펴내는 글

‘거꾸로교실’이 교육의 위기를 행복한 희망으로 바꾸고 있습니다!

“모두가 교육의 위기를 걱정할 때, 우리는 그냥 희망을 만들기로 했습니다.” 이렇게 선언한 선생님들이 있습니다. 교실 붕괴를 넘어 4차 산업혁명의 쓰나미에 처한 위기의 공교육 현실에서 마치 수레바퀴 앞 사마귀를 연상시키는 이 당돌함은 어떻게 나올 수 있었을까요?

실마리는 수업입니다. 수업에서 희망을 보았기 때문입니다. 이들 역시 대한민국의 여느 교실처럼 매 수업마다 무너져 가는 아이들과 힘겹게 씨름하던 선생님들이었습니다. 그러던 어느 날 지극히 간단한 수업의 변화를 통해 아이들 모두가 깨어나는 경이로운 순간을 경험합니다. 그리고 웃음과 수다로 가득한 교실에서 그저 교과 지식의 배움에 그치는 것이 아니라 21세기에 살아가기 위한 핵심적인 능력들이 자라나는 것을 목격합니다. 바로 ‘거꾸로교실’입니다.

2013년 2학기 부산의 한 중학교에서 KBS 다큐멘터리 프로젝트로 시작된 이 수업 혁신 실험은 예상을 뛰어넘는 큰 변화를 남겼습니다. 이후 성공 경험의 확산을 위해 전국의 ‘거꾸로교실’ 교사들이 “미래교실네트워크”란 이름으로 함께 모였고, 교사가 교사에게 경험을 전하고 협력을 통해 함께 진화하는 ‘거꾸로교실’ 교사 캠프가 2017년 6월까지 45차례 넘게 진행되었습니다. 초중고 모든 과목을 망라한 15,000명이 넘는 교사들이 참여하며 빠른 속도로 번져 나가고 있습니다.

이 놀라운 열풍을 불러일으킨 ‘거꾸로교실’의 본질은 수업의 방향 전환입니다. 수업 주도권을 교사에게서 학생에게로 완전히 뒤바꿔 놓는 질적 전환을 의미합니다. 수업 전에 학생들에게 제시하는 디딤영상은 수업 시간에 더 이상 선생님이 가르치지 않기 위한 보조 장치입니다. 진짜 선생님의 역할은 지식을 전달하는 것이 아니라, 학생들 사이의 소통과 협력, 동료 학습을 활성화시키기 위한 수업 디자이너가 되는 것입니다. 그로부터 행복한 교실의 마법이 시작됩니다.

이렇게 단순하지만 큰 수업의 방향 전환을 실제 실행하고 진화시켜 온 “미래교실네트워크” 선생님들이 자신들의 진짜 수업 경험을 다른 선생님들과 나누기 위해 오롯이 모았습니다. 그 노력의 의미는 단 한 가지입니다. 절망을 뛰어넘어 미래를 여는 희망의 시공간이 되는 교실과 수업. 그들이 그러했듯이 대한민국 모든 교사가 함께 경험하길 간절히 바라고 있는 것입니다.

2017. 7.

(사) 미래교실네트워크 사무총장 정찬필

“미래엔”의 수업 혁신 프로젝트가 새 교육과정의 변화를 실현해 나갑니다!

정보 통신 기술의 발달로 우리 사회는 하루가 다르게 변화하고 있습니다. 21세기 미래형 인재를 육성해야 하는 교육 현장에도 이러한 변화의 물결이 출렁이고 있습니다. 오늘날에는 지식의 실용적 가치가 중요해지면서 삶과 앎을 연결시키는 교육이 필요하게 되었습니다. 학생들은 혼자가 아닌 여럿이 함께 활동하면서 문제를 해결하는 창의력을 길러야 합니다.

2018학년도부터 적용되는 2015개정 교육과정 역시 이러한 변화를 중심에 두고 있습니다. 2015개정 교육과정은 학생 참여형 수업의 활성화, 학습의 과정을 중시하는 평가 등을 통하여 바른 인성을 갖춘 창의융합형 인재 양성을 주요 키워드로 하고 있습니다.

이와 같은 시대의 흐름과 새 교육과정을 모두 충족시킬 수 있는 교육의 대안으로 ‘거꾸로교실’이 제시되고 있습니다. ‘거꾸로교실’에서는 학생들이 즐기면서 배움을 주도하고 있습니다. 그 안에서 소통과 협업을 통해 스스로 문제 해결력을 키우며 21세기를 살아갈 역량을 키우고 있습니다.

올해 초 “미래교실네트워크”와 “미래엔”이 공동 기획한 『거꾸로교실 수업 자료집』에 보여 준 선생님들의 반응은 매우 폭발적이었습니다. 17,000여 명의 선생님이 직접 미래엔의 엠티처 사이트에 들어와 자료집을 신청하는 열의를 보였습니다. 혁신과 변화를 실현하고자 하는 선생님들의 갈증이 얼마나 컸는지 알 수 있었습니다.

이에 힘입어 “미래교실네트워크”와 “미래엔”은 2015개정 교육과정에 맞추어 ‘거꾸로교실’을 운영할 수 있도록 『거꾸로교실 수업 활용서』를 연이어 기획하고 선보이고자 합니다. 새 교육과정이 시대의 변화를 담아내고 있으므로 교실에서도 새로운 방식의 수업이 이루어져야 합니다. 『거꾸로교실 수업 활용서』는 그 변화의 중심에서 선생님의 수업 설계에 도움이 되고자 합니다.

70여 년 간 교과서와 참고서를 개발하며 선생님의 가장 가까운 곳에서 자리매김해 온 “미래엔”은 앞으로도 선생님과 끊임없이 소통하며 교육의 변화를 이끌어가고자 합니다. “미래엔”의 수업 혁신 프로젝트가 교육 현장에 신선한 자극제가 됨은 물론 수업 혁신의 싹을 틔울 수 있기를 바랍니다.

2017. 8.

㈜ 미래엔 교육사업본부 본부장 정장아

교육의 새 바람, 교실의 새 기운을 불러일으키는

‘거꾸로 교실’을 소개합니다!

1 ‘거꾸로교실’은 어떻게 하는 거죠?

“수업 전 디딤영상으로 배우고”

학생들은 수업 전 선생님이 미리 제작한 디딤영상을 봅니다. 해당 단원에서 배워야 하는 개념을 익히는 과정이죠. 디딤영상은 PPT, 웹툰, 사진 등의 다양한 시각 자료로 구성되어 학생들이 흥미롭게 배울 수 있습니다.

“수업 중 활동으로 익힌다”

디딤영상에서 배운 개념을 활용해 다양한 개별·모둠 활동에 참여합니다. 학생들은 기초-발전-심화 활동을 통해 학습 내용을 반복해서 익히며 문제해결력을 기릅니다.

디딤영상, 스마트폰으로 간단하게 만들 수 있어요!

- 영상 해상도는 1280×720사이즈로 찍어도 충분합니다.
- 세로 방향은 학생들이 보기에 불편해요. 가로 방향으로 찍어 주세요.
- 녹화 버튼이 우측으로 온 상태의 가로 방향으로 찍어야 영상이 뒤집히지 않아요.
- 수업 자료를 보면서 선생님의 생생한 목소리를 들려주세요. 약간의 소음은 문제되지 않습니다.
- 어플을 활용하면 좀 더 쉽게 수준급의 영상을 만들 수 있어요.

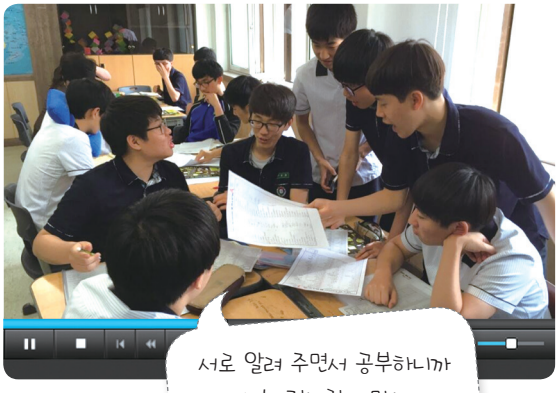
2

‘거꾸로교실’은 소통과 협력을 중시하는 미래형 교육입니다!

2017년 1월에 방영된 KBS『교육희망프로젝트 : 배움은 미래다』에서 ‘4차 산업혁명 시대에 살아남기 위한 미래형 인재 교육 방법’을 주제로 열띤 강연이 펼쳐졌습니다.
미래형 인재를 길러내기 위해 교육은 어떻게 바뀌어야 할까요?

“ 미래형 인재는 다른 사람과 함께 성공하는 능력, 즉 **소통하고 협업할 수 있는 능력을 갖춘 사람**입니다. ”

이 프로그램에서는 현재 교육의 문제를 극복하고 미래를 대비하는 인재의 교육 방안으로 ‘거꾸로교실’을 제시하였습니다. 학생들은 ‘거꾸로교실’을 통해 협업과 소통을 바탕으로 능동적으로 수업에 참여하면서 미래 사회가 필요로 하는 창의적 인재로 자라게 됩니다.

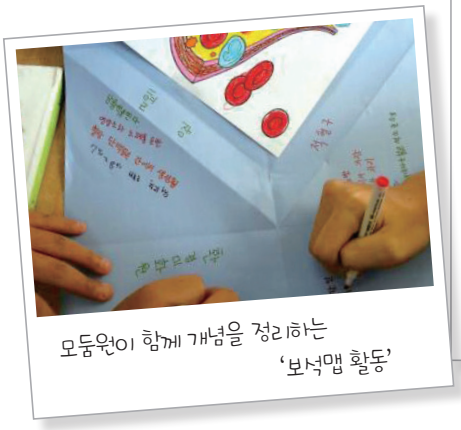


서로 알려 주면서 공부하니까
노는 것처럼 재밌고
이해도 더 잘되요.
머릿속에 쏙쏙 들어와요.

‘거꾸로교실’ 수업을 하면서
서로를 배려하고 공감하는 능력을
키울 수 있어요.
부족할 때에는 서로 도와주고,
잘할 때에는 서로 칭찬하며
하나의 프로젝트를 완성하는 거죠.

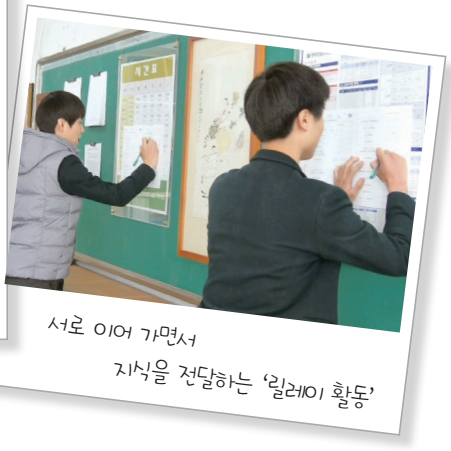
3
‘거꾸로교실’은 학생 중심의 다양한 활동 수업입니다!

‘거꾸로교실’에서는 다양한 활동을 통하여 학생들이 수업을 주도해 나갑니다. 선생님이 주도하는 지식 전달 수업에서 벗어나 학생들이 중심이 되어 스스로 탐구하고 토의하고 체험하는 다양한 활동 과정을 통해 문제를 해결해 나가고 있습니다.



모둠원이 함께 개념을 정리하는 ‘보석맵 활동’

학습 내용을 연결하고 확장시키는 ‘배움 지도 그리기 활동’



서로 이어 가면서 지식을 전달하는 ‘릴레이 활동’

‘거꾸로교실’에서는 선생님에게 질문하기 전에 친구들과 모둠을 이루어 서로 가르치고 설명합니다.
수업의 중심에 학생들이 있고, 그들이 스스로 능동적으로 참여하는 것입니다.
‘거꾸로교실’은 소수 몇몇 학생의 주도로 이루어지는 것이 아니라,
소외되는 학생 없이 모두 함께 수업에 몰입할 수 있는 수업 형태입니다.

서로의 모둠에서 탐구한 내용을 공유하는 ‘갤러리워크’

상황 속 인물이 되어 이해와 공감의 폭을 넓히는 ‘UCC 만들기’

‘거꾸로교실’에서는 여러 명의 학생을 대상으로 지식을 전달하는 일방적 설명식 수업은 찾아볼 수 없습니다. 선생님은 교단 앞에 머무르지 않고 학생들 속에서 함께 방향을 찾기도 하고, 문제를 해결해갈 수 있도록 이끌어 주는 역할을 합니다.

4
‘거꾸로교실’에서는 선생님도 배움 공동체의 일원입니다!

“2014년 3월, 봄날의 아지랑이와 함께 찾아온 ‘거꾸로교실’의 마법이 시작되었습니다. ‘거꾸로교실’은 평소 ‘무엇을’ 배워야 하는지에만 관심을 기울였던 학교 현장에 ‘어떻게’ 배워야 하는지, ‘왜’ 배워야 하는지에 대한 교육적 성찰을 불러일으켰습니다.

‘거꾸로교실’에서는 교사가 일방적으로 지식을 전달하지 않고, 소통과 협력을 통해 배움을 실천하고 연결과 확장을 통해 창의성을 극대화하는 역할을 합니다. 교사는 더 이상 교과서와 고군분투하는 지식 전달자가 아닙니다. 교사는 ‘거꾸로교실’의 수업디자인을 기획하는 배움의 조력자이자, 학생과 함께 그 배움을 나누는 학습공동체의 일원인 것입니다.

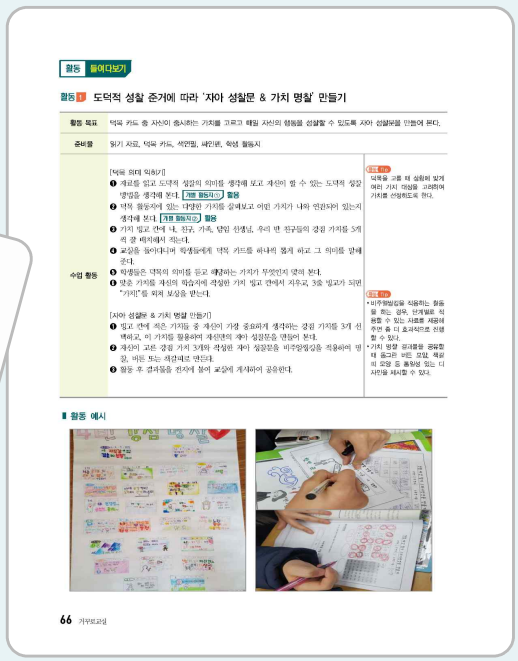
무기력한 학생들의 눈빛에 생기가 돌고, 수업의 의미를 찾지 못해 책상 위로 힘없이 무너졌던 학생들이 살아나는 것을 보며 ‘거꾸로교실’에서 미래 교육의 희망을 찾았습니다.”

이성원_거꾸로캠퍼스

이 책의 구성

수업 준비

활동 소개



수업 계획 세우기

교과서 단원을 거꾸로수업으로 진행하기 위한 전체적인 수업 흐름도를 제시하였습니다. 수업 시수와 사전 학습 상황, 학력 수준에 따라 선생님이 활동의 단계와 유형을 조정할 수 있습니다.

디딤영상의 주요 내용 선정하기

주제와 관련하여 반드시 알아두어야 할 핵심 개념을 정리하였습니다. 이 내용을 바탕으로 학습 내용을 선정하고, 디딤영상을 제작할 수 있습니다.

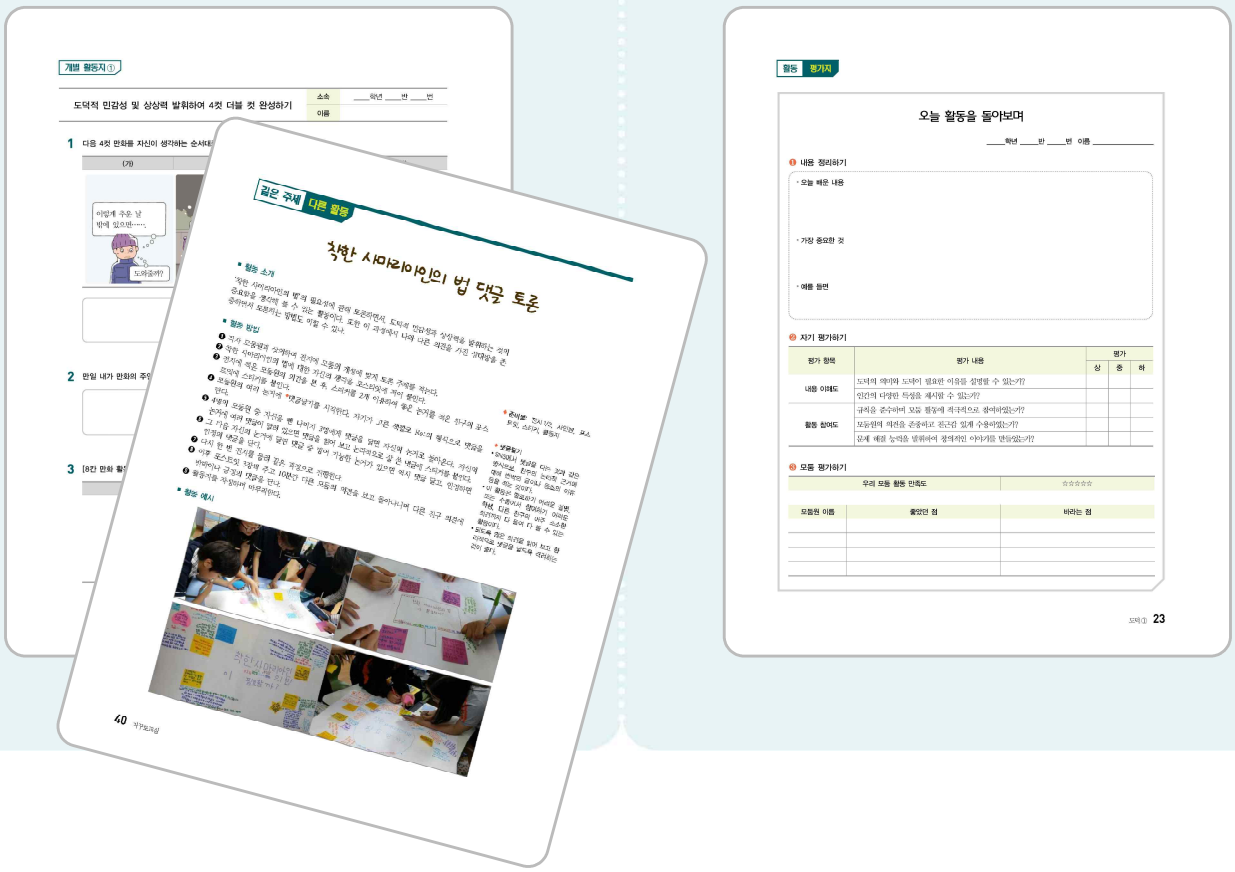
다양한 활동으로 수업하기

거꾸로수업을 실제로 진행할 수 있도록 활동 지도안을 상세히 제시하였습니다. 또한 거꾸로수업에 바로 활용할 수 있는 개별 · 모둠 활동지를 수록하였으며, 활동 예시를 통해 거꾸로수업 상황을 예측할 수 있도록 하였습니다.

❶ 활동 지도안

활동을 통해 궁극적으로 도달하고자 하는 학습 목표를 제시하고 활동 방법을 구체적으로 설명하였습니다. 활동을 단계별로 명확하게 진행할 수 있도록 예시 그림과 사진을 수록하였습니다. 또한 활동 Tip으로 활동에 필요한 부가 자료, 활동상의 유의점, 활동 변형 방법 등을 제시하였습니다.

활동 평가



❷ 개별·모둠 활동지

거꾸로수업에 활용할 수 있는 활동지를 제시하였습니다. 본 활동지는 한글 파일로도 제공되므로 다운받아 수업 상황에 맞게 변형하여 사용할 수 있습니다.

❸ 도움 주는 읽기 자료 & 같은 주제 다른 활동

창의적이고 발전된 수업을 진행할 수 있도록 도움 주는 읽기 자료와 같은 주제 다른 활동을 제시하였습니다.

활동 평가하기

활동을 마무리하며 자기 성찰 평가 및 학생 상호 평가 내용을 기록할 수 있는 평가지를 수록하였습니다. 선생님이 평가할 때 학생들이 작성한 평가지를 적절히 활용할 수 있습니다.

이 책의 차례

I 자신과의 관계

주제 01 사람을 사람답게 만드는 것 12

주제 02 내가 도덕적이어야 하는 이유 24

주제 03 도덕적 민감성과 상상력의 역할 34

주제 04 도덕적 추론은 어떻게 하는가 42

주제 05 비판적 사고는 어떻게 하는가 54

주제 06 내가 할 수 있는 도덕적 성찰은 64

주제 07 나는 누구인가 76

주제 08 도덕적 신념이란 무엇인가 84

주제 09 나는 어떤 가치를 추구하는가 92

주제 10 내 삶의 목적은 무엇인가 98

주제 11 도덕 공부의 의미와 목적 106

주제 12 행복하려면 어떻게 살아야 하나 112

Ⅱ 타인과의 관계

주제 13 건강한 가정을 만들어 가려면 122

주제 14 진정한 우정을 맺으려면 134

주제 15 청소년기의 바람직한 성 윤리는 144

주제 16 이웃 관계에서 필요한 자세는 152

Ⅲ 사회·공동체와의 관계

주제 17 인간 존엄성과 인권의 소중함 164

주제 18 사회적 약자, 어떻게 대해야 할까 176

주제 19 양성평등을 실천하려면 182

주제 20 우리 다문화 사회 어떻게 이해할까 188

주제 21 다문화 사회의 갈등을 해결하려면 198

주제 22 나는 바람직한 세계 시민인가 208

도덕 ①

거꾸로교실 집필자

주제 01	사람을 사람답게 만드는 것	황인애(대전 덕명중)
주제 02	내가 도덕적이어야 하는 이유	황인애(대전 덕명중)
주제 03	도덕적 민감성과 상상력의 역할	한수희(경기 하남중)
주제 04	도덕적 추론은 어떻게 하는가	한수희(경기 하남중)
주제 05	비판적 사고는 어떻게 하는가	한수희(경기 하남중)
주제 06	내가 할 수 있는 도덕적 성찰은	한수희(경기 하남중)
주제 07	나는 누구인가	지현선(제천 의림여중)
주제 08	도덕적 신념이란 무엇인가	지현선(제천 의림여중)
주제 09	나는 어떤 가치를 추구하는가	지현선(제천 의림여중)
주제 10	내 삶의 목적은 무엇인가	지현선(제천 의림여중)
주제 11	도덕 공부의 의미와 목적	지현선(제천 의림여중)

거꾸로교실 집필자

주제 12	행복하려면 어떻게 살아야 하나	황인애(대전 덕명중)
주제 13	건강한 가정을 만들어 가려면	한수희(경기 하남중)
주제 14	진정한 우정을 맺으려면	황인애(대전 덕명중)
주제 15	청소년기의 바람직한 성 윤리는	지현선(제천 의림여중)
주제 16	이웃 관계에서 필요한 자세는	황인애(대전 덕명중)
주제 17	인간 존엄성과 인권의 소중함	한수희(경기 하남중)
주제 18	사회적 약자, 어떻게 대해야 할까	한수희(경기 하남중)
주제 19	양성평등을 실천하려면	지현선(제천 의림여중)
주제 20	우리 다문화 사회 어떻게 이해할까	황인애(대전 덕명중)
주제 21	다문화 사회의 갈등을 해결하려면	황인애(대전 덕명중)
주제 22	나는 바람직한 세계 시민인가	황인애(대전 덕명중)

주제 01

Ⅰ-1. 도덕적인 삶

2차시

사람을 사람답게 만드는 것

활동명
- '단어 연결하여 이야기 만들기' 활동으로 사람다움의 의미 알기
- 'What? How? Why?' 서클맵 사고 활동으로 도덕이 필요한 이유 찾기

학습 목표

- 사람을 사람답게 만드는 것이 무엇인지 나의 삶과 관련하여 말할 수 있다.
- 도덕이 우리 삶에 필요한 이유를 설명할 수 있다.

핵심 역량

- ☑ 창의적 사고력
- ☑ 비판적 사고력
- ☑ 문제 해결력 및 의사 결정력
- ☑ 의사소통 및 협업 능력
- ☐ 정보 활용 능력

수업 의도

이 수업은 '도덕'이 나의 삶에 어떤 영향을 주고 있는지 되새겨 보는 기회를 주기 위해 구안하였다. '단어 연결하여 이야기 만들기', 'What? How? Why? 서클맵 사고' 활동으로 학생들의 일상에 관한 이야기를 자연스럽게 끌어내며, 당위적으로 받아들이고 있던 도덕을 '선의지'를 가지고 스스로 실천하는 계기를 마련해 보길 바란다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기

1차시

도입

디딤영상 내용 점검 및 학습 목표 제시하기

학생들이 보고 온 디딤영상 내용을 확인한다.

활동 1 (개별, 모둠 활동)

'단어 연결하여 이야기 만들기' 활동으로 사람다움의 의미 알기

- 낱말 카드를 나누어 주고 '인간의 특성'을 주제로 돌아가며 이야기한다.
- 낱말 카드 한 장씩을 내려놓으며 '사람다운 사람은 어떤 사람인지'를 주제로 이야기가 이어지도록 만든다.
- 낱말 카드 12개를 모두 활용하여 모둠원이 릴레이 뒷이야기 쓰기로 '따뜻한 삶의 이야기'를 완성한다.

2차시

활동 2 (모둠, 전체 활동)

'What? How? Why? 서클 사고' 활동으로 도덕이 필요한 이유 찾기

- 서클맵은 모둠별로 1장씩 나누어 준다.
- What? How? Why? 사고 활동 방법을 설명한다.
- 골든 서클맵 활동 방법에 따라 브레인스토밍을 한다.
- 둘 가고 둘 남기 활동으로 모둠 간 공유한다.

정리

도덕의 의미를 되새기며 사람을 사람답게 하는 것이 무엇인지 내면화한다.

선생님을 위한 꿀팁

- '단어 연결하여 이야기 만들기' 활동에서는 올바른 이야기만을 강요하기보다는 학생 개개인의 솔직한 이야기를 나눌 수 있도록 열린 분위기를 조성하는 것이 좋다. 비도덕적 행동에 관한 이야기를 공유할 때 비난하거나 야유하지 않도록 주의를 준다.
- '릴레이 뒷이야기 쓰기' 활동은 앞의 활동을 종합하는 활동인 만큼 재미보다는 감동을 줄 수 있는 이야기로 완성할 때 의미 있음을 설명하고 지나치게 재미를 추구하여 허무맹랑한 이야기를 만들어 내지 않도록 안내한다.
- 'What? How? Why?' 서클맵 사고는 교과서 밖의 다양한 의견이 나올 수 있다. 교과서 내용을 억지스럽게 엮기보다 창의적이고 비판적인 의견을 적을 수 있도록 안내한다.

디딤영상 내용

등불을 든 사람이 찾는 '사람다운 사람'이란 어떤 사람일까?

❶ 사람과 동물의 차이점과 공통점

(1) 사람과 동물의 공통점: 본능적인 욕구를 지님
(2) 사람과 동물의 차이점: 사람은 ◆이성을 통해 삶을 계획하고 만들어 감

◆ **이성**(理 **이치_이**, 性 **성품_성**)
사람의 생각하는 능력으로 옳고 그름, 참과 거짓, 선과 악, 아름다움과 추함 등을 구별하는 능력

❷ 사람의 특성을 생각나는 대로 말해 볼까?

❸ 도덕의 의미와 특성

(1) 도덕이란?
사람으로서 마땅히 지켜야 할 도리

(2) 도덕의 특성
① 옳고 그름을 판단하는 기준을 제공함
② 옳은 일을 자발적으로 실천할 수 있도록 함

❹ 도덕의 필요성

(1) 사람다운 삶의 바탕
① 올바른 삶을 선택하고 추구하도록 해 줌
② 더 나은 삶을 살 수 있도록 도와줌
③ 삶의 의미와 기쁨을 느낄 수 있게 해 줌

⇨ [도움 주는 읽기 자료] 자료 더하기: 자발적인 도덕적 행동의 근원, 양심을 함께 읽어볼까요?

❹ 도덕의 필요성

(2) 더불어 살아가기 위한 바탕
① 사회 질서를 유지할 수 있음
② 다른 사람에게 피해를 주지 않음
③ 조화롭게 더불어 살아갈 수 있도록 함
④ 도움이 필요한 사람을 적극적으로 도울 수 있음

⇨ [도움 주는 읽기 자료] 사례 더하기: 라이언 이야기를 함께 읽어볼까요?

사람을 사람답게 만드는 것

■ 자료 더하기: 자발적인 도덕적 행동의 근원, 양심!

우리는 도덕적으로 잘못된 생각이나 행동을 할 때, 옆에서 보는 사람이 없더라도 스스로 부끄러움을 느끼고는 한다. 그 까닭은 무엇일까?
사람에게는 도덕적으로 올바른 행동을 하도록 하는 마음의 명령, 즉 '양심(良心)'이 있기 때문이다. 양심은 우리가 자발적으로 바람직한 행동을 하도록 이끌고, 잘못했을 때에는 죄책감과 부끄러움을 느끼게 한다.
이러한 양심은 우리가 선천적으로 가지고 태어난다고 보는 입장과 우리가 태어난 이후, 싫어하거나 비난하는 것은 피하고 좋아하거나 칭찬하는 것은 받아들이면서 후천적으로 생겨난다고 보는 입장이 있다.
그러나 누구에게나 양심이 있으며, 양심은 우리가 자발적으로 옳은 일을 하도록 돕는다고 본다는 점에서 두 입장의 의견은 공통적이라고 볼 수 있다.

■ 사례 더하기: 라이언 이야기

라이언은 깨끗한 물이 부족해 병들고 죽어 가는 먼 나라 어린이들의 이야기를 들었다. 또, 70달러면 이 아이들을 위해 우물을 팔 수 있다는 이야기도 듣게 되었다.
라이언은 자신이 이 어린이들을 위한 우물을 파야겠다고 결심하고 부모님에게 도움을 요청하였다. 라이언의 부모님은 라이언이 집안일을 거들면 조금씩 돈을 보태 주기로 하였다. 그날부터 라이언은 청소를 하고, 창문을 깨끗이 닦고, 마당에 떨어진 솔방울을 줍는 등 온갖 집안일을 열심히 거들었다.
마침내 70달러를 모은 라이언은, 우물 파는 단체를 찾아갔다. 하지만 그곳에서 라이언은 우물 하나를 파기 위해서는 70달러가 아니라 2,000달러가 든다는 사실을 알게 되었다.
그래도 라이언은 실망하지 않았다. 그날부터 라이언은 이곳저곳을 돌아다니며 자신이 하고 싶은 일을 사람들에게 소개했다. 그러자 우물 파기에 힘을 보태기로 하는 사람들이 하나둘 늘어나기 시작했다. 어느 날 라이언의 이야기를 소개한 기사가 지역 신문에 실리자 라이언을 후원하는 사람들이 크게 늘었다. 라이언과 그의 가족, 그리고 그들과 뜻을 함께하는 사람들은 1999년 어느 작은 마을에 첫 번째 우물을 파면서, 드디어 기다려 온 결실을 볼 수 있었다. 라이언은 그날을 이렇게 말하였다.
"첫 우물을 파러 그곳에 갔을 때, 그곳에서 만난 사람들은 단지 깨끗한 물을 얻을 수 있다는 것만으로도 기뻐했어요. 마실 물을 얻게 된 사람들은 덩실덩실 춤을 추며 서로를 축하했죠. 이런 모습들이 저를 엄청나게 기분 좋게 했어요. 정말 행복했지요."
라이언의 우물 파기 운동은 '라이언 우물 재단(Ryan Well Foundation)'을 통해 지금도 이어지고 있다. 이 재단은 2015년까지 1,000개 이상의 우물을 팠고, 그 결과 84만 명 이상의 사람이 이 우물들을 통해 깨끗한 물을 쓰고 있다.

– 가스 선뎀, 《아이들이 꿈꾸는 세상》

활동 1 ‘단어 연결하여 이야기 만들기’ 활동으로 사람다움의 의미 알기

활동 목표: 단어 연결하여 이야기를 만들며 ‘사람의 특성’, ‘사람다움’의 의미를 표현할 수 있다.

준비물: 낱말 카드, 사인펜, 사절지(또는 전지 1/2)

수업 활동

[이야기 만들기1]

❶ 낱말 카드 세트(12장)를 모둠별로 나누어 준다. 활동 자료① 활용
- 명사로만 되어 있는 낱말 카드 활동이 원만하게 이루어지면 (또는 수업 시간이 여유 있으면) 형용사와 부사로 된 낱말 카드를 첨가하여 활동을 더욱 풍요롭게 디자인할 수 있다.
- 학생들이 주어진 단어를 모두 사용하기 어려워하면 난이도를 조절하여 단어의 개수를 줄이거나 이야기하기 쉬운 주제로 바꾸어 여러 번 활동한 후 단원 주제로 접근해도 좋다.

❷ 낱말 카드를 뒤집어 놓고 섞은 다음 무작위로 개인별 1개씩 고른다.

❸ 자신이 뽑은 낱말 카드를 한 장씩 내려놓으며 ‘인간의 특성’을 주제로 이야기를 만든다.

예시

‘가게’ 인간은 삶에서 필요한 도구를 사기 위해 가게에 간다.

‘병원’ 인간은 좀 더 건강하고 행복하게 살기 위해 병원에 다니며 병을 고친다.

‘아버지’ 아버지와 아들은 함께 교회를 다니며 종교 활동을 한다.

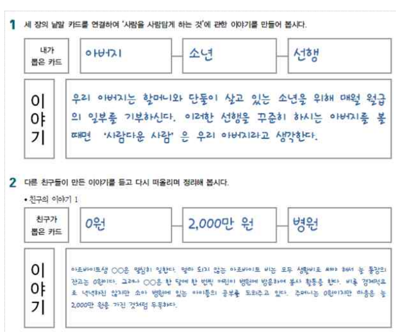
[이야기 만들기2]

❶ 낱말 카드를 다시 모두 섞는다. 이번에는 단어 카드를 개인별 3개씩 뽑는다.

❷ 자신이 뽑은 낱말 카드를 모두 사용하여 ‘사람다운 사람은 어떤 사람인지’를 주제로 이야기를 만들고 활동지에 정리한다. 개별 활동지① 활용

❸ 개별 활동지를 모두 완성하면 돌아가며 말하기로 모둠 내에서 공유한다.

예시



[이야기 만들기3]

❶ 낱말 카드 12개를 모두 활용하여 모둠원이 ‘릴레이 뒷이야기쓰기’로 ‘따뜻한 삶의 이야기’를 완성한다. 모둠 활동지① 활용

❷ ◆갤러리 워크 활동으로 다른 모둠과 결과물을 공유한다.

❸ 낱말 카드 내용이 담긴 태국 광고 영상을 함께 시청할 수 있다.

‘Giving is the best communication’ https://goo.gl/rkJVxW

활동 Tip
- 단어 연결하여 이야기하기 활동이 익숙해지면 활동지 작성은 생략하여도 좋다.
- 낱말 카드에 있는 단어들은 수업 마무리에 함께 보게 될 동영상의 내용과 일치하는 단어이다. 수업의 시작과 마무리가 연결되는 만큼 수업의 감동을 더할 수 있다.

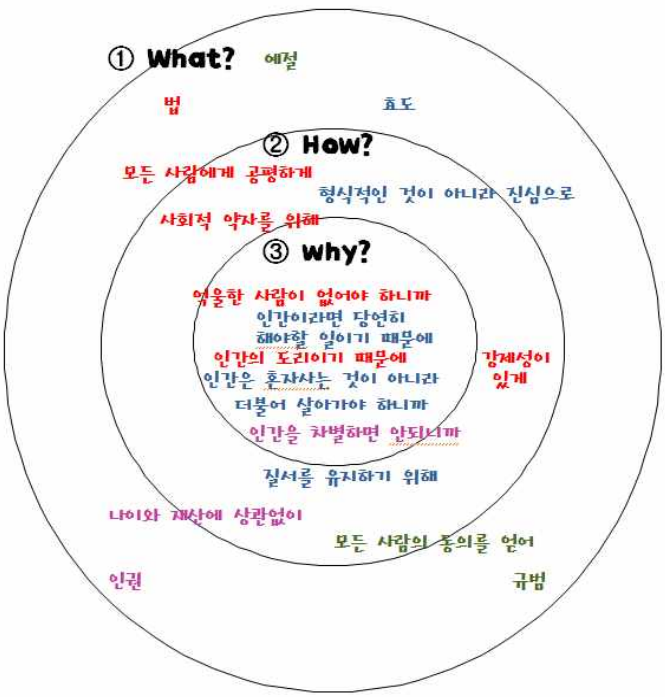
◆ **갤러리 워크**
미술관에서 작품을 감상하듯이 전시장을 둘러보듯 수업 결과물을 공유하는 수업 방법이다.

활동 2 'What? How? Why? 서클맵 사고' 활동으로 도덕이 필요한 이유 찾기

활동 목표	우리 삶에서 도덕에 해당하는 범위는 어디까지 인지, 도덕의 의미와 필요성은 무엇인지 '무엇을? 어떻게? 왜?' 3 단계로 해석해 봄으로써 도덕의 실질적인 필요성을 찾을 수 있다.
준비물	서클맵 활동지(모둠 활동지 ②), 사인펜
수업 활동	❶ 서클맵 활동지를 모둠별로 1장씩 제공한다. 모둠 활동지 ② 활용 ❷ What? How? Why? 서클맵 사고 활동 방법을 설명한다. – '도덕'이라는 중심 개념에 관해 브레인스토밍을 한다. – 도덕에는 무엇이 있는지, 어떤 방법으로 하는지, 왜 필요한지 생각해 본다. – 1개의 What에 반드시 1개의 How를 연결시키지 않아도 된다. – 1개의 What에 2~3개의 How를 만들 수 있으며, 친구가 작성한 What에 자신의 How를 이어서 적을 수 있다. ❸ 모둠원끼리 서로 다른 색깔 사인펜으로 위의 방법에 따라 브레인스토밍 하며 다양한 의견을 적는다. 이때 서로 다른 색깔 사인펜으로 작성해야 개인별로 작성한 내용을 구분하기 좋다. ❹ ❸을 모두 작성하고 나면 ◆둘 가고 둘 남기 활동으로 다른 모둠과 활동 결과물을 공유한다. ❺ 결과물을 공유하며 새롭게 추가하고 싶은 내용을 더 적어 넣을 수 있다.

◆ **둘 가고 둘 남기**
모둠원이 4명일 경우, 2명의 모둠원은 자리에 남아 있고 나머지 2명의 모둠원은 다른 모둠으로 계속 이동하면서 이야기하는 활동이다.

예시



활동 자료① 명사 낱말 카드 & 형용사·부사 낱말 카드

◆ 모둠별 한 세트씩 나누어 줄 수 있도록 출력하고 오려서 낱말 카드를 만드세요.
◆ 분홍색 카드는 상황에 따라 적절히 활용할 수 있는 추가 낱말 카드입니다.

30년 전	0원	2,000만 원
병원	소년	주인
아버지	먹을 것	선행
가게	청구서	봉지
갑작스럽게	언제나	한결같이
나누어	못마땅해	훔친
아픈	생각한	불쌍하게

개별 활동지 ①

낱말 카드 연결하여 이야기 만들기: 사람을 사람답게 하는 것	소속	____학년 ____반 ____번
	이름	

1 세 장의 낱말 카드를 연결하여 '사람을 사람답게 하는 것'에 관한 이야기를 만들어 봅시다.

내가 뽑은 카드			

이야기	

2 다른 친구들이 만든 이야기를 듣고 다시 떠올리며 정리해 봅시다.

• 친구의 이야기 1

친구가 뽑은 카드			

이야기	

• 친구의 이야기 2

친구가 뽑은 카드			

이야기	

모둠 활동지 ①

릴레이 뒷이야기 만들기: 따뜻한 세상 뉴스	소속	____학년 ____반
	모둠명	

1 다음은 따뜻한 세상 뉴스의 일부 내용입니다. 이어질 기사 내용을 모둠원이 돌아가며 완성해 봅시다.

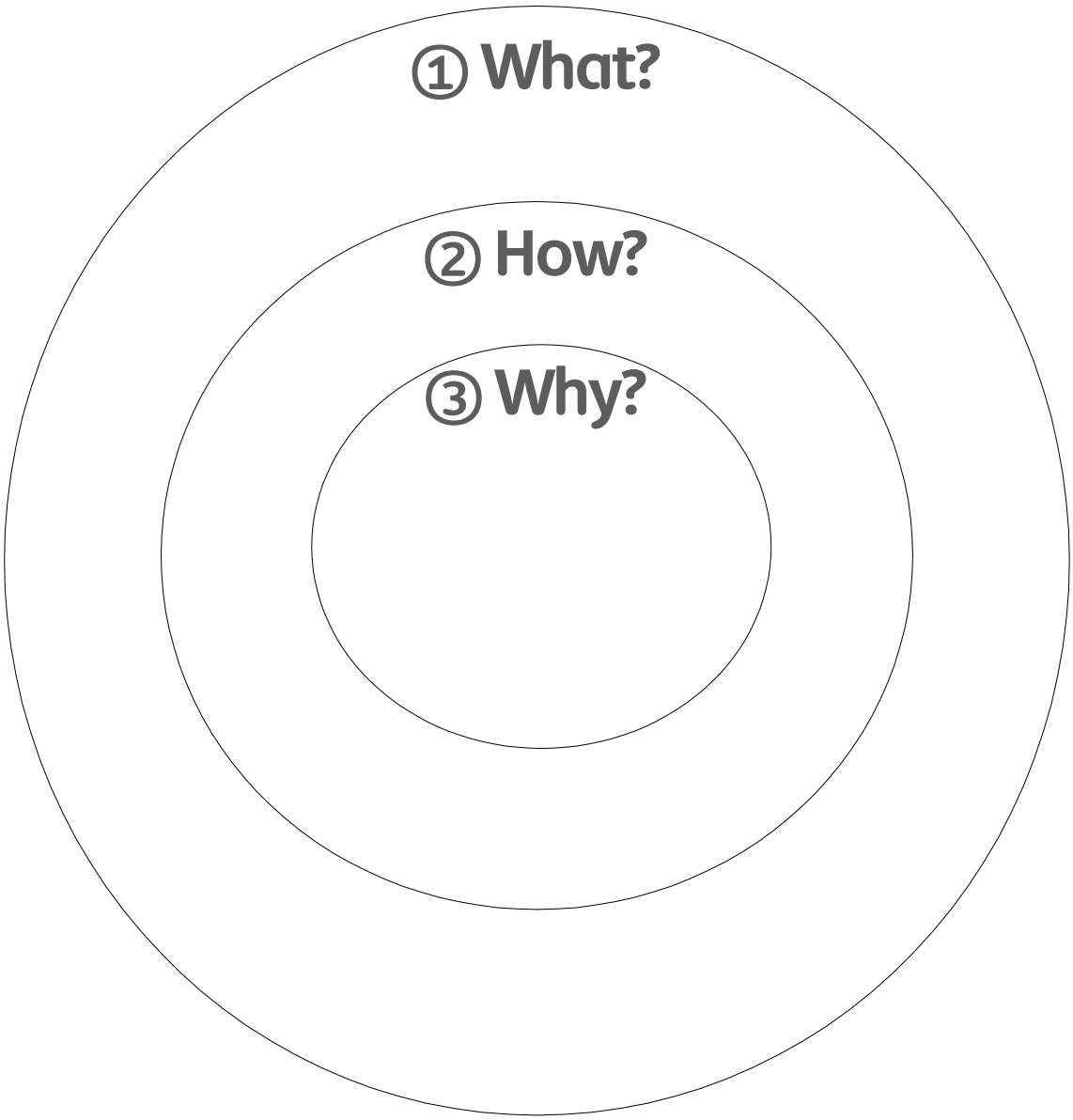
규칙

1. 모둠원끼리 서로 다른 색깔의 사인펜을 사용한다.
2. 이야기를 만들 때는 서로 아무 말도 할 수 없고, 상대방에게 이야기 줄거리를 강요할 수 없다.
3. 한 사람당 한 문장만 쓸 수 있다.
4. 사람다운 사람이 등장하는 이야기로 마무리해야 한다.

지난 9월 9일 새벽, 서울 마포구의 5층짜리 건물에 불길이 치솟았다. 한 20대 남성이 이별을 통보한 여자 친구에게 화가 나서 홧김에 불을 지른 것이다. 가장 먼저 119 구조대에 신고한 사람은 이 건물 4층에 살고 있던 ○○○ 씨였다. 그는 안전하게 탈출했지만 잠시 생각에 잠겼다.

모둠 활동지 ②

도덕이 필요한 이유: 서클맵에 정리하기	소속	____학년 ____반
	모둠명	



같은 주제 다른 활동

피노키오 이야기로 '사람을 사람답게 만드는 것'에 관해 토의하기

■ 활동 소개

이 단원은 인간을 인간답게 만드는 것은 무엇인지 다양한 시각으로 생각해 보고 많은 사람과 생각을 공유하는 것이 중요하다. 이 활동은 학생들에게 익숙한 피노키오 이야기를 활용하여 토론해 봄으로써 학생들 스스로 사람을 사람답게 만드는 요소를 정리해 볼 수 있게 한다.

■ 활동 방법

❶ 피노키오 이야기의 도입 부분만 제시한다.

❷ 활동지에 자신의 생각을 간단하게 정리한다. 개별 활동지 ① 활용

❸ 약 10분간 첫 번째 물음에 관한 자신의 생각을 다른 모둠원과 이야기 나눈다.
- 교사는 토의 시간을 안내하고 타이머로 시간을 잰다.
- 왜 피노키오가 사람이라고 생각하는지 또는 왜 인형이라고 생각하는지 자신이 생각하는 사람과 인형의 정의를 함께 이야기하며 토의할 수 있도록 안내한다.

❹ 모둠 내 토론이 끝나면 ◆둘 가고 둘 남기 활동으로 학급 내 친구들과 생각을 공유할 수 있도록 한다.
- 둘 가고 둘 남기 활동은 3~5분 정도로 시간을 제한한다.
- 교사는 타이머를 작동시키며 일정 시간이 지나면 모둠 간 이동할 수 있도록 안내한다.
- 모둠을 돌면서 이야기가 더욱 풍성해지면 시간을 더 늘리고, 정해진 논거로만 이야기를 주고받고 있으면 시간을 줄여 다음 토의 주제에 시간을 더 사용할 수 있도록 조절한다.
- 모든 모둠을 돌리는 것이 비효율적이라고 생각하면 이동하는 모둠 수도 줄일 수 있다.

❺ 둘 가고 둘 남기 활동을 마치고 원 모둠으로 돌아와 처음 정리했던 내용에서 공통점과 차이점을 확인한다.

❻ 이어서 두 번째 물음을 제시한다.
- 개인별로 포스트잇 3장씩을 나누어 준다.
- 진짜 사람이 되기 위해 해야 하는 일은 무엇이 있는지 포스트잇에 적는다.
- 다른 모둠원과 겹치는 내용이 발생하지 않도록 한다.
- 개인별 3장, 총 12장의 포스트잇을 완성하고 그중 6개를 선별한다.
- '사람다운 행동'은 무엇인지 모둠에서 나온 의견을 종합하여 정리한다.

활동 Tip
- 이미 알고 있는 피노키오 이야기의 전체 내용을 가지고 토론하는 것이 아님을 전달한다.
- 인형인지 사람인지 하나를 골라 확정하는 것이 아니라 다양한 근거를 제시하는 것이 중요함을 전달하고 같은 결론이어도 왜 그런 결론에 도달하게 되었는지 이유를 대며 이야기할 수 있도록 허용적인 분위기를 조성한다.
- 교사는 전체적인 토론 과정을 지켜보면서 시간은 적절히 가감하여 수업의 박진감을 조절해야 한다.

◆**둘 가고 둘 남기**
모둠원이 4명일 경우, 2명의 모둠원은 자리에 남아 있고 나머지 2명의 모둠원은 다른 모둠으로 계속 이동하면서 이야기하는 활동이다.

꿀Tip
- 포스트잇의 단어는 서로 중복되지 않도록 자신이 적은 단어를 모둠 가운데에 모두가 볼 수 있게 놓아두게 한다.
- 인간답게 하는 요소는 다양하지만 더 중요하고 조금 덜 중요한 것이 존재하며, 더 중요한 것은 자신의 삶 속에 꼭 필요한 것임을 알게 하려고 12개 중에 6개를 고르게 하는 것이다. 경쟁적 선별보다는 도덕적 선별이 될 수 있도록 한다.

개별 활동지 ①

◆ 《도덕 수업-윤리로 답하다》 수정 인용.

피노키오 이야기로 '사람다운 사람'의 조건 토의하기	소속	____학년 ____반 ____번
	이름	

◆ **다음 이야기를 읽고 토의해 봅시다.**

혼자 사는 제페토 할아버지는 인형을 잘 만듭니다. 외로운 할아버지는 이런저런 인형을 만들다가 사내아이처럼 생긴 귀여운 인형을 하나 만듭니다. 천사는 밤에 몰래 와서 ㉠ 피노키오를 진짜 사내아이처럼 몸을 움직이는 존재로 바꾸어 놓습니다. 그리고 천사는 피노키오에게 ㉡ 사람다운 행동을 하면 진짜 사람으로 만들어 주겠다고 약속합니다.

1 **㉠ 단계에서 '피노키오'는 사람인지, 인형인지 그 이유와 함께 적어 봅시다. 이 주제로 모둠원과 토의하고 둘 가고 둘 남기로 다른 모둠과 생각을 공유해 봅시다.**

내 생각에 피노키오는 _____이다.
왜냐하면 _____.

2 **㉡ 단계에서 '사람다운 행동'이란 무엇인지 생각해 봅시다. 피노키오가 '진짜 사람'이 되려면 어떤 행동을 해야 할지 그 이유와 함께 적어 봅시다.**

내 생각에 피노키오는 _____, _____, _____ 행동을 해야 한다.
왜냐하면 _____.

3 **피노키오가 진짜 사람이 되려면 어떤 행동을 해야 하는지, 우리 모둠에서 나온 의견을 종합하여 정리해 봅시다.**

활동 평가지

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

❶ 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

❷ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	도덕의 의미와 도덕이 필요한 이유를 설명할 수 있는가?			
	인간의 다양한 특성을 제시할 수 있는가?			
활동 참여도	규칙을 준수하며 모둠 활동에 적극적으로 참여하였는가?			
	모둠원의 의견을 존중하고 친근감 있게 수용하였는가?			
	문제 해결 능력을 발휘하여 창의적인 이야기를 만들었는가?			

❸ 모둠 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

주제 02

Ⅰ-1. 도덕적인 삶

2차시

내가 도덕적이어야 하는 이유

활동명
- '월드 카페 토론' 활동으로 내가 도덕적이어야 하는 이유 찾기
- '이야기 톡 보드게임' 활동으로 칸트 생각 엿보기

학습 목표

- 내가 도덕적이어야 하는 이유를 설명할 수 있다.
- 토론에 적극 참여하며 경청의 자세를 익히고 의사소통 능력을 기른다.

핵심 역량

☑ 창의적 사고력
☑ 비판적 사고력
☑ 문제 해결력 및 의사 결정력
☑ 의사소통 및 협업 능력
☐ 정보 활용 능력

수업 의도

이 수업은 비경쟁 토론 활동을 통해 정답을 끌어내기보다 문제를 좀 더 다양한 측면에서 충분히 고민해 볼 수 있도록 구안하였다. '칸트'의 의무론적 윤리설, 정언 명령, 가언 명령, 선의지 등을 접하면서 일상생활의 여러 문제에 인문학적으로 접근해 보고 깊이 성찰해 보기를 바란다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기

1차시

도입

디딤영상 내용 점검 및 학습 목표 제시하기
학생들이 보고 온 디딤영상 내용을 확인한다.

활동 1 (개별, 모둠 활동)

'월드 카페 토론' 활동으로 내가 도덕적이어야 하는 이유 찾기
- 《철학 통조림-매콤한 맛》의 '거짓말은 나쁜가?'를 읽고, 생긴 질문을 모두 적는다.
- 여러 질문 중 함께 이야기 나누고 싶은 질문 한 가지를 선별하여 질문과 관련된 자신의 생각을 전지 위에 적으며 이야기한다.
- 다른 모둠의 질문 내용 중 관심이 있는 테이블로 이동한다.
- 전지에 적혀 있는 내용을 호스트에게 전해 듣고 자신의 생각을 더 첨가하며 이야기한다.
- 일정 시간이 지나면 다시 다른 모둠으로 이동하여 이야기한다.

2차시

활동 2 (모둠, 전체 활동)

'이야기 톡 보드게임' 활동으로 칸트 생각 엿보기
- 이야기 톡 카드를 개인별 4장씩 나누어 갖는다.
- 자신이 갖은 카드의 내용과 칸트의 생각을 연관해 설명하며 내려놓는다.
- 전체 카드를 활용하여 칸트의 생각을 하나의 완성된 이야기로 재구성한다.

정리

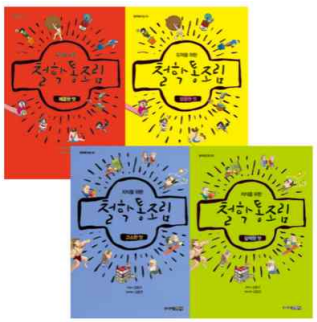
도덕적이어야 하는 이유를 되새기며, 도덕적인 삶으로 연결하고자 하는 의지를 내면화한다.

선생님을 위한 꿀팁

- '월드 카페 토론' 활동은 비경쟁 토론이 추구하는 목적과 방향을 함께 공유한 후 진행하는 것이 좋다. 비경쟁 토론은 찬반 토론처럼 상대방의 의견보다 내 의견이 더 옳음을 주장하는 것이 아니라 나와 다른 생각을 만나는 토론법이다. 단순한 절차와 방법만을 제시할 경우 비경쟁 토론의 장점을 맛보기 어렵다.
- '이야기 톡 보드게임'은 경쟁 게임이 아닌, 경청과 공감 능력을 발휘하여 함께 이야기 하는 문화를 만들기 위해 만든 스토리텔링 보드게임이다. 이 게임의 승자는 카드를 먼저 클리어 하는 사람이 아니라 더 많이 공감하고 상대방의 이야기를 경청하는 사람임을 안내한 후 진행하는 것이 좋다. 따라서 만일 보상을 준비한다면 보드게임 승자는 물론 경청과 공감 우수자에게도 포상해야 효과적이다.

디딤영상 내용

❶ 우리가 함께 읽을 책 소개 「철학 통조림」



김용규 선생님이 쓴 《철학 통조림》 시리즈는 청소년을 위한 철학 입문서이다. 총 4권으로 구성되어 있다.

❷ 책의 특징

1. 철학과 친해질 수 있는 책
   '철학'하면 '어렵고 머리 아픔'을 떠올렸다면 이 책은 그런 편견을 말끔히 없애줄 것이다.
2. 왜 철학 통조림일까?
   이미 조리되어 있는 통조림은 따서 먹기만 하면 모든 영양이 섭취되듯이, 청소년들이 편하고 맛있게 철학을 소화할 수 있도록 안내하고자 한다.
3. 삶의 이야기를 담은 우리 이야기
   어렵고 딱딱하게 느껴지는 철학 사상을 재미있는 사고 실험, 문학, 역사, 정치·사회, 자연과학 등의 이야기들을 곳곳에 양념으로 넣어 가공해냈다.

❸ 주목해 볼 만한 주제

1. 약속은 꼭 지켜야 하는가?
2. 거짓말은 언제나 나쁜가?
3. 이기주의는 과연 나쁜가?
4. 착한 사람이 손해 보지 않을 방법은 없나?
5. 아홉 사람을 위해 한 사람이 희생되어도 좋은가?
6. IO는 타고나는가? 길러지는가?

도덕적으로 살아야하는 이유와 관련된 주제는 무엇일까요?

❹ 도덕적인 삶을 살아야 하는 까닭

1. 자신을 포함한 전체의 이익이 되기 때문
   - 개인의 이익을 위한 비도덕적 행위는 옳은가?
2. 마땅히 지켜야 하는 의무이기 때문
   - 양심이 존재함
   - 옳은 일을 하는 것은 당연한 인간의 의무
   - 인간다운 삶이란 도덕적 의무를 따를 때 가능함
     ⇨ 이것은 칸트의 의무론적 윤리설, 선 의지, 정언 명령 등과 관련된 내용입니다.
3. 진정한 행복을 얻을 수 있기 때문
   - 정신적 만족감과 행복의 관계

❺ 우리가 함께 읽고 생각을 나눌 주제: 거짓말은 언제나 나쁜가?

엄마가 며칠 밤을 잠도 못자고 목도리를 만들고 계신다. 그런데 색깔과 디자인이 너무 촌스럽다. 거의 다 만들어가고 있는데 그 목도리가 내 것이라고 말씀하신다. 나는 그 목도리가 정말 맘에 들지 않는다. 엄마한테 사실대로 말해야 할까?

❻ 거짓말은 언제나 나쁜가? 당신의 생각은?

칸트는 도덕 법칙에 어떠한 경우의 예외도 인정하지 않는다. "만약 도덕 법칙에 조금이라도 예외를 인정해 버리면, 의무의 법칙은 동요되어 쓸모없는 것이 되고 말 것이다."

⇨ 칸트는 윤리적 이기주의로 행한 도덕적 행위는 도덕적 가치가 있는 행위가 아니라고 했다!

⇨ 모든 도덕 법칙은 정언 명령으로 '무조건 ~하라.'와 같은 절대적 명령이어야 함
왜냐하면! 누구에게나 이유는 있고, 결과에 대해 누구든 확신하지 못하기 때문!

활동 들여다보기

활동 1 '월드 카페 토론' 활동으로 내가 도덕적이어야 하는 이유 찾기

활동 목표	'월드 카페 토론' 활동으로 내가 도덕적이어야 하는 이유를 탐색하고 설명할 수 있다.
준비물	《철학 통조림-매콤한 맛》, 질문 카드, 사인펜, 타이머, 전지

수업 활동

❶ 《철학 통조림-매콤한 맛》 중에서 거짓말은 나쁜가? 의 내용을 상기한다.
- 블록타임 수업 시 15분 정도 독서할 시간을 제공한다.

❷ 책을 읽고 나서 나에게 가장 의미 있었던 내용을 핵심 키워드로 표현해 본다.

개별 활동지 ① 활용

❸ 토론 주제를 선정하기 위해 다음을 준비한다.
- A4를 6등분하여 잘라서 질문 카드를 제공한다.
- 책의 내용을 읽으면서 생긴 질문을 카드에 적는다.
- 개인별 3~4개씩 적게 하여 무임승차를 예방한다.
- 그러나 4개 이상의 질문이 있는 학생에게는 더 허용하는 것이 좋다.

❹ 작성한 질문 카드를 모아 하나씩 보며 모둠 내에서 해결할 수 있는 질문은 서로 답하며 해결한다.

❺ 바로 해결할 수 없는 질문 또는 다양한 의견이 필요한 질문을 모아 책상 중앙에서 모아 두고 월드 카페를 진행할 주제를 선정하기 위한 ◆질문 토너먼트를 진행한다.

❻ 토너먼트로 결정된 하나의 질문이 우리 모둠의 월드 카페 토론 주제가 된다.

❼ 모둠별로 전지를 하나씩 제공하여 질문과 관련된 내용을 이야기하며 전지에 적는다. 낙서하듯 표현해 본다. 이것은 생각이 끊기는 것을 막고 많은 사람이 생각을 공유하기 위한 방법이다.
- 모둠에서 주제에 관해 자유롭게 이야기할 수 있는 시간을 준다.
- 최대한 자유로운 분위기를 연출하여 다른 사람의 말에 대해 부정적인 피드백을 하지 않도록 유도한다.

❽ 충분한 시간 동안 선정한 질문에 관한 생각을 공유한 후, 각 모둠에서 호스트를 한 명씩 선정한다.

❾ 일정 시간 동안 다음 활동을 반복한다.
- 호스트는 자기 모둠의 질문과 그에 따른 내용을 설명하고, 월드 카페를 진행하는 동안 자기 모둠에서 정리한 논의를 간단하게 게스트에게 설명해 준다.
- 일정 시간이 지난 후 선생님이 타이머를 울리면 호스트를 제외한 나머지 학생들(게스트)은 다른 모둠으로 이동한다.
- 다른 모둠에 도착하면 월드 카페 종이에 적힌 친구들의 의견을 읽어 보고, 친구의 생각에 연결하여 자기 생각을 함께 적어 본다. 호스트는 새로운 친구들에게 간단하게 자신의 토의 내용을 설명한다.

❿ 모든 모둠을 순회한 후, 원래 모둠으로 돌아와 월드 카페 결과물을 살펴보고 모둠원과 함께 소감을 이야기한다.

활동 Tip

A4 용지를 6등분한 모양

색지로 제공하면 더욱 좋다.

◆ **질문 토너먼트**
여러 개의 대상 중 2개씩 대치해 놓고 더 좋은 것에 투표하여 하나씩 제거하는 방식. 마지막 남은 한 개를 최종 대상으로 선정한다.

활동 Tip

이 활동에서는 학생들이 자기 생각을 자유롭게 말할 수 있는 분위기를 조성하는 것이 좋다. 학생들 사이에 부정적으로 피드백(비난, 인신공격)하지 않으면서 편안한 분위기에서 자기 생각을 이야기할 수 있도록 교사가 유도해야 한다.

활동 2 '이야기 톡 보드게임' 활동으로 칸트 생각 엿보기

활동 목표	'이야기 톡 보드게임' 활동으로 칸트의 사상을 이해하고, 도덕적으로 행동하는 자세를 기른다.
준비물	이야기 톡 보드게임, 4절지, 사인펜

수업 활동

❶ 이야기 톡 보드게임 카드를 모둠별로 나누어 준다.

❷ 보드게임을 시작하기 전에 여러 가지 그림 내용을 탐색시키기 위해 짧은 이야기 만들기 활동을 한다.
- 카드를 모두 뒤집어 놓는다.
- 개인별로 2장씩 고른다.
- 그림과 관련지어 활동 1에서 익힌 내용을 비유하여 이야기를 만든다.
- 학생들의 호기심이 왕성하여 탐색 시간이 길어지면 이야기 만들기 활동을 반복하여도 좋다.

△ 여러 가지 그림이 그려진 카드

❸ 보드게임의 규칙을 설명하거나 모둠별로 규칙을 익힐 수 있는 기회를 제공하고, 이야기 주제를 제시해 준다.

예시 칸트의 생각 표현하기, 도덕적으로 행동해야 하는 이유 탐색하기

❹ 모둠별로 보드게임을 즐길 수 있도록 한다.
- 교사는 보드게임이 주제에 맞게 진행될 수 있도록 적절히 피드백하며 도와준다.
- 교사는 보드게임의 승패도 중요하지만 게임에 참여하는 태도와 규칙 준수 여부에도 관심을 가지고 관찰하여 학생들에게 피드백을 해야 한다.
- 단순한 경쟁 활동이 아님을 안내하고 학습 내용에 알맞게 참여할 수 있도록 지도한다.

❺ 보드게임이 끝난 후에는 게임에서 나온 이야기를 종합하여 4절지에 정리할 수 있도록 한다.
- 이야기 톡 카드의 이미지를 출력하여 제공하거나 스티커 형태로 제공하면 이야기를 정리하는 데 용이하다.
- 이야기 톡 보드게임 판매처에서 스티커 형태의 이미지도 구입할 수 있다.

❻ 활동이 모두 끝나면 학급에 게시하여 공유한다.
- 블록수업으로 수업 시간이 넉넉하면 활동 결과물을 ◆갤러리 워크 방법 등으로 공유하며 칭찬 스티커를 붙여 피드백을 해도 좋다.

활동 Tip
- 카드를 처음 접하는 경우 이미지 탐색 시간이 필요하다. 교육 도구를 처음 접할 때는 그 도구를 탐색할 시간을 충분히 주는 것이 좋다. 아이들의 호기심이 도구에만 쏠려 있을 때 활동을 진행하면 집중도가 현저히 떨어진다.
- 보드게임 방법은 교사가 직접 제시해 주는 것보다 스스로 파악할 때 호기심과 참여도가 높아진다.
- 모둠별로 보드게임을 준비할 수 없으면 이야기 톡 보드게임 구성과 비슷한 이미지 카드를 준비하여 모둠별로 10~20장씩 배부한 후 활동해도 좋다.

◆ **갤러리 워크**
미술관에서 작품을 감상하듯이 전시장을 둘러보듯 수업 결과물을 공유하는 수업 방법이다.

개별 활동지 ①

월드 카페로 비경쟁 토론하기	소속	____학년 ____반 ____번
	이름	

1 **[생각의 창 열기]** 《철학 통조림–매콤한 맛》 중에서 '거짓말을 언제나 나쁜가?'를 읽고 나에게 가장 의미 있게 다가왔던 내용을 핵심 키워드로 표현해 봅시다.

의무론	선의의 거짓말	칸트	도덕 법칙
선의지	목적과 수단	보편화 원리	정언 명령

2 **[토론 주제 정하기]** 토론하고 싶은 주제(개방적 질문형)를 다음 기준에 맞게 적어 봅시다. [배부된 색지 활용]

기준 : 함께 나눌 수 있는, 쉽고 재미있는, 의미 있는 질문형 주제
우리 모둠이 토론 주제로 선정한 질문은?

3 **[성찰하기]** 이번 토론에서 가장 기억에 남는 내용은, 새롭게 깨닫거나 인식한 내용은 무엇인가요? 무엇이 유용하였나요? 앞으로 실천할 내용은 무엇인가요? 구체적으로 적어 보세요.

깨달은 점	실천할 점

미니북 만들기 활동으로 정리하기

■ 활동 소개

비경쟁 토론 활동, 독서 활동, 보드게임 활동 등으로 학습한 내용을 한 권의 책으로 만드는 활동이다. 책은 저자의 의도와 생각을 담을 수 있는 좋은 매체이다. 학습자마다 최적화된 배움이 일어난 만큼 배운 내용을 개성 있는 방법으로 스스로 표현해 볼 수 있다.

■ 활동 방법

❶ 미니북을 만들기 위한 준비물을 배부하고 예시 작품을 보여 준다.
❷ 미니북 기본 접기를 안내한다.

선 모양대로 8등분하여 접은 후, 다시 펴서 반으로 접는다.

빨간 선 부분을 자른다.

펼치면 이런 모양을 반으로 접는다.

가운데를 벌리면서 양쪽을 밀어 넣으면 끝!

❸ 보드게임에서 얻은 지식을 바탕으로 '내가 도덕적이어야 하는 이유', '칸트의 생각 엿보기'라는 주제로 나만의 미니북을 만든다.
❹ 완성한 결과물을 학급 창틀에 전시하고, ◆갤러리 워크 활동으로 공유한다.

◆**준비물:** 이야기톡 카드 이미지, 4절지, 가위, 풀, 사인펜 등

활동 Tip
- 미니북을 만드는 데 도움될 만한 다양한 학용품을 준비해 주면 더욱 창의적이고 풍성한 결과물을 얻을 수 있다. 예를 들어 활동 2에서 제공했던 이미지를 스티커로 제공해 주면 더욱 효과적으로 활동할 수 있다.
- 미니북을 만드는 방법도 교사가 직접 가르쳐 주는 것보다 예시를 통해 스스로 접는 법을 터득할 수 있도록 하는 것이 좋다.

◆**갤러리 워크**
미술관에서 작품을 감상하듯이 전시장을 둘러보듯 수업 결과물을 공유하는 수업 방법이다.

꿀Tip
- 미니북 기본 접기는 미니북 만들기 활동이 처음인 학생에게 제공해 주는 기본 방식일 뿐이다. 이미 이 활동에 익숙하여 다양한 방법으로 표현하고자 하는 학생에게는 제한을 주지 말고 각자의 방식대로 제작해도 좋다고 안내한다.
- 미니북 만들기 활동이지만 반드시 책 형태로 결과물을 만들어야 하는 것은 아니다. 학생들의 창의성과 가능성에 초점을 두고 평가하는 것이 좋다.

같은 주제 다른 활동 2

'숨은 그림 찾기' 활동으로 정리하기

■ 활동 소개

도덕적 지식을 확인하는 활동으로 단순한 문제 풀이로는 흥미를 느끼지 못하는 학생들에게 도전 의식과 호기심을 자극하여 몰입도를 높이는 활동이다. 이 활동은 단원 마무리나 정기 고사를 대비하기에도 적합하다.

■ 활동 방법

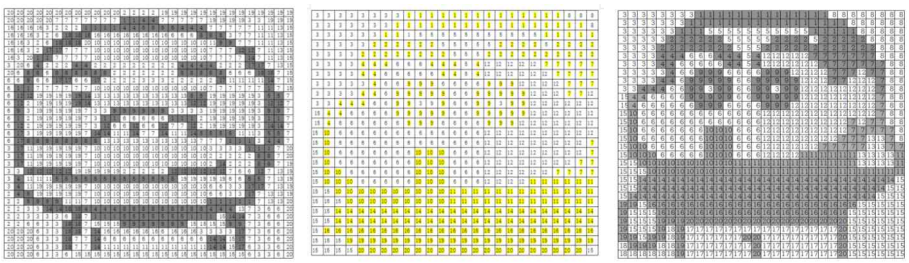
❶ 학습 범위에 해당하는 문제를 담은 활동지를 배부한다. 개별 활동지① 활용

❷ 알고 있는 도덕적 지식을 활용하여 OX문제를 해결한다.
- 단순히 OX 결과만 찾지 말고, X인 경우를 바로잡으면서 활동하게 하면 더욱 좋다.
- 혼자서 해결하기 어려워하는 학생들에게는 교과서를 참고하도록 한다.
- 짝 활동, 모둠 활동, 또래 가르치기 활동으로 재구성하여 진행할 수 있다.

❸ OX문제 중, O에 해당하는 문제 번호를 모두 색칠한다. 개별 활동지② 활용
- OX문제 중, X에 해당하는 문제 번호를 모두 색칠하여도 된다.
- 1명이 색칠에 소요되는 시간이 너무 과중하면 개인 활동지 ②를 N등분(모둠원 4명일 때는 4등분)하여 나누어 주고 그림을 맞추도록 하여도 재미있다.
- 개인 활동지 ②를 조각내어 줄 때에는 색연필을 같은 색깔로 주는 것이 좋다. 색을 통일하지 않으면 과제를 완수해도 무슨 그림인지 몰라 실망하는 학생들이 있기 때문이다.

❹ 빨리 완성한 모둠에게 보상하기보다는 주어진 시간에 성실하게 완성했을 때 보상하는 것이 효과적이다.

■ 활동 결과물 예시



활동 Tip

- 평소 학습 의욕이 낮은 학생들도 이미지 완성에 대한 호기심으로 참여 의지를 높인다. 이때, 적극적으로 격려하여 수업 참여도를 높일 수 있는 기회로 삼을 수 있다. 혼자 힘으로 해결하기 어려울 때는 모둠끼리 협력하도록 지도한다.
- 학습 능력이 높아 빨리 해결하는 학생에게는 관련 내용의 출처를 알려주는 '해답 바이블'을 제작하도록 하여 심화 과제를 부여하면 수준별로 지도할 수 있다.
- 숨은 그림은 여러 가지 버전으로 나와 있다. 이미 거꾸로교실을 운영하는 선생님들을 통해 구할 수 있으니 활용해 보기를 권한다.

꿀Tip

활동지 문제 제작 시 정기 고사를 염두에 두고 출제율이 높은 문제로 출제하여야 한다. 거꾸로교실의 모든 활동은 평가와 연계되지 못하면 참여도가 떨어진다. 활동을 평가와 연계하여 수업 참여도가 높을수록 좋은 결과로 이어지는 경험을 맛볼 수 있도록 수업을 구안해야 한다.

개별 활동지 ①

내가 도덕적이어야 하는 이유: OX 문제 풀기	소속	____학년 ____반 ____번
	이름	

[기본 단계] 문제를 풀어 보고, OX에 해당하는 동그라미하고, X인 부분은 수정하여 고치세요.
[심화 단계] 문제를 풀어 보고, 해당 내용이 담겨 있는 교과서 페이지를 적어 보세요.

번호	문 항	맞아?	관련 페이지
1	사람은 유무형의 도구를 만들어 사용함으로써 신체적 한계와 환경적 제약을 극복해왔다.	X/○	
2	본능적인 욕구는 동물만 지니고 있다.	X/○	
3	사람을 열려 있는 존재라고 표현할 수 있는 까닭은 사람이 본능에 따라 살아가기 때문이다.	X/○	
4	도덕성은 사람을 사람답게 만드는 핵심이라고 할 수 있다.	X/○	
5	이성을 통해 옳고 그름을 분별하는 일은 사람다운 삶을 살기 위한 조건 중 하나이다.	X/○	
6	'사람다운 사람'이라는 표현은 사람이 이성을 지닌 존재라는 점을 강조한 표현이다.	X/○	
7	칸트는 양심에 따른 행동은 인간의 선택의 문제라고 하였다.	X/○	
8	'사람다운 사람'으로 살기 위해서는 자신의 욕구나 충동을 절제하는 일도 필요하다.	X/○	
9	사람으로서 마땅히 지켜야 할 도리를 도덕이라고 한다.	X/○	
10	누가 시켜서 한 것이라도 다른 사람을 돕는 행동은 진정한 도덕적인 행동이라고 할 수 있다.	X/○	
11	자발성이란 다른 사람을 배척하는 마음을 뜻한다.	X/○	
12	도덕은 옳고 그름을 판단할 수 있는 기준을 제공하여 옳은 일이 무엇인지 알 수 있게 한다.	X/○	
13	도덕은 개인적 의미보다 사회적 의미가 더 중요하다.	X/○	
14	도덕은 의미 있는 삶, 사람다운 삶을 사는 데 중요한 바탕이 된다.	X/○	
15	도덕은 자신에게만 유리하거나 이익이 되는 사회 규범이다.	X/○	
16	착한 사람은 항상 손해를 본다.	X/○	
17	도덕은 사회의 질서 유지와 조화로운 삶을 가능하게 한다.	X/○	
18	서로 배려하고 돕는 도덕적인 삶은 궁극적으로 자신을 위한 일이 될 수 있다.	X/○	
19	자신의 이익에 집착하면 결과적으로는 항상 자신에게 이익이 된다.	X/○	
20	가장 행복한 삶은 자기 자신만의 이익을 추구하는 삶이다.	X/○	

개별 활동지 ②

OX 문제 풀이 결과로 숨은 그림을 찾아라

소속	____학년 ____반 ____번
이름	

1 그림판에 무엇인가 숨어 있어요. 문제를 풀어 보고 ○에 해당하는 번호만 색칠해 보세요.

20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	2	2	2	2	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19
20	20	20	20	20	7	7	7	7	7	7	7	1	1	4	4	7	7	7	7	7	19	19	19	19	3	3	19	19	19
16	16	16	16	3	2	2	2	1	1	1	1	4	4	5	5	5	5	4	4	4	7	7	7	7	7	11	11	13	15
16	16	16	3	2	6	18	18	18	16	16	16	16	16	16	16	16	6	6	6	8	8	8	3	7	7	11	11	13	15
16	16	3	2	6	18	18	18	20	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	11	9	9	7	7	11	11	13	15
16	16	3	2	17	17	7	7	7	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	7	7	7	12	12	7	11	13	15
16	3	20	1	1	7	7	7	7	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	7	7	7	7	14	7	11	13	15
3	20	6	4	2	2	2	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	4	4	2	2	2	17	17	7	13	15
20	6	8	8	6	8	8	8	8	8	8	2	2	2	2	2	2	2	8	8	8	8	8	6	6	6	18	18	7	15
6	6	9	6	6	17	17	6	6	17	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	17	11	11	11	11	14	7	15
6	1	1	7	7	7	7	7	7	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	7	7	7	7	7	7	1	7	15
6	12	12	19	19	19	19	19	14	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	5	5	19	19	19	19	19	3	5	5	7
6	12	2	19	19	19	19	19	14	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	12	12	19	19	19	19	19	3	12	12	7
6	9	3	19	19	19	19	19	7	3	3	9	9	9	9	9	9	3	3	3	3	19	19	19	19	19	3	9	9	7
6	1	2	19	19	19	19	19	7	3	1	1	6	6	6	6	6	1	1	1	2	19	19	19	19	19	3	1	1	7
6	12	2	19	19	19	19	19	7	3	12	6	6	12	6	6	12	7	7	12	2	19	19	19	19	19	3	14	14	7
6	17	3	19	19	19	19	19	7	14	14	11	11	14	7	7	14	11	11	14	5	5	5	5	11	11	3	5	5	7
6	17	8	8	8	8	8	8	8	8	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	7	7	7	1	1	1	3	4	4	7
3	17	11	19	19	19	19	19	7	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	3	3	3	3	1	1	1	7	20
3	17	11	19	19	19	19	19	7	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	2	2	2	2	2	8	8	7	20
3	17	11	19	19	19	19	19	7	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	2	14	2	2	2	8	8	7	19
3	3	12	12	12	12	12	19	19	19	19	19	2	2	2	2	2	12	12	12	12	12	12	7	6	6	12	7	13	19
3	4	11	11	11	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	19	19	19	19	19	6	6	5	5	7	13	19
3	4	11	19	19	19	19	19	7	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	6	6	3	3	17	17	7	13	19
2	4	5	19	19	19	19	19	7	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	6	6	3	3	17	7	13	13	19
2	2	5	9	9	9	11	11	7	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	1	1	1	1	1	7	13	13	20
2	2	3	3	14	14	18	18	4	4	4	4	8	8	8	8	8	8	8	8	8	4	4	4	13	7	3	6	6	20
2	2	3	3	3	3	6	18	7	1	1	1	5	5	5	5	5	5	5	1	1	1	15	14	14	7	3	6	6	20
2	2	6	6	3	3	18	18	7	15	15	15	9	9	9	9	9	9	9	15	15	15	15	9	9	7	3	6	6	20
20	20	20	6	3	3	18	18	7	14	16	16	16	16	16	16	6	16	16	16	3	3	3	3	17	7	3	6	6	20
20	20	20	6	3	3	18	7	7	14	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	14	14	15	17	7	3	6	6	20
20	20	20	6	3	3	18	7	7	14	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	14	14	15	17	6	3	3	6	20
20	20	20	6	3	3	6	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	6	3	3	6	20

2 무엇이 숨어 있을까요?

그림판 속에 숨어 있는 그림은 _____ 입니다.

활동 평가지

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

❶ 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

❷ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	나는 왜 도덕적이어야 하는지에 대한 이유를 설명할 수 있는가?			
	칸트가 주장한 도덕적 행동의 이유를 제시할 수 있는가?			
활동 참여도	수업 규칙을 준수하며, 모둠활동에 적극적으로 참여하였는가?			
	모둠원의 의견을 존중하고 친근감 있게 수용하였는가?			
	문제 해결 능력 기반으로 창의적인 결과물을 만들었는가?			

❸ 모둠 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

주제 03

Ⅰ-2. 도덕적 행동

2차시

도덕적 민감성과 상상력의 역할

활동명 '4컷 더블 컷 만들기', '윌리를 찾아라' 활동으로 도덕적 민감성 및 상상력 발휘하기

학습 목표

- 도덕적 민감성과 도덕적 상상력을 기를 수 있다.
- 도덕적 민감성 및 상상력을 발휘하여 도덕적 행동을 실천할 수 있다.

핵심 역량

- ☐ 창의적 사고력
- ☐ 비판적 사고력
- ☑ 문제 해결력 및 의사 결정력
- ☑ 의사소통 및 협업 능력
- ☐ 정보 활용 능력

수업 의도

이 수업은 '4컷 더블 컷 만들기', '윌리를 찾아라' 활동으로 도덕적 민감성과 상상력의 의미와 역할을 이해하는 동시에 실생활에 적용해 볼 수 있도록 구안하였다.
이 활동을 통해 일상생활에서 부딪히는 도덕적 갈등 상황에서 도덕적 민감성과 상상력을 발휘하여 도덕적 지식을 도덕적 행동으로 연결하는 것을 연습한다.

거꾸로교실 수업 한눈에 보기

1차시

도입

디딤영상 내용 점검 및 학습 목표 제시하기
학생들이 보고 온 디딤영상 내용을 확인한다.

활동 1 (개별, 모둠 활동)

'4컷 더블 컷 만들기' 활동으로 도덕적 민감성 및 상상력 발휘하기
- '4컷 만화'의 순서를 나열하고 이야기를 만들어 도덕적 민감성과 상상력이 필요한 상황을 만들어 보도록 한다.
- 4컷 만화 이야기의 주인공이 다음에 어떤 상황에 처하게 될지 상상하고, 자신이 만화의 주인공이라면 어떻게 행동할지 발표해 본다.

2차시

활동 2 (모둠 활동)

'윌리를 찾아라' 활동으로 도덕적 민감성 및 상상력 적용하기
- '윌리를 찾아라'를 활용하여 도덕적 민감성과 상상력의 개념을 이해하고 실제 사례에 적용해 본다.
- 놀이 활동을 진행하는 과정에서 모둠원의 활동의 분량을 공정하게 배분하여 구조화하고 지도한다.
- 도덕적 민감성과 상상력을 다양한 상황에 적용하여 도덕적 실천할 여러 방법을 생각해 본다.
- 도덕적 민감성과 상상력의 구체적 역할이 드러나는 사례를 제시하여 도덕적 실천으로 연결할 수 있는 방안을 탐구한다.

정리

활동으로 학습한 개념을 활동지에 정리한다.

선생님을 위한 꿀팁

- 거꾸로 수업에서는 무임승차, 즉 주도적인 다른 학생의 활동에 기대어 활동에 참여하지 않으면서 점수를 받는 일이 생길 수 있으므로 모둠 활동지를 크게 제공하고, 모둠원의 역할을 세세하게 구분하여 주며, 각 모둠원이 완수해야 할 과제를 명확하게 제시하는 것이 좋다.
- 개별 활동 후 결과물을 가지고 모여 모둠 활동으로 연결되도록 수업을 디자인하고 개별 활동 역시 모둠원과 협력하여 이루어지도록 유도해야 한다.

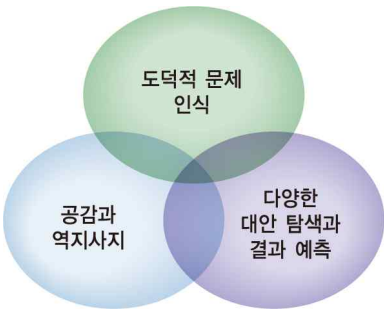
디딤영상 내용

❶ 도덕적 민감성과 상상력의 의미

(1) 도덕적 민감성이란?
어떤 상황을 도덕적 문제로 민감하게 느끼고 도덕적으로 반응할 수 있는 마음

(2) 도덕적 상상력이란?
도덕적 문제 상황에서 상대방의 처지를 헤아리면서 도울 수 있는 여러 행동을 상상하여 결과를 예측해 보는 능력

❷ 도덕적 민감성과 상상력의 구성 요소



❸ 도덕적 민감성과 상상력의 역할

(1) 도덕적 문제 인식
어떤 상황을 도덕적 문제로 받아들일 수 있는 마음의 상태. 도덕적 문제를 민감하게 받아들여 도덕적 행동을 하도록 도움

(2) 공감과 역지사지
상대방의 감정을 함께 느끼고 이해하는 능력. 타인의 고통과 행복에 공감하면서 상대의 처지를 이해할 수 있게 함

(3) 다양한 대안 탐색과 결과 예측
도덕 문제를 해결하기 위해 다양한 대안을 탐색하고, 그 대안이 가져올 결과를 예측해 볼 수 있게 함

❹ 도덕적 민감성과 상상력의 중요성

(1) 사소해 보이는 일에도 민감하게 반응하여 도덕적으로 바람직한 행동이 무엇인지 사려 깊게 생각하게 함

(2) 도덕적 민감성과 상상력이 풍부하면 도덕적 행동을 할 가능성이 높아짐

(3) 도덕적 행동을 하는 사람이 늘어날 때 우리 사회는 좀 더 바람직한 도덕 공동체가 될 수 있음

활동 들여다보기

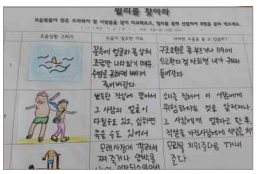
활동 1 '4컷 더블 컷 만들기'로 도덕적 민감성 및 상상력 발휘하기

활동 목표	• 도덕적 민감성 및 상상력의 의미를 설명할 수 있다. • 도덕적 민감성 및 상상력을 발휘하여 도덕 문제 상황을 파악하고 상대방의 입장에 공감할 수 있다.
준비물	4컷 만화 활동지, 색연필, 사인펜
수업 활동	❶ 순서가 뒤섞인 4컷 만화를 나누어 주고 이야기를 상상하여 순서를 재구성해 본다. 개별 활동지① 활용 ❷ 재배열한 순서의 만화를 보며 스토리를 만들어 본다. ❸ 만일 나라면 그 상황에서 어떻게 행동할지, 그 이유가 무엇인지 적어 본다. ❹ 돌아가며 말하기 활동으로 모둠끼리 이야기를 나눈다. ❺ 4컷 만화의 다음 상황에 대해 생각해 보고 비주얼씽킹을 활용하여 4컷을 더해 내용을 완성해 본다. ❻ 4컷 만화에 이어진 이야기를 모둠원끼리 돌아가며 말하기 활동으로 공유한다. 8칸으로 완성된 이야기 속에서 도덕적 민감성과 상상력이 발휘되었는지 살펴보고 스티커 선택을 통해 활동 결과물에 의견을 표시한다. ❼ 개별 활동에서 얻은 결론을 모둠 활동지에 모둠원과 함께 작성한다. 모둠 활동지① 활용

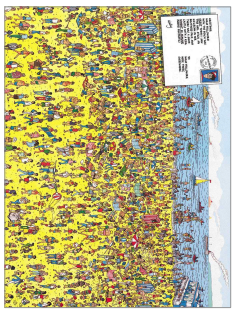
활동 Tip
- '돌아가며 말하기'를 할 때에는 모둠원에게 고유 번호를 부여한다. 활동 내용을 발표할 때 부여된 번호로 돌아가며 발표하여 자연스러운 나눔이 이루어지게 한다.
- 모둠 내 발표 활동 시 스티커나 포스트잇을 주어 좋은 의견이나 활동 결과물에 붙이도록 하면 학생들이 어떤 내용에 공감하는지 알 수 있고, 학생들 스스로 좀 더 좋은 내용을 발표하려고 노력하는 효과를 낼 수 있다.

활동 2 '윌리를 찾아라' 활동으로 도덕적 민감성 및 상상력 적용하기

활동 목표	도덕적 민감성과 상상력을 발휘하여 구체적인 도덕적 실천에 대해 생각해 볼 수 있다.
준비물	모둠 활동지, A4지, 색연필, 사인펜, 《윌리를 찾아라》 한 페이지
수업 활동	❶ 아이스 브레이킹 활동으로 《윌리를 찾아라》의 윌리를 모둠원이 협력하여 찾도록 한다. ❷ 《윌리를 찾아라》 한 페이지에서 도덕적 민감성을 발휘하여 도움을 주어야 할 상황을 찾아 그림으로 표현하고, 도움이 필요한 까닭을 활동지에 적도록 한다. 모둠 활동지② 활용 ❸ ❷에서 적은 도움이 필요한 상황에서 도덕적 상상력을 발휘하여 어떤 도움을 줄 수 있을지 적용해 보도록 한다. ❹ 활동을 진행할 때 A4용지를 주어 각각 모둠원이 1~2개의 상황에 도덕적 민감성과 상상력을 적용하도록 역할을 나누어 주고 개인 활동이 끝나면 활동한 내용을 잘라 모둠 활동지에 모아 붙이도록 한다. ❺ 둘 가고 둘 남기 활동으로 다른 모둠과 결과물을 공유한다.



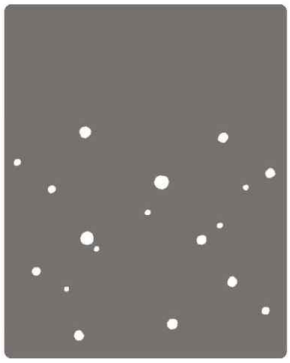
활동 Tip
《윌리를 찾아라》 한 페이지는 A3로 컬러 인쇄하여 코팅해서 모둠 당 1개씩 주어 사용해도 되고, 그림으로 표현하는 부분을 생략하고 A4로 인쇄하여 모둠원마다 주어 잘라서 활용해도 된다.



개별 활동지 ①

도덕적 민감성 및 상상력 발휘하여 4컷 더블 컷 완성하기	소속	____학년 ____반 ____번
	이름	

1 다음 4컷 만화를 자신이 생각하는 순서대로 나열하여 이야기를 만들어 봅시다.

(가)	(나)	(다)	(라)
			

2 만일 내가 만화의 주인공이라면 어떤 선택을 했을까요? 그렇게 선택한 이유는 무엇인가요?

3 [8칸 만화 활동] 위의 4컷 만화에 이어질 상황을 상상하여 그리고 이야기를 완성해 봅시다.

(마)	(바)	(다)	(라)

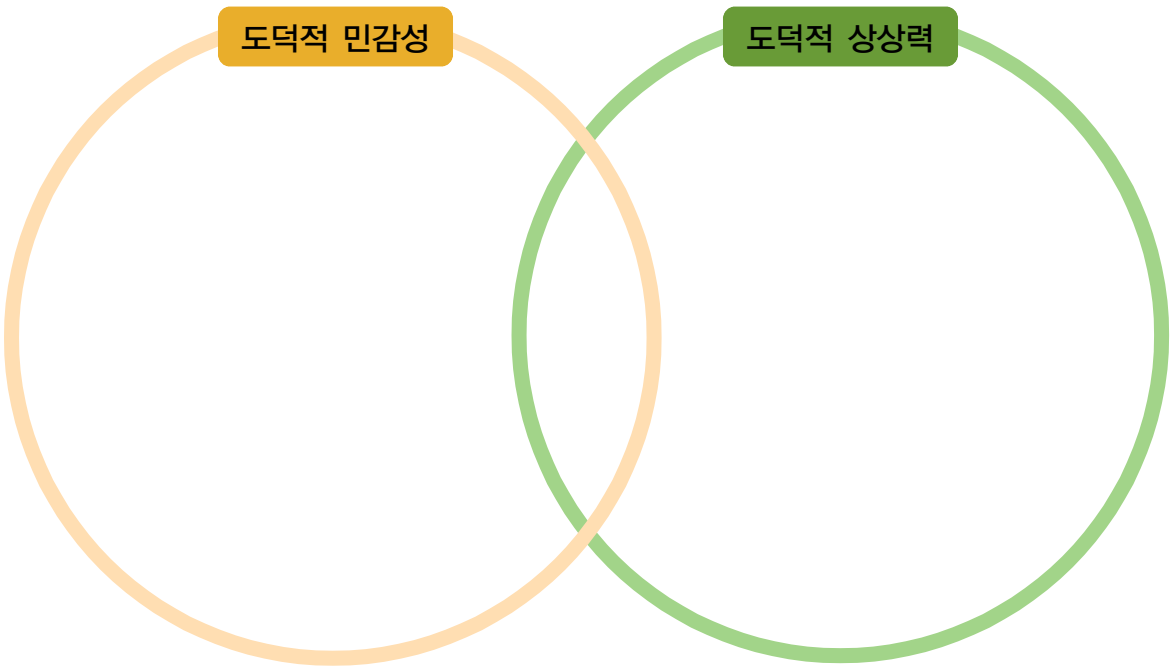
모둠 활동지 ①

도덕적 민감성 및 상상력 개념 이해하기	소속	_____학년 _____반
	모둠명	

1 4컷 만화를 통해 생각해 본 도덕적 민감성 및 상상력의 개념을 정리해 봅시다. 교과서에서 관련 내용을 찾아 보충해도 좋습니다.

도덕적 민감성	
도덕적 상상력	

2 모둠원과 함께 도덕적 민감성과 도덕적 상상력이 어떻게 다른지 사례를 한 개씩 들어 돌아가며 말하기를 하고 정리해 봅시다. (각 모둠원마다 다른 색깔의 필기도구를 사용하세요.)



모둠 활동지 ②

도움이 필요한 사람을 찾아라! 도덕적 민감성 및 상상력 적용하기	소속	____학년 ____반
	모둠명	

◆ 모둠원들이 찾은 도와줘야 할 사람들을 같이 비교해 보고, 협의를 통해 선별하여 8명을 골라 적어 봅시다. (1명당 2개씩 분석하세요!)

	도움이 필요한 상황 그리기	도움이 필요한 이유	어떤 도움을 줄 수 있을까?
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

착한 사마리아인의 법 댓글 토론

■ 활동 소개

'착한 사마리아인의 법'의 필요성에 관해 토론하면서, 도덕적 민감성과 상상력을 발휘하는 것의 중요함을 생각해 볼 수 있는 활동이다. 또한 이 과정에서 나와 다른 의견을 가진 상대방을 존중하면서 토론하는 방법도 익힐 수 있다.

■ 활동 방법

❶ 각자 모둠원과 상의하여 전지에 모둠의 개성에 맞게 토론 주제를 적는다.
❷ 착한 사마리아인의 법에 대한 자신의 생각을 포스티잇에 적어 붙인다.
❸ 전지에 적은 모둠원의 의견을 본 후, 스티커를 2개 이용하여 좋은 논거를 적은 친구의 포스트잇에 스티커를 붙인다.
❹ 모둠원의 여러 논거에 ◆댓글달기를 시작한다. 자기가 고른 색깔로 Re:의 형식으로 댓글을 단다.
❺ 4명의 모둠원 중 자신을 뺀 나머지 3명에게 댓글을 달면 자신의 논거로 돌아온다. 자신의 논거에 여러 댓글이 달려 있으면 댓글을 읽어 보고 논리적으로 잘 쓴 댓글에 스티커를 붙인다.
❻ 그 다음 자신의 논거에 달린 댓글 중 방어 가능한 논거가 있으면 역시 댓글 달고, 인정하면 인정의 댓글을 단다.
❼ 다시 한 번 전지를 돌려 같은 과정으로 진행한다.
❽ 이후 포스트잇 3장씩 주고 10분간 다른 모둠의 의견을 보고 돌아다니며 다른 친구 의견에 반박이나 긍정의 댓글을 단다.
❾ 활동지를 작성하며 마무리한다.

◆ **준비물:** 전지 1/2, 사인펜, 포스트잇, 스티커, 활동지

◆ **댓글달기**
- SNS에서 댓글을 다는 것과 같은 방식으로, 친구의 논리적 근거에 대해 반박의 글이나 동조의 이유 등을 적는 것이다.
- 이 활동은 말로하기 어려운 설명, 또는 수줍어서 참여하기 어려운 학생, 다른 친구의 아주 소소한 의견까지 다 들여 다 볼 수 있는 활동이다.
- 되도록 많은 의견을 읽어 보고 합리적으로 댓글을 달도록 격려하는 것이 좋다.

■ 활동 예시

활동 평가지

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

❶ 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

❷ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	도덕적 민감성 및 상상력의 개념을 설명할 수 있는가?			
	도덕적 민감성 및 상상력의 구체적 역할을 설명할 수 있는가?			
	도덕적 민감성 및 상상력을 실제 문제에 적용할 수 있는가?			
활동 참여도	모둠 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

❸ 모둠 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

주제 04

Ⅰ-2. 도덕적 행동

2차시

도덕적 추론은 어떻게 하는가

활동명 '블리츠 게임', '뱀 주사위 놀이'로 도덕적 추론 연습하기

학습 목표

- 다양한 판단의 의미와 종류를 구분할 수 있다.
- 도덕 원리와 사실 판단, 도덕 판단을 구분하고, 다양한 상황에 삼단 논법을 활용한 도덕적 추론을 적용할 수 있다.

핵심 역량

- ☐ 창의적 사고력
- ☑ 비판적 사고력
- ☑ 문제 해결력 및 의사 결정력
- ☑ 의사소통 및 협업 능력
- ☐ 정보 활용 능력

수업 의도

이 수업은 '블리츠 게임' 활동으로 다양한 판단의 종류를 이해하고 구분할 수 있도록 구안하였다. 또한 '뱀 주사위 놀이' 게임으로 도덕 원리, 사실 판단, 도덕 판단으로 구성된 삼단 논법의 형식으로 도덕적 추론을 연습하고 놀이판에 제시된 사례를 도덕적 사례와 비도덕적 사례로 구분해 보는 과정에서 논리적 판단력을 길러 보길 바란다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기

1차시

도입

디딤 영상 내용 점검 및 학습 목표 제시하기

학생들이 보고 온 디딤 영상 내용을 확인한다.

활동 1 (개별, 모둠 활동)

'블리츠 게임'으로 사실 판단, 가치 판단, 도덕 판단을 구분하기

- '블리츠 게임'으로 다양한 판단의 종류를 생각해 보고, 판단의 종류에 관한 사례를 생각해 본다.
- 모둠원과 함께 보드게임 활동을 하면서 자신이 생각하지 못했던 다양한 판단의 종류를 확인한다.
- 모둠원이 제시한 사실 판단, 가치 판단, 일반적인 도덕 판단, 개별적인 도덕 판단을 서로 보완하는 과정을 거친다.

2차시

활동 2 (짝 활동)

'뱀 주사위' 활동으로 도덕적 추론 연습하기

- 모둠별로 '뱀 주사위 놀이' 게임을 통해 도덕적 가치가 다르게 적용되는 상황을 이해하고, 도덕적인 것과 그렇지 않은 것을 생각해 본다.
- 활동지에 뱀 주사위 놀이에 담겨진 도덕적 의미를 분석하고 정리해 본다.
- 짝 활동지를 통해 주사위 놀이에서 도덕적 판단을 적용할 수 있는 스토리를 찾아보고 그것의 도덕적 추론의 적용 과정 생각해 본다.
- 스토리에서 도덕 원리나 도덕 판단, 사실 판단을 찾고 도덕적 추론을 적용하여 작성해 본다.

정리

게임 활동지를 통해 주제 놀이판의 도덕적 가치를 분석해 본다.
활동을 통해 학습한 개념을 정리한다.

선생님을 위한 꿀팁

- 게임판을 활용하여 수업할 때에는 학습 주제와 잘 접목해야 하고, 적용한 게임을 학습 주제와 연결하는 활동지를 별도로 제시해 주어야 한다.
- 자칫 수업 주제와 관계없이 게임에만 치중하여 단순히 재미만 추구하지 않도록 유의하고, 게임을 시작할 때 활동 시간과 활동지 작성 방법, 수업 의도를 충분히 설명해 준다.

디딤영상 내용

❶ 다양한 판단의 종류와 의미

(1) 사실 판단
현재 상태를 있는 그대로 말하는 판단으로 참과 거짓을 객관적으로 확인할 수 있는 판단

(2) 가치 판단
어떤 대상의 가치에 대해 내리는 판단으로, 개인의 가치관에 따라 판단 결과가 달라질 수 있는 판단

(3) 도덕 판단
가치 판단 중에서 어떤 사람의 인격이나 행위, 도덕적 상황 등에 관하여 도덕적 관점에서 내리는 판단

❷ 도덕 판단의 종류

(1) 개별적인 도덕 판단
어떤 개인이나 하나의 행위에 관해 내리는 판단

(2) 일반적인 도덕 판단(도덕 원리)
모든 사람이나 어떤 종류의 행위 전체에 관해 보편적으로 평가하여 내리는 판단

❸ 도덕적 추론의 의미와 과정

(1) 도덕적 추론
자신의 주장을 펼칠 때 도덕 원리와 사실 판단을 근거로 제시하며 구체적인 도덕 판단을 내리는 과정

(2) 도덕적 추론 과정
① 일반적으로 삼단 논법의 형식으로 이루어짐
② 도덕적 문제 상황 → 판단의 근거 찾기(도덕 원리 + 사실 판단) → 도덕 판단 내리기
③ 타당한 도덕 원리와 사실 판단을 근거로 해야 함

❹ 삼단 논법

(1) 의미
대전제와 소전제의 두 전제와 하나의 결론으로 이루어진 연역적 추리법

(2) 예시

대전제	모든 사람은 죽는다.
소전제	소크라테스는 사람이다.
소전제	소크라테스는 죽는다.

❺ 삼단 논법으로 도덕적 추론하기

도덕 원리	법에 어긋나는 행동을 해서는 안 된다.
사실 판단	암표를 사는 것은 법에 어긋나는 행동이다.
도덕 판단	암표를 사서는 안 된다.

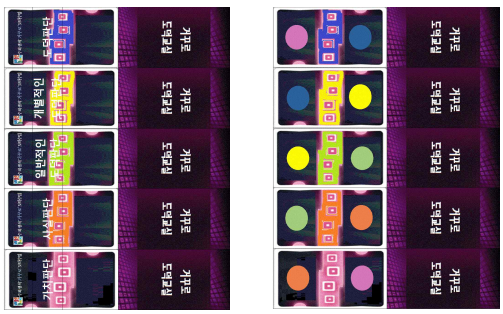
❻ 도덕적 추론의 특징

(1) 일상생활 속에서 도덕 판단을 내릴 때에는 도덕 원리나 사실 판단 중에서 하나를 생략하기도 함

(2) 동일한 도덕 판단의 경우에도 다양한 도덕 원리와 사실 판단을 근거로 제시할 수 있음

활동 들여다보기

활동 1 '블리츠 게임'으로 사실 판단, 가치 판단, 도덕 판단 구분하기

활동 목표	다양한 판단의 종류와 의미를 알고, 하나의 상황에 관한 다양한 판단(사실 판단, 가치 판단, 일반적인 도덕 판단, 개별적인 도덕 판단)을 적용하여 구분할 수 있다.
준비물	블리츠 게임 카드, 개별 활동지, 필기도구
수업 활동	❶ 블리츠 게임을 하기 전, 활동지에 적혀 있는 다양한 판단 종류를 구분해 보도록 한다. 개별 활동지 ① 활용 ❷ 블리츠 카드를 뒤집어 가운데에 쌓아 둔다. 예시  내용 카드(좌)와 색깔 카드(우) ❸ 블리츠 카드는 4가지 색과 혼합된 색의 카드에 다양한 판단(사실 판단, 가치 판단, 일반적인 도덕 판단, 개별적인 도덕 판단)이 적혀 있다. ❹ 우선권을 가진 사람부터 가운데 쌓아 놓은 맨 위의 카드를 가져와 자신의 앞에 판단 종류와 색이 보이도록 놓는다. ❺ 같은 색깔이 나오면 상대방 카드에 있는 판단의 사례를 말한다. ❻ 상대방 카드의 사례를 먼저 말한 사람이 상대방 카드를 가져와 따로 쌓아 둔다. ❼ 카드를 많이 가져온 사람이 이기는 게임이다. ❽ 두 색깔이 섞여 있는 카드가 나오면 나온 색의 상대방 카드를 말한 사람이 카드를 가져올 수 있다.

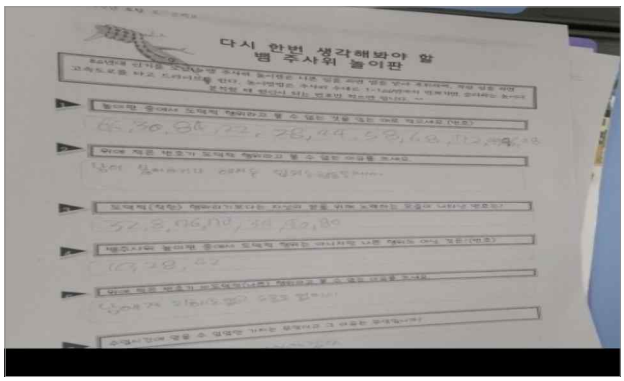
활동 Tip
- 각 색깔별로 판단의 종류를 다르게 써서 활용한다. 예를 들어 가치 카드는 색깔별로 5장이 된다.
- 게임을 할 때는 소란할 수 있으므로 학생들에게 사전에 목소리 톤을 정해 주어 지나치지 않도록 한다.
- 모둠원끼리의 게임만이 아닌 다른 모둠과 팀을 달리하여 진행해도 좋다.

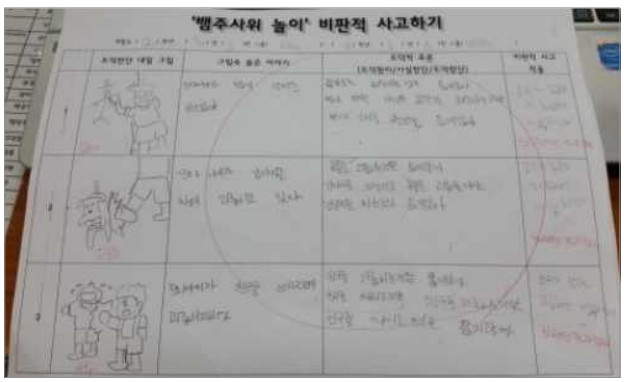
▮ 활동 예시

활동 2 '뱀 주사위' 활동으로 도덕적 추론 연습하기

활동 목표	뱀 주사위 놀이를 활용하여 도덕 원리를 이해하고, 뱀 주사위 게임 활동에서 도덕적 상황에서 도덕 원리, 사실 판단을 활용하여 도덕 판단을 내릴 수 있다.	
준비물	짝 활동지, 개별 활동지, 뱀 주사위 놀이판, 주사위, 필기도구	
수업 활동	❶ 짝과 함께 활동지를 풀어 보며 도덕적 추론의 과정과 삼단 논법을 이해한다. 짝 활동지① 활용 ❷ 뱀 주사위 놀이를 통해 게임판 안에 있는 그림 내용을 보며 도덕적 가치를 찾아본다. 활동 자료① 활용 ❸ 1번의 놀이가 끝나면 모둠원의 동일한 개별 활동지를 통해 놀이판을 분석한다. 개별 활동지② 활용 ❹ 짝 활동지를 통해 뱀 주사위 놀이판의 스토리를 찾아내고, 도덕적 추론의 구성 요소를 찾아낸다. 짝 활동지② 활용 ❺ 삼단 논법의 형식에 맞게 도덕적 추론을 적용하여 보고, 올바른 도덕 판단을 내리도록 한다. ❻ ◆얼굴짝과 짝 활동지를 바꾸어 확인하도록 한다.	활동 Tip • 어려운 내용을 다루는 경우에는 짝 활동으로 구성하여 과제에 대한 책임을 좀 더 많이 지어주도록 하여 소외되는 학생이 없도록 한다. • 주사위를 활용할 때에는 소리가 나지 않는 것을 사용하거나, 주사위가 준비되지 않았다면 핸드폰의 어플을 사용해도 된다. ◆ 얼굴짝 모둠에서 앞에 얼굴이 보이는 모둠원을 말한다.

▮ 활동 예시





개별 활동지 ①

그림 속 숨은 판단 찾아 다양한 판단 구분하기	소속	____학년 ____반 ____번
	이름	

1 다음 판단을 사실 판단은 ○, 가치 판단은 △ 도덕 판단은 (개별적 ■, 일반적 □)로 구분하세요.

사기꾼은 나쁘다. 할머니에게 자리를 양보하는 것이 옳다.

수업시간에 열심히 공부해야 한다.

공유는 잘 생겼다. 어른을 공경해야 한다.

돈이 최고다.

날씨가 좋다. 훈이는 농구를 잘한다.

예빈이는 키가 크다.

사람은 정직해야 한다. 수지는 착하다. 시험을 잘 봐야 한다.

질서를 지켜야 한다. 우리나라는 분단국가이다.

돈이 최고다.

사랑은 아름답다. 경은이는 힘이 세다.

수희는 안경을 썼다.

남을 돕는 삶은 바람직하다. 교실에 칠판이 있다.

사람들은 돈을 좋아한다. 어려움에 처한 친구에게 도움을 준 경모는 착하다.

지구는 둥글다.

장미는 아름답다. 사과는 맛있다.

2 위에서 구분해 놓은 판단이 각각 어떤 특징이 있는지 생각나는 대로 적어 보세요.

사실 판단	가치 판단	도덕 판단	
		일반적인 도덕 판단	개별적인 도덕 판단

짝 활동지 ①

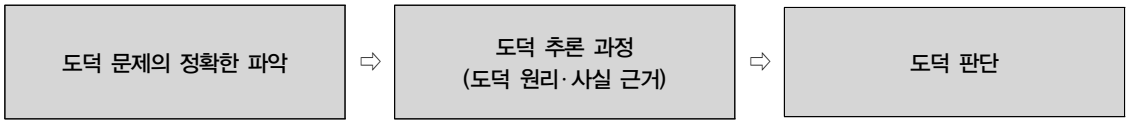
◆47~48쪽을 양면으로 인쇄하여 사용하세요.

완전한 도덕적 추론 형식 만들기	소속	____학년 ____반
	나	
	짝	

1 다음 도덕 추론에서 생략된 근거를 찾아 쓰고, 완전한 도덕 추론의 형식으로 만들어 보세요.

극장에서 영화를 보면서 휴대 전화를 사용하면 안 돼. 그것은 영화 관람을 방해하는 행동이야.	도덕 원리	
	사실 판단	
	도덕 판단	
하천에 공장 폐수를 버리면 안 돼. 환경을 오염시키는 행동이야.	도덕 원리	
	사실 판단	
	도덕 판단	
화장실에 낙서를 해서는 안 돼. 그것은 공공건물을 훼손하는 행동이야.	도덕 원리	
	사실 판단	
	도덕 판단	
컨닝을 해서는 안 돼. 그것은 다른 사람의 것을 훔치는 행동이야.	도덕 원리	
	사실 판단	
	도덕 판단	
유전자 복제를 허용하면 안 돼. 그것은 인간의 존엄성을 해치는 행동이야.	도덕 원리	
	사실 판단	
	도덕 판단	

2 다음 도덕적 갈등 상황에서 큰 아들과 작은 아들의 판단의 근거가 되는 요소를 찾아 도덕적 추론을 적용해 보세요.



안락사와 장기 이식의 도덕적 갈등 상황

최모 씨가 회사에서 집으로 오던 도중 교통사고를 당하였다. 사고가 큰 사고여서 최 씨는 곧바로 병원으로 이송되었다. 가족들이 연락을 받고 병원에 왔을 때는 이미 의식을 완전히 잃은 상태였다. 가족들은 조마 조마하는 마음으로 의식이 되돌아오기를 기다렸지만 1달이 지나도 의식은 되돌아오지 않고 결국'뇌사'판정을 받게 되었다. 뇌사 상태에 빠진 최 씨는 사고 전 유서에 '만약 내가 뇌사 상태에 빠지게 되거든 안락사를 시켜 장기 이식을 필요로 하는 환자들에게 장기를 이식하라.'라고 하였다. 가족들은 갈등에 빠지게 되는데, 큰 아들은 '아직 심장은 뛰고 있기 때문에 계속 지켜보자. 어찌 심장이 뛰는 아버지를 죽일 수가 있느냐. 그것은 살인이다.'라는 입장이고, 작은 아들은 '아버지의 유서에 따라 안락사를 시켜야 한다. 다시 살아날 가능성도 없고, 장기 이식을 통해 많은 병자들을 치료할 수 있다.'라고 하였다. 어머니는 어떻게 해야 하나 갈등에 빠져 있다.

(1) 큰 아들의 입장

도덕 원리	
사실 판단	
도덕 판단	

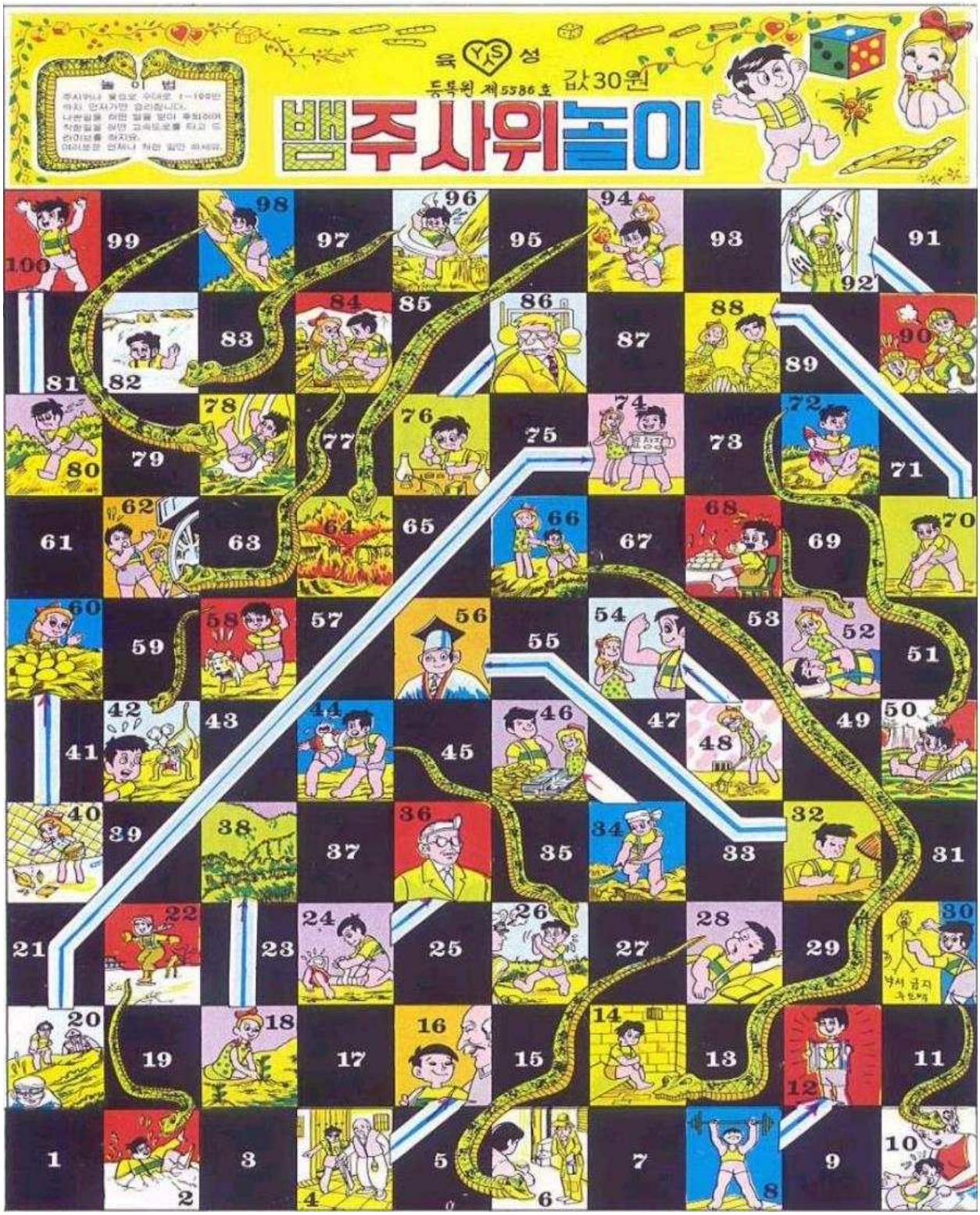
(2) 작은 아들의 입장

도덕 원리	
사실 판단	
도덕 판단	

확인 1: 큰 아들, 작은 아들이 제시하고 있는 도덕 원리는 모두 누구나 동의할 수 있는 옳은 것이다.
확인 2: 도덕 판단의 선택은 '둘 중 어떤 사실 판단이 더 타당하고 옳은 것인지'에 따라 결정된다.
→ 뇌사자의 상태, 나이 등을 고려하여 결정되어야

활동 자료① 뱀 주사위 놀이 판

◆B4로 인쇄하여 사용하세요.



개별 활동지 ②

다시 한 번 생각해 보는 뱀 주사위 놀이판	소속	____학년 ____반
	모둠명	

80년대 인기를 모았던 뱀 주사위 놀이는 나쁜 일을 하면 벌을 받아 후퇴하며, 착한 일을 하면 고속도로를 타고 드라이브를 하는 놀이입니다. 놀이 방법은 주사위를 던져 나온 수대로 말판을 이동하며, 100번까지 먼저 도착하면 승리합니다. 모둠원과 함께 게임을 해 보고 다음 물음에 답해 보세요. ^^

1 놀이판 중에서 도덕적 행위라고 볼 수 없는 것의 번호를 있는 대로 적으세요.

2 위에 적은 번호가 도덕적 행위라고 볼 수 없는 이유를 쓰세요.

3 도덕적(착한) 행위라기보다는 자신의 꿈을 위해 노력하는 모습이 나타난 번호는?

4 도덕적(착한) 행위라기보다는 자신의 꿈을 위해 노력하는 모습이 나타난 번호는?

5 위에 적은 번호가 비도덕적(나쁜) 행위라고 볼 수 없는 이유를 쓰세요.

6 오늘 수업 시간에 얻을 수 있었던 가치는 무엇이고 그 이유는 무엇입니까?

짝 활동지 ②

뱀 주사위 놀이판으로 비판적 사고 연습하기	소속	_____학년 _____반
	나	
	짝	

	고른 번호	스토리 찾기	도덕적 추론 (도덕 원리/사실 판단/도덕 판단)
1			
2			
3			
4			

이야기로 도덕적 추론 연습하기

▮ 첫 번째 이야기

당신이 외딴 섬의 별장에서 곧 죽어 가는 백만장자와 함께 있다고 가정해 보자. 그는 유언으로 당신에게 다음과 같이 부탁했다.

"나는 평생 야구를 좋아했었고, 50년 동안 뉴욕 양키스 팀은 나에게 크나큰 즐거움을 주었소. 그래서 내가 죽으면 나의 전 재산 1억 달러를 양키스 팀에게 기부하고자 하오."

당신은 그의 바람대로 해 주겠다고 약속했고, 순간 백만장자는 얼굴에 안도와 감사의 웃음을 지으며 당신의 품속에서 숨을 거두었다.

뉴욕에 도착하고 나서, 당신은 당신이 가장 좋아하는 자선 단체인 세계 기아 구호 단체(신뢰도를 의심할 수 없는 단체임.)가 낸 신문 광고를 보게 되었다. 그 자선 단체에서는 아프리카에서 굶주림으로 죽어 가는 10만 명의 사람을 구제하는 데 사용할 1억 달러를 애타게 모금하고 있다. 1억 달러로 10만 명이나 되는 아프리카 사람의 생명을 구할 수 있다는 것이었다.

당신은 굶주리는 아프리카 사람의 처지에서, 죽은 백만장자와의 약속을 어기고 돈을 어떻게 사용할지를 다시 생각해 보기로 한다.

– 포이만 외, 《윤리학–옳고 그름의 발견》

▮ 두 번째 이야기

체벌은 옳지 못한 일이지만, 비유적인 의미로 생각하고 다음의 상황을 살펴보자. 매를 맞을 때 형이라고 덜 아프고, 동생이라고 더 아픈 것이 아니다. …… 그런데 아버지가 형은 다섯 대 때리고 동생은 두 대를 때렸다. 아버지는 대체 왜 이런 차별을 한 것일까? 왜 형과 동생에게 다른 벌을 주었는지 물었더니 아버지는 이렇게 답하였다.

"두 녀석이 같은 잘못을 했고, 동일한 잘못에는 동일한 벌을 주는 것이 옳습니다. 그러나 이 원칙은 두 가지 점에서 문제가 있습니다.

첫째, 책임이 더 큰 사람을 구분하지 않습니다. 형은 동생보다 판단력이 뛰어납니다. 형에게는 미숙한 판단력을 가진 동생을 가르칠 책임이 있습니다. 그 책임을 회피했기 때문에 형은 이번 일에서 더 많은 책임을 져야 하고, 그래서 더 큰 벌을 받은 것입니다.

둘째, 형은 튼튼하고 동생은 약하다는 점을 고려하지 못합니다. 동생에게 있어서 매 두 대는 형이 맞은 다섯 대와 비슷할 겁니다."

– 김보일, 《사춘기 철학 교과서》

활동 평가지

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

❶ 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

❷ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	사실 판단, 가치 판단을 설명할 수 있는가?			
	일반적인 도덕 판단, 개별적인 도덕 판단을 구분할 수 있는가?			
	도덕 원리, 사실 판단을 구분하여 설명할 수 있는가?			
	도덕적 추론의 과정을 이해하고 적용할 수 있는가?			
활동 참여도	모둠 게임 활동에 적극적으로 참여하였는가?			
	짝 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

❸ 모둠 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

주제 05

Ⅰ-2. 도덕적 행동

2차시

비판적 사고는 어떻게 하는가

활동명 '숨은 그림 판단 찾기', '이야기 톡' 활동으로 비판적 사고 연습하기

학습 목표

- 도덕 추론에서 비판적 사고 방법을 적용할 수 있다.
- 도덕 판단을 내리고, 비판적 사고를 적용하여 올바른 판단인지 검증할 수 있다.

핵심 역량

- ☐ 창의적 사고력
- ☑ 비판적 사고력
- ☑ 문제 해결력 및 의사 결정력
- ☑ 의사소통 및 협업 능력
- ☑ 정보 활용 능력

수업 의도

이 수업은 다양한 도덕적 사례를 통해 비판적 사고력을 기르도록 구안하였다. 먼저 '숨은 그림 판단 찾기' 활동으로 그림 속에 숨어 있는 도덕적 추론을 이해하고 비판적 사고를 적용한다. 이어 '이야기 톡 주사위' 게임을 통해 자신이 내린 도덕 판단을 비판적 사고 방법을 적용하여 검증해 보기를 바란다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기

1차시

도입

디딤 영상 내용 점검 및 학습 목표 제시하기

학생들이 보고 온 디딤 영상 내용을 확인한다.

활동 1 (개별, 모둠 활동)

'숨은 그림 판단 찾기' 활동으로 비판적 사고 적용해 보기

- '숨은 그림 판단 찾기'에서 제시한 그림 속에 숨어 있는 다양한 도덕적 추론의 구성 요소를 생각해 본다.
- 그림 속에 숨어 있는 도덕 원리와 사실 판단을 찾아 도덕 판단을 추론해 본다.
- 모둠원과 함께 비판적 사고 방법을 적용하여 도덕 판단이 바르게 이루어졌는지 검증해 본다.
- 모둠별 확인 활동으로 자신이 생각하지 못했던 내용에 대해 서로 확인해 주고 보완하도록 한다.

2차시

활동 2 (짝 활동)

'이야기 톡 주사위'를 통해 비판적 사고 방법 적용하여 검증하기

- 짝과 함께 '이야기 톡 주사위' 게임을 통해 다양한 도덕적 상황을 이해하고 도덕적 사례에 대한 도덕 판단을 추론해 본다.
- '이야기 톡 주사위' 속 도덕적 상황에서 자신의 행동에 적용해 보고, 도덕 판단을 내리는 과정을 적어 본다.
- 도덕 판단에 대해 비판적 사고의 방법을 적용하여 도덕 판단이 바르게 이루어졌는지 서로 검증해 보고 피드백 한다.

정리

활동을 통해 학습한 개념을 개별 활동지로 정리한다.

선생님을 위한 꿀팁

모둠 내에서 각자의 생각이나 개인 활동을 모아 모둠 의견으로 만드는 활동의 경우, 모둠원 각자 사인펜의 색을 달리하여 자신의 색으로만 활동하도록 하면, 모둠원 각각의 의견을 구분하여 볼 수 있고, 학생들의 활동에 대한 참여도를 좀 더 높이는 효과를 낼 수 있다.

디딤영상 내용

❶ 비판적 사고의 필요성

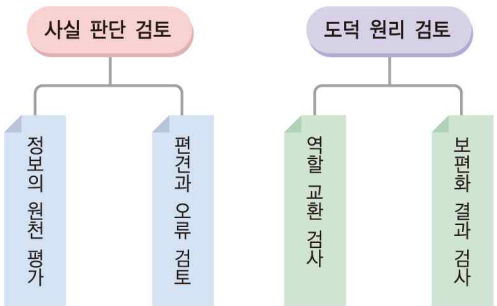
(1) 우리가 내리는 모든 도덕 판단이 옳을 수는 없음

(2) 비판적 사고를 바탕으로 도덕적 추론 과정에서 제시한 근거가 신뢰할 만한지, 다른 문제점은 없는지를 검토해 보아야 함

❷ 비판적 사고의 의미

어떤 주장이나 판단을 그대로 받아들이지 않고 그 근거와 사고 과정의 타당성을 합리적으로 검토하는 것

❸ 비판적 사고의 대표적인 방법



❹ 사실 판단 검토의 구체적인 방법

(1) 도덕 판단을 뒷받침하는 사실 판단이 과연 사실인지 확인해야 함

(2) 정보의 원천 평가
사실 판단의 근거가 되는 정보가 '얼마나 신뢰할 수 있는지' 살펴보며, 사실 판단이 신뢰할 만한 전문가나 객관적인 증거에서 비롯된 것인지 확인함

(3) 편견과 오류 검토
공정하지 못하고 한쪽으로 치우친 비합리적인 편견인지 논리에 맞지 않은 오류가 있는지 검토해야 함

❺ 도덕 원리 검토의 구체적인 방법

(1) 제시된 도덕 원리를 받아들일 수 있는지 검토하는 과정

(2) 역할 교환 검사
입장을 바꾸어 생각하게 함으로써 도덕 원리의 타당성을 검토하는 방법

(3) 보편화 결과 검사
도덕 원리를 모든 사람이 보편적으로 실천했을 때 나타날 수 있는 결과를 예상하여 도덕 원리의 적절성을 검토하는 방법

❻ 비판적 사고 적용하기

다음 대화가 비판적 사고인지 검사한다면?

아영: 태양아, 다리 다친 성재를 절름발이라고 놀렸다면서?
태양: 절뚝거리니까 절름발이라고 말한 것인데 그게 뭐 어때.
아영: 몸이 불편한 친구를 놀리면 안 되지.

활동 들여다보기

활동 1 '숨은 그림 판단 찾기' 활동으로 비판적 사고 적용해 보기

활동 목표	'숨은 그림 판단 찾기' 활동으로 다양한 도덕적 판단에 비판적 사고를 적용하여 검증할 수 있다.	
준비물	개별 활동지, 이야기 그림 카드(활동 자료①), 전지 여러 장, 풀, 사인펜	
수업 활동	❶ 다양한 비판적 사고 검사 방법이 적혀 있는 활동지로 비판적 사고를 연습해 본다. 개별 활동지① 활용 ❷ 모둠별로 이야기 그림 카드, 전지, 사인펜을 준비하고 전지를 반 접어 첫 번째 그림을 가운데 붙이도록 한다. 활동 자료① 활용 ❸ 각자의 사인펜 색깔을 고르도록 하고 그림 안에 들어 있는 도덕 판단의 추론 내용을 브레인스토밍 하여 적도록 한다. ❹ 추론 내용을 정리하여 작성할 때에는 도덕 원리, 사실 판단, 도덕 판단의 삼단 논법 형식을 갖추도록 지도한다. ❺ 그림에 관한 한 도덕적 추론이 끝나면 옆의 모둠과 바꿔 비판적 사고를 적용하여 검증하도록 한다. ❻ 검증된 자기 모둠 결과물을 다시 돌려받은 후 확인하도록 한다. ❼ ❻의 전지 뒷면을 활용하여, 두 번째 그림에 대해 ❹~❻의 과정을 다시 거친다. ❽ 여러 가지 그림 카드를 제시해 주어 다양한 판단을 찾고 검증하도록 한다.	활동 Tip • 모둠에 공통 과제를 줄 경우에는 같은 활동지를 모둠원 수만큼 주거나, 모둠원이 불편함 없이 모두 참여할 수 있도록 커다란 종이를 제공하는 것이 좋다. • 그림을 전지에 붙이지 않고 그냥 카드처럼 활용하여 작성하거나, 교실 TV 화면에 크게 제시해도 된다. 그러나 모둠에 각자 제시하는 것이 좀 더 모둠 내 토론이 활발해지는 효과가 있다.

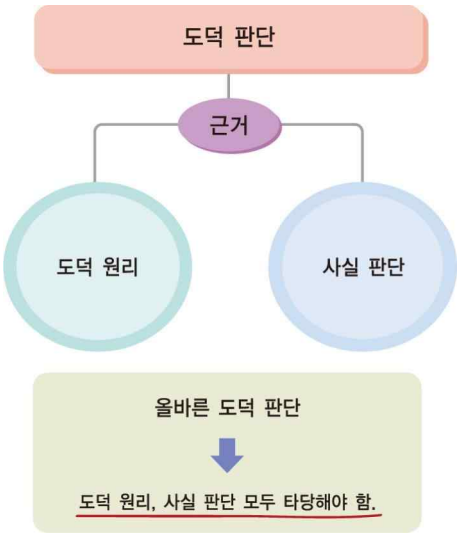
활동 2 '이야기 톡 주사위'를 통해 비판적 사고 방법 적용하여 검증하기

활동 목표	'이야기 톡 주사위' 활동으로 일상에서 내려야 할 도덕 판단의 옳고 그름을 검증해 볼 수 있다.	
준비물	이야기 톡 주사위, 짝 활동지	
수업 활동	❶ 12면체 주사위 도면에 이야기 톡 그림 12컷을 잘라 붙이고 '이야기 톡 주사위'를 만들도록 한다. 활동 자료② 활용 ❷ 2~3개면에는 그림 대신 모둠원과 협의하여 만든 미션을 적어 넣도록 하면 좀 더 활기찬 활동을 디자인할 수 있다. ❸ 완성된 주사위를 돌려 그림이 나오는 쪽의 도덕적 추론을 어깨 짝 활동으로 진행하도록 한다. 짝 활동으로 진행하더라도 개별적으로 활동지를 주고, 함께 작성하는 방법을 사용하도록 한다. 짝 활동지① 활용 ❹ 도덕적 추론 과정이 끝나면 얼굴 짝과 바꾸어 비판적 사고를 검토하도록 한다. 얼굴 짝과 바꿀 때도 각각의 개별 학습지 2장을 함께 바꾸도록 한다. ❺ 작성 후 서로 바꾸어 피드백 하도록 한다.	활동 Tip • 12면체 주사위 대신 6면체 주사위를 만들어 활동하거나 미리 만든 주사위를 제공하여 아이들이 그림만 선별하여 붙이도록 해도 된다. • 옆의 친구를 '어깨 짝', 얼굴을 마주보는 친구를 '얼굴 짝'이라고 부른다.

개별 활동지 ①

비판적 사고 적용하기	소속	____학년 ____반 ____번
	이름	

■ 비판적 사고를 적용하려면?



1 다음 대화에 담긴 판단이 사실 판단인지, 사실 판단이라면 참인지 거짓인지 검토해 봅시다.

(1)

A: 이슬람 국가의 사람들은 위험해.

B: 각종 테러나 범죄는 거의 이슬람 국가 사람들이 일으키잖아.

····→ [ ]

(2)

A: 그 배우가 음주 운전을 했다는 것은 말이 안 돼.

B: 지난번 영화에서 어려운 사람을 도와주는 경찰로 나와서 얼마나 착한 일을 많이 했는데!

····→ [ ]

2 다음 대화에서 적용한 도덕 원리 검사가 무엇인지 써 봅시다.

(1)

A: 저기 저 아주머니 좀 봐. 아이를 셋이나 데리고 무거운 짐까지……. 우리가 좀 도와드리자.
B: 쓸데없이 시간 낭비하지 말고 그냥 가자.
A: 네가 저 아주머니의 입장이라고 생각해 봐.

····→

(2)

A: 어제 저녁에 시험공부도 제대로 못했는데, 오늘은 커닝을 좀 해야겠다.
B: 사람이 떳떳해 봐라. 나 같으면 그런 짓은 안 하겠다.
A: 너는 공부를 잘하니까 그렇지. 난 이번 시험도 망치면 우리 아버지께 무척 혼난단 말이야.
B: 그래도 커닝을 하는 것은 옳지 않아. 모두 너처럼 커닝을 한다고 생각해 봐. 시험이란 게 무슨 소용이 있겠니?

····→

3 다음 도덕 원리 검사를 적용하여 빈칸에 들어갈 알맞은 대사를 써 봅시다.

(1)

A: 쓰레기를 고속 도로에 버리면 안 돼.
B: 뭐, 좀 버리면 어때?
A: 쓰레기를 고속 도로변에 버리면 법에 걸려.
B: 나는 그런 거 신경 안 써. 법은 너나 잘 지켜.
A: _____
_____

····→

(2)

A: 사람은 누구나 선택의 자유가 있는데, 왜 투표를 하지 않으면 비난하는지 모르겠어.
B: _____
_____

····→

짝 활동지 ①

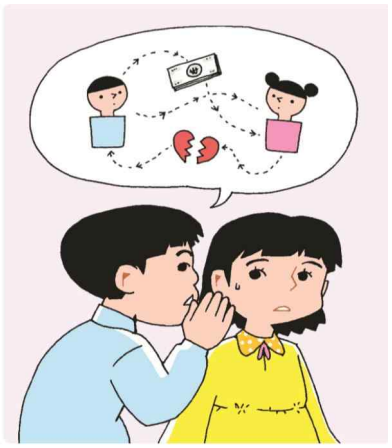
‘이야기 톡 주사위’ 도덕적 추론과 비판적 사고로 검증하기	소속	____학년 ____반
	나	
	짝	

◎ 주사위에 나오는 이야기에 도덕적 추론을 해 보고, 다른 모둠과 바꾸어 비판적 사고로 검증해 봅시다.

	도덕적 추론 (도덕 원리/사실 판단/도덕 판단)	비판적 사고 적용하기	
		검사 적용	검사 방법
1			역할 교환 검사
			정보의 원천 평가
		검증자	
2			보편화 결과 검사
			정보의 원천 평가
		검증자	
3			역할 교환 검사
			편견과 오류 검토
		검증자	
4			보편화 결과 검사
			편견과 오류 검토
		검증자	

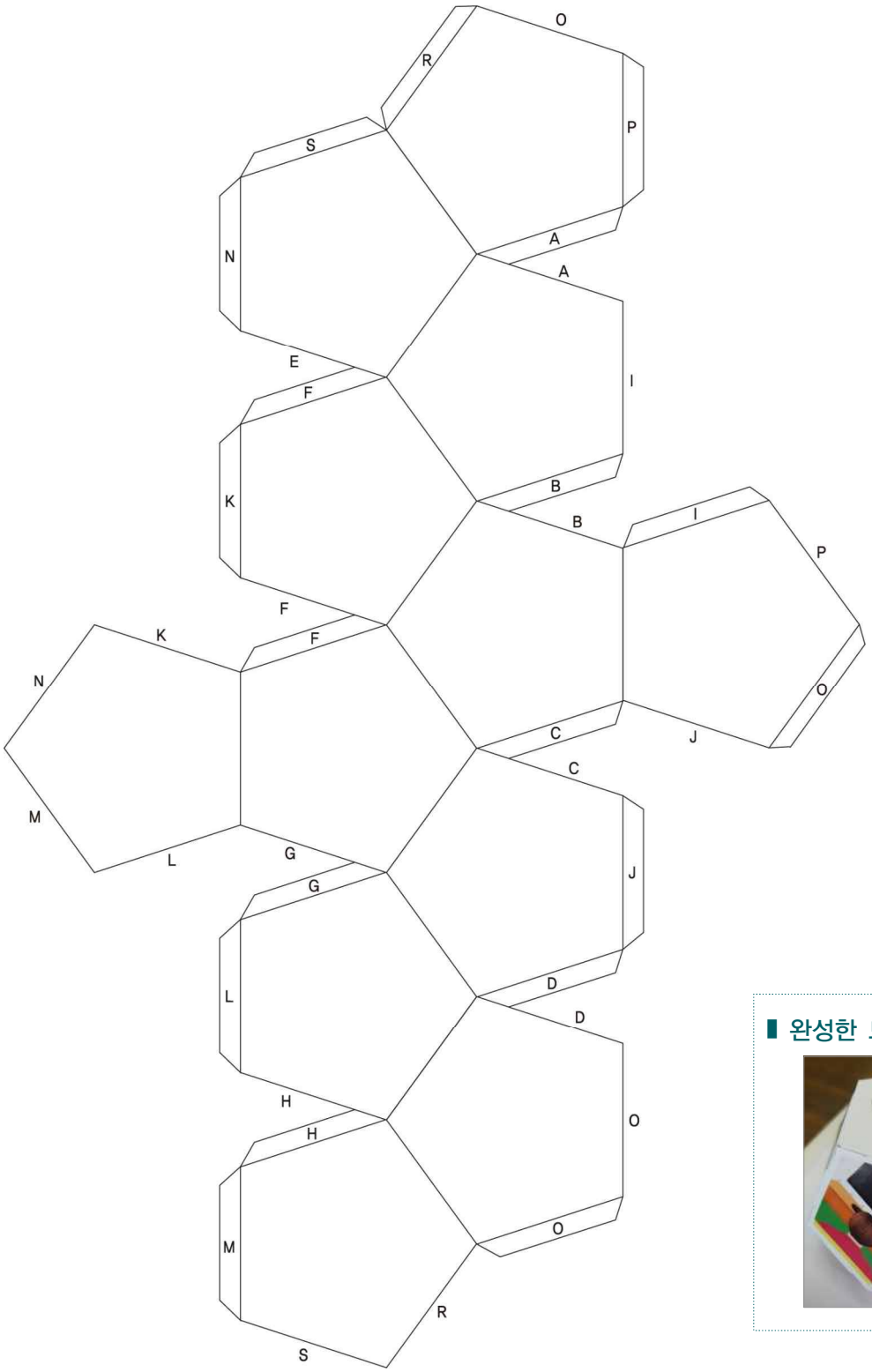
활동 자료 ① 이야기 그림 카드

◆ 활동 1은 A4 기본 자동 인쇄로, 활동 2는 2쪽씩 모아 찍기로 출력하여 사용하세요.



활동 자료② 12면체 주사위 도면

◆ 2쪽씩 모아 찍기로 출력한 이야기 그림 카드(활동 자료①)를 한 컷씩 오려 붙여 사용하세요.



▮ 완성한 모양

사실 판단과 가치 판단, 도덕 원리

▮ 사실 판단과 가치 판단

판단은 사실을 단순히 기술하느냐 아니면 말하는 이의 가치 의견을 표시하느냐에 따라 사실 판단과 가치 판단으로 나뉜다. 사실 판단은 사실 자체만을 지적하는 것이고, 가치 판단은 사물의 가치를 평가하는 것이다. 예를 들면, 사실 판단은 '영철이는 미선이보다 키가 크다.'와 같이 '~이다.'의 판단이다. 사실 판단은 주어와 서술어의 두 개념이 나타내는 내용 사이에 존재하는 사실적 또는 논리적 관계를 객관적으로 판정하는 것이다. 이를테면, '영철이의 키'라는 개념 내용과 '미선이의 키'라는 개념 내용이 일치하는가를 판정하는 것이다. 여기에서 그 사실이 일치하면 그 판단은 참이다.

이에 반해 가치 판단은 '영철이는 미선이보다 좋은 아이다.' 또한 '사람은 정직해야 한다.'와 같이 '~좋다.', '~해야 한다.' 등 선악 혹은 가치에 관한 판단이다. 가치 판단은 평가자의 주관성이 개입될 가능성이 충분히 존재한다. 이러한 점에서, 가치 판단은 순수한 논리적 판단이라기보다는 윤리적 가치와 관련된 것이다.

– 김재식, 《논리와 가치 교육》

▮ 도덕 원리의 추출

일반화를 통한 도덕 원리의 추출을 위해서는 먼저 그 주어 개념의 특성을 알아내야 한다. 그러려면 우리는 개념화(conceptualization)를 할 필요가 있다. 개념화는 어떤 대상들이 가지고 있는 공통적인 속성을 추출해서 그 대상들이 지칭하는 개념들보다 일반적이며 포괄적인 개념을 끌어내는 것이다.

예를 들어, 바위에 낙서하는 것, 나무를 마구 베는 것, 채석하거나 골프장을 만들기 위하여 산을 마구 파헤치는 것으로부터 그것들의 공통적인 속성인 '자연 훼손'을 추출하고, 이로부터 그러한 것들은 '자연 훼손'이라는 개념에 포섭되는 종개념들이 되는 것이다. 따라서 과학에 일반적 법칙이 있듯이 도덕에도 일반적인 규칙이 있고, 이들 규칙은 개념화 작업을 통하여 추출될 수 있다. 또 이렇게 추출된 규칙이 바로 도덕 원리가 된다.

– 조성민 외, 《논리와 가치 탐구》

활동 평가지

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

❶ 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

❷ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	비판적 사고의 필요성을 설명할 수 있는가?			
	사실 판단을 검토할 때 정보의 원천을 검토하였는가?			
	도덕 원리 검사를 적용하여 올바른 도덕 판단을 내렸는가?			
활동 참여도	모둠 활동에 적극적으로 참여하였는가?			
	짝 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

❸ 모둠 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

주제 06

Ⅰ-2. 도덕적 행동

2차시

내가 할 수 있는 도덕적 성찰은

활동명
- 도덕적 성찰 준거에 따라 '자아 성찰문 & 가치 명찰' 만들기
- 도덕적 인물 사례 탐구로 도덕적 준거 찾기

학습 목표

- 도덕적 성찰을 위한 올바른 가치 기준을 만들 수 있다.
- 도덕적 인물의 올바른 성품과 덕목을 자신의 도덕적 성찰의 준거로 삼을 수 있다.

핵심 역량

- ☐ 창의적 사고력
- ☑ 비판적 사고력
- ☐ 문제 해결력 및 의사 결정력
- ☑ 의사소통 및 협업 능력
- ☐ 정보 활용 능력

수업 의도

이 수업은 내가 중시하는 가치와 성찰의 준거 가치들을 선별하고 자아 성찰문을 만들어 볼 수 있도록 구안하였다.
자아 성찰문을 통해 자기 행동과 삶을 되돌아보고 바람직하게 살기 위한 구체적인 방법을 생각해 볼 수 있을 것이다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기

1차시

도입

디딤 영상 내용 점검 및 학습 목표 제시하기
학생들이 보고 온 디딤 영상 내용을 확인한다.

활동 1 (개별, 전체 활동)

도덕적 성찰 준거에 따라 '자아 성찰문' 만들기
- '덕목 카드'로 자신이 중시하는 가치를 설정한다.
- 덕목 빙고 활동으로 덕목의 의미를 알고 그 가치를 성찰한다.
- 자기가 가장 중시하는 덕목을 골라 자아 성찰문을 만든다.
- 자아 성찰문을 적은 책갈피를 만들어 자신의 행동을 매일 성찰하도록 한다.

2차시

활동 2 (개별, 전체 활동)

도덕적 인물 사례 탐구로 도덕적 준거 찾기
- 도덕적으로 바람직한 삶을 산 위인에 대해 과제 분담 학습을 진행한다.
- 과제 분담 학습으로 이해한 위인의 삶에 관해 릴레이 퀴즈를 활용하여 확인한다.
- 위인의 삶에서 자신이 성찰의 준거로 삼을 수 있는 성품과 덕목을 브릿지 맵과 카피라이트로 표현해 본다.

정리

활동을 통해 학습한 개념을 활동지로 정리한다.

선생님을 위한 꿀팁

과제 분담 학습을 진행할 때에는 개인이 맡아 공부해야 할 부분을 명확히 구분해서 제시해 주는 것이 좋다. 또한 개별적으로 공부한 후, 다른 모둠원과 공유하고 친구들의 도움으로 공부한 문제를 함께 푸는 흐름으로 마무리하기를 권한다.

디딤영상 내용

❶ 도덕적 성찰이란?

도덕적 관점에서 자신의 삶을 바라보고 바람직하게 사기 위한 구체적인 방법을 찾는 것

❷ 증자의 도덕적 성찰 방법

첫째, 남을 위해 일할 때 성실하였는가?
둘째, 친구와의 교제에서 신의 없는 행동을 하지 않았는가?
셋째, 스승에게 배운 바를 잘 익혔는가?

⇨ 도덕적 성찰을 모든 공부의 기본으로 삼음

❸ 프랭클린의 도덕적 성찰 방법

(1) 도덕적 덕목을 삶의 지침으로 삼아 매일 자신을 점검하고 성찰하는 삶을 위해 노력함
(2) 프랭클린이 점검한 13가지 덕목: 절제, 침묵, 규율, 결단, 절약, 근면, 진실, 정의, 중용, 청결, 침착, 순결, 겸손

❹ 도덕적 성찰 시 유의할 점

(1) 객관적이고 타당한 보편적 도덕 원리
(2) 도덕적으로 올바르게 살았던 사람들의 성품과 덕목

⇨ 올바른 기준을 바탕으로 성찰이 이루어져야 함

❺ 도덕적 성찰의 방법

(1) 삶의 지침 정하고 지키기
자기 생활을 반성할 수 있는 지침을 정하고 늘 지키기 위해 노력함
(2) 명상하기
눈을 감고 고요하게 자기 행동이나 고민 등에 대해 깊이 생각함

❻ 도덕적 성찰의 방법

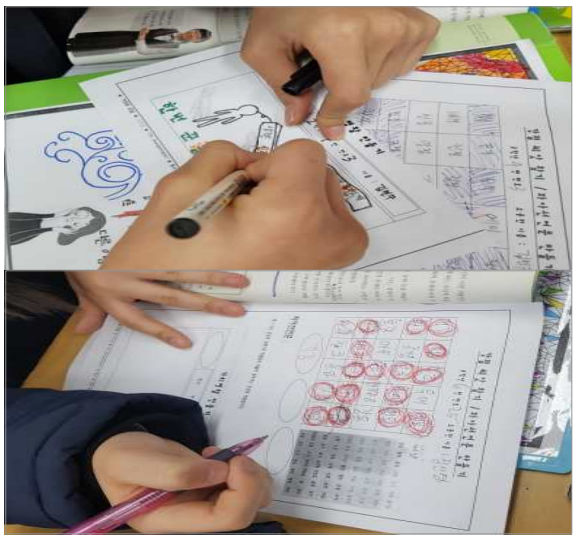
(3) 성찰 일기 쓰기
자신의 행동이나 주변에서 일어난 사건에 대해 되돌아보고 그것에 관해 깊이 생각하고 반성하는 글을 써 봄

활동 들여다보기

활동 1 도덕적 성찰 준거에 따라 '자아 성찰문 & 가치 명찰' 만들기

활동 목표	덕목 카드 중 자신이 중시하는 가치를 고르고 매일 자신의 행동을 성찰할 수 있도록 자아 성찰문을 만들어 본다.	
준비물	읽기 자료, 덕목 카드, 색연필, 싸인펜, 학생 활동지	
수업 활동	[덕목 의미 익히기] ❶ 자료를 읽고 도덕적 성찰의 의미를 생각해 보고 자신이 할 수 있는 도덕적 성찰 방법을 생각해 본다. 개별 활동지① 활용 ❷ 덕목 활동지에 있는 다양한 가치를 살펴보고 어떤 가치가 나와 연관되어 있는지 생각해 본다. 개별 활동지② 활용 ❸ 가치 빙고 칸에 나, 친구, 가족, 담임 선생님, 우리 반 친구들의 강점 가치를 5개씩 잘 배치해서 적는다. ❹ 교실을 돌아다니며 학생들에게 덕목 카드를 하나씩 뽑게 하고 그 의미를 말해 준다. ❺ 학생들은 덕목의 의미를 듣고 해당하는 가치가 무엇인지 맞혀 본다. ❻ 맞춘 가치를 자신의 학습지에 작성한 가치 빙고 칸에서 지우고, 3줄 빙고가 되면 "가치!"를 외쳐 보상을 받는다. [자아 성찰문 & 가치 명찰 만들기] ❶ 빙고 칸에 적은 가치들 중 자신이 가장 중요하게 생각하는 강점 가치를 3개 선택하고, 이 가치를 활용하여 자신만의 자아 성찰문을 만들어 본다. ❷ 자신이 고른 강점 가치 3개와 작성한 자아 성찰문을 비주얼씽킹을 적용하여 명찰, 버튼 또는 책갈피로 만든다. ❸ 활동 후 결과물을 전지에 붙여 교실에 게시하여 공유한다.	활동 Tip 덕목을 고를 때 상황에 맞게 여러 가지 대상을 고려하여 가치를 선정하도록 한다. 활동 Tip • 비주얼씽킹을 적용하는 활동을 하는 경우, 단계별로 적용할 수 있는 자료를 제공해 주면 좀 더 효과적으로 진행할 수 있다. • 가치 명찰 결과물을 공유할 때 동그란 버튼 모양, 책갈피 모양 등 통일성 있는 디자인을 제시할 수 있다.

활동 예시



활동 2 도덕적 인물 사례 탐구로 도덕적 준거 찾기

활동 목표	• 도덕적 인물의 사례를 탐구하여 도덕적 성찰의 준거를 제시할 수 있다. • 일상생활에서 도덕적으로 성찰하는 자세를 기른다.
준비물	과제 분담 학습지, 색연필, 사인펜, 모둠 칠판, 보드마카, 활동지
수업 활동	[과제 분담 학습하기] ❶ 과제 분담 학습지를 나누어 주고 모둠끼리 학습할 내용을 분담한다. 개별 활동지③ 활용 ❷ 과제 분담 학습 방법을 설명한 뒤 모둠원 각자가 공부할 부분을 정해 준다. 반드시 자기가 맡은 부분만 공부하도록 한다. ❸ 각자 공부를 마치면 자신이 맡은 부분을 빼고 퀴즈를 푼다고 안내한다. ❹ 나머지 부분의 과제는 공부한 담당자가 나머지 모둠원에게 전달하도록 한다. 예를 들어 1번이 자신이 공부한 부분을 전달할 때 2, 3, 4번은 모두 1번이 공부한 부분을 펴고 같이 줄치고 듣는다. ❺ 4번까지 자기가 공부한 내용을 모두 전달하면 친구들을 통해 배운 내용을 정리하도록 한다. [하나 가고 셋 남기] ❶ 모둠 칠판, 보드마카, 지우개를 모둠별로 나누어 주고 공부한 내용을 '하나가고 셋 남기' 퀴즈 활동으로 확인하도록 한다. ❷ 다음 차시에 지난 시간 배웠던 위인들의 삶 속에서 자신이 성찰의 준거로 삼을 수 있는 올바른 성품과 덕목을 찾도록 한다. 개별 활동지④ 활용 ❸ 위인들의 삶의 이야기를 나의 이야기로 유추하여 ◆브릿지맵으로 표현한다. ❹ ❸을 보며 위인들의 삶 속에서 도덕적 성찰의 준거로 삼을 수 있는 성품과 덕목을 찾아 한 줄 카피라이트로 표현한다. ❺ ❹의 결과물을 칠판에 게시하고, 잘한 작품에 스티커를 붙여 가장 많이 선택받은 학생은 발표하도록 한다.

활동 Tip

- 과제 분담 학습을 할 때에는 과제 내용의 난이도를 다르게 하여 모둠 아이들이 자신에게 맞는 내용을 골라 하도록 하는 것이 좋다.
- 자신의 과제를 해결할 때에는 중요한 부분을 표시하고 정리하며 공부하도록 유도해야 다른 모둠원에게 전달할 때 좀 더 체계적으로 진행할 수 있다.
- '하나가고 셋 남기' 활동을 할 때에는 이동하는 모둠의 방향을 칠판이나 화면에 제시하여 혼란이 없도록 하고, 자신의 모둠에 오는 다른 모둠의 친구를 잘 배려하도록 지도한다.

◆ **브릿지맵**
한 가지 사실을 통하여 또 다른 사실을 유추하는 사고 기법이다. 한 가지 정보가 가지는 기준과 원리가 또 다른 정보에도 적용될 수 있는지 유추해 볼 때 활용한다.

활동 예시

개별 활동지 ①

◆68~69쪽을 양면으로 인쇄하여 사용하세요.

'도덕적 성찰'에 관해 생각 정리하기

소속	_____학년 _____반 _____번
이름	

1 다음 글을 읽고 물음에 관한 자신의 생각을 적어 보세요.

시골에서 광주로 중학교 진학을 오면서부터 한동안 그 흉터는 나의 큰 부끄러움거리가 되었다. 도회지 아이들의 희고 깨끗하고 부드러운 손에 비해 일로 거칠어지고 흉터까지 남은 그 남루하고 못생긴 내 손 꼴새라니.

그러나 그 후 세월이 흘러 직장에 다니는 청년이 되었을 때 그 흉터들과 볼품없는 손꼴이 거꾸로 아름답고 떳떳한 자랑거리로 은근히 변해갔다.

"아무개 씨도 무척 어려운 시절을 힘차게 살아냈구먼. 나는 그 흉터들이 어떻게 생겼는지 알지." 직장의 한 나이든 선배가 내 손등의 흉터를 보고 그의 소중한 마음 속 비밀을 건네주듯 자기 손을 내게 가만히 내밀어 보였다. 그 손등에는 나보다도 더 많은 상처 자국이 수 놓여 있었다.

그렇다. 그 흉터 많은 손꼴은 내 어려웠던 어린 시절의 모습이요, 그것을 힘들게 참고 이겨낸 떳떳하고 자랑스러운 내 삶의 한 기록이었다. 그 선배처럼 누구나 눈에 보이든 안 보이든 쓰라린 상처를 겪어 가며 흉터를 지니고 살아가게 마련이요, 어떤 뜻에서 그 상처의 흔적이야말로 우리 삶의 단단한 마디요 숨은 값이라 할 수도 있다. 그렇다면 그것은 오직 나만의 자랑이나 내세울 거리로 삼을 수는 없으리라. 그것은 오히려 누구나가 자신의 삶을 늘 겸손하게 되돌아보고 참 삶의 뜻과 값이 무엇인가를 새롭게 비춰 보는 거울로 삼음이 더 뜻있는 일일 것이다.

(1) 내가 도시로 오면서 나의 손이 부끄러웠던 이유는 무엇일까요?

(2) 세월이 흘러 나의 손이 자랑거리로 변해간 이유는 무엇일까요?

(3) 나의 흉터들이 의미하는 것은 무엇일까요?

(4) 자신의 삶을 돌아보는 데 필요한 것은 무엇인지 윗글과 연결하여 적어 보세요.

2 다음 글을 읽고, 주인공처럼 '나와의 약속'을 정한 후 실천해 봅시다.

요쉬카 피셔는 독일의 성공적인 정치인이었으나 여러 압박감과 책임감이 참을 수 없을 정도로 쌓이게 되자, 닥치는 대로 먹기 시작해서 112킬로그램이나 나가는 뚱보가 되었다. 결국 그는 개인적인 생활 태도, 자신의 외모, 생각까지 완전히 무너질 것 같은 절박한 상황이었다. 그는 심각한 정신적·육체적 위기에서 그의 삶 전체를 변화시켜야만 했다.

자신을 근본적으로 개혁하기 위해 그는 생활의 우선순위부터 바꾸기 시작했다. 그는 돈, 명예, 지위 등의 획일화된 행복이 아니라 내가 중요시 여기는 행복을 위해 생활의 우선순위를 재배치하라고 말한다. 또한 몸무게를 지속적으로 줄여가기 위해 계획을 세웠다. 먼저 혹독하면서도 강제성이 있지만 다른 한편으로는 현실성이 있는 도달 가능한 목표를 세웠다. 그리고 자신이 철저하게 지킬 수 있는 원칙과 기본 수칙을 만들었다. 과감한 결단, 끈기 있게 지속할 능력, 철저히 현실에서 출발할 것, 인내, 이것이 네 가지 원칙이었다. 그리고 이것에 기초해서 세 가지 기본 수칙을 만들었다. "너 자신을 결코 기만하지 말라!" "항상 너에게 과도한 부담을 주는 일은 피하라." "결코 포기하지 말라!"

그는 이렇게 말한다. "모든 것의 시작은 나 자신의 개인적인 결심이라는 것을 다시 한 번 강조하고 싶다. 나 자신의 의지가 이런 길을 실행하고 끝까지 어떤 결실을 보게 만든 근본 힘이라는 것이다. 전문적인 조언이나 충고도 중요했고 지금도 중요하다. 그러나 무엇보다도 중요한 것은 결심을 끝까지 밀고 나가는 추진력이다."

– 요쉬카 피셔, 《나는 달린다》

◆ 나와의 약속을 정할 때는 SMART 기법을 활용해 봅시다.

SMART 기법이란	Specific(구체적으로), Measurable(측정 가능한), Action-Oriented(행동 지향적인) Realistic(현실적인), Time-Limited(마감 시간이 있는)

기 간	나와의 약속	달성 여부						
		월	화	수	목	금	토	일
예시 5. 10. ~ 5. 17.	나는 아침에 일어나 우유 1잔을 꼭 마신다.							

개별 활동지 ②

덕목 빙고하고 자아 성찰문 만들기

소속	____학년 ____반 ____번
이름	

1 다음 가치들 중 우리 반 친구들의 강점 가치를 골라 빙고 판을 채우고 활동해 봅시다.

건강	활력	휴식	기쁨	교감
자유	즐거움	평온	격려	경청
공감	기여	믿음	배려	봉사
사랑	수용	예의	우정	정의
존중	진정성	책임	친절	협동
배움	지혜	창의성	희망	탁월성
통찰	호기심	결단	겸손	긍정
끈기	노력	도전	성실	성찰
신중	실천	여유	열정	용기
용서	유연함	자신감	절제	정직
창조	감동	감사	경외심	깨달음
꿈	몰입	보람	유머	자각
한결같음		평화		행복

2 1의 빙고 칸에 채운 가치 중 내가 가장 중요하게 여기는 강점 가치를 3개 선택하고 이 단어를 활용하여 나의 자아 선언문을 만들어 봅시다.

예 나는 공감과 경청으로 사람들과 더불어 살아가는 건강한 사람입니다.

2 2의 자아 선언문을 매일 보고 성찰할 수 있도록 가치 명찰, 버튼, 또는 책갈피로 만들고 예쁘게 꾸며 봅시다. 완성한 결과물은 학급 게시판에 붙이고 공유합시다.

개별 활동지 ③

과제 분담 학습지: 인물 사례 탐구	소속	____학년 ____반 ____번
	이름	

1 정약용 (丁若龍, 1762 ~ 1836)

정약용은 경기도 광주군 초부면 마재에서 태어났다. 아버지 정재원과 어머니 해남 윤 씨와의 사이에 약현, 약전, 약종 다음인 넷째 아들이었다. 그의 호는 삼미·다산·사암·자하도인·태수·문암일인 등이고 당호는 여유당이다. 그는 특히 성호 이익을 따라 실학을 추구했다. 그가 일생을 실사구시 학문에 힘쓰게 된 것은 경기도 암행어사를 지내며 어려운 살림에 고초를 겪는 백성과, 가난한 백성을 곤경에 몰아넣는 관리들을 직접 본 이후였다. 정약용은 학문을 실생활과 연관시키는 한편, 실학의 체계를 정리하는 데 힘썼다.

그는 서학과 청대의 고증학까지 수영하여 학문에 대한 새로운 해석을 시도하여 기존의 유학에서 독립하는 기반을 만들었다. 그의 학문을 '다산학'이라고 하며, 그가 '실학을 집대성했다'고 평가하는 것은 이런 업적 때문이다. 정약용과 떼어 생각할 수 없는 인물이 바로 정조이다.

10년의 나이차가 있지만 두 사람은 군신이면서 사제이자, 학문적·정치적 동지였다. 정약용이 정조의 의지를 읽고 기대에 부응하기 위해 헌신한 것처럼, 정조 역시 정약용이 '서학쟁이'란 비난을 들으며 정적들에게 위협을 당할 때도 그를 지키며 뜻을 펼칠 수 있도록 후원해 주었다.

천주교 박해시기에 천주교인이라는 죄목을 뒤집어 쓴 정약용은 결국 17년간 유배 생활을 하였다. 그러나 이 시기에 그는 학문을 정리하여 후대에 알렸으니, 그가 남긴 저서에 백성을 생각하지 않은 내용이 하나도 없다. 중앙 행정부의 국가 재정 관리 제도와 정책을 윤리적 관점에서 개혁할 것을 주장하는 《경세유표》, 농민 경제와 지방 행정을 바로잡으려는 의도로 저술한 《목민심서》, 천연두 치료법을 담은 《마과회통》 등 수백 권에 달하는 그의 책에는 나라와 백성에 대한 근심과 애정이 서려있다.

학문적 업적을 남긴 사람은 많으나 그 성과를 백성에게 베풀려고 나선 사람은 정약용 외에 찾아보기 어렵다. 그의 앞 세대를 봐도 그러하며, 뒷 세대를 보면 더욱 그렇다. 그야말로 이 땅의 참된 지식인의 표상이라고 해도 지나침이 없을 것이다.

◆ 수원 화성

정약용은 벽돌과 성벽 중간 부분을 안으로 들어가게 하는 등 기존에 볼 수 없던 방법으로 성곽을 만들었다. 또한 거중기를 설계하여 비용과 인력 낭비가 없는 혁신적인 방법으로 성을 축조했다. 화성은 물을 다스리는 치수 시설과 성의 본분인 방어 시설을 잘 갖춘 과학적 설계의 결과물이었으며, '성곽의 꽃'으로 꼽혀 세계 문화유산으로 지정되었다.

2 테레사 수녀 (Mother Teresa of Calcutta: 1910 ~ 1997)

세례명: 아그네스
활동 분야: 종교
출생지: 유고슬라비아 스코플레
주요 수상: 요한 23세 평화상(1971), 노벨 평화상(1979)

테레사 수녀는 유고슬라비아 마케도니아 공화국의 스코플레의 알바니아인 집에 태어났다. 1928년 아일랜드 로레토 수녀원에 들어간 뒤, 인도 콜카타의 빈민가에 살면서 고등학교 교사, 교장 등을 지냈다. 1950년 10월 '사랑의 선교 수녀회'를 설립하여 빈민, 고아, 나병환자, 죽음만을 기다리는 사람들을 구원하는 데 몸 바쳐 일했다. 이 무렵부터 '마더 테레사'로 불렸는데 세계 각국의 가난에 허덕이는 사람들에게 사랑의 손길로 일했다. 1963년 '사랑의 선교수사회'를 설립하였으며, 사랑의 선교수사회는 1965년 교황청으로부터 정식 승인을 받아 교황 직속 조직이 되었다. 1971년 요한 23세 평화상, 1979년 노벨 평화상을 수상하였다. 1981년에는 한국을 방문하였다. 1995년 10월 워싱턴에 입양센터(아동을 위한 테레사의 집)를 세워 사생아, 미혼모 문제 등을 입양 운동으로 해결하고자 하였으며 1997년 9월 5일 세상을 떠났다. 평생 콜카타에서 가난하고 병든 사람을 구호하며, 봉사하고 희생하는 삶을 살아 '빈자의 성녀'로 추앙받고 있다.

3 빌 게이츠 (Bill Gates, 1955 ~)

누구나 컴퓨터를 이용할 수 있는, 마우스로 클릭하면 또 다른 세상을 만날 수 있는 아주 놀라운 세상을 열어준 사람은 빌 게이츠이다. 빌 게이츠하면 스티브 잡스, 이 둘은 정말 때려야 땔 수 없는 관계이다. IT의 양대 산맥이라고 불리는 이들은 세계의 현재와 미래를 제시하는 가장 영향력 있는 2인이라고 해도 과언이 아니다. 공교롭게도 이들은 1955년에 출생한 동갑내기이며, 타고난 괴짜들이었다. 하지만 너무나 다른 두 사람의 출생 배경과 성장 과정 때문인지 이들은 큰 회사를 이끌어가는 CEO로 판이한 리더십을 보여 준다. 이들의 리더십과 성공 배경에 관련된 서적들은 높은 판매 순위를 기록하며 대중의 많은 관심을 받고 있다.

빌 게이츠는 '윈도'라는 운영 체제(OS)를 제작한 마이크로 소프트사의 창업자이다. 빌 게이츠는 1955년 10월 28일, 미국의 워싱턴 주(州)에 위치한 시애틀에서 변호사의 아들로 태어났다. 1974년에 폴 앨런과 함께 최초의 소형 컴퓨터용 프로그램 언어인 베이직을 개발한 후, 1975년 대학을 중퇴하고 마이크로소프트(MS) 사를 설립하였다. 1981년 당시 세계 최대의 컴퓨터 회사인 IBM으로부터 퍼스널 컴퓨터(PC)에 사용할 운영 체제 프로그램(후에 DOS라고 명명) 개발을 의뢰받은 것을 계기로 지금의 기틀을 마련하였다. 1995년 8월에 '윈도 95'를 출시함으로써 퍼스널 컴퓨터 운영 체제의 획기적 전환을 가져 왔으며, 이는 발매 4일 만에 전 세계에 100만 개 이상 판매하는 대기록을 세웠다. 빌 게이츠는 PC의 급속한 확산과 더불어 세계 컴퓨터 시장의 주도권을 장악하면서 엄청난 부를 쌓으며, 세계에서 가장 재산을 많이 보유한 억만장자가 되었다. 그는 어린 시절부터 '도전 정신'과 '근성'을 꾸준히 발휘하며, 컴퓨터에 관한 '열정'을 잃지 않았다. 또한 시간을 절약하여 꾸준히 독서하는 것으로도 유명하다.

4 링컨 (Lincoln, A. 1809 ~ 1865)

"나는 천천히 걸어가는 사람이다. 그러나 뒤로는 가지 않는다."
"난 준비할 것이며, 언젠가 나에게 기회가 올 것이다."

노예를 해방시킨 지도자,
링컨은 미국 역사상 가장 위대한 대통령으로 평가받는 사람 중에 한명이다.
그는 과연 어떤 삶을 살았을까?

어린 시절, 링컨은 가난 때문에 정식 교육을 제대로 받지 못했지만 독학으로 풍부한 지식을 쌓았다. 그는 열아홉 살 때 여행을 하다가 흑인 노예의 비참한 생활을 목격하고 기회가 온다면 노예 제도를 없애야겠다고 결심하게 되었다. 1830년, 링컨은 부모님을 따라 일리노이 주(州)로 이사한 뒤 스스로 삶을 개척해 나갔다. 그는 성실히 일하여 '정직한 에이브'라는 별명을 얻게 되었고, 1834년 일리노이 주 의원에 당선되었다.

1858년, 링컨은 일리노이 주 상원 의원 경선에서 '분열된 집은 설 수 없다.'라는 유명한 연설로 노예 제도에 대한 생각이 전혀 다른 남과 북의 공존을 '분열된 집'에 비유했다. 링컨은 이 경선에서 패배했지만 매력적인 연설로 그의 명성이 전국에 알려졌다.

1860년, 링컨은 마침내 미국 대통령에 당선되었다. 그러나 남북 전쟁이 발발하였고, 전쟁 초기에 북부군은 연전연패하여 국민의 강한 불만을 샀다. 하지만 링컨은 지금이야말로 노예 제도를 철폐할 절호의 기회라고 판단하고 1862년 9월, '노예 해방 선언'을 썼다.

그리고 이듬해 1월 1일 정식으로 이를 선포했다. 이 법안은 국민들의 혁명적 열정을 불러일으켰고, 북부 군이 전세를 뒤집는 중요한 전환점이 되었다.

1864년 11월, 링컨은 대통령에 재당선되었고, 1865년 4월에 미국의 내전은 링컨이 이끄는 연방 정부의 승리로 끝났다. 그러나 링컨은 56세에 남부 노예주에게 매수된 저격수에 의해 목숨을 잃고 말았다.

◆ 게티즈버그(Gettysburg) 연설

게티즈버그(Gettysburg) 연설은 링컨이 남북 전쟁 중이었던 1863년 11월 19일, 미국 펜실베이니아 주(州) 게티즈버그에서 했던 연설이다. 이 연설은 게티즈버그 전투가 끝난 지 4개월 후에 전장에 세워진, 당시 숨졌던 병사를 위한 국립묘지 봉헌식에서 이루어졌는데, 미국 역사상 가장 많이 인용된 연설 중 하나이자, 가장 위대한 연설로 손꼽힌다. 이제는 상징이 되어버린 '87년 전(Fourscore andseven years ago)'으로 시작되는 연설에서 링컨은, 이 봉헌식을 단순히 게티즈버그 전투에서 숨진 병사들을 위한 것뿐만 아니라, "국민의, 국민에 의한, 국민을 위한(of the people, by the people, for the people) 정부가 이 땅에서 사라지지 않도록" 싸우고 있는 살아 있는 사람들에게 헌납하는 것이라고 말했다.

개별 활동지 ④

브릿지맵 그리고 카피라이트 쓰기	소속	_____학년 _____반 _____번
	이름	

1 **[브릿지맵 활동] 위인의 삶의 이야기와 나의 이야기를 연결하고 유추하여 표현해 봅시다.**

나	
내가 고른 위인: ( )	

2 **[카피라이트 활동] 위인의 삶 중에 가장 인상 깊은 부분을 적고, 이를 간단한 문장으로 표현해 봅시다.**

(1) 내가 고른 위인의 삶에서 가장 감동적이고 인상 깊은 부분은 무엇입니까?

(2) 위의 내용을 항상 기억하기 위해 간단한 문장으로 카피라이트 형식으로 써 봅시다.

활동 평가지

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

❶ 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

❷ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	도덕적 성찰의 개념을 설명할 수 있는가?			
	도덕적 성찰의 준거를 제시할 수 있는가?			
	도덕적 성찰을 위한 구체적인 실천 방법을 계획하였는가?			
활동 참여도	모둠 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

❸ 모둠 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

주제 07

Ⅰ-3. 자아 정체성

2차시

나는 누구인가

활동명 • '강점 빙고 놀이'와 '도덕적 인물 소개'로 도덕적 자아 정체성 형성하기

학습 목표

- 덕목을 활용하여 자아의 의미를 말할 수 있다.
- 덕목에 대한 신념을 지니고 도덕적 자아 정체성을 형성할 수 있다.

핵심 역량

- ☑ 창의적 사고력
- ☐ 비판적 사고력
- ☐ 문제 해결력 및 의사 결정력
- ☑ 의사소통 및 협업 능력
- ☐ 정보 활용 능력

수업 의도

이 수업은 자신을 이해하고 '자아'를 구성하는 요소를 파악하며, 도덕적 자아 정체성을 형성할 수 있도록 구안하였다.
'강점 빙고 놀이'와 '도덕적 인물 소개하기' 활동으로 자신에게 필요한 덕목을 알아보고 도덕적 자아 정체성을 형성하는 기회를 마련해 보길 바란다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기

1차시

도입

디딤영상 내용 점검 및 학습 목표 제시하기
학생들이 보고 온 디딤영상 내용을 확인한다.

활동 1 (개별, 모둠 활동)

'강점 빙고 놀이' 활동으로 자아의 의미 이해하기
- 모둠별로 덕목 카드를 함께 보며 덕목의 의미를 확인한다.
- 강점 빙고 판에 주어진 조건에 따라 덕목 카드를 채운다.
- 덕목을 지우면서 덕목과 관련된 자신의 경험을 말한다.
- 강점 빙고 놀이 활동을 하면서 느낀 점을 학습지에 적고 모둠 내에서 발표한다.

2차시

활동 2 (모둠 활동)

'도덕적 인물 소개하기' 활동으로 도덕적 자아 정체성 형성하기
- 모둠에서 소개할 도덕적 인물을 선정한다.
- 도덕적 인물 선정에 필요한 조건을 모둠 내에서 설정한다.
- 모둠에서 선정한 도덕적 인물에 관해 조사하고 정리한다.
- 둘 가고 둘 남기 활동으로 모둠 간 공유한다.

정리

'나는 누구인가?'라는 질문에 대한 답을 찾고, 자신에 관한 신념을 지닌다.

선생님을 위한 꿀팁

- 덕목 카드에 적힌 덕목의 뜻을 모르는 학생이 있을 때는 교사가 바로 설명해 주기보다는 모둠 내에서 그 뜻을 유추해 보는 시간을 주면 좋다. 덕목에 관한 자신의 경험과 이야기를 자연스럽게 나눌 수 있는 시간이 될 것이다.
- '도덕적 인물 소개하기' 활동에서는 자아에 관한 기본 이해를 바탕으로 모둠원이 도덕적 인물을 함께 선정하도록 지도한다. 특히, 도덕적 인물을 선정할 때 어떤 기준으로 선정할지 모둠 내에서 충분히 토의할 수 있도록 안내한다.

디딤영상 내용

내가 만일 이야기 속 학생이라면 어떻게 대답할까?

교통사고로 의식을 잃은 학생에게 어떤 목소리가 들렸다.

목소리: 너는 누구냐?
학 생: 저는 김○○입니다.
목소리: 너의 이름이 누구냐고 묻지 않았다. 너는 누구냐?
학 생: 저는 김□□과 박 △△의 첫째 딸입니다.
네 부모가 누구냐고 묻지 않았다. 너는 누구냐?
학 생: 저는 ☆☆ 중학교 학생입니다.
목소리: 네가 어느 학교에 다니는지 묻지 않았다. 너는 누구냐?

❶ 자아의 의미

(1) 자아의 의미: 나를 알고자 하는 과정에서 확인하는 자신의 모습 또는 자신의 강점을 이해하여 본인에 대한 신념을 갖고 있는 상태

(2) 자아의 구성 요소
① 개인적 존재로서의 자아: 신체적 특징, 성격, 가치관, 소망, 능력 등을 통해 이해할 수 있는 자아
② 사회적 존재로서의 자아: 자신이 속한 공동체의 구성원으로서의 자아
→ 개인적·사회적 존재로서의 자아를 조화해야 함!

❷ 자아 정체성

(1) 의미: '나는 어떤 사람이다.'라는 자아에 관한 통합적인 생각

(2) 도덕적 자아 정체성을 형성하기 위한 전제 조건: 도덕적 인물에 대한 믿음과 도덕적 신념을 가질 때, 도덕적 자아 정체성을 형성할 수 있음

❸ 도덕적 자아 정체성

(1) 의미: 도덕적 관점에서 자신을 평가하고 반성하며 도덕적으로 행동할 수 있게 해 주는 바람직한 자아 정체성

(2) 역할: 도덕적으로 올바른 삶, 의미 있는 삶을 살 수 있도록 함

(3) 자기 점검하기: 자신의 모습을 성찰하고 앞으로 이루어야 할 자신의 도덕적 모습을 그려볼 수 있어야 함

❹ 내가 존경하고 본받을 만한 도덕적 인물은?

(1) 도덕적 인물의 범위: 잘 알려진 인물뿐만 아니라 우리 주변의 부모님, 이웃, 친구까지 모두 포함될 수 있음

(2) 도덕적 인물을 본받아야 하는 까닭
① 도덕적 자아 정체성을 올바르게 형성하기 위한 방법
② 도덕적 삶의 모습을 구체적으로 확립하고 실현할 수 있음

❺ 도덕적 인물을 선정할 때 고려할 점

(1) 그가 추구하는 가치가 도덕적 가치인가?

(2) 그의 삶의 태도가 다른 사람의 존경을 받을 만한 일인가?

(3) 그의 삶의 모습이 나의 삶의 방향을 제시하는가?

활동 들여다보기

활동 1 '강점 빙고 놀이' 활동으로 자아의 의미 이해하기

활동 목표	'강점 빙고 놀이' 활동으로 자아의 의미를 이해하고 자아에 대한 신념을 형성할 수 있다.
준비물	덕목 카드, 빙고 놀이판, 사인펜

수업 활동

❶ 덕목 카드를 모둠별로 1장씩 배부한다. 활동 자료① 활용
- 덕목 카드의 단어들은 도덕 교과서에 제시하고 있는 덕목들이다.
- 학생들이 평소에 접하는 단어부터 생소한 단어들로 구성되어 있다.
- 자신을 이해할 때 도덕적 자아의 모습을 함께 가지고 있음을 학생들이 스스로 느낄 수 있도록 한다.

❷ 덕목 카드를 보면서 빙고 놀이판을 채운다. 개별 활동지① 활용

예시

사랑	우정	창조	정의
유머	친절	존중	배려
자각	유연함	감사	보람
격려	공감	경청	노력

❸ 가위바위보로 모둠 내 순서를 정하고 빙고 놀이 규칙을 확인 후, 빙고 놀이를 시작한다.

〈강점 빙고 놀이 규칙〉
- 4×4 빙고 판에 있는 모든 빙고를 지운 사람이 우승한다.
- 덕목을 지우려면 그 덕목과 관련된 자신의 경험을 말해야 한다.
- 자신이 쓴 덕목을 외칠 때, 자신과 똑같은 덕목을 쓴 사람이 없을 경우 자신과 똑같은 덕목을 쓴 사람이 나올 때까지 덕목을 외치고 빙고 판을 지울 수 있다.

❹ 빙고가 끝난 후, 덕목과 관련 있었는데 미처 하지 못한 이야기를 나눌 수 있는 시간을 제공한다.

예시

> 예 나는 (노력), (우정), (유머)를 고른 (지현선)입니다.
> 그 이유는(목표를 향해 노력하며 친구들과 우정을 나눌 때, 저는 개그 본능이 뛰어난 학생)이기 때문입니다.

활동 Tip
평소 나누지 못했던 자신의 경험을 친구들과 자연스럽게 나누면서 덕목을 이해하기 때문에 덕목에 관한 내용을 오래 기억할 수 있다.

활동 2 '도덕적 인물 소개하기' 활동으로 도덕적 자아 정체성 형성하기

활동 목표	• 도덕적 자아 정체성을 형성하려면 도덕적 신념이 필요함을 설명할 수 있다. • 도덕적 인물을 선정하고 소개하는 과정을 통해서 도덕적 신념을 형성할 수 있다.
준비물	사절지 또는 전지(1/2), 사인펜, 도덕적 인물의 사진, 풀, 가위
수업 활동	❶ 사절지 또는 전지(1/2)를 모둠별 1장씩 제공한다. ❷ 모둠에서 조사하고 소개할 1명의 도덕적 인물을 설정한다. – 사전에 도덕적 인물을 선정해 오도록 사전에 안내할 수 있다. – 또는 각 모둠별로 핸드폰을 제공하여 도덕적 인물을 찾아 볼 수 있도록 한다. ❸ 모둠 내에서 선정한 도덕적 인물의 사진을 붙이고, 그 인물에 대해 소개하는 글을 작성한다. 예시 - 이름: 장기려 박사 - 도덕적 모범으로 설정한 이유 - 도덕적 인물을 통해서 알 수 있는 '나(또는 우리)'의 모습 ❹ 도덕적 인물에 관해 소개하는 글을 모두 작성하고 나면, 모둠원이 각자 사인펜을 1가지씩 골라서 도덕적 인물의 어떤 점이 나의 모습을 되돌아 볼 수 있게 하였는지 작성하도록 한다. ❺ 작성이 완료되면 ◆둘 가고 둘 남기 활동 방식으로 다른 모둠과 결과물을 공유한다. ❻ 공유하며 새롭게 추가할 수 있는 내용을 더 적어 넣을 수 있다.

◆ **둘 가고 둘 남기**
모둠원이 4명일 경우, 2명의 모둠원은 자리에 남아 있고 나머지 2명의 모둠원은 다른 모둠으로 계속 이동하면서 이야기하는 활동이다.

활동 자료① 덕목 카드

◆ 모둠별로 1세트씩 나누어 줄 수 있도록 출력하고 오리세요.

건강	활력	기쁨	휴식	교감	자유	즐거움
평온	경청	공감	기여	나눔	배려	격려
사랑	수용	신뢰	예의	우정	정의	존중
진정성	책임	친절	협력	배움	지혜	창의성
탁월함	통찰	호기심	결단	겸손	긍정	끈기
노력	도전	성실	성찰	신중	실천	여유
열정	용기	용서	유연함	자신감	절제	정직
한결같음	감동	감사	경외심	깨달음	꿈	몰입
보람	유머	자각	창조	평화	행복	희망

개별 활동지 ①

◆ 1인당 1장씩 나누어 줄 수 있도록 출력하세요.

강점 빙고 놀이하기 덕목 카드를 활용하여 자아 이해하기	소속	____학년 ____반 ____번
	이름	

1 **다음 안내에 따라 덕목 카드를 활용하여 빙고 판을 채워 봅시다.**

〈빙고 판 채우는 방법〉
- 첫 번째 줄에는 '나'와 관련된 덕목 4개를 찾아 쓰세요.
- 두 번째 줄에는 '나의 주위'에 많이 있으면 하는 덕목 4개를 찾아 쓰세요.
- 세 번째 줄에는 '사회적 자아'로서 지녀야 할 덕목 4개를 찾아 쓰세요.
- 네 번째 줄에는 '우리 반'에 많이 있었으면 하는 덕목 4개를 찾아 쓰세요.

2 **모둠 내에서 덕목을 중심으로 자기에 관해 소개해 봅시다.**

1) 강점 빙고 놀이 활동을 통해 알게 된 점은 무엇입니까?

2) 빙고 판에서 덕목 세 가지를 골라 아래 괄호 안에 작성하세요.

나는 ( ), ( ), ( )을/를 고른 ( )입니다.
그 이유는( )이기 때문입니다.

3) 모둠 내에서 돌아가면서 자신을 소개해 봅시다.

'자아 그래프 그리기' 활동으로 자아의 의미와 구성 요소 이해하기

■ 활동 소개

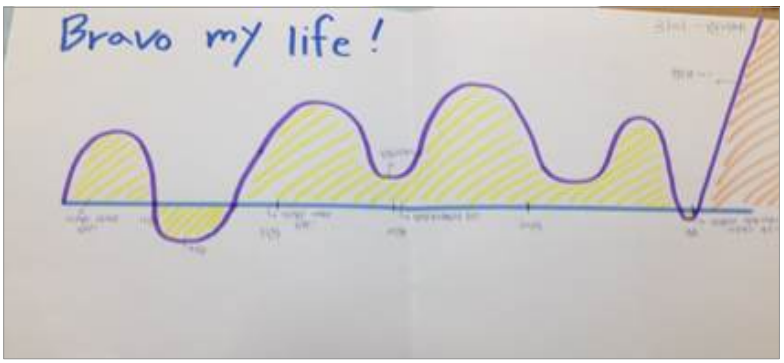
이 단원은 자아에 관한 이해가 필요한 단원이다. '나는 누구인가?'라는 질문에 확고한 신념을 가지고 답할 수 있으려면 자기 자신에 관해 잘 알아야 한다. '자아 그래프 그리기' 활동은 학생이 자기를 이해하면서 자아의 구성 요소를 탐색해 보는 활동이다.

■ 활동 방법

❶ 1인당 B4용지를 1장씩 배부한다.

❷ 자아 그래프의 모양은 학생 본인이 자유롭게 정하여 그린다.

예시 물결 모양 자아 그래프



❸ 자아 그래프의 내용 요소는 개인적 존재로서의 자아, 사회적 존재로서의 자아를 나타낼 수 있는 문장을 작성한다.

예시 개인적 존재로서의 자아 - 나는 강아지를 좋아해.
사회적 존재로서의 자아 - 나는 우리 반 반장이야.

❹ 자신의 장점, 단점, 특징, 단점을 극복하기 위한 나의 노력 등의 내용을 포함하여 그래프를 그릴 수 있다.

❺ 모둠 내에서 자아 그래프를 발표한다.

활동 Tip

- 디딤 영상의 내용을 확인 후, 자아 그래프 그리기 활동을 시작하면 내용 요소에 대한 학생들의 이해를 높일 수 있다.
- 개인적 존재로서의 자아와 사회적 존재로서의 자아를 작성할 때 자신에 관해 충분히 생각할 수 있는 시간을 제공한다.
- 모둠 내에서 발표하는 과정을 통해서 배운 내용을 적용해 보는 시간을 가진다.

꿀 Tip

- 모둠 활동으로 재구성하여 자아의 구성 요소에 대한 이해가 부족한 학생이 다른 모둠원에게 설명을 들을 수 있도록 하면 좋다.
- 갤러리 워크 방식을 적용하여 모둠 간 공유를 독려할 수 있다. 자아 그래프를 책상 위에 올려 두고, 학생들이 일정 시간 동안 교실을 자유롭게 돌아다니면서 감상하도록 한다. 다른 친구들의 자아 그래프를 보면서 그 친구에 대해 새롭게 알게 된 내용이나 더 알고 싶은 내용을 포스트잇에 작성하여 붙이게 한다.

활동 평가지

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

❶ 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

❷ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	자아의 의미를 설명할 수 있는가?			
	도덕적 인물을 선정할 때 기준을 제시할 수 있는가?			
활동 참여도	수업의 규칙을 준수하며 모둠 활동에 적극적으로 참여하였는가?			
	모둠원의 의견을 존중하고 친근감 있게 수용하였는가?			
	문제 해결 능력을 발휘하여 창의적인 결과물을 만들었는가?			

❸ 모둠 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

주제 08

Ⅰ-3. 자아 정체성

2차시

도덕적 신념이란 무엇인가

활동명
- 아이히만 사례로 잘못된 신념이 낳을 수 있는 문제점 찾기
- '보석맵'으로 올바른 도덕적 신념의 기준 제시하기

학습 목표

- 잘못된 신념이 낳을 수 있는 문제점을 실제 사례를 예로 들며 설명할 수 있다.
- 도덕적 신념의 기준을 제시할 수 있다.

핵심 역량

- ☐ 창의적 사고력
- ☑ 비판적 사고력
- ☑ 문제 해결력 및 의사 결정력
- ☑ 의사소통 및 협업 능력
- ☐ 정보 활용 능력

수업 의도

이 수업은 잘못된 신념이 낳을 수 있는 결과를 비판적으로 사고하고, 도덕적 신념을 지니도록 하기 위해 구안하였다.
실제 사례로 결과를 분석하고 짝에게 설명하는 과정에서 도덕적 신념의 필요성을 체득할 수 있다. 또한 자기의 신념이 도덕적 신념인지 여러 기준에 비추어 판단할 수 있도록 한다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기

1차시

도입

디딤영상 내용 점검 및 학습 목표 제시하기
학생들이 보고 온 디딤영상 내용을 확인한다.

활동 1 (개별, 짝 활동)

아이히만의 사례로 잘못된 신념이 낳을 수 있는 문제점 찾기
- 아이히만에 관한 동영상을 시청한다.
- 시청한 영상의 핵심 키워드를 포스트잇에 작성하도록 안내한다.
- 핵심 키워드로 잘못된 도덕적 신념을 갖게 될 경우 나타날 수 있는 문제점을 문장으로 서술한다.
- 짝과 함께 번갈아 가며 자신이 뽑은 핵심 키워드와 문장을 설명한다.

2차시

활동 2 (모둠 활동)

'보석맵' 활동으로 올바른 도덕적 신념의 기준 제시하기
- 보석맵 활동 방법을 안내한다.
- 아이히만의 행동에 필요한 덕목을 덕목 카드에서 고른다.
- 고른 덕목과 그 덕목이 필요한 이유를 적는다.
- 고른 덕목을 지키기 위해 필요한 덕목을 고르고, 그 이유를 적는다.
- 자신이 지키고 싶은 도덕적 신념을 한 문장으로 작성한다.

정리

잘못된 도덕적 신념이 낳을 수 있는 문제점을 정리하고, 도덕적 신념을 내면화한다.

선생님을 위한 꿀팁

- 모든 신념이 도덕적 신념은 아니며, 잘못된 신념에 따를 경우 나쁜 결과를 초래할 수 있음을 보여주는 다른 사례를 활용해도 좋다.
- 보석맵 활동을 마치면 도덕적 모범은 도덕적 신념을 지키고, 실천하며 살아온 사람임을 설명하고 도덕적 모범을 무작정 본받기보다 그 사람이 살아온 모습을 꼼꼼히 조사하고 살펴보는 것이 중요함을 설명한다.

디딤영상 내용

❶ 도덕적 신념이란 무엇일까?

1985년 고기잡이를 하던 전 선장과 선원들은 표류 중인 난민들을 발견하였다. 당시 전 선장은 회사로부터 베트남을 탈출한 사람들을 구조하면 문제가 생길 수 있으니 구조하지 말라는 지시를 받은 상태였다. 그러나 전 선장은 사흘 동안 물도 음식도 없이 나무배를 타고 표류하는 난민들을 그냥 지나칠 수 없었다.

❶ 도덕적 신념이란 무엇일까?

전 선장은 선원들과 상의하여 불이익을 무릅쓰고 25척의 배로부터 외면받았던 96명의 난민을 구조하였다. 회사의 지시보다는 생명을 구하는 것이 더 중요하다고 생각했기 때문이다.

– 《SBS 뉴스》, 2015년 9월 15일 기사 수정 인용

전 선장이 자신에게 닥칠 불이익을 무릅쓰고 난민들을 구한 까닭은 무엇일까?

❷ 도덕적 신념

(1) 의미: 도덕적으로 옳다고 여기는 것을 굳게 믿고, 그것을 실현하려는 강한 의지

(2) 역할
① 도덕적 자아 정체성을 형성하기 위한 방법
② 가치 있는 삶의 방향 제시 → 어떠한 역경에도 굴하지 않고 꿋꿋하게 도덕적 행동을 실천하게 함
③ 비도덕적 선택의 유혹에서 벗어나게 해 줌

❸ 도덕적 신념의 기준

(1) 객관성과 타당성
① 모든 사람에게 똑같이 적용될 수 있어야 함
② 모든 사람이 옳다고 생각하는 것이어야 함

(2) 사회적 이익 고려
① 타인에게 도움을 줄 수 있어야 함
② 자신의 이익/행복뿐만 아니라 사회 구성원의 이익/행복까지 고려해야 함

❹ 잘못된 신념은 어떤 결과를 낳을까?

수많은 유대인을 학살한 히틀러에게도 분명한 신념이 있었다. 유대인을 지구상에서 몰아내야 좋은 세상이 될 것이라고 믿었기 때문이다. 히틀러 자신의 신념이 분명하지 않았다면, 유대인 학살은 일어날 수 없었다.

❹ 잘못된 신념은 어떤 결과를 낳을까?

제2차 세계 대전 막바지에 전투기에 폭탄을 싣고 자살 공격을 시도한 가미카제도 마찬가지이다. 가미카제에 참여한 군인 중에는, 자신의 자폭이 일본을 위한 일이라고 믿는 이들도 있었다. 심지어 자랑스럽게 생각하기까지 했다.

– 홍지연, 〈책 읽기 방법〉

히틀러와 가미카제가 지닌 신념의 공통점은 무엇일까?

활동 들여다보기

활동 1 아이히만의 사례로 잘못된 신념이 낳을 수 있는 문제점 찾기

활동 목표	아이히만의 동영상을 통해 잘못된 신념을 갖게 될 경우 나타날 수 있는 문제점을 찾을 수 있다.
준비물	멀티미디어 기기, 덕목 카드, 개별 활동지, 포스트잇, 사인펜
수업 활동	❶ 덕목 카드를 모둠별로 1세트씩 배부한다. 활동 자료① 활용 ❷ 개별 활동지와 포스트잇을 배부한다. 개별 활동지① 활용 – 포스트잇은 1인당 4장씩 나누어 준다. – 포스트잇의 색깔을 다르게 제시하면 키워드를 구분하기 좋을 뿐만 아니라 시각적 효과를 높일 수 있다. – 학생들은 포스트잇을 개별 활동지에 붙인다. ❸ 아이히만에 관한 동영상 – 지식채널 e 〈그가 유죄인 이유〉를 함께 시청한다. ❹ 영상을 시청하면서 영상의 핵심 키워드를 포스트잇에 작성한다. 4개의 키워드를 포스트잇에 각각 1개씩 작성할 수 있도록 안내한다. 예시 ❺ 학생이 뽑은 4개의 키워드를 통해 잘못된 도덕적 신념을 갖게 될 경우 나타날 수 있는 문제점을 문장으로 서술한다. – 4개의 키워드를 활용하여 한 문장으로 서술할 수 있다. – 또는 4개의 키워드를 2개씩 활용하여 잘못된 도덕적 신념을 갖게 될 경우 나타날 수 있는 문제점을 서술해도 된다. ❻ 짝과 함께 번갈아가며 학생 자신이 뽑은 키워드와 문장을 설명한다.

활동 Tip

- 다음 링크로 인터넷에 접속하면 아이히만에 관한 동영상을 볼 수 있다.
  https://goo.gl/Qfl58t
- 디딤 영상에서 살펴본 히틀러, 가미카제 그리고 아이히만의 공통점을 생각하면서 영상을 시청할 수 있도록 안내하면 디딤 영상과 수업 내용의 연관성을 높일 수 있다.

활동 2 '보석맵' 활동으로 올바른 도덕적 신념의 기준 제시하기

활동 목표	덕목을 활용하여 아이히만에게 필요한 도덕적 신념을 제시할 수 있다. 도덕적 신념의 기준을 설정할 수 있다.
준비물	덕목 카드, 사절지 또는 전지 1/2, 사인펜
수업 활동	❶ 각 모둠에 모둠 활동지로 쓸 보석맵을 배부한다. 모둠 활동지① 활용 – 보석맵은 사절지 또는 전지(1/2)를 활용하는 것이 좋다. – 보석맵 활동 방법을 안내한다. ✔ 보석맵 활동 방법 1. 보석맵의 가장 안쪽을 구역 ①, 그다음부터 차례로 구역 ②, ③, ④, ⑤로 구역을 나누고 모둠에서 각자 다른 색 사인펜을 들고 구역 ①의 미션을 해결한다. 이때, 둠원별로 서로 다른 색깔의 사인펜으로 보석맵에 관련 내용을 작성한다. 2. 모둠 내의 모든 학생이 구역 ①을 완료하면 보석맵을 90도 돌린다(이때 옆 학생의 ①번 구역이 내 앞에 오게 됨). 3. 구역 ①을 보면서 구역 ②의 미션을 해결한다. 4. 모둠 내의 모든 학생이 구역 ②를 완료하면 보석맵을 90도 돌린다(이때 옆 학생의 ②번 구역이 내 앞으로 오게 됨). 5. 구역 ①, 구역 ②의 활동 결과를 보며 구역 ③의 미션을 해결한다. 6. 모둠 내의 모든 학생이 구역 ③을 완료하면 보석맵을 90도 돌린다(이때 옆 학생의 ③번 구역이 내 앞으로 오게 됨). 7. 이렇게 구역 ⑤까지 계속 진행한다. ❷ 아이히만의 행동에 필요한 덕목을 덕목 카드에서 골라 첫 번째 칸을 채운다. 활동 자료① 활용 ❸ 오른쪽으로 보석맵을 돌려, 두 번째 칸에는 첫 번째 칸에 써져 있는 덕목이 아이히만에게 왜 필요한지 이유를 적는다. ❹ 또 한 바퀴 돌려서 세 번째 칸에는 다시 덕목 카드를 활용하여, 자신의 도덕적 신념에 필요한 덕목을 적는다. ❺ 마지막으로 한 바퀴를 돌려서 세 번째 칸에 써져 있는 덕목을 활용하여, 우리가 가질 수 있는 도덕적 신념을 한 문장으로 작성한다. ❻ 보석맵을 한 바퀴 돌려서 내용을 확인한다. ❼ 모둠 활동지의 뒷면에 도덕적 신념의 기준에 관해 모둠 토의하고 정리한다.

활동 Tip
개인별로 고유한 색깔의 사인펜을 활용하면 각자가 작성한 내용을 구분할 수 있다.

활동 자료① 덕목 카드

◆ 모둠별로 1벌씩 나누어 줄 수 있도록 출력하여 오리세요.

건강	활력	기쁨	휴식	교감	자유	즐거움
평온	경청	공감	기여	나눔	배려	격려
사랑	수용	신뢰	예의	우정	정의	존중
진정성	책임	친절	협력	배움	지혜	창의성
탁월함	통찰	호기심	결단	겸손	긍정	끈기
노력	도전	성실	성찰	신중	실천	여유
열정	용기	용서	유연함	자신감	절제	정직
한결같음	감동	감사	경외심	깨달음	꿈	몰입
보람	유머	자각	창조	평화	행복	희망

개별 활동지 ①

아이히만의 동영상을 통해 잘못된 신념의 문제점 찾기	소속	____학년 ____반 ____번
	이름	

1 영상을 시청하면서, 영상 내용과 관련하여 핵심 키워드 4개를 뽑아서 포스트잇에 작성해 붙이세요.

2 위에 뽑은 키워드를 활용하여 아이히만이 갖고 있는 신념의 문제점을 작성해 보세요.

(예시) 잘못된 명령에 복종하는 것은 잘못된 행동이라는 생각을 하지 못하고 있다.

3 짝에게 자신이 뽑은 키워드와 아이히만이 갖고 있는 신념의 문제점에 대해 설명해 보세요.

모둠 활동지 ①

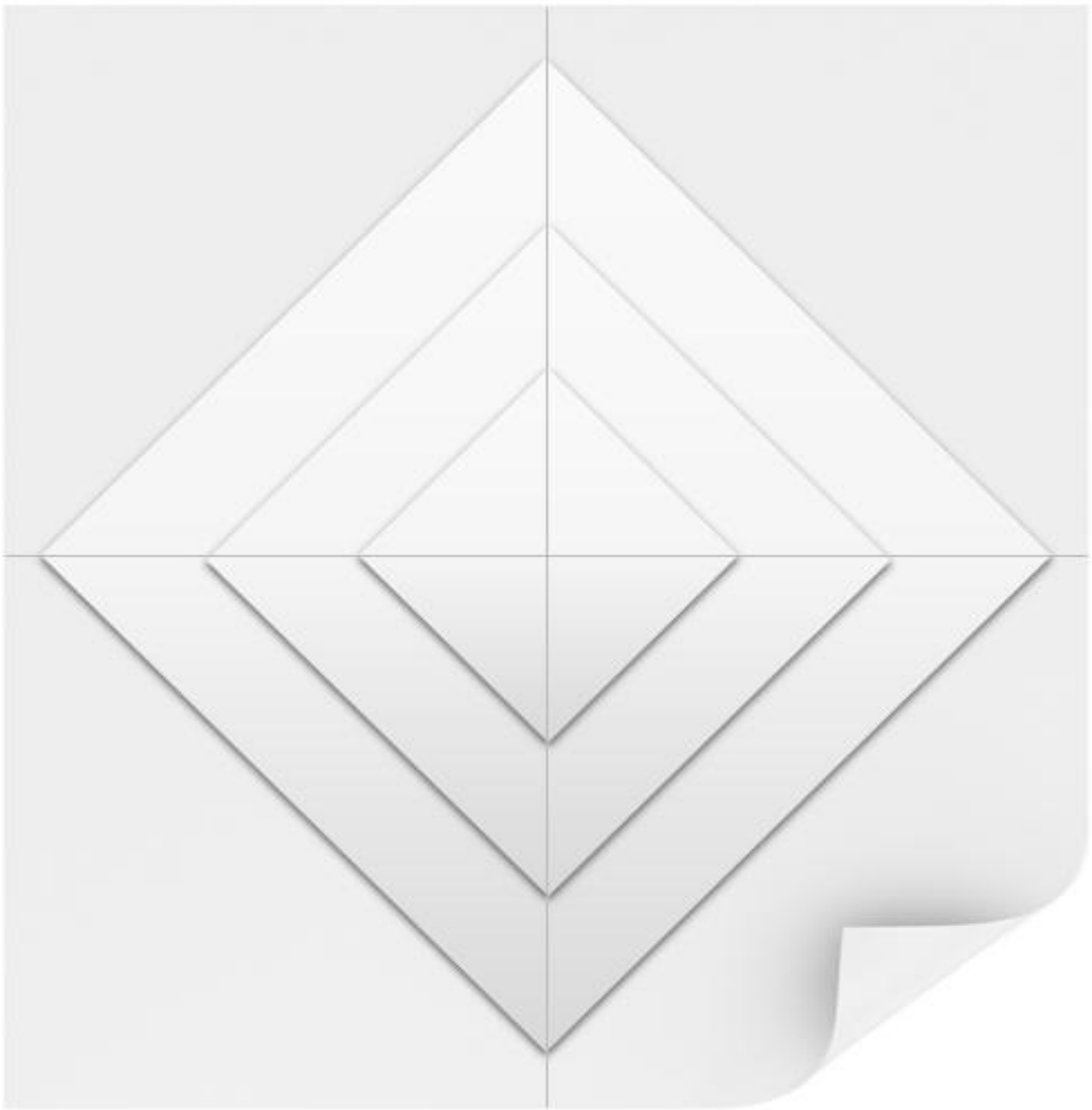
◆ A3 용지에 출력하여 모둠별로 나누어 주세요.

보석맵 그리기: 아이히만에게 필요한 덕목은?	소속	_____학년 _____반
	모둠명	

◆ **다음 활동 방법에 따라 아이히만에게 필요한 덕목을 보석맵에 그려 봅시다.**

✔ 활동 방법

1. 아이히만의 행동에 필요한 덕목을 덕목 카드에서 정하여 첫 번째 칸을 채운다.
2. 오른쪽으로 보석맵을 돌려, 두 번째 칸에는 첫 번째 칸에 써져 있는 덕목이 아이히만에게 왜 필요한지 적는다.
3. 또 한 바퀴 돌려서 세 번째 칸에는 다시 덕목 카드를 활용하여, 자신의 도덕적 신념에 필요한 덕목을 적는다.
4. 마지막으로 한 바퀴를 돌려서 세 번째 칸에 적혀 있는 덕목을 활용하여, 우리가 가질 수 있는 도덕적 신념을 한 문장으로 작성한다.
5. 보석맵을 한 바퀴 돌려서 정리한 내용을 확인한다.



활동 평가지

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

❶ 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

❷ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	도덕적 신념의 기준을 제시할 수 있는가?			
	잘못된 신념이 낳을 수 있는 문제점을 설명할 수 있는가?			
활동 참여도	수업의 규칙을 준수하며, 모둠 활동에 적극적으로 참여하였는가?			
	모둠원의 의견을 존중하고 친근감 있게 수용하였는가?			
	문제 해결 능력 기반으로 창의적인 결과물을 만들었는가?			

❸ 모둠 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

주제 09

Ⅰ-4. 삶의 목적

2차시

나는 어떤 가치를 추구하는가

활동명
- '가치 게임'으로 자신이 추구하는 가치 이해하기
- '가치 피라미드' 만들기로 가치 분류 기준 제시하기

학습 목표

- 내가 추구하는 가치를 제시할 수 있다.
- 특정 기준과 종류에 따라 가치를 분류할 수 있다.

핵심 역량

- ☐ 창의적 사고력
- ☐ 비판적 사고력
- ☑ 문제 해결력 및 의사 결정력
- ☑ 의사소통 및 협업 능력
- ☐ 정보 활용 능력

수업 의도

이 수업은 가치의 의미와 종류에 대해 교사가 설명하는 데 그치지 않고, 자신의 삶과 가치의 연관을 성찰하도록 구안하였다.
가치 게임으로 '나'와 관련된 가치를 제시하고, 본인에게 어떤 가치가 더 중요한지 다른 가치들과 비교해 보고 선택하는 과정에서 바림직한 가치의 기준을 정립해 보길 바란다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기

1차시

도입

디딤영상 내용 점검 및 학습 목표 제시하기
학생들이 보고 온 디딤영상 내용을 확인한다.

활동 1 (모둠 활동)

'가치 게임'으로 자신이 추구하는 가치 이해하기
- '가치 게임' 방법을 설명한다.
- 모든 모둠원이 각자 자신의 카드에 단어를 작성한다.
- 가치 게임에서 가장 마지막에 남은 단어는 무엇인지 다른 모둠에게 설명하며 공유한다.

2차시

활동 2 (모둠, 전체 활동)

'가치 피라미드' 만들기로 가치 분류 기준 제시하기
- 각 모둠에 사절지(또는 전지 1/2)를 배부한다.
- 지난 시간에 만든 가치 카드를 모두 꺼내 나열한다.
- 가치 특징을 정리하고, 공통점과 차이점을 찾아서 카드를 분류한다.
- 가치를 분류할 기준을 모둠 내에서 토의하여 작성한다.
- 둘 가고 둘 남기로 각 모둠의 가치 피라미드를 공유한다.

정리

활동으로 학습한 개념을 사후영상으로 정리한다.

선생님을 위한 꿀팁

- 디딤영상으로 가치의 의미와 관련된 짧은 이야기를 제시하여 학생들이 어떤 가치를 소중하게 여기는지 먼저 확인하면 좋다. 디딤영상에 담긴 내용을 수업 시작 전에 점검하면서 토의 주제와 관련된 생각을 학생들이 발표할 수 있는 시간을 제공하면 학생들은 더욱 다양한 가치 카드를 제시할 것이다.
- 가치 피라미드를 만들 때에는 학생들이 가치 분류 기준을 모둠 내에서 먼저 상의할 수 있는 시간을 충분히 제공해 주고, 가치 분류 모양을 피라미드로 제한하지 않는 것이 좋다. 가치의 특징에 따라 단순히 상위 가치, 하위 가치가 존재하는 것이 아니기 때문이다.

디딤영상 내용

❶ 그냥 쓸 수 있는 돈 10만 원이 생긴다면?

❷ 다음 명언에서 밑줄 친 부분의 의미는?

배부른 돼지보다는
배고픈 인간이 낫고,
만족한 바보보다는
불만족스러운 소크라테스가 낫다.

– 밀(Mill, J. S. 1806~1873)

❸ 가치 게임 방법 소개

① 모둠을 만들고 준비물을 챙긴다.
- 4명이 한 모둠
- 각 모둠 별로 다른 색깔의 종이를 받는다.
- 받은 종이를 12칸으로 나눈다.
- 다음 안내에 따라 가치 카드를 만든다.

❸ 가치 게임 방법 소개

② 가치 카드의 내용을 조건에 따라 작성한다.
- 자신에게 가장 소중한 사람 3명
- 가장 친한 친구의 이름 3명
- 삶을 유지하는 데 가장 필요한 것 4개
- 자신에게 가장 큰 영향을 준 인물 1명
- 자신의 삶의 목표 또는 꿈 1가지

❸ 가치 게임 방법 소개

③ 가치 카드를 자신의 책상에 일렬로 배열한다.
④ 가치 카드가 1개 남을 때까지 '자신에게 가장 필요가 없는 것' 순으로 버린다.
⑤ 책상 한 쪽에 버린 순서대로 카드를 쌓아놓는다.
⑥ 가치 카드를 버린 순서를 모둠 내에서 확인한다.

❹ 여러분이 가장 소중히 여기는 가치를 확인하러 교실에서 만나볼까요?

사후영상 내용

❶ 가치의 의미

(1) 가치의 의미: 사람들이 소중하게 생각하여, 얻고자 노력하는 대상

(2) 가치의 다양성: 세상에는 다양한 가치가 존재하며, 사람마다 추구하는 가치가 서로 다름

❷ 가치의 종류

(1) 물질적 가치: 그 대상이 특정한 사물에 한정되는 가치

(2) 정신적 가치: 인간의 정신활동을 통해 얻을 수 있는 가치
→ 인간은 물질적 가치와 정신적 가치를 함께 추구함

❸ 바람직한 가치를 추구해야 하는 이유

다양한 가치 중에서 어떤 가치를 추구하며 사는가에 따라 우리 삶의 의미와 방향이 달라짐

❹ 바람직한 가치의 종류

(1) 본래적 가치: 그 자체로 귀종하고 목적이 되는 가치

(2) 지속적 가치: 꾸준히 깊은 만족감을 주는 가치

(3) 더 많은 사람이 누릴 수 있는 가치: 많은 사람이 나누어 가질 수 있고, 나누어도 줄어들지 않는 가치

❺ 수탉과 진주 이야기

수탉 한 마리가 짚 더미 사이에서 문득 무언가 반짝이는 것을 찾아냈다. 그것은 우연히 뜰에 떨어진 진주였다. 수탉이 짚단 밑을 뒤져 진주를 꺼내면서 "내 것이다."라고 소리치자, 우두머리 수탉이 말했다.

❻ 수탉과 진주 이야기의 교훈은?

"진주를 귀중히 여기는 인간들에게는 그 진주가 보물일지도 몰라. 그러나 나한테는 아니야. 나는 한 묶음의 진주보다는 차라리 옥수수 한 알을 갖겠네."

– 이반 크릴로프, 《끄로일로프 우화집》 –

여러분에게 진정 바람직한 가치는 무엇인가요?

활동 들여다보기

활동 1 '가치 게임'으로 자신이 추구하는 가치 이해하기

활동 목표	가치 게임을 통해 자신이 추구하는 가치를 자신의 경험과 관련지어 설명할 수 있다.
준비물	여러 가지 색깔의 색지, 사인펜, 가위(또는 칼)

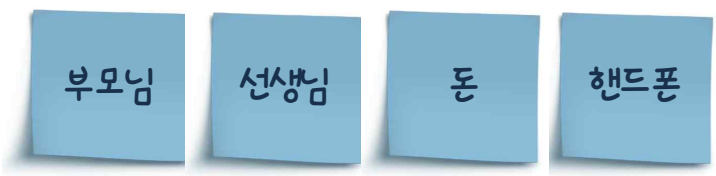
수업 활동

❶ 디딤영상으로 보고 온 '가치 게임' 방법을 확인한다.
❷ 각 모둠별로 색이 다른 색지를 1인당 1장씩 가지도록 배부한다.
예시 1모둠 붉은 색, 2모둠 노란색, 3모둠 파란색 등
❸ 학생들은 각자 색지를 12칸으로 잘라 12개의 카드를 만든다.
❹ 사인펜을 활용하여, 아래 조건에 따라 12개의 카드 내용을 채운다.

✔ 조건
- 자신에게 가장 소중한 사람 3명
- 가장 친한 친구의 이름 3명
- 삶을 유지하는 데 가장 필요한 것 4개
- 자신에게 가장 큰 영향을 준 인물 1명
- 자신의 삶의 목표 또는 꿈 1가지

❺ 학생들은 가치 카드를 작성한다.
- 가치 카드를 작성할 때는 문장이 아니라 단어로 작성할 수 있도록 안내한다.
- 12개의 카드를 문장으로 작성하게 되면 다른 모둠원이 어떤 내용인지 한눈에 파악하기 어렵다.
- 학생들은 단어로 작성한 가치 카드 내용에 관한 자신의 경험을 말로 설명하는 과정에서 의사소통 능력을 키울 수 있다.

예시



❻ 교사는 "자신의 삶에서 꼭 없어도 되는 것 2가지를 버리세요."라고 안내하고, 학생들은 가치 카드 가운데 2장을 골라 버린다.
❼ 학생들은 버리는 카드를 선택하고 어떤 카드를 선택하였고, 왜 선택하였는지 자기 모둠 구성원들에게 설명한다.
❽ 가장 마지막에 남은 카드가 무엇인지 확인한다.

활동 Tip
- 각 모둠의 색지를 다르게 제공하는 이유는 각 모둠에서 어떤 가치 카드가 나왔는지 구별하기 위해서이다.
- 가치 카드의 조건은 단원의 내용에 따라 다양하게 제시하여 활용할 수 있다.

활동 2 ‘가치 피라미드’ 만들기로 가치 분류 기준 제시하기

활동 목표	바람직한 가치를 분류하는 기준을 제시할 수 있다.	
준비물	사인펜, 풀, 사절지(또는 전지 1/2)	
수업 활동	❶ 각 모둠에 사절지(또는 전지 1/2), 사인펜을 배부한다. ❷ 지난 시간에 만든 가치 카드를 모둠 책상 위에 모두 꺼내 나열한다. ❸ 가치 특징을 모둠에서 제시하고, 공통점과 차이점을 찾아서 카드를 분류한다. 중복된 가치 카드는 1개로 제시할 수 있도록 안내한다. ❹ 가치가 분류된 기준을 모둠 내에서 상의하여 ‘가치 피라미드’를 작성한다. – 가치 분류 모양을 피라미드로 제한하지 않는 것이 좋다. – 가치의 특징에 따라 단순히 상위 가치, 하위 가치가 존재하는 것이 아니기 때문이다. ❺ 작성이 완료되면 ◆둘 가고 둘 남기 활동 방식으로 다른 모둠의 내용을 공유한다. ❻ 공유하며 새롭게 추가할 수 있는 내용을 더 적어 넣을 수 있다.	◆**둘 가고 둘 남기** 모둠원이 4명일 경우, 2명의 모둠원은 자리에 남아 있고 나머지 2명의 모둠원은 다른 모둠으로 계속 이동하면서 이야기하는 활동이다.

활동 평가지

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

❶ 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가치 게임을 하기 전 자신의 삶에서 가장 소중하다고 생각했던 것은?

- 가치 게임을 하고 난 후 느낀 점은?

❷ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	가치의 의미를 설명할 수 있는가?			
	가치의 종류를 구분할 수 있는가?			
활동 참여도	수업 규칙을 준수하며, 모둠 활동에 적극적으로 참여하였는가?			
	모둠원의 의견을 존중하고 친근감 있게 수용하였는가?			
	문제 해결 능력 기반으로 창의적인 결과물을 만들었는가?			

❸ 모둠 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

주제 10

Ⅰ-4. 삶의 목적

2차시

내 삶의 목적은 무엇인가

활동명
- '꽃들에게 희망을' 동영상 보고 삶의 목적 설정의 중요성 이해하기
- '만다라트 토의'로 삶의 목적 설정하기

학습 목표

- 삶의 목적 설정의 중요성을 말할 수 있다.
- 바람직한 삶의 목적을 설정할 수 있다.

핵심 역량

☑ 창의적 사고력
☐ 비판적 사고력
☐ 문제 해결력 및 의사 결정력
☑ 의사소통 및 협업 능력
☑ 정보 활용 능력

수업 의도

이 수업은 삶의 목적 설정이 필요함을 학생 스스로 느끼는 계기를 마련하기 위해 구안하였다.
삶의 목적은 학생들의 꿈과 직접 연결되지만, 자신이 원하는 것이 무엇인지, 또 어떤 꿈을 이루고자하는지 잘 모르는 학생들이 많다. 이 수업이 학생들에게 자기 삶의 목적을 세우고 내면화할 수 있는 기회가 되길 바란다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기

1차시

도입

디딤영상 내용 점검 및 학습 목표 제시하기
학생들이 보고 온 디딤영상 내용을 확인한다.

활동 1 (개별, 모둠 활동)

'꽃들에게 희망을' 영상을 보고 삶의 목적 설정의 중요성 이해하기
- '꽃들에게 희망을' 영상을 보고, 영상의 핵심 키워드를 선택하여 작성한다.
- 자신이 선택한 키워드를 활용하여 '삶의 목적의 중요성'의 의미를 담은 문장을 작성한 후 모둠 짝에게 발표한다.
- 모둠 내에서 삶의 목적을 설정할 때 필요한 기준을 정하고 모둠에서 설정한 기준을 포함하여 '스토리 완성하기' 활동을 한다.
- 둘 가고 둘 남기 활동으로 모둠에서 완성된 스토리를 공유한다.

2차시

활동 2 (모둠 활동)

'만다라트 토의'로 삶의 목적 설정하기
- 삶의 목적과 관련된 주제를 단어로 작성한 후 발표한다.
- 만다라트 토의 방법을 설명한다.
- 만다라트 토의 활동지의 가운데 칸에 '삶의 목적'의 주제어를 작성한다.
- 주제어와 관련된 용어와 관련된 단어 또는 경험을 공유한다.

정리

삶의 목적 설정의 중요성을 정리하고 자신의 삶의 목적을 설정한다.

선생님을 위한 꿀팁

- 멀티미디어 기기를 활용하여 다음 사이트에 접속하면 '꽃들에게 희망을' 관련 동영상을 볼 수 있다.
  https://goo.gl/53PEKz
- '꽃들에게 희망을' 동영상을 보기 어렵다면 모둠 내에서 책을 읽고, 일부 내용을 발췌하여 독서 토의 형식으로 수업을 진행할 수도 있다.

디딤영상 내용

❶ 생각 열기

스프링복은 평소에 작은 무리를 지어 평화롭게 풀을 뜯는데, 무리가 커지면 맨 마지막에 따라가는 놈들은 뜯어 먹을 풀이 거의 없게 되지. 그러면 어떻게 할까?
좀 더 앞으로 나가서 다른 스프링복이 풀을 다 뜯기 전에 자기도 풀을 먹으려고 하겠지. 그 와중에 또 제일 뒤에 처진 스프링복들은 역시 먹을 풀이 없으니, 앞의 스프링복들보다 조금 더 앞으로 나서려 할 테고. 이렇게 뒤의 스프링복들은 앞으로 나아가게 돼.

❶ 생각 열기

그러고 나면 맨 앞에 섰던 스프링복들을 포함해서 모든 스프링복이 서로 뒤처지지 않으려고 마구 뛰는 거야. 결국 풀을 뜯어 먹으려던 것도 잊어버리고 오로지 다른 스프링복들보다 앞서겠다는 생각으로 뛰게 되지.

– 배유안, 《스프링복》

스프링복들이 어리석게 행동하는 까닭은 무엇일까?

❷ 삶의 목적 설정의 중요성

(1) 잘못된 유혹이나 충동에 빠지지 않고 자신이 원하는 바를 이룰 수 있음

(2) 어려움에 직면했을 때 이를 극복할 수 있는 힘이 됨

(3) 구체적인 삶의 목적 설정하기: 자기 삶의 방향성을 파악하고 분명한 삶의 목적을 설정해야 함

❸ 삶의 목적 설정 시 고려해야 할 점

(1) 자신이 잘할 수 있는 일

(2) 자신이 좋아하는 일

(3) 자신이 소중히 여기는 가치

(4) 다른 사람과 사회에 미칠 영향

❹ 삶의 목적 실현을 위한 계획 세우기

(1) 1단계: 삶의 목적을 이루기 위해 구체적으로 해야 할 일에 대해 생각하기

(2) 2단계: 삶의 목적을 이루는 과정에서 마주할 수 있는 역경이나 어려움 생각하기

(3) 3단계: 역경이나 어려움을 극복할 수 있는 구체적인 방법 생각하기

❺ 만다라트 토의로 정리하기

(1) 만다라트(Mandal-Art) 발상법: '목적을 달성하는 기술', 하나의 발상을 확장하여 표로 정리하는 연상 기법

(2) 활용 방법

1. 9개로 나눈 정사각형을 그린다.
2. 만다라트 중앙에 최종 목표를 적는다.
3. 최종 목표를 기점으로 주변 8칸에 주제와 관련된 아이디어를 적는다.
4. 왼쪽에서 오른쪽(계획A⇨계획H) 시계 반대 방향으로 회전하며 작성한다.
5. 다 채운 8개의 아이디어를 소주제로 잡고, 이에 대한 구체화 방법을 주변 칸에 적는다.

활동 들여다보기

활동 1 '꽃들에게 희망을' 동영상 보고 삶의 목적 설정의 중요성 이해하기

활동 목표	'꽃들에게 희망을' 동영상을 보고 삶의 목표의 중요성을 학생 스스로 제시할 수 있다.	
준비물	멀티미디어 기기, 활동지, 사인펜	
수업 활동	❶ '꽃들에게 희망을' 영상을 시청한다. ❷ 영상의 핵심 키워드를 선택하여 작성한다. 개별 활동지① 활용 ❸ 자신이 선택한 키워드를 활용하여, '삶의 목적의 중요성'의 의미를 담은 문장을 적는다. 예시 핵심 키워드: 희망, 애벌레, 목적, 길 ⇨ 문장 만들기: 애벌레의 삶은 목적이 있었기 때문에 길 위에서 희망을 찾을 수 있었다. ❹ 모둠 내에서 짝에게 발표한다. ❺ 다음 규칙을 안내한 후, 모둠 내에서 삶의 목적을 설정할 때 필요한 기준을 정하고, 모둠에서 설정한 기준을 포함하여 '스토리 완성하기' 활동을 한다. 〈스토리 완성하기 규칙〉 1. 모둠원은 각자 다른 색깔의 사인펜을 사용한다. 2. 이야기를 만들 때는 서로 아무 말도 할 수 없다. 다른 사람에게 자기가 만들고 싶은 대로 줄거리를 강요할 수 없다. 3. 한 사람당 한 문장만 쓸 수 있다. 4. 삶의 목적의 기준을 제시하는 내용으로 마무리한다. ❻ ◆둘 가고 둘 남기 활동으로 모둠에서 완성한 스토리를 공유한다.	활동 Tip 멀티미디어 기기를 활용하여 다음 사이트에 접속하면 관련 영상을 볼 수 있다. https://goo.gl/53PEKz ◆ 둘 가고 둘 남기 모둠원이 4명일 경우, 2명의 모둠원은 자리에 남아 있고 나머지 2명의 모둠원은 다른 모둠으로 계속 이동하면서 이야기하는 활동이다.

활동 1 '만다라트 토의'로 삶의 목적 설정하기

활동 목표	만다라트 토의로 삶의 목적을 설정할 수 있다.	
준비물	만다라트 토의 활동지, 사인펜	
수업 활동	❶ 각 모둠에 사인펜과 만다라트 토의 활동지를 배부한다. 모둠 활동지① 활용 ❷ 만다라트 토의 방법을 설명한다. ❸ 활동지 가운데 칸에 주제어를 작성한다. 이때 삶의 목적과 관련된 주제를 단어로 작성하도록 안내한다. ❹ 각 모둠원의 사인펜 색을 다르게 선택하도록 한다. ❺ 학생들은 주제어와 관련된 용어를 1번에서 8번까지 작성한다. ❻ 1번에서 8번까지 작성한 단어를 다시 주변 정사각형의 가운데 부분에 적는다. ❼ 1번부터 8번까지의 주제어와 관련된 단어 또는 경험을 작성한다. ❽ 자신이 적은 단어가 삶의 목적과 어떤 관련이 있는지 모둠원에게 설명한다. ❾ 삶의 목적 설정의 중요성과 삶의 목적을 실현하는 데 방해 요인은 무엇인지 정리한다.	

만다라트 토의란?

만다라트(Mandal-Art)는 일본 디자이너인 이마이즈미 히로야키가 개발한 발상법으로 '목적을 달성하는 기술'이라는 뜻이다. 이 방법은 마인드맵을 도표로 정리하듯이 하나의 발상과 아이디어를 확장하는 연상 기법으로, 다양한 아이디어를 정리할 때 활용할 수 있다.

〈만다라트 토의 방법〉

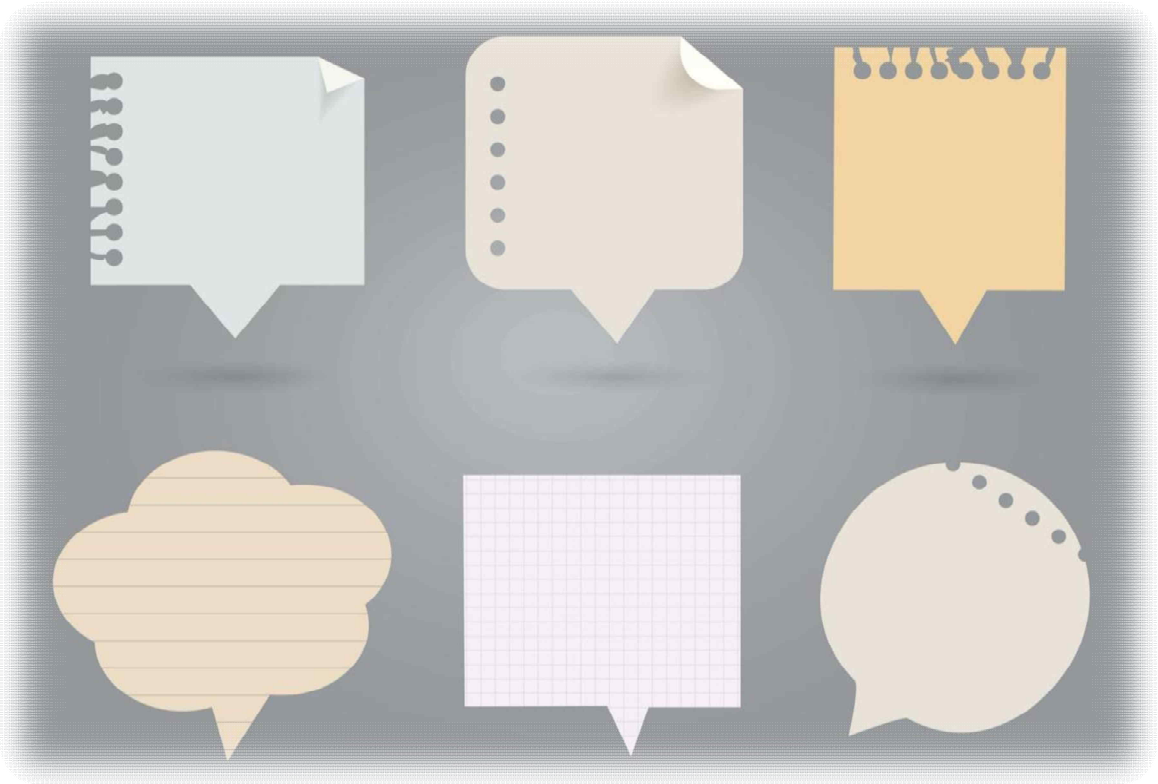
1. 9개로 나눈 정사각형을 그린다.
2. 만다라트 중앙에 최종 목표를 적는다.
3. 최종 목표를 기점으로 주변 8칸에 주제와 관련된 아이디어를 적는다.
4. 왼쪽에서 오른쪽(계획A⇨계획H) 시계 반대 방향으로 회전하며 작성한다.
5. 다 채운 8개의 아이디어를 소주제로 잡고, 이에 대한 구체화 방법을 주변 칸에 적는다.

목표 달성에 유리한 만다라트 발상법 레이아웃

개별 활동지 ①

삶의 목적 설정의 중요성 정리하기	소속	____학년 ____반 ____번
	이름	

1 '꽃들에게 희망을' 영상의 핵심 단어를 선택하여 작성하세요.



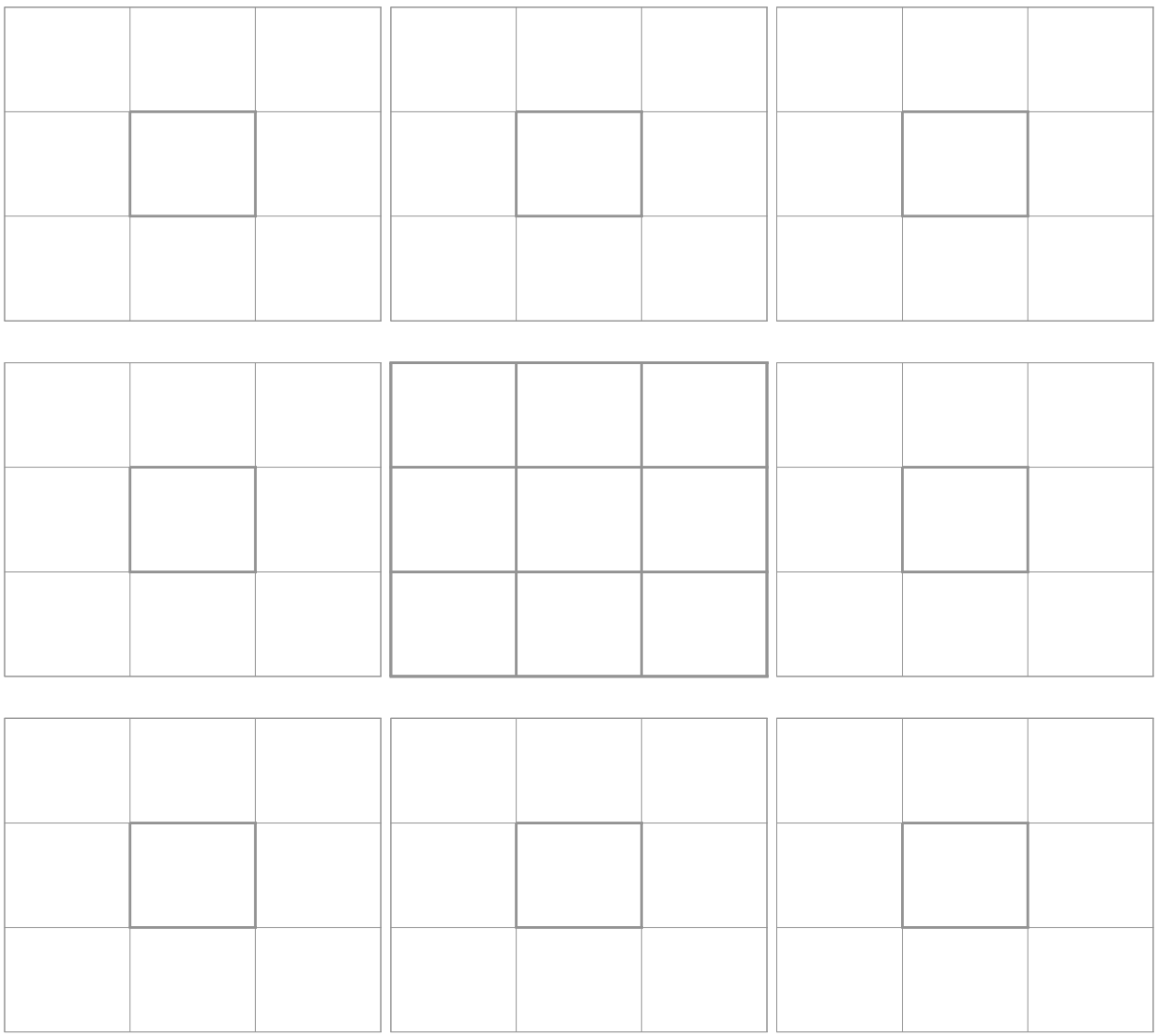
2 위 핵심 단어를 활용하여, '삶의 목적 설정의 중요성'이 담긴 문장을 작성한 후 모둠 내에서 발표하세요.

3 '꽃들에게 희망을'의 전체 스토리를 모둠원과 완성해 보세요.

모둠 활동지 ①

만다라트 토의 해 보기	소속	____학년 ____반
	모둠명	

1 다음 빈칸을 채우며 만다라트 토의를 해 봅시다.



2 토의 내용을 바탕으로 삶의 목적이 필요한 이유와 삶의 목적 실현을 방해하는 요인은 무엇인지 정리해 봅시다.

내 삶의 목적은 무엇인가

▮ 인생의 의미를 찾는 방법

인생의 의미를 찾는 유일한 방법은 삶의 목적을 갖는 것이다. 삶의 목적이 생기면 삶의 의미는 자연히 가지게 된다. 그렇다면 삶의 목적은 어디에서 오는가? 특정한 일에 대한 사명, 목표, 노력, 방향에서 온다. 우리 삶의 목적은 자신의 능력을 발휘하고 신장시킬 수 있는 것이어야 한다. 비록 삶의 목적을 쉽게 이룰 수 없을지도 모르지만, 그것은 삶의 방향타 역할을 할 수 있는 것이어야 한다.

– 리처드. 존슨, 《내 영혼의 리필》

▮ 올바른 삶의 목적 설정

사람들은 돈, 사랑, 명예, 성공, 안정된 소속감, 관심과 존경, 인생의 주인 등 다양한 것을 갈망하고 원한다. 그러나 이런 갈망들 자체가 우리의 '목적'이 될 수는 없다. 우리는 돈을 원하지만, 진정으로 원하는 것은 '돈으로 할 수 있는 일'이다. 사랑도 그 자체가 목적이라기보다는 사랑받고 사랑하는 행위에 진정한 가치가 있다. 백만 달러 지폐를 손에 쥐는 것은 '목표'가 될 수 있지만 '목적'이 될 수는 없는 법이다.

어떤 이는 인생에서 원하는 것을 얻고 어떤 이는 그러지 못한다. 그 차이는 무엇일까? 바로 '목적'이다. 확고한 목적을 가지고 살아가는 사람들은 그렇지 않은 사람들보다 인생에서 성공과 행복을 거머쥘 확률이 높다. 따라서 인생의 크고 작은 목표들을 이루기 위해서는 뚜렷한 목적이 중심축으로 버티고 있어야만 한다.

– 피터 템즈, 《행복한 삶으로 이끄는 목적의 힘》

▮ 삶의 목적을 세울 때 던져 보면 좋은 물음들

- 내가 갖고 싶은 것은 무엇인가?
- 내가 성취하고 싶은 것은 무엇인가?
- 나를 가장 신나게 하는 것은 무엇인가?
- 나를 가장 행복하게 하는 것은 무엇인가?
- 내가 가장 보람을 느끼는 것은 무엇인가?
- 내가 죽은 뒤 어떤 사람으로 인정받기를 원하는가?

활동 평가지

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

❶ 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용
- 가장 중요한 것
- 예를 들면

❷ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	삶의 목적 설정의 필요성을 설명할 수 있는가?			
	삶의 목적에 관한 올바른 기준을 제시할 수 있는가?			
활동 참여도	수업 규칙을 준수하며, 모둠 활동에 적극적으로 참여하였는가?			
	모둠원의 의견을 존중하고 친근감 있게 수용하였는가?			
	문제 해결 능력 기반으로 창의적인 결과물을 만들었는가?			

❸ 모둠 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

주제 11

Ⅰ-4. 삶의 목적

2차시

도덕 공부의 의미와 목적

활동명
- '서클맵', '이미지 카드' 활동으로 도덕 공부의 의미 정의 내리기
- '5WHY', '역 브레인스토밍' 활동으로 도덕 공부의 목적 설정하기

학습 목표

- 도덕 공부의 진정한 의미를 표현할 수 있다.
- 도덕 공부의 목적을 제시할 수 있다.

핵심 역량

- ☑ 창의적 사고력
- ☐ 비판적 사고력
- ☑ 문제 해결력 및 의사 결정력
- ☑ 의사소통 및 협업 능력
- ☐ 정보 활용 능력

수업 의도

이 수업은 도덕 공부의 의미와 목적을 학생 스스로 설정할 수 있도록 세 가지 활동으로 구안하였다.
도덕 공부의 의미를 스스로 정의함으로써 창의적 사고력과 의사 결정력을 기를 수 있다.
또한 '5WHY', '역 브레인스토밍' 활동으로 도덕 공부의 목적을 설정하고 실천 방법을 탐색할 수 있을 것이다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기

1차시

도입

디딤영상 내용 점검 및 학습 목표 제시하기
학생들이 보고 온 디딤영상 내용을 확인한다.

활동 1 (짝 활동)

'서클맵', '이미지 카드' 활동으로 도덕 공부의 의미 표현하기
- 짝과 함께 도덕 공부의 의미를 브레인스토밍으로 열거한다.
- 브레인스토밍으로 도출한 단어를 서클맵에 정리한다.
- 도덕 공부의 의미와 어울리는 이미지 카드를 선택한다.
- 도덕 공부와 이미지 카드가 어떤 관련이 있는지 포스트잇에 작성한다.

2차시

활동 2 (모둠 활동)

'5WHY' 학습지로 도덕 공부의 목적 설정하기
- '왜 도덕 공부를 해야 하는지' 다섯 번의 문답을 구성한다.
- 도덕 공부의 목적을 설정한다.

'역 브레인스토밍'으로 도덕 공부의 실천 방법 찾기
- 역 브레인스토밍을 위한 주제를 선정한다.
- 제한 시간 동안 도덕 공부를 방해하는 요인을 찾는다.
- 모둠별로 방해 요인 top3를 선정한다.
- 방해 요인을 바꾸어 생각해 보고 도덕 공부의 실천 방법을 정리한다.

정리

도덕 공부의 필요성을 이해하고, 도덕 공부의 목적과 실천 방법을 내면화한다.

선생님을 위한 꿀팁

- '5WHY 문답법'은 가장 정확한 정의에 도달하기 위하여 문제를 세밀히 조사하는 기법을 말한다. 주어진 문제에 관해 원인을 계속 물어봄으로써 가장 근본적인 원인을 찾을 수 있다. 그러나 스스로 질문을 던지지 않으면 이 방법은 효용이 떨어지므로 학생이 스스로 묻고 답하게 유도해야 한다.
- '역 브레인스토밍(reverse brainstorming)'이란 해결책을 강구하는 대신 "어떻게 하면 이 문제가 일어나지?" 하고 묻거나 "어떻게 하면 이런 결과를 얻을 수 있지?"라고 묻는 대신 "어떻게 하면 역효과를 낼 수 있지?" 하고 묻고 답하는 방식이다.

디딤영상 내용

❶ 공부의 의미

(1) 공부의 의의:
삶의 목적을 실현하기 위한 대표적인 방법

(2) 공부의 일반적인 의미:
무엇인가를 이루어 내기 위해 노력하는 모든 활동

❷ 도덕 공부란?

올바른 인격을 형성하고
도덕적으로 살아가기 위한 공부

❸ 도덕 공부의 목적

(1) 사람으로서의 올바른 도리와 가치 습득
및 바른 인격 형성

(2) 본래적 가치에 근거한
올바른 삶의 목적 설정 및 추구

❹ 도덕 공부의 방법

(1) 도덕적 지식 습득 및 탐구
① 도덕성 형성을 위해 필요한 개념, 가치, 덕목, 도덕 원리 등을 배움
② 이를 바탕으로 다양한 도덕적 문제를 탐구함

❹ 도덕 공부의 방법

(2) 도덕적 실천
매 순간 자신이 해야 할 도덕적인 행동을 선택하여 실행하는 것

❹ 도덕 공부의 방법

(3) 도덕적 성찰
도덕적 관점에서 자신의 일상을 바라보고 더욱 바람직하게 살기 위한 구체적인 방법을 찾는 것

활동 들여다보기

활동 1 ‘서클맵’, ‘이미지 카드’ 활동으로 도덕 공부의 의미 표현하기

활동 목표	브레인스토밍을 통해 도덕 공부의 의미를 정의내리고, 도덕 공부를 이미지로 표현할 수 있다.	
준비물	이미지 카드, 활동지, 사인펜, 포스트잇	
수업 활동	❶ 4~5명으로 모둠을 구성하고, 준비물을 배부한다. ❷ 공부의 의미와 필요성에 관해 브레인스토밍 한 내용을 서클맵에 정리한다. 모둠 활동지① 활용 ❸ 브레인스토밍으로 도출한 단어를 활용하여 도덕 공부의 의미를 정의 내린다. ❹ ◆이미지 카드 가운데 모둠에서 내린 도덕 공부의 정의와 가장 관련이 깊은 이미지를 선택한다. ❺ 도덕 공부와 이미지 카드가 어떤 관련성이 있는지 포스트잇에 작성한다. ❻ 포스트잇을 이미지 카드에 붙이고, 모둠 내에서 돌아가면서 이유를 설명한다.	◆이미지 카드는 다양하게 준비하여 모둠별로 배부한다.

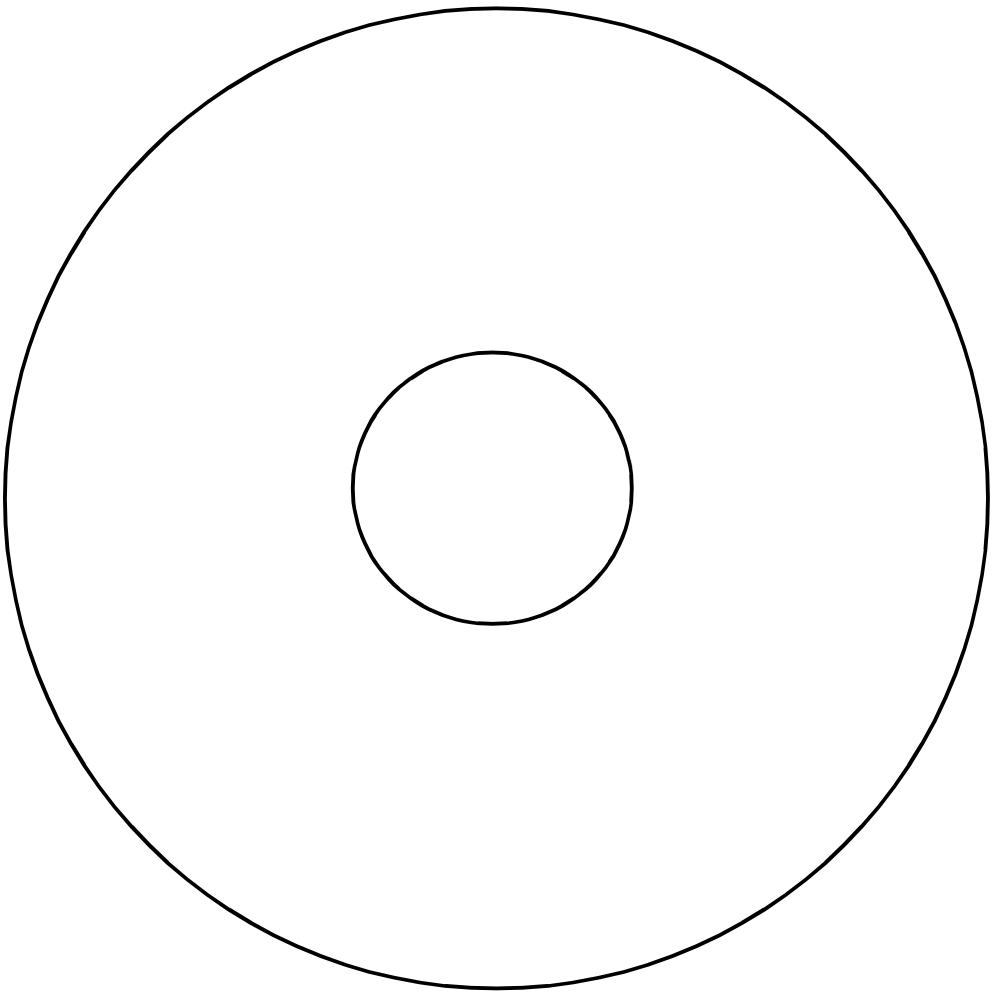
활동 2 도덕 공부의 목적과 실천 방법 찾기

활동 목표	도덕 공부의 목적을 세우고 실천 방법을 구체적으로 제시할 수 있다.	
준비물	활동지, 사인펜	
수업 활동	‘5WHY’ 학습지로 도덕 공부의 목적 설정하기 ❶ 모둠별로 5WHY 학습지를 배부한다. 모둠 활동지② 활용 ❷ ‘도덕 공부를 왜 해야 하는지’에 대한 5번의 문답을 통해 첫 번째 질문의 대답을 찾는다. ❸ 도덕 공부에 대한 목적을 설정한다. ‘역 브레인스토밍’ 활동으로 도덕 공부의 실천 방법 찾기 ❶ 역(reverse) 브레인스토밍을 위한 주제를 선정한다. ❷ 제한 시간 동안 도덕 공부를 방해하는 요인을 찾는다. 예시 공부를 방해할 수 있는 가장 좋은 방법은? ❸ 모둠별로 방해 요인 top3를 선정한다. ❹ 방해 요인을 바꾸어 생각해 보고, 도덕 공부의 실천 방법을 찾는다.	

모둠 활동지 ①

서클맵으로 도덕 공부 의미 정의 내리기	소속	____학년 ____반 ____번
	모둠명	

1 도덕 공부와 관련된 단어, 경험, 사건을 아래 서클맵에 적어 보세요.



2 도덕 공부의 의미를 정의 내려 보세요.

모둠 활동지 ②

5WHY: 왜 도덕 공부를 해야 할까?	소속	____학년 ____반 ____번
	모둠명	

1 도덕 공부를 해야 하는 까닭은 무엇일까요? 5WHY에 묻고 답하며 찾아보세요.

1WHY	예시 공부를 왜 하는 것일까? 학교에 다니기 때문에 공부한다.
2WHY	학교는 왜 다니는 것일까?
3WHY	
4WHY	
5WHY	

2 5WHY의 대답을 활용하여, 도덕 공부의 목적을 설정해 보세요.

활동 평가지

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

❶ 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

❷ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	도덕 공부의 의미를 설명할 수 있는가?			
	도덕 공부의 목적과 실천 방법을 제시할 수 있는가?			
활동 참여도	수업 규칙을 준수하며, 모둠 활동에 적극적으로 참여하였는가?			
	모둠원의 의견을 존중하며 의사소통하였는가?			
	문제 해결 능력을 발휘하여 창의적인 결과물을 만들었는가?			

❸ 모둠 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

주제 12

Ⅰ-5. 행복한 삶

2차시

행복하려면 어떻게 살아야 하나

활동명
- '이야기 엮기' 활동으로 행복의 의미 음미하기
- '창문 열기', Best of best' 활동으로 행복과 습관 그리고 건강의 관계 알기

학습 목표

- 행복의 진정한 의미를 설명할 수 있다.
- 습관, 건강, 행복의 상관관계를 알고 좋은 습관을 기르며 건강을 유지하는 자세를 지닌다.

핵심 역량

☑ 창의적 사고력
☐ 비판적 사고력
☑ 문제 해결력 및 의사 결정력
☑ 의사소통 및 협업 능력
☐ 정보 활용 능력

수업 의도

이 수업은 '이야기 엮기' 활동으로 자신이 생각하는 행복의 의미를 다시금 되새기도록 구안하였다.
또한 '서열 정하기' 활동으로 다른 사람의 의견을 경청하고, 자신의 의견을 설득력 있게 제시함으로써 의사소통 능력, 협업 능력, 비판 의식(4C-skill)을 기르고 자신의 행복한 삶을 위해 필요한 것을 성찰해 본다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기

1차시

도입
디딤영상 내용 점검 및 학습 목표 제시하기
학생들이 보고 온 디딤영상 내용을 확인한다.

활동 1 (모둠, 개별 활동)
'이야기 엮기' 활동을 통해 행복의 의미 음미하기
- '이야기 엮기' 활동 방법을 설명한다.
- 진행하는 과정에서 나타나는 여러 상황에 대해 모둠별로 규칙을 만들어 합의를 거친 후 적용한다.

2차시

활동 2 (모둠 활동)
'창문 열기' 행복한 삶 공유하기
- 행복했던 순간, 행복한 삶을 위해 필요한 것, 행복하기 위해 하는 일, 행복을 위해 해야 할 일 등 행복한 삶에 대한 다양한 내용을 창문 열기 활동으로 공유한다.

'Best of best' 활동으로 행복과 습관/건강의 관계 알기
- 창문 열기 활동으로 정리한 행복한 삶과 관련된 조건 중에 10개를 선정하고 모둠원과 협의하여 순위를 정한다.
- 행복 항목 10개를 교과서의 내용과 비교하여 분석해 본다.

정리
진정한 의미의 행복을 정의하고 행복한 삶에 대해 내면화한다.
행복한 삶을 위해 필요한 자세와 실천 항목을 되새기고 실천 의지를 다짐한다.

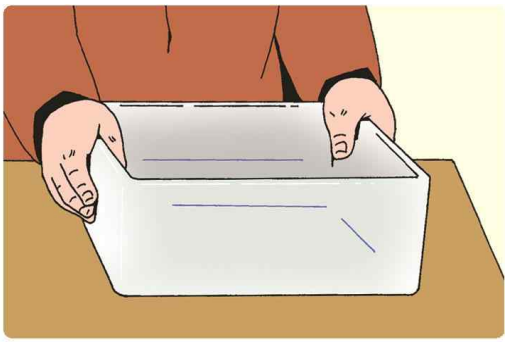
선생님을 위한 꿀팁

- 이미지로 이야기 엮기 및 스토리 엮기 활동은 창의성을 기반으로 하는 만큼 정답이 없다. 다양한 관점에서 만든 이야기의 가치를 모두 인정해 주면 더욱 활발한 참여를 유도할 수 있다.
- 디딤영상에 교과서 중요 개념을 미리 제시하면 활동에 자신의 삶을 담아내기 어렵다. 디딤영상은 행복에 관해 성찰할 수 있는 감동적인 영상이나 주요 개념과 연결할 수 있는 2차 개념으로 대체하고, 활동 후 사후영상으로 개념을 정리하면 복습하는 효과를 얻을 수 있다.
- 디딤영상으로 〈TV 동화 행복한 세상: 인생에서 중요한 것들〉을 활용할 수 있다.
  https://goo.gl/cpAv3U

디딤영상 내용

❶ 어느 유명한 철학 교수의 강의 시간에 있었던 일입니다.

❷ 교수님이 책 대신 투명한 상자를 교탁 위에 올려놓습니다. 학생들은 어리둥절합니다.



❸

이어 교수는 통 속에 탁구공을 가득 쏟아 붓고 학생들에게 묻습니다.

"다 찼습니까?"

학생들은 마지못해, 그렇다고 대답했습니다.

❹

학생들이 그렇다고 대답하자, 이번에는 작은 자갈을 붓고 교수는 다시 묻습니다.

"자, 이번에도 다 찼습니까?"

❺

학생들이 그렇다고 대답하자 이번에는 고운 모래를 붓고 또 물었습니다.

"이번에는 어떻습니까? 다 찼습니까?"

학생들이 이번에도 그렇다고 대답하자 이번에는 따뜻한 홍차 한 잔을 부었습니다.

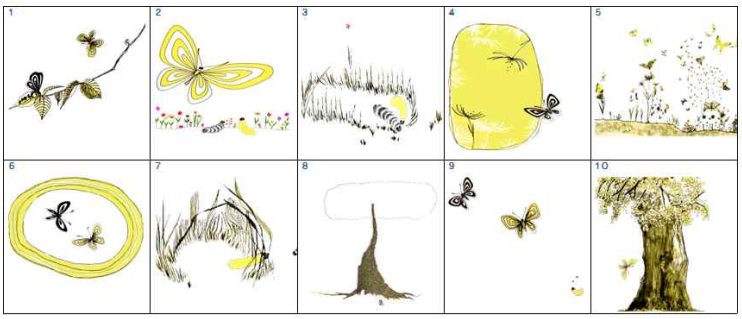
❻

이 이야기에서 탁구공, 자갈, 모래, 홍차는 각각 무엇을 상징할까요?

나머지 강의실 이야기 함께 들어볼까요?
https://goo.gl/cpAv3U

활동 들여다보기

활동 1 '이야기 엮기' 활동으로 행복의 의미 음미하기 ①

활동 목표	진정한 행복이란 무엇인지 생각해 보고, 삽화에 맞게 행복에 관련된 이야기를 창의적으로 만들 수 있다.
준비물	활동지, 필기도구, 《꽃들에게 희망을》 이미지 카드
수업 활동	❶ 모둠별로 《꽃들에게 희망을》 이미지 카드를 8장 1세트씩 배부한다. 예시  ❷ 편안한 분위기 속에서 모둠별로 모여 앉아 여러 장의 이미지를 이리 저리 배치하며 '행복'이라는 주제에 어울리는 이야기를 만들어 본다. ❸ 모둠원과 협력하여 완성한 이야기 순서에 맞게 이미지 카드를 학습지에 붙이고 이야기를 정리한다. 개별 활동지 ① 활용 – 활동지 정리는 개인별로 진행한다. – 전체적인 줄거리는 모둠에서 결정한 대로 하되 각자 글쓰기 능력을 발휘하여 풍성하게 살을 붙일 수 있다. ❹ 활동지 정리를 마치면 다른 모둠에게 자신이 만든 이야기를 소개한다. – ◆1:1 이야기하기 활동으로 공유한다. – 이 활동을 통해 같은 이야기라도 표현하는 사람에 따라 다르게 전달되기도 하는 것을 경험할 수 있다. ❺ 사인을 주고받는 등 이야기를 주고받은 친구들끼리 서로 확인해 주는 과정을 넣으면 성취감을 높여 줄 수 있다. ❻ 되도록 여러 친구를 만나 다양한 이야기를 많이 주고받을 수 있도록 한다.

활동 Tip
- 창의성을 기반으로 다양한 이야기를 만드는 과정이므로 열린 분위기 속에서 많은 이야기를 표현할 수 있도록 한다.
- 이미지 카드를 라벨지에 출력하여 스티커로 만들면 학습지에 붙이기 편리하다.

◆ 1:1 이야기하기
다른 모둠에 있던 여러 친구들과 자유롭게 만나며 의견을 주고받는 활동이다.

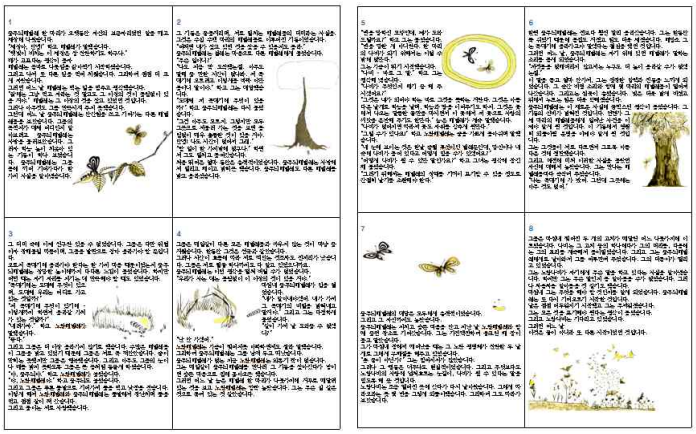
활동 1 ‘이야기 엮기’ 활동으로 행복의 의미 음미하기 ②

활동 목표	《꽃들에게 희망을》 속에서 행복 개념을 이해하고, 이야기의 순서를 배열할 수 있다.
준비물	《꽃들에게 희망을》 이야기 카드, 포스트잇, 필기도구, 스티커

수업 활동

❶ 4명이 한 모둠을 만들고, 모둠별로 이야기 카드를 배부한다.
- 8장 1세트인 이야기 카드를 준비한다.
- 이야기 카드를 배부하기 전에 순서를 섞어 둔다.
- 1인당 2장씩 나누어 가진다.

예시



❷ 각자 2장의 이야기 카드 내용을 읽고 숙지한다.

❸ 자신이 이해한 이야기를 다른 모둠원들에게 말로 설명한다.

❹ 모든 모둠원의 설명이 끝나면 모둠원끼리 협의하여 8 조각의 이야기를 순서에 맞게 배열한다.

❺ 교사는 정답을 발표한다. 순서가 맞지 않았던 모둠은 이야기를 순서대로 정리하고 전체적인 이야기의 맥락을 다시 살펴본다.

❻ 이야기를 이해하고 난 후 머릿속에 떠오르는 핵심 키워드를 뽑아 포스트잇에 적는다.

❼ 핵심 키워드 4개를 연결하여 내가 생각하는 진정한 의미의 행복은 무엇인지 문장을 만들어 표현해 본다.

❽ 모둠 내 ◆돌아가며 말하기 활동으로 친구들의 생각을 공유한다.

❾ 모두 공유가 끝나면 가장 좋은 행복의 의미에 손가락 투표 또는 ◆스티커 투표를 통해 우수 학생을 선정하여 격려한다.

활동 Tip
- 이야기 순서는 정해져 있지만 정답을 맞히는 것보다 이야기의 전체 의미를 이해하는 데 초점을 맞추고 지도해야 한다.
- 정답을 발표 전에 ‘꽃들에게 희망을’ 동영상을 시청하며 스스로 정답을 찾아가도록 할 수도 있다.
  https://goo.gl/53PEKz

◆ **돌아가며 말하기**
모둠원 모두의 생각을 공유하는 방법으로 1명을 시작으로 순서대로 한 사람씩 이야기 하는 활동이다.

◆ **스티커 투표**
가장 좋다고 생각하는 의견에 스티커를 붙여 동의를 표시하는 의견 제시 활동이다.

활동 2 '창문 열기', 'Best of best' 활동으로 행복, 습관, 건강의 관계 알기

활동 목표	내 삶과 관련된 행복을 분석할 수 있다. 행복을 위해 필요한 것에는 무엇이 있는지 알고, 우선순위를 정할 수 있다.
준비물	활동지, 포스트잇, 사인펜 등 필기도구

수업 활동

['창문 열기' 행복한 삶 공유하기]

❶ 네 명씩 한 모둠을 만들고, ◆창문 열기 활동지를 한 장씩 나누어 준다.
모둠 활동지① 활용

❷ 1구역부터 4구역까지 활동지에 적혀 있는 내용을 살펴보도록 한다.

❸ 각자 쓴 내용을 구분할 수 있게 색이 다른 펜을 사용하도록 한다.

❹ 책상 한가운데에 활동지를 두고 동시다발적으로 브레인라이팅을 시작한다. 한 사람당 한 구역에 자신의 생각을 적는다.

❺ 30초(또는 1분) 후 학습지를 90도 돌린다. 자기 앞으로 온 새로운 영역에 자신의 생각을 적는다. 30초 후 학습지를 90도를 돌린다.
- 꼭 써야 한다는 강요보다 해당하는 주제가 생각이 나지 않으면 다음 순서로 넘겨도 무방하다. 다음 순서에 더 좋은 생각이 날 수 있다.
- 동그라미 치며 내용을 공유할 때는 친구들의 행복의 특징을 분석할 수 있도록 조언한다.
- 이 과정을 계속 반복한다. 더 이상 새로운 생각을 적는 것이 어렵다고 호소하기 시작할 때 중단한다.

❻ 모둠 활동지를 보며, 각 영역에서 가장 많이 나온 의견과 주목할 만한 의견에 동그라미를 10개 이상 치며 모둠원 전체와 공유한다.

❼ ❻번 활동에서 동그라미 친 10개의 항목을 포스트잇에 적는다.
- 1항목 당 1장의 포스트잇에 적도록 안내한다.
- 이 결과물이 다음 활동의 준비물임을 안내한다.

◆ **창문 열기 활동**
책상에 둘러앉아 각 영역에 해당하는 자신의 생각을 동시다발적으로 적으며 브레인스토밍 하는 활동이다. 짧은 시간 동안 번뜩이는 개인의 생각을 모두 모으면 의미 있는 의견이 되며, 서로의 공통적인 생각과 관심사에 대해 공유할 수 있는 활동이다.

활동 Tip
30초 정도 짧은 시간에 떠오른 내용을 적게 한다. 심사숙고 못지않게 제일 먼저 떠오른 생각이 자기 삶을 반영할 수 있다. 시간이 짧은 만큼 다른 친구가 쓴 내용은 신경 쓰지 말고 오로지 자기 생각을 적는다. 겹치는 의견을 허용한다.

['Best of best' 활동으로 행복과 습관/건강의 관계 알기]

❶ 포스트잇에 적은 행복 조건 10개를 칠판에 붙여 유목화한다. 예를 들어, 8 모둠일 경우 총 80장의 행복 조건을 모을 수 있다. 이것을 유목화하면 가장 많은 의견이 무엇인지 알 수 있다.

❷ 유목화 후 가장 많은 의견 10개를 선정하여 '우리 반 행복 조건 Best 10'을 결정한다.

❸ '우리 반 행복 조건 Best 10'을 10장의 포스트잇에 각각 적는다.

❹ 모둠별로 포스트잇에 적힌 10개의 항목을 놓고 '가장 중요한 것부터 덜 중요한 것' 순서대로 순위를 정해 본다.
- 10개 중 개인별로 가장 중요하게 생각하는 행복 항목 한 가지를 고른다.
- 자신이 선정한 항목이 높은 순위를 얻을 수 있도록 모둠원을 설득한다.
- "왜 그 항목이 더 중요해?"라는 질문을 반복하며 친구들과 생각을 공유하도록 지도한다.

❺ ❹번 활동을 반복하며 10개 항목의 순위를 정리한다. 모둠 활동지② 활용

❻ 결과물을 ◆둘 가고 둘 남기 활동으로 다른 모둠과 공유한다.

❼ 공유한 후 생각이 바뀌었다면 자기 모둠으로 돌아와 모둠원과 협의하여 순위를 바꿀 수 있다.

❽ 행복 조건 10개를 교과서 내용과 비교하여 분석해 본다.

활동 Tip
- 순위 결정 시 자신이 선택한 항목을 높은 순위에 놓기 위해 억지를 쓰기보다 대화의 기술을 발휘하여 상대를 설득하도록 유도한다.
- 친구의 주장이 합리적이면 엄지를 들어 동의 표시를 할 수 있도록 안내해도 좋다.
- 정답이 없는 열린 토론 활동이므로 의사소통 능력을 기르는 기회로 활용한다.

◆ **둘 가고 둘 남기**
모둠원이 4명일 경우, 2명의 모둠원은 계속 남아 있고 나머지 2명의 모둠원이 다른 모둠으로 계속 이동하면서 이야기하는 활동을 말한다.

사후영상 내용

❶ 행복의 의미

(1) 삶의 목적으로서의 행복: 행복은 모든 사람이 한결같이 원하는 삶의 목적임

(2) 행복의 일반적 의미 : 즐거움이나 만족감을 느끼는 상태

(3) 두 가지 종류의 즐거움(만족감)
① 외면적 조건의 즐거움: 풍족한 삶, 아름다운 외모 등
② 내면적 조건의 즐거움: 평화로운 마음, 보람 등

❷ 진정한 행복의 추구

(1) 외면적 조건: 사람다운 삶을 위해 필요함

(2) 내면의 풍요로움: 진정한 행복을 위해 필요함
① 현재의 삶에 대한 긍정과 만족
② 자신이 원하고 잘할 수 있는 것을 하면서 얻는 마음의 보람
③ 다른 이와 함께하고 서로 도우며 살아갈 때 얻게 되는 평화로움

❸ 좋은 습관의 의미

(1) 습관의 의미 : 어떤 행위를 오랫동안 되풀이하는 과정에서 저절로 익혀진 행동 방식

(2) 좋은 습관의 의미
①우리 삶에 긍정적인 영향을 미치는 습관
②우리의 몸과 마음뿐만 아니라 사고방식, 인격 형성 등에 긍정적인 영향을 주는 습관

❹ 좋은 습관의 필요성

(1) 지속적인 도덕적 실천: 옳은 행동을 습관화하면 자신의 인격이 성숙함

(2) 자아실현: 좋은 습관을 통해 자신의 잠재 가능성을 발전시켜 자신이 원하는 바를 실현해 나갈 수 있음

(3) 건강한 삶: 좋은 습관은 건강한 몸과 마음을 형성하는 데 크게 기여함

❺ 건강과 행복의 관계

(1) 건강: 행복한 삶을 위한 기본적인 조건임

(2) 건강한 사람: 신체적 · 정서적 · 사회적 건강을 모두 갖춘 사람
① 신체적 건강: 몸이 튼튼한 상태
② 정서적 건강: 긍정적이고 평안한 마음을 유지할 수 있는 능력이나 상태
③ 사회적 건강: 타인의 마음에 공감하고 배려하면서 다른 이와 조화롭게 살아갈 수 있는 능력이 있는 상태

❻ 행복한 삶을 위해 건강을 강조한 사상가

(1) 플라톤: 신체적 건강이 균형 있고 조화로운 마음의 상태를 유지하고 행복한 삶을 사는 데 도움을 준다고 봄

(2) 에피쿠로스: 신체의 고통을 최소화하고 정신적인 평화로움을 추구하는 삶을 강조함

개별 활동지 ①

이미지 엮기로 행복 음미하기	소속	____학년 ____반 ____번
	이름	

1 모둠에서 만든 행복 이야기를 순서대로 정리해 봅시다.

이곳에 이미지 스티커를 붙이세요.			

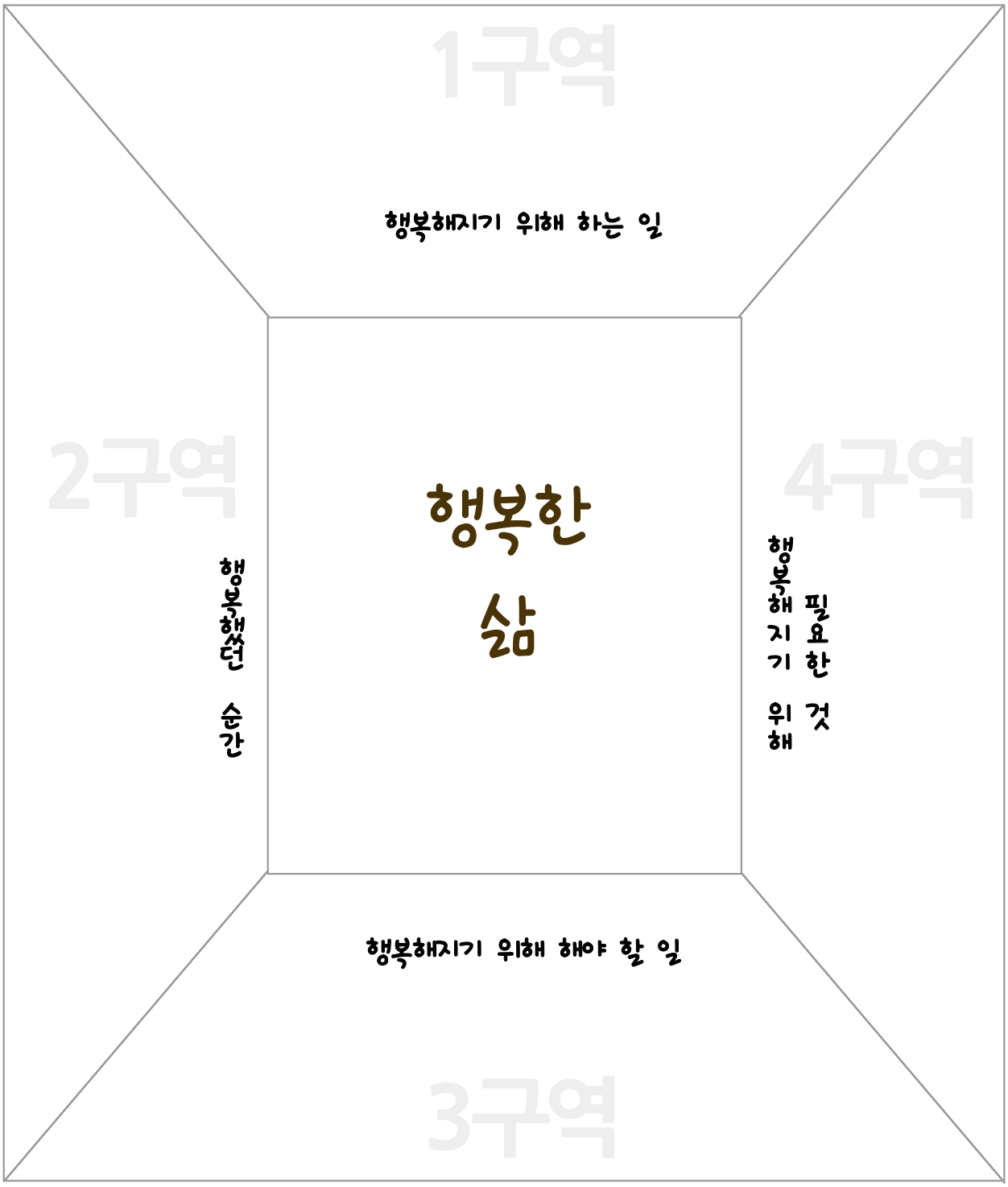
이곳에 이야기를 적으세요.

2 위 활동을 바탕으로 진정한 행복이란? 무엇인지 자신의 생각을 문장으로 만들어 표현해 봅시다.

◆ 내 이야기를 경청해 준 친구 이름을 적어 봅시다.

모둠 활동지 ①

‘창문 열기’ 활동으로 행복한 삶 공유하기	소속	____학년 ____반
	모둠명	



모둠 활동지 ②

Best of best – 행복 항목 순위 정하기	소속	____학년 ____반
	모둠명	

순위	항목	이유
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		

활동 평가지

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

❶ 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

❷ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	행복의 의미를 설명할 수 있는가?			
	행복한 삶을 위한 조건을 제시할 수 있는가?			
활동 참여도	모둠 활동에 적극적으로 참여하였는가?			
	의사소통 능력을 발휘하여 설득력 있게 대화하였는가?			
	상대방을 존중하며 의견을 경청하였는가?			

❸ 모둠 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

주제 13

Ⅱ-1. 가정 윤리

2차시

건강한 가정을 만들어 가려면

활동명
- '칭찬일기 쓰기'로 가족 간의 감사와 사랑 나누기
- 그림책 읽고 가정 내 역할 갈등과 역할 분담 토의하기

학습 목표

- 가족 간에 사랑하고 감사하는 마음을 지닌다.
- 가정 내 발생하는 도덕 문제를 해결하기 위한 가정 내 바람직한 역할 분담을 제시할 수 있다.

핵심 역량

- ☐ 창의적 사고력
- ☑ 비판적 사고력
- ☑ 문제 해결력 및 의사 결정력
- ☑ 의사소통 및 협업 능력
- ☐ 정보 활용 능력

수업 의도

이 수업은 일주일 동안 가족에 관한 칭찬일기를 써 봄으로써 가정 내의 소소한 일상을 세밀히 관찰하고, 가족 간 의사소통의 중요성을 느껴 보도록 구안하였다.
또한 가족 내의 역할 갈등이 가정 내 발생하는 여러 문제의 원인이 됨을 살펴보고 이를 해결하는 방법을 찾아보도록 한다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기

1차시

도입

디딤 영상 내용 점검 및 학습 목표 제시하기
학생들이 보고 온 디딤 영상 내용을 확인한다.

활동 1 (개별, 전체 활동)

'칭찬일기 쓰기'로 가족 간의 감사와 사랑 나누기
- 지식채널 e 〈엄마가 울었다〉를 함께 보고 가족 간 대화의 중요성을 생각해 본다.
- 칭찬일기의 대상을 가족 구성원 전체로 범위를 넓히고 일주일간 세심히 관찰하여 기록한다.
- 칭찬일기를 기록하는 동안 변화된 모습에서 얻을 수 있는 다양한 느낌이나 깨달은 점에 관해 이야기 나눈다.

2차시

활동 2 (개별, 모둠 활동)

그림책 읽고 가정 내 역할 갈등과 역할 분담 토의하기
- 릴레이 읽기 활동으로 그림책의 내용을 파악하고 그림책 학습지에 기록한다.
- 가정에 필요한 역할을 브레인스토밍 하고, 포스트잇에 모두 적어 가족 구성원의 역할을 파악하한다.
- 현재 가정에서 이루어지는 역할을 구성원별로 구분해 보고, 바람직한 역할 분담을 모색한다.

정리

활동으로 학습한 개념을 정리하며 구체적인 실천을 다짐한다.

선생님을 위한 꿀팁

- 멀티미디어 기기를 활용하여 지식채널 e 〈엄마가 울었다〉를 함께 시청한 후 칭찬일기 일주일 써 보기를 진행하면 좋다.
  ☞ https://goo.gl/XsWGP9
- 그림책을 활용하여 수업을 진행할 때는 실제 그림책을 활용하는 것이 좋다. 그림책의 색감과 이미지, 책의 질감, 문자의 구성이 주는 효과가 크기 때문이다. 또한 그림책은 모둠별로 나누어 주어 함께 읽고 주제에 관해 대화하도록 유도해 본다.

디딤영상 내용

❶ 가정의 의미

(1) 가정이란? 친밀감과 유대감을 바탕으로 가족 구성원이 함께 살아가는 생활 공동체

(2) 가정의 역할은?
① 기초적인 지식과 태도, 인간의 도리를 배움
② 정서적 안정과 편안함을 줌
③ 의식주 제공

❷ 가정에서 발생할 수 있는 갈등

(1) 가족 간의 생각이나 가치관의 차이에 따른 갈등

(2) 역할 분담과 관련하여 발생하는 갈등

(3) 잘못된 의사소통 때문에 발생하는 갈등

❸ 가족 사이에 필요한 도리

부모

자애 ⇩ ⇧ 효도

형제자매: 우애

❹ 가족 간 도리의 의미

(1) 효도: 부모님을 사랑하고 잘 섬기는 것

(2) 자애: 부모가 아무런 대가를 바라지 않고 자녀에게 아낌없이 베푸는 사랑

(3) 우애: 형제자매가 서로 사랑하며 화목하게 지내는 것

❺ 가족 간 도리의 실천 방법

(1) 양보와 배려

(2) 예절

(3) 충분한 대화와 소통

❻ 세대 간 원활한 대화와 소통의 방법

(1) 공감하며 대화하기

(2) 긍정적으로 의사 표현하기

(3) '나' 전달법 활용하기

활동 들여다보기

활동 1 '칭찬일기 쓰기'로 가족 간의 감사와 사랑 나누기

활동 목표	가족의 일상을 세밀히 관찰하고, 가족 간 의사소통의 중요성을 정리할 수 있다.
준비물	활동지, 칭찬일기, A3 용지, 색연필, 사인펜

수업 활동

❶ 자신과 다른 가족에 관해 생각해 보고 가족 내 대화 방식과 관계 등을 활동지에 정리한다. 개별 활동지 ① 활용

❷ 지식채널 e〈엄마가 울었다〉 영상을 보고 칭찬일기 프로젝트에 대해 이해하도록 한다.

❸ A3 용지나 색지를 활용하여 칭찬일기 미니북을 만든다. 개별 활동지 ② 활용

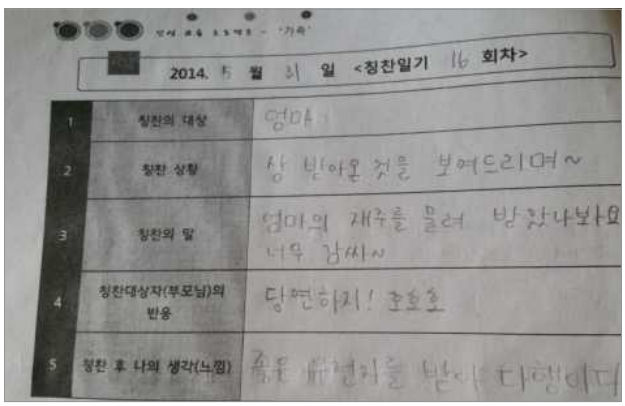
❹ 칭찬일기 프로젝트에 들어가기 전에 자신의 각오를 적는다.

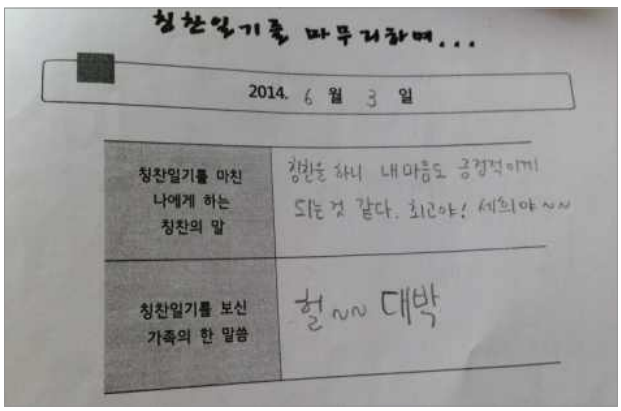
❺ 일주일 동안 가족에게 30번 이상 칭찬하도록 하고, 칭찬 대상, 칭찬의 상황, 칭찬의 말, 칭찬 후 반응, 칭찬의 반응 후의 나의 느낌을 기록한다.

❻ 관찰이 관심이 되는 순간이 언제인지 느낀 점을 자세히 적는다.

❼ 일주일 후 칭찬일기를 완성한 자신에 대한 칭찬의 말을 적고, 칭찬일기를 가족에게 공개하여 이야기를 듣고 느낌을 나누도록 한다.

예시





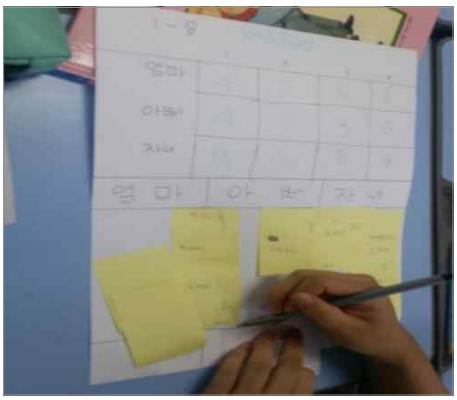
활동 Tip

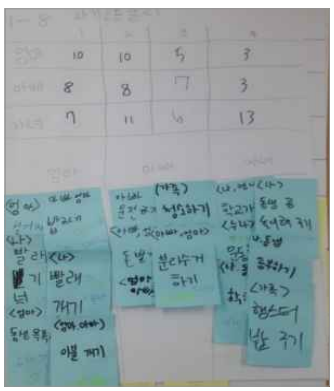
- 칭찬일기를 시작할 때 숙제라는 것을 가족들이 모르도록 하는 것이 중요함을 안내한다. 무의식 속의 말과 행동 속에서의 변화를 기록하고 깨닫는 것에서 배움이 일어나는 것이 핵심인 프로젝트이다.
- 미니북의 모양을 일정하게 정해 주기보다 기본 모양은 알려주되, 자유롭게 만들도록 하면 좀 더 창의적이고 개성 있는 칭찬일기가 만들어진다.

활동 2 그림책 읽고 가정 내 역할 갈등과 바람직한 역할 분담 토의하기

활동 목표	《돼지책》을 읽고 가족 간에 발생할 수 있는 도덕 문제를 찾아보고 가족 내의 역할 갈등을 합리적으로 해결하는 방안을 모색할 수 있다.	
준비물	《돼지책》 모둠별 1권, 활동지, 포스트잇, 매직, 사인펜	
수업 활동	❶ 《돼지책》을 모둠별로 나누어 주고 그림책의 표지 및 출판년도, 작가에 대해 살펴본다. ❷ ◆릴레이 읽기 활동으로 그림책을 모둠별, 개인별로 읽는다. ❸ 그림책을 읽은 뒤 독서 활동지를 작성하고, 결론을 바꾸어 써 보는 활동을 한다. 개별 활동지 ③ 활용 ❹ 활동 후 브레인스토밍으로 포스트잇에 가정에서 이루어지는 다양한 역할에 대해 적고 모둠원과 공유한다. ❺ 브레인스토밍으로 적은 가정의 역할을 실제 가정에서는 누가 하고 있는지 포스트잇에 그 역할을 하는 구성원을 각각 적는다. ❻ 모둠 학습지에 모둠원별 역할을 적은 내용을 구분하여 분석해 적는다. 모둠 활동지 ① 활용 ❼ 가정 내 역할 갈등을 줄이려면 가정 내의 역할을 어떻게 조정하면 좋을지 모둠끼리 토의한다. ❽ 모둠 학습지에 모둠원과 토의한 내용을 정리한다. ❾ 칠판에 붙이고 갤러리 워크 방식으로 내용을 공유한다.	◆릴레이 읽기 맨 마지막 문장을 읽는 모둠이 이기는 읽기 놀이이다. 책을 읽다가 틀린 부분이 나오면 오류를 먼저 발견한 모둠의 한 사람이 일어나 이어서 읽는 방식이다. 모둠으로 진행을 하면 모둠원이 서로 친구가 잘 읽도록 배려하는 구조가 자연스럽게 만들어진다.

▮ 활동 예시





개별 활동지 ①

칭찬일기를 쓰기 전에	소속	____학년 ____반 ____번
	이름	

1 우리 가족들이 주로 많이 하는 대화는 무엇입니까? 있는 대로 다 써 보세요.

2 내가 가족에게 관심을 가지고 따뜻한 말이나 행동을 전한 경험을 적어 보세요.

3 나에게 가족이란 무엇입니까?

개별 활동지 ②

칭찬일기 표지와 속지

소속	____학년 ____반 ____번
이름	

〈표지〉

칭찬일기

학년 반	이 름:
칭찬 기간	201 . . ~ 20 . .
나의 각오	

〈마지막 장〉

칭찬일기를 마무리하며

년 월 일

칭찬일기를 마친 나에게 하는 칭찬	
칭찬일기를 본 가족의 한마디	

〈속지〉

년 월 일 〈 회〉

1	칭찬 대상	
2	칭찬 상황	
3	칭찬하는 말	
4	칭찬을 들은 사람의 반응	
5	칭찬 후 나의 생각과 느낌	

〈속지〉

년 월 일 〈 회〉

1	칭찬 대상	
2	칭찬 상황	
3	칭찬하는 말	
4	칭찬을 들은 사람의 반응	
5	칭찬 후 나의 생각과 느낌	

개별 활동지 ③

◆ 128~129쪽을 양면으로 인쇄하여 사용하세요.

《돼지책》 읽고 기록하기	소속	_____학년 _____반 _____번
	이름	

1 다음 물음에 답하며, 《돼지책》 독서록을 정리해 봅시다.

학습 목표	• 《돼지책》이 말하고자 하는 핵심 주제를 말할 수 있다. • 그림책에서 함께 토론할 주제를 추출하고 가정에서 역할 갈등 문제를 파악할 수 있다.
물음	1. 피곳 씨 회사와 아들의 학교는 '아주 중요한'으로 표현되어 있습니다. 엄마의 일은 어떻게 표현되어 있나요? 피곳 씨 가족에게 '아주 중요한' 것은 과연 무엇일까요?
	2. 엄마가 남편과 아들들에게 "너희들은 돼지야."라고 말한 이유는 무엇일까요?
	3. 멋진 집과 차를 가진 피곳 씨네 집에서 엄마가 가출한 이유는 무엇일까요?
	4. 차를 수리하는 엄마의 표정은 어떻게 변했나요? 이러한 표정 변화는 무엇을 의미하나요?
	5. 우리 가족 또는 사회에서 여성의 지위와 관련하여 개선할 필요가 있다고 생각하는 사례를 찾는다면?
토론 주제	6. 이 그림책과 관련하여 다 함께 토론해 보고 싶은 주제는 무엇입니까?
새롭게 발견한 점	
핵심 키워드	1. ( ) 2. ( ) 3. ( )
그림책 평가	☆ ☆ ☆ ☆ ☆

2 **다음 글은 《돼지책》의 도입 부분입니다. 내가 만일 이 책의 결론을 다시 쓴다면 어떻게 될까요? 빈칸에 그림을 그리고 적어 봅시다.**

아주 중요한 회사에 다니는 피곳 씨와 아주 중요한 학교에 다니는 두 아들은 집에서는 아무것도 하지 않습니다. 집안일은 모두 엄마 몫입니다. 아무도 엄마를 도와주지 않았고 힘들어하던 엄마는 결국 집을 나가 버렸습니다. 돌봐 줄 사람이 없어진 피곳 씨와 아이들은 조금씩 이상하게 변하기 시작합니다. 돼지처럼 말입니다.

내가 만드는 결론

"엄마 빨리 밥 주세요." 아이들은 아주 중요한 학교에서 돌아와 저녁마다 외쳤습니다.	"어이 아줌마, 빨리 밥 줘." 피곳씨도 아주 중요한 회사에서 돌아와 저녁마다 외쳤습니다.	그러던 어느 날 피곳 부인이 사라졌습니다.
피곳 부인은 어디에도 없었습니다. 벽난로 선반위에 봉투가 하나 있었습니다. 봉투 안에는 종이가 한 장 들어 있었습니다.		

– 앤서니브라운, 《돼지책》

모둠 활동지 ①

◆B4에 인쇄하여 모둠별로 나누어 주세요.

가족 간의 역할 나누기	소속	_____학년 _____반
	모둠명	

현재 가족의 역할 분석	가족 구성원	1.	2.	3.	4.
	엄마				
	아빠				
	자녀				

평등한 역할 나누기		
엄마	아빠	자녀

같은 주제 다른 활동

가족에게 문자 보내기 & 가족 연표 만들기

■ 활동 소개

가족에게 평소 하지 못했던 말을 휴대 전화 메시지로 주고받거나, 가족과 함께한 추억을 연표로 만들어 보면서 가족의 의미와 소중함을 다시 한 번 느껴 볼 수 있는 활동이다.

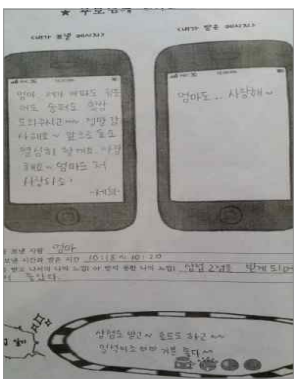
■ 문자 보내기

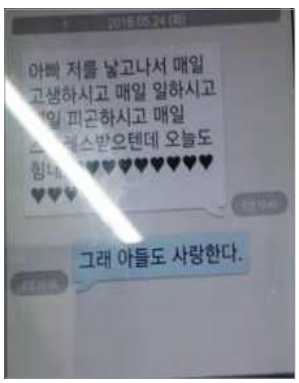
❶ 개인 활동지를 주고 가족에게 문자 보내기 미션에 대해 설명한다. 받는 사람은 부모님만이 아니라 할머니, 할아버지 등 가족이면 가능하다고 설명한다.
❷ 수업 시간인 것을 밝히지 말 것, 답장 빨리 달라고 요구하지 말 것 등의 지켜야 할 미션 규칙을 안내한다.
❸ 개별 활동지에 자신이 보낼 문자를 적도록 한다. 개별 활동지 ④ 활용
❹ 각자의 휴대 전화로 문자를 동시에 작성하고 신호와 함께 동시에 보낸다. 핸드폰이 없는 친구는 옆 친구의 것으로 임시 저장하게 한 뒤 보내도록 한다.
❺ 답장이 오면 발표하여 친구들과 공유하고, 활동지에 받은 내용을 적는다.
❻ 활동 후 느낀 점을 활동지에 적고 모둠원과 공유한다.

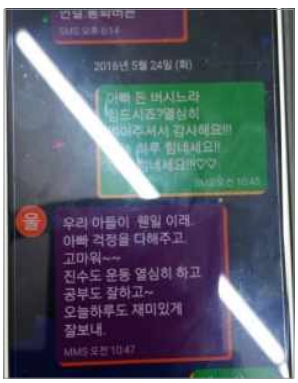
◆ **준비물:** 휴대 전화, 개인 활동지, 필기도구

활동 Tip
- 개인 휴대 전화를 활용하는 수업의 경우에는 책상 위에 올려두고 사용하도록 하는 것이 좋다.
- 휴대 전화를 사용하기 전 주의 사항을 충분히 전달하고, 수업 외에 사용하지 않도록 지도한다.

예시

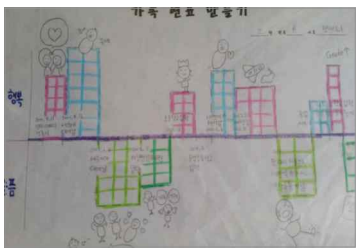






■ 가족 연표 만들기

❶ 색연필, 사인펜, 개인 활동지를 준비한다.
❷ 가족 간의 추억을 브레인스토밍 하고 메모한다.
❸ 활동지에 가족과 함께 행복했던 순간, 슬펐던 순간을 구분하고 시각적으로 표현한다.
❹ 모둠원과 릴레이 발표를 통해 공유한다.



꿀Tip

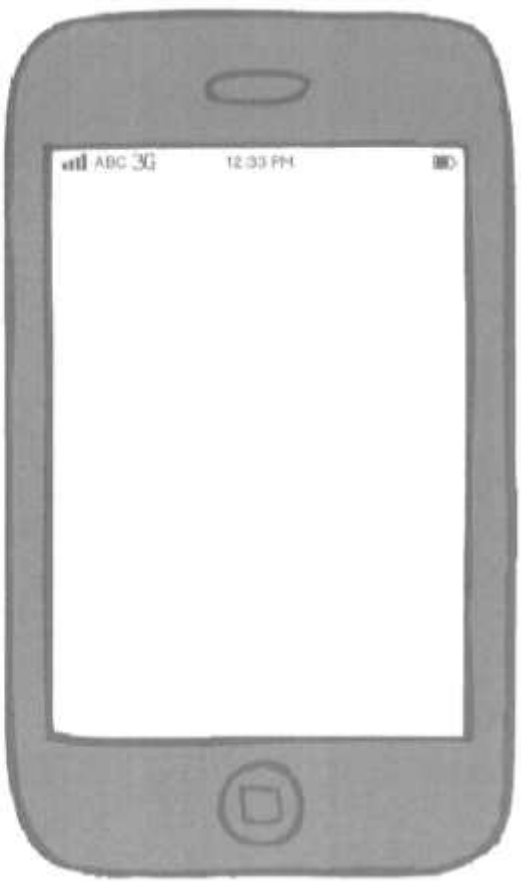
가족 간 소통 부족, 부적절한 대화 방식은 가정에서 발생하는 갈등의 원인임을 설명하고, 바람직한 소통 방식도 함께 고민해 본다.

개별 활동지 ④

가족과 함께 문자 메시지 주고받기	소속	____학년 ____반 ____번
	이름	

<내가 보낼 메시지>

<내가 받은 메시지>



1. 메시지를 보낸 사람 _____

2. 메시지 보낸 시간과 받은 시간

_____

3. 메시지를 받고 나서의 나의 느낌(또는 받지 못한 나의 느낌)

_____

_____

활동 평가지

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

❶ 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용
- 가장 중요한 것
- 예를 들면

❷ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	가정의 의미와 역할을 설명할 수 있는가?			
	가정에서 발생하는 갈등을 제시할 수 있는가?			
	가족 간의 도리를 설명할 수 있는가?			
	세대 간의 원활한 대화를 위해 필요한 방법을 실천하는가?			
활동 참여도	모둠 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

❸ 모둠 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

주제 14

Ⅱ-2. 우정

2차시

진정한 우정을 맺으려면

활동명
- '헥사맵' 활동으로 우정의 의미 되새기기
- '찢는 빙고' 활동으로 우정 쌓는 방법 나누기

학습 목표

- 우정의 중요성을 알고 진정한 친구의 의미를 제시할 수 있다.
- 우정 쌓기 활동에 적극적으로 참여할 수 있다.

핵심 역량

- ☐ 창의적 사고력
- ☑ 비판적 사고력
- ☑ 문제 해결력 및 의사 결정력
- ☑ 의사소통 및 협업 능력
- ☐ 정보 활용 능력

수업 의도

이 수업은 교과 내용과 자신의 삶을 연결해 생각해 볼 수 있도록 구안하였다. 특히 '찢는 빙고' 활동으로 학생들이 친구 간에 겪는 문제를 긍정적으로 해결하는 방안을 모색한다. 게임 형식을 도입하여 무겁지 않으면서도 건강한 친구 관계를 위해 필요한 조건을 함께 이야기할 수 있는 의미 있는 시간이 될 것이다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기

도입

디딤영상 내용 점검 및 학습 목표 제시하기

학생들이 보고 온 디딤영상 내용을 확인한다.

1차시

활동 1 (모둠 활동)

'헥사맵' 활동으로 우정의 의미 되새기기

- 헥사 조각에 교과서의 핵심 단어를 선정하여 적는다.
- 헥사 조각에 '우정', '친구' 하면 떠오르는 단어를 적는다.
- 돌아가며 말하기 활동으로 헥사 조각에 그 단어를 적은 까닭 등을 모둠원들에게 설명한다.
- 헥사 조각을 연결하며 진정한 친구와 관련된 문장을 만든다.

2차시

활동 2 (모둠 활동)

'찢는 빙고' 활동으로 진정한 우정 맺기 방법 나누기

- A4 용지를 세로로 반을 자른 후 짝꿍과 1장씩 나누어 가진다.
- 반으로 자른 종이를 8등분하고 각 칸에 '친구가 싫어지는 순간'은 어떤 순간인지 적는다.
- 돌아가며 말하기 방식으로 자신이 작성한 내용을 '위 또는 아래부터' 1개씩 찢어 내려놓으면서 이야기한다.
- 이야기 한 친구와 같은 내용을 적은 사람도 찢어서 이야기한 사람에게 준다. 모두 찢으면 빙고~

정리

우정의 중요성을 되새기고, 진정한 우정을 맺기 위한 방법을 일상생활에서 실천하려는 의지를 다진다.

선생님을 위한 꿀팁

- 1인당 배부하는 헥사 조각 개수는 필요한 만큼 늘릴 수 있으며, 작성하기 어려워하는 학생에게는 개수를 줄여 주어 모둠 내에서 협력할 수 있도록 유도한다.
- 우정, 친구 단원인 만큼 교사의 의견을 먼저 제시하기보다 학생들의 의견을 적극적이고 자유롭게 수렴하도록 한다. 교과서 내용만 일방적으로 전달하지 말고 학생들의 관점을 높이 평가해 주며 다양한 의견을 공유하는 것이 좋다.
- '찢는 빙고' 활동에서는 즐거움을 위해 1등을 선정할 뿐임을 분명히 하여 활동 목적에 벗어나지 않도록 사전에 알린다. 빙고를 먼저 완성하는 것보다 의사소통 능력이 탁월한 학생에게 더 큰 보상을 주어야 한다.

디딤영상 내용

나에게 우정이란 무엇일까?

자네가 마치 자신과 말하듯이 마음껏 말할 수 있는
누군가가 있다면 얼마나 즐겁겠는가?
자네가 행복할 때 자네 못지않게 그것을
기뻐해 줄 누군가가 있다면 얼마나 더 기쁘겠는가?
우정은 행운을 더 빛나게 하고,
불운을 나눔으로써 더 가볍게 해 준다네.

– 키케로, 《우정을 위한 사색》

❶ 우정의 의미

(1) 의미: 친구 사이에서 나누는 정신적 유대감이나 정
(2) 청소년기의 우정의 중요성
  ① 정서적 안정
  ② 성숙한 인격 형성
  ③ 이웃과 인류에 대한 사랑
(3) 진정한 친구
  ① 어려울 때 돕는 친구
  ② 신뢰할 수 있는 친구
  ③ 비판과 충고를 나눌 수 있는 친구

❷ 명언으로 배우는 우정의 중요성

- 공자: 자기보다 못한 자를 벗으로 삼지 마라.
- 괴테: 인생으로부터 우정을 없앤다는 것은 세상으로부터 태양을 없애는 것과 같다.
- 플라톤: 친구는 모든 것을 나눈다.
- 아리스토텔레스: 친구란 두 신체에 깃든 하나의 영혼이다.

❸ 우정을 강조한 사자성어

- 수어지교(水魚之交): 물고기가 물이 없으면 살수 없듯 아주 친밀한 친구 사이
- 금란지교(金蘭之交): 쇠처럼 단단하고 난처럼 향기로운 친구 사이
- 죽마고우(竹馬故友): 대나무 말을 함께 탄 친구라는 뜻으로 어린 시절부터 함께한 친구

❹ 진정한 우정을 맺기 위한 방법

(1) 기본적인 예절 지키기
(2) 믿음 쌓아가기
(3) 친구간의 믿음을 강조하는 한자성어
  ① 관포지교(管鮑之交): 관중과 포숙아의 사귐이라는 뜻으로 우정이 아주 돈독한 친구관계를 이르는 말
  ② 붕우유신(朋友有信): 친구 사이에는 믿음이 이어야 한다.
  ③ 교우이신(交友以信): 친구와의 사귐에는 믿음이 있어야 한다.

❹ 진정한 우정을 맺기 위한 방법

(4) 관심과 배려 실천하기

진정한 우정이란

▮친구 간 믿음의 필요성: 포숙아와 관중 이야기

중국 제나라의 포숙아와 관중은 절친한 사이로 함께 장사를 하게 되었다. 그런데 관중은 이익을 고르게 나누지 않고 더 많이 가져가기 일쑤였다. 하지만 포숙아는 관중의 집안이 가난한 탓이라며 너그럽게 이해하였다.

한번은 두 사람이 함께 전쟁에 나섰는데 관중은 세 번이나 도망쳤다. 하지만 포숙아는 관중에게는 늙은 어머니가 계시다며 그를 변명해 주었다. 또 포숙아는 자신이 오를 수 있는 재상의 자리도 관중의 재능을 들어 관중에게 양보하였다.

훗날 관중은 이렇게 말하였다. "나를 낳아 주신 분은 부모님이지만, 나를 알아준 사람은 오직 포숙아뿐이다."

– 사마천, 《사기》

▮ 친구 간 관심과 배려의 필요성: 밀레와 루소 이야기

밀레는 오랫동안 그림을 한 점도 팔지 못해 싸늘한 방에서 며칠째 굶고 있었다. 어느 날 친구 루소가 찾아와 지폐 뭉치를 밀레의 손에 쥐여 주며 말했다.

"여보게, 드디어 자네 그림을 사겠다는 사람이 나타났어."

루소가 건넨 그림값으로 밀레는 생활에 안정을 찾고 그림에 몰두하였다.

몇 년 후, 화가로서 명성을 얻고 경제적 여유를 찾은 밀레가 루소의 집을 방문하였다. 그런데 몇 년 전에 루소가 남의 부탁이라면서 가져간 그림이 그의 집 거실에 걸려 있는 것이 아닌가? 루소는 밀레에게 거짓말을 하고 자신이 직접 밀레의 그림을 샀던 것이다.

– 양태석, 《말썽쟁이를 변화시킨 7명의 위인들》

활동 들여다보기

활동 1 '헥사맵' 활동으로 우정의 의미 되새기기

활동 목표	우정의 의미를 생각해 보고, 키워드를 연결하여 진정한 친구에 관한 생각을 문장으로 표현할 수 있다.
준비물	모둠 활동지, 교과서, 사절지(또는 전지 1/2), 사인펜

수업 활동

❶ 모둠원 각자 교과서를 읽으며 핵심 단어라고 생각하는 곳에 밑줄을 친다.

❷ 모둠원이 모두 밑줄을 치면 모둠 활동지와 개인 당 8개의 헥사 조각을 나누어 준다. 모둠 활동지 ① 활용

❸ 교과서에 밑줄 친 단어를 참고하여 핵심 단어를 헥사 한 조각에 한 단어씩 적게 한다. 한 사람당 총 4개의 단어를 적는다.

❹ 교과서 핵심 단어 적기가 완료되면 남은 4개의 헥사 조각에 '친구', '우정' 하면 떠오르는 단어를 적는다.

❺ 모둠에서 순서를 정하고, 첫 번째 학생이 먼저 자기가 적은 키워드를 4절지 위에 내려놓으며 그 키워드에 관해 무엇이든 이야기한다.

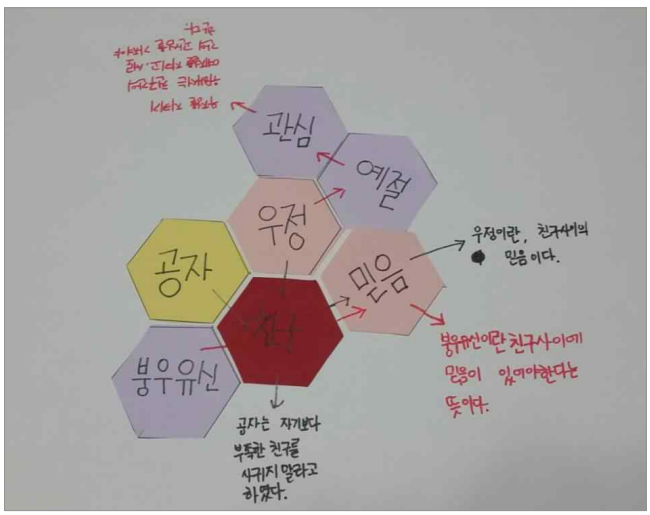
예시

- 요즘 친구관계가 올바르지 않아 학교 폭력이 많이 발생하고 있어.
- 좋은 친구를 사귀면 정서적으로도 안정이 되고 인격 형성에도 도움이 되지.
- 관포지교란 관중과 포숙아의 우정을 뜻하는 것으로 우정의 중요성을 강조한 사자성어야.
- 괴테는 인생에서 우정을 빼는 것은 세상에서 태양이 없어지는 것과 같다고 하면서 우정을 강조했어.

❻ 만약 앞사람의 키워드와 같은 키워드를 가지고 있었다면 그 위에 올려놓고 그것에 대한 또 다른 이야기를 해도 좋다.

❼ 이야기가 끝나면 모둠원의 키워드를 모두 합친 후 '우정'을 중심 키워드로 두고 관련 단어를 연결하여 문장을 만든다.

예시



활동 Tip

- 헥사에 키워드를 적을 때는 사인펜으로 크게 쓰도록 지도한다. 볼펜으로 작게 적으면 친구들과 공유할 때 잘 보이지 않는다.
- 헥사의 단어는 서로 중복되지 않도록 키워드를 적으면서 서로 대화하고, 자신이 적은 단어를 모둠 가운데에 모두 볼 수 있게 놓아두게 한다. 더 찾을 것이 없다면 중복되는 단어를 적을 수 있도록 한다.
- 헥사 조각을 모둠원마다 다른 색깔로 배부하여 자신이 쓴 단어가 무엇인지 구분할 수 있도록 하면 개인별 성취감을 높여 주고 개인별 평가에도 도움이 된다.
- 헥사 조각을 연결하여 문장을 만들 때는 연결한 단어를 화살표로 표시하여 주면 이해도를 높일 수 있다.

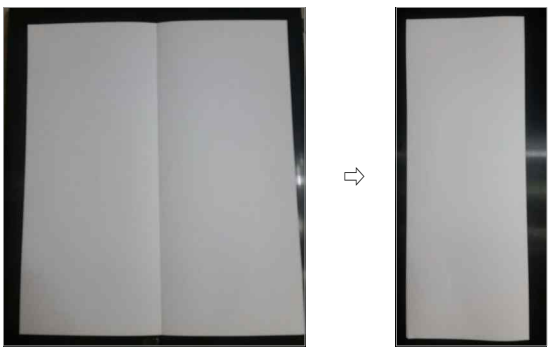
활동 2 '찢는 빙고' 활동으로 진정한 우정 맺기 방법 나누기

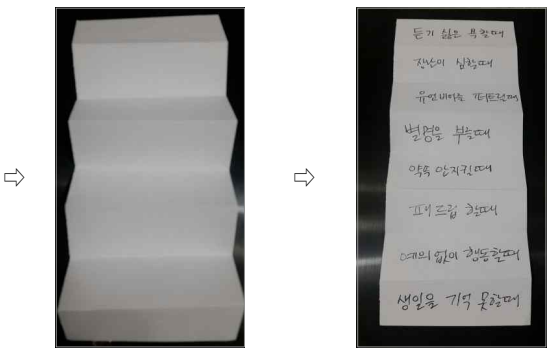
활동 목표	찢는 빙고 활동을 통해 일상생활 속에서 우정을 맺는 구체적인 방법을 생각해 보고, 서로 간의 생각을 공유할 수 있다.
준비물	A4 용지, 사인펜

수업 활동

❶ A4 용지를 세로로 반을 자른 후, 짝꿍과 1장씩 나누어 갖는다.
❷ 반으로 자른 종이를 8등분한다.
❸ 8등분한 각각의 공간에 '친구가 싫어지는 순간'은 어떤 순간인지 적는다.

예시





❹ 작성을 완료하면 ◆돌아가며 말하기 활동 방식으로 자신이 작성한 내용 중 제일 '위 또는 아래'에 적혀 있는 내용을 1개 찢어서 '그 순간이 왜 친구가 싫어졌었는지'에 대해 얘기하면서 자신의 앞에 내려놓는다.
❺ 친구의 이야기를 들으며 같은 내용을 작성한 사람이 있으면 '나도 같은 생각이야.'라고 동의하며 자신의 종이를 찢어서 친구 앞에 내려놓는다.
- 같은 내용이 빙고 종이의 위 또는 아래에 있어야만 찢을 수 있다. 중간에 놓여있으면 찢을 수 없으며, 같은 내용이더라도 다음에 자기 순서로 돌아왔을 때 찢어서 내려놓을 수 있다.
- 빙고 종이에 작성한 글자는 일치하지 않지만 속뜻이 유사하다고 판단하면 같은 내용으로 인정할 수 있다.

❻ 자신의 손에 있는 8개의 종이를 모두 찢어서 내려놓으면 승리한다. 제일 먼저 찢은 사람도 승리, 자신의 앞에 쌓여 있는 종이의 장수가 많아도 승리로 인정한다.

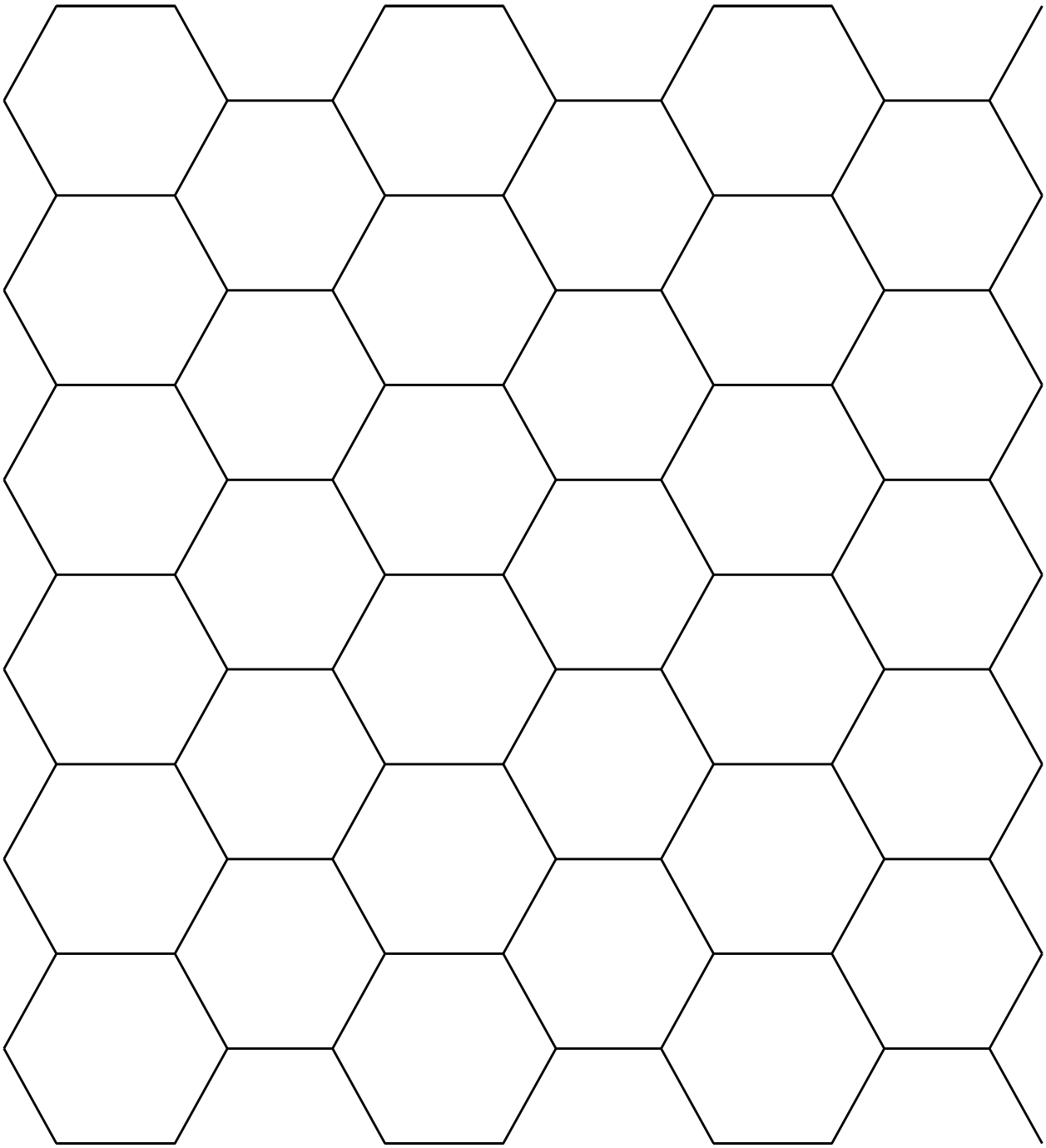
활동 Tip
- 빙고 활동의 목적은 1등을 하는 것이 아니라 서로 이야기를 나누기 위한 수단임을 미리 안내하고 지나친 경쟁심 때문에 활동 목적에서 벗어나지 않도록 지도한다.
- 찢는 빙고의 기본 원칙은 위, 아래 것만 찢을 수 있다. 중간에 위치해 있는 것은 찢을 수 없다. 더 많은 이야기를 나누게 하기 위한 장치이니 승리를 위해 집착하는 학생들에게 이해시키도록 한다.

◆ **돌아가며 말하기**
모둠원 모두의 생각을 공유하는 방법으로 1명을 시작으로 순서대로 한사람씩 이야기 하는 활동이다.

모둠 활동지 ①

◆ 모둠원이 각각 다른 색깔 헥사 조각을 받을 수 있도록 4가지 색지로 출력해서 오린 후 8조각씩 나누어 줍니다.

헥사 조각에 우정 관련 핵심 키워드 적기	소속	_____학년 _____반
	모둠명	



'인간 빙고' 활동으로 진정한 우정 쌓기

■ 활동 소개

우정의 의미도 알고, 우정을 돈독히 해야 한다는 당위도 알지만 친구와 실제로 우정을 맺기 어렵다면? 입시 위주의 경쟁 교육으로 같은 학급 친구이지만 서로 잘 알지 못하는 일도 잦다. 이 활동은 학급 친구에 관해 좀 더 깊이 알아보고 교류하는 계기로 삼을 수 있다.

■ 활동 방법

❶ 개인 당 포스트잇을 4장씩 나누어 준다.

❷ 포스트잇 1장에 한 가지 질문을 적는다.

예시 나를 사물로 표현한다면? 내가 가장 행복할 때는? 나의 요즘 관심사는? 5년 후 내 모습을 상상해 보면?

❸ 질문을 적은 포스트잇을 각자 몸(어깨, 이마, 볼, 배, 가슴 등)에 붙인다.

❹ 작성을 완료하면 모둠 내 돌아가며 말하기 활동으로 자기 몸에 붙어 있는 포스트잇 내용을 언급하며 자신을 소개한다.

❺ 모둠 내 자기 소개가 완료되면 학급 전체가 자유롭게 돌아다니며 포스트잇의 내용을 서로 소개한다. 포스트잇 내용은 빙고 활동에 꼭 필요하기 때문에 친구의 이야기를 경청하고 기억해야 함을 안내한다.

❻ 일정 시간(약 20분)이 지나면 모두 자기 자리로 돌아온다.

❼ 3×3 = 9칸의 빙고 판에 포스트잇의 내용을 포함하여 친구 이름 9개를 작성한다.

예시

엄마와 단둘이 영화를 볼 때 가장 행복하다는 인애	요즘 방탄소년단이 최대의 관심사인 경태	5년 후 ○○고에 입학하여 반장이 되어 있을 수희
5년 후 유명한 유투버가 되어 있을 동윤이	떡볶이를 먹을 때 행복한 수연이	항상 따뜻한 미소를 짓는 '난초' 같은 현선이
도덕 수업시간이 가장 행복한 영성이	독서를 즐거워하여 '책'에 자신을 비유한 유진이	이성 친구를 사귀고 싶은 마음이 간절한 기찬이

❽ 빙고 판이 완성되면 게임을 시작한다.

- 사회자가 호명한 사람을 제일 먼저 지운 후, 호명된 사람이 이어서 다른 사람을 호명하는 방식이 기본 방식이지만 다른 규칙을 적용해도 좋다.
- 호명하는 과정에 친구의 특징이 틀린 경우는 본인이 일어나 올바른 내용을 수정하여 이야기해 줄 수 있다.

◆ **준비물:** 포스트잇, 필기도구, A4 용지 반으로 자른 것

활동 Tip

- 포스트 잇은 접착력이 좋은 것을 사용한다. 신체에 붙이고 이리저리 움직이기 때문에 중간에 떨어지는 일이 잦으면 활동을 방해할 수 있다.
- 수업 시간에 여유가 있으면 빙고 칸수를 늘려도 된다.
- 빙고 활동은 개인별 해도 좋고, 모둠별로 진행해도 좋다.

꿀Tip

친구 간의 관계를 돈독하게 하기 위한 활동이므로 서로 비난하거나 진실 여부를 따지지 않도록 사전 교육이 필요하다. 또한 빙고 활동의 우승이 주는 의미보다 친구들의 긍정적 특징을 많이 기억하는 것이 더 중요한 만큼 승패에 연연하지 않도록 지도한다.

'친구 보물찾기' 활동으로 진정한 우정 쌓기

■ 활동 소개

이 활동은 교과서 속 개념을 나의 일상생활과 연결하여 익히고 실천하는 활동이다. 같은 학급에 있지만 서로 교류하지도 대화하지도 않는 친구도 있다. 이 활동을 통해 잘 몰랐던 친구와도 이야기 나누어 볼 기회를 주고, 친구 간의 유대감을 높이도록 지도할 수 있다.

■ 활동 방법

❶ 친구 보물찾기 활동지를 나누어 준다. 개별 활동지 ① 활용
❷ 보물찾기 활동지 내의 항목을 함께 살펴보며 이야기 나눈다.
❸ 비어 있는 칸의 내용은 무엇으로 하는 것이 좋은지 대화하여 정해 본다.
❹ 활동지를 완성하면 친구 보물찾기 규칙을 알려준다.

〈친구 보물찾기 규칙〉
- 1단계: 인사하기 활동지를 손에 들고 반 전체 학생이 일어나 자유롭게 이동하면서 눈이 마주친 친구와 하이파이브를 하며 인사한다.
- 2단계: 질문하기 활동지 내용 중에 친구가 경험했을 것 같은 내용을 질문한다. '혹시 너는 비행기를 타 본 경험이 있니?'
- 3단계: 대답하기 질문받은 내용에 해당하는 자신의 이야기를 한다. '응. 나는 지난여름에 제주도에 가려고 비행기를 타 보았어.'
- 4단계 : 확인하기 '응!'이라고 대답한 경우에는 질문한 친구의 학습지에 자신의 이름을 써서 확인해 준다. '아니!'라고 대답했다면 다른 친구를 찾아 다시 이동한다.

❺ 다음 유의사항을 안내한다.
- 모든 단계는 건너 뛸 수 없으며 반드시 전 단계를 거쳐야 한다.
- 서로 질문할 수 있으나 한 사람에게 한 개 이상 질문할 수는 없다. 최대한 많은 친구와 대화할 기회를 주기 위한 규칙이다.
- 한 사람에게 한 번만 확인 사인을 받을 수 있다.
- 3줄 빙고를 완성한 학생은 자리로 돌아가 성찰 일기를 작성한다.

❻ 교사는 일정 시간이 흐르고 활동이 충분하다고 판단하면 종료를 알린다.
❼ 자리로 돌아온 학생들은 자기가 받은 사인 개수를 세어 본다. 상황에 따라 사인을 가장 많이 받은 학생에게 보상할 수 있다.
❽ 자신이 찾은 보물의 내용을 발표하며 진위 여부를 확인한다. 예를 들어 어떤 학생이 '○○은 트로트 □□를 끝까지 부를 수 있다고 합니다.'라고 발표했다면 그 내용이 사실인지 ○○에게 직접 노래를 시켜 확인해 본다.

◆ **준비물:** 개별 활동지,

활동 Tip
- 교사가 인간 보물찾기 활동지 내용을 모두 완성하여 줄 수도 있지만 몇 가지 항목은 학생들이 직접 채울 수 있도록 비워 두면 효과적이다. 교사가 알지 못하는 아이들끼리의 생활을 엿볼 수 있는 기회가 된다.
- 활동 방법 안내 자료를 미리 배부하여 모둠원끼리 서로 이야기하며 방법을 익히게 하면 좀 더 원활하게 진행할 수 있다.
- 보상을 할 땐, 사인 개수로 보상하기보다 친구의 경험을 귀담아 듣고 또렷하게 기억하고 있는 학생에게 보상할 때 교훈을 줄 수 있다.

꿀 Tip

진위 여부를 파악하는 과정은 친구 관계를 더욱 돈독하게 하기 위한 과정이다. 이때 교사는 취조하듯 딱딱하게 형식적으로 진행하는 것보다 레크레이션 강사처럼 흥을 돋구어 화기애애한 상황을 연출하도록 한다. 그러면 신나게 노래 부르며 장점을 뽐내는 학생, 자신의 연애담을 공개하는 학생들 덕분에 웃음소리가 끊이지 않을 것이다.

개별 활동지 ①

친구 보물찾기	소속	____학년 ____반 ____번
	이름	

◎ 교실을 자유롭게 돌아다니며 다음 내용에 해당하는 친구를 찾아 질문한 후 그 사람의 정자 서명(바르게 쓴 이름)을 질문의 아래 칸에 받으세요. 처음 만날 때는 이름을 부르며 하이파이브로 인사하고, 헤어질 때도 하이파이브로 인사합니다. 한 사람의 이름은 한 번만 적을 수 있습니다. 3줄 이상 빙고를 완성한 사람은 자리로 돌아가 활동 후 느낀 점을 적으세요.

나는 하고 싶은 직업이 3개 이상이다.	나는 운동을 열심히 해서 근육이 있다.	나는 우리 부모님의 직장에 가봤다.	내가 가장 중요하게 생각하는 가치는 우정이다.	나는 아무리 봐도 얼짱이다.
나는 다른 사람의 시선을 받는 것이 즐겁다.	나와 혈액형이 같은 사람	나는 컴퓨터 게임을 하루에 1번 이상 한다.	나는 친구와 함께 장기 자랑을 할 수 있다.	나는 성적 덕분에 부모님께 칭찬받은 적이 있다.
나는 결혼을 빨리 하고 싶다.	나는 연애를 해 본 적 있다.	나는 책 읽는 게 너무 즐겁다.	나의 장래 희망과 부모님의 바람이 다르다.	나는 본받고 싶은 위인이 있다.
나는 게임을 12시간 이상 해 본 적이 있다.	나는 카톡에 100명 이상 친구를 등록하였다.	나는 악기로 연주할 수 있는 곡이 1곡 이상 있다.	나는 노래방에서 100점을 받아본 적이 있다.	나는 아이돌 춤을 따라 출 수 있다.
나는 처음부터 끝까지 부를 수 있는 노래가 있다.	나는 애완동물을 사랑한다.	나는 우리 학교에 좋아하는 선생님이 있다.	나는 비행기를 타 봤다.	내가 가고 싶은 대학이 확실하다.

활동 평가지

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

❶ 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

❷ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	우정의 의미를 이해하고 친구가 왜 중요한지 설명할 수 있는가?			
	진정한 우정을 쌓기 위한 방법을 제시할 수 있는가?			
활동 참여도	수업의 규칙을 준수하며 모둠활동에 적극적으로 참여하였는가?			
	친구의 장점을 존중하고 친근감 있게 대화하였는가?			
	상대방의 의견에 경청하며, 존중하는 태도를 보였는가?			

❸ 모둠 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

주제 15

Ⅱ-3. 성 윤리

2차시

청소년기의 바람직한 성 윤리는

활동명
- '서클맵' 활동으로 성과 사랑의 의미 알기
- '월드 카페 토론'으로 바람직한 성 윤리 제시하기

학습 목표

- 성과 사랑의 의미를 나의 경험과 관련하여 설명할 수 있다.
- 성에 대한 가치관을 탐구하고, 올바른 성 윤리를 제시할 수 있다.

핵심 역량

☑ 창의적 사고력
☑ 비판적 사고력
☑ 문제 해결력 및 의사 결정력
☑ 의사소통 및 협업 능력
☐ 정보 활용 능력

수업 의도

이 수업은 '성(性)'은 부끄러운 것이 아니며, 성에 관한 올바른 시각을 지닐 수 있도록 안내하기 위해 구안하였다.
월드 카페 토론으로 학생들은 성과 사랑에 대한 자기 생각을 자유롭게 토의한다.
학생들이 평소 생각을 자연스럽게 공유하며, 성과 사랑에는 '책임'이라는 덕목이 필요함을 인식하는 계기가 되길 바란다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기

1차시

도입

디딤영상 내용 점검 및 학습 목표 제시하기
학생들이 보고 온 디딤영상 내용을 확인한다.

활동 1 (모둠 활동)

'서클맵' 활동으로 성과 사랑의 의미 정의 내리기
- 모둠별로 서클맵 활동지를 배부한다.
- 서클맵의 가운데에 주제어를 작성한다.
- 모둠원들은 각자 자기만의 사인펜 색깔을 고르고, 서클맵 활동 방법에 따라 브레인스토밍을 한다.
- 브레인스토밍으로 나온 단어들을 연결하여 주제어와 관련된 중심 문장을 만든다.

2차시

활동 2 (모둠, 전체 활동)

'월드 카페 토론'으로 바람직한 성 윤리 제시하기
- 각 모둠에서 브레인스토밍 결과 도출한 중심 문장을 활용하여, 모둠별 토론 주제를 선정한다.
- 월드 카페 토론 형식 방법에 따라 비경쟁 토론을 진행한다.

정리

청소년기 성 윤리에 대한 가치관을 형성하고, 청소년기 이성 교제와 관련한 바람직한 자세를 기른다.

선생님을 위한 꿀팁

- 찬반 경쟁 토론에 익숙한 학생들에게 비경쟁 토론은 생소할 수 있으므로 '월드 카페 토론'이라는 비경쟁 토론에 관해 디딤영상으로 설명해 주면 좋다. 승자와 패자가 결정되는 경쟁 토론이 아닌 비경쟁 토론의 의미와 원칙, 방법 등을 안내하면 토론을 부드럽게 진행할 수 있다.
- 월드 카페 토론을 할 때 잔잔한 노래를 틀어 주는 등 카페처럼 편안한 분위기를 연출해 주면 활동을 촉진할 수 있다.

디딤영상 내용

내가 생각하는 성과 사랑의 의미는?

❶ 청소년기의 성과 사랑

(1) 청소년기의 특징: 남성과 여성의 특징이 나타나고 이성에 대한 관심, 사랑, 성에 대한 호기심이 증가함

(2) 청소년기에 성과 사랑을 바르게 이해해야 하는 까닭
① 청소년기에 알게 되는 성과 사랑의 성과 사랑을 대하는 태도의 밑바탕이 되기 때문
② 청소년기의 성과 사랑에 관한 태도가 성인기까지 영향을 주기 때문

❷ 성의 다양한 의미

(1) 생물학적 의미: 자손을 낳으려는 본능 및 생명 탄생

(2) 쾌락적 의미: 성적 욕구의 충족을 통한 즐거움

(3) 인격적 의미: 인간에게만 주어지는 것으로서 예절, 정서적 배려가 밑받침이 되어야 함
⇨ 사랑과 밀접한 관련! 성과 사랑에 관한 균형 잡힌 시각이 필요!

❸ 사랑의 다양한 의미

(1) 서양
① 에로스(남녀 간의 정열적인 사랑)
② 필리아(친구나 동료에 대한 사랑)
③ 아가페(조건 없이 베푸는 희생적인 사랑)

(2) 동양
① 인(仁: 사람됨의 본질을 이루는 사랑의 정신)
② 자비(모든 생명을 사랑하는 마음)

❹ 고슴도치 이야기의 교훈

어느 추운 겨울날이었다. 추위와 외로움에 시달리던 고슴도치 두 마리가 만났다. 둘은 서로 처지가 비슷하다는 사실을 알고 금세 친해졌다.
두 마리의 고슴도치는 추위와 외로움을 달래기 위해 점점 더 가까이 다가섰다. 하지만 가시가 서로를 찌르는 바람에 이내 다시 떨어져야 했다. 그러다 견딜 수 없이 추워지면 다시 더 가깝게 다가서 보았고, 이런 일을 몇 번이나 반복했다.

❹ 고슴도치 이야기의 교훈

그러는 동안 두 마리의 고슴도치는 마침내 상대와 따뜻함을 나누면서도 가시에 찔려 상처를 입지 않는 거리를 알게 되었다. 이후로 두 고슴도치는 그만큼의 거리를 유지하면서, 서로의 추위와 외로움을 달랠 수 있었다.

– 장쓰안, 《평상심》

성 윤리와 관련하여 위 이야기가 주는 교훈은 무엇일까?

디딤영상 내용

❶ 월드 카페 토론 방법

1단계: 모둠으로 자리를 배치한다.
예시 4명씩 7모둠으로 자리 배치

2단계: 각 모둠에서 대표 토론 주제를 정한다.

3단계: 모둠 내 토의 시간에 토론 주제에 관한 모둠 토의를 진행한다.

❶ 월드 카페 토론 방법

4단계: 각 모둠에서는 원 모둠에서 선정한 토론 주제에 대해 설명할 수 있는 ◆호스트를 선정한다.

◆ 호스트: 카페 주인처럼 모둠 주인이 되어 새로 온 다른 모둠원에게 원 모둠의 토론 주제에 대해 설명하고 토론을 진행하는 사람이다.

❶ 월드 카페 토론 방법

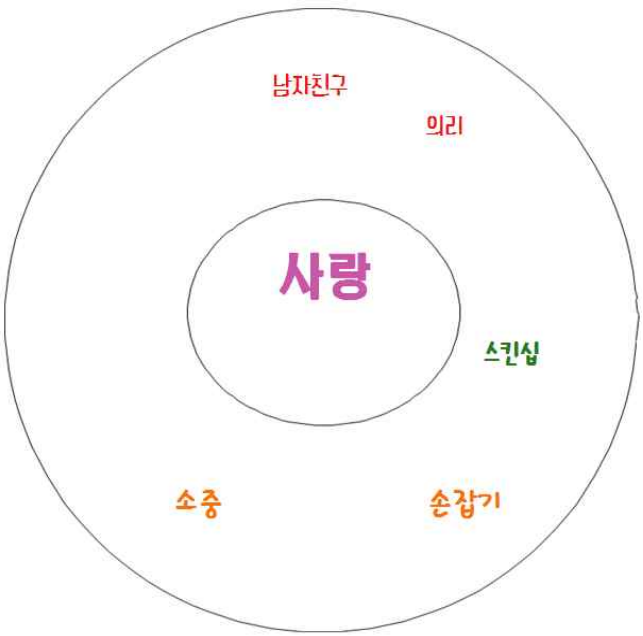
5단계: 각 모둠의 호스트를 제외한 모둠원은 자신이 원하는 토론 주제를 선정한 모둠으로 가서 토론에 참여한다. 이때, 토론 주제에 대한 자신의 생각을 먼저 설명하고, 주장의 핵심 내용을 적는다.

❶ 월드 카페 토론 방법

6단계: 토론 시간이 지나면 원 모둠으로 돌아와 어떤 주제에 대한 토의를 하였는지 호스트에게 설명한다. 이때, 호스트도 원 모둠의 토론 주제에 대한 토의 내용을 원 모둠원에게 설명한다.

활동 들여다보기

활동 1 '서클맵' 활동으로 성과 사랑의 의미 정의 내리기

활동 목표	서클맵 활동을 통해 성과 사랑의 의미를 정의 내릴 수 있다.
준비물	서클맵 활동지, 사인펜
수업 활동	❶ 모둠별로 서클맵 활동지와 사인펜을 배부한다. 모둠 활동지 ① 활용 ❷ 서클맵 가운데에는 주제어(성 또는 사랑)를 작성한다. – 성 또는 사랑 가운데 주제어를 고르도록 한다. – 주제어를 설정할 때, 어떤 주제로 선정할지 모둠원의 의견을 돌아가면서 들어 본 후 결정할 수 있도록 안내한다. – 주제어를 정하고, 주제어를 정한 이유를 함께 작성한다. ❸ 모둠원들은 각자 다른 색깔 사인펜을 고르고, 서클맵 활동 방법에 따라 ◆브레인스토밍 한다. – 브레인스토밍의 규칙을 알려주어야 여러 의견이 나올 수 있다. – 사인펜을 서로 다른 색으로 설정하여 개인별로 작성한 내용을 구분할 수 있도록 한다. ❹ 브레인스토밍으로 나온 단어들을 연결하여 주제어와 관련한 중심 문장을 만들고 적는다. 예시 사랑이란 우리 모두가 소중하게 여기는 것이다. 

◆ **브레인스토밍**
일정한 주제에 관하여 회의 형식을 채택하고, 구성원의 자유 발언을 통해 여러 가지 다양한 아이디어를 모으는 방법이다.

활동 2 '월드 카페 토론'을 통해 바람직한 성 윤리 제시하기

활동 목표	바람직한 성 윤리에 대한 자신의 가치관의 근거를 제시할 수 있다. 청소년기 성 윤리에 대한 올바른 자세를 기른다.	
준비물	사절지(또는 전지 1/2), 사인펜	
수업 활동	❶ 각 모둠별로 모둠 활동지를 배부한다. – 모둠 활동지를 A3 용지에 출력하여 활용할 수 있다. 모둠 활동지 ② 활용 – 토의 내용이 많아 모둠 활동지에 모두 쓰기 어려울 때를 대비하여 여분의 용지를 더 준비한다. ❷ 지난 차시에 작성한 서클맵 결과물을 활용하여 토론 주제를 선정한다. ❸ 각 모둠에서 선정한 주제에 관해 토의한다. ❹ 토의 시간이 끝나면 각 모둠에서 토론 진행자(호스트)를 선정한다. ❺ 호스트만 원 모둠에 남아서 게스트(다른 모둠 학생들)이 오면 토론 주제에 관해 설명하고, 그 주제에 관한 게스트의 생각도 듣고 기록한다. 이때 모든 모둠원이 함께 다닐 필요가 없으며, 자신이 속한 원 모둠을 제외한 다른 모둠으로 자유롭게 옮겨 다니며 토론할 수 있다. ❻ 토론 시간이 끝나면 원 모둠으로 돌아와서 다른 모둠의 토론 주제를 원 모둠 토론 진행자에게 설명한다. ❼ 토론 주제에 관한 내용을 정리하여 발표한다. – 학급에서 결과물을 공유하는 방법은 교사 재량에 따른다. – 둘 가고 둘 남기, 갤러리 워크 등 다양한 방법을 활용할 수 있다. – 학급에서 운영하는 웹페이지나 수업용 애플리케이션이 있으면 게시물을 업로드하는 것도 좋은 방법이다.	활동 Tip 이 활동에서는 학생들이 자유롭게 자기 생각을 말할 수 있는 분위기를 조성하는 것이 좋다. 학생들 사이에 서로 비난하지 않으면서 편안한 분위기에서 자기 생각을 이야기할 수 있도록 유도한다.

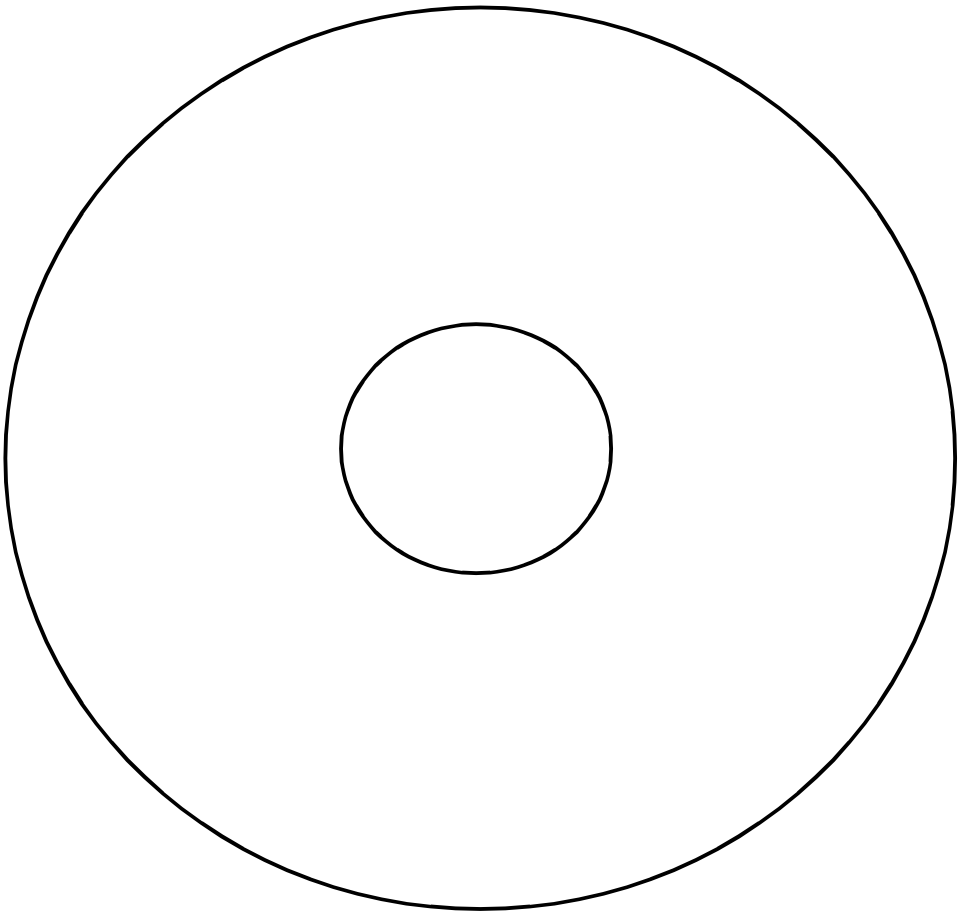
모둠 활동지 ①

서클맵으로 성과 사랑의 의미 정의 내리기	소속	_____학년 _____반
	모둠명	

1 다음 규칙에 따라 서클맵에 성과 사랑과 관련된 브레인스토밍을 해 봅시다.

✔ **서클맵 작성 규칙**

1. 모둠원들은 모두 다른 색깔의 사인펜을 사용한다.
2. 브레인스토밍 시간에는 다른 사람의 단어를 비난하지 않는다.
3. 한 사람당 한 문장을 만들어 주제어의 뜻을 정의한다.



2 서클맵에 정리한 내용을 활용하여 주제어의 의미를 정의해 보세요.

_____

_____

모둠 활동지 ②

월드 카페 토론으로 바람직한 성 윤리 제시하기	소속	____학년 ____반
	모둠명	

1 호스트는 토론 주제와 관련된 다른 모둠원의 의견을 듣고 내용을 정리하여 아래에 작성하세요.

2 월드 카페 토론 이후에 주제에 관해 달라진 생각이 있으면 그 이유와 함께 정리해 봅시다.

3 토론 주제에 관한 우리 모둠의 최종 변론을 적어 보세요. (호스트가 작성하는 것을 원칙으로 하되, 다른 모둠의 생각이 모두 들어갈 수 있도록 작성하세요.)

활동 평가지

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

❶ 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

❷ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	성과 사랑의 의미를 설명할 수 있는가?			
	성과 사랑의 관련성에 대한 내용 요소를 말할 수 있는가?			
활동 참여도	수업 규칙을 준수하며, 모둠 활동에 적극적으로 참여하였는가?			
	모둠원의 의견을 존중하고 친근감 있게 수용하였는가?			
	문제 해결 능력 기반으로 창의적인 결과물을 만들었는가?			

❸ 모둠 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

주제 16

Ⅱ-4. 이웃 생활

2차시

이웃 관계에서 필요한 자세는

활동명
- '워드 클라우드 – 브레인 라이팅' 활동으로 이웃 개념 정리하기
- '느낌 감정 카드'를 활용하여 이웃 간의 문제 또는 선행에 공감하기

학습 목표

- 이웃에 대한 새로운 개념을 정리할 수 있다.
- 이웃 간의 문제 또는 선행에 관해 공감할 수 있다.

핵심 역량

☑ 창의적 사고력
☑ 비판적 사고력
☑ 문제 해결력 및 의사 결정력
☑ 의사소통 및 협업 능력
☑ 정보 활용 능력

수업 의도

이 수업은 이웃과 관련된 깊이 있는 개념이나 교과서 밖의 내용도 함께 공유하며 나눌 수 있도록 워드 클라우드, 감정 카드를 활용하여 구안하였다.
'이웃 생활'은 이미 잘 알고 있다고 착각하여 가볍게 생각할 수 있는 단원이다. 하지만 우리 삶과 직접 연관 있는 가장 중요한 단원임을 주지하고, 이웃 간에 발생하는 문제를 적극적으로 해결하려는 자세를 길러 본다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기

1차시

도입

디딤영상 내용 점검 및 학습 목표 제시하기
학생들이 보고 온 디딤 영상 내용을 확인한다.

활동 1 (모둠, 전체 활동)

'워드 클라우드 – 브레인 라이팅' 활동으로 이웃 개념 정리하기
- 이웃과 관련된 중요 단어를 워드 클라우드로 제공한다.
- 자신이 알고 있는 이웃에 대한 개념을 자유롭게 적는다.
- 모르는 단어는 서로 질문하거나 교과서를 찾아보며 해결한다.
- 갤러리 워크 활동으로 다른 모둠의 내용에 자신의 생각을 덧붙이거나 잘 정리된 내용에 칭찬 스티커로 투표한다.

2차시

활동 2 (모둠 활동)

'느낌 감정 카드'를 활용하여 이웃 간의 문제 또는 선행에 공감하기
- 이웃 간에 발생하는 다양한 문제 또는 선행에 대한 이미지를 제공한다.
- 이미지만 보고 느끼는 감정을 감정 카드에서 선정한다.
- 그 감정 카드를 선정한 까닭을 돌아가며 말하기 활동으로 공유한다.

정리

변화하는 시대에 달라진 이웃 개념을 정리하고, 성찰 일기를 작성하며 건강한 공동체를 유지하기 위해 필요한 자세를 기른다.

선생님을 위한 꿀팁

- 여러 형태의 워드 클라우드 중에 자기 모둠에서 원하는 것을 선택하게 하면 수업 분위기가 더욱 활기 있는 수업 분위기를 만들 수 있다. 내용 작성 시에는 어떤 제한을 두기보다는 학생들이 알고 있는 내용을 모두 쏟아 놓을 수 있도록 독려한다.
- 감정 카드 활용 시에는 교사의 개입을 최소화하여, 학생들끼리 자신의 생각을 있는 그래도 표현하고 피드백 할 수 있도록 열린 분위기를 조성한다. 예를 들어 '그 감정은 옳지 않아'. '그런 마음은 고쳐먹고 긍정적으로 생각해야지.' 라고 미리 결론 내어 지도하지 않도록 한다.

디딤영상 내용

누가 나의 이웃일까?

매일 인사드리는 경비 아저씨부터 인터넷 동호회 친구까지 우리 주변에는 다양한 이웃이 존재

⇨ 내가 생각하는 이웃의 의미는 무엇일까?

❶ 이웃의 의미

(1) 전통 사회의 이웃: 대부분 같은 동네에 사는 사람들

(2) 오늘날의 이웃: 직접적·간접적으로 서로 교류하면서 더불어 사는 사람들

❷ 전통 사회의 상부상조 전통

우리 조상들은 이웃과 힘을 모아 함께 일하는 것을 전통으로 삼았다. 일손이 많이 필요한 농사일은 물론이고, 마을의 크고 작은 일도 모두가 자기 일처럼 협력하여 처리하였다. 이처럼 서로 돕고 의지하는 ◆상부상조(相扶相助)의 전통을 잘 보여 주는 것이 계, 두레, 품앗이, 향약이다.

◆ 상부상조(相扶相助): 마을의 크고 작은 일도 모두가 가지 일처럼 협력하여 처리하는 서로 돕고 의지하는 정신

❸ 전통 사회의 상부상조 전통 실천 사례

(1) 계: 친목을 꾀하면서 주로 경제적인 도움을 주고받는 모임
(2) 두레: 마을 단위의 공동 노동 조직
(3) 품앗이: 일손이 부족할 때 이웃에게 도움을 요청하고 이웃이 다시 도움을 요청하면 일로써 갚아 주는 것
(4) 향약: 조선 시대에 만들어진 향촌의 자치 규약으로 좋은 행실을 권장하고 어려운 일을 함께하며 잘못된 일을 스스로 규제할 수 있음

❹ 이웃의 범위

(1) 이웃의 범위 변화
  - 지역 사회를 넘어서 국가, 세계, 가상 공간에 이르기까지 이웃의 범위가 넓어짐

(2) 변화 원인
  - 개인 생활이 넓어짐
  - 빠르고 쉽게 이동하거나 소통할 수 있는 수단이 늘어남

(3) 진정한 이웃: 서로가 소통하고 교류하여 친밀감과 유대감을 느끼는 관계가 되어야 함

❺ 이웃의 소중함

(1) 힘들고 어려울 때 서로 도움
  - 멀리 있는 친척보다 가까운 이웃이 낫다

(2) 기쁨과 슬픔을 함께 나눔
  - 좋은 이웃과 함께 하면 삶이 풍요롭고 행복함

(3) 더불어 사는 삶의 의미를 배울 수 있음
  - 독거노인, 장애인 등 우리 관심을 가져야 할 어려운 이웃을 돕는 도덕적 행위가 필요함

활동 들여다보기

활동 1 '워드 클라우드-브레인 라이팅' 활동으로 이웃 개념 정리하기

활동 목표	변화하는 시대에 따라 달라진 이웃 개념을 문장이나 그림으로 표현할 수 있다.
준비물	워드 클라우드 활동지, 교과서, 사절지(또는 전지 1/2), 사인펜, 칭찬 스티커, 타이머

수업 활동

❶ 교사는 사전에 워드 클라우드를 제작한다.

> ✔ 워드 클라우드 제작 방법
> 1. 교과서 본문 내용을 그대로 입력하여 제작할 수 있다.
> 2. 이 단원의 중심 키워드라고 생각하는 단어를 교사가 미리 선별하여(중요도에 따라서 중요한 키워드일수록 횟수를 늘려) 제작할 수 있다.

❷ 모둠별로 A3 용지 크기의 워드 클라우드를 1장씩을 받고, 워드 클라우드에 어떤 단어들이 있는지 함께 살펴본다. 모둠 활동지 ① 활용

❸ 모둠원별로 서로 다른 색깔의 사인펜을 하나씩 고른다.

❹ 워드 클라우드를 잘라 전지 1/2(또는 사절지) 중앙에 붙인다.

❺ 자신이 알고 있는 개념에 동그라미를 치며 자기 생각을 적는다. 모르는 개념이 나오면 교과서를 찾아보거나, 친구들과 함께 이야기 나누며 정리한다.

예시

- 전통사회에서는 같은 동네에 사는 사람만 이웃이라고 하였다.
- 오늘날 이웃의 범위는 매우 넓어졌다.
- 전통사회의 '계'는 친목을 꾀하면서 경제적인 도움을 주고받던 모임이다.
- 요즘은 자주 교류하는 사람을 이웃이라고 생각한다.
- 새롭게 등장한 이웃으로는 친구, 슈퍼 아줌마, 인터넷 동호회 사람들, 선생님, PC방 아저씨 등이 있다.

❻ 모둠별 내용 정리가 완성되면 옆 모둠으로 이동하여 활동 결과물을 확인한다. 내가 알고 있는 내용이 다른 모둠 결과물에 없으면 첨삭하여 줄 수 있다.

❼ 다른 모둠 결과물 중 훌륭하다고 판단한 내용에 칭찬 스티커를 붙여 준다. 정해진 시간 동안 결과물을 탐색한 후 옆 모둠으로 이동한다.

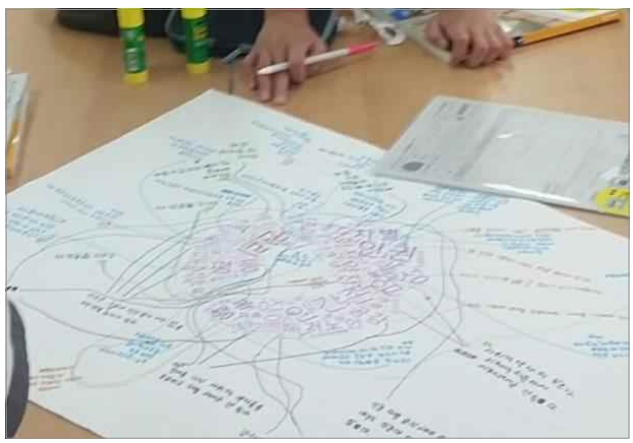
활동 Tip

- 워드 클라우드는 여러 사이트에서 제작할 수 있지만 다음 사이트를 참고할 수 있다. http://www.tagxedo.com/
- 워드 클라우드 제작 시 한가지 모형으로만 제작하지 말고 여러 가지 형태로 제작하여 모둠별로 선택하게 해 주면 효과적이다.
- 워드 클라우드 제작을 위한 텍스트 입력 시 단어의 횟수 빈도에 따라 글씨의 크기가 달라진다. 단어의 횟수가 많아 강조되는 단어는 제일 큰 글씨로 출력된다.

활동 Tip

옆 모둠 내용 탐색 시간을 교사가 조절해 주면 조직적으로 이동할 수 있다. 타이머를 사용하여 3~5분 후 알람이 울리면 이동하라고 안내한다.

▮ 활동 예시



활동 2 '느낌 감정 카드'를 활용하여 이웃 간의 문제와 선행에 공감하기

활동 목표	느낌 감정 카드를 활용하여 이웃 간에 주고받는 감정에 공감해 보고 남의 문제가 아닌 나의 문제로 인식함으로써 올바른 해결책을 제시할 수 있다.
준비물	느낌 감정 카드, 이웃 간의 문제(또는 선행) 관련 이미지 모음, 포스트잇, 성찰 일기

수업 활동

❶ 교사는 사전에 이웃 간에 발생하고 있는 다양한 문제를 보여 주는 사진, 그림 등의 이미지 카드를 준비하여 나누어 준다.

예시

❷ 이미지만 보고 느끼는 감정을 모둠원 각자가 감정 카드 더미에서 한 장 또는 두 장씩 선정한다. 활동 자료 ①, ② 활용

예시 느낌 감정 카드

❸ 자신이 선택한 이미지의 상황은 무엇이고, 이런 상황에서 자신이 느낀 감정은 무엇인지, 왜 그 감정 카드를 선정하였는지 ◆돌아가며 말하기 활동으로 이유와 함께 자기 생각을 말한다.
- 한 장씩 선택한 것이 마무리 되면 다시 이미지를 섞어서 또 한 장씩 고른 후 활동을 반복할 수 있다.
- 이미 다른 사람이 골랐던 이미지가 나와도 자신의 생각으로 다시 해석하여 발표할 수 있다. 같은 이미지를 다르게 해석하는 과정을 통해 고정관념에서 벗어나고 다양한 생각을 할 수 있다. 더불어 또 다른 새로운 생각을 표현하고자 하는 도전 의식도 생긴다.
- 학생들의 다양하고 창의적인 생각에 교사가 피드백하며 격려함으로써 활동이 더욱 풍성해진다.

❹ 교과서에 수록된 이미지도 함께 제공하여 상황별 감정도 함께 이야기 할 수 있도록 한다.

❺ 이웃 간의 다양한 문제 해결에 대한 이미지를 제공한다.

❻ ❷~❸의 과정을 반복하여, 문제 상황을 민감하게 인식해야 할 뿐만 아니라 이를 해결하기 위해 노력해야 함을 탐구하도록 한다.

활동 Tip
- 이웃 간의 상황과 관련된 이미지와 교과서에 수록된 이미지를 섞어서 강제 결합법으로 이웃 간의 내용과 연결시킨 후 그 상황에 맞는 감정을 이야기해도 좋다.
- 수업 활동 시 소근육을 자극하고 주위 집중을 돕는 데는 수업 도구의 적절한 활용이 필요하다. 느낌 감정 카드는 학토재에서 구매할 수 있다. www.happyedu1250.or.kr

◆ **돌아가며 말하기**
모둠원 모두의 생각을 공유하는 방법으로 1명을 시작으로 순서대로 한사람씩 이야기 하는 활동을 말한다.

모둠 활동지 ①

◆ 모둠별로 서로 다른 모양의 워드 클라우드를 제공하여 선택하게 하면 효과적입니다.
더욱 강조하고 싶은 개념이 있으면 새롭게 제작하여 제공해 보세요.

이웃에 관한 워드 클라우드	소속	____학년 ____반
	모둠명	

동아리
계
친구
누가나의이웃인가
이웃간의갈등
도움이필요한이웃
이웃간의문제
배려
상부상조
관심
봉사
이기주의
향약
선생님
도움을받고있는이웃
이웃간의바람직한자세
Copyright 2017
tagxedo.com

누가나의이웃인가
배려
상부상조
계
친구
관심
봉사
이웃간의문제
사이버이웃
인터넷동호회
슈퍼아줌마
전통사회이웃
지구촌이웃
경비아저씨
이기주의
도움을받고있는이웃
이웃의소중함
펜팔친구
Copyright 2017
tagxedo.com

활동 자료 ① 느낌 감정 카드 – 부정 감정 카드 자료

걱정스러운	짜증나는	이해할 수 없는
불만스러운	화가 나는	왜 그랬을까
안타까운	속상한	열 받은
미심쩍은	고소한	꺼림칙한
불안한	황당한	어이없는
슬픈	무서운	오싹한
아슬아슬한	불행한	좌절한

활동 자료 ② 느낌 감정 카드 – 긍정 감정 카드 자료

통쾌한	고마운	반가운
뿌듯한	행복한	만족스러운
재미있는	웃긴	조마조마한
희망적인	기대하는	설레는
사랑스러운	귀여운	상쾌한
눈물 날 듯	신기한	경쾌한
의욕적인	고대하는	뭉클한

시뮬레이션 활동으로 님비·핌피 현상 경험하기

■ 활동 소개

님비·핌피 지역 이기주의를 시뮬레이션 활동을 해 봄으로써 이웃 간에 발생하는 문제를 남의 문제가 아닌 나의 문제로 여기며 체험해 보는 활동이다. 놀이 활동과 결합하여 내가 속한 지역에 대한 소속감을 높일 수 있다.

■ 활동 방법

❶ ◆'땅따먹기' 전통 놀이를 전개한다. 땅따먹기 놀이를 하기 어려우면 활동 자료로 대체한다.
활동 자료③ 활용

❷ 놀이를 통해 확보한 자신의 영역을 나의 마을이라고 생각하고 마을을 디자인한다.
- 마을 이름, 마을의 특징, 마을 주민의 행복한 삶을 위해 필요한 것을 지리적 배치를 포함하여 시각화한다.
- 마을을 디자인할 때 ❸에서 제시할 '주요 기관'은 제외하고 배치할 수 있도록 안내한다.

❸ 마을이 완성되면 마을에 필요한 주요 기관 2~3개를 어느 마을에 배치할 것인지 토의하여 가장 합당한 장소에 배치하도록 한다.
- 주요 기관이란 대형 마트, 멀티플렉스, 박물관 등 선호 시설과 화장장, 쓰레기 소각장, 교도소 등 혐오 시설이다.
- 이미지 카드 형태로 제공하면 학습에 관한 흥미를 돋굴 수 있다.

❹ 중요한 기관 배치 중에 혐오 시설일 경우 배치하지 않아도 되는지의 여부를 질문하는 경우가 많다. 혐오 시설이지만 꼭 배치해야 하는 이유도 함께 생각해 보도록 지도한다.

❺ 협의를 통해 배치가 결정되면 확정된 장소에 풀로 붙이고 다음 기관 배치에 대한 협의를 반복한다. 배치해야 할 기관을 한꺼번에 배치하는 것보다 단계적으로 제공하는 것이 좋다.

예시
- 먼저 병원과 마트를 배치하세요.
- 다음은 장례식장을 배치하세요. … 중략 …
- 모든 배치를 완료했나요? 이동할 필요가 있는 기관에 관해 의견을 나누어 보세요.

❻ 모든 기관의 배치가 완료되면, '우리 마을 설명회'라는 주제로 우리 마을의 자랑하는 동영상을 녹화한다. 이 동영상은 배치가 완료된 활동 결과물을 설명하는 내용으로 1~3분 내외로 제작하도록 안내한다.

❼ 동영상 촬영이 완료되면 SNS, 커뮤니티 또는 교사의 이메일로 송부하여 공유한다.

◆ **준비물:** 전지 1/2, 연필, 자, 지우개(놀이 활동에 필요한 말)

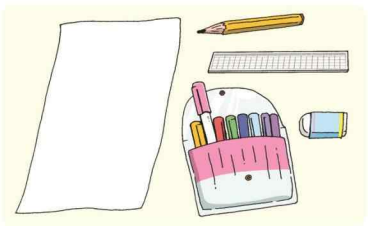
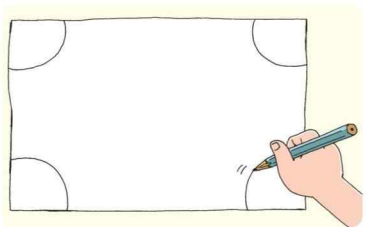
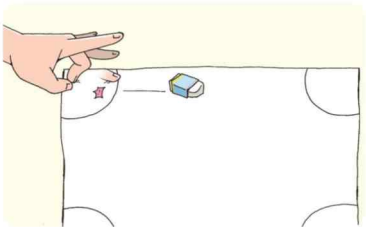
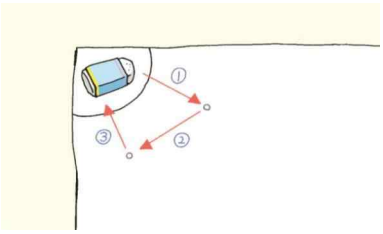
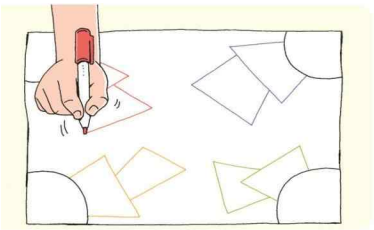
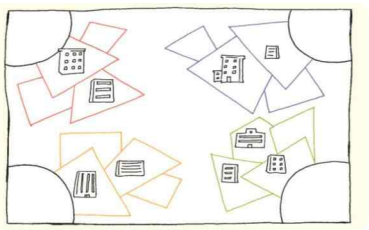
활동 Tip
- 놀이 방법은 디딤영상으로 제공해도 좋다.
- 포스트잇을 활용하여 우리 사회에 혐오 시설이 있어야 하는 이유를 적고 나누는 시간을 갖는 것도 수업의 질을 높이는 방법이다.
- 추후에 배치할 주요 기관을 알려주기 위해 활동 자료④를 미리 제공해 주는 것도 방법이다.

꿀Tip

- 놀이 활동을 통해 경계와 영역이 나누어져 있지만 마을과 마을이 모여 또 하나의 마을이 될 수 있으므로, 학생들이 대화를 통해 서로 협력과 교류가 가능한지 질문해 오면 대부분 허용해 주는 것이 좋다. 공동체의 대화와 협의, 합의가 삶에서 얼마나 중요한지 경험할 수 있는 좋은 기회기 된다.
- 활동 결과물을 교실 내에서 공유해야 한다는 고정 관념에서 벗어나 보자. 요즘 아이들에게 익숙한 SNS, 커뮤니티 이메일 등을 이용하여 공유하는 것도 효과적이다.

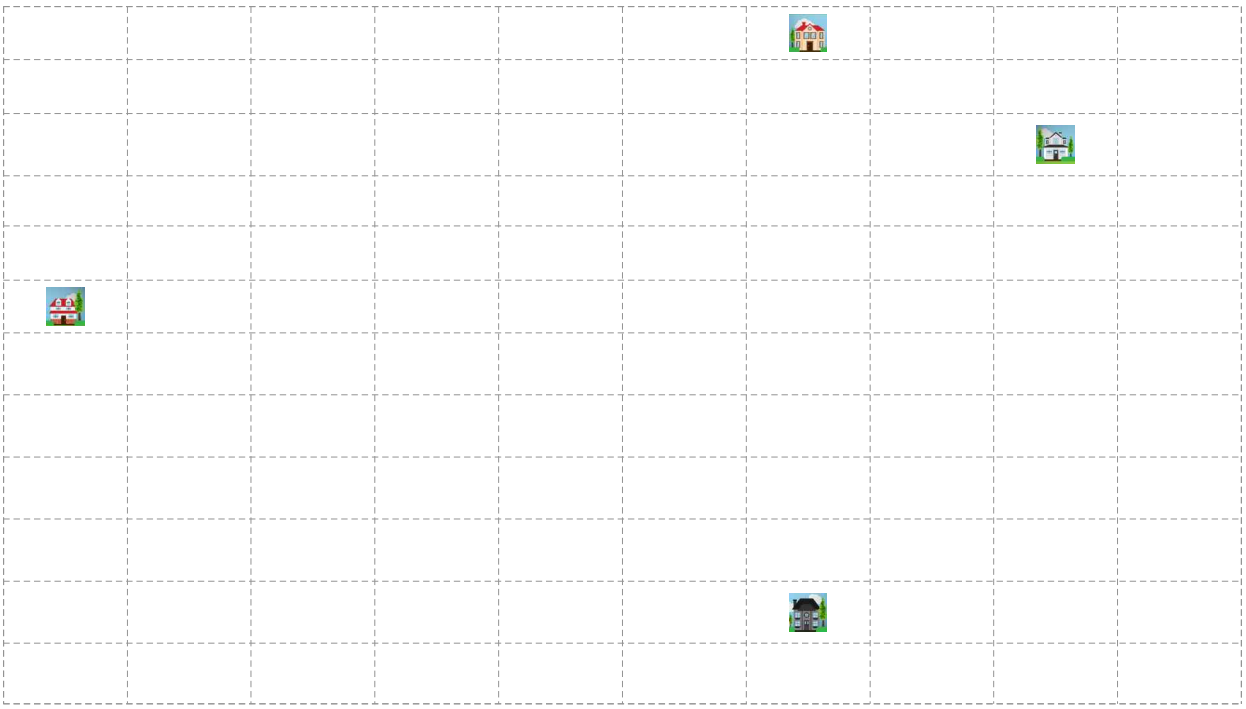
활동 자료 ③ 땅따먹기 놀이

❶ 놀이 방법

1단계 모둠별로 전지 반장 크기의 종이, 연필, 자, 말(지우개)을 준비한다. 	2단계 각 모서리에 반지름 5㎝인 반원을 그린다. 	3단계 반원 안에 말을 놓고, 엄지와 중지를 튕겨 말을 친다. 말이 도착한 곳마다 연필로 표시한다. 
4단계 3번 만에 자신의 반원으로 돌아오면 성공. 실패하면 다음 사람에게 기회가 넘어간다. 	놀이 활동으로 얻은 자기 영역을 굵은 사인펜으로 그어 영역을 구분한다. 	자신이 확보한 영역의 특성을 살릴 수 있도록 규칙에 맞게 마을 세우기 활동을 진행한다. 

❷ 놀이할 시간이 없을 때 사용하는 마을 공간

◆ A3이상의 용지에 확대 출력하여 사용하세요.



과제 분담 학습 '능력자 되기' 활동으로 전통 사회 상부상조 문화 이해하기

■ 활동 소개

전통 사회의 상부상조 문화인 계, 두레, 향약, 품앗이를 과제 분담 학습으로 이해하고, 또래 가르치기 활동으로 의사소통 능력을 기를 수 있다.

■ 활동 방법

❶ 4명으로 구성된 모둠에 다문화 사회 모습과 관점에 관련된 과제 분담 학습지 4장을 나누어 준다.

❷ 모둠별로 과제 분담 학습지 ①~④ 중에 자신이 담당할 내용을 선택한다.

❸ 주어진 시간 동안 자신이 담당한 분야에 '능력자'가 될 수 있도록 열심히 공부한다.
- 포스트잇을 활용하여 덧붙일 내용을 첨삭하며 준비한다.
- 담당한 내용에 관한 자세한 연구를 위해 교과서 외에 인터넷 검색을 허용하거나 관련 도서를 준비해 두어 교과서 밖의 다양한 이야기를 함께 연구할 수 있도록 한다.
- 자신이 연구한 내용에 관련된 질문을 2개씩 만들어 또래 가르치기 활동 시 친구들에게 제시할 문제로 활용한다.

❹ 모둠별로 한 명씩 각자 준비한 설명 자료 또는 과제 분담 학습지를 보면서 돌아가며 말하기 활동으로 모둠원 모두가 이해할 수 있도록 설명한다. 설명을 위한 보조 자료를 활용하거나, 설명을 듣는 모둠원에게도 능력자가 설명하고 있는 파트의 과제 분담 학습지를 나누어 주면 내용을 효과적으로 이해하는 데 도움이 된다.

❺ 가르치기 활동 마무리는 분야별 질문으로 확인한다. 능력자 되기 활동에서 미리 준비한 질문 2~3개를 활용한다.

❻ 자율 조절 능력이 부족한 학급 분위기인 경우, 교사는 타이머를 이용하여 학생 1명당 설명하는 시간을 지정해 주는 것도 좋다. 교사가 정해진 시간이 지나면 알람을 울리고 '다음 사람 설명하세요.'라고 개입하여 다음 사람이 설명을 시작할 수 있도록 한다.

활동 Tip

- 자신이 관심 있는 분야를 선택하게 하면 학습 열의를 돋울 수 있다. 그러나 학습할 내용의 난이도가 서로 다를 경우 학습량을 소화할 수 있는 능력별로 교사가 담당 학생을 지정해 주는 것도 효율적이다.
- 과제 분담 학습지의 구체적인 내용은 교육 환경의 상황과 학습자의 수준을 고려하여 교사가 재구성하여 제작한다.
- 자신이 공부한 내용을 설명하기 위해 도움이 될 수 있는 자료를 제작할 수 있도록 차시를 늘려 운영하여도 좋다.

꿀Tip

- 일방적으로 설명하는 폐쇄적인 분위기를 지양하고 서로 묻고 답할 수 있도록 개방적인 분위기를 유지해 준다.
- 설명하는 학생이 마치 교사가 되어 가르친다는 생각으로 활동에 임할 수 있도록 의미를 부여해 준다. 학생들 간에 존댓말을 사용하게 하면 또래 가르치기 활동이 진중하게 유지될 수 있다.

활동 평가지

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

❶ 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

❷ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	이웃의 의미를 알고 새로운 이웃은 누구인지 설명할 수 있는가?			
	이웃 간 발생하는 문제에는 무엇이 있는지 제시할 수 있는가?			
활동 참여도	수업 규칙을 준수하며 모둠 활동에 적극적으로 참여하였는가?			
	느낌 감정 카드 발표 시 공감하며 친근감 있게 대화하였는가?			
	상대방의 의견을 존중하며 경청하는 태도를 보였는가?			

❸ 모둠 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

주제 17

Ⅲ-1. 인간 존중

2차시

인간 존엄성과 인권의 소중함

활동명
- '인간답게 살기 위한 조건' 탐색하기
- 여러 가지 활동으로 일상 속 인권 사례 분석하기

학습 목표

- 인권의 의미를 알고 인간답게 살아가기 위해 필요한 조건을 설명할 수 있다.
- 생활 속에서 벌어지는 인권 침해에 대해 알고 인권을 지키기 위해 필요한 자세를 기른다.

핵심 역량

- ☐ 창의적 사고력
- ☑ 비판적 사고력
- ☑ 문제 해결력 및 의사 결정력
- ☑ 의사소통 및 협업 능력
- ☐ 정보 활용 능력

수업 의도

이 수업은 인간답게 살기 위해 필요한 조건을 생각해 보고, 인권을 지키기 위해 필요한 노력은 무엇인지 탐구해 보기 위해 구안하였다.
일상생활에서 접할 수 있는 인권 침해 사례와 인권 존중 사례를 간접 체험하고, 인권 침해 사례를 해결하기 위한 방법을 모색해 본다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기

1차시

도입

디딤 영상 내용 점검 및 학습 목표 제시하기

학생들이 보고 온 디딤 영상 내용을 확인한다.

활동 1 (모둠, 전체 활동)

'인간답게 살기 위한 조건' 탐색하기

- 브레인스토밍을 활용하여 인간다운 삶을 살기 위해 필요한 조건을 생각해 본다.
- 인간답게 살기 위한 여러 조건이 노력이 아닌 불평등한 구조나 운에 따라 결정되었을 때 생기는 문제점을 정리한다.
- 인간답게 살기 위한 조건을 갖추지 못했을 경우를 간접 체험하면서 인권을 침해하는 구조의 문제점을 정리한다.

2차시

활동 2 (모둠 활동)

여러 가지 활동으로 일상 속 인권 사례 분석하기

- 인권 놀이판에 담겨 있는 여러 사례를 통해 인간의 존엄성과 인권에 관해 이해한다.
- 게임을 통해 인권과 관련된 다양한 미션을 수행하며 일상생활에서 벌어지는 인권 문제에 관해 성찰해 본다.

정리

활동을 통해 학습한 개념을 활동지에 정리한다.

선생님을 위한 꿀팁

- 게임을 활용한 수업에서는 모둠별 게임 활동지와 개인별 활동 분석지를 따로 만들어 제시하는 것이 좋다. 자칫 재미만 있는 수업이 되지 않도록 게임에 관하여 분석하도록 지도한다.
- 게임판은 모둠별로 하나만 주어 활동지를 분석할 때 대화하며 협동하는 구조를 만들어 주는 것이 필요하다.

디딤영상 내용

❶ 인간다운 삶이란?

인간다운 삶이란 단순히 생명을 유지하는 것을 넘어서 인간 존엄성을 보장받으며 사는 것

❷ 인간의 존엄성이란?

우리는 모두 같은 인간이라는 이유만으로 마땅히 누려야 할 권리를 지닌다는 것

인종, 성별, 장애…… 사람들을 구분하는 많은 장벽이 있지만 이 장벽을 허물고 모두 행복하게 살아가려면 어떤 노력이 필요할까?

❸ 인간의 존엄성과 나

(1) 인간이라면 누구나 소중한 존재로 대우받아야 함

(2) 어떠한 상황에서든 자신의 존엄성을 인정받으며 존중받아야 함

❹ 인권과 관련된 성현의 가르침

(1) 석가모니: 다른 사람을 가엾게 여기고 사랑하라

(2) 예수: 네 이웃을 네 몸과 같이 사랑하라.

(3) 공자: 다른 사람을 대할 때 그 사람의 몸도 내 몸같이 소중히 여겨라, 내 몸만 귀한 것이 아니라 다른 사람의 몸도 소중함을 잊지 마라.

❺ 인간의 존엄성이 소중한 까닭

(1) 인간의 존엄성은 보편적이고 절대적인 가치이기 때문

⇨ 성별, 종교, 인종 등과 관계없이 언제나 어디에서나 존엄한 존재로서 대우받으며 인간답게 살아가야 함

❺ 인간의 존엄성이 소중한 까닭

(2) 인간 존엄성의 실현은 바람직한 사회의 토대가 되기 때문

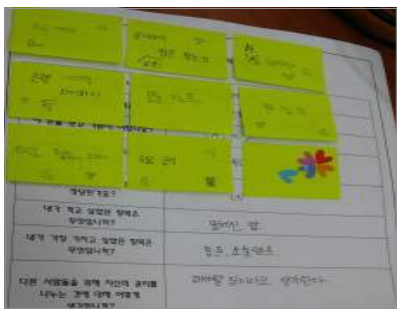
⇨ 모든 사람의 인간다운 삶과 행복을 보장하는 사회를 만들어 갈 수 있음

활동 들여다보기

활동 1 '인간답게 살기 위한 조건' 탐구하기

활동 목표	인간답게 살아가는 데 필요한 조건을 생각해 보고 불평등한 조건 때문에 인간다운 삶을 누리지 못할 때 발생하는 문제점을 말할 수 있다.	
준비물	활동지, 필기도구, 스티커, 가상 화폐, 포스트잇	
수업 활동	[모둠 활동: 인간답게 살기 위한 조건 정리하기] ❶ 학생들은 인간답게 살아가기 위해 필요한 조건에는 무엇이 있을지 브레인스토밍하며 생각나는 대로 포스트잇에 적는다. ❷ 같은 내용이 중복되지 않도록 순서를 정해서 하나씩 적고 설명한 후, 모두 동의하면 모둠 책상 가운데 붙이면서 진행한다. ❸ 활동 결과물을 함께 살펴보고 자신의 사인펜 색으로 꼭 필요한 조건을 5개씩 골라 표시한다. ❹ 가장 많은 표를 받은 순으로 인간답게 살기 위한 조건을 정리하고 그것을 얼마면 살 수 있을지 협의하여 결정한다. 개별 활동지 ① 활용 [전체 활동: 조건 경매하기] ❶ 모둠별로 '인간답게 살기 위한 조건'을 완성하면, 개인별로 스티커를 5장씩 주고 전체 게임 활동으로 '묵찌빠'를 하여 이긴 사람의 얼굴에 붙이도록 한다. ❷ 모둠으로 돌아와 스티커를 많이 받은 순으로 가상 화폐를 나누어 준다. 예시 전체 금액이 100만 원일 때 1등은 50만 원, 2등은 30만 원, 3등은 20만 원, 4등은 10만 원으로 나누어 가진다. ❸ 자신이 가진 돈으로 구입할 수 있는 조건을 활동지에 적고, 만일 그 조건을 돈으로 사지 못할 경우 어떠한 일이 벌어질지 모둠끼리 이야기해 본다. ❹ 활동지에 적힌 나머지 물음에 답하며 활동을 마무리한다.	활동 Tip • 차시가 부족한 경우, 브레인스토밍 활동을 생략하고 워드 클라우드를 활용하여 진행해도 된다. • 경제력을 정하고 인간의 조건을 구입하기 전에 경제력이 부족한 친구에게 기부할 수 있는 시간을 주는 것도 좋다. 자신이 모든 조건을 갖추지 못해도 기본적인 조건조차 갖지 못한 다른 친구와 나누어 봄으로써 교훈을 얻을 수 있다.

활동 예시



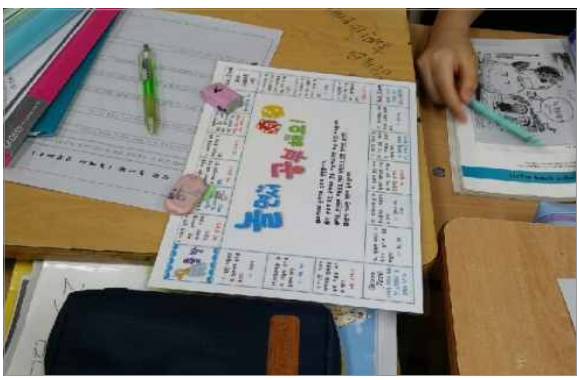
활동 2 여러 가지 활동으로 일상 속 인권 사례 분석하기

활동 목표	일상생활에서 벌어지는 인권 침해와 인권 존중 사례를 살펴보고 인권 문제에 관해 성찰해 볼 수 있다.
준비물	활동지, 인권 놀이판, 주사위, 필기도구
수업 활동	[다른 그림 찾기/다른 표현 찾기] ❶ ◆'다른 그림 찾기' 활동으로 인권의 의미를 생각해 본다. 짝 활동지① 활용 ❷ 다른 그림 속 이야기(하인즈 워드의 이야기)를 통해 차별이 인간의 존엄성을 해칠 수 있음을 설명한다. ❸ 윈스턴 씨와 알라오 씨에 대한 서술의 차이를 분석하여 인권과 관련한 표현에서 인간 존중의 의미를 생각해 본다. [인권 놀이판 활동] ❶ 인권 놀이판을 모둠별로 나누어 주고 놀이판 속에서 인권 존중과 인권 침해 사례를 살펴본다. 활동 자료① 활용 ❷ 게임의 순서를 정한 뒤 주사위를 활용하여 게임을 진행하고, 각 사례와 관련된 미션을 수행하며 게임을 진행한다. ❸ 게임 후 활동지에 인권 놀이판의 내용을 분석하며 일상생활 속 인권 문제와 연관하여 정리한다. 개별 활동지② 활용

◆ **다른 그림 찾기**
어떤 수업 주제라도 관련된 그림을 다르게 하여 학습할 주제에 대한 동기를 유발할 수 있다. 같은 주제의 조금 다른 그림을 짝끼리 서로 한 장씩 갖고 가린 뒤 설명만으로 틀린 부분을 찾아내게 한다. 실제로 보지 않고 말만 듣는 것이 얼마나 다를 수 있는지 느끼면서 주제에 대해 좀 더 세심히 살펴볼 수 있다.

활동 예시

다른 그림 찾기를 하는 모습



인권 놀이판 활동 모습

개별 활동지 ①

인간답게 살기 위한 조건 경매하기

소속	____학년 ____반 ____번
이름	

1 다음 표에 '인간답게 살기 위한 조건'을 경매한 기록을 정리해 봅시다.

연번	할 수 있는 것	1차		내가 구입한 것	
		금액	선택	나의 선택	낙찰 금액
1		5만 원			
2		5만 원			
3		4만 원			
4		4만 원			
5		3만 원			
6		3만 원			
7		3만 원			
8		3만 원			
9		3만 원			
10		3만 원			
11		2만 원			
12		2만 원			
13		1만 원			
14		1만 원			
15		10만 원			

2 다음 물음에 답하며 '인간답게 살기 위한 조건 경매'에 관해 되돌아봅시다.

(1) 내가 적은 '인간답게 살기 위한 조건'의 내용은 무엇입니까?

(2) 내가 받은 돈의 금액은 얼마입니까?

(3) 이 돈을 보고 기분이 어땠나요?

(4) 이 돈을 얻기 위해 내가 노력한 것은 무엇인가요?

(5) 그렇게 나누는 것이 정당한가요?

(6) 내가 구입한 '인간답게 살기 위한 조건'은 무엇입니까?

(7) 내가 가장 가지고 싶었던 항목은 무엇입니까?

(8) 다른 사람과 자신의 권리를 나누는 것에 대해 어떻게 생각합니까?

짝 활동지 ①

다른 그림 찾기, 다른 표현 찾기	소속	____학년 ____반 ____번
	이름	

1 그림 A, B에서 서로 다른 부분을 찾고, 어떻게 다른지 이야기해 봅시다.

A

B

2 글 A, B를 비교해서 읽고 물음에 답해 봅시다.

A

윈스턴 씨는 영국사람
그에게는 알라오라는 친구가 있어
알라오는 아프리카 사람
윈스턴 씨는 의사이고
그의 친구 알라오는 농부라네
윈스턴 씨는 알라오가 아플 때마다
항상 치료해 주지

B

윈스턴 씨는 영국사람
그에게는 알라오 씨라는 친구가 있어
알라오 씨는 나이지리아사람
윈스턴 씨는 내과 의사이고
알라오 씨는 농부라네
윈스턴 씨는 알라오 씨에게 먹거리를 보내 준다네
그들은 정말 좋은 친구이지
그들은 서로 감사하며 산다네

(1) 윗글에서 서로 다른 표현을 찾아 밑줄 쳐 봅시다.

(2) A 글에서 침해하고 있는 인권은 무엇인가요? 왜 그러한 인권 침해가 일어났을까요?

(3) B 글이 담고 있는 인간 존중 정신은 무엇인가요? 그렇게 생각한 이유는 무엇인가요?

	1. 아파서 길에 버려진 강아지를 데려다 치료해주었다. 3칸 앞으로->	2. 못생긴 친구를 '괴물'이라고 놀렸다. 얼굴에 스티커 점 붙이기 (오른쪽 사람이 붙여주기)	3. 다문화 가정을 이해하기 위해 다문화 페스티벌에 참가했다. 2칸 앞으로->	4. 노숙인들을 위해 무료급식 봉사를 하였다. 2칸 앞으로->	5. 초등학생과 중학생을 같은 규칙에 따라 달리기시키는 것은 공정하지 않다. 제일 앞선 사람과 자리 바꾸기->	6.가난한 사람들은 노력하지 않기 때문에 가난한 것이다. <- 주사위를 던져서 나온 숫자만큼 뒤로 가기	Blue_Zon (홀수가 나올때까지 쉬기)
17. 집단 따돌림으로 친구에게 상처를 주었다. <- 처음으로							7. 우리나라는 의료보험제도로 모든 국민이 병원치료를 받는 것에 어려움이 없다.
16.비정규직을 늘려 기업의 수익을 늘려야 한다. <- 뒤로 2칸	❶주사위의 숫자대로 앞으로 전진합니다. ❷각 번호에 쓰인 숫자대로 칸을 이동하고(전진 또는 후진) 머무릅니다. ❸처음 주사위로 이동했을 때의 벌칙이나 상만 행하면 됩니다. ❹출발에 딱! 멈춰야 1등입니다. 1등이 나오면 게임이 종료됩니다.						8. 세월호 사고로 인해 많은 사람들이 다치고 생명을 잃었다. <- 처음으로
15.가난한 아프리카아이와 컴패션을 통해 도움을 주기로 했다. 2칸 앞으로->							9. 시각장애인 아이들을 위한 보살피기 봉사활동을 했다. 그린존으로 가기->
Green _Zon (교실을 한바퀴 돌며 '난 소중하다'를 외치며 다니기)	14. 탈북자 아이가 전학와서 놀리고 겁을 주었다. <- 뒤로 3칸	13. 우리나라에 온 이주노동자는 차별받아도 된다. <- 꼴찌와 자리 바꾸기	12. 농촌에 있는 아이들에게 대학입학 기회를 주는 것은 차이를 인정하는 것이다. 3칸 앞으로->	11. 종교적 이유로 군대 가는 것을 거부하는 사람들은 감옥에 가둬야 한다. <- 주사위를 던져서 나온 숫자만큼 뒤로가기	10. 양성평등을 위해 여성도 군대를 보내야 한다. <- 뒤로 2칸		Red_Zon (칠판에 '인간은 존엄하다'라고 글씨쓰고 들어오기)

개별 활동지 ②

인권 놀이판 분석하기	소속	____학년 ____반 ____번
	이름	

◆ 인권 놀이판 활동을 마친 후 다음 물음에 관해 모둠별로 토의하여 정리해 봅시다.

1 놀이판 중에서 인권을 해치는 행위에 해당하는 번호를 적으세요.

2 놀이판 중에서 인권을 보호하는 행위에 해당하는 번호를 적으세요.

3 인권을 해치는 행위 중 내가 생각할 때 가장 바람직하지 않다고 생각하는 행동은 무엇인가요?

4 인권을 보호하는 행위 중 내가 생각할 때 가장 좋다고 생각하는 행동은 무엇인가요?

5 놀이판에 나오는 사람들 중 인권을 보호받아야 할 사람은 어떤 사람들일까요?

6 이 활동으로 배움 내용과 느낀 점을 적어 봅시다.

워드 클라우드로 인간답게 살기 위한 조건 탐색하기

■ 활동 소개

워드 클라우드로 만든 '인간답게 살기 위한 조건'에 관해 모둠별로 토의하여 순위를 정하고, 월드 카페의 방법으로 학급 전체와 의견을 공유하는 활동이다.

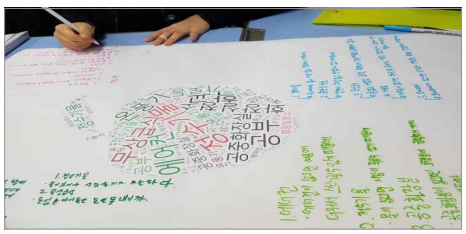
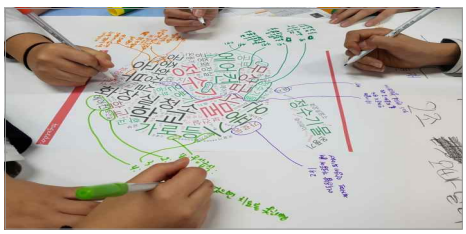
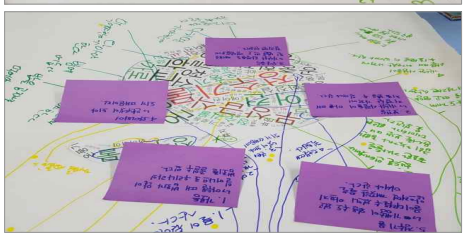
■ 활동 방법

❶ 개인별로 색이 다른 사인펜, 전지, 풀, 포스트잇을 준비한다.
❷ B4 용지에 인쇄한 워드 클라우드 종이를 모둠별로 나누어 준다. 활동 자료② 활용
❸ 워드 클라우드를 전지에 붙이고 자신이 공감하는 조건을 5개 고른 후 이유를 적는다.
❹ 모둠원이 가장 많이 고른 인간의 조건들을 선별하여 순위를 정하고 이것이 왜 필요한지 모둠원과 토론하여 정리한다.
❺ 이때 모둠원들이 표현하는 방법은 자유롭게 할 수 있도록 하고, 기본적인 구조만 지킬 수 있도록 지도한다.
❻ 모둠 활동을 마무리하면 개인별로 포스트잇을 3개씩 들고 자신의 학번과 이름을 적은 후 다른 모둠의 활동 결과물을 충분히 살펴본다.
❼ 활동 결과물을 모두 살펴본 후 생각지 못한 의견이나 아이디어를 낸 모둠, 인간의 조건을 잘 정리한 모둠이 있으면 고른 이유를 적어 자기 모둠을 제외한 다른 모둠 결과물에 붙이도록 한다.
❽ 자기 모둠에 돌아와 다른 친구들이 피드백한 내용을 함께 읽고 생각을 나눈다.

◆ **준비물:** 사인펜, 전지, 풀, 포스트잇

활동 Tip
- 따로 설명할 필요 없는 공통 과제는 모둠별 활동 결과물을 살펴볼 때 갤러리 워크로 진행해도 좋다.
- 포스트잇을 활용하여 좋은 내용에 피드백하고, 자기 생각을 정리하도록 한다. 피드백할 때는 활동 결과물을 모두 다 감상한 후 신중하게 피드백하도록 지도한다.

■ 활동 예시

꿀Tip
- 워드 클라우드는 다음 사이트에 접속하여 직접 제작할 수 있다. ☞ http://www.tagxedo.com/

활동 자료②

워드 클라우드로 보는
인간답게 살아가기 위한 조건

활동 자료②

워드 클라우드로 본
인간답게 살아가기 위한 조건

활동 평가지

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

❶ 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

❷ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	인권과 인간 존중의 의미를 설명할 수 있는가?			
	인간의 존엄성이 소중한 까닭은 무엇인지 말할 수 있는가?			
	인권을 지키기 위해 필요한 노력을 제시할 수 있는가?			
활동 참여도	모둠 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

❸ 모둠 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

주제 18

Ⅲ-2. 인간 존중

2차시

사회적 약자, 어떻게 대해야 할까

활동명
- '인권 시크릿 메시지 찾기'로 인권에 관한 생각의 폭 넓히기
- '픽토그램 분석'으로 사회적 약자에 대한 올바른 태도 기르기

학습 목표

- 인권 개념을 명확히 알고, 인간의 존엄성의 의미를 구체적으로 설명할 수 있다.
- 사회적 약자를 올바르게 대하는 태도를 기른다.

핵심 역량

☑ 창의적 사고력
☑ 비판적 사고력
☑ 문제 해결력 및 의사 결정력
☐ 의사소통 및 협업 능력
☑ 정보 활용 능력

수업 의도

이 수업은 일상생활에서 접하는 인권 문제를 인식하고 인권에 관한 생각의 폭을 넓히기 위해 구안하였다.
인권 개념을 이론적으로 이해할 뿐만 아니라 사회적 약자에 대한 편견과 차별 등과 같은 구체적인 도덕 문제에 관해 비판적으로 사고하고 합리적으로 해결하는 방안을 마련하는 기회로 삼길 바란다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기

도입

디딤 영상 내용 점검 및 학습 목표 제시하기
학생들이 보고 온 디딤 영상 내용을 확인한다.

1차시

활동 1 (모둠 활동)

'인권 시크릿 메시지 찾기'로 인권에 관한 생각의 폭 넓히기
- 시크릿 메시지 활동으로 인권과 관련된 키워드를 찾아보며 인권에 관한 생각의 폭을 넓힌다.
- 릴레이 글쓰기로 인권과 관련된 키워드를 넣고 문장을 만들어 보며 인권의 개념을 좀 더 깊이 이해한다,
- 인권과 관련된 핵심 키워드를 골라 인권에 대한 개념을 만들어 보고, 인간 존중을 실천하기 위한 구체적인 성찰문을 만들어 본다.

2차시

활동 2 (모둠 활동)

'픽토그램 분석'으로 사회적 약자에 대한 올바른 태도 기르기
- 사회적 약자에 대한 픽토그램을 보여 주며 어느 것이 인권을 고려하여 개정한 픽토그램인지 찾아보도록 한다.
- 개정한 픽토그램이 무엇인지 모둠원과 충분히 상의하여 모둠 학습지에 붙이고 그렇게 생각하는 이유를 적는다.
- 발표를 통해 활동 결과물을 공유한다.

정리

활동을 통해 학습한 개념을 활동지에 정리한다.

선생님을 위한 꿀팁

모둠 활동으로 이루어지는 수업은 활동지의 크기를 크게 하거나 여분의 A4 용지를 제공하여 물리적인 수업 환경 때문에 참여가 제한되지 않도록 한다. 또한 역할과 과제의 구분을 명확히 해 주어 모둠 수업을 세심하게 구조화하는 것이 필요하다.

디딤영상 내용

❶ 사회적 약자의 의미

피부색, 장애, 직업, 지위, 국적, 나이 등으로 말미암아 다른 사회 구성원보다 열악한 상황에 처해 있거나 고통을 받으며 살아가는 사람들

❷ 사회적 약자가 겪는 고통

(1) 편견과 차별로 인한 고통
장애, 국적, 피부색이 다르다는 등의 사실만으로 부당한 대우를 받음

(2) 경제적으로 어려움을 겪는 고통
기본적 생계의 문제, 각종 문화 및 의료 혜택을 못 받음

❸ 사회적 약자와 함께하기 위한 배려

(1) 개인적 차원
소외된 사회적 약자를 이해하고 공감하기 위한 노력 필요

(2) 사회적 차원
차별을 금지하는 법률, 최저생계비, 기본적인 의료비 지원, 고용과 교육의 기회를 보장 등

❸ 사회적 약자와 함께하기 위한 배려

(1) 공감과 이해를 바탕으로 배려해야 함

(2) 개인의 문제가 아닌 구조적 문제로 이해하며, 시혜적 태도를 버려야 함

(3) 사회적 약자를 위한 배려가 정의로운 사회 건설로 이어짐을 상기함

활동 들여다보기

활동 1 '인권 시크릿 메시지 찾기' 활동으로 인권에 관한 생각의 폭 넓히기

활동 목표	'인권 시크릿 메시지' 퍼즐 속에서 숨겨진 메시지를 찾고, 인권에 관한 생각의 폭을 넓힐 수 있다.	
준비물	시크릿 메세지 활동지, 사인펜	
수업 활동	❶ 인권 시크릿 메시지 활동지와 사인펜을 나누어 주고 활동지 내용을 살펴보도록 한다. 모둠 활동지① 활용 ❷ 1단계 인권 관련 키워드 찾기: 퍼즐 속에서 인권과 관련된 키워드를 찾고 자기 색깔로 표시하도록 한다. ❸ 순서를 정해 진행하도록 하고, 일정 시간이 지나도 찾지 못하면 다음 번호로 넘어가도록 한다. ❹ 2단계 릴레이 글쓰기: 모둠별로 인권 키워드를 활용하여 문장 만들기를 한다. ❺ 일정 시간이 지나도 릴레이 글쓰기를 하지 못하면 다음 번호로 넘어가도록 하고 자신의 색 사인펜으로 쓰도록 한다. ❻ 위의 활동을 통해 이해한 인권의 다양한 개념 중에 핵심이 되는 것이 무엇인지 키워드를 1인당 하나씩 고르도록 한다. ❼ 모둠원의 4개의 키워드를 조합하여 인권과 관련된 메시지를 만들도록 한다. ❽ 시크릿 메시지를 발표하여 다른 모둠과 공유하도록 한다.	활동 Tip • 모둠 활동을 할 때 사인펜 색을 달리하여 활동하게 하는 것이 좋다. 자신이 한 활동 결과가 한눈에 드러나므로 학습 동기를 고취할 수 있다. • 학생들이 릴레이 글쓰기 활동을 게임으로 인식하지 않도록 지도해야 하므로 빨리 완성하는 데 보상하지 않는 것이 좋다.

활동 2 '픽토그램 분석'으로 사회적 약자에 대한 편견 찾기

활동 목표	'픽토그램 분석' 활동을 통해 일상생활 속에서 벌어지는 사회적 약자에 대한 편견을 분석하고 합리적인 해결 방안을 찾는다.	
준비물	픽토그램 카드, 모둠 학습지, 가위, 풀	
수업 활동	❶ 사회적 약자에 대한 ◆픽토그램을 나누어 주고 어느 것이 인권을 고려하여 개정된 픽토그램인지 생각해 보도록 한다. 모둠 활동지② 활용 – 수업 시간이 충분하다면 픽토그램을 직접 만들어 보는 시간을 가져도 좋다. – 일상생활에서 사용하는 픽토그램을 수집하고, 사회적 약자를 배려하는 의미를 담아 개선안을 제시하는 활동으로 구성할 수 있다. ❷ 모둠원과 충분히 토의한 후 개정된 픽토그램을 찾아 모둠 학습지에 붙인 후 그렇게 생각하는 이유, 개선안을 정리한다. ❸ 활동 결과물을 학급 전체에 공유한다.	◆ **픽토그램** 의미하고자 하는 내용을 직접 묘사한 그림으로 의미를 전달하는 표의 문자이다.

모둠 활동지 ①

◆ A3 용지에 인쇄하여 사용하세요.

시크릿 메시지를 찾아라!	소속	____학년 ____반
	모둠명	

1단계

이 단원에서 배운 핵심 개념이 22개 숨어 있어요. 찾아서 표시해 봅시다. 가로, 세로, 대각선, 거꾸로도 OK!

모	두	역	할	축	소	자	아	실	현
가	리	권	한	당	정	양	성	평	등
리	권	본	기	존	심	엄	역	중	자
남	존	여	비	적	존	받	할	는	약
세	경	쟁	병	간	불	상	이	련	적
평	등	역	인	될	가	성	환	마	회
때	거	견	권	리	침	차	경	도	사
부	까	편	감	공	성	별	보	제	호
지	가	용	수	운	빠	유	편	싸	주
화	치	이	성	소	수	자	성	팅	제

2단계

1단계에서 찾은 암호를 포함하여 릴레이로 글을 써 봅시다. 모둠원 각자가 다른 색깔 펜을 이용하세요!

연번	작성자	암호	페이지	문장 쓰기
1				역할 축소
2				자아실현
3				정당한 권리
4				양성평등
5				기본 권리
6				양심적 병역 거부
7				인간 존엄성
8				불가침성
9				사회적 약자
10				성 차별
11				성 역할
12				소수자
13				편견
14				공감
15				평등
16				자유
17				가치

3단계

시크릿 메시지를 찾았나요? 발표해 봅시다.

모둠 활동지 ②

픽토그램 분석하기	소속	____학년 ____반
	모둠명	

1 다음 픽토그램을 보고, 어느 쪽이 더 인권을 고려한 그림인지 토의해 봅시다.

2 위의 픽토그램 중 개선한 픽토그램을 찾아 아래 표에 붙인 후 그렇게 생각하는 이유를 적어 봅시다.

	개선 후 픽토그램	그렇게 생각한 이유
1		
2		
3		
4		

활동 평가지

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

❶ 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

❷ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	사회적 약자의 의미를 설명할 수 있는가?			
	사회적 약자가 겪는 고통에 대해 공감하며 말하였는가?			
	사회적 약자를 위한 배려를 위한 방법을 제시할 수 있는가?			
활동 참여도	모둠 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

❸ 모둠 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

주제 19

Ⅲ-1. 인간 존중

2차시

양성평등을 실천하려면

활동명
- '5 WHY' 활동으로 양성평등의 필요성 이해하기
- '양성평등 카드 토의'로 양성평등을 실천하지 못하는 이유 찾기

학습 목표

- 양성평등의 필요성을 설명할 수 있다.
- 양성평등을 실천하지 못하는 이유를 찾고, 양성평등을 실현하려는 태도를 기른다.

핵심 역량

☑ 창의적 사고력
☑ 비판적 사고력
☑ 문제 해결력 및 의사 결정력
☑ 의사소통 및 협업 능력
☐ 정보 활용 능력

수업 의도

이 수업은 양성평등을 실현해야 하는 근본적인 이유를 찾아보기 위해 구안하였다.
양성평등의 의미를 알고 있지만, 이를 행동으로 옮기지 않은 결과 여러 사회 문제가 발생하고 있다.
양성평등의 의미를 이해하는 것만큼 왜 양성평등이 필요한지에 관해 근본적으로 탐구함으로써 양성평등을 내면화해 본다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기

1차시

도입

디딤영상 내용 점검 및 학습 목표 제시하기
학생들이 보고 온 디딤영상 내용을 확인한다.

활동 1 (모둠, 전체 활동)

'5 WHY' 활동지로 양성평등의 필요성 이해하기
- 5 WHY활동지를 각 모둠에 배부한다.
- 광고 '여자답게 달리는 법'을 함께 시청한다.
- 광고를 본 후 광고의 주제와 관련된 질문을 할 수 있도록 안내한다.
- 모둠 내에서 광고의 주제와 관련된 질문의 대답을 찾는다.
- 갤러리 워크로 광고의 주제와 관련된 질문과 5WHY의 문답 과정을 공유한다.

2차시

활동 2 (모둠, 전체 활동)

'양성평등 카드 토의'로 양성평등을 실천하지 못하는 이유 찾기
- 양성평등과 관련된 질문이 작성된 카드를 준비한다.
- 각 모둠별로 카드를 책상 위에 뒤집어 놓는다.
- 모둠 내 순서를 정하고, 자신의 차례에 카드를 오픈한다.
- 카드 내용에 대한 자신의 생각 또는 경험을 말한다.
- 토의가 끝난 후 모둠별로 양성평등이 실천하지 못하는 이유를 마인드맵에 정리한다.

정리

양성평등의 필요성을 알고, 양성평등을 실천할 수 있는 방법을 모색한다.

선생님을 위한 꿀팁

'여자답게 달리는 법' 광고를 보고 느낀 점을 나누는 시간을 통해 생물학적 성뿐만 아니라 사회문화적 성이 한 사람의 행동과 생각에 어떠한 영향을 미치는지 생각해 보는 기회를 줄 수 있다. 멀티미디어 기기를 활용하여 다음 사이트에 접속하면 광고를 볼 수 있다.
https://goo.gl/4Kvc9C

디딤영상 내용

양성평등을 실천하지 않으면?

미술 시간

여학생: 미술 작품 만드는 데 손이 꽤 많이 가네. 우리 같이 만들자.
남학생: 그런 건 원래 여자들이 잘하잖아. 너희들이 다 해. 낄낄.

양성평등을 실천하지 않으면?

체육 시간

남학생: 매트리스랑 뜀틀이 꽤 무겁네. 너희들 어디 가?! 이거 같이 정리해야지!
여학생: 그런 건 원래 남자들 일이잖아. 너희들이 다 해. 흥!

❶ 양성평등의 의미

(1) 의미: 여성과 남성 모두의 권리, 의무, 자격 등이 차별 없이 고르고 한결같은 상태

❷ 양성평등의 필요성

(2) 필요성
① 인간 존엄성과 인권실현: 성차별을 극복하고 누간 인간다운 삶을 보장받을 수 있도록 하기 위해 필요함
② 개인의 능력 발휘: 누구나 성별에 관한 편견 없이 평가 받으면서 능력을 펼치고 발전하기 위해 필요함

❸ 양성평등을 실천하기 위한 방법

(1) 성 역할 고정 관념 버리기
성 역할 고정 관념을 벗어날 때 성차별에서도 비로소 벗어나서 성별의 구분 없이 누구나 하고 싶은 일, 잘 할 수 있는 일을 할 수 있음

❸ 양성평등을 실천하기 위한 방법

(2) 문화 개선 노력: 각종 대중 매체와 사이버 공간 등에서 나타나는 성차별적 요소들을 바로잡을 때 양성평등을 실현할 사회적 토대를 만들 수 있음

(3) 법적 · 제도적 노력: 양성평등에 어긋나는 사회 구조를 개선하기 위해 다양한 법률과 제도적 장치를 확대해야 함

활동 들여다보기

활동 1 '5 WHY'활동지로 양성평등의 필요성 이해하기

활동 목표	5WHY 활동지를 통해 양성평등의 필요성을 설명할 수 있다.	
준비물	사인펜, 5WHY 활동지	
수업 활동	❶ 5WHY 활동지와 사인펜 한 다스를 각 모둠별로 배부한다. 모둠 활동지 ① 활용 ❷ 광고 '여자답게 달리는 법'을 함께 시청한다. ❸ 광고를 본 후 광고의 주제와 관련된 질문을 선정한다. 예시 1 영상을 본 후, 첫 번째 질문을 선정하고 5WHY의 과정을 통해 질문의 답을 찾아보세요. 1WHY: '여자답게 달린다.'는 것은 무엇일까? / 예쁘게 달리는 모습이 여자답게 달리는 모습이다. 2WHY: 왜 예쁘게 달리는 모습을 생각할까? ❹ 모둠 내에서 광고의 주제와 관련된 질문의 대답을 찾는다. ❺ 첫 번째 질문의 대답과 관련된 두 번째 질문을 선정하거 작성한다. ❻ 반복적으로 5번의 질문과 대답의 과정을 작성한다. ❼ 갤러리 워크를 통해 광고의 주제와 관련된 질문과 5WHY의 문답 과정을 공유한다.	활동 Tip 멀티미디어 기기를 활용하여 다음 사이트에 접속하면 관련 영상을 볼 수 있다. https://goo.gl/4Kvc9C

활동 2 '양성평등 카드 토의'로 양성평등을 실천하지 못하는 이유 찾기

활동 목표	'양성평등 카드 토의'를 통해 양성평등을 실천하지 못하는 이유를 정리할 수 있다.	
준비물	사인펜, A4 용지, 질문 카드	
수업 활동	❶ 양성평등 수업 주제와 관련된 질문이 작성된 질문 카드를 준비한다. – 각 모둠 별로 18장의 질문 카드를 준비한다. 활동 자료 ① 활용 – 수업 주제와 관련된 내용이 포함될 수 있도록 질문을 카드를 만드는 시간을 제공한다. – 9개의 카드 내용은 교사가 준비하고, 나머지 9개의 카드는 학생들이 질문을 만든다. ❷ 각 모둠별로 카드를 책상 위에 뒤집어 놓는다. ❸ 모둠 내 순서를 정하고, 자신의 차례에 카드를 오픈한다. ❹ 카드 내용에 대한 자신의 생각 또는 경험을 말한다. ❺ 토의가 끝난 후, 모둠 내에서 양성평등이 실천하지 못하는 이유를 A4 용지에 마인드맵 형식으로 정리한다. ❻ 양성평등에 대한 정리가 끝나면, ◆둘 가고 둘 남기로 모둠 내 토의 내용을 공유한다.	활동 Tip 학생들이 직접 교구 재작시 질문 카드 내용은 양성평등과 관련된 내용으로 만들 수 있도록 안내한다. ◆ 둘 가고 둘 남기 모둠원이 4명일 경우, 2명의 모둠원은 자리에 남아 있고 나머지 2명의 모둠원은 다른 모둠으로 계속 이동하면서 이야기하는 활동이다.

모둠 활동지 ①

5WHY 활동으로 양성평등의 필요성 정리하기	소속	____학년 ____반
	모둠명	

1 영상을 본 후, 첫 번째 질문을 선정하고 5WHY의 과정을 통해 질문의 답을 찾아보세요.

1WHY	
2WHY	
3WHY	
4WHY	
5WHY	

2 첫 번째 질문에 대한 대답이 마지막 단계(5WHY)에서는 어떤 질문과 대답으로 바뀌었나요?
5WHY의 질문을 통해 알게 된 사실이나 느낀 점을 적어 보세요.

활동 자료① 양성평등 질문 카드 예시

Q. 남자다운 (혹은 여자다운) 모습은 어떤 모습일까요?	Q. 차별받았던 경험이 있다면 언제, 어떤 차별을 받았나요?	Q. 여자 혹은 남자에게 요구되는 역할이 있다면?
Q. 양성을 차별하는 신문 기사를 찾아서 소개하면?	Q. 여자에게 어울리는 직업은 따로 있나요?	Q. 남자에게 어울리는 직업은 따로 있나요?
Q. 평소 양성평등을 실천하지 못한 경험이 있다면?	Q. 양성평등을 위해 어떤 노력을 하고 있나요?	Q. 일상생활에서 양성평등을 실현하기 위해 꼭 하고 싶은 일은?

활동 평가지

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

❶ 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

❷ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	양성평등의 필요성을 설명할 수 있는가?			
	양성평등을 실천할 수 있는 방법을 설명할 수 있는가?			
활동 참여도	수업 규칙을 준수하며, 모둠 활동에 적극적으로 참여하였는가?			
	모둠원의 의견을 존중하고 친근감 있게 수용하였는가?			
	문제 해결 능력을 발휘하여 창의적인 결과물을 만들었는가?			

❸ 모둠 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

주제 20

Ⅲ-2. 문화 다양성

2차시

우리 다문화 사회 어떻게 이해할까

활동명 '능력자 되기 – 또래 가르치기' 활동으로 다문화 사회 이해하기

학습 목표

- 오늘날 우리 주변에서 찾아볼 수 있는 다문화 사회의 모습을 제시할 수 있다.
- 문화를 바라보는 여러 관점과 가장 바람직한 관점을 설명할 수 있다.

핵심 역량

- ☐ 창의적 사고력
- ☑ 비판적 사고력
- ☐ 문제 해결력 및 의사 결정력
- ☑ 의사소통 및 협업 능력
- ☑ 정보 활용 능력

수업 의도

이 수업은 다문화 사회에 관해 공부한 후 능력자가 되어 서로 가르치는 활동을 함으로써 다소 무거운 주제를 가볍게 풀어볼 수 있도록 구안하였다.
또한, 눈높이가 같은 친구들끼리 가르치는 활동으로 사회 문제를 바라보는 시각을 다시 한 번 정리할 기회를 가진다.
알고 있는 것과 설명할 수 있는 것이 같지 않음을 느끼며 바른 언어로 조리 있게 말하는 의사소통 능력을 길러 보자.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기

1차시

도입

디딤영상 내용 점검 및 학습 목표 제시하기
학생들이 보고 온 디딤영상 내용을 확인한다.

활동 1 (개별, 모둠 활동)

능력자 되기 활동으로 사회 문제 이해하기
- 다문화 사회에 관한 내용을 주제별로 각자 하나씩 담당하여 공부한다.
- 자신이 담당한 다문화 사회 문제에 관해서는 '능력자'가 되어 다른 친구에게 설명할 수 있도록 준비한다.

2차시

활동 2 (모둠, 개별 활동)

또래 가르치기 활동으로 사회 문제 설명하기
- 돌아가며 말하기로 능력자가 되어 모둠원에게 자신이 담당한 다문화 사회에 관한 내용을 설명한다.
- 친구들의 설명을 들으며 개별 활동지를 완성한다.
- 친구의 설명 중 궁금한 점이 있으면 서로 묻고 답하며 과제를 해결한다.

정리

학습한 내용을 확인할 수 있는 OX 문제를 모둠별로 풀면서 정리한다.

선생님을 위한 꿀팁

- '능력자 되기' 활동에서 설명할 자료를 준비할 때, 교사가 제시한 자료만으로 국한시키지 말고 컴퓨터 또는 스마트 기기를 활용하여 풍부한 자료를 준비할 수 있도록 한다.
- 다양한 민족의 정체성과 문화를 인정하며 공존을 추구하는 캐나다의 다문화 정책을 통해 다른 문화를 이해하는 바람직한 태도는 무엇이며, 우리 사회에 필요한 다문화 정책은 무엇인지 생각해 볼 수 있다.

EBS 지식채널e 〈모자이크 프로젝트〉 goo.gl/agxSUu

디딤영상 내용

❶ 문화 교류를 바라보는 견해

(1) 용광로 모델

용광로 모델은 용광로에 다양한 재료를 녹여 하나의 물질을 만들어 내듯 여러 문화가 섞여 만들어진 하나의 문화를 뜻한다. 용광로 모델은 공통된 문화로 사회 통합성을 유지할 수 있다는 장점이 있지만, 각각의 고유한 문화적 전통을 무시하고 지나치게 단일성을 강조하여 다문화를 약화할 수 있다는 한계가 있다.

❶ 문화 교류를 바라보는 견해

(2) 샐러드 볼 모델

샐러드 볼 모델은 각기 다른 재료들이 각자 고유의 맛을 지키면서도 하나의 샐러드가 되듯, 여러 문화가 고유한 특성을 유지하면서도 조화를 이루어 공존하는 문화이다. 샐러드 볼 모델은 다양한 문화적 전통을 이어갈 수 있다는 장점이 있지만, 다양한 문화를 강조하는 데 치중하다 보면 사회 통합성을 약화할 수 있다는 한계가 있다.

❷ 보편 규범에 근거하여 문화 성찰하기

[첫 번째 사례]

○○족은 새처럼 긴 목을 아름답다고 여겨 황동 고리를 채워 여성의 목을 늘린다. 어렸을 때부터 황동 고리를 차고 생활하는 ○○족 여성들은 목과 근육에 심각한 부상을 입기도 한다. 그러나 ○○족에게 황동 고리는 대를 이어 내려온 전통이자 생계유지의 수단이다. 목에 많은 황동 고리를 찬 여성들을 보기 위해 ○○족을 찾는 관광객이 많기 때문이다.

❷ 보편 규범에 근거하여 문화 성찰하기

[두 번째 사례]

△△섬 원주민들은 발목에 나무줄기를 감고 30m 높이의 나무 탑 위에서 뛰어내리는 성인식을 치른다. 원주민 사회에서는 체력과 담력을 성인의 자격으로 여기며, 남성의 머리카락이 땅을 스치면 땅이 비옥해진다고 믿기 때문이다. 그러나 바닥에 안전 장비를 설치하지 않기 때문에 머리가 부딪혀 다치거나 목숨을 잃는 일도 종종 일어난다.

활동 들여다보기

활동 1 '능력자 되기' 활동으로 다문화 사회 모습 이해하기

활동 목표	과제 분담 학습 활동으로 다문화 사회의 모습을 이해하고 의사소통 능력을 기를 수 있다.
준비물	과제 분담 학습지, 포스트잇, 교과서, 필기도구
수업 활동	❶ 4명으로 한 모둠을 구성한다. ❷ 각 모둠에 과제 분담 학습지를 나누어 준다. 과제 분담 학습지 활용 – 1인당 1장씩 나누어 줄 수 있도록 4장 1세트로 구성한다. – 학습지 주제는 다문화 사회 현상, 다문화 사회를 바라보는 관점, 다문화 사회에 발생하는 문제점과 이를 해결하는 방법 등으로 다채롭게 구성할 수 있다. – 학습지는 교육 환경의 상황과 학습자의 수준을 고려하여 현장 교사가 직접 제작할 것을 권한다. ❸ 모둠별로 과제 분담 학습지 ①~④ 중에 자신이 담당할 하나의 사회 문제를 선택한다. – 자신이 관심 있는 분야를 선택하게 함으로써 학습 열의를 돋울 수 있다. – 때로는 교사가 정해 주는 것이 효율적일 때도 있다. 학습할 내용의 난이도가 서로 다를 경우 학습량을 소화할 수 있는 능력별로 담당 학생을 지정해 주는 것도 방법이다. ❹ 주어진 시간 동안 자신이 담당한 분야에 '능력자'가 될 수 있도록 열심히 공부한다. – 포스트잇을 활용하여 덧붙일 내용을 첨삭하며 준비한다. – 좀 더 자세히 연구하기 위해 교과서 외에 인터넷이나 관련 도서 검색을 허용할 수 있다. – 자신이 연구한 다문화 사회의 모습에 관련된 질문을 2개씩 만들어 또래 가르치기 활동 시 친구들에게 제시할 문제로 활용한다. – 주제와 관련된 내용을 전지에 정리할 때 개념만 단순히 정리하지 말고 주제에 알맞은 사례를 찾아 함께 작성하라고 안내한다. – 비주얼 씽킹, 프레젠테이션, 마인드맵 등 여러 가지 방법을 활용할 수 있다. ❺ 자신이 공부한 내용을 설명하기 위해 도움이 될 수 있는 자료를 제작할 수 있도록 차시를 늘려 운영하여도 좋다.

활동 Tip
수록한 과제 분담 학습지의 내용은 기본 교과 내용을 중심으로 구성한 예시이다.

활동 2 '또래 가르치기' 활동으로 다문화 사회 설명하기

활동 목표	의사소통 능력을 발휘하여 묻고 답하며 활동 1의 내용을 조리 있게 설명할 수 있다.
준비물	과제 분담 학습지, 설명 자료, 개별 활동지
수업 활동	❶ 모둠별로 한 명씩 각자 준비한 설명 자료 또는 다문화 사회 과제 분담 학습지를 보면서 ◆돌아가며 말하기 활동으로 모둠원 모두가 다문화 사회에 대해 이해할 수 있도록 설명한다. – 설명을 위한 보조 자료를 활용하거나, 설명을 듣는 모둠원에게도 능력자가 설명하고 있는 파트의 과제 분담 학습지를 나누어 주면 내용을 효과적으로 이해하는 데 도움이 된다. – 전문가의 효과적인 내용을 전달을 위해 PPT, 비주얼씽킹, 마인드 맵 등을 활용한 내용 전달 보드를 작성할 수 있다. ❷ 일방적인 설명이 아니라 서로 질문할 수 있도록 개방적인 분위기를 유지해 준다. ❸ 설명하는 학생이 마치 교사가 되어 가르친다는 생각으로 활동에 임할 수 있도록 의미를 부여해 준다. 능력자의 설명이 끝나면 개별 활동지에 해당하는 부분을 해결한다. 개별 활동지① 활용 ❺ 가르치기 활동의 마무리는 분야별 질문으로 확인한다. 능력자 되기 활동에서 미리 준비한 질문 2~3개를 활용한다. ❻ 자율 조절 능력이 부족한 학급 분위기인 경우, 교사는 타이머를 이용하여 학생 1명당 설명하는 시간을 지정해 주는 것도 좋다. ❼ 정해진 시간이 끝나면 알람이 울리고 '다음 사람 설명하세요.'라는 교사의 안내에 따라 다음 사람이 설명을 시작할 수 있도록 어느 정도의 교사의 개입을 넣어도 좋다.

활동 Tip
또래 가르치기 활동을 할 때에는 서로 존댓말을 사용하게 함으로써 설명하는 과정이 진중하게 유지될 수 있도록 할 수 있다.

◆ **돌아가며 말하기 활동**
모둠별로 한 명씩 시계 방향으로 돌아가면서 발표하는 활동을 말한다.

과제 분담 학습지 ①

다문화 사회의 형성 배경과 우리나라의 다문화	소속	____학년 ____반 ____번
	이름	

1. 다문화 사회의 의미와 형성 배경

⑴ 의미: 다양한 문화적 배경을 가진 사람들이 함께 살아가는 사회

⑵ 다문화 사회 형성 배경: 지역 간, 국가 간 교류가 활발해지면서 다른 곳에서 살아가는 사람이 늘어남

2. 다문화 사회로 진입한 우리나라

⑴ 다문화 사회 진입 배경: 국제결혼 이주민, 외국인 노동자나 유학생, 북한 이탈주민 등의 증가

⑵ 영향: 여러 가지 문화를 쉽게 접하게 되었고, 다문화 사회에 관한 우리 사회 구성원들의 관심이 커짐

3. 우리 안에 있는 다문화 모습

⑴ 공존하고 화합하기 위해 노력하는 모습

- 서로 다른 문화가 만나 발전하는 모습
- 다른 문화를 이해하기 위한 문화 체험 활동

→ 바람직한 다문화 공동체의 토대가 됨

⑵ 갈등하는 모습

- 자기 문화만을 고집하거나
- 다른 문화를 이해하지 못해 갈등하는 모습

→ 반성하고 개선해야 함

4. 바람직한 다문화 공동체의 실현

⑴ 공동체 구성원들이 저마다 자기 문화만을 주장한다면 사회 통합성을 저해할 수 있음

⑵ 모든 구성원이 하나의 문화만을 따른다면 조화로운 다문화 사회를 만들 수 있음

⑶ 서로의 문화를 존중하면서 구성원 모두의 공동체 의식을 드높일 수 있는 바람직한 다문화 공동체를 실현해야 함

과제 분담 학습지 ②

문화를 바라보는 다양한 관점: 문화 상대주의와 자문화 중심주의	소속	____학년 ____반 ____번
	이름	

1. 문화 상대주의

(1) 의미: 다른 문화를 이해할 때, 그 지역 사람의 삶, 사고, 환경 등을 고려하는 태도
  ① 문화를 그 문화가 발생한 역사적·사회적 상황에서 이해하려는 태도
  ② 문화는 저마다의 고유한 의미와 가치가 있으므로 문화의 다양성을 인정해야 함
  ③ 문화는 각기 독자적으로 발전하기 때문에 문화의 우열을 가릴 수 없음

(2) 문화 상대주의의 필요성
  ① 각기 다른 문화의 고유한 의미와 가치를 이해할 수 있음
  ② 여러 문화가 공존하는 다문화 사회에서 조화롭게 살아갈 수 있음
  ③ 열등하다고 무시되었던 다양한 문화들이 인정받고 존중받을 수 있음

2. 극단적 문화 상대주의

(1) 의미: 인간의 생명이나 존엄성을 위협하는 행위도 상대주의적 입장에서 인정하려는 태도

(2) 문제점: 인간 존엄성과 인류의 보편적 가치를 훼손할 수 있음

(3) 사례

> 명예 살인은 간통, 정조 상실 등 집안의 명예를 더럽혔을 때 가족 구성원을 죽이는 관습이다. 이슬람 국가에서는 살해한 가족은 가벼운 처벌만 받기 때문에 명예 살인이 공공연하게 자행됐다. 이를 막기 위해 법률을 개정·보완하였지만, 아직 이슬람권에서는 한 해에 수백 명의 여성이 명예 살인으로 죽어 간다.

: 명예 살인을 인정하는 태도는 인간의 존엄성과 생명 등 인류의 보편적 가치를 위협한다.

2. 자문화 중심주의

(1) 의미: 자신의 문화를 우월한 것으로 보고 다른 문화를 비하하는 태도

(2) 긍정적 측면
  ① 자기 문화에 대한 자부심 고양　　② 집단 내 결속 강화

(3) 부정적 측면
  ① 다른 문화권과의 갈등 유발 요인으로 작용　　② 문화 제국주의로 흐를 가능성

(4) 사례: 콜럼버스가 아메리카 대륙을 발견했을 당시 이미 원주민들이 살고 있었으나, 유럽인들은 새로운 대륙을 발견하였다는 의미에서 '신대륙의 발견'이라고 표현

과제 분담 학습지 ③

보편 규범에 근거한 자문화 성찰	소속	____학년 ____반 ____번
	이름	

1. 보편 규범

⑴ 보편 [普遍]

① 두루 널리 미침

② 모든 것에 공통되거나 들어맞음. 또는 그런 것

⑵ 규범 [規範]

① 인간이 행동하거나 판단할 때에 마땅히 따르고 지켜야 할 가치 판단의 기준.

② 사유(思惟)나 의지, 감정 따위가 일정한 목적을 이루기 위하여 마땅히 따르고 지켜야 하는 것

2. 보편 규범에 근거한 반성해야 할 우리 문화

⑴ 혈연, 학연, 지연을 지나치게 중시하는 연고주의 문화 풍토: 공정한 평가와 선택을 방해하며 개인의 권리를 침해하고 사회의 발전을 가로막음

⑵ 혈통 위주의 지나친 민족주의: 단일 민족임을 지나치게 강조하여 다른 인종이나 다문화 가정에 배타적 태도를 보일 때가 있음

⑶ 남성 중심적 문화: 여성이 사회생활에서 차별을 받거나 인권을 침해당하기도 함

⑷ 외모 지상주의, 지나친 음주 문화

3. 세계화할 수 있는 훌륭한 우리 문화

⑴ 노인 공경 문화: 노인을 깍듯하게 모시거나 대중교통에서 노약자에게 자리를 양보하는 등 동방예의지국의 모습이 잘 나타남

⑵ 공동체를 중하는 문화: 현대 사회의 개인주의로 인해 나타날 수 있는 문제를 해결할 수 있는 대안이 됨

과제 분담 학습지 ④

문화를 바라보는 다양한 관점: 문화 사대주의	소속	____학년 ____반 ____번
	이름	

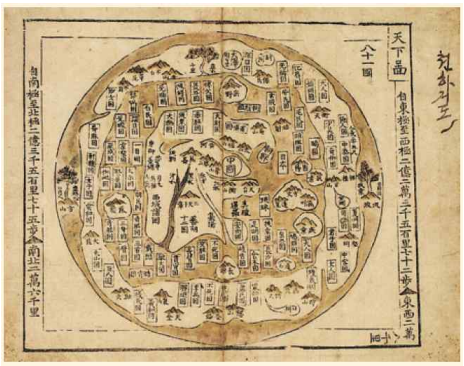
1. 문화 사대주의

(1) 의미: 다른 사회의 문화를 우월한 것으로 생각하여 숭상하고 자기 문화를 무시하는 태도

(2) 긍정적 측면: 선진 문물 수용에 도움

(3) 부정적 측면: 고유문화의 주체적 발전 저해함. 상대방 문화를 무조건 수용하여 자기 문화의 고유성을 보존할 수 없게 됨

(4) 사례



천하도

천하도는 조선 시대에 그린 그림으로, 중국은 세계의 중심인 중앙에, 조선은 그 주변국으로 작게 그려져 있다.
이를 통해 당시 우리 민족은 중국을 중심으로 세계를 인식하는 사대주의적 태도를 지니고 있었음을 알 수 있다.

2. 타 문화에 대한 올바른 이해

(1) 다른 문화의 특성을 인정하고 수용하는 개방적인 자세가 필요함

(2) 다른 문화를 비하하거나 과대평가하기보다는 그 나름의 가치를 인정하는 태도를 지녀야 함

(3) 지구상의 수많은 문화가 조화를 이루며 인ㄹ가 함께 번영하는 길을 추구해야 함

개별 활동지 ①

또래 가르치기: 다문화 사회를 바라보는 여러 관점	소속	_____학년 _____반 _____번
	이름	

◆ 또래 가르치기 활동으로 친구의 설명을 들으면서 빈칸에 내용을 채워 봅시다.

구분	개념	능력자가 설명한 내용	설명해 준 능력자 이름
과제 분담 학습 ①	다문화 사회 형성 배경		
	우리나라의 다문화의 모습		
	바람직한 다문화 공동체의 실현		
과제 분담 학습 ②	문화 상대주의		
	극단적 문화 상대주의		
	자문화 중심주의란?		
과제 분담 학습 ③	보편 규범이란?		
	보편 규범에 근거한 자문화 성찰		
	보편 규범에 근거한 자문화 성찰		
과제 분담 학습 ④	문화 사대주의란?		
	문화 사대주의 사례		
	보편 규범에 근거한 타문화 성찰		
종합 질문	바람직한 다문화 공동체를 실현하기 위해 필요한 것은?		
	다문화 사회를 이해하기 위한 바람직한 태도는?		

활동 평가지

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

❶ 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용
- 가장 중요한 것
- 예를 들면

❷ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	보편 규범과 문화 다양성의 관계를 설명할 수 있는가?			
	다문화 사회에 필요한 올바른 자세를 제시할 수 있는가?			
활동 참여도	수업 규칙을 준수하며, 적극적으로 설명하였는가?			
	능력자의 설명을 경청하고 적극적으로 질문하였는가?			
	설명 자료를 성실하게 만들었는가?			

❸ 모둠 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

주제 21

Ⅲ-2. 문화 다양성

2차시

다문화 사회의 갈등을 해결하려면

활동명
- '이미지 카드'로 다문화 사회의 문제점 설명하기
- '픽토그램 만들기' 활동으로 다문화 사회 문제 해결책 찾아보기

학습 목표

- 다문화 사회에서 발생하는 갈등 모습을 제시할 수 있다.
- 다문화 사회의 문제점을 해결하기 위한 바람직한 자세를 지닌다.

핵심 역량

☑ 창의적 사고력
☑ 비판적 사고력
☑ 문제 해결력 및 의사 결정력
☑ 의사소통 및 협업 능력
☑ 정보 활용 능력

수업 의도

이 수업은 다문화에서 발생하는 문제를 다양한 이미지와 연결하여 창의적으로 표현하고 의사소통 능력을 키울 수 있도록 구안하였다.
각종 미디어 매체를 통해 우리의 일상생활과 다문화 사회가 어떻게 연결되어 있는지 알아보고, 다문화 사회의 갈등 사례에 관한 해결책을 도모하는 기회를 가진다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기

1차시

도입

디딤영상 내용 점검 및 학습 목표 제시하기
학생들이 보고 온 디딤영상 내용을 확인한다.

활동 1 (모둠, 전체 활동)

'이미지 카드'로 다문화 사회의 문제점 설명하기
- 자신이 생각하고 있는 다문화 사회에 발생하는 갈등에 대한 생각을 이미지에 비유하여 표현한다.
- 돌아가면 말하기 활동으로 자신의 생각을 모둠 내에서 공유한다.
- 모두 만나기 활동으로 전체 친구들과 공유한다.

2차시

활동 2 (모둠 활동)

'픽토그램 만들기' 활동으로 다문화 사회 문제 해결책 찾아보기
- 픽토그램으로 다문화 사회 문제점 및 해결책을 도모한다.
- 다문화 사회와 세계화를 연결하여 정리한다.

정리

다문화 사회는 긍정적으로 수용해야 하는 시대적 변화의 흐름임을 인식하고 세계화와 연결하며 정리한다.

선생님을 위한 꿀팁

- 열린 사고로 교과서 밖 내용까지 다루고 싶다면 디딤영상을 사전에 제시하지 않아도 좋다. 디딤 영상으로 교과서 내용을 숙지시킨 후 수업을 진행하면 다문화 사회의 문제점을 이미지에 비유할 때 창의성을 발휘하기 어렵다. 디딤영상 없이 활동하면서 교과서 내용을 스스로 찾아보고 개념을 정리하면서 더 좋은 결과를 낳을 수 있으므로 디딤영상 제공은 신중히 결정하도록 한다.
- 디딤영상으로 다문화 다리 프로젝트 동영상을 활용하거나 픽토그램의 뜻과 활용 방법, 예시 등을 보여 줄 수 있다.

https://goo.gl/SCUAf9

디딤영상 내용

❶ 다문화 사회에서 발생할 수 있는 갈등

(1) 문화적 차이에 관한 무지나 이해 부족으로 발생하는 갈등: 서로 다른 문화에서 비롯된 언어, 종교, 가치관, 생활 양식 등을 알지 못하거나 이해하지 못하여 갈등이 발생함

(2) 편견과 차별로 발생하는 갈등: 편견과 차별은 다문화 사회에서 사람들이 갈등하는 가장 큰 원인이자 그 자체로 잘못된 일임

❷ 다문화 사회의 갈등을 해결한 사례

미국에는 특이한 간이식당이 하나 있다. 이 식당은 6개월마다 다른 나라 음식으로 메뉴를 바꿔고 그에 따라 간판과 외관도 바꾼다. 이 메뉴의 공통점은 바로 그 음식의 고향이 미국과 심각한 갈등 중인 국가라는 점이다.
베네수엘라, 아프가니스탄, 쿠바, 북한 등의 요리를 먹으며 사람들은 그 나라에 관한 편견을 깨기도 하고 양국 간의 문제로 진지한 토론이 벌어지기도 한다.

– EBS 지식 채널 제작팀, 《어린이 지식 e 10》 –

❸ 다문화 사회의 갈등을 해결하기 개인적 노력

(1) 다양한 지식 습득: 다른 문화적 배경을 지닌 사람들의 언어, 풍습, 종교 등을 알아보고 이해해야 함.

(2) 존중과 배려의 자세: 문화적 차이로 어려움을 겪는 사람들을 따뜻하게 배려해야 함

(3) 다양한 문화 체험 활동: 다른 문화를 체험하면서 그 문화를 더 폭 넓게 이해하고 다른 문화를 인정하고 존중하는 태도를 기를 수 있음

❹ 다문화 사회의 갈등을 해결하기 위한 사회적 노력

(1) 문화적 배경이 다른 사람들이 서로 소통할 수 있는 사업 기획

(2) 서로의 문화를 이해할 수 있는 문화 적응 교육을 마련

활동 들여다보기

활동 1 '이미지 카드'로 다문화 사회의 문제점 설명하기

활동 목표	이미지 카드를 이용하여 다문화 사회에서 발생하는 갈등 모습을 제시할 수 있다.	
준비물	활동지, 이미지 카드, 포스트잇, 휴대 전화, 사인펜, 색연필	
수업 활동	❶ 모둠별로 이미지 카드를 10장 이상 배부한다. 이미지 카드는 많을수록 좋다. ❷ 모둠별로 편안한 분위기 속에서 여러 가지 이미지를 보며 자유롭게 이야기를 나눈다. ❸ '다문화 사회에서 발생하는 문제점에는 어떤 것이 있을까?', '다문화 사회의 문제점이 갖고 있는 특징은?' 이라는 개념을 중심으로 자기 생각을 이미지에 비유하여 생각해 보고, 포스트잇에 적는다. ❹ 휴대 전화로 촬영한 후 교사에게 전송하거나 학급 게시판에 올린다. 예시 다문화 사회의 문제점 발생 원인은 스마트폰 사용법 같다. 올바르게 사용하면 세계화에 꼭 필요하지만 올바르게 사용하지 않으면 독이 되기 때문이다. ❺ 모둠 내에서는 돌아가며 말하기 활동으로, 다른 모둠과는 ◆둘 가고 둘 남기 활동으로 생각을 공유한다. ❻ ❺의 활동에서 친구들과 공유한 생각 중 기억에 남는 내용을 활동지에 적는다. 개별 활동지 ① 활용 ❼ 앞서 활동한 학생들의 결과물을 칠판에 붙이고, 전체 내용을 주제별로 모아 정리한다. 예시 타문화에 대한 이해 부족으로 생기는 문제점 문화적 차이에 대한 무지로 인한 갈등 편견과 차별로 인한 갈등 다문화 사회 문제점의 특징	활동 Tip • 이미지로 표현하기 활동에 익숙하지 않으면 아이스브레이킹 활동으로 '나를 이미지로 표현하기'를 간단하게 실시하여도 좋다. • 이미지를 연결한 활동 결과물을 예시로 제시할 경우 학생들의 생각을 제한하게 되는 경우가 있으니 학생들의 특성을 고려하여 제시 여부를 결정하도록 한다. • 이미지에 비유하여 표현할 때는 정답이 없으니 자유로운 분위기에서 발표할 수 있도록 한다. ◆ 둘 가고 둘 남기 모둠원이 4명일 경우, 2명의 모둠원은 계속 남아 있고 나머지 2명의 모둠원이 다른 모둠으로 계속 이동하면서 이야기하는 활동을 말한다.

활동 2 '픽토그램 만들기' 활동으로 다문화 사회 문제 해결책 찾아보기

활동 목표	픽토그램으로 다문화 사회의 문제점을 해결하기 위한 방안을 표현하고 바람직한 자세를 지닌다.	
준비물	활동지, 8절 도화지, 풀(또는 테이프), 필기도구	
수업 활동	❶ 각 모둠에 활동지를 나누어 준다. 모둠 활동지 ① 활용 ❷ 활동지에 나온 그림의 의미를 '다문화 사회의 문제점'과 연관 지어 생각해보고 이에 따른 해결책을 모둠별로 토의한다. ❸ 토의가 완료되면 모둠 활동지보다 사이즈가 크고 컬러로 출력된 픽토그램 이미지를 제공한다. ❹ 오려서 8절 도화지에 붙인 뒤에 설명을 쓰도록 한다. 활동지의 픽토그램을 활용해도 좋고, 또 다른 픽토그램을 제작하도록 안내해도 좋다.	활동 Tip • 상대방의 아이디어를 비판하지 말고 서로 존중할 수 있도록 격려한다. • 생각의 다양성을 존중하되 주제와 어긋나지 않도록 유의한다.

개별 활동지 ①

다문화 사회의 문제점 이미지로 표현하기	소속	____학년 ____반 ____번
	이름	

1 자신이 생각하는 다문화 사회의 문제점은 무엇인지 어울리는 이미지를 찾아보고, 그렇게 생각한 이유를 포스트잇에 적어 봅시다.

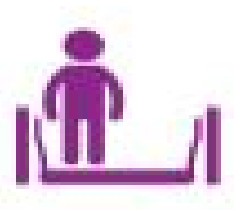
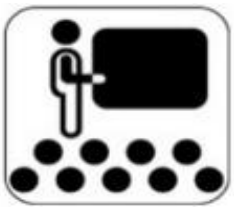
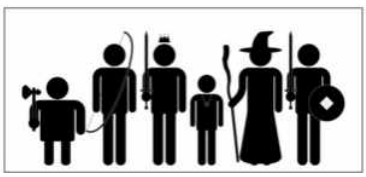
이미지를 이곳에 놓고 사진을 촬영하세요.

2 친구들의 생각 중 가장 기억에 남는 내용을 정리해 봅시다.

모둠 활동지 ①

픽토그램으로 다문화 사회 문제점 해결책 찾기	소속	____학년 ____반
	모둠명	

◆ 다음 그림은 여러 주제를 담고 있는 픽토그램입니다. 11개 중 5개 이상을 선택하고 강제 결합법을 활용하여 다문화 사회의 문제점을 적고 이를 해결하기 위한 방법을 모둠별로 정리해 봅시다.

①	②	③	④
			
⑤	⑥	⑦	⑧
			
⑨	⑩		⑪
			

픽토그램 번호	다문화 사회 문제	해결 방법

'역 브레인스토밍'으로 다문화 사회 갈등 해결책 찾기

■ 활동 소개

늘 하던 방식에서 새로운 발상의 전환을 경험하게 하는 활동이다. 예를 들어, '우리 반을 행복하게 만드는 방법' 생각하기에서 발상을 전환하여 '우리 반을 불행한 반으로 만드는 방법'을 생각해 보는 활동이다. 반대 행동을 생각하며, 자신의 행동을 반성하는 계기를 제공할 수 있다. 따라서 문제를 없애는 방법을 찾기보다 문제를 더 키우는 방법을 생각해 봄으로써 우리가 하고 있는 행동이 문제를 더 키우고 있다고 자각할 수 있는 기회를 제공하는 활동이다.

■ 활동 방법

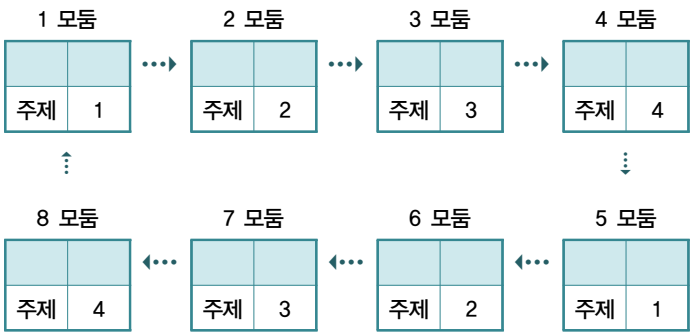
◆ **준비물:** 포스트잇, 사인펜, 스티커

❶ 짝수 모둠은 주제 1과 관련된 것이 무엇이 있는지 포스트잇에 적는다.
홀수 모둠은 주제 2와 관련된 것이 무엇이 있는지 포스트잇에 적는다.
– 개인별 포스트잇 개수(개인별 3~4개)를 정해주어 무임승차가 없도록 한다.

❷ 둘 가고 둘 남기로 모둠 간 내용을 공유한다.

A	그룹
B	그룹

한 모둠을 두 명씩 A 그룹, B 그룹으로 나눈다.



❸ 모둠은 두 명씩 A 그룹, B 그룹으로 나눈다. 위의 그림과 같이 화살표 방향으로 돌아가며 원 모둠의 A 그룹은 모둠에 남아 자기 모둠에서 제시된 주제와 내용을 보여 주며 설명을 하고, 이동한 B 그룹은 설명을 듣는다.

❹ 설명을 들은 후에는 해당 모둠의 의견에 덧붙일 내용이 있으면 포스트잇에 적고 간다. 설명을 들으며 가장 좋은 의견에 스티커를 붙여 동의를 표시한다.

❺ 한 모둠에서 설명하는 시간은 3~5분이며, 네 번의 설명이 끝나면 역할을 바꾸어 B 그룹의 학생이 설명하고 A 그룹의 학생은 설명을 들으러 다닌다.

❻ 둘 가고 둘 남기 활동이 끝난 후 우리 모둠에 붙여진 포스트잇의 내용을 확인하며, 전체 내용을 상기한다.

활동 Tip
다음과 같은 주제를 예시로 제시할 수 있다.
- 주제 1: 다문화 사회를 이해하지 못하는 방법
- 주제 2: 편견과 차별을 부추기는 방법

꿀Tip

주제와 관련된 방법을 제시할 때는 서로 중복되지 않도록 자신이 적은 내용을 모둠 가운데에 모두가 볼 수 있게 놓아두게 한다. 더 찾을 것이 없다면 중복되는 내용을 적을 수 있도록 허용한다.

같은 주제 다른 활동 2

'시크릿 메시지를 찾아라' 활동으로 다문화 갈등 문제 이해하기

■ 활동 소개

'시크릿 메시지를 찾아라'는 인지적 영역에 해당하는 도덕적 지식을 정리하는 활동이다. 정의적 영역과 행동적 영역에 초점을 맞추어 진행하다 보면 다소 소홀히 할 수 있는 인지적 영역을 'fun-e(펀에듀)' 활동으로 구안하였다. 다른 단원에서도 활용해 보자.

■ 활동 방법

❶ 모둠별로 시크릿 메시지 활동지를 배부한다. 모둠 활동지 ② 활용

◆ **준비물:** 사인펜, 활동지

[시크릿 메시지 모둠 활동지 제작 방법]

1. 단원의 핵심 개념을 가로, 역가로, 세로, 역세로, 대각선 위방향, 대각선 아랫방향 등 다양한 방향으로 글자를 배열한다.

예시

지	무		족	견
	문	부	편	
	해	화	해	
이	차	려	체	
	별	배		험

숨어 있는 핵심 지식:
문화 체험, 이해 부족, 편견, 차별, 배려, 차이, 화해

2. 나머지 칸에는 단원에서 가장 중요한 중심 지식을 배열한다. 배열할 때 난이도를 낮추려면 왼쪽처럼 위에서부터 순서대로 배열하고 난이도를 높이려면 오른쪽처럼 글자를 순서 없이 배열한다.

예시 '다문화 사회 파이팅' 시크릿 메시지가 담긴 퍼즐 난이도 하(좌), 난이도 상(우)

지	무	다	족	견
문	문	부	편	화
사	해	화	해	회
이	차	려	체	화
이	별	배	팅	험

지	무	다	족	견
팅	문	부	편	화
화	해	화	해	사
이	차	려	체	회
이	별	배	문	험

❷ 서로 다른 색깔의 사인펜을 들고, 모둠 활동지 속의 퍼즐에서 숨어 있는 핵심 지식을 찾는다.

❸ 자신이 발견한 핵심 지식에는 동그라미를 쳐서 표시해 둔다. 표시할 때는 그 지식이 이 단원에서 어떤 의미가 있는 설명할 수 있도록 한다.

❹ 숨은 시크릿 메시지를 찾으면 모둠 과제 완성이다. 모둠 내에서 많은 지식을 찾은 학생에게 보상하고, 찾은 지식에 대해 설명을 성실히 한 학생에게도 보상하여 경쟁 위주로만 흐르지 않도록 한다.

❺ 모둠 활동지가 완료되면 개별 활동지를 배부하여, 놀이 활동으로 찾은 핵심 지식의 출처를 찾아 정리하여 완전한 자신의 지식으로 만들 수 있도록 한다. 개별 활동지 ② 활용

활동 Tip

- 모둠 활동지 ①의 핵심 지식: 다문화 사회, 편견, 차별, 차이, 고정관념, 문화 체험, 무지, 이해 부족, 존중과 배려, 지식 습득, 이해 부족, 문화 상대주의, 자문화 중심주의, 보편 규범, 자문화 성찰, 연고주의, 갈등, 문화적 차이, 조화, 소통, 다양성, 문화 축제
- 모둠 활동지 ①의 시크릿 메시지: 다양한 문화를 인정하고 바람직한 세계화를 이루기 위해 파이팅
- 모둠 활동지로 마무리 한 후 제출할 경우 개인 활동지를 제공하여 복습할 기회를 준다.

꿀Tip

- 경쟁 요소를 첨가한 활동이기 때문에 평소 수업 참여도가 낮았던 학생들의 참여도 기대할 수 있다.

모둠 활동지 ②

◆ A3 용지에 확대 출력하여 사용하세요.

시크릿 메시지를 찾아라! 모둠 활동지	색깔				
	이름				

1 총 23개의 핵심 키워드가 숨어 있어요. 단원의 핵심 개념을 찾아보세요. 가로, 세로, 대각선, 거꾸로도 OK!

문	화	상	대	주	의	다	다	양	려
지	무	찰	성	화	문	자	한	배	문
화	득	적	배	화	경	화	과	을	인
자	습	정	사	하	고	중	체	바	념
문	식	회	람	범	존	직	한	험	관
화	지	세	규	성	이	해	부	족	정
중	견	편	계	양	차	별	화	를	고
심	보	이	소	다	적	제	축	화	문
주	루	기	위	통	화	해	조	화	등
의	연	고	주	의	문	이	화	팅	갈

2 핵심 키워드를 제외한 나머지 글자를 모두 연결해 보세요.

개별 활동지 ②

◆ 숨은 키워드만큼 문항의 칸수를 늘려서 사용하세요.

시크릿 메시지를 찾아라! 개별 활동지	소속	_____학년 _____반 _____번
	이름	

1 단원의 핵심 개념(암호) 찾기 – 가로, 세로, 대각선, 거꾸로도 OK!

문	화	상	대	주	의	다	다	양	려
지	무	찰	성	화	문	자	한	배	문
화	득	적	배	화	경	화	과	을	인
자	습	정	사	하	고	중	체	바	념
문	식	회	람	범	존	직	한	험	관
화	지	세	규	성	이	해	부	족	정
중	견	편	계	양	차	별	화	를	고
심	보	이	소	다	적	제	축	화	문
주	루	기	위	통	화	해	조	화	등
의	연	고	주	의	문	이	화	팅	갈

2 1에서 찾은 핵심 개념(암호)의 의미와 교과서 쪽수를 정리해 봅시다.

연번	암호/키워드	문장 쓰기	쪽수
1			
2			
3			
4			
…			

활동 평가지

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

❶ 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

❷ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	다문화 사회에서 발생하는 문제점을 설명할 수 있는가?			
	다문화 사회의 문제점을 해결하기 위한 방법을 제시할 수 있는가?			
활동 참여도	수업의 규칙을 준수하였으며, 창의적으로 표현하였는가?			
	모둠원의 설명을 경청하고 적극적으로 질문하였는가?			
	픽토그램 결과물을 성실하게 만들었는가?			

❸ 모둠 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

주제 22

Ⅲ-3. 세계 시민 윤리

2차시

나는 바람직한 세계 시민인가

활동명
- '플래시 카드 게임' 활동으로 지구 공동체 문제 이해하기
- 광고 보고 지구 공동체 문제에 공감하기

학습 목표

- 세계 시민이 직면하고 있는 도덕 문제를 열거할 수 있다.
- 지구촌의 도덕 문제를 해결하는 데 필요한 자세를 기른다.

핵심 역량

☑ 창의적 사고력
☑ 비판적 사고력
☑ 문제 해결력 및 의사 결정력
☑ 의사소통 및 협업 능력
☑ 정보 활용 능력

수업 의도

이 수업은 '배움은 놀이다'의 기조에 따라 다소 무겁고 딱딱하게 느낄 수 있는 지구촌 문제의 원인과 현황을 플래시 카드 게임을 통해 자연스럽게 익히도록 구안하였다.
지구촌 문제의 주요 개념을 이해하기 위한 기본 활동만으로 구성하였으나, 좀 더 깊이 있는 내용을 학습시키고 싶다면 다양한 방식으로 변용하여 활동해도 좋다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기

1차시

도입

디딤영상 내용 점검 및 학습 목표 제시하기
학생들이 보고 온 디딤영상 내용을 확인한다.

활동 1 (모둠 활동)

'플래시 카드 게임 활동'으로 지구 공동체 문제 이해하기
- 플래시 카드 내용 이해하기: 플래시 카드에 제시된 지구촌 문제의 내용을 파악하여 답해 보거나 플래시 카드의 문제를 직접 만들어 본다.
- 플래시 카드 게임 활동하기: 플래시 카드에 담긴 지구촌 문제를 이해하고, 관련된 내용을 탐구한다.
- 모둠별 OX 퀴즈로 활동 참여도를 확인한다.

2차시

활동 2 (모둠, 개별 활동)

광고 보고 지구 공동체 문제에 공감하기
- 이제석의 광고 작품을 보며 지구촌 문제에 공감한다.
- 지구촌 문제와 도형 욕구 카드를 연결하여 표현한다.
- 활동 결과물을 돌아가며 말하기, 갤러리 워크로 공유한다.

정리

세계 시민으로서의 나를 점검하고 지구촌 문제를 해결하고자 하는 의지를 내면화한다.

선생님을 위한 꿀팁

- 이 수업은 디딤영상으로 기본 개념을 익히고 퀴즈를 푸는 카드 게임 활동으로, 디딤영상을 열심히 보고 오면 활동에 도움이 된다고 미리 공지해야 효과적이다.
- 지식을 단순히 암기하기보다 기본 개념을 바탕으로 지구촌 문제 해결 방법을 제시하고 디딤영상 내용 이상의 대안도 찾아볼 수 있도록 열린 사고를 유도한다.
- 카드 게임 활동으로 익힌 개념을 바탕으로 지구촌 문제의 인과 관계를 설명할 수 있도록 지도한다.

디딤영상 내용

❶ 세계 시민이란?

(1) 배경: 지구촌 사회 형성
(2) 의미: 지구촌의 문제를 자신의 문제로 여기고 이를 해결하기 위해 적극적으로 노력하는 사람
(3) 유래: 고대 그리스 사상가 디오게네스에게 출신을 묻자 "나는 세계 시민이다."라고 대답한 데서 유래
(4) 세계 시민의 올바른 자세
① 한국인으로서의 정체성을 형성함
② 세계시민의 도덕적 가치를 추구함
③ 지구 공동체의 문제를 해결하고자하는 적극적 자세

❷ 세계 시민의 자세가 필요한 이유

우리의 사소한 행동 하나하나가
지구촌 문제와 긴밀하게 연결되어 있기 때문!

❶ 우리가 즐겨 먹는 햄버거를 대량 생산하려면 많은 소를 커다란 목장에서 길러야 합니다.	❷ 그 목장을 만들려고 숲을 태우면, 지구 온난화의 주범인 이산화탄소가 발생하지요.
❸ 게다가 소가 뀌는 방구와 트림, 소똥에서 나오는 메탄가스도 온실가스 중 하나입니다.	❹ 지구 온난화 때문에 세계 곳곳에서는 여러 환경 문제에 직면합니다.

❸ 세계 시민이 갖추어야 할 도덕적 가치

(1) 인류애:
지구촌 이웃을 사랑하는 마음
(2) 연대 의식:
공동체의 구성원들이 서로 연결되어 있다고 생각하는 마음이자 서로가 겪는 문제를 해결하는데 함께 책임지려는 마음
(3) 평화 의식:
평화를 사랑하고 지구촌 모든 사람의 화합과 공존을 소중하게 여기는 마음

❹ 세계 시민이 직면한 도덕 문제 맛보기

만일 지구가 100명이 사는 마을이라면?

20명은 영양실조, 1명은 굶어 죽기 직전인데 15명은 비만입니다.	전체 에너지의 80%를 20명이, 나머지 80명은 나머지 20%를 나누어 씁니다.
1명은 대학 교육까지 받지만 14명은 글을 읽는 것조차 하지 못합니다.	당신이 공습이나 폭격, 납치를 두려워하지 않는다면 나머지 20명보다 축복받았군요.

– 데이비드 스미스, 《지구가 100명의 마을이라면》

❹ 세계 시민이 직면한 도덕 문제

(1) 빈곤과 기아
① 생존을 위협하는 심각한 문제
② 아동 노동으로 연결되는 등 다양한 문제의 원인
(2) 폭력과 전쟁
① 원인: 종교 갈등, 자원 및 영토 확보 문제 등
② 안전과 생존을 위협, 평화 위협, 인간다운 삶 위협
(3) 환경 문제
① 한 지역의 환경 오염이 지구 전체에 영향을 줌
② 현재 뿐 아니라 미래 세대의 생존을 위협하는 문제
(4) 그 외: 인구 문제, 식량과 물 부족 문제

❺ 지구 공동체의 도덕 문제를 해결하기 위한 노력

(1) 개인적 노력:
환경 친화적 소비(윤리적 소비), 자원 절약, 봉사 활동, 빈곤 국가에 대한 후원
(2) 국가적 노력:
법과 제도의 정비, 지구 공동체 문제에 관심을 가진 사람을 위한 지원
(3) 국제적 노력:
국제기구, 비정부 기구를 통한 전 지구적인 문제에 함께 대응, 각종 국제 협약을 맺는 방법으로 여러 나라가 공동으로 다양한 문제에 대처

활동 들여다보기

활동 1 플래시 카드 게임 활동으로 지구 공동체 문제 이해하기

활동 목표	플래시 카드 게임 활동으로 지구 공동체 문제를 열거할 수 있다.
준비물	플래시 카드, 필기도구

수업 활동

1. 플래시 카드 내용 이해하기

❶ 모둠별로 ◆플래시 카드를 배부한다. 모둠 활동지 ① 활용
- 문제의 수가 너무 적으면 게임으로서의 성격을 갖기 어려우므로 최소 20장~24장의 플래시 카드를 준비한다.
- 수업 시간이 여유가 있으면 플래시 카드 문제를 학생들이 직접 만드는 것도 좋다. 개인별 두 문제 정도를 출제하고 나머지는 교사가 제시한다.

❷ 플래시 카드에 적힌 내용을 파악할 수 있는 시간을 준다.
- 플래시 카드를 4등분하여 나누어 갖는다. (플래시 카드가 총 24장일 경우 4명이 6장씩 나누어 가진다.)
- 각자 나누어 가진 플래시 카드의 내용을 약 5분간 파악한다. 문제와 답을 모두 확인한다.
- 교사는 타이머를 활용하여 5분 정도의 내용 파악 시간을 조절한다.
- 타이머가 울리면 자신의 손에 있는 카드를 옆 친구에게 전달한다. 자신도 옆 친구에게 전달받은 새로운 카드를 받는다.
- 처음과 마찬가지로 새롭게 받은 카드의 내용을 파악한다.

카드의 내용을 모두 파악할 수 있도록 카드를 계속 교환하며 확인 활동을 반복하면 좋다.

2. 플래시 카드 게임 활동하기

❶ 플래시 카드 게임 방법을 설명하고 직접 해 본다.

✔ 활동 방법
- 〈학생1〉이 문제를 내고 답을 아는 사람은 손을 들고 맞춘다.
- 맞춘 사람은 문제 카드를 가져간다.
- 〈학생2〉가 문제를 내고 아는 사람은 손을 들고 맞춘다. 마찬가지로 답을 맞힌 사람이 문제 카드를 가져간다.
- 이와 같은 활동을 반복하며 모든 문제를 풀어본다.
- 활동이 끝났을 때 가장 많은 카드를 가진 사람이 승리한다.

❷ 활동을 여러 번 반복하여 개념을 충분히 이해할 수 있도록 한다.

❸ 플래시 카드로 익힌 개념을 OX 문제로 확인한다.

◆ **플래시 카드**
교과 학습 내용을 담고 있는 카드로, 앞면은 문제, 뒷면은 답이 적혀 있다. 모둠별 문제 확인 게임에 활용한다. 인지적으로 학습할 내용이 많거나 단원을 마무리할 때 또는 지필 평가 전에 활용하면 좋다.

◆ **플래시 카드 제작 방법**
A4 용지(문제와 답은 교사가 이미 프린트 해 줌)를 8등분하여 접선 부분을 접은 후 풀칠하여 붙이고, 실선 부분을 가위로 자르면 만들기 편리하다.

문제	답
문제	답
문제	답
문제	답

활동 Tip
- 플래시 카드 활동의 목적은 1등을 뽑기 위한 것이 아니라 게임을 반복하면서 교과 내용을 숙지하는 것이다. 그러므로 자칫 많이 아는 사람만 참여하는 분위기가 되지 않도록 지도가 필요하다.
- 기본 규칙 외에 4명이 합의하여 다양한 규칙을 만들어 적용할 수 있다. 변형된 게임으로 학생들의 흥미를 더욱 높일 수 있다.
- 모둠별로 진행하다가 개인전을 해도 즐거운 수업이 될 수 있다. 모둠에서 한 명이 출전하여 4명이 끝까지 살아남는 서바이벌 골든벨도 좋다.

활동 2 광고 보고 지구 공동체 문제에 공감하기

활동 목표	광고를 보고 지구 공동체에서 발생하는 여러 문제에 공감할 수 있다.
준비물	개인 활동지, 도형 욕구 카드, 이제석 광고 이미지, 포스트잇

수업 활동

❶ 광고 기획자 이제석을 간단히 소개한다. 디딤영상을 이제석에 관한 이야기로 만들어도 좋다.
❷ 교사는 미리 준비한 이제석의 광고 이미지 모음을 모둠별로 제공한다.
❸ 이미지만 보고 떠오르는 생각을 모둠원 각자가 도형 욕구 카드 더미에서 한 장 또는 두 장씩 선정한다.

예시 도형 욕구 카드로 활동하는 모습

– 이미지 출처: 수업디자인연구소(http://sooupjump.org/)

❹ 자신이 선택한 이미지는 지구 공동체의 문제 중 어떤 문제인지, 이 문제에 관한 자기 생각이나 욕구는 무엇인지, 왜 그 카드를 선정하였는지 포스트잇에 작성한다.
❺ ❹의 결과물을 돌아가며 말하기 활동으로 공유한다.
❻ 친구들의 의견을 듣고 가장 좋은 의견을 모아 활동지를 작성한다.

개별 활동지 ① 활용

❼ 첫 번째 광고 이야기가 마무리 되면, 광고 이미지 사진에 ❹의 결과물을 붙인 후 모둠 바구니에 담아 둔다.
❽ 두 번째 이미지를 제공한다. ❸~❻ 활동을 반복한다.
❾ 모든 활동이 완료되면 모둠 바구니에 모아 둔 각 모둠의 결과물을 학급에 게시하거나 갤러리 워크 활동으로 공유한다.

활동 Tip

- 도형 욕구 카드가 없으면, 느낌 감정 카드를 활용해도 된다.
- 두 종류의 카드 모두 없다면 이미지를 보고 떠오르는 단어를 포스트잇에 모두 적게 하고 이유를 돌아가며 말하기 형식으로 나누어도 좋다.
- 그러나 다양한 수업 도구를 활용할 때 평범하고 다소 지루한 활동도 더 즐겁게 진행할 수 있으니 학기 초 수업 자료를 준비할 때 구입해 사용해 보길 권한다.
- 학생들의 다양하고 창의적인 생각에 교사는 피드백하며 격려할 때 활동이 더욱 풍성해진다.

모둠 활동지 ① 플래시 카드 예시

◆ 모둠 수대로 출력하여 오린 후, 문제와 답을 앞뒤로 붙여서 사용하세요.

[문제]

지구촌의 문제를 자신의 문제로 인식하고 이를 해결하기 위해 노력하는 사람을 무엇이라고 하는가?

[답]

세계 시민

[문제]

'세계 시민'이라는 용어를 처음 사용한 그리스 사상가는?

[답]

디오게네스

[문제]

환경 문제를 일으키는 주범으로 지구 대기를 오염시켜 지구 온난화를 일으키는 가스를 통틀어 이르는 말은?

[답]

온실 가스

[문제]

세계 시민이 갖추어야 할 도덕적 가치에는 무엇이 있는가?

[답]

인류애, 평화 의식, 연대 의식

[문제]

지구촌의 문제를 해결하기 위한 개인적 차원의 노력은?

[답]

친환경적 소비
봉사 활동, 후원,
자원 절약 등

[문제]

지구촌의 문제를 해결하기 위한 국제적 차원의 노력은?

[답]

국제기구, 정부기구를 통한 대응, 각종 국제 협약 체결

[문제]

지구촌에 다양한 전쟁과 테러 등이 발생하는 주요 원인은?

[답]

종교 갈등,
자원 및 영토
확보 문제 등

[문제]

생존을 위협하는 심각한 문제로 아동 노동으로도 연결될 수 있는 지구 공동체의 문제는?

[답]

빈곤과 기아

개별 활동지 ①

이제석 광고로 지구촌 문제 이해하기	소속	____학년 ____반 ____번
	이름	

◎ 이제석의 광고 중에서 가장 기억에 남는 내용을 정리해 봅시다.

광고 내용		욕구 카드	
친구 이야기	위의 광고가 알리고자 하는 지구촌 문제:		

광고 내용		욕구 카드	
친구 이야기	위의 광고가 알리고자 하는 지구촌 문제:		

광고 내용		욕구 카드	
친구 이야기	위의 광고가 알리고자 하는 지구촌 문제:		

'역발상 둘 가고 둘 남기' 활동으로 지구 공동체 문제 해결책 찾기

■ 활동 소개

이 활동은 새로운 발상의 전환을 경험하게 하는 활동이다. 예를 들어 '우리 반을 행복하게 만드는 방법' 생각하기에서 발상을 전환하여 '우리 반을 불행한 반으로 만드는 방법'을 생각해 보는 것이다. 문제를 없애는 방법을 찾기보다 문제를 더 키우는 방법을 생각해 봄으로써 우리가 하고 있는 행동이 문제를 더 키우고 있다고 자각하고, 자기 행동을 반성하는 계기를 제공한다.

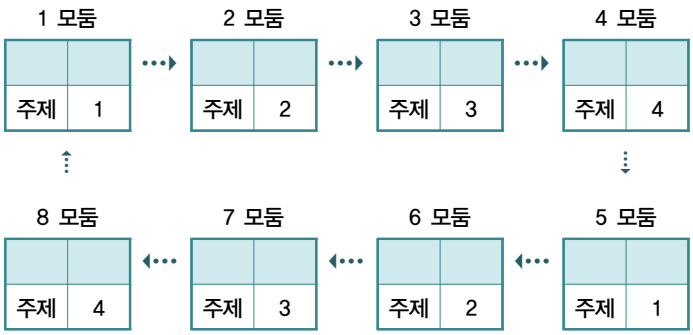
■ 활동 방법

◆준비물: 포스트잇, 사인펜, 스티커

❶ 짝수 모둠은 주제 1과 관련된 것이 무엇이 있는지 포스트잇에 적는다.
홀수 모둠은 주제 2와 관련된 것이 무엇이 있는지 포스트잇에 적는다.
- 개인별 포스트 잇 개수(개인별 3~4개)를 정해 주어 무임승차가 없도록 한다.

❷ 둘 가고 둘 남기로 모둠 간 내용을 공유한다. 한 모둠을 두 명씩 A 그룹, B 그룹으로 나눈다.

A	그룹
B	그룹



❸ 모둠은 두 명씩 A 그룹, B 그룹으로 나눈다. 위의 그림과 같이 화살표 방향으로 돌아가며 원 모둠의 A 그룹은 모둠에 남아 자기 모둠에서 제시된 ◆주제와 내용을 보여 주며 설명을 하고, 이동한 B 그룹은 설명을 듣는다.

❹ 설명을 들은 후에는 해당 모둠의 의견에 덧붙일 내용이 있으면 포스트잇에 적고 간다. 설명을 들으며 가장 좋은 의견에 스티커를 붙여 동의를 표시한다.

❺ 한 모둠에서 설명하는 시간은 3분~5분이며, 네 번의 설명이 끝나면 역할을 바꾸어 B 그룹의 학생이 설명하고 A 그룹의 학생은 설명을 들으러 다닌다.

❻ 둘 가고 둘 남기 활동이 끝난 후 우리 모둠에 붙여진 포스트잇의 내용을 확인하며, 전체 내용을 상기한다.

◆ **주제 예시**
- 주제 1: 빈곤과 기아를 부추기는 방법
- 주제 2: 환경 오염을 더욱 심각하게 만드는 방법

꿀Tip

주제와 관련된 방법을 제시할 때는 서로 중복되지 않도록 자신이 적은 내용을 모둠 가운데에 모두가 볼 수 있게 놓아두게 한다. 더 찾을 것이 없다면 중복되는 내용을 적을 수 있도록 허용한다.

활동 평가지

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

❶ 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

❷ 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	세계 시민이 직면하고 있는 문제들을 제시할 수 있는가?			
	세계 시민으로서의 기본 마음가짐을 적절하게 표현하였는가?			
활동 참여도	수업 규칙을 준수하며, 모둠 활동에 참여하였는가?			
	다른 사람의 설명을 경청하고 적극적으로 질문하였는가?			
	모둠 활동 결과물을 성실하게 만들었는가?			

❸ 모둠 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점