통합교과 단권화

통합 2022 개정 통합 교육과정

2022 개정 통합교과 교육과정 주요 개정 【출처 – 교육부】

주요 개정 내용 →

- 통합교과와 창의적 체험활동의 입학 초기 적응 활동 중복 개선
- 안전교육을 통합교과와 연계하여 실천·체험 중심으로 개선
- 즐거운 생활 실내외 놀이 및 신체 활동 강화
- 진로연계교육으로 유치원 누리과정 및 3학년 이후 교과교육과 연계 강화

2022 개정 교육과정 신구대조표 →

구분	2015 개정 교육과정	2022 개정 교육과정
교과 역량	【바른 생활】 공동체 역량, 자기관리 역량, 의사소통 역량 【슬기로운 생활】 창의적 사고 역량. 지식 정보 처리 역량, 의사소통 역량 【즐거운 생활】 심미적 감성 역량, 창의적 사고 역량, 의사소통 역량	• 교과 고유의 역량 없음 • 총론 6개 역량 종합하여 **'지금-여기-우리 삶'을 살아가는 역량** 설명 - 자기관리 역량. 지식 정보 처리 역량 창의적 사고 역량, 심미적 감성 역량 협력적 소통 역량, 공동체 역량
영역	- 학교와 나/가족/마을/나라 봄/여름/가을/겨울 (8개)	- 우리는 누구로 살아갈까 (정체성) - 우리는 어디서 살아갈까 (공간성) - 우리는 지금 어떻게 살아갈까 (시간성) - 우리는 무엇을 하며 살아갈까 (주체성)
성취 기준	- 바른 생활 17개/ 슬기로운 생활 32개/ 즐거운 생활 32개/ 총 81개	- 바른 생활 16개/ 슬기로운 생활 16개/ 즐거운 생활 16개 총 48개
목표 진술	- 생활 속 문제해결 전략으로서 실천, 탐구, 표현과 관련된 기능 진술	- **'지금-여기-우리 삶'을 살아가는 주체로서 시간, 공간, 공동체의 관계성에서 진술**
교수 학습	- 활동 주제가 정해져 있으며, 생활 경험을 재조직하여 교과별 기능 지도	- 학생이 교수·학습 전 과정에 주체적으로 참여할 수 있도록 운영 - 주제개발, 차시개발, 차시조직 방법을 제시
주요 내용	- **함께 만들어가는 교육과정** 구성을 통한 유연한 교육과정의 실현 - '지금-여기-우리-삶'을 위한 배움을 지향. 지금-여기의 삶을 충실하게 살아가는 가운데 불확실한 변화에 대처할 수 있는 미래역량 함양 - 초등학교 입학 초기 적응 활동, 안전한 생활 습관, 충분한 신체 활동, 누리과정 및 3학년 이후 교과 교육과 연계	

2022 개정 통합교과 교육과정 주요 개정 【출처 – 교육부】

입학 초기 적응 활동 개선 →

- **국어 한글 해득(최대 34시간) + 통합 48시간(학교적응) + 창체 34시간(심리·정서, 또래) 운영** 가능하며 3월에도 교과와 창의적 체험활동 편성 가능

2015 개정
- 입학 초기 적응 활동 창의적 체험활동 (68시간, 3월)
  → 통합교과 대주제 학교(4월) 중복

2022 개정
- 통합교과 '학교' 단원 3월 고정 운영 + 한글 해득 및 심리·정서 지원
  → 기초학습의 토대 마련과 학교생활 적응, 관련 성취기준 개발

안전한 생활 ↓ 통합교과 이관 →

- **안전교육 강화로 '안전한 생활'이 통합교과로 이관**

2015 개정
- 창의적 체험활동 내 '안전한 생활' 64시간

2022 개정
- 바른 생활 16시간 +슬기로운 생활 32시간 + 즐거운 생활 16시간
  → 단원당 4개 안전수업 제시: 16개 단원 × 4시간 =총 64시간 증배

신체 활동과 문화예술 활동 통합 →

- 즐거운 생활의 성격을 놀이 중심으로 **신체 활동과 문화 예술 활동 통합**
- 영역 내 모든 성취기준을 다룰 때 놀이를 통한 기본 움직임 활동을 주제학습과 연계 제시
  → 단원당 8개 놀이수업 제시: 16개 단원 × 8시간= 총 128시간

]

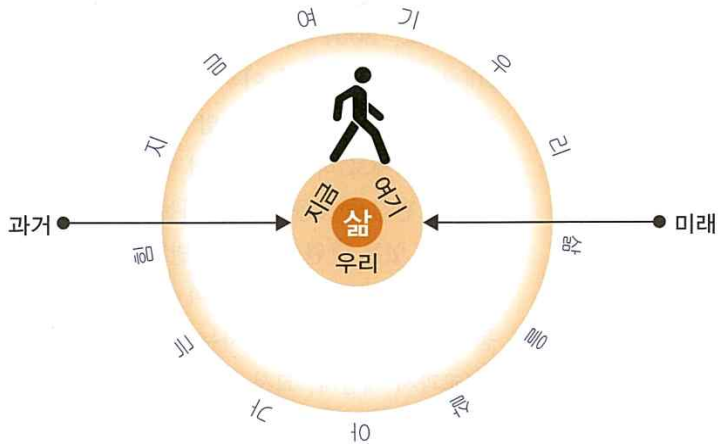
2022 개정 지도서 총론

역량

역량 함양하는 교육 →

• 2022 개정 교육과정 총론에서는 6가지 핵심 역량 (자기 관리 역량, 지식 정보 처리 역량, 창의적 사고 역량, 심미적 감성 역량, 협력적 소통 역량, 공동체 역량)을 제시하였습니다. 각 교과 교육과정에서는 이를 성격 및 목표, 성취기준 등에 반영하였습니다. 따라서 교사는 역량이 교과 내용과 다른 별도의 수업 내용이 아닌 교과 내용을 수업하는 과정에서 자연스럽게 함양되는 것으로 이해할 수 있습니다

A 교사: 그럼 통합교과에서는 어떤 역량을 함양하려는 건가요?



역량 →

지향 [지금 – 여기 - 우리 삶]
역량 [지금 – 여기 - 우리 삶을 살아가는 힘을 기른다]

2022 개정 초등 통합교과 교육과정에서는 통합교과 수업이 궁극적으로 지향해야 할 지향점을 **[지금 – 여기 - 우리 삶]**으로 제시하였습니다. 학생은 통합교과 수업에서 주제를 다루면서 '과거'의 경험을 불러오고, 앞으로 그려 나갈 '미래'를 생각하며, 현재' 우리 삶의 이야기를 만들어 갈 수 있습니다. 학생은 이러한 통합교과 수업을 경험하면서 지금-여기를 살아가는 힘뿐만 아니라 앞으로 이어질 미래를 살아가는 힘도 기를 수 있을 것입니다. 이런 점에서 통합교과 수업이 추구하는 [지금 – 여기 - 우리 삶]은 지향인 동시에 역량입니다.

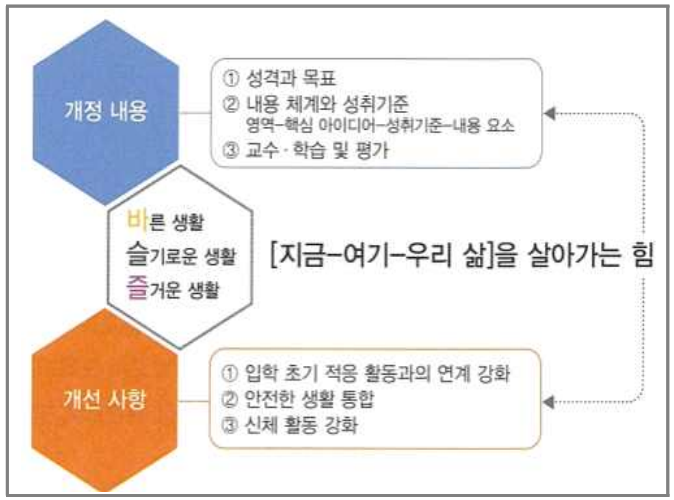
역량

역량 →

가. 교수 · 학습 (1) 교수 · 학습의 방향

바른 생활	(마) 바른 생활과의 교수 · 학습 과정에서 문제를 다루는 실천 경험은 특히 **자기 관리 역량, 협력적 소통 역량, 공동체 역량 등**과 밀접한 관련이 있다.
슬기로운 생활	(마) 슬기로운 생활과의 교수 · 학습 과정에서 주변을 탐구하는 경험은 특히 **지식정보처리 역량, 창의적 사고 역량, 협력적 소통 역량** 등과 밀접한 관련이 있다.
즐거운 생활	(마) 즐거운 생활과의 교수 · 학습 과정에서 놀이에 몰입하는 경험은 특히 **협력적 소통 역량, 공동체 역량, 심미적 감성 역량** 등과 밀접한 관련이 있다.

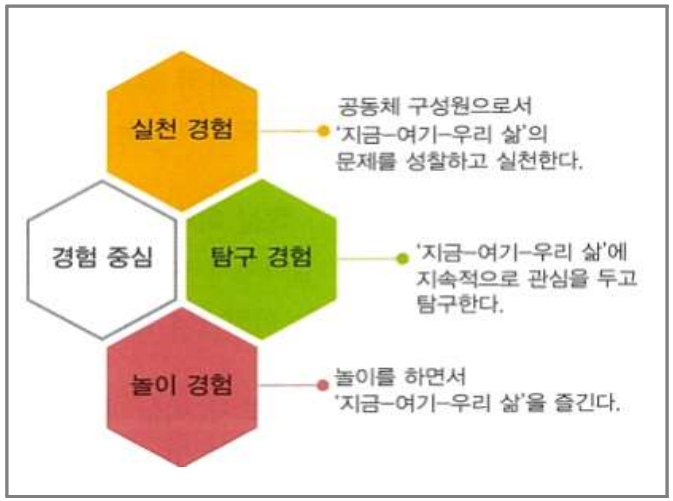
초등 통합교과 개정 내용



2022 개정 통합 교과 교육 과정은 바, 슬, 즐 교과 수업에서 학생들이 '지금 - 여기 우리 삶'을 경험하면서 자신의 삶을 이야기할 수 있도록 개정했습니다. 이 취지를 개정 교육과정에서 제시하는 문서 체제에 맞춰서 '[교육과정 설계의 개요], 1. 성격과 목표, 2. 내용 체계와 성취기준, 3. 교수·학습 및 평가'에 반영하였습니다.

그리고 2022 개정 교육과정의 초등학교 교육과정 운영 개선 방향을 반영하여 통합교과에서는 **안전한 생활을 통합**하고, 입학 초기 적응 활동 내용 중 일부**(학교생활 적응을 중심으로)를 통합**하여 **'유~초 1' 간 연계**를 강화하고, 즐거운 생활에서는 **놀이를 통한 신체 활동**을 강화하였습니다.

통합교과의 성격: 경험 중심 교과



◆ **학생이 '생활 세계'에 있는 주제를 통해 삶(세상)을 이야기하며 경험하는 수업**

이런 통합교과의 경험을 **바른 생활**교과에서는 실천 경험으로, **슬기로운 생활** 교과에서는 탐구 경험으로, 즐거운 생활교과에서는 놀이 경험으로 풀어낼 수 있습니다. 2022 개정 교육과정에서는 바, 슬, 즐 교과의 성격을 유지하고, 즐거운 생활 교과의 성격을 **표현 놀이 중심에서 놀이 중심**으로 조정하였습니다. **놀이를 매개로 신체 활동을 강화할 뿐만 아니라 체육 활동을 넘어서 예술 활동을 포괄하기 위한 것**입니다.

바, 슬, 즐 교과의 **실천 활동, 탐구 활동, 놀이 활동**은 통합교과 수업에서 주제를 다루는 방식, 즉 바, 슬, 즐교과 경험을 위한 보편적(일반적)이고 구체적인 교수·학습 방법이라고 할 수 있습니다.

성취기준 개발: 주제를 다루는 나침반

◆ **성취기준**

성취기준은 현장에서 개발한 주제를 중심으로 학생들이 삶을 이야기하는 수업과 평가를 위한 나침반(방향, 기준)입니다. 성취기준의 수를 절반 수준으로 줄였습니다

2022 개정 통합교과 교육과정을 사용하는 사용자(특히 교사)는 개발자와는 달리 학생들의 생활 세계에서 삶을 이야기할 만한 주제를 개발하면서 성취기준-핵심 아이디어-영역을 사용하기 시작합니다.

먼저 교사는 선정한 **주제**를 다루면서 이수하기에 적절한 **성취기준**을 찾아 주제와 연결합니다. 교사는 학생이 지금-여기에서 다루는 주제로 세상과 삶을 이야기하고 탐구할 수 있도록 이끄는 과정에서 영역의 **네 가지 질문**을 사용할 수 있습니다. 교사는 필요에 따라서 1~4개 질문을 하면서 주제를 삶으로 전환하도록 안내할 수 있을 것 입니다.

그리고 성취기준을 다루는 초점이나 방향을 견지할 때 **핵심 아이디어**를 사용할 수 있습니다. 즉, 사용자(교사)는 성취기준을 어디까지 다루어야 하는지 그 범위나 경계를 판단할 때에는 **영역**을, 성취기준을 사용하는 방향이나 초점을 잡을 때에는 **핵심 아이디어**를 활용할 수 있습니다.

성취기준

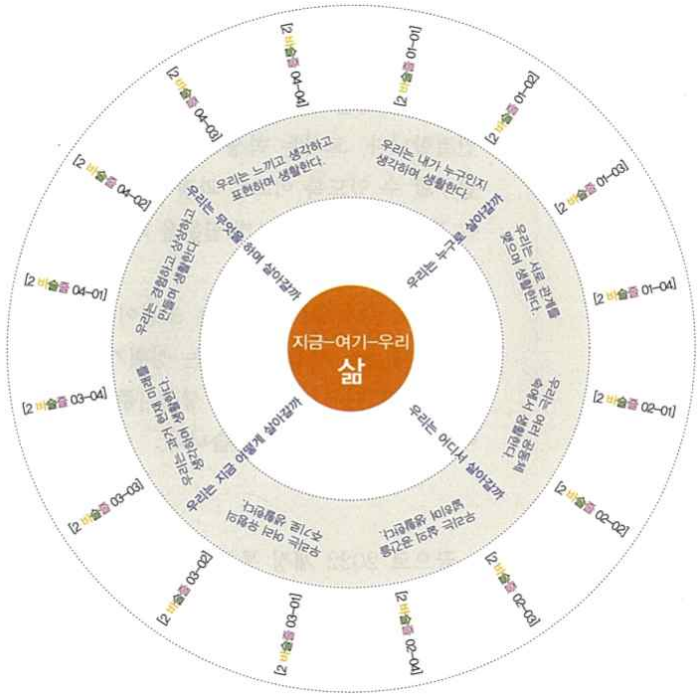
성취기준 개발 →

- 2022 개정 통합교과 교육과정을 사용하는 사용자(특히 교사)는 개발자와는 달리 학생들의 생활 세계에서 삶을 이야기할 만한 주제를 개발하면서 성취기준 - 핵심 아이디어 - 영역을 사용하기 시작합니다.

먼저 교사는 선정한 주제를 다루면서 이수하기에 적절한 성취기준을 찾아 주제와 연결합니다. 교사는 학생이 지금 - 여기에서 다루는 주제로 세상과 삶을 이야기하고 탐구할 수 있도록 이끄는 과정에서 영역의 네 가지 질문을 사용할 수 있습니다. 교사는 필요에 따라서 1~4개 질문을 하면서 주제를 삶으로 전환하도록 안내할 수 있을 것입니다.

그리고 성취기준을 다루는 초점이나 방향을 견지할 때 핵심 아이디어를 사용할 수 있습니다. 즉, 사용자(교사)는 성취기준을 어디까지 다루어야 하는지 그 범위나 경계를 판단할 때에는 영역을, 성취기준을 사용하는 방향이나 초점을 잡을 때에는 핵심 아이디어를 활용할 수 있습니다.

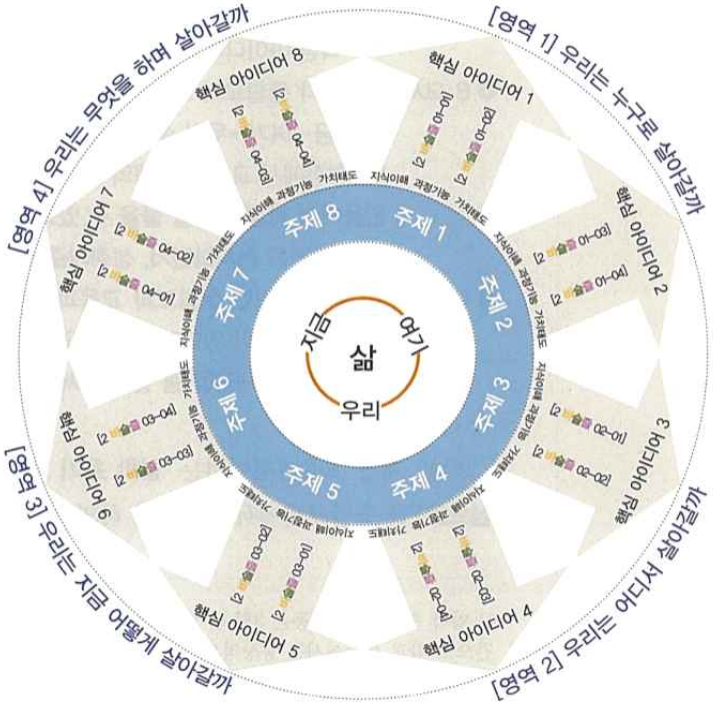
개발자 관점 →



▲ 개발자는 영역 → 핵심 아이디어 → 성취기준을 분화하여 조직한다.

성취기준

사용자 관점 →



▲ 사용자는 영역 - 핵심 아이디어를 성취기준을 다루는 경계 - 초점으로 활용한다.

입학 초기 적응 활동

2022 개정 교육과정에서는 '입학 초기 적응 활동 내용 중 일부(**학교생활 적응을 중심으로**)'를 통합교과에서 다루도록 하였습니다.

입학 초기 적응 활동은 3월 한 달간 초등학교 1학년 학생들이 초등학교에서 적응할 수 있도록 돕는 시간으로 학교 현장에서는 통상적으로 창의적 체험 활동에서 68시간을 배정해 왔다. 2022 개정 교육과정에서 시간은 창의적 체험 활동에 34 시간과 국어에 34시간을 배정하고, 학교 적응 활동 내용은 통합교과에서 '학교' 관련 주제를 다루도록 요구하였다.

입학 초기 적응 활동 운영 시 통합교과와 창의적 체험 활동 34시간 내용을 어떻게 구성하나요?

학교에서는「학교」교과서를 통해 입학 초기 적응 활동을 다루고, 창의적 체험 활동 34시간을 통해「학교」교과서에서 다루지 않은 내용을 추가 운영하거나 혹은「학교」교과서와 연계하여 확장하는 방식으로 운영할 수 있습니다. 무엇보다 학생 특성과 학교 여건에 적합한 학습이 이루어질 수 있도록 우리 학교, 우리 반 학생에 맞춘 교육 내용으로 자유롭게 창의적 체험 활동 34시간을 구성할 수 있습니다.

이에 2022 개정 통합교과에서는 다음과 같이 입학 초기 적응 활동을 위한 성취기준 한 묶음[바, 슬, 즐 01-01]을 개발하였습니다.

[2바01-01] 학교생활 습관과 학습 습관을 형성하여 안전하고 건강하게 생활한다.
[2슬01-01] 학교 안팎의 모습과 생활을 탐색하며 안전한 학교생활을 한다.
[2즐01-01] 즐겁게 놀이하며, 건강하고 안전하게 생활한다

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

[2바01-01] **초등학교 적응 활동**에 초점을 맞춘다. 그리고 **안전 교육**이 필요할 때 바른 생활과 모든 성취기준과 함께 적용할 수 있다.

[2슬01-01] 유·초 연계 강화 일환으로 **입학 초기 적응 활동** 중심으로 다룬다. 그리고 **안전 교육**이 필요할 때 슬기로운 생활과 모든 성취기준과 함께 적용할 수 있다.

[2즐01-01] **초등학교 적응 활동**에 초점을 맞춘다. 놀이를 하며 몸을 움직임으로써 학생의 신체 활동 욕구를 충족시켜 주고 감각, 정서, 사회성 발달 등을 도모할 수 있다. 그리고 **안전 교육**이 필요할 때 즐거운 생활과 모든 성취기준과 함께 적용할 수 있다

3월 '학교' 주제 단원 운영

현장에서는 [바, 슬, 즐 01-01] 성취기준을 구현할 수 있는 **'학교'** 등으로 주제를 개발하고 단원을 만들어 3월부터 통합교과 수업을 할 수 있습니다.
입학 초기 적응 활동 내용 중 일부(**학교생활 적응을 중심으로**)를 통합교과에서 다루는 것은 **유아~초등 1학년간의 연계를 강화**하는 의미도 있습니다.

나아가 통합교과 교육과정은 **초등 2학년과 초등 3학년 간 연계**를 위해 [바, 슬, 즐 04-04] 성취기준을 개발하였습니다. 이를 통해 초등 2학년~초등 3학년을 매개하는 연계 단원을 개발할 수 있도록 하였습니다.

[2바04-04] 지금까지의 생활 습관과 학습 습관을 되돌아본다.
[2슬04-04] 배운 것과 배울 것을 연결하며 앞으로의 배움을 상상한다.
[2즐04-04] 기억에 남는 경험을 떠올리며 의미를 부여한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

[2바04-04] 1~2학년군에서 배운 것을 친구들과 되돌아보며 **3학년 이후 교과 교육과 연계**할 수 있다.

[2슬04-04] 주제학습을 성찰하면서 **3학년 이후 교과** 교육에 대한 기대감을 형성할 기회를 제공할 수 있다.

[2즐04-04] 학교 안팎에서 한 경험 중 기억에 남은 경험에 대해 자기만의 의미를 부여해 보는 다양한 활동을 해 보고, 이를 **3학년이 되어서 하고 싶은 경험에 대한 기대와 연결**할 수 있다.

안전한 생활 통합 / 신체 활동 강화

2022 개정 교육과정에서는 2015 개정 창의적 체험 활동의『안전한 생활』(64시간)을『바, 슬, 즐』로 넘겼습니다. 왜냐하면 학생이 안전하게 생활하는 일은 일상적이어야 하므로, 통합교과 전체 주제 단원에서 생활 전반에 대한 안전 교육을 하는 것이 더 실질적이라고 판단하였기 때문입니다. 이에 2022 개정 통합교과에서는 다음과 같이 조치하였습니다.

교과서 전 단원에서 안전한 생활 7대 영역 반복지도

[교육과정 조치]
안전 교육을 반복지도 하기 위한 성취기준 [바, 슬, 즐 01-01]을 개발하였습니다.

[교과서 조치]
주제별 교과서 전 단원에서 [바, 슬, 즐 01-01] 성취기준을 반복해서 사용하면서 안전 교육을 상시화할 수 있습니다. 그리고 이를 통해서 안전 지도 7대 영역도 함께 다룰 수 있을 것으로 보았습니다.

그리고 최근 1~2학년 학생들은 대근육을 사용하는 신체 활동을 할 수 있는 기회가 점점 적어지고 있습니다. 이에 초등학교 1~2학년 학생들이 적어도 주 2회 이상 실외에서 충분히 놀 수 있는 방안을 마련할 필요가 있었습니다

신체 활동 강화 즐거운 생활과에서 놀이로 반영

개정한 통합교과에서는 즐거운 생활과의 성격과 목표를 놀이 중심 교과로 수정하고, 동시에 예술 활동과 자연스럽게 통합할 수 있도록 했습니다. 그리고 관련 성취기준을 개발하여 학생들이 주제를 표현할 뿐만 아니라 신체를 충분히 움직일 수 있게 조정하였습니다. 이는 후속하는 교과서 개발에서 놀이 수업 묶음을 제시할 수 있는 근거가 되었습니다

주제 개발권 이양

지금까지 바른 생활과 교육과정에서는 슬기로운 생활과나 즐거운 생활과의 통합을 위하여 주제를 개발해 왔다. 이제 국가가 가졌던 **주제 개발권을 교육과정 실행 현장인 지역, 학교, 교실 수준으로 이양**하고자 한다. 그래서 바른 생활과 교육과정에서는 가르치는 일과 배우는 일이 이루어지는 지금 여기에서 학생과 교사가 적절한 주제를 개발하도록 하고자 한다. 이는 정보통신기술, 기후변화, 민주시민 의식 등 다양한 내용을 선정하며 조직하는 이른바 **'만들어가는 교육과정'**을 실현하기 위한 것이다.

A 교사: 선생님 , 2022 개정 통합교과에 대해 여쭈어도 될까요?

D 교사: 네. 무엇이 궁금하신가요?

B 교사: 그럼 제가 먼저 여쭙겠습니다. 저는 2022 개정 교육과정이 궁금해서 국가교육과정 정보센터에 접속해서 고시문 파일을 열어 봤는데, 주제가 없더라고요. 최근 초등학교에서는 같은 학년 단위로 공동 교육과정을 개발하여 운영하는 사례도 늘고 있습니다. 그래서 2022 개정 초등 통합 교과 교육과정 에서는 주제를 개발 (혹은 선정) 하는 권한을 수업을 만드는 사람들(교과서 개발자 , 교사 등)에게 돌려주고자 하였습니다. 이는 2022 개정 교육과정이 추구하는 학교의 교육과정 자율성 강화 , 교사와 학생이 교육과정 주체로 설 수 있는 주도성 강화 취지와도 잘 맞습니다. B 교사: 아, 이제 국가 교육과정에서 주제를 제시하지 않는다는 것이군요. 그래서 우리(교과서 개발자, 교사, 학생)가 주제를 개발할 수 있다는 의미군요.

교사는 성취기준에서 시작하여 주제 개발, 차시 개발과 조직, 교수 · 학습 방법 등을 정할 수 있다.

C 교사: 그럼 이제 2022 개정 교육과정에서는 현장의 주제 개발을 지원해 주겠네요

A 교사: 2022 개정 통합교과 교육과정은 국가 교육과정의 **[대주제-소주제]**체제에서 **[영역-핵심 아이디어]**체제로 바꾸었군요.

B 교사: 무엇보다 통합교과 교육이 궁극적으로 추구하는 **지향(지금-여기-우리 삶)과 역량(지금-여기-우리 삶을 살아가는 힘)**을 교과의 성격 - 목표에 담았네요. 현장에서 교사는 학생의 삶에서 주제를 정하고, 이때 영역으로 제시한 질문을 활용하여 학생의 삶을 물을 수 있죠. 그리고 핵심 아이디어를 활용해서 삶을 탐구하는 관점을 견지하면서, 성취기준을 나침반으로 활용할 수 있어야 하겠네요

이에 즐거운 생활과 교육과정은 다음 사항에 중점을 두고 개정하였다.

첫째, **즐거운 생활과는 바른 생활과, 슬기로운 생활과와 함께 학생의 '지금-여기-우리 삶'을 위한 배움을 지향한다.** **'지금-여기-우리 삶'은 '학생이 지금-여기에서 개인이나 사회 구성원으로서 삶을 살아가는 역량'**이기도 하다. 또 총론의 여섯 가지 핵심역량을 종합한 자질이며, 동시에 지금-여기의 삶을 충실하게 살아가는 가운데 불확실한 변화에 대처할 수 있는 미래 역량에 해당한다.

우리 삶은 과거와 현재와 미래가 개별적으로 존재하는 것이 아니라 무수한 현재가 연속되는 과정이다. **'지금'**은 우리가 매 순간 실제로 지각하는 시간이며, 미래는 무수한 '지금'으로 이루어지는 시간이다. **'여기'**는 우리가 지금까지 살아왔고 앞으로 살아갈 공간이다. 그리고 **'우리'**는 지금 여기서 주체성과 정체성을 형성하며 살아가는 개인과 공동체를 포괄하는 개념이다. 그래서 즐거운 생활과에서는 삶의 맥락과 단절된 불확실한 미래를 준비하는 학습이 아니라 '지금-여기-우리 삶'을 즐기는 경험에 중점을 둔다.

2015 개정 교육과정	**바른 생활** 공동체 역량, 자기관리 역량 의사소통 역량 **슬기로운 생활** 창의적사고 역량 지식정보 처리 역량 의사소통 역량 **즐거운 생활** 심미적감성 역량 창의적사고 역량 의사소통 역량	**바른 생활** 실천 활동 **슬기로운 생활** 탐구 활동 **즐거운 생활** 표현 활동	**[총괄목표]** 추구하는 인간상 **[하위목표]** ①지식제시 ②기능제시 ③역량제시	1. 학교	1.1 학교와 친구 1.2 나
				2. 봄	2.1 봄맞이 2.2 봄 동산
				3. 가족	3.1 가족과 친척 3.2 다양한 가족
				4. 여름	4.1 여름맞이 4.2 여름 생활
				5. 마을	5.1 우리 이웃 5.2 우리 동네
				6. 가을	6.1 가을맞이 6.2 가을 모습
				7. 나라	7.1 우리나라 7.2 다른 나라
				8. 겨울	8.1 겨울맞이 8.2 겨울나기
				주제(8)	**소주제(16)**

				영역	**핵심아이디어**
2022 개정 교육과정	**'지금-여기-우리 삶'을 살아가는 힘**	**바른 생활** 실천 경험 **슬기로운 생활** 탐구 경험 **즐거운 생활** 놀이 경험	**[총괄목표]** 추구하는 삶 **[역량]** **[하위목표]** ① **(지금)** 생활하는모습 ② **(여기)** 경험과정에서 얻는것 ③ **(우리 삶)** 지향하는 공동체의 삶	**우리는 누구로살아 갈까**	· 우리는 내가 누구인지 생각하며 생활한다. · 우리는 서로 관계를 맺으며 생활한다.
				우리는 어디서 살아 갈까	· 우리는 여러 공동체 속에서 생활한다. · 우리는 삶의 공간을 넓히며 생활한다.
				우리는 지금 어떻게 살아 갈까	· 우리는 여러 유형의 주기로 생활한다. · 우리는 과거, 현재, 미래를 생각하며 생활한다.
				우리는 무엇을 하며 살아 갈까	· 우리는 경험 하고 상상하고 만들며 생활한다. · 우리는 느끼고 생각하고 표현하며 생활한다.

- **영역**: 4개의 영역 중 **01**과 **02**영역은 1학기에, **03**과 **04**영역은 2학기로 구분하여 편성함.
- **핵심** 아이디어: 영역별 두 개의 핵심 아이디어(총 여덟 개)를 1학년과 2학년에 반복하여 편성함.
- **성취기준**: 핵심 아이디어별 『바, 슬, 즐』두 묶음의 성취기준 중 한 묶음은 1학년, 다른 한 묶음은 2학년으로 구분하여 편성함.

교과서 개발 방향 / 교과서의 특징과 역할

◆ 교실에서 교사와 학생이 협업해서 만들수 있는 교과서

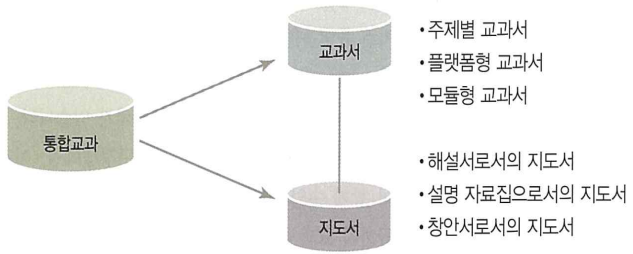
2022 개정 통합교과 교과용도서는 교실에서 교사와 학생이 만들어 가는 수업을 추구합니다. 2022 개정 통합교과 교과용도서는 교사와 학생이 함께 주제를 정하고, 필요한 수업을 만들어 가면서 지금-여기서 우리가 살아가는 삶을 이야기하고 구성할 수 있는 기회를 주고자 하였습니다. 그리고 이 과정에서 학생은 2022 개정 『바, 슬, 즐』교과 교육과정의 성취기준을 만날 수 있습니다

2022 개정 교육과정에 따라 새로 개발한 교과서와 지도서는 교실에서 교사와 학생이 『바, 슬, 즐』 교과 수업을 만들면서 할 수 있도록 지원하는 교과용 도서로서 다음과 같은 특징이 있습니다

◆ 교과서에서는 어떤 주제를 개발하였나요?

이번 교과서에서는 영역과 핵심 아이디어를 기준으로 1학년 1학기 주제로「학교」,「사람들」,「우리나라」,「탐험」을 1학년 2학기 주제로「하루」,「약속」,「상상」,「이야기」, 2학년 1학기 주제로「나」,「자연」,「마을」,「세계」, 2학년 2학기 주제로「계절」,「인물」,「물건」,「기억」을 개발하였습니다.

교과서와 지도서 →



주제별 교과서 ↓ 주제를 중심으로 만들어 가는 교과서 지원 →

- **첫째, 주제별 교과서를 개발하였습니다**

2022 개정 교육과정에 따른 통합교과 교과서는 지금까지와 마찬가지로 월별로 사용할 수 있는 주제별 교과서입니다. 이는 한 달에 한 주제를 중심으로 『바, 슬, 즐』 교과를 통합해서 수업할 수 있다는 의미입니다. 그러나 2022 개정 통합교과 교육과정에서는 **주제 개발권을 현장에 넘겼**기에 교과서 개발자나 수업을 만드는 교사에게 주제를 제시하지 않습니다. 이에 새 교과서의 주제는 국가 교육과정에서 제시하는 주제가 아니라 교과서 개발자가 일반적인 초등학교 1, 2학년 교실을 고려해서 개발한 주제입니다. 따라서 교실에서는 교과서의 주제를 각 교실 여건과 조건에 맞추어 구체화해서 사용할 수도 있고, 새로 개발할 수도 있습니다. 지금까지는 국가 교육과정에서 제시하는 대주제를 중심으로 주제별 교과서를 개발해서 교실에 제시하는 주제 중심 통합 수업을 **'해'** 왔다면, 이제부터는 교사와 학생이 지금-여기-우리 삶을 함께 성찰하여 교실에서 생생한 주제를 개발하고 개발한 주제를 중심으로 수업을 직접 **'만들어서'** 할 수 있도록 돕고자 하였습니다. 이를 통해서 주제를 가르치고 배우는 초등학교 1~2학년 교실 수업 풍경을 넘어서 주제를 통해서 지금-여기-우리의 삶을 가르치고 배우는 교실 수업 풍경이 나타나기를 기대합니다.

교과서 개발 방향 / 교과서의 특징과 역할

플랫폼형 교과서 ↓ 배움 지도를 완성하며 만들어 가는 교과서 지원 →

- **둘째, 플랫폼형 교과서를 개발하였습니다.**

플랫폼은 개발자와 사용자가 만나서 개발하고 사용하는 공간입니다. 이에 플랫폼형 교과서란 교실에서 교사와 학생이 함께 수업을 만들 수 있는 공간을 교과서에 마련해서 지원한다는 의미입니다. 새 교과서에서는 이 플랫폼을 **배움 지도**로 제시하고, 교실에서 수업을 하나씩 채워 가며 배움 지도를 완성할 수 있도록 안내했습니다. 이런 플랫폼형 교과서는 다음과 같은 의의가 있습니다.

하나, **주체성의 의의가 있습니다.** 수업 개발자이자 사용자로서 주체성을 교사뿐만 아니라 학생도 인식할 수 있도록 하였습니다.

둘, **직접 참여의 의의가 있습니다**. 지금까지 교사와 학생은 교과서에 만들어 놓은 수업을 사용하거나 재구성했다면, 이제는 교과서를 사용해서 교사와 학생이 함께 수업을 직접 만들 수 있도록 하였습니다.

셋, **현재성의 의의가 있습니다.** 지금까지 교과서 수업에 반영하는 삶이 주로 과거나 미래 중심이었다면, 현재 삶, 즉 교실에서 지금-여기-우리 삶을 반영해서 수업을 만들 수 있도록 하였습니다.

모듈형 교과서 ↓ 묶음 수업 구성으로 만들어 가는 교과서 지원 →

- **셋째, 모듈형 교과서를 개발하였습니다.**

모듈은 동일한 자료를 사용하여도 저마다 서로 다른 결과물을 만들 수 있는 교과서로 구성한다는 의미입니다. 새 교과서에서는 한 단원을 구성하는 수업들을 몇 개의 묶음으로 제시하였습니다. 묶음 수업은 교실에서 완성을 기다리는 단원 내 예시 수업 들입니다. 각 묶음에 있는 수업들을 데이터베이스로 사용해서, 교실마다 독자적인 하나의 주제 단원을 완성할 수 있습니다. 이런 모듈형 교과서는 다음과 같은 의의가 있습니다.

하나, **창조성의 의의가 있습니다.** 같은 교과서를 사용하더라도, 교실마다 단원을 완성하는 과정에서 선택하는 수업이 다르고, 연결하는 의도를 달리할 수 있기 때문에 교실 맞춤형 단원을 개발할 수 있습니다.

둘, **개방성의 의의가 있습니다**. 묶음 구성은 열린 교과서 구성으로 교실에서 완성을 기다리는 미완의 단원으로, 교과서를 사용해서 더욱 쉽게 단원을 만들 수 있고, 단원 학습 과정에서 지속적으로 지금-여기-우리의 요구나 필요를 유연하게 반영 할 수 있습니다.

셋, **통합성의 의의가 있습니다.** 교과서에서 제시하는 묶음 외에도 묶음을 추가 구성할 수 있습니다. 통합교과와 동시에 실행하는 국어나 수학 단원이나, 필요하다면 범교과 주제 학습 역량 함양, 계기 교육, 학교나 같은 학년이 공동 기획한 교육활동 등 국가 · 사회 · 문화적으로 요청하는 교육활동을 새로운 묶음으로 구성하여 주제 학습으로 포섭할 수 있습니다. 이에 통합교과서를 국가 교육과정뿐만 아니라 후속하는 여러 차원의 교육과정들과 연결하여 구성할 수 있습니다.

단원 개발 모형

이야기 모형 →

- 이야기 모형은 학교 수업에서 교사와 학생이 우리 자신의 삶을 이야기하도록 의도되었습니다. 이야기 모형에서는 교실에서 학습하는 주제로 교사와 학생이 함께 지금-여기-우리에게 의미 있는 지식을 만들어 갈 수 있습니다

주제 개발

(가) (주제 개발) 즐거운 생활과의 교수·학습은 바른 생활과 및 슬기로운 생활과와 함께 주제를 중심으로 구현할 수 있다.

- 주제를 개발할 때 학생은 자유롭게 제안하며 공부할 주제를 정하는 과정에 참여할 수 있다.
- 주제는 통합단원 이름이 될 만한 것으로 주변의 문제, 교과 개념, 성취기준, 동화, 행사, 인물, 일화 등을 고려해서 개발할 수 있다.
- 주제는 학생들의 관심사나 흥미를 살피면서 학교, 마을 등 주변에서 다룰 수 있는 쟁점이나 지역, 국가, 세계적인 쟁점 등을 고려하여 개발할 수 있다.
- 주제를 개발할 때 교사는 영역, 핵심아이디어, 내용요소, 성취기준을 살펴보며 무엇을 다루어야 할지와 무엇을 다룰 수 있는지 판단할 수 있다.

단원 개발 모형

단원 개발 절차 →

- 이야기 모형은 단원을 개발하는 절차 모형으로도, 단원을 학습하는 모형으로도 사용될 수 있습니다. 이에 새 교과서에서는 '이야기 열기 – 이야기하기 - 이야기 맺기' 단계로 단원을 개발하였습니다.

이야기 열기 →	이야기하기 →	이야기 맺기
지금 여기 우리 이야기 • 주제 관련 경험 공유하기 • 단원 살펴보기	함께 골라요 / 함께 만들어요 • 주제 중심 성취기준 경험하기 • 주제 / 놀이 / 안전 수업	지금 여기 나의 이야기 • 과정과 결과 돌아보기 • 성찰하며 내면화하기 • 의미 만들기

- 지금-여기-우리의 삶에 대한 이야기들로 만들어 놓은 수업을 살펴보면서 단원의 주제 학습에 대한 이야기를 열 수 있도록 개발하였습니다. 제시하는 수업들을 보면서, 주제에 대한 이야기를 나누고 공유하는 과정에서 학생들의 경험의 격차를 줄이고, 집단 학습이 가능하도록 표준화할 수 있습니다.
- '이야기하기' 단계는 "함께 골라요'와 "함께 만들어요'로 개발했습니다. 교실에서 교사와 학생은 주제를 어떻게 풀어갈지 의도를 정하고, 그렇게 정한 주제의 의도를 중심으로 삶의 이야기를 하나씩 하나씩 해 나갑니다. '함께 골라요'에서 제시하는 주제 수업-놀이 수업-안전 수업 묶음에 들어 있는 수업들을 골라서 하거나 재구성할 수 있고, 필요한 수업이 생기면 만들어서 추가할 수 있습니다. 교사는 학생들이 원하는 수업을 따라가는 동시에 『바, 슬, 즐』교과의 성취기준 구현에 이를 수 있도록 유연하면서도 유기적으로 조절하는 역할을 합니다.
- 마지막으로 지금까지 이야기를 성찰하며 나의 삶에 대한 이야기를 구성하면서 한 주제에 대한 이야기를 맺을 수 있도록 개발하였습니다. 교사는 한 달 동안 함께 해 온 수업 이야기 과정에서 학생이 자신과 자신의 삶에 주는 의미를 음미하고 성찰할 기회를 가질 수 있도록 이끕니다

단원 개발 모형

차시 개발 절차 →

- 이야기 모형은 차시를 개발하는 절차 모형으로도, 차시를 학습하는 모형으로도 사용할 수 있습니다. 이에 새 교과서에서는 모든 차시를 '이야기 열기-이야기하기-이야기 맺기' 단계로 개발하였습니다

이야기 열기 →	이야기하기 →	이야기 맺기
• 차시 학습주제 떠올리기 • 이야기 나누기 • 질문하기	• 주제 경험하기 • 주제 활동경험 연계하기 • 이야기 생성하기	• 학습경험 정리하기 • 느낀 점이야기하기

- 차시의 학습 주제를 떠올리며 주제와 관련한 이전의 차시 활동 경험이나 개인적 경험을 나누도록 개발하였습니다. 차시의 학습 주제에 대한 질문으로도 수업을 시작할 수 있습니다. 교사는 학생이 차시 주제에 관심을 두도록 하는 데 초점을 둡니다.

- 차시에 따라 바른 생활의 실천 경험, 슬기로운 생활의 탐구 경험, 즐거운 생활의 놀이 경험을 통해서 차시의 학습 주제를 경험하고 이야기할 수 있도록 개발하였습니다. 교사는 학생이 차시 주제로 다양한 일화를 만들 수 있도록 하는 데 초점을 둡니다.

- 차시 학습 주제 관련 활동이나 경험을 정리하고 느낀 점을 나눌 수 있도록 개발하였습니다. 교사는 수업 중에 학생이 느낀 점을 충분히 이야기할 수 있도록 하면서 학생이 실제로 성취한 것을 찾아서 평가하고 점검하는 데 초점을 둡니다

구성 차시는 어떻게 변하나요?

2015 개정 통합교과 교과서에 도입한 구성 차시를 2022 개정 통합교과 교과서에서는 ' 함께 만들어요' 에 흡수하였습니다. 그리고 교실에서 필요한 수업을 만들 수 있도록 좀 더 실질적인 안내와 절차를 제공하였습니다. '함께 만들어요'를 활용하는 방식은 크게 두 가지 입니다. 하나는 교과서의 "함께 만들어요' 묶음만 사용할 수 있습니다. 즉 교실에서 주제부터 수업까지 모두 개발할 수 있습니다. 두 번째는 '함께 골라요'에서 하나의 수업을 만들어서 추가할 때, 함께 만들어요'의 주제 수업-놀이 수업-안전 수업 만들기를 사용할 수 있습니다.

단원 개발 모형

차시 개발 절차 →

차시 개발

(나) (차시 개발) 즐거운 생활과의 교수 · 학습은 주제와 관련하여 즐길 수 있는 놀이 활동을 구상하는 일이다. 다양한 소리와 관련된 청각 놀이, 이미지와 관련된 시각 놀이, 움직임과 관련된 신체 놀이 활동으로 구성할 수 있다. 또한 교사는 학생이 이를 조화롭고 균형 있게 경험할 수 있도록 돕는다.

- 학생은 주제와 관련해서 알고 있는 것을 서로 이야기할 수 있다.
- 학생은 주제와 관련해서 알고 싶은 것에 관해 질문할 수 있다.
- 여기에서 나온 질문을 서로 의논해서 질문 및 활동 목록으로 만들 수 있다.
- 위의 과정에서 교사와 학생은 교과서(주제책) 등 다양한 교수 · 학습 자료를 활용할 수 있다.

차시 조직

(다) (차시 조직) 즐거운 생활과의 교수 · 학습 계획은 차시를 조직하는 일을 포함한다. 이에 학생과 교사가 정한 활동 목록을 가지고 수행할 순서를 정하는 일을 한다.

- 차시는 순서를 미리 정한 후 활동 과정에서 상황에 따라 적절히 조정할 수 있다. 또한 미리 정하지 않고 활동하는 과정에서 즉흥적으로 순서를 정하며 할 수 있다.
- 차시 조직에서는 필수로 해야 할 차시와 선택해서 할 차시를 정할 수 있다.
- 차시는 대집단 활동, 소집단 활동, 짝 활동, 개인 활동으로 구분하여 조직하고 이를 순환하거나 선택하여 수행할 수 있다.
- 차시는 40분, 80분, 하루, 일주일 등 다양한 주기로 조직할 수 있다.
- **절차는 '도입-전개-정리' 단계, '주제 만나기-주제 학습하기-주제학습 마무리하기' 단계, '준비하기-탐색하기-놀이하기-느낌 나누기' 단계, '탐색하기-놀이하기-생활화하기' 단계 등 다양하게 조직할 수 있다.**

교수 · 학습 어떻게 할 것인가?

배움 지도에서 출발 →

- 한 달 동안 하는 한 단원의 학습은 교사와 학생이 함께 배움 지도를 완성해 가는 과정입니다. 모든 수업은 매번 오늘 할 수업을 선택하여 배움 지도에 표시하면서 시작합니다.
- **[함께 골라요]**에서 제시하는 주제 + 놀이 + 안전 수업 묶음에서 수업을 하나 선택 할 수 있습니다.
- 선택한 수업을 수정(재구성)할 수 있습니다
- 원하는 수업이 없다면 교실에서 할 수 있는 수업을 만들어서 할 수 있습니다.

배움 지도는 어떻게 사용하나요?

- 배움 지도는 수업을 할 때마다 오늘 할 수업을 정하면서 교실에서 교과서 수업들을 골라서 실제로 한 수업들을 중심으로 단원의 주제 학습을 완성하는 용도로 사용할 수 있습니다. 그래서 단원 학습을 마무리할 때 '지금 여기 나의 이야기'에서 지금까지 한 수업을 돌아보는 성찰 자료로도 활용할 수 있습니다. 덧붙이면, 2015 개정 통합교과서의 '공부 게시판'처럼 수업을 계획할 때 사용할 수도 있습니다. 다만 계획을 모두 해 놓고 수업하기보다는 일부만 부분적으로 계획하면서 수업하는 방식으로 활용하기를 권장합니다.

이야기 열기 →

- '지금 여기 우리 이야기' 차시로 단원의 주제 학습을 엽니다

이야기 하기 →

- 오늘 할 수업을 **[함께 골라요]**에서 선택하거나 **[함께 만들어요]**를 사용해서 만들어서 할 수 있습니다.
- **[함께 만들어요]** 교실에서 주제를 개발해서 수업을 만들어서 하고 싶다면...

▲ 우리 반 주제를 만들어요

▲ 질문으로 수업을 만들어요