

① 이론 → 기술 → 다시 이론 피드백

- ① 2022개정 교육과정/지도서 총론·각론/교과 교육론
→ 이해(내용요소+ 성취기준) 중심, 2022개정 신설된 내용을 중심으로 교육과정 분석
- ② 관련 기술을 묶어서 풀어봄
- ③ 빠진 개념·헛갈린 개념 체크

위챗 강의

- 1-2월: 이론 뽀개기
- 3-6월: 지도서 각론 뽀개기
- 7-8월: 족보 뽀개기 → 족보 뽀개기를 '누적식'으로 파기
- 족보 뽀개기 교재구성
 - 이론/각론/초등/중등/초특/중특/유치원 임용 기술 주제별 구성
 - 7-8월에 본격적으로 수업하는 족보 뽀개기를 1월부터 주 2회 줌으로 위챗과 스터디하기
 - 족보 뽀개기로 이론/각론/기술 단권화하기

② 기술문제 분석

- 1) 한 번 풀고 끝내지 말기 - 최소 3회독 구조
 - 1회독: 실전처럼 풀기 → 감 잡기
 - 2회독: 오답과 정답의 논리 구조 파기
 - 3회독: 유형별·개념별로 머릿속 '카테고리' 만들기
- 2) 오답 노트 핵심은 '왜 틀렸는가' 보다 '왜 이게 답인가' 에 초점
 - ① 문제의 함정·미묘한 힌트는 어디 있었는지
 - ② 정답이 맞는 이유(출제자가 의도한 근거)
 - ③ 내 사고 흐름이 어디서 잘못 빠졌는지
 - ④ 내 입장에서가 아니라, 출제자 입장에서 문제를 다시 읽는 감각

위챗 강의

- 동일 기술문제를 반복·심화
- 1-2월: 2022개정 교육과정/지도서 총론/교과 교육론 중심 기술 분석
- 3-6월: 지도서 각론 중심 기술 분석
- 7-8월: 과목별 기술 변형 문제

③ 교대 모의고사

'점수 확인용'이 아니라 '약점 추적기 + 실전 리허설'이라는 관점으로 활용

핵심: 오답이 아니라 오답 패턴 발견

- ① 개념 부족 문제 - 아예 몰라서 틀림
- ② 실수 문제 - 알았는데 부주의로 틀림
- ③ 시간 관리 손실 문제 - 풀었는데 너무 오래 걸림
- ④ 멘탈 흔들림 문제 - 집중 끊겨서 틀림

위챗 강의

- 9-10월: 교대별 모의고사를 연도별/교과별로 분석해서 완벽정리
 - 족보 뽀개기에 부족한 내용 체크해서 한 권에 개념·오답·기술 흐름 정리하는 작업
- 단권화 핵심 원칙 = 수직적 단권화
 - ① "찾는 시간 = 점수 손실"
 - 개념·오답·기술이 흩어져 있으면 무조건 점수 빠짐. 한 권에 집약.
 - ② 기술 중심으로 재구성
 - 기술에서 자주 물어보는 순서/패턴으로 재배열해야 실전력이 생김.
- 단권화 유지·업데이트 루틴
 - ① 교대 모의고사 문제 풀이 → 그날 바로 단권화에 반영 개념 새로 알게 되면 → 추가
 - ② 틀린 문제 → 동형 기술 패턴 페이지에 추가
 - ③ 단권화 다시 읽으며 "쓸데없는 내용 삭제 + 중복된 내용 정리" → 노트는 쓰는 게 아니라 계속 줄여가는 것이 목적
 - ④ 단권화만 보면 전 범위가 복습되게 하는 것이 중요

④ 각 과목간 '헛갈리는 개념' 묶음 리스트

위챗 강의

- 7-10월: 과목간 '헛갈리는 개념' 묶음 리스트를 공통 용어 뽀개기로 구성해서 완벽정리 = 수평적 단권화
 - 모든 교과를 수직적/수평적으로 정리

위재권 편저



이 책의 특징

1. 이론 · 각론 · 교과교육론 단권화
2. 초등 · 초특 · 중등 · 유치원 교사 임용시험 기출문제 분석 수록
3. 2022개정 교과별 연수 자료 분석 수록
4. 과목별 족보 목차를 제시해서 학습내용 체크리스트

과목

국어 족보
영어 족보

2026대비 위재권 과목별 족보 보개기

국어 족보 인출하기

2022개정 특징 / 들말 족보	Page
1 지식 · 이해 용어해설	4
2 과정 · 기능 용어해설	4
3 가치 · 태도 용어해설	5
4 성취기준 개발	6
5 매체 영역 신설	6
6 기초 문식성 강화	7
7 국어교육 특징 강조	7
8 언어 환경 반영	8
9 문학 성취기준보완	8
10 진로연계교육	9
11 상호 교섭성	9
12 말차례 / 순서 교대	10
13 대화의 원리	10
14 맞장구치기	11
15 나 전달법	11
16 칭찬 / 조언	12
17 공감적 듣기	12
18 소극적 / 적극적 듣기	13
19 공식적인 말하기	16
20 표현과 전달 방법	18
21 내용 연결 표현	18
22 담화 표지	19
23 발표	20
24 발표 내용 구성	22
25 화자의 공신력	22
26 청자 분석의 원리	23
27 메모	26
28 토의	28
29 토론 입증 책임	31
30 토론 절차에 따른 분류	31
31 토론 주제 종류	33
32 독서 토론	35
33 듣기 · 말하기 내용 체계	35
34 연설문	37
35 관용 표현	37
36 면담	39

읽기 족보

37 오독 분석법	42
38 읽기 유창성 교수	42
39 오디오 북	44
40 반복적 읽기 교수	45
41 띄어 읽기	48
42 총체적 언어 접근법	51
43 중심 내용 찾는 방법	55
44 책임 이양 교수 모형	56
45 도해 조직자	57
46 읽기 과정별 읽기 전략	59
47 상상력	60
48 읽기 내용 체계	60
49 스키마	61
50 배경지식 활성화 전략	63
51 질문하며 읽기	65
52 읽기 3-4학년 성취기준	70
53 중심 내용 간추리기	71
54 문단	72
55 중심 문장의 위치	73
56 설명 방법	78
57 요약하기	78
58 글의 구조 - 분석	84
59 글의 구조 - 문제와 해결	84
60 글의 구조 - 비교 · 대조	85
61 글의 구조 - 분류	85
62 글의 구조 - 나열	86
63 글의 구조 - 순서	86
64 사실과 의견	90
65 의견 ▶ 글의 유형	91
66 다양한 관점의 글	91
67 글쓴이의 생각 파악	92
68 출처의 신뢰성	92
69 읽기(독해) 수준	93
70 비판적 독해	96
71 읽기 과정모형	98
72 읽기 방법	101
72 읽기 동기	103
73 독서 태도	103

쓰기 족보

74 쓰기 내용 체계	105
75 쓰기 유창성	105
76 과정 중심 쓰기	109
77 쓰기의 정의 요인	111
78 쓰기 동기	112
79 쓰기 5-6학년 성취기준	113
80 설명방법	114
81 형식주의 / 인지주의	116
82 결과 / 과정 중심 접근	117
83 상위 인지와 자기 조정	117
84 언어 공동체	121
85 사회 구성주의 작문	121
86 쓰기 능력의 구성 요인	121
87 장르 중심 쓰기 교육	122
88 통합 중심 쓰기 교육	122
89 대화 중심 작문 교육	123
90 작문 이론 비교	123
91 예상 독자	126
92 필자의 독자 고려 전략	126
93 인물에게 마음을 전해요	129
94 보고하는 글	131
95 제안하는 글쓰기	132
96 설명문 쓰기 원리	136
97 타당한 근거로 글쓰기	136
98 논거	137
99 감상을 나타내는 글	140
100 기행문	140
101 고쳐 쓰기 지도	142
102 고쳐 쓰면 좋은 점	143
103 고쳐 쓰기 수준 예	144
104 독자와 소통하는 필자	146
105 고쳐쓰고 공유하기	146
106 맥락	150
107 영역별 평가 + 내체표	151
108 평가 방법	153
109 주장 글 + 쓰기 윤리	157
110 쓰기 윤리의 유형	157

문법 족보

111 기초 문해력	159
112 입학 초기 기초 문식성	159
113 한글 맞춤법-자모의 수	160
114 음운	160
115 자음체계 (子音體系)	161
116 한글의 특성	162
117 모음	165
118 단모음	165
119 음상	167
120 글자의 짜임	169
121 받아쓰기	169
122 문자 지도 방법	171
123 기본 음절표	171
124 어문 규범	174
125 표준어와 방언	174
126 음성과 음운	175
127 최소 대립쌍	175
128 음절	176
129 일견 단어	176
130 음운 인식 활동	176
131 음운 인식 하위 기술	177
132 비분절 음운	177
133 연음	182
134 소리의 동화	183
135 음운의 변동	184
136 음운 변동 - 교체	184
137 음운 변동 - 첨가	191
138 음운 변동 - 축약	192
139 음운 변동 - 탈락	193
140 발음 오류	193
141 표준 발음 지도 내용	194
142 받침의 발음	198
143 겹받침 발음	198
144 서술어 자릿수	203
145 '-이'와 '-히'	203
146 '안'과 '않다'	204
147 맞춤법	205
148 되다 / 돼다	206
149 어휘 교육 방법	209
150 도구적 / 인지적 관점	209

151 어휘망	210
152 전기문	211
153 동형어 / 다의어	211
154 낱말의 의미 관계	215
155 반의어	216
156 유의어	216
157 문법 3-4학년 성취기준	219
158 용언의 활용	219
159 품사	221
160 띄어쓰기	222
161 단어와 형태소	224
162 단어 형성 요소	224
163 명사화 접미사	226
164 파생어	227
165 안되다 / 안 되다	227
166 지시·접속 표현	230
167 상대 높임	230
168 높임법 종류	231
169 직접 높임과 간접 높임	231
170 시간표현	234
171 피동 표현과 사동 표현	235
172 한글 맞춤법 '-ㄹ게'	235

문학 족보

173 문학 1-2학년 성취기준	237
174 음성상징어	237
175 시 낭송	238
176 감각적 표현	238
177 심상(이미지)	239
178 비유	240
179 시적화자	245
180 시의 구성 요소	245
181 시의 내용 / 형식 요소	246
182 시의 운율	246
183 동화	250
184 물활론적 사고	250
185 글의 형식상 구조	251
186 이야기의 구성 단계	251
187 인물	252
188 갈등의 종류	252
189 소설의 시점	256
190 옛이야기의 특징	257

191 속담의 교육적 가치	258
192 우리말 어휘의 체계	258
193 관용 표현	258
194 반응 중심 학습모형	261
195 상호 텍스트성	261
196 작품 속 세계와 현실 세계	264
197 인물, 사건, 배경 / 성찰	264
198 희곡	265

매체 족보

199 2022개정 매체 5-6학년	269
200 매체 언어	270
201 매체 영역 평가	271
202 매체 활용 능력	272
203 뉴스	273
204 광고	273
205 신뢰성 평가	274
206 그림책의 유형	277
207 그림의 역할	277
208 읽기 발달 단계	277

국어 족보 1 | 지식 · 이해 용어해설

· 상황 맥락

- 화자와 청자를 포함한 시간, 공간 등의 물리적인 상황 중 발화의 표현과 해석에 관여하는 정보이다.
- 사회·문화적 맥락이 집단적인 데 반해 상황 맥락은 개인적인 성격을 가진다.
- 대부분 담화가 이루어지는 구체적인 장면과 관련되는데 **화자와 청자의 관계, 화자의 의도나 목적, 시간과 장소** 등이 여기에 포함된다



· 사회·문화적인 맥락

- 하나의 사회 집단이 공유하는 집단 지식으로 발화의 표현과 해석에 관여하는 정보, 또는 그러한 정보를 제공하는 요소이다.
- 사회·문화적인 맥락에는 사회적 상황에 관한 언어사용자의 믿음과 가치가 반영된다. 사회·문화적인 요소가 상이한 화자들 사이에서 의사 전달이 어려워지거나 해석상의 오해가 발생하는 이유는 여기에 있다

대화	→	- 대면 상황에서의 상호적 발화 교환 이다. - 좁은 의미로 사용될 때에는 친교를 목적으로 한 대화만을 가리키기도 한다
발표	→	- 여러 사람 앞에서 자신의 생각이나 의견 또는 어떤 사실에 대해 진술하는 말하기이다.
토의	→	- 집단의 구성원들이 공동의 문제에 대하여 협력적 사고를 통해 최선의 해결책을 도출 하기 위해 서로 협의하는 담화의 한 형태이다.
토론	→	- 논제에 대하여 찬성 측과 반대 측이 근거를 들어 자신의 주장이 옳음을 내세우고, 상대방의 주장이나 근거가 부당하다는 것을 명백하게 하는 의사소통의 한 형태이다. - 토의는 결론을 도출하기 위해서 진행되는 반면, 토론은 이미 결론을 도출하여 주장하는 찬성 측과 이를 반대하는 반대 측 중 어느 쪽이 옳은가를 밝히기 위하여 진행된다는 차이가 있다
면담	→	- 유용한 정보를 얻기 위한 목적에서 면담자와 응답자가 대면하여 하는 의사소통의 형태이다. - 목적에 따라 취재 면담, 조사 면담, 상담 면담, 설득 면담 등으로 구분된다
연설	→	- 공적인 자리 에서 청중을 대상으로 정보를 전달하거나 설득하는 것을 목적으로 하는 공식적 말하기이다.

국어 족보 2 | 과정 · 기능 용어해설

· 내용 확인

- 듣기의 인지적 과정 중 일부로서, 들은 것으로부터 명시적인 의미를 파악하는 단계이다.



· 추론

- 듣기의 인지적 과정 중 일부로서, 확인한 내용 간 관계를 파악하고 **추어적 의미**를 파악하는 단계이다.
- 각각의 정보나 생각을 서로 연결하고 들은 내용을 자신의 경험이나 지식과 연결하여 **함축된 의미**를 파악하기, 원인과 결과를 파악하며 논리적인 순서로 정리해 보기, 전체 내용을 요약하고 내용 구조를 파악하며 **언급되지 않은 내용을 추론**하거나 예상되는 결과를 추론하기 등이 이루어진다.



· 평가

- 듣기의 인지적 과정 중 일부로서, **내용 확인**, 추론한 내용에 대해 **자신의 관점**에서 판단하는 단계이다.
- 정보의 **정확성, 타당성, 적절성**을 평가하기, **사실과 의견** 구별하기, **화자의 목적과 의도** 판단하기 등이 이루어진다.

· 내용 생성

- 말하기의 인지적 과정 중 일부로서, 의도한 바를 표현하기 위해 **자료를 수집하거나 배경지식을 활성화**하는 단계이다.
- 말하기 목적이나 의도에 부합하는 자료의 검색과 수집, 자신의 경험과 지식으로부터 말할 내용 마련하기 등이 이루어진다.



· 조직

- 말하기의 인지적 과정 중 일부로서, 생성한 내용을 **시간적, 공간적, 논리적 순서** 등으로 체계적으로 조직하는 단계이다.
- 생성한 내용 간 공통점이나 차이점 파악하기, 생성한 내용을 **시간순 혹은 공간순**으로 정리하기, **원인과 결과** 구별하기, **문제와 해결** 구별하기, **개요 짜기**, 내용 조직자를 활용하여 내용 조직하기 등이 이루어진다.



· 표현과 전달

- 말하기의 인지적 과정 중 일부로서, 생성, 조직한 정보를 언어적 형태로 표상하고 음성 실현을 위한 내적 절차를 거쳐 구체적인 음성으로 의미를 표현하는 단계이다.
- 언어적으로 적절하게 표현하기, **준언어적**으로 적절하게 표현하기, **비언어적**으로 적절하게 표현하기 등이 이루어진다.

국어 족보 2 | 과정 · 기능 용어해설

· 상호작용

- 듣기와 말하기의 비분리성, 화법의 '상호 교섭성'을 강조하기 위한 용어이다.
- 상대와 자신의 의견 불일치를 조정하기, 상대가 전달하려는 의미를 명확하게 파악하기 위해 질문 던지기, 상대의 반응에 따라 자신이 전달하려는 의미조정하기 등이 이루어진다.



· 점검과 조정

- 자신이 듣고 말하는 과정 전반을 **상위 인지적으로 점검**하고, 문제가 발생할 경우 자신이 듣거나 말하는 과정을 조정하는 단계이다.
- 듣고 말하는 과정에서 자신의 마음 속에 일어나는 것들에 주목하기, 최선의 듣기 혹은 말하기 방법을 고민하고 실행하기, 청자 혹은 화자로서 스스로의 모습을 반성하기 등이 이루어진다.

국어 족보 3 | 가치 · 태도 용어해설

· 효능감

- **자신이 성공적으로 듣거나 말하기를 수행할 수 있다고 믿는 기대나 신념**을 뜻하는 용어이다.
- 객관적으로 평가된 듣거나 말하기 능력과 동일하지는 않지만, 객관적으로 평가된 능력이 높을수록 효능감이 높을 가능성이 크다.
- 듣거나 말하기 효능감이 높으면, 객관적으로 평가되는 듣거나 말하기 능력도 높아질 가능성이 크다.

읽기 효능감이란 자기 효능감 개념을 읽기 영역에 적용한 것으로, 읽기를 성공적으로 수행할 수 있다는 학생의 신념이나 기대이다. 읽기 효능감은 읽기 수행 과정에서 성공 경험, 대리적 경험, 언어적 설득, 생리적 상태 등의 요인들에 의해 형성된다.

교사 B: 네, 저도 실제로 기부금을 보냈다는 그 기사 봤어요.이 사례처럼 학생들이 구체적인 삶의 맥락과 연계된 글쓰기를 하면 쓰기를 매개로 한 소통의 힘을 체험하게 되는 것 같아요. **자신이 쓴 글이 삶의 문제를 해결한다는 것에 대한 성취감도 느끼고요.**

교사 A: 맞아요. 쓰기 전략을 익히는 것만큼이나 **자신이 쓰기를 성공적으로 수행할 수 있을 거라는 기대나 믿음을 키워주는 게 정말 중요하다고 생각해요.** 실제적 쓰기에 대한 경험이 필자로서의 자기에 대한 이러한 판단이나 신념에도 긍정적인 영향을 줄 수 있겠지요?

가치 · 태도	· 듣기 · 말하기에 대한 흥미	· 듣기 · 말하기 효능감	· 듣기 · 말하기에 적극적 참여
가치 · 태도	· 읽기에 대한 흥미	· 읽기 효능감	· 긍정적 읽기 동기 · 읽기에 적극적 참여
가치 · 태도	가치 · 태도	· 쓰기에 대한 흥미 · 쓰기 효능감	· 쓰기에 적극적 참여 · 쓰기 윤리 준수

국어 족보 4 | 성취기준 개발

① 국어과 교육과정 성취기준 개발

- 내용 요소 간 유기적 통합을 도모
- 지식·이해, '과정·기능', '가치·태도'의 세 가지 범주로 구성
- 세 가지 범주 중 가급적 두 가지 이상의 범주의 내용 요소를 서로 결합하여 성취기준을 진술

② 국어과 교육과정 성취기준 개발 예시

[4국01-05] 목적과 주제를 알맞게 자료를 정리하여 자신감 있게 발표한다.

- 3개의 범주, 3개 내용 요소 결합(듣기·말하기)
- 발표[지식·이해] + 자료 정리하기[과정·기능] + 듣기·말하기 효능감[가치·태도]

[9국04-05] 피동 표현과 인용 표현의 의도와 효과를 분석하고 상황에 맞게 활용한다.

- 특정 범주의 내용 요소를 2개 결합(문법)
- 글과 발화의 피동·인용 표현 [지식·이해] + 글과 담화에 적절한 표현을 사용하고 효과 비교하기 [과정·기능] + 언어표현의 의도 탐색하고 대안 모색하기 [과정·기능]

국어 족보 5 | 매체 영역 신설

① 1~2학년 수준의 매체 영역 지도

- 일상의 매체 자료를 글과 그림, 사진, 이모티콘을 활용하여 친숙한 주제에 대해 표현하거나 그림일기 작성하기
- 학습자가 매체 및 매체 자료에 흥미와 관심을 가지도록 지도
- 읽기, 문학 영역과 연계 운영
- 일상의 매체 자료 활용
 - 그림책, 만화, 뉴스, 광고, 웹툰, 애니메이션, 영화 등

② 3~4학년 수준의 매체 영역 지도

- 이미 학교 밖에서 다양한 인터넷 활동을 경험하고 있음을 고려
- 자료 탐색과 선택, 매체 자료의 활용과 공유 등이 학습 활동 설계 시 학생들의 실제 삶과 유기적으로 연계되도록 지도
- 매체 소통 윤리와 관련된 활동 지도
 - 매체 소통에 참여하는 구성원으로서 지켜야 할 예절, 배려, 준법정신 등의 태도를 강조

③ 5~6학년 수준의 매체 영역 지도

- 학교 밖에서의 매체 경험이 매체 단원을 학습하는 학습의 자원으로 충분히 작용
- 학생들이 학교 밖에서 수행한 다양한 매체 경험이 교실의 공간을 통해 공유하며 학교와 학교 밖에서의 삶이 유기적으로 연계
- 정보 검색 활동에서 교육적으로 적합하지 않은 검색결과가 포함될 수 있음
 - 안전한 인터넷 공간에서 검색 활동을 하도록 세심한 계획이 필요

국어 족보 6 | 기초 문식성 강화

① 기초 문식성과 관련한 범주 제시

- 2022 개정 국어과 교육과정에서 언어 기초 소양 함양을 강조했고 그로 인해 읽기, 쓰기, 문법 영역에 기초 문식성 관련 범주 제시
- 읽기 영역의 '읽기의 기초', 쓰기 영역의 '쓰기의 기초', 문법 영역의 '한글의 기초와 국어 규범'
- '낱자, 글자, 단어, 문장'에 대한 순차적이고 체계적인 학습을 제공함으로써 입학 초기 기초 문식성 지원

【3~4학년 기초 문식성 교육 강화 예시】

- 읽기: **유창하게 읽기**
→ 해독과 유창성 포함한 기초 문식성 강화
- 쓰기: **문단 쓰기**
→ 기초 문식성 학습 범위를 문단 쓰기까지 확장
- 문법: **단어의 정확한 발음과 표기**
→ 언어 관습에 맞는 말과 글을 사용하는 기초 지식인 국어 규범의 지속적 학습 기회 제공

② 기초 문식성 강화를 위한 방안

- **시간을 증배하고 한글 교육 시기 안내**
 - 교과 학습 도입 초기부터 학습 격차 발생을 예방
 - 학생 스스로 적극적으로 자신의 학습 계획을 수립
 - 학생 스스로 자신의 학습 상황을 점검 및 조정하는 학생 맞춤형 수업

【한 권 이상 읽기】

- 2015 개정 교육과정에서 시작한 '한 학기 한 권 읽기'를 '한 권 이상 읽기'로 유지하고 강화
- **교수·학습의 방향**: '국어' 성취기준에 대한 통합적이고 깊이 있는 학습을 위해 한 권 이상의 도서를 긴 호흡으로 읽을 수 있도록 선정하고, 이를 다양한 성취기준의 통합, 영역 간 통합, 교과 간 통합 수업에 활용할 수 있다. 이를 위해 개별 관심사와 진로를 고려하여 학습자가 자기 선택적으로 도서를 선정하도록 하고, 종이책이나 전자책 등 상황에 적합한 도서 준비와 충분한 독서 시간 확보 등의 물리적 여건을 조성한다

국어 족보 7 | 국어교육 특징 강조

학습의 토대로써 국어교육 특징 강조

① 내용 배치 및 국어교육 특징 강조

【초등학교 3~4학년군 내용 배치】

- 초등학교 3~4학년군에서 교과 학습이 본격적으로 시작되는 점을 고려
- 듣기·말하기 영역: '**발표**'
- 읽기 영역: '**중심 생각 파악하기**', '**내용 요약하기**'
- 쓰기 영역: '**학습 결과를 보고하는 글**', '**정확하게 표현하기**', '**사실에 근거한 표현**'

【국어교육 특징 강조 예시】

- [2국01-04] 자신의 경험이나 생각을 바른 자세로 발표한다.
- [4국02-02] 문단과 글에서 중심 생각을 파악하고 내용을 간추린다.
- [4국03-02] 절차와 결과가 드러나게 정확한 표현으로 보고하는 글을 쓴다.
- [6국01-04] 면담의 절차를 이해하고 상대와 매체를 고려하여 면담한다

- ▶ 수업 참여를 위한 간단한 발표는 초등학교를 입학하면서 바로 시작된다는 점을 고려하여 **듣기·말하기 영역의 '발표' 단화는 1~2학년군에서부터 학습하도록 함**

【2022 개정 국어과 교육과정 영역별 특징】

듣기 말하기	<ul style="list-style-type: none"> • 여러 교과 학습을 위한 국어교육의 내용 요소 강조 (발표: 3개 학년군에 모두 신설, 토의: 3,4학년군, 5,6학년군)
읽기	<ul style="list-style-type: none"> • 읽기의 기초 강화 (유창성: 1,2학년군, 3,4학년군) • 비판적 읽기 강조 (출처 확인 및 검증, 다양한 관점의 복수 텍스트 이해, 활용) • 읽기 과정 점검 강조
쓰기	<ul style="list-style-type: none"> • 쓰기의 기초 강화 (1,2학년군 단어, 문장 쓰기) • 여러 교과 학습을 위한 국어교육의 내용 요소 신설 (보고하는 글쓰기) • 공유하기, 교쳐쓰기, 쓰기 과정 점검, 쓰기 윤리 강조
문법	<ul style="list-style-type: none"> • 매체 자료의 표현 효과 평가, 지시, 접속 표현 • 표준어와 방언, 고유어, 시간 표현, 띄어쓰기 강조
문학	<ul style="list-style-type: none"> • 작가의 의도를 생각하며 작품 읽기 강화
매체	<ul style="list-style-type: none"> • 1,2학년군 2개, 3,4학년군 3개, 5,6학년군 4개
한글 놀이	<ul style="list-style-type: none"> • 교과서 내 '기초다지기': 타 교과(수학 등)와의 한글 수준을 맞추기 위해 교과어휘 및 학습도구 단어 배움기회 제공 • 문해력 교육: 교과서 내 '낱말 알기'코너 마련(유창성 및 정확성 함양지원)

국어 족보 8 | 언어 환경 반영

시대 변화에 따른 언어 환경 반영 관련 성취기준

- [4국02-05] 글이나 자료의 출처가 믿을 만한지 파악한다.
→ 출처를 식별하는 능력은 디지털 독서 환경에서 중요한 요소 이기에 새로 신설된 내용
- [6국01-05] 자료를 선별하여 핵심 정보를 중심으로 내용을 구성하고 매체를 활용하여 발표한다.
[6국02-04] 문제 상황과 관련된 다양한 관점의 글을 읽고 이를 문제 해결에 활용한다.
[6국03-04] 독자와 매체를 고려하여 내용을 생성하고 표현하며 글을 쓴다.
→ 기존의 매체 관련 성취기준도 단순한 매체를 언어 사용에 활용하는 정도에서 벗어나 더욱 구체적으로 매체 활용과 연관 짓고 있음

<읽기(5~6학년군)>

- 성취기준 적용 시 고려 사항: 교육 기술의 발달에 따라 교육 현장의 여건과 학습자의 수준에 적절한 매체를 선정하여 학습 공간을 연결하고 확장하여 지도할 수 있다. 수업상황에서는 학습관리시스템(LMS), 교육 기술 수업 도구, 실시간 쌍방향 수업 플랫폼, 메타버스 등을 활용하여 실시간과 비실시간으로 독서 토론, 대화, 발표, 질의응답 등을 수행하고 독서에 관한 피드백을 나눌 수 있다. 또한 독서과정과 결과를 인터넷 게시판, 누리집 등을 통해 공유할 수 있다. 독서 감상문이나 서평 쓰기, 책 쓰기 등의 독서 활동 이외에도 카드 뉴스 만들기, 책 소개 영상을 제작하고 공유하는 활동 등 매체를 활용하여 다채로운 독서 활동을 수행할 수 있도록 지도한다.

국어 족보 9 | 문학 성취기준보완

학습자들이 작품에 대해 느끼거나 생각한 점을 다른 이들과 나누는 과정에서 문학에 대해 더욱 흥미를 느끼고, 주체적으로 작품을 수용하는 능력을 기르기 위해 설정

- [2국05-02] 작품을 듣거나 읽으면서 느끼거나 생각한 점을 말한다.
→ 주체적 작품 수용 능력 강화
- [4국05-03] 작품을 듣거나 읽고 마음에 드는 작품을 소개한다.
→ 비평 관련 내용 강화

작품을 만든 이에 대해 호기심을 가지고 작가라는 존재를 고려하며 작품을 수용하는 능력을 기르게 하기 위해 설정

- [6국05-01] 작가의 의도를 생각하며 작품을 읽는다.
→ 문학 소통 관련 내용 강화

작품을 읽고 성찰하는 과정을 통해 자신을 돌아보는 것은 물론 자신이 속한 공동체의 삶에 대해 생각하게 하기 위해 설정

- [6국05-06] 작품을 읽고 자신의 삶과 연관지어 성찰하는 태도를 지닌다.
→ '자기 성찰·계발 역량' 관련 내용 강화
→ '공동체 역량' 관련 내용 강화

국어 족보 10 | 진로연계교육

진로연계교육이 가능한 성취기준 강조

- [6국01-04] 면담의 절차를 이해하고 상대와 매체를 고려하여 면담한다.
- [6국02-05] 긍정적인 읽기 동기를 형성하고 적극적으로 읽기에 참여하는 태도를 기른다.
- [6국03-04] 독자와 매체를 고려하여 내용을 생성하고 표현하며 글을 쓴다.
- [6국05-06] 작품을 읽고 자신의 삶과 연관 지어 성찰하는 태도를 지닌다.

【성취기준 적용 시 고려 사항】

- 면담하기를 지도할 때는 학습자의 진로를 탐색하는 활동과 연계할 수도 있다.
- 진로연계교육과 관련하여 자신의 흥미나 관심사가 무엇인지 생각해 보고, 관련된 직업에 대해 다양한 매체를 활용하여 글을 쓸 수 있도록 지도한다.
- 진로연계교육과 관련하여 학습자가 자신의 흥미나 관심사가 무엇인지 생각해 보고, 관심사와 연관된 작품을 찾아 읽으며 자신의 미래에 대해 지속적으로 관심을 가지고 탐색할 수 있도록 지도한다

듣말 족보 11 | 상호 교섭성

[2국01-03] 상대의 말을 집중하여 듣고 말차레를 지키며 대화한다.

[2국01-03] 이 성취기준은 구어 의사소통의 상호 교섭성을 인식하는 출발점으로, 대화 상황에서 상대의 말에 집중하여 그 내용을 이해하고 순서를 교대하며 구어 의사소통에 참여하는 기본 능력을 기르기 위해 설정하였다. 상대의 말을 집중하여 듣기, 다음 말할 사람을 선택하여 다음 말할 사람을 선택하여 부르거나, 고갯짓, 시선, 억양 등의 말차레 교환 신호를 활용하여 다음 사람이 말차레를 알아차릴 수 있도록 하기, 말차레 교환 신호를 확인하여 자신의 말차레 지키기 등을 학습한다.

① 상호 교섭성

음성언어 의사소통은 화자가 메시지를 전달하고 청자가 이를 이해하는 활동이 아니라 실제적인 발화 상황 안에서 참여자가 함께 교섭하면서 의미를 만들어 가는 매우 역동적인 과정이다. 즉, 의미는 말하기를 통해 전달되고 듣기를 통해 이해되는 것이 아니라 화자와 청자에 의해 상호 교섭적으로 창조되는 것이다.

'준비된 말하기'라고 해서 원고를 보고 그대로 읽어서는 안된다. 준비된 말하기라 하더라도 이것 역시 청중과 함께 의미를 공유해 가는 상호 교섭적인 과정이 되어야 한다. 그러므로 말하는 사람은 청중을 보면서 준비한 내용을 기억하여 말하고, 청중의 반응에 따라 자신의 언어적, 비언어적 표현도 조절할 수 있어야 한다. (중략) 화법교육에서는 학습자들이 '준비된 말하기'를 할 때 말할 내용을 준비하는 과정과 구체적 담화 상황에서 이를 어떻게 실행할 것인가에 대한 준비 과정을 지도하고, 실제 청중들 앞에서 '준비된 말하기'를 수행해 보게 하는 과정을 모두 경험하도록 한다.

상호교섭적 성격이란 화법은 참여자들이 각각 의미를 전달하는 언어 행위가 아니라 어떤 주제를 중심으로 상호교섭을 통해 의미를 구성해가는 과정임을 가리킨다.

③ 표현 행위로서의 듣기 - 집중하기

청자의 듣는 태도는 화자에게 수많은 의미를 표현하게 된다. 청자가 적극적인 반응을 보이는지, 침묵하고 있는지, 고개를 끄덕이는지 등은 그 자체로 화자에게 많은 의미를 표현하는 것이다. 또, 청자의 반응은 얼굴표정, 고개 끄덕임, 침묵 등의 비언어적인 태도로 나타날 수도 있지만 질문하기와 같은 적극적인 언어 표현 행위로도 나타날 수 있다는 점에서 듣기 또한 표현 행위라 할 수 있다.

- 음소, 낱말, 어구, 문장 - 언어적 요소
- 억양, 강세, 속도 - 준언어적 요소
- 얼굴 표정, 시선, 몸짓 - 비언어적 요소

듣말 족보 12 | 말차레 / 순서 교대

1 대화할 때 주의할 점을 <보기>에서 찾아 써 봅시다.

보기

관계없는 끼어들면 귀 기울여

예시 답안

말차레를 지켜야겠지.



- 친구가 말할 때에는 **끼어들면** 안 돼.
- 대화 내용과 **관계없는** 말은 하지 않아야 해.
- 상대의 말을 **귀 기울여** 들어야 해.

상대에게 말이 끝났는지 확인하고 자신이 말해도 되는지 상대에게 물어본 뒤에 말하면 좋아요.



2 말차레를 지키며 대화하는 방법 알기

- 말을 할 때에는 말의 주도권에 해당하는 말차레가 있다. 말차레는 **먼저 말한 사람**에게 있고, 이를 가져가려면 상대의 말이 다 끝나기를 기다리거나 다 말했는지 확인하고 자신이 말해도 되는지 허락을 구해야 함을 알도록 한다.
- 대화를 할 때에는 **말차레**와 함께 **대화 내용, 듣기 태도**도 생각해야 함을 알도록 한다.

3 순서 교대의 의미와 유의점

- 대화 과정에서 어떤 사람이 대화에 참여해 실제 말할 기회가 주어졌을 때, 그때 말을 할 수 있는 권리와 그 기회에 이루어진 언어적 표현 결과물을 **순서 교대**라고 한다.
- 모든 대화 참여자는 대화의 진행 방향과 순서 교대에 주의를 기울여야 한다.
- 대화 참여자는 적절한 말차레 권리를 가져야 한다.
- 현재의 화자는 말차레 중간에는 자신의 발화가 계속되고 있음을 나타내야 하고, 말차레가 끝났을 경우에는 **비언어적 신호나 언어적 신호**를 다른 참여자에게 보내야 한다. 다음 화자를 지목하는 것도 고려해야 한다.
- 대화 진행에 책임이 있는 사람이나 가장 비중이 높은 사람은 말차레의 순서를 배당하는 발화를 하여 적절한 순서 교대가 이루어지도록 해야 한다.
- 순서 교대 적정 시점(일반적으로 문장이 끝나는 지점, 즉 문장 종결 어미)에서는 대화의 주제나 대화 참여자의 역할에 따라서 선택의 우선권이 있음을 고려해야 한다.

4 상황 태도

화자와 청자가 의사소통 상황에서 지녀야 할 상황 태도에는 네 가지 원리가 있다.

- 평등의 원리**: 의사소통 참여자들이 대등한 관계에서 의사소통을 이끌어 가려는 원리를 말한다.
- 인정의 원리**: 대화란 삶의 공유인데, 이를 위해서는 일단 상대의 삶을 인정해 주어야 한다.
- 공손의 원리**: 대화 참여자들 사이에서 공손하고 예절 바르게 주고받는 말의 태도를 말한다.
- 교섭의 원리**: 의사소통 참여자들이 서로 의미를 교섭함으로써 문제 해결에 적극적인 태도를 보이는 것을 의미한다.

듣말 족보 13 | 대화의 원리

2 대화의 원리 - 대화가 원활하게 이루어지기 위해서 화자와 청자가 지켜야 할 원칙

공손성의 원리	공손하지 않은 표현은 최소화하고 공손한 표현은 최대화해야 함.
	<ul style="list-style-type: none"> 상대에게 부담이 되는 표현은 줄이고, 이익이 되는 표현은 늘린다. 자신에게 혜택을 주는 표현은 줄이고, 부담을 주는 표현은 늘린다. 상대를 비방하는 표현은 줄이고 칭찬하는 표현은 늘린다. 자신을 칭찬하는 표현은 줄이고 겸손하게 표현한다. 자신과 상대방의 의견에서 다른 점은 줄이고 공통점은 늘린다.
협력의 원리	<ul style="list-style-type: none"> ① 요령의 격률: 상대방에게 부담되는 표현은 최소화 ② 관용의 격률: 자신에게 부담되는 표현은 최대한 ③ 칭찬의 격률: 듣는 이에 대한 칭찬은 극대화 ④ 겸양의 격률: 말하는 이가 자신에 대한 칭찬은 최소화 ⑤ 동의의 격률: 다른 사람과의 의견을 최대한 일치시킴.
	대화에 참여하는 사람은 대화의 목적과 방향에 맞게 상호 협력해야 함.
	<ul style="list-style-type: none"> 대화에서 필요한 만큼만 정보를 제공한다. 진실이라고 생각하는 정보를 제공한다. 대화의 맥락에 맞는 정보를 제공한다. 모호한 표현이나 중의적 표현을 피하고 명료하게 표현한다.
	<p>화자와 청자의 역할은 고정된 것이 아니라 상황에 맞게 끊임없이 순환되어야 함</p> <ul style="list-style-type: none"> 대화를 독점하거나 일방적으로 주도하지 않는다. 상대가 말할 때 함부로 끼어들거나 다른 사람의 차례를 빼앗지 않는다. 대화에 적극적으로 참여하지 않거나 침묵하고 있지 않는다. 대화의 화제와 관련이 없는 화제를 꺼내어 대화의 흐름을 방해하지 않는다.
	순서 교대의 원리

3 의사소통 윤리 관련 요소의 범주

- 개방성**: 상대의 생각에 대한 열린 태도, 다양성에 대한 존중, 문화적 차이에 대한 고려
- 상대에 대한 배려**: 상대의 관점에서 표현하기
- 비방적 표현에 대한 경계**: 욕설 같은 부정적 표현 자제하기
- 상대 의견에 대한 존중**: 상대의 입장 및 의견이나 생각을 충분히 검토할 만한 가치가 있는 것으로 대하기
- 적극적 경청**: 화자의 말에 관심 갖기
- 진실성**: 정직하게 말하기
- 표절에 대한 경계**: 다른 사람의 말이나 자료를 표절하지 않고 출처 밝히기
- 공정성**: 편견 최소화

듣말 족보 14 | 맞장구치기

1 맞장구치는 방법

상대의 마음을 생각하며 맞장구치는 말을 알맞게 써 봅시다.



- 맞장구치는 방법에는 **상대의 말에 동의하는 방법**, **자신의 의견을 짧게 드러내는 방법**, **공감하며 호응하는 방법** 등이 있다.
- 친구들과 맞장구치는 말을 사용해 이야기할 때는 **반언어적**, **비언어적 표현**을 자연스럽게 사용할 수 있도록 하는 것도 좋다.

2 공감을 키우는 대화

① 관심 갖고 질문하기

A: 형, 이거 봐! 나, 이 빠졌다.
B: 와, 흔들리던 이가 빠져서 엄청 시원하겠네. 어쩌다 빠졌는데?

② 적절히 맞장구치기

A: 너무 급해서 막 뛰어들어갔더니, 글썽 남자 화장실이지 뭐야.
B: 어머머, 웬일이니! 진짜 창피했겠다.

3 공감적 의사소통의 특성

- **객관적 관점**에서 의사소통한다
- 타인을 이해하고 공감하는 의사소통이다
- 상대방의 이야기를 잘 **경청**한다
- **자기 성찰**의 과정이다

듣말 족보 15 | 나 전달법

1 듣는 사람의 기분을 생각하며 자신의 기분을 말하는 방법을 알아봅시다



할머니께서 맛있는 음식을 만들어 주셨을 때

나는 맛있는 음식을 먹게 되어서

있었던 일

기뻐서

내 기분

2 자기 노출

자기 노출이란 어떤 한 개인이 자신의 생각, 느낌과 경험 등을 다른 사람에게 언어적으로 나타내는 것이다. **자기 노출은 내 가지 속성**을 지닌다.

- ① 이야기의 대상은 '자신'이다. 자신의 생각과 느낌 등 자신에 관한 것을 말해야 한다.
- ② 이야기를 타인에게 해야 한다. 말을 듣는 분명한 대상이 존재해야 한다.
- ③ 화자의 의도가 있어야 한다. 자기 노출의 의도를 화자가 인지한 상태에서 전달된 것이어야 한다.
- ④ 언어로 전달되어야 한다. 명시적인 언어로 청자에게 분명하게 전달되어야 한다.

3 '나 전달법'의 개념과 요소

대화에서 문제 상황을 극복할 수 있는 대화 방법으로는 '나 전달법(I-message)'이 있다. '나 전달법'이란 주어가 일인칭인 '나'로 시작하는 문장으로 이야기하는 대화 방법을 말한다. '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, '**나는 그 결과에 대해 어떤 느낌을 가지고 있는가?**'이다.

듣말 족보 16 | 칭찬 / 조언

① 칭찬하는 방법

- 열심히 노력하는 점을 찾아 칭찬해 줍니다.
- 좋은 점을 너무 부풀리지 않고 진심으로 칭찬해 줍니다.
- 칭찬하는 점과 그 까닭이 드러나게 칭찬합니다.

【칭찬하는 말을 하는 방법】

- **언어적 강화:** 칭찬받는 대상의 특성과 개성에 초점을 두며 행동의 결과물로 주어지는 강화물로 언어를 사용하는 것임.
- **격려:** 칭찬받을 대상의 행동에 초점을 두는 것. 노력하는 과정에 대한 칭찬을 포함하며, 칭찬받을 행동을 구체적으로 나타냄.
- **사회적 인정:** 칭찬받는 대상의 행동이 미치는 사회적 영향에 초점을 둬. 칭찬받는 행동을 구체적으로 명시하며 '덕분에'라는 말로 자신의 행동이 사회적으로 남에게 미치는 영향을 인식하도록 함.

② 조언하는 방법

- 걱정하는 마음을 담아 듣는 사람이 고쳤으면 하는 습관을 알려 줍니다.
- 문제를 해결할 수 있는 방법을 이야기해 줍니다.
- 듣는 사람의 마음에 공감하며 격려해 줍니다.

③ 의사소통의 네 가지 수단: 언어, 표정, 몸짓, 말투

의사소통의 기본적인 네 가지 수단 즉 언어, 표정, 몸짓, 말투는 두뇌에서 처리된다. 이 중 언어와 말투는 청각적으로 처리되고 표정과 몸짓은 시각적으로 처리된다. 목소리는 그 사람의 내면에 대해 약간의 단서를 제공한다. 또 말할 때 사용하는 단어와 내용도 중요하다. 모든 사람의 얼굴에는 표정이 있고 우리는 표정으로 사람을 읽는다. **표정은 상대방이 말을 할 때, 들을 때 얼굴에 드러난다. 몸짓은 걷고, 앉고, 서 있는 등의 여러 자세로, 개인의 청사진과 같다. 말투와 목소리로 우리는 순간적으로 분위기를 감지할 수 있다.** 이 네 가지 수단으로 입수된 정보는 두뇌의 여러 부위에서 처리되지만 결국 두뇌는 이 정보에 정서적으로 어떻게 반응할지를 판단한다

듣말 족보 17 | 공감적 듣기

공감적 듣기란 내 입장에서 상대방의 말을 분석하거나 비판하는 데 목적이 있는 것이 아니라 감정 이입해 상대의 생각이나 감정을 이해하려는 데 그 목적을 두는 '너 중심 듣기'라고 할 수 있다. 공감적 듣기는 일단 일체의 판단을 유보하고 상대 관점에서 문제를 바라볼 수 있을 때 가능해진다.

공감적 듣기의 핵심은 자신의 견해를 개입하지 않고 상대의 말을 들어 주는 '들어 주기'에 있다. 들어 주기에는 '소극적 들어 주기'와 '적극적 들어 주기'가 있는데, **소극적 들어 주기**는 상대에게 관심을 표명하면서 화자가 계속 이야기를 이어 갈 수 있도록 이야기의 맥을 조절해 주는 **격려하기** 기술이 중심축을 이룬다. 격려하기 기술은 상대방과 눈을 맞추면서 고개를 끄덕여 주거나 다음과 같은 공감적 듣기의 표지들을 사용함으로써 상대의 이야기를 이끌어 내는 방법이다.

- 관심 표현: 그래서? / 그런데?
- 공감 표현: 그러게 말이야. / 정말 그렇고말고.
- 동정 표현: 저런. / 쫓쫓. / 저걸 어찌?
- 기쁨 표현: 정말 잘됐다. / 멋지다. / 신난다.
- 놀라움 표현: 어머. / 정말?

적극적 들어 주기는 청자가 객관적인 관점에서 문제에 접근할 수 있도록 화자의 말을 **요약·정리**해 주고 **반영**해 주는 역할을 통해서 화자 스스로 문제를 해결할 수 있도록 도와주는 것이다.

- 아들: 엄마, 오늘 학원 안 가면 안 돼요?
- 엄마: 우리 아들이 몸이 안 좋은 모양이구나.
- 아들: 오늘은 몸이 안 좋아서 학원에 안 가면 좋겠어요. 숙제도 안 했고…….

위의 대화 상황에서 엄마는 일체의 판단을 유보한 채 감정 이입을 통해서 아들의 마음 상태를 추측한 뒤, 이 추측을 언어적으로 표현하고 있다. 이러한 엄마의 반응은 일단 아들에게 반발이나 거부감을 느끼지 않고 자신이 하고 싶은 말을 할 수 있게 해 준다는 점에서 대화를 자연스럽게 이어 갈 수 있게 해 준다.

공감적 듣기는 이와 같이 화자가 말한 메시지를 다시 반복하거나 화자의 말을 확인하는 정도의 언어적 반응만으로도 상대의 마음을 열 수 있게 해 주는 훌륭한 대화법이라고 할 수 있다. **공감적 듣기를 하려면 무엇보다 비판하거나 윤리적으로 판단하지 않는 수용적 분위기를 조성하고, 상대방의 말을 집중해서 들어 줌으로써 상대로 하여금 기꺼이 자신의 이야기를 더 많이 할 수 있도록 격려해 주는 것이 필요하다.**

공감적 듣기는 상대로 하여금 마음의 벽을 허물고 신뢰와 친밀감을 가지도록 하는 데 매우 중요한 구실을 한다. 상대의 말을 수용하면서 **비판하지 않고 상대의 말을 집중해 들음으로써 상대가 기꺼이 자신의 이야기를 더 많이 할 수 있도록 격려할 줄 아는 사람은 그 자체로 이미 매우 탁월한 의사소통 능력을 갖춘 사람**이라 할 수 있다.

듣말 족보 18 | 소극적 / 적극적 듣기

① 소극적 듣기

소극적 듣기는 상대에게 관심을 표명하면서 화자가 계속 이야기를 이어 갈 수 있도록 맥락을 조절해 주는 격려하기 기술이 중심을 이룬다. '집중하기'는 내 앞에서 말하고 있는 상대에게 집중해 눈을 맞추고, 몸을 향하고, 부드러운 표정을 지으며, 적절한 손짓을 하는 것이다. '격려하기'는 상대가 편안한 마음으로 자신의 이야기를 계속할 수 있도록 배려하는 기술이다.

② 적극적 듣기

적극적 듣기는 청자가 객관적인 관점에서 문제에 접근할 수 있도록 화자의 말을 요약·정리하고 반영해주는 구실을 해 화자가 스스로 문제를 해결할 수 있도록 들어주는 것이다. '요약하기'는 화자의 말을 그대로 요약해 재진술해 주는 기술로, 상대의 말을 분명히 이해했음을 알리고 화자의 현재 상태에 공감했다는 것을 드러낼 수 있다. '반영하기'는 화자가 한 말의 의미를 재구성해서 피드백해 줌으로써 공감을 했다고 느끼게 할 수 있다.

● 비언어적 표현의 중요성

사람들은 말이 의사소통의 주요 통로이고, 비언어적 행위는 단지 이를 보조하는 것이라고 여긴다. 하지만 언어와 마찬가지로 비언어적 행위도 사람 사이의 의사소통에 언제나 그 힘을 발휘하기 마련이다. 이미 많은 의사소통 연구가들은 비언어적 측면이 면 대 면[face to face] 상호 작용에서 전달되는 내용이나 의미의 80퍼센트 이상을 차지한다고 주장해 오고 있다. 특히 친밀하거나 적대하는 상황에서 비언어적 의사소통은 말보다 훨씬 큰 위력을 가진다.

- **표정이나 몸짓은 말하고 있는 것을 강화하거나 완성한다.**
“우리는 발성 기관으로 말하지만 온몸으로 그려 낸다.”라는 말은 이를 잘 나타낸다. 옷이나 신체 장식(머리 모양, 화장, 보석류) 등의 선택과 주변의 물건들, 그리고 행동은 자신이 어떤 사람인지 표현한다.
- 눈 맞춤을 하여 상대방에게 주목하고 말차레를 주고받는 등 상호 작용을 조정한다.
- 머리를 끄덕이거나 중얼거리는 소리 등은 의사소통이 진행되는 동안 청자가 화자에게 동의하거나 계속 말 듣기를 원한다는 **격려**의 뜻을 전달하는 등 여러 종류의 피드백을 수행한다.

이렇듯 사회적 상호 작용의 기초가 되는 인사는 “안녕하세요.”라는 말의 의미만큼이나 **표정, 몸짓, 자세** 등의 비언어적 표현이 중요하다. 상대에게 고마움이나 반가움을 전하고 슬픔이나 걱정하는 마음을 느끼게 하는 것은 인사말 자체라기보다 비언어적 표현일 경우가 많기 때문이다.

2014	기출 뽀개기	
	맞장구치기	A - 1

1. (가)는 김 교사가 지도한 2학년 국어 수업의 개요이고, (나)는 수업 중에 학생들이 나눈 대화의 일부이다. 물음에 답하시오. [3점]

(가) 수업 개요

단계	교수·학습 활동
도입	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 학습 목표 확인 - 학습 목표: 상대방에게 적절하게 반응하며 대화를 나눈다.
전개	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 활동 1: 상대방에게 반응하며 듣는 것의 중요성 알기 ◦ 활동 2: 대화를 나눌 때 반응하는 방법 알기 ◦ 활동 3: 적절하게 반응하며 대화 나누어 보기
정리	◦ 정리 및 평가

(나)

진희: 오늘 급식이 참 맛이 있었어.
민영: ㉠(고개를 끄덕인다.)
진희: 나는 계란말이가 제일 맛이 있었어.
준수: ㉡(나도 그래.)

1) ㉠과 ㉡은 대화를 나눌 때 상대방에게 적절하게 반응한 것이다. 이 두 반응의 공통점과 차이점을 쓰시오. [2점]

• 공통점: _____

• 차이점: _____

【모범 답안(예시)】

공통점: 맞장구치기 전략
차이점: ㉠은 비언어적 표현이고, ㉡은 언어적 표현이다.
☞ 유의 사항
모범 답안(예시)과 같이 정확하게 답하지 않으면 모두 0점으로 처리함.

2018	초특 기출 뽀개기	
	반언어적 요소	A - 1

1. 대본의 ㉠~㉣ 중 반언어적 요소에 해당되는 것을 모두 찾아 기호를 쓰시오 [2점]

<ul style="list-style-type: none"> ◦ 민기: (㉠눈으로 웃으며) 현아야, 자전거 타고 놀지 않을래? ◦ 현아: (㉡힘없는 음성으로 손을 저으며) 미안해. 내가 지금 배가 아파서 자전거를 못타겠어 ◦ 민기: (㉢눈을 크게 뜨며) 갑자기 왜 배가 아픈거야? ◦ 현아: (㉣낮은 어조로 배를 만지며) 점심을 너무 급하게 먹었나봐 ◦ 민기: (㉤걱정스럽게 어깨를 토닥이며) 그렇구나, 어서 집에 가서 쉬어야겠네!

【모범 답안(예시)】

㉠, ㉣
☞ 유의 사항
모범 답안(예시)과 같이 정확하게 답하지 않으면 모두 0점으로 처리함.

2012	초특 기출 뽀개기	
	반/비 언어적 요소	A - 3

3. (나)는 수업 후 두 교사가 나눈 대화 내용이다. 물음에 답하시오. [2점]

송 교사: 여러 가지 이유가 있겠지만, 제가 보기에는 경호가 ㉠ 반언어적 표현이나 비언어적 표현을 이해하는 능력이 부족한 것 같아요. 특히 이번 수업은 경호에게 이러한 것들을 지도할 수 있는 좋은 기회였는데 유감스럽게도 경호가 학습 목표에 도달하기 위해 필요한 교육적 지원이 부족했던 것 같아요.

2) (나)의 ㉠에서 말하는 반언어적(준언어적) 표현과 비언어적 표현의 개념을 설명하시오.

【모범 답안(예시)】

준언어적 요소 (반언어적)
억양, 강세, 속도, 일시적인 침묵 등과 같이 말에 첨가하여 메시지를 전달하는 것
비언어적 요소
2) 몸짓, 자세, 표정 등과 같이 말이나 언어에 의존하지 않고 메시지를 전달하는 것
☞ 유의 사항
밑줄 친 부분을 활용하여 모범 답안(예시)과 유사한 내용을 1가지 썼으면 맞게 처리함.

2011	중등 기출 뽀개기	
	공감적 듣기	A - 1

1. 다음을 읽고, 공감적 듣기의 효과에 대하여 <작성 방법>에 따라 서술하시오.

(가)

김 교사는 국어 시간에 '상대의 감정에 공감하며 적절하게 반응할 수 있다.'를 학습 목표로 수업을 하고 있다. 학생들에게 학습 활동으로 '최근에 친구와 대화를 하다가 속상했던 상황과 그때 오갔던 말'을 적어 보게 한 후 이를 짝과 함께 역할극으로 재연해 보게 하였다. 다음은 그중 일부이다.

학생 A: 이번 달에 모둠 발표 과제가 3개나 있어. 나는 모둠으로 해야 하는 과제는 정말 싫어. 모둠 구성원들과 서로 시간 맞춰야 하지, 의견이 다르면 계속 토의해야 하지, 같이 모여서 발표문 써야 하지, 시간도 많이 들고...

학생 B: (고개를 끄덕이며) 맞아, 그렇지.

학생 A: 남의 말은 잘 듣지도 않고 무조건 자기 말만 맞다고 하는 사람이 있으면 다시는 보기 싫을 때도 있어.

학생 B: (상대를 바라보며) 그래도 그게 혼자 하는 것보다 나으니까 선생님께서 하라고 하시는 거잖아.

학생 A: 그렇지만 말은 부분을 잘 안 해 오는 친구들 때문에 속상할 때도 있고, 모둠으로 평가를 받으니까, 비협조적인 사람 뭇까지 내가 해야 할 때도 있어. 차라리 과제를 혼자 하는 게 낫다 싶을 때도 있어.

학생 B: ㉠ 불평불만 늘어놓으면 끝도 없잖아. 모둠 과제니까 좀 손해 본다 싶더라도 참고 해야지.

학생 A: 누가 모르니? 그만하자. 너랑 이야기하니까 나만 못한이 같아 더 화가 난다.

(나)

공감적 듣기는 대화에서 상대방의 말을 분석하거나 비판하지 않고 상대방의 관점에서 문제를 이해하며 듣는 방법이다. 공감적 듣기는 크게 소극적 들어주기와 적극적 들어주기로 구분한다. 공감적 듣기는 참여자 간에 메시지가 원활하게 소통되게 할 뿐만 아니라 ㉡ 대인 관계적 측면에서도 긍정적인 기능을 한다.

<작성 방법>

- 공감하며 듣고 반응하기의 맥락으로 볼 때, ㉠의 문제점을 ㉡의 관점에서 1가지 서술할 것
- 학생 B에게 필요한 '적극적 들어주기' 방법의 명칭을 쓰고, 이 방법을 적용하여 ㉠의 표현을 수정할 것

[모범 답안(예시)]

- 판단(분석, 비판)부터 하는 점에서 대인관계를 훼손하는 문제가 있다.
- 학생 B에게는 반영하기 방법이 필요하며, '친구들 뭇까지 하다보니 혼자 하는 게 낫겠다 싶을 정도로 속상했구나. 많이 힘들었겠네.'로 수정할 수 있다.

2018	중등 기출 뽀개기	
	공감적 듣기	A - 1

1. 다음 소설에서 아내가 하고 있는 청자의 역할을 예로 하여, 공감적 듣기의 방법을 지도하고자 한다. ㉠, ㉡에 나타난 듣기의 방법과 효과를 조건에 따라 설명하시오.

<조건>

- '방법'은 일상적 언어 표현을 사례로 들어 설명할 것.
- '효과'는 ㉠, ㉡의 차이점을 드러낼 것

아내의 성화를 견디다 못해 노인은 결국 마지못한 어조로 그 날밤 일을 돌이키고 있었다. 어조에는 아직도 그 날 밤의 심사가 조금도 실려 있지 않은 채였다.

"그래 저를 나무래서 냉큼 집 안으로 데리고 들어갔더니라. 그리고 더운 밥 지어 먹여서 그 집에서 하룻밤을 재워 가지고 동도 뜨기 전에 길을 되돌려 떠나 보냈더니라."

“㉠그래 그 때 어머님 마음이 어떠셨어요?”

"마음이 어떻기는야 팔린 집이나마 거기서 하룻밤 저 아그를 재워 보내고 싶어 싫은 골목 드나들며 마당도 쓸고 걸레질도 훑으며 기다려 온 예미였는디 더운밥 해 먹이고 하룻밤을 재우고 나니 그만만 해도 한 소원은 우선 풀린 것 같더구나."

“㉡그래 어머님은 흡족한 기분으로 아들을 떠나보내셨다는 그런 말씀이시겠군요.

하지만, 정말로 그게 그렇게 될 수가 있었을까요? 어머님은 정말로 그렇게 흡족한 마음으로 아들을 떠나보내실 수 있으셨을까 말씀이에요. 아들은 다시 학교로 돌아가는 길이였다 하더라도 어머님 자신은 그 때 변변한 거처 하나 마련해 두시길 못하셨을 처지에 말씀이에요."

"나더러 또 무슨 이야길 더 하라는 것이냐?"

[모범 답안(예시)]

㉠	방법	'그 때 넌 어떤 기분이었니?'와 같은 질문하기 방법 사용
	효과	화자가 화제에 대해 더 말할 수 있도록 유도한다.
㉡	방법	'네 말은 ~라는 의미구나.'와 같은 재진술하기 방법 사용
	효과	화자의 정보를 깊이 이해하고 있음을 드러낸다.

위재권 편저



위재권

공통 용어 보개기

공통 용어 뽀개기

1 디지털 소양	2
2 디지털 기술	6
3 인공지능	7
4 로봇	8
5 유창성	9
6 총체적 언어 접근법	10
7 읽기 방법	11
8 과정 중심 쓰기	12
9 고쳐쓰기	14
10 과정중심 듣기/읽기지도	15
11 읽기 수준별 질문	16
12 다양한 질문	17
13 메타인지	18
14 상호작용 유형	19
15 맥락	20
16 Physical	21
17 귀납적 / 연역적 방법	22
18 비유	24
19 교육과정 유형	25
20 공정 무역	26
21 분류	27
22 알고리즘	28
23 추상화	29
24 추상주의 / 추상 표현	30
25 감각	31
26 발상 / 발명	33
27 상상력	34
28 추체험	37
29 빛	38
30 모방	39
31 모델	41
32 효능감	42
33 가치 · 태도	43
34 루브릭	44
35 게임	45
36 생태	46
37 지속가능	47
38 사실과 의견 / 가치	48
39 비판	49
40 신뢰성	50
41 공간	51
42 과장·축소·왜곡·정직	52
43 위, 앞, 옆	53
44 투영	54
45 근로자의 권리	55

공통 용어 뽀개기

46 이산화 탄소	56
47 남중 고도	58
48 재생 에너지	59
49 정크	60
50 소비	61
51 피라미드	62
52 그래프	63
53 자전거	65
54 건강	67
55 밀물과 썰물	68
56 갯벌	69
57 위치 / 거리	70
58 동물 / 식물	71
59 공감	72
60 나 전달법	73
61 소리	74
62 역할 놀이	76
63 지식의 구조	77
64 개념도	78
65 개념학습 모형	79
66 탐구 수업	81
67 의사결정 학습모형	82
68 법리적 모형	83
69 귀납 + 수업모형	84
70 창의성 + 수업모형	85
71 문제해결학습 모형	86
72 반응중심 학습모형	87
73 직접교수 모형	88
74 어휘	89
75 박물관	91
76 인권	92
77 편견과 차별	93
78 다문화 교육	94
79 진로 교육	95
80 경험학습	96
81 강조	97
82 대화	98
83 책임감	99
84 등호(=) / 수의 범위	100
85 입법	101
86 평등	102
87 행복	103

【총론】

1. 교육과정 구성의 중점

- (교육과정 구성의 중점) 모든 학생이 학습의 기초인 **언어·수리·디지털 기초소양**을 갖추어 **학교 교육과 평생 학습에서 학습을 지속**할 수 있는 능력을 함양한다.

II. 학교 교육과정 설계와 운영 2. 교수·학습

- (교수·학습) 교과에 깊이 있는 학습에 기반이 되는 **언어·수리·디지털 기초소양**을 모든 교과를 통해 함양할 수 있도록 수업을 설계한다.

【국어】

가. 교수·학습 (1) 교수·학습의 방향

- (다) **디지털 환경에서의 의사소통 맥락**을 고려하여 온오프라인 수업을 적절하게 활용하고 온라인 수업에서도 교사와 학생 간의 상호 작용 및 학생과 학생 간의 상호 작용을 촉진할 수 있도록 하며, 학습자가 실생활에서 활용할 수 있는 디지털 도구를 적극적으로 활용할 수 있도록 교수·학습을 계획하고 운용한다.
- (라) 문자 기반의 국어 활동 외에도 **디지털 기반의 음성, 시각, 영상, 복합양식 자료** 등을 활용하여 새로운 정보와 지식을 창출하고, 공동체의 구성원과 적극적으로 소통하는 국어 활동 과정에서 자신과 사회의 문제를 적극적으로 해결할 수 있는 언어 소양과 **디지털 소양**을 기를 수 있도록 교수·학습을 계획하고 운용한다.

복합 양식 문식성[multimodal literacy]

- 의사소통에 사용되는 언어 양식이 소리, 음성, 이미지, 문자, 동영상 등 복합적으로 이루어진 것
- 하나의 매체에서 소리, 문자, 이미지, 영상, 음악 등의 여러 양식이 복합적으로 결합하는 것
- 복합 양식 텍스트는 문자, 음성, 이미지, 동영상 등을 포함한 다양한 매체 언어가 복합적으로 결합되어 의미를 구성하는 텍스트를 말하며, **복합 양식 문식성**은 복합 양식 텍스트를 이해하고 표현할 수 있는 능력을 말한다.

(2) 교수·학습 방법

- (라) ‘국어’ 수업 환경 및 학습자의 실제적인 언어 사용 환경을 고려하여 **온오프라인 연계 수업 및 디지털 도구**를 적극적으로 활용할 수 있다.

【영어】

가. 교수·학습 (1) 교수·학습의 방향

- (마) 다양한 디지털 교수·학습 도구를 적극적으로 활용하여 지도한다. 수업에서 능동적 참여와 상호 작용, 동기 부여 등을 촉진하기 위한 각종 프로그램을 효과적으로 사용한다. 또 개별화 학습을 위한 각종 언어 보조 학습 도구를 소개하고 이를 활용해 볼 수 있는 과업을 부여함으로써 생동감 있고 풍부한 영어 학습을 경험하고 **디지털 소양**을 기르게 한다.
- (바) 자신의 생각을 표현할 수 있는 창의적인 활동을 제공한다. 학습자의 연령이나 영어 수준에 맞추어 단어, 어구, 문장 등을 사용하여 자신의 느낌, 생각, 기억, 상상력, 새로운 아이디어 등을 표현할 수 있는 다양한 활동을 제시한다. 이를 위해 사전에 예시를 제공하고, **디지털 자료와 도구를 활용하여 학습자의 언어적 제한을 극복하고 창의적인 발상을 공유**하도록 지원한다.
- (아) 수업 환경이나 영어 학습 내용에 따라 다양한 **온오프라인 연계 학습**을 설계한다. 교육 상황과 목적에 따라 융통성 있게 온오프라인 연계 수업을 활용하여 학생들이 일상생활에서 영어를 사용하여 이해, 표현 및 상호 작용할 수 있도록 지도한다. 예를 들어 실제 언어 입력이나 언어 지식(어휘, 언어형식) 등은 온라인으로 제시하고, 언어 수행과 상호 작용(발표, 모둠 활동)은 오프라인으로 진행되는 등의 연계 학습을 계획할 수 있다.

【사회】

① 지능정보사회

지능정보사회는 고도화된 정보통신기술 인프라를 통해 생성, 수집, 축적된 데이터와 인공지능(AI)이 결합한 지능정보기술이 경제, 사회, 삶 모든 분야에 보편적으로 활용됨으로써 새로운 가치가 창출되고 발전하는 사회이다

② 정보 격차

- 우리나라의 「지능정보화 기본법」에서는 **정보 격차**를 ‘사회적·경제적·지역적 또는 신체적 여건 등으로 인하여 지능정보 서비스, 그와 관련된 기기·소프트웨어에 접근하거나 이용할 수 있는 기회에 차이가 생기는 것’으로 정의하고 있다.
- 디지털 전환이 확대되면서 디지털 격차는 사회 활동의 기회와 경제적 이득의 격차로 확대되고 있다. 디지털 장비 구비와 활용 능력의 차이는 소득과 경쟁력, 경제력의 양극화로 이어지고 있다. 인터넷이 대중적인 정보 매체로 자리 잡고 스마트폰이 일반화되어 일상의 사회 경제활동에 디지털이 활용되면서 디지털 격차는 기술적 편리함을 누리는 차이만이 아니라, 개인과 기업, 국가에 이르기까지 **생산성 격차, 경제적 격차**라는 새로운 단계로 나아가고 있다.

【2023학년도 기출】

【도덕】

사회·공동체와의 관계

핵심 아이 디어	<ul style="list-style-type: none"> · 사회 정의는 시민의 인간다운 삶을 보장하는 도덕공동체의 토대가 된다. · 세계시민은 인류의 문제를 이해하고 공감하여 인류변명과 세계 평화에 기여한다. 	
	학년군	
범주	3-4학년군	5-6학년군
	<ul style="list-style-type: none"> · 공정한 사회를 위해서 내가 할 일은 무엇일까? · 디지털 사회에서 발생하는 문제를 어떻게 해결할까? · 통일은 왜 필요할까? 	<ul style="list-style-type: none"> · 인권을 존중해야 하는 이유는 무엇일까? · 정의로운 공동체를 위해 어떻게 행동해야 하는가? · 통일과정과 통일 이후 사회는 어떤 모습이어야 할까? · 다른 나라의 사람들까지 사랑해야 하는 이유는 무엇일까?
지식 · 이해	<ul style="list-style-type: none"> · 불공정한 사례 분석을 통해 공정사회를 위해 내가 할 일 탐색하기 · 디지털 사회에서 발생하는 문제를 알아보고 해결 방안 탐색하기 · 통일의 필요성 설명하기 	<ul style="list-style-type: none"> · 인권 관련 문제 사례 조사하기 · 정의로운 공동체를 위한 규칙 고안하기 · 통일과정과 통일 이후 바람직한 사회 모습 탐색하기 · 다른 나라의 사람들이 겪는 문제를 살펴보고 해결 방안 생각하기
과정 · 기능	<ul style="list-style-type: none"> · 공정을 실천하려는 태도 · 정보통신 윤리의식 함양 · 통일 감수성 함양 	<ul style="list-style-type: none"> · 인권 감수성 함양 · 정의로운 공동체 형성 의지 함양 · 통일을 추구하는 태도와 의지 함양 · 인류를 사랑하는 태도
가치 · 태도	<ul style="list-style-type: none"> · 공정을 실천하려는 태도 · 정보통신 윤리의식 함양 · 통일 감수성 함양 	<ul style="list-style-type: none"> · 인권 감수성 함양 · 정의로운 공동체 형성 의지 함양 · 통일을 추구하는 태도와 의지 함양 · 인류를 사랑하는 태도

가. 교수·학습 (1) 교수·학습의 방향

(마) 최신의 **디지털 학습 환경 기술**을 학생 수준에 맞게 활용하여 교사-학생, 학생-학생 간 쌍방향 교수·학습의 기회를 확대하고, **온오프라인 교육 환경을 구축**하여 개별화된 학습 경험을 제공한다.

【음악】

가. 교수·학습

(1) 교수·학습의 방향

(마) **온·오프라인**에서 음악 수업의 연속성을 감안하여 <음악> 과목의 교수·학습을 계획하도록 하며, 디지털 환경을 고려한 지도 전략을 세우고 디지털 기기와 미디어를 <음악> 교수·학습의 내용과 특성에 적합하게 활용하는 방안을 구성하도록 한다

(2) 교수·학습 방법

(나) 등교-원격 수업을 연계할 때 교수·학습 과정에서 음악적 소통과 협력 활동의 원활한 진행을 통해 음악 교사의 실재감을 충분히 느낄 수 있도록 하며, **디지털 플랫폼 활용 수업 전략 방안**을 마련하고 온라인 환경에서의 음악 활동과 의견 공유로 학습의 폭이 확장될 수 있도록 한다.

(다) <음악> 과목의 교수·학습은 **실용**을 중심으로 질 높은 음향이 구현될 수 있도록 하며 최신의 **디지털 음악실 환경을 구축**하고, **인공지능, 가상악기, 메타버스 등을 활용한 실감형 음악 학습 콘텐츠와 자료**를 바탕으로 다양한 교수·학습이 실현될 수 있도록 한다.

나. 평가

(1) 평가의 방향

(바) 온·오프라인을 연계한 교수·학습 과정에서는 디지털 교육 환경에서의 내용과 특성에 적합한 평가 계획을 세우고, 디지털 도구 활용, 온라인 평가 결과물 보관 등 다양한 평가 상황에 따른 방안을 마련하도록 한다.

(2) 평가 방법

(라) 원격 수업에서의 온라인 평가는 **디지털 학습 환경**을 고려하고 음악 공학적 도구 및 디지털 도구를 활용한 평가 전략을 구축하여 실시하며, 비대면 교수·학습 과정에서도 **자기 평가와 동료 평가**를 적절히 포함하여 **학생 참여와 상호작용**이 이루어질 수 있도록 한다.

【체육】

가. 교수·학습

(1) 교수·학습의 방향

(마) 디지털 기술을 활용한 효율적 교수·학습

체육수업에서 디지털 도구, 매체, 소프트웨어, 영상 자료 등의 기술은 교수·학습 및 평가에 긍정적으로 활용될 수 있다. 예를 들어, 신체활동 모니터 도구로 수집된 신체 활동 정보는 학습자가 자신의 신체활동 수준을 확인하고, 운동 계획을 수립하는 데 활용될 수 있으며, 신체활동 참여 동기를 높이는 데 도움을 줄 수 있다. 모바일 기기의 동작 인식 프로그램은 다양한 움직임과 기능 관련 피드백을 효과적으로 제공할 수 있다. 또한 엑서게이밍(exergaming)과 같이 가상현실, 증강현실, 인공지능 기반의 실감형 콘텐츠를 활용한 학습은 학교에서 학습하기 어려운 신체활동 체험을 가능하게 하거나 체험의 질을 확장시켜 줄 수 있다. 특히 디지털 기술은 체육수업 외의 신체활동 관리에 효과적으로 활용될 수 있다. 학습자는 디지털 매체로 전달된 과제를 시·공간의 제약에서 벗어나 확인할 수 있고, 교사는 학습자의 활동 결과를 실시간으로 모니터링하고 피드백할 수 있다. 따라서 학습 과정에서 온·오프라인을 연계하거나 디지털 기술을 활용함으로써 학습자의 신체활동 참여를 촉진하고 효율적인 학습 자료 관리가 이루어지도록 지도한다.

(2) 교수·학습 방법

(가) 교육과정의 운영

③ 온·오프라인 연계 교육과정의 운영

단위 학교에서는 교육환경의 변화에 적극적으로 대응하고 학교 안팎의 신체활동 학습 지원을 위해 온·오프라인을 연계한 교육과정 운영을 적극적으로 고려한다. 교사는 다양한 디지털 매체를 활용해 오프라인 학습의 시·공간적 한계를 넘어, 학습자의 흥미와 체력, 환경 특성 등을 고려한 온라인 과제 활동을 제공하고, 학습자 스스로 학습 과정을 모니터링하여 학습에 책임감 있게 참여하도록 지원한다. 오프라인 학습에서는 온라인 학습 내용과의 연계를 통해 학습 활동을 심화하고 교사와 학습자, 학습자와 학습자 간 상호작용이 충분히 이루어지도록 운영한다.

【미술】

가. 교수·학습

(1) 교수·학습의 방향

(다) 디지털 환경과 미술의 변화를 고려하여 교수·학습 과정에서 다양한 디지털 매체를 활용하고 온오프라인 연계가 가능한 교수·학습을 계획하고 실행한다.

- 디지털 매체를 활용하는 수업을 계획할 때는 미적 경험과 상상력, 표현의 가능성을 확장하는 데 중점을 두어 디지털 소양을 기를 수 있도록 한다.
- 비대면 원격교육 시, 학습자 간, 학습자와 교사 간 상호 작용을 촉진하고 참여에 어려움을 겪는 학생을 포함한 모든 학생의 능동적 참여를 강화하는 방안을 마련하여 교수·학습을 계획하고 실행한다.

(2) 교수·학습 방법

(다) 미술 학습 환경의 변화를 고려하여 온오프라인 연계가 가능한 디지털 기반 교수·학습 방법을 활용할 수 있다.

- 온오프라인 연계 학습은 학습의 목표 달성 및 효과를 극대화하기 위해 온라인 수업과 오프라인 수업 등을 다양한 방식으로 혼합한 교수·학습 방법이다. 학습 상황을 고려하고 온오프라인 수업의 특징을 분석하여 각 수업의 장점이 잘 연계되도록 한다.
- 미술과에서 활용 가능한 디지털 기반 교수·학습 방법에는 실감형 콘텐츠 활용 학습 방법, 메타버스 활용 학습 방법, 학습관리시스템(LMS : Learning Management System) 활용 학습 방법 등을 예로 들 수 있다. 실감형 콘텐츠를 활용한 활동은 실재감을 구현하여 학습에 몰입감을 높이고, 공감각적 상호 작용이 가능하다. 새로운 지각 경험을 통해 미적 체험, 표현, 감상의 영역을 확장할 수 있다. 메타버스를 활용한 활동으로 가상공간에서 전시회를 열고 감상하거나, 온라인 게시판 등을 활용하여 소통의 장을 넓힐 수 있다.

① 영상 설치미술의 최신 트렌드

현대 영상 설치미술은 빠르게 변화하는 기술 트렌드를 반영하며 진화하고 있습니다. 다음은 주목할 만한 몇 가지 트렌드입니다.

1. AI와 설치미술의 융합

인공지능을 활용하여 실시간으로 관람객의 반응을 분석하고 작품에 반영하는 방식이 주목받고 있습니다. AI는 데이터 기반의 창의적 작품 제작에 중요한 역할을 합니다.

2. 홀로그램 기술

3D 홀로그램은 기존 평면적 영상 표현의 한계를 극복하며, 입체적이고 생동감 있는 작품을 제공합니다.

3. 몰입형 미디어 아트

360도 프로젝션과 VR(가상현실)을 결합한 몰입형 설치미술은 관람객이 작품 내부에 있는 듯한 경험을 선사합니다.

② 영상 설치미술의 장점과 한계

1. 장점

관람객의 몰입도를 극대화하여 강렬한 인상을 남깁니다. 기술과 예술의 융합으로 새로운 형태의 미적 경험을 제공합니다. 공간의 정체성을 창의적으로 재해석할 수 있습니다.

2. 한계

대규모 설치의 경우 공간 제약이 발생할 수 있습니다.

【(2) 표현】

범주	내용요소
지식·이해 →	① 표현 주제와 발상 ② 표현 재료와 용구, 디지털 매체 ③ 조형 요소와 원리의 관계
과정·기능 →	④ 다양한 방법으로 아이디어를 연결하기 ⑤ 표현 방법을 탐색하여 활용하기 ⑥ 과정을 돌아보며 작품을 발전시키기 ⑦ 타 교과와 융합하기
가치·태도 →	⑧ 주제 표현의 의지 ⑨ 자유롭게 시도하는 태도

【수학】

가. 교수·학습

(1) 교수·학습의 방향

- (나) 핵심 아이디어를 중심으로 수학의 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도를 통합적으로 교수·학습하여 수학 교과 역량을 함양하고 **수리 소양**을 갖추게 한다.
- (라) 수학 내용 특성에 적합한 교구나 공학 도구를 선택하여 효율적인 교수·학습이 이루어지도록 하고 학생들의 **디지털 소양** 함양을 도모한다. 그리고 수학 교과서 읽기, 수학 학습 과정과 결과 쓰기, 문장제 해결 등을 통해 학생들의 언어 소양 함양을 도모한다.

(2) 교수·학습 방법

(가) 수학 교과 역량 함양을 통해 수학을 깊이 있게 학습하고 적용할 기회를 제공한다.

⑤ 다음과 같은 교수·학습 방법을 통해 정보처리 역량을 함양하게 한다.

- ㉠ 실생활 및 수학적 문제 상황에서 자료를 탐색하고 수집하며 수학적으로 처리하여 합리적인 의사 결정을 하는 태도를 기르게 한다.
- ㉡ 교구나 공학 도구를 활용하여 추상적인 수학 내용을 시각화하고 수학의 개념, 원리, 법칙에 대한 직관적 이해와 논리적 사고를 돕는다.
- ㉢ 학생이 주도적으로 교구나 공학 도구를 활용하여 탐구하게 한다.
- ㉣ 계산 기능 함양을 목표로 하지 않는 교수·학습 상황에서는 복잡한 계산을 할 때 공학 도구를 이용할 수 있게 한다.

(바) 온라인 수학 교수·학습 상황에서는 다음 사항에 유의한다.

→ 공학 도구 및 온라인 교육 환경 활용 방안

- ① 원격수업을 실시하는 경우, 학생의 특성과 학습 내용의 성격에 적합하고 안정적으로 운영할 수 있는 온라인 학습 플랫폼을 선택하여 수업 목표, 수업 내용, 수업 전략을 설계하고 운영한다.
- ② 학습 내용과 학생의 수준에 적합한 매체와 도구를 활용하여 학습의 효율성과 다양성을 도모한다.
- ③ 원격수업에서도 학생 참여형 수업이 이루어질 수 있도록 하고 적절한 조인과 발문을 통하여 학습 참여를 이끌어 낸다.
- ④ 온라인 교수·학습 자료를 활용할 때는 공표된 저작물의 출처를 명시하고 다른 누리집 등에 공유하지 않도록 안내한다.

【과학】

가. 교수·학습

(1) 교수·학습의 방향

- (마) 디지털 교육 환경 변화에 따른 온·오프라인 연계 수업을 실시하고, 다양한 디지털 플랫폼과 기술 및 도구를 적극적으로 활용한다.

(2) 교수·학습 방법

(다) 학생의 디지털 소양 함양과 교수·학습 환경의 변화를 고려하여 교수·학습을 지원하는 다양한 디지털 기기 및 환경을 적극적으로 활용한다.

- ‘과학’ 학습에 대한 학생의 이해를 돕고 흥미를 유발하며 구체적 조작 경험과 활동을 제공하기 위해 모형이나 시청각 자료, 가상 현실이나 증강 현실 자료, 소프트웨어, 컴퓨터 및 스마트 기기, 인터넷 등의 최신 정보 통신 기술과 기기 등을 실험과 탐구에 적절히 활용한다.
- 온라인 학습 지원 도구를 적극적으로 활용하여 대면 수업의 한계를 극복하고, 다양한 교수·학습 활동이 온라인 학습 환경에서도 이루어질 수 있도록 한다.
- 지능정보기술 등 첨단 과학기술 기반의 과학 교육이 이루어질 수 있도록 지능형 과학실을 활용한 탐구 실험·실습 중심의 교수·학습 활동 계획을 수립하여 실행한다.
- ‘과학’ 관련 탐구 활동에서 다양한 센서나 기기 등 **디지털 탐구 도구**를 활용하여 실시간으로 자료를 측정하거나 기상청 등 공공기관에서 제공한 자료를 활용하여 자료를 수집하고 처리하는 기회를 제공한다.
- 학교 및 학생의 디지털 활용 수준 등을 고려하여 **디지털 격차가 발생하지 않도록 유의한다.**

【국어】 온라인 대화

온라인 대화 예절을 지키며 대화하기	<ul style="list-style-type: none"> 그림말의 사용, 감정 표현 방법, 반응 시간 따위를 중심으로 온라인 대화의 특성을 생각해 봐요. 온라인 대화에서는 그림말이나 사진 따위로 감정을 표현할 수 있다. 온라인 대화에서는 상대가 즉각 반응하는 경우도 있고 그렇지 않은 경우도 있다. 온라인 대화에는 장점뿐만 아니라 개인 정보 유출이나 저작권, 초상권 침해 등의 단점도 있다. 	
구분	온라인 대화	직접 만나서 나누는 대화
디지털 기기의 사용	디지털 기기를 사용한다.	디지털 기기를 사용하지 않는다
시간과 장소	상대와 같은 시간과 장소에 있지 않아도 된다	상대와 같은 시간과 장소에 있어야 한다
대화 상대	대화 상대가 분명하지 않을 수 있다.	대화 상대가 분명하다.
온라인 대화를 할 때 지켜야 할 예절	<ul style="list-style-type: none"> 대화의 주제와 관련 없는 말이나 그림말을 반복하여 사용하지 않는다. 온라인 대화방에 상대를 초대할 때에는 상대의 의사를 확인해야 한다. 자료를 올리기 전에 사실이 아니거나 잘못된 내용은 없는지 확인한다. 상대가 보이지 않아도 존중하며 대화한다. 다른 사람의 사진이나 동영상은 허락 없이 공유하지 않는다. 	

온라인 소통의 특징

- 상황 ㉓는 전체 공개된 글로 **불특정 다수의 온라인 사용자**가 소통 대상이 된다. 누리 소통망 게시판에 댓글을 쓰거나 공감을 표현할 때 얼굴과 이름을 알 수 없는 사람들이 자신의 글에 반응할 수 있다는 점을 강조하여 지도한다. 이로써 소통의 익명성과 불특정 다수와의 대화에서 주의할 점을 이야기하며 '이해하기 1'에서 학습할 **초상권과 개인 정보 보호**를 생각해 보게 한다.
- 상황 ㉔는 **특정한 대상과 소통하는 글로 주로 개인 대 개인의 대화** 형식으로 소통이 이루어지는 특징이 있다. 멀리 떨어져 있어도 서로의 생각이나 정보를 주고받을 수 있는 특징을 찾도록 지도한다.
- 자료 생성 및 공유 측면**의 특징에 대해서도 이야기 나눌 수 있다. 사진, 동영상, 음악과 같은 자료를 쉽고 빠르게 생산·편집·공유할 수 있다.

【실과】 디지털 기술의 특징

디지털 기술은 정보 사회에서 중요한 역할을 하며, 기존 아날로그 기술을 대체하는 주류 기술로 자리 잡고 있다. 디지털 기술의 특징은 다음과 같다.

광속성	빛의 속도로 정보를 전달할 수 있다
무한 반복 재현성	무한 반복 재현이 가능하여 아무리 반복해도 정보가 줄어들거나 질이 떨어지지 않는다.
조작 및 변형의 용이성	정보의 가공이 쉽고, 정보를 다양한 형태로 변형할 수 있다.
쌍방향성	정보의 쌍방향 전달이 가능하여 방대한 정보 처리와 실시간 상호 작용이 가능하다.

【실과】

(5) 디지털 사회와 인공지능

[6실05-01] 컴퓨터를 활용한 생활 속 문제해결 사례를 탐색하고 일상생활 속 문제를 해결하기 위한 알고리즘을 다양한 방법으로 표현한다.

[6실05-02] 컴퓨터에게 명령하는 방법을 체험하고, 주어진 문제를 해결하는 프로그램을 작성한다.

[6실05-03] 실생활의 문제를 해결하는 프로그램을 협력하여 작성하고, 산출물을 타인과 공유한다.

[6실05-04] 디지털 데이터와 아날로그 데이터의 특징을 이해하고, 인공지능에 활용할 수 있는 데이터의 유형이나 형태를 탐색한다.

[6실05-05] 인공지능이 만들어지는 과정을 체험하고, 인공지능이 사회에 미치는 영향을 탐색한다.

(가) 성취기준 해설

[6실05-01] 이 성취기준은 컴퓨터의 개념을 이해하고 다양한 문제 상황에서 컴퓨터가 활용되는 사례 탐색을 통해 그 가치와 활용 방법을 알 수 있어야 한다. 일상생활에서 컴퓨터를 활용해 해결할 수 있는 문제를 탐색하고, 문제 상황에 제시된 요소들을 분석해 문제의 현재 상태와 목표 상태를 정의한다. 언플러그드 활동 등을 통한 문제 해결 과정을 알고리즘으로 작성하기 위해 **자연어, 의사코드(pseudocode), 순서도** 등으로 문제 해결 과정을 표현하도록 한다.

[6실05-04] 이 성취기준은 놀이·체험을 중심으로 생활 주변에서 접할 수 있는 **디지털 및 아날로그 데이터**를 찾아 각각의 특징을 비교하는 과정을 통해 데이터의 의미를 이해하고, 인공지능에 활용할 수 있는 **숫자, 글자, 소리, 이미지 데이터의 유형이나 형태를 탐색**할 수 있도록 한다.

[6실05-05] 이 성취기준은 기계학습이 적용된 간단한 인공지능 도구의 체험을 통해 기계학습의 기본 원리를 이해하고 인공지능으로 인한 사회의 발전과 직업의 변화를 이해하여 **인공지능이 사회에 미치는 영향**을 탐색할 수 있어야 한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 다양한 디지털 기기를 실제로 활용하며 생활 속 컴퓨터의 활용 사례를 탐색하도록 한다.
- 우리 일상을 돕고 문제를 해결하기 위해 컴퓨터를 활용한 사례를 탐색하여 발표하도록 한다.
- 특정 프로그래밍 언어의 기능을 익히는데 치중하지 않도록 유의하고 알고리즘을 토대로 프로그래밍을 작성하는 활동을 통해 프로그래밍의 기본 원리를 익히도록 한다.
- 단순한 프로그래밍 산출물 평가를 지양하고 프로그래밍 과정을 통한 컴퓨팅사고력의 향상 정도를 측정할 수 있도록 한다.
- 다양한 사례로 데이터의 의미를 파악하는 활동을 통해 **디지털 소양**을 함양하도록 한다.
- 인공지능 기술을 단순히 체험하는 것을 넘어 인공지능의 **기계 학습 과정**을 이해할 수 있도록 지도하여 학생들이 인공지능 소양을 함양할 수 있도록 한다.

• 동식물 자원 생산과 유통의 탐색, 생활 속 농촌 체험 등을 통해 지속가능한 기술로서의 농업의 가치와 중요성을 인식시키는 한편, **디지털 소양을 기반으로 이루어지는 스마트팜, 정밀농업** 등과 같은 미래 산업으로서 농업의 가치가 부각되도록 한다.

• **스마트팜**은 ICT 기술을 활용하여 농업 생산 환경을 자동화하고 최적화하는 전반적인 시스템을 의미하며, **정밀농업**은 이러한 스마트팜 기술을 활용하여 농작물이나 가축을 개별적으로 관리하는 농업 방식으로, 데이터 기반의 맞춤형 농업을 추구합니다. 즉, 스마트팜은 기술적인 기반이고, 정밀농업은 이를 활용하는 농업 방식이라고 할 수 있습니다.

【도덕】

(2) 타인과의 관계 - 인공지능 윤리 강조

핵심 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> • 배려는 타인에 대한 관심과 공감을 기반으로 타인의 삶을 개선한다. • 차이의 존중은 갈등을 평화적으로 해결하고 타인과 더불어 사는 삶으로 이끈다. 	
	학년군	
범주	3-4학년군	5-6학년군
지식 · 이해	<ul style="list-style-type: none"> • 가족의 행복을 위해 무엇을 해야 할까? • 친구끼리 배려해야 하는 이유는 무엇일까? • 타인에 대한 공감은 왜 필요할까? 	<ul style="list-style-type: none"> • 타인을 왜 도와야 하며, 어떻게 도울 수 있을까? • 서로의 다름을 존중해야 하는 이유는 무엇일까? • 인공지능 로봇과 친구가 될 수 있을까?
과정 · 기능	<ul style="list-style-type: none"> • 효·우애의 의미 설명하기 • 친구를 서로 배려하는 방법 탐색하기 • 타인의 감정 함께 나누기 	<ul style="list-style-type: none"> • 타인의 상황을 주의 깊게 관찰하고 다양한 도움 방안 탐색하기 • 편견 사례를 찾고 수정 방안 제안하기 • 인공지능 로봇과 관계 맺을 때 필요한 윤리적 원칙 점검하기
가치 · 태도	<ul style="list-style-type: none"> • 가족을 사랑하는 태도 • 친구를 배려하는 자세 • 타인에 공감하는 태도 	<ul style="list-style-type: none"> • 타인을 위하는 자세 • 다양성을 존중하는 태도 • 인공지능 로봇과의 바른 관계 형성 의지 함양

2022 개정 도덕과 교과서는 자율융합형 단원에서 2가지의 융합 심화 방식을 적용하였다. 자율융합형 단원에 적용되는 2가지의 융합 심화 방식은 다음과 같다.

첫째, **기존에 배웠던 가치·덕목을 새로운 내용에 적용해 봄으로써 심화하는 내용적 융합의 심화 방식**이다.

둘째, **기존에 배웠던 가치·덕목을 새로운 도덕 탐구 방안을 활용하여 심화하는 방법적 융합의 심화 방식**이다.

내용적 융합의 심화 방식에서는 **소재 선정**이 중요하다. 실제 사회의 변화와 유리되지 않으면서, 학생들이 배운 가치·덕목과 밀접하게 연관되어 있는 소재를 활용함으로써, 학생들이 실제 삶과 도덕이 유리되지 않음을 배울 수 있고, 더불어 실제 역량도 함양할 수 있다. 2022 개정 도덕과 교과서에서는 내용적 융합의 심화 방식으로 **인공지능(AI) 윤리**를 활용하고자 하였다.

【국어】 다양한 관점의 글

2022개정 읽기 5-6학년

[6국02-04] 문제 상황과 관련된 다양한 관점의 글을 읽고 이를 문제 해결에 활용한다.

(가) 성취기준 해설

• [6국02-04] 이 성취기준은 학습자가 직면한 문제를 해결하기 위해 다양한 관점의 글을 찾아 읽고 문제 해결에 필요한 지식이나 정보를 구성하는 **창의적 읽기 능력**을 기르기 위해 설정하였다. 문제 상황과 관련된 읽기 목적 명료화하기, 문제 상황 해결에 도움을 줄 수 있는 **다양한 관점**의 글 선정하기, 다양한 관점의 글을 읽고 **내용의 타당성과 유용성 평가**하기, **문제 해결을 위한 자신만의 창의적인 해결 방안 마련하기** 등을 학습한다.

● 글을 읽고 글쓴이의 생각을 파악하는 방법

- ① 제목과 글에 사용한 표현을 보면 글쓴이의 관점을 알 수 있다.
- ② 글의 내용 파악으로 글쓴이가 알려 주고 싶은 생각을 찾을 수 있다.
- ③ 예상 독자가 누구일지 생각해 본다.
- ④ 글에 포함한 그림이나 사진을 살펴본다.
- ⑤ 글쓴이가 글을 쓴 의도와 목적을 생각해 본다.

* 관점은 사물이나 현상을 관찰할 때 그 사람이 바라보는 태도나 방향 또는 처지를 뜻한다. 관점에 따라 같은 사물이나 현상도 다르게 보일 수 있다.

● 「로봇세 도입, 더 이상 미룰 수 없다」의 내용을 보고 글쓴이의 생각 파악하기

글의 내용
<ul style="list-style-type: none"> • 로봇세를 도입하면 로봇 때문에 일자리를 잃은 사람들의 재교육 비용을 마련할 수 있음. • 유럽 의회는 로봇에게 법적 지위를 부여하는 입법을 추진하도록 결의했음.



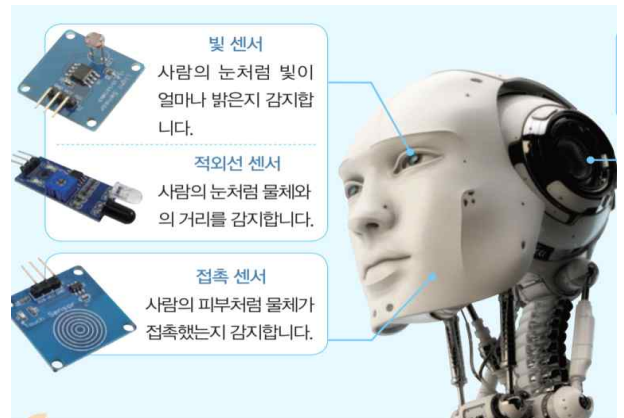
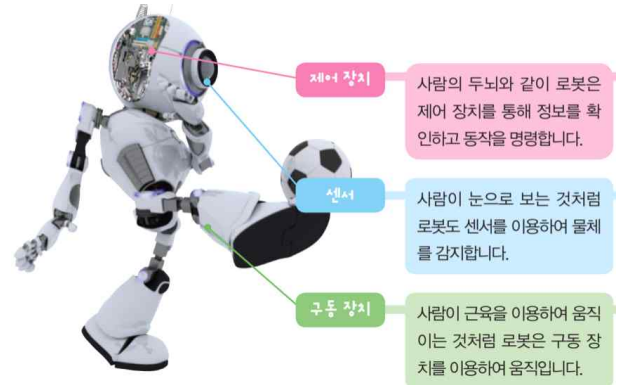
글쓴이의 생각
법적 근거를 마련해 로봇세를 걷어서 로봇 때문에 일자리를 잃은 사람들에게 재교육 비용으로 사용하자.

→ 글쓴이가 글에서 전달하고자 하는 내용을 파악하여 보면 글쓴이의 생각을 알 수 있다.

【실과】 로봇의 구조

로봇은 빛과 소리 등의 주변 정보를 감지하는 **센서**, 주변의 정보를 받아들여 판단하고 동작을 명령하는 **제어 장치**, 명령에 따라 동력을 발생하여 움직이는 **구동 장치** 등으로 구성되어 있으며 사람과 비슷한 구조와 원리로 작동합니다

로봇은 센서를 이용하여 주변의 정보를 감지하고, 수집된 정보를 제어 장치에서 판단하여 전동기와 같은 구동 장치를 이용해 움직입니다.



【2024학년도 기출】

【국어】유창성

① 읽기 유창성

읽기 유창성 부족은 독해력과 같은 고차원적인 읽기 능력의 부족으로 이어져 학습 부진 및 읽기 장애를 가져올 수 있기 때문이다. 읽기 유창성이란 **문장이나 문단을 적절한 속도로, 정확하게, 적절한 억양으로 표현력을 살려 소리 내어 읽는 능력**을 말한다. 유창성은 ‘해독과 독해를 연결하는 다리’의 역할을 하며 해독과 독해를 촉진한다. 유창성은 기초 문식성의 핵심 과업이며 낱말을 유창하게 읽기와 문장을 유창하게 읽기가 포함된다. 읽기 유창성이 자동화되면 글의 내용 파악에 도움이 된다. 낱말과 문장을 유창하게 읽게 되면 보다 글의 의미에 집중할 수 있기 때문이다

- **정확성**: 정확성은 단어를 정확하게 이해하는 능력을 말한다. 한글과 같은 표음 문자는 학생들이 단어를 정확히 이해해야 유창하게 읽기를 할 수 있다.
- **자동성**: 자동성은 단어 이해가 저절로 되는 일을 말한다. 이를 바탕으로 학생들은 글을 빠르게 읽게 된다. 그러나 빠르게 읽기가 글의 의미나 표현 측면을 제한해서는 안 된다.
- **표현성**: 표현성은 감정을 살려 적절하게 끊어 읽는 능력으로 운율성으로 지칭되기도 한다. 자동성이 확보되면 유창하게 읽기에 표현성이 중요한 역할을 한다.

② 읽기 유창성의 증위와 신장 방법

- 유창성은 ‘빠르면서도 정확하게’ 읽는 힘을 의미한다. **유창성의 가장 기본적 증위는 단어이다.** 단어 인지의 유창성은 그 단어를 접착한 경험의 빈도와 비례한다. **문장 증위에서도 유창성이 작용한다.** 의미 단위를 인식하여 알맞게 띄어 읽을 수 있는지, 문장 부호에 따라 바르게 읽을 수 있는지 등이 문장 증위의 유창성을 결정하는 요소이다. **유창성의 마지막 증위는 글이다.** 글을 유창하게 읽는 것은 의미 이해와도 깊은 관련이 있다.
- 유창성을 높이는 가장 좋은 방법은 글을 많이 접하게 하는 것이다. **같은 글을 반복적으로 읽기, 같은 글을 한목소리로 읽기 등 다양한 형태로 소리 내어 읽게 하는 것 또한 유창성을 신장시키는 데 유용한 방법이다.** 교사는 유창성 훈련을 위해 읽기 자료들을 의도적으로 변형하여 제시할 수도 있다. 이때 **동음이의어가 함께 나와 있는 글, 형태가 서로 유사한 단어들을 인접하게 배치한 글, 중의적 문장들이 포함되어 있는 글** 등을 활용하도록 한다

③ 손글씨 쓰기 유창성

저학년 교실에서 교사들은 학생들의 손글씨 쓰기 유창성 정도에 대해 파악하고 있어야 한다. 손글씨 쓰기 유창성은 학생들이 얼마나 **빨리 글자를 정확하게 필사**할 수 있는지를 말한다. **예를 들어 글쓰기 과제를 제시할 경우에 유창성이 부족한 학생들에게는 그림을 포함하는 글쓰기 과제를 제시하거나 시간을 충분히 제공해 자신의 생각을 글로 온전히 표현할 기회를 제공해야 한다.** 그리고 글에 대한 평가도 긍정적인 피드백을 주어 글쓰기에 대해 멀어지지 않도록 주의해야 한다.

【영어】유창성

① 유창성

의사소통중심 교수법(CLT)을 바탕으로 의사소통능력의 함양이 영어 교육과정의 목표가 되면서 영어 사용의 **유창성(fluency)**이 강조되었다. 이러한 유창성은 제한된 시간 동안 얼마나 많이 말할 수 있는지와 관련된 개념이다.

Nation과 Newton(2009)은 유창성을 높일 수 있는 활동의 요건으로 다음을 제안하였다.

1. **쉬운 과업(easy task)**: 학습자들에게 쉬운 활동이어야 한다.
2. **메시지 중심(message focus)**: 의미에 초점을 둔 활동이어야 한다.
3. **시간 압박(time pressure)**: 시간적인 압박이 있는 활동이어야 한다. 대표적으로 4/3/2의 경우, 처음에는 4분 동안 말하게 하고, 같은 내용에 대해 다음에는 3분 동안, 그다음에는 2분 동안 말하게 한다.
4. **계획 및 준비(planning and preparation)**: 많이 준비하게 한다. 학습자들이 브레인스토밍을 하거나 주제와 관련된 읽기 자료를 읽도록 한다.
5. **반복(repetition)**: 유창성의 핵심은 반복이므로 해당 주제에 대해 지속적으로 말하도록 한다. 또한 같은 내용을 말하더라도 청자를 바꾸면서 말하는 것이 효과적이다.

【2020학년도 기술】

② 정확성

정확성(accuracy)이란 유창성과 대비되는 개념으로, 문법적으로는 올바른 문장을 사용하는 것과 관련된다. 이를 달리 표현하면, 오류를 보이는 정도를 의미한다. 오류는 **전반적 오류(global error)**와 **국부적 오류(local error)**로 구분되는데 (Burt & Kiparsky, 1978), 전반적 오류는 오류의 정도가 심해서 의사소통에 지장을 주는 오류를 말하며(예: **‘John Tom like.’**와 같이 어순에 오류가 있는 문장은 의미를 전달하기 어려움), 국부적 오류는 의사소통에는 크게 지장을 주지 않는 오류를 말한다(예: **‘John like Tom.’**에서는 3인칭 현재 단수 -s가 누락된 오류가 있으나 의미는 전달됨).

- **유창성(fluency)**: 언어를 의미(meaning) 중심으로 자연스럽게 이해하고 표현하는 능력
- **정확성(accuracy)**: 언어를 형식(form) 중심으로 정확하게 이해하고 표현하는 능력
- **자동화(automaticity)**: 의미와 형식을 큰 어려움 없이 즉각적으로 이해하고 표현하는 능력

【국어】 교실에서 읽기 유창성 지도방법

① 총체적 언어 접근법

• 총체적 언어 접근법으로 지도한다. 학생들의 실제 생활과 경험을 읽기 자료로 구성하여 **듣기, 말하기, 읽기, 쓰기를 통합**해 지도한다. 학생들은 자신의 경험을 발표하고, 발표한 내용을 글로 옮겨 적으면서 자연스럽게 쓰기를 배운다. 이후 자신이 쓴 내용을 읽으면서 읽기 유창성이 향상된다.

• 자신이 한 말을 글로 옮기고 그 글을 읽어 내는 과정에서 자연스럽게 의미 단위로 끊어 읽게 되며 이러한 과정에서 언어 기능을 통합적으로 배우게 된다. 그리고 자신들의 생각을 구두 언어든 문자 언어든 원활하게 표현할 수 있다. 학생들이 자신의 경험을 말하고 말한 내용을 글로 적고 글을 따라 쓰고 쓴 글을 읽으면서 학생들은 학습에 의미를 지닌다. 그리고 그 과정에서 **읽기 유창성과 의사소통 능력**을 발달시킬 수 있다.

② 학생들의 경험을 토대로 통합적으로 지도하는 총체적 언어 교육

- ① 발표자세 익히기
- ② 경험 이야기 나누기
- ③ 이야기를 글로 쓰기
- ④ 따라 쓰기
- ⑤ 질문하기
- ⑥ 고쳐쓰기
- ⑦ 출판하기

【영어】 총체적 언어 학습법

언어습득이 자연스럽게 이루어지려면 문법을 직접적으로 가르치기보다는 언어 자체에 초점을 맞추고 실제적인 언어를 총체적으로 가르쳐야 한다. 다시 말해서, **문자의 해독(decoding)에 초점을 두어 문법, 어휘, 낱말 인식(word recognition), 음철법(phonics) 등의 요소를 개별적으로 가르치지 않고, 언어 처리 과정의 4가지 기능인 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기를 결합하여 총체적이고 종합적으로 가르친다.** 이 교수법은 미국의 국어 교과(language arts) 시간에 문자언어를 중심으로 모국어의 읽기와 쓰기 지도를 위한 교수 활동으로 도는 영어를 제2 언어로 사용하는 학습자들을 위한 지도 방법으로 발전되었다

총체적 교수법은 사실적이고 실제적인 언어(예, 친구에게 편지를 직접 써 보내는 과업)를 바탕으로 의미를 창조하여 전달하는 것을 목적으로 하기 때문에, 언어는 개인적이고 사회적이다. 학습활동으로는 개인별, 소집단별 읽기와 쓰기, 일기 쓰기, 포트폴리오 쓰기, 토의 작문, 학습자가 만든 책, 이야기 쓰기 등이다. 총체적 언어 접근법에서는 특정한 교재를 사용하지 않고, 활동도 미리 정해진 것이 없으며, 학습자의 관심과 자신의 학습 목표에 적합한 과업을 수행한다. 이런 측면에서 이 교수법은 의미 중심과 학생 중심이다

총체적 언어 학습법은 다음과 같은 특징이 있다(Goodman)

- 1) 총체적 언어 학습은 총체적 상황에서 학습자들이 총체적으로 학습하도록 언어를 구성한다(Whole language learning builds around whole learners learning whole language in whole situations.).
- 2) 실제적인 말과 문해의 상황에서, 언어 자체가 아니라 의미에 초점을 둔다(The focus is on meaning and not on language itself, in authentic speech and literacy events.).
- 3) 학습자들은 자신의 목적을 달성하기 위해 두려움 없이 다양한 표현을 할 수 있도록 격려한다(Learners are encouraged to take risks and invited to use language, in all its varieties, for their own purposes.).
- 4) 총체적 언어 교실 수업에서 구두언어와 문자언어의 기능은 적절하고 장려된다(In a whole language classroom, all the varied functions of oral and written language are appropriate and encouraged.).
- 5) 총체적 언어 접근법의 관점은 개개 학생들을 존경하며 교사는 물론 학생들도 인격체로서 존경받는 일이다(Whole language learning assumes respect for language for the learner, and for the teacher.).

언어경험 접근법 Language Experience Approach

LEA는 skills를 통합적으로 가르치는 교수법으로 원래 모국어 읽기 skill 교육을 위해 사용되었는데 최근에 이르러 2언어 교수-학습 상황에서 채택되었다. 다양한 적용 방안이 있는데 학습자의 개인적 경험이 토론을 위한 기본 자료로 사용된다. 그리고 교사는 학습자의 특정 경험들을 2언어로 적어준다. 그러면 학생들은 교사의 글을 일부 그대로 옮겨쓰고 편집하여 이야기를 만들어낸다.

■ 언어 경험 접근법(언어 체험 학습 활동)절차

- ① 발표하기
 - : 주제를 정해서 학생들이 자유롭게 자신의 경험을 이야기하도록 한다. 가령 소풍을 주제로 했을 때 학생별로 자신의 소풍 경험들을 발표해 볼 수 있을 것이다.
- ② 받아쓰기
 - : 학생들이 발표한 내용을 받아 적는다. 받아 적는 과정은 교사나 아동이 할 수 있는데 해당 교수법이 읽기 교수의 초기 단계에 주로 이루어진다는 점을 감안할 때 일반적으로 교사가 발표한 내용을 받아 적는다.
- ③ 읽기
 - : 받아 적은 내용을 학생들이 읽어볼 수 있도록 한다.
- ④ 단어학습
 - : 읽은 내용 중 학생들이 모르는 단어나 기능적으로 필요한 어휘들을 선정하여 이를 단어카드로 만들어 교수한다. 만들어진 단어카드는 계속적으로 활용하여 아동이 그 단어를 완전히 습득하도록 한다.
- ⑤ 확장하기
 - : 같은 주제의 다른 텍스트 등을 통해서 읽기 및 단어학습을 해본다. 가령 소풍에 대한 소설이나 동화책 등을 단어학습이 마무리된 이후에 수업시간에 활용해볼 수 있다.

【국어】 읽기 방법

① 훑어 읽기 방법

통독이라고도 한다. 필요한 내용이 있는지 찾거나 짧은 시간 안에 중요한 내용을 찾을 때 훑어 읽기를 한다. 전체나 부분을 읽을 때 필요한 내용이 있는지 찾는 것이 중요한데 그러려면 중요한 낱말이나 필요한 내용을 계속 생각해야 한다. 필요한 부분을 찾고 나서는 그 부분을 자세히 읽어 내용을 이해하는 과정을 거쳐야 한다.

② 자세히 읽기 방법

정독이라고도 한다. 주어진 글로 다른 자료를 만들 때나 내용을 정확하게 이해하고 싶은 때에는 글을 자세히 읽어야 한다. 자세히 읽으면 전체 내용을 바르게 이해하고, 글 내용을 발체, 요약, 변형, 축약할 수 있다. 모르는 것을 알고 싶거나 아는 것이 정확하지 확인할 때 자세히 읽기를 한다. 자세히 읽을 때에는 낱말을 다 따져 가며 정확히 읽고 잘못 이해하는 부분이 없어야 한다.

③ 낭독

글을 읽고 이해한 후에 글에 담겨 있는 감정과 정서를 담아 소리 내어 읽는 아름다운 음독(音讀)을 말한다. 효과적으로 낭독하려면 우선 글의 내용을 정확하게 파악하고, 내용을 전달하는 데 적절한 음성으로 표현하여야 한다. 즉, 자음과 모음을 정확하게 발음하고 음운 규칙을 지키며, 글의 성격이나 장면, 분위기 등에 어울리는 어조로 읽고 적절한 속도로 읽으며, 띄어 읽어야 할 곳과 쉬어 읽어야 할 곳을 알고 지켜야 한다.

④ 초고를 쓴 후에는 고쳐쓰기 전략: 훑어 읽기

훑어 읽기 전략은 단번에 글을 처음부터 끝까지 읽으며 수정할 부분을 발견하는 전략이다. 선생님께서는 이 전략을 사용하면 글을 전체적으로 볼 수 있고, 지엽적인 부분만 수정하는 것을 줄일 수 있다고 하셨다. 이 전략을 사용하면서 전체적인 내용과 구조의 적절성에 주목하였는데, 첨가할 내용이나 삭제할 내용을 생각하는 데 도움이 되었다.

【영어】 읽기 방법

① 찾아 읽기와 훑어 읽기

읽기의 유형에는 찾아 읽기(scanning)와 훑어 읽기(skimming)도 있다. 찾아 읽기는 읽는 사람이 원하는 정보를 찾아서 읽는 방식이다. 예를 들어, 두꺼운 백과사전에서 특정한 주제(예: 다람쥐)를 찾는 것을 떠올려 볼 수 있다. 훑어 읽기는 읽기 자료를 빠르게 훑어 읽어 내려가면서 전체적인 내용을 파악하는 방식이다. 따라서 글자 하나하나의 의미를 정확하게 이해하며 읽기보다는 목차, 표제, 주요 내용어들을 빠르게 읽어 내려가며 내용을 개략적으로 파악하게 된다.

【2020학년도 기출】

② 낭독과 묵독

소리 내어 읽기(reading aloud)는 낭독으로도 불리며 초등학교 교실에서 많이 이루어지는 활동이다. 이는 분절음의 발음과 초분절음인 강세, 리듬, 억양을 익히면서 소리와 문자를 연결 짓는 훈련 과정에 해당한다. 3-4학년군에서 소리 내어 읽기는 의미를 이해하는 것보다는 소리와 문자를 연결 짓는 훈련 과정에 초점을 두면서 지도한다. 낭독이 소리와 문자를 연결 짓는 데 효과적이라면, 소리 없이 읽기(묵독, silent reading)는 의미를 이해하는 데 초점을 둔 읽기 방식이다. 교실 밖에서 학생들이 개인적으로 읽기 자료를 읽을 경우 대개는 묵독의 방식을 사용한다

2022개정 이해 5-6학년

(나) 성취기준 적용 시 고려사항

소리 내어 읽기를 위해 혼자 읽기, 반 전체가 함께 읽기, 짝이나 모둠원과 번갈아 읽기, 모듬에게 읽어 주기, 시간을 정하여 읽기 등 다양한 방법을 활용한다. 소리 내어 읽기의 목적은 단어, 어구, 문장을 빠르고 정확하게 읽도록 연습하는 데 있으므로, 의미 중심의 읽기를 위한 발판의 역할로 사용하는 것이 좋다.

③ shared reading

shared reading는 가이드 읽기와 독립 읽기 사이의 단계에서 어린 학습자와 함께 사용할 수 있는 읽기 교육의 한 유형입니다. 의미 있는 맥락에서 목표 문구를 연습하면서 협업과 비계적 상호 작용을 강조하는 기법입니다. 일반적으로 모든 사람이 그림과 텍스트의 단어를 볼 수 있도록 대형 스크린을 사용합니다. 교사가 텍스트의 각 단어를 가리키는 동안 교사와 학생은 함께 텍스트를 소리 내어 읽습니다.

【국어】 과정 중심 쓰기

계획하기

• 계획하기에서는 글 쓰는 준비 활동을 한다. 대체로 글을 쓸 계획 세우기, 글을 쓰는 **목적** 생각하기, 내가 쓴 글을 읽을 **독자** 생각하기, 이 글을 쓰는 **목적과 주제** 생각하기, 글의 조건이나 형태 분석하기 등을 하게 된다.



내용 생성하기

• 내용 생성하기에서는 글의 내용을 생성하는 활동을 한다. 글을 쓰는 데 필요한 관련 자료를 모으려면 자료 읽기, 명상하거나 직접 경험하거나 인터넷 등을 찾아보기, 그리고 평소 아이디어를 모아 두려면 일지(저널)쓰기, 아이디어를 생성하려면 **자유 연상[brainstorming]**이나 **생각그물[mapping]** 만들기, **친구와 협의하기** 등이 필요하다.



내용 조직하기

• 내용 조직하기에서는 생성한 아이디어를 적절히 조직하는 활동을 한다. 앞에서처럼 생각그물[mapping]을 만들거나 다발을 짓거나[clustering], 열개 짜기(개요 작성), 협의하기 등의 활동이 필요하다.

• 내용 생성하기를 마친 후 조직하기 단계에서는 쓸 내용을 체계화하는 방법을 추천합니다. 흔히 **글의 뼈대를 만드는 일**이라고 하는데, 개요쓰기를 하면 글의 전개 방향과 전체 내용을 한눈에 알 수 있어서 글을 일목요연하게 쓰는 데 도움이 되지요. 다만 학생들은 한 번 개요를/를 쓴 후에는 그것을 확정된 것으로 생각하는 경우가 있는데, 쓰기 과정에서 얼마든지 수정될 수 있다는 점을 안내할 필요가 있어요.

• **시간 흐름과 장소 변화에 따라 일어난 일을 정리할 수 있다. 이러한 흐름에 맞게 생각이나 느낌을 묶는 것을 다발 짓기라고 한다.**



표현하기

• 표현하기에서는 학생들에게 별 부담 없이 초고를 쓰게 하는 활동을 한다. 쓰기 전에 쓸 내용을 **말로 해 보게** 하거나 형식이나 문법 등에 구애받지 않고 바로 써 보게 하는 **내리쓰기[free writing]**, 일반적인 문장 쓰기 전략 등의 활동이 필요하다.



고쳐쓰기

• 고쳐쓰기에서는 초고를 다듬고 작품화하는 활동을 한다. 초고를 적절히 **훑어보는** 활동, 친구들끼리 **돌려 읽고** 평가해 보는 활동, 글의 내용들이 잘 관련되어 있는지 연결해 보는 활동, 글의 내용에 대해 토의 하거나 토론해 보는 활동, 편집하는 활동 등이 필요하다

내용의 통일성

- 제목은 내용을 잘 드러내어 주는가?
- 전체 주제에서 벗어난 내용은 없는가?
- 글의 전체 주제를 각각의 하위 내용들이 잘 뒷받침하고 있는가?

【영어】 쓰기의 과정

■ 쓰기의 과정

성취기준

▶ [6영02-09] 적절한 매체와 전략을 활용하여 창의적으로 의미를 생성하고 표현한다.

성취기준 해설

▶ [6영02-09] 이 성취기준은 구어나 문어로 의사소통하는 과정에서 학습자의 수준과 특성에 알맞은 매체와 전략을 사용하여 창의적으로 의미를 생성하고 표현하는 것을 말한다. 이는 **브레인스토밍이나 생각 그물** 등을 활용하여 **아이디어를 생성**하고, 이를 동작이나 그림과 같은 전통적인 매체뿐만 아니라 다양한 앱이나 디지털 매체 등을 활용하여 새로운 방법으로 말하거나 쓰는 것을 의미한다. 또한 의사소통 과정에서 발생하는 어려움을 극복하기 위해 **반복하기, 반복 및 확인 요청하기** 등의 말하기 전략과 **고쳐 쓰거나 다시 쓰기** 등의 쓰기 전략을 활용하는 것을 의미한다.

성취기준 적용 시 고려 사항

▶ 효과적인 쓰기 활동을 위해 **계획, 초고 쓰기 및 수정, 공유 단계 혹은 쓰기 전·중·후 활동**으로 나누어 단계별로 지도할 수 있다. 학습자 스스로 또는 동료들과 협력하여 쓰기 과정을 점검하게 함으로써 쓰기 능력을 신장하는 기회로 활용한다

■ 쓰기 수업에서는 효과적인 쓰기 지도를 위해 쓰기 전, 중, 후 활동(Pre-, while-, post-writing activity)으로 나누어 지도한다.

쓰기 전 활동	→	<p>▷ 교사는 쓰기 전 활동(pre-writing activity)에서 학생들이 글을 쓸 때 필요한 낱말과 언어 형식을 지도하고, 쓰기 소재나 주제와 연관된 사전 경험을 활성화하여 글쓰기에 친숙해지고 동기를 유발하도록 한다. 나아가 읽기 자료나 글쓰기 샘플을 제공한다.</p>
쓰기 중 활동	→	<p>▷ 교사는 쓰기 중 활동(while-writing activity)에서 주제나 서식을 제시하고 쓰기 과정에 따라 학생들은 글 쓰기, 피드백 주고 받기, 수정하기, 출판하기 및 발표하기 단계를 진행한다.</p>
쓰기 후 활동	→	<p>▷ 쓰기 후 활동(post-writing activity)에서는 학생들의 글쓰기 성과 및 소감을 공유하고 장점과 개선점을 공유한다. 오류 교정이 필요한 경우 전체적 혹은 개인적으로 실시한다</p>

■ 쓰기 활동

3-4학년 (나) 성취기준 적용 시 고려 사항

초기 쓰기 단계에서는 학습자가 철자 쓰기에 어려움을 겪는다. 따라 쓰기, 보고 쓰기, 완성하여 쓰기의 순으로 점진적으로 통제의 정도를 줄여 가며 쓰도록 하여 쓰기에 대한 자신감을 가지게 한다. 또한 알파벳의 이름과 소리를 연계하여 생각해 보기, 같은 소리와 철자를 가진 친숙한 단어 생각해 보기 등 철자를 기억할 수 있는 다양한 전략도 활용하도록 안내한다.

통제 쓰기	→	<p>▷ 통제 쓰기 활동에는 알파벳이나 낱말, 문장 베껴 쓰기, 소리 철자의 관계에 맞게 첫소리 쓰기, 예시문을 읽고 그림에 맞게 빈칸에 낱말 채워 쓰기, 그림에 맞게 주어진 낱말을 배열하여 문장 완성하기 등이 있다.</p>
유도 쓰기	→	<p>▷ 유도 쓰기 활동은 예시문을 읽고 상황에 맞게 학생이 글을 완성하는 활동으로 학생 수준에 맞는 어휘 등을 제공하여 초대장이나 감사 편지 쓰기 등을 할 수 있다.</p>
자유 쓰기	→	<p>▷ 자유 쓰기 활동은 학생들의 자유로운 글쓰기를 유도하는 활동으로 의미를 표현하는데 비중을 두는 일기 쓰기 등이 있다.</p>

5-6학년 (나) 성취기준 적용 시 고려 사항

[6영02-08] 예시문을 참고하여 목적에 맞는 간단한 글을 쓴다.
 [6영02-08] 이 성취기준은 초대, 감사, 축하 등을 목적으로 하는 카드나 이메일, 경험을 담은 일기나 기행문 등 일상생활에서 빈번하게 일어나는 쓰기의 상황과 목적을 고려하여 글을 쓰는 것으로서, 예시문을 참고하여 글의 형식에 맞게 적절한 내용으로 변형하거나 응용하여 쓰는 수준을 말한다

【국어】

① 글을 고쳐 쓰는 방법

고쳐쓰기는 단순히 맞춤법이 틀린 부분을 교정하는 것이 아니라 글 전체 수준에서부터 문장과 낱말 수준까지 다양한 수준에서 점검해야 함을 알도록 지도한다.

글 수준	- 글을 쓴 목적과 제목을 생각해 봄. - 글 내용에서 더하거나 뺄 내용을 생각해 봄.
문단 수준	- 문단 차례가 글의 흐름에 맞는지 살펴봄. - 문단별로 중심 생각이 잘 나타났는지 살펴봄.
문장 수준	- 문장 호흡이 잘 이루어졌는지, 표현이 적절한지 살펴봄. - 지나치게 긴 문장은 없는지 살펴봄.
낱말 수준	- 알맞은 낱말을 썼는지, 어색한 낱말은 없는지 살펴봄.

【2020학년도 기출】

② 고쳐쓰기 지도

일반적으로 고쳐쓰기는 크게 다섯 가지 형태로 이루어진다. 첨가, 삭제, 대체, 이동, 재배열이 그것이다. **첨가**는 내용을 덧붙이는 것이고, **삭제**는 특별한 내용을 빼는 활동이다. **대체**는 그 위치에서 다른 내용으로 바꾸는 경우이고, **이동**은 내용을 다른 곳으로 옮기는 것이며, **재배열**은 앞뒤 순서를 바꾸거나 몇 부분을 하나로 줄이거나 늘이면서 재구성하는 활동을 말한다.

고쳐쓰기 능력을 길러 주고자 훑어 읽기, 평가하기, 돌려 읽기 등의 활동을 할 수 있다. **훑어 읽기**는 초고를 처음부터 끝까지 읽은 다음 첨가할 내용이나 삭제할 내용 등을 생각해 보는 것이다. **평가하기**는 쓴 글을 읽고 스스로 평가하거나 동료와 함께 읽고 평가하는 것이다. **돌려 읽기**는 여러 가지 방식으로 이루어질 수 있다. 단순히 옆 사람과 돌려 읽을 수도 있고, 한 소집단에서 한 명이 읽고 나머지는 독자가 되는 방식도 있다.

【2020학년도 기출】

【영어】

교사의 교정 및 학습자 상호간의 교정을 통해 알파벳 대소문자와 문장 부호 등 영어 표기법을 이해하고 바르게 쓸 수 있도록 지도할 수 있다. 예를 들면 단어와 단어 사이를 띄어 쓰는 것, 단어, 구, 문장에서 대문자와 소문자를 구별하여 쓰는 것 등을 익힐 수 있도록 지도하고, 문장의 첫 글자와 나(I)는 항상 대문자로 시작한다는 것을 지도한다. 또한 쉼표, 물음표, 따옴표 등 구두점의 사용을 바르게 할 수 있도록 지도한다. 학습 활동으로는 소문자로 된 문장을 고쳐 쓰기, 문장의 종류에 맞는 구두점 골라 쓰기, 각자 쓴 문장이나 글을 교환하여 대소문자, 문장부호, 띄어쓰기를 서로 고쳐주기 등이 가능하다.

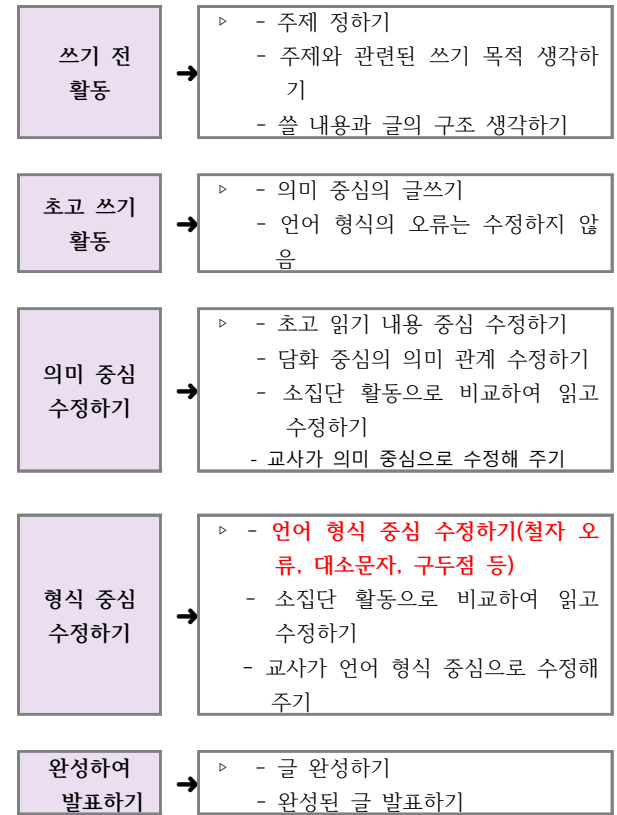
【2020학년도 기출】

【영어】

5-6학년 (나) 성취기준 적용 시 고려 사항

교사 또는 학습자 상호 간의 교정을 통해 알파벳 대소문자와 문장 부호 등 영어 표기법을 이해하고 알맞게 사용할 수 있도록 지도한다. 이 과정에서 국어에서 배운 쉼표, 마침표, 물음표 등에 대한 지식을 활용하도록 지도할 수 있다.

■ Writing stages based on process-oriented approach



2022개정 표현 3-4학년

[4영02-09] 적절한 매체나 전략을 활용하여 창의적으로 의미를 표현한다.

(가) 성취기준 해설

[4영02-09] 이 성취기준은 의사소통 과정에서 사진, 그림, 디지털 매체 등을 활용하여 다양한 방식으로 의미를 전달하거나 교환하는 것을 말한다. 이는 표정, 몸짓, 동작 등의 비언어적 수단을 수반하여 말하는 것과 함께 그림 글자나 단어 쓰기, 고안 철자(invented spelling) 쓰기, 철자 점검하며 다시 쓰기 등의 전략을 적절하게 사용하는 것을 의미한다.

【국어】 과정 중심 듣기/읽기 지도

과정 중심 듣기 지도

듣기 전	<ul style="list-style-type: none"> • 듣기 전 단계에서는 듣는 목적 설정하기, 배경지식이나 경험 활성화하기, 듣기 상황의 시간적·공간적 환경 확인하기 등의 활동을 하게 된다.
듣기 중	<ul style="list-style-type: none"> • 듣는 중 단계에서는 말하는 이의 의도나 목적을 추론하여 듣기, 말한 내용의 구조를 생각하며 듣기, 중요한 내용을 메모하며 듣기, 내용의 적합성을 판단하며 듣기, 준언어적·비언어적 표현에 주의하며 듣기, 반응을 보이면서 듣기 등의 활동을 하게 된다.
듣기 후	<ul style="list-style-type: none"> • 들은 후 단계에서는 들은 내용을 정리하기, 새로 알게 된 내용 확인하기, (듣기 전략과 태도) 점검하기 등을 한다.

읽기 과정에 따른 교수·학습 전략	<p>읽기 교육에서 읽기 과정에 따른 여러 가지 전략을 각각 분리하여 가르칠 수 있으나, 궁극적으로는 읽기 과정별 전략이 일정한 형태로 통합되어야 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 읽기 전 독자 사고의 활성화 전략 ① 연상하기 ② 예측하기 ③ 미리 보기 • 읽는 중 전략 ① 훑어보기 ② 중심 생각 찾기 ③ 글 구조 파악하기 ④ 추론하기 ⑤ 건너뛰며 읽기 • 읽은 후 전략 ① 요약하기 ② 비판적으로 읽기 ③ 창조적으로 읽기
--------------------	--

【영어】

[초등학교 5~6학년]

(1) 이해

[6영01-07] 적절한 전략을 활용하여 일상생활 주제에 관한 담화나 글을 듣거나 읽는다.

(가) 성취기준 해설

[6영01-07] 이 성취기준은 **듣기나 읽기 전·중·후** 과정에서 다양한 단서를 활용하여 **담화나 글의 내용을 예측하기, 특정 정보를 찾아 듣거나 읽기, 내용 확인을 위해 다시 듣거나 읽기** 등의 전략을 활용하는 것을 의미한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

일상생활 주제의 담화나 글을 이해하기 위해 **듣기 및 읽기 전·중·후 활동**에서 적절한 전략을 활용할 수 있다. 즉, 듣기·읽기 전 활동에서는 **시각 단서**를 활용하여 듣거나 읽을 내용을 **예측**하는 전략, 듣기·읽기 중 활동에서는 **특정 정보에 주목하여 듣거나 읽는 전략**, 듣기·읽기 후 활동에서는 듣거나 읽은 내용을 **점검하고 필요한 내용을 다시 듣거나 읽는 전략** 등을 단계별로 지도한다.

담화나 글의 내용을 파악할 때는 인물, 행동, 장소, 시간, 감정 등 명시적으로 언급된 **세부 정보**뿐만 아니라, 담화나 글의 맥락, 주제 및 요지 등의 **중심 내용**, 일이나 사건의 전후 관계 등을 파악하도록 지도한다. 예를 들어 **담화나 글의 줄거리 파악하기, 듣거나 읽은 문장을 순서대로 배열하기, 간단한 메모 작성하기** 등 학습자의 흥미를 불러일으킬 수 있는 의미미하고 다양한 학습 활동을 사용한다.

【국어】 읽기 수준별 질문

① 읽기 수준별 질문

- **사실적 사고**를 요하는 질문(예 나오는 인물은 누구인가?)
- **추론적 사고**를 요하는 질문(예 그 인물은 다음에 어떻게 되었을까?)
- **비판·평가적 사고**를 요하는 질문(예 그 인물이 한 행동은 옳은 것인가?) 등

● **비판적 사고를 위한 질문**

- 글쓴이의 주장은 올바른가?
- 글쓴이의 주장과 내 생각은 어떻게 다른가?
- 표면에 드러난 의미 외에 숨은 의미는 무엇인가?

종류	의미	예시
내용 확인 질문	글 안에서 답을 찾을 수 있는 질문	화분에 키운 것은 무엇이었나요?
추론 질문	글의 내용을 바탕으로 생각하고 답을 찾아야 하는 질문	로지는 왜 바이올렛의 새싹을 흙으로 덮어 버렸을까요?
감상 질문	자신의 생각이나 느낌을 이야기할 수 있는 질문	내가 만약 로지라면 바이올렛이 학교에 오지 않을 때 어떻게 했을까요?

【2023 / 2020학년도 기출】

② 학생 질문 유형화

- **사실적 질문**: 텍스트에 진술된 정보의 회상에 관련한 질문으로 답이 텍스트의 한 면, 한 문장에 명시되어 있는 질문 유형이다. (예 봄의 색깔은 어떻게 표현되었나요?)
- **추론적 질문**: 주제, 중심 생각, 비유적 언어 등을 추론하는 질문으로 텍스트의 특정한 부분을 바탕으로 하여 텍스트에 제시되지 않은 내용을 추론해 답하는 유형의 질문이다. (예 이러한 시를 읽는 목적은 무엇인가요?)
- **감상적 질문**: 텍스트의 구조나 주제에 대한 정서적반응, 인물과 사건의 동일시, 심상 등에 대한 질문을 의미한다. (예 시를 읽는 여러분의 느낌은 어떤가요?)

③ 창의적 읽기

[6국02-04] 문제 상황과 관련된 다양한 관점의 글을 읽고 이를 문제 해결에 활용한다.

(가) 성취기준 해설

- [6국02-04] 이 성취기준은 학습자가 직면한 문제를 해결하기 위해 다양한 관점의 글을 찾아 읽고 문제 해결에 필요한 지식이나 정보를 구성하는 **창의적 읽기 능력**을 기르기 위해 설정하였다. 문제 상황과 관련한 읽기 목적 명료화하기, 문제 상황 해결에 도움을 줄 수 있는 **다양한 관점**의 글 선정하기, 다양한 관점의 글을 읽고 **내용의 타당성과 유용성 평가**하기, **문제 해결을 위한 자신만의 창의적인 해결 방안 마련하기** 등을 학습한다.

【영어】 사실적 이해 / 추론적 이해

사실적 이해 문항은 듣기 자료에 포함된 내용에 대해 글자 그대로의 의미를 이해하는 능력을 평가하는 문항을 말한다.

추론적 이해 문항은 제시된 듣기 문항 자료의 정보를 바탕으로 해석하여 맥락 속에서 어떤 의미를 나타내는지 판단하거나 제시된 듣기 자료의 내용에 대한 이해를 바탕으로 중심 내용, 목적 등을 파악하는 능력을 평가하는 문항을 말한다.

5-6학년군 듣기 영역 성취기준 중에서, **지시나 설명을 듣고 이해하거나(6영01-01)**, **세부 정보를 파악하는 성취기준에 대한 도달 여부는 대체로 사실적 이해 문항으로 평가할 수 있다** 줄거리, 목적, 일의 순서를 파악하는 **성취기준에 대한 도달 여부는 대체로 추론적 이해 문항으로 평가할 수 있다**. 그러나 지시나 설명을 듣고 이해하는 성취기준이나 세부 정보를 파악하는 성취기준은 사실적 이해 문항으로만 평가하는 것은 아니며, 학습자의 수준에 따라 추론적 이해 문항으로 평가할 수도 있다. 다음에 제시한 문항은 듣기 자료의 내용에 대해 글자 그대로의 의미를 이해 할 수 있는지 평가하고 있으므로 **사실적 이해** 문항의 사례에 해당한다.

1. 대화를 듣고, 두 아이가 보고 있는 그림으로 일맞은 것을 고르시오.

【체육】 질문식 학습

질문식 학습에서 사용되는 질문들은 어떤 인지적 활동이 관여되는가에 따라 회상형(회고적 발문) 질문, 수렴형(집중적) 질문, 확산형(분산적) 질문, 그리고 가치형 질문의 4가지 유형으로 나누어질 수 있다.

유형	정의	실례
회상형 질문	• 암기수준의 답을 요구하는 질문	- 드리블 할 경우에는 시선을 어디에 두어야 하는가?
수렴형 질문	• 논리적 사고와 문제 해결력이 요구되는 질문 • 일정한 범위 내에서 옳고 그른 해답이 있음	- 상대가 슛을 하고 리바운드하기 위해서 오른쪽으로 움직일 때는 어떻게 해야 하는가?
확산형 질문	• 문제해결을 통하여 새로운 상황에 알맞은 해결방안을 요구하는 질문 • 옳은 대답이 여러 개 있을 수 있음	- 경기종료 2분을 남겨놓고 3점을 앞서고 있을 때 어떤 전략을 사용하겠는가?
가치형 질문	• 선택, 태도 등의 표현을 요구하는 질문 • 옳거나 틀린 대답이 없음	- 상대팀 선수에게 파울을 당했는데 심판이 휘슬을 불지 않았을 경우 어떻게 하겠는가?

【국어】 진정한 질문과 평가용 질문

● 진정한 질문과 평가용 질문

진정한 질문(authentic question)은 진짜 궁금해서 하는 질문이다. 질문을 만들며 책을 읽을 때는 '진정한 질문'을 하도록 격려해야 한다. **평가용 질문(assessment question)**은 교사들이 답을 알고 있으며, 학생의 지식을 확인하고 알아보기 위한 질문이다. 학교에서 하는 많은 질문은 평가의 범주에 해당한다. 그러나 교사는 아이들에게 '진정한 질문'을 할 수 있도록 더 많은 시간을 허락해야 하고, 질문을 탐구할 시간을 부여해야 한다.

진정한 질문은 다음과 같은 장점을 지닌다.

- 생각을 촉진한다.
- 항상 하나의 답만을 가지고 있지 않다.
- 자신의 의견을 다시 한번 생각하게 한다.
- 더 많은 정보를 찾도록 이끈다.
- 토의, 토론, 담화의 주제가 된다.
- 추후 계속적인 연구 조사를 필요로 한다.

아이들의 생각을 촉진하는 진정한 질문을 할 수 있도록 교사는 학생의 **발산적 사고**를 조장해야 한다. 다음과 같은 말로 학생의 생각을 촉진할 수 있다.

- 어쩌서 그렇게 생각하지?
- 그렇게 말하는 이유는 무엇이지?
- 더 자세히 설명할 수 있나?
- 생각하고 있는 것을 좀 더 말해 볼 수 있나?

【도덕】

발문의 유형화와 체계화로 학생의 수준과 차시별 특성에 알맞은 발문을 제시하였다. **초등학교 3~4학년은 고학년 학생에 비하여 답이 정해져 있는 수렴적 발문의 비중이 높아야 하며, 학년이 높아질수록 형식적 사고가 가능하므로 개방적 발문의 비중을 높여야 한다.** 3~4학년의 학생에게 개방적 발문을 사용할 때에도 복잡한 정당한 과정이 필요한 **평가적 사고의 발문보다는, 자유롭게 자신의 의견을 말할 수 있는 확산적 사고의 발문을 더 많이 사용**해야 한다. 이에 이야기 속 인물의 행동에 대해 묻는 경우 **'어떻게 하는 것이 공정한 행동일까요?'**와 같이 **평가적인 사고의 발문**은 3~4학년 학생에게는 어려울 수 있으므로, **'나라면 어떻게 행동했을까요?'**와 같은 **개방적 발문**으로 학생들의 의견을 도출하고, 각 행동에 대해 이야기를 나누는 방식을 갖추도록 했다.

(2) 교수·학습 방법

(사) 초등학교 도덕과 교수·학습은 학생의 발달 수준에 맞게 도덕적 행위의 실천을 위한 가치나 태도를 강화하는 방향으로 나아가야 하며, 이를 위해 **3~4학년군은 적절한 강화기제 활용을 통한 도덕적 가치·규범의 모방 및 수용에, 5~6학년군은 도덕적 가치·규범의 자율적이고 합리적인 이해에 역점을 둔다.** 아울러, 과정·기능에 기반한 도덕과 교수·학습 방법에서 **3~4학년군은 단일한 과정·기능에, 5~6학년군은 복합적인 과정·기능에 역점을 두어** 지도한다.

【영어】 다양한 질문

학습자의 발화를 이끌어내기 위한 교수 방법 중 하나로 교사는 다양한 질문을 사용한다. 이러한 질문에는 폐쇄형 질문(closed question)과 개방형 질문(open question)으로 구분되거나 전시성 질문(display question)과 참조성 질문(referential question)/정보성 질문(information question)으로 구분될 수 있다.

- **폐쇄형 질문(closed question):** 한 단어나 짧은 어구로 답할 수 있는 질문
(예: How old are you? Are you happy?)
 - **개방형 질문(open question):** why로 시작하는 질문이 대 표적이며, 일반적으로 긴 답변을 요구하는 질문
(예: Why is it so important to you?)
 - **전시성 질문(display question):** 교사가 이미 알고 있는 정보를 물어 보는 질문
(예: 크리스마스 날짜를 알고 있지만 'When is Christmas?'라고 묻는 질문)
 - **참조성 질문(referential question)/정보성 질문(information question):** 교사가 모르는 정보를 물어보는 질문
(예: 학생의 취미가 무엇인지를 모르는 상태에서 학생에게 'What is your hobby?'라고 묻는 질문)
- Display question보다는 referential question이 보다 확장적인 발화와 학생의 사고를 필요로 한다.

【2025학년도 기출】

【미술】

나. 성취기준 [초등학교 3~4학년] (3) 감상

[4미03-01] 미술 작품을 자세히 보고 작품과 미술가에 관해 질문할 수 있다.

(가) 성취기준 해설

- [4미03-01] 성취기준은 작품에 대한 교사의 질문이나 조사에 의존하는 감상 방식에서 벗어나 학생들이 작품을 충분히 보고 자신의 느낌과 생각을 바탕으로 질문을 만들어 상호 작용하는 데 중점을 둔다. 질문하기를 통한 감상은 작품과 나누는 **대화의 시작**이다. **작품 정보를 활용한 질문, 작품의 내용이나 형식에 관한 질문, 작가의 입장이 되어 던지는 질문** 등 다양한 질문을 통하여 학생들이 감상에 흥미를 느끼고 감상 관점을 기르도록 한다

• 미술 작품에 관한 개인적 반응을 불러일으키는 질문

- 1 **비지시적 질문:** 미술 작품을 본 반응이나 작품에서 자신이 발견한 특징 등을 자유롭게 이야기하는 열린 질문
- 2 **정서적 질문:** 작품을 보았을 때 내면에 일어난 감정, 느낌, 흥미로운 점에 관한 질문
- 3 **연상적 질문:** 작품을 보면서 떠오르는 사람, 장소, 사물, 생각 등에 관한 질문
- 4 **평가적 질문:** 작품에서 선호하거나 개선하고 싶은 부분, 자신이 부여하는 가치 등에 관한 질문

【수학】 초인지를 자극하는 질문하기

- 학생들이 자기 주도적이고 창의적으로 스스로의 학습을 형성해 나가도록 하기 위해 교사는 학생의 초인지를 자극하는 질문을 해야 한다. 초인지란 **‘개인이 스스로의 이해와 수행을 계획하고 점검하며 평가하는 전반적인 과정’**을 의미하는 것으로 자신의 생각과 학습 전반에 대해 비판적으로 의식하고 알아가는 모든 과정을 포함한다(Chick, 2013).
- 여러 기존 연구에 따르면 초인지 문제를 활용한 학습법은 학생들의 문제해결 능력이 상승하고, 학생들의 사고를 촉진시킨다. 초인지 문제들은 학생들이 스스로가 문제를 인식하고 문제해결 방안을 모색하고, 문제해결과 관련된 요소들을 검토하고 평가하여 전략을 세우고, 문제를 해결하며 그 과정을 점검하고, 자기 평가까지 할 수 있게 하는 문제들을 말한다. 예를 들어 “선호와 지아는 부모님을 도와드리고 용돈을 5000원 받았어요. 선호와 지아가 용돈을 똑같이 나누어 가지려면 각각 얼마씩 가져야 할까요? 각자의 방법으로 답을 찾고, 옆 사람의 방법과 비교해 보세요.”라는 과제는 학생이 문제 상황을 파악하고 자기만의 문제해결 방안과 전략을 세우고 문제를 해결하게 하며, 다른 사람의 생각과 비교 분석하며 점검 및 평가까지 하게 하는 초인지 문제라 할 수 있을 것이다. 이러한 문제가 교과서에 제시되어 있지 않은 상황에서도 교사는 **“각자의 방법으로 답을 찾아보세요.”, “옆 사람의 방법과 비교해 보세요.”, “다른 방법으로도 구해 보세요.”, “어느 부분에서 잘못되었는지를 찾아보세요.”** 등의 질문을 통해 학생들의 초인지를 자극할 수 있다.

【기출】

김 교사는 모든 학생들이 (나)를 푼 후에 각자 자신의 문제 풀이 방법을 발표하는 활동을 하게 하였다. 이는 ‘수학 문제는 풀이 방법이 (①)(이)라는 잘못된 신념을 바로 잡기 위한 의도였다. ①에 적절한 말을 쓰시오.

정답 1가지

【기출】

교사가 말한 부족한 점(<장면 3>에서 학생들이 문제를 해결한 후 교사가 답만 확인하는 것도 문제해결력 신장 측면에서 볼 때 부족한 점이 있다고 생각합니다.)을 보완하기 위하여 ㉠(그림 11을 제시하면서) 이 도형의 넓이를 구하여 보세요)의 문제와 관련하여 <장면 3>에서 교사가 제공할 수 있는 구체적인 교수·학습 활동을 1가지 제안하시오.

<장면 3>

교사: 모두 구했지요? 답이 얼마입니까?
 학생들: 34cm²입니다.
 교사: 잘 했습니다. 다음 시간에는 ○○○를 배우도록 하겠습니다.

정답 다른 방법으로도 구해 보세요.

문제 해결 수업 모형

문제의 이해	- 문제에서 구하려는 것, 주어진 것, 조건을 확인하기
해결 계획의 수립	- 문제 해결 전략 생각하기 - 전에 풀어 본 경험이 있는 문제인지 생각하기 - 문제 해결의 결과 예상하기
해결 계획의 실행	- 해결 계획에 따라 문제를 해결하기
반성	- 문제 해결 과정 검토하기 - 다른 해결 방법 탐색하기 - 더 나은 문제 해결 방법 탐색하기 - 문제 해결 방법 일반화하기 - 조건을 변경하여 새로운 문제 만들기

【사회】

- (1) 교수·학습의 방향
- (2) **창의적 사고력, 비판적 사고력, 문제 해결력, 의사 결정력, 메타 인지** 등과 같은 **고차 사고력** 함양에 적합한 교수·학습 방법을 통해 학습자 스스로 지식을 구성하고 자기주도적 학습 능력을 향상시킬 수 있도록 학습을 전개한다.

【기출】

예비 교사: 학생들의 고차 사고력 형성이 사회과 수업의 중요한 목적이라고 생각합니다. 울레버(R. Woolever)와 스콧(K. Scott)은 다양한 종류의 고차 사고력을 제안하는데, 이번 수업에서는 어느 것에 집중해야 할까요?
 지도 교사: 이 수업에서는 과학적인 지식 형성을 강조하는 ‘탐구력’이나 진위 여부에 초점을 둔 ‘비판적 사고력’ 보다는 여러 대안 중 현재 직면한 문제에 대한 적절한 해결책을 선택하는 **의사 결정력**에 중점을 두었으면 합니다. 각 방안을 평가할 수 있어야 최종 결정을 내릴 수 있기 때문입니다. 다만, 학생들이 사고를 반성하는 과정, 즉 자신의 사고에 대해 다시 사고해 보는 **메타 인지**의 과정도 기초적인 수준에서 반영해 보기를 권합니다. 특히, [활동 1]~[활동 3]을 한 후에 학생들에게 메타 인지를 활용할 기회가 부여되면 좋을 것 같습니다. 【2025학년도 기출】

【국어】

【5~6학년 성취기준 적용 시 고려 사항】

쓰기 과정을 지도할 때는 **계획하기, 내용 생성하기, 내용 조직하기, 초고 쓰기, 고쳐쓰기**와 같은 일련의 과정을 거침으로써 효율적인 글쓰기가 가능해진다는 점을 이해시키되, 이러한 일련의 쓰기 과정이 엄격하게 구별되거나 분절적인 것이 아니며 쓰기 과정에 대한 **점검 및 조정을 통해 회귀할 수 있는 특성**을 가졌다는 점에 유의하여 지도한다. 【2024학년도 기출】

내용 생성하기 과정에서는 **독자와 매체**를 고려하여 내용 생성하기를 지도하되, **브레인스토밍, 마인드맵** 등의 방법을 통해 글을 쓰기 위한 내용 생성 전략이나 기능을 익히도록 한다. 고쳐쓰기 과정에서는 **피어쓰기와 맞춤법**을 포함하여 지도하되, 본래 의도한 의미가 독자에게 전달될 수 있도록 표현되었는지, 글 전체의 **통일성**이 확보되었는지 등에 중점을 두어 지도한다.

【영어】 상호작용 유형

① I-R-E 형태: initiation-response-evaluation

- The teacher initiates an assertion or asks a question.
- The student responds.
- The teacher evaluates, by giving an evaluative statement such as "very good" or by asking the same or similar question of another student.

IRE는 학습자들의 어휘력이나 문법적 능력의 내재화 정도를 알아보기 위해 진행되는 교실담화 구조로, 교사가 assessing questions(한 가지 정확한 답변 및 예측 가능한 답변을 요구하는 질문)를 제시하고 학습자의 답변에 대한 평가를 very good', 'right', excellent* 등으로 제공한다. 그러나 이러한 IRE의 담화는 교실 밖의 의사소통 구조를 담고 있지 않으며, 또한 의미 위주의 담화 형태로 발전해 나가지 않는다.

② I-R-F 형태: initiation-response-feedback

- The teacher initiates an assertion or asks a question.
- The students responds.
- The teacher provides feedback in order to encourage students to think and to perform at higher levels (e.g. "Tell me more! Are you saying that...?")

학습자의 발화에 대한 평가가 아니라, 의미 위주의 담화를 확장시켜 나가는 것에 초점을 두는 구조이다. 대부분의 교실 수업의 상호작용은 Initiation-Response-Feedback (IRF), 즉 교사가 질문하고 학생들이 대답한 뒤 학생들의 대답에 대한 피드백의 형태를 띤다.

본 담화 형태에서 교사는 assisting questions로 학습자가 내용과 주제에 초점을 두어 생각하고 자신의 생각을 보다 정교하게 말할 수 있도록 유도한다. 가령, 교사는 "What do you mean by that?" / "That's incredible" / "Could you explain that a little more?" 등의 assisting question을 제시할 수 있다.

【과학】 상호작용 유형

① 시작-응답-평가 형태

(I-R-E 형태: initiation-response-evaluation pattern)

과학수업에서 일어나는 교사와 학생 간의 상호작용이 교사의 질문으로 시작(initiation)하여, 학생이 교사의 질문에 응답(response)하고, 그 응답을 교사가 평가(evaluation)하는 형태로 나타나는 것을 말한다.

위에서 제시한 상호 작용/타인 비고려 유형의 예시가 이러한 시작-응답-평가(I-R-E)의 형태를 나타내며, 이런 권위적 상호 작용이 시작-응답-평가(I-R-E)형태의 담화를 유발한다. 이러한 형태의 수업에서는 학생의 활동적 참여가 부족하다

② 시작-응답-피드백 형태

(I-R-F 형태: initiation-response-feedback pattern)

교사의 질문으로 시작(initiation)하며 이에 대한 학생의 응답(response)과 교사의 피드백(feedback) 순으로 나타나는 상호 작용을 시작-응답-피드백(I-R-F) 형태라고 한다. 위에서 제시한 '상호작용/타인 고려' 유형의 예시가 여기에 속한다. 전통적 수업에서 교사의 질문은 학생이 아는 것이 무엇인지 평가하는데 그 목적이 있었기 때문에 시작"응답- 평가(I-R-E)형태의 상호작용이 많았다. 하지만 탐구수업이나 구성주의에 기반을 둔 수업에서 교사는 학생의 응답을 평가하는 대신에 학생에게 피드백을 제공하거나 학생이 자신의 답을 정교화 하는 것을 돕는다. 따라서 시작-응답-피드백(I-R-F) 형태의 상호 작용이 많이 일어난다. 이런 수업에서 교사의 질문은 학생의 생각을 끌어내고, 학생이 자신의 생각을 확장하고, 정교화하도록 격려하는데 목적이 있다 따라서 이런 질문은 개방적이고 교차원적 사고를 요구한다

【국어】 맥락

상황 맥락



- **상황 맥락**은 담화와 글의 수용·생산에 직접 개입하는 맥락으로 **언어 사용자(화자·필자, 청자·독자), 주제, 목적** 등의 요소를 포함한다. 이 외에 시간, 공간, 인적·물적 환경 등도 상황 맥락의 구성 요소가 될 수 있다.
- 쓰기는 특정한 상황 안에서 이루어지는 **의미 구성 행위**이다. 쓰기가 이루어지는 상황 맥락에 대한 이해 없이는 필자의 의도, 전달하고자 하는 바를 효과적으로 표현할 수 없다. 이때의 **상황 맥락**은 텍스트의 생산·수용 과정에 직접적으로 개입하는 맥락을 의미한다. 쓰기의 상황 맥락 요인으로는 **예상 독자, 글의 주제, 글의 목적, 매체** 등을 들 수 있다.

사회 문화적 맥락



- **사회·문화적 맥락**은 담화와 글의 수용, 생산 활동에 간접적으로 작용하는 맥락으로 **역사적·사회적 상황, 이데올로기, 공동체의 가치·신념** 등의 요소를 포함한다.

【미술】 감상방법

인상 주의 감상법



- 작품을 보는 감상자의 첫 인상이나 직관적인 느낌을 중심으로 감상하는 방법

분석적 감상법



- 작품에 사용된 조형 요소와 원리를 분석하고, 작품의 형식적 특징을 중심으로 하는 방법

의도 주의 감상법



- 작품을 제작한 작가의 의도가 무엇인지를 탐색하며 감상하는 방법

맥락적 감상법



- 작품의 시대적, 사회적 맥락을 중심으로 감상하는 방법

【영어】 맥락

표현	3~4학년	5~6학년
언어 지식·이해	<ul style="list-style-type: none"> • 쉽고 간단한 단어, 어구, 문장의 소리, 철자, 강세, 리듬, 억양 • [별표 2] 의사소통 기능과 예시문 • [별표 3] 기본 어휘 관련 지침에 따른 학습 어휘 수 300단어 이내 • [별표 4] 초등학교 권장 언어 형식 	<ul style="list-style-type: none"> • 간단한 단어, 어구, 문장의 강세, 리듬, 억양 • [별표 2] 의사소통 기능과 예시문 • [별표 3] 기본 어휘 관련 지침에 따른 학습 어휘 수 300단어 이내 • [별표 4] 초등학교 권장 언어 형식
	<ul style="list-style-type: none"> • 이야기나 서사 및 운문(동화, 그림책, 만화, 노래, 시 등) • 친교나 사회적 목적의 담화와 글(대화, 편지, 이메일 등) • 정보 전달·교환 목적의 담화와 글(표지판, 메모, 묘사, 안내 등) 	<ul style="list-style-type: none"> • 이야기나 서사 및 운문(동화, 그림책, 만화, 노래, 시, 일기 등) • 친교나 사회적 목적의 담화와 글(대화, 편지, 초대장, 이메일 등) • 정보 전달·교환 목적의 담화와 글(공지, 안내, 묘사, 설명, 광고 등) • 의견 전달·교환이나 주장 목적의 담화와 글(포스터, 감상문 등)
맥락	<ul style="list-style-type: none"> • [별표 1] 소재 • 자기 주변 주제 • 간단한 의사소통 상황 및 목적 • 다양한 문화권에 속한 사람들의 비언어적 의사소통 방식 	<ul style="list-style-type: none"> • [별표 1] 소재 • 일상생활 주제 • 일상적인 의사소통 상황 및 목적 • 다양한 문화권에 속한 사람들의 언어적·비언어적 의사소통 방식

【2025학년도 기출】

【실과】 피지컬 컴퓨팅(Physical Computing)

① 피지컬 컴퓨팅(Physical Computing)

피지컬 컴퓨팅 시스템을 구현하는 활동은 하드웨어 구성과 소프트웨어 제작을 함께 진행하게 되어 복잡해질 수 있으므로, 초등학교 실과에서 학습한 수준의 프로그래밍 활동으로 수행할 수 있도록 미리 구성되어 있는 피지컬 컴퓨팅 시스템을 동작하거나 간단한 피지컬 컴퓨팅 시스템을 구현하는 난이도로 교수·학습을 구성하여 하드웨어와 소프트웨어가 통합적으로 동작함을 인식하는 데 초점을 맞출 수 있도록 한다

피지컬 컴퓨팅이란 쉽게 말해 현실 세계와 컴퓨터가 데이터를 통해 서로 대화할 수 있도록 하는 것이다. 다양한 센서로 현실의 아날로그 정보를 인지하여 그에 알맞은 대응을 할 수 있도록 하드웨어 장치와 소프트웨어로 반응하는 컴퓨팅 시스템을 만드는 것을 말한다. 즉, 스스로 현실을 감지하고 제어할 수 있는 컴퓨터를 만드는 것으로 다양한 분야에서 응용된다. 피지컬 컴퓨팅은 빛이나 소리 등 다양한 외부 환경의 변화를 인식하고 필요한 정보를 공유하거나 처리하는 사물인터넷(Internet of Things, IoT) 분야의 기반이 되고 있다

② 피지컬 컴퓨팅 예시

먼저, 피지컬 컴퓨팅은 사물인터넷(IoT) 기술을 활용하여 현실 세계의 물리적인 장치들이 컴퓨터와 상호작용하는 것을 말해요. 예를 들어, 스마트 홈에서는 스마트 스위치를 이용해 조명을 원격으로 제어할 수 있고, 스마트 냉장고는 식품의 유통기한을 추적하며 필요한 식재료를 알려줄 수 있어요.

또한, 휴대폰의 가속도계나 자이로스코프 센서를 활용한 애플리케이션도 피지컬 컴퓨팅의 한 예시입니다. 이러한 센서들을 활용하면 걸음 수를 측정하는 앱이나 운동 트래킹 앱을 만들 수 있어요.

또 다른 예시로는 가상현실(VR)이나 증강현실(AR) 기술을 통해 실제 환경과 상호작용하는 컴퓨팅 시스템을 만들 수 있어요. 예를 들어, 증강현실 안경을 통해 현실 세계에 가상 객체를 입히거나 상호작용할 수 있어요.

이외에도, 피지컬 컴퓨팅은 의료 분야에서도 활발히 활용되고 있어요. 생체 센서를 이용한 심박수 측정기나 건강 모니터링 장치들이 피지컬 컴퓨팅의 대표적인 예시입니다. 이를 통해 환자의 건강 상태를 실시간으로 모니터링하고 데이터를 수집할 수 있어요.

【영어】 Total Physical Response, TPR

전신 반응 교수법(Total Physical Response, TPR)은 교사의 명령을 듣고 학생이 신체적 행동으로 반응하는 과정을 통해 외국어를 배우는 교수법이다. 전신 반응 교수법의 주된 원칙은 '말하기 전에 듣고 이해하기', '외국어로 된 진술이나 명령에 따라 학습자가 몸을 움직여 표현하기', '학습자 스스로 발화할 수 있을 때까지는 외국어를 강요하지 않기'이다. 예를 들어 외국어 교사는 학습자들에게 'stand up', 'sit down', 'come here'와 같이 명령하며, 이에 대해 학습자가 행동으로 반응한다. 이는 모국어 습득에서도 침묵기(silent period)가 있듯, 학습자가 목표어를 말하기 전에 이해력을 발달시켜야 한다는 입장을 반영한다. 수업은 목표어로 진행하며, 구두 언어를 강조한다. 언어 학습에서 정의적 요인의 중요성을 고려하여, 흥미로운 신체 활동을 통해 학습자의 긴장 및 불안감을 최소화한다. 언어의 형태보다는 의미에 초점을 둔다. 문법은 귀납적 학습(inductive learning)을 추구한다. 교사가 주도적으로 수업을 이끌어 나가며 학생은 교사의 명령을 듣고 반응한다는 점에서 수동적으로 참여한다.

The method was developed by James Asher. The objective of this method is to teach oral proficiency at a beginning level. Another goal is to reduce the stress or anxiety that students might feel while learning foreign languages and encourage them to participate in their study beyond a beginning level of proficiency

【2025학년도 기출】

【수학】 수학적 사고의 방법

귀납적 사고

• 개개의 구체적이나 특수한 사실에서 공통 요소를 찾아내어 일반적인 원리나 법칙을 이끌어 내는 사고 방법

연역적 사고

예) 여러 종류의 삼각형에서 각각의 내각의 합을 구해 봄으로써 모양이 다르더라도 내각의 합이 항상 180° 가 된다는 공통적인 원리를 발견하게 된다. 특히, 초등학교에서는 연역적인 방법보다 실험이나 실측을 동반할 수 있는 귀납적인 방법을 많이 사용한다. 귀납적 사고의 과정에서 자연스럽게 오류를 발견하거나 새로운 개념을 발견하기도 한다. 그러나 때로는 거짓인 명제를 이끌어 낼 수도 있으므로 논리적 증명 과정을 통하여 보완되어야 함에 유의해야 한다.

• 일반적인 명제나 보편적 원리나 법칙을 전제로 보다 특수하고 개별적인 명제나 또는 특수 원리나 법칙을 이끌어 내는 사고 방법

유추적 사고

예) 다각형의 외각의 합은 360° 라는 사실을 근거로 정이십각형의 외각의 합도 360° 라는 결론을 얻을 수 있다. 그리고 평행한 두 직선과 다른 직선이 만날 때 엇각이나 동위각이 같다는 사실을 활용하여 삼각형의 내각의 합이 180° 임을 보이는 것 또한 연역적 사고의 예라고 할 수 있다. 귀납에 의한 결론은 개연적일 뿐이며 따라서 증명의 수단이 될 수 없다. 그러나 연역에 의한 결론은 확실하다. 귀납과 연역은 종합이나 분석과 마찬가지로 인간의 사고 작용의 양면으로 상호 보완적인 관계에 있다.

• 이미 확보된 성질이나 명제에 기초하여 유사점을 기초로 특정한 사실로부터 그와 유사한 다른 특수한 사실의 성질을 추론하는 방법 ★

예) 예를 들면 삼각형의 넓이를 구하는 공식을 이해한 학생에게 삼각뿔의 부피를 구하는 공식을 생각해 보도록 하는 경우가 있다. 이 경우 엄밀한 논리적 전개를 거치지 않은 채 유추에 의하여 “삼각뿔의 부피는 밑넓이에 높이를 곱하고 이를 3으로 나누면 된다.”는 예상이나 잠정적 결론을 이끌어 낼 수 있다.

【영어】 문법 지도

귀납적 방법

• 예시에서 규칙으로, 학습자들에게 예를 먼저 제시하고 규칙을 찾아내도록 한다.

장점

- ① 학습자 스스로 규칙을 발견하는 것이기 때문에 기억에 오래 남는다.
- ② 능동적인 참여를 이끌어 낸다.
- ③ 도전적이고 문제 해결 능력이 있는 학습자에게 적합하다.
- ④ 협동을 통한 문제 해결은 학습자들의 소통을 돕는다.

단점

- ① 규칙을 찾아내는 데 시간과 노력이 많이 든다.
- ② 규칙을 유추하는데 시간이 걸리기 때문에 연습 시간이 줄어든다.
- ③ 문법을 잘못 추론할 수 있다.
- ④ 교사가 수업 계획을 세울 때 시간과 노력이 많이 든다

연역적 방법

• 규칙에서 예시로, 먼저 규칙을 제시한 후 이 규칙을 주어진 예들에 적용한다.

장점

- ① 문법 규칙을 설명하는 데 효율적이다. 귀납적 방법에 비해 바로 문법을 설명하므로 간단하고 빠르게 설명할 수 있다. 문법 설명 시간이 줄어들고 연습시간을 확보할 수 있다
- ② 분석적 학습자들에게 환영받는 방식이다

단점

- ① 메타언어에 대해 학습자들이 잘 알고 있어야 한다.
- ② 교사 중심 수업이 되어 학생들의 참여가 줄어든다.
- ③ 언어 학습이 문법만 익히는 것에 불과하다는 잘못된 믿음을 조장할 수 있다.

【국어】 논설문의 개념과 특성

첫째, **논설문은 논리적인 글이다.** 자신이 주장하는 바를 독자에게 효과적으로 이해시키려면 자신의 주장을 뒷받침하는 내용을 논리적으로 조직해야 한다. **연역법이나 귀납법 등의 논증 방법**이 자주 사용되는 것은 이 방법들이 주장을 적절히 뒷받침하는 데 효과적이기 때문이다.

둘째, **논설문은 독창적인 글이다.** 다른 사람들이 일반적으로 생각하는 내용을 가지고 진부한 표현을 사용해 논설문을 쓴다면 독자를 설득하기 어렵다. 필자가 독창적인 생각을 독특한 표현으로 드러내야 논설문의 설득력을 높일 수 있으므로, 필자는 자신만의 생각과 목소리를 가질 수 있도록 노력해야 한다.

셋째, **논설문은 명확한 글이다.** 논설문에서 명확하지 않은 개념이나 표현을 사용하면 독자를 합리적으로 설득하기 어렵다. 불분명한 표현으로 말미암아 독자가 개념이나 표현을 오해한다면 의도하지 않은 반응을 가져올 수 있다. 논란이 있는 문제나 대립이 격한 문제를 다룰 때에는 특히 명확한 개념과 표현의 사용에 주의해야 한다.

【과학】 과정으로서의 과학

귀납법 • 귀납법으로 이끌어 낸 추론이 정당하려면 일반화의 기초가 되는 관찰의 수가 많아야 하고 다양한 조건에서 광범위하게 동일한 관찰이 반복되어야 한다. 또 관찰하여 받아들인 것이 도출된 법칙과 모순되지 않아야 한다. 그러나 아무리 다양한 상황에서 여러 번 관찰했다더라도 모든 것을 관찰할 수는 없으므로 귀납법은 한계를 가지고 있다.

연역법 • 연역법은 과학 활동에서 설명이나 예측, 가설 검증을 할 때 사용한다. 과학 법칙과 이론으로부터 자연 현상을 설명하거나 예측할 때에는 설명이나 예측의 형태가 연역적인 구조를 가진다.

가설 연역법 • 가설-연역법은 문제를 해결할 수 있는 가설을 제시하고 연역적 과정에 따라 예측한 다음, 여러 가지 증거를 근거로 가설을 검증하는 방법이다. • 가설-연역법은 가설이 참 또는 거짓인지 알아내는 것에 초점을 두고 있다. 따라서 가설 검증의 결과가 만족스럽지 않을 때에는 가설을 수정하거나 파기하고 더 적절한 가설을 다시 설정하게 된다.

• 귀추법은 특이한 관찰 사실을 바탕으로 그 관찰 사실의 원인이 된 가설(또는 모형이나 원리)을 추론하는 과정으로서 최선의 설명 추론 또는 가설 추리로 일컬어지기도 한다. 가설-연역법에서는 관찰 사실을 설명하는 가설이 먼저 제시되고 관찰 증거가 나중에 제시되지만, 귀추법에서는 설명될 관찰 증거가 먼저 제시되고 가설이 나중에 제시된다. 귀추법은 관찰을 통해 수집한 증거를 바탕으로 직접 일반화를 이끌어내는 귀납법과도 비교된다.

귀추법 **【귀추법의 일반적 형식】**
어떤 현상 E가 관찰되었다.
만일 가설 H가 참이라면, E가 관찰된다.

그러므로 가설 H가 참일 가능성이 있다.

【귀추법의 실례】
건강한 철수가 기침하고, 열이 있고, 오한이 난다.
만일 감기에 걸리면, 그런 현상을 보인다.

그러므로 철수는 감기에 걸린 것 같다.

연역 • 이 주머니에서 나온 콩은 모두 희다.
• 이 콩들은 이 주머니에서 나왔다.
• 그러므로 이 콩들은 희다

귀납 • 이 콩들은 이 주머니에서 나왔다.
• 이 콩들은 희다.
• 그러므로 이 주머니에서 나온 콩은 모두 희다.

귀추 • 이 콩들은 모두 희다.
• 이 주머니에서 나온 콩은 모두 희다.
• 그러므로 이 콩들은 이 주머니에서 나왔을 것이다

【도덕】 도덕적 추론의 논증 방식

① 도덕적 추론의 논증 방식

귀납적 추론 • 귀납적으로 추론하는 방식, 즉 논의가 되는 문제 상황을 해결한 여러 사례들로부터 일반적인 해결 방법을 추론하는 방식이 있습니다. 예를 들면 ‘친구 간에 갈등이 생겼을 때 대화를 통해 해결한 사례들이 많았음을 근거로 하여, 친구 간의 갈등 해결을 위해서는 대화가 중요하다’고 결론은 도출하는 방식이지요.

연역적 추론 • 연역적으로 추론하는 것도 알려줄 필요가 있어요. 이것을 사고와 판단의 타당한 이유 혹은 근거를 제시하면서 상위의 도덕 원리로부터 구체적인 행위 규범을 추론하는 방식입니다. 예를 들면 ‘사람들은 서로 존중해야 한다’는 상위의 원리로부터 ‘친구 간에 서로 피해를 주지 말아야 한다’는 구체적인 행동 준거를 도출해 내는 방식이지요.

【2015학년도 기술】

② 가치원리 수용성 검사

경수는 어느 날 반 대표 농구 경기에서 반 대표 선수로 뛰게 되었다. 그는 어떻게든 경기에서 이기는 것이 좋다고 보고, 이를 정당화하기 위해 여러 가지 사실적 근거를 제시했다. 이는 규칙을 어기면서라도 경기에 승리하는 것이 옳다는 가치 원리를 표현한 것이다.

<보 기>

- 1 단계 : 도덕적 문제 사태의 제시
- 2 단계 : 가치 문제의 확인과 명료화
- 3 단계 : 자기 입장의 선택 및 사실적 타당성 탐색
- 4 단계 : 잠정적 가치 판단 및 **가치 원리 수용성 검사**
- 5 단계 : 입장의 수정 및 의사 결정
- 6 단계 : 실천 동기 강화 및 일상 생활에의 확대 적용

① 그 가치 원리가 “운동 선수는 정정당당하게 경기하는 스포츠맨십을 가져야 한다.”는 상위 원리로부터 논리적으로 타당하게 **연역**될 수 있는가?

포함 관계 검사

② 만약 누구나 경기에서 이기기 위해 규칙 위반을 서슴치 않는다면, 그 결과를 수용할 수 있겠는가? **보편적 결과 검사**

③ 국제 경기에서 약물 복용 후 경기에 임하여 우승한 선수가 있을 경우 이를 인정할 수 있겠는가? **새 사례 검사**

④ 상대 팀의 교묘한 반칙으로 우리 팀이 패했을 경우에도 이를 받아들일 수 있겠는가? **역할 교환 검사**

【국어】 비유

① 비유하는 표현을 생각하며 시 읽기

비유 표현	특징	예
은유법	'~은/는 ~이다'로 빗대어 표현하는 방법	이 세상 모든 것이 다 약기가 된다.
직유법	'~같이', '~처럼', '~듯이'와 같은 말을 써서 두 대상을 직접 견주어 표현하는 방법	<ul style="list-style-type: none"> • 풀잎 같은 친구 좋아 • 바람 같은 친구 좋아

- * 비유 - 표현하려는 사물이나 관념(원관념)을 그것과 유사한 다른 현상 이나 사물(보조 관념)에 빗대어 표현하는 방법
- * 운율은 시가 음악처럼 느껴지게 하는 요소로, 소리가 비슷한 글자나 일정한 글자 수가 반복될 때 생긴다.

② 「뽕튀기」에 나오는 비유하는 표현 찾아보기

대상	비유하는 표현	비유한 까닭
뽕튀기가 사방으로 날리는 모양	봄날 꽃잎	뽕튀기가 봄날 꽃잎처럼 하늘에 흩날려서
	나비	다양한 방향으로 움직여서
	폭죽	멀리 퍼져 나가서
뽕튀기 냄새	새우 냄새	냄새가 달콤하고
	옥수수 냄새	고소해서

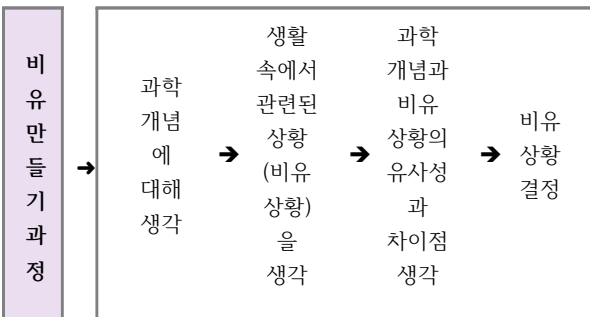
③ 직유법과 은유법

직유법은 '~같이, ~처럼, ~같은, ~만큼, ~마냥, ~인 양' 등의 연결어를 써서 어떤 사물을 다른 사물에 직접적으로 빗대어 나타내는 표현법이다. 은유법은 원 뜻을 숨기고 유추나 공통성의 암시에 따라 다른 사물이나 관념으로 대치해 나타나는 수사법이다. "죽음처럼 깊은 잠을 잔다."라고 하면 직유법이며, "죽음은 영원한 잠이거늘"이라고 하면 은유법이다.

표현하고자 하는 대상은 잠인데 다른 대상인 죽음을 끌어들이어 잠에다 연결해서 표현하는 방법이 직유법이다. 이때 잠은 원관념이 되며, 죽음은 보조 관념이 된다. "죽음은 영원한 잠이거늘"이라는 은유법에서는 '죽음=잠'이라는 등식이 만들어진다. 즉 죽음을 잠으로 대치함으로써 원관념인 죽음은 뒤로 숨고 보조 관념인 잠이 시의 표면에 나타나게 된다.

【2021학년도 기출】

【과학】 비유



【과학】 비유

장단점

- 장점**
- ① 과학 개념에 대한 회상 및 이해 향상
 - ② 창의력, 비판적 사고력, 문제 해결력 등의 사고력 향상
 - ③ 과학에 대한 흥미와 학습 동기 증가
- 단점**
- ① 지나친 과장이나 확대 해석, 의인화 등으로 인한 오개념 유발 가능성
 - ② 인지발달 수준이 낮은 학생들에게는 어려움

비유만들기 활동의 예

• 물질의 세 가지 상태에 따른 분자의 배열과 운동은 우리 주변의 다양한 상황에 비유하여 설명할 수 있다. 가능한 비유 상황을 3개 적고, 그 중에서 가장 적절한 1가지를 선택하여 과학적 개념과 자신이 만든 비유의 유사점과 차이점을 기술하시오.

[비유 상황의 예]

교실 비유: 고체 상태 분자는 수업 시간에 책상에 앉아 있는 학생들에, 액체 상태 분자는 쉬는 시간에 교실 내에서 자유로이 움직이는 학생들에게, 기체 상태의 분자는 방과 후 서로 영향을 받지 않고 자유롭게 교실 밖으로 나가는 학생들에 비유할 수 있다.

[유사점과 차이점]

- ① 유사점: 각 상태(고체, 액체, 기체)에서의 분자의 배열과 운동이 유사하다.
- ② 차이점: 상태 변화 시 분자의 크기, 모양, 수 변화 여부 등에서 차이가 있다. 즉, 물질의 상태가 변할 때 분자의 크기나 모양은 변하지 않지만 비유물에서 각 상태에 비유된 사람들은 다르다. 또한, 물질의 상태 변화 시 분자의 수는 달라지지 않지만 비유물에서 각 상태에 비유된 사람들의 수는 다르다.(단, '정해진 부피'라는 제한 사항이 들어가고 고체, 액체, 기체 순으로 수가 줄어든다고 하면 유사점이 될 수 있음). 비유물에서는 분자들 사이의 인력이 설명되지 않았다.

[비유 상황의 예]

전기의 경우 물의 흐름이 전류가 되고 높은 곳과 낮은 곳의 차이가 전압을 나타낸다. 즉, 전압이 높을수록 전하가 빠른 속력으로 흐르게 되어 전류의 세기가 세진다. 반대로 전압이 낮을수록 전하의 속력은 감소해 전류의 세기가 약해진다. 전지 두 개를 직렬로 연결하면 전압이 커진다. 따라서 전류의 세기가 세져 전구는 밝지만 전지의 수명은 그대로이다. 전지 두 개를 병렬로 연결하면 전압은 그대로이다. 따라서 전류의 세기와 전구의 밝기는 그대로이지만 전지를 더 오래 사용할 수 있다.