

# 2024학년도 일상수업공개 수업(안)

교과/단원 : 국어 3-1-6. 일이 일어난 까닭(9/10)

주 제 : 에듀테크 앱을 활용하여 원인과 결과를 생각하며 이야기 꾸미기

대 상 : 3학년2반 (남8명, 여13명, 21명)

일 시 : 4월11일 (목) 6교시 14:00~14:40

장 소 : 수업나눔실1(본관3층)

수 업 자 : 수석교사 김미란 *김미란*



**비아초등학교**

꿈·사랑·창의력을 가꾸는 즐거운 학교

# 1. 수업자 이야기

## 수업 계획 이야기

챗GPT 개발사는 오픈 AI와 협업한 AI 로봇 '피규어01'의 모습을 2024년 3월13일 공개했다.

2016년 인공 지능로봇 소피아와 비교해보면, 피규어01은 시각을 통해 주위의 물체를 인식하고 판단하며 인간과 흡사한 역량과 자연스러운 행동 능력을 보여준다.

3분 남짓 영상에는 피규어01 시각 정보를 통해 상황을 추론하고 행동하며 인간처럼 말을 더듬거나 본인의 행동에 대해 스스로 잘했다고 평가하기도 한다. 이를 본 전 세계 누리꾼들은 "신기하기도 하지만 겁이 난다"라는 반응을 보였다. 이 영상을 보고 2004년 개봉했던 영화 "I, ROBOT"이 생각났다. 인간의 편의를 위해 만들어졌던 로봇들이 스스로 진화하여 인간세계를 지배하고자 했고 이를 저지하기 위해 주인공이 고군분투하는 이야기. 로봇인데도 감정을 표현한 이미 2000년 초에 예상했던 일들이 현실에서 나타나고 있다. 미국 전기차업체 테슬라 최고경영자 일론 머스크는 "인간보다 똑똑한 인공지능(AI)이 아마도 내년, 혹은 2년 이내에 가능할 것"이라고 예상했다<sup>1)</sup>.



나날이 AI는 발달하고 있는데 MZ 세대를 넘어 알파 세대(Generation Alpha)<sup>2)</sup>인 우리 아이들은?

태어나면서부터 스마트폰을 쥐었다는 우리 아이들은 옆에 친구가 있어도 스마트폰만 본다. 심지어 걸어 다닐 때도 스마트폰에서 눈을 떼지 못한다. 아기 미디어 노출이 뇌 발달에는 직접적으로 영향을 주지 않는다는 연구 결과는 있으나, 영상 시청으로 인해 뇌 발달에 도움을 주는 필수 활동을 즉 인간과의 상호작용, 놀이 등의 다양한 경험할 시간이 그만큼 줄기 때문에 뇌 발달, 사고하는 능력이 줄어든다. 지난 코로나 3년 기간 동안 '읽기 능력'이 현저히 저하되었고, '리터러시 교육'의 부재로 복잡한 어휘를 포함한 텍스트를 읽고 쓰는 능력이 부족하게 되었다. 실제로 3월 한 달 동안 2단원 문단의 짜임을 학습하는 동안 많은 아이가 문장으로 완성하지 못하는 경우가 많아 수업 시간을 힘들어하는 것을 보게 되었다.

문장을 완성하지 못하니 당연히 문단 완성의 글쓰기가 되기 어렵다. 이런 아이들에게 글쓰기 흥미를 유발하게 하는 방법은 무엇일까? 지류 책자 및 지류 글쓰기는 당연히 병행해야 하며 글을 쓰는 자체에 흥미를 유발하기 위해(글쓰기가 어렵지 않다는 인식을 심어주기 위해) 미디어, 스마트폰이 익숙한 알파 세대들에게 에듀테크를 활용한 글쓰기를 계획하게 되었다.

1) 국민일보 [https://www.kmib.co.kr/article/view.asp?arcid=0019978868&code=61131111&stg=ws\\_real](https://www.kmib.co.kr/article/view.asp?arcid=0019978868&code=61131111&stg=ws_real)

2) 세계적인 기준으로 2010년부터 2024년까지 태어난 세대를 말하며, 스마트폰의 대중화와 유비쿼터스 사회의 영향을 직접적으로 받은 세대를 지칭한다.

## 차시 수업 야기

국어 교육에서는 학생들이 다양한 자극을 받고 상상력을 발휘하여 글을 쓰는 능력을 키우는 것이 중요하다고 강조한다. 그림을 보고 상상하여 글쓰기는 학생들에게 창의적인 접근 방식을 제공하고, 문장 구조나 표현력 향상에 도움이 된다. 또한, 자기 생각과 감정을 효과적으로 표현하고, 독자들에게 생생한 경험을 전달할 수 있는 능력을 갖추 수 있다. 그림 속에는 다양한 감정이나 아이디어가 담겨있다. 이를 글로 표현하는 과정은 언어 능력이 향상되고, 인간 생활에서 타인의 감정을 이해하는 공감 능력도 갖추게 된다.

본 차시에서는 아론 베크만(Aaron Becker)의 비밀의 문(Journey)의 시리즈 중 비밀의 문(Quest)의 4컷 그림을 살펴보고 이야기를 꾸며 써보는 활동을 하고자 한다. 코로나 이후 불확실한 미래 교육을 대비하기 위한 에듀테크 활용 수업으로서 접근해보고자 한다. 많은 교육용 앱이 있는데 그중 Canva 앱을 활용하여 인과 관계를 고려한 문장 쓰기 수업을 진행하고자 한다.

**도입 단계**는 원인과 결과 쓰기에서 이어주는 말을 다시 확인하고 배움 주제를 확인해본다.

**전개 단계**는 비밀의 문 4컷 그림을 자세히 살펴보고 누가 어디서 무엇을 하고 있는지 이야기를 나누어 본 후 2컷 이상의 그림을 선택하고, Canva 앱을 활용하여 인과 관계가 드러나게 이야기를 꾸며서 써본다. 창창 활동 후 모둠에서 서로 이야기를 나누고 전체 발표(smart view 또는 패들렛 올리기)를 한다.

**정리 단계**는 본 수업을 통해 알게 된 점, 느낀 점, 기억에 남는 점을 발표하고 차시 안내(4컷 그림 인과 관계 생각하며 완성하기)를 한다.

## 2. 단원 살펴보기

### 가. 단원 및 차시 학습 목표와 성격






단원	단원 학습 목표	차시 학습 목표	학습 성격	국어활동 연계
6.일이 일어난 까닭	원인과 결과를 생각하며 경험을 이야기할 수 있다.	1. 원인과 결과를 안다.	준비학습	
		2~3. 원인과 결과에 따라 이야기하는 방법을 안다.	기본학습	○
		4~5. 원인과 결과를 생각하며 경험을 말할 수 있다.	기본학습	○
		6~7. 원인과 결과를 생각하며 이야기를 꾸밀 수 있다.	실천학습	



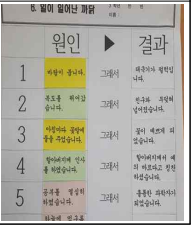
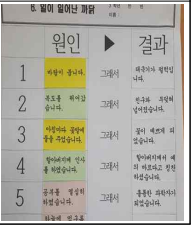
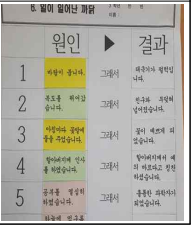
나. 성취기준 분석

- 4국01-03 원인과 결과의 관계를 고려하며 듣고 말한다.
- 4국03-02 시간의 흐름에 따라 사건이나 행동이 드러나게 글을 쓴다.

선 지식과 기능	습득해야 하는 지식과 기능	
	지식	기능
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 일이 일어난 차례를 생각하며 겪은 일을 이야기로 표현 (2-1, 6단원)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 원인과 결과 의미</li> <li>• 원인과 결과에 따라 이야기하는 방법</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 원인과 결과 생각하며 자신의 경험 소개하기</li> <li>• 이야기 읽고 인과 관계에 따라 이야기 간추리기</li> <li>• 원인과 결과의 관계 생각하며 이야기 꾸미기</li> </ul>

다. 단원 재구성

단원 핵심역량	비판적·창의적 사고 역량(다르게 생각하기)								
단원	단원 학습목표	차시 활동	준비물						
			학생	교사					
6. 일이 일어난 까닭 재구성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 원인과 결과의 관계를 고려하며 듣고 말한다.</li> <li>• 시간의 흐름에 따라 사건이나 행동이 드러나게 글을 쓴다.</li> </ul>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- OT(안전한 수업 시간 수업지대 만들기)</li> <li>- 168~169쪽 살펴보며 kwl 작성 ( 이미 알고 있는 것/모르는 것/알고 싶은 것/하고 싶은 활동)</li> <li>- 성취 기준 및 단원 도달 목표 확인</li> <li>- 원인과 결과 사전적 의미 및 삶 속 의미 확인</li> </ul>	국어나 168~169쪽	학습지				
		2~3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 원인과 결과 알기</li> <li>* 날씨와 관련하여 옷차림(원인과 결과 나타나게 경험 말하기)</li> <li>* 사진 보고 경험 말하기</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>* 쓰레기정거장 읽고(영상 보고) 간추려 말하기</li> <li>* 물음에 답하기</li> <li>* 원인과 결과 정리하여 적기</li> <li>* 교실 속 쓰레기 추측하기← 학생 삶과 연결</li> </ul> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>원인</td> <td>결과(추측하기)</td> </tr> <tr> <td></td> <td>?</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> <li>* 배울 내용 다시 확인</li> </ul>	원인	결과(추측하기)		?	국어나 170~173쪽	DT 교과서 영상 자료 (쓰레기 정거장)
		원인	결과(추측하기)						
			?						
3~4	<ul style="list-style-type: none"> <li>-원인과 결과에 따라 이야기하는 방법알기</li> <li>* 지난 차시 내용 상기하기</li> <li>* 행복한 짹짹콩콩이 이야기 듣기</li> <li>* 들은 내용 간추려 말하기</li> </ul>	국어나 174~177쪽  국어활동	DT 교과서  음성자료 (행복한 짹						

		 <p>* 물음에 답하기 * 승호가 경험한 일 원인과 결과에 따라 정리하기 ♣원인과 결과/결과가 다시 원인이 되어 이야기 전해 됨 확인하기 * 원인과 결과 생각하며 말하는 방법 정리하기</p> <p>* 이후 어떻게 되었을까? 추측하기</p> 	52~53쪽	썩콩콩이)										
	5~6	<p>- 원인과 결과를 생각하며 경험 말하기 * 원인과 결과 짝지어 스티커 붙이고, 친구들과 나눠보기</p> <table border="1" data-bbox="478 952 1061 1254"> <thead> <tr> <th>원인 문장 스티커</th> <th>결과 문장 스티커</th> <th>해결학습지</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>아침이도 공원에 놀 줄 주었습니다.</td> <td>아침이도 공원에 놀 줄 주었습니다.</td> <td rowspan="3">  </td> </tr> <tr> <td>배가 고파서 학교에 갔습니다.</td> <td>배가 고파서 학교에 갔습니다.</td> </tr> <tr> <td>아침이도 공원에 놀 줄 주었습니다.</td> <td>아침이도 공원에 놀 줄 주었습니다.</td> </tr> </tbody> </table> <p>* 기억에 남는 경험 떠올리기 * 글감 정하고 내용 생성하기 * 원인과 결과를 생각하며 친구들과 경험 나누고 글쓰기 * 학습 내용 정리하기</p>	원인 문장 스티커	결과 문장 스티커	해결학습지	아침이도 공원에 놀 줄 주었습니다.	아침이도 공원에 놀 줄 주었습니다.		배가 고파서 학교에 갔습니다.	배가 고파서 학교에 갔습니다.	아침이도 공원에 놀 줄 주었습니다.	아침이도 공원에 놀 줄 주었습니다.	국어나 178~181 국어활동 54~55	학습지 원인과 결과 문장 스티커
원인 문장 스티커	결과 문장 스티커	해결학습지												
아침이도 공원에 놀 줄 주었습니다.	아침이도 공원에 놀 줄 주었습니다.													
배가 고파서 학교에 갔습니다.	배가 고파서 학교에 갔습니다.													
아침이도 공원에 놀 줄 주었습니다.	아침이도 공원에 놀 줄 주었습니다.													
	7	<p>-캔바 기능 익히기 * 캔바 들어가기 * 그림 찾고 글 써보기 * 저장하고 확인하기</p>		태블릿pc										
	8	<p>- 원인과 결과 생각하며 이야기 써보기 * 그림 살펴보기 * 그림 보고 일이 일어난 차례 생각하기 * 캔바 앱을 활용하여 이야기 써보기 * 발표하기( 나와 다른 생각 비교하며 듣기)</p>		태블릿pc										
9 ( 본 차 시 )		<p>- 원인과 결과 생각하며 이야기 꾸미기① * 그림 살펴보기 * 4컷 그림 중 2컷이상 그림 정하기 * 인과 관계를 생각하며 이야기 꾸며보기 * 캔바 앱을 이용하여 글쓰기 * 저장하고 친구들과 나눠보기</p>		태블릿pc										

		10	- 원인과 결과 생각하며 이야기 꾸미기② * 그림 살펴보기 * 인과 관계를 생각하며 이야기 꾸미고 완성 * 발표하기 * 친구 발표 듣고 기억에 남는 이야기 써보기 * 단원학습 정리하기	국어나 184쪽	타블렛pc
--	--	----	---	-------------	-------

### 3. 교재연구

#### 가. 학습자의 특성

초등학교 중학년(3~4학년) 시기는 인지 발달 면에서 구체적 조작기(8~13세)로의 이행기에 해당되며, 전 조작기를 이제 막 벗어난 단계이다. 논리적 사고가 발달하고 자기중심적인 사고가 점차 줄어들어가는 시기이다.

이 시기에는 어휘력이 폭발적으로 확장되며, 문장력 면에서 문자의 오류를 쉽게 감별·수정할 뿐만 아니라, 논리적 추론 능력과 분석 능력이 발달한다. 실제 음성 언어 소통 면에서 자기중심 성향을 극복해 청자에 맞도록 말을 조절하고, 자기중심적 언어에서 벗어나 사회화된 언어로 발전시켜 나가기 시작하는 시기이다.

읽기 발달 면에서 음독에서 묵독으로 넘어가는 시기이며, 읽기를 통한 학습이 시작된다. 긴 문장을 의미 중심으로 끊어 읽기, 유창하게 읽기 등이 향상된다. 쓰기 발달 면에서는 표기법, 문법, 문단, 갈래 관습 등 글쓰기 관습이나 규범을 지키며 초보적인 단계에서 글을 쓰는 시기이다.<sup>3)</sup>

이 시기의 아동은 문법적인 규칙과 문장 구조에 대한 이해가 더욱 발전한다. 문법 규칙을 활용하여 더욱 정확하고 명확한 표현을 할 수 있다. 본 단원은 2. 문단의 짜임과 연계하여 낱말 들어 조사와 함께 문장을 만들고 의미 있는 문장들로 문단을 이루는 문법을 학습하고 나서, 그림을 보고 시간, 장소 등의 인과 관계를 고려하여 문장을 완성하는 학습이 가능하다.

#### 나. 창의성과 인성을 함양하는 글쓰기 수업

나탈리 골드버그(Natalie Goldberg)는 "자유로운 글쓰기(Writing Down the Bones)"와 "언어의 왕국(The True Secret of Writing)" 등의 책을 통해 창의적 글쓰기의 중요성을 다음과 같이 강조하였다.

- 1) 글쓰기를 통해 우리는 자기 생각, 감정, 경험을 표현하고 자아를 발견할 수 있는데, 창의적인 글쓰기를 통해 내면세계를 탐구하고 이해하는 데 도움을 줄 수 있다고 하였다.
- 2) 글쓰기는 우리의 상상력과 창의성을 키우는 데 도움이 된다. 글을 쓰는 과정에서 새로운 아이디어를 만들고 이를 형태로 정리하며 발전시킬 수 있다.
- 3) 글을 쓰는 동안 내면의 감정이나 상처를 탐구하고 이를 다루는 과정을 통해 우리는 자기 성장과 치유를 이룰 수 있다고 하였다.
- 4) 글쓰기는 문제 해결시키는 데 도움이 된다. 다양한 아이디어를 탐구하고 분석하며, 이를 통해 새로운 해결책을 찾을 수 있다.

3) 초등학교 3~4학년 군 국어 교사용 지도서 18쪽

#### 다. 인과 연결망 이론<sup>4)</sup>

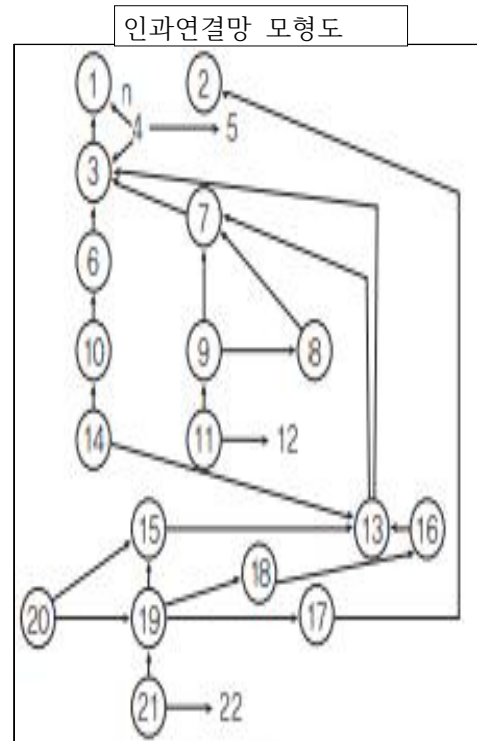
인과 연결망 이론은 이야기 글의 표상 현상을 설명하는 데 사용되는 이론이다. 이 이론은 이야기 문법에서와 같은 계층적 구조 대신에 망 구조를 통해 서사 구조를 표상하고자 하는 이론이다(박영목, 1996).

읽기 연구자들은 이야기는 사건 결과와 단위 간의 인과적 관계를 나타내는 연결 형태라고 했다. 생크(Schank)가 토대를 닦고 트라바소와 브룩(Trabasso & Van den Broek, 1983)이 인과 연결망 이론[causal model]을 모형화했다. 그들은 서사 텍스트의 구절들이 어떻게 통합되어 일관된 표상을 이루고 있는지에 대한 인과 연결망을 제안했다. 인과 연결망 이론은 이야기문법의 마디[노드(node)] 범주를 채택했다. 마디는 이야기 범주에서 사용되는 배경, 최초의 사건, 반응, 목표, 시도, 결과를 말한다. 이야기 문법은 하나의 문제를 해결하기 위해 한 명의 주인공을 둘러싼 구비 문학의 이야기로 한정되어 있으나, 트라바소(1983)의 이론은 더 넓은 이야기 층위에 포함될 수 있다.

인과 연결망 이론은 글에서 한 문장이 서술하는 사건이나 상황은 다른 문장들이 서술하는 사건들과의 관계 속에서 이해된다는 가정을 바탕으로 하고 있다(이성규, 1999). 이러한 가정 위에 글의 표상을 연결망으로 표현했다. 연결망이란 마디들과 그 마디들을 잇는 연결선[link]들로 만들어진다. 인과 연결망 이론에서 마디들은 마디들이 지칭하는 사건이나 상태 간의 인과적 관계를 나타낸다. 이 마디는 이야기 문법에서 사용된 것인데, 트라바소 등이 인과 연결망 이론에서도 이 범주를 그대로 사용했다. 인과 연결망 모형은 이야기에 대한 인과적 관계를 연결하는 방법에 관한 통찰력을 제공한다.

스타인과 글렌(Stein & Glenn, 1979)이 쓴 이야기의 인과적 관계를 살펴보면 다음과 같다.

- ① 한 소년이 있었다. ② 그가 사는 곳은 매우 더운 지방이었다.
- ③ 어느 날, 어머니께서는 케이크를 주면서 할머니께 가져다드리라고 했다. ④ 소년의 어머니는 그 케이크를 조심스럽게 들고 가라고 주의를 주었다. ⑤ 케이크가 부스러지지 않도록 하기 위해서이다. ⑥ 그 소년은 케이크를 팔로 감싸 안았다. ⑦ 그리고 그것을 할머니께 가지고 갔다. ⑧ 그가 할머니 집에 도착했을 때 ⑨ 케이크는 조각조각 부스러기가 되어 버렸다. ⑩ 할머니께서는 소년에게 어리석다고 했다. ⑪ 할머니께서는 소년에게 케이크를 머리에 얹고 가져왔어야 한다고 했다. ⑫ 그렇게 했으면 케이크가 부스러지지 않았을 텐데. ⑬ 이번에는 할머니께서 버터를 어머니께 가져다주라고 하셨다. ⑭ 소년은 버터를 매우 조심스럽게 가지고 가겠다고 마음먹었다. ⑮ 그래서 그는 버터를 머리 위에 얹고, ⑯ 집으로 가져갔다. ⑰ 태양이 뜨겁게 내리쬐고 있었다. ⑱ 마침내 소년이 집에 도착했을 때 ⑲ 그 버터는 모두 녹아 버렸다. ⑳ 어머니는 소년에게 어리석다고 말했다. ㉑ 버터를 나뭇잎에 썼다면, ㉒ 상하지 않고 안전하게 집으로 가져올 수 있을 거라 말했다.



4) 초등학교 3~4학년 군 국어 교사용 지도서 267쪽

그림에서 보는 바와 같이 어떤 단위들은 또 다른 단위들과의 인과적 관계로 상호 관련되어 있다. 그리고 두 번째 그 이야기는 시작 사건과 결말의 결과를 연결짓는 하나의 인과적 연결로 나타낼 수 있다. 이 모형에 서는 인과적 관계가 가장 중요하지만, 또한 시제성도 포함되어야 한다. 이야기에서 한 원인은 전형적으로 결과 전에 나오고 그 결과는 또 다른 결과의 원인이 될 수 있어서 인과적 관계망은 시제와도 관련된다.<sup>5)</sup>

### 라. 이야기 꾸미서 쓰기에 활용할 수 있는 에듀테크

명칭 및 아이콘	앱 설명 및 결과물 예시	
<p>오늘 하루를 그려줘</p> 	<p>구글 아이디만 있으면 무료 이용/ 감정을 선택하고 일기문을 적으면 ai가 분석하여 그림일기로 변환해 줌.</p> <p>본인의 감정 단어를 다양하게 만나 볼 수 있고 자신이 이야기를 그림으로 변화하는 것을 보고 글쓰기 흥미를 느낄 수 있을 것 같음</p>	
<p>Book Creator</p> 	<p>교육 및 창작을 위한 디지털 콘텐츠 제작 도구로써 널리 사용되는 애플리케이션입니다. 이 앱을 사용하면 사용자가 간단하게 전자책, 디지털 포트폴리오, 코믹 스트립, 그림 이야기 등 다양한 형식의 멀티미디어 콘텐츠를 만들 수 있음. 프로그램은 한글 메뉴 지원이 안 됨.</p> <p>캔바 등을 다른 웹을 불러들여 다양한 책을 만들어 다양한 형식으로 내보내거나 온라인 공유, 전자책으로 발행할 수 있음.</p>	
<p>tooning</p> 	<p>손쉽게 웹툰과 애니메이션을 제작할 수 있는 온라인 플랫폼. 협업과 공유 가능.</p> <p>캐릭터, 텍스트, 말풍선, 요소, 효과, 배경 사진 등의 카테고리를 활용하여 카드 만들기, 홍보자료, 한국 근현대사 소개 웹툰, 영어 공부 웹툰 등을 제작할 수 있음</p>	
<p>Canva</p> 	<p>여러 종류의 동영상, 문서, 사진, 웹사이트, 홍보물 등을 간단하게 만들 수 있어 소셜 미디어나 프레젠테이션 용도로 자주 쓰임.</p> <p>: Canva for Work를 사용하면 팀원들과 함께 협업하고 프로젝트를 공유하며 실시간으로 피드백을 주고 받을 수 있어 협업이 가능한 앱임.</p>	 <p>오늘은코코가사워하는날이에요</p>

5) 이경화(2001), 『읽기 교육의 원리와 방법』, 박이정출판사, 102~103쪽.

## 마. 비밀의 문

국어 나 6단원 이야기 상상하여 꾸며 쓰기에 나온 “비밀의 문”은 작가이자 일러스트레이터인 아론 베크만(Aaron Becker)에 의해 창작된 글 없는 그림책이다.

아론 베크만(Aaron Becker)의 "Journey"는 우리나라에서는 "머나먼 여행"이란 제목으로 출판되었고, 텍스트 없이 그림만으로 이야기가 전개되는 그림책으로, 주인공이 마법의 비행선을 타고 환상적인 모험을 떠나는 이야기를 다룬다.

이 책은 아름다운 삽화와 함께 독자들에게 상상력을 자극하고 여정과 용기에 관한 이야기를 전달하는 내용으로 칼데콧 아너상<sup>6)</sup>을 받은 작품이다. 텍스트가 없어도 그림들만으로도 이야기의 흐름을 이해할 수 있다.



"Journey=머나먼 여행" 시리즈에는 "Quest"와 "Return"이라는 계속되는 이야기가 뒤이어 출간 되었는데, Quest는 비밀의 문이란 제목으로 출판되었다. "Quest"는 "Journey"의 이야기를 이어가며 주인공의 모험을 계속하는 텍스트가 없는 그림책으로, 아론 베크만의 아름다운 일러스트와 함께 독자들을 마법의 세계로 데려간다. "비밀의 문"은 주인공이 이전 책에서의 모험을 이어가면서 새로운 여정을 떠나게 되는 이야기를 다룬다. 주인공은 다양한 위험과 도전에 직면하며, 비밀의 문을 찾아내고 열쇠를 찾기 위해 노력하는 모습을 보여주고 있어 독자들에게 많은 감동을 전한다.

## 바. 창의성 계발 학습 모형<sup>7)</sup>

### (1) 특징

창의성 계발 학습 모형은 창의적 국어 사용 능력을 계발하는 데 초점을 두는 모형이다. 즉, 언어 수행 과정에서 사고의 유창성, 독창성, 융통성, 다양성을 강조하는 모형이라고 할 수 있다. 유창성은 풍부한 사고의 양을, 독창성은 사고의 새로움을, 융통성은 사고의 유연함을, 다양성은 사고의 폭넓음을 뜻한다. 따라서 이 모형은 주어진 문제의 정답을 요구하기보다 학습자의 독창적이고 다양한 아이디어나 문제 해결 방법을 존중한다.

6) 칼데콧 아너상(Caldecott Medal)은 미국 도서관 협회(ALA)가 매년 아이들을 위한 우수한 그림책을 선정하여 수여하는 상으로 미국의 그림책작가와 일러스트레이터 사이에서 매우 권위 있는 상임

7) 3학년 국어과 지도서 421쪽, 국어과 교수 학습 모형

(2) 절차

단계	주요활동
문제 발견하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 동기유발</li> <li>○ 학습 문제 확인</li> <li>○ 학습의 필요성 또는 중요성 확인</li> <li>○ 학습 과제 분석</li> </ul>
아이디어 생성하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 문제 또는 과제를 다른 각도에서 검토</li> <li>○ 문제 해결을 위한 다양한 아이디어 산출</li> </ul>
아이디어 선택하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 아이디어 비교하기</li> <li>○ 최선의 아이디어 선택하기</li> </ul>
아이디어 적용하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 아이디어 적용하기</li> <li>○ 아이디어 적용 결과 발표하기</li> <li>○ 아이디어 적용 결과 평가하기</li> </ul>

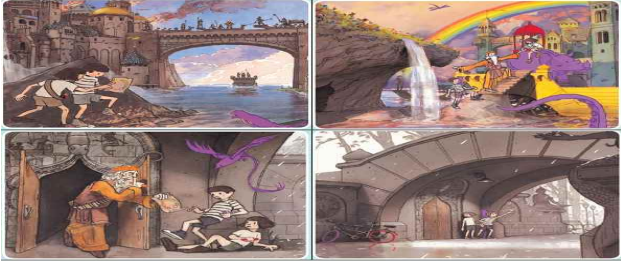
문제 발견하기 단계는 학습 문제를 확인하고, 학습 문제 해결을 위해 주어진 학습 과제를 이해하고 분석하는 단계이다. 아이디어 생성하기 단계는 아이디어를 생성하는 방법을 탐구하고, 이를 바탕으로 하여 다양한 아이디어를 생성하는 단계이다. 아이디어 선택하기 단계는 다양하게 생성된 아이디어를 검토해 최선의 그것을 선택하는 단계이다. 그리고 아이디어 적용하기 단계는 앞에서 선택한 아이디어를 실제 상황에 적용해 보고 평가하면서 이를 수정·보완·확정하는 단계이다.


(3) 활용

창의성 계발 학습 모형은 창의적인 아이디어 생성이나 적용이 많이 요구되는 표현 영역, 비판적 이해 영역, 문학 창작 및 감상 영역에 적합한 모형이다. 예를 들어 “이야기를 읽고 줄거리를 간추려 봅시다.”라는 차시 학습 목표와 “이야기를 읽고 이어질 이야기를 상상해 써봅시다.”라는 차시 학습 목표가 있으면, 전자보다는 후자에 적합한 모형으로 볼 수 있다.

창의성 계발 학습 모형을 적용할 때 교사는 허용적인 수업 분위기를 조성할 수 있어야 하고, 학습자의 아이디어 생성과 적용 과정을 일방적으로 주도하거나 이에 지나치게 개입하지 않아야 한다. 그리고 아이디어 생성하기 단계나 아이디어 적용하기 단계에서 모두 활동을 적절히 활용하는 것도 좋은 방법이다. 저학년 단계에서는 풍부하고 다양한 아이디어를 생성하는 데 초점을 두고, 학년이 올라갈수록 점차 그 아이디어를 검증하고 다듬어 나가는 단계에 이르도록 한다. 그리고 학생이 아이디어 생성에 어려움이 있을 경우를 대비해 교사가 사고를 자극할 수 있는 발문이나 과제를 미리 몇 가지 준비하는 것도 좋다. 아이디어 적용하기 단계에서는 교사가 평가 관점을 명확히 제시해 수업에서 의도한 목표에 부합되는 결과물이 정당한 평가를 받을 수 있도록 해야 한다.

### 3. 본시 수업안

교과 단원	국어나 6. 일이 일어난 까닭(9/10)		일시	2024.4.11.(목) 14:00~4:40	장소	수업 나눔 실 1			
배움 주제	에듀테크 앱을 활용하여 원인과 결과를 생각하며 이야기 꾸미기		대상	3학년2반 (남 8, 여 13명)	지도	수석교사 김미란			
성취 기준	4국03-02 시간의 흐름에 따라 사건이나 행동이 드러나게 글을 쓴다.								
배움 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 사건의 원인과 결과를 이해하고 그림의 차례를 정한다.</li> <li>• 원인과 결과를 생각하여 이야기를 간단한 문장으로 꾸며 쓴다.</li> <li>• 정보 기기를 활용하여 이야기를 꾸며 쓰기를 하고 자신 있게 발표하며 듣는다.</li> </ul>								
핵심 역량	기초학습 능력	자기주도적 학습력	정보활용 능력	문제 해결력	비판적 사고력	창의성	생태·인문 학적감수성	소통능력	시민의식
			○			○	○		
과정 (분)	중심내용	배움 활동				자료 ■ 및 유의점 ○			
도입 (2')	배움주제 확인하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 이야기 살펴보기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인과 관계가 잘 드러났는가?</li> </ul> </li> <li>○ 배움주제 확인하기</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <b>원인과 결과를 생각하며 이야기를 꾸며 써 봅시다.</b> </div>				○ 정보기기를 활용하여 이 이야기 꾸미기를 도입부를 되도록 빠르게 진행한다.			
전개 (33')	배움순서 확인하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 배움순서 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 활동1 : 그림 살펴보기</li> <li>- 활동2 : 이야기 꾸며 써보기</li> <li>- 활동3 : 이야기 나눔 활동하기</li> </ul> </li> </ul>				<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 그림을 충분히 살펴보고 누가, 언제, 어디서 무엇 을 하고 있는지 상상하도 록 유도한다.</li> </ul> <p>■ 타블렛 pc 및 캔바 앱 ○ 인터넷이 원활하지 않을 것을 대비하여 국어 나 붙 임 자료와 학습지도 준비 한다.</p>			
	아이디어 생성하기	 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 그림에서 보이는 것 말하기</li> <li>- 누가 나오나?</li> <li>- 어떤 일이 생긴 것일까?</li> <li>- 일이 어떤 순서로 일어났을까?</li> </ul>							
	아이디어 선택하기	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <b>4컷 그림 중 2컷 이상 선택하여 이야기 꾸미기</b> </div>							

	아이디어 적용하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 원인과 결과를 생각하며 이야기 생각하기</li> <li>- 캔바의 앱을 활용하여 문장으로 써보기</li> </ul> <p>활동3) 이야기 나눔</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 만든 이야기 들려주기</li> <li>- 나의 이야기와 비교하며 듣기</li> <li>- 발표하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○패들렛에 올리거나 smart view 기능을 활용하여 발표하도록 한다.</li> </ul> 
정리 및 차시예고 (5')	차시예고	<ul style="list-style-type: none"> <li>○활동 소감 나누기</li> <li>- 나와 다르게 생각했던 이야기 발표하기</li> <li>○차시 예고</li> <li>- 4컷 그림 이야기 완성하여 나눔 활동하기</li> </ul>	

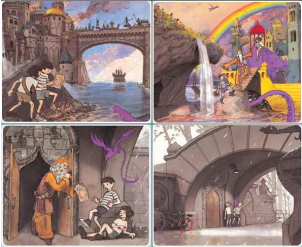
**과정중심 평가 계획**

평가 항목	평가시기	평가 방법
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 일이 일어난 까닭을 생각하며 그림의 순서를 정하는가?</li> <li>• 원인과 결과가 드러나게 이야기를 꾸며 쓰는가?</li> <li>• 내가 꾸민 이야기와 비교하며 친구가 꾸민 이야기를 듣는가?</li> </ul>	수업 중	관찰

**판서 계획**

6. 일이 일어난 까닭

<배움 주제>  
원인과 결과를 생각하며 이야기를 꾸며 써 봅시다.

<p>활동1) 그림 살펴보기</p> 	<p>활동2) 이야기 써 보기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 그림 순서 정하기</li> <li>- 원인과 결과 생각하며 이야기 꾸며쓰기</li> </ul>	<p>활동3) 친구들과 나눔하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 나와 다른 생각 찾아보기</li> </ul>	
---	--	---	--

