

속표지



교수·학습 자료 활용 안내

- 1 2015 개정 국어과 교육과정 5~6학년군의 성격, 목표, 내용, 교수·학습 방법 및 평가 방법에 적합하도록 개발하였다.
- 2 이 교수·학습 자료는 2015 개정 교육과정에서 제시된 국어과 교과 역량과의 관련성을 고려하고, 국어과 교육과정의 성취기준 및 교과서 단원 학습 내용을 바탕으로 하여 개발되었다.
- 3 2015 개정 교육과정에 따른 초등학교 5~6학년군 국어 교과서가 학기별 약 20차시 정도를 각 학교 혹은 학급에서 자율적으로 운영할 수 있도록 개발되었음을 고려하여 이 시간에 활용할 수 있는 교수·학습 자료로 개발하였다.
- 4 국어과 하위 영역(듣기, 말하기, 읽기, 쓰기, 문법, 문학)의 성취기준을 통합하여 개발된 국어 교과서를 보완하여 국어 수업에서 활용할 수 있도록 하되, '미디어 리터러시', '한 학기 한 권 읽기', '체험 중심 연극'에 중점을 두어 개발하였다.
- 5 이 교수·학습 자료는 '미디어 리터러시', '한 학기 한 권 읽기', '체험 중심 연극'의 3부 체제로 개발하고, 각 영역에 대한 이해를 돕기 위한 개관, 교수·학습 자료의 실제, 많은 교사들이 궁금해 하는 질문에 대한 대답을 담은 FAQ를 제시하였다.
- 6 '미디어 리터러시' 교수·자료는 국어과의 도구 교과적 특성을 살려 개발하였고, 5~6학년 국어 교과서 내 다양한 미디어 관련 단원의 수업뿐 아니라 교과 전반 및 창의적 체험활동에서 이루어지는 미디어를 활용한 자료 조사, 미디어 자료의 의미 읽기, 미디어 기반의 표현 활동에 두루 적용될 수 있도록 개발하였다.
- 7 '한 학기 한 권 읽기' 교수·자료는 5~6학년 국어 교과서의 '독서' 단원을 활용하여 국어 교과 시간 내에 책 한 권을 완독하고 통합적인 독서 활동을 하는 데 도움이 될 수 있도록 개발하였다.
- 8 '체험 중심 연극' 교수·자료는 5학년 2학기, 6학년 1학기, 6학년 2학기 국어 교과서의 '연극' 단원에서 활용할 수 있도록 하되, 학생들의 일상적인 경험을 연극으로 만드는 과정을 강조하여 개발하였다.
- 9 '미디어 리터러시'는 '정보 검색 및 판별하기', '미디어의 의미 읽기', '미디어로 표현하기'를 중심으로 하여 학습 내용 개관, 학습 요소별 성취수준 예시, 활동지, 지도 자료를 제시하였고, 지도 자료에 학생 활동 예시를 포함하였다.
- 10 '한 학기 한 권 읽기'는 문학 중심 읽기와 정보 중심 읽기로 구분하여 학습 내용 개관, 학습 요소별 성취수준 예시, 학생 반응 및 활동 예시를 포함한 지도 자료를 제시하였으며, 활동지 예시를 포함하였다.
- 11 '체험 중심 연극'은 '놀이로 연극 준비하기', '경험으로 연극 만들기', '공연 및 감상하기'로 구분하여 학습 내용 개관, 학습 요소별 성취수준 예시, 활동 안내를 제시하였고, 학생들의 실제 연극 활동 사진 자료를 포함하였다.

CONTENTS

제1부 미디어 리터러시

I. 2015 개정 교육과정과 미디어 리터러시 교육	8
1. 미디어 리터러시의 중요성과 교육 필요성	8
2. 미디어 리터러시의 개념과 핵심 질문 중심 접근법	12
3. 초등학교 5~6학년군 교육과정과 미디어 리터러시	15
* 미디어 리터러시 교수·학습 자료 활용 안내	21
II. 미디어 리터러시 교수·학습 자료	23
1. 정보 검색 및 판별하기	23
2. 미디어의 의미 읽기	83
3. 미디어로 표현하기	121
III. 미디어 리터러시 FAQ	178

제2부 한 학기 한 권 읽기

I. 한 학기 한 권 읽기의 이해	188
1. 한 학기 한 권 읽기의 개관	188
2. 한 학기 한 권 읽기와 2015 개정 국어과 교육과정	190
3. 한 학기 한 권 읽기와 초등학교 5~6학년군 국어 교과서	192
4. 한 학기 한 권 읽기와 독서 교육 방법	194
5. 한 학기 한 권 읽기 수업 설계의 방향	198
* 한 학기 한 권 읽기 교수·학습 자료 활용 안내	201

2015 개정 교육과정
교수·학습 자료

국어
초등학교 5~6학년군



II. 한 학기 한 권 읽기 교수·학습 자료	203
1. 문학 중심 한 학기 한 권 읽기: 『뉴욕에 간 귀뚜라미 체스터』 사례	203
2. 정보 중심 한 학기 한 권 읽기: 『미생물 탐정과 곰팡이 도난사건』 사례	238
III. 한 학기 한 권 읽기 FAQ	278

제3부

체험 중심 연극

I. 체험 중심 연극의 이해	284
1. 체험 중심 연극의 개념과 필요성	284
2. 체험 중심 연극과 2015 개정 국어과 교육과정	287
3. 체험 중심 연극과 초등학교 5~6학년군 국어 교과서	289
* 체험 중심 연극 교수·학습 자료 활용 안내	291
II. 체험 중심 연극 교수·학습 자료	293
III. 체험 중심 연극 FAQ	342
[참고문헌]	351

제 1 부

미디어 리터러시

- I. 2015 개정 교육과정과 미디어 리터러시 교육
- II. 미디어 리터러시 교수·학습 자료
- III. 미디어 리터러시 FAQ



I 2015 개정 교육과정과 미디어 리터러시 교육

1

미디어 리터러시의 중요성과 교육 필요성

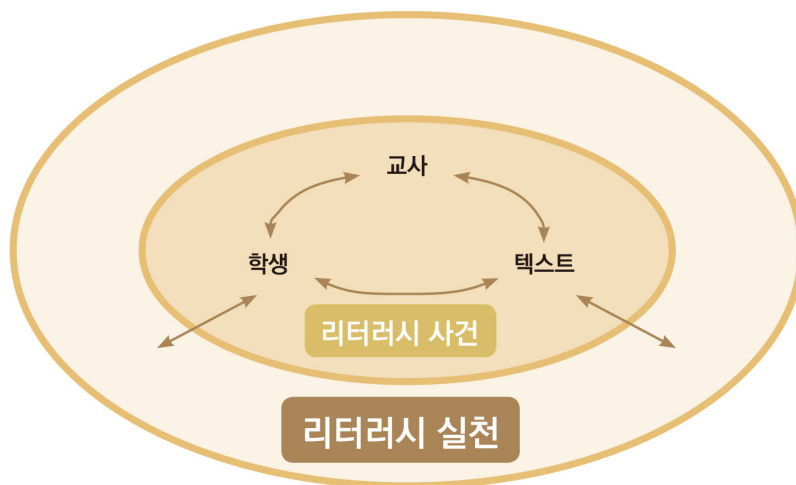
가 여는 질문

“미디어 리터러시는 미디어를 이해하고 활용한다는 뜻 아닌가요? 이미 학교 현장에서 미디어를 많이 활용하고 있는데, 왜 새삼 강조하는 건가요?”

나 미디어 리터러시는 미디어 환경에서 확장된 문식성임

- 최근 초등학교 학생들은 문자보다 영상이 익숙하고 포털 사이트보다 유튜브가 익숙한 새로운 세대로, 모든 것을 유튜브에서 찾아보고 적극적으로 영상을 생산해 내고 있다(“10대는 유튜브로 세상을 읽는다.”, 시사인 2018.2.22.). 유튜브 이용이 최근 2년간 3배 이상 성장했고, 10대의 미디어 이용 시간에서 유튜브는 압도적인 1위를 차지하고 있다. 이러한 미디어 이용 환경에서 미디어 리터러시는 사실과 의견을 구분하여 정확한 정보를 가려내고 다양한 관점과 유익한 정보를 판별해 활용하는 확장된 문식성이라 할 수 있다.
- 디지털 미디어 환경에서 살아가기 위해 필요한 정보 판별과 활용을 강조하는 새로운 문식성은 구어와 문어를 중심으로 한 전통적 의사소통과 읽기, 쓰기를 넘어서 문자, 음성, 이미지, 그래픽, 동영상 등을 포함한 복합양식 텍스트 및 디지털 텍스트의 의미 이해와 활용으로 확장되었다. 2015 개정 초등학교 국어과 교육과정과 교과서에서는 그림책, 만화, 애니메이션, 영화, 광고, 뉴스, 인터넷, 문자 메시지, 온라인 대화, 블로그, PPT 발표, 동영상 제작 등이 광범위하게 다루어지고 있다.
- 미디어 리터러시는 2015 개정 교육과정에 제시된 핵심역량 중 의사소통 역량, 지식정보처리 역량과 관련되는 것으로, 국어과 교육과정에서 제시한 교과 역량 중 특히 의사소통 역량, 자료·정보 활용 역량과 밀접히 관련된다. 따라서 이러한 교과 역량을 국어과 성취기준 중 매체 활용을 다루는 성취기준들과 관련하여 교수·학습 자료로 개발하는 것은 확장된

문식성을 기반으로 국어과의 도구 교과적 성격을 새롭게 강조하는 의미가 있다. 미디어 리터러시는 학생들이 학교에서의 배움을 바탕으로 자신과 세상을 이해하고, 삶에서의 의사 결정을 위해 정보를 비판적으로 이해·활용하며, 자신의 정보 이용 환경과 문화를 평가하고 성찰하는 시민으로 살아가기 위해 필요한 평생 학습과 삶의 역량을 연결하는 핵심 고리이다. 따라서 미디어 리터러시는 도구 교과로서 국어과가 다루어 온 읽기, 쓰기, 소통 능력을 미디어 읽기, 쓰기, 소통으로 확장하는 의미가 있으며, 국어과에 제시된 매체 관련 성취기준을 타 교과에서 다루는 미디어 활용 수업과 연계하여 통합 교육이 효과적으로 이루어질 수 있는 기반을 국어과에서 마련하는 의미가 있다.

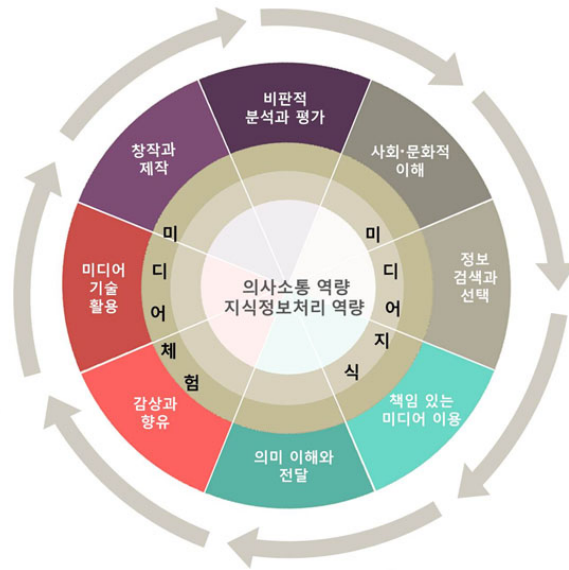


〈그림 1〉 교실 안 학습과 학교 밖 리터러시 실천의 관계(Larson & Marsh, 2005)

- 미디어 리터러시는 2015 개정 교육과정에서 강조하는 6대 핵심역량 중 ‘의사소통 역량’ 및 ‘지식정보처리 역량’과 밀접한 관련을 갖는 것으로, 다양한 교과와 창의적 체험활동을 통해 길러야 할 중요한 요소이다.

의사소통 역량이란 “다양한 상황에 적합한 언어, 상징, 텍스트, 매체를 활용하여 자신의 생각과 감정을 효과적으로 표현하는 능력, 타인의 말과 글에 나타난 생각과 감정을 올바르게 이해하는 능력, 다른 사람의 의견을 경청하고 존중하고 갈등을 효과적으로 조정하는 능력 등을 의미한다. 여기에는 언어 및 비언어적 표현 능력(말하기, 듣기/경청, 쓰기, 읽기, 텍스트 이해 등), 타인 이해 및 존중 능력, 갈등 조정 능력 등이 하위 요소로 포함될 수 있다.”(온정덕 외, 교육부, 2015: 95)

- 미디어 리터러시는 2015 개정 교육과정의 의사소통 역량 및 지식정보처리 역량과 밀접하게 관련된 것으로, ‘의미 이해와 전달, 책임 있는 미디어 이용, 감상과 향유, 정보 검색과 선택, 미디어 기술 활용, 창작과 제작, 사회·문화적 이해, 비판적 분석과 평가’ 등 다양한 수행을 통해 도달하게 되는 역량이며, 이 과정에서 미디어 체험과 지식의 이해를 필요로 한다.



〈그림 2〉 미디어 리터러시 교육의 핵심역량, 기초 학습 요소 및 수행 목표의 관계도(정현선 외, 2015: 69)

- 미디어 리터러시는 국어과 내의 영역 간 통합 및 국어과와 타 교과와의 학습을 연계해 통합 교육을 할 수 있는 핵심 연결 고리이자 학생의 관심을 바탕으로 학습에 즐겁게 참여하는 학습자 중심 교육의 접근 및 다양한 교과 학습과 창의적 체험활동을 통해 핵심역량을 기를 수 있는 매개가 된다. 또한 미디어를 활용한 자료와 동영상 등을 제작하고 발표하는 수행평가를 통해 수업과 평가를 연계할 수 있는 방안이 될 수 있다.

다 미디어 리터러시는 학생 참여 수업 및 통합·융합 수업에 활용됨

- 학생들의 미디어 리터러시 향상을 위한 체계적인 지도가 부족한 상황이다.

우리나라 학교 현장에서는 수업 방법 개선 시 미디어 자료나 기술 활용에 초점을 두어 왔고, 교육 정보화 정책, 디지털교과서 정책, 스마트교육 정책, 소프트웨어 교육 등이 시행되면서 다양한 ICT 기기와 기술이 도입되었다.

초등학교의 다양한 수업에서는 미디어 자료를 예시 자료로 활발히 활용하고 있고, 학생들이 토의, 토론, 발표를 위해 PPT 혹은 동영상 자료 제작도 활발히 하고 있으며, 자료 공유와 상호 작용을 위해 온라인 커뮤니티와 SNS 등의 소프트웨어와 디지털 기기를 활용하는 경우도 있다.

초등학교 교육과정에는 매체의 특성에 따른 읽기 및 매체를 활용한 표현과 발표(국어과), 정보화 사회(도덕과), 통신 수단의 발달(사회과), 시각 문화 이해(미술과), 인터넷과 정보 기술 활용(실과) 등의 내용이 반영되어 있어 미디어의 이해와 활용 수업이 다양한 교과에서 이루어지고 있다.

그러나 미디어 리터러시에 대한 본질적인 이해에 바탕을 둔 체계적인 정보 수집과 판별을 위한 미디어 이해와 활용, 미디어 텍스트에 반영된 의도, 가치, 이해관계, 관점 등에 대한 비판적 분석, 발표 자료 및 동영상 제작 방법에 대한 체계적인 지도는 학교 현장에서 잘 이루어지지 않고 있다. 이에 따라 ‘디지털 네이티브’라는 학생들 사이의 디지털 미디어 이용 격차는 매우 크게 나타나고 있고, 학생 참여 수업에서 미디어 활용 정도가 커질수록 학생의 과제 부담 증가로 인한 불만도 높아지고 있다(참고: 김현경, 「‘학습자 중심 교육’의 환상」, 한겨레신문 칼럼, 2018.6.13.

<http://www.hani.co.kr/arti/opinion/column/848934.html>).

“우리나라 어린이들은 미디어 이용 기술을 비롯하여, 표현과 소통, 시민성 등 거의 모든 요소에 있어 청소년, 성인, 고연령층 모두에 비해 낮게 나타났다. 청소년 집단은 미디어 정보 평가 수준에서 가장 낮은 평균을 보인다. 청소년들이 가장 높은 수준을 보인 요인은 표현 기술로, 자신의 생각이나 이야기를 콘텐츠로 표현하는 능력은 뛰어나지만, 그 이외의 영역에서는 능력이 높지 않게 나타났다.” (안정임·서윤경, 2014).

“우리나라에서는 학습자들이 디지털기기를 활용해 다양한 문제를 스스로 해결할 수 있는 방법을 가르치거나, 학습에 대한 흥미 또는 친구들과의 협업 등을 위해 디지털기기를 사용할 수 있도록 지원하기 보다는 오히려 사용을 금지하거나 혹은 매우 제한적으로만 사용하도록 함으로써, 디지털 기기에 대한 부정적 인식뿐만 아니라 학습이 아닌 오락을 위한 도구로 인식하도록 하였다.”(김혜숙 외, 2017)

● 미디어 리터러시는 학생 참여 수업의 기반이 되는 기초 학습 역량 함양에 활용될 수 있다.

학생의 질문, 자료 조사, 토의, 토론, 협력, 제작 등 학생 참여 수업이 강조되는 수업 개선의 흐름 속에서 미디어 리터러시는 학생이 주도적으로 참여하는 수업을 계획하고 실행하는 데 핵심적인 도구 역할을 하게 된다.

교과 내, 교과 간, 학생 삶과의 통합 수업 및 융합 수업이 강조되면서 학생들의 미디어 활용 능력이 더욱 중요해졌다. 미디어 리터러시는 국어과 내에서 영역 간 성취기준 통합의 핵심 고리가 될 수 있을 뿐 아니라 다양한 교과와 성취기준을 연계해 핵심 질문을 중심으로 자료의 검색, 분석, 탐구를 수행하고 협력적 토의·토론을 통해 자료를 제작·발표하는 과정을 연결하는 중요한 매개가 될 수 있다.

정보에 접근하여 소비하고 비판적으로 분석하고 생산 또는 구성하는 평생 학습자로서 살아가기 위해, 학생들은 교실에서 의미 있는 질문을 제기하고, 그 질문에 답을 하기 위해 정보를 찾고, 평가하고, 종합하고, 이를 소통하는 학습을 할 필요가 있다. 이러한 과정에서 학생들은 자신들이 실제 삶에서 이용하는 대중 매체와 대중문화에 대해 비판적으로 검토할 수 있고, 미디어 텍스트를 만들고, 상대방과 대화하고 협력하는 과정에서 자신의 해석을 탐구하게 되며, 이를 통해 미디어에 대해 비판적으로 이해하면서 디지털 저자가 되는 경험을 할 수 있다.



- 이와 같은 학생 참여 중심 수업이 학교 현장에서 내실 있게 이루어지려면, 학습자의 주도적인 정보 탐색, 판별, 활용과 동영상 촬영 및 편집 등 미디어 자료를 제작하고 그것을 공유하는 능력을 학교에서 길러 주어야 한다. 학생들이 자신을 둘러싼 정보 환경으로서 미디어에 대해 비판적으로 이해하고, 미디어 정보에 대한 체계적 접근, 탐색, 사실과 의견의 구분, 가짜 정보와 정보 편향성의 판별 등 미디어 정보를 체계적으로 접근·탐색하고, 비판적으로 이해·적용하는 교육이 제대로 이루어지지 않는다면 학생 참여 중심 수업이 내실 있게 이루어지기 어렵기 때문이다.

2

미디어 리터러시의 개념과 핵심 질문 중심 접근법

가 미디어와 미디어 리터러시의 개념

● 미디어의 개념

우리가 살고 있는 사회에서 미디어는 a) 우리가 살고 있는 사회 공간의 맥락, b) 우리가 접하는 대상이나 기기, c) 의미를 담은 텍스트나 내용물 등의 세 가지 차원의 뜻을 지닌다(Courtois, 2013: 3~5). 인터넷이나 SNS와 같은 온라인 공간을 미디어로 볼 수도 있고(맥락), 컴퓨터나 스마트폰과 같은 기기를 미디어로 볼 수도 있으며(기기), 뉴스, 광고, 영화, 만화, 애니메이션 등을 미디어로 볼 수도 있다는 뜻이다(텍스트). 이러한 다양한 차원의 미디어들은 우리가 살아가는 보다 광범위한 사회적, 역사적 맥락 속에 놓여 있다.

2015 개정 국어과 교육과정에서 미디어는 책, 그림책, 만화, 신문, 잡지 등과 같은 인쇄매체와 텔레비전, 라디오, 영화 등의 전통적인 대중 매체뿐 아니라, 디지털 기술을 바탕으로 한 인터넷, 웹툰, 사진, 동영상, 슬라이드 등 다양한 전달 형태 및 복합양식 텍스트(multimodal text)를 뜻하는 개념으로 사용되고 있다. 교육과정과 교과서에서는 ‘매체’라는 말이 사용되고 있으며, 매체는 미디어 기술 및 사회 환경, 다양한 미디어 장르, 표현과 소통 기술 등의 다차원적인 뜻을 지닌 말로 다소 모호하게 사용되고 있다.

● 미디어 리터러시의 개념

미디어 리터러시는 교육에 대한 21세기적 접근의 맥락에서 인쇄물, 동영상, 인터넷 등 다양한 미디어 형식으로 된 메시지에 체계적으로 접근하고, 그 의미를 분석, 평가, 창조할 수 있는 능력을 뜻한다. 미디어 리터러시는 사회 속에서 미디어의 역할을 이해하는 것, 학습과 삶을 위해 핵심적으로 요구되는 탐구 능력, 민주 시민으로서 요구되는 자기표현 능력에 대한 이해를 포함한다(CML: Center for Media Literacy, 2012: <http://www.medialit.org/reading-room/what-media-literacy-definitionand-more>).

하위 요소	하위 요소의 의미
접근	다양한 형태의 미디어, 정보, 기술을 이용할 수 있는 상태.
분석과 평가	미디어 메시지가 만들어진 방법, 이유와 목적, 개인이 미디어 메시지를 서로 다르게 해석하는 방식, 미디어 메시지에 특정한 가치나 관점이 포함되거나 제외되는 방식, 미디어 메시지가 개인의 신념과 행동에 미치는 영향에 대해 살펴보는 것, 미디어에 대한 접근과 활용을 둘러싼 윤리 및 법적 문제에 대한 분별과 판단.
창조	미디어 기술을 활용한 표현과 제작. 다양한 문화 환경 속에서 적절한 미디어 제작 도구와 특성을 이해하고 효과적으로 활용하여 표현할 수 있는 능력.

CML에서는 최근의 미디어 기술이 상호 작용과 협업, 참여할 수 있는 기능을 제공하고 있기 때문에 미디어 리터러시를 갖춘 사람은 정보의 효율적 운영자, 현명한 소비자, 책임감 있는 미디어 제작자, 현대 글로벌 문화에 적극적이고 효과적인 참여자가 되어야 함을 강조하고 있다.

유네스코에서는 미디어 리터러시와 정보 리터러시를 연계한 MIL(Media and Information Literacy)이라는 용어를 사용하면서, 최근 ‘가짜 뉴스’가 전 세계적으로 문제가 되고 있는 미디어 환경에서 비판적 정보 이용을 시민의 능력으로 강조하며 ‘불완전 정보(misinformation)’의 판별 능력을 중시하고 있다(UNESCO, 2014).

나 미디어 리터러시의 핵심 개념, 핵심 지식과 핵심 질문

- 미디어 리터러시는 학생의 관심과 흥미를 바탕으로 질문하고 탐색하며 토의와 토론에 참여하고 자신의 생각을 미디어로 제작·표현하고 발표하는 학생 참여 중심 수업, 그 과정에서 일어나는 배움에 대한 성찰과 평가를 구체적으로 설계하고 실행할 수 있는 실제적인 기반이 된다.
- 다양한 미디어의 종류를 아울러 미디어 텍스트의 의미를 비판적으로 이해하기 위한 방법으로 핵심 개념 중심의 접근법이 생겨났다. 여기서 핵심 개념은 ‘미디어 생산자, 언어(형식), 수용자, 상업성, 재현과 가치’의 다섯 가지인데, 이러한 핵심 개념에 대해 일반화할 수 있는 핵심 지식을 이해하고 탐구하기 위해 핵심 질문이 개발되었다. 캐나다의 미디어 리터러시 교육 전문 단체인 ‘미디어스마트(Media Smarts)’와 미국의 CML에서 제시한 미디어의 비판적 이해를 위한 핵심 개념, 핵심 지식, 핵심 질문을 정리하면 다음과 같다.



핵심 개념	핵심 지식	핵심 질문
생산자	미디어의 메시지는 구성된다.	<ul style="list-style-type: none"> - 이 미디어 텍스트(생산물)는 누가 만들었나요? - 이 미디어 텍스트를 만든 목적은 무엇일까요? - 나는 미디어 텍스트를 어떤 목적으로 만들고 있나요?
언어(형식)	미디어의 메시지는 고유한 심미적 언어와 형식에 따라 구성된다.	<ul style="list-style-type: none"> - 이 미디어 텍스트는 당신의 주목을 끌거나 메시지를 전하기 위해 어떠한 기법을 사용하였나요? - 제시된 이미지는 조명, 각도, 조작 등 여러 미디어 기술들을 어떠한 방식으로 사용하였나요? - 인쇄 광고, TV 드라마, 뮤직비디오 같은 미디어 장르는 어떠한 의미를 기대하게 하나요? - 내가 만드는 미디어 텍스트는 형식, 창의성, 기술에 대한 이해를 어떻게 반영하고 있나요?
수용자	동일한 메시지라도 수용자에 따라 다르게 받아들인다.	<ul style="list-style-type: none"> - 수용자의 성별이나 인종, 직업, 나이 등이 다르다면 그들은 미디어 생산물의 의미를 어떻게 다르게 받아들일까요? - 여러분은 이 미디어 생산물에 나타난 사람들과 얼마나 비슷하고 또 다른가요? - 내가 만드는 미디어 텍스트는 수용자들에게 어떤 반응을 불러일으킬까요?
상업성	미디어는 상업적인 이익이나 사회적 힘을 얻기 위해 만들어진다.	<ul style="list-style-type: none"> - 이 미디어 생산물은 어떠한 상업적 이익을 얻기 위해 만들어졌을까요? - 이 미디어 생산물이 얻고자 하는 이익이 상업적인 것이 아니라면, 어떤 사회적 목적을 갖나요? - 미디어 생산물이 가지는 목적은 그 내용과 소통 방식에 어떠한 영향을 줄까요? - 내가 이 미디어 텍스트 생산을 통해 얻고자 하는 상업적 이익이나 사회적 힘이 있다면, 그것은 무엇인가요?
재현과 가치	미디어는 사회적, 정치적 함의를 지닌다.	<ul style="list-style-type: none"> - 이 미디어 텍스트에서 특정 그룹의 사람이나 대상이 어떻게 긍정적 혹은 부정적으로 제시되었나요? - 그 사람들이나 대상이 왜 그러한 특정한 방식으로 제시되었을까요? - 이 미디어 생산물에 전혀 드러나지 않는 사람이나 대상이 있는 않은가요? - 내가 만든 미디어 텍스트에는 나 자신의 가치, 신념, 관점이 어떻게 일관되게 제시되어 있나요?

3

초등학교 5~6학년군 교육과정과 미디어 리터러시

가 미디어 리터러시 교육의 학년군별 위계화

- 미디어 리터러시의 목표와 내용은 학년군별로 연계되면서 체계화, 심화될 수 있다.
- 미디어 리터러시의 기초 학습 요소 가운데 ‘미디어 체험’과 미디어 리터러시의 수행 목표 가운데 ‘의미 이해와 전달’, ‘책임 있는 미디어 이용’, ‘감상과 향유’ 등은 학령기의 초기 단계부터 지속적으로 다루어질 수 있다.
- 미디어 리터러시 교육도 나선형 교육과정을 적용하여 다음과 같이 학년군별로 연계, 심화할 수 있다.

초등학교 1~2학년군	미디어에 접근하고 미디어를 체험하는 기초적인 학습 내용과 더불어, 초보적인 수준의 의미 이해와 전달, 책임 있는 미디어 이용, 감상과 향유를 위한 목표 설정
초등학교 3~4학년군	미디어를 기능적으로 활용하는 능력, 미디어의 종류와 역할 이해를 중심으로 한 기초적인 지식 학습이 시작될 수 있음.
초등학교 5~6학년군	텔레비전, 인터넷, 스마트폰 등을 통해 일상생활에서 접하는 다양한 미디어 텍스트를 비판적으로 따져 읽고, 사회·문화적 상황을 고려하여 이해하며, 모둠 협력 활동을 통해 미디어를 창작·제작하는 활동이 가능함. 다양한 교과 학습과 창의적 체험 활동을 통해 미디어 리터러시를 함양할 수 있음.

나 미디어 리터러시 관련 주요 교과별 성취기준

- 2015 개정 교육과정에서는 미디어 리터러시를 독립된 교과에서 다루고 있지 않으며, 국어, 도덕, 사회, 미술, 실과(기술·가정, 정보) 등 관련 교과 교육과정의 성취기준에 해당 교과의 특성에 따라 미디어 리터러시 관련 내용을 포함하고 있다.

미디어 리터러시 기초 학습 요소 및 수행		초등 1~2	초등 3~4	초등 5~6	중학교
기초 학습 요소	미디어 체험				
	미디어 지식				
수행 요소	의미 이해와 전달				
	책임 있는 미디어 이용				
	감상과 향유				
	미디어 기능 활용				
	정보 검색과 선택				
	창작과 제작				
	사회·문화적 이해				
	비판적 분석 및 평가				

미디어 리터러시 학습 목표의 학년군별 위계화 방안(정현선 외, 2015: 72)



- 국어과와 미술과는 텍스트의 의미를 이해하고 텍스트를 중심으로 의사소통을 수행하는 것을 담당하고 있기 때문에 미디어 텍스트와 관련해서도 주로 미디어 텍스트의 의미 이해와 표현 기능에 대해 다루고 있다. 도덕과, 사회과, 실과과는 주로 정보화 사회, 정보 통신 기술에 대한 지식과 비판적 이해를 다루고 있고, 실과과의 경우 디지털 기술의 활용에 대해서도 다루고 있다.

초등학교 교육과정에 반영된 미디어 리터러시 관련 성취기준

학년	과목	영역	성취 기준	
5~6	국어	듣기·말하기	[6국01-05]	매체 자료를 활용하여 내용을 효과적으로 발표한다.
		읽기	[6국02-05]	매체에 따른 다양한 읽기 방법을 이해하고 적절하게 적용하여 읽는다.
		쓰기	[6국03-02]	목적이나 주제에 따라 알맞은 내용과 매체를 선정하여 글을 쓴다.
5~6	미술	체험	[6미01-03]	이미지가 나타내는 의미를 찾을 수 있다.
		체험	[6미01-04]	이미지를 활용하여 자신의 느낌과 생각을 전달할 수 있다.
5~6	도덕	타인과의 관계	[6도02-01]	사이버 공간에서 발생하는 여러 문제에 대한 도덕적 민감성을 기르며, 사이버 공간에서 지켜야 할 예절과 법을 알고 습관화한다. 사이버 공간에 필요한 예절은 무엇이며, 어떻게 하면 이를 고려해 책임감 있게 행동할 수 있을까? 저작권 침해, 사이버 폭력, 온라인 중독이 갖는 문제점은 무엇이며 이를 해결하기 위해 무엇을 해야 할까?
3~4	사회	우리가 살아가는 곳	[4사01-06]	옛날과 오늘날의 통신 수단에 관한 자료를 바탕으로 하여 통신 수단의 발달에 따른 생활 모습의 변화를 설명한다.
		다양한 삶의 모습과 변화	[4사04-05]	사회 변화(저출산·고령화, 정보화, 세계화 등)로 나타난 일상생활의 모습을 조사하고, 그 특징을 분석한다.
5~6	실과	기술 시스템	[6실04-07]	소프트웨어가 적용된 사례를 찾아보고 우리 생활에 미치는 영향을 이해한다.
		기술 활용	[6실05-05]	사이버 중독 예방, 개인 정보 보호 및 지식 재산 보호의 의미를 알고 생활 속에서 실천한다.

**다 미디어에 대한 접근, 분석, 평가, 성찰을 위해 연계가 필요한
국어과 성취기준**

- 2015 개정 초등학교 5~6학년군 국어과 성취기준에서 미디어를 직접 언급하고 있지 않은 성취기준 가운데에도 미디어에 대한 접근, 분석, 평가, 성찰을 위해 적극 연계가 필요한 성취기준들이 있다. 다음은 그 예시이다.

학년	과목	영역	성취기준	
5~6	국어	듣기·말하기	[6국01-06]	드러나지 않거나 생략된 내용을 추론하며 듣는다.
			[6국01-07]	상대가 처한 상황을 이해하고 공감하며 듣는 태도를 지닌다.
		읽기	[6국02-01]	읽기는 배경지식을 활용하여 의미를 구성하는 과정임을 이해하고 글을 읽는다.
			[6국02-04]	글을 읽고 내용의 타당성과 표현의 적절성을 판단한다.
			[6국02-06]	자신의 읽기 습관을 점검하며 스스로 글을 찾아 읽는 태도를 지닌다.
		쓰기	[6국03-01]	쓰기는 절차에 따라 의미를 구성하고 표현하는 과정임을 이해하고 글을 쓴다.
			[6국03-03]	목적이나 대상에 따라 알맞은 형식과 자료를 사용하여 설명하는 글을 쓴다.
			[6국03-04]	적절한 근거와 알맞은 표현을 사용하여 주장하는 글을 쓴다.
			[6국03-05]	체험한 일에 대한 감상이 드러나게 글을 쓴다.
			[6국03-06]	독자를 존중하고 배려하며 글을 쓰는 태도를 지닌다.
		문법	[6국04-01]	언어는 생각을 표현하며 다른 사람과 관계를 맺는 수단임을 이해하고 국어 생활을 한다.
			[6국04-06]	일상생활에서 국어를 바르게 사용하는 태도를 지닌다.
		문학	[6국05-02]	작품 속 세계와 현실 세계를 비교하며 작품을 감상한다.
			[6국05-04]	일상생활의 경험을 이야기나 극의 형식으로 표현한다.
			[6국05-05]	작품에 대한 이해와 감상을 바탕으로 하여 다른 사람과 적극적으로 소통한다.
			[6국05-06]	작품에서 얻은 깨달음을 바탕으로 하여 바람직한 삶의 가치를 내면화하는 태도를 지닌다.



라 초등학교 5~6학년군 국어과 미디어 리터러시 교수·학습 자료의 구성

- 초등학교 5~6학년군 국어과 미디어 리터러시 교수·학습 자료는 국어과 교육과정의 관련 성취기준 및 교과서 단위 학습 내용을 바탕으로 하여, ‘정보 검색 및 판별하기’, ‘미디어의 의미 읽기’, ‘미디어로 표현하기’의 세 가지로 큰 범주를 분류하여 개발되었다.
- ‘정보 검색 및 판별하기’의 학습 내용은 ‘정보 검색하기’와 ‘정보 판별하기’로 구분되며, ‘미디어의 의미 읽기’는 ‘이미지의 의미 읽기’와 ‘광고의 표현과 사회적 의미 읽기’로 구분하였고, ‘미디어로 표현하기’에서는 ‘카드뉴스 만들기’와 ‘영상 광고 만들기’를 다루었다.
- 각각의 학습 내용은 세부 내용들로 세분화하여 제시하였으며, 학생들에게 필요한 학습 요소에 따라 부분적으로 활용될 수 있는 모듈식으로 구성하여 교사의 판단에 따라 교과서를 보완하여 활용하기 편리하도록 구성하였다.
- 초등학교 5~6학년군 국어 교과서는 학기별로 약 20차시 정도를 각 학교 혹은 학급에서 자율적으로 운영할 수 있도록 학습량을 줄여 개발되었으므로, 이 시간을 활용하여 교수·학습 자료를 이용할 수 있을 것이다.
- 초등학교 5~6학년군 국어과 미디어 리터러시 교수·학습 자료는 국어과의 도구 교과적 특성을 살려, 국어과 수업에서뿐 아니라 다양한 교과와 창의적 체험 활동에서 이루어지고 있는 미디어 활용 자료 조사 활동, 미디어 자료의 의미 읽기 활동, 미디어를 활용한 표현 활동에 두루 적용될 수 있기 때문에, 학생들로 하여금 미디어의 정보와 문화적 의미를 정확하고 효율적으로 이해하고 활용하며 표현하는 능력을 기르게 할 수 있다.
- 국어과 미디어 리터러시 교수·학습 자료는 2015 개정 교육과정에서 강조하는 핵심역량인 의사소통 역량과 지식정보처리 역량 교육을 확장하고 도구 교과로서의 국어과 수업의 특성을 살려 범교과 학습 및 통합·융합 교육의 설계와 교육과정 재구성에 두루 활용될 수 있는 유용한 자료가 될 것이다.

대분류	학습 내용	세부 내용	관련 교과서 단위 및 차시	관련 성취기준
가. 정보 검색 및 판별하기	정보 검색하기	<ul style="list-style-type: none"> • 정보 검색 진단 활동 • 검색엔진 알아보기 • 핵심어로 검색하기 • 검색 전략 확장하기 • 정보 출처 파악하기 • 검색엔진의 기능 활용하기 • 영상 정보 검색하기 • 뉴스 정보 검색하기 	[5-2-3] 5~6차시 [5-2-5] 3~4차시 [5-2-8] 1~2차시, 3~4차시	[6국02-05] 매체에 따른 다양한 읽기 방법을 이해하고 적절하게 적용하며 읽는다. [6국02-04] 글을 읽고 내용의 타당성과 표현의 적절성을 판단한다. [6국01-04] 자료를 정리하여 말할 내용을 체계적으로 구성한다. [6국03-02] 목적이나 주제에 따라 알맞은 내용과 매체를 선정하여 글을 쓴다.

대분류	학습 내용	세부 내용	관련 교과서 단위 및 차시	관련 성취기준
	정보 판별하기	<ul style="list-style-type: none"> • 가짜 뉴스 찾기 • 정보 판단 방법과 기준 알아보기 • 정보 판단 체크리스트 만들기 • 다양한 방법으로 우리 말 사용 실태 조사하기 • 인터넷 정보 검색 안내서 제작하기 	[6-2-3] 5차시 [6-2-4] 1~2차시, 3~4차시 [6-2-7] 5~6차시	[6국02-05] 매체에 따른 다양한 읽기 방법을 이해하고 적절하게 적용하며 읽는다. [6국02-04] 글을 읽고 내용의 타당성과 표현의 적절성을 판단한다. [6국03-02] 목적이나 주제에 따라 알맞은 내용과 매체를 선정하여 글을 쓴다.
나. 미디어의 의미 읽기	이미지의 의미 읽기	<ul style="list-style-type: none"> • 사진을 보고 질문하기 • 사진의 맥락 파악 • 사진 생산 의도 고려하여 사진 읽기 • 사진의 의미를 읽는 방법 처리하기 	[6-1-6] 1~2차시	[6국01-06] 드러나지 않거나 생략된 내용을 추론하며 듣는다. [6국02-01] 읽기는 배경지식을 활용하여 의미를 구성하는 과정임을 이해하고 글을 읽는다. [6국02-05] 매체에 따른 다양한 읽기 방법을 이해하고 적절하게 적용하며 읽는다.
	광고의 표현과 사회적 의미 읽기	<ul style="list-style-type: none"> • 광고 모으기 • 광고 읽기 1: 광고 속 인물 읽기 • 광고 읽기 2: 광고 속 글(자) 읽기 • 광고 읽기 3: 종합하기 • 광고 읽기 정리하기: 수업 소감문 쓰기 	[6-2-6] 1~2차시, 3~4차시	[6국02-04] 글을 읽고 내용의 타당성과 표현의 적절성을 판단한다. [6국02-05] 매체에 따른 다양한 읽기 방법을 이해하고 적절하게 적용하며 읽는다. [6국03-02] 목적이나 주제에 따라 알맞은 내용과 매체를 선정하여 글을 쓴다. [6국03-03] 목적이나 대상에 따라 알맞은 형식과 자료를 사용하여 설명하는 글을 쓴다.



대분류	학습 내용	세부 내용	관련 교과서 단위 및 차시	관련 성취기준
다. 미디어로 표현하기	카드뉴스 만들기	<ul style="list-style-type: none"> • 카드뉴스 내용 읽기 • 카드뉴스의 정보와 표현 방법 분석하기 • 카드뉴스 스토리보드 구성하기 • 파워포인트로 카드뉴스 표현하기 • 카드뉴스 평가하기 	[5-2-5] 3~4차시 [5-2-7] 5~6차시	[6국03-02] 목적이나 주제에 따라 알맞은 내용과 매체를 선정하여 글을 쓴다. [6국03-03] 목적이나 대상에 따라 알맞은 형식과 자료를 사용하여 설명하는 글을 쓴다. [6국01-04] 자료를 정리하여 말할 내용을 체계적으로 구성한다.
	영상 광고 만들기	<ul style="list-style-type: none"> • 내가 만들 광고 구상하기 • 스토리보드의 구성 요소 알아보기 • 스토리보드 만들기 • 친구들의 스토리보드 함께 보기 • 스토리보드 수정하기 • 함께 만들 영상 광고 정하기 • 영상 광고 만들기 • 영상 광고 함께 보기 	[6-1-6] 7~8차시 [6-2-6] 1~2차시, 3~4차시	[6국03-02] 목적이나 주제에 따라 알맞은 내용과 매체를 선정하여 글을 쓴다. [6국03-03] 목적이나 대상에 따라 알맞은 형식과 자료를 사용하여 설명하는 글을 쓴다. [6국02-04] 글을 읽고 내용의 타당성과 표현의 적절성을 판단한다. [6국02-05] 매체에 따른 다양한 읽기 방법을 이해하고 적절하게 적용하며 읽는다.
미디어 리터러시 FAQ	<ul style="list-style-type: none"> • 왜 국어과에서 미디어 리터러시를 다루나요? 다른 교과에서 다루는 내용과 어떻게 다르나요? • 미디어 활용 교육과 미디어 리터러시 교육은 어떻게 다른가요? • 교사가 미디어 제작과 활용 능력을 어느 정도 갖추어야 하나요? • 학생들에게 미디어 제작을 가르칠 때 어느 정도 기술적 완성도를 요구하고 평가해야 하나요? • 미디어 리터러시를 위한 교과 통합 수업을 어떻게 하나요? • 일반적인 학교 환경에서 미디어 리터러시 수업의 제작, 표현 활동은 어떠한 방법으로 이루어질 수 있나요? • 미디어 제작 교육을 할 때 저작권에 대한 걱정 없이 이용할 수 있는 이미지와 음원을 어디에서 구하나요? • 미디어 리터러시 교육을 위해 참고할 수 있는 수업 자료와 지도안을 어디서 구하나요? • 상업적 광고나 사회적 갈등의 소지가 있는 미디어 자료를 수업에서 어떻게 다루어야 하나요? • 광고, 뉴스, 영화 제작 등 학생들에게 미디어 제작 교육을 할 때 제작과 평가를 위해 어느 정도의 시간이 필요한가요? • 학생들의 미디어 이해와 제작 활동에서 모둠 협력 활동을 어떻게 조직하면 좋을까요? • 미디어 리터러시 수업에 과정 중심 평가를 어떻게 적용하나요? • 학생들과 인터넷, 컴퓨터, 스마트폰을 활용한 자료 검색, 토의·토론, 제작 수업을 할 때 학생들이 수업에 집중하게 하려면 어떻게 해야 하나요? • 학부모에게 미디어 리터러시 수업의 교육적 의미와 효과에 대해 어떻게 설명할까요? • 외부 강사 지원 및 교사 연수를 받을 수 있는 방법으로 무엇이 있나요? 			

교수·학습 자료 활용 안내

2015 개정 교육과정의 의도를 구현하는 자료

이 연구에서는 2015 개정 교육과정의 목표에 따라 학생들의 실제 삶으로 전이될 수 있는 핵심 역량으로서의 미디어 리터러시 교수·학습 자료를 개발하고자 하였다. 미디어 리터러시 교육은 실제적인 삶의 맥락에서 접하는 텍스트를 교실로 들여온다는 점에서 교육의 실제성을 확보하는 것이 매우 중요하다. 특정한 의도에 의해 구성된 미디어 정보의 의미가 어떤 ‘언어’를 사용하여 현실을 ‘재현’하는가를 비판적으로 따져 보고, 정보 생산자의 의도를 헤아리는 등의 활동을 중심으로 한 미디어 리터러시는 비판적으로 정보를 수용하고 책임 있는 태도로 정보를 유통하는 능력과 태도를 기를 수 있다는 점에서, 비판적·창의적 사고를 강조하는 국어과 교과 역량과 밀접한 연관성을 갖는다. 본 교수·학습 자료는 이러한 미디어 리터러시 향상을 목표로 하되, 2015 개정 교육과정에서 중요하게 생각하는 학생의 관심, 경험, 수준 및 국어과 교과의 학습에 적합한 교수·학습 자료와 평가 자료의 개발을 목적으로 하였다.

미디어를 비판적으로 이해하고 창의적으로 제작하며 미디어로 소통하는 민주 시민을 기르는 것에 기여하는 자료

미디어 리터러시는 ‘미디어가 전달하는 정보나 문화 콘텐츠에 적절히 접근하여 이를 비판적으로 이해하고, 미디어를 활용하여 의미 있는 정보와 문화를 생산하고 전달할 수 있는 능력 및 윤리적으로 책임 있게 미디어를 이용하는 태도’(정현선 외, 2015)로 정의할 수 있다. 본 교수·학습 자료는 학습자가 미디어를 비판적으로 이해하고, 이러한 이해를 바탕으로 자신의 의도를 반영하여 창의적으로 표현하며, 미디어로 책임 있게 소통할 수 있는 민주 시민을 기르는 것에 기여하고자 하였다.

교수·학습 자료의 사용자 편의성을 고려한 자료

본 교수·학습 자료는 국어과를 중심으로 구성되었다. 하지만 미디어 리터러시의 특성과 본 교수·학습 자료에서 다른 자료들의 특성상 보다 자유롭게 활용할 수 있도록 구성하였다. 현장에서의 활용도를 높이기 위해 ‘정보 검색 및 판별하기’, ‘미디어의 의미 읽기’, ‘미디어로 표현하기’라는 3개의 대주제와 ‘정보 검색하기’, ‘정보 판별하기’, ‘이미지의 의미 읽기’, ‘광고의 표현과 사회적 의미 읽기’, ‘카드뉴스 만들기’, ‘영상 광고 만들기’의 6개의 소주제로 나누어 제시함으로써 교실 상황에 맞게 선택하여 활용하는 데에 불편함이 없게 구성하였다.



타 교과와의 통합과 학생 삶의 연계를 고려한 자료

미디어 리터러시는 그 특성상 국어과 교육뿐만 아니라 타 교과와 연계해서 교육할 수 있는 여지가 많다. 이러한 특성을 고려하여 자료를 개발할 때, 국어과 교육과의 관련성뿐만 아니라 타 교과 학습과의 연계도 고려하였다. 이를 위해 교수·학습 자료 개발 전에 타 교과 성취기준을 함께 분석하여 참고하였다. 또한 다양한 주제의 제재를 활용하여 자료를 구성하였다. 미디어 자료를 분석하고 이해하는 데 필요한 실제적인 사회·문화적 가치들을 함께 다루어 학생들이 교수·학습 자료와 자신의 삶을 연결하여 생각할 수 있는 고리를 제공하고자 하였다.

초등학교 5~6학년군 국어과 미디어 리터러시 교수·학습 자료의 체제의 관계

이상과 같은 성격의 교수·학습 자료를 구성하기 위해서 체계적인 틀을 구안하여 자료의 구성을 일관되게 유지하고, 독자의 가독성을 높이고자 하였다. 기본적으로는 이 자료를 활용할 독자(교사, 학생)에게 친근한 단원 형태로 구성하되, 각 단원들은 실제 수업에서 활용할 수 있는 차시의 형태로 제시하였다. 교사는 수업 목표나 목적에 따라서 단원별, 차시별로 선택하여 활용할 수 있다.

초등학교 5~6학년군 미디어 리터러시 교수·학습 자료는 다음과 같이 구성된다.

단원의 주요 요소		기능	주요 내용
단원 개관		• 2015 개정 교육과정과 해당 단원과의 연계성을 밝힘.	• 대상 학년, 교과역량, 국어과 성취기준, 2015 개정 국어과 교과서 관련 단원
		• 해당 단원이 미디어 리터러시의 어떠한 핵심 질문을 담고 있는지를 제시함.	• 핵심 질문, 핵심 지식·기능, 수업 의도, 지도상의 유의점, 국어 자료 및 미디어 유형
		• 단원 지도 시 지도상 유의해야 할 점을 안내함.	
		• 전체 교수·학습 활동과 각 요소별 활동의 흐름을 제시함.	• 학습 단계, 교수·학습 활동, 학습 자료와 매체
		• 활동의 흐름을 중심으로 간략하게 제시하여 전체 단원 및 개별 차시를 조망할 수 있게 도움.	
		• 학습 요소별 성취수준 예시를 제시함.	• 학습 요소별 성취수준(예)
활동별 자료	학습 자료	• 교사가 실제 수업에서 학생들에게 제시할 수업 자료임.	• 학생의 미디어 리터러시 역량을 함양하기 위한 다양한 활동과 미디어 자료
	지도 자료	• 해당 성취기준에 도달하기 위해 필요한 내용들을 일련의 활동으로 제시함.	• 미디어 리터러시를 이해하기 위한 읽기 자료
		• 교사가 학습 자료를 수업에 활용하기 위해 알아야 하는 해당 활동에 대한 개괄적인 설명과 활동의 의도 및 목적을 제시함.	
		• 학습 자료에 제시된 미디어 자료, 읽기 자료 등에 대한 깊이 있는 이해를 위한 추가 설명을 제시함.	
		• 학생들의 사고를 촉진하기 위해 수업에서 활용할 수 있는 질문들을 제시함.	
		• 해당 학습 자료에 대한 실제적 산출물 또는 학생들의 반응을 제시함과 동시에 그에 대한 해설을 제시하여 수업에 대한 이해를 도움.	• ‘이런 활동입니다’ • ‘이렇게도 할 수 있어요’

Ⅱ 미디어 리터러시 교수·학습 자료

1

정보 검색 및 판별하기

정보 검색하기

대상 학년	초등학교 5~6학년
교과 역량	<div> <div>■ 비판적·창의적 사고 역량</div> <div>■ 자료·정보 활용 역량</div> <div>■ 의사소통 역량</div> </div> <div> <div>□ 공동체·대인 관계 역량</div> <div>□ 문화 향유 역량</div> <div>□ 자기 성찰·계발 역량</div> </div>
국어과 성취기준	<p>[6국02-05] 매체에 따른 다양한 읽기 방법을 이해하고 적절하게 적용하며 읽는다.</p> <p>[6국02-04] 글을 읽고 내용의 타당성과 표현의 적절성을 판단한다.</p> <p>[6국01-04] 자료를 정리하여 말할 내용을 체계적으로 구성한다.</p> <p>[6국03-02] 목적이나 주제에 따라 알맞은 내용과 매체를 선정하여 글을 쓴다.</p>
2015 개정 국어 교과서 관련 단원	<p>5학년 2학기 3단원 ‘의견을 조정하며 토의를 해요’</p> <p>- 5~6차시: 매체를 활용해 토의해서 자신의 의견을 뒷받침할 자료를 찾아 읽기</p> <p>5학년 2학기 5단원 ‘다양한 매체를 읽어요’</p> <p>- 3~4차시: 매체의 특성을 생각하며 알맞은 방법으로 읽기</p> <p>5학년 2학기 8단원 ‘우리말 지키기’</p> <p>- 1~2차시: 우리말이 훼손되는 사례 살펴보기</p> <p>- 3~4차시: 말할 목적을 생각하며 자료를 조사하고 구성하기</p>



핵심 질문	<ul style="list-style-type: none"> • 나에게 필요한 정보를 어떻게 찾아낼 수 있을까? • 질 좋은 정보를 어떻게 판별할 수 있을까?
핵심 지식·기능	매체를 활용하여 다양한 의사소통 상황에 적합한 자료 및 정보를 수집하고, 조사한 내용에 적합한 매체를 선택하여 발표한다.
수업 의도	<p>2015 개정 교육과정에서는 정보를 탐색하고 판단하는 자료·정보 활용 역량을 핵심역량으로 명시하고 있다. 개정 교과서 역시 초등학교 5~6학년의 많은 단원에서 직·간접적으로 정보 탐색 활동을 제시하고 있다. 비단 2015 개정 교육과정뿐만 아니라 2009 개정 교육과정에서도 정보 검색 활동은 꾸준히 소개되었지만, 학교에서는 활동을 안내하는 선에 그치고 있다. 학생들이 정보 검색을 잘하리라 믿기 때문이지만 학생들의 검색 능력은 생각만큼 높지 않다. 2015 개정 교육과정에서 중요시하는 학생 중심 수업이 이루어지기 위해서, 무엇보다 학생이 스스로 정보를 탐색하고 판별하는 능력이 필요함을 감안한다면, 이에 대한 보다 심도 있는 수업이 필요하다.</p> <p>[6국02-05]를 위해서는 올바른 정보 검색과 판별이 필요하다. ‘매체에 따른 다양한 읽기 방법’은 디지털 기기를 통해 접하는 인터넷상의 수많은 정보, 글, 영상, 사진 등의 특징을 이해하는 것이다. 책을 읽기 위해서는 책의 특징을 알아야 하듯, 각 매체를 올바르게 이해하기 위해서는 매체의 특징을 이해하고, 활용하는 방법을 익혀야 한다. 성취기준의 ‘적절하게’란 뜻은 각 매체의 특징을 기반으로 매체의 고유한 의미 형성 과정을 이해하는 것으로 볼 수 있다. 정보를 모으고 이를 자신만의 생각으로 표현하기 위해서는 [6국03-02]에서 언급된 ‘목적이나 주제에 알맞은 내용 선정’이 이루어져야 한다. 디지털 공간으로 확장된 학생 삶으로부터의 ‘내용 선정’은 책·신문 같은 지면 자료로 한정되지 않으므로, 인터넷(영상 검색 등)까지 범위를 넓혀 내용을 선정하는 구체적인 방법을 살펴보아야 한다.</p>
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> • 검색 활동 중 유해한 내용이 검색될 수 있다. 이를 방지하기 위해 사전에 유해 정보를 차단하는 작업이 필요하다. 그럼에도 불구하고 유해 정보가 검색될 수 있는 위험성은 있다. 하지만 학생들 역시 삶의 공간에서 매번 이러한 정보를 접하고 있음을 감안할 때, 소극적으로 피하기보다 이러한 유해 정보에 대해 어떻게 적극적으로 대처할지 이야기를 나누는 것이 필요하다. • 저작권 교육을 실시하여 정보화 시대를 살아가는 학생들의 의식 교육에도 도움을 줄 수 있다.
국어 자료 및 미디어 유형	검색엔진, 인터넷 뉴스, 각종 인터넷 사이트.

교수·학습 활동 흐름

학습 요소	교수·학습 활동	학습 자료와 매체
1~2차시 기초 검색 전략 익히기	<ul style="list-style-type: none"> • [활동 1] <ul style="list-style-type: none"> - 정보 검색 진단 활동(학생들 정보 검색 능력 및 경험 파악) - 이미지를 보고 대상의 이름 찾기 - 평소 검색 경험 나누기 : 성공적인 검색과 실패한 검색 경험 되돌아보기 • [활동 2] <ul style="list-style-type: none"> - 검색 환경, 검색엔진이란? - 검색엔진이 검색하는 방법에 대한 이해 • [활동 3] <ul style="list-style-type: none"> - 이미지에서 객관적, 주관적 특징 추출하기 - 핵심어(단어) 중심으로 검색하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 1인 1대 PC (2인 1대 PC, 혹은 스마트 기기로 대체 가능)
3차시 다양한 검색어·검색엔진 활용하기	<ul style="list-style-type: none"> • [활동 4] <ul style="list-style-type: none"> - 낱말의 분류 조사하기를 통한 검색 전략 넓히기 - 검색엔진에 및 검색어 변화에 따른 검색 결과 나누기 - 나만의 검색 전략 나누기 	<ul style="list-style-type: none"> • 1인 1대 PC (2인 1대 PC, 혹은 스마트 기기로 대체 가능)
4차시 출처 나타내기	<ul style="list-style-type: none"> • [활동 5] <ul style="list-style-type: none"> - '출처'를 이해하기 위해 정보의 종류 파악하기 - 인터넷 사이트와 뉴스의 '출처'를 쓰는 방법 익히기 	
5~6차시 영상 자료 및 뉴스를 활용한 정보 검색	<ul style="list-style-type: none"> • [활동 6] <ul style="list-style-type: none"> - 영상 검색을 활용한 정보 검색 - '제목'을 통한 주제 파악하기 - 검색된 영상의 정보(제목, 제작자, 날짜)를 통한 정보 판별하기 • [활동 7] <ul style="list-style-type: none"> - '뉴스 검색'을 활용한 정보 검색 - 검색엔진에서 '뉴스' 정보 탐색 방법 익히기 - 범위를 좁혀가며 정보 조사하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 1인 1대 PC (2인 1대 PC, 혹은 스마트 기기로 대체 가능) • 이어폰



학습 요소별 성취수준(예)

학습 요소	학습 요소별 성취수준 예시	
1~2차시 기초 검색 전략 익히기	상	원하는 정보를 찾을 수 있으며, 다양한 검색 전략을 활용할 수 있다.
	중	원하는 정보를 찾을 수 있으나, 적절한 검색 전략을 활용할 수 없다.
	하	적절한 검색어를 찾지 못하여 정보를 찾을 수 없다.
3차시 다양한 검색어·검색엔진 활용하기	상	원하는 정보를 얻기 위한 다양한 검색어, 검색엔진, 검색 전략을 활용할 수 있다.
	중	원하는 정보를 얻기 위한 다양한 검색어, 검색엔진을 활용하나, 다양한 검색 전략을 활용하지 못한다.
	하	원하는 정보를 얻기 위한 다양한 검색어, 검색엔진, 검색 전략을 활용하는 능력이 부족하다.
4차시 출처 나타내기	상	인터넷에서 찾은 정보의 출처를 정확히 제시할 수 있다.
	중	인터넷에서 찾은 정보의 출처를 정확히 제시하지 못한다.
	하	인터넷에서 찾은 정보의 출처를 제시하지 않는다.
5~6차시 영상 자료 및 뉴스를 활용한 정보 검색	상	다양한 검색어, 검색 엔진, 검색 전략을 활용하여, 원하는 영상·뉴스 자료를 얻을 수 있다.
	중	다양한 검색어, 검색 엔진, 검색 전략을 활용하는 노력이 필요하나, 원하는 영상·뉴스 자료를 얻을 수 있다.
	하	다양한 검색어, 검색 엔진, 검색 전략을 활용하여 원하는 영상·뉴스 자료를 얻을 수 없다.

- 생활기록부에는 학습 요소별 학생의 성취수준을 종합하여 전체 문장을 구성할 수 있다.

[1~2차시(상), 3차시(상), 4차시(중), 5~6차시(중)인 학생의 성취수준 예시]

원하는 정보를 찾을 수 있으며 다양한 검색 전략을 활용할 수 있고, 원하는 정보를 얻기 위한 다양한 검색어, 검색엔진, 검색 전략을 활용할 수 있다. 인터넷에서 찾은 정보의 출처를 정확히 제시하지는 못하였고, 다양한 검색어, 검색엔진, 검색 전략을 활용하는 노력이 필요하나 원하는 영상·뉴스 자료를 얻을 수 있다.

정보를 검색하고 판별하기		
기초 검색 전략(핵심어)	기본 검색 전략	
	다양한 검색 전략	정보 판별
		효율적인 정보 검색



활동 1

1. 정보 검색 진단 활동

❖ 그림을 보고 인터넷에서 알맞은 정보를 검색하여 봅시다(1~2번).

- ① 다음 사진을 보고 자신이 원하는 사진을 선택하여 사진에 나타난 대상의 이름이 무엇인지 인터넷으로 검색하여 알아봅시다.

①



②



③



※ 사진 출처:

① <https://www.shutterstock.com/ko/image-photo/exotic-fruit-carambola-on-wood-background-413473615>

②,③ <http://livelive.tistory.com/63>

- ② ‘1’의 사진을 검색한 경험을 친구들과 나누어 봅시다.

- 무엇을 검색하였을 때 원하는 정보를 빠르게 찾을 수 있었나요?
- 반대로 어떤 말로 검색하였을 때 원하는 정보를 찾기 힘들었나요?
- 빠르고 쉽게 찾을 수 있던 주제와 찾기 힘들었던 주제를 비교하여 봅시다. 어떤 공통점과 차이점이 있는지 생각하여 봅시다.



활동 2

2. 인터넷 검색에 대하여 알아봅시다

검색창에 넣을 적절한 단어 선택하기

여러분은 학교 숙제나 궁금한 것이 있으면 어떻게 해결하나요? 아마도 선생님이나 친구에게 물어보거나 도서관에 가서 책을 찾아보고 할 것입니다. 하지만 대부분은 컴퓨터나 스마트폰을 통해 인터넷에 접속하여 정보를 찾습니다. 인터넷의 다양한 ‘검색엔진’에 접속해서 말이지요. ‘검색엔진’이란 흔히 우리가 말하는 검색 사이트로, 인터넷에 존재하는 정보를 찾아주는 컴퓨터 프로그램입니다. 주로 사용하는 검색엔진으로는 ‘네이버, 다음, 구글’ 등이 있습니다.

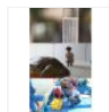
그렇다면 검색엔진은 어떻게 우리가 원하는 정보를 찾을 수 있을까요? 막상 인터넷을 검색하였을 때 원하지 않았던 정보들만 가득해서 당황했던 적은 없나요? 검색엔진은 컴퓨터 프로그램으로, 우리가 입력하는 대로 정보를 찾아 주기 때문에 이런 일들이 생길 수 있습니다. 예를 들어 ‘부메랑’이 어느 나라에서 만들어졌는지 알아보는 숙제가 있다고 해 봅시다. 검색창에 “부메랑을 처음 만든 나라는?”이라고 치면 아래와 같은 정보들이 검색됩니다.



[댓글의 댓글] “누구나 다 노인 되는데...” ‘혐로(嫌老)’해야 하나

세계일보 | A6면 | 2018.10.05. | 네이버뉴스 |

국가인권위원회는 올해 처음으로 전국의 노인(65세 이상) 100명과 청·장년(19~64세) 500명을 대상으로... 자신이 만든 노인 혐오가 부메랑이 됩니다. “(네이버) = 댓글 내용을 읽어보니 댓글을 다신 분이 아마 조금 연배가...



유명 생수마저도... ‘미세플라스틱’ 부메랑 노컷뉴스 | 2018.06.30. | 네이버뉴스 |

위험적인 부메랑으로 되돌아오고 있다. 7월 1일(일) 밤 11시 5분 방송되는 SBS스페셜 ‘식탁 위로 돌아 온... 골이여 아시아와 유럽, 미국 등 여러 나라 생수와 수돗물은 물론 어패류 먹 주꾸미 심지어 소금에서도...

PICK 해당 언론사가 채널 주요기사로 직접 선정한 기사입니다.

뉴스 더보기 >

웹사이트

도움말

“이주노동자의 부정적 한국 경험 연젠가 부메랑 될 수도”: 사회일반: 사...

http://www.hani.co.kr/art/society/society_general/823215.html

【잠】 마석공단 이주노동자의 벗 이정호 신부 지난해 1월 처음 열린 ‘청소년... 부모 나라인 방글라데시로 떠난 ‘무국적 소녀’ 마하야는 센터가 운영하는... 연젠가 부메랑 될 수도” 등록:2017-12-12 19:11 수정:2017-12-12 20:54 페이스북 트위터 공유 스크랩...

한겨레 | 2017.12.12.

[인물 360] ‘게임활제’ 김정주에게 부메랑이 돼 돌아온 ‘인간관계론’

<http://www.hankookilbo.com/News/Read/201607300449540779>

1996년 첫 게임 ‘바람의 나라’로 거둔 첫 해 수입이 100만원인 점을 감안하면... 최초로 만든 기업”이라고 평가했다. 부분 유료화 성공을 토대로 넥슨은... 넥슨을 흥하게 했던 그의 인연에 대한 지나친 믿음이 결국 검찰 수사까지 받게 만드는 부메랑이...

한국일보 | 2016.07.30.

부메랑 된 치폴레의 홍보전략, 돌파구는 어디에? - The PR

<http://www.the-pr.co.kr/news/articleView.html?idxno=14357>

① 치폴레 사태로 보는 ‘진정성’의 양면 ② 부메랑 된 치폴레의 홍보전략... 이들을 불편하게 만든 첫 번째 과고는 2011년 나온 ‘백 두 더 스타트’였다. (아래...) “다시 처음으로 돌아가자”는 결심을 하고 동물들을 초원에 풀어 기르기로 결심하는...

The PR | 2016.03.08.

〈‘부메랑을 처음 만든 나라는’ 검색 결과 화면〉

출처: 네이버(www.naver.com), ‘부메랑을 처음 만든 나라는’(검색일: 2018.10.29.)

‘부메랑’에 관한 정보보다는 ‘부메랑 모양’, ‘부메랑 효과’, ‘부메랑이 되어 날아왔다.’ 등의 정보가 더 많이 검색 되는 것을 알 수 있습니다. 이유는 바로 검색엔진의 독특한 프로그램 때문입니다. “부메랑을 처음 만든 나라는?”을 검색하면 검색엔진은 이를 문장으로 이해하지 않고 각 단어로 이해합니다. ‘부메랑’ / ‘을’ / ‘처음’ / ‘만든’ / ‘나라’ / ‘는’을 따로따로 검색하게 됩니다. 따라서 검색을 할 때는 단어(명사) 위주로 검색할 때 좀 더 정확한 결과를 얻습니다. 한국어 특성상 조사나 동사가 많아 핵심 단어인 명사 중심으로 검색어를 입력하는 것이 좋기 때문입니다(한겨레신문(2009.11.24.) 「‘검색의 달인’은 단어 입력부터 다르다.」).

그렇다면 어떻게 우리가 원하는 정보를 쉽게 찾을 수 있을까요? 다양한 방법이 있지만 가장 기초가 되는 방법은 문장이 아닌 단어 중심으로 검색을 하는 것입니다. 검색에 사용된 단어는 ‘검색어’라고 부릅니다. 여러분도 종종 신문이나 또는 검색엔진 한 편에 있는 ‘실시간 검색어’를 보았을 것입니다. 그 때에 있는 단어들이 지금 사람들이 가장 많이 찾고 있는 단어들이 겁니다. 다시, 처음 문제로 돌아와서 “부메랑을 처음 만든 나라는?”을 검색어를 이용한다면,

찾고 싶은 질문	부메랑을 처음 만든 나라는?
검색어	부메랑을 처음 만든 나라는?

‘부메랑’ / ‘처음’ / ‘나라’ 로 좁혀 볼 수 있습니다. 이 단어 중에 가장 중요한 단어는 무엇일까요? 당연히 ‘부메랑’입니다.

검색 결과를 눈으로 빠르게 훑어보기

검색해야 할 단어를 알았다면 다음으로는 검색 결과를 눈으로 빠르게 훑어보는 것이 필요합니다. 왜냐하면 검색 결과 중에 우리가 원하는 정보가 맨 위에 나타날 가능성은 거의 없기 때문입니다. 컴퓨터가 검색 결과를 보여주는 데에는 몇 가지 규칙이 있습니다. 첫째로, 어떤 글의 제목에 검색어가 들어있는 경우입니다. 우리가 원하는 정보는 제목이 아닌, 글에 숨어 있는 경우도 있습니다. 하지만 컴퓨터는 검색어가 제목에 있는 경우를 먼저 보여 주기에 우리가 원하는 정보가 맨 위에 오지 않을 수 있습니다. 둘째로 다른 많은 사람이 선택한 정보를 먼저 보여 줍니다. 컴퓨터는 많은 사람이 선택할수록, 그 정보는 중요하다고 생각합니다. 하지만, 당연히 우리가 원하는 정보가 다른 사람에게 큰 관심이 없는 정보일 수도 있습니다.

따라서 검색어로 정보를 한 뒤에는 검색 결과를 눈으로 빠르게 살펴보고 우리가 원하는 정보가 있는지 확인하는 것이 좋습니다. 만약에 원하는 정보가 없다면, ‘검색 결과 더 보기’나 ‘다음 페이지’를 클릭해서 조금 더 찾아보는 것이 좋습니다.



❖ 읽글을 읽고 물음에 답하여 봅시다.

① 인터넷에서 필요한 정보를 찾아 주는 프로그램을 무엇이라고 하나요?

② 나는 어떤 검색엔진을 많이 사용하나요?

③ [읽을 자료]를 읽고 빈칸을 채워봅시다.

“자신이 원하는 것을 빠르게 찾기 위해서는 문장이 아닌 로 검색을 해야 한다. 이때 이 단어를 라고 합니다.”

④ 검색 결과 어떤 정보들이 위에 나타난다고 하였는지 찾아 써 봅시다.

.

.

⑤ [읽을 자료]에서 원하는 정보를 찾기 위한 두 가지 방법을 찾아 적어 봅시다.

①

②

⑥ 부메랑을 처음 만든 나라는 어디인지 인터넷에서 검색하여 알아봅시다.



활동 3

3. 이미지에서 특징을 찾아봅시다

① 사진을 보고 원하는 정보를 찾는 방법을 알아봅시다.

- ① 사진에 있는 대상의 특징을 찾아봅시다.(여러 개를 찾을수록 검색에 유리합니다.)
- ② 특징을 단어로 나타내어 보고, 가장 중요한 특징부터 차례대로 써 봅시다.
- ③ 가장 중요한 특징 하나 만을 검색어로 하여 찾아봅시다.
- ④ 원하는 정보를 얻지 못하였다면 다른 특징들도 검색어에 함께 넣어 찾아봅시다.



• 사진 출처:

<https://www.shutterstock.com/ko/image-photo/exotic-fruit-carambola-on-wood-background-413473615>



② 사진을 보고 어떤 대상인지 검색하여 알아보시다.



<이름>:



<이름>:

※ 사진 출처:

<http://livelive.tistory.com/63>

③ 인터넷에서 원하는 정보를 더 빠르고 정확하게 찾기 위해서는 어떻게 해야 할까요? 학습한 내용을 바탕으로 정리하여 봅시다.



☀ 단어 중심 검색 활동의 제시

- 본 활동의 핵심적 내용은 명사 중심의 검색이다. 하지만 명사 중심의 검색만을 요구해서는 안 된다. 경우에 따라서는 문장 형태의 검색이 원하는 정보에 효과적으로 접근할 수 있기 때문이다. 문제는 많은 초등학생들은 자신이 찾고자 하는 정보를 문장으로만 검색하는 경우가 많다는 것이다. 예를 들어 ‘바다’에 대해서 알아볼 경우에는 ‘바다는 무엇인가요? 바다에 대해 말해주세요’로 검색한다. 문장 형태의 검색은 한국어 특징상 단어와 조사로 이루어져 있어 ‘조사’가 효과적인 검색을 방해한다. 하지만 초등학생은 이런 사실을 잘 모르기 때문에 단어 중심의 검색 방법을 알려줘야 한다.

☀ 정보 검색 진단 활동

- [활동 1]은 동기 유발 및 학생의 검색 능력에 대한 진단 성격의 활동이다. 학생들은 낯선 동·식물을 보고 이들의 명칭을 검색을 통해 알아내야 한다. 학생들이 어떤 검색어를 사용하여 어떤 검색엔진으로 어떤 과정을 거치는지를 살펴, 학생의 검색 능력을 파악할 수 있다. 다양한 검색어 및 검색엔진, 검색 경로(뉴스, 이미지, 카페)등을 탐색하는 학생은 검색 수준이 높다고 볼 수 있다. 이와 함께 학생들의 검색 경험을 교실로 끌어올 수 있다. 평소 자주하는 검색이나 원하는 정보를 찾았던 경험 및 실패했던 경험을 이야기함으로써 학생들이 검색과 관련된 어떤 능력이 발달하였으며, 반대로 어떤 능력은 부족한지 파악할 수 있을 것이다. 이를 바탕으로 이후에 이루어지는 학습 내용을 조절할 수 있다.
(※ 단, 학생들이 단어 중심의 검색 전략을 이미 익히고 있다면 본 활동 및 본 차시를 넘어가도 무방하다.)

☀ 인터넷 검색에 대하여 알아봅시다.

- [활동 2]는 학생들이 인터넷 검색 환경에 대한 배경지식을 갖도록 하기 위해 읽을 자료를 제시하고 내용을 확인하였다. 핵심어 검색의 유용함을 검색엔진의 작용 방식과 연관하여 설명하였다. 초등학생들은 대부분 단어가 아닌 문장으로 검색을 하는 경우가 많다. 검색엔진에 대한 정확한 이해가 없기 때문이다. 효과적인 검색이 이루어지기 위해서는 검색엔진(네이버, 구글, 다음 등)에 대한 개념과 인터넷 검색 환경에 대한 이해가 필요하다. 검색엔진이란 일종의 컴퓨터 프로그램으로 알맞은 검색어를 입력하였을 때에만 원하는 정보를 얻을 수 있다. 정보가 검색되는 과정은 각 검색엔진마다 다르지만, 크게는 다른 이용자가 많이 선택하는 정보가 우선적으로 제시되며 문장이 아닌 단어를 중심으로 검색이 이루어진다. 또한



많은 학생들이 검색 결과의 첫 화면만 보고 검색의 성공 여부를 판단하기 때문에 자신의 검색 결과를 보다 명확하게 판단하기 위해 필요한 ‘훑어보기’ 전략도 함께 제시하였다.

☀ 이미지에서 특징을 찾아봅시다.

- [활동 3]에서는 앞 두 활동을 토대로 자신의 검색 전략을 스스로 조정한다. 첫 번째는 부비새, 두 번째는 캥거루쥐 사진이다. 대상의 특징을 파악하여 이를 핵심어로 바꾸고, 자신의 핵심어를 조합해 보는 활동을 통해 자신만의 새로운 검색 전략을 발전시키고 확인한다. 학생들이 첫 번째 사진을 보며 사용한 검색어의 흐름의 예는 다음과 같다.

	학생이 사진에서 발견한 특징	사용한 검색어	결과
학생 1	발이 파란, 부리 길다, 입 주변 파랗다.	오리발 → 파란 오리발 → 파란 오리발 새	실패
학생 2	발이 파란, 눈이 파란, 꼬리가 보족	파란색 동물 → 발 파란색 오리 → 파란색 오리 → 파란색 동물	
학생 3	오리, 발손	파란발오리 → 파란 오리발	성공 : 부비새
학생 4	파란발, 주둥이가 긴, 꼬리가 보족	파란발 새 → 푸른발 새 → 갈라파고스 섬 새	
학생 5	발푸른, 발 푸른새	발이 파란 펭귄 → 파란 발 펭귄	

‘부비새’ 관련 특징 및 학생의 검색어 흐름 예

- 학생들이 검색한 결과를 살펴보면 검색에 성공한 학생들은 검색어를 가장 두드러진 특징인 ‘파란발’과 동물을 지칭하는 ‘새’, ‘펭귄’의 세 가지 검색어를 조합해 검색한 것을 알 수 있다. 검색에 성공한 학생들은 검색 화면의 2~3페이지 정도를 빠르게 훑어보고, 원하는 정보가 없으면 검색어를 바꾸는 전략을 활용하였다. 반면에 실패한 학생들은 첫 화면에 나타난 정보만 확인하거나, 원하는 정보의 검색 유무와 상관없이 여러 페이지를 계속 보기만 하는 경우가 많았다. 예를 들어 1번과 3번 학생의 검색어가 유사하지만, 1번 학생은 자신의 정보를 충분히 보지 않고 넘어가 결국에는 정보를 찾는 데 실패하였다. 2번 학생처럼 실패한 학생들의 많은 경우 검색이 되지 않으면, 이미 사용했던 실패한 검색어를 다시 사용하는 경우가 종종 발견되었다. 실패한 학생들은 크게 ‘훑어보기 전략 미흡’, ‘하나의 검색어에 매여 있는’ 행동을 보였다. 공통적으로 자신의 검색 과정을 반성하는 자기 질문이 부재하였다.



이렇게도 할 수 있어요

☀ 질문으로 학생의 검색 전략 끌어올리기

- 학생들은 자신의 기존 검색 경험에 얽매어 진전된 검색 전략을 구사하지 못한다. 이런 경우에는 교사가 개입하여 검색에 성공한 친구와 어떻게 검색에 성공했는지 이야기를 나누어 보게 하거나 교사가 관련 질문을 학생에게 제시할 수 있다.

- **훑어보기가 미흡한 학생**

- ▶ “이 검색어로 다시 검색하여 봅시다. 그리고 자신이 원하는 정보를 2~3페이지 정도 더 찾아봅시다.”

- **하나의 검색어에 매여 있는 학생**

- ▶ “(활동지의 대상을 관찰한 것을 보며) 다른 검색어를 쓴다면 어떤 검색어가 좋을까요?”
- ▶ “다른 사람들이 이 동물을 오리로 보지 않았다면, 무엇으로 보았을까요?”
- ▶ “오리와 비슷한 낱말에는 무엇이 있을까요?”
- ▶ “조금 더 정확하게 말한다면, 동물이 아닌 뭐라고 말할 수 있을까요?”

- **검색어 변경하기**

- ▶ “왜 사람 다리 사진이 많을까요? 검색어에서 어떤 단어는 제외되어야 할까요? 그 단어(예: 다리)를 사용하지 않고 사진 속 동물의 특징을 말하여 봅시다.”
- ▶ “우리가 원하는 정보는 무엇일까요? 그렇다면 그 정보를 찾을 수 있는 다른 검색어에는 무엇이 있을까요?”

- **자신의 검색 과정을 생각해 보기**

- ▶ “검색이 되지 않는 친구들은, 자신의 검색 기록을 살펴봅시다. 그리고 새로운 검색어로 검색하여 봅시다.”
- ▶ “다른 사람들이 이 사진을 보았을 때 어떤 생각이나 느낌을 가졌을까요?”



정보를 검색하고 판별하기

기초 검색 전략(핵심어)	기본 검색 전략		효율적인 정보 검색
	다양한 검색 전략	정보 판단	



활동 4

1. 낱말의 분류 조사하기

- ① ‘우리말’에는 고유어, 한자어, 외래어 등 다양한 종류의 낱말이 있습니다. 우리말 낱말의 분류를 조사하여 발표하려고 합니다. 물음에 답하며 검색 계획을 세워 봅시다.

(가) 검색 계획 하기	(검색 계획)사용할 검색엔진은?		 우리말 낱말의 분류	(검색 계획)사용할 검색어는?		
(나) 검색 하기	고유어			한자어		
	뜻:			뜻:		
	예:			예:		
	정보의 출처			정보의 출처		
	외래어					
	뜻:			뜻:		
	예:			예:		
	정보의 출처			정보의 출처		

- ② 검색 계획에 따라 컴퓨터 및 스마트기기를 활용하여 검색하여 봅시다. (나) 검색하기의 칸에 뜻과 예, 정보의 출처를 기록하여 봅시다.

- ③ 검색 경험 및 검색 내용을 이야기해 봅시다. 아래 표를 완성하며 (어떤 검색엔진을 이용하여, 어떤 검색어를 이용하여) 무엇을 더 검색해야 할지 알아봅시다.

친구가 사용한 검색엔진은?	가 스 크 립 트	친구가 사용한 검색어는?
우리말 날말의 분류		
‘우리말 날말의 분류’에 관하여 새롭게 알게 된 것	정보 검색이 더 필요한 문제	‘우리말 날말의 분류’에 관하여 모르거나 애매한 것
	어떤 검색엔진을 사용해 볼까요?	
	어떤 검색어를 사용해 볼까요?	

- ④ 새로운 검색 내용을 ①의 표에 추가하여 봅시다. 이때 색깔이 다른 펜을 사용하여 보충한 내용이 무엇인지 알 수 있도록 적어 봅시다.



- ⑤ ‘우리말 낱말의 분류’ 조사 과정을 되돌아봅시다. 아래의 접착식 메모지에 조사 과정을 정리하여 봅시다.

내가 사용한 검색어는?

내가 사용한 검색엔진은?

원하는 정보가 없을 때의 검색 방법은?



활동 5

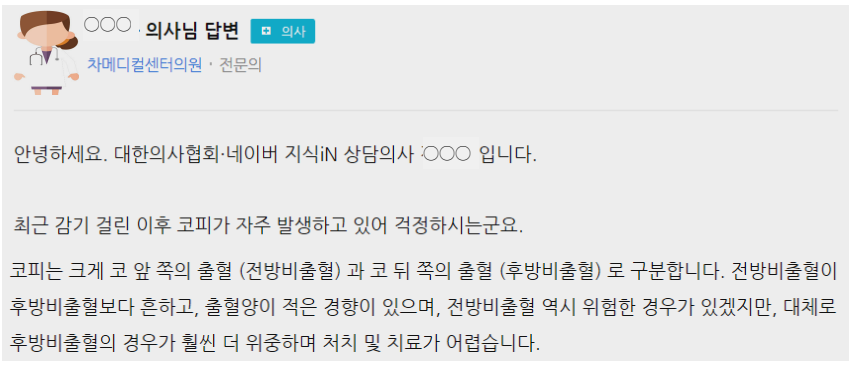
2. 정보의 출처 나타내기

- ① 자료 조사에서 출처를 밝히는 이유는 ‘조사한 자료’가 정확한지, 혹은 거짓으로 조사를 한 것인지 아닌지를 한 눈에 알아보기 위해서입니다. 그러기 위해서는 자료가 정말로 존재하는지 확인할 수 있어야 합니다. 자신이 찾은 자료를 다른 사람이 정확하게 찾기 위해서는 무엇을 알려주어야 하는지 아래 발자국 모양에 적어 봅시다.



- ② 다음은 인터넷에서 찾은 자료들입니다. 각 자료에서 출처를 나타내기 위해 필요한 정보는 무엇이 있을까요?

〈검색 상황1〉

	자료 화면
검색 상황	<ul style="list-style-type: none"> • 감기에 걸렸는데 코피가 남. • 이유를 알기 위해 ‘감기’를 ‘찾았다! 검색엔진(가명)’에서 검색 • ‘찾았다! 검색엔진’의 서로 답해 주는 사이트에서 아래와 같은 답변을 얻음
검색 결과 : 인터넷 사이트	<ul style="list-style-type: none"> • 검색창에 나타난 검색 주소 https://kin.naver.com/qna/detail.nhn?d1id=7&dirId=70102&docId= <div data-bbox="560 1641 1404 2008">  <p>○○○ · 의사님 답변 의사 차메디컬센터의원 · 전문의</p> <p>안녕하세요. 대한의사협회·네이버 지식iN 상담의사 ○○○ 입니다.</p> <p>최근 감기 걸린 이후 코피가 자주 발생하고 있어 걱정하시는군요.</p> <p>코피는 크게 코 앞 쪽의 출혈 (전방비출혈) 과 코 뒤 쪽의 출혈 (후방비출혈) 로 구분합니다. 전방비출혈이 후방비출혈보다 흔하고, 출혈양이 적은 경향이 있으며, 전방비출혈 역시 위험한 경우가 있겠지만, 대체로 후방비출혈의 경우가 훨씬 더 위중하며 처치 및 치료가 어렵습니다.</p> <p>작성날짜 : 2018.11.14.</p> </div>



출처를 나타내기 위해 필요한 정보	<p>1) 찾은 정보를 다시 찾기 위해서는 무엇을 알아야 하나요?</p> <p>2) 찾은 정보의 신뢰성을 드러낼 수 있는 정보는 무엇인가요?</p>
--------------------	--

<검색 상황2>

	자료화면2
검색 상황	<ul style="list-style-type: none"> • 동생이 자주 코피를 흘림 • 코피에 대한 정보, 코피 났을 때의 대처 상황을 알고 싶음 • 검색엔진에서 뉴스 검색을 통해 아래와 같은 정보를 얻음
검색 결과 : 뉴스	<p>• 검색창에 나타난 검색 주소 : http://news1.kr/articles/?3461411</p> <p>[코건강]코피 나면 앞으로 숙여야..."과도한 출혈은 쇼크 발생"</p> <p><small>(서울=뉴스1) 이명성 기자 2018-10-28 07:00 송고</small></p> <p>코피가 나면 피를 덜 흐르게 하기 위해 머리를 뒤로 젖히는 사람이 대부분이다. 그러나 이런 자세는 목 뒤로 피가 넘어가면서 메스꺼움이나 구토 증상이 생길 수 있고 삼킨 피를 토할 수 있어 오히려 건강을 해친다.</p> <p>코피가 나면 우선 고개를 앞으로 숙이고 코뼈를 손으로 잡아 준다. 그리고 숨이나 거즈를 코 안에 넣고 손가락을 사용해 적어도 5분 동안 압박한다. 이때 숨이나 거즈에 혈관수축제를 적시면 더욱 효과적이다. 보통 20분 정도 기다리면 충분히 지혈된다.</p>
출처를 나타내기 위해 필요한 정보	<p>1) 찾은 정보를 다시 찾기 위해서는 무엇을 알아야 하나요?</p> <p>2) 찾은 정보의 신뢰성을 드러낼 수 있는 정보는 무엇인가요?</p>

※ 출처

① https://kin.naver.com/qna/detail.nhn?d1id=7&dirId=70102&docId=314095729&qB=6rCQ6riw&enc=utf8§ion=kin&rank=1&search_sort=0&spq=1&pid=T%2B%2B0gwpysD0sstZb%2BXRsssssqV-367038&sid=xqjDHGpaRtBOEtKy54JWXA%3D%3D(검색일: 2018.11.17, '감기' 검색)

② 서울뉴스, 「[코건강] 코피 나면 앞으로 숙여야... "과도한 출혈은 쇼크발생"」, 2018.10.28, (검색일: 2018.11.17)



활동 6

3. 다양한 검색엔진 기능 사용하기

- ① 인터넷에서 검색하는 다양한 방법들이 있습니다. 아래 글을 읽고 새롭게 알게 된 방법을 활용하여 정보를 검색하여 봅시다.

어떻게 하면 인터넷에서 보다 더 빠르고 정확하게 정보를 찾을 수 있을까요?
단어 중심의 검색어로 검색을 하는 것 이외에 다양한 검색 방법이 있습니다. 어떠한 검색 방법이 있는지 살펴봅시다.

1. 다양한 검색엔진 활용하기

검색엔진이란 흔히 우리가 말하는 포털사이트로 인터넷에 존재하는 정보를 찾아 주는 컴퓨터 프로그램입니다. 각각의 검색엔진은 저마다의 고유한 검색 방법이 있습니다. 똑같은 검색어를 이용하여도 한 검색엔진에서는 원하는 결과를 찾을 수 없지만, 다른 검색엔진에서는 원하는 정보를 찾을 수도 있습니다. 보다 효과적인 정보 검색을 위해서는 다양한 검색엔진을 활용하는 것이 좋습니다.

2. 검색 메뉴 활용하기

각각의 검색엔진들의 검색 메뉴를 이용하여 검색 결과를 분류할 수 있습니다. 아래의 검색엔진을 보면, 검색창 아래쪽에 ‘통합검색(전체), 블로그, 카페, 이미지’ 등의 검색 메뉴를 볼 수 있습니다. 보통 검색을 하게 되면 통합검색으로 검색이 되기 때문에 원하지 않는 정보도 함께 검색될 수 있습니다. 만약 내가 원하는 정보가 사진이나 그림이면 통합 검색이 아닌 ‘이미지’를, 뉴스에서 원하는 정보를 찾고 싶다면 ‘뉴스’를 선택하면 원하는 정보를 더 빠르게 찾을 수 있습니다.



통합검색 이미지 동영상 사전 뉴스 더보기

- ▶ 통합검색: 모든 정보를 한 번에 모아서 보여 줍니다.
- ▶ 이미지: 사진, 그림 등의 결과만 보여 줍니다.
- ▶ 동영상: 동영상 결과만 보여 줍니다.
- ▶ 사전: 국어사전, 영어사전처럼 사전에 있는 내용을 보여 줍니다.
- ▶ 뉴스: 뉴스 기사에 있는 정보를 보여줍니다.
- ▶ 더 보기: 웹사이트(인터넷사이트), 뮤직 등의 정보만을 볼 수 있습니다.



전체 동영상 이미지 뉴스 지도 더보기

- ▶ 전체: 모든 정보를 한 번에 모아서 보여 줍니다.
- ▶ 이미지: 사진, 그림 등의 결과만 보여 줍니다.
- ▶ 동영상: 동영상 결과만 보여 줍니다.
- ▶ 뉴스: 뉴스 기사에 있는 정보를 보여 줍니다.

3. 다양한 검색 기능 활용하기: 상세 검색

이 밖에 검색 옵션의 상세 검색을 통해 보다 세밀하게 검색할 수 있습니다. 오른쪽의 기본 검색에 자신이 원하는 검색어를 넣습니다. 그리고 검색 결과 중에 꼭 넣고 싶은 단어나 제외하고 싶은 단어를 지정하여 검색할 수 있습니다.

예를 들어 ‘사과’를 검색하면 ‘사과’에 대한 수많은 정보들이 검색됩니다. 이때 “사과 -과일”로 검색하면, ‘사과’의 검색 결과 중 ‘과일’에 관한 검색 결과는 제외하고 보여줍니다. 이때 중요한 것은 ‘사과’ 다음 한 칸 띄고 ‘-과일’을 입력하여야 합니다. 마찬가지로 어떤 단어가 꼭 포함된 검색을 하고 싶을 때에는 ‘+(더하기)’를 이용합니다. 더하기 부호를 이용하여 검색 결과에 자신이 원하는 단어를 반드시 포함시킬 수 있습니다. “~”(큰따옴표)를 이용하면 “~” 안의 단어가 그대로 포함된 검색 결과를 얻을 수 있습니다. 예를 들어 “충북 사과농장”으로 검색하면, “충북 사과농장”이란 단어가 그대로 포함된 검색 결과만을 얻게 됩니다.

기본검색

☐ 입력한 단어가 하나이상 포함된 문서 검색

상세검색

정확히 일치하는 단어/문장(" ")

반드시 포함하는 단어(+)

제외하는 단어(-)

기본검색의 결과 범위를 줄이고자 할 때 사용합니다.
여러개의 단어를 입력하실 때는 **필표()**로 구분해서 입력하세요.

도움말 **검색** 닫기 초기화

4. 빠르게 훑어보기

검색어를 중심으로 검색하여도 검색된 정보는 너무나 많습니다. 이때 모든 정보를 하나하나 다 볼 수는 없습니다. 이때 필요한 것이 빠르게 훑어보는 능력이 필요합니다. 큰 글씨, 굵은 글씨, 그림 등을 중심으로 빠르게 훑어보는 것이 필요합니다.



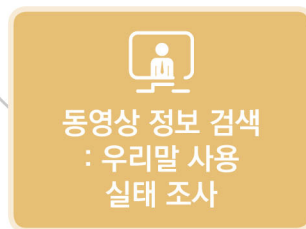
활동 7

4. 영상 정보를 활용한 정보 검색

① 인터넷에서 영상 정보를 검색하여 우리말 사용 실태를 알아보고자 합니다.

- (1) 영상 정보 검색에서 ‘우리말 사용 실태’를 검색어로 검색하여 봅시다. 검색된 제목들을 아래에 마인드맵으로 나타내어 봅시다.
- (2) 검색 결과를 보고 우리말 사용 실태는 무엇에 관한 내용인지 추측하여 봅시다.
- (3) ‘우리말 사용 실태’와 연관된 검색어는 무엇이 있을지 생각하여 봅시다.
- (4) (3)에서 생각한 검색어로 검색하여 봅시다.
- (5) 어떤 영상들이 검색되는지 아래의 마인드맵에 추가하여 봅시다.

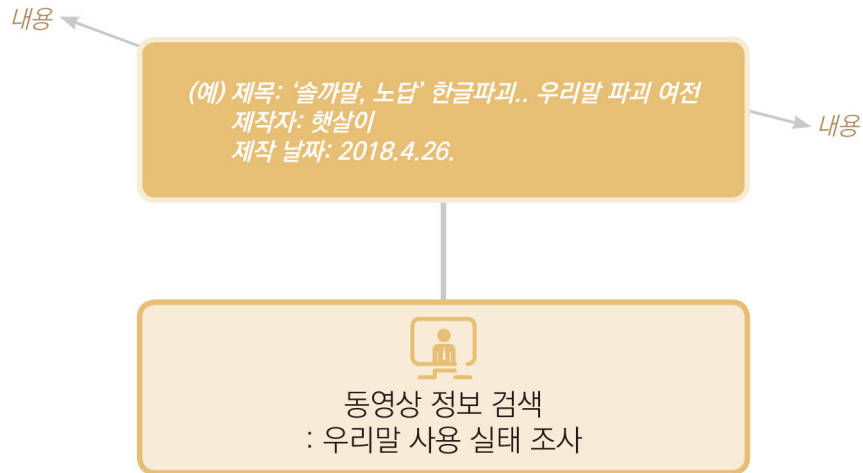
(예)제목:한글 파괴 여전



새로운 검색어 :



- ② 영상 검색에서 ‘우리말 사용 실태’에 관한 영상을 검색하여 그 중 2~3개를 시청하여봅시다.
영상을 보고 각 영상의 제목, 제작자, 제작 날짜, 영상 내용을 마인드맵으로 나타내어
봅시다. [제한시간 10분]



③ 자신이 찾은 영상이 믿을 만한 정보를 가지고 있는지 확인해 봅시다.

(1) 믿을 만한 정보인지 알아보기 위해서는 아래 영상 정보에서 무엇을 확인해야 하는지 모두 찾아 ○ 하여 봅시다.

(예) 제목: ‘술까말, 노답’ 한글파괴.. 우리말 파괴여전

제작자: 헛살이

제작 날짜: 2018.4.26.

(2) (1)에서 ○ 한 영상정보가 믿을 만한지 친구와 이야기해 봅시다. 무엇을 근거로 영상이 믿을 만하다고 판단하는지 정리하여 봅시다.



(3) (2)에서 시청한 영상이 믿을 만한지 직접 검색하여 판단하여 봅시다.



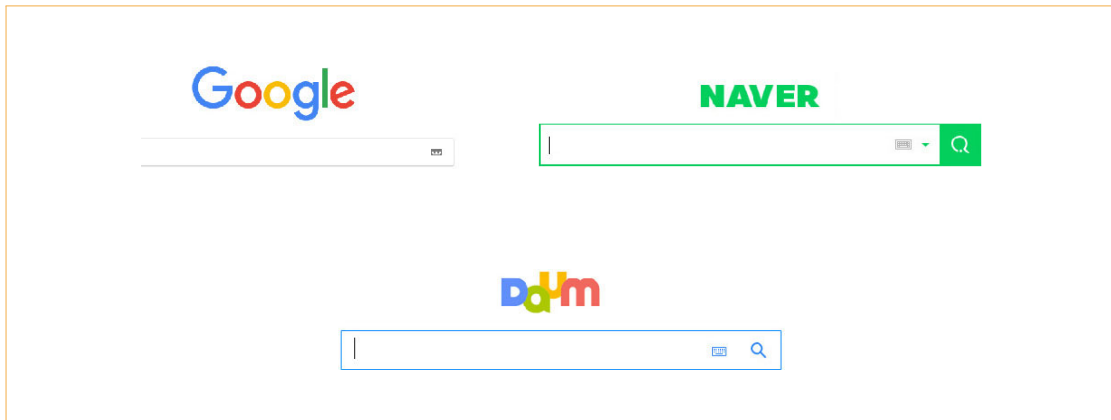
활동 8

5. 뉴스를 활용한 정보 검색

① 뉴스에서 정보를 얻어 우리말 사용 실태를 알아보고자 합니다.

(1) 뉴스에서 정보를 찾으면 좋은 점은 무엇일까요?

(2) 뉴스에서 내가 원하는 정보를 찾으려 합니다. 검색엔진에서 어떻게 하면 뉴스만을 검색할 수 있을까요?



(3) 뉴스에서 우리말 사용 실태를 검색하여 어떤 제목의 영상들이 검색되는지 알아봅시다. 검색된 제목들을 아래에 마인드맵으로 나타내어 봅시다.

(4) 검색 결과를 보고 우리말 사용 실태는 무엇에 관한 내용인지 추측하여 봅시다.

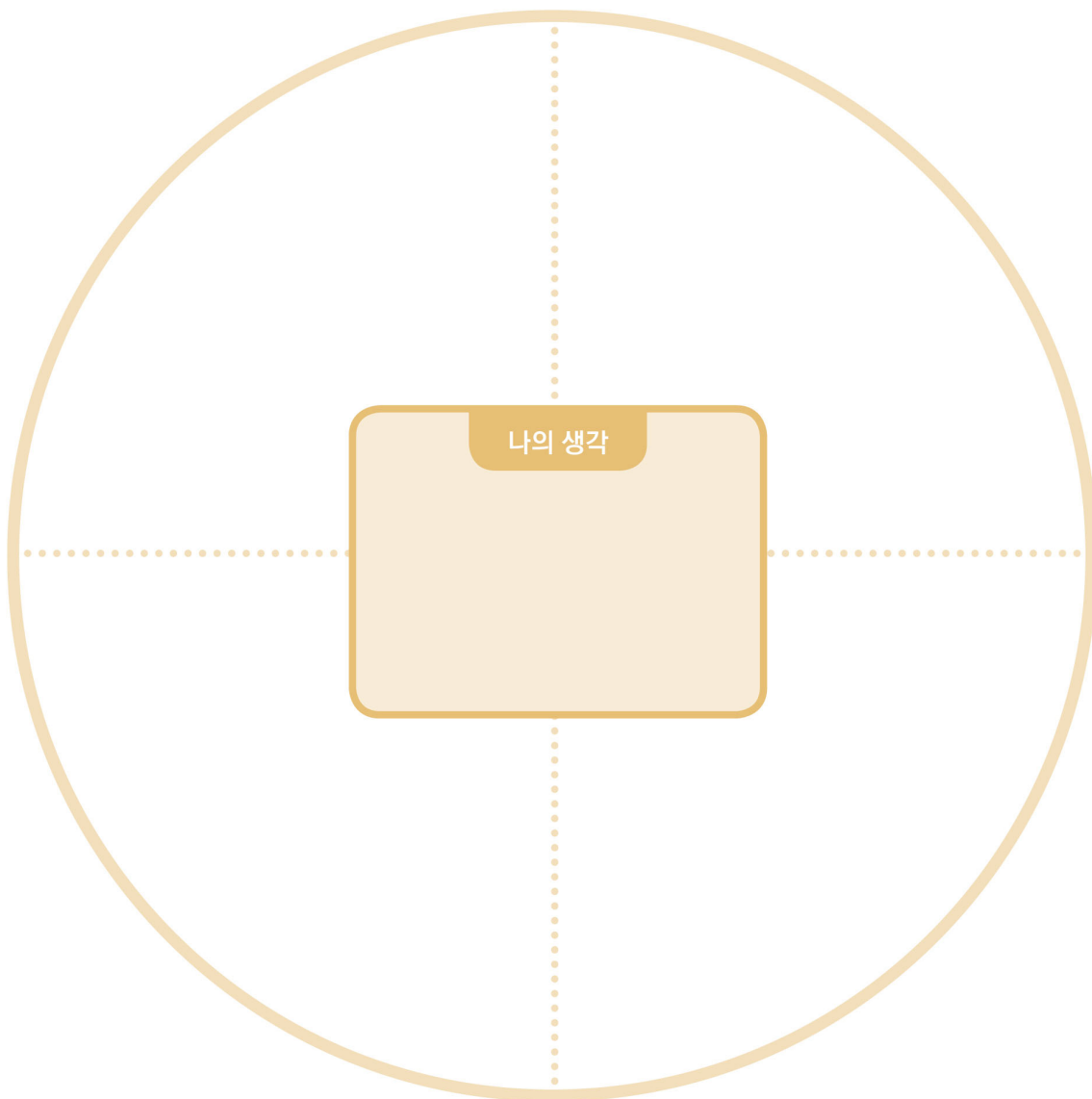
(예) 한글날... 한글 파괴 심각



(5) 친구들이 조사한 내용을 토대로 우리말 사용 실태는 어떠한지 그 내용을 적어 봅시다.

- 원 안쪽에는 '친구들이 조사한 내용'을 기록합니다.
- 사각형 안쪽에는 친구들이 조사한 내용을 토대로 우리말 사용 실태에 대한 '나의 생각'을 적습니다.

우리말 사용 실태에 관한 내용



(6) 우리말 사용 실태에 대해서 내가 더 조사하고 싶은 것은 무엇인지 적어 봅시다.



- ② 우리말 실태 조사에 관한 뉴스 기사를 검색하여 봅시다. 이를 통해 새롭게 알게 된 사실을 적어봅시다.

출처		새로운 내용
방송국 이름	제목과 날짜	



☀ 낱말의 분류 조사하기

- 다양한 검색 전략을 실제 정보 검색 활동을 통해 알아본다. 기초 검색 활동에서는 핵심어 중심·단어 중심의 검색 기능을 학생들에게 제시하였다면 본 활동에서는 학생들의 실질적인 검색 전략을 적용, 평가, 공유하는 것에 초점을 둔다. ‘우리말 낱말 조사’ 결과에는 어느 정도 답이 분명한 부분(고유어, 한자어, 외래어의 뜻)과 열려 있는 부분(각 단어 종류의 예)으로 구성되었다. 단어 종류의 경우에는 이견이 발생할 수 있는데, 이는 동일한 단어에 대해 서로 다른 정보를 찾은 경우로 보다 심도 있는 검색을 필요로 한다. 이때는 반 전체로 문제를 공론화하여 학급 전체가 함께 정확한 정보를 찾도록 격려한다. 어떤 정보가 더 정확한 정보인지, 왜 그런지, 어떻게 찾았는지에 대해 이야기를 나눈다면 보다 효과적인 검색 전략을 습득할 수 있다.
- 검색을 끝내고 결과를 친구들과 비교하고 토론하는 것이 본 활동에서 중요하다. 이때 중요한 과정은 자신의 정보와 친구가 찾은 정보의 차이를 파악하고, 상대방의 검색 전략을 공유하는 것이다. 고학년 학생일 경우 검색 경험이 어느 정도 축적되어 있기에 검색 경험을 교실에서 나누고 보완하는 기회를 갖는다. 검색엔진에 따른 검색 결과 차이를 확인하고, 자신의 원하는 정보를 찾기 위해 사용한 검색어를 비교해 본다.
이를 바탕으로 자신의 검색 전략을 성찰하여 보다 효과적인 방법이 있음을 알고 이를 적용하여 본다. 새롭게 검색된 내용은 다른 색깔의 필기구로 기록하게 하여, 친구와의 대화 전후의 검색 결과의 차이를 직접 확인해 볼 수 있다.
- 검색 활동이 끝난 뒤에 자신의 검색 방법을 ‘검색어’, ‘검색엔진’, ‘원하는 정보가 없을 때의 검색 방법’으로 나누어 정리한다. 각 경우에 따른 정리를 통해 자신의 검색 경험을 자신만의 언어로 표현할 수 있다. 특히 ‘원하는 정보가 없을 때의 검색 방법’은 기존의 자신의 검색 경험에서 한 발짝 나아가 새롭게 알게 된 검색 방법을 뜻하는 것으로 본 활동에서 학생이 어떠한 새로운 배움을 형성했는지 확인할 수 있다.

☀ 정보의 출처 나타내기

- 정보의 출처 표시는 자료 검색의 기본이 되는 활동이면서 더불어 이어지는 정보 판별의 기초가 되는 활동이다. 출처를 쓴다는 것은 정보를 접하게 되는 독자가 원래의 정보에 갈 수 있는 일종의 표지판을 제공하게 되고, 독자에게 정보의 신빙성을 검증하게 한다. 출처에 이용되는 정보는 ‘정보 제작자, 시간, 제목, 정보가 있던 곳(인터넷 공간일 경우 인터넷 주소를 뜻함)’이 있다. 첫 번째 정보는 흔히 인터넷에서 찾아볼 수 있는 정보이다. 인터넷



정보는 우선 인터넷 주소 창을 적어 두면 일차적인 표시는 될 수 있다. 하지만 독자가 정보의 신뢰성을 판단하기 위해서는 정보를 찾은 곳, 정보 생산자, 검색 날짜 등이 필요하다. 첫 번째 정보의 출처는 “찾았다! 검색엔진(정보 장소), 김광중(정보 생산자), ‘감기’로 검색(정보로 가는 방법), 2018.11.14.(정보 작성 날짜)”로 쓸 수 있다. 두 번째 정보는 뉴스 정보이다. 뉴스 정보의 경우에는 “뉴스1(정보 제작자 혹은 기자 이름을 쓸 수도 있는데 뉴스의 경우에는 대부분 언론사의 이름을 기입한다.), ‘코피 나면 앞으로 숙여야...과도한 출현은 쇼크 발생’(제목), 2018.10.28.(날짜)” 형식으로 기록한다.

- 출처를 나타내는 것은 저작권 교육과 연관된다. 저작권 교육은 자신이 찾은 정보의 출처를 정확하게 표현하는 것뿐만 아니라 상대방의 정보를 존중하는 것을 이해하는 것이 중요하다. 따라서 본 학습 내용은 도덕·사회 등의 교과와 연계하여 학습할 수 있다.

☀ 영상 검색을 활용한 정보 검색

- 학생들은 유튜브에서 영상 검색을 통해 다양한 정보를 얻는다. 본 활동에서는 학생들에게 체계적인 유튜브(영상 정보) 검색 활동의 경험을 주고자 한다. 우리말 사용 실태 조사라는 구체적인 조사 과제 속에서 학습한다. 검색 결과만을 보고 주제를 예측하는 전략, ‘우리말 사용 실태’에 대한 자신만의 조사 내용을 계획할 수 있도록 한다. 이어지는 활동에서는 조사를 위한 새로운 검색어를 찾고, 이와 관련된 영상을 보고 정리하는 활동을 제시한다. 이때 영상을 ‘제목, 제작자, 날짜, 내용’으로 체계적으로 정리한다.
- 검색된 영상의 신뢰성을 판단할 때 학생들은 영상 내용 자체만을 대상으로 판단하는 경우가 많다. 본 활동에서는 영상의 제작 정보와 영상을 만든 사람에 대한 정보를 토대로 영상의 신뢰성을 판단할 수 있는 방법을 제시한다. 학생들에게 ‘영상 제목, 제작자, 날짜’ 중 영상의 신뢰성을 알 수 있는 정보는 제작자와 날짜임을 이끌어 낸다. 이때는 누군가에게 선물을 받았을 때 받은 선물을 열어보지 않고도 안전한 물건임을 어떻게 알 수 있는지 생각하게 한다. 내가 아는 사람, 믿을 수 있는 사람이 보낸 선물일 경우 그리고 선물을 받은 날짜가 오래되지 않았을 경우 안전한 선물임을 알 수 있다. 하지만 반대의 경우에는 선물의 포장지에 ‘안전함’이라고 써 있다고 하더라도 신뢰할 수 없음을 상기하여 제목으로는 영상의 신뢰성을 판단하기 힘들게 한다.
- 모든 사람이 정보를 올릴 수 있는 디지털 시대에서는 정보 생산자의 신뢰성을 비판적으로 바라보는 것이 중요하다. 따라서 어떤 특징을 가진 영상 제작자(크리에이터)를 신뢰할 수 있는지에 대해 탐구한다. 영상 제작자가 그 분야의 전문가인지 알아보기(그 분야의 전문가란 어떤 특징을 갖는지 재차 탐구해 볼 수도 있으나 학습의 상황에 따라 학생들에게 인지적 부담을 가중하는 질문이 될 수 있다.), 그 전 영상들을 확인하기, 댓글을 확인하기 등의 활동을 할 수 있다.

- 날짜에서도 각자 어느 정도의 날짜까지를 최신의 정보로 생각하는지 쓴다. 날짜의 경우 각 학생들마다 최신의 정보에 대한 기준이 다르게 나오는데 그 이유를 물어봄으로써 신뢰성에 대한 논의를 더욱 진행시킬 수 있다.

날짜의 경우에는 정보 생산자와 다르게 그 자체만으로 정보의 신뢰성을 판단하기는 힘들다. 태풍에 관한 일기 예보를 예로 들어 보자. 태풍이 상륙하기 전에 태풍의 경로에 관한 뉴스는 신뢰성이 높은 뉴스이다. 하지만 태풍이 지나가고 난 뒤의 시점에서 보면 (상륙한다고 예보되었으나 상륙이 되지 않았다면) 태풍 상륙하기 전의 뉴스는 신뢰성이 떨어지는 정보일 수 있다. 어느 시점에서는 맞는 정보가 어느 시점에서는 틀릴 수 있기에 ‘날짜’는 정보의 신뢰성을 판단하는 중요한 기준이지만 그 자체만으로 사용되어질 수는 없고, 정보의 맥락 안에서 바라보아야 한다.

학급의 상황에 따라 날짜에 대한 판단은 인지적으로 과중한 부담을 줄 수 있는 내용일 수 있다. 따라서 정보 판단에는 날짜의 기준이 중요한데, 날짜는 어느 기간 내(예를 들어 1년 이내)의 정보는 믿을 수 있다는 절대적인 것으로 보기 보다는 상황에 따라 그 범위가 달라질 수 있음을 아는 것을 목표로 한다.

☀ 뉴스를 활용한 정보 검색

- 뉴스는 언론기관이나 전문적인 훈련을 갖춘 언론인에 의해 제작된다. 뉴스 제작 과정에서는 다양한 정보 검증 절차가 존재함에도 불구하고 오보가 발생하기도 한다. 또한 언론기관이나 언론인의 특정 관점이 반영된다. 따라서 뉴스를 이해하기 위해서는 뉴스의 특성을 이해하고 비판적으로 바라보는 안목이 필요하다. 하지만 학생들에게 뉴스는 친숙한 매체가 아니기에, 뉴스를 일반적인 정보와 구분하고 판별하는 것이 중요하다. 본 활동에서는 검색 엔진에서 뉴스 검색 기능을 사용하여 뉴스만을 검색할 수 있는 검색 전략을 익힌다. 이후 ‘우리말 사용 실태 조사’라는 구체적인 조사 경험 속에서 뉴스 검색 전략을 학습한다. 검색 결과만을 보고 주제를 예측하도록 하고 더불어 우리말 사용 실태에 대한 자신만의 조사 내용을 찾을 수 있도록 한다.
- 앞선 영상 검색 검색 활동에서 마인드맵을 통해 자신의 조사 범위를 좁혔다면, 뉴스 검색 활동에서는 다이어그램을 통해 자신의 조사 범위 및 내용을 구체화한다. 뉴스 제목 검색을 통해 우리말 사용 실태에 대한 내용을 대략적으로 파악하고 이를 반 친구들과 함께 나누어 봄으로써 우리말 사용 실태는 어떠한지 명확하게 한다(바깥 원). 이를 바탕으로 자신이 조금 더 알고 싶은 영역을 구체화하며 조사 활동을 진행한다(안쪽 원).
- 뉴스를 활용한 검색 활동은 영상 검색을 활용한 검색 활동과 전체적인 학습 흐름은 비슷하다. 단 영상 검색에서는 마인드맵을 활용하여 자신의 조사 범위를 좁히는 반면에 뉴스에서는 다이어그램을 통해 조사 범위를 좁힌다. 뉴스 자료의 신뢰성 판단은 본 교수·학습 자료의 [활동 7]에 보다 자세히 소개하였다.



이렇게도 할 수 있어요

☀ 낱말의 분류 조사하기: 구글 문서를 통한 검색 결과 공유하기

- 구글 문서 도구를 활용하면 학생들이 다른 학생의 모든 검색 과정을 한 번에 파악할 수 있다. 아래와 같이 사용한 검색 엔진, 검색어, 출처, 조사 내용을 구글 문서에 기록한다. 혹은 조사한 내용을 기록할 수도 있다. 낱말의 분류 조사하기 활동에서 핵심적인 부분은 자신만의 검색 전략을 발전시키는 것이다. 이를 위해서는 검색 과정을 공유하는 것이 핵심인데, 구글 문서를 활용하면 한눈에 다른 친구들이 어떻게 검색을 했는지 파악할 수 있는 장점이 있다.

이름	사용한 검색엔진	사용한 검색어	검색 출처
예)홍길동	네이버	신조어의 뜻	네이버 블로그
예)홍길동	구글	신조어의 예	중앙일보 기사

이름	조사한 내용
예)홍길동	신조어의 뜻: 시대의 변화에 따라 새로운 것들을 표현하기 위해 새롭게 만들어진 말이나 외래어로 많은 사람들이 오랫동안 사용하게 되면 새로운 단어가 되기도 한다.

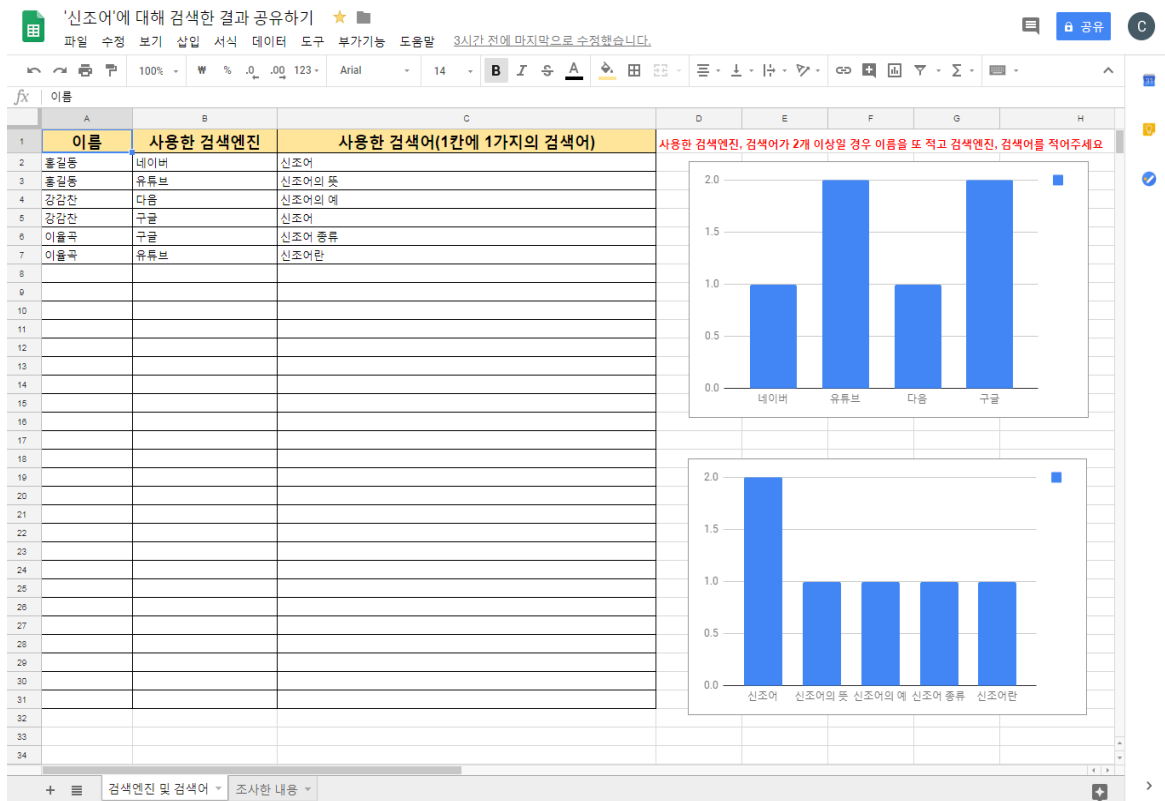
- 다음과 같은 질문을 통해 우리 반 친구들의 검색 경향도 파악해 볼 수 있다.

- ▶ 결과를 공유하여 우리 반에서 가장 많이 사용하는 검색엔진과 검색어를 알아보고 학급 친구들과 효과적인 검색 전략에 대해 의견을 나누어 봅시다.
- ▶ 우리 반에서 가장 많이 사용되는 검색엔진은 무엇입니까?
- ▶ 우리 반 친구들이 가장 많이 사용한 검색어는 무엇입니까?
- ▶ 우리 반 친구들은 주로 어디에서 정보를 얻었나요?(검색 출처)
- ▶ 나의 검색 과정과 비교하여 봅시다. 내가 필요한 정보를 더 얻기 위해서는 어떤 과정이 필요한지 생각하여 봅시다.

- 구글 문서 도구를 활용하여 검색한 결과를 공유하는 방법 (단, 공유할 문서를 만들 교사의 구글 계정이 필요함.)

- ① 구글 문서 도구에 접속 후, ‘스프레드시트’를 선택한다.

- ② ‘스프레드시트’에 학생들의 검색 결과를 입력할 수 있도록 양식을 작성한다.



- ③ ‘공유’ 버튼을 클릭하여 교사가 입력한 양식을 학생들에게 URL 주소로 공유한다.

- ④ 학생들은 교사가 공유한 URL 주소를 통해 자신들의 검색 결과를 공유한다.

또한 구글 문서의 ‘차트’ 도구를 통해 학생들이 입력한 결과를 손쉽게 통계 낼 수 있다. 이를 통해 학급에서 가장 많이 사용하고 있는 검색엔진, 검색 도구, 출처를 알아볼 수 있다.

☀ 낱말의 분류 조사하기: 패들렛을 통한 검색 결과 공유하기

- 디지털 매체 ‘패들렛’을 활용하면 실시간으로 조사한 내용을 공유하고 피드백할 수 있다. 패들렛은 온라인 웹에서 실시간으로 자신의 생각을 공유할 수 있는 매체이다. 웹 담벼락이라고 불리며, 담벼락에 전단지를 붙이듯이 자신의 생각을 게시할 수 있다. 실시간으로 자신의 생각을 공유할 수 있다는 점과 그 생각에 대한 피드백(댓글, 공감)을 할 수 있다는 점에서 유용하다. 교사는 학생들에게 URL 주소를 통해 패들렛을 공유하고 학생들은 PC, 스마트폰, 태블릿 등 인터넷이 가능한 도구를 통하여 손쉽게 접근할 수 있다.

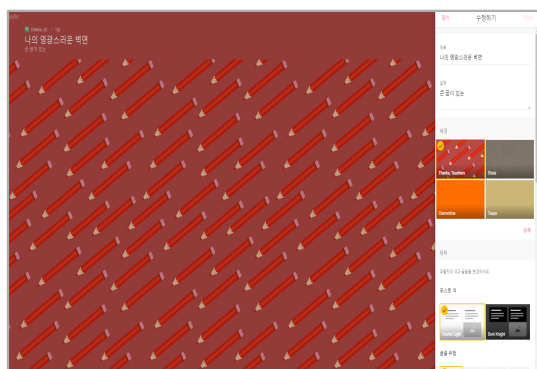
교실 장면에서 접착식 메모지 등을 통하여 공유할 때는 산출물이 다소 일시적이지만 패들렛에 입력할 때에는 학교 밖에서도 자신의 산출물과 친구들의 산출물을 지속적으로 확인하고 공유할 수 있다. 아울러 학급 밴드, 클래스팅 등을 통하여 패들렛 URL 주소 공유를 한다면 더욱 쉽게 접근할 수 있다.



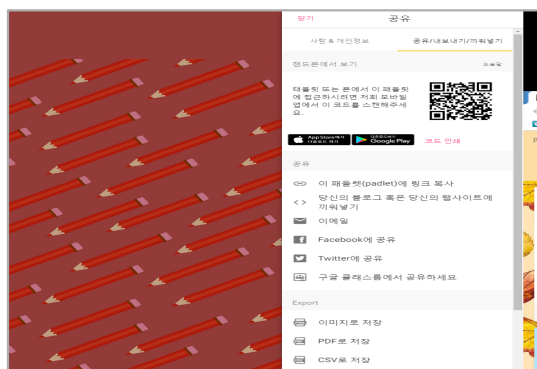
- ① 패들렛(<https://ko.padlet.com>) 홈페이지에 로그인을 합니다. 이때, 구글, 페이스북 계정 아이디로 로그인을 할 수 있습니다.



- ② 로그인을 한 후, 패들렛 만들기를 선택하여 알맞은 레이아웃을 선택합니다. 여기서는 기본 레이아웃인 '벽' 레이아웃을 선택합니다.



- ③ 교사는 패들렛의 제목, 추가 설명, 댓글, 공감 기능의 유무 등을 선택하여 환경을 설정합니다.



- ④ 패들렛의 URL 주소를 학생들에게 공유하여 활동에 참여하게 합니다.

이미지 출처: <https://ko.padlet.com/>

☀ 인터넷 백과사전에서 정보 찾기

- 초등학생 수준에서 쉽게 신뢰성 있는 정보를 찾을 수 있는 곳으로 인터넷 백과사전이 있다. 대표적으로 ‘위키피디아’, ‘네이버지식백과’, ‘두산 백과사전’ 등이 있다.

☀ 책에서 정보 찾기

- 인터넷을 통한 정보 검색이 빠르고 쉽게 정보를 찾을 수 있는 반면에 정보의 질을 확보하기 힘들다. 반면 책 속의 정보는 상대적으로 정보의 신뢰성이 높다. 따라서 책을 정보의 출처로 바라보는 것이 필요하다. 도서관에서 하는 정보 검색 또한 인터넷 정보검색과 크게 차이가 없다. 원하는 정보를 사서 선생님이나 도서관의 컴퓨터로 검색하여, 그 위치를 파악하여 정보를 얻기 때문이다. 학생들에게 인터넷에서 정보 검색 과정과 도서관에서의 정보 검색 과정을 비교하여 각 검색 방식의 장단점을 파악하고 각 검색의 특징을 이해하게 하는 것이 중요하다.



정보 판별하기

대상 학년	초등학교 5~6학년
교과 역량	<div> <div>■ 비판적·창의적 사고 역량</div> <div>■ 자료·정보 활용 역량</div> <div>■ 의사소통 역량</div> </div> <div> <div>□ 공동체·대인 관계 역량</div> <div>□ 문화 향유 역량</div> <div>□ 자기 성찰·계발 역량</div> </div>
국어과 성취기준	<p>[6국02-05] 매체에 따른 다양한 읽기 방법을 이해하고 적절하게 적용하며 읽는다.</p> <p>[6국02-04] 글을 읽고 내용의 타당성과 표현의 적절성을 판단한다.</p> <p>[6국03-02] 목적이나 주제에 따라 알맞은 내용과 매체를 선정하여 글을 쓴다.</p>
2015 개정 국어 교과서 관련 단위	<p>6학년 2학기 3단원 타당한 근거로 글을 써요.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 5차시: 논설문을 쓸 때 알맞은 자료를 활용하는 방법을 안다. <p>6학년 2학기 4단원 매체 자료를 활용한 발표.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1~2차시: 여러 가지 매체 자료를 살펴볼 수 있다. - 3~4차시: 여러 가지 매체 자료를 살펴볼 수 있다. <p>6학년 2학기 7단원 생각을 담아 고쳐쓰기.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 5~6차시: 자료를 활용해 글을 쓸 수 있다.
핵심 질문	<ul style="list-style-type: none"> • 나에게 필요한 정보를 어떻게 찾아낼 수 있을까? • 질 좋은 정보를 어떻게 판단할 수 있을까?
핵심 지식·기능	매체를 활용하여 다양한 의사소통 상황에 적합한 자료 및 정보를 수집하고, 조사한 내용을 전달하기에 적합한 매체를 선택하여 발표한다.
수업 의도	<p>디지털 공간 속 정보의 가장 큰 문제점은 신뢰성 부분이다. 근래에 회자되는 가짜 뉴스(불완전한 정보)도 검증되지 않는 정보의 유통으로 인한 문제로 볼 수 있다. 디지털 상의 정보를 판별하는 것은 2015 개정 국어과 교육과정에서 제시한 지식정보처리 역량, 비판적·창의적 사고 역량과 밀접하게 관련된다. 또한 국어과 성취기준 역시 정보 판단 학습의 근거를 제공한다. [6국02-05]의 매체에 따른 다양한 읽기 방법은 디지털 공간에서 접하는 정보의 특징(불완전성)을 파악하고 정보를 판별하며 읽는 방법 및 필요성 인식으로 해석될 수 있다. 또한 [6국03-02]의 ‘알맞은 내용’ 역시 정보의 신뢰성을 판단하여, 질 좋은 정보를 선정하여 글을 쓰는 것으로 볼 수 있다.</p> <p>디지털 공간에서 정보를 판별하기 위해서는 [6국02-04]의 성취가 필요하다. 글의 타당성과 표현의 적절성을 따져보는 능력을 익혀야 디지털 공간의 정보를 비판적으로 수용할 수 있기 때문이다. 따라서 본 학습지에서는 정보의 불완전성에 기반한 가짜 뉴스와 불완전한 정보의 특징, 그리고 정보를 비판적으로 수용하는 기준을 파악하는 활동을 다루었다.</p> <p>도구 교과 성격의 지닌 국어 교과에서의 정보 탐색 및 정보 판별 활동은 과학, 사회, 실과, 도덕 등의 타 교과에서도 활용될 수 있다. 예를 들어 실과에서는 “[6실04-07]소프트웨어가 적용된 사례를 찾아보고 우리 생활에 미치는 영향을 이해한다.”라는 성취기준에도 활용될 수 있으며 사회와 과학에서는 역사적 사실 및 인물, 과학적 개념이나 실험, 사건 등을 찾는 활동에도 활용될 수 있다.</p>

지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> • 인터넷은 학생들만을 위한 공간이 아니기 때문에 검색 활동 중 유해한 내용이 검색될 수 있다. 이를 방지하기 위해 사전에 유해 정보를 차단하는 작업이 필요하다. • 그럼에도 불구하고 유해 정보가 검색될 수 있는 위험성은 있다. 하지만 학생들 역시 삶의 공간에서 매번 이러한 정보를 접하고 있음을 감안할 때, 소극적으로 피하기보단 적극적으로 유해 정보에 대해 어떻게 대처할지 이야기를 나누는 것이 필요하다.
국어 자료 및 미디어 유형	검색엔진, 인터넷 뉴스, 각종 인터넷 사이트.

교수·학습 활동 흐름

학습 요소	교수·학습 활동	학습 자료와 매체
1~3차시 정보 판별 기준 세우기	<ul style="list-style-type: none"> • [활동 1] <ul style="list-style-type: none"> - 가짜 뉴스 찾기(정보 판별 진단 활동) - 뉴스 속 정보를 판별하는 4가지 기준 - 정보의 불완전성 이해하기 • [활동 2] <ul style="list-style-type: none"> - 정보 판별 방법 알아보기 - 정보 판별 기준 알아보기 • [활동 3] <ul style="list-style-type: none"> - 우리가 만드는 정보 판별 기준 - 정보 판별 체크리스트 만들기 	<ul style="list-style-type: none"> • 1인 1대 PC (2인 1대 PC, 혹은 스마트 기기로 대체 가능)
1~2차시 정보 검색을 능동적으로 실천하기	<ul style="list-style-type: none"> • [활동 1] <ul style="list-style-type: none"> - '우리말 사용 실태' 주제별 조사하기 - 검색엔진, 유튜브, 뉴스, 그 밖의 방법을 효율적으로 활용하여 조사하기 • [활동 2] <ul style="list-style-type: none"> - 인터넷 정보 검색 안내서 - 효율적인 정보 검색 및 정보 판단 기준을 설명하는 안내서 제작하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 1인 1대 PC (2인 1대 PC, 혹은 스마트 기기로 대체 가능)



학습 요소별 성취수준(예)

학습 요소	학습 요소별 성취수준 예시	
1차시 정보의 불완전성 이해	상	뉴스 속 정보의 불완전성을 알고, 불완전성을 극복하는 방안을 구체적으로 설명할 수 있다.
	중	뉴스 속 정보의 불완전성을 알고, 불완전성을 극복하는 방안을 대략적으로 설명할 수 있다.
	하	뉴스 속 정보의 불완전성을 알지 못한다.
2~3차시 정보 판별 전략 세우기	상	나만의 인터넷 상의 정보를 판단 기준 3가지를 활용하여 판단한다.
	중	나만의 인터넷 상의 정보를 판단 기준 2가지를 활용하여 판단한다.
	하	나만의 인터넷 상의 정보를 판단 기준 1가지를 활용하여 판단한다.

1차시 정보를 효율적으로 검색하기	상	주제에 대해 영상 검색, 뉴스, 검색엔진, 그 밖의 자료 등을 활용하여 풍부한 정보를 찾을 수 있다.
	중	주제에 대해 영상 검색, 뉴스, 검색엔진, 그 밖의 자료를 활용하여 정보를 검색하여 찾을 수 있다.
	하	주제에 대해 영상 검색, 뉴스, 검색엔진, 그 밖의 자료를 활용하여 정보를 찾는 노력이 필요하다.
2차시 정보 검색 및 판별 방법 표현하기	상	다양한 검색 방법, 정보 판단 방법에 관한 풍부한 내용을 이해하기 쉽게 표현할 수 있다.
	중	다양한 검색 방법, 정보 판단 방법에 관한 내용을 이해하기 쉽게 표현할 수 있다.
	하	다양한 검색 방법, 정보 판단 방법에 관한 내용을 표현할 수 없다.

- 생활기록부에는 학습 요소별 학생의 성취수준을 종합하여 전체 문장을 구성할 수 있다.

[1차시(상), 2~3차시(상), 4차시(중), 5차시(중)인 학생의 성취수준 예시]

뉴스 속 정보의 불완전성을 알고, 불완전성을 극복하는 방안을 구체적으로 설명하며 인터넷 상의 정보를 판단 기준 3가지를 활용하여 판단한다. 주제에 대해 영상 검색, 뉴스, 검색엔진, 그 밖의 자료를 활용하여 정보를 검색하여 찾을 수 있으며 다양한 검색 방법, 정보 판단 방법에 관한 내용을 이해하기 쉽게 표현할 수 있다.

정보를 검색하고 판별하기		
기초 검색 전략(핵심어)	기본 검색 전략	
	다양한 검색 전략	정보 판별
정보 검색을 능동적으로 실천하기		

활동 1

1. 가짜 뉴스 찾기

1 다음은 인터넷 뉴스 제목입니다.

(가)

“순식간에 아스팔트 도로
집어 삼킨 싱크홀”

인천 지하철 현장 순식간에 ‘쑈~’...1초 만에 도로가 땅 속으로 사라지며 20m 초대형 싱크홀 발생

뉴스한국, 이슬 기자, 2012. 02. 20.

(나)

“충격!
폭풍으로 배가 산위로 올라”

강력한 폭풍으로 배가 산위에 올라간 일이 발생

코리아뉴스, 박철수 기자(doctor@haha.com)

※ 사진 출처

① http://www.newshankuk.com/news/content.asp?fs=12&ss=57&news_idx=201202201707081291

② <https://deskgram.net/explore/tags/%EC%82%B0%EC%9C%84%EC%9D%98%EB%B0%B0>

(1) 위의 뉴스 중에는 <진짜 뉴스>와 <가짜 뉴스>가 섞여 있습니다. 뉴스의 제목, 사진, 본문의 글을 보고 뉴스를 판별하여 봅시다.

뉴스	판별하기	그렇게 생각한 까닭은?
(가)		
(나)		



- (2) 위의 두 뉴스의 사실 여부를 판단하기 위해서는 어떤 정보가 더 필요한지 이야기해 봅시다.
- (3) 인터넷을 통해 필요한 정보를 검색하여 봅시다. 각 뉴스가 진짜인지 거짓인지 판단하여 봅시다.

뉴스	판별하기	판단 이유
(가)		
(나)		

- ② 다음은 뉴스에서 정보를 판별하는 방법입니다. 아래의 글을 읽고, 자신이 찾은 뉴스를 판별하여 봅시다.

뉴스 속 정보를 판별하는 4가지 기준

- ① 뉴스 기사에 나온 자료나, 표, 그래프, 연구가 실제로 있는지 확인하세요.

만약 설문 조사나 통계가 기사에 실려 있는데 정확한 출처나 관련 링크가 없다면 읽지 마세요. 신뢰할 만한 증거가 없다면 그 기사와 주장을 믿어선 안 됩니다.

- ② 출처를 밝혔다면, 정보의 최초 근원지를 찾아보세요.

각각의 자료는 각기 다른 목적과 의도에 따라 구성됩니다. 예를 들어 00연구소, 00대학교 등에서 발표한 자료라면 정말 그곳에서 만든 자료인지 확인해 보세요. 직접 관련 대학교나 연구소를 검색해 볼 수도 있고, 다른 기사에서도 같은 정보를 확인하였는지 알아봅니다.

- ③ 보도의 주장이 말이 되는지 따져 보세요.

기사가 말이 되는지 살펴야 합니다. 자료와 연구로 제시되면 당연히 맞을 거라고 예상합니다. 하지만 실제로 그렇지 않은 경우도 있습니다. 만약에 ‘횡단보도로 길을 건너다 사망한 사람이 무단횡단하여 사망한 사람보다 더 많다.’라는 뉴스가 있습니다. 보통의 상식에 맞나요? 그렇지 않다면 뉴스의 주장과 근거를 찾아봅시다. 그리고 근거가 올바른지도 생각하여 봅시다.

- ④ 같은 주제를 다룬 다른 뉴스도 검색해 보세요.

같은 주제를 다룬 다른 뉴스 속 정보들을 확인해 보세요. 같은 주제를 다룬 다양한 뉴스를 살펴보면 뉴스 속 정보가 사실인지 알 수 있습니다.

※ 출처: 소년중앙, 「뉴스 레시피」, 2017.02.12.

※ 활동①은 김자영 선생님의 「내가 공유한 뉴스(NEWS)가 가짜라고?」(2016, 한국언론진흥재단, 포미)의 학습지를 참고하여 제작되었습니다.

2. 정보의 불완전성 이해하기

- ① 독일의 사진작가 ‘커스틴’씨는 북극을 여행하다 양상하게 마른 북극곰을 발견했습니다. 여러분은 ‘커스틴’씨가 보내준 사진을 이용해 신문 뉴스를 만들려고 합니다. 뉴스의 제목과 기사를 꾸며주세요.

뉴스



Kerstin Lingenberger
www.warrior-bee.com

출처: 서울신문, 「양상한 북극곰 사진의 진실...온난화보다 병든 것」, 2015.09.22.

- (1) 다른 친구들의 뉴스와 비교해 보고 비슷하게 생각한 부분은 없었는지 찾아봅시다.

비슷하게 생각한 부분

- (2) 위 북극곰 사진과 관련된 뉴스를 다음과 같이 검색해 보았습니다. 그런데 한 신문사에서 <양상한 북극곰 사진...진실은 온난화보다는 병든 것>이라는 뉴스가 있었습니다. 해당 뉴스를 한번 살펴볼까요? (▶ 스마트폰 검색해 보기)



The screenshot shows a Naver search result for '북극곰' (Polar Bear). The search bar at the top contains the text '북극곰' (1). Below the search bar, there are tabs for '통합검색', '이미지', '어학사전', '뉴스', '지식백과', '블로그', '동영상', '쇼핑', and '더보기'. The '뉴스' tab is selected. Below the tabs, there is a date range filter '2015-09-14 ~ 2015-09-19' (3) and a '검색' button (2). The search results show a list of news items. The first item is titled '양상한 북극곰 사진...진실은 온난화보다는 병든 것' (4) and is dated 2015.09.17. The second item is titled '지구온난화 원인, '충격' 양상하게 마른 북극곰' and is dated 2015.09.15. The source is cited as '출처: www.naver.com, '북극곰 검색'(2018.11.18.)'.

-----생략-----

당시 커스틴은 “통통한 북극곰 모자(母子)도 봤지만 사진처럼 끔찍하게 마른 곰들도 목격했다.”면서 “이는 지구 온난화 때문으로 얼음이 빠른 속도로 녹고 있다.”며 환경 보호를 촉구했다. 이후 이 북극곰 사진은 지구 온난화의 현실을 보여주는 ‘상징’이 됐다.

그러나 최근 들어 이에 대한 전문가들의 다른 주장이 제기됐다. 캐나다 알버타 대학 북극곰 연구원 이안 스틸링 박사는 “이 북극곰은 늙고 다쳐 병든 것으로 보인다.”고 주장했다.

미 지질조사국 생물학자 카린 로드도 “사진에 오해가 소지가 있는 것 같다.”면서 “사진 속 북극곰 같은 케이스는 대부분 다치거나 혹은 늙어 송곳니가 빠진 것” 이라고 밝혔다.

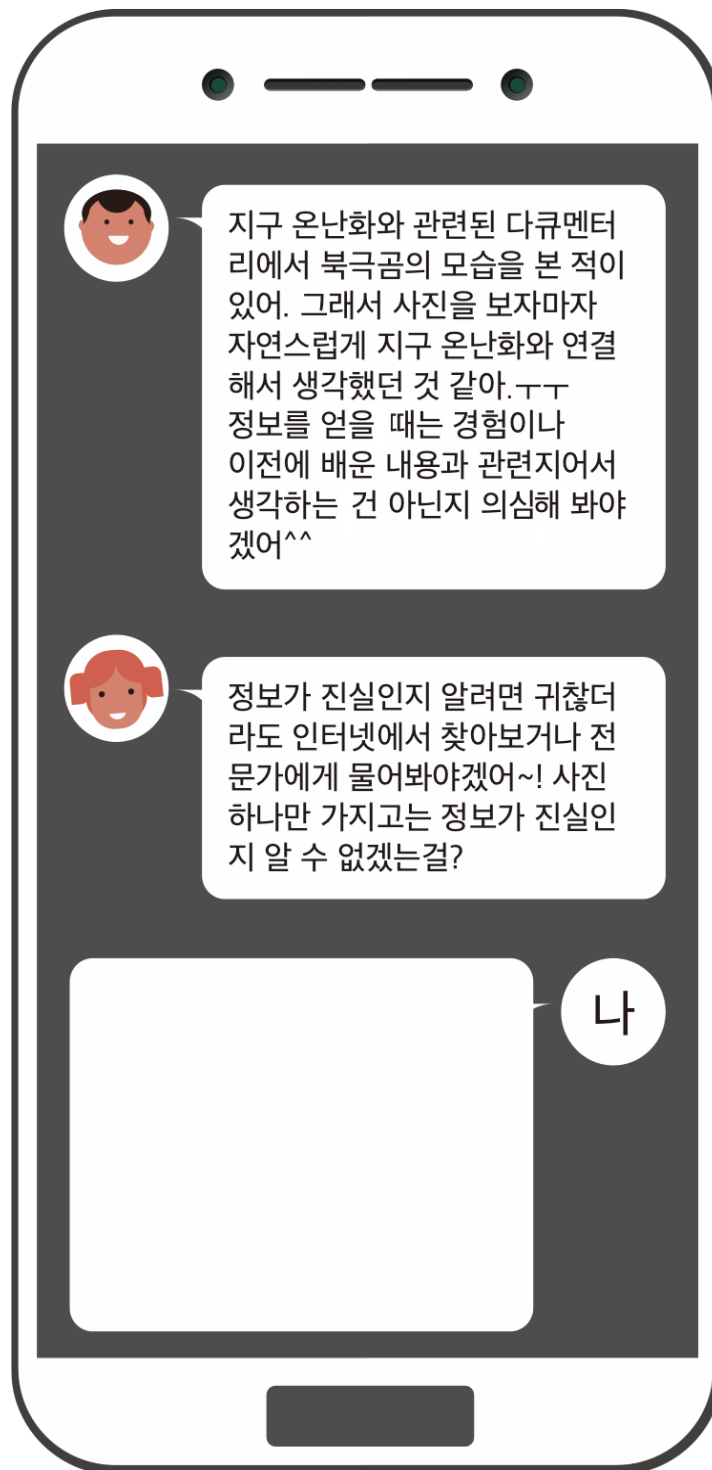
국제 비영리 연구단체인 북극곰 인터내셔널 스티븐 암스트럽 박사도 “야생에서 양상한 북극곰을 목격하는 것은 그리 희귀한 일은 아니다.”면서 “북극곰의 경우 천적이 없기 때문에 늙거나 다치면 사냥을 못해 아사한다.”고 설명했다.

결과적으로 지구 온난화가 북극곰 생태에 직접적인 영향을 주는 것은 사실이지만 사진 속 북극곰이 양상한 이유는 늙고 병든 것이 주원인으로, 온난화 탓으로만 돌리기에는 과장이라는 설명.

-----생략-----

※ 출처: 서울신문, 「양상한 북극곰 사진의 진실...온난화보다 병든 것」, 2015.09.22.

- ② 다음은 이 뉴스를 읽고 난 뒤 친구들과 누리 소통망(SNS)에서 나눈 대화를 갈무리 한 것입니다. 친구들의 대화를 읽고 자신의 의견을 올바르게 표현해 보세요. (▶ 스마트폰으로 학급 누리게시판이나 소통방에 글 올리고 이야기 나누어 보기)





지도 자료

이런 활동입니다

☀ 뉴스에 대한 비판적 이해

- 제시된 첫 번째 뉴스는 진실이고, 두 번째 뉴스는 가짜 뉴스이다. 두 번째 사진은 강원도에 위치한 한 숙소의 사진을 바탕으로 만든 가짜 뉴스이다. 뉴스의 형식으로 전달되는 정보는 진실이라고 믿기 쉽다. 특히 초등학생들의 경우 뉴스 속 정보를 무비판적으로 받아들이는 경향이 있다. 본 활동은 인터넷에 실제 화제가 되었던 가짜 뉴스를 통해 뉴스를 비판적으로 바라보아야 할 필요성을 인식하게 한다. 사진 속 뉴스를 보고 참·거짓을 판단하는 활동을 통해 학생들의 정보 판별 기준 및 수준을 진단한다. 자신의 주관적 판단과는 다르게 정보를 객관적으로 판별하기 위해서는 어떤 정보를 검색해야 되는지를 알고 실제 인터넷을 통해 정보를 검색한다. 검색 결과를 토대로 뉴스를 판별하며 뉴스라고 하여 무비판적으로 수용하면 안 된다는 것을 이해한다. 더불어 읽기 자료를 제시하여 뉴스 속 정보를 판별하는 기준을 살펴본다.
- 본 활동은 인터넷상의 정보를 판별하는 과정의 기초 및 진단 활동의 성격을 가진다. 인터넷 경험이 많은 학생들은 나름 가짜 정보를 접했던 경험이 있을 것이다. 사진을 비판적으로 바라볼 수 있다면 본 활동을 생략하고 다음의 활동으로 진행되어도 무방하다.

☀ 불완전 정보로서 ‘가짜 뉴스’ 바라보기

- 2016년 옥스퍼드 사전은 그 해의 단어로 “공론이 형성되는 과정에서 감정이나 개인적 믿음을 객관적 사실보다 더 중요하게 생각하는 분위기”를 의미하는 ‘탈진실(Post-truth)’을 뽑았다. 2017년에는 뉴스의 형태를 보이며 의도적인 목적으로 거짓 정보를 전달하는 ‘가짜 뉴스(Fake News)’가 콜린스 영어사전이 고른 올해의 단어로 선정되기도 했다.
- 하지만 유네스코에서는 가짜 뉴스(fake news)를 불완전 정보(disinformation)로 명명할 것을 권한다. 가짜 뉴스로 명명할 경우에는 정보의 복잡한 불완전성의 특징을 파악할 수 없다고 한다. 가짜 뉴스라고 할 경우에 가짜 뉴스 속의 정보가 다 거짓이라는 인상을 갖게 한다. 하지만 정보의 범위는 넓다. 완전한 거짓 정보도 있는 반면에 부분적으로 잘못된 정보가 있을 수도 있다. 즉 하나의 정보 속에는 진실과 거짓이 얹혀 있을 수 있다. 따라서 가짜 뉴스보다 불완전 정보로 명명하는 것이 디지털 시대의 복잡한 정보의 속성을 명확하게 볼 수 있게 한다.

☀ 비판적 정보 판별을 위한 확증편향 경계하기

- 정보의 진실을 가려내는 것은 무척이나 어렵다. 특히 다양한 배경지식과 경험이 부족한 어린 학생들에게 정보의 진실성을 판단하기를 기대하기는 어렵다. 다만, 학생들이 자신의 경험이나 신념에 반할지라도 주어진 정보가 얼마나 신뢰성이 있는지 스스로 점검해 보게 할 수는 있다.
- 가짜 뉴스의 원인 중 하나를 가리키는 언론 심리학 용어에는 ‘확증편향’이라는 것이 있다. 이는 자신이 믿고 싶은 정보만 받아들이려는 경향을 의미하는 용어로서 우리의 뇌가 정보를 수용할 때 인지적 부조화를 피하고, 기존의 경험 구조를 강화하려는 자연스러운 현상이다. 하지만 ‘확증편향’은 새로운 사고나 틀을 거부하는 아집이나 고정관념, 선입견 등으로 이어지기 쉽다.
- 사진 속 북극곰에 대한 진실을 파악하는 활동은 지구 온난화의 심각성을 부인하기 위한 목적은 아니다. 이는 정보를 받아들이고 판단하는 과정에서 개인의 경험이나 감정, 배경지식 등에 의해 정보가 얼마든지 왜곡되거나 다른 프레임으로 작동할 수 있다는 것을 강조하기 위한 내용이다. 따라서 어떤 정보를 파악할 때는 다음과 같은 질문을 스스로 던져 보는 것이 좋으며 수업 중 발문으로 활용할 수도 있다.

비판적 정보 판별을 위한 질문

- ▶ 정보에 대해 나는 얼마나 알고 있는가?
- ▶ 정보에서 사실과 느낌을 구분할 수 있는가?
- ▶ 정보의 내용과 비슷하거나 반대되는 사례를 알고 있는가?
- ▶ 정보의 내용과 관련한 대표적인 선입견은 무엇인가?
- ▶ 더 찾아보거나 점검할 수 있는 정보인가?



이렇게도 할 수 있어요

☀ 비슷한 종류의 사진 찾아보기

- 왼쪽과 같이 양상하게 마른 야생동물의 사진을 찾아볼 수 있다. 아래 사진은 무리에서 떨어져 나와 병들고 늙은 사자의 모습이다. 왼쪽 사진을 보고 객관적으로 알 수 있는 사실과 자신의 생각, 느낌을 구분하여 말해 보게 한다.



출처: 서울신문, 「왕위에서 물러난 늙고 병든 사자의 최후 포착」, 2018.05.24.



활동 2

3. 정보 판단 방법 알아보기

- ① 다음은 150자만 쓸 수 있는 누리소통망에 올라온 가짜 뉴스들입니다. 친구들과 가짜 뉴스를 만들어 보세요.



돈잘버는법 @MoneyMoney 8월 20일

이건 정말 대박이에요! 3달 뒤 ○○지역에 대형 호텔이 들어온다고 하니 지금 바로 드루와!
#돈버는법 #대박이야 #지금#아니면#기회#없다



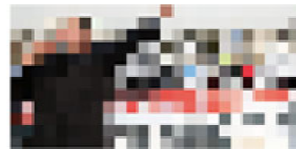
건강지킴이 @MITJIMA 5월 7일

5년 전 노벨상을 받은 기술력으로 부작용 없는 대머리 치료약 개발! 30일치 135만원->80만원 특가세일 내일까지!!!!!!
#대머리 #탈출 #환불 없음



국민학생친구들 @KMS 11월 5일

이번 광장에 모인 우리가 10만 명입니다! 우리의 힘을 보여줍시다!
#다모여라#본때를#보여주자



ID:



ID:

(1) 친구들이 만든 뉴스가 가짜인지 알려면 어떻게 해야 할지 생각해 봅시다. 가짜 뉴스를 거를 수 있는 아래 ‘진실의 체’에 생각한 방법을 적고 칠판에 붙여 봅시다.



(2) 친구들이 만들었던 가짜 뉴스를 잘 거를 수 있는 체에 담아 봅시다. 가장 마음에 드는 체를 고르고 그 이유를 설명해 보세요.

가장 마음에 드는 체	이유



4. 정보 판별 기준 세우기

- ① 인터넷에서 얻은 정보를 신뢰하기 위해서는 어떤 점들을 생각해 봐야 할까요? 친구들과 함께 정보를 판별할 수 있는 기준을 생각하여 봅시다.

- ② 다음은 인터넷에서의 정보 판별에 관한 글입니다. 다음 글을 읽고 인터넷 상의 정보를 판별하여 봅시다.

혹시 ‘빛 좋은 개살구’라는 속담을 아시나요? 개살구는 개살구나무에서 나는 열매로, 겉보기에는 매우 예쁘고 맛있게 보이지만 실제로는 보통의 살구보다 매우 시고 떨어져 거의 먹을 수 없는 과일입니다. ‘빛 좋은 개살구’는 한마디로 겉은 번지르르하지만 속은 별 볼일 없는 것을 가리킬 때 쓰는 말입니다.

인터넷 상에 있는 많은 정보들도 겉으로 보기에는 진짜 같지만, 정작 거짓이고 잘못된 정보일 경우가 많습니다. 왜 인터넷 상에는 신뢰할 수 없는 정보들이 넘쳐날까요? 글을 계속 읽기 전에 잠시 생각하여 봅시다.

- 왜 인터넷에서는 신뢰할 수 없는 정보들이 많을까요?
- 인터넷에 글이나, 그림, 영상과 같은 정보를 생산하려면 어떻게 해야 하나요?
- 인터넷상에서 정보를 올리고 만들 수 있는 사람은 누구일까요?

물론 사이버수사대, 방송국, 언론사 같은 곳에서 인터넷상의 잘못된 정보들을 바로 잡거나 심한 경우에는 잘못된 정보를 올린 사람을 처벌하기도 합니다. 하지만 인터넷에는 하루에도 셀 수 없이 많은 정보들이 생겨 나고 퍼져 나가고 있기 때문에 그 어떤 사람이나 기관도 인터넷상의 모든 정보를 일일이 확인할 수 없습니다. 단 하나의 방법이 있다면 그것은 인터넷을 사용하는 우리가 정보를 판별하는 능력을 기르는 것입니다. 그렇다면 인터넷상에 있는 정보가 올바른 정보인지 판별하는 방법에는 무엇이 있을까요. 크게 5가지의 방법이 있습니다.

1. 정보가 있는 사이트의 목적은 무엇인가?

- 사이트들은 각각 다양한 목적을 지니고 있습니다. 정보를 제공하는 사이트(방송국, 신문사, 병원 등), 상품 판매가 목적인 사이트(장난감 사이트, 옷 사이트), 단지 재미를 추구하는 사이트(유머 게시판 등) 등 다양한 목적이 있습니다. 또는 여러 개의 목적이 섞여 있는 곳도 있습니다. 예를 들어 서로 지식을 묻고 답하는 곳은 정보를 제공하기도 하지만 동시에 재미난 답변으로 웃음을 주기도 합니다.

2. 글쓴이는 믿을 만한가?

- 글을 쓴 사람이 신뢰할 만한지도 중요한 기준이 됩니다. 인터넷에서는 누구나 다 글을 쓸 수 있습니다. 감기에 대한 정보를 의사가 올릴 수도 있지만, 감기를 전혀 모르는 사람도 감기에 대한 글을 쓸 수 있습니다. 따라서 이 글을 쓴 사람이 주제에 대한 전문가인지 파악해야 합니다. 전문가인지 알아보기 위해서는 그 사람이 관련 주제로 책을 썼는지, 관련 분야에 대해 오랜 공부를 하였는지를 조사할 필요가 있습니다.

3. 정보에 대한 다양한 관점이 있는가?

- 보통 잘못된 정보들은 정보에 대한 다양한 관점이 부족합니다. 예를 들어 외계인을 만났다는 정보를 살펴보면, 대부분 한두 명의 경험에 의한 이야기밖에는 없습니다. 또한 외계인이 있다고 믿는 증거들만 가득한 경우가 많습니다. 보다 신뢰할 수 있는 사이트의 정보들은 보통 다양한 관점(예를 들어 외계인이 없다고 믿는 사람들의 이유)이 정보에 포함되어 있습니다.

4. 정보에 대한 확실한 근거를 제시하고 있는가?

- 정보에 대한 확실한 근거를 제시하는지도 확인해야 합니다. 예를 들어 “스마트폰 사용 시간을 줄여야 한다. 왜냐하면 초등학생의 시력이 점점 나빠지고 있기 때문이다.”라는 정보가 있습니다. 근거로 초등학생의 시력이 나빠지는 것을 들었지만, 이 근거가 힘을 갖기 위해서는 보다 확실한 증거가 필요합니다. 즉, 전국 초등학생의 시력이 떨어졌다는 그래프나 자료를 제시하거나, 스마트폰을 많이 하면 시력이 떨어진다는 실험이나 전문가의 의견을 제시해야 합니다.

5. 최근의 정보인가?

- 인터넷에 올라온 정보는 결코 지워지지 않습니다. 따라서 때론 매우 오래 전 정보가 검색될 수 있습니다. 지금 우리나라의 인구수를 조사하는데 1980의 자료로 정보를 얻었다면 신뢰할 수 없는 정보가 됩니다. 따라서 글이나 영상 등이 언제 올렸는지 확인하는 것이 중요합니다.

❶ 인터넷에서 잘못된 정보(뉴스, 답변, 소식)를 본 적은 없나요? 있다면 어떤 정보였나요?

❷ 인터넷상에는 왜 잘못된 정보들이 많을까요?



- ③ 다음은 한 인터넷 사이트에서 찾은 ‘우리말 사용 실태에 관한 정보’입니다. 이 정보가 믿을 만한 정보인지 판별하여 봅시다.



bej2****님 답변

친구

시민 · 채택답변수 0

* 속담 사용

속담은 두루두루 사용되고 있죠.... 좋은 말이던 나쁜 말이던...

주로 어르신들이 저희들에게 덕담으로 쓰시는 말씀들이죠

*사투리 사용

지금 우리나라의 표준어는 서울말입니다...

하지만 이젠 ‘현대 지식인들이 두루 쓰는 서울말’이므로

꼭 지방의 언어가 사투리라고 할 수는 없습니다만.. 지금으로써는

서울말이 곧 표준어이죠... 그리고 우리나라에서 표준어는 아주 큰

비중을 차지하구요.... 대부분 사람들이 방언은 몰라도 표준어 모르는 사람은

없을거라고 생각합니다...

외국어라 말 할것 같으면 외국에서 들어왔는데 아직 우리말이 아닌것이죠...

외국에서 들어와서 우리말처럼 쓰이는 것은 외래어구요...

외국어는 딱 보면 표시가 나죠... 맥도날드... 외국어죠? 이렇듯

멀핏봐도 “아 저건 우리나라 말이 아니다”라는 생각이 들 정도로 어색하죠..

*결론 1 속담: 연령층이 높은 사람들 위주로 많이 쓰이며 연령층이 낮아질수록

속담 사용 빈도가 낮아진다..

2. 사투리: 현재의 표준어는 서울말이나 우리나라는 서울보다 지역이 더 많음..

아무래도 사투리를 사용하는 사람들의 수가 많을것으로 추정됨

3. 외국어: 그렇게 널리 쓰이지 않으나 필요할 때 하나씩 나타나는 말들

사용빈도는 보통...

이상입니다.

2018.09.02. 13:29

출처: 네이버 지식인 ‘우리말 사용 실태 검색’(검색일: 2018.09.26.)

https://kin.naver.com/qna/detail.nhn?d1id=11&dirId=11080103&docId=306664324&q=7Jqw66as66eQ7IKs7Jqp7luk7YOc7KGw7IKs&enc=utf8§ion=kin&rank=3&search_sort=0&spq=0&pid=TIW5alpVuEKs7bKG79C8ssssssMw-476188&sid=sg2bgunfpcC%2BvNn/Av7k1w%3D%3D

(1) 이 사이트의 목적은 무엇인지 생각하여 봅시다.

(2) 다음 물음을 통해 이 사이트의 정보가 믿을 만한지 판별하여 봅시다.

번호	문항	그렇다	보통	아니다
1	글쓴이는 ‘우리말 사용’에 관한 믿을 만한 정보를 제공해 줄 수 있는 사람인가요?			
2	정보에 대한 근거 또는 출처가 분명한가요?			
3	최근의 정보인가요?			

(3) 위의 정보는 믿을 만한 정보인가요? 판별의 이유도 함께 생각해 봅시다.



활동 3

5. 우리가 만드는 정보 판별 기준

- ① 위와 같은 엉터리 정보를 올바르게 판별할 수 있는 카드를 만들어 봅시다. 아래의 픽토그램(Pictogram)중 하나를 골라, 어울리는 기준을 적고 자신만의 판별 기준으로 간직해 봅시다.
(▶ 스마트폰 thenounproject에서 더 많은 픽토그램 검색해 보기)

픽토그램			



정보를 비교하며 읽기

정보를 판별할 때는
다른 정보와 비교하며
읽습니다.

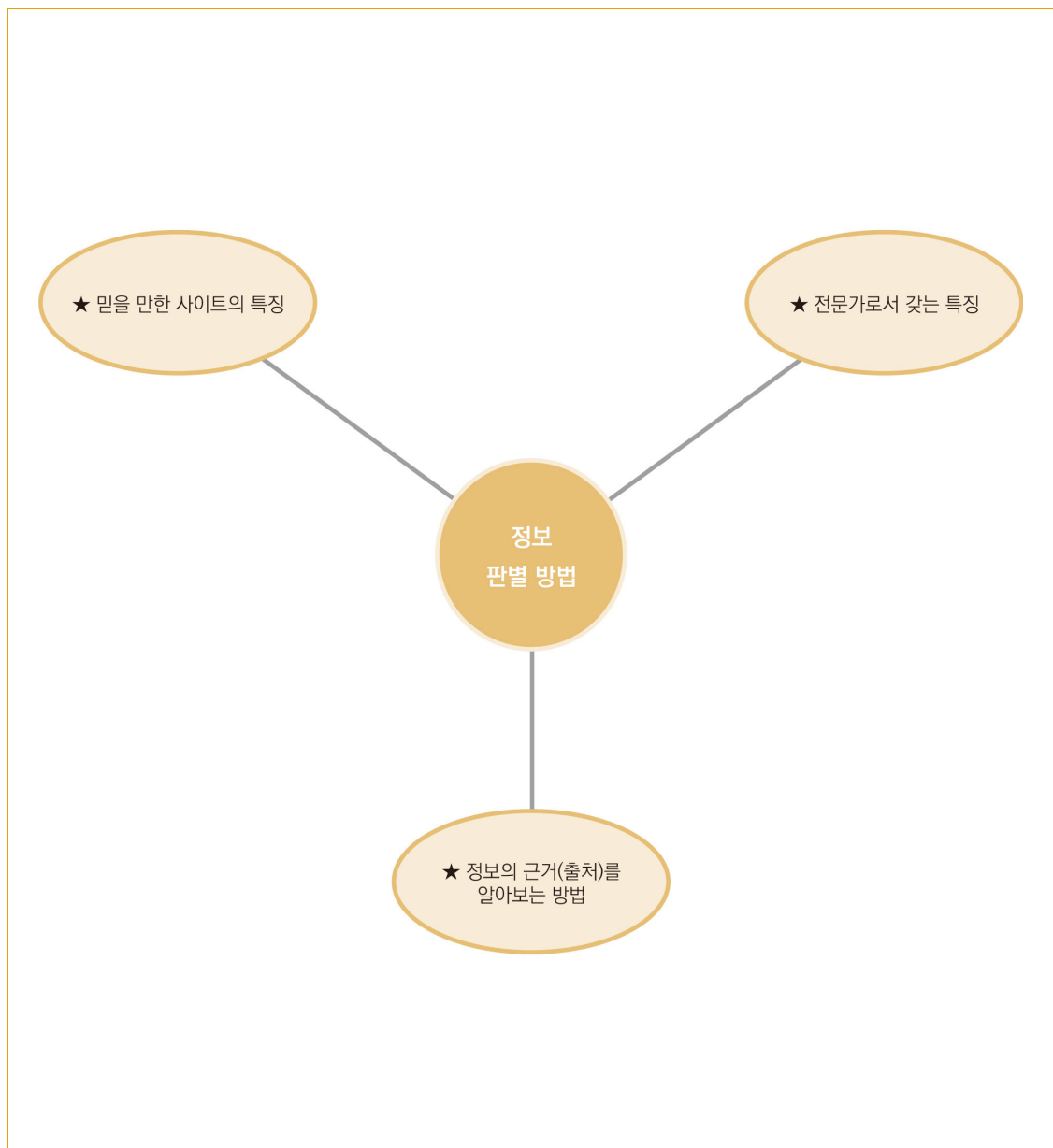
6. 우리가 만드는 정보 판별 체크리스트

- ① ‘우리말 사용 실태’에 관한 보고서를 쓰려고 합니다. 이때 찾은 정보의 질을 판단하기 위해 무엇을 생각해야 할 지 알아보시다.

(1) 믿을 만한 사이트가 갖는 특징에는 무엇이 있을까요?

(2) 이 글을 쓴 사람이 전문가라면, 어떤 특징을 가지고 있어야 할까요?

(3) 정보의 근거(자료의 출처)를 알아보는 방법에는 무엇이 있을까요?





- ② 정보를 판별할 수 있는 질문을 만들려고 합니다. 접착식 메모지에 적혀 있는 질문에 답해 봅시다.(❖ [활동2]의 읽기 자료를 참고하여 봅시다.)

〈사이트의 목적〉

각 사이트의 목적을 어떻게 알아낼 수 있을까요?

〈글쓴이〉

글쓴이가 전문가인지 어떻게 알 수 있을까요?

〈정보의 근거(출처)〉

제시한 근거(출처)가 믿을 수 있는 것인가요?

〈최근의 정보〉

최근에 만들어진 정보인가요?



☀ 정보 판별의 방법 알아보기

- 학생들이 직접 가짜 뉴스를 만들어보는 활동을 통해서 가짜 뉴스가 공동체에 끼치는 악영향을 가늠할 수 있다. 자신이 만든 가짜 뉴스가 사회에 얼마나 나쁜 영향을 미치게 될 것인지를 함께 이야기해 본다. 활동에서 간단한 정보의 내용 중에 무엇을 의심해 볼 것인지 주의를 기울이고 선택하게 하는 것이 핵심이다. 글을 올린 사람의 아이디나 사진, 글의 내용 등 모든 정보가 의심의 대상이 될 수 있다. 그리고 이러한 의심을 해결하기 위해 어떤 행동을 할 수 있을지 생각해 보게 한다. 이러한 활동은 후에 정보 판단의 기준을 세우는 데 도움이 될 것이다. 또한 상징적 의미의 ‘체’를 만들어 봄으로써 잘못된 정보를 거르는 기준이 됨을 은유적으로 표현할 수 있다.
- 활동지 내 지문([활동 2]의 읽기 자료)을 통하여 인터넷상의 정보를 판별하는 기준에 대하여 알아본다. 제시된 기준은 캐나다의 미디어 교육 기관인 미디어스마트(Media Smarts)에서 제시한 기준이다. 크게 인터넷 사이트의 목적, 글쓴이에 대한 정보, 글의 다양한 관점, 근거, 최근의 정보 여부를 기준으로 제시한다. 제재문을 읽고 각 기준에 대해 이야기를 나누며 수업을 진행할 수도 있고, 반대로 제재문을 제시하지 않고 학생의 경험을 토대로 수업을 진행할 수 있다. 학생들에게 인터넷상에 올라와 있는 정보를 온전히 신뢰할 수 있는지 묻는다. 뒤이어 인터넷에 누구나 정보를 올릴 수 있음을 상기시킨다. 물론 사이버 수사대나 다양한 언론 기관에서 인터넷상의 정보의 진위를 판단하지만, 인터넷상의 정보가 매우 많아 결국에는 인터넷을 사용하는 자신이 정보를 판별하는 것이 중요함을 이해한다.

☀ 정보 판별 기준 세우기

- 정보 판별의 제재로는 ‘지식인’을 선택하였다. 지식인은 학생들이 가장 많이 이용하는 정보 출처이자 확인되지 않은 정보가 많이 유통되기 때문에 정보 판별의 제재로서 적합하다. 학생들이 활동지를 보고 바로 정보를 판별하기에는 다소 무리가 있다. 따라서 활동지의 정보 판별 기준([활동 2]의 읽기 자료)을 일독한 뒤에 진행하는 것이 학생들에게 보다 성공적인 학습 경험을 제공할 수 있다. 각 기준을 활용하여 정보를 판별할 때도 학생에 따라 판별의 결과가 달라질 수 있다. 즉, 어떤 학생은 정보에 대한 근거가 충분하다고 보는 반면에 다른 학생은 불충분하다고 여길 수 있다. 따라서 뒤이은 자신의 판별에 대한 근거를 분명하게 밝히는 것이 중요하며 판별의 근거를 통해 보다 객관적이고 믿을 만한 근거는 무엇인지 생각한다.



☀ 우리가 만드는 정보 판별 기준

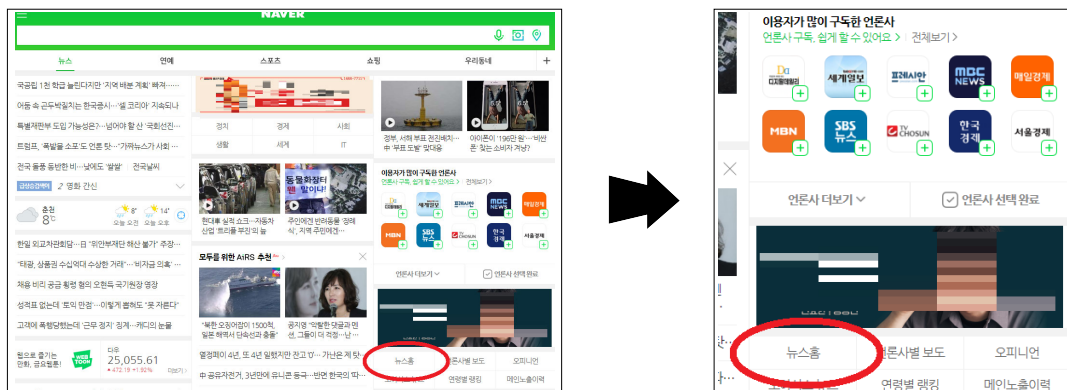
- 앞의 활동이 정보 판별 기준을 이해하고 연습해 보는 활동이었다면, 본 활동에서는 학생들의 경험을 살려 자신들만의 정보 판별 기준을 작성해 본다. 인터넷상의 정보의 형태는 항상 변화한다. 정보 판별에 있어서도 변하지 않는 기준은 없고 지속해서 정보 판별의 기준을 새롭게 해야 한다. 학생들은 자신의 경험을 토대로 올바른 정보를 판별할 수 있는 기준을 새롭게 마련해 봄으로써 교실 밖의 삶에서도 꾸준히 정보를 판별하는 경험이 이어지도록 한다.



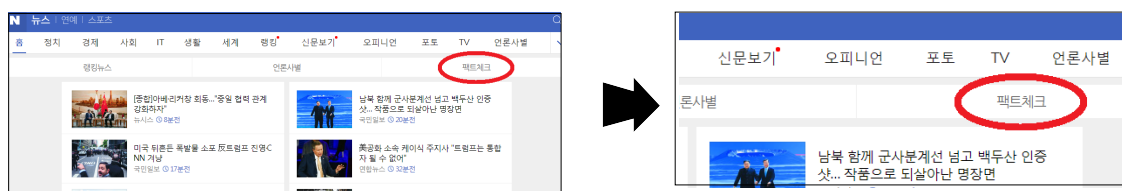
이렇게도 할 수 있어요

☀ 뉴스 둘러보기

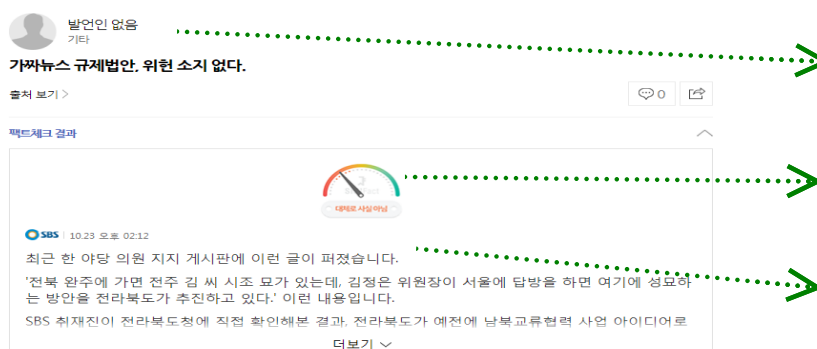
- 뉴스가 친숙하지 않은 학생들에게는 단순히 검색엔진의 뉴스 관련 플랫폼을 살펴보는 것도 유익한 활동이다. 네이버를 예로 들면 ‘뉴스 홈’에 들어가 주제별로 뉴스를 살펴볼 수 있다. 학생들이 관심을 가지고 있는 연예인, 스포츠 관련 소식도 있음을 확인할 수 있다. 더 붙어 ‘팩트 체크’라는 곳을 둘러보게 하여 뉴스 정보의 신뢰성을 판단하여 주는 도구가 있음을 알 수 있다.



〈스마트폰으로 네이버 앱에 접속하여 ‘뉴스홈’에 들어가기〉



〈‘뉴스홈’에서 ‘팩트체크’ 들어가기〉



〈팩트체크 된 뉴스〉

- 뉴스의 원출처를 밝힘.
- 각 뉴스에 대한 사실여부를 판단
- 판단의 근거를 제공

※ 출처:

- ① www.naver.com
- ② https://news.naver.com/main/list.nhn?mode=LPOD&mid=sec&sid1=001&sid2=140&oid=001&isYeonhapFlash=Y
- ③ https://news.naver.com/main/factcheck/main.nhn



정보를 검색하고 판별하기		
기초 검색 전략(핵심어)	기본 검색 전략	
	다양한 검색 전략	정보 판별
		정보 검색을 능동적으로 실천하기



활동 1

1. 주제별 우리말 사용 실태 조사하기

- ① 우리말 사용 실태에 관한 조사를 하려고 합니다. 인터넷 뉴스를 검색하여 우리말 사용 실태를 파악하여 봅시다. 인터넷 뉴스를 통해 파악한 언어 사용 실태의 문제점은 무엇인지 생각하여 봅시다.
- ② 우리말 사용 실태를 조사하려고 합니다. 아래 주제를 살펴봅시다.

TV	과자 이름	아이돌	급식체
게임	간판	음식	장난감

(1) 위의 주제 중에 어떤 주제에 대해서 알아보고 싶은지 선택하여 봅시다.

(2) 주제 중에 더 알고 싶은 정보를 문장으로 적어 봅시다.

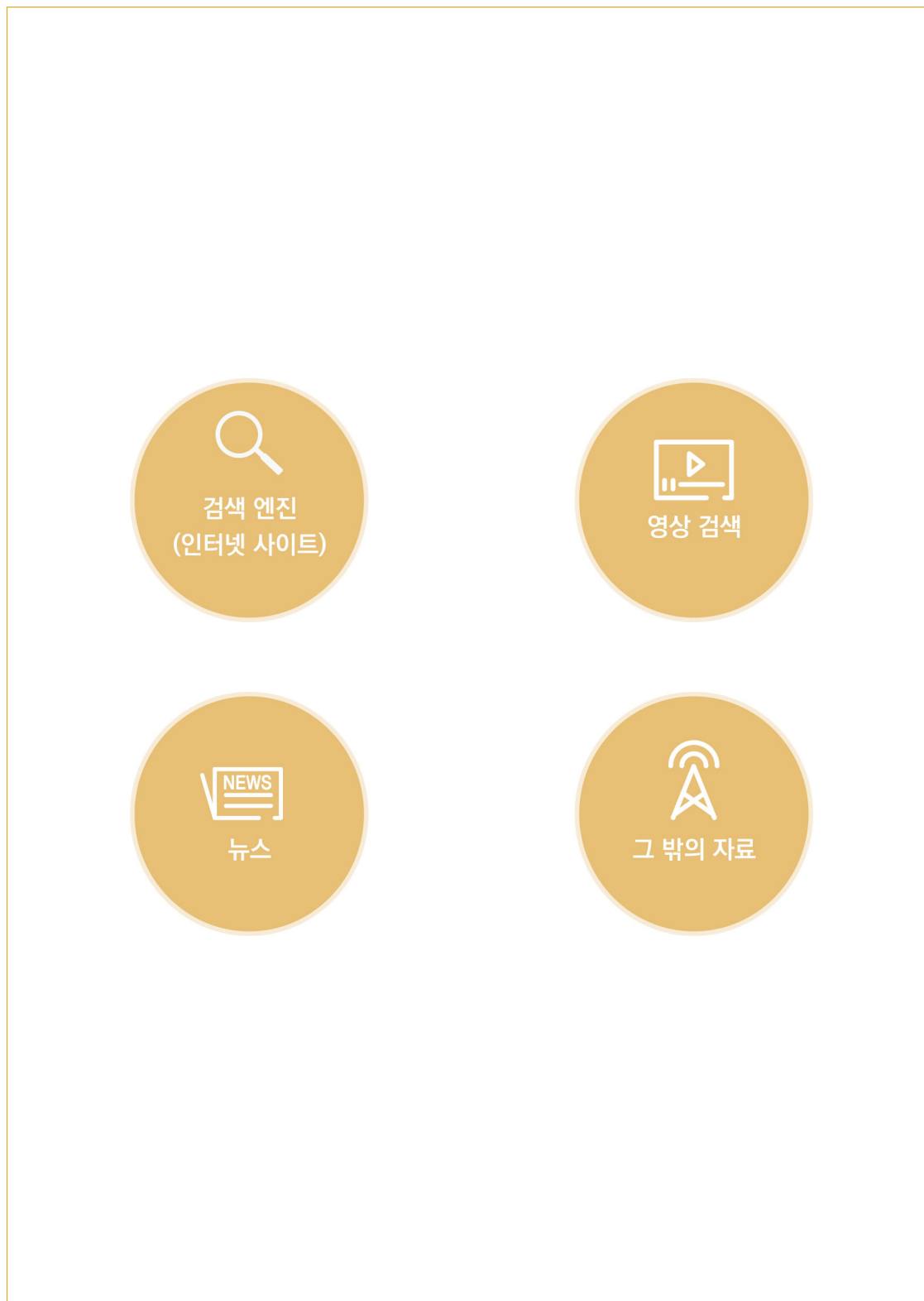
•

•

•

•

(3) 인터넷, 영상 검색, 뉴스, 그 밖의 자료를 활용하여 선택한 주제에 대한 정보를 찾아 보
시다.





③ 자신이 찾은 정보를 정리하여 발표를 준비하여 봅시다.

제목	
시작하는 말	
알려 줄 정보1	
알려 줄 정보2	
끝맺는 말	

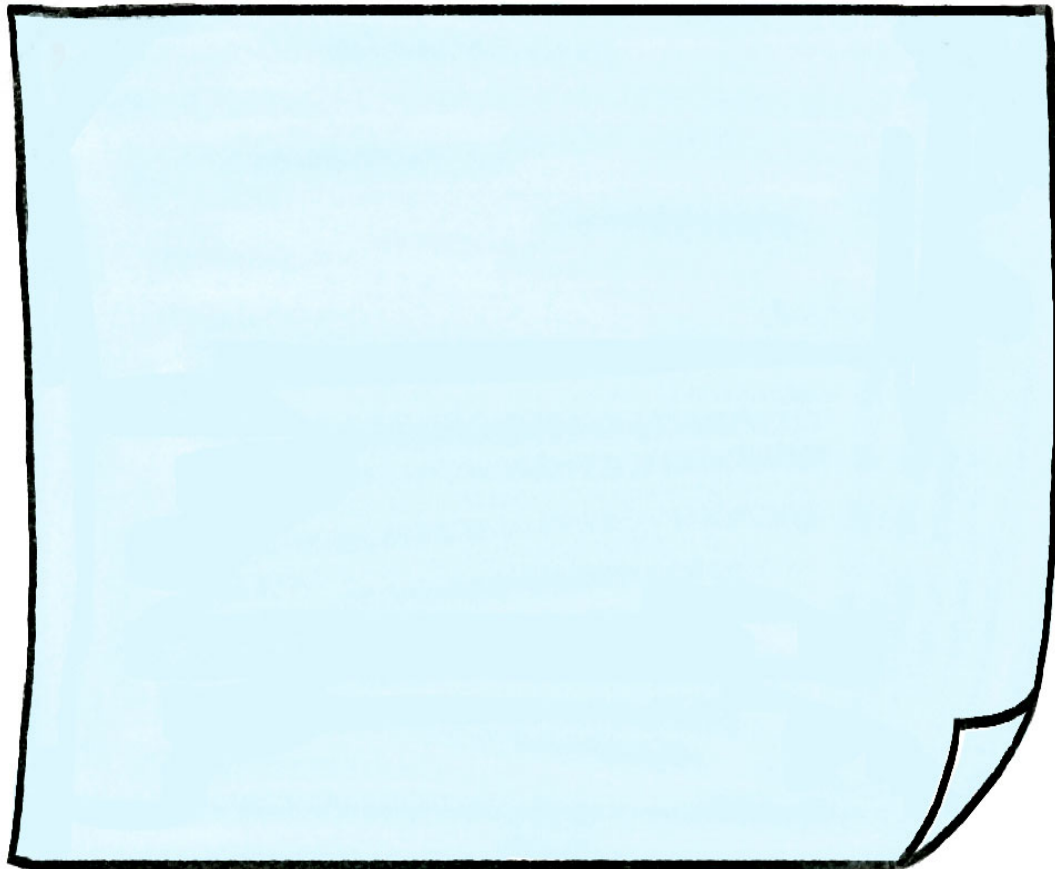


활동 2

2. 인터넷 정보 검색 안내서 만들기

① 다음의 물음을 생각하며 인터넷 정보 검색 안내서를 만들어 봅시다.

- ① 인터넷 검색창에서 검색을 하는 가장 기본적인 방법에는 무엇이 있나요?
- ② 인터넷 검색엔진의 기능에는 무엇이 있었나요?
- ③ 정보를 조사할 때 영상 검색을 활용하여 조사하려 합니다. 조사 방법에는 무엇이 있을까요?
- ④ 정보를 조사할 때 뉴스를 활용하여 조사하려 합니다. 조사 방법에는 무엇이 있을까요?
- ⑤ 원하는 정보를 보다 빠르게 찾을 수 있는 방법에는 무엇이 있을까요?
- ⑥ 인터넷에 있는 정보의 질을 판단하는 방법에는 무엇이 있었나요?





지도 자료

이런 활동입니다

☀ '우리말 사용 실태' 조사하기

- 정보 검색 단원을 정리하는 활동이다. 앞선 활동을 다 배우고 최종적으로 자신의 보고서를 작성하는 방향으로 진행될 수도 있고, 본 활동을 시작하며 정보 검색에 대해 필요한 내용들만 앞선 활동지에서 선택하여 활용할 수도 있다. 우리말 사용 실태에 관한 다양한 하위 주제를 직접 제시하였다. 제시된 단어 이외에 학생들이 제시한 단어가 있으면 찾아 추가할 수 있다. 하위 주제에 대해 자신이 알아야 할 내용들을 (보다 명확히) 하기 위해 문장으로 기록한다. 문장으로 표현하게 되면 이후 검색 과정에서도 검색어를 보다 효과적으로 생각해 낼 수 있다.
- 학생들은 주제가 정해지면 곧장 컴퓨터나 스마트기기를 활용하여 정보를 검색한다. 이럴 경우 검색 도중 길을 잃거나, 중복된 정보를 검색하는 등 비효율적인 검색이 이뤄질 수 있다. 검색 전에 검색 과정에 대한 전반적인 계획이 필요하다. 어떤 검색 도구를 활용하여 어떤 검색어로 검색할지, 또는 어떤 정보를 얻어야 할지를 생각하며 검색하면 보다 효과적인 검색이 이루어질 수 있다. '그 밖에'에서 생각해 볼 수 있는 활동으로는 도서관 검색, 면담 및 인터뷰를 생각할 수 있다.

☀ 인터넷 정보 검색 안내서 만들기

- 인터넷 정보 검색 안내서 제작은 앞서 배운 내용을 종합적으로 정리해 보는 성격의 활동이다. 정보 검색 안내서는 자신이 알게 된 지식을 자신만의 언어로 표현하고 친구에게 설명하며 정리하는 활동이다. 정보 검색 학습의 최종 정리 활동으로 진행할 수도 있지만, 첫 활동으로 진행할 수도 있다. 학생들의 정보 검색 능력에 대한 진단 활동으로서 활용하여 학생들이 부족한 부분을 앞선 활동지로 보완할 수 있다.

이미지의 의미 읽기

대상 학년	초등학교 5~6학년
교과 역량	<input checked="" type="checkbox"/> 비판적·창의적 사고 역량 <input type="checkbox"/> 자료·정보 활용 역량 <input checked="" type="checkbox"/> 의사소통 역량 <input type="checkbox"/> 공동체·대인 관계 역량 <input type="checkbox"/> 문화 향유 역량 <input type="checkbox"/> 자기 성찰·계발 역량
국어과 성취기준	[6국01-06] 드러나지 않거나 생략된 내용을 추론하며 듣는다. [6국02-01] 읽기는 배경지식을 활용하여 의미를 구성하는 과정임을 이해하고 글을 읽는다. [6국02-05] 매체에 따른 다양한 읽기 방법을 이해하고 적절하게 적용하며 읽는다.
2015 개정 국어 교과서 관련 단원	6학년 1학기 6단원 내용 추론하기 - 1~2차시: 다양한 자료에서 드러나지 않은 의미 짐작하기
핵심 질문	• 이미지는 어떻게 말할까?
핵심 지식·기능	이미지는 의도에 맞게 정보를 재구성하여 보여주는 것으로, 보이는 정보를 토대로 보이지 않는 정보를 추론할 수 있다.
수업 의도	<p>이미지는 있는 그대로를 전하는 것이 아니라 관점과 의도에 맞게 정보를 재구성하여 보여주는 것이다. 이렇게 이미지는 특정 장면을 선택하거나 배제함으로써 ‘의미’를 만들어 낸다. 이에 이미지에서 의미를 읽고, 이미지로 이야기를 만들어 내는 능력을 기를 수 있어야 하며, 그 과정은 학교에서 체계적으로 지도되어야 한다. 2015 개정 교육과정에서는 다양한 매체의 유형을 고려하여 적절한 읽기 방법을 선택하고, 이를 활용하여 효과적으로 읽는 능력을 기르도록 하고 있다. 따라서 문자뿐 아니라 그림, 표, 그래프, 사진, 동영상 등이 내용을 전달하는 데 중요한 역할을 한다는 것을 알고 의미 이해에 적용할 수 있어야 한다. 특히 사진은 대다수의 사람들이 ‘사실을 그대로 보여주는 것’이라고 인식하는 경향이 있으므로, 사실 그 외의 것을 이해할 수 있도록 지도되어야 한다. 이 때 배경지식을 활용하여 의미를 구성하는 동시에 누가, 어떤 대상을 위해, 어떠한 형식과 목적으로, 어떻게 의미를 드러냈는지를 파악하는 것이 중요하다. 또한 이미지가 전하는 본래의 의도나 의미를 파악하기 위해서는 이미지가 생산된 맥락을 이해할 수 있어야 하므로 그 맥락에 대한 정보를 제공할 수 있어야 한다. 이 과정을 통해 학생들은 이미지를 보다 비판적인 관점으로 분석하고, 그 속에 담긴 이야기를 읽을 수 있는 능력을 기를 수 있을 것이다.</p>
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> • 사진에서 보이는 정보를 찾아 내는 것으로부터 시작하여 보이지 않는 정보를 추론해 가는 과정으로 나아가도록 한다. 이때 관점의 전환이 이루어져야 하며, 사진을 보는 수용자의 입장에서 사진작가, 즉 생산자의 입장이 되어 보도록 생각의 방향을 설정해 준다. • 학생들이 자유롭게 질문할 수 있도록 하되, 그 질문이 사진의 의미를 이해하는 데 중요한 내용인지 스스로 판단할 수 있게 한다. • 이미지를 플로터로 출력하여 칠판에 게시한 후, 학생들과 함께 생각그물을 완성해 가는 것이 좋다.
국어 자료 및 미디어 유형	이미지, 영상(홍보 영상), 관련 기사



교수·학습 활동 흐름

학습 요소	교수·학습 활동	학습 자료와 매체
1~2차시 이미지의 의미 읽기	<ul style="list-style-type: none"> • [활동 1] <ul style="list-style-type: none"> - 사진을 보고 생각이나 질문하고 싶은 내용 정리하기 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>〈활용 가능한 질문〉</p> <ul style="list-style-type: none"> • 사진에서 무엇을, 혹은 누구를 볼 수 있나요? • 왜 그 대상을, 그러한 구성으로 찍었을까요? • 카메라는 어디에 있을까요? 왜 그러한 위치에서 찍었을까요? <p style="text-align: right;">☞ ‘이렇게도 할 수 있어요’ 참고</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> - 친구들과 질문을 돌려 보며 좋은 질문을 찾고 그에 대한 대답 적어 보기 - 사진이 전하고자 하는 의미 - 사진의 맥락과 관련된 정보를 알기 전과 후의 생각 비교하기 - 사진을 찍은 의도를 고려하며 다시 사진 읽기 - ‘사진의 의미를 읽는 방법’ 정리하기 • [활동 2] <ul style="list-style-type: none"> - 사진이 실린 인터넷 기사 및 내셔널지오그래픽에 대한 안내 	<ul style="list-style-type: none"> • 내셔널지오그래픽 포토 아크전 포스터 (일부 발췌) • 읽을 자료- 더 늦기 전 함께 #SaveTogether... ‘내셔널지오그래픽展’ • 홍보 영상 https://www.youtube.com/embed/Sd6gx5oVoS8

학습 요소별 성취수준(예)

학습 요소	학습 요소별 성취수준 예시	
1차시 이미지의 의미 읽기	상	사진에 나타난 정보를 토대로 보이지 않는 정보를 추론하여 사진의 의미를 설명할 수 있다.
	중	사진에 나타난 정보를 토대로 사진의 의미를 설명할 수 있다.
	하	사진에 나타난 정보를 찾을 수는 있으나 사진의 의미를 설명하지 못한다.
2차시 이미지의 의미 읽기	상	모든 사진에 적용될 수 있는 사진의 의미를 읽는 방법을 제시할 수 있다.
	중	주어진 사진의 의미를 읽는 방법을 제시할 수 있다.
	하	사진의 의미를 읽는 방법을 설명하지 못한다.

* 생활기록부에는 학습 요소별 학생의 성취수준을 종합하여 전체 문장을 구성할 수 있다.

[1차시(상), 2차시(중)의 수준을 보인 학생의 성취수준 예시]

사진에 나타난 정보를 토대로 보이지 않는 정보를 추론하여 사진의 의미를 설명할 수 있으며, 주어진 사진의 의미를 읽는 방법을 제시할 수 있다.



활동 1

1. 이미지의 의미 읽기

❖ 이미지는 포함하고 있는 정보나 표현 방법에 따라 다양한 방식으로 의미를 전달합니다. 다음 물음에 답하여 봅시다.

① 사진을 보고 빈칸에 자신의 생각을 적어 봅시다.

[사진을 설명해요]

[사진이 궁금해요]



[사진작가에게 질문해요]

[사진작가에게 질문해요]

출처: 에듀동아, 2018.4.6.

**②** 모둠 친구들과 돌려 읽으며 친구들이 만든 질문에 답하여 봅시다.

- 사진의 의미를 확인하기에 좋은 질문을 골라 스티커를 붙여 보세요.
(여러 개의 질문을 선택할 수 있어요.)
- 빈 공간을 활용하여 선택한 질문에 대한 여러분의 답을 적어 보세요.
(내가 사진작가라면 이런 답을 할 것 같아요!)

③ 사진에 대하여 질문한 내용과 친구들이 질문에 답한 내용을 생각하며 사진이 전하고자 하는 의미를 생각해 보고, 그렇게 생각한 이유도 적어 봅시다.

사진의 의미	(하자 / 한다.)
이유	

④ 이 사진과 관련된 홍보 영상과 기사를 보고, 사진작가가 의도한 사진의 의미를 확인해 봅시다.

(하자 / 한다.)

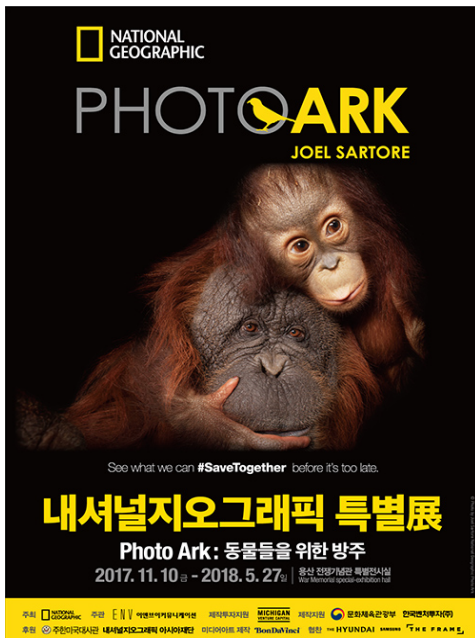
⑤ 다시 한 번 사진을 보고, 사진작가가 의도한 사진의 의미와 관련지어 해석될 수 있는 부분을 찾아봅시다.**⑥** 활동한 내용을 토대로 사진의 의미를 읽는 방법을 정리해 봅시다.

()가 제안하는 ‘사진을 읽는 방법’			
----------------------------------	--	--	--



활동 2

더 늦기 전 함께 #SaveTogether...‘내셔널지오그래픽’展



국내 사진전 사상 최대 관람 인원 기록을 세운 바 있는 국내 명품 사진전 ‘내셔널지오그래픽전’이 5월 27일(일)까지 서울 용산 전쟁기념관에서 특별전으로 선보인다.

지구의 아름다운 모습과 미지의 탐사, 발견을 다룬 기존 전시와는 확연히 다른 주제로 2년 만에 돌아온 내셔널지오그래픽 특별전시 ‘내셔널지오그래픽 특별전 Photo Ark: 동물들을 위한 방주’에서는 친근한 동물들을 비롯해 흔히 만날 수 없었던 또는 지금까지 존재 자체도 몰랐던 다양한 생물들의 사진을 만날 수 있다. 더 나아가 다양한 생물들의 사진을 눈과 가슴으로 만나며, 우리와 지구를 공유하는 다양한 생물들의 존재 가치와 보호의 중요성을 깨달을 수 있는 특별한 전시다.

전시 부제인 ‘Photo Ark’는 130년간 지구를 기록하고 발견, 탐험해온 내셔널지오그래픽과 사진작가 조엘 사토리(Joel Sartore)가 10여 년 전부터 진행해 온 공동 프로젝트다. 본 프로젝트는 동물들을 위한 방주란 해석처럼 너무 늦기 전 많은 사람들에게 위험에 처한 생물 종에 대해 알

리고, 경각심을 일깨워 멸종 위기의 생물 종을 보호하며 동물들에게 도움을 주고자 시작되었다. 사진작가 조엘 사토리는 지구상에 존재하는 약 1만 2000종을 촬영하는 목표를 향해 지금 이 순간에도 카메라에 다양한 생물 종을 담고 있다.

포토 아크 프로젝트를 국내에 처음 소개하는 ‘내셔널지오그래픽 특별전 Photo Ark: 동물들을 위한 방주’에서는 멸종 위기에 처한 동물들의 사진을 비롯해 처음 접하지만 너무나도 사랑스러운 생물 종, 동물원에서 만났던 친근한 동물들이지만 보호가 필요한 동물 등 생물 5000여 종을 만날 수 있다.(후략)

※ 출처: 에듀동아(http://edu.donga.com/?p=article&ps=view&at_no=20180406113431628846 2018.4.6.

일부 수정하여 재구성, 검색일: 2018.6.22.)

• 내셔널지오그래픽은 이런 곳이에요.

내셔널지오그래픽은 매년 전 세계의 수많은 연구와 환경 보호 프로젝트를 지원하며 탐험이나 환경 보호를 통해 지구와 인류를 위해 공헌하고 있는 단체입니다.

내셔널지오그래픽은 TV 채널, 잡지, 여행이나 탐험, 책, 지도, 제품, 아동 미디어 등 다양한 영역에서 과학자, 사진작가, 언론인들의 놀라운 소식을 전하며 지구와 인류, 그리고 ‘우리’를 둘러싼 살아 있는 이야기를 전합니다.

* ‘내셔널지오그래픽’ 홈페이지에 들어가 보면 더 많은 정보를 확인할 수 있어요.



지도 자료

이런 활동입니다

☀ 수업 제재 설명

- 본 활동에 제시된 사진은 ‘내셔널지오그래픽’ 사진전의 작품 중 하나이자 해당 전시회의 홍보를 위한 포스터에서 발췌한 사진이다. 내셔널지오그래픽은 매년 전 세계의 수많은 연구와 환경 보호 프로젝트를 지원하며 탐험이나 환경 보호를 통해 지구와 인류를 위해 공헌하고 있는 단체이다. 특히 이번 ‘Photo Ark: 동물들을 위한 방주전’은 멸종 위기에 있는 생물 종에 대하여 알리는 동시에 ‘더 늦기 전 함께 #Save Together’의 문구처럼 동물을 보호하자는 메시지를 전하기 위해 기획되었다.
- 본 프로젝트를 진행해 온 사진작가 조엘 사토리(Joel Sartore)는 사람들이 관심을 갖는 것만으로도 동물들을 충분히 구할 수 있다는 것을 알리고 싶어하였고, 동물들의 눈을 마주할 수 있는 작품을 전시함으로써 동물의 눈을 들여다보며 동물이 사람과 크게 다르지 않음을 인식할 수 있도록 하였다. 사진작가는 동물들이 있는 곳으로 찾아가 간이 스튜디오를 설치하고 검은색이나 흰색 천만을 배경으로 사용하며 사진을 찍었다. 방해 요소 없이 동물들에게만 집중하기 위해서인데 실제 촬영 시간도 5분을 넘기지 않으며 자연스러운 동물의 모습을 담기 위해 노력하였다고 한다.
- 이 사진은 주제적 가치가 있고, 그와 관련하여 학생들에게 전하는 의미가 강렬한 편이다. 다만 사진이 전하고자 하는 의미가 말이나 글로 전해지지 않고, 사진 속에 있는 동물과 동물의 시선과 표정, 자세 등에서 끌어낼 수 있는 것이라는 점에서 학생들의 분석과 질문, 대답이 중요해진다. 이 과정이 학생들에게는 활동 그 자체로 유의미한 학습이 되고, 또한 배경지식에 따라 다른 관점으로도 무난하게 해석될 수 있는 여지를 지닌 사진이라는 점에서 학생들에게는 분석의 대상으로 적합하다.
- 상기 정보들은 읽을거리, 영상을 제공하는 단계에서 학생들에게 관련된 맥락으로 안내됨으로써 사진의 의미를 읽는 자원이 되어야 한다. 내셔널지오그래픽 포토 아크전에 대한 소개는 관련 홈페이지 및 홍보 영상으로도 확인할 수 있다.

- 홈페이지 <https://ngphotoark.modoo.at/?link=bd6ogj2p>
- 홍보영상 <https://www.youtube.com/embed/Sd6gx5oVoS8>

☀ 이미지의 의미 읽기

- 이미지에 드러난 정보를 확인하는 동시에 감추어진 정보를 추측하는 과정을 통해 이미지가 전하고자 하는 의미를 이해하도록 하는 활동이다.
- 이미지의 정보는 사실을 포함하기도 하지만 대부분은 누군가의 관점과 의도가 반영되어 재구성된 것이다. 학생들은 사진을 보고, ‘설명하기(정보 확인)-질문하기(확인한 정보에 대한 질문)-질문하기(작가의 의도에 대한 질문)’의 과정을 통해 사진의 의미를 해석해 간다. 이때 각자의 배경지식이 적극적으로 활용될 수 있어야 하며, 광범위한 배경지식들이 이미지의 특정 정보들과 만나 의미의 닻을 내리게 된다. 학생들은 배경지식을 활용하여 의미를 구성하는 동시에 누가, 어떤 대상을 위해, 어떠한 형식과 목적으로, 어떻게 드러냈는지를 파악할 수 있어야 한다.
- 이 활동을 통해 학생들은 ‘사진을 읽는 방법’을 최종적으로 정리하게 된다. 이 과정은 학습 내용을 정리하는 수준을 넘어 각자의 삶에서 적용할 기준이나 규칙을 설정하게 한다는 점에서 의의가 있다. 지식이 뒷받침되지 않은 기능은 다른 상황으로 쉽게 전이될 수 없다는 점에서 본 활동은 이미지의 의미를 읽는 지식적 기반을 마련하는 데 중요한 역할을 한다.
- 이 수업에서는 학생들의 사고를 촉진하기 위해 다음과 같은 질문을 활용할 수 있다.

〈기본적인 관점을 형성하기 위하여 사용할 수 있는 질문〉

- ▶ 사진에서 무엇을 볼 수 있나요?
- ▶ 왜 그 대상을 그 장소에서 찍었을까요?
- ▶ 카메라는 어디에 있을까요? 왜 그러한 위치에서 찍었을까요?
- ▶ 배경이나 조명은 사진의 분위기에 어떤 영향을 줄까요?
- ▶ 대상의 의상이나 몸짓은 어떠한가요? 왜 그럴까요?

사진을 제시한 후, 학생들이 보다 의미 있는 관점에서 사진의 정보를 읽어 낼 수 있도록 지원하기 위한 질문이다. 비판적 이해의 단계로 가기 전, 기본적으로 인지해야 할 정보들을 확인할 수 있도록 하는 과정으로 위의 질문들은 상황에 맞게 선택적으로 제시되어야 한다. 이때 교사는 학생들의 작은 발견도 가볍게 넘어가지 않고 각각의 반응에 의미를 부여함으로써 궁극적으로 사진이 말하고자 하는 내용을 추론하는 데 유의미한 정보로 기여할 수 있도록 해야 할 것이다.

〈비판적 이해를 돕기 위한 질문〉

- ▶ 이미지가 보여 주고 있는 정보와 감추고 있는 정보는 무엇인가요?
- ▶ 이미지가 전하고자 하는 의미는 무엇이며, 그러한 의미를 만들어 내는 요소들은 무엇일까요?



선택된 정보와 배제된 정보의 확인을 통해 이미지의 의미를 추론하고, 추론의 근거들을 생각하도록 하는 과정이다. 사진작가의 존재를 가정하여 사진을 찍은 의도에 대한 질문을 만들고, 사진작가의 입장에서 대답해 보는 과정을 통해 관점을 전환함으로써 비판적 이해가 활성화될 수 있다.

〈‘사진을 읽는 방법’을 정리하는 과정에서 사용할 수 있는 질문〉

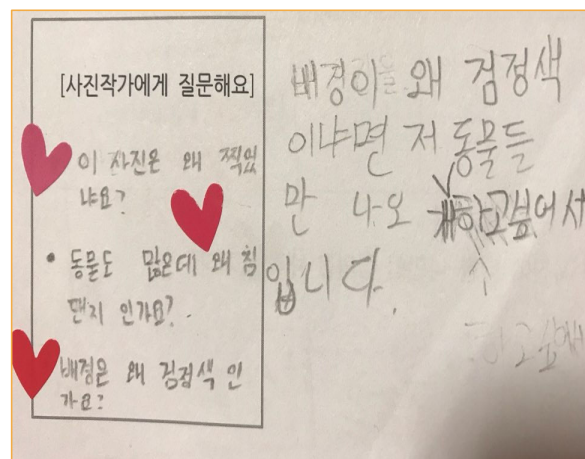
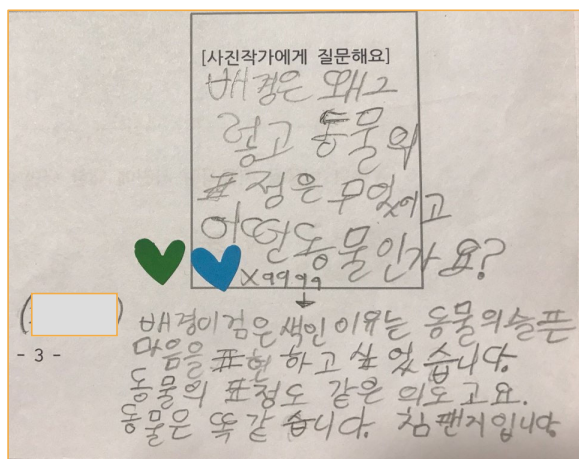
- ▶ 사진을 ‘보는’ 방법이 아니라 사진을 ‘읽는’ 방법이라고 한 이유는 무엇일까요?
- ▶ 사진이 전달하고자 하는 의미를 알기 위해서는 무엇을 보아야 할까요?
- ▶ 사진이 전달하고자 하는 의미를 알기 위해서는 어떠한 자세로 사진을 보아야 할까요?
- ▶ 이 사진이 아닌 다른 사진의 의미를 읽을 때에도 적용될 수 있는 방법일까요?

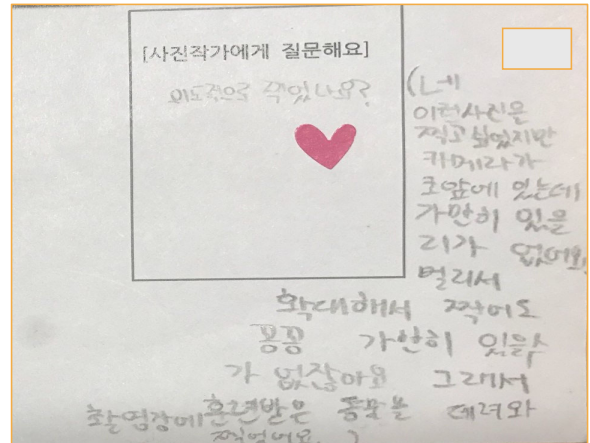
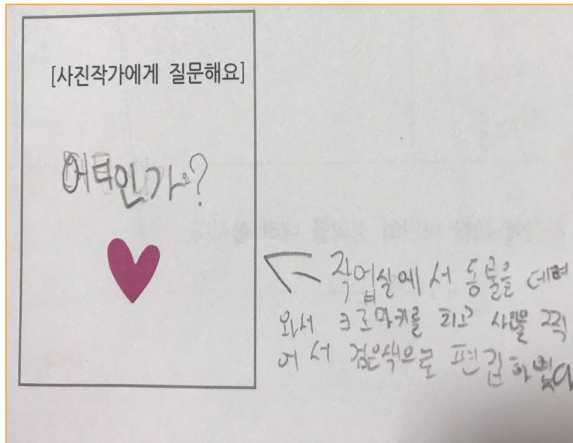
‘왜 사진을 읽는 방법이라고 했을까?’ 하는 질문만으로도 학생들은 사진의 의미를 확인하는 과정에 대해 수업 시간에 느끼고 경험한 바를 환기하여 자신의 언어로 정리할 수 있게 된다.

- 교사가 각 과정에서 학생들의 사고를 촉진시키기 위한 질문을 적절하게 활용한다 하더라도 모든 학생들이 사진의 의미를 정확하게 해석할 수 있는 것은 아니다. 이때 학생의 오독 또한 사진에 대하여 개인이 반응하게 되는 과정으로 보아, 의미 있는 것으로 수용되어야 한다. 관점에 따라 사진의 의미는 다르게 해석될 수 있으며, 그 해석이 정확한 의미로 이어지는 것은 사진이 생산된 맥락에 대한 이해가 있을 때 가능한 일이기 때문이다. 이처럼 사진의 의미를 읽는 과정 자체가 모호한 과정이므로 이미지와 언어의 차이를 아는 것에 의미를 두되, 정답을 강요하지는 않도록 해야 한다.

- 학생 활동 결과의 예는 다음과 같다.

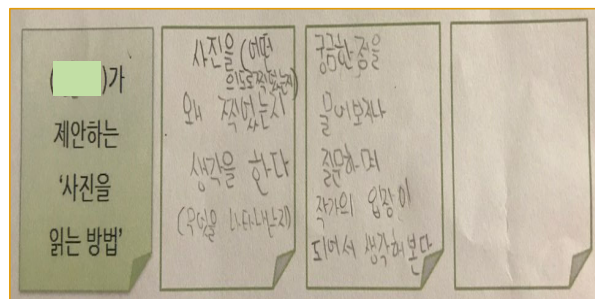
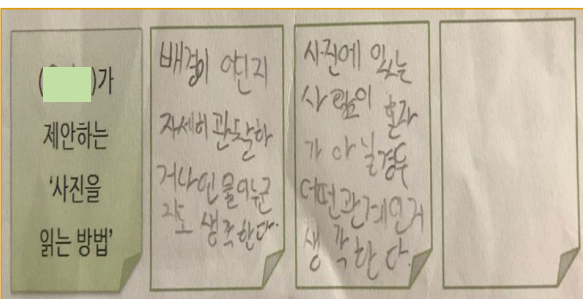
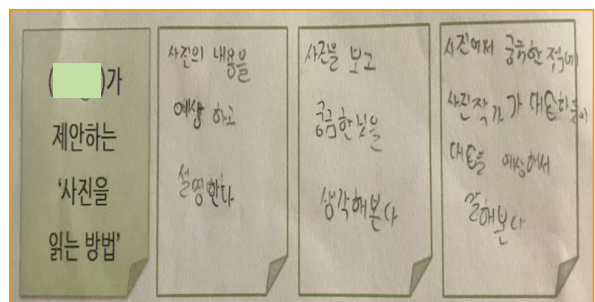
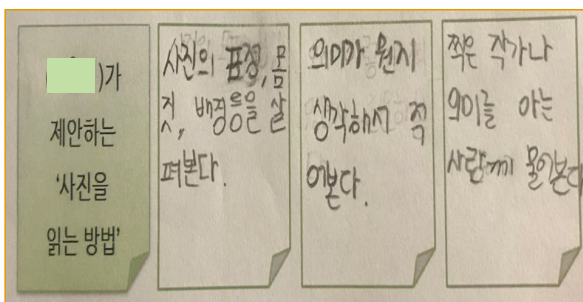
먼저, 2번 활동과 관련하여 사진의 의미를 확인하는 데 유용한 질문을 골라 스티커를 붙이고, 사진작가의 입장에서 의도를 설명하는 장면이다.

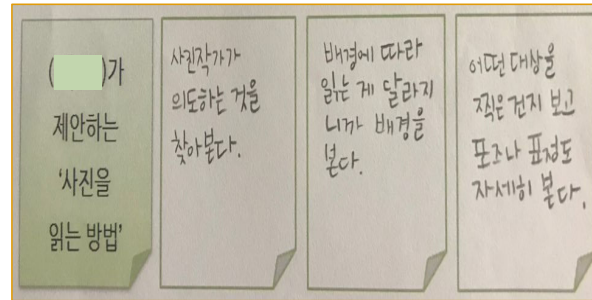
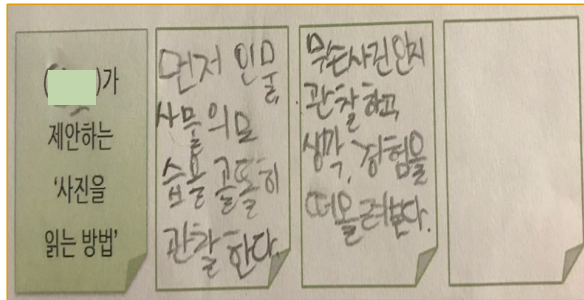
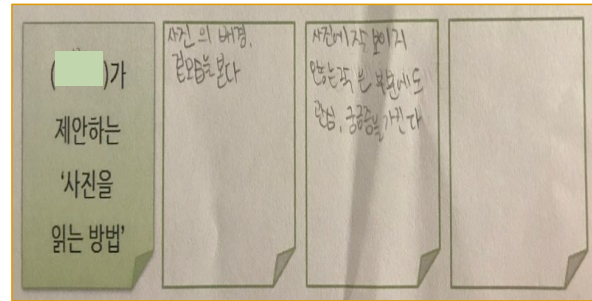
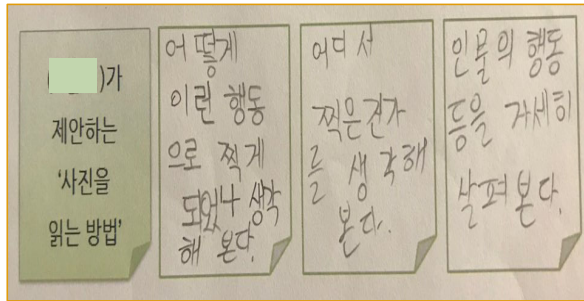




- ▶ 질문 1: 배경은 왜 그렇고 동물의 표정은 무엇이고 어떤 동물인가요?
대답 1: 배경이 검은색인 이유는 동물의 슬픈 마음을 표현하고 싶었습니다. 동물의 표정도 같은 의도고요. 동물은 똑같습니다. 침팬지입니다.
- ▶ 질문 2: 배경은 왜 검정색인가요?
대답 2: 배경이 왜 검정색이냐면 저 동물들만 나오게 하고 싶어서입니다.
- ▶ 질문 3: 어디인가요?
대답 3: 작업실에서 동물을 데려와서 크로마키를 하고 사진을 찍어서 검은색으로 편집하였습니다.
- ▶ 질문 4: 의도적으로 찍었나요?
대답 4: 네, 이런 사진을 찍고 싶었지만 카메라가 코앞에 있는데 가만히 있을 리가 없어요. 멀리서 확대해서 찍어도 공공 가만히 있을 수가 없잖아요. 그래서 촬영장에 훈련받은 동물을 데려와 찍었어요.

다음은 6번 활동과 관련하여 학생들이 제안한 ‘사진을 읽는 방법’이다.





이렇게도 할 수 있어요

☀ 질문 쪽지를 토대로 질문하기

- 학생들은 이미지의 의도를 알기에 적합한 질문을 찾아내는 것을 어려워하거나 중요한 질문을 생성해 내지 못할 수도 있다. 이러한 경우, 교사가 중요한 질문을 학생들에게 제시하거나 비슷한 질문이 나오도록 유도할 수 있다.
- 아래의 질문들을 영역별로 자른 후, 모둠마다 한 가지 영역의 질문을 나누어 준다. 각 모둠에서 맡은 질문에 대하여 논의한 내용을 학급 친구들과 공유하며 사진의 의미를 확인해 가는 것도 좋은 방법이다.

- ▶ 사진에서 무엇을, 혹은 누구를 볼 수 있나요?
- ▶ 왜 그 대상을, 그러한 구성으로 찍었을까요?
- ▶ 다른 방법으로 구성했다면 어떤 차이가 생겼을까요?
- ▶ 카메라는 어디에 있을까요?
- ▶ 그 카메라를 그런 위치에 둔 이유는 무엇일까요?
- ▶ 다른 곳에 카메라를 놓았다면 어떤 차이가 생겼을까요?
- ▶ 카메라와 사물의 거리는 어떠할까요?
- ▶ 왜 그러한 거리에서 사진을 찍었을까요?
- ▶ 사진을 촬영한 시간이나 장소, 배경에 대하여 말할 수 있는 것에는 어떤 것이 있나요?
- ▶ 배경이나 조명은 사진의 분위기에 어떤 영향을 줄까요?
- ▶ 등장인물의 의상에 대해서 어떻게 생각하나요?
- ▶ 등장인물의 의상이나 몸짓은 어떠한 인상을 주나요?

광고의 표현과 사회적 의미 읽기

대상 학년	초등학교 5~6학년
교과 역량	<div> <div>■ 비판적·창의적 사고 역량</div> <div>□ 자료·정보 활용 역량</div> <div>■ 의사소통 역량</div> </div> <div> <div>□ 공동체·대인 관계 역량</div> <div>□ 문화 향유 역량</div> <div>□ 자기 성찰·계발 역량</div> </div>
국어과 성취기준	<p>[6국02-04] 글을 읽고 내용의 타당성과 표현의 적절성을 판단한다.</p> <p>[6국02-05] 매체에 따른 다양한 읽기 방법을 이해하고 적절하게 적용하며 읽는다.</p> <p>[6국03-02] 목적이나 주제에 따라 알맞은 내용과 매체를 선정하여 글을 쓴다.</p> <p>[6국03-03] 목적이나 대상에 따라 알맞은 형식과 자료를 사용하여 설명하는 글을 쓴다.</p>
2015 개정 국어 교과서 관련 단위	<p>6학년 2학기 6단원 세계에 대한 관심</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1~2차시: 공익 광고를 보고 의도 파악하기 - 3~4차시: 광고의 표현 특성 알기, 광고에서 과장하거나 감추는 내용 알아보기

핵심 질문	• 광고는 어떻게 말할까?
핵심 지식·기능	<p>광고주와 제작자는 광고를 통해 자신의 의도를 전달하고, 소비자를 설득하고자 하는 목적을 가지고 광고를 만든다. 광고의 의미는 직접 드러나 있는 경우와 그렇지 않은 경우가 있기 때문에 소비자는 광고의 특성을 이해하고, 적절한 전략과 방법을 사용하여 광고의 의미를 읽고 표현해야 한다.</p>
수업 의도	<p>초등학생이 미디어가 말하는 방법에 대해 이해하고 비판적으로 수용하는 것은 매우 어려운 일이다. 그렇기 때문에 학생들이 일상에서 쉽게 접할 수 있는 ‘광고’로 미디어가 말하는 방법에 대해 접근하고자 한다. 광고는 진입 장벽이 낮은 텍스트인 동시에 생산자가 자신의 의도를 교묘하게 감춰 놓아 제대로 읽기 어려운 텍스트이기도 하다. 학생들이 광고라는 친숙한 소재를 ‘낯설게 보기’ 시작함으로써 광고가 겉으로 드러내고 있는 것과 숨기고 있는 것을 찾아내고, 그렇게 만든 광고 제작자와 광고주의 의도를 비판적으로 따져 보는 활동으로 ‘광고는 어떻게 말할까?’라는 핵심 질문에 다가가고자 한다.</p> <p>2015 개정 국어과 교과서 6학년 2학기 6단원은 정보의 타당성과 표현의 적절성 판단을 위해 뉴스와 광고를 주요 제재로 삼아 구성되었다. 교과서 내에서 다루지 못하고 있는 ‘광고 요소별로 읽기’를 다룬다는 점에서 학생들이 광고를 꼼꼼하고 비판적으로 읽을 수 있게 도와준다.</p>
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> • 학생들이 광고를 많이 보고, 만들어 왔지만 광고 자체를 학습 내용이자 목표로 수업을 해 본 경험을 많지 않을 것이다. 그렇기 때문에 이 수업의 목적과 필요성에 대해 교사가 먼저 인식하고 이것을 학생들과 공유하는 것이 중요하다. 또한 학생들이 광고를 보고 무심코 던지는 반응에 주목하고 이것의 의미를 함께 해석할 수 있도록 주의를 기울여야 한다. • 광고를 자세하고 꼼꼼하게 분석하는 활동이기 때문에 광고를 여러 번 보는 것은 필수적이다. 지면 광고, 인쇄 광고의 경우에는 문제가 없지만 영상 광고의 경우 제약이 있을 수 있다. 학교의 태블릿 PC 또는 개인 스마트폰 등을 사용하여 학생이 원하는 만큼 광고를 볼 수 있는 환경을 만들어 주는 것이 좋다. 학교 사정상 어렵다면 교사가 학생의 요구를 반영하여 반복 재생해 주도록 한다.
국어 자료 및 미디어 유형	광고(인쇄 광고, 영상 광고), 이미지



교수·학습 활동 흐름

학습 요소	교수·학습 활동	학습 자료와 매체
1차시 광고 모으기	• [활동 1] - 우리 주변의 광고 모으기 - 수집한 광고 분류하기	• 우리 주변에서 수집할 수 있는 다양한 광고
2~3차시 광고 읽기 - 인물 읽기	• [활동 2] - 광고 속 인물 읽기 ① 광고에 등장하는 인물을 함께 분석하기(교사 모델링) ② 광고에 등장하는 인물 1명을 자세히 분석하기 <활용 가능한 질문> • 광고를 보고 어떤 느낌이 들었나요? • 광고에서 제일 먼저 어떤 점에 주목하게 되었나요? • 광고에는 어떤 인물이 등장하나요? ☞ ‘이렇게도 할 수 있어요’ 참고	• 영상 광고 - 「○○ 키즈폰2 광고」
4차시 광고 읽기 - 배경 읽기	• [활동 3] - 광고 속 배경 읽기 <활용 가능한 질문> • 광고에 등장하는 배경에는 어떤 것들이 있나요? ☞ ‘이렇게도 할 수 있어요’ 참고	• 영상 광고 - 「○○ 키즈폰2 광고」
5차시 광고 읽기 - 글(자) 읽기	• [활동 4] - 광고 속 글(자) 읽기 ① 광고 속 글(자) 모으기 ② 광고 속 글(자) 분류하기	• 영상 광고 - 「○○ 키즈폰2 광고」
6차시 광고 읽기 - 종합하기	• [활동 5] - 광고 읽기를 통해 배운 내용 종합하기 <활용 가능한 질문> • 우리가 본 광고는 제품에 대해 어떤 점을 알려 주고 있나요? ☞ ‘이렇게도 할 수 있어요’ 참고	
7차시 광고 정리하기	• [활동 6] - 수업 소감문 쓰기	

학습 요소별 성취수준(예)

학습 요소	학습 요소별 성취수준 예시	
1차시 광고 모으기	상	우리 주변의 광고를 수집하고, 기준을 정해 분류할 수 있다.
	중	우리 주변의 광고를 수집할 수 있으나 기준을 정해 분류하기는 어렵다.
	하	우리 주변의 광고 수집과 분류하기 활동을 어렵다.
2~3차시 광고 읽기 -인물 읽기	상	영상 광고를 보고 광고에 등장하는 인물에 관련된 내용을 찾을 수 있고, 찾은 내용에 대해 생각 덧붙이기를 하여 보다 깊이 있게 읽을 수 있다.
	중	영상 광고를 보고 광고에 등장하는 인물에 관련된 내용을 찾을 수 있으나 그에 대한 생각 덧붙이기는 어렵다.
	하	영상 광고를 보고 광고에 등장하는 인물에 관해 직접 드러나는 내용을 찾지 못한다.
4차시 광고 읽기 -배경 읽기	상	영상 광고를 보고 광고의 배경을 찾아 그 의미를 분석할 수 있다.
	중	영상 광고를 보고 광고의 배경을 찾을 수 있으나 의미 분석을 어렵다.
	하	영상 광고를 보고 광고의 배경을 찾지 못한다.
5차시 광고 읽기 -글(자) 읽기	상	영상 광고를 보고 광고에 사용된 글(자), 광고 문구 등을 찾아 분석할 수 있다.
	중	영상 광고를 보고 광고에 사용된 글(자), 광고 문구 등을 찾을 수 있으나 의미 분석을 어렵다.
	하	영상 광고를 보고 광고에 사용된 글(자), 광고 문구를 찾지 못한다.
6차시 광고 읽기 -종합하기	상	영상 광고를 보고 광고의 겉에 드러난 것과 안에 감추어진 것에 관한 문제점을 찾고 해결 방법을 구안할 수 있다.
	중	영상 광고를 보고 광고의 겉에 드러난 것과 안에 감추어진 것에 관한 문제점을 찾을 수 있으나 해결 방법이 미흡하다.
	하	영상 광고를 보고 광고의 겉에 드러난 것과 안에 감추어진 것의 문제점을 찾지 못한다.
7차시 광고 정리하기	상	광고 수업 소감문 쓰기 활동을 통해 광고를 요소별로 읽는 방법을 되돌아보고, 광고 읽기에 대해 성찰하는 태도를 가질 수 있다.
	중	광고 수업 소감문 쓰기 활동을 통해 광고를 요소별로 읽는 방법을 되돌아볼 수 있다.
	하	광고 수업 소감문 쓰기 활동과 광고 요소별로 읽기를 연결 짓지 못한다.

• 생활기록부에는 학습 요소별 학생의 성취수준을 종합하여 전체 문장을 구성할 수 있다.

[1차시(상), 2~3차시(중), 4차시(상), 5차시(상), 6차시(중), 7차시(중)인 학생의 성취수준 예시]

우리 주변의 광고를 수집하고, 기준을 정해 분류할 수 있다. 영상 광고를 보고 광고에 등장하는 인물에 관련된 내용을 찾을 수 있으나 그에 대한 생각 덧붙이기는 어렵다. 영상 광고를 보고 광고의 배경을 찾아 그 의미를 분석할 수 있으며 광고에 사용된 글(자), 광고 문구 등의 의미를 찾을 수 있다. 영상 광고를 보고 광고의 겉에 드러난 것과 안에 감추어진 것에 관한 문제점을 찾을 수 있으나 해결 방법이 미흡하다. 광고 수업 소감문 쓰기 활동을 통해 광고를 요소별로 읽는 방법을 되돌아볼 수 있다.



광고를 모으기, 읽기, 정리하기

광고 모으기

광고 읽기

광고 정리하기



활동 1

1. 우리 주변의 광고 모으기

- 1 우리 주변의 여러 가지 음식 광고를 모아 봅시다. 우리 주변에서는 어떤 광고들을 찾아볼 수 있나요?



- 2 우리 주변의 광고들은 어떤 특징을 가지고 있나요? 친구들과 함께 이야기해 봅시다.

2. 수집한 광고 분류하기

- 1 각자 자신이 가져온 광고를 꼼꼼하게 살펴보면서, 어떤 특징이 있는지 파악해 봅시다.



- 2 모둠 친구들의 광고를 모두 모아 보고 각 광고의 특징을 비교해 봅시다. 그리고 모둠별 분류 기준을 세워 광고들을 분류해 봅시다.

- ‘어떤 기준’으로 분류할 것인지, 왜 그 ‘기준’으로 분류하려고 하는지에 대해서 충분히 토의하도록 합니다.
- <분류 기준의 예> 글이 많은 광고, 그림이 많은 광고, 색이 화려한 광고와 그렇지 않은 광고, 광고가 있었던 장소(현관문, 잡지, 인터넷 등)





지도 자료

이런 활동입니다

☀ 우리 주변의 광고 모으고 분류하기

- 학생들이 자신의 주변의 광고를 모으고, 그 광고들을 각자의 기준으로 분석해 보는 활동이다. 학생들은 생활 속에서 많은 광고를 접하며 살아가는데 이를 의식하지는 못한다. 내 주변에 얼마나 많은 광고들이 존재하고, 그것들이 나의 생활과 어떤 관련을 맺고 있는지를 스스로 느껴 보는 활동이다.
- 학생들은 지금까지 많은 광고를 접하였지만 그 광고들의 의미를 따져 읽은 적은 거의 없을 것이다. 학생들이 쉽게 접할 수 있는 ‘음식 광고’를 모아 보고 각 광고의 특징을 살펴보는 과정을 통해 ‘광고’가 자세히 읽을 만한 가치가 있는 텍스트임을 알고, 광고를 찬찬히 살펴보는 도입 활동이다.
- 이 활동에서 중요한 것은 수집한 광고를 ‘어떤 기준’으로 분류할 것인지를 결정하는 과정이다. 교사는 학생들이 ‘왜 그 기준으로 분류하려고 하는지’를 토의할 수 있는 충분한 시간을 마련해 주어야 한다. 이 과정을 통해 학생들이 결정한 기준 중에는 광고를 볼 때 주의를 기울여야 하는 요소, 광고를 만드는 사람이 주의를 기울인 요소 등이 포함되어 있을 것이다. 교사는 학생들이 찾아낸 이 기준을 광고 읽기 수업의 유의미한 기준점으로 삼아 수업을 진행할 수 있도록 학생들의 활동 과정에 주의를 기울여야 한다.



이렇게도 할 수 있어요

☀ 스스로 찾아내고 덧붙이기

- 먼저 학생들이 각자 가져온 광고 종이 가운데에 붙이고, 이 광고를 꼼꼼하게 살펴보면서 이 광고를 보면서 내가 찾아낸 것, 나의 생각과 느낌을 적는다. 이어서 모둠 친구들의 광고 분석 내용을 둘러보면서 친구와는 다른 색깔의 필기구로 내가 친구 광고에서 찾아낸 것, 나의 생각과 느낌을 덧붙인다.

광고를 모으기, 읽기, 정리하기

광고 모으기

광고 읽기

광고 정리하기



활동 2

1. 광고 속 인물 읽기

- ① 광고 속에는 광고를 구성하는 여러 가지 요소들이 들어 있습니다. 광고에 등장하는 인물은 그 중 하나입니다. 이 광고는 어떤 내용인지, 누가 등장하는지 등에 주의를 기울이며 광고를 봅시다.



출처: ○○ 키즈폰2 광고(<https://www.youtube.com/watch?v=NCBf7MaNHk8>)

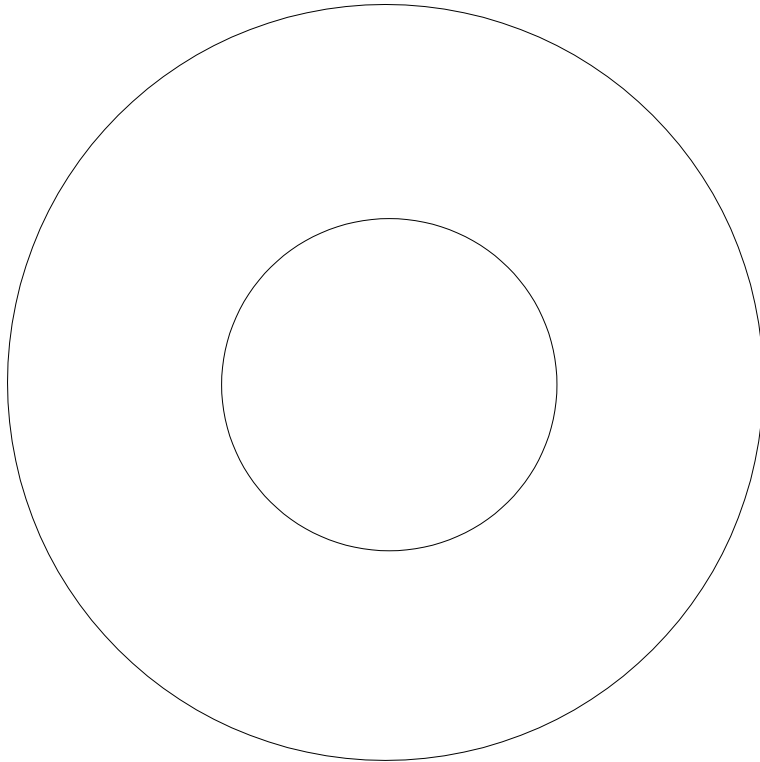
(1) 무엇에 대한 광고입니까?

(2) 이 광고에는 어떤 인물들이 등장하나요?



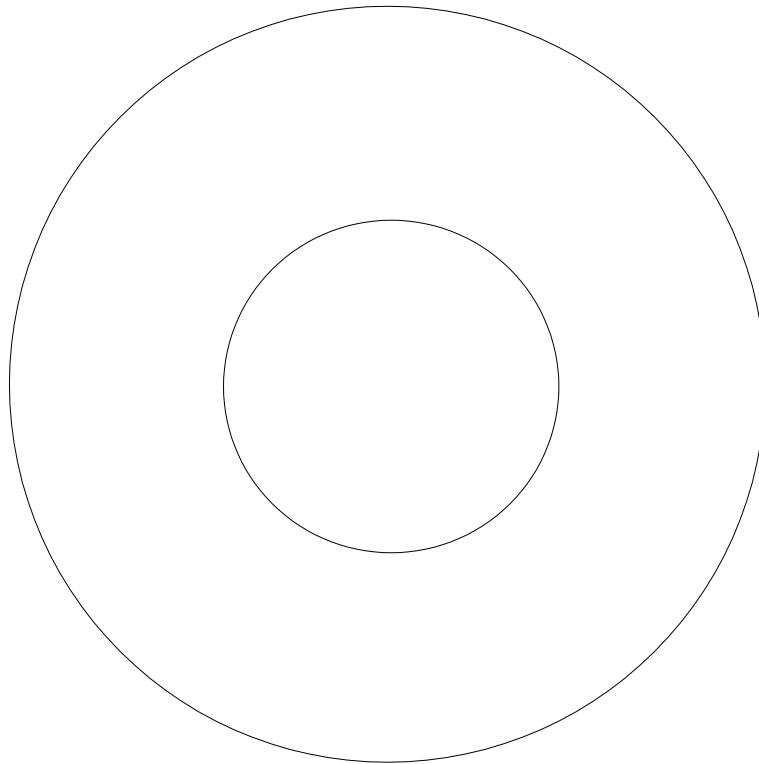
(3) 이 광고를 다시 보고, 광고에 등장하는 인물을 중심으로 함께 분석해 봅시다.

- 가장 안쪽 원에 분석하고자 하는 등장인물의 이름을 적습니다.
- 그 바깥 원에는 광고를 보면 바로 보이는 것, 들리는 것 등을 적습니다. 이때, 나름의 분류 기준이 있다면 칸을 나누어도 좋습니다.
- 광고를 보면 바로 보이는 것과 들리는 것에 대한 나의 생각이나 질문 등을 그 바깥쪽에 자유롭게 이어 적습니다.



- ② 광고를 다시 보고, 광고에 나오는 인물 중 한 명을 자세히 보며 광고 속 인물에 관한 내용을 정리해 봅시다.

- 가장 안쪽 원에 분석하고자 하는 등장인물의 이름을 적습니다.
- 그 바깥 원에는 광고를 보면 바로 보이는 것, 들리는 것 등을 적습니다. 이때, 나름의 분류 기준이 있다면 칸을 나누어도 좋습니다.
- 광고를 보면 바로 보이는 것과 들리는 것에 대한 나의 생각이나 질문 등을 그 바깥쪽에 자유롭게 이어 적습니다.



- ③ 광고 속 인물에 관한 내용과 관련된 생각과 느낌, 질문 등을 ②에서 정리한 내용에 보태어 봅시다.



활동 3

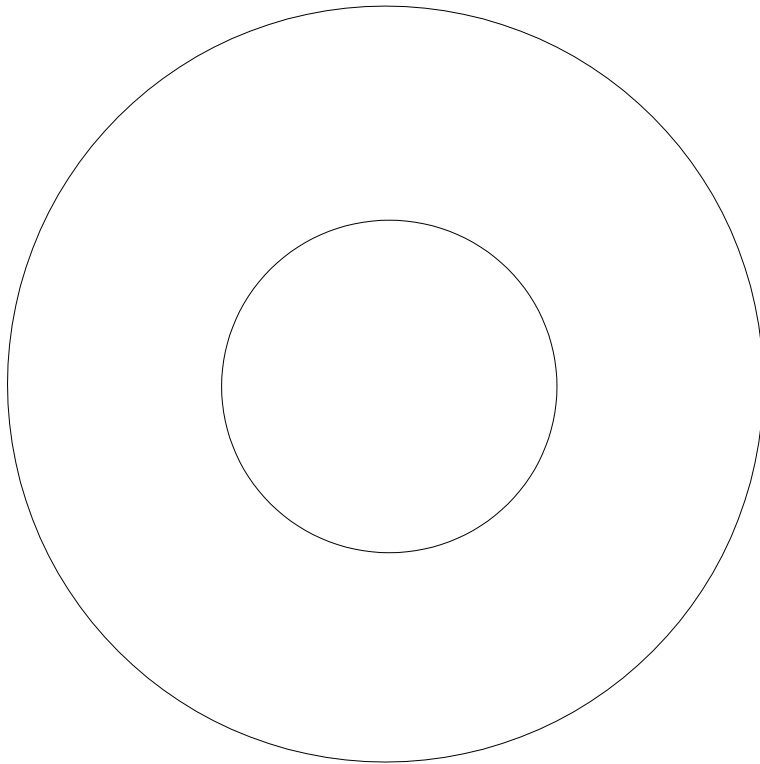
2. 광고 속 배경 읽기

- ① 광고에서 찾을 수 있는 장소에는 어디가 있나요? 광고 속 배경 중 장소가 아닌 것도 있나요?

광고 속 장소	배경이지만 장소가 아닌 것

- ② 광고를 다시 보고 광고 속 배경에 대해 분석해 봅시다.

- 가장 안쪽 원에 내가 찾은 광고 속 배경을 적습니다.
- 그 바깥 원에는 이 배경을 구성하는 것들, 배경이 무엇인지를 알 수 있게 해 준 것들을 찾아 적습니다.
- 원의 바깥에는 내가 찾은 것들에 대한 생각이나 느낌, 질문 등을 이어 적어 봅시다.





활동 4

3. 광고 속 글(자) 읽기

- ① 이 광고를 보고 눈에 보이는 글(자)들을 모두 쓰고 모아 봅시다.

- ② ①에 쓴 글(자)들을 살펴봅시다. 그리고 이 글(자)들을 모듬별로 기준을 나누어 분류해 봅시다.

- ‘어떤 기준’으로 분류할 것인지, 왜 그 ‘기준’으로 분류하려고 하는지에 대해서 충분히 토의하도록 합니다.
- 분류 기준에 따라 접착식 메모지의 광고 문구들을 다시 붙여 봅시다.

- ③ 이 문구들을 말로 하지 않고 글(자)로 써서 나타낸 이유가 무엇일지 친구들과 이야기해 봅시다.



4. 배운 내용 종합하기

	이 광고에서 직접 드러내서 말하고 있는 것을 찾고, 그 중 문제의 원인이 될 수 있는 부분에 V 표시하기	왜 그렇게 생각하나요?	해결 방법
제품			
제품을 구입했을 때 할 수 있는 행동			



☀ 수업 제재 설명

- 이 수업에서 사용하는 제재는 ‘키즈폰 광고’이다. 이 광고는 광고의 주인공이 자신의 일상 생활에서 키즈폰을 어떻게 활용하고 있는지를 보여 주면서 키즈폰의 기능과 유용성 등에 대해 설명하고 있다. 초등학교 5~6학년군 학생들은 키즈폰에 대한 직간접적 경험을 가지고 있기 때문에 배경지식을 활용하기에 좋다. 또한, 본 광고 수업을 하는 시점에서는 해당 상품을 좀 더 멀고 높은 지점에서 바라볼 수 있는 안목을 지닌다는 점에서 상품을 사용할 때는 알지 못했던 것들을 찾아낼 수 있다.
- 이 광고는 키즈폰이라는 물건뿐만 아니라 이 제품을 갖게 될 경우 이 제품을 통해 누릴 수 있는 문화도 광고의 대상으로 포함하고 있다. 키즈폰을 가졌을 때 할 수 있는 행동(행위)들을 주인공과 그 친구들의 행동으로 표현하여 구매 욕구를 자극한다. 이와 동시에 키즈폰을 가졌을 때 할 수 있는 놀이와 그 놀이에서 중심에 있는 사람이 키즈폰을 가진 학생이라는 점을 지속적으로 부각시키면서 광고 상품을 구입한다는 것이 상품 구입을 이상의 가치를 지니고 있다는 점을 보여 준다.
- 또한 이 광고는 광고 속 학생들 간의 관계 설정과 관련하여 학교 폭력 문제, 친구들의 허락을 받지 않고 사진을 찍음으로써 생길 수 있는 초상권 침해 문제 등 아이들의 삶과 밀접하게 관련된 사회 문제들을 담고 있다. 본 광고를 교수·학습 자료의 제재로 선정한 것은 학생들에게 이러한 문제 행동을 그대로 받아들이도록 하기 위한 목적이 아니라 광고에 투영된 어린이들의 문화와 행동에 대해서도 비판적으로 그 의미를 읽어낼 수 있도록 유도하기 위한 목적에서이다.
 하지만 본 교수·학습 자료로 실제 수업을 했을 때, 학생들은 이와 같은 문제를 스스로 찾아내었다. 학생들은 광고에서 놀이를 주도하는 학생과 그렇지 않은 학생 간의 관계가 어떻게 설정되어 있는지, 해당 광고의 키즈폰을 가지고 있어야만 친구들과의 관계에서 중심이 될 수 있는지, 친구의 사진을 허락 없이 찍거나 찍은 사진을 우스꽝스럽게 변형하는 것은 어떠한 문제를 가지는지 등 여러 가지 문제점을 찾아냈다. 이러한 활동을 통해 학생들은 광고 속의 고정적 이미지가 어떻게 표현되어 있고, 이것이 사회의 고정된 이미지를 어떻게 시각적으로 표현하고 있는지를 스스로 탐구하였다.



☀ 광고 속 인물 읽기

- 학생들은 이 활동을 통해 평소에 광고를 보던 방식과는 다른 방식을 경험하게 된다. 교사는 학생들이 광고 꼼꼼하게 읽기의 목적과 필요성을 알고 능동적으로 찾을 수 있도록 안내해야 한다. 교사와 학생이 함께 광고를 읽는 것에서 시작하여 그 주체가 점차 학생으로 이양될 수 있도록 하고, 함께 광고를 읽을 때도 학생들이 찾아낸 것을 우선 분석 대상으로 삼으며, 학생들이 발견한 요소가 심화확장될 수 있도록 발문하도록 한다. 이 과정을 통해 광고를 읽는다는 것이 어렵거나 특별한 일이 아니라는 것을 인식하여 이후의 모듈 수업에서 학생이 주체가 될 수 있도록 하는 첫 단계가 될 것이다.
- 이 수업에서는 학생들의 사고를 촉진하기 위해 다음과 같은 질문을 활용할 수 있다.

〈전체 분석 시 할 수 있는 질문〉

- ▶ 광고를 보고 어떤 느낌이 들었나요?
- ▶ 광고에서 제일 먼저 어떤 점에 주목하게 되었나요?
- ▶ 광고에는 어떤 인물이 등장하나요?
- ▶ 광고 속 인물은 어떤 느낌을 주나요? 왜 그런가요?
- ▶ 광고 속 인물은 어떤 점이 눈에 띄나요?
- ▶ 광고 속 인물은 어떤 행동을 하고 있나요?
- ▶ 광고 속 인물들의 행동은 광고에서 판매하고자 하는 상품과 어떤 관련이 있나요?
- ▶ 광고 속 인물들의 관계는 어떠한가요?

〈개별 분석 시 할 수 있는 질문〉

▶ 인물은 화면의 어디에 위치하나요?	➔	▶ 화면의 위치상 중요한 위치와 덜 중요한 위치가 있을까요? 그렇다면 중요한 위치/덜 중요한 위치는 어디인가요?
▶ 인물은 얼마나 자주 나오나요?		▶ 화면에 자주 나온다는 것은 무엇을 의미하나요?
▶ 인물이 한 말이나 행동은 무엇인가요?		▶ 그 말은 누구에게 하는 말인가요? 그 말을 듣고 누가 어떤 생각을 하게 될까요?
▶ 인물의 외모, 옷차림, 표정의 특징은 무엇인가요?		▶ 광고에서 인물의 외모나 옷차림은 누군가가 의도를 가지고 연출한 것입니다. ‘연출’이란 무엇일까요? 왜 ‘연출’이 필요할까요?

- 수업 제재로 선정한 광고에는 주인공 남학생 외의 등장인물은 이름이 나오지 않는다. 학생들이 인물 분석 활동을 할 때 ‘인물의 이름이 무엇인지’를 물어볼 수 있다.

이것은 영상 이미지를 언어로 옮기는 과정으로 교사가 해당 인물의 외모나 행동 특징 등으로 이름을 정해주기보다는 학생들이 인물의 이름을 명명할 수 있도록 도와주어야 한다. 영상 이미지를 언어로 옮기는 과정에서 수용자인 학생은 자신의 배경지식을 활용하며 이 배경지식과 명명을 위해 선택한 요소들에는 학생들의 사회·문화적인 배경이 반영되어

있다. 그렇기 때문에 교사는 이 순간을 포착하여 학생들의 생각을 모두 모으고, 이것을 정리하는 과정을 경험할 수 있게 도와주어야 한다.

학생	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 이름을 모르는데 뭐라고 해요? ▶ 주인공이 나와요. ▶ 아이들이 나와요. ▶ 남자 아이랑 여자 아이가 나와요.
----	--



교사	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 이름을 모를 때, 다른 사람에게 저 인물을 뭐라고 말해주면 좋을까? ▶ 어떤 남자 아이? 너희들이 말하고자 하는 인물에 대해 말할 때 다른 사람이 이 광고에 나온 누군지를 알 수 있게 조금 더 구체적으로 말해보자.
----	--



학생	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 키즈폰을 가지고 있는 남자아이요. ▶ 저보다 잘생긴 애요. ▶ 잘난 척하는 아이 ▶ 초상권 침해하는 아이 → 왜? → 그냥 막 짝꿍 사진을 찍잖아. ▶ 멋있는 척하는 애요.
----	--



교사	▶ 그 키즈폰을 가지고 있는 아이만 나오니?
----	--------------------------



학생	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 키즈폰을 가지고 있는 남자 아이의 엄마가 나와요. ▶ 똥 사진 ▶ 키즈폰 가진 아이의 짝도 나와요. ▶ 안경 쓴 아이가 나와요. 똥 사진 찍은 애. ▶ 그 키즈폰을 가지고 있는 애가 사진을 찍어 주니까 포즈를 잡는 아이가 나와요.
----	--

- 학생들은 인물을 분석을 하는 과정에서 지속적으로 교사나 친구들에게 질문을 하거나 자기 생각 말하기를 시도하였다. 교사에게 질문을 한 학생에게 교사가 대답하기 전 자신의 생각을 전달하는 학생도 있었고, 그 발언에 또 자신의 생각을 덧붙이는 학생도 있었다. 교사는 그 대화에서 학생들의 발언을 인정해 주는 소극적인 발언을 하는 것으로 개입을 최소화하였다. 그 과정에서 교사의 특별한 개입 없이도 대화를 이어 나갔고 처음의 질문이 단계적으로 변화하는 모습을 보여 주었다. 광고를 분석하는 과정에서 일어난 학생들의 여러 가지 반응(설명, 질문 등)과 그에 대한 상대방의 반응을 정리하면 다음과 같다.

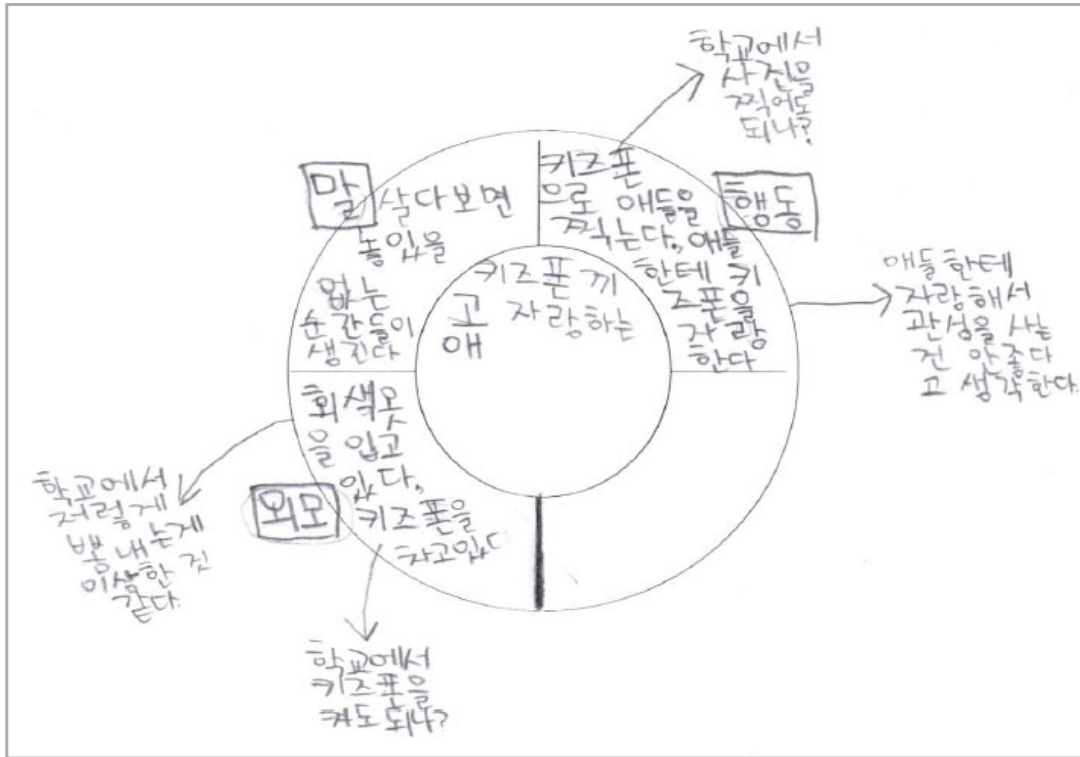


	학생 반응 (설명, 질문 등 발화의 시작점)	상대(교사 또는 다른 학생)의 반응 <i>*교사 반응은 글자 기울임으로 구별함</i>	상대의 반응에 대한 학생의 반응
1	선생님, 그런데 여기 유치원이에요, 학교예요?	<ul style="list-style-type: none"> - 어디 <i>같아요?</i> - 유치원 아니야? - 좋은 학교일 수도 있어. 부자 학교. 	<ul style="list-style-type: none"> - 나는 학교라고 해야지. 입학식이 라고 했으니까.
2	왁스는 왜 발라요?	<ul style="list-style-type: none"> - 아, 나도 발라 봤어. - <i>얘들아, 왁스는 언제 머리에 바르니?</i> - 왁스가 뭐예요? - 텍시도 입고 사진 찍을 때 발라 봤어 요. - 저거는 텍시도 아니야. 텍시도는 (손 짓하면서) 이렇게 생긴 거야. - 그런데 학교 갈 때 왜 발라? 	<ul style="list-style-type: none"> - 광고 잘 찍으려고 감독이 시킨 거야. - 광고니까 그렇지.
3	저 주인공 이름이 강훈이래.	<ul style="list-style-type: none"> - 그걸 네가 어떻게 알아? - 저기 음성 인식할 때 문자에 나와. - 아, 놀아도 되냐고 물어볼 때. - 엄마가 저렇게 웃고 있냐? - 우리 엄마는 안 된다고 하는데. - <i>너희 어머니는 뭐라고 하시는데?</i> - 안 돼! - 몇 시까지 놀 거니? - 공부 먼저 해라. 	<ul style="list-style-type: none"> - 아, 저거는 광고잖아. 웃고 있어 야지. - 광고니까 웃고 있는 거 아니에 요? - 엄마 말고 재도 웃고 있잖아. - 계속 웃어. 감독이 시켰나봐. - (평소 표정을 흉내내면서) 나는 엄마한테 전화할 때 이런 표정 을 짓는데.
4	그런데 재네들은 왜 학교에서 공부 안 하고 놀기만 해요?	<ul style="list-style-type: none"> - 맞아. 키즈폰을 켤 수 있냐? - 수업 시간에 막 사진을 찍어. - 그럼 학교가 아니고 유치원인가 봐. 유치원에서는 하루 종일 놀지 않냐? - 공부는 하나도 안 하네. - 저기 좀 이상해. - 놀기만 하고 있어. 	<ul style="list-style-type: none"> - 사진 중독이야.
5	주인공을 하고 있는데 엄마가 나와요. 엄마도 같이 해도 되나요?	<ul style="list-style-type: none"> - 네, <i>괜찮아요. 또 엄마 할 사람 있나 요?</i> - 이 엄마 너무 꾸렸네. - 옷이 하늘하늘거려. - 엄마가 너무 꾸렸어? - 엄마가 기분 낼 수도 있잖아. - 불편해. 	<ul style="list-style-type: none"> - 다른 학부모들을 만나고 있어서 좋은 옷을 입고 갔을 수도 있 어. - 그런데 엄마들은 아이를 돌보고, 학원이나 이런 데 데리러 가고 문화센터에도 가야 하면 좀 더 편한 옷을 입을 것 같은데. - 부자라서 그래.

- 학생 활동 결과의 예는 다음과 같다.



- 이 학생은 광고의 주인공을 '000(같은 반 친구)보다 잘 생긴 남자애'라고 명명하였다.
- 광고의 주인공을 '외모, 행동, 말'의 세 범주로 나누어 분석하였다.
- 나비 넥타이를 하거나 정장을 입는 것은 평소 학교 생활과는 관련 없다고 생각하였고, 이러한 외모적 특성 때문에 주인공에게 '특별한 일이 있나?', '멋져요' 한 것이다.'라는 추측과 함께 '부자집 아이가 아닐까?' 하는 추측을 하고 있다.
- 광고의 주인공이 친구들의 사진을 찍는 모습에서 '사진을 왜 찍냐요?', '왜 사진만 찍냐요?', '왜 놀기만 하냐요?' 등의 질문을 하였다. 이 학생은 학교가 놀기만 하는 곳이 아니라는 것(그 외의 다른 행위를 해야 하는 곳이라는 것), 교실 내에서 사진을 찍는 행위가 일반적인 일이 아니라는 것 등의 전제를 포함하고 있는 질문이다. 또한, 주인공이 엄마에게 전화를 하는 행동과 '입학하는 순간', '첫 짜꿍을 만나는 순간' 같은 주인공의 내레이션 등을 바탕으로 광고의 배경이 유치원인지, 학교인지 질문을 던진다. 이것은 이 학생이 알고 있는 학교 또는 교실의 모습과 광고의 주인공이 있는 배경이 다르다는 것을 전제한 질문이다.
- 학생의 이러한 분석을 바탕으로 광고 속 인물들의 말이나 행동, 광고 속 배경 등이 연출된 것이라는 것을 찾아낼 수 있다.



- 이 학생은 광고의 주인공을 ‘키즈폰 끼고 자랑하는 애’라고 명명하였다. 이 학생이 광고의 주인공에 대해 가지고 있는 생각을 그대로 드러내는 명명으로, 이후 분석 내용에서도 지속적으로 이에 대한 부정적인 인식을 찾아볼 수 있다.
- 이 학생 역시 ‘말, 행동, 외모’의 세 범주로 광고 속 인물을 분석하였다. 학교에서 ‘키즈폰을 꺼도 되나?’, ‘학교에서 사진을 찍어도 되나?’라는 질문은 학생이 학교(교실)라는 공간에서 해도 되는 행동과 하면 안되는 행동으로 각각 전제하고 있는 것이 있으며 광고 속 인물이 그 전제에 벗어나고 있다는 것을 보여 준다. 또한, 키즈폰을 가지고 있는 아이가 친구들에게 자랑을 하거나 뽐내는 행동이 이상하고, 좋지 않다고 판단한 분석 내용은 이 학생이 옳다고 생각하고 있는 가치와 그 기준을 보여 준다는 점에서 의미가 있다.
- 교사는 이 학생에게 다음과 같은 추가 질문을 할 수 있다.

- ▶ 친구들에게 키즈폰을 가지고 자랑을 하는 것은 왜 좋지 않나요?
- ▶ 학교에서 뽐내는 것이 이상하다면 다른 곳에서 뽐내는 것은 괜찮은가요? 학교는 다른 곳과 어떤 점에서 다르다고 생각하나요?
- ▶ 학교에서 키즈폰(또는 스마트폰)을 켜거나 사용했던 경험은 없나요? 또는 그런 친구들을 본 적은 없나요?
- ▶ 학교에서 키즈폰(또는 스마트폰)을 사용하는 것이 옳지 않다고 생각하나요?
- ▶ 학교 외의 공간에서는 친구들의 사진을 찍어도 괜찮은가요?

☀ 광고 속 배경 읽기

- 이 활동은 광고의 배경을 분석해 보는 활동으로 광고에서 상품을 돋보이게 하기 위해서 또는 광고에서 전달하고자 하는 의도를 공간으로 어떻게 구성하였는지 등을 살펴보기 위해 구안되었다. 광고에는 어디인지 특정할 수 있는 ‘장소’가 배경으로 나오기도 하지만 특정 장소가 아닌 배경도 있다. 광고를 만든 사람이 왜 그런 배경을 구성하였는지를 생각하고, 광고 배경 속에 제작자의 어떠한 가치가 담겨 있는지, 사회문화적으로 고정된 이미지가 광고에서 어떻게 재현되었는지를 배경 분석을 통해 알아보기 위한 활동이다.

- 이 수업에서는 학생들의 사고를 촉진하기 위해 다음과 같은 질문을 활용할 수 있다.

- ▶ 광고에 등장하는 배경에는 어떤 것들이 있나요?
- ▶ 어느 장소인지 알 수 없는 배경이 있나요? 그 배경은 어떻게 표현되었나요?
- ▶ ○○이는 배경이 ‘노란색’인 장면을 찾았다고 합니다. 왜 배경으로 색깔만을 사용했을까요? 많은 색 중에서 왜 노란색을 사용했을까요?
- ▶ 광고 속 교실은 여러분이 알고 있는 교실의 모습과 같은가요? 다른가요? 다르다면 어떤 점이 다른가요? 왜 다른 모습을 가지고 있다고 생각하나요?
- ▶ 주인공의 엄마가 있는 장소가 카페인 것은 어떻게 알 수 있었나요?

- 학생들은 광고 속 배경을 자세하게 보면서 광고 속 배경의 다양성을 이해하고 이 다양함이 실제 삶에서 볼 수 있는 배경과는 다르다는 것을 찾아낸다. 그리고 광고 속 배경은 광고를 만드는 사람이 소비자(독자)에게 전달하고자 하는 의도를 담아 낸 공간이기 때문에 현실에서 보는 장소와 다르다는 것을 알게 된다. 학생들이 광고 속 배경에 담겨 있는 제작자의 의도와 사회·문화적 고정관념의 이미지를 스스로 찾아낼 수 있는 활동이다.

광고 배경에 주목하며 광고를 볼 때 학생들은 다음과 같은 반응을 하였다.

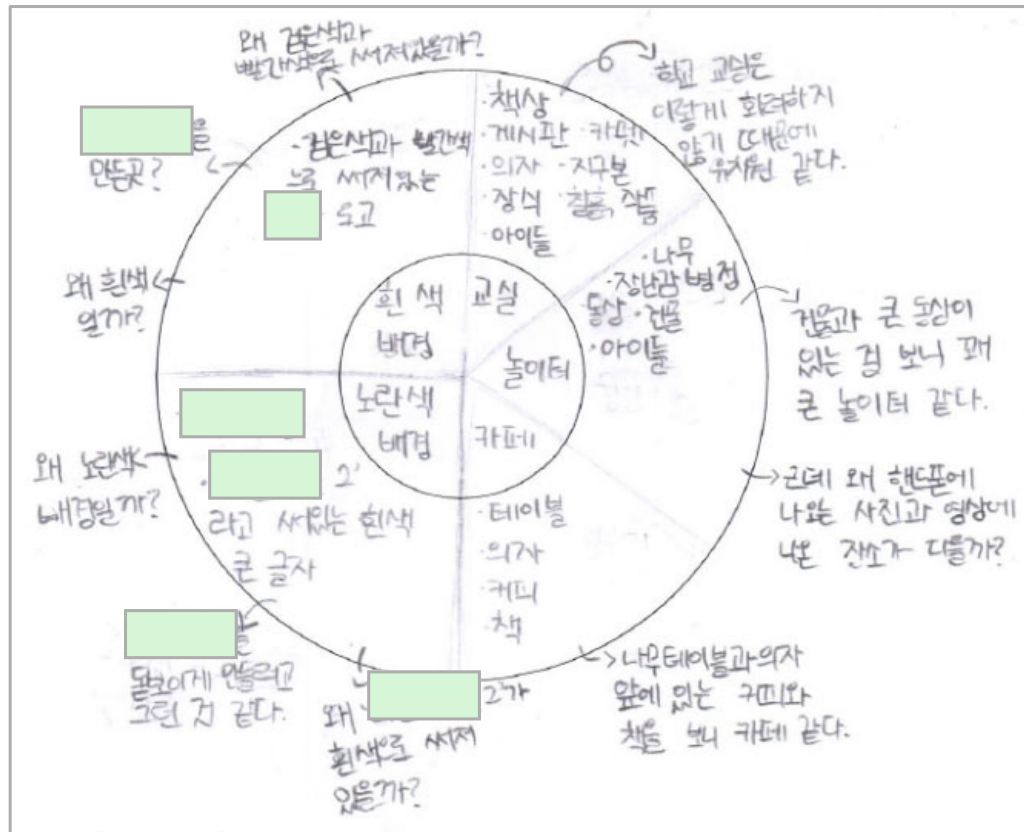
- 교실이 저렇게 화려할 리가 없어.
- 노란 것도 있네.
- 영어 유치원 아니야?
- 영어책이 너무 많아.
- 유치원에 칠판이 있나?
- 하버드 초등학교네.
- 노란색 배경에 키즈폰만 나온 것은 광고니까 그런 거 아니에요?



● 학생 활동 결과의 예는 다음과 같다.



- 이 학생은 배경을 ‘하얀색 배경, 노란색 배경, 교실, 놀이터, 카페’의 5개 범주로 나누었다. 이후 각 배경에 등장하는 사물이나 자막 등을 찾았고, 이후 자신이 찾은 것들에 대해 자신의 생각이나 느낌, 질문 등을 덧붙였다.
- 하얀색 배경, 노란색 배경 등 장소가 아닌 배경에 대해서는 왜 그런 배경을 사용했는지에 대해 공통적으로 질문하였다. 교실, 놀이터, 카페 등 일상에서 쉽게 접할 수 있는 장소들은 자신이 알고 있는 물건을 통해서 해당 장소를 추측하였다.
- 커피, 의자, 테이블, 분위기 등으로 카페라는 공간을 찾았고, 칠판, 작품, 알파벳, 의자, 책상 등으로 해당 장소를 교실이라고 추측하였다. 그런데 이 학생은 교실에서 찾아낸 물건들과 관련하여 광고에서 보여 주는 그대로를 받아들이지 않았다. ‘외국 같다’, ‘교실에서 왜 신발을 신지?’ 등 자신이 알고 있는 교실의 모습과 다른 점을 찾아낸 것을 확인할 수 있다.
- 제재로 사용된 광고를 보면 광고 속 아이들이 놀고 있는 곳은 ‘외국 같이 생긴’ 공원인데, 광고에서 키즈폰의 기능을 설명할 때 나오는 예시 사진의 배경은 일상에서 쉽게 볼 수 있는 놀이터이다. 이 학생은 광고에서 사용하는 연출된 이미지를 찾아냈다.



- 이 학생은 ‘흰색 배경, 노란색 배경, 교실, 놀이터, 카페’의 5개 공간으로 광고 속 배경을 나누었다. 각 공간에서 찾아볼 수 있는 물건과 자막 등은 앞서 살펴본 학생과 별 차이가 없다. 하지만 이 학생은 자신이 한 질문에 대해 나름의 답을 덧붙였다는 점에서 앞의 학생과 다소 차이가 있다.
- 상품의 이름이 왜 노란색 배경에 적혀 있는지, 상품의 이름은 왜 하얀색 글씨인지 질문을 제기하였고, 그에 대해서 상품의 이름을 돋보이게 만들기 위한 기법이라는 자신의 생각을 덧붙였다. 흰색 배경에 검은색, 빨간색으로 써 있는 영어 이름과 로고는 무엇인지, 왜 그 색깔로 썼는지 등에 대한 질문도 마찬가지이다.
- 이 학생 역시 광고 속 교실에서 다양한 물건들을 찾아냈다. 그런데 이 학생이 알고 있는 교실과 다르게 광고 속 교실은 화려했기 때문에 학교가 아니라 유치원일 것이라는 결론을 내렸다. 광고의 인물이 놀고 있는 장소(놀이터 또는 공원)와 핸드폰에 비춰지는 놀이터의 모습이 다르다는 점에 대해서도 의문을 제기한다. 이러한 질문들은 학생이 광고의 배경과 현실의 장소가 다소 다른 모습을 하고 있으며 광고의 배경이 광고를 만드는 사람에 의해 연출되었다는 것을 스스로 알아낼 수 있게 해 준다.



☀ 광고 속 글(자) 읽기

- 이 활동은 광고에 사용된 광고 문구의 역할을 알아보기 위한 활동이다. 학생들은 광고 속 글(자)에 주의를 기울여 광고를 보고, 광고 안에서 어떠한 광고가 언제 등장하며 어떠한 역할을 하는지 살펴본다. 광고 문구는 글자 그 자체가 광고에 등장하기 때문에 가지는 효과도 있고, 광고 문구의 디자인이 주는 효과도 함께 가지고 있다.

- 이 활동은 개별 활동 또는 모둠 활동으로 할 수 있는데, 모둠 활동으로 수업하기를 추천한다.

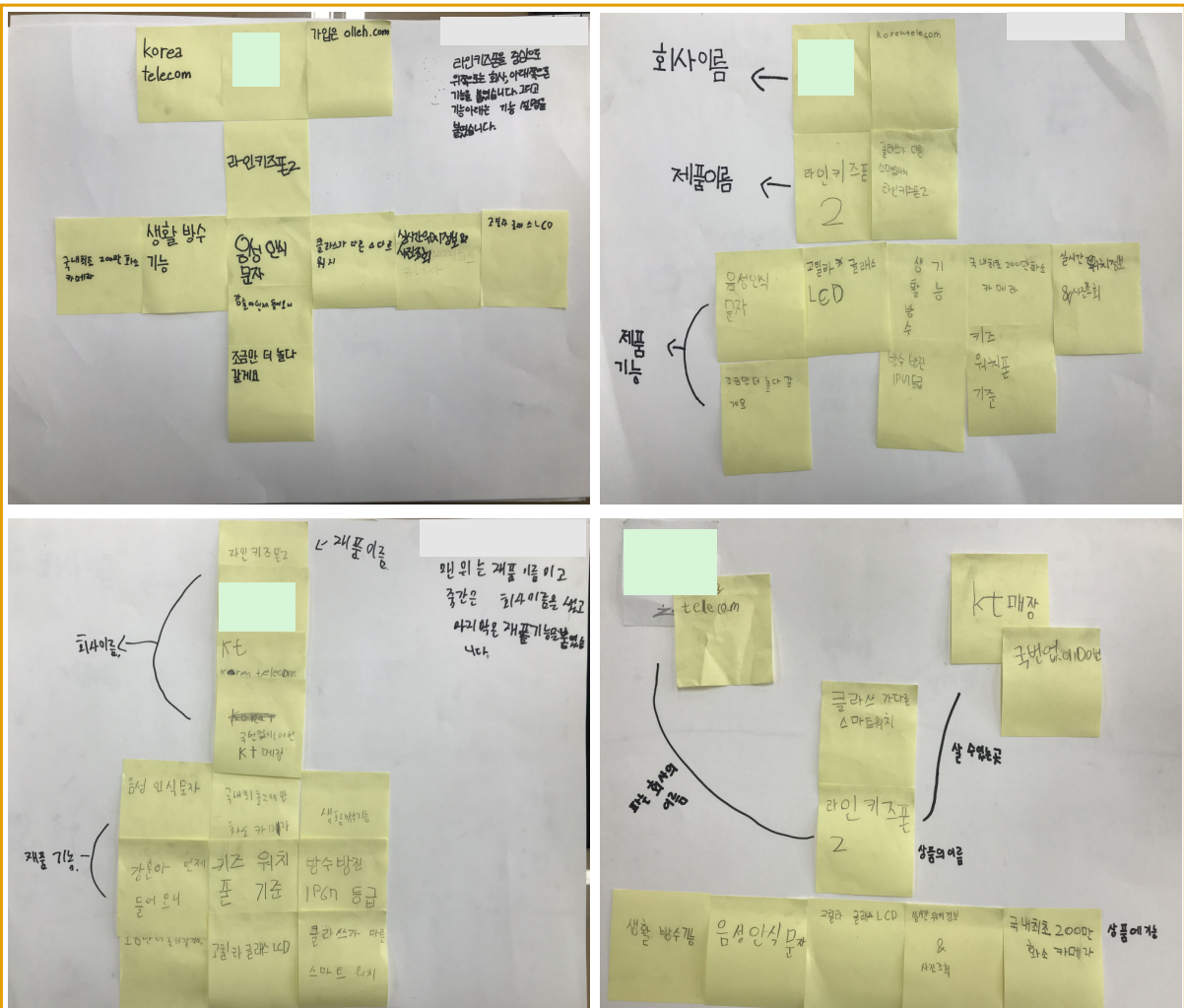
- ① 모둠별로 접착식 메모지와 도화지(4절)를 나누어 준다.
- ② 광고를 보면서 접착식 메모지에 광고 속 글(자)을 모두 쓴다.
- ③ 각자 쓴 메모를 도화지에 모은다.
- ④ 메모들을 보고 모둠별로 기준을 세워 분류해 다시 붙여 본다.
- ⑤ 광고에 글(자)을 사용한 이유가 무엇인지 이야기해 본다.

- 이 수업에서는 학생들의 사고를 촉진하기 위해 다음과 같은 질문을 활용할 수 있다.

- ▶ 이 글(자)은 언제 나왔나요?
- ▶ 이 글(자)은 광고에서 어떤 기능을 하나요?
- ▶ 이 글(자)은 무슨 색이었나요? 크기는 어떠했나요?
- ▶ 왜 이 광고 문구를 사용했을까요?
- ▶ 메모한 내용을 어떤 기준으로 분류할 수 있을까요? 친구들과 이야기하면서 메모들을 서로 묶어 보거나 나누어 봅시다. 왜 그렇게 배치했나요?

- 학생 활동 결과의 예는 다음과 같다.

이 활동에서 중요한 것은 학생들이 광고 속 글(자)을 찾아내는 것과 그 글(자)들을 나름의 기준으로 분류하는 것이나, 학생 활동 결과의 예를 보면 학생들이 접착식 메모지를 붙인 모습이 다르게 나타남을 확인할 수 있다. 학생들은 광고를 하는 광고주(회사)와 광고 상품을 분류하였고, 상품의 기능을 상품 이름 아래에 재배치하였다. 그리고 상품의 기능들을 수평적으로, 그 기능을 설명하는 별도의 광고 문구를 위아래로 배치하여 접착식 메모지로 나름의 도식을 만들어 광고 문구를 분류하였다.



- 광고 문구들을 말로 하지 않고 글(자)로 나타낸 이유
 - 못 듣는 사람을 위해서
 - 중요한 내용이어서
 - 기억하기 쉬우라고
 - 말로 잘 설명되지 않는 것들이 있어서 등

☀ 배운 내용 종합하기

- 이 활동은 인물 읽기, 배경 읽기, 글(자) 읽기를 마친 후에 ‘광고 읽기’를 마무리하는 수업이다. 학생들은 광고 읽기 수업을 하는 동안 광고를 요소별로 꼼꼼하고 자세하게 분석하였다. 광고를 보고 직관적으로 보이는 것들을 찾고, 그 안에 담긴 광고주와 제작자의 의도 등을 파악했으며 광고의 영상 이미지가 담고 있는 사회문화적인 편견과 고정관념 등을 살펴해보았다. 그 과정에서 광고에 담겨 있는 상품의 수많은 장점들이 진짜 장점인지, 문제는 없는 것인지, 소비자는 이것을 어떻게 받아들여야 하는지 등에 대해 많은 고민을 하는 시간을 갖게 되었다. 이 고민들을 종합하고 나름의 해결 방법을 생각하면서, 광고를 접한 이



후에 자신은 광고의 독자 또는 광고 상품의 소비자로서 어떻게 광고를 받아들여야 하는지에 대해 생각해 보는 시간을 갖는다.

- 이 수업에서는 학생들의 사고를 촉진하기 위해 다음과 같은 질문을 활용할 수 있다.

- ▶ 우리가 본 광고에는 제품에 대해 어떤 점을 알려 주고 있나요?
- ▶ 광고 제품에 대해서 말하는 것 중에서 문제가 될 만한 부분은 없나요? 있다면 어떤 점이 문제가 될 수 있다고 생각하나요?
- ▶ 왜 문제의 원인이 될 수 있다고 생각하나요?
- ▶ 문제를 어떻게 해결할 수 있을까요?
- ▶ 광고 제품을 가지고 있는 광고 속 인물들은 어떤 행동을 하나요?
- ▶ 인물들의 행동은 실제 우리 삶과 비슷한가요? 아니면 다른 점이 있나요?
- ▶ 인물들의 행동 중에서 문제가 될 만한 것들이 있나요? 어떤 점이 문제가 될 수 있다고 생각하나요?
- ▶ 광고 제품을 사용하는 인물들의 행동이 문제가 될 수 있다면, 해결 방법이 있을까요? 나는 그 문제를 어떻게 해결하자고 제안할 것인가요?

- 학생들은 이 활동을 통해서 광고를 있는 그대로 보는 것을 넘어서 광고 속에는 나타나지 않은 광고 제품의 문제점이나 미흡한 점을 찾아내거나 광고 제품을 사용했을 때 발생할 수 있는 문제 등에 관해 생각해 보는 시간을 가질 수 있다. 또한 이 과정을 통해 광고에서는 말해 주지 않는 문제들을 스스로 발견하고 해결하는 사고의 과정을 거치며 광고를 보다 비판적이고 발전적으로 읽을 수 있게 된다.

- 학생 활동 결과의 예는 다음과 같다.

	직접 드러내서 말하는 것 찾고, 그 중에서 문제가 될 수 있는 부분에 표시하기	왜 그렇게 생각하나요?	해결 방법
제 품	음성 인식 문자 기능이 있음.√	- 발음을 잘못 인식해서 문자가 잘못 갈 수 있기 때문에	- ○○ 키즈폰에 자판을 추가하면 됨. - 부정확한 발음이나 작은 소리도 잘 인식할 수 있게 음성 인식 기능을 더 좋게 만드는 기술을 사용함.
	위치 추적 장치√	- 부모님 말고 다른 사람이 내 위치를 볼 수 있기 때문에	- 부모님만 볼 수 있게 비밀번호를 걸어 둬.
	카메라 기능√	- 해커가 해킹을 해서 나의 위치를 알게 되거나 내가 찍은 사진을 몰래 훑쳐보는 문제가 생길 수 있음.	- 가족들만 알 수 있게 비밀번호를 걸어두거나 핸드폰을 살 때 등록해 둔 사람만 접근할 수 있는 기능을 만들게 함.
	방수 기능		
	고릴라 LCD		

	직접 드러내서 말하는 것 찾고, 그 중에서 문제가 될 수 있는 부분에 표시하기	왜 그렇게 생각하나요?	해결 방법
행 동	계속 사진을 찍음. V	- 친구들에게 놀자고 하면서 사진을 찍고 수업 시간에도 찍음.	- 수업 시간에는 키즈폰이 혼자 꺼지는 기능이 있으면 좋겠음.
	엄마에게 더 놀겠다고 말함.		
	친구들의 사진을 찍음. V	- 아무데서나 찍고 친구들의 얼굴을 막 찍음.	- 키즈폰을 만든 회사에서 안내장을 만들어 키즈폰 사는 사람에게 안내장을 주면 좋겠음.
	키즈폰으로 사진을 찍으면서 아이들에게 놀자고 한다. V	- 그럼 키즈폰이 없는 아이들은 아이들에게 놀자고 하지 못하나?	- 키즈폰을 가지고 있는 아이들, 가지고 있지 않은 아이들 다 놀 수 있다는 것을 알려줌.

- 광고 읽기 수업을 위해 교사는 광고에 대한 기본 이해를 위한 지식을, 학생들은 광고가 나의 생활과 어떤 관련이 있는지 생각해 볼 수 있는 배경지식을 제공할 필요가 있다. 이 수업을 위해 교사와 학생이 읽으면 좋을 책을 소개하면 다음과 같다.

[교사가 읽으면 좋을 자료]

- 한국광고협회(2013), 『창의력 보물창고 광고야 놀자!』.
- 권현선, 나세진(2005), 『생각이 크는 광고이야기, 머리가 크는 광고이야기』, 자음과 모음.

[학생이 읽으면 좋을 자료]

- 김현주(2012), 『광고의 비밀』, 미래아이.
- 샤리 그레이든(2014), 『광고는 왜 10대를 좋아할까?』, 오유아이.

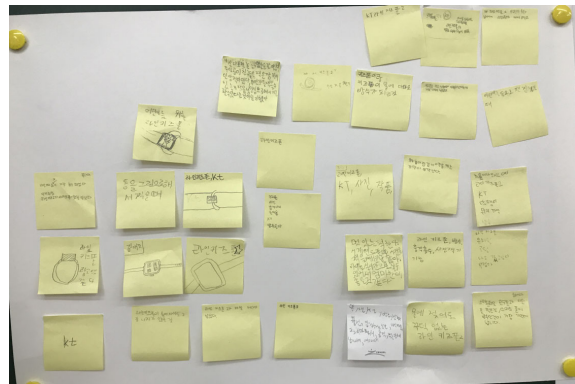


이렇게도 할 수 있어요

☀ 제일 먼저 눈에 보이는 것은?!

- 광고 수업을 시작하는 단계에서 교사가 학생이 광고의 어떤 점을 보고 있는지, 어느 정도 보고 있는지를 판단할 수 있도록 도와주는 진단평가로 활용할 수 있는 활동이다.

본격적인 수업 전 학생들이 광고를 얼마나 읽을 수 있는지, 무엇을 보는지 등의 이해를 위하여 광고를 보고 나서 광고에서 내가 발견한 것(보이는 것, 들리는 것 등), 광고를 보고 든 생각 등을 접착식 메모지에 자유롭게 적어 본다. 그리고 전체 학생의 메모를 모아 공유한다. 이 활동을 통해 광고 수업 전에 학생들이 광고를 어떻게 보고 있는지를 파악하고, 수업을 어떻게 진행하고, 무엇을 묻고, 어떤 정보와 지식을 더 제공해야 하는지를 알 수 있다.



<학생들의 메모 예시>

- ○○ 키즈폰
- 멋있는 척한다.
- 물에 젖어도 끄떡 없는 ○○ 키즈폰2
- ○○(회사 이름)
- “살다 보면 놓칠 수 없는 순간이 있다” 주인공이 친구들을 찍은 장면이 인상적이었다. 무언가를 찍을 수 있는 거랑 음성 인식으로 메시지를 할 수 있다는 것이 신기했다.
- 아이를 대상으로 광고를 찍음. 장점으로 방수 기능이 있음.
- ○○ 키즈폰, 유치원, 공원, 나도 갖고 싶다, 부럽다.
- 똥을 그림으로 해서 찍을 때

광고를 모으기, 읽기, 정리하기

광고 모으기

광고 읽기

광고 정리하기



활동 6

1. 수업 마무리하기

- ① 다음 질문들에 대해 생각하면서 지금까지 한 수업을 되돌아보고, 내 생각을 담아 수업 소감문을 작성해 봅시다.

- 이 수업을 통해 광고에 대해 어떤 것을 알게 되었나요?
- ‘광고 읽기’란 무엇이라고 생각하고, 어떻게 해야 한다고 생각하나요? 왜 그렇게 생각하게 되었나요?

〈학생 소감문의 예〉

한 광고에서 이렇게 다양하고 수많은 의견과 생각을 표현할 수 있다는걸 알게되었다. 광고 읽기는 이 수업에서 가장 중요하다고 생각한다. 만약에 다음에도 이 광고 수업을 하게된다면 다른 광고로 또 다른 의견을 냈으면 좋겠다. 이 광고수업은 집중력도 올려주는 것 같다. 그리고 생각을 하는 시간이 길어 지기 때문에 좋은 것 같다. 이 광고 수업이 너무 재미있었다. 그래서 나중에 또 해볼 것 같다!



지도 자료

이런 활동입니다

☀ 수업 마무리하기

- 이 활동은 광고 수업 전체를 정리하는 것으로 총 7차시에 걸쳐 진행된 수업을 정리하는 소감문 작성 활동이다. 소감문 쓰기는 어렵지 않은 활동이지만 자신의 언어로 전체 수업을 정리한다는 의미에서 메타인지가 활발하게 작용하는 활동이다.

학생들은 수업을 정리·마무리하며 지금까지 배운 것을 되돌아보는 시간을 가지면서, 광고를 꼼꼼하고 자세하게 읽는 방법을 되새겨 본다. 이 되새김질을 통해 광고주와 제작자의 의도를 비판적으로 따져 보았던 일련의 활동들이 어떤 의미를 가지는지를 알게 되고, 이 수업에서 의도했었던 ‘광고는 어떻게 말할까?’라는 핵심 질문에 다다르게 된다.

- 학생 활동 결과의 예는 다음과 같다.

- 한 광고에서 이렇게 다양하고 수많은 의견과 생각을 표현할 수 있다는 걸 알게 되었다. 광고 읽기는 아주 중요하다고 생각한다. 만약에 다음에도 이 광고 수업을 하게 된다면 다른 광고로 또 다른 의견을 냈으면 좋겠다. 이 광고 수업은 집중력도 올려 주는 것 같다. 그리고 생각을 하는 시간이 길어지기 때문에 좋은 것 같다. 이 광고 수업이 너무 재미있었다. 그래서 나중에 또 했으면 좋겠다!

- 이 수업을 통해 광고에 여러 가지 노력들이 소요된다는 걸 알았습니다. 그리고 ‘광고 읽기’란 이 광고를 최대한 완벽하게 파악하는 것이라고 생각했습니다. 그러기 위해서 제 생각은 이 광고가 무엇을, 어떻게, 무슨 이유로 만들었는지 알아봐야 한다고 생각합니다. 광고를 완벽하게 파악하려면 무엇을 광고하고, 어떻게 광고하고, 어디서 광고하며, 무슨 이유로 광고를 하는지 알아야 완벽하게 파악한다고 할 수 있을 것입니다.

- 이 수업을 통해 광고 안의 사소한 것도 광고 읽기를 할 때 중요하다는 것을 알았고 또 광고에서 중요한 것은 글로 표현되거나 다른 것보다 더 눈에 띄게 나온다는 것을 알게 되었다.

- 광고 읽기는 사소한 것도 유심히 관찰해야 하기 때문에 관찰성이 좋아진다.

- 여러 가지 광고로 광고 읽기를 해야 된다. 왜냐하면 각자 다른 특색을 가지고 있는 광고가 많기 때문이다.

카드뉴스 만들기

대상 학년	초등학교 5~6학년
교과역량	<div> <div>■ 비판적·창의적 사고 역량</div> <div>■ 자료·정보 활용 역량</div> <div>■ 의사소통 역량</div> </div> <div> <div>□ 공동체·대인 관계 역량</div> <div>□ 문화 향유 역량</div> <div>□ 자기 성찰·계발 역량</div> </div>
국어과 성취기준	[6국03-02] 목적이나 주제에 따라 알맞은 내용과 매체를 선정하여 글을 쓴다. [6국03-03] 목적이나 대상에 따라 알맞은 형식과 자료를 사용하여 설명하는 글을 쓴다. [6국01-04] 자료를 정리하여 말할 내용을 체계적으로 구성한다.
2015 개정 국어 교과서 관련 단위	5학년 2학기 5단원 다양한 매체를 읽어요 - 3~4차시: 매체의 특성을 생각하며 알맞은 방법으로 읽기 5학년 2학기 7단원 중요한 내용을 요약해요 - 5~6차시: 글을 요약하는 방법 알기
핵심 질문	<ul style="list-style-type: none"> 카드뉴스는 어떠한 형식으로 정보를 전달할까?
핵심 지식·기능	카드뉴스는 글과 이미지의 상호 보완적 관계를 통해 의미를 생산하고 전달하며, 카드뉴스를 제작하는 목적이나 주제, 대상을 고려하여 정보 전달에 효과적인 형식과 자료를 사용하여 구성하여야 한다.
수업 의도	<p>글의 목적이나 주제를 고려하는 것은 내용 생성과 내용 조직의 과정뿐만 아니라 매체의 선정에도 중요한 영향을 미친다. 또한 매체에 따라 텍스트의 형식이나 그에 적합한 자료의 종류도 달라진다. 본 수업에서는 카드뉴스를 중심으로 그 내용적, 형식적 특성을 이해하고 목적과 주제, 대상에 맞게 제작해 보는 활동을 다루고자 한다. 카드뉴스는 뉴스 플랫폼의 변화로 인해 새롭게 등장한 뉴스의 유형으로 초등학교도 쉽게 이해할 수 있는 형태로 구성된다. 글과 이미지(그림, 사진, 도표, 그래프 등)의 조합을 통해 보다 효과적으로 의미나 정보를 전달한다는 점이 특징적이며, 각각의 장면이 분절된 정보를 담는 동시에 전체적으로는 하나의 스토리로 구성됨으로써 사람들이 보다 쉽게 정보를 인식할 수 있게 한다. 학생들은 카드뉴스의 특성에 대한 이해를 토대로 목적과 대상을 설정하고, 그에 맞는 내용이나 형식, 자료를 선정하는 과정에서 효과적으로 정보를 전달할 수 있는 새로운 유형의 매체 활용 글쓰기를 경험할 수 있을 것이다.</p> <p>2015 개정 국어과 교과서 5학년 2학기 5단원은 매체에 따른 다양한 읽기 방법을 다루며 학생들이 매체 유형별 문법을 익힐 수 있도록 한다. 인쇄 매체, 영상 매체, 전자 매체의 특징에 대한 이해를 토대로 표현 방법이 읽기 요소와 밀접한 관련이 있다는 것을 핵심 지식으로 인지하면서, 이를 매체 읽기에 적용하도록 하는 과정이다. 이와 관련하여 카드뉴스는 글과 이미지의 복합양식성을 이해하는 동시에 고유의 표현 특성을 기반으로 전달하고자 하는 정보나 메시지를 파악하는 데 유용한 매체 텍스트가 된다.</p>



지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> 카드뉴스는 간결한 어구나 문장으로 정보를 전달하기 때문에 원래의 정보는 표현 과정에서 선택, 배제를 통해 재구성된다. 선택과 배제는 ‘요약하기’와 직결된다. 따라서 중요한 정보를 선별하고, 이를 이야기로 구성하는 과정에서 기본적인 글의 짜임을 고려할 수 있어야 한다. 학생들은 카드뉴스의 표현 특성에 대한 이해를 토대로 비판적인 이해 능력을 기를 수 있어야 한다. 이에 교사는 ‘누가, 어떤 목적으로 만들었는가? 수용자는 누구이며 어떤 반응을 보일 것인가? 상업적 이익 혹은 사회적 목적의 이익을 도모하는가? 고유의 형식적 특성은 무엇인가? 어떤 고정관념이나 사회적 가치를 반영하는가?’ 의 질문을 유념하고, 학생들이 비판적으로 사고할 수 있도록 지원하여야 한다. 카드뉴스는 파워포인트 프로그램이나 스마트기기의 어플리케이션으로 제작할 수 있으며, 학교 환경에 맞게 운영하도록 한다. 글과 이미지의 배치와 관련된 메시지 전달 효과를 고려하는 동시에 핵심 질문에 대한 답을 찾아가는 과정에서 미디어 리터러시가 함양될 수 있다.
국어 자료 및 미디어 유형	카드뉴스, 파워포인트 프로그램(스마트기기 어플리케이션)

교수·학습 활동 흐름

학습 요소	교수·학습 활동	학습 자료와 매체
1~2차시 카드뉴스 읽기	<ul style="list-style-type: none"> [활동 1] <ul style="list-style-type: none"> 카드뉴스 가볍게 읽기(모둠별 자유 토의) 카드뉴스 「반톡 탓에 스마트폰을 놓을 수가 없어요.」의 4개 슬라이드 순서 배열하기 카드뉴스 「반톡 탓에 스마트폰을 놓을 수가 없어요.」 분석하기 <ol style="list-style-type: none"> 기억에 남는 정보 확인하기 글 형식의 기사문과 비교하며 카드뉴스의 표현 방법 분석하기 	<ul style="list-style-type: none"> 스마트기기 카드뉴스- 「반톡 탓에 스마트폰을 놓을 수가 없어요.」 인터넷 기사- 「“나만 빼놓고 혹시?...” ‘반톡’에 떠는 10대들」
3차시 카드뉴스로 표현하기1	<ul style="list-style-type: none"> [활동 2] <ul style="list-style-type: none"> 카드뉴스 구상하기 <ol style="list-style-type: none"> 「스마트폰 바른 사용 실천 가이드」를 토대로 카드뉴스 제작의 방향 설정하기 카드뉴스 스토리보드 구성하기 	<ul style="list-style-type: none"> 한국정보화진흥원 (2017). 스마트폰 바른 사용 실천 가이드.
4~5차시 카드뉴스로 표현하기2	<ul style="list-style-type: none"> [활동 2] <ul style="list-style-type: none"> 파워포인트 프로그램으로 카드뉴스 제작하기 카드뉴스에 대한 평가 	<ul style="list-style-type: none"> PC(파워포인트 프로그램) 픽사베이 (pixabay.com) 제공 이미지

학습 요소별 성취수준(예)

학습 요소	학습 요소별 성취수준 예시	
1~2차시 카드뉴스 읽기	상	목적과 주제에 알맞은 내용인지 판단하며 카드뉴스를 읽을 수 있고 카드뉴스 고유의 표현 특성을 설명할 수 있다.
	중	목적과 주제에 알맞은 내용인지 판단하며 카드뉴스를 읽을 수 있으나 카드뉴스 고유의 표현 특성에 대한 이해가 부족하다.
	하	카드뉴스의 주제를 파악하는 데 어려움을 보이며 카드뉴스의 표현적인 특성을 이해하지 못한다.
3차시 카드뉴스로 표현하기1	상	카드뉴스를 제작하는 목적, 대상, 표현 방법에 대한 구체적인 계획을 세울 수 있으며 이러한 생각이 스토리보드에 반영되어 있다.
	중	카드뉴스를 제작하는 목적, 대상, 표현 방법에 대한 방향이 분명한 편이나 이러한 생각이 스토리보드에 반영되어 있지는 않다.
	하	카드뉴스를 제작하는 목적, 대상에 대한 계획이 내용과 어울리지 않는다.
4~5차시 카드뉴스로 표현하기2	상	전달하고자 하는 정보나 메시지가 명확히 드러나며 장면의 흐름이 자연스럽다.
	중	전달하고자 하는 정보나 메시지가 명확히 드러나지만 각 장면이 다소 분절되어 있다.
	하	전달하고자 하는 정보나 메시지가 명확히 드러나지 않는다.

* 생활기록부에는 학습 요소별 학생의 성취수준을 종합하여 전체 문장을 구성할 수 있다.

[1~2차시(상), 3차시(중), 4~5차시(중)의 수준을 보인 학생의 성취수준 예시]

목적과 주제에 알맞은 내용인지 판단하며 카드뉴스를 읽을 수 있고 카드뉴스 고유의 표현 특성을 설명할 수 있다. 카드뉴스를 제작하는 목적, 대상, 표현 방법에 대한 방향이 분명한 편이나 이러한 생각이 스토리보드에 반영되어 있지는 않다. 전달하고자 하는 정보나 메시지가 명확히 드러나지만 각 장면이 다소 분절되어 있다.



카드뉴스 읽기, 표현하기

카드뉴스 읽기

카드뉴스로 표현하기



활동 1

1. 카드뉴스 읽기

❖ 뉴스 미디어의 형태가 종이 신문에서 컴퓨터, 스마트폰 등으로 변화하면서 뉴스의 형태도 그에 적합하게 변화하고 있습니다. 카드뉴스도 이러한 변화와 함께 나타난 새로운 유형의 뉴스입니다. 다음 활동을 통해 카드뉴스의 구성에 대하여 알아보시다.

① 제시된 여러 개의 카드뉴스 중 모둠별로 1가지만 선택하여 그 내용을 살펴봅시다.

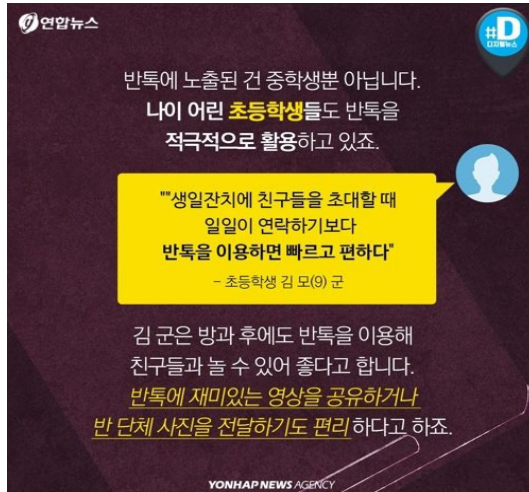
- ☐ 디지털 시대에도 아이에게 손글씨를 가르쳐야 하는 이유(티타임즈, 2016. 6. 24.)
- ☐ 꽃피고 딸기 열리는 몽당연필(티타임즈, 2018. 7. 13.)
- ☐ 히말라야 원숭이, 네가 왜 거기서 나와?(연합뉴스, 2018. 9. 11.)
- ☐ 교묘하고 은밀한 학교 폭력 ‘사이버불링’(연합뉴스, 2018. 9. 17.)

② 선택한 카드뉴스에 대하여 모둠 친구들과 의견을 나누어 봅시다.

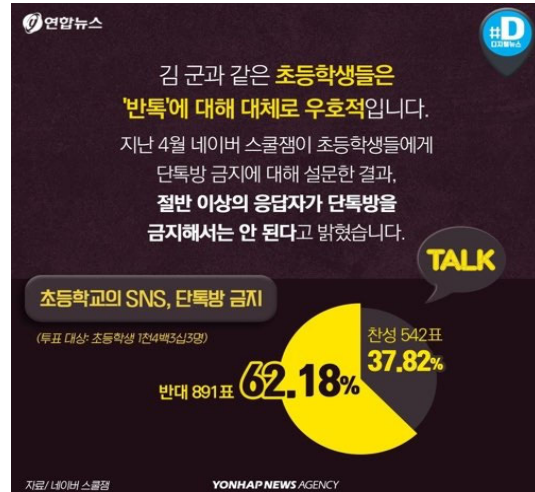
누구를 위한 카드뉴스일까요?	왜 이런 카드뉴스를 만들었을까요?
가장 인상적인 슬라이드는 무엇인가요?	왜 그렇게 생각했나요?

- ③ 다음은 ‘반톡 탓에 스마트폰을 놓을 수가 없어요.’ 카드뉴스의 일부입니다. 내용의 흐름을 생각하며 슬라이드의 순서를 배열하여 봅시다.

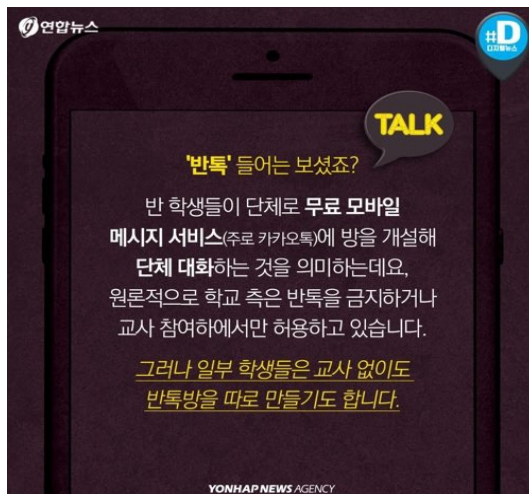
㉠



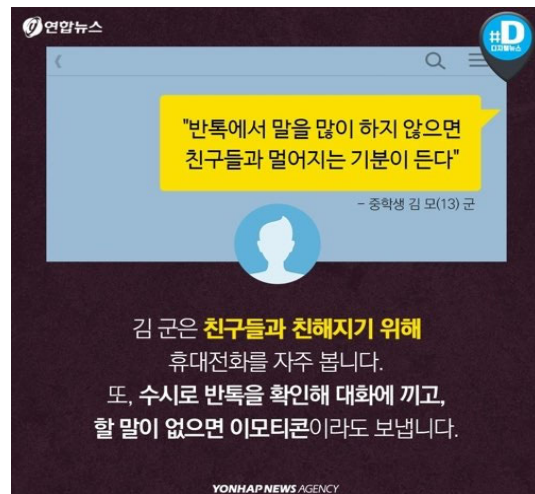
㉡



㉢



㉣



- (1) 슬라이드의 순서대로 기호를 써 봅시다.

→→→

- (2) 순서를 위와 같이 정한 이유에 대하여 친구들에게 설명해 봅시다.

- (3) 위의 내용을 통해 알 수 있는 카드뉴스의 특성을 정리해 봅시다.

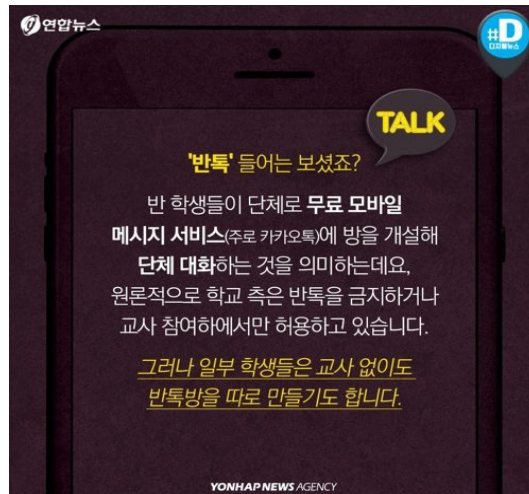


4 ‘반톡 탕에 스마트폰을 놓을 수가 없어요’ 카드뉴스의 전체 내용을 읽어 봅시다.

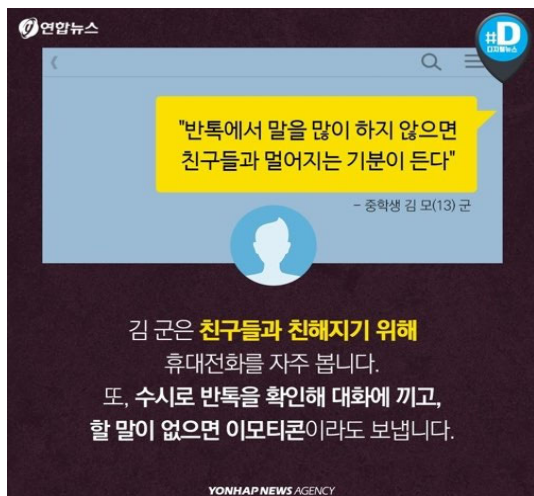
가



나



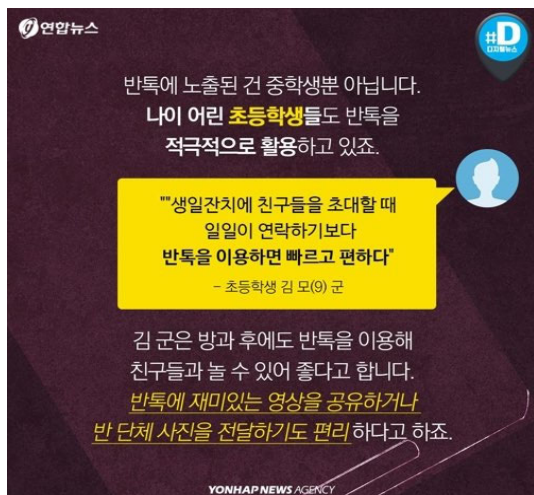
다



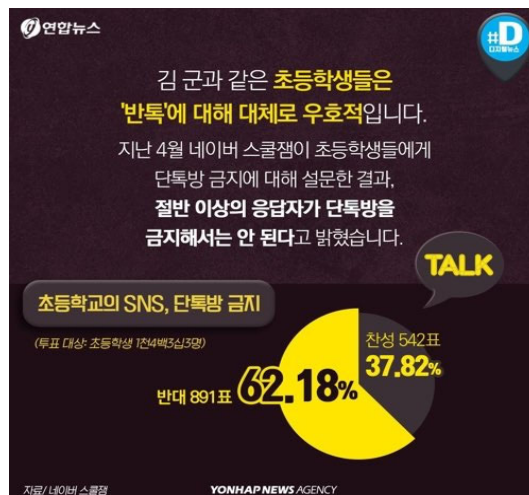
라



마



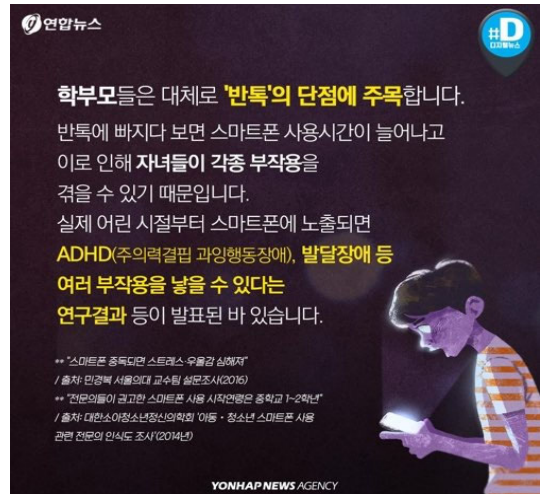
바



사



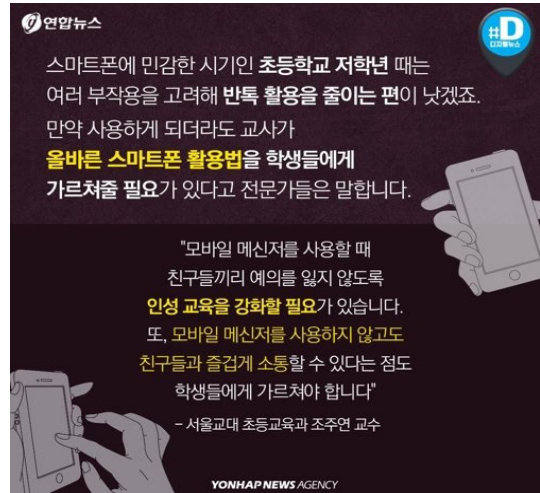
아



자



차



※ 출처: 연합뉴스(<http://www.yonhapnews.co.kr/bulletin/2018/08/29/0200000000AKR20180829057900797.HTML>, 2018. 8. 29. 검색일: 2018.9.27.)

카드뉴스를 보고 나서 기억에 남는 정보를 정리하여 봅시다.
(‘정보’란 글뿐만 아니라 그림, 사진, 표 등 카드뉴스에 나타난 모든 정보를 말합니다.)

—

—

—



5 글 형식의 기사문과 비교하며 카드뉴스의 특성을 확인해 봅시다.

“나만 빼놓고 혹시?...” ‘반톡’에 떠는 10대들

중학생 A(14)양은 오는 3월 말로 예정된 반 행사에서 함께 활동할조를 짜려다 들어갈 자리가 없다는 걸 알게 됐다. 피쳐폰을 가진 자신을 뺀 반 친구들이 스마트폰 ‘반톡(반 학생들이 단체 초대된 카카오톡 방)’에서 이미조를 정해 버렸기 때문이다. 반톡에 초대된 학생은 학급 전체 인원 36명 중 31명이었고 초대되지 못한 사람은 피쳐폰을 사용하는 A양을 포함해 5명뿐이었다.

스마트폰을 이용하는 10대 청소년들이 급증하면서 수십 명의 반 학생들이 단체로 반톡에서 대화를 나누는 일이 유행처럼 번지고 있다. 반톡은 스마트폰 메신저프로그램의 일종인 카카오톡을 쓰는 반 학생들이 동시에 대화할 수 있도록 만들어진 공간으로 친목 글에서부터 행사 공지 글이나 조 편성과 같은 수업 관련 활동까지 이뤄지는 경우가 대부분이다.

문제는 반톡을 통해 유해 영상이나 욕설글이 무차별적으로 유포되거나 반톡에 초대받지 못한 학생을 따돌리는 현상까지 나타나고 있다는 점이다. 서울 노원구에 거주하는 한 중학생은 “학교에서뿐 아니라 집에 와서도 친구들 사이에서 소외되지 않도록 주기적으로 카카오톡을 신경 쓰고 눈치를 봐야 해 피곤하다.”고 토로했다.

OOO 기자

※ 출처: 문화일보(<http://www.munhwa.com/news/view.html?no=2013032101031227168002>, 2013.3.21. 일부 수정하여 재구성, 검색일: 2018.9.27.)

(1) 카드뉴스와 위의 기사문에서 공통적으로 다루고 있는 주제는 무엇인가요?

—

—

—

(2) 글 형식의 기사문과 비교해 볼 때 카드뉴스가 주제를 효과적으로 전달하기 위하여 사용한 방법은 무엇인가요? 아래의 예시를 토대로 카드뉴스 전체를 다시 꼼꼼하게 읽어 보시다.

왜 이런 그림을 넣었을까?

글자를 왜 다르게 표현했을까?

이러한 표현은 어떤 효과가 있을까?

카드뉴스에서 사용한 방법		이 방법을 사용한 이유
	→	
	→	
	→	
	→	



읽을 자료

카드뉴스가 뭐예요?

인터넷진흥원에서는 카드뉴스를

**뉴스에 대한 이미지와 간단한 문장으로 재구성하여 만든
스마트폰 맞춤형 뉴스**

라고 정의하고 있습니다. 이 내용을 자세히 살펴보면 다음과 같습니다.

✓ 뉴스에 대한?

지금 여기에서, 이슈화되는 사건이나 정보에 대한 내용을 다루어요.

✓ 이미지와 간단한 문장으로 재구성하여 만든?

뉴스 내용과 부합하는 사진이나 그림, 표, 인포그래픽 등의 이미지를 활용하면 독자에게 관련된 정보를 떠올리도록 하여 내용을 더 쉽게 이해할 수 있게 해요.

카드뉴스의 각 장마다 3~5줄 정도의 짧은 글로 요약된 내용을 전달하고 있어 쉽고 빠르게 내용을 읽을 수 있어요.

✓ 스마트폰 맞춤형 뉴스?

예전에는 신문이나 TV를 통해 대부분의 뉴스나 정보를 접했다면, 이제는 스마트폰이라는 매체로 그 중심이 변화하고 있어요. 사람들은 보통 이동 중이나 자투리 시간에 스마트폰을 이용하곤 하죠. 스마트폰 맞춤형 카드뉴스는 이러한 매체의 특성과 사람들의 이용 습관을 고려하여 만들어지게 되었습니다. 예를 들면, 짧은 화면에 정보를 담기 위해 긴 글 대신 이미지와 핵심 문장을 사용하는 것입니다. 때로는 긴 글보다 이미지나 짧은 문장, 단어가 더 강력한 인상을 준답니다. 사람들은 이러한 형식으로 구성된 10장 내외의 슬라이드들을 좌우로 넘기며 편하게 볼 수 있어요.

✓ 하나 더, 카드뉴스는 퍼즐과 같은 것!

여기서 말하는 ‘퍼즐’이란 이야기 퍼즐을 말해요. 카드뉴스의 각 슬라이드에는 정보들이 나누어져있어 마치 독립적인 장면처럼 보이기도 한답니다. 그러나 한 장면만 읽어서는 절대 카드뉴스가 전하려는 뉴스나 정보를 이해할 수 없으며 각 장면들을 연결시키며 전체적으로 읽어야만 카드뉴스가 가지고 있는 ‘이야기’를 온전히 읽을 수 있게 됩니다.



☀ 수업 제재 설명

- 본 활동에서 제시하는 카드뉴스는 ‘반톡 탓에 스마트폰을 놓을 수가 없어요.’이다. 이 카드뉴스의 제재는 카카오톡에 학급 단체 방을 개설하여 단체 대화를 하는 ‘반톡’이다. 학생과 학부모의 의견을 토대로 한 반톡의 장단점, 전문가의 견해 등을 다루며 중학생 혹은 초등학생(고학년)의 삶과 연계된 문제로서 독자의 주의를 환기시킨다.
- 본 카드뉴스는 카드뉴스의 내용적, 형식적 특성을 확인하기에 유용하다. 우선 반톡의 장단점을 인식하게 하고 올바른 스마트폰 활용 태도를 형성하고자 한다는 점에서 목적과 주제, 대상에 대한 분석이 명확하게 이루어질 수 있다. 이러한 분석을 근거로 목표하는 바가 ‘카드뉴스’라는 형식을 효과적으로 활용하고 있는지, 또한 적재적소에 의미 있는 자료를 배치하여 메시지 전달 효과를 높이고 있는지를 확인하게 할 수 있다. ‘반톡 탓에 스마트폰을 놓을 수가 없어요’에서는 카카오톡을 대표하는 ‘TALK’ 말풍선과 대화창 이미지, 스마트폰에 과몰입된 학생의 이미지, 학생 인터뷰 내용, 초등학교의 SNS·단톡방 금지에 대한 초등학교생들의 설문조사 결과 통계표, 학부모들의 국민청원 자료, 반톡의 단점에 대한 연구 결과, 전문가의 견해 등을 다양하게 활용하고 있으며, 이 자료들의 효과에 대한 학생들의 분석과 논의가 활발하게 이루어질 수 있다.
- 카드뉴스가 정보 전달의 측면도 고려하여야 한다는 점에서 본 카드뉴스는 ‘반톡’에 대한 정보성 또한 적절하다. 이와 관련하여 반톡의 의미나 장점, 단점, 스마트폰의 과다 사용에 의한 부작용, 해결 방법을 그 정보로 확인할 수 있다. 이러한 정보는 카드뉴스의 각 슬라이드에서 다루어지며 전체 슬라이드는 하나의 이야기로서 흐름을 가지고 배열된다. 반톡의 정의-학생들의 관점-학부모의 관점-전문가 의견으로 이어지며, 문제 제기에서 해결 방안으로 흘러가는 구성이다.
- 이는 도덕과에서도 다루어질 수 있는 주제로 교과 연계 수업의 제재로도 적합하다. 다만 스마트폰 혹은 SNS에 대하여 보호주의적 관점에서만 논의하는 문제가 발생하지 않도록 긍정적인 기능이나 역할에 대한 이해 과정도 다루어질 필요가 있다. 이와 관련해서 제시된 자료가 일종의 예시라는 점에서, 상반된 관점의 카드뉴스나 다른 주제의 카드뉴스를 본 수업의 제재로 대체할 수 있을 것이다.



☀ 카드뉴스 가볍게 읽기

- 이 활동은 카드뉴스에 대한 경험이 부족한 학생들에게 카드뉴스에 대한 1차 경험을 제공하기 위해 설정된 것이다. ‘카드뉴스’와 관심 있는 주제의 ‘핵심어’를 조합하여 검색하면 매우 많은 카드뉴스를 확인할 수 있으나, 1차 경험은 대상에 대한 기본적인 인식 수준을 결정한다는 점에서 보다 의도적인 관점에서 자료를 제공할 필요가 있다. 학생들은 제목을 보고 모듈별로 협의하여 1가지 카드뉴스를 정하며, 선택한 카드뉴스에 대한 기본적인 분석 과정을 거치게 된다. 태블릿PC를 활용하는 것을 추천하나, 상황이 여의치 않을 경우 스마트폰이나 PC로 대체할 수 있다. 다만 선택한 카드뉴스를 검색할 때 기반이 되는 웹주소 및 출처를 확인하도록 해야 하며, 티타임즈의 경우 해당 사이트에 들어가 제목을 검색하는 방법도 좋다.
- 학생들은 3가지 관점의 질문에 유의하며 카드뉴스를 읽어야 한다. 그 3가지는 카드뉴스를 제작한 목적, 가정하고 있는 대상 독자, 가장 인상적인 슬라이드에 대한 것이다. 이때 목적과 대상은 특정한 상황을 근거로 구체적으로 설명되는 것이 좋으며, 논의 또한 연계되어 이루어질 수 있어야 한다. 이러한 질문에 답하는 과정에서 학생들은 모듈별로 자연스럽게 의견을 나누게 되며 수차례 카드뉴스를 읽어보고 꼼꼼하게 짚어 보게 된다.
- 이 활동은 모듈별로 다른 카드뉴스를 읽고 분석한다는 점에서 교사의 맞춤형 질문과 지도가 중요하다. 이때 학생들의 사고를 촉진하기 위해 다음과 같은 질문을 활용할 수 있다.

- ▶ 이 카드뉴스를 보고 동의할 사람과 동의하지 않을 사람은 누구일까요?
- ▶ 여러분이 생각한 그 대상이 되어 카드뉴스를 읽어 봅시다.
- ▶ 여러분이 생각한 대상에게 어떠한 이야기를 하고 싶었을까요?
- ▶ 사람들은 카드뉴스를 읽고 어떤 생각을 하게 될까요?
- ▶ 이 이미지나 글씨 효과, 자료 등을 활용한 이유가 무엇일까요?

교사는 순회 지도를 통하여 학생들의 반응을 토대로 구체적인 질문을 제시해 줄 수 있어야 한다. 카드뉴스의 대상을 찾는 것을 어려워하는 학생들에게는 이 카드뉴스를 좋아하거나 동의할 사람이나 그 반대의 경우를 생각해 볼 수 있도록 질문을 구체화하는 것이 좋다. 학생들이 설정한 대상이나 목적이 맞지 않을 경우, 그 입장이 되어 다시 카드뉴스를 보게 하면 스스로 오류를 발견할 수 있게 된다. 가장 인상적인 슬라이드를 찾는 과정에서는 카드뉴스의 각 슬라이드에 제시된 정보나 문구, 효과들을 차근차근 짚어 주거나 예를 들어 설명하는 것이 좋다.

- 모름마다 분석에 걸리는 시간이 다르므로, 남는 시간이나 쉬는 시간을 활용하여 선택하지 않는 카드뉴스도 추가적으로 볼 수 있게 한다.

☀ 카드뉴스 순서 배열하기

- 이 활동은 카드뉴스가 하나의 이야기로 구성된다는 점을 기반으로 설정된 것이다. 카드뉴스는 낱장의 슬라이드로 이루어져 있지만 각 슬라이드들은 내용적인 일관성을 유지하며 이야기의 흐름을 가진다. 카드뉴스의 이야기적 특성은 소재나 주제, 혹은 전개 방식에 따라 그 강도가 다르게 나타난다. 이야기의 구성 요소를 갖추고 플롯(plot)이 분명히 드러나는 것이 있는가 하면, 언어 표지로 인해 추론될 수 있는 것이 있다. 이러한 카드뉴스의 스토리텔링적 요소는 학생들이 카드뉴스에 포함된 정보를 보다 쉽게 이해할 수 있게 한다.

- 학생들은 뒤이어 분석하게 될 카드뉴스 ‘반톡 탓에 스마트폰을 놓을 수가 없어요.’의 4가지 슬라이드만 미리 접하며, 그 순서를 배열하게 된다. 학생들이 보다 꼼꼼하게 슬라이드의 각 요소들을 보기 위해서는 연결의 단서가 쉽게 확인되지 않는 것이 좋다. 활동에서 제시된 4개의 슬라이드의 순서는 ③→④→①→②이다. 이와 관련하여 각 슬라이드의 내용을 살펴보면 다음과 같다.

③: ‘반톡’의 의미 안내

④: 중학생 김 모군의 사례

①: 반톡에 노출된 것은 중학생뿐 아닙니다. + 초등학생 김 모군의 사례

②: 김 군과 같은 초등학생들은 + 초등학생 대상 설문 조사 자료

- 이 활동에서 학생들이 정리한 카드뉴스의 특성은 다음과 같다.

- 카드뉴스는 슬라이드의 순서를 배열하면 섞여 있는 이야기들이 하나의 뉴스가 되는 특징이 있다.
- 하나하나 이어져 하나의 이야기가 된다.
- 한 장면씩 연결되는 것에 어떤 단서가 있는지 알 수 있다.
- 모든 게 조금 다른 내용이지만 다 연결된다. 각 장면이 모여 이야기가 된다.
- 카드뉴스는 순서가 중요하고 하나가 끊어지면 그 뒤로 쪽 끊어진다. 순서를 나열하면서 이야기를 만들 수 있다.
- 슬라이드마다 순서를 나타내는 글이 있다.
- 카드뉴스도 순서가 있고 내용이 딱 한 장마다 정해져 있는 것이 아니라 흐름이 있다는 것을 알게 되었다.



- 문장의 호응을 살피거나 의미를 효과적으로 전달할 수 있는 핵심 어휘를 선정하는 언어 활동 또한 카드뉴스의 이해와 생산 과정에서 다룰 수 있는 주요 학습 요소이다. 따라서 목적에 따라서는 카드뉴스를 제재로 한 문법 교육도 실행 가능하다.
- 문자 텍스트에 연결 고리가 있듯, 이미지에도 순서를 정할 수 있게 하는 표지들이 다양하게 존재한다. 따라서 스토리텔링의 차원에서 카드뉴스의 순서를 배열하는 활동은 사진을 중심으로 쓰인 그림책을 통해 관련 경험을 보다 정교한 형태로 제공할 수 있을 것이다. 그림책을 통해 문학의 서사 구조를 경험하고 나면, 카드뉴스의 서사 구조 또한 보다 쉽게 이해할 수 있을 것이다.

☀ 글 형식의 기사문과 비교하며 카드뉴스의 표현 방법 분석하기

- 이 활동은 카드뉴스 ‘반푹 탕에 스마트폰을 놓을 수가 없어요.’ 전문을 읽고, 같은 내용을 다루는 글 형식의 기사문과 비교하면서 카드뉴스가 가지는 표현 특성을 확인하는 과정을 다룬다. 카드뉴스의 순서를 배열해 보는 활동을 통해 해당 카드뉴스에 대한 기본적인 이해는 이루어진 상태이므로 보다 세부적인 관점에서 정보나 의미를 전달하기 위해 사용한 방법들을 분석하고 그 의도를 추측할 수 있도록 한다.
- 카드뉴스를 보고 기억에 남는 정보를 정리하는 단계에서는 ‘정보’가 글뿐만 아니라 그림, 사진, 표 등 카드뉴스에 나타난 모든 정보를 말한다는 것을 인지할 수 있어야 한다. 이 과정에서 학생들은 카드뉴스 전체에 대한 자유로운 반응을 보일 수 있으며, 이 반응을 서로 공유하게 함으로써 카드뉴스를 보는 관점을 확대시킬 수 있다.
- 글 형식의 기사문과 비교하며 카드뉴스에서 주제를 효과적으로 전달하기 위하여 사용한 방법을 확인하는 단계는 카드뉴스의 표현 특성을 이해하기 위한 핵심 활동이다. 이 과정에서는 교사의 설명 및 질문이 매우 중요한 역할을 한다. 이때 활동지에 제시된 예시를 토대로 다음과 같은 질문을 활용할 수 있다.

- ▶ (예로 제시된 슬라이드에서) 어떤 부분이 눈에 띄나요?
왜 이런 그림을 넣었을까요?
- ▶ (예로 제시된 슬라이드에서) 글자와 관련해서는 어떤 특징이 보이나요?
왜 그렇게 표현했을까요?
- ▶ 글 형식의 기사문과 비교했을 때 가장 큰 차이점은 무엇인가요?
- ▶ 글 형식의 기사문과 카드뉴스 중 어떤 것이 더 이해하기 쉬웠나요?
그 이유는 무엇인가요?

먼저 예로 제시된 슬라이드를 대상으로 학생들은 교사의 설명과 질문을 통해 해당 슬라이드에 나타난 몇 가지 요소(카카오톡에서 사용하는 이미지, 글자 색, 글자의 진하기 효과)에 대하여 분석하게 된다. 그 후, 카드뉴스 전체를 살펴보고 특징적인 표현 요소들을 확인하

게 되는데, 예로 제시된 슬라이드에 대한 이해가 온전히 이루어졌다면 다른 요소의 발견 또한 어렵지 않게 이어질 수 있을 것이다.

- 학생 활동 결과의 예는 다음과 같다.

카드뉴스에서 사용한 방법		이 방법을 사용한 이유
각 장면을 순서대로 나열하였다.	→	순서대로 나열하면 카드 뉴스의 한 이야기가가 되기 때문이다.
글에 맞게 그림을 잘 표현 하였다 (이미지)	→	글만 드러나면 무슨 내용인지 잘 모르지만 이미지를 사용하면 더 알기 쉽고 재미있고 편하다.
중요한 내용은 노란색으로 표현하였다. (컬)	→	하얀색 보다 노란색이 (중요하다) 이 더 눈에 띄기 때문이다. (중요하다)
카드뉴스에서 사용한 방법		이 방법을 사용한 이유
이미지를 사용했다.	→	글과 어울리는 그림을 넣어 이해하기 쉽게 하기 위해서다.
중요한 부분에 색을 넣어 사용했다.	→	글에 중요한 부분을 잘 보이게 하기 위해서다.
슬라이드 형식으로 사용했다.	→	더 깔끔하고 편하게 보이기 위해서다.
카드뉴스에서 사용한 방법		이 방법을 사용한 이유
키워드 그림을 넣었다.	→	키워드에 관련된 주제라서
글자에 색을 다르게 했다	→	중요한걸 강조해줘서
통계지표 글 썼다.	→	믿음을 가질수 있게 해준다



카드뉴스 읽기, 표현하기

카드뉴스 읽기

카드뉴스로 표현하기



활동 2

1. 카드뉴스로 표현하기

- ❖ 현명한 스마트폰 사용자는 스스로를 점검하고 잘못된 사용으로 인한 위험성을 인식할 수 있어야 합니다. 다음 ‘스마트폰 바른 사용 실천 가이드’를 살펴봅시다.

스마트폰 **쉽**(R · E · S · T)하세요!**R**

1. 스마트폰을 지나치게 사용하면 **몸이 힘들어해요.**
- 일정 시간 사용 후에는 눈 건강 체조와 스트레칭으로 건강을 지켜주세요.

E

2. 자신의 **스마트폰 이용습관**이 올바르게 있는지 체크해 주세요.
- 9세 이하는 ‘스마트폰 과의존 유아동 관찰자 척도’, 10세 이상은 ‘스마트폰 과의존 청소년 자가진단 척도’를 활용해 과의존 여부를 확인해보세요.
*스마트폰 과의존 유아동 척도 다운로드 : <http://www/iapc.or.kr>

S

3. **구체적인 사용시간**을 정하고 스스로 멈출 수 있도록 노력하세요.
- ‘잠깐만 할게요!’보다는 ‘10분만 할게요!’라고 구체적으로 목표를 세우고 스스로 사용시간을 조절할 수 있도록 노력해보세요.
4. 바른 사용을 위해, 유용한 앱을 설치하고 **사용하지 않는 앱**은 정리해보세요.
- 스마트폰 이용 시간 조절을 도와주는 앱을 활용해보세요.
- 최근 한 달 동안 사용하지 않은 앱은 삭제하세요.
5. 무엇보다 약속을 **반복적으로 실천**하는 노력이 중요해요.
- 스마트폰 사용 이유와 목적을 명확하게 정하면 약속을 지키는데 도움이 됩니다.
- 계획되지 않거나 불필요한 스마트폰 사용을 자제해주세요.

T

6. 건강한 우리가족을 위해 스마트폰 **사용 약속**을 정해요.
- 식탁, 거실 등 가족이 함께하는 자리에는 스마트폰을 가져오지 않도록 노력해보세요.
- 보호자와 함께 스마트폰 이용시간 계획하기 등 구체적인 사용 약속을 정하세요.
7. (보행 · 이동 시) 이동 할 때는 **‘안전하게’** 가방에 꼭 넣어요.
- 걸어 다닐 때는 스마트폰을 가방에 넣어서 보관해주세요.
8. (공공장소 등) 도서관, 공연장 등 공공장소에서 **‘기본 매너’**는 나부터 실천해요.
- 공공장소에서는 무음이나 진동으로 설정하고 통화, 음악 감상, 동영상 시청 시 다른 사람에게 피해를 주지 않도록 노력해주세요.

※ 출처: 한국정보화진흥원(2017). 스마트폰 바른 사용 실천 가이드

① 위의 내용을 토대로 ‘스마트폰 바른 사용 실천 가이드’ 카드뉴스를 만들어 봅시다.

(1) 8개 항목 중 카드뉴스의 장면으로 구성하고 싶은 3개 항목에 표시해 봅시다.

☐ 1번 ☐ 2번 ☐ 3번 ☐ 4번 ☐ 5번 ☐ 6번 ☐ 7번 ☐ 8번

(2) 카드뉴스를 제작하기 위해서는 다음 내용을 고려할 수 있어야 합니다. 각각의 질문에 답하며 전체적인 방향을 설정해 봅시다.

?	!
내가 이 카드뉴스를 만드는 목적은 무엇일까?	
내가 만드는 카드뉴스는 어떤 상황에 있는 사람들을 위한 것일까?	
그 사람들은 이 카드뉴스를 보면 무슨 생각을 할까?	
사람들의 주목을 끌거나 중요한 내용을 잘 전달하기 위한 효과적인 표현 방법은 무엇일까?	





- ② 카드뉴스의 슬라이드를 구상해 보고, 각 장면의 표현 계획을 구체적으로 정리해 봅시다. (마지막 장면에는 ‘내가 하고 싶은 이야기’와 ‘제작자 정보’가 포함되어야 합니다.)

<p>제목</p>	<div data-bbox="380 450 863 888" style="border: 1px dashed black; width: 300px; height: 190px; margin-bottom: 20px;"></div> <div data-bbox="915 456 1326 495" style="border: 1px solid black; padding: 5px;">[강조하거나 특색 있게 표현할 부분]</div> <div data-bbox="980 840 1349 879" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 100px;">* 새로운 제목을 만들어 주세요.</div>
<p>장면 1</p>	<div data-bbox="380 1003 863 1441" style="border: 1px dashed black; width: 300px; height: 190px; margin-bottom: 20px;"></div> <div data-bbox="915 1010 1326 1049" style="border: 1px solid black; padding: 5px;">[강조하거나 특색 있게 표현할 부분]</div>
<p>장면 2</p>	<div data-bbox="380 1558 863 1997" style="border: 1px dashed black; width: 300px; height: 190px; margin-bottom: 20px;"></div> <div data-bbox="915 1565 1326 1604" style="border: 1px solid black; padding: 5px;">[강조하거나 특색 있게 표현할 부분]</div>

<p>장면 3</p>	<div data-bbox="418 346 902 787" style="border: 1px dotted black; width: 298px; height: 192px; margin-bottom: 10px;"></div> <div data-bbox="964 355 1357 392" style="float: right;">[강조하거나 특색 있게 표현할 부분]</div>
<p>장면 4 (끝)</p>	<div data-bbox="418 888 902 1329" style="border: 1px dotted black; width: 298px; height: 192px; margin-bottom: 10px;"></div> <div data-bbox="964 897 1357 934" style="float: right;">[강조하거나 특색 있게 표현할 부분]</div> <div data-bbox="964 1281 1382 1317" style="text-align: right;">* 내가 하고 싶은 이야기 / 제작자 정보</div>

③ 파워포인트 프로그램을 활용하여 카드뉴스를 제작해 봅시다.

- * 이미지나 폰트를 사용할 때에는 저작권을 준수해야 합니다.
- 이미지는 픽사베이(pixabay.com)에서 제공하는 무료 이미지를 사용하세요.
 - 폰트는 기본적으로 제공되는 폰트 종류 중에서 선택하여 사용하세요.



4 친구가 만든 카드뉴스를 보고, 다음 질문에 답하여 봅시다.

()의 카드뉴스	
목적에 맞게 내용이 잘 구성되었나요?	☆ ☆ ☆ ☆ ☆
어떤 대상을 위한 카드뉴스인지 알 수 있나요?	☆ ☆ ☆ ☆ ☆
중요한 정보가 분명하게 전달되었나요?	☆ ☆ ☆ ☆ ☆
주목을 끌 수 있도록 효과적으로 표현된 부분은 무엇인가요?	
수정하고 싶은 부분이 있다면 무엇인가요?	

친구 확인



☀ 수업 제재 설명

- 카드뉴스 제작을 위한 주제이자 내용 정보를 제공하는 ‘스마트폰 바른 사용 실천 가이드’ (한국정보화진흥원, 2017)는 영유아 보호자, 아동, 청소년, 학부모, 성인·고령층 등 대상별로 스마트폰을 바르게 사용하고 과의존을 예방할 수 있도록 도와주는 실천 중심의 안내서이다. 여기서 ‘스마트폰, 잠깐 쉽(R.E.S.T) 하세요!’의 문구는 실천 수칙이 단순 나열되지 않고 맥락 속에서 다루어지기 위한 기제로 각 연령대별 실천 가이드의 기본 틀이 된다. 이는 ‘문제 인식(PROBLEM RECOGNITION)-사용 상태 점검(STATE CHECK)-바른 사용 방안 제시(SUGGEST AN ALTERNATIVE)-관계 형성 강화(CONNECT)’의 단계를 말한다. 본 활동에서 활용한 아동용(6세~12세) 실천 가이드는 스마트폰 때문에 부모님과 갈등을 겪거나 가까웠던 친구와 멀어지고, 심지어 자신을 잃어가고 있는 것조차 모르고 있을 수 있는 아동들을 위하여 스스로 절제하고 조절하는 습관만이 스마트폰과 더 친해질 수 있는 방법임을 제안한다.
- 본 실천 가이드는 학생들이 쉽게 이해할 수 있고, 주체적으로 실천할 수 있는 8가지 항목으로 구성되어 있다. 학생들의 실생활과 밀접한 소재라는 점에서 각각의 항목에 대하여 학생들이 연상할 수 있는 장면이나 이미지, 이야기들이 매우 다양하다. 학생들이 자신의 경험을 바탕으로 스마트폰 쉽(R.E.S.T)을 위한 정보를 카드뉴스로 구성하는 과정은 학생들의 삶, 그 자체의 이야기라는 점에서 의미를 지닌다.

☀ 카드뉴스의 방향 설정하기

- 카드뉴스의 내용적, 형식적 특성에 대한 이해를 기반으로 이 활동에서는 특정 내용을 카드뉴스로 표현하는 과정을 경험하게 된다. 학생들은 먼저 ‘현명한 스마트폰 사용자는 스스로를 점검하고 잘못된 사용으로 인한 위험성을 인식하여야 한다’는 상황적 이해를 토대로 ‘스마트폰 바른 사용 실천 가이드’를 살펴보고, 카드뉴스를 제작하는 목적, 대상, 예상되는 반응, 나만의 표현 방법을 구상하는 단계를 거친다. 표현의 과정에서 목적이나 대상을 고려하는 것은 내용을 생성하고 조직하는 방법에 중요한 영향을 미치므로, 이 단계에 대한 충분한 토의를 통해 학생 각각이 표현의 방향을 온전히 설정할 수 있어야 한다.
- ‘바른 사용 실천 가이드’에서 제시하는 8가지 항목은 어려운 내용이 아니기 때문에 교사가 읽어 주며 설명하는 방법보다는 학생들이 자기 주도적으로 이해할 수 있는 방법을 활용할 수 있어야 한다. 독해의 과정에서 독자가 주체가 되는 방법은 자신의 경험을 기반으로 읽는 것이다. 이를 위해 8가지 항목 중 카드뉴스의 장면으로 구성하고 싶은 3가지 항목을 고르는 선택권을 부여할 수 있다. 3가지를 선택하는 과정에서 학생들은 ‘내가 할 이야기’가



많은 내용이 무엇일까?’를 고민하게 되고, 이 과정에서부터 이미 이야기를 만들어 내고 이미지를 떠올리게 될 것이다. 이야기와 이미지는 카드뉴스를 구성하기 위한 중요한 요소라는 점에서 학생들이 자신의 경험과 배경지식을 떠올릴 수 있도록 시간을 충분히 제공하는 것이 좋다.

- 이어 학생들은 네 가지 질문에 대하여 답하는 과정을 통해 카드뉴스의 전체적인 방향을 설정하게 된다. 각 질문은 본 모듈의 근거가 되는 국어과 성취 기준과 직결되는 동시에 미디어 텍스트의 의미를 비판적으로 이해하기 위하여 캐나다 미디어스마트(Media Smarts)와 미국의 CML에서 제시한 핵심 개념과 유기적으로 연결된다. 표현의 과정은 ‘이해’가 기반이 될 때 보다 의미 있는 결과물 생산으로 이어질 수 있다는 점에서 학생들은 구체적으로 목적과 대상, 형식, 자료 등을 설정할 수 있어야 한다.

학생들의 사고를 촉진시키기 위해서는 각 질문의 의도를 분명하게 이해하는 것이 중요하다. 따라서 다음 내용을 고려하여 학생들이 생각의 방향을 바르게 설정할 수 있도록 도와주어야 한다.

질문	지도 방법
내가 이 카드뉴스를 만드는 목적은 무엇일까?	목적과 대상에 대한 두 가지 질문은 연계하여 고려되어야 한다. ‘카드뉴스를 보게 될 대상은 누구일까?’라고 질문하지 않고 상황을 물어본 것은 대상의 구체적인 상황과 장면을 설정함으로써 목적과 서술 방식, 활용할 자료의 수준 등에 대한 기준을 설정하도록 하기 위함이다.
내가 만드는 카드뉴스는 어떤 상황에 있는 사람들을 위한 것일까?	
그 사람들은 이 카드뉴스를 보면 무슨 생각을 할까?	예상되는 반응을 고민하는 과정을 통해 동일한 메시지라도 수용자에 따라 다르게 받아들일 수 있음을 알고 목적과 대상을 다시 확인하게 한다.
사람들의 주목을 끌거나 중요한 내용을 잘 전달하기 위한 효과적인 표현 방법은 무엇일까?	카드뉴스의 특성에 대한 논의가 다시 필요한 부분이다. 글자의 색, 크기, 배치나 이미지, 자료의 활용, 정보 제시 방법, 이야기 서술 방식 등에 대하여 정리할 수 있다. 재미있고 보기 좋게 만드는 것도 중요하지만 ‘정보 전달’의 측면에서 효과를 높이기 위한 방법을 고민할 수 있어야 한다.

- 학생 활동 결과의 예는 다음과 같다.

?	!
내가 이 카드뉴스를 만드는 목적은 무엇일까?	스마트폰을 적당히 하고 시간 약속을 잘 지키기 위해 하는 거다.
내가 만드는 카드뉴스는 어떤 상황에 있는 사람들을 위한 것일까?	스마트폰에 빠진 사람들(중독) 스마트폰 중독에 대해 아직 잘 모르는 사람들
그 사람들은 이 카드뉴스를 보면 무슨 생각을 할까?	1. 난 뭐 많이 하는 건 아니니까~ 2. 아!~ 나는 스마트폰을 많이 하는데... 나도 시간을 정해서 적당히 해야겠다. 3. 이렇게 뭐야!! (무시) (무관심)
사람들의 주목을 끌거나 중요한 내용을 잘 전달하기 위한 효과적인 표현 방법은 무엇일까?	딱!!! 눈에 띄는 이미지와 중요한 내용은 눈에 잘 띄는 색깔로 하고 관심을 끌 만한 아이디어를 낸다

?	!
내가 이 카드뉴스를 만드는 목적은 무엇일까?	평소 스마트폰에 중독된 사람들이 더이상 심하게 지 않도록 하기위함
내가 만드는 카드뉴스는 어떤 상황에 있는 사람들을 위한 것일까?	평소 스마트폰에 중독된 사람들
그 사람들은 이 카드뉴스를 보면 무슨 생각을 할까?	휴대폰 중독이 위험하다는걸 알고 하지 않을것이다.
사람들의 주목을 끌거나 중요한 내용을 잘 전달하기 위한 효과적인 표현 방법은 무엇일까?	무슨 감성 배경을 사용한다. 스마트폰에 관련된 그림을 사용한다.

☀ 카드뉴스 스토리보드 구성하기

- 각자 설정한 카드뉴스의 방향을 토대로 스토리보드를 구성하는 활동이다. 학생들은 카드뉴스의 장면별 구성과 전체적인 흐름을 통해 전달하고자 하는 이야기를 구체화하고 점검하며, 기존 방향을 수정 보완하게 된다.

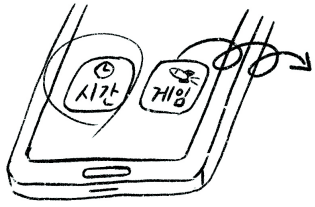

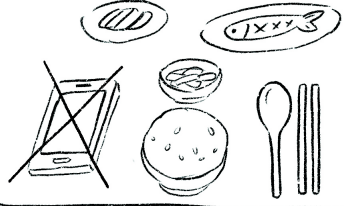
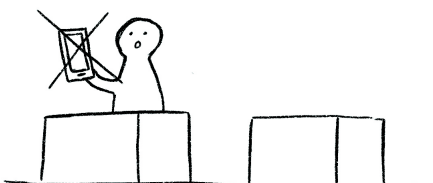



- 스토리보드의 기본 구성은 다음과 같다.

슬라이드 순서	포함되어야 할 내용 및 지도 방법
1	카드뉴스의 제목 : 나만의 제목을 정하도록 한다. 제목을 정하는 과정에서 각 장면에 들어갈 정보나 공통된 틀이 정해질 수 있기 때문이다. 제목 설정을 어려워하는 경우, 노래·책·TV프로그램 등의 제목을 패러디하게 하는 것도 좋다.
2~4	(정보가 포함된) 문구, 이미지, 자료 등 : 전달하고자 하는 정보가 분명하고 효과적으로 표현될 수 있기 위한 방법으로 문구나 이미지, 자료 등의 내용과 배치, 효과를 고민하게 한다.
5	내가 하고 싶은 이야기(마무리 문장), 자료 출처, 제작자 정보 : 동일한 자료를 토대로 하는 활동이기 때문에 학생 개인의 목소리가 온전히 나타날 수 있는 장치가 추가될 필요가 있다. 앞에서 다룬 정보를 토대로 각자가 하고 싶은 이야기를 담아냄으로써 카드뉴스의 목적을 재확인하도록 한다.

- 학생 활동 결과의 예는 다음과 같다.

제목		<p>[강조하거나 특색 있게 표현할 부분]</p> <p>제목의 글씨</p> <p>* 새로운 제목을 만들어 주세요.</p>
장면 1		<p>[강조하거나 특색 있게 표현할 부분]</p> <p>핸드폰이 우는 것</p>

장면 2	<p>스마트폰 도와주기 제1장</p>  <p>바른 사용을 위해 유용한 앱은 설치 사용하지 않는 앱은 삭제</p>	<p>[강조하거나 특색 있게 표현할 부분]</p> <p>게임에  되어있는 것</p>
장면 3	<p>스마트폰 도와주기 제2장</p>  <p>건강한 우리가족을 위해 스마트폰 사용약속을 정해요</p>	<p>[강조하거나 특색 있게 표현할 부분]</p> <p>핸드폰에 × 되어있는 것</p>
장면 4	<p>스마트폰 도와주기 제3장</p>  <p>공공장소에서 기본매너는 나부터!</p>	<p>[강조하거나 특색 있게 표현할 부분]</p> <p>핸드폰에 × 되어있는 것</p>
장면 5 (끝)	 <p>스마트폰을 도와주면 행복이 찾아와요</p>	<p>[강조하거나 특색 있게 표현할 부분]</p> <p>배경 색이 밝아진다</p> <p>* 내가 하고 싶은 이야기 / 제작자 정보</p>



위의 사례는 슬라이드의 수를 1개 늘려 스토리보드를 작성한 경우이다. ‘제목-제1장-제2장-제3장-마무리’순으로 이어지는 스토리의 연속성과 체계성이 돋보이며, 무엇보다 스마트폰의 입장을 대변함으로써 잦은 사용으로 지친 스마트폰을 우리가 도와줘야 한다고 말하는 관점의 전환이 신선하다. ‘강조하거나 특색 있게 표현한 부분’에 서술한 내용은 그 자체로 큰 강조 효과를 낸다고 할 수는 없으나 해당 학생이 이 카드뉴스를 제작하면서 어떤 부분에 초점을 두고 있는지 이해하기에는 적합한 수준으로 보인다. 이 스토리보드를 기반으로 제작된 카드뉴스의 실제 텍스트는 아래의 활동 사례에서 확인할 수 있다.

☀ 파워포인트 프로그램으로 카드뉴스 제작하기

- 앞서 구성한 스토리보드를 기반으로 카드뉴스를 제작해 보는 과정이다. 학생들은 계획을 실제로 구현하는 과정에서 기술적 능력이나 자료의 한계를 경험하게 될 것이다. 이 때 주어진 인적, 물적 환경을 고려하여 자율적으로 수정하게 하되, 전체적인 방향을 설정할 때 생각한 4가지 질문에 대한 기준은 지킬 수 있도록 한다.
- 폰트나 이미지의 저작권에 대한 지도 또한 매우 중요하다. 폰트는 프로그램에서 제공하는 기본 폰트만으로도 충분하지만 이미지 저작권의 경우 보다 세심한 지도가 필요하다. 이때 픽사베이(pixabay.com)와 같은 저작권에서 자유로운 인터넷 사이트를 안내하고 이미지 검색 및 활용 방법을 설명함으로써 저작권에 대한 고민을 해결할 수 있다.
- 카드뉴스를 제작하는 데 소요되는 시간은 학생의 파워포인트 활용 능력에 따라 매우 다양하다. 이에 학생들의 능력에 대한 진단이 선행되어야 하며, 다른 주제와 연계하여 해당 프로그램을 다루어 보게 함으로써 학생들의 수준을 확인하거나 기본 기능에 대해 지도하는 것이 좋다. 파워포인트를 제작하는 동안 교사의 순회 지도는 필수적이며, 이때 다음과 같은 질문을 활용하여 학생들의 사고를 촉진시킬 수 있다.

- ▶ 각 슬라이드에서 전달하고자 하는 정보가 분명히 나타나고 있나요?
- ▶ 이 카드뉴스를 보는 사람은 어떠한 정보를 얻을 수 있을까요?
- ▶ 각 슬라이드를 이어 보았을 때 하나의 이야기처럼 느껴지나요?
- ▶ 각 슬라이드에서 공통된 방식으로 표현되면 좋은 부분은 무엇인가요?
- ▶ 가장 중요하게 생각되는 슬라이드는 무엇인가요? 왜 그런가요?
- ▶ 글자의 종류나 크기, 배치, 색깔은 어떤 효과를 내고 있나요?
- ▶ 이미지를 선택하고 이와 같이 배치한 의도는 무엇인가요?
- ▶ 수용자의 입장에서 카드뉴스를 처음부터 읽어 봅시다.

- 학생 활동 결과의 예는 다음과 같다.





☀ 카드뉴스 평가하기

- 카드뉴스를 제작한 후, 학생들이 서로의 카드뉴스를 보며 평가하는 과정이다. 이 때 다음 5가지의 질문을 미리 읽고 평가의 방향을 정하게 하면 보다 분석적으로 친구의 카드뉴스를 읽게 된다. 평가를 위한 질문은 다음과 같다. 질문에는 목적, 대상, 형식에 대한 내용을 담고 있고 본 모듈에서 반복적이고 지속적으로 제시하고 있는 미디어의 비판적 이해를 위한 관점이 내포되어 있다. 비판적 이해는 이러한 기본적인 관점을 갖추는 것으로부터 시작된다.

- ▶ 목적에 맞게 내용이 잘 구성되었나요?
- ▶ 어떤 대상을 위한 카드뉴스인지 알 수 있나요?
- ▶ 중요한 정보가 분명하게 전달되었나요?
- ▶ 주목을 끌 수 있도록 효과적으로 표현된 부분은 무엇인가요?
- ▶ 수정하고 싶은 부분이 있다면 무엇인가요?

- 학생별 평가 대상은 1개의 카드뉴스이지만, 모든 학생들의 카드뉴스를 함께 공유하는 방법이 보다 유익하다. 실제로 학생들은 친구들의 카드뉴스를 확인하고 평가하는 과정에서 ‘스마트폰 바른 사용 실천 가이드’의 같은 항목을 선택했지만 다른 방식으로 장면을 구성하거나 이야기를 풀어나간 경우를 확인하며, 동일한 자료라도 생산자에 따라 다른 의미를 만들어낼 수 있음을 자연스럽게 이해하게 되었다. 이미지의 선택과 사용도 마찬가지다. 같은 이미지를 사용하더라도 다른 목적과 다른 내용으로 연결되어 있음을 확인하면서 학생들은 서로의 관점과 생각을 비교하고 주체적으로 배움을 실현하는 경험을 할 수 있었다.

영상 광고 만들기

대상 학년	초등학교 5~6학년
교과 역량	■ 비판적·창의적 사고 역량 ■ 자료·정보 활용 역량 ■ 의사소통 역량 <input type="checkbox"/> 공동체·대인 관계 역량 <input type="checkbox"/> 문화 향유 역량 <input type="checkbox"/> 자기 성찰·계발 역량
국어과 성취기준	[6국03-02] 목적이나 주제에 따라 알맞은 내용과 매체를 선정하여 글을 쓴다. [6국03-03] 목적이나 대상에 따라 알맞은 형식과 자료를 사용하여 설명하는 글을 쓴다. [6국02-04] 글을 읽고 내용의 타당성과 표현의 적절성을 판단한다. [6국02-05] 매체에 따른 다양한 읽기 방법을 이해하고 적절하게 적용하며 읽는다.
2015 개정 국어 교과서 관련 단위	6학년 1학기 6단원 내용 추론하기 - 7~8차시: 알리고 싶은 내용을 영상 광고로 만들기 6학년 2학기 6단원 세계에 대한 관심 - 1~2차시: 공익 광고를 보고 의도 파악하기 - 3~4차시: 광고의 표현 특성 알기, 광고에서 과장하거나 감추는 내용 알아보기

핵심 질문	• 영상 광고는 어떻게 만들어질까?
핵심 지식·기능	영상 광고는 광고 제작자가 전달하고자 하는 정보와 의도를 영상 언어로 표현하는 것으로, 광고의 목적에 따라 광고를 볼 대상을 고려하여 만들어야 한다. 광고를 통해 전달하고자 하는 주제와 의미를 특정한 독자 대상을 고려하여 영상 이미지와 글, 소리 등으로 표현한다.
수업 의도	<p>본 수업은 '[6국03-03] 학생들이 목적이나 주제에 따라 알맞은 내용과 매체를 선정하여 글을 쓴다.'는 성취기준에 근거하여 개발되었다. 이 성취기준에 도달하기 위해 학생은 자신이 전달하고자 하는 주제와 의미가 무엇인지를 알고 그에 가장 적절한 내용과 매체를 선정할 수 있어야 한다. 이를 위해 학생들이 직접 광고를 만들어 보고 공유할 수 있도록 수업을 구안하였다. 학생들이 영상 광고를 만드는 과정에서 중요한 것을 '자신이 전달하고자 하는 주제와 의미를 어떤 영상 이미지, 글, 소리 등으로 실현시킬 것인가'로 보았다.</p> <p>이를 위해 먼저 자신이 관심 있는 종류와 주제의 광고를 살펴보고 그 광고를 토대로 내가 만들 광고를 구상한다. 영상 광고를 만들기 전에 스토리보드 만들기 활동 및 공유하기 활동을 하고 이를 통해 광고를 만들 때 '광고의 주제, 대상, 목적, 표현'의 네 가지 요소를 고려해야 한다는 것을 배울 수 있다. 또한 스토리보드로 실제 영상 광고를 만들어 보게 함으로써, 지면 상태의 스토리보드가 어떻게 영상으로 구체화되는지를 경험할 수 있게 하였다.</p>
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> • 본 교수·학습 자료에서는 광고 구상하기와 스토리보드 만들기 활동은 개별 활동으로 영상 광고 만들기는 모둠 활동으로 구안하였다. 학생 개개인의 다양한 목소리를 발현시키기 위해서 개별 활동으로 시작하였지만 영상 광고 만드는 작업은 많은 사람의 협업으로 이루어져야 보다 효과적이기 때문에 이와 같이 구성하였다. 학급의 사정을 고려하여 광고 구상하기와 스토리보드 만들기 활동 역시 모둠 활동으로 진행할 수 있다. • 본 교수·학습 자료의 마지막 차시는 '영상 광고 만들기'이다. 이는 각 학교와 학급의 사정을 고려하여 '영상 광고의 한 장면 만들어 보기'로 진행할 수도 있다.
국어 자료 및 미디어 유형	광고(인쇄 광고, 영상 광고), 이미지



교수·학습 활동 흐름

학습 요소	교수·학습 활동	학습 자료와 매체
1~2차시 계획 세우기	<ul style="list-style-type: none"> • [활동 1] <ul style="list-style-type: none"> - 내가 만들 광고 정하기 - 광고 구상하기 <div> <p>〈활용 가능한 질문〉</p> <ul style="list-style-type: none"> • 광고란 무엇일까요? • 광고의 어떤 부분이 마음에 들었나요? 그 이유는 무엇인가요? • 내가 새로 만드는 광고를 볼 사람은 누구인가요? 그 사람들을 설득하기 위해서는 어떤 점을 고려해야 하나요? <p>☞ ‘이렇게도 할 수 있어요’ 참고</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> • 학생이 관심을 갖는 주제의 영상 광고
3~4차시 스토리보드 만들기	<ul style="list-style-type: none"> • [활동 2] <ul style="list-style-type: none"> - 스토리보드의 구성 요소 알아보기 - 스토리보드 만들기 <div> <p>〈활용 가능한 질문〉</p> <ul style="list-style-type: none"> • 내가 구상한 광고를 말로 표현해 봅시다. 상대방에게 내 의도를 잘 전달할 수 있나요? <p>☞ ‘이렇게도 할 수 있어요’ 참고</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> • 스토리보드 예시 자료
5차시 스토리보드 공유하기	<ul style="list-style-type: none"> • [활동 3] <ul style="list-style-type: none"> - 친구들의 스토리보드 함께 보기 - 스토리보드 수정하기 <div> <p>〈활용 가능한 질문〉</p> <ul style="list-style-type: none"> • 친구와 스토리보드에 대해 어떤 대화를 나누었나요? • 별점 쪽지의 한 줄 평에는 어떤 내용들이 있나요? <p>☞ ‘이렇게도 할 수 있어요’ 참고</p> </div>	
6~7차시 영상 광고 만들기	<ul style="list-style-type: none"> • [활동 4] <ul style="list-style-type: none"> - 함께 만들 영상 광고 정하기 - 영상 광고 만들기 - 영상 광고 함께 보기 <div> <p>〈활용 가능한 질문〉</p> <ul style="list-style-type: none"> • 촬영을 할 때 어떤 디지털 기기를 사용할 것인가요? • 스토리보드의 각 장면을 실제 영상에서는 어떻게 연결할 것인가요? <p>☞ ‘이렇게도 할 수 있어요’ 참고</p> </div>	

학습 요소별 성취수준(예)

학습 요소	학습 요소별 성취수준 예시	
1~2차시 계획 세우기	상	광고의 목적과 광고를 볼 대상을 고려하여 광고 만들기 계획을 세울 수 있다.
	중	광고의 목적 또는 광고를 볼 대상 중 일부를 고려하여 광고 만들기 계획을 세울 수 있다.
	하	광고의 목적과 광고를 볼 대상을 고려하여 광고 만들기 계획을 세우지 못한다.
3~4차시 스토리보드 만들기	상	광고를 통해 전달하려는 주제와 의미를 반영하여 영상 광고 스토리보드를 만들 수 있다.
	중	광고를 통해 전달하려는 주제 또는 의미의 일부를 반영하여 영상 광고 스토리보드를 만들 수 있다.
	하	광고를 통해 전달하려는 주제 또는 의미를 영상 광고 스토리보드에 잘 반영하지 못한다.
5차시 스토리보드 공유하기	상	영상 광고 스토리보드에 반영된 ‘광고의 주제, 대상, 목적, 표현’ 요소에 대해 이야기하는 과정을 통해 서로의 스토리보드를 공유할 수 있다.
	중	영상 광고 스토리보드에 반영된 ‘광고의 주제, 대상, 목적, 표현’ 요소 중 일부에 대해서 이야기하는 과정을 통해 서로의 스토리보드를 공유할 수 있다.
	하	영상 광고 스토리보드에 반영된 ‘광고의 주제, 대상, 목적, 표현’ 요소에 대해 이야기를 나누거나 서로의 스토리보드를 공유하는 것을 어려워한다.
6~7차시 영상 광고 만들기	상	스토리보드를 영상 이미지, 글(자), 소리 등을 효과적으로 활용하여 영상 광고로 만들 수 있다.
	중	스토리보드를 영상 이미지, 글(자), 소리 등을 활용하여 영상 광고로 만들 수 있다.
	하	스토리보드를 영상 광고로 만들었으나 영상 이미지, 글(자), 소리 등의 활용을 어려워한다.

- 생활기록부에는 학습 요소별 학생의 성취수준을 종합하여 전체 문장을 구성할 수 있다.

[1~2차시(상), 3~4차시(상), 5차시(중), 6~7차시(중)인 학생의 성취수준 예시]

광고의 목적과 광고를 볼 대상을 고려하여 광고 만들기 계획을 세울 수 있으며 광고를 통해 전달하려는 주제와 의미를 반영하여 영상 광고 스토리보드를 만들 수 있다. 영상 광고 스토리보드에 반영된 ‘광고의 주제, 대상, 목적, 표현’ 요소 중 일부에 대해서 이야기하는 과정을 통해 서로의 스토리보드를 공유할 수 있다. 스토리보드를 영상 이미지, 글(자), 소리 등을 활용하여 영상 광고로 만들 수 있다.



영상 광고 만들기

계획 세우기

스토리보드 만들기

스토리보드 공유하기

영상 광고 만들기



활동 1

1. 내가 만들 광고 정하기

- ① 우리는 일상생활에서 많은 광고를 접하며 살고 있습니다. 광고를 만드는 사람들은 그 광고를 보는 사람을 설득하기 위해 광고를 만듭니다. 광고는 광고를 하는 목적에 따라 아래와 같이 크게 두 가지 종류로 나눌 수 있습니다. 이를 참고하여 빈 칸을 채워 봅시다.

	기업이나 단체나 공공의 이익을 목적으로 하는 광고
	상품이나 서비스에 대한 정보를 소비자에게 알려서 그것을 구매하게 하는 것을 목적으로 하는 광고

- ② 내가 광고를 만든다면 어떤 광고를 만들지 생각해 봅시다.

내가 만들 광고의 종류 정하기(○)	<ul style="list-style-type: none"> • 공익 광고 • 상업 광고
내가 관심 있는 주제/상품	
내 광고를 볼 대상	

- ③ 관심 있는 주제/상품의 영상 광고를 찾아보고, 광고를 보면서 광고에 직접 드러나는 것, 광고를 보고 든 생각이나 느낌 등을 정리해 봅시다.

광고에서 전달하고자 하는 메시지	
광고 속 인물	
광고의 배경	
광고의 표현 방법 (색, 음향, 자막, 화면 효과 등)	



2. 광고 구상하기

① 내가 광고를 만든다면 어떻게 광고를 만들고 싶나요? 선택하여 봅시다.

♥ 기존의 광고를 바꿔 만들기

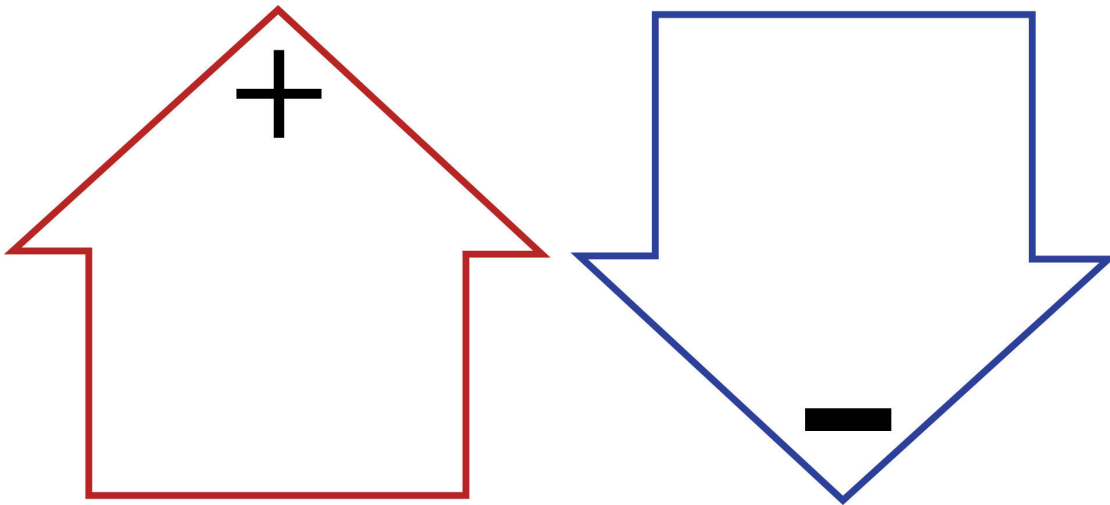
★ 내 아이디어로 새로 만들기

♥ 기존의 광고를 바꿔 만들기

(1) 내가 정한 주제/상품의 영상 광고를 찾아보고, 내 마음에 드는 광고를 하나 골라 봅시다.

(2) 내가 고른 광고를 반복해서 보면서 그 광고에서 마음에 드는 부분(+), 별로인 부분(-), 흥미로웠던 부분(!), 광고를 보면서 생긴 질문이나 덧붙이고 싶은 나의 생각(?)을 적어 봅시다.

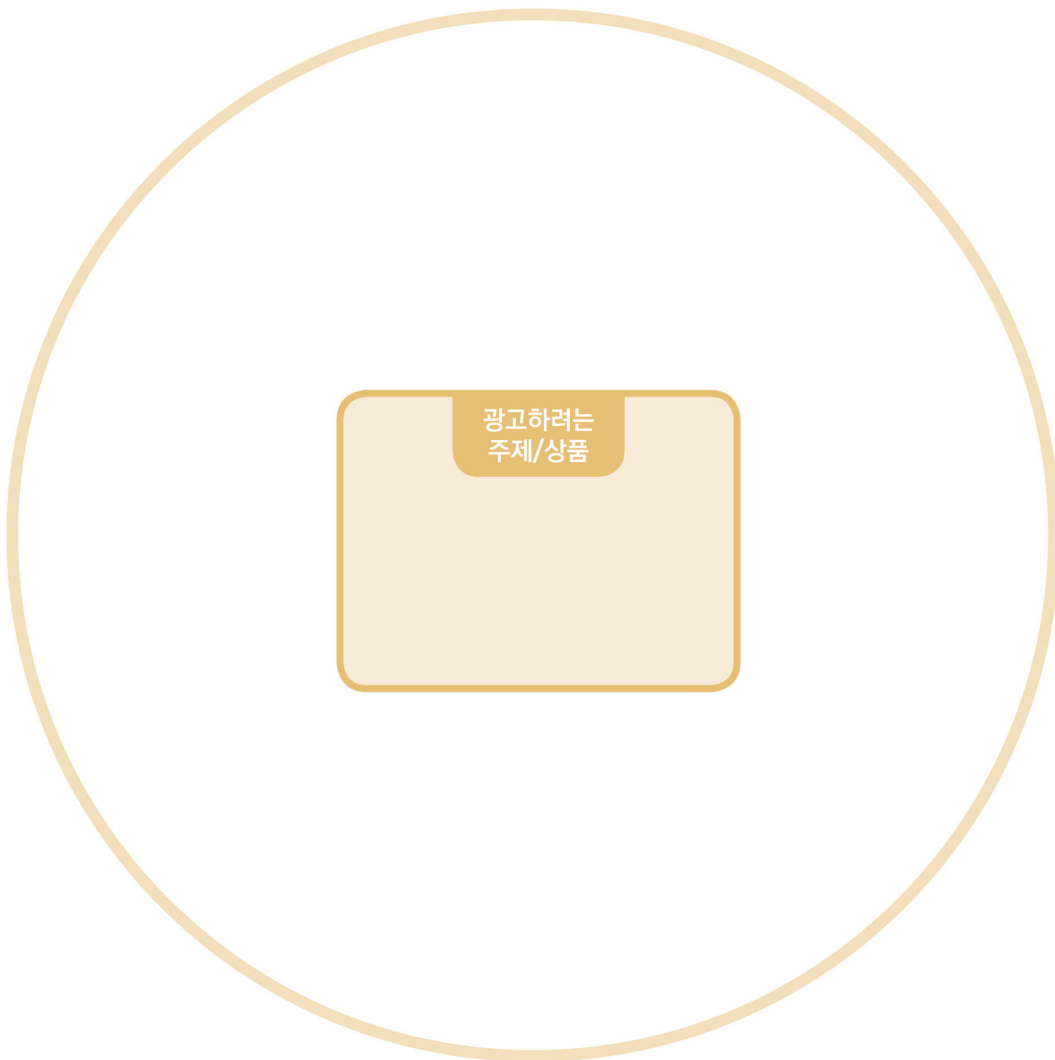
?



!

★ 내 아이디어로 새로 만들기

(1) 내가 정한 주제의 광고를 볼 사람들에게 알리고 싶은 점을 원 안에 써 봅시다.



(2) (1)에서 쓴 내용 중에서 가장 강조하고 싶은 점 3가지를 골라서 ★ 표시를 해 봅시다.

(3) 영상 광고를 만들 때 ★ 표시한 3가지를 어떻게 표현할 것인지 생각해 봅시다. 그리고 내가 생각한 표현 방법 또는 내용을 원 바깥에 적어 ★ 표시된 강조할 점들과 연결하여 봅시다.



지도 자료

이런 활동입니다

☀ 내가 만들 광고 정하기

- 이 활동은 학생들이 일상생활 속에서 흔히 접할 수 있는 광고를 다른 눈으로 보기 시작하는 단계이자, 자신은 어떤 광고를 만들 것인지를 계획하는 데 필요한 기초 자료를 모으는 단계이다. 광고는 목적에 따라 공익 광고와 상업 광고로 분류된다는 것을 알고, 학생 자신이 사람들에게 알리고 싶은 내용, 관심 있는 주제의 광고를 직접 찾아보는 활동을 통해 광고 분석(이해)이 광고 제작(표현)의 근거가 될 수 있도록 한다.

- 이 수업에서는 학생들의 사고를 촉진하기 위해 다음과 같은 질문을 활용할 수 있다.

- ▶ 광고에 대해 알고 있나요?
- ▶ 광고란 무엇일까요?
- ▶ 광고에서 내가 발견한 것(보이는 것, 들리는 것 등)은 무엇인가요?
- ▶ 광고를 보고 무슨 생각/느낌이 들었나요?
- ▶ 광고에서 가장 인상 깊은 장면은 무엇이었나요?

- 학생 활동 결과의 예는 다음과 같다.

〈학생 1〉

내가 만들 광고의 종류	• 공익 광고(○) • 상업 광고
관심 있는 주제	담배를 피우지 말자.
광고에서 전달하고자 하는 메시지	담배는 건강에 좋지 않으니 담배를 피우지 말자.
광고 속 인물	남자, 아내, 아들1, 아들2
광고의 배경	야외, 집, 병원 등
광고의 표현 방법	행복한 음악에서 불행한 음악으로, 불행한 부분은 검정색, 담배를 당장 끊지 않으면 내일이 없다는 뜻으로 달력이 타 버린다.

〈학생 2〉

내가 만들 광고의 종류	• 공익 광고 • 상업 광고(○)
관심 있는 주제	음료수
광고에서 전달하고자 하는 메시지	이 음료를 드세요! (홍보)
광고 속 인물	○○○○-○○ 음료수, 과일들(망고, 사과, 복숭아, 포도, 청포도, 오렌지)
광고의 배경	초록 배경(CG), 파란 배경
광고의 표현 방법	표현 방법은 ○○님의 발랄한 춤과 함께 음료수가 나와 끝났다. 이 광고는 6가지 종류가 있는데 사과: 연두색, 망고: 노랑, 복숭아: 핑크, 포도: 보라, 청포도: 초록, 오렌지: 주황. 자막은 영어로 ○○○○○○○○(상품 이름과 문구)라고 써 있다. 효과는 ○○님이 춤 추시는 손짓에도 나타난다.

☀ 광고 구상하기

- 광고 구상하기 활동은 기존의 광고를 바꿔 만드는 활동과 내 아이디어로 새로 만드는 활동 중 학생이 선택할 수 있게 구성하였다. 광고를 만들 때, 기존 광고를 바꿔 만들면 기존 광고를 꼼꼼하게 보는 경험을 전제로 하기 때문에 광고 읽기와 연계하여 지도할 수 있음과 동시에 새로운 아이디어를 내는 인지적 부담을 줄일 수 있다. 반대로 학생이 자신의 아이디어로 새로 광고를 만들면 광고의 주제나 상품, 광고 제작 시 활용하는 표현과 관련된 여러 부분에서 학생의 자기 결정권을 높일 수 있다는 장점이 있다.

- 광고를 구상할 때 내가 만들고자 하는 광고의 메시지를 한 문장으로 만들어 보는 활동을 하면 내가 만들 광고의 특징을 더욱 뚜렷하게 만들 수 있다. 이 과정은 실제 광고 카피라이터들이 광고의 기획 단계에서 거치는 것이라고 한다.

예) (상업 광고의 경우) 내가 홍보하고자 하는 ○○○(상품명)은 경쟁 상품보다

한 점이 뛰어나다.

- 전체 수업의 최종 결과물이 학생의 영상 광고이기 때문에 실제로 촬영 및 편집이 가능한 소재와 배경을 선택하도록 피드백을 하는 것이 좋다. 내 아이디어로 새로 만들기를 선택한 학생의 경우 재미있는 아이디어, 새로운 아이디어를 낼 수 있도록 학생들의 현실 상황과 연결 지은 다양한 소재(예: 벼룩시장에서 내가 팔 물건, 내가 좋아하는 물건 등)를 제시하는 것이 좋다.

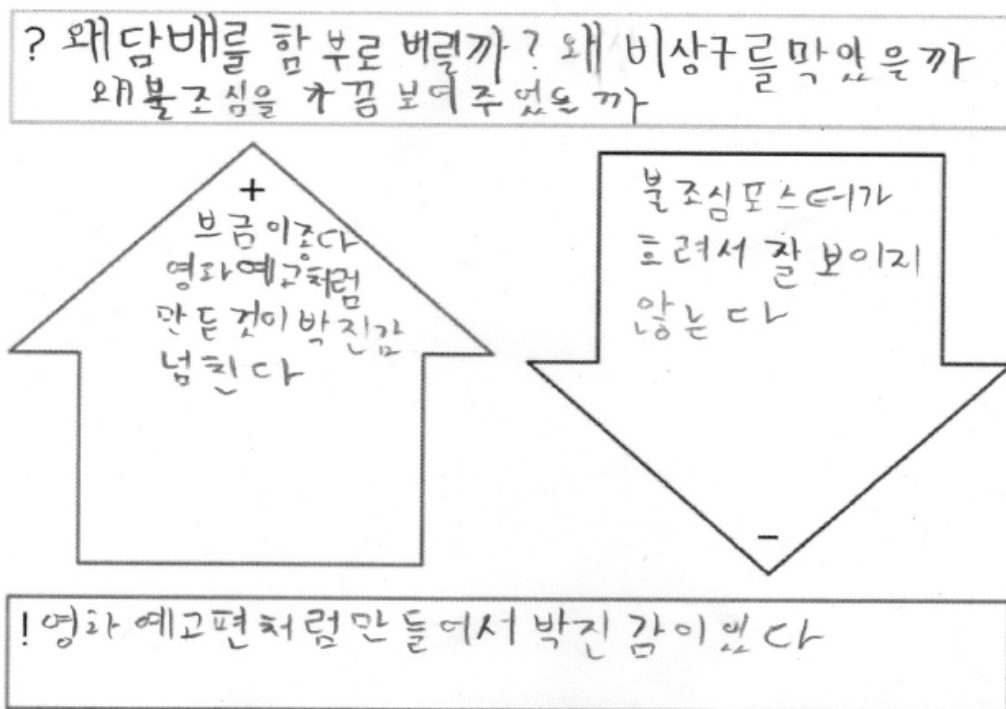


- 이 수업에서는 학생들의 사고를 촉진하기 위해 다음과 같은 질문을 활용할 수 있다.

- ▶ 광고의 어떤 부분이 마음에 들었나요? 그 이유는 무엇인가요?
- ▶ 광고의 어떤 부분이 부족하다고 생각하였나요? 왜 그렇게 생각하였나요?
- ▶ 원래의 광고에서 어떤 부분을 바꾸기로 결정하였나요?
- ▶ 내가 새로 만드는 광고를 볼 사람은 누구인가요? 그 사람들을 설득하기 위해서는 어떤 점을 고려해야 하나요?
- ▶ 내가 광고하려는 상품(또는 서비스)의 장점은 무엇인가요?
- ▶ 내가 만드는 광고에서 강조하고 싶은 점은 무엇인가요? 왜 그것을 강조하고 싶은가요? 그리고 그것을 위해 어떠한 효과(색, 광고 문구, 자막, 음향 효과 등)를 사용할 것인가요?

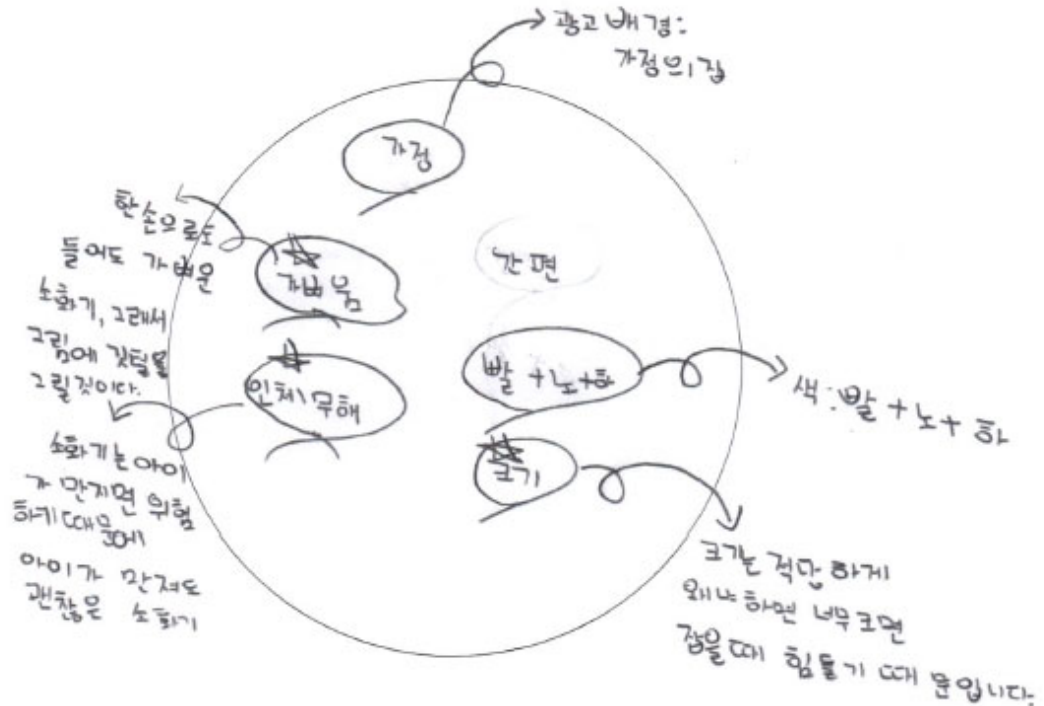
- 학생 활동 결과의 예는 다음과 같다.

♥ 기존의 광고를 바꿔 만들기



- 이 학생은 화재 예방을 주제로 한 공익 광고(영상 광고)를 본 후 위의 도식을 작성하였다.
- 배경음악이 영화 예고 같았던 것이 박진감 넘쳐 마음에 들었고(+), 영화 예고편처럼 만든 광고의 구성이 흥미로웠다고(!) 하였다. 하지만 광고에서 지나치듯이 나온 불조심 포스터가 흐리게 보여서 잘 보이지 않은 점이 아쉽다고 하였다(-). 이 광고를 보고서 왜 담배를 함부로 버리는지, 등장인물이 비상구를 왜 막는지, 불조심이라는 말을 왜 가끔 보여주는지(지속적으로 보여주지 않는지) 등에 대한 질문(?)을 하였다.

★ 내 아이디어로 새로 만들기



- 이 학생은 나의 아이디어로 광고를 새로 만들겠다고 결정한 후에 소화기 광고를 만들기로 하였다.
- 이 학생이 만들기로 한 소화기는 가정에서 사용할 수 있는 투척용 소화기이다. 이 소화기에 담을 기능과 소화기 광고에 들어갈 내용들을 원 안에 적은 후에 소화기가 가볍고, 크기가 작고, 인체에 무해하다는 점을 강조하겠다고 결정하였다. 그다음으로는 각 기능들이 이 소화기에 왜 필요한지, 광고에서 어떻게 표현할 것인지 등을 원 밖에 적어서 원 안에 1차적으로 적은 것들과 연결하였다.



영상 광고 만들기

계획 세우기	스토리보드 만들기	스토리보드 공유하기	영상 광고 만들기
--------	-----------	------------	-----------



활동 2

1. 스토리보드의 구성 요소 알아보기

- ① 스토리보드는 영상 속에 나올 장면들을 그림으로 그린 초안을 말합니다. 보는 사람이 알아보기 쉽게 그림과 간단한 글로 각 장면을 표현한 일종의 계획표입니다.

장면의 번호입니다.

광고의 장면을 간단한 그림(또는 사진)으로 나타냅니다.

광고에 어떤 음향 효과 (또는 음악)를 넣을 것인지 적습니다.

번호	장면 그림	장면 설명	음향 또는 대사/자막
1		풍경을 찍는 장면 스마트폰으로	• 잔잔한 음악 (배경음악) • 대사 : 지나가는 구름을 찍고

그림으로 그린 장면에 대한 설명입니다. 여기에는 이 장면을 카메라로 어떻게 촬영할지, 촬영한 영상에 어떤 효과를 넣을지 등의 내용도 적을 수 있습니다.

장면 촬영에 필요한 대사나 내레이션 또는 편집 작업 시 넣어야 하는 자막 등을 계획하여 넣습니다.

2. 스토리보드 만들기

① 앞서 구상한 영상 광고의 스토리보드를 만들어 봅시다.

번호	장면 그림	장면 설명	음향 또는 대사/자막



지도 자료

이런 활동입니다

☀ 스토리보드 만들기

- 이 활동은 학생들이 만들 영상 광고의 스토리보드를 만드는 활동이다. 스토리보드는 영상 속에 나올 장면들을 그림으로 나타낸 초안을 말하는 것이다. 스토리보드 제작 단계는 영상 제작의 시작 단계로서 가장 공을 들여야 하는 단계이다. 보는 사람이 알아보기 쉽게 그림과 글로 각 장면을 표현한 일종의 계획표이기 때문이다. 스토리보드에는 장면의 번호, 장면의 대략적인 상황을 나타낸 그림, 장면에 대한 설명, 해당 장면에 들어갈 음향이나 대사/자막 등을 적어 넣는다.
- 교사가 이 수업을 할 때, 스토리보드를 왜 만드는지에 대해 학생들에게 설명해 주는 것도 좋다. 실제 광고 제작에서는 머릿속에서 구상한 광고를 실제로 구현할 때 제작비가 필요하기 때문에 사전에 광고로 구현할 가치가 있는지, 광고의 의도를 제대로 전달하고 있는지 등을 충분히 검토하고 만들어야 한다. 또한 여러 사람들과 협업하는 과정에서 원활한 의사소통을 할 수 있는 한 방법으로 스토리보드가 사용된다는 점을 학생들이 인식해야 한다. 이러한 점을 학생들에게 설명해 준다면 영상 광고 제작 전에 스토리보드 만드는 과정을 거치는 것의 필요성과 중요성을 스스로 깨달을 수 있을 것이다.
- 스토리보드를 만드는 최종 목적은 영상 광고를 직접 만들어 보는 것이다. 그렇기 때문에 스토리보드를 만들 때는 광고로 실현 가능한지 고려하는 것이 중요하다. 실제 촬영이 어려운 장면(예: 연예인이 등장하거나, 동물이 말을 하는 장면 등)은 그림으로 그려서 표현할 수 있음을 안내하는 것도 학생들에게 많은 도움이 된다.
- 스토리보드 만들기 수업을 하기 전에 교사는 다음과 같은 참고 자료를 찾아볼 수 있다.


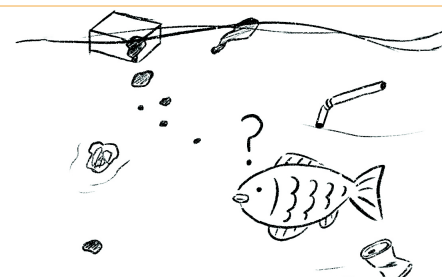
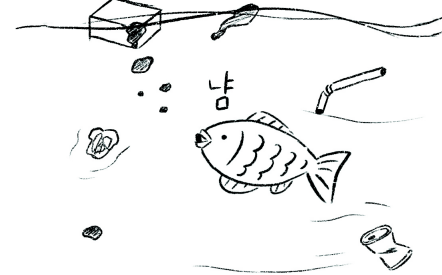
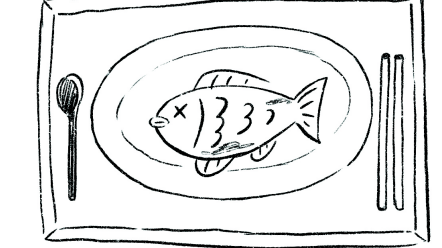
- 박연웅(2006), 『디지털영상 세대를 위한 스토리보드의 이해』, 동양문고.
- 한국콘텐츠아카데미, 콘텐츠 인재 캠퍼스, 열린 강좌 - 애니메이션 기획제작 워크숍 2: 애니메이션 컨셉디자인과 스토리보드
(<https://edu.kocca.kr/edu/onlineEdu/openLecture/view.do?pSeq=121&menuNo=500085>)




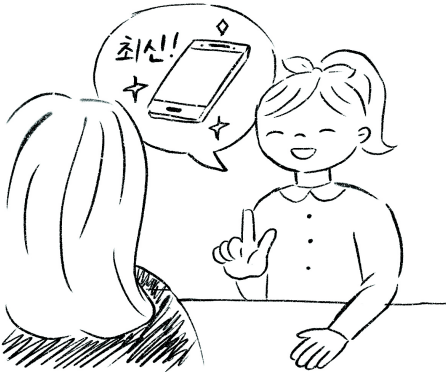
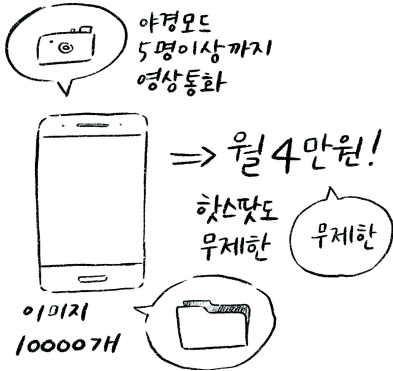

- 이 수업에서는 학생들의 사고를 촉진하기 위해 다음과 같은 질문을 활용할 수 있다.

- ▶ 광고를 만들기 위해서는 다양한 사람들이 협동해서 일을 해야 합니다. 함께 일하는 다른 사람들에게 내가 생각해 본(구상한) 광고를 어떻게 설명해 주면 좋을까요?
- ▶ 내가 머릿속에 생각해 본(구상한) 광고를 말로 표현해 봅시다. 상대방이 내 의도를 잘 이해하였나요?
- ▶ 광고를 몇 장면으로 표현하면 적당할까요?
- ▶ 장면이 많을수록 의도가 더 잘 전달될까요?
- ▶ 실제 광고는 몇 초 정도일까요?(또는 영상 광고는 몇 초 정도로 만드는 것이 적당하다고 생각하나요?)
- ▶ 내가 생각해 본 광고는 실제로 만들어 볼 가치가 있나요? 내가 광고주(혹은 광고를 의뢰한 사람)라면 이 광고를 만들기 위해 비용을 투자할까요?

- 학생 활동 결과의 예는 다음과 같다.

번호	장면 그림	장면 설명	음향 또는 대사/자막
1		바닷가 바다 속에 쓰레기가 있다	소리: 파도소리 대사: 집에 가는 사람들: 이제 집에 가자
2		바다속까지 들어온 쓰레기를 물고기가 본다.	소리: 파도소리 대사: 물고기: 먹을거?
3		물고기가 쓰레기를 먹는다.	소리: 파도 대사: 물고기: 남.
4		쓰레기를 먹은 물고기를 사람들이 먹고 병에 걸린다.	소리: 없음 대사: 사람: 물고기를 먹자~



번호	장면 그림	장면 설명	음향 또는 대사/자막
1		야경이 예뻐서 사진을 찍으려 하는데 사진이 안나왔다.	잉? 뭐야, 또 안보이잖아...
2		마침 휴대폰을 새것으로 바꿔야 해서 LJ휴대폰 매장에 들어갔고, 직원은 LJ 최신폰을 추천했다.	안녕하세요~ 저, 폰을 바꿔야 하는데 어떤 모델이 좋을까요? 이번에 LJ에서 최신폰이 나왔는데요~
3		그 폰은 카메라 야경모드가 있고, 데이터 무제한에, 저장공간도 정말 넓었다. 이 모든게 월 4만원대였다.	이 폰은 카메라 야경모드 등의 모드와 무제한의 데이터에 저장공간도 정말 넓어요. 이 모든게 월 4만원이랍니다.
4		결국엔 LJ 최신폰을 사고, 사은품도 잔뜩 받고 집으로 갔다고 한다.	히힃! 신난다~




이렇게도 할 수 있어요

☀ 스토리보드의 형태를 다양하게 제시하기

- 학급 사정에 따라서 한 편의 영상 광고 스토리보드를 만들기에 수업 시간이 부족하거나 학생 수준에 따라서 여러 컷의 스토리보드를 혼자 만들기 어려워할 수도 있다. 이런 경우에는 교사가 일부 장면이 채워진 스토리보드 학습지를 제공하여 학생이 스토리보드의 빈 장면만 채우게 하여 부담을 줄일 수 있다.

[학습지 예시 1 - 처음 장면만 있는 학습지]

번호	장면 그림	장면 설명	음향 또는 대사/자막
1		케이크를 만들고 있다.	아! 힘들어 ㅜㅜ. 시간도 없고... 더 간편하고 빨리 할 수는 없을까



[학습지 예시 2 - 마지막 장면만 있는 학습지]

번호	장면 그림	장면 설명	음향 또는 대사/자막
4		<p>쓰레기를 버리면 안되는 이유</p>	<p>공원이 깨끗하면 기분이 좋아 집니다. 쓰레기를 버리지 마세요.</p>

영상 광고 만들기

계획 세우기

스토리보드 만들기

스토리보드 공유하기

영상 광고 만들기



활동 3

1. 친구들의 스토리보드 함께 보기

- ① 친구들이 만든 영상 광고의 스토리보드를 함께 살펴보면서 이야기를 나누어 봅시다.

〈활동 방법 및 순서〉

- ① 다음 쪽의 질문들을 살펴보면서 나는 친구의 스토리보드를 보고 어떤 것을 질문할 것인지 생각해 봅시다. 그리고 빈칸을 나의 질문으로 채워 봅시다.*
질문을 카드를 다 채웠으면 오려서 질문 카드를 만들어 봅시다.
- ② 학급을 스토리보드를 ‘소개하는 사람’과 ‘소개받는 사람’의 2개의 그룹으로 역할을 나눕니다.
- ③ 역할이 나누어졌으면 ①에서 만든 질문 카드를 가지고 돌아다니면서 스토리보드에 대한 이야기를 나누어 봅시다.
: ‘소개하는 사람’인 학생들은 ‘소개받는 사람’인 학생들에게 자신이 만든 스토리보드를 설명해 주고 ‘소개받는 사람’인 학생의 질문에 대답합니다. ‘소개받는 사람’인 학생들은 자유롭게 돌아다니면서 ‘소개하는 사람’인 학생의 스토리보드에 대해 질문을 하거나 나의 생각을 이야기해 줍니다.
- ④ 일정 시간이 되면, ‘소개하는 사람’과 ‘소개받는 사람’의 역할을 바꾸어 진행합니다.

* 광고의 목적에 관한 질문, 전달하려고 하는 정보에 관한 질문, 광고의 대상(독자)에 관한 질문, 광고의 표현(색, 글자, 디자인 등)에 관한 질문, 질문하는 내가 새로운 관점에서 생각한 질문 등을 만들 수 있습니다.



이 광고는
어떤 광고인가요?

이 광고는
누구를 위해
만들었나요?

이 광고는
어떤 메시지를 주기 위해
만들었나요?

이 광고의
광고 문구는
왜 이렇게 만들었나요?

- ② 가장 기억에 남는 스토리보드는 무엇이었나요? 가장 기억에 남는 스토리보드를 만든 친구에게 별점 쪽지를 쓰고 전달해 봅시다.

----- 자 르 는 선 -----

< 서로의 성장을 돕는 별점 쪽지 >

• 광고 대상(독자)이 이해하기에 적합한 광고인가요?	☆☆☆☆☆
• 광고하고자 하는 상품이나 메시지를 보는 사람들에게 잘 전달하나요?	☆☆☆☆☆
• 광고를 통해 보여 주고자 하는 이미지가 잘 표현되었나요?	☆☆☆☆☆
〈나의 한 줄 평〉	

----- 자 르 는 선 -----

< 서로의 성장을 돕는 별점 쪽지 >

• 광고 대상(독자)이 이해하기에 적합한 광고인가요?	☆☆☆☆☆
• 광고하고자 하는 상품이나 메시지를 보는 사람들에게 잘 전달하나요?	☆☆☆☆☆
• 광고를 통해 보여 주고자 하는 이미지가 잘 표현되었나요?	☆☆☆☆☆
〈나의 한 줄 평〉	

----- 자 르 는 선 -----

< 서로의 성장을 돕는 별점 쪽지 >

• 광고 대상(독자)이 이해하기에 적합한 광고인가요?	☆☆☆☆☆
• 광고하고자 하는 상품이나 메시지를 보는 사람들에게 잘 전달하나요?	☆☆☆☆☆
• 광고를 통해 보여 주고자 하는 이미지가 잘 표현되었나요?	☆☆☆☆☆
〈나의 한 줄 평〉	



2. 스토리보드 수정하기

- 친구들과 나의 스토리보드에 대해 이야기 나눈 내용을 정리해 봅시다. 또, 친구에게 받은 별점 쪽지를 붙여 봅시다.

친구와 나눈 이야기	*친구가 나에게 한 질문, 나의 스토리보드에 대해 친구가 해 준 이야기 등을 적어 봅시다.
별점 쪽지	

- ①을 바탕으로 스토리보드를 어떻게 수정하면 좋을지 생각해 보고 고쳐 봅시다.



☀ 친구들의 스토리보드 함께 보기

- 이 활동은 각자 만든 스토리보드를 함께 보는 활동이다. 각자의 스토리보드를 공유할 때 질문 카드를 활용하여 서로 질문을 주고받을 수 있게 하였다. 질문 카드에는 광고의 목적이나 의도, 광고가 전달하려고 하는 정보에 관한 질문, 광고의 대상(독자 또는 소비자)에 대한 질문, 광고의 표현 특성에 대한 질문, 학생이 새로운 관점에서 만든 질문 등을 답할 수 있다. 광고에 관한 질문을 만드는 활동은 광고를 꼼꼼하고 자세하게 읽는 광고 읽기 수업과 연계하여 지도할 수 있다.
- 광고의 스토리보드를 함께 본 후에 서로 별점 쪽지를 전달하면서 피드백을 줄 수 있게 하였다. 별점 쪽지에 담긴 평가 기준은 광고를 만들 때 고려해야 하는 것들(목적, 독자(소비자), 메시지, 표현 방법)을 바탕으로 제시하였다.
이때, 별점 쪽지를 주고받는 활동이 피드백을 통해 객관적으로 자신의 광고를 평가하고 이를 광고 수정에 반영하는 기회로 삼기 위한 것임을 학생들에게 반드시 안내해야 한다. 그렇지 않으면 친한 친구 간에 쪽지를 주고받는 친교 활동에 그칠 수 있기 때문이다.
- 스토리보드의 표현 특성상 그림을 잘 그린 스토리보드가 잘 만든 스토리보드라고 생각하는 학생이 있을 수 있다. 그렇기 때문에 학생들이 스토리보드를 평가하는 활동을 할 때, 한 편의 완결된 광고가 되기 위해서 필요한 것은 무엇인지를 생각해 보게 하는 것도 유익하다.
- 이 수업에서는 학생들의 사고를 촉진하기 위해 다음과 같은 질문을 활용할 수 있다.

- ▶ 내 생각이 그림으로 잘 표현되었나요? 어려운 점은 무엇이었나요?
- ▶ 하나의 이야기로 완성이 되었나요?
- ▶ 사람들이 이 광고를 보고 어떤 생각을 하게 될까요?
- ▶ 잘 만들었다고 생각하는 친구의 작품엔 어떤 특징이 있을까요?
- ▶ 이해가 되지 않는 작품이 있나요? 어떤 부분인가요?
- ▶ 친구에게 도움을 준다면 어떤 말을 해주고 싶나요?



☀ 스토리보드 수정하기

- 이 활동은 친구들과 스토리보드를 공유한 후에 각자 받은 질문과 대답, 별점 쪽지를 통해 받은 피드백을 반영하여 자신이 만든 스토리보드를 수정하는 활동이다. 이 활동을 통해 학생은 자신이 만든 스토리보드에 대해 친구들이 한 질문과 그 의미에 대해 생각해 보고, 자신의 작업을 되돌아보는 기회를 가질 수 있다.
- 이 수업에서는 학생들의 사고를 촉진하기 위해 다음과 같은 질문을 활용할 수 있다.

- ▶ 친구와 스토리보드에 대해 어떤 대화를 나누었나요?
- ▶ 친구들은 내가 만든 스토리보드에 대해 어떻게 반응하였나요?
- ▶ 내가 받은 질문들에 공통점이 있나요?
- ▶ 친구들이 한 질문 중에서 내가 대답하지 못했던 것이 있나요? 있다면, 그 이유는 무엇인가요?
- ▶ 친구들의 반응은 내가 스토리보드를 만들 때 고려했던 점, 예상했던 것들과 같은가요(또는 다른가요)? 같다면(또는 다르다면) 그 이유는 무엇일까요?
- ▶ 별점 쪽지의 한 줄 평에는 어떤 내용들이 있나요?
- ▶ 친구들과 함께 나눈 내용 중 어떤 것을 반영하여 수정할 것인가요?
- ▶ 친구들이 내게 해 준 조언들을 어떻게 반영할 것인가요?

영상 광고 만들기			
계획 세우기	스토리보드 만들기	스토리보드 공유하기	영상 광고 만들기



활동 4

1. 함께 만들 영상 광고 정하기

- 모둠 친구들의 스토리보드를 모아서 서로 살펴봅시다.



- 스토리보드를 살펴본 후, 모둠에서 영상으로 만들 스토리보드를 정해 봅시다. 왜 그 스토리보드를 영상으로 만들기로 결정하였나요?



2. 영상 광고 만들기

- ① 앞서 정한 스토리보드를 영상으로 만들기 위해서 준비해야 할 것들을 생각하며 ‘영상 광고 만들기’ 계획을 세워 봅시다.

일정 (날짜와 시간)		
장소		
역할*	감독	
	촬영	
	편집	
준비물, 촬영 소품 등		
그 외에 준비해야 할 것		
주의사항		

* 영상을 만들 때는 촬영의 전체를 감독하는 사람, 카메라로 촬영하는 사람, 소품을 준비하는 사람, 연기를 하는 사람, 영상 촬영 후에 편집하는 사람 등 다양한 역할을 하는 사람들이 함께 일을 합니다.

- ② 모둠 친구들과 함께 영상 광고를 만들어 봅시다.

3. 영상 광고 함께 보기

- 1 학급 친구들의 영상 광고를 모두 모아 함께 보는 시간을 가져 봅시다.



- 2 스토리보드를 영상 광고로 만들면서 또는 완성된 영상 광고를 보면서 생각하거나 느낀 점에 대해 말해 봅시다.



지도 자료

이런 활동입니다

☀ 함께 만들 영상 광고 정하기와 영상 광고 만들기

- 이 활동은 앞서 만든 스토리보드를 토대로 실제 영상을 촬영하고, 편집하여 한 편의 완성된 영상 광고를 제작하는 활동이다. 학생들이 각자 만든 스토리보드 중 영상으로 구현할 수 있는 것을 선택한 후에 스마트폰, 태블릿 PC 등의 디지털 기기를 활용하여 필요한 장면들을 촬영한다. 촬영한 장면을 이어 붙이거나 자르고, 스토리보드를 만들 때 계획했던 음향이나 자막 효과 등을 넣어 편집한다.

스토리보드 만들기가 개별 활동으로 이루어진 것은 학생 개개인이 가지고 있는 다양한 목소리를 반영하고, 각자의 생각을 구체화하기 위함이었다. 영상 광고를 만드는 활동은 다양한 사람들이 각자의 역할을 맡아 동시다발적으로 이루어지는 협업임을 이해할 수 있도록 모둠 활동으로 구성하였다.

- 이 수업에서는 학생들의 사고를 촉진하기 위해 다음과 같은 질문을 활용할 수 있다.

- ▶ 왜 이 스토리보드를 영상 광고로 만들기로 결정하였나요?
- ▶ 모둠 친구들과 영상 광고를 만들 때 역할 배분은 어떻게 할 것인가요?
- ▶ 촬영을 할 때 어떤 디지털 기기를 사용할 것인가요? 그 이유는 무엇인가요?
- ▶ 편집을 할 때 어떤 점을 강조할 것인가요?
- ▶ 스토리보드의 각 장면을 실제 영상에서는 어떻게(어떤 효과를 주어서) 연결할 것인가요?

- 영상 광고를 만들기 위해서 다음과 같은 스마트폰 영상 제작 어플리케이션을 활용할 수 있다.

- ▶ Viva Video(비바비디오): 가장 대중적인 동영상 어플리케이션으로 동영상 편집 및 슬라이드 쇼 제작이 가능하다. 간편하게 동영상을 자르거나 이어 붙일 수 있는 것이 가장 큰 장점이다. 이외에도 자막 넣기, 특수 효과, 다양한 필터 사용, 음악 삽입을 손쉽게 적용할 수 있다.
- ▶ Kine Master(키네마스터): 다른 어플리케이션에 비해 보다 전문적인 동영상 편집 환경을 제공한다. 사진 촬영 기능 없이 동영상 편집에 특화되어 있으며, 레이어 기능(한 화면에 2개의 화면 재생), 크로마키(장면 합성), 손 글씨 등의 특별한 기능을 제공한다.

☀ 영상 광고 함께 보기

- 이 활동은 각 모둠에서 만든 영상 광고를 모두 모아 함께 보는 활동으로 영상 광고 만들기 교수·학습의 마지막 차시이다. ‘광고 제작 계획 세우기 - 영상 광고 스토리 보드 만들기 - 스토리보드 공유하기 - 영상 광고 만들기’라는 일련의 활동을 마무리하는 차시이기

때문에 영상 광고 만들기의 전 과정을 학생 각자 또는 함께 되돌아보는 시간을 가지는 것이 중요하다. 이때 학생들이 각자의 느낌과 생각을 자유롭게 나눌 수 있는 분위기를 조성해 주어야 한다. 완성된 광고를 보는 시간을 ‘우리 반 광고 축제’, ‘우리가 만든 광고 상영회’ 등의 학급 행사로 준비하여 학생들이 조금 더 자유롭게 본인들의 광고를 함께 볼 수 있는 분위기를 조성하는 것도 좋다.

- 이 수업에서는 학생들의 사고를 촉진하기 위해 다음과 같은 질문을 활용할 수 있다.

- ▶ 이 광고의 목적은 무엇일까요?
- ▶ 이 광고에서 말하고자 하는 메시지는 무엇인가요?
- ▶ 이 광고는 누구에게 말하고 있나요?
- ▶ 표현 방법, 화면 구성, 문구, 음향 등에서 잘된 점과 아쉬운 점은 무엇인가요?
- ▶ 이 영상 광고는 어떻게 만들었을까요(어떻게 촬영, 편집하였을까요)? 나라면 어떻게 만들었을까요?
- ▶ 작품을 만들면서 나는 어떤 역할을 하였나요?
- ▶ 영상 광고를 만들면서 어려웠던 점이나 힘든 점이 있었나요?
- ▶ 영상 광고 제작에 대해 어떤 생각이 들었나요?
- ▶ 내가 영상 광고 만들기에 대해 이 수업 전에 가지고 있었던 생각과 수업이 끝난 지금 드는 생각에는 어떤 차이가 있나요?



이렇게도 할 수 있어요

☀ 북 트레일러 만들기

- 영상 광고 만들기를 한 학기 한 권 읽기 수업과 연계하여 독후 활동으로 ‘북 트레일러 만들기’로 재구성하여 수업할 수 있다. ‘북 트레일러’는 새롭게 출간되는 책을 소개하는 영상이다. 책의 줄거리 소개, 저자와의 인터뷰 등으로 구성되어 있으며 새로 출간되는 책을 홍보하기 위해 만들어진다.



III 미디어 리터러시 FAQ

1 왜 국어과에서 미디어 리터러시를 다루나요? 다른 교과에서 다루는 내용과 어떻게 다른가요?

2015 개정 교육과정에서는 국어과를 비롯하여 도덕, 사회, 미술, 실과 등 다양한 교과에서 미디어 리터러시 교육 내용을 다루고 있으며, 각 교과의 성취기준에 해당 교과의 특성에 맞는 미디어 리터러시 요소를 반영하고 있습니다. 국어과의 경우, 확장된 기호의 차원에서 미디어 텍스트에 담긴 의미나 미디어가 의미를 만들어 내는 방식에 대한 비판적 이해를 중심으로 비판적 읽기, 창의적인 텍스트 생산, 의사소통 능력과 관련된 미디어 리터러시의 영역을 다룹니다. 변화하는 미디어 생태계를 살아가는 학생들에게 미디어 리터러시는 삶의 역량이 되어야 하며, 이를 위해 국어과에서는 텍스트에 대한 질문을 던지고 답을 찾으며 ‘이해하고 표현’하게 함으로써 의사소통 역량 및 지식정보처리 역량의 함양을 지원합니다.

미술 교과에서도 이미지를 중심으로 미디어 텍스트의 생산과 이해를 다루고 있으며, 도덕, 사회, 실과 교과에서는 정보화 사회나 정보 통신 기술에 대한 지식과 비판적 이해를 다루며 정보 통신 교육의 일환으로 미디어 리터러시를 확인하고 있습니다. 이러한 내용을 통합하여 미디어 리터러시 교육이 종합적으로 이루어질 수 있습니다.

2 미디어 활용 교육과 미디어 리터러시 교육은 어떻게 다른가요?

미디어 활용 교육은 수업을 위해 미디어를 도구적으로 사용하는 것입니다. 한때 ICT 활용 교육으로도 불렸습니다. 이러한 미디어 활용 교육의 목표는 미디어 기기나 기술을 잘 다루고 익히는 데에 있습니다. 예를 들면, PPT나 스마트폰을 잘 다룰 수 있는 능력을 기르는 것을 말합니다. 수업 자료로써 특정 수업 목표를 성취하는 데 활용될 때도 엄밀한 의미에서 미디어 활용 교육이라고 할 수 있습니다. 동기 유발 자료로 뮤직 비디오나 오락 프로그램의 한 장면을 쓰는 것을 예로 들 수 있겠습니다. 반면 미디어 리터러시 교육은 보다 근본적으로 ‘미디어 자체’를 수업의 주제로 다루며 미디어를 하나의 텍스트로 바라봅니다. 전통적인 리터러시에서 의사소통의 대상을 글자로 한정하여 읽기 쓰기를 가르쳤다면 미디어 리터러시에서는 다양한 의사소통의 기호(문자, 그림, 소리, 영상)에 관한 읽기, 쓰기를 배웁니다. 의미는 사회·문화적 특성을 반영하기 때문에 특정 의미가 소통되는 사회·문화를 이해하는 것도 중요한 목표 중 하나입니다.

3 교사가 미디어 제작과 활용 능력을 어느 정도 갖추어야 하나요?

초등학교에서 이루어지는 미디어 제작 활동으로는 광고 제작, 뉴스 제작, 애니메이션 제작, 영화 제작 등이 있습니다. 이러한 영상을 제작하는 활동에 대한 부담이 클 수 있지만 초등학교 수준에서 교사에게 요구되는 능력은 크지 않습니다. 영상 제작의 목표가 멋지고 화려한 영상을 만들어 내는 것에 있는 것이 아니라 학생들의 감정과 생각을 효과적으로 표현할 수 있는 ‘의미 전달 능력’에 있기 때문입니다. 이를 위해서는 영상 문법에 대한 기초적인 이해가 필요합니다. 영상 문법은 크게 화면에 대한 이해(클로즈업, 미디엄쇼트, 롱쇼트, 시점쇼트), 편집에 대한 이해, 사운드에 대한 이해로 나누어 볼 수 있습니다. 표면적으로는 어려워 보일 수 있으나 초등학교에서는 각각에 대한 가장 기초적인 이해만이 요구되기 때문에 실제로 다루어야 할 내용은 그리 많지 않습니다. 영상에 대한 기초적인 공부를 하고 싶은 선생님은 ‘한윤아(2007), 『어린이를 위한 다섯 개의 단편영화』’를, 보다 전문적인 공부를 하고 싶은 선생님에게는 ‘주창운(2015), 『영상 이미지의 구조』’를 추천합니다.

4 학생들에게 미디어 제작을 가르칠 때 어느 정도 기술적 완성도를 요구하고 평가해야 하나요?

기술적 완성도를 언급하기에 앞서 영상 제작에서 기술이 갖는 의미를 생각해 봐야 합니다. 영상 제작에는 효과음, 자막, 화면 처리, 편집 등 다양한 기술이 동원됩니다. 이러한 기술 활용은 특정한 목적을 가지며, 궁극적으로는 영상 제작자의 의도를 드러내는 수단으로 의미 있습니다. 화면을 보다 아름답게 하여 보는 사람을 감동시키거나 자막을 재미있게 넣어 보는 사람에게 기쁨을 주는 등 여러 가지 의도가 있을 수 있습니다. 따라서 기술적 완성도의 문제는 교사보다는 영상을 만든 학생이 판단할 수 있도록 해야 합니다. 대부분의 학생들은 미디어 제작 활동에 즐겁게 참여합니다. 학생들에게 미디어는 삶이자 놀이이기에 제작 활동도 하나의 놀이로 생각하는 것입니다. 문제는 놀이에 너무 치중하여 처음의 의도가 사라지는 경우가 종종 발생한다는 것입니다. 따라서 기술적 완성도는 자신의 의도가 얼마나 잘 표현되었는가와 관련되는 것으로, 학생에게 의도가 충분히 표현되지 않았을 때 어떤 기술(방법)이 필요한지를 생각해 보는 과정 속에서 재고되어야 합니다.



5 미디어 리터러시를 위한 교과 통합 수업을 어떻게 하나요?

국어, 미술, 도덕, 사회, 실과 등 대부분의 교과에서 미디어 리터러시를 다룰 수 있습니다. 미술에서는 이미지를 중심으로, 도덕, 사회, 실과에서는 정보화 사회와 정보 통신 기술에 대한 지식과 비판적 이해 및 정보 통신 윤리 교육을 중심으로 미디어 리터러시를 다룹니다. 국어과에서는 미디어에 대한 기본적인 이해를 바탕으로 미디어의 겉에 드러난 것과 그 안에 감춰진 의도를 꼼꼼하고 비판적으로 이해하며, 이를 바탕으로 스스로 표현하는 것에 중점을 두어 수업할 수 있습니다. 그런데 국어과만으로 해결하지 못하거나 다른 교과와의 통합 수업이 더 효과적인 경우가 있을 수 있습니다. 이때 교사는 자신이 수업에서 다루고자 하는 미디어 리터러시 교육의 목표를 명확히 하고 이와 관련된 여러 교과의 성취기준을 추출합니다. 교과별 성취기준을 추출한 후에 성취기준별로 연결되는 지점을 찾아 학습의 순서와 구체적인 활동을 구안하는 방식으로 교과 통합 수업을 구성할 수 있습니다.

6 일반적인 학교 환경에서 미디어 리터러시 수업의 제작, 표현 활동은 어떠한 방법으로 이루어질 수 있나요?

미디어 기반의 제작, 표현 활동은 스마트폰을 비롯한 스마트기기의 보급으로 더욱 수월해졌습니다. 짝 혹은 모둠별로 1대씩의 스마트기기만 준비되어도 협업 활동을 기반으로 목표하는 능력을 달성할 수 있으므로 기기 환경의 문제는 대부분의 학교에서 해결 가능할 것으로 보입니다. 중요한 것은 미디어 리터러시 수업에 활용될 수 있는 다양한 자원을 확보하고 활동으로 연계하여 구현함으로써 교육적인 효과를 높이는 것입니다. 그 활용 방법의 예는 다음과 같습니다.

* **그림책**: 그림책은 이미지와 텍스트의 정보가 결합되어 나타나는 대표적인 스토리텔링 매체입니다. 몇 장의 이미지만으로도 하나의 이야기가 완성될 수 있는데, 이는 이미지의 정보성을 확인하게 합니다. 이와 관련하여 그림책의 각 장면을 해체하고 재구조화하는 경험은 이미지의 의미를 토대로 한 표현 활동의 기초적인 단계가 될 수 있습니다. 문학의 서사 구조를 기반으로 할 때, 카드뉴스나 영상 광고 제작을 위한 스토리보드의 완성도 또한 더욱 높아집니다.

* **망고보드**: 카드뉴스 제작 시 활용할 수 있는 디자인 제작 플랫폼입니다. 카드뉴스 외에도 인포그래픽, 프레젠테이션(ppt), 포스터, 배너 등을 제작하는 데 필요한 다양한 기능을 제공하고 있으며, 사진이나 일러스트 등도 무료로 사용할 수 있어 저작권 걱정 없이 양질의 디자인을 구현할 수 있습니다.

* **스톱모션 프로그램**: ‘모션 스톱’을 비롯한 스톱모션 어플을 활용하여 영상을 제작할 수도 있습니다. 물체를 조금씩 이동시키면서 연속적으로 사진을 찍고, 이 사진을 연결하여 이야

기를 만들어 내는 과정을 통해 다양한 목적의 영상 제작이 가능합니다. 사용 방법이 간단하면서도 의미 전달에 유용한 효과와 도구를 지원한다는 점에서 학생들이 활용하기에 편리합니다.

7 미디어 제작 교육을 할 때 저작권에 대한 걱정 없이 이용할 수 있는 이미지와 음원을 어디에서 구하나요?

가장 손쉬운 방법으로는 포털사이트(네이버, 구글)에서의 검색 기능을 활용할 수 있습니다. 네이버 이미지 검색 후 검색창 밑의 다양한 설정을 통해 저작권이 해결된 이미지를 얻을 수 있습니다. 이는 우리에게 친숙한 검색 도구라는 장점이 있지만 자료가 부실하다는 단점 또한 동반됩니다. 구글 이미지 검색에서도 ‘검색 도구, 사용 권한’을 선택하면 저작권 걱정 없는 이미지를 찾을 수 있습니다. 그 외에 아래와 같은 특정 사이트를 이용하는 방법도 있습니다.

- * **픽사베이(이미지)**: 10만개가 넘는 이미지를 제공하고 있습니다.
- * **스톡볼트(이미지)**: 무료 이미지를 제공하지만 비영리 목적으로만 쓸 수 있습니다.
- * **자멘도(음원)**: 장르 혹은 분위기별로 음악이 분류되어 있고, 다양한 음원을 저장하여 사용할 수 있지만 영어로 되어 있어 사용하기에 어려움이 있을 수 있습니다.
- * **유튜브 오디오 라이브러리(음원)**: 악기 소리, 효과음을 비롯하여 여러 음악들이 분류되어 있으며 10초 단위의 짧은 음악에서 긴 음악까지 다양합니다. 그렇게 때문에 카테고리과 검색어 기능을 잘 활용해야 합니다. 컴퓨터를 사용할 경우, 화면에 있는 ‘무료 다운로드’ 글자를 클릭하면 쉽게 다운로드할 수 있습니다.

8 미디어 리터러시 교육을 위해 참고할 수 있는 수업 자료와 지도안을 어디서 구하나요?

한국언론진흥재단 포미(www.forme.or.kr)는 뉴스 미디어 중심의 미디어 리터러시 교육을 지원합니다. 2015 개정 교육과정과 연계하여 학교별 맞춤형 미디어 리터러시 수업이 진행될 수 있도록 강사 파견 및 수업 지원, 신문 발행, 교사 연수 등 다방면으로 미디어 리터러시 교육의 활성화를 위한 사업을 운영하고 있습니다. 포미 사이트의 ‘수업 지도안’에는 학년별 수업 지도안 및 자료가 탑재되어 있으며, ‘자료실’에는 초등학생을 위한 뉴스 리터러시 교재 『세상을 바라보는 창, 뉴스로 열어요』의 원문도 확인할 수 있습니다. 한국정보화진흥원에서 개발한 ‘스마트폰 바른 사용 가이드’도 미디어 이용 습관에 대한 점검과 태도 형성 차원에서 효과적으로 사용될 수 있습니다. 각지에 설립되어 있는 시청자미디어센터 또한 학생들이 라디오나 TV 프로그램, 1인 미디어를 직접 제작해 보며 미디어 생산의 생태를 이해할 수 있는 체험의 장이 됩니다. 미디어 리터러시 교육



의 선진 국가인 캐나다의 미디어 스마트(www.mediasmarts.ca/teacher-resources)도 교사들이 쉽게 활용할 수 있는 수업 지도안 및 자료를 무료로 제공하고 있습니다.

9 상업적 광고나 사회적 갈등의 소지가 있는 미디어 자료를 수업에서 어떻게 다루어야 하나요?

현재 교과서에서는 상업적 광고나 사회적 갈등의 소지가 있는 미디어 자료를 배제하고 있어, 실제성을 반영하지 못한다는 비판을 받고 있습니다. 하지만 문제를 일으킬 만한 소지가 있다는 점에서 이 자료들을 교과서에 직접 신기에는 다소 위험한 부분이 있는 것도 사실입니다. 그리고 이 자료들을 교과서에 직접 신는다고 해서 그것이 모든 학생의 실제 삶과 연관된다고 보기도 힘듭니다. 이를 해결하기 위해서 학생이 자신의 일상생활 속에서 볼 수 있는 광고 자료나 미디어 자료를 직접 수집하고 이 자료들을 수업에 활용할 수 있습니다. 또는 교사가 해당 수업 목표를 성취하기 위해 가장 적절하다고 생각하는 자료를 직접 제공할 수도 있습니다. 두 경우 모두 교사는 자료를 어떤 맥락에서 사용하는 것인지를 정확하게 밝히고 학습자가 이해하게 해야 합니다. 또한 이 자료들을 이해하는 데 필요한 배경지식과 자료에 관한 다양한 관점을 제시해 주고 학생들이 이 자료들을 통해 직접 토론하며 문제를 해결할 수 있도록 해야 합니다.

10 광고, 뉴스, 영화 제작 등 학생들에게 미디어 제작 교육을 할 때 제작과 평가를 위해 어느 정도의 시간이 필요한가요?

관련 교과와 단원에서는 미디어의 특성에 대한 이해나 제작에 필요한 기능에 대한 학습 없이 산출물 생산만을 목표로 하는 경우가 많습니다. 또한 제작을 위해 제공되는 시간이 보통 2차시(연속 차시) 정도라는 점에서 활동 과정 및 배움의 수준이 피상적인 수준에 그치게 되는 한계를 지닙니다. 미디어 제작은 광고나 뉴스 혹은 영화 등이 가지는 각 텍스트의 특성이나 생산 맥락에 대한 이해가 있을 때 본질적인 의미의 생산이 가능합니다. 따라서 일련의 과정에서 제작 이전의 지식, 기능 학습을 위한 시간을 충분히 확보하는 것이 좋으며, 산출물에 대한 공유와 반성적 검토 및 평가를 위하여 제작 후의 시간도 고려되어야 합니다. 이에 교과 간 연계를 통한 프로젝트 수업으로 구성될 수 있도록 교육과정을 재구성해야 합니다. 이때 한 단원 정도의 분량(10차시)을 기준으로 하는 것이 좋습니다.

11 학생들의 미디어 이해와 제작 활동에서 모둠 협력 활동을 어떻게 조직하면 좋을까요?

유튜브에서 정보를 얻거나 자율적으로 영상을 제작하여 공유하는 일들이 학생들에게는 일반적인 모습이 되었습니다. 사회·문화의 다원화로 인해 학생들의 흥미나 관심사의 범위 또한 확장되고 있습니다. 이처럼 학생들은 나름의 방법으로 미디어 시대를 살아가고 있고, 문화를 형성하고 소비하는데 필요한 기술들도 습득해 가고 있습니다. 그러나 중요한 것은 과다한 자료와 정보 속에서 정확하고 중요한 정보들을 비판적으로 이해하고 활용하는 동시에 사회에서 통용될 수 있는 가치를 고려하며 문화를 생산하고 향유할 수 있어야 한다는 점입니다. 개인화된 가치를 가지고 있는 학생들에게 모둠 협력 활동은 기반 지식을 확대하는 동시에 미디어 공간에서 보이지 않는 생산자, 수용자를 고려하는 경험을 하게 합니다. 미디어 이해와 제작 활동과 관련하여 모둠을 조직할 때에는 학생들의 관심사를 고려하여 주제별로 모이도록 하되, 인원수에는 제한을 두지 않는 것이 좋습니다. 대신 학생들의 능력을 고려하여 각각의 역할을 부여하고 학생 간 또래 교수를 적극 권장할 수 있습니다. 학습 능력에 의한 수준 차가 아니므로 보다 적극적인 의미로 각자의 배움을 나눌 수 있을 것입니다.

12 미디어 리터러시 수업에 과정 중심 평가를 어떻게 적용하나요?

결과 중심 평가에서 과정 중심 평가로 평가의 패러다임이 전환됨에 따라 미디어 리터러시 교육의 평가 또한 ‘학습으로서의 평가(assessment as learning)’의 관점에서 다루어져야 합니다. 이를 위해서는 주제 중심의 교육과정 재구성을 통해 교육과정-교수-학습-평가를 일원화하고 수업의 과정에서 평가를 시행함으로써 평가가 학생의 학습을 지원할 수 있는 방향으로 실현될 수 있어야 합니다. 수업 중에 실시되는 수행 과제들은 학습의 완결이 되어서는 안 되며, 해당 과제로 귀결되는 학습 내용들에 대한 평가이자 다음 단계로 나아가는 데 필요한 역량이 갖추어졌는지에 대한 점점의 과정이 되어야 합니다. 따라서 교사는 평가 결과에 대한 구체적, 발전적 피드백을 제공함으로써 학생들이 미디어 리터러시 수업의 목표를 달성할 수 있도록 지원해 주어야 합니다. 또한 해당 수업의 평가가 미디어 활용 능력에 대한 산출물의 평가나 결과 중심 평가에 그치지 않고 수업 전반의 과정에서 핵심 개념이나 핵심 질문에 대한 이해도를 확인하는 방법으로 실시될 수 있도록 수행 과제를 구조화하려는 노력이 필요합니다.



13 학생들과 인터넷, 컴퓨터, 스마트폰을 활용하여 자료 검색, 토의·토론, 제작 수업을 할 때 학생들을 수업에 집중하게 하려면 어떻게 해야 하나요?

미디어 기기를 활용한 수업을 하다 보면 학생이 미디어 수업 중 자신의 미디어 기기로 수업 활동과는 상관없는 행동을 하는 경우가 있을 수 있습니다. 이때 학생은 자기 나름대로 자신의 미디어 경험을 표출하는 것이라고 볼 수 있습니다. 미디어를 사용해 본 경험이 없거나 미디어에 대한 관심이 없었다면 미디어 기기로 다른 무언가를 하기는 쉽지 않을 것이기 때문입니다. 교사는 미디어 기기 활용 전 학생들이 어느 정도의 미디어 경험을 가지고 있는지 파악해야 합니다. 그리고 다소 수준이 높거나 경험이 많은 학생이 있을 경우에는 해당 학생의 미디어 경험을 수업으로 가져올 수 있도록 격려하거나 조금 더 높은 수준으로의 도약이 필요한 학생들을 도와주는 도우미로 활용할 수도 있습니다. 그리고 주어진 수행 과제의 수준이 학생들에게 맞지 않아서 집중을 못 하는 경우가 있을 수도 있는데 이때에는 학생들이 미디어 교육 활동에 몰입할 수 있도록 구조화된 과제를 제공해야 합니다.

14 학부모에게 미디어 리터러시 수업의 교육적 의미와 효과에 대해 어떻게 설명해야 할까요?

어린 자녀에게 책을 읽어 주고 좋은 독서 습관을 길러 주기 위해 노력하는 것처럼 미디어 교육도 많은 노력이 필요합니다. 지금까지는 게임 중독, 인터넷·스마트폰 과의존 등의 용어로 학생들의 미디어 기기 사용과 활용을 제한하는 측면이 강조되었습니다. 하지만 미디어는 학생들에게 세상을 보고 배우며 어떻게 살아갈 것인지를 배울 수 있는 중요한 채널이기도 합니다. 그렇기 때문에 제한하고 통제하는 것을 넘어 자녀의 미디어 접근 및 사용을 어떻게 지원해 줄 것인가를 고민하는 것도 부모에게는 아주 중요한 문제입니다. 이 고민은 부모 자신이 미디어에 대해 좀 더 균형 잡힌 시각을 찾을 수 있게 도와줄 뿐만 아니라 자녀의 미디어 사용에 직접적인 영향을 미칠 것입니다. 아이들은 어른들이 생각하는 것보다 더 긍정적이고 생산적인 방식으로 미디어를 받아들이고 있습니다. 부모님들께 아이들의 미디어 기기 사용 시간을 통제하는 것에 치중하기보다는 아이들의 미디어 사용을 같이 진단하고 그에 관한 대화를 나눔으로써 현명한 미디어 사용자가 될 수 있도록 도와주고 이끌어 주는 역할을 강조해야 할 것입니다.

15 외부 강사 지원 및 교사 연수를 받을 수 있는 방법으로 무엇이 있나요?

미디어 교육을 직접 하기에 다소 부담스럽거나 좀 더 양질의 미디어 교육을 하고 싶은 선생님들께 다음과 같은 프로그램을 소개해 드립니다.

- * **한국언론진흥재단의 미디어 사업-학교 미디어 교육**: 학교별 맞춤형 미디어 리터러시 수업을 지원하는 사업으로 전문 강사 파견을 통한 수업 지원, 교사가 수업에 쉽게 활용할 수 있는 교재 및 수업 지도안 등 제공
- * **시청자미디어재단의 학교 미디어 교육**: 전국 시·도 권역별 센터를 중심으로 학교별 맞춤형 미디어 교육을 지원하는 사업으로 전문 강사 파견을 통한 수업 지원, 교사 대상 미디어 교육 직무 연수, 미디어 교육 교재 등 제공
- * **한국언론진흥재단의 미디어 교육 전국대회**: 우수 미디어 사례 발표와 수업 시연 등을 통해 교실 수업을 개선하고 교사의 미디어 리터러시 전문성을 향상시키는 것을 목적으로 열리는 행사
- * **한국콘텐츠진흥원의 게임 리터러시 교육**: 게임의 올바른 이해와 지도를 위한 게임 리터러시 교육을 위해 진행하는 게임 리터러시와 게임 코딩 교육(청소년과 보호자 대상 교육으로 나누어 진행)
- * **다음카카오와 푸른나무청예단의 '디지털 시민교육, 사이좋은 디지털 세상'**: 사이버 폭력과 디지털 역기능 해결을 위해 디지털 의사소통, 개인 정보와 보안 등에 대해 교육하는 교사 연수 프로그램 등 제공



MEMO

제2부

한 학기 한 권 읽기

- I. 한 학기 한 권 읽기의 이해
- II. 한 학기 한 권 읽기 교수·학습 자료
- III. 한 학기 한 권 읽기 FAQ



I 한 학기 한 권 읽기의 이해

1

한 학기 한 권 읽기의 개관

한 학기 한 권 읽기는 2015 개정 국어과 교육과정 교수·학습 방향에 따라 초등학교 3학년부터 고등학교까지 매 학기마다 국어 교과 시간 내에 책 한 권을 완독하고 통합적인 독서 활동을 하는 것을 말한다.

● 누가

한 학기 한 권 읽기는 초등학교 3학년 학생부터 고등학생까지를 대상으로 한다. 독서 교육의 대상을 초·중·고로 지정하여 초등학교부터 고등학교까지 10년간 장기간에 걸쳐 일관된 독서 교육을 실천할 수 있게 되었다.

● 언제

한 학기 한 권 읽기는 ‘학기’를 기준으로 실천하게 된다. 초등학교 3~4학년군은 학기별로 최소 8차시 이상, 5~6학년군은 최소 10차시 이상을 국어 교과 수업 시간에 독서 교육을 실천하게 된다. 시기는 학교급 상황에 따라 선택 가능하다. 학기 초, 학기 중, 학기 말에 탄력적으로 시간을 운용할 수 있다. 또한 시간 차를 두고 나누어서 수업하는 것도 가능하다.

● 어디서

한 학기 한 권 읽기는 국어 수업 공간에서 이루어지도록 한다. 일반적으로 학급 교실에서 이루어지며, 학교 도서관이나 컴퓨터실 등을 이용할 수 있다. 필요에 따라 국어 수업을 인근 도서관이나 문학관, 박물관 등의 장소에서 실시하는 것도 가능하다. 다만 한 학기 한 권 읽기를 과제 형태로 제시하지 않도록 주의한다. 한 학기 한 권 읽기 실행은 독서를 학생 개인이 스스로 해야 할 과업이라는 관점에서 벗어나 국어 수업 공간에서 이루어지는 국어교육 지도 내용으로 접근해야 한다.

● 무엇을

한 학기 한 권 읽기는 ‘책 한 권’을 읽는 것이다. 학생들의 수준에 맞는 양질의 책을 선택하되, 도서의 분야는 문학뿐만 아니라 사회, 과학, 예술 등 다양하게 선택할 수 있다.

● 어떻게

책 한 권을 완독하도록 하며, 국어 활동의 총체성을 고려한 통합적인 독서 활동이 이루어지도록 한다.

한 학기 한 권 읽기의 단계는 다양한 방식으로 적용 가능하다. 학교급에 따라, 학급 상황에 따라 다음의 예를 참고하여 구성한다.

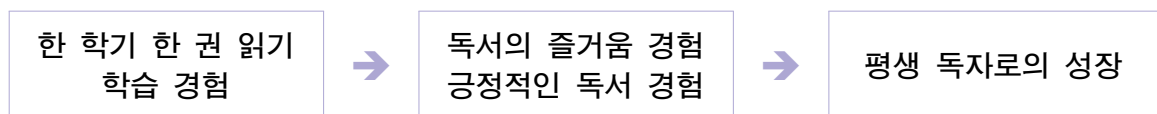
읽기		생각 나누기	표현하기
책 한 권을 온전히 읽고		친구들과 자유롭게 생각을 나누고 배우며	정리된 생각을 쓰고 발표하고 만들기
도서 선정	읽기 활동	대화·토의·토론	글·말·미디어

(교육부, 한 학기 한 권 읽기 카드뉴스, 2016)

● 왜

한 학기 한 권 읽기를 통해 교과서에서 쪼개진 작품으로 수업할 때의 한계를 극복할 수 있다. 현장의 수업 논의에서도 온 작품을 통으로 읽으면서 자연스럽게 통합적인 지식을 배울 수 있고, 쪼개진 작품으로 수업을 하는 것보다 온전한 작품으로 수업을 했을 때 아이들의 성장에 도움이 되었다고 한다(김영주 외, 2018:14).

한 학기 한 권 읽기를 통해 독서 습관을 갖춘 평생 독자를 양성할 수 있다. 한 학기 한 권 읽기는 2015 개정 교육과정에서 종합적 독서 교육을 강화하기 위한 취지로 설정되었다. 특히 학생들이 책에 관심을 가지고 책 읽기에 즐거움을 느끼게 하는 데 초점을 둔다. 학생들이 한 학기 한 권 읽기를 하면서 독서의 즐거움을 경험하여 긍정적인 독서 경험을 축적하면 바람직한 독서 습관을 형성하여 평생 독자로 성장하는 기반이 될 수 있다.





2

한 학기 한 권 읽기와 2015 개정 국어과 교육과정

가 초등학교 5~6학년군 성취기준

- 한 학기 한 권 읽기와 직접적으로 관련되는 성취기준은 다음과 같다.

[6국02-06] 자신의 읽기 습관을 점검하며 스스로 글을 찾아 읽는 태도를 지닌다.
 [6국03-05] 체험한 일에 대한 감상이 드러나게 글을 쓴다.
 [6국05-05] 작품에 대한 이해와 감상을 바탕으로 하여 다른 사람과 적극적으로 소통한다.
 [6국05-06] 작품에서 얻은 깨달음을 바탕으로 하여 바람직한 삶의 가치를 내면화하는 태도를 지닌다.

- 내용, 학습 활동에 따라 성취기준을 추가하여 지도할 수 있다.

예) 역사 동화의 경우:

[6국02-01] 읽기는 배경지식을 활용하여 의미를 구성하는 과정임을 이해하고 글을 읽는다.

토의하기 활동에 중점을 둔 경우:

[6국01-02] 의견을 제시하고 함께 조정하며 토의한다.

나 평가 방법 및 유의 사항

- 읽기가 글의 내용을 바탕으로 배경지식을 활용하여 의미를 구성하는 과정임을 아는지를 평가할 때에는 지필평가보다는 읽기를 수행하는 과정을 중심으로 평가한다.
- 읽기 습관 점검하기를 평가할 때에는 독서 시간을 충분히 확보하는지, 좋아하는 분야나 갈래 위주로 편협한 독서를 하지는 않는지 등을 확인한다. 또한, 자신의 독서 습관을 살펴보고 읽을거리의 분량, 난이도, 시간 등을 고려하여 독서 계획을 세워 실천하는지도 확인한다. 읽을거리를 스스로 찾아 읽으며 한 권의 책을 완독하는 습관을 가지고 있는지도 평가할 수 있다. 독서 계획을 세울 때에는 자율적으로 정하도록 하되, 매일 일정한 시간 동안 읽어야 한다는 생각에 얽매이지 않도록 한다.
- 작품 이해와 소통에 대해 지도할 때에는 문학적 표현의 의미만이 아니라 거기에서 얻은 느낌이나 생각의 차이도 함께 다룸으로써 작품의 개방성만이 아니라 인간의 다양성을 이해하는 데 중점을 둔다. 그리고 작품 해석의 개방성과 다양성을 보장한다 하더라도, 해석에는 최소한의 합리적 타당성은 있어야 하므로 지나치게 기이한 해석은 경계하도록 한다.
- 학습자가 작품에 대한 질문을 만들고, 함께 답을 찾아가는 대화로 수업이 진행될 수 있도록 한다.

다 교수·학습 및 평가의 방향

- 국어 활동의 총체성을 고려하여 통합형 교수·학습을 계획하고 운용한다. 한 학기에 한 권, 학년(군) 수준과 학습자 개인의 특성에 맞는 책을 긴 호흡으로 읽을 수 있도록 도서 준비와 독서 시간 확보 등의 물리적 여건을 조성하고, 읽고, 생각을 나누고, 쓰는 통합적인 독서 활동을 학습자가 경험할 수 있도록 한다.

라 교과 통합의 방향

- 교과를 통합한 한 학기 한 권 읽기도 가능하다. 권혁준(2017: 31)에서는 교과 간 통합의 방법 가운데, ‘거미줄형’은 문학작품 중심 교과 통합 수업과 관련된다고 보았다. 거미줄형은 하나의 주제를 중심으로 여러 교과를 통합하는 방법이다. 문학 작품에는 중심 주제나 화제가 있고, 이를 중심으로 다양한 교과의 학습 내용들을 관련지어 수업할 수 있으므로 ‘주제 중심 통합 교과’와 상통하는 면이 있다. 문학 작품의 중요한 주제나 화제를 중심으로 여러 교과를 통합하는 것이 가능한 것이다.

예) 배유안의 『초정리 편지』를 교과 통합으로 할 경우 관련 성취 기준

국어	[6국02-03] 글을 읽고 글쓰기가 말하고자 하는 주장이나 주제를 파악한다. [6국04-06] 일상 생활에서 국어를 바르게 사용하는 태도를 지닌다. [6국05-02] 작품 속 세계와 현실 세계를 비교하며 작품을 감상한다. [6국05-03] 비유적 표현의 특성과 효과를 살려 생각과 느낌을 다양하게 표현한다.
사회	[6사03-05] 조선을 세우거나 문화 발전에 기여한 인물(이성계, 세종 대왕, 신사임당 등)의 업적을 통해 조선 전기 정치와 민족 문화의 발전상을 탐색한다.
도덕	[6도03-02] 공정함의 의미와 공정한 사회의 필요성을 이해하고, 일상생활에서 공정하게 생활하려는 실천 의지를 기른다.



3

한 학기 한 권 읽기와 초등학교 5~6학년군 국어 교과서

가 독서 단원의 근거

2015 개정 국어과 교육과정에서는 한 학기 한 권 읽기의 교수·학습 방향을 제시하였고, 국어 교과서 편찬상의 유의점에서 다음과 같이 제시하고 있다.

- (7) 매 학기 한 권, 교과서 밖의 책을 수업 시간에 완독하고, 타인과 생각을 나눈 후 자기 생각을 쓰는 데 도움이 되도록 통합적인 수업 활동을 개발한다.

-2015 개정 국어 교과서 편찬상의 유의점-

나 초등학교 5~6학년군 독서 단원의 성격 및 운영 방향

- ‘독서 단위’는 초등학교 3학년부터 6학년까지 국어 교과서에 특별 단위 형태로 제시되어 있다.
- 교실 현장에서 융통성 있게 운영할 수 있도록 하기 위해 단위명이나 학습 목표 등을 포괄적으로 설정하였다.
- 초등학교 5~6학년군에서는 교과서의 맨 앞에 독서 단원을 제시하고, 단위명은 모두 ‘책을 읽고 생각을 넓혀요’로 한다. 단위명을 부여하되, 몇 단위인지는 제시하지 않음으로써 한 학기에 걸쳐 수시로 운영할 수 있도록 한다.
- 초등학교 5~6학년군에서는 독서 토의나 독서 토론 활동을 강조하여 독서를 통한 사고력을 확장하고 의미를 사회적으로 구성할 것을 강조한다.
- 초등학교 5~6학년군에서는 다양한 분야의 독서를 강조하되 주변이나 개인 문제를 넘어 조금 더 사회적인 문제에 관심을 갖도록 한다. 또한 자기에 대한 성찰을 바탕으로 직업 세계를 이해하고 자신의 삶을 계획하는 데 도움이 되는 독서를 강조한다.
- 독서 단원은 국어 교과뿐 아니라 다른 교과와 통합 운영할 수 있다.

다 초등학교 5~6학년군 독서 단위 살펴보기

학년 학기	단원 성취기준	단원 학습 목표	차시 학습 목표	주요 활동
5-1	<p>[6국01-02] 의견을 제시하고 함께 조정하며 토의한다.</p> <p>[6국02-06] 자신의 읽기 습관을 점검하며 스스로 글을 찾아 읽는 태도를 지닌다.</p> <p>[6국05-05] 작품에 대한 이해와 감상을 바탕으로 하여 다른 사람과 적극적으로 소통한다.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 문학 작품을 읽고 작품을 읽는 능력과 태도를 기를 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 읽을 책을 정하고 책을 미리 볼 수 있다. • 책을 즐기며 읽을 수 있다. • 책 내용을 간추리고 생각을 나눌 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 읽을 책 정하기 • 책 미리 보기 • 장면을 떠올리며 읽기 • 상상하며 읽기 • 독서 토의 하기 • 책 평가하기 • 책 띠지 만들기
5-2	<p>[6국05-05] 작품에 대한 이해와 감상을 바탕으로 하여 다른 사람과 적극적으로 소통한다.</p> <p>[6국03-06] 독자를 존중하고 배려하며 글을 쓰는 태도를 지닌다.</p> <p>[6국02-06] 자신의 읽기 습관을 점검하며 스스로 글을 찾아 읽는 태도를 지닌다.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 관심 분야와 관련된 인물이나 역사적 사실을 담은 책을 읽을 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 친구들과 함께 읽고 싶은 책을 정할 수 있다. • 궁금한 점을 생각하며 책을 읽을 수 있다. • 책에 대해 이야기를 나누고 독서 동아리를 만들 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 친구들의 관심 분야를 알아보고 읽을 책 정하기 • 함께 읽을 책 살펴보기 • 궁금한 점을 떠올리며 읽기 • 독서 동아리 만들기 • 책 소개 신문 만들기 • 독서 달력 만들기
6-1	<p>[6국01-03] 절차와 규칙을 지키고 근거를 제시하며 토론한다.</p> <p>[6국05-05] 작품에 대한 이해와 감상을 바탕으로 하여 다른 사람과 적극적으로 소통한다.</p> <p>[6국02-06] 자신의 읽기 습관을 점검하며 스스로 글을 찾아 읽는 태도를 지닌다.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 우리 주변의 문제를 다룬 책을 읽고 독서 능력과 태도를 기를 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 읽을 책을 정하고 책 내용을 예측할 수 있다. • 책을 깊이 있게 읽을 수 있다. • 책 내용을 간추리고 생각을 나눌 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 읽을 책 정하기 • 책 내용 예측하기 • 스스로 점검하며 읽기 • 중심 내용을 찾으며 읽기 • 독서 토론하기 • 포스터 만들기 • 건의하는 글 쓰기
6-2	<p>[6국02-03] 글을 읽고 글쓴이가 말하고자 하는 주장이나 주제를 파악한다.</p> <p>[6국02-06] 자신의 읽기 습관을 점검하며 스스로 글을 찾아 읽는 태도를 지닌다.</p> <p>[6국05-01] 문학은 가치 있는 내용을 언어로 표현하여 아름다움을 느끼게 하는 활동임을 이해하고 문학 활동을 한다.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 사람들의 삶을 다룬 책을 읽고 독서 능력과 태도를 기를 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 자신의 꿈과 관련해 읽고 싶은 책을 정할 수 있다. • 책을 깊이 있게 읽을 수 있다. • 책을 읽고 생각을 나눌 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 읽고 싶은 책 정하기 • 책을 읽는 목적 정하기 • 내용을 짐작하며 읽기 • 질문하며 읽기 • 독서 토의하기 • 책을 추천하는 글 쓰기 • 책 광고 만들기

※ 교과서에 제시된 독서 단원은 교수·학습 자료의 예로 접근하도록 한다. 학교급별 상황에 따라 한 학기 한 권 읽기는 다양한 방식으로 적용될 수 있다.



4

한 학기 한 권 읽기와 독서 교육 방법

한 학기 한 권 읽기는 교육 현장에서 실천해 온 독서 교육의 성과를 집약한 장기적인 독서 교육 실천 과제로 이해할 필요가 있다. 한 학기 한 권 읽기는 특정한 독서 교육 방법으로 인식하지 않도록 한다. 한 학기 한 권 읽기와 혼용되어서 사용되는 독서 교육 방법론을 제시하면 다음과 같다.

가 온작품 읽기

- 교과서에 제시된 작품이 쪼개진 작품으로 실려 있다는 문제의식에서 출발한다. 쪼개진 작품으로 수업을 하는 것보다 온전한 작품으로 수업을 했을 때 아이들의 성장에 도움이 된다. 따라서 현장에서는 문학 단원에 제시된 쪼개진 작품의 원작을 찾아서 작품 전체를 읽어 주기도 했고, 이를 대체할 만한 좋은 작품을 찾아 읽어 주기를 하였는데 이것이 온작품 읽기의 초창기 모습으로 볼 수 있다.
- 온작품은 삶의 온전성, 전체성, 통합성을 이루려는 뜻을 담고 있다. 따라서 온작품 읽기는 문자 그대로 하나의 작품을 꼼꼼히 읽는 것을 포함한다(김영주 외, 2018: 22). 작품을 쪼개서 일부분만을 다루는 것이 아니라 하나의 작품을 다루기 때문에 작품의 온전한 의미가 살아나고, 이를 학생들의 삶까지 적용하여 읽는 것으로 확장될 수 있다고 보았다.
- 온작품 읽기는 그림책, 단편, 동시 등 모든 장르의 작품을 온전히 원작 그대로 읽어야 한다는 취지이다. 종이책뿐만 아니라 영화와 같은 영상 서사에도 적용되는 포괄적인 개념이다.

한 학기 한 권 읽기에 대한 시사점

한 학기 한 권 읽기의 기본 방향이나 취지는 ‘온작품 읽기’라고 볼 수 있다. 온작품 읽기에서 강조하는 것은 ‘온전한 한 권의 책’이다. 한 권의 책을 모두 읽고 진행하는 수업이 ‘온작품 읽기’ 수업이라고 볼 수 있다. 학교급별 상황에 따라 5~6학년 학생들이더라도 장편 동화나 지식 정보책 읽기에 어려움을 겪는 경우가 있다. 이때에는 온작품 읽기의 취지를 살려, 그림책 읽기나 단편 동화 읽기로 한 학기 한 권 읽기를 진행할 수 있다.

나 아침 독서

- ‘아침 독서’라고 하여 아침 시간을 활용하여 독서 시간을 확보하고 꾸준히 독서 활동을 하도록 권장하였다. 이는 ‘지속적 묵독(Sustained Silent Reading)’과 관련되며, 수업 중이나 전체 활동 시간 안에서 학생이 스스로 고른 책을 읽도록 독립적인 독서 시간을 정해진 시간에 제공하는 것을 말한다.
- 아침 독서 활동은 미국에서 그 기원이 되는 1960~70년대의 개별화 읽기 프로그램이 나타난 이후 계속 존재해 왔다. ‘자발적인 독서’, ‘자기 선택 독서’, ‘방해 없는 지속적인 묵독’, ‘지속적인 묵독’, ‘조용한 독서 시간’ 등 다양한 이름으로 불리워졌다. 아침 독서 활동 프로그램을 구성하는 요소들은 프로그램에 따라 다르지만 모든 프로그램은 “일정 시간 동안 방해하지 않고 학생들에게 책 읽는 시간을 제공한다.”라는 원칙을 적용하였다.
- 아침 독서의 여섯 가지 안내 지침
 - 학생들은 스스로 선택한 책을 조용히 읽는다.
 - 교사도 함께 책을 읽으면서 역할 모델이 된다.
 - 학생들은 아침 독서 활동 시간 동안에 한 권의 책이나 잡지, 신문을 선택한다.
 - 독서 활동 시간을 위해 타이머를 사용한다.
 - 독후감이나 독서 일지를 요구하지 않는다.
 - 학급 전체 혹은 학교 전체 학생들이 참여한다.
- 재니스 필그린은 자율 독서 프로그램들에 대한 분석을 통해, 성공적인 자율 독서 프로그램들이 공통적으로 가지는 아침 독서 활동의 성공 요소를 찾았다. 아침 독서 활동의 성공 요소로는 다양한 읽기 자료, 흥미로운 읽기 자료, 독서 분위기 조성, 독서에 대한 격려, 교사 연수, 책무성, 추수 활동, 빈번한 독서 시간이 있다(재니스 필그린 저, 윤준채 역, 2013, 『아침독서 핸드북』, 행복한아침독서, 26쪽).

한 학기 한 권 읽기에 대한 시사점

아침 독서는 ‘독립적인 독서 시간을 제공한다’는 점에서 ‘한 학기 한 권 읽기’에 시사하는 바가 크다. 그간 독서 교육에서는 읽어야 할 텍스트나 해야 할 활동 과제를 부과하는 데 중점을 두었다면, ‘아침 독서’는 실질적인 읽기 시간을 제공해 왔다는 점에 주목할 만하다. 한 학기 한 권 읽기 역시 ‘독서 시간 확보’ 등의 물리적 여건을 조성하도록 하고 있다. 책 읽기 시간을 국어 수업 시간 내에 제공할 수 있도록 하는 것이다.



다 슬로리딩

- 슬로리딩은 일본의 하시모토 다케시의 국어 수업 방식에서 비롯되었다. 하시모토 다케시는 ‘난독’과 ‘다독’에 대한 고민에서 출발하여 교과서를 버리고, 나카 간스케의 자전 소설 『은수저』(200쪽)를 3년에 걸쳐 읽는 수업을 시도하였다.
- 부교재로 『은수저 연구 노트』를 손수 제작하여 공부법을 제시하기도 하였다.
 - 통독: 각 문장을 끝까지 읽고 나서 모르는 한자를 조사한다. 그리고 한자 읽는 법(발음법)을 찾아본다.
 - 주제: 각각의 장이 무엇에 대해 쓰여 있는지 생각해 보고, 스스로 각 장의 제목을 정해 본다.
 - 내용 정리: 장별로 어떤 내용이 어떤 순서로 제시되어 있는지 정리해 본다.
 - 단어의 의미: 연구 노트에 이해하기 어려운 문장의 의미와 설명이 기재되어 있으므로 잘 기억할 수 있도록 암기하는 노력을 한다.
 - 주의할 문구: 미리 뽑아 놓은 문장에 등장하는 단어의 의미와 쓰임 등을 설명해 본다. 누구나 알고 있는 단어도 있지만 어려운 단어도 있으므로 스스로 조사해 보거나 친구들과 의견을 나눠 본다.
 - 단문 연습: 앞의 ‘주의할 문구’에서 찾아 놓은 단어를 이용해 단문을 몇 개 만들고 그 중 하나를 적어 둔다.
 - 감상: 문장의 표현 방식이 훌륭하다고 생각되는 부분을 옮겨 적는다. 그리고 어떤 부분에서 감동을 받았는지 생각해 본다.
 - 참고: 연구 노트에 이미 적혀 있는 내용과 관련된 다양한 정보들을 잘 읽고 필요한 부분은 외워둔다(하시모토 다케시, 장민주 역, 2012, 『아이의 미래를 바꾸는 슬로리딩』, 조선Books, 51쪽).
- 『은수저 연구 노트』 공부법에서 알 수 있듯이 슬로리딩에서는 책 속에 나오는 단어나 어휘에 주목하고 사전 찾는 활동을 강조하고 있으며, 책 속 인물의 생각과 행동에 대해 토론하고 글을 쓰는 활동을 더불어 진행한다.
- 슬로리딩에서는 다양한 섯길을 허용한다. 이는 책 한 권을 가지고 다양한 체험과 조사 학습, 독서 활동을 통해 다양한 탐구가 가능함을 보여 준다.

『은수저』에서 제시한 섯길의 예는 다음과 같다. 『은수저』에는 쥐 계산법, 막과자에 대한 내용이 나온다. 그러면 쥐 계산법을 어떻게 하는지, 막과자를 어떻게 만드느지를 수업 시간에 실제로 해 보는 활동을 한다.

예) ‘쥐 계산법’- 1월에 암컷과 수컷 2마리가 12마리의 새끼를 낳고, 2월에 어미와 새끼 모두 12마리씩 새끼를 낳으면, 12월의 쥐는 8257만 4402마리가 된다.

예) ‘막과자’- 막과자를 소개하고 모두 함께 만들어 먹어 보는 일

한 학기 한 권 읽기에 대한 시사점

슬로리딩은 ‘정독’의 의미와 교육과정 재구성에 대한 시사점을 준다.

첫째, 슬로리딩에는 책 한 권을 꼼꼼하게 읽는 ‘정독’의 의미가 담겨 있다. 요즘 학생들은 책의 온전한 의미를 이해하지 못한 채 책 읽기를 중단하거나 끝내 버리는 경우가 많다. 정독을 통하여 이해가 되지 않았던 부분을 꼼꼼하게 짚어 가면서 읽을 수 있다.

둘째, 슬로리딩은 책과 관련한 주제를 중심으로 다양한 활동을 전개하고, 프로젝트로 엮어 다양한 탐구 활동을 전개한다. 이는 한 학기 한 권 읽기를 주제 중심 교과 통합으로 구성할 때 다양한 활동이나 탐구 과제 등으로 교육과정을 재구성할 수 있다. 슬로리딩에 제시된 ‘셋길’은 교과 통합, 학생 생활 중심 학습을 가능하게 하는 지점이다.

라 책 읽어 주기(Read-aloud)

- 책 읽어 주기의 초기에는 교사가 책을 읽어 주는 활동 그 자체에 주안점을 두었다. 그러나 교사가 책을 읽어 주면 학생들이 질문을 하거나 반응을 하게 되면서 교사와 학생의 상호작용이 중요한 활동이 되었다.
- 책 읽어 주기를 할 때에는 반응의 형성과 활성화를 통한 심층적 의미 형성에 초점을 둔다. 책을 읽어 주면서 간단한 질문을 하거나 대화를 통해 텍스트에 대한 독자의 반응을 확인한다. 텍스트에 잠재된 의미 형성의 중요한 분기점에서 교사가 잠시 낭독을 멈추고, 개별 텍스트의 특성을 고려한 질문들을 중심으로 대화를 나누는 데 초점이 있다(남지현, 2017, 『책 읽어주기와 문학토의』, 사회평론, 36쪽)

한 학기 한 권 읽기에 대한 시사점

책 읽어 주기를 하면서 간단한 질문을 하거나 대화를 통해 텍스트에 대한 독자의 반응을 이끌어 낸다. 책을 대상으로 하여 교사와 학생의 대화, 학생과 학생 간의 대화가 이루어진다는 점에 주목할 필요가 있다. 책 읽어 주기는 ‘개인의 독서’로 끝나는 것이 아니라 ‘함께 하는 독서’, 다시 말하면 독서 소통으로 이끈다.

한 학기 한 권 읽기에서도 반 학생들의 소통을 중요하게 다룬다. 특히 ‘생각 나누기’ 단계에서 친구들과 자유롭게 생각을 나눈다는 점에서 시사하는 바가 크다. 생각 나누기를 통해 독서의 의미를 공유, 독서를 매개로 한 소통이 이루어질 수 있다.

책 읽어 주기는 문학책 읽기에서 주로 활용된다. 그러나 서사성이 강한 지식정보책 읽기에도 적용 가능하다.



5

한 학기 한 권 읽기 수업 설계의 방향

● 수업의 실천 단위를 어떻게 설정할 것인가?

한 학기 한 권 읽기는 크게 학교 단위, 학년 단위, 학급 단위에서 실천할 수 있다. 학교 단위에서 실천할 경우에는 학교에서 자체적으로 선정한 학년별 권장 도서 목록으로 운영되므로 학년별로 도서가 겹치지 않고, 체계적으로 독서 활동이 이루어질 수 있다.

학년 단위로 실천할 경우에는 동 학년 교사들과 협의를 통해 도서 선정이나 도서 확보 방안이 가능해진다. 학년 단위로 교육과정을 운영하므로 교육과정 재구성을 통한 교과 간 통합 활동이 가능하고, 한 학기 한 권 읽기를 중심으로 한 체험 활동이나 견학 활동, 작가와의 초대 활동 등도 보다 효율적으로 이루어질 수 있다.

개별 교사가 학생들과 협의하면서 학급 단위로 한 학기 한 권 읽기를 실천할 수 있다. 이를 위해서는 해당 학급의 특성과 학생들의 요구를 섬세하게 반영할 필요가 있다. 이러한 경험을 학년 단위에서 공유하여 좋은 사례를 만들고 다음 학기에 적용하면서 한 학기 한 권 읽기에 대한 실천력을 높일 수 있다.

동 학년 단위로 한 학기 한 권 읽기를 할 경우, 작가 중심의 책 읽기 방식으로 진행할 수도 있다. 교육과정을 재구성하여 한 작가의 여러 권의 책을 읽고, 이후 작가와 만나 이야기할 기회를 마련한다. 작가와의 만남을 통해 학생들은 책에 대한 궁금증, 작가의 생각을 들으면서 작가의 작품 세계에 대한 깊은 이해를 할 수 있으며, 교과 내용에 대한 관심과 호기심을 높일 수 있다. 작가와의 만남은 ‘어린이청소년작가연대’ 카페(<http://cafe.daum.net/S.O.W>)나 출판사의 연락을 통해 진행할 수 있다.

● 책 선택을 어떻게 할 것인가?

책 선택 방식은 책 선택권이 누구에게 있느냐에 따라 교사 주도, 학생 주도로 나눌 수 있다. 또한 학급의 책 공유 정도에 따라 학급 구성원이 모두 같은 책을 읽는 ‘학급 도서’, 모둠별로 같은 책을 읽고 활동하는 ‘모둠 도서’, 개별적으로 읽고 활동하는 ‘개별 도서’로 나눌 수 있다.

<사례1>

한 학기 한 권 읽기가 개별 학급 단위에서 이루어지는 상황이고 독서 경험이 부족한 학생이 많은 경우:

책 제시는 교사가 하고, 책 선택은 학생이 할 때 책 선택의 실패를 줄일 수 있다. 교사는 복수의 책(5권)을 제시하고, 학생들이 주어진 책 중에서 책을 선택하면, 제한된 조건이기는 하나 학생들에게 책 선택권이 주어지기 때문에 강요받은 책 읽기의 거부감을 줄일 수 있다.

<사례2>

교육과정 재구성을 통한 독서 활동이 체계적으로 이루어지는 학교이며, 독서 습관이 잘 형성된 학생이 많은 경우:

학생들의 책 선택권을 최대한 높여 준다. 특정 주제를 제시하고, 주제에 맞는 추천할 만한 책을 학생들 스스로 찾아오도록 한다. 학생들이 책을 소개하고, 학생들이 원하는 책을 선택할 수 있도록 한다.

책 선택 과정은 독서에서 중요한 학습 요소이다. 다양한 책 선택 방식이 현장에서 이루어질 수 있도록 하되, 학교급별 상황을 고려해야 할 것이다. 예를 들어, 학생 주도의 책 선택이 어려운 경우 학기별 혹은 학년별로 선택의 권한을 교사에서 학생으로 단계적으로 이양하는 방식을 취할 수 있다. 학년이 올라갈수록 책 선택에 대한 지도를 병행하여 궁극적으로는 학생 주도의 책 선택이 이루어지도록 한다.

● 한 학기 한 권 읽기와 성취기준을 어떻게 연결할 것인가?

한 학기 한 권 읽기의 목적은 ‘책 한 권’을 읽고 책 읽기의 즐거움을 느끼는 데 있다. 이와 관련된 국어 교과 내 성취기준은 다음과 같다.

[6국02-06] 자신의 읽기 습관을 점검하며 스스로 글을 찾아 읽는 태도를 지닌다.

[6국03-05] 체험한 일에 대한 감상이 드러나게 글을 쓴다.

[6국05-05] 작품에 대한 이해와 감상을 바탕으로 하여 다른 사람과 적극적으로 소통한다.

[6국05-06] 작품에서 얻은 깨달음을 바탕으로 하여 바람직한 삶의 가치를 내면화 할 태도를 지닌다.

더불어 선택한 도서와 독서 활동에 따라 국어과 성취기준과 연계하여 지도할 수 있다. 연계도가 높은 국어과 성취기준의 예를 들면 다음과 같다.

[6국01-02] 의견을 제시하고 함께 조정하며 토의한다.

[6국01-07] 상대가 처한 상황을 이해하고 공감하며 듣는 태도를 지닌다.

[6국02-01] 읽기는 배경지식을 활용하여 의미를 구성하는 과정임을 이해하고 글을 읽는다.

[6국02-03] 글을 읽고 글쓴이가 말하고자 하는 주장이나 주제를 파악한다.

[6국05-06] 작품에서 얻은 깨달음을 바탕으로 하여 바람직한 삶의 가치를 내면화하는 태도를 지닌다.

한 학기 한 권 읽기와 타 교과와 성취기준을 연결할 수 있다. 교육과정 재구성을 할 경우 타 교과와 국어 교과 성취기준을 연계할 수 있다. 예를 들어, 역사를 다룬 도서일 경우에는 사회과의 역사와 관련된 성취기준으로, 환경의 문제를 다룬 도서일 경우에는 과학과의 관련 성취기준으로 연계 가능하다.



● 책의 장르와 주제를 어떻게 선정할 것인가?

‘한 학기 한 권 읽기’라고 하면, ‘동화’나 ‘아동청소년 소설’로 한정하여 접근하는 경향이 있다. 그러나 한 학기 한 권 읽기가 문학 텍스트만을 대상으로 이루어져야 하는 것은 아니다. 지식정보책, 역사서, 진로 도서 등 다양한 분야의 인문 교양 도서가 대상이 될 수 있다. 국어 교과서에 제시된 글의 종류(예 5학년 1학기 문학, 5학년 2학기 사회 과학 계열, 6학년 1학기 역사 인물, 6학년 2학기 교양(진로) 관련) 역시 이에 해당한다. 학년 학기에 구애받지 않고, 교사와 학생이 협의하여 책의 장르를 선택할 수 있다.

책의 주제 역시 다양하다. 국어 교과서에서 일부만 다룬 도서를 한 학기 한 권 읽기 도서로 정할 수도 있고, 국어과의 특정 성취기준과 밀접한 주제를 선정할 수도 있다. 사회과나 과학과 같이 타 교과와의 성취기준에 초점을 두어 책 선택을 할 수도 있다. 또한 범교과 학습 주제인 ‘안전·건강 교육, 인성 교육, 진로 교육, 민주 시민 교육, 인권 교육, 다문화 교육, 통일 교육, 독도 교육, 경제·금융 교육, 환경·지속가능발전 교육’을 다룰 수도 있다.

● 한 학기 한 권 읽기 수업에서 자료집을 어떻게 활용할 것인가?

이 자료집에서는 문학 중심 한 학기 한 권 읽기와 정보 중심 한 학기 한 권 읽기의 수업 사례를 소개하였다. 한 학기 한 권 읽기는 문학뿐만 아니라 다양한 장르의 텍스트를 선택할 수 있다. 이 수업 사례를 통해 한 학기 한 권 읽기에 대한 전반적인 수업 설계의 방향을 설정할 수 있을 것이다.

[수업 사례]에 덧붙인 [부록]은 두 가지 목적으로 제공하였다. 우선, 교사가 [부록]을 참고하여 한 학기 한 권 읽기 수업의 흐름을 이해하고 스스로 수업을 구성할 수 있게 하기 위함이다. 또한 복사하여 학생에게 배부하는 학습지로 사용할 수도 있다.

교수·학습 자료 활용 안내

‘문학책’과 ‘지식정보책’의 특성을 구별하여 접근하는 자료

초등학교 5~6학년군의 한 학기 한 권 읽기는 3~4학년군에 비하여 분량이 늘어나는 독서, 내용이 심화된 독서, 활동의 깊이와 폭이 확대된 독서로 나아가도록 해야 한다. 이 자료는 초등학교 5~6학년군에서 문학의 본질을 깊이 체험하는 독서와 정보 탐색을 넓게 실천하는 독서를 구별하여 ‘문학책 한 권 읽기’와 ‘지식정보책 한 권 읽기’로 각각 자료를 구성하였다.

10차시 이상의 지속적이고 연계성 높은 실천을 추구하는 자료

한 학기 한 권 읽기는 수업 시간 중 밀도 높은 독서가 일정 기간 이상 지속됨으로써 독서에 흠뻑 빠져드는 경험, 책의 재미를 충분히 느끼는 수업을 추구한다. 한 권의 책을 충분히 탐색하고 완독하는 경험을 위해서는 10차시 이상의 차시 확보가 필수적이다. 이 자료는 문학책과 지식정보책 모두 10차시 이상으로 구성되었으며, 각 차시가 한 권의 책을 읽기 전-중-후 과정이 일정한 맥락을 유지하면서 연계되도록 하는 데 중점을 두었다.

자료의 현장 적용을 통하여 실천 사례를 제시하는 자료

여기에 제시된 교수·학습 자료는 단순히 아이디어 차원에서 제안된 것이 아니라 실제 초등학교 5~6학년군을 대상으로 시범 적용한 자료이다. 그뿐만 아니라 시범 적용 후 수정·보완을 거쳐 추가로 제안된 자료를 포함하고 있다. 자료 개발-현장 적용-구체화 및 정교화를 거치면서 자료가 현장성을 갖추도록 하였다.

시범 적용을 통하여 맥락을 풍부하게 포함하는 자료

한 학기 한 권 읽기에 관한 교수·학습 자료는 모든 책에 일반적으로 적용될 수 있는 범용 자료로서의 성격과 특정 도서 혹은 특정 학습자를 위한 특수 자료로서의 성격을 동시에 충족해야 한다. 그러나 하나의 자료가 어떠한 맥락에서 활용되는지에 따라 자료의 기능과 유용성 역시 달라진다. 특히 한 학기 한 권 읽기는 동일한 도서, 동일한 자료라 할지라도 개별 교수·학습 상황에 따라서 그 기능과 유용성이 매우 다양하게 변주된다. 실제로 한 학기 한 권 읽기는 각 학교와 교실, 교사와 학습자의 개별적 상황에 따라 매우 다양한 양상으로 실천될 수 있다. 이 자료는 구체적인 하나의 도서를 중심으로 적용된 자료이지만 동시에 구체적인 시범 적용 자료를 제공함으로써 자료의 사용 맥락을 풍부히 제공하고 각기 다른 한 학기 한 권 읽기 수업 상황에서 변용할 수 있는 지점을 다각화하고자 하였다.



교실 상황에 따라 변용하는 자료

본 자료집에 제시된 활동지는 개별 교실 상황에 따라 다양하게 변용이 가능하다. 현재 제안되어 있는 학습지를 모두 단계별로 그대로 적용하기 보다는 학교·학급·학생들의 상황에 맞게 수업의 강조점을 살려 변용할 수 있다.

초등학교 5~6학년군 한 학기 한 권 읽기 교수·학습 자료는 다음과 같이 구성된다.

주요 요소	기능	주요 내용
수업 설계	<ul style="list-style-type: none"> 2015 개정 교육과정과 한 학기 한 권 읽기와 관련된 단원을 밝힘. 	<ul style="list-style-type: none"> 대상학년, 교과 역량, 성취기준, 2015 개정 국어 교과서 관련 단원
	<ul style="list-style-type: none"> 해당 수업이 한 학기 한 권 읽기의 어떠한 핵심 질문을 담고 있는지를 제시함. 지도 시 지도상 유의해야 할 점을 안내함. 	<ul style="list-style-type: none"> 핵심 질문, 핵심 지식·기능, 수업 의도, 지도상의 유의점
	<ul style="list-style-type: none"> 전체 교수·학습의 흐름을 제시함. 	<ul style="list-style-type: none"> 단계, 활동, 자료
	<ul style="list-style-type: none"> 학습 단계에 맞추어 성취수준의 예를 제시함. 	<ul style="list-style-type: none"> 학습 단계별 성취수준(예)
수업 적용 사례	<ul style="list-style-type: none"> 한 학기 한 권 읽기의 단계에 따른 수업 사례를 활동 사례, 예시, 학생 반응 등을 제시함. 	<ul style="list-style-type: none"> 이렇게 활동할 수 있습니다. (단원 도입 및 도서 선정, 책 읽기, 생각 나누기, 표현하기, 단원 정리)
활동지 예시	<ul style="list-style-type: none"> 활동지 형태로 제시되었지만 학습자가 직접 활동지에 쓰는 활동으로만이 아니라 교사가 판서나 발문, 학습자 간 토의나 대화 형태로 얼마든지 변용하여 사용할 수 있음. 단 이러한 활동을 할 때에 참고할 만한 하위 항목이나 요소들을 활동지 형태로 제안함. 	<ul style="list-style-type: none"> 한 학기 한 권 읽기 단계별로 구분된 활동지

Ⅱ 한 학기 한 권 읽기 교수·학습 자료

1

문학 중심 한 학기 한 권 읽기: 『뉴욕에 간 귀뚜라미 체스터』 사례

대상 학년	초등학교 5~6학년
교과 역량	<input type="checkbox"/> 비판적·창의적 사고 역량 <input type="checkbox"/> 자료·정보 활용 역량 <input type="checkbox"/> 의사소통 역량 <input checked="" type="checkbox"/> 공동체·대인 관계 역량 <input checked="" type="checkbox"/> 문화 향유 역량 <input checked="" type="checkbox"/> 자기 성찰·계발 역량
국어과 성취기준	[6국02-06] 자신의 읽기 습관을 점검하며 스스로 글을 찾아 읽는 태도를 지닌다. [6국03-05] 체험한 일에 대한 감상이 드러나게 글을 쓴다. [6국05-01] 문학은 가치 있는 내용을 언어로 표현하여 아름다움을 느끼게 하는 활동임을 이해하고 문학 활동을 한다. [6국05-02] 작품 속 세계와 현실 세계를 비교하며 작품을 감상한다. [6국05-03] 비유적 표현의 특성과 효과를 살려 생각과 느낌을 다양하게 표현한다. [6국05-05] 작품에 대한 이해와 감상을 바탕으로 하여 다른 사람과 적극적으로 소통한다. [6국05-06] 작품에서 얻은 깨달음을 바탕으로 하여 바람직한 삶의 가치를 내면화하는 태도를 지닌다.
2015 개정 국어 교과서 관련 단원	6-1-가 책을 읽고 생각을 넓혀요 6-2-가 책을 읽고 생각을 넓혀요 5-1-가 책을 읽고 생각을 넓혀요 5-2-가 책을 읽고 생각을 넓혀요
핵심 질문	<ul style="list-style-type: none"> • 문학책을 고르는 방법은 무엇일까? • 이야기책을 읽은 후 느낌이나 생각을 글, 그림, 음악 등 다양하게 표현하는 방법은 무엇일까? • 같은 이야기책을 읽으면서 느낌이나 생각을 서로 비교하고 소통하면 좋은 점은 무엇일까?
핵심 지식·기능	책 소개하기, 책을 훑어보고 선정하기, 수업 시간에 책 읽기 책을 읽으며 표시하거나 메모하기, 책을 읽은 후 표현할 내용 정하기 표현할 내용을 알맞은 방법으로 표현하기, 최종 결과물을 발표하고 감상하기 문학책 한 권 읽기 과정을 돌아보며 정리하기
수업 의도	이 수업은 한 학급 학생들이 동일한 문학책 한 권을 선정하여, 수업 시간에 함께 읽는 것이다. 다 읽은 후 소감을 서로 이야기한 후 각자의 소감을 다양한 방식으로 표현하고 발표하면서 문학 작품에 대한 이해를 심화·확장해 나가는 과정으로 설계되었다. 총 10차시로 설계된 이 수업은 ‘도서 선정, 읽기, 생각 나누기, 표현하기’라는 ‘한 학기 한 권 읽기’의 핵심 요소를 따라 전개된다. 각 차시는 ‘책 소개와 선택, 책 읽기와 정리하기, 표현하기와 감상하기, 자기 학습 성찰하기’와 같은 국어과의 핵심적인 학습 요소에 초점을 두고 있다.
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> • 이야기책 읽기 수업은 교사가 전면에 나서서 학생들을 이끌지는 않지만 교사가 보다 세심하게 학습자의 개별적 활동을 관찰해야 한다. 또 각 차시별 초점 요소와 전체 차시 간의 유기적 연계를 동시에 고려하는 것이 중요하다.



교수·학습 활동 흐름

도서 선정	읽기			생각 나누기		표현하기			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
단원 도입 및 도서 선정	책 읽기 (교사 낭독)	책 읽기 (개별 묵독)	책 읽기 (개별 묵독)	생각 나누기 (읽기 중)	생각 나누기 (읽기 중)	표현하기 (표현 방법 정하기)	표현하기 (표현 하기)	표현하기 (표현 과정 정리하기)	단원 정리

단계	활동	자료
단원 도입 및 도서 선정	<ul style="list-style-type: none"> [활동 사례1] 책 소개하기 <ul style="list-style-type: none"> - 교사가 먼저 책을 고른 후 학생에게 제시하기 - 교사가 책을 소개할 때 고려할 점 [활동 사례2] 책 선정하기 <ul style="list-style-type: none"> - 학생이 책을 선정할 때 고려할 점 - 투표판을 만들어 학생이 읽고 싶은 책 선정하기 	<ul style="list-style-type: none"> 소개할 책 책 소개 및 투표판
책 읽기	<ul style="list-style-type: none"> [활동 사례] 다양한 방법으로 책 읽기 <ul style="list-style-type: none"> - 다양한 읽기 활동을 활용하기 - 교사가 읽어 주기 - 학생이 개별적으로 묵독하기 	<ul style="list-style-type: none"> 학급에서 공통으로 선정한 책
생각 나누기	<ul style="list-style-type: none"> [활동 사례1] 생각 나누기 활동 고안하기 <ul style="list-style-type: none"> - 읽기 중 생각 나누기 활동 시 고려할 점 [활동 사례2] 표시하며 읽기와 메모하며 읽기 <ul style="list-style-type: none"> - 표시하며 읽기 - 메모하며 읽기 	<ul style="list-style-type: none"> 접착식 메모지, 필기구
표현하기	<ul style="list-style-type: none"> [활동 사례1] 표현 방법 정하기 <ul style="list-style-type: none"> - '표현하기' 방법 선택하기 - '표현하기' 내용을 정하기 전, 책의 내용 정리하기 - '표현하기' 계획 세우기 - '표현하기' 과정 정리하기 [활동 사례2] 표현 결과 발표 및 감상하기 <ul style="list-style-type: none"> - 발표하기와 감상하기 	<ul style="list-style-type: none"> 색연필, 사인펜, 필기구, 이어폰, 휴대폰 등
단원 정리	<ul style="list-style-type: none"> [활동 사례] 자기 학습 성찰하기 <ul style="list-style-type: none"> - 전체 학습 과정 정리하기 	

학습 단계별 성취수준(예)

학습 단계	성취 수준	예시
도서선정	상	교사나 친구 등 다른 사람이 소개하는 책에 적극적으로 관심을 가짐. 함께 읽기 활동을 위한 책 선정에 자율적으로 참여하여 자신의 의견을 발표함.
	중	교사나 친구 등 다른 사람이 소개하는 책에 관심을 가지며 함께 읽기 활동을 위한 책 선정에 참여하고 다른 사람의 책 소개를 경청함.
	하	서로 책을 소개하는 활동에 참여하고, 다른 사람들과 함께 읽을 책을 선정하는 과정에 참여함.
읽기	상	교사가 읽어 주기, 학생이 스스로 읽기 등 다양한 읽기 방법으로 책을 읽을 수 있으며 책을 읽는 전 과정에 매우 집중하여 임함.
	중	다양한 읽기 방법 중 일부 방법에 관심을 가지고 독서하며 책을 읽는 과정 중에 빠지지 않고 참여함.
	하	다양한 읽기 방법이 있음을 이해함.
생각 나누기	상	읽기 중 활동으로서 ‘표시하며 읽기’와 ‘메모하며 읽기’의 가치를 모두 정확하게 이해하고 적절한 방법으로 자신의 읽기 활동에 실제로 적용할 수 있음.
	중	읽기 중 활동의 개념과 가치를 이해하고 실제 자신의 읽기에 적용하고자 시도함.
	하	읽기 중 활동의 개념과 가치를 이해하고자 노력함.
표현하기	상	한 학기 한 권 읽기 학습의 전 과정을 돌아보며, 자신의 활동을 구체적으로 언급하고 그 활동에 대한 의미를 표현함. 한 학기 한 권 읽기 학습의 전 과정에서 익힌 지식과 기능을 명료하게 정리할 수 있으며 다른 영역의 학습에 적용하는 계획이나 의지를 밝힐 수 있음.
	중	최종 표현 결과물을 완성하고 발표하는 과정에서 다른 친구들과의 소통 과정에 참여함.
	하	한 학기 한 권 읽기 학습의 과정에 부분적으로 참여하였으며 학습 과정 중 한 두 가지 활동을 간략히 언급함.

- 생활기록부에는 각 단계별 학생의 성취수준을 종합하여 전체 문장을 구성할 수 있다.

– 도서 선정(상), 읽기(중), 생각 나누기(상), 표현하기(중)인 학생의 성취수준 예시

함께 읽기 활동을 위한 책 선정에 자율적으로 참여하여 자신의 의견을 발표하며, 다양한 읽기 방법 중 일부 방법에 관심을 가지고 독서하였습니다. 또한, 책을 읽는 과정 중에 빠지지 않고 참여하였습니다. 읽기 중 활동으로서 ‘표시하며 읽기’와 ‘메모하며 읽기’의 가치를 모두 정확하게 이해하고 적절한 방법으로 자신의 읽기 활동에 실제로 적용할 수 있습니다. 최종 표현 결과물을 완성하였으며 발표 과정에서 다른 친구들과의 소통 과정에 참여하였습니다.



MEMO

〈문학 중심 한 학기 한 권 읽기〉 이렇게 활동할 수 있습니다

- 단원 도입 및 도서 선정
- 책 읽기
- 생각 나누기
- 표현하기
- 단원 정리



단원 도입 및 도서선정



활동 사례1 책 소개하기

☀ 교사가 먼저 책을 고른 후 학생에게 제시하기

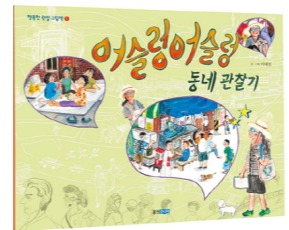
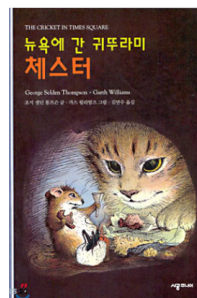
- 교사가 먼저 몇 권의 책을 고를 때에는 교과 내 성취기준, 교과 간 성취기준의 통합, 범교과 학습의 세 가지 방향에서 접근할 수 있습니다. 이 자료집에서는 범교과 측면에서 접근하였으며, 교사가 설정한 주제와 주제 설정의 이유는 다음과 같습니다.

예) ‘모험과 여행 사이 어디쯤’, 초등학교 5~6학년군의 심리적·정서적 발달 특성 중 ‘새로운 세계에 대한 기대, 익숙한 현재에 대한 불만, 대안 없음에 대한 불안’에 초점을 두어 학습자 내면의 삶과 연계되는 독서 활동을 구안할 수 있습니다. 교사는 위에서 언급한 ‘모험과 여행 사이 어디쯤’이라는 대주제하에서 5권의 책을 선정하였습니다. 선정된 책은 아래와 같고, 각 책에 대한 학생 소개 자료와 교사의 선정 의도는 표로 정리하였습니다.

예시

도서명(지은이, 출판사)	분량	키워드 (학생들에게 소개할 내용)	교사의 선정 의도
① 나는 바람이다1 (김남중 글, 강전희 그림, 비룡소)	191	연작, 하멜과 함께 떠난 조선 소년 해풍의 해양 동화, 2013 우수문학도서	동기 부여, 독서 단원 이후 지속적인 독서 유도
② 푸른 기차의 정거장 (이순원 글, 이주윤 그림, 보랏빛소)	150	현대, 중편, 장애, 여행	다양성, 인성 교육
③ 조선 사람 표류기 (주강현 글, 원혜영 그림, 나무를 심는 사람들)	165	15소년 표류기, 로빈슨 크루소, 동양 문화권의 표류기, 중국 역사상 3대 기행문 중 하나인 최부 『표해록』 외 4편의 표류기, 원문에 가까운 서술	동양고전, 학습자의 정체성을 구성하는 세계로서 동양에 초점
④ 뉴욕에 간 귀뚜라미 체스터(조지 셀던 톰프슨 글, 가스 윌리엄즈 그림, 김연수 옮김, 시공주니어)	193	동물 주인공, 뉴베리 아너 상 수상작	익숙한 줄거리 유머러스한 문학적 표현

<p>⑤ 어슬렁어슬렁 동네 관찰기 (이해정 글·그림, 웅진주니어)</p>	<p>22</p> <p>그림책, 상세한 묘사, 글자가 적다, 그림이 자세하다, 볼거리가 많다, 이 책은 현재 초등학교 2학년에서도 언급된 책이지만, 6학년 학생들이 책을 읽고 난 후 자신의 동네를 소재로 다양한 표현 활동을 펼치는 데에 구체적인 길잡이가 될 수 있다.</p>	<p>멀리 떠나는 것만이 여행이 아니라 내 주변을 깊이 이해하는 것도 여행의 본질일 수 있음, 독자의 상상력이 채우고 연결해야 하는 지점들, 그림을 보면서 만들어 가는 이야기</p>
--	---	---



- ‘모험’과 관련하여 아래의 책도 참고할 수 있습니다.
 - 『방학탐구생활』(김선정 글, 김민준 그림, 문학동네)
 - 『사자왕 형제의 모험』(아스트리드 린드그렌 글, 일론 비클란드 그림, 창비)
 - 『내가 나인 것』(야마나카 히사시 글, 고바야시 요시 그림, 사계절)
 - 『불량한 자전거 여행』(김남중 글, 허태준 그림, 창비)

☀ 교사가 책을 소개할 때 고려할 점

- 교사는 학습자가 최종적으로 선정한 도서를 학습자보다 미리 읽고 분석합니다. 분석할 때에는 읽기 방법, 생각 나누기, 표현 활동의 전개와 긴밀히 연관 짓도록 합니다. 이는 단순한 차원의 수업 준비가 아니라 교수·학습을 설계하는 과정의 일부입니다.
- 책의 실물을 준비하여 학습자가 충분한 시간을 가지고 직접 살펴보도록 합니다.
- 선정된 책을 읽고 난 후 전체 학습의 청사진을 아래와 같이 제시하였습니다.
 - ㉠ 독서 단원 10차시 공부 방법
 - ㉡ 책 읽기 방법: 교사가 읽어 주기, 학생이 돌아가며 소리 내어 읽기, 개별 읽기
 - ㉢ 다 읽은 후 책 내용으로 퀴즈 만들고 풀기
 - ㉣ 음원 구입 전 ‘미리 듣기’를 하듯 교사가 ‘미리 보기(읽기)’로 각 책을 1쪽씩 읽어 주면서 책에 대한 예상과 기대를 유도하기
 - ㉤ ‘과제 없음’을 미리 안내
(읽기부터 독후 활동까지 모두 수업 시간 중에 이루어짐)
- 책의 구입 및 대출과 관련한 실태를 파악합니다.



활동 사례2 책 선정하기

☀ 학생이 책을 선정할 때 고려할 점

- 학생의 도서 선택권을 확장하는 방법을 고안합니다.
예) 1인당 책에 대한 투표권을 복수로 보장합니다.
원하는 책을 읽고 싶은지 아닌지에 대한 의견을 들어 봅니다.
정해진 책을 읽고 싶지 않아 하는 경우에 대체 활동을 준비할 수도 있습니다.
- 책 선정 과정 자체가 학습 과정이 되도록 합니다.
예) 책 선정 과정에서 학생들이 책에 관한 의견을 자유롭게 표현하게 합니다.
- 책 선정 시간을 충분히 확보하여 학습자는 도서 선정 전략을 학습하고, 교사는 학습자가 각 도서에 대해 어떤 판단을 하였는지 알아볼 수도 있습니다.

학생 반응

도서명 (지은이, 출판사)	학생 응답
① 나는 바람이다1 (김남중 글, 강전희 그림, 비룡소)	김남중이라는 사람을 알고 있으니 기대됨/제목과 보고 자신을 바람이라 할 때 어떠한 이야기인지 궁금함/읽고 싶다./앞 미리 보기를 보고 궁금해짐/재미가 있나요?/쉬울 것 같아요/책 제목이 '나는 바람이다'인 이유?/혹시 이야기가 길은(긴)가요?/재미있을 것 같다./조금 재미있을 것 같아요*2/무슨 내용인지 궁금하다./특별한 내용이 들어 있는지 궁금합니다./어려울 것 같다./어려울 것 같아요*2/내용이 어려울 것 같다./연작인데 첫 편만 읽을 수 있어 감질날 것 같다./하멜표류기를 읽어보고 싶었는데 뒤 이야기로 생각해 읽고 보고 싶다./재미있을 것 같다. 다 읽어보면 좋겠다./재미있을 것 같다./재미있을 것 같다. 해저20000리가 떠오른다./내가 재미있게 읽었던 책과 비슷한 느낌이 들었다./보고 싶지 않아요./약간 영화 '하울의 움직이는 성' 느낌이 난다.
② 푸른 기차의 정거장 (이순원 글, 이주원 그림, 보랏빛소)	그냥 재미있을 것 같다./푸른 기차는 어떤 기차일지 궁금함/어떤 이야기일지 궁금하다./무정을 찾아가는 과정이 궁금하다./재미있을 것 같다./재미있을 것 같다./재미있을 것 같아요*3 /여행을 좋아해서 재미있을 것 같다./여행이 재미있나요?/살짝 우울할 것 같다./장애에 대해 나와 있을 것 같다./신기할 것 같다./여행이라는 소재부터 관심을 끈다./별로 흥미가 가지 않아요(죄송합니다.ㅠㅠ)/별로 읽어보고 싶지가 않다./감동적일 것 같다./읽어 보고 싶어요/슬프겠어요/제가 아는 이야기 같아요/보고 싶지 않아요/많이 힘들 것 같다/무정이 필요한 사람이 더 필요할 것 같아요/적을 것 같다(?)

<p>③ 조선 사람 표류기 (주강현 글, 원혜영 그림, 나무를 심는 사람들)</p>	<p>제목을 보고 신기할 것 같았다./표류기를 어떻게 견뎌 내는지 내용을 알고 싶다./어떤 표류기가 들어 있을지 궁금하다./진짜 있었던 일인가요?/내가 궁금해하는 책 중 하나다./조선의 표류기라서 궁금하다./궁금합니다./재미가 있나요?/재미있을 것 같아요/재미있을 것 같다./정말 재미있을 것 같다./재미있을 것 같다./재미있을 것 같다.*2/재미있을 것 같고 흥미 있을 것 같다./어려울 것 같다./어려울 것 같아요/조금 어려울 것 같아요./궁금하다./표류기라는 소재도 꽤 흥미로울 것 같다./처음 부분을 조금(2챕터 정도) 읽어 보았는데요 한 번 더 읽어 보고 싶어요/왜 이 책을 고르셨어요?/이런 거 너무 재미없어요/로빈 손크루소와 비슷한 내용일 것 같아서 좋아요.</p>
<p>④ 뉴욕에 간 귀뚜라미 체스터 (조지 셀던 톰프슨 글, 가스 윌리엄즈 그림, 김연수 옮김, 시공주니어)</p>	<p>미리보기를 보고 뒷부분이 재미있을 것 같다./내가 읽던 시골 쥐와 도시 쥐의 이야기를 새로 만들어서 어떤 내용인지 궁금하다./궁금하다(뉴욕가서 어떻게 할지)/궁금합니다./체스터가 어떤 여정을 겪을지 궁금하다./내용을 알 것 같음/제가 읽은 내용이라 비슷할 것 같아요. 재미가 있나요?/이야기가 재미있을 것 같다./재미있을 것 같다./재미있을 것 같다./재미있을 것 같아요.*6/나도 뉴욕에 가고 싶다.*2/인상 깊을 것 같다. 뉴욕에 가고 싶다./쉽고 재미있고 도시의 정서를 담은 이야기다.(이 책을 읽은 학생임)/저도 시골 쥐와 도시 쥐가 생각했는데 읽고 싶어요./길다./뉴베리 어너 상을 수상했다는 이유가 있으니까 읽어보고 싶다./동물이 주인공이어서 재미있을 것 같다./①③보다 나은데 ②보다는 편찮습니다.</p>
<p>⑤ 어슬렁어슬렁 동네 관찰기 (이해정 글·그림, 웅진주니어)</p>	<p>궁금하다./제목이 재미있어서 내용이 궁금하다./쉬울 것 같다./조금 쉬울 것 같아요/글씨가 적지만 재미있을 것 같다./왜 이 책을 고르셨어요?/제목처럼 동네 관찰을 어슬렁어슬렁 하는지?/이야기가 너무 어린 아이들 읽는 것 같아요/재미있을 것 같은데 선생님께서 이 책을 별로 안 좋아하실 것 같다./왜 이 책을 고르셨어요?/꾸준히 읽어 보고 싶다./너무 짧아서 별로 재미가 없을 것 같다./너무 쉬워서 재미없을 것 같아요/시시할 것 같다./재미없을 것 같아요/쉽고 재미있을 것 같아요/선생님께서 왜 이 책을 고르셨는지 모르겠다./그림책이어서 기대가 된다./재미있게 생겼어요/이것도 재미있을 것 같다. 하하하/재미있을 것 같아요/그림이 상상이 돼네요/지금 읽기에는 너무 짧은 책인 것 같다./짧다.</p>



☀ 투표판을 만들어 학생이 읽고 싶은 책 선정하기

- 아래와 같은 투표판을 만들어 사용할 수 있습니다.

예시

같이 읽자! 같이 고르자!

1인당 스티커 3개 사용해요.

한 책에 2개나 3개를 붙일 수도 있어요.





책 읽기



활동 사례 다양한 방법으로 책 읽기

☀ 다양한 읽기 활동을 활용하기

- 읽기 방법은 누가 읽는가, 어떻게 읽는가에 따라 교사가 낭독하기, 학생이 낭독하기, 교사가 묵독하기, 학생이 묵독하기, 개별적으로 읽기, 함께 읽기 등 다양합니다. 각 학급과 학습자의 특성에 알맞은 방법을 고려하여 결정합니다.
- 그 외에도 다음과 같은 읽기 방법이 있습니다.
예) 한 문장 읽기, 돌아가며 읽기, 꼬리에 꼬리를 무는 읽기, 문단 읽기, 교사와 학생이 번갈아 가며 읽기

☀ 교사가 읽어 주기

- 읽어 주기를 할 수 있는 상황: 책이 준비되기 전, 학습자의 요청 등
- 시간 및 분량: 각 차시별 25분 내외, 각 차시별 30쪽 이내
- 교사가 읽어 주기를 할 경우, 교사가 읽어 줄 분량(또는 부분)과 학생이 읽을 분량(또는 부분)을 사전에 대략적으로라도 구분해 두는 것이 필요할 수도 있습니다. 특히 5, 6학년이 읽을 만한 장편 동화인 경우 3차시 이상의 읽기 시간이 소요됩니다. 교사가 각 차시별로 읽어 나갈 분량을 정해 두는 것이 10차시라는 긴 시간을 효율적으로 운영할 수 있는 방법이 될 것입니다. 분량을 정할 때에는 기계적으로 나누기보다는 이야기의 전체 내용을 고려합니다. 학생들이 주목해야 할 부분이나 학생들이 꼭 알아야 할 부분은 교사가 읽어 줌으로써 중요 내용을 공유하는 효과가 있습니다. 또 교사가 사전에 정해 둔 읽기 분량은 수업 상황에 따라 얼마든지 유동적으로 변화할 수 있으므로 각각의 변화에 대응할 방안을 마련하는 것이 필요합니다.



- 교사의 1차 읽어 주기 후, 학생의 반응은 다음과 같았습니다.

학생 반응

1차 읽어 주기 후 학생 반응	
질문, 느낌, 예상, 알게 된 것 등	<ul style="list-style-type: none"> - 귀뚜라미는 다음날에도 도망가지 않고 그 자리에 있을 것 같다./귀뚜라미가 잘 있어서 다행이다. - 왜 엄마는 안 키우게 할까?/내가 만약 마리오라면 귀뚜라미를 엄마 몰래 키웠을 것이다. - 선생님이 읽어 주시니 실감났다. - 귀뚜라미를 키우는 것이 이상하고 신기했다. - 재미있다./선생님이 말한 게 귀에 잘 들어와서 좋았다./귀뚜라미가 진짜 행운을 불러 올까요? - 선생님이 책을 읽어 주실 때 편하게 들어도 좋다고 하셔서 너무 좋았다. - 선생님이 읽어 주시니 읽는 것보다 더 내용 이해가 잘 되었다./귀뚜라미랑 생쥐터커가 만나게 될 것 같아요./선생님이 읽어 주신 것이 전개 부분이요? - 귀뚜라미를 만났다./선생님이 읽어 주셔서 더 듣기 편했고 좋았다. - 마리오가 착한 것 같다. - 선생님이 직접 책을 읽어 주니까 좋았다.

- 고학년인 6학년이라도 교사가 읽어 주는 책의 내용에 매우 깊이 몰입했음을 알 수 있었습니다. ‘교사가 읽어 주기’는 책에 흥미가 없거나 글을 능숙하게 읽지 못하는 저학년 학생들에게만 유용한 책 읽기 방법이라는 생각은 고정 관념일 수 있습니다. 읽기 능력이 우수한 학생 혹은 글 읽기에 문제가 없는 고학년 학생들도 교사가 읽어 주기를 통해서 읽기의 새로운 느낌을 경험할 수 있습니다. 1차 읽어 주기에서 나온 반응을 토대로 교사가 읽어 주기를 한 차례 더 진행하는 수업을 복안으로 계획하였습니다.

학생 반응

2차 읽어 주기 후 학생 반응	
질문, 느낌, 예상, 알게 된 것 등	<p>(5달러에 썼다.(5달러에 샀다?)/귀뚜라미 집을 샀다.(샀다.)</p> <p>귀뚜라미에게 집을 준 날/귀뚜라미 집을 샀다.</p> <p>체스터가 해리와 터커와 함께하며 돈을 실수로 먹자 터커가 자신의 돈을 이용해 갸웃하고, 실수로 불까지 내지만 뛰어난 노래 실력으로 극복한다.</p> <p>체스터가 집을 사러 감./마리오가 귀뚜라미 집을 사 줌.</p> <p>생각이 넓다./체스터가 좋아 보인다./혼자 읽으니 선생님이 읽어 주시는 것보다 재미없었다./체스터가 집이 생기고 중국 상점에 갔다 옴.</p> <p>내용은 재밌었는데 너무 졸렸다./오늘은 졸림</p> <p>이야기가 재밌었다./혼자 읽는데 마음이 따뜻하다.</p>

☀ 학생이 개별적으로 묵독하기

- 학생이 개별적으로 묵독하며 읽기를 할 때에는 ‘개별 학생의 독서 진도 또는 속도 차이’와 관련된 쟁점이 있습니다.
- 시범 적용 사례에서는 40분의 한 차시 수업 중 실제 학생이 집중하여 책을 읽는 시간은 대략 25분 내외 정도였습니다. 학생이 읽는 책의 분량은 최소 7~10쪽, 최대 35쪽 내외였습니다.
- 개별 학생 간 읽기 속도 차이를 극복하기 위한 방안을 마련할 필요도 있습니다. 시범 적용에서는 먼저 읽은 학생들이 자발적으로 한 번 더 읽기를 하는 경우가 있었습니다. 교사는 추후 이어질 표현하기 활동에 대한 아이디어를 떠올리거나 책에 관하여 궁금한 내용을 휴대폰으로 검색하도록 하였습니다.



생각 나누기



활동 사례1 생각 나누기 활동 고안하기

☀ 읽기 중 생각 나누기 활동 시 고려할 점

- 읽기 중 활동은 필요에 따라 선택적으로 적용할 수 있습니다. 단, 읽기 중 활동은 ‘읽기’ 과정 중에 자연스럽게 일어나는 활동이라야 합니다. 읽기를 방해하지 않아야 하며, 읽기를 돕는 활동이어야 합니다.



활동 사례2 표시하며 읽기와 메모하며 읽기

- 학생들은 표시하기와 메모하기에 대한 인식을 아래와 같이 표현하였습니다.

학생 반응

표시하기에 대한 학생 응답	
표시란?	중요한 것 등을 표시하는 것/ 내가 모르는 곳, 감명 깊게 본 곳, 읽다가 멈춘 곳에 표시를 한다. /중요해서 읽은 곳을 표시하는 것이다./ 자신이 읽은 곳을 알기 위해/무엇을 알아보기 위한 보이는 자국(?)/기록하는 것/읽은 곳 표시/안 했다.



- 이 자료집에서는 ‘표시하며 읽기’와 ‘메모하며 읽기’를 하였고 그에 따른 학생 반응은 아래와 같습니다.

☀ 표시하며 읽기

예시

‘표시하며 읽기’

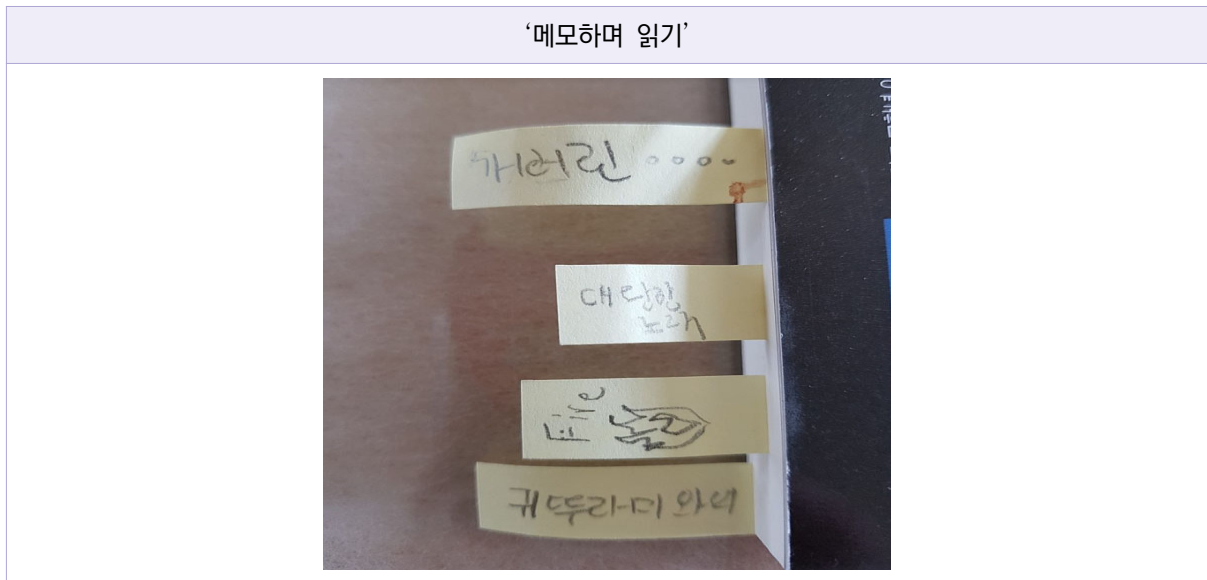


학생 반응

표시하며 읽기에 대한 학생 응답

있다.-어디까지 읽었는지 기억 하려고-책갈피로
시험기간에-시험 잘 보려고-접착식 메모지로
긴 책들을 읽을 때 한다.-잊어버리기 때문이다.-책에 끼워 둔다.
없습니다.(표시할 필요가 없었다.)-중요한 부분이라서-접착식 메모지
학교에서 했다.-기록하기 위해서-스티커를 붙인다.
사회책 중요 부분에서 접착식 메모지를 붙였다.-중요 부분 때문에-기다란 접착식 메모지를 중요 부분에 붙임
재밌고 생생하게 기억할 수 있다.
책을 읽다가 마음에 드는 곳이 있거나 다시 보고 싶을 때-마음에 드는 부분이라서-이렇게 생긴 스티커(?) 또는
형광펜으로 칠함.

☀ 메모하며 읽기



학생 반응

메모하며 읽기에 대한 학생 응답
<p>마리오가 귀뚜라미 집을 사 줌/생각이 없다.</p> <p>체스터가 좋아 보인다./혼자 읽으니 선생님이 읽어 주시는 것보다 재미없었다.</p> <p>체스터가 집이 생기고 중국 장점에 갔다 옴</p> <p>내용은 재밌었는데 너무 졸렸다. 오늘은 졸림</p> <p>이야기가 재미있다. 혼자 읽는데 마음이 따뜻하다</p>

- 또 표시하기와 메모하기가 개인 활동에 그치지 않도록 각 학생이 표시한 내용과 메모한 내용을 서로 돌려 읽도록 하였습니다. 이 과정을 통해서 학생들은 같은 책을 읽고도 서로 다른 내용을 떠올릴 수 있다는 것을 경험할 뿐 아니라 한 권의 책에 대한 독자들 간 공통적인 느낌이나 생각도 발견할 수 있습니다.



표현하기



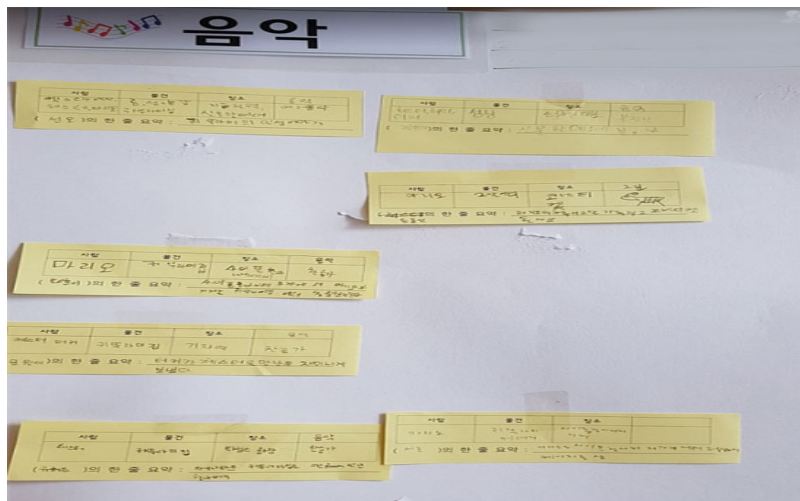
활동 사례1 표현 방법 정하기

☀ ‘표현하기’ 방법 선택하기

- 표현하기에서는 학습자가 각자의 감상을 다양한 방법으로 표현할 수 있도록 합니다. 다양한 방법으로 표현하기에는 기존 독후 활동을 활용하는 방법도 가능하나 이 경우에는 학생들이 읽은 책의 내용이나 구조 등을 면밀히 고려할 필요가 있습니다. 학습자의 감상을 다양한 방법으로 표현하도록 하는 또 하나의 방법으로는 학생으로 하여금 자신의 감상을 표현하기 위한 기호를 문자 기호에 국한시키지 않고 다양한 기호(음성, 음악, 그림 등)로 확장하게 하는 것이 있습니다.
- 표현을 위해서는 이야기의 내용을 정리할 필요가 있습니다. 여기에서 중요한 낱말을 골라 연결해 문장을 만들어 본다거나 ‘7자 혹은 10자 요약’, ‘해시태그 2~3개 만들기’와 같은 요약 전략을 활용할 수 있습니다. 긴 이야기책을 지루하지 않으면서도 중요 내용을 명확하게 정리할 만한 전략들이 필요합니다.

예시

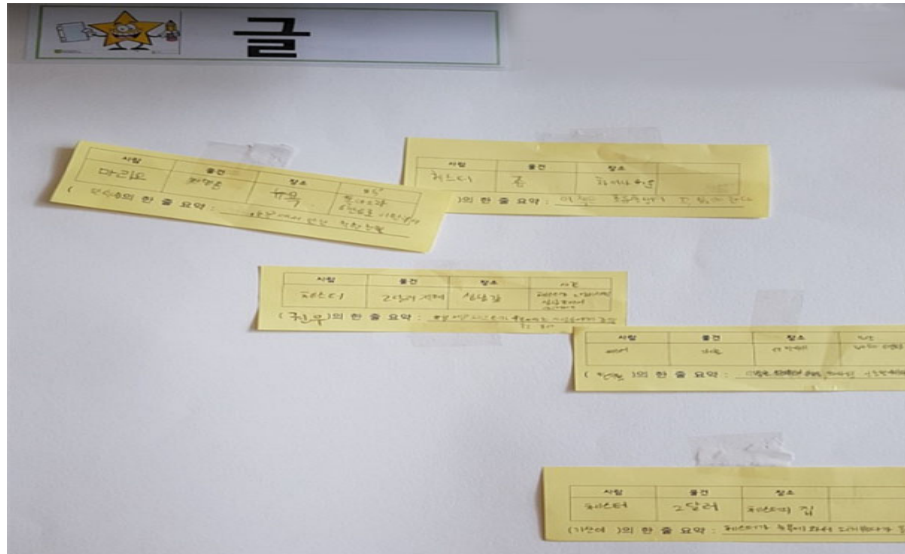
표현하기의 ‘방법’을 선택한 사례



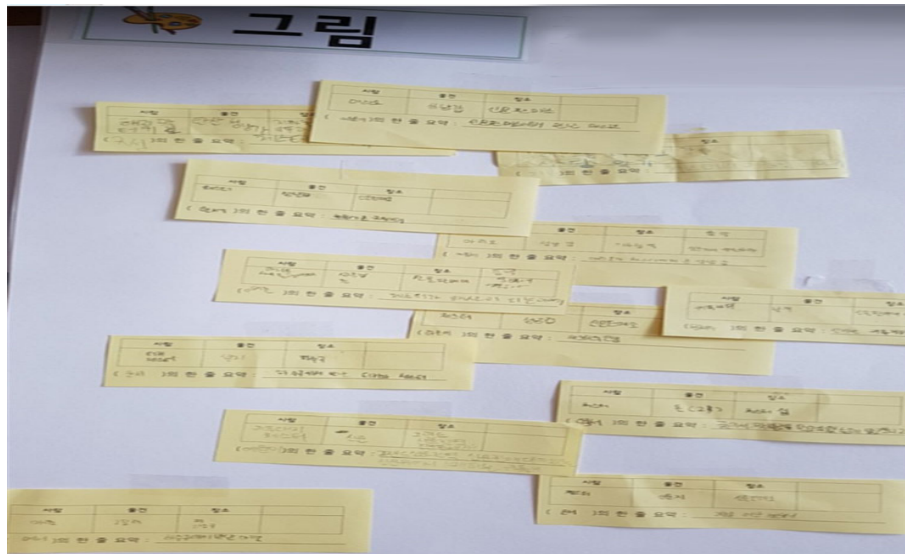
사람	물건	장소	음악
마리오	귀뚜라미집	사이퉁 할아버지 가게	찬송가
한 줄 요약: 사이퉁 가게에서 마리오가 가져온 귀뚜라미 집에서 찬송가를 부른다.			

예시

표현하기의 ‘방법’을 선택한 사례



사람	물건	장소	사건
찰스	2달러 지폐	성냥갑	찰스가 지폐를 먹어 버림
한 줄 요약: 뉴욕에 온 찰스나 뉴욕 사람들에게 감동을 주고 간다.			



사람	물건	장소	
노래 부르는 사람	피아노 악기	강당	
한 줄 요약: 찰스의 여행 이야기			



예시



표현할 방법을 선택하는 활동은 총 2차에 걸쳐 선택 기회를 주었습니다. 1차 선택 시 표현 방법을 선택하지 못한 학생이 3명 있었습니다. 2차에서는 각자 표현 방법을 선택하였습니다.

‘???’는 1차로 표현할 방법을 선택하는 활동에서 ‘표현 방법’을 선택하지 못하거나 결정하지 못한 학생들을 위한 선택지입니다. 표현 방법을 선택하기 위한 시간을 충분히 줌으로써 이후 표현하기를 일회적인 독후 활동으로 여기지 않도록 도와줄 수 있습니다.

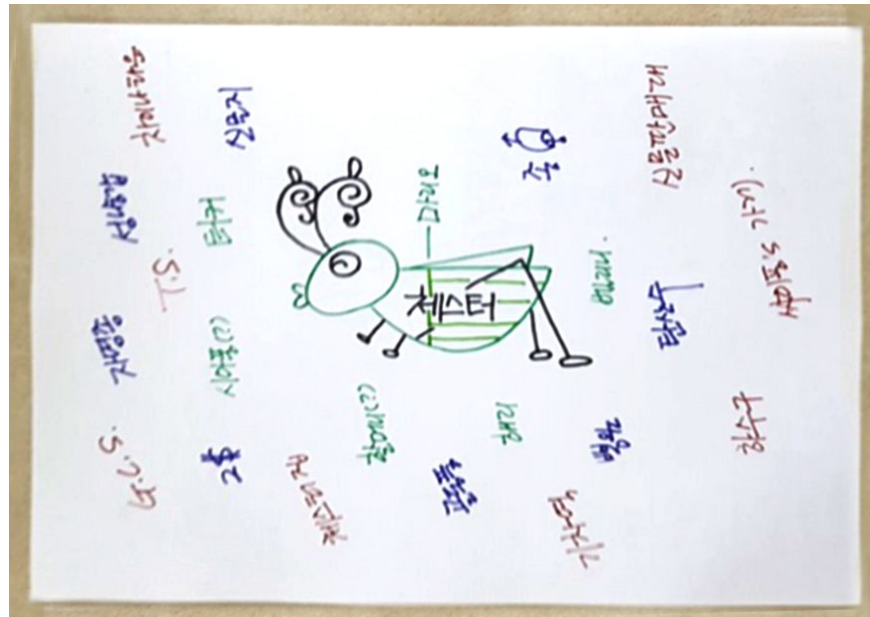
- 표현 활동을 ‘체험 중심 연극 단원’과 연계할 수 있습니다. 책의 삽화를 활용하여 ‘삽화를 본 학생이 보지 않은 학생에게 연극적 요소로 삽화 내용을 표현하고, 서로 전달하는 활동, 두세 명씩 조를 이루어 한 사람이 다른 두 사람의 자세와 위치를 정해 주면서 이야기 속 한 장면을 재현하는 활동 등이 그 예가 될 수 있습니다.

☀ ‘표현하기’ 내용을 정하기 전, 책의 내용 정리하기

- 책 읽기가 끝난 후, 교사는 학생들이 이야기를 전반적으로 이해하고 있는지를 점검해 볼 필요도 있습니다. 이 경우 여러 가지 방법으로 이야기 내용을 총정리해 줄 수 있습니다. 시간 순서대로 정리하거나 줄거리를 따라 정리할 수도 있습니다. 여기에서는 교사와 학생이 함께 ‘사람, 물건, 장소’별 키워드를 떠올려 적는 방법으로 이야기 전체를 정리하였습니다.

아래 사진은 교사가 수업 중 학생들과 팀을 나누어 ‘사람, 물건, 장소’별 중요 낱말을 말하면서 작성한 내용 정리입니다.

예시



- 또 교사는 학생들이 읽은 이야기의 내용을 심도 있게 이해하도록 돕기 위해 별도의 작품 해설 혹은 작품과 관련된 정보들을 제공할 수도 있습니다. 아래 내용은 학생들에게 생소하게 느껴지는, 그러나 이야기에서 매우 중요한 소재 중 하나인 노래 ‘돌아오라, 소렌토로’의 가사를 정리한 PPT 중 한 장면입니다. 이야기 안에서 주인공 ‘체스터’를 환영하지 않았던 인물이 체스터의 노래를 통해 자신의 고향을 떠올리게 되고 ‘체스터’에게 마음을 열게 됩니다.

예시

• 돌아오라 소렌토로_이탈리아

- 아름다운 저 바다, 그리운 햇빛
- 내 맘 속에 잠시라도 떠날 때가 없었지
- 향기로운 꽃 만발한 아름다운 동산에서
- 내게 준 소중한 약속들, 어떻게 잊을까
- 멀리 떠나간 그대를 나는 홀로 사랑하여
- 잊지 못할 이곳에서 기다리고 있노라
- 돌아오라 이곳으로
- 잊지 말고 돌아오라 소렌토로



☀ '표현하기' 계획 세우기

- 표현 계획을 세울 때에는 학생들이 '구체적인 준비물 떠올리기, 관련 챗터를 책으로 다시 확인하기, 표현 계획 수립을 위하여 친구나 교사와 협의하기' 등의 활동을 포함합니다.

학생 반응

표현 계획 세우기 에 대한 학생 응답	
준비물	연필, 지우개, 원고지, 팔기도구, 색연필 종이, 폰, 이어폰, 핸드폰 플레이 뮤직, 도화지, 영특한 머리 (H, 책
관련 챗터(쪽)	전체, 82쪽의 이야기하는 장면, 131쪽 뒷이야기 상상 후, 82쪽, 전체, 186쪽
할 일	뒷이야기를 생각한다./어순이 맞도록 확인한다./이야기를 상상한다./글을 뒷이야기로 표현/어떤 이야기를 쓸지 생각한다. 글을 쓴다. 그림 그림/그림 그리기/82쪽 그림그리기/접착식 메모지에 붙여서 접착식 메모지에 글씨를 쓰고 선생님께 말씀드린다./뒷이야기를 생각하여 노래를 부른다. 뒷이야기를 생각하여 노래를 골른다.(고른다.)/책 다 읽기

☀ '표현하기' 과정 정리하기

- 표현 과정을 정리하는 이유: 학습자가 자신의 표현 과정을 성찰하는 기회를 제공하기 위해 서입니다. 단, 이 활동은 표현 과정을 정리할 수 있는 시간적 여유가 있는 학생, 표현 과정 정리하기가 필요하다고 생각되는 학생들을 중심으로 선택할 수 있도록 안내하면 활동의 의의가 더욱 확대됩니다.

학생 반응

표현 과정 정리하기에 대한 학생 응답	
한 일	글쓰기 / 이 책의 뒷이야기를 썼다./노래를 찾아서 접착식 메모지에 붙인 후 드림/웨너원의 이 자리에/그림 그리기/글을 뒷이야기로 표현/그림 그리기
마무리를 위해 한 일	맞춤법 고침/글을 다시 읽어 보았다./없다. 발표하고 느낀 점 예기(예기)하기 한 번 더 그림 살펴보고 책 한 번 더 읽어 보기



활동 사례2 표현 결과 발표 및 감상하기

☀ 발표하기와 감상하기

- 발표와 감상은 한 학기 한 권 읽기의 기본 요소인 ‘읽기’, ‘생각 나누기’, ‘표현하기’ 중 ‘생각 나누기’와 ‘표현하기’를 모두 아우르는 활동이 될 수 있습니다. ‘한 학기 한 권 읽기’라는 맥락 안에서 발표와 감상은 한 권의 책에 대하여 일종의 ‘해석 공동체’의 일원으로서 각자의 해석을 드러내고 나누는 과정이라는 의미를 갖습니다. 여기에서는 ‘글’, ‘그림’, ‘음악’이라는 서로 다른 기호를 사용하여 표현한 각자의 창작물을 어떻게 발표하고 감상하였는지 소개합니다.

학생 반응

학생들이 창작한 글의 제목	<ul style="list-style-type: none"> • 돌아온 체스터 • 코네티컷에서 생긴 일 • 체스터는 떠났다 • 뉴욕에서 영원히 • 뉴욕으로 돌아온 체스터
학생들이 신청하고 함께 들은 노래	<div> </div>
학생들이 발표한 그림	<div> </div>



- 발표한 방법: 글과 그림은 돌려 읽기, 음악은 교사에게 접착식 메모지에 곡명과 선곡 이유를 적어서 제출하면 교사가 컴퓨터로 재생해 주며 곡명과 선곡 이유를 읽어 주기
- 감상하는 방법: 글과 그림은 개별적으로 읽고 감상하기, 음악은 모두 함께 듣기, 학생 1인당 3장의 평가용 스티커를 마음에 드는 작품에 붙이기(음악은 교사에게 제출했던 선곡표를 철판에 게시하여 그림과 마찬가지로 학생들이 다시 읽어 볼 수 있게 함)

학생 반응

발표하고 감상하기에 대한 학생 응답: 청자 또는 독자로서 기억에 남는 낱말

글-색깔 귀뚜라미/그림-장면/그림-cocacola/글-먹을 것이 없었다. /악속대로/좋은 추억/셋은 함께 따뜻한 시간을 보냈다(문장...)/음악으로 물들였던/미국 음악 (면/할머니집/우와 뽀로로다/해리와 터커/이성을 잃은 채/그랜드센트럴/뉴욕/우리 모두 파티팅/사람들이 환호를 보냈다./홍수가 나다, 뉴욕에서 영원히/눈물/코카콜라/연주가/따뜻한 시간/터커 /귀뚜라미/-/불/“우와! 뽀로로다”/체스터 /생쥐/음악/터커 해리/홍수, 뉴욕/고양이와 함께/체스터/오늘도/외아해/잘했다/악속대로/신문이외/따뜻한 시간을 보냈다/?



단원정리





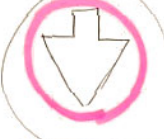

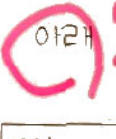





활동 사례 자기 학습 성찰하기

☀ 전체 학습 과정 정리하기

- 전체 학습 과정 정리가 필요한 이유
: ‘한 학기 한 권 읽기’는 정규 수업으로서의 독서 교육이므로 교사의 체계적이고 조직적인 개입이 필수적입니다. 단원의 체계적인 구성과 운영을 위하여 단원 도입 및 정리는 학습자의 독서 과정 전반에 의미와 가치를 탐색하는 시간입니다.
- 자신의 독서 활동을 성찰하기

학생 반응

			
down			
독서에 대한 흥미	긴 이야기책에 대한 거부감	수업 흥미	그림

			
	.		
독서에 대한 흥미	긴 이야기책에 대한 거부감	책의 개한 자인%	책의 흥미

- 단원 정리에 대한 학생 응답은 아래와 같습니다.

학생 반응

단원 정리	
향상된 지식/기능/태도	책에 대한 흥미/독후 활동 흥미도 / 책을 꼼꼼히 읽기/책의 기억/책에 대한 관심/수업 흥미/표현/받은 생각/얻는 책의 즐거움/지혜의 건강/책에 대한 생각
감소된 지식/기능/태도	필요한 것/독서 조건(*)/동물이 주인공인 책에 대한 거부감/책이 싫어짐/책이 좋아짐/책 읽으면 졸린 거
앞으로 이와 같은 수업을 들을 친구들에게 하고 싶은 말	꿀잼, 이보다 더 좋을 수는 없을 듯. 재미있다. 유익하기도 하다./책을 보면서 기억에 많이 남았으면 좋겠어/애들아, 수업은 참 좋는데 조용히 하자!/이거 좋다. /이 수업은 매우 매우 재미있으니까 꼭 해라~~ 엄청 재미있으니까 지루하게 생각하지 마!
앞으로 이와 같은 수업을 계획하실 선생님들께 하고 싶은 말	감사합니다./수고가 많으시고 재밌게 해 주세요/독서에 관심이 없고 대충 보고 기억에 안(안)남았는데 이 독서를 하면서 관심이 생겨 나고 기억에 생생하게 남아서 좋았다. 감사합니다./재미있게 수업해 주셔서 감사드리고 뭐든 이해해 주셔서 감사합니다./힘내셈/조금 더 여러 활동을 만들어 주면 좋겠습니다./감사합니다/강제성을 주시면 안 돼(돼)와 자율성을 주세요.



MEMO

문학 중심 한 학기 한 권 읽기
활동지 예시



도서 선정	읽기	생각 나누기	표현하기
-------	----	--------	------



책 소개하기

❖ 우리 반 친구들과 함께 읽고 싶은 책을 소개해 봅시다.

소개하는 이	
도서명 (지은이, 출판사, 출판 연도)	
전체 분량	
중요한 낱말 (소개할 내용)	
함께 읽고 싶은 이유	
함께 읽은 후 해 보고 싶은 활동	
이 책을 이미 읽은 친구들이 있다면, 이름을 적어 주세요.	
책 소개 내용을 보고 관심이 간다면 ☆를 그려 주세요.	



책을 고르기 전에 미리 읽어 보기

❖ 다른 사람이 소개하는 책을 간략하게 훑어보며 관심이 가는 책에 관하여 정리하세요.

책 제목	분량	미리 읽어 본 부분(쪽수)	이미 전체를 읽은 경우 ○표시	질문이나 느낌

도서 선정	읽기	생각 나누기	표현하기
-------	----	--------	------



투표로 책을 정하기

① 투표하기 전, 읽고 싶은 책을 정하기 위해 살펴본 내용을 정리하세요.

정리할 내용	V표시		
	충분해요!	보통이요!	부족해요!
책의 실물을 만져 보거나 들추어 보았나요?			
작가의 말이나 서문을 읽었나요?			
목차를 확인했나요?			
이야기의 시간적, 공간적 배경을 확인했나요?			
이야기의 소재를 확인했나요?			
이야기 속 인물을 살펴보았나요?			

② 투표할 책이 무엇인지 확인해 보세요.

책 제목	지은이 (그린이)	출판사	배경/소재	미리 읽어 본 부분(쪽수)

③ 투표 결과에 대한 내 생각을 정리해 보세요.

최종 선정된 책	
질문, 느낌, 예상, 기대 등	



도서 선정	읽기	생각 나누기	표현하기
-------	----	--------	------



읽은 부분을 간략하게 정리하기

❖ 수업 시간 중에 읽은 부분을 간략하게 정리하세요.

정리할 내용		읽기 (1)
읽은 부분 표시	쪽수	
	장	
중간 정리 (질문, 느낌, 예상, 알게 된 것 등)		

정리할 내용		읽기 (2)
읽은 부분 표시	쪽수	
	장	
중간 정리 (질문, 느낌, 예상, 알게 된 것 등)		

도서 선정	읽기	생각 나누기	표현하기
-------	----	--------	------



읽는 중 떠오른 생각이나 의견을 친구들과 비교하기

❖ 책을 읽는 중 떠오른 생각이나 의견을 정리하는 방법을 알아보세요.

① 책을 읽으며 표시하기에 대하여 알아보세요.

책을 읽는 중 ‘표시’ 하기	표시란?	
	관련 경험	
	왜?	
	어떻게?	

② 책을 읽으며 메모하기에 대하여 알아보세요.

책을 읽는 중 ‘메모’ 하기	메모란?	
	관련 경험	
	왜?	
	어떻게?	

③ 책을 읽는 중 떠오른 생각이나 의견을 정리하는 ‘나만의 방법’을 소개해 보세요.



읽는 중 떠오른 생각이나 의견을 직접 정리하기: 표시하기

❖ 책을 읽는 중 떠오른 생각이나 의견을 ‘표시’하여 보세요.

준비물: 접착식 메모지

내가 한 표시	어디에 (쪽수)				
	왜				



읽는 중 떠오른 생각이나 의견을 직접 정리하: 메모하기

❖ 책을 읽는 중 떠오른 생각이나 의견을 ‘메모’하여 보세요.

준비물: 접착식 메모지

내가 한 메모	어디에 (쪽수)				
	왜				



읽는 중 떠오른 생각이나 의견을 직접 정리한 소감 정리하기

❖ 책을 읽는 중 떠오른 생각이나 의견을 ‘표시’하거나 ‘메모’한 소감을 친구들과 비교하여 보세요.

표시 또는 '메모' 방법

이름



도서 선정	읽기	생각 나누기	표현하기
-------	----	--------	------



표현할 내용을 떠올리기

❖ 독후 활동으로 표현하거나 독후 활동의 뼈대로 삼고 싶은 내용을 다양하게 떠올려 보세요.

[표현할 내용] ①

사람	물건	장소	

→ 한 줄 요약: _____

[표현할 내용] ②

사람	물건	장소	

→ 한 줄 요약: _____

[표현할 내용] ③

사람	물건	장소	

→ 한 줄 요약: _____

❖ 위에서 떠올린 내용 중 한 가지를 정하고 친구들에게 발표해 보세요.



표현 방법 정하기

❖ 앞의 활동에서 정한 표현 내용을 어떤 방법으로 표현할지 정해 보세요.

활동 형태	개인, 팀()
준비물	
중요 낱말	
할 일	



표현 과정 돌아보고 정리하기

❖ 지금까지의 표현 과정을 돌아보고 아래 항목들을 생각해 보세요.

잘된 부분	
보완이 필요한 부분	
마무리를 위해 할 일	
기대되는 팀/개인	
기대되는 이유	



최종 표현물을 발표하고 감상하기_발표자용(1)

① 최종 표현물을 감상하면서 표현 방법을 중심으로 아래 내용을 생각해 보세요.

친구 이름 \ 생각할 점	표현 방법	인상적인 방법



최종 표현물을 발표하고 감상하기_발표자용(2)

① 친구 작품을 감상하고 표현 내용이나 방법에 대하여 자신의 생각을 정리해 보세요.
 ‘영감’은 나에게 새로운 생각을 할 수 있게 해 주는 기발한 점이 있었을 때, ‘공감’은 나와 같은 생각이나 느낌이 있었을 때에 표시합니다.

친구 이름 \ 생각할 점	기억에 남는 낱말	‘영감’ 또는 ‘공감’ (☆는 영감, ♥는 공감을 표시)
		☆ ☆ ☆ ♥ ♥ ♥
		☆ ☆ ☆ ♥ ♥ ♥
		☆ ☆ ☆ ♥ ♥ ♥



전체 학습 과정을 돌아보고 정리하기

- ① 한 권 읽기 학습 과정을 돌아보며 기억에 남거나 도움이 된 활동에 모두 V표시 하세요.

한 권 읽기 학습 과정	표시
1. 소개할 책을 고르기	
2. 책 소개하기	
3. 책을 훑어보며 투표하기	
4. 수업 시간에 책 읽기	
5. 책을 읽으며 표시하거나 메모하기	
6. 책을 읽은 후 표현할 내용 정하기	
7. 표현할 내용을 알맞은 방법으로 표현하기	
8. 최종 결과물을 발표하기	
9. 최종 결과물을 감상하기	
10. 한 권 읽기 과정을 돌아보며 정리하기	

- ② 다음에도 스스로 해 보고 싶거나 해 볼 수 있는 활동을 골라 보세요. 그리고 그 이유를 말해 보세요.

활동	
이유	



2

정보 중심 한 학기 한 권 읽기: 『미생물 탐정과 곰팡이 도난사건』 사례

대상 학년	초등학교 5~6학년
교과 역량	■ 비판적·창의적 사고 역량 ■ 자료·정보 활용 역량 ■ 의사소통 역량 ■ 공동체·대인 관계 역량 □ 문화 향유 역량 ■ 자기 성찰·계발 역량
국어과 성취기준	[6국01-02] 의견을 제시하고 함께 조정하며 토의한다. [6국01-03] 절차와 규칙을 지키고 근거를 제시하며 토론한다. [6국02-03] 글을 읽고 글쓴이가 말하고자 하는 주장이나 주제를 파악한다. [6국02-06] 자신의 읽기 습관을 점검하며 스스로 글을 찾아 읽는 태도를 지닌다. [6국05-05] 작품에 대한 이해와 감상을 바탕으로 하여 다른 사람과 적극적으로 소통한다.
과학과 성취기준	[6과04-02] 다양한 생물이 우리 생활에 미치는 긍정적 영향과 부정적인 영향에 대해 토의할 수 있다.
2015 개정 국어 교과서 관련 단위	6-1-가 책을 읽고 생각을 넓혀요 6-2-가 책을 읽고 생각을 넓혀요 5-1-가 책을 읽고 생각을 넓혀요 5-2-가 책을 읽고 생각을 넓혀요
핵심 질문	지식정보책을 읽는 즐거움을 생활에 어떻게 적용할 수 있을까?
핵심 지식·기능	지식정보책을 읽는 재미와 읽기 전략을 이해하고, 다양한 지식정보책 읽기의 즐거움을 느끼며 자신의 생각을 여러 사람과 공유할 수 있다.
수업 의도	<p>학생들이 과학, 사회 등 타 교과 시간에 학습하는 내용과 관련하여 궁금한 것들을 인터넷 자료로만 찾아보는 것이 아니라 한 권 읽기를 통하여 이해하는 과정을 경험함으로써 생애 독자로서 다양한 읽기를 경험할 수 있도록 하는 데 목적이 있다. 평생 독자로 살아가는 데 있어 문학 도서 이외의 비문학 도서로서 지식정보책을 완독하는 경험은 학생들에게 다양한 분야의 책 속에서 즐거움과 삶의 경험을 체험할 수 있도록 한다.</p> <p>또한 삶에서 만나는 다양한 문제를 해결하는 방법으로서 독서의 유용성과 함께 그것을 통한 또 다른 세계로의 궁금증 확장이 새로운 독서로 나아갈 수 있도록 하는 데 기여할 수 있다.</p> <p>도서를 선정하고, 읽고, 나누고, 표현하는 과정 속에서 학생들 스스로 지식을 구성하고 이것을 확장해 나감으로써 종합적인 역량을 향상시킬 수 있다. 예를 들어, 책 선택의 과정은 학생들이 다양한 교과를 살펴보고 스스로 원하는 주제와 책을 선정하도록 한다. 주제를 먼저 선정한 후 책을 살펴보고 추천하는 과정을 통하여 학생들 스스로 도서 선정에 있어 중요한 점을 생각해 보도록 한다. 또한 추천 도서 중 읽을 책을 선택하는 과정에서 책을 비판적·창의적으로 점검할 수 있는 역량을 키울 수 있을 것이다.</p>
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> • 도서 추천의 과정에 교사도 참여할 수 있으나, 학생들의 도서와 동등하게 투표 과정을 거치게 함으로써 학생들의 선택권을 넓혀 주도록 한다. • 도서 선택 시 학생들이 스스로 이야기하여 스스로 점검할 수 있도록 하는 과정이 필요하다. • 학생들이 정보를 비판적으로 바라볼 수 있도록 하고, 정보 속에서 생기는 다양한 질문들을 통해 추가적인 독서를 생각할 수 있도록 격려한다.

교수·학습 활동 흐름

도서 선정	읽기			생각 나누기		표현하기			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
단원 도입 및 주제 선정	도서 선정	책 읽기1 (질문 만들기)	책 읽기2 (질문 만들기)	책 읽기3 (질문 만들기+베 스트 질문)	책 읽기4 (질문 만들기+베 스트 질문)	책 읽기5 (질문 만들기+베 스트 질문)	나눔1 (질문-답)	나눔2 (질문-답)	단원 정리

단계	활동	자료
단원 도입 및 주제 선정	<ul style="list-style-type: none"> • [활동 사례] 함께 이야기하고 싶은 주제 선정하기 -피라미드 토의 방식으로 학급 주제 정하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 접착식 메모지 • 모둠 주제판 (도화지1/2)
도서 선정	<ul style="list-style-type: none"> • [활동 사례] 주제에 맞는 도서 선정하기 -주제에 맞게 선택해 온 책 소개하기 -투표를 통해 도서 선정하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 스티커, 책 투표판
책읽기	<ul style="list-style-type: none"> • [활동 사례1] 질문하며 책 읽기 준비하기 -교사가 먼저 선정된 책 꼼꼼하게 읽기 -다른 교과와의 교육과정 재구성 방안 생각하기 -질문하며 책 읽는 방법 소개하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 내용 정리 학습지
	<ul style="list-style-type: none"> • [활동 사례2] 질문하며 책 읽기 -책 읽으면서 질문 쓰기 -베스트 질문 찾기 	<ul style="list-style-type: none"> • 내용 정리 학습지
생각 나누기	<ul style="list-style-type: none"> • [활동 사례] 생각 나누며 책 읽기 -새롭게 알게 된 내용 나누기 -질문의 답 찾기 	<ul style="list-style-type: none"> • 내용 정리 학습지
표현하기	<ul style="list-style-type: none"> • [활동 사례] 다양한 방법으로 표현하기 -질문과 표현 방법 선택하기 -표현 결과물 공유하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 내용 정리 학습지
단원 정리	<ul style="list-style-type: none"> • [활동 사례] 나와 너의 변화 생각하며 정리하기 -스스로 달라진 점 생각하기 -한 학기 한 권 읽기 과정 돌아보기 	<ul style="list-style-type: none"> • 결과물 • 정리 학습지



학습 단계별 성취수준 (예)

학습 단계	성취수준	예시
도서 선정	상	주제 선택 시 자신의 생각을 적극적으로 이야기하며, 함께 읽을 책을 추천하고, 선택 활동에 적극적으로 참여함.
	중	주제 선택 시 자신의 생각을 이야기하며, 함께 읽을 책을 선택하는 데 적극적으로 참여함.
	하	자신이 흥미 있는 주제를 선택하고, 함께 읽을 책을 선택하는 데 참여함.
읽기	상	읽기 방법을 적절하게 선택하여, 질문과 답을 다양한 수준에서 생각하며 적극적으로 책을 읽음.
	중	읽기 방법을 선택하여, 질문과 답을 생각하며 적극적으로 책을 읽음.
	하	친구들과 함께 책 읽기를 즐거워하고, 간단한 질문과 답을 생각하며 책을 읽음.
생각 나누기	상	책의 내용을 정확하게 이해하고, 선생님·친구들과 질문·답 주고받기를 적극적으로 참여함.
	중	책의 내용을 정확하게 이해하고, 친구들과 질문과 답을 주고받을 수 있음.
	하	책의 내용을 이해하고, 친구들과 간단한 질문과 답을 주고받을 수 있음.
표현하기	상	책의 내용을 선택한 방법으로 창의적으로 표현하고, 친구들의 발표를 평가하며 추가 읽기 계획을 확산적으로 세울 수 있음.
	중	책의 내용을 선택한 방법으로 표현하고, 친구들의 발표를 평가하며 추가 읽기 계획을 세울 수 있음.
	하	책의 내용을 간단한 방법으로 표현하고, 친구들의 발표를 듣고, 추가 읽기 계획을 세울 수 있음.

- 생활기록부에는 각 단계별 학생의 성취수준을 종합하여 전체 문장을 구성할 수 있다.

- 도서 선정(중), 읽기(상), 생각 나누기(하), 표현하기(중)인 학생의 성취수준 예시

주제 선택에서 자신의 생각을 이야기하며, 함께 읽을 책을 선택하는 데 적극적으로 참여합니다. 읽기 방법을 적절하게 선택하여, 질문과 답을 다양한 수준에서 생각하며 적극적으로 책을 읽을 수 있습니다. 책의 내용을 이해하고 친구들과 간단한 수준의 질문과 답을 주고받을 수 있습니다. 책의 내용을 선택한 방법으로 표현하고, 친구들의 발표를 평가하며 추가 읽기 계획을 세울 수 있습니다.

〈정보 중심 한 학기 한 권 읽기〉 이렇게 활동할 수 있습니다.

- 단원 도입 및 도서 선정
- 책 읽기
- 생각 나누기
- 표현하기
- 단원 정리



단원 도입 및 주제 선정



활동 사례 함께 이야기하고 싶은 주제 선정하기

☀ 피라미드 토의 방식으로 학급 주제 정하기

- 단원을 도입하는 단계에서 독서, 특히 지식정보책 읽기에 대한 생각을 나누어 봅니다. 이를 통해 얻어진 학생들의 책 읽기 관련 정보들은 책 읽기 수업의 방향을 결정하고 학습자 중심의 수업이 될 수 있도록 구성하는 데 기초적인 자료로 쓰이게 됩니다.
- 책을 선정하기 전 주제를 먼저 선정해야 합니다. 여러 교과 관련 내용들을 살펴보고 좀 더 알아보고 싶은 주제를 찾아 선정합니다. 이때부터 학생들의 논의가 시작됩니다. ‘개인 → 모둠 → 전체’로 확대되는 ‘피라미드 토의’를 통해 학급 전체가 읽을 책의 주제를 선정합니다. 이 과정에서 학생들은 자신의 생각과 친구들의 생각을 모아가는 의사소통 과정을 경험하게 되고 문제 해결 및 의사 결정 역량을 키울 수 있게 됩니다.

예시

〈주제 선정을 위한 피라미드 토의〉

사회, 과학, 국어, 실과 등 다양한 분야의 도서들을 펼쳐 좀 더 알아보고 싶은 주제를 개인별로 작성 → 모둠 별로 자신이 작성한 주제를 공유하고 학급 친구들과 함께 알아보고 싶은 주제 1가지를 선택 → 모둠에서 선택한 주제를 학급 전체가 공유하고 왜 그 주제를 더 알아보면 좋을지에 대한 생각을 공유함 → 투표를 통해서 하나의 주제를 선택함



도서선정



활동 사례 주제에 맞는 도서 선정하기

☀ 주제에 맞게 선택해 온 책 소개하기

- 지원하는 학생에 한해서 주제에 적절한 도서를 골라 오게 합니다. 이때 학생들이 논의를 통해 도서를 선택해 올 때 주의할 내용을 스스로 정하도록 합니다.

학생 반응

- ✓ 과학 교과서에서 알아보기 되는 내용과 관련이 있으면 좋겠다.
- ✓ 쉽게 이해할 수 있는 내용이면 좋겠다.
- ✓ 6학년 학생들의 수준에 맞는 책이면 좋겠다.

- 지원하는 학생뿐 아니라 교사도 주제에 적절한 도서를 몇 개 골라 오는 것이 좋습니다. 책을 골라 오는 학생들은 도서 추천서를 작성하고 도서 실물과 함께 친구들에게 소개해 줍니다. 도서 실물이 중요한 이유는 판형, 글자체, 글자 크기, 삽화 등을 직접 살펴볼 수 있으며 이후 일상생활 속에서 도서를 선택하는 데 경험을 확장할 수 있기 때문입니다.

☀ 투표를 통해 도서 선정하기

- 골라 온 도서를 선정한 이후에는 질의응답 시간을 갖습니다. 이러한 여러 탐색 과정 이후에 투표를 통해 학생들이 읽을 책이 선정됩니다. 교사는 선정된 도서의 표지 그림과 차례를 다시 한 번 읽어 주고 어떤 이야기들이 있을지 이야기해 봅니다.

예시

<질의 응답 사례>

- ✓ 학생들의 소개 내용: 책에서 주로 다루고 있는 내용, 책을 소개하게 된 이유
(우리에게 줄 수 있는 도움, 우리 수준에 적절한지, 재미나 흥미를 유발하는 내용)
- ✓ 학생들의 질문: 차례를 읽어 주세요, 책의 한 부분을 보여 주세요, 몇 쪽까지 있어요?

<각자 3개의 스티커로 읽고 싶은 도서에 투표하기>





여기서 잠깐

Q. 학생들이 선택한 주제에서 벗어난 책을 선택하면 어떻게 하나요?

A. 책을 선택하기 전 주제에 대한 탐구 문제를 작성하게 합니다. 그리고 그 문제를 해결하기에 적절한 책을 선택할 수 있도록 안내합니다.

Q. 주제를 꼭 먼저 결정한 후 책을 선택해야 하나요?

A. 그렇지 않습니다. 학생들에게 이야기 글이 아닌 것 중 좋았던 책을 가져오게 하고, 그중에서 정보와 관련된 것을 서로 소개하고 선정하도록 하는 방식으로 접근하여도 좋습니다. 이럴 경우 다양한 분야의 책으로 접근이 가능하여 학생들의 선택의 폭이 넓어지게 됩니다.



책 읽기



활동 사례1 질문하며 책 읽기 준비하기

☀ 교사가 먼저 선정된 책 꼼꼼하게 읽기

- 학급 아이들의 입장에서 어떻게 본격적인 책 읽기를 진행할지 구체적으로 생각하며 읽어야 합니다. 선택된 책의 수준이 우리 반 학생들의 일반적인 수준보다 높은지 낮은지, 그렇다면 이것을 어떻게 적극적 읽기로 격려할 수 있는지 등의 방법을 생각합니다.
- 교사 역시 책을 읽으며 궁금증이 생기는 것에 대해 메모하며 읽습니다. 그리고 우리 반 학생들과 함께 이야기해 보고 싶은 곳에 표시하며 읽습니다.

예시

CHAPTER 1. 지구의 주인은 누굴까?

: 10쪽 최종 대답이 초반에 제시됨, 학생의 호기심을 자극하는 효과가 있을까? 결론을 미리 알려 주는 것?
-오해를 풀어 주는 미생물 퀴즈: 미생물 → 현미경
: 이야기를 이끌어 가는 주인공 소개-자연이, 생명초등학교

CHAPTER 5. 증거물이 숨어 있는 옥상 장독대

메주, (그런데 이야기 속 엄마는 세균과 곰팡이에 대해 아는 것도 없고, 맹목적이고, 남의 말도 귀담아듣지 않는데 장 담그는 법도 안 배우고 만날 사다 먹기만 한다...)

70쪽 고초균, 효모, 유산균—메주에 자라는 균, 메주에 소금을 붓는 이유?

75쪽 할아버지의 조끼도 사라짐(이야기가 늘어지고...)

맛있는 발효 이야기: 김치, 발효(유익한 물질) vs 부패(악취, 해로운 물질)

미생물 탐정의 관찰 노트: 된장과 김치 & 요구르트와 치즈

CHAPTER 6. 곰팡이 덕분이라고?

78쪽 엄마 곁에는 항상 ‘곰팡이를 한 방에’가 있었어(세제)

83쪽 플레밍과 페니실린, 84쪽 푸른곰팡이가 포도상구균을 죽인다.

86쪽 ‘내성’과 항생제

파스퇴르와 메치니코프를 인터뷰하다! 파스퇴르의 ‘저온살균법(미생물만 죽이고 포도주에 도움을 주는 효모균을 살리는 방법)’, 메치니코프는 불가리아 노인의 장수 비결이 유산균이라는 것을 밝힘

발효와 부패가 또 나옴(중복해서 나오는 이유는?)

(나의 고민) 학생들이 ‘탐구’하며 읽기에 적합한 책인가? 이야기가 탐구를 효율적으로 돕고 있는가? 6학년이 호기심을 가지고, 지속적으로, 도전감을 가질 수 있는 책인가? 3,4학년 학생들에게 더 적합한 도서라는 생각이 너무나 깊게 드는데.....이 난관을 어떻게 하면 해결할 수 있을까?

☀ 다른 교과와의 교육과정 재구성 방안 생각하기

- 한 권 읽기와 교육과정 재구성을 고민해 볼 수 있습니다.

차시	차시 주제	학습 내용(△실험★한 권 읽기)
1	우리 주변의 다양한 생물 알아보기	다양한 생물 분류해 보기 알고 있는 것-궁금한 것-해 보고 싶은 것 써 보기 ★지구의 주인은 누굴까? 정보성 부족함
2	곰팡이와 버섯은 어떤 특징이 있을까요? (균류)	★곰팡이는 욕이 될 수 없다!
3	짚신벌레와 해캄은 어떤 특징이 있을까요? (원생생물)	△현미경 관찰하기
4	세균은 어떤 특징이 있을까요?	★모자 도난 사건
5	다양한 생물(균류, 원생생물, 세균)은 우리 생활에 어떤 영향을 미칠까요?	★이상한 옥상 텃밭 ★증거물이 숨어 있는 옥상 장독대
6	첨단 생명 과학은 우리 생활에 어떻게 활용되고 있을까요? (읽을거리) 작은 생물을 연구하는 과학자	★곰팡이 덕분이라고? ★찾았다! 곰팡이 도둑
7	다양한 생물이 사용되는 상품 광고 만들기 (국어과 광고 단원과 관련하여 통합 운영)	광고하고 싶은 미생물에 대해 조사하기 미생물과 관련된 생활 속의 물건(상품) 조사하기
8	단원 정리하기	



여기서 잠깐

지식정보책 읽기의 접근 방법

○ 질문에서 책으로

삶에서 느끼는 질문을 책으로 해결하기, 질문에 부합되는 책 골라 가기, 질문을 만드는 데 시간을 많이 들이기, 도서 선정에 시간 많이 들이기, 질문을 해결하면서 마무리하기

○ 책에서 질문으로

질문을 계속 만들고 유의미한 질문을 선택해 가며 탐구하는 방식으로 책읽기, 쉬운 책으로도 접근이 가능한 방법

※ 질문하며 책 읽는 방법을 학생들에게 소개하기

학생들 스스로 질문을 만들고 답을 찾아가는 과정을 통해 읽기의 힘을 기를 수 있습니다.

● 따로 또 같이 읽어요

- 교사가 읽어 주기: 첫 쪽 읽어 주기, 한 차시 동안 읽어 주기, 지정된 시간 동안 읽어 주기
- 짝과 또는 모둠과 함께 읽기: 짝끼리 한 문장(한 쪽)씩 번갈아 가며 읽기, 모둠원 전체가 한 문장(한 쪽)씩 번갈아 가며 읽기
- 개인 읽기: 개인의 속도에 맞게 읽기, 정해진 쪽수까지 개별 읽기 후 개별 질문이나 오늘의 문장 또는 장면 찾아 메모하기

● 질문을 만들면서 읽어요

- 읽기 전 제목을 보고 내용을 예상해 보기
- 제목을 보고 궁금한 내용 써 보기 - 읽은 후 궁금했던 내용(질문)에 대한 답 써 보기
- 읽으면서 질문 만들기(접착식 메모지 활용하기, 직접 메모하기)
- 읽은 후 다음 장과 관련해서 또는 해당 장에서 궁금해진 내용과 관련해서 질문 만들기

● 베스트 질문을 찾아라

- 질문을 만들면서 읽고 난 후 각자가 만들었던 질문과 서로의 생각을 모둠에서 공유하고, 그 가운데 ‘우리 모둠 최고의 질문’을 선정하고, 이것들을 다시 모아 ‘우리 반 베스트 질문’을 선택
- ‘베스트 질문’으로 선택되는 질문: 탐구할 만한 가치가 있는 질문, 생활과 연관된 흥미로운 질문, 책 속에서 해결하지 못한 사고가 확장된 질문
- 선택된 ‘베스트 질문’들은 나눔의 과정에서 다시 사용됨

예시

장	읽기 방법	읽기 활동 내용
1-2	교사가 읽어 주기	-모든 학생이 책이 구비되지 않은 경우 -학생들의 동기 유발 및 집중을 위한 경우
3-4	짝과 또는 모둠과 함께 읽기	-책에 친숙해지며 짝과 함께 읽고 이야기 나누며 내용 요약하기, 질문 생각하고 나누기
5-7	개인 읽기	-책을 깊이 있게 읽기 위한 단계 -스스로 질문을 생각해 보고, 답을 찾아보고, 또 다른 궁금증(질문)으로 나아가는 방식으로 책 읽기 -‘베스트 질문’으로 연결하며 개인의 질문을 함께 공유하기



활동 사례2 질문하며 책 읽기

☀ 책 읽으며 질문 쓰기

- 지식 정보책은 중요한 점이나 궁금한 점에 초점을 두어 읽게 합니다.
- 중요한 점이나 궁금한 점은 ‘질문’으로 만들 수 있습니다.
- 예를 들어, 제목을 보고 든 질문, 중요하다고 생각된 내용, 읽는 중·읽은 후에 들었던 질문으로 정리할 수 있습니다.

학생 반응

- ✓ 손 소독제는 세균을 죽이는 것이 맞을까?
- ✓ 나쁜 세균만 없애는 방법이 있을까?
- ✓ 세균의 모양이 다양할까?(원, 육각, 십이각 등)
- ✓ 조상들은 거름이 식물 키우기에 좋다는 것을 어떻게 알았을까?
- ✓ 거름을 만드는 데 얼마나 오래, 어떻게 만들까?
- ✓ 다른 성분의 흙을 섞으면 식물이 잘 자랄까?
- ✓ 죽은 땅에는 세균이나 곰팡이가 살수 있을까?
- ✓ 곰팡이는 뜨거우면 죽을까?
- ✓ 곰팡이를 사용하는 외국 요리?
- ✓ 고초균, 유산균, 효모 정량 이상 넣었을 때 어떻게 할까?
- ✓ 다른 나라에 있는 발효 식품은?



☀ 베스트 질문 찾기

- 학생이 각자 만든 질문을 공유하는 과정은 필요합니다.
- 이와 관련하여 친구들이 정리한 질문 만들기 활동지를 돌려 읽기를 했습니다.
- 돌려 읽기를 하면서 ‘좋은 질문’, ‘유용한 질문’을 쓴 학습지에 ‘별’ 표시를 해 줍니다.

학생 반응

<좋은 질문에 ‘별’ 표시 해 주기>

2018.6.22 ★ ★	
제목을 보고 든 질문	공팡이가 묵엇을 도울까?
중요하다고 생각된 내용	프린트공팡이에서 뽑아낸 거야. 틀레밍은 어느 날,프도상구권 실험 접시 에 공팡이가 핀 것을 보고 깜짝 놀랐어. 푸른 공팡이가 핀 주변에는 프도상구권이 죽어있었거든, 왜 제 2차 세계대전에서는 내전으로 죽은 사람이 많았을까?
읽는 중, 읽은 후 들었던 질문	

★ ★ ★ ★ ★	
제목을 보고 든 질문	공팡이를 가져갈 수 있을까?
중요하다고 생각된 내용	‘공팡이’는 해로운 것 -대부분 병균의 경우 내 경은 공팡이, 녹, 곰팡이, 부종균 등 · 공팡이 ⇒ 이로운 것 -음식 만드는 데 사용 · 푸른 공팡이, 포도균, 누룩 공팡이 등
읽는 중, 읽은 후 들었던 질문	이로운 공팡이랑 해로운 공팡이가 만나면 어떻게 될까?

여기서 잠깐

지식정보책 읽기에서는

교사가 도서를 분석한 후 학습 내용을 결정할 때 빠르게 읽으며 내용 파악만을 할 부분과 꼼꼼하게 읽어야 하는 부분을 결정하고, 꼼꼼하게 읽어야 하는 부분에서 추가적인 이해를 돕고 사고를 확산할 수 있는 어떤 활동을 할 수 있을지 결정할 필요가 있음



생각 나누기



활동 사례 생각 나누며 책 읽기

☀ 새롭게 알게 된 내용을 나누기

차시마다 책을 읽으며 읽었던 내용을 확인하고 메모하였던 내용을 나눕니다. 친구가 새롭게 알게 된 내용을 발표할 때 자신과 생각이 같은 경우에 대하여 같은 생각일 경우 동의 표시를 합니다. 본 활동은 마무리 단계에서 내용 파악하기 활동으로서 의미를 갖게 됩니다. 책에 대한 전반적인 내용을 이해하고, 떠올려 보는 정리 활동이 됩니다.

학생 반응

- ✓ 김치에 들어 있는 유산균은 해로운 균을 죽이고, 장을 깨끗이 청소하며, 음식물의 소화와 흡수를 돕는다.
- ✓ 플레밍은 포도상구균 실험 접시에 곰팡이가 핀 것을 보고 깜짝 놀랐고, 푸른 곰팡이가 핀 주변에는 포도상구균이 죽어 있는 것을 발견했다.
- ✓ 해로운 곰팡이와 이로운 곰팡이의 종류를 알게 됐다.
- ✓ 우리 몸 속에 엄청난 세균이 있다는 것이 놀라웠다.
- ✓ 화학비료가 오히려 땅을 오염시킨다는 것을 알았다.
- ✓ 기름진 음식에는 곰팡이가 많이 산다.
- ✓ 발효와 부패의 차이를 알았다.
- ✓ 항생제가 나와도 그것을 이기는 내성균이 생긴다는 것을 알았다.
- ✓ 해로운 곰팡이를 죽이는 것도 이로운 곰팡이가 하는 것이라는 것을 알았다.
- ✓ 메주, 간장 등 곰팡이가 사용되는 다양한 음식을 알게 되었다.
- ✓ 피부병도 곰팡이 때문에 생긴다는 것을 알았고, 피부병을 치료하는 것도 곰팡이라는 것이 신기했다.
- ✓ 페니실린에 대해 알게 되었다.

☀ 질문의 답 찾기

차시별로 개인이 작성한 질문들 중 책을 통해 해결하지 못한 질문 3가지를 선택하도록 합니다. 이때 자신의 질문이 아닌 ‘베스트 질문’ 중 해결하고 싶은 질문이 있을 경우 그것을 선택해도 좋습니다. 이렇게 선택된 질문의 답을 다른 도서나 검색을 통해 찾는 활동을 합니다.

여기서 잠깐

- ✓ 중간 단계에서 학생들의 질문에 답을 찾는 활동으로 구성이 가능함
- ✓ 마지막 단계에서 전체 질문에 대해 조정할 수 있는 활동으로 가능함
- ✓ ‘읽고 나서 무엇을 더 읽고 싶은가?’로 연결하여 지속적인 읽기 활동이나 생활 속의 실천으로 연결이 가능함
- ✓ 10차시 안에서만 읽기 활동을 제한하지 않고 장기간의 읽기 활동으로 이어지게 하여 평생 독자로서 지식정보책 읽기를 경험할 수 있도록 하는 것이 가능함



표현하기

☀ 질문과 표현 방법 선택하기

각자 또는 친구들과 함께 질문을 선택하고, 찾은 답을 표현하기 위한 계획을 세웁니다.

학생 반응

팀	질문	표현 방법
순수 그 자체	<ul style="list-style-type: none"> -산에 있는 흙에는 농작물에게 좋지 않은 성분이 있지 않을까? -손 소독제는 세균을 죽이는 것일까? -벌레가 나온 땅을 왜 땅이 살아있다고 했을까? -죽은 땅에는 세균이나 곰팡이가 살 수 있을까? 	그림책
이*호	<ul style="list-style-type: none"> -손 소독제는 세균을 죽이는 것이 맞을까? -곰팡이를 사용하는 외국 요리 -다른 나라에 있는 발효 식품 	PPT
삼총사	<ul style="list-style-type: none"> -세균을 죽이려면 손 소독제를 사용해야 할까? -곰팡이는 뜨거우면 죽을까? -메주에는 고초균 외에 다른 균이 있을까? 	PPT
쿠타	<ul style="list-style-type: none"> -죽은 땅에는 세균이나 곰팡이가 살 수 없을까? -피부병은 어떻게 해서 일어나는 것일까? -다른 나라에는 발효 식품이 무엇이 있을까? 	PPT
박*안	<ul style="list-style-type: none"> -곰팡이를 사용한 외국 요리는 무엇이 있을까? -세균의 모양이 다양할까? -죽은 땅에는 세균이나 곰팡이가 살 수 없을까? 	PPT
강제불편	<ul style="list-style-type: none"> -고초균, 유산균, 효모를 정량 이상 넣으면 어떻게 될까? -다른 나라에 있는 발효 식품은? -곰팡이를 사용하는 외국 요리는? 	PPT
곰팡이제국	<ul style="list-style-type: none"> -발효는 어떤 곰팡이로 인해 일어날까? -지구에서 세균이 없어지면 어떻게 될까? -영양분을 완전 많이 주면 왜 역효과가 일어날까? -곰팡이가 흙에서 잘 자라는 이유는? 	한글 (보고서)
갑.곰.띠 (갑자기 곰팡이가 띠움)	<ul style="list-style-type: none"> -왜 그차 세키대대전에서는 페니실린의 내성균으로 죽은 사람이 없을까? -최초로 유산균이 쓰인 음식은 무엇일까? -곰팡이가 안 번식하는 곳을 없을까? 	지식정보책
김*민	<ul style="list-style-type: none"> -다른 나라에 있는 발효 식품은? -곰팡이는 뜨거우면 죽을까? -조상들은 거름이 식물 키우기에 좋다는 것을 어떻게 알았을까? 	PPT
인류의 희망	<ul style="list-style-type: none"> -세균에게 다양한 액체를 뿌리면 어떻게 될까? -인류가 곰팡이나 세균을 이길 수 있는 방법이 있을까? -대표적인 유해한 세균은 무엇이 있을까? -세균은 우리에게 어떤 피해를 줄까? 	영화

〈질문과 답 나누기 활동〉

이야기를 읽으며 질문하고 대답하기가 필요(하다면 / 않다면), 그 이유는 무엇일까요? 그 질문을 해결할 수 있는 데에

국어_	6-1 (14)	요즘 읽고 있는 책 제목 : 자전적 도록
-----	----------	---------------------------

- 책을 읽고 떠오른 생각이나 느낌을 표현하는 방법들 : 글, 그림, 몸짓, 음악, 그 외---1차 선택(6차시에서 선택함)
- 이 책의 내용을 정리하면서 표현할 주제 정하기--ppt, 토의 학습지
- 이 책을 읽고 떠오른 생각을 표현하기에 좋은/표현하고 싶은 방법 선택하기
- 나와 같은 방법으로 표현하고 싶은 친구들을 모아라!
- 친구들과의 이야기에서 나온 아이디어를 정리하자.
- 발표를 위한 계획을 세우자

	나	팀(팀 이름 짓기?)
준비물		순수 그 자체
내용		
방법		
중간발표일	수요일	
발표일	목요일	

- 피부사상균은 사람에게도 피해를 준다! ✓
- 푸른 곰팡이에 나쁜 물질도 있구나!
- 푸른 땅에는 세균이나 곰팡이가 살 수 있구나! ✓✓

- 산에 있는 흙에는 박테리아를 키울 수 있는 성분이 많이 들어있구나!
- 작은 땅에는 세균이나 곰팡이가 살 수 있구나!
- 손수건에는 세균은 죽이는 것임구나!
- 물레가 나쁜 땅을 이해 살았다고 해준구나!



〈질문과 답 나누기 활동〉

이야기를 읽으며 질문하고 대답하기가 필요(하다면 / 않다면), 그 이유는 무엇일까요?

질문으로 끝나는 것은 의미가 없어서

국어_	6- (12)	요즘 읽고 있는 책 제목
읽자, 생각하자, 표현하자(7)		: 외생물은 힘이 세다

- 책을 읽고 떠오른 생각이나 느낌을 표현하는 방법들 : 글, 그림, 몸짓, 음악, 그 외---1차 선택(6차시에서 선택함)
- 이 책의 내용을 정리하면서 표현할 주제 정하기---ppt, 토의 학습지
- 이 책을 읽고 떠오른 생각을 표현하기에 좋은/표현하고 싶은 방법 선택하기
- 나와 같은 방법으로 표현하고 싶은 친구들을 모으라!
- 친구들과의 이야기에서 나온 아이디어를 정리하자.
- 발표를 위한 계획을 세우자

	나	팀(팀 이름 짓기?)
준비물	노트북	공황이 제국
내용	전문, 달, 사진	아래 질문의 대한 답을 전문과 함께 사진을 첨부하여
방법	보고서	보고서
중간발표일		
발표일		

공황이는 어떤이로움이 있을까?

공황이는 어떤것 아닐까?

지구에서 세 군이 빠져치면 어떻게 될까?

팀 ← 북패

1. 발효는 어떤 공황이로 인해일어날까

2. 지구에서 세군이 빠져치면 어떻게 될까?

3. 영양분은 완전.만능이되면 어떤 역효과가 일어날까?

4 공황이가 동에서할까라는이유

- 6 -

☀ 표현 결과물 공유하기

- 표현 결과물을 전시, 발표 등의 방법으로 공유합니다. 이때 학생들은 발표자, 평가자의 입장이 되어 활동합니다. 발표자가 가져야 하는 자세, 평가자가 가져야 하는 평가 기준 등에 관해 사전에 약속하는 과정이 필요합니다. 무엇보다 동료 평가의 항목을 구성할 때 지식정보책이 갖는 '질문'이라는 키워드를 어떻게 반영하도록 할 것인지 고민해서 구성합니다.
- 학생들이 표현 결과물을 공유하고 평가하는 과정을 통해 자신들의 결과물을 메타적으로 바라보는 경험을 갖게 됩니다. 이러한 경험은 독서를 좀 더 삶과 깊게 연결지을 수 있게 하며 책 읽기에 대한 거부감도 줄이고 흥미로운 독서 생활을 유지할 수 있게 해줍니다.

예시

〈다양한 형식의 결과물〉



순수그자체팀은 곰팡이에 대하여 관심이 많았다.

호기심 많은 바보 누리는 엄청난 곰팡이 생겼는데....

그림책

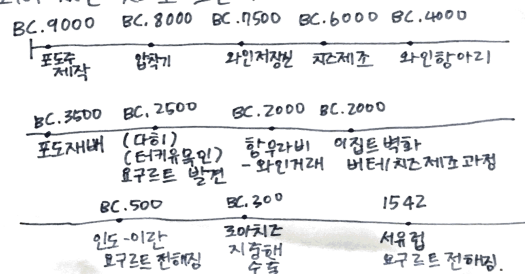
Q. 최초로 유산균을 사용한 음식은?

유산균은 발효음식에서 발생한다. 부패량은 다른데 유산균이 생기고 숙성되면서 발효되는 것이다. 최초의 유산균을 사용 한 음식, 즉 발효 음식은 기록이 자세히 남아 있지 않고 매우 오래전부터 만들어 정확히 알 수는 없지만 고대 문명이나 기원전부터 사람들은 각국의 기후와 나는 음식에 맞게 발효식품을 만들어 먹었던 것은 분명하다.

조사한 결과 최초로 만든 발효식품은 포도주, 술이다. 술중 포도주가 가장 최초였고 와인이 그 후에 만들어졌다. 최초로 인류가 포도를 활용한 시기는 크로 마농인들이 라스고 동굴 벽화에 그린 포도 그림을 통해 3-4년전으로 추정한다. 포도 열매를 다 안먹고 건포도로 먹다가 그 이후 음료 형태로 발전, 껍질 가루에 의해 발효되어 포도주로 먹었을 것 같다. 포도씨가 모여 있는 유물로 BC. 9000 년쯤 부터 포도주를 만들어 먹었다고 추정한다.

와인은 이집트/메소포타미아에서 발전되었다. BC. 8000년경 - 압착기, BC. 7500년경 - 와인 저장실 BC. 4000-3500년경 - 와인 항아리, 3500년경 - 포도재배, 와인제조법이 새겨진 유물로 알 수 있다.

이 이외에도 고대부터 많은 발효식품이 만들어졌고 만드는 과정도 상당히 구체화 되어 있던 것으로 보인다.



+ BC. 6000
맥주에 효모 사용
BC. 5000
건포도/대추야자가 최초 됨



이야기책



곰팡이 피부병은 어떻게 해서 일어나는 것일까?

[피부 사상균]

- 피부 각질을 녹여 영양분으로 삼아 기생
- 곰팡이가 좋아하는 각질이 풍부하고 축축하며 따뜻한 신체 부위에 많이 생김

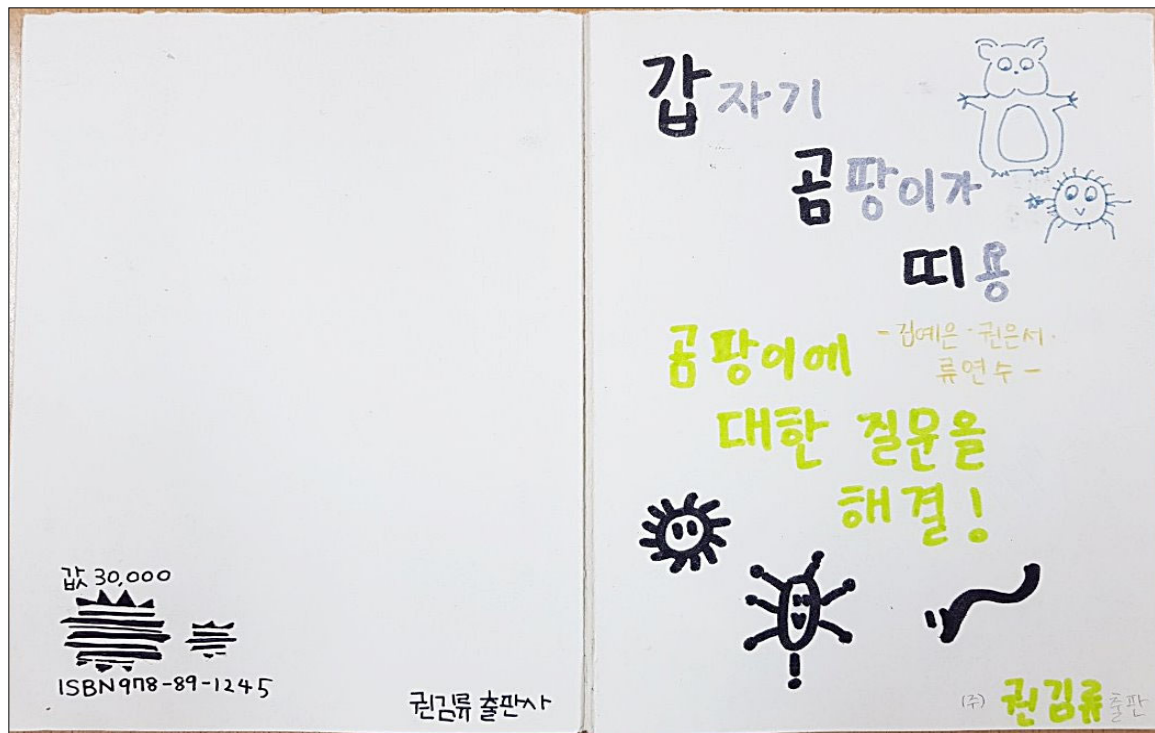


PPT

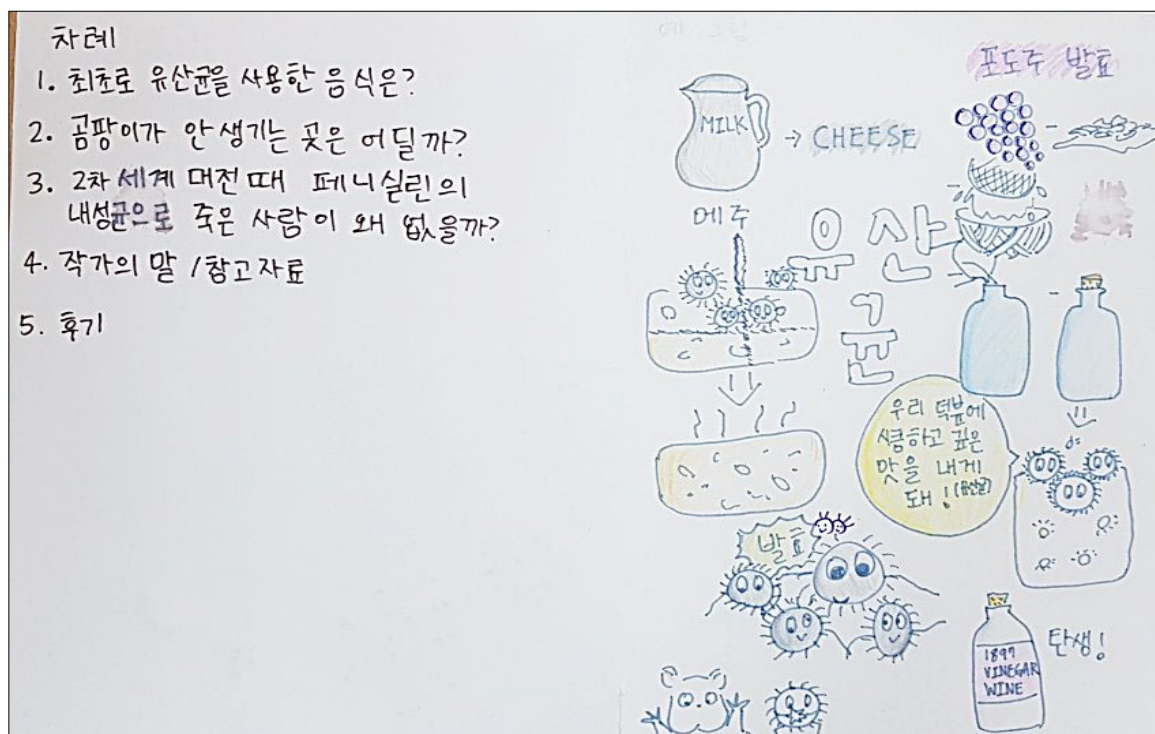


영화

〈‘갑곰띠’가 제작한 그림책〉



표지



차례



그림 먼저

Q 2차 세계대전 때 페니실린의 내성균으로 죽은 사람이 왜 없을까?

① 페니실린이란?

↳ 20세기 초반에도 외과 수술은 성공했지만, 수술 부위가 균에 감염되어 환자가 사망하는 일이 빈번했다. 균이 혈액을 타고 온몸으로 퍼져 사망하게 되는 것이다. 눈 다래끼나 상처를 노랗게 붉게 하는 것의 정체는 포도상구균. 이러한 균에 감염되었을 때 치료할 목적으로 개발된 것은 바로 페니실린이다. 페니실린은 박테리아, 즉 세균의 세포벽을 합성하는 효소를 방해하여 세포벽이 자라지 못하게 한다.

페니실린은 대표적으로 '페니실리움 노타움' 혹은 '페니실리움 크리소게눔'이라는 푸른곰팡이에서 추출한다.

② 내성균이란?

항생 물질이나 약물에 대해 강한 내성을 가진 세균. 페니실린의 대표적인 내성균 중에는 황색포도상구균이 있다.

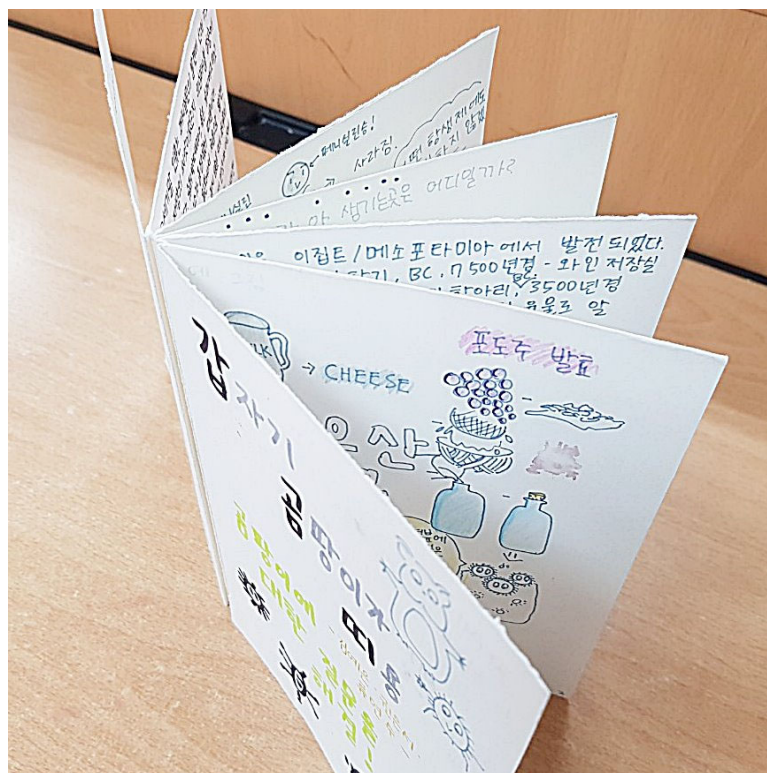
20세기말 인류는 페니실린의 발견이 신의 기적였는지, 재앙의 씨앗이었는지 의심해볼 상황에 처하게 되었다. 슈퍼박테리아, 혹은 슈퍼버그라고 불리는 슈퍼 바에러스가 등장했기 때문이다. 슈퍼바에러스는 1996년 일본에서 처음으로 발견되었다. 다른 항생제가 모두 듣지 않을 때 최후의 수단으로 사용했던 강력한 항생제인 반코마이신에 내성을 가진 포도상구균이 발견된 것이다. 따라서 페니실린의 내성균은 제 2차 세계대전 후인 20세기말에 발견되었기 때문에 제2차 세계대전 때 페니실린의 내성균으로 죽은 사람이 없었던 것이다.

다음 장에 그림에 대한 설명

공팡이를 공부하면서 점점 많은 것이 궁금해지고. 의문은
 점점 커져만 갑니다. 그 질문을 따로 공부하고 검색하면서
 공팡이가 안 사는 곳도 있을 것 같았는데.. 거의 대부분에 산다는
 점에 매우 신기하며 놀랐습니다. 저는 무진이가 그나마
 정말 좋았는데 생각했습니다. 허음이는 공팡이 사진만 보
 '익' 징그러하고 생각하지만... 이제는 그런 마음도 없어
 지요. 머릿간은 빠가리면서 무의미한 이노처럼 의문을 해
 하는 속임에서 돌아옵니다. 연수의

공팡이에 대한 질문이 무수히 많았는데 이번
 기회를 통해서 훨씬 풍부한 지식을 얻게
 되었다. 나와 같이 독자들이 공팡이의

후기까지 넣어 줌



전체적인 모습



학생 반응

〈함께 돌아보기 활동으로 동료평가하기〉

국어_		6-7-(25)	
읽자, 생각하자, 표현하자(9)			
요즘 읽고 있는 책: 마틸다			
● 청자 또는 독자가 되어 생각하기			
생각할 점 친구이름	기억에 남는 낱말	영감 또는 공감	
이재호	다른 나라의 발효식품		
삼총사 <small>이두경, 김동찬, 최진</small>	치즈, 마약		
쿠타			
순수 그 자체 <small>권서과, 최세영, 최하은, 임지민</small>	치마벌레의 허스키 너무 점치는 곰		
박이안	곰팡이를 사육한 여자 -고로고로라 치즈 -낯 -탐페 곰팡이는 0℃~80℃ 타 야지만 산다		

국어_		6-7-(25)	
읽자, 생각하자, 표현하자(9)			
요즘 읽고 있는 책:			
● 청자 또는 독자가 되어 생각하기			
생각할 점 친구이름	기억에 남는 낱말	영감 또는 공감	
장제 불턴 <small>장성우, 이화제</small>	중국, 두번장, 쉬두와 클스 죽김진 불자아, 요게트		
곰팡이 세균 <small>최민준, 김현우, 8학년, 이준</small>	곰의 귀가 간단한 것 은 등등 미생물 검은 곰팡이, 털 곰팡이		
갑금피 <small>신재은, 권민우, 권민우</small>	곰팡이 살지 않는 곳?		
김지민	카터 카터 위안만든 것 -요게트		
인류의 희망 <small>박찬우, 우연준 은하늘, 이동현</small>	사람에게 물을 뿌리면? 소용이 없다. Em 약을 뿌려야 죽음. 창의적!!!		

- 10 -



단원 정리



활동 사례 나와 너의 변화 생각하며 정리하기

※ 스스로 달라진 점 생각하기





한 권 읽기 단원을 정리하는 시간입니다. 나와 친구들의 변화를 생각해 보는 활동을 통해 평생 독자로서 책 읽기를 메타적으로 바라볼 수 있도록 하는 것입니다.

예시

높아진 점	독서에 대한 흥미, 독해력, 곰팡이에 대한 이해, 비슷한 책을 읽을 마음, 지식정보책에 대한 관심, 또 다른 지식정보책을 찾아보고 싶다는 생각, 책을 읽고 탐구하기, 수업을 다 끝냈을 때의 성취감, 지식 향상에 대한 도움, 집중력, 질문을 만들어서 그것에 대한 답을 찾는 것, 팀원들과의 협력, 미생물에 대한 흥미, 책을 읽을 마음, 문학책에 대한 흥미
낮아진 점	발표에 대한 부담감, 지식정보책에 대한 거부감, 독서의 지루함

학생 반응

〈정리 활동으로 자신의 변화 알아보기〉

국어_	6- 1 - (1)	요즘 읽고 있는 책 제목 : 죄와 벌	
읽자, 생각하자, 표현하자(10)			
● 단원정리, 올라간 것과 내려간 것			
			
독서에 대한 흥미	긴 이야기책에 대한 거부감	책을 읽고 탐구하기	독해력
● 이런 수업에 참여할 6학년 친구들에게 한 마디! 책 선정할 때 재미도 중요하지만 자신에게 도움이 되고 좀 더 수준이 있는 책을 골랐으면 좋겠어.			
● 이런 수업을 하시는 선생님들에게 한 마디! 너무 짧고 소설 같은 책은 재미가 없고 좀 더 수준이 있고 토론할 수 있는 책을 골라주세요 탐구하고 발표하는 것이 재미있어요!			

- 11 -



국어 읽자, 생각하자, 표현하자(10)	6- -(9)	요즘 읽고 있는 책 제목 :
--------------------------	------------	--------------------

● 단원정리, 올라간 것과 내려간 것

독서에 대한 흥미

긴 이야기책에
대한 거부감

공상에 관한 관심

정보책에 관한 관심

● 이런 수업에 참여할 6학년 친구들에게 한 마디! 내용을 읽으면서 질문을 하고, 해답을 얻으니 뿌듯하고, 매우 흥미있어

● 이런 수업을 하시는 선생님들에게 한 마디! 학생들이 질문을 잘할 수 있도록 내용을 두 번 이룰 수 있도록 도와주면 좋을 것 같습니다.

- 11 -

여기서 잠깐

- ✓ 학생들의 변화를 묻는 문항에 어떤 지식정보책을 읽고 있는지, 한 권 읽기 후 하고 싶은 프로젝트 활동이 있는지 등을 추가 질문으로 넣을 수 있음

☀ 한 학기 한 권 읽기 과정 돌아보기

학생들은 이 활동을 통해 자신뿐 아니라 학급 전체의 활동을 돌아보게 됩니다. 수업 전체의 과정을 돌아보며 좋았던 점, 강조하고 싶은 점, 아쉬웠던 점 등을 생각해 보고 이를 색다른 방법으로 표현해 보는 활동입니다. 또한 교사에게도 매우 유의미한 피드백 자료로 활용됩니다.

학생 반응

- ✓ 아이들에게 많은 질문을 해 보세요.
- ✓ 학생들이 질문을 잘할 수 있도록, 또 내용을 두 번 이해할 수 있도록 도와주면 좋을 것 같아요.
- ✓ 많은 학생들에게 이런 것을 꼭 해 보게 해 주세요! 도움이 정말 많이 되고 재미있어요.
- ✓ 선생님, 이 활동은 매우 재밌어서 학생들이 좋아할 것 같아요.
- ✓ 너무 짧고 소설 같은 책은 재미가 없고, 좀 더 수준이 있고 토론할 수 있는 책을 골라서 스스로 탐구하고 발표하는 것이 재미있어요.
- ✓ 선생님, 이 수업을 가르치면 친구들에게 재미를 줄 뿐만 아니라 지식 향상에도 도움을 주기 때문에 아이들에게 좋은 기억이 될 수 있고, 잘 성장할 수 있도록 해 줄 수 있습니다. 때문에 이 수업을 잘 이끌어 주십시오.
- ✓ 책을 읽고 질문과 답하면서 독서 실력이 좋아진 것 같습니다.
- ✓ 질문에 대한 답을 찾는 게 재미있고 미생물, 곰팡이에 대해 알 수 있어서 좋아요.
- ✓ 이 수업을 한 뒤에 정보를 주는 책에 대해 흥미를 갖게 되었다.



MEMO

정보 중심 한 학기 한 권 읽기
활동지 예시



도서 선정	읽기	생각 나누기	표현하기
-------	----	--------	------



주제 선정

- ① 여러분들이 수업 시간과 생활에서 만났던 다양한 이야기 중 더 알아보고 싶었던 주제를 떠올려 봅시다.

수업 시간에 들었던 이야기 중 알아보고 싶었던 주제	
친구에게 들었던 이야기 중 알아보고 싶었던 주제	
최근에 읽었던 책과 관련된 주제	
뉴스에서 들었던 이야기 중 알아보고 싶었던 주제	

- ② 함께 읽을 책의 주제를 선택해 봅시다. 우리 모둠 친구들과 피라미드 토의를 통해 하나의 주제를 선택합니다. 토의 후 우리 반 피라미드 토의를 통해 함께 읽을 하나의 주제를 정합니다.

우리 반 주제:

도서 선정	읽기	생각 나누기	표현하기
-------	----	--------	------



도서 추천

❖ 친구들과 함께 읽고 싶은 책을 추천해 봅시다.

제목	
지은이	
책의 소재	
추천하는 말 (책의 추천하는 말 중 골라서 소개하기)	
책에 나오는 문장 (책 소개 내용에서 찾아보기)	
소개하고 싶은 삽화	



도서 선정	읽기	생각 나누기	표현하기
-------	----	--------	------



도서 선정

❖ 친구들이 추천하는 책에 대해 듣고, 살펴보면 함께 읽을 책을 선정해 봅시다.

① 주제와 관련하여 내가 궁금한 것을 질문으로 1~3가지 작성해 봅시다.

② 우리가 함께 읽을 책을 선정하여 봅시다.

책 이름	지은이	추천 내용 (기억나는 단어 쓰기)	나의 질문과 관련성
			(상, 중, 하)
			(상, 중, 하)
			(상, 중, 하)
			(상, 중, 하)
			(상, 중, 하)

③ 우리가 선택한 책의 차례를 살펴보고, 책 내용을 예상해 봅시다.

--

도서 선정	읽기	생각 나누기	표현하기
-------	----	--------	------



읽기 방법 알아보기

❖ 다양한 읽기 방법을 알아봅시다.

혼자서 꼼꼼히 읽기	<ul style="list-style-type: none"> • 미리 읽을 책을 준비해요. • 정해진 시간 동안 읽어요. • 하던 일을 멈추고 책 읽기를 해요. • 나의 생각(질문)과 비교하며 책을 읽어요.
상호 작용하며 소리 내어 읽기	<p>▶선생님과 함께 읽어요</p> <ul style="list-style-type: none"> • 선생님이 읽어 주시는 부분을 함께 읽어요. • 선생님의 질문이나 활동에 적극적으로 참여해요. • 질문이 필요한 내용이나 나누고 싶은 이야기를 함께 나누며 읽어요.
	<p>▶친구와 함께 읽어요</p> <ul style="list-style-type: none"> • 친구와 함께 읽을 부분에서 궁금한 내용을 이야기해요. • 친구와 함께 한 문장 또는 한 문단씩 번갈아 가며 읽어요. • 질문이 필요한 내용이나 나누고 싶은 이야기를 함께 나누며 읽어요.

❖ 평소에 나는 어떤 읽기 방법을 왜 좋아하는지 생각해 봅시다.

읽기 방법	좋아하는 이유

❖ 읽기 방법을 계획하여 봅시다.

읽기 방법	책의 부분
선생님과 함께 읽기	
친구와 함께 읽기	
혼자서 꼼꼼히 읽기	



도서 선정	읽기	생각 나누기	표현하기
-------	----	--------	------



아는 것-궁금한 것-알게 된 것 작성하기

❖ 책을 읽으며, 아래 표를 작성합니다.

아는 것			
궁금한 것			
알게 된 것	읽은 날	읽은 쪽수	내용

도서 선정	읽기	생각 나누기	표현하기
-------	----	--------	------



읽기 전략 사용하기

❖ 읽기 전략을 사용하며 책을 읽고, 독서 일지를 작성합니다.

- ▶ 훑어보기: 책을 빠르게 읽으며 반복되는 단어나 문장들을 중심으로 요약한다.
- ▶ 질문 만들기: 각 장의 제목을 질문으로 바꾸어 본다.
- ▶ 읽기: 질문의 답을 찾으며 책을 읽는다.
- ▶ 말해 보기: 찾은 답을 다른 정보들과 관련지으며 생각해 본 후 말해 보거나 쓴다.
- ▶ 검토하기: 질문과 답을 점검하며 책의 내용을 다시 읽어 본다.

읽은 날짜		읽은 쪽수	
개요(줄거리)			
질문과 답	질문		
	답		
	질문		
	답		
	질문		
	답		



도서 선정	읽기	생각 나누기	표현하기
-------	----	--------	------



질문하고 답하기

❖ 책을 읽고 질문과 답을 써 봅시다.

▶ 질문의 종류

바로 거기에 질문	질문에서 답을 바로 찾을 수 있는 질문
생각하고 찾는 질문	책 내용에서 답을 찾을 수 있는 질문 (추론 수준의 질문)
작가와 나 질문	작가와 나의 생각을 합하여 답을 찾는 질문 (추론과 적용을 결합한 수준의 질문)
내 마음에 따라 질문	나만의 생각으로 답을 찾는 질문 (적용과 평가 수준의 질문)

읽은 날짜		읽은 쪽수	
질문		답	
바로 거기에 질문			
생각하고 찾는 질문			
작가와 나 질문			
내 마음에 따라 질문			

도서 선정	읽기	생각 나누기	표현하기
-------	----	--------	------



독서 일지 작성하기

❖ 책을 읽고 독서 일지를 작성합니다.

읽은 날		읽은 쪽수	
내용		나의 생각	

읽은 날		읽은 쪽수	
내용		나의 생각	



도서 선정	읽기	생각 나누기	표현하기
-------	----	--------	------



중요 단어 찾기

- ① 책을 읽고, 내용을 이해하는데 중요한 단어라고 생각되는 단어들을 생각해 봅시다.

- ② 위의 표에 나온 단어들을 이용하여 책의 내용을 요약해 봅시다.

도서 선정

읽기

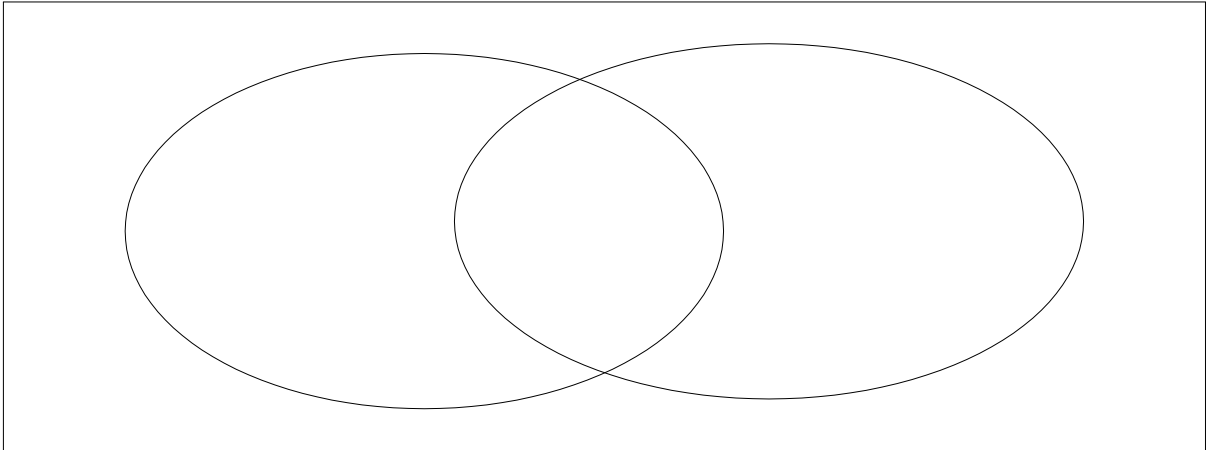
생각 나누기

표현하기



벤 다이어그램 만들기

- ① 책을 읽고 아래의 ‘비교, 대조’ 표와 벤 다이어그램 양식 중 하나를 선택하여 완성해 봅시다.



- ② 위에서 완성한 벤 다이어그램에서 나온 내용을 바탕으로 책 내용을 요약해 봅시다.

--



도서 선정	읽기	생각 나누기	표현하기
-------	----	--------	------



질문 주고받기

❖ 선생님, 친구들과 질문을 주고받으며 책 내용에 대해 이야기해 봅시다.

▶ 질문의 종류

- 특정한 단어의 뜻에 대한 질문
- 책에서 바로 답할 수 있는 질문
- 세상의 상식을 사용하여 답할 수 있는 질문
- 책 내용과 삶을 관련시킬 수 있는 질문
- 책에 있는 정보를 넘어서는 “나는 왜 그렇지 궁금하다” 질문
- 책에 포함되지 않은 정보를 찾으려 요구하는 질문

▶ 질문 만들기

❖ 주고받았던 질문들 중 가장 인상 깊었던 질문을 선택하여 답변해 봅시다.

질문	
답	

도서 선정	읽기	생각 나누기	표현하기
-------	----	--------	------



질문과 답 나누기

- ① 책을 읽으면서 해결하였던 나의 질문이나 새롭게 알게 된 내용들 중 친구들과 나누고 싶은 것을 3가지 선택하세요.

- ② 선택한 내용을 친구들과 나누기 위한 계획을 세워 봅시다. 같은 발표 방법을 선택한 친구들과 팀을 구성해 함께 발표 계획을 세울 수 있어요.

개인 발표 (), 팀 발표 ()		
발표 방법 (글, 그림, 몸짓, 음악 등)		
설명 방법 (비교와 대조, 분석, 분류 등)		
선택 이유	발표 방법	
	설명 방법	
준비물		
할 일		

- ③ 표현 준비 과정을 돌아보며, 마무리를 위해 할 일들을 정리해 봅시다.

준비물 점검	
한 일	
마무리를 위해 할 일	



도서 선정	읽기	생각 나누기	표현하기
-------	----	--------	------



함께 돌아보기

❖ 친구들의 발표를 듣고 내용을 생각하며 여러분들의 생각을 써 봅시다.

친구(팀)이름 \ 생각할 점	기억에 남는 낱말	영감	공감	질문과 답의 관련성
		☆ ☆	♡ ♡	?!
		☆ ☆	♡ ♡	?!
		☆ ☆	♡ ♡	?!
		☆ ☆	♡ ♡	?!
		☆ ☆	♡ ♡	?!
		☆ ☆	♡ ♡	?!
		☆ ☆	♡ ♡	?!
영감: 책을 읽고 생각한 질문이 깊이 있거나, 확장된 범위의 질문이라고 생각해요. 공감: 질문의 답을 표현한 방식과 내용이 인상적이고 좋아요. 질문과 답의 관련성: 질문에 적절한 답을 찾았어요.				

도서 선정	읽기	생각 나누기	표현하기
-------	----	--------	------



추가 읽기 계획 세우기

❖ 한 권 읽기 수업을 한 후 더 하고 싶거나 읽고 싶은 것들에 대해 생각해 봅시다.

읽은 내용과 관련하여 하고 싶은 일	
	이유:
더 찾아 읽고 싶은 주제	
	이유:



단원 정리하기

❖ 한 권 읽기를 한 후 나의 생각의 변화를 돌아봅시다.

	(-)	(0)	(+)
독서에 대한 흥미			
지식정보책에 대한 거부감			

이런 생각과 느낌이 들었어요.



Ⅲ 한 학기 한 권 읽기 FAQ

1 ‘한 학기 한 권 읽기’를 위해서 교사가 선정한 도서를 미리 완독해야 하는 이유는 무엇인가요?

‘한 학기 한 권 읽기’를 위해서 교사가 도서를 미리 완독하는 과정은 교사 개인의 사적인 독서 행위 혹은 부수적인 과정이 아니라 교수 설계의 일부로서 필수 과정입니다. 교사는 도서를 미리 읽는 과정을 거치면서 10차시 내외의 수업을 설계할 청사진을 그릴 수 있습니다. 교사는 도서를 미리 완독하면서 학습 과정 전반에 일정한 맥락을 유지하고 지향점을 제시할 수 있게 됩니다. ‘한 학기 한 권 읽기’는 한 권의 책을 읽기, 그 책에 대하여 생각을 나누기, 책을 읽고 난 후의 생각과 느낌을 표현하기 과정을 포함하는데, 이 과정들이 일관된 맥락 안에서 이루어질 필요가 있습니다. 더 세부적으로는 교사의 사전 완독 과정을 통해서 해당 도서에 적합한 읽기 방법, 해당 도서에 어울리는 생각 나누기 방식이나 표현하기 방식을 탐색할 수 있습니다.

2 교사 공동체를 통해서 ‘한 학기 한 권 읽기’용 도서를 선정하고자 할 때에, 교사들은 무엇에 중점을 두고 도서 선정 협의를 할 수 있을까요?

‘한 학기 한 권 읽기’를 위한 학습자용 도서를 선정할 때 교사 개개인의 독서 경험에만 의존하기보다는 교사 공동체를 통해 협의 과정을 거쳐 선정하는 방식으로 이루어지는 경우가 많습니다. 다양한 관점과 해석이 협의 과정에서 제시될 수 있고, 같은 책이라도 다각적으로 접근하며 살펴볼 수 있다는 점에서 장점이 많은 방식입니다.

현장에서 동 학년 협의와 같은 교사 협의체를 통한 도서 선정 협의(회)가 심도 있게 이루어지기 위해서는 도서에 대한 전반적인 인상이나 느낌을 주고받는 데에서 나아가 교수 설계를 위한 텍스트 분석을 해야 합니다. 선정된 도서의 내용을 상세하게 정리하고 이를 교수학적 내용(pedagogical contents)으로 변환하는 과정을 거치는 것이 필요합니다.

3 모든 학생들이 한 권의 책을 함께 읽으면 좋은 점은 무엇인가요?

‘한 학기 한 권 읽기’는 학습자의 개별적이고 자율적인 독서 활동과 달리 한 학급이 한 권의 책을 함께 읽으면서 독서 공동체의 일원이 되는 경험을 추구합니다. 지금까지 교실에서의 읽기 행위는 개별적인 차원으로 이해되어 왔습니다. 읽기가 개별적이라는 점에서 교실 수업에서 적극적으로 이루어지기보다는 교실 밖이나 집에서 이루어지는 것으로 간주된 측면도 있습니다. 그러나 ‘한 학기 한 권 읽기’는 서로 다른 읽기 능력과 관심을 가진 학생들이 한 권의 책을 함께 읽으면서 ‘읽기 공동체’를 형성하고 새로운 의사소통의 장을 마련할 수 있습니다.

4 기존의 독서 활동과 ‘한 학기 한 권 읽기’의 차별점은 무엇인가요?

기존의 독서 활동과 ‘한 학기 한 권 읽기’의 차별점은 ‘공유하는 독서, 소통하는 독서’라는 점입니다. ‘한 학기 한 권 읽기’에서는 한 권의 책을 함께 선택하고, 읽고 나누고, 표현하는 과정 속에서 의미를 구성하고, 공유하는 심화된 차원의 독서 활동이라고 할 수 있습니다. 즉, 지금까지 독서 활동이 개인 중심, 과제 중심이었다면, 한 학기 한 권 읽기에서는 개인과 공동체의 독서가 동시에 이루어지며 그 속에서 학생들은 자신의 생각을 심화 발전시킬 수 있게 됩니다. 또한 공동체 안에서 다른 구성원의 생각과 자신의 생각을 견주어 보며 성찰적 독서가 가능하게 됩니다.

또한, 기존의 독서 중·후 활동들이 개인 중심의 쓰기 활동이었다면, 한 권 읽기에서 이루어지는 독서 활동은 다양한 방식의 소통 활동을 통해 이루어지게 됩니다. 예를 들어, 도서를 선정하는 과정에서 이루어지는 협의, 독서 중 나누기 과정이나 표현 과정에서 이루어지는 토의·토론 활동, 동영상 만들기 활동, 프로젝트 활동(시민 활동 참여하기, 만들어 보기) 등을 통해 책을 중심으로 한 소통과 배움이 동시에 일어난다고 볼 수 있습니다.

5 읽기 과정 중에 나타나는 학습자 간 읽기 속도의 차이는 어떻게 해야 할까요?

읽기 과정에서 빠르게 읽는 학생들에게는 자신의 생각을 정리할 수 있는 활동을 추가할 수 있습니다. 예를 들어, 궁금했던 질문들을 작성하기, 따라 써 보고 싶은 문장에 표시하기, 친구들과 과 함께 이야기해 보고 싶은 내용 메모해 보기 등의 활동을 제안해 볼 수 있습니다.

이에 반해 느리게 읽는 학생들에게는 집중해서 책을 읽을 수 있는 실천 방안을 제공할 수 있습니다. 예를 들어 5분이나 10분 동안 집중하여 책 읽기를 1주일 동안 실천하기와 같이 같은



책을 읽을 수 있는 습관을 기를 수 있는 활동을 하도록 할 수 있습니다.

교사가 읽어 주거나 함께 읽는 활동을 통해서도 전체적인 속도 조절을 할 수 있습니다. 교사가 읽어 주는 활동은 학생들에게 들으며 상상하는 즐거움을 주게 됩니다. 특히 읽기 동기가 부족하거나 읽기 태도가 좋지 않은 학생들에게 책에 대한 관심과 흥미를 주어 이후의 읽기 활동의 성공 확률을 높일 수 있습니다. 모둠별로 읽기, 짝끼리 읽기 등의 함께 읽는 활동을 통해서도 속도 조절이 가능합니다. 책을 함께 읽으며 함께 궁금했던 점을 이야기해 보는 읽는 중 활동을 동시에 진행할 수도 있습니다.

6 한 학기 한 권 읽기에서 평가를 어떻게 할까요?

평가는 설정된 성취기준을 기본으로 접근하고, 나아가 선생님께서 평가하고자 설정한 성취기준을 함께 고려하면 됩니다. 설정한 성취기준에 근거해 평가할 수 있는 과제로 의미 있는 평가 장면을 구성합니다. 이 과제는 한 권 읽기 수행이 학생들의 실제 삶의 맥락과 연결될 수 있도록 설정되어야 합니다. 이렇게 교사가 의도와 목적으로 가지고 설정한 평가의 장면들에서 학생들이 보이는 모습을 유목적적으로 수집·평가하도록 합니다.

한 학기 한 권 읽기는 지식, 기능, 태도의 인지적·정의적 요소를 모두 평가할 수 있습니다. 읽기 수행 과정 전반에서 학생이 보이는 인지적·정의적 역량을 다양한 평가 방법을 이용하여 다면적으로 평가하며, 이를 통해 학습자의 발달을 위해 평가 결과의 지속적인 활용이 가능합니다. 다만, 독서 결과 평가에 치중하거나 학습 책무성을 강조한 나머지 독서 동기와 의욕을 떨어뜨리지 않도록 합니다.

7 초등학생에게 적합한 권장 도서 목록이 있나요?

한 학기 한 권 읽기의 시작은 ‘도서 선정’이라고 해도 과언이 아닐 것입니다. 책이 재미있고 유익하면 한 학기 한 권 읽기는 좋은 독서 경험을 제공하고 독서 동기를 높여줄 수 있는 초석이 되기 때문입니다.

추천할 만한 책을 ‘권장 도서’라고 부를 수 있을 것입니다. ‘추천 도서’, ‘선정 도서’, ‘필독 도서’, ‘우수 도서’ 등의 이름으로 불리기도 하는데 가장 일반적인 용어는 권장 도서입니다. ‘권장’이라는 말에는 의무로 부과하는 것은 아니지만 진지하게 받아들여 달라는 적극성이 담겨 있습니다. 그러나 주의할 점은 의무 혹은 강제 사항으로 변질되어서는 곤란하고 자율적으로 읽어 볼 것을 제안하는 선에서 그쳐야 할 것입니다(김근호, 2011: 266).

주로 공공 기관, 도서관, 출판사 등에서 신간 서적을 검토하여 권장 도서를 선별하고 그 목록

을 발표해 왔습니다. 학교의 권장 도서 목록 역시 공공 기관, 도서관, 출판사의 목록을 참고하여 작성하는 경향이 있습니다. 권장 도서 선정에는 여러 가지 선택과 배제의 논리가 작용할 수밖에 없습니다. 초등학생의 공감을 얻기 어렵거나 난도가 높은 책들이 선정되기도 합니다. 때로는 정전(正典)이라 불리는 책들을 중심으로 선정하기도 하고, 기성세대의 이데올로기와 가치관을 중심으로 선정하기도 합니다.

이러한 이유로 권장 도서 목록을 맹신하면 책 선택의 실패를 가져올 수 있습니다. 참고 정도로 활용하는 것이 좋을 수 있습니다. 만능 도서와 같은 권장 도서는 사실상 존재하지 않습니다. 선생님께서 학생들과 함께 읽고, 독서 활동을 해 보고, 학생들의 반응을 검토하는 과정에서 의미 있는 독서 경험이 이루어질 수 있습니다.

우선, 전문적 학습 공동체에서 함께 읽고 초등학생의 반응을 얻어 괜찮다고 추천받은 책, 어린이 문학에 관심을 가지고 즐겨 읽는 동료 교사나 사서 교사가 직접 책을 읽고 나서 권장해 주는 책을 중심으로 살펴보는 방법을 추천드립니다. 그리고 이러한 책들을 한 권 한 권 살펴보고, 읽으면서 괜찮다고 생각하는 도서를 선정하고, 선정된 도서를 학생들과 함께 한 학기 한 권 읽기를 하면서 선생님만의 도서 목록으로 만들어 가는 것입니다. 더 나아가 어린이 도서에 관심을 가지는 선생님들과 함께 전문적 학습 공동체를 만들고 독서 토의를 하면서 어린이책을 보는 관점을 가진다면 더할 나위 없이 좋을 것입니다.

참고로 추천 도서 목록을 정기적으로 제공하는 사이트를 안내하면 다음과 같습니다.

- 전국초등국어교과 모임 <http://www.urimal.or.kr>
- 국립어린이청소년도서관 <http://www.nlcy.go.kr>
- 물꼬방 <http://reading.naramal.or.kr>
- 책으로 따뜻한 세상 만드는 교사들 <http://www.readread.or.kr>
- 행복한 아침 독서 <http://www.morningreading.org>
- 한국출판문화산업진흥원 <http://www.kpipa.or.kr>
- 어린이 도서 연구회 <http://www.childbook.org>
- 학교 도서관 저널 <http://www.slj.co.kr>
- 전국학교도서관모임 <http://cafe.daum.net/libte>

8 초등학교 3~4학년군 한 학기 한 권 읽기와 5~6학년군 한 학기 한 권 읽기의 차이점은 무엇인가요?

3~4학년군이나 5~6학년군이나 한 학기 한 권 읽기의 기본 취지에는 변함이 없습니다. 다만, 학습자 변인이 작용합니다. 초등학교 3~4학년 학생, 5~6학년 학생의 독서 능력과 태도에 적합한 도서 선정 및 독서 활동이 이루어져야 할 것입니다. 발달 단계를 고려하여 흥미 있어 할 만한 주제를 다룬 도서를 선정한다든지, 독서 능력을 고려하여 지나치게 쉽거나 어려운 책을 고



르지 않도록 하는 것이 필요합니다.

교과서에서 5-2학기에는 역사와 관련된 도서, 6-1학기에는 사회 문제와 관련된 도서, 6-2학기에는 진로와 관련된 도서를 예로 들고 있습니다. 교과서에 제시된 주제는 하나의 사례에 불과하며 그대로 따라해야 하는 것은 아닙니다. 한 학기 한 권 읽기의 기본 취지는 변함이 없습니다. 학교급별 상황과 학습자의 흥미와 수준에 맞게 도서 선정이나 독서 활동을 달리하여 한 학기 한 권 읽기를 실행하시면 됩니다.

9 한 학기 한 권 읽기, 체험 중심 연극, 미디어 리터러시를 어떻게 연결할까요?

한 학기 한 권 읽기, 체험 중심 연극, 미디어 리터러시는 ‘배움이 있는 수업’을 위해 통합적으로 이루어질 수 있습니다. 한 학기 한 권 읽기를 하고, 책의 일부 내용을 체험 중심 연극으로 실천할 수 있으며, 미디어 리터러시를 활용하여 다양한 독서 활동을 진행할 수 있습니다. 예를 들면, 책 광고 만들기, 인상 깊은 장면 영상화하기, 북 트레일러 만들기 등의 활동이 가능합니다. 한 학기 한 권 읽기, 체험 중심 연극, 미디어 리터러시는 책을 중심으로 한 프로젝트 수업에서 통합 구성 운영이 가능합니다.

제 3 부

체험 중심 연극

- I. 체험 중심 연극의 이해
- II. 체험 중심 연극 교수·학습 자료
- III. 체험 중심 연극 FAQ



I 체험 중심 연극의 이해

1

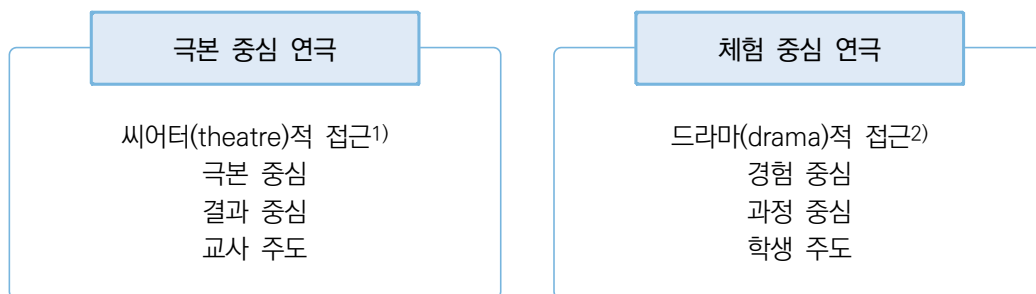
체험 중심 연극의 개념과 필요성

가 개념

체험 중심 연극은 학생들의 일상적인 경험을 교육 연극적 접근으로 만드는 연극

연극의 형식적 미를 강조하는 연극 교육과 학습을 위한 수업 전략적 기법으로서의 연극을 강조하는 교육 연극을 동시에 포함한다.

- 연극 교육: 연극을 하나의 예술장르로, 고유의 연극 미학을 체험하게 하는 것
- 교육 연극: 교육을 목적으로 연극적 기법을 수업에 다양하게 접목하는 것



〈극본 중심 연극과 체험 중심 연극 비교〉

기존의 국어과에서 다루었던 연극 관련 수업은 극본을 중심으로 실감 나게 읽거나, 공연을 하는 극본 중심이었다. 공연을 중요하게 여기기는 하나 극본이 중심에 배치되는 접근이었다. 그런데 본 자료집에서 제안하는 수업은 극본 중심에서 벗어나 연극을 만드는 과정에 집중하는 체험 중심 연극이다. 체험 중심 연극은 극본을 필수 조건으로 두지 않음으로써, 학습자들의 느낌이나 생각을 중요하게 다루며 연극을 만드는 과정 자체를 강조한다.

극본 중심 연극이 학습자들의 관심을 극본에 향하게 한다면, 체험 중심 연극은 학습자가 연극을 만드는 과정에 관심을 갖도록 한다. 따라서 극본 중심에서 체험 중심으로 강조점이 바뀌면

1) 배우와 관객이 물리적, 공간적으로 분리되어 관객을 대상으로 배우가 공연을 무대에 올림.

2) 배우와 관객의 구분 없이, 참가자들이 배우이자 관객이 되어 연극을 구성함.

서 실제 수업 실행에 있어서 변화는 불가피하게 된다.

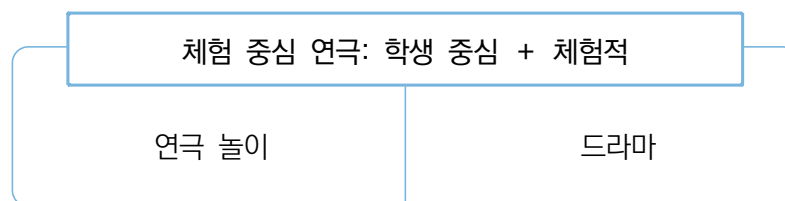
먼저, 연극에 대한 교사들의 인식 변화가 필요하다. 극본 중심의 연극은 무대 위의 배우와 객석의 관객이라는 물리적 분리에 기반을 둔 특정 양식의 공연을 연극의 일반적 형태라고 인식하는 데서 비롯된 접근 방식이다. 연극을 이런 형태로 인식할 경우, ‘극본을 분석하여 인물의 감정을 살려 무대 위에서 얼마나 잘 형상화하는가?’가 관심의 초점이 된다. 그리하여 ‘연기를 어떻게 지도해야 하지?’, ‘무대를 어떻게 꾸미지?’ ‘의상과 조명은 어떻게 할까?’ 하는 질문들이 우선적으로 떠오르게 되고, 경험이 많지 않은 교사들에게 이러한 질문은 버겁게 느껴진다. 결국, 교사들에게 연극은 다루기 힘든 영역으로 여겨져, 극본을 낭독하는 수준에서 그치거나 학습자들에게 연극을 만드는 전 과정을 온전히 맡겨, 장난스럽게 웃고 넘기는 공연으로 흐르는 경우가 발생한다.

이러한 연극에 대한 버거움은 교사의 연극에 대한 고정적 인식에서 비롯된다. 교사가 배우와 관객이 분리된 연극이 아닌, 배우가 관객이 되고 관객이 배우가 되는 최근의 변화된 연극의 형식을 이해하게 되면, 이러한 버거움으로부터 상당히 벗어날 수 있다.

최근의 연극 형식 역시, 배우들이 주어진 대본을 완성도 있게 표현하는 것에서 벗어나, 관객들이 연극 속으로 들어가는 관객참여형 연극(T.I.E(Theatre In Education)), 포럼 연극(forum theatre), 플레이백 씰어터(playback theatre) 등이 발달하면서, 배우와 관객의 분리되지 않은 형태의 연극으로 확장되고 있다. 그리하여 평범하게 일상을 영위하는 사람들이 직접 자신들의 이야기를 형상화하고 소통하는 즉흥적, 참여적, 공동체적 성격의 연극이 큰 흐름으로 자리 잡게 되었다.

본 자료집에서 제안하는 체험 중심 연극은 이러한 연극 흐름과 맥을 같이 한다. 체험 중심 연극은 연극 외적 형식보다는 연극을 행하는 참여자들 내부에 집중하며 참여자들의 이야기를 진솔하게 표현하고, 이를 다른 사람들과 소통하는 것에 중점을 둔다. 따라서, 체험 중심 연극을 실행함에 있어 그 시작점은 연극에 대한 교사의 인식 변화라 할 수 있다.

둘째, 체험 중심 연극을 실행하는 데 있어, 이의 특징이 무엇이며 어떻게 구성되는지 살펴볼 필요가 있다.



〈체험 중심 연극의 특징과 구성 요소〉



특징과 구성 요소	설명
학생 중심	연극을 구성하는 주체는 교사가 아닌 학생이다. 연극 만들기의 과정은 학생들의 일상 경험을 기반으로 한다. 교사는 조력자이자 참여자로서 학생들의 생각과 느낌이 극의 형식으로 표현되도록 돕는다.
즉흥적	단순 모방이 아니라, 순간적으로 떠오르는 감정과 생각을 표출하는 것
연극 놀이	연극적 표현이 서툴고 어색한 참가자들을 자극하고 독려하여, 연극적 표현을 활성화 시키는 놀이 형식의 표현 강화 활동. 학습자들은 놀이하는 동안 자발성을 지니고 몰입하게 되는데, 이때 재미와 흥미를 느끼게 된다. 재미를 느끼는 것과 함께, 연극 놀이는 학습자들에게 상상력과 동일시를 불러일으킨다. 이를 신체로 구현하는 과정에서 연극 관련 기능과 태도 등을 익힐 수 있다.
드라마	비공식적이고 즉흥적이며 과정 중심적인 활동. 주어진 상황에 몰입하여 즉흥적으로 상황 속 인물이 되고, 이를 드라마 형식으로 표현할 수 있는 길을 탐구한다. 드라마 안에서 참여자들은 배우이자 동시에 관객이 된다. 드라마를 구성하는 데 있어 초점, 스토리, 플롯, 역할, 상황, 언어와 움직임, 분위기 같은 드라마 형식(dramatic form)이 요구된다.

위에서 살펴본 것처럼 체험 중심 연극은 학생들의 자발성과 즉흥성에서 출발한다. 따라서 교사는 기본적으로 학생들이 자발적으로 참여하고 생각과 느낌을 표현할 수 있도록 자극하고 독려하는 촉진자 역할을 한다.

그런데 드라마 구성 과정에서는 교사가 적극적으로 개입해야 한다. 학생들이 자신의 느낌과 생각을 연극적으로 표현하는 데 있어, 하나의 주제가 일관되게 관통하게 하는 초점, 전달하고 싶은 의미를 상징하는 플롯, 구체적인 상황과 역할 그리고 그에 맞는 대사와 움직임이라는 드라마 형식에 대한 이해가 없으면 자칫 겪었던 일을 그대로 복사하거나 의미 없는 사건과 행위들을 뒤섞어 놓는 우스꽝스러운 장면을 나열하는 방향으로 연극이 흐르기 쉽다.

따라서 교사는 학생들이 드라마를 구성하는 과정에서 드라마 형식을 적용하여 연극을 만들어가고 있는지를 점검하여, 드라마 내용을 깊이 있게 만들 수 있도록 도와야 한다. 이를 위해, 교사는 드라마 형식에 대한 이해가 필요하다. (드라마 형식에 대한 자세한 내용은 뒤의 ‘체험 중심 연극 FAQ’에서 볼 수 있다.)

나 필요성

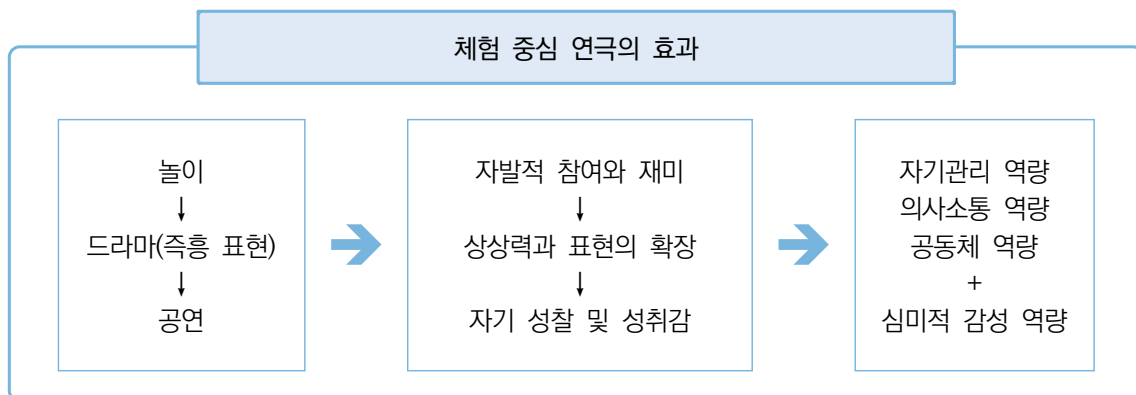
초등학생들은 신체 활동 및 자기 표현의 욕구가 활발하기 때문에 설명을 듣고 이해하는 것보다는 자신이 직접 체험하고 경험하는 것을 좋아한다. 또한 유아기에서부터 상상 놀이, 역할 놀이에 익숙하기에 구체적인 상황에서 역할을 맡았을 때 활동에 쉽게 몰입할 수 있다.

체험 중심 연극은 다양한 연극 놀이를 통해 폭넓게 상상하고 자유롭게 신체를 표현하는 것에서 시작하여 즉흥적 상황에서 역할에 몰입하여 ‘마치 ~인 것처럼’ 표현하는 수준으로까지 이어

지게 된다. 나아가 ‘자신의 일상적인 경험’을 바탕으로 극적인 양식을 갖추서 자신 혹은 친구의 경험 속 인물이 되어 연극 만들기를 완성한다.

이는 연극 놀이의 드라마(drama)적 특성과 공연 형식의 씨어터(theatre)적 연극 교육을 하나로 이어가는 과정이다. 학생이 교육의 주체가 되어 즉흥적인 드라마 활동에서 출발하여 연극 공연을 발표함으로써 ‘놀이 → 드라마 → 공연’을 연속적으로 경험하게 된다. 일련의 체험 중심 연극을 통해 학생들은 ❶놀이를 통한 자발적 참여와 재미 ❷드라마(즉흥 표현)를 통한 상상력과 표현의 확장 ❸공연을 통한 자기 성찰 및 성취감을 얻을 수 있다.

이와 같은 관점에서 연극 만들기를 진행한 연구들을 살펴보면 다음과 같다. 이수연(2008)은 초등학교 아동들의 연극 공연에 대한 자발적 욕구로부터 연극 만들기 수업을 진행하였으며, 이명분(2007)은 과정 중심 아동극을 통해 아동들이 공연 후에 성취감과 희열감을 느끼고 자신감이 높아졌다고 하였다. 또한 김수연(2014)은 학생들이 연극을 만드는 과정에서 서로를 인정해주고 협력하는 분위기가 형성되었다고 하였다.



2

체험 중심 연극과 2015 개정 국어과 교육과정

가 체험 중심 연극과 국어교육

생각, 느낌, 감정 등을 표현하고 소통하는 데 주로 의존하는 수단은 언어이다. 언어는 사회 구성원들이 자신들의 세계를 표현하고 소통하는 상호 작용에 있어 매우 중요한 수단이다. 그리하여, 국어과에서 문자 언어와 음성 언어는 중요하게 다루어졌다.

그런데 최근 다양해진 매체들의 등장으로 인해 의사 표현 및 소통으로서의 언어는 문자 언어 및 음성 언어를 넘어 이미지, 소리까지 포함하고 있다. 현대의 학습자들은 유아기부터 이미지에 상시적으로 노출되어 왔기 때문에 이들에게 이미지와 소리는 언어만큼 중요한 의사 표현 및 소통 수단이 되었다.



따라서, 의사 표현 및 소통의 도구를 다루는 국어과에서, 언어만이 아니라 이미지와 소리를 통한 표현 및 소통 양식을 다루는 것은 타당하다. 언어와 함께 이미지, 소리를 종합적이고 유기적으로 사용하는 양식이 연극이므로, 연극의 국어과 배치는 의사소통 및 표현 측면에서 시의적절하다.

나 체험 중심 연극과 국어과 교과 역량의 관련성

비판적·창의적 사고 역량	다양한 상황이나 자료, 담화, 글을 주체적인 관점에서 해석하고 평가하여 새롭고 독창적인 의미를 부여하거나 만드는 능력
자료·정보 활용 역량	필요한 자료나 정보를 수집, 분석, 평가하고 이를 효과적으로 활용하여 의사를 결정하거나 문제를 해결하는 능력
의사소통 역량	음성 언어, 문자 언어, 기호와 매체 등을 활용하여 생각과 느낌, 경험을 표현하거나 이해하면서 의미를 구성하고 자아와 타인, 세계의 관계를 점검·조정하는 능력
공동체·대인 관계 역량	공동체의 가치와 공동체 구성원의 다양성을 존중하고 상호 협력하며 관계를 맺고 갈등을 조정하는 능력
문화 향유 역량	국어로 형성·계승되는 다양한 문화를 이해하고 그 아름다움과 가치를 내면화하여 수준 높은 문화를 향유·생산하는 능력
자기 성찰·계발 역량	삶의 가치와 의미를 끊임없이 반성하고 탐색하며 변화하는 사회에서 필요한 재능과 자질을 계발하고 관리하는 능력

체험 중심 연극을 통해 길러 줄 수 있는 국어 교과 역량은 우선 ‘문화 향유 역량’이다. 일상생활의 경험으로 연극을 만드는 과정과 친구들의 연극을 감상하는 과정에서 문화로서 ‘연극’을 이해하고 향유할 수 있다. 또한 학생들이 연극을 위한 ‘약속’을 설정하고 다 함께 지켜 나가고, 서로 충돌하고 합의하는 과정을 통해 ‘공동체·대인 관계 역량’을 향상시킬 수 있다. 그리고 자신의 삶을 연극으로 만드는 과정에서 자신의 삶과 친구의 삶을 반성하고 탐색하는 기회를 가지게 되고, 의견을 교환하며 극을 만들어 가는 과정에서 자기 성찰·계발 역량이 향상될 수 있다.

다 체험 중심 연극과 국어과 성취 기준

체험 중심 연극과 직접적인 연계를 가지고 있는 성취기준은 다음과 같다.

[6국05-04] 일상생활의 경험을 이야기나 극의 형식으로 표현한다.

이 성취기준은 이야기와 극 만들기 활동을 통해 이야기와 극의 기본적인 원리를 이해하는 한편, 이를 다른 교과 학습을 위한 도구로 활용하는 능력을 기르기 위해 설정하였다. 이야기와 극은 문학의 주요한 갈래로서 그 자체로 교수·학습의 주요한 내용이기도 하지만, 모든 교과에서 교수·학습 활동을 위한 도구로 활용될 수도 있다. 일상생활의 경험 중 즐겁거나 감동을 받았던 일, 슬프거나 속상했던 일, 부끄럽거나 후회스러웠던 일 등을 내용으로 삼아 이를 이야기나 극의 형식으로 표현하도록 한다.

위에 제시된 성취기준 이외에도 연극을 통해 얻을 수 있는 ‘자기표현력, 타인 공감, 협동심 함양’ 등을 위한 수업을 위해 다양한 성취기준을 연계시킬 수 있다.

[6국01-01]구어 의사소통의 특성을 바탕으로 하여 듣기·말하기 활동을 한다.

[6국01-07]상대가 처한 상황을 이해하고 공감하며 듣는 태도를 지닌다.

[6국04-01]언어는 생각을 표현하며 다른 사람과 관계를 맺는 수단임을 이해하고 국어 생활을 한다.

[6국05-05]작품에 대한 이해와 감상을 바탕으로 하여 다른 사람과 적극적으로 소통한다.

3

체험 중심 연극과 초등학교 5~6학년군 국어 교과서

가 연극 단원의 성격

- 2015 개정 교육과정의 기본 방향인 “인문·사회·과학 기술에 대한 기초 소양 교육을 강화한다.”를 반영하는 단원이다.
- 연극 단원은 국어과 성취기준 중 “일상생활의 경험을 이야기나 극의 형식으로 표현한다.”에 도달하기 위한 단원이다.
- 연극 단원은 5학년 2학기~6학년 2학기까지 총 3학기에 걸쳐 운영된다.

나 연극 단원의 구성 방향 및 운영의 유의점

- 연극 단원은 연극의 설계부터 연출까지를 학습자가 경험할 수 있도록 구성하며 이 과정이 특정 학년, 특정 학기에 분절적으로 제시되지 않도록 한다.
- 학년별, 학기별 연극 경험 제공의 공통점이 실현되면서도 성취기준과 연계하고 발달 단계에 따른 독서 경험의 차이가 구현되도록 한다.
- 연극 단원은 ‘준비-연습-실연’의 3단계 연극 지도 모형을 적용하였다.
- 학생의 자율권과 선택을 보장해 운영하도록 하되, 학생의 상황 및 환경에 따라 교사가 학급에서 적절한 연극 활동을 계획해 운영할 수 있다.



다 초등학교 5~6학년군 연극 단원 살펴보기(현장 검토본)

학년 학기	단원 학습 목표	차시 학습 목표	
		단계	주요 활동
5-2	여러 가지 마음을 다양한 방법으로 표현할 수 있다.	준비	1~2 연극이 무엇인지 알고 연극의 재미 느끼기
		연습	3~4 즉흥 표현하기
		실연	5~6 이야기의 한 장면 표현하기
6-1	우리 경험을 바탕으로 하여 극본을 쓸 수 있다.	준비	1~2 다양한 형식으로 표현된 작품 살펴보기
		연습	3~4 극본의 특성 이해하기
			5~7 일상적인 경험을 극본으로 표현하기
		실연	8~10 극본 낭독하기
6-2	극본을 읽고 연극을 할 수 있다.	준비	1~2 연극의 특성을 생각하며 감상하기
		연습	3~4 극본을 읽고 감상하기
			5~6 등장인물이 처한 상황에 알맞게 표현하기
			7~8 연극을 공연할 무대 준비하기
		실연	9~10 무대에서 연극 공연하기

교과서에 제시된 연극 단원 역시 하나의 교수학습 자료의 예로 접근하는 것이 필요하다. 체험 중심 연극과는 다르게 교과서에서는 극본을 낭독하거나 극본에 따라 공연을 하는 활동이 제시되고 있다. 그러나 교과서대로 수업을 진행할 경우, 극본에 대한 새로운 접근이 요구된다.

예를 들어 6학년 1학기에서처럼 극본의 특성(인물, 대사, 해설 등)에 중점을 두고 극본을 완성도 있게 작성하기보다는 자신들의 일상적인 경험을 연극으로 나타내는 데 집중하면서 극본은 모둠원들이 알아볼 수 있을 정도의 표식 수준으로 활용하는 것이 바람직하다.(체험 중심 연극 5~6차시 ‘활동지’ 참고)

6학년 2학기에서도 교과서에 제시된 극본을 그대로 활용하기보다는 역할, 배경, 주제 등에 변화를 주어 학습자들이 하고 싶은 이야기를 하도록 하는 것이 바람직하다. 경우에 따라서는 그들이 선호하는 다른 문학 작품을 가져와 사용해도 무방하지만 그럴 경우에도 자신의 언어로 이야기를 만들어 나가는 것이 중요하다.

교수·학습 자료 활용 안내

연극 단원에 대한 전체적인 참고가 될 수 있는 자료

체험 중심 연극은 국어과 성취기준 중 “일상생활의 경험을 이야기나 극의 형식으로 표현한다.”를 구현하기 위한 10차시 프로그램으로 구성하였다. 5학년 2학기~6학년 2학기에 걸친 3개의 연극 단원에서 어디에서든지 ‘체험 중심 연극’을 이용하여 지도할 수 있도록 구성하였다.

본 프로그램은 교과서 역시 “일상생활의 경험을 이야기나 극의 형식으로 표현한다.”를 구현하기 위한 하나의 참고 자료로 보고, 현장 교사들이 체험 중심 연극을 연극 단원 수업의 또 다른 참고 자료로 선택하여 수업할 수 있도록 구성하였다.

학생들의 삶에 초점을 맞춘 자료

‘체험 중심 연극’은 기존의 ‘극본 중심 연극’의 흐름을 지양하고 학생들의 삶에 초점을 맞춘 경험과 과정 중심의 연극 지도 방향을 모색하였다. 학생들의 삶이 학습의 중심이 됨으로써 학습자 중심이며 학습자의 흥미와 참여도를 높일 수 있다. 체험 중심 연극은 연극이라는 예술이 우리와 멀리 동떨어진 어려운 매체가 아닌 우리 일상 주변에 있음을 느끼게끔 구성되었다.

자율적으로 취사선택하여 활용될 수 있는 자료

체험 중심 연극은 국어 과목에서 학기당 자율적으로 활용할 수 있는 20차시의 시간 중에 활용될 수 있다. 체험 중심 연극에서 제시하는 각각의 차시와 활동은 교과서 연극 단원에 제시된 수업을 진행함에 있어서 선택적으로 사용될 수도 있다.

2019학년도 6학년 학생들은 5학년 2학기 연극 단원을 배우지 못하고 바로 극본을 마주치는 문제점이 있다. 이 역시 국어 과목의 자율 운영 시간 20시간을 활용해 본 프로그램의 1~4차시 ‘놀이로 연극 준비하기’를 사전 지도하는 방향으로 보완할 수 있다.

다른 교과와 학습 수단 및 학급 경영의 방안으로 사용될 수 있는 자료

프로그램에 수록된 활동들은 다른 교과와 학습 방법으로 활용될 수 있으며 교과 통합 지도 역시 가능하다. 본 프로그램 ‘놀이로 연극 준비하기’는 공동체·대인관계 역량 및 의사소통 역량을 기르는 데 적합한 활동으로 학기 초 아이들과의 유대감 형성과 긍정적인 학급 경영을 위해서 활용될 수 있다.



초등학교 5~6학년군 체험 중심 교수·학습 자료는 다음과 같이 구성된다.

주요 요소	기능	주요 내용
수업 설계	<ul style="list-style-type: none"> 2015 개정 교육과정과 체험 중심 연극과 관련된 단원을 밝힘. 	<ul style="list-style-type: none"> 대상학년, 교과 역량, 성취기준, 2015 개정 국어 교과서 관련 단원
	<ul style="list-style-type: none"> 해당 수업이 체험 중심 연극의 어떠한 핵심 질문을 담고 있는지를 제시함. 지도 시 지도상 유의해야 할 점을 안내함. 	<ul style="list-style-type: none"> 핵심 질문, 핵심 지식·기능, 수업 의도, 지도상의 유의점
	<ul style="list-style-type: none"> 전체 교수·학습의 흐름을 제시함. 	<ul style="list-style-type: none"> 교수·학습 활동 흐름 (학습 단계, 교수·학습 활동)
	<ul style="list-style-type: none"> 학습 단계에 맞추어 성취수준의 예를 제시함. 	<ul style="list-style-type: none"> 학습 단계별 성취수준(예)
단계별 교수·학습 활동	<ul style="list-style-type: none"> 각 단계(연극 놀이, 즉흥 표현하기, 일상 경험의 경험으로 즉흥극 만들기, 공연 만들기, 공연 및 감상하기)별 수업의 개요. 교수·학습 활동을 활동 순서별로 안내하고, 참고할 만한 사진 자료를 제시함. 활동 Tip, 추가 활동, 참고 자료 등을 제시함. 	<ul style="list-style-type: none"> 이렇게 수업해요, 활동명, 활동 Tip, 참고 자료

Ⅱ 체험 중심 연극 교수·학습 자료

대상 학년	초등학교 5~6학년
교과 역량	<input type="checkbox"/> 비판적·창의적 사고 역량 <input type="checkbox"/> 자료·정보 활용 역량 <input checked="" type="checkbox"/> 의사소통 역량 <input checked="" type="checkbox"/> 공동체·대인 관계 역량 <input checked="" type="checkbox"/> 문화 향유 역량 <input checked="" type="checkbox"/> 자기 성찰·계발 역량
국어과 성취기준	[6국05-04] 일상생활의 경험을 이야기나 극의 형식으로 표현한다. [6국01-01] 구어 의사소통의 특성을 바탕으로 하여 듣기·말하기 활동을 한다. [6국01-07] 상대가 처한 상황을 이해하고 공감하며 듣는 태도를 지닌다. [6국04-01] 언어는 생각을 표현하며 다른 사람과 관계를 맺는 수단임을 이해하고 국어 생활을 한다. [6국05-05] 작품에 대한 이해와 감상을 바탕으로 하여 다른 사람과 적극적으로 소통한다.
2015 개정 국어 교과서 관련 단위	5-2 함께 연극을 즐겨요 6-1 함께 연극을 즐겨요 6-2 함께 연극을 즐겨요

핵심 질문	<ul style="list-style-type: none"> 일상생활의 경험으로 어떻게 연극을 만들 수 있을까? 연극이 지닌 극의 형식으로 장면을 나타내면 의미가 어떻게 전달될까?
핵심 지식·기능	자신의 일상적인 경험을 바탕으로 의사소통하여 주제를 선정하고 이를 극의 형식을 이용하여 연극으로 만들고 발표한다.
수업 의도	<ul style="list-style-type: none"> 연극은 인문학적 소양을 기르는 데 적합한 활동이다. 연극은 인간의 삶을 주제로 고대부터 만들어져 왔다. 기존에는 유명 작가의 극을 재현하는 것이었다면 최근에는 참여자들의 이야기가 연극의 주제가 된다. 따라서 이 수업에서는 학생들의 삶이 연극이라는 예술 형식으로 구현될 수 있음을 체험해 보는 데 의의가 있다. 이 수업은 학생들과 부담 없이 할 수 있는 놀이에서 출발한다. 허용적인 분위기와 자발적 참여가 특징인 연극 놀이에서 시작하여 즉흥 표현까지 이어진다. 그에 따라 즐겁고 부담 없는 분위기 속에서 자신의 생각을 말하고 표현하는 능력이 함양된다. 수업의 후반부에서 학생들은 자신의 경험을 주제로 연극을 만들게 된다. 이는 국어과 성취기준인 “[6국05-04] 일상생활의 경험을 이야기나 극의 형식으로 표현한다.”가 구현되는 단계이다. 연극을 만들어 갈 때 앞에서 하였던 연극 놀이들이 기반이 되어서 연극을 만드는 것이 어렵지 않고 모든 학생들이 할 수 있음을 느끼게 한다. 학생들의 일상생활이 학습의 주제가 된다는 것은 학생들이 수업의 주제가 된다는 것이고, 이는 곧 학습자 중심의 창의적인 수업이 될 것이다.



지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> 수업의 주체는 학생이지만 학생들이 일상생활의 경험을 연극으로 만드는 구성 과정에 교사가 적극적으로 개입해야 한다. 장면들이 하나의 주제로 일관되는지, 전달하고 싶은 의미를 효과적으로 나타내는지, 그러기 위하여 불필요한 대사나 움직임이 없는지 등을 살피지 않으면 자칫 겪었던 일을 그대로 복사하거나 의미 없는 사건과 행위들을 뒤섞어 놓는 우스꽝스러운 장면을 나열하는 방향으로 연극이 흐르기 쉽다. 수업에서 중요한 점은 전달하고 싶은 의미를 극의 형식으로 극대화시키는 점에 있다. 따라서 교사가 소품, 의상, 음향에 집중하여 의미 전달에 소홀해지지 않도록 해야 한다.
-------------	--

교수·학습 활동 흐름

흐름	놀이로 연극 준비하기			경험으로 연극 만들기			공연 및 감상하기	
차시	1	2	3-4	5-6	7	8	9	10
단계	연극 놀이1	연극 놀이2	즉흥 표현하기	일상생활의 경험으로 즉흥극 만들기	공연 만들기1	공연 만들기2	공연 및 감상하기	
교과서 연계 단위	5-2	5-2	5-2, 6-1	6-1	6-2	6-2	6-2	

학습 단계	교수·학습 활동
연극 놀이1 (40분)	<ul style="list-style-type: none"> [활동1] 친구들과의 상호 작용을 통해 연극 놀이에 익숙해지는 마음을 열어 주는 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 공간 탐색, 인사하기, 빈 의자를 지켜라! [활동2] 연극 수업을 하면서 지켜야 할 ‘연극적 약속’을 위한 감정과 동작 전달 놀이 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 박수를 전달하라!, 동작을 전달하라!, 대장을 찾아라! • 추가활동 <ul style="list-style-type: none"> - 그림을 전달하라!, 거울 놀이, 나는야 조각가!
연극 놀이2 (40분)	<ul style="list-style-type: none"> [활동1] 가상의 상황과 역할을 체험해 보기 위한 연극 놀이 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 워크 능력자를 찾아라! [활동2] 가상의 상황과 역할을 체험해 보기 위한 연극 놀이 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 오지 탐험대 • 추가활동 <ul style="list-style-type: none"> - 선장 놀이, 비행기와 관제탑

즉흥 표현하기 (80분)	<ul style="list-style-type: none"> • [활동1] 상상으로 물건을 변형하여 즉흥적으로 표현하기 위한 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 마법의 지팡이 • [활동2] 상상으로 떠올린 장소에서의 역할과 상황을 즉흥적으로 표현하기 위한 활동 <ul style="list-style-type: none"> - ~에 가자! • [활동3] 즉흥적으로 상황에 맞게 장면을 만들어 가는 활동으로 공연 만들기의 사전 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 상황 이어가기 열음, 땡(타블로 쌓기) • 추가활동 <ul style="list-style-type: none"> - 그만 일어나시죠?, 상황 이어가기
일상생활의 경험으로 즉흥극 만들기 (80분)	<p>자신의 일상생활 경험을 바탕으로 단계적으로 즉흥극을 만들어 가는 활동</p> <ul style="list-style-type: none"> • [활동1] 주제에 대한 경험 떠올리기 • [활동2] 경험을 3개의 장면으로 나타내기 • [활동3] 주요 장면 즉흥 표현하기
공연 만들기1 (40분)	<p>즉흥 장면으로 만든 장면들을 관객과 소통하기 위해 좀 더 의미가 분명하게 구체화하는 활동</p> <ul style="list-style-type: none"> • [활동1] 장면 구체화하기 • [활동2] 무대 예절 지키며 연습하기
공연 만들기2 (40분)	<p>연극 만들기의 마지막 단계로 공연을 위한 홍보와 실제 공연장에서의 리허설을 위한 활동</p> <ul style="list-style-type: none"> • [활동1] 10분 포스터 만들기 • [활동2] 리허설하기
공연 및 감상하기 (80분)	<p>효과를 살려 준비한 작품을 공연하고 장점을 찾아 감상하는 체험을 위한 활동</p> <ul style="list-style-type: none"> • [활동1] 공연하기 • [활동2] 작품에 대한 감상 나누기



학습 단계별 성취수준(예)

학습 단계	성취수준	예시
놀이로 연극 준비하기	상	연극적 약속을 지키면서 자신의 생각과 느낌을 다채롭게 표현하며, 친구들의 생각과 느낌을 공감하면서 의사소통함.
	중	연극적 약속을 지키면서 자신의 생각과 느낌을 표현하며, 친구들의 생각과 느낌을 공감함.
	하	연극 놀이 활동에 즐겁게 참여하며, 상황에 어울리는 역할을 수행함.
경험으로 연극 만들기	상	일상생활의 경험을 주제로 다양한 극적 형식을 이용하여 전달하고자 하는 의미를 담은 연극을 만들.
	중	일상생활의 경험을 주제로 극적 형식을 이용하여 전달하고자 하는 의미를 담은 연극을 만들.
	하	일상생활의 경험을 주제로 장면을 만들고 이를 연극 작품으로 만들.
공연 및 감상하기	상	준비한 연극을 즐겁게 공연하고, 다른 공연에 대한 의미를 탐색하며 나아가 자신의 삶에 반영함.
	중	준비한 연극을 즐겁게 공연하고, 다른 공연에 대한 의미를 탐색하며 이야기함.
	하	준비한 연극을 즐겁게 공연하고, 연극 공연 및 감상에 대한 소감을 말함.

- 생활기록부에는 각 단계별 학생의 성취수준을 종합하여 전체 문장을 구성할 수 있다.

- 놀이로 연극 준비하기(중), 경험으로 연극 만들기(상), 공연 및 감상하기(상)인 학생의 성취수준 예시

연극적 약속을 지키면서 자신의 생각과 느낌 표현하며, 친구들의 생각과 느낌을 공감할 수 있습니다. 일상생활의 경험을 주제로 다양한 극적 형식을 이용하여 전달하고자 하는 의미를 담은 연극을 만들 수 있습니다. 준비한 연극을 즐겁게 공연하고, 다른 공연에 대한 의미를 탐색하고, 이를 자신의 삶에 반영할 수 있습니다.

이렇게 수업해요

차시	1/10	차시명	연극 놀이1	프로그램 단계	놀이로 연극 준비하기
수업 목표	연극의 기본이 되는 약속과 전달을 익히며 연극의 즐거움을 느낀다.				
수업 의도	연극 놀이를 통해서 연극의 기본이 되는 약속을 익히도록 합니다. 마음을 여는 연극 놀이를 통해 허용적인 분위기를 조성하고, 감정과 동작을 주고받으며 연극의 즐거움을 느끼는 데 중점을 둡니다.				
교수·학습 활동	<ul style="list-style-type: none"> • [활동1] 마음 열기 <ul style="list-style-type: none"> - 공간 탐색, 인사하기, 빈 의자를 지켜라! • [활동2] ‘연극적 약속’을 위한 놀이 <ul style="list-style-type: none"> - 박수를 전달하라!, 동작을 전달하라!, 대장을 찾아라! • [활동2] ‘연극적 약속’을 위한 놀이 • [추가활동] - 그림을 전달하라!, 거울 놀이, 나는야 조각가! 				
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> • 교사가 놀이에 같이 참여하고 처음에 시범을 보이도록 합니다. • 질서 정연하게 움직이는 활동들이 아닙니다. • 활동이 중지될 정도의 문제가 아니라면 소란은 용인하고 진행하여야 학생들의 자유로운 표현이 나올 수 있습니다. 				

활동 1: 마음 열기

공간탐색: 공간을 탐색하면서 약속을 익히고, 활동 분위기에 마음을 여는 활동

- ① 공간에 학생들이 자유롭게 흩어져 선다.
- ② 교사의 리듬스틱 소리에 맞춰 걷는다.
- ③ 리듬스틱을 빠르게 2번 치면 멈춘다.
- ④ 학생들은 멈춘 자리를 기억한다.(주변 사물과 사람들을 관련해서 기억한다.)
- ⑤ 교사는 리듬스틱의 빠르기를 다양하게 바꾸면서 진행한다.
- ⑥ 학생들이 익숙해지면 규칙을 추가한다.
(예시: “제자리!”라고 교사가 말하면, ④에서 멈추었던 자리로 돌아가기)





활동 Tip

- 규칙을 지키지 않는 학생에게는 놀이의 약속을 지켜야 놀이가 계속 진행될 수 있다는 것을 상기시킨다.
- 놀이에 익숙해지면 학생들에게 리듬스틱의 속도 조절을 맡긴다.
- 학생들이 한 방향으로만 움직이지 않도록 지도한다.
- 걸을 때는 혼자 자유롭게 다니며 다른 사람과 부딪치지 않게 걷는다.



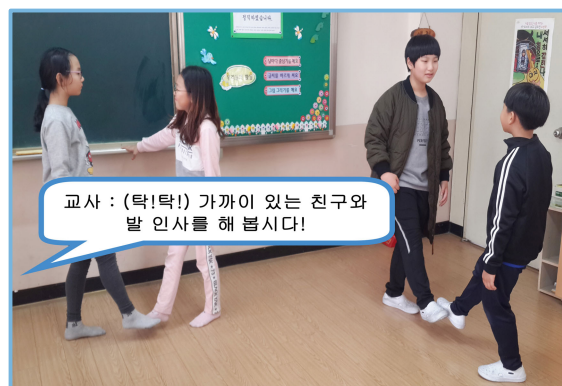
인사하기: 학생들 간의 유대감을 키우는 활동

- ① 공간에 학생들이 자유롭게 흩어져 선다.
- ② 교사가 리듬스틱을 1번 치면 공간을 걷기 시작하며, 마주치는 사람과 약속된 인사 방법으로 인사한다. (예시: 윙크, 하이파이브, 발 부딪히기, 무릎 대기, 팔꿈치 대기 등)
- ③ 교사가 리듬스틱을 2번 치면 걷기를 멈춘다.
- ④ 인사 방법을 바꾸어서 새롭게 걷는다.



활동 Tip

- 걸을 때는 혼자 자유롭게 다니며 다른 사람과 부딪치지 않게 걷는다.
- 친한 친구끼리만 인사할 경우, 걸음을 멈춘 후 가까이 있는 친구와 인사하는 방법으로 규칙을 바꿀 수 있다.
- 학생들에게 독창적인 인사 방법을 만들도록 권유할 수 있다.



빈 의자를 지켜라!: 서로 의사소통하며 약속을 정해서 협동심을 기르는 활동

- ❶ 자신의 의자를 공간 아무 곳에나 놓고 앉는다. 단, 의자 사이마다 사람이 지나다닐 수 있어야 한다.
- ❷ 학생이 모두 앉으면 1개의 빈 의자를 추가로 놓는다.
- ❸ 교사는 빈 의자에 앉으려고 하고, 학생들은 교사가 빈 의자에 앉지 못하도록 계속(뛰지 않고 걸으며) 이동하면서 빈자리를 채운다. 단, 교사를 잡아당기거나 진로를 방해하면 안 된다.
- ❹ 교사가 비어 있는 어떤 의자에라도 앉으면 놀이는 끝난다.
- ❺ 새롭게 놀이가 시작되기 전에, 학생들끼리 의자 배치와 전략을 의논한다.



활동 Tip

- 이 놀이의 초점은 학생들이 ‘협동’하는 경험을 갖는 데 있다. 학생들이 협동하여 술래에게 빈 의자를 뺏기지 않기 위한 전략을 의논하며 놀이를 즐길 수 있게 안내해야 한다.
- 교사는 학생들이 협동할 수 있도록 시간을 정해 놓고 일부러 쳐 주는 것도 좋다.
(예시: “선생님이 60초 동안 앉지 못하도록 하면 여러분이 이깁니다.”)
- 놀이 중에는 의자를 옮기지 않는다.





활동 2: 감정과 동작을 주고받기

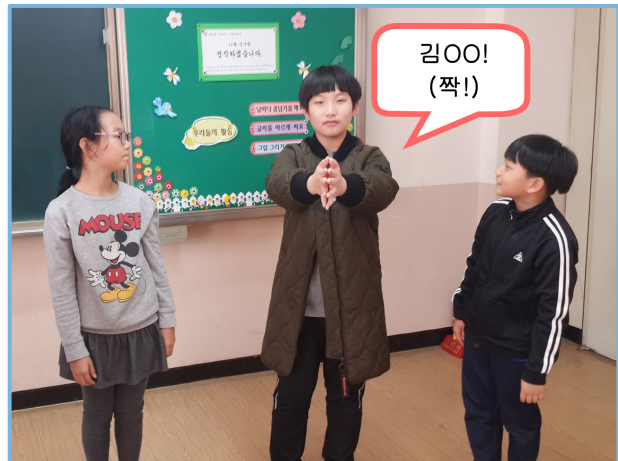
박수를 전달하라!: 연극의 기본인 전달과 수용을 체험하는 활동

- ❶ 교사를 포함하여 원형으로 선다.
- ❷ 연습 단계
 - 교사는 오른쪽 학생을 향해 박수를 치고, 박수를 받은 학생은 오른쪽으로 박수를 쳐서 1바퀴를 전달한다.
 - 교사는 왼쪽 학생에게 박수를 치고 역시 1바퀴를 전달한다.
- ❸ 1단계 규칙: 오른쪽과 왼쪽 중, 원하는 방향으로 박수를 친다.
- ❹ 2단계 규칙: 어떤 방향으로든 박수를 두 번 치면, 그 방향의 한 사람을 건너 다음 사람이 박수를 받도록 한다.
- ❺ 3단계 규칙: 친구 이름을 외치며 손을 위아래로 크게 벌려서 박수를 친다. 이름이 불린 사람이 박수를 받아서 전달한다.



활동 Tip

- 박수 박자를 놓친 학생은 자리에 앉거나 원형에서 한 발 뒤로 빠지도록 한다.
- 특정 학생들끼리 전달이 반복되는 경우에는 교사가 “이름이 불리지 않은 친구들에게 박수를 전달해 봅시다.”라고 조언한다.
- 5~8명이 남을 때까지 박수 전달을 하고 다시 새로 시작한다.
- 동작이 익숙해지면 동작과 표정을 전달하면서 감정을 실어 보게 한다.



동작을 전달하라!: 연극의 기본인 전달과 수용을 체험하는 활동



- 1 교사를 포함하여 원형으로 선다.
- 2 교사는 시범으로 특정 동작을 1~2회 반복해서 보여준다.
- 3 옆의 학생(1번 학생)은 그 동작을 그대로 모방하여 따라 한다.
- 4 다음 학생(2번 학생)은 교사의 동작을 모방하는 것이 아닌, 1번 학생의 동작을 모방한다.
- 5 전달이 한 바퀴 돌아서 교사에게 오면, 1번 학생부터 새로운 동작으로 시작한다.

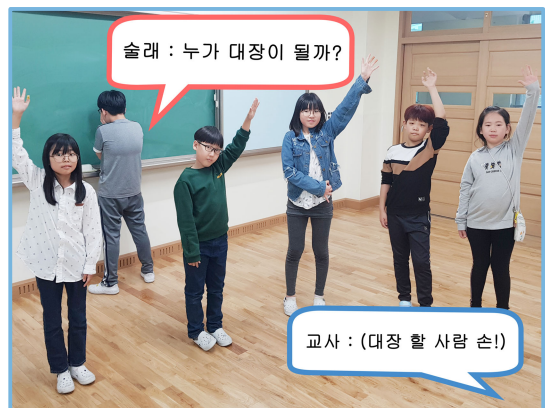
활동 Tip

- 진행되면서 동작이 시작 동작과 달라지는데, 달라진 모습으로 이어간다. 바로 앞사람의 행동을 그대로 따라 하는 것이 중요하다.
- 어떤 동작을 보일지 고민하는 학생에게는 다른 학생들의 의견을 받아 제시해 줄 수 있다.



대장을 찾아라!: 놀이를 통해 관찰력과 표현력을 기르는 활동

- 1 원형으로 선 후, 술래 1명을 정한다.
- 2 술래는 공간 구석으로 가서 벽을 보고, 술래 모르게 대장 1명을 정한다.
- 3 대장은 반복된 동작을 보이고, 나머지 사람들은 모두 대장의 행동을 따라 한다.
- 4 술래는 원의 중심에 들어와서 동작을 시작하는 대장을 찾는다.
- 5 대장은 모두가 술래에게 들리지 않게 동작을 계속 바꾼다.
- 6 술래는 대장으로 의심되는 학생을 찾으면 “잠깐!”이라고 외쳐서 정지시킨 후, “너 대장이지?”라고 지목한다.
- 7 맞으면 놀이는 종료되고, 틀리면 3번까지 지목 기회를 부여한다.





활동 Tip

- 교사는 놀이 중간에 계속 도움말을 주는 것이 좋다. “대장은 술래가 보고 있지 않을 때, 동작을 바꿔 주세요”, “술래는 이제 대장을 지목해주세요.”, “대장의 동작을 정확하게 따라합니다.”와 같은 말을 통해 놀이가 원활히 진행되도록 한다.

추가 활동 1: 그림을 전달하라! (박수를 전달하라! 연계 활동)

주고받기, 모방, 관찰력을 높이는 활동

- 원형으로 선다.
- 처음 시작하는 사람이 모두를 향해서 손가락으로 간단한 그림 하나를 3~4회 반복적으로 그려서 보여 준다.(동그라미, 세모, 네모, 십자 모양 등)
- 다음 사람을 향해 방향을 바꾼 후 자신의 그림을 반복적으로 보여 주고, 다음 사람은 앞사람의 손가락 움직임을 그대로 따라 그리면서 받아들인다.



- 앞사람은 다음 사람이 이해했다고 생각되면 그만 그리고 중립 자세로 돌아온다.
- 그림을 받은 사람은 자신이 이해한 대로 앞사람의 그림을 그려 보다가 모두를 향해서 자신의 그림을 보여 준다.
- 이런 방식으로 자신의 그림을 넘겨 주고, 받은 사람은 넘겨받은 그림을 그려 보다가 자신의 그림을 다음 사람에게 넘겨 주며 활동한다.



활동 Tip

- 다음 사람이 이해한다고 생각될 때까지 반복해서 그리며 알려 준다.
- 다음 사람이 앞사람의 그림을 받을 때 자신이 예상한 모양대로 앞질러 따라 그리다가 해매는 경우가 있다. 그런 경우에는 앞사람의 그림을 따라서 그려야 정확히 받아들 수 있음을 알려 준다.



추가 활동 2: 거울 놀이 (대장을 찾아라! 연계 활동)

모방을 하면서 신체 표현에 대한 부담감을 낮추는 활동

- ❶ 돌씩 짝을 지은 후, 가위, 바위, 보를 한다. 진 사람은 이긴 사람의 행동을 그대로 따라하는 거울이 된다.
- ❷ 이긴 사람의 행동을 바꿀 때마다 거울처럼 똑같이 따라한다.
- ❸ 일정 시간이 지나면 역할을 바꾸어 진행한다.



활동 Tip

- 어떤 동작을 할지 모르는 학생은 걷기, 제자리 뛰기, 손 흔들기와 같이 간단한 동작부터 시작하도록 안내한다.
- ‘자신감 넘치는 거울’, ‘소심한 거울’과 같이 성격을 반영하는 거울로 변형할 수도 있다.



추가 활동 2: 나는야 조각가! (3~4차시 즉흥 표현 활동과 연계)

자신의 생각과 감정을 투영하고, 이를 공감하는 활동

- ❶ 두 명씩 짝을 지어 마주 보고 가위, 바위, 보를 한다. 이긴 사람이 조각가, 진 사람이 조각 재료가 된다.
- ❷ 조각가는 말을 하지 않고 조각 재료를 다루어 조각품을 만든다. 조각 재료는 조각가의 의도에 따르며 조각가가 만든 형태를 유지한다.
- ❸ 작품이 완성되면 조각가는 조각품의 옆에 선다. 모든 학생들의 활동이 끝나면 교사는 각 작품의 조각가에게 조각품의 제목을 묻는다.
- ❹ 조각품은 조각가의 제목 설명을 듣고 제목에 알맞은 움직임을 보여 준다.
- ❺ 모든 조각품의 활동이 끝나면 역할을 바꾼다.



활동 Tip

- 모든 조각품을 세워 두고 다른 조각가들이 접착식 메모지를 사용하여 각각의 조각품에 제목을 붙여 보는 활동을 할 수도 있다.
- 점차 조각 재료가 되는 인원을 늘려 조각품을 만들고 조각가의 제목에 알맞게 움직임을 하는 활동으로 발전시킬 수 있다.
- 원하지 않는 신체 접촉을 삼가고 (동성끼리 하는 동작 등) 상대방을 비난하는 동작 등을 만들지 않도록 주의한다.

이렇게 수업해요

차시	2/10	차시명	연극 놀이2	프로그램 단계	놀이로 연극 준비하기
수업 목표	가상의 상황과 역할이 설정된 연극 놀이를 통해 연극에 대한 친밀감과 즐거움을 느낀다.				
수업 의도	약속된 가상의 상황이 주어지는 연극 놀이입니다. 설정된 상황 속 문제를 해결하거나 새로운 상황을 만들어가는 과정에서 주어진 역할을 충실히 수행하면서 자연스럽게 자신을 표현하는 방법을 익히고 친구와 함께 활동하며 협동의 중요성을 깨닫게 하는 데에 그 목적이 있습니다.				
교수·학습 활동	<ul style="list-style-type: none"> • [활동1] 윙크 능력자를 찾아라! • [활동2] 오지 탐험대 • [추가활동] - 선장 놀이, 비행기와 관제탑 				
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> • 교사는 진행자로서, 놀이 도중 문제 상황이 발생하였을 경우, 규칙에 따라 상황을 판단 및 정리하는 역할을 수행합니다. • 다른 학생에게 피해가 되지 않는 한 다양하고 자유로운 상상을 할 수 있도록 독려합니다. 				

활동 1: 윙크 능력자를 찾아라!

제한된 공간에서 주어진 역할을 수행하면서 친구들을 자세히 관찰하며, 가상의 상황에 몰입하여 자연스럽게 자신을 표현하는 방법을 익히는 활동

- ① 원형으로 선 후, 모두 눈을 감는다.
- ② 교사는 원을 돌면서 한 학생의 어깨를 건드린다. 이 학생은 윙크 능력자가 된다.
- ③ 윙크 능력자가 선정되면 교사가 시작 신호를 준다. 학생들은 눈을 뜨고, 천천히 교실 안을 걸으면서 서로의 눈을 바라보며 지나간다.
- ④ 윙크 능력자는 자신이 원할 때만, 마주친 학생에게 윙크하고, 윙크를 받은 학생은 다섯 걸음을 이동한 후 유언을 외치며 바닥에 쓰러진다.
- ⑤ 교사는 저승사자가 되어 쓰러진 학생을 활동 공간 바깥으로 나가도록 한다.
- ⑥ 학생들은 주변 사람들의 모습을 관찰하고, 여러 사람과 시선을 교류하면서 누가 윙크 능력자인지 생각해 본다.
- ⑦ 윙크 능력자를 알았을 경우, “잠깐!”을 외치며, 다른 사람들은 모두 정지한다.





- ⑧ 교사에게 다가가서 조용히 윙크 능력자의 이름을 말한다. 맞으면 놀이는 끝나고, 못 맞으면 틀린 학생은 놀이에서 제외된다.



활동 Tip

- 윙크를 받고 5걸음 이후에 쓰러져야 윙크 능력자가 쉽게 발각되지 않는다.
- 쓰러질 때, 유언으로(당황, 놀라움, 충격 등) 자신의 순간적인 기분을 말하게 할 수 있다.
- 반드시 서로 눈과 눈이 마주쳤을 때 윙크를 해야 헛갈리지 않는다. 서로가 눈을 마주치고 윙크를 정확히 하도록 강조하여야 윙크 여부로 오해하는 소지를 줄일 수 있다.
- 눈을 감고 돌아다니거나 시선을 아래로 향한 채 계속 걷는 학생들이 있다. 최대한 자연스러운 상태로 놀이에 참여할 수 있도록 지도한다.
- 좁은 공간에 인원이 많으면 너무 쉽게 능력자를 찾게 된다. 학급을 절반으로 나누어서 절반이 참여하고, 나머지 절반의 학생들이 윙크 능력자를 찾는 것에 집중하도록 할 수 있다.



활동 1: 오지 탐험대

주어진 역할을 수행하며 가상의 상황을 친구들과 공유하고
상황에 알맞은 행동을 함께 수행하면서 자세한 표현 및 협동의 즐거움을 느끼는 활동



- ❶ 5~6명으로 모둠을 구성하고, 각 모둠에서는 모둠을 이끌며 탐험할 탐험대장을 정한다.
- ❷ 절반의 모둠은 복도에서 대기한다. 이때, 탐험대장을 제외한 나머지 모둠원은 안대를 착용한다.
- ❸ 남은 절반의 학생들은 교실에 있는 사물(책상, 의자 등)을 활용하여 교실에 다양한 장애물을 배치한다. 그렇게 탐험 코스가

가 만들어지면 탐험하는 모둠에 방해되지 않도록 교실의 한쪽 구석에서 대기한다.

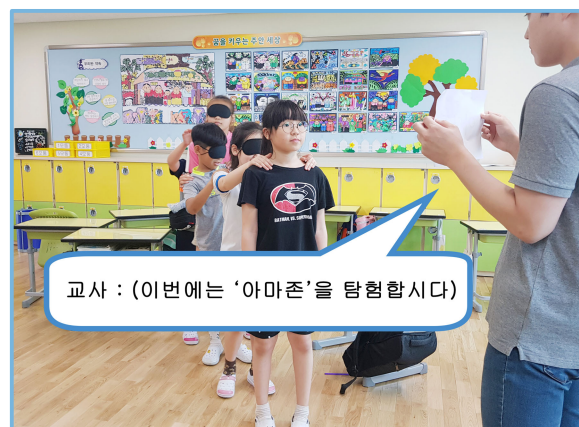
- ❹ 준비가 완료되면, 복도의 모둠원은 서로의 어깨에 손을 올린 후 교실 안으로 들어온다. 이때, 탐험대장은 줄의 맨 앞에 선다. 안대를 쓴 탐험대원들이 무사히 탐험을 완료할 수 있도록 눈앞에 펼쳐진 상황을 구체적으로 자세히 설명하며 탐험을 진행한다.
- ❺ 탐험대원들은 눈이 보이지 않는 상태에서 탐험대장의 말과 움직임에 집중하여 탐험을 진행한다.
- ❻ 탐험대장이 생각하는 탐험 코스가 끝나거나 일정 시간이 지나면 멈춘 후, 탐험대장은 줄의 맨 뒤로 가서 안대를 쓰고 2번째 학생이 새로운 탐험대장이 된다.
- ❼ 탐험대장이 바뀌면 교실에서 대기 중인 학생들은 탐험 코스를 조금 변경할 수 있다.
- ❽ 모둠원들이 탐험대장을 한 번씩 경험한 후에는, 처음 탐험 코스를 만들었던 학생들은 복도로 가서 탐험대 준비를 하고, 탐험대를 경험한 학생들이 탐험 코스를 만들어서 반복한다.





활동 Tip

- 탐험대장은 단순히 장애물의 위치나 크기 등을 설명하지 않고 다양한 상황을 상상하여 대원들에게 설명한다.
- 탐험대장은 자신이 직접 행동을 하면서 대원들에게 행동을 구체적으로 설명한다.
- 학생들이 다양한 상황을 상상하는 것을 어려워할 경우, 교사가 ‘아마존’, ‘무인도’ 등 특정 장소를 제시하여 탐험대장이 상상하는 것에 도움을 줄 수 있다.
- 학생들이 직접 장소와 어울리는 효과음을 내거나, 교사가 배경 음악을 틀어 주면 학생들의 상상력은 더욱 풍부해진다.



추가 활동 1: 비행기와 관제탑 (오지탐험대 연계 활동)

간단한 물건으로 상상의 장소를 만들고,
모둠원끼리 의사소통과 협동을 하며 감각을 높이는 활동



- ❶ 4인 1개 조로 모둠을 구성하고, 한 명은 관제탑, 다른 세 명은 안대를 쓰고 비행기 역할을 맡는다.
- ❷ 상대 모둠이 일정한 공간에 장애물을 놓는다. 장애물의 개수는 모든 모둠에게 동일하게 적용한다. 장애물을 설치하는 동안 비행기는 안대를 쓰고 있으며 관제탑만이 장애물의 위치를 확인할 수 있다.
- ❸ 출발선 앞에 비행기가 서고, 관제탑의 지시에 따라 장애물을 피하여 목적지까지 무사히 도착한다. 관제탑은 오직 말로만 지시하며 비행기를 건드릴 수 없다.
- ❹ 장애물을 건드리거나 정해진 공간을 벗어나면 탈락된다.
- ❺ 한 모둠의 비행이 끝나면 모둠별 역할을 바꾸어 진행한다. 가장 많은 비행기가 목적지에 도착한 모둠이 승리한다.

활동 Tip

- 모둠별 인원수는 학급 인원수에 따라 다양하게 구성할 수 있다.
- 학생들의 수준에 따라 장애물의 난이도를 조절할 수 있다. 처음에는 책 등을 이용하여 평면적으로 장애물을 설치한다면, 이후에는 의자와 책상 등의 크고 입체적인 장애물을 설치하여 놀이를 수행할 수 있다.



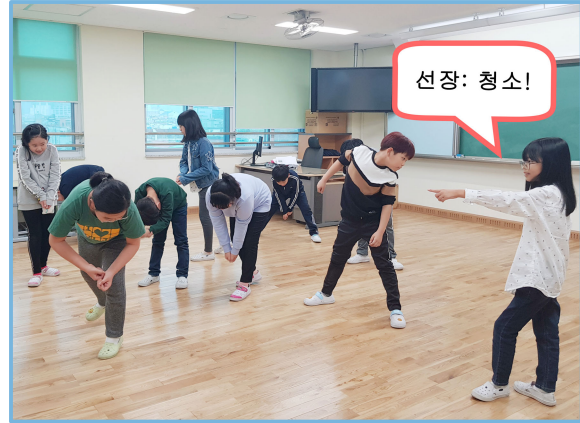
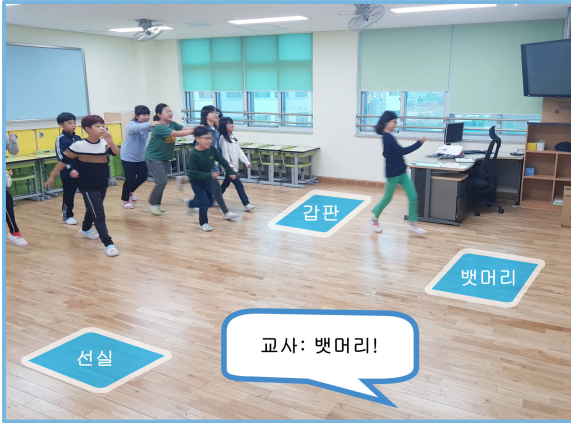
추가 활동 2: 선장 놀이

가상의 상황을 상상으로 구현하고 그 안에서 역할을 맡아 표현하는 활동

- ❶ 교실을 하나의 '배'로 설정하고, 교실의 앞, 뒤, 왼쪽, 오른쪽 공간을 '뱃머리, 후미, 갑판, 선실'로 정한다.
- ❷ 처음 진행자(선장)는 교사가 되며, 나머지 학생들은 선원이 된다.
- ❸ 선장이 '뱃머리, 후미, 갑판, 선실' 중 한 공간을 외치면 선원들은 그곳으로 빠르게 이동한다.
- ❹ 선장이 다음과 같은 구호를 외치면 다음 행동 약속에 따라 행동을 취한다.
 - (1) 폭탄: 제자리에 신속히 엎드린다.
 - (2) 식사: 제자리에서 식사를 하는 행동을 취한다.
 - (3) 청소: 열심히 배 위를 닦는 행동을 취한다.
 - (4) 파도: 파도에 휩쓸려 이리저리 움직이며 어지러워하는 듯한 행동을 취하거나 무언가를 잡고 있는 행동을 취한다.
 - (5) 선장: 선장을 향해 약속된 구호(예: 선!장!, 충!성! 등)를 외치며 경례한다.



- ⑤ ‘선장’ 구호를 외쳤을 경우 선장은 선원들 중 한 명을 새로운 선장으로 임명하며, 새로운 선장이 임명되면 다시 놀이를 진행한다.



활동 Tip

- 구호를 외치는 간격이 너무 좁거나 넓을 경우 참여하는 학생들이 힘들어할 수 있다. 적절히 속도를 조절해 주는 것이 중요하다.
- 교사의 적극적인 참여(특히 선원으로 참여)가 학생들에게 큰 동기 부여가 될 수 있다.
- 다음 선장을 지정하는 기준은 미리 약속하는 것이 좋다.
(가장 경례를 빨리 한 학생 등)

이렇게 수업해요

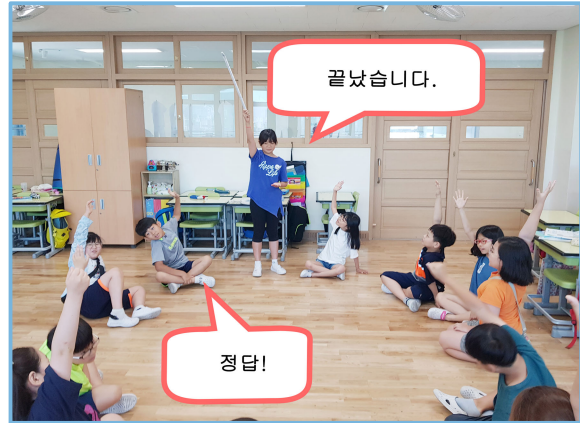
차시	3~4/10	차시명	즉흥으로 표현하기	프로그램 단계	놀이로 연극 준비하기
수업 목표	다양한 물건, 공간, 상황에 대해 즉흥적으로 표현하면서 연극과 친해진다.				
수업 의도	<p>지난 차시의 연극 놀이를 보다 연극적으로 발전시킨 즉흥극 놀이입니다. 눈에 보이고 직접 활용할 수 있는 물건을 상상력을 통해 변형시키는 놀이를 통해 다양한 생각과 느낌을 나눌 수 있습니다. 또한 눈에 보이지 않는 장소에 대한 자신의 생각과 느낌을 표현함으로써 ‘만약 ~ 라면’이라는 개념을 체험할 수 있도록 합니다. 이러한 활동들은 앞으로 ‘자신의 일상 경험으로 연극 만들기’를 하는 데 기초가 되는 활동으로 다른 사람들과 상호 작용하는 것에 중점을 둡니다.</p> <p>특히 [활동3] ‘상황 이어가기 열음, 땡’은 연극에서 필수적인, 상호 작용 하는 방법을 길러 줄 수 있습니다. 상대방의 반응을 ‘수용’하고 장면에서 비어 있는 역할이나 내용을 ‘채워 주기’하는 연습을 할 수 있는 활동입니다.</p>				
교수·학습 활동	<ul style="list-style-type: none"> • [활동1] 마법의 지팡이 • [활동2] ~에 가자! • [활동3] 상황 이어가기 열음, 땡(타블로 쌓기) • [추가활동] - 그만 일어나시죠?, 상황이어가기 				
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> • 잘한 표현과 그렇지 못한 표현을 구별 짓지 말아야 하며, 표현하는 행동 자체에 대해 서로가 인정할 수 있게 지도해야 합니다. • 상대방의 반응을 무시하거나 희화화하는 것을 예방하기 위해 연극 장면에서의 ‘수용’과 ‘채워 주기’가 중요함을 강조해야 합니다. 				

활동 1: 마법의 지팡이

사물을 변형하여 상상하는 활동으로 상상력과 즉흥 표현력을 신장하는 활동

- ① 원형으로 앉고, 교사는 지팡이(막대기)를 준비한다.
- ② 상상을 하여 어떤 용도로 사용하는 모습을 보여 줄 때는 “시작합니다.”라고 말하면서 시작하며, 다 끝났을 때는 “끝났습니다.”라고 말하도록 정한다.
- ③ 교사가 이 ‘지팡이’를 다른 물건인 것처럼 상상하여 사용하는 모습을 시범 보인다.
- ④ 무엇을 표현한 것인지 맞춰 본다.
- ⑤ ‘지팡이’가 새로운 물건으로 상상되는 학생은 일어나서 ‘지팡이’를 받아 새로운 물건으로 변형하여 보여 준다.





활동 Tip

- ‘지팡이’는 신문지를 말아서 만들거나, 교실에 있는 길쭉한 물체 어느 것이든 될 수 있다.
- ‘막대기’를 변형하는 것이 익숙해지면, 공이나 천을 새롭게 변형할 수 있다.
- 물건을 변형하는 학생의 행동이 다 끝날 때(“끝났습니다.”라고 말하기)까지 기다렸다가 그 물건이 무엇인지 맞추도록 한다.

활동 2: ~에 가자

가상의 장소를 떠올리고 그 안에서 실제로 생활해 보면서 상상력과 즉흥 표현력을 신장시키는 활동. 더불어 다른 친구들의 이미지를 공유하여 사고를 확장하는 활동

- ① 일상생활에서 흔히 접할 수 있는 다양한 장소를 떠올려 한 학생이 “~에 가자!”라고 외치면 다른 학생들이 “그래, 가자!”라고 답하며 그 장소에서 할 수 있는 행동을 각자가 표현한다.
- ② 약 3초 간 표현한 뒤 정지 장면으로 멈춘다.
- ③ 주변을 둘러보고, 독특한 표현을 한 학생들을 관찰해 보도록 한다.
- ④ 다른 장소가 떠오른 학생은 정지 상태를 풀고 다른 곳으로 이동하면서 “~에 가자!”라고 외친다. 다른 학생들도 모두 정지 상태를 풀고 “그래, 가자!”라고 답하며 “~에 가자!”라고 외친 학생 쪽으로 이동하며 장소에 어울리는 동작을 표현한다.



활동 Tip

- 처음에 시작은 교사가 진행하는 것이 좋다.
- 장소가 떠오른 학생이 겹친 경우, 교사가 정해 준다.

활동 3: 상황 이어가기 얼음, 땡(타블로 썰기)

연극에서 필수적인 호혜적 상호 작용을 길러 줄 수 있는 활동. 상대방의 반응을 '수용'하고 장면에서 비어 있는 역할이나 내용을 '채워 주기'하는 연습 활동

- 1개 모둠을 4~5인으로 구성하고 구성원들에게 고유의 순서를 부여한다.
- 교사가 주제어를 제시하면 첫 번째 모듬의 1번이 나와 주제어를 듣고 떠오른 상황을 몸으로 표현한다. 표현이 끝나면 자동적으로 정지(얼음)한다.
- 주제어 예시
 - 장소(놀이터, 귀신의 집, 공항, 학원, 해수욕장, 마트 등)
 - 역사적 사실(3.1운동, 임진왜란, 신석기 시대, 태조 왕건, 위화도 회군 등)
- 1번의 행동을 본 모듬의 2번이 나와 그 상황에 알맞은 행동을 추가하여 표현한 뒤 정지(얼음)한다.
- 같은 방법으로 해당 모듬의 마지막 번 호까지 나와 표현을 하고 정지한다.





- ⑥ 다른 모둠의 학생들은 어떠한 상황을 표현하고 있는지 맞춰 본다.
- ⑦ 행동이 모호하거나 독특한 경우 교사가 어깨를 살짝 건드려 준다(땡). 해당 학생은 정지가 풀리고 자신의 의도했던 것을 말과 행동을 통해 표현한다. 다시 교사가 건드리면 정지(얼음)한다.
- ⑧ 모둠원 모두가 정지인 상태에서 교사가 “전체 땡”을 외치면 모둠원 모두가 풀려나면서 자신들의 행동을 한다. 이때 1번의 학생이 주도권을 가지고 있으며 다른 모둠원은 1번의 행동에 맞추어 자신의 행동을 표현한다.
- ⑨ 같은 방법으로 다른 모둠이 순서대로 놀이를 진행한다.

추가 활동 1: 그만 일어나시죠?

‘수용’과 ‘채워 주기’를 연습하는 활동

- ① 교실 앞에 의자 한 개를 놓고 다른 학생들은 둥그렇게 원을 만들어 앉는다.
- ② 한 학생을 의자에 앉게 하고 교사가 시범을 보인다.
- ③ 교사가 상황과 역할을 설정하여 의자에 앉은 학생에게 이야기를 시작한다.
예시) 교사: (다급한 목소리로) 엄마, 큰일 났어요. 아빠가 응급실로 실려 가셨어요!
- ④ 학생은 그 상황과 역할을 파악하고 즉흥적으로 이어간다.
예시) 학생: (엄마 목소리로) 그래. 어느 병원이니? 어서 가자. (의자에서 일어난다.)
- ⑤ 학생은 대답을 하고 자기 자리로 들어가고 교사가 그 의자에 앉는다.
- ⑥ 이제 의자 가까운 쪽 학생, 또는 역할과 상황이 떠오른 학생부터 나와서 의자에 앉아 있는 사람(교사)에게 즉흥적으로 상황을 만들어 의자에서 일어나게 하고 의자에 앉는다.
- ⑦ 모든 학생들이 한 번씩 돌아가며 즉흥 표현을 한다. (그림 예시 참조)



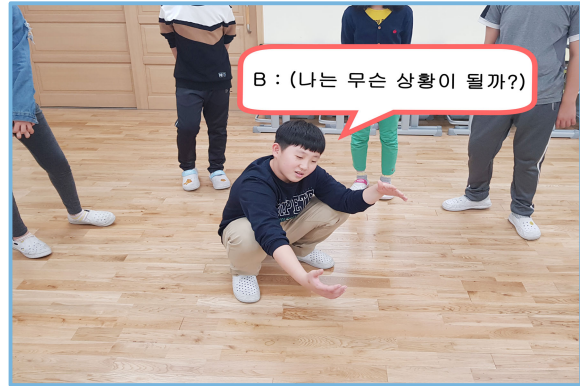
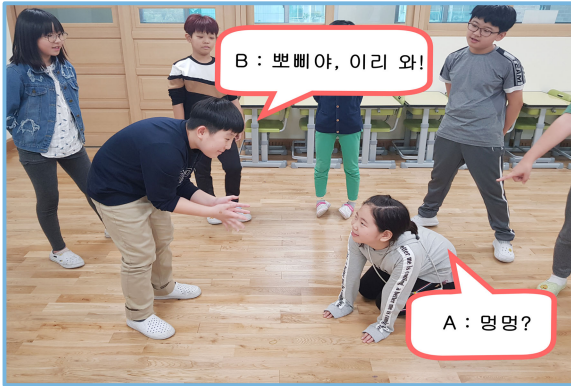
활동 Tip

- 의자에 앉아 있는 학생은 의자에서 일으키는 역할을 맡은 학생의 역할과 상황을 잘 이해하고 즉흥적으로 상황을 이어가야 한다. 어느 정도 상황을 이어가다 적절한 순간에 의자에서 일어나야 다음 학생도 참여할 수 있다.
- 의자에 앉은 학생이 장난으로 일어나지 않거나 상황이 연결되지 않을 시엔 교사가 중지하고 다른 학생들이 참여하도록 한다.
- 원으로 앉은 학생들 순서대로 해도 좋고 상황이 떠오른 학생부터 해도 좋다. 단, 모든 학생들이 참여하도록 하며 활동이 끝난 후 꼭 활동 소감을 나누는 시간을 갖도록 하면 좋다.

추가 활동 2: 상황 이어가기

‘수용’과 ‘채워 주기’를 연습하는 활동

- ① 모든 학생들은 동그렇게 원을 만들어 앉는다.
- ② 한 학생을 원의 가운데 또는 앞으로 나오게 하고 교사가 시범을 보인다.
- ③ 교사가 상황과 역할을 설정하여 학생 A에게 이야기를 시작한다.
예시) 교사: (상냥한 목소리로) 혜진아, 너 바닥에 필통 떨어뜨렸다.
- ④ 학생 A는 그 상황과 역할을 파악하고 즉흥적으로 이어간다.
예시) 학생 A: (아래를 살피며) 아, 알려 주셔서 감사합니다.(필통을 들려고 앉는다.)
교사: 정지!
- ⑤ 교사는 상황을 정지하고 물건을 들려고 앉은 학생 A도 그대로 멈춰 있게 한다.
- ⑥ 교사는 이제 학생들에게 앉아 있는 학생 A를 보고 다른 상황과 역할을 생각해 보게 한다.



- ⑦ 의자 가까운 쪽 학생(또는 역할과 상황이 떠오른 학생) B가 나와서 상황을 이어가게 하고 어느 정도 상황이 이어지면 교사가 정지하도록 한다.
- ⑧ 정지되면 처음에 있던 학생 A는 들어가고 멈춰 있던 학생 B가 하고 있는 모습을 떠올리며 다른 학생이 상황을 이어간다.
- ⑨ 모든 학생들이 한 번씩 돌아가며 즉흥 표현을 한다.(그림 예시 참조)



활동 Tip

- 교사는 상황이 잘 이루어지지 않으면 바로 “정지”를 하고 다음 학생이 이어가도록 한다.
- 정지한 학생의 모습으로 어떤 상황이 연상되지 않아도 자기가 생각한 상황으로 이어가게 하면 된다. 그때 멈춰 있던 학생은 그 상황에 맞게 역할을 하도록 하게 하면 된다.
- 두 명이 정지했을 때 한 명을 더 넣어서 세 명이 상황을 이어가게 해도 좋다.
- 원으로 앉은 학생들 순서대로 해도 좋고 상황이 떠오른 학생부터 해도 좋다. 단, 모든 학생들이 참여하도록 하며 활동이 끝난 후 꼭 활동 소감을 나누는 시간을 갖도록 하면 좋다.



이렇게 수업해요

차시	5~6/10	차시명	일상생활의 경험으로 즉흥극 만들기	프로그램 단계	경험으로 연극 만들기
수업 목표	‘주제’를 듣고 떠오르는 자신의 경험을 바탕으로 즉흥극을 만들 수 있다.				
수업 의도	<p>주제를 듣고 그와 관련된 자신의 경험을 떠올려 간단한 상황과 역할을 정하여 즉흥극으로 만들어 보는 시간입니다. 교사가 제시하는 주제나 상황(가장 억울했던 순간, 가장 창피했던 순간 등)을 듣고 학생들이 그와 관련된 경험을 떠올리도록 합니다.</p> <p>그때가 언제였는지, 장소는 어디였는지, 무엇을 하고 있었고, 누구와 함께였는지 등을 친구들과 과 공유하고 서로의 경험들 중 가장 재미있다고 여겨지는 경험을 선택하여 역할을 정하고 즉흥극으로 보여 줍니다.</p> <p>다른 친구의 일상생활 속 경험을 듣고 그 경험 속의 인물이 되어 타인에 대해 넓고 깊게 이해하고 상황에 대해 해석하는 능력을 배양할 수 있습니다.</p> <p>또한 경험의 주인공은 자기 이야기의 연출이 되어 다른 친구들을 이끌 수 있고, 그 과정에서 자신의 경험을 새롭게 인식하며 일상생활에 대한 합리적인 문제 해결력을 기를 수 있습니다.</p>				
교수·학습 활동	<ul style="list-style-type: none"> • [활동1] 주제에 대한 경험 떠올리기 • [활동2] 경험을 3개의 장면으로 나타내기 • [활동3] 주요 장면 즉흥 표현하기 				
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> • 각각의 활동은 공연을 위한 장면을 구성하는 단계이기 때문에 이번 차시에 발표할 필요는 없습니다. • 자연스럽게 학생들의 일상생활을 소재로 가지고 오는 것이 핵심입니다. 구체적인 장면이 떠올릴 수 있는 단어나 상황을 제시하면서 많은 학생들이 공감할 수 있는 이야기가 나오도록 합니다. 				



활동 1: 주제에 대한 경험 떠올리기

성취기준인 ‘일상생활의 경험을 이야기나 극의 형식으로 표현할 수 있다’를 구현하는 연극 만들기 기초 활동

- ❶ 학생들이 떠올릴 경험의 주제를 제시한다.
- ❷ 주제 예시: 창피했던 일 / 억울했던 일 / 황당했던 일 / 깜짝 놀랐던 일 / 크게 웃었던 일 / 가슴을 쓸어내렸던 일 / 이해가 안 되는 어른들의 모습 등
- ❸ 예시 주제어 외에 학생들이 하고 싶은 주제를 만들 수 있으며 주제를 제시할 때 ‘나의 흑역사’처럼 학생들의 입장에서 받아들이기 쉬운 표현을 사용해도 좋다.

• 활동 진행 예시

- ❶ 종이를 한 장씩 나누어 주겠습니다. 종이를 구기거나 찢어서 모양을 만들어봅시다.
- ❷ 다시 종이를 한 장씩 나누어 주겠습니다. 이번에는 요즘 가장 ‘창피했던 일’을 떠올려 보고, 그 일과 관련된 물건, 사람, 감정 등을 종이를 구기거나 찢어서 모양을 만들어 봅시다.
- ❸ 모둠원끼리 각자의 이야기를 종이로 만든 모양을 통해 들어 봅시다.
- ❹ 모둠에서 가장 재미있게 만들 수 있을 것 같은 이야기를 하나씩 선정해 봅시다.



활동 Tip

- 이야기 선정 시 주의 사항: 모든 모둠원들이 등장할 수 있는 이야기로 선정한다. (등장인물이 아니라 배경, 소품, 소리 등의 역할로 등장할 수도 있다.)

추가 활동 1: 질문을 통해 떠올리기

- ❶ 교사가 학생들에게 최근 강하게 기억에 남아 있는 일을 떠올려 보라고 말한다. 마치 영화를 보듯, 즐거웠거나 행복했던 일의 시작점부터 차례차례 순서대로 떠올려 보라고 말한다.
- ❷ 학생들이 떠올리고 있을 때, 교사가 중간에 “얼음!” 하고 외친다. 학생들은 상상하던 장면에서 생각을 멈춘다.
- ❸ 이때, 교사는 학생들이 상상 속에서 멈춘 장면에 대해 다음의 다섯 가지 질문을 던진다.

학생들은 질문들에 대한 답을 종이에 한 단어로 쓴다.

- ① 어디에 있나요?
- ② 주변에 무엇이 보이나요?
- ③ 방금 전까지 무슨 일이 벌어졌나요?
- ④ 앞으로 무슨 일이 벌어지나요?
- ⑤ 당신은 어떤 느낌이 들었나요?

- ④ 종이 위에 쓴 다섯 낱말의 순서를 다양하게 조합하여 하나의 이야기가 만들어지도록 생각한다.(예시: ④-③-⑤-①-②)
- ⑤ 떠올렸던 장면을 다시 한 번 떠올리고 다섯 개의 단어들을 다섯 개의 문장으로 만든다.
- ⑥ 짝에게 자신의 이야기를 들려 준다. 듣는 사람은 말하는 사람의 이야기를 주의 깊게 들으면서 자세히 상상되지 않는 부분은 구체적으로 묻는다.
- ⑦ 짝이 서로 이야기를 나누고 나면 자신이 들은 이야기(짝의 이야기)를 모둠원에게 들려 준다.
- ⑧ 모둠원의 이야기를 듣고 다음과 같은 준거를 고려하여 공연으로 올릴 만한 이야기를 하나 선정한다.
 - 이야기가 일관되게 하나의 초점을 지니는지
 - 독백이나 대사로 삼을 만한 대화가 있는지
 - 극적 행위가 있는지

출처: 「2015 개정 교육과정 국어과 ‘연극’ 단원의 구성 방향」
(김주연, 2017, 한국초등교육 28권 4호, 49~66쪽 일부를 수정하여 재구성)

추가 활동 2: 소리를 통해 떠올리기

- ① 모두가 원형으로 둘러 앉아 눈을 감는다.
- ② 교사는 단순하고 반복적이며 특별한 의미가 없는 소리를 들려 준다. 예를 들면, 종이 찢는 소리, 비닐봉지 구기는 소리, 깃발 펄럭이는 소리, 책상 두드리는 소리 등 아무런 의미가 없는 소리를 반복적으로 들려 준다.
- ③ 소리를 들으면서 떠오르는 경험이 있는 학생은 조용히 손을 든다.
- ④ 어느 정도 학생들이 경험을 연상하면 소리를 멈추고 손을 든 학생들이 떠올린 경험을 발표한다.
- ⑤ 교사는 발문을 통하여 학생의 경험을 보다 구체화한다. 예를 들어, 그때가 언제였는지, 어디였고 누구와 함께 무엇을 하였는지, 어떠한 감정을 느꼈는지 등을 물어 보고 해당 내용을 모든 학생들과 공유한다.
- ⑥ 학생들이 흥미 있어 하는 경험을 선정하여 해당 경험의 주인을 모둠장으로 두고 모듬을 구성한다.



활동 2: 경험을 3개의 장면으로 나타내기

연극의 기초 골격을 형성하는 활동
‘발단-전개-절정-결말’의 단계를 중요한 장면으로 나누어서 탐색하는 활동

- ❶ 모둠원들은 이야기가 선정된 학생에게 다음의 질문을 활용하여 자세히 인터뷰를 하여 경험을 공유한다.
 - 누가 있었습니까?
 - 언제 있었던 일입니까?
 - 어디에서 있었던 일입니까?
 - 어떤 일이 있었습니까?
 - 어떤 느낌이 들었습니까?
- ❷ 인터뷰한 내용을 바탕으로 가장 결정적인 장면을 정지 장면으로 표현한다.
- ❸ 결정적인 장면을 기준으로 앞뒤의 장면을 만들어 총 3개의 장면으로 표현한다. 장면을 표현할 때 모둠원의 의견을 반영하여 재구성한다.



〈❶선정된 이야기 구체적으로 묻기〉



〈❷결정적인 장면을 정지 장면으로 나타내기〉
-야구공을 아빠 차에 맞춤-



〈❸바로 앞 장면 나타내기〉
-삼 남매가 야구하기로 약속함-



〈❹뒷 장면 나타내기〉
-억울한 누명을 쓴 나-



활동 Tip

- 경험의 당사자는 연출 역할이 되어서 다른 학생들의 동작을 연출할 수 있다.
- “사진으로 표현해 봅시다.”라고 말하면 학생들이 이해하기 쉽다.
- 3개 장면 외에 중간에 이어 주는 장면이 더 필요하다고 모둠원들이 판단하면 더 만들 수 있다.

활동 3: 주요 장면 즉흥 표현하기

앞서 탐색한 장면을 전달하고 싶은 의미를 생각하며 표현하는 활동
내용의 깊이를 더하는 활동

- ① 각각의 장면별로 인물의 말과 행동, 배경을 상상한다.
- ② 상상한 내용을 바탕으로 장면별로 즉흥 표현을 한다.
- ③ 전체 학생들에게 1개 모둠을 시범적으로 보여 주고 피드백한다.
- ④ 즉흥 표현이 된 내용을 바탕으로 각각의 장면을 활동지에 정리한다.



활동 Tip

- 정지 장면을 대사와 움직임이 있는 장면으로 만들 때, 각 장면에서 전달하고 싶은 의미가 무엇인지, 그 의미가 등장하는 역할의 대사와 움직임으로 잘 표현되고 있는지 교사가 점검할 필요가 있다.

- ① 장면들이 산만하게 내용을 늘어놓지는 않는지(초점)
- ② 전달하고자 하는 의미가 담겨 있는 장면 구성을 하는지(플롯)
- ③ 인물의 역할에 맞게 말을 하고 행동하는지(언어와 움직임)
- ④ 드라마적 상황이 구체적으로 표현되고 있는지(드라마적 맥락) 등을 점검합니다.

이에 대해 학생들에게 피드백을 주어 장면을 희화화하는 것을 막고 내용의 깊이를 더할 수 있게 합니다.

- 전달하고자 하는 의미를 연극적 표현을 통해 소통하는 것이므로, 경험을 장면으로 만들 때 대사로만 상황을 표현하는 것은 지양한다. 불필요한 말이나 행동은 삭제하고, 경험을 통해 느꼈던 정서나 감정을 시각적, 청각적으로 표현하여 의미를 구성하도록 한다.

대사로 상황을 표현하는 것	경험을 통해 느꼈던 정서나 감정을 극의 형식으로 구성하는 것
<p>동생: 누나가 아빠 차를 뺏쳐. 누나 책임이야!</p> <p>나: 아, 우리 다 같이 하면서 맞춘 건데 왜 나한테만 뭐라 그래?</p> <p>오빠: 그래도 네가 맞춘 거니까 우린 몰라.</p>	<p>동생: (뒤로 돌면서) 나는 모르겠다.</p> <p>오빠: (같이 뒤로 돌면서) 나도 모르겠다.</p> <p>나: (둘에게 다가가 큰 소리로) 뭐야, 둘 다!</p>



활동지 예시

학년 반		모둠원	
장면 번호	상황 및 등장인물	장면 그림	장면 포인트
〈수정 및 추가 사항〉			
장면 번호	상황 및 등장인물	장면 그림	장면 포인트
〈수정 및 추가 사항〉			
장면 번호	상황 및 등장인물	장면 그림	장면 포인트
〈수정 및 추가 사항〉			

학생 반응

학년 반	6학년 ○반	모둠원	인○○, 박○○, 유○○, 윤○○
장면 번호	상황 및 등장인물	장면 그림	장면 포인트
1	<ul style="list-style-type: none"> • 등장인물: 엄마, 아빠, 나, 누나 • 누나와 내가 밤에 휴대전화로 게임을 하고 있었다. 게임을 조금만 더 하면 되는데, 엄마가 오셔서 잘 시간이라고 하셨다. 		아쉬운 느낌을 나타내자
〈수정 및 추가 사항〉			
장면 번호	상황 및 등장인물	장면 그림	장면 포인트
2	<ul style="list-style-type: none"> • 등장인물: 나, 누나, 엄마 • 엄마가 다시 방에 들어가시고, 누나가 조금만 더 하면 되니까 몰래 게임을 하자고 했다. 그래서 게임을 하는데 갑자기 엄마가 들어오셨다. 그런데 누나는 전화기를 숨겼다. 결국 나만 전화기를 뺏겼다. 		태연하게 자는 척 하는 누나를 표현하자
〈수정 및 추가 사항〉			
장면 번호	상황 및 등장인물	장면 그림	장면 포인트
3	<ul style="list-style-type: none"> • 등장인물: 나, 누나, 엄마, 아빠 • 엄마는 내 전화기만 들고 다시 안방으로 들어가셨고, 누나는 나를 막 올리듯이 바라보았다. 나는 엄마가 내 전화기만 암수해서 너무 억울했다. 그리고 혼자만 뺏기지 않은 누나도 미웠다. 		내 억울함은 어떻게 표현해야 더 잘 나타날까?
〈수정 및 추가 사항〉			



학생 반응

5~6차시 학생 활동 전사 자료

◎ 자신의 경험을 떠올리기



: 여러분이 지금까지 겪은 일 중 가장 부끄러웠거나 창피했던 일을 떠올려서 발표해 봅시다.

학생1: 앞에 가는 사람을 보고 친구인 줄 알고 쫓아가서 뒤통수를 때리며 반갑게 인사를 했는데, 알고 보니 다른 사람이었다. 죄송하다고 사과하고 얼른 도망쳤다.

학생2: 지하철을 탔는데 옆자리 사람이 말을 걸어서 대답을 했더니 핸드폰으로 통화 중이었다. 부끄러워서 다음 정거장에서 바로 내렸다.

학생3: 친구의 집에서 놀다가 밖을 나오는데 계단 마지막에서 발을 헛디뎠다. 친구는 비웃는데, 너무 창피했다.

학생4: 까불면서 길을 가다가 넘어지면서 바닥에 얼굴을 부딪쳤다. 너무 아팠지만 사람이 많아서 아무렇지 않은 듯 얼른 일어나 휘파람을 불면서 집으로 돌아왔다. 혹시 괜찮은지 거울을 봤는데, 피가 철철 흐르고 있었다. 어이가 없어서 킬킬거리며 웃었다.

학생5: 집에 가기 위해 버스를 탔는데 뒷자리에 있던 사람이 손을 흔들며 인사를 했다. 나도 반갑게 인사를 했는데, 내 뒤에 오던 사람에게 하던 인사였다. 부끄러워서 쥐구멍에 숨고 싶었다.



: 여러분이 지금까지 겪은 일 중 천만다행이었다고 생각되는 일을 떠올려서 발표해 봅시다.

학생1: 겨울에 눈이 많이 내린 날 성당에 가고 있는데 옆 비탈길에서 차가 미끄러져 내려오고 있었다. 순간 엄마가 생각났다. 하지만 나도 빙판에 미끄러져 내게 오던 차를 피할 수 있었다. 휴...

학생2: 좋아하는 아이돌 그룹의 열애설이 나고, 살해 협박 소문이 돌았다. 깜짝 놀라고 너무 조마조마했는데 거짓으로 밝혀져서 정말 다행스러웠다.

학생3: 8시 30분에 일어났다. 학교에 늦었다. 아! 토요일이구나!

학생4: 화장실에서 씻다가 비누를 밟고 넘어졌다. 깨어나 보니 침실이였다. 못 깨어났으면 어쩔 뻔했을까?

학생5: 내가 나라서 천만다행이다. 내가 만약 내가 아니었으면 어쩔 뻔했어.




: 여러분이 지금까지 겪었던 이해할 수 없는 어른들의 행동은 무엇인지 생각해 봅시다. 또 여러분이 겪었던 일 중에서 억울했던 일도 떠올려 봅시다.

학생: (생략)


◎ 자신의 경험을 종이 조각상으로 만들어 발표하기

 : 여러분들이 겪은 이야기들을 모둠원들끼리 공유해 봅시다.


학생: (모둠원들과 이야기 공유)

 : 이제 여러분에게 A4 용지를 한 장씩 나누어 주겠습니다. 자신의 이야기 중 마음에 드는 이야기를 정하여 그 이야기를 잘 드러낼 수 있는 사람이나 사물 등을 A4 용지를 찢거나 구겨서 만들어 봅시다.

학생: (각자가 자신의 이야기를 상징하는 대상을 종이를 찢거나 구겨서 만들)

 : 자신이 만든 대상물을 보여 주고 왜 만들었는지를 발표해 봅시다.

학생1: ‘선생님’이요.


 : 선생님이야? 왜?

학생1: 아재 개그를 하는 선생님의 모습입니다.

학생2: 제가 때리지 않았는데 때린 것처럼 말한 아이입니다.

학생3: 쥐구멍이요. 부끄러워서 들어가고 싶었어요.

학생4: 저랑 전봇대가 싸운 모습이에요.

 : 전봇대랑? 왜 싸웠어?

학생4: 전봇대가 욕했어요.

학생5: 꼬북칩이요. 과자를 집다가 꼬북칩을 떨어뜨려서 밟았는데, 다행히 많이 부서지지 않았어요.

학생6: 아빠요. 혼날 수 있었는데 아빠가 있어서 안 혼났어요.

학생7: 전봇대요. 전봇대에 부딪혔던 기억이 있어요.

학생8: 마트에서 엄마인 줄 알고 손을 잡았는데, 다른 사람이었어요.

학생9: 학원이에요. 단어를 외우지 않았는데 학원에서 시험을 보지 않았어요.

학생10: 의자요. 앉으려고 했는데 의자가 뒤로 빠져 넘어졌어요.

학생11: 눈이요. 피가 나서 눈가로 흘렀어요.

학생12: 모래성이에요. 바닷가에서 모래성을 만드는데 파도가 덮쳐서 죽을 뻔했어요.



학생13: 강아지요. 강아지를 배 위에 올려놔는데 일어나려고 배에 힘을 줬더니 강아지가 날아갔어요.

학생14: 문이요. 친구의 집에 가서 초인종을 눌렀는데 다른 집이어서 모르는 사람이 나왔어요.

학생15: 자동차요. 뛰어가는데 뒤에 바로 차가 지나갔어요.

학생16: 시끄러워서 귀를 막은 거예요. 어른들이 잔소리하는 게 시끄러워서요.

◎ 모둠별 이야기 선정하기



: 모둠별 이야기 중에서 재미있었던 이야기를 선정하여 즉흥극을 만들어 볼 겁니다. 이야기를 선정할 때에는 모든 모둠원이 참여할 수 있어야 합니다. 1인 다역도 가능하고 사람이 아닌 동물이나 사물도 가능합니다.

학생: 이야기 선정

◎ 결정적 장면 만들기



: 정해진 이야기의 때와 장소(배경)를 정하고, 인물이 등장해야 합니다. 그리고 그 이야기의 주인공은 그 이야기를 한 친구가 아닌 다른 사람이 말도록 합니다. 즉, 다른 친구를 내 역할로 만들어 보는 겁니다. 그리고 그 이야기에서 벌어진 일이 확실히 드러나도록 합니다. 이 이야기를 드러낼 수 있는 결정적 장면 하나를 만들어 보세요.

학생: 모둠원들과 결정적 장면 만들기. 결정적 장면을 정지 동작으로 보여 주고 신호에 따라 즉흥극으로 표현하기

◎ 주요 장면 정하기



: 여러분이 만든 결정적 장면은 아직 완성된 이야기의 형태가 아닙니다. 이 상태에서 여러분이 어색하지 않도록 이야기를 붙여 나갈 겁니다. 결정적 장면의 앞과 뒤에 어떤 장면을 만들어서 붙여 볼지 이야기를 나눈 뒤 직접 정지 장면을 만들어 봅시다. 그리고 각각의 정지 장면을 즉흥극으로 연결하여 보겠습니다. 결정적 장면을 중심에 두고 그 상황이 벌어지기 전에 어떤 일이 있었는지, 그 상황이 일어난 후 어떻게 마무리 되었는지를 보여 줄 수 있도록 구성해 보세요.

학생: 주요 장면(3개의 정지 장면)을 만들기 위한 협의와 연습

◎ 주요 장면 즉흥 표현하기



: 다른 모둠이 발표하는 모습을 주의 깊게 잘 보면서 자기 모둠은 어떻게 표현하면 좋을지 개인적으로 생각해 보고, 모둠별 연습 시간이 주어질 때 함께 이야기 하며 연습하도록 합니다. 지금은 발표하는 모둠에게 집중해 주세요.

학생: 모둠별 주요 장면을 즉흥으로 표현하기

〈모둠 1 이야기〉

#1. 핸드폰 게임을 하고 있는 누나와 동생. 엄마가 들어온다.

엄마: 애들아! 늦었으니 핸드폰 그만하고 이제 자. (퇴장)

누나: 아, 한 마리만 더 잡으면 레벨 업 할 수 있는데...

#2. 엄마 몰래 게임을 더 하는 동생과 누나

동생: (잠꼬대하는 동생)

누나: (동생을 깨운 뒤) 포켓몬 딱 한 마리만 잡고 자자. 그 대신 엄마한테 들켜도 서로 배신하지 말자.

동생: 그래, 그러자.

(피카츄 등장)

동생: (벌떡 일어나며) 잡았다. (엄마 등장) 엄마?

엄마: (핸드폰을 뺏으며) 이건 압수야. (퇴장)

누나: (자는 척하고 있다.)

#3. 토라진 동생

동생: (누나에게 투정을 부리며) 아, 진짜! 누나 미워! (토라져서 잔다.)

누나: (씨익 웃으며 말이 없다.)



이렇게 수업해요

차시	7/10	차시명	공연 만들기(1)	프로그램 단계	경험으로 연극 만들기
수업 목표	일상생활의 경험을 바탕으로 연극을 만들 수 있다.				
수업 의도	<p>즉흥 장면으로 만든 장면들을 관객과 소통하기 위해 좀 더 의미가 분명히 드러나도록 다듬는 단계입니다.</p> <p>연극을 올릴 때 주의할 점들을 알아보고, 지난 시간에 만들었던 장면들을 매끄럽게 연결할 수 있는 방법을 찾아봅니다. 각각의 장면에서 중심으로 드러낼 내용을 정하고 장면별로 부드럽게 연결되도록 이야기를 구성합니다.</p> <p>극본의 형태를 만들지 않고 장면의 제목과 그 장면의 상황 및 반드시 보여 주어야 할 내용이 무엇인지만을 결정하여 정리합니다.</p>				
교수·학습 활동	<ul style="list-style-type: none"> • [활동1] 장면 구체화하기 • [활동2] 무대 예절 지키며 연습하기 				
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> • 단시간에 학생들이 연극배우처럼 행동할 수는 없습니다. 최소한의 무대 예절(관객에게 모습이 보이는 것, 목소리가 들리는 것, 등장과 퇴장이 있다는 것)을 인지하도록 지도합니다. • 단, 무대 예절을 신경 쓰다가 자신의 경험을 표현하는 것에 제약이 생기지 않도록 해야 합니다. 				

활동 1: 장면 구체화하기

즉흥적으로 만든 장면들을 관객과 소통하기 위해 의미가 분명히 드러나도록 다듬고 흐름이 자연스러운 짧은 연극으로 구체화하는 활동

- 활동지에 정리한 장면을 바탕으로 다시 한 번 즉흥 표현한다.
- 잘된 점과 미흡한 점을 토의한 후 수정, 보완한 내용을 6차시에 사용한 활동지에 누가 기록한다. (배경과 상황을 알 수 있는 대사, 행동을 추가한다./이야기 진행에 불필요한 대사, 행동을 수정한다./필요시 새로운 인물이나 장면을 추가한다.)
- 전달하고 싶은 내용이 더 효과적으로 전달될 수 있는 연극적인 표현을 생각해 본다.

- 인물들 간의 거리에 따라서 친밀감을 나타낼 수 있다.
- 목소리 크기에 따라서 상황의 분위기를 나타낼 수 있다.
- 말(대사)을 하지 않고 몸짓만으로 상황을 더 효과적으로 표현할 수 있다.
- 소품은 되도록 사용하지 않는다. 소품 사용이 불가피 할 경우 동작으로 표현하면 된다. 소품에 집중하다 보면 장면 만들기가 소홀해진다.

- 수정, 보완된 내용을 반영하여 장면을 표현한다.

학생 반응

학년 반	6학년 ○반	모둠원	인○○, 박○○, 유○○, 윤○○
장면번호	상황 및 등장인물	장면 그림	장면 포인트
1	<ul style="list-style-type: none"> 등장인물: 엄마, 아빠, 나, 누나 엄마와 아빠는 거실에서 텔레비전을 보고 계셨고, 누나와 내가 밤에 휴대전화로 게임을 하고 있었다. 게임을 조금만 더 하면 되는데, 엄마가 오셔서 잘 시간이라고 하셨다. 		아쉬운 느낌을 나타내자
<수정 및 추가 사항> • 엄마, 아빠가 그냥 가만히 있지만 해서 조금 그러니까 두 분이 텔레비전을 보고 있는 상황으로 시작하자. • 시간을 알려 주기 위해 뼈꾸기시계 소리나 시계 종소리를 음향 효과로 넣자. • 침대는 의자로 대신하고, 휴대전화는 자기 곁로 직접 쓰자. • 아쉬운 느낌을 더 나타내려면 휴대폰 게임 중에 신기록을 기록하고 있다고 하자.			
장면번호	상황 및 등장인물	장면 그림	장면 포인트
2	<ul style="list-style-type: none"> 등장인물: 나, 누나, 엄마, 피카츄 엄마가 다시 방에 들어가시고, 누나가 조금만 더 하면 되니까 몰래 게임을 하자고 했다. 그래서 게임을 하다 피카츄를 잡았는데 갑자기 엄마가 들어오셨다. 그런데 누나는 전화기를 숨겼다. 결국 나만 전화를 뺏겼다. 		태연하게 자는 척 하는 누나를 표현하자
<수정 및 추가 사항> • 등장인물 한 명(아빠)을 게임 캐릭터인 피카츄로 등장시키면 재미있을 것 같다. • 엄마가 들어오실 때 문이 열리는 소리를 음향 효과로 넣으면 좋을 것 같다. • 내가 휴대전화를 빼앗기는 순간에 좌절하는 모습과 옆에서 태연하게 자는 척하는 누나의 모습을 드러내자.			
장면번호	상황 및 등장인물	장면 그림	장면 포인트
3	<ul style="list-style-type: none"> 등장인물: 나, 누나, 엄마, 아빠 엄마는 내 전화기만 들고 다시 안방으로 들어가셨고, 누나는 나를 약 올리듯이 바라보았다. 나는 엄마가 내 전화기만 압수하셔서 너무 억울했다. 그리고 혼자만 뺏기지 않은 누나도 미웠다. 		내 억울함은 어떻게 표현해야 더 잘 나타날까?
<수정 및 추가 사항> • 누나가 자기 전화기를 들고 동생을 놀리면 더 억울할 것 같다. • 내가 억울하다면서 엄마를 찾아갔는데 더 혼나게 되면 어떤 느낌일까?			



활동 2: 무대 예절 지키며 연습하기

준비한 연극이 관객들에게 시청각적인 부분(구도, 발성, 등·퇴장)에서 효과적으로 전달될 수 있도록 점검하는 활동

- 구도 연습: 공간에 흩어져 움직이다가 신호를 주면 교사의 시선에서 겹쳐 보이는 사람이 없도록 위치를 잡는다.



〈자유롭게 걸어 다니기〉
“즐겁게 춤을 추다가 ~”



〈앞사람과 겹치지 않게 자리 잡기〉
“그대로 멈춰라!”

- 등·퇴장 연습: 등·퇴장 입구가 어디인지 명확하게 정해서 학생들에게 알려 줘야 장면을 구성할 때 동선을 정할 수 있다. 만약 조명 사용이 가능한 경우라면 조명으로 장면을 구분할 수 있음을 미리 알려 준다. 등·퇴장 시에는 등장인물의 행동을 하면서 등·퇴장해야 한다.



〈등·퇴장 연습〉



〈다른 사람을 가리지 않도록 연습〉

- 발성 연습: 짧은 시간에 깊이 있는 발성 연습은 불가능하다. 발음을 똑바로 하게 되면 소리 크기가 이전과 같더라도 훨씬 더 잘 들리게 되므로 조금은 또박또박 말하는 느낌으로 말을 하게끔 지도한다.



〈거리에 따른 목소리 크기 연습〉

활동 Tip

- 교사는 학생들이 장면을 연습할 때, 모둠별로 순회하여 무대 예절에 관한 도움말을 전달한다.
- 연습이 추가로 필요할 경우, 창체 시간 혹은 통합이 가능한 교과를 활용하여 연습 시간을 확보할 수 있다. 또는 학생들이 자유롭게 시간을 정해(점심시간, 방과 후) 연습할 수 있도록 안내한다.



이렇게 수업해요

차시	8/10	차시명	공연 만들기(2)	프로그램 단계	경험으로 연극 만들기
수업 목표	일상생활의 경험을 바탕으로 연극을 만들 수 있다.				
수업 의도	연극 만들기 단계의 마지막 시간으로, 공연을 홍보하기 위한 포스터를 만들고, 공연을 올릴 실제 공간에서의 움직임 등을 리허설을 통해 최종적으로 점검합니다.				
교수·학습 활동	<ul style="list-style-type: none"> • [활동1] 10분 포스터 만들기 • [활동2] 리허설하기 				
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> • 포스터 만들기에 많은 시간을 소비하지 않도록 지도합니다. • 리허설은 최종 연습을 마친 상태에서 모둠별로 시간을 정해 놓고, 실제로 공연할 장소에서의 등·퇴장과 움직임, 소품의 위치 등에 대해 정확히 인지하도록 진행합니다. 				

활동 1: 10분 포스터 만들기

공연의 주요 장면 및 이야기의 내용을 되짚어 보며 짧은 시간 안에 관객들이 흥미를 느낄 수 있는 간단한 포스터를 만들어 보는 활동

- 연습한 공연의 내용과 특징을 되짚어 보는 시간이다. 포스터는 공연의 내용이나 특징이 잘 드러나도록 간략히 만든다.
- 연습 사진을 출력하여 그 위에 공연명과 공연일 및 장소, 출연자명을 넣어서 제작할 수도 있다.
- 제작된 포스터는 공연이 끝난 후 감상 나누기 활동에서 다시 활용된다.
- 미술 교과나 국어 쓰기 활동과 통합하여 다양한 소개 자료(리플릿, 초대장, 공연 안내글 등)를 만들 수도 있다.



〈10분 포스터 - '너무 억울해!'〉



〈10분 포스터 - '술은 위험해요!'〉

활동 2: 리허설하기

- 리허설은 공연을 위한 최종 점검 과정으로 기존의 연습을 통해 정리된 내용(말, 행동)을 확정한다.
- 실제 공연할 장소(교실 앞, 강당 등)에서 모둠별로 약 5분 정도의 시간을 정해 놓고 인물의 등·퇴장 위치와 소품(의미가 있는 1~2개) 배치 등을 약속한다.
- 즉석에서 음향 효과를 만들어 낼 수도 있다. (리코더, 멜로디언 등의 가락 악기 연주/탬버린, 캐스터네츠 등의 타악기 소리)
- 무대 장치와 소품은 주변의 사물이나 재료를 이용하여 꼭 필요한 것만 준비한다.
- 음향이나 소품 준비에 학생들이 많은 흥미를 보일 경우 음악, 미술, 창체 시간과 통합하여 진행할 수 있다.
- 리허설 과정에서 찾게 된 문제점은 리허설 이후에 수정·보완한다.



〈연극에 들어갈 음향 효과 찾아보기〉



〈소품 활용에 대해 의논하기〉



〈등·퇴장 위치를 고려하여 연습하기〉

**활동 Tip: 공연 전 배경 음악 및 음향 효과 선정**

- 음악은 한 곡으로!: 학생들이 공연을 준비하면서 여러 장면에서 드러나는 감정을 효과적으로 전달하기 위하여 다양한 음악의 일부분을 편집하여 사용하고자 하는 경우가 많이 있다. 이 경우 배경 음악으로 인해 관객들이 공연의 흐름에 집중하지 못하는 문제가 발생할 수 있다. 따라서 현재 준비 중인 작품에서 가장 중요한 장면, 또는 가장 결정적인 장면의 분위기나 느낌을 강조할 수 있는 음악을 중심으로 한 장면에 한 곡만 사용하는 것이 좋다.
- 음향에 크게 비중을 두지 않도록!: 음향에 시간을 할애하게 되면 장면 만들기가 소홀해지기 쉽다. 중요한 점은 자신들의 이야기를 관객들과 의사소통함에 있다. 따라서 음향을 사용하고자 할 경우, 내용 전달을 극대화할 수 있는 음향 1~2개만 사용하는 것이 바람직하다. 이 과정에서 교사가 극에 어울릴 만한 음향을 제시하여 취사선택할 수 있도록 도울 수 있다.(참고 자료)
- 교실 안의 사물이나 간단한 악기를 활용하자!: 교실 안의 사물이나 간단한 악기를 활용하여 소품이나 음향을 쉽게 준비할 수도 있다. 예를 들어, 종이를 말아서 만든 막대기는 ‘5차시 마법의 지팡이’ 활동에서 본 것처럼 여러 가지 상상의 소품으로 활용될 수 있으며 교실의 책상과 의자는 변형이 가능한 훌륭한 도구이다. 또한 소고를 두드리며 긴장감을 높이는 소리를 낸다거나 트라이앵글을 이용해서 공간이나 시간이 변하는 효과를 낼 수도 있다. 이런 식의 일상 용품 활용은 상상력, 창의력 증진에 도움을 주며 극적 분위기를 만들어 내는 방법에 대한 탐구를 겸할 수 있다.

**참고 자료: 배경 음악 및 효과음 활용을 위한 무료 음원 사이트**

학생들이 배경 음악이나 효과음을 찾는 데 어려움이 있을 경우, 참고할 수 있는 음원들을 듣거나 내려받을 수 있는 사이트들을 소개한다. 단, 교육적 목적 이외에 개인적인 용도(상업적 용도 및 개인 동영상 배경 음악 삽입 등)로 사용하는 데에는 제한이 있는 경우도 있어 학생들 대상으로 교육하기 전 반드시 확인이 필요하다.

1 Youtube 오디오 라이브러리

- <https://www.youtube.com/audiolibrary/music>

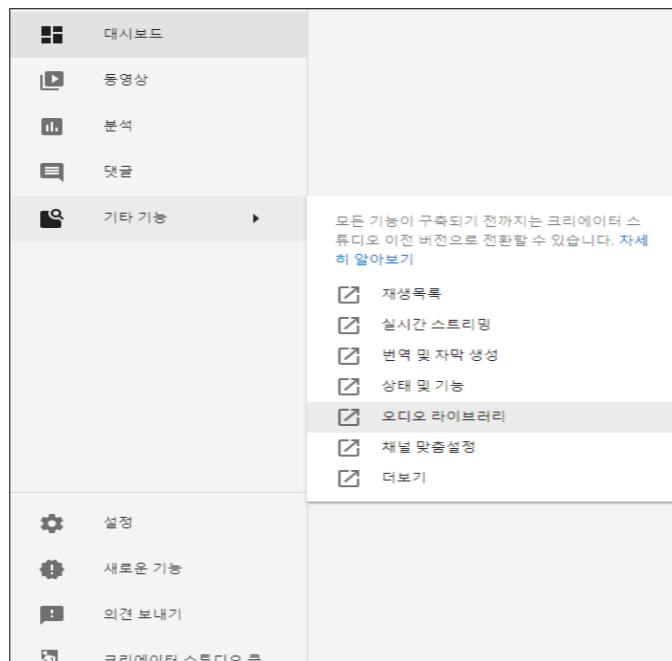
현재 수많은 교사 및 학생들이 접근할 수 있는 동영상 사이트인 Youtube에서 무료로 제공하는 음원 및 음향 효과를 사용할 수 있다. 다만, 이용을 위해서 Google 계정이 필요하다.



〈그림 1 - 계정 관련 정보〉

먼저 Google 계정에 접속한 상태에서 Youtube 홈페이지(www.youtube.com) 오른쪽 상단을 보면 자신의 계정 정보를 확인할 수 있는 아이콘이 있다. 아이콘을 클릭하면 〈그림 1〉과 같이 계정의 정보를 확인할 수 있는 창이 뜨게 되는데, 여기서 ‘Youtube 스튜디오(베타)’ 항목을 선택한다.

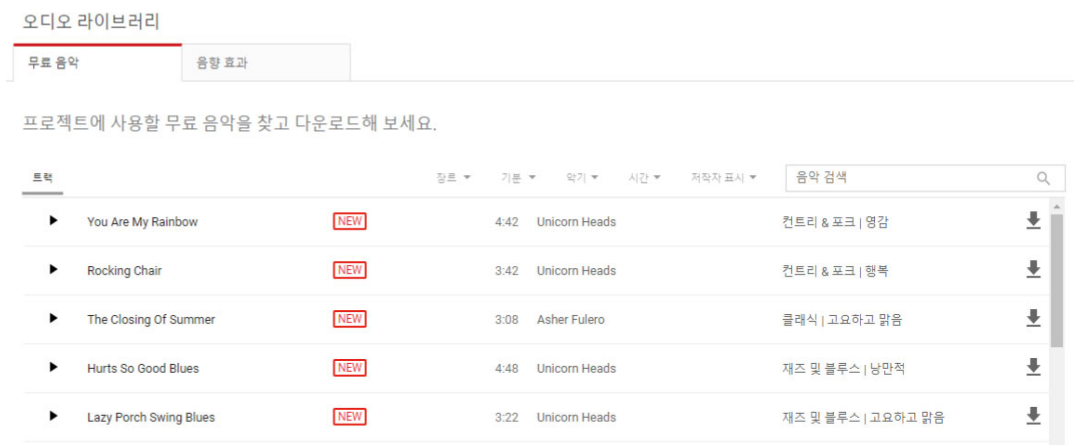
이후 자신의 계정 내 채널(동영상 등을 업로드하거나 반응을 확인할 수 있는 개인 페이지) 대시보드 페이지가 나타나면, 〈그림2〉에서 확인할 수 있듯이 기타 기능 → 오디오 라이브러리로 접속할 수 있다.



〈그림 2 - 채널 대시보드〉

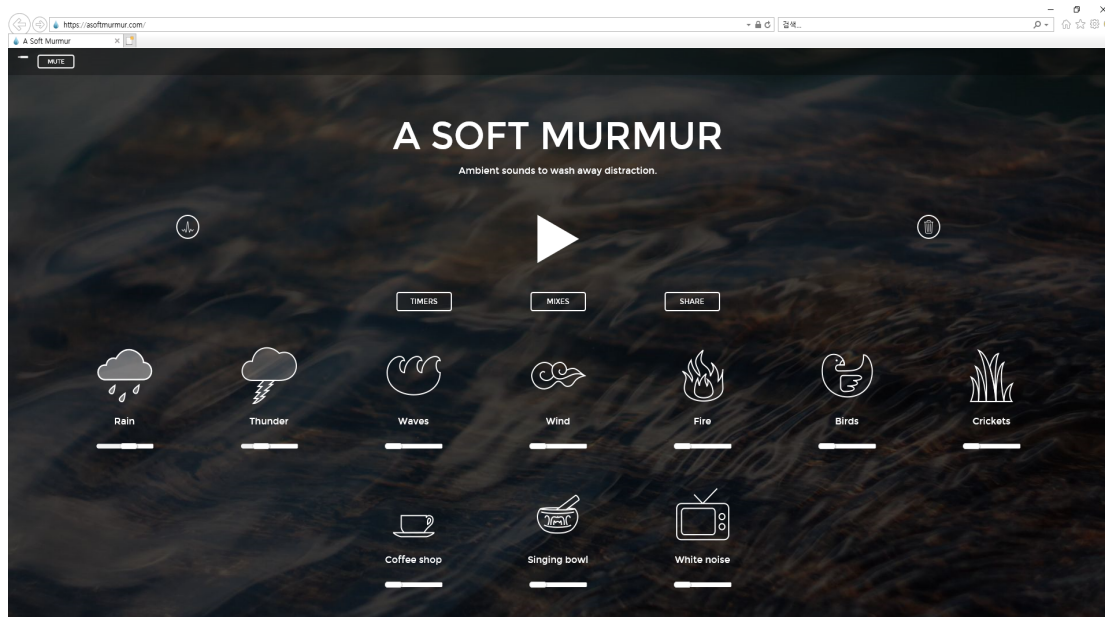


〈그림 3〉에서 볼 수 있듯, 오디오 라이브러리에서는 다양한 음원 파일을 제공하고 있다. 가장 상단의 탭을 통해 무료로 제공되는 음악을 이용할지, 음향 효과를 사용할지 선택할 수 있다. 또한, 직사각형으로 표현된 곳을 보면 알 수 있듯이 장르나 기분, 사용한 악기 등 자신이 필요한 곡을 쉽게 검색할 수 있도록 분류하여 제공하는 기능을 갖추고 있다. 트랙 목록의 가장 왼쪽에 있는 ▶ 아이콘을 클릭하여 해당 트랙의 음악을 들을 수 있으며, 가장 오른쪽의 다운로드 아이콘을 클릭하면 해당 음원 파일을 mp3 형식으로 내려받을 수 있다.



〈그림 3 - Youtube 오디오 라이브러리〉

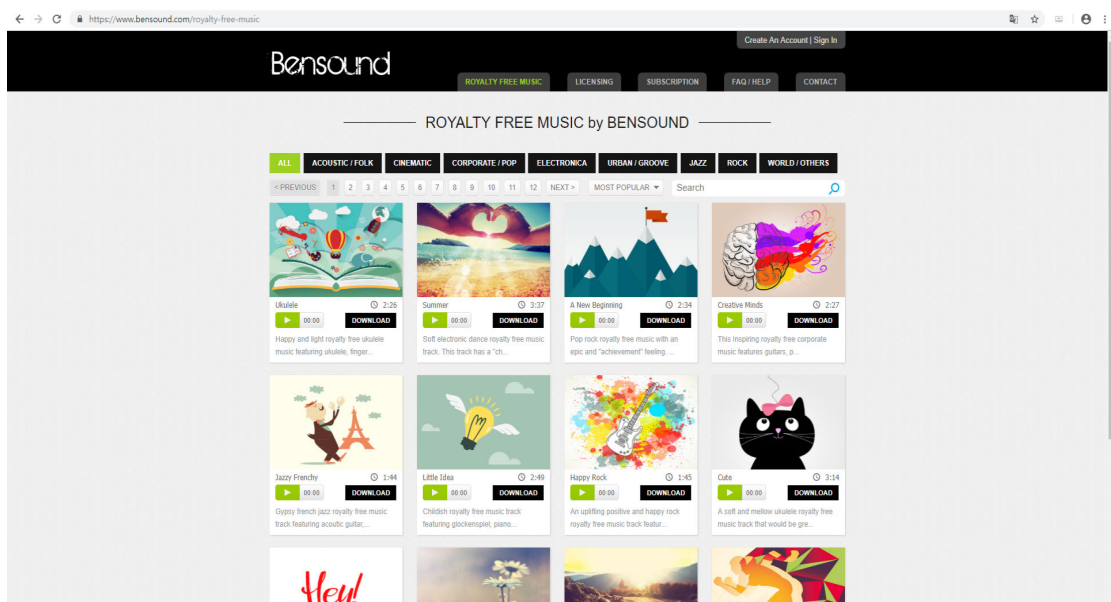
② 백색 소음 청취 사이트 - <https://asoftmurmur.com/>



대표적인 백색 소음 10가지 효과음을 제공하여, 쉬운 인터페이스로 소리를 켜거나 재생하여 원하는 분위기를 만들 수 있는 홈페이지이다.

타이머 프로그램이 기본으로 제공되고 있어 원하는 타이밍에 자동으로 켜지거나 꺼지게 할 수 있다는 장점이 있다. 또한 섞어서 만든 효과음의 정보를 직접 저장해 두고 지속적으로 쓸 수 있기 때문에 연극을 위한 효과음을 삽입하거나 만들 때 유용하게 사용할 수 있다. 그러나 사용할 수 있는 효과음의 종류가 제한적인 것은 다소 아쉬울 수 있다. 날씨를 묘사하거나 일반 가정, 카페 등 특정한 공간을 묘사할 때 유용하게 사용할 수 있는 홈페이지이다.

③ Bensound - <https://www.bensound.com/royalty-free-music>



Bensound는 로열티 지불을 요구하지 않는 무료 음원들을 제공하는 웹페이지로서, 페이지 자체 안내문에 교육 목적을 위한 연극 등에 사용이 가능함을 명시하고 있다. 대부분의 음악들을 장르별로 분류하여 검색이 가능할 수 있도록 편의성을 갖추고 있으며, 음악을 내려받을 때 별도의 계정이 없이 바로 내려받을 수 있다는 장점이 있다. 제공되는 곡의 수는 140여 곡으로 풍부하다고 보기는 힘들 수 있으나, 연극 수업에 충분히 활용 가능한 좋은 음악을 많이 찾을 수 있는 홈페이지이다.



이렇게 수업해요

차시	9~10/10	차시명	공연 및 감상하기	프로그램 단계	공연 및 감상하기
수업 목표	자신들이 준비한 연극을 효과적으로 공연하고 장점을 찾아 감상하며 체험 연극의 즐거움을 느낀다.				
수업 의도	학생들이 그동안 준비한 연극을 친구들 앞에서 공연하고 감상하는 시간입니다. 즉흥극 형태를 기반으로 공연에 대한 부담감은 줄이고 자신의 이야기를 표현하고 즐기는 점에 중점을 둡니다. 간단한 무대에서 자신들이 준비한 공연을 기초적인 연극의 형태를 갖춰 발표하고 올바른 자세로 감상하며 그 결과를 다른 사람과 소통하고 공감할 수 있도록 합니다.				
교수·학습 활동	<ul style="list-style-type: none"> • [활동1] 공연하기 • [활동2] 작품에 대한 감상 나누기 				
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> • 6개의 모둠이라면 1~3모둠, 4~6모둠으로 나누어서 공연을 하고 감상을 나누기 합니다. • 감상을 나눌 때, 연극을 얼마나 잘 표현했는지보다는 다른 모둠의 이야기를 자신의 경험과 비교하여 어떤 부분이 소통이 되는지를 중점으로 삼아야 합니다. 				

활동 1: 공연하기

교사의 역할 안내

이 차시에서 교사는 학생들 위주로 활동이 이루어지는 자유로운 분위기를 조성한다. 또한 공연 전 과정에서 지켜야 할 일을 학생들에게 안내하고 안전사고에 항상 유의하도록 주의한다.

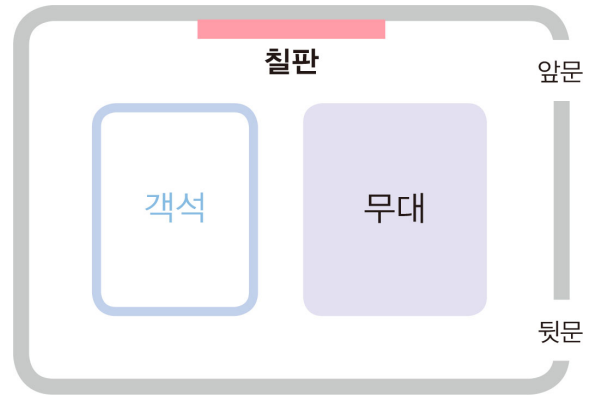
8차시에 리허설을 했으므로 공연을 위한 소품과 음향 등을 미리 확인 및 점검하고 정해진 객석과 무대를 분리하여 앉도록 지도한 후 주의할 점을 안내한다.

공연 전 준비

- 공연 장소(무대)와 관람 위치 확인하기
 - ☞ 공연 장소가 교실일 경우 일반적으로는 칠판 앞쪽을 무대로 설정한다.<그림 1>
- 모둠별 구역을 정해서 모둠별로 공연하고 관람할 수도 있다.
 - ☞ 교실의 앞문과 뒷문을 등장과 퇴장 장소로 설정할 수 있다.<그림 2>

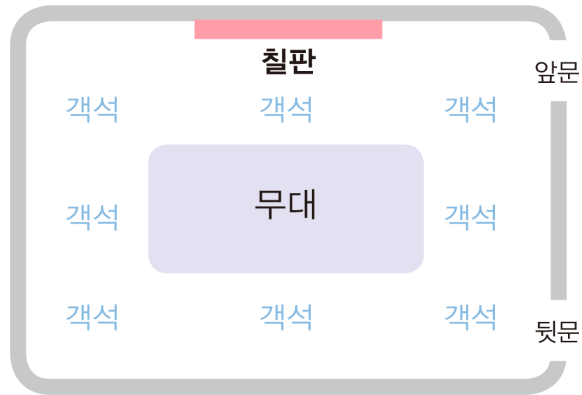


〈그림 1〉



〈그림 2〉

☞ 학생들이 교실에 동그랗게 앉은 후, 그 가운데를 공연 무대로 설정할 수 있다.〈그림 3〉



〈그림 3〉

- ☞ 공연 순서를 고려하여 관람 위치를 배정한다. 공연하는 모둠과 다음 모둠이 겹치지 않도록 동선을 미리 확인하여 관람 위치를 배정하면 좋다.
- 공연 순서에 맞춰 미리 소품을 정리해 놓는다.
 - ☞ 되도록 간단한 소품도 객석에서 가지고 있지 말고 모둠별 정리 상자에 모아 놓는 게 좋다. 그렇지 않으면 공연 관람 및 공연 시에 방해가 된다.
- 공연 시작 전에 미리 소품의 위치를 확인하고 배치한다.
 - ☞ 다른 사람의 소품은 건드리지 않으며 세트의 등·퇴장 시 운반자를 정해 놓는다.



공연 시 유의할 점 안내하기

- 즐거운 마음으로 참여하며 실수하더라도 이어서 하도록 한다.
- 등퇴장 위치를 정확히 알고 자신 있게 표현한다.
- 안전에 유의하며 지나친 행동을 하지 않도록 조심한다.
- 자신의 소품을 잘 관리하고 다른 사람의 소품을 만지지 않는다.
- 등장하기 전에 객석을 바라보거나 불필요한 행동을 하지 않는다.
- 공연 후 다음 모듬 공연을 위해 자신들의 소품이나 무대 장치(책상, 의자 등)를 정해진 장소로 빠르게 이동한다. (소품을 객석으로 가지고 가지 않는다.)
- 공연이 끝나면 정해진 관람 좌석으로 이동한다.

감상하는 자세 안내하기

- 열린 마음으로 진지하게 공연을 감상한다.
- 주위 사람들과 이야기하거나 장난하지 않는다.
- 공연 중에 나오는 장소나 역할에 공감하며 감상한다.
- 실수하더라도 비난하지 않는다.
- 상황에 알맞은 반응을 한다.



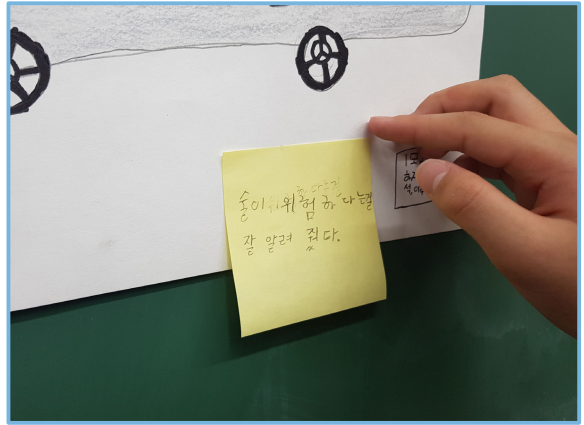
〈교실 무대를 보고 객석에 앉은 학생모습〉

활동 1: 작품에 대한 감상 나누기

- 1~3모듬의 공연이 끝나면 미리 준비한 접착식 메모지에 자기가 느낀 바를 적어서 공연이 끝난 모듬별 포스터에 붙여 준다.
 - ☞ 등장인물에게 해 주고 싶은 말, 재미있게 구성한 이야기 부분, 창의적인 표현이나 실감 났던 부분 등 장점을 살려 칭찬해 주는 말을 쓰도록 지도한다.
- 4~6모듬의 공연이 끝난 후에도 똑같은 방법으로 감상을 적어 공연이 끝난 모듬별 포스터에 붙여 준다.



〈접착식 메모지로 포스터에 붙이는 모습〉



〈접착식 메모지로 포스터에 붙이는 모습〉

연극 수업 느낌 나누기



〈공연한 소감 나누기〉

- 공연이 모두 끝나면 모두 객석에 원으로 앉아 그동안 연극 수업을 하며 느낀 점을 모든 학생이 돌아가며 발표한다.

☞ 교사는 지금까지의 활동들을 찍은 사진이나 PPT를 통해 학생들과 함께 되돌아보면 더욱 좋다.

☞ 학생들은 연극 시작 전의 나의 기대감과 수업 중, 공연을 준비하는 과정, 공연 후의 느낌 등을 간단하게 발표한다.

기념 사진 촬영하기

- 자신의 모둠 포스터 앞에 붙여진 감상평을 읽어 본다.
- 모둠원들끼리 포스터 앞에서 기념 촬영을 한다.
- 다른 친구들의 포스터 앞에서도 함께 기념 촬영을 한다.



〈기념사진 촬영하기〉



III 체험 중심 연극 FAQ

1 연극은 체험을 포함하는데, 연극과 체험 중심 연극의 차이는 무엇인가요?

- 흔히 생각하는 연극은 주어진 극본이 있거나 연출가의 창작물을 얼마나 배우들이 잘 ‘표현’하였는가에 초점이 맞추어져 있었습니다. 그렇기 때문에 대본 분석, 인물 분석과 같은 과정을 거치면서 외부에서 주어진 것들을 얼마나 자신의 이야기처럼 표현하는가에 중점을 두었습니다.

체험 중심 연극에서 가장 중요한 점은 ‘나의 경험’입니다. 이미 검증이 되거나 남들이 써준 연극이 아닌, 자신의 일상 경험이 극의 형식으로 표현되는 것입니다.

연극은 체험, 체화를 포함하고 있지만 결국 이 체험의 출발이 어디인지가 기존의 연극과 체험 중심 연극의 차이라고 볼 수 있습니다.

2 교육 연극, 연극 교육, 체험 중심 연극은 어떤 차이점이 있나요?

- 교육 연극은 ‘교육’이 주된 목적으로 연극적인 기법을 활용하여 수업에 접목시키는 포괄적인 개념입니다. 외국에서는 Educational Drama라고 칭해지기도 하지만 한국에 들어와서는 D.I.E./과정 드라마/연극 놀이/T.I.E/이야기 극화/연극 게임/어린이 연극 등을 포함하는 용어로 자리 잡게 되었습니다.

연극 교육은 ‘연극’ 자체가 주된 목적으로 학생들이 연극이 지닌 고유의 예술적 미학을 경험하게 하는 것입니다. 공연이라는 결과물에 중점을 두며 연극 안의 인물 탐색, 감정 분석, 무대 연출, 발성, 동선 등을 학습하게 됩니다. 연극 교육은 하나의 공연을 통해 미학적 경험을 함으로써 전인적인 발달을 목표로 합니다.

체험 중심 연극은 연극 교육과 마찬가지로 기본적으로는 공연을 목적으로 합니다. 하지만 체험 중심 연극에서는 학생의 경험을 끌어내고, 학생들의 경험을 연극적으로 표현해 보는 과정에 초점을 둡니다. 교사가 보기에 공연 완성도가 다소 아쉽더라도 배우의 주체가 학생들이라고 보며 연극 만들기 전 과정에 학생들이 중심이라는 점이 체험 중심 연극의 핵심입니다. 또한 연극 교육에서 강조하는 형식을 드라마 형식(dramatic form)의 형태로 적용하고 있습니다. 따라서 체험 중심 연극은 교육 연극과 연극 교육을 일정 수준에서 함께 포함하는 양태입니다.

3 한 단원 내에서 ‘연극을 발표하는 것’ 이상으로 주고 싶은 것이 무엇인가요?

- 연극 단원에서 중요한 것은 연주를 발표하는 것보다는 공연을 만들어 가는 과정입니다. 더욱 중요한 점은 그 과정 안에서 학생들이 갖게 되는 경험의 공감과 소통입니다. 학생들은 연극 만들기 과정을 체험하면서 상호 작용과 의사소통 능력이 길러지며 연극 표현을 하면서 ‘표현의 욕구’를 충족할 수 있습니다.

요즘의 학습 추세는 ‘배움이 학생들의 삶에서 출발하는가?’라고 볼 수 있는데 체험 중심 연극에서 배움은 ‘나의 경험’에서 출발합니다. 내 경험이 모티브가 되어 그것이 결과물로 나타나는 점이 중요합니다. 학생들은 절대적인 진리, 이미 만들어진 작품을 표현하는 것이 아니라 자신의 일상적인 이야기도 배움이 될 수 있다는 즐거움을 느끼게 됩니다.

4 교사가 과제 제시를 할 때 개입은 어느 정도로 해야 하나요?

- 체험 중심 연극에서 교사의 역할은 학생들의 경험이 연극적 형식으로 만들어지도록 조력하는 것입니다. 따라서 연극 만들기의 중심은 학생이며 극의 내용에 교사가 개입하는 것은 좋지 않습니다. 단, 내용에 대한 개입이 아니라 연극이라는 예술 매체가 가지고 있는 형식으로 표현하는 것에는 일정 부분의 개입이 필요합니다.

학생들은 ‘연극’이라는 매체에 대한 경험이 부족하기에 생각은 많지만 그것을 정리하여 말과 행동으로 표현하는 것은 어려워하는 경우가 많습니다. 하지만 반대로 연극은 단순한 말과 행동 만으로도 많은 것들을 관객에게 전달할 수 있습니다. 그렇기 때문에 이 단원에서 교사의 역할은 학생들에게 모든 것들을 위임하는 것이 아니라 학생들이 자신들의 이야기로 극을 표현할 때 연극만의 ‘극적 형식’(드라마 형식)에 알맞도록 도와주는 것입니다.

5 드라마 형식은 무엇이며 어떤 것들이 있나요?

- 호주 교육과정에서 드라마는 댄스, 미디어 아트, 시각 예술, 음악과 함께 예술 교과의 필수를 이룹니다. 호주 드라마 교육과정이 제시하는 드라마 형식은 다음과 같습니다.



드라마 형식	설명
드라마 맥락 (human text)	모든 드라마 활동은 가상 세계를 상상하고, 그 세계에 거주하는 사람들의 입장이 되어 보는 것을 통해 작동한다. 이 가상 세계는 사람들이 등장하여, 이들이 역할(roles)을 맡고, 관계(relationships)를 맺은 상태에서 벌어지는 상황(situation)을 통해 구체화된다. 사람, 역할, 관계, 상황 등이 드라마의 시작인 드라마 맥락을 구성한다. 드라마 맥락은 무슨 일이 언제, 어디서, 누구에게 벌어지는가에 대한 대답이라고 할 수 있다.
긴장 (tension)	긴장은 4W(what, when, where, who) 외에 ‘무엇이 위태로운가’(what’s at stake)라는 질문에 대한 답으로 볼 수 있다. 긴장은 드라마를 추동하는 힘이라고 볼 수 있다. 긴장 없이는 드라마가 창조되기 힘들다. 그런데 긴장은 드라마를 만드는 데 성취하기 가장 어려운 요소이다. 왜냐하면 보거나 만질 수 없고 단지 느낄 수 있기 때문이다.
초점(focus)	어떤 드라마 상황에서도 다양한 사람들과 생각들이 대면하여 얹혀 있다. 이로 인해 많은 종류의 드라마가 가능하다. 이때 이 상황에서 단 하나의 측면을 선택하여 탐구해야 하는데, 이를 초점이라고 부른다.
장소와 시간 (place, time)	장소와 시간은 드라마적 행위가 발생하는 배경을 일컫는다. 세팅은 단순한 뒷 배경을 의미하기도 하지만 분위기를 만들고, 인물의 행위에 영향을 끼치며, 관객의 관점을 결정짓기도 한다.
내러티브 (narrative)	드라마 맥락, 긴장, 초점, 장소와 시간. 이들은 함께 작동하여 하나의 드라마 에피소드를 만들 수 있다. 이때, 이들로 이루어진 여러 개의 드라마 에피소드들이 서로 연결되어 강력한 이야기를 만들어 낼 수 있는데, 이를 내러티브라고 한다.
언어 (language)	실제 생활에서도, 드라마 세계 안에서도 생각, 느낌, 필요를 표현하기 위해 말을 하고, 말하는 방식에 변화를 주고, 몸짓언어를 사용한다. 언어는 이러한 말, 말하는 방식, 몸짓언어를 모두 일컫는다.
이미지 혹은 움직임 (image or movement)	드라마는 본질적으로 행위이고, 행위는 이미지로 나타나는데, 현대에 들어 이미지는 언어보다 더 많은 의미를 나타낸다. 숨쉬기, 걷기, 움츠리기, 잡기 등의 움직임은 다층의 의미를 지닌 이미지가 된다. 이미지는 앞서 소개한 요소들을 한꺼번에 보여 주는데, 언제, 어디서, 무슨 일이, 누구에게 벌어지고, 무엇이 위태로우며 앞으로 어떤 일이 왜 일어나는지, 그리고 이것이 무엇을 의미하는지 한꺼번에 드러낸다. 움직임은 이미지의 중요한 요소이다.
분위기 (mood)	이제까지 소개한 드라마 형식들이 함께 작용하여 분위기를 만들어 내는데, 이는 느낌으로 다가온다.
상징 (symbol)	상징은 드라마의 의미를 더 깊게 이해하도록 돕는다. 드라마적 상징을 통해 드라마의 의미를 하나의 이미지에 집약한다. 상징은 언어나 움직임, 이미지를 통해 표현될 수 있다.
드라마적 의미 (dramatic meaning)	앞서 소개한 드라마 형식들이 함께 작동하여 의미를 구성한다. 모든 드라마는 의미를 다루기 위해 작동한다.

6 연극을 본 적은 있어도, 공연해 본 적은 없는데 부담이 됩니다. 이런 경우에는 어떻게 해야 하나요?

- 국어과에 들어온 연극 단원은 학생들에게 전문 배우들이 하는 훈련을 가르치는 것이 아니라 연극을 만들어 가는 과정 안에서 연극이라는 하나의 매체를 통해 학생들의 역량들을 키워 주는 것입니다. 그렇기 때문에 교사는 예술가로서 연극을 가르치는 것이 아닙니다. 교사는 학생들이 자신들의 이야기를 연극이라는 양식으로 표현하는 것을 도와주는 조력자의 역할이면 충분합니다.

체험 중심 연극 수업을 하기 위해서 교사가 연기를 하거나 배우가 될 필요는 없습니다. 초등 교사들은 화가가 아니고 음악가, 운동선수도 아니지만 미술, 음악, 체육 수업을 하고 있습니다. 교사의 역할은 지식 전달자가 아닌 조력자로 학생들의 행동을 이끌면 됩니다. 다만, 드라마 형식에 대한 어느 정도의 이해가 필요합니다.

7 연극 단원이 왜 교과서에 별도의 단원으로 들어오게 되었나요?

- 2015 개정 교육과정의 핵심은 ‘인문학적 소양’입니다. 인문학적 소양을 기르기 위해 사람들의 삶과 철학을 탐구할 수 있는 연극은 적합한 매체입니다. 고등학교에서는 선택 교과로 들어오게 되었고, 그에 연계되는 과정으로 초등학교 5~6학년군 국어 교과서에 별도 단원으로 편성되었습니다.

연극 단원이 국어 교과서에 들어온 목적은 “이론보다 감성, 소통 중심의 문학 교육”에 있습니다. 연극을 통해 자신과 타인을 이해하고 공감, 배려하는 체험을 확대하는 효과를 지닐 수 있습니다.

또한, 연극은 통합 매체적인 수단이기 때문에 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기를 통해 학습할 수 있으며 나아가 이것이 극 만들기라는 과정을 거치면서 타인과 상호 작용하고 의사소통할 수 있는 능력을 배양하게 됩니다.

8 학생들이 연극 수업에서 무질서할 때 어떻게 지도하나요?

- 연극의 기원은 놀이이며, 수업에서의 연극 역시 놀이에서 시작합니다. 놀이에서 중요한 것은 규칙과 약속입니다. 그렇기 때문에 체험 중심 연극 프로그램 1차시의 시작이 ‘약속을 위한 놀이’입니다. 1차시에서부터 교사와 학생은 연극을 위해서는 약속과 규칙이 중요하다는 점을 계속해서 상기해야 합니다. 또한 약속과 규칙이 잘 이루어지지 않을 때 공동의 작업이 힘들다는 점을 교사는 학생들이 공감할 수 있도록 지도해야 합니다.



학생들과 계속 규칙과 약속에 대한 이야기를 하였음에도 약속과 규칙을 어기는 학생은 잠시 활동에서 제외하여 공동의 활동을 관찰하도록 두는 것도 좋습니다. 관찰하고 있는 학생의 활동은 충분히 즐겁기 때문에, 제외된 학생은 점차 약속을 지키려고 노력하게 됩니다.

9 무대 장치, 소품, 의상은 어디까지 준비해야 하나요?

- 실제 공연에서 무대, 소품들을 최대한 사실적으로 표현한다고 해도 일부분은 관객도 상상하고 넘어가는, 사실적이지 않은 표현들이 나옵니다. 현대 연극에서는 오히려 이러한 부분을 ‘연극적 상상’이라는 이름으로 적극 활용하고 있습니다. 학생들과의 연극 작업에서는 이런 상상이 매우 중요하게 활용되며 교사들의 우려와는 달리 학생들은 이를 자연스럽게 받아들이며 활용할 수 있습니다.

이 단원에서 중요한 점은 화려한 무대 장치, 소품, 의상이 아닙니다. 오히려 의상과 소품에 얽매다가 자신의 경험을 표현하는 점에 소홀해질 수 있습니다. 단, 학생들이 연습을 충분히 한 후, 다른 요소들을 추가하고 싶다면 준비하게 하는 것도 좋습니다.

무대 장치는 장소를 알려 주는 표식 정도로 최소화하고 소품이나 의상은 되도록 준비하지 않는 것이 좋습니다. 소품이 필요한 경우 ‘상징적 의미’를 지니는 소품을 하나 내지 두 개로 제한하는 것이 좋습니다.

10 학생들 목소리가 너무 작아요.

- 억지로 발성 연습을 시킬 필요는 없습니다. 연극을 만들어 가는 과정 안에서 자신이 할 수 있을 정도의 역할과 대사를 선정하게 됩니다. 체험 중심 연극은 주어진 대본을 연습하는 것이 아니라, 본인들의 이야기를 연극으로 만드는 것이기 때문에 소심하거나 목소리가 작은 학생은 그 안에서 배움이 일어납니다. 즐거움을 주는 예술이 스트레스를 주는 또 다른 과제가 되지 않도록 합니다.

또 다른 한 가지 방법은 발음을 정확하게 하도록 하는 것입니다. 같은 목소리 크기더라도 발음이 정확하면 보다 선명하게 전달될 수 있습니다.

학생들이 말하는 것을 녹음하거나 동영상을 촬영하여 보여 주면 좀 더 수정하려고 노력하게 됩니다.

11 참여를 기피하거나 표현하는 것을 꺼려하는 학생은 어떻게 하나요?

- 일단은 자신이 무언가를 말하고, 표현하는 데 불편한 분위기는 아닌지 살펴봐야 합니다. 교사의 생각과는 달리 학생들끼리 별다른 상호 교류 없이 1년을 보내는 경우도 흔하게 일어납니다. 그런 관계에서는 자신을 드러내는 표현을 할 마음이 없어집니다.
앞선 문제가 아니라면 아주 작은 역할이나 연극의 소품 또는 장소를 표현하도록 합니다. 억지로 시키는 것보다는 그 학생 스스로 작은 배움이나 성찰이 일어나도록 합니다.

12 이야기 선정을 어려워하는 경우, 교사는 어떻게 해야 하나요?

- 모둠원들의 이야기 중에서 두 이야기가 경합하거나 반드시 자신의 이야기를 하고 싶어하는 학생이 있을 경우, 두 가지 이야기를 결합하여 연극을 만들어 보게 할 수 있습니다. 결정적인 장면이나 사건은 A 학생의 이야기이지만 그 사건이 발생하게 된 전개 과정은 B 학생의 이야기로 한다면 하나의 이야기로 연극을 만드는 것과는 또 다른 경험이 될 수 있습니다.
만약 모둠원들 모두 자신의 이야기로 연극 만드는 것을 부끄러워하거나 극적으로 표현될 요소가 부족하여 힘들어할 경우, 다른 모둠에서 나온 이야기 중 재미있는 이야기를 차용하는 방법이 있습니다. 또는 자신의 이야기에 우리가 흔히 알고 있는 동화의 전개 장면을 결합하여 좀 더 흥미로운 장면을 만들 수도 있습니다.

13 다른 수업에 활용될 수 있는 교육 연극적인 기법에는 무엇이 있나요?

- 2015 개정 교육과정에서는 연극 단원을 통해 연극이 다른 교과 학습의 매체로 이용될 수 있음을 표방하고 있습니다. 수업에 활용될 수 있는 연극적인 기법을 드라마 관습이라고 명칭하기도 합니다. 대표적으로 수업에서 활용될 수 있는 드라마 관습은 아래와 같습니다. 그 외에 더 많은 드라마 관습은 『스트럭처링 드라마』(조나단 닐랜즈, 이시원 역, 2011)를 참고하면 도움이 됩니다.



드라마 관습 명칭	설명
타블로(Tableau)	정지 장면 혹은 스틸이미지(Still-Image)라고도 불리는 드라마 관습. 모둠원들은 신체를 이용하여 일정한 상황이나 생각 혹은 주제를 구체화하기 위해 이미지를 만든다. 만들어진 이미지는 단순한 이미지가 아닌 활동 내에서 상징을 지닌 이미지일 때 효과적이다. 예를 들어 문학 작품을 읽고 작품에서 가장 중요하거나 의미있는 부분을 만들어 보는 활동을 할 수 있다. 학생들에게 지도할 때는 “사진을 만들어 봅시다.”라고 안내하면 보다 쉽게 전달된다.
빈 의자	특정 인물의 모습을 탐구해 보는 활동. 빈 의자에 특정 인물(작품 속 주인공)이 나와 있다고 생각을 하고 그 인물에게 묻고 싶은 질문을 생각해 보는 활동이다. 이 활동은 추후 인터뷰나 핫시팅 활동과 연결될 수 있다.
인터뷰/심문	한쪽이 사건이나 문학 속 주인공이 되어서 다른 사람들의 궁금증에 대해 답하는 활동. 주인공에게 궁금한 점을 직접 주인공이 되어서 질문하고, 그에 대한 답을 한다. 이때, 인터뷰는 질문과 답변이 피상적으로 주어진 정보에 한하여 이루어지는 것을 말한다.
핫시팅	인터뷰와 마찬가지로 실제 사건이나 문학 속 주인공이 되어서 다른 사람들의 질문에 답을 하는 활동. 인터뷰와 다른 점은 인터뷰가 주어진 작품이나 정보 내에서 일차적으로 답변을 한다면, 핫시팅은 질문에 대한 대답을 통해 질문을 한 사람들이 성찰을 하고 정보를 재구성하도록 한다. 따라서 핫시팅을 할 경우 질문을 받는 사람의 태도와 사고가 매우 중요하며 초등학교의 경우 핫시팅은 교사가 하는 것이 바람직하다.
전문가의 외투	학생들이 사건과 관련된 특별한 지식을 부여받은 인물이 되는 활동. 역사학자, 사회 복지사, 영화 제작사 직원들과 같이 활동과 관련이 된 사람이 되었다고 역할을 부여함으로써 학생들이 더 적극적이고 능동적으로 활동에 참여하게 한다. 학생들이 전문가가 된다는 것은 전문적인 지식을 갖추기보다는 그 역할이 지닌 태도를 갖추는 것이다.
소문	핵심 주제 및 내용을 재창조하기 위한 활동. 예를 들어 조선시대 소작농의 삶을 알아보는 수업을 한다고 생각을 할 때, 2인 1조로 소작농이 되어서 ‘최근 옆 동네 갑돌이가 아무도 모르게 사라졌다’는 이야기를 들려 주고 왜 그랬을지 마을 사람들이 되어서 소문을 만들고 들어 보자고 할 수 있다. 학생들은 자신들의 선지식을 활용하여 다양한 의견을 만들 수 있고 이것을 통해 그 시대 사람들의 생각과 비교해 볼 수 있다.

14 연극수업과 관련하여 도움이 될 만한 책은 무엇인가요?

도서명	설명
고등학교 연극 교과서 (구민정 외 저)	2015 개정 교육과정에서 새로 신설된 연극에 대한 교과서. 교육과정을 바탕으로 표현, 체험, 감상, 생활의 4부분으로 나뉘어져 기술되어 있다. 고등학교 교과서이지만 표현과 체험 부분의 활동은 초등학교에서 활용하기에도 적합하다.
씨어터 홀릭: 영상 세대를 홀리는 연극의 중독적 매력 (박준용 저)	영상 매체와 시각적 이미지를 통한 의사소통 기술이 발전한 현대 시대에 연극이 가질 수 있는 공연 예술로서의 의미를 알아보고, 고전 연극의 역사와 현대 연극의 흐름을 읽어 볼 수 있는 책
42개 질문으로 누구든지 연극 만들기 (김균형 저)	연극을 제작하길 원하는 사람들이 스스로 공연을 만들 수 있도록 공연 제작의 전 부분에 대하여 설명한 책. 보다 간편하고 쉽게 연극을 제작할 수 있도록 간단한 요약인 마인드맵을 첨부하였다. 나머지도 분명하게 이해되도록 항목별로 일목요연하게 정리하고 있다.(※ 온라인서점 ‘알라딘’에 제시된 출판사 책 소개에서 발췌함)
어떻게 연극은 학습인가 (김경애 저)	이 책은 평생교육학적 관점에서 문화 예술 경험을 구체적으로 분석한 연구 내용을 담은 것으로, 연극 활동 과정에서 드러난 독특한 학습 양상을 공조학습이라는 새로운 개념으로 설명한다. 우리가 연극 활동으로 보아 온 과정을 ‘학습 과정’으로 볼 수 있게 하는 하나의 설명 방식을 제시하고 있다.

15 체험 중심 연극에서 나아가 보다 더 전통적인 상연을 목적으로 한 공연을 만들고 싶을 때 어떻게 지도할 수 있을까요?

- 공연을 만들기 위한 정형화된 특별한 지도 방법이 있는 것은 아닙니다. 백 명의 선생님이 연극을 지도한다면 백 가지의 지도 방법이 나올 수 있으며, 누군가의 특별한 지도 방법을 공식적으로 제공하기에는 어려움과 위험성이 있습니다. 다만, 체험 중심 연극을 보다 발전시켜 상연을 위한 공연으로 발전시키는 데 일반적으로 필요한 요소는 다음과 같이 안내할 수 있습니다.

첫째, 극적 갈등 구조를 분명히 드러나게 합니다. 체험 중심 연극 활동을 통해 나타난 학생들의 이야기에는 극적 긴장을 유지시킬 갈등 구조가 모호합니다. 서로의 의견이 첨예하게 대립하는 갈등 구조를 만들면 보다 다양한 인물과 상황을 구축하는 데 편리하며, 하나의 입장을 대변하는 인물에 대한 심도 있는 이해가 가능해집니다.

둘째, 드라마의 흐름을 보다 입체적으로 구성해야 합니다. 어떠한 하나의 사건이 벌어지고



해결되는 과정을 시간의 흐름으로 구성할 수도 있지만, 입체적인 구성을 통해 극적 효과를 높일 수 있습니다. 이야기의 전개에 부합하는 음향, 인물의 성격을 드러내 주는 소품, 배경을 알려 줄 수 있는 무대 장치, 분위기를 이끌어 주는 조명 등에 신경을 써 줍니다. 단, 이러한 것들은 반드시 의미를 지니고 있어야 합니다. 단순히 화려하게 보여주기 위한 장치들은 연극이 아닌 학예회로 만들 가능성이 있습니다.

셋째, 각각의 장면에서 등장하는 인물의 구도와 동선에 신경을 씁니다. 학생들은 자신들의 입장에서 상대 배우와의 구도를 유지하며 움직이려고 합니다. 배우들에게 관객의 입장을 고려하여 해당 장면에서 의도하는 바를 관객이 쉽게 이해할 수 있도록 인물의 구도와 동선을 구성하도록 지도해야 합니다.

넷째, 의사소통의 과정에 큰 관심을 두어야 합니다. 교사의 의지와 의도로 공연을 만든다 하더라도, 학생들의 연극은 학생의 성장과 발전에 가장 큰 목적이 있습니다. 학생과 교사 사이, 학생과 학생 사이에 신뢰와 상호 존중을 바탕으로 한 의사소통이 이루어져야 학생은 주어진 상황과 문제를 이해할 수 있고, 보다 자유롭게 창의적으로 문제를 해결할 수 있습니다. 실패와 비난으로부터 자유로울 수 있는 가면을 쓰도록 도와주어야 합니다.



- 교육부(2015). <제2015-74호 [별책 5] 국어과 교육과정>.
- 교육부(2015). <제2015-80호 [별책 2] (교육부 고시 제2015-74호의 부칙개정) 초등학교 교육과정>.
- 교육부(2016). <한 학기 한 권 읽기 카드뉴스>.
- 교육부·한국교육과정평가원(2016). 2015 개정 교육과정에 따른 교과용도서 개발을 위한 편찬상의 유의점 및 검정 기준. 교육부·한국교육과정평가원.
- 권정선·김희용(2015). 듀이 철학에서 상상력의 교육적 의미. 교육철학연구 7(2). pp. 23~45. 한국교육철학학회.
- 권혁준 외(2017). 동화수업 레시피. 박이정.
- 김근호(2011). 도서의 수준과 도서 선정의 제 문제: 청소년 권장도서 선정의 비판적 검토. 독서연구 26. pp. 265~302. 한국독서학회.
- 김병주·김주연(2016). 교육연극의 특성과 이해. 2015 초등 1급 정교사 자격연수 자료집. pp. 581~591. 경기도 교육 연수원.
- 김선 외(2007). 유아를 위한 연극놀이. 창지사.
- 김영란 외(2016). 2015 개정 교육과정 교수·학습 자료: 고등학교. 교육부·대전광역시교육청.
- 김영주 외(2018). 온작품읽기: 우리 교실 책 읽기의 시작. 휴먼에듀.
- 김은의 글·배종숙 그림(2013). 미생물 탐정과 곰팡이 도난 사건. 스콜라출판.
- 김수연(2014). 과정 중심 연극 만들기가 초등학생의 자기 효능감에 미치는 효과. 서울교육대학교 석사 학위 논문.
- 김주연(2017). 2015 개정 교육과정 국어과 '연극'단원의 구성 방향: 드라마(drama)와 씨어터(theatre)의 통합에 기반을 둔 드라마 예술 형식. 한국초등교육 28(4). pp. 49~66. 서울교육대학교 초등교육연구소.
- 김주연(2018). 초등 국어과 연극 단원 구성 접근 방식 제안 -'극의 형식'을 '드라마 형식'으로 이해하기-. 새국어교육 114. pp. 7~33. 한국국어교육학회.
- 김주연(2018). 국어과 '연극'의 위상 정립: '복합양식성'으로서의 연극. 한국초등교육 29(3). pp. 79~93. 서울교육대학교 초등교육연구소.
- 김혜숙 외(2017). [이슈리포트] OECD PISA 2015를 통해 본 한국의 교육정보화 수준 분석. 한국교육학술정보원.
- 김현경(2018). '학습자 중심 교육'의 환상. 한겨레신문.
(<http://www.hani.co.kr/arti/opinion/column/848934.html>)
- 남지현(2017). 책 읽어주기와 문학토의: 온작품 읽기 중심의 문학 수업을 위하여. 사회평론.
- 박철홍(2011). 듀이의 경험개념에 비추어 본 사고의 성격: 이성적 사고와 질성적 사고의 통합적 작용. 교육철학연구 33(1). pp. 79~104. 한국교육철학학회.



- 시사인(2018). 「10대는 유튜브로 세상을 읽는다.」. 2018.2.22.
- 신수경 외(2017). 이야기 넘치는 교실 온작품 읽기. 북멘토.
- 심우엽(2003). Vygotsky의 이론과 교육. 초등교육연구 16(1). pp. 207-223. 한국초등교육학회.
- 안정임 · 서윤경(2014). 디지털 미디어 리터러시 격차의 세부요인 분석: 세대와 경제수준을 중심으로. 디지털융복합연구 12(2), pp. 69-78. 한국초등교육학회.
- 온정덕 외(2015). 초등학교 교육과정 해설. 교육부.
- 이명분(2007). 과정 중심의 아동극 연출 방법 연구. 경인교육대학교 석사 학위 논문.
- 정현선 외(2015). 미디어 문해력(media literacy) 향상을 위한 교실 수업 개선 방안 연구. 교육부.
- 조지 셀던 톰프슨 저·가느 윌리엄즈 그림·김연수 역(2018). 뉴욕에 간 귀뚜라미 체스터. 시공주니어.
- 하시모토 다케시 저·장민주 역(2012). 아이의 미래를 바꾸는 슬로리딩. 조선Books.
- Australian Curriculum(<https://www.australiancurriculum.edu.au/f-10-curriculum/the-arts/drama/>, 검색일: 2018.9.15.)
- CML(Center for Media Literacy)(2012). 미디어 리터러시의 하위 요소.
(<http://www.medialit.org/reading-room/what-media-literacy-definitionand-more>,
검색일: 2017.6.13.)
- Larson, J. & Marsh, J. (2005) *Making Literacy Real: Theories and Practices for Learning and Teaching*. London: SAGE.
- Media Smart. Media Literacy Fundamentals.
(<http://mediasmarts.ca/digital-media-literacy/general-information/digital-media-literacy-fundamentals/media-literacy-fundamentals>, 검색일: 2017.6.13.)
- Tompkins, G.E.(2008), 박정진·조재윤 역(2012). 문식성 전략 50: 단계별 언어 기능 교수 전략. 한국문화사.
- Pilgree, J.(2000), 윤준채 역(2013). 아침독서 핸드북. (사) 행복한 아침 독서.
- Philip Taylor and Christine D Warner(2001), 한국교육연극학회 번역(2013). 시실리 오늘의 교육연극: 과정드라마: 구조와 즉흥. 연극과 인간.
- Neelands, Jonothan(2000), 이시원 번역(2011). 스트럭처링 드라마. BOOKS DALA.
- Wilson, C., Grizzle, A., Tuazon, R., Akyempong, K., Chi-Kim, C.(2014). *Media and Information Literacy Curriculum for Teachers*. UNESCO.

집필진 명단



기획 조성연(교육부 교육과정정책과장) 송호현(교육부 교육연구관)
이지은(교육부 교육연구사) 김경희(인천광역시교육청 장학사)

연구책임자 정현선(경인교육대학교)

연구·집필진 이지영(경인교육대학교) 이미숙(경기 동백초등학교)
윤 미(서울 서울대학교사범대학부설초등학교) 이슬아(경기 성곡초등학교)
김광희(경기 서촌초등학교) 지민정(인천 인천송현초등학교)
인경훈(인천 인천가림초등학교) 박성준(인천 인천서면초등학교)
유지훈(인천 인천주안초등학교) 윤준연(인천 인천서면초등학교)
박순홍(인천 인천축현초등학교)

검토진 김영아(인천 인천동방초등학교) 남지현(인천 인천가원초등학교)
오은영(서울 서울장곡초등학교)

국어

2015 개정 교육과정
교수·학습 자료

초등학교
5~6학년군

발행일 2019년 2월
발행처 교육부, 인천광역시교육청 외 16개 시·도교육청
주소 세종특별자치시 갈매로 408 정부세종청사 14-1동
교육부 교육과정정책과
편집·인쇄 (주) 예당문화인쇄 (02-2269-3202)

본 자료는 교육정보 통합지원 포털 에듀넷-티-클리어(www.edunet.net)에 탑재되어 있습니다.

※ 이 자료는 2015 개정 교육과정의 현장 안착을 위한 교수·학습 자료의 예시로, 수업 및 수업지원 목적 외에 본 자료를 활용할 경우 저작권법에 저촉될 수 있습니다.