2016년 연구보고

자유학기제 지원을 위한 정보활용교육 프로그램 및 매뉴얼 개발

2016

국립어린이청소년도서관
NATIONAL LIBRARY FOR CHILDREN AND YOUNG ADULTS

제 출 문

국립어린이청소년도서관장 귀하

본 연구 보고서를『자유학기제 지원을 위한 정보활용교육 프로그램 및 매뉴얼 개발』의 최종 보고서로 제출합니다.

2016년 10월 20일

■연구책임자 : 송 기 호 (공주대학교)
■공동연구원 : 김 도 연 (공주도서관)
이 경 화 (충남중학교)
유 종 열 (공주대학교)
허 우 정 (구산중학교)
■보조연구원 : 소 병 문 (서울우신고등학교)
이 승 민 (대화고등학교)

이 연구는 2016년도 국립어린이청소년도서관 연구개발비로 수행되었으며,
본 연구에서 제시한 정책 대안이나 의견 등은 국립어린이청소년도서관의
공식 의견이 아니라 연구진들의 개인 견해임을 밝혀 둡니다.

[목차]

■ 요약 1

I. 서 론 1

1. 연구의 목적 및 필요성 3
   1.1 연구의 목적 3
   1.2 연구의 필요성 4
2. 연구 범위 및 방법 9
   2.1 연구 범위 9
   2.2 연구 방법 9
   2.3 연구 분담표 14
   2.4 연구 추진계획 15
   2.5 연구 활용 및 기대 효과 15
3. 선행연구 17
   3.1 자유학기제 성공 요인에 대한 연구 17
   3.2 공공도서관의 청소년 프로그램 관련 연구 18
   3.3 통합 탐구주제 개발 및 지도 관련 연구 20
   3.4 통합 탐구주제 교수·학습 모형 및 학습기술 관련 연구 24

II. 통합 탐구주제 개발 53

1. 2015 개정 교육과정 분석 55
   1.1 2015 개정 교육과정의 특징 55
   1.2 국어 교육과정 분석 57
   1.3 사회 교육과정 분석 60
   1.4 예술 교육과정 분석 64
2. 통합 탐구주제 개발 67
   2.1 교과 간 연계성 분석 67
   2.2 통합 탐구주제 개발 70
3. 탐구활동 계획 수립 72
   3.1 탐구활동 세분화 72

3.2 탐구 학습자료 개발 ····· 74

III. 교수·학습지도안 개발 ——— 87

1. 교수·학습지도안 개발 시 고려할 사항 ——— 89
2. 표준 교수·학습지도안 개발 ——— 93
2.1 통합 탐구주제의 운영 계획 ····· 93
2.2 통합 탐구주제의 차시별 운영 계획 ····· 94
2.3 프로그램의 성과 평가 ····· 104

IV. 시범 적용 및 평가 ——— 109

1. 공주도서관의 시범 적용 사례 ——— 111
1.1 프로그램 준비 ····· 111
1.2 프로그램 설계 및 운영 ····· 112
1.3 프로그램 성과 평가 ····· 136
2. 구산중학교의 시범 적용 사례 ——— 139
2.1 프로그램 준비 ····· 139
2.2 프로그램 설계 및 운영 ····· 139
2.3 프로그램 성과 평가 ····· 172

V. 결론 및 제언 ——— 175

1. 결론 ——— 177
2. 제언 ——— 181

■ Abstracts ——— 182

■ 참고문헌 ——— 185

[표 목차]

〈표 1〉 2015 개정 교육과정에서 제시한 핵심 역량 ——— 6
〈표 2〉 학교도서관과 공도서관 간 연계 내용 ——— 6
〈표 3〉 자문·검증단 구성 및 역할 ——— 10
〈표 4〉 탐구활동 및 탐구 학습자료에 대한 자문단 검토 의견 및 반영 결과 ——— 11
〈표 5〉 자유학기제 운영 매뉴얼에 대한 자문단의 검토 의견 및 반영 결과(종합) ——— 13
〈표 6〉 고등학교 국어·국사·한국지리의 통합 학습 주제 분석(예) ——— 22
〈표 7〉 중학교 음악-미술 교과 연계 협동수업 설계 사례 ——— 23
〈표 8〉 정보문제해결모형의 예 ——— 28
〈표 9〉 Big6 모형의 단계별 정보기술과 정보활용능력 기준 ——— 29
〈표 10〉 도서관 활용수업을 위한 정보활용능력과 학습기술 ——— 30
〈표 11〉 도서관 수업에 적용 가능한 교수·학습모형의 주요 특징 ——— 31
〈표 12〉 과제해결을 위한 탐구 도표의 예 ——— 32
〈표 13〉 문제기반학습의 전개 과정 ——— 33
〈표 14〉 다중지능별 학습 양식 ——— 34
〈표 15〉 다중지능별 교수 유형 ——— 35
〈표 16〉 다중지능을 활용한 수업 계획안 양식 ——— 36
〈표 17〉 프로젝트 학습 계획서 ——— 37
〈표 18〉 프로젝트 평가 양식 ——— 38
〈표 19〉 다중지능 센터별 학습활동 ——— 39
〈표 20〉 그래픽 조직자 유형별 정보활용과정에서 적용 가능한 활동 ——— 40
〈표 21〉 교과용 교과서에 사용되는 텍스트의 조직 유형 ——— 41
〈표 22〉 배경지식 만들기 학습지(예) ——— 42
〈표 23〉 비교·대조 학습지(예) ——— 43
〈표 24〉 원인·결과 학습지(예) ——— 44
〈표 25〉 분석하기 학습지의 예(예) ——— 45
〈표 26〉 정보 탐색 자기 평가표(요약판) ——— 46
〈표 27〉 모둠학습 자기 평가표 ——— 46
〈표 28〉 과제 해결 결과 자기 평가표 ——— 47
〈표 29〉 그리기 결과물의 자기 평가표 ——— 48

〈표 30〉 글쓰기 결과물의 자기 평가표 ——— 48
〈표 31〉 보고서의 자기 평가표 ——— 49
〈표 32〉 발표의 자기 평가표 ——— 49
〈표 33〉 발표노트 ——— 50
〈표 34〉 글의 구조에 따른 그래픽 조직자 ——— 51
〈표 35〉 발췌 노트(예) ——— 52
〈표 36〉 2015 개정 교육과정에서 제시한 핵심 역량 ——— 55
〈표 37〉 중학교 국어과 듣기・말하기 영역의 내용 요소 ——— 57
〈표 38〉 중학교 국어과 읽기 영역의 내용 요소 ——— 58
〈표 39〉 중학교 국어과 쓰기 영역 내용 요소 ——— 58
〈표 40〉 중학교 국어과 문법 영역 내용 요소 ——— 59
〈표 41〉 중학교 문학 영역 내용 요소 ——— 59
〈표 42〉 중학교 사회과 교육과정의 내용 요소 ——— 60
〈표 43〉 중학교 역사과 교육과정의 내용 요소 ——— 63
〈표 44〉 중학교 미술과의 내용 요소 ——— 64
〈표 45〉 중학교 음악과 교육과정 내용 요소 ——— 65
〈표 46〉 국어・사회・예술(미술・음악)교과의 주제 연계성 분석 ——— 67
〈표 47〉 통합 탐구주제 선정을 위한 교육과정 지도 ——— 70
〈표 48〉 탐구활동 세분화 ——— 72
〈표 49〉 아동・청소년 도서의 서평을 제공하는 잡지 현황 ——— 74
〈표 50〉 정보활용과정을 적용한 탐구수업 모형 ——— 90
〈표 51〉 통합 탐구주제의 운영 계획 수립을 위한 표준 지도안 ——— 93
〈표 52〉 통합 탐구주제의 차시별 운영 계획 수립을 위한 표준 지도안 ——— 94
〈표 53〉 프로그램 만족도 평가지 ——— 104
〈표 54〉 프로그램 만족도 설문지 ——— 105
〈표 55〉 학생의 핵심 역량 자기 평가지 ——— 106
〈표 56〉 글쓰기 프로그램 운영 평가 회의록 양식(예) ——— 107
〈표 57〉 자유학기 프로그램 신청 안내 공문(공주도서관) ——— 111
〈표 58〉 통합 탐구주제 〈창작〉의 8차시 운영 계획(공주도서관) ——— 112
〈표 59〉 통합 탐구주제 〈창작〉의 1차시 운영 계획(공주도서관) ——— 114
〈표 60〉 통합 탐구주제 〈창작〉의 2차시 운영 계획(공주도서관) ——— 117

〈표 61〉 통합 탐구주제 〈창작〉의 3차시 운영 계획(공주도서관) ——— 120
〈표 62〉 통합 탐구주제 〈창작〉의 4차시 운영 계획(공주도서관) ——— 124
〈표 63〉 통합 탐구주제 〈창작〉의 5차시 운영 계획(공주도서관) ——— 126
〈표 64〉 통합 탐구주제 〈창작〉의 6차시 운영 계획(공주도서관) ——— 129
〈표 65〉 통합 탐구주제 〈창작〉의 7차시 운영 계획(공주도서관) ——— 131
〈표 66〉 통합 탐구주제 〈창작〉의 8차시 운영 계획(공주도서관) ——— 134
〈표 67〉 공주도서관 프로그램 성과 평가를 위한 설문지 분석 결과 ——— 137
〈표 68〉 통합 탐구주제 〈감상〉의 운영 계획(구산중학교) ——— 139
〈표 69〉 통합 탐구주제 〈감상〉의 1차시 운영 계획(구산중학교) ——— 140
〈표 70〉 매체활용기록 작성(예) ——— 144
〈표 71〉 통합 탐구주제 〈감상〉의 2-3차시 운영 계획(구산중학교) ——— 145
〈표 72〉 탐색 정보 마인드맵으로 정리하기 정리(예) ——— 150
〈표 73〉 핵심역량에 따른 매체활용수업 평가 일지 작성(예) ——— 152
〈표 74〉 통합 탐구주제 〈감상〉의 4-5차시 운영 계획(구산중학교) ——— 156
〈표 75〉 통합 탐구주제 〈감상〉의 6-7차시 운영 계획 ——— 163
〈표 76〉『Voices in the Park』에 대한 학생 작품(구산중학교) ——— 166
〈표 77〉 통합 탐구주제 〈감상〉의 8차시 운영 계획(구산중학교) ——— 169
〈표 78〉 학생의 핵심 역량 사후 평가(예) ——— 172
〈표 79〉 프로그램 만족도 평가지(구산중학교) ——— 173
〈표 80〉 프로그램 참여 소감 및 건의사항(구산중학교) ——— 174

[그림 목차]

[그림 1] ADDIE 모형 ——— 25
[그림 2] Dick & Carey모형 ——— 25
[그림 3] ASSURE 모형 ——— 25
[그림 4] Backward 설계 모형 ——— 26
[그림 5] 설계 질문으로 구성된 Backward 설계 템플릿 ——— 26
[그림 6] 주제 중심의 교육과정 통합 모형 ——— 27
[그림 7] 탐구학습의 나선형 구조 ——— 32
[그림 8] 프로젝트 학습 단계 ——— 37
[그림 9] 다중지능에 따른 학습센터 구성 ——— 39
[그림 10] 공통 학습주제에 적용되는 정보활용과정 ——— 89
[그림 11] 공통 학습주제의 운영 전략 ——— 90
[그림 12] 공주도서관 자유학기제 운영 모습 ——— 113
[그림 13] 그리스 로마 신화 브레인스토밍(예) ——— 155
[그림 14] PMI 작성의(예) ——— 171

[요약]

본 연구의 목적은 자유학기제에 참여하는 중학생의 교과와 연계한 탐구 역량 및 정보활용능력을 배양하고, 공공도서관의 교육정보서비스 프로그램 다양화를 통해서 청소년 서비스를 활성화는 것이다. 이를 위하여 국가 수준의 2015 개정 교육과정의 내용 요소를 분석하여 중학교 1학년 국어 교과의 학습 주제를 사회-예술 교과와 접목하여 해결할 수 있도록 국어-사회-예술 통합형 탐구주제 6개를 개발하였다.

교육과정 분석을 통해서 추출한 통합 주제는 매체, 문화, 작품 감상, 예술과 산업, 환경 그리고 창작이다. 본 연구에서는 통합 탐구주제를 8차시에 걸쳐 지도하기 위하여 학생들이 흥미를 가질 만한 탐구활동(통합 탐구활동)명을 부여하고, 학생들의 참여와 활동을 이끌어낼 수 있도록 탐구활동을 세분화하였다. 그리고 학생들이 차시별로 각 하위 탐구활동을 구체적으로 수행하는데 필요한 학습자료를 선정하였다.

통합 탐구주제의 세분화와 탐구용 학습자료의 적절성 및 현장 적용 가능성에 대해서는 학생들의 흥미유발과 적극적인 참여를 유도할 수 있도록 가급적 읽기 쉬운 자료를 이용한 활동 중심의 프로그램을 설계하는 것이 좋겠다는 자문단의 의견을 수렴하였다. 특히 6개 통합 탐구주제별로 탐구활동을 수행하는데 도움을 줄 수 있는 자료를 도서자료, 영상자료, 인터넷 자료로 나누어 선정하였으며, 자문단의 의견을 반영하여 그림책을 추가하였다. 그리고 통합형 탐구주제별로 8차시 총 16시간용 표준 교수・학습지도안을 작성하고, 중학생이 과제를 통합적으로 사고하고, 도서관 자원을 활용하여 자기 주도적으로 해결할 수 있도록 탐구 주제별로 활동 중심의 학습지를 개발하였다.

통합 탐구주제 지도를 위한 교수・학습지도안은 도서관 교육의 핵심 영역인 독서와 정보활용능력 신장을 위하여 배경지식 형성하기, 탐구하기, 탐구결과 산출 및 평가하기와 같이 3단계로 구성하고, 탐구하기의 세부 활동 과정은 문제인식하기, 정보분석 및 해석하기, 정보종합하기, 활동 별 평가하기와 같이 4단계로 설정하였다. 그리고 협동수업, 플립러닝 및 백워드 교육과정 설계에 기반을 두고 교수・학습지도안을 설계하였다.

6개 통합 탐구주제를 지도하기 위한 교수·학습지도안과 학습지에 대해서 자문단은 통합 탐구주제와 하위 탐구활동이 상호 연계성 있게 구성되어 있으며, 자료와 학습지가 학생들의 수준에 적합하고 흥미를 유발할 수 있게 구성된 것으로 평가하였다. 그러나 학습활동과 자료의 양이 많고, 공공도서관 사서의 경우 자유학기제와 매뉴얼 활용에 대한 사전 교육이 필요하다는 지적이 있었다. 또한 하위 탐구활동간 연계성을 확보하고, 학생의 프로그램 참여를 독려하기 위한 적절한 방법이 필요하다는 검토 의견도 있었다. 본 연구에서는 이러한 의견을 반영하여 자유학기제 운영을 위한 매뉴얼의 내용을 수정 보완하였다.

본 연구에서 개발한 통합 탐구주제 중 <창작>과 <감상>을 공주도서관과 구산중학교에서 시범 적용하였다. 시범 적용 결과 프로그램에 참여한 학생들은 다양한 주제를 교과와 연계하여 구성한 프로그램에 흥미를 보였으며, 만족스럽다는 반응을 보였다. 프로그램에 참가한 학생들의 긍정적인 반응은 다음과 같다.

○ 자료를 활용한 탐구활동을 통해서 경청과 발표 능력이 향상되었다.
○ 새로운 사실을 배울 수 있었다.
○ 자료가 과제 해결에 도움을 주었다.
○ 과제 해결 절차가 따라 하기 쉬웠다.
○ 스스로 문제를 해결하는데 자신감을 갖게 되었다.
○ 책을 읽고 매번 다른 활동을 해서 괜찮았다.
○ 책을 읽는 방법을 배워 좋았다.
○ 책을 읽는 계기가 되었다
○ 다른 친구들에게 프로그램을 소개하고 싶다.

그러나 다음과 같은 부정적인 평가 결과도 나타났다.

○ 공공도서관이 너무 멀다.
○ 무슨 프로그램인지 내용을 잘 모르고 참석했다.
○ 지루했다.
○ 글을 쓰는 것이 어려워서 지루했다.

○ 학습지(활동지) 작성이 어려웠다.

따라서 공공도서관이 운영하는 자유학기제 프로그램의 성공을 위해서는 담당 사서들에 대한 사전교육이 필요하며, 접근성 문제를 해결하기 위해서 공공도서관 사서가 학교(도서관)을 방문하여 프로그램을 운영할 필요가 있다. 또한 프로그램 운영 전에 학생의 요구와 독서 및 학습수준을 분석하고, 주제와 활동내용 그리고 이용할 자료를 선정할 필요가 있을 것으로 보인다. 특히 다양한 활동을 준비하고, 모둠 구성도 학생의 요구를 최대한 반영함으로써 학생들의 흥미를 유발해야 한다. 그리고 프로그램 운영 중에 학습지 사용 방법에 대한 지도를 좀 더 철저하게 할 필요가 있다.

Ⅰ. 서 론

1 연구의 목적 및 필요성

1.1 연구의 목적

● 자유학기제에 참여하는 중학생의 교과와 연계한 탐구 및 정보활용능력 배양

자유학기제

- 자유학기제는 학생들의 행복감 증진을 위한 학교 교육의 변화와 역량 중심 교육과정 운영에 대비하기 위하여 등장하였다.
- 자유학기제는 2012년 11월 21일 대통령의 대선 공약 발표에서 비롯되었으며, 초기에는 진로 체험이 핵심 목적이었다. 그러나 교수학습방법 개선과 교육과정 혁신 이를 통한 교육 전반의 변화로 목적이 바뀌었다(신철균, 황은희, 김은영 2015, 29).
- 2013년 5월 28일 교육부가 「자유학기제 시범운영계획」을 발표하면서 본격적으로 도입된 자유학기제는 2013년 2학기 42개 연구학교 운영, 2014년 800개 연구·희망학교 운영, 2015년 1,500개 연구·희망학교 운영을 거쳐서 2016년부터 모든 중학교에서 전면 시행되고 있다.
- 자유학기제 운영에 참여한 연구·희망학교는 크게 수업 개선과 체험활동 활성화에 초점을 맞추어 자유학기를 운영하였다.
- 자유학기제 운영 사례를 분석한 결과 자유학기제 운영에 필요한 지원 환경(자원 인프라)과 지역사회의 지원이 주요한 성공요인으로 나타났으나, 체계적인 지원 환경과 연계망이 부족한 것으로 나타났다(출처: 서우석, 정철영, 정지은 2015, 320.).
- 자유학기 교육활동의 특징(신철균, 황은희, 김은영 2015, 31).
  - 교육과정 편성 운영의 자율성 : 학교 교육과정의 자율성을 확대하고 학생의 선택권을 제공한다.
  - 교수 학습방법의 다양화 : 학생의 관심과 흥미를 기초로 내적 동기를 유발할 수 있도록 교과 내용을 재구성하여 학생 참여형· 활동형 수업을 확대한다.
  - 평가 방법의 변화 : 지필식 총괄형가를 폐지하고 포트폴리오 평가 등 과정 중심적인 형성평가를 통해 학생들의 학습 성장을 돕는다.
  - 학교와 지역사회 간에 협력적 관계를 형성하며 진로체험 활동과 학생 선택 프로그램 등 다양한 프로그램을 운영한다.

자유학기제 운영 핵심은 체험 중심의 학습과 진로교육이다. 따라서 토론·실습·프로젝트 수행 등 과정 중심의 교육과정 운영이 이루어진다. 도서관은 학생의 간접 체험을 지원하는 다양한 교수·학습자료의 집합체이며, 자료가 담고 있는 정보를 활용하여 새로운 정보와 지식을 창출할 수 있는 정보활용능력을 지도하는 교육의 장이다. 따라서 도서관은 자유학기제에 참여하는 학생들이 범교과적인 학습능력과 정보활용능력을 배양할 수 있다.

● 중학생의 핵심역량 및 통합적 사고능력 신장으로, 꿈과 끼 발견에 이바지함

핵심 역량(Core Competency)은 지식기반사회를 살아갈 학생들이 융합적 사고를 통해서 복잡한 사회 문제를 해결하고, 공동체 구성원으로서 성공적인 삶을 살 수

있도록 돕는다. 도서관은 다양한 자료의 감상과 활용능력을 기반으로 자주적인 문제 해결 기회를 제공함으로써 개인의 요구와 수준에 맞는 지식정보처리와 창의적 사고 역량을 개발하고, 협업을 통한 의사소통과 공동체 역량을 신장하는데 기여할 수 있다.

- 공공도서관의 교육정보서비스 프로그램 다양화를 통해서 청소년 서비스를 활성화하고, 학교도서관과의 연계성을 강화함

공공도서관은 교육 공동체의 중요한 자산으로서 청소년의 자아 정체성 확립과 발달과업 달성에 필요한 체계적인 프로그램을 학교도서관 등 유관기관과 연계하여 개발하고 제공함으로써 평생학습기관으로서의 소명을 다하는데 기여할 수 있다.

1.2 연구의 필요성

- 자유학기제 도입으로 공공도서관의 교육 자원으로서의 위상이 강화됨

자유학기제 도입으로 도서관이 이용자인 중학생들의 탐구활동을 지원하고, 꿈과 끼를 개발할 수 있는 교육정보서비스를 제공해야 할 사회적 책무가 더욱 중요해지고 있다. 2015 개정 교육과정의 교육과정 편성·운영 기준을 보면, 공공도서관은 자유학기제 운영에 필요한 교외 자원에 해당한다. 따라서 공공도서관이 학교 교육과 연계하여 학습 방법을 개선하고, 진로 탐색 및 설계를 지원할 수 있는 프로그램을 운영함으로써 사회적 책무를 수행할 필요성이 증가하고 있다.

2015 개정 교육과정의 교육과정 편성·운영 기준(교육부 2015a, 12-13)

○ 학교는 학생들이 자신의 적성과 미래에 대해 탐색하고, 학습의 즐거움을 경험하여 스스로 공부하는 자기 주도적 학습 능력과 태도를 기를 수 있도록 자유학기를 운영한다.

가) 중학교 과정 중 한 학기는 자유학기로 운영한다.
나) 자유학기에는 해당 학기의 교과 및 창의적 체험활동을 자유학기의 취지에 부합하도록 편성·운영한다.
다) 자유학기에는 지역사회와 연계하여 진로 탐색 활동, 주제 선택 활동, 동아리 활동, 예술·체육 활동 등 다양한 체험 중심의 자유학기 활동을 운영한다.
라) 자유학기에는 협동 학습, 토의·토론 학습, 프로젝트 학습 등 학생 참여형 수업을 강화한다.
마) 자유학기에는 중간·기말고사 등 일제식 지필평가는 실시하지 않으며, 학생의 학습과 성장을 지원하는 과정 중심의 평가를 실시한다.
바) 자유학기에는 학교 내외의 다양한 자원을 활용하여 진로 탐색 및 설계를 지원한다.
사) 학교는 자유학기의 운영 취지가 타 학기·학년에도 연계될 수 있도록 노력한다.

통합적 사고 능력을 신장할 수 있는 교육용 프로그램 개발이 필요함

도서관의 교육정보서비스는 범교과적인 방법적 지식에 해당하는 정보활용능력을 기반으로 이루지기 때문에 학생의 학습 주제와 학습 자료를 연계하여 자주적으로 문제를 해결할 수 있는 사고능력을 지도하는데 유용하다. 또한 도서관 자원을 활용하는 중학생은 자신의 문제를 인식하고 해결하는 정보활용과정을 통해서 방법적 지식을 활용한다.

따라서 통합적 사고 능력을 신장할 수 있는 교육 프로그램 개발이 필요하다. 연구 결과에 따르면 교과 학습주제와 정보활용교육을 통합 지도한 경우에 학생의 도서관 이용능력과 자신감이 향상되고, 반성적 사고가 발달되며, 학업 성취도가 향상되는 것으로 나타났다(Thomas 2004, 105-106). 또한 정보활용능력 신장, 학생 중심의 수업 운영, 다양한 학습 기회 제공, 학습 전이능력 강화 및 사회적 상호작용 촉진을 통한 자주적 학습 강화 등의 효과를 거둘 수 있다(Carletti, Girard and Willing 1991).

교육환경 변화에 따른 공공도서관 청소년 서비스의 새로운 방향 모색의 필요성

유네스코 21세기 세계교육위원회(1997)는 평생학습사회의 교육 원리 4가지(알기 위한 학습, 행동하기 위한 학습, 함께 살기 위한 학습, 존재하기 위한 학습)를 제시하면서 획일적인 지식과 정보만을 획득하는 것이 아니라 스스로 지식을 얻을

수 있는 방법을 지도하여 평생학습의 기초를 마련해야함을 강조하였다. 이러한 변화에 발맞추어 2015 개정 교육과정에서는 학교 교육을 통해서 학생들에게 길러주고자 하는 6가지 핵심 역량을 제시함으로써 지식 중심에서 역량 중심으로 학교 교육의 방향을 전환하였다.

<표 1> 2015 개정 교육과정에서 제시한 핵심 역량

핵심역량 영역	정의
자기관리 역량	자아정체성과 자신감을 가지고 자신의 삶과 진로에 필요한 기초 능력과 자질을 갖추어 자기 주도적으로 살아갈 수 있는 능력
지식정보처리 역량	문제를 합리적으로 해결하기 위하여 다양한 영역의 지식과 정보를 처리하고 활용할 수 있는 능력
창의적 사고 역량	폭넓은 기초 지식을 바탕으로 다양한 전문 분야의 지식, 기술, 경험을 융합적으로 활용하여 새로운 것을 창출하는 능력
심미적 감성 역량	인간에 대한 공감적 이해와 문화적 감수성을 바탕으로 삶의 의미와 가치를 발견하고 향유할 수 있는 능력
의사소통 역량	다양한 상황에서 자신의 생각과 감정을 효과적으로 표현하고 다른 사람의 의견을 경청하며 존중하는 능력
공동체 역량	지역·국가·세계 공동체의 구성원에게 요구되는 가치와 태도를 가지고 공동체 발전에 적극적으로 참여하는 능력

(출처: 교육부 2015a, 1)

따라서 도서관의 청소년 서비스도 핵심 역량을 신장하여 평생학습의 기초를 다질 수 있는 방향으로 나아갈 필요가 있다.

공공·학교도서관의 상호협력 및 사서직의 교수자로서의 역량 강화의 필요성

IFLA/UNESCO(1994)의『공공도서관 선언』에서는 모든 수준의 공식 교육과 개인의 독자적인 학습을 지원하고 어린이와 청소년의 상상력과 창의력을 촉진하는 것을 공공도서관의 중요한 사명 가운데 하나로 포함하고 있다. 그리고 IFLA/UNESCO(2011)『공공도서관 서비스 기준』에서는 공공도서관과 관계가 있는 가장 중요한 기관을 학교와 교육기관으로 설명하고 있다. 특히 이 기준에서 제시하고 있는 학교도서관과 공공도서관 간 연계 내용 및 영역을 살펴보면, <표 2>에서 보는 바와 같이 협력 프로그램 개발, 독서 및 정보활용교육 프로그램 등을 포함하고 있다.

<표 2> 학교도서관과 공도서관 간 연계 내용

○ 자원의 공유	○ 공동 직원 연수	○ 저자 방문 프로그램의 공동 운영	○ 협동 장서 개발
○ 프로그램 공동 개발	○ 전자 서비스와 네트워크	○ 학습 도구 개발	○ 학급의 공공도서관 방문 프로그램
○ 독서와 리터러시 활성화	○ 어린이 웹 활용 프로그램	○ 원격통신 및 네트워크 기반의 공동 구축	

(출처: IFLA/UNESCO 2011의 내용을 도표로 정리함)

IFLA(2015)가 발표한『학교도서관 기준』에서는 학교도서관의 사명을 '교육과정과 통합된 적극적인 교수 프로그램을 제공하는 교수·학습센터로' 규정하고, 이를 실천할 수 있는 구체적인 역할을 학교도서관이 중점을 두고 지도해야 할 6가지 역량으로 설명하고 있다(17-18).

① 자원 기반 역량(Resource-based capabilities)
학교도서관은 인적자원과 문화 유물을 포함된 다양한 형태의 자원을 찾아서 접근하고 평가할 수 있는 능력과 성향을 길러준다. 자원 기반 역량은 또한 정보기술(information technology)을 이용해서 정보를 찾아 접근하고 평가할 수 있는 능력과 인쇄자료와 디지털 자료 활용능력 신장을 포함한다.

② 사고 기반 역량(Thinking-based capabilities)
조사와 탐색활동을 통해서 얻은 데이터와 정보를 깊은 지식과 이해를 보여주는 표현물(결과물)로 생산할 수 있는 고차원의 사고력과 비판적인 분석력을 길러준다.

③ 지식 기반 역량(Knowledge-based capabilities)
깊은 지식과 이해를 보여주는 표현물(결과물)을 생산, 제작하고 공유할 수 있는 조사, 탐구 역량과 성향을 길러준다.

④ 독서와 리터러시 역량(Reading and literacy capabilities)
다양한 유형의 자료(multiple platforms)는 물론 다양한 형태로 표현된 텍스트를 활용해서 독서의 즐거움을 얻고 오락 독서, 학습 독서에 적용할 수 있는 능력과 자료가 담고 있는 텍스트를 변환하고 의사소통에 이용하거나 그 의미를 잘 파악하여 이해할 수 있는 능력을 길러준다.

⑤ 개인 역량과 대인관계 역량(Personal and interpersonal capabilities)
자원 기반 탐구 학습에서 사회·문화적 참여와 관련된 조사자, 정보 이용자, 정보 생산자 그리고 책임감 있는 시민으로서의 역량과 성향을 길러준다.

⑥ 학습 관리 역량(Learning Management capabilities)
학생들이 탐구 기반 프로젝트를 준비하고, 계획하고, 성공적으로 수행할 수 있는 역량과 성향을 길러준다.

따라서 공공도서관과 학교도서관 간 상호협력을 강화하고 사서직의 교수자로서의 역할을 신장할 수 있는 정보활용교육 프로그램 개발이 필요하다.

청소년의 자아정체성 및 발달과업 달성에 기여할 수 있는 프로그램의 필요성

공공도서관 이용자인 청소년은 아동에서 성인으로 성장하는 과도기에 놓여 있기 때문에 신체적, 사회적 그리고 심리적으로 커다란 변화를 겪는다. 신체적 측면에서는 2차 성징(the secondary sexual character)이 발현되며, 사회적 측면에서는 아동기에 비해 훨씬 다양하고 폭넓은 대인관계를 통해 사회화가 이루어진다. 또 심리적 측면에서는 자아 정체성을 확립해야 하는 시기이다. 이러한 급격한 변화에 적절히 대응하지 못하는 경우 부정적인 자아개념이 형성되며, 자아 존중감도 낮아진다(변보기, 강석기 2002, 270). 자신에 대한 자아의 평가인 자아 정체성(Ego Identity)은 청소년기 모든 영역에 상당한 영향을 끼친다. 특히 신체적・인지적・사회적으로 급격한 변화를 겪는 청소년은 '나는 누구인가' 라는 기본적인 물음을 통해 '나는 어떤 사람이 될 것인가?' 를 고민하게 된다. 이 물음에 온전히 답을 하지 못하면 자신의 가치에 대하여 확신을 갖지 못하고 혼란스럽게 되는 자아 정체감의 위기에 직면할 수 있다. 따라서 다양한 도서관 자료, 사서 및 또래와의 상호작용을 통해서 자주적인 학습 능력은 물론 협동적인 대인관계 능력을 길러줄 수 있는 도서관 프로그램이 필요하다.

2 연구 범위 및 방법

2.1 연구 범위

- 2015 개정 교육과정을 기반으로 중학교 1학년 국어 교과 학습 주제를 사회-예술 교과와 접목하여 해결할 수 있는 (국어-사회-예술)통합형 탐구주제 발굴

① 분석 대상: 2015 개정 교육과정 중 국어과・사회과・미술과・음악과 교육과정
② 통합형 탐구주제 개발 : 6개

- 통합형 탐구주제별로 현장 적용성이 높은 교수・학습지도안 개발

① 각 탐구주제별 8차시(1차시 2시간) 총 16시간용 교수・학습지도안 개발
② 현장 활용성을 고려하여 매뉴얼 형식으로 별책 제작함

- 중학생이 과제를 통합적으로 사고하고, 도서관 자원을 활용하여 자기 주도적으로 해결할 수 있도록 탐구주제별 다양한 자료 소개 및 활동 중심의 학습지 개발

2.2 연구 방법

- 문헌연구

① 2015 개정 교육과정(국어-사회-예술 교과)에 포함된 학습 주제 분석
② 탐구활동 및 교수・학습지도안 개발에 적용할 정보활용과정 및 정보활용기술 추출 및 핵심 역량 신장에 적합한 다양한 탐구 자료와 활동 중심 학습지 개발

● 실험연구

① 2개의 통합형 탐구주제를 공공도서관 및 학교도서관에서 자유학기제에 참여하는 중학생에게 적용하여 문제점 및 개선 방안을 도출하고 프로그램 개발에 반영함

② 면담

㉠ 자유학기제 시범 운영 학교 및 도서관 담당자 면담을 통한 교수·학습지도안 및 학습지 개발 방안 도출

㉡ 공공도서관 사서 대상(청소년 독서프로그램 개발 분과 등) 청소년 교육 정보서비스 프로그램 발전 방안 등 청취

㉢ 자문 및 검증단 운영: 공공도서관 청소년 서비스 담당 사서, 중·고등학교 사서교사 등 6명(㉠, ㉡ 전문가 포함)으로 프로그램 자문 및 검증단을 구성하여 교수·학습지도안 및 학습지의 내용 및 현장 적용 가능성 검토

<표 3> 자문·검증단 구성 및 역할

주요 역할	
○ 통합형 탐구주제의 타당성	○ 탐구활동 개발 및 적절성 평가
○ 교수학습 학습자료의 적절성	○ 교수학습지도안 및 학습지의 타당성 및 현장 적용 가능성
○ 공공·도서관과 학교도서관 연계 운영 가능성 및 방안	○ 기타 자유학기 지원을 위한 매뉴얼의 개선 및 활성화 방안

성명	소속	주요 역할	주요 경력
강승혜	인천. 계양중학교	○통합 탐구주제 및 학습자료의 적절성 평가 ○교수학습지도안 및 수업 활동 내용에 대한 적절성 평가	미술교사
김성란	대전. 두리중학교	○통합 탐구주제 및 학습자료의 적절성 평가 ○교수학습지도안 및 수업 활동 내용에 대한 적절성 평가	국어교사
김정숙	대전. 대전여자중학교	○통합 탐구주제 및 학습자료의 적절성 평가 ○교수학습지도안 및 수업 활동 내용에 대한 적절성 평가	사회교사
박정숙	인천. 부흥중학교	○통합 탐구주제 및 학습자료의 적절성 평가 ○교수학습지도안 및 수업 활동 내용에 대한 적절성 평가	음악교사
명창순	공주대학교	○교수학습지도안 및 수업 활동 내용에 대한 적절성 평가 ○매뉴얼의 타당성 및 현장 적용 가능성 검증	교육학 박사 독서치료 전문가 공주대학교 강사
오지은	광진정보도서관	○교수학습지도안 및 수업 활동 내용에 대한 적절성 평가 ○매뉴얼의 타당성 및 현장 적용 가능성 검증	사서. 관장 청소년 프로그램 운영

자문 및 검증단 활동은 면담 및 서면의 방법으로 두 번에 걸쳐서 이루어졌다. 1차 활동은 통합 탐구주제의 세분화와 탐구용 학습자료의 적절성 및 현장 적용 가능성에 대해서 2016년 6월 26~6월 27일에 걸쳐서 이루어졌다. 통합 학습주제 및 학습자료에 대한 자문단의 의견은 학생들의 흥미유발과 적극적인 참여를 유도할

수 있도록 가급적 읽기 쉬운 자료를 이용한 활동 중심의 프로그램을 설계하는 것이 좋겠다는 것이다. 자문단의 의견 및 반영 결과를 종합하면 다음과 같다.

<표 4> 탐구활동 및 탐구 학습자료에 대한 자문단 검토 의견 및 반영 결과

성명	소속	의견	반영 결과
강승혜	인천. 계양중학교	○학생들의 수준에 따라 제공할 수 있는 자료로는 "중하" 정도로 쉬운 수준별 자료가 준비되면 좋음 ○또래평가에서 무조건 좋은 점만 발굴해 참가자 개개인 모두가 칭찬 받는 수업으로 진행하는 것이 좋음	○학습자료의 난이도 조정, 그림책 추가 ○또래 평가 활동지 개발
김성란	대전. 두리중학교	○통합 탐구주제의 하위 주제 간 연계성 예) 문화: SNS문화와 각국 문화의 특징은 연계성 부족 ○문화: 청소년의 인터넷 상의 언어(줄임말, 외계어 등)가 하위 활동으로 적합함 ○흥미를 고려한 자료 선정 예)「순이삼촌」은 흥미유발에 다소 부적절함 ○학생의 흥미 자극이 가능한 탐구활동자료 반영 예) 구글 무인자동차 시스템, 인터넷 비행풍선 등	○하위 주제 간 연계성 고려하여 활동 내용 수정 보완함 ○탐구 자료 수정 보완함
김정숙	대전. 대전여자중학교	○매체: 대중매체가 지닌 두 가지 측면을 종합적으로 이해하도록 하기 위해 미디어의 발달 순서 항목을 대중 매체의 특징으로 변경하고, 그 안에 수업 활동을 매체란 무엇일까요, 대중매체의 두 가지 측면으로 나누어 활동하는 방안 ○문화: 학습자료 중 중학생에게 어려운 자료보다는 성년식, 결혼식, 다큐, 포크나 젓가락 문화 관련 자료를 추천함 ○예술과 산업: 한글 우수성 사례에 찌아찌아 마을 사례, 한류 관련 뉴스 자료, 해외에서 인기 있는 아이돌 음악이나 영상자료 활용 추천함	○「총 균 쇠: 무기 병균 금속은 인류의 문명을 어떻게 바꿨는가」 등 어려운 자료 삭제함 ○뉴스 영상 자료 등 시사성 있는 자료 추가함
박정숙	인천. 부흥중학교	○모둠 안에서 협의를 통한 창작에는 시간이 많이 필요함 따라서 과제 제시 형태를 신중하게 결정해야 함	○모둠 활동 규칙을 수업 지도안에 반영
명창순	공주대학교	○ '통합 탐구주제' 및 '통합 탐구활동' 이 교과관련뿐 아니라 중학생들의 생활에서 필요한 요소들로 적절하게 도출되었습니다. ○다만 중학생 청소년들의 특성을 고려할 때, 정적인 활동을 지루해하고, 외부(공공도서관)에서 실시하는 프로그램의 경우 학교에서보다 집중력이 떨어지므로, 보다 흥미와 관심을 끌 수 있도록 하위 탐구활동을 다양한 체험형으로 보완하면 좋겠습니다. ○또 현재 구성된 활동은 제시 범위가 너무 넓고 난이도가 약간 높은 편으로 보입니다. 이 프로그램의 학습목표를 주어진 시간에 달성할 수 있도록 구체적인 활동의 범위와 효과적인 자료를 제시하면 좋겠습니다. ○통합 탐구활동, 하위 탐구활동 및 수업 활동 범위 제안	○실습 중심의 하위 활동 구성 ○학습자료에 그림책 포함 ○수업 활동 범위 반영
오지은	광진정보도서관	○흥미 유발을 위해서 문학관 탐방 등 체험활동과의 병행 ○활동 중심의 시간 운영 필요 ○탐구활동별 도서, 영상, 인터넷 자료 추천 ○통합 탐구활동 제안 [매체] 매체의 의와 유형 그리고 발달 매체의 의미와 유형 알아보기 디지털 매체의 영향력 그리고 이를 바라보는 관점 정리하기(SNS의 긍정적 사례와 부정적 사례를 조사하여	○실습 중심의 하위 활동 구성

		비교하여 발표) UCC제작으로 사회와 소통체험하기 (게임중독예방 UCC를 제작하여 유튜브에 올리기) [문화] 대중 매체를 통해 본 한국의 대중문화 TV드라마 속에 나타난 대중문화 알아보기 대중음악에 나타난 청소년문화 코드 읽기 광고는 대중문화를 어떻게 지배하는지 찾아보기 [작품 감상] 소설 속 배경 파헤치기 김유정. [봄봄]을 읽고 독후 활동하기 춘천 김유정 문학관 관람 문학관 관람 후 작품 속 배경을 사진, 또는 그림으로 그려 소설책을 그림책으로 만들어보기 [예술과 산업] K-pop을 활용한 한국어 교육 고전소설 웹툰으로 각색하기(예술의 미디어믹스-원천 콘텐츠를 콘텐츠 산업으로 확장) 한국의 예술가 브랜딩 기획하기(ex: 네덜란드의 '반 고흐 산업') [환경] 지구 살리기 프로젝트 에너지위기가 어디까지 왔는지 살펴보고 이를 극복할 수 있는 방법 찾아보기 도시농업과 GMO식품에 대해 알아보기 지구 살리기를 위해 내가 할 수 있는 일 찾아보기 [창작] 창의성 펼쳐 보이기 다른 자연물로 나를 표현해 보기(모방 및 표현) 내가 표현한 자연물에 스토리 붙이기(창작) 스토리 기반 영상을 제작하여 발표해 보기	

자문 및 검증단의 2차 활동은 2016년 9월 6일~9월 12일 걸쳐서 이루어졌다. 2차 활동의 내용은 자유학기제 운영 매뉴얼을 검토하고, 현장 적용 가능성을 높일 수 있는 방안을 제안하는 것이었으며 면담 및 서면으로 이루어졌다. 대체적으로 통합 탐구주제와 하위 탐구활동이 상호 연계성 있게 구성되어 있으며, 자료와 학습지가 학생들의 수준에 적합하고 흥미를 유발할 수 있게 구성된 것으로 평가하였다. 그러나 학습활동과 자료의 양이 많고, 공공도서관 사서의 경우 자유학기제와 매뉴얼 활용에 대한 사전 교육이 필요하다는 지적이 있었다. 또한 학생의 프로그램 참여를 독려하기 위한 적절한 방법이 필요하다는 검토 의견도 있었다. 자유학기제 운영 매뉴얼에 대한 자문단의 의견과 반영 결과를 종합하면 다음 <표 5>와 같다.

<표 5> 자유학기제 운영 매뉴얼에 대한 자문단의 검토 의견 및 반영 결과(종합)

성명	소속	의견	반영 결과
강승혜	인천. 계양중학교	○전체 프로젝트에 대한 설정 배경 및 의의, 필요성, 목표 및 교육적 효과, 프로젝트 전개 과정 및 각 과정의 연계성에 대한 교육적 의미 설명→궁극적 지향점을 잘 알기 어려웠음 ○차시별 활동 문의 : 학습 목표와 학생 활동의 연관성이 구체적으로 인지되지 않음. 차시별 학습 목표가 좀 더 해당 차시의 구체적 활동과 연결되는 서술이 어떨까 싶음.	○각 통합 탐구주제별로 8차시 운영 계획을 추가하여 전체적인 탐구 흐름을 제시함 ○학습목표를 차시별 세부 탐구활동에 맞추어 기술함
김성란	대전. 두리중학교	○학생의 흥미와 교육적 가치를 고려하여 교수학습과정안을 구안함 - 〈매체〉 언어생활의 반성과 바른 언어생활의 필요성을 탐구할 수 있도록 함. 하위 탐구활동 〈순간을 유혹하는 미디어〉(4-5차시)에서 학습능력이 부족한 학생을 지도할 수 있는 방법을 구안할 필요가 있음. UCC 제작활동에서 무임승차하는 학생을 예방하기 위한 모둠원의 구체적인 역할 제시가 필요함 - 〈문화〉하위 탐구활동 〈문화인의 시작은 언어로 부터〉 의 경우 잘못된 언어생활에 대한 인식이 부족한 중1학생들이 수행하기에 적절한 활동인지 고려할 필요가 있음 - 〈감상〉 다양한 감상 기회를 제공하고, 감상 결과를 다양한 형태로 표현할 수 있는 기회 제공함. 단, 대중 예술까지 학습 범위를 확대할 필요가 있음 - 〈예술과 산업〉 〈환경〉 자신의 삶과 직접 연관되는 영역을 생각할 수 있는 탐구활동 기회 제공 필요함. 단, 자료의 양이 너무 많음 - 〈창작〉책 만들기 활동은 익숙하지 못한 학생에게 어려움을 줄 수 있음.	○미디어 활용과 생각에 대한 변화를 지도하기 위한 학습지 추가함 ○무임승차하는 하는 학생이 없도록 학생의 역할을 정해주는 내용을 Tip에 포함시킴 ○언어생활에 활동의 내용을 외국어, 신조어 중심으로 하고, 교과서에 실린 자료를 제시하여 난이도를 조절함 ○〈감상〉 활동을 미술 작품 속 메시지를 이용한 상품광고 만들기를 포함하여 대중 예술을 접목할 수 있도록 함 ○자료의 양을 줄임 ○컬러링 북 제작 과정 순(기획하기-스토리 만들기-완성하기)에 맞추어 하위 탐구활동을 설계함
김정숙	대전. 대전여자중학교	○〈매체〉 탐구 활동이 학습자의 수준에 적합하고 학습 의욕을 높일 수 있도록 구성됨 ○〈문화〉 수업 활동의 최종 결과물을 인터넷에 공유함으로써 종합적인 평가가 이루어질 수 있음 ○〈감상〉 학습 활동이 체계적으로 이루어질 수 있도록 하위 탐구활동이 유기적으로 연계되어 있음 ○〈예술과 산업〉 영상자료를 적절히 사용한 것이 활동에 도움을 주고, 역할 놀이를 도입한 것이 시장 경제에 대한 이해를 잘 도와줄 수 있음 ○〈환경〉 주제와 관련한 학습자료가 학습자의 수준에 적합하고 호기심을 유발하기에 적절함 ○〈창작〉 통합 탐구주제와 관련된 학습 활동이 학습자의 복합적이고 단계적인 사고를 요구하는 종합적인 활동임	○학습자료와 학습지의 내용 재검토 ○탐구활동을 원활한 진행을 도와줄 수있도록 Tip의 내용 재검토 및 수정 보완
박정숙	인천. 부흥중학교	○흥미로운 과제로 학생들이 음악과 음향의 영향력을 알고 아울러 관련 직업군에 대해서도 탐색하는 활동을 하면 유용할 것이다.	○본 연구의 목적을 고려하여 탐구 주제와 관련된 진로지도까지는 고려하지 않음
명창순	공주대학교	○공공도서관 사서가 운영할 경우에 매뉴얼과 활동지를 충분히 숙지하여야 할 것으로 보임 ○매뉴얼과 활동지는 자세하고 세밀하게 제시되어 있음으로 미리 시간을 갖고 살펴보는 것이 좋을 것으로 보임 ○Tip은 진행과정과 세밀한 정보를 제공해 준다는 점에서 중요함	○사서들에 대한 연수 및 매뉴얼의 확대 보급을 통한 사전 교육의 중요성을 보고서의 결론 부분에 추가함 ○학습지 및 Tip의 재검토 및 추가 ○매뉴얼에 일러두기 및 통합 탑구주제 지도용 교수학습지도안의 구성 내용을

		○참여 학생들의 특성을 파악하고 과제 참여를 독려하기 위한 적절한 시상 및 강화물을 여건에 따라 준비할 필요가 있음	보충함
오지은	광진정보도서관	○학생들이 관심을 갖고 있는 다양한 학습주제를 선정하는 방법에 대한 단계가 추가 ○공공도서관이 자유학기제에 참여할 수 있는 구체적인 방법에 대한 안내가 필요함 ○일부 오탈자 수정	○본 프로그램은 도서관과 교육과정의 연계를 위한 통합 학습주제를 기반으로 설계됨 ○학생의 관심 주제 선정은 글쓰기 프로그램 운영 매뉴얼(2014년)에 있는 내용 활용 가능함 ○일러두기에 주제를 학생의 흥미와 학교 교육과정 등 실정에 맞추어 수정하고 홍보하도록 하는 내용 추가함 ○일러두기에 학교(도서관)과의 소통 방법을 추가함 ○의견을 반영하여 오탈자를 수정함

2.3 연구 분담표

분 담 내 용		연구책임자 및 공동연구원			연 구 보 조 원		
		소 속	직 급	성 명	소 속	직 급	성 명
연구책임자	연구 계획 수립 교육과정 분석 보고서 작성 매뉴얼 개발	공주대학교	부교수	송기호			
공동연구원	교육과정 분석 통합 탐구주제 개발 매뉴얼 개발	공주대학교	부교수	유종열			
	매뉴얼 개발 시범적용 성과분석	공주도서관	관장	김도연			
	통합 탐구주제 개발 매뉴얼 개발 학습지 개발	충남중학교	교사	이경화	우신고등학교	교사	소병문
	매뉴얼 개발 학습지 개발 시범적용	구산중학교	교사	허우정	대화고등학교	교사	이승민

2.4 연구 추진계획

(연구기간 :2016. 04. 11 ~ 2016 . 10. 20.)

연구내용 \ 월별	04	05	06	07	08	09	10
· 연구 계획 수립 및 계약 체결 · 착수회의	↔ (3주)						
· 교육과정 분석 및 통합형 탐구주제 추출	↔						
· 정보활용과정 및 정보활용기술 추출 (표준 교수학습지도안 개발)		↔					
· 탐구 자료 및 학습지 개발		↔	↔				
· 통합 탐구주제 지도를 위한 교수학습지도안 개발			↔	↔			
· 통합 탐구주제의 현장 시범 적용 및 평가				↔	↔		
· 매뉴얼 개발					↔	↔	
· 중간보고회				↔ (1주)			
· 연구진 회의		↔	↔	↔	↔	↔	
· 전문가 협의회 운영		↔		↔			
· 연구보서 작성					↔	↔	↔
· 최종 보고회 및 일반화							→

2.5 연구 활용 및 기대 효과

연구 활용

- 공공도서관 및 학교(도서관)에서 자유학기제 수업에 활용
- 공공도서관 및 학교(도서관)에서 도서관 활용 프로그램과 독서지도에 활용
- 사서직의 교육정보서비스 역량 강화를 위한 재교육 프로그램 및 연수용 교재로 활용

나 기대효과

- 공공도서관 및 학교(도서관)의 자유학기제 운영 및 청소년을 위한 교육정보 서비스 확대
- 탐구 및 정보활용능력 신장을 통한 중학생의 핵심 역량 신장
- 도서관 자원 활용이 가능한 탐구주제를 기반으로 공공도서관과 학교도서관의 연계성 강화
- 매뉴얼(교수·학습지도안 및 활동지) 활용을 통한 사서직의 교수 역량 강화

3 선행연구

3.1 자유학기제 성공 요인에 대한 연구

자유학기제의 성공적인 정착을 위한 교사, 학생, 학부모의 의견을 종합 한 결과(이병환, 임영희, 권민석 2015)를 보면, 진로교육에 중점을 두고 2학년 1학기, 1학년 2학기에 운영하는 것을 가장 선호하는 것으로 나타났다. 운영 모형은 혼합모형, 진로탐색모형을 가장 선호하였고, 학생 선택 프로그램 중점 모형은 혼합모형, 진로인성모형, 창의인성모형을 가장 선호하였다. 예술·체육 중점 모형 중 가장 선호하는 유형으로는 음악+미술+체육 유형, 음악+체육 유형을 가장 선호하였다. 진로교육 방법으로는 소규모 또는 개인별, 진로정보탐색, 교과연계 순으로 선호하였다. 평가 방법은 수행평가, 형성평가+수행평가를 가장 선호하는 것으로 나타났다.

자유학기제 사례 연구에 나타난 개선 방안을 보면(신철균, 박민정 2015), 제도적 장치 마련, 협력적 학교 문화 형성 및 전문성 공유 기회 확대, 교원의 업무 경감, 체험의 내실화를 위한 질 관리, 교육과정 내에서의 위상 강화가 필요한 것으로 나타났다. 또 다른 사례 연구(김두정 2015)를 보면, 교육과정 편성 및 운영에 대한 합의, 인적 물적 지원 체제 구축, 교사의 업무 경감, 다양한 선택 프로그램 개발 등이 필요한 것으로 나타났다. 특히 지원 체제와 관련하여 자유학기제를 뒷받침할 수 있는 프로그램의 다양화와 인적, 물적 인프라 구축(김달효 2015)이 필요한 것으로 나타났다.

자유학기제 성공 요인과 관련한 선행 연구 분석 결과 본 연구에서 개발하는 프로그램은 정보활용교육 프로그램은 소규모 교과 연계형(국어+사회+예술 연계형) 모형, 창의인성모형에 해당된다고 볼 수 있다. 또한 성공적인 프로그램 운영을 위해서는 학교(도서관)과의 연계, 도서관의 물리적 환경 정비, 담당 사서의 업무 경감, 예산 확보 등의 노력이 필요할 것으로 보인다.

3.2 공공도서관의 청소년 프로그램 관련 연구

공공도서관의 청소년 대상 프로그램은 주로 독서를 중심으로 이루어지고 있다. 이용훈(2006)은 공공도서관이 중요성을 인정받고 역할을 확대하기 위해서는 독서 진흥 활동이 중요하다고 보고, 자발적인 독서 진흥 프로그램 개발, 협의체 운영, 서평지 발행, 가정 독서 활동 지원, 시상 제도 확대 등의 구체적인 실천 방안을 제시하였다. 김수경(2006)은 독서의 본질과 멀어진 이벤트성 독서 교육과 학교 교육과 연계한 독서검증제도를 지양하고 실정에 맞는 프로그램 설계·운영·평가를 위한 기초 자료로서 독서교실 운영 지침서 개발의 필요성을 강조하였다. 김영석(2007)은 인터넷을 활용한 영국 공공도서관의 독서 흥미 유발 프로그램을 소개하면서 사서의 전문가로의 역할과 신뢰할만한 기관에 의한 유익한 콘텐츠 개발의 필요성을 제시하였다. 한윤옥과 이연옥(2008)은 공공도서관 독서 교육 프로그램이 학교 교육을 반영하여 독서와 논술 능력 개발 등 학습의 연장선상에서 이루어지고 있으며, 사교육에서 이루어지는 독서교육에 비해서 경쟁력이 떨어지고 있다고 분석하였다. 또한 프로그램 담당 사서의 지적역량과 전문성 발휘가 부족하고 대부분 전문가를 초청하여 이루어지고 있음을 지적하였다. 이경란(2011)은 책과 청소년의 친화적인 관계를 형성하기 위해서는 독서의 즐거움과 자발성에 초점을 두고 공공도서관의 청소년 프로그램을 개발할 필요가 있다고 보았다.

공공도서관의 청소년 서비스의 목적과 내용, 활성화 방안 등에 대한 선행 연구를 살펴보면, 우선 박온자(2008)는 공공도서관의 청소년 서비스의 필요성을 아동에서 성인으로 성공적으로 발달해 갈 수 있도록 지적·정의적·사회적 발달을 촉진시키고 사회 문제에 대해 긍정적인 힘을 발휘할 수 있도록 환경을 조성하고 필요한 자료를 제공해야 한다는 측면에서 설명하였다. 그리고 공공도서관의 청소년 서비스 목적을 평생교육, 독서 동기, 정보이용능력, 요구 충족 측면에서 5가지로 제시하였다(21-22).

- 아동 서비스에서 성인 서비스로 이전하는 것에 대비한다.
- 도서관과 독서를 통해 평생교육을 장려한다.
- 정보 획득과 즐거움을 맛보기 위해 평생 독서하도록 동기를 유발한다.

- 정보이용능력을 향상시킨다.
- 지역사회 청소년들의 교육, 문화, 여가활동에 필요한 요구를 충족시키기 위해 도서관 장서와 서비스를 제공한다.

박온자(2005)는 미국 공공도서관의 청소년 서비스를 분석하고 공공도서관의 청소년 서비스 개선 방향을 청소년의 발달 단계에 적합한 서비스 제공, 청소년 서비스 전문 사서 배치 및 교육, 도서관 주 업무에 청소년 서비스 포함, 청소년 이용 공간 배정, 청소년의 정보・교육・오락적인 요구 충족을 위한 자원 제공, 청소년의 프로그램 개발 참여와 같이 제시하였다. 이경란과 한복희(2009)는 공공도서관 프로그램이 사춘기 청소년들의 심리적인 안정에 찾을 수 있도록 하기 위해서는 청소년 전용 공간 설치, 전담 사서 확보, 전용 웹사이트 구축이 필요하며, 취미와 독서 그리고 진로 탐색 프로그램의 개발과 운영이 필요함을 제안하였다. 특히 청소년들의 학습과 과제 해결을 지원할 수 있도록 교육과정과 연계한 프로그램의 개발과 운영이 필요하며, 일시적인 행사보다는 청소년들이 정기적으로 참여할 수 있는 안정적인 프로그램을 제공해야 한다는 점을 강조하였다. 김종성과 엄미란(2010)은 공공도서관의 청소년 대상 프로그램은 성인과 아동에 비해 현저히 부족하다고 지적하고, 운영 중인 프로그램의 유형을 참여형, 체험형, 강좌형, 콘테스트형, 타 기관 협력형 등 5가지로 구분하고 특징을 분석하였다. 참여형의 경우 반드시 전문 담당 사서가 필요하고, 참여자 모집과 통제에 어려움이 있고, 단기간에 걸쳐 운영되는 체험형의 경우 계획에서 마무리까지 담당 사서의 업무 부담이 크다는 점을 지적하였다. 강좌형의 경우의 대부분 외부 강사에 의존하고 있어서 사서가 홍보뿐만 아니라 프로그램 계획 전반에 참여할 필요성이 있는 것으로 나타났다. 콘테스트형은 학교장 추천이라는 참가 자격으로 청소년의 자유로운 참가가 어렵고, 타 기관 협력형의 경우에도 어는 한 기관의 일방적인 지원 형태로 이루어지는 한계가 있음을 지적하였다. 따라서 공공도서관의 청소년 프로그램이 활성화되기 위해서는 청소년 서비스를 단위 공공도서관의 업무에 포함시키고 담당 사서를 지정하는 방안, 학교도서관 및 청소년 유관기관과의 협력, 양성과정에 청소년 서비스 과목을 개설하고 계속 교육을 시키는 방안, 그리고 유관기관 및 담당자 간 네크워크 구축 등을 제시하였다.

이상에서 살펴본 선행연구가 공공도서관의 청소년 프로그램 개발에 주는 시사점은 다음과 같다.

- 청소년들의 학습과 과제 해결을 지원할 수 있도록 교육과정과 연계한 프로그램의 개발과 운영이 필요하다.
- 프로그램의 안정적이고 지속적인 운영을 위하여 청소년 서비스가 공공도서관의 주요 업무에 포함되어야 한다.
- 청소년 서비스를 담당한 사서직의 교수자로서의 전문성 신장이 필요하다.
- 청소년 프로그램 개발·운영·평가를 위한 표준 매뉴얼이 필요하다.
- 학교도서관 및 유관기관과의 협력이 필요하다.

3.3 통합 탐구주제 개발 및 지도 관련 연구

통합 학습주제를 활용한 교육은 개별 교과 중심 교육과정이 종합적인 사고능력을 갖춘 인간을 길러내기 어렵다고 보고, 교육 내용들 간에 존재하는 상호 관련성을 바탕으로 교육과정을 연결지어 지도하는 통합 교육과정의 발달과 관련이 있다. 통합 교육과정은 지식의 폭발적인 증가에 대비하고, 학교에서 배운 지식을 일상생활에 적용하고, 지적·정의적·행동적 영역을 통합하여 전인적인 인간을 길러내기 위한 교육과정이다.

지나친 교과중심 교육과정이 전인교육에 실패했다는 것은 한마디로 학교에서 배우는 내용이 학습자의 실제 일상생활과 적합하지 않다는 것을 의미한다. 예를 들면 사회 문화적 측면에서 현대 사회가 안고 있는 정보화의 부작용, 환경문제, 복지와 건강문제, 평화와 인권문제, 국가 간 이해관계와 같은 문제는 단편적인 지식만으로는 해결하기 어렵다. 따라서 학습자가 학습을 통해서 얻는 지식이 현실에서 부딪히는 문제해결에 도움을 줄 수 있도록 하기 위해서는 다양한 교과들 사이에 존재하는 연관성을 이해하고 이를 적용해 볼 수 있는 학습기회를 제공해야 한다(나장함 2005, 29).

교과 간 연계성을 갖춘 통합 학습주제 개발 및 수업 적용에 대한 최근 연구는 이경란 등(2014)이 초등학교 5-6을 대상으로 이루어졌다. 이 연구에서 밝힌 주제

통합 수업의 가치는 교과를 순서대로 가르칠 때보다 아동들이 경험하는 세계의 구체적인 주제들을 가르칠 때 진정한 배움이 일어나고, 이러한 통합 주제를 충분히 학습했을 때 아동들이 교과의 세계를 알고 싶어 한다고 보았다.

학교도서관의 교육정보서비스 측면에서 이루어진 교과 교육과정 분석은 사서교사가 지도하는 정보활용교육과의 공통성을 확인하여 도서관 활용수업이나 협동수업 운영에 필요한 전략을 개발하는데 목적을 두고 있다. 그러나 아직 개별 교과 전체의 탐구주제를 대상으로 정보활용과정을 분석하고, 사서교사의 개별 교과에 대한 교육정보서비스 내용을 확인하려는 시도는 부족한 실정이다(송기호 2015, 237). 박명규와 한상완(2004)은 국어 교과의 학년별 학습 내용을 분석하여 정보활용능력과 관련성이 많다는 점을 알아내고, 국어과를 기반으로 한 정보활용교육과정 운영을 제안하였다. 송기호와 김태수(2008)는 정보활용교육과정의 학습주제와 교과 교육과정의 공통성을 분석하였다. 분석 결과 방법적 지식에 해당하는 정보문제 해결능력 영역이 교과 교육과정과 공통성이 적은 영역 특수적인 요소임을 밝혀냈다. 송기호(2014)는 정보활용교육과정과 교과 교육과정 간 연계성 분석 방법을 국가 수준 교육과정 분석, 교과 간 학습목표 분석 그리고 교과서에 수록된 학생 활동 중심의 과제(탐구 학습, 심화학습, 토론수업, 수행 평가 등) 분석으로 구분하였다. 그리고 12종의 중학교『사회』교과서에 포함된 탐구주제를 중학교「도서관과 정보생활」의 정보활용과정과 비교 분석하였다(송기호 2015) 분석 결과 1단계인 '정보과제 정하기와 정보 요구 파악하기' 와 3단계인 '정보표현하기' 를 충족하고 있는 것이다. 따라서 사서교사는 탐구주제 해결에 필요한 적절한 자료의 탐색 전략과 자료가 담고 있는 정보를 이해하고 종합하는 능력 그리고 탐구 과정과 결과를 평가하는 능력 등을 지도함으로써 사회교사의 수업 부담을 줄여주고 학생의 탐구활동을 촉진 할 수 있을 것으로 보인다.

통합 학습주제를 개발하고 지도한 구체적인 사례를 살펴보면, 송기호 등(2008)은 고등학교 국어, 국사, 한국지리 교육과정에 대한 스캔 분석(수직・수평 분석)을 통해서 학습주제의 교과 간 연계성을 분석하고, 그 결과를 교육과정 지도로 작성하였다. 그리고 학습주제의 범위 정하기, 학습목표 기술하기, 학습자료 선정 등의 과정을 통해서 수업 전략을 수립하였다.

<표 6> 고등학교 국어·국사·한국지리의 통합 학습 주제 분석(예)

순번	교과	국어	국사	한국 지리
1	교과 관련성 분석	◦국어(하) 1-(1) 고대 국어 - 10세기 말 지명 및 관직명의 변화 양상과 원인	Ⅱ. 2-1. 고대 국가의 성립 Ⅱ. 2-2. 삼국의 발전과 통치 체제 Ⅱ. 2-3. 대외 항쟁과 신라의 삼국 통일 Ⅱ. 2-5. 남북국 시대의 정치 변화 - 통일신라의 발전 - 남북국의 통치 체제 Ⅵ. 1-1. 학문과 사상, 종교 - 한자의 보급과 교육 - 역사의 편찬과 유학 보급	◦풍수지리로 본 도읍 입지 - 경주, 개경, 한양
	통합 학습주제	우리 지명의 이해		
	학습주제 범위 설정	고대국어 / 신라의 중앙집권과 한자의 사용/		
	학습목표	◦현재 쓰이고 있는 지도에서 한자로 표현된 지명을 찾아 우리말 지명으로 바꾸어 보고 그 지명의 유래를 찾아 새로운 고유어 지명 지도를 만들 수 있다.		
	학습자료	한국 언어지도 / 삼국시대 사람들은 어떻게 살았을까? / 한국 생활사 박물관5: 신라 생활관		
2	교과 관련성 분석	◦국어(하) 5-(1) - 관동별곡 관동팔경의 여정, 견문, 감상	Ⅲ. 3-3. 통치 체제의 정비 - 중앙 정치 체제와 지방 행정조직 - 군역 제도와 군사 조직 - 관리등용제도	◦조상들의 국토인식 - 대동여지도
	통합 학습주제	대동여지도로 살펴본 정철의 행선지		
	학습주제 범위 설정	기행문 감상법 / 관동지방 / 양반과 노비 / 지방관 행차		
	학습목표	◦조선시대 지방관이 관동 지방으로 여행을 하면서 참고할 수 있는 여행안내 소책자를 만들 수 있다.		
	학습자료	18C 19C 그림 속의 관동팔경/산문기행(조선의 선비 산길을 가다) / 고전문학기행(손종흠) / 대동여지도 / 관동별곡 / 정선 목민심서(정약용) / 관아를 통해본 조선시대 생활사 1(안길정)		
3	교과 관련성 분석	◦국어(상) 3-(2) - 봉산탈춤 양반과장에 등장하는 '취발이'를 통해 보는 조선 후기 사회에 대한 이해	Ⅳ. 4-2. 서민경제의 발전 - 양반 지주의 경영변화 - 농민경제 변화 - 민영수공업의 발달 - 민영광산의 발달 Ⅳ. 4-2. 상품화폐 경제의 발달 - 사상의 대두 - 장시의 발달 - 포구상업 - 대외 무역의 발달 - 화폐 유통 Ⅴ. 4-1. 사회 구조의 변동 - 신분제의 동요 - 중간 계층의 신분상승 운동 - 노비의 해방 Ⅴ. 4-2. 향촌 질서의 변화 - 양반의 향촌 지배 약화 - 농민층의 분화 - 관권의 강화	◦조선 후기의 상업의 발달 - 조선시대 정기시장(5일장)
	통합 학습주제	조선후기 상품화폐 경제의 발달과 사회 변동		
	학습주제 범위 설정	탈춤의 이해 / 탈춤에 등장하는 인물의 이해 / 조선후기 사회, 경제 변동 / 황해도지방 상업이 발달한 요인		

	학습목표	◦봉산탈춤에서 빠져있거나 간략하게 표현된 '취발이'의 행적을 조선후기 사회·경제적 변화상을 참고로 일대기 형식으로 재구성할 수 있다.
	학습자료	한국의 탈춤(조동일) / 탈춤(채희완)/한국의 시장: 정기시장을 중심으로 / 정기시장의 구조와 기능변화 연구 / 조선시대 사람들은 어떻게 살았을까? 1(한국 역사연구회) / 한국 생활사 박물관 10 /

(출처: 송기호 등 2008, 17-18의 내용일부를 발췌함)

송기호 등(2010)은 협동수업을 참여하는 교과의 수와 시간표 편성 방식에 따라서 교과 단독·고정시간표, 단독·변동시간표, 교과 연계·고정시간표, 교과 연계·변동시간표로 구분하였다. 그리고 중학교의 교과 연계형 협동수업 사례를 교과 연계·고정시간표(음악-미술, 도덕-미술), 교과 연계·변동시간표(기술·가정-영어, 국어-국사, 영어-창재(연극-애니메이션)와 같이 개발하였다.

<표 7> 중학교 음악-미술 교과 연계 협동수업 설계 사례

수업 설계	협동수업 초대하기	참여 교과	음악, 미술	참여 학급	3학년 8 학급	
		수업 주제	미술작품의 과학적 이해	정보 활용 능력	적용 단계	수업전 : 정보분석 정리, 정보종합 표현 지원 수업중 : 정보평가
			정보 분석과 노트필기를 통한 정보 정리		학습 기술	수업전 : 무비메이커를 이용한 UCC만들기 수업중 : 체크리스트 평가, 서술형 문장 평가
		지원 및 준비 기간	가을 학교축제 한 달 전 2주간	수업 시간	교과 연계 2시간	
		수업 기간	가을 학교축제 전 일주일 동안			
	학습자료 선정	인쇄 자료	○장성수, 임대봉. 2009. 디카와 함께하는 즐거운 교실수업. 즐거운 학교			
		전자 자료	○국립중앙박물관. (2009. 9. 1.) http://www.museum.go.kr ○국립현대미술관. (2009. 9. 1.) http://www.moca.go.kr ○대영박물관. (2009. 9. 1.) http://www.britishmuseum.org ○Museum-Virtual Tours. 루브르박물관. (2009. 9. 1.) http://www.louvre.fr/ ○지식채널e. EBS (2009. 9. 1.) http://home.ebs.co.kr/jisike/ ○초중등 동영상제작 과정. 인천광역시원격교육연수원. (2009. 9. 1.) http://cyber.ieti.or.kr/			
		시청각 교구	빔프로젝터			
	시간표 편성	1차시				
	학습 목표	1. 클래식 음악을 배경으로 한 UCC를 제작할 수 있다. 2. 주어진 조건에 적합한 창의적이고 아름다운 미술 작품을 제작할 수 있다. 3. 체크리스트로 UCC 작품을 평가할 수 있다.				
	학습 모형	모둠학습				
공 동 수 업		교과교사	음악 : UCC 제작 조건 제시 미술 : 오브아트, 상상화 그리기, 목공예 작품 조건 제시			
		사서교사	발표수업 이전 UCC 작품 제작을 위한 학습지 만들기 발표 작품의 평가를 위한 체크리스트 제작			

공 동 평 가	학 생	UCC 작품 제작 및 발표
	교과교사	UCC 작품에 대한 총괄 평가, 미술작품에 대한 평가
	사서교사	UCC 작품 제작을 위한 학습지와 체크리스트에 대한 평가

(출처: 송기호 등 2010, 125)

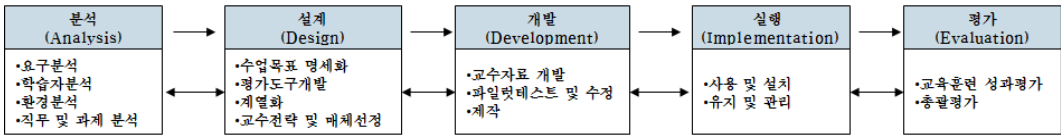
이상에서 살펴본 선행연구가 공공도서관의 청소년 프로그램 개발에 주는 시사점은 다음과 같다.

- 통합 탐구주제 개발은 학생의 통합적 사고능력을 개발하는데 도움을 준다.
- 교육정보서비스 측면에서 교과의 탐구주제 분석은 사서직의 교수자로서의 역할 신장을 위해서 필요한 활동이다.
- 교과 간 연계성을 시각적으로 보여주는 교육과정 지도(Curriculum Maps)를 개발할 수 있다.
- 중학생은 정보활용과정 측면에서 정보 탐색 및 정보 활용 결과 평가하기 능력 신장이 필요하다.

3.4 통합 탐구주제 교수학습 모형 및 학습기술 관련 연구

교수 설계 모형

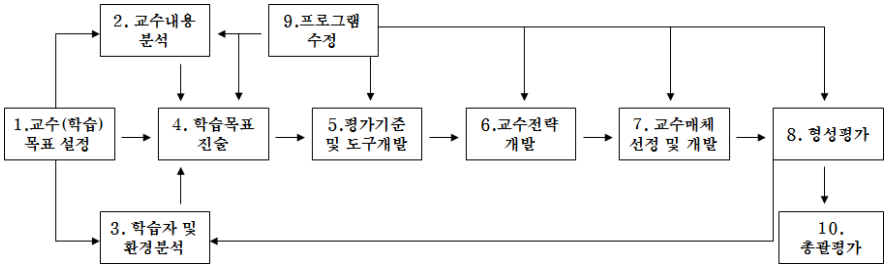
통합 학습주제는 다양한 자료(교수매체)를 활용하여 학생의 자기주도적인 학습활동을 기반으로 운영된다. 따라서 가장 적합한 자료를 활용하여 교수·학습의 효과를 극대화할 수 있는 체계적인 교수 설계가 필요하다. 대표적인 교수 설계 모형으로는 ADDIE모형, Dick & Carey모형, ASSURE 모형 그리고 Backward 설계 모형(UbD: Understanding by Design) 등이 있다. ADDIE 모형은 교수 설계의 주요 과정을 분석(Analysis), 설계(Design), 개발(Development), 실행(Implement), 평가(Evaluation)로 구분하고 있다.



(출처: 이지연 2008, 70)

[그림 1] ADDIE 모형

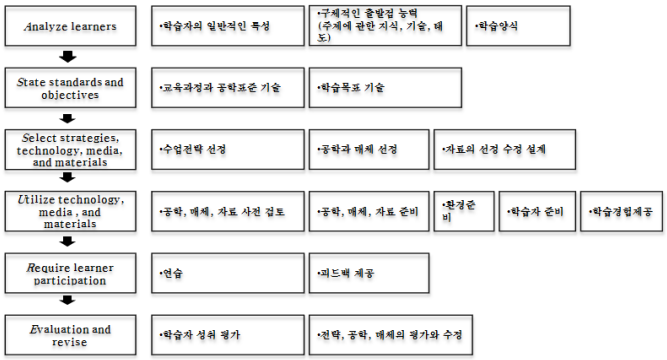
Dick & Carey모형은 체제 접근에 입각하여 교수 설계, 교수 개발, 교수 실행, 교수 평가의 과정을 제시한 모형이다.



(출처: 이지연 2008, 72)

[그림 2] Dick & Carey모형

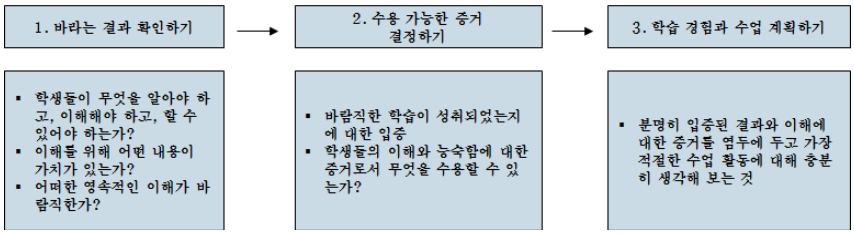
ASSURE 모형은 공학과 매체를 수업에 통합되는 방식을 설명하는 모형으로 학습자 분석, 공학 표준과 목적 기술, 수업 전략 설정, 공학·매체·자료의 사전 검토, 연습, 학습자 성취 평가 등 6단계로 구성되어 있다.



(출처: Smaldino et. al 2011, 55-87)

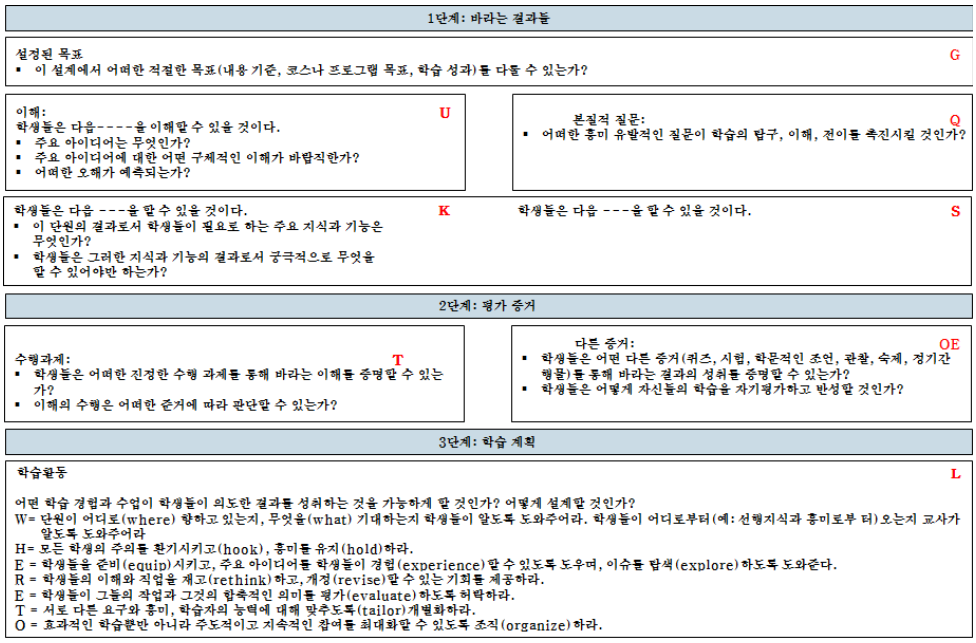
[그림 3] ASSURE 모형

Backward 설계 모형은 역방향 설계, 후방위 설계, 역으로 생각하는 설계 방식, 거꾸로 하는 설계 방식, 역행 설계, 백워드 디자인 등으로도 불린다. 이 교수 설계 방식의 핵심은 첫째, 바라는 결과 확인하기, 둘째, 수용 가능한 증거 결정하기, 셋째, 학습 경험과 수업 계획하기이다. 이 방식의 특징은 기존의 교수 설계 방식에 비해서 둘째 단계와 셋째 단계의 순서가 역전되어 있다는 점이다. Backward 설계 모형의 세 단계와 설계 질문으로 구성된 템플릿을 살펴보면 다음과 같다.



(출처: Winggins and McTighe 2013, 37-41의 내용을 정리함)

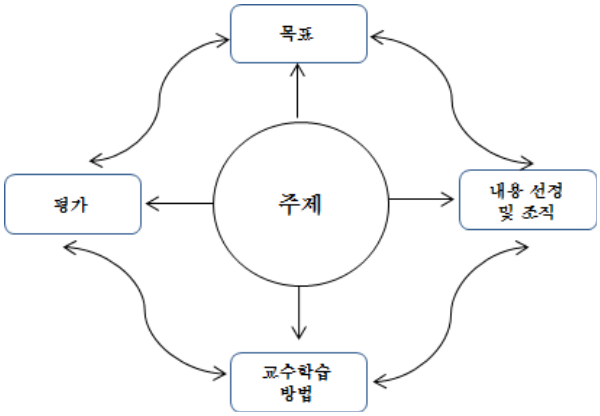
[그림 4] Backward 설계 모형



(출처: Winggins and McTighe 2013, 42)

[그림 5] 설계 질문으로 구성된 Backward 설계 템플릿

주제 중심의 통합교육과정 운영과 관련하여 김대현(1993)은 간학문적 주제 중심 통합교육과정 개발 7단계를 제안하였다. 7단계는 <통합 주제의 결정-주제관련 아이디어 수집・정리-아이디어와 교과 내용 연계-아이디어와 교과 내 논리적 관련성 찾기-아이디어와 교과 간 논리적 관련성 찾기-아이디어와 교육과정 목표 수준 연계-활동계획 수립>의 순으로 구서된다. 이운발(2007)은 순환적 교육과정 모형을 참고하여 고등 사고력을 기르기 위한 사회과 통합 교육과정 모형(그림 6 참조)을 개발하였다. 이 모형은 주제를 중심으로 하여 목표를 설정하고, 이어서 내용 선정 및 조직을 거쳐, 이를 교수・학습 방법에 적용하고, 평가를 실시하는 과정으로 이루어져 있다. 그리고 각 단계는 상호 유기적인 관련성을 지니면서 순환적이라는 특징을 갖는다.



(출처: 이운발 2007, 54)

[그림 6] 주제 중심의 교육과정 통합 모형

이경란 등(2014)은 초등학교 5~6을 대상으로 진행한 주제 통합 수업 설계 절차를 '교육과정 분석하기-주제통합수업 주제 정하기-주제통합수업 계획하기-교과 재구성하기-학습하기-실행 결과 반성 및 정리하기' 와 같이 6단계로 제시하였다. 변우열과 송기호(2014)는 공공도서관의 청소년 글쓰기 프로그램 모형을 개발하면서 읽기와 쓰기를 통합한 학습 독서 전략을 '준비(수요 조사 및 청소년 환경 분석, 홍보 및 수강생 모집, 프로그램 운영 환경 구축, 강사섭외 및 출판계획)-설계-운영-평가' 와 같이 4단계로 제시하였다. 송기호(2014)는 학교도서관에서 적용할 수 있는 통합 주제를 적용한 교육과정 개발 및 운영 절차를 '교과 연계성 분석-통합정

보교육과정 개발-홍보 및 요구 조사하기-수업 계획-수업 운영-수업 평가’ 와 같이 6단계로 제시하였다. 그리고 수업 계획을 ‘학습 상황 기술-학습주제 범위정하기-학습목표 기술하기-학습모형 선택하기-학습자료 개발-학습지 개발’ 과 같이 6단계로 세분하였다.

도서관에서는 자료를 이용하여 이용자의 정보요구나 문제를 해결하는 방법적 지식을 교육하기 위한 다양한 정보문제 해결모형을 개발하고 운영하고 있다. 정보문제 해결모형은 인간의 사고과정, 탐색과정 그리고 학습기술을 포함하고 있으며, 탐구기반학습을 통하여 학생이 스스로 교과학습과 일상생활의 과제를 해결하는데 필요한 방안 마련을 도와주기 위한 전략과 모델을 의미한다. 정보활용교육과 탐구기반학습에 적용되고 있는 정보문제 해결모형을 정리하면 다음과 같다.

<표 8> 정보문제해결모형의 예

모형 / 단계	정보기술 9단계 (Irving 1985)	정보탐색과정 (Kuhlthau 1988)	Big 6 (Eisenberg and Berkowitz 1990)	정보문제해결 7단계 (AASL 1994)	탐구모형 (Stripling and Hughes-Hassell 2003)
1	과제정의	탐구주제제시	과제정의	정보요구정의	연계하기
2	정보원 선정	탐구주제선정	탐색전략수립	정보탐색전략수립	추측하기
3	정보원 찾기	과제관련정보조사	정보탐색 및 접근	정보원 탐색	탐구하기
4	정보원 취사선택	과제 재정의	정보해석	정보접근 및 이해	구조화하기
5	정보원 활용	정보수집	정보종합표현	과제해결에 적용	표현하기
6	정보 기록 정리	정보조직 및 표현	평가	정보표현	반성하기
7	정보 해석 종합 평가			결과와 과정 평가	
8	결과물 제작발표				
9	과정평가				

(출처: 송기호, 이승길, 이상훈, 이수경 2005.39-46의 내용을 도표로 정리함)

사서교사가 운영하는 정보활용교육에서 사서교사는 교과의 학습주제를 자주적으로 해결하는데 필요한 방법적 지식인 정보활용능력을 지도한다. 유소영(2004)은 Big 6 Skills 모형의 정보 활용 6단계별로 학생들에게 지도해야 할 정보활용기술을 제시하고, 각 단계별로 정보활용능력을 측정할 수 있는 기준을 설정하였다.

<표 9> Big6 모형의 단계별 정보기술과 정보활용능력 기준

단계	수행기능	정보활용기술	정보활용능력 기준
과제정의	· 포괄주제 간의 관계파악 · 과제의 초점, 범위확인 · 과제의 초점을 의문문으로 전환하기	· 백과사전 등 일반참고자료 이용 · 인터넷 웹정보 이용 · 마인드 맵 등 주제 조감기법 이용	· 효율적인 효과적 정보접근능력 훈련 · 비판적인 정보평가능력 훈련
정보탐색 전 략	· 전 단계에서 만든 질문의 답이 있을 만한 정보원 리스트 만들기 · 리스트의 정보원 우선순위 정하기	· 도서관 목록 이용 · 신문 잡지 색인 이용 · 인터넷 웹 정보이용 · 브레인스토밍 등 발상기법 이용	· 효율적 효과적 정보접근능력 훈련 · 비판적인 정보평가능력 훈련 (정보원들의 우선순위 매김)
탐색 및 접 근	· 탐색전략 단계의 정보원 리스트 검색하기 · 필요정보를 포함한 자료수집	· 도서관 목록 이용 · 신문, 잡지, 색인 이용 · 인터넷 검색 엔진, 디렉토리 이용 · 다운로드, 파일 만들기 등 관리기법 이용 · 내용검토, 핵심 찾아내기 등 독해기술 이용	· 효율적 효과적 정보접근능력 훈련 · 비판적인 정보평가능력 훈련 · 저작권 존중 훈련
정보의 이용	· 읽기, 보기, 듣기 등으로 내용파악, 정보의 정확성, 신빙성, 적절성, 완성도, 공평성 등 평가 · 필요한 부분 추출 · 이용자의 생각이나 의견 노트하기 · 추출 부분 또는 이용자의 의견을 파일에 저장하기	· 다운로드, 파일 만들기 등 파일 관리기법 이용 · 자르기, 붙이기 등 편집기술 이용 · 빨리 읽기, 핵심파악하기 등 독해기술 이용 · 다이어그램, 표만들기, 마인드 맵 등 독해기법 이용 · 출처표시 등 서지기술 이용	·비판적인 정보평가능력 훈련 ·정보의 도덕적 윤리적 이용 훈련
종 합	· 파일에 저장된 추출 부분 및 이용자의 의견 등을 내용에 따라 그룹화하고 그룹의 순서를 정함 · 순서화한 그룹을 참작하여 보고서의 목차를 세움 · 목차에 따라 보고서 작성 · 완성된 보고서에 의거하여 발표자료 완성 · 발표 또는 과제해결의 결과물을 다른 사람과 공유	· 파일 만들기 등 파일관리기법 이용 · 타자하기, 자르기, 붙이기 등 워드프로세싱 기술, 편집기술 이용 · 표 작성, 그림 프로그램 사용 기술 이용 · 아이디어의 조직 기법 훈련 · 웹페이지 작성 기술 이용 · 인터넷 등록 기술 이용 · 발표기술 훈련	· 비판적인 정보평가능력 훈련 · 정확하고 창조적인 정보이용능력 훈련 · 정보의 도덕적 윤리적 이용 훈련
평 가	· 과제수행 단계에서의 작업 진행과정 평가 · 과제해결 마지막 단계에서 앞의 5단계에 대한 평가 · 결과물에 대한 평가	· 평가기준 설정 및 평가방법 이용 · 철자 문법 문단 문장쓰기 등 국어 지식 이용 · 각주달기 참고문헌 쓰기 등 서지작성 기술 이용 · 발표 자료 작성 및 발표에서 표현기법 훈련 이용	· 비판적인 정보평가능력 훈련

(출처: 유소영 2004, 265)

또한 Big 6 Skills 모형에 기반을 두고 개발된 「도서관과 정보생활」 교육과정(한국도서관협회 학교도서관교육과정위원회 2007)이 제시한 정보문제 5단계 모형의 각 단계별 정보활용능력의 목표와 이를 지도하기 위한 학습기술을 정리하면 다음과 같다.

<표 10> 도서관 활용수업을 위한 정보활용능력과 학습기술

정보활용능력		학습기술
단계	학습목표	
1. 과제 분석	1.1 정보의 필요성을 인식할 수 있다. 1.2 과제를 분석하여 구체화 할 수 있다.	○질문으로 과제의 범위 정하기 ○배경지식 확인하기, 배경지식을 알 수 있는 참고정보원 이용하기 ○브레인스토밍, 생각지도 그리기 ○과제의 중심단어 가려내기 ○과제의 유형 구분하기(사실형, 조사형, 연구형)
2. 정보 접근	2.1 과제 해결에 적합한 정보원을 찾을 수 있다. 2.2 과제 해결에 필요한 정보를 담고 있는 정보원을 가려낼 수 있다.	○정보원의 유형과 특징 이해하기 ○분류표 이용하기 ○참고도서 이용하기 ○청구번호를 이용한 서가 자료 찾기 ○신문, 잡지의 기사색인 검색하기 ○온라인 목록이용하기, 검색엔진 이용하기 ○공공도서관 방문하기, 인터뷰하기, 관찰 및 체험하기 ○서지사항 기록하기 ○D/B를 이용한 주제어 탐색
3. 정보 분석	3.1 정보원의 종류별로 적합한 정보 분석 방법을 적용할 수 있다. 3.2 찾아낸 정보의 질을 평가할 수 있다.	○글의 유형별 독서법 적용하기 : 예측하며 읽기, 비판하며 읽기, 요약하며 읽기 ○영상자료 시청하기 ○사실과 의견 구분하기 ○최신성, 정확성, 관련성, 적합성, 권위로 정보 평가하기 ○브라우징을 통한 인터넷 정보 비교 분석하기
4. 정보 종합 및 표현	4.1 분석한 정보를 성격에 따라서 정리할 수 있다. 4.2 정보전달 대상과 과제의 성격에 따라서 효과적인 표현 방법을 활용할 수 있다.	○노트정리 기술 익히기 ○개인정보와 저작권 보호하기 ○표와 그래프로 내용 구조화하기 ○컴퓨터를 이용한 정보 정리하기 ○발표와 토론 ○개요작성하기, 보고서 쓰기, 논술문 쓰기 ○멀티미디어 이용하기
5. 평가	5.1 과제 해결 결과를 평가할 수 있다. 5.2 과제 해결 과정을 평가할 수 있다.	○자기평가표, 상호평가표 작성하기 ○탐구일지 작성하기 ○과제해결 결과의 다른 과제나 일상생활 연계하기

나 교수·학습모형

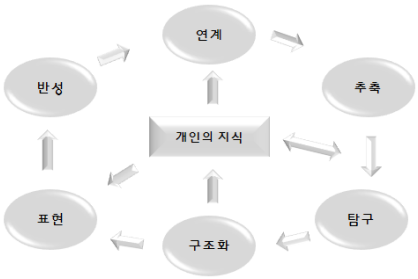
도서관에서 자료를 활용하는 수업은 학생이 정보활용능력을 기반으로 다양한 학습 자원과의 상호작용을 통하여 스스로 새로운 지식을 생산하고 공유하는 활동이다. 따라서 탐구기반학습(Inquiry based learning), 문제기반학습(problem-based learning), 프로젝트기반학습(project-based learning) 그리고 자원기반학습(Resources-based learning) 같이 학생들의 자율성과 많은 수업 참여를 보장하는 학습 모형을 적용할 필요가 있다. 각각의 학습모형은 <표 11>에서 보는 바와 같이 유사한 문제해결과정을 통해 이루어지지만 학습의 초점과 학습결과에 대한 평가에 있어서 약간의 차이를 보인다.

<표 11> 도서관 수업에 적용 가능한 교수·학습모형의 주요 특징

탐구기반학습	문제기반학습	프로젝트기반학습	자원기반학습
중점: 스스로 정보요구를 식별하는 것	중점: 문제해결과 지식 획득 과정	중점: 조사 결과로서 결과물을 생산하는 것	중점: 학습을 촉진하기 위한 학습 정보원 사용
정보문제나 요구를 분명히 한다.	정보문제나 요구를 분명히 한다.	정보문제나 요구를 분명히 한다.	정보문제나 요구를 분명히 한다.
탐색 전략을 세운다.	탐색 전략을 세운다.	탐색 전략을 세운다.	탐색 전략을 세운다.
정보원에서 정보를 추출한다.	정보원에서 정보를 추출한다.	정보원에서 정보를 추출한다.	정보원에서 정보를 추출한다.
정보를 모아서 조직한다.	정보를 모아서 조직한다.	정보를 모아서 조직한다.	정보를 모아서 조직한다.
탐구주제와 정보를 연계한다.		질문으로부터 의미를 생산하다.	정보를 해석한다.
탐구질문에 대한 답을 제시한다.	문제 해결 결과를 만들거나 표현한다.	보여줄 수 있는 결과물을 생산한다.	정보를 전달한다.
과정과 결과를 평가한다.	결과를 평가하거나 측정한다.	과정과 결과를 평가하거나 측정한다.	최종결과물과 수업 목표를 비교하여 성적을 산출한다.

(출처: Taylor 2006, 106)

탐구기반학습에서는 [그림 7]에서와 같이 학생 개인의 탐구활동이 새로운 지식을 생산하고, 이 지식이 새로운 질문을 만들고, 다시 새로운 탐구활동을 이끌어가는 나선형(순환) 구조를 형성한다. 따라서 탐구학습은 지식 생태학과 협동적 학습 공동체에서 말하는 학습의 개념인 '관계 맺음' 이나 '상호작용' 에 적합한 학습모형이라고 할 수 있다.



(출처: Stripling, and Hughes-Hassell 2003, 7)

[그림 7] 탐구학습의 나선형 구조

문제기반학습의 목표는 탐구능력을 개발하고, 자기주도적인 학습능력을 개발하는 것이다. 문제기반학습의 특징은 하나의 문제나 질문으로 수업이 시작되며, 학생들이 문제를 조사하고 탐구하는 데 책임을 지는 것을 가정하여 수업이 이루어진다는 것이다. 따라서 문제기반학습에서 교사의 역할은 문제나 질문을 부과하거나 탐구에 도움이 되는 질문을 간접적으로 함으로써 수업을 촉진하는 역할을 수행한다. 교사가 학생들의 자기주도적인 학습을 도와줄 수 있는 질문은 '여러분들은 무엇을 알고 있죠?. 어떤 부가적인 정보가 필요하죠?, 정보는 어디서 찾을 수 있죠?' 등이다(Eggen and Kauchak 2006, 306-307).

문제기반학습의 경우 탐구도표(Inquiry Charts)를 활용하면 학생들에게 개별적으로 또는 학급 전체나 모둠별로 해결해야할 탐구주제를 명확하게 제시할 수 있기 때문에 수업진행이 수월하다. 탐구학습 활동을 전개할 경우에 유용하게 활용할 수 있는 탐구 도표를 살펴보면 다음과 같다.

<표 12> 과제해결을 위한 탐구 도표의 예

주제(과제) :	질문1 :	질문2 :	질문3 :	질문4 :	기타관심사항 :	새로운 질문 :
알고 있는 것 :						
자료 :						
자료 :						
자료 :						
요약 :						

(출처: Buehl 2002, 119-123, 287)

탐구 도표를 활용하는 경우에 교사가 먼저 학생들에게 학습과제에 대해서 탐구

할 수 있는 질문을 하고, 학생들로 하여금 이 중에서 3-4개를 선정하도록 한다. 그리고 주제에 대해서 알고 있는 것은 무엇이며, 질문에 답이 될 수 있는 정보에는 어떤 것이 있을지 생각하고, 다양한 학습자료를 활용하여 질문들을 해결하고 요약하는 활동을 전개한다. 이 과정을 통해서 학생들은 탐구주제 해결에 필요한 정보를 담고 있는 다양한 자료를 활용할 수 있으며, 찾아낸 정보를 종합하고 요약할 수 있는 능력을 기를 수 있다. 문제기반학습의 일반적인 학습 전개 방식을 살펴보면 다음과 같다.

<표 13> 문제기반학습의 전개 과정

<table>
<tr><th colspan="4">수업전개</th></tr>
<tr><td colspan="4">1. 수업소개
2. 수업분위기 조성(교사의 역할 소개)</td></tr>
<tr><th colspan="4">문제제시</th></tr>
<tr><td colspan="4">1. 문제제시
2. 문제에 대한 주인(소유)의식을 느끼도록 한다(학생들이 문제를 내재화하도록 한다).
3. 마지막에 제출할 과제물에 대한 소개를 한다.
4. 그룹 내 각자의 역할을 분담시킨다(어느 학생은 칠판에 적고, 다른 학생은 그것을 다른 곳에 옮겨 적어놓고 또 다른 학생은 그 그룹의 연락망을 맡는다).</td></tr>
<tr><th>생각(가정들)</th><th>사실</th><th>학습과제</th><th>실천과제</th></tr>
<tr><td>주어진 문제에 대한 학생들의 생각을 기록한다. : 원인과 결과, 가능한 해결안 등</td><td>개인 혹은 모둠학습을 통해 제시된 가정을 뒷받침할 지식과 정보를 종합한다.</td><td>주어진 과제를 해결하기 위해 학생들 자신이 더 알거나 이해해야 할 사항을 기록한다.</td><td>주어진 과제를 해결하기 위해 취해야 할 구체적인 실천 계획을 세운다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">5. 주어진 문제의 해결안에 대하여 깊이 사고한다. : 칠판에 적은 다음 사항에 관하여 과연 나는 무엇을 할 것인가를 생각해 본다.</td></tr>
<tr><th>생각(가정들)</th><th>사실</th><th>학습과제</th><th>실천계획</th></tr>
<tr><td>확대/집중 시킨다.</td><td>종합/재 종합한다.</td><td>규명과 정당화 한다.</td><td>계획을 공식화 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">6. (앞으로 학습해야 할 것이 많이 남아 있는 상태일지라도)가능성 있는 해결안에 대한 생각을 정비한다.
7. 학습과제를 규명하고 분담한다.
8. 학습자료를 선정, 선택한다.
9. 다음번 토론시간을 결정한다.</td></tr>
<tr><th colspan="4">문제 후속 단계</th></tr>
<tr><td colspan="4">1. 활용한 학습자료를 종합하고 그에 대한 의견교환을 한다.
2. 주어진 문제에 대하여 다시 새롭게 접근을 시도한다. : 다음 사항에 대하여 나는 무엇을 할 것인지를 생각해 본다.</td></tr>
<tr><th>생각(가정들)</th><th>사실</th><th>학습과제</th><th>실천계획</th></tr>
<tr><td>수정한다.</td><td>새로 얻은 지식을 활용하여
재 종합 한다.</td><td>(만일 필요하다면)새로운 과제
규명과 분담을 한다.</td><td>앞서 세웠던 실천에 대해서
재설계 한다.</td></tr>
<tr><th colspan="4">결과물 제시 및 발표</th></tr>
<tr><th colspan="4">문제 결론과 해결 이후</th></tr>
<tr><td colspan="4">1. 배운 지식의 추상화(일반화)와 정리 작업(정의, 도표, 목록, 개념, 일반화, 원칙들을 만들어본다)
2. (모둠원으로 부터 견해를 들은 후에)자기평가
• 문제해결 과정에 대한 논리적 사고를 가졌는가?
• 적합한 학습자료를 선정하여 필요한 지식과 정보를 얻어내었는가?
• 주어진 과제를 잘 수행함으로써 모둠원들에게 협조적이었는가?
• 문제해결을 통해 새로운 지식습득이 이루어졌는가? 혹은 심화되었는가?를 스스로 평가한다.</td></tr>
</table>

(출처: 강인애 1998, 240-241)

이밖에도 그 동안 학교 교육에서 소홀히 해왔던 또래와의 상호작용, 운동과 무용능력, 예술 활동 등을 활용하여 학생들의 지적 능력을 신장할 수 있는 다중지능모형이 있다. 다중지능모형은 조기에 학생의 지적 성향을 파악함으로써 자신을 이해하는 가운데 학습을 쉽게 진행할 수 있고, 다른 분야에서의 성공에도 도움을 줄 수 있다. 다중지능모델의 기본 가정은 다음과 같다(윤기옥 2002, 201-202).

첫째, 모든 사람은 8가지의 지능을 모두 가지고 있다.
둘째, 대부분의 사람은 상당히 높은 수준까지 각 지능을 발달시킬 수 있다.
셋째, 지능들은 흔히 복잡한 방식으로 함께 기능을 발휘한다.
넷째, 한 범주 내에서도 지적으로 되는 데는 여러 가지 방법이 있다.

다중지능이론에 따르면 뛰어난 영역별로 사고방식과 좋아하는 것이 다르기 때문에 학습자의 선호하는 학습 양식은 물론 교수자의 교수 유형을 이해하는데도 도움이 된다.

<표 14> 다중지능별 학습 양식

뛰어난 영역 :	사고양식	좋아하는 것	필요로 하는 것
언어지능	말로써	독서, 작문, 이야기하기, 낱말게임하기 등	책, 테이프, 작문용품, 종이, 일기장, 대화, 토의, 논쟁, 이야기 등
논리-수학지능	추리함으로써	실험하기, 질문하기, 논리적 퍼즐 맞추기, 계산하기 등	탐구하고 무엇에 관해 생각하기, 과학교재, 조작할 수 있는 것(장난감, 기계 등), 천문관과 박물관 견학 등
공간지능	상상과 그림으로써	디자인하기, 그리기, 마음속으로 그리기, 낙서하기 등	미술, 레고(LEGO), 슬라이드, 영화, 상상게임, 미로, 퍼즐, 그림책, 미술관 견학 등
신체운동지능	신체적 감각을 통하여	춤추기, 달리기, 뛰기, 쌓기, 만지기, 몸짓 등	역할극, 드라마, 활동, 쌓기 도구, 운동이나 신체적 게임, 실천위주의 학습, 촉각적 경험 등
음악지능	리듬과 멜로디를 통하여	노래하기, 휘파람불기, 듣기, 콧노래하기, 손발 톡톡 치기 등	노래모임시간, 콘서트 관람, 가정과 학교에서 음악연주하기, 악기 등
인간친화지능	다른 사람들과 아이디어를 나누면서	통솔하기, 조직하기, 말하기, 사람다루기, 중재하기, 파티하기 등	친구, 그룹게임, 사교모임, 지역 사회 행사, 클럽활동, 지도자/도제제도 등
자기성찰지능	자신에 대한 깊은 이해	목표세우기, 중재하기, 공상하기, 조용함, 계획 세우기 등	비밀장소, 혼자만의 시간, 자기 속도 프로젝트, 선택권 등
자연친화지능	주위환경 경험과 관찰을 통해서	분류하기, 패턴확인하기, 탐구하기 자연세계 관찰하기, 물건 수집하고 분석하기, 식물이나 동물 구분하기, 물건 분류하기· 소품 정리하기, 학습자료 수집하기, 종류나 내용별로 분석하기	눈감고 관찰하기, 자세하게 살펴보기, 자세히 관찰하여 그리기, 현장기록

<표 15> 다중지능별 교수 유형

지능	교수활동(예)	교재(예)	교수전략	교육운동의 표본 (교수-학습전략)	교수기법의 표본	수업 시작시의 활동표본
언어지능	강의, 토론, 낱말 게임, 이야기하기, 다 같이 읽기, 일지쓰기 등	책, 테이프 레코더, 타자기, 책의 내용을 녹음한 테이프 등	그것에 관하여 읽어라. 그것에 관하여 쓰라. 그것에 관하여 말하라. 그것에 관하여 들어보라.	· 총체적 언어프로그램 · 스토리텔링, 브레인스토밍, 테이프레코딩, 시·읽기쓰기, 글짓기, 문집·신문만들기, 동화구연, 소리 내어 읽기	이야기를 통하여 가르치기	칠판에 긴 단어를 쓰기
논리수학 지능	퍼즐, 문제풀기, 과학실험, 암산, 수게임, 비판적 사고 등등	계산기, 물건조작을 통한 숫자놀이, 과학장비, 수게임 등	그것을 측정하여라. 그것을 비판적으로 생각하라. 그것을 개념화하여라.	·비판적 사고 ·학습내용에 나오는 숫자 계산하기, 분류하기, 소크라테스 문답법 활용하기, 문제의 해법 추정하기, 체계적으로 생각하기	소크라테스식 문답법	논리적 역설의 제기
공간지능	시각적 제시, 미술활동, 상상게임, 마음의 지도, 은유, 시각화 등등	그래프, 지도, 비디오, 레고 세트, 미술재료, 착시, 카메라, 그림 도서관 등	그것을 보아라. 그것을 그려라. 그것을 시각화하여라. 그것을 색칠하여라. 마음의 지도를 그려라.	· 통합된 미술지도 · 학습내용을 그림, 그래프 또는 이미지로 그려보기, 학습자료에 색칠하여 요소 구분하기	그림그리기/ 마음의 지도 개념	OHP위의 이상한 그림
신체운동 지능	체험적 학습, 드라마, 춤, 스포츠, 촉각활동, 이완훈련 등등	건축도구, 점토, 스포츠 장비, 조작할 수 있는 물건, 촉각적 학습 재료 등등	그것을 제작하라. 그것을 실연해 보라. 그 진수를 느껴라. 그것을 춤으로 표현하여라.	· 체험적 학습 · 신체동작으로 답 말하기, 학습내용을 연극동작으로 표현하기, 학습자료 직접 조작하기, 손가락 등 신체를 활용하여 학습 활동하기	제스처/ 극적인 표현이용하기	신비한 가공물을 학급 내에 돌림
음악지능	상위학습 (superlearning), 랩음악, 노래하기	테이프 레코더, 테이프 수집, 악기 등	그것을 랩으로 노래하여라. 그것을 들어라.	· 암시학 적용법 · 학습내용과 연관된 노래하기, 리듬치기, 학습주제와 맞는 음악으로 학습 분위기 조성하기	음성을 리드미컬하게 이용하기	학생들이 교실에 들어올 때마다 음악이 연주됨
인간친화 지능	협동학습, 또래 가르치기, 공동체 참여, 사회적 모임, 시뮬레이션 등	장기놀이, 파티 혹은 역할극에 필요한 용품 등	그것을 가르쳐라. 그것에 관해 협력하여라. 그것에 관해 상호작용하라.	· 협동 학습 · 집단학습	학생들과 역동적으로 상호작용 하기	"…를 이웃에게 돌리고, 함께 나누기"
자기성찰 지능	개별화 수업, 자율학습, 학습과정 선택, 자존감 형성	자기점검식 교재, 일지, 계획(활동)에 필요한 자료 등	그것을 개인생활과 관련 지워라. 그것에 관하여 선택하여라.	· 개별화 지도 · 1분명상하기, 수업에서 자신의 목표 설정하기, 선택하기, 과제나 문제의 양 및 해결방법 선택하기	수업할 때 개인의 감정을 고려하기	"…할 때 눈을 감고 인생에 관해 생각하기"
자연친화 지능	눈 가리고 걷기 신비의 가방 자세하게 살펴보기	우주에서 바라본 지구사진 인체사진 야외자연활동	어떤 것을 발견했는가? 어떤 학생의 예상이 적중했는가? 무엇이 틀렸는가?	· 가설 설정 및 실험하기 · 수업자료나 내용에서 요소 간 차이나 공통점 그리고 특징 발견	비슷한 사물간의 차이점 알아내기 분류하기 수집하기	기억에 의존하여 사과나 연필을 재빨리 스케치해보게 하고, 실제 사

	확대하여 보기 자세히 관찰하여 그리기 사물명명하기		그런 불일치가 생긴 이유는? 관찰한 것 중 각자가 발표하고 싶은 것은? 이것은 ---와 어떻게 비슷한가?	하기	상호의존성이해하기 지역사회와 관계맺기	과와 연필을 보여주며 각각 5개의 모양을 관찰하여 그리게 한다.

다중지능을 활용한 수업에서 모든 수업마다 반드시 모든 지능요소를 다 포함해야 하는 것은 아니고, 일련의 수업계획이나 일정 기간을 통해서 학습에 모든 지능을 통합하는 것이 중요하다. 다중지능을 활용한 수업 계획안 양식을 살펴보면 다음과 같다.

<표 16> 다중지능을 활용한 수업 계획안 양식

○ 단원명 : .....

○ 교육과정 목표 : .....

○ 학습목표 : .....

❀ 언어지능 활동 : .....

❀ 공간지능 활동 : .....

❀ 논리수학지능 활동 : .....

❀ 음악지능 활동 : .....

❀ 신체운동지능 활동 : .....

❀ 인간친화지능 활동 : .....

❀ 자기성찰지능 활동 : .....

❀ 자연친화지능 활동 : .....

○ 평가 : .....

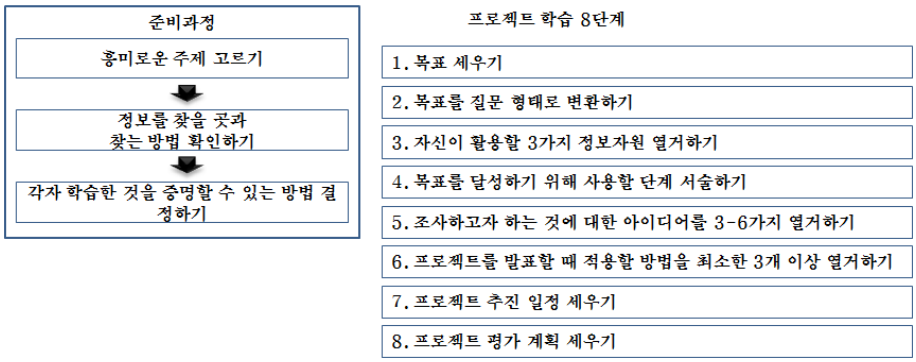
○ 학습자료 : .....

○ 학습활동 순서 : .....

(출처: Campbell 2012, 183의 일부를 수정함)

다중지능을 이용한 프로젝트 학습은 준비과정과 프로젝트 수행과정을 통해서 이

루어진다. 준비과정에서는 흥미로운 주제 고르기, 정보를 찾을 곳과 찾는 방법 확인하기, 각자 학습한 것을 증명할 수 있는 방법 결정하기 등의 활동을 수행한다. 프로젝트 학습은 주제에 대한 목표 세우기, 목표를 질문 형태로 변환하기, 자신이 활용할 3가지 정보원 자원 열거하기, 목표를 달성하기 위해 사용할 단계 서술하기, 조사하고자 하는 것에 대한 아이디어를 3~6가지 열거하기, 프로젝트를 발표할 때 적용할 방법을 3개 이상 열거하기, 프로젝트 추진 일정 세우기, 프로젝트 평가 계획 세우기 순으로 진행된다.



(출처: Campbell 2012, 187-189의 내용을 정리하여 시각화 함)

[그림 8] 프로젝트 학습 단계

다중지능을 이용한 프로젝트 학습의 계획서와 평가 양식의 예를 살펴보면 다음과 같다.

<표 17> 프로젝트 학습 계획서

○ 이름 : ..... 주제 : .....
○ 연구 질문 : .....
.....
○ 본 프로젝트를 하기 위해 해야 할 일들의 단계를 열거하시오.
.....
.....
.....
○ 활용한 정보가 들어있는 자료를 3개 이상 열거하시오.
.....
.....
.....
○ 조사할 큰 아이디어를 3개 이상 열거하시오.

.....

.....

.....

❍ 자신이 배운 것을 발표하는 방법을 3가지 이상 열거하시오.

.....

.....

.....

❍ 프로젝트 완성 예정일 : .....

(출처: Campbell 2012, 190-192)

<표 18> 프로젝트 평가 양식

❒교사평가

조사 : .....

정보 : .....

조직 : .....

발표 : .....

기타 : .....

❒학생 평가

.....

.....

.....

자기평가

주제에 대해 무엇을 배웠나요? .....

발표에 대해 무엇을 배웠나요? .....

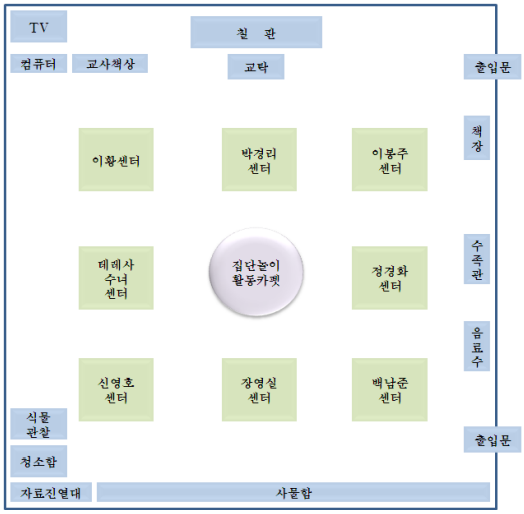
어떤 부분이 가장 어려웠나요? .....

어떤 부분이 가장 좋았나요? .....

더 배우기 싶은 내용은 무엇인가요? .....

(출처: Campbell 2012, 190-192)

교실이나 도서관 열람실을 다중지능을 활용한 학습센터로 구성한 경우에 학습 주제 '가을식물' 을 탐구하기 위한 학습 센터 구성(그림 9 참조)과 각 센터별 활동 내용(표 19 참조)을 살펴보면 다음과 같다.



(출처: 박효정 외 2006, 126)

[그림 9] 다중지능에 따른 학습센터 구성

<표 19> 다중지능 센터별 학습활동

활동 / 학습센터	학습활동	자료 목록	평가
박경리 센터	가을 식물의 유형 말하기 가을꽃에 대한 스토리텔링 씨의 여행 글쓰기	백과사전, 단어카드 스토리텔링자료, 참고서적 녹음기	가을식물 주제로 말하기, 글쓰기
장영실 센터	가을열매나 씨앗이 생기기까지의 과정 열매, 씨앗의 모양과 무게 비교 나뭇잎 분류하기	식물사전, VTR, 전략게임 블록, 저울, 계량컵, 차트	열매, 씨, 잎을 통한 논리 수학적 추론
백남준 센터	가을꽃 표상하기 학교 가을 동산 꾸미기 가을열매로 모빌 만들기	카펫, 찰흙, 진흙, 콜라주퍼즐	가을식물 작품을 통한 예술 감상
정경화 센터	가을 식물 종류 노래 만들어 보기 시도 가을꽃 특징에 맞게 리듬치기 리듬 가을 감각에 맞는 난타놀이	듣기 장비, 음악 소프트웨어 각종 악기	노래, 리듬, 난타 등을 통한 가을 식물의 음악적 느낌
이봉주 센터	가을들 신체 표현하기 가을 열매로 공기하기 가을 식물들 역할극하기	스포츠 장비, 식물모양 가면 가족역할 의상	들, 열매 등을 몸으로 다루며 동작으로 표현
이 황 센터	가을꽃 가을 들풀과 나의 마음 가을산 여행 계획 세우기	명상의자	가을 식물을 통한 자아상 발견
테레사 수녀 센터	협동하여 가을 열매 껍질 까기 가을씨앗으로 요리하여 친구와 나누기 가을식물에 대한 집단별 토론	집단 게임, 집단놀이 소집단, 활성화 기구	가을 열매, 씨앗 등을 나누며 만남의 의미 발견
신영호 센터	가을 동물과의 관계 생태계의 한 부분으로서의 가을 식물 자연과 생명의 중요성	자연환경, 환경잡지	자연과 인간 생명의 가치 확인

(출처: 박효정 외 2006, 127)

다 학습기술

다양한 학습자료를 활용한 통합 학습주제의 해결 과정에서 학생들은 접근·분석·이해·적용·종합·평가 등의 활동을 전개하며, 이러한 활동을 도와주기 위한 학습기술로서의 사고 전략이 필요하다. 정보문제 해결과정의 각 단계에서 학습자료가 담고 있는 개념과 학생의 아이디어 간의 관계를 시각적으로 표현하는 대표적인 전략이 그래픽 조직자(Graphic Organizers)이다. 그래픽 조직자를 학습기술로서 적용하는 이유는 선행지식과 새로운 정보를 연계하기 쉽고, 구조화된 틀 안에 자신의 말로 생각을 표현할 수 있으며, 문맥의 관련성을 파악하고 이해하기가 쉽기 때문이다. 또한 정보표현의 기본인 논리적인 글쓰기를 돕고, 사고력(적용, 분석, 평가, 종합 등)을 키울 수 있기 때문이다(Chang 2006). 이병기(2006)는 정보그래픽 조직자 유형별로 정보활용 과정에서 적용할 수 있는 활동을 제시하였다.

<표 20> 그래픽 조직자 유형별 정보활용과정에서 적용 가능한 활동

그래픽조직자 유형	적용 가능한 활동
특정 정보의 확인활동	· 정보의 종합, 추론 등을 위한 기초 정보활동 · 학습 자료로 부터 특정 사실에 해당하는 부분을 확인하거나 핵심아이디어 찾기, 증거 찾기, 저자의 의도파악하기 활동
비교와 대조 활동	· 사물이나 사고의 대상을 유사점과 차이점의 관점에서 바라보는 지적 활동 · 사물이나 개념 학습자료 간의 유사점을 확인하는 활동 · 사물이나 개념 학습자료 간의 차이점을 확인하는 활동
순서화 및 열거 활동	· 사물이나 대상을 일정한 기준에 의거 배열하는 과정 · 시간적 흐름이나 절차에 따라서 정보를 재조직하고, 논리적으로 정보를 해석하는 활동
분류활동	· 사물이나 대상을 공통적인 특성 및 속성에 따라서 나누고 각 그룹에 이름을 부여하는 활동 · 범주화, 패턴화 혹은 군집화 하는 활동 · 정보의 관계파악이나 정보의 재조직을 위한 활동
분석활동	· 정보의 속성이나 구성요소를 확인하고, 구상요소간의 관계를 파악하는 활동 · 편견이나 오류를 식별하는 활동 · 원인과 결과 부분의 식별, 사실과 의견의 구분, 정보내용 평가 활동
예측과 추론활동	· 선행정보와 지식에 근거하여 결과를 예측하는 활동 · 주어진 정보, 단서, 증거를 바탕으로 생략된 가정이나 결론 의미 등을 미루어 짐작하는 활동 · 기존의 지식과 새로운 정보를 결합하여 또 다른 정보를 조직, 생산하는 활동과 관련
목적(목표)설정 활동	· 도달하려는 결과가 무엇인가를 분명히 설정하고, 문제해결 방향과 과정을 사전에 점검하는 활동 · 문제(과제)의 명료화 기능, 목표달성을 위한 계획 수립 기능이 포함 됨
종합 활동	· 기존의 지식과 새로운 정보를 하나로 통합, 재구성하는 활동 · 요약 및 재구성, 의사표현 및 전달, 의사결정, 문제해결
평가활동	· 일정한 목적을 가지고 아이디어, 지식, 정보, 작품, 방법, 소재 등에 관한 가치판단을 하는 지적 활동 · 특정 대상이 얼마나 정확하고 효과적이며, 경제적이고 만족할 만한가를 판단하는 활동 · 평가의 준거를 설정하고 실제로 검증하는 기능이 포함

(출처: 이병기 2006)

그리고 이경화 등(2007)은 학습독서를 위해서 학년 수준과 교과목에 따라서 지배적으로 나타나는 텍스트의 구조를 <표 21>과 같이 구분하였다.

<표 21> 교과용 교과서에 사용되는 텍스트의 조직 유형

교과	국어	수학	사회	과학	체육
텍스트 조직 유형	원인/결과 비교/대조 예시	순차적 나열 단순 나열 분석 정의	원인/결과 단순 나열 예시 분석	순차적 나열 원인/결과 정의	비교/대조 단순 나열 정의

(출처: 이경화 외 2007, 79)

송기호 등(2008)은 정보문제 해결과정별로 학습자료의 이용 모형을 독서 전 활동(과제 분석・정보접근), 독서 중 활동(정보 분석), 독서 후 활동(정보 종합 및 표현・평가)로 구분하고, Burke(2002)의 문학자료 중심의 그래픽 조직자와 Scraper and Scraper(2006)의 비소설 자료 분석을 위한 그래픽 조직자의 내용을 수정 보완하여 소설용 학습지 5개와 비소설용 학습지 15개를 제작하였다. 그리고 Logan(2000)이 중・고등학생의 정보 활용 기술 평가를 위하여 개발한 평가지를 기초로 과제해결과정과 결과에 대한 자기 평가지 9개와 상호 평가지 13개를 수정 개발하였다. 이 중에서 정보활용과정에서 활용할 수 있는 배경지식 만들기, 비교와 대조, 원인・결과, 분석하기 그리고 평가하기를 지도하기 위한 학습지 사례를 살펴보면 다음과 같다.

<표 22> 배경지식 만들기 학습지(예)

비소설 자료의 활용 | 독서 전 활동 | 책의 구성 요소로 주제 알아보기

배경지식 만들기

성 명		작성일	
학습주제			
관련교과			
책 이 름			

<작성요령>

학습주제와 관련된 책의 내용을 읽기 전에

◦ 학습주제에 대해서 이미 알고 있는 내용을 기록한다.

◦ 책의 구성요소를 통해서 알아낸 저자의 의도나 읽은 내용의 주제를 파악하여 기록한다.

◦ 학습주제의 이해를 위해서 사전이나 백과사전, 잡지 그리고 관련 기관이나 단체의 홈페이지 등을 통해서 알아낸 내용을 기록한다.

내가 이미 알고 있는 것?	책의 구성요소를 통해 알아낸 것?	학습주제 이해를 위해 간단히 조사하여 알아낸 것?
		◦이용한 자료: _____ ◦이용한 자료: _____

(출처: 송기호 등 2008,46)

<표 23> 비교·대조 학습지(예)

비소설 자료의 활용 | 독서 중 / 후 활동 | 비교와 대조하기

비교와 대조하기

성 명		작성일	
학습주제			
관련교과			
책 이 름			

〈작성요령〉

◦ 내용을 잘 이해하기 위해서 책이 담고 있는 정보나 아이디어의 공통점이나 차이점을 분석한다.
◦ 지은이가 비교와 대조를 위해서 사용한 표현 방법이나 단어를 찾아낸다.
- 비교하기: 주제나 내용의 공통성이나 유사성을 찾아내는 활동
- 대조하기: 주제나 내용의 차이점을 찾아내는 활동
- 비교와 대조를 위해서 사용하는 단어의 예
  또한 / -처럼 / 그러나 / 만약 -이 아니라면 / 그렇지 않으면 / 둘 다 역시 / 그러나 / 반면에 / 어느 것이라도 유사하게 / 다른 점은 / 반대로 / 마찬가지로 / 다른 한편으로 / 비록 -일지라도 / 대신에 / 공통점은 모두 / 반대로(대조적으로)

다음 두 주제의 다른 점을 찾아서 정리해 보자	
주제 1:	주제 2:

⇓

두 주제의 공통점을 찾아 정리해 보자

(출처: 송기호 등 2008, 58)

<표 24> 원인·결과 학습지(예)

비소설 자료의 활용 | 독서 중 / 후 활동 | 인과 관계 분석하기

원인과 결과 분석하기

성 명		작성일	
학습주제			
관련교과			
책 이 름			

〈작성요령〉
◦ 독서 중에 원인과 결과를 설명하는 단어가 있는지 살펴본다.
◦ 원인과 결과를 설명하는 단어 전후 문장을 분석하여 기록한다.
●원인과 결과를 나타내는 단어의 예
왜냐하면 / ~ 때문에 / ~할 때 / 그 영향으로 / 그래서 / 그 결과 / 이러한 이유로 / ~하기 위해서 / 따라서 만약 그렇다면 / 그렇지 않다면 / 결과적으로 / 결국

원인:

⇩

결과:

원인:

⇩

결과:

원인:

⇩

결과:

(출처: 송기호 등 2008, 52)

<표 25> 분석하기 학습지의 예(예)

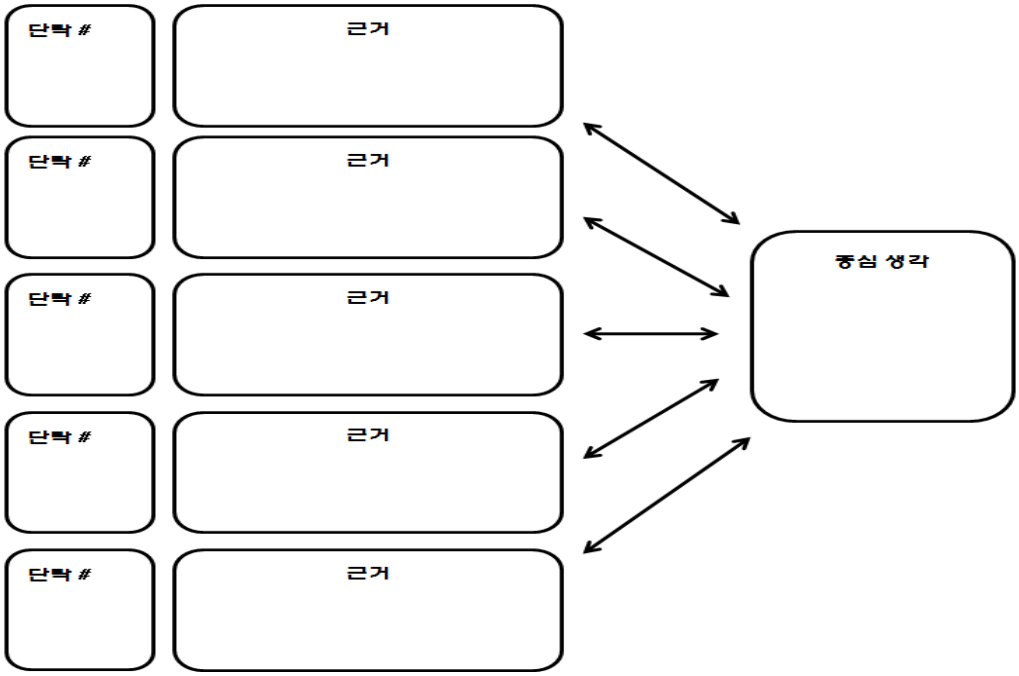
비소설 자료의 활용 | 독서 전 /중 / 후 활동 | 요점정리하기

중심생각과 근거 찾기

성 명		작성일	
학습주제			
관련교과			
책 이 름			

〈작성요령〉

◦ 각 단락을 읽고 중심생각을 이끌어 내는데 필요한 중요한 근거를 담고 있는 문장을 찾아 정리한다.
◦ 찾아낸 근거들을 바탕으로 중심생각을 이끌어 낸다.
◦ 만약에 중심 생각이 글의 첫 부분에 나온다면, 중심생각을 먼저 적고 다음 단락에 나오는 구체적인 근거를 찾아 기록한다.
●중심생각: 글쓴이가 전달하고자 하는 중요한 관점



(출처: 송기호 등 2008, 48)

<표 26> 정보 탐색 자기 평가표(요약판)

성 명	
학습주제	

자신의 정보 탐색을 가장 잘 설명하고 있는 항목에 V 표시 하세요.	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	가끔 그렇다	항상 그렇다
나는 정보를 탐색하기 전에 왜 정보가 필요하며, 찾아낸 정보를 어떻게 이용할 것인가를 생각한다.				
나는 정보를 탐색하기 전에 어떤 학습자료가 가장 적합한지를 생각한다.				
나는 다양한 유형의 학습자료에 대한 이용법을 알고 있다. 나는 학습자료의 색인, 목차, 도표 등으로부터 정보를 찾아낼 수 있다.				
나는 찾아낸 정보가 필요한 것인지 여부를 결정하고, 필요한 정보를 정리한다.				
나는 정보를 정확하게 사용한다.				
의견				

(출처: 송기호 등 2008,71)

<표 27> 모둠학습 자기 평가표

성 명	
학습주제	

자신의 협동 정도를 가장 잘 설명하고 있는 항목에 V 표시 하세요.	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	가끔 그렇다	항상 그렇다
나는 다른 사람의 의견을 경청한다.				
나는 아이디어를 다름 사람과 공유한다.				
나는 과제 수행을 방해한다.				
나는 과제를 분담한다.				
나는 다른 친구의 과제 해결을 돕는다.				
나는 주어진 역할을 질 수행한다.				
나는 다른 친구들과 함께 과제 해결에 참여한다.				
의견				

(출처: 송기호 등 2008,72)

<표 28> 과제 해결 결과 자기 평가표

성 명	
학습주제	

자신의 과제 해결 결과를 가장 잘 설명하고 있는 항목에 V 표시 하세요.	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	가끔 그렇다	항상 그렇다
나의 과제 해결 결과에 이용한 정보는 정확성, 명료성, 완전성, 상세성을 갖추고 있다.				
나는 과제 해결에 신뢰할만한 학습자료를 이용하였다.				
내가 쓴 글은 읽기 쉽게 잘 쓰였으며, 표현력이 뛰어나다.				
내가 쓴 글은 맞춤법이나 문법이 정확하다.				
내가 수행한 과제 해결 결과는 다른 사람들이 이해하기 쉽고, 내가 배운 내용을 잘 담고 있다.				
과제의 표현 유형별 평가				
표현 방법 선정: 나는 과제 해결을 위하여 계획을 잘 세우고, 해결 결과를 표현하는데 적절한 방법을 이용하였다.				
그리기로 표현하기: 나는 다양한 색상을 사용하여 정성스럽게 제작하였다. 나의 작품은 독창적이다.				
발표하기: 나는 큰소리로 또박또박 발표하고, 시청각자료를 활용하였다.				
연극으로 표현하기: 나는 감정을 살려 표현하였다. 내용에 맞추어 의상, 무대 장치, 소품 등을 사용하였다.				
글쓰기로 표현하기: 나의 글은 현실감이 있고 창의적이다. 묘사나 표현이 정확하다.				
의견				

(출처: 송기호 등 2008,73)

<표 29> 그리기 결과물의 자기 평가표

성 명	
학습주제	

자신의 과제 해결 결과를 가장 잘 설명하고 있는 항목에 V 표시 하세요.	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	가끔 그렇다	항상 그렇다
나의 과제 해결 결과에 포함된 정보는 정확하고, 명확하고, 완전하며, 현실성이 있고 상세하다.				
내의 과제 해결 결과는 다른 사람들이 이해하기 쉽고, 내가 새롭게 알게 된 내용을 잘 담고 있다.				
나는 과제 해결 계획을 잘 세우고 지시사항을 잘 지켰다.				
나는 알게 된 정보를 전달하기 위해 적절한 정보 표현 방법을 선택하였다.				
다양한 색상을 사용하여 짜임새 있고 독창적으로 제작하였다.				
의견				

(출처: 송기호 등 2008,74)

<표 30> 글쓰기 결과물의 자기 평가표

성 명	
학습주제	

자신의 과제 해결 결과를 가장 잘 설명하고 있는 항목에 V 표시 하세요.	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	가끔 그렇다	항상 그렇다
나의 과제 해결 결과에 포함된 정보는 정확하고, 명확하고, 완전하며, 현실성이 있고 상세하다.				
짜임새 있고 읽기 쉽게 썼다.				
철자, 띄어쓰기, 문법이 정확하다.				
이해하기 쉽고 독창적이다.				
과제를 잘 계획하고 지시사항을 잘 지켰다. 알아낸 정보를 전달하는데 글쓰기를 선택한 것은 잘한 일이다.				
의견				

(출처: 송기호 등 2008,74)

<표 31> 보고서의 자기 평가표

성 명	
학습주제	

자신의 과제 해결 결과를 가장 잘 설명하고 있는 항목에 V 표시 하세요.	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	가끔 그렇다	항상 그렇다
나의 보고서에 포함된 정보는 정확하고, 명확하고, 완전하며, 현실성이 있고 상세하다.				
보고서를 짜임새 있고 읽기 쉽게 썼다.				
철자, 띄어쓰기, 문법이 정확하다.				
이해하기 쉽고 독창적이다.				
다양한 색상을 이용해서 독창적으로 내용을 설명하는 삽화를 그렸다.				
삽화가 내용을 전달하는데 도움을 주었다.				
과제를 잘 계획하고 지시사항을 잘 지켰다. 주어진 시간 안에 과제를 해결하였다.				
의견				

(출처: 송기호 등 2008,75)

<표 32> 발표의 자기 평가표

성 명	
학습주제	

자신의 과제 해결 결과를 가장 잘 설명하고 있는 항목에 V 표시 하세요.	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	가끔 그렇다	항상 그렇다
나의 과제해결 결과에 포함된 정보는 정확하고, 명확하고, 완전하며, 현실성이 있고 상세하다.				
과제 해결을 위해 계획을 잘 세우고, 알아낸 정보를 전달하는데 적합한 방법을 선택하였다.				
분명하게 또렷하게 발표하였다.				
발표 내용에 맞추어 복장이나 장면을 꾸미고 설명하였다.				
지시사항과 발표시간을 잘 지켰다.				
의견				

(출처: 송기호 등 2008,75)

<표 33> 발표노트

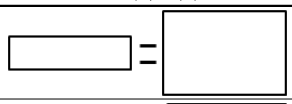
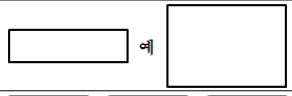
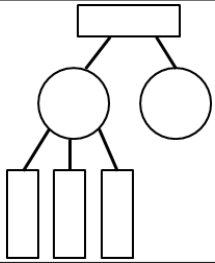
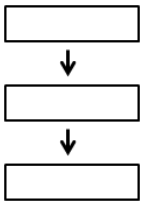
성 명	
학습주제	

전달하고 싶은 내용:
알게 된 내용:
기대 효과:

(출처: 송기호 등 2008,76)

오미경(2013)은 이병기(2006)의 연구 내용을 바탕으로 <표 34>에서 보는바와 같이 글의 구조에 따른 그래픽 조직자를 학습자료가 담고 있는 정보를 해석하는 독해력 신장을 위하여 중학생의 독서교육에 적용하였다.

<표 34> 글의 구조에 따른 그래픽 조직자

구조	의미	구조 표지어	그래픽조직자
정의	어떤 말이나 사물의 뜻을 명백히 밝혀 풀이함	즉, ~은, ~이다. 말하자면, 설명하자면, ~라 불린다. ~라고 한다.	
예시	구체적인 예를 들어 보임	예를 들면, 예컨대, ~의 예다, ~의 종류, ~의 형태	
열거	여러 가지 사실을 낱낱이 늘어놓음	~, ~, ~ 등이 있다.	
분류	종류에 따라 가름, 나눔의 분화	~으로 나뉜다, ~으로 분류된다, ~의 갈래는, ~에 따라 나부면	
과정 (순서)	일이 되어가는 경로, 발달, 진행 등을 말함	단계, 과정, 우선, 다음에, 먼저	

(출처: 오미경 2013, 14)

또한 김민영, 정지연, 권선영(2016)은 발췌 수업을 통한 독후 활동지도 방법을 설명하면서 발췌의 종류와 발췌를 도와주는 노트를 제시하였다. 발췌의 종류는 책의 감동적인 부분이나 재미있는 부분, 유익한 부분 그리고 의문점이 드는 부분을 발췌하는 주관적 발췌와 작품의 주제와 관련된 인물, 장면, 대사 묘사 부분이나 작가가 전하고자 하는 말, 작품이 높게 평가되는 부분을 보여주는 부문 등 책의 주제와 관련된 내용을 발췌하는 객관적 발췌로 나눌 수 있다. 발췌 노트는 책 제목, 읽은 날짜 그리고 주관적 발췌와 객관적 발췌를 할 수 있도록 구성된다.

<표 35> 발췌 노트(예)

항목 구분	내용	기타
도서명		
출판사		
출간 연도		
작가 이름		
발췌 1(쪽수 기재)		발췌이유
발췌 2(쪽수 기재)		발췌이유
발췌 3(쪽수 기재)		발췌이유

(출처: 김민영, 정지영, 권선영 2016, 34)

통합 학습주제 교수·학습 모형 및 학습기술 관련 연구가 주는 시사점은 다음과 같다.

- 정보문제 해결모형은 자기 주도적 학습 절차로 통합 탐구주제 운영 단계에 적용할 수 있다.
- 통합형 학습주제의 지도는 교과 간 연계성 분석이 선행되어야 하며, 학습주제와 관련된 자료의 선정, 학습지 개발 등이 중요하다.
- 교수자와 학습자의 특성에 따라서 통합 탐구주제를 지도하기 위한 수업 설계 모형을 탄력적으로 운영할 수 있다.
- 정보문제 해결모형은 각 단계별로 구제적인 학습기술을 담고 있으며, 학습지를 활용하면 학습주제와 관련된 학습자료의 효과적인 활용을 도울 수 있다.
- 학습자 중심의 탐구활동의 성공적인 운영을 위해서는 학습자의 특성에 맞는 수업 설계와 학습자료 개발이 필요하다.

Ⅱ. 통합 탐구주제 개발

1 2015 개정 교육과정 분석

1.1 2015 개정 교육과정의 특징

교육과정이란 교육을 주도하는 기관이 교육목표에 따라 체계적으로 개발하여 수립하는 지식과 경험을 포함한 모든 종류의 교육내용의 사전 계획과 기대하는 결과이다(김성호 2004, 25). 따라서 도서관이 적절한 교육정보서비스를 제공하기 위해서는 아동과 청소년이 배우는 학교 지식의 내용과 학습기술을 담고 있는 교육과정을 살펴볼 필요가 있다. 2015 개정 교육과정이 표방하고 있는 교육적 인간상은 자주인·창의인·교양인·세계인이며, 이를 구현하기 위해서 학교 교육 전 과정을 통해서 학생들에게 길러주고자 하는 6개의 핵심 역량을 <표 36>과 같이 제시하고 있다.

<표 36> 2015 개정 교육과정에서 제시한 핵심 역량

핵심역량 영역	정의
자기관리 역량	자아정체성과 자신감을 가지고 자신의 삶과 진로에 필요한 기초 능력과 자질을 갖추어 자기 주도적으로 살아갈 수 있는 능력
지식정보처리 역량	문제를 합리적으로 해결하기 위하여 다양한 영역의 지식과 정보를 처리하고 활용할 수 있는 능력
창의적 사고 역량	폭넓은 기초 지식을 바탕으로 다양한 전문 분야의 지식, 기술, 경험을 융합적으로 활용하여 새로운 것을 창출하는 능력
심미적 감성 역량	인간에 대한 공감적 이해와 문화적 감수성을 바탕으로 삶의 의미와 가치를 발견하고 향유할 수 있는 능력
의사소통 역량	다양한 상황에서 자신의 생각과 감정을 효과적으로 표현하고 다른 사람의 의견을 경청하며 존중하는 능력
공동체 역량	지역·국가·세계 공동체의 구성원에게 요구되는 가치와 태도를 가지고 공동체 발전에 적극적으로 참여하는 능력

(출처: 교육부 2015a, 1)

2015 개정 교육과정은 인문학적 상상력과 과학기술 창조력을 갖춘 창의융합형 인재 양성에 주안점을 두고 있다. 중학교의 경우 자유학기제 운영 근거를 마련하고, 소프트웨어 기초 소양을 갖출 수 있도록 정보 교과를 필수과목으로 지정하였다. 교육과정 편성·운영 기본 사항을 살펴보면, 교과와 창의적 체험활동의 효과적인 운영을 위하여 지역사회 유관기관과의 협력을 강조하고 있다(교육부 2015a, 30).

교육과정 편성·운영 –기본사항–

- 학교는 교과와 창의적 체험활동의 효율적인 운영을 위하여 지역사회의 인적, 물적 자원을 계획적으로 활용한다.
- 학교는 학생의 요구, 학교의 실정 및 특색 등을 종합적으로 고려하여 창의적 체험활동의 영역, 활동, 시간 등을 자율적으로 편성·운영할 수 있다.
- 학교는 창의적 체험활동이 실질적 체험학습이 되도록 지역사회의 유관 기관과 연계·협력하여 프로그램을 운영할 수 있다.

교수·학습 운영 측면에서는 교과 간 연계성을 고려한 융합 교육, 체험 활동 활성화, 자주적이고 능동적인 수업 참여 기회 제공 등을 강조하고 있다(교육부 2015, 31).

교수·학습

- 학생의 융합적 사고를 기를 수 있도록 교과 내, 교과 간 내용 연계성을 고려하여 지도한다.
- 실험, 관찰, 조사, 실측, 수집, 노작, 견학 등의 직접 체험 활동이 충분히 이루어지도록 한다.
- 개별 학습 활동과 함께 소집단 공동 학습 활동을 통하여 협력적으로 문제를 해결하는 협동학습 경험을 충분히 제공한다.
- 학생이 능동적으로 수업에 참여하고 자신의 생각을 표현하는 기회를 가질 수 있도록 토의·토론 학습을 활성화한다.
- 학생에게 학습 내용을 실제적 맥락 속에서 적용하고 활용할 수 있는 기회를 충분히 제공한다.
- 학생이 스스로 자신의 학습 과정과 학습 전략을 점검하고 개선하며 자기 주도적 학습할 수 있도록 지도한다.

특히 교과 교육과정의 내용 체계를 영역, 핵심 개념, 일반화된 지식, 내용 요소 그리고 기능으로 구분하여 제시하고 있다.

- 영역 : 교과의 성격을 가장 잘 나타내주는 최상위의 교과 내용 범주
- 핵심개념 : 교과의 기초 개념이나 원리
- 일반화된 지식 : 학생들이 해당 영역에서 알아야 할 보편적인 지식
- 내용요소 : 학년(군)에서 배워야 할 필수학습내용
- 기능 : 수업 후 학생들이 할 수 있거나 할 수 있기를 기대하는 능력으로 교과 고유의 탐구과정 및 사고 기능 등을 포함

1.2 국어 교육과정 분석

2015 개정 교육과정에서 국어과 교육과정은 공통과정・선택중심 교육과정(국어), 선택중심 교육과정 일반선택(화법과 작문, 독서, 언어와 매체), 선택중심 교육과정 진로선택(실용 국어, 심화 국어, 고전 읽기)로 구성되어 있다. 국어과의 특징은 다른 교과의 학습 및 비교과 활동과 범교과적으로 연계된다는 점이다. 국어는 범교과적 내용이나 주제를 담은 담화나 글, 작품을 듣기·말하기, 읽기, 쓰기의 활동 자료로 활용함으로써 미래 사회가 요구하는 융합형 인재를 기르는 데 이바지한다. 따라서 '국어'의 교수·학습과 평가는 학습자가 다양한 차원의 통합적 활동을 통하여 교과 역량을 기반으로 한 실질적인 국어 능력을 기르도록 하는 데 중점을 두어야 한다(교육부 2015b, 4). 공통과정인 국어의 내용 체계는 듣기・말하기, 읽기, 쓰기, 문법, 문학 등 5개의 하위 영역으로 구성되어 있다. 각 영역의 내용은 하위 범주별 '핵심 개념'과 '일반화된 지식'을 바탕으로 하여 '학년(군)별 내용 요소'로 전개하였으며, 이를 통해서 각 영역이 추구하는 통합적 '기능'을 신장하도록 하였다. 중학교 국어과 교육과정의 각 영역별 내용 요소를 정리하면 다음과 같다.

<표 37> 중학교 국어과 듣기·말하기 영역의 내용 요소

핵심 개념	일반화된 지식	내용 요소	기능
▸듣기·말하기의 본질	듣기·말하기는 화자와 청자가 구어로 상호 교섭하며 의미를 공유하는 과정이다.	• 의미 공유 과정	• 맥락 이해·활용하기 • 청자 분석하기 • 내용 생성하기 • 내용 조직하기 • 자료·매체 활용하기 • 표현·전달하기 • 내용 확인하기 • 추론하기 • 평가·감상하기 • 경청·공감하기 • 상호 교섭하기 • 점검·조정하기
▸목적에 따른 담화의 유형 • 정보 전달 • 설득 • 친교·정서 표현 ▸듣기·말하기와 매체	의사소통의 목적, 상황, 매체 등에 따라 다양한 담화 유형이 있으며, 유형에 따라 듣기와 말하기의 방법이 다르다.	• 대화[공감과 반응] • 면담 • 토의[문제 해결] • 토론[논리적 반박] • 발표[내용 구성] • 매체 자료의 효과	
▸듣기·말하기의 구성 요소 • 화자·청자·맥락 ▸듣기·말하기의 과정 ▸듣기·말하기의 전략 • 표현 전략 • 상위 인지 전략	화자와 청자는 의사소통의 목적과 상황, 매체에 따라 적절한 전략과 방법을 사용하여 듣기·말하기 과정에서의 문제를 해결하며 소통한다.	• 청중 고려 • 말하기 불안에의 대처 • 설득 전략 분석 • 비판하며 듣기	
▸듣기·말하기의 태도 • 듣기·말하기의 윤리 • 공감적 소통의 생활화	듣기·말하기의 가치를 인식하고 공감·협력하며 소통할 때 듣기·말하기를 효과적으로 수행할 수 있다.	• 배려하며 말하기	

(출처: 교육부 2015b, 6)

<표 38> 중학교 국어과 읽기 영역의 내용 요소

핵심 개념	일반화된 지식	내용 요소	기능
▸읽기의 본질	읽기는 읽기 과정에서의 문제를 해결하며 의미를 구성하고 사회적으로 소통하는 행위이다.	• 문제 해결 과정	• 맥락 이해하기 • 몰입하기 • 내용 확인하기 • 추론하기 • 비판하기 • 성찰·공감하기 • 통합·적용하기 • 독서 경험 공유하기 • 점검·조정하기
▸목적에 따른 글의 유형 • 정보 전달 • 설득 • 친교·정서 표현 ▸읽기와 매체	의사소통의 목적, 매체 등에 따라 다양한 글 유형이 있으며, 유형에 따라 읽기의 방법이 다르다.	• 정보 전달, 설득, 친교 및 정서 표현 • 사회·문화적 화제 • 한 편의 글과 매체	
▸읽기의 구성 요소 • 독자·글·맥락 ▸읽기의 과정 ▸읽기의 방법 • 사실적 이해 • 추론적 이해 • 비판적 이해 • 창의적 이해 • 읽기 과정의 점검	독자는 배경지식을 활용하며 읽기 목적과 상황, 글 유형에 따라 적절한 읽기 방법을 활용하여 능동적으로 글을 읽는다.	• 내용 예측 • 내용 요약[읽기 목적, 글의 특성] • 설명 방법 파악 • 논증 방법 파악 • 관점과 형식의 비교 • 매체의 표현 방법·의도 평가 • 참고 자료 활용 • 한 편의 글 읽기 • 읽기 과정의 점검과 조정	
▸읽기의 태도 • 읽기 흥미 • 읽기의 생활화	읽기의 가치를 인식하고 자발적 읽기를 생활화할 때 읽기를 효과적으로 수행할 수 있다.	• 읽기 생활화하기	

(출처: 교육부 2015b, 7)

<표 39> 중학교 국어과 쓰기 영역 내용 요소

핵심 개념	일반화된 지식	내용 요소	기능
▸쓰기의 본질	쓰기는 쓰기 과정에서의 문제를 해결하며 의미를 구성하고 사회적으로 소통하는 행위이다.	• 문제 해결 과정	• 맥락 이해하기 • 독자 분석하기 • 아이디어 생산하기 • 글 구성하기 • 자료·매체활용하기 • 표현하기 • 고쳐 쓰기 • 독자와 교류하기 • 점검·조정하기
▸목적에 따른 글의 유형 • 정보 전달 • 설득 • 친교·정서 표현 ▸쓰기와 매체	의사소통의 목적, 매체 등에 따라 다양한 글 유형이 있으며, 유형에 따라 쓰기의 초점과 방법이 다르다.	• 보고하는 글 • 설명하는 글[대상의 특성] • 주장하는 글[타당한 근거와 추론] • 감동이나 즐거움을 주는 글 • 매체의 특성	
▸쓰기의 구성 요소 • 필자·글·맥락 ▸쓰기의 과정 ▸쓰기의 전략 • 과정별 전략 • 상위 인지 전략	필자는 다양한 쓰기 맥락에서 쓰기 과정에 따라 적절한 전략을 사용하여 글을 쓴다.	• 내용의 통일성 • 표현의 다양성 • 대상의 특성을 고려한 설명 • 고쳐 쓰기[일반 원리]	
▸쓰기의 태도 • 쓰기 흥미 • 쓰기 윤리 • 쓰기의 생활화	쓰기의 가치를 인식하고 쓰기 윤리를 지키며 즐겨 쓸 때 쓰기를 효과적으로 수행할 수 있다.	• 쓰기 윤리	

(출처: 교육부 2015b, 8)

<표 40> 중학교 국어과 문법 영역 내용 요소

핵심 개념	일반화된 지식	내용 요소	기능
▸국어의 본질	국어는 사고와 의사소통의 수단이 되는 기호 체계로서, 언어의 보편성을 바탕으로 하여 고유한 국어문화를 형성하며 발전한다.	•언어 기호	• 문제 발견하기 • 자료 수집하기 • 비교·분석하기 • 분류·범주화하기 • 종합·설명하기 • 적용·검증하기 • 언어생활 성찰하기
▸국어 구조의 탐구와 활용 • 음운 • 단어 • 문장 • 담화	국어는 음운, 단어, 문장, 담화로 구성되며 이들에 대한 탐구를 통해 국어 지식을 얻고 이를 언어생활에 활용할 수 있다.	• 음운의 체계와 특성 • 품사의 종류와 특성 • 문장의 짜임 • 담화의 개념과 특성	
▸국어 규범과 국어생활 • 발음과 표기 • 어휘 사용 • 문장·담화의 사용	발음·표기, 어휘, 문장·담화 등 국어 규범에 대한 이해를 통해 국어 능력을 기르고 바른 국어생활을 할 수 있다.	• 단어의 정확한 발음과 표기 • 어휘의 체계와 양상의 활용 • 한글의 창제 원리	
▸국어에 대한 태도 • 국어사랑 • 국어 의식	국어의 가치를 인식하고 국어를 바르게 사용할 때 국어 능력이 효과적으로 신장된다.	• 통일 시대의 국어에 대한 관심	

(출처: 교육부 2015b, 9)

<표 41> 중학교 문학 영역 내용 요소

핵심 개념	일반화된 지식	내용 요소	기능
▸문학의 본질	문학은 인간의 삶을 언어로 형상화한 작품을 통해 즐거움과 깨달음을 얻고 타자와 소통하는 행위이다.	• 심미적 체험의 소통	• 몰입하기 • 이해·해석하기 • 감상·비평하기 • 성찰·향유하기 • 모방·창작하기 • 공유·소통하기 • 점검·조정하기
▸문학의 갈래와 역사 • 서정 • 서사 • 극 • 교술 ▸문학과 매체	문학은 서정, 서사, 극, 교술의 기본 갈래를 중심으로 하여 언어, 문자, 매체의 변화와 함께 시대에 따라 변화해 왔다.	• 노래, 시 • 이야기, 소설 • 극 • 교술	
▸문학의 수용과 생산 • 작품의 내용·형식·표현 • 작품의 맥락 • 작가와 독자	문학은 다양한 맥락을 바탕으로 하여 작가와 독자가 창의적으로 작품을 생산하고 수용하는 활동이다.	• 비유, 상징의 효과 • 갈등의 진행과 해결 과정 • 보는 이, 말하는 이의 관점 • 작품의 사회·문화적 배경 • 작품의 현재적 의미 • 작품 해석의 다양성 • 재구성된 작품의 변화 양상 • 개성적 발상과 표현	
▸문학에 대한 태도 • 자아 성찰 • 타자의 이해와 소통 • 문학의 생활화	문학의 가치를 인식하고 인간과 세계를 성찰하며 문학을 생활화할 때 문학 능력이 효과적으로 신장된다.	• 문학을 통한 성찰	

(출처: 교육부 2015b, 10)

1.3 사회 교육과정 분석

2015 개정 교육과정에서 사회 교육과정은 공통 교육과정(사회, 역사), 선택중심 교육과정 공통과목(통합사회, 한국사), 선택중심 교육과정 일반선택(한국지리, 세계지리, 동아시아, 세계사, 경제, 정치와 법, 사회・문화), 선택중심 교육과정 진로선택(여행지리, 사회문제 연구)로 이루어져 있다. 사회과는 지리, 역사 및 제 사회과학의 개념과 원리, 사회 제도와 문화, 사회문제와 가치, 그리고 연구 방법과 절차 등에 관한 요소를 통합적으로 선정, 조직하여 사회현상을 종합적으로 이해하고 탐구하도록 한다. 또 사회과는 우리 삶의 터전인 지역의 이해를 기초로, 우리 민족의 역사, 우리 국토와 환경, 한국 사회 제도의 현실과 변화, 지구촌의 특징과 변화 등에 대한 탐구를 통해 한국인으로서의 정체성과 세계시민으로서의 자질을 갖추도록 구성되어 있다(교육부 2015c, 3). 그리고 중학교 사회과의 목표는 중학교에서는 학생들이 초등학교에서의 학습을 바탕으로 각 영역에서 중요시하는 지식을 과학적 절차에 의하여 발견·적용하고, 개인적·사회적 문제를 해결하는 능력을 길러 적극적인 공동체 구성원으로서의 자질을 함양하는 것이다(교육부 2015c, 4). 중학교 사회와 역사과 교육과정의 내용 요소를 살펴보면 다음과 같다.

<표 42> 중학교 사회과 교육과정의 내용 요소

영역	핵심 개념	일반화된 지식	내용 요소	기능
정치	민주주의와 국가	현대 민주 국가에서 민주주의는 헌법을 통해 실현되며, 우리 헌법은 국가기관의 구성 및 역할을 규율한다.	정치, 민주주의, 정부 형태, 지방 자치 제도	조사하기 분석하기 참여하기 토론하기 비평하기 의사 결정하기
	정치과정과 제도	현대 민주 국가는 정치과정을 통해 시민의 정치 참여가 실현되며, 시민은 정치 참여를 통해 다양한 정치 활동을 한다.	정치과정, 정치 주체, 선거, 시민 참여	
	국제 정치	오늘날 세계화로 인해 다양한 국제기구들이 활동하고 있으며, 한반도의 국제 질서도 복잡해지고 있다.	국제 사회, 외교, 우리나라의 국가 간 갈등	
법	헌법과 우리 생활	헌법은 국민의 기본권을 보장하고, 국가기관의 구성 및 역할을 규정한다.	인권, 헌법, 기본권, 국가기관의 구성 및 조직	조사하기 분석하기 구분하기 적용하기 존중하기 참여하기
	개인 생활과 법	민법은 가족 관계를 포함한 개인 간의 법률관계와 재산 관계를 규율한다.	법, 법의 구분, 재판	

영역	핵심 개념	일반화된 지식	내용 요소	기능
	사회생활과 법	우리나라는 공동체 질서 유지를 위한 형법과 사회적 약자 보호를 위한 사회법을 통해 정의로운 사회를 구현한다.		
경제	경제생활과 선택	희소성으로 인해 경제 문제가 발생하며, 이를 해결하기 위해서는 비용과 편익을 고려해야 한다.	희소성, 경제 체제, 기업의 역할, 자산 관리, 신용 관리	조사하기 분석하기 추론하기 적용하기 탐구하기 의사 결정하기
	시장과 자원 배분	경쟁 시장에서는 시장 균형을 통해 자원 배분의 효율성이 이루어지고, 시장 실패에 대해서는 정부가 개입한다.	시장, 수요 법칙, 공급 법칙, 시장 가격	
	국가 경제	경기 변동 과정에서 실업과 인플레이션이 발생하며, 국가는 경제 안정화 방안을 모색한다.	국내 총생산, 물가 상승, 실업	
	세계 경제	국가 간 비교 우위에 따른 특화와 교역이 발생하며, 외환 시장에서 환율이 결정된다.	국제 거래, 환율	
사회 · 문화	연구 방법	사회·문화 현상에 대한 정확하고 올바른 탐구를 위해 다양한 관점과 연구 방법이 활용된다.	자료 수집, 자료 분석, 자료 활용	조사하기 비교하기 존중하기 분석하기 비평하기 참여하기
	개인과 사회	개인은 사회를 통해서 성장하고 사회는 개인의 역할 수행을 통해 유지, 존속된다.	사회화, 사회적 지위와 역할, 역할 갈등, 사회집단	
	문화	생활양식으로서의 문화를 이해하고 향유하기 위해서는 다양한 요인에 따라 나타나는 문화 다양성 및 변동 양상에 대한 올바른 인식과 태도가 중요하다.	문화, 문화 이해 태도, 대중매체, 대중문화	
	사회 계층과 불평등	다양한 양상으로 나타나는 사회 불평등과 관련 문제를 해결하기 위해 개인과 사회 차원의 노력이 필요하다.	차별, 갈등, 사회문제	
	현대의 사회 변동	사회 변동 양상에 대한 정확한 이해와 대응을 통해 지속 가능한 사회가 실현된다.	사회 변동, 현대사회의 변동, 한국 사회의 변동	
지리 인식	지리적 속성	지표상에 분포하는 모든 사건과 현상은 절대적, 상대적 위치와 다양한 규모의 영역을 차지하며, 위치와 영역은 해당 사건과 현상의 결과이자 주요 요인으로 작용한다.	위치와 인간 생활	인식하기 표현하기 지도읽기 수집하기 기록하기 비교하기 활용하기 실행하기 해석하기
	공간분석	다양한 공간 자료와 도구를 활용한 지리 정보 수집과 지리 정보 시스템의 활용은 지표상의 현상과 사건들을 분석하고 해석하며 추론하는 데에 필수적이다.	지도 읽기 지리 정보 지리 정보 기술	
	지리사상	지표상의 일정한 위치와 영역을 차지하는 인간 집단들은 자신들을 둘러싼 주변의 장소와 지역, 다양한 세계에 대한 고유하고도 지속적인 경험, 인식, 관점을 갖고 있다.	자연-인간관계	
장소와 지역	장소	모든 장소들은 다른 장소와 차별되는 자연적, 인문적 성격을 지니며, 어떤 장소에 대한 장소감은 개인이나 집단에 따라 다양하다.	우리나라 영역 국토애	설계하기 수집하기 기록하기 분석하기 평가하기 의사 결정하기 비교하기 구분하기 파악하기 공감하기
	지역	지표 세계는 장소적 성격의 동질성, 기능적 상호 관련성, 지역민의 인지 등의 측면에서 다양하게 구분되며, 이렇게 구분된 지역마다 고유한 지역성이 나타난다.	세계화와 지역화	

영역	핵심 개념	일반화된 지식	내용 요소	기능
	공간관계	장소와 지역은 인구, 물자, 정보의 이동 및 흐름을 통해 네트워크를 형성하고 상호작용한다.	인구 및 자원의 이동 지역 간 상호작용	
자연 환경과 인간 생활	기후 환경	지표상에는 다양한 기후 특성이 나타나며, 기후 환경은 특정 지역의 생활양식에 중요하게 작용한다.	기후 지역 열대 우림 기후 지역 온대 기후 지역 기후 환경 극복 자연재해 지역	도출하기 활용하기 구성하기 의사소통하기 그리기 해석하기 도식화하기 공감하기
	지형 환경	지표상에는 다양한 지형 환경이 나타나며, 지형 환경은 특정 지역의 생활양식에 중요하게 작용한다.	산지지형 해안지형 우리나라 지형경관	
	자연 - 인간 상호작용	인간 생활은 자연환경과 상호작용하면서 이루어지고, 자연환경은 인간 집단의 활동에 의해 변형된다.	열대 우림 지역의 생활 온대 지역의 생활 기후 환경 극복 산지 지역의 생활 해안 지역과 관광 자연재해와 인간 생활	
인문 환경과 인간 생활	인구의 지리적 특성	인구는 지표상의 특성에 따라 차별적으로 분포하며, 인구 밀도와 인구 이동, 인구 성장 단계는 지역의 특성을 반영하고 동시에 지역의 변화에 영향을 미친다.	인구 분포 인구 이동 인구 문제	도출하기 수집하기 기록하기 분석하기 평가하기 의사 결정하기 해석하기 그리기 비교하기 설명하기 구분하기 탐구하기 공감하기
	생활공간의 체계	촌락과 도시는 인간의 생활공간을 이루는 기본 단위이고, 입지, 기능, 공간 구조와 경관 등의 측면에서 다양한 유형이 존재하며, 여러 요인에 의해 변화한다.	도시 특성 도시화 도시구조 살기 좋은 도시	
	경제활동의 지역구조	지표상의 자원은 공간적으로 불균등한 분포를 보이고, 인간의 경제활동은 지역에 따라 다양한 구조를 나타내며, 여러 요인에 의해 변화한다.	농업 입지와 변화 공업 입지와 변화 서비스업 입지와 변화 자원의 편재성 자원과 인간 생활 지속가능한 자원 개발	
	문화의 공간적 다양성	인간은 자연환경 및 인문환경에 적응하거나 이를 극복하는 과정에서 장소나 지역에 따라 다양한 문화를 형성하고, 문화는 여러 요인에 의해 변동된다.	문화권 지역의 문화 변동 지역의 문화공존과 갈등	
지속 가능한 세계	갈등과 불균형 등의 세계	자원이나 인간 거주에 유리한 조건은 공간적으로 불균등하게 분포하고, 이에 따라 지역 간 갈등이나 분쟁이 발생한다.	지역 불균형	수집하기 기록하기 분석하기 평가하기 설명하기 공감하기 탐구하기 의사 결정하기 그리기 해석하기 조사하기
	지속가능한 환경	자연환경과 조화를 이루며 살아가려는 인간의 신념 및 활동은 지구환경의 지속가능성을 담보한다.	지구환경문제 지역 환경문제 환경 의식	
	공존의 세계	인류는 공동의 번영을 위해 지역적 수준에서 지구적 수준까지 다양한 공간적 스케일에서 상호 협력 및 의존한다.	인류 공존을 위한 노력	

(출처: 교육부 2015c, 5-10)

<표 43> 중학교 역사과 교육과정의 내용 요소

영역	핵심 개념	일반화된 지식	내용 요소	기능
역사 일반	역사의 의미	역사학은 '기록으로서의 역사'와 '해석으로서의 역사'를 모두 다루는 학문으로서 과거의 사실을 바탕으로 현재의 우리를 이해하는 통로가 된다.		역사 용어와 개념 이해하기
정치·문화사	선사시대와 고조선의 등장	한반도에는 구석기시대부터 사람이 살기 시작하였으며, 신석기시대와 청동기시대를 거친 후 최초의 국가인 고조선이 등장하였다.		역사적 상황 파악하기 역사적 사실 탐구하기 시대적 배경 이해하기 추론하기
	여러 나라의 성장	고조선이 멸망한 후 부여, 고구려, 옥저, 동예, 삼한 등이 등장하였다.		
	삼국의 성장과 통일	고구려, 백제, 신라는 중앙 집권화를 거쳐 국가로 발전하였으며, 서로 간의 항쟁을 거쳐 신라가 통일을 이루었다.		
	통일신라와 발해	통일신라는 전제 왕권을 바탕으로 국가적 통합을 이루고자 하였으며, 옛 고구려 땅에서 등장한 발해는 고구려 계승 의식을 내세우며 문화적으로 발전한 국가를 이루었다.		
	고려 문벌귀족사회의 형성과 변화	후삼국을 통일한 고려는 문벌귀족을 중심으로 정치가 발전하였으며, 무신집권기를 거쳐 몽골의 간섭을 받았다.		
	조선의 건국과 유교 문화의 성숙	성리학을 정치 이념으로 내세운 조선은 유교 정치를 표방하였으며, 이를 바탕으로 문화를 발전시켰다.		
	전란과 조선 후기 사회의 변동	임진왜란과 병자호란을 거친 조선은 새로운 사회로 변화되었다.		
	개항과 개화파	개항 이후 개화파의 등장으로 근대 개혁이 이루어졌으나 일제의 침략으로 좌절되었다.		
	일제 식민 지배와 광복을 위한 노력	일제의 지배에 맞서 나라를 되찾기 위한 노력을 하였다.		
	대한민국의 발전	광복 후 대한민국이 수립되었으며, 6.25전쟁을 거쳐 민주화와 산업화를 이룩하였다.		
	대한민국의 미래	우리나라는 남북통일과 주변국과의 역사 갈등 해소를 통해 평화롭고 번영하는 미래를 추구해 나가야 한다.		
사회·경제사	신분제의 변화	전근대 시대 신분제는 정치 변동과 함께 변화하다가 근대에 이르러 사라졌다.		역사적 상황 파악하기 역사적 사실 탐구하기 시대적 배경 이해하기 추론하기
	경제적 변동	전근대 시기 농업 중심의 경제는 현대에 들어서 상공업 중심 경제로 변화하였다.		
	가족 제도	우리나라의 가족 제도는 시대 변화에 따라 다양하게 변하였다.		
	전통문화	우리나라의 전통문화는 시대 변화에 따라 변화 발전되어 왔다.		

(출처: 교육부 2015c, 11-13)

1.4 예술 교육과정 분석

가 미술과 교육과정의 내용 요소

2015 개정 교육과정에서 미술과는 공통 교육과정(미술), 선택중심 교육과정 일반선택(미술), 선택중심 교육과정 진로선택(미술 창작, 미술 감상과 비평)으로 이루어져 있다. 미술 교과 내용은 체험, 표현, 감상 영역으로 구성된다. '체험' 영역에서는 감각을 통해 자신과 주변 세계와의 관계를 이해하고 조화를 발견한다. 또한 시각 문화의 역할과 가치를 이해하고 참여하며, 미술과 타 분야를 관련지어 이해하는 한편 생활 속에서 미술을 활용하도록 한다. '표현' 영역에서는 다양한 방식으로 주제나 아이디어를 탐색하고, 작품의 표현 방법과 제작 과정을 계획하며, 표현 과정에서 매체를 탐구하여 창의적으로 제작하도록 한다. '감상' 영역에서는 미술 작품의 조형적 특징, 작가, 시대적·지역적 배경을 이해하고 해석하며, 다양한 비평 관점에 따라 작품을 판단 및 평가한다. 그리고 우리의 전통 미술과 다양한 미술 문화를 이해하고 존중하도록 한다. 중학교 미술과의 목표는 초등학교에서 익힌 미술의 기초 개념 및 기능을 심화·확대하여 효과적으로 활용하는 능력을 기르며, 미술 활동에 자발적이고 주도적으로 참여하면서 자신의 진로를 탐색하는 것이다(교육부 2015d, 4). 중학교 미술과 교육과정의 내용 요소를 살펴보면 다음과 같다.

<표 44> 중학교 미술과의 내용 요소

영역	핵심 개념	일반화된 지식	내용 요소	기능
체험	지각	감각을 통한 인식은 자신과 환경, 세계와의 관계를 깨닫는 바탕이 된다.	자신과 환경	탐색하기 발견하기 상호 작용하기 활용하기 모색하기 관련짓기
	소통	이미지는 느낌과 생각을 전달하고 상호 작용하는 도구로서 시각 문화를 형성한다.	이미지와 시각 문화	
	연결	미술은 타 학습 영역, 다양한 분야와 연계되어 있고, 삶의 문제 해결에 활용된다.	미술과 다양한 분야	
			미술 관련 직업	
표현	발상	주제를 다양한 방식으로 탐색, 상상, 구상하는 것은 표현의 토대가 된다.	주제와 의도	탐색하기 계획하기 점검하기 활용하기
	제작	작품 제작은 주제나 아이디어에 적합한 조형 요소와 원리, 표현 재료와 용구, 방법, 매체 등을 계획하고 표현하며 성찰하는 과정으로 이루어진다.	표현 과정과 점검	

영역	핵심 개념	일반화된 지식	내용 요소	기능
			조형 요소와 원리의 효과	표현하기
			표현 매체	
감상	이해	미술 작품은 시대와 지역의 배경을 반영하고 있어 미술 작품에 대한 이해는 시대적 변천, 맥락 등을 바탕으로 작품의 특징을 파악하는 활동으로 이루어진다.	미술의 변천과 맥락	설명하기 이해하기 해석하기 활용하기 전시 기획하기
	비평	미술 작품의 가치 판단은 다양한 관점과 방법을 활용한 비평 활동으로 이루어진다.	작품 해석	
			작품 전시	

나 음악과 교육과정의 내용 요소

2015 개정 교육과정에서 음악과는 공통 교육과정(음악), 선택중심 교육과정 일반선택(음악), 선택중심 교육과정 진로선택(음악 연주, 음악 감상과 비평)으로 구성되어 있다. '음악'을 중심으로 한 다른 예술 영역 및 교과와의 연계는 음악이 가지고 있는 다양한 특성을 활용하여 학생들의 음악 지식을 심화시키고 흥미를 불러일으키며 학습 경험을 확장시킨다. 첫째, 음악과 춤, 미술, 연극, 영화, 문학 등 다른 예술 영역들과의 연계는 다른 예술 표현 수단과의 결합을 통해 음악적 정서를 표현하고 다양하게 소통하는 방법을 배우도록 함으로써 학생의 문화적 소양을 높일 수 있도록 해 준다. 특히 음악과 다른 예술을 결합하는 과정에서 음악만이 가지고 있는 고유한 특성을 발견하고 음악에 대한 이해를 심화시킬 수 있다. 둘째, 음악과 다른 교과와의 연계를 통하여 음악이 가지고 있는 인문·사회·자연과학적인 특성들을 발견함으로써 음악에 대한 시각을 확장시키고, 관련 과목에 대한 학습 효과를 증대시킬 수 있다(교육부 2015e, 4).

<표 45> 중학교 음악과 교육과정 내용 요소

영 역	핵심 개념	일반화된 지식	내용 요소	기능
표현	소리의 상호 작용 음악의 표현 방법	다양한 음악 경험을 통해 소리의 상호 작용과 음악의 표현 방법을 이해하여 노래, 연주, 음악 만들기, 신체표현 등의 다양한 방식으로 표현한다.	음악의 구성	• 노래 부르기 • 악기로 연주하기 • 신체표현하기 • 만들기 • 표현하기
			자세와 연주법	
감상	음악 요소와 개념 음악의 종류	다양한 음악을 듣고 음악 요소와 개념, 음악의 종류와 배경을 파악하여	중학교 1~3학년 수준의 음악 요소와 개념	• 구별하기 • 표현하기

	음악의 배경	음악을 이해하고 비평한다.	다양한 연주 형태의 음악	• 설명하기
			음악의 역사·문화적 배경	
생활화	음악의 활용 음악을 즐기는 태도	음악을 생활 속에서 활용하고, 음악이 삶에 주는 의미에 대해 이해함으로써 음악을 즐기는 태도를 갖는다.	음악과 행사	• 참여하기 • 평하기 • 조사하기 • 발표하기
			음악과 산업	
			세계 속의 국악	

2 통합 탐구주제 개발

2.1 교과 간 연계성 분석

2015 개정 교육과정의 중학교 국어, 사회, 예술(미술・음악) 교육과정에 포함된 핵심 개념, 일반화된 지식, 내용 요소, 기능 간 연계성 분석 결과 <표 46>에서 보는바와 같이 학생들의 핵심 역량 신장과 관련된 기능 간 연계성이 높게 나타났다. 교과 간 연계성이 가장 많은 기능 요소는 조사(8)와 분석(8)이며, 다음으로는 표현(6), 공감(6), 수집(5), 해석(5), 비교(5), 추론(5), 탐구(5), 점검(5), 적용(4), 평가(4), 기록(4), 평가(3), 참여(3), 구분(3), 존중(2) 등이 연계 기능 요소인 것으로 나타났다. 대체적으로 지식정보처리 역량 및 창의적 사고 역량과 관련된 기능 요소의 연계성이 많은 것이 특징이다.

내용 요소별로는 환경(사회-미술), 문화(국어-사회-역사), 감상・해석(국어-미술-음악), 매체(국어-사회-미술) 등이 교과 간 연계성을 보였다. 교과의 영역-특수성 때문에 내용 요소 간 연계성이 두드러지지는 않았지만, 국어과의 경우 읽기와 쓰기 영역에 걸쳐서 범교과적 방법적 지식에 해당하는 '문제해결' 요소가 나타났다.

<표 46> 국어·사회·예술(미술·음악)교과의 주제 연계성 분석

과목	영역	핵심개념	일반화된 지식	내용 요소	기능
국어	듣기 · 말하기	듣기·말하기와 매체		· 매체 자료의 효과	· 자료·매체활용하기 · 경청·공감하기 · 상호교섭하기
	읽기	읽기의 본 질		· 문제해결과정	· 맥락 이해하기 · 비판하기 · 성찰·공감하기 · 점검·조정하기
	쓰기	쓰기의 본 질		· 문제해결과정	· 맥락 이해하기 · 독자와 교류하기 · 점검·조정하기
		목적에 따른 글의 유형 - 정보 전달 - 설득 - 친교·정서 표현 쓰기와 매체		· 보고하는 글 · 설명하는 글[대상의 특성] · 주장하는 글[타당한 근거와 추론] · 감동이나 즐거움을 주는 글 · 매체의 특성	

	문법				· 문제발견하기 **· 자료수집하기** **· 비교·분석하기** · 분류·범주화하기 · 종합·설명하기 · 적용·검증하기
	문학	문학의 본 질		· 심미적 체험의 소통	· 감상·비평하기 · 모방·창작하기 · 공유·소통하기
		문학의 갈래와 역사 -극 문학과 매체		· 노래, 시 · 이야기, 소설 · 극 · 교술[1]	
		작품의 맥락		· 비유, 상징의 효과 · 갈등의 진행과 해결과정 · 보는 이, 말하는 이의 관점 · 작품의 사회 문화적 배경	
		문학의 생활화		· 작품의 현대적 의미 · 작품 해석의 다양성 · 재구성한 작품의 변화 양상 · 개성적 발상과 표현	
사회	정치				· 조사하기 · 분석하기 · 비평하기 · 참여하기 · 의사결정하기
	법				· 조사하기 · 분석하기 · 존중하기 · 참여하기
	경제	경제생활과 선택 시장과 자원 배분 국가경제 세계경제			· 조사하기 · 분석하기 · 적용하기 · 탐구하기 · 의사결정하기
	사회 · 문화	연구 방법	· 사회·문화 현상에 대한 정확하고 올바른 탐구를 위해 다양한 관점과 연구 방법이 활용된다.	· 자료 수집 · 자료 분석 · 자료 활용	· 조사하기 · 존중하기 · 분석하기 · 비평하기 · 참여하기
		문화	· 생활양식으로서의 문화를 이해하고 향유하기 위해서는 다양한 요인에 따라 나타나는 문화 다양성 및 변동 요인에 대한 올바른 인식과 태도가 중요하다.	· 문화 · 문화 이해 태도 · 대중 매체 · 대중문화	

		현대사회의 변동	· 사회 변동 양상에 대한 정확한 이해와 대응을 통해 지속 가능한 사회가 실현된다.	· 사회 변동 · 현대사회 변동 · 한국사회의 변동	
	지리 인식				· 표현하기 · 수집하기 · 기록하기 · 비교하기 · 활용하기 · 해석하기
	장소와 지역				· 수집하기 · 기록하기 · 분석하기 · 의사결정하기 · 비교하기 · 공감하기
	자연 환경과 인간 생활	자연-인간 상호작용	인간생활은 자연환경과 상호작용하면서 이루어지고, 자연환경은 인간 집단의 활동에 의해 변형된다.		· 의사소통하기 · 그리기 · 해석하기 · 공감하기
	인문 환경과 인간 생활	문화의 공간적 다양성	인간은 자연환경 및 인문환경에 적응하거나 이를 극복하는 과정에서 장소나 지역에 따라 다양한 문화를 형성하고, 문화는 여러 요인에 의해 변동된다.	· 문화권 · 지역의 문화 변동 · 지역의 문화 공존과 갈등	· 수집하기 · 기록하기 · 분석하기 · 평가하기 · 의사결정하기 · 해석하기 · 비교하기 · 설명하기 · 탐구하기
	지속 가능한 세계			· 지역 불균형 · 지구환경문제 · 지역 환경 문제 · 환경 의식 · 인류 공존을 위한 노력	· 수집하기 · 기록하기 · 분석하기 · 평가하기 · 설명하기 · 공감하기 · 탐구하기 · 의사결정하기 · 그리기 · 해석하기
역사	정치 · 문화사				· 역사적 사실 탐구하기 · 시대적 배경 이해하기
	사회 · 경제사	신분제의 변화 경제적 변동 사족 제도 전통문화			· 역사적 상황 파악하기 · 역사적 사실 탐구하기 · 시대적 배경 이해하기
미술	체험			· 자신과 환경 · 이미지와 시각문화 · 미술과 다양한 분야 · 미숙 관련 직업	· 탐색하기 · 상호작용하기 · 활용하기

	표현				· 탐색하기 · 활용하기 · 표현하기
	감상	이해	· 미술 작품은 시대와 지역의 배경을 반영하고 있어 미술 작품에 대한 이해는 시대적 변천, 맥락 등을 바탕으로 작품의 특징을 파악하는 활동으로 이루어진다.	· 미술의 변천과 맥락 · 작품 해석	· 설명하기 · 해석하기 · 활용하기
음악	표현				· 신체 표현하기 · 표현하기
	감상			· 음악의 역사, 문화적 배경	· 표현하기 · 설명하기
	생활화			· 음악과 산업 · 세계 속의 국악	· 조사하기 · 발표하기

2.2 통합 탐구주제 개발

이러한 분석 결과를 토대로 도출 가능한 통합 탐구주제는 '매체, 문화, 작품 감상, 예술과 산업, 환경, 창작' 등이다. 통합 탐구주제 선정을 위한 교육과정 지도를 정리하면 다음과 같다.

<표 47> 통합 탐구주제 선정을 위한 교육과정 지도

순번	교과	국어	사회	예술
1	교과 관련성 분석	· 자료·매체활용하기 (듣기 말하기-기능) · 한편의 글과 매체 (읽기-내용요소) · 매체의 표현 방법·의도평가 (읽기-내용요소) · 매체의 특징 (쓰기-내용요소) · 문학과 매체 (문학-핵심개념)	· 대중매체 (내용요소)	· 표현 매체 (미술-내용요소)
	통합 탐구주제 (탐구활동)	매체 (매체 사용 설명서)		

1) 문학 장르의 하나. 실제 사실의 바탕 위에서 세계를 객관적으로 표현하는 양식으로, 수필, 서간, 일기, 비평 따위가 이에 속한다.

2	교과 관련성 분석	· 사회·문화적 화제 (내용요소)	· 대중문화 (사회-내용요소)	· 이미지와 시각문화 (미술-내용요소)
	통합 학습주제 (탐구활동)	문화 (특집 청소년 문화)		
3	교과 관련성 분석	· 감상·비평하기 (문학-기능) · 맥락이해하기 (읽기-기능)	· 역사적 상황(정치·문화사/사회·경제사) 파악하기 (역사-지식, 기능)	· 음악의 문화적 배경 설명하기 (음악-내용요소·기능)
	통합 학습주제 (탐구활동)	작품 감상 (카르페 디엠)		
4	교과 관련성 분석	· 노래 (문학-내용요소) · 아이디어생산하기 (쓰기-기능)	· 경제 탐구하기 (사회-핵심 개념, 기능)	· 음악과 산업 (음악-내용요소)
	통합 학습주제 (탐구활동)	예술과 산업 (렛츠고 한류 탐험대!)		
5	교과 관련성 분석	· 상호 교섭하기 (듣기·말하기-기능) · 사회·문화적 화제 (읽기-내용요소)	· 자연·인간 상호작용 (사회-핵심개념) · 지속가능한 환경 (사회-핵심개념)	· 자연과 환경 (미술-내용요소)
	통합 학습주제 (탐구활동)	환경 (지구 살리기 프로젝트)		
6	교과 관련성 분석	· 모방·창작하기 (문학-기능)	· 현대사회의 변동 (사회-핵심개념) · 문화의 공간적 다양성 (사회-핵심개념)	· 음악과 산업 (음악-내용요소) · 미술과 다양한 분야 (미술-내용요소) · 미술관련 직업 (미술-내용요소)
	통합 학습주제 (탐구활동)	창작 (호모 루덴스)		

3 탐구활동 계획 수립

3.1 탐구활동 세분화

통합 탐구주제를 8차시에 걸쳐 지도하기 위하여 학생들이 흥미를 가질 만한 탐구활동(통합 탐구활동)명을 부여하고, 학생들의 참여와 활동을 이끌어낼 수 있도록 탐구활동을 세분화하였다. 그리고 학생들이 차시별로 각 하위 탐구활동을 구체적으로 수행하는데 필요한 학습자료를 선정하였다.

통합 탐구주제의 세분화와 탐구용 학습자료의 적절성 및 현장 적용 가능성에 대해서 자문단의 의견을 수렴하였다. 통합 학습주제 및 학습자료에 대한 자문단의 의견은 학생들의 흥미유발과 적극적인 참여를 유도할 수 있도록 가급적 읽기 쉬운 자료를 이용한 활동 중심의 프로그램을 설계하는 것이 좋겠다는 것이다. 자문단의 의견을 반영하여 마련한 탐구활동 세분화 결과는 다음과 같다.

<표 48> 탐구활동 세분화

통합 탐구주제	통합 탐구활동	하위 탐구활동	수업 활동(학생 활동) 범위
매체	매체사용 설명서	시간을 기억하는 책	○책과 독서를 주제로 한 그림책 감상하기
			○어린 시절(유아, 초등 저학년) 읽었던 책과 그 시절 기억에 대하여 글로 정리하고 발표하기기
		순간을 유혹하는 미디어	○「EBS다큐프라임-아이의 사생활 2부 미디어」(50분) 감상하기
			○영상물을 보고 공감하는 점, 다르게 생각하는 점, 새롭게 알게 된 점 등을 토의하기, 토의한 내용 정리하기
		우리가 만드는 매체사용 설명서	○매체 중독의 문제점, 예방책, 대체할 수 있는 여가생활에 대해 토의하기
			○매체 중독 예방을 위한 공익캠페인 UCC동영상 제작하기
문화	특집 청소년 문화	청소년 문화일보-청소년 문화의 종류와 특징, 실태를 조사하여 특집 기사 형태로 신문 만들기	○대표적인 청소년 문화의 종류를 알아보고, 관심분야별로 기자 정하기
			○기사 작성법 배우기, 기사문 쓰고 신문완성하기
		내가 만드는 최신 유행-웹툰/웹소설, 힙합가사, 게임스토리 등 만들기	○웹툰/웹소설, 힙합가사, 게임스토리 등 현재 유행하는 작품 조사하기
			○관심분야를 정해 직접 창작해보기
		문화인의 시작은 언어로부터-아름다운 청소년 언어사전 만들기	○잘못된 언어생활에 대한 경험담 나누기, 실태 조사하기
			○SNS언어(신조어, 줄임말, 악성댓글), 일상 언어(욕, 비속어, 은어, 언어 파괴 신조어)를 점검해 보고, 표준말 또는 적합한 말로 고친 사전 만들기
작품 감상	카르페 디엠	생각의 도구 : 감상	○문학작품 속 메시지 찾기 - 문학작품 속에서 사랑의 시작 점 찾기 (시대 읽기, 감

			정 읽기, 공감하기)
			○미술작품 속 메시지 찾기 - 남녀가 그려진 고전 작품들 속 스토리 발굴하기 (시대 읽기, 감정 읽기, 공감하기)
		생각의 탄생 : 관찰	○음악은 우리에게 : '그냥 듣는 것'과 '주의 깊게 듣는 것' 구분하기. - 주의 깊게 듣고 악기 맞추기 - 광고 속 음악 찾기 - 광고 속 음악을 어떻게 내가 느끼는지 관찰하기(모둠별 짝 토론으로 생각 나누기)
			○생활 속 다양한 패턴 : 기호학적 관점에서 관찰하기 ○언어(문자), 시각[상징(symbol), 도상(icon), 지표(index)], 음악 등 다양한 영역에서 패턴 찾기, 의미 해석하기
		창조의 시작 : 다르게	○문학작품에 새로운 메시지 넣기 ○문학작품 속에서 사랑의 시작 점 다르게 묘사하기 (시대 바꾸기, 감정 변화시키기, 사건, 결말 등 바꾸기)
			○미술작품 속 메시지 다르게 묘사하기 ○남녀가 그려진 고전 작품들을 컴퓨터 편집 또는 오려 붙이기로 구도와 형상을 변화시켜 다르게 묘사하기, 다른 스토리 입히기 (시대 바꾸기, 의상 디자인 컬러 등의 변화로 다른 스토리 넣기, 만화 버전 그리기, 말풍선 넣기 등) ○작품 설명하기 (반드시 배경 음악과 효과음을 넣어 표현하기)
예술과 산업	한류를 타고 세계로	대중을 사로잡은 대중음악의 역사	○대중음악의 개념과 우리 가족이 좋아하는 대중음악과 이유 조사하여 발표하기
			○세계에서 유행하고 있는 한류 음악에 대해 알아보기
		세상에서 가장 아름다운 글자, 한글	○한글창제의 사상과 원리 알아보기
			○한글 디자인 만들기(티셔츠, 손수건, 에코가방 등에 한글 디자인을 하고, 아크릴물감으로 채색하기)
		한류의 세계화	○시장경제에 대해 알아보기, 시장경쟁력이 있는 한류 조사하기
			○세계화하고 싶은 한류(음식, 여행지, 문화상품 등) 광고 포스터 제작하기
환경	지구 살리기 프로젝트	북극에서 얼음이 녹고 있데요	○「북극의 눈물」을 시청하기
			○시청 소감 나누기
		자연 속의 동식물	○자연에서 살아가는 동식물의 생태(식물, 물고기, 곤충 등) 조사하기
			○자연에서 배우는 생체공학 발표하기
		함께 살아요?	○우리 고장 생태지도 그리기
			○인간과 동식물은 어떻게 함께 살아갈 수 있을까?
창작	호모 아르스 (또는 호모 루덴스)	내가 사는 세계 : 컬러링 북(또는 보드 게임) 만들기1	○내가 사는 세계에서 줌 인 앤 아웃 주제 정하기 (지구, 아시아, 한국, 인천, 부평, ○○중학교, 1학년 ○반 등) ○주제의 외연과 내포
			○취재하기 : 인터뷰하기(인터뷰 불가능 대상일 경우 가상 인터뷰), 사진 찍기
		내가 사는 세계 : 컬러링 북(또는 보드 게임) 만들기2	○취재자료 선별하기 - 자료 선별 평가 기준 마련하기 - 내용 구성하기, 흐름에 따라 스토리 짜기 - 표지, 서문, 목차 만들기
			○책 완성하기 - 편집 출력하기 - 묶어서 전시하기
		내가 사는 세계 : 컬러링 북(또는 보드 게임) 광고하기	○컬러링 북 광고를 위한 스토리 보드 만들기
			○광고주에게 PT하기

3.2 탐구 학습자료 개발

6개 통합 탐구주제별로 탐구활동을 수행하는데 도움을 줄 수 있는 자료를 도서자료, 영상자료, 인터넷정보원으로 나누어 선정하였다. 자료의 선정은 아동·청소년 도서의 서평을 제공하고 있는 기관(표 49 참조)의 추천도서를 활용하였으며, 자문단의 의견을 반영하여 그림책을 추가하였다.

<표 49> 아동·청소년 도서의 서평을 제공하는 잡지 현황

잡지명	발행기관	발행주기	창간년도	인터넷 주소
출판저널	㈜출판저널문화미디어	월간	1987	http://www.publishingjournal.co.kr
동화읽는어른	(사)어린이도서연구회	월간	1992	
열린어린이	OpenKid	월간	2002	http://www.openkidzine.co.kr
창비어린이	창작과비평사	계간	2003	http://www.changbikids.com
동화읽는가족	푸른책들	계간	2003	http://www.prooni.com
기획회의	한국출판마케팅연구소	격주	2004	http://www.kpm21.co.kr
고래가 숨쉬는 도서관	고래가 숨쉬는 도서관	계간	2005	http://goraebook.com
어린이와 문학	월간 어린이와 문학	월간	2005	
도서관이야기	국립어린이청소년도서관	월간	2007	http://www.nlcy.go.kr/publish/story.jsp
어린이책 이야기	아동 문학이론과창작회	계간	2008	
라이브러리&리브로	도서관미디어연구소	월간	2009	
학교도서관저널	㈜학교도서관저널	월간	2010	http://www.slj.co.kr

(출처: 공정자, 심원식 2014, 170의 내용을 수정 보완함)

매체관련 학습자료

책과 독서 관련 그림책

○ 고정욱 글, 순미 그림. 2013.「책 할아버지의 행복 도서관」. 서울: 꿈꾸는 달팽이.
○ 금주은. 2016.「책은 미래다」. 서울: 행복에너지.
○ 김 옥 글, 소 공 그림. 2015.「일편단심 책만 보는 매미」. 서울: 주니어김영사.
○ 김정호 글, 김주경 그림. 2016.「책 고치는 할아버지」. 서울: 파란자전거.
○ 김주현. 2010.「책 읽어주는 고릴라」. 서울: 보림.
○ 누드슨, 미셸 글, 호크스, 케빈 그림. 2007.「도서관에 간 사자」. 서울: 웅진주니어
○ 레비, 디디에 글, 로마냉, 티지아나 그림. 2006.「책 읽는 나무」. 최윤정 옮김. 서울: 국민서관.
○ 로버레히트, 티에리 글, 마비르, 그레고아르 그림. 2015.「책 밖으로 나온 늑대」. 곽정아 옮김. 서울: 그린북.
○ 모리스, 칼라 글, 스니드, 브래드 그림. 2008.「도서관이 키운 아이」. 서울: 그린북
○ 매케이, 힐러리. 2011.「책 벌레들의 책 없는 방학」. 김영미 그림. 서울: 시공주니어.
○ 부종, 클로드. 2002.「아름다운 책」. 최윤정 옮김. 서울: 비룡소

○ 비어만, 프란치스카. 2009.「책 먹는 여우」. 김정연 옮김. 서울: 주니어김영사.
○ 비어만, 프란시스카. 2015.「책 먹는 여우와 이야기 도둑」. 송순섭 옮김. 서울: 주니어김영사.
○ 송윤섭 글, 서영경 그림. 2009.「책 속으로 들어간 공룡」. 서울: 주니어김영사.
○ 송윤섭 글, 신민재 그림. 2010.「책 만드는 마법사 고양이」. 서울: 주니어김영사.
○ 수아레스, 세르지오 로페스. 2007.「책이라는 배를 타고」. 배블링 북스 옮김. 서울: 함께읽는 책. - 책의 제작 과정
○ 스미스, 레인. 2011.「그래 책이야」. 김경연 옮김. 서울: 문학동네. - 책과 전자미디어의 차이점
○ 안소영. 2005.「책만 보는 바보」. 서울: 보림출판사.
○ 양태석 글, 원혜진 그림. 2009.「책으로 집을 지은 악어」. 서울: 주니어김영사.
○ 유다정 글, 이현진 그림. 2016.「우리 세상의 기호들」. 서울: 논장.
○ 와트, 멜라니. 2012.「책 쓰는 고양이 체스터」. 김호정 옮김. 서울: 물고기그림책.
○ 윈치, 존. 2000.「책 읽기 좋아하는 할머니」. 서울: 파랑새어린이.
○ 이승호 글, 김고은 그림. 2012.「책 좀 빌려줘유」. 서울: 책 읽는 곰.
○ 이영서 글, 전민화 그림.「책 씻는 날」. 서울: 학고재.
○ 일린, 미하일 글, 라프신, N. 그림. 2016.「책의 역사: 죽간이 점토판이 디지털미디어」. 민병덕 옮김. 서울: 정산미디어.
○ 오진원 글, 정승희 그림. 2010.「책 빌리러 왔어요」. 서울: 웅진주니어.
○ 줌머할더, 벤야민. 2015.「책 읽는 유령 크니기」. 폴, 루시드 옮김. 서울: 토토북.
○ 정회성 글, 원혜진 그림. 2010.「책읽어주는 로봇」. 서울: 주니어김영사.
○ 크라크, 저스틴, and 베이스팅, 아서 지음, 젤레트, 톰 그림. 2016.「책 먹는 괴물」. 김경연 옮김. 서울: 노란상상.
○ 클레민손, 케이티. 2011.「책 속에 사는 곰 오토」. 신수경 옮김. 서울: 밝은미래.
○ 최은복 글, 오정택 그림. 2015.「책으로 똥을 닦는 돼지」. 서울: 주니어김영사.
○ 한미화 글, 소복이 그림. 2011.「책 읽기는 게임이야」. 서울: 웅진주니어.

도서자료

○ 강정훈, 깨끗한 미디어를 위한 교사운동. 2013.「청소년을 위한 미디어 여행」. 서울: 한나래.
○ 강준만. 2013.「대중문화의 겉과 속」. 전면개정판. 서울: 인물과 사상사.
○ 김선희. 2011.「팝콘을 먹는 동안 일어나는 일」. 서울: 풀빛.
○ 김창남. 2004.「대중음악과 노래운동 그리고 청년문화」. 서울: 한울아카데미.
○ 김학선. 2012.「K-POP 케이팝 세계를 홀리다」. 서울: 을유문화사.
○ 구본권. 2015.「로봇 시대, 인간의 일」. 서울: 어크로스.
○ 그레이든, 사리. 2014.「광고는 왜 10대를 좋아할까」. 서울: 오유아이.
○ 박숙정. 2010.「책의 역사」. 서울: 주니어김영사.
○ 박형준. 2015.「빅데이터 전쟁」. 서울: 세종서적.
○ 송재희. 2002.「대중매체 읽고 쓰고 생각하기」.서울: 세종서적.
○ 연세대 인문학연구원 HK문자연구사업단. 2016.「10대에게 권하는 문자 이야기」. 서울: 금담출판.
○ 애보트, 데이비드. 2012.「세상에 대하여 우리가 더 잘 알아야 할 교양 8: 미디어의 힘 견재해야 할까」. 이윤진 옮김. 서울: 내인생의책.
○ 유영실. 2011.「돈 못버는 광고들의 착한 상상력」. 서울: 학이시습.
○ 잭슨, 애덤. 2009.「책의 힘」. 장연 옮김. 서울: 씽크뱅크.
○ 정동암. 2013.「미디어 아트」. 서울: 커뮤니케이션북스.
○ 천현순. 2012.「매체, 지각을 흔들다」. 서울: 그린비.
○ 핸슬리, 로라. 2014.「세상에 대하여 우리가 더 잘 알아야 할 교양 32: 광고 그대로 믿어도 될까?」. 김지윤 옮김. 서울: 내인생의책.
○ 홍윤선. 2002.「딜레마에 빠진 인터넷」. 서울. 굿인포메이션
○ 후마니타스 교양교육연구소. 2015.「우리가 사는 세계」. 서울: 천년의 상상.
○ Carr, Nicholas. 2011.「생각하지 않는 사람들: : 인터넷이 우리의 뇌구조를 바꾸고 있다.」. 최지향 옮김. 서울: 청림출판.
○ EBS. 2016.「역사 e 4: 세상을 깨우는 시대의 기록」. 서울: 북하우스.
○ Huxley, Aldous L. 1932.「멋진 신세계」(Brave New World)
○ McLuhan, H. Marshall. 1964.「미디어의 이해: 인간의 확장」
○ More, Thomas. 1516.「유토피아」(Utopia)
○ Orwell, George. 1947.「1984년」
○ Stibel, Jeffrey M. 2011.「구글 이후의 세계」. 이영기 옮김. 서울: 웅진지식하우스.

○ Thompson, Clive. 2015.「생각은 죽지 않는다」. 이경남 옮김. 서울: 알키.
○ Wells, Herbert G. 1895.「타임머신」
○ Wells, Herbert G. 1898.「우주전쟁」

영상자료

○ 권칠인 감독.「원더풀 라디오」(2012년. 120분)
○ 배철현.「알파벳과 문명: EBS 특별기획 통찰」(2016년 4월 20일 방송. 43분)
○ 배철현.「인류이야기의 시작, 길가메시 서사시: EBS 특별기획 통찰」(2016년 4월 18일 방송. 47분)
○ 이준익 감독.「라디오 스타」(2006년 115분)
○ 하마나 타카유키 감독.「도서관 전쟁 : 혁명의 날개」(2012년. 105분)
○ Bay, Michael B. 감독「아일랜드」(2005년. 138분)
○ Caruso, D. J. 감독.「이글아이」(2008년. 118분)
○ EBS.「TV 게임중독과 지도방법 1,2」(2008년. 265분)
○ EBS 다큐프러임.「아이의 사생활 II-2부 미디어」(2009년. 50분)
○ Noyce, Phillip 감독.「더 기버」(2014년. 100분)
○ Redford, Robert 감독.「퀴즈 쇼」(1995년. 133분)
○ Spielberg, Steven A. 감독「A.I.」(2001년. 144분)
○ Spielberg, Steven A. 감독「우주전쟁」(2005년. 118분)
○ Stanton, Andrew 감독.「월-E」(2008년. 104분)
○ Weir, Peter 감독.「트루먼 쇼」(1998년. 103분)
○ Wells, Simon 감독.「타임머신」(2002년. 96분)

인터넷 정보원

○ 독서人. <http://www.read-kpipa.or.kr>. [2016. 05. 17.]
○ 문화웹진 체널예스 <http://ch.yes24.com/Article/List/2443>. [2016. 05. 29.]
○ 미디어 교육 FORME. <http://www.forme.or.kr>. [2016. 05. 16.]
○ 스마트 쉼 센터. <https://www.iapc.or.kr>. [2016. 05. 16.]
○ 엔터미디어. <http://www.entermedia.co.kr>. [2016. 05. 29.]
○ 아이윌 센터(인터넷중독예방센터). <http://www.iwill.or.kr>. [2016. 05. 16.]
○ 청소년 미디어 치료 상담센터. <http://www.misocenter.or.kr>. [2016. 05. 16.]

나 문화관련 학습자료

도서자료

○ 강명관. 2015.「조선에 온 서양 물건들」. 서울: 휴머니스트.
○ 강창훈. 2015.「철의 시대」. 서울: 창비.
○ 구정은 외. 2015.「10년 후 세계사」. 서울: 추수밭.
○ 국립국악원. 2011.「우리 악기 우리 음악」. 서울: 국립국악원.
○ 권은중. 2014.「10대와 통하는 요리 인류사」. 서울: 철수와영희.
○ 길문섭. 2013. 「프로웹툰 작가가 현장에서 쓴 실전 웹툰 작법」. 서울: 타임스퀘어.
○ 김려령. 2008.「완득이」. 서울: 창비.
○ 김향금. 2015.「조선에서 보낸 하루」. 서울: 라임.
○ 박동석. 2012. 「글로벌 에티켓」. 서울: 꿈꾸는 꼬리연.
○ 박수정. 2016.「도전! 웹소설 작가되기」 서울: 폭스코너.
○ 박영란 지음, 김천정 그림. 2009.「세계 대표 전래동화 50」. 서울: 대일출판사.

○ 박영수, 박수영. 2013.「지도없이 떠나는 101일간의 예술의 세계사」. 서울: 풀과바람
○ 박영수. 2011. 「음식의 세계사」. 파주: 영교.
○ 박진규. 2015. 「청소년 문화」. 서울: 학지사.
○ 양효진 외. 2014.「웹소설 작가되기」. 파주: 들녘.
○ 연극으로 어울리는 사람들. 2015.「애들아, 우리 연극놀이하자」. 서울: 단비.
○ 우리누리 글, 신명환 그림. 2012.「그래서 이런 풍속이 생겼대요」. 서울: 길벗스쿨.
○ 이성재. 2006.「재미있는 우리 국악 이야기」. 서울: 서해문집.
○ 이재명, 정문훈. 2016.「단어 따라 어원 따라 세계 문화 산책」. 서울: 미래의창.
○ 이홍원. 2012.「한국민속촌」. 서울: 주니어김영사.
○ 전영실. 2015.「옛 그림은 재미있다, 여기는 상상미술관」. 서울: 토토북.
○ 정명숙. 2014. 「내 에티켓이 어때서」. 서울: 파란정원.
○ 조경규. 2011. 「오무라이스잼잼 1-5」. 서울: 씨네21북스.
○ 함혜리. 2015.「미술관의 탄생」. 서울: 컬쳐그라피.
○ 홍순희. 2016.「신화와 문화의 힘」. 서울: 빛을여는책방.
○ Harris, Marvin. 2006.「문화의 수수께끼」. 박종열 옮김. 서울: 한길사.
○ Huntington, S. Phillips. 2016.「문명의 충돌」. 이희재 옮김. 김영사.
○ Huxley, Aldous Leonard. 2015.「멋진 신세계」. 안정효 옮김. 서울: 소담출판사.
○ Toffler, Alvin. 2006.「부의 미래」. 김중웅 옮김. 서울: 청림출판.

영상자료

○ 이 한 감독.「완득이」(2011년. 107분)
○ 육상효 감독.「방가? 방가!」(2010년 110분)
○ 한지승 감독.「파파」(2013년. 118분)
○ EBS 프로그램 〈라디오 역사극장〉(종영. 총 156화. 각 10분)
○ EBS 프로그램 〈세계테마기행〉(방송 및 VOD, 각 35분)
○ EBS 프로그램 〈문화유산코리아〉(무료다시보기 가능, 각 10분)

인터넷 정보원

○ 국립국어원. 〈http://www.korean.go.kr/〉. [2016. 06. 29.]
○ 국립민속박물관. 〈http://www.nfm.go.kr〉. [2016. 05. 16.]
○ 국립어린이청소년도서관. 〈http://www.nlcy.go.kr〉. [2016. 10. 7.]
○ 국립중앙박물관. 〈http://www.museum.go.kr〉. [2016. 05. 16.]
○ 문화재청. 〈http://www.cha.go.kr〉. [2016. 05. 16.]
○ 문화체육관광부 문화광장. 〈http://www.mcst.go.kr/web/s_culture/cultureMain.jsp〉. [2016. 05. 16.]
○ 문화체육관광부 한류마당. 〈http://www.mcst.go.kr/usr/kwave/index.jsp〉. [2016. 05. 16.]
○ 문화포털. 〈http://www.culture.go.kr〉. [2016. 05. 16.]
○ 보름산미술관. 〈http://www.boroomsan.com〉. [2016. 05. 17.]
○ 사비나미술관 청소년프로그램. 〈http://www.savinamuseum.com〉. [2016. 05. 17.]
○ 상원미술관 교육프로그램 〈http://www.imageroot.co.kr〉. [2016. 05. 17.]
○ 서울문화예술교육지원센터. 〈http://www.e-sac.or.kr〉. [2016. 05. 16.]
○ 웹툰 오무라이스 잼잼. 〈http://webtoon.daum.net/webtoon/view/jamjam〉. [2016. 06. 29.]
○ 중앙다문화교육센터. 〈http://www.nime.or.kr〉. [2016. 05. 16.]
○ 한국소비자광고심리학회 〈http://http://www.kscap.or.kr/〉. [2016. 05. 29.]
○ 한민족정보마당. 〈http://www.han-style.com〉. [2016. 05. 16.]
○ EBS 클립뱅크. 〈http://clipbank.ebs.co.kr/main〉. [2016. 06. 29.]

다 시대적 배경을 담은 작품 감상

그림책

- 드파올라, 토미. 2013.『인디언 붓꽃의 전설: 야생화로 피어난 화가의 꿈』. 김경태 옮김. 서울: 물구나무.
- 로벨, 아니타. 2003.『어머니의 감자밭』. 장은수 옮김. 서울: 비룡소.
- 루이스 피츠패트릭, 마리. 2010.『인디언의 선물』. 황의방 옮김. 서울: 두레아이들.
- 맥더멋. 제럴드. 2009.『태양의 악사들』. 김현좌 옮김. 서울: 봄봄.
- 방정환 글, 김세현 그림. 1999.『만년샤쓰』. 서울: 길벗어린이.
- 선안나 글, 김영만 그림. 2010.『온양이: 홍남철수 마지막 이야기』. 서울: 샘터.
- 야시마 타로. 1996.『까마귀 소년』. 윤규병 옮김. 서울: 비룡소.
- 이태준 글, 김동성 그림. 2007.『엄마 마중』. 서울: 소년한길.
- 장안거. 2007.『붉은 땅의 기억: 한 소년이 겪은 중국 문화대혁명』. 홍연미 옮김. 서울: 문학동네.
- 채인선 글, 방정화 그림. 2001.『오늘은 우리집 김장하는 날』. 서울: 보림.
- 헤일리, 게일. 2003.『이야기 이야기』. 엄혜숙 옮김. 서울: 보림.
- 헨슨, 헤더 글, 스몰, 데이비드 그림. 2012.『꿈을 나르는 책 아주머니.』 김경미 옮김. 서울: 비룡소.

도서자료

- 권비영. 2015,「덕혜옹주」. 서울: 다산책방.
- 김 구.「백범일지」
- 김남시. 2013.『본다는 것』. 서울: 너머학교.
- 김영숙. 2015.「미술관에서 읽는 세계사」. 서울: 휴먼어린이.
- 김은숙. 2014.「새야 새야 녹두새야」. 서울: 밝은미래.
- 김창남. 2012.「대중음악의 이해」. 서울: 한울아카데미.
- 김호철. 2014.「음악가들의 초대: 청소년을 위한 힐링 콘서트」. 서울: 구름서재.
- 김 훈. 2007.「남한산성」. 서울: 학고재.
- 김 훈. 2012.「칼의 노래」. 개정판. 서울: 문학동네.
- 김 훈. 2012.「현의 노래」. 개정판. 서울: 문학동네.
- 박범신. 2009.「고산자」. 서울: 문학동네.
- 박소정. 2014.「모란꽃이 모랑모랑 피어서」. 서울: 다산책방.
- 박영수. 2014.「어린이를 위한 한국 미술사」. 서울: 풀과바람.
- 박완서. 1992.「그 많던 싱아는 누가 다 먹었을까」
- 박완서. 1980.「엄마의 말뚝」
- 박지원 지음. 2004.『열하일기』.안창숙 옮김. 서울: 파란자전거.
- 박지원 지음. 2010.『열하일기』. 리상호 옮김. 서울: 보리
- 박지원 지음. 2013.『세계최고의 여행기: 열하일기-하』.고미숙 옮김. 서울: 북드라망.
- 박지원 지음. 2015.『열하일기』. 김문수 옮김. 서울: 돋을새김.
- 양민영. 2013.「서양 미술사를 보다 1·2」. 서울: 리베르스쿨.
- 윤동주.「하늘과 바람과 별과 시」
- 윤영숙, 조윤행, 박연화. 2015.「명화는 명화를 남긴다」. 서울: 핵교.
- 윤호준. 2011.「주머니 속의 대중음악」. 서울: 바람의아이들.
- 이덕일. 2010.「조선 왕을 말하다」. 서울: 역사의 아침.
- 이문열. 1987.「우리들의 일그러진 영웅」
- 이순신.「난중일기」
- 이윤기. 2000.『이윤기의 그리스 로마신화: 1-5』. 서울: 웅진지식하우스.
- 이충호. 2013.『청소년을 위한 행복 단어 사전』. 서울: 화담.

○ 장경원, 고수일. 2014.『액션 러닝으로 수업하기』. 서울 : 학지사.
○ 조세희. 1993.「난장이가 쏘아올린 작은 공」
○ 채운. 2011.『느낀다는 것』. 서울: 너머학교.
○ 채인선. 2015.『아름다운 가치 사전』. 서울: 한울림어린이.
○ 최석조. 2014.「단원 김홍도, 조선의 멋을 그리다」. 서울: 사계절.
○ 최인훈. 1960.「광장」
○ 허 균.「홍길동전」
○ 허병두 외. 2012.『책쓰기 꿈꾸다』. 서울: 문학과지성사.
○ 현기영. 1999.「지상에 숟가락 하나」. 서울: 실천문학사.
○ 기딘스, 게리 and 드보, 스콧. 2012. 「재즈」. 황덕호 옮김. 서울: 까치.
○ 비케, 피터. 2010.「록 음악」. 남정우 옮김. 서울: 예솔.
○ 스토, 해이럿 비쳐.「톰 아저씨의 오두막」.
○ 프랑크, 안네.「안네의 일기」
○ 하이네, 를로리안. 2014.「미술의 역사를 바꾼 위대한 발명 13」. 장혜경 옮김. 서울: 터치아트.

영상자료

○ 강우석 감독.「실미도」(2003년. 135분)
○ 강제규 감독.「쉬리」(1999년. 125분)
○ 강제규 감독.「태극기 휘날리며」(2004년. 148분)
○ 김지훈 감독.「화려한 휴가」(2008년. 126분)
○ 박광수 감독.「아름다운 청년 전태일」(1995년. 100분)
○ 박광현 감독.「웰컴투 동막골」(2005년. 133분)
○ 박찬욱 감독.「공동경비구역 JSA」(2000년. 110분)
○ 안재훈, 한혜진 감독. 「메밀꽃, 운수 좋은 날, 그리고 봄봄」(2014년. 90분)
○ 이준익 감독.「동주」(2016년. 110분)
○ 이 한 감독.「오빠생각」(2015년. 123분)
○ 임찬상 감독.「효자동 이발사」(2004년. 116분)
○ 장 훈 감독.「고지전」(2011년. 133분)
○ 정지영 감독.「남부군」(1990년. 159분)
○ 최동훈 감독.「암살」(2015년. 140분)
○ Bauer, Tristan 감독.「포탄의 섬광」(Blessed By Fire)(2005년. 88분)
○ Benigni, Roberto 감독.「인생은 아름다워」(2016년 재개봉. 116분)
○ Cousens, Peter 감독.「프리덤」(2015년. 95분)
○ Singer, Bryan 감독.「작전명 발키리」(2009년. 120분)

인터넷 정보원

○ 문화포털. <http://www.culture.go.kr>. [2016. 05. 16.]
○ 예술경영지원센터. <http://www.gokams.or.kr>. [2016. 05. 17.]
○ 한국문화정보원. <http://www.kcisa.kr>. [2016. 05. 16.]
○ 한국콘텐츠진흥원. <http://www.kocca.kr>. [2016. 05. 16.]

라 예술과 산업 학습자료

도서 자료

○ 곱퍼츠, 월. 2016.「발칙한 예술가들」. 강나은 옮김. 서울: 알에치코리아.
○ 박경배 외. 2016.「옆집 순이가 안방에서 10억 번 사연!」. 서울: T.W.I.G
○ 박신희. 2016.「중국문화산업이 미래다」. 서울: 차이나하우스.
○ 서 향.「유럽 골목 여행」. 서울: 숲속여우비.
○ 윤호준. 2011.「주머니 속의 대중음악」. 서울: 바람의아이들.
○ 안상수 , 한재준, 이용제. 2009.「한글디자인 교과서」. 서울: 안그라픽스.
○ 양태석 지음, 조봉헌 그림. 2014.「재미있는 문화와 예술 이야기」. 서울: 가나출판사.
○ 윤호진. 2016.「한류 20년, 대한민국 빅 콘텐츠」. 서울: 커뮤니케이션북스.
○ 이랑. 2016.「10대를 위한 직업 콘서트」. 서울: 꿈결
○ 이우혁. 2005.「스위스 디자인 여행」. 서울: 안그라픽스.
○ 이정명. 2015.『뿌리깊은 나무 1·2』. 서울: 은행나무.
○ 전창림. 2013.「미술관에 간 화학자」. 서울: 어바웃어북.
○ 최혜실. 2006.「문화콘텐츠, 스토리텔링을 만나다」. 서울: 삼성경제연구소.
○ Team, 신화 외.「미래탐험 꿈 발전소 세트 1~5」. 서울: 국일아이.

영상 자료

○ 한국 정책방송.「문화콘텐츠 연구소' 문화창조아카데미 개소 집중 인터뷰」(2016. 3. 8. 방송 14분). <http://www.ktv.go.kr/content/view?content_id=519483>. [2016. 5. 30.]
○ EBS. 한글날 특집 다큐멘터리.「한국어로 빚는 꿈」(2015. 10. 9. 방송. 39분. 다시보기 가능)
○ EBS.「위대한 문자 한글의 재발견」(47분. 유료)
○ EBS.「2011, 찌아찌아족의 현재」(6분. 다시보기 가능)
○ EBS.「문화강국으로 가는 길」(6분. 다시보기 가능)
○ EBS.「문화 창조와 문화발전(영국)」(6분. 다시보기 가능)
○ EBS.「영국의 뮤지컬 스쿨」(3분. 다시보기 가능)
○ EBS.「현대의 문화 발전(문화산업)」(3분 30초. 다시보기 가능)
○ EBS.「문화콘텐츠의 성공사례인 뽀로로 애니메이션」(3분 18초. 다시보기 가능)
○ EBS.「한류란?」(5분. 다시보기 가능)
○ EBS.「몽골문화 속 한류」(6분. 다시보기 가능)
○ EBS.「베트남 문화 속 한류」(5분. 다시보기 가능)
○ EBS.「일본 문화 속 한류」(5분. 다시보기 가능)

인터넷 자료

○ 경기문화콘텐츠진흥원. <http://www.경기문화콘텐츠진흥원.com>. [2016. 05. 30.]
○ 문화포털. <http://www.culture.go.kr>. [2016. 05. 16.]
○ 예술경영지원센터. <http://www.gokams.or.kr>. [2016. 05. 17.]
○ 한국대중문화예술산업총연합. <http://kocif.or.kr/> [2016. 05. 29.]
○ 한국문화산업교류재단. <http://kofice.or.kr>. [2016. 05. 16.]
○ 한국문화정보원. <http://www.kcisa.kr>. [2016. 05. 16.]
○ 한국출판문화산업진흥원. <http://www.kpipa.or.kr>. [2016. 5. 30]
○ 한국콘텐츠진흥원. <http://www.kocca.kr>. [2016. 05. 16.]

환경관련 학습자료

환경 그림책

○ 강경아 글, 안녕달 그림. 2013.「1억년 전 공룡오줌이 빗물로 내려요」. 서울: 와이즈만BOOKS.
○ 권혜정 글, 소노수정 그림. 2013.「똥 장군 토룡이 실종사건」. 서울: 와이즈만BOOKS.
○ 김수희. 2015.「죽음의 먼지가 내려와요」. 서울: 미래아이.
○ 맥컬리, 애밀리 아널드 지음. 2007.『발명가 매티』. 김고연주 옮김. 서울: 비룡소.
○ 벨처, 지그리트 지음, 니시타니, 페터 그림. 2015.「자연에서 배우는 발명의 기술」. 전대호 옮김. 서울: 논장.
○ 손소영 글, 이영림 그림. 2011.「입 다문 수도꼭지」. 서울: 휴이넘.
○ 시바, 반다나 and 모르푸르고, 마리나. 2016.「씨앗이 있어야 우리가 살아요」. 서울: 책속물고기
○ 유다정 글, 민경이 그림. 2013.「명품 가방 속으로 악어들이 사라졌어」. 서울: 와이즈만BOOKS.
○ 유다정 글, 황종욱 그림. 2014.「우리 마을이 사막으로 변해가요」. 서울: 미래.
○ 이욱재. 2014.「901호 띵똥 아저씨」. 서울: 노란돼지.
○ 이욱재. 2012.「맑은 하늘 이제 그만」. 서울: 노란돼지.
○ 임덕연 글, 이선민 그림. 2011.「천사가 사는 갯벌」. 서울: 휴이넘.
○ 임선아. 2013.「누가 숲을 사라지게 해ㅛ을까」. 서울: 와이즈만BOOKS.
○ 윌시, 멜라니. 2009.「고사리손 환경책」. 서울: 웅진주니어.
○ 채인선 글, 장호 그림. 2012.『서로 도우며 살아요』. 한울림어린이.
○ 최영희 글, 이경국 그림. 2014.「닥터 홀의 싱크홀 연구소」. 서울: 와이즈만BOOKS.
○ 카르미나티, 키아라 글, 스쿠데리, 루치아 그림. 2015.「생명을 품은 바다 이야기」. 서울: 책속물고기.
○ 호프만, 메리 글, 애스퀴스, 로스 그림. 2015.「환경 백과사전」. 이요선 옮김. 서울: 밝은미래.

도서 자료

○ 강양구. 2014.「아톰의 시대에서 코난의 시대로-원자력과 석유 없는 세상을 준비하는 에너지 프로젝트」. 서울: 사이언스북스.
○ 김덕진. 2013.「세상을 바꾼 기후」. 서울: 다른.
○ 김익수. 2013.「그 강에는 물고기가 산다」. 서울: 다른세상.
○ 김정환. 2008.「쉽게 풀어쓴 우리나비」. 서울: 사파리.
○ 김주필 외. 2012.「거미야 놀자」. 서울: 써네스트.
○ 김주필. 2006.「거미 이야기」. 서울: 쿠키.
○ 남상욱 외. 2013.「아빠와 함께 걷는 생태길 1-2」. 서울: 아이세움
○ 노정임 외. 2015.「동물과 식물 이름에 이런 뜻이?!:어원과 생태를 함께 보는 동식물이야기」. 서울: 철수와영희.
○ 라이히홀프, 요제프 H. 2012.「자연은 왜 이런 선택을 했을까」. 박병화 옮김. 서울: 이랑.
○ 로이스턴, 안젤라 2014.「미래를 여는 에너지」.서울: 다섯수레.
○ 박경현 외. 2009.「살아있는 생태박물관 : 우리 곤충이야기」. 서울: 채우리.
○ 박수철 등. 2015.「GMO(유전자 변형 생명체)바로알기」. 서울: 식안연.
○ 브뤼노 골드만. 2009.「지구를 위협하는 1도의 비밀」. 이효숙 옮김. 서울: 초록개구리.
○ 샤모비츠, 대니얼. 2013.「식물은 알고 있다」. 이지윤 옮김. 서울: 다른.
○ 세바, 토니. 2015.「에너지 혁명 2030」. 서울: 교보문고.
○ 스즈키, 데이비드 and 보이드, 데이비드. 2011.「그린 가이드」. 국제자연환경교육재단 옮김. 서울: 도미노북스.
○ 신동한. 2016.「왜 에너지가 문제일까」. 서울: 생각비행.
○ 아놀드, 닉. 2007.「에너지가 불끈불끈」 서울: 주니어김영사.
○ 안토니 메이슨. 2012.「세상에 대하여 우리가 더 잘 알아야 할 교양 9:자연재해 인간과 자연이 공존하는 같은」. 서울: 내인생의책.
○ 오병훈. 2010.「살아 숨쉬는 식물교과서」. 서울: 마음의숲.
○ 이경선. 2013.「국경 없는 과학기술자들-적정기술과 지속가능한 세상」. 서울: 뜨인돌.
○ 이광웅. 2008. 「WHY 핵과 에너지」. 서울: 예림당.

○ 이나카키 히데히로. 2006.「풀들의 전략」. 최성현 옮김. 서울: 도솔.
○ 이시 히로유키. 2013.「세계문학 속 지구환경 이야기 1·2」. 안은별 옮김. 서울: 사이언스북스.
○ 전의찬. 2012.「기후변화 25인의 전문가가 답하다」. 서울: 지오북.
○ 최원형. 2015.「10대와 통하는 환경과 생태이야기」.서울: 철수와영희.
○ 클라우스 퇴퍼 외. 2009. 청소년을 위한 환경 교과서.」 파주: 사계절.
○ 폴란, 마이클. 2007.「욕망하는 식물」. 이경식 옮김. 서울: 황소자리.
○ 헤일즈, 줄리아. 2014.「뉴 그린 컨슈머 가이드」. 녹색소비자연대 옮김. 서울: 세창미디어.

영상 자료

○ 김진만, 김현철 감독. 다큐멘터리 영화「아마존의 눈물」(2010년. 88분)
○ 펑샤오강 감독.「대지진」(2010년. 128분)
○ 드봉, 얀 감독.「트위스터」(1996년. 113분)
○ 봉준호 감독.「괴물」(2006년. 119분)
○ 살로몬, 미카엘 감독.「하드 레인」(1998년. 96분)
○ 윤제균 감독.「해운대」(2009년. 120분)
○ 장경수 감독. 다큐멘터리 영화.「최후의 툰드라」(20101년. 101분)
○ 허태정, 조준목 감독. 다큐멘터리 영화「북극의 눈물」(2009년. 81분)
○ EBS 프로그램 <하나뿐인 지구>(무료 다시보기 가능 35분)
○ Donaldson, Roger 감독.「DANTE'S PEAK」(1997년. 109분)
○ Dennis Kucinich 감독 「GMO OMG」(2014년. 90분)
○ Emmerich, Roland 감독.「투모로우」(2004년. 123분)
○ Emmerich, Roland 감독.「2012」(2009년. 158분)
○ Gosnell, Raja 감독.「개구쟁이 스머프」(2011년. 103분)
○ Jackson, Mick 감독.「볼케이노」(1997년. 104분)
○ Jackson, Peter 감독.「킹콩」(2005년. 186분)
○ MBC.「북극의 눈물」(2008년 3부작)
○ MBC.「아마존의 눈물」(2010년 5부작)
○ SBS.「최후의 툰드라」(2010년 4부작)
○ Schein, Justin and Gabbert, Laura 감독.「노임팩트맨」(2009년. 93분))

인터넷 정보원

○ 국가재난정보센터. <http://safekorea.go.kr>. [2016. 05. 16.]
○ 국가태풍센터. <http://typ.kma.go.kr>. [2016. 05. 16.]
○ 국민안전처. 재난안전정보. <http://www.mpss.go.kr>. [2016. 05. 16.]
○ 기상청. <http://www.kma.go.kr>. [2016. 05. 16.]
○ 기후변화 홍보 포털. <http://www.gihoo.or.kr>. [2016. 05. 16.]
○ 그린피스. <http://www.greenpeace.org/korea>. [2016. 05. 16.]
○ 미국지진연구협의회. <http://www.iris.edu>. [2016. 05. 16.]
○ 미래숲. <http://futureforest.org>. 2016. 05. 16.]
○ 서울시농업기술센터<http://agro.seoul.go.kr/> [2016. 05. 29.]
○ 서울종합방재센터. <http://119.seoul.go.kr>. [2016. 05. 16.]
○ 신·재생에너지코리아. <http://www.renewableenergy.or.kr>. [2016. 05. 16.]
○ 지속가능발전포털. <http://ncsd.go.kr>. [2016. 05. 16.]
○ 초록지팡이. 환경교육포털사이트. <http://www.keep.go.kr>. [2016. 05. 16.]
○ 한국에너지공단. <http://energy.or.kr>. [2016. 05. 16.]
○ EBS 클립뱅크. <http://clipbank.ebs.co.kr/main>. [2016. 06. 29.]
○ 생활발명코리아. <http://www.womanidea.net/>. [2016. 06. 29.]
○ 지식채널 e. <http://www.ebs.co.kr/tv/>. [2016 .06. 29.]

바 창작관련 학습자료

그림책

○ 디킨스, 로지. 2007.「명화를 읽어주는 어린이 미술관」. 홍진경 옮김. 서울: 시공주니어.
○ 마스터스, 크리스토퍼 지음, 튜이, 앤디 그림. 2014.「위대한 현대 미술가들 A to Z」. 유안나 옮김. 서울: 시그마북스.
○ 보슈룽, 엘레아 and 루텍스, 디안, 2014.「수수께끼에 싸인 미술관」. 김성희 옮김. 서울: 시그마북스.
○ 브라운 앤서니. 2004.「앤서니 브라운의 행복한 미술관」. 서애경 옮김. 파주: 웅진주니어.
○ 코에이, 라헐 판. 2005.「바르톨로메는 개가 아니다」. 박종대 옮김. 파주: 사계절.

도서 자료

○ 김경민. 2015.「세상을 바꾼 질문들」. 서울: 을유문화사.
○ 김미정. 2015.「창작의 비밀」. 서울: 우공이산.
○ 김윤아. 2016.「영화 스토리텔링」. 서울: 아르모문디.
○ 김향숙. 2015.「서양 미술의 이해와 감상 1·2」. 서울: 한양대학교출판부.
○ 맥도날드, 스티브. 2016.『도시여행 컬러링북 판타스틱 시티』. 서울: 이종.
○ 모리평. 2016.「시의 격려」. 서울: 위즈덤하우스.
○ 문철진, 최영지. 2015.『진짜 부산 100』. 서울: 미디어샘.
○ 박래부. 2006.「작가의 방」. 서울: 서해문집.
○ 브라운, 앤서니. 2016.『앤서니 브라운 컬러링북』. 서울: 현북스.
○ 염명순. 2002.「마르지 않는 창작의 샘 피카소」. 서울: 아이세움.
○ 생텍쥐페리. 2015.『어린 왕자 컬러링북』. 서울: 미르북스.
○ 서유진. 2016.「아는 만큼 보이는 명화 40」. 서울: 이룸아이.

○ 윤희윤. 2015.「이 영화 함께 볼래?」. 서울: 문학동네.
○ 이명석. 2012.『논다는 것』. 너머학교.
○ 이명옥. 2016.「생각을 여는 그림」. 서울: 아트북스.
○ 이디쏘. 2015.『Everyday Nail』. 서울: 플럼북스.
○ 이윤구, 조우호. 2013.「미술실에서 미술관까지」. 서울: 미진사.
○ 이은적 외. 2013.「재미있는 미술감상 수업」. 서울: 예경북스.
○ 이은주 지음, 유경화 그림. 2012.「그림이 톡 생각이 아하」. 서울: 토토북.
○ 이인화. 2014.「스토리텔링 진화론」. 서울: 해냄출판사.
○ 임재성. 2016.「영화로 진로를 디자인하라」. 서울: 주니어김영사.
○ 장현주, 강준구. 2016.「세계를 빛낸 100명의 위인들」. 서울: 소담주니어.
○ 전국교사연극모임. 2016.「우리연극해요: 청소년 연극대본집 1·2」. 서울: 작은숲.
○ 조정래. 2012.「청소년을 위한 스토리텔링 교과서」. 서울: 행복한미래.
○ 최석조 지음, 김민준 그림. 2015.「혜원 신윤복, 조선의 여인을 그리다」. 서울: 사계절.
○ 최시한. 2015.「스토리텔링, 어떻게 할 것인가」. 서울: 을유문화사.
○ 최영미. 2013.「화가의 우연한 시선」. 서울: 은행나무.
○ 최윤철. 2014.「근대미술의 이해와 감상: 서양편」. 서울: 창지사.
○ 최은규. 2015.「클래식을 좋아하는 사람이라면 꼭 알아야 할 52가지」. 서울: 소울메이트.
○ 최한중 지음. 오승민 그림.「이중섭, 아름다운 세상을 꿈꾸다」. 서울: 사계절.
○ 하기하라 시로. 2015.『프로 사진가 92명의 사진 구도와 풍경 사진』. 서울: 이지스퍼블리싱.
○ 해링, 키스. 2016.『키스 해링 컬러링 북』. 서울: 예림아이.
○ 홍창호. 2012.「미술감상법」. 서울: 양서원.
○ 벨처, 지그리트. 2015.「자연에서 배우는 발명의 기술」. 전재호 옮김. 서울: 논장.
○ 손튼, 세라. 2016.「예술가의 뒷모습」. 배수희 옮김. 서울: 세미콜론.
○ 슐츠, 프랑크. 2011.「미술감상 놀이」. 윤현옥 옮김. 서울: 미술문화.
○ 스휘턴, 얀 파울. 2015.「2030년에는 투명 망토가 나올까」. 이가영 옮김. 서울: 다른.
○ 아인슈타인, 알베르트 and 칼라프리스, 앨리스. 2015.「아인슈타인이 말합니다」. 김명남 옮김. 서울: 에이도스.
○ 크리스틀로, 아이린.「작가는 어떻게 책을 쓸까?」. 이순미 옮김. 서울: 보물창고.
○ 판던, 존. 2015.「옥스브리지 생각의 힘」. 유영훈 옮김. 서울: 알에이치코리아.

영상 자료

○ 박홍식 감독.「천국의 아이들」(2012년. 107분)
○ 달드리, 스티븐 감독. 「빌리 엘리어트」(2001. 110분)
○ 이 한 감독.「우아한 거짓말」(2014년. 117분)
○ EBS 뉴스. 꿈꾸는 책방: 직장인도 할머니도 시(詩) 삼매경2013년 3월 6일 방송. 4분)
○ EBS 뉴스. 일상 속 예술을 만나다(2014년 2월 11일 방송. 3분)
○ EBS 뉴스. <책 밖의 역사> 가우디, 신은 서두르지 않는다(2015년 12월 28일 방송. 4분)
○ EBS 뉴스. <스쿨리포트> 청소년, 저작권 보다 불법 다운로드(2016년 3월 15일 방송. 2분 30초)
○ EBS 뉴스. 웹툰 작가에게 직접 듣는 웹툰 이야기(2016년 3월 18일 방송. 7분)
○ EBS 다큐프라임 : 안토니오 가우디 1, 2, 3부(2012년 월 9, 10, 11일 방송. 각 47분)
○ EBS 라디오 인물열전(종영. 총 158건. 각 10분)
○ Hoeve, Pim van 감독.「반 고흐: 위대한 유산」(2014년. 116분)

인터넷 정보원

○ 강원도 청소년 인터넷방송국. <http://www.gibc.co.kr/>. [2016. 05. 29.]
○ 경기도청소년활동진흥센터. <http://gysc.or.kr>. [2016. 05. 16.]
○ 과천과학관. <http://www.sciencecenter.go.kr>. [2016. 05. 29.]
○ 국립현대미술관. <http://www.mmca.go.kr>. [2016. 05. 29.]
○ 국제아동청소년연극협회 한국본부. <http://assitejkorea.org>. [2016. 05. 16.]
○ 대한민국 청소년 창작영화제. <http://kiff.ayf.or.kr>. [2016. 05. 16.]
○ 서울문화재단 청소년창의예술교육. <http://www.sfac.or.kr/html/education/youth.asp>. [2016. 05. 16.]
○ 예술서가. <http://www.seogaus.com/main/index1.htm>. [2016. 05. 29.]
○ 예술경영지원센터. <http://www.gokams.or.kr>. [2016. 05. 16.]
○ 크레존(CreZone). <http://www.crezone.net>. [2016. 05. 16.]
○ 한국과학창의재단. <https://www.kofac.re.kr>. [2016. 05. 16.]

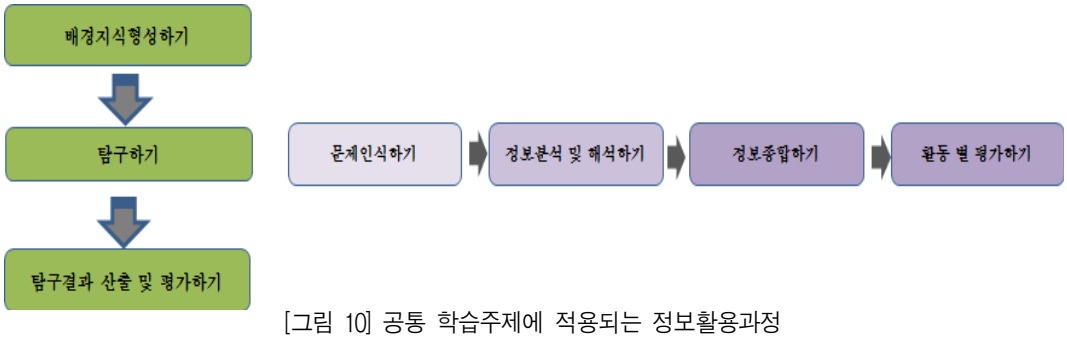
Ⅲ. 교수·학습지도안 개발

1 교수학습지도안 개발 시 고려할 사항

자유학기제 운영과 관련하여 일반교사들은 도서관이 소장한 다양한 자료를 활용한 수업 정보 제공에 관심을 갖고 있다. 그리고 학생들이 교양 독서 이외에 비소설 자료에 대한 다양한 정보를 얻고 활용할 수 있는 환경으로서의 도서관 역할을 기대하고 있는 것으로 나타났다(서유정 2016). 이러한 자유학기제 참여 교사의 요구와 도서관의 정보활용교육 역량 등을 기반으로 통합 탐구주제의 도서관 수업용 교수·학습지도안 개발 시 고려한 요소는 다음과 같다.

가 정보활용능력 신장을 위한 활동 중심

- 학습결과 보다 학습과정을 중시하는 역량중심의 프로그램 개발
- 다양한 학습자료를 활용한 간접 체험 중심의 학습 프로그램 지향
- 공통 학습주제별 정보문제 해결과정 적용
  - 공통 학습주제의 8차시에 적용되는 정보문제 해결과정은 3단계로 설정함
    : 배경지식 형성하기, 탐구하기, 탐구결과 산출 및 평가하기
  - 탐구하기의 세부 활동 과정은 4단계로 설정함
    : 문제인식하기, 정보분석 및 해석하기, 정보종합하기, 활동 별 평가하기



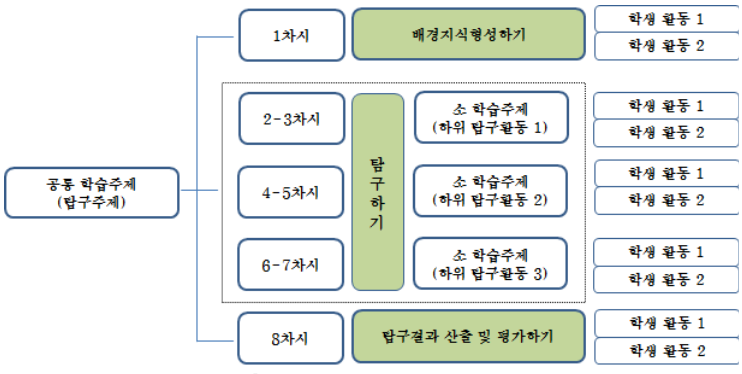
[그림 10] 공통 학습주제에 적용되는 정보활용과정

<표 50> 정보활용과정을 적용한 탐구수업 모형

배경지식형하기	• 탐구주제에 대한 배경지식 확인하기 • 탐구주제에 대한 배경지식 형성하기	⇨ 탐구하기	정보활용과정 / 전략 및 활동
			문제인식하기: • 배경지식을 활용한 탐구주제 분석 및 세분화 • KWL, 질문하기 등 독서전략 • 마인드맵, 브레인스토밍 등 그래픽조직자
			정보 분석 및 해석하기: • 탐구주제 해결에 필요한 학습자료 탐색 • 탐구주제 해결에 필요한 학습자료의 내용 가려내기 • 예측하며 읽기, 색인 활용 등 독서전략 • 블리언 연산자 등 정보 검색 기법 • NOTE, 비교 대조, 사실과 의견 구분 등 그래픽조직자 • 텍스트 유형에 따른 내용 구조화 전략 • 표절 예방 및 참고문헌 작성
			정보 종합하기: • 학습자료에서 가려낸 정보 정리하기 • 자신의 아이디어와 의견 정리하기 • 초안, 개요, 스토리보드 작성
			활동 별 평가하기: • 탐구 과정별 반성하기 • 탐구한 내용(정보)의 적절성 평가하기 • 정보활용과정 및 결과 자기평가표 활용 • 학생 간 상호평가 • 교사의 관찰 결과 피드백
		⇨ 탐구결과 산출 및 평가하기	• 최종 탐구 결과물 산출 • 독자의 특징을 고려하여 말하기, 글쓰기, 매체 제작하기 등의 형태로 표현하기 • 탐구수업 프로그램 평가 • 탐구환경 평가 • 학생의 만족도 평가 • 학생의 핵심역량 변화 정도 측정

(출처: 세종특별자치시육청, 공주대학교 2014, 31의 내용 일부를 수정함)

- 공통 학습주제의 단계별 세분화(모듈화)를 통한 탐구활동 강화
  - 공통 탐구활동 : 6개
  - 공통 탐구활동별 하위 탐구활동 3개로 세분화 : 공통 탐구주제를 3개의 하위 학습주제로 세분화(모듈화)
  - 하위 탐구활동을 2개의 학생 활동으로 세분화 : 차시별 탐구활동의 체계성을 위하여 하위 탐구활동을 2개의 학생 활동으로 세분화(모듈화)



[그림 11] 공통 학습주제의 운영 전략

- 탐구주제 해결에 적용할 다양한 학습지 적용

나 독서 중심

- 서평지 등을 활용한 다양한 독서자료 선정·제공
- 학습 독서를 통한 과제 해결 능력 신장
- 다양한 교양 독서를 통한 재능 및 자아발견
- 독서 토론을 통한 잘하는 분야에 대한 관심 유도

다 협동 중심

- 공동체 역량과 의사소통 역량을 함양하기 위한 협동수업 설계
- 협동을 통해서 해결할 수 있는 문제 해결형 프로그램 설계

라 플립러닝 학습 프로그램 적용

- 플립러닝(Flipped Learning)은 교사가 지도하는 강의와 학생의 가정 학습(과제)의 요소가 거꾸로 된 교육 모델이다. 즉 수업 전에 교사는 배울 내용의 개념을 전달하는 직접적인 강의 내용과 자료를 학생들에게 제공하고, 학생들은 수업 전에 이를 필요한 만큼 학습한다. 따라서 수업 시간에는 학생들이 사전에 습득한 지식을 적용해 보는 활동(토론, 토의, 문제해결, 프로젝트 학습 등)에 참여하고, 교사는 학생들의 활동 과정을 확인하고 개별적으로 지원한다(김영배 2015, 7).
- 교수자 중심이 아닌 학습자의 자주적인 학습을 신장할 수 있는 프로그램 개발

마 백워드 교육과정 설계

- 백워드 설계(Backward Design)는 교육과정의 구성 요소인 목표, 내용, 평가를 통합하여 교육과정을 개발하는 것이다. 따라서 교육과정 설계는 '바라는 결과 확인하기(학습목표 설정)-수용 가능한 증거 결정하기(평가 계획)-학습 경험 계획하기(학습 경험과 수업 설계)' 와 같은 순으로 진행된다(Wiggins and McTighe 2008, 46).
- 교육목표와 평가방법을 우선 설정하고 이에 따른 학습내용을 설계함
- 스토리텔링형 교육과정과 수업지도안 개발

2 표준 교수학습지도안 개발

2.1 통합 탐구주제의 운영 계획

통합 탐구주제의 운영 계획 수립을 위한 표준 지도안 모형은 다음과 같다.

<표 51> 통합 탐구주제의 운영 계획 수립을 위한 표준 지도안

탐구활동				학습 방법	개별학습 모둠학습
하위 탐구활동	1. 2. 3.				
학습목표	○ ○ ○				
평가요소		자기관리 역량		지식정보처리 역량	
		창의적 사고 역량		심미적 감성 역량	
		의사소통 역량		공동체 역량	
학습자료					

차시(운영시간)	탐구활동 내용			지도상 유의사항	참고자료
1(2)	배경지식 형성하기	학생 활동 1			
		학생 활동 2			
2(2)	하위 탐구활동 1	학생 활동 1			
3(2)		학생 활동 2			
4(2)	하위 탐구활동 2	학생 활동 1			
5(2)		학생 활동 2			
6(2)	하위 탐구활동 3	학생 활동 1			
7(2)		학생 활동 2			
8(2)	탐구결과 산출 및 평가하기	학생 활동 1	탐구 결과 산출 및 표현		
		학생 활동 2	평가하기		

2.2 통합 탐구주제의 차시별 운영 계획

통합 탐구주제의 차시별 운영 계획 수립을 위한 표준 지도안은 다음과 같다.

<표 52> 통합 탐구주제의 차시별 운영 계획 수립을 위한 표준 지도안

통합 탐구주제

(1 / 8)차시 : 배경지식 형성하기

<table>
<tr><td>탐구활동</td><td colspan="3"></td><td>학습 방법</td><td></td><td>개별학습
모둠학습</td></tr>
<tr><td>학생 활동</td><td colspan="6">1.
2.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="6">○교수자와 학생 상호 간 탐구활동에 필요한 학습정서를 형성한다.
○탐구주제에 대한 배경지식을 형성한다.
○탐구주제의 전체 활동 내용을 이해한다.</td></tr>
<tr><td>평가요소</td><td></td><td>자기관리 역량
창의적 사고 역량
의사소통 역량</td><td></td><td colspan="3">지식정보처리 역량
심미적 감성 역량
공동체 역량</td></tr>
<tr><td>학습자료</td><td colspan="6"></td></tr>
<tr><td>운영시간</td><td colspan="3">활동 내용</td><td colspan="2">지도상 유의사항</td><td>참고자료</td></tr>
<tr><td>도입
(15)</td><td colspan="3">○동기유발
○학습목표 및 탐구주제 확인</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">전개
(60)</td><td>(30)</td><td colspan="3">학생 활동 1</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>(30)</td><td colspan="3">학생 활동 2</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>정리(15)</td><td colspan="3">○본 차시 학습내용 정리
○차시예고
○차시 탐구활동을 위한 학습자료 제시</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>평가 관점</td><td colspan="6">○탐구주제에 대한 문제의식이 형성되었는가?
○탐구활동의 전체 과정을 이해하고 있는가?</td></tr>
</table>

수업 운영 방법

도입		
❋ 주의집중	❋ 동기유발	❋ 전시학습 확인
❋ 학습목표 제시	❋ 학습개요 제시	

- 수업 활동 1 :
- 수업 활동 2 :

Tip!

전개

❋ 학습내용 및 주제 전달 ❋ 상호작용 ❋ 피드백

- 학생 활동 1
- 학생 활동 2

Tip!

-
-
-
-

학습지

정리	
❋ 요약	❋ 본시 핵심 학습 내용 강조
❋ 학습목표 달성도 평가	❋ 차시예고 및 학습자료 제시

- 수업 활동 1 :
- 수업 활동 2 :

Tip!

-
-
-
-

학습지

(2·3 / 4·5 / 6·7 / 8)**차시 : 하위 탐구활동의 차시별 운영 계획**

❀ 통합 탐구주제의 하위 탐구활동별로 작성

<table>
<tr><td colspan="2">하위 탐구활동</td><td colspan="6"></td></tr>
<tr><td colspan="2">학습목표</td><td colspan="6"></td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">학생 활동</td><td colspan="3">1.</td><td>학습 방법</td><td></td><td>개별학습
모둠학습</td></tr>
<tr><td colspan="3">2.</td><td>학습 방법</td><td></td><td>개별학습
모둠학습</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">평가요소</td><td></td><td>자기관리 역량</td><td></td><td>지식정보처리 역량</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td></td><td>창의적 사고 역량</td><td></td><td>심미적 감성 역량</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td></td><td>의사소통 역량</td><td></td><td>공동체 역량</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">학습자료</td><td colspan="6"></td></tr>
<tr><td>운영시간</td><td colspan="2">활동 내용</td><td colspan="2">지도상 유의사항</td><td colspan="2">참고자료</td></tr>
<tr><td colspan="2">도입
(20)</td><td colspan="2">○동기유발
○학습목표 및 탐구주제 확인</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="9">전개
(140)</td><td rowspan="4">(70)</td><td rowspan="4">학생 활동 1</td><td>문제인식하기</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>정보분석 및 해석하기</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>정보종합하기</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>활동별 평가하기</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">(70)</td><td rowspan="4">학생 활동 2</td><td>문제인식하기</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>정보분석 및 해석하기</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>정보종합하기</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>활동별 평가하기</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정리(20)</td><td colspan="2">정리 및 차시예고</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">평가 관점</td><td colspan="6"></td></tr>
</table>

수업 운영 방법

도입

❋ 주의집중　❋ 동기유발　❋ 전시학습 확인
❋ 학습목표 제시　❋ 학습개요 제시

- 수업 활동 1 :
- 수업 활동 2 :

Tip!

학습지

전개(학생 활동 1)

❋ 학습내용 및 주제 전달 ❋ 상호작용

❋ 피드백

- 문제인식하기
- 정보문석 및 해석하기
- 정보종합하기
- 활동별 평가하기

Tip!

학습지

전개(학생 활동 2)

❋ 학습내용 및 주제 전달 ❋ 상호작용

❋ 피드백

- 문제인식하기
- 정보문석 및 해석하기
- 정보종합하기
- 활동별 평가하기

Tip!

학습지

정리	
❋ 요약	❋ 본시 핵심 학습 내용 강조
❋ 학습목표 달성도 평가	❋ 차시예고

- 수업 활동 1 :
- 수업 활동 2 :

Tip!

-
-
-
-

학 습 지

(8 / 8)**차시 : 탐구 결과 산출 및 평가하기**

<table>
<tr><td>탐구활동</td><td colspan="3"></td><td>학습 방법</td><td></td><td>개별학습
모둠학습</td></tr>
<tr><td>학생 활동</td><td colspan="6">1.
2.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="6"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">평가요소</td><td></td><td>자기관리 역량</td><td></td><td>지식정보처리 역량</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td></td><td>창의적 사고 역량</td><td></td><td>심미적 감성 역량</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td></td><td>의사소통 역량</td><td></td><td>공동체 역량</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>학습자료</td><td colspan="6"></td></tr>
<tr><td>운영시간</td><td colspan="3">활동 내용</td><td colspan="2">지도상 유의사항</td><td>참고자료</td></tr>
<tr><td>도입
(15)</td><td colspan="3">○동기유발
○학습목표 및 탐구주제 확인</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">전개
(60)</td><td>(30)</td><td>학생 활동 1</td><td>탐구결과 산출하기</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>(30)</td><td>학생 활동 2</td><td>탐구활동 평가하기</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>정리(15)</td><td colspan="3">정리 및 반성</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>평가 관점</td><td colspan="6"></td></tr>
</table>

2.3 프로그램의 성과 평가

가 프로그램 만족도 평가지

자유학기제 프로그램에 참여한 학생들의 프로그램에 대한 만족도를 알아보기 위한 평가지 및 설문지는 다음과 같다.

<표 53> 프로그램 만족도 평가지

질문	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
1. 프로그램의 주제가 흥미로웠다.	1	2	3	4	5
2. 프로그램의 활동이 재미있었다.	1	2	3	4	5
3. 프로그램에서 이용한 자료가 과제 해결에 도움을 주었다.	1	2	3	4	5
4. 과제 해결 절차는 따라 하기 쉬웠다.	1	2	3	4	5
5. 학습지(활동지)는 과제 해결에 도움을 주었다.	1	2	3	4	5
6. 선생님은 나를 공평하게 대해주셨다.	1	2	3	4	5
7. 프로그램 운영 환경이 만족스러웠다.	1	2	3	4	5
8. 스스로 학습과제를 해결하는데 자신감을 갖게 되었다.	1	2	3	4	5
9. 자유학기제 프로그램이 만족스러웠다.	1	2	3	4	5
10. 이 프로그램을 다른 친구들에게 소개하고 싶다.	1	2	3	4	5
프로그램 참여 소감					
프로그램에 대한 건의 사항					

<표 54> 프로그램 만족도 설문지

※ 이 설문은 여러분이 참여한 자유학기 프로그램에 대한 만족도와 장·단점을 파악하기 위한 것입니다.
자신의 생각이나 느낌을 솔직하게 답해주시면 앞으로 더 좋은 프로그램을 운영하는데 보탬이 됩니다.
해당란에 √ 표시해 주세요.

1. 프로그램 참여 전에 학습 내용에 대해
□잘 알고 있었다. □대충 알고 있었다. □전혀 알지 못했다.

2.프로그램에 참여하면서 내가 몰랐던 정보들에 대한 호기심이
□많이 생겼다. □조금 생겼다. □전혀 생기지 않았다.

3. 프로그램 지도 선생님은
□나를 이해하고 공평하게 대해주셨다.
□나를 잘 이해하지 못하고 불공평하게 대해주셨다.
□나에 대해 무관심하셨다.

4. 프로그램을 친구들에게
□내게 유익했던 프로그램이여서 적극적으로 권하고 싶다.
□내겐 별 도움이 되지 않았지만 친구에게는 권하고 싶다.
□권하고 싶지 않다.

5. 프로그램에 참여하면서 불편했던 점(복수 응답 가능)
□주변 소음과 조명 □책상과 의자 □도서관 위치 □냉방이나 난방 시설 □ 기타

6. 프로그램에 참여하면서 다른 사람의 의견을 경청한 정도
□잘 경청했다. □적당히 경청했다. □전혀 경청하지 않았다.

7. 차시별 과제를 수행할 때의 성실도
□진지하게 참여했다. □적당히 참여했다. □어쩔 수 없이 참여했다.

8. 프로그램에 참여하면서 나에게 일어난 변화(복수 응답 가능).프로그램 참여로
□주변 환경에 대한 새로운 호기심이 생겼다.
□독서에 대한 관심과 필요성을 느꼈다.
□그 동안 몰랐던 새로운 사실을 알게 되면서 나의 마음속에 긍정적인 변화가 생겼다.
□기타

9. 가장 기억에 남는 내용이나 하고 싶은 말

(출처: 국립어린이청소년도서관 2014, 156의 내용을 일부 수정함)

나 핵심 역량 자기 평가지

탐구활동을 수행한 학생들의 핵심 역량 변화를 측정할 수 있는 자기 평가지는 2015년에 세종특별자치시교육청이 미래 핵심 역량 중심 융합형 영재교육 프로그램을 위하여 개발한 평가지(세종특별자치시교육청, 공주대학교 2015)를 활용하였다.

<표 55> 학생의 핵심 역량 자기 평가지

번호	내 용	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
1	나는 나에게 주어진 일에 열심히 참여하고자 한다.	1	2	3	4	5
2	나는 계획한 일을 끝까지 해결 하고자 노력한다.	1	2	3	4	5
3	나는 필요한 정보를 찾아 문제를 해결 할 수 있다.	1	2	3	4	5
4	나는 필요한 정보를 찾는 것이 재미있다.	1	2	3	4	5
5	나는 매체에 따른 의사소통의 특징을 정보를 찾아 알아낼 수 있다.	1	2	3	4	5
6	나는 새롭게 생각해 보는 것을 좋아한다.	1	2	3	4	5
7	나는 ( )을(를) 창의적으로 생각할 수 있다.	1	2	3	4	5
8	나는 창의적인 아이디어로 ( )을(를) 작성할 수 있다.	1	2	3	4	5
9	나는 ( )을(를)을 찾아낼 수 있다.	1	2	3	4	5
10	나는 토론 할 때에 규칙을 지켜 토론할 수 있다.	1	2	3	4	5
11	나는 다른 사람의 의견을 끝까지 듣고 이해하여 설명할 수 있다.	1	2	3	4	5
12	나는 다른 사람들에게 나의 생각을 말하는 것이 즐겁고 재미있다.	1	2	3	4	5
13	나는 다른 사람과 협력하여 아이디어를 내는 것이 즐겁다.	1	2	3	4	5
14	나는 문제 해결 할 때 혼자서 하는 것보다 함께 하는 것을 좋아한다.	1	2	3	4	5
15	( )을(를)을 생각할 수 있다.	1	2	3	4	5

핵심역량 요소	문항 번호
자기관리역량	1~2
지식정보처리역량	3~5
창의융합사고역량	6~8
심미적감성역량	9
의사소통역량	10~12
공동체역량	13~15

다 프로그램 운영 평가

프로그램의 설계와 운영 과정에서 나타난 문제점과 특징을 분석하면, 향후 유사한 프로그램 운영이나 타 기관에서 적용할 때 시행착오를 줄일 수 있다. 특히 유관기관과의 협력 정도를 점검하고 향후 발전적인 프로그램 운영 방안을 도출할 필요가 있다(국립어린이청소년도서관 2014, 164).

<표 56> 글쓰기 프로그램 운영 평가 회의록 양식(예)

자유학기제 프로그램 운영 평가 회의록

일 시		장 소	
참 가 자			
평 가 내 용	1. 수요 조사 및 환경 분석		
	2. 홍보 및 수강생 모집		
	3. 프로그램 운영 환경		
	4. 주제 선정		
	5. 탐구 절차 설계		
	6. 탐구 전략 설계		
	7. 차시별 운영		
	8. 학생지도		
	9. 기관 간 연계		
잘된 점			
개선할 점			
타 기관 운영 시 주의할 점			

(※ 해당되는 내용만 평가함)

Ⅳ. 시범 적용 및 평가

1 공주도서관의 시범 적용 사례

1.1 프로그램 준비

공주도서관에서는 <교과 통합 교육을 통한 정보활용능력 향상 프로그램> 참여를 희망하는 중학교를 섭외하기 위하여 관내 10개 중학교에 공문(표 57 참조)을 발송하였다. 그 결과 봉황중학교에서 자유 학기제 담당 교사가 교과 성적이 우수한 1·2학년 15명을 선발하여 프로그램 참여를 희망하였다.

<표 57> 자유학기 프로그램 신청 안내 공문(공주도서관)

"전기절약! 대한민국을 뛰게 합니다."

충청남도공주교육지원청 CHUNGCHEONGNAMDO GONGJU OFFICE OF EDUCATION

공주도서관

수신자 수신자 참조

(경유)

제목 2016년 공주도서관 『교과통합교육을 통한 정보활용능력 향상』 프로그램 신청 안내

1. 귀교의 무궁한 발전을 기원합니다.

2. 2016년 공주도서관 『교과 통합 교육을 통한 정보 활용 능력 향상 프로그램』을 아래와 같이 추진하고자 하오니, 관심 있는 학교의 많은 신청 바랍니다.

가. 운영기간: 2016. 7월 ~ 8월(여름방학 중)

나. 지원프로그램

강 좌 명	대상	운영횟수	운영시간	비고
교과통합교육을 통한 정보활용능력향상	중학교 1교	8회	7~8월 중(방학 중) 1회당 90분	학교 일정에 맞춰 일정 변경 가능

다. 접수기간: 2016. 6. 21.(화) ~ 2016. 6. 30.(목) 선착순 공문 접수

라. 문의: 공주도서관 김미연(855-7121)

붙임 1. 신청서 1부.

2. 강의 지도안 1부. 끝.

공주도서관장

수신자 공주중학교장,봉황중학교장,공주여자중학교장,탄천중학교장,정안중학교장,반포중학교장,이인중학교장,공주영명중학교장,공주북중학교장,경천중학교장

★주무관 관장

협조자

시행 공주도서관-1308 ( ) 접수 ( )

우 32563 충청남도 공주시 영명학당2길 24-5 , 공주도서관 (중동) / http://www.glib.or.kr/

전화 041-855-7121 /전송 041-855-7122 / / 공개

1.2 프로그램 설계 및 운영

공주도서관은 2016년 7월 20일(수)~7월 29일(금)까지 8차시에 걸쳐서 6개의 통합 학습주제 중 창작을 시범 적용하였다. 통합 학습주제의 탐구 활동을 <생활 속 지혜를 찾아서>로 정하고, 중세 명화 속에 숨어 있는 메시지와 수학 원리 찾아보기, 이름 모를 풀들의 생존 전략 알아보기 그리고 우주 탐사에 대한 나의 생각 등과 같은 하위 활동을 전개하고 자신의 인생 계획을 설계하도록 하였다. 공주도서관이 설계한 탐구 활동의 특징은 지도자의 흥미와 소장한 자료 등 여건에 맞추어 감상과 환경 등 다른 통합 학습주제를 하위 활동으로 포함하여 재구성하였다는 점이다. 공주도서관이 운영한 <생활 속 지혜를 찾아서> 의 8차시 운영 계획과 차시별 운영 내용은 다음과 같다.

<표 58> 통합 탐구주제 <창작>의 8차시 운영 계획(공주도서관)

<table>
<tr><td>탐구 활동</td><td colspan="3">생활 속 숨어있는 지혜를 찾아서</td><td>학습 방법</td><td>○ 개별학습
○ 모둠학습</td></tr>
<tr><td>하위 탐구 활동</td><td colspan="5">1. 중세 명화를 감상하며 그 속에 숨어있는 메시지, 수학적 원리 등을 찾아본다.
2. 주변에 자라고 있는 이름 모를 풀들의 생존전략을 알아본다.
3. 우주탐사에 대한 나의 생각, 필요성, 그동안의 성과 등을 이해한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="5">○ 주변 환경 및 생활 속 원리를 교과목과 연계할 수 있다.
○ 학습한 정보와 자료들을 정리하고 자신의 생각과 감정을 정리할 수 있다.
○ 다른 사람의 의견을 존중하고 경청하는 태도를 기른다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">평가요소</td><td>○</td><td>자기관리 역량</td><td>○</td><td colspan="2">지식정보처리 역량</td></tr>
<tr><td>○</td><td>창의적 사고 역량</td><td>○</td><td colspan="2">심미적 감성 역량</td></tr>
<tr><td>○</td><td>의사소통 역량</td><td>○</td><td colspan="2">공동체 역량</td></tr>
<tr><td>차시(운영시간)</td><td colspan="3">탐구 활동 내용</td><td>지도상 유의사항</td><td>참고자료</td></tr>
<tr><td rowspan="2">1(2)</td><td rowspan="2">배경지식 형성하기</td><td>관심사항으로 자기소개하기</td><td colspan="2">발표자세, 발음, 목소리와 듣는 자세</td><td rowspan="2"></td></tr>
<tr><td>성공인물 사례를 통한 인생목표 정하기</td><td colspan="2">성공에 대한 자신만의 가치관 정리</td></tr>
<tr><td rowspan="2">2(2)</td><td rowspan="2">금을 다는 여인의 무게 중심은?</td><td>저울과 관련한 명화감상 그림 속 배경그림 감상</td><td colspan="2" rowspan="2">중세그림에 대한 흥미 유발</td><td rowspan="2"></td></tr>
<tr><td>저울의 의미와 물질적 욕망, 도덕성, 정직에 대한 나의 생각 정리하기</td></tr>
<tr><td rowspan="2">3(2)</td><td rowspan="2">기하학을 사랑한 뒤러</td><td>수학적 원리가 숨어있는 명화 감상</td><td colspan="2" rowspan="2">수학에 대한 긍정적 이미지 조성</td><td rowspan="2"></td></tr>
<tr><td>그림 속 수학적 원리 체험</td></tr>
<tr><td>4(2)</td><td>달리가 가르쳐준 천사의 비밀</td><td>사실주의, 입체주의, 초현실주의 그림 감상</td><td colspan="2">창의적 발상의 고통을 함께 동감할 수 있는</td><td></td></tr>
</table>

		초현실주의의 자화상 그리기	기회제공	
5(2)	풀들의 생존전략	주변에서 쉽게 접할 수 있는 풀들의 이름, 특징, 생존전략 알아보기	생명의 소중함을 깨닫게 함.	
6(2)	물은 반드시 되돌아 온다	물의 순환과정을 알고 환경보호의 중요성을 재확인함	환경오염의 심각성과 실천과제	
7(2)	우주탐사는 왜 하는 걸까?	태양계 탐사 알아보기	우주에 대한 긍정적 인식	
8(2)	탐구 결과 산출 및 평가하기	만족도 평가		
		인생계획 설계		

[그림 12] 공주도서관 자유학기제 운영 모습

<표 59> 통합 탐구주제 <창작>의 1차시 운영 계획(공주도서관)

○<주변인물과 성공> 에 대한 탐구주제로 공부에 대한 목적의식 형성하기

<table>
<tr><td>탐구 활동</td><td colspan="3">무엇이 내 가슴을 뛰게 하는가?</td><td>학습 방법</td><td>○
</td><td>개별학습
모둠학습</td></tr>
<tr><td>학생 활동</td><td colspan="6">1. 도서관 소개 및 이용방법을 이해한다.
2. 성공인물 사례를 통해 자신이 생각하는 성공의 개념을 정리해 본다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="6">1. 도서관의 종류, 역할에 대해 이해할 수 있다.
2. 내가 잘하는 분야, 좋아하는 분야, 하고 싶은 분야를 구분할 수 있다.
3. 성공에 대한 개념을 정리하기 위한 관련 도서를 찾아볼 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">평가요소</td><td>○</td><td>자기관리 역량</td><td>○</td><td colspan="2">지식정보처리 역량</td></tr>
<tr><td></td><td>창의적 사고 역량</td><td></td><td colspan="2">심미적 감성 역량</td></tr>
<tr><td>○</td><td>의사소통 역량</td><td>○</td><td colspan="2">공동체 역량</td></tr>
<tr><td>학습자료</td><td colspan="6">김창룡. 2012.『무엇이 내 가슴을 뛰게 하는가』. 이지출판.
한비야. 2016.『바람의 딸 걸어서 지구 세바퀴 반 1~4』. 푸른숲.
스티븐 코비. 2004.『성공하는 사람들의 7가지 습관』. 김영사.</td></tr>
<tr><td>운영시간</td><td colspan="2">활동 내용</td><td colspan="2">지도상 유의사항</td><td>참고자료</td></tr>
<tr><td>도입
(10)</td><td colspan="2">도서관의 종류와 역할 알기</td><td colspan="2">·우리지역 공공도서관의 특징과 역할</td><td>관련 리플릿</td></tr>
<tr><td rowspan="2">전개
(60)</td><td>(30)</td><td>학생 활동 1</td><td>관심사항으로 자기소개</td><td>·발표자세, 목소리, 발음
·경청하기</td><td></td></tr>
<tr><td>(30)</td><td>학생 활동 2</td><td>성공인물 사례를 알아보고 성공에 대한 자신의 개념정리</td><td>·다양한 분야에 다양한 형태의 성공사례 제시</td><td>한비야, 스티브 잡스, 구두닦이 등의 인물</td></tr>
<tr><td>정리(20)</td><td colspan="2">1. 성공에 대한 자신의 주관 정리
2. 자신의 생각을 글로 써보기</td><td colspan="2">·자신의 주변인물 찾아보기</td><td></td></tr>
<tr><td>평가 관점</td><td colspan="6">1. 자기관리 역량 - 자신감을 갖고 자신의 이야기를 잘 전달했는지?
2. 창의적 사고 역량 - 성공인물에 대한 다양한 모습을 통해 일반적인 ‘성공’ 에 대한 고정관념에서 벗어났는지?
3. 의사소통, 공동체 역량 - 발표자의 이야기를 경청하고 공감하였는지?</td></tr>
</table>

수업 운영 방법

- 자기소개 시 올바른 발표 자세와 이를 듣는 자세를 이해하고 이를 실천할 수 있도록 한다.
- 내 주변의 성공한 인물을 찾아보고 성공에 대한 개념과 일치하는지 비교해본다.
- 성공에 대한 개념을 정리하고 앞으로 내가 공부해야 할 목적을 세우는데 도움이 되도록 한다.

도입

❋ 주의집중 ❋ 동기유발
❋ 학습목표 제시 ❋ 학습개요 제시

- 도서관에 대한 올바른 정보와 활용방법을 안다.

Tip!
- 관내 공공도서관 자료를 활용하고 도서관마다 이용방법 및 특징을 소개한다.

전개

❋ 학습내용 및 주제 전달 ❋ 상호작용
❋ 피드백

- 학생 활동 1

- 자기소개시간 : 가족관계, 좋아하는 것, 잘하는 것 등을 정리해서 발표한다.
- 발표하는 동안 다른 학생들은 경청한다.

- 학생 활동 2

- 다양한 성공인물 사례를 알아본다.
- 성공한 사람들의 공통점을 생각해서 정리해 본다.

Tip!
- 자기소개 시간에는 발표내용에 필요한 항목과 발표하는 자세(목소리, 속도, 시선 등)를 지도한다.
- 지도교사는 발표내용을 메모하여 학생들의 개성과 관심사를 파악하는 자료로 활용한다.

정리

❋ 요약 ❋ 본시 핵심 학습 내용 강조
❋ 학습목표 달성도 평가 ❋ 차시예고 및 학습자료 제시

- 학생 활동 1 : 학습한 내용을 기초로 자신의 생각을 글로 써본다
- 학생 활동 2 : 관련도서를 소개하고 희망학생에 한하여 도서를 읽도록 한다.

글쓰기

◇ 제 목 :

◇ (　　)학교　학년　반　번호　성명 :

◇ 글의 주요 요서

- 내가 생각하는 '성공'의 개념
- 내 주변의 성공한 인물 혹은 존경하는 인물
- 내 가슴을 뛰게 하는 것

◇ 선생님의 의견

<표 60> 통합 탐구주제 <창작>의 2차시 운영 계획(공주도서관)

○<금을 다는 여인의 무게중심은?> 에 대한 탐구활동으로 물질적 욕망과 도덕성, 정직에 대한 관계 이해하기

<table>
<tr><td>탐구 활동</td><td colspan="3">금을 다는 여인의 무게중심은 어디에?</td><td>학습 방법</td><td>○
</td><td>개별학습
모둠학습</td></tr>
<tr><td>학생 활동</td><td colspan="6">1. 저울과 관련한 명화와 그림 속 명화 감상한다.
2. 중세 저울의 의미와 물질적 욕망, 도덕성과의 관계 생각해본다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="6">1. 중세시대 저울의 의미를 이해할 수 있다
2. 중세시대의 명화에 대한 관심과 흥미가 높아진다.
3. 물질적 욕망과 도덕성과의 관계를 정리할 수 있다</td></tr>
<tr><td rowspan="3">평가요소</td><td>○</td><td>자기관리 역량</td><td>○</td><td>지식정보처리 역량</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>○</td><td>창의적 사고 역량</td><td>○</td><td>심미적 감성 역량</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td></td><td>의사소통 역량</td><td></td><td>공동체 역량</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>학습자료</td><td colspan="6">요하네스 얀 베르메르의『진주귀걸이를 한 소녀』등 3작품
미켈란젤로의『최후의 심판』
퀸텐 마시스의『환전상과 그의 아내』
이명옥 등의『명화 속 신기한 수학』, 시공아트</td></tr>
<tr><td>운영시간</td><td colspan="3">활동 내용</td><td colspan="2">지도상 유의사항</td><td>참고자료</td></tr>
<tr><td>도입 (10)</td><td colspan="3">작가 소개 및 작품의 특징 감상</td><td colspan="2">· 작가를 잘 이해할 수 있는 특징을 제시</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">전개 (60)</td><td>(30)</td><td>학생 활동 1</td><td>‘금을 다는 여인/요하네스 얀 베르메르’ 작품해석</td><td colspan="2">· 그림 속에 나타난 소품들이 의미하는 것들</td><td></td></tr>
<tr><td>(30)</td><td>학생 활동 2</td><td>‘최후의 심판/미켈란젤로’</td><td colspan="2">· 그림의 제작과정과 숨은 에피소드</td><td></td></tr>
<tr><td>정리(20)</td><td colspan="3">1. 중세의 저울이 의미하는 것
2. 물질만능주의 시대에 필요한 도덕적 가치관에 대해 글로 써보기</td><td colspan="2">· 솔직한 자신의 생각을 쓰도록 지도함.</td><td></td></tr>
<tr><td>평가 관점</td><td colspan="6">1. 자기관리 역량 - 그림에 대한 호기심과 작품을 감상할 줄 아는 안목이 넓어졌는가?
2. 창의적 사고 역량 - 작가의 특성과 작품을 연계할 수 있는가?
3. 지식정보처리 역량 - 작품 속에서 전달하는 의미를 이해하는가?</td></tr>
</table>

수업 운영 방법

- 중세시대의 명화에 대한 관심과 호기심을 높일 수 있도록 한다.
- 작품 속 화가의 기법과 그림 속 숨어있는 의미들을 이해할 수 있게 한다.
- 물질만능주의와 도덕성에 관한 가치관을 정립할 수 있도록 한다.

도입

❋ 주의집중 ❋ 동기유발
❋ 학습목표 제시 ❋ 학습개요 제시

- 작가를 소개하면서 작품에 대한 관심과 흥미를 갖도록 한다.

Tip!
- 작가를 대표할 만한 작품과 이에 대한 숨은 이야기를 소개한다.

전개

❋ 학습내용 및 주제 전달 ❋ 상호작용
❋ 피드백

- 학생 활동 1
  - 요하네스 얀 베르메르의 대표작 감상 : 작가의 작품세계, 작품의 특징, 가족관계 등을 이해한다.
  - '금을 다는 여인' 작품해석 및 의미를 이해한다.
- 학생 활동 2
  - '최후의 심판/미켈란젤로' 작품 속 이야기를 통해 작품을 이해한다.
  - 그림 속에서 전달하고자 하는 메시지를 찾아본다.

Tip!
- 중세시대 그림에 대한 숨은 이야기를 통해 명화에 대한 친근감과 관심도를 높이게 한다.
- 관련 그림 속 메시지를 스스로 알아낼 수 있도록 유도하고 다음차시까지 조사해오도록 한다.

정리

❋ 요약 ❋ 본시 핵심 학습 내용 강조
❋ 학습목표 달성도 평가 ❋ 차시예고 및 학습자료 제시

- 학생 활동 1. 중시시대의 회화작품에 대한 자신의 생각을 이야기해본다.
- 학생 활동 2: 작품에서 전하는 메시지를 이해하고 글로 정리해본다.

글쓰기

◇ 제 목 :

◇ (　　)학교　학년　반　번호　성명 :

◇ 글의 주요 항목

- 중세의 저울이 상징하는 의미는?
- 현재 물질만능주의에서 발생하는 문제점과 이를 극복하기 위해 필요한 것이 무엇인지 나의 생각 써보기

◇ 선생님의 의견

<표 61> 통합 탐구주제 <창작>의 3차시 운영 계획(공주도서관)

○<기하학을 사랑한 뒤러> 에 대한 탐구활동으로 그림 속 기하학 등의 수학적 원리를 이해하기

<table>
<tr><td>탐구 활동</td><td colspan="3">기하학을 사랑한 뒤러</td><td>학습 방법</td><td>○</td><td>개별학습
모둠학습</td></tr>
<tr><td>학생 활동</td><td colspan="6">1. 예술작품 속 수학적 원리를 찾아본다.
2. 실제적으로 그림 속 수학 원리를 체험(마방진, 다면체 등)해본다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="6">1. 예술작품 속에 숨어있는 수학적 표현을 이해하면서 수학적 호기심과 관심을 높인다.
2. 동판화에 대한 특징과 작품성을 이해하고 그림이 전달하는 철학적 사고를 이해한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">평가요소</td><td>○</td><td>자기관리 역량</td><td>○</td><td>지식정보처리 역량</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>○</td><td>창의적 사고 역량</td><td>○</td><td>심미적 감성 역량</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>○</td><td>의사소통 역량</td><td>○</td><td>공동체 역량</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>학습자료</td><td colspan="6">알베르흐트 뒤러의『기도하는 손』등 3작품
짝수 마방진, 홀수 마방진 원리 및 실습지
다면체 만들기 (삼각형2, 오각형6)
이명옥 등의『명화 속 신기한 수학』, 시공아트</td></tr>
<tr><td>운영시간</td><td colspan="3">활동 내용</td><td colspan="2">지도상 유의사항</td><td>참고자료</td></tr>
<tr><td>도입
(10)</td><td colspan="3">수학에서 연상되는 단어들을 모둠별로 적어보기</td><td colspan="2">·모둠별로 가장 많이 생각해 낸 모둠 선정, 격려</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">전개
(60)</td><td>(30)</td><td>학생 활동 1</td><td>‘멜랑콜리아1/알베르흐트 뒤러’ 작품 감성 및 해석</td><td colspan="2">·그림 속에 표현된 수학적 기호와 우울증에 대한 긍정적 의미 전달</td><td></td></tr>
<tr><td>(30)</td><td>학생 활동 2</td><td>마방진 원리 이해 및 실습</td><td colspan="2">·마방진의 원리를 금방 이해하지 못하는 학생들을 파악해서 개별설명</td><td></td></tr>
<tr><td>정리(20)</td><td colspan="3">1. 창의적 활동에서 나타나는 우울증의 개념정리
2. 개별 작성한 마방진을 모둠별로 맞춰보기
3. 다면체 만들어오기 과제</td><td colspan="2">·다면체 만들기 과제설명</td><td></td></tr>
<tr><td>평가 관점</td><td colspan="6">1. 자기관리 역량 - 수학적 원리를 잘 이해할 수 있는가?
2. 창의적 사고, 심미적 감성 역량 - 작가의 특성과 작품을 이해하고 감상할 수 있는가?
3. 지식정보처리 역량 - 작품 속에서 전달하는 의미를 이해하는가?
4. 의사소통, 공동체 역량 - 모둠별 과제진행 상호협력이 잘 되는가?</td></tr>
</table>

수업 운영 방법

- 작가소개 및 동판화에 대한 작품의 특징을 이해할 수 있도록 한다.
- 작품 속 숨어 있는 의미들을 이해하면서 수학적 사고, 철학적 사고를 경험할 수 있게 한다.

도입

❋ 주의집중 ❋ 동기유발
❋ 학습목표 제시 ❋ 학습개요 제시

- 작가를 소개하면서 예술작품 속에 수학적 원리에 대한 관심과 흥미를 갖도록 한다.

Tip!
- 수학과 관련한 연상단어를 모둠별로 적어보게 한다.

전개

❋ 학습내용 및 주제 전달 ❋ 상호작용
❋ 피드백

- 학생 활동 1
  - 알베르흐트 뒤러의 대표작 감상 : 작가의 작품세계, 작품의 특징, 가족관계 등을 이해한다.
  - '멜랑콜리아1' 작품해석 및 의미를 이해한다.
- 학생 활동 2
  - 마방진의 원리를 이해하고 직접 문제를 풀어본다.
  - 멜랑콜리아의 의미를 이해한다.

Tip!
- 일반회화 작품과 동판화에 대한 특징을 잘 구분할 수 있도록 한다.
- 마방진의 원리가 다양하여 가장 쉽게 이해할 수 있는 방식을 선택해서 설명한다.

정리

❋ 요약 ❋ 본시 핵심 학습 내용 강조
❋ 학습목표 달성도 평가 ❋ 차시예고 및 학습자료 제시

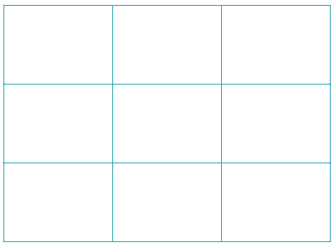
- 학생 활동 1. 마방진과 관련한 그림들에 대해 찾아본다.
- 학생 활동 2: 그림 속에 있는 다면체를 실제로 만들어 본다.

학 습 지

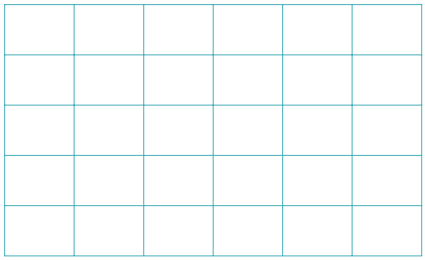
( ) 중학교 학년 반 번호 성명 : .

1. 홀수 마방진

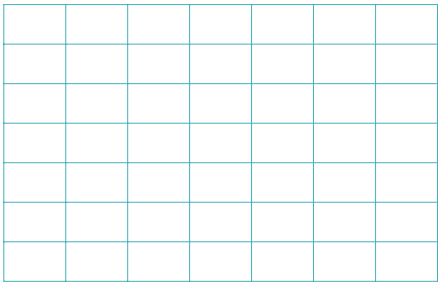
1) 3×3 마방진 = 15



2) 5×5 마방진 = 65

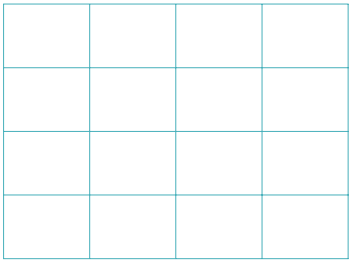


3) 7×73 마방진 = 175



2. 짝수 마방진

1) 4×4 마방진 = 34

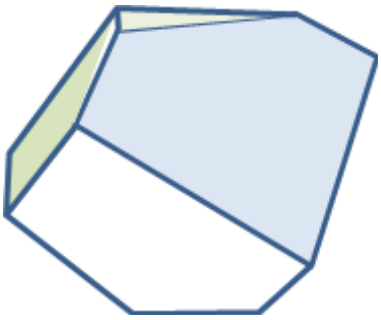


학 습 지

(　　) 중학교　　학년　반　번호　성명 :

[그림 속 다각형 만들어보기]

- **준비물** : - 다면체 개수 (삼각형 2개, 오각형 6개)
- 분도기와 각도기를 이용한 다면체 만들어보기
  (126° , 126° , 108° , 108° , 72° 의 오각형 6개 + 이등변삼각형 2개)



<표 62> 통합 탐구주제 <창작>의 4차시 운영 계획(공주도서관)

○<달리가 가르쳐준 천사의 비밀> 에 대한 탐구활동으로 초현실주의 이해하기

<table>
<tr><td>탐구 활동</td><td colspan="3">달리가 가르쳐준 천사의 비밀</td><td>학습 방법</td><td>○
</td><td>개별학습
모둠학습</td></tr>
<tr><td>학생 활동</td><td colspan="6">1. 사실주의, 입체주의, 초현실주의 작품들을 감상한다.
2. 초현실주의 입장에서 자화상을 그려본다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="6">1. 사실주의, 입체주의와 비교하여 초현실주의에 대한 예술작품을 이해할 수 있다.
2. 초현실주의적 사고를 경험하여 창의적 사고력을 기른다.</td></tr>
<tr><td>평가요소</td><td colspan="6"><table><tr><td>○</td><td>자기관리 역량</td><td>○</td><td>지식정보처리 역량</td></tr><tr><td>○</td><td>창의적 사고 역량</td><td>○</td><td>심미적 감성 역량</td></tr><tr><td></td><td>의사소통 역량</td><td></td><td>공동체 역량</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>학습자료</td><td colspan="6">살바도르 달리의『기억의 고집』등 4작품
피카소의 아비뇽의 여인들 등 2작품
초현실주의 작품들
프로이드의『꿈의 해석』
이명옥 등의『명화 속 신기한 수학』, 시공아트</td></tr>
<tr><td>운영시간</td><td colspan="2">활동 내용</td><td colspan="2">지도상 유의사항</td><td colspan="2">참고자료</td></tr>
<tr><td>도입 (10)</td><td colspan="2">기억에 남는 꿈 이야기 하기</td><td colspan="2">·자유롭게 이야기 할 수 있는 분위기 조성</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">전개 (60)</td><td>(30)</td><td>학생 활동 1</td><td>살바도르 달리와 프로이드와의 관계</td><td>·프로이드에게 영향을 받은 달리의 작품세계</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>(30)</td><td>학생 활동 2</td><td>사실주의, 입체주의 초현실주의 작품 감상</td><td>·각각의 작품 세계와 특징을 이해하여 구분할 수 있도록 함</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>정리(20)</td><td colspan="3">1. 살바도르 달리와 같은 초현실주의의 입장에서 자화상 그려보기
2. 그림 속에서 전하는 자신의 모습 설명하기</td><td>·창의적 사고를 할 수 있는 다양한 작품 감상</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>평가 관점</td><td colspan="6">1. 자기관리 역량 - 자신을 창의적으로 표현할 수 있는가?
2. 창의적 사고, 심미적 감성 역량 - 작가의 특성과 작품을 이해하고 감상할 수 있는가?
3. 지식정보처리 역량 - 작품 속에서 전달하는 의미를 이해하는가?</td></tr>
</table>

수업 운영 방법

- 작가소개 및 그에 영향을 준 인물들과의 관계를 설명한다.
- 초현실주의 작품세계를 이해할 수 있는 열린 사고를 경험할 수 있게 한다.

도입

❋ 주의집중 ❋ 동기유발
❋ 학습목표 제시 ❋ 학습개요 제시

- 꿈에 대한 자신의 기억들을 되새기며 이에 대한 논리적, 과학적 이론을 이해하도록 한다.

Tip! - 실제 경험했던 사례들을 다양하게 이야기할 수 있게 한다.

전개

❋ 학습내용 및 주제 전달 ❋ 상호작용
❋ 피드백

- 학생 활동 1
  - 살바도르 달리의 작품세계 감상 : 작가의 작품세계, 작품의 특징, 가족관계 등을 이해한다.
  - 초현실주의의 특징을 이해한다.
- 학생 활동 2
  - 사실주의, 입체주의, 초현실주의의 작품들을 비교할 수 있다.
  - 초현실주의 입장에서 자화상을 그려 본다.

Tip!
- 일반회화 작품과 동판화에 대한 특징을 잘 구분할 수 있도록 한다.
- 완성된 그림으로 자신을 표현할 때 학생 상호간에 칭찬과 격려를 보내도록 지도한다.

정리

❋ 요약 ❋ 본시 핵심 학습 내용 강조
❋ 학습목표 달성도 평가 ❋ 차시예고 및 학습자료 제시

- 학생 활동 1. 초현실주의적 자화상에 대한 설명을 하면서 자신이 알지 못했던 내면의 모습을 찾아 그림으로 표현해본다.
  2. 완성된 그림으로 자신을 설명해본다.

<표 63> 통합 탐구주제 <창작>의 5차시 운영 계획(공주도서관)

○<풀들의 생존전략> 에 대한 탐구활동으로 자연과 생명의 소중함을 깨닫는다.

<table>
<tr><td>탐구 활동</td><td colspan="3">풀들의 생존전략</td><td>학습 방법</td><td>○
○</td><td>개별학습
모둠학습</td></tr>
<tr><td>학생 활동</td><td colspan="6">1. 자신이 알고 있는 풀들의 이름을 생각해 본다.
2. 풀들의 겨울나기, 번식방법 등의 특징을 조사해본다</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="6">1. 주변에 자라나는 잡초들에 대한 관심과 흥미가 높아진다.
2. 풀들의 생존전략을 통해서 삶의 지혜를 얻을 수 있다.
3. 생명의 소중함을 깨닫는다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">평가요소</td><td>○</td><td>자기관리 역량</td><td>○</td><td colspan="2">지식정보처리 역량</td></tr>
<tr><td></td><td>창의적 사고 역량</td><td></td><td colspan="2">심미적 감성 역량</td></tr>
<tr><td>○</td><td>의사소통 역량</td><td>○</td><td colspan="2">공동체 역량</td></tr>
<tr><td>학습자료</td><td colspan="6">다양한 풀들의 사진과 이름유래 : 개망초, 양귀비, 요강꽃 등
이나카키 히데히로. 2006.『풀들의 전략』. 서울: 도솔오두막</td></tr>
<tr><td>운영시간</td><td colspan="3">활동 내용</td><td colspan="2">지도상 유의사항</td><td>참고자료</td></tr>
<tr><td>도입 (10)</td><td colspan="3">내가 알고 있는 풀이름 말해보기</td><td colspan="2">·모둠별로 가장 많이 생각해 낸 모둠 선정, 격려</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">전개 (60)</td><td>(30)</td><td>학생 활동 1</td><td>사진 속 풀이름 맞추기
이름의 유래, 구분방법 등</td><td colspan="2">·비슷한 모양의 풀들을 잘 구분하는 방법 유의</td><td></td></tr>
<tr><td>(30)</td><td>학생 활동 2</td><td>풀들의 생존전략 알기</td><td colspan="2">·선정대상 풀들의 특징 설명</td><td></td></tr>
<tr><td>정리(20)</td><td colspan="3">1. 풀들의 특징을 이해하고 자신이 닮고 싶은 풀을 골라 글로 써보기
2. 화분 키우기</td><td colspan="2">· 화분 키우기 방법</td><td></td></tr>
<tr><td>평가 관점</td><td colspan="6">1. 자기관리 역량 - 자연 속 풀에 대한 관심도가 어느 정도인가?
2. 창의적 사고, 심미적 감성 역량 - 들풀에 대한 소중함과 아름다움을 느끼는가?
3. 지식정보처리 역량 - 닮은꼴 풀의 비교, 구분이 가능한가?
4. 의사소통, 공동체 역량 - 풀들의 생존전략에 공감하며 이해하는가?</td></tr>
</table>

수업 운영 방법

- 들풀을 통해 생명의 소중함과 생존전략을 알아보고 삶의 지혜를 얻는다.
- 실제 식물을 키우면서 성장과정을 지켜볼 수 있게 한다.

도입

❋ 주의집중 ❋ 동기유발
❋ 학습목표 제시 ❋ 학습개요 제시

- 각자의 식물에 대한 관심 정도를 생각해 보고 주변식물에 대한 관심과 흥미를 높인다.

Tip! - 알고 있는 식물이름 말하기, 사진으로 식물이름 맞추기 등

전개

❋ 학습내용 및 주제 전달 ❋ 상호작용
❋ 피드백

- 학생 활동 1
  - '쇠뜨기', '클로버'에 대한 특징, 번식방법 등을 알아본다.
  - 이들의 모양을 잘 이해하고 자신의 삶에서 본받을 만 한 점을 찾아본다.
- 학생 활동 2
  - '냉이', '질경이'에 대한 특징과 번식방법 등을 알아본다.
  - 이들의 모양을 잘 이해하고 자신의 삶에서 본받을 만 한 점을 찾아본다.

Tip!
- 관련 풀들의 에피소드, 숨은 이야기들로 기억에 오래 남게 한다.
- 새롭게 알게 된 풀들을 주변에서 직접 찾아보도록 한다.

정리

❋ 요약 ❋ 본시 핵심 학습 내용 강조
❋ 학습목표 달성도 평가 ❋ 차시예고 및 학습자료 제시

- 학생 활동 1. 학습한 내용을 정리해보고 가장 닮고 싶은 풀을 골라 그 이유를 글로 써본다.

글쓰기

◇ 제 목 :

◇ (　　)학교　학년　반　번호　성명 :

◇ 글의 주요 항목

- 4가지 풀들의 주요특징 및 생존전략 요약하기
- 닮고 싶은 풀을 정해서 그 이유를 써보기

◇ 선생님의 의견

<표 64> 통합 탐구주제 <창작>의 6차시 운영 계획(공주도서관)

○<물은 반드시 되돌아온다> 에 대한 탐구활동으로 환경오염에 대한 심각성을 깨닫는다.

<table>
<tr><td>탐구 활동</td><td colspan="3">물은 반드시 되돌아온다.</td><td>학습 방법</td><td>○</td><td>개별학습
모둠학습</td></tr>
<tr><td>학생 활동</td><td colspan="6">1. 대기권의 구성과 특징을 실생활과 연계하여 탐구한다.
2. 일상생활에서 접할 수 있는 환경오염의 사례를 조사한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="6">1. 물의 순환과정을 이해하고 환경오염의 원인을 알 수 있다.
2. 환경오염의 다양한 사례들을 통해 그 심각성을 인식한다.
3. 환경보호를 위해 내가 실천할 수 있는 일들을 알 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">평가요소</td><td>○</td><td>자기관리 역량</td><td>○</td><td>지식정보처리 역량</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td></td><td>창의적 사고 역량</td><td></td><td>심미적 감성 역량</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>○</td><td>의사소통 역량</td><td>○</td><td>공동체 역량</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>학습자료</td><td colspan="6">세계적인 환경오염 사례 사진들
대기권의 구조와 특징 관련 자료들</td></tr>
<tr><td>운영시간</td><td colspan="3">활동 내용</td><td colspan="2">지도상 유의사항</td><td>참고자료</td></tr>
<tr><td colspan="2">도입
(10)</td><td colspan="2">지구상의 물의 종류, 비율 등의 상식</td><td colspan="2">· 이미 알고 있는 내용을 확인하는 과정이므로 흥미가 떨어지지 않도록 유의</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">전개
(60)</td><td>(30)</td><td>학생 활동 1</td><td>대기권에 대해 알기</td><td colspan="2">· 실생활과 연관되는 내용으로 구성</td><td></td></tr>
<tr><td>(30)</td><td>학생 활동 2</td><td>세계의 환경오염 사례 알기</td><td colspan="2">· 환경오염의 유형과 특징</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정리(20)</td><td colspan="2">1. 물의 순환과정을 통해 환경오염의 과정을 이해하고 정리해보기
2. 화분 키우기</td><td colspan="2">· 환경을 지키기 위한 실천방법
· 식물 직접 키우기</td><td></td></tr>
<tr><td>평가 관점</td><td colspan="6">1. 자기관리 역량 - 지구환경에 대한 올바른 이해를 하고 있는가?
2. 지식정보처리 역량 - 환경오염과 실생활과의 연관성을 이해하는가?
3. 의사소통, 공동체 역량 - 환경보호를 위해 나와 우리가 실천할 수 있는 일은 무엇인가?</td></tr>
</table>

수업 운영 방법

- 지구상의 환경의 중요성과 환경오염 경로를 이해하여 환경을 지킬 수 있는 방법을 생각해 본다.

도입

- ❋ 주의집중
- ❋ 동기유발
- ❋ 학습목표 제시
- ❋ 학습개요 제시

- 지구상의 물에 대한 종류, 비율, 물의 순환과정 등에 대하여 확인해 본다.

Tip!
- 학교 수업시간에 학습했던 기억을 되살리게 유도한다.

전개

- ❋ 학습내용 및 주제 전달
- ❋ 상호작용
- ❋ 피드백

- 학생 활동 1
  - 대기권의 구성 및 특징에 대하여 알아본다.
  - 대기권이 파괴되면 발생하는 문제들을 조사해본다.
- 학생 활동 2
  - 우리주변 혹은 세계의 환경오염 사례를 찾아본다.
  - 환경오염의 심각성을 깨닫게 한다.

Tip!
- 실제로 보았던 환경오염 사례들을 이야기 하면서 관심도를 높인다.
- 생활주변이나 가족들이 환경오염을 일으킬 수 있는 행동들을 생각해 본다.

정리

- ❋ 요약
- ❋ 본시 핵심 학습 내용 강조
- ❋ 학습목표 달성도 평가
- ❋ 차시예고 및 학습자료 제시

- 학생 활동 1. 지구환경에 대한 자신의 생각을 다시 한 번 정리한다.
  2. 나와 내 주변사람들이 실천할 수 있는 환경보호 행동을 토론한다.

<표 65> 통합 탐구주제 <창작>의 7차시 운영 계획(공주도서관)

○<우주탐사는 왜 하는 걸까> 에 대한 탐구활동으로 우주의 신비, 우주탐사선의 역할과 성과를 이해한다.

<table>
<tr><td>탐구 활동</td><td colspan="3">우주탐사는 왜 하는 걸까?</td><td>학습 방법</td><td>○</td><td>개별학습
모둠학습</td></tr>
<tr><td>학생 활동</td><td colspan="6">1. 우주개발에 대한 자신의 생각을 정리해 본다.
2. 우주탐사선의 종류와 그동안의 성과를 조사하고 앞으로의 비전도 생각해 본다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="6">1. 우주개발에 대한 관심과 필요성을 이해한다.
2. 우주탐사선의 역할과 성과를 통해 우주의 신비와 지구의 소중함을 깨닫는다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">평가요소</td><td>○</td><td colspan="2">자기관리 역량</td><td>○</td><td colspan="2">지식정보처리 역량</td></tr>
<tr><td>○</td><td colspan="2">창의적 사고 역량</td><td></td><td colspan="2">심미적 감성 역량</td></tr>
<tr><td>○</td><td colspan="2">의사소통 역량</td><td>○</td><td colspan="2">공동체 역량</td></tr>
<tr><td>학습자료</td><td colspan="6">한국 최초의 우주인
보이저 1,2호 우주탐사선 소개 및 성과
태양계 별의 특징</td></tr>
<tr><td>운영시간</td><td colspan="3">활동 내용</td><td colspan="2">지도상 유의사항</td><td>참고자료</td></tr>
<tr><td>도입 (10)</td><td colspan="3">엄청난 비용을 들여 우주를 탐사하는 것에 대해 토론하기</td><td colspan="2">· 우주탐사 비용과 지구의 빈곤문제에 대한 관계 비교</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">전개 (60)</td><td>(30)</td><td>학생 활동 1</td><td>우주인, 우주생활에 대한 정보 찾기</td><td colspan="2">· 관련주제의 도서 소개
· 관련사진, 기관 소개</td><td></td></tr>
<tr><td>(30)</td><td>학생 활동 2</td><td>우주탐사의 경제적 효과에 대해 알아보기</td><td colspan="2">· 보이저탐사1,2호 소개</td><td></td></tr>
<tr><td>정리(20)</td><td colspan="3">1. 우주에 대해 새롭게 알게 된 것들
2. 우주탐사의 필요성에 대해 정리하기</td><td colspan="2">· 우주, 특히 태양계에 관한 관심 높이기</td><td></td></tr>
<tr><td>평가 관점</td><td colspan="6">1. 자기관리 역량 - 우주와 우주탐사에 대해 어느 정도 이해하고 있는가?
2. 지식정보처리 역량 - 새롭게 알게 된 우주관련 지식들
3. 의사소통, 공동체 역량 - 세계의 빈곤문제와 우주탐사의 필요성에 대해 이해하고 공감하기</td></tr>
</table>

수업 운영 방법

- 우주탐사와 세계 빈곤문제를 함께 이해하고 자신의 생각을 정리할 수 있다.

도입

- ❋ 주의집중
- ❋ 동기유발
- ❋ 학습목표 제시
- ❋ 학습개요 제시

- 우주탐사에 필요한 비용과 세계의 빈곤 상황 등의 양면을 생각해 본다.

Tip!
- 옳고 그름의 문제가 아니고 나름의 가치관을 가질 수 있도록 자신의 생각을 말할 수 있게 한다.

전개

- ❋ 학습내용 및 주제 전달
- ❋ 상호작용
- ❋ 피드백

- 학생 활동 1
  - 우주인이 되기 위한 조건, 우주인 훈련 등에 관해 조사한다.
  - 우주생활 방법을 조사한다.
- 학생 활동 2
  - 우주탐사선의 종류와 성과를 조사하여 정리한다.
  - 태양계의 각종 행성들의 특징을 이해한다.

Tip!
- 우주에 대한 관심과 흥미를 높일 수 있는 이야기를 소개한다.
- 우주탐사와 내 생활과의 밀접한 관계에 대해 생각해 본다.

정리

- ❋ 요약
- ❋ 본시 핵심 학습 내용 강조
- ❋ 학습목표 달성도 평가
- ❋ 차시예고 및 학습자료 제시

- 학생 활동 1. 우주 특히 태양계에 대해 새롭게 알게 된 지식들을 정리한다.
  2. 우주탐사의 필요성에 대해 이해하고 정리해 본다.

글쓰기

◇ 제 목 :

◇ (　　)학교　학년　반　번호　성명 :

◇ 글의 주요 항목

- 내가 새롭게 알게 된 우주이야기
- 우주탐사가 필요한지와 그 이유를 적어보기

◇ 선생님의 의견

<표 66> 통합 탐구주제 <창작>의 8차시 운영 계획(공주도서관)

○<나의 인생설계>를 구상해 보고 그동안 활동했던 내용들을 정리 및 평가한다.

<table>
<tr><td>탐구 활동</td><td colspan="3">나의 인생설계</td><td>학습 방법</td><td>○
○</td><td>개별학습
모둠학습</td></tr>
<tr><td>학생 활동</td><td colspan="6">1. 1~7차시 활동내용을 차시별로 정리해보고 가장 기억에 남았던 내용을 이야기한다.
2. 앞으로의 인생설계를 나이대별로 구상해본다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="6">1. 생활 속에 숨어있는 지혜와 지식들을 교과목과 연계하여 학습동기를 높인다.
2. 학습한 내용을 참고로 앞으로의 인생방향을 구상하는데 도움을 준다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">평가요소</td><td>○</td><td>자기관리 역량</td><td>○</td><td colspan="2">지식정보처리 역량</td></tr>
<tr><td>○</td><td>창의적 사고 역량</td><td></td><td colspan="2">심미적 감성 역량</td></tr>
<tr><td>○</td><td>의사소통 역량</td><td>○</td><td colspan="2">공동체 역량</td></tr>
<tr><td>학습자료</td><td colspan="6">요약정리 내용
설문지
인생 설계표</td></tr>
<tr><td>운영시간</td><td colspan="3">활동 내용</td><td colspan="2">지도상 유의사항</td><td>참고자료</td></tr>
<tr><td>도입
(10)</td><td colspan="3">1~7차시 학습내용 요약정리</td><td colspan="2">· 핵심내용만 정리하여 기억을 되돌아보게 한다.</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">전개
(60)</td><td>(30)</td><td>학생 활동 1</td><td>설문지 작성</td><td colspan="2">· 자신의 느낌과 기억을 솔직하게 작성할 수 있게 한다.</td><td></td></tr>
<tr><td>(30)</td><td>학생 활동 2</td><td>인생설계</td><td colspan="2">· 나이대별 구체적인 인생설계를 구상하면서 앞으로의 목표의식을 갖도록 유도한다.</td><td></td></tr>
<tr><td>정리(20)</td><td colspan="3">1. 작성된 인생설계를 모둠별로 공유한다.
2. 모둠별 1명을 선별해서 발표한다.</td><td colspan="2">· 다른 사람의 인생목표를 함께 공유하는 시간을 갖는다.</td><td></td></tr>
<tr><td>평가 관점</td><td colspan="6">1. 자기관리 역량 - 앞으로 내가 추구하는 목표를 향해 필요한 역량이 무엇인가?
2. 지식정보처리 역량 - 다른 사람들의 인생목표와 자신의 목표와 비교해보기
3. 의사소통, 공동체 역량 - 다른 사람의 목표를 이해하면서 안목 넓히기</td></tr>
</table>

학 습 지

나의 인생 설계

학교/학년	학교 학년 반	이 름	
1. 나의 좌우명 :			
2. 다른 사람과 구별되는 나의 능력 (혹은 기질)			
☆ ☆ ☆		☆ ☆ ☆	
3. 나의 인생 설계			
10대			
20대			
30대			
40대 ~ 50대			
60대 이후			

1.3 프로그램 성과 평가

프로그램에 참여한 중학생들의 만족도와 성과 평가를 위하여 2016년 7월 29일(금) 마지막 차시에 설문을 실시하였다. 설문은 프로그램에 참여한 봉황중학교 1・2학년 15명이 모두 참여하였다. 설문 내용 분석 결과 학생들은 프로그램을 유익하고 흥미 있게 인식하고 있으며, 새로운 사실을 활동 중심으로 학습한 것에 만족한 것으로 나타났다. 그러나 공주도서관의 접근성에 대한 불만과 사전에 학습내용에 대한 충분한 안내가 부족했던 것은 문제점으로 나타났다. 설문에 대한 항목별 분석 결과를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 프로그램 참여 전에 학습 내용에 대한 이해가 부족했던 것으로 나타났다.

선생님이 선발하여 프로그램에 참여한 탓에 학년 혹은 반별로 사전에 학습내용이 잘 전달되지 못한 사례가 발생하였다. 15명의 학생 중 프로그램의 학습내용을 잘 알고 있었다는 학생은 3명(20%)에 불과했다. 따라서 협조 공문 발송 시 프로그램의 성격과 학습내용에 대한 사전 지도를 명시하고, 프로그램 시작 전에 사전 교육이 필요하다.

둘째, 평소에 접하지 못했던 다양한 주제를 교과와 연계하여 구성한 프로그램 방식이 학습 흥미를 유발한 것으로 나타났다.

프로그램에 참여한 학생 15명 중 14명이 프로그램에 참여하면서 몰랐던 정보들에 대한 호기심이 생겼다고 응답하였다.

셋째, 지도교사와 참여 학생들 간 소통이 원활했던 것으로 나타났다.

프로그램에 참여한 학생 모두 선생님이 자신을 잘 이해하고 공평하게 대해주었다고 응답하였다.

넷째, 프로그램에 대한 만족도가 높게 나타났다.

프로그램을 다른 친구들에게 적극적으로 권하고 싶다는 의견이 13명(87%)인 반면, 도움이 되지 않았지만 다른 친구에게 권하고 싶은 의견은 2명(13%)으로 나타났다.

다섯째, 공공도서관의 접근성에 대한 불만이 가장 많이 나타났다.

여섯째, 경청에 대한 긍정적인 태도가 나타났다.

프로그램에 참여하면서 다른 사람의 의견을 잘 경청했다는 학생이 12명(80%)인 것으로 나타났다.

일곱째, 차시별 과제에 대한 성실한 참여가 이루어졌다.

프로그램에 참여한 15명의 학생 중 10명(67%)이 차시별 과제 수행에 성실하게 참여했다고 응답하였으며, 적당히 참여했다는 학생은 5명(33%)이였다.

여덟째, 새로운 사실을 알게 되면서 긍정적인 변화를 경험한 것으로 나타났다.

15명의 학생 중 11명이 그 동안 몰랐던 새로운 사실을 알게 되면서 마음속에 긍정적인 변화가 생겼다는 반응을 보였다.

공주도서관의 <생활 속 숨어있는 지혜를 찾아서>에 참여한 15명의 중학생을 대상을 실시한 설문 결과를 종합하면 다음과 같다.

<표 67> 공주도서관 프로그램 성과 평가를 위한 설문지 분석 결과

1. 프로그램 참여 전 학습내용에 대한 이해

구분	잘 알고 있었다.	대충 알고 있었다.	전혀 알지 못했다.	계
응답수	3 (20%)	8 (53%)	4 (27%)	15 (100%)

2. 프로그램에 참여하면서 내가 몰랐던 정보들에 대한 호기심

구분	많이 생겼다	조금 생겼다	전혀 생기지 않았다	계
응답수	14 (93%)	1 (7%)	0 (0%)	15 (100%)

3. 프로그램 지도 선생님에 대한 만족도

구분	응답수
나를 잘 이해하고 공평하게 대해 주셨다	15 (100%)
나를 잘 이해하지 못하고 불공평하게 대해 주셨다	0
나에 대해 무관심하셨다	0
계	15 (100%)

4. 프로그램이 계속 운영된다면 친구들에게 추천 유무

구분	응답수
내게 유익했던 프로그램이어서 적극적으로 권하고 싶다.	13 (87%)
내겐 별 도움이 되지 않았지만 친구에겐 권하고 싶다.	2 (13%)
권하고 싶지 않다.	0
계	15 (100%)

5. 프로그램에 참여하면서 불편했던 점(복수 응답 가능)

구분	응답수
주변 소음과 조명	0
책상과 의자	0
도서관 위치	12 (80%)
냉방이나 난방시설	
기타	3 (20%)
계	15 (100%)

6. 프로그램에 참여하면서 다른 사람의 의견을 경청한 정도

구분	잘 경청했다	적당히 경청했다	전혀 경청하지 않았다	계
응답수	12 (80%)	3 (20%)	0	15 (100%)

7. 차시별 과제를 수행할 때의 성실도

구분	진지하게 참여했다	적당히 참여했다	어쩔 수 없이 참여했다	계
응답수	10 (67%)	5 (33%)	0	15 (100%)

8. 프로그램에 참여하면서 나에게 일어난 변화 (복수 응답 가능)

구분	응답수
주변 환경에 대한 새로운 호기심이 생겼다	9 (30%)
독서에 대한 관심과 필요성을 느꼈다	9 (30%)
그동안 몰랐던 새로운 사실을 알게 되면서 나의 마음속에 긍정적인 변화가 생겼다.	11 (37%)
기 타	1 (3%)
계	30 (100%)

9. 가장 기억에 남는 내용이나 하고 싶은 말

1. 알베르트 뒤러의 멜랑콜리아 1에서 기하학과 마방진을 배운 것이 가장 기억에 남는다.
2. 나중에 친구에게 권유하고 싶다
3. 정말 유익한 내용이었고 친구들에게 추천하고 싶다. 아침마다 나오는 게 힘들기도 했지만 여러 가지 좋은 것도 많이 배웠다. 끝나서 아쉽다고 하면 거짓말이겠지만, 적어도 나오는 동안은 꽤 많은 것을 알아가서 만족스러웠다.
4. 이번에 배운 내용들은 평생 잊지 못할 것 같다. 아직도 지나다니면서 개망초를 찾아다닌다. 선생님이 주신 다육이도 잘 키울 것이다.
5. 첫째 시간에 '성공'에 대한 이야기를 하면서 성공에 대한 의미를 다시 한 번 생각하게 되어서 좋았고 마지막 날의 우주탐험에 대한 내용을 배워서 흥미로웠다.
6. 보이저 1, 2호가 인류에게 공헌한 것이 감명 깊었다.
7. 쇠뜨기와 씨가 옮겨지는 방법, 우주탐사선 보이저 1, 2호, 화가들의 이름들이 기억에 남는다.
8. 마방진 정말 재미있었음
9. 다양한 것들을 알 수 있어서 유익했고 특히 초현실주의가 기억에 남는다. 왜냐하면 다양한 생각을 들을 수 있었기 때문이다.

2 구산중학교의 시범 적용 사례

2.1 프로그램 준비

구산중학교에서는 사서교사가 1학년 26명을 대상으로 통합 탐구주제 <감상>을 자유학기제 시간을 이용하여 운영하였다. 자유학기제 시간 적용 전인 2016년 7월 21일에 <감상>의 6~7차시를 중심으로 시범수업을 실시하였으며, 이후 8월 22부터 9월 20일까지 매주 월요일과 화요일 5, 6교시에 자유학기제 수업을 진행하였다.

구산중학교에서 운영한 자유학기제 프로그램의 특징은 책 읽기에 집중하지 못하는 스마트폰 세대를 위해 2015 개정 교육과정의 국어교과에서 제시하고 있는 한 학기 한 책읽기를 접목하였다는 것이다. 학생들의 독서태도를 보면, 대부분의 학생들이 평소 안정적인 독서습관이 형성되어 있지 못하고, 수업시간에 읽은 책이 거의 전부인 양상을 보이고 있다. 따라서 5교시에는 집중 읽기를 6교시에는 다양한 표현 활동을 중심으로 진행하였다.

2.2 프로그램 설계 및 운영

구산중학교에서 운영한 통합 탐구주제 <감상>의 운영 계획 및 차시별 운영 내용은 다음과 같다.

<표 68> 통합 탐구주제 <감상>의 운영 계획(구산중학교)

탐구 활동	카르페 디엠(Carpe diem)	학 습 방법		개별학습 모둠학습
하위 탐구 활동	1. 생각의 도구: 감상(感想) 2. 생각의 탄생: 관찰 3. 창조의 시작: 다르게			
학습목표	○주제를 선택하고 관련 자료를 스스로 찾아 읽는 태도를 기른다. ○자료이용 목적을 고려하여 자료 탐색 이용방법을 점검하고 조정하며 활동한다. ○글쓰기 과정을 점검 조정하며 글을 고쳐 선택한 정보를 정리 종합한다.			

평가요소	○	자기관리 역량	○	지식정보처리 역량
	○	창의적 사고 역량	○	심미적 감성 역량
	○	의사소통 역량	○	공동체 역량

차시(운영시간)	탐구 활동 내용			지도상 유의사항	참고자료
1(2)	배경지식 형성하기	학생 활동 1	책으로 자기소개하기	모둠 구성을 위하여 학생을 파악하고, 공감대를 형성한다.	
		학생 활동 2	매체활용방법 맛보기		
2(2)	생각의 도구: 감상(感想)	학생 활동 1	문학작품 속 메시지 찾기	문학 작품을 느낀다는 것에 대하여 경험을 나눈다.	
3(2)		학생 활동 2	미술작품 속 이야기 찾기	작품 속 이야기를 발굴한다.	
4(2)	생각의 탄생: 관찰	학생 활동 1	그냥 듣는 것과 주의 깊게 듣는 것을 구분하기	광고 속 음악을 관찰한다.	
5(2)		학생 활동 2	일상에서 만나는 기호 관찰하기	언어(문자), 시각, 음향 등 다양한 영역을 관찰한다.	
6(2)	창조의 시작: 다르게	학생 활동 1	문학작품에 새로운 메시지 넣기	그림동화에 어울리는 글쓰기를 한다.	
7(2)		학생 활동 2	미술 작품 속 메시지 다르게 묘사하기 -메시지 바꾸기 -상품 광고 만들기	문학 작품, 회화를 비롯한 미술작품을 다르게 묘사한다.	
8(2)	탐구 결과 산출 및 평가하기	학생 활동 1	탐구 결과 산출하기 -가치시전 만들기	가치를 유목화 정렬시 다양한 의견을 조율한다.	
		학생 활동 2	탐구 활동평가하기	매체활용수업의 과정과 결과를 담은 평가문을 작성하고 나눈다.	

<표 69> 통합 탐구주제 <감상>의 1차시 운영 계획(구산중학교)

탐구 활동	카르페 디엠	학습 방법	○	개별학습
			○	모둠학습
학생 활동	1. 책으로 자기소개하기 2. 매체활용방법 맛보기			
학습목표	○책으로 자기소개를 할 수 있다. ○명패를 만들어 모둠원과 소통을 할 수 있다. ○다양한 매체활용방법을 이해할 수 있다.			

평가요소	○	자기관리 역량		지식정보처리 역량
	○	창의적 사고 역량		심미적 감성 역량
	○	의사소통 역량	○	공동체 역량

학습자료	소병문 외. 2014.『고등학생 소논문쓰기 어떻게 시작할까?』. 서울: 씨앤톡. 한국학교도서관협의회 교과서편찬위원회. 2011.『중학교 도서관과 정보생활』. 서울: 미래엔컬처.

운영시간		활동 내용		지도상 유의사항	참고자료
도입 (5)		○동기유발 ○학습목표 및 탐구주제 확인		・핵심역량 자기 평가-설문 ・매체 이용에서 만들기까지 『How to talk to girls』 제시	『책쓰기 꿈꾸다』 pp.15~16.
전개 (80)	(40)	학생 활동 1	책으로 자기소개하기 - 모둠 구성 (역할 조직)	・4인 1조 모둠 구성 ・명패 만들기	『액션 러닝으로 수업하기』

			- 명패 만들기	· 다양한 관점의 책으로 자기소개	
	(40)	학생 활동 2	매체활용방법 수업 맛보기	· 매체에 따른 활용방법 안내 · 수업 방법 및 규칙 정하기 · '일기', 기록'과 관련한 자료 찾아 KWLM 조직자 정리하기	한국학교도서관협의회교과서편찬위원회. 2011. 『중학교도서관과 정보생활』.서울: 미래앤컬처. 백제헌 외. 2016.『고등학생 소논문쓰기 워크북』. 서울: 나무생각.
정리(5)		○본 차시 학습내용 정리 본 차시 ○차시예고 ○차시 탐구 활동을 위한 학습자료 제시		· 소통과 탐구에 대한 생각 한 줄 쓰기, 모둠 안에서 나누기 · 탐구 활동수업 방법, 감상(感想)과 관련한 차시 독서자료 『열하일기』의 다양한 해석본 보여주기	박지원 지음. 리상호 옮김.『열하일기』. 박지원 지음. 고미숙 옮김.『세계 최고의 여행기 열하일기-하』 박지원 지음. 안창숙 옮김.『열하일기』. 박지원 지음. 김문수 옮김.『열하일기』.
평가 관점	○자기관리 역량: 책으로 자기소개를 명료하게 표현하여 전달하였나? ○비판적 창의적 사고 역량 : 탐구주제에 대한 문제의식이 형성되었나? 탐구 활동의 전체 과정을 이해하였나? ○의사소통, 공동체 역량: 모둠 나누기 - 정확하고 명료하게 표현하여 전달하였나?				

수업 운영 방법

○ 모둠을 구성하고 모둠 내에서의 역할을 조직한다.
○ 개인별 명패를 만들고 모둠 안에서 책으로 자기소개를 한다.
○ 모둠 이름을 정하고 모둠이름을 적은 명패를 만든다.
○ 매체활용방법을 설명하며 전체 수업의 진행 방법도 안내한다.
○ 학생 참여 토의를 통하여 수업규칙을 정한다.
○ 인터넷 서점에서 또는 포털사이트 등에서 '일기', 기록'과 관련한 자료를 찾아 이용하고 정리한다.
○ 소통과 탐구에 대한 생각 한줄 쓰기 후 모둠 안에서 내용을 나눈다.

도입

❋ 주의집중 ❋ 동기유발
❋ 학습목표 제시 ❋ 학습개요 제시

· 매체 이용에서 만들기까지를 『How to talk to girls』을 예로 설명하며 탐구 활동수업 목표 안내

Tip!
- 전체 수업계획서와 반복적인 기록형식과 방법 그리고 학생 활동 자료를 제공한다.
- 수업 규칙들을 미리 정리하여 유인물로 제공할 수 있으나 학생 참여 수업으로 구성하여 규칙을 함께 만드는 것이 더 의미 있다.

전개

❋ 학습내용 및 주제 전달 ❋ 상호작용 ❋ 피드백

- 학생 활동 1
  - 모둠을 구성하고, 모둠 내에서 역할을 정한다.
  - 명패 만들기, 책으로 자기소개를 한다.

<책으로 자기소개하기>
최근에 읽은 책, 내 인생의 책, 재미있는 책 등 책에 대한 다양한 관점으로 책 이야기를 짧게 하고 이름을 말하여 자기소개를 할 수 있다.

- 학생 활동 2
  - 매체활용방법- 매체의 종류에 따라 활용하는 방법과 이용한 자료의 기록을 남기는 규칙을 안내한다.
  - 수업 방법 및 규칙을 정한다.
  - 수업 맛보기 - 일기', 기록'과 관련한 자료 찾아 이용 정리하기 KWLM 조직자 활용 - '일기', 기록'과 관련한 자료를 모둠원과 함께 찾아 읽기활동을 하고 관련한 정보와 생각을 정리하고 나눈다.

Tip!

- 자료 이용방법은 가능한 짧게 설명하고 매체와 학생, 학생과 학생간의 상호 작용이 있는 실제 수업 활동을 통해 익힐 수 있도록 운영한다.
- 전체 수업 마무리 때 매체활용수업의 전체 과정과 결과를 평가하므로 각종 조직자와 활동지를 비롯한 기록들은 꾸준한 누적 관리가 필요하다. 따라서 수업 중 수시로 자료를 잘 모으고 정리하고 있는지 확인한다.

학 습 지

수업명: 20 . . . 교시

모둠명:

모둠원: , , , (자신의 이름을 가장 앞에 씀)

★ 탐색 주제 :

☆ 탐색 이용한 정보의 출처를 참고문헌 작성방법을 참고하여 3가지 이상 기술합니다.

< 매체 활용 기록- KWLM >

Know	
Want	
Learn	
More	

소통과 탐구에 대한 생각 한줄 쓰기 :

※ 정리 공간이 부족하면 뒷면을 이용합니다.

<표 70> 매체활용기록 작성(예)

학습지

수업명: 14살 감정레시피 2016. 8.22.5 교시

모둠명: 파워레인저

모둠원: 이채은, 김주련, 김대현, 김민경 (자신의 이름을 가장 앞에 씀)

★ 탐색 주제 : 일기 기록 자료란? (=요즘의 모든 정보들)

☆ 탐색 이용한 정보의 출처를 참고문헌 작성방법을 참고하여 3가지 이상 기술합니다.

소병문 외저 「고등학교 토론문 쓰기 어떻게 시작할까?」 씨엔톡 2014.

박지원 고미숙 T 열하일기」 북드라망. 2013

< 매체 활용 기록- KWLM >

Know	- 여행기 - 1780년 청나라를 다녀와서 지은 책 (연극강 건너 → 연경 → 열하) - 박지원의 호는 연암.
Want	- 열하일기는 어떻게 만들어졌나? - 왜 썼나? - '열하'란 무엇? - 박지원은 일기를 어떻게 기록했나? (원본의 모습은)
Learn	- 1780 조선 정조 때 청나라 건륙창제의 70세 생일축장 외교사 판단으로 중국을 다녀온 기록. - 중국의 견문과 실적사항이 녹아있는 기록이다. - 열하일기 안에 「허생권」, 「호질」 등의 한문소설이 들어있다. 단순한 일기가 아니라 다양한 관점의 이야기들이 담겨있다. 겪은 일의 장면장면들을 소설처럼 묘사한 일기다.
More	- 열하일기와 비슷한 다른 일기나 기록들은 더 없을까? - 내 일기를 소설처럼 쓴다면?

소통과 탐구에 대한 생각 한줄 쓰기 : 발표란 떨림이다. 두근두근한다.
일기·기록은 역사 그 자체로 일상의 기록도 중요하다.

※ 정리 공간이 부족하면 뒷면을 이용합니다.

<표 71> 통합 탐구주제 <감상>의 2-3차시 운영 계획(구산중학교)

정리

❋ 요약 ❋ 본시 핵심 학습 내용 강조

❋ 학습목표 달성도 평가 ❋ 차시예고 및 학습자료 제시

- 수업 활동 1 : 소통과 탐구에 대한 생각 한줄 쓰기, 모둠 안에서 나누기
- 수업 활동 2 : 탐구 활동수업 참여 방법, 감상(感想)과 관련한 차시 독서자료 『열하일기』의 다양한 해석본 보여주기

Tip!

- 차시수업에 앞서 미리 함께 읽고 수업에 참가하는 모둠에 인센티브를 제공할 수 있다. 혹은 2015개정교육과정 국어교과에 들어있는 '한 학기 한 책 읽기' 방법 중 하나로 수업 중 한 차시를 오롯이 독 서 시간으로 정하고 조용한 가운데 함께 책을 읽는 것도 의미 있다.

하위 탐구 활동	생각의 도구 : 감상(感想)				
학습목표	○ 주제를 골라 관련한 자료를 자발적으로 찾아 읽는 태도를 지닌다. ○ 자료이용 목적을 고려하여 자료 탐색과 이용방법을 적용할 수 있다. ○ 글쓰기 과정을 점검 조정하며 글을 고쳐 선택한 정보를 정리 종합한다.				
학생 활동	1. 문학작품 속 메시지 찾기 - 문학작품에서 '느낀다는 것' 에 대하여 (시대 읽기, 감정 읽기, 공감하기)		학습 방법	○ ○	개별학습 모둠학습
	2. 미술작품 속 이야기 찾기 - 작품 속 이야기 발굴하기 (시대 읽기, 감정 읽기, 공감하기)		학습 방법	○ ○	개별학습 모둠학습
평가요소	○	자기관리 역량	○	지식정보처리 역량	
	○	창의적 사고 역량	○	심미적 감성 역량	
	○	의사소통 역량	○	공동체 역량	
학습자료	박지원. 『열하일기』 「심세편(審勢篇)」 수록 '일야구도하기(一夜九渡河記)' 하룻밤에 아홉 번 강을 건너다 채운. 2011. 『느낀다는 것』.서울: 너머학교. Vincent Van Gogh. 『Self-Portrait in front of the Easel』 캔버스에 유채,65×50.5㎝.1888. 네델란드 암스테르담 빈센트 반 고흐 미술관 Vincent Van Gogh. 『Self-Portrait with Bandaged Ear and Pipe』 캔버스에 유채,51×45㎝.1889. 개인소장				

운영시간		활동 내용		지도상 유의사항	참고자료
도입 (5)		○동기유발 ○학습목표 및 탐구주제 확인		· 고흐의 자화상 감상	
전개 (150)	(85)	문학작품 속 메시지 찾기	문제인식하기	· 감상(感想)이란? · 문학 맛보기(일기, 근세)	『느낀다는 것』
			정보분석 및 해석하기	· 함께 읽기 · 탐구주제 브레인스토밍 (박지원, 열하일기, 실학, 여행, 시대적 배경 1780년-정조 4년, 세계사적 사건, 열하, 열하일기 속 작품 등) · 모둠별 주제 고르기 · 주제 정보 탐색 이용	박지원 글, 홍영우 그림 2010. 『열하일기: 청소년들아, 연암을 만나자』. 리상호 옮김. 서울: 보리. 박지원, 안창숙 그림. 2004. 『열하일기: 청국을 기행하며 조선의 개혁을 꿈꾸다』. 이명애 옮김. 서울: 파란자전거. 박지원. 2013. 『열하일기-하』. 고미숙 옮김. 서울: 북드라망. 박지원 지음. 2015. 『열하일기』. 김문수 옮김. 서울: 돋을새김.
			정보종합하기	· 자료이용 기록 정리 · 탐구주제 정리 자료로 발표	
			활동별 평가하기	· 다른 모둠의 발표를 경청, 기록하기 · 매체활용수업평가일지 작성	
	(80)	미술작품 속 메시지 찾기	문제인식하기	· 감상(感想)이란? · 미술 작품 속 이야기 그리스 로마 신화(고대~현대)	
			정보분석 및 해석하기	· 탐구주제 브레인스토밍	파트릭 데 링크. 2006. 『세계

			・모둠별 주제 선택 ・주제 정보 탐색 이용(모둠별 함께 읽기)	명화 속 숨은 그림 읽기』. 박누리 역. 서울: 마로니에북스. 이윤기. 2000.『이윤기의 그리스 로마 신화 (전5권)』. 서울: 웅진지식하우스.
		정보종합하기	・자료이용 기록 정리 ・탐구주제 정리 자료로 발표	
		활동별 평가하기	・모둠들의 발표 경청, 기록 ・매체활용수업평가일지 작성	
정리(10)		정리 및 차시예고	・감상(感想)에 대한 자신의 생각을 한 문장으로 표현하도록 함 ・그냥 듣는 것과 주의 깊게 듣는 것에 대해 생활 속에서 생각해 보는 시간 갖고 차시수업에 참여하도록 함	
평가 관점	비판적 창의적 사고 역량: 정보 탐색 과정평가 - 주제에 맞는 자료를 충분히 조사하고 깊이 있는 탐구 내용을 담았나? 비판적 창의적 사고 역량: 정보 이용 과정평가 - 자료를 충실히 읽고 자료이용 기록을 작성하였나? 의사소통 역량: 정보종합 결과평가 - 정확하고 명료하게 표현하여 전달하였나?			

수업 운영 방법

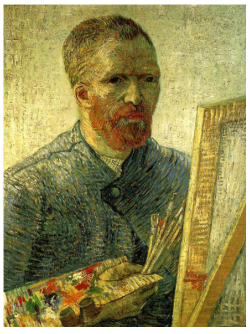
1. 문학작품 속 메시지 찾기 - 문학작품에서 '느낀다는 것'에 대하여 정보활용과정과 토론을 통해 시대 읽기, 감정 읽기, 공감하기 등 다양한 활동을 하고 발표와 평가로 마무리한다.
2. 미술작품 속 이야기 찾기 - 그리스로마신화를 표현한 다양한 미술작품들을 찾고 작품 속 이야기 발굴하여 시대 읽기, 감정 읽기, 공감하기 등 정보활용과정과 토론을 통해 다양한 활동을 하고 발표와 평가로 마무리한다.

도입

❋ 주의집중 ❋ 동기유발 ❋ 전시학습 확인
❋ 학습목표 제시 ❋ 학습개요 제시

수업 활동 1 : 고흐의 자화상 감상

레오나르도 다빈치는 이렇게 말했습니다.
"훌륭한 화가가 그려야 하는 것은 두 가지 이다. 사람 그리고 사람의 영혼."
"한 사람을 아름답게 보이게 하는 것은 지나가는 이를 멈추게 하는 표정이지 화려한 장신구가 아니다. "
그런 의미에서 고흐의 두 자화상을 봅시다.



(출처: 채운. 2011.『느낀다는 것』.너머학교. 36-37.)

Tip!

- 감정, 기억, 식욕, 성욕 등을 관장하는 뇌의 변연계가 왕성하게 발달하는 청소년기에 자유학기활동을 통해 감성을 깨우는 다양한 매체를 접하여 감성을 키우고 자기감정을 조율할 수 있도록 한다. 아울러 감정일기를 쓰면서 스스로 감정을 깨닫고 조절 관리하는 방법을 익히도록 한다.

전개(학생 활동 1)

❋ 학습내용 및 주제 전달 ❋ 상호작용 ❋ 피드백

- **문제인식하기 -** 감상(感想)이란? 무엇인지 질의-응답, 이야기를 나누기, 문학 맛보기『열하일기』간략 설명
- **정보분석 및 해석하기 -** 『열하일기』를 함께 읽기, 『열하일기』에 대한 탐구주제 브레인스토밍 (박지원, 열하일기, 실학, 여행, 시대적 배경 1780년-정조 4년, 세계사적 사건, 열하, 열하일기 속 작품 등)을 하고 모둠별로 주제 고르기 → 주제 정보 탐색 이용 활동을 실시한다.
- 정보종합하기 - 자료이용 기록 정리, 마인드맵이나 KWLM조직자를 활용하여 정보를 종합하고 → 모둠 별로 탐구주제를 정리하고 발표한다(각 모둠별, 또는 전문가 학습모형으로 모둠원이 모두 흩어져 각 테이블에서 탐구주제를 발표 ex.직소II 모형 활용)
- 활동별 평가하기 - 다른 모둠의 발표 경청 후 기록하고, 핵심역량에 따른 매체활용수업 평가일지를 작성한다.

Tip!

- <핵심역량에 따른 매체활용수업 평가일지>를 서술형으로 적을 경우 학생들이 '뭘 적어요?', '어떻게 적어요?', '못 적겠어요.', '잘 모르겠어요'라고 말할 수 있다. 이때 각 영역을 풀어서 쉽게 발문한다. 학생들이 서술하기 어려워할 경우 ☆☆☆☆☆ 별점을 색칠하는 방식으로 제시할 수도 있다. 학생들이 스스로 서술형 평가문을 쓰는 것은 어렵다. 평가하는 글을 쓰는 것이 처음에는 어려울 수 있다. 따라서 수업중 학생들이 잘 하는 부분을 발굴할 필요가 있다. 예를 들면 "서로 도우면서 잘 정리하는구나!"와 같이 칭찬하고 평가 Tip을 줄 수 있다. 단순히 점수화 하거나 수준을 파악하는 것이 아니라 스스로 발휘한 역량을 찾고 자신이 바르게 실천한 부분을 발굴하는 평가글 쓰기는 스스로를 돌아보는 것은 물론이고 더 나은 태도 더 나은 방법을 생각하는 기회를 준다.

자기관리	모둠 안에 자신의 역할을 자신감을 갖고 충실하게 임하였나요? 자기 주도적으로 활동하였나요?
지식정보 처리	문제를 합리적으로 해결하기 위하여 다양한 영역의 지식과 정보를 탐색 활용하였나요?
창의적사고	폭넓은 기초 지식을 바탕으로 다양한 전문 분야의 지식, 기술, 경험을 융합 활용하여 새로운 것을 창출하였나요?
심미적 감성	인간에 대한 공감적 이해와 문화적 감수성을 바탕으로 수업에 참여하였나요? 매체활용을 통해 삶의 의미와 가치를 발견하고 향유하였나요?
의사소통	다양한 매체를 활용하고 학우들과 나눔을 통해 상호 교류하였나요? 다양한 상황에서 자신의 생각과 감정을 효과적으로 표현하였나요? 다른 사람의 의견을 경청하며 존중하였나요?
공동체	모둠의 구성원에게 요구되는 가치와 태도를 가지고 모둠활동에 적극적으로 참여하였나요?

- 모둠활동을 하더라도 학습지는 모둠원 모두에게 각각 나눠준다. 즉 모둠 당 1장의 학습지가 아니라 개개인이 하나씩 모두 갖고 기록한다. 똑같은 결과물이 나오더라도 기록을 해본 학생과 하지 않은 학생의 배움은 다를 수밖에 없다. 따라서 모두가 기록하도록 하여 모둠활동에서 불성실하게 참여하거나 무임승차하는 학생이 없도록 지도 한다.

학 습 지

1. “마음의 상태에 따라 다른 느낌’을 경험한 적이 있지요? 기억을 더듬어 적어봅시다.

★

☆

친구(짝)의 경험을 읽고, 자신의 느낌 생각을 적어 봅시다.

★

☆

2. 독서자료 『연암집(燕巖集)』 권14 『열하일기』의 「심세편(審勢篇)」에 수록된 <하룻밤에 아홉 번 강을 건너다>(일야구도하기(一夜九渡河記))를 읽으며 메모해봅시다.

★ 가장 마음에 드는 문장에 밑줄 쳐 봅시다.

☆ 가장 공감하는 문장에 체크(√)를 합니다.

★ 모르는 단어는 동그라미를 합니다. 모르는 단어가 있어도 앞 뒤 문장으로 추측하며 멈추지 않고 읽습니다. 다 읽고 나서 사전을 찾거나 친구나 짝에게 물어 봅시다.

모두 읽었으면 아래 질문에 자신의 생각을 적어 봅시다.

★ 그 문장이 가장 마음에 드는 이유는?

☆ 그 문장에 가장 공감한 이유는?

학 습 지

수업명: 20 . . . 교시

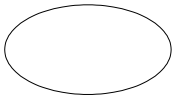
모둠명:

모둠원: , , , (자신의 이름을 가장 앞에 씀)

★ 탐색 주제 :

☆ 탐색 이용한 정보의 출처를 참고문헌 작성방법을 참고하여 3가지 이상 기술합니다.

탐색한 정보를 마인드맵으로 정리해 봅시다(한 가운데 주제어를 적습니다).



<표 72> 탐색 정보 마인드맵으로 정리하기 정리(예)

학 습 지

수업명: 14살 감정레시피 20 . . . 교시

모둠명: 어벤저스

모둠원: , , , (자신의 이름을 가장 앞에 씀)

★ 탐색 주제 : 일기

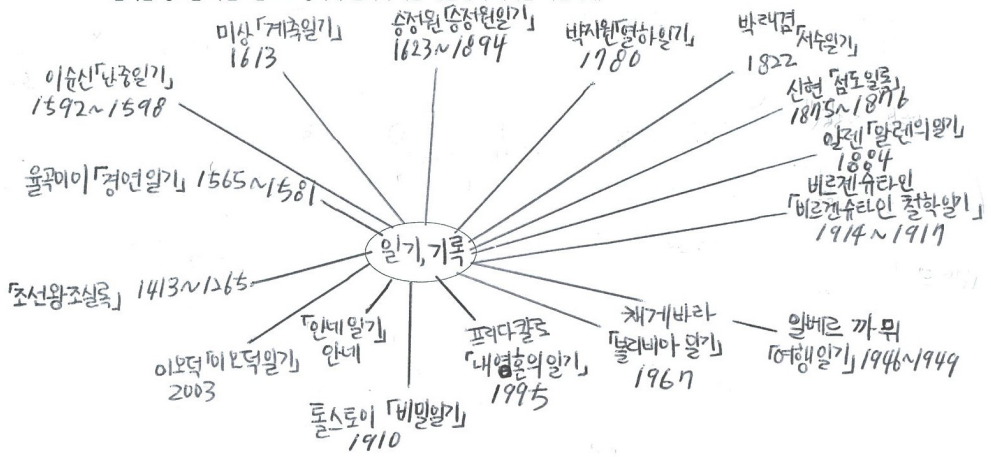
☆ 탐색 이용한 정보의 출처를 참고문헌 작성방법을 참고하여 3가지 이상 기술합니다.

박자원 「열하일기 : 일야구도하기」

인터넷 서점 , 네이버 백과, 한국 민족문화 대 백과사전

전자자료로 참고문헌 작성법에 맞게 정리해봅시다.

탐색한 정보를 마인드맵으로 정리해 봅시다. (한 가운데 주제어를 적습니다)



느낌은 보고 듣는것 뿐만 아니라 온마음과 몸으로본다.

학 습 지

< 핵심역량에 따른 매체활용수업 평가 일지 > 20 . . . 교시

학년 반 번호 성명 : .

○매체활용수업에서 자신이 발휘한 역량을 적어봅시다.

자기관리	
지식정보처리	
창의적사고	
심미적 감성	
의사소통	
공동체	

○참고문헌 작성법에 따라 이용한 참고자료를 적어봅시다.

매체형식	서지사항

< 참고문헌 작성법 >

매체형식	서지사항
단행본	저자명. 발행년도. 서명. 발행지: 발행사.
정기간행물, 학술논문	저자명. 발행년도. 논문명. 간행물명. 권(호). pp.쪽수~쪽수.
신문기사	저자명. 기사명. 신문명(발행년월일). 기사가 실린면.
전자문서	저자명. “전자문서명”. <URL 또는 접속경로>[인용 년. 월. 일.]
미디어자료 (필름 및 비디오 녹화자료)	작자. 제작자. 발행년도. 자료명. 발행지: 발행처

○정리 활동 : 수업 주제에 대한 자신의 생각을 한 문장으로 표현하면? 예) 감상이란? ○○이다.

수업 주제	
느낀 감정	

<표 73> 핵심역량에 따른 매체활용수업 평가 일지 작성(예)

학습지

< 핵심역량에 따른 매체활용수업 평가 일지 > 20 . . . 교시

학년 반 번호 성명 :

매체활용수업에서 자신이 발휘한 역량을 적어봅시다.

자기관리	맡은 역할 정보 검색을 충실하게 하였다.
지식정보처리	여러 자료 중 '일기'를 주제로 정보를 찾았다.
청의적사고	많은 일기 작품들 중에서 역사적 자료 실제 일기만 정리했다.
심미적 감성	마인드 맵으로 구현하게 표현하였다.
의사소통	정보 검색을 하며 역사성을 띤 일기를 찾자고 의견을 모았다.
공동체	우리 모둠만에 '도움장' 역할을 열심히하였다.

참고문헌 작성법에 따라 이용한 참고자료를 적어봅시다.

매체형식	서지사항
도서	박지원, 고미숙 「열하일기」 북 드라망 2013
〃	한국정신문화연구원 「한국민족문화 대백과사전」 한국학중앙 연구원 1991.
	인터넷 포털 네이버 / 책.

< 참고문헌 작성법 >

매체형식	서지사항
단행본	저자명. 서명. 발행지 : 발행사. 발행년도.
정기간행물, 학술논문	저자명. 논문명. 간행물명. 권(호). pp.쪽수~쪽수.
신문기사	저자명. 기사명. 신문명. p.쪽수. 발행년월일.
전자문서	저자명. "전자문서명". <URL 또는 접속경로>[인용:년.월.일.]
미디어자료 (필름 및 비디오 녹화자료)	작자. 제작자. 발행년도. 자료명. 발행지 : 발행처

정리 활동 : 수업 주제에 대한 자신의 생각을 한 문장으로 표현하면? 예) 감상이란? ○○이다.

수업 주제	정보 찾아 정리하기.
느낀 감정	힘들지만 즐겁기도 뿌듯하기도 한 것이다.

전개(학생 활동 2)

❋ 학습내용 및 주제 전달 ❋ 상호작용 ❋ 피드백

- 문제인식하기
  - · 미술 작품이 전하는 그리스 로마 신화(고대~현대) 이야기 상기
- 정보분석 및 해석하기
  - · 탐구주제 브레인스토밍 (그리스로마신화 內 오르페우스와 에우리디케, 헤라클래스의 12가지 과업, 스핑크스와 오이디푸스, 미노타우로스, 에로스와 프쉬케, 피그말리온, 나르키소스, 아폴론과 다프네, 오딧세우스와 괴물들 등)
  - · 모둠별 주제 고르기 → 주제 정보 탐색 이용 (모둠별 매체 활용 및 함께 읽기) → 자료이용 기록 정리
- 정보종합하기

  자료이용 기록 정리, 마인드맵이나 KWLM조직자를 활용하여 정보를 종합 → 모둠 별로 탐구주제 정리 자료 발표 (각 모둠별, 또는 전문가 학습모형으로 모둠원이 모두 흩어져 각 테이블에서 탐구주제를 발표 ex.직소II 모형 활용)
- 활동별 평가하기
  - · 다른 모둠의 발표 경청, 기록
  - · 핵심역량에 따른 매체활용수업 평가일지 작성

Tip!

- 자료가 광범위하거나 아주 적을 경우 모둠의 주제가 겹쳐도 무방하니 탐색결과 값이 많고 다양한 주제로 바꿀 수 있게 해준다. 같은 주제를 어떻게 다르게 풀어내는지 보는 재미도 쏠쏠하다.

학 습 지

수업명: 20 . . . 교시

모둠명:

모둠원: , , , (자신의 이름을 가장 앞에 씀)

★ 탐색 주제 :

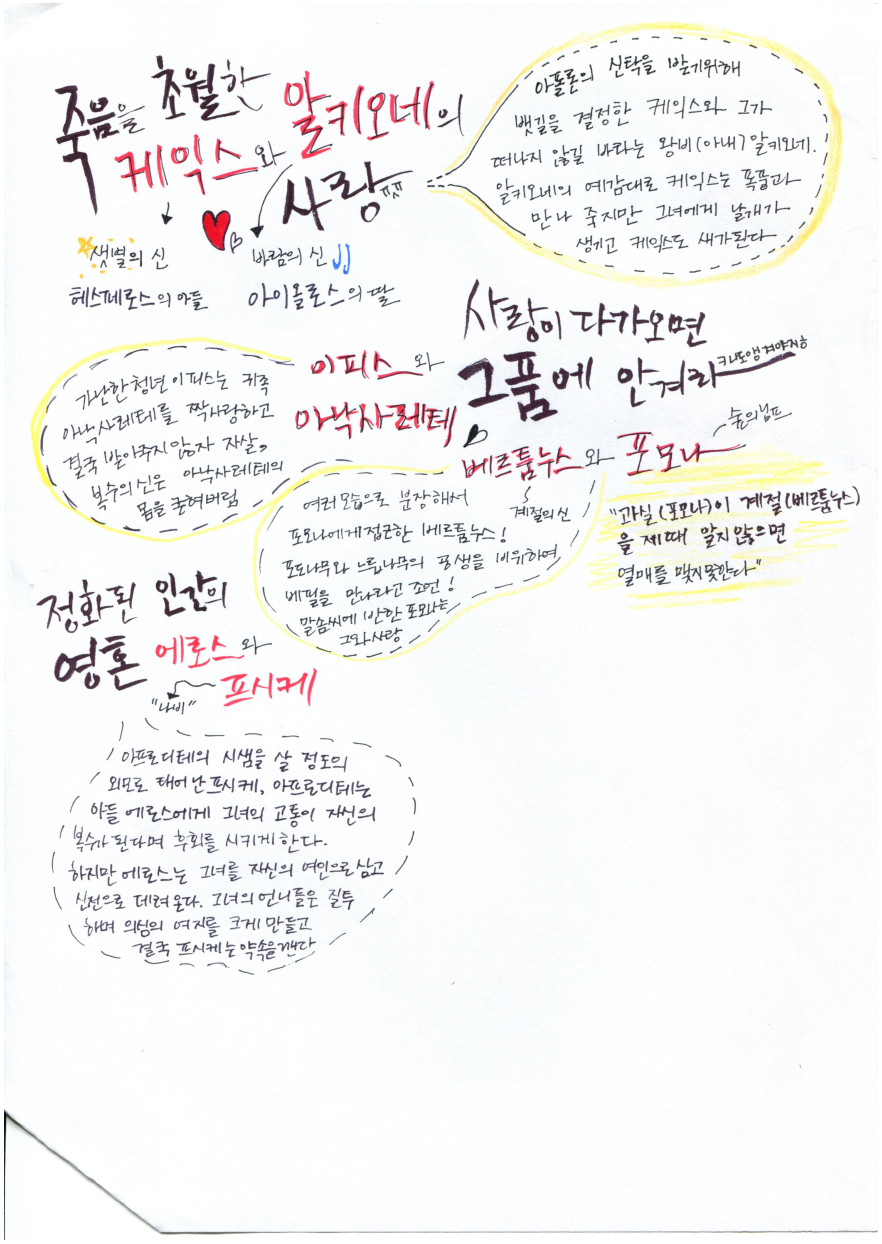
☆ 탐색 이용한 정보의 출처를 참고문헌 작성방법을 참고하여 3가지 이상 기술합니다.

< 매체 활용 기록- KWLM >

Know	
Want	
Learn	
More	

감상(感想)에 대한 자신의 생각 한줄 쓰기 :

※ 정리 공간이 부족하면 뒷면을 이용합니다.



[그림 13] 그리스 로마 신화 브레인스토밍(예)

정리

❋ 요약 ❋ 본시 핵심 학습 내용 강조

❋ 학습목표 달성도 평가 ❋ 차시예고

- 수업 활동 1 : 감상(感想)수업에 대한 자신의 생각을 문장으로 표현하면?
  예) 감상이란? ○○이다. 왜냐하면~
  느낀 감정은? 예) 부끄러움이란? 내가 발표할 때 볼이 빨개지는 것이다.
- 수업 활동 2 : 다음 시간에는 '관찰'을 모티브로 탐구하겠습니다. 그냥 듣는 것과 주의 깊게 듣는 것에 대해 생활 속에서 찾아 생각해 보는 시간을 갖고 수업에 참여하면 좋겠습니다.
- 토론 시 경청과 기록에 대한 수업 규칙을 잘 지키도록 수시로 상기 시킵니다. 모두가 볼 수 있도록 플로터로 출력하여 교실에 붙여두거나, A4용지에 출력 코팅하여 모둠 책상마다 1부씩 배치하여 숙지하고 실천합니다.

Tip!

< 규칙 안내(예시) >

배려와 존중 : 차례가 된 친구의 말을 경청합니다.

참여하기 : 나에게 주어진 역할에 열심히 참여합니다.

경청하고 표현하기 : 친구야~ 너의 이야기를 듣고 ○○을 느꼈어~ 긍정적으로 표현합니다.

<표 74> 통합 탐구주제 <감상>의 4-5차시 운영 계획(구산중학교)

<table>
<tr><td>하위 탐구 활동</td><td colspan="6">생각의 탄생: 관찰</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="6">○주제를 골라 관련한 자료를 자발적으로 찾아 이용하는 태도를 지닌다.
○자료이용 목적을 고려하여 자료 탐색 및 이용방법을 점검하고 조정하며 활동한다.
○글쓰기 과정을 점검 조정하며 글을 고쳐 선택한 정보를 정리 종합한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">학생 활동</td><td colspan="3" rowspan="2">1. 그냥 듣는 것과 주의 깊게 듣는 것을 구분하기
- 영화에서 배경음원을 제거했을 때 느낌 나누기
- 광고 속 음악 찾기
- 광고 속 음악을 관찰하기(모둠별 짝 토론으로 생각 나누기)</td><td>학습 방법</td><td>○</td><td>개별학습</td></tr>
<tr><td>학습 방법</td><td>○</td><td>모둠학습</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">2. 일상에서 만나는 기호 관찰하기
- 생활 속에서 언어(문자), 시각 [상징(symbol), 도상(icon), 지표(index)], 음향 등 다양한 영역 관찰하기 : 기호학적 관점에서 관찰하여 의미 해석과 활용</td><td>학습 방법</td><td>○</td><td>개별학습</td></tr>
<tr><td>학습 방법</td><td>○</td><td>모둠학습</td></tr>
<tr><td rowspan="3">평가요소</td><td>○</td><td>자기관리 역량</td><td>○</td><td colspan="3">지식정보처리 역량</td></tr>
<tr><td>○</td><td>창의적 사고 역량</td><td>○</td><td colspan="3">심미적 감성 역량</td></tr>
<tr><td>○</td><td>의사소통 역량</td><td>○</td><td colspan="3">공동체 역량</td></tr>
<tr><td>학습자료</td><td colspan="6">○김남시. 2013.『본다는 것』. 서울: 너머학교.
○부평구문화재단. "귀에 익숙한 광고 속 클래식 음악"
○< http://blog.naver.com/bupyeong_art/220628847781 > [인용 2016. 02. 16.]
J.S.Bach. Orchestral Suite No. 3 in D major, BWV1068 ii. air
P.I.Tchaikovsky. Swan Lake op.20,act2
j. strauss ii. the beautiful blue danube waltz op.314
Debussy. Claire de Lune</td></tr>
</table>

		G.F.Handel. Harpsichord Suite In D Minor HWV.437 - Ⅳ. Sarabande J.S.Bach. Prelude and Fugue No.6 in D Minor BWV 851 ○정형석. “브랜드 로고의 의미와 기능.”『CEO&』(2014년 2월호) <http://enspiregroup.org/?p=615> (인용 2016. 07. 01.) ○네이버 지식백과. 기호학. <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1997191&cid=47319&categoryId=47319> (인용 2016. 07. 01.) ○한림학사. 2007.『통합논술 개념어 사전』. 서울: 청서출판.		
운영시간		활동 내용		지도상 유의사항	참고자료
도입 (10)		○동기유발 ○학습목표 및 탐구주제 확인		·영화에서 배경음원을 제거하고 화면만 보여준다.	
전개 (160)	(80)	그냥 듣는 것과 주의 깊게 듣는 것을 구분하기	문제인식하기	·관찰, 본다는 것, 읽는다는 것은? (영화에서 배경음원과 함께 재생) ·음악은? ‘그냥 듣는 것’과 ‘주의 깊게 듣는 것’ 구분하기	김남시.『본다는 것』.너머학교. 2013.
			정보분석 및 해석하기	·독서자료 함께 읽기 ·함께 찾기 - 광고 속 클래식 음악, 광고 속 예술작품을 연상시키는 장면 등의 원작 찾기	부평구문화재단. “귀에 익숙한 광고 속 클래식 음악”
			정보종합하기	·자료이용 기록 정리 ·탐구주제 정리 자료로 발표	
			활동별 평가하기	·모둠들의 발표 경청, 기록하기 ·‘그냥 듣는 것’과 ‘주의 깊게 듣는 것’ 퀴즈 대항 (곡이름, 작곡가 맞추기) ·매체활용수업평가일지 작성	
	(80)	일상에서 만나는 기호 관찰하기	문제인식하기	·일상에서 만나는 기호 관찰하기 (일상에 스며든 예술과 상징에 대하여 생각 나누기)	
			정보분석 및 해석하기	·독서자료 함께 읽기 ·탐구주제 브레인스토밍 ·모둠별 주제 고르기 ·주제 정보 탐색 이용	브랜드 로고의 의미와 기능.『CEO&』(2014년 2월호) 네이버 지식백과 「통합논술 개념어사전」
			정보종합하기	·자료이용 기록 정리	

			· 탐구주제 정리 자료로 발표 · 다른 모둠의 발표를 경청, 기록하기 · 매체활용수업평가일지 작성	
		활동별 평가하기		
정리(10)		정리 및 차시예고	· 관찰에 대한 자신의 생각을 한 문장으로 표현 · 읽고 싶거나 읽었던 책에서 영화나 그림으로 가장 표현하고 싶은 부분을 사진으로 찍어 오기	
평가 관점	○ 비판적 창의적 사고 역량: 정보 탐색 과정평가: 주제에 맞는 자료를 충분히 조사하고 깊이 있는 탐구 내용을 담았나? ○ 비판적 창의적 사고 역량: 정보 이용 과정평가: 자료를 충실히 읽고 자료이용 기록을 작성하였나? ○ 의사소통 역량: 정보종합 결과평가 - 정확하고 명료하게 표현하여 전달하였나?			

수업 운영 방법

○ '그냥 듣는 것'과 '주의 깊게 듣는 것'을 구분하기
- 영화에서 배경음원을 제거했을 때 느낌 나누기
- 광고 속 음악 찾기
- 광고 속 음악을 관찰하기(모둠별 짝 토론으로 생각 나누기)

○ 일상에서 만나는 기호 관찰하기
- 생활 속에서 언어(문자), 시각 [상징(symbol), 도상(icon), 지표(index)], 음향 등 다양한 영역 관찰하기 : 기호학적 관점에서 관찰하여 의미 해석과 활용

도입

❋ 주의집중 ❋ 동기유발 ❋ 전시학습 확인
❋ 학습목표 제시 ❋ 학습개요 제시

● 수업 활동 : 영화에서 배경음원을 제거하고 화면만 보여줌, 코넬 노트의 유래와 좋은 점을 설명하고 수업의 시작부터 끝까지 스스로 노트를 정리한다.

< 매체 활용 기록 Cornell Notes >			
코넬 노트와 노트필기를 돕는 약호 20 . . .			
코넬 노트	미국 Cornell University 개발 노트정리법		
	" 핵심내용 / 수업내용 " 정리 칸을 구분		
	중요한 핵심내용을 왼편에 따로 정리		
	노트 필기를 돕는 약자와 기호		
약자와 기호	& 그리고	∴	결과적으로, 그러므로
	+ 추가로더해서	∵	왜냐하면
	# 숫자, 번호	△	~로 바뀌다
	→ 결과로, 그래서	×	~가 아닌
	< ~보다 작은	vs	~과 대조하여
	> ~보다 큰	etc.	기타 등등
	= 같은 의미로는	e.g.	예를 들어 (=ex.)

Tip! 코넬 노트 설명을 할 때 실물로 보여 줄 수 있는 코넬 노트가 있다면 유용하다.

전개(학생 활동 1)

❋ 학습내용 및 주제 전달 ❋ 상호작용 ❋ 피드백

- 문제인식하기
  - 다시 영화에서 배경음원과 함께 재생하여 관찰, 본다는 것, 읽는다는 것에 대해 생각하는 시간 갖기
  - 독서자료 '귀에 익숙한 광고 속 클래식 음악'을 함께 읽고, '그냥 듣는 것'과 '주의 깊게 듣는 것'을 구분해보기
- 정보분석 및 해석하기 : 모둠활동으로 광고 속 클래식 음악, 광고 속 예술작품, 원작을 연상시키는 장면 등을 찾고 원작에 대한 정보를 찾는 탐색 활동→ 자료이용 기록 정리
- 정보종합하기 : 탐구주제 정리 자료로 발표 (각 모둠별, 또는 전문가 학습모형으로 모둠원이 모두 흩어져 각 테이블에서 탐구주제를 발표)
- 활동별 평가하기 : 다른 모둠의 발표를 경청 기록, '그냥 듣는 것'과 '주의 깊게 듣는 것' 퀴즈 대항(곡이름, 작곡가 맞추기), 핵심역량에 따른 매체활용수업 평가일지 작성

Tip! 모둠 내 나눔(토론)과 모둠 간 나눔(토론) 형식은 학생들이 토론형식에 익숙해 질 수 있도록 하나의 포멧을 유지하거나, 주제와 환경에 따라 다양한 형태로 변화를 줄 수도 있다.

학 습 지

수업명: 20 . . . 교시

모둠명:

모둠원: , , , (자신의 이름을 가장 앞에 씀)

★ 탐색 주제 :

☆ 탐색 이용한 정보의 출처를 참고문헌 작성방법을 참고하여 3가지 이상 기술합니다.

< 매체 활용 기록 Cornell Notes >

○ 관찰에 대한 자신의 생각 한줄 쓰기 :

※ 정리 공간이 부족하면 뒷면의 코넬 노트를 이용합니다.

학 습 지

< 매체 활용 기록 Cornell Notes >

전개(학생 활동 2)

❋ 학습내용 및 주제 전달 ❋ 상호작용 ❋ 피드백

- 문제인식하기: 일상에서 만나는 기호 관찰하기 (일상에 스며든 예술과 상징에 대하여 생각 나누기)
- 정보분석 및 해석하기: 독서자료 '브랜드 로고의 의미와 기능', '기호학이란?'을 함께 읽기→브레인스토밍으로 모둠별 탐구주제를 고르기 →생활 속에서 언어(문자), 시각 *[상징(symbol), 도상(icon), 지표(index)]*, 음향 등 다양한 영역을 기호학적 관점에서 관찰하여 의미 해석과 활용에 대하여 생각하며 활동 → 주제 정보 탐색 이용(모둠별 함께 읽기)
- 정보종합하기 - 자료이용 기록 정리 : KWLM. PMI, Mind Map, 코넬 노트 등으로 정리, 탐구주제 정리 자료로 발표 (각 모둠별, 또는 전문가 학습모형으로 모둠원이 모두 흩어져 각 테이블에서 탐구주제를 발표)
- 활동별 평가하기 - 모둠들의 발표 경청, 기록하기, 핵심역량에 따른 매체활용수업 평가일지 작성

Tip!

- KWLM. PMI, Mind Map 등 다양한 조직자들과 코넬 노트는 도서관에 항상 비치하여 평소에서 자유롭게 활용할 수 있도록 제공한다.
- 학생 활동1에서 활용한 학습지를 활동할 수 있다.

학 습 지

수업명: 20 . . . 교시

모둠명:

모둠원: , , , (자신의 이름을 가장 앞에 씀)

★ 탐색 주제 :

☆ 탐색 이용한 정보의 출처를 참고문헌 작성방법을 참고하여 3가지 이상 기술합니다.

< 매체 활용 기록- PMI >

Plus 제시된 아이디어(정보)의 장점	
Minus 제시된 아이디어(정보)의 단점	
Interesting 제시된 아이디어(정보)의 흥미로운 점	
정보 종합	

관찰에 대한 자신의 생각 한줄 쓰기 :

※ 정리 공간이 부족하면 뒷면을 이용합니다.

	정리	
	❋ 요약	❋ 본시 핵심 학습 내용 강조
	❋ 학습목표 달성도 평가	❋ 차시예고

- 수업 활동 1 : 관찰에 대한 자신의 생각을 한 문장으로 표현하면? 예) 관찰이란? ○○이다. 왜냐하면~
  느낀 감정은? 예) 호기심이란? 꼬리에 꼬리를 물며 자료를 계속 찾고 읽는 것이다.
- 수업 활동 2 : 읽고 싶거나 읽었던 책에서 영화나 그림으로 가장 표현하고 싶은 부분을 사진으로 찍어오도록 한다.(책표지, 쪽수, 책에서 표현하고 싶은 부분의 글들이 선명하게 보이도록 촬영)

Tip!

- 학생들이 관찰에 대한 자신의 생각을 한 문장으로 표현하는 글을 쓸 때 교사는 교실을 돌며 성실하게 잘 쓴 글을 몇 편 골라 발표하게 한다. 발표를 들은 학생들은 발표 중 가장 공감하는 글, 마음에 드는 글을 자신의 학습지에 기록하고 발표한 학생의 이름도 적는다. 공감과 경청을 통해 유대를 돈독히 할 수 있다.

<표 75> 통합 탐구주제 <감상>의 6-7차시 운영 계획

하위 탐구 활동	창조의 시작: 다르게				
학습목표	○주제를 골라 관련한 자료를 자발적으로 찾아 읽는 태도를 지닌다. ○자료이용 목적을 고려하여 자료 탐색 이용방법을 점검하고 조정하며 활동한다. ○표현하기 과정을 점검 조정하며 글과 그림을 고쳐 선택한 정보를 정리 종합한다.				
학생 활동	1. 문학작품에 새로운 메시지 넣기		학습 방법	○	개별학습 모둠학습
	2. 미술작품 속 메시지 다르게 묘사하기 (메시지 바꾸기, 상품 광고 만들기)		학습 방법	○	개별학습 모둠학습
평가요소	○ 자기관리 역량		○	지식정보처리 역량	
	○ 창의적 사고 역량		○	심미적 감성 역량	
	○ 의사소통 역량		○	공동체 역량	
학습자료	○ Anthony Browne. 2001.『Voices in the Park』. DK. ○ Kingston University. 2001. "books A Live". Anthony Browne.『Voices in the Park』. DK. <http://research.kingston.ac.uk/booksalive/flash/book.html> [인용 2016. 07. 01.] ○ 파울 클레. 1934.「꽃이 피다」. 캔버스에 유채. 81.9×81.3㎝. 스위스 취리히 빈투어 미술관 Debussy. Claire de Lune ○ LG 명화광고 <https://www.youtube.com/watch?v=4wrgFKuUY9U> [인용 2016. 07. 01.]				
운영시간	활동 내용		지도상 유의사항		참고자료
도입 (10)	○동기유발 ○학습목표 및 탐구주제 확인		판도라의 상자 속 사물 추측하여 글, 그림으로 표현하기		
전개 (160)	(80) 문학작품에 새로운 메시지 넣기	문제인식하기	다르게 보는 창조 파울 클레. 1934.「꽃이 피다」, 드뷔시「달빛」작품으로 관찰, 감상, 창의적 표현에 대하여 생각해보기		느낀다는 것

			정보분석 및 해석하기	함께 그림 읽기『Voices in the Park』 『Voices in the Park』內 4가지 목소리 중에서 모둠원이 하나씩 고르기 선택한 한 가지 이야기의 그림들을 감상하고 관찰 분석, 해석하기	Voices in the Park
			정보종합하기	같은 목소리를 선택한 조원들 끼리 모여 그림 읽기 나누기, 자료이용 토의 기록 정리 모둠으로 돌아가 읽은 그림의 매 쪽마다 동화글쓰기	
			활동별 평가하기	모둠 내 자작 그림동화 낭독하기, 전체발표 Voices in the Park원서읽기 매체활용수업평가일지 작성 감정 날씨 정리	"books A Live". Voices in the Park <http://research.kingston.ac.uk/booksalive/flash/book.html>(인용 2016. 05. 01)
	(80)	미술작품 속 메시지 다르게 묘사하기	문제인식하기	다르게 보는 창조 작품 속 메시지 다르게 묘사하기 (메시지 바꾸기, 상품 광고 만들기)	LG 명화광고 <https://www.youtube.com/watch?v=4wrgFKuUY9U>(인용 2016. 05. 01.)
			정보분석 및 해석하기	함께 읽기 모둠별 탐구주제 브레인스토밍-문학 작품들, 회화를 비롯한 미술작품들을 다르게 묘사하기 (모둠 내에서 협의 주제선정, 타 모둠과 겹치지 않도록 전체 조율) 주제 정보 탐색 이용	
			정보종합하기	자료이용 기록 정리 탐구주제 종합 정리, 작품과 작품설명 발표자료 만들기(배경 음악과 효과음을 넣어 표현하기)	
			활동별 평가하기	작품 발표 - 다른 모둠의 발표 경청, 기록 매체활용수업평가일지 작성	

정리(10)	정리 및 차시예고	'다르게'에 대한 자신의 생각을 한 문장으로 표현 매체활용수업의 과정과 결과 평가서를 제작할 예정임으로 자료 준비해오기	
평가 관점	○ 비판적 창의적 사고 역량: 정보 탐색 과정평가 - 주제에 맞는 자료를 충분히 조사하고 깊이 있는 탐구 내용을 담았나? ○ 비판적 창의적 사고 역량: 정보 이용 과정평가 - 자료를 충실히 읽고 자료이용 기록을 작성하였나? ○ 의사소통 역량: 정보종합 결과평가 - 정확하고 명료하게 표현하여 전달하였나?		

수업 운영 방법

○ 문학작품에 새로운 메시지 넣기

- 그림동화에 넣을 글쓰기 (시대 바꾸기, 감정 변화시키기, 사건, 결말 등 바꾸기 가능) 쉬운 그림책 Anthony Browne. 2001.『Voices in the Park』. DK. 의 4가지 이야기를 모둠 안에서 나누어 그림에 맞는 글을 씀 <http://research.kingston.ac.uk/booksalive/flash/book.html>

○ 미술작품 속 메시지 다르게 묘사하기 (메시지 바꾸기, 상품 광고 만들기)

- 문학 작품들, 회화를 비롯한 미술작품들을 다르게 묘사하기 : 컴퓨터 편집 또는 오려 붙이기로 구도나 형상을 변화시키거나 다르게 묘사하기, 미술 작품에 상품을 넣거나 언어(문자), 시각[상징(symbol), 도상(icon), 지표(index)], 음악 등을 넣어 다른 스토리 입히기, 작품의 시대적 사건 바꾸기, 의상 디자인 컬러 등의 변화로 다른 이야기 넣기, 만화 버전 그리기, 말풍선 넣기 등

도입

❋ 주의집중 ❋ 동기유발 ❋ 전시학습 확인
❋ 학습목표 제시 ❋ 학습개요 제시

- 수업 활동: 다르게 보는 창조 : 오감을 사용할 수 없는 감상 <판도라의 상자> 속 사물 추측하여 글, 그림으로 표현하기(오감을 사용하는 것에 대한 고마움 느끼기)

Tip!

- <판도라의 상자>는 사물을 구분할 수 없도록 속이 보이지 않는 상자에 다양한 감촉과 소리가 나는 물건을 넣어두고 상자의 작은 구멍으로 손을 넣고 더듬어 추측하도록 한다.

전개(학생 활동 1)

❋ 학습내용 및 주제 전달 ❋ 상호작용 ❋ 피드백

○ 활동 1. 문학작품에 새로운 메시지 넣기

그림동화에 넣을 글쓰기 (시대 바꾸기, 감정 변화시키기, 사건, 결말 등 바꾸기 가능) 번역이 안 된 쉬운 그림책 Anthony Browne. 2001.『Voices in the Park』. DK.의 4가지 이야기를 모둠별로 나누어 그림에 맞는 글을 씀 <http://research.kingston.ac.uk/booksalive/flash/book.html> (인용 2016. 06. 01.)

- 문제인식하기 - 창조는 다르게 보는 것에서 부터 시작하는 것으로 읽기자료로 파울 클레의「꽃이 피다」와 드뷔시「달빛」두 작품으로 관찰, 감상, 창의적 표현에 대하여 생각하기
- 정보분석 및 해석하기 - 앤서니 브라운의 그림동화『Voices in the Park』을 글을 가리고 그림만 함께 읽기
  - ·『Voices in the Park』內 4가지 목소리 중에서 모둠원이 하나씩 목소리(이야기) 고르기(추첨으로 공평하게)
  - ·모둠에서 선택한 한 가지 이야기의 그림들을 감상, 관찰 분석, 해석하기
- 정보종합하기 : 모둠에서 선택한 한 가지 이야기의 그림동화에 글쓰기, 모둠별 창작 동화를 낭독 발표하기
- 활동별 평가하기 -『Voices in the Park』원본을 읽고, 원본과 창작한 이야기의 같은 점 다른 점 재미있는 표현 등 찾기, 매체활용수업평가일지 작성하기

<표 76>『Voices in the Park』에 대한 학생 작품(구산중학교)

학생의 작품(글)	『Voices in the Park』의 Voice 별 그림(일부)
First Voice 10707 박수민 : - 엄마는 아들, 강아지와 함께 산책을 나선다. - 엄마의 차림새를 보아 엄마는 부유할 것이다. 엄마는 강아지를 아끼고 사랑한다. - 강아지가 즐겁게 뛰어놀 동안 엄마는 아들과 함께 앉아 있다. 아들과 함께 앉아 있지만, 엄마의 표정이 좋지 않다. 아들 역시 쓸쓸하고 심심해 보인다. - 엄마 옆에 허름해 보이는 남자가 앉아 있다. 엄마는 남자를 기피하는 듯해 보인다. 남자의 차림새가 허름해 보여서 그를 못마땅하게 여긴다. - 그사이 엄마는 아들이 사라졌다는 것을 알았다. 평소에는 아들에게 큰 관심이 없는 것처럼 보이지만, 아들이 없어졌다는 걸 알고 걱정되는 마음에 급히 찾아다닌다. - 그사이 아들은 어느 여자 친구와 놀고 있다. 강아지도 친구와 놀고 있다. 아들은 그 친구와 즐거운 시간을 보내고 있지만 엄마의 부름에 어쩔 수 없이 친구와 헤어진다. - 엄마는 그런 아들의 마음을 모른 채 강아지와 집으로 향한다. 집으로 향하는 아들의 모습이 왠지 쓸쓸해 보인다.	

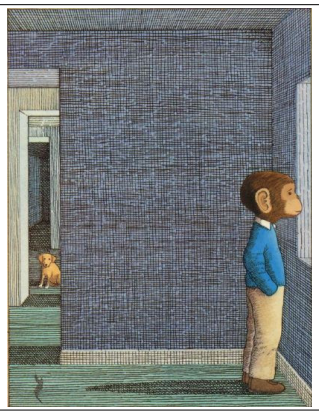
Second Voice 30514 이세미 :

- 하던 일마저 그만 두게 되고 지루하게 멍하니 천장만 바라본다.
- 산책을 나가고 싶어 하는 딸과 개를 위해 마지못해 산책하러 나간다.
  놀고 싶어 꼬리를 흔드는 개를 풀어준다.
- 개는 금세 새로운 친구를 사귀었고, 재미있게 뛰어놀고 있다.
  개가 고민 없이 뛰어노는 모습을 보니 마냥 부럽기만 하다.
  일자리를 찾아보고자 신문을 찾아 읽어보지만 절망적이다.
- 산책을 나와 기분이 좋은 개와 딸을 보니 힘이 나는 것 같고
  고민이 조금은 잊히며 기분이 좋아졌다.

- 우리가 놀았던 모습이 담긴 컵에 남자아이가 준 장미를 꽂았다.
  오래오래 기억에 남을 것 같다.

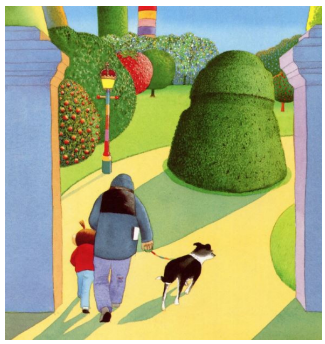
Third Voice 31013 조미성 :

- 친구가 하나도 없어 너무 쓸쓸하다.
  방안은 어두운 벽지에 가구 하나 없어서 너무 공허해 보인다.
- 공원으로 향하는 길, 엄마의 그림자 속에 약간 잠긴 모습이 보인다.
  모자는 어머니의 구속과 억압을 상징하는 것 같다.
  여자아이와 눈이 마주쳤다. 우울하고 쓸쓸한 배경 속에서지만 여자아
  이는 밝기만 하다.
  여자아이가 같이 놀자고 한다.
- 여자아이와 미끄럼을 타며 기분이 좋아진다.
- 강아지도 기분이 너무 좋아 보인다. 바뀐 꼬리가 친구와 마음을 상징
  하는 것 같다.
- 여자아이와 함께 철봉에서 놀았다.
  여자아이가 너무 잘해서 나무를 타자고 했다.
- 나무도 더 잘 탔지만, 함께 있어 재미있었다.



Fourth Voice 강정연

- 아빠가 우울해 보여서 아빠를 데리고 공원에 갔다.
  앞에 보이는 풀도 힘없는 아빠를 닮은 것 같다.
- 공원에 갔더니 어떤 화려한 아줌마가 험악한 표정으로 쳐다보고 있
  었다.
  아줌마 뒤로는 우리 집 개랑 어느 개가 함께 뛰어 놀고 있었다.
- 아까 그 아줌마의 옆에 어떤 남자아이가 앉아있다. 어딘가 슬퍼 보인
  다.
  뒤의 숲들의 나무가 과일들처럼 보인다.
- 아까 본 남자아이와 시소도 타며 즐겁게 놀았다.
  남자아이도 즐거워 보인다.
  분수에서 우리 집 개와 남자아이집 개가 함께 놀고 있다. 우리처럼.
- 나, 그 남자아이, 우리 집 개, 그 집 개가 함께 놀고 있다.
  지금이 밤이어도 우리는 환한 낮인 것 같다.
  그 남자아이가 나에게 장미꽃을 주었다,
  기뻐서 우리 주위에만 빛이 나는 것 같다.
- 엄마와 가는 그 남자아이의 모습이 쓸쓸하고 슬퍼보였다.
  주위가 엄마 모자가 있어서 엄마에 둘러 싸여 있는 것 같이 보인다.



전개(학생 활동 2)

❋ 학습내용 및 주제 전달 ❋ 상호작용 ❋ 피드백

○ 활동 2. 미술작품 속 메시지 다르게 묘사하기 (메시지 바꾸기, 상품 광고 만들기)

- 문학 작품들, 회화를 비롯한 미술작품들을 다르게 묘사하기 : 컴퓨터 편집 또는 오려 붙이기로 구도나 형상을 변화시키거나 다르게 묘사하기, 미술 작품에 상품을 넣거나 언어(문자), 시각[상징(symbol), 도상(icon), 지표(index)], 음악 등을 넣어 다른 스토리 입히기, 작품의 시대적 사건 바꾸기, 의상 디자인 컬러 등의 변화로 다른 이야기 넣기, 만화 버전 그리기, 말풍선 넣기 등

- 문제인식하기- 다르게 보는 창조 - " LG 명화광고 " 를 보며 다르게 보는 창조에 대한 아이디어 얻기, 작품 속 메시지 다르게 묘사하기(메시지 바꾸기, 상품 광고 만들기)
- 정보분석 및 해석하기

· 모둠별 탐구주제 브레인스토밍 - 지난 수업시간에 예고한 읽고 싶거나 읽었던 책에서 영화나 그림으로 가장 표현하고 싶은 부분을 사진으로 찍어왔다면 모둠원들이 준비해온 자료 안에서 협의하여 주제 선정, 준비해온 자료가 없다면 교사가 제시할 수 있도록 미리 준비

· 문학 작품들, 회화를 비롯한 미술작품들을 다르게 묘사하기 위해 컴퓨터 편집 또는 오려 붙이기로 구도나 형상을 변화시키거나 다르게 묘사할 수 있음. 미술 작품에 상품을 넣거나 언어(문자), 시각[상징(symbol), 도상(icon), 지표(index)], 음악 등을 넣어 다른 스토리 입힐 수 있고, 의상 디자인 컬러 등의 변화로 다른 이야기 넣거나 만화 버전 그리기, 말풍선 넣기 등으로 다른 분위기를 만들 수 있다. 문학작품의 작품의 시대나 사건을 바꾸어 이야기를 다르게 전개할 수도 있음

- 정보종합하기 - 주제 정보 탐색 이용하고 정보를 기록 정리→ 탐구주제 종합 정리하여 작품과 작품설명 발표 자료 제작(배경 음악과 효과음을 넣어 표현하기)
- 활동별 평가하기

· 작품 발표- 모둠원 수만큼 슬라이드를 만들어 PT를 준비하고 한 사람이 한 슬라이드씩 맡아 발표

· 다른 모둠의 발표를 경청 기록하고 매체활용수업평가일지 작성

정리

❋ 요약 ❋ 본시 핵심 학습 내용 강조

❋ 학습목표 달성도 평가 ❋ 차시예고

- 수업 활동 1 : 다르게에 대한 자신의 생각을 한 문장으로 표현하면?

  예) 다르게란? ○○이다. 왜냐하면~

  느낀 감정은? 예) 만족이란? 딱 맞는 자료를 찾아 읽고 친구들에게 전하는 것이다.

- 수업 활동 2 : 차시예고-매체활용수업의 과정과 결과 평가서 제작 예정 자료 준비해오기 (매체활용수업의 과정과 결과를 요약 정리할 수 있도록 활동지 잘 챙겨오기, 인터뷰 형식을 활용하여 자신과 모둠원의 활동과 기여한 부분을 서술, 활용한 매체를 추천하는 평가서 제작 등)

Tip!

- 매체활용수업의 전체 과정과 결과를 평가하기 위해서는 꾸준한 자료 관리와 누적이 필요하므로 수업 중 자료를 모으고 정리하여 제출할 수 있도록 지도한다.

<표 77> 통합 탐구주제 <감상>의 8차시 운영 계획(구산중학교)

<table>
<tr><td>탐구 활동</td><td colspan="3">매체 활용수업 평가문 만들기</td><td>학습 방법</td><td>○
○</td><td>개별학습
모둠학습</td></tr>
<tr><td>학생 활동</td><td colspan="6">매체활용수업의 과정과 결과를 요약 정리한 가치사전 만들기
자신과 모둠원의 활동과 기여한 부분 서술하기
활용한 매체를 추천하는 평가서 제작하기</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="6">1. 참여한 매체활용수업의 과정과 결과를 요약 정리할 수 있다.
2. 매체활용수업에서 자신과 모둠원의 활동과 기여한 부분을 서술할 수 있다.
3. 활용한 매체를 추천하는 평가서를 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">평가요소</td><td>○</td><td>자기관리 역량</td><td>○</td><td colspan="2">지식정보처리 역량</td></tr>
<tr><td>○</td><td>창의적 사고 역량</td><td>○</td><td colspan="2">심미적 감성 역량</td></tr>
<tr><td>○</td><td>의사소통 역량</td><td>○</td><td colspan="2">공동체 역량</td></tr>
<tr><td>학습자료</td><td colspan="6">이충호. 2013.『청소년을 위한 행복 단어 사전』. 서울: 화담.
채인선. 2015.『아름다운 가치 사전』. 서울: 한울림어린이.</td></tr>
<tr><td>운영시간</td><td colspan="3">활동 내용</td><td colspan="2">지도상 유의사항</td><td>참고자료</td></tr>
<tr><td>도입
(5)</td><td colspan="3">○동기유발
○학습목표 및 탐구주제 확인</td><td colspan="2">・활동과 기록을 즐기는 세상 매체활용수업의 과정과 평가 결과물 만들기 안내</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">전개
(60)</td><td>(40)</td><td>학생 활동 1</td><td>탐구 결과 산출하기</td><td colspan="2">・매체활용수업의 과정과 결과를 요약 정리한 가치사전 만들기</td><td></td></tr>
<tr><td>(25)</td><td>학생 활동 2</td><td>탐구 활동 평가하기</td><td colspan="2">・자신과 모둠원의 활동과 기여한 부분을 핵심역량에 따라 서술(인터뷰 형식 활용)하고 활용한 매체를 추천하는 평가서 제작하기</td><td></td></tr>
<tr><td>정리(20)</td><td colspan="3">정리 및 반성</td><td colspan="2">・매체활용수업평가일지 작성하기
・학생의 핵심 역량 자기 평가지 작성하기(사후 설문)</td><td></td></tr>
<tr><td>평가 관점</td><td colspan="6">의사소통, 공동체 역량 : 구성들의 의견을 수렴하여 조화로운 사전을 완성하였나?
지식정보처리, 창의적사고 역량 : 전체 평가 요소 중 특별히 두드러지게 활동한 부분을 발굴하였나?</td></tr>
</table>

수업 운영 방법

○ 매체활용수업의 과정과 결과 요약 정리하기
○ 자신과 모둠원의 활동과 기여한 부분 서술하기(인터뷰 형식 활용)
○ 활용한 매체를 추천하는 평가서 제작하기
○ 학생의 핵심 역량 자기 평가지 작성하기(사후 설문)

도입

❋ 주의집중 ❋ 동기유발 ❋ 전시학습 확인
❋ 학습목표 제시 ❋ 학습개요 제시

● 수업 활동 : 활동과 기록을 즐기는 세상 매체활용수업의 과정과 평가 결과물 만들기 안내

Tip! ● 다양한 형태의 결과물(자료)에 대하여 나누고, 매체의 종류를 상기시킨다.

전개(학생 활동 1)

❋ 학습내용 및 주제 전달 ❋ 상호작용 ❋ 피드백

● 매체활용수업의 과정과 결과를 요약 정리한 가치사전 만들기
지금까지 참여한 차시별 수업의 마지막 정리 단계에서 적어둔 <감상(感想), 관찰, 다르게>에 대한 자신의 생각을 한 문장으로 표현한 글들을 구글 드라이브에 모아 정리하기(모둠별로 모은 후, 전체를 다 모아 편집하기)

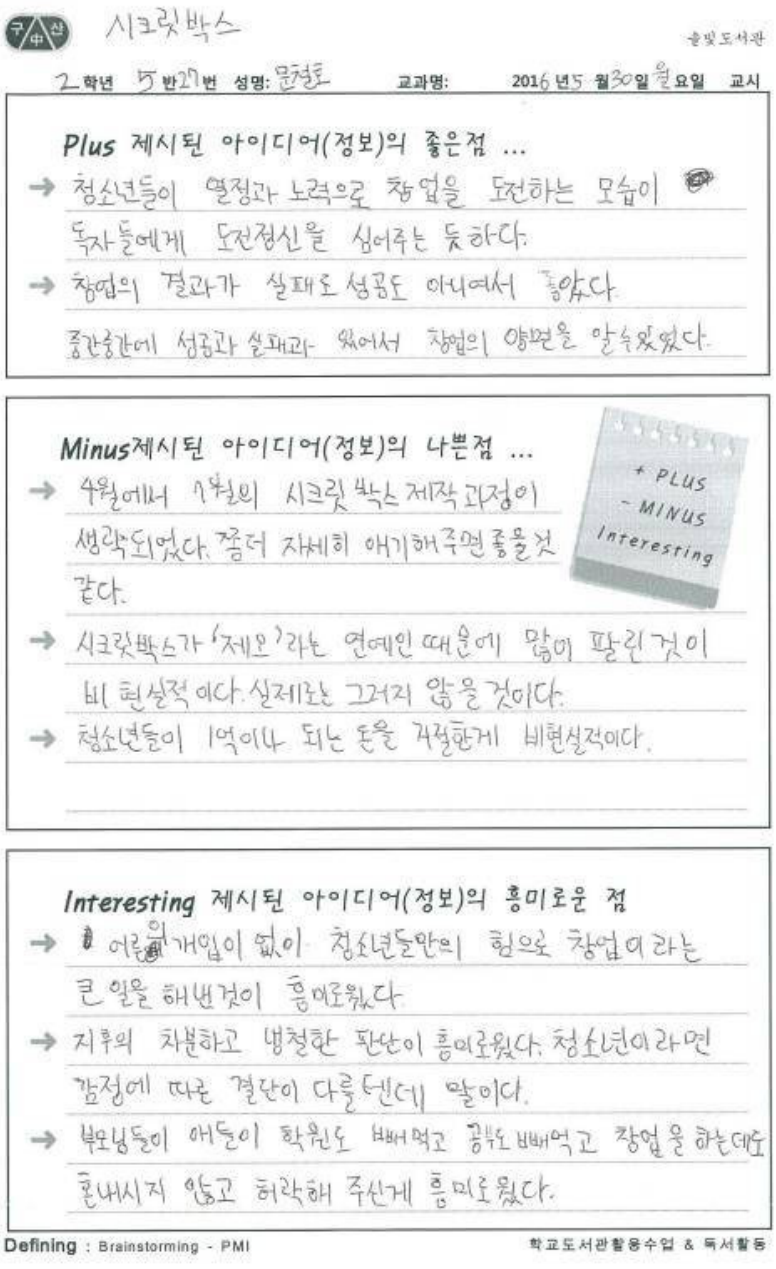
Tip! ● 『아름다운 가치 사전』을 참고하여 키워드를 뽑아 내용을 구성하고, 키워드의 자모순 배열로 사전의 형식을 갖춘다. 모든 학생들의 목소리가 다양하게 담기도록 편집한다.

전개(학생 활동 2)

❋ 학습내용 및 주제 전달 ❋ 상호작용 ❋ 피드백

● 자신과 모둠원의 활동과 기여한 부분을 서술(인터뷰 형식 활용)하고 활용한 매체를 추천하는 평가서 작성하기
- 매체활용수업평가일지 형식을 그대로 이용하거나 PMI 등 다른 조직자를 이용해도 좋다. 필요에 따라 학생 스스로 조직자를 선택 활용할 수 있도록 유도한다.

Tip! ●칭찬과 장점, 배울점 등 평가서는 긍정적으로 작성한다.



시크릿박스

솔빛도서관

2학년 5반 21번 성명: 문철호 교과명: 2016년 5월 30일 월요일 교시

Plus 제시된 아이디어(정보)의 좋은점 ...

→ 청소년들이 열정과 노력으로 창업을 도전하는 모습이 독자들에게 도전정신을 심어주는 듯하다.

→ 창업의 결과가 실패도 성공도 아니여서 좋았다. 중간중간에 성공과 실패과 있어서 창업의 양면을 알수있었다.

Minus제시된 아이디어(정보)의 나쁜점 ...

+ PLUS
- MINUS
Interesting

→ 4월에서 1월의 시크릿박스 제작 과정이 생략되었다. 좀더 자세히 얘기해주면 좋을것 같다.

→ 시크릿박스가 '제로'라는 연예인 때문에 많이 팔린것이 비 현실적이다. 실제로는 그러지 않을것이다.

→ 청소년들이 1억이나 되는 돈을 거절한게 비현실적이다.

Interesting 제시된 아이디어(정보)의 흥미로운 점

→ 어른의 개입이 없이 청소년들만의 힘으로 창업이라는 큰 일을 해낸것이 흥미로웠다.

→ 지후의 차분하고 냉철한 판단이 흥미로웠다. 청소년이라면 감정에 따른 결단이 다를텐데 말이다.

→ 부모님들이 애들이 학원도 빼먹고 공부도 빼먹고 창업을 하는데도 혼내시지 않고 허락해 주신게 흥미로웠다.

Defining : Brainstorming - PMI

학교도서관활용수업 & 독서활동

[그림 14] PMI 작성의(예)

정리	
❋ 요약	❋ 본시 핵심 학습 내용 강조
❋ 학습목표 달성도 평가	❋ 차시예고

- 수업 활동 1 : 매체활용수업평가일지 작성
- 수업 활동 2 : 학생의 핵심 역량 자기 평가지(사후 설문)

<표 78> 학생의 핵심 역량 사후 평가(예)

번호	내 용	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	합계
1	나는 나에게 주어진 일에 열심히 참여하고자 한다.	0	0	2	7	17	26
2	나는 계획한 일을 끝까지 해결 하고자 노력한다.	0	0	1	8	17	26
3	나는 필요한 정보를 찾아 문제를 해결 할 수 있다.	0	0	2	9	15	26
4	나는 필요한 정보를 찾는 것이 재미있다.	0	0	4	7	15	26
5	나는 매체에 따른 의사소통의 특징을 정보를 찾아 알아낼 수 있다.	0	0	9	6	11	26
6	나는 새롭게 생각해 보는 것을 좋아한다.	0	0	5	7	14	26
7	나는 책, 이야기를 창의적으로 생각할 수 있다.	0	1	5	7	13	26
8	나는 창의적인 아이디어로 이야기(책)를 작성할 수 있다.	0	1	6	5	14	26
9	나는 도서관에서 원하는 책을 찾아낼 수 있다.	0	0	3	9	14	26
10	나는 토론 할 때에 규칙을 지켜 토론할 수 있다.	0	0	3	3	20	26
11	나는 다른 사람의 의견을 끝까지 듣고 이해하여 설명할 수 있다.	0	2	2	5	17	26
12	나는 다른 사람들에게 나의 생각을 말하는 것이 즐겁고 재미있다.	0	0	3	8	15	26
13	나는 다른 사람과 협력하여 아이디어를 내는 것이 즐겁다.	0	1	2	5	18	26
14	나는 문제 해결 할 때 혼자서 하는 것보다 함께 하는 것을 좋아한다.	0	1	2	4	19	26
15	모둠활동과 다양한 활동 중 나의 감정을 생각할 수 있다.	0	0	1	8	17	26

2.3 프로그램 성과 평가

자유학기제 프로그램에 참여한 학생들의 만족도 평가 결과를 보면(표 79참조), 대체적으로 긍정적인 반응을 보였다. 특히 주제가 흥미롭고(20명), 자료가 과제 해결에 도움을 주었으며(20명), 과제 해결 절차가 따라 하기 쉬웠다는(21명) 반응을 보였다. 그리고 프로그램 참가 후에 스스로 프로그램을 해결하는데 자신감을 갖게 되었으며(21명), 다른 친구들에게 프로그램을 소개하고 싶다(22명)는 응답이 많았다. 그러나 학습지(활동지)가 과제 해결에 도움을 주었다는 평가 항목에 대해서는

17명만이 긍정적인 답변을 한 것으로 나타났다. 따라서 사전에 학습지 사용 방법에 대한 지도가 좀 더 철저하게 이루어져야 할 필요가 있는 것으로 나타났다.

<표 79> 프로그램 만족도 평가지(구산중학교)

질문	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	합계(명)
1. 프로그램의 주제가 흥미로웠다.	0	1	5	12	8	26
2. 프로그램의 활동이 재미있었다.	0	0	7	11	8	26
3. 프로그램에서 이용한 자료가 과제 해결에 도움을 주었다.	0	1	5	11	9	26
4. 과제 해결 절차는 따라 하기 쉬웠다.	0	0	5	13	8	26
5. 학습지(활동지)는 과제 해결에 도움을 주었다.	0	0	9	11	6	26
6. 선생님은 나를 공평하게 대해주셨다.	0	0	8	10	8	26
7. 프로그램 운영 환경이 만족스러웠다.	0	0	8	9	9	26
8. 스스로 학습과제를 해결하는데 자신감을 갖게 되었다.	0	0	5	11	10	26
9. 자유학기제 프로그램이 만족스러웠다.	0	0	7	11	8	26
10. 이 프로그램을 다른 친구들에게 소개하고 싶다.	0	0	4	12	10	26

학생들이 자유롭게 기술한 프로그램 참여 소감(표 80 참조)에서도 ‘흥미 있고 재미있었다, 책을 읽고 매번 다른 활동을 해서 괜찮았다. 책을 읽는 방법을 배워 좋았다. 발표하는 것이 익숙해졌다. 책을 읽는 계기가 되었다. 책을 많이 읽는 것 같아 뿌듯했다. 내 감정을 잘 표현할 수 있어서 재미있다’ 와 같은 반응을 보였다. 반면에 ‘지루했다. 글을 쓰는 것이 어려워서 지루했다.’ 와 같은 부정적인 반응도 나타났다. 한편 프로그램에 대한 건의사항에서 ‘재미있었으면 좋겠다. 쓰기 중심이라 지루하다. 친한 친구끼리 모둠을 했으면 좋겠다.’ 는 의견을 보였다. 따라서 프로그램 운영 전에 학생의 요구와 독서 및 학습수준을 분석하고, 주제와 활동내용 그리고 이용할 자료를 선정할 필요가 있을 것으로 보인다. 또한 다양한 활동을 준비하고, 모둠 구성도 학생의 요구를 최대한 반영할 필요가 있을 것으로 보인다.

<표 80> 프로그램 참여 소감 및 건의사항(구산중학교)

프로그램 참여 소감	
1. 지루할 때도 있었는데 책을 읽는 습관을 기르는데 도움이 된다. 2. 책을 읽다가 졸릴 때가 많았다 3. 선생님께서 매우 친절하셔서 편안했다 4. 흥미롭고 재미있다 5. 평소에 책을 안 읽는데 책을 읽는 시간이 있어서 좋았다 6. 별로 재미는 없었지만 평소 잘 읽지 않는 책을 읽을 수 있어 좋았다 7. 독서는 지루했다 8. 책을 읽고 매번 다른 활동을 해서 괜찮았다 9. 조금 지루했다 10. 책을 읽는 것이 졸렸다 11. 책을 좋아하는 사람들에게 추천하고 싶다 12. 가끔은 너무 지루했다 13. 지루한감이 있지만 내용은 재미있고 좋은 프로그램인 것 같다	14. 살짝 지루했지만 책을 읽을 수 있어서 좋았다 15. 책을 읽는 거라 좀 지루했지만 과제를 할 때 좀 도움이 되는 것 같다 16. 글을 쓰는 것이 어려워서 지루했다 17. 책을 읽는 방법을 배워 좋았다 18. 책을 읽게 되어서 좋은 프로그램이다 19. 그냥 그렇다 20. 발표하는 것을 싫어했는데 이번 기회로 익숙해졌다 21. 덕분에 책을 자주 읽게 되었다 22. 책을 읽는 계기가 되어 좋았다 23. 흥미롭지만 조금 지루하다 24. 평소에 책을 많이 읽지 않지만 이 프로그램을 통해 독서를 하게 되어 뿌듯하다 25. 책을 많이 읽는 것 같아 뿌듯하다 26. 내 감정을 잘 표현할 수 있어서 재미있다
프로그램에 대한 건의 사항	
1. 같이 앉고 싶은 사람끼리 모둠을 만들면 좋겠다. 2. 원하는 친구랑 모둠하기 3. 졸리지 않고 편안하게 책을 읽는 방법을 알려주세요 4. 같이 앉고 싶은 사람이랑 앉으면 좋겠다 5. - 6. 좀 더 재미있는 활동이 많았으면 좋겠다 7. 재미있는 체험 8. 졸릴 때 취침시간이 있으면 어떨까? 9. 취침시간이 있으면? 10. 재미없는 건 개선해야한다 11. 게임을 하면 좋겠다 12. 책만 읽지 말고 좀 더 재미있는 것을 하면 좋겠다 13. 책 읽는 거 말고 다른 활동도해요	14. 두 시간 모두 책을 읽거나 다른 활동을 해도 좋겠다 15. 책을 읽는 거라 많이 졸리고 지루하다 16. 재미있으면 좋겠다 17. 쓰는 과제는 지루하다 18. 없음 19. 재미있으면 좋겠다 20. 지루하고 피곤했다. 안 지루했으면 좋겠다 21. 책 읽는 시간이 좀 더 길었으면 좋겠다 22. 친한 친구끼리 모둠을 했으면 23. 책 읽는 시간을 좀 더 많이 주면 좋겠다 24. 선생님 세분이 돌아다니셔서 조금 산만하다 25. 재미있는 프로그램을 하게해주세요, 매일 글을 쓰는 같은 활동들이라 지루해요 26. 책을 좀 더 편안하게 많이 읽으면 좋겠다

V. 결론 및 제언

1 결론

2015 개정 교육과정의 교육과정 편성·운영 기준을 보면, 공공도서관은 자유학기제 운영에 필요한 교외 자원에 해당한다. 따라서 공공도서관이 학교 교육과 연계하여 학습 방법을 개선하고, 진로 탐색 및 설계를 지원할 수 있는 프로그램을 운영함으로써 사회적 책무를 수행할 필요성이 증가하고 있다.

도서관의 교육정보서비스는 범교과적인 방법적 지식에 해당하는 정보활용능력을 기반으로 이루지기 때문에 학생의 학습 주제와 학습 자료를 연계하여 자주적으로 문제를 해결할 수 있는 사고능력을 지도하는데 유용하다. 또한 도서관 자원을 활용하는 중학생은 자신의 문제를 인식하고 해결하는 정보활용과정을 통해서 방법적 지식을 활용한다. 따라서 통합적 사고 능력을 신장할 수 있는 교육 프로그램 개발이 필요한 실정이다.

특히 공공도서관 이용자인 청소년은 아동에서 성인으로 성장하는 과도기에 놓여 있기 때문에 신체적, 사회적 그리고 심리적으로 커다란 변화를 겪는다. 따라서 다양한 도서관 자료, 사서 및 또래와의 상호작용을 통해서 자주적인 학습 능력은 물론 협동적인 대인관계 능력을 길러줄 수 있는 도서관 프로그램이 필요하다.

자유학기제 운영과 관련하여 일반교사들은 도서관이 소장한 다양한 자료를 활용한 수업 정보 제공에 관심을 갖고 있고, 학생들이 교양 독서 이외에 비소설 자료에 대한 다양한 정보를 얻고 활용할 수 있는 환경으로서의 도서관 역할을 기대하고 있다. 반면에 정보매체 전문가로서의 사서는 단순한 환경 조성자로서의 역할보다는 정보활용교육 역량을 기반으로 도서관이 소장하고 있는 다양한 학습자료를 활용하여 교육정보서비스를 제공하는데 관심을 가지고 있다. 따라서 교사들의 도서관에 대한 기대 역할과 사서의 교육정보서비스 내용을 기반으로 통합 탐구주제 지도용 교수・학습지도안을 구성할 필요가 있다.

본 연구에서는 2015 개정 교육과정의 중학교 국어-사회-예술(음악・미술)교육과정에 포함된 핵심 개념, 일반화된 지식, 내용 요소, 기능 간 연계성을 분석하여 도서관의 자유학기제 참여를 위한 6개의 통합 탐구주제(매체, 문화, 작품 감상, 예술과 산업, 환경, 창작)를 선정하였다. 본 연구에서 개발한 통합 탐구주제 지도용 교

수・학습지도안의 특징은 다음과 같다.

첫째, 정보활용능력 신장을 위한 활동 중심의 교수・학습지도안

공통 학습주제의 8차시(차시별 2시간 운영)에 적용되는 정보문제 해결과정은 배경지식형성하기, 탐구하기, 탐구결과 산출 및 평가하기와 같이 3단계로 구성하고, 탐구하기의 세부 활동 과정은 문제인식하기, 정보 분석 및 해석하기, 정보종합하기, 활동 별 평가하기와 같아 4단계로 설정하였다.

둘째, 탐구 활동 강화를 위한 탐구주제를 모듈화한 교수・학습지도안

공통 탐구주제를 탐구 활동으로 전환하여 공통 탐구주제(탐구 활동)를 3개의 하위 탐구 활동으로 모듈화(세분화)하고, 차시별 탐구 활동의 체계성을 위하여 하위 탐구 활동을 2개의 학생 활동으로 세분화(모듈화)하였다. 따라서 프로그램을 운영하는 교수자의 탐구주제에 대한 관심과 프로그램에 참여하는 학생의 수준에 맞추어 주제를 통합하거나 자유롭게 연계할 수 있다.

셋째, 독서중심의 교수・학습지도안

학습독서를 통한 과제 해결 능력을 신장하고 다양한 교양 독서와 토론을 통해서 재능을 발견하고 잘하는 분야에 대한 관심을 유도할 수 있도록 서평지 등을 활용해서 통합 탐구주제별로 도서자료, 영상자료, 인터넷 자료를 선정하여 제공하였다. 통합 탐구주제의 세분화와 탐구용 학습자료의 적절성 및 현장 적용 가능성에 대해서는 학생들의 흥미유발과 적극적인 참여를 유도할 수 있도록 가급적 읽기 쉬운 자료를 이용한 활동 중심의 프로그램을 설계하는 것이 좋겠다는 자문단의 의견을 반영하여 그림책을 추가하였다.

넷째, 협동 중심의 교수・학습지도안

프로그램에 참여하는 학생들의 공동체 역량과 의사소통 역량을 함양하기 위해서 협동수업을 도입하였으며, 협동을 통해서 해결할 수 있는 문제 해결형 프로그램을 설계하였다.

다섯째, 플립러닝 학습 프로그램을 적용한 교수·학습지도안

학습자의 자주적인 학습 능력을 신장하기 위하여 차시 탐구 활동 전에 학생이 배울 내용을 포함하고 있는 자료를 안내하고 학습하도록 교수·학습지도안을 설계하였다.

여섯째, 백워드 교수 설계를 적용한 스토리텔링형 교수·학습지도안

프로그램에 참가한 학생들의 핵심 역량 신장을 위하여 교육목표와 평가 방법을 우선 결정하고 이에 따른 학습내용을 설계하고, 탐구활동의 체계적인 지도를 위하여 스토리텔링형 교육과정과 수업지도안을 개발하였다.

매뉴얼에 포함된 교수·학습지도안과 학습지에 대한 현직 교사와 사서 등으로 구성된 자문단의 평가는 통합 탐구주제와 하위 탐구활동이 상호 연계성 있게 구성되어 있으며, 자료와 학습지가 학생들의 수준에 적합하고 흥미를 유발할 수 있게 구성되었다는 것이다. 그러나 학습활동과 자료의 양이 많고, 공공도서관 사서의 경우 자유학기제와 매뉴얼 활용에 대한 사전 교육이 필요하며, 탐구활동 간 연계성을 강화해야 한다는 지적이 있었다. 또한 학생의 프로그램 참여를 독려하기 위한 적절한 방법이 필요하다는 검토 의견도 있었다. 이러한 의견을 반영하여 매뉴얼의 내용을 수정 보완하였다.

본 연구에서 개발한 통합 탐구주제 중 <창작>과 <감상>을 공주도서관과 구산중학교에서 시범 적용하였다. 시범 적용 결과 프로그램에 참여한 학생들은 다양한 주제를 교과와 연계하여 구성한 프로그램에 흥미를 보였으며, 만족스럽다는 반응을 보였다. 프로그램에 참가한 학생들의 긍정적인 반응은 다음과 같다.

○ 자료를 활용한 탐구활동을 통해서 경청과 발표 능력이 향상되었다.
○ 새로운 사실을 배울 수 있었다.
○ 자료가 과제 해결에 도움을 주었다.
○ 과제 해결 절차가 따라 하기 쉬웠다.
○ 스스로 문제를 해결하는데 자신감을 갖게 되었다.
○ 책을 읽고 매번 다른 활동을 해서 괜찮았다.

○ 책을 읽는 방법을 배워 좋았다.
○ 책을 읽는 계기가 되었다
○ 다른 친구들에게 프로그램을 소개하고 싶다.

이러한 긍정적인 평가는 통합 탐구주제를 기반으로 한 프로그램이 공공도서관 및 학교(도서관)의 자유학기제 운영은 물론 청소년의 탐구 및 정보활용능력 신장에 기여할 수 있음을 보여준다. 그러나 다음과 같은 부정적인 평가 결과도 나타났다.

○ 공공도서관이 너무 멀다.
○ 무슨 프로그램인지 내용을 잘 모르고 참석했다.
○ 지루했다.
○ 글을 쓰는 것이 어려워서 지루했다.
○ 학습지(활동지) 작성이 어려웠다.

이러한 문제를 해결하기 위해서는 자유학기제 프로그램을 운영하는 공공도서관 사서가 프로그램 참여를 원하는 학교를 직접 방문하여 운영 방안을 협의할 필요가 있다. 그리고 협조 공문 발송 시 프로그램의 성격과 학습내용에 대한 사전 지도를 명시하고, 프로그램 시작 전에 사전 교육을 실시해야한다. 또한 담당 사서들에 대한 사전교육이 필요하며, 접근성 문제를 해결하기 위해서는 학교 방문 지도가 필요한 것으로 나타났다. 또한 프로그램 운영 전에 학생의 요구와 독서 및 학습수준을 분석하고, 주제와 활동내용 그리고 이용할 자료를 선정할 필요가 있을 것으로 보인다. 특히 다양한 활동을 준비하고, 모둠 구성도 학생의 요구를 최대한 반영함으로써 학생들의 흥미를 유발해야 한다. 그리고 프로그램 운영 중에 학습지 사용 방법에 대한 지도를 좀 더 철저하게 할 필요가 있다.

2 제언

본 연구에서 제안한 자유학기제 프로그램은 교과 간 연계성을 갖춘 통합 탐구 주제를 활용하여 공공도서관 사서와 사서교사 그리고 교과교사들이 정보활용능력을 기반으로 협력할 수 있도록 개발되었다. 따라서 설계・운영・평가 단계에서 다음과 같은 측면을 고려할 필요가 있다.

첫째, 학생의 요구와 흥미에 따라서 프로그램을 융통성 있게 운영할 수 있는 교수자의 역량을 길러야 한다.

도서관이 운영하는 프로그램의 성공은 어린이・청소년의 요구와 사회・문화적 환경에 기반을 둔 계획수립 못지않게 이들의 관심과 태도를 열린 마음으로 수용하고 교감할 수 있는 교수자의 역량에 달려있다. 따라서 학생들의 요구와 흥미에 따라서 탐구주제와 전략 등을 융통성 있게 운영할 수 있다.

둘째, 충분한 홍보와 프로그램에 대한 학생의 접근성을 보장하여야 한다.

공공도서관의 자유학기제 프로그램은 특히 교사나 학부모의 강요가 아니라 어린이・청소년의 자발적인 의지와 흥미를 기반으로 운영되는 것이 중요하다. 따라서 사전에 프로그램 운영 계획을 학생과 학교 실정에 맞추어 수정하고 충분히 홍보하는 것이 중요하며, 도서관에 대한 접근성이 떨어지는 경우에는 학교를 직접 방문하여 운영하는 것이 바람직하다.

셋째, 학교・가정・도서관의 상호 연계와 협력이 필요하다.

자유학기제 프로그램의 준비・설계・운영・평가 과정에서 어린이・청소년 서비스를 담당하는 사서교사와 사서 간 협력과 의사소통이 매우 중요하며, 가급적 가정과 학교(도서관) 그리고 공공도서관이 함께 참여하는 것이 바람직하다. 특히 학생의 참여를 높이기 위해서는 공문 시행보다는 학교장을 직접 만나 프로그램을 설명하고 협조를 구하는 것이 효과적이다.

Abstracts

The purpose of this study is to cultivate the information literacy and inquiry capabilities of middle school students who take part in the free semester system, and promote youth services by diversifying the education information services of public libraries. To that end, the content of the 2015 revised curriculum on a national level was analyzed to develop 6 inquiry themes that incorporate Korean, Social Studies and Art so that problems posed in the Korean class of the freshmen in middle school can be solved by drawing on what's learned in social studies and art classes.

The integrated theme that was extracted by the curriculum analysis are media, culture, work appreciation, art and industry, environment and creation. In this study, it was assumed that integrated inquiry tasks would be instructed over eight sessions. To that end, inquiry activities (integrated inquiry activities) that would draw the interest of students were assigned and further categorized to promote student participation. Study materials needed for the students to carry out the inquiry activities in each session were also selected.

For a detailed categorization of the integrated inquiry themes, a judgment on the appropriateness of study materials and the possibility of applying them on site, the opinion of expert advisors that recommended easily readable materials to trigger students' interest and participation was adopted. In particular, materials that can help with inquiry activities for six themes were selected from the categories of books, video materials and internet materials. The expert advisors' opinion was reflected to add picture books, too. In addition, a standard instruction and study guide for a total of 16 hours over eight sessions for each inquiry theme was considered in an integrated way, and a study paper was developed to encourage self-led investigation and research for each theme by middle school students using library resources.

The instruction and learning guide for integrated research themes were consisted of three stages of forming a background knowledge, researching and

creating and evaluating the conclusion of the research to cultivate reading and information literacy which is a core area in library education. The detailed activities during the research and investigation step were consisted of the four steps of recognition of the problem, information analysis and interpretation, compilation of information and evaluation for each activity. Based on the design of collaborative classes, flip learning and backward education curriculum design, the instruction and leaning guidelines were designed.

On the instruction and learning guideline for the six integrated themes, the expert advisors evaluated that the instruction guideline and the study paper were linked in a correlated manner along with the integrated research theme and sub-investigation activities. Study materials and study papers were evaluated to be designed in a way to fit the level of understanding by students while drawing their interest and attention. However, some pointed out that the quantity of the learning activities and materials was too much. Pubic librarians pointed out that pre-education is needed on free semester systems and how to use the manual. Moreover, some noted that the correlation between sub-theme investigation activities needs to be secured, and more appropriate measures need to be undertaken to further encourage students. This study took these opinions into account to revise and complement the manual for the free semester system.

Of the integrated inquiry themes developed in this study, the ones for "creation" and "appreciation" were applied to the Kongju Library and Kusan Middle School as a trial. The trial application saw that students took an interest in programs that subject themes are link with various themes. They were also very satisfied with such programs. Most students who had taken part in the program gave such positive response as follows.

○ Listening and presentation skills improved through research and investigation activities using materials.

○ A new fact was learned.
○ The material helped with problem-solving.
○ It was easy to follow the problem-solving procedure.
○ It became confident to resolve any issues on his own.
○ It was ok since ever time we would read a book and engage in a different type of activity.
○ It was great in that I could learn how to read a book.
○ It became a great occasion to read books.
○ I would like to introduce my friends to this program.

However, there were some negative evaluations as follows, too.

○ The public library is too far.
○ I attended the program without any thorough understanding of its content.
○ It was boring.
○ It was boring because the writing was difficult for me.
○ It was difficult to fill out the learning paper(activity paper).

Therefore, for a successful free semester system run by the public library, pre-training would be needed for librarians. To resolve the issue of accessibility, the public librarian could visit the school or school library to run their program. Before operating the program, students' needs and their level of reading and learning would have to be analyzed, so that appropriate materials for the theme and activity can be selected. In particular, a variety of activities should be prepared and students' needs should be also considered when forming small groups to promote their interest. A more thorough guidance would also be needed on how to use learning papers during the program's operation.

참 고 문 헌

강인애. 1998.「왜 구성주의인가?」. 서울: 문음사.

국립어린이청소년도서관. 2014.「도서관의 글쓰기 프로그램 운영 매뉴얼」. 서울: 국립어린이청소년도서관.

공정자, 심원식. 2014. 우리나라 그림책 서평의 변천과정 분석.「한국도서관·정보학회지」, 45(4): 165-184.

교육부. 2015a.「초·중등학교 교육과정 총론」. 세종: 교육부.

교육부. 2015b.「국어과 교육과정」. 세종: 교육부.

교육부. 2015c.「사회과 교육과정」. 세종: 교육부.

교육부. 2015d.「미술과 교육과정」. 세종: 교육부.

교육부. 2015e.「음악과 교육과정」. 세종: 교육부.

김달효. 2015. 사례 연구를 통해 본 자유학기제의 가능성과 한계.「교육문화연구」, 21(5): 179-202.

김대현. 1993.“학교에서의 통합교육과정 개발.”「한국교육」. 20: 89-104.

김두정. 2015.「자유학기제 중심의 교육과정 편성과 운영 실태 분석」. 석사학위논문. 경북대학교 대학원.

김민영, 정지연, 권선영. 2016.「생각 정리 공부법」. 서울: 학교도서관저널.

김성호. 2004.「교육과정 개발의 원리」. 서울: 학지사.

김영배. 2015.「플립러닝(flipped learning) 지원시스템 설계 원리 개발」. 미간행박사학위논문, 부산대학교 대학원.

김수경. 2007. 공공도서관 독서교실 운영 방안: 부산지역 공공도서관을 중심으로.「한국비블리아학회지」, 18(1): 61-93.

김영석. 영국 공공도서관의 어린이·청소년 독서 프로그램 운영 사례 연구: Stories from the Web 분석을 중심으로.「한국비블리아학회지」, 18(1): 5-22.

김종성, 엄비진. 2010. 공공도서관 청소년 프로그램의 유형별 특성과 발전 방안 연구.「한국비블리아학회지」, 21(2): 39-56.

나장함. 2005.“통합교육과정에 대한 관점 : 간학문적 접근의 영재 및 범재 교육에 대한 시사점. ”「영재와영재교육」. 4(1) : 25-45.

박명규, 한상완. 2005. 학교도서관 중심의 정보교과 교육과정 모형.『한국문헌정보학회지』, 39(1): 167-194.
박온자. 2005. 공공도서관의 청소년 서비스에 관한 연구: 미국 공공도서관을 중심으로.「한국문헌정보학회」, 39(2): 5-33.
박온자 2008.「공공도서관과 청소년 서비스」. 서울: 아세아문화사.
박효정 외. 2006.「다중지능이론과 수업」. 서울 : 양서원.
변보기, 강석기. 2002. 청소년의 자아 존중감과 적대감에 관한 연구.「청소년학연구」, 9(3): 269-291.
변우열, 송기호. 2014. 창의적 글쓰기를 활용한 일기와 쓰기 통합지도용 학습독서 전략 개발.「한국도서관·정보학회지」, 45(1): 125-145.
서우석, 정철영, 정지은. 2015. 자유학기제를 위한 교육공동체 연계 모델 개발.「실과교육연구」, 21(4): 319-335.
서유정. 2016.「자유학기제와 도서관」. 서울: 동작중학교.
서천중학교. 2013.「중학교 국어과 창의인성교육 수업 모델」. 서천: 서천중학교.
세종특별자치시교육청, 공주대학교. 2014.『저개발 국가를 위한 종합 발전 계획을 수립하자: 2014년 세종특별자치시교육청 창의인성을 위한 융합형 영재교육 프로그램』. 세종: 세종특별자치시교육청.
세종특별자치시교육청, 공주대학교. 2015.「미래 세상을 창조하는 우리들: 초등학교 교사용 지도서」. 세종: 세종특별자치시교육청.
신철균, 박민정. 2015. 자유학기제를 경험한 세 학교에 대한 사례 연구.「한국교육장학회」, 33(1): 309-338.
신철균. 황은희, 김은영. 2015. 자유학기제 운영 실태 분석 연구.「아시아교육연구」, 16(3): 27-55.
송기호. 2015. 중학교「사회」교과서의 공통 탐구주제에 포함된 정보활용과정 요소 분석.『한국문헌정보학회지』, 49(3): 233-252.
송기호. 2014.『사서교사를 위한 통합정보활용교육론』. 대구: 태일사.
송기호, 김태수. 2008. 교과연계성 강화를 위한 학습주제 중심의 통합 정보활용교육과정에 대한 연구.『한국정보관리학회지』, 25(3): 41-64.
송기호 외. 2010.「학교도서관에서 배우는 기쁨 아는 즐거움」. 서울: 교육인적자원부.

송기호 외. 2008.「DLS 기반 통합 정보활용교육 프로그램 개발」. 서울: 영신고등학교.

송기호, 이승길, 이상훈, 이수경. 2005.「독서를 통한 정보활용능력 가이드 개발 : 초등학생용」. 서울: (사)국민독서문화진흥회.

오미경. 2013.「그래픽조직자를 활용한 사서교사의 독서교육이 중학생의 독해력과 독서동기에 미치는 영향」. 미간행석사학위논문, 공주대학교 교육대학원 문헌정보교육전공.

유네스코 21세기 세계교육위원회. 1997.「21세기 교육을 위한 새로운 관점과 전망: 유네스코 21세기 세계교육위원회 종합보고서」. 김용주, 김제웅, 정두용, 천세영 옮김. 서울: 오름.

유소영. 2004. 정보이용능력 기준과 정보처리 학습모형에 관한 연구.「한국도서관·정보학회지」, 35(4): 251-269.

이경란. 2011. 공공도서관 청소년 프로그램 모형 개발과 적용에 관한 연구.「한국문헌정보학회지」, 45(4): 5-26.

이경란, 한복희. 2009. 공공도서관 청소년 프로그램 분석과 활성화 방안 연구.「한국비블리아학회」, 20(4): 115-130.

이병환, 임영희, 권민석. 2015. 교육 공동체 의견 조사에 기초한 자유학기제의 안정적 정착 방안 탐색.「교육종합연구」, 13(2): 103-126.

이병기. 2006.「정보활용교육론」. 고양: 조은글터.

이병기. 2013.「정보활용교육론」. 개정판. 고양: 조은글터.

이운발. 2007.「고등 사고력 함양을 위한 초등 사회과 통합교육과정 구성」. 파주: 한국학술정보주.

이윤미 외. 2014.「주제 통합 수업, 아이들을 수업의 주인공으로」. 서우리 살림터.

이용훈. 2006. 공공도서관의 사회작 역할 확대를 위한 독서 진흥 활동에 대한 연구.「한국비블리아학회지」, 17(1): 99-113.

이지연. 2008.「교육방법 및 교육공학」. 서울: 서연사.

한국도서관협회 학교도서관교육과정위원회. 2007.「도서관과 정보생활 교과 교육과정 기준」. 서울: 한국도서관협회.

한윤옥, 이연옥. 2008. 공공도서관 청소년 독서프로그램의 현황과 과제.「한국문헌정보학회지」, 42(1): 127-154.

Buehl, Doug. 2002. *Classroom Strategies for Interactive Learning*. 노명완, 정혜승 옮김.「협동적 학습을 위한 45가지 교실수업 전략」. 서울: 박이정.

Burke, Jim. 2002. *Tools for Thought: Graphic Organizers for Your Classroom*. Portsmouth, NH: Heinemann.

Campbell, Bruce. 2012. *Handbook of Differentiated Instruction Using the Multiple Intelligences: Lesson Plans & More*. 황윤환, 조영임 옮김.「다중지능을 활용한 개별화 수업」. 서울: 아카데미프레스.

Carletti, Silvana, Suzanne Girard, and Kathlene Willing. 1991. *The Library / Classroom Connection*. Ontario : Pembroke Publishers.

Chang, Marial L. 2006. *Science Graphic Organizers & Mini-Lessons*. New York: Scholastic Inc.

Eggen, Paul D. and Kauchak, Donald P. 2006 *Strategies for Teachers*. 임창환, 권성기 옮김.「교사를 위한 수업 전략」. 서울: 시그마프레스.

International Federation of Library Associations(IFLA). 2015. *The IFLA School Library Guidelines*. 2nd. edition. [online] [cited 2016. 4. 4.] <http://www.ifla.org/files/assets/school-libraries-resource-centers/publications/ifla-school-library-guidelines.pdf>

International Federation of Library Associations(IFLA) and United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization(UNESCO). 1994. *Public Library Manifesto*. [online]. [cited 2016. 4. 1.] <http://www.unesco.org/webworld/libraries/manifestos/libraman.html>.

International Federation of Library Associations(IFLA) and United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization(UNESCO). 2011. *Public Library Service Guidelines*. 개정판. 장혜란 옮김.「IFLA 공공도서관 서비스 가이드라인」서울: 한국도서관협회.

Logan, Debra Kay. 2000. *Information Skills Toolkit: Collaborative Integrated Instruction for the Middle Grades*. Worthington: Linworth Publishing.

Scraper, Katherine, and Vickie L. Scraper. 2006. *Show Me: Graphic Organizers for Reading Comprehension across the Curriculum*. Tucson: Good Year Books.

Smaldino, Sharon E. et.al . 2011. *Instructional Technology and Media for Learning*.

「교육공학과 교수매체」. 제10판. 이미자 등 옮김. 서울: 아카데미프레스.

Stripling, Babara K., Sandra Hughes-Hassell. 2003. *Curriculum Connections Through the Library*. London: Libraries Unlimited.

Taylor, Joie. 2006. *Information Literacy and the School Library Media Center*. Wesport, CT: Libraries Unlimited

Thomas, Nancy Pickering. 2004. *Information Literacy and Information Skills Instruction*. 2nd ed. Westport : Libraries Unlimited.

Winggins, Grant and McTighe, Jay. 2013. *Understanding by Design: Handbook*. 「거꾸로 생각하는 교육과정 개발」. 제2판. 강현석 외 옮김. 서울: 학지사.

연구진

■연구책임자 : 송 기 호 (공주대학교)
■공동연구원 : 김 도 연 (공주도서관)
이 경 화 (충남중학교)
유 종 열 (공주대학교)
허 우 정 (구산중학교)
■보조연구원 : 소 병 문 (서울우신고등학교)
이 승 민 (대화고등학교)

2016년 연구보고

자유학기제 지원을 위한 정보활용교육 프로그램 및 매뉴얼 개발

발행일 : 2016년 10월 20일
발행처 : **국립어린이청소년도서관**
06130 서울시 강남구 테헤란로7길 21
Tel. 02-3413-4800 Fax. 02-3413-4819
http://nlcy.go.kr
발행인 : 여위숙

ISBN 978-89-6032-333-9 (93020) [비매품]
인쇄 : 조은글터 (02-2269-1481)