ⑤ 공손 ⑥ 교섭 ⑦ 나 ⑧ '나는 그 결과에 대해 어떤 느낌을 가지고 있는가?'