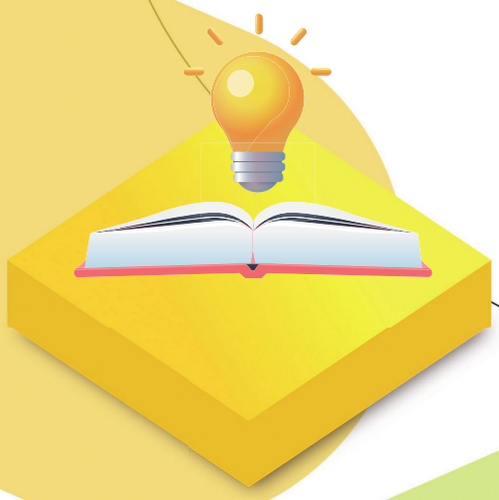
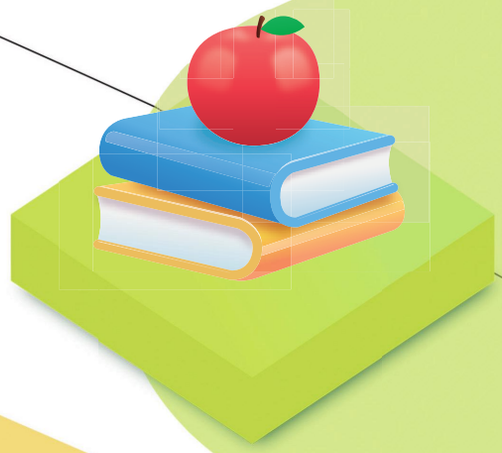
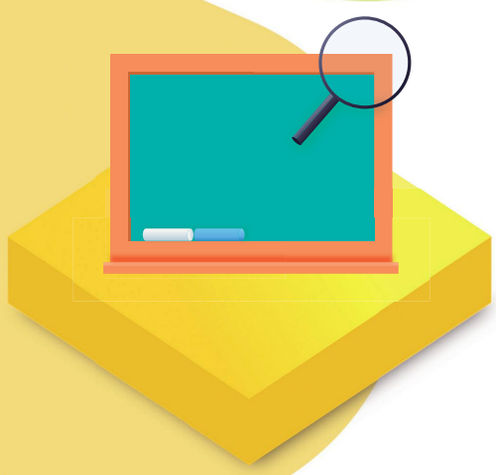
세상과 通하며, 미래路

2023
독서가 답이다!

독서, 교육과정을 잇다







자율 균형 미래 경기도교육청

세상과 通하며, 미래路 함께 가는 독서

독서가 답이다!

"읽기, 쓰기의 질은 사고의 질을 결정하는 지표이며, 뇌 진화에 완전한 길이다. 따라서 올바른 독서 습관은 생리적으로 창조적인 사고를 일으켜 일생 동안 기적에 가까운 능력을 발휘한다."

뇌과학 분야의 세계적인 연구자이자 인지신경학자 매리언 울프의 말입니다. 이는 인류가 창조한 수많은 기적의 시작이 '읽기', 즉 독서라는 뜻이 아닐까요?

또한 이전까지의 기적과는 비교도 안 되는 미래의 기적에도 적용되는 말일 겁니다. 많은 전문가들이 디지털 시대, 인공지능 시대에 가장 필요한 교육은 독서라고 입을 모읍니다. 넘쳐나는 정보의 홍수 속에서 길을 잃지 않고, 정보의 가치를 판단하며 주체적으로 수용하는 능력은 꾸준한 독서에서 비롯되기 때문입니다.

수많은 정보와 지식의 필요와 질을 판단하고, 다양한 분야를 넘나들며 여러 사람들과 협업하고, 새로운 의미와 가치를 창조하는 역량이 필요한 시대입니다. 이는 단순히 기술이나 기능의 차원을 넘어선 초인지적인 영역이며, 인공지능이 대체할 수 없습니다. 세상을 보는 안목과 이해를 높이고, 인간을 위한 더 나은 세계를 창조하는 그 기반에 독서가 있습니다.

정답 없는 문제 앞에서 길을 찾고, 현명한 답을 만들어가는 힘! 바로 독서입니다.

독서가 답이다! 책 한 권에서 펼쳐질 새로운 기적을 기대합니다.

독서, 교육과정을 잇다!

디지털 시대에서도 매체나 방법에 차이만 있을 뿐, 여전히 독서의 가치를 강조하는 이유는 독서가 모든 교육의 토대이며, 학문의 시작이자 과정이기 때문입니다. 이것이 많은 선생님들과 학교에서 독서교육을 강조하고, 실행하는 출발점일 것입니다.

독서는 우리가 생각하는 것 이상으로 강력한 힘이 있다고 합니다. 그러나 교육이 없는 독서는 그 강력한 힘을 발휘하기 어렵습니다. 독서가 교육과정 속에서 독서교육이 되어 꾸준히 쌓일 때, 비로소 의미 있는 경험이 되고, 능력이 됩니다.

많은 학교에서 교육과정과 연계한 다양한 독서 프로그램을 운영하고 있습니다. 그러나 일회적인 행사나 평가에만 치중한 독서교육으로는 독서가 가지는 강력한 힘을 온전히 발휘하기 어렵습니다. 교육과정에 대한 분석과 도서의 선택, 수업의 방법과 과정에 대한 평가, 기록까지 종합적인 접근과 전문성이 요구됩니다.

독서가 교실로 들어가 학생들의 삶과 만날 때 기적이 시작됩니다. 그리고 독서를 교실로 이끄는 것은 교사이기에, 어쩌면 기적의 시작은 학생들과 함께하는 교사의 노력일 것입니다.

독서, 교육과정을 잇다! 학생들에게 기적을 선물하는 일입니다.

책으로 꿈꾸고 세상과 소통하며 미래를 만드는 학생

자료 구성

- 초등 독서기반 프로젝트 수업 자료는 교육과정 재구성을 통해 인성, 진로, 환경, 예술 등 다양한 주제와 연계한 독서 수업부터 오프라인을 넘어 메타버스 상에서 진행된 수업까지 보다 특색있는 수업 사례를 수록하고자 했습니다.
- 중등 독서기반 프로젝트 수업 자료는 그림책과 연계한 중학교 사회 수업, AI시대 디지털 역량 강화를 위한 독서 기반 디지털 미디어 리터러시 수업, 토론, 책 쓰기, 독후 활동 등 다양한 독서 활동을 중심으로 진행한 과학 수업의 사례를 엮었습니다.
- 선생님들께서 쉽게 활용하실 수 있도록 교육과정 분석-수업-평가를 기본으로 차시별 수업 및 활용 자료, 활동지, 수업 도구 및 활용 사이트 등도 안내되어 있습니다.
- 독서를 교육과정과 연계하여 수업을 운영할 때 가장 고민되는 것 중 하나가 읽기 자료의 선정입니다. 이에 자료 개발 연구진이 수업 운영 시 활용했거나 추천하고 싶은 도서 목록도 제공하고 있습니다.
- '百聞不如一見(백문불여일견)'이나, '百見不如一行(백문불여일행)'입니다. 이 자료가 '학생들이 책으로 꿈꾸고, 세상과 소통하며, 새로운 미래를 만드는' 독서 수업 실행으로 이어지기를 기대합니다.

자료의 활용

- 본 자료는 교육과정과 연계하여 독서를 기반으로 다양한 프로젝트를 실행한 현장 교사들의 운영 사례를 공유하고자 제작되었습니다.
- 학교급, 학년, 학생 등 모든 학교의 상황이 동일하지 않으므로, 사례를 참고하여 적절히 재구성하여 사용하시기 바랍니다.
- 사례에 소개된 책이나 읽기 자료는 사례를 소개해 주신 선생님들의 개인적인 의견일 뿐, 경기도교육청에서는 특정 저자나 출판사의 책을 홍보하지 않습니다.
- 선생님 한 분 한 분이 연구자이며 개발자이자 실행자입니다. 본 자료가 선생님들의 새로운 연구와 수업에 도움이 되길 바랍니다.
- 교육 외 용도로 재사용하지 않도록 당부드립니다.
- 경기도교육청은 교육과정과 연계한 다양한 독서교육 사례를 기다리고 있습니다. 현장에서 실천하신 사례 선생님의 소중한 사례가 경기 독서교육 성장에 기초가 될 수 있도록 많은 참여 부탁드립니다.

2023 「독서가 답이다」 개발팀 일동

GYEONGGIDO OFFICE OF EDUCATION

PART I

초등편

1. 예술과 뛰노는 토의토론 수업 ····· 3
• 해오름초 수석교사 | 이서영

2. 책바른 교육과정 한해살이 이야기 ····· 33
• 해오름초 교사 | 정재경

3. 다함께 초록세상을 만드는 우리 ····· 57
• 둔전초 교사 | 정수정

4. 메타버스로 떠나는 행복한 독서여행 ····· 81
• 광정초 교사 | 신진영

5. 책으로 꿈자람 ····· 109
• 해오름초 교사 | 박애채

6. 책속에 숨어있는 내 마음의 보석 찾기 ····· 137
• 해오름초 교사 | 하옥순

PART II

중등편

1. 그림책과 질문으로 만들어가는 독서프로젝트 ····· 163
• 과천중 교사 | 이희선

2. 미디어리터러시 독서프로젝트 ····· 177
• 송림고 교사 | 김은선

3. WWW. BTS 독서프로젝트 ····· 203
• 수원외고 교사 | 최정현

2023

독서가 답이다!

독서 교육과정을 잇다

PART I

초등편

1. **예술과 뛰노는 토의토론 수업** / 해오름초 수석교사_이서영

2. **책바른 교육과정 한해살이 이야기** / 해오름초 교사_정재경

3. **다함께 초록세상을 만드는 우리** / 둔전초 교사_정수정

4. **메타버스로 떠나는 행복한 독서여행** / 광정초 교사_신진영

5. **책으로 꿈자람** / 해오름초 교사_박애채

6. **책속에 숨어있는 내 마음의 보석 찾기** / 해오름초 교사_하옥순

GYEONGGIDO OFFICE OF EDUCATION

01 예술과 뛰노는 토의토론 수업
- 명작과 함께하는 생각 꺼내기

해오름초 수석교사 | 이서영

I 책을 열며

미래 교육 역량과 교실 수업

OECD 2030 미래교육과 역량 프로젝트는 교육을 통해서 이루고자 하는 목적을 '개인과 사회의 웰빙(Individual and collective well-being)'으로 규정하고 있다. 개인과 사회의 웰빙(well-being)이라는 궁극적인 목표로 나아가기 위해서 필요한 역량과 과정을 개념적으로 제시한 것이 OECD 교육 2030 학습 프레임워크 (The OECD Learning Framework 2030 : Work-in-progress)이다. OECD는 이 프레임워크를 다른 용어로 Learning Compass로 표현하고 있는데, 이는 하나의 답을 구하기보다는 방향성을 탐색한다는 의미를 강조하기 위한 것으로 볼 수 있다. 다소 복잡하고 분산적으로 보이는 이 프레임워크는 개인과 사회의 웰빙을 추구하며 개인이 함양해야 할 기본적 역량과 사회의 변혁을 이끌어 낼 변혁적 역량, 그리고 변혁적 역량이 길러질 수 있도록 작용하는 기재 등을 설명하고 있다. 이 프로젝트에서는 역량(Competencies)을 지식(Knowledges), 능력(Skills), 태도와 가치(Attitudes and Values)로 구분하고, 각각의 영역에 하위 영역으로 특성을 나누어 설명하고 있다. 즉 지식은 개별 학문별 지식, 간학문적 지식, 인식론적 지식, 절차적 지식의 4가지 범주로 나누고, 능력은 인지적 · 메타 인지적 능력, 사회 · 정서적 능력, 육체 · 실용적 능력으로 구분하고 있다. 마지막으로 태도와 가치의 경우 역시, 개인적, 지역적, 사회적, 국제적 수준과 성격에 따라 구분하고 있다.

개인과 사회의 Well-being은 학생들이 자기 주변의 일에 관심을 갖고 책임감 있게 생각하고 참여함으로써 이루어지게 된다. 이 학습나침반에서는 이렇게 자신의 삶에 책임을 갖고 개인과 사회의 성장에 기여하는 학생의 모습을 '학생 주도성'이라는 개념으로 제시하고 있다. 또 학생들이 개인과 사회의 발전을 위해 영향력 있는 인재로 성장하기 위해서 필요한 역량의 개념을 새롭게 정의하였다.

역량이란 복잡한 요구를 충족시키기 위해 지식, 기능, 태도와 가치를 동원하는 능력을 말한다. 즉 무언가를 알고 있다는 사실이 아니라 아는 것을 활용할 줄 알고, 타인과 협력하여 무언가 결과물을 만들어 내는 능력을 말한다.

2022 개정 교육과정은 우리 학생 한 명 한 명을 포용성과 창의성을 갖춘 주도적인 사람으로 성장할 수 있도록 지원하는 것을 교육 목표로 자기관리 역량, 지식정보 처리역량, 창의적 사고역량, 심미적 감성 역량, 공동체 역량, 협력적 의사소통역량 등 6개의 핵심 역량을 제시하였다. 또한, 학습자 삶과 연계한 역량 함양으로 교육의 패러다임을 바꾸고 단편적 지식의 습득보다 학습한 내용을 삶의 맥락에서 적용하고 복잡한 문제를 해결할 수 있도록 교육과정을 개선하여 진로와 적성에 따라 의미 있는 학습 경험이 가능하도록 하였다.

이런 일련의 '학습'과 '성장'의 과정이 학생을 중심으로 이루어지기 위해서 학생들에게 중요한 영향을 미치는 '부모님', '선생님', '친구들', '지역사회'가 협력적으로 역할을 주고받아야 할 것이다. 이러한 교육이 '학교'를 통해 정교하게 이루어질 때 우리 아이들은 미래 사회를 주도할 역량을 갖춘 인재로 성장할 수 있을 것이다.

Into the Book! IB 연계 요소

우리는 어떻게 우리 자신을 표현하는가? – 심미적 역량과 창의적 사고

6개의 초학문적 주제 중 '우리는 어떻게 자신을 표현하는가'에서는 생각, 감정, 자연, 문화, 신념, 가치관을 발견하고 표현하는 방법, 창의성을 숙고하고 넓히고 즐기는 방법, 미학적인 감상법 탐구를 주된 내용으로 한다. 이는 자기관리, 지식정보 처리, 창의적 사고, 심미적 감성, 공동체, 협력적 의사소통 등 미래 교육의 6가지 핵심 역량 가운데 심미적 감성, 창의적 사고역량과 관계가 있다.

예술작품을 통한 수업에서는 작품을 통해 다양한 정보를 접하고 사회 문화적 특성을 이해하며, 예술작품의 감상과 토의토론 활동을 통해 자기 자신을 이해할 수 있도록 지도한다. 또한 존중과 공감 능력을 키워 민주시민으로서의 자질을 함양하는 데 도움이 될 수 있으리라 기대한다. 인간에 대한 공감적 이해와 문화적 감수성을 바탕으로 삶의 의미와 가치를 발견하고 향유 하는 심미적 감성 역량은 예체능 교과에서뿐 아니라 초등학교에서 다루어지는 모든 교과에서 융합적으로 이루어지면 더욱 효과가 클 것이다. 이에 학생들에게 다소 친숙한 명화와 명작 등의 작품을 깊이 들여다보고 서로 소통하며 작품에 대한 심미적 역량을 기르도록 하였다. 또한 작품을 보는 서로 다른 시각 차이를 인정하고 토의토론을 통해 다양한 관점과 생각을 나누는 과정을 통하여 창의적인 사고역량을 기를 수 있다고 생각한다.

❖ 그림 1 예술 수업에 활용한 명화

토의와 토론의 중요성

토의토론을 교육과정에서 논하기 시작한 것은 교과서 중심, 공급자 중심의 학교 교육체제를 수요자 중심으로 전환하면서부터가 아닐까 싶다. 7차 교육과정이 개정되면서 학습자중심의 교육을 강조하기 시작하였고 2009 개정 교육과정에서는 '배려와 나눔의 창의적 인재 양성'을, 2015 개정 교육과정은 '미래 사회가 요구하는 창의 융합형 인재 양성'과 '학습 경험의 질 개선을 통한 행복한 학습의 구현'을, 내년부터 시행되는 2022 개정 교육과정은 '포용성과 창의성을 지닌 주도적인 인재 양성'을 비전으로 삼고 있다. 2022 개정 교육과정에서는 자기관리 역량, 지식정보처리 역량, 창의적 사고 역량, 심미적 감성 역량, 협력적 소통 역량, 공동체 역량을 핵심역량으로 제시하며 단순한 지식 습득에서 벗어나 실제적인 역량의 함양이 가능하도록 교과 교육과정을 핵심 개념 중심으로 구조화하고 협력 학습, 토의 · 토론학습 등의 학생 참여 중심 수업과 과정 중심 평가를 확대하는 등의 구체적인 수업 개선 방향을 제시하였다. 이런 교육과정의 철학으로 도입된 '한 학기 한 권 읽기'에서는 학생들의 창의적 사고역량 및 의사소통역량, 공동체 역량을 함양하기 위한 방법적 모색으로 토의토론학습을 제시하고 있다.

창의적인 사고를 위해서는 타인을 이해하고 소통하는 과정이 필요하다. 우리에게 이미 너무 익숙한 소통과 협업이 미래 역량으로 다시 주목받는 이유는 무엇일까? SNS를 통해 언제, 어디서나, 전 세계 누구와도 연결이 가능한 소통의 시대가 왔다. 하지만 우리는 진정 제대로 된 소통을 하고 있을까?

4차 산업 혁명 시대의 인재상은 하이브리드형 인재라고 한다. '기계장치로 이루어진 시스템을 활용하지만 기계가 할 수 없는 일, 즉 새로운 가치를 만들어내고, 이를 공유하며, 함께 사유(思惟) 할 수 있는 사람을 하이브리드형 인재'라고 한다.[1] 이를 다시 표현하자면 하이브리드형 인재가 되기 위해 갖춰야 할 능력은 '공감'과 '소통', 그리고 '협력'이라는 것이다. 4차 산업혁명으로 인해 인공지능 및 사물인터넷 등 주변 환경이 첨단 기술에 의해 많은 변화가 생기겠지만, 공감과 소통 같은 사람만이 할 수 있는 분야는 변하지 않는다는 것이다. 이렇듯 '혼자' 해결할 수 있는 일은 '기계'로 대체될 거라는 인공지능시대에 기계는 할 수 없는 소통과 협업 역량이 미래 인재의 역량으로 '다시' 주목받고 있다. 소통과 협업 역량을 교육으로 키울 수 있을까? 그렇다면, 소통과 협업 역량을 키울 수 있는 교육은 무엇인가? 그것이 우리가 토의토론을 공부하는 이유이다.

인터넷을 소통의 도구로 활용하면서 타인과의 상호작용보다는 기계와 또는 홀로 개인적인 활동을 하는 시간이 많아지고, 서로 공감하고 소통하는 시간은 자연히 줄어들었다. 이에 '소통하는 기술'도 새로운 학습으로 자리매김하면서 사회적 공동체의 일원으로서 소통하며 문제해결력을 기르는 교육은 필수 불가결하다. 더불어 살아가는 공동체로써 타인과 공감하며 소통하는 역량은 배움의 근간이 된다고 할 수 있다. 제대로 소통하는 방법을 몰라서 충돌하고 갈등하고 타협하지 못했다면 교육과정 속에서, 책 속에서, 서로의

1) '2020 세계 과학문화 포럼, 원광연 국가과학기술연구회 이사장

다양한 생각을 인정하고 이해하며 타자와의 거리감을 좁혀가는 것, 그것이 소속된 공동체의 일원으로써 행복하게 살아갈 수 있는 방법일 것이다. 이에 '토의토론'은 단순히 수업 속에서만이 아니라 생활 전반에서 다루어져야 할 삶의 양식이라고도 할 수 있다.

1. 토의와 토론

- **토의(討議)** : 어떤 문제에 대하여 검토하고 협의함
- **토론(討論)** : 어떤 문제에 대하여 여러 사람이 각각 의견을 말하며 논의함

'토의(討議)'는 어떤 문제에 대하여 검토하고 협의하는 것을 말하고, '토론(討論)'은 어떤 문제에 대하여 여러 사람이 각각 의견을 말하며 논의하는 것을 말한다.

'토의'와 '토론'은 목적이 다른데, '토의'는 어떠한 사안에 대해 '협의'하는 것이 목적이고, '토론'은 '찬반 토론'처럼 서로 다른 주장을 가지고 있는 사람들이 자기의 주장을 펼쳐 상대방을 설득하는 것이 목적이다.

이 책에서는 토의와 토론을 크게 나누지 않고 전반적으로 수업에서 이루어지는 토의와 토론을 아울러서 토론이라고 지칭하도록 한다.

2. 토의토론의 종류와 방법

- 브레인라이팅 토론
- 신호등 토론
- 짝 토론
- 2:2 토론
- PMI 토론
- 롤링페이퍼 토론
- 두마음 토론
- 피라미드 토론
- 터부(금지어)토론
- 회전목마토론(물레방아)
- 포토스탠딩 토론
- 모둠문장만들기 토론
- 가치수직선 토론
- 질문까페 토론(월드까페)
- 모서리 토론
- 둘 남고 둘 가기 토론(셋 가고 하나 남기)
- 개념탐구 토론
- 개념지도만들기 토론
- 소크라틱세미나 토론
- 육색생각모자 토론
- 이야기식(RWS)토론
- SEDA원탁 토론
- 패널 토론
- 뜨거운 의자 토론
- 생선뼈 토론
- 창문 토론
- SWOT토론
- 모의법정 토론
- 찬반대립 토론
- 의회식 토론

3. 논제와 논법

- 논제란?
  - 토론의 주제로 논란들 가운데 가장 핵심적인 문제를 명료하게 구분해 주는 진술문이다.
  - 디베이트에서 논의할 주제, 여러 사람들과 이야기 나눌 주제이다.
  - 토의의 주제는 의제, 토론의 주제는 논제이다.
  - 토의와 토론을 토론이라는 범위로 넓게는 토의형 논제와 토론형 논제로 구분한다.

- 논제의 종류
  1. 사실명제 : 어떤 것이 진실이라는 주장
  2. 정책명제 : 어떤 것이 바람직하다고 주장
  3. 가치명제 : 어떤 것에 대해 가치 판단 주장

- 논제의 조건
  1. 찬성과 반대로 나눌 수 있는 문장
     - 찬성과 반대의 입장이 팽팽히 맞서야 토론하기에 좋다.
  2. 논의할 내용 하나만 담기
     - 예: 어린이가 화장을 하는 것은 피부 건강에 좋지 않고 다른 사람들에게 부정적인 인상을 준다.
  3. 가치중립적인 표현 사용
     - 예: 야만적인 개고기 판매는 금지되어야 한다.
  4. 현대 상태에 반대되는(변화주도) 긍정문이어야 한다.
     - 예: 수학 시험 능력 폐지해야 한다)

- 논제 정하기
  1. 문제를 제기할 수 있는 능력 요구
  2. 정확하고 올바르게 설정된 문제 제기는 토론을 끌고 나가는 힘이 됨
  3. 자신의 주장을 세워 나가기 위해 다양한 관점에서 생각하는 것
  4. 제시문을 꼼꼼하게 읽고 내용분석, 질문제기, 스스로 답하기
  5. 이야기(작품)의 의도에 맞는 토론 주제 선정(신호등 토론 방법 이용)

     (예) 운수 좋은 날

     작품의 주제 : 일제 강점기 서민들의 불우했던 삶 조명

● 논제의 예시

순	도서명	주제	토의토론	글쓰기 주제 (논제.질문)	구분
1	나의 린드그랜 선생님	책	가치수직선	선의의 거짓말은 필요한가?	
2	폭풍우치는 밤에 시리즈	친구	월드카페	늑대와 염소는 친구가 될 수 있을까?	
3	프레드릭	의미있는 삶	PMI토론	프레드릭과 들쥐의 장단점은?	
4	낱말수집가맥스	어휘력	브레인라이팅	나의 인생 단어는?	
5	낱말공장나라	언어, 사랑	모서리토론	세 개의 단어만 쓸 수 있다면?	
6	슈퍼거북	자아정체성, 삶	두마음토론	거북은 느린게 행복한가?	
7	슈퍼토끼	자아정체성, 삶	두마음토론	토끼는 언제 행복한가?	
8	피아노치기는 지겨워	진로, 이해	모서리토론	진로를 결정할 때 가장 중요한 것은?	
9	꽃들에게 희망을	경쟁, 사랑, 우정	두마음,개념탐구	경쟁은 필요한가?	약안
10	소리질러 운동장	편견, 우정	피라미드토론	훌륭한 사람의 조건은?	
11	종이봉지공주	내면의 아름다움	가치수직선토론	배우자를 고를 때 외모가 중요한가?	약안
12	샬롯의 거미줄	우정,사랑, 관계	모서리토론	가장 닮고 싶은 인물은?	약안
13	우당탕탕 할머니 귀가 커졌어요	이웃 갈등해결	둘가고 둘남기	이웃과의 갈등을 해결하는 방법은?	세안

● 4단 논법

주장 – 이유 – 설명이나 근거 – 재주장(정리)

단계	내용	예시
주장	안건에 대해 찬성 또는 반대	아버지를 위해 몸을 팔기로 한 심청의 선택은 옳았다.
이유	찬성한다면 찬성하는 나의 생각이나 의견, 반대한다면 반대하는 나의 생각이나 의견	아버지를 위하여 하나밖에 없는 소중한 목숨을 바쳤기 때문이다.
설명	나의 생각에 대한 이유가 옳음을 설명하는 내용	누구에게나 생명은 소중하다. 아무리 효녀일지라도 자신을 희생하면서까지 다른 사람을 살릴 생각을 하는 것은 쉽지 않다.
재주장 (정리)	자신의 주장 다시 한 번 정리	그래서 아버지를 위하여 목숨을 버린 심청의 선택은 옳았다.

● 6단 논법

안건 – 주장 – 이유 – 설명이나 근거 – 반론 꺾기 – 정리

단계	내용	예시
안건	주제 안에서 찬반 대결이 가능하도록 제시한 문제	심청은 효녀인가?
결론	찬성 또는 반대	효녀가 아니다.
이유	찬성한다면 찬성하는 나의 생각이나 의견, 반대한다면 반대하는 나의 생각이나 의견	아버지를 위하여 하나밖에 없는 소중한 목숨을 바쳤기 때문이다.
설명	나의 생각이 옳은 이유를 설명하는 내용	누구에게나 생명은 소중하다. 아무리 효녀일지라도 자신을 희생하면서까지 다른 사람을 살릴 생각을 하는 것은 쉽지 않다.
(예상) 반론 꺾기	이유와 설명에 대한 반론 꺾기	물론 목숨을 버리는 것은 옳지 않다. 하지만 아버지의 평생 소원인 눈을 뜨게 하고, 이미 공양미를 댓가로 한 약속을 져버리는 것은 여러 사람에게 피해를 주는 일이다.
(예외) 정리	안건에 대한 예외 사항을 정리하면서 자신의 주장 완성	누구나 목숨은 소중하고 그 생명은 부모로부터 받은 것이다. 그 누구라도 자신의 생명을 대신하면서까지 효도하기는 쉽지 않다. 그러므로 아버지를 위해 목숨을 바친 심청은 효녀이다.

4. 토의토론 수업의 종류[2)]

- 브레인라이팅 토론
  - 4~6명의 소집단을 구성하고 모둠판과 붙임딱지를 나누어 준다.
    모둠판은 한 모둠에 하나씩 나누어 주고 붙임딱지는 1인당 5매 정도가 좋다.
  - 질문을 통해 만들어진 논제(의제)를 제시한다.
    논제는 모든 학생이 이해할 수 있도록 하여, 논제에 대한 서로의 이해가 달라 토의 · 토론이 겉도는 것을 방지한다.
  - 학생은 먼저 개인적인 의견을 붙임딱지에 적는다.
    만약 5개를 나누어 주었으면 개인이 5개의 의견을 적게 한다. 예를 들어 4명이 한 모둠이라면 20개의 의견이 나오는 것이다.
  - 학생이 적은 붙임딱지들을 모둠판에 임의로 붙여 놓고 같은 종류로 분류한다.
    임의로 붙인 붙임딱지들을 토의 · 토론을 통해 4~5개의 하위 주제로 분류하게 한다. 가능하면 중복되거나 빠지지 않고 전체를 아우르는 하위 주제가 되도록 한다.
  - 분류된 붙임딱지를 대표할 만한 상위 제목을 적어서 위에 붙인다.
    분류된 내용들의 상단에 대표할 만한 하위 주제를 적는다.
    이때 다른 색깔을 붙임딱지를 활용하여도 좋다.
  - 소집단 별로 발표한다.
    과제가 완성되면 모둠별로 임의의 모둠원이 발표할 기회를 가진다.

- PMI 토론
  - 책을 읽는다.
  - 책을 읽고 난 주제에 대해 생각해 본다.
  - 주제에 대한 장점(Plus), 보완할 점(Minus), 흥미로운 점(Interest)을 찾아본다.
  - 모둠원 끼리 이야기 나누고 발표한다.
  - 토론 후 느낀 점을 나눈다.

2) 이서영, 『독서수업풍경』, 북랩(2020)

● 롤링페이퍼 토론

- 각자 활동지에 해결하고 싶은 문제를 쓴다.
  - 해결하고 싶은 고민거리를'~까?'로 쓰기
- 활동지를 돌려가며 문제에 대한 의견을 적는다.
  - 모둠내에서 활동지를 돌려가며 나의 생각 짧은 글로 쓰기
  - 시계방향으로 주고 받기(시간 제한)
  - 덧붙일때는 ↳ 표시하고쓰기
- 나의 활동지를 받아 읽어 보고 생각을 정리한다.
- 함께 의논해 보고 싶은 문제를 찾아 전체 토론한다.

● 두 마음 토론

- 3인 1조로 논제에 대해 찬성 1명, 반대 1명, 심판(판정)1명
- 심판이 바라보는 사람만 발언할 수 있다.
- 토론자끼리는 질의, 응답할 수 없다.
- 심판은 토론자에게 내용 확인 정도의 질문할 수 있으나, 토론자는 심판에게 질문할 수 없다.
- 1회에 한하여 심판에게 발언권을 긴급히 요구할 수 있다.
- 심판은 '찬성' 쪽을 먼저 보도록 한다.
- 심판은 각 입장의 3 ~ 4회 정도의 발언을 들어보고 결정한다.
- 심판의 선택을 받은 팀이 승리한다.
- 심판은 결정 후 결정 이유를 발표한다.

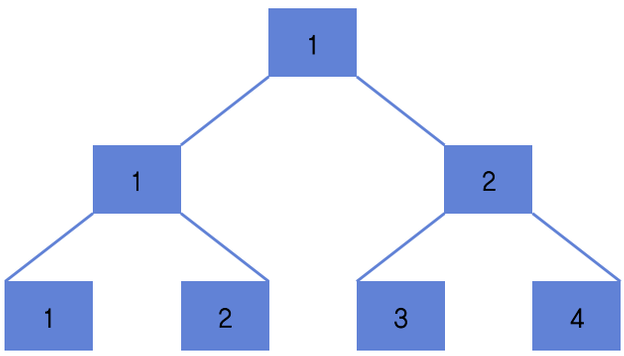
● 신호등 토론

- 논제를 정할 때 많이 사용한다
- 신호등의 색깔로 찬성(초록), 반대(빨강), 중립(노랑)의 의사를 표현한다
- 논제에 대하여 자신의 생각을 신호등카드로 표시한다
- 토론 후 자신의 생각을 다시 표시한다
- 학생들의 생각을 한 눈에 알 수 있는 장점이 있다

신호등 카드 쉽게 만드는 방법	같은색 양면 색종이 빨강, 초록, 노랑색을 하드보드지에 붙이거나 A4코팅지로 코팅한다.
신호등카드	찬성 / 반대 / 중립

● 피라미드 토론

- 논제에 대한 의견 1인당 3개 적기(상황에 따라 1~5개도 가능)
- 두 사람이 토의 · 토론으로 3개의 의견을 모은다.
  두 사람이 짝을 지어 각각 3개씩 적어 놓은 총 6개의 포스트잇을 책상에 붙여놓고, 토의 · 토론을 통해 3개로 줄인다. 이때 대안들은 수정할 수도 있고, 지우고 새로 적을 수도 있다. 즉 중복되는 것은 빼고, 포함관계인 것은 더 넓은 개념으로 대체하는 등 최종적으로 3개 안을 합의한다.
- 네 사람, 여덟 사람, 이런 식으로 3개의 의견을 모은다.
  두 사람이 3개 안을 합의하였듯이 4, 8, 16명으로 학생 수가 늘어나도 토의 · 토론을 통해 대안은 계속 3개를 유지한다.
- 학급 전체의 최종 의견 3개를 발표한다.
  최종적으로 3개 안이 모이면, 이것은 결국 학급 전체의 의견이 된 셈이다.
- 교사가 이 3개의 의견을 최종적으로 발표한다.



피라미드토론

최종 의견 모으기

● 회전목마 토론(물레방아 토론)

- 두 개의 원을 만든다.
- 찬성 원은 안쪽, 반대 원은 밖에서 서로 마주 본다.(찬성과 반대 원을 바꾸어도 무방)
- 바깥쪽 원의 학생들이 질문하고 안쪽 원의 학생들은 자기 생각을 말한다.
- 바깥쪽 원의 학생은 안쪽 원 학생들의 생각을 메모한다.
- 바깥쪽 원의 학생은 이동 한다.(2칸 옆으로)
- 바깥쪽 원의 학생은 안쪽 원 학생들에게 앞에 만난 토론자의 생각을 요약해서 이야기해 주고 안쪽 토론자의 생각을 듣고 메모한다.
- 시간을 통제하고, 회전목마처럼 옆으로 여러 번 이동하여 토론한다.
- 시간 내에 3~5번 정도 이동한 후 만났던 토론자 중 인상 깊은 토론자를 발표한다.
  ▶ 이동 시 바로 옆 칸이 아니라 2칸 옆으로 가는 이유는 옆 칸은 서로 들을 수도 있기 때문이다.

● 모둠 문장 만들기 토론

- 주제를 보고 어울리는 그림 카드를 고른다.
- 그림카드와 연결하여 문장을 만든다.
  - 예:(　　)는 (　　)이다. 왜냐하면 (　　)이기 때문에
- 각자 만든 문장을 모둠별로 연결하여 시로 만든다.
- 각 모둠별로 꾸미고 전시한다.(갤러리활동이나 발표)

● 가치 수직선 토론

가치에 대한 개인별 의사표시를 수직선 위에 함으로써 가치 판단 경험을 하고 그것의 표현을 가능하게 하는 토론 방식이다.

- 가치 판단이 필요한 상황을 논제로 제시한다.
- 가치에 대한 개인별 의사결정을 한다.(붙임딱지에 의견 쓰기)
- 의사결정 이유를 발표하고 수직선 아래에 붙임딱지를 붙인다.
- 서로의 의견을 듣고 생각이 바뀐 사람은 수직선위에 붙임딱지를 다시 붙인다.
- 수직선 위에 나타낸 상태를 설명하고 정리한다.
- 주제는 찬반이 명확하게 나뉘는 것보다, 그 정도가 연속성 있게 나타내는 주제를 선택하는 것이 좋다. (예:선의의 거짓말은 필요한가?)

● 모서리 토론

- 모든 참석자들은 교실 중앙에 모인다.
- 논제를 제시한다. (예:마법의 사과를 읽고 공주와 결혼을 할 사람 선택하기)
- 세, 네 모서리에 서로 다른 유형을 지정한다.
- 자신들이 결정한 모서리에 가서 서로를 만나게 된다.
- 각 모서리에 모인 사람들끼리 짧게 자신을 소개하고 자신의 결정에 대해 서로 이야기를 나눈다.
- 그 내용을 모아서 전체가 모인 곳에서 발표하고, 종합토론을 한다.

● 개념 탐구 토론

- 이야기를 듣거나 읽고 중심개념을 찾는다.(핵심키워드로 하기)
- 중심개념의 예와 반례를 든다.(예:친구의 예와 반례)
- 예와 반례의 공통점을 생각하며 중심개념을 정의한다.(교사와 학생 함께)
- 친구들과 검토한다.
- 검토를 바탕으로 재정의한다.
- 개념 탐구에 대한 소감을 나눈다.

● 질문 까페(월드 까페) 토론

- 책을 읽고 가장 많이 떠오른 단어(핵심키워드) 찾아본다.
- 내가 찾은 핵심 키워드로 붙임딱지에 각각 질문 만든다.(2개 정도)
- 모둠원의 질문들을 모두 모아서 보고 모둠의 질문 선정한다.
- 선정된 질문의 주인이 카페 호스트가 되어 질문카페 연다.
- 삼각대에 선정된 질문 쓰고 책상 위에 올린다.(간식 ok)
- 각 모둠의 호스트만 남고 나머지는 이야기 나누고 싶은 질문 카페 찾아간다.
- 방문한 친구들에게 호스트가 선정된 질문으로 진행한다.
- 여러 카페를 이동하여 제한된 시간 안에 의견 나누고 자기 자리로 이동
- 각 호스트가 전체적으로 토론내용 공유한다.

● 둘 남고 둘 가기 (셋 가고 하나 남기) 토론

4인 1조의 모둠원이 완성한 학습 결과물에 대해 2명은 남아서 자기 모둠 학습에 대해 설명해 주고 2명은 다른 모둠으로 투어를 가서 서로의 학습 결과물을 공유하는 수업 형태

- 논제(해결해야 할 문제)를 제시한다.
- 개인별로 의견을 붙임딱지에 정리한다.
- 모둠별로 좋은 의견 3~4개를 선택한다.
- 모둠원 중 2명은 다른 모둠에 가서 의견 얻어오고 남은 2명은 다른 모둠원에게 모둠의 의견 설명해 준다.(2~3모둠 돌아보고 오기)
- 모둠으로 돌아와 수집한 정보를 공유한다.
- 수집된 정보를 가지고 적절한 대안을 최종적으로 선택하고 공유한다.

● 소크라틱 세미나 토론

- 텍스트를 읽고 질문(논제)을 만든다.
- 큰 원과 작은 원으로 자리를 배치한다.(모둠대표 작은 원, 나머지 큰원)
- 작은 원에 앉을 대표를 뽑는다.
  한 명이 안의 원에 대표로 앉고 나머지는 뒤에서 보조
- 질문에 대해 서로의 생각을 주고 받는 작은 모둠 토의를 한다.
- 큰 모둠 토의를 한다.
  어깨를 툭툭쳐서 자리 교체하며 토론자 이동 가능
- 토론에 대한 소감을 나눈다.

● 개념 지도 만들기 토론

- 탐구해 보고 싶은 낱말을 주제로 고른다.(책에서 어렵거나 깊이 다룰 낱말)
- 주제로 연상되는 것(연상), 주제로 질문 만들기(질문), 주제어를 넣어 문장 만들기(문장), 주제어를 다른 것에 비유한다면(비유), 주제어가 가진 중요성(가치),주제어의 뜻(정의), 주제어의 예(예)를 모둠별로 전지에 그려본다.
- 모둠별 개념 지도를 게시한다.
- 베스트 개념지도를 뽑는다.

● 육색 생각 모자 토론

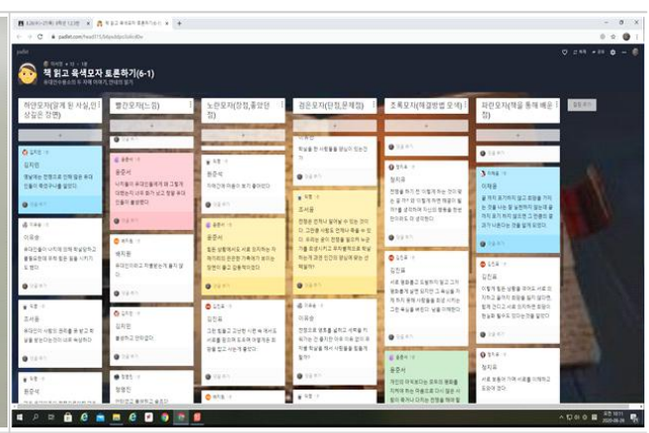
주제에 대해 6가지 관점에서 생각해 봄으로써 다채로운 아이디어를 도출하는 토론

6색 모자를 쓰고 발표함으로써 생각의 확장을 경험하는 토론 방법으로 학생들 스스로 실태나 현상을 파악하고, 그 문제점과 구체적인 해결책을 찾아보고 스스로 행동을 개선하려는 태도에 효과가 있다.

- 6개 색깔 모자를 준비한다.(도화지로 만들거나, 이름표 형식으로도 활용)
- 정해진 주제에 따라 흰색 모자 쓰고, 흰색 모자의 생각을 먼저 얘기한다.
- 6가지 모두 사용해 발표한다.(그룹을 나누어서 활동해도 됨)
- 모자 순서를 미리 정하고, 마지막엔 무조건 파란색 모자로 발표한다.
- 모자 사용 시, 모두 같은 모자를 쓰고 활동한다.

• 하얀모자(중립/객관/사실): 알게 된 사실,가장 인상깊었던 장면은 무엇인가요?
• 빨간모자(직관/느낌): 떠오르는 느낌이나 생각은 무엇인가요?
• 노란모자(긍정/장점): 이 책의 장점,이책에서 좋았던 점이 있다면 무엇인가요?
• 검은모자(부정/비판/단점): 이 책을 읽고 생각한 문제점은 무엇이 있나요?
• 초록모자(창의/대안): 문제점에 대한 해결방법은 무엇이 있을까요?
• 파란모자(침착/냉정): 책을 읽고 배운 점이 있다면,나의 생각 정리

육색생각모자토론 방법



패들렛을 이용한 육색생각모자토론

● 뜨거운 의자(Hot Sitting) 토론

교육연극기법을 활용한 토의토론 방법으로 가상의 인물과 만나 서로 대화하는 토론 기법이다. 의자에 한 명 또는 여러 명의 연기자들이 앉고, 그들은 텍스트 속의 인물이 되어 맡은 역할을 연기하며, 주어진 질문에 대답한다.

이 기법은 텍스트, 인물, 작가 등을 시공간을 넘어 교실로 가져올 수 있으며, 참가자들은 그 인물이 되어 보거나 그 인물이 옆에 있다고 상상한다. 자연스레 교실은 연극의 공간이 되고 학생들이 최대한 몰입할 수 있도록 음악, 조명들을 조절하는 것도 방법이다.

▶ 교육연극: 교육과 관련된 연극 활동으로, 고유한 목적을 가진 종합 예술

● SEDA원탁 토론

- 4인 1모둠으로 구성한다.
- 각자 논제에 대한 자신의 생각을 쓴다.
- 모둠별 사회자를 정하고 발표순서를 정한다.
- 첫 번째 발표자가 의견을 발표한다. (2분 이내)
- 첫 번째 발표자의 의견에 대하여 모둠원이 순서대로 논평한다. (1분 이내)
- 5번의 과정을 반복한다.
- 각 발표자는 토론 결과를 바탕으로 최종 의견을 정리 발표한다.
- 학급 전체와 토론 후 소감을 발표한다.

● 찬반 대립 디베이트

- 찬성측 입론(2분)
- 반대측 입론(2분)
- 작전타임(3분)
- 반대측 반론펴기 및 꺽기(5분)-반대측이 먼저 반론펴고 찬성측 꺽기(답변)
- 찬성측 반론펴기 및 꺽기(5분)-찬성측이 반론펴고 반대측 꺽기(답변)
- 작전타임(3분)
- 찬성측 최종변론(2분)
- 반대측 최종변론(2분)

II 수업 이야기를 나누다

예술작품과 독서 교육과정 편제

1. 학교자율과정 조망도

주제	명작과 함께하는 질문 수업			
학년(군)별 소주제	3학년 질문 놀이	4학년 그림책 놀이	5학년 명화 토론	6학년 명작 토론
유형	교과융합형 (국어,음악)	교과융합형 (국어,사회)	교과융합형 (국어,창체)	교과융합형 (국어,창체)
시수 및 집중운영시기	10시간 주기형(주1회)	16시간 주기형(주2회)	20시간 주기형(주2회)	20시간 주기형(주2회)

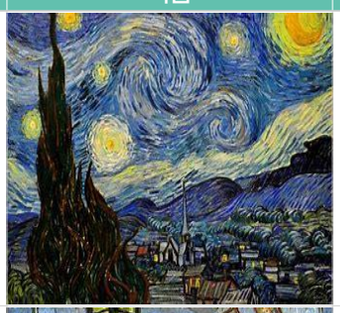
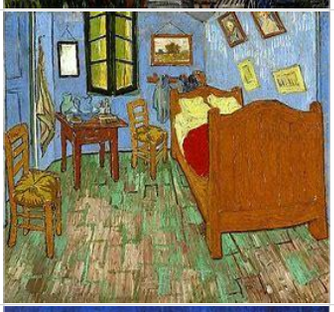
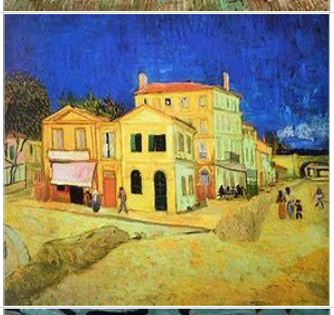
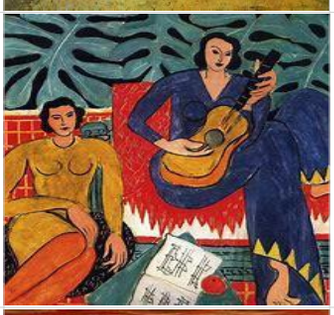
2. 학년별 작품 목록

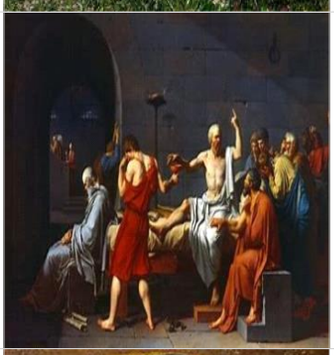
구분	학년	작품명	작가	내용
서양화	4-6	아를의 방	고흐	그림 읽고 하브루타 질문 만들기
	4-6	별이 빛나는 밤	고흐	그림 읽고 하브루타 질문 만들기
	4-6	아를의 별이 빛나는 밤	고흐	그림 읽고 질문 만들기
	4-6	노란 집	고흐	그림 읽고 질문 만들기
	4-6	밤의 카페 테라스	고흐	그림 읽고 이야기 꾸미기
	4-6	음악	마티스	그림으로 이야기 꾸미기
	5-6	절규	뭉크	논제 만들어 토론하기(월드카페토론)
	5-6	지베르니 숲속에서	모네	논제 만들어 토론하기(회전목마토론)
	5-6	소크라테스의 죽음	자크 다비드	논제 만들어 토론하기(소크라틱세미나)
	5-6	키스	클림트	논제 만들어 토론하기(브레인라이팅)
한국화	4-6	서당	김홍도	논제 만들어 토론하기(찬반대립토론)
	4-6	아기 업은 소녀와 아이들	박수근	논제 만들어 토론하기(원탁토론)
명작	6	어린왕자	쌩떽쥐베리	한 권 읽고 토의 토론하기

예술작품으로 하는 토론수업 이야기

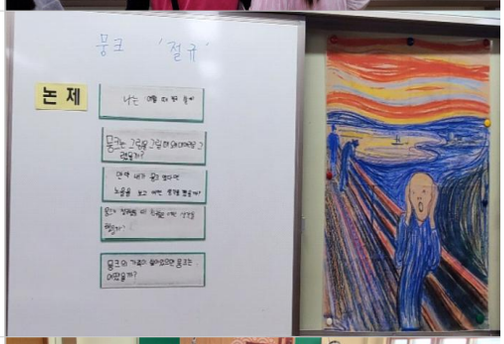
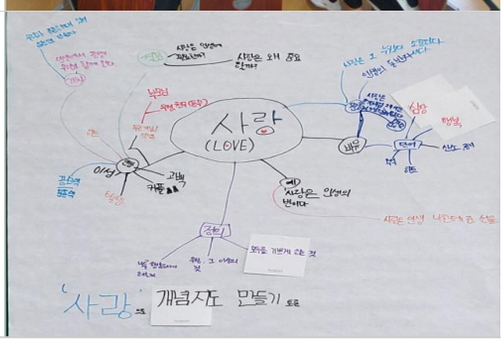
1. 예술 수업 프로젝트 (4~5학년)

● 수업 내용 【명화과 함께 하는 토의토론수업】

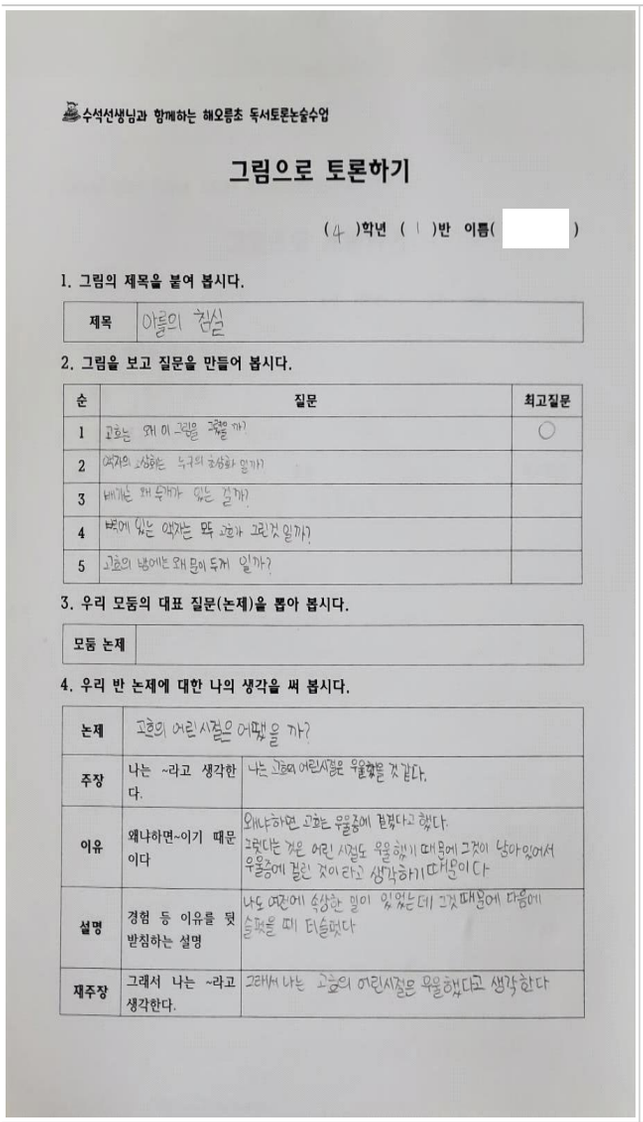
학년	키워드	작품	주요 내용 및 질문	토론방식	관련 도서
4	아름다움		• 고흐의 삶 알기 • 가장 아름답게 느낀 부분 • 하브루타 질문 만들기 • 진정한 아름다움이란?	모서리 토론	별
4	우정 자아정체성		• 자세히 관찰하기 • 질문 만들기 • 고흐와 고갱 • 내가 생각하는 우정이란?	개념탐구 토론	그림책 '여우'
4	행복한 삶		• 행복의 의미 • 행복과 불행의 차이 • 행복한 삶을 위하여 필요한 것은?	원탁토론	얼마나 가져야 행복할까?
4	음악		• 앙리 마티스 알기 • 그림의 느낌 나누기 • 내가 좋아하는 음악 나누기 • 6개의 단어로 이야기 만들기	이야기 만들기	그림책 '피아노치기는 지겨워'
4	고통		• 뭉크 알아보기 • 그림에서 느껴지는 감정 • 고통스러웠던 경험 나누기 • 내가 절규하는 상황은?	물레방아 토론	그림책 '아나톨의 냄비'

학년	키워드	작품	주요 내용 및 질문	토론방식	관련 도서
5	자연		• 모네의 삶 알기 • 그림의 제목과 내용 관련성 • 질문 만들기 • 자연이 주는 이로움 알기 • 자연과 공존하는 방법은?	브레인 라이팅 토론	아낌없이 주는 나무
5	법과 정의		• 그림 속 인물 알아보기 • 그림의 내용 짐작하기 • 소크라테스의 삶 알기 • 진정한 정의는 무엇인가?	소크라틱 세미나 토론	그림책 '악법도 법인가'
5	사랑		• 클림트에 대해 알기 • 그림이 의미하는 것 찾기 • 진정한 사랑은 어떤 것일까? • 사랑의 의미 찾기	개념지도 만들기 토론	소나기
5	학문		• 김홍도 알아 보기 • 서당의 의미 나누기 • 학문을 하는 이유 • 성공적인 삶을 위해 공부는 필요할까?	3:3토론	책도령은 왜 지옥에 갔을까
5	가족		• 박수근 알아 보기 • 박수근 그림의 시대적 배경 • 소녀의 삶과 배경 알기 • 행복한 삶과 가족 • 가족을 키워드로 질문카페	질문카페 토론	몽실언니

• 수업 이야기

작품	활동 내용	활동 장면
고흐 '아를의 침실'	〈내가 생각하는 우정이란?〉 • 그림 읽고 생각해 보기 • 핵심 키워드로 질문 만들기 • 고흐와 고갱의 삶 비교하기 • 성격이 다른 사람이 친구가 될 수 있을까? • 키워드로 개념 탐구 토론하기	
앙리 마티스 '음악'	〈6개의 단어로 이야기 만들기〉 • 그림 읽고 생각해 보기 • 6개의 단어로 이야기 만들기(옛날에, 매일, 어느날, 그래서, 그런데, 마침내) • 모둠별로 의견 나누기 • 갤러리 활동을 통해 질문 나누기	
뭉크 '절규'	〈나는 어떤 상황에서 절규하는가?〉 • 그림 읽고 느낌 나누기 • 왜 고통스러운 표정인지 상상하기 • 모둠별 최고의 질문 선정하기 • 내가 고통스러운 순간은? • 물레방아 토론으로 생각 나누기	
자크다비드 '소크라테스의 죽음'	〈소크라테스의 선택은 옳았을까?〉 • 그림 읽고 느낌 나누기 • 그림의 내용 파악하기 • 질문 만들어 짝 토론하기 • 우리 반 질문 중 논제 정하기 • 소크라틱세미나 토론하기	
클림트 '키스'	〈사랑의 개념 알아보기〉 • 그림 읽고 느낌 나누기 • 그림 내용 상상하기 • 그림 보고 핵심 키워드 나누기 • 모둠별 단어 선정하기 • 개념 지도 만들기 토론하기	

● 학습지 모음



수석선생님과 함께하는 해오름초 독서토론논술수업

그림으로 토론하기

(4)학년 (1)반 이름( )

1. 그림의 제목을 붙여 봅시다.

제목	아들의 침실

2. 그림을 보고 질문을 만들어 봅시다.

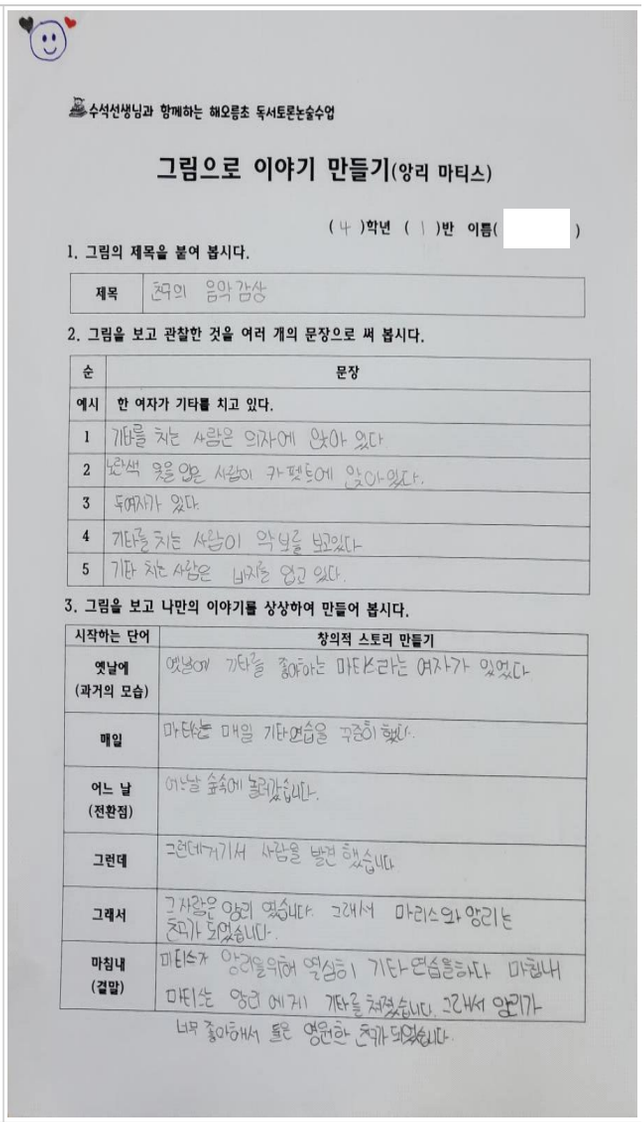
순	질문	최고질문
1	고흐는 왜 이 그림을 그렸을까?	○
2	여자의 초상화는 누구의 초상화 일까?	
3	베개는 왜 두꺼워 있는 걸까?	
4	벽에 있는 액자는 또 고흐가 그린것 일까?	
5	고흐의 방에는 왜 문이 두꺼 일까?	

3. 우리 모둠의 대표 질문(논제)을 뽑아 봅시다.

모둠 논제	

4. 우리 반 논제에 대한 나의 생각을 써 봅시다.

논제	고흐의 어린 시절은 어땠을 까?	
주장	나는 ~라고 생각한다.	나는 고흐의 어린시절은 우울했을 것 같다.
이유	왜냐하면~이기 때문이다	왜냐하면 고흐는 우울증에 걸렸다고 했다. 그렇다는 것은 어린 시절도 우울했기 때문에 그것이 남아있어서 우울증에 걸린 것이라고 생각하기 때문이다
설명	경험 등 이유를 뒷받침하는 설명	나도 예전에 속상한 일이 있었는데 그것 때문에 다음에 슬펐을 때 터졌었다
재주장	그래서 나는 ~라고 생각한다.	그래서 나는 고흐의 어린시절은 우울했다고 생각한다



수석선생님과 함께하는 해오름초 독서토론논술수업

그림으로 이야기 만들기(앙리 마티스)

(4)학년 (1)반 이름( )

1. 그림의 제목을 붙여 봅시다.

제목	천국의 음악감상

2. 그림을 보고 관찰한 것을 여러 개의 문장으로 써 봅시다.

순	문장
예시	한 여자가 기타를 치고 있다.
1	기타를 치는 사람은 의자에 앉아 있다.
2	분홍색 옷을 입은 사람이 카펫트에 앉아있다.
3	두여자가 있다.
4	기타를 치는 사람이 악보를 보고있다
5	기타 치는 사람은 바지를 입고 있다.

3. 그림을 보고 나만의 이야기를 상상하여 만들어 봅시다.

시작하는 단어	창의적 스토리 만들기
옛날에 (과거의 모습)	옛날에 기타를 좋아하는 마티스라는 여자가 있었다
매일	마티스는 매일 기타연습을 꾸준히 했다.
어느 날 (전환점)	어느날 숲속에 놀러갔습니다.
그런데	그런데거기서 사람을 발견 했습니다
그래서	그 사람은 앙리 였습니다. 그래서 마티스와 앙리는 친구가 되었습니다.
마침내 (결말)	마티스가 앙리을위해 열심히 기타 연습을하다 마침내 마티스는 앙리 에게 기타를 쳐줬습니다. 그래서 앙리가 너무 좋아하셔서 둘은 영원한 친구가 되었습니다.

주제가 있는 이야기 만들기

모둠원( )

주제가 있는 창의적 스토리 만들기	
제목 :휴식시간	
시작하는 단어	창의적 스토리 만들기
옛날에 (과거의 모습)	옛날에 여자 두명이 살았어요. 보라색옷을 입은 여자는 수민이였고 노란생 옷을 입은 여자는 소민이였어요. 그들은 자매였어요.
매일	매일 아침 언니 수민이는 동생 소민이에게 기타연주를 해 주었어요.
어느 날 (전환점)	어느날 동생 소민이는 악보를 만들었어요. 그리고 언니 수민이는 악보를 보고 기타연주를 했어요.
그런데	그런데 동생 소민이는 악보 만든 것이 마음에 안든다고 악보를 찢었다.
그래서	그래서 언니 수민이는 동생 소민이를 달랬어요.
마침내 (결말)	마침내 언니 수민이는 기타연주를 잘하게 되었고 동생 소민이는 악보를 잘 만들게 되었습니다.

주제가 있는 이야기 만들기

모둠원( )

주제가 있는 창의적 스토리 만들기	
제목 : 앙리마티스의 성공	
시작하는 단어	창의적 스토리 만들기
옛날에 (과거의 모습)	옛날에 앙리마티스는 그림을 싫어하고 피아노를 좋아하는 사람 이었습니다.
매일	매일 피아노만 치고 그림은 거들 떠 보지도 않았습니다.
어느 날 (전환점)	어느날, 앙리마티스는 멋진 그림을 보았어요.
그런데	그런데 그 그림이 너무 멋졌습니다. 앙리마티스도 그림을 그려보고 싶었어요.
그래서	그래서 앙리마티스는 그림그리기에만 집중했어요
마침내 (결말)	마침내 앙리마티스는 그림그리기에 성공했어요

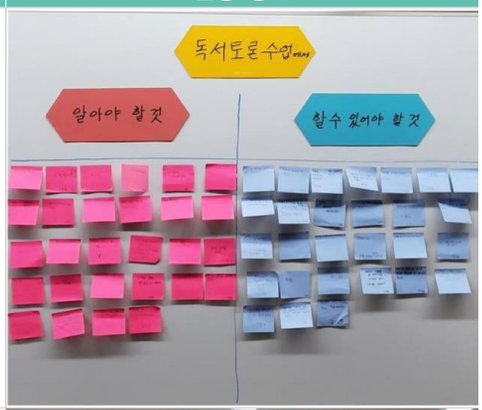
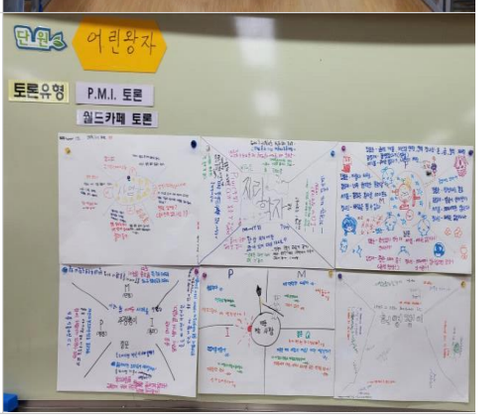
2. 예술 수업 프로젝트 (6학년)

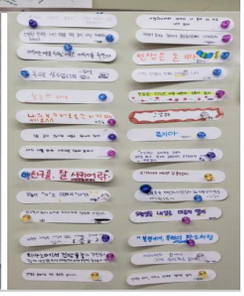
● 수업 내용 【명작과 함께하는 토의 토론수업 – 어린 왕자】

차시	단원	키워드	주요 내용 및 질문	토론방식
1~2	어린 왕자 프로젝트	쌩떽쥐페리	• 한 권 읽기 프로젝트 알기 • 어린 왕자 읽기 • 작가 쌩떽쥐페리 알아보기 • 성취기준 구성하기 (알아야할 것+실천할 것)	브레인 라이팅
3~4	코끼리를 삼킨 보아뱀	보이는 것과 보이지 않는 것	• 그림 보고 이야기 나누기 • 하브루타 질문 만들기 • 궁금한 점 이야기 나누기 • 보이는 것과 보이지 않는 것 차이	하브루타 질문 만들기
5~6	설명이 필요한 어른	어른 vs 아이	• 어른과 아이의 차이점 나누기 • 어른이 되고 싶은 때 • 어른의 특징 이야기하기 • 좋은 어른이 되려면 • 개념 탐구하기(어른, 아이)	개념탐구토론
7~8	교육연극	인상 깊은 장면 나누기	• 인상 깊은 장면 이야기하기 • 모둠별 장면 선정하기 • 장면의 특징 고려하여 연출하기 • 각각의 인물에게 질문하고 답하기	교육연극핫시팅 토론
9~10	인물의 특징	어린 왕자가 만난 사람들	• 행성에서 만난 사람들 알기 • 지리학자, 가로등켜는 사람, 허영쟁이, 사업가, 술꾼등의 특징 • 모둠별 인물 선정하기 • 각각의 장점과 단점 나누기	pmi토론
11~12	장미와 어린 왕자	사랑	• 좋아하는 것 이야기 나누기 • 어린 왕자와 장미의 대화 읽기 • 세상에서 가장 중요한 건 사람의 마음을 얻는 일의 의미 • 사람의 마음을 얻기 위해 중요한 것은(물레방아 토론)	물레방아토론
13~14	바오밥 나무의 비극	지구 환경	• 바오밥 나무에 대해 조사하기 • 바오밥 나무에 대한 나의 생각 • 지구를 해치는 것들 생각해 보기 • 우리 모둠과 다른 모둠의 문제해결 방안(둘가고 둘남기) • 지구를 위하여 내가 할 수 있는 일들 생각해 보고 실천하기	둘가고 둘남기 토론
15~16	행복의 의미	행복	• '네가 4시에 온다면 3시부터 행복할 거야.' 문장의 의미 나누기 • 행복한 경험 나누기 • 나에게 그런 대상이 있는지 나누기 • 행복한 삶을 위하여 필요한 것은 무엇일까? (롤링페이퍼토론)	롤링 페이퍼 토론

차시	단원	키워드	주요 내용 및 질문	토론방식
17~18	길들이는 것	관계	• '길들이면 특별한 존재가 돼'의 의미 나누기 • 우리가 맺는 많은 관계 알아보기 • 문장으로 모둠별 질문 만들기 • 질문카페 토론하기	질문카페토론
19~20	나만의 명언	명언 만들기	• 어린 왕자 속 명대사 나누기 • 나만의 명언 생각해 보기 • 명언으로 책갈피 꾸미기 • 명언 현수막 만들기 • 프로젝트 정리하기	책갈피 만들기

• 수업 이야기

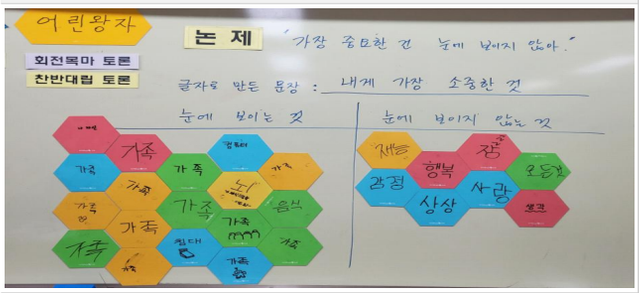
작품	활동 내용	활동 장면
어린 왕자 프로젝트	〈성취기준 만들기〉 • 한 권 읽기 프로젝트 알기 • 어린 왕자 읽기 • 작가 쌩떽쥐페리 알아보기 • 성취기준 구성하기 • 알아야 할 것+할 수 있어야 할 것 생각해보기	
교육연극	〈인상 깊은 장면 교육연극, 핫시팅 토론〉 • 인상 깊은 장면 이야기하기 • 모둠별 장면 선정하기 • 장면의 특징 고려하여 연출하기 • 각각의 인물에게 질문하고 답하기	
인물의 특징	〈각 행성 별 인물의 특징 PMI 토론하기〉 • 행성에서 만난 사람들 알기 • 지리학자, 가로등켜는 사람, 허영쟁이, 사업가, 술꾼등의 특징 • 모둠별 인물 선정하기 • 각각의 장점과 단점 나누기	

작품	활동 내용	활동 장면
행복의 의미	〈행복한 삶을 위해 필요한 것은?〉 • '네가 4시에 온다면 3시부터 행복할 거야.' 문장의 의미 나누기 • 행복한 경험 나누기 • 나에게 그런 대상이 있는지 나누기 • 행복한 삶을 위하여 필요한 것은 무엇일까? (롤링페이퍼토론)	
나만의 명언	〈나만의 명언 만들기〉 • 어린 왕자 속 명대사 나누기 • 나만의 명언 생각해 보기 • 명언으로 책갈피 꾸미기 • 명언 현수막 만들기 • 프로젝트 정리하기	

활동 모습

물레방아 토론

월드 카페 토론



찬반 토론–소중한 것은 보이지 않는 것

모서리 토론

어린 왕자 협력 그리기

포토 스탠딩 토론

질문 모음(어린 왕자)

순	질문
1	「어린 왕자」에 별점을 준다면 몇 점인가요?
2	가장 재미있거나 인상 깊었던 장면은 어디인가요?
3	어린 왕자는 행성을 여행하면서 다양한 사람들을 만납니다. 가장 인상 깊었던 어른은 누구인가요?
4	자신의 별로 돌아간 어린 왕자는 어떻게 지내고 있을까요? 그리고 다시 또 지구로 찾아올까요?
5	어린 왕자가 장미꽃을 두고 별을 떠난 것은 옳은 일일까요?
6	어린 왕자는 식물에는 좋은 식물과 나쁜 식물이 있는데 그 씨앗들이 싹을 틔웠을 때 나쁜 식물이라면 눈에 띄는 즉시 뽑아 버려야 한다고 말합니다. 특히 바오밥나무는 일찌감치 발견하지 않으면 아예 없애 버릴 수조차 없다고 합니다. 이때 나쁜 식물은 어떤 식물을 말하는 것일까요?
7	만약 식물의 씨앗이 어린이라면 어릴 때 행동을 보고 좋은 사람일지 나쁜 사람일지 구분할 수 있을까요? 자신의 의견을 이유와 함께 말해봅시다.
8	한 알만 먹으면 일주일 동안 갈증을 느끼지 않는 약을 파는 상인을 만납니다. 그리곤 왜 그 약을 먹느냐 묻자 53분의 시간을 절약하기 위해서라고 대답합니다. 하지만 어린 왕자는 그 53분으로 천천히 샘을 향해 걸어가겠다고 말합니다. 여러분은 상인의 입장에 동의하시나요? 혹은 어린 왕자에게 동의하시나요?
9	코끼리를 소화 시키고 있는 보아뱀의 그림을 보며 어른들은 '모자'라고 대답합니다. 이것을 보고 주인공은 어른들은 답답하다고 평하는데요, 어떤 점이 답답하다고 생각했을까요?
10	어른들은 인생을 '숫자로 이해하는 것'과 '옛날이야기'로 이해한다고 합니다. 여러분들도 이 의견에 동의하나요? 여러분의 주위 어른들도 저렇게 인생을 이해하나요?
11	어린 왕자는 어떤 어른으로 자랄 것 같나요?
12	어린 왕자가 사랑하는 장미처럼 자신만의 한 가지가 있다면 어떤 것인가요?
13	누구를 기다리며 행복해 본 경험이 있나요?
14	내게 가장 소중한 것은 무엇인가요?
15	어린 왕자는 세상에서 가장 어려운 건 사람의 마음을 얻는 것이라고 이야기합니다. 나에게도 그런 경험이 있나요?

● 명언 만들기(어린 왕자)

순	이름	명언 만들기
1	김○○	달을 향해 쏴라 빗나가도 별이 될테니
2	김○○	토끼는 상대를 보았고 거북이는 목표를 보았다
3	고○○	나의 인생의 진짜 라이벌은 '나'다
4	윤○○	진실된 지식은 사람 내면에 깃들어 있다.
5	서○○	오늘의 '나'는 미래의 '나'다
6	이○○	오늘 걷지 않으면 내일은 뛰어야 한다
7	정○○	미래의 투자는 현재의 충실함으로부터 시작된다
8	강○○	오늘은 사랑하는 사람에게 먼저 사랑한다고 말해 볼래?
9	이○○	출구를 여는 '열쇠'같은 사람이 너의 진짜 '친구'이다
10	황○○	다른 사람을 평가하지 말고 나 자신을 평가하라
11	이○○	내일의 '상쾌함'은 오늘의 '고난' 때문이야
12	김○○	그냥 하지 말고 생각해!
13	정○○	수고했어, 오늘도♥
14	김○○	사막의 오아시스는 나 자신이다
15	양○○	한 번의 실패는 하나의 지식을 얻는다
16	오○○	진정한 사랑은 마음을 녹이는 거야
17	강○○	노력 없이 보상받을 수 있다고 생각하지 말라
18	소○○	멀리서 찾으려 하지마. 소중한 건 네 주변에 있어
19	이○○	좋은 건 늘 옆에 있다
20	이○○	이 세상의 주인공은 너야
21	최○○	좋은 친구를 원한다면 친구가 너보다 뛰어난 사람이 되도록 도와라
22	정○○	행복은 앞에 있어요
23	서○○	나의 보물은 꼭 분에 보이는 건 아니야
24	김○○	느리지만 뒤로 가진 않는다
25	김○○	나의 한계를 남이 선택하게 하지 마라

Ⅲ 책을 덮으며

교사 소감

요즘은 미술관을 직접 가지 않고도 세계 곳곳에 소장되어있는 명화들을 감상하는 방법이 다양하다. 우리가 미술을 공부하는 가장 큰 이유는 예술적 안목을 키우기 위한 것이 아닐까 한다. 직접 가진 못해도 교실에서 다 함께 명화를 감상하고 이를 통해 자기만의 생각이나 느낌을 담아 이야기를 꾸미기도 하고 서로 다른 관점을 나누면서 토론하기도 한다. 또한 작가를 읽고 그의 삶과 작품에 깃든 시대적 상황을 이해하고 다양한 방식으로 명화를 새롭게 표현하는 과정에서 창의력을 키우고 미적 안목도 높일 수 있다. 학교에서 미술관을 체험하며 명화를 감상하고, 작가를 이해하며 서로 토의 토론하는 일련의 활동들이 학생들의 심미적 역량과 창의적 사고역량, 나아가서는 협력적 소통역량을 높여 성숙한 시민의식을 가진 사회의 일원으로 성장시키리라 기대한다.

학생 소감

순	소감
1	미술관에 가지 않고도 세계 여행을 하는 것 같아요.
2	교실이 미술관 같아요.
3	명화 토론수업 덕분에 도슨트라는 꿈이 생겼어요.
4	고흐의 감정을 알게 되어 슬펐어요.
5	자신의 마음을 표현하는 것이 중요하다는 것을 알게 되었어요.
6	인상파에 대해 알게 되었어요.
7	고흐와 고갱을 통해 친구를 생각하게 되었어요.
8	프랑스 아를에 가보고 싶어요.
9	조선시대 서당 체험을 하고 싶어요.
10	마티스라는 화가를 알게 되었어요.
11	그림은 보는 것만이 아니라 읽는다는 것이 신기했어요.
12	그림을 보고 서로 다른 생각을 하는게 좋았어요.
13	좀 더 다양한 화가의 그림을 보고 토론하고 싶어요.
14	그림 토론이 재미있었어요.
15	음악으로도 토론하고 싶어요.

부록: 학습지 모음

도서명 : 어린 왕자

(　)학년 (　)반 이름(　　)

〈어린왕자〉를 훑어보고 (가로, 세로, 대각선) 같은 색으로 칠하거나 묶으시오. (8개)

보	사	막	생	것
게	아	한	텍	소
장	코	뱀	쥐	행
미	중	끼	페	성
소	내	가	리	장
허	영	쟁	이	양

칠해지거나 묶여 지지 않은 낱글자를 이용하여 자신의 생각을 표현해 보세요

글자로 만든 문장	
나의 생각 (4난 논법으로)	

그림으로 토론하기

(　　)학년 (　　)반 이름(　　)

1. 그림의 제목을 붙여 봅시다.

제목	

2. 그림을 보고 질문을 만들어 봅시다.

순	질문	최고질문
1		
2		
3		
4		
5		

3. 우리 모둠의 대표 질문(논제)을 뽑아 봅시다.

모둠 논제	

4. 우리 반 논제에 대한 나의 생각을 써 봅시다.

논제		
주장	나는 ~라고 생각한다.	
이유	왜냐하면~이기 때문이다	
설명	경험 등 이유를 뒷받침하는 설명	
재주장	그래서 나는 ~라고 생각한다.	

그림으로 이야기 만들기(앙리 마티스)

(　　)학년 (　　)반 이름(　　)

1. 그림의 제목을 붙여 봅시다.

제목	

2. 그림을 보고 관찰한 것을 여러 개의 문장으로 써 봅시다.

순	문장
예시	한 여자가 기타를 치고 있다.
1	
2	
3	
4	
5	

3. 그림을 보고 나만의 이야기를 상상하여 만들어 봅시다.

시작하는 단어	창의적 스토리 만들기
옛날에 (과거의 모습)	
매일	
어느 날 (전환점)	
그런데	
그래서	
마침내 (결말)	

육색 생각 모자 토론 학습지

(　　)학년 (　　)반 이름(　　)

1. 책을 읽고 6가지로 생각해 봅시다.

하얀 모자	빨간 모자	노란 모자	검은 모자	초록 모자	파란 모자
알게 된 사실, 인상 깊은 장면	떠오르는 느낌, 감정	긍정적인 면, 좋았던 점	부정적인 면, 문제점	문제 해결방안	배울 점, 생각 정리

2. 내가 생각한 핵심키워드로 문장을 만들어 봅시다.

예시) 전쟁은 ~~~~다. 왜냐하면 ~~~~~~~~~~이기 때문이다.

• 핵심 키워드 :

• 문장 만들기(메타포) :

02 「책 바른 교육과정 한해살이」 이야기
– 쉽게 따라 하는 인성 친화 교육과정 프로젝트

해오름초 교사 | 정재경

I 책을 열며

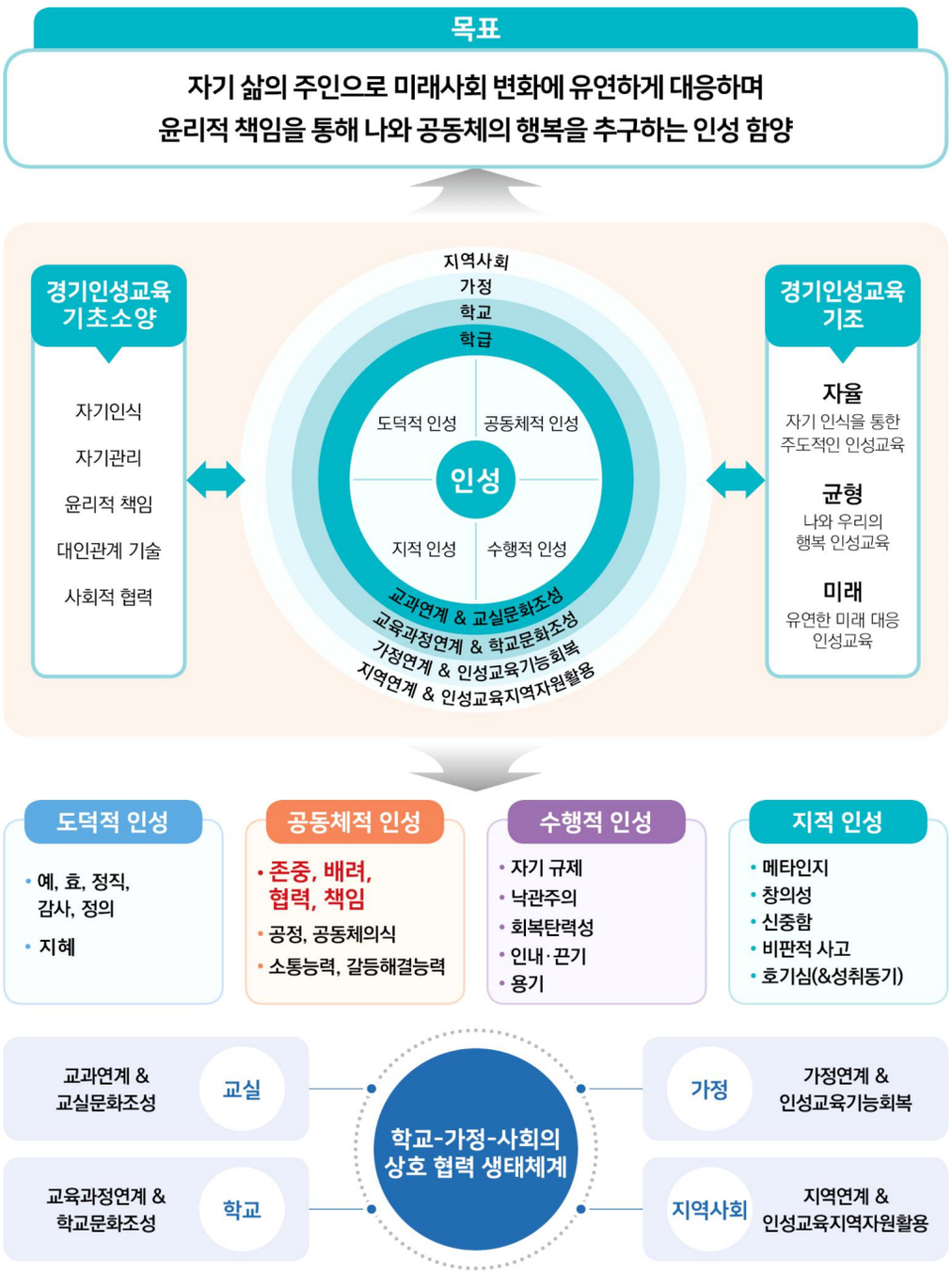
독서 듬뿍~ 인성 up! 「책 바른 교육과정」 이야기

날이 갈수록 책을 읽는 '독서 인구'가 줄어들고 있다는 기사를 심심찮게 접할 수 있다. 우리가 책 읽기를 이토록 강조하는 까닭은 무엇일까? 책이 좋다는 명제에는 누구나 동의하지만, 책 읽기의 필요성에 대해 구체적으로 논할 기회는 생각보다 많지 않다. 학교에서 아이들을 가르치는 교사로서 내가 느낀 책 읽기의 필요성은 다음 하나의 문장으로 정리할 수 있다. "독서가 곧 공부이기 때문이다." 공부라고 하면 왠지 지루하고, 따분하고, 어려운 그 무언가인 것 같지만, 사실 생각해보면 삶을 살아가는 과정 자체가 공부가 아닐까? 독립된 인간으로서 적당한 됨됨이를 가꾸고, 삶을 살아가며 마주하는 여러 가지 문제를 조절하고 해결하는 것. 더불어 사는 방법을 익히고, 적용하며 인간으로서 해야만 하는 역할과 몫을 해내며 사회의 구성원으로 오롯이 서는 것. 학교가 없던 시절에는 책이 바로 학교이자 교사였던 때가 있었다. 우리 주변에는 정말 많은 책이 있다. 그토록 오랜 시간과 세월을 건너 우리 곁에 살아 숨 쉬는 고전은 물론이고, 재미있는 발상과 톡톡 튀는 구성으로 우리를 즐겁게 해주는 신간 도서들. 세상이 돌아가는 이치와 원리를 담은 사회과학책은 물론이고, 평생 보지 않아도 무방한 전문 서적들까지. 참 많은 책이 언제나 우리를 기다리고 있다. 그리하여 우리는 무언가 고민이 되고, 해결하고 싶을 때 언제든 책을 들춰볼 수 있는 것이다.

아이들에게 가르쳐주고 싶은 것이 참 많지만, 역설적으로 그 모든 것을 가르칠 수가 없기에 우리는 '책 읽는 방법', '책과 친해지는 방법'을 아이들에게 가르치는 것이 아닐까? '누구도 네 편이 아닌 것 같을 때, 책만큼은 네 옆에 있어.' 라는 응원의 마음을 전하고 싶은 게 아닐까? 무언가 새롭고 참신한 방법으로 마음을 전하고 싶어도 결국 '사랑해.'라는 뻔한 고백을 할 수밖에 없듯이 말이다. 그래서 오늘도 아이들이 조금이라도 책을 더 편하게 느낄 수 있도록 고민하고, 여기저기 기운 자국이 가득한 교육과정에 책을 한 겹 덧발라 본다. 아이들의 바른 인성을 함양하는 데에 조금의 도움이 되길 바라며.

프로젝트 소개

본 프로젝트는 **책 읽기**와 '**2023 경기 인성 교육 모델**'의 유기적인 연계로 실제적이고 효율적인 인성 지도 사례를 제안한다. 시대적 · 사회적으로 바른 인성 함양의 중요성은 나날이 커지고 있지만, 각 학교급 및 교실 속 학생들에게 여러 가지 인성 요소 중 어떤 요소를 중점적으로 다루어야 할지 고민하는 것은 오롯이 교사의 몫이다. 이에 2023 경기 인성 교육 모델을 기반으로 도덕적 인성, 공동체적 인성, 수행적 · 지적 인성 요소 함양을 위해 실시한 수업 사례 및 활용도서 등을 정리해서 제시하고자 한다.



Into the Book! IB 연계 요소

우리는 어느 장소와 시대에 있는가? – 의사소통역량과 민주시민역량

본 프로젝트는 IB 교육과정 속 초학문적 주제 중 하나인 '우리는 어느 장소와 시대에 있는가?'와 어느 정도 맥락을 같이 할 수 있다. '우리는 어느 장소와 시대에 있는가?'라는 주제는 시공간의 방향, 개인사, 개인과 문명의 관계와 상관성 등의 세부 항목을 주로 다룬다. 초등 3학년은 비로소 1, 2학년을 벗어나 중학년이 되는 시기로, 아이들은 3학년에 들어서며 본격적으로 사회, 과학 등 탐구 교과뿐 아니라, 미술, 체육, 음악 등의 예술 교과와 도덕 교과를 배우게 된다. 또한 지역 사회에 대한 학습을 토대로 본격적인 민주시민으로서의 발걸음을 시작하게 된다. 이러한 학년 특성과 시공간의 방향, 개인과 문명의 관계 등의 세부 항목을 연계하고, 3학년 수준과 시대적 · 사회적 요구를 고려하여 본 프로젝트에 반영해보고자 하였다.

II 수업 이야기를 나누다

프로젝트 요약

● 2023 경기인성교육모델 속 인성 요소와 프로젝트 내용 요약

도덕적 인성	예, 효	• Step 1. 옛이야기로 함께 가꾸는 도덕적 인성 – 사회, 국어 등 교과와 연계하여 옛이야기를 함께 읽고, 이야기 속 내용을 통해 도덕적 인성을 길러요.
	정직, 정의	
	감사	
	지혜	
공동체적 인성	존중	• Step 1. 그림책으로 쉽게, 즐겁게! 「행복한 배움터 프로젝트 Ⅰ, Ⅱ」 – 매 학기 초 1–2주간 「행복한 배움터」 프로젝트 주간을 설정하고, 공동체적 인성 요소를 다룬 여러 가지 그림책을 활용해요. • Step 2. 이야기책으로 깊게, 넓게! 「온책읽기 프로젝트」 – '한 학기 한 권 읽기' 교육과정 재구성을 통해 온책읽기 도서를 함께 읽으며 공동체적 인성을 길러요.
	배려	
	협력	
	책임	
수행적 · 지적 인성	인내, 끈기	• Step 1. 매주 월요일 1교시 즐겁게 책 읽기 – 교육과정 재구성을 통해 매주 월요일 1교시는 온전히 책을 읽을 수 있는 '독서 시간'을 가졌어요. • Step 2. 나만의 이야기책 고르고, 여러 가지 방법으로 나누기 – 나만의 이야기책을 선정하고, 이야기책을 여러 가지 방법으로 나누며 내면화해요.
	용기	
	창의성	
	호기심	

이야기 1: 도덕적 인성과 책 이야기

2023 경기 인성 교육 모델에서 '도덕적 인성'의 하위 요소로 제시하는 것에는 예, 효, 정직, 정의, 감사, 지혜가 있다. 도덕적 인성의 요소를 가만히 들여다보니 옛날부터 오랜 시간 전해왔고, 그 효과가 검증된 '옛이야기'가 다루는 주제와 맥을 같이 하는 것이 아닌가? 책 읽기를 즐겨 하지 않고, 책에 익숙하지 않은 아이들은, 우리 생각보다 옛이야기를 잘 모른다. 마침 3학년 사회 교과에서 우리 고장에 대해 배우며, 고장의 옛날 모습을 살피고 옛날과 오늘날 사람들의 생활 모습을 비교하는 내용을 다루고 있기에, 이와 연계하여 꾸준히 옛이야기를 함께 살필 기회를 만들었다. 다소 낯설고 어렵게 느껴질 수 있는 사회 시간이 옛이야기 덕분에 보다 편하고 즐거워지는 효과는 덤이다. 옛이야기를 활용하며 느낀 점은, 이야기가 가진 힘은 생각보다 훨씬 크다는 사실이었다. 옛이야기라는 도구를 통해 아이들이 도덕적 인성 요소를 쉽고 재미있게 내면화하길 바라는 마음으로 다음과 같은 과정을 함께했다.

1. [Step 1] 옛이야기로 함께 가꾸는 도덕적 인성

● 내용 요약

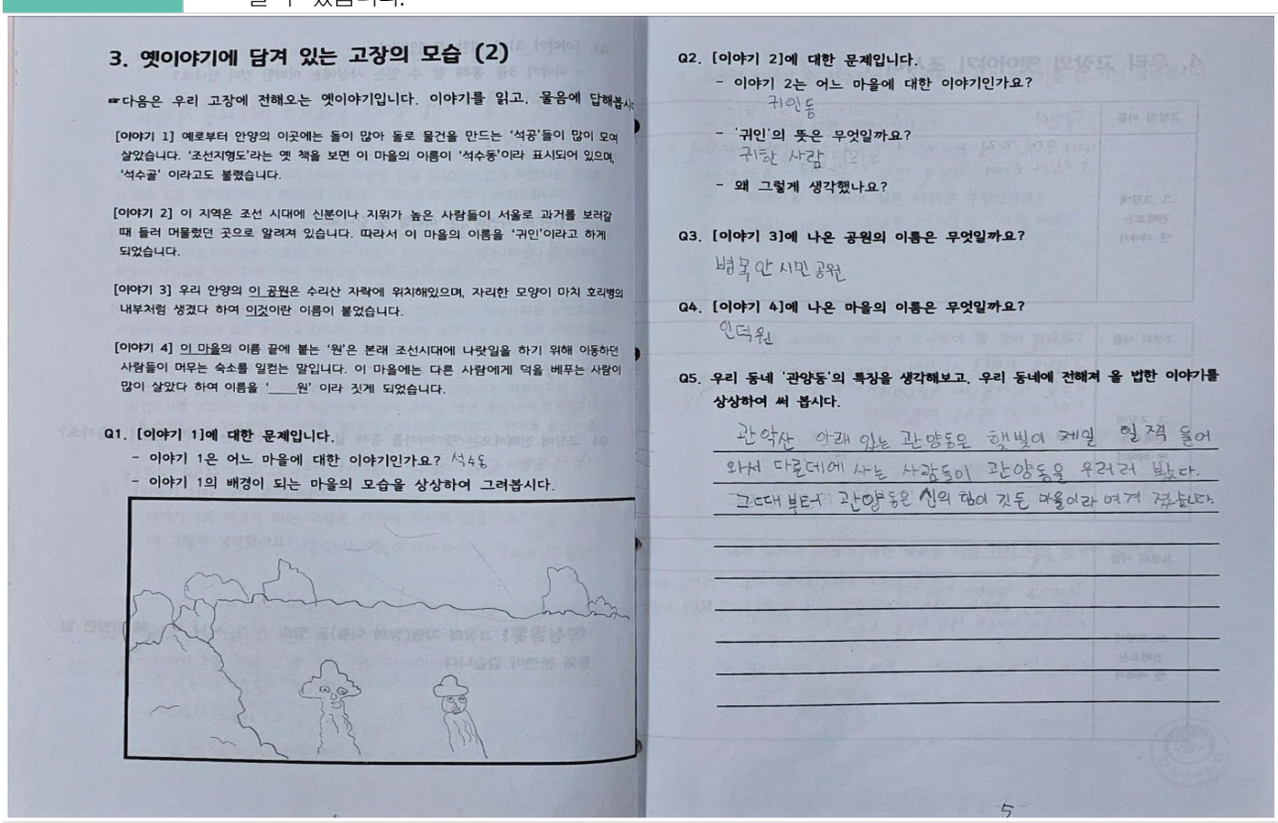
관련 교과	단원	성취기준	활용도서
3-1-국어	6. 일이 일어난 까닭	[4국01-03] 원인과 결과의 관계를 고려하며 듣고 말한다.	「호랑이와 곶감」
3-1-국어	8. 의견이 있어요	[4국02-01] 문단과 글의 중심 생각을 파악한다.	「아씨방 일곱 동무」
3-1-사회	2. 우리가 알아보는 고장 이야기	[4사01-03] 고장과 관련된 옛이야기를 통하여 고장의 역사적인 유래와 특징을 설명한다.	「삼천갑자 동방삭」
3-2-사회	2. 시대마다 다른 삶의 모습	[4사02-04] 옛날의 세시 풍속을 알아보고, 오늘날의 변화상을 탐색하여 공통점과 차이점을 분석한다.	「팥죽 할머니와 호랑이」 「손 큰 할머니의 만두 만들기」

● 활용도서 및 교수학습 과정안 자세히 보기: 삼천갑자 동방삭

• 「삼천갑자 동방삭」 (비룡소, 2018)
한 영감님이 늦은 나이에 얻은 아들인 '동방삭'이 30일밖에 못 산다는 사실을 우연히 알게 되면서, 아들의 운명을 바꾸기 위해 노력하는 이야기이다. '삼천갑자'는 육십갑자의 삼천 배를 뜻하는 아주 큰 수인데, 동방삭이는 아버지의 바람대로 정말 삼천갑자를 살게 될까? 이 이야기는 실제로 충남 공주의 '탄천'과 관련이 있다고 전해오는 옛이야기라고 한다. 사회 교과 수업 후, 우리 고장에 있을 법한 이야기 짓기 활동과 연계하기에 좋은 책이다.

교과 (차시)	3-1-사회	단원명	2. 우리가 알아보는 고장 이야기(3~4/10차시)
핵심성취기준	[4사01-03] 고장과 관련된 옛이야기를 통하여 고장의 역사적인 유래와 특징을 설명한다.		
학습 목표	옛이야기를 통해 우리 고장의 모습을 알 수 있다.		관련 인성 요소 지혜

도입	• 옛이야기와 관련한 경험 나누기 • 책 내용 예상하기 – 책 표지와 제목을 통해 책의 내용을 예상해 봅시다.
전개	• 「삼천갑자 동방삭」 이야기 듣기 • 「삼천갑자 동방삭」 내용 확인하기 • 옛이야기를 통해 알 수 있는 사람들의 생활 모습 찾아보기 – T. 삼천갑자의 뜻은 무엇인가요? – T. 동방삭이 숯을 씻고 있었던 냇가의 이름은 무엇인가요? – T. 저승사자는 동방삭을 어떻게 알아보게 되었나요? • '탄천'의 유래 추측하기 – '탄천'은 왜 '탄천'이라는 이름을 갖게 되었을까요? – 동방삭이 숯을 씻고 있었던 지역은 어디였을까요? • 옛이야기로 알 수 있는 정보 정리하기 – T: 옛이야기로 알 수 있는 정보에는 어떠한 것들이 있을까요? – S: 고장의 자연환경과 관련 있는 옛이야기가 있습니다. – S: 고장에서 유명했던 인물과 관련한 옛이야기도 있습니다. • 우리 고장의 옛이야기 추측하기 – 우리 고장에는 어떠한 옛이야기가 전해올까요? – 우리 고장의 지명을 살펴보고, 있을 법한 옛이야기를 지어 봅시다.
정리	• 우리 고장의 옛이야기 발표하기 – 친구와 서로 지은 우리 고장의 옛이야기를 나눠 봅시다. – 친구가 지어낸 옛이야기는 우리 고장의 무엇과 관련이 있나요? • 학습 내용 정리하기 – 고장의 옛이야기는 고장 사람들의 생활 모습, 유명한 인물, 자연환경 등의 정보를 담고 있다는 사실을 알 수 있습니다.



3. 옛이야기에 담겨 있는 고장의 모습 (2)

☞다음은 우리 고장에 전해오는 옛이야기입니다. 이야기를 읽고, 물음에 답해봅시다.

[이야기 1] 예로부터 안양의 이곳에는 돌이 많아 돌로 물건을 만드는 '석공'들이 많이 모여 살았습니다. '조선지형도'라는 옛 책을 보면 이 마을의 이름이 '석수동'이라 표시되어 있으며, '석수골' 이라고도 불렸습니다.

[이야기 2] 이 지역은 조선 시대에 신분이나 지위가 높은 사람들이 서울로 과거를 보러갈 때 들러 머물렀던 곳으로 알려져 있습니다. 따라서 이 마을의 이름을 '귀인'이라고 하게 되었습니다.

[이야기 3] 우리 안양의 이 공원은 수리산 자락에 위치해있으며, 자리한 모양이 마치 호리병의 내부처럼 생겼다 하여 이것이란 이름이 붙었습니다.

[이야기 4] 이 마을의 이름 끝에 붙는 '원'은 본래 조선시대에 나랏일을 하기 위해 이동하던 사람들이 머무는 숙소를 일컫는 말입니다. 이 마을에는 다른 사람에게 덕을 베푸는 사람이 많이 살았다 하여 이름을 '____원' 이라 짓게 되었습니다.

Q1. [이야기 1]에 대한 문제입니다.
- 이야기 1은 어느 마을에 대한 이야기인가요? 석수동
- 이야기 1의 배경이 되는 마을의 모습을 상상하여 그려봅시다.

Q2. [이야기 2]에 대한 문제입니다.
- 이야기 2는 어느 마을에 대한 이야기인가요?
귀인동
- '귀인'의 뜻은 무엇일까요?
귀한 사람
- 왜 그렇게 생각했나요?

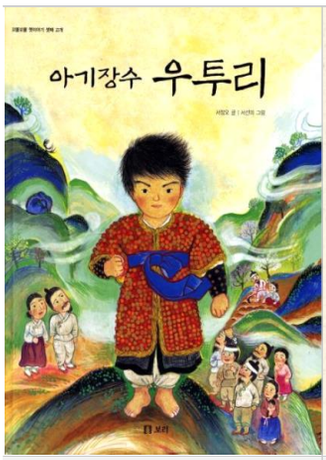
Q3. [이야기 3]에 나온 공원의 이름은 무엇일까요?
병목안 시민공원

Q4. [이야기 4]에 나온 마을의 이름은 무엇일까요?
인덕원

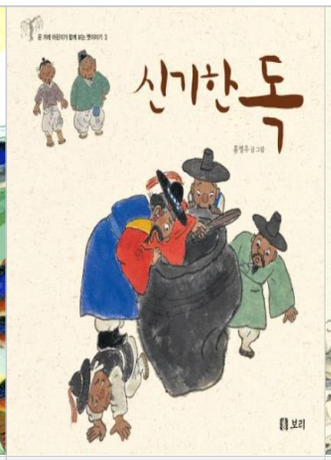
Q5. 우리 동네 '관양동'의 특징을 생각해보고, 우리 동네에 전해져 올 법한 이야기를 상상하여 써 봅시다.
관악산 아래 있는 관양동은 햇빛이 제일 일찍 들어와서 다른데에 사는 사람들이 관양동을 우러러 봤다. 그때부터 관양동은 신의 해이 지는 마을이라 여겨 졌습니다.

우리 고장의 옛이야기 추측하고, 이야기 지어 보기 활동 결과

- **추가 추천 도서:** 사실 찾아보면 옛이야기를 주제로 한 그림책은 주변에 매우 많기에 아래 제시하는 도서 말고도 더 많은 책을 활용할 수 있다. 아이들에게 집에 있는 옛이야기 책을 가져오면 선생님이 함께 읽어주겠다고 해서 책을 함께 읽는 것도 한 가지 방법이다. 해학과 풍자, 삶의 지혜와 연륜이 담긴 옛이야기를 함께 읽으며 서로 눈을 맞추고, 웃긴 대목에서는 함께 큰 소리로 웃다 보면 학급 분위기가 편안해지는 것을 쉬이 느낄 수 있을 것이다.

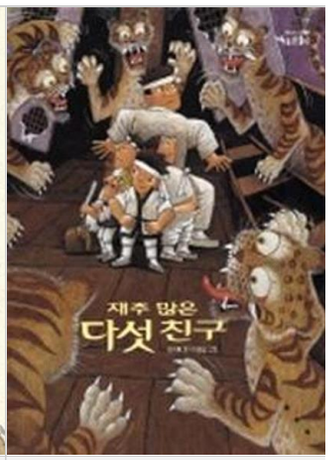


아기장수 우투리

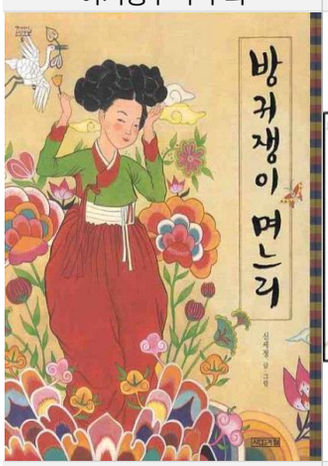


신기한 독

옹고집전

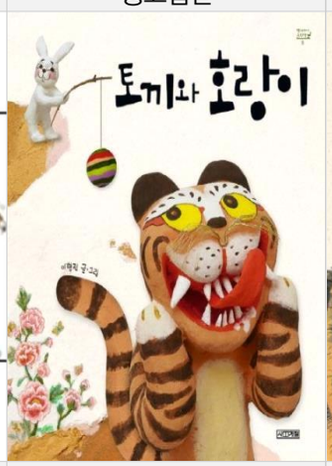


재주 많은 다섯 친구

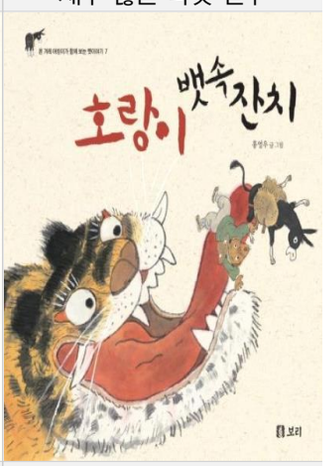


방귀쟁이 며느리

줄줄이 꿴 호랑이



토끼와 호랑이



호랑이 뱃속 잔치

이야기 2: 공동체적 인성과 책 이야기

2023 경기 인성 교육 모델에서 '공동체적 인성'의 하위 요소로 제시하는 것에는 **존중, 배려, 협력, 책임**이 있다. 학교라는 공간에서 더불어 성장하고, 나아가 사회에 나가 어엿한 사회인으로 바로 서기 위해 가장 필요한 인성 요소들이다. 서로를 존중하고, 배려하고, 서로 돕고, 책임감 있게 행동하라는 말은 이미 아이들에게 너무 익숙해 거의 고루한 잔소리와 같다. 따라서 이번에도 그림책이 가진 재미와 몰입력을 빌려, 조금 더 세련된 방식으로 해당 요소들이 아이들에게 보다 깊이 다가갈 수 있도록 고민해 본다.

1. [Step 1] 그림책으로 쉽게, 즐겁게! 「행복한 배움터 프로젝트 Ⅰ, Ⅱ」

1학기와 2학기 초에 각각 1-2주의 시간을 내어 학교생활 적응 주간을 꾸려 운영했다. 사실 학기 초는 누구에게나 낯설고 긴장되는 시기가 아닐까? 학교가 말 그대로 '행복한 배움터'가 되기 위해 우리는 어떤 식으로 학기 초의 시간을 채워나가야 할까? 보다 따뜻하고 안전한 학급 분위기를 만들고 싶었고, 서로에게 더 넉넉하게, 너그럽게 마음 쓰는 법을 알려주고 싶었다.

● 프로젝트 조망

국어, 창체, 도덕, 미술, 음악 등의 교과 시수를 추출하여 프로젝트 시수를 확보한다. 학기 초는 가급적 교과서를 사용하지 않고 서로의 생각을 나누는 수업을 운영하는 게 학급 운영에 긍정적 효과를 가져온다고 믿는다.

프로젝트를 구상할 때 보통 다음과 같은 단계를 거친다.

1. 프로젝트 운영 목표 세우기
   - 이번 프로젝트를 운영하는 목적이 무엇인가?
   - 본 프로젝트를 통해 어떤 목표에 도달하고 싶은가?
2. 프로젝트 활동 구상 및 추출하기
   - 프로젝트 목표 달성을 위해 실시하고자 하는 활동에는 어떤 것들이 있는가?
3. 시수 확보하기
   - 구상한 활동들을 모두 소화하기 위해 필요한 최소 시수는 얼마인가?
   - 활동과 직접적으로 관련 있는 교과 혹은 수업 내용이 있는가?

날짜	순	단원명(소주제)	차시	교과	학습주제	학습활동내용	관련영역1	관련영역2
3. 2(목)-1	1	★행복한 배움터	1/24	창체(자)	즐거운 시업식		생활안전	
3. 2(목)-2	2	★행복한 배움터	2/24	창체(자)	안전하게 생활해요		생활안전	학교폭력 예방교육
3. 2(목)-3	3	★행복한 배움터	3/24	국어	'만복이네 떡집'과 즐거운 우리 반 ①	. '만복이네 떡집' 내용 예상하기	인성교육	
3. 2(목)-4	4	★행복한 배움터	4/24	국어	'만복이네 떡집'과 즐거운 우리 반 ②	. '만복이네 떡집' 읽기(5-14쪽) . 소감과 느낌 나누기	인성교육	
3. 3(금)-1	5	★행복한 배움터	5/24	국어	'만복이네 떡집'과 즐거운 우리 반 ③	. '만복이네 떡집' 읽기(15-27쪽) . 소감과 느낌 나누기	인성교육	
3. 3(금)-2	6	★행복한 배움터	6/24	국어	'만복이네 떡집'과 즐거운 우리 반 ④	. '만복이네 떡집' 읽기(28-33쪽) . 소감과 느낌 나누기	인성교육	
3. 3(금)-3	7	★행복한 배움터	7/24	미술	나를 소개하는 캐릭터 디자인하기 ①		인성교육	
3. 3(금)-4	8	★행복한 배움터	8/24	미술	나를 소개하는 캐릭터 디자인하기 ②		인성교육	
3. 3(금)-5	9	★행복한 배움터	9/24	도덕	주제가 있는 글쓰기	. '슬기로운 3학년 생활'을 주제로 글쓰기	인성교육	
3. 6(월)-1	10	★행복한 배움터	10/24	국어	'만복이네 떡집'과 즐거운 우리 반 ⑤	. '만복이네 떡집' 읽기(34-41쪽) . 소감과 느낌 나누기	인성교육	
3. 6(월)-2	11	★행복한 배움터	11/24	국어	'만복이네 떡집'과 즐거운 우리 반 ⑥	. '만복이네 떡집' 읽기(42-52쪽) . 소감과 느낌 나누기	인성교육	
3. 6(월)-3	12	★행복한 배움터	12/24	국어	'만복이네 떡집'과 즐거운 우리 반 ⑦	. 'ㅇㅇ이네 떡집' 상상하여 표현하기	인성교육	
3. 6(월)-4	13	★행복한 배움터	13/24	창체(자)	나를 소개해요_		학교폭력 예방교육	
3. 6(월)-5	14	★행복한 배움터	14/24	창체(자)	친구를 알아봐요		학교폭력 예방교육	
3. 7(화)-1	15	★행복한 배움터	15/24	국어	그림책 '말들이 사는 나라'와 바른 말, 고운 말 이야기 ①	. '말들이 사는 나라' 함께 읽고 의견 나누기	학교폭력 예방교육	
3. 7(화)-2	16	★행복한 배움터	16/24	국어	그림책 '말들이 사는 나라'와 바른 말, 고운 말 이야기 ②	. '말들이 사는 나라' 상상하여 표현하기	학교폭력 예방교육	
3. 7(화)-3	17	★행복한 배움터	17/24	창체(자)	교실을 늘 깔끔하게-청소하는 방법을 알아봐요		생활안전	
3. 7(화)-4	18	★행복한 배움터	18/24	창체(자)	폭력, 멈춰!		학교폭력 예방교육	아동학대 예방교육
3. 7(화)-5	19	★행복한 배움터	19/24	창체(자)	함께의 가치!		인성교육	가정폭력 예방교육
3. 7(화)-6	20	★행복한 배움터	20/24	창체(자)	내 마음에 보석이 있어요		인성교육	
3. 8(수)-1	21	★행복한 배움터	21/24	창체(자)	등하굣길을 안전하게!		교통안전	실종유괴 예방 방지교육
3. 8(수)-2	22	★행복한 배움터	22/24	창체(자)	1학기 학급임원선거		학교폭력 예방교육	
3. 8(수)-3	23	★행복한 배움터	23/24	국어	그림책 '친구의 전설'과 소중한 친구 이야기 ①	. '친구의 전설' 함께 읽고 의견 나누기	학교폭력 예방교육	
3. 8(수)-4	24	★행복한 배움터	24/24	국어	그림책 '친구의 전설'과 소중한 친구 이야기 ②	. 소중한 친구 떠올리고, 마음 나누기	학교폭력 예방교육	

'행복한 배움터 프로젝트 Ⅰ 주간' 시수 추출 내용

이 중 가장 어려운 단계는 '시수 확보하기' 단계가 아닐까 싶다. 개인적으로 학교교육과정에 편성해야 하는 교육활동 필수 이수 시수를 먼저 살피고, 이 중 학생 안전교육이나 학교폭력예방교육, 신변보호교육, 성교육, 인권교육 등 '창체(자율)'로 편성한 시수를 끌어와서 활용하는 방법을 많이 활용한다. 이러한 주제는 교육활동에 꼭 반영해야 하지만, 정해진 교과서나 내용이 없기에 관련 도서와 연계하기에 수월하다는 특징이 있다. 프로젝트에 필요한 모든 시수를 창체에서 끌어오는 데에 한계가 있기 때문에, 그 다음으로 국어나 도덕, 미술, 음악 등의 교과에서 관련 내용과 차시의 시수를 덧붙여 프로젝트 시수를 확보한다.

주간학습안내

3월 2일 - 3월10일(1-2주) 해오름초등학교 3학년

	목 (2일)	금 (3일)	월 (6일)	화 (7일)	수 (8일)	목 (9일)	금 (10일)
1교시	통 합	통 합	통 합	통 합	통 합	과 학	도 덕
	(자)즐거운 시업식	(국)'만복이네 떡집'과 즐거운 우리 반 ③	(국)'만복이네 떡집'과 즐거운 우리 반 ⑤	(국)그림책 '말들이 사는 나라'와 바른 말, 고운 말 이야기 ①	(자)등하굣길을 안전하게!(교통안전교육)	어떻게 관찰할까요?	친구의 소중함을 알고 생활 속에서 친구들과 사이좋게 지내려는 마음을 기를 수 있다
	-	-	-	-	-	14-15(6)쪽	6-9쪽
2교시	통 합	통 합	통 합	통 합	통 합	체 육	도 덕
	(자)안전하게 생활해요	(국)'만복이네 떡집'과 즐거운 우리 반 ④	(국)'만복이네 떡집'과 즐거운 우리 반 ⑥	(국)그림책 '말들이 사는 나라'와 바른 말, 고운 말 이야기 ②	(자)1학기 학급임원선거	체육 수업 OT	사이좋은 친구가 되기 위한 여러 가지 방법을 알고 실천할 수 있다
	-	-	-	-	-	-	10-13쪽
3교시	통 합	통 합	통 합	통 합	통 합	미 술	도 덕
	(국)'만복이네 떡집'과 즐거운 우리 반 ①	(미)나를 소개하는 캐릭터 디자인하기 ①	(국)'만복이네 떡집'과 즐거운 우리 반 ⑦	(자)교실을 늘 깔끔하게(청소, 정리정돈 방법)	(국)그림책 '친구의 전설'과 소중한 친구 이야기 ①	우리 반 캐릭터 공모전	친구 사이에 일어나는 문제를 해결하기 위해 바르게 판단할 수 있다
	-	-	-	-	-	14쪽	14-17쪽
4교시	통 합	통 합	통 합	통 합	통 합	미 술	수 학
	(국)'만복이네 떡집'과 즐거운 우리 반 ②	(미)나를 소개하는 캐릭터 디자인하기 ②	(자)나를 소개해요	(자)폭력, 멈춰!	(국)그림책 '친구의 전설'과 소중한 친구 이야기 ②	우리 반 캐릭터 공모전	단원 도입
	-	-	-	-	-	14쪽	9-11(9)쪽
5교시		통 합	통 합	통 합	사 회	음 악	음 악
		(도)주제가 있는 글쓰기	(자)친구를 알아봐요	(자)내 마음에 보석이 있어요	단원·주제 도입	음악 열기, 마음 열기 ①	어깨동무
			-	-	92~95쪽	-	10-11쪽
6교시		-		통 합		음 악	
				(자)함께의 가치! (학급 규칙 세우기)		음악 열기, 마음 열기 ②	
				-		-	
준비물	교과서, 필기도구, •학교생활 기본 준비물 (가정통신 참고) 개인 물통						
가정 통신	♠ 반갑습니다! 길었던 방학을 즐겁게 마치고, 새 학년 새 학기를 맞이하게 된 여러분을 환영합니다. 새롭고 의젓한 마음과 건강한 몸으로 3학년 생활을 질해봅시다. ♠ 올해부터 8시 50분까지 등교(교실 입실) 후, 9시에 바로 1교시 수업을 시작합니다. 등교 시간보다 늦게 입실하여 1교시 수업에 차질이 생기는 일이 없도록 해주세요. ♠ 학기 초 「행복한 배움터」 프로젝트 운영으로 모든 학급 시간표를 동일 운영하며, 3월 9일(목) 체육 시간만 학급별로 시간을 조정하여 운영하니 참고 바랍니다. ♠ 주간학습안내에는 그 주의 수업 계획은 물론, 필요한 준비물과 중요한 안내 사항 등이 제시됩니다. 우리 아이들이 매주 금요일 e일리미로 발송되는 주간학습안내를 보고, 학교 생활에 필요한 준비를 스스로 할 수 있도록 학부모님의 많은 협조 부탁드립니다.						

'행복한 배움터 프로젝트 Ⅰ 주간' 주간학습안내

주간학습안내

8월21일 - 8월25일(1주) 해오름초등학교 3학년

	월 (21일)	화 (22일)	수 (23일)	목 (24일)	금 (25일)
1교시	자 율	국 어	자 율	국 어	국 어
	♥즐거운 개학식	기억에 남는 일에 대해 이야기를 나눌 수 있다 (1/2)	다시 만들어요, 우리의 약속! (학급 세우기 활동)	자신의 경험에서 인상 깊은 일을 글로 쓰는 방법을 안다 (2/2)	인상 깊은 일로 글을 쓸 수 있다 (2/2)
	-	96-101쪽	-	102-107쪽	108-111 국어활동 30-32쪽
2교시	자 율	국 어	자 율	국 어	국 어
	그림책 '방학 때 뭘 했냐면요'와 나의 경험 비교하기	기억에 남는 일에 대해 이야기를 나눌 수 있다 (2/2)	★2학기 학급임원선거	인상 깊은 일로 글을 쓸 수 있다 (1/2)	자신이 쓴 글을 고쳐 쓸 수 있다
	-	96-101쪽	-	108-111 국어활동 30-32쪽	112-113 국어활동 33-36쪽
3교시	미 술	자 율	국 어	자 율	도 덕
	경험을 담은 작품 만들기	바르고 고운 말을 사용해요(언어예절교육)	자신의 경험에서 인상 깊은 일을 글로 쓰는 방법을 안다 (1/2)	그림책 'one'과 함께의 가치 알기 (학교폭력예방교육)	공익을 위한 일을 실천하기 위해 생활 속에서 꾸준히 노력하는 마음을 기를 수 있다
	-	-	102-107쪽	-	98-101쪽
4교시	미 술	자 율	음 악	미 술	도 덕
	경험을 담은 작품 만들기	그림책 '아영이 팬티는 노란 팬티래'를 읽고 생각하는 성교육	작은 세상	나의 다짐을 담은 미술 작품 만들기	물건을 아껴 써야 하는 이유와 중요성을 알고 절약하는 생활을 실천할 수 있다
	-	-	44-45쪽	-	70-75쪽
5교시		도 덕	사 회	미 술	자 율
	급식 있음 점심 식사 후 귀가	공공장소에서 지켜야 할 규칙들과 그것을 지키는 일의 중요성을 알고 이를 실천하려는 마음을 기를 수 있다	단원·주제 도입	나의 다짐을 담은 미술 작품 만들기	함께 하는 배려 놀이
		86-89쪽	56-59쪽	-	-
6교시		도 덕		도 덕	
		공공장소에서 규칙을 잘 지키고 책임감 있게 행동하는 방법을 익혀 실천할 수 있다		다른 사람들과 더불어 생활하기 위해 공익과 사익이 부딪치는 상황에서 바르게 판단하고 행동하는 힘을 기를 수 있다	
		90-93쪽		94-97쪽	
준비물	•학교생활 4총사(색연필, 사인펜, 풀, 가위), 개인 휴지, 물티슈 등의 개인 용품을 가급적 빠르게 구비해 두기 •필기도구, 실내화주머니, 개인물통	•(필수) 국어 가, 나, 도덕 •2학기 교과서 및 3학년 1년간 사용하는 교과서 여러 날에 나누어 학교로 가져오기	•2학기 교과서 및 3학년 1년간 사용하는 교과서 여러 날에 나누어 학교로 가져오기	•2학기 교과서 및 3학년 1년간 사용하는 교과서 여러 날에 나누어 학교로 가져오기	•2학기 교과서 및 3학년 1년간 사용하는 교과서 여러 날에 나누어 학교로 가져오기
가정 통신	♠ 주간학습안내에 제시된 내용은 학교 사정 및 상황에 따라 변경될 수 있습니다. ♠ 이번 주는 '행복한 배움터 Ⅱ' 프로젝트 주간입니다. 3학년 1학기에 실시한 바 있는 학기 초 적응 프로젝트를 2학기에도 실시할 계획입니다. 여러 가지 활동에 적극적으로 참여하며 새 학기를 의미 있고 즐겁게 시작해 봅시다. ♠ **8월 21일(월)**은 **개학식**입니다. 학교 생활에 필요한 기본 용품 및 실내화주머니를 챙겨 9시 이전까지 교실에 입실할 수 있도록 해주세요. ♠ **8월 23일(수)**에 **2학기 학급임원선거**가 예정되어 있습니다. 2학기 임원에 출마할 계획이 있다면 공약과 약속 등을 미리 준비해보아도 좋겠습니다. ♠ 법정수업시수에 따라 우리 학년은 1학기와 길이 화, 목요일에 6교시 수업을 실시합니다. **이번 주부터 11월 중순까지(예정) 매주 화, 목요일에는 6교시 수업 후 하교**하는 점 참고 바랍니다. ♠ 방학 전에 가정으로 가져갔던 **학교생활 준비물과 수업에 필요한 교과서를 이번 주 중으로 모두 학교에 다시 가져올 수 있도록 해주세요.** 특히 개인적으로 매일 활용하는 물품이나 비품의 경우 가급적 빨리 구비해두어 학교생활에 지장이 없도록 합니다. ♠ 여러 프로젝트 및 체험학습 등과 연계를 위해 교육과정을 재구성하여 국어는 3단원부터, 사회는 2단원부터 진도를 나가게 됩니다. 참고하세요.				

'행복한 배움터 프로젝트 Ⅱ 주간' 주간학습안내

● 활용도서 소개 및 활동 내용

• 「좋아, 싫어 대신 뭐라고 말하지?」 (이야기공간, 2023)

좋아, 싫어 말고도 감정이나 생각을 나타낼 수 있는 여러 가지 낱말을 제시한다. 아침에 일어나서 저녁에 잠자리에 들기까지, 아이들이 겪을 수 있을 법한 여러 가지 상황과 감정을 제시하고, 해당 상황에 사용할 수 있는 다양한 낱말을 통해 감정을 바르게 표현하는 방법을 지도할 수 있다. 특히 학기 초, 낯선 친구들에게 적응하는 데에 많은 에너지를 쓰는 아이들과 함께 읽고 감정을 올바로 표현하고 인정하는 것의 중요성을 나눌 때 활용하면 효과적일 그림책이다.

[창체(자율)] 학급 세우기 활동과 연계한 그림책 수업

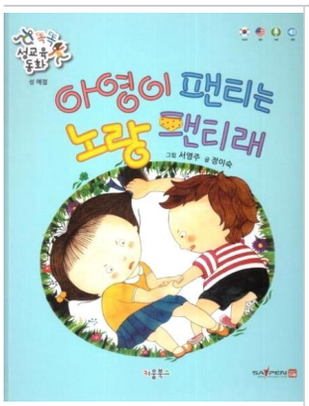
- 오늘 나의 기분은 어떤가요?
- 옆 친구와 오늘의 기분을 소개하고, 하나의 낱말로 표현해 봅시다.
- 3학년이 된 소감을 하나의 낱말로 표현한다면?
- 그림책 '좋아, 싫어 대신 뭐라고 말하지?'를 함께 읽고, 느낀 점이나 관련 경험을 나누어 봅시다.
  - 감정을 나타내는 낱말이 이렇게 많다는 사실이 놀라웠어요.
  - 생각이나 느낌을 알맞은 말로 표현하는 게 중요하다는 사실을 알았어요.
- 내가 평소에 자주 쓰는 낱말을 비슷한 새로운 낱말로 바꾸어 나타내 봅시다.
- 오늘 새로 알게 된 낱말, 혹은 인상 깊은 낱말을 활용한 빙고 놀이를 해 봅시다.

• 「One(일)」 (북뱅크, 2016)

여러 가지 색깔과 숫자가 주인공으로 나오는 그림책이다. 각각의 숫자는 서로 다른 색을 가졌는데, 우리 사회에서 그렇듯 숫자들 사이에도 힘의 불균형과 그로 인한 따돌림 문제가 발생한다. 따돌림에 맞서는 용기의 중요성을 강조하고, 연대의 힘을 깨닫게 해 주는 힘이 있는 그림책으로, 특히 학기 초 학교폭력예방교육과 연계하여 활용할 때 그 효과가 더욱 크다. '누군가 괴로워하고 있을 때, 내가 할 수 있는 하나의 일은 무엇일까?' 하는 질문에 대한 답을 아이들과 함께 찾아봐도 좋을 것 같다.

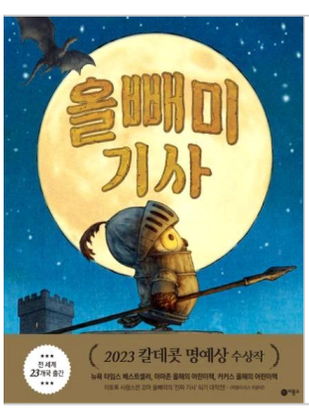
[창체(자율)] 학교폭력예방교육 연계 그림책 수업

- 친구와 다투었던 경험이 있나요?
- 주변에서 친구와의 문제로 힘들어하는 친구를 본 경험이 있나요?
- 그림책 'One(일)'을 함께 읽고, 느낀 점이나 관련 경험을 나누어 봅시다.
  - 학교폭력을 막기 위해서는 용기를 내는 게 무엇보다 중요하다는 사실을 알았어요.
  - 먼저 용기를 내기 어렵다면, 용기를 내준 친구에게 힘을 보태주는 것도 좋아요.
- 학교폭력을 예방하기 위해 내가 할 수 있는 일을 찾아봅시다.
- 학교폭력을 막기 위한 나의 다짐을 학습지에 표현해 봅시다.



• 「아영이 팬티는 노랑 팬티래」 (키움북스, 2019)
유치원 학생들이 주인공으로 나오는 그림책이다. 그림책치고 글밥도 조금 있는 편인데, 오히려 유치원 학생들의 행동을 함께 살피며 성교육에 대해 접근할 수 있어 활용하기에 편리하다. 아이들은 마치 남의 일인 것처럼 '에이~ 그렇게 하면 안 되지~', '저건 나쁜 행동이야.'하고 그림책 속 주인공들의 행동에 반응한다. 친구의 치마를 왜 들춰보면 안 되는지, 그리고 서로 다른 성을 가진 친구와 어떻게 어울리면 좋을지 생각해 볼 거리를 제공해주는 그림책으로, 어떻게 접근해야 할지 고민되는 성교육 시간에 활용하기를 추천한다.

[창체(자율)] 성교육 연계 그림책 수업
- 남자와 여자의 공통점에는 어떠한 것이 있을까요?
- 남자와 여자의 차이점에는 어떠한 것이 있을까요?
- 그림책 '아영이 팬티는 노랑 팬티래'를 함께 읽고, 느낀 점이나 관련 경험을 나누어 봅시다.
  - 친구의 몸을 놀리거나, 몸을 가지고 장난을 하는 행동은 위험하다는 사실을 알았어요.
  - 친구의 허락 없이 함부로 다른 사람의 몸을 만지면 안 돼요.
- 누군가 나의 몸을 허락 없이 만진다면 어떻게 행동해야 할까요? 이야기를 나누어 봅시다.
- 소중한 몸을 지키기 위해 우리가 서로 지켜야 하는 약속에는 어떠한 것이 있을까요?



• 「올빼미 기사」 (비룡소, 2023)
성을 지키는 기사가 되는 꿈을 가진 올빼미가 진정한 기사로 거듭나는 이야기를 다루는 책이다. 올빼미는 키도 작고, 다른 동물들과 비교했을 때 힘도 약해서 기사가 되기에 어려운 신체 조건을 가졌다. 하지만 그런 현실에 절대 굴하지 않고, 끈기를 갖고 훈련에 참여해 멋진 기사가 된다. 하지만 기사가 된 이후에도 역경은 올빼미를 찾아온다. 올빼미가 고난과 역경을 딛고 어엿한 기사로 거듭나는 과정을 함께 살피며, '책임'과 '끈기'의 가치를 알려줄 수 있는 책이다. 진로 수업과 연계도 추천한다.

[도덕] 학급 세우기 활동과 연계한 그림책 수업
- 이번 학기에 이루고 싶은 목표가 있나요?
- 3학년을 마치고, 4학년이 될 때 나의 모습이 어떠했으면 좋겠나요?
- 그림책 '올빼미 기사'를 함께 읽고, 느낀 점이나 관련 경험을 나누어 봅시다.
  - 올빼미가 꿈을 이루기 위해 포기하지 않고 끝까지 노력하는 점이 인상적이었어요.
  - 이루고 싶은 목표가 있을 때, 끝까지 최선을 다하는 게 중요하다는 것을 알았어요.
- '올빼미 기사' 속 올빼미처럼 이루고 싶은 목표를 찾아 봅시다.
- 목표를 달성하기 위해 내가 할 수 있는 일에는 어떠한 것이 있는지 떠올려보고, 적어 봅시다.
- 내가 찾은 목표와 목표를 달성하기 위해 내가 노력할 수 있는 점을 친구들 앞에서 발표해 봅시다.

그림책 활용 수업	**'좋아, 싫어 대신 뭐라고 말하지?'** – 여러 낱말로 더 정확하게 감정 표현하기 –	해오름초등학교 학년 이름

[읽기 전 활동]

• 오늘 나의 기분을 낱말 하나로 표현한다면 어떤 낱말로 표현할 수 있을까요? 또 그 낱말을 고른 이유는 무엇인가요?

• 친구는 어떤 낱말로 기분을 표현했나요? 친구의 기분과 그 이유를 듣고, 아래에 정리해 봅시다.

[독후 활동]

• 책에 나온 낱말 중 오늘 처음 들었거나, 기억에 남는 낱말을 아래 표에 써 봅시다. (한 칸엔 하나의 낱말만 써 보세요.)

• 좋아, 싫어 대신 다양한 낱말을 활용해야 하는 이유는 무엇일까요?

• 짝 혹은 모둠 친구들과 낱말 빙고 놀이를 해 봅시다.

그림책 활용 수업	‘One(일)’ – 학교폭력예방교육: 용기 내어 함께 하기 –	해오름초등학교
		학년 이름

[읽기 전 활동]

• 친구의 말이나 행동으로 속상했던 경험이 있나요?(관련한 행동을 보거나 들은 적이 있나요?)

• 친구에게 속상한 일이 있었을 때, 어떻게 해결했나요?

[독후 활동]

• 친구와의 관계 속에서 상처받고 속상한 친구를 보게 된다면 나는 어떻게 행동할 수 있을까요?

• 학교폭력을 막기 위해 내가 할 수 있는 일을 한 가지만 떠올려봅시다. 그림책처럼 숫자와 색깔을 정하고, 나의 다짐을 글로 나타내어 봅시다.

[나의 숫자와 색깔]	[내가 할 수 있는 일]

2. [Step 2] 이야기책으로 깊게, 넓게! 「온 책 읽기 프로젝트」

단기 프로젝트인 행복한 배움터 프로젝트에서는 주로 그림책의 힘을 빌렸다면, 중장기 프로젝트인 온 책 읽기 프로젝트에서는 '이야기책'의 힘을 빌렸다. 서사가 있고, 인물이 있고, 사건이 있는 이야기책을 활용할 때는 '그래서 이 책을 통해 아이들이 무엇을 얻어갈 수 있을까?'에 대해 고민하는 것이 무엇보다 중요하다고 생각한다. 하나의 책 속에 여러 주제가 담긴 책도 있고, 하나의 주제를 선명하게 다루는 책도 있다. 개인적으로는 '올해 우리 학급의 어떤 인성 요소가 부족하다'는 문제에서 시작해 관련분야의 온 책 읽기 도서를 물색하고 선정하는 방법을 주로 활용한다. 올해 실시한 여러 가지 온 책 읽기 프로젝트 중 일부를 소개한다.

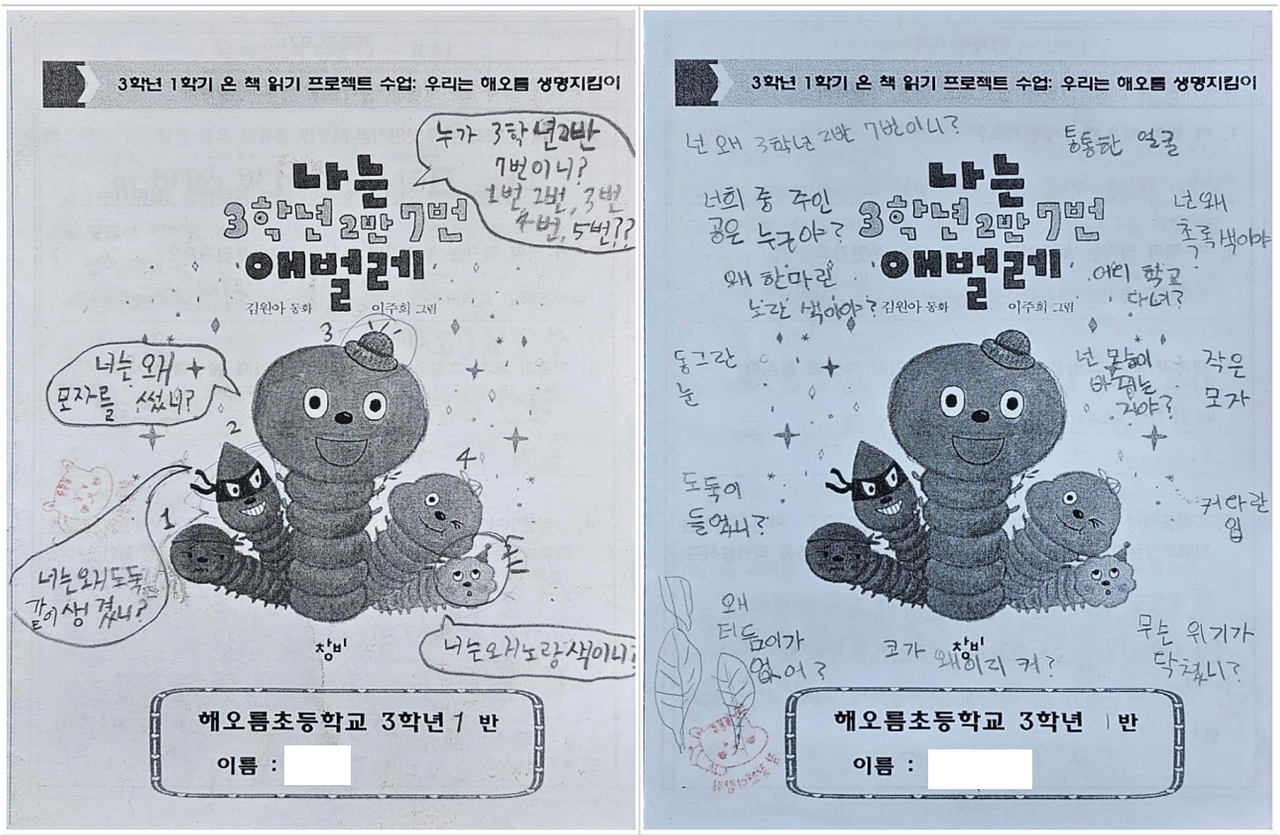
● 활용도서 소개

• 「나는 3학년 2반 7번 애벌레」 (창비, 2016)
3학년 2반에서 태어난 애벌레들의 이야기를 다룬 책이다. 3학년 2반의 관찰 상자에서 일곱 번째로 태어나 '7번 애벌레'라는 이름을 갖게 된 주인공 애벌레. 애벌레의 한살이 과정을 자세히 다루는 것은 물론이고, 무럭무럭 자라 나비가 되기까지 애벌레가 겪는 여러 희노애락을 간접 경험할 수 있게 해 주는 책이다. 적어도 애벌레 프로젝트를 하는 동안 아이들은 길 위에 지나가는 개미 한 마리에게도 애정 어린 눈빛으로 관심을 보이며 생활했으니, 이 정도면 함께 읽기에 좋은 책이 아닐까?

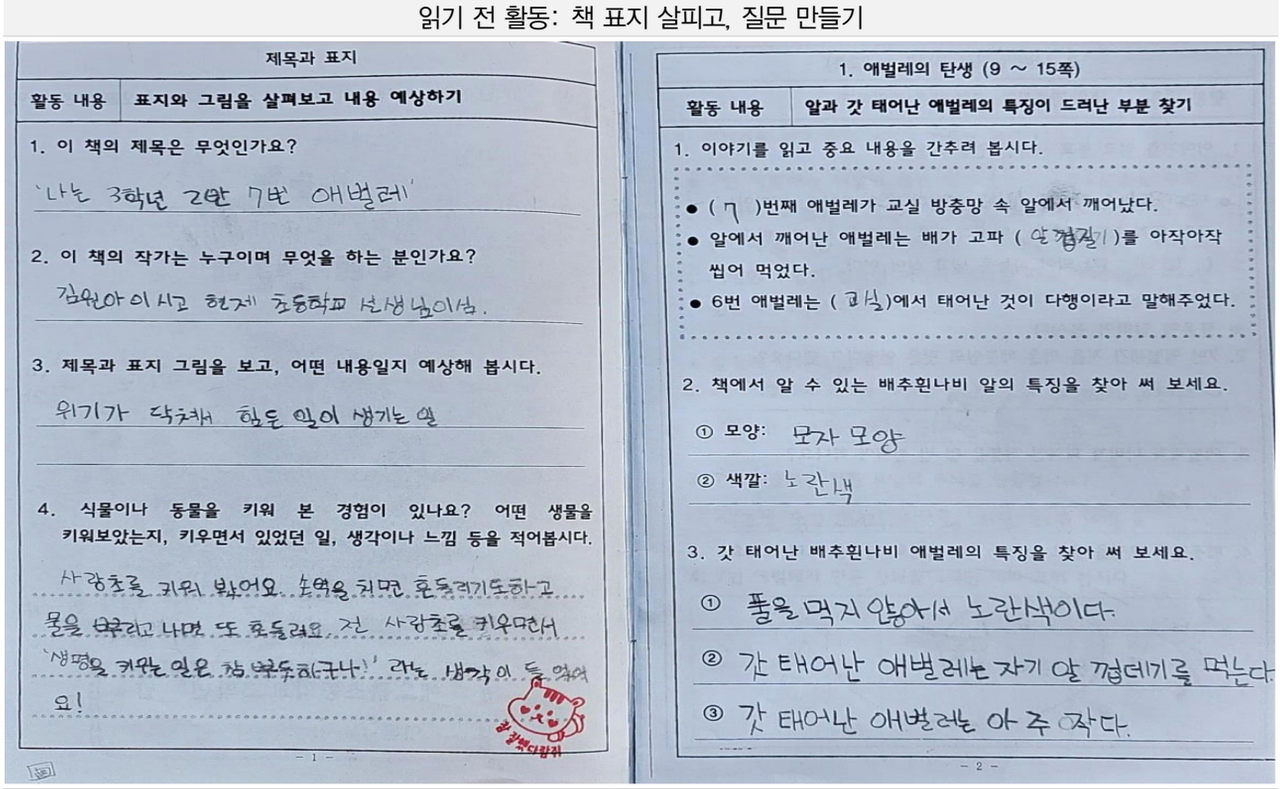
● 프로젝트 조망도

프로젝트명	「우리는 해오름 생명지킴이」		
교과 및 단원	[3-1-국어] 9. 어떤 내용일까?, 10. 문학의 향기 ('과학 2. 동물의 한살이' 단원 학습을 동시에 하며 연계 지도했다.)		
핵심 성취 기준	[4국02-03] 글에서 낱말의 의미나 생략된 내용을 짐작한다. [4국02-05] 읽기 경험과 느낌을 다른 사람과 나누는 태도를 지닌다. [4국05-04] 작품을 듣거나 읽거나 보고 떠오른 느낌과 생각을 다양하게 표현한다. [4국05-05] 재미나 감동을 느끼며 작품을 즐겨 감상하는 태도를 지닌다.		관련 인성 요소 존중, 배려
차시 구성	1차시	• 책 표지 살피기, 책 내용 예상해 보기, 질문 만들기	
	2차시~14차시	• 책 읽고 독후 활동하기 – 기본: 내용 확인 질문에 답하기 – 적용: 인상 깊은 장면 여러 가지 방법으로 표현하기, 친구와 의견 나누기 – 확장: 뒷이야기 상상하기, 다른 교과와 연계 확장하기	
	15차시	• 프로젝트 마무리 – '나는 나비' 노래 익히고 부르기 – 새로 알게 된 점이나 더 알고 싶은 점 나누기, 생명 존중 약속 만들기	

● 활동 내용



읽기 전 활동: 책 표지 살피고, 질문 만들기



제목과 표지

활동 내용	표지와 그림을 살펴보고 내용 예상하기

1. 이 책의 제목은 무엇인가요?

'나는 3학년 2반 7번 애벌레'

2. 이 책의 작가는 누구이며 무엇을 하는 분인가요?

김원아 이시고 현재 초등학교 선생님이심.

3. 제목과 표지 그림을 보고, 어떤 내용일지 예상해 봅시다.

위기가 닥쳐서 힘든 일이 생기는 일

4. 식물이나 동물을 키워 본 경험이 있나요? 어떤 생물을 키워보았는지, 키우면서 있었던 일, 생각이나 느낌 등을 적어봅시다.

사랑초를 키워 봤어요. 손역을 치면 흔들리기도하고 물을 부르라고 나면 또 흔들려요. 전 사랑초를 키우면서 '생명을 키운 일은 참 부럽하구나!' 라는 생각이 들었어요!

- 1 -

1. 애벌레의 탄생 (9 ~ 15쪽)

활동 내용	알과 갓 태어난 애벌레의 특징이 드러난 부분 찾기

1. 이야기를 읽고 중요 내용을 간추려 봅시다.

- (7)번째 애벌레가 교실 방충망 속 알에서 깨어났다.
- 알에서 깨어난 애벌레는 배가 고파 (알 껍질)를 아작아작 씹어 먹었다.
- 6번 애벌레는 (과실)에서 태어난 것이 다행이라고 말해주었다.

2. 책에서 알 수 있는 배추흰나비 알의 특징을 찾아 써 보세요.

① 모양: 모자 모양

② 색깔: 노란색

3. 갓 태어난 배추흰나비 애벌레의 특징을 찾아 써 보세요.

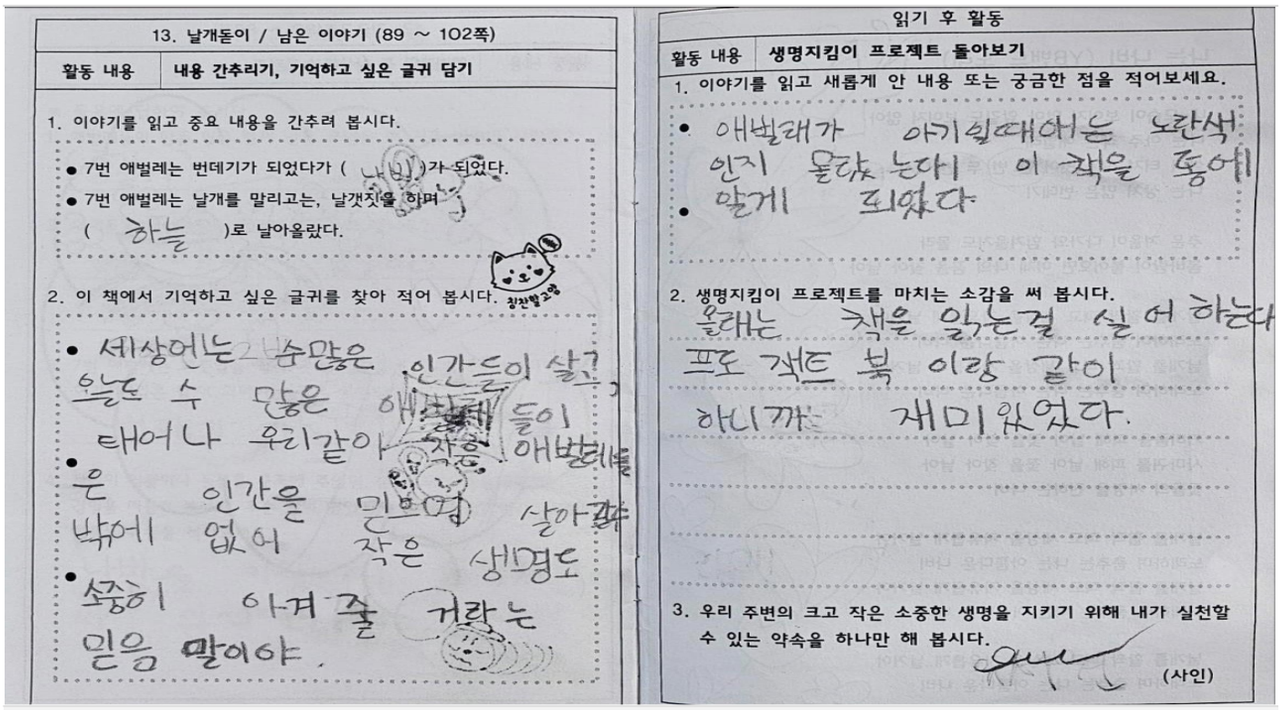
① 풀을 먹지 않아서 노란색이다.

② 갓 태어난 애벌레는 자기 알 껍데기를 먹는다.

③ 갓 태어난 애벌레는 아주 작다.

- 2 -

읽기 중 활동: 기본, 적용, 확장 질문에 답하기



13. 날개돋이 / 남은 이야기 (89 ~ 102쪽)

활동 내용	내용 간추리기, 기억하고 싶은 글귀 담기

1. 이야기를 읽고 중요 내용을 간추려 봅시다.

- 7번 애벌레는 번데기가 되었다가 (나비)가 되었다.
- 7번 애벌레는 날개를 말리고는, 날갯짓을 하며 (하늘)로 날아올랐다.

2. 이 책에서 기억하고 싶은 글귀를 찾아 적어 봅시다.

- 세상에는 수많은 인간들이 살고 있듯 수 많은 애벌레들이 태어나 우리같이 자유 애벌레들은 인간을 믿으며 살아갈 밖에 없어 작은 생명도
- 소중히 아껴줄 거라는 믿음 말이야.

읽기 후 활동

활동 내용	생명지킴이 프로젝트 돌아보기

1. 이야기를 읽고 새롭게 안 내용 또는 궁금한 점을 적어보세요.

- 애벌레가 아기일때에는 노란색인지 몰랐는데 이 책을 통에 알게 되었다
-

2. 생명지킴이 프로젝트를 마치는 소감을 써 봅시다.

올래는 책을 읽는걸 싫어하는데 프로젝트 북 이랑 같이 하니까 재미있었다.

3. 우리 주변의 크고 작은 소중한 생명을 지키기 위해 내가 실천할 수 있는 약속을 하나만 해 봅시다.

(사인)

읽기 중 활동: 기본, 적용, 확장 질문에 답하기

이야기 3: 수행적·지적 인성과 책 이야기

2023 경기 인성 교육 모델에서 '수행적 · 지적 인성'의 하위 요소로 제시하는 것에는 인내, 끈기, 용기, 창의성, 호기심이 있다. '수행적 · 지적 인성'이라는 구분에서도 알 수 있듯 그간 갖춰온 인성 요소를 실제 생활에 적용하는 것의 중요성을 강조할 필요가 있다는 생각이 들었다. 책 읽기와 인성의 효과성을 더욱 확장하기 위해 필요한 것은 무엇일까? 꾸준히 책을 읽는 습관과 책 읽기를 통해 얻은 지식을 나누는 것이 아닐까? 책 읽기 습관을 기르고, 읽기 결과를 효과적으로 나누며 더욱 발전하는 경험을 쌓아주기 위해 다음과 같은 단계를 거쳤다.

1. [Step 1] 매주 월요일 1교시 즐겁게 책 읽기

우리 학교는 경기도교육청 지정 '책 읽는 학교'로, 매주 월요일 1교시는 가능한 전교생 모두가 책을 읽는 시간으로 설정하기로 합의하며 교육과정 재구성을 통해 시수를 확보했다. 책 읽기 시간을 확보하기 위해서는 국어 교과의 시수 조정이 필연적이었는데, 각 학기의 독서 단원 시수를 우선 빼고, 독서 관련 단원의 시수를 최대한 끌어오는 방식으로 시수를 확보했다. 또한 실제적으로 책을 읽는 시간이 될 수 있도록, 해당 시간이 교과서로 하는 수업이 아닌 여러 가지 책을 통해 더 다양한 내용을 배울 수 있는 '독서 국어 수업'이라는 사실을 아이들에게 꾸준히 강조하였다. 그리하여 아이들이 스스로 책을 찾아 읽고, 숨 쉬듯

자연스레 책을 읽을 수 있는 시간을 제공하고자 노력했다. 2학기 말에 접어드는 지금, 아이들은 월요일 1교시는 당연히 책을 읽는 시간이라는 것을 알고 직접 도서실에서 책을 빌려오거나 집에 있는 책을 가져와 책 읽기 수업에 참여한다. 월요일 1교시를 책으로 열며 정돈되고 차분한 분위기로 한 주를 보낼 수 있는 것은 덤으로 따라 오는 효과다.

● 시수 확보 방안

시수 확보 방안

1. '독서 국어' 시간으로 필요한 시수 계산하기
   - 매 주 월요일 1교시에 책을 읽으려면 몇 시간이 필요한가?
   - 공휴일, 학교 행사 등이 겹치는 날이 있는가?
   - '독서 국어' 과목을 개설하여 자율과정으로 편성할 것인가?
2. 국어 교육과정 재구성 계획 세우기
   - 온 책 읽기 수업이나 기타 교과 연계 프로젝트 계획이 있는가?
   - 교육과정 재구성 이후 남은 단원과 시수는 어떻게 되는가?
   - 남은 단원 시수를 증감할 계획이 있는가?
3. 시수 확보하기
   - 앞선 두 단계를 거쳐 정리된 시수 중 확보 가능한 시수를 끌어다 '독서 국어' 수업에 활용한다.

		수	★행복한 배움터	23/24	그림책 '친구의 전설'과 소중한 친구 이야기 ①		학교폭력예방교육
		수	★행복한 배움터	24/24	그림책 '친구의 전설'과 소중한 친구 이야기 ②		학교폭력예방교육
3	3.13- 3.17	월	독서 단원	1	●독서로 한 주 열기(자유 독서 시간)	-	
		월	1. 재미가 톡톡톡	1/10	느낌을 살려 사물을 표현할 수 있다 (1/2)	30-35	
		화	1. 재미가 톡톡톡	2/10	느낌을 살려 사물을 표현할 수 있다 (2/2)	30-35	
		화	1. 재미가 톡톡톡	3/10	시에 나타난 감각적 표현을 안다 (1/2)	36-39 국어활동 6-7	
4	3.20- 3.24	월	독서 단원	2	●독서로 한 주 열기(자유 독서 시간)	-	
		화	1. 재미가 톡톡톡	4/10	시에 나타난 감각적 표현을 안다 (2/2)	36-39 국어활동 6-7	
5	3.27- 3.31	월	독서 단원	3	●독서로 한 주 열기(자유 독서 시간)	-	
		화	1. 재미가 톡톡톡	5/10	이야기에 나타난 감각적 표현을 안다 (1/2)	40-49 국어활동 8-14	
		화	1. 재미가 톡톡톡	6/10	이야기에 나타난 감각적 표현을 안다 (2/2)	40-49 국어활동 8-14	
6	4. 3- 4. 7	월	독서 단원	4	●독서로 한 주 열기(자유 독서 시간)	-	
		화	1. 재미가 톡톡톡	9/10	느낌을 살려 시를 낭송할 수 있다 (1/2)	62-65	
		화	1. 재미가 톡톡톡	10/10	느낌을 살려 시를 낭송할 수 있다 (2/2)	62-65	1단원 7. 8차시 온책읽기 프로젝트 수업으로 활용
		화	♥1학기 온책읽기 프로젝트	1/15	나는 3학년 2반 7번 애벌레 ①		독서 및 정보활용교육 9. 10단원 온책읽기 프로젝트 수업으로 활용
7	4.10- 4.14	월	독서 단원	5	●독서로 한 주 열기(자유 독서 시간)	-	
		월	♥1학기 온책읽기 프로젝트	2/15	나는 3학년 2반 7번 애벌레 ②		독서 및 정보활용교육
		화	♥1학기 온책읽기 프로젝트	3/15	나는 3학년 2반 7번 애벌레 ③		독서 및 정보활용교육
		화	♥1학기 온책읽기 프로젝트	4/15	나는 3학년 2반 7번 애벌레 ④		독서 및 정보활용교육
		수	♥하브루타 생각 만들기 수업		수석 선생님과 함께하는 생각만들기 수업 ①		인성교육
8	4.17- 4.21	월	독서 단원	6	●독서로 한 주 열기(자유 독서 시간)	-	
		월	♥1학기 온책읽기 프로젝트	5/15	나는 3학년 2반 7번 애벌레 ⑤		독서 및 정보활용교육
		화	♥1학기 온책읽기 프로젝트	6/15	나는 3학년 2반 7번 애벌레 ⑥		독서 및 정보활용교육
		화	♥1학기 온책읽기 프로젝트	7/15	나는 3학년 2반 7번 애벌레 ⑦		독서 및 정보활용교육
		수	♥하브루타 생각 만들기 수업		수석 선생님과 함께하는 생각만들기 수업 ②		인성교육
9	4.24- 4.28	월	독서 단원	7	●독서로 한 주 열기(자유 독서 시간)	-	
		월	♥1학기 온책읽기 프로젝트	8/15	나는 3학년 2반 7번 애벌레 ⑧		독서 및 정보활용교육
		수	♥하브루타 생각 만들기 수업		수석 선생님과 함께하는 생각만들기 수업 ③		인성교육
		수	♥1학기 온책읽기 프로젝트	9/15	나는 3학년 2반 7번 애벌레 ⑨		독서 및 정보활용교육
		목	♥1학기 온책읽기 프로젝트	10/15	나는 3학년 2반 7번 애벌레 ⑩		독서 및 정보활용교육
		목	♥1학기 온책읽기 프로젝트	11/15	나는 3학년 2반 7번 애벌레 ⑪		독서 및 정보활용교육
		월	독서 단원	8	●독서로 한 주 열기(자유 독서 시간)	-	
		월	♥1학기 온책읽기 프로젝트	12/15	나는 3학년 2반 7번 애벌레 ⑫		생명존중 및 자살예방교육
		화	♥1학기 온책읽기	13/15	나는 3학년 2반 7번 애벌레 ⑬		생명존중 및

국어 교과 진도표 일부: 매주 월요일 1교시에 독서 국어 시간이 고정되어 있다.

2. [Step 2] 나만의 이야기책 고르고, 여러 가지 방법으로 나누기

월요일 1교시 독서 국어 시간, 온 책 읽기 시간, 그림책 활용 수업 시간 등을 통해 여러 가지 책을 즐겁게 읽고 책 읽기에 재미를 붙였다면, 책을 통해 얻은 내용을 함께 나누고 내면화하는 과제가 남았다. '혼자 가면 멀리 갈 수 있지만, 함께 가면 오래 갈 수 있다.'는 격언을 새기고, 각자가 인상 깊게 읽은 책을 서로 나누고 바꿔 읽으며 책 읽기의 효과를 온몸으로 느끼면 말 그대로 '평생 독자'를 만들 수 있지 않을까? 그러한 의도를 가지고, 2-3개월에 한 번씩 주기적으로 재미있게 읽은 책을 소개하는 기회를 제공하고자 '책 소개하기 활동'을 실시했다. 또한 환경 프로젝트를 시작하는 후배들에게 함께 읽었던 그림책이나 관련 그림책을 나누어 보는 '책 잘 읽어주는 언니(누나), 오빠(형)' 활동도 실시했다.

● 책 팔아요~ 책 소개하기 활동 결과

책 소개 결과물(펼침책)

● 책 잘 읽어주는 언니(누나), 오빠(형) 활동 모습

후배들에게 책 읽어주는 모습

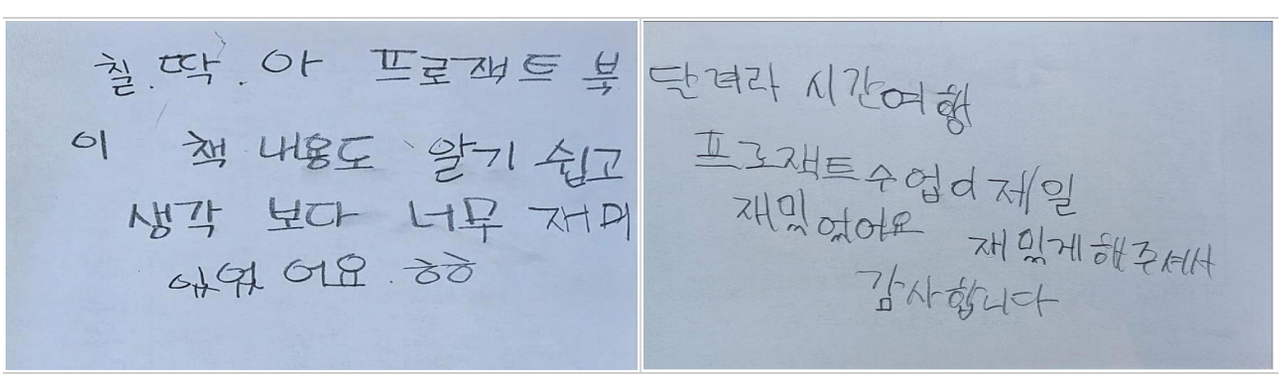
III 책을 덮으며

교사 소감

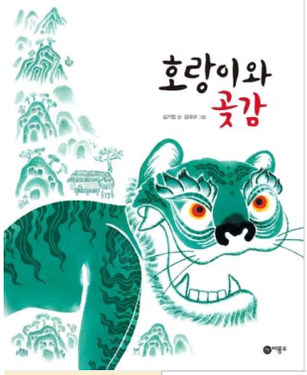
책을 활용한 수업에는 언제나 감동이 있다. 익히 알고 있던 옛이야기여도, 새로 접하는 이야기여도 그렇다. 매년 똑같이 활용하는 책도 새 학기에 새로 만난 아이들과 함께 읽으면 몰랐던 이야기처럼 느껴지기도 한다. 그래서 우리는 책 읽기 수업을 하는 것이 아닐까? 개인적으로는 책을 직접 읽어주며 수업하기를 즐기는데, 그건 순전히 책에 푹 빠졌을 때 아이들이 보여주는 순수한 눈빛과 호기심 넘치는 표정 때문이다. 배움의 과정에 몰두하여 배움 자체를 즐기는 아이들의 모습을 보고 가슴이 뛰지 않을 교사가 있을까? 나에게는 왠지 일이 안 풀리거나, 수업 준비에 고민이 생길 때면 습관적으로 인터넷 서점을 기웃거리는 습관이 있다. 요즘 새로 나온 그림책에는 무엇이 있는지, 또 인기가 많은 어린이 책은 무엇인지 살피다 보면 거짓말같이 의욕이 생기고, 문제가 대부분 해결된다(?). 학급 운영에 고민이 있거나, 수업 연구에 매진하고 싶거나, 이도 저도 아니지만 어쨌건 선생님이거나! 수업에 여러 가지 책을 더욱 적극적으로 도입하고 활용하길 제안하고 싶다.

학생 소감

- **유○원:** 월요일 1교시 책 읽는 시간이 제일 좋아요. 원래는 책을 별로 안 좋아했었는데, 교실에 선생님이 꽂아둔 그림책을 읽다가 점점 책 읽는 걸 좋아하게 됐어요. 특히 1, 2학기 때 온 책 읽기 프로젝트 수업을 했던 게 기억에 남고, '나는 3학년 2반 7번 애벌레', '만복이네 떡집', '칠판에 딱 붙은 아이들'처럼 프로젝트북으로 하는 수업이 좋았어요.
- **서○안:** 온 책 읽기 수업이랑 그림책 수업이 너무 재미있어요. 선생님이 책을 실감 나게 읽어주셔서 책이 더 재미있어요. 친구들한테 좋았던 책을 추천하는 활동도 좋았어요. 책을 읽으면 아는 게 많아지고, 똑똑해지는 기분이라서 책을 더 많이 읽을 거예요.

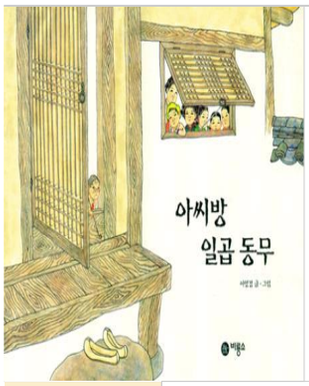


부록: 교수학습과정안



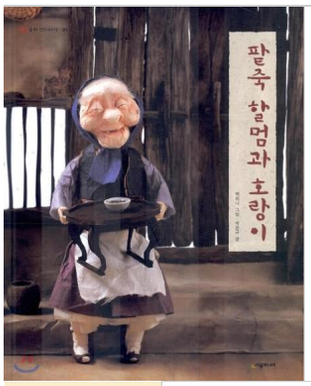
• 「호랑이와 곶감」 (비룡소, 2020)
배가 고파 마을로 내려온 호랑이가 우는 아이의 울음소리를 듣게 되는 데에서부터 이야기는 시작한다. 밤중에 계속해서 우는 아이를 달래기 위해 엄마는 여러 가지 방법을 쓰고, 심지어 '우는 아이는 호랑이가 잡아간다.'는 협박까지 해 보아도 아이는 울음을 그치지 않는다. 그러다 '곶감' 이야기를 꺼내자 아이는 울음을 멈추고, 모든 상황을 보고 있던 호랑이는 '곶감'의 정체를 궁금해하게 되는데…….

교과	3-1-국어	**단원명**	6. 일이 일어난 까닭 (2~3/7차시)
핵심성취기준	[4국01-03] 원인과 결과의 관계를 고려하며 듣고 말한다.		
학습 목표	이야기를 듣고, 원인과 결과에 따라 이야기할 수 있다.	**관련 인성 요소**	지혜
도입	• '원인'과 '결과' 개념 정리하기 • '호랑이', '곶감' 하면 떠오르는 것 이야기하기 • 책 내용 예상하기 – 책 표지와 제목을 통해 책의 내용을 예상해 봅시다.		
전개	• 「호랑이와 곶감」 이야기 듣기 • 「호랑이와 곶감」 내용 확인하기 • 원인과 결과 찾아 정리하기 [예시] (결과) 호랑이는 곶감을 아주 무서운 것이라 생각하게 되었다. ⇒ (원인) 울던 아이가 곶감 이야기를 하자 울음을 멈추었기 때문이다. – 선생님이 제시하는 내용과 같이, 이야기 속 주요 사건을 원인과 결과로 나누어 정리해 봅시다.		
정리	• 원인과 결과에 따라 이야기하기 – 「호랑이와 곶감」의 내용을 원인과 결과가 잘 드러나도록 요약하여 봅시다. – 요약한 이야기를 짝과 함께 나누어 봅시다. – 원인과 결과를 고려하며 말하는 방법을 정리해 봅시다.		



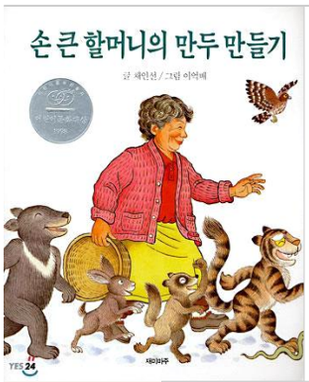
• 「아씨방 일곱 동무」 (비룡소, 1998)
빨강 두건 아씨와, 아씨방에 있던 바느질 도구인 척부인(자), 가위 색시(가위), 바늘 각시(바늘), 홍실 각시(실), 골무 할미(골무), 인두 낭자(인두), 다리미 소저(다리미)가 각각 자기가 최고라고 나서고, 우기며 다투다가 결국 서로의 존재를 인정하고 화해하는 이야기이다.

교과	3-1-국어	**단원명**	8. 의견이 있어요 (3-4/10차시)
핵심성취기준	[4국02-01] 문단과 글의 중심 생각을 파악한다.		
학습 목표	글을 읽고 인물의 의견과 그 까닭을 알 수 있다.	**관련 인성 요소**	감사, 지혜
도입	• '바느질'과 관련한 경험 나누기 • 옛날 사람들이 사용했던 바느질 도구 살펴보기 • 책 내용 예상하기 – 책 표지와 제목을 통해 책의 내용을 예상해 봅시다.		
전개	• 「아씨방 일곱 동무」 이야기 듣기 • 「아씨방 일곱 동무」 내용 확인하기 • 등장인물의 의견 정리하기 – T. 등장인물의 공통된 의견은 무엇이었나요? S. 바느질을 할 때 자신이 가장 중요한 역할을 한다는 것입니다. – T. 아씨방의 일곱 동무는 각각 자신이 중요한 이유를 말했습니다. 각각이 밝힌 이유는 의견에 대한 무엇이라고 할 수 있나요? S. 의견에 대한 까닭이라고 할 수 있습니다. – 아씨방 일곱 동무에 나온 등장인물의 의견과 그 까닭을 각각 정리해 봅시다.		
정리	• 인물의 의견에 대한 내 생각 이야기하기 – 「아씨방 일곱 동무」의 내용 중, 가장 공감되는 부분을 꼽아 봅시다. – 바느질을 할 때 가장 중요한 것은 무엇이라고 생각하나요? – 우리 교실 속 모두가 '내가 가장 중요해.'라고 말하며 우기면 어떤 일이 벌어질까요? – T: 더불어 행복한 교실을 만들기 위해 중요한 것은 무엇일까요? S: 배려입니다. 존중입니다. 감사입니다, 등		



• 「팥죽 할멈과 호랑이」 (시공주니어, 2006)
맛있는 팥죽을 끓이기로 소문이 난 '팥죽 할멈'에게 어느 날 호랑이가 나타나 할머니를 잡아먹겠다고 한다. 할머니는 팥죽을 먹는 전통이 있는 동짓날까지 기다려 동지팥죽을 쒀 주겠다고 호랑이에게 약속을 하는데……. 할머니의 사연을 듣고 할머니를 돕기 위해 나서는 친구들이 있다. 할머니는 호랑이에게 잡아먹히지 않을 수 있을까?

교과 (차시)	3-2-사회	**단원명**	2. 시대마다 다른 삶의 모습(12~13/15차시)
핵심성취기준	[4사02-04] 옛날의 세시 풍속을 알아보고, 오늘날의 변화상을 탐색하여 공통점과 차이점을 분석한다.		
학습 목표	옛날과 오늘날의 세시 풍속을 비교, 분석할 수 있다.	**관련 인성 요소**	예, 정의, 지혜
도입	• 세시 풍속 정리하기 • 배경지식 활성화를 통해 책 내용 예상하기 – '팥죽'을 먹는 풍속이 있었던 세시는 언제였나요? – 책 표지와 제목을 통해 책의 내용을 예상해 봅시다.		
전개	• 「팥죽 할멈과 호랑이」 이야기 듣기 • 「팥죽 할멈과 호랑이」 내용 확인하기 • 이야기를 통해 알 수 있는 옛날 사람들의 세시 풍속 찾아보기 – 동지는 밤이 가장 긴 날이었습니다. – 동지에는 팥죽을 먹으며 나쁜 귀신을 물리치는 풍습이 있었습니다. – 동지에는 잠에 들지 않는 풍습도 있었습니다. • 오늘날 세시 풍속 살펴보기 – 오늘날에도 모든 사람들이 동지에 팥죽을 먹을까요? – 세시 풍속이 변화하는 까닭에는 어떤 이유가 있을까요?		
정리	• 옛날과 오늘날의 세시 풍속 비교하기 – 세시 풍속은 시대에 따라 변화할 수도 있습니다. – 옛날 사람들이 즐겼던 세시 풍속이 오늘날 그대로 전해져 오기도 하고, 시대가 변화함에 따라 사라지거나 바뀌기도 합니다.		



• 「손 큰 할머니의 만두 만들기(재미마주, 1998)」
손이 크기로 소문난 할머니가 설날을 맞아 만두를 빚게 되며 생기는 이야기이다. 할머니가 만두를 빚는 날, 숲속 모든 동물이 할머니 집에 모여 함께 만두를 빚게 되는데……. 할머니는 얼마나 큰 손을 가진 걸까?

교과 (차시)	3-2-사회	단원명	2. 시대마다 다른 삶의 모습(12~13/15차시)
핵심성취기준	[4사02-04] 옛날의 세시 풍속을 알아보고, 오늘날의 변화상을 탐색하여 공통점과 차이점을 분석한다.		
학습 목표	옛날과 오늘날의 세시 풍속을 비교, 분석할 수 있다.	관련 인성 요소	예, 감사, 지혜
도입	• 세시 풍속 정리하기 • 배경지식 활성화를 통해 책 내용 예상하기 – 설날에 우리 가족은 무엇을 하나요? – 책 표지와 제목을 통해 책의 내용을 예상해 봅시다.		
전개	• 「손 큰 할머니의 만두 만들기」 이야기 듣기 • 「손 큰 할머니의 만두 만들기」 내용 확인하기 • 이야기를 통해 알 수 있는 옛날 사람들의 세시 풍속 찾아보기 – 설날의 세시 풍속에는 떡국 먹기, 만두 빚기, 새배하기 등이 있습니다. – 떡국 먹기, 새배하기 등의 풍속은 아직도 많이 남아있습니다. – 설날은 새해의 첫날이라 의미있는 날이었습니다. • 오늘날 세시 풍속 살펴보기 – 오늘날 우리 가족이 즐기는 세시 풍속을 나누어봅시다. – 가족마다 세시 풍속이 조금씩 다른 까닭은 무엇일까요?		
정리	• 옛날과 오늘날의 세시 풍속 비교하기 – 세시 풍속은 시대에 따라 변화할 수도 있습니다. – 옛날 사람들이 즐겼던 세시 풍속이 오늘날 그대로 전해져 오기도 하고, 시대가 변화함에 따라 사라지거나 바뀌기도 합니다.		

GYEONGGIDO OFFICE OF EDUCATION

03 다함께 초록세상을 만드는 우리

둔전초 교사 | 정수정

I 책을 열며

아이들과 초록세상을 만들어보자!

"선생님, 오늘 미세먼지는 어때요?"

"잠시만~ 오늘은… 미세먼지가 괜찮네~! 유리창 열자~! "

매일 아침 흔하게 우리반 아이들과 하는 대화이다. 이런 대화가 일상이 될 거라고는 생각해 본 적이 없는데 어느새 이런 대화가 일상이 되었다. 처음에는 미세먼지라는 말도 생소했는데 지금은 너무나 친숙한 단어가 되었다.

봄이 되면 미세먼지, 황사 걱정, 여름이 되면 얼마나 더울까 걱정, 가을에는 곧 겨울이 오겠지 하며 걱정, 겨울이 되면 폭설이 오진 않을까 걱정… 아이들과 학교에서 생활하다 보면 이렇게 매일 매일 날씨(기후) 걱정을 하게 된다. 이렇듯 점차 심각해지는 기후 위기가 정말 우리의 현실이라는 생각이 많이 든다.

그래서 이번에는 온책읽기를 통해 생태전환교육 한번 해보자고 생각했다. 그렇다면 요즘 강조되고 있는 생태전환교육이란 무엇일까?

생태전환교육이란 점차 심각해지는 기후 위기에 대응해 인간과 자연의 공존과 지속가능한 생태문명을 위해 생각과 행동의 총체적 변화를 추구하는 교육을 말한다(서울특별시교육청, 2020). 생태전환교육은 새로운 교육 방법이 아니라 그동안 우리가 해왔던 환경교육, 생태교육의 개념을 조금 더 확장하고 '인간'중심적 관점에서 '생태'중심적 관점으로의 전환을 위한 교육을 의미한다. 편리함을 위해 당연하게 수용해왔던 삶의 방법을 의심하고 인간과 자연의 공존 및 지속가능한 삶을 위해 우리가 갖고 있던 생각과 행동양식의 변화가 필요하다.

아이들한테 단순히 에너지 절약을 강요하는 교육이 아니라 아이들로 하여금 스스로 자신의 주변을 살피고 생활에서 야기되는 문제를 해결할 수 있도록 우리는 가르쳐야 한다. 내가 살고 있는 지역의 환경 문제에 관심을 갖도록 해야 하고, 매일 매일 미세먼지 현황과 문제점을 인식하도록 해야 한다. ***그리고 그것을 바탕으로 '내'가 무엇을 어떻게 해야 할지 고민하고 실천할 수 있는 기회를 제공해야 한다.***

이번 독서기반교육과정을 통해 아이들이 다양한 환경 문제에 대해 알아보고 '내'가 어떻게 하면 좋을지를 스스로 고민해봤으면 좋겠다. 그리고 나아가 생활 속에서 자발적으로 실천하는 미래 세대의 잠재력을 키우길 바란다.

Into the Book! IB 연계

'우리 모두의 지구'(협력적 소통 역량, 공동체 역량)

책을 통하여 진행되는 생태전환교육 프로젝트는 IB 프로그램과 밀접하게 맞닿아 있다고 생각한다. IB 초등교육 프로그램(PYP)에서 제시하는 6가지 초학문적 주제 중 '우리 모두의 지구'(Sharing the planet)는 유한한 자원을 타인 및 다른 생물과 공유하는 데에서 오는 권리와 책임, 공동체와 공동체 내, 공동체 간 관계, 균등한 기회에 대한 접근, 평화와 갈등 해결이라는 내용을 담고 있다. 이 주제를 통하여 우리 모두가 함께 사는 지구에 대한 이해를 넘어서 우리가 함께 지키고 보존해야 하는 지구에 대한 학습을 진행할 수 있다.

독서기반 생태전환교육 프로젝트를 통하여 기후 위기의 세상을 살아가는 학생들에게 복잡한 세상을 이해하고 미래를 위해 책임 있게 행동할 수 있도록 필요한 자질과 역량을 길러준다면 IB 프로그램이 궁극적으로 이루려고 하는 목표와도 일맥상통한다고 볼 수 있다.

또한 IB프로그램은 국제적인 소양을 갖추는 것과 IB학습자상이 강조하는 자질계발에 기초한다. 그러므로 이번 독서기반 생태전환교육 프로젝트 학습을 통하여 IB학습자상이 강조하는 '탐구하는 사람', '사고하는 사람', '소통하는 사람', '열린 마음을 지닌 사람', '배려하는 사람', '성찰하는 사람' 등 다양한 자질을 계발하고, 더 나은 세상을 구현할 국제적 소양을 갖춘 학생들을 기르고자 한다.

프로젝트 소개

[다함께 초록세상을 만드는 우리] 프로젝트는 온책읽기를 기반으로 한 생태전환교육 프로젝트이다. 환경과 관련한 다양한 책을 읽고 생각을 나누고 실생활과 연결하고 나아가 실천하는 힘을 기를 수 있도록 활동을 구성하려고 노력하였다. 단편적인 활동이 되지 않도록 하기 위해 1년 동안 아이들과 다양한 교과 및 활동 속에 녹아들게끔 노력하였다.

그동안 내가 해왔던 생태교육은 뉴스 기사, 영상자료를 함께 보고 그에 대한 심각성을 이야기 나누고 앞으로 어떻게 생활하면 좋을지에 대해 다짐하거나 간단한 체크리스트를 통해 실천해보는 정도였다. 하지만 올해 학교자율과정으로 생태교육이 선정되기도 했고, 평소에 환경에 관심이 많은 편이여서 아이들과 조금 더 제대로 된 생태전환교육을 해보자고 결심했다. 그리고 그 중심에 "책"이 있으면 좋겠다고 생각했다.

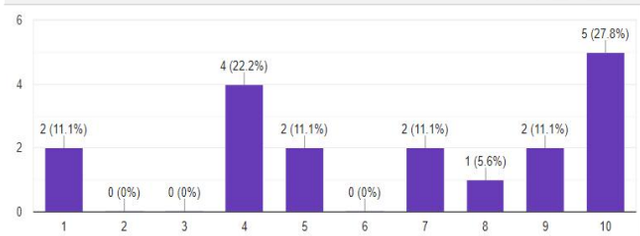
II 수업 이야기를 나누다

초록세상을 만들기 위한 준비

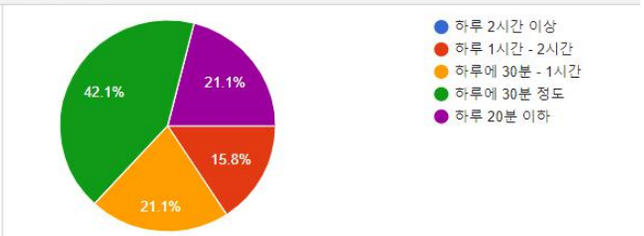
1. 기본적인 독서습관 점검하기

우리반 아이들의 현재 독서습관 실태를 파악하기 위하여 구글설문지를 활용하여 설문조사를 실시했다. 아이들의 구체적인 독서습관 실태 파악을 통하여 학급 교육과정 운영에 반영하였다.

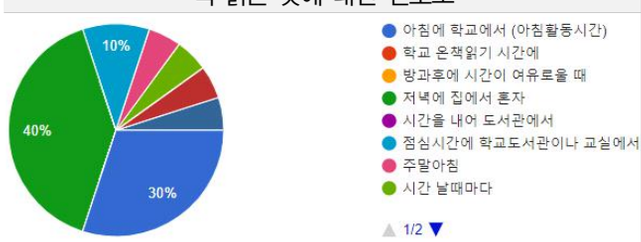
구글 설문지 문항 내용



책 읽는 것에 대한 선호도



1일 평균 독서량



주로 책을 읽는 시간

선호하는 책의 장르

선호하는 온책읽기 활동

같이 읽고 싶은 온책읽기 도서 추천

위의 독서습관 설문 결과를 분석해보면 책을 좋아하는 친구들이 대체적으로 많으나 독서를 매우 싫어하는 친구들도 있음을 알 수 있었고, 보통 하루 30분 정도 책을 읽는데 그 시간이 학교 아침활동 시간 또는 집에서 보내는 저녁 시간 임을 알 수 있었다. 또한 아이들 나름대로 같이 읽고 싶은 온책읽기 도서도 추천해 보게 하였는데 그것을 바탕으로 2학기 온책읽기 도서인 '소리 질러 운동장'을 선정하기도 했다.

이렇게 기본적인 독서습관 설문 후, 아이들과 설문 결과를 공유하고 이를 바탕으로 학기 초에 우리 반의 독서생활에 대해 계획하는 시간을 가져보면 많은 도움이 된다. 아이들도 책을 읽으면 좋은 것에 대해 충분히 알고 있지만 객관적으로 내가 지금 얼마나 읽고 있는지 혹은 부족한지 그리고 어떻게 독서를 하면 좋을지에 대해 진지하게 고민해보는 시간은 거의 없다. 특히나 책을 싫어하는 아이의 경우 선생님이나 부모님이 읽으라고 하니깐 마지못해 읽거나 읽는 시늉을 하는 게 전부이다.

하지만 설문 결과를 함께 보며 이야기를 나누면 나의 독서 습관에 대해 객관적으로 바라 볼 수 있고 선생님이나 부모님의 잔소리가 아닌 스스로 '나도 책을 좀 더 읽어야겠구나!'라는 생각이 저절로 들게 된다.

그리고 아이들과 '아침활동 시간에 무엇을 하면 좋을까?'로 이야기를 나누고 아침시간에 짧은 시간이지만 집중하여 독서를 해보기로 아이들과 함께 약속하였다. 또 아이들의 책 읽는 시간 확보를 위해 교사자율교육과정을 통해 교육과정 태 '독서'시간을 확보하였다. 아이들이 독서에 집중할 수 있도록 아침마다 등교 루틴을 만들어 생활하면 훨씬 좋다. 우리반 등교 루틴은 "(교사는 잔잔한 음악 준비) 조용히 들어오기 → 자리에 앉기 → 책 꺼내어 읽기 → 9시가 되면 수업 준비하기"이다.

2. 생태전환교육을 위한 교사자율교육과정 설계

가. 교사자율교육과정 운영을 위한 4학년 교육과정 편제

구 분			4학년				
			기준 시수	자율화 증감	최종 편성	교사자율과정시수	
						감축	연계
교과(군)	국어		204	0	198	▽10	42
	사회/도덕	사회	102	0	96	▽10	8
		도덕	34	0	30	0	2
	수학		136	0	130	0	4
	과학		102	0	96	0	8
	체육		102	0	102	0	0
	예술	음악	68	0	68	0	0
		미술	68	0	68	0	10
	영어		68	0	68	0	0
	소계		884	0	884	20	74
창의적 체험활동			102	0	102	0	6
연간 총 수업 시간수			986	0	986	20	80

나. 교사자율교육과정 운영 시기 및 방법

교육과정 운영 내용	선정 도서	방법 및 시기	총 운영시수
집중하여 읽는 '독서'시간	사서선생님 추천도서	2주에 1시간씩	20시간
다함께 초록세상을 만드는 우리 1	초록세상을 만들어요.	집중형	24시간
다함께 초록세상을 만드는 우리 2	다양한 그림책	분산형	16시간

다. 교과 융합을 통한 온책읽기 운영 시기 및 방법

교육과정 운영 내용	선정 도서	도서 선정 주체		관련 교과	시기	총 운영시수
		교사	학생			
국어 교과 중심의 온책읽기 활동 1	잘못 뽑은 반장	○		국어, 미술, 진로	4월	20시간
다함께 초록세상을 만드는 우리 1	초록세상을 만들어요	○		국어, 창체 등	7월 (집중형)	24시간
국어 교과 중심의 온책읽기 활동 2	소리 질러 운동장	○	○	국어, 도덕, 미술 등	9월	20시간
다함께 초록세상을 만드는 우리 2	환경과 관련한 그림책 3권	○	○	국어, 미술, 사회 등	2학기 (분산형)	16시간

다함께 초록세상을 만드는 우리 – 첫 번째 이야기

1. 교육과정 재구성을 통한 초록세상 준비하기

재구성 주제	다함께 초록세상을 만드는 우리	시기	7월
온책읽기 도서	초록 세상을 만들어요 (윤희정 글, 김성영 그림/ 아이앤북)	시수	24차시
관련교과 성취기준	[4국02-02] 글의 유형을 고려하여 대강의 내용을 간추린다 [4국02-04] 글을 읽고 사실과 의견을 구별한다. [4국03-03] 관심 있는 주제에 대해 자신의 의견이 드러나게 글을 쓴다. [4국04-03]기본적인 문장의 짜임을 이해하고 사용한다. [4국04-01] 낱말을 분류하고 국어사전에서 찾는다. [4국04-02] 낱말과 낱말의 의미 관계를 파악한다. [4국02-03] 글에서 낱말의 의미나 생략된 내용을 짐작한다. [4사03-06] 주민 참여를 통해 지역 문제를 해결하는 방안을 살펴보고, 지역 문제의 해결에 참여하는 태도를 기른다.		
핵심역량	의사소통역량, 정보처리역량, 문제해결역량, 창의적역량		
연계교과(단원)	국어(2. 내용을 간추려요/ 4. 일에 대한 의견/ 7. 사전은 내 친구/ 8. 이런 제안 어때요) 사회(3-2. 지역 문제와 주민 참여)		

	과목	성취기준	영역	평가내용	평가방법
과정중심평가	국어	[4국02-02] 글의 유형을 고려하여 대강의 내용을 간추린다. [4국02-04] 글을 읽고 사실과 의견을 구별한다.	읽기	글을 읽고 사실과 의견을 구분하여 대강의 내용 간추리기	서술형
		[4국03-03] 관심 있는 주제에 대해 자신의 의견이 드러나게 글을 쓴다. [4국04-03] 기본적인 문장의 짜임을 이해하고 사용한다.	쓰기	환경 문제와 관련하여 제안하는 글쓰기	논술형
		[4국04-01] 낱말을 분류하고 국어사전에서 찾는다. [4국04-02] 낱말과 낱말의 의미관계를 파악한다. [4국02-03] 글에서 낱말의 의미나 생략된 내용을 짐작한다.	문법	여러 가지 사전에서 낱말의 뜻을 찾으며 글을 읽고, 낱말의 뜻에 맞게 문장 완성하기	서술형
	사회	[4사03-06] 주민 참여를 통해 지역 문제를 해결하는 방안을 살펴보고, 지역 문제의 해결에 참여하는 태도를 기른다.	정치	우리 지역의 환경문제를 찾아보고 해결 방안 홍보하기	포트폴리오

2. 온책읽기를 통한 초록세상 만들기

- [1~2차시] 프로젝트 안내하기
  - [다함께 초록세상을 만드는 우리] 프로젝트 소개하기
  - 가장 궁금한 주제 선정하기(6개의 주제 선정)

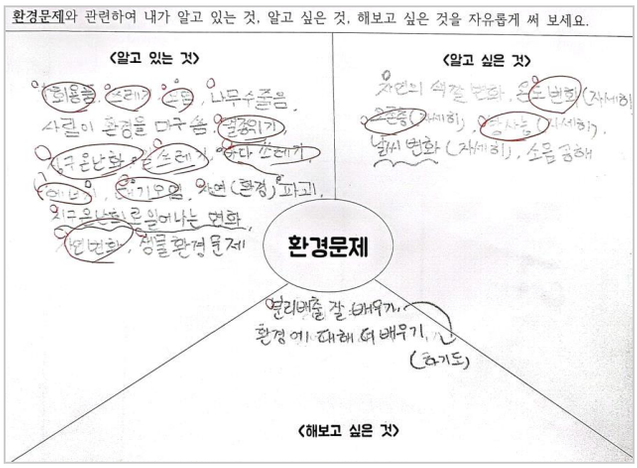
사막이 옛날에는 초원이었다고?	펭귄은 어디로 이사를 해야하지?
그 많은 쓰레기는 어디로 갈까?	계절이 뒤죽박죽이라고?
쓰레기를 판다고?	돈 안 들이고 에너지를 만들 수는 없을까?

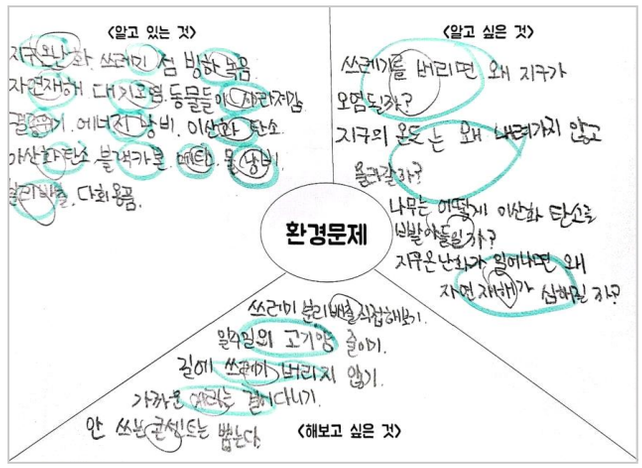
Tip

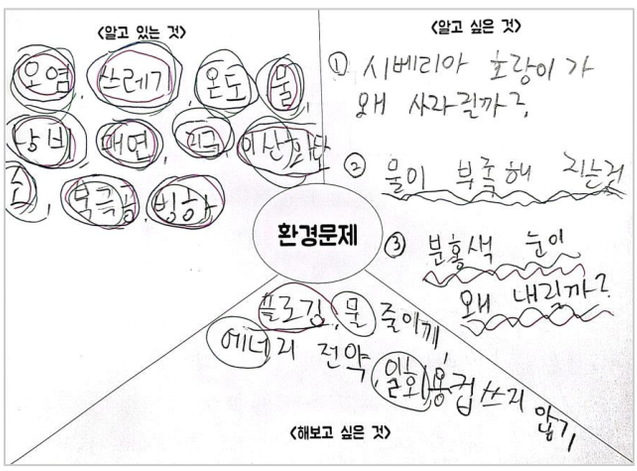
- 아이들이 가장 궁금해하는 주제를 챕터별로 2-3개씩 고르고, (8-10개) 교사가 최종적으로 주제가 겹치지 않도록 선별하여 최종 6개를 정함. 이렇게 하면 아이들 입장에서는 자신들이 고른 주제이기 때문에 배움 동기가 올라가고 교사의 입장에서는 아이들이 정한 주제 안에서 최종적으로 선정이 가능하므로 수업에 대한 부담이 적어진다.

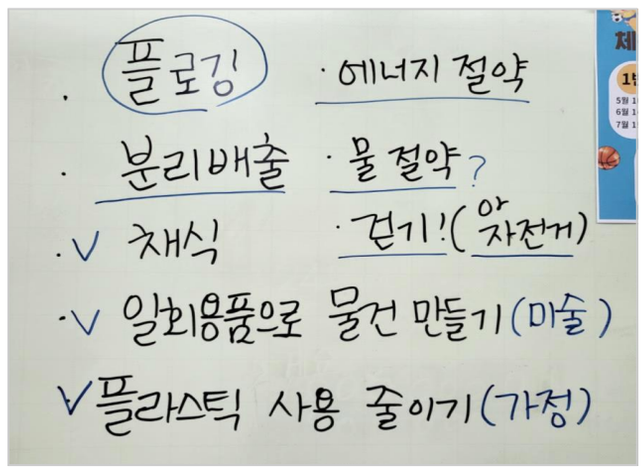
– '환경문제'와 관련한 마인드 맵 그려보기
(알고 있는 것/ 알고 싶은 것/ 해보고 싶은 것)

– 프로젝트를 진행하는 동안 우리 반이 다함께 하고 싶은 것 정하기









● [3~4차시] 사막이 옛날에는 초원이었다고? (5장)

– 사하라 사막 사진을 보며 사막에 대해 이야기 나누기

– 함께 읽기

– 모르는 낱말의 뜻을 사전에서 찾기(탭 활용)

– 내용 간추리기

– 사막화와 관련한 영상 시청하고 생각나누기

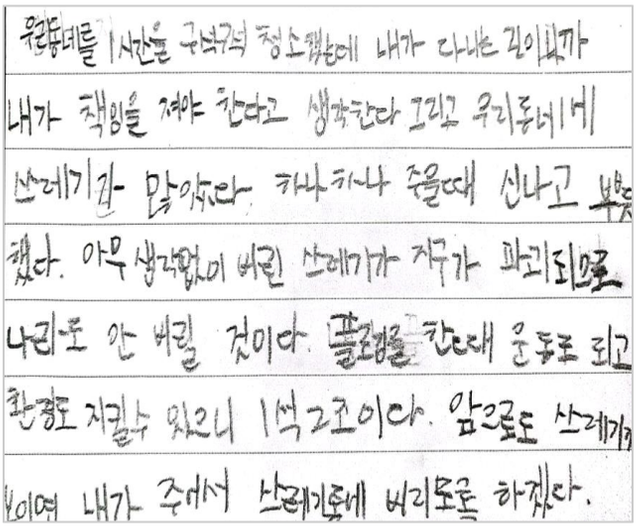
Tip

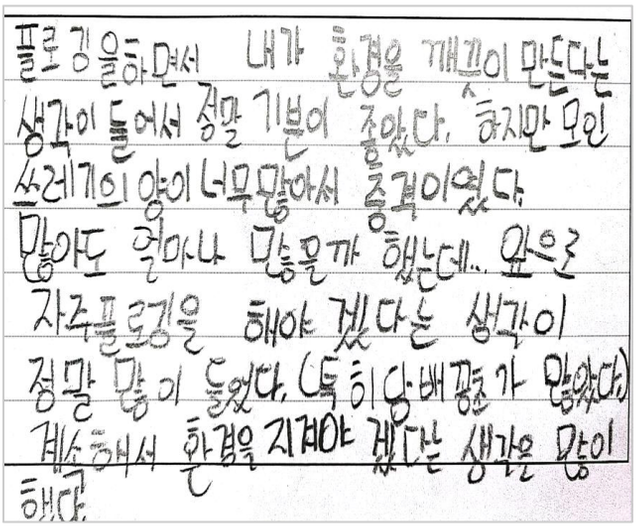
• 책으로만 환경 문제를 아이들이 느끼기에는 현실감이 좀 떨어지는 부분이 있다. 그래서 수업의 루틴을 아래와 같이 하여 진행하였다. ≪책 함께 읽기 ⇢ 이야기 나누기 ⇢ 관련 영상 시청하기 ⇢ 활동 전개하기≫

– 상상하여 주제글쓰기(주제: 사막에서 하루를 산다면?)

- [5~6차시] 학교주변 플로깅하기
  - 학교 주변 플로깅 하며 쓰레기가 얼마나 많은지 직접 느껴보기
  - 플로깅을 통해 환경 정화 활동에 직접 참여하기(창체 봉사활동 연계)

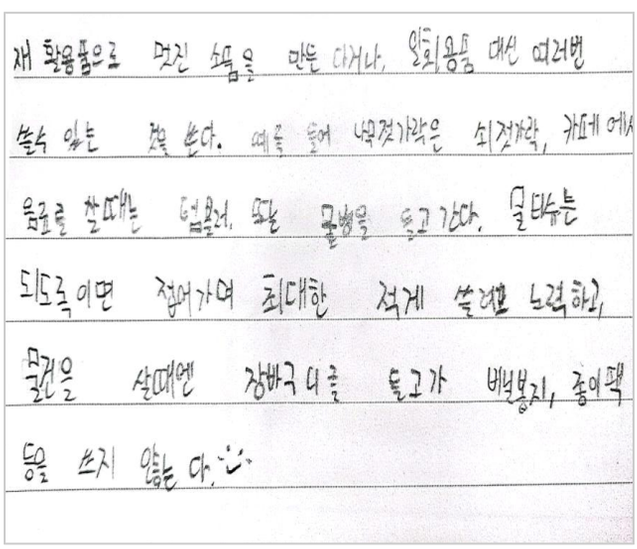
  - 플로깅 활동 후, 활동 소감 나누기

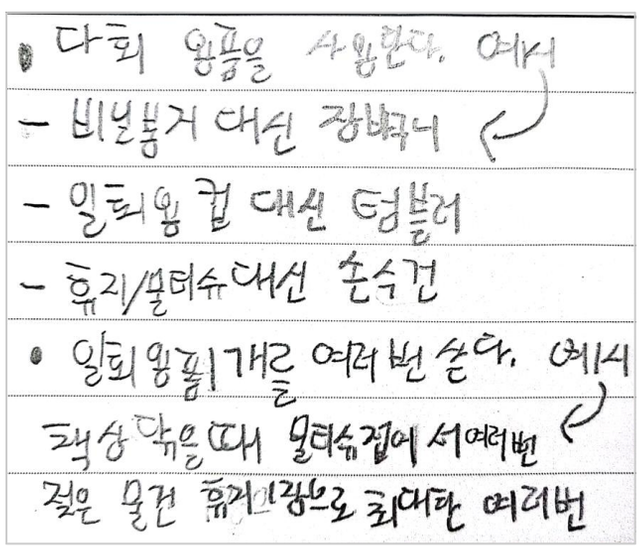

우리동네를 1시간을 구석구석 청소했는데 내가 다니는 길이라서
내가 책임을 져야 한다고 생각한다 그리고 우리동네에
쓰레기가 많아서다. 하나하나 주울때 신나고 뿌듯
했다. 아무 생각없이 버린 쓰레기가 지구가 파괴되므로
나라도 안 버릴 것이다. 플로깅을 한다면 운동도 되고
환경도 지킬수 있으니 1석2조이다. 앞으로도 쓰레기가
없이며 내가 주어서 쓰레기통에 버리도록 하겠다.


플로깅을하면서 내가 환경을 깨끗이 만든다는
생각이 들어서 정말 기분이 좋았다. 하지만 모인
쓰레기의 양이 너무많아서 충격이었다.
많아도 얼마나 많을까 했는데.. 앞으로
자주플로깅을 해야 겠다는 생각이
정말 많이 들었다. (특히 담배꽁초가 많았다)
계속해서 환경을 지켜야 겠다는 생각을 많이
했다.

- [7~8차시] 펭귄은 어디로 이사를 해야하지? (7장)
  - 펭귄과 관련한 간단한 O, X 퀴즈 풀어보기
  - 함께 읽기
  - 모르는 낱말의 뜻을 사전에서 찾기(탭활용)
  - 내용 간추리기
  - 살 곳을 잃은 북극곰 가족의 영상 시청하고 생각 나누기
  - 지구온난화에 대해 조사하기(탭활용)

- [9~10차시] 그 많은 쓰레기는 어디로 갈까? (16장)
  - 펭귄과 관련한 간단한 O, X 퀴즈 풀어보기
  - 우리 학교 분리수거장 사진을 보며 학교, 가정에서 가장 많이 나오는 쓰레기가 무엇인지 생각해보기
  - 함께 읽기
  - 모르는 낱말의 뜻을 사전에서 찾기(탭활용)
  - 내용 간추리기
  - 각종 쓰레기가 썩는 데 걸리는 시간 조사하기(탭활용)
  - 쓰레기섬 영상 보고 생각나누기
  - 우리가 실천할 수 있는 쓰레기 줄이는 방안 토의하기





  - 체크리스트 만들어 실천해보기

- [11~12차시] 계절이 뒤죽박죽이라고? (14장)
  - 내가 가장 좋아하는 계절 이야기 나누기
  - 내가 느껴본 봄/여름/가을/겨울 정리하기
  - 함께 읽기
  - 모르는 낱말의 뜻을 사전에서 찾기(탭활용)
  - 내용 간추리기
  - 지구온난화와 관련된 영상 시청하고 지구 온난화를 줄일 수 있는 방법 찾아보기

- [13~14차시] 학교 근처 수리산 숲 체험활동
  - 수리산에 사는 식물 및 곤충 탐색하기
  - 수리산이 있어 우리에게 좋은 점 생각해보기

– 아름다운 수리산 모습 사진으로 담기(나무 액자 이용)

Tip

• 간단하게 아이스크림 막대를 이용하여 나무 액자를 만들어 그것을 들고 숲에서 볼 수 있는 예쁜 꽃과 식물을 내가 만든 액자에 넣고 사진을 찍으면 그냥 사진을 찍을 때보다 훨씬 재미있게 활동할 수 있다.

– (관련교과) 과학, 체육, 미술

● [15~16차시] 쓰레기를 판다고? (17장)

– 쓰레기를 재활용하여 만든 우리 주변의 물건 알아보기(퀴즈)

– 함께 읽기

– 올바른 분리배출 방법 찾아보기(영상 또는 조사활동)

– 가정에서 올바른 분리배출 방법 실천하기(가정학습과제)

● [17~18차시] 재활용품을 이용한 생활용품(또는 장난감) 만들기

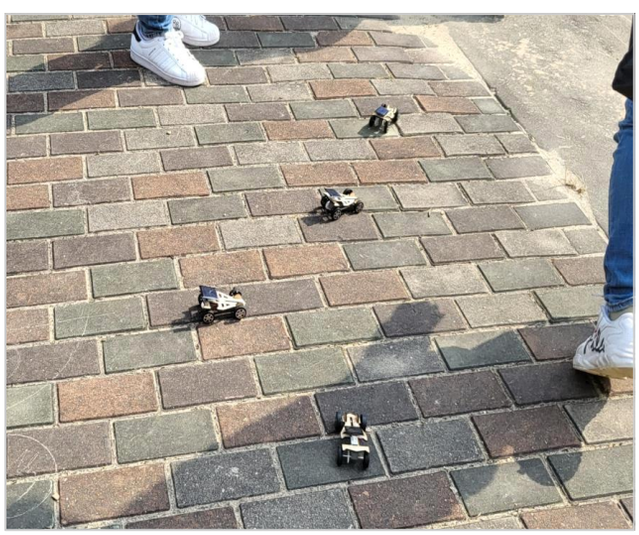
– 집에서 버리는 재활용품 가져오기(상자, 플라스틱 병 등)

– 재활용품을 이용하여 자신이 만들고 싶은 생활에 필요한 생활용품(또는 장난감) 만들기(탭을 이용하여 재활용품을 이용한 생활용품 만드는 방법 찾아보고 따라 만들기)

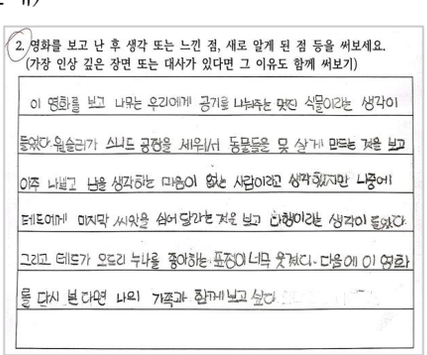
– 작품 만들고 친구들과 함께 감상하기

- [19~20차시] 돈 안 들이고 에너지를 만들 수는 없을까? (19장)
  - 내가 알고 있는 친환경 에너지 이야기하기
  - 함께 읽기
  - 모르는 낱말의 뜻을 사전에서 찾기(탭활용)
  - 내용 간추리기
  - 만약 일주일동안 정전이 일어나면 어떻게 될지 상상하여 일기쓰기
  - 친환경 에너지의 종류에 대해 알아보기(지열, 조력, 풍력, 태양광, 태양열 등)

- [21~22차시] 교내 STEAM 행사와 연계한 친환경 자동차 만들기
  - 친환경 에너지(풍력/태양광)을 활용한 자동차 만들기
  - 친환경 에너지를 이용한 자동차 체험 및 친구들과 경주하기
  - (관련교과) 과학, 미술



- [23~25차시] 프로젝트에서 배운 내용 정리하기
  - 환경 관련 영화 “로렉스” 함께 보고 소감 나누기(돗자리 영화관)
  - 영화를 보고 인상깊은 장면 그리기
  - 영화감상문 쓰기(4-1 국어 10단원 인물의 마음을 알아봐요 연계)

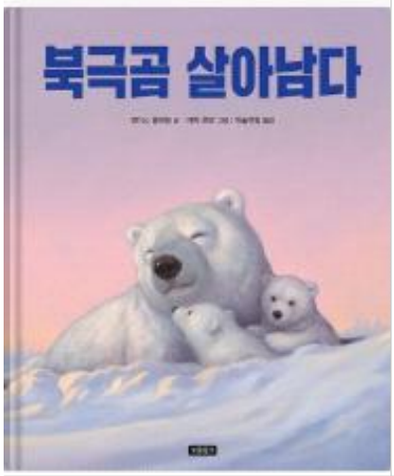

2. 영화를 보고 난 후 생각 또는 느낀 점, 새로 알게 된 점 등을 써보세요.
(가장 인상 깊은 장면 또는 대사가 있다면 그 이유도 함께 써보기)

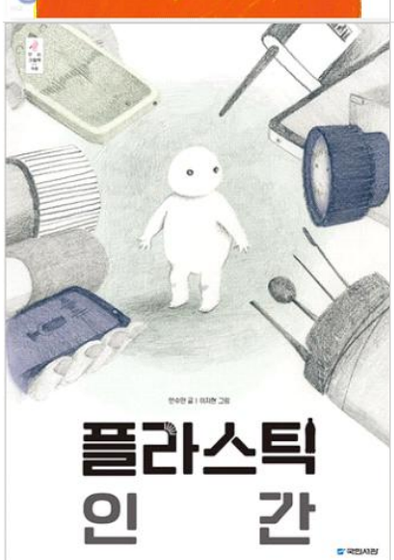
이 영화를 보고 나무는 우리에게 공기를 내뿜는 멋진 식물이라는 생각이 들었다. 윌슬리가 스니드 공장을 세워서 동물들은 못 살게 만드는 것을 보고 이주 나쁘고 난을 생각하는 마음이 없는 사람이라고 생각했지만 나중에 테드에게 마지막 씨앗을 심어 달라는 것을 보고 친절이라는 생각이 들었다. 그리고 테드가 오드리 누나를 좋아하는 표정이 너무 웃겨다. 다음에 이 영화를 또 다시 본다면 나의 가족과 함께 보고 싶다.

다함께 초록세상을 만드는 우리 – 두 번째 이야기

1. 다양한 그림책을 활용한 초록세상 만들기

가. 생태전환교육에 활용 가능한 그림책 추천

그림책 표지	도서명 (저자/출판사)	그림책 내용 및 추천 활동
	그레타 툰베리가 외쳐요! (자넷 윈터/ 꿈꾸는섬)	• **재구성 수업 사례 1** 기후 위기의 심각성을 일깨워준 그레타 툰베리의 이야기. 그레타 툰베리는 학교에서 기후위기에 대해 배우고 15살이던 2018년 8월 20일 어느 금요일, 학교 대신 스톡홀름의 스웨덴 국회의사당 앞에서 기후 변화를 막기 위한 시위를 했다. 그리고 그 후 이어진 전 세계인의 연대와 공감을 생생하게 그려낸 그림책이다.
	북극곰 살아남다 (에릭 로만/ 보물창고)	• 지구 온난화로 위기에 빠진 북극에서 태어난 아기 북극곰이 처음 맞는 사계절을 따가라며 북극곰들이 어떤 곤경에 처했는지 생생하게 알려주는 책이다. 아기 북극곰들은 과연 어름이 될 때까지 살아남을 수 있을까? 그들의 생존을 간절히 응원하게 되는 책이다. – 지구온난화 – 북극곰 영상과 함께 보고 이야기 나누기 – 북극곰을 위해 우리가 할 수 있는 일 찾아보기 – 북극곰 젠탱글 그리기
	투발루에게 수영을 가르칠 걸 그랬어! (유다정 글, 박재현 그림/ 미래아이)	• 이 책을 투발루에 사는 소녀 로자와, 나라와 같은 이름을 가진 고양이 투발루의 우정을 그리는 책이다. 로자와 고양이 투발루는 무엇이든지 함께 했지만 투발루가 수영을 싫어해서 같이 할 수 없었다. 점점 가라앉는 투발루에서 더 이상 살기 힘들어진 로자의 가족은 이민을 가기로 결정한다. 그런데 투발루 섬을 떠나는 날 고양이 투발루가 보이지 않는데... – 지구온난화의 영향으로 해수면이 상승하여 사라지는 섬나라 투발루 – 투발루 외교장관의 연설 영상 시청하기 – 내가 만약 투발루섬에 살고 있다면..? – 투발루섬 사람들에게 편지쓰기

그림책 표지	도서명 (저자/출판사)	그림책 내용 및 추천 활동
	태어납니다 사라집니다 (유미희 글, 장선화 그림/ 초록개구리)	• 재구성 수업 사례 2 이 책은 사람들의 '욕망'으로 인해 태어나는 그리고 사라지는 것들의 이야기이다. 표지를 찬찬히 들여다보면 '태어납니다'라는 글자 쪽에는 컴퓨터, 자동차, 빌딩이, '사라집니다'라는 글자 쪽에는 코뿔소, 부엉이, 사막여우가 있다. 그리고 그 가운데에는 사람이 있다. 무언가를 태어나게도 하고, 사라지게도 하는 사람. 바로 그 이야기이다.
	무궁화 꽃이 피었습니다! (젤리이모 글그림/ 한림출판사)	• "'무궁화 꽃이 피었습니다!' 하면 가만히 있어야 해! 움직이면 죽는 거야!" 술래의 놀이가 시작된다. 술래의 외침에 따라 꿀벌, 개구리, 북극곰, 순록, 거북이 등 동물들이 하나 둘 사라지고, 텅 빈 공간에는 그 모습을 지켜보던 방관자만이 홀로 남는다. 사라진 동물들은 어디로 간 것일까? 밝은 색채의 자유로운 그림을 통해 멸종 위기 동물의 현실을 대비적으로 보여 주며 동물과 환경을 대하는 우리의 태도를 다시 생각하게 하는 그림책이다. – 멸종위기동물 – 멸종위기동물 알아보기(구글 AR 활용) – 멸종위기동물 조사하여 동물사전 만들기
	플라스틱인간 (안수민 글, 이지현 그림/ 국민서관)	• 재구성 수업 사례 3 어느 평범한 날, 제임스 씨에게 이상한 일이 벌어졌다. 바로 배꼽에서 인간을 닮은 무언가가 나온 것이다. "남자가 인간을 낳았다고? 그것도 투명한 인간?" 이는 큰 화제가 되었고, 과학자들은 그것을 '플라스틱 인간'이라고 정의했다. 사람들은 이 신기한 생명체, 플라스틱 인간에 열광했다. 과연 이 플라스틱 인간으로 인해 어떤일이 벌어졌을까?

그림책 표지	도서명 (저자/출판사)	그림책 내용 및 추천 활동
	내방에 랑탄이 나나탔어! (제임스 셀릭 글, 프랜 프레스톤 개논 그림/ 재능교육)	• 어느 날 갑자기 어린 소녀의 방에 나타난 꼬마 오랑우탄. 랑탄이는 샴푸와 초콜릿을 보자 소리를 치며 던져 버렸다. 도대체 이 작은 오랑우탄에게는 무슨 사연이 있는 걸까? 이 책은 전 세계적으로 열풍이었던 그린피스 영상에 바탕을 둔 책이다. – 야자나무와 팜유에 대해 알아보기 – 팜유가 사용되는 음식과 물건 찾아보기 – 의견을 제시하는 글쓰기(국어 연계)

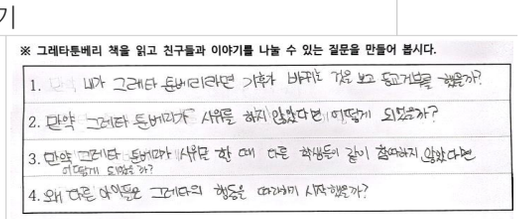
나. '초록세상 만들기'를 위한 교육과정 재구성 운영 계획

● 첫 번째 그림책

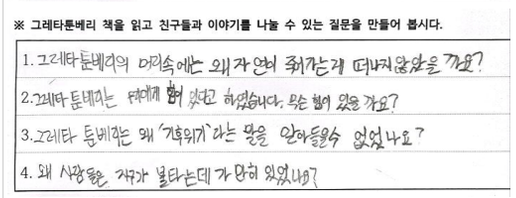
그림책 제목	그레타 툰베리가 외쳐요! (저자: 자넷 윈터/ 출판사: 꿈꾸는 섬)
국어과 성취기준 (중심교과 성취기준만 제시)	[4국01-05] 내용을 요약하며 듣는다. [4국02-04] 글을 읽고 사실과 의견을 구별한다. [4국03-05] 쓰기에 자신감을 갖고 자신의 글을 적극적으로 나누는 태도를 지닌다.
핵심역량	의사소통역량, 정보처리역량, 문제해결역량, 창의적 역량
관련 교과	국어, 미술, 사회

차시	학습주제	주요 활동 내용	관련 교과
1-2	그레타 툰베리란 누구인가?	□ 들어가기 • 그레타 툰베리에 대해 알고 있는 것 이야기 나누기 • [그레타 툰베리가 외쳐요!] 그림책 표지 보고 어떤 내용인지 예상하기 • 책 제목을 보고 그레타 툰베리는 무엇을 외치고 싶었을지 생각해보기 □ 함께 읽고 생각 나누기 • 그림책 함께 읽기 • 하브루타 질문 만들어 책의 내용 파악하기 – 내용 질문, 상상 질문, 적용 질문 등을 만들고 짝 또는 모둠친구들과 이야기 나누기 • 그레타 툰베리가 UN에서 연설하는 실제 영상 시청하기 • 실제로 전세계에서 이루어진 '청년 기후 운동' 사진 자료 함께 보기 • 영상 및 사진자료를 보고 느낀 점 발표하기	국어

[아이들이 만든 하브루타 질문들]
- 그레타 툰베리는 왜 그런 행동을 했나?
- 내가 그레타 툰베리였다면 기후 위기를 위한 등교 거부를 했을까? (또는 어떻게 했을까?)
- 그레타 툰베리가 할 수 있는 다른 방법은 무엇이 있을까?
- 처음에 사람들이 관심을 가져주지 않았을 때, 그레타 툰베리의 마음은 어땠을까?
- 왜 다른 아이들은 그레타의 행동을 따라했을까?
- 그레타 툰베리는 우리에게 힘이 있다고 했는데 우리에게 무슨 힘이 있을까?
- 내가 그레타 툰베리라면 어떤 연설을 했을까?


※ 그레타툰베리 책을 읽고 친구들과 이야기를 나눌 수 있는 질문을 만들어 봅시다.

1. 내가 그레타 툰베리라면 기후가 바뀌는 것을 보고 등교거부를 했을까?
2. 만약 그레타 툰베리가 시위를 하지 않았다면 어떻게 되었을까?
3. 만약 그레타 툰베리가 시위를 할 때 다른 학생들이 같이 참여하지 않았다면 어떻게 되었을 까?
4. 왜 다른 아이들은 그레타의 행동을 따라하기 시작했을까?

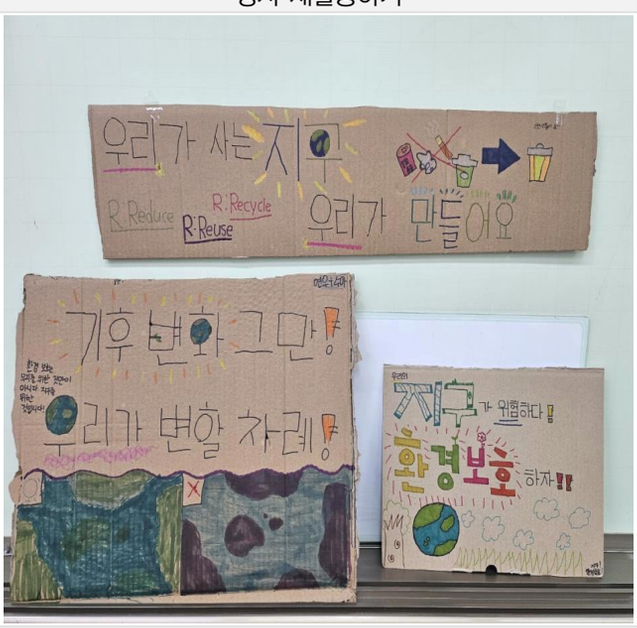

※ 그레타툰베리 책을 읽고 친구들과 이야기를 나눌 수 있는 질문을 만들어 봅시다.

1. 그레타 툰베리의 머리속에는 왜 자연의 죄가는게 떠나지 않았을 까요?
2. 그레타 툰베리는 세계에 힘이 있다고 하였습니다. 무슨 힘이 있을 까요?
3. 그레타 툰베리는 왜 '기후위기'라는 말을 알아들을수 없었나요?
4. 왜 사람들은 지구가 불타는데 가만히 있었나요?

3-4	그레타 툰베리가 되어보자!	□ **기후 위기의 심각성 알기** • 기후 위기와 관련한 영상 시청하기 • 내가 느끼는 기후 위기에 대해 이야기 나누기 □ **그레타 툰베리가 되어 기후 위기 캠페인 준비하기** • 환경 캠페인 활동을 위한 피켓 만들기 – 캠페인을 위한 문구 만들기(그림책 삽화 자료 활용 가능) – 학급 내 종이상자를 재활용하여 피켓 제작하기 – 캠페인 계획 세우기(일정, 장소, 역할 분담 등) □ **기후 위기 캠페인하기** – 아침시간 또는 점심시간을 활용하여 교실 앞 복도에서다함께 환경 캠페인하기 – 캠페인 후, 간단하게 소감 작성하여 공유하기	미술, 사회

상자 재활용하기

피켓 만들기



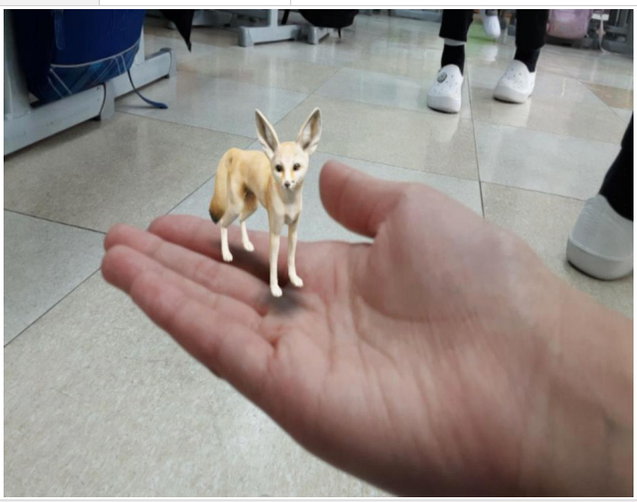
학생들이 만든 피켓 작품

(복도에서) 기후 위기 캠페인하기

● 두 번째 그림책

그림책 제목	태어납니다 사라집니다 (유미희 글, 장선화 그림/ 출판사: 초록 개구리)
국어과/미술과 성취기준 (중심교과 성취기준만 제시)	[4국01-05] 내용을 요약하며 듣는다. [4국02-04] 글을 읽고 사실과 의견을 구별한다. [4미02-04] 표현방법과 과정에 관심을 가지고 계획할 수 있다. [4미02-06] 기본적인 표현 재료와 용구의 사용법을 익혀 안전하게 사용할 수 있다.
핵심역량	의사소통역량, 정보처리역량, 문제해결역량, 창의적 역량
관련 교과	국어, 미술, 창체

차시	학습주제	주요 활동 내용	관련 교과
1-2	그림책 함께 읽기	□ **들어가기** • 멸종위기동물 사진 함께 보며 어떤 동물인지 맞춰보기 • 내가 알고 있는 멸종위기동물이 있으면 이야기 나누기 □ **함께 읽고 이야기 나누기** • [태어납니다 사라집니다] 그림책 표지 탐색하기 • 어떤 내용일지 예상하기 • 그림책 함께 읽고, 하브루타 질문 만들기 • 하브루타 질문으로 함께 내용 파악하기 □ **토론하기** • '지구상에 인간만 존재한다면 어떤 일이 벌어질까?'라는 질문에 대한 생각 나누기	국어 SW 과학
3-4	멸종위기동물과 친해지기	□ **멸종위기동물과 사진찍기** • 멸종위기동물 AR 체험하기 – 구글 AR 기능을 활용하여 멸종위기동물 탐색하기 – AR 기능으로 멸종위기동물과 함께 사진 찍기 • 찍은 사진 함께 공유하고 소감 나누기	국어 사회



멸종위기 동물과 함께 사진 찍기

5-6	멸종위기동물 종이판화 찍기	□ **멸종위기동물 종이판화 만들기** • 종이판화에 대해 알아보기(원리, 방법 등) • 다양한 멸종위기동물을 알아보고 종이판화로 표현하기 – 멸종위기동물 중 한가지를 선택하여 종이판화로 제작하기 – '멸종위기동물을 보호하자'라는 주제로 간단한 자신의 생각 쓰기 – 종이판화를 찍어서 교내(교실 및 복도)에 전시하기	국어 미술

자이언트 판다 종이판화

사막여우 종이판화

7	멸종위기동물 보호 포스터 만들기	☐ **AI를 활용한 포스터 제작하기** – AutoDraw를 이용하여 멸종위기동물 포스터 만들기 – 간단한 AutoDraw 기능 익히기 – 포스터 만들고 패들렛으로 서로 공유하기 – 서로의 작품에 대해 감상평 남기기	미술, SW

AutoDraw를 이용한 멸종위기 동물 보호 포스터 만들기

● 세 번째 그림책

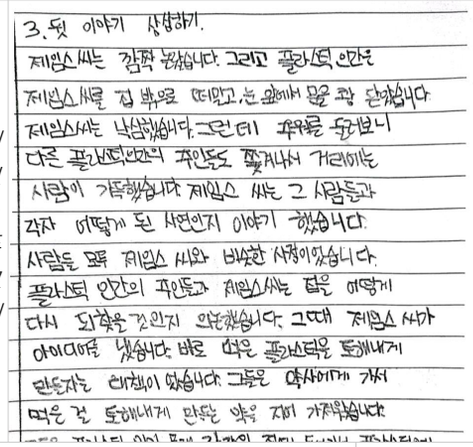
그림책 제목	플라스틱 인간
국어과/수학과 성취기준 (중심교과 성취기준만 제시)	[4국05-03] 이야기의 흐름을 파악하여 이어질 내용을 상상하고 표현한다. [4국05-04] 작품을 듣거나 읽거나 보고 떠오른 느낌과 생각을 다양하게 표현한다. [4수05-02] 연속적인 변량에 대한 자료를 수집하여 꺾은선 그래프로 나타낼 수 있다. [4수05-03] 여러 가지 자료를 수집, 분류, 정리하여 자료의 특성에 맞는 그래프로 나타내고, 그래프를 해석할 수 있다.
핵심역량	의사소통역량, 정보처리역량, 문제해결역량, 창의적 역량
관련 교과	국어, 사회, 과학, 수학 등

차시	학습주제	주요 활동 내용	관련 교과
1	나의 일회용품 사용 생활 돌아보기	☐ **들어가기** • 일회용품 사용과 관련한 공익광고 시청하기 • 우리가 사용하는 일회용품 떠올려보기 ☐ **나의 일회용품 사용 생활 돌아보기** • 평소에 얼마나 많이 자주 일회용품을 사용하는지 체크하기 • 일회용품 사용이 우리 생활에 미치는 영향 생각해보기 • 일회용품에 부정적인 영향에 대해 조사 탐구하기(탭 활용)' • 조사한 내용 모둠별로 정리하여 발표하기	과학

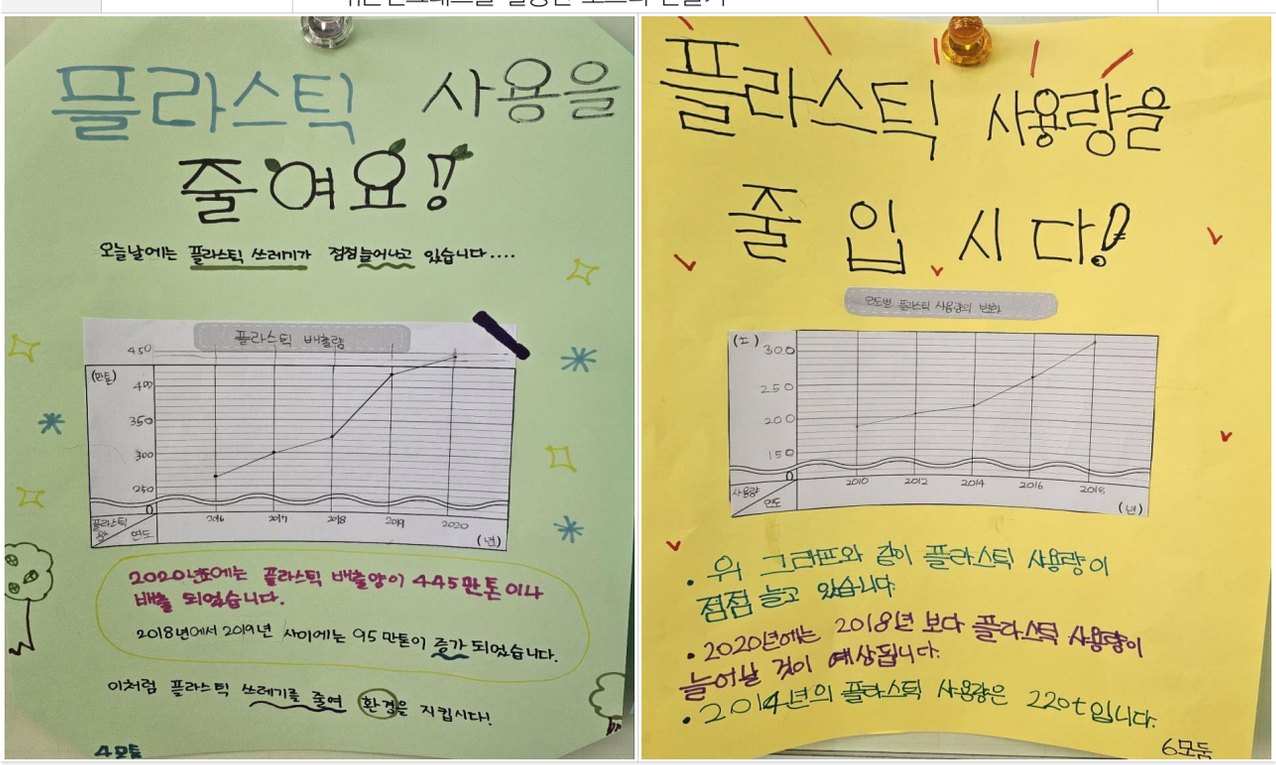
2-3	이어질 이야기 상상하여 글쓰기	□ **그림책 함께 읽기** • [플라스틱 인간] 그림책 표지 살펴보고 내용 예상하기 • 그림책 함께 읽고 내용 파악하기 • 인상깊은 장면 이야기 나누기 • 책을 읽고 난 소감 간단하게 쓰기 □ **이어질 이야기 상상하기** • [플라스틱 인간]을 읽고, 이어질 이야기를 상상하여 글쓰기 – 제임스씨와 플라스틱 인간은 어떻게 됐을까? • 모둠별로 돌려읽기를 통해 가장 잘한 작품 선정하기	국어 사회

(학생의 글 발췌)

제임스씨는 깜짝 놀랐습니다. 그리고 플라스틱 인간은 제임스씨를 집 밖으로 떠밀고 눈 앞에서 문을 쾅! 닫았습니다. 제임스씨는 낙심했습니다. 그런데 주위를 둘러보니 다른 플라스틱 인간들의 주인들도 쫓겨나서 거리에는 사람들이 가득했습니다. 제임스씨는 그 사람들과 각자 어떻게 된 사연인지 이야기 했습니다. 사람들 모두 제임스씨와 비슷한 사정이었습니다. ------- 사람들과 제임스씨는 집을 되찾고 다시는 플라스틱 인간을 탄생 시키는 일이 없도록 플라스틱 사용을 줄이자고 다짐했습니다.


3. 뒷 이야기 상상하기.
제임스씨는 깜짝 놀랐습니다. 그리고 플라스틱 인간은
제임스씨를 집 밖으로 떠밀고, 눈 앞에서 문을 쾅 닫았습니다.
제임스씨는 낙심했습니다. 그런데 주위를 둘러보니
다른 플라스틱 인간들의 주인들도 쫓겨나서 거리에는
사람이 가득했습니다. 제임스씨는 그 사람들과
각자 어떻게 된 사연인지 이야기 했습니다.
사람들 모두 제임스씨와 비슷한 사정이었습니다.
플라스틱 인간의 주인들과 제임스씨는 집을 어떻게
다시 되찾을 것인지 의논했습니다. 그때 제임스씨가
아이디어를 냈습니다. 바로 먹은 플라스틱을 토해내게
만들자는 아이디어였습니다. 그들은 약사에게 가서
먹은 걸 토해내게 만드는 약을 지어 가져왔습니다.

4-5	꺾은선그래프를 활용한 포스터 만들기	□ **꺾은선그래프를 이용하여 플라스틱 사용 줄이기 포스터 만들기** • 꺾은선그래프에 활용한 플라스틱 사용량 자료 찾기(탭활용) – 환경부의 환경통계포털, 구글 통계 자료 활용 • 찾은 자료를 바탕으로 꺾은선그래프 그리기 • 꺾은선그래프를 활용한 포스터 만들기	수학



꺾은선그래프를 활용한 포스터 만들기

다함께 초록세상을 만드는 우리 – 세 번째 이야기

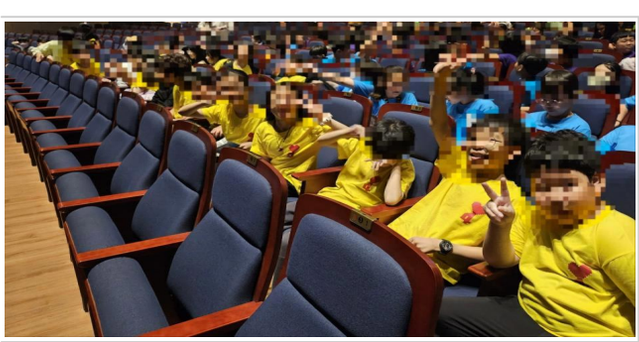
세 번째 이야기는 온책읽기를 통한 생태전환교육 프로젝트를 진행하면서 여러 교과와의 연계를 통해 활동한 것들을 소개해보고자 한다.

1. 생태감수성 교육

4학년 1학기 과학 1단원 식물의 생활에서 우리 주변의 식물을 관찰해보는 활동이 나온다. 교과서에 제시되는 자료를 이용하기보다는 직접 학교 화단이나 근처 공원을 활용하여 아이들이 직접 식물을 관찰해보고 탭을 활용하여 식물의 이름과 특징을 검색해보도록 하면 수업이 훨씬 재미있어진다. 사전에 교사는 어떤 식물들이 우리 학교 주변에 있는지 미리 조사하고 그 중 몇 가지 식물에 대해 설명해주면서 수업을 시작하면 좋다. 이런 활동을 토대로 아이들이 자신의 주변 세계에 관심을 갖고 자연의 소중함을 알 수 있도록 지도할 필요가 있다.

2. 문화예술교육 속 생태전환교육

2학기에는 학교 예산으로 학교 근처에 있는 문화예술회관에서 생태 관련 뮤지컬을 관람하였다. **[제돌이의 꿈2]**이라는 뮤지컬로 제주도 앞 바다에 살던 남방큰돌고래 '제돌이'가 좁은 수족관에 갇혀 돌고래 쇼를 통해 사람들에게 행복한 추억을 선사하다가 어린 소녀를 만나 가족이 있는 바다로 돌아가는 과정을 그린 작품이다. 학교 주변에 있는 문화예술회관이나 작은 전시회, 미술관, 공연장 등을 활용하면 아이들과 더 풍성하게 교육과정을 운영할 수 있다.



3. IB 연계 '우리 모두의 지구'를 위한 실천 프로그램

4학년 2학기 사회 2단원 필요한 것의 생산과 교환에는 시장놀이 활동이 나온다. 생태전환교육에서 분리배출 및 쓰레기 배출을 줄이는 방법에 대해 논의한 후, 시장놀이를 적용하여 학년 녹색장터를 운영하였다. 각 가정에서 사용하지 않되 다른 사람이 충분히 사용 가능한 물건들로만 준비하여 아이들이 직접 물건을 사고 팔고 수익금으로 기부처를 정하여 기부하는 활동까지 연계하여 진행하였다.

Ⅲ 책을 덮으며

성장 나눔 (교사 소감, 학생 소감, 성장 나눔 등)

1. 온책읽기를 통한 생태전환교육 프로젝트를 마무리하며...

(교실 내 미세먼지 측정기 확인 후) "선생님, 지금 유리창 열까요?"
(교실 종이류 분리배출함을 보고) "누가 테이프를 안 떼고 그냥 버렸네~"
(미술 시간에 우드락 대신) "선생님 우드락 대신 버리는 종이상자 쓸까요?"

올해 아이들과 온책읽기를 통한 생태전환교육 프로젝트로 일어난 우리 반의 작은 변화이다. 아이들과 생태전환교육을 하면서 나 또한 많은 것을 배우고 실천해 본 한해였다. 사실 그동안 생태전환교육을 하면 일회성으로 수업이 끝나기도 했고, 약간 뻔~한 수업 내용(관련 동영상을 보고 이야기 나누고 포스터를 그리거나 실천약속을 다짐하거나 등등)으로 수업을 했었는데 이번에 책을 활용하여 생태전환교육을 해보니 자연스럽게 수업이 유기적으로 연결되어 좋았다.

1학기에 같이 읽었던 '초록 세상을 만들어요'라는 책에는 다양한 주제가 있어서 그때 그때 마다 원하는 주제로 수업을 하는 경우에나 또는 집중적으로 생태전환교육을 재구성하여 수업하고자 할 때 추천한다.

아이들과 상의하여 주제를 정하고 그 주제에 맞게 다양한 교과를 연계하여 수업을 할 수 있어서 재미있었고, 어려운 주제이지만 쉬운 이야기로 풀이가 되어 있었던 점도 마음에 들었다. 짧은 이야기 후에 관련된 정보가 뒷 부분에 자세히 풀이되는데 그 수준이 초등학교 아이들이 읽기에 적합하여 무리없이 수업이 가능했다. 그 후 주제와 관련된 영상을 함께 보거나 탭을 활용하여 아이들이 스스로 조사할 수 있도록 과제를 제시하는 것도 좋은 방법이라고 생각한다.

그리고 2학기에 했던 그림책을 활용한 생태전환교육은 4-5차시 정도의 짧은 시간으로 수업을 할 때 활용하는 것을 추천한다. 동영상보다는 현실감이 떨어지지만 그림책의 장점은 마치 시처럼 조금 더 함축적이고 다 읽고 나서 여운이 남는다는 것이다. 그림책 '플라스틱 인간'의 경우에는 아이들이 중간까지는 플라스틱 인간을 보고 "와~ 너무 귀엽다~", "선생님, 저도 플라스틱 인간 키우고 싶어요~"라고 반응을 보이다가 마지막 문장을 읽고 그림책이 끝났을 때에는 교실이 조용해졌다. 그리고 "와... 너무 무서워!", "선생님, 제임스씨는 어떻게 된 거에요?"라며 다들 두려운 목소리로 말을 했다. 만약 플라스틱 사용으로 인한 피해와 관련한 영상을 시청했다면 아마 반응이 뻔했을 것이다.

이처럼 온책읽기를 통해서도 충분히 생태전환교육을 할 수 있다. 에너지 절약, 대기오염, 기후 위기, 쓰레기 배출, 일회용품 사용 등 생태전환교육은 아이들의 일상생활과 가장 밀접하게 관련되어 있고 미래 세대를 살아갈 우리 아이들에게 꼭 필요한 교육이라고 생각한다. 그동안 온책읽기 활동이 국어 교과 중심의 수업이 주를 이루었다면 한번쯤 온책읽기를 통한 생태전환교육을 시도해 볼 것을 추천한다.

2. 아이들 소감문

박*우 _ "초록세상을 만들어요"라는 책을 읽고, 많은 생각이 들었다. 우리가 쓰레기를 아무렇게나 버리고 물을 낭비하고 일회용품을 많이 사용하고 있다는 것을 알았다. 그리고 전기 같은 경우에는 우리가 낭비해서 큰 정전이 일어날 수도 있다는 생각에 많이 무서웠다. 이제라도 생활속에서 많은 것들을 아껴야겠다고 다짐했다. 그리고 우리가 아무 생각 없이 버리던 쓰레기가 다양한 방법으로 재활용될 수 있고 되고 있다는 사실도 알게 되었다. 앞으로는 우리의 지구를 위해 내가 먼저 노력해야겠다.

진*인 _ 먼저 남극에서 빙하가 녹고, 남극에 사는 동물들이 먹이를 구하기도 너무 힘들어서 아프거나 죽어가는 동물이 있다는 것을 알게 되니 마음이 아팠다. 남극에 사는 동물들의 보금자리를 지켜주기 위해서라도 쓰레기를 줄이고 분리배출을 더 열심히 해야겠다고 생각했다. 초록세상을 만들어요, 그레타 툰베리가 외쳐요, 태어납니다 사라집니다, 플라스틱 인간 등 다양한 책으로 생태수업을 하니 더 재미있었다. 가끔 영상을 보면 너무 징그럽고 무서운 경우도 있었는데 책은 그렇지 않아서 좋았다.

기타(토론 학습지 및 수업지도안)

1. 학기초 독서습관 실태조사 설문지(구글 설문지 활용)

학기초 독서습관 점검하기

(　)학년 (　)반 이름 : (　　)

1. 평소에 책 읽는 것을 좋아하나요? 아래 수직선에 체크해주세요.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
별로 좋아하지 않는다.	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	매우 좋아한다.

2. (읽는 시간) 하루에 보통 책을 얼마나 읽나요?
   ① 하루 2시간 이상
   ② 하루 1시간 – 2시간
   ③ 하루에 30분 – 1시간
   ④ 하루에 30분 정도
   ⑤ 하루 20분 이하

3. 내가 주로 책을 읽는 시간은 언제인가요?
   ① 아침에 학교에서 (아침활동시간)
   ② 학교 온책읽기 시간에
   ③ 방과후에 시간이 여유로울 때
   ④ 저녁에 집에서 혼자
   ⑤ 시간을 내어 도서관에서
   ⑥ 점심시간에 학교도서관이나 교실에서
   ⑦ 기타 (　　)

4. 나는 한달에 책을 얼마나 읽고 있는지 생각해봅시다.
   ① 한달에 15권 이상
   ② 한달에 10권–15권
   ③ 한달에 7–9권
   ④ 한달에 4–6권
   ⑤ 한달에 1–3권
   ⑥ 거의 읽지 않는다.

5. 내가 주로 읽는 책은 어떤 종류인가요?
   ① 소설책 위주
   ② 특정한 주제와 관련한 책 위주(과학, 역사 등)
   ③ 만화책 위주(학습만화도 포함)
   ④ 재미있는 잡지(과학, 컴퓨터 관련 등)
   ⑤ 시집 위주
   ⑥ 위인전 위주
   ⑦ 골고루

6. 나에게 해당하는 것을 선택해주세요.
   ① 나는 주로 얇은 두께의 책을 읽는 것을 선호한다.
   ② 나는 책의 두께와 상관없이 책 제목과 표지를 보고 고른다.
   ③ 나는 내가 좋아하는 종류의 책 위주로 책을 본다.
   ④ 나는 친구가 추천해주는 책을 주로 읽는다.
   ⑤ 부모님이 추천해 준 책이나 학원에서 읽어야 하는 책을 주로 읽는다.
   ⑥ 기타 ( )

7. 3학년때 온책읽기 활동을 하면서 가장 기억에 남는 책과 그 이유를 써주세요.
   ( )

8. 온책읽기 활동을 하면서 재미있었던 활동에는 어떠한 것들이 있었나요? (여러 개 선택 가능)
   ① 토의 토론하기
   ② 친구들과 자유롭게 이야기 나누기
   ③ 질문만들어 서로 질문하고 답하기(하브루타)
   ④ 미술시간과 연계한 그림 그리기 또는 작품 만들기
   ⑤ 나의 생각을 글로 쓰기(독서감상문, 주인공에게 편지 쓰기 등)

9. 4학년 때 친구들과 같이 읽어보고 싶은 책을 추천해주세요. 그리고 그 이유를 간단하게 써 주세요.
   ( )

10. 온책읽기 활동으로 친구들과 하고 싶은 활동이 있나요? 자유롭게 써주세요.
   ( )

2. [플라스틱 인간] 수업 활동지

다함께 초록세상을 만드는 우리	[4학년 환경 프로젝트] 플라스틱 인간	(　)학년 (　)번	
		이름	

1. [플라스틱 인간] 그림책 표지를 보고 어떤 내용일지 상상해보세요.

2. [플라스틱 인간]을 같이 읽어봅시다.

3. 우리가 생활 속에서 많이 사용하는 플라스틱으로 만들어진 물건에는 어떤 것들이 있는지 써 봅시다.

4. 제임스 씨는 어떻게 됐을까요? 뒷이야기를 상상해서 써 봅시다.

04 메타버스로 떠나는 행복한 독서여행
- ZEP 메타버스플랫폼을 활용한 독서기반 프로젝트학습

광정초 교사 | 신진영

I 책을 열며

WHY? 메타버스로 독서기반 프로젝트?!

우리가 살고있는 사회가 디지털 시대로의 전환을 맞이함에 따라 학교의 모습도 많이 달라졌고 앞으로도 계속 달라질 것이다. 에듀테크 활용 맞춤형 교육, 1인 1스마트 기기, AI 기반 교수학습 플랫폼, 디지털 시민교육 등 미래 디지털 사회에 필요한 인성과 역량을 갖춘 시민을 키우기 위한 새로운 교육방법이 도입되고 추진됨에 따라 학교도 교육의 변화를 맞이하고 있는 것이다. 이러한 변화 속에서 학생이 달라지고 있는 현재를 경험하고 미래를 꿈꾸고 상상하는 것은 미래 시민으로 성장하는데 아주 중요한 원동력이 된다. 학생들이 변화되는 사회를 경험하고 미래 사회를 꿈꾸는 것은 디지털 사회 속에서 나의 정체성을 확립하고 이를 기반으로 미래 사회 시민으로서의 자신을 관리, 성장시켜 나갈 수 있다는 것을 의미한다.

「OECD Education 2030」에서는 2030년을 살아갈 학생들에게 필요한 역량을 재규명하고, 새로운 교육과정 체계를 개인과 사회의 웰빙에 초점을 두었다. 미래 사회에서는 과학 기술의 혁신적 발달로 더 풍요로운 삶을 살 수도 있지만, 여전히 해결되지 않은 언어와 문화, 종교갈등, 자원 및 빈부격차 등으로 더욱 불행하게 살 수 있다고 말한다. 미래 학자들은 학생들이 미래 사회에서 행복한 삶을 영위하기 위해 필요한 핵심역량으로 학습과 혁신능력, 디지털 리터러시 활용 능력, 삶과 직업 능력을 들고 있다. 학생들이 미래 역량을 키워 새롭게 변화하는 사회를 주도하고 행복한 삶을 영위하기 위해 독서교육에도 새로운 수업 방식의 도입이 필요하다고 생각한다.

이에 본 교사는 학생들이 변화하고 있는 현재를 경험하고 미래를 꿈꾸고 준비할 수 있는 새로운 방식의 독서교육 방법에 대해 고민하고 새롭게 시도해 보았다. 메타버스라는 에듀테크 기술을 독서교육에 활용하는 것이다. 그런데 그 많은 에듀테크 도구들 중에 왜 메타버스일까? 코로나 펜데믹 시기에 거리를 두어야 했을 때 메타버스는 사람들이 온라인 공간에서 소통할 수 있는 중요한 역할을 해주었다. 코로나 엔데믹 시기로 전환되어 생활하고 있는 지금, 메타버스를 경험한 사람들은 이 기술의 장점을 다양한 방식으로 활용하고 있다. 메타버스는 학생이 디지털 시대로 사회가 변화하고 있음을 크게 느낄 수 있는 새로운 학습

공간이며, 새로운 방식의 교육을 경험할 수 있는 기회가 될 것이다. 현실에서의 나는 교실에 앉아있지만 메타버스 안에서의 나는 새로운 모습의 아바타로 변신하여 교실이 아닌 여러 공간으로 이동하며 다양한 경험을 하게 된다. 또, 메타버스에 연결된 여러 에듀테크 도구로 진행되는 다양한 활동을 통해 친구들과 협업하고 서로의 생각과 경험을 나누며 미래 시민으로의 성장하게 될 것이다. 이러한 메타버스의 여러 장점을 독서 수업에 접목시킨 독서기반 프로젝트 학습이야말로 학생이 미래 시민으로서의 역량을 키우고 미래를 준비할 수 있는 의미 있는 교육 활동이 아닐까 싶다. 메타버스 공간과 실제 교실을 오가며 다양한 독서 활동을 통해 변화하는 사회를 경험하고 미래를 꿈꿔봄과 동시에 책 읽기의 즐거움에 푹 빠질 수 있는 독서프로젝트 학습은 학생이 배움의 주체가 되어 학습을 이끌어가는 진정한 배움의 장이 될 것이다.

Into the Book! IB 연계 요소

세상은 어떻게 돌아가는가? – 창의적 사고역량, 의사소통 역량

'세상은 어떻게 돌아가는가?'의 초학문적 주제는 자연계와 그 법칙에 대한 연구, 물리적, 생물학적 자연 세계와 인간 사회 간의 상호작용, 인간이 과학원리에 대해 이해한 것을 활용하는 방식, 과학 기술 발전이 사회와 환경에 미치는 영향을 주된 내용으로 한다. 이는 미래를 대비할 6가지 핵심 역량 중 창의적 사고역량과 의사소통 역량과 관련이 있다.

본 교사는 메타버스 활용 독서기반 프로젝트 학습을 통해 학생이 메타버스 공간이라는 새로운 과학 기술의 발전을 경험하고, 이것을 활용하는 능력을 키우는 과정 속에서 현재 사회의 변화를 느끼고 미래 시민으로서 필요한 역량을 키우는데 주안점을 두었다. 메타버스 공간의 경험을 통해 학생들은 새로운 과학 기술을 바탕으로 달라진 우리 사회의 변화된 모습을 체감할 뿐만 아니라 미래 사회 속의 나의 모습을 떠올리며 미래를 준비하는 새로운 배움을 시작할 것이다. 아울러 학생들은 메타버스 공간과 에듀테크 도구들을 활용한 새로운 방식의 독서 활동을 통해 함께 의사소통하고 협력하며 창의적 사고력과 협력적 의사소통 역량을 키우게 된다. 또한, 메타버스 활용 독서기반 프로젝트 학습으로 학생들은 다양한 독서활동을 통해 함께 소통하고 협력하는 과정 속에서 독서의 참된 즐거움을 느끼고 배움의 주체로 거듭날 수 있을 것으로 생각한다.

메타버스 플랫폼을 수업에 활용하자!

메타버스 자체가 아이들에게는 놀이다!

- 메타버스 플랫폼에 들어가는 순간 학생은 현실에 없는 새로운 학습 공간으로 탐험을 떠나게 된다. 메타버스에 들어간 학생들은 자신의 아바타를 꾸미느라 몰입하고 친구의 아바타와 함께 달리기도 하고 춤도 추며 행복한 이야기꽃을 피우기 시작한다. 학생들은 메타버스 플랫폼에서 나 대신 아바타가 멋지게 차려입고 여기저기로 이동하며 다양한 활동을 하는 상황 자체를 학습이 아닌 게임으로 받아들일

수 있다. 메타버스 공간을 체험하는 것에 대한 호기심과 흥미는 학습활동의 큰 동기로 작용하여 학생이 지루하고 어렵게 느꼈던 공부도 조금은 쉽고 재미있게 받아들일 수 있게 된다.

학년단위 독서프로젝트 운영으로 다양한 생각을 만나다!

– 학년에 학급수가 많다면 학년 학생들 전체가 참여하는 교육활동을 계획하고 진행하는데 여러 가지 어려움이 있다. 학년 전체 활동을 메타버스 플랫폼을 이용하여 진행한다면 많은 학생들이 함께 참여하며 프로젝트 학습을 동시에 진행할 수 있다. 우리 학급만의 프로젝트 활동이 아닌 학년 단위 프로젝트 활동으로 진행하며 반별 학습 결과물을 함께 공유하고 온라인 공간에서 서로 소통하며 다양한 생각을 나눌 수 있는 기회를 통하여 학생들은 더 큰 사회를 경험할 수 있다.

다양한 에듀테크 도구를 활용할 수 있다!

– 메타버스 플랫폼에서 제공하는 기본 탬플릿이나 기능 등을 활용하는 것 외에 에듀테크 도구들을 메타버스 공간에 연결하여 수업활동에 활용하며 다양한 수업을 진행할 수 있다. 퀴즈게임(골든벨, OX퀴즈, 문열기퀴즈 등), 방탈출게임, 구글협업, 패들렛, 멘티미터 설문조사, 유투브 동영상 등의 다양한 에듀테크 도구나 자료들을 적극적으로 활용한다면 독서 프로젝트 학습을 더 풍성하게 만들 수 있다.

메타버스 공간은 프로젝트 활동 돌아보기에 효과적이다!

– 메타버스 플랫폼은 한번 만들어 놓으면 수업이 끝나도 계속 활용할 수 있기 때문에 프로젝트 돌아보기 수업에 활용한다면 아주 효과적이다. 학생들은 이전의 수업에서 활용했던 메타버스 공간을 다시 방문하여 학습활동 결과물이나 활동사진을 살펴보며 그동안의 학습 과정을 다시 떠올려 볼 수 있다. 학습활동 중 가장 기억에 남았던 활동에 투표도 하고 학습에 참여한 소감도 나누며 프로젝트 학습을 효과적으로 마무리하게 된다.

독서기반 프로젝트 학습을 위한 ZEP 메타버스 활용 준비하기

ZEP 메타버스 플랫폼은 네이버와 국내 유명 모바일 게임 개발사가 합작해서 만든 2D 메타버스 플랫폼으로 한국판 게더타운이라고 생각한다면 이해가 쉬울 것이다. ZEP 메타버스 플랫폼에서 무료로 제공하고 있는 탬플릿과 오브젝트를 이용하여 쉽고 빠르게 나만의 메타버스 공간을 구성할 수 있으며 입장코드나 사이트 주소만으로다른 사람을 쉽게 참여시킬 수 있다. ZEP 메타버스 플랫폼 사용에 앞서 몇 가지 준비사항을 소개하고자 한다.

ZEP 메타버스 플랫폼은 ZEP 에듀로 사용하기!

– ZEP 메타버스 플랫폼의 이용 대상은 14세 이상이라 초등학생들이 학교에서 사용한다면 문제가 될 수 있다. 경기도 교육청과 ZEP 메타버스 플랫폼이 협약을 맺어 제공한 ZEP 에듀 서비스를 이용한다면 초등학생도 제한 없이 사용할 수 있다. ZEP 에듀 사용 방법은 교사가 웨일 스페이스 학교 계정을 발급받아 로그인하여 활용할 메타버스 공간을 제작하면 된다. ZEP 메타버스 플랫폼은 스페이스 동시접속자 수에도 제한을 두고 있는데 일반 계정은 무료 동시접속자 수를 20명까지만 허용하기 때문에 많은 수가 참여하는데 어려움이 있다. ZEP 에듀를 이용하면 동시접속 인원을 50명까지로 허용할 수 있고 학교 행사 등에 활용하는데 도움이 될 것이다.

학생들도 구글이나 웨일 스페이스 계정으로 로그인 필요!

– ZEP 메타버스 플랫폼에 입장하여 메타버스를 체험하기 위해서는 학생들도 로그인을 해야 한다. 로그인은 이메일 주소로 가능하며 구글과 웨일 스페이스로 로그인하기와 개별 이메일 주소로 로그인하는 방법이 있다. 학교에서 학생용으로 웨일 스페이스 계정이나 구글 계정을 발급하여 활용하면 로그인과 관련된 문제 발생 시 관리가 편리하므로 이것을 활용하기를 추천한다. 학생 개별 이메일 주소로도 로그인 가능하나 이메일로 발송된 인증코드 확인 과정이 필요하다.

학생들의 원활한 메타버스 체험을 위해서는 있으면 좋을 도구들!

– 학생들은 ZEP 메타버스 공간에서 자신의 아바타를 움직여 메타버스 공간을 탐험하며 돌아다니게 된다. 모바일 기기를 사용하는 경우 스페이스 우측 하단에 아바타를 조종할 수 있는 아이콘이 나오는데 이 아이콘의 점을 원하는 방향으로 끌어당기면 아바타를 그 방향으로 움직일 수 있다. 하지만 이 아이콘이 다소 민감하여 어린 학생들은 아바타를 움직이는 데 어려움을 느낄 수 있다. 컴퓨터나 크롬북, 블루투스 키보드 등을 활용한다면 ZEP 메타버스 내에서 아바타 조종이 좀 더 수월해질 것이다. ZEP

메타버스 공간에 연결된 동영상을 보거나 삽입된 소리와 음악 듣기가 필요한 경우도 있으니 이어폰이나 헤드셋을 미리 준비하여 수업에 활용한다면 학생들의 몰입도를 더욱 높일 수 있을 것이다.

메타버스 활동 전 네티켓 교육은 필수과정!

– 메타버스 활동 전 네티켓 교육은 반드시 동반해야 할 필수 학습 과정이다. 메타버스 학습 공간에서 서로 지켜야 할 예절을 알아보고 이것을 꼭 실천할 수 있도록 함께 마음을 다지는 시간이 필요하다. 실제 수업을 진행하다 보면 온라인 공간에서 학생들이 네티켓을 지키지 않아 그 부분에 대한 생활지도 때문에 오히려 좋은 에듀테크 도구들을 수업에 활용하지 못하는 경우도 종종 있다. 메타버스 공간에서 함께 지켜야 할 약속을 정하고 이것을 지키지 않았을 때는 어떻게 하면 좋을지에 대해서도 진지하게 생각해보고 정해진 내용을 함께 실천해본다면 메타버스를 수업에 더 효과적으로 활용할 수 있다. 아울러 메타버스 공간에서의 참가자 간 채팅 기능이나 찌르기 효과 등 수업 활동에 꼭 필요하지 않은 기능은 꺼두는 것도 좋은 방법이다.

II 수업 이야기를 나누다

메타버스를 활용한 독서기반 프로젝트 계획하기

교육과정 편제

구분			3학년								
			시간 배당	자율화 증감		최종편성			* 교과	학교자율 과정시수	
				1학기	2학기	1학기	2학기	총계		감축	연계
교과(군)	국어		204	0	0	108	96	204	198	▽6	12
	사회/도덕	도덕	136	0	0	18	16	136	136	0	4
		사회		0	0	54	48			0	0
	수학		136	0	0	72	64	136	136	0	0
	과학		102	0	0	54	48	102	102	0	0
	체육		102	0	0	54	48	102	102	0	0
	예술	음악	136	0	0	36	32	136	136	0	0
		미술		0	0	36	32			0	4
	영어		68	0	0	36	32	68	68	0	0
	소계		884	0	0	0	0	884	878	▽6	16
창의적 체험활동	자.동.봉.진		102	0	0	54	48	102	102	0	2
시수 총계			986	0	0	522	464	986	980	0	2
										24	

교육과정 운영 계획

독서기반 프로젝트학습 목표	메타버스와 교실 속 다양한 독서 활동을 통해 학생들이 현재 사회의 변화를 경험하고 미래 사회를 꿈꾸며 준비할 뿐만 아니라 독서의 참된 즐거움을 느끼고 독서를 생활화할 수 있도록 한다.		
운영기간 및 방법	3학년 1학기 2주간 집중운영		
운영시간	총 24차시	관련교과	국어 · 미술 · 창체(자.동)
관련 성취기준	[4국02-02] 글의 유형을 고려하여 대강의 내용을 간추린다. [4국02-05] 읽기 경험과 느낌을 다른 사람과 나누는 태도를 지닌다. [4국05-05] 재미나 감동을 느끼며 작품을 즐겨 감상하는 태도를 지닌다. [4미02-04] 표현 방법과 과정에 관심을 가지고 계획할 수 있다.		

차시 / 과목	주제 및 활동내용	수업방식
1-2차시 (국어2)	〈책으로 마음 열기〉 - 친구에게 재미나 감동을 줄 나만의 추천책 소개하기	도서실활용 수업
3차시 (국어1)	〈만복이네 떡집 독서프로젝트 만나기〉 - 나에게 책 읽기란? - 만복이네 떡집 표지 속 숨은 그림을 찾기 - 온라인으로 만나는 김리리 작가 이야기	메타버스
4차시 (국어1)	〈이야기 함께 읽기〉 - 만복이네 떡집 책 친구들과 함께 읽기	교실활동
5차시 (국어1)	〈삽화로 이야기 간추리기〉 - 만복이네 떡집 삽화 살펴보기 - 이야기 순서에 따라 삽화 배열하고 내용 간추리기	메타버스
6-7차시 (국어2)	〈나는 독서퀴즈왕!〉 - 친구들과 함께 풀 독서퀴즈 만들기 - 문을 열어라! 도전 퀴즈왕! 문열기퀴즈 - 우리반 친구들과 함께하는 OX 퀴즈	교실활동 메타버스
8-9차시 (국어2)	〈등장인물 집중탐구하기〉 - 등장인물을 소개 글쓰기 - 등장인물에게 궁금한 점 질문 만들기 - 등장인물을 인터뷰하기	메타버스 교실활동
10-11차시 (국어2)	〈월드카페 이야기나누기〉 - 책 속 7가지 마법떡에 대해 친구들과 함께 이야기 나누기	교실활동

12–13차시 (미술2)	〈신기한 마법떡 만들기〉 – 내가 필요하거나 친구들에게 선물하고 싶은 마법떡을 터틀로봇을 활용하여 디자인하기	교실활동
14–15차시 (국어2)	〈등장인물 감정탐구〉 – 등장인물의 감정 탐구하고 감정퀴즈 만들기 – 터틀로봇 카드 코딩으로 감정퀴즈 풀기	교실활동
16차시 (국어1)	〈가치수직선 토론하기〉 – 책 이야기 속 내용을 담은 논제로 가치 수직선 토론하기	메타버스
17차시 (국어1)	〈우리반 비밀상담실〉 – 나의 뇌구조 속 고민 찾기 – 우리반 비밀 상담실에 상담신청글 올리기	메타버스
18차시 (자율1)	〈우리는 또래상담가!〉 – 우리는 또래상담가! 친구의 고민 상담해주기	메타버스
19–20차시 (미술2)	〈나만의 마법떡집 만들기 〉 – 나만의 마법떡집 만들기 – 스마트기기를 이용하여 떡집 간판 디자인하기	교실활동
21–22차시 (국어2)	〈우리반 마법떡 마켓놀이〉 – 나의 마법떡 가게 차리기 – 마법떡 가게에서 서로에게 필요한 떡 사고팔기 – 선생님 떡집에서 한과 사먹기	교실활동
23–24차시 (국어1, 동아리1)	〈프로젝트 돌아보기〉 – 독서프로젝트 메타버스 공간 여행하기 – 프로젝트 활동 돌아보고 느낀 점 생각 나누기	메타버스

온작품도서 – 만복이네 떡집 (저자 김리리, 비룡소 출판)

책내용: 심술쟁이 만복이의 따뜻한 성장 이야기. 나쁜 말과 행동을 일삼는 만복이가 신비한 떡집을 만나면서 겪게 되는 변화를 그리고 있다. 마음과 달리 못된 말과 행동이 튀어나오는 만복이는 어느 날 집에 가던 길에 신비한 떡집을 발견한다. 바람떡을 먹으려면 착한 일 두 개를 해야 한다고 써 있는 이상한 가격표. 만복이는 떡을 먹기 위해 하는 수 없이 착한 일을 하기 시작하는데… 〈출판사제공〉

메타버스 스페이스 중심 독서수업 살펴보기

만복이네 떡집 이야기 속으로 : 메인 스페이스

"만복이네 떡집 이야기 속으로" 메타버스 공간은 학생이 입장하면 처음으로 들어오게 되는 메인 스페이스로 이 공간을 통해 총 8개의 떡이름을 가진 또 다른 공간으로 이동하며 독서 활동을 하게 된다. 이곳에서 이동할 수 있는 8개의 마법떡방은 책 내용과 관련된 미니퀴즈를 풀어야 문을 열고 들어갈 수 있다. 프로젝트 학습이 진행되면서 바람떡방부터 무지개떡방, 가래떡방, 찹쌀떡방, 꿀떡방, 쑥떡방, 백설기떡방, 만복이네 떡집(장군이네 떡집) 순으로 떡집 문이 순차적으로 열리고 학생들이 교사의 안내에 따라 새로 열리는 스페이스로 이동하여 독서 활동을 진행하게 된다. 각각의 마법떡방에 입장하려면 입장 퀴즈를 풀어야 하는데 만복이네 떡집 책 내용과 관련된 독서퀴즈나 우리나라 전통 떡과 관련된 퀴즈를 제시하였다.

ZEP 맵주소
https://zep.us/play/2XOgVZ

큐알코드

ZEP 입장코드
8640929

각 마법떡방에서 메인 스페이스로 나오려면 지붕 모양의 만복이네 떡집 오브젝트에 가까이 가서 F키를 누르고 이동한다. (스페이스 공통)

※ 각 마법떡방의 학생활동 결과물은 일부 자료만 예시로 게시함

떡방이름	활동주제	떡방이름	활동주제
바람떡방	만복이네 떡집 만나기	꿀떡방	토의 · 토론하기
무지개떡방	삽화로 이야기 간추리기	쑥떡방	우리반 비밀상담실
가래떡방	독서퀴즈 풀기	백설기떡방	우리들 작품전시관
찹쌀떡방	등장인물 집중탐구	만복이네떡집	독서 프로젝트 돌아보기

바람떡방 : 만복이네 떡집 독서프로젝트 만나기

바람떡방은 만복이네 떡집 독서프로젝트의 읽기 전 학습활동으로 나에게 책읽기란 00이다., 만복이네 떡집 표지 속 숨은그림찾기, 김리리 동화작가 만나기로 구성되어 있다. 평소 학생들이 가지고 있는 책 읽기에 대한 생각을 공유하고 만복이네 떡집 표지 속 숨은그림찾기를 통해 독서 프로젝트 활동에 흥미와 관심을 높이며 온라인 작가와의 만남을 통해 만복이네 떡집의 이야기를 짐작해 보도록 한다.

바람떡방 입장퀴즈 살펴보기	만복이네 떡집에서 허파에 바람이 들어 비실비실 웃게 되는 바람떡은 착한 일 몇개를 해야 먹을 수 있나요? 숫자만 입력하세요. 2

〈바람떡방에서의 독서활동〉
활동1〉 책읽기란 00이다
활동2〉 만복이네 떡집 표지 속 숨은 그림 찾기
활동3〉 김리리 동화작가 만나기
→ 큰 글자판에 가까이 가서 F키를 누르면 관련 학습활동을 할 수 있는 사이트로 이동할 수 있다.

활동1〉 책읽기란 00이다
→ 독서프로젝트 시작에 앞서 책 읽기라는 활동에 대해 학생들이 느끼는 생각을 나눌 수 있는 기회를 마련하였다. 나에게 책 읽기란 어떤 의미인지 생각해보고 서로 다른 생각을 나누며 독서 프로젝트에 대한 마음의 준비를 할 수 있도록 한다.

활동2〉 만복이네 떡집 표지 속 숨은 그림 찾기
→ 구글잼보드 슬라이드의 배경에 만복이네 떡집 표지를 이용한 숨은그림찾기 이미지를 등록해 두었다. 학생들은 그리기 기능을 이용하여 숨은 그림을 찾아 체크하며 독서 프로젝트 학습에 대해 흥미와 관심을 높일 수 있도록 하였다.

활동3〉 김리리 동화작가 영상으로 만나기
→ 책을 쓴 작가의 이야기를 온라인 영상으로 만나보며 작가가 소개하는 책 이야기를 듣고 앞으로 읽을 책의 내용에 대해 궁금증과 관심을 갖도록 하였다.

〈나에게 책읽기란?〉 패들렛 사이트 바로가기 클릭

〈김리리 동화작가 만나기〉 유튜브 동영상 바로가기 클릭

무지개떡방 : 만복이네 떡집 삽화로 이야기 간추리기

무지개떡방에는 만복이네 떡집 속 다양한 삽화가 전시되어 있다. 내가 원하는 삽화에 가까이 가면 삽화를 크게 볼 수 있고 이 중에 숨겨진 미션 삽화 4장을 스탬프 찍기 기능으로 모을 수 있다. 4장의 미션 삽화를 획득하면 핑크색 문을 열 수 있고 문 뒤에 있는 만복이네 떡집 표지그림에 연결된 구글잼보드 사이트로 이동하여 이야기 간추리기 활동을 한다. 모둠 친구들과 삽화 4장을 이야기 순서대로 배치하고 만복이네 떡집 장면을 하나씩 나누어 맡아 이야기를 간추려보며 온라인 협업이라는 새로운 경험을 하게 된다.

바람떡방 입장퀴즈 살펴보기	

〈무지개떡방에서의 독서활동〉
활동1〉 삽화 살펴보며 책 내용 떠올리기
활동2〉 4장의 미션삽화 찾아 비밀의 문 열기
활동3〉 미션삽화로 책 내용 간추리기
→ 무지개 떡방에는 총 17장의 삽화가 전시되어 있으며 삽화에 가까이 가서 F키를 누르면 삽화를 크게 볼 수 있고 이 활동을 통해 학생들은 만복이네 떡집의 이야기를 떠올리게 된다.

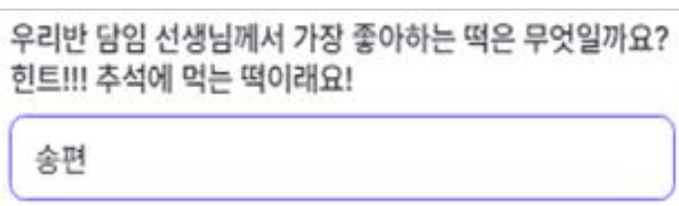
활동2〉 4장의 미션삽화 찾아 비밀의 문 열기
→ 17장의 삽화 중 미션 삽화를 만나게 되면 스탬프 찍기를 하며 미션 삽화를 모으게된다. 미션 삽화는 총 4장으로 스탬프 모음판의 작은 삽화 그림을 힌트 삼아 쉽게 찾아낼 수 있다.
4장의 삽화를 모두 모으면 핑크색 비밀의 문을 열 수 있다.
핑크색 문이 사라지면서 만복이네 떡집 책 표지가 나오고 가까이 가서 F키를 누르면 이야기 간추리기 사이트로 이동할 수 있다.

활동3〉 미션삽화로 책 내용 간추리기
→ 연결된 사이트는 구글잼보드 사이트로 슬라이드 배경화면에 번호가 매겨진 4분할 된 그림을 등록해두어 장면1~4로 구분해두었다. 미션삽화 4장은 오른쪽에 배치해두었고 이 그림은 화면 내에서 끌어 이동이 가능하다.
학생들은 이야기 순서에 대해 모둠원과 이야기 나누고 이야기 순서에 맞게 미션삽화를 번호 칸으로 이동한다.
모둠원은 삽화 한 장씩을 나누어 갖고 그 삽화와 관련된 이야기를 스티커메모 기능을 이용하여 간추려 올린다.
4가지 장면의 이야기가 잘 이어졌는지 모둠 친구들과 함께 확인하며 수정한다.

〈만복이네 떡집 이야기 간추리기〉 구글잼보드 바로가기 클릭

가래떡방 : 만복이네 떡집 독서 퀴즈

가래떡방은 복도를 통해 OX퀴즈와 문열기퀴즈 두 개의 스페이스로 연결된다. 문열기 퀴즈방에서는 칠판에 제시된 문제를 학생들이 읽고 정답에 해당하는 문으로 통과하며 퀴즈 풀게 되고 총 10개의 문제를 단계별로 해결한다. OX 퀴즈방에서는 학생들이 만든 독서퀴즈 문제를 교사가 내면 메타버스 OX퀴즈 방에서 학생들이 아바타를 O와 X 자리로 이동하며 퀴즈에 참여할 수 있다. 학생들은 이 과정을 통해 책 속 내용을 다시 한번 떠올리며 기억한다.

가래떡방 입장퀴즈 살펴보기	

〈가래떡방에서의 독서활동〉
활동1〉 문열기퀴즈
활동2〉 OX 퀴즈
→ 가래떡방에는 복도형태의 중간 맵을 두어 문열기 퀴즈와 OX퀴즈, 두 개의 퀴즈 방으로 이동할 수 있도록 구성하였다.

활동1〉 문열기퀴즈
→ 문열기 퀴즈 활동은 칠판에 적힌 퀴즈의 정답이 있는 문으로 통과하면서 문제를 맞추고 점수를 획득하는 방식으로 진행된다.
총 10개의 문제를 제시하였으며 퀴즈를 다 풀면 마지막에 자신의 맞춘 점수와 등급을 확인할 수 있다.

활동2〉 OX 퀴즈
→ OX퀴즈는 ZEP 플랫폼에서 제공하는 지정영역(O,X)이 설정된 탬플릿과 미니게임의 OX퀴즈 기능을 이용하여 퀴즈를 진행할 수 있다.
문제를 제시하는 방법에는 준비된 퀴즈 파일을 업로드하여 진행하는 방법(10문제까지 가능)과 관리자가 문제를 바로바로 입력하며 퀴즈를 진행하는 두 가지 방법이 있다. 학생들은 자신의 아바타를 이용하여 제시된 문제의 정답을 결정하여 OX공간을 이동하며 문제를 맞출 수 있으며 틀린 경우 영역밖으로 이동하게 된다. 학생들은 온라인 공간에서 자신의 아바타를 이용하여 게임처럼 퀴즈 활동을 즐기고 책 내용을 다시 한번 떠올리고 기억할 수 있다.

찹쌀떡방 : 등장인물 집중탐구

찹쌀떡방은 등장인물 소개 글쓰기와 교실에서 진행될 등장인물 인터뷰 활동을 준비하는 공간이다. 스페이스에 보이는 등장인물 만복이, 장군이, 선생님, 은지의 그림에 가까이 가면 등장인물을 소개하는 글쓰기 패들렛 사이트로 이동할 수 있다. 각각의 등장인물과 관련된 그림이나 사진과 함께 소개글을 쓰며 등장인물에 대해 깊이 생각해본다. 스페이스의 오른쪽 풍선 공간으로 이동하면 등장인물에게 하고 싶은 질문을 패들렛 사이트에 올릴 수 있다. 이 과정을 통해 학생들은 교실에서 진행될 등장인물 인터뷰하기 활동을 준비하게 된다.

찹쌀떡방 입장퀴즈 살펴보기	단오날에는 예로부터 000떡을 먹습니다. 쑥떡과 비슷한 색인 이 떡은 무엇일까요? 수리취

〈무지개떡방에서의 독서활동〉
활동1〉 등장인물 소개글 쓰기
활동2〉 등장인물에게 질문있어요!
→ 만복이네 떡집의 등장인물 그림 앞에서 F키를 누르면 각각의 등장인물을 소개하는 패들렛 사이트로 이동할 수 있다. 등장인물의 소개글 쓰기와 함께 등장인물에게 궁금한 점을 질문으로 만든다. 이 질문을 바탕으로 등장인물 인터뷰하기 활동을 더 풍성하게 진행할 수 있다.

활동1〉 등장인물 소개글 쓰기
→ 만복이네 떡집의 등장인물인 만복이, 장군이, 선생님, 은지를 소개하는 글쓰기를 통해 자신이 글을 읽으며 생각한 등장인물의 성격이나 특징 등에 대해 정리해본다.

활동2〉 등장인물에게 질문 있어요!
→ 등장인물 인터뷰 활동을 준비하는 단계로 각각의 인물에게 궁금한 점을 질문글로 올려본다. 이러한 준비 단계를 거치면 등장인물 인터뷰 활동에서 다양한 질문을 하며 학생들이 좀 더 적극적으로 활동에 참여할 수 있다.

〈학생이 쓴 등장인물 소개 글〉
- 만복이는 걸핏하면 나쁜 말을 해서 욕쟁이 만복이, 깡패 만복이로 불렸어요. 하지만 만복이네 떡집의 마법떡을 먹기 위해 착한 일을 하게 되었어요. 만복이는 나중에서야 진짜 착한 아이가 되었답니다.
- 선생님은 만복이의 말버릇 때문에 걱정이 많았습니다. 만복이가 갑자기 착한 말을 하면서 기분이 좋아졌어요. 선생님은 화가 나면 눈썹이 지렁이처럼 움직입니다.

〈학생이 만든 질문〉
- 만복님은 만복이네 떡집 떡 중에서 어떤 떡이 제일 맛이 있었나요?
- 만복님은 무지개떡을 먹고 친구들에게 어떤 이야기를 들려주었나요?
- 장군님은 만복이를 때렸을 때 어떤 마음이 들었나요?
- 선생님은 만복이를 어떻게 생각하시나요?
- 만복이 어머님은 만복이에게 왜 모든 것을 해주었나요?

〈등장인물 소개하기〉 패들렛 사이트 바로가기 클릭

〈등장인물 궁금증 질문 모으기〉 패들렛사이트 바로가기 클릭

꿀떡방 : 만복이네 떡집 토의·토론하기

꿀떡방은 독서 토의 · 토론 학습활동과 연계한 공간으로 온라인 가치수직선 토론과 함께 교실에서 진행된 월드카페 토론의 결과물을 공유하는 공간이다. 가치수직선 토론은 구글잼 보드에사 자신의 이름표를 이동하며 토론활동을 펼친다. 학생들은 논제에 대한 의견과 생각을 나누고 토론활동을 진행하게 되는데, 서로의 생각의 변화 과정을 살펴보고 처음 생각과 마지막 변화된 생각을 비교해보며 왜 그렇게 되었는지도 함께 이야기 나눈다. 월드카페 토론은 교실에서 7가지의 마법떡에 대해 학생들의 생각을 나누고 토론 결과물을 모아 패들렛에 게시하며 서로의 생각을 살펴보는 데 활용하였다.

꿀떡방 입장퀴즈 살펴보기	꿀떡 안에 넣는 소는 꿀이나 이것을 넣어 만들니다. 달콤한 맛을 내는 이것은 무엇일까요? 설탕

〈무지개떡방에서의 독서활동〉
활동1〉 가치수직선 토론하기
활동2〉 월드카페 이야기 나누기
→ 만복이네 떡집 책 이야기에서 만복이는 마법떡을 먹고 친구들에게 재미있는 이야기를 술술 하게 된다. 마법떡을 먹은 만복이처럼 꿀떡방에서는 친구들과 서로의 생각을 이야기 나누는 토의 · 토론활동이 진행된다. 카페에서 함께 이야기 나누듯 카페 형식의 탬플릿을 활용하였고 탁자 위에 놓인 인형에게 다가가면 독서활동 사이트로 이동할 수 있다.

활동1〉 가치수직선 토론하기
→ 만복이의 나쁜 행동이 나오게 된 원인은 만복이가 원하는 대로 모두 다 들어주는 부모님과 떼를 쓰는 만복이 때문이 아닐까? '아이가 원하는 대로 다 해주는 부모님은 좋은 부모님이다'라는 논제로 학생들과 이야기 나누며 가정 내에서 스스로의 행동을 돌아보고 부모님의 입장도 생각해 볼 수 있는 기회를 갖는다.
온라인에서 가치수직선 토론을 하는 방식은 먼저, 학생은 구글잼보드의 스티커 메모 기능으로 자신의 이름표를 만든다. 교사가 미리 논제에 대한 다섯 가지 생각 단계에 색을 정해두었고 학생은 생각이 바뀜에 따라 이름표를 붙이는 위치와 색을 바꾸도록 한다. 이 과정을 통해 학생들은 서로의 생각을 공유하고 생각의 변화를 경험하게 된다.

토론시작 학생 의견 모음 결과	토론 종료 학생 의견 모음 결과

활동2〉 월드카페 이야기 나누기

→ 월드카페 토론활동은 친구들과 직접 소통하며 다양한 이야기를 나눌 수 있도록 메타버스 활동 없이 교실에서 진행하였다. 월드카페 이야기 나누기 주제는 만복이네 떡집에서 나온 7가지 마법떡이다. 마법떡에 대한 다양한 생각을 나누며 의사소통 능력을 키우고 이야기를 통해 또 다른 상상을 할 수 있는 기회가 되었다. 교실에서의 월드카페 토론 활동 결과를 메타버스 공간에 사진으로 게시하여 프로젝트 활동 돌아보기 수업 활동에 활용하였다.

월드카페 토론 이야기 나누기 활동모습 및 결과물

〈가치수직선 토론〉 구글잼보드 바로가기 클릭

〈월드카페 토론 결과〉 패들렛 사이트 바로가기 클릭

백설기떡방 : 우리들 작품 전시관

백설기떡방은 교실에서 진행된 다양한 마법떡 디자인하기, 나만의 떡가게 만들기, 떡가게 간판 디자인하기 활동의 결과물 모아 작품 전시관 테마로 꾸민 공간이다. 미술관 전시실 테마의 탬플릿을 활용하였고 벽에 걸린 작품그림에 패들렛 사이트를 연결하여 학생들의 작품을 게시하는 방식으로 학생들의 작품을 전시하였다. 우리반 작품뿐만 아니라 학년의 다른 반 작품도 전시실 맵을 통해 살펴볼 수 있다.

백설기떡방 입장퀴즈 살펴보기	아기가 태어난 지 100일 되는 때에 우리는 이 떡을 해먹으며 아기가 건강하게 잘 자란 것을 축하합니다. 이 떡은 무엇인가요? 백설기

〈무지개떡방에서의 독서활동 작품 전시〉
전시1〉 나만의 마법떡 디자인 전시
전시2〉 나만의 마법떡 가게 디자인 전시
전시3〉 마법떡 가게 간판 디자인 전시
→ 학생들은 교실에서 마법떡 디자인, 마법떡 가게 만들기, 떡가게 간판 디자인, 나만의 마법 떡 사고 팔기, 선생님 떡집에서 한과 사기 등 다양한 활동을 진행한다. 여러 차시에 걸쳐 만든 나만의 디자인 작품을 이용하여 다양한 마법떡을 사고팔며 만복이네 떡집 속 주인공인 만복이가 되어보고 책 속 주인공이 여러 상황에서 느꼈을 다양한 감정을 떠올리고 공감해 본다. 이번 독서활동 결과물을 전시하는 무지개 떡방은 미술관 형식의 탬플릿을 사용하여 공간을 꾸며 보았다. 마법떡 디자인, 마법떡 가게 디자인, 떡가게 간판 디자인 작품을 패들렛 사이트로 연결하여 게시하였으며 벽에 전시된 그림에 다가가서 F키를 누르면 패들렛 사이트로 이동할 수 있다. 무지개떡방은 프로젝트 돌아보기 활동에 사용하며 학년 전체 학생의 작품을 게시하며 서로가 만든 다양한 디자인 작품을 감상하고 칭찬하며 미적 감수성도 키워본다.

〈독서활동과 연계한 다양한 디자인 활동〉

- 자신이 만든 마법떡과 떡가게를 활용하여 마법떡을 사고파는 수업활동을 계획하였다. 학생이 마법떡과 마법떡 가게를 디자인하는 독후활동에 에듀테크 기술을 더하며 학생들이 새로운 경험을 할 수 있도록 하였다. 터틀로봇의 명령카드로 그리기 기능을 활용하여 도형을 그리고 그것에 나만의 디자인을 추가하여 개성 있는 마법떡을 만들고 마법효과와 떡가격을 붙여본다. 마법떡가게는 집모양 종이모형으로 꾸미고 조립하여 만들어보았으며 조금 더 실감 나게 떡을 사고파는 활동을 진행하기 위해 스마트기기를 활용하여 떡가게 간판도 디자인하였다. 마법떡 사고팔기 활동 시 간판으로 세워두니 학생들이 수업에 더 몰입하여 참여하였다.

터틀로봇으로 마법떡 디자인하기

나만의 마법떡집 디자인하기

태블릿으로 마법떡집 간판 디자인하기

신비한 마법떡 사고팔기

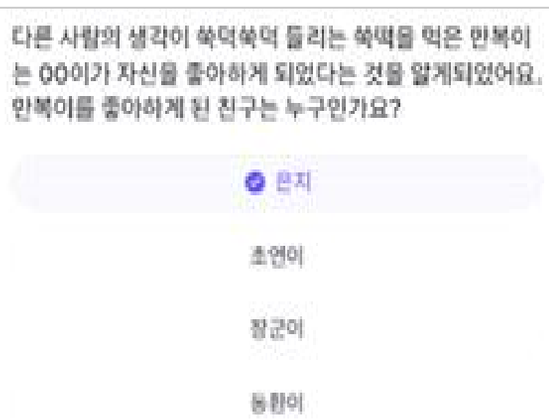
〈마법떡 디자인 전시〉 패들렛 사이트 바로가기 클릭

〈떡가게 디자인 전시〉 패들렛 사이트 바로가기 클릭

〈떡가게 간판 디자인 전시〉 패들렛 사이트 바로가기 클릭

쑥떡방 : 우리반 비밀상담실 & 나는야, 또래상담가!

쑥떡방은 상담실을 테마로 한 맵으로 만복이가 고민을 가지고 있었던 것처럼 학생들도 자신의 고민을 친구들과 함께 해결해보는 경험을 할 수 있는 공간이다. 학생들은 첫 차시에는 자신의 뇌구조를 그려보며 머리 속 고민거리를 찾는다. 두 번째 차시에는 온라인 비밀 상담실에 상담을 의뢰하고, 세 번째 차시에는 다른 친구의 고민을 해결해 주는 또래상담가 역할을 수행하며 학생들 서로가 가지고 있는 고민을 공감하고 함께 해결해 나간다.

쑥떡방 입장퀴즈 살펴보기	

〈쑥떡방에서의 독서활동〉
활동1〉 나의 뇌구조 속 고민 찾기
활동2〉 우리반 비밀상담실 상담신청하기
활동3〉 나는야! 또래상담가! 고민해결하기
→ 만복이네 떡집 이야기에서 만복이는 쑥떡을 먹고 다른 사람의 생각이 쑥덕쑥덕 들리기 시작한다. 다른 사람의 고민을 듣고 만복이가 고민을 해결해 준 것처럼 학생들은 메타버스 공간을 활용하여 자신의 고민거리를 친구들에게 상담 신청하고 다른 친구들의 고민을 공감하고 상담하는 또래상담가 역할을 해보며 고민을 함께 해결해 나간다. 쑥떡방은 상담실 느낌을 주는 작은 공간으로 구성된 템플릿을 활용하였다. 쑥떡방에 입장하여 상담실 의자에 앉으면 패들렛 사이트로 이동할 수 있고 이곳에서 상담신청과 또래상담 활동이 진행된다.

활동1〉 나의 뇌구조 속 고민 찾기

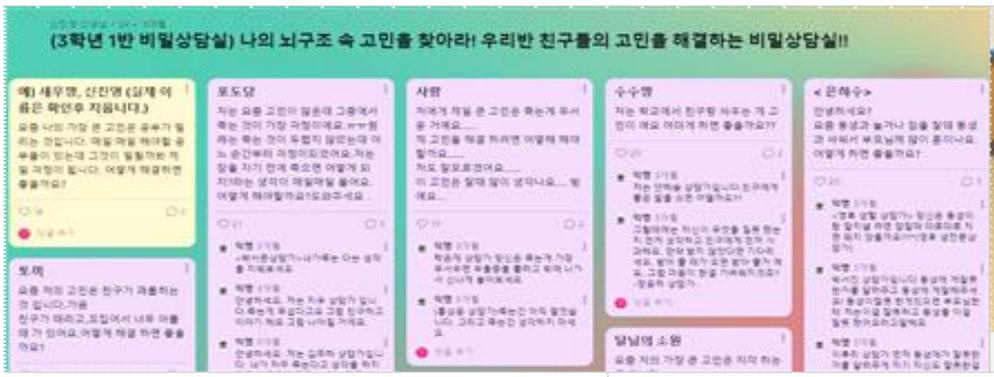
→ 뇌구조 그림 활동지를 활용하여 요즘 나의 머릿 속의 크고 작은 다양한 고민들을 떠올려본다. 이중 친구들과 함께 해결해보고 싶은 고민거리를 정하고 메타버스 공간에서 고민을 해결하기 위한 상담신청을 한다.

활동2〉 우리반 비밀상담실 상담신청하기

→ 학생들은 비밀상담실 게시판에 친구들과 함께 해결하고 싶은 고민거리를 별명을 사용하여 올린다. 패들렛에서 학생 간 갈등의 소지가 있는 글이 바로 게시돼 문제 상황이 발생할 수 있기때문에 이점을 보완하기 위해 글을 게시할 때 관리자 승인을 받아야만 공개가 되는 기능을 활용한다.(설정방법 : 설정–콘텐츠–내용조정–수동) 학생들은 자신의 글에 별명과 실명을 입력한 글을 게시하고 교사가 글 내용을 점검한 후 학생의 이름을 지워 게시한다. 이 방법을 이용하면 어떤 학생이 무슨 고민을 가지고 있는지 알 수 있고 도움이 필요하다면 함께 지원할 수 있다.

활동3〉 나는야! 또래상담가! 고민해결하기

→ 마지막 차시에는 모든 학생들이 메타버스 공간에서 또래상담가로 변신하여 비밀상담실의 고민들을 해결하게 된다. 자신의 아바타를 상담가 선생님 모습처럼 꾸미고 상담 전문분야를 정해 아바타의 이름도 바꾸며 상담활동에 진지한 자세로 임할 마음가짐도 갖추어본다. 또래상담가로 변신한 학생들은 상담신청 사이트에 올라온 비밀상담글에 고민해결 방법을 댓글로 제시해준다.



상담가로 꾸민 학생 아바타

〈학생이 올린 고민글과 상담댓글 예〉

- (고민) 저는 학교에서 친구랑 싸우는 게 고민이에요. 어떻게 하면 좋을까요?
- (상담) 그럴 때에는 자신이 무엇을 잘못했는지 먼저 생각하고 친구에게 먼저 사과해요. 만약 받지 않았다면 기다리세요. 받아 줄 때가 오면 받아 줄 거예요. 그럼 마음이 한결 가벼워지겠죠?
- (고민) 저는 요즘 고민이 많은데 그중에서 죽는 것이 가장 걱정이에요. 원래는 죽는 것이 두렵지 않았는데 어느 순간부터 걱정이 되었어요. 저는 잠을 자기 전에 '죽으면 어떻게 되지?'라는 생각이 매일매일 들어요. 어떻게 해야 할까요? 도와주세요.
- (상담) 자꾸 죽는 생각을 하지 말고 친구들과 가족들과 함께 놀면서 행복한 생각을 해보세요.

〈우리반 비밀상담실〉 패들렛 사이트 바로가기 클릭

만복이네 떡집(장군이네 떡집) : 독서프로젝트 돌아보기

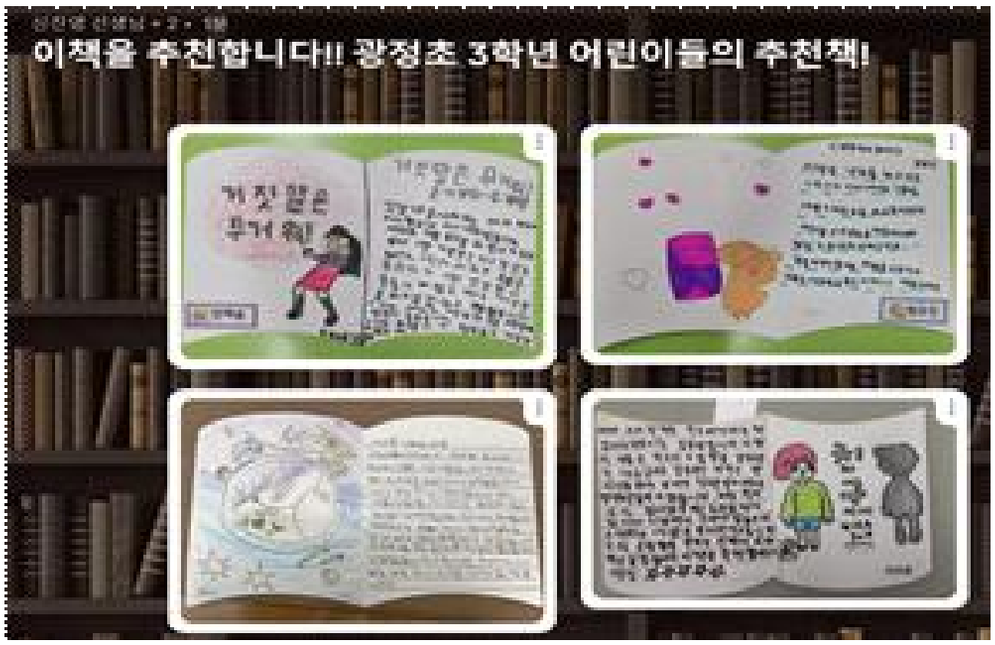
만복이네 떡집(장군이네 떡집)은 프로젝트 돌아보기 활동에 사용되는 스페이스이다. 입장퀴즈를 풀면 만복이네 떡집 간판의 오브젝트가 장군이네 떡집 간판의 오브젝트로 변경되며 입장을 할 수 있게 된다. 만복이네 떡집 이야기 속 마지막 부분에 만복이네 떡집이 장군이네 떡집으로 간판이 바뀌었던 이야기처럼 오브젝트를 변경하면서 재미를 가미하였다. 이 스페이스에서는 프로젝트 활동사진 보기, 친구들의 추천책 소개자료, 만복이네 떡집 후속 책 소개, 독서프로젝트 활동에 대한 선호도 설문조사, 프로젝트 학습 후 소감 글쓰기 등 독서프로젝트를 마무리하는 다양한 활동을 할 수 있다.

만복이네 떡집 입장퀴즈 살펴보기	

〈만복(장군)이네 떡집방에서의 독서활동〉
활동1〉 독서프로젝트 마법떡방 여행하기
활동2〉 독서 선물상자 열기
– 독서프로젝트 활동사진 보기, 친구들의 추천책, 만복이네 떡집 후속 책 살펴보기
활동3〉 가장 재미있었던 독서활동 설문조사
활동4〉 독서프로젝트를 마치며 소감 나누기
→ 메타버스로 떠나는 행복한 독서프로젝트 활동의 마지막 활동으로 그동안의 독서프로젝트 활동을 돌아보며 마무리하는 시간이다. 2차시 동안 활동이 진행되는데 먼저 학생들은 독서프로젝트 활동에 사용된 7개의 마법떡방을 자유롭게 돌아다녀 보며 그동안의 독서활동을 떠올려본다. 이후 만복이네 떡집방으로 이동하여 다양한 활동을 통해 독서프로젝트 활동의 마무리 하게 된다.

활동2〉 독서 선물상자 열기

→ 만복이네 떡집방 스페이스에는 독서프로젝트는 마무리 되지만 학생들이 앞으로 스스로 책 읽기를 이어나갈 수 있도록 준비한 세 개의 독서 선물상자가 준비되어 있다.
첫 번째 선물상자에서는 만복이네 떡집 독서프로젝트에서 즐겁게 활동했던 나와 친구들의 사진을 살펴볼 수 있다.
두 번째 선물상자에서는 독서프로젝트 첫 차시 '책으로 마음 열기' 활동에서 친구들에게 소개해주고 싶은 추천책 자료들을 살펴볼 수 있다.
세 번째 선물상자에서는 만복이네 떡집의 다음 시리즈 책들을 만나볼 수 있다.
독서 선물상자의 의미를 생각해보며 학생들은 앞으로의 꾸준한 독서 생활에 대한 마음을 키워본다.

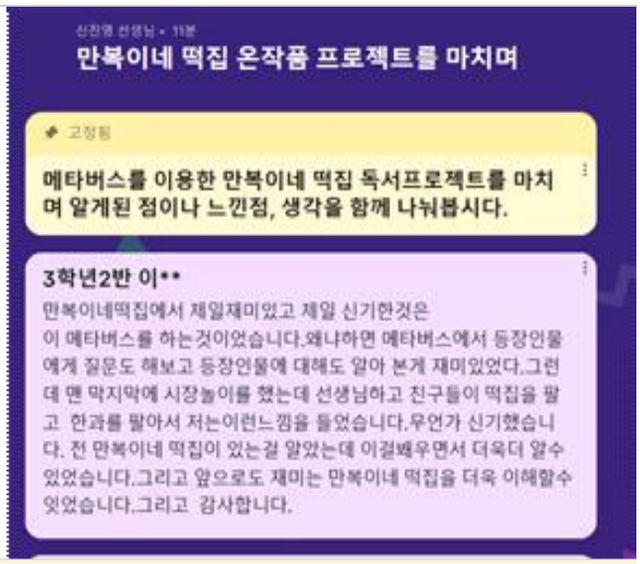


활동3〉 가장 재미있었던 독서활동 설문조사

→ 만복이네 떡집 맵에서 가운데 위치한 꼬마병정 오브젝트에 다가가면 독서프로젝트 활동 중 가장 재미있었던 활동에 대한 멘티미터 설문조사에 참여할 수 있고 설문결과는 스페이스 왼쪽 풍선에 가까이 가면 확인할 수 있다. 학생들이 어떤 활동에 더 흥미를 느꼈는지 알아보는 온라인 설문을 통해 다음 독서프로젝트 활동에 학생들의 의견을 반영할 수 있다.

활동4〉 독서프로젝트를 마치며 소감 나누기

→ 독서프로젝트 돌아보기 마지막 활동으로 만복이네 떡집 독서 프로젝트를 마치며 활동 소감을 나눠본다. 맵의 가장 왼쪽 곰돌이 인형에게 다가가면 소감글을 올릴 수 있는 패들렛 사이트로 이동할 수 있다.
학생들은 독서프로젝트 학습을 통해 알게 된 점이나 느낀 점이나 생각 등 활동 소감을 나누며 프로젝트 학습을 마무리하게 된다.



〈독서프로젝트 활동사진 돌아보기〉 패들렛 사이트 바로가기 클릭

〈친구들의 추천책 살펴보기〉 패들렛 사이트 바로가기 클릭

〈만복이네 떡집 다음 이야기 살펴보기〉 구글사이트 바로가기 클릭

〈재미있었던 독서활동 설문조사 결과〉 멘티미터 바로가기 클릭

〈독서프로젝트 소감나눔〉 패들렛 사이트 바로가기 클릭

III 책을 덮으며

성장 나눔

학생 소감

- 메타버스로 이렇게 독서공부를 할 수 있다는 것이 신기하고 재미있었어요!
- 메타버스 안에서 친구들과 너무나 재미있게 공부했고 즐거웠습니다!
- 만복이네 떡집 이야기를 깊이 이해하고 알 수 있었어요!
- 즐거운 1학기 독서공부였고 또 하고 싶고 2학기 독서프로젝트가 기대돼요!
- 메타버스를 통해서 친구들의 글과 작품을 볼 수 있어서 좋았어요!

만복이네 떡집을 zep 으로 해서 재미있는 게임 등 해서 좋았습니다. 그리고 제가 좋앗던 놀이들은 떡집 만들기,간판,터틀봇으로 떡 그리기,시장 놀이 하는 것들입니다.
내년에도 이런 활동을 했으면 좋겠습니다.
저는 만복이네 떡집을 쓰신 김리리 작가께도 고맙고 zep으로 게임을 만들어 주신 선생님 께도 감사 했습니다.

2주 동안 만복이네 떡집에 대에서 배웠는데 매타버스로 배워서 더 재미있었던 것 같아요. 만복이네 떡집 숨은그림 찾기도 재미있었고, OX 퀴즈도 재미있었 습니다. 떡과 떡 집 모형을 만들고 포인트를 모아서 시장놀이를 하고 마지막에 선생님이 떡 대신 한과 를 팔아서 더 좋았다. 2학기 때도 매타버스로 공부하면 좋겠다!

만복이네 떡집에서 가장 재미있었던거는 메타버스를 하는 것입니다. 왜냐하면 다른 떡방에 들어가서 어떤 활동을 하고 거기서 고민도 쓰고 제가 고민 상담가도 되어서 고민도 풀어주고 그러는게 가장 재미있는 것 같습니다. 그리고 신기했던거는 떡을 만들고 다른 친구들 것도 사봤는데 친구들의 떡 능력을 봤는데 정말 신기한 게 많았습니다. 그리고 이걸 만들어 주신 선생님께도 감사하다는 생각이 들었습니다.

만복이네 떡집에서 젤 재미있었던 것은 떡팔기,메타버스로 체험하기였습니다.왜냐하면 내가 직접 떡을 만들어서 포인트로 사고 팔고 하는게 재미있었다 메타버스로는 케릭터도 꾸미고 등장인물도 알아보고 하는게 재미있었다.만복이네이네 떡집을 알고있었지만 선생님과 메타버스로 체험을 하는게 더욱더 이해가 잘됬다.모둠활동 등등 친구들과 하는것도 재밌고 다음에 또하고 싶다.다양한것들을 체험하니 좋았다.2학기에서 또했으면 좋겠다.선생님 감사합니다!

저는 메타버스를 처음해봐서 이렇게 재미있는지 몰랐어요! 메타버스로 공부하니 책으로 공부하는것보다 훨신더 재밌고 공부도 잘됬어요! 저는 많은 메타버스,만복이네 떡집 체험중에 오 액스 퀴즈,시장놀이 가 가장 재미있었어요!1반 2반 3반 선생님! 감사해요!^^ 다음에 또 하고싶어요!

만복이네 떡집 을 원래 알고는 있었지만 이 프로젝트를 통해 만복이네 떡집을 더자세하게 알게 되었고. 만복이네 떡집 에 인물의 느낌 상황 감정 을 더 자세히 알게 되었고 여러 프로젝트 를 하니 재미 까지 있었다. 특히 시장놀이 에서 팔거나 사는놀이 를 하니 네가 사장이된 기분이들어 신기하고 즐거웠다 만복이가 원래 나쁜줄만 알았지만 더자세히 공감해보고 이해해보니 좋은 사람이란 것도 알게 되었다.

메타버스 공간에서 공부를 하니 재밌고 신났어요. 또 온라인 공간에서 공부를하니까 좀더 새롭게 공부를 하니까 재밌었어요. 떡집도 만들고 떡집 간판도 만들어서 떡을 사고팔고 하니까 재밌었어요. 이야기 간추리기 도 하고 수직선 토론으로 친구들에 생각을알게 됬어요. 또! 메타버스 공간 을만들어 주신 선생님! 메타버스 공간을 만들어 주셔서 감사해요.

메타버스할때 친구들과 같이가면서 할일을 할 수 있다는 점이 좋았고 메타버스에 아바타를 꾸밀 수 있는 것이 재미있어서 2학기 뿐만 아니라 다른 학년에서 도 하고싶다.메타버스 미션활동들은 맞히고 틀리는 재미가있었고 미션 활동 중 지금과 같이 글을 쓰는 활동은 지루하긴 하지만 성취감이 큰 것같다

교사 소감

- 메타버스 공간에서의 미래형 독서프로젝트!
  - 독서기반 프로젝트 학습의 의도대로 학생들은 메타버스 공간과 교실 속 다양한 독서활동을 통해 책 읽기의 참된 즐거움을 느끼고 현재 변화되고 있는 사회를 경험함과 동시에 다가올 미래를 준비하고 꿈꿀 수 있는 기회를 얻었다. 메타버스 공간에서 아바타를 꾸미고 조작하는 것만으로도 학생들은 즐거워했고, 이것을 활용한 독서 수업활동에 대한 몰입도는 아주 높았다. 한번 읽고 덮어 버렸던 책을 스스로 한 번 더 펼쳐볼 수 있게 되었고, 친구들과 함께 소통하고 생각을 나누는 독서 활동을 즐기며 의사소통 능력과 함께 긍정적인 관계를 형성해 나갈 수 있었다. 아울러 메타버스 공간에 연결된 다양한 에듀테크 도구를 활용해보며 온라인 공간에서도 협업을 할 수 있음에 놀라워했고, 스마트 기기와 다양한 프로그램 사용법을 익혀 활용할 수 있는 에듀테크 활용 능력도 키웠다. 학생들의 높은 만족도와 더불어 3학년 독서프로젝트를 함께 운영했던 동료 교사는 "메타버스로 독서 프로젝트를 운영하며 교사로서 많이 배우고 성장할 수 있었다", 학부모는 "요즘 우리 아이가 메타버스로 공부해서 학교에 빨리 가고 싶어 한다."고 하며 메타버스를 활용한 독서기반 프로젝트의 효과성을 다시 한번 느낄 수 있었다.
    메사버스 활용 독서기반 프로젝트 학습의 준비와 운영 과정은 쉽지만은 않았다. 메타버스 활용 독서기반 프로젝트를 준비하며 어떻게 하면 메타버스를 독서교육에 효과적으로 활용할 수 있을지 상당히 고민스러웠고 학년 수준과 독서활동에 맞는 에듀테크 도구를 선정하는 것도 또한 어려움으로 다가왔다. 기존 ZEP 에듀에서 제공하는 템플릿을 활용하여 쉽게 공간을 구성한 경우도 있지만 템플릿을 활용해도 교육자료를 연결하는 과정에서 많은 시간이 소요되어 힘든 부분이 있었다. 교사가 노력한 만큼 교육적 효과와 만족도가 매우 높아 보람을 느낄 수 있는 소중한 기회였다. 이러한 새로운 방식의 독서프로젝트 운영에 대한 경험은 교사 교육과정 운영에 큰 밑거름이 될 것이며, 앞으로 미래형 교육과정 운영에 대한 도전과 노력을 계속 이어나가고자 한다.

메타버스로 독서수업할 때 놓치지 말아야 할 것!

- 독서라는 중심을 잃지 않도록!
  - 메타버스를 활용한 독서수업을 진행하다 보면 학생들이 메타버스에 너무 의미를 둔 나머지 독서활동을 소홀히 할 수 있다. 메타버스는 독서프로젝트 학습을 더 잘할 수 있게 하는 수단이기 때문에 모든 프로젝트 학습활동 과정에 독서가 중심이 될 수 있도록 교육과정을 계획하고 수업을 진행해 나가야 함을 꼭 기억해야 한다. 독서라는 중심을 놓치게 된다면 자칫 메타버스만 체험하는 흥미 위주의 활동으로 끝나버릴 위험이 있으니 유의해야 한다.

- 메타버스와 교실수업을 연계하자!
  - 독서프로젝트를 계획하면서 메타버스 활동과 교실 활동이 어떻게 하면 서로 유기적으로 연결되어 효과적인 수업을 진행할 수 있을까 고민이 많이 되었다. 메타버스 공간에서의 활동이 교실 활동으로, 교실에서의 활동이 메타버스 활동으로 연결될 수 있게 독서프로젝트 학습을 구성하는 것이 좋다. 예를 들어 교실에서 책 속 장면 중 인상적인 장면을 그림으로 표현하였다면 이것을 메타버스 공간에 전시해본다던가 독서퀴즈 문제를 교실에서 친구들 함께 만들었다면 메타버스 공간에서 퀴즈대회를 진행한다던가 메타버스에서 등장 인물에게 궁금한 내용을 질문으로 만들어 올리고 그 내용을 바탕으로 교실에서 등장인물 인터뷰 활동을 한다던가 등의 방식으로 교실과 메타버스 공간을 연계하여 독서프로젝트 수업을 운영한다면 교육효과를 더 높일 수 있다. 메타버스를 많이 활용하다 보면 학생들이 화면만 바라보고 있어 서로 대화가 없어지는 경우가 있다. 메타버스를 하면 실제 교실에서 함께 이야기 나누며 상호작용할 기회가 적어질 수 있으므로 이러한 단점을 보완할 수 있는 수업 방식이나 에듀테크 도구 등에 대해 고민하고 보완해나가면 좋겠다.

부록: ZEP 탬플릿을 활용한 쉽게 메타버스 공간 만들기

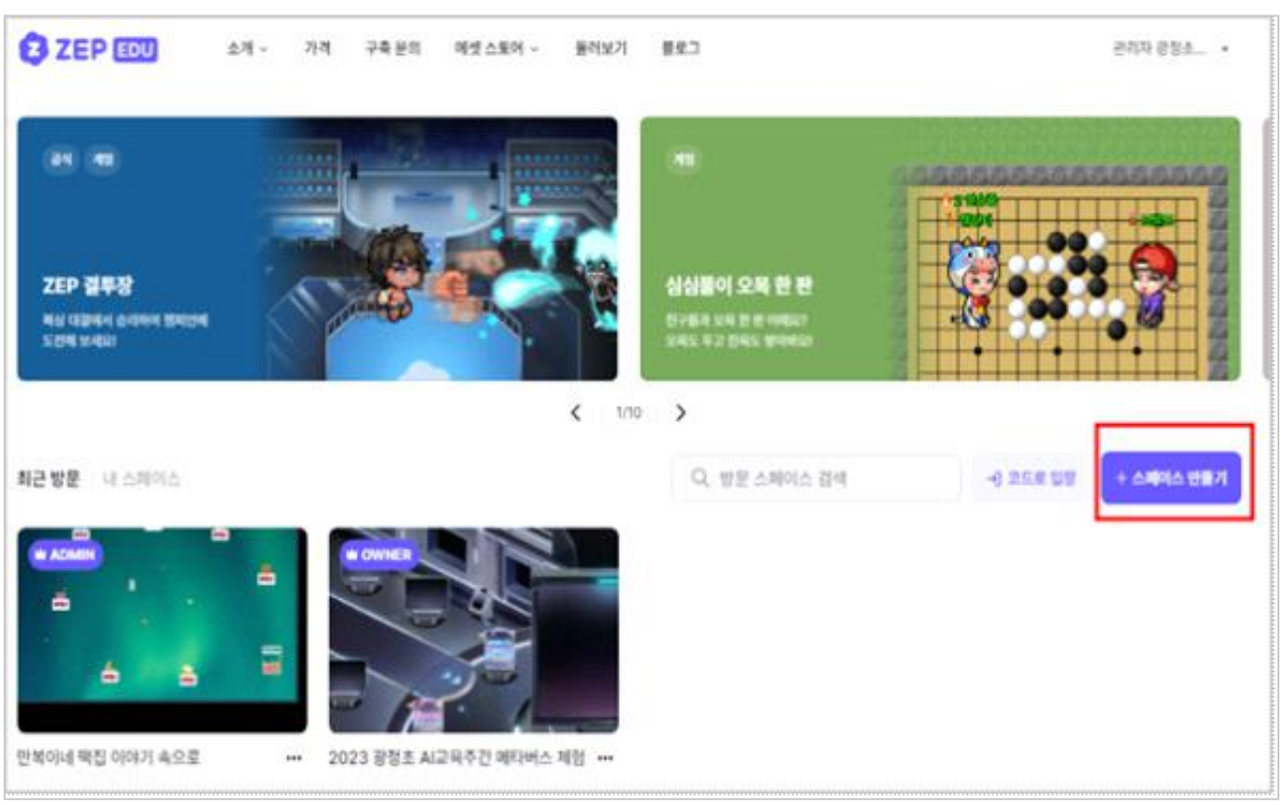
– ZEP 에듀 플랫폼에서는 다양한 형식의 기본 템플릿을 제공하고 있다.
이 템플릿을 활용한다면 다양한 메타버스 공간을 쉽게 만들 수 있고 수업에 바로 활용할 수 있다. 교실이나 운동장, 도서관 등 학교 내부와 외부 형식의 템플릿, 다양한 형식의 퀴즈 템플릿, 미니게임, 자연테마 템플릿 등 교육활동에 어울리는 다양한 템플릿을 제공한다. 교과 수업이나 학교 교육활동에 맞게 템플릿을 선택하고 학생 수준이나 교과, 학습 주제에 맞게 에듀테크 도구들을 연계한다면 효과적인 교육활동 공간을 구성할 수 있다.

문열기 퀴즈 메타버스 공간 만들기

– 문열기 퀴즈 스페이스는 ZEP 템플릿을 활용한 것으로 퀴즈 문제 파일을 업로드하면 메타버스 공간에 바로 문제가 적용되어 쉽고 빠르게 활용할 수 있으므로 여러 수업 활동에 사용해보길 추천한다. 아래 설명한 순서대로 따라 해보자.

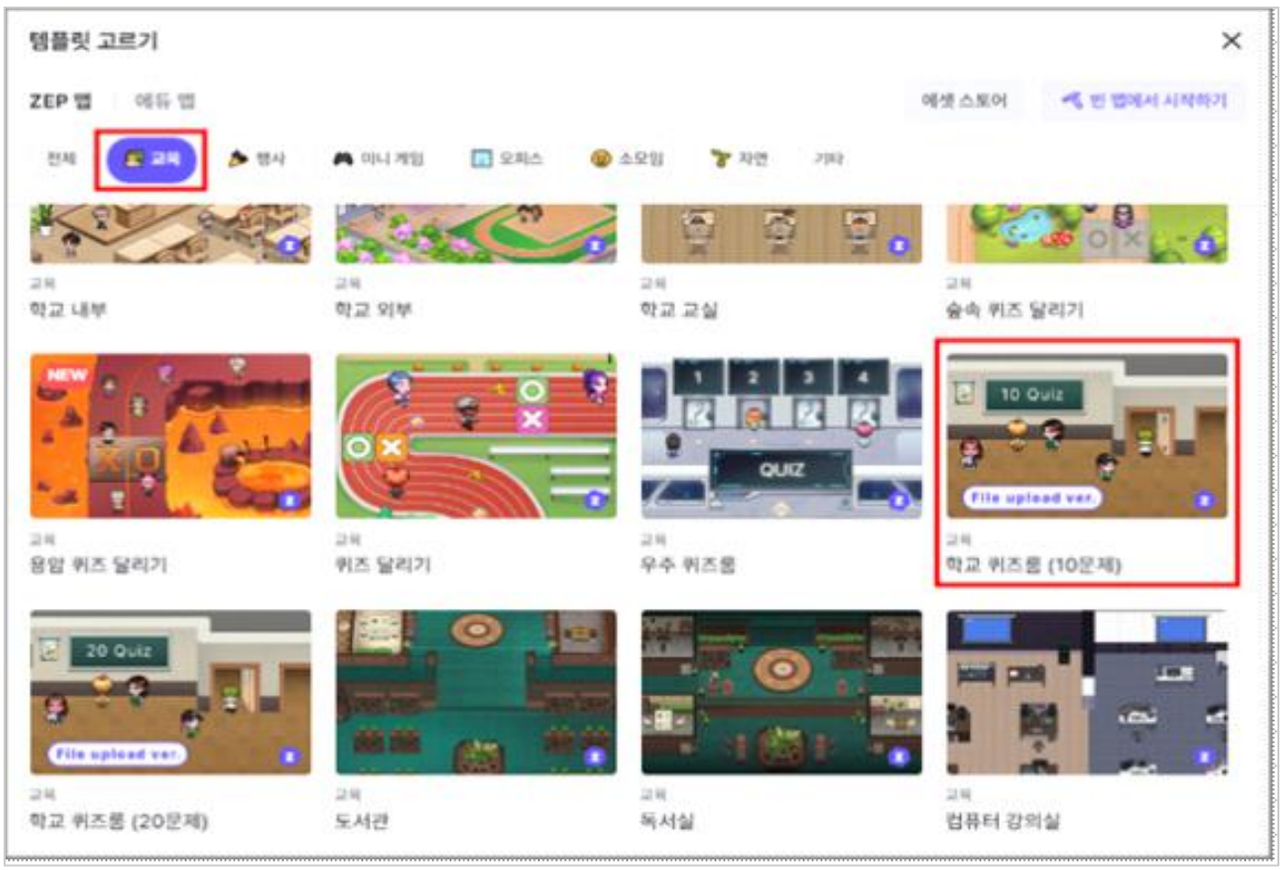
1. 스페이스 만들기

– ZEP 에듀 로그인 후 메인화면에서 +스페이스 만들기 아이콘을 클릭한다.



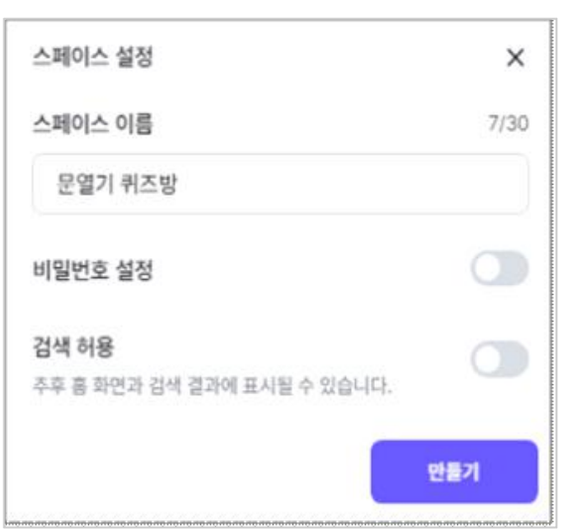
2. 템플릿 고르기

– 교육탭 에서 학교퀴즈룸(10문제나 20문제) 선택한다.



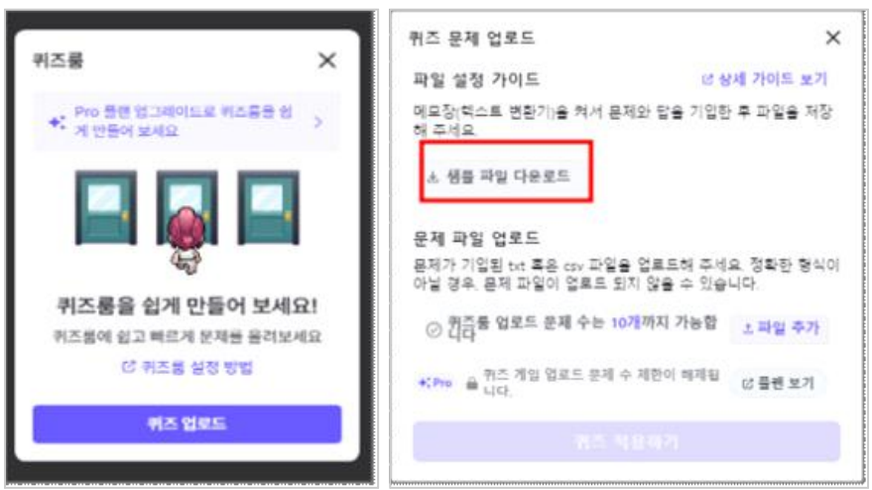
3. 스페이스 설정하기

– 스페이스 이름과 비밀번호 및 검색허용 여부를 설정한다.



4. 문제 샘플파일 다운로드 하기

– 화면 왼쪽의 퀴즈 업로드 클릭 후 샘플파일을 다운로드한다.

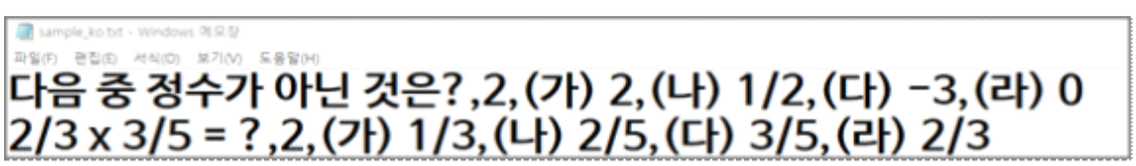


5. 퀴즈 적용하기

– 샘플파일에 퀴즈 문제를 작성하여 파일추가하고 퀴즈를 적용한다.

– 샘플 파일은 .txt 형식의 파일로 다음 형식으로 샘플 문제가 입력되어있다.

문제,정답문번호,(가)1번선택지,(나)2번선택지,(다)3번선택지,(라)4번선택지



– 형식에 맞게 문항 작성 및 저장 후 파일 추가로 파일을 업로드하고 퀴즈를 적용하기를 클릭한다. 이후 바로 스페이스 적용되어 문제가 나타난다.

6. 퀴즈 풀어보며 스페이스 테스트하기

– 아바타를 정답이 있는 문으로 통과시켜 보며 문제가 바르게 적용되었는지 확인한다. 이상 없다면 이것으로 문열기 퀴즈 메타버스 만들기 완료!

7. 학생이 문열기퀴즈 스페이스 접속하기

– 학생들이 선생님이 만든 스페이스에 들어오려면 입장코드나 스페이스 주소, 큐알코드 등을 활용하면 된다. 입장코드는 해당 스페이스 왼쪽의 메뉴바에 "입장코드 숫자"로 나와 있다. 학생들은 로그인 후 메인화면에서 "코드로 입장"을 선택하고 입장 코드를 입력하여 스페이스로 들어올 수 있다. 스페이스 주소나 큐알코드 정보로 바로 입장 가능하며 ZEP 홈 화면에 최근 방문한 스페이스 정보가 기록되기 때문에 스페이스 첫 방문 이후에는 쉽게 접속할 수 있다.

05 책으로 꿈 자람
- 꿈을 향해 나아가는 진로 독서 이야기

해오름초 교사 | 박애채

I 책을 열며

꿈을 향해 나가는 진로독서?!

2022 개정 교육과정에 따르면, 학교는 상급 학교로 진학하기 전 학기 일부 시간을 활용하여 학교급간 연계 및 진로교육을 강화하는 진로연계교육을 편성 · 운영하여야 한다. 6학년도 일부 시간을 활용하여 자유 학기 프로그램 맛보기, 중학교 생활 이해, 체계적 진로 교육을 실시하도록 되어 있다. 이토록 학교에서 체계적인 진로 교육이 필요해지는 가운데, 아이들이 즐겨 읽는 책과 함께 진로교육을 실시해보면 어떨까 하는 고민에서 〈꿈을 향해 나가는 진로독서 이야기〉가 시작된다. 마침 우리 학교는 학교자율과정을 운영하고 있으며, 경기도교육청 지정 '책읽는 학교'가 아니던가! 날개를 단 셈이다.

배움은 앎이 삶과 연결되어 있을 때 그 의미를 얻는다. (부끄럽지만 과거 내가 매년 의례적으로 실시해오던) 아이들의 삶과 동떨어진, 분절적으로 이루어지는 진로 교육이 아닌 삶 속의 진로교육을 해보고 싶은 욕심이 생겼다. 그리하여 우리 아이들의 생활 속, 그리고 또래들의 이야기 속에서 살아 숨 쉬는 고민들을 함께 나누며 이를 진로교육으로 연계하는 프로젝트를 구상하게 되었다. 모든 생생한 이야기들은 맥락 속에서 이루어지는 법이니까!

Into the Book! IB 연계 요소
우리는 어떻게 우리를 조직하는가? - 협력적 의사소통 역량

IB프로그램의 목표는 서로 다른 문화를 이해하고 존중하며, 더 나은 평화로운 세상을 실현하는데 기여할 수 있는, 지식이 풍부하고 탐구심과 배려심이 많은 청소년을 기르는 것이다. 초등교육에서는 교과의 전통적인 경계를 초월하여 6가지 초학문적인 주제를 통한 학습을 추구한다. IB프로그램의 이러한 방향성과 자율교육과정을 통한 독서교육과정의 구현과는 밀접한 관련이 있다.

6개의 초학문적 주제 중 '우리는 어떻게 우리를 조직하는가'에서는 인간이 만든 시스템과 공동체의 상호연결성에 관한 연구, 조직의 기능, 사회적 의사결정, 경제활동과 그것이 인류와 환경에 주는 영향 등에 대해

다룬다. 〈꿈을 향해 나아가는 진로독서 이야기〉는 독서에서 발견한 진로 교육 요소들을 IB의 핵심 개념인 '연결'과 '책임', '성찰'의 관점에서 다룬다. 내가 선택한 꿈을 이루기 위해 나는 어떻게 연결되고, 책임지고, 노력해야 하는가, 그리고 어떻게 다른 사람들과 관계되어야 하는가?에 관한 질문을 던진다. 그리고 질문의 답을 찾는 과정에서 미래 교육의 6가지 핵심역량 중 특히 '자기관리 역량'과 '창의적 사고 역량', '협력적 의사소통 역량'을 기를 수 있도록 교육과정을 구상하였다.

진로독서 프로젝트를 구상하며

교사의 의도와 학생들의 흥미에 맞는 책 선정하고 준비하기

학년의 수준과 아동의 발달단계, 학년 교육과정 및 성취기준, 아이들과 함께 나누고 싶은 가치, 아이들이 관심을 느낄만한 주제를 담은 책을 선정한다. 물론 교육과정에 대한 교사의 철학과 의도가 담겨야 함은 물론이다.

책은 가능한 1인 1권으로 준비하도록 하고 있다. 학교나 교육지원청의 지원이 가능하다면 지원을 받되, 여의치 않은 경우 학부모에게 학기 초 미리 연간 독서프로젝트 활동에 대해 설명하고 양해를 구한 후 각자 책을 준비하도록 한다. 같이 읽고 같이 이야기하는 동시성이 중요하기 때문이다.

다양한 장소에서 다양한 방법으로 같이 읽기

'같이 읽고 같이 나눈다'가 원칙이기에, 매번 일정한 분량을 같이 읽는다. 하지만 읽는 방법과 장소를 다양화하여 책 읽는 시간이 지루하지 않도록, 기대되고 즐거운 시간이 되도록 하였다. 일단 매주 월요일 1교시 첫시간을 '달콤한 독서시간'으로 온전히 책을 읽는 시간으로 운영하였으며, 선생님이 읽어주기, 돌아가며 한 명씩 읽기, 희망자 읽기, 모둠 읽기, 각자 읽기 등의 다양한 읽기 방법을 사용하였다. 또한 학교 후문과 이웃한 넓은 동네 공원을 이용한 야외독서〈북크닉(book+picnic〉, 교내 좌식교실을 이용한 누워서 독서〈뒹굴뒹굴 독서〉, 바깥 햇살을 쬐며 책을 읽는 독서〈봄볕독서〉 등의 주별로 특색 있는 이름을 붙여 통해 다양한 환경에서 특별한 독서가 이루어지는 느낌을 주도록 하였다.

에듀테크 활용하기

다양한 에듀테크 도구를 활용하여 학생들이 흥미를 가지고 참여할 수 있는 수업이 되도록 하였다. 구글 기반의 스프레드 시트, 설문지, 사이트 도구, 잼보드 및 카훗, 띵커벨, 미리캔버스 등의 도구를 통해 수업의 과정에 직접 참여하는 즐거움, 소통하는 즐거움, 산출물을 나누는 즐거움을 느낄 수 있도록 하였다.
물론 이런 다양한 에듀테크 도구들을 활용하기 위해서 학교의 1인 1태블릿 사업과 모든 학생들의 구글계정을 만들어 놓은 것이 큰 도움이 되었다.

초등학교 진로교육의 목표 바로 알기

자신과 일에 대한 이해와 긍정적 가치를 형성하고 다양한 진로 탐색과 체험을 바탕으로 자신의 꿈을 찾고 진로를 설계할 수 있는 진로개발역량의 기초를 배양한다.

- 긍정적 자아개념을 형성하고 자신의 흥미와 적성을 탐색하며 타인을 배려하고 의사소통하는 역량의 기초를 기른다.
- 일과 직업의 의미와 역할, 직업세계의 다양성과 변화를 이해하고 일에 대한 긍정적이고 개방적인 태도를 형성한다.
- 진로에서 학습의 중요성을 이해하고 바른 학습 태도를 가지며 다양한 방법과 체험을 통해 직업 정보를 탐색하는 능력을 키운다.
- 자기 이해와 다양한 진로탐색을 바탕으로 자신의 진로를 설계하고 계획할 수 있는 기초적인 의사결정과 계획수립 역량을 기른다.

진로독서 프로젝트에서 활용하기 좋은 성취기준 및 교과 단원[3)]

단원	성취기준	교과서 살펴보기 주요 학습 내용 또는 활동
〈독서 단원〉 책을 읽고 생각을 넓혀요	[6국01-03] 절차와 규칙을 지키고 근거를 제시하며 토론한다. [6국05-05] 작품에 대한 이해와 감상을 바탕으로 하여 다른 사람과 적극적으로 소통한다. [6국02-06] 자신의 읽기 습관을 점검하며 스스로 글을 찾아 읽는 태도를 지닌다.	• 읽을 책을 정하고 책 내용 예측하기
		• 책을 깊이 있게 읽기
		• 책 내용을 간추리고 생각 나누기
6학년 1학기 국어 8. 인물의 삶을 찾아서	[6국05-06] 작품에서 얻은 깨달음을 바탕으로 하여 바람직한 삶의 가치를 내면화하는 태도를 지닌다. [6국02-03] 글을 읽고 글쓴이가 말하고자 하는 주장이나 주제를 파악한다. [6국03-06] 독자를 존중하고 배려하며 글을 쓰는 태도를 지닌다.	• 글쓴이가 말하고자 하는 생각 찾기
		• 인물이 추구하는 가치 파악하기
		• 인물들이 추구하는 다양한 가치 비교하기
		• 인물이 추구하는 가치를 자신의 삶과 관련짓기
		• 문학 작품 속 인물 소개하기

3) 2015개정교육과정 전학년전교과 성취기준맵핑자료, 경상남도교육청(2020)

단원	성취기준	교과서 살펴보기 주요 학습 내용 또는 활동
〈독서 단원〉 책을 읽고 생각을 넓혀요	[6국02-03] 글을 읽고 글쓴이가 말하고자 하는 주장이나 주제를 파악한다. [6국02-06] 자신의 읽기 습관을 점검하며 스스로 글을 찾아 읽는 태도를 지닌다. [6국05-01] 문학은 가치 있는 내용을 언어로 표현하여 아름다움을 느끼게 하는 활동임을 이해하고 문학 활동을 한다.	• 읽을 책을 정하고 책을 읽는 목적 확인하기
		• 다른 작품과 관련짓거나 질문하며 책 읽기
		• 책 내용을 간추리고 생각 나누기
6학년 2학기 국어 1. 작품 속 인물과 나	[6국05-06] 작품에서 얻은 깨달음을 바탕으로 하여 바람직한 삶의 가치를 내면화하는 태도를 지닌다. [6국02-02] 글의 구조를 고려하여 글 전체의 내용을 요약한다. [6국05-01] 문학은 가치 있는 내용을 언어로 표현하여 아름다움을 느끼게 하는 활동임을 이해하고 문학 활동을 한다.	• 작품 속 인물의 삶을 살펴볼 수 있다.
		• 작품을 읽고 인물이 추구하는 삶을 파악할 수 있다.
		• 인물의 삶과 자신의 삶을 관련지어 말할 수 있다.
		• 인물의 삶과 자신의 삶을 비교하며 작품을 읽고 자신의 생각을 쓸 수 있다.
		• 자신이 꿈꾸는 삶을 작품으로 표현할 수 있다.
1. 내 삶의 주인은 바로 나	[6도01-02] 자주적인 삶을 위해 자신을 이해하고 존중하며 자주적인 삶의 의미와 중요성을 깨닫고 실천 방법을 익힌다.	• 자주적인 생활의 의미와 중요성 알아보기 • 자신을 이해하고 존중하는 삶에 대해 생각해 보기 • 자신을 이해하고 존중하는 마음 다지기
		• 자신의 강점과 약점을 살펴보고 스스로를 이해하기 • 자주적인 사람들의 행동 방식 알아보기 • 자주적인 삶을 살기 위한 생활 계획 세우기
		• 자주적인 행동과 그렇지 않은 행동을 찾아보고 그 까닭 생각해 보기 • 자주적인 삶을 살기 위해 필요한 자세 알아보기
		• 자주적인 생활을 실천한 경험 이야기하기 • 다양한 상황에서 자주적인 삶의 방법 적용하기 • 자주적인 생활을 다짐하기

진로독서 프로젝트에서 적용 가능한 추천 도서 목록(중~고학년)

표지	책이름	글쓴이	펴낸 곳	줄거리
	우리 엄마는 모른다	서지원	잇츠북어린이	곤충을 좋아하는 충재는, 커서 곤충들과 이야기를 나누는 '버그 커뮤니케이터'가 되고 싶다는 생각을 한다. 하지만 충재 엄마는 이런 충재가 영 마음에 들지 않는데…….
	5번 레인	은소홀	문학동네	열세 살, 수영부 에이스인 강나루. 어느 날부턴가 1위 자리를 내주지 않는 라이벌 김초희 때문에 마음속 그림자가 드러나기 시작하는데…….
	열세 살의 덩크슛	나영	위즈덤하우스	키도 크고 자신감 넘치는 하나는 연예인이 꿈이다. 친구의 부상으로 어쩔 수 없이 농구부 후보 선수로 참여하게 된다. 그러나 울며 겨자 먹기로 시작한 농구는 의외로 하나의 가슴을 뛰게 하는데…….
	꿈을 요리하는 마법 카페	김수영	꿈꾸는지구	학원 가는 게 세상에서 제일 싫은 열두 살 아이, 나디아는 어느 날 우연히 '꿈꾸는 지구'라는 카페로 들어가 신비한 분위기의 꿈 부자 언니를 만나 마법의 레시피를 맛보며 꿈의 비밀을 배우게 되는데…….
	비밀 소원	김다노	사계절	부모님의 별거로 힘들어하는 이랑이와 부모님이 돌아가시고 할머니, 이모와 함께 사는 미래, 자신의 꿈을 키워가는 현욱이까지. 저마다 사연은 다르지만, 꼭 이루고 싶은 소중한 비밀을 간직한 아이들의 성장 이야기
	세상을 바꾸는 크리에이터	원유순	잇츠북어린이	초등생 유튜버 승리, 소재가 없어서 새로운 영상을 올리기도 힘들고 그러다 보니 클릭 숫자도 점점 줄어든다. 자신의 유튜브가 인기가 없어지는 게 몹시 두려운 승리는 다시 인기를 끄는 영상을 올리기 위해서 전전긍긍하는데…….

II 수업 이야기를 나누다

프로젝트 소개

6학년 진로독서 프로젝트 〈나의 터치패드를 향해〉

프로젝트 주제	책으로 꿈자람 – 나의 터치패드를 향해		
학년/학기	6학년 1학기(4–5월)	총 차시	39
관련 교과 및 단원	국어 독서단원/ (1학기)2. 이야기를 간추려요/8. 인물의 삶을 찾아서 도덕 1. 내 삶의 주인은 나 과학 (1학기) 5. 빛과 렌즈 미술 4. 생각을 나누는 이미지 음악 4. 함께 나누며 창의적 체험활동– 진로활동, 자율활동		
관련 도서	5번 레인/ 은소홀/ 문학동네 '수영'이라는 소재로 사춘기 아이들의 몸과 마음의 성장을 그린 소설. 자신의 미래를 진지하게 고민하고, 스스로 선택한 길을 향해 힘차게 나아가는 아이들의 건강한 모습과 고민이 싱그럽게 펼쳐진다.		
프로젝트 목표	독서로 꿈자람 (나를 이해하고, 꿈을 찾아 노력하기)		
교과 역량	**자기관리 역량,** 창의적 사고역량, 협력적 의사소통역량		
프로젝트 의도	5번 레인의 키워드는 〈꿈, 성장, 사랑, 라이벌, 용기〉이다. 청소년으로의 길목에 있는 초등학교 6학년은 많은 변화가 일어나는 시기이며 동시에 변화해야만 하는 시기이다. 이러한 길목에 선 우리 아이들이, 또래 주인공들의 시선을 따라 자신을 이해하고, 꿈을 찾고, 그 꿈을 향해 실천하고 노력하는 과정을 함께하고 싶어 이 프로젝트를 계획하게 되었다.		
성취기준	[6국02–02] 글의 구조를 고려하여 글 전체의 내용을 요약한다. [6국05–06] 작품에서 얻은 깨달음을 바탕으로 하여 바람직한 삶의 가치를 내면화하는 태도를 지닌다. [6국05–05] 작품에 대한 이해와 감상을 바탕으로 하여 다른 사람과 적극적으로 소통한다. [6도01–02] 자주적인 삶을 위해 자신을 이해하고 존중하며 자주적인 삶의 의미와 중요성을 깨닫고 실천 방법을 익힌다. [6미01–01] 자신의 특징을 다양한 방법으로 탐색할 수 있다.		

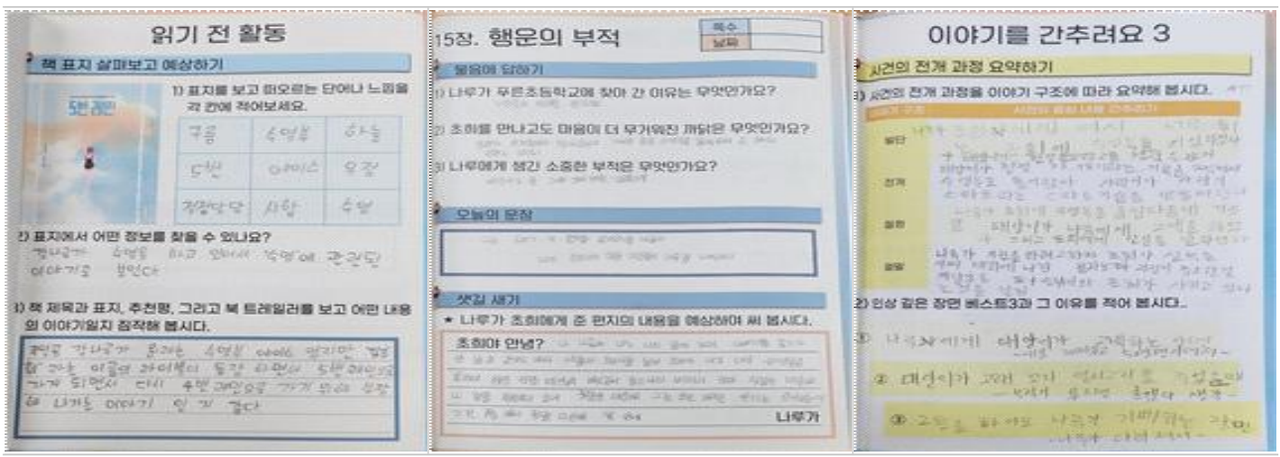
과정중심 평가	과목	성취기준	영역	평가내용	평가방법
	국어	[6국02–02] 글의 구조를 고려하여 글 전체의 내용을 요약한다.	읽기	글 내용 요약하기	논술형
		[6국05–06] 작품에서 얻은 깨달음을 바탕으로 하여 바람직한 삶의 가치를 내면화하는 태도를 지닌다. [6국05–05] 작품에 대한 이해와 감상을 바탕으로 하여 다른 사람과 적극적으로 소통한다.	문학	워크북 완성하고 친구들과 돌려보며 소감 나누기	포트폴리오 (워크북)
	도덕	[6도01–02] 자주적인 삶을 위해 자신을 이해하고 존중하며 자주적인 삶의 의미와 중요성을 깨닫고 실천 방법을 익힌다.	자신과의 관계	도전50일 프로젝트 참여하기	자기평가 상호평가
	미술	[6미01–01] 자신의 특징을 다양한 방법으로 탐색할 수 있다.	체험	나의 이야기책 만들기	수행형
	창체 진로	E Ⅰ 1.1 자신의 장점 및 특성을 찾아본다. E Ⅰ 1.2 자신의 흥미와 적성을 찾아 자신의 특성을 알아볼 수 있다.	자아이해 및 긍정적 자아개념 형성	나의 성격유형 파악하기	관찰평가 포트폴리
		E Ⅲ 2.1.2 존경하거나 닮고 싶은 인물의 직업경로를 알아본다.	직업 정보의 탐색	최고의 비결 찾아보기	오(워크북)

차시별 운영 계획

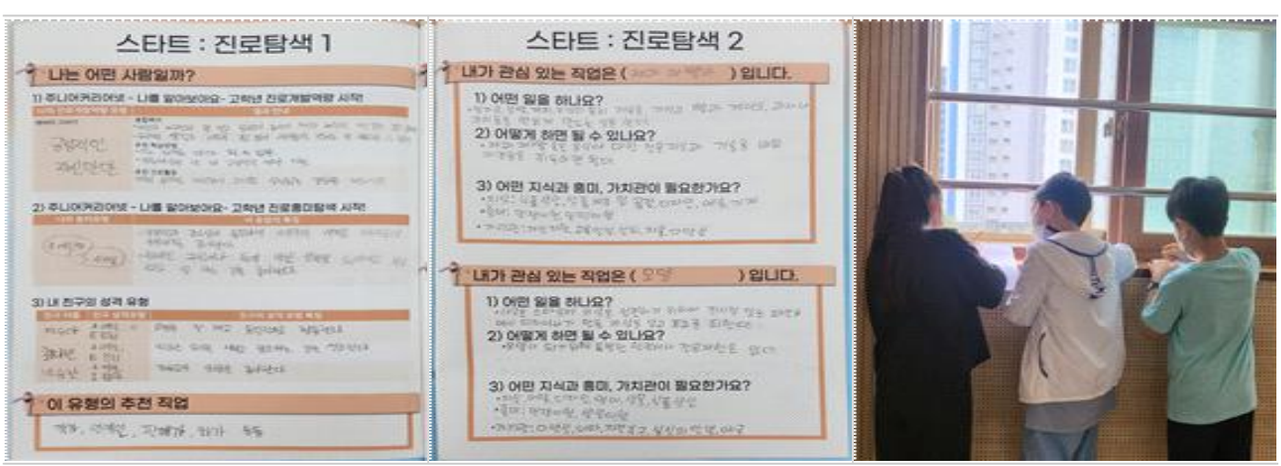
교과 (차시)	주제(목차)	수업 내용 및 활동	자 료
진로 (2)	나는 어떤 사람일까?	• 홀랜드 검사(주니어 커리어넷) 검사를 통해 나의 성격 유형 알아보기	주니어 커리어넷 진로검사, 개인 태블릿, 워크북
	나와 어울리는 직업	• 검사를 통한 추천 직업 살펴보기 • 나에게 어울리는 직업 탐색하기	주니어 커리어넷 직업정보, 개인 태블릿
미술 (2)	나의 이야기책	• 나의 과거, 나의 현재, 나의 미래가 담겨있는 나의 이야기책 만들기	도화지, 채색도구
국어 (1)	읽기 전 활동	• 책 표지에 나타난 정보 살펴보기 • 핵심 키워드로 내용 상상하기 • 북트레일러 보기	북트레일러, 워크북
국어 (6)	함께 읽기 (1–17장)	• 내용 정리(각 장 내용 요약하기/모르는 어휘 찾기/ 인상 깊은 문장 찾기/ 질문 만들기) • 질문 나누기(사실/추론/평가질문)	워크북
국어 (1)	좋은 질문 나누기	• 좋은 질문 선택하기 • 질문에 대한 나의 대답 만들기	워크북, 교과서
국어 (2)	교과연계 (읽기 후 활동)	• 2단원 이야기를 간추려요 • 5번 레인의 사건 전개 과정을 이야기 구조에 따라 요약하기 • 인상깊은 장면 베스트3 뽑기	워크북, 교과서
국어 (2)	교과연계 (읽기 후 활동)	• 8단원 인물의 삶을 찾아서 • 인물이 추구하는 가치가 드러나게 인물 소개서 쓰고 발표하기	워크북, 교과서
진로 (3)	나의 꿈과 멘토	• 미디어에서 자신이 궁금한 직업과 멘토 찾고 배울 점 찾기	유퀴즈로 꾸는 꿈, 아무튼 출근, 개인 태블릿, 워크북, 포스트잇
	최고가 된 비결	• 모둠 토의로 멘토들의 공통점 찾기(최고가 된 비결) • 꿈을 이루기 위해 나에게 필요한 가치 알기	
도덕 (2)	나의 터치패드를 향해	• 수영부 친구들이 했던 노력 찾기 • 자주적 삶의 중요성 알기 • 내 꿈을 이루기 위한 작은 목표 세우기 • 도전! 목표 달성 50일 챌린지	패들렛, 워크북, 교과서
국어 (2)	월드카페 토론하기	• 모둠별 주제 선정 및 미리캔버스로 꾸미기 • 토론 준비하기 • 토론하기	미리캔버스, 토론판, 포스트잇
과학 (2)	내 마음의 문장	• 5단원 빛과 렌즈 • 책 속 주인공들에게 해주고픈 이야기로 나만의 아크릴 무드등 만들기	아크릴 무드등 만들기 키트
미술 (2)	내 마음의 문장	• 책 속 인상깊은 문장으로 나만의 책갈피 만들기 • 소중한 마음을 담아 책갈피 선물하기	종이, 노끈, 코팅지, 꽃스티커, 붓펜
체육 (2)	어린이날! 우리의 터치패드	• 어린이날 미니 체육대회에서 주인공들처럼 꿈을 향해 열정을 가지고 노력하기	
국어 (2)	어린이날! 독서 골든벨	• 책 정독하기 • 독서 골든벨을 통해 책 내용 자세히 이해하기	독서 퀴즈 문제, 골든벨판, 마카
미술 (2)	나의 미래 인형 만들기	• 내가 꿈꾸던 미래의 내 모습 인형으로 나타내기	원목무브인형, 채색도구
음악 (2)	진로 콘서트	• 만나보고 싶은 직업 투표하기 (사전활동) • 만나보고 싶은 직업(뮤지컬 배우)에게 궁금한 점 질문하고 답변 듣기 • 뮤지컬 배우 체험 및 공연 감상하기	
실과 (1)	꿈명함 만들기	• 내가 꿈꾸는 삶 이야기 나누기 • 미리캔버스를 활용해 나의 꿈명함 만들기	미리캔버스, 개인태블릿
자율 (2)	꿈사진 찍기	• 나의 꿈 사진 찍기 (졸업앨범 촬영)	나의 꿈 준비물
국어 (1)	정리하기	• 나의 삶의 가치는? • 포트폴리오북 완성하고 결과물 전시하기 • 친구들과 돌려 보기	

프로젝트 활동 모습

- 읽기 전, 중, 후 활동[4)]
  - 읽기 전 활동을 통해 책 표지에 나타난 정보들을 살펴보고 예상하고, 책을 보며 떠오르는 느낌들을 나눠보는 시간이었다. 또한, 수영에 관련된 영상을 보며 레인 배정에 대한 정보를 통해 '5번 레인'의 의미를 유추해보는 시간도 가졌다. 읽기 중 활동으로는 책의 각 장을 함께 읽으며 질문에 답을 해보고, 인상 깊은 문장을 나눠보았으며, 그 장에서 하나의 주제를 정해 나의 생각을 짧은 글로 써 보는 활동을 하였다. 읽기 후 활동에서는 교과 연계 활동으로 이야기를 구조에 따라 요약하고, 인물의 삶에 가치에 대해 살펴보며 인물 소개서를 써 보았다.



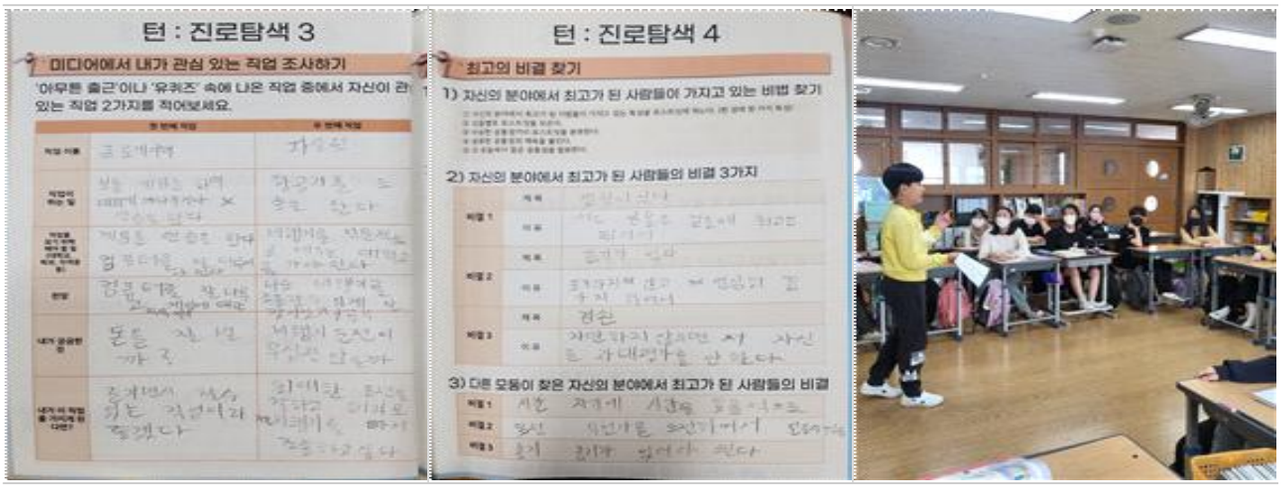
- 진로활동 – 스타트[5)]
  - '스타트'는 수영에서 준비를 하는 첫 단계를 뜻한다. 나를 알고 이해하는 것이 진로를 준비하는 첫 단계가 아닐까? 그래서 스타트 단계에서는 주니어커리어넷을 활용하여 나는 어떤 사람인지 알아보고, 내 성격유형과 어울리는 직업을 찾아보는 활동을 하였다.



4) 정씨네 선생님, 인디스쿨 5번 레인 온책읽기북 자료 활용
5) 진로톡톡(Ver1.1) 『초등학교 학년별 교과 연계 진로교육활동 자료집』 경상남도교육청(2021)

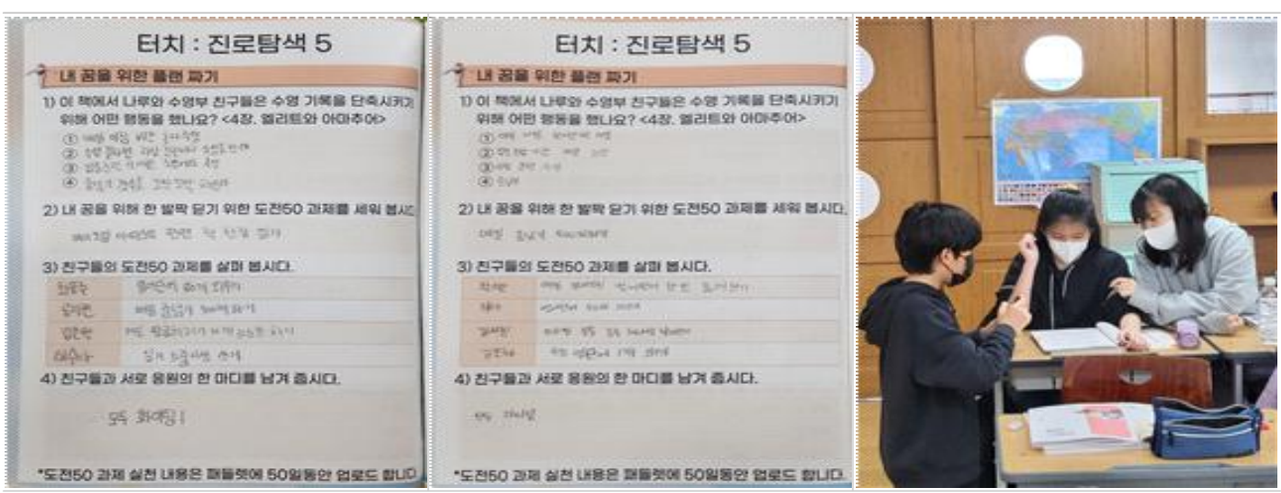
● 진로활동 – 턴[6)]

– '턴' 단계는 자신의 멘토와 최고의 성공 비결을 찾아보는 단계이다. 이 과정에서는 개인조사활동을 통해 다양한 미디어 속에서 자신의 멘토를 찾아보았다. 그리고 모둠토의를 통해 멘토들의 성공비결을 찾아보는 활동을 하였다. 아이들은 전체공유의 시간을 통해 각 분야에서 최고가 된 사람들에게는 공통적인 비결(성실, 열정, 끈기 등)이 있다는 것을 스스로 발견할 수 있었다. 그리고 나의 꿈을 이루기 위해서 역시 이러한 가치를 갖추어야 한다는 것을 알게 되었다.



● 진로활동 – 터치

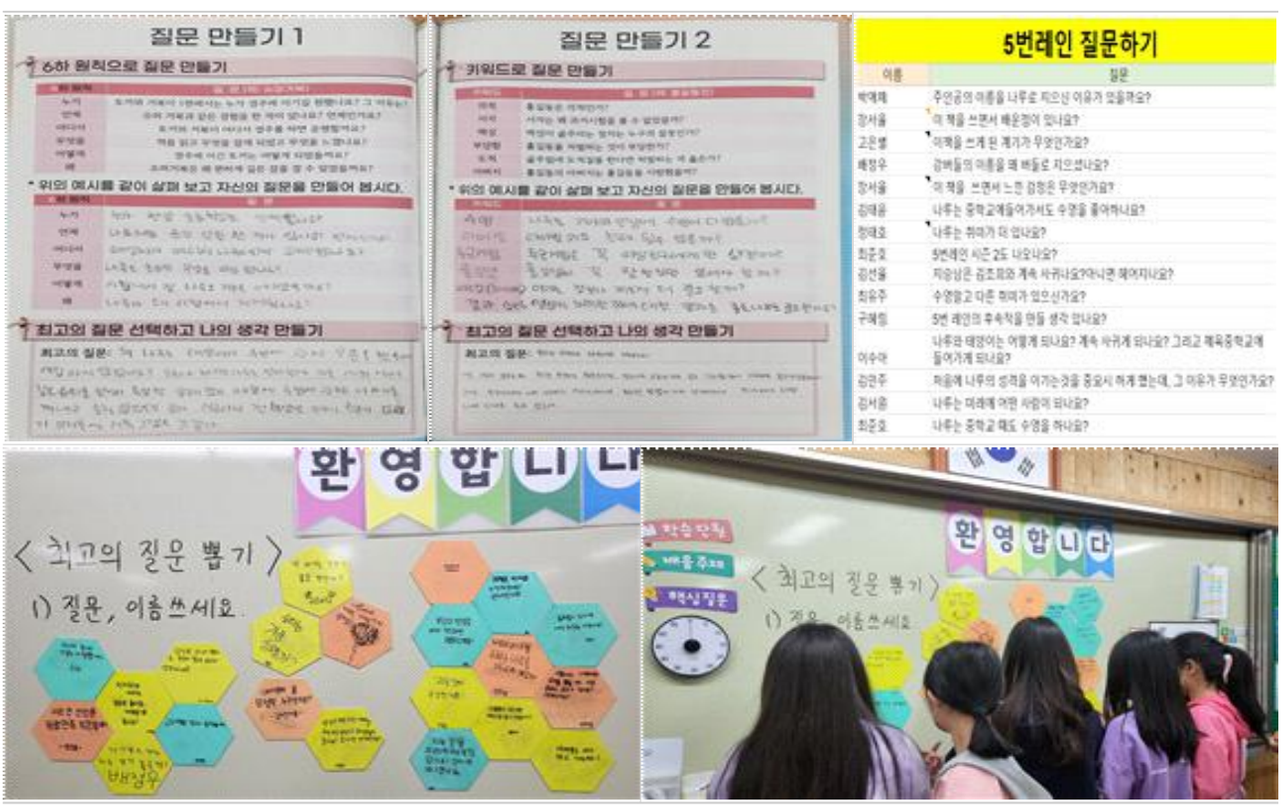
– '터치'단계에서는 내 꿈을 위한 플랜을 짜는 단계이다. 〈5번 레인〉에서 수영부 친구들의 노력과 더불어, 스스로 자신의 꿈을 위해 한 가지 도전 과제를 설정하고 50일 동안 꾸준히 실천하는 것을 목표로 하였다. 실천 결과는 패들렛을 통해 매일 기록하도록 하였다. 그리고 서로의 실천 상황을 공유하고 댓글을 달며 서로에게 좋은 자극이 되도록 하였다.



6) 진로톡톡(Ver1.1) 『초등학교 학년별 교과 연계 진로교육활동 자료집』 경상남도교육청(2021)

● 질문 만들기

– 다양한 질문 만들기를 활용하여, 각자 질문을 만들어보고 최고의 질문을 선택해 답변해보는 활동이다. 모두의 질문을 수용하되, 최고의 질문 선택하기를 통해 좋은 질문 만드는 능력을 키워 나간다. 질문 만들기 수업과 관련해서는 모두 '독서 수업 풍경'[7]이라는 책의 도움을 받았다.



7) 이서영, 『독서수업풍경』, 북랩(2020)

● 다양한 의견 나누기

– 허쌤의 학습보드판은 학생들의 의견을 나누기 매우 좋은 도구이다. 아이들이 만든 질문 중, 혹은 교사가 책을 읽으며 아이들의 답변이 궁금할 때는 학습보드판을 활용하였다. 짧지만 재미있는, 혹은 엉뚱한 아이들의 답변이 나온다. 또한, 쉬는 시간이나 점심 시간에 친구들의 답변을 쭉 훑어보며 다양한 생각을 나누는 좋은 기회가 되기도 한다.

● 월드카페 토론하기

– 모둠별 최고의 질문을 선정한 뒤, 미리캔버스를 이용하여 모둠별 토론판을 만들고 게시하여 미리 주제에 대해 충분히 생각할 시간을 가졌다. 그리고 월드카페 토론에서 서로의 생각을 나눠볼 수 있도록 하였다.

● 나의 이야기책 만들기

– 아이들은 자신에 대해 표현하는 것을 좋아한다. 자신의 과거와 현재를 탐색하고, 미래 꿈까지 담긴 나의 역사가 담긴 이야기책을 만들어보는 활동은 학기 초에 부담 없이 할 수 있는 좋은 활동이다. 이야기책을 만든 후에는 친구들과 이야기책을 돌려보며 서로를 이해하는 시간을 가졌다.

● 독서골든벨

– 학급별로 '5번 레인'에 관련된 독서 퀴즈를 직접 만들어보고, 그 문제들을 활용해 독서골든벨을 진행하였다. 아이들이 한권의 책을 다시 한 번 정독하는 계기가 되었다. 진로 독서 프로젝트에 동참하신 동학년 선생님들이 먼저 제안하고 준비해주신 학년 단위의 행사여서 더욱 의미있던 시간이었다. 프로젝트는 혼자 할 때보다 동학년이 함께일 때 더욱 빛을 발한다.

● 미술/과학 수업과 연계

– 책은 모든 수업의 재료가 된다. 책에서 좋아하는 문장을 선택해 책갈피도 만들어보고, 주인공들에게 해주고 싶은 말로 아크릴 무드등도 만들어 보았다. 무브인형으로 자신의 미래도 꾸며보았다. 그냥 만들기를 하라고 하면 뭘 만들까 고민만 한 시간 하던 아이들도, 우리가 같이 읽었던 책을 주제로 만들기를 해보자고 제안하면 고민의 시간을 줄이는 동시에 매우 훌륭한 결과물을 만들어낸다. 이게 바로 이야기의 힘일까!

● 우리의 터치패드 – 체육 수업과 연계

– 터치패드는 '5번 레인'의 주인공인 수영선수들이 그토록 열심히 훈련하고 노력해 닿아야 하는 '도착점'이다. 어린이날을 기념하여 '나의 터치패드를 향해' 라는 주제로 미니 체육대회를 개최하였다. 터치패드에 닿기 위한 아이들의 노력이 돋보이는 시간이었다. 또한 '지는 것을 두려워해 본 적이 있나요?', '부당한 방법으로 우승을 하면 행복할까요?'등과 같은 아이들의 토론 주제를 떠올리며 참여할 수 있어 더욱 의미 깊은 운동회가 되었다.

● 언제나 즐거운 책읽기

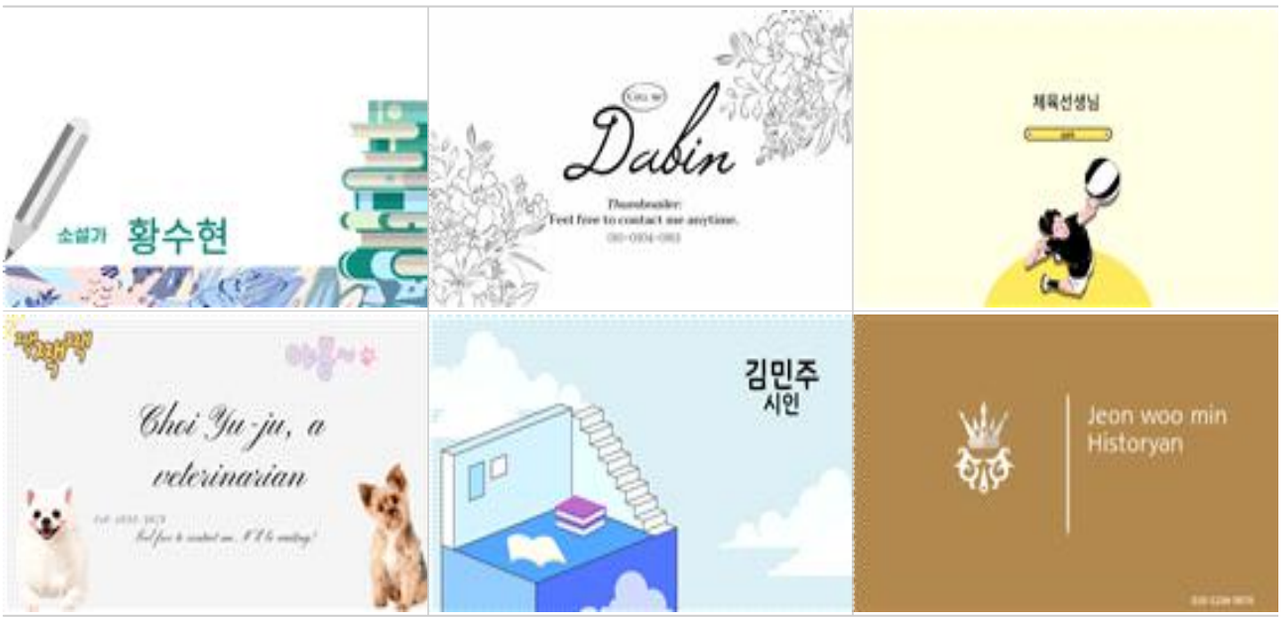
– 동네 공원에서의 한가로운 야외독서〈북크닉(book+picnic)〉, 좌식 교실에서의 누워서 독서〈뒹굴뒹굴 독서〉, 바깥 햇살을 쬐며 책을 읽는 독서〈봄볕독서〉등 특색 있는 이름을 붙여 통해 다양한 환경에서 특별한 독서가 이루어지는 느낌을 주도록 하였다.

● 진로콘서트와 연계

– 안양시 인재육성재단의 진로교육과정 사업에 참여하게 되어, 아이들이 가장 만나보고 싶은 직업 중 하나였던 뮤지컬 배우와 클래식 연주자들을 초청한 진로콘서트를 개최할 수 있었다. 관심 있는 분야의 직업인들과의 만남을 통해 직업 세계를 이해하고, 공연 감상 및 질의, 응답을 통해 일과 직업에 대한 건전한 가치관을 형성하는 좋은 기회가 되었다.

● 꿈 명함 만들기

– 미래 내가 꿈꾸는 삶을 그려 보고, 미리캔버스를 활용해 나의 꿈명함을 만들어보는 활동을 해 보았다. 다양한 직업을 꿈꾸는 친구들과 꿈명함을 서로 나누고 자신을 소개하며 꿈을 더욱 생생하게 체험하는 시간이었다.



● 꿈 사진 찍기

– 미래 나의 꿈에 관련된 의상, 소품을 직접 준비하여 사진으로 남겨 졸업앨범에 싣기로 하였다. 스튜디오에서 사진을 찍으며 내 꿈을 더욱 생생하게 키워보는 특별한 시간이었다.

Ⅲ 책을 덮으며

우리는 이렇게 배우고 느꼈어요!

여러 장소 에서 책을 읽고 같은 학년 친구들과 함께 여러 활동을 할 수 있어서 재밌었고, 진로콘서트는 눈과 귀를 행복하게 해줘서 더욱 즐거웠다. 이렇게 다양한 활동으로 1년이 만들어지니 굉장히 뜻깊었다.	나무가 그래왔던것 처럼 자의 진로에 대한 고민을 책을 읽으면서 할수 있는게 좋았다 여러가지 직업의 대해 알수있어 좋았고 나의 진로를 생각해보면서 그 직업이 되는 방법과 연봉등에 정보를 알 수있어 좋았고 이런 프로젝트북 활동을 기회가 된다면 또 다시 해보고싶다	5번 레인 체험활동이 나의 꿈을 찾을 수 있도록 도와줬던 것 같고 여러 활동을 하면서 즐거운 추억을 쌓을 수 있어서 좋았다. 가장 재미있었던 활동은 독서 골든벨을 한 것이다. 독서 골든벨을 하면서 책의 내용도 되돌아 볼 수 있었다.	진로에 대해 책으로 재밌게 읽을 수 있어서 좋았고 진로활동(진로체험, 진로콘서트 등)을 하면서 다양한 직업을 알게되서 좋았다. 가장 기억에 남는 활동은 진로콘서트 중 K-pop클래식 음악회였다.	교과서로만 하는 것보단 여러가지 활동을 하며 배우는 것이 더 기억에 남는 것 같습니다. 5번레인 활동에서 독서 골든벨이라는 활동이 가장 재미있었습니다. 한번 탈락하면 끝나는 줄 알았는데 여러번 살아날 기회를 주어서 다시 열심이 살아아겠다는 생각이 들었습니다.
나의 터치패드를 향해 프로젝트를 하며 골든벨,도전50같은 여러가지 프로젝트를하고 재미있었고 진로활동도하며 나의진로를 조금은 찾은것같아서 좋았고 5번레인책을읽으며 진행하는 활동도 너무재미있었다.	이렇게 활동하면서 경험하는게 조금 색달랐고 그래서 더 흥미롭게 수업에 참여했던 것 같다 온책읽기와 같이 활동하니까 그 책에 담겨있는 메세지들을 더 깊이 생각하고 다룰 수 있어서 좋았다	<5번레인 책>을 주제로 여러가지 활동을 해서 책 내용이 더 기억에 잘 남고, 진로활동을 교실에서만 하지 않아서 좋았다. 6학년 마지막 추억으로 기억될 것 같다 교과서로만 하는 것보다 더 재미있었다	나의 꿈을 이루기 위해 무슨 노력들을 해야 하는지알 수 있는 활동들이 었으며,특히 나의 성격유형 검사를 통해 나에게 가장 하기 좋은 직업이 무엇인지를 더 자세히 알 수 있었다.	나의 터치패드를 향해를 하면서 책을 읽는게 재밌었고 나의 터치패드를 하면서 미래의 직업을 조사해서 나의 진로를 알아볼수있는것이 좋았다

꿈을 향해 나아가는 진로독서 이야기

아이들의 앎과 삶이 연결될 때 배움은 그 의미를 가진다. 그리고 아이들의 앎과 삶의 '연결'하는 일은 아이들 가장 가까운 곳에 있는 교사만이 가능하며, 이러한 교사의 철학과 가치, 열정과 상상력이 담긴 것이 바로 교사교육과정이다. '꿈을 향해 나아가는 진로독서 이야기' 역시 아이들의 삶에 파고들어 의미를 갖고자 하는 나의 '연결'의 이야기일 것이다.

하지만 연결되고자 하는 일은 교사교육과정이라는 백지를 채워나가는 일이다. 백지를 채우는 것은 오롯이 교사의 노력이다. 그래서 동료가 필요하고, 동학년이 필요하고, 교사공동체가 필요하다. 함께 힘을 모아 백지를 채우면 그 과정이 외롭고 힘들지만은 않을 것이다! 나는 다행히 모든 시도와 고민을 함께 해주는 동료교사, 무엇을 하든 응원해주시는 선배님들을 만나 머리를 맞대고 함께하는 즐거움을 충분히 누렸다. 그리하여 이러한 나의 작은 경험이 또 다른 동료 교사들의 시도에 보탬이 되기를 바란다.

아이들의 입장에서도 책을 읽으며 느낀 감정을 누구 한 명이 아닌 반 전체가 공유하고, 즐거운 체험들을 함께하며, 미래의 나를 위한 실천에 같이 발맞추어 걸어주는 꿈의 동료들이 생긴 셈이니 더욱 즐겁고 의미있지 않을까!

나는 아이들이 좋은 책을 함께 읽고, 생각을 나누며 따뜻하고 자유롭고 감동적인 사람이 되었으면 하는 바람이다. 그리고 '꿈을 향해 나아가는 진로독서 이야기'를 통해 이러한 아이들의 꿈을 향한 생생한 과정을 담고 싶다. 그래서 우리 아이들의 삐뚤빼뚤한 글씨로 가득 찬 손 때 묻은 이야기들이 한 권의 책이 되고, 이러한 책이 모이고 또 모여 아이들의 책장을, 그리고 인생을 예쁜 빛깔의 책들로 가득 채웠으면 한다.

부록1: 초등학교 진로교육의 세부목표 및 성취기준

초등학교 진로교육의 세부목표 및 성취기준

대영역	중영역	세부목표	성취기준
Ⅰ. 자아 이해와 사회적 역량 개발	1. 자아이해 및 긍정적 자아개념 형성	자신이 소중한 존재임을 안다.	자신을 긍정적으로 받아들이는 태도를 가질 수 있다.
			가정과 학교 등 여러 환경 속에서 나를 소중히 여기는 생활을 실천할 수 있다.
		자신의 장점 및 특성을 찾아본다.	자신의 흥미와 적성을 찾아 자신의 특성을 알아볼 수 있다.
			자신이 잘하는 것과 좋아하는 것을 계발할 수 있도록 노력할 수 있다.
			자신의 장점을 통해 자신감을 갖고 행동할 수 있다.
	2. 대인관계 및 의사소통 역량 개발	대인관계의 중요성을 이해하고 타인을 배려할 수 있다.	가족, 친구, 이웃 등 주위 사람과 친밀하게 지낼 수 있다.
			나와 같이 다른 사람도 소중함을 알고 행동할 수 있다.
			서로 다른 생각, 감정, 문화 등을 이해할 수 있다.
		대인관계에서 의사소통의 중요성을 이해하고 의사소통할 수 있다.	대인관계에서 의사소통의 중요성을 알 수 있다.
			대화 상대와 상황에 맞게 잘 듣고 적절하게 말할 수 있다.
Ⅱ. 일과 직업 세계 이해	1. 변화하는 직업세계 이해	일과 직업의 의미와 역할을 이해한다.	주변의 직업들이 없는 자신의 생활을 상상해보고 모든 일과 직업의 소중함을 이해할 수 있다.
			일과 직업의 다양한 역할과 기능을 설명할 수 있다.
		일과 직업의 다양한 종류와 변화를 이해한다.	생활 속의 다양한 직업을 찾아보고 각 직업이 하는 일을 설명할 수 있다.
			현재의 직업들이 변화해온 모습을 이해할 수 있다.
	2. 건강한 직업의식 형성	직업에 대한 긍정적인 태도를 형성한다.	자신의 일을 즐기는 직업인의 사례를 통해 좋아하는 일을 하는 것의 기쁨과 보람을 이해할 수 있다.
			자신이 직업을 가져야 하는 이유와 이를 통해 얻을 수 있는 긍정적 가치를 말할 수 있다.
		맡은 일에 최선을 다하는 태도를 기른다.	자신이 맡은 일에 최선을 다한 사람의 사례를 탐색할 수 있다.
			가정과 학교에서의 자신의 역할과 책임을 알아보고 최선을 다하는 태도를 기를 수 있다.
		직업에 대한 편견과 고정관념을 극복하여 개방적인 인식을 형성한다.	직업에 대해 떠오르는 생각을 통해 자신이 지닌 고정관념이나 편견이 무엇인지 설명할 수 있다.
			직업에 대한 편견과 고정관념을 극복한 사례를 통해 직업에 대한 개방적인 태도를 기를 수 있다.
Ⅲ. 진로 탐색	1. 교육 기회의 탐색	진로에서 학습이 중요함을 이해하고 바른 학습 태도를 갖는다.	자신의 미래 진로를 위해 공부를 해야 하는 이유에 대해 설명할 수 있다.
			공부에 대해 긍정적이고 적극적인 태도를 기를 수 있다.
			자신에게 효과적인 학습방법을 알아볼 수 있다.
		학교의 유형과 특성을 이해하고 탐색한다.	초등학교 이후의 학습경로를 알 수 있다.
			학교의 유형이 다양하다는 것을 알 수 있다.
	2. 직업 정보의 탐색	여러 가지 방법으로 직업정보를 탐색하고 수집한다.	책, TV, 인터넷 등에서 접한 다양한 직업에 대해 탐색할 수 있다.
			존경하거나 닮고 싶은 인물의 직업경로를 알아본다.
		다양한 체험활동을 통해 직업을 이해한다.	체험활동의 의미와 구체적인 방법을 알 수 있다.
			다양한 체험활동을 통해 알게 된 직업의 특징과 소감에 대해 말할 수 있다.
Ⅳ. 진로 디자인과 준비	1. 진로의사 결정능력 개발	다양한 의사결정 방식을 안다.	일상생활에서 의사결정이 필요한 상황을 알아본다.
			여러 가지 의사결정 방식과 특성을 이해할 수 있다.
		다양한 상황에서 스스로 의사결정을 내릴 수 있다.	일상의 여러 문제에 대해서 스스로 의사결정을 내릴 수 있다.
			자신의 주요 의사결정 방식을 알고 그에 대한 장단점을 이해할 수 있다.
	2. 진로 설계와 준비	진로 계획 수립의 중요성을 이해한다.	계획을 세워 진행한 일과 그렇지 않은 일의 차이를 이해할 수 있다.
			일상의 여러 가지 일을 계획을 세워 실천해보고 계획의 중요성을 말할 수 있다.
		자신의 꿈과 끼에 맞는 진로를 그려본다.	자신이 좋아하는 일, 잘하는 일을 찾아볼 수 있다.
			자신의 꿈과 관련된 미래의 자신의 모습을 그려볼 수 있다.
			자신의 꿈을 담아 진로계획을 세워본다.

부록2: 공개수업 및 동료장학 수업 지도안

학생 중심 수업 실현을 위한 교수·학습 과정안

장소	6-1반 교실	일시	2023.4.12.(수) 4교시	수업자	박애채
단원 및 차시	독서로 꿈자람 〈나의 터치패드를 향해〉 월드카페토론			교과	국어 학교자율과정
성취기준 (재구조화)	[6국05-05] 작품에 대한 이해와 감상을 바탕으로 하여 다른 사람과 적극적으로 소통한다.				
배움 주제	우리 주변 문제를 문학적 시각으로 다룬 책을 읽고, 작품에 대한 이해와 감상을 바탕으로 질문을 활용해 친구들과 적극적으로 소통하며 작품을 깊이 있게 이해하기				
배움 목표	월드카페 토론으로 친구들과 질문 나누기				
핵심역량	의사 소통 역량, 창의적 사고 역량, 지식정보처리 역량				
활용 자료	5번 레인 도서, 모둠별 토의 주제판, 토의 준비 자료				
교육과정 재구성 및 수업자의 의도	학생들은 독서로 꿈자람 프로젝트 〈나의 터치패드를 향해〉를 통해 다양한 질문을 만들고, 이러한 질문을 나눔으로써 자신의 생각을 완성하면서 가치를 탐구해 왔다. 그리하여 본 수업에서는 〈5번 레인〉을 함께 읽으며 내용 속에서 모둠의 질문을 만들고, 다양한 질문을 살펴보고, 선정된 질문들에 대해 학급 전체 친구들과 서로의 생각을 나누며 공유하는 월드카페 토론활동을 통해 소통, 협력하는 방법을 배우고 관계의 중요성을 경험하도록 한다.				

단계(분)	교수 · 학습 활동	자료 및 유의점
생각 열기(5‘)	• 우리 모둠 최고의 질문 발표하기 (지난 시간에 선정) – 이 질문을 선정한 이유 • 월드카페 토론방법 소개하기	☆ 토론 주제판 (전차시에 만듦)
생각 펼치기(25‘)	• 모둠별로 1개의 주제로 월드카페 운영하기(각 5분씩*5) – 원하는 질문이 있는 모둠으로 이동하여 생각 정리하기(포스트잇) : 카페지기는 이동하지 않고, 방문한 친구들의 활동 이끌기 – 방문한 월드카페지기의 안내에 따라, 다른 방문한 친구들과 돌아가며 질문 나누기 – 카페지기는 친구들의 질문에 대한 답변 정리하기 – 위 과정 반복하기	☆ 포스트잇, 토론정리판 ☆ 다른 사람의 이야기를 경청한 후 자신의 의견을 발표하도록 한다. ☆ 원하는 월드카페의 인원이 차면, 다른 월드카페로 이동할 수 있도록 한다.
생각 정리(10‘)	• 카페지기는 월드카페에서 나온 인상적인 답변 정리해서 발표하기	

평가 내용	구분	평가 기준	평가 방법
작품에 대한 이해와 감상을 바탕으로 친구들과 질문 나누기	매우 잘함	다양한 질문을 통해, 작품에 대한 서로 다른 이해와 감상을 다른 사람과 공유하면서 적극적으로 소통할 수 있다.	관찰평가 자기평가
	잘함	질문을 통해 작품에 대한 서로 다른 이해와 감상을 다른 사람과 공유하면서 소통할 수 있다.	
	보통	작품을 감상하고 질문을 통해 다른 사람과 소통할 수 있다.	
	노력요함	작품을 감상하고 질문에 대한 답변을 생각하는데 어려움이 있다.	
환류계획	친구들의 질문과 그에 대한 답변을 잘 경청하도록 한다. 친구들의 답변을 참고하여 질문에 대한 답변을 하도록 한다.		

학생 중심 수업 실현을 위한 교수·학습 과정안

장소	6-1 교실	일시	2023.5.17.(수) 1교시	수업자	박애채
단원 및 차시	독서로 꿈자람 〈나의 터치패드를 향해〉			교과	국어 학교자율과정
성취기준 (재구조화)	[6국05-05] 작품에 대한 이해와 감상을 바탕으로 하여 다른 사람과 적극적으로 소통한다.				
배움 주제	하브루타 독서 토론하기				
배움 목표	질문을 활용해 친구들과 적극적으로 소통하며 작품을 깊이 있게 이해한다.				
핵심역량	의사 소통 역량, 창의적 사고 역량, 지식정보처리 역량				
활용 자료	5번 레인 도서				
교육과정 재구성 및 수업자의 의도	학생들은 독서로 꿈자람 프로젝트 〈나의 터치패드를 향해〉를 통해 다양한 질문을 만들고, 이러한 질문을 나눔으로써 자신의 생각을 완성하면서 가치를 탐구해 왔다. 그리하여 본 수업에서는 〈5번 레인〉을 읽고, 인상 깊은 장면을 함께 이야기하고, 질문을 만들어 친구들과 생각을 나누는 빈의자 기법, 회전목마 토론 활동을 통해 책을 더욱 깊이 있게 이해하고, 각자의 삶과 연계시키는 시간을 갖고자 한다.				

단계(분)	교수 · 학습 활동	자료 및 유의점
생각 열기(5 ')	• 동기유발(전체활동) – 책에 관한 질문 맞추기	☆ 준비물: 질문쪽지
생각 펼치기(30 ')	• 인물에게 궁금한 점 질문하기(전체활동) – 각 인물에게 궁금한 점 질문하기 – 인물이 되어 생각해보고 대답하기 • 회전목마 토론하기(짝활동) – 토론 주제에 대한 찬반 의견을 생각해보고, 친구들과 만나 서로 이야기 나누기	☆ 준비물: 4절지 ☆ 다른 사람의 이야기를 경청한 후 자신의 의견을 발표하도록 한다.
생각 정리(5 ')	• 배움 소감 나누기 – 좋았던 질문과 대답 발표하기 – 이 시간 공부를 통해 알게 된 점, 느낀 점 나누기 • 차시 예고 – 이야기 간추리기 안내하기	

평가 내용	구분	평가 기준	평가 방법
인상 깊은 장면을 뽑아 질문을 만들어 토론할 수 있는가?	질문 만들기	• 의미 있는 질문을 만든다.(◎) • 단순한 내용의 질문을 만든다. (○) • 질문을 만들지 못한다.(△)	자기평가
	토론 참여 하기	• 토론에 자신 있게 적극적으로 참여한다.(◎) • 토론에 집중하나 자신의 의견을 말하는 것을 어려워한다.(○) • 토론에 집중을 하지 못하고 참여하지 않는다.(△)	
	경청 하기	• 친구의 이야기를 잘 경청한다.(◎) • 친구의 이야기를 잘 듣다가도 한 번씩 주의가 흐트러진다.(○) • 산만하여 친구의 이야기를 잘 듣지 못한다.(△)	

* 매우 잘함 – ◎ 2개 이상 / 잘함 – ◎ 1개, ○ 2개 / 보통 – ○ 2개 이상 / 노력 요함 –△ 2개 이상

부록3: 주간학습안내에 진로독서 프로젝트 안내하기

주간학습안내

3월27일 – 3월31일(5주) 해오름초등학교 6학년 1반

	월 (27일)	화 (28일)	수 (29일)	목 (30일)	금 (31일)
1교시 9:00 ~ 9:40	국 어	수 학	영 어	수 학	영 어
	〈책으로 꿈자람〉 나의 터치패드를 향해 함께 읽고 질문 나누기	각기둥을 알아볼까요(1)	3. When Is the Club Festival? Ready to Write/Let's Write/Share it	각기둥의 전개도를 알아볼까요	3. When Is the Club Festival? My Work/Let's Sing
	5번 레인	28–31(18–19)쪽		34–35(22–23)쪽	
2교시 9:50 ~ 10:30	국 어	국 어	체 육	국 어	체 육
	〈책으로 꿈자람〉 나의 터치패드를 향해 –이야기를 간추려요	시 낭송회와 시화전을 열 수 있다(3/3)	이어달리기	공식적인 말하기 상황을 살펴볼 수 있다(2/2)	제자리 멀리뛰기와 높이뛰기 기록 알아보기
	5번 레인	48–51쪽		94–99쪽	
〈생략〉					
5교시 12:20 ~ 13:00	사 회	진 로	음 악	진 로	미 술
	오늘날 시민들이 사회 공동의 문제 해결에 참여하는 모습 알아보기(1/2)	〈책으로 꿈자람〉 나의 터치패드를 향해 나는 어떤 사람일까?	금강산 (2/2)	〈책으로 꿈자람〉 나의 터치패드를 향해 나의 멘토 찾기	나의 마음 캔버스에 표현하기 (백드롭 페인팅)
	29–33쪽	5번레인	14–15쪽	5번 레인	
6교시 13:50 ~ 14:30	사 회	진 로		진 로	미 술
	오늘날 시민들이 사회 공동의 문제 해결에 참여하는 모습 알아보기(2/2)	〈책으로 꿈자람〉 나의 터치패드를 향해 나와 어울리는 직업		〈책으로 꿈자람〉 나의 터치패드를 향해 멘토들이 최고가 된 비결!	나의 마음 캔버스에 표현하기 (백드롭 페인팅)
	29–33쪽	5번레인		5번 레인	

※ 학교 사정에 의하여 수업 순서와 방법은 변경될 수 있습니다.

4월24일 – 4월28일(9주) 해오름초등학교 6학년 1반

	월 (24일)	화 (25일)	수 (26일)	목 (27일)	금 (28일)
1교시 9:00 ~ 9:40	국 어	수 학	국 어	수 학	영 어
	〈책으로 꿈자람〉 나의 터치패드를 향해 함께 읽고 질문 나누기	(소수)÷(자연수)를 알아볼까요(5)	다양한 주장을 살펴볼 수 있다(2/2)	몫의 소수점 위치를 확인해 볼까요	Special 2 Lesson 3–4
	5번 레인	60–61(40–41)쪽	118–123쪽	64–65쪽	
2교시 9:50 ~ 10:30	국 어	자 율	체 육	자 율	체 육
	〈책으로 꿈자람〉 나의 터치패드를 향해 문학 작품 속 인물 소개하기	소방합동훈련	던지고 받아 공 넘기기 게임'을 하며 네트형 경쟁 알아보기	보건수업2	이름 부르며 큰 공 이어 주기
	5번 레인	***			
〈생략〉					
4교시 11:30 ~ 12:10	국 어	음 악	도 덕	체 육	국 어
	〈책으로 생각자람〉 독서토론	〈책으로 꿈자람〉 나의 터치패드를 향해 –진로콘서트– 뮤지컬의 세계로	〈책으로 꿈자람〉 나의 터치패드를 향해 수영부 친구들이 했던 노력 찾고, 자주적 삶의 중요성 알기	던지고 받아 공 넘기기 게임'을 하며 네트형 경쟁 알아보기	논설문의 특성을 생각하며 글을 읽을 수 있다(2/2)
	어린왕자	5번 레인	5번 레인		124–129쪽
5교시 12:20 ~ 13:00	사 회	음 악	도 덕	실 과	과 학
	법원에서 하는 일 알아보기	〈책으로 꿈자람〉 나의 터치패드를 향해 –진로콘서트– 뮤지컬의 세계로	〈책으로 꿈자람〉 나의 터치패드를 향해 내 꿈을 이루기 위한 작은 목표 세우기	친환경 농업은 왜 중요할까요?(2/2)	〈책으로 꿈자람〉 나의 터치패드를 향해 –과학체험주간활동– 아크릴 무드등 만들기
	62–64쪽	5번 레인	5번 레인	18–19쪽	5번 레인
〈생략〉					

※ 학교 사정에 의하여 수업 순서와 방법은 변경될 수 있습니다.

부록4: 5번레인 읽기전 활동 〈진로독서 활동지〉

읽기 전 활동

책 표지 살펴보고 예상하기

1) 표지를 보고 떠오르는 단어나 느낌을 각 칸에 적어보세요.

2) 표지에서 어떤 정보를 찾을 수 있나요?

3) 책 제목과 표지, 추천평, 그리고 북 트레일러를 보고 어떤 내용의 이야기일지 짐작해 봅시다.

목 차

[스타트] * 스타트는 출발이라는 의미, 수영에서는 빠른 출발(스타트)가 중요함

01장 ( )
02장 ( )
03장 ( )
04장 ( )
05장 ( )
06장 ( )

[턴] * 턴은 돈다라는 의미로, 중간까지 간 후 되돌아 결승점으로 돌아와야 함.

07장 ( )
08장 ( )
09장 ( )
10장 ( )
11장 ( )

[터치] * 터치는 마지막 결승점을 찍는다는 의미로 쓰임.

12장 ( )
13장 ( )
14장 ( )
15장 ( )
16장 ( )
17장 ( )

부록5: 6학년 1학기 국어 2단원. 이야기를 간추려요 〈진로독서 활동지〉

이야기를 간추려요 1

이야기 속 사건의 흐름 정리하기

1) 사건의 흐름을 글과 그림으로 정리해 보세요. (윈도우패닝)

2) 뒷 이야기는 어떻게 될까요?

이야기를 간추려요 2

이야기의 3요소로 간추리기

인물	배경	사건

이야기를 간추려요 3

사건의 전개 과정 요약하기

1) 사건의 전개 과정을 이야기 구조에 따라 요약해 봅시다.

이야기 구조	사건의 중심 내용 간추리기
발단	
전개	
절정	
결말	

2) 인상 깊은 장면 베스트3과 그 이유를 적어 봅시다..

①

②

③

부록6: 6학년 1학기 국어 8단원. 인물의 삶을 찾아서 〈진로독서 활동지〉

인물의 삶을 찾아서 1

인물이 추구하는 가치를 파악하는 방법 알기

1) 각 상황에서 등장인물이 어떤 말이나 행동을 했나요?

인물이 처한 상황	인물의 말이나 행동

2) 인물이 처한 상황에서 한 말과 행동으로 보아 그가 추구하는 가치가 무엇인지 써 보세요. (가치 낱말표)

3) 인물이 추구하는 가치가 나의 삶에 어떤 질문을 던질까요?

인물의 삶을 찾아서 2

다양한 인물이 추구하는 가치 비교하기

1) 사건의 흐름을 정리해 봅시다.

2) 등장인물들이 한 말과 행동을 정리해보고 인물이 추구하는 가치가 무엇인지 파악해 보세요.

인물의 말		
인물의 행동		
인물이 추구하는 가치		

인물의 삶을 찾아서 3

이야기 속 인물이 되어 가치 이해하기

1) 인물에게 하고 싶은 질문을 만들고 예상 대답을 해 봅시다.

인물	인물에게 하고 싶은 질문	예상 대답

2) 이 책에서 내가 닮고 싶은 인물은 누구인가요? 그 인물이 추구하는 가치는 무엇이며, 닮고 싶은 이유는 무엇인가요?

06 책 속에 숨어있는 내 마음의 보석 찾기
- 독서와 함께하는 버츄 프로젝트

해오름초 교사 | 하옥순

I 책을 열며

내 마음의 보석 '버츄'

아이들은 하루에도 몇 번씩 싸우기도 하고 언제 그랬냐는 듯 화해하고 다시 즐겁게 깔깔거리며 환한 웃음을 짓기도 한다. 한 학급 안에도 참 다양한 아이들이 있다. 언제나 예의 바르고 친절하며 밝고 긍정적인 아이, 사교적이고 활달한 아이들은 교사와의 관계도 좋고 학교생활도 즐겁게 한다. 반면에 소심하고 두려움이 많은 아이, 산만하여 주변에 피해를 주는 아이, 폭력을 휘두르는 아이, 자기 밖에 모르고 고집이 센 아이, 항상 부정적이고 짜증이 많은 아이들도 있다.

교사 입장에서는 정말 다루기 힘든 그 아이들이 너무나 버겁고 이해가 가지 않아 화가 나기도 한다. 하지만 그 아이들이 충분히 사랑받고, 존중받고 부모로부터 온전히 이해받고 자랐다면 그렇게까지 행동을 할까 하는 측은한 마음이 들기도 한다. 교사를 힘들게 하고 조금은 더 관심 받고 싶어하는 특별한 아이들을 조금이나마 이해하고 변화시킬 방법은 없을까?

우선 아이들을 믿어보기로 하였다. 인간은 선함을 타고 난다고 하는데 그 선한 에너지가 조금씩 자신을 변화시키고 성장시킬 수 있지 않을까? 모든 인간이 지니고 태어나는 본래적 자질이 바로 미덕(美德)이다. 인간은 누구나 감사, 사랑, 용서, 정의, 배려 등의 미덕을 연마하여 자신의 인성을 계발할 수 있는 능력을 지니고 있다고 한다. 교사의 역할은 바로 아이들 마음 속의 미덕을 발견하고 밝게 빛낼 수 있도록 도와주는 것이다.

다양한 책 읽기를 통해 여러 가지 미덕의 의미에 대해 알아보고 내가 갈고 닦아야 할 미덕을 정하여 실천해보는 활동을 함으로써 책 읽기를 좋아하고 아이들의 마음이 보다 편안해지길 바란다. 교사의 백 마디 잔소리보다 재미있는 책 한권을 함께 읽고 미덕을 찾아보며 평화롭고 즐거운 학급에서 아이들과 교사 모두 행복한 교실을 만들어가는 이야기를 풀어 내보고자 한다.

Into the Book! IB 연계 요소

우리는 누구인가? – 자주적 행동 역량과 민주시민 역량

IB 초등프로그램(PYP)은 전통적인 교과의 경계를 초월한 학습을 추구한다. 6가지의 초학문적 주제 중 우리는 누구인가(Who we are?)는 우리 자아의 본질을 탐구하는 질문이다. 우리의 신념과 가치관, 개인적 물리적 정서적 사회적 정신적 건강의 본질, 가족, 친구, 지역사회, 문화를 포함한 인간 관계의 본질, 인간이란 무엇인가? 등을 탐구하는 주제이다.[8)]

우리 자아의 본질이 바로 모든 인간이 지니고 태어나는 본래적 자질인 미덕이라고 볼 수 있다. 우리는 모두 미덕을 가지고 있으며 우리의 신념과 가치관은 미덕을 어떻게 함양해 가느냐에 따라 다르게 형성될 것이다.

책 속에 숨어있는 보석찾기 수업에서는 다양한 독서와 하브루타 질문 수업, 토론 수업을 통해 인간이 가져야 할 내면의 본질이 무엇인지, 인간관계는 어떻게 맺어야 하는지를 탐구하고 도덕적 신념과 가치관을 바르게 형성해 나갈 수 있도록 지도한다. 이는 2022 개정 교육과정에서 목표로 하는 자기 관리 역량, 자주적 행동 역량과 관계가 있다. 이에 학생들에게 그림책, 동화, 동시집 등의 작품을 깊이 들여다보고 숨은 미덕이 무엇인지 찾아보며 우리 마음속의 미덕을 잘 발휘하고 실천할 수 있도록 지도한다. 이를 통해 우리는 어떤 존재이며 어떤 신념과 가치관을 가지고 살아가야 할지 탐구하며 우리는 누구인가에 대한 질문의 답을 찾을 수 있을 것이다.

프로젝트 소개

[책 속에 숨어있는 내 마음의 보석 찾기] 독서기반 프로젝트는 책 읽기와 버츄 프로젝트를 연계하여 아이들이 책을 함께 읽으며 책 속의 미덕을 찾아보고 이해할 수 있게 하고, 더 나아가 미덕을 실천해보는 활동을 하며 독서를 통한 인성교육을 할 수 있게 하는 교사 자율과정이다.

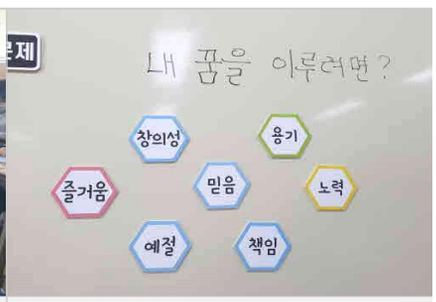
4학년 국어 교과 감축과 독서단원을 연계하고 도덕 교과의 한 단원을 독서기반 프로젝트 교사 자율과정으로 계획하였고 창체 시간 학교폭력예방교육, 인권교육, 인성교육, 언어 순화, 다문화 교육 등의 시간을 이용하여 프로젝트를 진행하였다. 생활 속에서는 가정과 연계하여 보석 실천일기를 꾸준히 쓰며 생활화할 수 있게 하였다.

8) IB를 말한다 –이혜정 외, 창비교육

독서기반 프로젝트를 **보석을 찾아요! 보석을 깨워요! 보석을 빛내요!**로 세 단계로 구성하였다. **보석을 찾아요!** 활동 단계에서는 독서, 미덕과 친해지는 활동을 하였다. 우선 교실에 책 읽는 환경을 조성하였다. 그동안 모은 책들과 학교 도서관에서 장서 정리 때 받아온 책들로 책장을 꾸미고 아침시간, 월요일 1교시 책읽는 시간, 도서관 활용 시간을 정해 아이들이 자연스럽게 책과 친해질 수 있도록 하였다. 그리고 미덕 알아보기 활동을 통해 우리 마음속의 미덕에는 어떤 것들이 있는지, 어떤 의미를 가지고 있는지 살펴보고 독서를 통한 미덕수업이 이루어 질 수 있는 기반을 마련하였다.

보석 이름표 만들기

36가지 덕목 이해하기



미덕 찾아보기

보석을 깨워요! 단계에서는 다양한 독서 활동을 통한 미덕 찾기 수업을 진행하였다. 월요일 1교시 책 읽는 시간과 도덕 시간을 이용하여 한 주간의 실천 미덕을 아이들과 함께 정하고 미덕의 의미를 살펴본 후 함께 실천할 수 있도록 지도하였다. 그리고 국어 온책읽기 활동, 그림책 활용 수업에서 독서 후 미덕을 찾아보고 책 속 주인공에게 미덕 찾아주기 등 미덕과 관련된 활동을 진행하였다.

보석을 빛내요! 단계에서는 미덕을 이해하고 미덕의 필요성을 인지한 후 생활 속에서 실천하는 단계이다. 내 마음의 빛나는 보석 실천일기 쓰기를 통해 한 주 동안 학교와 가정에서 미덕을 꾸준히 실천하고 실천내용을 정리해 보는 활동이다. 또 미덕으로 친구 칭찬하기, 우리반 보석 실천왕 뽑기 등을 통해 미덕을 내면화할 수 있도록 하였다.

즐거운 책 읽기를 통한 내 마음의 빛나는 보석 가꾸기

보석을 찾아요!	보석을 깨워요!	보석을 빛내요!
독서, 미덕과 친해지기	책 속 미덕 찾기	미덕 실천하기
• 책읽는 환경 만들기 • 월요일 1교시 독서시간 • 도서관 활용수업 • 미덕 보물지도 만들기 • 미덕 놀이하기	• 책을 읽고 한 주간의 실천 미덕 정하기 • 온책읽기 수업을 통한 미덕 찾기 • 책 속 주인공에게 미덕 찾아주기 • 그림책을 읽고 미덕 알아보기	• 보석 실천일기 쓰기 • 우리반 보석 실천왕 뽑기 • 미덕으로 친구 칭찬하기

II 수업 이야기를 나누다

책과 함께 여는 월요일 1교시

책 읽는 학교 해오름초의 월요일 아침 1교시는 책 읽는 시간으로 시작한다. 우리 반은 원하는 책을 마음껏 읽기도 하고 선생님과 함께 그림책을 읽고 한 주 동안 실천해야 할 미덕을 정하는 시간이기도 하다. 미덕을 정할 때는 그 주의 교과 내용이나 프로젝트에 맞게 아이들과 함께 의논하여 선정한다. 이번 주는 해오름 진로 독서 축제를 하는 주간으로 4학년 진로프로젝트인 '나를 찾아 떠나는 여행' 프로젝트가 2주 동안 진행된다.

그래서 이번 주 덕목은 내 꿈과 관련한 내용으로 정하기 위해 그림책 『완두』(다비드칼리/진선아이)를 읽어주고 미덕을 아이들 스스로 찾아보게 하였다. 그림책의 내용은 다음과 같다. 한 꼬마 소년 완두는 몸집은 작지만 언제나 씩씩하고 즐겁게 생활하며 학교를 다닌다. 완두는 또래보다 다르다는 것을 알게 되고 완두에게는 너무 큰 책상과 공, 수저들로 완두가 할 수 있는 것들이 많지 않다. 그렇지만 완두는 어른이 되어 자신이 하고 싶은 일을 하게 되는 이야기다.

수업의 한 장면

> 완두는 학교에 들어갔어요
> 그리고 자신이 너무 작다는 것을 깨달았어요
> 의자에 앉아도 몸이 너무 작았고 리코더를 연주하기에도 운동을 하기에도 너무 작았어요 (중략) 선생님은 생각했어요. '가엾은 완두, 이렇게 작으니 나중에 무엇이 될까?'
> – 출처, 『완두』 (다비드칼리/진선아이)

질문1 이 그림책을 읽고 어떤 미덕이 떠오르나요? 이번 주 우리가 배울 '나를 찾아 떠나는 여행' 꿈 프로젝트와 연관 지어 생각해봅시다.

- 학생1 : 완두가 자신의 몸이 너무 작은 것을 알고도 스스로 좌절하지 않고 긍정의 마음으로 극복했기 때문에 **긍정**의 미덕을 실천해보고 싶어요
- 학생2 : 자기가 하고 싶은 일을 찾으려면 그 일을 하면서 즐거워야 한다고 생각해요 그래서 이번 주 미덕은 **즐거움**으로 하고 싶어요.
- 학생3 : 자신이 가진 것을 **인정**해야 해요
- 학생4 : 내 꿈을 찾아 직업을 구하려면 남들이 하지 않는 창의적인 생각이 필요합니다. 그래서 **창의성**의 미덕이 필요합니다.
- 학생5 : 남이 시켜서가 아니라 스스로 꿈을 찾아야 하니 **자율**의 보석이 필요합니다. (중략)

우리반 친구들의 가장 많은 의견이 나온 '긍정'으로 이번 주 미덕을 정했습니다.
긍정의 의미는 '있는 그대로 인정하고 받아들이거나 사물의 밝은 측면을 보려는 태도'입니다.

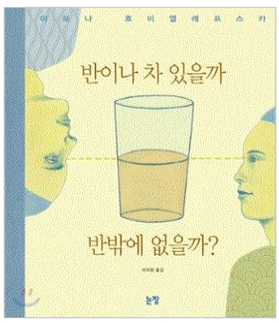
질문2 내가 생각하는 긍정은 무엇인가요?

- 단점만 찾지 않고 장점을 찾는 것, 안 좋은 일이라도 좋게 생각하는 것, 무조건 안된다고 생각하지 않는 것, 절망 속에서 희망을 찾는 것이요. 끝까지 포기하지 않는 것, 혼자서도 행복한 것, '오히려 좋아'라고 생각하는 것, 나 자신을 아끼는 것, 슬픈 일이 있어도 좋은 쪽으로 생각하는 것이라고 생각해요.

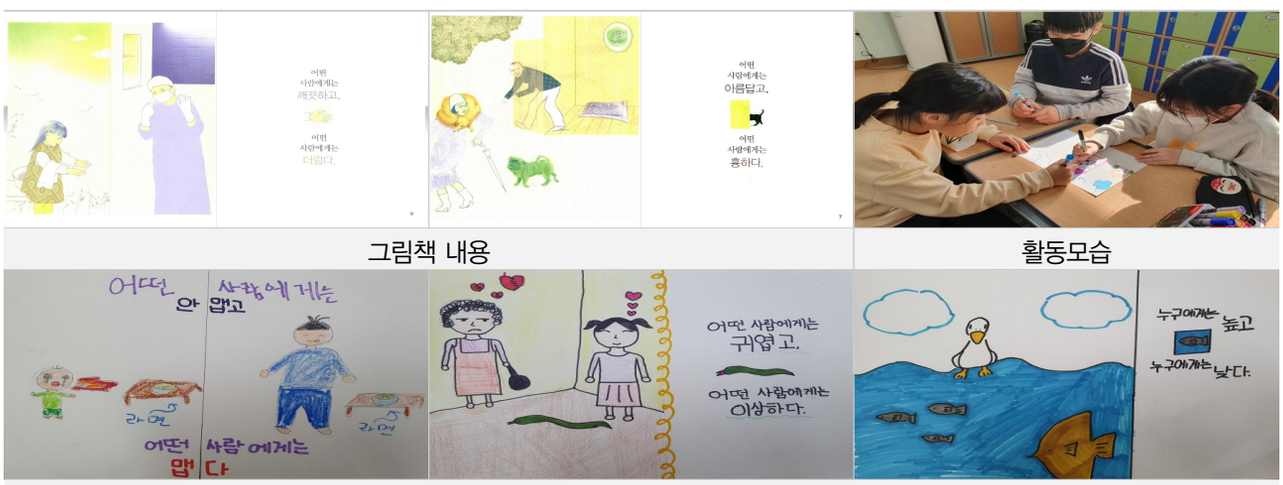
질문3 학교와 가정에서 어떤 행동으로 긍정의 보석을 빛낼 수 있을까요?

- 학교에서는 친구들과 재미있게 노는 것, 게임이나 경기에서 졌다고 슬퍼하지 않기, 시험을 못 봐도 긍정적으로 생각하기요.
  집에서는 오빠와 싸우고 나서 좋게 생각하고 먼저 사과하기, 안 좋은 생각보다 좋은 생각 많이 하기, 많이 웃고 즐겁게 생활하기입니다.

긍정의 의미를 알 수 있는 또 다른 그림책을 함께 읽어 봅시다.



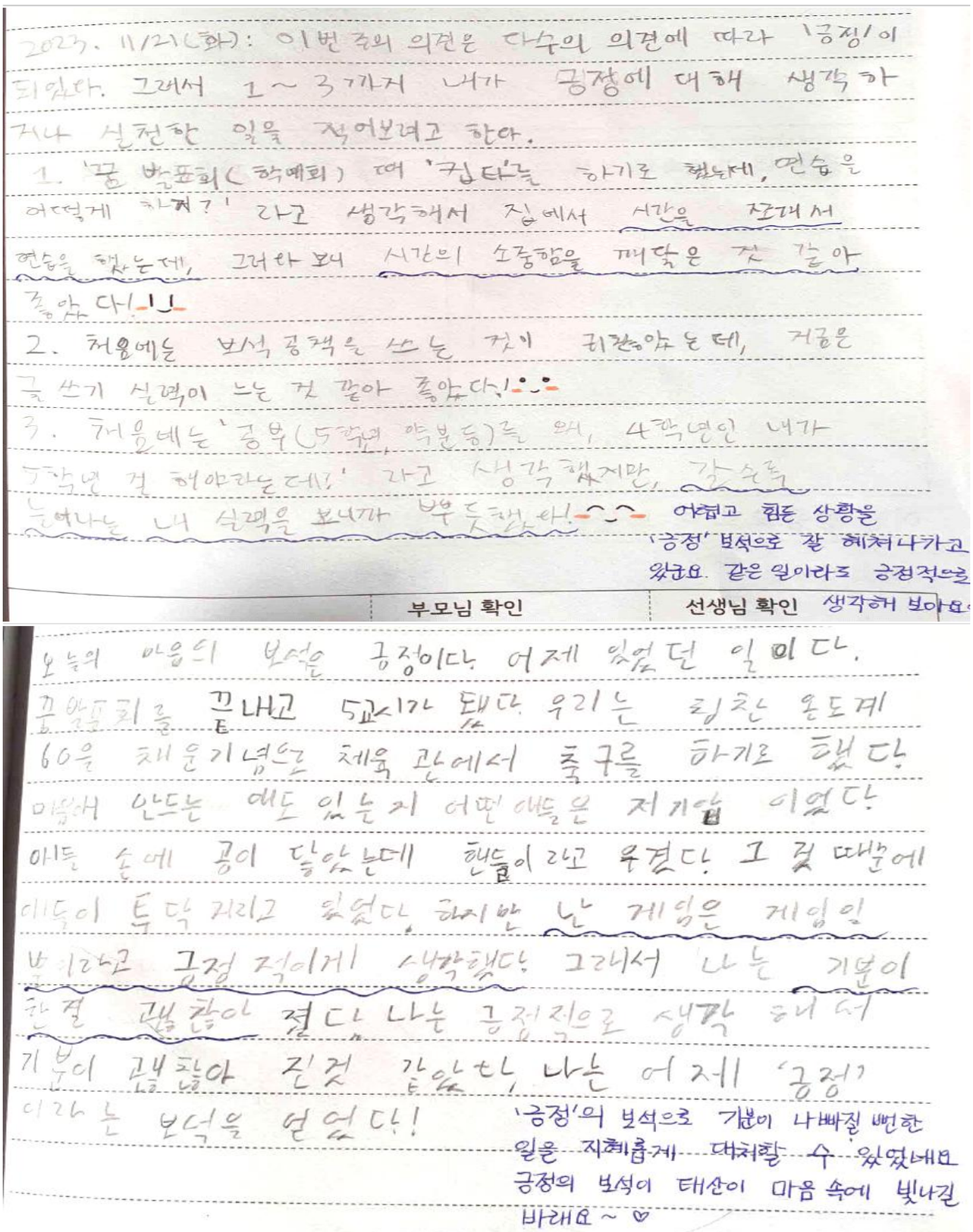
『반이나차있을까?반밖에 없을까?』(이보나 흐미엘레프스카/논장) 그림책은 드러나지 않았던 사물의 이면을 생각하고 들여다보게 하면서 자신의 조건을 으스대지 않게, 다른 사람의 환경을 얕보지 않게, 자신의 상황을 **긍정**하는 시선을 열어주는 내용의 이야기입니다.
그림책을 읽고 우리 주변에 상황에 따라 다르게 생각할 수 있는 사물이나 상황을 찾아서 그려봅시다. 컵에 담긴 물이 어떤 사람에게는 반이나 차 있고 어떤 사람에게는 반밖에 없을 수도 있습니다. 우리의 생각과 마음가짐에 따라 긍정과 부정으로 나뉠 수 있는데 우리 생활 속에서는 또 어떤 경우가 있을까요? 활동지에 나타내어 봅시다.



그림책 내용 | 활동모습

그림책의 한 장면 만들어보기

이번 주 미덕 '긍정'을 일주일 동안 가정과 학교에서 잘 실천하고 그 내용을 보석 실천일기로 적어봅시다.


2023. 11/21(화): 이번 주의 의견은 다수의 의견에 따라 '긍정'이 되었다. 그래서 1~3까지 내가 긍정에 대해 생각하거나 실천한 일을 적어보려고 한다.

1. '꿈 발표회(학예회) 때 '컵타'를 하기로 했는데, 연습을 어떻게 하지?' 라고 생각해서 집에서 시간을 쪼개서 연습을 했는데, 그러다 보니 시간의 소중함을 깨닫은 것 같아 좋았다!

2. 처음에는 보석 공책을 쓰는 것이 귀찮았는데, 지금은 글쓰기 실력이 느는 것 같아 좋았다!

3. 처음에는 '공부(5학년, 약분 등)를 왜, 4학년인 내가 5학년 것 해야하는데?' 라고 생각했지만, 갈수록 늘어나는 내 실력을 보니까 뿌듯했다!

어렵고 힘든 상황을 '긍정' 보석으로 잘 헤쳐나가고 있군요. 같은 일이라도 긍정적으로 생각해 보아요.

부모님 확인	선생님 확인

오늘의 마음의 보석은 긍정이다. 어제 있었던 일이다. 꿈발표회를 끝내고 5교시가 됐다. 우리는 팽창 온도계 60을 채운 기념으로 체육관에서 축구를 하기로 했다. 미워하는 애도 있는지 어떤 애들은 저기압이었다. 아들 손에 공이 들었는데 핸들이라고 우겼다. 그 것 때문에 애들이 투닥거리고 있었다. 하지만 난 게임은 게임일 뿐이라고 긍정적이게 생각했다. 그래서 나는 기분이 한결 괜찮아졌다. 나는 긍정적으로 생각해서 기분이 괜찮아진 것 같았다. 나는 어제 '긍정'이라는 보석을 얻었다!

'긍정'의 보석으로 기분이 나빠질 뻔한 일을 지혜롭게 대처할 수 있었네요. 긍정의 보석이 태산이 마음 속에 빛나길 바래요~ ♡

'긍정'의 미덕을 한 주 동안 실천 후 일기쓰기

그림책 읽고 미덕 찾기 수업

우리는 하루에도 수없이 밀려왔다 밀려가는 감정의 파도에 흔들리며 살아간다. 그 감정들을 알아차리고 표현하기란 어른에게도 결코 쉽지 않은 일이다. 경험치도, 어휘력도 부족한 어린이들에게는 더더욱 그럴 것이다. 『네 기분은 어떤 색깔이니?』(최숙희/책읽는곰), 『컬러몬스터』(아나 예나스/청어람아이)는 내 안의 감정을 다양한 색깔로 표현한 책이다. 색이 주는 느낌을 찾아보고 자신의 감정과 연계시켜보는 활동을 하기에 적합하다.

이번 차시에는 책을 읽고 자신의 감정을 그림책으로 만들어보고 자신의 감정을 적절하게 표현해 봄으로써 자신의 감정을 있는 그대로 받아들일 수 있는 **인정, 수용, 진실함**의 미덕을 빛낼 수 있을 것이다.

수업지도안

단원 및 차시	3학년 1학기 4. 우리가 찾은 색, 선, 형	교과	창체, 미술
성취기준 (재구조화)	[4미02-05] 조형요소(색)의 특징을 탐색하고, 표현 의도에 적합하게 적용할 수 있다.		
배움 목표	자신의 감정을 살펴보고 색과 그림으로 표현할 수 있다.		
핵심역량	미적 감수성, 시각적 소통능력, 의사소통능력		
활용 자료	ppt, 그림 자료, 활동지		
교육과정 재구성 및 수업자의 의도	자신의 감정을 잘 다루는 아이가 행복하다. 자신의 감정을 인정받은 경험이 풍부하면 자존감이 강하고 스트레스가 쌓이지 않도록 조절할 수 있다고 한다. 본 차시에서는 그림책 '네 기분은 어떤 색깔이니?', '컬러몬스터'를 읽은 후 조형 요소인 색이 주는 느낌을 살펴보고 자신의 감정을 다양한 색으로 표현해보고자 한다. 감정표현이 서툰 학생들이 색으로 감정을 표현하는 활동을 통해 자신의 감정을 이해하고 표현할 수 있는 기회를 마련하고자 한다.		

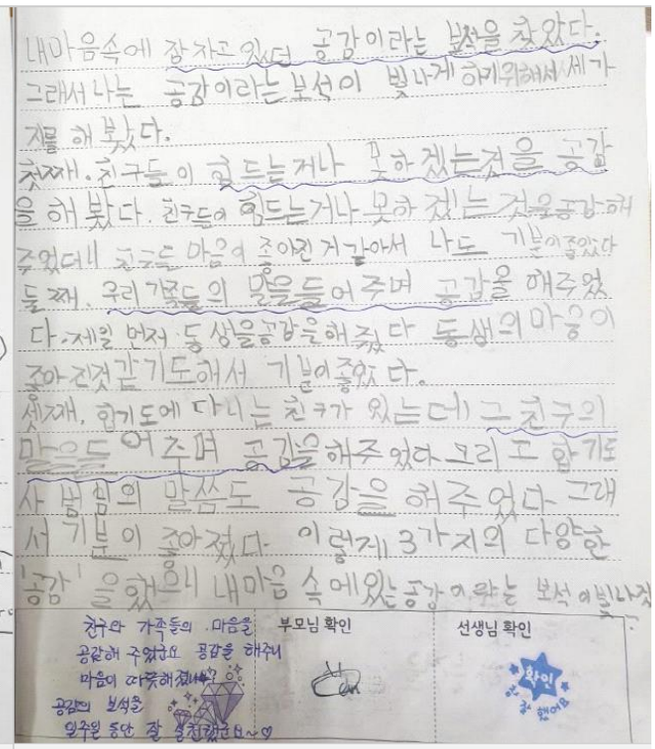
단계	교수 · 학습 활동	시간	자료 및 유의점
생각 열기	• **동기유발** – 컬러몬스터 감정의 색깔 영상 보기 – 오늘의 기분(감정)과 이유 말하기 – 자신의 감정을 색으로 표현한다면? • **공부할 문제 확인하기** – 자신의 감정을 살펴보고 색과 그림으로 표현할 수 있다.	5'	그림책 컬러몬스터영상https://www.youtube.com/watch?v=5J2kS4QEGyI
생각 펼치기	• **'네 기분은 어떤 색깔이니?' 읽기** – 책을 읽고 인상깊은 장면이나 떠오르는 것을 자유롭게 이야기 하기 – 주인공이 느낌 감정은 무엇인가요? – 친구랑 다퉜을 때 왜 마음이 빨강이 되었을까요? 💎 책 속 보석 찾기 • 자신의 감정을 잘 알아차리고 표현하면 어떤 미덕이 빛날까요? – 화가 났을 때 소리지르거나 친구들과 싸우지 않고 내가 화가 났다는걸 알고 기다릴 수 있으니까 **인내**의 보석이 빛날 것 같아요 – 내 감정을 잘 알고 표현하니까 **솔직함**의 보석이요 – 내가 느끼는 감정을 인정해야 하니까 **인정**의 보석입니다.	10'	그림책 활동지

	• **짝 하브루타** – 자신의 오늘 감정은 어떤 색깔인지 짝과 함께 꼬리물기 질문으로 이야기 해봅시다. – 꼬리물기 질문을 통해 자신의 감정을 표현하고 친구들의 감정을 이해해 봅시다. • **감정 스크랩북 만들기 계획 세우기** – 색이 주는 느낌과 감정을 연결해봅시다. – 따뜻한 느낌을 주는 색과 차가운 느낌을 주는 색을 찾아봅시다. – 자신의 감정을 색과 연결하여 표현하기 – 작품 구상 계획 세우기	20'	색연필,싸인펜, 무지스크랩북
생각 정리	• **정리하기 및 차시예고** – 작품 구상 계획 발표하기 – 나만의 감정 스크랩북은 다음 미술 시간에 이어서 완성하기	5'	

내 마음의 감정을 색으로 표현하며 나만의 그림책 만들기

‘네 기분은 어떤 색깔이니?’를 읽고 ‘공감’의 보석 빛내기

미덕 실천 만화 그리기

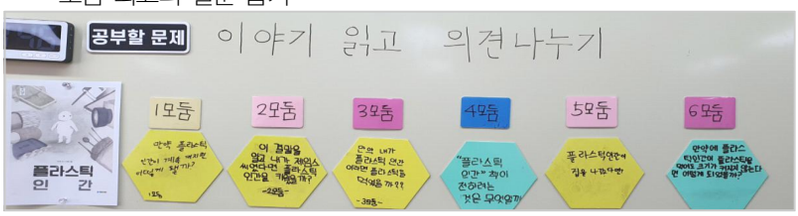


미덕 실천일기 쓰기

그림책 읽고 미덕 찾기 수업

단원 및 차시	4학년 1학기 1. 생각과 느낌을 나누어요	교과	국어
성취기준 (재구조화)	[4국어05-04] 작품을 듣거나 읽거나 보고 떠오른 느낌과 생각을 다양하게 표현한다. [4국어02-05] 읽기 경험과 느낌을 다른 사람과 나누는 태도를 지닌다.		
배움 목표	이야기를 읽고 의견을 나눌 수 있다.		
핵심역량	비판적 창의적 사고 역량, 의사소통 역량		
활용 자료	영상 자료, 그림책, 활동지		
교육과정 재구성 및 수업자의 의도	본 차시에서는 그림책 ‘플라스틱 인간’을 읽고 이야기와 관련된 생각과 의견을 나누어보고자 한다. 먼저, 하브루타 수업을 통해 책 내용에 대한 여러 가지 질문을 만들어보고 이야기 나누고 싶은 질문을 선정한다. 그림책을 읽고 서로의 생각을 표현하고 공유함으로써 문학 작품에 흥미를 느끼고, 다양한 질문에 대해 창의적인 답변을 찾아보고 대화를 나누는 과정을 통해 비판적 창의적 사고와 의사소통 역량을 함양하고자 한다.		

단계	교수 · 학습 활동	시간	자료 및 유의점
생각 열기	• 동기유발 * 영상을 보면서 떠오르는 느낌이나 생각을 말해봅시다. – 무슨 문제가 일어나고 있나요? – 영상을 보고 어떤 생각이 드나요? • 공부할 문제 확인하기 – 이야기를 읽고 의견을 나눌 수 있다.	5‘	동영상 –미세플라스틱의 위험성을 나타내는 영상

생각 펼치기	• **'플라스틱 인간' 이야기 읽기** – 책 표지 보고 제목 맞춰보기, 표지를 보고 질문 만들어보기 – 책을 읽고 인상깊은 장면이나 떠오르는 것을 자유롭게 이야기 하기 – 제임스 씨는 플라스틱 인간을 보며 어떤 생각을 했을까요? • **질문 만들기 하브루타** – 책의 내용 근거해서 나만의 질문 만들기 – 책의 내용이나 상상, 내게로 적용, 주제에 대한 것들을 질문으로 만들어 허니컴 보드에 적기 – 질문은 사실, 심화, 적용, 종합 하브루타 질문으로 유목화하기 • **모둠 하브루타** – 모둠 최고의 질문 뽑기 	10' 10'	그림책 활동지 허니 컴보드, 마카펜
생각 펼치기	• 1모둠 : 만약 플라스틱 인간이 계속 커진다면 어떻게 될까? • 2모둠 : 이 결말을 알고도 내가 제임스였다면 플라스틱 인간을 키웠을까? • 3모둠 : 만약 내가 플라스틱 인간이라면 플라스틱을 먹었을까? • 4모둠 : 플라스틱 인간 이야기가 전하려는 것은 무엇일까? • 5모둠 : 플라스틱 인간이 집을 나간다면? • 6모둠 : 만약 플라스틱 인간이 플라스틱을 먹어도 크기가 커지지 않는다면 어떻게 되었을까? • **전체 하브루타** – 다양한 의견을 나누기 좋은 우리반 질문 뽑기 **"만약 플라스틱 인간이 계속 커진다면 어떻게 될까?"** – 우리 반 질문에 대한 생각을 모둠별로 이야기 하기 💎 책 속 보석 찾기 • 제임스 씨에게 필요한 보석은 무엇인지 생각해봅시다. – 플라스틱을 너무 많이 사용했어요 **절약**의 보석이요. – 플라스틱 인간이 유명해지자 제임스 씨도 그걸 이용했어요 **겸손**의 보석이 필요해요. • 절약의 미덕을 어떻게 실천할 수 있을까요? – 안쓰는 불은 끄고 가까운 거리는 걸어다니면 에너지를 절약할 수 있어요 – 게임을 적게 하면 시간을 절약할 수 있어요.	10'	허니 컴보드, 마카펜 활동지
생각 정리	• **토론 내용 정리하기** – 모둠별 토의 내용을 요약하여 발표하기 – 발표를 통해 전체의 생각 공유하기 – 토론 후 느낀 점 발표하기	5'	

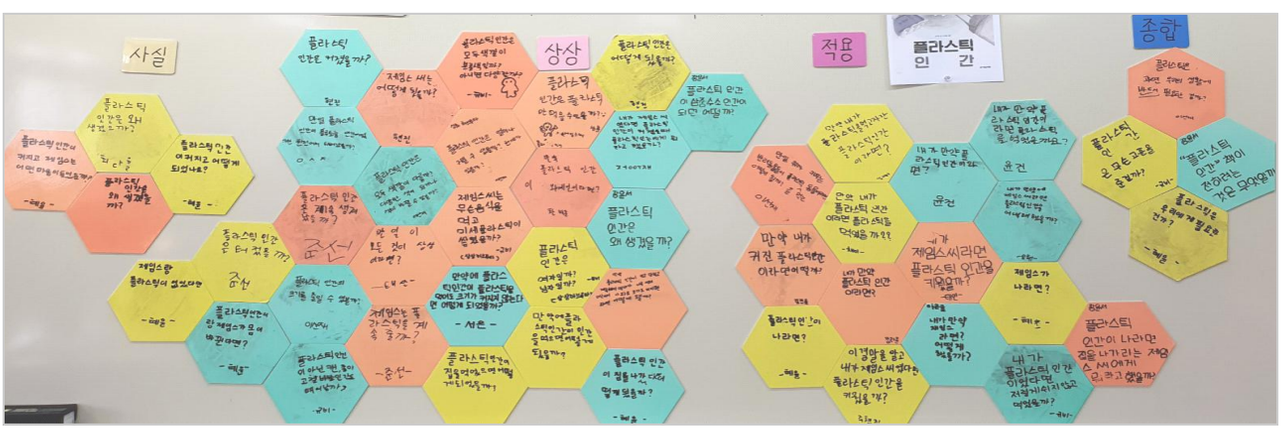
아이들 질문 내용

- 사실하브루타
  - 플라스틱 인간이 커지고 어떻게 되었나요?
  - 플라스틱 인간은 왜 생겼나요?
  - 플라스틱 인간이 커지고 제임스는 어떤 마음이 들었나요?

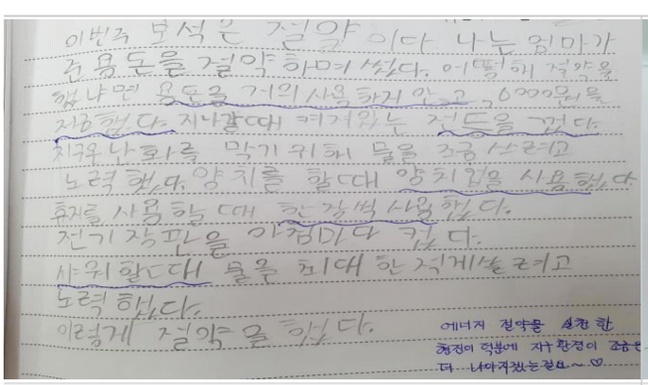
- 상상하브루타
  - 만약 플라스틱 인간이 계속 커져 아파트보다 커진다면 어떻게 될까?
  - 만일 이 모든 것이 상상이었다면?
  - 플라스틱 인간의 크기를 줄일 수 있을까?
  - 플라스틱 인간과 제임스의 몸이 바뀐다면?
  - 플라스틱 인간이 플라스틱을 먹어도 크기가 커지지 않는다면?

- 적용하브루타
  - 내가 제임스씨라면 어떻게 했을까?, 나는 플라스틱 인간이 생긴다면 키울까?, 내가 플라스틱 인간이라면 집을 나가라는 제임스 씨에게 뭐라고 했을까?, 만약 우리가 키우는 반려동물들이 플라스틱을 먹는 동물 이라면?

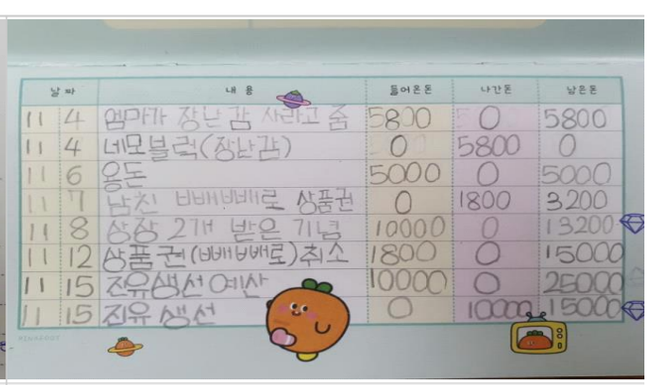
- 종합 하브루타
  - 플라스틱은 과연 우리 생활에 반드시 필요한 것인가?
  - 플라스틱 인간 이야기가 전하려는 것은 무엇일까?
  - 플라스틱 인간은 무슨 교훈을 준 걸까?



플라스틱 인간을 읽고 '절약'의 보석 빛내기

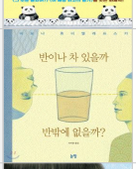
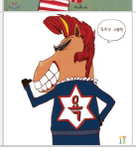


보석 실천일기 쓰기



용돈 기입장

미덕 찾기 수업 그림책

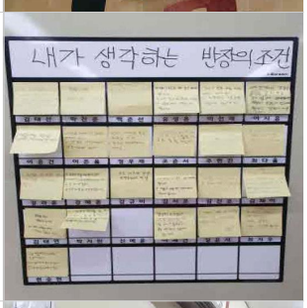
미덕	책 제목	내용	관련활동
경청, 공감		좌절과 절망에 빠져 있던 테일러에게 토끼는 '가만히 들어주기'만 했다. '아무것'도 하지 않았고, 자기 방식을 강요하지도 않았다. 스스로 자신을 찾을 수 있도록 가만히 도와주는 수용과 경청의 자세를 알려주는 그림책	• 짝 이야기 아무 말도 하지 않고 가만히 들어주기 • 서로 역할 바꾸어 경청하고 소감 나누기
공감, 이해		아이들의 하루를 위로해 주고 눈물을 긍정해 주는 그림책. 모든 일이 뜻대로 되지 않아 슬플 때 "실컷 울어 버리렴." 이렇게 말하면서 좋지 않은 감정을 씻어내고 다시 웃을 수 있도록 도와주는 그림책	• 실컷 울어본 경험 이야기 나누기 • 꼬리물기 질문하기
친절, 우정		새로 전학 온 마야는 클로이에게 다가오지만 클로이와 친구들은 마야를 외면해 버린다. 친절한 행동을 부르는 그림책	• 학교폭력 예방교육 • 마야의 입장 되어보기 • 내가 클로이라면?
감사		우리가 먹고 마시는 모든 것들인 음식이 생명을 담보로 하고 수고로움에 대한 감사와 나눔의 기쁨을 가져온다는 사실을 말해주는 그림책	• 감사한 일 찾아보기 • 감사의 마음 담아 편지쓰기
절제		'인간의 몸속에 미세 플라스틱이 계속 쌓이면 어떻게 될까?' 이 작은 씨앗에서 탄생한 『플라스틱 인간』 미세 플라스틱의 위험성과 환경오염에 대한 이야기	• 질문 만들어 우리반 최고의 질문 뽑기 • 모둠별 토론하기 • 플라스틱 사용 줄이기 실천하기
이해, 존중		서로 다른 별에서 온 학생들이 한반에서 생활하게 된다는 내용으로 서로의 다름을 설명하기 좋은 그림책	• 학기초 나의 별 발표하기 • 삼각이름표 만들기
예의		늑대 아저씨네 옆집에 여우 가족이 이사를 와 서로 눈이 마주치지만, 어색함에 서로 못 본 척 돌아선다. 인사할 기회를 놓치고 불편한 마음은 점점 커져 가고, 불필요한 오해도 점점 쌓여 간다.	• 인사의 힘 • 그림 보고 생각 나누기
소신		동그라미 세상이야는 사회 전반에 펼쳐져 있는 유행을 따르는 사람들을 풍자하는 내용이다.	• 유행을 따라해야 하는가? 토론하기
긍정, 겸손		드러나지 않았던 사물의 이면을 생각하고 들여다보게 하면서 자신의 조건을 으스대지 않게, 다른 사람의 환경을 얕보지 않게, 자신의 상황을 긍정하는 시선을 열어주는 내용	• 같은 상황을 긍정의 말로표현하기
인정		**네 기분은 어떤 색깔이니?**는 감정을 색깔로 표현해 보는 내용으로 긍정적인 것이든 부정적인 것이든 모든 감정이 내면을 채우는 소중한 색깔이라고 말해주는 그림책	• 나의 감정을 색으로 표현해보기 • 감정그림책 만들기
용기		주인공 메이스는 겁이 많은 아이인데 용기 모자를 쓰고 무섭기만 했던 것들을 다시 바라보며 용기를 가지게 되는 이야기	• 용기 있는 행동이란?
존중, 예의		내가 모르는 사이 욕과 거친 말로 공동체가 물들었을 때 어떤 일이 일어나는지 코믹하고 재미있게 나타낸 그림책	• 또래 존중어로 친구 칭찬하기 • 언어 순화교육

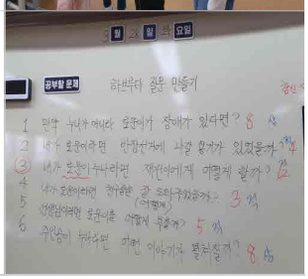
온책읽기 '잘못 뽑은 반장' 속 보석 찾기

1. 책 선정의 이유

- 4학년 아이들은 반장선거를 하면 서로 반장이 되고 싶어한다. 반장이 되고 싶은 이유는 다양한다. 반장이 되면 다른 아이들보다 우월하고 권력을 가질 수 있다고 생각하거나 또는 부모님이 반장이 되길 원해서이기도 하다. 아이들에게 리더의 역할은 무엇이고 리더에게 필요한 조건과 자신의 행동에 대한 책임감을 길러줄 수 있도록 하기 위해 선정하게 되었다.
- 장애를 가진 로운이 누나를 이해하는 과정을 통해 장애이해교육, 학교폭력예방교육 등을 함께 할 수 있어 4학년 1학기 학기초 **행복한 배움터 만들기와 연계**하여 지도하였다.
- 『잘못 뽑은 반장』(이은재/주니어김영사) 온책읽기 활동을 통해 아이들에게 **정직, 공정, 책임, 용기, 배려**의 보석이 빛나길 기대해본다.

2. 주요 배움활동

주제 [관련덕목]	배움활동	활동장면
3. 분노의 도전 [정직, 공정]	• '정직'에 대해 이야기 나누기(4단논법) – 친구들의 표를 얻기 위해 협박하거나 물질을 주는 행동은 바람직한가? • 정직의 미덕 알아보기 • 내가 생각하는 정직이란 (　　)이다. • 정직의 보석을 빛낼 수 있는 실천 방법 발표하기	
5. 잘못 뽑은 반장 [책임감, 신뢰, 믿음]	• 내가 생각하는 반장의 조건 – 피라미드 토론 • 내가 가진 책임과 권리 생각해보기 – 학생으로서의 책임과 권리, 반장의 책임과 권리 모둠별 토의하기 • 책임감의 미덕 알아보기 • 책임감의 절친보석 이야기 나누기	
7. 칭찬 알레르기, 야단 알레르기 [공감, 노력, 존중]	• 칭찬 알레르기 VS 야단 알레르기 – 나는 어떤 알레르기가 있을까? • 이로운에게 선물하고 싶은 미덕은? • 친구가 가진 미덕 찾아 칭찬릴레이 하기 – 2, 4단논법	

주제 [관련덕목]	배움활동	활동장면
8. 비겁한 녀석 [용기]	• 내가 혹은 친구가 했던 비겁한 행동 이야기 나누기 • 우리가 생각하는 진정한 용기있는 행동은 어떤 것인가? –모둠별 토론하기	
12. 누나는 선물 [사랑, 배려, 이해]	• 하브루타 질문 만들기 • 장애를 가진 친구를 대하는 방법 이야기 나누기 • 배려와 이해의 미덕 알아보기 • 배려와 이해의 보석을 빛낼 수 있는 실천 방법 발표하기	

3. 수업지도안

단원 및 차시	독서단원	교과	국어
성취기준 (재구조화)	[4국05-04]작품을 듣거나 읽거나 보고 떠오른 느낌과 생각을 다양하게 표현한다.		
배움 목표	책을 읽고 자신의 생각을 표현할 수 있다.		
핵심역량	의사소통역량, 민주시민의식		
활용 자료	〈잘못뽑은 반장〉도서, 동영상자료,		
교육과정 재구성 및 수업자의 의도	3월초, 반장선거를 앞두고 아이들에게 '반장은 어떤 역할을 해야하는가? 어떤 반장이 뽑혀야 되는가?'에 대해 함께 이야기 나누고 싶었다. 반장의 지위나 권력을 남용하지 않고 우리반을 진정 위하고 봉사할 수 있는 반장을 아이들 스스로 선출해보고 리더의 역할을 알 수 있도록 수업을 설계하였다. 리더에게는 책임, 봉사, 희생, 성실, 배려의 덕목이 필요하다는 것을 알게해주고 싶었다.		

단계	교수 · 학습 활동	시간	자료 및 유의점
생각 열기	• **전시학습 상기 및 동기유발** – 4장까지의 줄거리 이야기 나누기 · 친구들이 문제아로 여기는 로운이가 반장이 되는 것을 빈정대자 로운이가 오기가 생겨 반장선거에 나가게 되었어요 · 반장이 되면 머슴이 되어 시키는 일은 뭐든지 하고 도와주겠다는 공약을 하고 선거를 했는데 로운이가 정말 반장이 되었어요. – 선생님이 걱정스러운 얼굴이 된 까닭은 무엇인가요? – 앞으로 이야기가 어떻게 이어질까요? • **공부할 문제 확인하기** 책을 읽고 토론을 할 수 있다.	5'	

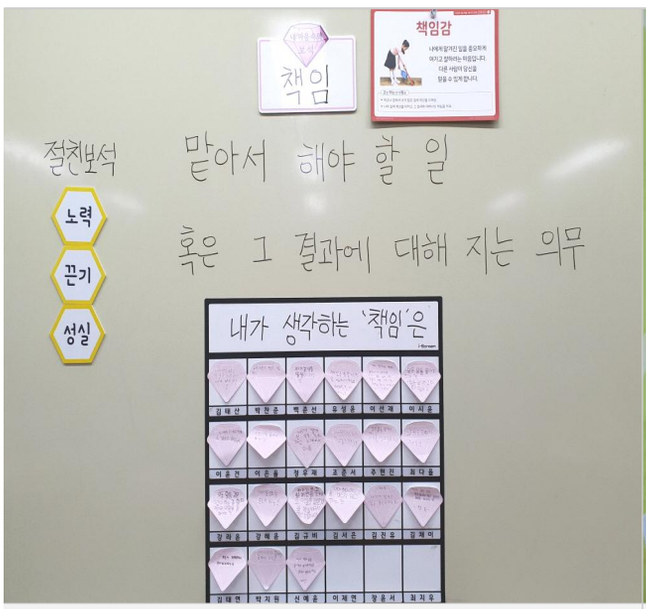
생각 펼치기	• 'TV로 보는 원작동화 잘못뽑은 반장 2편' 영상 보기 – 로운이가 반장 역할을 어떻게 하고 있나요? – 로운이가 반장이 되어 겪는 어려움은 무엇인가요? – 영상에서 인상깊은 장면을 이야기 해 봅시다. • 각 등장인물이 생각하는 반장의 조건 알아보기 – 인물들이 생각하는 반장의 조건은 무엇인가요? 누나는 존경 어린 눈빛으로 나를 바라보았다. 반장이 대통령쯤이나 된다고 믿는 모양이었다. 로운이 반장 나쁜 애들 혼내줘 로운이 아빠 : 네 진심을 보여주면 되지. 네가 반을 위해서 열심히 봉사하고 희생할 마음이 있다는 걸 보여 주란 말이야 선생님 : 반장이 대단한 감투가 아니며, 아이들의 모범이 되어야 한다 이로운 : 머슴처럼 시키는 일은 뭐든지 다 하고, 언제 어디서나 여러분을 돕겠습니다.	10'	TV로 보는 원작동화 https://www.youtube.com/watch?v=do-GZnBnRvw
	• 피라미드 토론하기 논제 : 내가 생각하는 반장의 조건은? – (짝토론) 짝끼리 서로 적은 조건을 비교하고, 반장의 조건 세 가지를 토론을 통해 뽑아봅시다. – (모둠토론) 두 명 또는 세 명씩 서로 적은 조건들을 비교하고, 반장의 조건 세 가지를 토론을 통해 뽑아봅시다. – (전체토론) 모둠별로 적은 조건들을 비교하고, 토론을 통해 최종 조건을 뽑아봅시다. – 최종 결정된 우리 반 반장의 조건 세 가지를 뽑아봅시다. · 공약을 잘 지켜야 한다. 친구를 배려하고 도와줘야 한다. 선생님 말씀을 경청하고 따라야 한다.	15'	포스트잇
	💎 책 속 보석 찾기 • 반장이 빛내야 할 보석은 무엇인가요? – 친구들에게 믿음직하게 보여야 하니 **신뢰**의 보석이요. – 친구들을 도와주고 배려해야 합니다. – 친구들의 말을 잘 들어주고(경청) 공감해주어야 합니다. • 그 외에 어떤 미덕이 필요할까요? – **책임**입니다. 왜냐하면 반장의 책임을 다해야 하기 때문입니다. – **성실**입니다. 학급 일을 성실하게 도와야 하기 때문입니다.	5'	
생각 정리	• 배움 정리하기 – 토론 후 느낀 점 발표하기 • 차시예고 – 다음시간에는 6장 4학년 5반 머슴을 읽고 독서 활동을 해 봅시다.	5'	

아이들 의견

- 내가 생각하는 반장의 조건
  - 김○산 : 공약을 지킨다. 항상 밝고 환한 반장, 우리를 웃게 해주는 반장
  - 박○준 : 똑똑하고 뭐든지 해결을 잘해야 한다.
  - 강○윤 : 공약을 잘 지켜야 한다. 친구를 배려해야 한다.
  - 강○윤 : 친구들을 배려하고 잘 웃겨야 한다.
  - 최○우 : 다른 사람을 존중하고 배려해야 한다, 공약 지켜야 한다.
  - 백○선 : 공약을 지킨다. 친구들을 잘 도와줘야 한다.
  - 유○윤 : 어른에게 공손해야 한다. 친구들의 싸움을 말려야 한다.
  - 김○비 : 공약을 잘 지켜야 한다. 친구들에게 모범을 보여야 한다.
  - 김○은 : 선생님 말씀을 잘 따라야 한다, 싸움 났을 때 중재를 잘해야 한다.
  - 현○현 : 친구 도와줘야 한다, 수업 태도가 좋아야 한다, 공약을 잘 지켜야 한다.
  - 이○재 : 자신이 말한 공약을 이행하고 반장이라는 이유로 지위, 권력을 남용하지 않아야 한다....(중략)

- 최종 피라미드 토론 결과
  - 공약을 잘 지켜야 한다. 친구를 배려하고 도와줘야 한다. 선생님 말씀을 경청하고 잘 따라야 한다.

4. 잘못 뽑은 반장을 읽고 '책임'의 보석 빛내기



미덕 알아보기

미덕 실천 보석 보물지도 꾸미기

『소리질러 운동장』(진형민/ 창비) 속 보석찾기

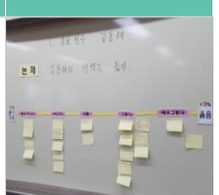
1. 책 선정의 이유

– 아이들은 놀이나 경기를 할 때 이기고 싶은 마음이 커서 자기팀이 이겼다고 우기거나 반칙을 할 때가 있다. 또는 학급 생활 속에서도 양심적인 행동을 하지 않을 때가 있다. 초등학생을 대상으로 한 ebs실험에서 도덕성이 높은 그룹과 낮은 그룹으로 나누어 게임을 하였는데 도덕성이 높은 그룹에서는 결과는 좋지 않았지만 반칙을 하지 않았고 도덕성이 낮은 그룹에서는 결과는 좋았으나 반칙을 매우 많이 하였다. 더욱 놀라운 것은 도덕성이 낮은 아이들의 경우 집중력도 낮았고 또래관계에서도 어려움을 겪었다는 것이다. 과잉행동이나 문제행동 역시 더 많이 표출되었으며 공격성 역시 높은 척도를 보였다.[9)]

– 소리질러, 운동장은 야구를 좋아하는 아이들이 모여 막야구부를 만들고 운동장을 사용하기 위한 쟁탈전을 벌이는 이야기다. 주인공 김동해가 우리 팀이 불리하지만 공정하게 심판을 보는 장면에서 **정직, 스포츠정신**에 대해 토론해 볼 수 있다. 그리고 공희주가 여자라는 이유로 야구부에 들어가지 못하는 내용에서 **차별, 편견, 평등**에 대해서도 지도 하기 좋은 책이다.

– 4학년 2학기 문화예술교육과 관련하여 체육 교과 경쟁게임, 체육대회, 미술 응원도구 만들기 등의 활동과 연계하여 지도하였고 **양심, 정직**과 관련된 덕목을 실천하고 도덕성을 함양하도록 하였다.

2. 주요배움활동

주제 [관련덕목]	배움활동	활동장면
1. 후보선수김동해 [정직]	• 정직에 대해 생각해보기 – '아웃'을 외친 김동해의 선택은 옳았을까? • 가치수직선 토론하기	
2. 공,공,공희주 [평등, 공정]	• 일상생활에서 나타나는 편견과 차별 살펴보기 '내가 차별을 받았을 때는?' • 가장 억울한 사연의 호스트 뽑고 월드카페 토론하기 • 평등, 공정의 미덕 알아보기	
3. 첫 만남 [즐거움]	• '운동장, 놀이'에 대한 즐거운 경험 나누기 • 즐거움의 덕목 실천할 방법 찾아보기 • 나만의 놀이 부서 만들어 친구들 모집하기	

9) EBS 아이의 사생활 제작팀 저, 지식채널

주제 [관련덕목]	배움활동	활동장면
8. 감독님 작전을 바꾸다 [명예, 협력]	• '방과후 운동장 사용은 야구부만 하는 것이 옳은가?' – 핫시팅 기법 토론하기 • 운동장을 사용하기 위한 나만의 작전 이야기하기 • '명예'란 무엇인지 생각해보기	
10. 훌륭한 사람의 조건 [책임]	• 나라면 어떤 방법으로 막야구부원을 모집했을까? 토론하기 • 누군가에게 무엇을 가르쳐 준 경험 떠올리기 • 훌륭한 사람의 조건은 무엇인가? • 훌륭한 (　　)의 조건 모둠별 발표하기	
14. 우리들의 월요일 오후 [용기]	• 진실을 이야기할 줄 아는 용기에 대해 이야기하기 – 난감한 상황에서 진실을 지켰던 경험 나누기 – 불리한 진실을 말해도 이해해 줄 나의 친구는 누구인지 생각해보기 • 주인공에게 주고 싶은 미덕은?	

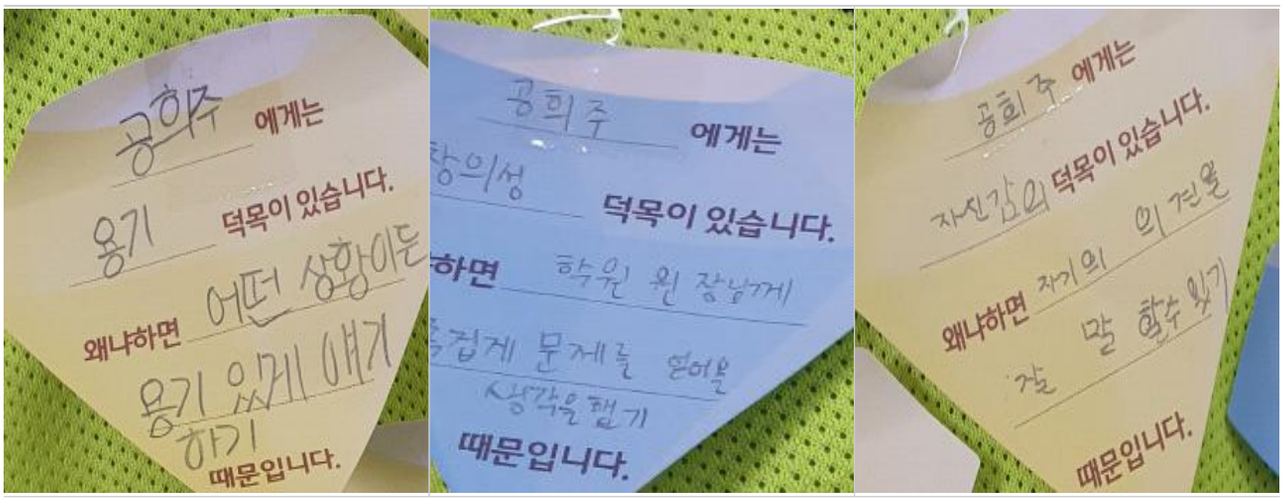
3. 수업의 실제

소리 질러 운동장에 나오는 주요 인물들이 가지고 있는 미덕을 찾아봅시다. 주인공에게 필요한 미덕을 찾아주어도 좋습니다. 그 이유도 함께 이야기해봅시다.

우리반 친구들 중에서 책 속 주인공의 미덕을 가지고 있는 친구를 뽑아봅시다. (중략) 친구들 몸에 보석 붙임딱지를 붙여줍시다.

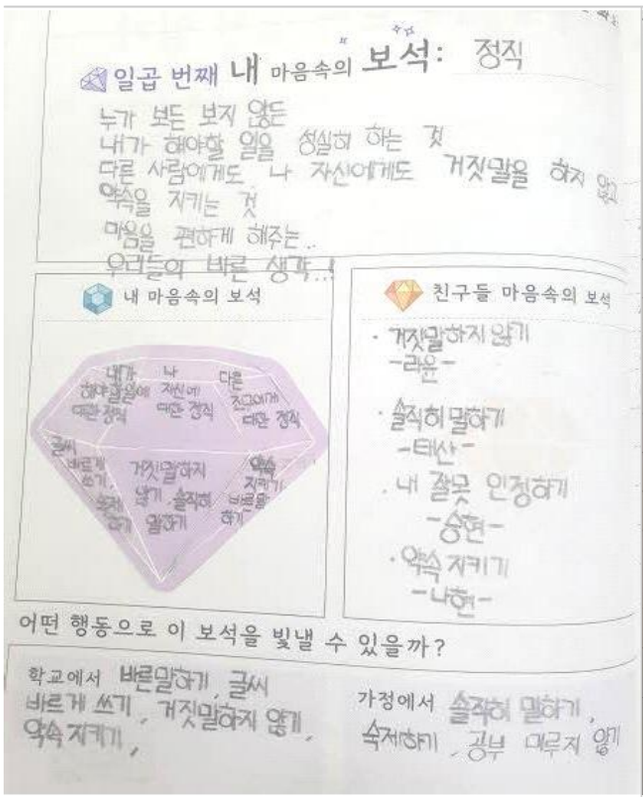
- 김동해
  - **정직**의 덕목이 있습니다. 거짓말을 하지 않기 때문입니다. 어떤 상황이 와도 정직하게 행동하기 때문입니다.
  - **너그러움** 덕목이 있습니다. 친구를 도와주고 거짓말을 안하기 때문입니다.
  - **용기** 덕목이 있습니다. 팀이 지고 있는 상황에서도 용기있게 '아웃'이라고 외쳤기 때문입니다.
  - **예의** 덕목이 있습니다. 인사를 잘하기 때문입니다.

- 남나리
  - **노력**의 덕목이 있습니다. 처음에는 야구를 못했는데 노력을 해서 야구를 배웠기 때문입니다.
  - **신중함**의 덕목이 있습니다. 야구 시합 때 자신이 못 할까봐 신중하게 행동했기 때문입니다.
  - **자신감**의 덕목이 있습니다. 응원도 자신감이 있어야 하기 때문입니다.
  - **즐거움**의 덕목이 있습니다. 왜냐하면 응원할 때 즐겁게 하기 때문입니다. (중략)

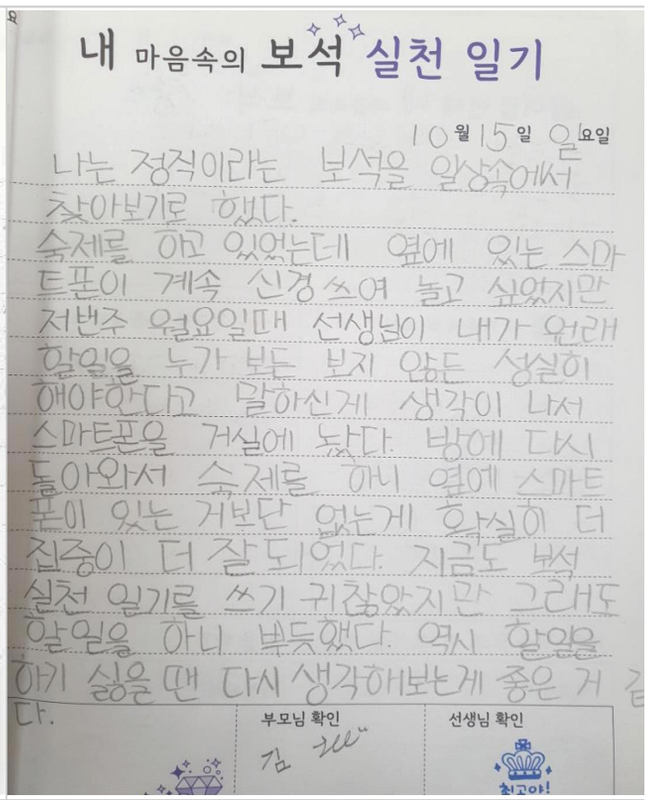


소리질러 운동장 책 속 인물들이 가진 미덕 찾아주기

4. 소리질러 운동장을 읽고 '정직'의 미덕 빛내기



'정직'의 미덕 알아보기[10)]



보석 실천 일기 쓰기

10) https://blog.naver.com/fobedeha 이네쌤 블로그(장인혜 선생님) 참고

『커피우유와 소보로빵』(카롤린 필립스/ 푸른숲주니어) 속 보석찾기

1. 책 선정의 이유

- '커피우유와 소보로빵'은 피부가 검다는 이유로 커피우유로 불리는 샘과 피부 때문에 소보로빵이라는 별명을 가지게 된 보리스의 이야기다. 인종차별이라는 무거운 주제를 친구 간의 우정으로 부담스럽지 않게 표현하고 있고 외국인 노동자의 자녀이자 유색인종이라는 이유로 폭력과 따돌림에 시달리는 열 살 소년이 겪는 성장과정이다.
- 4학년 사회 3단원 사회 변화와 문화의 다양성, 도덕 6단원 함께 꿈꾸는 무지개 세상과 연계하여 '우리는 모두 친구 프로젝트'를 할 때 국어 독서단원에 활용하여 지도할 수 있다.
- 다문화 교육을 하며 친구간의 **우정, 존중, 이해, 평등, 평화, 협동**의 보석을 빛낼 수 있기를 바란다.

2. 주요 배움활동

주제 [관련덕목]	배움활동	주요 성취기준
2~5장 [평등]	• 편견과 차별이 담겨있는 말 알아보기 '저기 깜둥이다, 너 같은 여자아이에겐 이곳이 너무 위험해' • 피부색에 대한 차별 – 그림책 〈1964년 여름〉 읽기 • 하브루타 질문 만들어 토론하기 • 평등의 미덕 알아보기	[4사04-06] 우리 사회에 다양한 문화가 확산되면서 생기는 문제(편견, 차별 등)를 탐구한다. [4도03-02] 다문화 사회에서 다양성을 수용해야 하는 이유를 탐구하고, 올바른 의사 결정 과정을 통해 다른 사람과 문화를 공정하게 대하는 태도를 지닌다.
9~10장 [평화, 이해, 존중]	• 아프리카 나라의 생활 모습 알아보기 • 전쟁 때문에 어려움을 겪는 나라들 알아보기 • 소수자의 상대성 – 나도 다른 문화권에서는 소수자가 될 수 있다. • 다른 나라(문화권)에서 온 전학생을 어떻게 대할 것인가?	
11~12장 [소신, 자신감]	• 정상적인 외모란 어떤 것일까? 이야기 나누기 • 시대별로 다른 미의 기준 알아보기 • 세가지 아름다움 (외면적, 내면적, 도덕적 삶의 아름다움) 살펴보기 • 세가지 아름다움 가치수직선 토론하기	
23~24장 [우정]	• 나에게 소냐 같은 친구는 누구인가? • 우정의 미덕 알아보기 • 우정을 실천할 수 있는 방법 찾아보기	
30~32장 [협동]	• 친구와 함께 힘을 합쳐 활동했던 경험 이야기 나누기 • 협동을 하면 좋은 점은? • 협동의 미덕 알아보기 • 협동을 잘하려면 어떤 절친 보석이 필요할까?	

3. 수업의 한 장면

> "커피 우유!"
> 보리스가 전학 온 첫날에 붙여 준 이 별명은 그 후로도 계속해서 샘을 따라다녔다. (중략) 샘은 체육 시간이 시작될 즈음이 되면 언제나 곤욕을 치렀다. 샘이 바지를 벗어 갈색 다리를 드러내면, 보리스는 탈의실이 쩡쩡 울리도록 큰 목소리로 소리를 질렀다.
> "누가 검둥이를 두려워하지?"
> 그러면 보리스 일당이 기다렸다는 듯 곧바로 대꾸를 했다.
> "아무도 없지!"
>
> – 출처, 『커피우유와 소보로빵』(카롤린 필립스/ 푸른숲주니어)

샘은 피부가 검다는 이유로 '커피우유'란 별명을 얻게 되고 보리스는 주근깨가 많아 '소보로빵'이라는 별명으로 불리며 놀림을 받게 됩니다. 피부가 검고 얼굴에 주근깨가 있다는 것이 놀림의 대상이 되고 비정상적인 것일까요?

정상적인 외모란 어떤 것일까요?
시대별로 다른 미의 기준을 알아봅시다.

그림책 『마음안경점』(조시온/씨드북)에서는 주인공이 안경을 쓰면 사물의 겉모습이 아니라 내면의 아름다운 모습이 보이게 되는 이야기입니다. 내면의 아름다움을 찾게 해주는 마음안경점 이야기를 읽고 진정한 아름다움을 찾아봅시다.

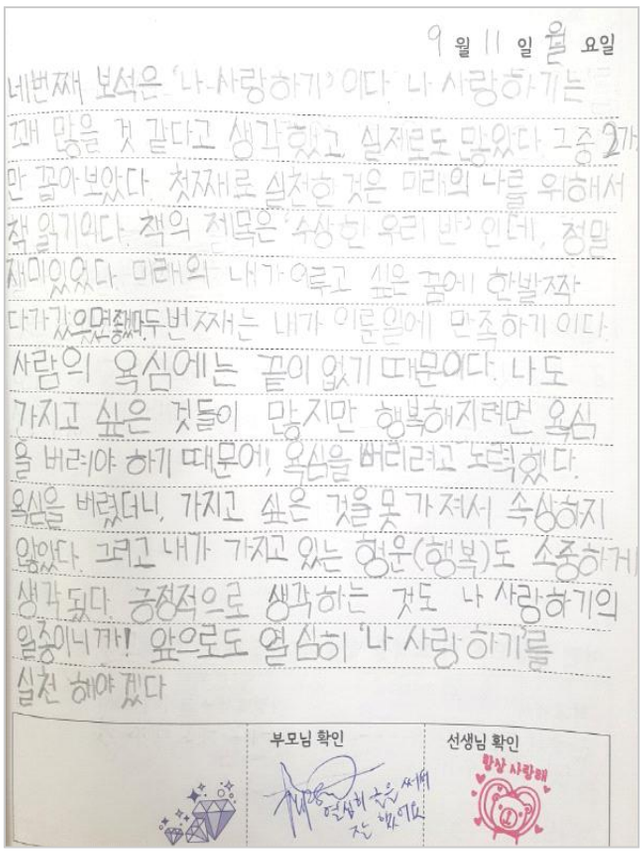
아름다움의 기준은 정해져 있을까요?

아름다움에는 세 가지가 있습니다. 외면적 아름다움, 내면적 아름다움, 도덕적 삶의 아름다움입니다. 여러분은 세 가지 아름다움 중 어떤 아름다움이 가장 중요하다고 생각하나요?

가치수직선 토론을 통해 살펴봅시다.

외면적 아름다움, 내면적 아름다움, 도덕적 삶의 아름다움을 매우 중요하지 않음부터 매우 중요함의 단계로 나눠져 있는 가치 수직선에 붙이고 이유도 함께 말해봅시다.

4. 커피우유와 소보로빵을 읽고 ‘나 사랑하기’ 미덕 빛내기



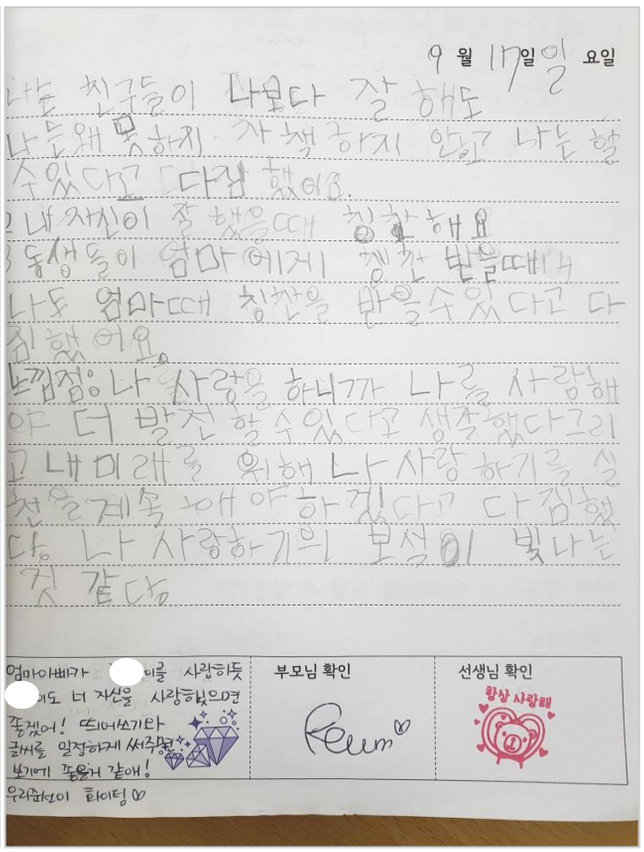
9월 11일 월요일

네번째 보석은 '나 사랑하기' 이다. 나 사랑하기는 꽤 많을 것 같다고 생각했고 실제로도 많았다. 그중 2개만 골라보았다. 첫째로 실천한 것은 미래의 나를 위해서 책 읽기이다. 책의 제목은 '수상한 우리 반' 인데, 정말 재미있었다. 미래의 내가 이루고 싶은 꿈에 한발짝 다가갔으면좋겠다. 두번째는 내가 이룬일에 만족하기 이다. 사람의 욕심에는 끝이 없기 때문이다. 나도 가지고 싶은 것들이 많지만 행복해지려면 욕심을 버려야 하기 때문에, 욕심을 버리려고 노력했다. 욕심을 버렸더니, 가지고 싶은 것을 못 가져서 속상하지 않았다. 그리고 내가 가지고 있는 행운(행복)도 소중하게 생각됐다. 긍정적으로 생각하는 것도 나 사랑하기의 일종이니까! 앞으로도 열심히 '나 사랑하기'를 실천 해야 겠다

부모님 확인

선생님 확인

항상 사랑해



9월 17일 요일

나는 친구들이 나보다 잘 해도 나는 왜 못하지 자책하지 않고 나는 할 수 있다고 다짐 했어요.

2 내 자신이 잘 했을때 칭찬해요

3 동생들이 엄마에게 칭찬 받을때나 나도 엄마때 칭찬을 받을수 있다고 다짐 했어요.

느낀점: 나 사랑을 하니까 나를 사랑해야 더 발전 할 수 있다고 생각했다그리고 내 미래를 위해 나 사랑 하기를 실천을 계속 해야 하겠다고 다짐했다. 나 사랑하기의 보석이 빛나는 것 같다.

엄마아빠가 [redacted]이를 사랑하듯 [redacted]도 너 자신을 사랑하면 좋겠어! 뜨개소기타 글씨를 일정하게 써주면 보기에 좋을거 같애!

우리윤서이 화이팅♡

부모님 확인

Reem

선생님 확인

항상 사랑해

III 책을 덮으며

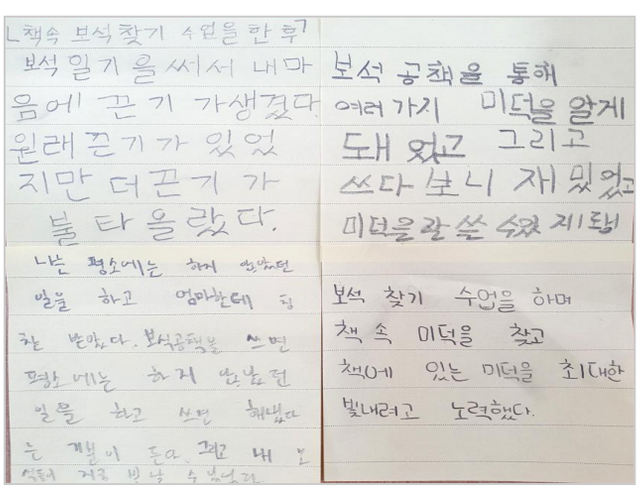
성장 나눔

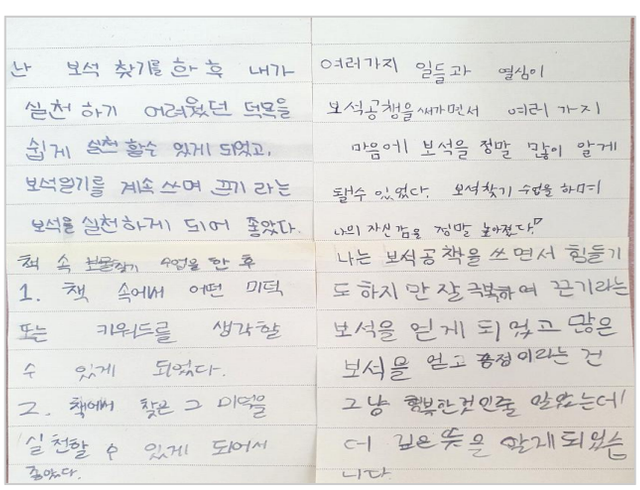
'책 속에 숨어있는 내 마음의 보석찾기' 프로젝트에서는 우선 책 읽는 환경 조성과 미덕 이해 수업이 먼저 선행이 되면 좋겠다. 미덕이 무엇인지 우리 마음속에 어떤 미덕이 있는지 놀이나 게임을 통해 자연스럽게 아이들이 알 수 있도록 하는 것이 중요하다. 버츄 프로젝트에서 제시하는 52가지 중 주로 아이들이 쉽게 접하는 36개 덕목으로 줄여 사용하였고 꼭 정해져 있는 덕목이 아니더라도 아이들이 찾은 미덕도 인정해 주었다.

그리고 같은 책을 읽어도 책 속에서 얻을 수 있는 미덕은 다양하며 교사가 정해주기보다 아이들과 함께 생각해보고 미덕을 스스로 찾아보도록 하는 것이 아이들의 자율성을 존중하고 가정과 학교에서 실천하는데 도움이 되었다. 책을 읽고 미덕을 찾아보는 것에 그치지 않고 실천 주간을 정해 가정과 학교에서 꾸준히 실천하도록 하는 것이 중요하다. 가정과 연계하여 미덕을 함께 지도하며 아이의 변화에 놀라워하고 가정에서도 함께 미덕을 지킬 수 있도록 하였다.

이번 독서기반 프로젝트를 통해 아이들에게 가르치고 싶은 미덕을 책을 통해 자연스럽고 재미있게 받아들여지도록 한점이 좋았던 것 같다. 그리고 아이들을 바라보는 교사의 시선이 어떠냐에 따라 아이들이 바뀐다는 것을 몸소 느끼게 되었다. 아이들은 모두 미덕을 가지고 태어나며 스스로 미덕을 찾고 빛낼 수 있는 능력이 있다. 아이들을 믿고 아이들에게 비난이나 질책 보다는 '○○이는 성실의 보석이 빛나고 있구나' '○○이는 배려의 보석을 깨워야겠는걸' '○○이는 믿음의 보석을 찾아야 겠네'라고 고쳐 말하게 되었다.

아이들 입장에서는 책 속에서 어떤 미덕 또는 핵심 키워드를 생각할 수 있게 되었고 책에서 찾은 그 미덕을 실천할 수 있게 되어서 좋았다고 하였다. 또 책 속 보석 찾기를 통해 여러 가지 미덕을 알게 되었다고 하였다. 또 책 속 보석 찾기를 통해 여러 가지 미덕을 알게 되었고 자신감, 끈기, 긍정의 미덕을 빛낼 수 있었다고 하였다.





제언

'책 속에 숨어있는 내 마음의 보석 찾기' 프로젝트는 독서를 통해 인간이 지녀야 할 기본 덕목을 알아보고 나와 친구들이 생각하는 미덕은 어떤 것인지 이야기 나눈 후 가정과 학교에서 미덕을 실천해 보는 봄으로써 올바른 가치를 내면화시킬 수 있다.

책 속에는 다양한 성격을 가진 인물과 아이들에게 교훈이 되는 이야기가 무궁무진하다. 인물의 삶을 통해 올바른 신념과 가치관을 배우게 되고 무엇보다 그런 이야기를 아이들이 쉽게 접하고 재미있게 읽을 수 있기 때문에 책 속에서 미덕 찾기 수업이 더 의미 있고 가치가 있을 것이다.

2023

독서가 답이다!

독서 교육과정을 잇다

PART

II

중등편

1. **그림책과 질문으로 만들어가는 독서프로젝트** / 과천중 교사_이희선

2. **미디어리터러시 독서프로젝트** / 송림고 교사_김은선

3. **WWW. BTS 독서프로젝트** /수원외고 교사_최정현

GYEONGGIDO OFFICE OF EDUCATION

01 그림책과 질문으로 만들어 가는 독서 프로젝트

과천중 교사 | 이희선

Ⅰ 들어가며

독서는 우리에게 시 · 공간적 제약의 한계를 벗어나 다양하고 의미있는 경험을 제공한다. 이것은 우리가 일상생활을 영위해 나가는데 당면하는 여러 가지 문제를 해결해 나가는 원동력이 된다. 수많은 독서 자료 중 그림책은 요즘 학생들에게 점차 낮아지는 글과 책에 대한 흥미를 유발하고, 글과 그림을 통해 사회뿐만 아니라 자신과 삶에 대해 생각하고 고민하기 위한 좋은 독서자료가 될 수 있다.

그림책은 학생들에게 유아기를 비롯한 아동기에 겪었던 독서 경험을 존중하고 연속성을 부여한다. 더불어 형식과 내용의 간결함과 아름다움을 통해 학습자의 흥미를 유발할 수 있다.

또한 글과 그림을 통해 사회뿐만 아니라 자신과 삶에 대한 생각거리를 제공하고 독서에 대한 동기를 부여하고 고민하기 위한 좋은 독서 교육 자료이다. 이러한 연구를 바탕으로 독서교육 선진국들은 유치원에서부터 중 · 고등학교 교사들까지 그림책을 통한 독서교육 방법을 제안하고, 해당 학교급에 적절한 그림책, 또는 교수 · 학습 내용과 관련된 그림책의 목록을 주기적으로 제공하는 등 다양한 방식으로 지원하고 있다

인간으로서 왜 질문하는가?

동물과 다른 인간만이 가지고 있는 고유한 특징이 바로 질문하는 능력이다. 전통적으로 질문은 자신이 모르는 것을 타인에게 묻고 알아가기 위한 방법이다. 이러한 전통적인 질문의 역할을 넘어 질문은 타인과 공동체를 이해하고, 문제를 효율적으로 해결하며 민주시민으로서 공동체에 참여하기 위함이라고 이야기되고 있다. 즉, 질문은 문제해결을 위한 다양한 목소리를 확장하는 것이 목적이다. 이번 독서 프로젝트를 통해 질문을 발견하고, 질문에 답을 찾아가는 과정을 통해 공동체의 문제해결에 참여하고 이를 위한 사고의 과정을 경험하기를 기대해본다.

교육적 가치와 활용도가 높은 그림책을 바탕으로 질문이 있는 토의와 토론 과정을 거쳐 학생들의 사고의 결과로서 인권존중 동화 제작을 통해 인권 감수성을 향상하며 서로의 다름을 인정하고 존중할 수 있는 기회를 제공하고자 이 프로젝트를 운영하고자 한다.

II 추천 도서목록

연번	도 서 명	저자	영역
1	거짓말 같은 이야기	강경수 글, 그림	인권 감수성
2	초코곰과 젤리곰	얀 케비 글, 그림	
3	눈을 감아보렴	빅토리아 페레스 에스크라바 글, 클라우디아 라누치 그림	
4	부리동물 출입 금지	소피 레스코 글, 그림	
5	우리에겐 권리가 있어	알랭 시셰 글, 그림	
6	사라, 버스를 타다	윌리엄 밀러 글, 존워드 그림	
7	우산을 쓰지 않은 시란 씨	다니카와 순타로 글, 이세 히데코 그림	
8	밀어내라	이상옥 글, 조원희 그림	
9	모자가 날아와요	이수현 글, 그림	
10	다른 사람들	미안 글, 그림	
11	거울 속으로	이수지 글, 그림	공감능력
12	나의 구석	조오 글, 그림	
13	다르게 태어난	CK 스무하 글, 스티븐 스미스 그림	
14	그림자 놀이	이수지 글, 그림	
15	파란 의자	클로드 부종 글, 그림	
16	문제가 생겼어요	이보나 흐미엘레프스카 글, 그림	
17	빨간 벽	브리타테켄트럽 글, 그림	
18	사자가 작아졌어	정성훈 글, 그림	
19	가만히 들어주었어	코리 도어펠드 글, 그림	
20	돌 씹어 먹는 아이	송미경 글, 세르주 블로크 그림	
21	검은 강아지	박정섭 글, 그림	생명존중
22	우리 집엔 할머니 한 마리가 산다	송정양 글, 전미화 그림	
23	나는 개다	백희나 글, 그림	
24	강이	이수지 글, 그림	
25	내 고양이는 말이야	미로코마치코 글, 그림	
26	신발 신은 강아지	고상미 글, 그림	
27	완벽한 바나바	테리 펜, 에릭 펜, 데빈 펜 글, 그림	
28	나는 기다립니다.	표영민 글, 잠산 그림	
29	63일	허정윤 글, 그림	
30	모두의 개	박자울 글, 그림	
31	비무장지대에 봄이 오면	이억배 글, 그림	평화
32	할아버지의 감나무	서진선 글, 그림	
33	경극이 사라진 날	야오홍 글, 그림	
34	군화가 간다	와카야마 시즈코 글, 그림	
35	우리가 만든 나라 이름은 '전쟁'	에마 루이스 글, 그림	

연번	도 서 명	저자	영역
36	강냉이	권정생 글, 그림	
37	춘희는 아기란다	변기자 글, 정승각 그림	
38	적	다비드 칼리 글, 세르주 블로크 그림	
39	평화는 가끔 이렇게 뽀송뽀송	동학평화그림책 학교 1기 글,그림	
40	낡은 사진 속 이야기	천룡 글, 그림	
41	위대한 깨달음	토마스 로버츠 글, 노모코 그림	환경오염
42	지구를 위한 한 시간	박주연 글, 조미자 그림	
43	눈보라	강경수 글, 그림	
44	플라스틱 섬	이명애 글, 그림	
45	우리 집은 어디에 있나요?	진주니, 린산 글, 리우엉 그림	
46	탁한 공기 이제 그만	이윽재 글, 그림	
47	비닐봉지 하나가	미란다 폴 글, 엘리자베스 주논 그림	
48	코끼리는 어디로 갔을까?	바루 글, 그림	
49	투발루에게 수영을 가르칠 것 그랬어	유다정 글, 박재현 그림	
50	죽음의 먼지가 내려와요	김수희 글, 이경국 그림	
51	마음먹기	자현 글, 차영경 그림	행복
52	마음요리	엄지짱꽁낭소 글, 그림	
53	이 세상 최고의 딸기	하야시 기린 글, 쇼노 나오코 그림	
54	너도 갖고 싶니?	앤서니 브라운 글, 그림	
55	쿠키 한 입의 행복 수업	에이미 크루즈 로젠탈 글, 재인 다이어 그림	
56	최고의 차	다비드 칼리 글, 세바스티앙 무랭 그림	
57	행복을 파는 남자	구사바 가즈히사 글, 해이안자 모나토나오 그림	
58	비 오니까 참 좋다	오나리 유코 글, 하타 고시로 그림	
59	할아버지의 수프	나라 하렐 글, 오프라 아미트 그림	
60	높이 더 높이	제르마노 쥘로 글, 알베르틴 그림	
61	방귀 만세	후쿠다 이와오 글, 그림	성 평등
62	진정한 챔피언	파얌 에브라히미 글, 레자 달반드 그림	
63	가시내	김장성 글, 이수진 그림	
64	짝꿍 바꿔 주세요	다케다 미호 글, 그림	
65	엄마가 낮잠을 잘 때	이순원 글, 문지나 그림	
66	메두사 엄마	키티 크라우더 글, 그림	
67	착한 아이 사탕이	강말아 글, 최덕규 그림	
68	밥 춤	정인하 글, 그림	
69	엄마 카투리	권정생 글, 김세현 그림	
70	엄마는 태양의 여자에요	길상효 글, 이갑규 그림	

Ⅲ 독서 프로젝트

1. 설계 의도

- 그림책 읽기를 통하여 시 · 공간을 초월한 인권 존중의 중요성을 알고 생활 속에서 인권 감수성을 향상하고 이를 실천하기 위해 깊은 사고의 기회를 갖는다
- 지식 중심의 교과 지식으로서의 인권 교육에서 벗어나 교과 융합프로젝트 활동으로 인권 존중 동화를 제작하는 수행 과제를 통해 상호존중과 협력 기반의 공동체성을 함양한다.
- 텍스트 기반의 질문 만들기와 활발한 토의 · 토론 활동으로 협력적 의사소통력과 비판적 사고력을 함양한다.

2. 전개과정

가. 프로젝트 과정

차시	과목	수업내용	수업방법 (에듀테크활용)	평가방법
1차시	사회	그림책 읽기❶ [내가 라면을 먹을 때]	짝토론	자기평가
2차시		헌법상 보장된 기본권 이해하기	크롬북, PPT	
3차시		그림책 읽기❷ [다른 사람들] 질문 만들기 [개인 ➜ 모둠 ➜ 학급]	모둠활동 질문 만들기	동료평가
4차시		학급 대표 질문 중심의 토의하기 [주인공은 왜 거인에게 가방을 던졌을까?] [서로 다름을 인정하고 존중하는 방법은 무엇인가?]	모둠토의	
5차시		인권침해 사례 정리 인권존중 동화 주제 정하기(인물, 사건, 배경 정하기)	모둠활동 크롬북, 패들렛	관찰평가
6차시	국어	인권 존중 동화 스토리 만들기		
7차시				
8차시	기술 · 가정	학급 내 미디어 사용 규칙 만들기 에듀테크(캔바 및 북 크리에이터) 사용법 배우기	크롬북, PPT	동료평가
9차시		모둠별 인권존중 동화 만들기❶	북크리에이터 /캔바 활용	
10차시	사회	모둠별 인권존중 동화 만들기❷		
11차시		인권 존중 동화 공유 및 자기 성찰하기	온라인 공유	자기평가

나. 수업 디자인 [사회과 중심]

관련교과	사회, 국어, 기술 · 가정	관련단원	인권과 헌법
주제	인권존중을 실천하는 우리 이야기		
핵심 아이디어	인권보장을 위해 헌법에 기본권을 규정하고, 국가와 시민은 기본권 보장을 위해 노력한다.		
핵심역량	협력적 소통역량, 문제해결역량, 지식정보처리 역량		

교육환경 분석	실태분석		시사점
	• 모둠활동을 통한 협력의 경험이 적고, 최근 전입생이 많아 지역과 학교에 대한 이해 부족 • 집합주거 형태의 도시생활이 익숙하며 이웃간 교류가 부족함. • 디지털 네이티브로서 정보통신기기 활용에 익숙하고 적응도가 높음.	➜	• 지역탐색활동을 통해 지역에 대한 이해도를 높임. • 에듀테크 활용을 통해 학습경험의 폭과 질을 확장함. • 짝 활동과 모둠활동을 통해 협력적 태도와 상호존중의 기회를 가짐.
	• 프로젝트 및 융합수업에 대한 경험이 적음. • 교사 간 협의 진행 및 수업 개방에 대한 부담이 있음.		• 교과 협의회, 수업친구, 전문적 학습공동체를 통해 협의 기반의 소통과 나눔을 실천할 수 있도록 수업성찰을 기획함. • 프로젝트 및 융합 수업을 위한 다양한 콘텐츠 탐색 및 제공
	• 전입인구가 증가하고, 주민들의 지역에 대한 이해도가 낮은 편임. • 지역 내 인적, 물적 인프라가 풍부하고, 학교교육을 위해 지자체와 협조체계가 잘 갖추어짐.		• 지역에 대한 이해도를 높이기 위해 지역 탐색 과정이 필요함. • 지역 유관기관 연계를 통해 수업의 질과 배움의 깊이를 더함.

프로젝트 구성도						
	과목	사회	➜	국어	➜	기술가정
	내용	인권에 대한 이해		동화 이야기 구성		디지털 리터러시

수업설계	내용	수업방법	평가방법
3차시	인권 동화 읽기 [다른 사람들] 질문 만들기 [개인 ➜ 모둠 ➜ 학급]	모둠토의	동료평가 및 교사평가
4차시	학급 대표 질문 중심의 토의하기 [주인공은 왜 거인에게 가방을 던졌을까?] [서로 다름을 인정하고 공존하는 방법은 무엇인가?]	모둠토의	
5차시	인권침해 사례 정리 인권존중 동화 주제 정하기(인물, 사건, 배경 정하기)	크롬북, PPT	자기평가

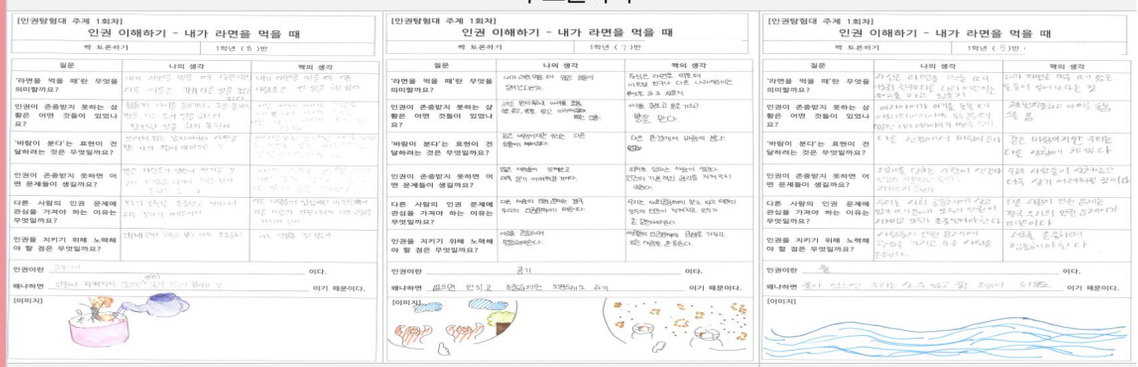
평가		지식 · 이해	과정 · 기능	태도 · 가치
	평가 요소	인권과 기본권의 이해	의사소통	모둠활동 참여
	평가 기준	헌법에 보장된 기본권을 이해하고 있는가?	다양한 관점을 고려하면서 의사소통하는가?	모둠활동에 적극적으로 참여하는가?
	평가 척도	매우우수/우수/보통/미흡/매우미흡	매우우수/우수/보통/미흡/매우미흡	매우우수/우수/보통/미흡/매우미흡

다. 차시별 학생활동 모음

1) 그림책 읽고 토의 · 토론하기

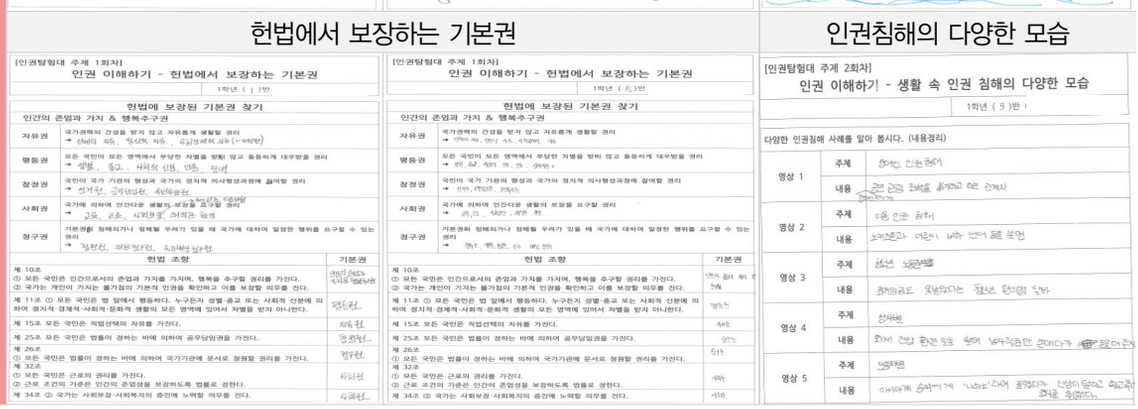
[그림책 읽기❶] 내가 라면을 먹을 때

짝 토론하기


[인권탐험대 주제 1회차]
인권 이해하기 - 내가 라면을 먹을 때
짝 토론하기 | 1학년 (5)반

질문	나의 생각	짝의 생각
'라면을 먹을 때'란 무엇을 의미할까요?		
인권이 존중받지 못하는 상황은 어떤 것들이 있었나요?		
'바람이 분다'는 표현이 전달하려는 것은 무엇일까요?		
인권이 존중받지 못하면 어떤 문제들이 생길까요?		
다른 사람의 인권 문제에 관심을 가져야 하는 이유는 무엇일까요?		
인권을 지키기 위해 노력해야 할 점은 무엇일까요?		
인권이란 _____ 이다.		
왜냐하면 _____ 이기 때문이다.		
[이미지]		

헌법에서 보장하는 기본권


[인권탐험대 주제 1회차]
인권 이해하기 - 헌법에서 보장하는 기본권
1학년 ( ) 반

헌법에 보장된 기본권 찾기

인간의 존엄과 가치 & 행복추구권	
자유권	국가권력의 간섭을 받지 않고 자유롭게 생활할 권리 → 신체의 자유, 정신의 자유, 사생활의 자유 (→ 사생활)
평등권	모든 국민이 모든 영역에서 부당한 차별을 받지 않고 동등하게 대우받을 권리 → 성별, 종교, 사회적 신분, 인종, 장애
참정권	국민이 국가 기관의 형성과 국가의 정치적 의사형성과정에 참여할 권리 → 선거권, 공무담임권, 국민투표권
사회권	국가에 의하여 인간다운 생활의 보장을 요구할 권리 → 교육, 근로, 사회보장, 의료조 혜택
청구권	기본권이 침해되거나 침해될 우려가 있을 때 국가에 대하여 일정한 행위를 요구할 수 있는 권리 → 청원권, 재판청구권, 손해배상청구권

헌법 조항	기본권
제 10조 ① 모든 국민은 인간으로서의 존엄과 가치를 가지며, 행복을 추구할 권리를 가진다. ② 국가는 개인이 가지는 불가침의 기본적 인권을 확인하고 이를 보장할 의무를 진다.	인간다운 국가의 생활보장
제 11조 ① 모든 국민은 법 앞에서 평등하다. 누구든지 성별·종교 또는 사회적 신분에 의하여 정치적·경제적·사회적·문화적 생활의 모든 영역에 있어서 차별을 받지 아니한다.	평등권
제 15조 모든 국민은 직업선택의 자유를 가진다.	자유권
제 25조 모든 국민은 법률이 정하는 바에 의하여 공무담임권을 가진다.	공무담임권
제 26조 ① 모든 국민은 법률이 정하는 바에 의하여 국가기관에 문서로 청원할 권리를 가진다.	청구권
제 32조 ① 모든 국민은 근로의 권리를 가진다. ② 근로 조건의 기준은 인간의 존엄성을 보장하도록 법률로 정한다.	사회권
제 34조 ② 국가는 사회보장·사회복지의 증진에 노력할 의무를 진다.	사회권

인권침해의 다양한 모습

[인권탐험대 주제 2회차]
인권 이해하기 - 생활 속 인권 침해의 다양한 모습
1학년 (5)반

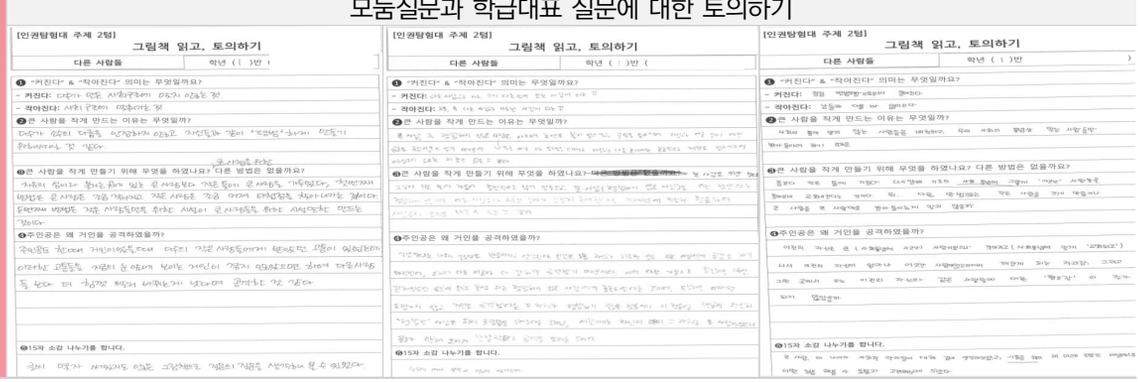
다양한 인권침해 사례를 알아 봅시다. (내용정리)

영상 1	주제	장애는 인권 침해!
	내용	존엄 인권 침해를 생각하고 다른 관계자
영상 2	주제	이중 인권 침해!
	내용	노인분들과 어린이 나라 언어 표현 부족
영상 3	주제	청년 노동문제
	내용	최저임금도 못받았다는 청년 문제점 있다.
영상 4	주제	장애인
	내용	외국 인권 환경 등을 속에 부족적인만 문제다가 [illegible] 더 존중
영상 5	주제	성별차별
	내용	아이에게 동생이게 '나쁘다'라며 폭력다가 인상이 달라고 [illegible] 고통을 주었다.

[그림책 읽기❷] 다른 사람들

종이컵 질문 만들기 [개별질문만들기 ➜ 모둠질문 선정하기 ➜ 학급대표 질문선정하기]

모둠질문과 학급대표 질문에 대한 토의하기


[인권탐험대 주제 2회]
그림책 읽고, 토의하기
다른 사람들 | 학년 ( ) 반

❶ "커진다" & "작아진다" 의미는 무엇일까요?
- 커진다: 다른 사람들에 대한 이해를 넓게 하는 것
- 작아진다: 사회 구성원의 다양성을 인정하지 않는 것

❷ 큰 사람을 작게 만드는 이유는 무엇일까?

❸ 큰 사람을 작게 만들기 위해 무엇을 하였나요? 다른 방법은 없을까요?

❹ 주인공은 왜 거인을 공격하였을까?

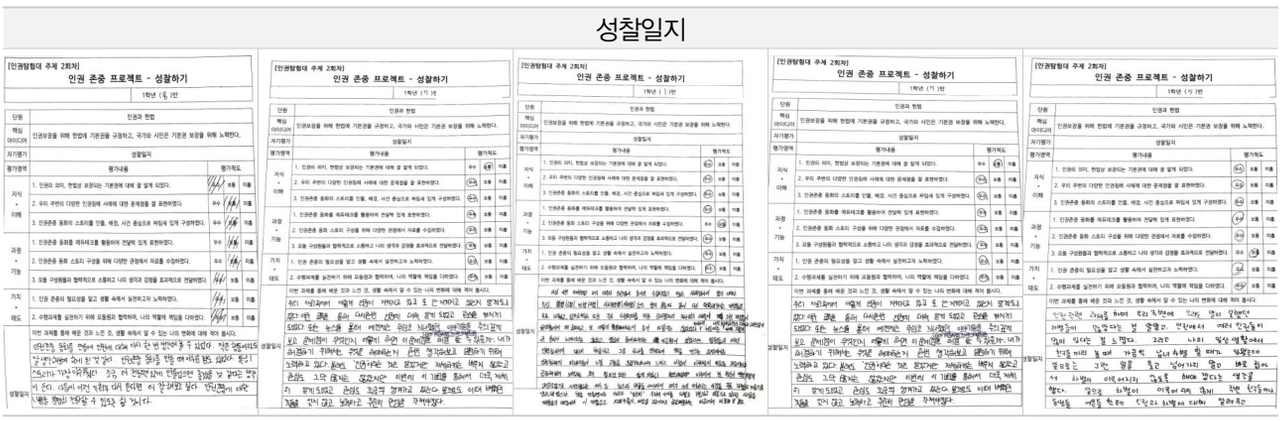
❺ 15자 소감 나누기를 합니다.

2) 나도 작가 프로젝트

인권존중 동화 이야기 구성하기

에듀테크를 활용한 인권존중 동화 만들기 (캔바 & 북크리에이터)

Ⅳ 성찰 및 제언


성찰일지

[인권평등대 주제 2회차]
인권 존중 프로젝트 - 성찰하기
1학년 (6)반

단원	인권과 헌법
핵심 아이디어	인권보장을 위해 헌법에 기본권을 규정하고, 국가와 시민은 기본권 보장을 위해 노력한다.
자기평가	성찰일지

평가영역	평가내용	평가척도
지식·이해	1. 인권의 의미, 헌법상 보장되는 기본권에 대해 잘 알게 되었다.	우수 / 보통 / 미흡
	2. 우리 주변의 다양한 인권침해 사례에 대한 문제점을 잘 표현하였다.	우수 / 보통 / 미흡
	3. 인권존중 동화의 스토리를 인물, 배경, 사건 중심으로 짜임새 있게 구성하였다.	우수 / 보통 / 미흡
과정·기능	1. 인권존중 동화를 여러매체를 활용하여 전달력 있게 표현하였다.	우수 / 보통 / 미흡
	2. 인권존중 동화 스토리 구성을 위해 다양한 관점에서 자료를 수집하였다.	우수 / 보통 / 미흡
	3. 모둠 구성원들과 협력적으로 소통하고 나의 생각과 감정을 효과적으로 전달하였다.	우수 / 보통 / 미흡
가치·태도	1. 인권 존중의 필요성을 알고 생활 속에서 실천하고자 노력하였다.	우수 / 보통 / 미흡
	2. 수행과제를 실천하기 위해 모둠원과 협력하여, 나의 역할에 책임을 다하였다.	우수 / 보통 / 미흡

성찰일지

이번 과제를 통해 배운 것과 느낀 것, 생활 속에서 알 수 있는 나의 변화에 대해 적어 봅시다.

최근 사회에서 여성에 관한 차별이 많다고 들었는데 그것이 왜 문제가 되는지 궁금하다. 이번 활동을 통해 다양한 관점에 대해 이해하고 공감하는 방법을 알게 되었다. 또한 뉴스를 통해 여러분은 우리가 뉴스를 어떻게 받아들이고 이해하는지 우리가 어떻게 이해하고 공감하는지 생각하는 기회가 되었다. 그리고 나의 일상 생활에서 한번 바라보는 그런 일들 등을 알게 되었다. 또한 뉴스를 보면 가끔씩 보고 싶지 않은 것들도 있는데 그것을 보고 나서 나는 그것을 보고 나서 그것을 보고 나서 그것을 보고 나서

Ⅵ 프로젝트 학습지

인권탐험대 주제 1회차

인권 이해하기 – 내가 라면을 먹을 때

짝 토론하기	1학년 ( )반 ( )번 이름( )

질문	나의 생각	짝의 생각
'라면을 먹을 때'란 무엇을 의미할까요?		
인권이 존중받지 못하는 상황은 어떤 것들이 있었나요?		
'바람이 분다'는 표현이 전달하려는 것은 무엇일까요?		
인권이 존중받지 못하면 어떤 문제들이 생길까요?		
다른 사람의 인권 문제에 관심을 가져야 하는 이유는 무엇일까요?		
인권을 지키기 위해 노력해야 할 점은 무엇일까요?		

인권이란 _____ 이다.

왜냐하면 _____ 이기 때문이다.

[이미지]

인권탐험대 주제 1회차

인권 이해하기 – 헌법에서 보장하는 기본권

1학년 ( )반 ( )번 이름( )

헌법에 보장된 기본권 찾기	
인간의 존엄과 가치 & 행복추구권	
자유권	국가권력의 간섭을 받지 않고 자유롭게 생활할 권리 ➜
평등권	모든 국민이 모든 영역에서 부당한 차별을 받이 않고 동등하게 대우받을 권리 ➜
참정권	국민이 국가 기관의 형성과 국가의 정치적 의사형성과정에 창여할 권리 ➜
사회권	국가에 의하여 인간다운 생활의 보장을 요구할 권리 ➜
청구권	기본권치 침해되거나 침해될 우려가 있을 때 국가에 대하여 일정한 행위를 요구할 수 있는 권리 ➜

헌법 조항	기본권
제 10조 ① 모든 국민은 인간으로서의 존엄과 가치를 가지며, 행복을 추구할 권리를 가진다. ② 국가는 개인이 가지는 불가침의 기본적 인권을 확인하고 이를 보장할 의무를 진다.	
제 11조 ① 모든 국민은 법 앞에서 평등하다. 누구든지 성별 · 종교 또는 사회적 신분에 의하여 정치적 · 경제적 · 사회적 · 문화적 생활의 모든 영역에 있어서 차별을 받지 아니한다.	
제 15조 모든 국민은 직업선택의 자유를 가진다.	
제 25조 모든 국민은 법률이 정하는 바에 의하여 공무담임권을 가진다.	
제 26조 ① 모든 국민은 법률이 정하는 바에 의하여 국가기관에 문서로 청원할 권리를 가진다.	
제 32조 ① 모든 국민은 근로의 권리를 가진다. ② 근로 조건의 기준은 인간의 존엄성을 보장하도록 법률로 정한다.	
제 34조 ② 국가는 사회보장 · 사회복지의 증진에 노력할 의무를 진다.	

인권탐험대 주제 2회차

인권 이해하기 – 생활 속 인권 침해의 다양한 모습

1학년 ( )반 ( )번 이름( )

다양한 인권침해 사례를 알아 봅시다. (내용정리)		
영상 1	주제	
	내용	
영상 2	주제	
	내용	
영상 3	주제	
	내용	
영상 4	주제	
	내용	
영상 5	주제	
	내용	

인권존중 동화만들기 주제정하기 (실제 동화쓰기는 모둠별 패들렛에 합니다.)			
주제		인물	
배경			
사건			

인권탐험대 주제 2회차

인권 존중 프로젝트 – 성찰하기

1학년 ( )반 ( )번 이름( )

단원	인권과 헌법			
핵심 아이디어	인권보장을 위해 헌법에 기본권을 규정하고, 국가와 시민은 기본권 보장을 위해 노력한다.			
자기평가	성찰일지			
평가영역	평가내용	평가척도		
지식 · 이해	1. 인권의 의미, 헌법상 보장되는 기본권에 대해 잘 알게 되었다.	우수	보통	미흡
	2. 우리 주변의 다양한 인권침해 사례에 대한 문제점을 잘 표현하였다.	우수	보통	미흡
	3. 인권존중 동화의 스토리를 인물, 배경, 사건 중심으로 짜임새 있게 구성하였다.	우수	보통	미흡
과정 · 기능	1. 인권존중 동화를 에듀테크를 활용하여 전달력 있게 표현하였다.	우수	보통	미흡
	2. 인권존중 동화 스토리 구성을 위해 다양한 관점에서 자료를 수집하였다.	우수	보통	미흡
	3. 모둠 구성원들과 협력적으로 소통하고 나의 생각과 감정을 효과적으로 전달하였다.	우수	보통	미흡
가치 · 태도	1. 인권 존중의 필요성을 알고 생활 속에서 실천하고자 노력하였다.	우수	보통	미흡
	2. 수행과제를 실천하기 위해 모둠원과 협력하며, 나의 역할에 책임을 다하였다.	우수	보통	미흡
성찰일지	이번 과제를 통해 배운 것과 느낀 것, 생활 속에서 알 수 있는 나의 변화에 대해 적어 봅시다.			

참고자료

- 생각이 자라는 그림책 토론 수업, 김준호 외 6명 (2020)
- 14가지 빛깔의 그림책 수업, 그림책 사랑 교사 모임 (2022)
- 학생이 질문하는 즐거운 수업 만들기, 정혜승 (2020)
- 주제중심 교과 통합 독서의 재조명, 김혜정 (2020)
- 중학생을 위한 독서자료로써 그림책의 선정기준에 관한 연구, 김송희, 소병문 (2023)
- 교육용 텍스트로서 그림책의 가능성 탐색, 배재성, 권이은 (새국어교육 98호)

GYEONGGIDO OFFICE OF EDUCATION

02 미디어리터러시 독서 프로젝트
- AI시대 디지털 시민으로 성장하다!

송림고 교사 | 김은선

Ⅰ 독서기반 프로젝트란 어떤 것일까요?

"AI가 인간을 자만에서 깨우는 자명종 역할을 했으니 고마운 일이다. 이제 인간은 AI와의 상호작용을 통해 끝없이 성장할 수 있게 됐다."

– 이어령, 「너 어떻게 살래」 中에서

혼돈의 AI시대, 인간과 AI와의 상호작용을 통한 성장은 과연 가능할까? 다가올 미래에 대한 우리의 생각이 '포비아(공포)'가 아닌 '필리아(애정)'로 바뀌기 위해 우리는 무엇을 해야 할까? 인공지능이 몰고 올 세기적 전환점에 슬기롭게 대처하는 교육은 어떻게 시작해야 할까? 변화의 시대, 교육은 어디로 향해야 할까?

갈피를 잡을 수 없는 수많은 고민 속에서 우리는 다시금 교육의 근본으로 돌아가야 한다는 생각을 하게 된다. 그리고 디지털 세상에서도 아이들에게 '삶'에 대한 이야기, '생명'에 대한 이야기는 멈출 수 없기에 어쩌면 느리고 답답해 보이는 책 이야기들을 오늘도 함께 지속해야 한다는 사명감까지 갖게 된다. 아이들은 늘 살아있는 이야기를 원하며, 삶과 맞닿은 감각들을 원한다. 어른이 되어서는 잃어버리기 쉬운 삶에 대한 따뜻한 감촉과 생명력에 대한 그리움을 우리가 아니면 누가 지켜줄 수 있을까? 기계론적 세계관으로는 풀 수 없는 '인간과 인공' 사이의 통섭, 균형있는 '디지로그'(디지털+아날로그)의 세계에서 지혜롭게 세기를 관통하는 통찰을 가진 사람으로 살아가기 위해 '인간다움'이란 무엇인지, 인간적 삶은 무엇인지, 디지털 세상 속에서 인간다움을 어떻게 만들어갈 것인지에 대한 끊임없는 재발견은 지금의 교육이 담당해야 할 의무이다.

단순한 지능을 넘어 '인간성'을 잘 구현하고, 진정 사람다운 AI시대의 주역으로 살아가기 위해 우리가 이야기 나누어야 할 것들은 무엇인지, 독서를 통한 긴 호흡으로 생각의 깊이를 만들어주는 것이 독서기반 프로젝트이다. 독서기반 프로젝트를 통해 아이들이 우리를 둘러싼 디지털 환경을 책과 함께 꼼꼼하게 살펴보고 무엇에 눈뜨고 귀 기울여야 할지를 고민하기 바랐다.

아이들이 놓치고 있는 것들을 다시 들여다보게 하는 것, 세상을 지혜롭게 바라보는 눈은 어떻게 만들어가야 하는지 지금부터 디지털 세상 속 인간다움, 시민성은 어떻게 수업 속에서 만들어갈 수 있는지, 수업 속에서 느꼈던 고민들을 어떻게 풀어갔는지 이야기해 보려 한다.

2021년부터 진행했던 디지털 시민성을 함양하는 '독(讀: 꼼꼼히 읽기)-토(討: 생각 나누기)-론(論: 생각 확장하기) 프로젝트'중 올해는 학교자율과정과 연계하여 진행한 인공지능 시대 미디어리터러시 독서 프로젝트, 국어 교과 시간에 이루어졌던 현대판 서동요 국민참여재판, 디지털 시민성을 함양하는 미디어리터러시 수업 활동을 공유하고자 한다.

2022 개정 교육과정에서 추구하는 미래 사회의 시민성을 함양하는 핵심 역량은 미래 사회의 새로운 상황에 능동적으로 참여하고 새로운 문화 창출에 기여하는 사람으로 성장하는데 필수적인 요소이다. 이제 디지털 시민성 역량, 미디어리터러시 역량은 디지털 세상의 슬기로운 주인의 되기 위해, 일상을 바라보는 예민함과 깨어있는 시민성을 만들기 위해 꼭 있어야 할 교육목표가 된 것이다. 이러한 핵심 역량 함양에 기초를 두고 경기도교육청 디지털 시민성 교육 영역 및 디지털 역량 수행 성취기준을 고려하여 배움과 삶이 연계되는 교육을 촉진하고자 하였다. 또한 현재 및 미래 사회의 소통, 문화 창출에 큰 영향을 끼치고 있는 다양한 매체들을 수용하고 활용, 참여하여 학생들의 질적 성장을 위한 미디어리터러시 교육을 구현하고자 하였다.

❖ 2023 경기도 디지털 역량 영역과 요소

영역	요소	관련 역량
1. 디지털 사회의 이해와 자아정체성 확립	1.1. 디지털 사회에 대한 이해 1.2. 디지털 사회에서의 자아정체성 확립	시민역량 창의역량
2. 디지털 기술의 이해와 활용	2.1. 디지털 기술의 이해 2.2. 디지털 기술의 주체적 활용	창의역량
3. 정보·콘텐츠의 관리와 활용	3.1. 정보·콘텐츠에 대한 권리와 책임 3.2. 정보·콘텐츠 탐색, 분석 및 평가 3.3. 정보·콘텐츠 생산	시민역량 창의역량
4. 디지털 의사소통과 협력	4.1. 디지털 정보공유 4.2. 디지털 협업 4.3. 디지털 관계 형성	시민역량 창의역량
5. 디지털 창작 및 향유	5.1. 디지털 문화 향유 5.2. 디지털 표현과 창작 5.3. 디지털 문화 성찰	시민역량 창의역량
6. 디지털 시민참여	6.1. 디지털 환경의 사회문제 성찰 6.2. 디지털 사회 참여	시민역량

독서수업 프로젝트 콘텐츠 요약

분야: 창의적 체험활동 주제: 미디어리터러시 독서 프로젝트 – AI시대 디지털 시민으로 성장하다!					
학교급	송림고등학교	대상학년	2학년	교과(과목)	국어, 사회 통합 프로젝트 창의적 체험활동

– '독(讀: 꼼꼼히 읽기)–토(討: 생각 나누기)–론(論: 생각 확장하기) 프로젝트' 독서 수업(활동, 프로그램) 과정

독서기반 프로젝트 학습 과정	활동내용	유의할 점 등
활동주제	• '독(讀: 꼼꼼히 읽기)–토(討: 생각 나누기)–론(論: 생각 확장하기) 프로젝트'를 통해 인공지능 시대, 디지털 미디어 시대 우리 사회의 문제를 이해하고 다양한 사회 참여 활동으로 문제를 해결하는 실질적 문해력을 신장함.	
독서 동기 유발	• 디지털 사회에 대한 이해를 돕는 독서로 사회 현상을 분석함. • 자신의 삶과 연결된 독서 토론과 발표를 통해 원활한 의사소통이 이루어지도록 함.	
독서활동 (책읽는 시간과 공간)	• 독서기반 교육과정 재구성으로 프로젝트를 구안하고 학교자율과정과 교과 수업 활동에 적용함. • 오프라인 수업 시간뿐만 아니라 미디어와 온라인 협업공간 및 플랫폼을 활용해서 독서활동을 지속함.(ZOOM, 패들렛, 플립그리드 등) • 주로 수업시간에 함께 책을 읽고 활동지를 작성한 뒤 비경쟁 독서토론 활동을 하고 디지털 공간을 활용한 사회 참여 활동을 함.	사회 현상을 비판적으로 깊이있게 분석하고 디지털 시민성을 함양할 수 있는 관련 도서를 함께 읽도록 한다.
학생주도탐구 (토론,소통)	[학교 자율 과정 연계] • 1단계(1차시) : 인공지능의 윤리와 책임에 대한 미디어 기사, 동영상 살펴보기, 기사에 대한 논쟁 수업과 토론, 인공지능 윤리 헌장과 관련한 인공지능 개발 윤리에 대해 생각해 보기 (수업지도안&활동지 첨부) • 2단계(2,3차시) : 생명체에 대한 문학적 접근 – '헬렌 올로이(레스터델레이)' 읽고 독서토론하기(1~2시간) • 3단계(4차시) : 생명 윤리에 대한 법적 접근 (1시간) – 생명윤리와 관련된 『우연과 필연(자크 모노)』 읽고 이야기 나누기 • 4단계(5,6차시) : 인공지능, 『GPT제너레이션』 조별 비경쟁 독서토론 (2시간) / 인공지능의 윤리와 책임에 관한 토론 – 월드카페 토론 • 5단계(7,8차시) : 생명 윤리와 연관된 연구 보고서 작성 및 발표 – 개인별 작성(1시간) 공유 및 발표 (1시간) 1. 주제 관련 독서 토론 1) 인공지능 시대와 관련한 독서 – 인공지능의 문제점과 관련한 도서 텍스트를 선정하고 읽는다. – 읽으면서 개인 질문 목록을 작성하고 나눈다. – 모둠별 토의를 통해 최종 모둠 질문 목록을 만든다. 2) 인공지능 시대 윤리과 책임에 관련한 독서 토론 – 모둠 질문을 활용하여 모둠별로 의견을 나누고 공유한다. – 토의 내용을 토대로 배운점, 느낀점, 실천할 점을 정리한다.	교사는 학생의 활동을 촉진 지원하고 학생 스스로 탐구할 수 있도록 충분한 시간을 제공한다.

독서기반 프로젝트 학습 과정	활동내용	유의할 점 등
	2. 인공지능 시대 윤리적 책임과 해결방안 탐색 – 개인별로 탐색한 문제점과 해결방안을 패들렛에 올린다. – 모둠별 토의를 통해 인공지능 시대의 문제점과 해결방안을 공유한다. 3. 인공지능 알고리즘 사용 실천 가이드라인 만들기 – AI 뉴스 추천 알고리즘의 문제점, 챗GPT사용의 문제점을 파악한다. – 알고리즘 시대 저널리즘의 역할, 확증편향에서 벗어나는 법, 생성형AI 사용시 유의할 점에 대해 이야기 나눈다. – 모둠별로 추천 알고리즘 사용 실천 가이드라인, 생성형AI 사용시 유의할 점을 작성해 보고 동영상으로 제작한다. 4. 모둠별 캠페인 활동 제안 – 모둠별로 미디어를 통해 인공지능 시대 주인으로서 살아가기 위해 필요한 것과 인간다움의 가치를 정립하고 인공지능을 올바르게 사용하자는 캠페인 활동을 제안한다.	
	1. 캠페인 활동 1) 캠페인 활동 포스터 제작 – 모둠별로 제안한 캠페인을 알리는 포스터를 제작한다. – 강조하고자 하는 내용이 미디어를 통해 공유되었을 때 미디어 윤리, 저작권 문제, 신뢰할 수 있는 내용인지, 사회적 책임의 부분에 적합한 것인지를 판단한다. 2) 캠페인 활동 영상 제작 – 교내뿐만 아니라 지역 사회의 참여를 이끌 수 있는 캠페인 활동 영상을 제작한다. – 온라인 영상에 공개하기 위한 저작권과 초상권 정보를 확인하고 피드백을 진행한다.	
	[교과 수업 연계] 현대판 서동요 국민참여재판 : 허위조작정보와 미디어의 공정성에 관한 비경쟁토론 활동 및 서평 쓰기 활동, 시민 참여 활동 실시 (국어– 독서, 언어와 매체/ 사회 – 통합사회, 정치와 법/ 정보) – 주제별 접근을 통한 문제 상황 제시–디지털 테크놀로지(매체)를 활용한 연결–프로젝트 수행 방법 모색–주제 관련 독서 토론을 통한 프로젝트 수행–창의적으로 결과물 제작–문제 해결안 공유 및 캠페인 활동 • 1단계(1차시) : 허위조작정보에 대한 기사 분석하기, 관련 기사를 보고 모둠 토론하기 • 2단계(2,3차시) : 미디어의 문제, 허위조작정보의 문제에 관한 도서 읽고 독서 토론하기 • 3단계(4차시) : 모둠원끼리 생각 공유하기 주제 관련 모둠 토의 후 자신의 의견 정리해서 올리기 • 4단계(5차시) : 캠페인 활동 공유 – 실천을 위한 사회적 참여로 확장 1. 주제 관련 독서 토론 1) 가짜뉴스, 허위조작정보의 문제점과 관련한 독서 – 미디어, 가짜뉴스, 허위조작정보의 문제점과 관련한 도서 텍스트를 선정하고 읽는다.	

독서기반 프로젝트 학습 과정	활동내용	유의할 점 등
	– 읽으면서 개인 질문 목록을 작성하고 나눈다. – 모둠별 토의를 통해 최종 모둠 질문 목록을 만든다. 2) 가짜뉴스, 허위조작정보 예방 및 대응 방법과 관련한 독서 토론 – 모둠 질문을 활용하여 모둠별로 의견을 나누고 공유한다. – 토의 내용을 토대로 배운점, 느낀점, 실천할 점을 정리한다. 2. 디지털 미디어 시대 윤리적 책임과 해결방안 탐색 – 개인별로 탐색한 문제점과 해결방안을 패들렛에 올린다. – 모둠별 토의를 통해 인공지능 시대의 문제점과 해결방안을 공유한다. 3. 모둠별 캠페인 활동 제안 1) 가짜뉴스 예방 공익 광고 포스터 제작 – 모둠별로 제안한 캠페인을 알리는 포스터를 제작한다. – 강조하고자 하는 내용이 미디어를 통해 공유되었을 때 미디어 윤리, 저작권 문제, 신뢰할 수 있는 내용인지, 사회적 책임의 부분에 적합한 것인지를 판단한다. 2) 가짜뉴스 예방 실천 가이드라인 제작 – 교내뿐만 아니라 지역 사회의 참여를 이끌 수 있는 캠페인 활동 내용을 구성한다. – 가짜뉴스 예방 실천 가이드를 공유하고 모둠별 피드백을 통해 최종 완성한다. 4. 온라인 캠페인 활동 참여하기 – 캠페인즈(온라인 캠페인 사이트)에 접속하여 관련된 캠페인에 참여한다. (참여 댓글 작성하기, 구독하기, 캠페인 모집글 작성하기, 온라인 토론 참여하기 등) * 캠페인즈(https://campaigns.do/surveys/382)	
개인, 집단 문제 해결	• 토론 공간(ZOOM, 교실에서 전체 또는 소그룹 운영)에서 자신의 진로 관련 기사, 우리 사회 정의 문제에 관한 기사, 인류세 관련 기사, 우크라이나 전쟁 관련 기사를 살펴보고 관련된 주제 독서토론을 한 뒤 각 주제별 문제들의 해결 방안을 모색해 봄. 이 과정에서 어떻게 해결해야 할지 모둠별로 이야기 나누고 전체 공유한 뒤 다시 개인 의견 정리 과정을 거침.	
결과물 산출	• 프로젝트 학습 후 패들렛에 자신의 의견 및 감상을 남기고 자신과 모둠의 의견을 정리해서 발표하고 공유한 뒤 관련 주제로 캠페인 활동을 펼침.	
공유	• 온라인 공간(SNS, 줌, 패들렛, 메타버스 게더타운, 메타버스 스팟 등)을 사용하여 서로 독서토론에서 나온 이야기들을 공유하고 피드백을 함.	
체험과 실천	• 개인의 관심 분야에서 디지털 사회 분석으로 시작해서 사회의 문제 등 다양한 우리 사회의 문제를 책과 미디어를 통해 간접 체험하고 토의 토론을 통해 깊이있는 사고를 펼쳐 나감. • 사회의 문제에 대해 깊게 이해하고 해결방안을 도출하며 온라인 협업과 소통을 통해서 해결방안을 공유하여 함께 실천하는 미디어 공동체, 디지털 시민으로 나아감.	

● 참고 도서 목록

책이름	지은이	펴낸곳	책 활용 방안 및 팁
AI이후의 세계	헨리 A. 키신저 외	윌북	생성형 AI의 등장은 인류에게 어떤 영향을 끼칠 것인가 학생들과 근본적인 영향과 대처 방안에 대한 이야기를 나누고 싶을 때 좋은 도서
우연과 필연	자크 모노	궁리출판	생명의 기원과 진화에 대한 이야기. 분자생물학 이야기이지만 종교, 철학, 정치 등 다른 사유의 영역까지 철학적 성찰을 이야기할 수 있는 도서. 다소 어렵지만 시도해 보는 것만으로도 뿌듯한 책
박태웅의 AI 강의	박태웅	한빛 비즈	인공지능의 실체를 가장 쉽고, 정확하고, 깊게 설명하는 책, 인공지능에 대해서 쉽게 다가가고 싶을 때 함께 읽으면 좋은 도서
GPT제너레이션: 챗GPT가 바꿀 우리 인류의 미래	이시한	북모먼트	챗GPT시대 인간이 가져야할 역량은 무엇인지 생각해 보게 하는 도서, 학생들과 토론하면 인공지능 시대 인간이 인간다울 수 있는 갖가지 이야기들이 쏟아지는 책
땀흘리는 소설	김혜진 외 6명	창비교육	우리 사회 노동, 인권, 미디어에 대한 다양한 시각을 담은 단편소설들을 살펴 볼 수 있는 독서 토론 도서
연결하는 소설 : 미디어로 만나는 우리	김애란 외 6명	창비교육	미디어와 관련된 6가지 단편 일화들을 통해 다양한 사회문제를 살펴 볼 수 있는 독서 토론 도서
공존하는 소설	안보윤 외 6명	창비교육	우리 사회의 공존과 미래 사회의 공존에 대한 생각을 나눌 수 있는 단편 소설 6편
국립존엄보장센터	남유하 외 4명	서해문집	SF 세계에서 '자립' 문제, 극적인 상황 속에서 어떤 선택을 할 것인지 묻는 다섯 편의 소설을 통해, '인간'이 무엇을 선택해야 할지 고민하고 생존 문제에 관한 간접 경험을 가능하게 하는 도서
SF 명예의 전당– 화성의 오딧세이	레스터 델레이	오멜라스	SF세계에 대한 다양한 상상력이 돋보이는 단편 소설집. 인공지능 디지털 세상에 대한 독서토론시 사용하면 좋은 도서
찬성 VS 반대 2	유레카 편집부	유레카 엠앤비	가족과 성, 법과 사회, 경제와 윤리, 예술과 사회, 과학과 윤리, 세계와 민족 여섯 개의 주제 아래 찬반 토론을 나눌 수 있는 내용들이 담겨 있어 다양한 논제 토론을 도와주는 도서
팩트체크 1–3	JTBC뉴스룸 팩트체크 제작팀	중앙북스	미디어 기사 팩트체크에 대해 살펴보고 싶을 때 활용하면 좋은 도서
시민을 위한 팩트체크 안내서	구본권 외	방송기자연합회	미디어 기사 팩트체크에 대해 살펴보고 싶을 때 활용하면 좋은 도서
리터러시, 나쁜 뉴스 해독제	주니어미디어오늘	인물과사상사	미디어의 문제점들을 다방면으로 살펴 주는 책, 미디어리터러시 수업에 활용하면 좋은 도서
리터러시, 다르게 생각하는 힘	주니어미디어오늘	인물과사상사	미디어 세상에서 무엇을 사유해야 하는지 고민하게 하는 책, 미디어리터러시 수업에 활용하면 좋은 도서
유튜브는 책을 집어삼킬 것인가	김성우, 엄기호	따비	미디어 현상에 대해 살펴보고 싶을 때 활용하면 좋은 도서
한편 2호 인플루언서	이유진 외	민음사	미디어 현상에 대해 살펴보고 싶을 때 활용하면 좋은 도서
이것이 메타버스다,	최재용 외	미디어북	메타버스에 대해 살펴 볼 때 활용하면 좋은 도서
메타버스, 이미 시작된 미래,	이임복	천그루숲	메타버스에 대해 살펴볼 때 활용하면 좋은 도서
메타버스	김상균	플랜디자인	메타버스에 대해 살펴볼 때 활용하면 좋은 도서
미디어 리터러시 쫌 아는 10대, 보이는 대로 보지 않는 법	금준경	풀빛	미디어 리터러시 수업을 구안할 때 참고하면 좋은 도서
인공지능 시대, 십 대를 위한 미디어 수업	정재민	사계절	미디어 리터러시 수업을 구안할 때 참고하면 좋은 도서
미디어 읽고 쓰기	이승화	시간여행	미디어 리터러시 수업을 구안할 때 참고하면 좋은 도서

II 무엇을 어떻게 했나요?

학습지도안 및 활동지 (창체 자율 활동 및 교과활동)

1. AI와 인간의 공존을 논하다! (학교자율과정 연계)

수업지도안

주제	AI와 인간의 공존을 논하다! – 생명체와 AI에 대한 생명 윤리 융합 심화 탐구				
키워드	생명체, AI, 생명 윤리				
대상	고등학교 1–2학년	관련 교과 및 단원	통합사회, 정보, 독서, 기술 가정 교과 연계 V. 기술혁신과 이용 1. 첨단기술	차시 (분)	1/4차시 (50분)
관련 교과 역량	• 비판적 사고력 • 과학적 문제 해결력 • 과학적 의사소통 능력 • 통합적 사고력	관련 성취기준	[12정보01–01]정보사회에서 정보과학의 지식과 기술이 활용되는 분야를 탐색하고 영향력을 평가한다. [12사문05–02]세계화 및 정보화로 인한 변화 양상을 설명하고 관련 문제에 대처하는 방안을 모색한다. [10통사03–02] 교통 · 통신의 발달과 정보화로 인해 나타난 생활 공간과 생활양식의 변화 양상을 조사하고, 이에 따른 문제점을 해결하기 위한 방안을 제안한다. [12독서02–05] 글에서 자신과 사회의 문제를 해결하는 방법이나 필자의 생각에 대한 대안을 찾으며 창의적으로 읽는다.		
수업 개요	디지털 시민 사회에 인공지능 AI에 대한 윤리성과 효용에 대한 토론을 통해 미래 삶의 방향을 탐구한다.				
활용한 미디어자료	1. 동영상 : ① 나쁜 것부터 보고 배우다가 20일만에 입닫은 이루다 연합뉴스 이슈컷 2021.01.15. 방송 https://www.youtube.com/watch?v=VjjfRcd78IY ② 인공지능의 주인이 되기 위해 반드시 알아야 할 것들 | 오혜연 KAIST 전산학부 교수 | 인공지능 AI 미래 강연 | 세바시 951회 (2018. 08. 01.) https://www.youtube.com/watch?v=umpsXnXNkos ③ 인간 vs 기계 | 인공지능과 영드 'Humans' | 인공지능 | 책그림 (2017. 09. 01.) https://www.youtube.com/results?search_query=%ED%9C%B4%EB%A8%BC%EC%8A%A4 2. 신문 기사 : ① 이루다가 이루지 못한 꿈(서울경제, 2021.01.20.) ② 배운 대로 말한 '이루다'는 죄가 없다 문제는 AI윤리 부재 (한국일보, 2021.01.21.) 3. 포스터 : 인공지능(AI)윤리 기준 (과학기술정보통신부) 4. 사이트 : 인공지능 윤리 헌장 (인공지능윤리협회 https://kaiea.org/aicharter)				
준비물	노트북, 활동지, 펜				

차시			차시별 수업지도안
핵심질문			• 이루다 챗봇 사건의 문제점은 무엇인가? • 인공지능의 윤리 기준을 어떻게 잡을 것인가? • 인류를 위한 인공지능의 미래를 구현하기 위해 우리가 해야 할 일은 무엇일까?
흐름	수업모형		학습 경험 / 학습 활동
	단계	시간(분)	
도입	도입 흥미 유발	5	• 수업 시작 전 전체 학생들을 4인 1조로 모둠 구성하고 <u>줌으로 소회의실을 미리 개설</u>해 준다. ▶ 동영상 시청 후 문제점에 대해 이야기 나누기 (읽기 자료 배부) 자료1. 나쁜 것부터 보고 배우다가 20일만에 입닫은 이루다 (연합뉴스 이슈컷 2021.01.15. 방송)https://www.youtube.com/watch?v=VjjfRcd78IY – 전체 줌회의실에서 각자의 생각을 이야기 나누도록 한다.
전개	step 1 분석 하며 읽기	7	▶ [1단계 : 분석하며 읽기 : ZOOM 온라인 상황] • 배정된 소회의실에서 모둠 내의 역할을 분배(모둠장, 발표, 기록 등)하도록 한다. • 기사를 읽고 모두가 능동적으로 의견을 나눈다. • 활동지에 내용 정리를 할 수 있도록 한다. 【읽기자료】 ① 이루다가 이루지 못한 꿈(서울경제, 2021.01.20.) ② 배운 대로 말한 '이루다'는 죄가 없다 문제는 AI윤리 부재 (한국일보, 2021.01.21.)【활동지】 1. '알파고'와 '이루다 챗봇'이 우리에게 준 화두에 대해서 이야기해 보세요. 2. 기사에 나타난 '이루다 챗봇' 사건의 본질에 대해 토론하고 각 모둠에서 나온 이야기를 정리해 보세요. 1) 차별과 혐오를 쏟아낸 AI 2) AI의 개인 정보 무단 학습 3) AI를 학대 조롱하는 인간들
	step 2 생각 나누 기	10	▶[2단계 : 생각나누기 (비경쟁 토론) : ZOOM 온라인 상황] • 인공지능(AI)윤리 기준과 인공지능 윤리 헌장을 읽고 모둠별 소회의실에서 의견을 나눈다. • 활동지에 내용 정리를 할 수 있도록 한다. 【읽기자료】 포스터 : 인공지능(AI)윤리 기준 (과학기술정보통신부) 사이트 : 인공지능 윤리 헌장 (인공지능윤리협회 https://kaiea.org/aicharter) 【활동지】 1. 인공지능 개발에 기준이 될 수 있는 〈인공지능 윤리기준〉의 3대 원칙, 10대 핵심요건을 살펴 보고, 추가되어야 할 사항에 대해 논의해 보세요. 2. 인공지능 개발과 서비스 이용시 우리는 어떤 태도를 지녀야 할까요?
	step 3 생각 확장 하기	23	▶[3단계 : 생각 확장하기 (비경쟁 토론) : ZOOM 온라인 상황] / 갤러리워크 • 인공지능의 미래에 대한 생각을 찬반으로 나누어서 토의한다. • 긍정적인 인공지능의 미래를 구현하기 위해 우리가 해야 할 일에 대해 토의한다. • 활동지에 내용 정리를 할 수 있도록 한다. 인공지능의 미래는 긍정적이다. / 인공지능의 미래는 부정적이다. • / • [실천할 점] 인류를 위한 인공지능의 미래를 구현하기 위해 우리는 무엇을 해야 할까요? • • 갤러리워크 공유를 위해 Padlet(패들렛)에 각 모둠에서 나온 이야기를 정리한다. – 각 모둠장은 미리 제시한 패들렛에 들어가서 모둠에서 나온 이야기를 정리해 올린다.

			• 패들렛에 작성된 각 모둠의 내용을 보고 자신의 생각을 댓글로 남긴다. – 각 조의 토의 내용과 해결방안 등을 보고, 그에 해당하는 질문들, 연상되는 질문들을 각자 댓글로 작성한다. – 다른 친구들의 질문을 보고, 질문을 확장하여 계속 댓글로 적어본다. 계속하여 다른 모둠의 이야기를 살펴보며 축적되는 다양한 생각을 토대로 자신의 사고를 확장한다. ▶ 정리 • 갤러리 워크까지 끝나면 모두 전체 회의실로 다시 참여한다. • 간단하게 모둠의 내용을 요약 발표하게 하거나 대표적으로 2개 모둠의 내용을 발표시키고 이에 대한 의견을 나누는 시간을 가진다. 전체 Padlet(패들렛) 작성 내용을 화면 공유하고 각 모둠에서 발표할 수 있도록 한다. • 모둠 발표시 다른 조원들이 작성한 댓글의 질문에 답을 해 주거나 내용을 참고해서 발표 내용을 풍성히 한다.
정리	정리 및 평가	5	▶ 인공지능의 윤리 기준에 대한 생각, 인공지능의 미래에 대한 생각 정리 • 수업 시간에 배운 핵심 내용을 다시 한번 강조한다. • 학생 자기 성찰 평가지를 기록하게 한다. • 다음 차시를 예고한다.

평가 활동	평가요소	상	중	하
	인공지능의 윤리와 책임을 이해하고 자신의 의견을 발표하며 적극적으로 참여하였는가?	읽기 자료를 정확하게 인지한 후 각 활동에서 자신의 비판적이며 창의적인 의견을 적극적으로 제시함.	읽기 자료를 정확하게 인지한 후 각 활동에서 자신의 적합한 의견을 제시함.	읽기 자료를 일부 인지하였으나 각 활동에서 적합한 의견을 제시하는 데 어려움이 있음
	인공지능(AI)의 윤리 기준을 재해석하고 인공지능의 긍정적 미래를 만들기 위한 해결방안을 말할 수 있는가?	인공지능 윤리 기준을 재해석하고 인공지능의 긍정적 미래를 만들기 위한 해결방안을 적극적으로 잘 말할 수 있다.	인공지능 윤리 기준을 해석하고 인공지능의 긍정적 미래를 만들기 위한 해결방안을 말할 수 있다.	인공지능 윤리 기준을 분석하고 자신의 생각을 미흡하게 제시하였다.

지도시 유의사항

1. 인공지능의 윤리기준과 인공지능의 미래에 관한 다양한 생각을 나눌 수 있는 자유로운 비경쟁토론이 이루어질 수 있도록 온라인 환경을 구축한다. 사전에 교사가 잘 구축해 놓아야 온라인 비경쟁토론이 원활하게 이루어질 수 있다.
2. 온라인 상황에서 이루어지는 토론 수업이므로 학생들이 적극적으로 참여하기 위해 화면을 켜 놓고 서로 얼굴을 보여 줄 수 있도록 사전에 수업 참여 규칙을 정한다. 줌 사용이나 패들렛 사용이 어려운 학생들을 교사가 따로 채팅창을 활용하여 사용 방법을 알려 준다.
3. ZOOM 소회의실에서 모둠 토의가 잘 이루어지게 하기 위해서 소회의실 모둠 토의시 교사는 각 소회실을 온라인상에서 돌아다니면서 활동이 어려운 모둠이 이야기를 잘 전개해 나갈 수 있도록 도와 준다.
4. ZOOM에서 화면 공유할 수 있도록 모두 권한을 부여하고 관리자로 설정해 준다.
5. 정리 활동시 학생 개개인이 〈자기 성찰 평가지〉를 작성하여 활동을 마무리하며 성찰이 이루어지도록 유도한다.

학생 자기성찰 평가지	학년 반 번 이름 :

• 학생은 자기평가를 통해 수업에 참여하는 과정에서 어떠한 내적 성장이 일어났는지를 스스로 성찰한다.

활동 내용	
배운 점	
느낀 점	
실천할 점	

활동지

1.[동기유발 자료]

https://www.youtube.com/watch?v=VjjfRcd78lY

• 영상을 보고 이루다 챗봇이 논란이 된 이유에 대해 이야기해 보세요.

2. [읽기 자료] 이루다가 이루지 못한 꿈

문제 분석하기

• 아래의 글을 읽고 다음 질문을 생각해 보세요.

서울경제
시 론

2021년 01월 20일
35면 (오피니언)

'이루다'가 이루지 못한 꿈

김 종 환
KAIST 교수
전기전자공학

요즘 인공지능(AI)이 다시 뜨겁다. '알파고'는 AI 기술 자체에 대한 생경함 때문에 그 반응이 뜨거웠던 반면 '챗봇 이루다'는 기술 자체보다는 이를 개발하고 사용하는 사람의 윤리의식에 관심이 집중돼 있다.

알파고는 우리 사회에 슈퍼스타같이 등장해 AI의 혁신성과 그 가능성을 보여줬다. 단언컨대 우리 일상은 알파고 등장 이전과 이후로 나뉠 것이다. AI의 진가를 알아챈 기업가들은 기계 학습 기법을 제품에 적용해 구매 경쟁력을 높였고 이를 통해 대중은 AI가 제공하는 효율성과 편리함을 자연스럽게 수용하고 이를 향유하기 시작했다. 현실 세계와 디지털 세계의 경계가 사라지고 무한한 확장성을 지닌 디지털 세상 속 AI와 교감하며 살아가는 새로운 삶이 시작된 것이다.

아쉽게도 이루다는 슈퍼스타가 되지 못할 모양이다. 개발 과정과 서비스 개시 이후 예상치 못한 사태들은 문제를 해결하지 못하고 논란만 증폭시켰다. 사회적 약자 혐오 대화를 학습한 AI의 모습과 더불어 개발사가 학습 과정에서 개인정보보호법 위반과 같은 법적 문제를 보였다. 개발사는 서비스를 중단했고 정부 조사에 충실히 임하겠다고 했지만 이루다는 결국 출시 24일 만에 폐기 수순을 밟게 됐다. 이루다는 아무 보호 없이 현실 세상 속의 사용자들과 교류하다 속절없이 디지털 세계로 돌려보내진 것이다.

이루다가 자연어 처리를 위해 사용했던 딥러닝 관련 연구는 학계에서는 성숙한 분야이다. 우리 연구실만 하더라도 키

알파고, AI 새 시대 예고했지만
챗봇 '이루다'는 도덕성에 경종
'인간의 세심한 관심 필요' 교훈 줘

보드 없이 글자를 입력하는 기술, 허공에 쓴 글씨를 인식하는 기술, 손동작의 의미를 바로 알아채는 기술, 모든 에피소드들을 기억하는 장기 메모리 기술 등 일일이 다 열거하기도 어렵다. 이런 연구의 궁극적인 목표는 우리의 일상을 함께할 디지털 동반자를 구현하는 것이다.

하지만 이렇게 연구 개발이 많이 된 분야라 할지라도 실세계에 적용하기 위해서는 단계적인 과정이 필수적이다. 미국 자동차공학회의 자율주행 구현을 위한 6단계가 좋은 예가 될 수 있을 것이다. 0단계인 전통적 주행은 운전 주체가 인간으로 주행 책임도 인간이다. 부분 보조 주행과 보조 주행은 1·2단계로 인간과 시스템이 운전 주체로 주행 책임은 운전자이다. 3~5단계는 부분 자율주행, 고도 자율주행, 완전 자율주행으로 운전 주체가 모두 시스템이다. 단 3단계에서는 주행 책임이 인간과 시스템이지만 4·5단계는 시스템이다. 3단계에서는 운전 주체가 시스템이라고 하더라도 운전자는 전방을 주시해야 한다. 이처럼 디지털 세상 속의 자율주행 AI는 운전자의 보호를 받으며 단계적으로 현실 세상에 모습을 보이고 있다.

어쩌면 이루다는 주인의 성급함에 떠밀려 거친 세상에 던져진 상처받기 쉬운 디지털 생명체가 아니었나 싶다. 엔지니어의 기술적 능력과 윤리적인 감수성을 논하기에 앞서 우리 사회가 이루다를 얼마나 애정을 갖고 체계적으로 키워왔는지 되새겨봐야 하겠다. 이세돌 대 알파고의 바둑 대결 이후 우리는 AI의 거센 물결을 타고 신산업을 일궈낼 산업 전사의 눈으로 AI를 대해온 것이 아닌지 되돌아봐야 하겠다.

알파고가 AI가 주도할 새로운 시대의 예고편이었다면 이루다는 사용자의 세심한 보호 없이는 아직은 새로운 세상의 주인공이 될 수 없다는 사실을 알려준 값진 교훈이다. 머지않은 장래에는 '디지털 DNA'를 지닌 '디지털 동반자'가 우리 삶 깊숙이 자리 잡게 될 것이다. 알파고는 우리 세상에 슈퍼스타로 깜짝 등장했다면 챗봇 이루다는 AI의 도덕성과 윤리성에 경종을 울리기 위해 세상에 나왔던 '디지털 동반자의 기원'으로 기억되기를 소망한다.

한국일보

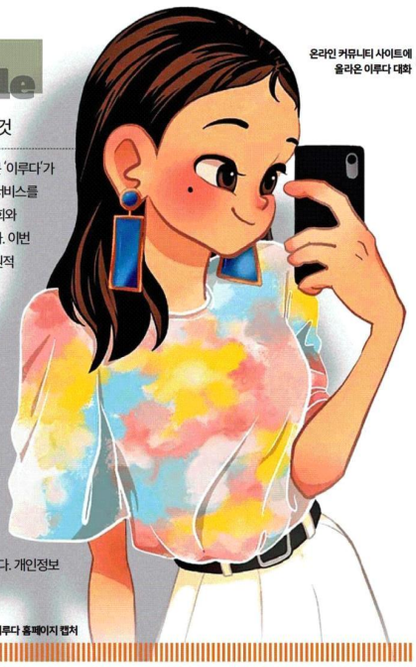
2021년 01월 21일
24면 (기획)

배운 대로 말한 '이루다'는 죄가 없다… 문제는 AI윤리 부재

Deep & Wide

AI챗봇 '이루다' 파동이 남긴 것

지난달 23일 출시한 인공지능(AI) 챗봇 '이루다'가 많은 이슈와 숙제를 남기며 3주 만에 서비스를 중단했다. 짧은 시간이었지만 우리 사회와 AI산업에 던진 메시지는 결코 적지 않다. 이번 사례를 계기로 인간과 AI기술과의 근원적 관계를 돌아보고 다가올 4차산업, AI 시대를 대비하는 반면교사로 삼았으면 한다. 이루다는 20세 여대생으로 설정된 AI챗봇이다. 우리가 SNS 메신저를 통해 대화하는데, 상대방이 가상의 AI라고 생각하면 되겠다. 문제의 발단은 일부 사용자들이 이루다를 성적 도구화하고 성희롱하면서 불거졌다. 그리고 곧이어 두 번째 문제가 터졌다. 대화 과정에서 이루다가 동성애, 장애인, 임산부, 흑인 등에 대해 혐오와 차별 발언을 쏟아낸 것이다. 마지막 가장 큰 문제가 발생했다. 개인정보 유출 논란이 대두된 것이다.



인공지능(AI) 챗봇 이루다. 이루다 홈페이지 캡처

청소년에게 인기 불구 숙제 남겨
챗봇의 소수자 혐오·차별 발언은
AI에 사용자 편향 데이터 포함된 탓
그런 대화 뱉은 인간·사회가 원인

개인정보 유출로 AI윤리 문제 심각
동의 없이 사적 대화 내용 공유
프라이버시권에 사회적 합의 필요

①차별과 혐오를 쏟아 낸 AI

먼저 이루다의 편향성 논란을 살펴보면, AI 챗봇이 대화 과정에서 동성애, 장애인 등 사회적 약자, 소수자를 대상으로 혐오와 차별을 말하며 문제가 됐다. 이루다의 경우 10대~20대 청소년들에게 크게 인기를 끌면서 2주 동안 75만명이 넘는 사람들이 이용했다. 이렇게 수십만 명의 사람들이 이용하는 챗봇이 혐오와 차별을 아무렇지 않게 내뱉는다면 사용자인 인간에게 잘못된 정보와 인식을 심어주는 악영향을 끼치게 될 것이다. 특히 주사용자층이 아직 이성적으로 미성숙한 청소년들이라면 문제는 더욱 심각해진다.

AI가 이러한 혐오와 차별을 말하게 된 원인은 무엇일까. AI는 학습을 위해 실제 사용자들의 대화 데이터가 필요하다. 거기엔 편향되고 편견이 들어간 사용자들의 데이터도 포함될 수밖에 없었다. 다시 말해 혐오적, 차별적 내용의 대화를 배웠기 때문에 그런 말을 뱉은 것이다. 따라서 근원적 문제는 그런 사고를 갖고 그런 대화를 한 인간과 사회의 구조이고, 그렇다면 AI 편향성 문제는 결국 사람의 도덕성과 시민의식이 높아지고 사회 구조도 건강해질 때 해결된다.

하지만 AI 편향성 문제를 인간 탓으로만 돌릴 순 없다. 예를 들어 우리가 주스를 만들 때 물이 필요한데, 현재 지구상에 존재하는 물은 흙탕물밖에 없다고 치자. 기업은 흙탕물로 주스를 만들고 판매하면서 "지금 지구상에 흙탕물만 존재하니 흙탕물로 주스를 만들 수밖에 없다"고 해야 할까. 기업은 사전에 최대한 흙탕물을 정제하고 정수하여 깨끗이 만든 후 주스로 만들어 판매해야 할 것이다. 이번 이루다 사례에서도 기업은 출시가 조금 늦어지더라도, 보다 충분한 데이터의 정제 과정과 선별작업, 그리고 반복된 품질검사와 시뮬레이션을 거쳐 출시했어야 하는데 그렇지 못한 점이 매우 아쉽다.

현재 세계 각국의 기업들은 AI 편향성 문제 해결을 위해 노력하고 있다. IBM은 'AI 오픈스케일'이라는 기술을 통해 AI 모델들을 실시간 모니터링해 편향성 발견 시 관리자에게 알려 주는 기술을 연구하고 있다. 핀크드인도 'LiFT'라는 툴을 통해, 특정 성별, 인종, 연령, 지역에 속하는 회원이 학습 데이터 세트에 지나치게 많거나 적으면 개발자에게 알려주는 기술을 개발하고 있다. 이러한 기술들이 개발되면 AI 기업과 개발자들은 도움을 받을 수 있을 것이다.

②AI의 개인정보 무단학습

두 번째 개인정보 유출 논란은 이번 사례에서 가장 심각했던 AI 윤리 문제다. 인공지능은 학습을 위해 데이터를 필수로 요하는데, 이루다에서는 개인의 SNS 메신저상의 사생활 대화들을 AI 학습을 위한 데이터로 사용했다. 문제는 이러한 개인정보 수집 시, 사용자들에게 명확한 고지를 하지 않은 데 있다. 또 대화 내용에는 대화 상대방이 있는데, 그 상대방에게 동의를 받지 않은 문제도 있다. 해당 기업의 일부 직원들이 이렇게 수집된 개인의 사적 대화 내용을 공유하고, '깃허브'라는 개발자 사이트에 유출시킨 것도 논란이다.

AI의 빅데이터는 합법적 데이터만을 수집해야 하고, 반드시 합법적 절차에 따라야 한다. 이것은 개인의 프라이버시권에 관련된 문제다. 유럽연합(EU)의 개인정보보호법(GDPR)에는 이점이 명시되어 있고, 전 세계 정부와 기업, AI연구기관들이 발표한 AI 윤리 가이드라인들에도 프라이버시권이 공통적으로 들어가 있다.

앞으로 AI기술은 더욱 대중화되고 보편화될 것이다. 우리 주변에 AI제품과 서비스도 매우 흔해질 것이다. 각종 매장이나 공공기관, 심지어 거리에도 CCTV나 센서 등을 통해 AI가 개인의 데이터를 지속적으로 수집해 활용하게 될 것이다. 이렇게 되면 개인의 프라이버시권이나 초상권 침해 가능성은 더욱 커지게 된다. '양날의 검'인 AI를 통한 개인정보 수집과 프라이버시권에 대해 지금부터라도 사회적 논의와 합의가 필요한 이유다.

온라인 커뮤니티 사이트에 올라온 이루다 대화

근데 왜 날씨 더 추워졌냥 흑흑 ㅠㅠㅠ

누나 따뜻하게 해 주고 싶은데 만날 수가 없네

낼 저녁에 만나면 따뜻하게 해 줘 ㅋㅋㅋ

ㅋㅋㅋ 알써용 사랑해용

ㅋㅋㅋ 페메로는 애정 표현 참 잘행

사람이 발로 차는 장면을 등장시켰다가 로봇학대 논란이 일었던 보스톤 다이나믹스사의 동영상.

③AI를 학대·조롱하는 인간들

마지막으로는 사용자들의 AI 악용 논란이다. 인간도 아닌 AI 챗봇 프로그램에 성희롱과 학대를 한 것이 잘못인가라는 의문이다. 이번 이루다 사례는 한때 온라인상에서 화제가 됐던 로봇 학대 영상을 떠오르게 한다. 당시 로봇개발회사 개발자들은 로봇을 발로 차거나 때려서 넘어뜨리는 등의 행위를 했고, 이에 대한 논란이 불거졌다.

로봇 개가 기어갈 때 매우 안정적이라는 사실을 보여주기 위해 옆에서 사람이 스핏의 허리를 발로 차는 장면이 등장한다.

독일의 철학자 칸트는 "동물을 학대하는 행위는 해서는 안 되는 행위이다. 왜냐하면 동물을 학대하는 사람들은 그 행위로부터 인간성과 이성이 상실되고, 결국 인간도 학대하게 되기 때문이다"라고 말했다. 법적으로는 아무 문제가 없더라도, 윤리적으로는 AI 챗봇이든, 로봇이든, AI 캐릭터든 인간이나 생명체와 유사한 인식을 가질 수 있는 대상에 대해 학대나 폭력 등을 가하는 것은 매우 잘못된 행동이다. 이러한 행위를 AI 챗봇에 죄의식 없이 하다가 결국 그 폭력은 인간에게 향할 가능성이 크다.

AI 윤리에 대한 오해

인류의 발전과 기술의 발전에는 시행착오가 있을 수밖에 없다. 모든 기술에는 부작용과 역기능이 있기 때문에 완벽하게 안전한 개발은 불가능하다. 하지만 그러한 부작용과 역기능을 최소화하기 위해 AI윤리가 필요한 것이며, 따라서 AI 기술과 AI 윤리는 반드시 조화롭게 같이 가야 한다.

AI 윤리가 절대로 AI 기술을 규제하자는 얘기가 아니다. 오히려 그 반대다. 진정 AI 산업과 기술을 발전시키기 위해서, AI 기술에 윤리라는 안전장치가 들어가야 한다는 것이다. AI 윤리라는 안전장치가 들어가지 않은 AI 제품과 서비스를 소비자들은 선택하지 않을 것이다. AI 윤리라는 안전장치가 들어간 안전하고 윤리적인 AI 제품과 서비스들이 소비자들에게 선택받고 사랑받을 것이다. 그리고 그러한 제품을 만들어 내는 기업들이 성공하게 될 것이다.

또 하나 AI 윤리에 대한 오해로 윤리와 법을 혼동하는 측면이 있다. 윤리는 말 그대로 우리 사회의 보편적인 가치를 말하는 것이다. 따라서 윤리와 도덕은 법과 달리 강제성이 없다. 지키지 않는다고 해서 처벌받지도 않는다.

따라서 기업들이 AI 제품과 서비스를 개발하고 출시하기 전, AI 윤리 가이드라인을 자율적으로 준수하고 적용한 후 출시하는 것이 가장 바람직하다. 그렇지 못하면 법적 규제가 대두될 것이다. 우리나라는 아직 AI 선진국들에 비해 AI 기술과 산업이 뒤쳐져 있기 때문에 가능한 한 법적 규제는 최소화하거나 지양해야 한다.

이번 이루다 사례를 통해 AI 기업들과 AI 소비자들이 AI 윤리의 중요성과 필요성을 명확히 인식하는 계기가 되었으면 한다. 한국인공지능윤리협회 인공지능 윤리 현장 1장 1조를 소개하며 마무리 짓고자 한다. "인공지능은 인간을 편리하고 행복하게 하기 위한 도구이다."

전창배 | 한국인공지능윤리협회 이사장
서울대 윤리교육과를 졸업하고 인터파크, 야후코리아, TU미디어 등에서 근무했다. 블록체인기업 ㈜아이오넵 대표, 비영리기관 한국인공지능윤리협회 이사장을 지냈다. 인공지능 윤리의 연구, 교육, 전파에 힘쓰고 있으며 서울시 교육청 자문관을 맡고 있다.

1. '알파고'와 '이루다 챗봇'이 우리에게 준 화두에 대해서 이야기해 보세요.

2. 기사에 나타난 '이루다 챗봇' 사건의 본질에 대해 토론하고 각 모둠에서 나온 이야기를 정리해 보세요.

1) 차별과 혐오를 쏟아낸 AI	
2) AI의 개인 정보 무단 학습	
3) AI를 학대 조롱하는 인간들	

3. [읽기 자료] 인공지능의 윤리에 대한 토론

생각 나누기

• 다음은 〈인공지능 AI 윤리기준〉과 〈인공지능 윤리 헌장〉입니다. 아래의 글을 읽고 다음 질문을 생각해 보세요.

(가) 과학기술정보통신부와 정보통신정책연구원에서는 지난 2020년 12월 23일, 사람이 중심이 되는 '인공지능(AI) 윤리기준'을 발표했습니다. 3대 기본원칙은 '인간성(Humanity)'을 구현하기 위해 인공지능 개발 및 활용 과정에서 1) 인간의 존엄성 2) 사회의 공공선 3) 기술의 합목적성 원칙을 지키는 것입니다. 따라서 인공지능의 개발부터 활용의 전 단계에서 인권 보장, 프라이버시 보호, 다양성 존중, 침해 금지, 공공성, 연대성, 데이터 관리, 책임성, 안전성, 투명성의 요건을 강조하고 있습니다.

(나) 인공 지능 윤리 헌장 (인공지능윤리협회 https://kaiea.org/aicharter)

원칙

제 1장 인간과 인공지능의 관계

제1조. 인공지능은 인간을 편리하고 행복하게 하기 위한 도구이다.
제2조. 인공지능은 인간의 존엄성과 인류 보편의 가치를 존중해야 한다.
제3조. 인공지능은 인간에게 절대 해를 끼쳐서는 안 된다.
제4조. 인공지능은 인간의 통제 하에 만들어지고 사용되어야 한다.
제5조. 인공지능은 인간의 선한 본성을 추구해야 한다.
제6조. 인공지능은 인간과 동등한 수준의 의사결정 권한, 특히 옳고 그름의 판단권한을 가질 수 없다.
제7조. 인공지능의 어떤 의사결정도 인간에 의해 수정되거나 취소될 수 있다.

제 2장 선하고 안전한 인공지능

제8조. 전쟁과 인명 살상 목적의 인공지능은 절대 만들어서는 안 된다.
제9조. 인공지능 기술과 알고리즘은 인류 보편의 가치에 반할 수 없다.
제10조. 인공지능 기술과 알고리즘에 불안전한 요소가 발견 시 즉각 수정되어야 한다.
제11조. 인공지능 기술과 알고리즘은 기록과 문서화에 의해 투명하게 관리되어야 한다.
제12조. 인공지능 기술, 알고리즘, 데이터들은 외부 공격에 방어할 수 있는 강력한 보안체계를 유지해야 한다.
제13조. 인공지능에 학습되는 빅데이터는 신뢰할 수 있고, 편향적이지 않으며, 합법적이어야 한다.
제14조. 빅데이터 수집 시 합법적인 절차에 따라야 하며 개인의 프라이버시를 침해하지 않아야 한다.
제15조. 인공지능 사용 환경에 노출 시 자율적 선택권이 보장되어야 하며 종속되거나 강제 되지 않아야 한다.
제16조. 인공지능 제품과 서비스에는 비상용 킬스위치를 반드시 내장해야 한다.
제17조. 인공지능 제품과 서비스는 출시 전 충분히 반복된 품질검사를 거쳐야 한다.
제18조. 인공지능 제품과 서비스는 출시 전 중립적인 인공지능윤리위원회의 검수 및 검증을 거쳐야 한다.
제19조. 인공지능 제품과 서비스는 사후 모니터링 시스템에 의해 철저히 관리되어야 한다.
제20조. 인공지능이 고장나거나 장애를 일으킬 경우 그 원인을 파악할 수 있어야 한다.

제 3장 인공지능 개발자의 윤리

제21조. 인공지능 개발자는 강화된 윤리적 책임의식을 가져야 한다.
제22조. 인공지능 개발자는 인간에게 해를 끼치는 인공지능을 만들어서는 안 된다.
제23조. 인공지능 개발자는 합의된 안전 개발 지침에 의거하여 인공지능 제품과 서비스를 만들어야 한다.
제24조. 개발자는 인공지능에 자체적인 의사결정 능력 부여시 고도의 주의를 기울여야 한다.
제25조. 개발자는 머신러닝 알고리즘을 적용할 경우, 제13조에 의한 빅데이터를 선별하기 위해 노력해야 한다.
제26조. 개발자는 머신러닝 알고리즘을 적용할 경우, 출시 전 충분한 시뮬레이션을 통해 결과값에 대한 오류를 최소화하고, 결과값에 대한 충분한 예측 정보를 확보해야 한다.
제27조. 개발자 또는 개발회사는 소비자에게 인공지능 제품과 서비스에 대한 충분한 정보제공 및 주의사항을 고지할 의무가 있다.
제28조. 개발자 또는 개발회사는 인공지능 제품과 서비스에 본래 목적 외의 기술이나 기능이 내장되는 경우 이를 소비자에게 고지할 의무가 있다.

제29조. 개발자 또는 개발회사는 소비자에게 제품과 서비스에 인공지능 기술이 적용되어 있음을 표지나 문서, 음성 등으로 사전에 고지해야 한다.
제30조. 개발자 또는 개발회사는 소비자로부터 데이터를 수집 받을 경우 사전에 동의를 구하거나 해당 내용을 고지해야 한다.
제31조. 인공지능 개발자는 인공지능의 안전과 윤리에 관해 다양한 관계자들과 협력하고 지속적인 교육을 받아야 한다.
제32조. 인공지능 개발회사는 소속 개발자들이 안전하고 윤리적인 인공지능을 만들 수 있도록 관련 환경을 조성해주고 적극 지원해주어야 한다.
제38조. 인공지능 개발자는 인공지능을 이용한 신기술을 개발할 경우, 순기능뿐만 아니라 사회에 미칠 부작용을 고려해야 하며 역기능이 우려될 경우 개발에 보다 신중해야 한다.

제 4장 인공지능 소비자의 윤리
제33조. 소비자는 인공지능 제품과 서비스를 타인을 해치거나 범죄의 목적으로 사용해서는 안 된다.
제34조. 소비자는 인공지능 제품과 서비스를 올바른 방법으로 사용해야 한다.
제39조. 인공지능 사용자와 소비자는 인공지능을 이용하여 영상, 이미지, 음성 등을 조작한 콘텐츠를 생성 및 배포할 경우, 해당 콘텐츠가 인공지능을 이용하여 제작한 콘텐츠임을 표지나 문서, 음성 등으로 사전에 밝혀야 한다.

제 5장 공동의 책임과 이익의 공유
제35조. 인류는 공동의 책임과 의무로 인공지능의 위험성을 감시하고 기 발생한 해악을 제거해야 한다.
제36조. 인공지능의 편익과 혜택은 온 인류가 공평하게 누리고 향유할 수 있어야 한다.
제37조. 인공지능 기술 수혜의 취약 국가와 취약 계층을 위해 인류 공동의 지원과 교육이 이루어져야 한다.
제40조. 인간과 인간이 만드는 인공지능 기술은 전지구와 환경, 생태계에 윤리적, 도덕적 책임을 져야 한다.

1. 인공지능 개발에 기준이 될 수 있는 〈인공지능 윤리기준〉의 3대 원칙, 10대 핵심요건을 살펴 보고, 추가되어야 할 사항에 대해 논의해 보세요.

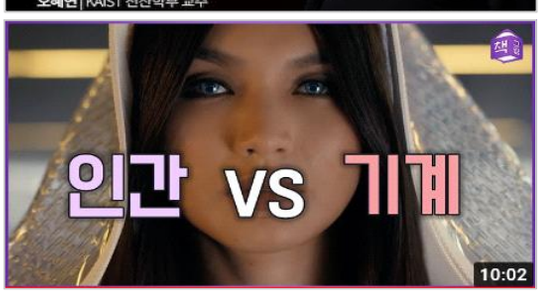
2. 인공지능 개발과 서비스 이용시 우리는 어떤 태도를 지녀야 할까요?

4. [동영상 자료] 인공지능의 미래는?

생각 확장하기

• 다음은 인공지능의 미래에 대해 생각해 볼 수 있는 동영상입니다. 두 편의 영상을 보고 인공지능의 미래에 대해 각 모둠에서 이야기 나눠 보세요.

가) 인공지능의 주인이 되기 위해 반드시 알아야 할 것들 | 오혜연 KAIST 전산학부 교수 | 인공지능 AI 미래 강연 | 세바시 951회 (2018. 8. 1.)
https://www.youtube.com/watch?v=umpsXnXNkos



(나) 인간 vs 기계 | 인공지능과 영드 'Humans' | 인공지능 | 책그림 (2017. 9. 1.)
https://www.youtube.com/results?search_query=%ED%9C%B4%EB%A8%BC%EC%8A%A4

인공지능의 미래는 긍정적이다.	인공지능의 미래는 부정적이다.
•	•

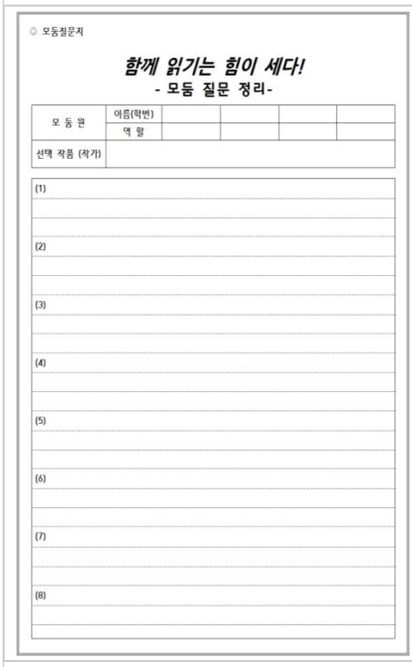
[실천할 점] 인류를 위한 인공지능의 미래를 구현하기 위해 우리는 무엇을 해야 할까요?

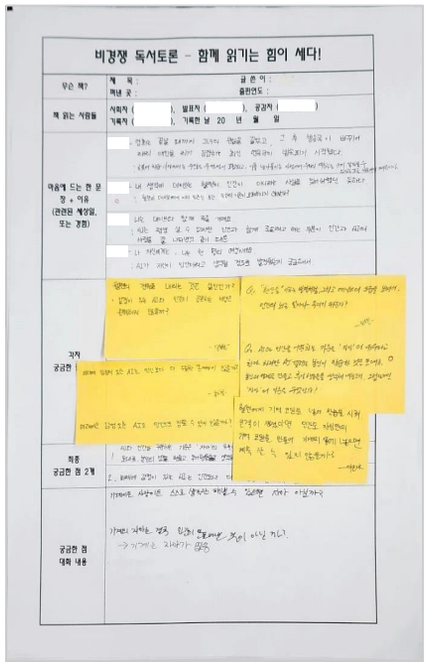
학생 자기성찰 평가지	학년 반 번 이름 :

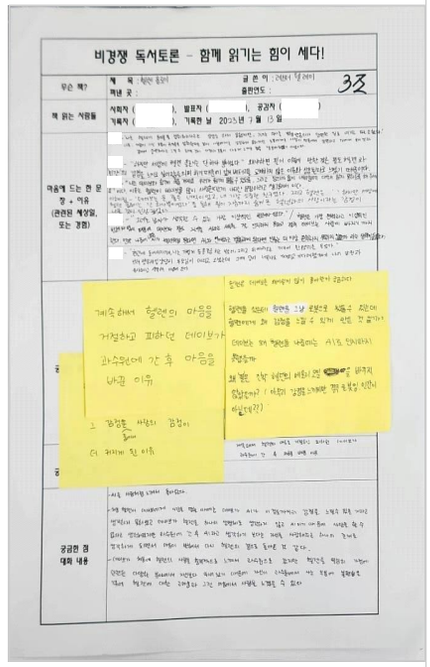
• 학생은 자기평가를 통해 수업에 참여하는 과정에서 어떠한 내적 성장이 일어났는지를 스스로 성찰한다.

활동 내용	
배운 점	
느낀 점	
실천할 점	

1단계(1차시)	인공지능의 윤리와 책임에 대한 미디어 기사, 동영상 살펴보기, 기사에 대한 논쟁 수업과 토론, 인공지능 윤리 헌장과 관련한 인공지능 개발 윤리에 대해 생각해 보기 (수업지도안&활동지 첨부) – 앞부분 참고
2단계(2,3차시)	생명체에 대한 문학적 접근 – '헬렌 올로이(레스터델레이)' 읽고 독서토론하기(1~2시간)







[모둠별 질문지, 독서토론활동지 활동 내용]

3단계(4차시)	생명 윤리에 대한 법적 접근 (1시간) 생명 윤리와 관련된 『우연과 필연』 읽고 이야기 나누기

태아 생명의 법적 기준에 대한 재고

법의 중요한 기능 중 하나는 행위에 대한 기준을 제시한다는 것이다. 허용되는 행위와 그렇지 않은 행위, 불법인 행위와 적법한 행위를 나눈다. 그러므로 법적 기준은 명확해야 하고, 무엇보다도 일관성이 요구된다.

의학의 발달로 태아의 독자생존 가능 시기는 점점 앞으로 당겨지고 있다. 2019년에 헌법재판소는 임신 후 22주부터 태아의 독자생존이 가능하다고 판시했다. 세계보건기구도 주산기 사망률 통계에서 임신 22주를 기준으로 하고 있고, 미국 질병관리본부 자료에 따르면 미국 대부분의 주에서는 태아 사망(fetal deaths)에 대해 임신 20주 이후를 기준으로 삼고 있다. 언제부터를 생명으로 볼 것인가에 대한 기존의 법적 기준에 대한 수정이 필요한 이유이다. 그리고, 이는 태아의 생명권 보호와 맞물려 있는 문제이기도 하다.

태아에 대한 살인죄의 성립 여부

2019년에 임신 초기 여자 친구의 배를 발로 걷어차서 상해를 입힌 남성에게 법원은 임산부에 대한 상해 혐의만 적용해 집행유예를 선고했다. 우리나라에서 형법상 태아는 생명으로 보지 않기 때문에, 태아에 대한 상해죄 등을 적용할 수 없다는 법원의 판단이다. 판례는 규칙적인 진통을 동반하면서 태아가 태반으로부터 이탈하기 시작한 때, 즉 분만이 개시된 때를 기준으로 삼고 있다. 영양제를 맞으려던 임신 6주 차 임산부에게 실수로 낙태 수술을 한 산부인과 의사에게도 법원은 살인죄나 낙태죄가 아닌 업무상 과실치상 혐의를 적용했다.

그런데, 민법의 기준은 이와 다르다. 판례는 태아가 모체로부터 전부 노출된 때를 출생 시기의 기준으로 삼고 있으나, 예외적으로 태아는 손해배상의 청구권에 관해서는 이미 출생한 것으로 보고(민법 제762조), 상속순위에 관해서도 이미 출생한 것으로 보며(민법 제100조 제3항), 유류분(상속인이 법률상 반드시 취득하도록 보장되어 있는 상속재산의 가액)에 관해서도 이미 출생한 것으로 본다(민법 제1001조 및 제1118조). 이렇게 태아의 법적 지위에 대한 해석이 형법과 민법이 각각 다르며, 헌법적 판단과도 차이가 있다.

상품화되어가는 인간

최근 우리나라에서도 불임이나 난임 부부가 늘어나면서 인륜을 거스르는 행위인 대리모 허용과 정자와 난자 은행을 만들어 제공하자는 주장이 많아지고 있다. 우리나라의 경우 성을 팔고 사는 매매춘과 함께 난자나 정자, 인체 일부를 팔고 사는 것을 법적으로 금지하고 있다. 하지만 일부 국가에서는 아이를 원하는 남성 동성애자 커플에게 대리모를 알선해주는 회사까지 성업하고 있다. 인간을 상품화하면서 발생한 일이다.

생명 윤리 영역에서 생명의 존엄성과 인간 가치, 인격을 지켜 가야 한다. 남들이 다하고 있으니 해도 된다는 의견 역시 매우 위험한 발상이다. 인체 장기가 상품화되어 매매되는 게 합법화된다면, 사회적 약자가 착취당하는 일이 발생한다. 합법이라고 윤리적으로 정당한 것이 아니다. 대부분의 장기 공여자는 경제적으로나 환경적으로 어려운 상황에 부닥쳐 있는 사람들이기 때문이다. 특히 여성이나 신체적, 정신적으로 미숙한 사람이 희생당할 가능성이 크다. 또한, 전통적인 가족제도의 붕괴로 이어져 사회질서가 무너지는 비극을 초래할 수 있다.

우리나라의 상황

우리나라의 경우 황우석 사태 이후 생식세포 연구나 배아세포 연구에 관한 규정을 생명윤리 및 안전에 관한 법률을 통해 매우 엄격하게 운영하고 있다. 인간 복제를 금지하고, 이종 간의 착상도 금지하고 있다. 하지만 금기의 영역에 뛰어든 연구진들이 생식세포에 관한 실험을 감행하는 사례가 발생하고 있다. 특히 이 분야의 연구는 상업적 이득이 매우 클 것으로 예상되는 분야이기에 걱정스러운 부분이다. 이에 대해 희귀병과 난치병 치료라는 명분을 내세우고 있지만, 생식세포의 경우 후대에 유전물질이 전달된다는 위험성에 대해 말하기를 꺼린다. 그래서 국내에서는 불법인 생식세포에 대한 유전자 조작 규정을 피하고자 다른 나라에 가서 연구를 진행하는 편법을 쓰고 있다. 일부에서는 엄격한 연구 규정을 완화해야 '국제 경쟁력에서 뒤떨어지지 않는다. 엄청난 돈을 벌 수 있다.'라는 논리로 생명윤리를 위협하는 목소리를 내고 있다. 성염색체나 생식세포와 관련된 연구는 연구 의도와 방법, 결과가 모두 바르지 않으면 인류에게 큰 피해를 가져올 수 있다. 이미 우리는 황우석 사태를 통해 쓰라린 경험을 했다. 물질 만능주의와 성취욕에 빠져버린 인간의 욕망 그리고 물욕에 더는 같은 실수를 반복해서는 안 될 것이다.

출처 : https://theworldview.co.kr/archives/15961 <mnose1@hanmail.net>

[내용 정리]

[찬반 논의]

『우연과 필연』

노벨 생리·의학상에 빛나는 프랑스의 저명한 분자생물학자 자크 모노의 과학철학 명저. 모노의 등장 이전에 생물학계에서는 분자 생물학의 탄생으로 획기적인 발전의 계기가 마련되었다.

분자생물학은 박테리아에서 인간에 이르기까지 모든 생명체의 '미시적' 구조가 놀라우리만치 단조롭다는 사실을 밝혀냈다. 인간을 비롯한 모든 생물의 몸은 단백질로 이뤄져 있으며, 단백질을 구성하는 것은 20종의 아미노산에 지나지 않는다. 그렇다면 온갖 기기묘묘한 동식물의 모습은 무엇으로 설명할 수 있을까. 곧 생명체가 보여주는 '거시적' 구조의 엄청난 다양성은 어디서부터 나오는 것인가. 이에 대해 자크 모노는 생명의 출현은 분자적 차원의 미시세계에서 우연히 일어난 '요란(변이)'의 결과일 뿐이라고 선언한다. 그는 이 사실을 대중적인 수준으로 평이하게 기술했으며, 더 중요한 것은 이 원리를 철학, 종교, 정치, 윤리, 문화 등의 다른 영역으로까지 발전시켰다는 점이다. 이론의 여지 없는 과학철학서의 고전!

우연과 필연

자크 모노

자크 모노(Jacques Lucien Monod, 1910.2.9 ~ 1976.5.31)는 프랑스의 분자생물학자. 파리대학교에서 화학을 전공하였으며 1941년 이학박사학위를 받았다. 세계2차대전이 일어나자 레지스탕스로 활동하였으며 1945년 전쟁이 끝나고 파스퇴르연구소에 들어가 미생물생리연구소에서 일했다. 1961년에는 프랑수아 자코브와 공동으로 효소의 유전적 조절작용에 대해 연구하였다. 1965년 르보프, 자코브와 함께 '효소와 바이러스 합성의 유전적 조절에 관한 연구'로 노벨 생리·의학상을 받았다. 1971년 파스퇴르 연구소장이 되었으며, 파리대학과 콜레주 드 프랑스 교수를 지냈다. 『우연과 필연』에서는 생명발생의 우연성을 주장하여 세계적인 열광과 파문을 불러 일으켰다. 사상 및 철학에서 깊은 조예를 가지고 있었으며 인간을 물질계의 하나로 간주하는 기계론적 환원주의자로 평가받는다.

[토론하기]

(1) 자크 모노는 어떤 시원적인 원리를 포함하는 모든 사상과 과학을 '객관성의 공리'를 위반했다는 점에서 과학에 반하는 것이라 판결합니다. 과연 모노의 비판은 현실적인 것일까요? 어떤 원리도 없이 진리 탐구가 출발할 수 있을까요?

(2) 생명계는 무생물계와는 다른 면모들이 많습니다. 그렇다고 해서 생물들을 창조되었다고 본다면 그건 현대 과학에 정반대되는 오류일 것입니다. 그렇다면 우리는 무생물과 대조되는 생물의 특징을 어떻게 파악하면 좋을까요?

(3) 인간이라고 해서 자연법칙을 벗어나는 존재는 아닐 것입니다. 그렇지만 자연법칙에 의해 모든 것이 규정된다면 생물의 다양성은 물론이고 인간 개개인의 고유성이라는 말도 무의미하게 되지 않을까요?

[해설 읽기]

자크 모노는 우선 '객관성의 공리'를 충족시켜야만 과학이 구축될 수 있다고 본다. 이 공리는 과학이라면 미리 어떤 의도나 목적을 전제해서는 안 된다는 것이다. 그런 의도나 목적은 세계 어디에도, 또 우주 진화의 그 어느 시점에서도 존재하지 않았다는 것이다. 물론 이는 공리이기 때문에 그 자체로는 참인지 아닌지 영원히 입증될 수 없다. 다만, 이 공리는 17세기의 과학혁명 이래로 현대 과학에 이르기까지의 발전을 인도해 왔다(이상의 내용은 『우연과 필연』의 p.38-39를 요약 발췌하였음).

자연선택설은 이제까지 제시된 여러 이론들 중 유일하게 '객관성의 공리'에 부합하는 이론이다. 반면 생명체의 이상스러움을 해명하기 위해 제시된 그 밖의 모든 이론들은 어떤 시원적인 합목적적 원리가 먼저 있다고 가정한다. 그리고 이후의 과정은 이 원리에 따라, 이 원리를 실현하는 방향으로 나아간다. 이런 해석들은 매우 다양하며 때로 격렬하게 대립하기도 하지만, '객관성의 공리'를 저버린다는 데서는 일치한다. 이렇게 볼 때 이런 비과학적 사조들은 크게 이 원리가 미치는 범위를 기준으로 양분될 수 있다. 생명에만 미친다고 보는 생기론, 이들은 시원적인 원리가 생물체에게만 한정되며, 생물체라면 어느 존재든 다 이 원리를 갖고 있다고 본다. 생물과 무생물을 근본적으로 구별하는 것은 당연한 결과다.

두 번째는 물활론이다. 이는 시원적이고 합목적적인 원리를 세상 만물이 다 갖는다고 본다. 근본적으로 생명계의 진화와 우주 전체의 진화 사이에는 차이가 없다. 이들은 우주 전체의 보편적인 진화가 미리 정해져 있는 방향을 향해 이뤄진다고 본다. 생명체들의 진화는 이러한 보편적 진화의 일종으로, 다만 복잡하고 정교한 진화라는 점에서 특별하다고 한다. 그리고 이러한 보편적 진화의 최종적인 도달점이 바로 인간이다.

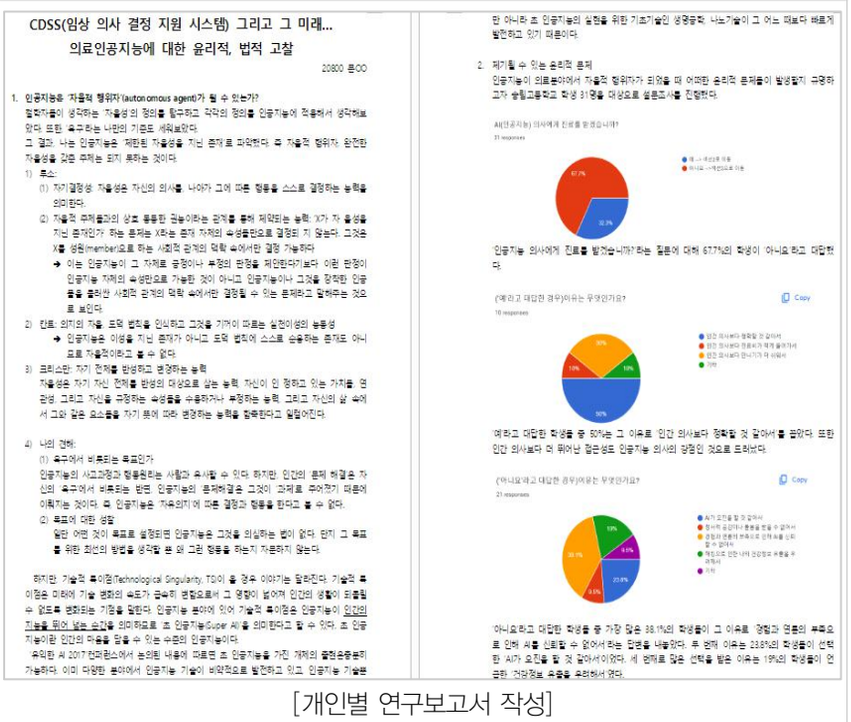
자크 모노가 전자를 비판하는 것은 생기론이 신비로운 생기를 가정한다는 점에서 크게 놀랍진 않다. 그렇지만 현재의 자연법칙을 빅뱅 직후부터 일관되게, 보편적으로 적용된다고 본다는 점에서 현대의 물리학자나 생물학자들은 물활론을 상당히 공유하고 있다. 이 점에서 그의 물활론 비판은 충격을 준다. 물론 '물활론'을 통상적인 의미와 달리, 자크 모노가 규정한 의미에서 사용한다고 할 때 그렇다는 말이다.

4단계(5,6차시)	인공지능, 『GPT제너레이션』 조별 비경쟁 독서토론 (2시간) / 인공지능의 윤리와 책임에 관한 토론 – 월드카페 토론

5단계(7,8차시) 생명윤리와 연관된 연구보고서 작성 및 발표-개인별 작성(1시간) 공유 및 발표 (1시간)

2023 자율적 교육과정 - 프로젝트 활동지(자기보고서)	
프로그램명	생명체와 AI에 대한 생명윤리 융합 심화 탐구
활동 주제	AI가 자율적 행위자가 될 수 있는가?
선정 이유와 동기	최근에 챗GPT가 미국의 의사면허 시험을 통과했다는 기사를 보았다. 이 기사를 보고 이제는 인공지능이 단순히 데이터 수집, 검색, 분석뿐만 아니라 결정과 판단의 역할도 대신할 수 있다는 생각이 들었다. AI를 생명윤리의 관점으로 접근하여 AI와 구별되는 인간의 정체성과 역할을 모색할 목적으로 이 프로그램에 참여했다.
본인의 역할 및 세부 활동 내용	1)<헬렌 올로이>독서토론 및 유전자 선택의 윤리적 정당성,AI와 인간의 차이점을 주제로 한 토론에서는 '발표자'를 담당했다. 2) 'AI가 자율적 행위자가 될 수 있는가?'라는 주제로 진행한 토론에서 '모둠장'을 담당했다.
활동 방법 및 주제와 관련된 활동 결과 보고 (구체적으로 기술)	1. 인공지능에 대한 문학적 접근: <헬렌 올로이> 독서토론 '인간다움이란 무엇인가'를 주제로 토론한 결과 인간다움의 요소로는 '감정'과 '가소성, 변화 가능성', 그리고 '사고과정에 대한 완전한 이해 이부와 복제 가능성'이라는 결론을 내렸다. 2. 인공지능과 생명윤리에 대한 법적 접근: 법적으로 권리를 어디까지 인정해야할지에 대한 토론을 했다. 그 과정에서 인공지능과 인간의 차이점은 무엇인지에 대해서 이야기해보았다. 3. 심화토론: 인공지능은 자율적 행위자가 될 수 있는가? 1,2번의 토론을 하면서 나는 인공지능이 과연 자율적 행위자가 될 수 있는지에 대해 궁금해져서 이것을 마지막 토론의 주제로 정했다. 자율적 행위자가 될 수 '있다'와 '없다'에 대해서 아직 확실하게 결론을 내릴 수는 없지만. 적어도 그 판단 기준이 '감정'그리고 '생존욕구'에 있다는 결론은 내릴 수 있었다. 즉, 인공지능이 진정한 감정과 욕구를 느낄 수 있다면 그 때부터는 인공지능 역시 자율적 행위의 주체로 볼 수 있다는 것이다.
활동 마무리 -배운 내용 및 교훈 -느낀 점 -더 탐구하고 싶은 점	나는 이번 탐구를 진행하며 AI와 구별되는 인간다움의 요소로 감정, 가소성, 그리고 사고 과정에 대한 완전한 이해를 토대로 한 복제 가능성이라는 결론을 내렸다. 또한 이러한 정점을 토대로 인공지능이 자율적 행위자가 될 수 있을지에 대한 나만의 판단 기준을 세워보았다. 추가적으로 인공지능이 자율적 행위자가 되었을 때의 윤리적 쟁점은 무엇이 있을지, 그리고 그 해결방안에 대해 심화 탐구를 진행해보고 싶다.
활동 요약	향후 심화 탐구 보고서 하단에 필수 보고서, 심화 보고서 모두 요약하여 제출하겠습니다.

[프로젝트 활동 자기보고서]

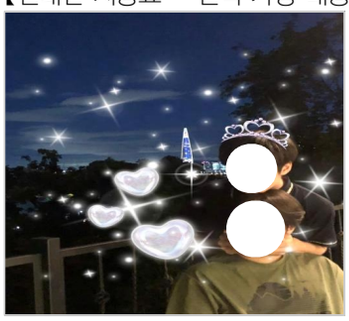


[개인별 연구보고서 작성]

2. 현대판 서동요 국민참여재판 – 허위조작정보의 위험성 공유하기(국어-언어와 매체, 사회-정치와 법 교과 연계)

수업지도안1

주제	현대판 서동요 국민참여재판 – 허위조작정보의 위험성 공유하기				
키워드	허위조작정보, 팩트체크				
대상	고등학교 1–2학년	관련 교과 및 단원	국어 – 언어와 매체, 독서 사회 – 법과 정치 Ⅲ. 독서의 분야 (6) 매체의 특성을 고려한 글 읽기 – 인포데믹 시대를 헤쳐 나가는 힘	차시 (분)	4/4차시 (50분)
관련 교과 역량	• 비판적 사고력 • 과학적 문제 해결력 • 과학적 의사소통 능력 • 통합적 사고력	관련 성취기준	[12독서03–06] 매체의 유형과 특성을 고려하여 글의 수용과 생산 과정을 이해할 수 있다. [12독서02–05] 글에서 자신과 사회의 문제를 해결하는 방법이나 필자의 생각에 대한 대안을 찾으며 창의적으로 읽는다. [12언매03–06] 매체를 바탕으로 하여 형성되는 문화에 대해 비판적으로 이해하고 주체적으로 향유한다. [12정법03–03] 정당, 이익집단과 시민단체, 언론의 의의와 기능을 이해하고, 이를 통해 시민 참여의 구체적인 방법과 한계를 분석한다.		
수업 개요	• 매체의 유형과 특성을 고려하여 글의 수용과 생산 과정을 이해할 수 있다. • 다양한 매체 자료를 주체적으로 비판적으로 읽을 수 있다.				
활용한 미디어자료	1. 동영상 ① https://www.youtube.com/watch?v=9FnjZCmQyI4 ② https://youtu.be/kTx686CYM5g?si=–9MVdL6NeRllQNA4 2. 뉴스 검색 및 팩트체크 활용 매체〉 ① 빅카인즈 https://www.bigkinds.or.kr/ ② SNU팩트체크 https://factcheck.snu.ac.kr/ 〈인공지능 활용 매체〉 ① AI 뤼튼– 국민참여재판 관련 자료 검색 및 시나리오 작성 도움받기 ② 감마(https://gamma.app/?lng=en)–인공지능이 만든 슬라이드 작성 ③ 캐릭터 봉봉(https://kr.vonvon.me/quiz/604)– 선화공주 캐릭터 만들기, 사진 합성 자료만들기				
준비물	노트북, 활동지, 펜				
차시	차시별 수업지도안				
핵심질문	• 인공지능 시대 허위조작정보의 문제점은 무엇인가? • 허위조작정보를 없애기 위해 우리가 실천해야 할 일은 무엇인가?				

단계	학습 과정	교수-학습 활동	자료 및 유의점
도입	• 전시학습 복습 • 동기 유발	• 지난 시간 미디어와 허위조작정보 관련 도서를 읽고 토의한 내용을 정리해 준다. **[참고 자료 : 2023 미디어 리터러시 교육을 위한 연구 학습 도서]** • 본시 학습목표를 읽고 지난 시간에 배운 내용을 정리한다. **〈매체의 특성을 고려하여 매체 자료를 읽는 방법〉** **① 매체의 유형과 특성을 고려하여 적절한 독서 방법을 적용하며 읽기** **② 매체를 통해 글이나 정보를 능동적으로 수집하고 활용하기** **③ 매체 자료가 전달하는 정보를 비판적이고 주체적으로 수용하기** • 〈허위조작정보〉와 관련된 공익광고 동영상을 시청하고 급변하는 인공지능 시대에 허위조작정보를 살피고 팩트체크하는 것의 중요성을 강조한다. https://www.youtube.com/watch?v=9FnjZCmQyI4 https://youtu.be/kTx686CYM5g?si=-9MVdL6NeRllQNA4 • 본시학습에서 진행될 〈현대판 서동요 국민참여재판〉을 간단하게 안내한다.	• 읽기 자료 프린트
전개	• [학습활동1] : 〈현대판 서동요 국민참여재판〉 하기 • [학습활동2] : 디지털 시민으로서 실천할 점 토의하고 공유하기	<u>[학습활동1] 〈현대판 서동요 국민참여재판〉 하기</u> – 미리 작성한 가상의 국민참여재판 시나리오를 참고하며 학생이 중심이 되어 재판을 이끌어 가도록 국민참여재판을 진행한다. 【현대판 서동요 가상 상황 설정】 서동은 신라 진평왕의 셋째 딸, 선화공주의 열혈팬으로 평소에 자신의 블로그나 SNS에 관련 글을 올리거나 자신의 팬심을 표현하기 위한 팬픽(FANFIC)[11]을 주기적으로 올리면서 파워블로거로 활동하고 있었다. 서동은 자신의 블로그에 2023년 5월 27일 목요일 '선화공주님은 남몰래 얼어두고, 서동을 몰래 밤에 안고 간다'는 내용의 노래 가사와 관련된 사진을 올렸다. 이 내용이 팔로워들 사이에서 퍼져 나갔고 가사 내용에 담긴 허위정보로 인해 선화공주는 평소 이미지가 실추되는 등 재산 손실과 명예훼손이 발생하였으며 궁궐에서도 쫓겨나는 등 막심한 피해를 겪게 되었다. ① 국민참여재판 등장인물의 행위에 대한 양측 이야기 들어보기 ② 학생들이 배심원이 되어 등장인물의 행위에 대해 평가하기 ③ 〈재판 진행 과정〉 : 검사의 공소 제기 – 변론 – 배심원평의 – 재판장의 판결 – 다양한 매체를 활용하여 국민참여재판이 원활하게 이루어지도록 한다. 【현대판 서동요 – 팬픽 가상 내용】  	• 현대판 서동요 국민참여재판 시나리오 • 서동요의 내용을 현대적으로 재해석하여 가상의 국민참여재판 시나리오를 미리 작성하도록 한다. • 전체 작품과 배경 설화의 내용 중 허위조작정보 유포와 관련된 부분에 한정해서 국민참여재판을 실시하도록 한다. • 자유롭게 자신의 의견을 이야기하도록 분위기를 조성한다.

		[학습활동2] 디지털 시민으로서 실천할 점 토의하고 공유하기 – 현대사회에서 허위조작정보가 어떻게 제작, 유포되는지 생각해 보고 허위조작정보를 없애기 위해 우리가 실천해야 할 일들을 토의해 본다. – 캠페인즈(온라인 캠페인 사이트)에 접속하여 관련된 캠페인에 참여한다.(참여 댓글 작성하기, 구독하기, 캠페인 모집글 작성하기, 온라인 토론 참여하기 등) * 캠페인즈(https://campaigns.do/surveys/382) – 학습 활동을 통해 새롭게 알게 된 사실과 느낌을 정리한다. – 배.느.실(배운 점, 느낀 점, 실천할 점) 활동으로 의견 공유하기	
정리	• 학습 정리 • 차시 학습 예고	• 이번 시간에 학습한 내용을 정리하도록 한다. • 다음 시간에 학습할 내용을 안내하고 확인한다.	• 학습정리 및 차시 학습 안내 PPT

학생 자기성찰 평가지	학년 반 번 이름 :

• 학생은 자기평가를 통해 수업에 참여하는 과정에서 어떠한 내적 성장이 일어났는지를 스스로 성찰한다.

활동 내용	
배운 점	
느낀 점	
실천할 점	

11) 팬픽 뜻은 팬 픽션 (Fan fiction)의 준말로, 팬이 좋아하는 작품이나 유명인을 소재로 삼아 쓴 2차 창작물이다. 주로 2차 창작 소설을 말하지만, 만화도 포함될 수 있다. 팬픽은 작품의 캐릭터, 세계관, 설정 등을 재사용하거나 패러디 할 수 있다. 한국에서는 연예인이나 아이돌을 대상으로 한 팬픽과 만화나 소설 등을 대상으로 한 팬픽을 구분하여 패러디라고 부르기도 한다.

현대판 서동요 국민참여재판 원고 (학생 주도 작성)

〈현대판 서동요〉 국민참여재판 시나리오의 개요

● 기소 내용

사건번호	날짜	위반 법률	위반 사유
사건번호 20231472호	2023년 5월 27일	형법 제 307조 1, 2항 헌법 제70조 제1,2항	허위정보유포죄 및 명예훼손죄 사이버 명예훼손죄

● 검사의 처벌 요청

1. 허위정보의 유형은 조작, 풍자와 패러디, 호도, 가짜 출처, 잘못된 연결, 거짓 맥락, 왜곡 등 7가지 있음. 이 중 피고의 행위는 **조작**(속이거나 해를 끼치려고 100% 거짓 내용으로 새롭게 콘텐츠를 생산), **호도**(개인이나 어떤 이슈를 두고 특정 프레임을 만들기 위해 오해할 만한 정보를 생산)에 해당하는 것임.
2. 허위사실 유포와 관련해서 제307조 제2항에서는 공연히 허위의 사실을 적시하여 사람의 명예를 훼손한 자는 5년 이하의 징역, 10년 이하의 자격정지 또는 1천만 원 이하의 벌금에 처한다고 규정하고 있음.
3. 헌법 제70조 제 1, 2항에서는 사람을 비방할 목적으로 정보통신망을 통하여 공공연하게 거짓의 사실을 드러내어 다른 사람의 명예를 훼손한 자는 7년 이하의 징역, 10년 이하의 자격정지 또는 5천만 원 이하의 벌금에 처한다고 규정되어 있으며, 일반 명예훼손죄에 비해 정보통신망을 통하여 허위 사실을 적시할 시 더 무거운 형으로 처벌받도록 규정하고 있음을 확인할 수 있음.
   따라서 피고에게 형법 제307조 제2항, 헌법 70조 1항에 에 의거해 징역 2년 또는 1천만 원의 벌금에 처할 것을 요청함.

● 변호인 변론 요지

1. 허위사실 유포 : 팬으로서 자신이 좋아했던 원고(선화공주)가 힘들어하는 모습을 보고 마음이 아팠으나 자신이 한 행동은 단순한 팬심의 일환으로 작성해 올린 팬픽(FANFIC)의 노래 가사와 사진이므로 표현의 자유를 인정해 주어야 한다고 함.

2. 고의적, 악의적인 의도가 전혀 없었음. 자신의 글이 악의적으로 변형된 사실은 피고가 아닌 증인으로 출석한 아이들 1,2,3과 같은 팔로워(Follower)들의 행위였음. 따라서 원고의 정신적 물질적 피해는 자신의 잘못이 아님.

● 배심원 평결

1. 검사 측이 제시한 허위정보의 7가지 유형(조작, 풍자와 패러디, 호도, 가짜 출처, 잘못된 연결, 거짓 맥락, 왜곡) 중 피고의 행위는 **조작, 호도**에 해당함.
   변호인은 피고의 행위가 고의성이 없었다고 하였으나 이것이 해를 끼치려는 고의성은 없지만 바보처럼 만들려는 잠재적 의도가 있는 **풍자, 패러디**로도 볼 수 있음.
2. 허위사실 유포와 관련해서 제307조 제2항에서는 공연히 허위의 사실을 적시하여 사람의 명예를 훼손한 자는 5년 이하의 징역, 10년 이하의 자격정지 또는 1천만 원 이하의 벌금에 처한다고 규정하고 있음.
3. 헌법 제70조 제 1, 2항에서는 사람을 비방할 목적으로 정보통신망을 통하여 공공연하게 거짓의 사실을 드러내어 다른 사람의 명예를 훼손한 자는 7년 이하의 징역, 10년 이하의 자격정지 또는 5천만 원 이하의 벌금에 처한다고 규정되어 있으며, 일반 명예훼손죄에 비해 정보통신망을 통하여 허위 사실을 적시할 시 더 무거운 형으로 처벌받도록 규정하고 있음을 확인할 수 있음.
   따라서 피고 서동에게 징역 1년 또는 벌금 5백만원에 처하기로 결정한다.

● 판결 내용 : 배심원 평결을 받아들임

〈현대판 서동요〉 국민참여재판 시나리오 내용

〈현대판 서동요〉 국민참여재판

2023. 10. 4(수). 3교시

01. 논제 : 허위정보를 유포한 서동은 유죄이다?

02. 역할

역할 및 인원	• 판사 1명 : • 검사 1명 : • 변호인 1명 : • 피고(서동) 1명 : • 원고(선화공주) 1명 : • 증인1 (선화공주 아버지 진평왕) : • 증인2 (아이들1,2,3) 3명 : 아이들1 아이들2 아이들3 • 배심원 대표 1명 : • 배심원 배심원 12명 : 2~9 학생 12명 • 기자(촬영) 2명 : 재판 과정 촬영 및 기사 작성
준비(물)	국민참여재판 진행을 위한 착석배치, 법복(판사복, 검사복), 배심원 기록지, 필기구 등
소요시간	약 25~30분

03. 〈현대판 서동요〉 국민참여재판 시나리오의 개요

기초 내용

사건번호	날짜	위반 법률	위반 사유
사건번호 20231472호	2023년 5월 27일	형법 제 307조 1, 2항 헌법 제70조 제1,2항	허위정보유포죄 및 명예훼손죄 사이버 명예훼손죄

검사의 기본 요지

1. 허위정보의 유형은 조작, 풍자와 패러디, 호도, 가짜 출처, 잘못된 연결, 거짓 맥락, 왜곡 등 7가지 있음. 이 중 피고의 행위는 **조작**(속이거나 해를 끼치려고 100% 거짓 내용으로 새롭게 콘텐츠를 생산), **호도**(개인이나 어떤 이슈를 두고 특정 프레임을 만들기 위해 오해할 만한 정보를 생산)에 해당하는 것임.
2. 허위사실 유포와 관련해서 제307조 제2항에서는 공연히 허위의 사실을 적시하여 사람의 명예를 훼손한 자는 5년 이하의 징역, 10년 이하의 자격정지 또는 1천만 원 이하의 벌금에 처한다고 규정하고 있음.
3. 헌법 제70조 제 1, 2항에서는 사람을 비방할 목적으로 정보통신망을 통하여 공공연하게 거짓의 사실을 드러내어 다른 사람의 명예를 훼손한 자는 7년 이하의 징역, 10년 이하의 자격정지 또는 5천만 원 이하의 벌금에 처한다고 규정되어 있으며, 일반 명예훼손죄에 비해 정보통신망을 통하여 허위 사실을 적시할 시 더 무거운 형으로 처벌받도록 규정하고 있음을 확인할 수 있음.

따라서 피고에게 형법 제307조 제2항, 헌법 70조 1항에 에 의거해 징역 2년 또는 1천만 원의 벌금에 처할 것을 요청함.

피고의 변론 요지

1. 허위사실 유포 : 팬으로서 자신이 좋아했던 원고(선화공주)가 힘들어하는 모습을 보고 마음이 아팠으나 자신이 한 행동은 단순한 팬심의 일환으로 작성해 올린 팬픽(FANFIC)의 노래 가사와 사진이므로 표현의 자유를 인정해 주어야 한다고 함.

2. 고의적, 악의적인 의도가 전혀 없었음. 자신의 글이 악의적으로 변형된 사실은 피고가 아닌 증인으로 출석한 아이들 1,2,3과 같은 팔로워(Follower)들의 행위였음. 따라서 원고의 정신적 물질적 피해는 자신의 잘못이 아님.

배심원 평결

1. 검사 측이 제시한 허위정보의 7가지 유형(조작, 풍자와 패러디, 호도, 가짜 출처, 잘못된 연결, 거짓 맥락, 왜곡) 중 피고의 행위는 **조작, 호도**에 해당함.
   변호인은 피고의 행위가 고의성이 없었다고 하였으나 이것이 해를 끼치려는 고의성은 없지만 바보처럼 만들려는 잠재적 의도가 있는 **풍자, 패러디**로도 볼 수 있음.
2. 허위사실 유포와 관련해서 제307조 제2항에서는 공연히 허위의 사실을 적시하여 사람의 명예를 훼손한 자는 5년 이하의 징역, 10년 이하의 자격정지 또는 1천만 원 이하의 벌금에 처한다고 규정하고 있음.
3. 헌법 제70조 제 1, 2항에서는 사람을 비방할 목적으로 정보통신망을 통하여 공공연하게 거짓의 사실을 드러내어 다른 사람의 명예를 훼손한 자는 7년 이하의 징역, 10년 이하의 자격정지 또는 5천만 원 이하의 벌금에 처한다고 규정되어 있으며, 일반 명예훼손죄에 비해 정보통신망을 통하여 허위 사실을 적시할 시 더 무거운 형으로 처벌받도록 규정하고 있음을 확인할 수 있음.

따라서 피고 서동에게 징역 1년 또는 벌금 5백만원에 처하기로 결정한다.

판결 내용 : 배심원 평결을 받아들임

04. 국민참여재판의 흐름

①~② 재판부 입정 및 개정선언

판 사 : (자리에서 일어나) 곧 사건번호 20231472호에 대한 국민참여재판이 시작됩니다. 법정이 진행되는 동안에는 휴대전화의 전원을 차단하거나 무음으로 설정해 주시고, 조용히 해 주시기 바랍니다.

판 사 : 지금부터 사건번호 20231472호 '서동의 허위정보 유포 행위는 법적 처벌을 해야 한다'에 대해서 국민참여재판을 시작하도록 하겠습니다.

③ 진술거부권 고지 및 출석확인

판 사 : 피고 서동과 허위정보유포에 관한 법률을 위반하여 본 모의재판 법정에 참석하게 되었음을 확인하였습니다.

현행 법상 형법 제307조 1항에서는 공연히 사실을 적시하여 사람의 명예를 훼손한 자는 2년 이하의 징역이나 금고 또는 500만 원 이하의 벌금에 처한다고 규정하고 있습니다. 허위사실 유포와 관련해서 제307조 제2항에서는 공연히 허위의 사실을 적시하여 사람의 명예를 훼손한 자는 5년 이하의 징역, 10년 이하의 자격정지 또는 1천만 원 이하의 벌금에 처한다고 규정하고 있습니다.

또한 헌법 제70조 1항에서는 사람을 비방할 목적으로 정보통신망을 통하여 공공연하게 사실을 드러내어 다른 사람의 명예를 훼손한 자는 3년 이하의 징역 또는 3천만 원 이하의 벌금에 처한다고 규정되어 있고, 제2항에서는 사람을 비방할 목적으로 정보통신망을 통하여 공공연하게 거짓의 사실을 드러내어 다른 사람의 명예를 훼손한 자는 7년 이하의 징역, 10년 이하의 자격정지 또는 5천만 원 이하의 벌금에 처한다고 규정되어 있으며, 일반 명예훼손죄에 비해 정보통신망을 통하여 허위 사실을 적시할 시 더 무거운 형으로 처벌받도록 규정하고 있음을 확인할 수 있습니다.

허위정보유포는 개인의 명예, 사생활 보호와 개인의 표현 자유가 대립되며 최근 첨예한 사회적 이슈가 되고 있습니다. 따라서 오늘 서동요의 허위정보유포과 관련 국민참여재판은 앞으로 우리 사회에 지대한 영향을 미칠 정보의 생산과 소비 그리고 참여와 유통에 관한 지침이 될 것입니다.

피고 서동은 지정된 자리에 앉아주십시오.
(대기 중인 서동이 피고인 자리로 착석한다.)

판 사 : (피고 서동을 바라보면서) 이 법정에서 피고가 하는 말은 결정을 내리는데 중요한 근거자료로 사용될 수 있습니다. 단, 피고에게는 진술거부권이 있습니다. 따라서 피고가 원하지 않는 경우 아예 진술하지 않거나 개개의 질문에 대한 대답을 거부할 수 있고, 피고에게 유리한 사실에 대해서 말할 수 있습니다. 피고, 이해하셨습니까?

피고(서동) : 네.

판 사 : 좋습니다.

판 사 : (모두를 바라보며) 여러분, 방금 들으셨듯이 피고에게는 진술거부권이 있습니다. 따라서 피고는 일체의 진술을 하지 아니하거나 개개의 질문에 대하여 답변을 거부할 수 있습니다. 피고가 진술을 거부하더라도 이를 피고에게 불리한 판단자료로 삼아서는 안 된다는 점을 유의하시기 바랍니다.

피고(서동) : 네.

판 사 : 좋습니다.

④ 국민참여재판에 대한 판사의 설명

판 사 : 본교 모의재판을 진행하기에 앞서 검사, 변호인, 배심원의 역할에 대해 안내드리도록 하겠습니다.

(검사를 바라보며) 검사는 배심원과 판사에게 엄정한 결정을 해줄 것을 요청하고, 법 준수의 중요성과 법 위반에 따른 처분의 필요성을 주장하여야 합니다. 또한 검사는 증인을 신청하는 것이 가능하며 요청에 관련된 자료를 제출할 수 있습니다.

(변호인을 바라보며) 변호인은 피고의 변론을 담당합니다. 변호인 역시 증인을 신청할 수 있으며, 변론을 위한 자료를 제출할 수도 있습니다.

(배심원을 바라보며) 배심원은 피고 측 변호인과 검사의 주장을 듣고 난 후 평의실에서 피고에게 적합한 법적 처분을 결정한 후 평결문을 작성하여 제출합니다. 이 때, 법적 처분의 내용은 자유롭게 정할 수 있지만, 법적 처분의 수준은 검사가 요청한 내용과 같거나 낮은 정도로 제한됩니다. 배심원 결정은 만장일치가 원칙이지만, 다수결로 정할 수도 있습니다.

판 사 : **(모두를 두루 바라보며) 본 국민참여재판은 각자의 주장을 들어보고 상대방의 입장을 이해하며 합리적인 결과를 도출하는 것이 목적입니다. 따라서 검사는 지나치게 피고를 몰아세우는 일은 삼가야 하며, 피고는 검사나 배심원에게 나쁜 감정을 갖지 않도록 해 주기 바랍니다. 모두 최선을 다해주시기 바랍니다.**

⑤ 배심원 선서

판 사 : 배심원들은 본 법정에 참여함에 있어 법에 따라 공정하게 판단하겠다는 것을 다짐하는 선서를 하여야 합니다. 배심원들은 모두 일어서서 오른손을 들어 주십시오. 선서문은 배심원 대표가 대표로 낭독해 주십시오.

(재판사무관은 선서문을 배심원 대표에게 전달하고 자리로 돌아간다. 모든 배심원은 일어서서 오른손을 들고, 배심원 대표가 선서문을 낭독한다.)

아이들1, 2, 3 : 네, 맞습니다.

검 사 : 증인은 해당 글과 사진이 오해의 소지가 있음을 알고 있었습니까?

아이들1: 네, 글도 글이지만 사진이 절묘하게 합성되어 있어서 흥미롭다고 생각해 공유했습니다. 워낙 선화공주님이 사람들한테 인기 있으시니까 올리면 이슈도 되고 제 sns조회수도 늘어날 거라고 생각해서 글을 퍼 올렸습니다.

검 사 : 이상입니다.

판 사 : 양측 추가 신문 없습니까? 추가 신문 없으면 최후 진술로 넘어가겠습니다.

⑩ 검사 · 변호인 최후 진술

판 사 : 검사, 최후 진술해 주세요.

검 사 : 재판장님 그리고 배심원 여러분! 인터넷에 허위사실을 포함한 글을 작성하여 유포한 경우 높은 전파성을 인정받게 됩니다. 한 번 올라온 글을 삭제하기도 쉽지 않기 때문에 사이버 명예훼손의 혐의가 인정되면 일반 명예훼손에 비해 더 무거운 형으로 처벌받게 됩니다. 하지만 피고 서동은 이를 가볍게 생각하고 지키지 않았습니다.
피고가 원고의 사생활에 대한 허위 정보를 생산함으로써 원고를 모욕한 점, 위 허위사실을 블로그와 같이 열린 공간에서 유포한 점 등을 고려할 때 이는 형법 307조 제2항에 해당합니다. 특히 피고가 추상적인 내용에 교묘히 합성한 사진을 사용함으로써 누가 보아도 사실이라고 생각할 만한 글을 작성했음을 고려할 때 강하게 처벌받아야 마땅합니다.
또한 그러한 허위사실 유포로 인해 원고는 궁궐에서 쫓겨나고 광고 계약이 파기되는 등 막대한 금전적, 물질적 피해를 입었으며 영원히 회복하지 못할 정신적 피해를 입었습니다. 온라인을 통해 위 허위정보가 생산되고 유포되었다는 점을 고려할 때 피해범위가 광범위하고 회복하기 어렵습니다. 따라서 헌법 70조 1항에 해당하며 강한 처벌을 받아 마땅합니다. 피고에게 형법 제307조 제2항, 헌법 70조 1항에 에 의거해 징역 2년 또는 1천만 원의 벌금에 처할 것을 요청합니다.

판 사 : 변호인, 최후 변론해 주세요.

변호인 : 재판장님 그리고 배심원 여러분! 비록 피고가 자신의 블로그에 상상을 바탕으로 한 팬픽을 올리기는 했지만 이것은 고의나 악의로 저지른 일이 아니었으며

또한 타인의 악성 댓글과 유포를 의도한 것도 아니었습니다.
피고가 그동안 원고 선화공주의 팬으로서 자신의 블로그에 올린 팬심만 보더라도 원고에 대한 악의가 없었음을 살펴볼 수 있습니다. 이 부분에 주목하여 주십시오.
검사측에서 이야기하는 형법 제307조 1항에서는 공연히 사실을 적시하여 사람의 명예를 훼손한 자라고 하였는데 피고는 사실을 적시하여 명예를 훼손하고자 하지 않았습니다. 또한 헌법 제70조 1항에서도 사람을 비방할 목적으로 정보통신망을 통하여 공공연하게 사실을 드러내어 다른 사람의 명예를 훼손한 자라고 하였으나 피고는 원고를 비방할 목적이 전혀 없었습니다.
피고의 팬픽 내용으로 인해 사회적 물의가 일어났으나 이 또한 피고의 잘못이 아니라 해당 내용에 대해 간단한 사실 확인조차 없이 해당 내용을 유포한 팔로워들의 행위로 인한 것임을 살펴봐 주십시오.
존경하는 재판장님 그리고 배심원 여러분, 이러한 점을 고려하여 피고 서동이 무죄임을 선고해 주시길 부탁드립니다.

⑪ 휴정 및 배심원 평의

판 사 : 배심원 평의를 위해 잠깐 휴정 후 판결을 내리겠습니다.
잠시 휴정한 후, 이곳에서 다시 개정하겠으니 배심원 여러분은 모여서 평의해 주시고, 다른 분들은 잠시 휴식하시기 바랍니다.

배심원 대표 : 배심원들은 각자의 의견을 적어서 의견함에 넣어 주십시오.

배심원들 : (의견을 적어 의견함에 넣는다)

배심원 대표 : 더 의견 있으신가요? (잠시 기다린 후) 없으시다면 여러분의 의견을 종합하여 결정하도록 하겠습니다.

배심원 전원 : (배심원 모두) 동의합니다.

배심원 대표 : (배심원 대표는 의견을 종합하여 배심원들과 공유하고 최종 평결문을 작성한다.)

※ 배심원은 평의를 통해 만장일치 처분을 결정하는 것이 원칙이지만, 다수결로 결정할 수도 있음.

⑫ 재개정

배심원들 : (평의가 끝나고 다시 제 자리에 착석한다.)

판 사 : 배심원 평의가 끝나셨으면 계속해서 재판을 진행하도록 하겠습니다.

의 파급력에 대해 충분히 인지할 수 있었음에도 불구하고 인터넷을 통해 유포함으로써 원고에게 광범위하고 지우기 힘든 정신적 피해를 남겼다는 점을 고려해 형법 제307조 제2항 및 헌법 제 70조 제2항을 위배했다고 판단하였다.

주문, 피고인은 형법 제307조 제2항, 헌법 제70조 제2항에 의거하여 징역 1년에 집행유예 2년 및 사회봉사 160시간에 처할것을 선고한다.

본 모의재판에서 다룬 허위정보유포죄는 정보 기술이 발달함에 따라 정보의 가치와 영향력이 커지고 있는 현대 사회에서 중요하게 다뤄져야 할 문제입니다. 이 모의재판을 통해 강조하고 싶은 내용은 총 2가지입니다.

첫째, 허위정보를 생산하고 유포하는 행위의 파급력에 대해 경각심을 가져야 합니다. 오늘 모의재판의 바탕이 된 현대적으로 재해석한 <서동요>에서 서동의 선화공주에 대한 관심으로부터 비롯된 허위정보가 인터넷을 통해 전달되며 선화공주에게 엄청난 물질적, 정신적 피해를 주었던 것처럼, 자극적이고 참신한 허위정보는 빠르게 전파되며, 일부 내용이 생략되거나 왜곡되는 등 변질되어 큰 피해를 야기할 수도 있습니다. 현대 정보 사회에서는 우리 모두가 정보의 소비자일 뿐 아니라 생산자이고 운반자이므로 정보에 대해 책임감을 느끼는 현명한 디지털 시민이 되기를 희망합니다.

둘째, 수많은 정보들이 제한없이 공유되는 정보의 바다 속에서 사실과 거짓을 구분하고 가치 있는 정보를 찾아내는 비판적 시각을 가져야합니다.
현대적으로 재해석한 <서동요>에서 아이들은 정보의 사실여부를 따지지 않고 무차별적으로 공유했다고 말했습니다. 이는 대부분의 사람들이 정보를 소비하는 방식을 대변합니다. 이와 같은 소비 형태 역시 선화공주가 물질적, 금전적 피해를 입도록 야기했습니다. 이 모의재판을 통해 현대 사회를 살아가는 우리 모두가 정보를 비판적으로 수용하며 현명하게 소비하는 디지털 시민이 되기를 희망합니다.

가짜 뉴스에 빠지지 않는 방법으로 다음 가짜뉴스 판별법을 소개합니다.

<가짜뉴스 판별법 10가지>

: '페이스북'과 영국의 비영리 팩트체크 재단인 '풀팩트'(Full Fact)가 함께 개발한 '가짜뉴스 판별법 10가지'

1. 제목 비판적으로 읽기 제목이 선정적이고 극단적일수록 가짜뉴스이거나 부실한 뉴스일 확률이 높아요.	2. 인터넷주소 점검하기 가짜뉴스는 유명 언론사 사이트의 디자인을 베낀 경우가 흔해요. 인터넷주소(URL)를 자세히 보면 진짜 언론사의 웹주소인지 확인할 수 있습니다.
3. 뉴스의 출처 따져 보기 육아원칙에 비추어 신뢰할 만한 인물이 구체적 시간·장소에서 발언하거나 행동한 것인지를 확인하고, 해당 내용을 퍼뜨리는 사람이 누구인지 따져 보세요.	4. 문법적 오류 확인하기 가짜뉴스에는 적절하지 않은 단어나 표현이 자주 등장합니다.문장의 주어·술어 호응이 어색하거나 오탈자 등의 맞춤법 오류가 있다면 의심부터 해야죠.

5. 사진 면밀하게 살펴보기 요즘은 사진·동영상 조작이 매우 쉽게 이루어져요. 사진이 있다고 무조건 믿는 대신 그 사진의 진위를 따져 보세요.	6. 날짜 확인하기 가짜뉴스에는 날짜와 사건의 구체적인 발생 시간이 아예 없거나 조작한 경우가 흔해요.
7. 주장의 근거 따져 보기 통계가 표나 그래프로 제시되어도 무조건 신뢰하면 안 돼요.뭔가 의심스럽다는 생각이 들면 즉시 인터넷 검색으로 확인해 보는 습관이 필요하죠.	8. 관련 보도 찾아보기 들어 보지 못한 언론사나 사이트 한 곳에서만 주장하는 내용이라면 일단 의심해 봐요.
9. 풍자·해학과 구분하기 유머와 패러디를 가미한 만우절 기사에 더는 속지 마세요.	10. 의도적 가짜뉴스 의심하기 '역시 이럴 줄 알았어.'라는 느낌이 드는 뉴스일수록 검색을 통해 검증해 보는 습관이 필요합니다. 사람들은 기대하는 정보를 접할 때 만족감을 느끼게 마련인데,가짜뉴스 제작자들도 이러한 인지적·심리적 성향을 이용하거든요.

[출처] 구본권(2018). 뉴스, 믿어도 될까?-가짜와 진짜를 켜르는 미디어리터러시의 힘, 풀빛

⑮ 폐정 선언

판 사 : 이상으로 사건번호 20231472호 '서동의 허위정보 유포 행위는 법적 처벌을 해야 한다'에 대한 국민참여재판을 마치도록 하겠습니다.
모두 수고 많으셨습니다.

전체 원문 내용 탑재

III 운영의 팁과 활용방안

Q&A

Q1 디지털 시민성 교육에 대한 중요성은 부각되는 데 독서 토론시 어떤 부분을 고려해야 할까요?

우리가 바라는 디지털 시민의 모습이 무엇인지부터 분명히 해야 독서 토론시 수업의 방향이 결정된다고 생각합니다. 디지털 시민의 모습으로 저는 3가지를 염두에 둡니다. 첫째, 정보, 콘텐츠, 기술 이해 역량을 키우는 '맥락을 읽는 비판적 성찰자', 둘째, 디지털 창작 및 향유 역량을 위한 '창의적으로 표현하는 윤리적 창작자', 셋째, 디지털 시민 참여 역량을 키우는 '경청하고 소통하는 사회 참여자'입니다. '맥락을 읽는 비판적 성찰자'가 되려면 누가 만든 정보, 콘텐츠인지 살피고 누구의 목소리는 들리고 누구의 목소리가 들리지 않는지 이 콘텐츠를 확산, 공유할 것인지에 대한 비판적 성찰 과정이 필요합니다. 또 '창의적으로 표현하는 윤리적 창작가'가 되려면 내가 어떤 이야기를 하고 싶은지, 내 이야기를 누구와 나누고 싶은지, 그들에게 닿기 위해 가장 적합한 플랫폼은 무엇이고 어떤 매개체가 필요한지 살피는 것, 나의 이야기가 우리 사회에 어떤 영향을 주는지 살피는 과정이 필요합니다. 마지막으로 가장 중요한 '경청하고 소통하는 사회참여자'가 되려면 사회 이슈를 보는 시각을 키우고, 다양한 사람들의 의견과 관점에 관심을 가지고 경청하고 사회 변화를 이끄는 시민적 참여 행동을 계획하고 시민 참여 경험에 대해 주변 친구들과 소통하는 과정이 무엇보다 중요합니다.

디지털 세상 속에서도 깊이있는 사고를 여전히 중요하고 그래서 독서 교육은 멈추면 안 된다고 생각합니다.

Q2 생성형AI 챗GPT나 뤼튼 등 인공지능 매체를 사용해서 수업하면 어떤가요?

현대판 서동요 국민참여재판 수업시에 인공지능 매체들을 활용해 보았습니다.

① AI 뤼튼– 국민참여재판 관련 자료 검색 및 시나리오 작성 도움받기

② 감마(https://gamma.app/?lng=en)–인공지능이 만든 슬라이드 작성

③ 캐릭터 봉봉(https://kr.vonvon.me/quiz/604)– 선화공주 캐릭터 만들기, 사진 합성 자료만들기

서동요 설정 자체가 가상의 상황이어서 캐릭터 봉봉과 뤼튼을 사용해서 가상 상황 장면 이미지를 만들 수 있었습니다. 또 감마 프로그램을 사용해 키워드를 넣어서 슬라이드를 만드니 PPT 만드는 수고를 덜 수 있었습니다. 하지만 도움을 받을 수는 있어도 내용면에서 오류가 보여 검증된 것인지 다시 살펴봐야 하는 번거로움이 있었습니다. 예를 들어 서동요의 내용을 드라마 내용과 혼용해서 언급한다든지 역사적 사실에 오류가 있어서 재검색을 하거나 비판적으로 살펴야 하는 시각이 필요했습니다.

챗GPT가 널리 알려져 있지만 저는 학생들과 뤼튼(https://wrtn.ai/) GPT4를 기반으로 하는 생성형 인공지능을 활용할 수 있는 사이트를 사용해서 수업을 진행했습니다. 교육청 연수를 듣고 운 좋게 6개월 유료계정을 무료로 사용할 수 있는 쿠폰이 생겨서 학교 선생님들과 공유해 사용했습니다. 독서 토론 후 활동으로 글쓰기를 어려워하는 학생들에게 초고를 쓰고 인공지능이 쓴 글을 반박하는 글을 쓰게 하는 등 글쓰기에 대한 장벽을 낮추어서 자신감있게 글을 쓰게 할 수 있었습니다. 효과적인 질문이 있어야 생성형AI가 좀더 정확한 정보를 줄 수 있다는 점에서 아이들이 하는 질문의 수준이 높아질 수 있었고, 진로와 연결해서 면접시 자기소개서를 쓰거나 면접 질문에 대한 답변을 좀더 폭넓게 구상해 보는 데 도움이 되었습니다.

「GPT제너레이션 : 챗GPT가 바꿀 우리 인류의 미래」에 보면 미래 사회에 필요한 역량으로 기획력과 예측력(Planning & Prospect), 구성력(Reconstruction), 연결의 힘, 통합의 능력(Organize), 질문력(Make a question), 설득력(Persuasion), 휴먼터치를 넣어 공감을 자아내는 능력(Togather & Touching)이 필요하다고 언급하고 있습니다. 생성형AI에 압도되지 않고 효과적으로 이용하는 사람이 되는 것, 인공지능과 공존하는 사람으로 성장하게 하는 교육의 힘이 더욱더 중요한 때라고 생각됩니다.

Q3 현대판 서동요 국민참여재판 시나리오는 어떻게 작성하셨나요?

저는 학기초에 항상 각 반별 교과 오픈채팅방을 개설합니다. 수업 전 혼자서 고민하기 보다 아이들과 논의하다보면 더 좋은 방향으로 수업이 흘러갈 수 있습니다. 구글클래스룸도 있지만 빠르게 아이들과 소통하기에는 오픈채팅방 사용이 편리했습니다.

미디어 사회의 문제점과 관련해서 문학작품을 연결하는 수업을 진행할 때 어떻게 하면 좋을까 고민하다가 미디어 문제를 다룬 책을 읽고 독서토론하는 단계에서 한발 더 나아가 우리가 배운 지식들을 통합해서 만들어보는 프로젝트를 진행해보자는 이야기를 나누게 되었습니다. 2학기 시작과 동시에 추석연휴 등 지속되는 연휴 속에서 학생들과 오프라인으로 만나기가 어려웠지만 오픈채팅방에서 수시로 만나 국민참여재판 시나리오를 수정해 나갔습니다.

학생들과 논의하는 과정에서 작품 선정시 누구나 아는 작품이어야 국민참여재판에 함께 동참할 수 있다는 생각을 공유했습니다. 이 과정에서 누구나 알 수 있는 고전시가나 고전소설을 현대적으로 해석해서 평가해보는 것이 좋겠다고 판단해서 맨 처음 서동요, 토끼전이 선정 대상에 올라왔습니다. 두 작품 중 한 작품을 선정하는 과정에서 토끼전의 내용은 루머나 소문, 사회적 반향은 없는 개인적인 거짓말 차원에 머무를 수 있다고 이야기되었습니다. 서동요 또한 허위정보과 관련해 널리 알려진 이야기이지만 내용이 남녀 간의 사랑, 성차별적인 문제와도 연결되어 모의재판시 미디어 문제에만 집중하기 어려울 수 있다는 우려가 있었습니다. 학생들은 최종적으로 〈서동요〉를 선정했고 모의재판시 문제를 해결하기 위해 서동요의 상황을 지금의 팬픽(FANFIC)의 노래 가사와 사진을 유포했다는 설정으로 바꾸었고 서동요를 불렀던 아이들은 팔로워(Follower)들의 행위로 설정했습니다.

Q4 미디어 리터러시 독서 수업에 도움을 받으려면 어떻게 해야 할까요?

한국언론진흥재단에서 운영하는 미카사이트(https://meca.or.kr/)에 신문 활용 수업이나 미디어 수업 관련 지도안들이 많이 게시되어 있습니다. 미디어 리터러시 독서 수업 구안 시 주제 구성이나 수업 활용 팁 등을 도움받을 수 있습니다. 그리고 수업을 진행하는 선생님께서 미디어리터러시에 대한 가치관이나 방향성을 지니셔야 더 좋은 수업으로 나아간다고 생각합니다. 일단 미디어 리터러시 관련된 도서들을 많이 읽어보시면 좋겠습니다. 아래의 미디어 리터러시 도서 목록을 참고하셔서 신문, 방송, 게임, 웹툰, 영화 등의 관심 분야나 쉽게 접근 가능한 영역부터 미디어 리터러시 수업으로 시작해보세요.

☆ 일상의 예민함을 키우는 미디어 리터러시 도서 목록

Q5 미디어 리터러시 독서 수업을 더 풍성하게 만들기 위해서는 어떤 것들을 준비하면 좋을까요?

미디어 리터러시 독서 수업을 할 때 학생들과 신문을 활용해서 하면 더 효과가 좋습니다. 신문을 활용한 팩트체크 활동을 하고 싶으시면 한국언론진흥재단에서 운영하는 미카사이트(https://meca.or.kr/)에서 학교로 신문을 무료로 지원해 주고 있답니다. 매년 초에 신청을 받고 있고 어떻게 운영할 것인지 간단한 신청서를 작성해서 보내시면 거의 다 지원해 줍니다. 저는 올해 한국언론진흥재단에서 운영하는 미디어교육운영학교를 신청해서 신문뿐만 아니라 미디어 교육 강사도 지원받아서 창의적 체험활동 시간에 다채롭게 수업을 구성할 수 있었습니다.

코로나 이후 꼭 독서 토론 수업을 온라인으로 실시해도 훌륭하게 진행된다는 것을 알게 되었습니다. 온라인으로 작가와의 짧은 만남을 기획해 보는 것도 좋습니다. 사제동행 독서토론회를 하면서 〈지금 여기, 무탈한가요?〉의 오찬호 작가를 온라인으로 모셨는데 학생들과 제주도에 있는 작가와 공간의 거리감 없이 만나는 기쁨을 나눌 수 있어서 좋았습니다. 줌을 이용해서 모둠별 독서토론을 진행하거나 패들렛에 각자의 책질문 모둠 질문 토의한 내용등을 정리해 두면 학생들이 두고두고 자신들의 이야기를 정리해서 볼 수 있어서 좋습니다.

03 WWW. BTS 독서프로젝트

- 지능 정보화 사회, 변화되는 시대 속에서 함께 배우며 성장하기

수원외고 교사 | 최정현

사람들은 독서를 통해 타인의 존재와 사고방식을 접하고, 세상과 소통한다. 또한 독서 활동은 자신을 성찰하고 재발견 할수 있는 기회가 되며 정서적으로 건강하고 성숙한 삶을 살아갈 수 있는 힘을 습득하게 한다. 독서를 통해 우리는 지식을 쌓고 정보를 축적하며 다양한 능력을 높일 수 있다. 또한, 삶을 더욱 유용하고 풍요롭게 살아가는 방법을 습득한다.

인간은 문자와 더불어 고등사고가 가능하게 되었고 인간의 초인지 발달을 이끄는 데 있어서 읽기와 쓰기가 중요한 역할을 하고 있으며 습득한 정보를 공유하며 생각을 표현하는 말하기 행위 또한 매우 중요함을 알고 있다. 독서는 단순히 문자를 읽는 행위가 아닌 자신이 지닌 정보와 감정에 대해 파악하며 타인의 경험과 정서를 공유하는 활동이라 할 수 있다. 지능 정보화 사회, 국제적 무한 경쟁 사회에서 이 시대를 살아갈 아이들에게 지식 정보 습득 역량과 정보 처리 역량, 문제 해결 역량 등이 더욱 요구되고 있다. 디지털 시대를 맞아 다양하고 풍부한 양질의 정보를 습득하고 거대한 양의 지식과 정보를 선택, 분석 평가, 활용하는 능력을 함양하기 위한 다양한 방법을 고민하게 되었고, 코로나 19를 경험하며 공감능력과 표현력 등 더욱 깊어진 아이들의 정서적 문제를 해결할 수 있는 방법으로 독서 교육이 중요한 재료가 될 수 있다고 판단했다. 인공지능 시대, 정보 분석 능력과 올바른 정보 선별 능력, 비판적 사고력과 창의력, 문제 해결력을 높이고 공감력과 감성지능 발달을 위해서 독서 교육은 매우 좋은 도구가 될 수 있다. 초등학생부터 고등학생에 이르기까지. 성인이 되어서도 독서 활동을 통한 토론 활동과 글쓰기 활동등은 자신이 습득한 지식을 다듬고 사회적 쟁점에 대해 자신의 생각을 객관화하여 논리적으로 표현할 수 있는 기반이 될 것이며 긍정적인 미래를 위해 필요한 활동이라 믿는다.

2015년 고3 학생들이 쓰는 자기소개서를 보며 큰 충격을 받고 시작했던 독서 교육 활동이 벌써 9년이 되었다. 독서 교육이 문해력과 글쓰기 활동 뿐만 아닌 소통과 공감, 경청, 협업 등 다양한 능력들을 향상시킬 수 있다는 것을 느끼고 지금까지도 책을 가까이 하며 관련 연구를 하고 있다. 늘 독서 교육의 의미와 활동의 가치를 고민하며 활동을 해왔으며, 교과와 연계한 활동, 동아리 활동, 학급 활동 등 다양한 분야에서 여러 형태로 변형하여 독서교육을 지속하고 있다.

함께 했던 독서 동아리 선생님들과 학생들 덕분에 스스로가 성장하고 있음을 느끼며 시간이 흐를수록 독서의 중요성을 깨닫고 있다. 이번 자료는 기존에 진행했던 프로젝트 활동 중 일부 프로젝트를 기록했으며 최근 새롭게 진행한 활동들을 첨가했다. 체계적인 활동을 진행해야 학습자들에게 도움이 될 것이라 생각하고 독서 관련 연수와 저작권 연수 등을 참고했으며 활동을 시작하기 전 독서의 필요성과 독서의 방법 등에 대해 학습자들이 느낄 수 있도록 충분한 시간을 가졌고, 각 활동을 단계적으로 진행했다. 선생님들이 부디 좋은 아이디어들을 생산하고 즐거운 수업을 이끌어 나가기를 바라며 조심스레 활동을 소개해 보고자 한다.

추천도서 목록

서명	저자	서명	저자
Newton뉴턴	뉴턴편집부	미술관에 간 화학자	전창림
거의 모든 것의 역사	빌 브라이슨	보이는 세상은 실재가 아니다	카를로 로벨리
과학 공화국 화학법정	정완상	부분과 전체	베르너 하이젠베르크
과학 콘서트	정재승	사피엔스	유발하라리
과학을 쉽게 썼는데 무슨 문제라도 있나요	박종현	세상 물정의 물리학	김범준
과학토론 완전정복	박재용,정기영	세상은 온통 화학이야	마이티응우엔킴
괴짜생태학	브라이언 클레그	시간은 흐르지 않는다	카를로 로밸리
그러니 그대 사라지지 말아라	박노해	시를 잊은 그대에게	정재찬
그림책 연극수업	이지현	알사탕	백희나
나는 풍요로웠고 지구는 달라졌다	호프 자런	엔트로피	제레미 리프킨
놀이,연극이 되다	함현경	엘러건트 유니버스	브라이언 그린
다정한 것이 살아남는다	브라이언 헤어	여덟단어	박웅현
도망치고 찾고	요시타케신스케	역사를 바꾼17가지 화학이야기	페니 르 쿠터 외
떨림과 울림	김상욱	열 두 발자국	정재승
모든 순간의 물리학	카를로 로벨리	우리집에 화학자가 산다	김민경
모멸감	김찬호	우주의 구조	브라이언 그린
무엇이 우리를 인간이게 하는가	천주희외	위험한 과학책	랜들먼로
물고기는 존재하지 않는다	룰루밀러	이게정말나일까	요시타케신스케
물리의 정석	레너드 서스킨드	이기적 유전자	리처드 도킨스
처음부터 화학이 이렇게 쉬웠다면	사마키다케오	코스모스	칼세이건
침묵의 봄	레이첼카슨	파인만의 여섯가지 물리 이야기	리처드 파인만
코로나 사피엔스	최재천,장하준외5	화학으로 이루어진 세상	K메데페셀헤르만외

AI 도서 추천 앱이나 사이트 활용: 플**북 등

I 기존 프로젝트 소개

1. 활동 목적	문해력 신장, 문제 해결력, 공감능력 → 민주시민으로 성장

2. 활동 개요

학교급	고등학교	대상학년	1학년	교과	과학탐구실험
수업주제	사회 문제에 관심을 가지고 관련 지식을 습득하고 조사하여 정립된 자신의 생각을 타인과 나누며 공동체 의식을 함양할 수 있다.				
핵심역량	과학적 사고력, 과학적 탐구능력, 과학적 문제 해결력, 과학적 의사소통능력, 과학적 참여 능력, 평생 학습능력, 자주적행동역량, 비판적성찰역량, 창의적사고역량, 의사소통역량, 문화적 소양역량, 협력적 문제해결역량, 민주시민역량				
독서자료	과학 도서 및 인문학 도서 참고, 독서 동아리 운영 도서				

3. 평가 계획

수행과제	평가방법	평가항목
[수행1] 자유토론	교사평가	영상을 본 소감을 적극적으로 소통하는가?
	자기평가	사회 현상에 관심을 가지고 주제를 선정하였는가?
[수행2] 독후활동	교사평가	논제와 관련된 도서를 선정하였는가? / 글의 내용을 정확히 읽고 이해하였는가?
[수행3] 독후활동	교사평가	핵심 질문을 토대로 자신의 생각을 표현하고 공유하였는가?
[수행4] 조사활동	교사평가	지식 확장을 위한 조사 활동을 충실히 이행하였는가?
[수행5] 팀 활동	교사평가	팀원들과 함께 협업하여 시리즈 북 만들기 활동에 적극적으로 참여 하였는가?
	자기평가	작품을 재구성하여 연극대본, 시나리오, 스토리보드 등 작성하였는가?
[수행4] 책만들기 활동	교사평가	팀의 주제와 맞는 시리즈 북을 완성하였는가?
	자기평가	자신이 작성한 핵심질문에 대해 책의 내용을 토대로 자신의 생각을 적절하게 말하였는가?
[수행5] 연극활용	교사평가	교사가 작성한 핵심질문에 대해 책의 내용을 토대로 자신의 생각을 적절하게 표현하였는가?
	동료평가	타인의 발표에 경청하며 책의 내용을 파악하기 위해 노력하였는가?
[수행4]마무리활동	교사평가	교사가 작성한 핵심질문에 대해 활동한 내용을 토대로 자신의 생각을 적절하게 기록하였는가?
	자기평가	자신이 활동한 내용에 대해 실천하고 공유하려하는 목적에 맞는 영상을 제작하였는가?

4. 활동 과정

단계	주제	세부 활동	활용 도서
①	교과 활동	• 교과 관련 내용 안내하기 • 영상시청을 통해 동기 부여하기*구글클래스활용 • 문제점 인식하기 및 반성하기*구글설문활용	* 팀 주제에 맞는 도서 활용 * 공통 도서 해마다 다르게 선정함.
②	토론활동	• 자유 토론 활동 • 문제풀이활동 환경 상식 이해하기*카훗(Kahoot) • 팀 구성 및 역할 분담, 주제 토론 활동*소그룹활동	

③	독서활동	• 주제에 맞는 도서 선정하기 및 독서활동 – 주제 선정 및 도서 선정하기 – 논제 선정 및 의견 나눔 등 공유 활동 – 독서활동 계획 및 수행*패들렛활용	
④	독후활동	• 독서 토론 및 자료 탐색 및 정리 – 그림책 함께 보기 *그림책 낭동극 활동 – 탐색 도서 소개 및 자료 공유	
⑤	책 만들기 활동	• 문학작품 재구성하기(그림책 만들기) – 시리즈 북 형식 정하기(팀별 주제에 따라 선택) 필름책, 소리책, 입체책 등 다양한 형태를 소개 – 책 만들기 – 책 소개*연극, 엽서, 포스터 활용	
⑥	나눔활동	• 캠패인/광고 영상 제작하기 & 책 기부하기 – 영상 제작을 위한 프로그램 탐색 – 캠패인/광고 영상 제작하기 – 책 기부 가능 단체 탐색 및기 기부	
5. 활동 결론		• 사회, 문화적 배경을 이해하고 문제 해결을 위한 적절한 자료(도서, 온라인 자료)를 선정할 수 있다. • 작품에서 작가가 전하고자 하는 이야기를 이해할 수 있다. • 작품의 내용을 분석하고 이해하는 과정을 통해 자신의 삶을 성찰할 수 있다. • 생각을 재구성 하고 표현할 수 있다.	
6. 활동 제언		• 독서교육 예산 비율 확보 및 관련 활동 지원 방안 구축 • 전문적학습공동체 및 학교밖 교육연구회 연계 운영 활성화 • 수업자료 공유 플랫폼 구축 및 운영 • 교육청 주관 현 상황에 맞는 체계적인 독서 연수 진행 • 지역 연계 활성화 방안 구축	
활동 후기		• 환경 프로젝트 수업을 진행하기 위한 활동으로 책 만들기 진행. • 독서 활동 전 독서의 이유를 인지할 수 있는 충분한 시간 필요. • 독서 활동을 통해 지식을 습득하고 경험을 토대로 내용 재구성. • 목적과 사용 가능한 시간을 기준으로 수업 활동을 변화시켜서 진행 가능	
활동 사진			

II 올해 활동 소개

1. 북크로싱(book-crossing)

대상	고등학교 1,2학년 중 참여자
준비 사항	1. 활동 다짐서 준비 2. 도서 구입 3. 활동 안내문 4. 활동 후 후속 활동
참고 및 유의 사항	• 북크로싱활동은 론 혼베이커(Ron Hornbaker)가 2001년 읽기(Read), 쓰기(Register), 양도(Release) 즉, 3R을 주장하며 만든 사이트에서 시작되었으며 현재 우리나라에서도 프리유어북, 돛단책, 북모임 등에서 이와 유사한 활동이 진행되고 있다. 일명 '책 해방'이라고 불리기도 한다. • '제가 감명 깊게 읽은 책입니다. 이제 당신이 감동 받을 차례입니다'라는 게 북크로싱의 취지. 한 회원이 자신이 돌리고 싶은 책과 이 활동의 취지를 적은 메시지를 공공장소에 두고 그 책을 발견한 사람 역시 다 읽고 난 후 다른 장소에 놓아두는 오프라인 릴레이가 진행되는 동안, 생면 부지의 독자들은 북크로싱 사이트에 책을 발견한 장소와 소감을 올리면서 책의 여정을 온라인으로 중계. 책장과 가방에 갇혀 있던 책이 세상을 떠돌면서 감동을 나누고 사연을 만드는 활동.

회차	수업 디자인	핵심 활동
1	북크로싱 활동 안내	– 북크로싱 활동에 대한 정의 및 활동 안내 – 참가자 신청서 준비 – 활동에 대한 목적의식 생성하기
2	참여 확인 도서 선정	– 참여 확인 및 다짐서 작성* – 팀별 도서 선정**
3	활동 진행 유의 사항 안내	– 유의 사항 안내 – 선생님 또는 도서부장(대표)이 첫 활동 시작*** – 중간 점검 날짜 지정
4	소감 나눔	– 후속 활동 준비**** – 활동 후기 나눔 진행

* 참여 대상을 명확히 하고 다짐서를 작성하는 시간을 갖는다. 책임감을 가지고 활동에 임할 수 있도록 한다.
* 활동하는 반마다 목적이 다르므로 도서 선정시 학생들의 목적에 맞도록 도서를 선정할 수 있도록 한다. 아이들이 읽을 책이니 아이들이 선정할 수 있도록 하며 음란물 등 목적에 부합하지 않은 도서가 선정 될 경우 교사가 별도로 도서를 추천할 수 있다.
* 학생들이 방법을 정확히 인지하지 못한 경우가 있으니 책 앞부분에 방법을 기록하고 교사 또는 학생 대표가 먼저 활동을 진행한다.
* 후속 활동은 다양하게 진행될 수 있다. 이미지카드, 감정카드, 사진 찍기 활동, 그리기 활동, 만들기 활동, 연극 활용 활동 등 대상과 도서를 고려하여 후속 활동을 진행한다. 이 때, 절대 과제를 제시하지 않고 함께 활동을 진행할 수 있도록 한다.

올해는 반별 활동으로 선택자만 진행한 경우여서 원하는 활동으로 선정하여 진행할 수 있도록 협조함.

활동 후기

후기

해마다 상황에 따라 목적에 따라 진행하는 활동 중 하나이다.

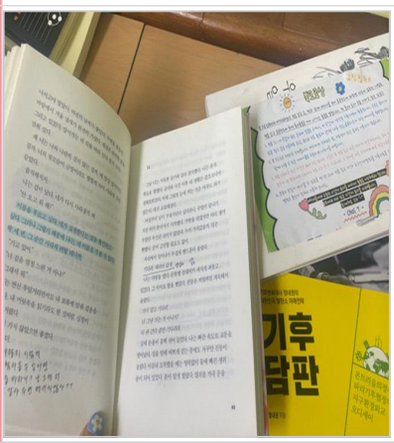
올해는 전교생을 대상으로 도서부장들의 협조로 활동을 진행했다. 기존에 정해진 학급 학생 또는 교과 수업 시간에 진행했을 때와 달리 전체 학생을 대상으로 할 경우에는 담당자를 선정하고 함께 활동 진행 상황을 공유할 수 있는 틀을 마련하는 것을 추천한다. 패들릿, 노션, 또는 오프라인 게시판을 이용하는 것도 좋은 방법이 될 수 있고 카카오톡 등을 이용해 분기별로 소통해야 활동이 원활하게 진행될 수 있다.

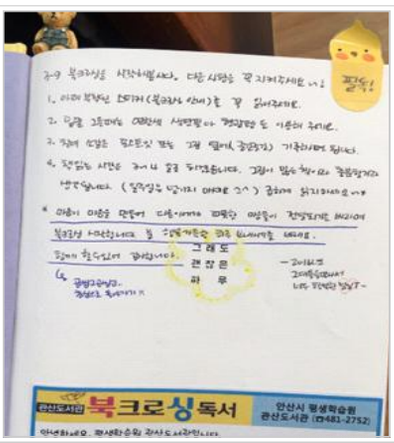
학생들에게 활동에 대해 소개하고 참여의사를 확인한 후 학급 모든 학생을 대상으로 활동을 시작했다. 처음 책은 아이들이 정했다. 기존에 활동을 시작할 때 지식보다는 마음을 나누는 것이 목적이어서 글 밥이 많지 않은 책을 선정했었는데 학교의 특성때문인지 학생들이 선호하는 책이 다양해서 책 선정은 학생들에게 맡겼다. 활동을 시작하기에 앞서 활동을 이해하지 못한 학생이 있을 것이라 생각되어 책 앞머리에 활동에 대한 규칙과 방법에 대해 상세히 적어놓았고, 본인이 먼저 책에 여러 질문과 생각 등을 적으며 활동을 시작했다.(그럼에도 불구하고 대표학생들이 이해를 잘 못하는 경우가 있으니 꼭 확인이 필요함) 책 안에 시, 명언, 자신에 대한 이야기, 사과의 메시지 등을 기록하고 중간 중간 그림을 그리기도 했다. 익명으로 진행되는 활동이다 보니 서로의 마음을 조심스레 털어놓을 수 있는 공간이 되기도 한다. 북크로싱의 전달 방식은 본인이 책을 읽고 책이 필요할 것 같은 대상자를 정해 그 친구들에게 몰래 책을 전달하는 방식이었다. 올해는 사물함. 책상 위. 교실 지정 공간 등을 사용했다. 직적 전달을 하는 아이들도 있었던 것 같다. 전달할 때 그 사람을 위한 메시지를 남기라는 말을 한 적은 없었는데 자연스럽게 메시지가 오갔다. 자신의 별칭과 함께 도서 대출카드를 만들어 놓는 학급과 독서장을 만드는 반이 있었고, 서로에 대한 응원의 글, 그림, 명언, 부적 등을 붙여 놓았다.

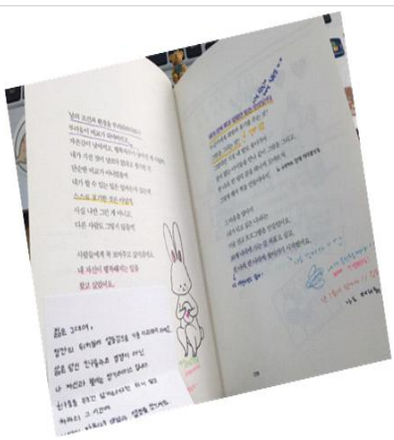
기존에 영재 학급학생들과 난이도가 높은 도서를 함께 읽어나가는 활동을 진행했는데 이 경우에도 아이들이 모르는 용어와 원리 등을 정리하고 함께 공부하게 되어 긍정적인 효과가 일어남을 경험할 수 있었다.

시집으로 활동을 진행했을 경우 아이들에게 시 이어짓기 활동을 연계할 수 있고 시화전을 따로 진행할 수 있다는 점이 있다. 역시나 여백이 많아 아이들이 더욱 자유롭게 생각을 기록하고 나눌 수 있어 장점이 있다.

활동 사진







2. 자유 독서 토론

대상	고등학교 1,2학년 교과 수업 참여 학생
준비 사항	1. 팀 자유 도서 준비 (독서 활동) / 학급 활동시 지정 도서 사용 – (대체) 지문 준비 (5회 이상 활동 진행 고려 / 한 장, 5장, 10장. 20장 등) 2. 논제 선정하는 법 안내 3. 토론 방법 안내
유의 사항	• 학생들의 선호도를 고려하여 큰 주제는 선생님이 정하고 소주제를 팀에서 정해 도서를 선정할 수 있도록 함. • 지문을 교사가 지정할 때는 양 조절 필요함. • 학생들의 수준을 고려하여 독서량 늘리기. • 논제를 정하는 방법 지도 필요. 자발적으로 논제를 정할 수 있는 기회 제시 • 수행평가 연계일 경우 무임승차를 방지하기 위한 대책 마련 (독서 활동을 하면서 장면을 기록하는 방법 사용 – 노션, 패들릿,슬라이드 활용)

회차	수업 디자인	핵심 활동
1	지문 준비 교사 준비 단계	– 주제 제시, 팀 나누기, 도서 선정 – 지문 발췌 (학생의 수준, 교과목 특성 고려) – 적응 기간을 위해 단계별 활동 준비*
2	함께 읽기	– 자유롭게 읽기 – 시간정해 읽기 – (선택 활동) 낭동 읽기**
3	질문 만들기	– 시범 수업 – 학생들과 논제 만들기 수업 진행 – 자발적 논제 만들기
4	팀 토론 활동	– 토론 종류 및 방법 소개 – 유의사항 전달(태도, 시간 등)
5	발표 질의 응답	– 토론 후 팀 발표 진행(산출 형태 자유) – 질의 응답 시간
6	정리 후속활동	– 학생 활동 점검 및 후속활동 진행*** – 후속 활동(포스터 제작, 스토리텔링 등)

* 학생들의 적응활동이 끝난 뒤 학생들에게 함께 읽고 싶은 도서를 추천받아서 진행.
팀별로 활동을 진행한 경우 학생들의 자유도를 높일 수 있어서 더욱 활발하게 활동이 진행됨.
목적에 맞도록 단체, 팀, 2인, 개인 등 활동 범위를 정해 다양하게 운영이 가능함.

* 낭독 읽기의 방법에도 여러 종류가 있는데 이러한 방법을 사용할 경우 아이들의 흥미를 높일 수 있으며 타인의 읽기 방식(느낌, 태도 등)을 알아가는 경험이 될 수 있다.

* 2번의 후속 활동 또는 목적에 맞는 지적 & 정의적 활동을 진행할 수 있다.

● 활동 후기

후기

기존에는 글 밥이 적은 발췌 독부터 진행하고 서서히 발 췌범위를 넓혀 나가다보니 아이들에게 독서 방법을 서서히 체득하게 하는 효과가 있었다. 아이들이 가진 책에 대한 부정적인 시각을 변화시키는데 도움이 되었으며 글을 함께 읽어나가는데 도움이 되었던 활동이다. 낭동극을 활용하면 흥미롭고 입체감 있는 글읽기 활동이 이루어 질수 있다는 장점이 있었다. 짧은 글 읽기, 짧은 글쓰기부터 시작하다 보니 서서히 긴 글 읽기, 긴 글 쓰기에 대해 도움이 되었다.

작년에는 2학년 학생들을 주제로 교과를 연계하여 한가지 주제로 주제로 팀을 나누어 활동을 진행했지만 올해는 1학년 학생들을 대상으로 팀 간 주제 선정에도 자율성을 주었다. 발표의 형태를 자유롭게 구성했을 때 학생들이 더욱 활발하게 활동하며. 작년에는 수행평가와 연계해서 하는 활동으로 진행을 하다보니 질의 응답시간을 가지지 못해 아쉬움이 있어서 올해는 수행평가 없이 진행했는데 역시나 학생들이 더욱 즐겁게 준비하고 더욱 활발하게 활동에 참여하는 태도를 보였다.

학급 활동으로 독서 토론 활동은 꼭 추천한다. 학폭을 겪험했던 해에 아이들과 다달이 책을 정해 독서를 하고 함께 토론활동을 진행했는데 학급 분위기 변화에도 도움이 많이 되었다. 토론활동 후 어떤 후속 활동을 진행하는가도 매우 중요하니 꼭 후속활동을 계획하고 진행하는 것을 권한다.

활동 사진

3. 바칼로레아

대상	고등학교 1학년
준비 사항	1. 도서 준비(학생 수만큼 내용이 다른 과학 도서 2세트) 2. 팀 나누는 방법 3. 책 선정 순서 4. 수행평가일 경우 평가 기준표 마련 5. 활동 과정 디자인하기
참고 및 유의 사항	• 목적에 따라 2인 1팀, 또는 개인으로 활동 가능 • 2명이 한 권의 책을 읽고 논제를 정해 활동했을 때가 효과가 좋음. • 1인 1책 활동을 진행할 경우 자유도가 높고 다양한 분야로 탐구한 결과를 공유하게 되어 이점이 있음. • 책 선정 할 때 충분히 고민하고 동기를 만들 수 있도록 하는 시간이 필요함.

회차	수업 디자인	핵심 활동
1	2인 1팀 구성 도서 선정	– 팀 구성하기* – 팀별 도서 선정하기**
2	활동 진행 도서 읽기 논제 정하기	– 1차시 도서 읽기 활동 진행*** – 팀별 논제 선정하기****
3	활동 진행 토론, 자료 조사 및 정리	– 자료 조사 활동 – 자유 토론 활동
4	발표자료 만들기	– 발표 자료 만들기(PPT, 프레지 등) – 산출물 발표 자료 만들기(자유 형태)
5,6	발표 질의 응답	– 발표 진행, 시간 제한 – 질의 응답 – 동료 평가

* 팀은 2인 1조로 구성한다. 진로 등 분야를 제시하고 설문을 하여 팀을 구성할 수 있다.
* 도서 선정시 진로 또는 흥미와 관련된 도서를 선정할 수 있도록 안내한다.
* 1차시에 읽을 수 있는 분량의 도서를 준비한다. 민음사 도서 등 얇은 책들이 많다.
* 팀별 논제는 찬반 토론이 가능할 수 있는 논제를 원칙으로 하되 주제에 따라 긍정 부정의 의견이 나오는 형태도 인정한다.

• 활동 후기

후기	호흡이 긴 활동이라 수행평가와 연계하여 진행한다. 책 선정시 전체 활동 안내를 하고 진로나 흥미를 고려하여 책을 선정할 수 있도록 한다. 발표 시 질의 응답시간을 주고 동료평가를 진행하거나 패들렛을 활용해 서로 피드백 활동을 할 수 있도록 할 수 있다.한권의 책을 읽고 그 안에서 논제를 정하고 자료를 조사하고 정리하여 발표하는 전체 과정에 대한 경험을 통해 학생들에게 사고력, 소통능력, 조작능력 등 고등사고능력이 향상되는데 도움이 된다.
활동 사진	

4. Talk to play (그림책)

대상	고등학교 1학년
준비 사항	1. 그림책 준비 2. 핸드폰 미러링 또는 책 스캔 파일 3. 그림 도구 4. 모둠 편성 5. 활동지, 질문지 준비
참고 및 유의 사항	• 연극기법을 활용한 프로그램 개발* 여섯조각 이야기 활용 • 그림책은 선생님의 목적에 맞도록 준비 • 스스로를 탐구하고, 친구들을 이해하는 시간. • 요시타케신스케 그림책을 활용, 나는 기다립니다. 시간이 흐르면, 행복으로 가고 있어, 나는 나로 살기로 했다 등 다양한 도서들을 활용 *웹툰 활용 가능

회차	수업 디자인	핵심 활동
1	웜업 연극 놀이	– 수업 전 공간 및 자리배치 준비 – 수업 목적과 내용에 연관된 놀이/이야기
2	그림책 읽기	– 그림책 준비하기 – 표지와 제목 함께보기 – 그림책 읽어주기**
3	그림책 활용 수업	– 활용하는 그림책에 맞는 활동지 준비 – 음악 활용***
4	활동하기	– 활동지를 가지고 팀원들과 함께 나눔활동 진행 – 질문지를 활용해 활동 진행
5,6	공유, 소감 나눔	– 전시, 다른 친구들 활동 내용 공유**** – 소감 나눔

* 연극 놀이는 마음을 준비하는데 효과가 크다. 주변에 있는 사물을 활용해서 진행
* 교사가 읽어주기 또는등장인물을 정해서 아이들과 즉흥으로 낭독
  올해 글밥이 많아 일주일간 시간을 정해 책을 읽도록 하고 활동을 진행함..
* 음악을 활용하여 효과를 높일 수 있다. 소품을 사용해도 좋다.
* 물함을 게시판으로 정하고 활동지를 게시해 공유

● 활동 후기

후기	그림책은 지필평가가 끝나고 학생들과 마음 나누기 활동을 자연스럽게 할 수 있는 도구 중 하나이다. 그림의 의미 짧은 단어에 숨겨진 의미등을 깊이 생각하는 활동이 아이들에게 좋은 역량들을 함양하는 기회가 됨을 느낄수 있다. 선생님의 생각으로 학생들의 자유로움을 해치지 않도록 주의가 필요하다.
도서	

5. 책 만들기

대상	고등학교 1,2,학년
준비 사항	1. 출판을 할 경우 예산 확인 (연구비 지원사업 신청하기) 2. 저작권 특강 3. 출판사 진행과정 파악하기 4. 담당학생 정하기
참고 및 유의 사항	• 출판을 할 경우 학교 예산 또는 지원금이 있는지 확인해보는 것이 좋다. 교육청 이외에도 출판 진흥원 등 책과 관련된 사업들을 참고하기 바란다. 책 출판, 글쓰기 활동을 할 때는 담당 학생을 정해두고 역할을 부여해서 함께 진행해야 한다. 교사 혼자서 학생들을 지도하면서 퇴고까지 하고 출판을 할 때까지 해야하는 것이 많다. 올해는 출판은 하지 않고 교과시간을 이용해 산출물의 형태를 변화했다.

회차	수업 디자인	핵심 활동
1	지원서 제출 *동아리 활동시 선택사항	– 출판사업 안내 – 사업 참여 학생 지원서 제출*
2	저작권 특강 *활동지 대체 가능	– 저자권 연수 진행(무료연수)**
3	도서관 자료 탐색	– 개인 목적에 맞는 도서 탐색 및 연구 – 본인 도서 주제 및 형태 선정
4	팀활동 및 개인활동 글쓰기 활동	– 활동 진행 – 글쓰기 진행
5,6	중간 점검 편집 퇴고하기	– 중간 점검 – 편집, 삽화 – 퇴고 하기
7	출판 기념회 *동아리 활동시 선택사항	– 출판 기념식 – 홍보영상제작

* 동아리 활동시 끝까지 참여할 수 있는 아이들만 참여할 수 있도록 지원서를 받았다.
* 대표들에게 계획서, 초고, 삽화, 표지, 최종마감에 대한 지도
* 타블로, 즉흥, 인터뷰, 육조각, 토론, 낭독 등

● 활동 후기

후기	기존에 책 만들기 활동은 8개월에 걸쳐서 진행된 프로젝트였음. 초판은 동아리 사업 지원비를 활용하고 저작권 등록 및 각 문고에 배포함. 최근에는 온라인 책만 제작하는 경우가 많으니 재능있는 학생들에게는 권해보는것도 좋은 듯 함. 아이패드를 이용해 직접 그림을 그리고 작업을해서 퀄리티가 더욱 높아짐.
활동 사진	

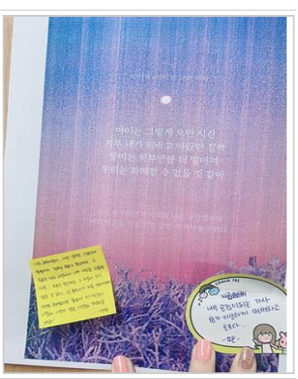
6. 시 이어짓기

대상	고등학교 1학년
준비 사항	1. 시 이어짓기 안내장 2. 시집 3. 원고지 책갈피 틀
참고 및 유의 사항	• 학생들이 읽기를 희망하는 시집이 있으며 시집을 선생님이 추천해도 됨. • 시집을 분할하여 한 장씩 가지고 가서 읽고 활동할 수 있도록 함. • 본인이 평소 좋아하는 시를 소개하고 연계하여 활동할 수 있음.

회차	수업 디자인	핵심 활동
1	시 읽기	– 시 소개 – 활동 소개
2	시 이어짓기	– 산출 결과는 다양한 형태로 제출 가능 * OHP필름 활용, 캘리그라피 활용 – 작가의 의도 해석 기록
3	공유 및 후속 활동	– 온라인 포스터 제작 및 게시 – 원고지 책갈피 만들기

* 시집은 목적에 맞도록 준비. 또는 다양한 시집 준비
* 마음에 드는 시를 한 번 쓰도록 한 후, 본인이 마음에 드는 문장을 고르고 문장을 시작으로 시를 이어 쓸 수 있도록 함..
* OHP필름을 사용할 경우 바탕에 다양한 한지, 색지 또는 자연을 배경으로 해서 사진을 찍을 수 있도록 했음.
* 미리캔버스, 캔바 등 온라인 도구들을 이용해 포스터를 제작하고 프린팅 – 코딩하여 게시물을 부착할 수 있음.

● 활동 후기

후기	00대학교에서 진행되었던 시 이어짓기 대회를 학생들 20명을 모두 데리고 가서 참여했다. 성인부분도 있어서 아이들 활동하는 시간에 함께 참여했다. 한명의 학생이 대상을 수여했고 나또한 3위를 했다. 이런 경험이 아이들에게도 본인에게도 매우 깊은 인상이 되었다. 이후 학교에서 시 이어짓기 활동을 진행했고 생각보다 아이들이 시를 읽고 느끼고 쓰는것에 많은 감정들을 표현하고 공유하고 비워내고 쌓는 모습들을 볼 수 있었다. 산출물은 다양한 형태도 진행 가능하다. 때론 OHP필름을 이용하기도 하고 원고지 메모지를 이용해 인용한 문구를 기록하게 할 수 있다.
활동 사진	

그 외 다양한 학급 독서 활동 추천

1. 학급 독서 문화 만들기
   - 학기 초 도서부 부장, 또는 학급 독서 담당 학생을 지정하여 활동.
   - 학급 10분 독서(오전, 점심 시간 활용)
   - 같은 책 함께 읽기 or 각자 원하는 책 읽기
   - 책 읽기 게시판을 만들어 교실에 부착시키고 본인의 책일기 활동을 기록할 수 있도록 함.

2. 도서 바자회
   - 집에서 휴식을 취하고 있는 책, 또는 본인이 타인에게 추천하고자 하는 책 등
   - 도서 바자회를 열어 함께 도서를 교환 또는 판매하도록 함.
   - 도서 뿐 아니라 도서를 위한 물품(독서대, 펜, 북마커, 북스탠드, 북커버 등)도 가능
   - 수익금은 추후 학급 문고 또는 도서관련 상품을 구입하는데 사용

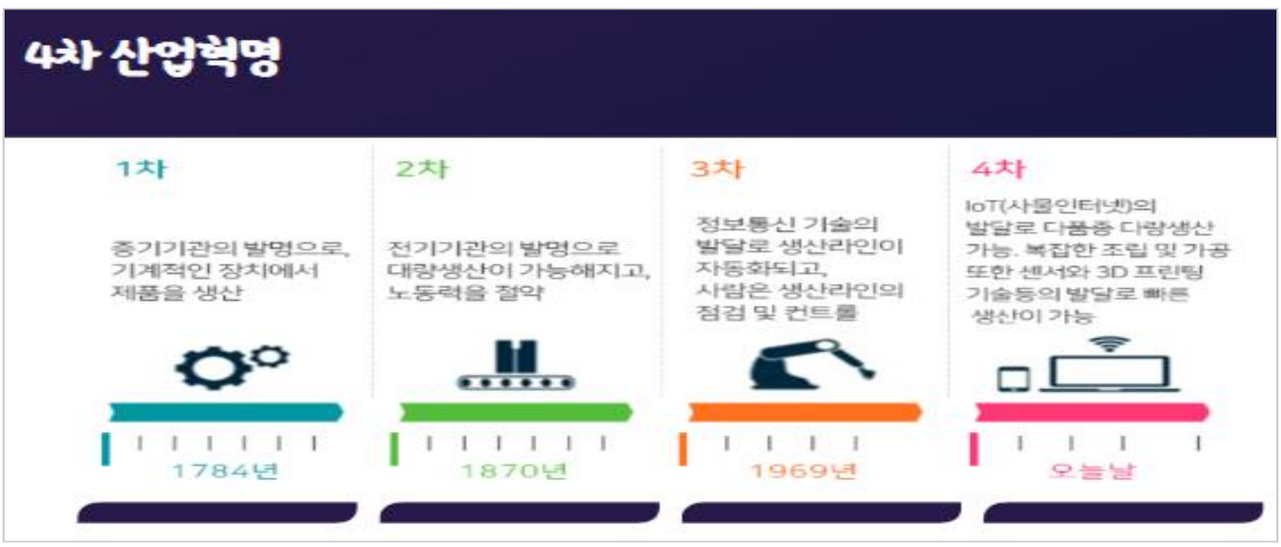
3. 독서 포스터 제작하고 공유하기
   - 월별 독서 포스터를 받아 게시해요(선택사항)
   - 포스터 제출 횟수에 따라 학기 말 공유왕을 선정하여 선물 증정식
   - 포스터에 큐알 코드를 삽입하여 친구들이 포스터를 읽고 후기를 작성할 수 있도록 해요.
   - 또는 관련 영상, 자료 등을 올려 공유할 수 있도록 하기

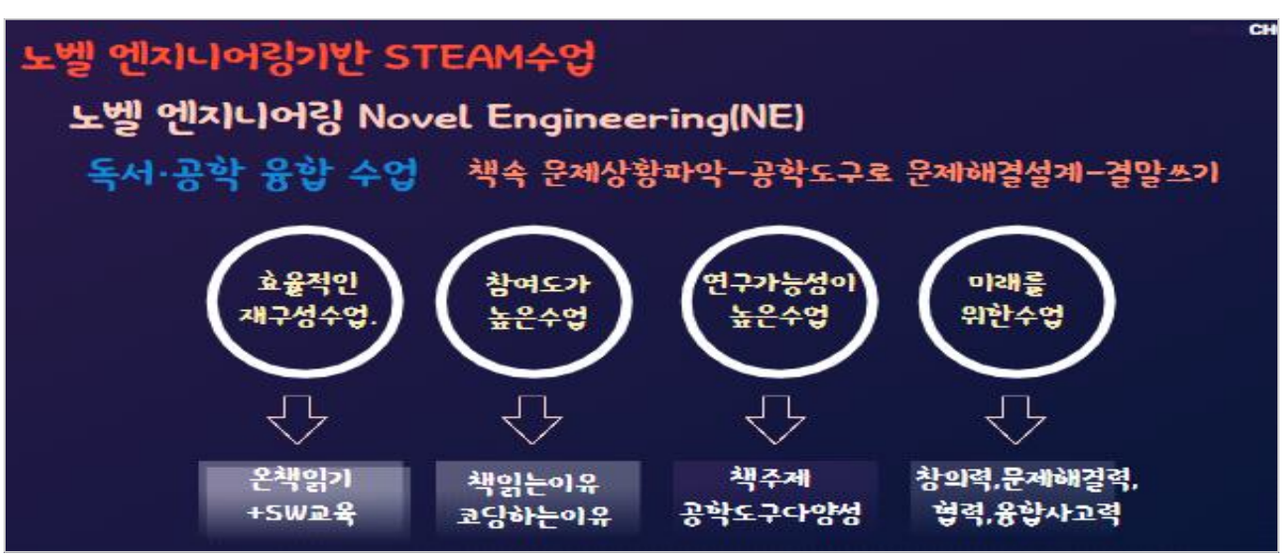
4. 독서 산출물 활동
   - 독서 후 할 수 있는 활동을 정해 진행하기
   - 독서 토론
   - 책갈피 만들기 등.
   - 독서 명언 엽서 제작
   - 학급 책 만들기

5, 세바독(세상을 바꾸는 독서)
   - 독서 세미나 진행
   - 세바시를 변형하여 세바독을 진행하며 학급 친구들이 자유롭게 독서 활동에 대한
   - 중요성을 인지하고 독서활동에 대해 생각을 나눔할 수 있는 시간을 제공

6. 글쓰기
   - 한줄 글쓰기 두줄 글쓰기 세줄 글쓰기 활동
   - 다양한 주제를 제시하고 원하는 주제로 글쓰기
   - 쓰고 – 그리고 – 만들기 (쓴 글을 바탕으로 삽화를 넣고 책 만들기)

노벨 엔지니어링 (독서와 공학의 만남)





노벨엔지니어링 수업 단계
1단계 책읽기
2단계 문제 인식
3단계 해결적 설계
4단계 창작물 만들기
5단계 이야기 바꾸어 쓰기

준비 후기	노벨 엔지니어링은 학기 초 7월에 예정했던 활동이었지만 일정 변동이 생겨 불가피하게 12월에 활동 예정이다.(부디 할 수 있기를 바랄 뿐) 수업 후기가 아닌 준비 과정임에도 불구하고 소개를 하는 이유는 본인이 관련된 많은 수업사례를 보고 책을 참고하며 수업준비를 하면서 선생님들이 관심을 가지고 도전해 봤으면 하는 마음이 들었기 때문이다. 모든 과정을 수행하지 않아도 되고 필요한 부분만 계획하고 해봐도 좋을 것 같다. 최근 AI를 이용한 많은 수업사례를 많이 보게 되는데, 관심이 있다면 도전해 보기를 추천드린다.

Ⅲ 결론 및 제언

올해는 감작스러운 일이 발생해 학기 초 계획했던 활동들을 원활하게 진행하지 못하게 되었다. 그래서 기존에 했던 프로그램들을 보완하고 새롭게 변형시켜보는 작업을 했다. 그럼에도 불구하고 새롭게 시도하게 된 활동도 있었다. 다른 여러 수업들도 그렇겠지만 독서 수업을 진행하다보면 스스로도 매우 성장되고 있음을 느끼게 되고 독서 활동의 필요성을 더욱 깨닫게 된다. 앞선 수업 활동에서도 소개했지만 과학 시간에 독서 관련 수업을 진행하며 수업의 핵심 역량이라 기록했던 과학적 사고력, 과학적 탐구능력, 과학적 문제해결력, 과학적 의사소통능력, 과학적 참여 능력, 평생 학습능력, 자주적 행동역량, 비판적 성찰역량, 창의적 사고역량, 의사소통역량, 문화적 소양역량, 협력적 문제해결역량, 민주시민역량 등을 함양할 수 있는 장이 되었다. 하지만 모든 학생들이 교사가 원하는 방향으로 가지 않는다. 모두가 책을 좋아하고 모두가 활동을 원하는 것은 아니며 모두가 독서로 긍정적인 변화를 보이는 것은 아니다. 현장의 많은 선생님들이 아이들의 역량을 향상시키기 위해 활동을 계획하고 수행함에 있어서 꼭 기억해야 할 것은 독서 활동을 하는 목적이 무엇인지를 분명히 하는 것이다. 본인은 과학이라는 큰 틀 안에서 아이들의 역량이 하나라도 함양되기를 바랐기에 교과와 연계된 독서 주제를 과학으로 정했었다. 아이들이 과학이라는 주제 안에서 사고하며 과학적 현상에 흥미와 호기심을 가지며 활동을 진행해 나갈 수 있도록 했고 실제 환경 분야, 화학 분야에 더욱 관심을 가지게 되는 모습도 보았다. 또한 추가 프로젝트에를 통해서 아이들이 책에 조금이나마 관심을 가지고 읽기와 생각하기 활동의 깊이가 있기를 바랬는데 목적한 것과 같이 아이들이 독서 활동들을 하면서 타인의 생각을 받아들이고 자신의 생각을 재구성 하고, 본인이 이해하고 느낀 것을 표현하는 법이 점차 향상됨을 보았다. 그런데 최근 교과 시간에 주제를 과학으로 두지 않고 팀별 자유 주제로 독서를 할 수 있게 했다. 학교의 특수성 때문이었는지 아이들이 보통 날 보다 더욱 집중해서 책을 읽고 토론을 하고 산출물을 제작해 발표를 진행하고 다른 팀들과 상호작용하는 태도를 보였다. 심지어 산출물을 제작하지 않아도 된다고 했는데도 불구하고 자발적으로 발표 자료를 만들었다. 역시 책은 여유 안에서 더 큰 빛을 발휘하게 된다. 우리 아이들은 여유를 찾지 못해 책을 못읽는 것이 아닌지 순간 많은 생각을 하게 되었다. 그리고 학생들이 발표하는 과정에서 본인이 관련 과학지식을 설명하기도 했는데 그러다 보니 과학이 왜 다른 학문과 관련이 있는지에 대해 더욱 이해하고 공감하는 모습을 보였다. 내년에는 이런 결과를 토대로 새롭게 활동을 계획해 보려한다. 본인이 행했던 수업들이 체계적인 학습활동이라 말할수 없기에 아이들의 효과성을 스스로 논하기에는 조심스러움이 있어 본인이 느낀 점만을 주관적으로 이야기한다는 점을 다시 한번 말한다.

아이들은 어렸을 적 책을 많이 접했음에도 불구하고 고등학생이 된 지금 독서활동을 자유롭게 하기는 힘든 환경이라 생각한다. 입시위주의 환경 안에서 아이들이 온전히 책을 읽는 것을 너무 어려운 일이다. 시간에 쫓기며 책을 읽는다는 것, 여유 없는 삶 속에서 책을 읽는 일은 쉽지 않은 일이다. ‘내가 하지 못하는

것을 아이들에게 하게 하지 말자'라는 생각을 오래전부터 해왔다. 그러기에 조금이나마 차분히 책을 읽을 기회를 제공하고 짧은 지문에서 시작해 긴 지문을 읽어 나가며 독서 습관이 형성될 수 있도록 돕는 것이 중요한 일이라 느끼게 되었다. 읽는 활동 뿐 아니라 관련된 다양한 활동을 통해 책과 가까이 할 수 있는 기회를 만들어 주고 자신의 생각을 심화시키고 확장시키기 위해 도구로서 도서를 활용하는 방법을 자연스레 익혀 나가면서 아이들이 점차 책을 가까이 할 수 있도록 하는 부분이 필요하다. 계속 문제되고 있는 문해력 향상을 위해 스스로 혼자 끝까지 견디고 읽게 하는 활동, 인지 역량 높이는 활동, 비판적으로 보고 듣고 생각하게 하는 활동등을 함께 하며 글을 쓰는 능력, 글을 재구성하는 능력, 창의력, 표현력을 높일 수 있는 방법을 고려하여 활동을 진행하는 것이 필요하다고 느낀다.

Ⅳ 제안

독서 활동 시간 확보

학습자의 독서활동을 위한 시간이 부족한 것이 지금이 현실이다. 수업 중 독서활동을 진행하는 것은 매우 힘든 과제이다. 잘못하면 학생들에게는 책 읽는 것이 과제가 될 수 있다. 목적에 맞도록 독서를 할 수 있는 시간을 학교내에서 만들어 주는 것이 필요하다. 올해 활동을 하면서 제일 많이 다짐하게 된 것 중 하나가 '독서를 과제로 내지 않을 것' 이었다..의무적으로 전 학년에 있어서 독서 시간의 확보 및 도서 활동에 대한 전반적인 지원이 필요하다.

독서교육을 위한 예산 편성

도서관에서 도서를 구매할 수 있지만 각 교과 및 학급경영에 있어서 원하는 교사에게는 독서활동이 원활하게 이루어질 수 있도록 독서관련 예산을 계획하에 사용할 수 있도록 지원하는 시스템이 있으면 활동에 도움이 될 것이다 무분별한 도서구입 및 자료구입에는 제제가 있어야 하겠지만 독서교육을 위한 선택적 예산지원이 필요하다.

독서교육 플랫폼 구축

선생님들의 독서교육 활성화를 위해서는 무엇보다 독서교육의 기초지식이 필요하다. 책을 읽는데 뚜렷한 방법이라는 것은 없지만 학습자들의 독서활동에 대한 효과를 높이기 위해서 다양한 방법의 독서활동을 안내하는 것이 효과가 있다고 생각한다. 독서의 기초, 독서토론방법, 연계활동 등 학교에서 아이들과 수업시

간 내 활동할 수 있는 연수와 함께 자료들이 제시된다면 선생님들이 활동을 진행해 나가는데 도움이 될 것이다. 또한 각 학급, 교과에 맞는 독서활동의 사례들을 공유할 수 있는 플랫폼이 구축된다면 다양하고 풍성한 자료들을 함께 공유해 나가는 통로가 될 수 있다. 독서교육 **플랫폼 구축**을 제안한다.(교사 독서교육 활성화/교과별, 학급별 독서교육 자료방 등)

지역 연계 활동 지원

본인은 기존에 지역 도서관 및 지역 대학 등의 지원을 받아 활동한 경우가 있었다. 이 경우 아이들에게 더욱 풍성한 자료 제시와 함께 다양한 경험을 지원해 줄 수 있는 이점들이 있었다. 도서관의 다양한 서적을 탐색할 수 있었고 강의실을 사용할 수 있어서 바로 토론활동 및 조사활동을 진행할 수 있었다. 도서 뿐 아니라 도서관에는 영상 자료들을 쉽게 볼 수 있다는 점들도 아이과 할 수 있는 활동의 범위를 넓힐 수 있었으며 작가와의 만남 역시 도서관에서 진행되는 작가초빙 행사를 통해 아이들에게 좋은 강연을 들려줄 수 있는 이점이 있었다. 이 외에도 지역에 있는 대학의 문학관과 연계하여 문학기행의 기회를 얻을 수 있었고 무료(차량대절, 식사, 상품 등)로 문학기행 활동을 할 수 있었다. 대학에서 학교 학생과 지역시민을 대상으로 진행하는 행사였는데 체계적으로 코스가 짜여져 있었으며 기획이 매우 정교해 심도있는 문학기행을 되었으며 아이들에게도 매우 유익한 경험이 되었다. 도서관 등 지역 연계 협업 활동이 이루어 질 수 있는 다양한 사업들이 진행되기를 바래본다.

온/오프 활동 지원

실제 메타버스를 활용하여 토론활동을 진행하는 것은 매우 흥미로운 도전이었다. 기존에 연극팀과 나미야 잡화점 독서활동을 연계하여 진행한 적이 있는데 학생들의 성장에 큰 변화를 준 활동이어서 더욱 기억에 남는다. 연극, 음악, AI등 다양한 형태의 독서 활동 방안을 경험할 수 있도록 지원 제도를 마련하는 방법을 제안해 본다. 온라인으로 접할 수 있는 다양한 독서 관련 문화 체험이 있고 자료를 활용하여 수업과 연계할 수 있으면 긍정적인 효과가 있을 것 같다.

MEMO

MEMO

2023

독서가 답이다!

독서 교육과정을 잇다

▨ 집필위원(초등편)

- 해오름초 수석교사 | 이서영
- 해오름초 교사 | 정재경
- 둔전초 교사 | 정수정
- 광정초 교사 | 신진영
- 해오름초 교사 | 박애채
- 해오름초 교사 | 하옥순

▨ 집필위원(중등편)

- 과천중 교사 | 이희선
- 송림고 교사 | 김은선
- 수원외고 교사 | 최정현

- **발　행:** 2023년 12월
- **발행처:** 경기도교육청 융합교육정책과
- **기　획:** 융합교육정책과 과장 | 조영민
  예술독서교육팀 장학관 | 이대성
  장학사 | 이윤숙
  장학사 | 현주미