



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

석사학위논문

도덕과에서 참여 중심 수업이
학습태도와 자기주도적 학습 역량에
미치는 영향

- 액션러닝, 비주얼씹킹, 하브루타 수업을 중심으로 -

제주대학교 교육대학원

윤리교육전공

양 성 순

2018년 2월

도덕과에서 참여 중심 수업이
학습태도와 자기주도적 학습 역량에
미치는 영향

- 액션러닝, 비주얼씹킹, 하브루타 수업을 중심으로 -

지도교수 강 봉 수

양 성 순

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

2017년 12월

양성순의 교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 양 길 현 (인)

위 원 강 봉 수 (인)

위 원 김 동 창 (인)

제주대학교 교육대학원

2018년 2월



The Effect of Participation Based Class on
Learning Attitude and Self-Directed Learning
Competency in Moral Subject Classes
- Focusing Action Learning, Visual Thinking, Havruta Class

Yang, Seong-soon

(Supervised by professor Kang, Bong-soo)

A thesis submitted in partial fulfillment of the requirement for the
degree of Master of Education

2017. 12.

This thesis has been examined and approved.

2018. 2

Department of Ethical Education
GRADUATE SCHOOL OF EDUCATION
CHEJU NATIONAL UNIVERSITY

목 차

국문초록	vi
Abstract	viii

I. 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구 문제	2
3. 용어의 정의	3
4. 연구의 제한점	5

II. 학습자 참여 중심 수업의 이론적 배경

1. 학습자 참여 중심 수업의 의미	6
2. 이론적 토대	7
3. 참여 중심 수업 방법	11
4. 참여 중심 수업과 2015 개정교육과정	18

III. 연구 방법

1. 연구 대상	23
2. 검사 도구	23

IV. 참여 중심 수업 설계

1. 교육과정 재구성 및 학습 주제 선정	26
2. 참여 중심 수업 구안	31
3. 참여 중심 수업 4단계 활동지 구안	33
4. 참여 중심 수업 적용 사례	34

V. 연구 결과

- 1. 사전 검사 43
- 2. 사전·사후 검사 결과 비교 및 분석 47

VI. 결론

- 1. 요약 및 결론 69
- 2. 제언 70

참고문헌 71

부 록 73

표 목차

<표 1> Kormik & McElroy, 1975	14
<표 2> 2015 개정교육과정이 추구하는 인간상	19
<표 3> 2015 개정교육과정의 핵심역량	20
<표 4> 교육과정 구성의 중점	20
<표 5> 설문지 구성 및 검증 방법	23
<표 6> ~ <표 9> 자유반응(개방형) 설문지	24
<표 10> ~ <표 14> 교육과정 재구성 및 학습주제 선정	26
<표 15> 참여 중심 수업 4단계	31
<표 16> 참여 중심 수업 4단계 활동지	33
<표 17> 도덕수업에 대한 흥미도	43
<표 18> 도덕수업에 대한 집중도	43
<표 19> 도덕수업에 대한 참여도	44
<표 20> 학습에 대한 의욕 정도	44
<표 21> 배움에 대한 열정 정도	44
<표 22> 자기주도적 학습계획 수립 능력 정도	45
<표 23> 학습 내용 요약 및 정리 능력 정도	45
<표 24> 학습 자료 활용 능력 정도	45
<표 25> 학습 결과에 대한 평가 시간 확보 정도	46
<표 26> 학습내용 생활 속 경험과 관련짓기 정도	46
<표 27> 도덕수업에 대한 흥미도 변화	47
<표 28> 도덕수업에 대한 집중도 변화	47
<표 29> 도덕수업에 대한 참여도 변화	48

<표 30> 학습에 대한 의욕 정도의 변화	49
<표 31> 배움에 대한 열정 정도의 변화	50
<표 32> 자기주도적 학습 계획 수립 능력 정도의 변화	48
<표 33> 학습 내용 요약 및 정리 정도의 변화	51
<표 34> 학습자료 활용 능력 정도의 변화	51
<표 35> 학습 결과에 대한 평가 시간 확보 정도의 변화	52
<표 36> 학습 내용 생활 속 경험과 관련짓기 정도의 변화	53
<표 37> 교과 학습 태도 검사지	73
<표 38> 자기주도적 학습 역량 검사지	73
<표 39> 자유반응(개방형) 설문지	74

그림 목차

<그림 1> 모둠 구성하기	6
<그림 2> 모둠 표현하고 모둠 의미 설명하기	6
<그림 3> 포스트잇 사용 예시	7
<그림 4> 허니컴 보드 사용 예시	8
<그림 5> 자석칠판 사용법	8
<그림 6> 비주얼씹킹 기초 활동	9
<그림 7> 액션러닝의 여섯 가지 구성요소	15
<그림 8> EBS 다크프라임 방영 실험 결과 자료	17
<그림 9> 뇌의 정보처리 속도와 NTL	18
<그림 10> ~ <그림 24> 개방형 질문에 대한 학생 응답 내용	54

국 문 초 록

도덕과에서 참여 중심 수업이 학습태도와 자기주도적 학습 역량에 미치는 영향

- 액션러닝, 비주얼씹킹, 하브루타 수업을 중심으로 -

양 성 순

제주대학교 교육대학원 윤리교육전공
지도교수 강 봉 수

본 연구는 학습의 주체가 되는 학생들에게 의미 있는 배움과 성장이 일어나지 못하고 있는 교실 현장에 대한 문제의식에서 출발하였다. 그리고 이러한 문제를 해결하기 위해서 학생이 주도적으로 참여할 수 있는 참여 중심 수업이 학습태도를 얼마만큼 긍정적으로 변화시켰고, 2015개정교육과정에서 요구하는 자기주도적 학습 역량을 기르는데 어떤 영향을 주었는지를 밝히고자 하였다.

본 연구에서는 액션러닝, 비주얼씹킹, 하브루타 수업이 중심이 되는 참여 중심 수업을 제안하면서 세 가지 연구문제를 가지고 연구를 진행하였다.

첫째, 참여 중심 수업을 위해 교육과정을 어떻게 재구성할 것인가?

둘째, 참여 중심 수업을 위해 어떤 수업 방법을 적용할 것인가?

셋째, 참여 중심 수업은 학습 태도에 어떤 변화를 가져왔으며 자기주도적 학습 역량을 기르는데 얼마만큼 영향을 주었는가?

연구의 목적 달성을 위한 기초자료를 얻기 위하여 연구자가 재직하고 있는 제주시 읍지역 A 중학교 1학년 학생 99명을 연구 대상으로 하였고, 검증 도구는 연구자가

자체 제작한 설문지와 기존의 검사지를 재구성하여 사용하였다. 또한 객관적 측정 도구만으로는 심층적인 결과를 알기 어렵기 때문에 자유롭게 대답할 수 있도록 개방형 설문도 사용하였다. 본 연구의 결과는 다음과 같다.

첫째, 교과학습 태도 면에서 상당히 큰 긍정적 변화가 있었다.

도덕 수업에 흥미가 있다는 학생과 수업 시간에 집중이 잘 된다는 학생, 그리고 수업 시간에 적극적으로 참여한다는 학생의 응답 비율이 사전 검사와 비교할 때 사후 검사에서 두 배 이상 상향조정된 것으로 나타났다.

둘째, 자기주도적 학습 역량 면에서도 사전검사와 사후검사에서 유의미한 차이를 보여 참여 중심 수업이 교육적으로 의미 있음을 보여주었다.

본 연구를 진행하며 얻은 경험을 바탕으로 다음과 같이 제언한다.

첫째, 참여 중심 수업이 이루어지기 위해서는 먼저 학습 기반을 조성하는 것이 중요하다. 학생 참여 중심 수업을 위한 사전 준비를 철저히 한 후에 학기 초 한 달 정도는 학생들이 참여할 수 있는 환경을 조성해주어야 교육적 효과를 거둘 수 있다.

둘째, 참여 중심 수업을 통하여 자기주도적 학습 역량이 신장되기 위해서는 학생들의 배움이 일어날 수 있도록 성취기준을 분석하여 교사가 교육과정을 재구성하는 것이 선행되어야 한다. 또한 모든 내용을 다루려고 욕심을 부리지 말고, 참여 중심 수업을 적용할 수 있는 단원과 학습주제를 추출해 내고, 각 주제에 적절한 교수학습 방법을 고민하고 적용해야 한다.

셋째, 학생의 참여를 이끌어내어 자기주도적 학습 역량을 키우기 위해서는 액션러닝, 비주얼씹킹, 하브루타 활동을 학습내용의 특성에 맞게 서로 접목하여 활용할 때 교육적 효과가 더 클 수 있다.

수업의 성공 여부는 교사가 얼마나 잘 가르쳤느냐가 아니라 학생에게 배움이 얼마나 일어났느냐에 달려 있다. 교사의 가장 중요하고도 본질적인 일은 수업에서 학생들의 참여를 이끌어 내어 배움이 일어나도록 돕는 일이라는 점에 주목하여 교실 현장에서 교실 수업 개선에 대한 끊임없는 고민과 연구가 계속되어야 한다.

Abstract

The Effect of Participation Based Class on Learning Attitude and Self-Directed Learning Competency in Moral Subject Classes

- Focusing Action Learning, Visual Thinking, Havruta Class

Yang, Seong-soon

Department of Ethical Education
Graduate School of Education
Jeju National University

Supervised by Professor Gang, Bong-soo

The purpose of the study came from the critical mind over why the teaching process can not bring a meaningful learning and development to students.

To solve the problem, the study examines how much participation based class has an positive influence on their learning attitude and cultivation of self-directed learning competency required in 2015 revised curriculum.

With suggesting participation based class using Action Learning, Visual Thinking and Havruta, the researcher conducts the study to find the answer for three questions.

First, how should the curriculum be reorganized for participation based class?

Second, what teaching process should be applied for participation based class?

Third, what effect does participation based class have on learning attitude and how much does students' active participation lesson have on cultivation of self-directed learning competency?

To obtain the basic data for the study, the study conduct a survey to the 99 first-year students at A middle school located near Jeju-si at which the researcher is working with the questionnaire made by the researcher and the revised examination sheet. In addition, the subjective questions in the questionnaire are used in order for the respondents to be able to answer freely, because the researcher can not obtain profound results with only the objective measurement tool.

The conclusions are as follows.

First, in terms of learning attitude, there is a significantly positive change. It is revealed that the ratio of the respondents who have a interest in ethics lesson, concentrate in class and actively participate in class is more than twice higher in the post-survey than that in the pre-survey.

Second, in terms of self-directed learning competency, it turns out that the difference between the pre-survey and the post-survey is significant, so participation based class is meaningful.

The study suggests as follows, based on the experience acquired through the process of the study.

Firstly, it is important to preliminarily foster an learning environment for participation based class. Along with the thorough preliminary preparation for participation based class, fostering the learning environment for participation based class for around one month at the beginning of a semester can heighten the educational effect.

Secondly, for the purpose of growing the self-directed learning competency

through curriculum reorganization by the teacher based on the analysis of achievement standard so that the students are motivated to learn more enthusiastically should precede. In addition, the teacher should think over and choose a suitable teaching method for each subject after selecting a lesson unit and the subject applicable to participation based class rather than greedily applying participation based class to all lesson units and subjects.

Thirdly, with a view to growing the self-directed learning competency by eliciting students' participation, the teaching method such as Action Learning, Visual Thinking and Havruta matched with a feature of learning contents should be utilized to heighten the educational effect.

A successful class depends on not how well the teacher teach but how well the teacher motivate the students to learn more enthusiastically. With our keeping it in mind that the most important and essential task of the teacher is to elicit students' participation and motivate the students, the continuous effort and study is required to improve the quality of the lesson in the class.

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

교육부가 개정하여 고시한 2015 개정교육과정의 비전은 ‘미래사회가 요구하는 ‘창의·융합형 인재’ 양성과 ‘학습 경험의 질 개선을 통한 행복한 학습의 구현’으로 요약할 수 있다. 전자가 문·이과 칸막이 해소 등 국가·사회적 요구를 반영한 비전이라면, 후자는 그동안 추진된 교육과정 개정의 연속선상에서 학생들이 학습에 몰입하고 학습의 즐거움을 경험할 수 있도록 해야 한다는 한국 교육의 지속적인 발전 과제를 반영한 비전이라고 볼 수 있다.¹⁾ 이는 학습의 설계와 전개, 평가에 이르는 학습의 전 과정에 학생이 주도적으로 참여할 수 있도록 ‘수업-평가 모듈’을 지향하고 그간 여과 없이 이루어졌던 암기식 교육에서 벗어나 배움의 과정을 중시하는 행복교육으로의 전환을 지향함을 의미한다. 그러기 위해서는 수업방식이 교사 중심 수업에서 학생 중심 수업으로 전환되어야 한다. 물론 그간 ‘주입식 교육으로부터의 탈피’, ‘창의적 인재 양성을 위한 학생 중심 수업의 필요성’ 등은 교육과정이 개정될 때마다 제기되었던 주장들이다. 하지만 이것이 실제 교육 현장에서 학생들의 성장을 이끌어 내지 못한 이유는 학생 참여형 수업을 위한 실제적 학습법이 제대로 적용되지 못했기 때문이다.

언제부턴가 교실 현장에서는 ‘교실이 침실이 되고 있다.’는 우려가 나오기 시작했다. 이는 공교육의 위기로 인식되었으며, 학생들이 배움의 즐거움을 경험하지 못하기 때문에 나타나는 현상이기도 하다. 따라서 학생들이 학습에 몰입하고 학습의 즐거움을 경험할 수 있도록 해야만 가능할 수 있는 창의·융합형 인재 양성이라는 과제는 여전히 지식 위주의 암기식 교육에서 벗어나지 못하고 있는 현재의 교실 현장에서는 요원해 보인다.

수업에서 주인이 되어야 할 학생들이 수업에서 외면당하고 배움이 일어나지 않는 교실 현장에서 학생들이 수업을 빠져나가려고 하는 것은 이상한 일이 아니다.

수업에서 교사가 주인공이 되고 학생들이 구경꾼으로 머물러 있다면 학생들에게

1) 교육부, 2015 개정교육과정 총론 해설(2017), p.19.

배움은 일어나지 않을 것이다.

교실 현장에서 수업을 빠져나가는 학생들과 그런 학생들을 붙잡아 두려는 교사와의 갈등은 지금도 계속되고 있다.

행복한 수업의 성공 여부는 교사가 얼마나 잘 가르쳤느냐가 아니라 학생이 얼마나 잘 배웠느냐에 달려 있다. 행복한 학교란 학생들은 배움이 즐겁고, 교사들은 가르침의 보람을 느끼는 학교일 것이다. 그렇기 때문에 수업의 주인공은 언제나 학습자인 학생이 되어야 한다.

수업은 궁극적으로 학생의 학습을 위한 활동이며, 교사의 가장 중요하고도 본질적인 일은 수업에서 학생들의 참여를 이끌어 내어 배움이 일어나도록 돕는 일이다.

본 연구는 학습의 주체가 되는 학생들에게 의미 있는 배움과 성장이 일어나지 못하고 있는 교실 현장에 대한 문제의식에서 출발하였다. 그리고 이러한 문제를 해결하기 위해서 학생이 주도적으로 참여할 수 있는 참여 중심 수업 방법 세 가지를 제시하고 그 수업이 학습태도를 어떻게 변화시켰으며 2015개정교육과정에서 요구하는 자기주도적 학습 역량을 기르는데 어느 정도 영향을 미쳤는지를 알아보고자 한다.

2. 연구문제

연구를 시작하기 전 아래와 같은 세 가지 질문을 가지고 연구를 진행하였다.

첫째, 참여 중심 수업을 위해 교육과정을 어떻게 재구성할 것인가?

둘째, 참여 중심 수업을 위해 어떤 수업 방법을 적용할 것인가?

셋째, 참여 중심 수업은 학습 태도에 어떤 변화를 가져왔으며 자기주도적 학습 역량 함양에 얼마만큼 영향을 주었는가?

3. 용어의 정의

가. 학생

교육활동은 학생을 대상으로 하는 것이다. 학생은 단순히 교수자의 지식을 받아들이는 수동적 대상이나 모방자가 아니라 성장 가능성을 가지고 배우는 변화하는 주체이다.

학생은 새로운 미래의 세계를 향하여 적극적이며 주체적으로 성장하여야 하며, 능동적으로 배우고자 하는 강한 의지를 가지고 있어야 한다. 현대의 교육이 지향하는 바는 바로 이러한 특성을 지닌 학생이 신체적·정신적 가능성을 최대한 신장시키고 발달할 수 있도록 조성하는 것이다.

나. 교육과정

교육과정이라는 말은 관점이나 맥락에 따라 다양하게 이해될 수 있다. 예컨대 교육을 지식의 전달로 보면 교육과정은 전달하려는 지식 또는 그 한 단위로서의 교과들의 체계로 파악할 수 있고, 그와는 달리 교육을 인격의 함양 또는 바람직한 능력·특성들의 형성으로 보면 교육과정도 그러한 인격 또는 능력·특성 형성에 최적한 학생들의 경험들을 지칭하기도 한다.

오늘날 학교에서 이루어지는 교육과정은 학생이 경험하는 총체 또는 학교가 제공하는 경험의 총체라는 광의의 의미로 정의해 볼 수 있다. 그렇지만 학교에서 계획하고 실천하는 교육과정은 학교의 교육 목적 및 목표를 달성하기 위해 교육 내용 또는 학습 경험을 선정하고 조직하고 실천하고 평가하는 제 행위를 가리키는 것이라고 할 수 있다. 따라서 의도적이고 계획적인 학교 교육에 적용하고자 하는 교육과정은 ‘교육목표와 경험 혹은 내용, 방법, 평가를 체계적으로 조직한 교육 계획’으로 정의할 수 있다.²⁾

이러한 개념을 토대로 2015 개정 교육과정에서는 인간상을 구체화할 뿐 아니라

2) 교육부, 2015 개정 교육과정 총론 해설- 중학교(2017), p.3.

학생이 학습한 것을 가지고 무엇을 할 수 있는가를 ‘핵심역량’으로 제시함으로써 교육과정의 의미를 보다 체계화하였다.

다. 교육과정 재구성

국가수준, 지역 수준, 학교 수준 교육과정을 바탕으로 학생의 학습과 성장에 적합하도록 단위 학교와 교실이 처한 상황과 맥락을 고려하여 성취기준, 학습 내용, 교수학습방법을 선택하고 결정하는 계획과 실행, 결과 및 이에 대한 평가를 포함하는 총체적이고 전문적인 교사의 의사결정 및 실천 과정으로 교사 수준의 교육과정을 개발하는 것이다.

라. 자기주도적 학습과 자기주도적 학습 역량

자기주도학습은 말 그대로 풀이한다면 학습자 스스로가 자신의 학습을 주도하며 이끄는 것을 의미하며, 이와 관련된 다양한 개념 정의가 이루어져 왔다.³⁾ 자기주도적 학습은 개개인이 스스로의 학습 요구를 진단하여 목표를 설정하고, 목표를 달성하기 위하여 학습 계획을 수립하며 학습의 성과를 평가하는 일련의 과정으로 한국교육현장의 패러다임을 바꿀 수 있는 21세기 한국사회의 새로운 교육 접근법이다.

Knowles(1975)는 자기주도적 학습을 학습 분위기의 조성, 학습 계획의 설정, 학습자의 욕구 및 필요의 진단, 학습 목표의 설정, 학습 경험 및 활동의 처방, 학습 결과의 평가 등과 같은 일련의 교수 활동들을 교사 대신 학습자들이 직접 수행하도록 하는 것이 자기주도적 학습이라고 말한다. ⁴⁾

자기주도적 학습 역량이란 21세기가 요구하는 가장 중요한 역량이다. 급변하는 사회 속에서 살아가기 위해서는 지식, 기술, 정보를 습득하고 자신의 아이디어를 정확히 표현하고, 어떤 과제가 주어졌을 때 스스로 해결하는 능력을 가져야 경쟁력을 갖추었다고 말할 수 있다.

3) 배영주, 자기주도학습과 구성주의(도서출판 원미사, 2009), p.14.

4) 상계서, p.17.

지식이 기반 되는 개방적 학습사회에서는 자신에게 필요한 정보와 지식을 선별하여 스스로 학습할 수 있는 능력이 필요하다. 특히 학교 현장에 교육 개혁 실천 운동의 하나로 열린 교육을 위한 학습의 장이 마련됨으로써 학생에게 자기 주도적 학습 역량의 함양은 주요한 교육과제로 부각되었다.

자기주도적 학습 역량을 강화한다는 것은 교수·학습의 목적이 학생의 성장에 있다는 것을 의미한다. 학생의 성장에 초점을 둔 도덕과 평가는 과정평가를 통해 이루어질 수 있는데, 학생 자신의 도덕적 지식이나 기능, 가치·태도를 표현할 수 있도록 과제에 대한 답변을 작성하거나 발표하거나 산출물을 만들거나 도덕적 행동을 실천하는 과정을 평가할 필요가 있다. 학생의 성장과 자기주도적 학습 역량을 강화하기 위해 교수·학습과정에서 주도적인 활동 참여는 물론이고, 기존에 교사의 권한으로 간주되었던 수업 설계 및 평가에 이르기까지 학생이 참여할 수 있도록 기회를 제공할 필요가 있다.

4. 연구의 제한점

가. 본 연구는 2009 중학교 도덕과 교육과정의 성취기준을 중심으로 교육과정을 재구성하여 학생 참여 중심 수업을 구안하였으므로, 모든 교과목에 적용하여 교육적 성과를 가져오는 데는 한계가 있다.

나. 본 연구에서 참여 중심 수업은 액션러닝, 비주얼씹킹, 하브루타 3개의 방법을 적용하는 것으로 한정하였다.

다. 본 연구는 제주도 읍면 지역 중학교 1학년을 대상으로 연구자가 개발한 참여 중심 학습 활동지를 적용하여 학생들의 학습태도에 변화를 가져오고 자기주도적 학습 역량을 강화한다는 제한된 범위에서 출발하였다.

II. 학습자 참여 중심 수업의 이론적 배경

1. 학습자 참여 중심 수업의 의미

참여 중심 수업은 도덕과 교과서 재구성을 통해 교수학습 과정 전개 과정에서 학생이 직접 학습에 참여할 수 있도록 동기와 학습의욕을 고취시키는 학습으로서, 액션러닝, 비주얼씹킹, 하부르타 활동을 학습 단계에 맞게 적용하는 수업이다.

참여 중심 수업이 이루어지기 위해서는 다음과 같은 요소들이 고려되어야 한다.

첫째, 학습자들의 능동적·주도적 참여에 의해 학습이 이루어져야 한다. 교사에 의해 학습내용이 제시되거나 전달되는 것이 아니라 학습자들이 스스로 자료를 찾고, 정리하고 적용하는 가운데 학습이 이루어져야 한다.

둘째, 학습자들은 학습한 내용에 대해 깊고 다양하게 이해하며 이를 실제적으로 활용할 수 있어야 한다.

셋째, 학습자들은 서로 협동하고 논의하며 학습을 수행할 때 교육적 효과를 거둘 수 있다. 즉 함께 학습하는 과정에서 학생들은 더 많은 것을 배우고 익힐 수 있게 된다.

넷째, 학습과정에서 경험한 것을 성찰할 수 있는 기회가 제공되어야 한다. 성찰을 통해 진정한 학습이 이루어질 수 있기 때문이다.

그동안 학생 참여 중심 수업 모형은 늘 제시되어 왔으나 문제점을 드러내고 있다. 학습과제나 학습목표를 공동으로 달성해나가는 교수·학습 방법인 협동학습의 경우, 의사소통 능력과 문제 해결 능력을 향상시킬 수 있다는 긍정적인 면도 있지만 팀 활동에 제대로 참여하지 않는 무임승차 학생들이 발생할 수 있다는 문제점이 있다. 또한 수업 시간에 놀이 형태를 도입하여 학습자의 흥미와 참여를 이끌어 내고자 하는 놀이학습의 경우도 재미는 있되, 수업 시간이 지나면 무엇을 학습했는지 모르게 되어 자칫하면 배움이 일어나지 못할 수 있다는 우려가 있다. 특히 중학교 학생들에게 놀이에 치중한 수업을 전개했을 때 학생들은 놀이 속에서 학습 내용을 끌어내려 하지 않고 놀이 자체만을 즐기려고 하는데 그칠 수 있다.

본 연구에서 액션러닝, 비주얼씹킹, 하브루타를 활용한 참여 중심 수업을 제안한 이유는 기존 수업 방법의 한계점을 보완할 수 있고, 배움에서 소외되는 학생들이 감소하는 교육적 효과를 기대할 수 있으며 2015 개정 교육과정에서 요구하는 역량을 기를 수 있기 때문이다.

2. 이론적 토대

학습자 중심의 교육과정과 창의적 인재 양성은 구성주의적 학습 이론에 기반을 둔다. 구성주의는 한마디로 “지식은 발견되기보다 구성되는 것”이란 명제로 특징 지을 수 있다.⁵⁾ 구성주의란 학습자가 자신의 경험을 토대로 새로운 지식에 대한 이해를 스스로 구성한다는 이론에서 출발한다. 구성주의는 지식의 구조성과 맥락성, 그리고 지식 구성의 주체로서의 학습자를 강조한다. 구성주의는 인식의 구성 과정이 언제나 주체의 책임 하에 진행되는 자기주도적인 과정일 수 있음을 시사하고 있으며, 바로 이점에서 구성주의적 관점에서 학습을 바라보면, 그것은 상당 부분 자기주도적인 것일 수 있다.⁶⁾

구성주의 대표 학자로는 삐아제와 비고츠키를 들 수 있다. 삐아제 이론에 있어서 인지발달은 개인이 환경에의 적응을 통하여 새로운 인지구조를 형성해 나가는 과정이다. 삐아제는 인간의 지식획득 과정은 외부에서 제공되는 지식을 수동적으로 그대로 받아들이는 것이 아니라 학습자의 능동적인 활동을 통해 외부 대상을 변형하고 재구성해나가는 과정으로 설명하고 있다. 삐아제는 개체가 환경에 적응하려는 기본적인 경향성 즉 조직화와 활동, 질적 변화와 같은 인지적 기능은 생득적으로 부여받고 있으나 인지적 구조는 유기체 자신이 환경과의 상호작용을 통해 구성해 나가는 것이라 한다. 이처럼 삐아제는 아동은 계속적으로 자신이 처한 환경을 탐색하고, 조정하며, 그러한 과정에서 유기체는 환경을 적절히 다루기 위한 새롭고 보다 정교한 인지구조들을 능동적으로 구성해 나간다고 보고 있다. 삐아제의 입장을 요약하면, 지식은 상호작용을 통하여 상호-구성된 것이며 상호 작용 과정에서 협상되는 것이라 할 수 있다.⁷⁾

5) 김종문외 13인, 구성주의 교육학(교육과학사, 2011), p.4.

6) 배영주, 자기주도학습과 구성주의(도서출판 원미사, 2009), p.23.

사회적 구성주의의 핵심적 인물인 비고츠키는 인간 개체들의 상호작용 과정을 인지발달의 근원으로 생각하고 있다. 비고츠키는 인간 사이에 이루어지는 상호작용을 지식 구성의 핵심적인 과정으로 생각한다.⁸⁾ 인간이 다른 동물들과 구분되는 것은 인간이 사회를 만들어 그 속에서 상호작용하면서 살아가고 있기 때문이다. 이 상호작용 과정에서 인간은 다른 동물들과 달리 자신의 유의미적인 행동을 다른 구성원에게 전달할 수 있다. 비고츠키는 인간에 있어서 발달과 학습은 서로 별개의 영역이지만, 서로 상호작용을 하고, 상호작용 과정에서 학습이 발달을 촉진한다고 주장한다. 즉 아동기에 있어서 학습 수준을 아동이 남의 도움 없이 스스로 어떤 문제를 해결할 수 있는 능력이 실제적 발달 수준과 성인의 안내나 보다 능력 있는 또래들과 협동하여 문제를 해결할 수 있는 능력인 잠재적 발달 수준으로 구분하였다. 그리고 잠재적 발달 수준에서 실제적 발달 수준을 뺀 영역을 근접 발달 영역이라고 하였으며 이 근접 발달 영역의 범위 내에서 사회적 상호작용을 통한 효과적인 협동학습이 가능하고 더 높은 학습 능력을 발달시킬 수 있다고 주장하고 있다.⁹⁾

피아제와 비고츠키는 모두 학습자를 능동적인 주체로 보고 교사를 단순한 지식 전달자가 아니라 학습자가 스스로 지식을 구성할 수 있도록 상황과 환경을 조성하는 조연자로 보았다. 피아제는 ‘학습’을 “학습자가 환경에 대한 활동을 통해 스스로의 인지적 구조의 내면 활동을 통한 과정”으로 보았고, 비고츠키는 ‘학습’을 “타인과의 상호작용을 통해 지식을 구성하는 과정”으로 보았다.

구성주의의 인식론적인 입장을 정리하면 다음과 같다.¹⁰⁾

첫째, 지식을 주체 바깥의 세계나 실재에 대한 있는 그대로의 객관적인 묘사(摹寫)로 보지 않는다. 설사 세계가 존재한다고 하더라도 그것은 세계를 바라보고 인식하는 주체에 의하여 해석되기 마련이며 지식은 이러한 주체적인 해석이나 구성의 산물에 해당한다는 것이다.

둘째, 구성주의는 지식이라는 것이 누구에게나 어떠한 상황에서도 타당한 것으로 성립하는 보편성을 지닌다기보다는 상황적이고 맥락적이며 국지적인 성격

7) 김종문의 13인, 구성주의 교육학(교육과학사, 2011), p.48.

8) 상계서, pp.82-83.

9) 상계서, pp.93-94.

10) 배영주, 자기주도학습과 구성주의(도서출판 원미사, 2009), pp.83-89.

지닌다고 이해한다.

셋째, 구성주의는 지식이란 추상적인 언어의 형식으로 온전히 표현되는 것이 아니라, 실천 속의 구체적인 삶의 형태로 존재한다고 본다. 즉 구성주의는 언어가 고정된 불변적 의미를 지니는 것이 아니라, 주체의 경험이나 사회적인 상호작용을 통하여 의미를 부여받는 가변적인 것이라고 파악한다.

넷째, 구성주의에서 말하는 지식이란 그것을 구성하는 단편적인 사실이나 정보 요소적인 지식들의 누적적인 연합이나 산술적인 합이 아니라 요소로는 환원되지 않는 하나의 구조적 총체이다.

다섯째, 구성주의는 지식이 진리가 되기 위해서 충족시켜야 하는 조건이나, 진리를 판정하는 준거를 해명하는 일보다는, 주체가 지식을 구성하는 과정 자체를 드러내는 것이 중요하다고 본다.

여섯째, 구성주의는 주체가 객관적인 지식에 도달했는가가 아니라, 지식의 구성 과정에서 구성의 능력을 습득할 수 있었는가를 중시한다.

지식은 학습자에 따라 주관적으로 구성되기 때문에 그 지식이 올바른지를 확인하기 위해서는 타인들과의 상호작용이 필요하다. 그 상호작용을 통해 구성된 지식의 타당성이 검토되고 인증된다.

구성주의 연구가 활발히 전개되는 이유 중 하나는 현대사회가 요구하는 새로운 교육의 필요성 때문이다. 정보를 일방적으로 전달하고 암기했던 예전의 행동주의 학습은 인터넷의 보급과 발달로 정보·통신 사회로 들어서며 비판을 받아왔다. 지식·정보의 발달에 따라 필요한 정보를 수집, 분석, 응용할 수 있는 문제 해결력이나 창의력을 요구하는 사회의 새로운 인재상은 정보를 기억하고 회상하는 것이 주요 기능이었던 전통적인 교육의 한계를 극명하게 드러내 주었다.

구성주의는 학습자를 교사나 교재에 의해 일방적으로 정보를 전달받는 존재가 아니라, 자신의 경험을 통해 스스로 이해를 구성하는 존재로 본다. 객관주의적 학습에 따른 교수학습활동이 가르치는 교사 중심이었다면 구성주의 학습에서는 자기주도적으로 학습하는 학습자 중심의 활동이다. 객관주의 학습에서 말하던 정확하고 절대적인 지식 추구가 아니라 유용한 해석을 추구하고 지식의 주관성이나 상대성을 인정한다. 객관주의 학습에서는 학습이 발생하는 사회적인 맥락을 전혀 고려하지 않았지만 구성주의 학습은 맥락을 지식의 유용성을 결정하는 주요

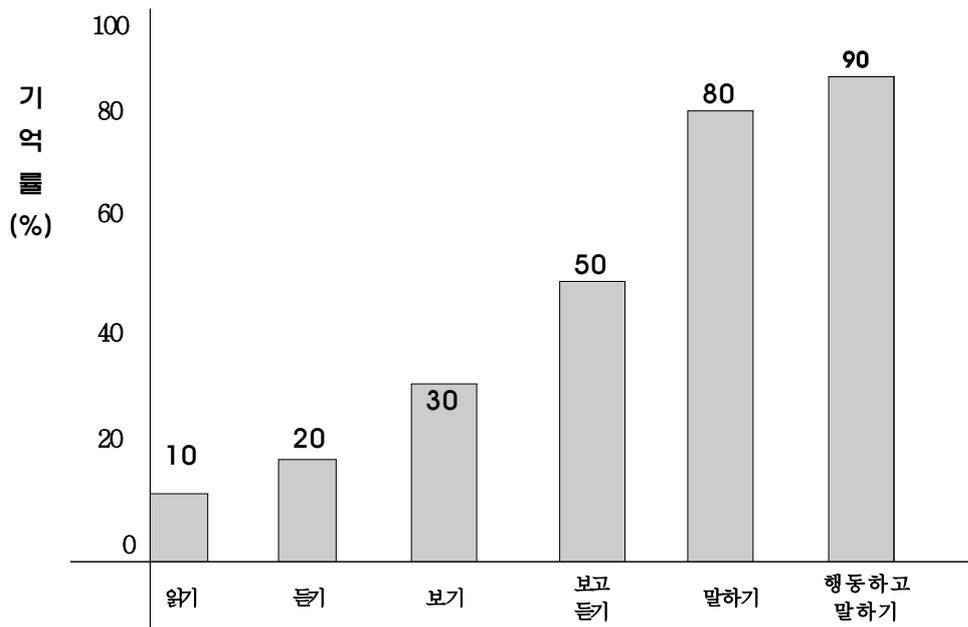
요인으로 본다.

이러한 구성주의 학습 이론을 적용한 학습의 효과는 이미 다양한 연구를 통해 증명되었다. 김태향(2010)은 구성주의에 바탕을 둔 학습자 중심 수업을 받은 학생들의 학업성취도에 관한 연구에서 구성주의를 바탕으로 한 학습자 중심수업은 학습능력이 처지는 학생들에게도 효과적인 학습 방법임을 말했다. 또 구성주의를 토대로 한 수업을 받은 학생들은 기존의 공식에 의지하지 않으며, 배우지 않은 내용에 관한 문제에도 쉽게 포기하지 않고 문제를 해결해 나가는 모습을 보였음을 밝혔다.

본 연구는 이러한 구성주의적 학습 이론을 바탕으로 2015개정교육과정에서 강조하는 역량을 기르기 위해 2009 개정 교육과정 성취기준을 분석하여 교육과정을 재구성하고 이에 따른 학생 참여 중심 수업을 구안하고자 한다.

본 연구에서 제시할 참여 중심 수업 방법 세 가지인 ‘액션러닝’ ‘비주얼씹킹’ ‘하브루타’ 수업은 <표 1>에서 나와 있듯이 학생들이 직접 행동하고 말할 경우 학습내용의 90%를 기억한다는 연구 결과에서부터 출발한다.

<표 1> Kormik & McElroy, 1975



‘액션러닝’ ‘비주얼씽킹’ ‘하브루타’ 활동은 서로 상호보완관계 속에서 이루어진다.

예컨대, 액션러닝 활동과 하브루타 활동이 접목되어 수업이 이루어지기도 하며, 비주얼씽킹과 하브루타, 또는 액션러닝, 하브루타, 비주얼씽킹 활동 세 가지가 접목되어 수업이 이루어지는 경우도 있다.

3. 참여 중심 수업 방법

가. 참여 중심 수업을 위한 학습 환경 조성

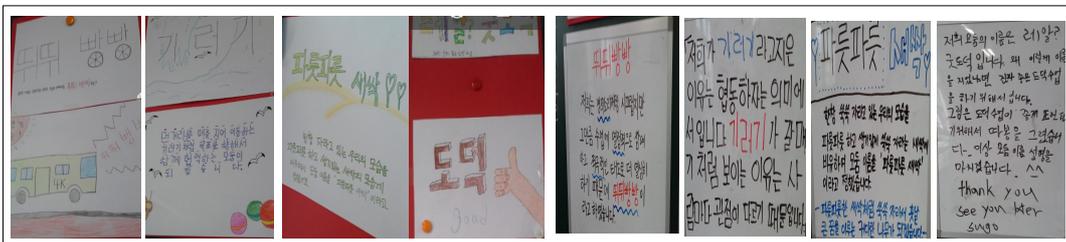
참여 중심 수업을 위해서는 먼저 학습 환경을 조성하는 일이 중요하다. 학습 환경으로는 모둠 구성에 대한 안내, 학습 도구 사용법 등 참여 수업을 진행하기 위한 사전 준비가 이루어져야 한다.

1) 모듬구성 안내하기

학생들의 참여를 이끌어 낼 수 있는 수업에서는 모듬의 역할 또한 중요하다. 학생들의 모듬 활동이 효과적으로 이루어지기 위해서 학기 초 각 학급에서 모듬을 구성하는 시간을 가질 필요가 있다. 모듬 이름을 만들고 그 이름이 주는 의미, 모듬의 특징과 모듬을 소개하는 시간을 통하여 모듬과 함께 하는 참여 중심 수업의 소중함을 깨달아가도록 한다.



<그림 1> 모듬 구성하기

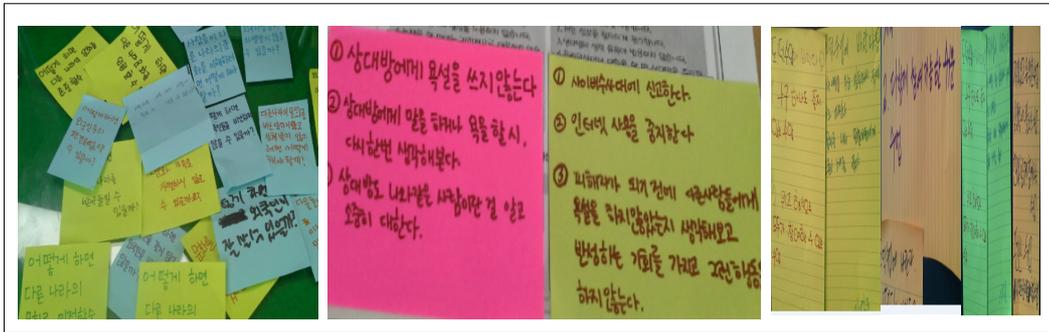


<그림 2> 모듬 표현하고 모듬 의미 설명하기

2) 참여 중심 수업에서 사용되는 학습도구

가) 포스트잇

액션러닝과 하브루타 학습법을 수업에 적용할 때 자주 활용되는 것은 포스트잇이다. 포스트잇 활용 학습은 학생들이 자리에서 자연스럽게 활동하게 되어 역동적인 학습 활동이 이루어질 수 있도록 한다. 또한 모든 학생들의 생각을 동시다발적으로 나눌 수 있고, 친구들의 의견에 댓글을 달아주거나 칭찬하는 활동이 가능함으로써 학생들의 참여를 높일 수 있다. 이러한 방법은 사고의 과정이 글로 걸러지기 때문에 직접 말로 내뱉는 것보다 수준 높은 활동 결과물을 기대할 수 있으며, 또한 학습과정이 그대로 기록되기 때문에 학생들의 집중력을 유지하며 학생의 능동적인 참여를 가져오게 된다.



<그림 3> 포스트잇 사용 예시

나) 허니컴보드

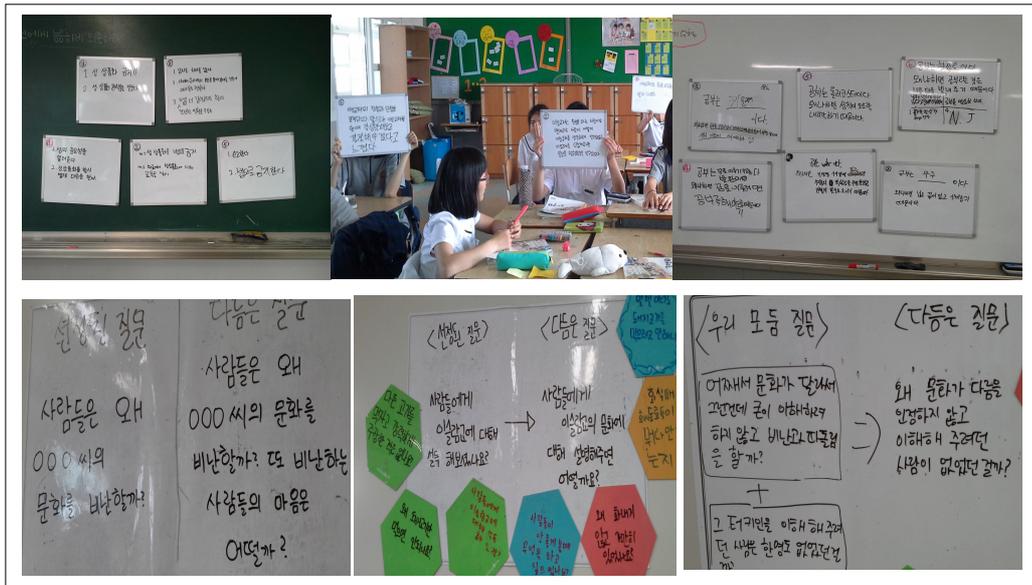
허니컴보드는 액션러닝과 비주얼씹킹과 하브루타 활동을 접목하여 이루어지는 수업에서 사용되는 학습도구이다. 모듈구성원이 다른 구성원의 영향을 받지 않고 자신의 아이디어를 표현할 때 사용되는 도구이며, 벌집모양을 모티브로 한 데서 붙여진 이름이다. 학생들은 각자의 생각을 쓴 허니컴보드를 꿀벌이 꿀을 모으듯이 관련된 생각끼리 칠판에 이어붙일 수 있다. 색깔에 따라서 의견을 분류할 수도 있고, 작성한 보드를 친구들의 생각과 비교해가면서 칠판에 붙일 수도 있다. 또 비슷한 생각이나 다른 생각을 허니컴보드를 이용해서 분류할 수도 있다. 학습문제 해결에 따른 공통적인 요소와 차이점을 분류할 때도 허니컴보드를 활용하면 효과를 볼 수 있다.



<그림 4> 허니콤보드 사용 예시

다) 자석화이트보드: 개별 활동 용, 모둠 활동 용

모듬용 자석 칠판을 구입하여 학습자 개인 의견들과 모듬 토의 결과를 시각적으로 볼 수 있도록 함으로써 참여 학습에의 참여도를 높일 수 있도록 하였다. 자석 칠판에 기록된 내용을 칠판에 붙일 때는 포스트잇 활용을 병행하기도 하였으며, 글씨가 작을 경우에는 미러링 기능을 이용하여 학생들이 내용을 알 수 있도록 하여 확산적 사고를 촉진시킬 수 있도록 하였다.



<그림 5> 자석칠판 사용법

일반적으로 각자가 질문을 만드는 개별 활동일 때는 A4 크기의 자석화이트보드를 사용하였고 모듬 질문을 선정하여 다듬을 때는 규모가 큰 모듬 자석칠판을 이용하였다.

3) 비주얼씽킹 활동 안내

학습 내용을 시각화하여 표현하는 비주얼씽킹 활동은 학력의 차이에 상관없이 학생들이 배움에서 소외되지 않고 모두의 참여를 이끌어 낼 수 있어 교육적 효과가 큰 활동이다. 비주얼씽킹 활동을 하기 위해서는 자신의 생각을 이미지로 표현하기 위한 얼굴표정 그리기 등의 기초 활동이 필요하다. 활동에 필요한 도구는 네임펜(사인펜), 색펜 등이다

배움이 즐겁고 함께 성장하는 도덕 시간 !	학습주제: 비주얼씽킹과 만나기(사각언어 표현하기) 학습목표: 사각언어를 표현하고 그 소감을 나눌 수 있다.	3 반 14 번 이름: 동민아	배움이 살아나고 함께 성장하는 도덕 시간 !	학습주제: 비주얼씽킹 만나기(얼굴표정그리기와 사물그리기) 학습목표: 자신의 생각을 글과 그림으로 표현하기 위한 기초활동으로서 '얼굴표정그리기'와 '사물그리기'를 하고 그 소감을 다른 사람들과 나눌 수 있다.	3 반 2 번 이름: 강동원

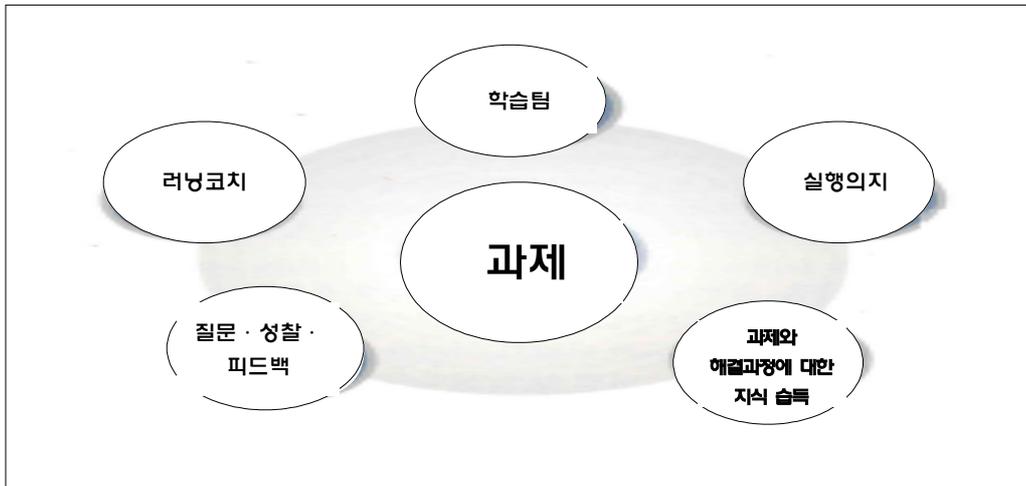
<그림 6> 비주얼씽킹 기초 활동

나. 참여 중심 수업 방법

1) 액션러닝

액션러닝은 ‘학습과제 해결을 위해 모인 구성원들이 실제 과제를 해결하거나 해결방안을 도출하는 과정에서 질문과 성찰을 통해 학습이 이루어지는 과정’이라고 정의할 수 있다. 액션러닝의 본질을 추구하기 위해서는 이를 구성하는 요소가 충족되어 있어야 한다. Marquardt는 액션러닝의 중요 구성요소를 <그림 7>와 같이 여섯 가지 요소로 제시하였다.¹¹⁾

11) 장경원,고수일, 액션러닝으로 수업하기(학지사, 2013), pp.20-21.



<그림 7> 액션러닝의 여섯 가지 구성요소

1) 과제

액션러닝의 가장 중요한 특징 중의 하나는 교육에 참가하는 개인 또는 팀이 실제 과제를 다룬다는 점이다. 과제를 해결 할 때 팀이 하나의 과제를 다루는 팀 과제 방식이 일반적이지만 구성원 각자가 과제를 가지고 와서 팀원들의 도움을 받으며 해결하는 개인 과제 방식의 액션러닝도 이루어 질 수 있다.

2) 학습 팀

과제를 해결할 팀 구성에 있어서 한 두 사람이 팀의 활동을 주도하는 것을 방지하고 토의와 비판이 자유롭게 이루어질 수 있도록 해야 한다. 액션러닝 방식의 수업에 참여한 학생들은 구성원들의 능력보다도 팀에 얼마나 성실하게 참여하며, 서로의 의견을 존중하는지가 과제를 해결하는데 중요하게 작용한다.

3) 실행의지

액션러닝의 가장 큰 특징은 실패의 위험이 있는 실제 과제의 궁극적·실질적 해결을 전제로 한다는 점이다. 구성원들이 제시한 아이디어를 실행에 옮겼을 때, 참가자들은 자신들의 아이디어가 효과적이고 실용적이었는지, 어떤 것을 간과했으며 그 결과로 어떤 문제가 야기되었는지, 향후 어떻게 개선할 것인지, 해당 과제를 넘어 조직이나 참가자 각자의 삶에 아이디어를 어떻게 적용할 것인지를 판단할 수 있다. 또한 실행을 하면서 참가자들은 자신들이 제안한 해결안에 대해 다양한 질문과 의미 있는 성찰을 통해 진정한 학습이 이루어질 수 있다.

4) 과제와 해결 과정에 대한 지식 습득

액션러닝에서 학습팀원들은 함께 과제를 해결하는 과정에서 비판적으로 학습하고 사고하는 법을 배우고, 과제 해결 시 발생하는 다양한 문제 상황을 해결할 수 있는 기술을 습득·개발하며, 리더십을 발휘하는 방법을 학습한다.

5) 질문, 성찰, 피드백

액션러닝이 다른 학습방법과 구별되는 것은 과제를 해결하는 과정에서 학습이 이루어진다는 것이다. 즉 설명이나 시범과 같이 교사가 주도하여 학습이 이루어지는 전통적인 방식이 아니라, 학습팀이 과제를 해결하기 위해 과제의 본질과 효과적으로 과제를 해결할 수 있는 방안에 대해 스스로 탐구하고 질문 및 성찰하는 과정에서 학습이 이루어진다.

6) 러닝코치

러닝코치란 학습팀의 과제 수행과 학습이 효과적으로 이루어지도록 개입하는 사람으로서 학습팀이 과제를 명확히 정의하고 타당한 과제해결 방법을 탐색하여 올바른 의사결정을 할 수 있도록 도움을 제공한다. 액션러닝 수업에서 교사는 러닝코치의 역할을 한다.

러닝코치의 기본적인 역할은 공동학습자로서의 역할이다. 즉 교사는 공동학습자로서 학습자와 최대한 상호작용을 하도록 노력해야 한다.

나. 하브루타

전성수(2014)는 ‘짜을 지어 질문하고 대화하고 논쟁하는 것’, ‘함께 이야기를 나누는 것’, ‘질문, 토론하는 공부법’을 ‘하브루타’ 라고 정의하였다. 즉 학생들이 짜을 지어 얼굴과 얼굴을 맞대고 서로 가르치고 배우는 논쟁 수업 방식이 하브루타이다. 보통 2명씩 짜을 이루고 제시된 자료를 읽고 분석하고 관련 정보를 찾아보고 그들의 삶과 관련지어 생각해 본다. 하지만 동의되지 않는 부분에 대해서는 다른 의견을 얼마든지 제시할 수 있다.

이러한 하브루타는 학생들의 뇌를 격동시켜 고등 사고력을 기르고 다양한 생각과 창의적인 사고를 길러주고 있으며, 스스로 고민하고 찾으며 부모나 선생님에게 묻는 과정에서 자기주도적 학습을 가능하게 한다. 또한 다른 사람의 말을

경청하여 논리를 이해하여 설득해가는 과정에서 의사소통 능력을 기를 수 있게 된다.

수업을 잘 듣는 것보다 더 중요한 것은 자신이 궁금한 것을 물으면서 토론하는 것이다.

하브루타는 질문에서 시작해서 질문으로 끝난다. 먼저 의문을 제기하는 질문이 있어야 토론이 되고 논쟁이 가능해지기 때문이다. 질문은 그 사람의 수준을 정확하게 보여준다. 잘 이해되지 않은 것에 대해 질문하기 때문에 질문 내용까지가 그 사람의 수준이 된다. 또한 질문은 그 질문을 받은 사람이 전혀 새로운 방향으로 생각하게 만드는 힘을 지녔다.

본 연구에서는 2명 이상의 친구 또는 모둠 구성원들이 학습 주제에 따라 자신들이 학습한 내용에 대해 또는 학습 주제를 해결하기 위해 이야기 나누는 것, 모둠 발표, 질문, 토의, 토론하는 활동 등을 하브루타라고 정의한다.

<그림 8>은 EBS 다크프라임 실험결과와 미국 MTT대학교 사회 심리학자 르윈(lewin)이 연구한 결과를 인용한 자료이다. 실험 결과 말하는 공부법 즉, 하브루타 학습법을 적용했을 때 학습효율성이 높다는 결과가 나왔다.



<그림 8> EBS 다크프라임 방영 실험 결과 자료

다. 비주얼씹킹(Visual Thinking)

비주얼씹킹은 자신의 생각을 글과 이미지 등을 통해 체계화하고 기억력과 이해력을 키우는 시각적 사고방식이다. 즉 자신의 생각을 글과 그림(스케치, 아이콘, 도표 등)으로 표현하고 사람들과 함께 공감하며 나누는 것이다.

쉴 새 없이 쏟아지는 정보의 양을 효율적으로 간단하고, 이해하기 쉽고, 재미있는 정보를 만들어 내어 누구나 쉽게 공감하고, 서로 소통할 수 있도록 도와주는 기술이 바로 비주얼씹킹이다. 비주얼씹킹은 수많은 정보를 글과 그림을 활용하여

재구조화하여 생각을 정리하는 것이다. 비주얼씽킹의 필요성은 기억 지속도에서도 나타난다. 미국의 행동과학 연구기관 NTL에 의해 알려진 학습효율성 피라미드를 보면 비주얼씽킹의 필요성을 알 수 있게 된다. 스탠포드대학의 로버트 혼(Robert Horn) 교수의 연구 결과에 따르면 듣고 기억한 정보는 시간이 지나면 15%정도만 기억에 남지만, 이미지와 함께 기억된 정보는 약 90% 정도가 남는다고 한다. 이렇게 필요한 정보를 기억하고 재생하는데 비주얼은 필수 요소이다.

<그림 9>에서 보듯이 뇌의 정보 처리 속도가 문자화된 정보보다 이미지화된 정보가 25만 배 빠르다는 것과 단순히 강의를 듣기만 할 때 24시간 후에 우리의 뇌는 5%의 내용만을 기억하지만 들은 내용을 실제로 해보고, 서로 설명했을 때 우리 뇌에 기억된 정보는 90% 정도가 남는다는 것을 알 수 있다.



<그림 9> 左: 뇌의 정보 처리 속도 右: NTL(National Training Laboratories)

수업에서 비주얼씽킹은 자신의 글과 그림으로 생각을 정리하기 때문에 능동적인 수업 참여를 가능하게 한다. 또한 텍스트 중심의 정리보다 이미지를 함께 활용한 정리는 학습내용을 오래 기억할 수 있도록 한다. 그리고 자신만의 시각적 언어로 생각을 정리하고 표현함으로써 지식을 재구조화하여 구체적으로 만들 수 있게 한다.

비주얼씽킹으로 학습한 내용을 실제로 그려보고 공유하면서 설명하는 과정을 통해서 학습의 효과를 높일 수 있다.

4. 참여 중심 수업과 2015 개정 교육과정

2015 개정 교육과정 중 주목해야 할 내용은 핵심역량 함양이 가능한 교육 과정을 마련한다는 것이다.

2015 개정교육과정은 교과별로 꼭 배워야 할 핵심 개념과 원리를 중심으로 학습내용을 정선하여 감축하고, 교수·학습 및 평가 방법을 개선하여 학생들의 학습 부담을 줄이고 진정한 배움의 즐거움을 느낄 수 있도록 하자는 취지를 갖고 있다. 이런 면에서 참여 중심 수업은 2015 개정 교육의 방향과도 일치한다.

2015 개정 교육과정에서 추구하는 인간상과 이를 구현하기 위해 기르고자 하는 핵심역량, 그리고 교육과정 구성의 중점에 대해 좀 더 살펴보고자 한다. 12)

가. 2015 개정교육과정이 추구하는 인간상

2015 개정 교육과정에서는 기존의 인간상의 큰 틀을 유지하면서 미래사회에서 요구되는 핵심역량을 포함하여 교육과정이 추구하는 인간상을 <표 2>와 같이 제시하였다.

<표 2> 2015 개정 교육과정이 추구하는 인간상

추구하는 인간상	
가	전인적 성장을 바탕으로 자아정체성을 확립하고 자신의 진로와 삶을 개척하는 자주적인 사람
나	기초 능력의 바탕 위에 다양한 발상과 도전으로 새로운 것을 창출하는 창의적인 사람
다	문화적 소양과 다원적 가치에 대한 이해를 바탕으로 인류 문화를 향유하고 발전시키는 교양 있는 사람
라	공동체의식을 가지고 세계와 소통하는 민주 시민으로서 배려와 나눔을 실천하는 더불어 사는 사람

나. 2015 개정교육과정의 핵심 역량

2015 개정 교육과정이 추구하는 인간상을 구현하기 위해 교과 교육을 포함한 학교 교육 전 과정을 통해 중점적으로 기르고자 하는 핵심역량은 <표 3>과 같다.

<표 3> 2015개정교육과정의 핵심역량

핵심역량	
가	자아정체성과 자신감을 가지고 자신의 삶과 진로에 필요한 기초 능력과 자질을 갖추어 자기주도적으로 살아갈 수 있는 자기관리 역량

12) 교육부, 2015 개정 교육과정 총론 해설-중학교」(2017), pp.31-43.

나	문제를 합리적으로 해결하기 위하여 다양한 영역의 지식과 정보를 처리하고 활용할 수 있는 지식정보처리 역량
다	폭넓은 기초 지식을 바탕으로 다양한 전문 분야의 지식, 기술, 경험을 융합적으로 활용하여 새로운 것을 창출하는 창의적 사고 역량
라	인간에 대한 공감적 이해와 문화적 감수성을 바탕으로 삶의 의미와 가치를 발견하고 향유하는 심미적 감성 역량
마	다양한 상황에서 자신의 생각과 감정을 효과적으로 표현하고 다른 사람의 의견을 경청하며 존중하는 의사소통 역량
바	지역·국가·세계 공동체의 구성원에게 요구되는 가치와 태도를 가지고 공동체 발전에 적극적으로 참여하는 공동체 역량

2015 개정 교육과정에서 여섯 가지 핵심역량을 제시한 이유는 ‘자기주도적으로 학습하고 행동하는 창의·융합형 인재’를 키우기 위함이다.

다. 2015 개정교육과정 구성의 중점

2015 개정 교육과정은 우리나라 교육과정이 추구해 온 교육 이념과 인간상을 바탕으로 미래사회가 요구하는 핵심역량을 함양하여 바른 인성을 갖춘 창의·융합형 인재를 양성하는 데에 중점을 두며, 이를 위한 교육과정 구성의 중점은 <표 4>와 같다.

<표 4> 교육과정 구성의 중점

교육과정 구성의 중점	
가	인문·사회·과학기술 기초 소양을 균형 있게 함양하고, 학생의 적성과 진로에 따른 선택학습을 강화한다.
나	교과의 핵심 개념을 중심으로 학습 내용을 구조화하고 학습량을 적정화하여 학습의 질을 개선한다.
다	교과 특성에 맞는 다양한 학생 참여형 수업을 활성화하여 자기주도적 학습 능력을 기르고 학습의 즐거움을 경험하도록 한다.
라	학습의 과정을 중시하는 평가를 강화하여 학생이 자신의 학습을 성찰하도록 하고, 평가 결과를 활용하여 교수·학습의 질을 개선한다.
마	교과의 교육 목표, 교육 내용, 교수·학습 및 평가의 일관성을 강화한다.

위의 교육과정 구성의 중점에서 보더라도 2015 개정 교육과정에서는 학생들 스스로가 학습 과정에 참여하여 그 과정 속에서 학습의 즐거움을 경험하고, 자신을 평가할 수 있도록 한다는 것을 알 수 있다. 학습 과정에서부터 평가에 이르기 까지 교사가 주도하는 것이 아니라 학생 스스로가 자기주도적으로 생각하고 행동할 수 있는 창의·융합형 인재를 기르고자 함인 것이다.

라. 2015 중학교 도덕과 교육과정의 교수·학습 방향¹³⁾

2015 중학교 도덕과 교육과정에서 제시한 교수·학습 방향 중 요점을 정리하면 다음과 같다.

- 1) 교수·학습 활동은 학습자의 수업 참여를 활성화하고 다양한 과제 탐구 및 체험과 실천을 통해 도덕적 역량이 신장될 수 있도록 운영한다.
- 2) 학습자가 능동적으로 교수·학습에 참여할 수 있도록 학습 목표와 학습 내용을 안내하고 학습자의 수준에 적합한 과제를 제시하여 이를 창의적으로 해결하도록 한다.
- 3) 단순한 학습 내용의 암기를 지양하고 실제 삶의 문제들과 연관하여 학습하도록 지도한다.
- 4) 학습 내용과 관련하여 다양한 참여와 체험 학습의 기회를 갖도록 지도한다.
- 5) 학습자에게 자신의 학습 활동에 대한 자기 점검 기회를 제공하여 윤리적 성찰이 가능한 학습 태도를 형성하게 한다.
- 6) 학습자의 적극적인 참여와 내적 동기 유발을 위해 각종 예화, 그림, 영화, 등을 활용하고 자료를 활용한 학생들의 탐구 능력을 기르도록 한다.
- 7) 수업 시간 중에 학습자의 반응에 따른 피드백을 제공하여 학습 목표에 도달할 수 있도록 한다.
- 8) 학습자가 다양한 모듈 학습 과제에 협력적으로 참여하여 의미 있는 학습 결과물을 도출할 수 있도록 지도한다.
- 9) 학습 목표와 내용에 맞게 수업을 창의적으로 계획하고 실행하였는지 점검한다.

13) 교육부, 도덕과 교육과정(2017), pp.26-27.

10) 다른 학습자의 의견과 생각을 존중하고 공감하며 소통할 수 있도록 다양한 학습 자료와 학습 과제를 제시하고 민주적인 분위기 속에서 교수·학습을 전개한다. 2015 중학교 도덕과 교육과정에서 제시한 교수·학습 방향에서도 학생들의 적극적인 참여를 이끌어낼 수 있고 학생들 서로에게 소통이 이루어지는 참여 중심 수업이 필요함을 알 수 있다.

Ⅲ. 연구 방법

본 연구에서는 현재 중학교 1학년 학생을 대상으로 도덕수업에 대한 흥미도·집중도·참여도와 자기주도적 학습 역량에 대한 변화를 측정하기 위한 검사를 실시 한 후 어떤 변화가 일어나는지 알아보고자 하였다.

1. 연구 대상

연구의 목적 달성을 위한 기초자료를 얻기 위하여 연구자가 수업하고 있는 제주도 읍지역 A중학교 1학년 학생 99명을 연구 대상으로 하였다.

2. 검사 도구

가. 교과 학습 태도 및 자기주도적 학습 역량 검사

본 연구는 액션러닝, 비주얼씹킹, 하브루타 수업을 받은 학생들에게 학습태도와 자기주도적 학습 역량에 어떤 변화가 나타났는지를 객관적으로 측정하기 위해 학기 초 참여 중심 수업을 실시하기 전 사전 조사를 먼저 실시하였다.

교과학습에 대한 태도는 자작설문지를 이용하였고, 자기주도적 학습 역량 검사는 현정숙(1999)이 개발한 자기주도적 학습 능력 검사지를 재구성하여 사용하였으며, 사전·사후 검사 결과를 비교 분석하였다.

<표 5> 설문지 구성 및 검증 방법

구분	검증 내용		검증 도구	방법	대상	시기
교과 학습 태도	수업 시간에 대한 흥미도		자작 설문지	설문조사를 통한 전·후 비교	1학년 99명	(전) 2017. 3. (후) 2017. 11.
	수업 시간에 대한 집중도					
	도덕 수업에 대한 참여도					
자기 주도적	내재적 동기	학습에 대한 의욕	현정숙(1999)이 개발한	검사지를 통한		

학습 역량	긍정적 자아 개념	학습에 대한 열정	자기주도적 학습 능력 검사지를 재구성함	전·후 비교		
		학습 계획 수립				
		학습 내용 정리				
	학습 자료 활용					
	자율성	학습 결과 평가				
학습 내용 실생활 적용						

나. 자유반응(개방형) 설문지

액션러닝, 비주얼씹킹, 하브루타 활동 수업에 대한 객관적 측정 도구만으로는 심층적인 결과를 알기 어렵기 때문에 참여 중심 수업을 실시한 후 수업의 효과에 대해 자유롭게 대답할 수 있도록 설문을 제작하였다. 설문 내용은 <표 6>부터 <표 10>까지와 같다.

<표 6> 자유 반응(개방형) 설문 1

설문 내용
액션러닝, 비주얼씹킹, 하브루타 활동 수업이 학습 내용을 이해하는데 어떤 영향을 주었습니까? 만약 도움이 되었다면 어떻게 도움이 되었는지 자유롭게 작성해 주시기 바랍니다.

<표 7> 자유 반응(개방형) 설문 2

설문 내용
액션러닝, 비주얼씹킹, 하브루타 활동 수업이 여러분의 학습의욕이나 배움에 대한 의식에 어떤 변화를 가져다주었습니까? 만약 도움이 되었다면 어떻게 도움이 되었는지를 자유롭게 작성해 주시기 바랍니다.

<표 8> 자유 반응(개방형) 설문 3

설문 내용
액션러닝, 비주얼씹킹, 하브루타 활동 수업이 학습 내용을 요약하고 정리하는데 어떤 영향을 주었으며, 또한 학습 자료를 활용하는 데 어떤 영향을 주었습니까? 만약 도움이 되었다면 어떻게 도움이 되었는지를 자유롭게 작성해 주시기 바랍니다.

<표 9> 자유 반응(개방형) 설문 4

설문 내용
액션러닝, 비주얼씹킹, 하브루타 활동 수업이 학습한 내용을 생활 속 자신의 경험과 관련지어 이해하는데 어떤 영향을 주었습니까? 만약 도움이 되었다면 어떻게 도움이 되었는지를 자유롭게 작성해 주시기 바랍니다.

IV. 참여 중심 수업 설계

1. 교육과정 재구성 및 학습 주제 선정

학생 참여 중심 수업을 적용하기 위해서 2009 도덕과 교육과정의 성취기준을 분석하여 교육과정을 재구성하고 학습 주제를 선정하였다.¹⁴⁾

〈표 10〉 교육과정 재구성 및 학습 주제 선정

참여 중심 수업 교육과정 재구성 및 학습 주제 선정						
단원명	성취기준	학습주제	교수학습방법 (재구성 내용)	참여 중심 수업		
				액션 러닝	하브 루타	비주얼 씽킹
도덕의 의미	도911. 도덕이 인간다운 삶을 위한 핵심 규범 체계라는 점을 명확하게 이해하고, 도덕적 삶을 영위하려는 적극적인 태도를 가질 수 있다.	욕구와 당위 간 갈등 해결하기	▶ 하고 싶은 것'을 비주얼씽킹으로 표현하고 짝, 모둠과 하브루타하기 ▶ 욕구와 당위가 조화를 이룰 수 있는 해결방안 제시하기	✓	✓	✓
		도덕과 예절의 관계 이해하기	▶ 도덕과 예절의 관계 파악하기 ▶ 도덕지침서와 예절지침서를 비주얼씽킹으로 만들기	✓	✓	✓
		양심의 기원과 중요성 파악하기	▶ 양심의 기원에 대한 두 입장 파악하기 ▶ 나의 양심의 모습을 사물에 비유하여 표현하기	✓	✓	✓

14) 2015 개정 중학교 도덕과 교육과정은 2018학년도 1학년부터 적용되므로 본 연구는 2009 중학교 도덕과 교육과정의 성취기준을 중심으로 교육과정을 재구성하고 학습주제를 선정하였다.

<표 11> 교육과정 재구성 및 학습 주제 선정

참여 중심 수업 교육과정 재구성 및 학습 주제 선정						
단원명	성취기준	학습주제	교수학습방법 (재구성 내용)	참여 중심 수업		
				액션 러닝	하브 루타	비주얼 씽킹
삶의 목적과 도덕	도912. 목적 없는 삶의 문제점과 바람직한 삶의 목적으로서 진정한 행복의 의미를 종합적으로 인식하고, 자신의 삶과 행동을 도덕적으로 실천하기 위한 적극적인 동기를 가질 수 있다.	삶의 목적 설정의 중요성	▶ 제시된 예화를 보고 생각나는 질문을 비주얼 씽킹으로 만들고 짝, 모둠과 함께 나누기	✓	✓	✓
도덕적 성찰	도913. 도덕적으로 성찰하는 삶의 중요성을 알고 성찰하는 삶을 살아가려고 노력하는 자세를 기질 수 있다.	도덕적 성찰의 의미와 중요성 알기	▶ ‘자화상’ 시 감상 후 느낀 점을 비주얼씽킹으로 표현하기 ▶ 성찰을 통해 달라져야 할 나의 모습을 비주얼 씽킹으로 표현하기	✓	✓	✓
도덕적 실천	도914. 도덕적 사고와 행동이 일치해야 도덕적 생활이 가능함을 분명하게 인식하고 자신의 도덕적 신념에 따라 행동할 수 있는 적극적인 의지와 태도를 가질 수 있다.	신념의 의미를 알고 도덕적 신념의 중요성 이해하기	▶ 서로 다른 신념의 예화를 통해 잘못된 신념의 문제점과 도덕적 신념의 중요성에 대해 나누고 기록하기 ▶ 나의 도덕적 신념 정하고 나누기	✓	✓	✓

<표 12> 교육과정 재구성 및 학습 주제 선정

참여 중심 수업 교육과정 재구성 및 학습 주제 선정						
단원명	성취기준	학습주제	교수학습방법 (재구성 내용)	참여	중심	수업
				액션 러닝	하브 루타	비주얼 씽킹
가정생활과 도덕	도921. 가정의 의미와 중요성 및 가정생활에서 발생하는 도덕적 문제 해결을 위한 구성원의 바람직한 역할을 명확하게 인식하고, 노인을 공경하고, 형제자매 간 우애 있게 지내려는 적극적인 태도를 가질 수 있다.	가정의 의미와 중요성 이해하기	<ul style="list-style-type: none"> ▶ ‘가족’ 노래 가사 속에서 가정의 소중함 깨닫기 ▶ 가정에서 발생하는 도덕적 문제에 대해 짝과 함께 나누기 ▶ 가족간 유대 강화를 위한 나의 행동 지침서 만들기 	✓	✓	✓
		바람직한 가족 구성원의 역할	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 주제에 적합한 효도권 만들고 소감문 기록하기 	✓	✓	✓
친구관계와 도덕	도922. 우정의 의미와 중요성을 올바르게 명확하게 인식하고 동성 및 이성 친구와의 바람직한 관계와 예절을 지키려는 적극적인 자세를 가질 수 있다.	친구의 의미를 알고 바람직한 친구관계의 중요성 알기	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 친구의 의미를 메타포 기법을 이용하여 비주얼 씽킹으로 표현하기 ▶ 바람직한 친구 관계에 대해 하브 루타 하기 	✓	✓	✓
		친구와의 우정을 위해 노력해야 할 일	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 기억에 남는 친구 떠올리고 우정을 키우기 위해 실천 할 일 나누기 	✓	✓	✓

<표 13> 교육과정 재구성 및 학습 주제 선정

참여 중심 수업 교육과정 재구성 및 학습 주제 선정						
단원명	성취기준	학습주제	교수학습방법 (재구성 내용)	참여 중심 수업		
				액션 러닝	하브 루타	비주얼 씽킹
분단배경과 통일의 필요성	도933. 남북분단의 배경과 현실 및 보편적 가치의 관점에서 북한 주민의 생활을 바르게 이해하여 남북한 모두가 함께 잘 살기 위한 차원에서 통일의 필요성을 다양한 관점에서 설명할 수 있다.	남북분단의 배경과 우리민족의 아픔	▶분단의 과정을 플로우형 비주얼씽킹으로 정리하기 ▶분단으로 인한 아픔이나 손실을 포스트잇에 기록하기	✓	✓	✓
		통일비용과 분단비용	▶통일비용과 분단 비용 파악하기	✓	✓	✓
		통일을 해야 하는 이유	▶통일의 당위성 파악하기	✓	✓	✓
사이버 윤리와 예절	도923. 사이버 공간의 특성과 도덕적 책임의 필요성 및 사이버 폭력의 동기와 결과를 종합적이고 비판적으로 인식하고, 사이버 공간에서 타인의 권리를 존중하고, 사이버 예절을 준수하려는 적극적인 태도를 가질 수 있다.	사이버 공간의 특징과 문제점 파악하기	▶사이버공간의 특성을 써클형 비주얼씽킹으로 나타내기	✓	✓	✓
		사이버폭력의 폐해를 알고 대처방법 찾기	▶사이버폭력의 원인과 결과를 멀티플로우형 비주얼씽킹으로 표현하기 ▶사이버폭력예방 지침서 만들기	✓	✓	✓
이웃에 대한 배려와 상호협동	도924. 이웃과 나의 관계를 올바르게 인식하며 이웃을 배려하고 상호 협동하기 위한 방법을 구체적으로 실천할 수 있다.	배려의 중요성을 알고 일상생활에서 배려 실천하기	▶배려의 의미를 포토 스탠딩기법을 통해 표현하고 나누기 ▶우리 주변에서 배려 실천 인물과 자신과의 공통점· 차이점을 나타내 보기 ▶1분 안에 배려를 실천할 수 있는 공익광고 만들기	✓	✓	✓

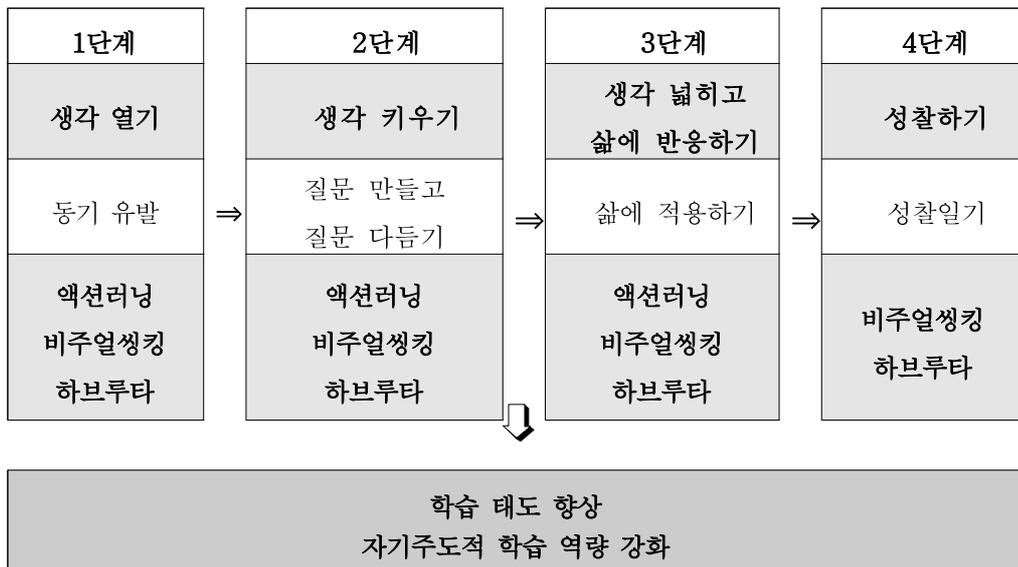
<표 14> 교육과정 재구성 및 학습 주제 선정

참여 중심 수업 교육과정 재구성 및 학습 주제 선정						
단원명	성취기준	학습주제	교수학습방법 (재구성 내용)	참여 중심 수업		
				액션 러닝	하브 루타	비주얼 씽킹
인간 존엄성과 인권	도931. 인간 존엄성과 인권이 보편적 가치임을 이해하고, 사회적 약자의 고통과 불행에 대한 공감을 바탕으로 소외 받는 이에 대한 보호와 양성 평등을 구체적으로 실천할 수 있다.	인권 훼손실태를 파악하고 인간존엄성 실현방안 찾기	▶인권훼손 실태를 마음카드와 연결하여 비주얼씽킹 하기 ▶질문 만들고 다듬기 ▶인간존엄성 실현 방안 찾기	✓	✓	✓
문화적 다양성과 도덕	도932. 다문화 사회에서 발생하는 도덕 문제에 대해 올바르게 판단하고, 보편 규범을 바탕으로 문화에 대한 편견과 차별을 극복하려는 역할 채택, 배려, 관용, 공감적 이해 등의 보편적 태도를 가질 수 있다.	다문화사회에서 발생하는 도덕적 문제와 해결방안 찾기	▶다문화사회에서 겪는 어려움을 마음카드와 연결하여 비주얼씽킹 하기	✓	✓	✓
환경 친화적인 삶	도941. 자연과의 조화로운 삶의 중요성과 환경 보호의 필요성을 다각적으로 이해하고, 자신의 소비생활과 환경에 대한 가치관을 평가하여 환경 친화적인 삶을 구체적으로 실천할 수 있다.	자연과 인간의 관계 파악하기	▶생태중심주의 관점과 인간중심주의 관점 관계 파악하기	✓	✓	✓
		환경친화적 소비생활 하기	▶환경오염실태 파악하기 ▶포토스탠딩기법으로 나누기 ▶나의 소비생활 점검하기	✓	✓	✓

2. 참여 중심 수업 구안

연구자는 중학교 수업에 걸맞는 학생 참여 수업 모형을 제시하기 위해 액션러닝과 비주얼씹킹, 하브루타 활동을 각 학습 단계에 적용하여 <표 15>와 같이 4단계 모형으로 개발하였다.

<표 15> 참여 중심 수업 4단계



가. 1단계: 생각 열기

생각 열기 단계에서는 동기유발 자료를 어떻게 제시하느냐가 중요하다. 동기유발 자료가 제대로 제시되지 못하면 학생들의 생각을 열 수 없기 때문이다. 기존에 동기유발 자료로 많이 활용되었던 동영상자료는 자료에서 결론까지를 제시해버리는 경우가 많기 때문에 동영상 자료에 의존하다보면 학생들이 주체적이고 능동적으로 학습에 참여하는데 장애가 될 수 있다. 따라서 본 연구자는 학생들의 생각을 열 수 있도록 동기유발 자료를 구안하였고, 읽기 자료, 이미지카드, 마음카드, 사진자료 등이 학생들의 동기유발에 촉진제 역할을 하고 있음을 알 수 있었다. 이 동기유발 자료가 제시되면 학생들은 액션러닝으로 떠오르는 생각을 가감 없이 제시하거나 비주얼씹킹으로 떠오르는 이미지를 표현하는 과정을 통해 학습과제를 파악하게 된다.

나. 2단계: 생각 키우기

학생들에게 내재한 자신들의 생각을 짝 또는 모둠과 함께 나누고 상대의 말을 공감하며 들어주는 단계이다. 액션러닝 활동으로 제시한 의견이나 비주얼씹킹으로 표현한 내용에 대해, 짝 또는 모둠원과 함께 나누는 하브루타 활동이 생각 키우기 단계에서 이루어지게 된다. 학생들은 자신과 다른 상대방의 생각을 관찰하고 수용하는 과정을 통해 생각을 좀 더 키우게 된다. 액션러닝으로 자신들의 생각을 가감 없이 제시하고, 하브루타로 서로의 생각을 나누는 과정에서 상대방이 표현한 내용에 대한 궁금증에 대해서 질문을 만들고 만든 질문을 모둠원과 함께 다듬는 과정을 통해 생각이 더 커질 수 있게 된다.

다. 3단계: 생각 넓히고 삶에 반응하기

지식은 삶으로 연결될 때에 비로소 의미를 가지게 된다. 학생들은 생각 키우기 단계에서 짝 또는 모둠원과 함께 하브루타 하는 과정 속에서 학습 활동과 학습내용이 자신에게 어떤 의미가 되며 자신의 삶에 어떻게 적용할 것인지를 스스로에게 질문하고 질문에 대한 해답을 새롭게 발견해 가는 과정 속에서 생각을 넓혀가게 된다.

라. 4단계: 성찰하기

학습 활동 과정에서 느낀 점이나 부족한 점들이 있는지를 성찰하고, 활동을 하는 것이 단지 인지적 측면이 아니라 자신에게 내면화되었는지를 되돌아보는 기회를 제공하는 단계이다.

성찰하기 단계에서 학생들은 짝 또는 모둠과 함께 하브루타 한 내용을 생각해 보기도 하고, 활동하면서 느낀 점과 도덕적 실천의지를 다지는 시간을 갖게 된다.

3. 참여 중심 수업 4단계 활동지 구안

<표 16> 참여 중심 수업 4단계 활동지

<p>1단계: 생각 열기 - 액션러닝, 비주얼씹킹</p>
<p>☞ 제시된 사례(읽기자료, 사진, 이미지카드, 마음카드)을 보고 떠오르는 생각이나 느낌을 시각화해보자.- 비주얼씹킹</p>
<p>☞ 떠오르는 생각이나 발견한 문제점이 있으면 자연스럽게 포스트잇에 기록해보자.</p>
<p>2단계: 생각 키우기 - 액션러닝, 비주얼씹킹, 하브루타</p>
<p>☞ 공통적인 문제점을 해결해야할 과제를 질문으로 만들고 만든 왜 그 질문을 만들었는지 서로가 질문하고 대화해보자. - 액션러닝, 하브루타</p>
<p>☞ 모둠원과 함께 질문을 다듬어보자. - 하브루타</p>
<p>☞ 질문으로 제시한 과제를 해결할 방안을 찾고 나누어 보자. - 액션러닝, 하브루타</p>
<p>3단계: 생각 넓히고 반응하기 - 액션러닝, 비주얼씹킹, 하브루타</p>
<p>☞ 오늘의 활동을 통해 자신의 모습을 성찰해 보고 삶에 어떻게 적용할 지를 생각한 후 짝 또는 모둠원과 함께 나누어보자.</p>
<p>4단계: 성찰하기 - 비주얼씹킹, 하브루타</p>
<p>☞ 오늘의 활동을 통해 자신을 성찰해 보고 느낀 점이나 새로 알게 된 점 등 소감을 나누어 보자.</p>

4. 참여 중심 수업 적용 사례

가. 적용사례 1

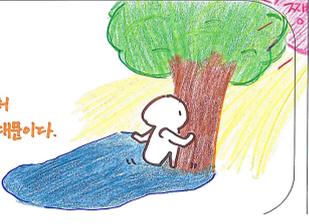
- 1) 적용 단원: 중학교 도덕 1, II-02. 친구 관계와 도덕
- 2) 학습 주제: 바람직한 친구 관계 맺기
- 3) 학습 방법: 액션러닝, 비주얼씹킹, 하브루타
- 4) 적용의 실제

단원	친구 관계와 도덕	학습주제	바람직한 친구 관계 맺기
학습목표	친구 간에 발생하는 갈등의 원인을 파악하고 해결방법을 제시할 수 있다.		
학습 단계	교수 학습 활동		
1 단계	생각 열기	<p>▶생각 열기: 동기유발을 위한 브레인라이팅 활용</p> <p>☞ 자신의 생각하는 친구의 의미를 비주얼씹킹으로 표현해 보자.</p> <p>친구란 _____ 이다. 왜냐하면 _____ 이기 때문이다.</p>	
2 단계	생각 키우기	<p>▶생각 키우기 1: 액션러닝, 하브루타</p> <p>☞ 각 자가 정의한 친구의 의미에 대해 모둠원과 함께 나누고 친구들과 공유해 보자.</p>	
			<p>▶생각 키우기 2: 액션러닝, 하브루타</p> <p>☞ 친구 간 갈등을 해결하는 방법에 대해 모둠원과 함께 나누고, 각자가 제시한 해결방법을 공통적인 것끼리 유목화해보자.</p>

학습 단계		교수학습 활동
3 단 계	생각 넓히고 삶에 반응하기	<p>▶생각 넓히고 삶에 반응하기: 비주얼씽킹, 하브루타</p> <p>☞ 친구의 단점을 장점으로 승화시켜 보고, 소감을 나누어 보자</p>
4 단 계	성찰 하기	<p>▶성찰하기</p> <p>친구의 소중함과 모든 친구들의 생각을 알 수 있었고, 앞으로 친구의 의견을 존중하고, 오늘 배운 것처럼 서로 경쟁자가 되지 않고 서로 경쟁해야 할 때 경쟁하지 않고 서로 배려하며 도와주고, 어려운 것이 있을 때도 서로 도와주며 배려하겠고, 친구를 존중해야겠다.</p> <p>지난번에는 친구와의 관계에 대한 것에 대해 배웠고 친구의 소중함과 생명의 경쟁이 필요하다는 것을 알게 되었고 많은 내 소중한 친구들 대해 생각할 수 있어서 좋았다. 친한 친구들을 영웅이 함께하고 있고 나랑 가장 친한 친구인 000과 우정을 유지하려면 계속 음식을 좋아해야 많이 영웅 해야겠다는 생각이 들었다.</p>

나. 적용사례 2

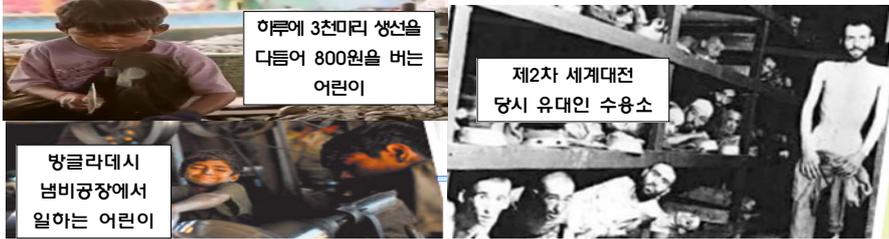
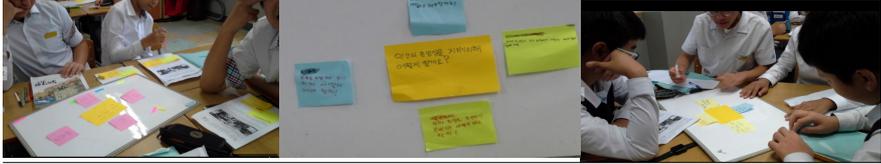
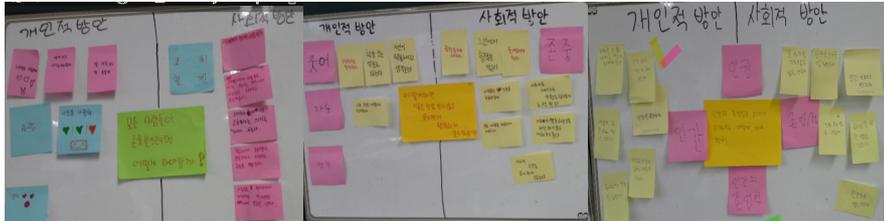
- 1) 적용 단위: 중학교 도덕 1, II-04. 배려와 상호 협동
- 2) 학습 주제: 배려의 중요성을 알고 일상생활에서 실천하기
- 3) 학습 방법: 비주얼씹킹, 하브루타
- 4) 적용의 실제

단원	배려와 상호 협동	학습주제	배려의 중요성을 알고 일상생활에서 실천하기		
학습목표	배려의 소중함을 알고, 일상생활에서 배려를 실천할 수 있다.				
학습단계	교수 학습 활동				
1 단 계	생각 열기	<p>▶생각 열기: 동기유발 위한 이미지 자료 제시</p> <p>☞ 그림 (가), (나), (다) 중에서 배려와 가장 비슷하다고 생각하는 그림 하나를 고르고 그 이유를 자유롭게 비주얼씹킹으로 나타내 보자.</p>			
		<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>가</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>나</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>다</p>  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p>(다) 서로 배려하며 경기를 하고 있기 때문이다. 서로 배려하지 않으면 경기가 이루어지지 않는다. 어찌할 수 없다.</p>  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p>(나) 햇빛이 짙어지면 날 나무들이 그늘을 만들어 사람들이 햇빛으로부터 피할수있도록 했기 때문이다.</p>  </div> </div>			
2 단 계	생각 키우기	<p>▶생각 키우기1: 액션러닝, 하브루타</p> <p>☞ 자신이 표현한 내용을 가지고 짝과 함께 나눈 후 서로가 질문 한 가지씩 질문 한 가지씩 만들어 보자.</p>			
		나의 질문	나무가 왜 서로 배려하며 돕나요?	짝의 질문	배려하면서 경기하면 승부를 갖기 힘들지 않을까요?
		짝의 대답	나도 자라면서 옆에있는 나무도 같이 자라 더 커지기 위해	나의 대답	서로 배려하지 않으면 경기가 원활하게 이루어지지 않기 때문이다.
		<p>▶생각 키우기 2</p> <p>☞ 우리 주변에서 '배려'를 실천한 인물 중 떠오르는 한 사람을 생각해 보고, 그 사람의 모습과 나의 모습의 공통점과 차이점을 더블 버블형 비주얼 씹킹으로 나타내고 나누어보자.</p>			
<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;">  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;">  </div> </div>					

학습 단계	교수학습 활동	
3 단 계	생각 넓히고 삶에 반응하기	<p>▶생각 넓히고 삶에 반응하기</p> <p>☐ 이웃을 배려할 수 있는 구체적 방법을 생각해 보고 '나의 1분 배려'라는 제목으로 공익광고를 만들어보자.</p>
		
4 단 계	성찰 하기	<p>▶성찰하기</p> <p>내가 보던 길은 내용도 있고 새로운 내용도 있었어요. 만약 제가 정말 누군가에게 길을 질문 받을 때에는 아는 만큼 알려드리고 길을 잘 찾아서도 도와주어야겠어요. 평상에는 시간 많이 걸릴게 같아 다들 위치만 알려주고 끝낼게 같았는데 이렇게 행동해보니 시간이 많이 걸릴 필요도 아니고 다들 친절하게 도와준다는 걸 알게되었어요.</p> <hr/> <p>오늘 도덕시간에 '나의 1분 배려' 공익광고 만들기를 해봤는데 내가 실천할 수 있는 1분 배려들의 모습을 그려요. 내가 1분안에 할 수 있는 그런 사소한 도움 버스에서 어르신에게 자리를 양보하는 것이다. 이런 도움들을 항상 생활 속에서 실천해야겠다.</p>

다. 적용사례 3

- 1) 적용 단원: 중학교 도덕 1, III-01. 인간 존엄성과 인권
- 2) 학습 주제: 인간 존엄성 회복 및 실현을 위한 구체적 방안 찾기
- 3) 학습 방법: 액션러닝, 비주얼씹킹, 하브루타
- 4) 적용의 실제

단원	인간존엄성과 인권	학습주제	인간존엄성 실현을 위한 구체적 방안 찾기
학습목표	인간존엄성이 훼손된 상태를 파악하고 인간존엄성 실현을 위한 구체적 방안을 제시할 수 있다.		
학습단계	교수 학습 활동		
1 단계	생각 열기	<p>▶ 생각 열기: 동기 유발 위한 사진 자료 제시</p> <p>☞ 사진에서 공통적으로 찾을 수 있는 문제점은 무엇일까? 액션러닝</p>	
		 <p>이루에 3천마리 생선을 다듬어 800원을 버는 어린이</p> <p>방글라데시 냄비공장에서 일하는 어린이</p> <p>제2차 세계대전 당시 유대인 수용소</p>	
2 단계	생각 키우기	<p>▶ 생각 키우기 1</p> <p>☞ 위에 나타난 문제점을 해결해야 할 과제를 질문으로 만들고 만든 질문을 모둠원과 함께 다듬어 보자. - 하브루타로 생각키우기</p>	
			
		<p>▶ 각 자 만든 질문을 모두의 의견을 수렴하여 다듬는다.</p> <p>- 하브루타로 생각키우기</p>	
			
		<p>▶ 생각 키우기 2: 액션러닝, 하브루타</p> <p>☞ 모둠원과 나눈 내용을 정리해서 개인적 사회적 방안으로 분류하여 유목화해 보자.</p>	
			

학습 단계		교수학습 활동
2 단 계	생각 키우기	<p>▶생각 키우기 3: 액션러닝, 하브루타</p> <p>☞ 어떻게 하면 우리 사회에서 인간존엄성이 실현될 수 있을지 허니컴 보드에 기록한 후 유목화 해 보자.</p>
		
3 단 계	생각 넓히고 삶에 반응하기	<p>▶생각 넓히고 삶에 반응하기: 비주얼씽킹, 하브루타</p> <p>☞ 인간존엄성 실현을 위해 일상생활에서 내가 할 수 있는 일을 비주얼 씽킹으로 나타내고 짝, 그리고 모둠원과 함께 나누어보자.</p>
		
4 단 계	성찰 하기	<p>▶성찰하기</p> <p>오늘 다시 서로 인간 존엄성에 대해 알게되었고, 인간에게서만 해당하는 존엄성 보단 이 모든 세계에 있는 생명체 앞에서도 인간임을 부끄러워 하지 않게 되었고 비례성이 같은 모습도 보여야 한다. 생각을 하였습니다. 인성이 인간에게 피해를 입히는 일 또한 인성은 좋은 것이지만, 다른 생명체에도 피해를 입히는 행동은 인간 존엄성에 어긋는 것이라 저는, 그렇게 느꼈습니다.</p>
		<p>저번시간에는 인간의 존엄성에 대하여 배웠는데 평소에 잘 몰랐던 인간의 존엄성에 대해서 하나둘씩 알아가기 시작했고 평소에도 일상생활에서 인간의 존엄성이 보이기 시작했습니다. 그러던중 약사에게 강자가 괴롭히는 상처를 주는 모습이 보였고 책에서도 TV에서도 광고가 다가오며 여러상황으로 보였습니다. 그런데 오늘 아침 내가 할수있는 인간의 존엄성이상관한 우한열을 비극적 상황이요 또한해 반년 한참이 정말내가 9개월까지 늙어나와 후회할수있었던 것들을 종합해서 나타내어보니 이제부터 정말 느낀히어 지내야 겠다. 생각했고 반듯한것도 반년만 아. 이런 것들로 있구나 하는생각이 또 깨달음을 얻은 시간이였다.</p>

라. 적용사례 4

- 1) 적용 단원: 중학교 도덕 1, III-02. 문화적 다양성과 도덕
- 2) 학습 주제: 다문화 사회에서 도덕적 문제와 해결 방안 찾기
- 3) 학습 방법: 액션러닝, 비주얼씹킹, 하브루타
- 4) 적용의 실제

단원	문화적 다양성과 도덕	학습주제	다문화 사회에서 도덕적 문제 해결 방안 찾기
학습목표	다문화 사회에서 발생하는 도덕적 문제를 인식하고, 이를 해결하기 위해 노력하는 자세를 기질 수 있다.		
학습단계	교수학습 활동		
1 단 계	생각 열기	<p>▶생각 열기(동기 유발 위한 마음카드 활용): 액션러닝, 비주얼씹킹</p> <p>☞ 내가 만약 글에 나타난 터키인 ○○○씨라면 내가 느꼈을 마음의 상태를 ‘마음카드’에서 찾아 비주얼씹킹으로 표현해보자.</p>	
		<p>한국생활 5년차인 터키인 ○○○씨는 음식 때문에 많은 어려움을 겪고 있다. 회사에서 회식을 할 때 주로 먹는 음식은 돼지고기 삼겹살이다. 하지만 이슬람교에서는 돼지고기 먹는 것을 금하고 있기 때문에 이슬람교도인 ○○○씨는 회식에서 항상 채소만 먹는다. 몇몇 동료들은 이러한 ○○○씨의 행동에 곱지 않은 시선을 보내며, 돼지고기 먹는 것을 금하는 문화를 비난하기도 한다. 이러한 비난이 반복되는 과정에서 회사 동료들은 아무도 ○○○씨와 어울리려고 하지 않는다. ○○○씨는 무척 억울하고 외롭다.</p>	
2 단 계	생각 키우기	<p>▶생각 키우기 1: 액션러닝과 하브루타</p> <p>☞ 위에 나타난 문제점을 해결해야 할 과제를 질문으로 만들고 만든 질문을 모둠원과 함께 다듬어 보자. - 하브루타로 생각키우기</p>	
			
	내가 만든 질문	사람들은 내 다른문화를 이해하지 못할까?	
	선정된 모둠 질문	내 문화가 다음을 인정하지 않고 이해해 주려던 사람이 있다면 어떻게 할까?	
	질문에 대한 답	지금까지 살아온 환경이 다른데 그 다음을 이해해 주려는 배려가 마음이 없기 때문이다.	

학습 단계	교수학습 활동
<p style="text-align: center;">2 단계</p> <p style="text-align: center;">생각 키우기</p>	<p>▶생각 키우기 2</p> <p>☞ 다문화사회에서 발생하는 다양한 도덕적 문제를 해결하기 위해서는 어떻게 해야 할까? 허니콤보드에 기록한 후 개인적 차원에서 할 수 있는 일과 사회 국가적 차원에서 할 수 있는 일로 구분하여 보자.</p> 
<p style="text-align: center;">3 단계</p> <p style="text-align: center;">생각 넓히고 삶에 반응하기</p>	<p>▶생각 넓히고 삶에 반응하기</p> <p>☞ 다문화사회에서 일어나는 도덕적 문제를 해결하기 위해 나는 어떤 노력을 해야 할까?</p> <p>각자가 자유형 비주얼씽킹으로 표현한 후 모둠원과 함께 나누고 궁금한 것에 대하여는 서로 질문하고 대답하여 보자. -모듬 하브루타</p> 

▶ 성찰하기

내가 만약 언어에 관심이 있다면, 가고 싶은 나라가 있다면
 그 나라의 언어, 문화를 배우거나 그 나라에 가보는 것도 좋을 것 같다.
 내가 다른 나라의 문화를 조금이라도 배우거나 예의안이라고 지키는
 그런 정도라도 관심을 갖겠다.

도덕시간의 좋은점은 다른사람의 이야기까지를 다서 고정관념이나
 편견을 깨수 있다는 것이다. 같은 의견이 많이 나오지만
 그래도 여러 창의적인 아이디어 덕분에 나의 고정관념을 깨수 있었다.

예전에는 다문화가 정확히 무엇인지도 몰랐고 그렇게 우려와
 다른 사람들 보면 '왜그러지?' 하고 어느 정도는 차별하
 기 나름이었는데 이렇게 도덕시간을 통해 다문화에
 대해서도 알고 차별하면 안된다는 것이라 내가
 할수있는 일 에 대해 정확히 알았으니 실천을 꼭 해이
 겠다기 생각했다.

다문화를 이해하고 캠페인이 생기면 꼭 참여해서 입장을 잘 알아보
 고싶다. 그리고 이수업을 하면서 종교나 문화가 다른 사람들이
 얼마나 힘들게 사회생활하는지 알게 되어서 ... 이제부터
 내가 더 다가가고 더 도와주면서 서로 편견을 없애도록
 노력해야겠다.

이렇게 수업받아 보니 요즘엔 사람들의 인식이 조금씩
 개선되고 있지만 옛날같이 차별이 심할때 다문화인 사람들이 많이
 힘들어할 것 같아요. 앞으로 저도 다문화에 대해 힘써 말하기
 신중하게 말해야 겠어요

IV. 연구 결과

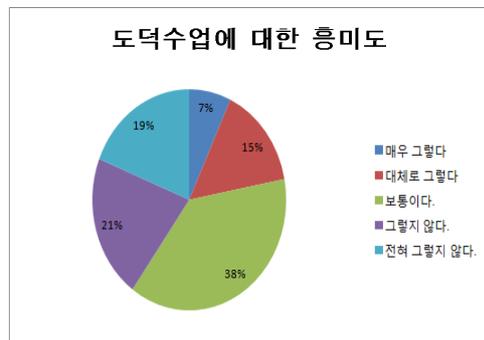
1. 사전 검사

가. 교과 학습 태도

1) 도덕 수업에 대한 흥미도

<표 17> 도덕 수업에 대한 흥미도(N=99)

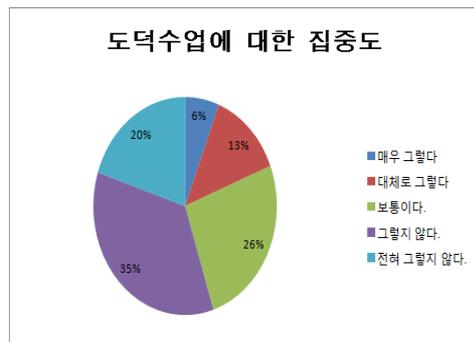
설문 내용	응답 항목	N	%
나는 도덕 수업에 흥미가 있다	매우 그렇다	7	7
	대체로 그렇다	14	15
	보통이다.	38	38
	그렇지 않다.	21	21
	전혀 그렇지 않다.	19	19



2) 도덕 수업에 대한 집중도

<표 18> 도덕 수업에 대한 집중도(N=99)

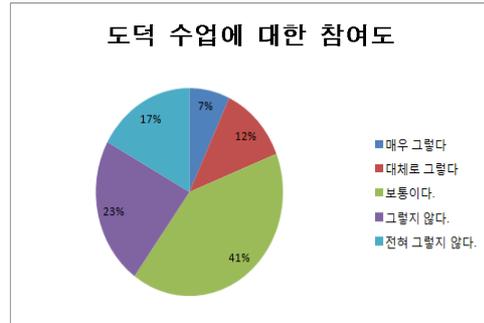
설문 내용	응답 항목	N	%
나는 도덕 수업 시간에 집중이 잘 된다.	매우 그렇다	6	6
	대체로 그렇다	13	13
	보통이다.	26	26
	그렇지 않다.	35	35
	전혀 그렇지 않다.	19	20



3) 도덕 수업에 대한 참여도

<표 19> 도덕 수업에 대한 참여도(N=99)

설문 내용	응답 항목	N	%
나는 도덕 수업 시간에 적극적으로 참여하고 있다.	매우 그렇다	7	7
	대체로 그렇다	12	12
	보통이다.	40	41
	그렇지 않다.	23	23
	전혀 그렇지 않다.	17	17



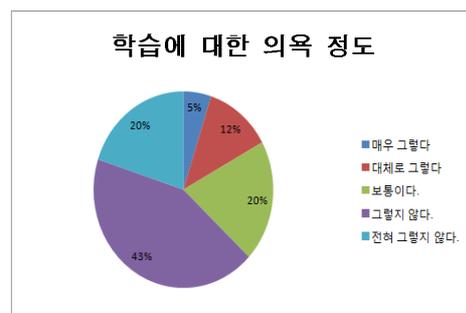
나. 자기주도적 학습 역량

1) 내재적 동기: 학습에 대한 의욕, 배움에 대한 열정

가) 학습에 대한 의욕 정도

<표 20> 학습에 대한 의욕 정도(N=99)

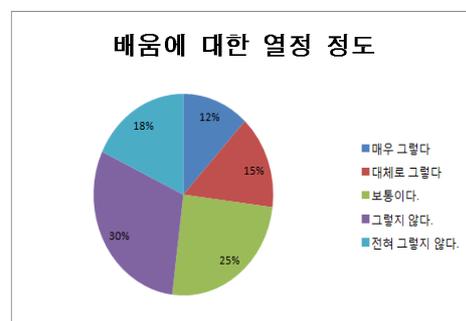
설문 내용	응답 항목	N	%
나는 학습에 대한 강한 의욕을 가지고 있다.	매우 그렇다	5	5
	대체로 그렇다	12	12
	보통이다.	20	20
	그렇지 않다.	42	43
	전혀 그렇지 않다.	20	20



나) 배움에 대한 열정 정도

<표 21> 배움에 대한 열정 정도(N=99)

설문 내용	응답 항목	N	%
나는 배움을 소중하게 생각하고 배움에 대한 열정을 가지고 있다.	매우 그렇다	12	12
	대체로 그렇다	15	15
	보통이다.	25	25
	그렇지 않다.	29	30
	전혀 그렇지 않다.	18	18

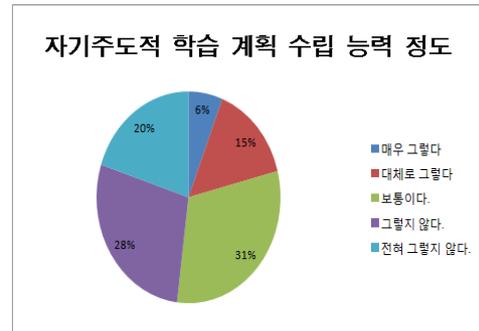


2) 긍정적 자아개념: 자기주도적 학습계획 수립, 학습 내용 정리, 학습자료 활용 능력

가) 학습 계획 수립 능력 정도

<표 22> 자기주도적 학습 계획 수립 능력 정도(N=99)

설문 내용	응답 항목	N	%
나는 스스로 학습계획을 수립할 수 있다.	매우 그렇다	6	6
	대체로 그렇다	15	15
	보통이다.	30	31
	그렇지 않다.	28	28
	전혀 그렇지 않다.	20	20



나) 학습 내용 요약 및 정리 능력 정도

<표 23> 학습 내용 요약 및 정리 능력 정도(N=99)

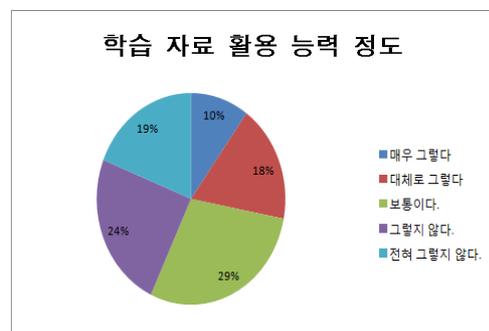
설문 내용	응답 항목	N	%
나는 학습내용을 잘 요약하고 정리할 수 있다.	매우 그렇다	8	8
	대체로 그렇다	20	20
	보통이다.	32	33
	그렇지 않다.	20	20
	전혀 그렇지 않다.	19	19



다) 학습 자료 활용 능력 정도

<표 24> 학습 자료 활용 능력 정도

설문 내용	응답 항목	N	%
나는 학습 자료를 활용할 능력을 가지고 있다.	매우 그렇다	10	10
	대체로 그렇다	18	18
	보통이다.	28	29
	그렇지 않다.	24	24
	전혀 그렇지 않다.	19	19

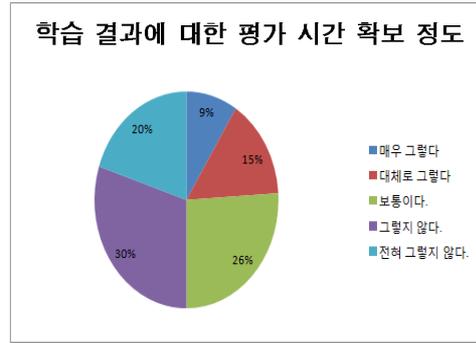


3) 자율성: 학습 결과 평가 시간, 학습내용 생활 속 경험과 관련짓기

가) 학습 결과 평가 시간 확보 정도

<표 25> 학습 결과에 대한 평가 시간 확보 정도 (N=99)

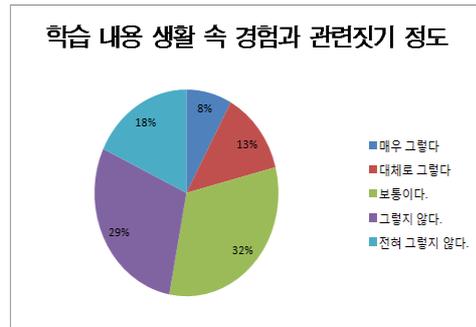
설문 내용	응답 항목	N	%
나는 수업 시간에 학습한 결과에 대해 스스로 평가하는 시간을 가지고 있다.	매우 그렇다	9	9
	대체로 그렇다	15	15
	보통이다.	26	26
	그렇지 않다.	29	30
	전혀 그렇지 않다.	20	20



나) 학습 내용 생활 속 경험과 관련짓기 정도

<표 26> 학습 내용 생활 속 경험과 관련짓기 정도 (N=99)

설문 내용	응답 항목	N	%
나는 도덕 수업 시간에 학습한 내용을 생활 속 경험과 관련지을 수 있다.	매우 그렇다	8	8
	대체로 그렇다	13	13
	보통이다.	31	32
	그렇지 않다.	29	29
	전혀 그렇지 않다.	18	18



2. 사전·사후 검사 결과 비교 및 분석

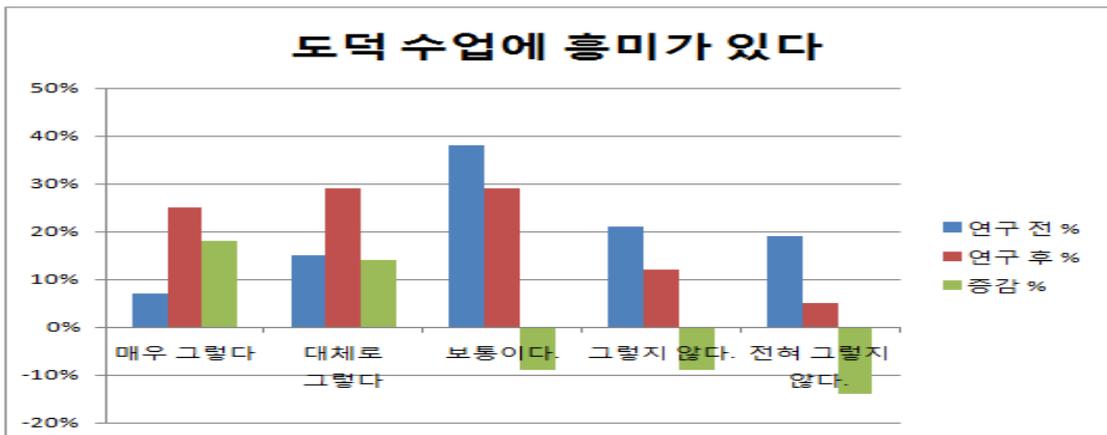
학생 참여 중심 수업이 학습 태도와 자기주도적 학습 역량에 어떻게 영향을 미쳤는지에 대한 사전 검사와 사후 검사를 비교하여 분석한 결과는 다음과 같다.

가. 교과 학습에 대한 태도

1) 도덕 수업에 대한 흥미도 변화

<표 27> 도덕 수업에 대한 흥미도 변화 (N=99)

설문 내용	응답 항목	사전	사후	증감	결과 분석
		%	%	%	
도덕 수업에 흥미가 있다	매우 그렇다	7	25	+18	참여 중심 수업의 결과 수업 흥미도가 22%에서 54%로 두 배 이상 상향조정되었다. 이는 초등학교에서 도덕 수업에 대한 낮은 흥미도를 보였던 학생들이 참여중심 수업을 적용함으로써 인해 흥미를 갖게 된 것으로 분석될 수 있다.
	대체로 그렇다	15	29	+14	
	보통이다.	38	29	-9	
	그렇지 않다.	21	12	-9	
	전혀 그렇지 않다.	19	5	-14	

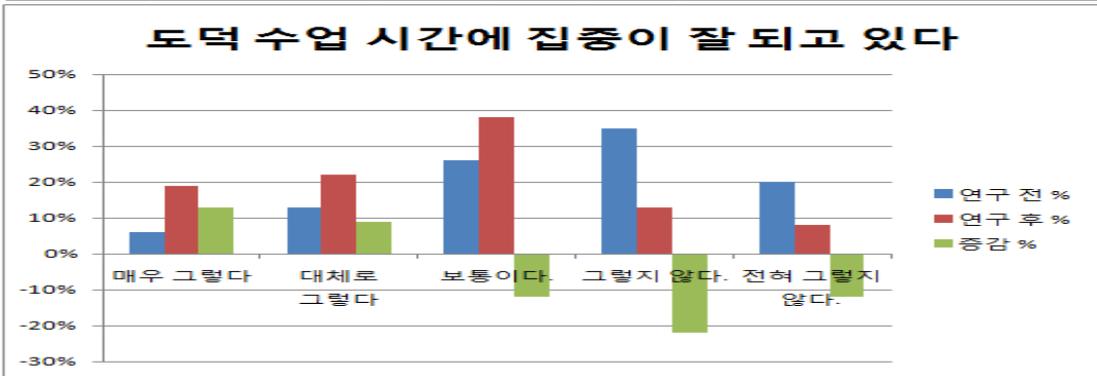


1) 도덕 수업에 대한 집중도 변화

<표 28> 도덕 수업에 대한 집중도 변화 (N=99)

설문 내용	응답 항목	사전	사후	증감	결과 분석
		%	%	%	
도덕 수업	매우 그렇다	6	19	+13	참여 중심 수업의 결과 도덕 수업

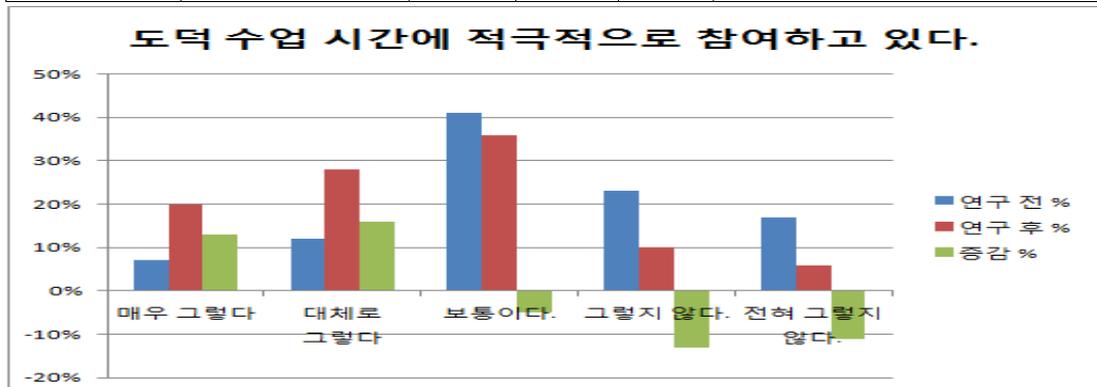
시간에 집중이 잘 되고 있다.	대체로 그렇다	13	22	+9	시간에 대한 집중도가 19%에서 41%로 두 배 이상 경증 뛰었다. 이는 참여 중심 수업이 학생의 수업에 대한 태도를 긍정적으로 변화시키는데 기여하고 있음을 입증하는 것이다.
	보통이다.	26	38	-12	
	그렇지 않다.	35	13	-22	
	전혀 그렇지 않다.	20	8	-12	



2) 도덕 수업에 대한 참여도 변화

<표 29> 도덕 수업에 대한 참여도 변화 (N=99)

설문 내용	응답 항목	사전	사후	증감	결과 분석
		%	%	%	
도덕 수업 시간에 적극적으로 참여하고 있다.	매우 그렇다	7	20	+13	도덕수업에 대한 참여도가 19%에서 48%로 경증 뛰었음을 알 수 있게 된다. 상향조정되었다. 이는 참여 중심 수업이 학생들의 학습단계에 맞는 적절한 학습이라는 것을 입증하는 결과가 된다.
	대체로 그렇다	12	28	+16	
	보통이다.	41	36	-5	
	그렇지 않다.	23	10	-13	
	전혀 그렇지 않다.	17	6	-11	



나. 자기주도적 학습 역량 변화

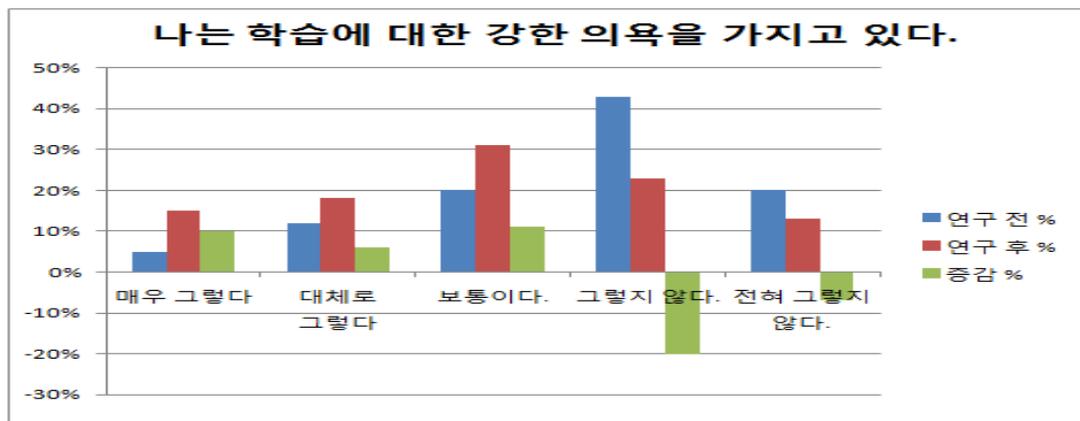
참여 중심 수업으로 자기주도적 학습 능력이 얼마나 향상되었는지를 검증하기 위해 학습에 대한 의욕 정도의 변화, 학습 계획 수립과 요약 정리 능력 변화, 학습 결과에 대한 평가 능력시간 확보, 학습 내용을 생활 속 경험과 관련지을 수 있는 능력의 변화로 구분하여 사전 검사와 사후 검사를 비교하여 분석한 결과는 다음과 같다.

1) 내재적 동기: 학습에 대한 의욕, 배움에 대한 열정

가) 학습에 대한 의욕 정도의 변화

<표 30> 학습에 대한 의욕 정도의 변화 (N=99)

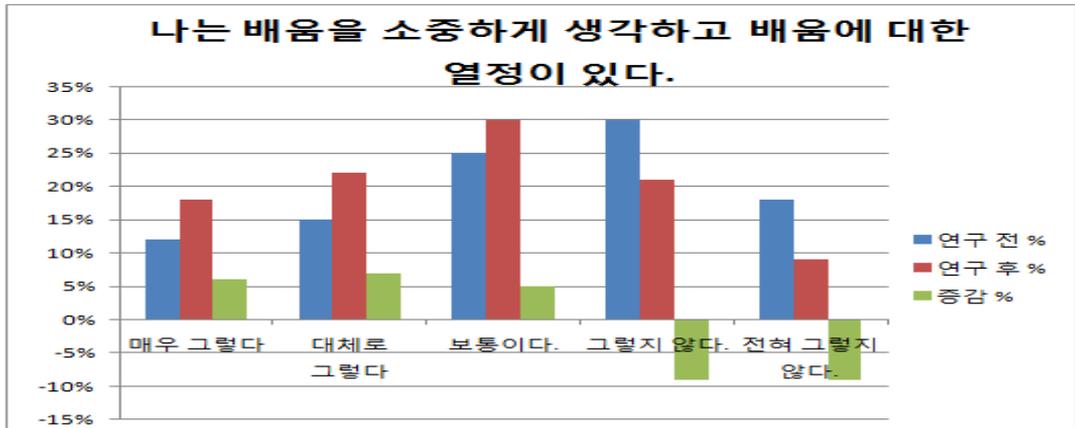
설문 내용	응답 항목	사전	사후	증감	결과 분석
		%	%	%	
나는 학습에 대한 강한 의욕을 가지고 있다.	매우 그렇다	5	15	+10	학생들의 참여 중심 수업을 받기 전 보다 받은 후의 학습에 대한 의욕은 16%가 향상되는 변화가 있었다.
	대체로 그렇다	12	18	+6	
	보통이다.	20	31	+11	
	그렇지 않다.	43	23	-20	
	전혀 그렇지 않다.	20	13	-7	



나) 배움에 대한 열정 정도의 변화

<표 31> 배움에 대한 열정 정도의 변화(N=99)

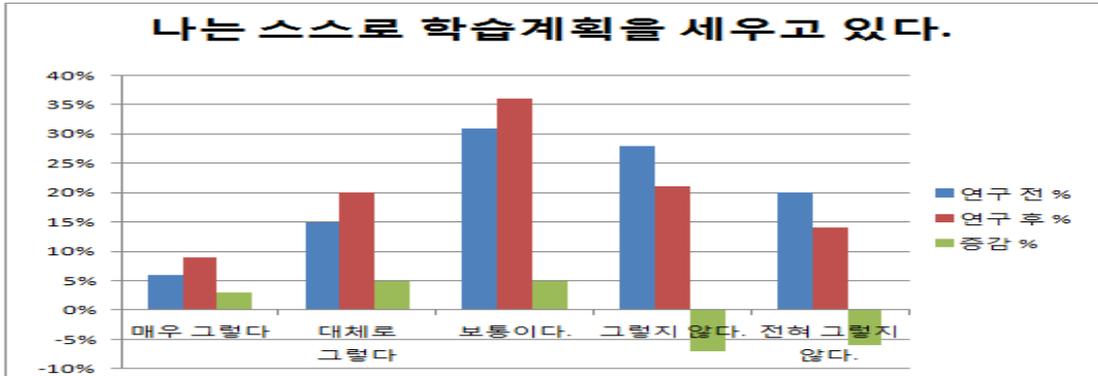
설문 내용	응답 항목	사전	사후	증감	결과 분석
		%	%	%	
나는 배움을 소중하게 생각하고 배움에 대한 열정이 있다.	매우 그렇다	12	18	+6	배움을 소중하게 여기고 배움에 대한 열정이 있다고 응답한 비율은 27%에서 40%로 상향 조정되었다.
	대체로 그렇다	15	22	+7	
	보통이다.	25	30	+5	
	그렇지 않다.	30	21	-9	
	전혀 그렇지 않다.	18	9	-9	



- 2) 긍정적 자아 개념: 자기주도적 학습 계획 수립, 학습 내용 정리, 학습 자료 활용 능력
 가) 자기주도적 학습 계획 수립 능력 정도의 변화

<표 32> 자기주도적 학습 계획 수립 능력 정도의 변화

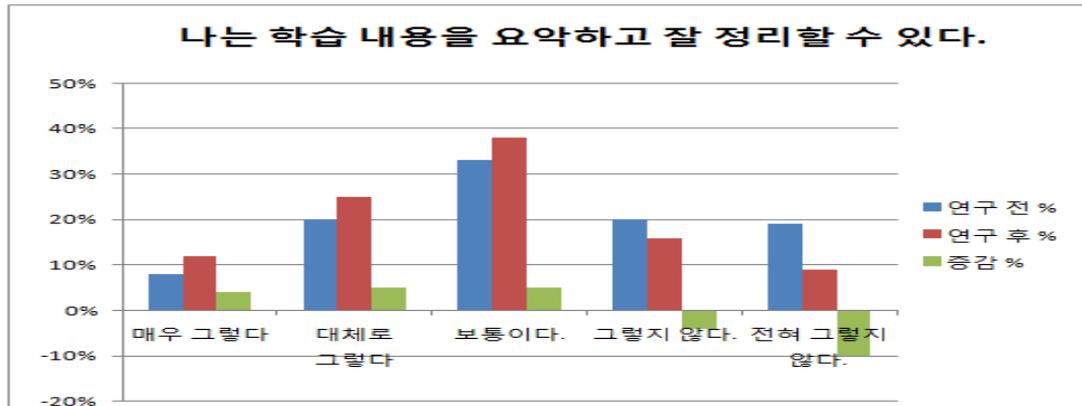
설문 내용	응답 항목	사전	사후	증감	결과 분석
		%	%	%	
나는 스스로 학습계획을 세우고 있다.	매우 그렇다	6	9	+3	자신이 설정한 학습목표를 실천하기 위해 학습계획을 세우고 있는지에 대한 응답한 학생의 비율은 21%에서 29%로 상향 조정 되었다. 이는 학생 참여 중심 수업이 학생들이 주체가 되어 활동이 이루어지는 수업임을 반증하는 결과라고 볼 수 있다.
	대체로 그렇다	15	20	+5	
	보통이다.	31	36	+5	
	그렇지 않다.	28	21	-7	
	전혀 그렇지 않다.	20	14	-6	



나) 학습 내용 요약 및 정리 정도의 변화

<표 33> 학습 내용 요약 및 정리 정도의 변화

설문 내용	응답 항목	사전	사후	증감	결과 분석
		%	%	%	
나는 학습 내용을 잘 요약하고 정리할 수 있다.	매우 그렇다	8	12	+4	학습내용을 요약하고 정리할 수 있는지에 대한 응답학생의 비율은 28%에서 37%로 상향 조정 되었다. 이는 참여 중심 수업이 학습내용을 요약하고 정리하는데 도움이 되고 있음을 보여주는 것이다.
	대체로 그렇다	20	25	+5	
	보통이다.	33	38	+5	
	그렇지 않다.	20	16	-4	
	전혀 그렇지 않다.	19	9	-10	

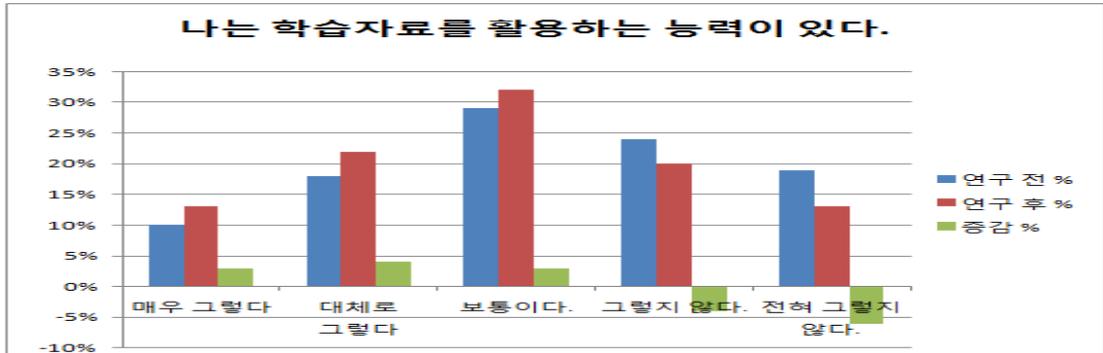


다) 학습자료 활용 능력 정도의 변화

<표 34> 학습자료 활용 능력 정도의 변화

설문 내용	응답 항목	사전	사후	증감	결과 분석
		%	%	%	

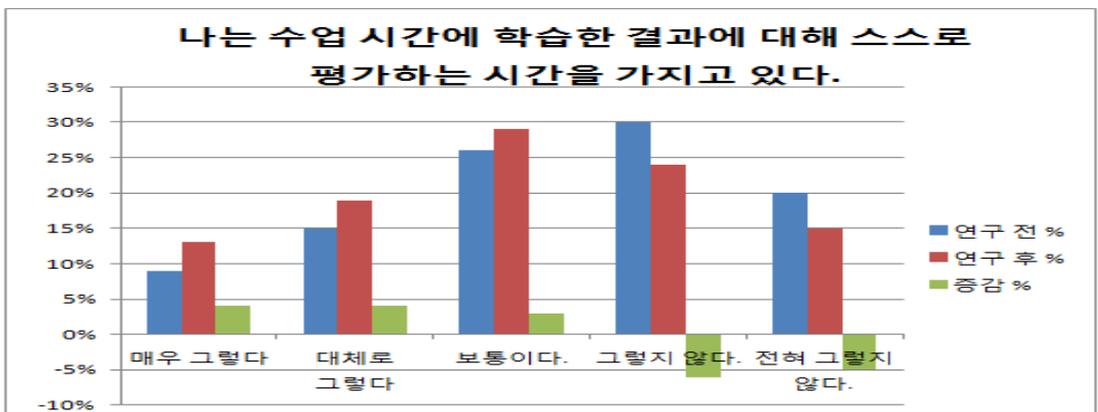
나는 학습자료를 활용하는 능력이 있다.	매우 그렇다	10	13	+3	아무리 다양한 학습자료가 제시되어도 이를 활용할 줄 모르면 배움이 일어날 수 없다. 참여 중심 수업을 하기 전 28%였던 자료를 활용 능력은 35%로 상향 조절되었다는 것을 알 수 있다.
	대체로 그렇다	18	22	+4	
	보통이다.	29	32	+3	
	그렇지 않다.	24	20	-4	
	전혀 그렇지 않다.	19	13	-6	



- 3) 자율성: 학습 결과에 대한 평가 시간 확보, 학습 내용 생활 속 경험과 관련짓기
 가) 학습 결과에 대한 평가 시간 확보 정도의 변화

<표 35> 학습 결과에 대한 평가 시간 확보 정도(N=99)

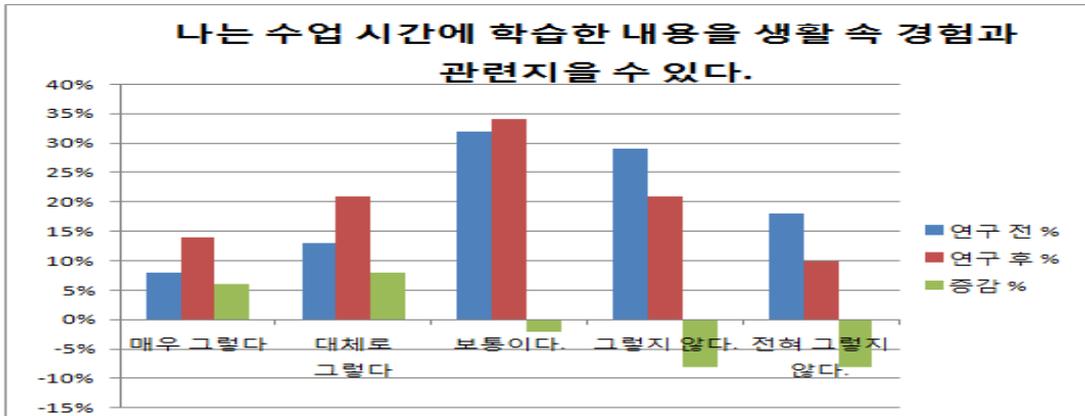
설문 내용	응답 항목	사전	사후	증감	결과 분석
		%	%	%	
나는 수업 시간에 학습한 결과에 대해 스스로 평가하는 시간을 가지고 있다.	매우 그렇다	9	13	+4	수업 시간에 학습한 결과에 대해 평가하는 시간을 가지고 있는지에 대해서도 24%에서 32%로 상향 조정되어 유의미한 변화가 일어나고 있음을 알 수 있다.
	대체로 그렇다	15	19	+4	
	보통이다.	26	29	+3	
	그렇지 않다.	30	24	-6	
	전혀 그렇지 않다.	20	15	-5	



나) 학습 내용 생활 속 경험과 관련짓기 정도의 변화

<표 36> 학습 내용 생활 속 경험과 관련짓기 정도의 변화(N=99)

설문 내용	응답 항목	사전	사후	증감	결과 분석
		%	%	%	
나는 수업 시간에 학습한 내용을 생활 속 경험과 관련지을 수 있다.	매우 그렇다	8	14	+6	학습 내용을 자신의 생활 속 경험과 관련지을 수 있는지에 대해서 응답한 학생의 비율은 21%에서 35%로 약 2배에 가깝게 상향 조정되었음을 알 수 있다.
	대체로 그렇다	13	21	+8	
	보통이다.	32	34	+2	
	그렇지 않다.	29	21	-8	
	전혀 그렇지 않다.	18	10	-8	



스스로 학습 계획을 세운다는 것은 그리 쉬운 일이 아니다. 하지만 검사 결과 학습 계획을 스스로 세울 뿐만 아니라 학습한 결과에 대한 평가의 시간을 가지고 있는 학생들이 늘어난 것으로 볼 때 참여 중심 수업은 자기주도적 학습능력역량을 기르는데 도움이 된다고 하겠다. 또한 학생들이 학습한 내용을 자신의 생활 속 경험과 관련지을 수 있다는 것은 수준 높은 학습 단계이기 때문에 참여 중심 수업이 학생들의 실제적인 삶에도 변화를 가져오는데 영향을 주고 있음을 알게 된다.

연구를 실행하기 전 47%의 학생들이 수업 시간에 학습한 내용을 생활 속 경험과 관련지을 수 없다고 응답했었는데, 연구 실행 후 부정적으로 응답한 학생의 비율이 31%로 줄어든 것을 볼 때 참여 중심 수업은 교육적 성과가 분명히 드러나고 있음을 알 수 있다.

다. 자유반응(개방형) 설문 응답 분석 결과

참여 중심 수업이 학습내용에 미치는 영향에 대해 좀 더 심층적인 결과를 얻기 위하여 서술 식으로 대답할 수 있도록 설문지를 제공하였다.

학생들의 응답 내용을 요약하면, 학습내용 면에서는 ‘수업 내용을 이해하기가 쉽다’ ‘수업에 집중이 잘 된다’ ‘도덕 수업에 흥미가 생겼다’ 등의 대답들이 주를 이루었고, 자기주도적 학습 역량 면에서는 ‘학습 의욕이 높아졌다’ ‘학습 내용을 요약하기 쉬어졌다’ ‘학습 내용을 자신의 생활 경험과 관련 짓게 됨으로써 공감할 수 있었다’는 대답들이 대부분이어서 참여 중심 수업이 학습 내용을 이해하는데 뿐만 아니라 자기주도적 학습 역량을 기르는데도 도움이 되고 있음을 알 수 있었다. <그림 10>부터 <그림 24>는 개방형 설문에 대한 학생들의 응답 내용이다.

1) 학습내용 이해

설문 내용
<p>☞ 도덕·수업 시간에 이루어지고 있는 액션러닝, 비주얼씹킹, 하브루타 활동 수업이 학습 내용을 이해하는데 어떤 영향을 주었습니까? 만약 도움이 되었다면 어떻게 도움이 되었는지를 자유롭게 작성해 주시기 바랍니다.</p>
<p>초등학교 때는 항상 글로 쓰고 비주얼씹킹, 하브루타 같은 것들 하지 않아서 도덕시간이 지루했는데 중학교를 들어오고 나서 인권을 대해서도 배우고 배려도 배우고 더 재미있었다. 솔직히 초등학교 때는 도덕이 재미없어서 집중도 안되고 기억도 잘 안나지만 초등학교 때보다 지금은 수업을 열심히 듣는다. 그리고 도덕시간이 재미있어서도 확장해서 더 재밌다. 도덕수업에서 비주얼씹킹을 생애니까 내용을 이해하기가 쉬웠다.</p>

<그림 10> 개방형 설문에 대한 학생 응답 내용

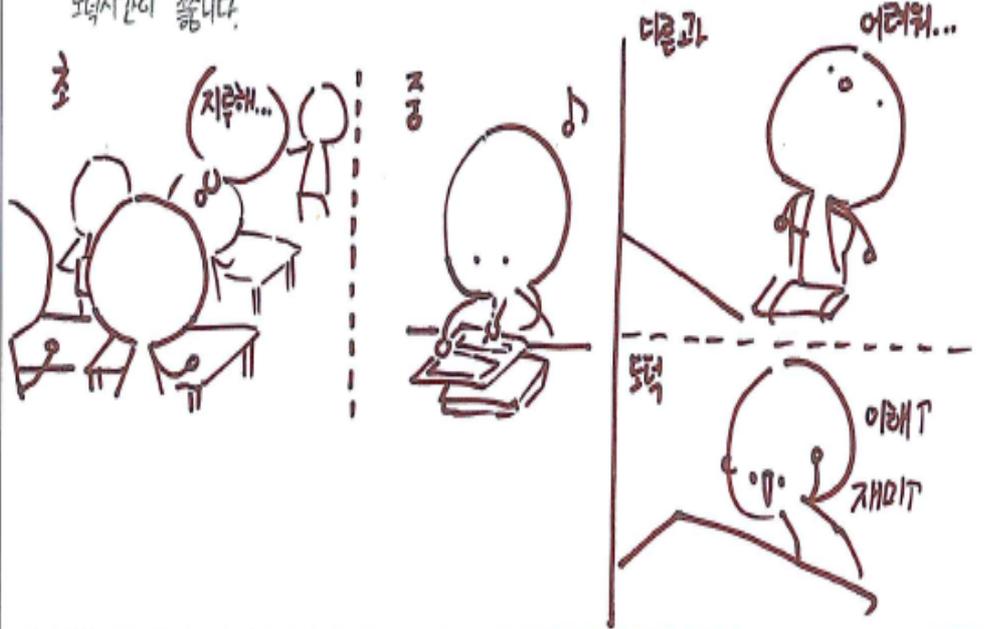
설문 내용

☞ 도덕 수업 시간에 이루어지고 있는 액션러닝, 비주얼씹킹, 하브루타 활동 수업이 학습 내용을 이해하는데 어떤 영향을 주었습니까?
만약 도움이 되었다면 어떻게 도움이 되었는지를 자유롭게 작성해 주시기 바랍니다.

초등학교 때 도덕수업을 TV에 나오는 수업 자료를 이용해서 수업을 했습니다. 그래서 다른수업처럼 그렇게 흥미있어 하지는 않았습니다. 그런데, 중학교에 올라 와서 도덕수업을 받아보니 뭔가 새로워서 좋았습니다. 비주얼 씹킹으로 해서 그림그리기를 좋아하는 저는 정말 재미있었습니다. 도덕수업은 다른 수업과는 달리 "자유로운 수업"이란 느낌을 주어서 부담없이 참여할 수 있어서 좋았습니다. 그런데 초등학교 때 수업할 때 떠돌면 엄격하게 훈해서 수업에 집중을 많이해야 하지만 중학교 도덕때는 하브루타를 하기때문에 이해도도 높아지고 즐거움도 높아지지만 잘못해서 잡담이 튀어나와 집중도가 떨어지는 일도 생기긴 합니다.

도덕수업은 다른 수업방법보다 이해가 잘되는 하브루타를 사용할 특별한지, 배울때도 잘 배울수 있었어요. 삶의 의미나, 우리 남북 분단의 고정, 예절, 가족 구성 등 사회와 관련된게 많아서 사회에 대한 지식이 많아지는것 같네요.

저도 수업시간에 자유로운 분위기, 수업의 관련없는 일도 하긴 하지만, 초등학교에 비해 더욱 잘 이해되고, (그냥 말로 진행하는 수업보다 모둠활동이) 도덕시간이 좋습니다.



<그림 11> 개방형 설문에 대한 학생 응답 내용

설문 내용

☞ 도덕 수업 시간에 이루어지고 있는 액션러닝, 비주얼씹킹, 하브루타 활동 수업이 학습 내용을 이해하는데 어떤 영향을 주었습니까?
만약 도움이 되었다면 어떻게 도움이 되었는지를 자유롭게 작성해 주시기 바랍니다.

초등학교 때는 수업이 집중을 단하거나 있었는데.
중학교 때는 수업 참여를 조금씩이라도 많이 한 거 같다.
새로운 것을 알게 되고, 모르는 게 많아지지만 잠이 안 온다.
중학교에서는 비주얼씹킹, 하브루타, 등을 그리거나 한다.

설문 내용

☞ 도덕 수업 시간에 이루어지고 있는 액션러닝, 비주얼씹킹, 하브루타 활동 수업이 학습 내용을 이해하는데 어떤 영향을 주었습니까?
만약 도움이 되었다면 어떻게 도움이 되었는지를 자유롭게 작성해 주시기 바랍니다.

도덕수업이 지루했었는데 중학교에 들어서서 도덕수업이 좀 더 흥미롭고 재미있다. 그리고 도덕수업을 하면서 나의 의견을 모둠 친구들에게 말하고 모둠 친구들의 의견도 많이 알아서 이런 방법도 있다는 걸 알게 되었다.

<그림 12> 개방형 설문에 대한 학생 응답 내용

설문 내용

☞ 도덕 수업 시간에 이루어지고 있는 액션러닝, 비주얼씹킹, 하브루타 활동 수업이 학습 내용을 이해하는데 어떤 영향을 주었습니까?
만약 도움이 되었다면 어떻게 도움이 되었는지를 자유롭게 작성해 주시기 바랍니다.

Q1. 도덕수업에 대한 흥미변화?

A1. 초등학교때 도덕수업은 피분하고 지루하고 재미없던 수업시간이었는데, 지금은 재미있고 저번 시간에 배우었던 내용도 기억이 잘 나고 중학교에서 배운 도덕이 재미있다고 느꼈다.

Q2. 도덕수업에 대한 참여태도변화?

A2. 초등학교 도덕 수업에서는 발표도 잘 하지 않는 편이였고 졸리고 하기 싫다는 생각이 들었으나 지금은 발표를 해야하니 집중하지 않으면 무엇을 해야하는지 모르기 때문에 수업에 집중하게 되고 친구들과 웃으면서 수업하는게 재밌다.

Q3. 도덕수업 학습내용이 ^{개에} 어떤 도움을 주었는가?

A3. 도덕 수업할때 학습내용에 대한 사려가 많아 몰입하면서 할 수 있었고 마지막에 생활일기를 쓰면서 어떤 배운 내용을 마지막으로 정리를 해서 이해가 좀 안되는 부분도 충분히 이해할 수 있었다.

Q4. 도덕시간에 이루어지는 액션러닝, 비주얼씹킹, 하브루타 활동수업 학습내용을 이해하는데 어떤 영향을 주었습니까?

A4. 더 많이 기억할수도 있었고 그림으로 그려니까 그림실력도 늘고 하브루타하면서 생각하지 못한 부분도 알수있었다.

<그림 13> 개방형 설문에 대한 학생 응답 내용

설문 내용

☞ 도덕 수업 시간에 이루어지고 있는 액션러닝, 비주얼씹킹, 하브루타 활동 수업이 학습 내용을 이해하는데 어떤 영향을 주었습니까?
만약 도움이 되었다면 어떻게 도움이 되었는지를 자유롭게 작성해 주시기 바랍니다.

다른 수업과 차별화된 사설이다. 다른 강의식 수업과는 다르게 하브루타, 비주얼씹킹, 액션러닝 등 학생들은 중심의 수업하는 것은 좋은 것 같다.

제일 처음 시작한 비주얼씹킹은 헷갈리고 복잡했다. 처음에는 당혹스러웠고 어떻게 해야 할지 몰랐다가 하면 내가 생각한 것, 감정, 행동을 비주얼, 그림으로 나타낼 수 있어서 좋았다. 무엇보다 좋았던 것은 나의 그림능력, 말투, 표정에 신경쓰지 않고 의견만 듣는다는 것이었다. 나만 내 의견이 무시당할 일도 없고 그림은 웃긴다고 비웃음을 당할 일도 없었다. 내가 이걸 할 때쯤에 우산을 당하고 비웃음 당했다는 것 아니지만 그 사람에 대한 표현이 많지 않고 생각만 하게 되니까 더 좋았을 것 같다.

도덕이랑 하면 지루하다. 재미없다가 제일 생각한다. 하지만 중학교 도덕수업은 재미있다. 초등학교 도덕수업이 그냥 듣기만 하는 거였다면 중학교 도덕수업은 내 의견을 이야기하고 나의 중심으로(학생 중심으로) 수업이 진행되어 좋다. 그냥 비주얼씹킹이나 하브루타 활동을 함으로써 내가 가만히 있어 알아 더 수업에 집중할 수 있었던 것 같다.

해니컴보드를 사용해서 선생님이 의견을 정리해 주실 때가 가장 좋았다. 보통은 거의 다 똑같은 생각을 하게 나쁜 것이다. 하지만 유익한 다른 생각을 하는 데의 피로도 들을 수 있어서 좋다. 그래서 나로 그런 영향을 받고 다음에 들과는 다르게 생각할 수 있는 것 같다. 덕분에 활동에도 조금씩 늘고 있다.

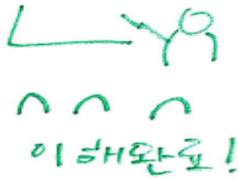
도덕수업 방식 덕분에 이해가 더 쉬웠다. 책만 읽고 영상만 보는 것 보다는 서로 의견을 나누면서 이야기하는 게 좋다. 내가 이해를 못하는 부분이 생기면 친구에게 물어볼 수 있고 정리가 안 되는 부분도 애들이 알려주고 선생님이 정리해주셔서 내용이 이해하고 수업 내용을 파악하는데 도움이 많이 되었다.

〈그림 14〉 개방형 설문에 대한 학생 응답 내용

2) 자기주도적 학습 역량 면

가) 학습 의욕과 배움에 대한 열정 정도

설문 내용
<p>☞ 도덕 수업 시간에 이루어지고 있는 액션러닝, 비주얼씽킹, 하브루타 활동 수업이 여러분의 학습의욕이나 배움에 대한 의식에 어떤 변화를 가져왔습니까? 만약 도움이 되었다면 어떻게 도움이 되었는지를 자유롭게 작성해 주시기 바랍니다.</p>
<p>도덕수업하면서 비주얼씽킹, 하브루타, 액션러닝을 도덕시간 때수업을하는데 너무 비주얼씽킹과 하브루타, 액션러닝 3가지로 그림을 그리면서 정말 이해가 잘된다. 이 3가지가 학습내용에 아주 좋았다. 내년에도 비주얼씽킹, 하브루타, 액션러닝 이 3가지 계속 하면 정말로 좋겠다. 나는 비주얼씽킹과 하브루타와 액션러닝하면서 수업이 너무 즐거웠다.</p> <p>재밌었어 많이 웃는다.</p>  <p>비주얼씽킹과 하브루타 액션러닝 너무 좋다.</p>

설문 내용
<p>☞ 도덕 수업 시간에 이루어지고 있는 액션러닝, 비주얼씽킹, 하브루타 활동 수업이 여러분의 학습의욕이나 배움에 대한 의식에 어떤 변화를 가져왔습니까? 만약 도움이 되었다면 어떻게 도움이 되었는지를 자유롭게 작성해 주시기 바랍니다.</p>
<p>도덕수업시간에 액션러닝, 비주얼씽킹 하브루타 활동들을 했는데 많이 도움이 된거 같다. 어떻게 도움이 됐냐면 비주얼씽킹을 안배웠다면 글로만 쓰거나 할거였는데 그림이 생기니까 읽는 것도 쉽고, 쉽게 알차있는거 같다.</p>   

<그림 15> 개방형 설문에 대한 학생 응답 내용

설문 내용

☞ 도덕 수업 시간에 이루어지고 있는 액션러닝, 비주얼씹킹, 하브루타 활동 수업이 학습의욕이나 배움에 대한 여러분의 의식에 어떤 변화를 가져왔습니까? 만약 도움이 되었다면 어떻게 도움이 되었는지를 자유롭게 작성해 주시기 바랍니다.

<과거>

초등학교 때는
재미있게 다지
교과서로만
수업을 해서
집중도 잘안되고,
장자는 친구들이
많았다.

<현재>

중학교도 마찬가지로
지루하게라고 생각했는데
새로운 수업방식이어서
처음엔 적응도 잘안되고,
어색했다. 근데
계속하다보니
재미도 있고, 친구들이
자신 모습도 점점 보이기
않았다. 그림을 그려서
그런지 집중이 잘되고,
애들이랑 다양한 이야기
~~해서~~ 각자 다른 ~~생각~~ 생각
을 듣게 되니까 우정도
더 돈독해진 것 같다.

설문 내용

☞ 도덕 수업 시간에 이루어지고 있는 액션러닝, 비주얼씹킹, 하브루타 활동 수업이 학습의욕이나 배움에 대한 여러분의 의식에 어떤 변화를 가져왔습니까? 만약 도움이 되었다면 어떻게 도움이 되었는지를 자유롭게 작성해 주시기 바랍니다.

<p style="text-align: center;">비주얼 씹킹</p> <p>그림으로 표현하는 실력이 늘은 것 같아서 좋다.</p>	<p style="text-align: center;">하브루타</p> <p>발표하는 실력 이 늘었 같 아서 좋다.</p>	<p style="text-align: center;">액션러닝</p> <p>의견을 분류하는 능력이 생겨서 좋다.</p>
--	---	--

<그림 16> 개방형 설문에 대한 학생 응답 내용

나) 학습 내용 요약 및 정리 정도

설문 내용

☞ 도덕 수업 시간에 이루어지고 있는 액션러닝, 비주얼씹킹, 하브루타 활동 수업이 학습 내용을 요약하고 정리하는데 어떤 영향을 주었으며, 또한 학습자료를 활용하는데 어떤 영향을 주었습니까?
만약 도움이 되었다면 어떻게 도움이 되었는지를 자유롭게 작성해 주시기 바랍니다.

수학·영어·한글같은 수업이라면

도덕의 비주얼 씹킹·하브루타는 수업 내용의 난이도 라카→ 이래도 T에 도움이 되고 힌트가 되어져 저에게 크게 도움을 주었습니다. 다른 과목에 걸쳐는 어떻게 해야할지, 어떻게 이해해야 할지 잘 모르고 그냥 넘길때가 많은 반면, 도덕은 하브루타로 모르는 것을 내내 써담을 수 있고 비주얼 씹킹으로 더 쉽게 내 의견을 낼수 있으며 액션러닝으로 다른 아이들의 의견을 쉽게 알 수 있었습니다.

비주얼 씹킹 - 아차~

하브루타 - and

액션러닝 - and

아... 이런 의견도 있구나~ 내가 생각이 좁았네.

설문 내용

☞ 도덕 수업 시간에 이루어지고 있는 액션러닝, 비주얼씹킹, 하브루타 활동 수업이 학습 내용을 요약하고 정리하는데 어떤 영향을 주었으며, 또한 학습자료를 활용하는데 어떤 영향을 주었습니까?
만약 도움이 되었다면 어떻게 도움이 되었는지를 자유롭게 작성해 주시기 바랍니다.

원래 다른 과목 내용을 정리하게 되면 글 쓰고 글공한게기 정리하는데 다 인데.

비주얼씹킹은 배우고 나니 학습내용 요약도 비주얼씹킹과 간단한 글로 정리할 수 있었다.

특히 하브루타는 얘기하곤 의견이 더 기억에 잘 남았다.

<그림17> 개방형 설문에 대한 학생 응답 내용

설문 내용

☞ 도덕 수업 시간에 이루어지고 있는 액션러닝, 비주얼씹킹, 하브루타 활동 수업이 학습 내용을 요약하고 정리하는데 어떤 영향을 주었으며, 또한 학습자료를 활용하는데 어떤 영향을 주었습니까?
만약 도움이 되었다면 어떻게 도움이 되었는지를 자유롭게 작성해 주시기 바랍니다.

**훨 학습 내용을 요약하고 정리하고
친구들과 나누면서 책 주제에 대한
내 생각에 친구들에 생각도 알게되니까
생각이 풍부해졌다.**

설문 내용

☞ 도덕 수업 시간에 이루어지고 있는 액션러닝, 비주얼씹킹, 하브루타 활동 수업이 학습 내용을 요약하고 정리하는데 어떤 영향을 주었으며, 또한 학습자료를 활용하는데 어떤 영향을 주었습니까?
만약 도움이 되었다면 어떻게 도움이 되었는지를 자유롭게 작성해 주시기 바랍니다.

**내 생각을 더 잘 말할 수 있어서
좀 더 쉽게 요약하기
쉬웠다고 생각한다.**

**학습 자료를 더 잘 활용할 수
있게 한 것 같다고 느낀다.**

〈그림 18〉 개방형 설문에 대한 학생 응답 내용

설문 내용

☞ 도덕 수업 시간에 이루어지고 있는 액션러닝, 비주얼씹킹, 하브루타 활동 수업이 학습 내용을 요약하고 정리하는데 어떤 영향을 주었으며, 또한 학습자료를 활용하는데 어떤 영향을 주었습니까?
만약 도움이 되었다면 어떻게 도움이 되었는지를 자유롭게 작성해 주시기 바랍니다.

이런 글도 표현하기 힘들어...

아하~!

이렇게 쉽다!

표현하면

이렇게 쉽다!

이런 글도 표현하기 힘들어...

아하~!

이렇게 쉽다!

표현하면

이렇게 쉽다!

**표현할 내용이 생각이 나질 않을때 하브루타를 하면
아름다운 소감하며 큰방향을 알게 된다.**

설문 내용

☞ 도덕 수업 시간에 이루어지고 있는 액션러닝, 비주얼씹킹, 하브루타 활동 수업이 학습 내용을 요약하고 정리하는데 어떤 영향을 주었으며, 또한 학습자료를 활용하는데 어떤 영향을 주었습니까?
만약 도움이 되었다면 어떻게 도움이 되었는지를 자유롭게 작성해 주시기 바랍니다.

원래 교과서를 보며 선생님 말씀만 들을 때는
내가 다시 요약하면서 해답을 알아야 하는데
해답도 잘 풀어서 ~~어~~ 좀 어려웠는데
진짜 진짜 진짜 이 3가지 활동을 하면서
해답도 잘 들어오고 선생님이 하는 말씀들도
머리에 잘 들어와서 그에 따른 것들을 생각
할 수 있게 되어서 진짜 좋은 영향을 주었다.

선생님 말씀

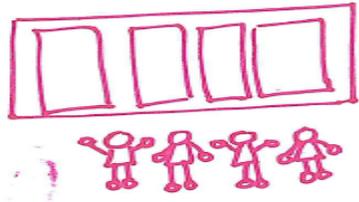
액션, 비주얼, 하브루타

해답

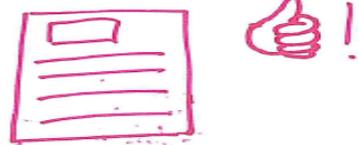
<그림 19> 개방형 설문에 대한 학생 응답 내용

설문 내용

☞ 도덕 수업 시간에 이루어지고 있는 액션러닝, 비주얼씹킹, 하브루타 활동 수업이 학습 내용을 요약하고 정리하는데 어떤 영향을 주었으며, 또한 학습자료를 활용하는데 어떤 영향을 주었습니까?
만약 도움이 되었다면 어떻게 도움이 되었는지를 자유롭게 작성해 주시기 바랍니다.



의견 빠른 정리



중요한 총정리



의견을 보듬끼리 의논하고
 나중에 총정리하고
 요약 하니까 이제 어느정도
 요약하는 방법을 안수있었다.

설문 내용

☞ 도덕 수업 시간에 이루어지고 있는 액션러닝, 비주얼씹킹, 하브루타 활동 수업이 학습 내용을 요약하고 정리하는데 어떤 영향을 주었으며, 또한 학습자료를 활용하는데 어떤 영향을 주었습니까?
만약 도움이 되었다면 어떻게 도움이 되었는지를 자유롭게 작성해 주시기 바랍니다.

마지막에 쓰는 '생찰일기'가 내용요약에
 가장 큰 영향이 도는 것 같다. 특히! 생찰일기를
 모둠끼리 나눌 때 제일 정리가 잘도 됐다.
 내가 정리한 부분에 부족한 부분이 무지
 그리고 다양한 정리 방법을 알게 된 것 같다.
 그리고 아무래도 이름이 생찰일기
 라 그것지 내의 다짐 같은 것
 많이 써야 되는데 그게 좀
 미숙한 것 같다. 근데 수업시간이
 좀 부족한 탓에 그러지
 쓸 시간이 적어서 대충
 있는 거 같았다.



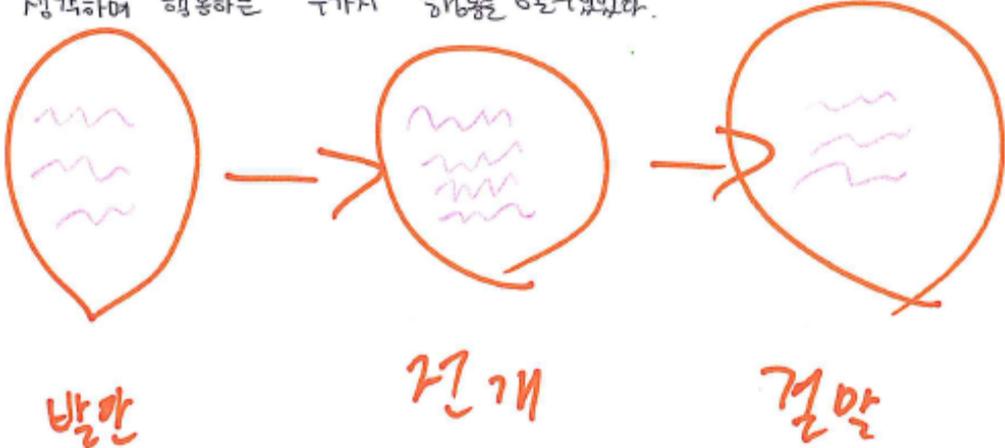






생찰
일기.

<그림 20> 개방형 설문에 대한 학생 응답 내용

설문 내용
<p>☞ 도덕 수업 시간에 이루어지고 있는 액션러닝, 비주얼씹킹, 하브루타 활동 수업이 학습 내용을 요약하고 정리하는데 어떤 영향을 주었으며, 또한 학습자료를 활용하는데 어떤 영향을 주었습니까? 만약 도움이 되었다면 어떻게 도움이 되었는지를 자유롭게 작성해 주시기 바랍니다.</p>
<p>비주얼씹킹은 내용을 요약하기에 편리했다. 긴 내용을 글로 표현하는 것보다 그림으로 짧게 하는 것이 편하다.</p> <p>하브루타도 같이 이야기 나누면서 내용을 요약할 수 있기 때문에 편했다.</p> <p>후드담이 글만 줄줄이 쓰는 것보다는 그림이 편하다. 우리가 비주얼씹킹을 배웠기 때문에 더 편했다. 요약과 거리를 비주얼씹킹의 힘으로써 생각하며 행동하는 두 가지 활동을 할 수 있었다.</p> 

<그림 21> 개방형 설문에 대한 학생 응답 내용

가) 학습 내용 생활 속 경험과 관련짓기 정도

설문 내용

☞ 도덕 수업 시간에 이루어지고 있는 액션러닝, 비주얼씹킹, 하브루타 활동 수업이 학습한 내용을 생활 속 자신의 경험과 관련지어서 이해하는데 어떤 영향을 주었습니까?
만약 도움이 되었다면 어떻게 도움이 되었는지를 자유롭게 작성해 주시기 바랍니다.

거
햄버거 이런 식으로 피해를 주는지 몰랐다. 햄버거는 외국에서도 많이 먹는데 우리나라도 의외로 많이 먹는다. 사람들이 이 이야기를 알고 햄버거를 줄였으면 좋겠다.

왜지?
학습권
학습목

설문 내용

☞ 도덕 수업 시간에 이루어지고 있는 액션러닝, 비주얼씹킹, 하브루타 활동 수업이 학습한 내용을 생활 속 자신의 경험과 관련지어서 이해하는데 어떤 영향을 주었습니까?
만약 도움이 되었다면 어떻게 도움이 되었는지를 자유롭게 작성해 주시기 바랍니다.

민약 수업을 요리에 비유한다면 - (수업의 난이도)

다른 수업 → **도덕**

평소에 부지 모르게 습관들 레시피도 안 알고 만들려나... 맛없어~!

아! 이제 평소에 부지 모르게 습관들 레시피도 안 알고 만들려나... 맛없어~!

라는 느낌 이라면

맛없어!

라는 느낌입니다.

타수업에서는 제가 평소에 안지니고 있지 못했던 정보나 알고 있기도 그 정도가 마땅 적었던 경우가 다반사여서 이해하기도 어렵고 겨우 문제를 풀어도 제대로 이해하지 못했으니 답이 틀릴때가 많았습니다.

그에 비해 도덕시간은 일상생활에서 많이 접하고 쉽게 정보를 얻을수 있는 주제가 많아서 이해하기도 쉽고 자신이 이분법을 어떻게 잘못하고 있었고 이런부분을 잘 알고 있었다 라는게 생활 안에 문제점을 끌어내는 데 큰 도움을 주었던것 같습니다.

<그림 22> 개방형 설문에 대한 학생 응답 내용

설문 내용

☞ 도덕 수업 시간에 이루어지고 있는 액션러닝, 비주얼씹킹, 하브루타 활동 수업이 학습한 내용을 생활 속 자신의 경험과 관련지어서 이해하는데 어떤 영향을 주었습니까?
만약 도움이 되었다면 어떻게 도움이 되었는지를 자유롭게 작성해 주시기 바랍니다.

학습지 내용이 실생활과 관련되게 많아서 그런지 공감이 더 잘되게 같다.
 그리고 직접적으로, **실생활과 관련된 자신의 경험을 쓰는 내용이 있었는지 잘 기억이 안나는데** ㅎㅎ, **그런 내용이 추가되면 좋을 것 같다.** 그리고 **감정카드**를 **활동에서 수업할 때**가 가장 **아름답게** **잘된 것 같다.** 또 **이런 경우인 이렇게 대처해야겠다!** **아름다운 이런 생각도 많이 나왔습니다!**

설문 내용

☞ 도덕 수업 시간에 이루어지고 있는 액션러닝, 비주얼씹킹, 하브루타 활동 수업이 학습한 내용을 생활 속 자신의 경험과 관련지어서 이해하는데 어떤 영향을 주었습니까?
만약 도움이 되었다면 어떻게 도움이 되었는지를 자유롭게 작성해 주시기 바랍니다.

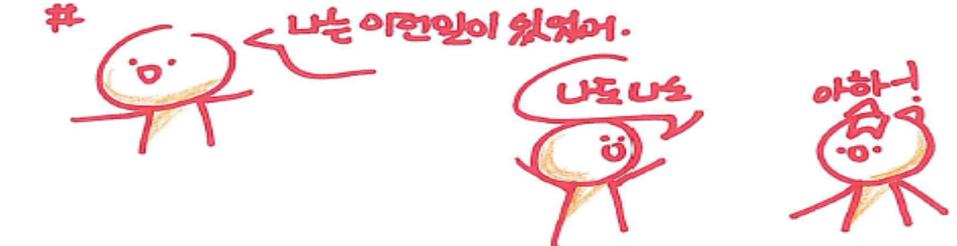
액션러닝, 비주얼씹킹, 하브루타를 하면서 내 옛날 기억은 꺼내 경험과 관련지어 **재미 공감 할 수 있겠다!**

<그림 23> 개방형 설문에 대한 학생 응답 내용

설문 내용

☞ 도덕 수업 시간에 이루어지고 있는 액션러닝, 비주얼씹킹, 하브루타 활동 수업이 학습한 내용을 생활 속 자신의 경험과 관련지어서 이해하는데 어떤 영향을 주었습니까?
만약 도움이 되었다면 어떻게 도움이 되었는지를 자유롭게 작성해 주시기 바랍니다.

나는 이전일이 있었어.



아들이 있었던 일을 알차게 되어
나도 그 경험이 세록 세록 생각나게 되어
서로의 경험을 이해하고 수업내용을
이해하는데 큰 도움이 되었다.

설문 내용

☞ 도덕 수업 시간에 이루어지고 있는 액션러닝, 비주얼씹킹, 하브루타 활동 수업이 학습한 내용을 생활 속 자신의 경험과 관련지어서 이해하는데 어떤 영향을 주었습니까?
만약 도움이 되었다면 어떻게 도움이 되었는지를 자유롭게 작성해 주시기 바랍니다.



비주얼씹킹을 통해 수업내용의 이미지를
그리니 나의 경험과 매치가 잘 되어
수업의 이해를 많이 도와주었다.

<그림 24> 개방형 설문에 대한 학생 응답 내용

Ⅶ. 결 론

1. 요약 및 결론

본 연구는 학생이 중심이 된 참여 수업이 학생들의 학습태도를 어떻게 변화시켰고, 2015 개정교육과정에서 요구하는 자기주도적 학습 역량에 어떤 영향을 미쳤는지를 알아보려고 하였다. 이를 위하여 본 연구자는 중학생의 학습 단계에 맞는 참여 중심 수업 방법을 구안하였고, 이를 위한 학습 활동지를 개발하여 학생들에게 적용한 결과 다음과 같은 결론을 얻었다.

첫째, 참여 중심 수업은 학생들이 학습의 주체로서 능동적이고 적극적으로 학습에 참여하는 결과를 가져왔고, 자신감을 가지고 자신의 생각을 표현할 수 있도록 함으로써 자기주도적 학습 역량을 키우는데도 기여하였다. 자기주도적 학습 역량 면을 좀 더 구체적으로 보면 내재적 동기는 10% 이상, 긍정적 자아개념은 7 ~ 9%, 자율성은 8 ~ 10% 정도가 향상된 것으로 나타나고 있다.

둘째, 액션러닝 활동은 학생들 대부분이 아이디어를 제시하면서 학습 문제에 참여하여 학습 내용을 정리하는 능력을 갖게 함으로써 스스로 학습목표에 도달하기 위한 학습계획을 세우는데 도움을 주었다.

셋째, 하브루타 활동은 학생들이 제시된 질문에 대해 대답하고 또 질문하는 과정, 직접 질문을 만드는 과정, 그리고 좋은 질문을 선정하는 과정을 통해 생각하는 능력과 학습 내용을 이해하는 능력을 높이는데 도움이 되었으며, 이는 자기주도적 학습 능력을 신장시키는데 기여하였음을 의미한다.

넷째, 비주얼씹킹 활동은 학생들이 배움에서 소외되지 않게 하였고, 제시된 과제를 협력하여 해결해가는 과정 속에서 경청하는 자세뿐만 아니라 사고를 확산시켜 자기주도적 학습 능력을 키우는데 밑거름을 제공하였다.

다섯째, 액션러닝, 비주얼씹킹, 하브루타 활동은 서로 병행하여 활용할 수 있다는 점이다. 예를 들어 질문 만들기 하브루타 활동 과정에서 좋은 질문을 선정할 때에는 포스트잇을 활용한 액션러닝을 적용할 수도 있고, 생각 넓히고 삶에 반응하기 단계나 성찰하기 단계에서는 비주얼씹킹 활동을 통해 정리할 수도 있다.

2. 제언

본 연구를 진행하며 얻은 경험을 토대로 몇 가지 제언을 하고자 한다.

첫째, 참여 중심 수업이 이루어지기 위해서는 먼저 학습 기반 조성이 중요하다. 참여 중심 수업을 위한 사전 준비를 철저히 한 후에 학기 초 한 달 정도는 학생들이 참여할 수 있는 환경을 조성해 주어야 교육적 효과를 거둘 수 있을 것이다.

자기주도적 학습 역량은 학생들이 교실 현장에서 배운 학습 내용이 자신의 삶의 문제와 연계하여 인식하고 문제를 해결해야 할 필요성을 느낄 때 함양될 수 있고 개인에 따라 학습준비도가 다르게 되므로 학습자 서로가 서로의 특성에 대해 이해하고 허용하는 환경을 조성하는 것이 매우 중요하다.

둘째, 참여 중심 수업을 통하여 자기주도적 학습 역량이 신장되기 위해서는 학생들의 배움이 일어날 수 있도록 성취기준을 분석하여 교사가 교육과정을 재구성하는 것이 선행되어야 한다. 모든 학습 주제를 다루려고 욕심을 부리지 말고, 참여 중심 수업을 적용할 수 있는 단원과 학습주제를 추출해 내고, 각 주제에 대해 적절한 교수학습 방법을 고민하고 적용해야 한다.

셋째, 학생의 참여를 이끌어내어 자기주도적 학습 역량을 키우기 위해서는 액션러닝, 비주얼씹킹, 하브루타 활동을 학습내용의 특성에 맞게 서로 접목하여 활용할 때 교육적 효과가 더 클 수 있다는 것이다. 주제에 따라서 두 가지 또는 세 가지 유형을 혼합하여 적용할 수 있다

넷째, 학습 주제에 맞는 참여 중심 수업을 할 때에는 시행착오의 과정이 있을 수밖에 없다는 것을 인정할 때 변화와 발전이 가능하다는 것이다. 본 연구자가 참여 중심 수업을 진행하는 과정에서도 상당한 시행착오가 있었다. 하지만 어느 시점에 가서 학생들은 수업에 대한 높은 참여도를 보였다. 학생들의 마음속에는 사실은 꼭 눌러두었던 많은 말들이 있고 이야기가 있다는 것을 알게 된다. 그 말들이 학습 내용과 연결되어가면서 밖으로 표현되어 질 때 학생들은 한층 성숙되어 갈 것이다.

참고문헌

- 교육부(2011), 『도덕과 교육과정 해설』 .
- 교육부(2013), 『2009 개정 교육과정에 따른 중학교 성취기준의 이해 - 중학교 도덕』 .
- 교육부(2015), 『2015 개정 교육과정 총론 해설-중학교』 .
- 교육부(2017), 『도덕과 교육과정-교육부고시 제2015-74호』 [별책 6].
- 정창우 외 12인(2013), 『중학교 1학년 도덕 교과서』, (주)미래엔.
- 교육부·대전광역시교육청(2016), 『2015 개정 교육과정 교수·학습자료-중학교』 .
- 이형빈(2015), 『교육과정-수업-평가 어떻게 혁신할 것인가?』, 맘에드림.
- 김중문 외 13인(2011), 『구성주의 교육학』, 교육과학사.
- 배영주(2009), 『자기주도학습과 구성주의』, 도서출판 원미사.
- 송인섭(2014), 『현장적용을 위한 자기주도학습』, 학지사.
- 장경원, 고수일(2014), 『액션러닝으로 수업하기』, 학지사.
- 전성수(2014), 『부모라면 유대인처럼 하브루타로 교육하라』, 예담.
- 정진호(2015), 『누구나 할 수 있는 비주얼씹킹』, 한빛미디어.
- 은은주(2014), 『비주얼씹킹으로 하는 생각 정리 기술』, 영진닷컴.
- 홍주연(2015), 「교수설계 변인이 학습자 핵심 역량에 미치는 영향- 학습참여의 매개 효과를 중심으로」, 중앙대학교 대학원 석사학위논문.
- 김수정(2004), 「도덕과에서 학습 동기 강화를 위한 수업 모형 연구」, 한국외국어대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 김수미(2010), 「학습자 중심 수업이 고등학생들의 과학 창의력, 문제해결력, 학업성취도, 과학에 대한 태도에 미치는 영향」, 이화여자대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 정숙영(2017), 「2015개정 교육과정에 따른 학생 참여형 수업 모형 연구-가상여행을 활용한 스페인어 수업」, 한국외국어대학교 교육대학원 석사학위논문
- 지혜정(2017), 「하브루타 질문수업을 적용한 과학 수업이 초등학생들의 학습능력에 미치는 영향」, 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문.

- 김난기(2006), 「다양한 체험 활동 중심 학습을 통한 자기주도적 학습 능력 신장」, 현장연구보고서.
- 김태향(2010), 「구성주의에 바탕을 둔 학습자 중심 수업을 받은 학생들의 학업성취도: 초등학교 4학년 분수 영역을 중심으로」, 『한국수학교육학회/초등수학교육』, vol. 13.
- 박인우(1996), 「학교교육에 있어서 구성주의 교수 원리의 실현 매체로서 인터넷 고찰」, 『교육공학연구』, vol. 12.
- 진영아(2012), 「배움과 나눔의 구성주의 학습이론을 적용한 과학수업 학습능력 신장」, 『미래교육연구』, vol. 2.

[부록 1] 검증 설문지

1. 객관적 평가 검증 설문지

가. 교과학습 태도 검사

☞ 아래의 설문은 도덕 교과 학습에 대한 여러분의 생각을 듣기 위함입니다.
내용을 잘 읽고 해당하는 칸에 √ 표 해 주세요.

<표 37> 교과 학습 태도 검사지

문항	구분	설문 내용	전혀 그렇지 않다.	그렇지 않다.	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
1	수업 시간 흥미도	나는 도덕 수업에 흥미가 있다.	①	②	③	④	⑤
2	수업 시간에 대한 집중도	도덕 수업 시간에 집중이 잘 된다.	①	②	③	④	⑤
3	도덕수업에 대한 참여도	도덕 수업 시간에 적극적으로 참여하 고 있다.	①	②	③	④	⑤

나. 자기주도적 학습 역량 검사

☞ 아래의 설문은 자기주도학습역량에 대한 여러분의 생각을 듣기 위함입니다.
내용을 잘 읽고 해당하는 칸에 √ 표 해 주세요.

<표 38> 자기주도적 학습 역량 검사지

문항	구분	설문 내용	전혀 그렇지 않다.	그렇지 않다.	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
1	내재적 동기	나는 학습에 대한 강한 의욕을 가지고 있다.	①	②	③	④	⑤
2		나는 배움을 소중하게 생각하고 배움에 대한 열정을 가지고 있다.	①	②	③	④	⑤
3	긍정적 자아개념	나는 스스로 학습계획을 수립할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
4		나는 학습 내용을 잘 요약 정리하고 설명 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
5		나는 학습 자료를 활용할 능력을 가지고 있다.	①	②	③	④	⑤
6	자율성	나는 수업 시간에 학습한 결과에 대해 스스로 평가하는 시간을 가지고 있다.	①	②	③	④	⑤
7		나는 도덕 수업 시간에 학습한 내용을 생활 속 경험과 관련지을 수 있다.	①	②	③	④	⑤

2. 자유반응(개방형) 설문지

가. 학습 내용 이해

- ☞ 아래의 설문은 학기 초부터 현재까지 진행되고 있는 도덕 수업이 학습내용을 이해하는데 어떤 영향을 주었는지에 대해 알아보기 위한 것입니다.
학생 여러분께서는 솔직하게 답해 주시기 바랍니다.

<표 39>자유반응(개방형) 설문지

설문 내용
☞ 도덕 수업 시간에 이루어지고 있는 액션러닝, 비주얼씹킹, 하브루타 활용 수업이 학습 내용을 이해하는데 어떤 영향을 주었습니까? 그리고 만약 도움이 되었다면 어떻게 도움이 되었는지를 자유롭게 작성해 주시기 바랍니다.

나. 자기주도적 학습 역량 강화

아래의 설문은 학기 초부터 현재까지 진행되고 있는 도덕 수업이 학생 여러분에게 어떤 영향을 주었는지에 대해 알아보기 위한 것입니다. 학생 여러분께서는 아래의 질문에 대해 솔직하게 답해 주시기 바랍니다.

설문 내용 1

☞ 도덕 수업 시간에 이루어지고 있는 액션러닝, 비주얼씹킹, 하브루타 활동 수업이 여러분의 학습의욕이나 배움에 대한 의식에 어떤 변화를 가져왔습니까? 만약 도움이 되었다면 어떻게 도움이 되었는지를 자유롭게 작성해 주시기 바랍니다.

설문 내용 2

☞ 도덕 수업 시간에 이루어지고 있는 액션러닝, 비주얼씹킹, 하브루타 활동 수업이 학습 내용을 요약하고 정리하는데 어떤 영향을 주었고, 학습 자료를 활용하는데는 어떤 영향을 주었습니까? 만약 도움이 되었다면 어떻게 도움이 되었는지를 자유롭게 작성해 주시기 바랍니다.

설문 내용 3

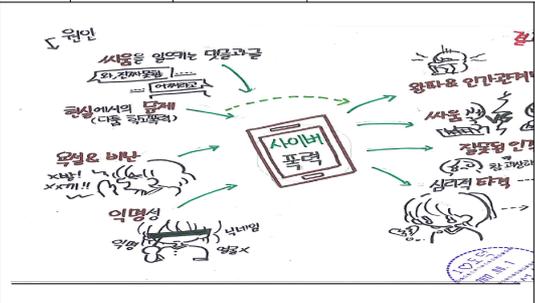
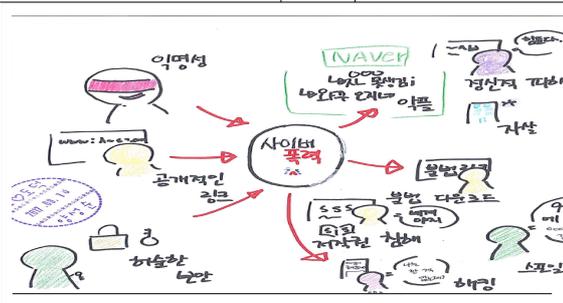
☞ 도덕 수업 시간에 이루어지고 있는 액션러닝, 비주얼씹킹, 하브루타 활동 수업이 학습한 내용을 생활 속 자신의 경험과 관련지어서 이해하는데 어떤 영향을 주었습니까? 그리고 만약 도움이 되었다면 어떻게 도움이 되었는지를 자유롭게 작성해 주시기 바랍니다.

[부록 2] 교수학습과정안

• 교수학습과정안 1

일시	2017. ○ . ○.	대상	1학년 ○반	참여 중심 수업	비주얼씹킹 액션러닝 하브루타
단원	사이버윤리와 예절				
학습주제	사이버 공간의 특성과 사이버폭력의 대처 방법 찾기				
성취기준	도923. 사이버공간의 특성과 도덕적 책임의 필요성 및 사이버 폭력의 동기와 결과를 종합적이고 비판적으로 인식하고, 사이버 공간에서 타인의 권리를 존중하고, 사이버 예절을 준수하려는 적극적인 태도를 가질 수 있다.				
학습목표	사이버공간의 특징과 사이버폭력의 원인을 알고 바람직한 대처방법을 찾을 수 있다.				

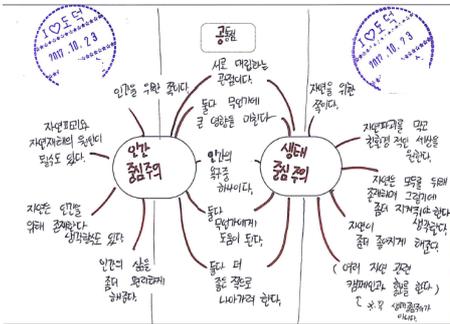
학습단계	학습요소	교수·학습 활동	시간 (분)	자료(★) 유의점(※)			
1 단계	생각 열기	동기유발 자료제시	10	★네임펜(사인펜) 색펜 ※브레인라이팅 비주얼씹킹			
2 단계	생각 키우 기1	질문 만들고 답하기	20	※ 하브루타 ★ 자석 화이트 보드판			
<p>▶생각 열기: 만화와 읽기자료 제시 ☞만화와 글의 내용이 이루어지는 곳 하나를 선정하여 그 특징을 써클형 비주얼씹킹으로 나타내 보자.</p> <p>▶생각 키우기1: 하브루타 ☞ 써클형 비주얼씹킹으로 표현한 사이버 공간의 특징에 대해 짝과 함께 나눈 후 서로가 질문 한 가지씩 만들어보고 서로의 대답을 적어보자.</p>							
나의 질문	사이버 공간에서 이렇게 생애의 편리할때, 현실에서 무슨 문제가 생길까?	짝의 질문	마음을 줄이는 방법이 있을까?	나의 질문	악플에 일어나는 이유는 무엇인가요?	짝의 질문	사이버 공 일어나나요
짝의 생각	난 이런 악플은 알겠는데 그럴 땐 대처하세 현실에서 생애에서 생애에서 잘못 이해할 수 있다.	나의 생각	악플이라도 심플 받았을때 처벌 높여, 현실에서 부터 바른 인성 다지기.	짝의 생각	시간의 정체가 공개되지 않아서 하고 싶은 말을 하기 때문이다.	나의 생각	자신의 신변 성동행이

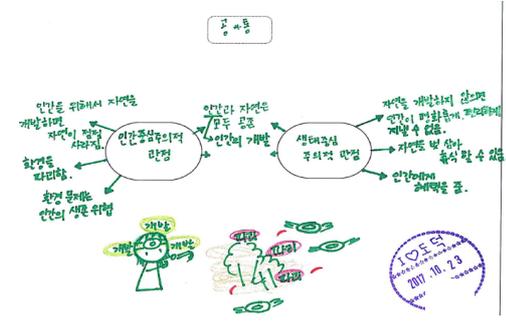
2 단 계	생각 키우기 2	질문 만들고 답하기	▶생각키우기 2: 비주얼씽킹,하브루타 ☞사이버 폭력의 원인과 결과를 멀티 플로우맵으로 표현해 보자.	20	※ 비주얼씽킹 ★ 네임펜(사인펜) 색펜
					
3 단 계	생각 넓히고 삶에 반응하기	확산적 질문 생각 넓히기	▶생각 넓히고 삶에 반응하기 ☞사이버 범죄 예방 방안에 대한 각자의 생각을 허니컴보드에 기록하고 나눈 후 유목화시켜보자.	10	★ 허니컴보드 ※ 하브루타
					
성 찰 단 계	성찰 하기	성찰일기 작성하기	▶성찰일기 ☞오늘의 활동을 정리해보고, 새롭게 깨달은 점이나 실천할 일을 작성해 보자.	5	※ 하브루타
성찰일기			나도 SNS에서 익명민간 악플이나 비하글 등은 쓰지 않고 항상 선의를 달며 다른 사람들에게 게 소법이 될만한 행동을 하며 조심하며 핸드폰을 한 것이다.		
성찰일기			더 많은 이야기들을 들어보니까 재미있기도 했고, 기억 안나려고 했었던 것까지 알게 되어서 좋았다. 그리고 지금쯤 사이버폭력을 당하거나 한 적이 없지만 더욱 조심해야겠다 까지		
성찰일기			요즘에는 댓글의 익명성을 중점해준 상황에서 그것을 악 이용하는 사람이 상당히 많고, 앞으로 글을 쓸때 폭력적이거나 욕설이 포함된 글이나 댓글을 삼가해야겠어요 사이버에서 생활하는 사람		

● 교수학습과정안 2

일시	2017. ○ . ○.	대상	1학년 ○반	참여 중심 수업	비주얼씽킹 액션러닝 하브루타
단원	자연과 인간의 바람직한 관계				
학습주제	인간과 자연의 바람직한 관계 알기				
성취기준	도941. 자연과의 조화로운 삶의 중요성과 환경보호의 필요성을 다각적으로 이해하고, 자신의 소비생활과 환경에 대한 가치관을 평가하여 환경 친화적인 삶을 구체적으로 실천할 수 있다.				
학습목표	인간중심주의와 생태중심주의를 비교분석하고, 자연과 인간의 상호의존적 관계를 이해할 수 있다.				

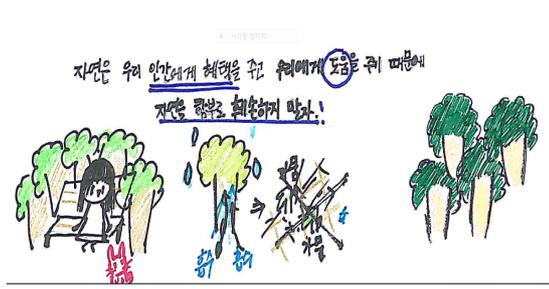
학습단계		학습요소	교수·학습 활동	시간 (분)	자료(★) 유의점(※)
1 단 계	생각 열기	동기 유발 자료제시	▶생각 열기: 제시된 두 사례를 보고 떠오르는 생각이나 느낌을 짝과 함께 나누고 질문을 만들어 보자.	10	★ 허니콤보드 ※ 액션러닝 ※ 하브루타
			<p>내가 만든 질문 몸이 지극히 단단하고 크게 문제가 되면서 여러 해결책을 제시해야 하는 상황인데 사람들이 자연개방을 보면 몸이 단단해져 왜 계속 개발한 것일까?</p> <p>내가 만든 질문 자연을 파괴하지 않고 여가활동을 할 수 있는 방법은 없을까??</p> <p>내가 만든 질문 인간을 위해서 자연을 개발한다면 자연을 위해 인간이 도와줄 수 있는 것이 무엇이 있을까?</p>		
2 단 계	생각 키우기 1	질문 만들고 답하기	▶생각 키우기: 비주얼씽킹, 하브루타 ↳ 인간중심주의적 관점과 생태중심주의적 관점의 공통점과 차이점을 더블버블형비주얼씽킹으로 나타내보자.	25	※비주얼씽킹 하브루타 ★ 자석 화이트 보드



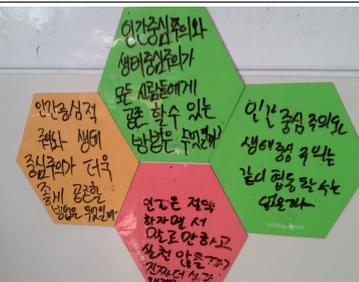


2 단 계	생각 키우기 2	질문 만들고 답하기	▶생각 키우기 2: 비주얼씽킹, 하브루타 ☞아래의 글에서 얻을 수 있는 교훈이나 느낀 점을 자유롭게 작성해보자.	25	※비주얼씽킹 ★ 네임펜, 색펜
-------------	-------------	------------------	--	----	---------------------

케냐에서는 개발이라는 이유로 나무를 베는 일이 자주 일어났는데, 이 일로 사람들은 오히려 삶을 위협받게 되었다. 숲의 90%를 잃어버린 케냐는 땅의 대부분이 황무지로 변해 버렸고, 가뭄이 극심해졌다. 어쩌다 내리는 비는 큰 홍수가 되어 많은 피해를 주었다. 이를 극복하기 위해 케냐 사람인 왕가리 마타이는 나무를 심는 그린벨트 운동을 시작했다. 이 운동은 아프리카의 밀림을 되살리기 위한 운동이었으며 덤으로 많은 여성의 일자리도 창출해 내는 효과가 있었다. 그 덕분에 아프리카에는 3,000만 그루의 나무가 심어졌다.



3 단 계	생각 넓히고 삶에 반응하기	확산적 질문 생각 넓히기	▶생각 넓히고 삶에 반응하기 ☞ 자연과 인간의 관계라는 주제로 질문을 만들고, 질문에 대한 대답도 모둠원이 함께 생각을 모아 기록해보자.	25	★ 허니컴보드 ※ 하브루타
-------------	-------------------------	------------------------	---	----	-------------------



4 단 계	성찰 하기	성찰일기 작성하기	▶성찰일기 ☞ 오늘의 활동을 정리해보고, 새롭게 깨달은 점이나 실천할 일을 작성 해보자.	10	※ 비주얼씽킹 하브루타
-------------	----------	--------------	--	----	-----------------

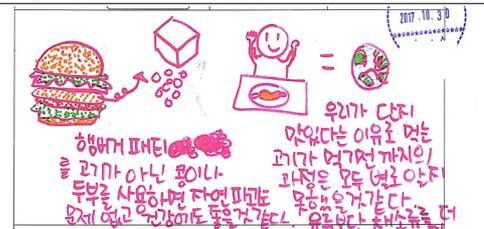
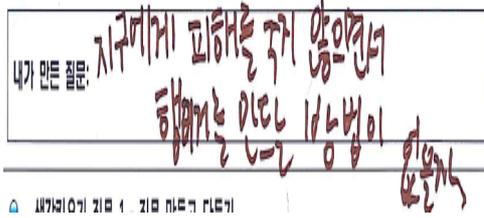
요즘에는 자연부족을 위한 물리가 커지는 만큼 여러 자연을 위한 친환경 개발이 늘고 있는데, 하지만 늘어난 인구는 무지항상 없었기에 계속해서 개발을 하죠... 개발하는게 어쩔 수 없는 거라면 우리나라 외 여러나라가 친환경 적으로 개발하기를 바랄 뿐입니다

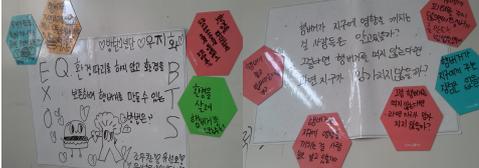
성찰일기

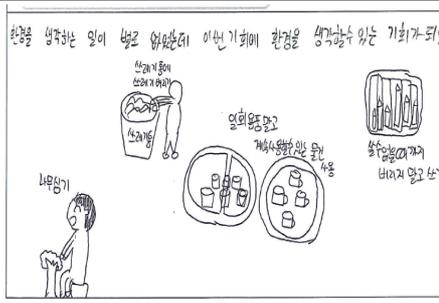
4 단 계	성찰 하기	성찰일기 작성하기	▶성찰일기	10	※ 비주얼씽킹 하브루타
성찰일기	<p>자연을 파괴하고 싶지 않는데 나도 모르게 파괴하는 거 같다. 쓰레기통에 버리기 귀찮다고 바닥에 버리고 일회용 많이 쓰고 내 사소한 습관과 행동이 자연을 파괴하게 하는 것 같다. 내 자신을 돌아보며 반성할 수 있었다.</p> 				
성찰일기	<p>나무는 자기말아서 자라기 못하고 우리가 뽑히면 다시 심어야 하는데, 그런데 사람들은 뭍에 쓰기만 하고 다시 심지는 않으니 내가 좀 이상하기도 하고 실망스럽기도 하다. 이상한 점은 다시 종이를 만들어야 되서 나무를 단절해야 하는데 심지 않아서 이상하다. 우리가 대신 심어야 되는데 다른 사람들로 심지 않아서 점점 지구가 자꾸 온난화가 되어가고 있는 것 같다. 걱정 나서서 모두 나무를 심었으면 좋겠다.</p>				

• 교수학습과정안 3

일시	2017. ○ . ○.	대상	1학년 ○반	참여 중심 수업	비주얼씽킹 액션러닝 하브루타
단원	환경친화적인 삶				
학습주제	환경친화적 소비생활				
성취기준	도941. 자연과의 조화로운 삶의 중요성과 환경 보호의 필요성을 다각적으로 이해하고, 자신의 소비생활과 환경에 대한 가치관을 평가하여 환경친화적인 삶을 실현할 수 있다.				
학습목표	물질주의적 소비생활이 가져오는 문제점을 파악하여 환경 친화적 소비를 하려는 자세를 가질 수 있다.				

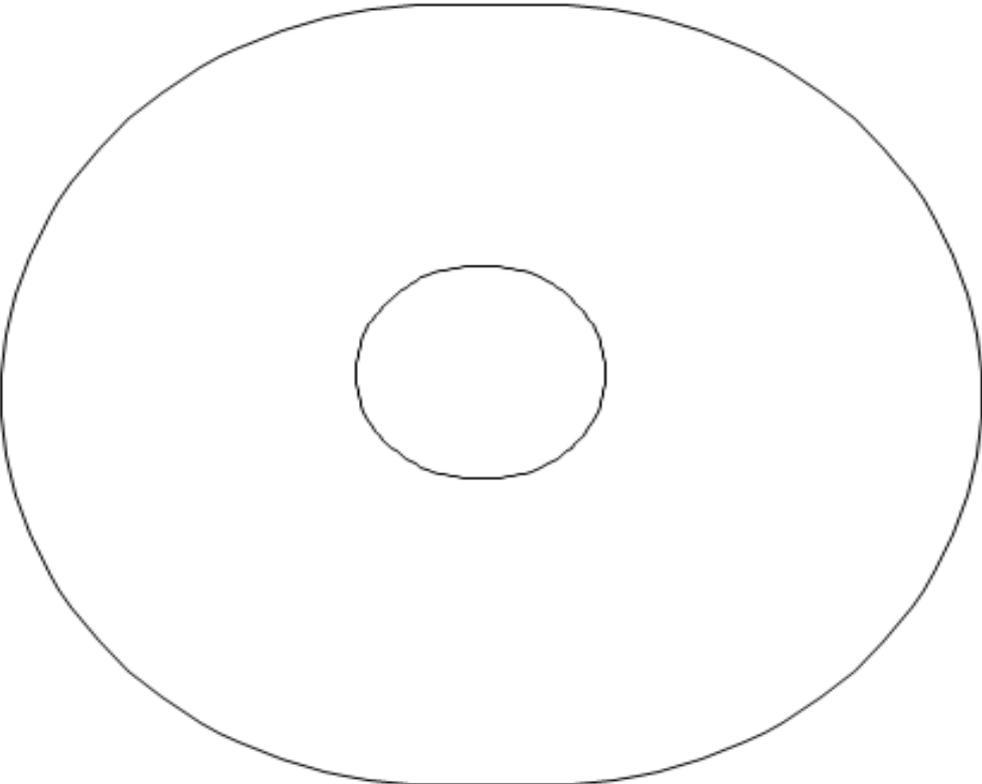
학습단계	학습요소	교수·학습 활동	시간 (분)	자료(★) 유의점(※)
1 단 계	생각 열기	<p>▶생각 열기: 이미지 카드로 동기유발</p> <p>☞ 세 개의 사진에서 공통적으로 떠오르는 생각이나 느낀 점을 비주얼씽킹으로 표현해 보자.</p>  <p>☞ 제시된 사진과 자신이 표현한 비주얼씽킹을 활용하여 질문을 만들어 보자.</p>  <p>☞ 제시된 사진과 자신이 표현한 비주얼씽킹을 활용하여 질문을 만들어 보자.</p> 	20	<p>★ 네임펜(사인펜)</p> <p>★ 색 펜</p> <p>※ 브레인라이팅</p> <p>※ 비주얼씽킹</p> <p>※ 하브루타</p> <p>※ 만든 질문에 대한 허용적 환경 조성</p>

학습단계	학습요소	교수·학습 활동	시간 (분)	자료(★) 유의점(※)	
2 단 계	질문 만들고 다듬기	<p>▶생각 키우기 질문 1: 하브루타</p> <p>☞ 각자가 만든 질문을 가지고 서로 대화하여 학습주제와 연관된 가장 의미 있는 질문을 모듬이 함께 선정하고 선정된 질문을 함께 다듬어 보자.</p>	35	★하니컴보드 ★모듬화이트보드 ★보드마카,지우개 ※ 액션러닝 ※ 하브루타	
					※ 액션러닝 ※ 하브루타
		<p>☞ 각자가 만든 질문을 가지고 서로 대화하여 학습주제와 연관된 가장 의미 있는 질문을 모듬이 함께 선정하고 선정된 질문을 다듬어 보자.</p> <p>모듬이 선정한 질문: 환경을 살려 행버를 만들 수 있는 방법은?</p> <p>모듬이 함께 다듬은 질문: 환경파리를 하지 않고 환경을 보존하여 행버를 만들 수 있는 방법은?</p> <p>질문 다듬어 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> 행버 재능을 환경정착으로 바꾸기 행버를 대신하여 친환경적인 음식만들기 			
	생각 키우기	<p>▶생각 키우기 질문 2: 질문 초점화하기</p> <p>☞ 우리 사회에서 발생하는 환경 문제를 해결하기 위한 구체적 방안을 찾아보자.</p>		★하니컴보드 ★자석화이트보드 ※모듬하브루타	
		<p>해결방안 제시하기</p> 		※ 액션러닝 ※ 하브루타	
		<p>유목화 하기</p> <p>☞유목화하기: 개인적차원과 사회적 차원의 해결방안</p> 			

학습단계	학습요소	교수·학습 활동	시간 (분)	자료(★) 유의점(※)
3 단 계	생각 넓히고 삶에 반응하기	<p>▶ 생각 넓히고 삶에 반응하기</p> <p>☞ 나의 소비 생활을 돌아보고 환경친화적 삶을 실천하기 위해 내가 노력해야 할 것에 대해 비주얼씽킹으로 표현한 후 나누고 궁금한 것은 서로 질문하고 대답해 보자.</p> 	15	<p>★ 네임펜(사인펜) ★ 색 펜 ※ 비주얼씽킹 ※ 하브루타</p>
성찰 단 계	성찰 하기	<p>▶ 성찰일기</p> <p>☞ 오늘 학습한 내용을 정리하면서 새롭게 깨달은 점이 있는지 되돌아본 후에 소감을 모둠원과 함께 나누어 보자.</p>  <p>☐ 성찰일기</p> <p>환경문제를 해결하는데 '음식남기지 않기', '왕채용품 사용 줄이기', '나무심기', '환경 캠페인 만들기' 등 많은 의견들이 나왔고 공통이 되는 의견들도 없지 않았다. 사회가 해결할 문제들과 개인들이 해야 할 것들, 또 사회와 개인 둘다 함께 해야 할 것들을 서로 서로 분류하고 생각할 수 있게 되었다. 말로만 실천하자는 사람이 아닌 정말 몸으로 실천할 줄 아는 사람이 되자! 오늘 주제는 좀 낯익은 것 같지만, 속뜻은 우리, 우리의 자녀들의 미래의 삶이 걸린 중요한 주제인 것 같다. 사람들이 자신만의 잘못을 피해 깨닫고 그 문제를 해결해 나갔으면 좋겠다.</p>	10	<p>★ 네임펜(사인펜) ★ 색 펜 ※ 비주얼씽킹 ※ 하브루타</p>

[부록 3] 참여 중심 수업 4단계 학습 활동지

• 4단계 학습 활동지 1

<p>함께 배우고 함께 성장하는 도덕 시간!</p>	<p>학습주제: 사이버공간의 특징과 사이버폭력 대처 방법 찾기 학습목표: 사이버공간의 특징과 사이버폭력의 원인을 알고 바람직한 대처방법을 찾을 수 있다.</p>	<p>반 번 이름:</p>	
<p>🔵 생각열기 질문</p>			
<p>➤ 다음 만화와 글의 내용이 이루어지는 곳(대상)에 대하여 떠오르는 생각이나 특징을 색종형 비주얼씹킹으로 나타내 보자.</p>			
	<p>외제인은 집에 오자마자 인터넷에 접속한 후 전자우편을 확인하고 필요한 경우 답장을 보낸다. 남편도 인터넷 보충강의를 할 때가 되면 사람이 올린 글을 읽고 자신의 의견도 올린다. 인터넷에서 외제인은 자신의 실명이 아닌 '성각'이라는 별칭으로 활동하고 있으며, 외제인의 의견에 많은 사람이 댓글을 달기도 한다. 또한 외제인은 여권신청에 관심이 많아서 여권 신청의 절차와 방법을 다룬 포스트를 올릴 경우 많은 댓글을 수감한 자신의 활동이 지어 올랐을 한다.</p>		
<div style="text-align: center;">  </div>			
<p>🔵 생각키유기 질문 1</p> <p>➤ 색종형 비주얼씹킹으로 표현한 사이버 공간의 특징에 대해 짝과 함께 나는 후 서투가 질문 한 가지씩 만들어 보고, 서로의 대답을 적어보자. - 차분루타</p>			
<p>나의 질문</p>		<p>짝의 질문</p>	
<p>짝의 생각</p>		<p>나의 생각</p>	

🔵 **생각키우기 질문 2**

⇒ 사이버 폭력의 원인과 결과를 워터폴로 자유롭게 표현해 보자.

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 80%; margin: 0 auto;">원인</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 80%; margin: 0 auto;">결과</div>
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; width: 50%; margin: 0 auto;"> 사이버 폭력 </div>	

🔵 **생각넓히고 삶에 반응하기**

⇒ 사이버 범죄 예방 방안에 대한 각자의 생각을 허니컬보드에 기록하고 나는 후 음문화시켜보자.

<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 20px; width: 60%; margin: 0 auto;"> 허니컬보드 </div>

성찰일기	
------	--

• 4단계 학습 활동지 2

<p>함께 배우고 함께 성장하는 도덕 시간!</p>	<p>학습주제: 환경친화적 소비 생활 학습목표: 물질주의적 소비생활이 가져오는 문제점을 파악하여 환경친화적 소비를 하려는 자세를 가질 수 있다.</p>	<p>반 번 이름:</p>
<p>🔵 생각열기 질문</p>		
<p>➤ 세 개의 사진에서 공통적으로 떠오르는 생각이나 느낀 점을 비주얼씽킹으로 표현해 보자.</p>		
		
<p>➤ 제시된 사진과 자신이 표현한 비주얼씽킹을 활용하여 질문을 만들어 보자.</p>		
<p>내가 만든 질문:</p>		
<p>🔵 생각키우기 질문 - 질문 초점화하기</p>		
<p>➤ 각자가 만든 질문을 가지고 모둠원이 서로 대화하여 학습주제와 연관된 가장 의미 있는 질문을 선정하고 선정된 질문을 다들어 보자. 그리고 그 질문에 대한 대답도 함께 나누고 적어 보자.</p>		
<p>내가 선정한 질문</p>	<p>·</p>	
<p>모둠이 선정한 질문</p>		
<p>모둠이 함께 다들은 질문</p>		
<p>질문에 대한 답 나누기</p>		

● **생각 넓히고 삶에 반응하기 질문**

⇒ **환경친화적 소비를 위해 내가 노력해야 할 것에 대해 비주얼씹기로 표현해 보자.**

● **생활일기**

⇒ **각자가 만든 질문을 가지고 모든원이 서로 대화하여 학습주제와 연관된 가장 의미 있는 질문을 선정하고 선정된 질문을 다듬어 보자. 그리고 그 질문에 대한 대답도 함께 나누고 적어 보자.**

• 4단계 학습 활동지 3

함께 배우고 함께 성장하는 도덕 시간	학습주제: 인권 훼손의 실태를 파악하고 인간존엄성 실현 방안 찾기 학습목표: 인권 훼손의 실태를 파악하고 인간존엄성 실현방안을 제시하고 이를 실천하려는 자세를 가질 수 있다	반 번 이름:
----------------------------	---	-------------------

🔵 **생각열기 질문 - 마음카드 제시**

⇒ 글에 나타난 청년의 삶을 보면서 내 마음을 칠판에 부착된 '마음카드'에서 찾아 버블형 비주얼 씬킹으로 표현한 후 모둠원과 함께 나누어 보자.



어느 시골 마을의 돼지 축사에서 서툰을 갓 넘긴 청년이 노예처럼 일을 하고 있다는 제보가 들어왔다.
그는 주인 부부의 감시 속에 2천 마리가 넘는 돼지들에게 밥을 주고 물을 치우는 일을 13년째 하고 있다고 한다.
청년의 치아는 썩거나 주인에게 구타를 당해 부러져 들쭉들쭉했고, 다리도 성하지 않아 보였다. 그는 13년 동안 한 번도 월급을 받아 본 적이 없으며 주민등록증도 없이 오로지 일만 하면서 노예처럼 살아왔다고 한다.



🔵 **생각키우기 질문 1 - 질문만들기 하브루타**

⇒ 예화에서 나타난 문제점을 중심으로 권문을 만들고 만든 권문을 모둠원과 함께 나누는 후 가장 의미 있는 권문을 선정하여 함께 다듬어 보자. -허니집 보드, 모둠 보드판

내가 만든 질문	
다듬은 모둠 베스트 질문	
생각받기	

<p>🔵 생각키우기 질문 2 - 확산된 질문과 해결 방법 찾기</p>	
<p>⇒ 어떻게 하면 우리 생활에서 인간의 존엄성이 실현될 수 있을지 허니런 보드에 기록한 후 유목화해 보자.</p>	
<p>개인적 차원</p>	<p>사회·국가적 차원</p>
<p>🔵 삶에 적용하고 반응하기 질문</p>	
<p>⇒ 인간존엄성 실현을 위해 일상생활에서 내가 할 수 있는 일을 자유형 비주요평경으로 나타내고 락 그리고 모둠원과 함께 나누어 보자.</p>	
<p>성심원기</p>	

• 4단계 학습 활동지 4

배우고 함께 성장하는 도덕 시간!	학습주제: 삶의 목적 설정의 중요성 파악하기 학습목표: 삶의 목적 설정의 중요성을 파악하고 삶의 목적 설정 시 고려해야 할 점을 설명할 수 있다.	반 번 이름:
--------------------------	---	-------------------

● 생각열기 질문

▶ 다음 글을 읽고 떠오르는 생각은? 질문 2개를 만들어 포스트잇에 적어 보자.

	<p>물루니 애벌레는 기둥을 왜 올라가야 하는지, 올라가면 무엇이 있는지도 모른 채 오로지 다른 애벌레들과 경쟁하며 기둥을 올라갔다. 기둥을 따라 올라가는데 맨 꼭대기에서 이렇게 속삭이는 소리가 들렸다. "야, 이 꼭대기에는 아무것도 없네!" 다른 애벌레에게 대꾸했다. "이 바보야, 조용히 해! 저 밑에서 듣잖아. 저들이 올라오고 싶어 하는 곳에 우리는 와 있는 거야. 여기가 바로 거기야."</p> <p>물루니 애벌레는 온몸이 얼어붙는 기본이었다. '이렇게 높이 올라왔는데 꼭대기에는 아무것도 없다니! 아래에서 볼 때만 좋은 것처럼 보였구나.' 위에서 속삭이는 소리가 다시 들려왔다. "야, 저기를 봐, 또 다른 기둥이 있네. 저기에도 또 있고, 사방에 다 있네!" 물루니 애벌레는 실망과 더불어 분노를 느꼈다. "내가 올라온 이 기둥이 단지 수많은 기둥 가운데 하나라니, 슬한 애벌레들이 기어오르는 기둥이 아무 곳에도 이르지 않는 길이라니!"</p>
---	--

● 생각키우기 질문

▶ 모둠원과 함께 질문을 나누고, 질문 중에서 의미있는 질문 1~2개를 선택하여 질문을 함께 다듬어 보자.

내가 만든 질문	
모듬이 다듬은 질문	

● 생각넓히고 삶에 반응하기 질문

▶ 다듬은 질문에 대한 자신의 생각을 비주얼씽킹으로 표현해 보고, 짝과 함께 나누어 보자.

▶ 앞으로 내가 삶의 목적을 설정할 때 달라져야 할 점이 있다면 비주얼씽킹으로 표현해 보고 모듬원과 함께 나누어 보자.
성찰 원기

• 학생 활동 자료 2(동기유발 자료 -이미지카드 제시)

「3QHV H」로 배우고 배우는 주제: 도덕과 예절의 의미와 필요성을 알고 관계 파악하기 함께 생각하는 배움목표: 도덕과 예절의 의미와 필요성을 알고 서로의 관계를 설정할 도덕 시간!

◎ 생각하기 질문

◎ 육구와 관련하여 그림 (가), (나)를 통해 알 수 있는 인간이 동물과 다른 위대한 점이 있다면? 자신의 생각을 비주절형식으로 표현해보자.

(가) 해고된 모양이

(나) 해고된 사람

동물: **말할 줄도 모르겠다** / **자신이 살기 위하여 육구를 분할하여 고통을 준다.**

사람: **말할 줄도 모르겠다** / **나쁜 짓이라는 것을 알고 자신의 육구를 참는다**

◎ 도덕이란? **사람으로서 마땅히 지켜야 할 도리**

◎ 생각하기 질문

◎ 우리 주변에서 도덕적인 요소와 예절의 요소에 해당하는 예를 적고 모둠과 함께 나누어보고 구분하여 표현하여 보자.

도덕적인 요소	예절적인 요소
<ul style="list-style-type: none"> 학교규칙을 지키기 조용하지 않기 신호 위반 하지 않기 자동차 안전거리 유지하기 	<ul style="list-style-type: none"> 웃어주며 인사하기 공공장소에서 시끄럽게 하지 않기 버스자리 웃어주며 양보하기 극실에서 새치기 하지 않기 공공장소에서 애정행각하지 않기

◎ 예절이란? **인격존중의 마음을 그의 합당한 형식으로 표현한 것.**

◎ 생각깊고 삶에 반응하기 질문

◎ 다음 상황에 적절한 도덕지침서와 예절지침서를 비주절형식으로 표현하여 완성해 보자.

도덕 지침서

상황 1. 시험을 보던 중 친구가 답을 알려 달라고 할 때

싫어, 혹은 안대라곤 거절한다

상황 2. 학교에서 미용실을 영입하는 친구를 봤을 때

많을 보여준다.

상황 3. 교실에서 편을 주었을 때

선생님께 드린다.

◎ 새물겨 개방해 된 내용을 비주절형식으로 표현해 보자.

소강 내기: **내가 생각하지 못한 태행등용 친구들이 제시해주고 하고 권 안 해도 있어!** 라는 생각이 든다.

예절 지침서

상황 1. 복도에서 선영남을 만났을 때

인사한다.

상황 2. 화장실에 갔다가 수업 시간에 조금 늦었을 때

조심한다 한다.

상황 3. 복도를 걷다가 친구의 어깨를 부딪았을 때

미안하다 한다.

◎ 새물겨 개방해 된 내용을 비주절형식으로 표현해 보자.

소강 내기: **미안하다 한다.**

「3QHV H」로 배우고 배우는 주제: 도덕과 예절의 의미와 필요성을 알고 관계 파악하기 함께 생각하는 배움목표: 도덕과 예절의 의미와 필요성을 알고 서로의 관계를 설정할 도덕 시간!

◎ 생각하기 질문

◎ 육구와 관련하여 그림 (가), (나)를 통해 알 수 있는 인간이 동물과 다른 위대한 점이 있다면? 자신의 생각을 비주절형식으로 표현해보자.

(가) 해고된 모양이

(나) 해고된 사람

동물: **말할 줄도 모르겠다** / **자신이 살기 위하여 육구를 분할하여 고통을 준다.**

사람: **말할 줄도 모르겠다** / **나쁜 짓이라는 것을 알고 자신의 육구를 참는다**

◎ 도덕이란? **사람으로서 마땅히 지켜야 할 도리**

◎ 생각하기 질문

◎ 우리 주변에서 도덕적인 요소와 예절의 요소에 해당하는 예를 적고 모둠과 함께 나누어보고 구분하여 표현하여 보자.

도덕적인 요소	예절적인 요소
<ul style="list-style-type: none"> 어려운 상황 동기 다들 사물 팔 줄까 걱정 	<ul style="list-style-type: none"> 어려운 상황 동기 다들 사물 팔 줄까 걱정

◎ 예절이란? **인격존중의 마음을 그의 합당한 형식으로 표현한 것.**

◎ 생각깊고 삶에 반응하기 질문

◎ 다음 상황에 적절한 도덕지침서와 예절지침서를 비주절형식으로 표현하여 완성해 보자.

도덕 지침서

상황 1. 시험을 보던 중 친구가 답을 알려 달라고 할 때

이유가 된 친구 라고 나도 친구도 이해할 복수 있기 때문에 알려주지 않습니다.

상황 2. 학교에서 미용실을 영입하는 친구를 봤을 때

따들같은 당하는 모습은 봤을 때 비로 파동일 당하는 친구 큰 상하에서 비우고 선생님께 말씀드립니다.

상황 3. 교실에서 편을 주었을 때

친구들에게 용서하나 선생님께 가져옵니다.

예절 지침서

상황 1. 복도에서 선영남을 만났을 때

한번 또 인사했어도 또 예의바르게 인사한다.

상황 2. 화장실에 갔다가 수업 시간에 조금 늦었을 때

집합합니다

상황 3. 복도를 걷다가 친구의 어깨를 부딪았을 때

미안 모르면해도 미안 하다고 사과한다.

• 학생 활동 자료 3(동기유발 자료 - 읽기 자료 제시)

「304V-H」로 배우고 함께 성장하는 도덕 시간!

학습주제: 신념의 의미를 알고 도덕적 신념의 중요성 이해하기
 학습목표: 신념의 의미와 잘못된 신념의 문제점을 파악하고 올바른 삶을 살아가는 데 도덕적 신념이 중요한 이유를 설명할 수 있다.

① 생각열기 질문
 ② 읽기자료와 동영상 자료를 보고 자신의 생각을 기록해보자.
 ③ 신념이란? 스스로 어떤 것이 대어어 (틀리고) 관계 있는 것

미국 최초의 포뮬러 인나비어
 신나비어는 2011년 1월 26일 미국 텍사스주 오스틴에서 열린 '2011년 포뮬러 인나비어 시즌 1'에서 16위에 오른 뒤 2012년 시즌 2에서 1위를 차지하며 포뮬러 인나비어 시리즈의 최연소 우승자가 되었다. 그는 현재 포뮬러 인나비어 시리즈의 챔피언이다. 그는 현재 포뮬러 인나비어 시리즈의 챔피언이다. 그는 현재 포뮬러 인나비어 시리즈의 챔피언이다.

필요자에게는 2011년 1월 26일 미국 텍사스주 오스틴에서 열린 '2011년 포뮬러 인나비어 시즌 1'에서 16위에 오른 뒤 2012년 시즌 2에서 1위를 차지하며 포뮬러 인나비어 시리즈의 최연소 우승자가 되었다. 그는 현재 포뮬러 인나비어 시리즈의 챔피언이다. 그는 현재 포뮬러 인나비어 시리즈의 챔피언이다.

1. 유나비어의 신념은 무엇일까?
 2. 선우경석 할장의 신념은 무엇일까?

① 생각키우기 질문
 ② 위의 활동을 통해 느낀 점이나 떠오르는 생각을 비주제영역으로 나타내 보자.

생명을 소중히 여기자는 신념.
 반값 아침을 위해 무료급식을 하는 모습

① 자신의 표현한 내용에 대해 왜 그렇게 표현하고 생각했는지에 대해서도 나는 후 박씨의 질문을 해 보자.
 나의 질문: 너는 누구라고 생각하는 건데?
 박씨의 답변: 자신만의 신념을 살리기 위해 무료급식을 하는 데 왜 공짜만을 고집하는?
 질문 후 새로운 생각: 왜냐하면 나는 나중에 좋은 일을 하고 싶은 거야.

① 생각열고 삶에 반듯하기 질문
 ② 잘못된 신념의 문제점을 올바른 신념(도덕적 신념)의 중요성에 대해 하브루타 하기

잘못된 신념의 문제점	도덕적 신념(올바른 신념)이 중요한 이유
-------------	------------------------

다른 사람에게 피해를 줘도 괜찮다.
 삶이 너무 어렵고 힘들기 때문이다.

③ 도덕적 신념은 내 삶에 등에
 ④ 다음과 같은 방법으로 각자의 신념을 적고 신념의 근원이 되는 도덕적 신념을 등대에 적어보자.

<활동 방법>
 1. 모둠원 모두가 각 자신의 신념을 소개한다.
 2. 모듬원 각자의 신념을 배 그림 위에 자신의 이름과 함께 적는다.
 3. 모듬원의 신념을 읽어 보고, 각각의 신념에 근원이 되는 도덕적 신념이 무엇인지 동의하여 등대에 적는다.

대동아 상아는 사람
 도덕적 신념
 1. 신념을 가진 사람
 2. 신념을 가진 사람
 3. 신념을 가진 사람
 4. 신념을 가진 사람

도덕적 신념과 잘못된 신념의 관계
 내 신념도 리얼리티를 갖게 될 것이다.

「304V-H」로 배우고 함께 성장하는 도덕 시간!

학습주제: 신념의 의미를 알고 도덕적 신념의 중요성 이해하기
 학습목표: 신념의 의미와 잘못된 신념의 문제점을 파악하고 올바른 삶을 살아가는 데 도덕적 신념이 중요한 이유를 설명할 수 있다.

① 생각열기 질문
 ② 읽기자료와 동영상 자료를 보고 자신의 생각을 기록해보자.
 ③ 신념이란? 스스로 어떤 것이 대어어 (틀리고) 관계 있는 것

미국 최초의 포뮬러 인나비어
 신나비어는 2011년 1월 26일 미국 텍사스주 오스틴에서 열린 '2011년 포뮬러 인나비어 시즌 1'에서 16위에 오른 뒤 2012년 시즌 2에서 1위를 차지하며 포뮬러 인나비어 시리즈의 최연소 우승자가 되었다. 그는 현재 포뮬러 인나비어 시리즈의 챔피언이다. 그는 현재 포뮬러 인나비어 시리즈의 챔피언이다.

필요자에게는 2011년 1월 26일 미국 텍사스주 오스틴에서 열린 '2011년 포뮬러 인나비어 시즌 1'에서 16위에 오른 뒤 2012년 시즌 2에서 1위를 차지하며 포뮬러 인나비어 시리즈의 최연소 우승자가 되었다. 그는 현재 포뮬러 인나비어 시리즈의 챔피언이다. 그는 현재 포뮬러 인나비어 시리즈의 챔피언이다.

1. 유나비어의 신념은 무엇일까?
 2. 선우경석 할장의 신념은 무엇일까?

① 생각키우기 질문
 ② 위의 활동을 통해 느낀 점이나 떠오르는 생각을 비주제영역으로 나타내 보자.

신념의 근원은 왜 이렇게 관련 생활도 전환하 의도적 행동일까? 어떻게 하면 할까?

① 자신의 표현한 내용에 대해 왜 그렇게 표현하고 생각했는지에 대해서도 나는 후 박씨의 질문을 해 보자.
 나의 질문: 어떻게 생각해? 내린 후수 생각해?
 박씨의 답변: 어떻게 해서 다른 이윤도 도덕적 신념을?
 질문 후 새로운 생각: 더 많은 후수든 의도적인 행동이 좋을까?

① 생각열고 삶에 반듯하기 질문
 ② 잘못된 신념의 문제점을 올바른 신념(도덕적 신념)의 중요성에 대해 하브루타 하기

잘못된 신념의 문제점	도덕적 신념(올바른 신념)이 중요한 이유
-------------	------------------------

다른 사람에게 피해를 주고 나도 피해볼 않는다.
 선한 삶을 살 수 있다.

③ 도덕적 신념은 내 삶에 등에
 ④ 다음과 같은 방법으로 각자의 신념을 적고 신념의 근원이 되는 도덕적 신념을 등대에 적어보자.

<활동 방법>
 1. 모듬원 모두가 각 자신의 신념을 소개한다.
 2. 모듬원 각자의 신념을 배 그림 위에 자신의 이름과 함께 적는다.
 3. 모듬원의 신념을 읽어 보고, 각각의 신념에 근원이 되는 도덕적 신념이 무엇인지 동의하여 등대에 적는다.

대동아 상아는 사람
 도덕적 신념
 1. 신념을 가진 사람
 2. 신념을 가진 사람
 3. 신념을 가진 사람
 4. 신념을 가진 사람

내가 만든 신념을 앞으로 잘 지켜야겠다.

• 학생 활동 자료 4(동기유발 자료 - 읽기 자료 제시)

『304V』로 배우고 함께 성장하는 도덕 시간!

학습주제: 사이버공간의 특징과 사이버폭력 대처 방법 찾기
 학습목표: 사이버공간의 특징과 사이버폭력의 원인을 알고 바람직한 대처방법을 찾을 수 있다.

① 생각일기 질문

다음 연화와 글의 내용이 이루어지는 곳 하나를 선정하여 그 특징을 써줄형 비주원형으로 나타내 보자.

② 생각일기 질문 1

써줄형 비주원형으로 표현한 사이버 공간의 특징에 대해 짝과 함께 나누고 후 시도가 질문 한 가지씩 만들어 보고 서로의 대답을 적어보자. - 하브루타

나의 질문	사이버공간을 유망하게 만든 이유와 어떻게 하면 좋을까?	짝의 질문	사이버폭력이라 왜 발생하는가?
짝의 생각	전통은 단고, 서로 직접함에서 대충함에서 일어난다. 소통이 많아서 일어난다.	나의 생각	나의 사이버공간 잘 만들고 싶어도 모자라게 일어난다. 많은 사람들이 일어난다.

③ 생각일기 질문 2

사이버 폭력의 원인과 그로 인해 어떤 결과가 발생하는지를 말리도록유형으로 나타내 보자.

④ 생각일기 질문 1

생각일기하고 싶어 반응하기

사이버 범죄 예방 방법에 대한 각자의 생각을 히니원보드로 기록하고 나누고 후 유목화시켜보자.

개인적 차원	사회적 차원
법 제정 유형 사법 집행	상대방 징조 사이버 상담 선택하기

⑤ 생각일기

오랫동안 댓글이 많았던 글과 댓글을 둘러싼 상황에서 그들 각자 어떤 행위를 선택했는지, 양쪽은 글을 통해 통쾌하게 할지 또는 글이 댓글을 상회하게 했어도 사이버에서 생활하는 사람

『304V』로 배우고 함께 성장하는 도덕 시간!

학습주제: 사이버공간의 특징과 사이버폭력 대처 방법 찾기
 학습목표: 사이버공간의 특징과 사이버폭력의 원인을 알고 바람직한 대처방법을 찾을 수 있다.

① 생각일기 질문

다음 연화와 글의 내용이 이루어지는 곳 하나를 선정하여 그 특징을 써줄형 비주원형으로 나타내 보자.

② 생각일기 질문 1

써줄형 비주원형으로 표현한 사이버 공간의 특징에 대해 짝과 함께 나누고 후 시도가 질문 한 가지씩 만들어 보고 서로의 대답을 적어보자. - 하브루타

나의 질문	사이버공간의 유망하게 만든 이유와 어떻게 하면 좋을까?	짝의 질문	사이버폭력이라 왜 발생하는가?
짝의 생각	전통은 단고, 서로 직접함에서 대충함에서 일어난다. 소통이 많아서 일어난다.	나의 생각	나의 사이버공간 잘 만들고 싶어도 모자라게 일어난다. 많은 사람들이 일어난다.

③ 생각일기 질문 2

사이버 폭력의 원인과 그로 인해 어떤 결과가 발생하는지를 말리도록유형으로 나타내 보자.

④ 생각일기 질문 1

생각일기하고 싶어 반응하기

사이버 범죄 예방 방법에 대한 각자의 생각을 히니원보드로 기록하고 나누고 후 유목화시켜보자.

개인적 차원	사회적 차원
프로그래밍 수정 X 영성 댓글 X & 폰 업 X	법 제정 & 법률 강화 영성 댓글에 대한 법을 강화해야 된다.

⑤ 생각일기

오랫동안 댓글이 많았던 글과 댓글을 둘러싼 상황에서 그들 각자 어떤 행위를 선택했는지, 양쪽은 글을 통해 통쾌하게 할지 또는 글이 댓글을 상회하게 했어도 사이버에서 생활하는 사람

[부록 5] 개방형 설문에 대한 응답 내용

설문 내용
<p>☞ 도덕 수업 시간에 이루어지고 있는 액션러닝, 비주얼생킹, 하브루타 활동 수업이 학습 내용을 이해하는데 어떤 영향을 주었습니까? 만약 도움이 되었다면 어떻게 도움이 되었는지를 자유롭게 작성해 주시기 바랍니다.</p>
<p>재미 있었다. (재미있게 이해가 된다)</p> <p>장생각들이 사라져서 성적도 오르고 같다. (학기)</p> <p>이해가 조금 더 '뉘게' 되었다.</p> <p>그리고 배려나가서 다른 것을 하는 애들이 사라졌다.</p>

설문 내용
<p>☞ 도덕 수업 시간에 이루어지고 있는 액션러닝, 비주얼생킹, 하브루타 활동 수업이 학습 내용을 이해하는데 어떤 영향을 주었습니까? 만약 도움이 되었다면 어떻게 도움이 되었는지를 자유롭게 작성해 주시기 바랍니다.</p>
<p>그런 일이 있을때 어떻게 대처해야하는지 방법을 알수있다. 그리고 친구들에 생각을 들 내가 몰랐던 방법들 을 알수있었다.</p> <p>~한 방법도 있어</p> <p>아~ 그런 방법도 있지</p> <p>초등학교 수업 도덕때에는 그냥 재미만 있어 있었는데 중학교 도덕 수업은 적극적으로 참여하게 되었다.</p>

설문 내용
<p>☞ 도덕 수업 시간에 이루어지고 있는 액션러닝, 비주얼생킹, 하브루타 활동 수업이 학습 내용을 이해하는데 어떤 영향을 주었습니까? 만약 도움이 되었다면 어떻게 도움이 되었는지를 자유롭게 작성해 주시기 바랍니다.</p>
<p>나는 이제까지 '도덕시간' 하면 좀 지루하고 가 알고있는 내용만 배우는 시간 이라고만 중학교 때 생각 했고 중학교 들어와서도 그런 것 같고 생각했는데 막상 도덕 시간이 되니 비주얼생킹 이런 것들을 배워서 자근자근 나의 생각을 간단하게 그림으로 그려서 나의 생각을 표현할 수 있게 되고, 그것을 하브루타 활동을 통해서 나의 생각을 얘기하고 이해시켜주면서 생각을 넓히고, 액션러닝을 통해서 여러 의견들을 보고, 배우고 보면서 더 많은 것들을 알수 있다. 도덕시간에 액션러닝, 비주얼생킹, 하브루타 이 3가지의 방법을 가지고 활동을 하니 이해도 더더 잘되고 좀더 생각을 넓힐수 있는 좋은 방법이었다.</p>

[부록 6] 도덕 수업에 대한 소감

도덕 수업에 대한 소감

도덕 수업에 대한 소감을 비주얼씽킹으로 표현해봅시다.

학년 반 이름:

도덕에서 비주얼 씽킹으로 수업하니 지루하지 않고 재밌다. 매 시간마다 다른 그림을 그리니 상상력이 더 높아진 것 같다. 평소 생소했던 색펜도 익숙해졌고 네임펜은 이름 쓸 때만 쓰이는 줄 알았는데 그림그리는데도 도움을 줄 수 있구나. 이렇게 재밌은 도덕시간이 계속 기다려지고 그림을 그리니 새로운 캐릭터와 더 잘 그려는 방법을 터득한 것 같다.

도덕 수업에 대한 소감

도덕 수업에 대한 소감을 비주얼씽킹으로 표현해봅시다.

학년 반 이름:

그림으로 표현하는 실력이 늘어서 좋다.

자신의 의견을 내는 실력이 늘어서 좋다.

발표 실력이 늘어서 좋다.

도덕

도덕 수업에 대한 소감

도덕 수업에 대한 소감을 비주얼씹킹으로 표현해봅시다.

학년 <input type="checkbox"/> 반	이름: <input style="width: 80%;" type="text"/>
-------------------------------	--



도덕 수업에 대한 소감

도덕 수업에 대한 소감을 비주얼씽킹으로 표현해봅시다.

1학년 반 이름:

나는 비주얼씽킹을 하면서 수업을 하니까 더 재미있었다. 그리고 좀 더 이해가 잘 되는 것 같다. 비주얼씽킹으로 인해 더 많은 경험을 했고 모둠원과 함께 내 생각 말하고 모둠원의 생각도 말하니까 많은 생각을 했다.



도덕 수업에 대한 소감

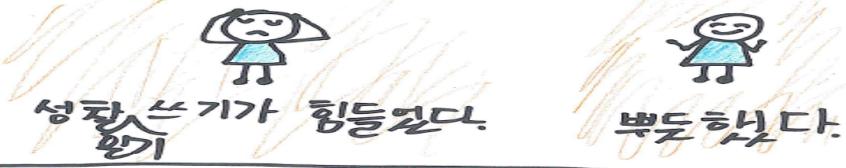
도덕 수업에 대한 소감을 비주얼씽킹으로 표현해봅시다.

1학년 반 이름:

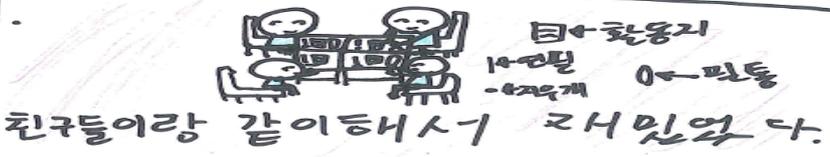
비주얼씽킹으로 활동하기.



소감 . 성찰일기 쓰기.



활동하기.



[부록 7] 허니컴 보드, 자석칠판 활용 활동

