

성취기준 + 각론

2022개정 3-4학년 성취기준 + 각론 + 초등·중등 기출문제

2024학년도 A - 7 문제

(가)

지도 교수 : 사실 문제에 대해 의문을 가지고 자료를 수집분석 평가하여 지식을 획득하는 일은 <사회 탐구>과정만으로도 가능합니다. 그러나 지구촌의 갈등과 분쟁에 관한 문제는 <사회 탐구>에서 다루는 문제와는 성격이 다릅니다. 이러한 문제를 해결하기 위해서는 대립하는 가치를 드러내는 과정이 필요합니다.

[A]

예비 교사 : 모의 수업에서는 지구촌의 갈등을 해결하는 국제 기구와 비정부 기구의 활동을 비교하려고 합니다. 성취기준에는 국제기구와 비정부 기구가 서로 다른 행위주체라고 제시되어 있는데, 무슨 뜻인가요?

지도 교수 : 목적 측면에서 국제기구와 비정부 기구는 공익을 추구한다는 점에서 동일할 수 있습니다. 하지만 기본 단위 측면에서 비교해 보면, 국제기구의 기본단위는 국가이므로 국익이나 정치적 이해관계로부터 완전히 자유로울 수 없습니다. 반면, ⊖비정부 기구를 조직하는 기본 단위는 국제기구와 다릅니다.

[B]

1) (가)와 (나) 및 다음의 ⊖에 공통으로 들어갈 용어를 쓰시오.[1점]

2023학년도 A - 7 문제

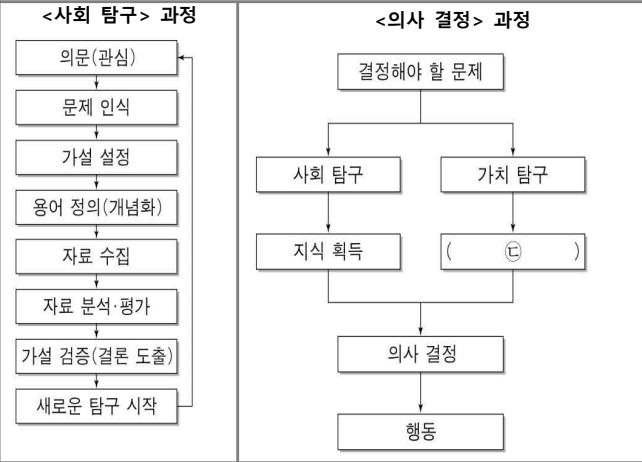
(나)

[자료 1]

3 지속가능한 지구촌

· 지구촌 환경문제 · 지속가능한 미래
· (⊖)의 자세

[자료 2]

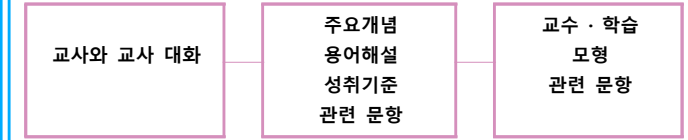


2) (가)의 [A]를 참고하여 (나) [자료 2]의 <의사 결정> 과정에서 ① '결정해야 할 문제'의 성격과 ② ⊖에 해당하는 단계를 쓰시오. [2점]

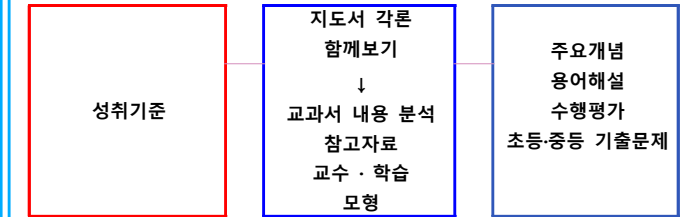
3) (가)의 [B]를 바탕으로 '비정부 기구'의 특징을 ⊖의 측면에서 쓰시오. [1점]

기출 문제 출제 방식 ▶ 교재구성

기출 문제 출제 방식



교재 구성 [P. 2 / 176참고]



주요개념 용어해설	참고자료	성취기준	교수·학습 모형	수행평가
--------------	------	------	-------------	------

주요개념 용어해설	참고자료	성취기준	교수·학습 모형	수행평가
--------------	------	------	-------------	------

주요개념 용어해설	참고자료	성취기준	교수·학습 모형	수행평가
--------------	------	------	-------------	------

2022개정 3-4학년 성취기준

【성취기준】

[4사01-01] 주변 여러 장소에서의 경험과 느낌을 다양한 방식으로 표현하고, **장소감**을 나누며 서로 존중하는 태도를 지닌다.

[4사01-02] 주변의 여러 장소를 살펴보고, 우리가 사는 곳을 더 살기 좋은 곳으로 만드는 방안을 탐색한다.

【성취기준 해설】


[4사01-01]은 학생들의 생활이 이루어지는 주변 여러 장소에서의 경험과 느낌을 글, 그림, **심상지도** 등의 다양한 방식으로 표현하고, 이를 통해 사람마다 장소감의 차이가 나타날 수 있음을 이해하도록 설정한 것이다. **장소감**이란 장소에 대한 인지, 감정, 태도, 행동을 포괄하는 것으로 개인이나 집단이 장소에 부여하는 의미나 관심을 뜻한다. 장소 경험을 공유하는 과정에서 **장소감의 차이**를 이해하고 서로 존중하며, 주변의 장소를 알아가면서 이에 대한 관심을 심화시키는 데 초점을 맞춘다.

[4사01-02]는 학생들이 생활하는 데 편익을 제공하는 주요 장소 및 시설이나 기관을 살펴보고, 우리가 사는 곳을 더 살기 좋은 곳으로 만드는 방안을 찾아보도록 설정한 것이다. 특히, 우리가 사는 곳의 놀이·여가, 안전, 교육·문화, 건강·의료 등과 관련 있는 장소를 조사하여 좋은 점, 불편한 점 등을 확인하고, 학생들의 관점에서 살기 좋은 곳의 조건을 생각하면서 우리가 사는 곳에 관심을 가지도록 하는 데 중점을 둔다.

【성취기준 적용 시 고려 사항】

- 우리가 사는 곳의 범위는 **생활권**을 기반으로 하되 여가, 쇼핑을 위한 이동 및 학생의 경험 등 일상생활이 이루어지는 **공간 범위를 고려하여 탄력적으로 설정**할 수 있다. 1-2학년군 통합 교과의 '동네', '마을'과는 차별적으로 차량을 이용하여 자주 방문하는 장소도 포함할 수 있다.
- 삶의 터전에 관심을 가지고 학생의 생활과 관련이 깊은 주변의 장소를 탐색하는 데 중점을 둔다. 또한 우리가 사는 곳의 좋은 점, 불편한 점 등을 살펴 보면서 살기 좋은 살터를 만드는 방안을 생각해 보고, 이를 알리는 활동을 수행할 수 있다. 우리가 사는 곳의 여러 장소를 탐색할 때는 **디지털 영상지도, 사진 등의 자료나 현장답사** 등으로 실제 모습을 파악하는 활동을 수행할 수 있다.
- 장소감을 표현하고 이를 공유하는 과정에서 장소에 대한 관심 정도 및 의사소통 능력과 태도를 평가할 수 있으며, 이때 장소에 대한 감정과 같은 **정의적 영역**뿐만 아니라 **인지적, 행동적 영역**을 고려한다.

지도서 각론 함께보기

우리 고장의 모습을 그리는 방법	→	 <p>○ 서윤이가 그린 고장의 모습 ○ 형석이가 그린 고장의 모습</p>				
우리 고장을 그린 그림을 비교하는 방법	→	<table border="1"> <tr> <td style="background-color: #e0f2f1;">공통점 찾기</td> <td>두 그림에 공통적으로 있는 건물이나 자연의 모습을 찾아 그 위치나 크기, 모양, 색깔 등을 비교한다.</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #e0f2f1;">차이점 찾기</td> <td>두 그림 중에 어느 한 그림에만 있는 건물이나 자연의 모습을 찾아본다.</td> </tr> </table>	공통점 찾기	두 그림에 공통적으로 있는 건물이나 자연의 모습을 찾아 그 위치나 크기, 모양, 색깔 등을 비교한다.	차이점 찾기	두 그림 중에 어느 한 그림에만 있는 건물이나 자연의 모습을 찾아본다.
공통점 찾기	두 그림에 공통적으로 있는 건물이나 자연의 모습을 찾아 그 위치나 크기, 모양, 색깔 등을 비교한다.					
차이점 찾기	두 그림 중에 어느 한 그림에만 있는 건물이나 자연의 모습을 찾아본다.					
우리 고장에 대한 생각과 느낌	→	<table border="1"> <tr> <td style="background-color: #e0f2f1;">친구들의 그림에서 주의 깊게 살펴봐야 할 점</td> <td>친구들이 잘 아는 곳, 좋아하는 곳, 알리고 싶은 곳이 어디인지 살펴본다.</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #e0f2f1;">우리 고장에 대한 친구들의 생각과 느낌 공유하기</td> <td>우리 고장에 대한 생각과 느낌은 각자의 경험에 따라 서로 다를 수 있다. 고장에 대한 서로 다른 생각과 느낌을 이해하고 존중해야 한다.</td> </tr> </table>	친구들의 그림에서 주의 깊게 살펴봐야 할 점	친구들이 잘 아는 곳, 좋아하는 곳, 알리고 싶은 곳 이 어디인지 살펴본다.	우리 고장에 대한 친구들의 생각과 느낌 공유하기	우리 고장에 대한 생각과 느낌은 각자의 경험에 따라 서로 다를 수 있다. 고장에 대한 서로 다른 생각과 느낌을 이해하고 존중해야 한다.
친구들의 그림에서 주의 깊게 살펴봐야 할 점	친구들이 잘 아는 곳, 좋아하는 곳, 알리고 싶은 곳 이 어디인지 살펴본다.					
우리 고장에 대한 친구들의 생각과 느낌 공유하기	우리 고장에 대한 생각과 느낌은 각자의 경험에 따라 서로 다를 수 있다. 고장에 대한 서로 다른 생각과 느낌을 이해하고 존중해야 한다.					
환경 확대법의 탄력적 적용	→	<p>환경 확대법(동심원 확대법, 지평 확대법, 공동체 확대법)은 사회과 교육 내용의 범위(scope)와 계열(sequence)이 학년이 높아지면서 환경(공간)을 확대하는 방식으로 구성하는 원리를 말한다. 즉, 교육 내용의 범위가 '가족→이웃→고장→지역 사회→국가→지구촌'과 같은 순서와 수준으로 학년이 높아지면서 자기 자신을 중심으로 가까운 곳, 손쉽게 경험할 수 있는 곳에서부터 시작하여 먼 곳으로 확장하는 내용구성의 원리를 말한다.</p> <p>환경 확대법은 사회과교육 내용을 구성해 온 전통적인 사회과 교육과정구성 원리이지만, 사회 현상은 공간적 환경의 확대만으로 설명될 수 없는 복잡하고 다원적인 성격을 가지고 있으며, 특히 현대 정보화 사회에서는 원근의 판단 기준으로 물리적 거리보다는 시간적 거리나 경험적 거리가 더 중요하게 작용할 수 있기 때문에 환경 확대법은 탄력적으로 적용될 필요가 있다.</p>				
디지털 영상 지도과 기능	→	<ul style="list-style-type: none"> 검색창에 찾고자 하는 장소를 입력하면 지도에서 위치를 찾을 수 있다. 마우스를 누른 채로 움직이면 지도 안에서 원하는 위치로 이동할 수 있다. 원하는 지도를 누르면 지도의 종류를 바꿀 수 있다. [+], [-] 단추를 누르면 확대와 축소 기능을 이용할 수 있다. 				

심상 지도	어떤 지역을 있는 그대로 정확하게 나타낸 일반적인 지도와는 다르게 사람의 머릿속에 있는 장소에 대한 정보를 지도처럼 그려서 나타낸 것이다. 사람마다 특정 장소를 기억하는 내용은 다르다. 사람들은 자신이 좋아하고 중요하다고 생각하는 곳을 특히 더 잘 기억하고 머릿속에 담아 둔다. 그래서 심상 지도를 보면 그것을 그린 사람의 생각을 알 수 있다.
	<p>심상 지도의 종류</p> <ul style="list-style-type: none"> • 형태적 심상 지도 - 형태적 심상 지도의 구성 요소로는 표현 범위, 내·외곽 형태가 있다. • 지시적 심상 지도 - 지시적 심상 지도를 구성하는 요소로는 크게 인문적인 요소와 자연적인 요소가 있다. • 평가적 심상 지도 - 아동이 특정 지역이나 공간에 대해 가지는 느낌, 감정, 애착, 이미지 등을 가리킨다.
	<p>심상 지도 그리기 지도 시 주의할 점</p> <ul style="list-style-type: none"> • '심상 지도 그리기' 활동을 할 때, 고장의 모습을 일반적인 지도 형식으로 정확하게 그리기보다 고장에 대한 떠오르는 생각들로 자유롭게 표현하도록 하는데 주안점을 둔다. • 고장이 다양한 장소로 채워져 있다는 것을 알고 고장의 소중한 가치를 느낄 수 있도록 한다. • 정확한 지리적 표현보다 학생들이 생각하는 고장의 대략적인 모습이 중시될 수 있도록 한다. • 고장의 여러 지형지물에 대한 다양한 표현을 존중하고 격려할 수 있도록 한다. 특히, 이전 교육과정의 '그림지도'그리기 활동처럼 고장의 모습을 기하학적으로 정확하게 묘사하는 활동이 아니라는 점을 유의한다. • 심상 지도의 색채나 형태 등 예술적 표현보다 사물의 입지, 경관, 배열 등 공간적 특성의 표현을 중점을 두어 지도한다
<p>심상 지도를 비교할 때 필요한 탐색 질문</p> <p>장소의 입지에 관한 질문</p> <ul style="list-style-type: none"> • 장소의 입지는 장소의 표현 여부와 장소의 위치로 나누어 탐색할 수 있다. <ul style="list-style-type: none"> - 나와 친구가 모두 그린 장소는 어떤 곳인가? - 나는 그렸지만, 친구는 그리지 않았거나, 친구는 그렸지만, 나는 그리지 않은 장소는 어떤 곳인가? - 같은 장소를 비슷한 위치나 같은 위치에 그린 장소는 어디인가? - 같은 장소를 나와 친구가 서로 다른 위치에 그린 장소는 어디인가? <p>장소의 배치 및 경관에 관한 질문</p> <ul style="list-style-type: none"> - 나와 친구가 모두 그린 장소의 주변에는 어떤 곳들이 있나요? 그 장소들은 어디에 위치하나요? - 나와 친구가 모두 그린 장소 주변의 모습은 어떤가요? - 나와 친구가 그린 고장의 모습에 나타난 우리 고장의 풍경은 어떤가요? 나와 친구가 생각하는 고장 풍경에서 비슷한 점과 다른 점은 무엇인가? 	

장소감	→	<p>개인의 활동이나 의식에 의해 형성되는 어떤 장소에 대한 인간의 정서적 감정을 말한다. 장소와 개인, 집단, 자연환경, 인문 환경의 상호 작용으로 형성되며, 나이, 성별, 직업, 사회 계층, 종교, 인종, 가치나 신념, 교육 정도 등에 따라 개인차가 발생한다. 장소와 그 주변 환경에 대한 개인의 인식과 주관적 경험에 의해 장소감은 변화할 수 있다.</p> <p>또한 같은 장소에 대한 장소감이라도 장소에 대한 주관적 의미를 부여하므로 개인 또는 집단마다 다를 수 있다. 장소감은 시대적·사회적 관계 속에서 형성되므로 대체로 동일한 장소감이 형성되면서 소속감이 부여된다.</p>
	→	<p>장소감의 하위 요소</p> <ul style="list-style-type: none"> • 인지적 영역 : 내가 잘 아는 장소를 그렸어. • 정의적 영역 : 내가 좋아하는 장소를 그렸어. • 행동적 영역 : 다른 사람에게 알리고 싶은 장소를 그렸어. / 새롭게 달라진 장소를 그렸어
	→	<p>장소감 발달의 단계</p> <p>첫 번째 단계는 장소에 속하는 것, 두 번째 단계는 장소에 대한 애착, 가장 높은 단계는 장소에 대한 헌신이다</p> <p>장소성과 장소감</p> <p>개인이 느끼는 장소에 대한 감정을 장소감으로, 집단적으로 발전하여 사회적 의식 차원으로 승화된 것을 장소성으로 구분하였다</p>
공간과 장소	→	<p>공간</p> <p>거리, 면적, 밀도, 방향 등과 같이 추상적, 객관적으로 파악되는 지표 범위이다. 각종 통계 지도는 공간의 개념을 적절히 보여 주는 사례라고 할 수 있다.</p>
	→	<p>장소</p> <p>개인이나 집단의 지각과 경험에 따라 주관적, 문화적으로 가치가 부여된 지표 범위이다. '고향'은 장소 개념으로 설명될 수 있는 대표적인 사례이다.</p> <p>위치와 장소는 모두 지표 공간의 어떤 곳을 말하지만, 위치가 '그곳이 어디에 있는가'를 말한다면, 장소는 '그곳이 어떤 모습인가'로 표현되는 점이 서로 다르다. 위치는 어떤 곳의 자리, 장소는 어떤 곳의 특성을 말한다고 할 수 있다. 이에 반해 '공간(space)'은 거리, 면적, 밀도, 방향 등과 같이 객관적으로 파악되는 개념이다.</p>
구성주의와 환경 확대법	→	<p>사회와 교육과정은 환경 확대법을 기본 바탕으로 하고 있다. 고장 학습에서 시작하여 지역, 국가, 세계 순으로 확대해 나가는 과정에서 좀 더 효율적으로 학습자의 수준에 맞는 교육을 할 수 있도록 사회와 수업의 기본 방향을 구성하였다. 이 밑바탕에는 학습자 중심의 사고가 있다고 볼 수 있다. 환경 확대법은 학습자의 상황과 수준을 반영하는 구성주의 이론의 범위 안에 들어간다고 볼 수 있다.</p>

준거 체계의 발달과 방위

준거 체계는 개인이 공간 내에서 위치를 표상할 때 사용하는 참조 체계로, 어린이들의 위치 인지 발달은 준거 체계의 발달로 설명할 수 있다.

첫째 단계는 자기중심적 준거 체계로, 피아제의 전조작기에 해당한다. 이때는 자신을 중심으로 공간을 파악하는 틀이 형성되어, 지리적 정향도 행동 중심적이고 자기중심적이다. 자신의 신체 이동을 기반으로 방향을 인지한다.

둘째 단계는 고정된 준거 체계 혹은 고정 좌표 체계로, 피아제의 구체적 조작기에 해당한다. 이때는 자신과 관련된 고정된 지표물을 중심으로 공간을 파악한다.

셋째 단계는 피아제의 형식적 조작기에 해당하는 좌표적 준거 체계이다. 이 시기에는 공간을 자신과 분리하여 객관적으로 인식 가능하며, 절대적 방위인 좌표 체계를 사용하여 공간을 인지할 수 있다.

→ 위치를 나타내기 위해서는 방위를 사용한다. 방위는 절대적 방위와 상대적 방위가 있다. **절대적 방위는 북극성을 기준으로 하는 좌표 체계에 의한 방위를 말하며, 상대적 방위는 다른 곳과의 관계에서 가변적이고 상대적인 방식으로 위치를 설명하는 것이다.**

3학년

3학년 어린이들은 **구체적 조작기로 고정된 준거 체계**를 사용하며, 위치를 파악할 때 주로 고정된 지표물의 오른쪽, 왼쪽, 위, 아래라는 방식으로 공간을 파악하는 상대적 방위로 위치를 설명한다

상대적 방위는 내가 보는 방향을 기준으로 앞, 뒤, 오른쪽, 왼쪽으로 방위를 표현하며, 내가 바라보는 방향이 바뀌면 방위가 달라진다.

4학년

절대적 방위는 4학년 1학기 1단원에서 학습이 이루어지지만, 실제 학습 상황에서는 어린이들의 수준이나 상황에 따라 디지털 영상 지도에 나타난 절대 방위를 사용하여 지형지물의 위치를 설명할 수도 있을 것이다.

지리적 상상력

→ 지리적 상상력이란 **개인이 주관적인 관점에서 자신의 사적 지리(Private Geography)인 배경지식과 선행 경험을 바탕으로 객관적인 지리, 공간과 장소를 인식하는 방식**이며, 개인과 공간의 상호 작용이라고 할 수 있다. 또한 개인이 자신을 둘러싼 공간을 인식하며 세상을 이해하는 하나의 방식이라고 할 수 있다.

역사적 상상력

→ 역사적 행위의 동기나 이유, 역사적 인물의 사상이나 감정 파악, 과거의 관점에서 역사적 사건 인식, 과거 사회의 관습과 생활 방식 이해하는 하나의 방식이라고 할 수 있다.

공적 지리와 사적 지리

→

사적 지리

장소감처럼 개인의 주관적 지리 인식과 환경에 대한 정서적 반응은 개인만의 비밀스러운 지리 인식이기에 **'사적 지리(개인 지리)**라고 불린다.

사적 지리는 일상생활의 경험 양식으로 존재하는 지리로서, 학생들이 일상생활 속에서 암묵적으로 형성하고 있는 지리 지식이다. 사적 지리는 수업 시간을 통해서만 학습되는 것이 아니라, 이미 학생들이 자신의 삶에서 수많은 지리적 문제 상황에 직면하여 대처해 나가는 과정에서 개인적으로 형성된다.

공적 지리

이와 대비해 지리학의 권위자로부터 공인받은 것을 공적 지리라고 한다. 이처럼 다수가 공유해 제도적으로 공인받은 지리 지식이 **공적 지리**이다.

공간 조망력

→ **마치 새가 되어 하늘에서 땅을 보듯이 공간을 전체적으로 살피는 것이다.** 지리적인 공간 조망은 현실에서는 비행기를 타지 않고는 어려우므로, 항공 사진과 위성 사진을 토대로 제작된 지도를 보는 것 자체가 공간을 조망하는 것이 된다.

공간 요소 분류력

→ **지표상의 공간 요소들을 어떤 기준을 토대로 분류하는 것이다.** 도시의 경우, 일반적으로 주요 도로와 주요 건물들을 중심으로 공간 정보들을 분류한다. 이 단계에서는 공간 정보를 기호로 단순화하는 훈련이 필요하다. 이를 위해 색연필이나 사인펜 등으로 동일한 속성은 동일한 색으로 나타내도록 한다.

공간 구조 이해력

→ **공간 요소들을 위치, 거리, 형태, 크기 등의 관점에서 그 관계를 살피는 것이다.** 예를 들어, '학교 북쪽에는 동에서 서로 이어지는 큰길이고, 학교 서쪽에는 ○○ 건물이 있다. 이 건물은 우리 학교 건물보다 넓이가 3배는 된다.'가 **공간 구조를 살피는 과정**이다.

공간 구조를 인식하는 과정

→

기출함께보기

1. (가)는 수업 협의회 내용 중 일부이고, (나)는 '지도로 본 우리 지역' 수업에서 활용한 교수·학습 자료이다. 물음에 답하시오. [4점]

(가)

김 교사: 초등학교 3~4학년군에서 고장에 대해 학습할 때에는 학생들이 ㉠고장이나 지역 등 어떤 곳에 대한 정서적 감정을 탐색하는 것이 중요합니다. 이 과정에서 고장에 대한 기억과 느낌이 사람마다 서로 다르다는 점을 확인할 필요가 있습니다. [A]

이 교사: 학생들이 고장의 심상 지도를 그린 후, 친구들의 심상 지도와 비교하여 고장의 모습에 대한 공통점과 차이점을 알아보는 것이 좋겠습니다.

김 교사: 선생님께서 작성하신 수업 계획을 보니 고장의 주요 명소와 세계의 명소를 함께 살펴보는 활동이 있던데, 고장과 지역 범위 내에서만 학습이 이루어지는 것이 바람직하지 않을까요?

이 교사: ㉡3~4학년군에서는 대체적으로 우리 고장과 지역을 중심으로 학습이 이루어지지만, 학생들에게 물리적 거리보다 경험적 거리가 더 중요하게 작용할 수 있다는 점도 함께 고려한 것입니다.

1) (가)의 [A]를 고려하여 ㉠에 해당하는 개념을 2015 개정 사회과 교육과정의 성취기준에 제시된 용어로 쓰시오. [1점]

2) (가)의 ㉡에 해당하는 2015 개정 사회과 교육과정의 내용 구성 원리를 쓰시오. [1점]

정답

1) 장소감 2) 탄력적 환경확대법

기출함께보기

2. (나)의 ㉢에 해당하는 사회과 교육과정의 내용 구성 원리를 쓰시오. [1점]

김 교사: 오늘 수업이 일반 사회 영역을 중심으로 공공 기관의 의미와 특징을 살펴보았다면, 다음 수업에서는 학생들이 생활 속에서 직접 이용해 본 경험이 있는 공공 기관의 위치를 우리 지역의 지도에서 찾아보는 활동을 할 예정입니다. 이 단원이 속한 대주제 '우리 지역의 어제와 오늘'은 지역이라는 주제에 대해 ㉢**지리적 특성, 역사적 내력, 정치 생활의 원리를 유기적으로 연결하도록** 구성되어 있습니다. 다음 수업은 이 점을 고려한 것입니다.

정답 주제 중심의 통합적 구성

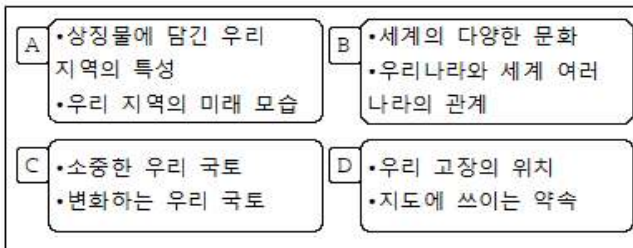
3. '사회과 교육과정의 지역화' 유형 두 가지 중 이 목표가 반영하고 있는 지역화 유형을 쓰시오.

○ 수업 목표
우리가 살고 있는 지역에 인접한 ○○시와 △△시를 사례로 하여 도시 문제의 일반적 특징을 파악할 수 있다.

정답 방법의 지역화

4. ㉠(가)의 A~D를 공간 규모에 따라 배열하고, ㉡ 이러한 배열에 가장 부합하는 사회과 내용 조직의 원리를 쓰시오. [2점]

(가)



정답

① D→A→C→B ② 환경확대법의 원리

기출함께보기

5. 다음은 제7차 사회과 교육과정에 따른 초등학교 학년별 '학습 내용 사례'를 나타낸 것이다. 1) 이를 바탕으로 사회과 교육과정의 내용 조직(sequence)에 반영된 두 가지 원리를 찾아서 각각의 원리가 아래의 학년별 '학습 내용 사례'에 어떻게 반영되어 있는지 구체적으로 서술하시오. 2) 사회과 교육과정 구성과 관련하여, 두 원리의 특성과 문제점을 각각 서술하시오.

학년	학습 내용 사례
3	• 시장은 물자의 유통을 통하여 고장 을 하나가 되도록 결합시켜 주며, 우리 고장은 시장에서의 물자 유통을 통하여 다른 고장과 상호 의존 관계를 맺고 있다.
4	• 생산이 분업화되고 유통이 발달할수록 경제생활에서 다른 지역 과의 상호 의존 성은 증대한다.
5	• 농업, 임업, 어업 등의 산업 활동이 이루어지고 있는 촌락은 도시와 상호 의존 관계를 맺고 있으며, 국토 의 균형적 발전을 위하여 촌락의 개발이 필요하다.
6	• 우리나라는 세계의 여러 나라 들과 수출, 수입 등 경제 교류를 통해 서로 도움 을 주고받으며 발전하고 있다.

정답

1)

첫 번째로, 환경확대법의 원칙에 따라 배열하였다. 3학년에서의 우리 고장, 4학년에서의 지역, 5학년에서 우리나라 국토, 그리고 6학년에서 우리나라와 세계로 주제의 범위가 점점 확대되고 있다. 두 번째는 나선형 교육과정의 원리에 따라 사회 과학의 기본 개념을 확대할 수 있도록 하였다. 물자유통, 생산과 유통, 산업 활동, 수출·수입과 같은 사회과학의 개념을 단순한 것에서 복잡한 것으로, 구체적인 것에서 추상적인 것으로 배열하였다.

2)

환경확대법은 학생들의 사회적 경험을 바탕으로 하므로 동기유발에 효과적이고 생활공간의 확대에 따라 내용의 범위와 계열의 설정이 용이하다. 그러나 요즘 학생들의 사회적 경험 범위가 성장과 비례하여 서서히 확대되지 않는다는 점과, 주제를 중심으로 학습을 하기가 어렵다는 한계가 있다. 나선형 교육과정의 원리는 유사하거나 중복된 내용 때문에 학생들이 학습에 흥미를 잃기가 쉽고, 이로 인해 자기 주도적인 탐구 및 문제 해결 학습을 하는 데 어려움을 준다. 또한 학습량의 증가로 내용의 적정화에도 문제가 있다.

장소와 지역

[중등문제 함께보기]

1. 다음은 인본주의 지리학에 관한 자료이다. <작성 방법>에 따라 서술하십시오.

인본주의(인간주의) 지리학은 '장소의 점유자인 사람을 배제한 연구는 현실의 반쪽만을 보여 준다'는 관점을 견지한다. 인본주의 지리학의 대표적 학자인 투안(Y. F. Tuan)은 인간이 의미와 가치를 부여함으로써 물리적 (㉠)이/가 장소로 인식되고, 그와 같은 장소 경험 과정에서 사람들이 (㉡)을/를 갖게 된다고 생각했다. 이것은 투안이 탐구하고자 했던 대상인 장소가 단지 물리적 (㉠)이/가 아님을 의미한다. 한편, 렐프(E. Relph)는 (㉢)(이)라는 개념을 통해 @장소의 **획일화 현상**을 비판하였다. 그 대표적인 사례로 디즈니화와 박물관화를 들 수 있다

<작성 방법>

- 괄호 안의 ㉠, ㉡에 해당하는 용어를 순서대로 쓸 것.
- 괄호 안의 ㉢에 해당하는 용어를 쓰고, 밑줄 친 @의 의미를 서술할 것.

- 1) ㉠ 공간 ㉡ 장소감
 ㉢ 무장소성
 2) @ 장소의 **획일화: 산업사회의 특징인 매스커뮤니케이션, 대중문화, 대기업 등에 의해 다양한 경관과 의미있는 장소 경험이 줄어드는 현상**을 말한다.

5. 다음은 지리 교수 · 학습에 관한 내용이다. 괄호 안의 ㉠, ㉡에 해당하는 용어를 순서대로 쓰시오.

1970년 무렵 학생들을 대상으로 한 (㉠)에 대한 학문적 관심이 증가하였다. 이 개념은 사람들이 자신의 주변에 존재하는 것들에 대한 경험으로 머릿속에 도식화되어 있는 이미지를 말한다. (㉠)에 대한 연구는 피아제(J. Piaget)의 인지발달이론으로부터 많은 아이디어를 끌어왔다. 교사들은 이러한 연구들을 통해 학생들의 지리 학습을 이해하는 데 많은 도움을 받았다. 특히 지리 교육에서는 학생들의 (㉡)을/를 파악하기 위해 (㉢)을/를 많이 활용하였다. 교사들은 학생들이 만든 (㉣)을/를 통해 학생들의 사전 학습 정도, 현재의 지각 상태, 학생들의 지각 능력에 관한 지식을 파악하기도 하였다. 또한 (㉣)은/는 학생들의 (㉠)에 영향을 주는 요인, 특히 가까운 지역과 먼 지역을 지각하는 데 영향을 주는 장애 요인과 한계가 무엇인지를 이해할 수 있는 평가도구로 간주되었다. (㉣)은/는 집, 학교 등과 같이 자신이 알고 있는 장소에 대한 기억의 재현이다.

㉠ 공간인지 ㉡ 심상지도

지리 인식

[중등문제 함께보기]

3. (가)는 2015 개정 교육과정에 따른 사회과 교육과정 내용 체계에서 중학교 지리 영역에 대해 기술한 표의 일부이다. 괄호 안의 ㉠, ㉡에 해당하는 핵심 개념을 순서대로 쓰시오.

(가)

영역	핵심 개념	일반화된 지식	내용 요소
			중 1~3학년
지리 인식	지리적 속성	지표상에 분포하는 모든 사건과 현상은 절대적, 상대적 위치와 다양한 규모의 영역을 ... (하략) ...	• 위치와 인간 생활
	(㉠)	다양한 공간 자료와 도구를 활용한 지리 정보 수집과 지리 정보 시스템의 활용은 지표상의 현상과 사건들을 분석하고 해석하며 추론하는 데에 필수적이다.	• 지도 읽기 • 지리 정보 • 지리 정보 기술
	지리 사상	지표상의 일정한 위치와 영역을 차지하는 인간 집단들은 자신들을 둘러싼 주변의 장소와 지역, 다양한 세계에 대한 ... (하략) ...	• 자연 · 인간 관계
장소와 지역	장소	모든 장소들은 다른 장소와 차별되는 자연적, 인문적 성격을 지니며, ... (하략) ...	• 우리나라 영역 • 국토에
	지역	지표 세계는 장소적 성격의 동질성, 기능적 상호 관련성, 지역민의 인지 등의 측면에서 다양하게 구분되며, ... (하략) ...	• 세계화와 지역화
	(㉡)	장소와 지역은 인구, 물자, 정보의 이동 및 흐름을 통해 네트워크를 형성하고 상호작용한다.	• 인구 및 자원의 이동 • 지역간 상호 작용

㉠ '공간 분석' ㉡ '공간 관계'

장소와 지역

[중등문제 함께보기]

4. 다음은 '장소감 나누기' 활동과 관련된 자료이다. <작성 방법>에 따라 서술하십시오. [4점]

교사 A: 지리교육의 패러다임에는 ㉠인간주의 지리교육과 실증주의 지리교육이 있습니다.


교사 B: 저는 인간주의 지리교육을 중요하게 생각합니다. 그래서 이번 주에 '장소감 나누기' 활동을 할 예정입니다.

교사 A: 그럼 학생의 활동 중 인간주의 지리교육과 관련된 모습을 관찰하기 위해 어떤 방법을 사용하시나요?

교사 B: (체크리스트를 보여주며) 조금 수정이 필요하지만 이 체크리스트를 사용할 예정입니다.

교사 A: 그러면 ㉠번 항목은 삭제하는 것이 좋겠네요.

교사 B: 예, 맞습니다. 그리고 이번 '장소감 나누기' 활동에서는 학생이 ㉡자신의 견해를 분명하게 표현하고 타인과 효과적으로 상호 작용하는 능력이 중요합니다


<'장소감 나누기' 활동 체크리스트>
 * 이름: _____ * 날짜: _____ * 관찰자: _____

항 목	예	아니요
1. ○○공원의 이용자 수를 조사한다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. 감정과 느낌에 근거한 장소감이 있다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. 장소감을 친구들에게 얘기한다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. 친구들이 장소감에 대해 얘기할 때 귀를 기울인다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

<작성 방법>

- 밑줄 친 ㉠과 관련해 피엔(J. Fien)의 지리 분류에서 대비 되는 용어 2가지를 쓰고, 이 용어를 포함하여 밑줄 친 ㉡의 이유를 서술할 것.
- 밑줄 친 ㉡에 해당하는 사회과 교과 역량을 2015 개정 사회과 교육 과정에 근거하여 제시할 것.

- ㉠ 사적 지리와 공적 지리
- ㉡ 사적 지리가 아닌 공적 지리에 해당되므로
- ㉡ 의사소통 및 협업 능력

2022개정 3-4학년 성취기준

【성취기준】

- [4사02-01] 일상 속에서 시간의 흐름을 경험할 수 있는 사례를 살펴보고, 이를 바탕으로 **역사의 시간 개념**을 이해한다.
- [4사02-02] 오래된 물건이나 자료들을 주변에서 찾아보고, 이를 통해 과거의 모습을 살펴볼 수 있음을 이해한다.
- [4사02-03] 지역의 변화상을 보여주는 **역사 자료**를 분석하여 지역 사람들의 달라진 생활 모습을 파악한다.

【성취기준 해설】

[4사02-01]은 가정, 학교 등 학생 주변의 사례를 활용하여 역사의 시간 개념을 이해하도록 설정한 것이다. 역사에서 자주 사용하는 시간 표현 용어, 시간의 흐름 속에서 **어떤 사건의 시간상 위치**를 파악하는 등 **역사의 시간 개념**을 이해한다.

[4사02-02]는 주변의 오래된 물건이나 자료 등이 과거 모습을 알려주는 **증거 역할**을 한다는 것을 이해하도록 설정한 것이다. 학생의 애장품을 비롯해 생활 주변에서 볼 수 있는 오래된 물건이나 자료(신문 기사, 편지, 일기, 노래 가사, 사진 등), 주변 사람들의 증언 등을 활용한다.

[4사02-03]은 지역 사람들의 달라진 생활 모습을 탐구하며 **역사의 변화와 지속**을 이해하도록 설정한 것이다. 지역의 유래와 관련된 이야기, 지역의 변화를 알려주는 사진이나 영상 등 역사 자료를 활용하여 (변형되어, 혹은 그대로) 이어져 내려온 것, 사라진 것을 찾아 지역 사람들의 생활이 어떻게 달라졌는지 살펴본다.

【성취기준 적용 시 고려 사항】

- [4사02-01]은 시간을 표현하는 용어, 사건의 시간적 위치, 과거와 현재의 거리감 등을 통해 **역사의 시간 개념**을 이해하고 시간 감각을 키우는 데 중점을 둔다.
- [4사02-02]는 오래된 물건과 자료가 과거를 알려주는 증거임을 이해하고, 이를 통해 **역사가 증거**를 바탕으로 구성된다는 것을 파악하는 데 중점을 둔다.
- 나와 가족, 학교 등에서 일어난 중요한 일을 조사하여 시간의 흐름에 따라 배열하고 옛 기록이나 일기에서 시간 표현 용어를 찾아보는 등의 활동으로 **역사의 시간 개념**을 익힌다. 이러한 활동으로 **나와 가족의 삶도 역사의 일부**임을 자연스럽게 이해한다.
- 학생의 애장품(장난감, 일기장 등), 주변에서 접할 수 있는 오래된 물건이나 건축물 등이 **과거를 알려주는 중요한 자료**로서 가치가 있음을 이해한다.
- 과거를 알려주는 물건이나 자료 등을 활용하여 **과거의 모습을 합리적으로 추론**하며, 어떤 자료를 선택하였는지에 따라 과거에 대한 설명이 달라질 수 있음을 파악한다.
- 주변 사람들의 증언과 사진, 영상, 문헌 등 자료를 활용해 지역의 변화상과 사람들의 달라진 생활 모습을 살펴본다
- **지역의 의미**는 학생이 살고 있는 현재 **행정구역 단위**를 기본으로 하되 과거 사람들이 살았던 지역의 범위와 다르다는 점에 유의한다.
- 학생이 적절한 자료를 활용하여 **역사의 시간 개념, 과거를 보여주는 증거, 지역의 변화상과 달라진 사람들의 생활**을 이해하였는지 평가한다.

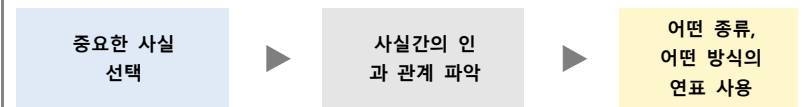
지도서 각론 함께보기

역사 연표



역사 연표	역사적 사실과 사상을 시간의 흐름에 따라 연대순으로 배열·체계화하여, 역사 사실의 전후 관계와 상호간의 관계를 대비하여 이해할 수 있도록 만든 자료이다. 연표는 역사적인 사실을 일어난 순서대로 나타낸 표이다. 연표는 역사적 사실이 일어난 순서를 알거나 각 사실이 시기적으로 얼마나 떨어져 있는지 이해하는 데 도움을 준다. 사실 간의 상호 관련성을 파악하고, 같은 시기에 다른 지역에서 일어난 사건들을 비교하는 데도 효과적이다.
교육적 효과	<ul style="list-style-type: none"> • 역사적 사실의 연대적 위치 및 시간적 거리감을 알 수 있다. • 역사적 사실 상호간의 관련적 파악이 가능하다. • 시대 관념을 기르고 역사의 계통적 파악을 가능하게 한다. • 세계사와의 연관에서 민족사의 특수성에 대한 성찰을 할 수 있다. • 역사적 능력의 배양이다.
역사 영역 학습 기능(연대기적 사고)	역사학에서는 연대기적으로 중요한 사건들의 흐름을 구성하는 것을 강조한다. 연대기적 사고란 사건들이 일어난 순서를 확인하기 위해 과거, 현재, 미래의 역사적 시간에 대한 감각을 얻는 과정을 가리킨다. 사건들은 시간적 순서대로 일어나기 때문에 사건의 흐름을 연결하고 재구성하기 위해서는 연결의 순서를 이해하는 과정이 꼭 필요하다. 여기서 중요한 것은 어떤 사건과 결과 사이의 인과 관계를 파악하는 능력이다. 교사는 학생들이 시간의 흐름에 따라 사건의 인과 관계를 밝혀 내도록 해야 한다. 연대기적 사고 기능 형성에 도움을 주는 도구로는 '사건 고리 만들기'와 '연표 만들기'가 있다.

① 연표 활용과 역사적 시간 개념의 발달



② 연표 활용의 역사 교육적 활용을 위해 고려해야 할 기본 시각

- ① **시간 대상의 위치성의 문제**
 - 역사적 사실의 연대의 확인 연표상의 시간적 위치의 확인
- ② **관련성의 문제**
 - 역사적 사실이 어떠한 사상과 어떻게 연관되는가
 - 사상 간의 시대적 연관, 연속성과 인과 관계 이해
- ③ **세계성의 문제**
 - 동시적인 세계사의 파악을 유도하여 세계사 의식을 키워나가게 한다.
- ④ **유형성의 발견**
 - 동시대. 횡적 연관성의 관찰을 토대로 유형화시켜 역사의 이해를 구조적으로 파악하게 한다.
- ⑤ **시간에 대한 개념의 이해**
 - ① 용어의 이해
 - ② 연대기의 이해
 - ③ 시간적 거리에 대한 이해
 - ④ 지속 시간들 사이의 차이에 대한 이해

2022개정 3-4학년 성취기준

【성취기준】

4사03-01] 최근 **사회 변화**의 양상과 특징을 파악하고, 그로 인해 나타난 생활모습의 변화를 탐색한다.

[4사03-02] 우리 사회에 **다양한 문화**가 확산되면서 나타나는 긍정적 효과와 문제를 분석하고, 나와 다른 사람이나 집단의 **문화를 존중**하는 태도를 기른다.

【성취기준 해설】

[4사03-01]은 사례를 통해 **저출산, 고령화, 지능정보화** 등 최근 사회 변화가 가져온 현상과 특징을 파악하고, 그로 인해 우리의 생활 모습이 어떻게 변화되는지 분석하도록 설정한 것이다. 이를 통하여 **사회 변화**에 대응할 수 있는 역량을 기르는 데 초점을 맞추도록 한다.

[4사03-02]는 **외국인 이주민의 증가, 1인 가구와 비혼, 반려동물 양육** 등 다양한 문화가 확산·공유되면서 나타나는 긍정적 효과와 사회문제를 사례 또는 통계 자료를 통해 파악하도록 설정한 것이다. 이를 바탕으로 나와 다른 사람들의 삶의 방식이나 **문화**를 **존중**하는 태도를 함양하는 데 초점을 맞춘다

【성취기준 적용 시 고려 사항】

- 일상생활에서 경험할 수 있는 사례 또는 통계 자료를 활용하여 **저출산, 고령화, 지능정보화** 같은 **사회 변동**으로 달라진 생활 모습을 학생이 주도적으로 분석하고 탐구하는 데 중점을 둔다.
- 최근 우리 사회에서 증가하는 **외국인 이주민 증가, 1인 가구와 비혼, 반려동물 양육** 등 다양한 문화가 확산되면서 나타난 긍정적 효과와 사회문제를 각종 통계 자료, 언론 기사, 사진 등을 활용하여 학생이 탐구하고 분석하는 과정을 평가하는 데 중점을 둔다.
- 우리 사회에서 다양한 문화가 확산되면서 나타나는 문제의 해결 방안을 토의하는 과정에서 나와 다른 사람이나 **문화에 대한 편견과 차별적 태도를 해소**하고, **다른 사람과 문화를 존중하는 태도**를 형성하였는지를 평가한다.

지도서 각론 함께보기

사회 변화	→	<p>사회 변화</p> <p>2015 개정 교육과정에서의 '사회 변화' 학습이 단원에서 제시되는 '사회 변화' 개념은 중등 교육과정에서 '사회 변동' 개념으로 발전시켜 교수되고 있다.</p> <p>'2015 개정 교육과정'에서 다루어지는 사회 변동 개념은 한 사회를 구성하는 질서나 규범, 가치관, 제도, 기술 등이 시간이 지나면서 변화하는 것을 의미한다. 그리고 이러한 변동의 요인으로 기술의 발달, 가치관과 이념의 변화, 인구 변화, 자연환경의 변화, 새로운 문화의 전파, 집단 간의 갈등 등 다양한 요인을 다룬다</p>
사회 변화	→	<p>사회 변동</p> <p>사회 변동이란 한 사회의 질서나 모습, 그리고 그 사회 안에서 살아가는 사람들의 생각이나 생활 방식이 변하는 것을 말한다. 이러한 사회 변동은 주로 새로운 물건의 발명과 새로운 사실의 발견으로 인해 발생한다. 정보 통신 기술의 발달로 우리가 필요한 정보를 언제든 쉽게 얻을 수 있게 된 것을 예로 들 수 있다. 또한, 서로 다른 두 문화가 만나면서 사회 변동이 일어날 수도 있다. 서로 다른 두 문화가 만나면, 서로 영향을 미치며 변화를 끌어내기 때문이다. 그리고 민주주의의 발달처럼 사람들의 사고방식이 사회를 변화시키는 일도 있다</p>
저출산 고령화	→	<p>저출산이란 태어나는 아기의 수가 줄어드는 현상을 말하며, 고령화란 인구 구성 중 노인의 인구 비율이 높은 상태를 말한다. 저출산·고령화는 다양한 원인(경제적 요인, 늦은 결혼, 자녀 양육비, 높은 교육비 부담 등)으로 태어나는 아기의 수는 줄어들고 있는 반면 평균 수명 증가로 상대적으로 노인의 인구는 늘어나는 현상이다.</p> <p>■ 저출산·고령화 사회로의 변화</p> <p>① 출산을 도와주는 병원이 점점 사라지고 가족의 구성원 수가 줄어들고 있습니다. ② 노인을 대상으로 하는 여러 가지 산업이 발달하고 노인을 돕는 복지 제도가 마련되고 있습니다.</p>
고령화 사회	→	<p>65세 이상 인구가 총인구에서 차지하는 비율이 7% 이상이면 고령화 사회(aging society), 14% 이상이면 고령 사회(aged society)라고 하고, 20% 이상이면 후기 고령 사회(post-aged society) 혹은 초고령 사회라고 한다. '고령'이란 용어의 정의는 보편적으로 일정한 것은 아니다. 우리나라 「고령자 고용 촉진법 시행령」에서는 55세 이상을 고령자, 50~54세를 준고령자로 규정하고 있으나 국제 연합(UN)은 65세 이상의 인구가 총인구에서 차지하는 비율이 7% 이상일 때를 고령화 사회라고 보고 있다.</p>
정보화	→	<p>일상생활에서 정보와 지식이 중요하게 여겨지는 것으로 정보가 산업과 사회의 다양한 분야에서 중심적인 역할을 담당하게 되는 것을 말한다. 산업 사회에서 노동력을 투입해 물건을 생산·판매하는 활동이 중요했다면, 정보화 사회에서는 정보와 지식을 많이 확보해 이를 적재적소에 활용할 수 있는 능력이 중요해 지고 있다.</p> <p>■ 정보화 사회의 문제점</p> <p>① 악성 댓글과 거짓 소문의 확산 ② 개인 정보 유출 증가 ③ 저작권 침해 발생 ④ 인터넷·스마트폰 의존 현상 심화</p>
지능 정보 사회	→	<p>지능정보사회는 고도화된 정보통신기술 인프라를 통해 생성, 수집, 축적된 데이터와 인공지능(AI)이 결합한 지능정보기술이 경제, 사회, 삶 모든 분야에 보편적으로 활용됨으로써 새로운 가치가 창출되고 발전하는 사회이다</p>

문화의 의미



① 넓은 의미 : 한 사회의 공통된 생활양식 (예: 한국 문화, 전통문화 , 청소년 문화 등)						
② 좁은 의미 : 문학이나 예술과 관련된 것, 교양이 있거나 세련된 모습 (예: 문화인, 문화생활 등)						
- 한 사회의 생활양식인 문화는 무엇으로 구성될까? 첫째, 주로 (의식주) 생활과 관련하여 나타나는 것인데 옷, 음식, 주택 같은 물질적인 것들이 있다. 둘째, 사람들 사이의 갈등을 해결하고 사회 질서를 유지하기 위한 여러 가지 규범이나 (예절), (제도) 같은 것 으로 구성되어 있다. 셋째, 언어나 예술, (종교), (학문) 같은 관념도 한 사회의 문화를 구성하는 요소이다.						
■ 문화의 종류						
<table border="1"> <tr> <td>옷차림</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 더운 지역에서는 천으로 된 긴 옷을 입습니다. • 추운 지역에서는 털옷을 입습니다. </td> </tr> <tr> <td>음식을 먹는 방법</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 젓가락을 사용해 쌀밥, 나물 등을 먹습니다. • 포크와 나이프를 사용해 빵, 피자 등을 먹습니다. </td> </tr> <tr> <td>사는 집의 모양</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 이동을 쉽게 하기 위해 나무와 천으로 만든 집에서 생활합니다. • 더위와 습기를 피하기 위해 나무로 만든 물 위의 집에서 생활합니다. </td> </tr> </table>	옷차림	<ul style="list-style-type: none"> • 더운 지역에서는 천으로 된 긴 옷을 입습니다. • 추운 지역에서는 털옷을 입습니다. 	음식을 먹는 방법	<ul style="list-style-type: none"> • 젓가락을 사용해 쌀밥, 나물 등을 먹습니다. • 포크와 나이프를 사용해 빵, 피자 등을 먹습니다. 	사는 집의 모양	<ul style="list-style-type: none"> • 이동을 쉽게 하기 위해 나무와 천으로 만든 집에서 생활합니다. • 더위와 습기를 피하기 위해 나무로 만든 물 위의 집에서 생활합니다.
옷차림	<ul style="list-style-type: none"> • 더운 지역에서는 천으로 된 긴 옷을 입습니다. • 추운 지역에서는 털옷을 입습니다. 					
음식을 먹는 방법	<ul style="list-style-type: none"> • 젓가락을 사용해 쌀밥, 나물 등을 먹습니다. • 포크와 나이프를 사용해 빵, 피자 등을 먹습니다. 					
사는 집의 모양	<ul style="list-style-type: none"> • 이동을 쉽게 하기 위해 나무와 천으로 만든 집에서 생활합니다. • 더위와 습기를 피하기 위해 나무로 만든 물 위의 집에서 생활합니다. 					
문화의 속성별 사례	<ul style="list-style-type: none"> ① 공유성 : 시험을 앞둔 사람에게 찹쌀떡을 선물함 ② 학습성 : 숟가락과 젓가락을 사용해 음식 먹는 법을 배움 ③ 축적성 : 바퀴의 발명 이후 마차를 거쳐 자동차에 이르기까지 기술의 발달에 따라 새로운 이 추가됨 ④ 변동성 : 전자 우편의 보편화로 우체통 수가 감소함 ⑤ 전체성 : 인터넷의 발달이 정치, 경제, 교육 등 사회의 다양한 영역에 영향을 미침 					
문화 다양성	인간들이 만들어낸 언어, 의상, 전통과 같은 생활양식의 차이를 의미한다. 생활양식뿐만 아니라, 가치체계, 언어형태, 예술적표현, 의사소통양식, 사고체계 등을 하나의 방식으로 환원하고 고정된 관념으로 바라볼 수 없게 된 것을 의미한다.					
편견	어떤 사물이나 현상에 대하여 그것에 적합하지 않은 의견이나 견해를 가지는 태도를 말한다. 다시 말해서 특정 인물이나 사물 또는 뜻밖에 일어난 일에 대해서 가지는 한쪽으로 치우친 판단이나 의견을 가리킨다.					
차별	둘 이상의 대상을 어떤 기준에 따라 구별하는 행위를 말한다. 성별, 나이, 인종, 신분, 국적, 출신, 외모, 학력, 종교, 장애 등의 이유로 특정한 사람을 우대하거나 배제하거나 불리하게 대우하고, 정치적·사회적·경제적으로 평등권을 침해하는 것을 의미한다.					

문화 다양성 교육



문화 다양성 교육은 인종이나 민족을 포함하여 성, 계급, 종교, 장애 더 나아가 성적 취향, 젠더 등까지 다양성에 기초한 사회 통합을 강조하며 상대방의 문화와 언어를 이해하고 존중하면서도 자신의 정체성에 긍지를 갖고 상호 협력하며 공존하려는 시민 의식을 길러 내는 것을 지향한다.

문화 다양성은 인간의 생활 양식과 관련된 다양성을 일컫는 말이며, 문화 다양성 교육은 개인과 집단 간의 다양한 문화적 속성을 알아보고, 사회 내에 다양한 문화적 배경을 가진 구성원들이 공존할 수 있도록 생각과 태도를 기르는 역할을 한다. 이 때문에 **문화 다양성 교육은 국가와 같은 물리적 경계 밖의 문화를 대상으로 하는 이해 교육을 실시하기도 하지만, 경계 내의 집단이나 개인에 따라 다르게 나타나는 생활 양식과 취향, 언어, 예술의 차이를 다루기도 한다**

문화는 우리가 살아가는 생활 양식의 총체이다. 문화는 한 사회를 구성하는 인간이 습득한 능력이나 관습을 포함하는 것으로 신앙, 예술, 법률, 도덕, 관습, 지식을 포괄하는 복합적인 총체이다. 따라서 **문화는 전통 가옥, 의복, 음식, 미술이나 음악, 축제뿐만 아니라 사람들 사이에 지켜야 할 예절, 공동체의 규범, 가족이나 친지들 간의 관계와 행동 규범 등을 모두 포함한다.**



인간은 어디에서나 주어진 환경에 적응하면서 그 사회 특유의 생활 양식을 발전시켜 왔으나 인간의 모든 행위가 문화인 것은 아니다. 선천적으로 타고난 체질적 특징, 생물적 본능에 의한 행동(졸리면 하품을 하는 것), 개인적인 습관이나 버릇(다리를 떠는 버릇) 등은 문화라고 볼 수 없다

세계화의 장점과 단점	장점	세계화로 소비자는 더 싸고 좋은 상품을 살 수 있게 되고, 기업은 더 많은 나라에 상품을 팔 수 있다는 것이다. 또한 한 국가의 힘만으로는 해결하지 못하는 환경 보호, 난민 보호, 인권 문제 등을 여러 나라가 힘을 모아 해결할 수 있다. 세계화로 나라 간에 다양한 문화가 교류되면서 다른 나라의 문화를 우리나라에서 즐길 수 있을 뿐만 아니라 우리의 문화도 세계에 널리 알릴 수 있다
	단점	세계화로 경쟁에서 이긴 소수의 다국적 기업과 금융 자본가는 막대한 이익을 얻고, 세계의 수많은 노동자와 가난한 사람은 점점 가난해진다는 주장도 있다. 또한 나라와 나라가 경제적으로 서로 의존하게 되면서 다른 나라에서 발생한 경제 위기는 국내 경제에 곧바로 영향을 끼치게 될 수 있다. 핵, 전쟁, 테러, 질병, 기아, 환경 문제 등 여러 나라가 함께 해결해야 할 문제가 강대국에게 유리한 방향으로 해결되는 경우도 있어 문제점이 발생하고 있다. 또, 전통문화가 약화되고 문화의 다양성이 사라지는 점도 고민할 필요가 있다.
국제 연합(UN) 기후 변화 협약 '파리 협정'	2015년 11월 3일부터 12월 11일까지 진행되었던 제21차 유엔 기후 변화 협약 당사국 총회(COP21)에서는 교토 의정서의 뒤를 잇는 새로운 기후 체제로 '파리 협정'을 채택했다. 기후 변화 협약 이란 지구 온난화 규제 및 방지를 위한 국제 협약으로 정식 명칭은 '기후 변화에 관한 유엔 기본 협약'이고 '리우 환경 협약'이라고도 한다. 기후 변화 협약에서는 이산화탄소를 비롯한 온실가스의 배출을 제한하고 프레온 가스, 메테인 가스, 탄산 등의 유해 물질 규제를 목적으로 하고 있다. 기존의 교토 의정서와 가장 크게 달라지는 점은 '선진국에만 온실가스 감축 의무를 부여했던 기존 협약과 달리 모든 당사국에 의무를 부여하겠다.' 라는 점이다.	

고령화 사회

65세 이상 인구가 총인구에서 차지하는 비율이 7% 이상이면 고령화 사회(aging society), 14% 이상이면 고령 사회(aged society)라고 하고, 20% 이상이면 후기 고령 사회(post-aged society) 혹은 초고령 사회라고 한다.

우리나라의 연령별 인구 구성비의 변화

연도	0~14세 인구 구성비 (%)	15~64세 인구 구성비 (%)	65세 이상 인구 구성비 (%)
1967	44	53	3
1977	36	60	4
1987	28	67	5
1997	22	71	7
2007	18	72	10
2017	13	73	14

[출처: 통계청, 2019]

우리나라는 2000년에 이미 고령화 사회에 진입하였으며, 2017년에는 고령 사회에 진입하였다. 통계청은 우리나라의 초고령 사회 진입 시기를 2026년(20.8%)으로 전망하고 있다

실버산업

노인 전문 병원과 같은 서비스 시장이 확대되고, 노인 휴대 전화, 효도 신발 등 노년층을 주 대상으로 하는 제품의 판매도 빠르게 늘어나고 있다. 노인을 대상으로 하는 제품과 서비스를 생산하는 산업을 실버산업(이)라고 한다. 이 산업은 사회 변화에 부응하여 나날이 성장하고 있다.

디지털 디바이드 (Digital Divide)

'디지털 디바이드(Digital Divide)'란 디지털 사회에서 세대·사회계층 간 정보 및 기술 활용 능력의 차이로 발생하는 정보격차를 의미한다. 최근 지식의 패러다임은 과거의 선형적 지식과는 달리 다양한 분야가 융복합 하여 광범위하게 확장되는 구조다. 이 구조화 과정은 스마트폰, PC 등 디지털 디바이스가 주축이 되어 이루어지기 때문에 기기를 잘 다루지 못하면 정보 격차가 더욱 심각해질 수밖에 없다.

이것은 또한 디지털 시대에 뒤떨어지고, 디지털 기술을 따르지 못해 소외되는 '디지털 래그(Digital Lag)' 현상과 맥을 같이 한다. 디지털 기술에서 소외되면 정보격차는 더욱 심해지고, 정보격차가 심해질수록 디지털 기술을 따르기 어려워지는 악순환의 고리로 연결되어 있기 때문이다.

문화의 속성	문화의 학습성	문화는 사회화 과정을 거치며 후천적으로 습득된다. 외국에서 한국인 부모 사이에서 태어나 자란 아이는 생물학적으로는 한국인과 동일하나 생각하는 법이나 행동에서는 한국인과 다른 특성을 보인다.
	문화의 공유성	문화는 한 사회의 구성원들이 공통적으로 갖는 생활 양식이다. 같은 문화권의 사람들은 집단적으로 가치와 의미, 감정, 사고방식, 습관, 미에 대한 감각, 역사 경험 등을 함께 공유한다.
	문화의 변동성	모든 문화는 시간이 흐르면서 변한다. 조선 시대의 문화와 오늘날의 문화는 전혀 다른 문화인 것처럼 많이 변화했다.
	문화의 전체성 (총체성)	문화의 다양한 요소들은 각기 따로 존재하는 것이 아니라 체계를 이루어 전체를 나타내고 있다. 혼인이나 장례와 같은 다양한 통과 의례는 한국 문화의 삶과 죽음에 대한 관념, 종교적 믿음, 세계관과 연결되어 있다
문화의 보편성과 특수성	<p>문화의 보편성이란 인간 문화가 가진 공통적인 성향을 말한다. 대부분의 사회에서 적절한 연령이 되면 결혼을 하며 도둑질이나 살인을 금기시하는 것이 그 예이다.</p> <p>그러나 시대나 사회마다 결혼 풍습의 세부 내용은 모두 다르다. 문화의 세부 내용이나 형태가 다른 이유는 인간집단의 고유한 환경이나 역사에 따라 문화가 독자적으로 발전했기 때문이다. 시대나 사회에 따라 문화의 세부 내용이 다르게 나타나는 것을 문화의 특수성이라고 한다. 문화의 특수성으로 인해 문화의 다양성이 나타난다.</p>	
전체 문화와 하위문화	<p>한국 문화는 영동 문화, 호남 문화, 영남 문화 등 지역별로도 차이가 난다. 또한 60대와 10대의 문화는 너무나 이질적이어서 이해하기 어려운 경우가 많다. 상류층의 문화와 하류층의 문화가 다르고, 변호사들의 문화와 의사들의 문화도 다르다. 이런 현상이 한국에만 있는 것이 아니다.</p> <p>한 사회 전체에 해당하는 문화 양상이 전체 문화 또는 주류 문화라면 특정 사회를 이루는 집단 구성원들에게 나타나는 문화를 부분 문화 또는 하위문화라고 한다. 예를 들어, 한국 문화라는 전체 문화에서 호남 문화는 하위문화이지만, 그것은 전북 문화와 전남 문화로 또다시 구분할 수 있다. 이러한 점에서 호남 문화가 전체 문화라면 전남문화는 하위문화가 되는 셈이다.</p> <p>이처럼 전체 문화와 하위문화는 상대적인 개념이다. 하위문화는 전체 문화 속에 존재하는 것이기에 전체 문화와 긴밀한 영향을 주고받는다. 반면, 하위문화도 전체에 반영되므로 새로운 하위문화가 나타나면 전체 문화가 변하기도 한다. 하위문화는 집단의 정체성을 알려 주는 문화로서 중요한 삶의 양식이 된다. 따라서 어떤 사회를 이해하기 위해서는 전체 문화를 살펴보는 것도 중요하지만, 그 사회의 밀거름이 되는 다양한 하위문화의 양상을 살펴보는 것도 필요하다</p>	

문화 이해의 태도	문화 상대주의	한 사회의 문화를 그 사회가 처한 특수한 환경과 역사적 맥락 속에서 이해하고 평가하려는 태도를 말한다. 즉, 그 문화를 공유한 사람들의 입장에서 문화를 바라보고 이해하는 태도이다. 각 사회의 문화는 그 나름의 고유한 특성과 가치를 지니기 때문에 문화 간의 우열을 가릴 수 없다는 것이다. 문화의 다양성과 상대성을 인정하고 그 사회의 특수성을 고려한 가장 바람직한 문화 이해의 태도로, 다른 문화에 대한 고정관념과 편견을 해소하고 다양한 문화에 대한 객관적인 이해가 가능하다.
	자문화 중심주의	자기 문화를 기준으로 평가하는 태도로, 자기 문화만이 가장 우수하다고 생각하며 다른 사회의 문화를 부정적으로 평가한다. 자기 문화에 대한 자부심과 주체성을 높여 사회 통합을 이루는 데 이바지하는 장점이 있으나, 다른 문화를 올바르게 이해하는 것을 가로막고 타 문화와의 교류를 방해하여 국제적인 고립을 초래할 수 있다.
	문화 상대주의	다른 사회의 문화를 수준이 높고 가치로우며 우수한 것으로 여기고 자기 문화를 부정적으로 평가하는 태도이다. 문화 상대주의는 다른 문화에 대한 거부감이 약하기 때문에 외래문화의 좋은 요소들을 쉽게 수용할 수 있는 장점이 있는 반면, 문화 상대주의가 심화되면 자기 문화의 고유성과 주체성을 상실하고 무비판적으로 외래문화를 숭상하는 결과를 초래할 수 있다.
문화 간 감수성 발전 모형	<p>밀튼 베넷(Milton J. Bennett)은 우리가 일반적으로 다른 문화를 받아들이고 통합하는 과정을 '문화 간 감수성 발전 모형'으로 설명하였다. 인간의 인지 능력이 여러 단계를 거쳐 발전하듯이 다른 문화에 대한 적응도 여러 단계를 통해 발전한다는 것이다.</p> <p>문화 간 감수성 발전 모형은 자민족 중심주의 단계와 민족 상대주의 단계로 나뉜다. 자민족 중심주의는 자기 자신의 기준과 관습을 이용해 낯선 이를 판단하는 것을 의미한다. 민족 상대주의는 이와 반대로 여러 기준과 관습을 이용하고 다양한 사람들과의 상호 작용에서 행위와 판단을 조정하는 능력이 있음을 의미한다.</p>	
문화를 이해하는 관점	총체론적 관점	한 사회의 문화를 그 사회의 여러 부분과 연관지어 전체적으로 파악하고 이해하려는 관점이다. 한 사회의 문화를 전체적인 흐름 속에서 제대로 이해할 수 있다
	상대론적 관점	한 사회의 문화를 그 사회의 독특한 환경과 상황, 역사적 배경 속에서 이해하고 해석하려는 관점이다. 다른 문화의 장점과 특징을 수용하여 새로운 문화를 창조하며 발전할 수 있다
	비교론적 관점	한 사회의 문화를 다른 사회의 문화와 비교하여 객관적으로 이해하려는 관점이다. 다른 문화를 이해하는 폭을 넓힐 수 있고, 자기 문화의 특징을 더 잘 이해할 수도 있다

문화 변동의 의미와 요인	문화 변동의 의미	새로운 요소의 등장이나 다른 문화와의 접촉을 통해 문화가 끊임없이 변화하는 현상
	문화 변동의 요인	발명, 발견 / 전파(직접 전파, 간접 전파, 자극 전파) 1) 내부적(내재적) 요인 : 한 사회의 내부에서 등장하여 문화 변동을 초래하는 요인 ① 발명 : 이전에는 없었던 새로운 문화 요소를 만들어 내는 것 ② 발견 : 이미 존재하는 사물이나 사실 중 아직 알려지지 않은 것을 찾아낸 것 2) 외부적(외재적) 요인 : (문화) 전파 문화 전파 : 한 사회가 다른 문화와 교류하거나 접촉하는 과정에서 새로운 문화 요소가 전달되는 것
문화 접변 (문화의 접촉적 변동)	문화 공존 (문화병존) (A + B = A · B)	• 한 사회의 문화 요소에 다른 사회의 문화 요소가 추가로 받아들여져서 두 문화가 고유한 성격을 잃지 않고 함께 존재하는 현상 ⇨ 서로 다른 사회의 문화 요소가 한 사회의 문화 체계 속에 나란히 존재하는 것 ㉞ 우리나라에서 한의원과 서양식 병원이 함께 존재하는 것
	문화 동화 (A + B = A or B)	• 외래문화가 지배적(인) 문화로 자리 잡게 되어 한 사회의 기존 문화 요소가 사라지고 정체성을 상실한(잃어버리는, 상실하는) 현상 ⇨ 한 사회의 문화가 다른 사회의 문화 체계 속에 흡수되어 정체성을 상실하는 것 ㉞ 백인들의 미국 이주 후 미국에 살던 원주민들의 문화가 사라져 버린 것
	문화 융합 (A + B = C)	• 두 문화 요소의 성격을 지니면서도 두 문화 요소와는 다른 성격을 지닌 새로운 문화가 등장하는 현상 ⇨ 한 사회의 기존 문화가 외래문화와 결합하여 기존 문화 요소의 성격을 지니면서도 새로운 성격을 지닌 제3의 문화가 나타나는 것 ⇨ 서로 다른 사회의 문화 요소가 결합하여 새로운 문화가 나타남 ㉞ 미국에서 아프리카 흑인 음악의 리듬과 유럽 백인 음악의 악기가 만나 재즈가 탄생한 것 ⇨ 문화 동화는 한 사회의 기존 문화 요소가 사라지게 된다는 측면에서 기존 문화 요소의 성격이 남아 있는 문화 공존, 문화 융합과 구별된다. cf) 문화 공존과 문화 융합의 공통점 : 기존 문화 요소의 성격이 남아 있다는 것. cf) 문화 공존과 문화 융합의 차이점 : 문화 공존은 기존의 문화 요소가 외래문화 요소와 섞이지 않고 남아 있지만, 문화 융합은 기존의 문화 요소가 외래문화 요소를 만나 새로운 것으로 변화하였다는 점이다.

문화 혼종성 (文化混種性)	문화와 문화가 만나 기존의 문화 정체성을 약화시키거나 서로 혼종되어 새로운 문화를 만들어 내는 현상. 지구촌 시대를 맞이하여, 문화 다양성의 가치가 대두되면서 확립화된 관념과 문화 제국주의를 탈피할 수 있는 대안으로 떠올랐다. 문화 혼종성/은 두 문화가 섞이는 것을 의미할 뿐만 아니라 두 문화 간의 차이에서 새롭게 만들어지는 창조를 의미하기도 하는 용어다. 이를 주장하는 학자들은 문화를 다양한 문화 요소가 뒤섞인 결과물로 이해하고 어떤 문화가 다른 문화보다 우월하다거나 근원적이고 순수한 문화가 존재한다는 생각에 반대한다. 포스트 식민주의 이론가인 바바(H. Bhabha)는 섞임, 순수하지 않은 것을 일종의 상실이거나 나쁜 것으로 바라볼 것이 아니라, 오히려 긍정적인 것으로 바라보아야 한다고 주장한다. 그러나 일부 학자들은 바바의 주장이 순수하지 않은 모든 것을 긍정적으로 바라보고 본질과 진정성은 나쁘다고 간주한다는 점에서 자칫 문화 혼종성을/를 무비판적으로 수용하게 할 수도 있다는 위험성을 지닌다고 비판한다
다문화주의	1970년대 초 캐나다에서 처음 '다문화주의'라는 용어가 사용된 후, 인종, 에스니시티(ethnicity), 장애인, 소수자 집단까지 적용 범위가 확대되어 왔다. 다문화주의는 국적, 체류자격, 인종, 문화, 성별, 연령, 계층적 귀속감에 관계없이 모든 사람이 보편적 권리를 가지며, 그들의 삶의 방식이 존중되어야 한다는 관점이다
동화주의	이민자가 많다 하더라도 이민자의 후손들이 현지 문화에 적응·동화한다면 엄밀히 따져 다문화라 부를 수 없다. 이것은 하나의 문화로 이민자들을 수용하는 동화주의로 칭해야 할 것이다. 동화주의는 이주민 등의 소수 문화가 주류 문화에 적응하고, 통합되어야 한다는 입장을 견지한다. 즉, 이주민의 정착, 적응, 동화에 초점을 두는 관점이다. 반면, 다문화주의는 서로 다른 문화가 공존하고 존중받으며, 함께 발전해야 한다는 관점이며, 다양성과 관용, 통합을 중요한 가치로 간주한다. 한 문화의 소수민족이나 이민자나 정복당한 민족, 그 외 (자민족 포함) 사회적 소수자들이 지배 문화나 사회 주류 문화로 동화하는 것을 장려하는 사회 구조. 좁은 의미로는 '샐러드 볼(Salad Bowl)'이라는 말로 대표하는 다문화주의와 반대인 이민수용정책으로 여겨진다. 동화의 기준에는 현지어 습득, 통혼, 개명 등이 있다. 특정 종교가 주류인 나라라면 그 종교로 개종하는 것도 포함된다.
소수자	사회적 소수자란 한 사회에서 신체적 또는 문화적 특징 때문에 다른 구성원들에게 차별을 받으며, 스스로 차별받는 집단에 속해 있다는 의식을 가진 사람을 말한다. 즉 인종, 성별, 장애, 종교, 사회적 출신 등을 이유로 다른 사회 구성원으로부터 소외와 차별을 받는 사람들을 일컫는 말이다. 그들은 스스로 차별의 대상임을 인식하고 있다. 수가 적다고 반드시 사회적 소수자가 되는 것이 아니라 신체적·문화적으로 다른 집단과 구별되는 뚜렷한 차이가 있거나 자신이 차별받고 있다는 것을 인식하고 있어야 소수자 집단이 된다. 또한 사회적 소수자는 상대적인 개념이다. 현재 다수자에 해당하는 사람도 사고나 질병으로 장애인이 될 수도 있고, 다른 나라로 이주하여 살 수도 있다. 즉, 누구나 소수자가 될 수 있는 것이다. 사회적 소수자 집단은 특정 사회를 배경으로 존재할 뿐 상황이나 배경이 바뀌면 소수자가 지녀야 할 성격이 사라지는 경우가 많다.

기출함께보기

1. (가)는 사회과 교육과정 중 3~4학년의 '영역 및 학습 내용 성취기준'의 일부이고, 주요 용어에 대한 해설이다. (나)는 '사회 변화와 우리 생활' 단원의 한 주제를 지도하기 위한 수업 계획안이다. 물음에 답하시오.

(나)

단계	교수 · 학습 활동
문제 제기	○ 소수자의 의미가 무엇인지 알아본다.
A	○ (⊕)
B	○ (⊕)
속성 검토 및 개념 정의	○ 소수자의 속성이나 특성을 제시한다. ○ 소수자의 개념을 정의한다.
개념 분석 또는 이해도 검증	○ 소수자와 유사하거나 혼동될 수 있는 관련 개념들을 검토한다.
관련 현상 또는 문제 검토	○ 최근 증가한 북한 이탈 주민이 소수자로서 겪는 문제를 검토한다. 예를 들어, ⊕북한 출신이라는 이유로 취업이나 승진 등에서 차별받는 사례를 검토한다.

- (나)에 활용된 개념학습의 수업모형을 쓰시오. [1점]
- A, B 단계의 ⊕과 ⊕에 들어갈 핵심적인 교수 · 학습 활동을 각각 서술하시오. [2점]

정답

- 상황 모형 또는 원형 모형
 - 상황모형
 - ⊕ : 소수자가 등장한 사회적 상황을 설명한다.
 - ⊕ : 소수자의 예를 제시하고, 이것이 소수자의 예에 해당하는 이유를 설명한다. 소수자의 비예를 제시하고, 이것이 소수자의 비예에 해당하는 이유를 설명한다.
- 원형모형
- ⊕ : 소수자의 전형적인 예를 제시한다
 - ⊕ : 소수자의 예가 아닌 것을 제시한다.

기출함께보기

2. ㉠에 포함된 문화에 관한 오개념을 지적하고, 이를 수정하기 위한 지도 내용을 2가지 논하시오.

교 사 : 오늘은 지구촌화의 의미와 그 영향에 대해 배우기로 하겠습니다. 오늘날 세계 곳곳의 사람들이 우리의 가까운 이웃이 되어 가고 있습니다. 이러한 현상을 지구촌화라고 합니다. 자! 지구촌화의 사례로 무엇을 들 수 있을까요?

학생A : 인터넷으로 다른 나라 어린이와 얼굴을 보며 대화해요.

학생B : 작년엔 전 지구적인 문제 해결을 위해 유엔 주도로 덴마크에서 세계 기후 변화 회의가 열렸어요.
.....(중략).....

교 사 : 지구촌화로 인하여 문화, 정치, 경제 영역에서 다양한 변화들이 일어나고 있어요. 여러분은 문화에 대하여 배운 적이 있는데, 무엇을 배웠나요?

학생C : 3학년 때 문화란 사람들의 생활 방식이라고 배웠어요.

학생D : 그런데 3학년 때 중국과 베트남의 설날 모습이 우리와 다른 점이 있다는 것도 배웠어요.

학생E : 우리나라 안에는 해외 이주 노동자, 국제결혼 이주자, 그리고 노숙자, 노인들도 있는데, 이들의 삶은 서로 다르다고 배웠어요.

교 사 : 잘 알고 있네요. 그러한 내용은 언제 배웠나요?

학생E : 4학년 때 배웠어요.

학생F : ㉠ 그런데 노숙자와 노인들의 삶은 문화의 사례로는 적합하지 않은 것 같은데..... 왜냐하면 그들은 우리와 같은 민족이잖아요.

교 사 : 글썄요. 그 문제에 대해서는 나중에 자세히 알아보시다. 지금은 우선 지구촌화되면서 사람들의 생활 방식에 어떤 변화가 일어나고 있는지 알아보을까요?

학생G : 우리나라에서도 베트남 쌀국수를 먹을 수 있게 되었어요.

학생H : 동남아시아 사람들이 우리나라 노래와 드라마를 좋아해요.

학생I : 중국과 필리핀에서 온 사람들과 같은 동네에서 살게 되었어요.
.....(후략).....

기출함께보기

정답

오개념 - 같은 민족은 모두 문화가 같을 것이라는 오개념
수정하기 위한 지도 내용

- 문화에 대한 개념을 점검한다.
- 세대별, 지역별 문화의 차이를 경험한 것을 토의한다.

사회 · 문화

[중등문제 함께보기]

1. (가)는 예비 교사가 만든 교수·학습 지도안이고, (나)는 이에 대한 지도 교사의 평가 내용이다. 이에 대해 <작성 방법>에 따라 서술하시오.

(가)

단원	IV. 사회 계층과 불평등 4. 사회적 소수자																				
학습 목표	• 사회적 쟁점에 대하여 합리적 의사 결정을 할 수 있다.																				
단계	교수·학습 내용																				
도입	• 전시 학습 내용의 확인 • 동기 유발: 장애인 차별과 관련한 동영상 시청 • 본시 학습 목표의 확인																				
전개	<ul style="list-style-type: none"> • 가치문제 확인: 장애인 차별과 관련하여 사실과 가치 문제를 구분한다. • 용어의 정의: '장애인', '차별' 등 관련 용어와 개념을 정의한다. • 사실 확인과 객관적 검증: 장애인 차별에 관련된 당사자들의 주장을 검증할 수 있는 객관적 자료를 수집하고 분석한다. • (㉠): 장애인 차별과 관련한 쟁점에서 대립하는 가치 중 어떤 가치를 우선할지 선택한다. • 대안 모색과 결과의 예측: 대안을 모색하고 그것의 장단점을 분석하여 결과를 예측한다. • 대안 선택과 결론: 합리적 대안을 선택하고 이를 정당화한다 																				
정리	<ul style="list-style-type: none"> • 학습 정리 및 평가: 아래 평가 기준표에 따라 평가한다. <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>평가 내용</th> <th>우수 (3)</th> <th>보통 (2)</th> <th>미흡 (1)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. 진술들 사이의 일관성과 모순을 확인한다</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2. 주장이나 진술에 포함된 편견을 찾아낸다.</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3. 주장 뒤에 숨어 있는 가정을 확인한다.</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4. 서술한 주장이 사실과 일치하는지를 판단한다.</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	평가 내용	우수 (3)	보통 (2)	미흡 (1)	1. 진술들 사이의 일관성과 모순을 확인한다				2. 주장이나 진술에 포함된 편견을 찾아낸다.				3. 주장 뒤에 숨어 있는 가정을 확인한다.				4. 서술한 주장이 사실과 일치하는지를 판단한다.			
평가 내용	우수 (3)	보통 (2)	미흡 (1)																		
1. 진술들 사이의 일관성과 모순을 확인한다																					
2. 주장이나 진술에 포함된 편견을 찾아낸다.																					
3. 주장 뒤에 숨어 있는 가정을 확인한다.																					
4. 서술한 주장이 사실과 일치하는지를 판단한다.																					

사회 · 문화

[중등문제 함께보기]

(나)

논쟁 문제 수업에 적합한 학습 주제를 선정하였고, 수업 절차 역시 논쟁 문제 수업의 일반적인 절차를 따르고 있는 지도안이라고 생각합니다. 그러나 제시된 지도안의 평가 계획에는 부족한 점이 있습니다. 일반적으로 평가 계획은 학습 목표 달성 여부를 확인할 수 있는 준거를 제시해야 합니다. 그런데 지도안을 보면, 학습 목표로 합리적 의사결정 능력 함양을 설정하고 있으나 평가에서는 비판적 사고력 측정에 초점을 두고 있습니다.

<작성 방법>

- ㉠에 들어갈 내용은 무엇이며, 이를 해결하기 위해 올리버(O. Oliver)와 셰이버(J. Shaver)가 제시한 준거를 서술 할 것.
- 평가 도구가 갖추어야 할 조건들 가운데 (나)에서 지도 교사가 부족하다고 지적한 것은 무엇이며, 그것의 정의를 서술할 것.

[모범 답안]

㉠에는 '가치 갈등의 해결'이 들어가야 한다. 가치 갈등을 해결하기 위하여 다음의 준거를 고려한다. 첫째, 사회의 기본 가치인 인간의 존엄성을 고려한다. 둘째, 민주주의적 가치 예컨대 기본권, 권력분립 등을 고려한다. 셋째, 보편적 가치, 사회적 가치, 추상적 가치를 특수적 가치, 개인적 가치, 구체적 가치보다 우선하여 고려한다.
예비 교사의 지도안은 타당도가 부족하다고 지적받았다. 타당도란 본래 측정하고자 하는 것을 목표에 맞게 충실하게 평가하고 있는가를 나타내는 평가도구를 말한다.

사회 · 문화

[중등문제 함께보기]

[초등 교육과정 함께보기]

나. 평가 방향

1) 평가의 원칙

- (1) **사회와 평가는 교육과정에 제시된 목표와 내용, 교수·학습 방법과의 일관성을 유지하도록 한다.**
- (5) 평가 내용은 지식 영역에만 치우쳐서는 안 되며, 기능과 가치·태도 영역을 균형 있게 선정한다.
- (6) **지식 영역의 평가에서는 사실적 지식의 습득 여부와 함께 사회현상의 설명과 문제 해결에 필수적인 기본 개념 및 원리, 일반화에 대한 이해 정도 등을 평가하는 데 중점을 둔다.**
- (7) **기능 영역의 평가에서는 지식의 습득과 민주적 사회생활을 하는데 필수적인 정보의 획득 및 활용 기능, 탐구 기능, 의사 결정 기능, 비판적 사고 기능, 집단 참여 기능 등을 평가하는 데 초점을 둔다.**
- (8) **가치·태도 영역의 평가에서는 국가, 사회적 요구와 개인적 요구에 비추어 바람직한 가치와 합리적 가치의 내면화 정도, 가치에 대한 분석 및 평가 능력, 공감 능력, 친사회적 행동 실천 능력 등을 평가하는 데 중점을 둔다.**

2022개정 3-4학년 성취기준

【성취기준】

- [4사04-01] **옛날 풍습에 대해 알아보고, 오늘날과 비교하여 변화상을 파악한다.**
- [4사04-02] **옛날부터 오늘날까지 교통의 변화에 따른 이동과 생활 모습의 변화를 이해한다.**
- [4사04-03] **옛날부터 오늘날까지 통신수단의 변화에 따른 정보 교류와 의사소통 방식의 변화를 설명한다.**

【성취기준 해설】

[4사04-01]은 옛날의 다양한 풍습을 살펴봄에 당시 사람들의 생활을 이해하고, 오늘날과 비교하여 변화상을 파악하도록 설정한 것이다. **놀이, 세시 풍속** 등 여러 풍습을 통해 변화상을 알아보고 풍습 속에 담긴 옛날 사람들의 생활과 생각을 이해한다.

[4사04-02]는 교통로 및 교통수단의 변화와 달라진 사람들의 생활 모습과의 관계를 이해하도록 설정한 것이다. 시대에 따른 교통의 변화가 사람과 물자의 이동 및 생활 전반에 어떤 변화를 일으켰는지 살펴본다. 그리고 **교통 발달에 따른 생활공간의 확대**를 고려하여 변화를 설명한다.

[4사04-03]은 시대에 따른 통신수단의 변화 과정을 파악하고 이를 통해 달라진 사람들의 생활 모습을 파악하도록 설정한 것이다. **정보 교류와 의사소통 방식의 변화**를 파악하여 **통신 발달에 따른 공간적 변화**를 탐색한다.

【성취기준 적용 시 고려 사항】

- ‘옛날’은 해당 시대에 맞게 설정하여 당시 사람들의 생활 모습을 맥락적으로 파악한다. 또 시대에 따른 사람들의 생활 모습은 다양한 양상으로 나타난다는 점을 이해하고, 현재의 시각만으로 과거를 평가하지 않도록 유의한다. 변화가 발전만을 의미하지 않는다는 점을 이해하고 발전의 성과와 한계를 함께 살펴본다.
- 도로, 철도, 항만, 공항, 교량 등 **교통망의 구축으로 나타나는 생활공간의 확대**를 중심으로 사람과 물자의 이동 및 달라진 생활 모습을 종합적으로 파악한다.
- 여가 생활을 포함하여 학생의 일상생활 경험과 관련 있는 소재를 중심으로 교통의 발달이 생활 변화에 미친 영향을 파악한다.
- 세대 간 의사소통 경험을 비교하면서 통신기술 발달에 따른 **정보 교류와 의사소통 방식(시간과 빈도, 정보의 질과 양 등)**이 달라졌음을 이해하고, **시·공간을 초월한 실시간 소통으로 나타난 생활 변화**를 파악하는 데 초점을 둔다.
- 교통수단과 통신수단의 발달 과정을 시간 순서대로 배열하는 등의 단순 지식을 평가하는 방법은 지양하고, 교통·통신의 변화가 생활에 미친 영향을 이해하고 있는지를 평가한다.

지도서 각론 함께보기

예로부터 전해 내려오는 농경 사회의 풍속으로 한 해의 절기나 달계절에 따라 하는 **생활 관습**을 말한다. **설날, 정월 대보름, 단오, 추석, 동지**와 같은 명절이 되면 오랜 관습에 따라 새 옷으로 갈아입고 술과 음식을 장만해 제사를 지내는 등 여러 가지 행사를 했다. 이러한 행사는 오랜 생활 문화를 이루며 매년 되풀이되는 관습이어서 이를 세시 풍속이라 부른다.

① **옛날과 오늘날의 설날 세시 풍속**

옛날	<ul style="list-style-type: none"> • 윷놀이를 하며 한 해의 운세를 점쳤습니다. • 야광귀에게 빼앗기지 않도록 신발을 방 안에 두었습니다. • 설빔을 입고 어른들께 세배를 드렸습니다. • 복조리를 걸어 놓고 보이 많이 들어오기를 빌었습니다.
오늘날	<ul style="list-style-type: none"> • 멀리 사는 가족과 친척들이 모입니다. • 어른들께 세배를 드립니다. • 여러 가지 전통 놀이를 체험합니다.

② **옛날과 오늘날의 세시 풍속 특징**

옛날	우리 조상들은 주로 농사를 짓고 살았기 때문에 농사와 관련된 세시 풍속이 계절에 따라 다양했습니다.
오늘날	<ul style="list-style-type: none"> • 농사와 관련된 풍속은 사라진 것이 많습니다. • 설날이나 추석과 같은 큰 명절을 중심으로 한 세시 풍속만 이어져 내려오고 있습니다.

③ **세시 풍속이 많이 바뀐 까닭**: 오늘날에는 **교통과 통신, 과학의 발달로 직업이 다양해졌기** 때문입니다.

④ **세시 풍속의 사회 교육적 의의**

- 첫째, 세시 풍속으로 아동과 청소년들은 계절의 변화에 따른 생활의 주기성을 알게 된다.
- 둘째, 세시 풍속에는 다양한 자연물을 이용해 많은 사람이 어울리는 놀이 문화가 있다.
- 셋째, 세시 풍속으로 건강한 먹거리 문화를 세울 수 있다.
- 넷째, 세시 풍속으로 우리나라 역사를 알고 조상의 삶과 지혜를 배울 수 있다.
- 다섯째, 세시 풍속으로 아동과 청소년들은 물질 중심적인 세계관을 극복할 수 있다.
- 여섯째, 세시 풍속을 실시하는 과정에서 아동과 청소년들은 일상생활을 직접 체험하고 이에 참여할 수 있다.
- 일곱째, 세시 풍속을 가정으로 확산시키고 부모 참여의 공간을 넓힐 수 있다.

⑤ **세시 풍속의 기능**

- ① 주술·종교적 기능 ② 놀이·오락적 기능 ③ 문화·예능적 기능

세시 풍속



교통 수단



- (1) **교통수단**: 사람이 이동하거나 물건을 옮기는 데 사용하는 방법이나 도구를 말한다.
 (2) **옛날의 교통수단**

종류	말, 가마, 소달구지, 당나귀, 뗏목, 돛단배 등
특징	<ul style="list-style-type: none"> • 주로 사람이나 동물, 자연의 힘을 이용했다. • 나무와 식물의 줄기 등 자연에서 쉽게 구할 수 있는 재료를 사용했다.

- (3) **오늘날의 교통수단**

종류	승용차, 버스, 트럭, 전철, 기차, 배, 비행기 등
특징	<ul style="list-style-type: none"> • 교통수단이 다양해졌다. • 여러 사람이 함께 이용할 수 있다.

- (4) **교통수단의 발달과 사람들의 생활 모습**

다양한 시설 이용	터미널, 공항, 휴게소, 주유소, 정류장 등을 만들고 이용하게 되었다.
물건 배송	오토바이로 음식 배달을 받거나 택배로 책이나 생활용품 받을 수 있다.

- (5) **교통수단의 발달로 달라진 사람들의 생활 모습**

- ① 사람들이 먼 곳으로 빠르고 편리하게 갈 수 있게 되었다.
- ② 무거운 짐을 한 번에 먼 곳까지 옮길 수 있게 되었다.
- ③ 예전에는 가기 어려웠던 곳을 편리하게 갈 수 있게 되었다.
- ④ 사람들이 하는 일이 다양해졌다.

- (6) **고장의 환경 특성에 따라 이용하는 교통수단**

모노레일	가파른 길을 오르내리거나 농작물을 수확해 운반할 때 이용한다.
지프 택시	길이 가파르고 겨울에 눈이 많이 오는 지역에서는 눈길을 잘 다니고 안전한 지프 택시를 이용한다.
경운기	농촌 지역에서 주로 사용하며 무거운 농사 도구나 농산물을 운반할 때 이용한다.
케이블카	사람들이 산이나 높은 곳을 쉽고 빠르게 오르내릴 때 이용한다.
갯배	바다를 사이에 두고 떨어진 두 마을을 오갈 때 이용한다.
카페리	자동차를 배에 실어 섬이나 육지로 운반해 준다.

통신 수단



- (1) **통신 수단의 뜻**: 정보를 전달하려고 사용하는 방법이나 도구를 말한다.
 (2) **옛날 사람들이 통신 수단을 이용했던 모습**

평소	<ul style="list-style-type: none"> • 옛날 사람들은 소식을 알리려고 먼 곳까지 직접 가거나 편지를 보냈다. • 많은 사람이 볼 수 있도록 글을 써서 붙였다.
전쟁 상황	옛날 사람들은 적이 쳐들어오거나 위급한 상황이 발생했을 때 봉수, 신호, 연, 새, 북 등을 이용해 소식을 전했다.

- (3) **오늘날 사람들이 통신 수단을 이용하는 모습**

- ① 오늘날 사람들은 과학 기술의 발달로 휴대 전화, 텔레비전, 길도우미 등 여러 가지 통신 수단을 이용한다.
- ② 사람들은 통신 수단을 이용해 다양한 정보나 소식을 서로 주고받는다.

- (4) **오늘날 통신 수단의 특징**: 여러 사람에게 정보의 실시간 전달 가능, 한 번에 많은 양의 정보 교환 가능, 여러 사람과 동시에 연락 가능, 통신 기계 하나로 다양한 통신 방법 이용 가능 등이다.

- (5) **통신 수단의 발달로 변화된 우리 생활 모습**

집	<ul style="list-style-type: none"> • 휴대 전화로 동영상 볼 수 있다. • 휴대 전화를 이용해 집에서 물건을 살 수 있다. • 휴대 전화로 친구들과 과제를 의논할 수 있다.
직장	<ul style="list-style-type: none"> • 컴퓨터를 이용해 자료를 주고받을 수 있다. • 화상 통화로 먼 곳에 있는 사람과 회의를 할 수 있다.
학교	직접 관찰하기 어려운 것들을 컴퓨터 영상 자료로 볼 수 있다.

- (6) **장소나 하는 일에 따라 달라지는 통신 수단의 이용 모습**

장소	농촌의 주택에서는 마을 방송, 도시의 아파트에서는 인터넷을 이용해 연락을 한다.
하는 일	사람들은 일을 더욱 빠르고 편리하게 처리하기 위해 하는 일에 맞는 통신 수단을 이용한다.