

위재권 편저



이 책의 특징

1. 초등 교육과정 테마별 정리
2. 지도서 각론 교과별 개념 분석
국어/수학/사회/과학
3. 봉투모의고사 모범답안

위재권

이론 족보 쏙개기 + 개념 족보 쏙개기

이론 족보 뽀개기

1 총론의 역량 / 교과 역량	2
2 빈칸 메우기	3
3 평가 방법	4
4 빈칸 메우기	5
5 내용 체계표	6
6 빈칸 메우기	7
7 국어 모형	16
8 사회 모형	20
9 수학 모형	23
10 과학 모형	24
11 도덕 모형	26
12 통합 교과 모형	28
13 실과 모형	29
14 미술 모형	34
15 체육 교수 · 학습 및 평가 / 모형	35
16 빈칸 메우기	35
17 영어 모형	39
15 교과 교육학자 - Piaget	42
16 교과 교육학자 - Kohlberg	42
17 교과 교육학자 - Lowenfeld	44
18 교과 교육학자 - Vygotsky	45
19 교과 교육학자 - Ausubel	45
20 교과 교육학자 - Bruner	45
21 교과 교육학자 - Skinner	46
22 교과 교육학자 - Bandura	46
23 교과 교육학자 - Dienes	46
24 교과 교육학자 - Skemp	46
25 교과 교육학자 - van Hiele	47
26 교과 교육학자 - Freudenthal	47
27 교과 교육학자 - Noddings	47

개념 족보 뽀개기

28 국어 1-2학년군	48
29 국어 3-4학년군	65
30 국어 5-6학년군	103
31 수학 수와 연산	117
32 수학 도형과 측정	149
33 수학 변화와 관계	172
34 수학 자료와 가능성	175
35 사회 3-4학년군	178
36 사회 5-6학년군	197
37 과학 3-4학년군	228
38 과학 5-6학년군	259
39 모범 답안(예시)	301

역량 족보

1 | 총론의 역량 / 교과 역량

2022개정 총론

- 가. 자아정체성과 자신감을 가지고 자신의 삶과 진로를 스스로 설계하며 이에 필요한 기초 능력과 자질을 갖추어 자기주도적으로 살아갈 수 있는 **자기관리 역량**
- 나. 문제를 합리적으로 해결하기 위하여 다양한 영역의 지식과 정보를 깊이 있게 이해하고 비판적으로 탐구하며 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 성찰하고 향유하는 **심미적 감성 역량**
- 마. 다른 사람의 관점을 존중하고 경청하는 가운데 자신의 생각과 감정을 효과적으로 표현하며 상호협력적인 관계에서 공동의 목적을 구현하는 **협력적 소통 역량**
- 바. 지역·국가·세계 공동체의 구성원에게 요구되는 개방적·포용적 가치와 태도로 지속 가능한 인류 공동체 발전에 적극적이고 책임감 있게 참여하는 **공동체 역량**

교과 교육과정

통합 교과	바른 생활과는 슬기로운 생활과와 즐거운 생활과를 통합한 학습 경험을 통해 학생의 ‘지금-여기-우리 삶’ 을 위한 배움을 지향한다. ‘(마) 바른 생활과의 교수·학습 과정에서 문제를 다루는 실천 경험은 특히 자기 관리 역량, 협력적 소통 역량, 공동체 역량 등과 밀접한 관련이 있다. (마) 슬기로운 생활과의 교수·학습 과정에서 주변을 탐구하는 경험은 특히 지식정보처리 역량, 창의적 사고 역량, 협력적 소통 역량 등과 밀접한 관련이 있다. (마) 즐거운 생활과의 교수·학습 과정에서 놀이에 몰입하는 경험은 특히 협력적 소통 역량, 공동체 역량, 심미적 감성 역량 등과 밀접한 관련이 있다.
국어	① 비판적·창의적 사고 역량 ② 디지털·미디어 역량 ③ 의사소통 역량 ④ 공동체·대인 관계 역량 ⑤ 문화 향유 역량 ⑥ 자기 성찰·계발 역량
사회	① 창의적 사고력 ② 비판적 사고력 ③ 문제 해결력 및 의사 결정력 ④ 의사소통 및 협업 능력 ⑤ 정보 활용 능력
수학	① 문제해결 역량 ② 추론 역량 ③ 의사소통 역량 ④ 연결 역량 ⑤ 정보처리 역량

교육과정 설계의 개요

총론의 역량과 연계하여 **과학적 탐구와 문제해결 능력, 과학적 의사결정 능력** 등을 기르는 데 초점을 둔다.

성격

과학

과학은 **‘과학적 소양을 갖추고 더불어 살아가는 창의적인 사람’**을 육성하기 위한 교과이다. ‘과학’ 교과에서는 모든 학생이 과학의 기본 개념을 익히고, 과학 탐구 능력과 태도를 길러, 자연과 일상생활에서 접하는 현상을 과학적으로 이해하고, 민주 시민으로서 개인과 사회 문제를 과학적으로 해결하고 참여·실천하는 **역량 함양**에 중점을 둔다.

실과 연수 자료 아이 스크 림

- ① **실천적 문제 해결 역량**
② **자립 역량**
③ **공동체 역량**
④ **기술학적 지식의 이해능력**
⑤ **기술적 실천능력**
⑥ **기술적 문제해결능력**

- 실천적 문제 해결**
생활 자립
관계 형성
기술적 문제 해결
기술학적 지식
기술적 실천

신체활동 역량

체육

- ① 움직임 수행 역량
② 건강 관리 역량
③ 신체활동 문화 향유 역량

음악

- ① 감성 역량
② 창의성 역량
③ 자기 주도성 역량
④ 공동체 역량
⑤ 소통 역량

미술

- ① 심미적 감성 역량
② 창의·융합 역량
③ 시각적 소통 역량
④ 정체성 역량
⑤ 공동체 역량

도덕

- ① **도덕적 탐구** 역량 갖추기
② **도덕적 실천** 역량 펼치기
③ **도덕적 성찰** 역량 키우기

영어

영어과는 급격히 변화하는 미래 사회에서 요구되는 역량에 대해 그 개념과 구성 요소를 재정립할 필요성을 인식하고, 영어과의 총괄적인 핵심역량을 영어 교육의 궁극적 지향점인 **‘영어 의사소통 역량’**으로 명명하였으며, 이를 새 교육과정 총론의 방향성과 연계하고 있다. ‘영어 의사소통 역량’이란 가장 널리 통용되는 소통의 수단인 영어로 제시된 다양한 정보를 습득하고, 문화적 산물을 향유하며, 영어로 자신의 생각을 창의적으로 표현하고, 영어 사용 공동체 참여자들과 협력적으로 상호 작용할 수 있는 역량을 말한다. 이는 의사소통 능력의 개념을 기초로 하되, 미래 사회의 요구에 부합하는 영어 학습자의 역량에 중심을 두어 개념을 확장하고 체계화한 것이다. ‘영어 의사소통 역량’은 2022 개정 교육과정의 총론에서 제시하고 있는 여섯 가지 핵심역량을 모두 포함하고 있으며, 각 핵심역량을 영어과의 관점에서 해석하고 구체화하여 교과 목표로 진술하였다.

역량 족보 2 | 빈칸 메우기

2022개정 총론

- 가. 자아정체성과 자신감을 가지고 자신의 삶과 진로를 스스로 설계하며 이에 필요한 기초 능력과 자질을 갖추어 자기주도적으로 살아갈 수 있는 _____
- 나. 문제를 합리적으로 해결하기 위하여 다양한 영역의 지식과 정보를 깊이 있게 이해하고 비판적으로 탐구하며 활용할 수 있는 _____
- 다. 폭넓은 기초 지식을 바탕으로 다양한 전문 분야의 지식, 기술, 경험을 융합적으로 활용하여 새로운 것을 창출하는 _____
- 라. 인간에 대한 공감적 이해와 문화적 감수성을 바탕으로 삶의 의미와 가치를 성찰하고 향유하는 _____
- 마. 다른 사람의 관점을 존중하고 경청하는 가운데 자신의 생각과 감정을 효과적으로 표현하며 상호협력적인 관계에서 공동의 목적을 구현하는 _____
- 바. 지역·국가·세계 공동체의 구성원에게 요구되는 개방적·포용적 가치와 태도로 지속 가능한 인류 공동체 발전에 적극적이고 책임감 있게 참여하는 _____

교과 교육과정

통합 교과	바른 생활과는 슬기로운 생활과와 즐거운 생활과를 통합한 학습 경험을 통해 학생의 _____을 위한 배움을 지향한다. ‘ (마) 바른 생활과의 교수·학습 과정에서 문제를 다루는 실천 경험은 특히 _____ 등과 밀접한 관련이 있다. (마) 슬기로운 생활과의 교수·학습 과정에서 주변을 탐구하는 경험은 특히 _____ 등과 밀접한 관련이 있다. (마) 즐거운 생활과의 교수·학습 과정에서 놀이에 몰입하는 경험은 특히 _____ 등과 밀접한 관련이 있다.
국어	① 비판적·창의적 사고 역량 ② _____ ③ 의사소통 역량 ④ 공동체·대인 관계 역량 ⑤ 문화 향유 역량 ⑥ 자기 성찰·계발 역량
사회	① 창의적 사고력 ② _____ ③ 문제 해결력 및 의사 결정력 ④ _____ ⑤ 정보 활용 능력
수학	① _____ ② 추론 역량 ③ _____ ④ _____ ⑤ 정보처리 역량

교육과정 설계의 개요

총론의 역량과 연계하여 **과학적 탐구와 문제해결 능력, 과학적 의사결정 능력** 등을 기르는 데 초점을 둔다.

성격

과학

과학'은 '**과학적 소양을 갖추고 더불어 살아가는 창의적인 사람**'을 육성하기 위한 교과이다. '과학' 교과에서는 모든 학생이 과학의 기본 개념을 익히고, 과학 탐구 능력과 태도를 길러, 자연과 일상생활에서 접하는 현상을 과학적으로 이해하고, 민주 시민으로서 개인과 사회 문제를 과학적으로 해결하고 참여·실천하는 **역량 함양**에 중점을 둔다.

실과 연수 자료 아이 스크 림

- ① 실천적 문제 해결 역량
② _____
③ _____
④ 기술학적 지식의 이해능력
⑤ 기술적 실천능력
⑥ 기술적 문제해결능력

실천적 문제 해결

기술적 문제 해결
기술학적 지식
기술적 실천

신체활동 역량

체육

- ① _____
② _____
③ 신체활동 문화 향유 역량

음악

- ① _____
② 창의성 역량
③ 자기 주도성 역량
④ _____
⑤ 소통 역량

미술

- ① _____
② 창의·융합 역량
③ _____
④ 정체성 역량
⑤ 공동체 역량

도덕

- ① _____ 역량 갖추기
② _____ 역량 펼치기
③ _____ 역량 키우기

영어

영어과는 급격히 변화하는 미래 사회에서 요구되는 역량에 대해 그 개념과 구성 요소를 재정립할 필요성을 인식하고, 영어과의 총괄적인 핵심역량을 영어 교육의 궁극적 지향점인 _____으로 명명하였으며, 이를 새 교육과정 총론의 방향성과 연계하고 있다. '영어 의사소통 역량'이란 가장 널리 통용되는 소통의 수단인 영어로 제시된 다양한 정보를 습득하고, 문화적 산물을 향유하며, 영어로 자신의 생각을 창의적으로 표현하고, 영어 사용 공동체 참여자들과 협력적으로 상호 작용할 수 있는 역량을 말한다. 이는 의사소통 능력의 개념을 기초로 하되, 미래 사회의 요구에 부합하는 영어 학습자의 역량에 중심을 두어 개념을 확장하고 체계화한 것이다. '영어 의사소통 역량'은 2022 개정 교육과정의 총론에서 제시하고 있는 여섯 가지 핵심역량을 모두 포함하고 있으며, 각 핵심역량을 영어과의 관점에서 해석하고 구체화하여 교과 목표로 진술하였다.

평가 족보 3 | 평가 방법

국어	① 중요도 평정법 ② 프로토콜 분석법 ③ 녹화 기록법 ④ 빈칸 메우기 검사 ⑤ 오독 분석법 ⑥ 분석적 평가 ⑦ 총체적 평가 ⑧ 주요 특질 평가 ⑨ 자율적 수정 ⑩ 자유회상 ⑪ 요약
사회	① 지필평가 ② 구술 ③ 면접 ④ 토론 ⑤ 논술 ⑥ 관찰 ⑦ 활동 보고서 ⑧ 포트폴리오
수학	① 지필평가 ② 프로젝트 평가 ③ 포트폴리오 평가 ④ 관찰 평가, 면담 평가, 구술 평가 ⑤ 자기 평가 ⑥ 동료 평가
과학	① 지필 평가(선택형, 서술형, 논술형 등) ② 관찰 ③ 실험·실습 ④ 보고서 ⑤ 면담, 구술 ⑥ 포트폴리오 ⑦ 자기 평가, 동료 평가
도덕	① (사) 초등학교 지식·이해 범주의 평가는 도덕적 개념에 대한 이해와 적용의 정도를 확인하는 서술형·논술형 평가 와 도덕적 판단의 정당화를 살피는 토론법 을 활용할 수 있다. 또한 전이가 높은 지식의 습득 여부를 확인하기 위해 서술형 이나 인터뷰 방법 을 활용할 수 있다. ② (아) 초등학교 과정·기능 범주의 평가는 도덕성이 형성되어 가는 과정을 확인하는 면접법 과 일정 기간 도덕과 학습의 수행 정도를 측정하는 관찰법, 연구보고서 방법 이나 포트폴리오 방법 을 활용할 수 있다. ③ (자) 초등학교 가치·태도 범주의 평가는 도덕과 교수·학습을 통해 길러진 도덕성이 실천되는 성향을 확인할 수 있는 관찰법 이나 자기 보고 방법, 동료 평가법 을 활용할 수 있다. ④ 학생 상호 평가법: 동료 평정법, 추천법, 지명법, 사회적 거리 추정법
미술	① 포트폴리오법, 프로세스폴리오법 ② 관찰법, 자기 평가 및 동료 평가 ③ 실기 평가, 감상문, 연구보고서법

체육	① 관찰법 ② 동료 평가 보고서법 ③ 자기 평가 보고서법 ④ 체크리스트 ⑤ 평정 척도법 ⑥ 서술식 채점 기준표(루브릭) ⑦ 포트폴리오 ⑧ 실기 시험
실과	① (다) 평가는 평가 목표와 평가 내용에 따라서, 학습자가 직접 답을 구성해가는 개념지도, 서술형 및 논술형 평가, 그래프나 표, 도안 만들기 등의 방법, 특정 산출물을 요구하는 방법 (연구보고서, 실험·실습보고서, 학습 노트, 포트폴리오), 각종 디지털·AI 도구를 활용한 영상 및 제작물 만들기 등의 방법, 특정 활동을 요구하는 방법 (구두발표, 시연 및 실습, 토의 및 토론), 과정을 밝히는 방법 (관찰 및 면담, 학습일지, 회의) 등의 다양한 방법을 적절히 활용한다. 이 과정에서 학습자에게 과제 수행의 성취를 돕고, 신뢰도 높고 타당한 평가를 위하여 채점 기준(루브릭) 을 개발하여 공개하고 채점에 활용한다. ② (마) 평가에서 학습자들의 참여의식을 높이고 협력적 학습 공동체 구성원으로서 소통을 강화하기 위해 평가의 주체를 교사 외에 학습자 본인과 동료 학생 등으로 다양하게 실시한다. 이를 위해 평가 항목을 구체화한 채점 기준을 학생들과 함께 작성하여 동기유발은 물론 학습자가 평가에 성실히 참여할 수 있도록 한다.
음악	① 실기 평가, 실음 지필 평가 ② 서·논술형 평가, 보고서 평가 ③ 구술 평가, 면담 평가, 관찰 평가 ④ 자기 평가, 동료 평가 ⑤ 포트폴리오 평가, 프로젝트 평가 ⑥ 토의·토론 평가, 온라인 평가 등
영어	① 듣기·읽기 평가는 지필평가, 수행평가, 교사 평가, 동료 평가, 자기 평가 등을 다양하게 적용하여 학습의 과정이 드러나도록 한다. ② 듣기·읽기의 가치·태도를 평가할 때는 해당 성취기준을 독립적으로 평가하기보다는 다른 성취기준과 통합하여 평가 하는 것을 권장한다. 자기 평가나 동료 평가 등을 통해 학습자 스스로 듣기나 읽기 태도를 확인하고 점검하게 할 수 있다. ③ 말하기는 발음, 어휘, 내용 등에 대하여, 쓰기는 철자와 구두점, 어휘, 내용, 언어 형식 등에 대하여 세부적인 평가기준을 마련하고 학습자에게 충분히 안내한 후에 평가를 실시한다.
통합교과	(나) 평가는 성취기준이나 교수·학습에 대한 평가, 교수·학습을 위한 평가, 교수·학습으로서 평가를 포괄한다.

평가 족보 4 | 빈칸 메우기

국어	① _____ ② _____ ③ 녹화 기록법 ④ _____ ⑤ _____ ⑥ _____ ⑦ _____ ⑧ _____ ⑨ 자율적 수정 ⑩ 자유회상 ⑪ 요약
사회	① 지필평가 ② 구술 ③ 면접 ④ 토론 ⑤ 논술 ⑥ 관찰 ⑦ 활동 보고서 ⑧ 포트폴리오
수학	① 지필평가 ② 프로젝트 평가 ③ 포트폴리오 평가 ④ 관찰 평가, 면담 평가, 구술 평가 ⑤ _____ ⑥ _____
과학	① 지필 평가(선택형, 서술형, 논술형 등) ② 관찰 ③ _____ ④ 보고서 ⑤ 면담, 구술 ⑥ 포트폴리오 ⑦ 자기 평가, 동료 평가
도덕	① (사) 초등학교 _____ 범주 의 평가는 도덕적 개념에 대한 이해와 적용의 정도를 확인하는 서술형·논술형 평가 와 도덕적 판단의 정당화를 살피는 토론법 을 활용할 수 있다. 또한 전이가 높은 지식의 습득 여부를 확인하기 위해 서술형 이나 인터뷰 방법 을 활용할 수 있다. ② (아) 초등학교 _____ 범주 의 평가는 도덕성이 형성되어 가는 과정을 확인하는 면접법 과 일정 기간 도덕과 학습의 수행 정도를 측정하는 관찰법, 연구보고서 방법이나 포트폴리오 방법 을 활용할 수 있다. ③ (자) 초등학교 _____ 범주 의 평가는 도덕과 교수·학습을 통해 길러진 도덕성이 실천되는 성향을 확인할 수 있는 관찰법이나 자기 보고 방법, 동료 평가법 을 활용할 수 있다. ④ 학생 상호 평가법: 동료 평정법, _____, 지명법, 사회적 거리 추정법
미술	① 포트폴리오법, _____ ② 관찰법, 자기 평가 및 동료 평가 ③ 실기 평가, 감상문, _____

체육	① 관찰법 ② 동료 평가 보고서법 ③ 자기 평가 보고서법 ④ 체크리스트 ⑤ _____ ⑥ 서술식 채점 기준표(_____) ⑦ 포트폴리오 ⑧ 실기 시험
실과	① (다) 평가는 평가 목표와 평가 내용에 따라서, 학습자가 직접 답을 구성해가는 개념지도, 서술형 및 논술형 평가, 그래프나 표, 도안 만들기 등의 방법, 특정 산출물을 요구하는 방법 (연구보고서, 실험·실습보고서, 학습 노트, 포트폴리오), 각종 디지털·AI 도구를 활용한 영상 및 제작물 만들기 등의 방법, 특정 활동을 요구하는 방법 (구두발표, 시연 및 실습, 토의 및 토론), 과정을 밝히는 방법 (관찰 및 면담, 학습일지, 회의) 등의 다양한 방법을 적절히 활용한다. 이 과정에서 학습자에게 과제 수행의 성취를 돕고, 신뢰도 높고 타당한 평가를 위하여 _____을 개발하여 공개하고 채점에 활용한다. ② (마) 평가에서 학습자들의 참여의식을 높이고 협력적 학습 공동체 구성원으로서 소통을 강화하기 위해 평가의 주체를 교사 외에 _____등으로 다양하게 실시한다. 이를 위해 평가 항목을 구체화한 채점 기준을 학생들과 함께 작성하여 동기유발은 물론 학습자가 평가에 성실히 참여할 수 있도록 한다.
음악	① _____, 실음 지필 평가 ② 서·논술형 평가, 보고서 평가 ③ 구술 평가, 면담 평가, 관찰 평가 ④ _____, 동료 평가 ⑤ 포트폴리오 평가, 프로젝트 평가 ⑥ 토의·토론 평가, 온라인 평가 등
영어	① 듣기·읽기 평가는 지필평가, 수행평가, 교사 평가, _____, _____ 등을 다양하게 적용하여 학습의 과정이 드러나도록 한다. ② 듣기·읽기의 가치·태도를 평가할 때는 해당 성취기준을 독립적으로 평가하기보다는 _____하는 것을 권장한다. 자기 평가나 동료 평가 등을 통해 학습자 스스로 듣기나 읽기 태도를 확인하고 점검하게 할 수 있다. ③ 말하기는 발음, 어휘, 내용 등에 대하여, 쓰기는 _____, 어휘, 내용, 언어 형식 등에 대하여 세부적인 평가기준을 마련하고 학습자에게 충분히 안내한 후에 평가를 실시한다.
통합교과	(나) 평가는 성취기준이나 _____, _____, 교수·학습으로서 평가를 포괄한다.

내체 족보 5 | 내용 체계표

창의적 체험 활동	영역	활동
	자율· 자치	자율 활동 자치 활동
	동아 리	학술·문화 및 여가 활동 봉사 활동
	진로	진로 탐색 활동 진로 설계 및 실천 활동
국어	지식· 이해	듣기·말하기 맥락
		담화 유형
	과정· 기능	내용 확인·추론·평가
		내용 생성·조직·표현과 전달
		상호 작용
		점검과 조정
	가치· 태도	·듣기·말하기에 대한 흥미 · 듣기·말하기 효능감 ·듣기·말하기에 적극적 참여
	지식· 이해	읽기 맥락
		글의 유형
	과정· 기능	읽기의 기초
		내용 확인과 추론
		평가와 창의
		점검과 조정
	가치· 태도	·읽기에 대한 흥미 · 읽기 효능감 · 긍정적 읽기 동기 ·읽기에 적극적 참여
	지식· 이해	쓰기 맥락
		글의 유형
	과정· 기능	쓰기의 기초
		계획하기
		내용 생성하기
		내용 조직하기
		표현하기
		고쳐쓰기
		공유하기
		점검과 조정
	가치· 태도	·쓰기에 대한 흥미 · 쓰기 효능감 ·쓰기에 적극적 참여 · 쓰기 윤리 준수

사회	지리	① 지리 인식 ② 자연환경과 인간생활 ③ 인문환경과 인간생활 ④ 지속가능한 세계	① 환경 확대법의 탄력적 적용 - 3/4학년 ‘우리가 살아가는 곳 - 우리 지역 - 여러 지역 - ‘5/6학년’ 우리나라 - 세계’ ② 나선형 교육과정원리 ③ 주제 중심 통합적 구성 ④ 교육과정의 지역화 - 내용의 지역화 - 방법의 지역화
	일반 사회	⑤ 정치 ⑥ 법 ⑦ 경제 ⑧ 사회·문화	
	역사	⑨ 역사 일반 ⑩ 지역사	
과학	영역	① 운동과 에너지 ② 물질 ③ 생명 ④ 지구와 우주 ⑤ 과학과 사회【신설】	
	과정·기능	· 문제 인식 및 가설 설정, 탐구 설계 및 수행, 자료 수집·분석 및 해석, 결론 도출 및 일반화, 의사소통과 협업	
	가치·태도	· 과학 가치(과학의 심미적 가치, 감수성 등), 과학 태도(과학 창의성, 유용성, 윤리성, 개방성 등), 참여와 실천(과학문화 향유, 안전·지속가능 사회에 기여 등)	

내체 족보

6 | 빈칸 메우기

창의적
체험
활동

영역	활동
자율 · 자치	자율 활동 자치 활동
동아 리	학술·문화 및 여가 활동 _____
진로	_____
	진로 설계 및 실천 활동

국어

지식 · 이해	듣기·말하기 _____ 담화 유형
과정 · 기능	_____ _____ _____
가치 · 태도	· 듣기·말하기에 대한 흥미 · _____ · 듣기·말하기에 적극적 참여
지식 · 이해	읽기 _____ 글의 유형
과정 · 기능	읽기의 기초 _____ _____ _____
가치 · 태도	· 읽기에 대한 흥미 · _____ · _____ · 읽기에 적극적 참여
지식 · 이해	쓰기 _____ 글의 유형
과정 · 기능	쓰기의 기초 _____ _____ _____ _____ _____ _____
가치 · 태도	· 쓰기에 대한 흥미 · _____ · 쓰기에 적극적 참여 · _____

사회

지 리	① _____ ② 자연환경과 인간생활 ③ 인문환경과 인간생활 ④ _____	① 환경 확대법의 탄력적 적용 - 3/4학년 '_____ _____ _____ - '5/6학년' _____ _____ _____
일 반 사 회	⑤ 정치 ⑥ 법 ⑦ 경제 ⑧ 사회·문화	② _____ ③ 주제 중심 통합적 구성 ④ 교육과정의 지역화 - _____ - _____
역 사	⑨ 역사 일반 ⑩ 지역사	

과학

영 역	① 운동과 에너지 ② 물질 ③ 생명 ④ 지구와 우주 ⑤ _____ 【신설】
과 정 · 기 능	· 문제 인식 및 가설 설정, 탐구 설계 및 수행, _____ _____
가 치 · 태 도	· 과학 가치 (과학의 심미적 가치, 감수성 등), 과학 태도 (_____ _____ 등), 참여와 실천 (과학문화 향 유, _____에 기여 등)

수학	1-2 학 년	• ‘수와 연산’ 영역에서는 용어와 기호로 ‘덧셈, 뺄셈, 곱셈, 짝수, 홀수, +, -, ×, =, >, <’를 다룬다. • ‘도형과 측정’ 영역에서는 용어와 기호로 ‘삼각형, 사각형, 원, 꼭짓점, 변, 시, 분, 약, cm, m’를 다룬다. • ‘자료와 가능성’ 영역에서는 용어와 기호로 ‘표, 그래프’를 다룬다.
	3-4 학 년	• ‘수와 연산’ 영역에서는 용어와 기호로 ‘나눗셈, 몫, 나머지, 나누어떨어진다, 분수, 분모, 분자, 단위분수, 진분수, 가분수, 대분수, 자연수, 소수, 소수점(.), ÷’를 다룬다. • ‘도형과 측정’ 영역에서는 용어와 기호로 ‘직선, 선분, 반직선, 각, (각의) 꼭짓점, (각의) 변, 직각, 예각, 둔각, 수직, 수선, 평행, 평행선, 원의 중심, 반지름, 지름, 이등변삼각형, 정삼각형, 직각삼각형, 예각삼각형, 둔각삼각형, 직사각형, 정사각형, 사다리꼴, 평행사변형, 마름모, 다각형, 정다각형, 대각선, 초, 도(°), mm, km, L, mL, g, kg, t’를 다룬다. • ‘자료와 가능성’ 영역에서는 용어와 기호로 ‘그림그래프, 막대그래프, 꺾은선그래프’를 다룬다.
	5-6 학 년	• ‘수와 연산’ 영역에서는 용어와 기호로 ‘이상, 이하, 초과, 미만, 올림, 버림, 반올림, 약수, 공약수, 최대공약수, 배수, 공배수, 최소공배수, 약분, 통분, 기약분수’를 다룬다. • ‘변화와 관계’ 영역에서는 용어와 기호로 ‘비, 기준량, 비교하는 양, 비율, 백분율, 비례식, 비례배분, :, %’를 다룬다. • ‘도형과 측정’ 영역에서는 용어와 기호로 ‘합동, 대칭, 대응점, 대응변, 대응각, 선대칭도형, 점대칭도형, 대칭축, 대칭의 중심, 직육면체, 정육면체, 면, 모서리, 밑면, 옆면, 겨냥도, 전개도, 각기둥, 각뿔, 원기둥, 원뿔, 구, 모선, 가로, 세로, 밑변, 높이, 원주, 원주율, cm², m², km², cm³, m³’를 다룬다. • ‘자료와 가능성’ 영역에서는 용어와 기호로 ‘평균, 띠그래프, 원그래프, 가능성’을 다룬다.

도덕	① 자신과의 관계
	• 나는 왜 소중한 사람인가? • 자신이 하고 싶은 일을 선택할 때 어떤 것을 고려해야 할까?
도덕	② 타인과의 관계 - 인공지능 윤리 강조
	• 타인에 대한 공감은 왜 필요할까? • 인공지능 로봇과 친구가 될 수 있을까?
도덕	③ 사회·공동체와의 관계
	④ 자연과의 관계 - 환경윤리 확대
도덕	• 인간과 자연이 함께 살아야 하는 이유는 무엇일까? • 환경 위기를 극복하기 위해 어떻게 해야 하는가? • 지속가능한 삶이란 무엇일까?
통합 교과	① 우리는 누구로 살아갈까
	② 우리는 어디서 살아갈까
통합 교과	③ 우리는 지금 어떻게 살아갈까
	④ 우리는 무엇을 하며 살아갈까
실과	가정
	① 인간 발달과 주도적 삶
	② 생활환경과 지속가능한 선택
실과	기술
	③ 기술적 문제해결과 혁신
실과	④ 지속가능한 기술과 융합
	정보
실과	⑤ 디지털 사회와 인공지능【신설】

수학	1-2 학 년	• ‘수와 연산’ 영역에서는 용어와 기호로 ‘덧셈, 뺄셈, 곱셈, _____, _____, +, -, ×, =, >, <’를 다룬다. • ‘도형과 측정’ 영역에서는 용어와 기호로 ‘삼각형, 사각형, 원, _____, _____, 시, _____, 약, cm, m’를 다룬다. • ‘자료와 가능성’ 영역에서는 용어와 기호로 ‘_____, _____’를 다룬다.
	3-4 학 년	• ‘수와 연산’ 영역에서는 용어와 기호로 ‘_____, _____, 나누어떨어진다, 분수, 분모, 분자, _____, _____, _____, 소수, 소수점(.), ÷’를 다룬다. • ‘도형과 측정’ 영역에서는 용어와 기호로 ‘_____, _____, _____, _____, (각의) 꼭짓점, (각의) 변, _____, _____, _____, _____, _____삼각형, _____삼각형, _____삼각형, _____삼각형, _____삼각형, 직사각형, 정사각형, _____, _____, 마름모, _____, 정다각형, _____, 초, 도(°), mm, km, L, mL, g, kg, t’을 다룬다. • ‘자료와 가능성’ 영역에서는 용어와 기호로 ‘_____그래프, _____그래프, _____그래프’를 다룬다.
	5-6 학 년	• ‘수와 연산’ 영역에서는 용어와 기호로 ‘_____, _____, _____, _____, _____, _____, 배수, 공배수, 최소공배수, _____, _____, 기약분수’를 다룬다. • ‘변화와 관계’ 영역에서는 용어와 기호로 ‘_____, 기준량, 비교하는 양, _____, 백분율, _____, _____, %, _____’를 다룬다. • ‘도형과 측정’ 영역에서는 용어와 기호로 ‘_____, _____, 대응점, 대응변, 대응각, _____, _____, 대칭의 중심, 직육면체, 정육면체, 면, 모서리, _____, 옆면, _____, _____, 각기둥, 각뿔, 원기둥, 원뿔, 구, _____, 가로, 세로, 밑변, _____, 원주, _____, cm², m², km², cm³, m³’를 다룬다. • ‘자료와 가능성’ 영역에서는 용어와 기호로 ‘_____, _____그래프, _____그래프, _____’를 다룬다.

도덕	① _____	• 나는 왜 소중한 사람인가? • 자신이 하고 싶은 일을 선택할 때 어떤 것을 고려해야 할까?
	② _____ - 인공지능 윤리 강조	• 타인에 대한 공감은 왜 필요할까? • 인공지능 로봇과 친구가 될 수 있을까?
	③ _____	
	④ _____ - 환경윤리 확대	• 인간과 자연이 함께 살아야 하는 이유는 무엇일까? • 환경 위기를 극복하기 위해 어떻게 해야 하는가? • 지속가능한 삶이란 무엇일까?
통합 교과	① 우리는 _____ 살아갈까	
	② 우리는 _____ 살아갈까	
	③ 우리는 _____ 살아갈까	
	④ 우리는 _____ 살아갈까	
실과	가정	① 인간 발달과 주도적 삶 ② 생활환경과 _____ 선택
	기술	③ 기술적 문제해결과 혁신 ④ _____ 기술과 융합
	정보	⑤ _____ 【신설】

3~4학년군 신체활동 예시 - 신체활동 형식

영역	세부 영역	신체활동 예시
운동	기본 체력운동	• 체력운동 관련 기본 움직임 기술(걷기, 달리기, 매달리기, 버티기나 굽히기, 밀기, 당기기 등) • 체력운동 기능(오래 달리거나 걷기, 팔굽혀펴기, 윗몸말아올리기, 양복달리기 등)
	건강 운동 및 생활 습관	• 건강 생활 습관(자세, 체중 및 체형 관리, 위생, 식습관, 정서 관리 활동 등) • 운동 생활 습관(맨손체조, 산책, 계단 오르기, 생활 주변 운동기구 활용하기 등)
	가치 태도	• 긍정적 신체 인식 • 운동 및 건강에 관한 관심 • 운동 및 건강 습관 실천 의지
스포츠	기본 움직임의 기초 기술	• 이동 움직임(방향 전환 달리기, 뛰기, 구르기, 물에서 이동하기 등) • 비이동 움직임(균형잡기, 구부리기, 회전하기, 물에 뜨기 등) • 조작 움직임(던지기, 굴리기, 차기, 잡기, 치기, 튀기기, 물기, 타기 등)
	스포츠 유형별 움직임 기술	• 기술형 스포츠 유형별 움직임(앞뒤 구르기, 옆돌기, 전력 달리기, 헤엄치기, 발차기 등) • 전략형 스포츠 유형별 움직임(공던지기과 잡기, 공물기, 공차기와 멈추기, 공치기와 받기, 라켓으로 치기 등) • 생태형 스포츠 유형별 움직임(균형 잡고 이동하기, 타고 버티기, 잡고 오르기 등)
	가치 태도	• 움직임 수행의 자신감과 적극성 • 최선을 다하는 태도 • 게임 규칙 준수 • 스포츠 환경에 대한 개방성 • 스포츠 활동 참여의 적극성
표현	기본 움직임의 기초 표현	• 이동 움직임 표현(위킹, 점핑, 호핑, 스킵핑, 갤러핑, 리핑, 슬라이딩 등) • 비이동 움직임 표현(뛰기, 접기, 비틀기, 제자리 돌기, 털기, 흔들기 등) • 조작 움직임 표현(들기, 돌리기 등)
	기본 움직임의 표현 방법	• 추상 표현(언어 표현, 느낌이나 생각 표현하기 등) • 모방 표현(사물 표현, 인물 표현, 자연 현상 표현하기 등) • 리듬 표현(박자, 강약, 빠르기, 패턴에 따라 표현하기 등) • 도구 표현(줄, 공, 천, 훌라후프 등을 활용하여 표현하기 등)
	가치 태도	• 움직임 표현에 대한 호기심 • 움직임 표현에 대한 감수성

5~6학년군 신체활동 예시 - 신체활동 형식

영역	세부 영역	신체활동 예시
운동	건강 체력 및 운동 체력	• 건강체력 관련 운동(근력, 근지구력, 심폐지구력, 유연성 운동 등) • 운동체력 관련 운동(순발력, 민첩성, 평형성, 협응성 운동 등)
	성장 및 안전 활동	• 성장 관련 활동(신체 변화 및 제2차 성징 이해 활동, 감정 수용 및 조절 활동, 관계 형성 활동, 성 건강 활동 등) • 안전 활동(운동 관련 안전사고 예방 및 대처 활동, 생활 안전사고 예방 및 대처 활동, 자연환경 변화 대처 활동 등)
	가치 태도	• 체력 운동 참여의 근면성 • 체력 증진을 위한 끈기 • 성장 발달의 차이 공감 • 안전사고에서의 침착성
스포츠	기술형 스포츠 유형별 활동	• 기록형(육상 활동, 경영 활동, 빙상 활동, 표적 활동 등) • 동작형(매트 활동, 뽀름 활동, 평균대 활동 등) • 투기형(태권도 활동, 씨름 활동 등)
	전략형 스포츠 유형별 활동	• 영역형(축구형 게임, 농구형 게임, 핸드볼형 게임, 럭비형 게임, 하키형 게임 등) • 필드형(야구형 게임 등) • 네트형(배구형 게임, 배드민턴형 게임, 족구형 게임, 탁구형 게임, 테니스형 게임 등)
	생태형 스포츠 유형별 활동 【신설】	• 생활환경형(골프형 활동, 플라잉디스크형 활동, 자전거타기형 활동, 인라인스케이팅 활동, 스포츠클라이밍 활동, 민속놀이 등) • 자연환경형(오리엔티어링, 등산 활동, 캠핑 활동, 수상 활동, 설상 활동, 승마 활동 등)
표현	가치 태도	• 목표 달성 의지 • 상대 기술 인정 • 팀원과의 협력 • 구성원 배려 • 스포츠 환경을 아끼는 태도 • 스포츠 환경에 감사하는 태도
	스포츠 표현 활동	• 창작제조 활동, 음악줄넘기 활동 등
	전통 표현 활동	• 우리나라의 민속무용 활동, 외국의 민속무용 활동 등
표현	현대 표현 활동	• 라인댄스 활동, 댄스스포츠 활동, 스트리트댄스 활동 등
	가치 태도	• 다양한 표현 활동 유형에 대한 수용적 태도 • 움직임 표현의 심미성 추구

3~4학년군 신체활동 예시 - 신체활동 형식

영역	세부 영역	신체활동 예시
운동	기본 체력운동	• 체력운동 관련 기본 움직임 기술(걸기, 달리기, 매달리기, 버티기나 굽히기, 밀기, 당기기 등) • 체력운동 기능(_____, 팔굽혀펴기, 윗몸말아올리기, _____ 등)
	건강 운동 및 생활 습관	• 건강 생활 습관(자세, 체중 및 체형 관리, 위생, 식습관, 정서 관리 활동 등) • 운동 생활 습관(_____, 산책, 계단 오르기, 생활 주변 운동기구 활용하기 등)
	가치 · 태도	• 긍정적 신체 인식 • 운동 및 건강에 관한 관심 • _____
스포츠	기본 움직임의 기초 기술	• 이동 움직임(_____, 뛰기, 구르기, _____ 등) • 비이동 움직임(_____, 구부리기, 회전하기, _____ 등) • 조작 움직임(_____, 굴리기, _____, 잡기, 치기, 튀기기, 물기, 타기 등)
	스포츠 유형별 움직임 기술	• _____ 스포츠 유형별 움직임(앞뒤 구르기, 옆돌기, 전력 달리기, 헤엄치기, 발차기 등) • _____ 스포츠 유형별 움직임(공던지기과 잡기, 공물기, 공차기와 멈추기, 공치기와 받기, 라켓으로 치기 등) • _____ 유형별 움직임(균형 잡고 이동하기, _____, _____ 등)
	가치 · 태도	• 움직임 수행의 자신감과 적극성 • 최선을 다하는 태도 • 게임 규칙 준수 • _____ • _____
표현	기본 움직임의 기초 표현	• 이동 움직임 표현(_____, _____, _____, _____ 등) • 비이동 움직임 표현(_____, 접기, 비틀기, 제자리 돌기, 털기, _____ 등) • 조작 움직임 표현(들기, _____ 등)
	기본 움직임의 표현 방법	• _____ 표현(언어 표현, 느낌이나 생각 표현하기 등) • _____ 표현(사물 표현, 인물 표현, 자연 현상 표현하기 등) • _____ 표현(박자, 강약, 빠르기, 패턴에 따라 표현하기 등) • _____ 표현(줄, 공, 천, 훌라후프 등을 활용하여 표현하기 등)
	가치 · 태도	• 움직임 표현에 대한 호기심 • _____

5~6학년군 신체활동 예시 - 신체활동 형식

영역	세부 영역	신체활동 예시
운동	건강 체력 및 운동 체력	• 건강체력 관련 운동(_____, _____, _____, _____ 등) • 운동체력 관련 운동(_____, _____, _____, _____ 등)
	성장 및 안전 활동	• 성장 관련 활동(신체 변화 및 제2차 성징 이해 활동, _____, 관계 형성 활동, 성 건강 활동 등) • 안전 활동(_____ 관련 안전사고 예방 및 대처 활동, 생활 안전사고 예방 및 대처 활동, 자연환경 변화 대처 활동 등)
	가치 · 태도	• _____ • _____ • 성장 발달의 차이 공감 • _____
스포츠	기술형 스포츠 유형별 활동	• _____(육상 활동, 경영 활동, 빙상 활동, 표적 활동 등) • _____(매트 활동, 뽀글 활동, 평균대 활동 등) • _____(태권도 활동, 씨름 활동 등)
	전략형 스포츠 유형별 활동	• _____(축구형 게임, 농구형 게임, 핸드볼형 게임, 럭비형 게임, 하키형 게임 등) • _____(야구형 게임 등) • _____(배구형 게임, 배드민턴형 게임, 족구형 게임, 탁구형 게임, 테니스형 게임 등)
	생태형 스포츠 유형별 활동 【신설】	• _____(골프형 활동, 플라잉디스크형 활동, 자전거타기형 활동, 인라인스케이팅 활동, 스포츠클라이밍 활동, 민속놀이 등) • _____(오리엔티어링, 등산 활동, 캠핑 활동, 수상 활동, 설상 활동, 승마 활동 등)
표현	가치 · 태도	• 목표 달성 의지 • 상대 기술 인정 • _____ • _____ • _____ • _____
	표현 활동	• 창작제조 활동, 음악줄넘기 활동 등
	표현 활동	• 우리나라의 민속무용 활동, 외국의 민속무용 활동 등
표현	표현 활동	• 라인댄스 활동, 댄스스포츠 활동, 스트리트댄스 활동 등
	가치 · 태도	• _____ • 움직임 표현의 심미성 추구

1) 피아제(Piaget) 인지발달 단계 모든 교과 공통적용

- 인지주의에서 학습은 인식 구조의 변화이다. 인지구조란 학습자의 의식 속에 조직적으로 정리된 일련의 아이디어 혹은 개념을 의미한다. 피아제는 학생들의 단순한 성장, 발달에 대한 관심보다 지식의 구조와 과정의 발달에 관해 연구하는 발생론적 인식론에 관심을 두었다. 즉, 학생들이 세계를 어떻게 보고, 어떻게 이해하는가를 알아내는 데 많은 관심을 가졌다.



- 피아제의 이론에 따르면 모든 유기체는 환경에 적응하고자 하는 경향이 있는데, 이러한 적응은 동화(assimilation)와 조절(accommodation)이라는 상호 보완적인 과정에 의해 이루어진다고 보았다. (㉠)는 새로운 자극이 주어졌을 때 학생이 기존에 자신이 가지고 있던 인지 구조에 맞게 해석하여 받아들이는 과정을 의미한다. 그러나 자신이 가지고 있던 인지 구조로 새로운 자극이 이해되지 않는다면 인간은 **조절**을 통해 자신의 기존 인지 구조를 변화시키게 된다. 이렇게 이루어진 균형 상태는 일시적으로 평형 상태를 갖게 되지만, 새로운 자극이 조절된 도식에 맞지 않는다면 (㉡)에 빠지게 된다. 그는 인간의 인지 상태는 **동화 - 조절 - 평형화**의 과정을 지속적으로 반복하게 되며, 이때 평형화는 인지 발달의 핵심이라고 하였다.
- 따라서, 인지 구조는 반복되는 평형화 과정을 통해 보다 상위의 인지 구조로 발달하게 된다. 이것이 인지발달의 네 단계로 모든 학생들이 이러한 단계를 거쳐 지적 발달을 하게 된다는 것이다.

단계	특징
감각	비언어, 반사 행동(울음, 빨기, 쥐기) 놀이,
운동기	모방, 대상 영속성
전조작기	언어 발달, 자기중심적 사고, 비가역성, 중심화, 물활론적 사고
구체적 조작기	가역성, 계열화, 분류, 가감승제, 보존성
형식적 조작기	조합 논리, 비례 논리, 변인 통제, 가설 연역적 사고

2) 피아제(Piaget) 국어

- 동화는 대체로 어린이들이 주변의 사물을 살아있는 생명체로 여기는 (㉠)에 바탕을 둔다. 이러한 사고가 반영된 동화는 환상성과 (㉡)이 강하고 사물이 의인화되는 경우가 많다. 예를 들어 동화에서는 장승이 움직이고, 바느질 가위가 스스로 행동하며, 해와 바람이 말을 하기도 한다

정답

- 1) ㉠ 동화
㉡ 불평형 상태(인지적 갈등)
- 2) ㉠ 물활론적 사고
㉡ 허구성

1) 피아제(Piaget) 도덕

- 아동은 환경과 상호작용하며 자신을 구성해 가는 능동적 존재이다. 따라서 학교는 학생들이 동화, 조절, 평형 등의 과정을 통해 경험을 재구조화하고 도덕규칙을 스스로 구성해 갈 수 있도록 교육해야 한다. 학교는 아동이 협력적 성향을 개발할 수 있는 도덕경험을 제공해야 하고, 특히 도덕교사는 친구들과 상호작용하며 협력하는 경험을 제공해야 한다. 이를 통해 아동은 다른 사람의 역할이나 견해를 고려하지 않고 자기의 생각을 고집하는 (㉠)을 점차 극복해 간다.

【콜버그】

- “우리는 (㉡) 도덕판단에 이를 수 있는 과정을 '이상적인 역할 채택'이라 부른다. 6단계 도덕판단은 모든 행위자들이 황금률에 지배·조절된다는 가정 아래에서 각각의 행위자의 주장을 역할 채택하는 것에 기초를 두고 있다. 또한 **이상적인 역할 채택이란 인간 존중과 공정성으로서의 (㉢)의 자세를 필요로 하는 궁극적인 의사결정 절차이다.** 관련된 모든 사람들이 도덕적 태도 또는 정의의 개념에 지배를 받거나 그들이 기꺼이 다른 사람의 역할을 채택하려는 한, 이러한 방식으로 얻어진 의사결정은 그들의 관점에서 볼 때 '옳다'는 의미에서 '평형화' 상태에 있다.”

(㉡)

- 다른 사람의 역할을 취해 보고 대안적인 관점을 채택해 볼 수 있는 능력이자 다른 사람들의 감정적 반응을 예견하는 능력
- 타자의 행위를 예측하고 적절한 반응으로 대처할 수 있도록 해줌으로써 진정한 공감을 촉진하는 역할을 함

2) 피아제(Piaget) 도덕성 발달 단계

도덕성 발달 단계	행위의 시비 판단	규칙 인식
도덕 이전	무규범 · 무도덕	규칙 무시
(㉠)	도덕 실재주의	(㉡) 신성 · 불가침
(㉢)	호혜적 상호 협동	(㉣) 상호 협동에 의한 조정

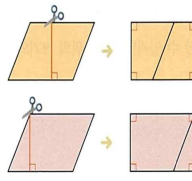
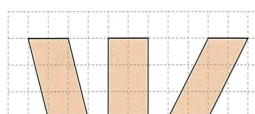
정답

1)	㉠ 자기중심성 ㉡ 정의	㉢ 가역적인 ㉣ 역할채택
2)	㉠ 타율적 도덕성 ㉡ 결과 중시	㉢ 자율적 도덕성 ㉣ 동기 · 의도 중시
3)	㉠ 자신에게 이익 ㉡ 다른 사람을 기쁘게 하고 도와주는 것	
4)	㉠ 경험적 추상화 ㉡ 오래 붙이는	㉢ 반영적 추상화 ㉣ 높이

3) 피아제(Piaget) → 콜버그 도덕성 발달 단계

단계	특징
처벌과 복종 정향의 1단계	* 처벌이나 벌금과 같은 외적 규제를 피하고자 한다.
도구적 상대주의 정향의 2단계	* (㉠)이 되거나 필요를 충족시켜주는 행위는 선이라고 판단한다.
사람들 상호 간의 동조성 또는 착한 아이 정향의 3단계	* 올바른 행위란 (㉡)이라고 생각한다.
사회 유지 정향의 4단계	* 올바른 행동이란 “자신의 의무와 책임을 수행하고, 합법적 권위를 존중함으로써 사회적 질서를 유지하는 행동”이다.
사회 계약적 정향의 5단계	* 올바른 행동은 개인의 기본 권리와 사회 전체가 합의에 도달한 도덕 기준에 비추어 규정된다.
보편적 · 윤리적 정향의 6단계	* 극히 일부의 철학자들에게나 나타날 수 있는 단계라 할 수 있다.

4) 피아제(Piaget) 수학

추상화	① (㉠): 일단의 대상으로부터 단지 그 공통 성질을 이끌어 내는 것 예) 김 교사는 1학년 2학기 도형 수업에서 미리 준비한 동전, 원반 등의 물건으로부터 공통으로 지각된 동그라미 모양을 추상화하도록 하였다. ② (㉡): 구체물을 다루는 조작의 결과를 조정 또는 반성함으로써 그 특성을 이끌어 내는 것 예) 받아 내림이 있는 $34-17=17$을 지도할 때 학생들은 수모형(대상)에 대한 조작 활동을 통해 받아 내림의 원리라는 논리-수학적 지식이 형성된다. 이때 학생은 십 모형 1개를 일 모형 10개로 바꾸는 활동에 대한 반응을 통해 '일의 자리 수끼리 뺄 수 없으면 십의 자리에서 일의 자리에 받아 내림 한다'는 논리-수학적 지식을 형성한 것이다. 이 지식은 수모형(대상)에 담겨 있는 지식이 아니다. 수모형에 대한 조작 활동, 즉 대상에 대한 행위로부터 추상화된 지식이다.
	초등 수학에서의 등적변형에는 아래 그림과 같이 합동인 도형의 성질을 써서 (㉢) 변형과 (㉣)는 변하지 않게 하고 가로가 언제나 같도록 변형시킨 도형의 넓이는 항상 같다고 하는 카발리에리(Cavalieri)의 원리에 의한 변형의 두 가지가 있다.   방법 1 도형의 분해와 합성 방법 2 카발리에리의 원리

위재권 편저



이 책의 특징

1. 초등 교육과정 테마별 정리
2. 지도서 각론 교과별 개념 분석
국어/수학/사회/과학
3. 봉투모의고사 모범답안

위재권

이론 족보 쏙개기 + 개념 족보 쏙개기

각론 족보 19 | 국어

1) 한글 놀이

음운 인식	음운 인식은 말소리를 식별하는 능력으로 같은 소리로 시작되는 단어 인식 능력, 같은 소리로 끝나는 단어 인식 능력, 단어에 포함된 음소를 셀 수 있는 능력, 단어를 구성하는 소리들을 합성·분절 또는 조작할 수 있는 능력 등을 포함한다. 여러 학자들에 의해 음운 인식 능력이 향후 한글 읽기 능력(단어 인지, (①), 읽기 이해)을 예측하는 강력한 변인인 것으로 밝혀졌다.
활동 이름	용례
다른 소리 찾기	(‘무릎’, ‘머리’, ‘가구’의 그림을 보여 주며) 다른 소리로 시작하는 말은 무엇일까? (가구)
음운 숫자 세기	‘물’은 소리가 몇 개일까? (음절 단위는 하나, 음소 단위는 셋)
소리 합치기	고, ‘양’, ‘이’ 소리를 합치면 무슨 말이 될까? (고양이)
(②)	‘고양이’를 작은 소리로 나누면 어떤 소리가 들어 있을까? (고, 양, 이)
(③)	‘비옷’에서 ‘옷’ 소리를 빼면 무슨 소리가 남을까? (비)
단모음	단모음은 발음할 때 입의 모양이나 혀의 위치가 일정하게 유지되는 모음이다. • (④)
이중 모음	이중 모음은 발음할 때 입의 모양이나 혀의 위치가 바뀌는 모음이다. 모음을 단모음과 이중 모음으로 구분하면 다음과 같다. • (⑤)

2) 자음자 읽기

①	니은	②	리을	미음	비읍	③
이응	지읒	치읓	키읔	티읕	피읖	히을

3) 표준 발음 지도 내용

오류 내용	해당 예
(①)	• 갈치[갈치] → [칼치], 나침반[나침반] → [나침판]
(②)	• ‘꺾’를‘ㄷ’로: 뿔로[뿔로] → [뿔로], • ‘나’를‘ㄴ’로: 뽕바라[뽕바라] → [뽕바라], • ‘귀’를‘ㄱ’로: 귀엽고[귀엽고] → [귀엽고],
(③)	• 삼촌[삼촌] → [삼촌], 그리고[그리고] → [그리고],

4) [1-1-1] 글자를 만들어요.

파닉스	파닉스 지도는 (①) 관계를 지도하는 것이므로 음운 인식과 자모 글자 지식 지도가 파닉스 지도에 선행되어야 한다.
기본 음절표	기본 음절표를 보면서 같은 자음자에 다른 (②)가 결합할 때, 같은 모음자에 다른 자음자가 결합할 때 서로 다른 글자가 만들어지는 것을 안내한다
음소	음소(phonemes)는 소리의 기본 단위로서 모든 언어에는 (③)의 기본 음소가 있는데, 이들의 수는 적게는 10개에서 많게는 100개가 넘는다. 모음과 자음을 구별하고, 그 발성적 특징을 이해하게 되는 것은 음운론적 발달의 대표적인 예이다
한글 맞춤법	「한글 맞춤법」은 (④)를 소리 나는 대로 적되, (⑤)에 맞도록 함을 원칙으로 한다. 표준어를 소리 나는 대로 적는다는 것은 표준어의 발음 형태대로 적는다는 뜻이다. 한글은 표음 문자이며 음소 문자 이다. 따라서 자음과 모음의 결합 형식에 의해 표준어를 (⑥)대로 표기하는 것이 기본 원칙이다.

정답

1)	① 읽기 유창성 ② 음운 분절 ③ 음운 탈락 ④ ㅏ, ㅑ, ㅓ, ㅕ, ㅗ, ㅛ, ㅜ, ㅠ, ㅡ, ㅣ ⑤ ㅏ, ㅑ, ㅓ, ㅕ, ㅗ, ㅛ, ㅜ, ㅠ, ㅡ, ㅣ
2)	① 기억 ② 더군 ③ 시옷
3)	① 평음의 유기음화 ② 이중 모음의 단모음화 ③ 중모음의 고모음화
4)	① 글자-소리의 대응 ② 모음자 ③ 모음과 자음 ④ 표준어 ⑤ 어법 ⑥ 소리 나는

1) [1-1-2] 받침이 있는 글자를 읽어오

표현과 전달 방법	① 언어 표현 발표할 때 언어 표현의 특성 가운데에서 가장 중요한 것은 추상적이지 않고 구체적이어야 한다는 것이다. ② (①) 내용 연결 표현은 ‘지금까지’, ‘마지막으로’ 등과 같은 간단한 담화 표지부터 “우리는 첫 번째로 의사 결정의 기준에 대해 살펴보았습니다. 자, 그럼 의사 결정의 구체적 방법들에 대해서 이야기하겠습니다.”와 같은 한 문장 이상의 표현까지 포함한다. ③ (②) 비언어 표현은 발표 내용의 효과적 전달뿐 아니라 발표자의 첫인상을 결정한다.
한글	한글은 소릿값이 자음과 모음으로 나뉘는 음소 문자이다. 음소문자는 문자 자체가 발음의 최소 단위인 음소를 중심으로 만든 문자이기 때문에 (③)에 따라 무수한 소리를 표기할 수 있다.

2) [1-1-3] 낱말과 친해져요

① 초등학생들의 발음 오류 양상

다음은 초등학생들이 주로 발음 오류를 보이는 낱말들의 예이다.

초등학생들의 발음 오류 가운데에서 대표적으로 나타나는 것으로, (①)로 발음하는 경우이다.	→ - 가시[가시] → [까시] - 자르다[자르다] → [짜르다] - 거꾸로[거꾸로] → [꺼꾸로]
(②)로 발음하는 경우이다.	→ - 갈치[갈치] → [칼치] - 폭발[폭발] → [폭팔]
모음 ‘ㄱ’의 발음 오류에 대한 것이다.	→ - 가위바위보[가위바위보] → [가이바이보] - 다람쥐[다람쥐] → [다람지]
받침 발음에 대해 오류를 보이는 경우이다.	→ 맑다[막따] → [말따]
음절의 (③)과 관련된 발음 오류이다.	→ 끓다[끈따] → [끈따]

축약은 두 음운이 하나로 합쳐지거나 두 음절이 한 음절로 줄어드는 것으로 국어의 4가지 음운 변동 중 하나이다. ‘자음 축약’은 예사소리인 ‘ㄱ, ㄷ, ㅂ, ㅈ’이 ‘ㅎ’을 만나 거센소리인 ‘ㅋ, ㅌ, ㅍ, ㅊ’으로 바뀌는 현상으로 ‘좋+고 → (④)’, ‘잡+히다 → (⑤)’ 등에서 일어난다. 자음 축약은 발음상으로도 나타날 뿐 (⑥)가 변하는 건 아니다.

‘모음 축약’은 두 개의 모음이 만나 하나의 모음으로 변하는 것을 말한다. ‘사이 → (⑦)’처럼 두 개의 단모음이 합쳐져 단모음이 되거나(간음화) ‘그리어 → (⑧)’처럼 단모음 둘이 줄어 이중모음이 되는 것 등이다. 모음 축약은 (⑨)로도 나타난다. 한데 이 모음 축약에서의 잘못된 쓰임을 종종 볼 수 있다.

대표적인 예가 ‘바뀌다’이다. ‘바뀌다’는 ‘(⑩)’의 준말로 더이상 줄어들지 않는다. 얼핏 ‘바뀌+어 → 바뀌’, ‘바뀌+었다 → 바뀌었다’로 줄어들 것 같지만 ‘**바뀌어**’, ‘**바뀌었다**’ **형태 그대로 써야 한다**. 한글맞춤법엔 여러 가지 준말 규정이 있으나 모음 ‘ㄱ’ 다음에 ‘(⑪)’가 올 때 줄이는 방식은 나와 있지 않다. 이를 표기할 수 있는 모음이 없기 때문이다. 모음끼리 어울려 ‘ㄱ’로 바뀌는 것은 ‘ㄴ’ 뒤에 (⑫)가 결합할 때다. ‘견디어 → 견뎌’, ‘다니어 → 다녀’, ‘막히어 → 막혀’와 같은 경우다.

바뀌다와 비슷한 예로 ‘사귀다’, ‘할퀴다’, ‘꺾다’도 ‘사겨/사졌다’, ‘할켜/할켰다’, ‘꺾/꺾다’로 줄여 쓰는 경우가 많다. ‘**사귀어/사귀었다**’, ‘**할퀴어/할퀴었다**’, ‘**꺾어/꺾었다**’가 올바른 활용이다.

② 한글의 문자적 특성

한글은 음소 문자이다

한글은 음절 단위로 (⑬) 표기를 한다

한글은 띄어난 (⑭) 문자이다

한글은 표기상 (⑮)을 취하고 있다. 한글은 언어를 발음하는 대로 표기하는 것이 아니라 그 단어의 뜻을 밝히기 위해 기본 형태의 원형을 그대로 둔 채 표기한다. (예 ‘발이’를 ‘바치’로 표기하지 않고 ‘발이’로 표기)

정답

1)	① 내용 연결 표현 ② 비언어 표현 ③ 자음과 모음의 조합
2)	① 예사소리를 된소리 ② 예사소리를 거센소리 ③ 축약 ④ 조코 ⑤ 자피다 ⑥ 표기 ⑦ 새 ⑧ 그려 ⑨ 표기 ⑩ 바뀌이다 ⑪ ㄱ ⑫ -어 ⑬ 모아쓰기 ⑭ 표음 ⑮ 표의주의

1) [1-1-3] 낱말과 친해져요

음절의 끝소리 규칙	우리말에서 음절의 끝에서 발음되는 자음은 (①)의 일곱 개뿐이다. 그래서 이 일곱 개 이외의 자음이 음절 끝에 오면 일곱 자음 중의 하나로 발음하게 된다. 이것을 음절의 끝소리 규칙이라고 한다. 다만, '찾아[차자]'처럼 뒤에 (②)로 시작되는 형식 형태소가 오면 앞 음절의 받침을 뒤 음절의 첫소리로 옮겨 발음하게 된다.
'음절의 끝소리 규칙'의 예외 규칙	① 비음화 'ㄱ, ㄷ, ㅂ'이 'ㄴ, ㅁ'앞에서 (③)으로 발음되는 현상을 비음화 라고 한다. 이것은 비음 앞의 'ㄱ, ㄷ, ㅂ'이 각각 같은 위치에서 소리 나는 비음으로 바뀌는 현상이다. 비음화는 '밥 먹는 (④)'처럼 단어와 단어 사이에서도 일어난다. ② 유음화 'ㄴ'이 'ㄹ'을 만나 유음 (⑤)로 발음되는 현상을 유음화 라고 한다. 이때 'ㄹ'은 'ㄴ'보다 앞에 올 수도 있고 뒤에 올 수도 있다. 'ㄹ'이 'ㄴ' 뒤에 올 때에는 '등산로(⑥)'처럼 유음화가 일어나지 않기도 한다.

2) [1-1-4] 여러 가지 낱말을 익혀요

표준 발음법	'없다'는 (①), '있다'는 (②), '임다'는 (③), '차례'는 [차례]로 정확히 발음하며 지도한다.
--------	---

3) [1-1-5] 반갑게 인사해요

동시의 특성	첫째, 동시의 (①)는 어린이들이 노래를 쉽게 부르며 쉽게 기억할 수 있도록 하는 장점이 있다. 둘째, 동시는 서정적인 상상력이 바탕이 된다. 상상력은 다양한 문학적 상상력의 세계가 있음을 알게 해 준다. 셋째, 동시는 (②)로 이루어져 있다. 어린이들은 언어의 묘미를 알게 되고, 다양한 창의적 언어 사용 방법을 배우게 된다. 넷째, (③)이 많이 포함되어 있다. (③)은 어린이들의 경험을 표현하는 데 매우 중요한 역할을 한다.
연음 법칙	연음 법칙은 (⑤)으로 끝나는 형태소가 (⑥)으로 시작하는 형태소와 결합할 때 단자음은 모음 음절의 첫소리로, 겹자음은 둘째 자음이 모음 음절의 첫소리로 발음되는 음운 법칙을 말한다.
비언어적 표현의 중요성	(⑦)은 말하고 있는 것을 강화하거나 완성한다. "우리는 발성 기관으로 말하지만 온 몸으로 그려 낸다." (Abertcrombie, 1988)라는 말은 이를 잘 나타낸다. 옷이나 신체 장식(머리 모양, 화장, 보석류) 등의 선택과 주변의 물건들, 그리고 행동은 자신이 어떤 사람인지 표현한다.

4) [1-1-6] 또박또박 읽어요

읽기 유창성	- 읽기 유창성은 글을 정확하고 빠르게 감정을 실어 읽을 수 있는 능력을 의미한다. 즉 읽기 유창성의 구성 요소에는 주로 (①)이 포함된다. 글을 유의미한 단위로 구분하여 중요한 정보를 강조하거나 감정적인 해석을 더해 읽는 능력은 글을 빠르고 정확하게 해독하는 것만큼 주요한 읽기 유창성의 지표이다. 이러한 정의에 따르면 읽기 유창성을 지닌 독자들은 의식적인 노력을 거의 들이지 않고 (②)을 조절하며 감정을 실어 읽는다. - 문장 읽기 유창성 신장을 위한 가장 좋은 지도 방법은 (③)이지만 비슷한 문장을 계속해서 읽으면 학생들이 흥미를 느끼지 못할 가능성이 크다. 따라서 친구와 한 문장씩 나누어 읽기, 주고받으며 읽기, 바꾸어 읽기 등 다양한 읽기 방법을 적용할 수 있다.
기본적인 구조의 문장	수업을 한 차시씩 운영할 경우, '주어+서술어' 구조의 문장을 소리 내어 읽고 문장의 내용을 확인하는 활동을 한 차시로 구성한다. 그리고 '주어+(④)+서술어', '주어+(⑤)+서술어' 구조의 문장을 다룬 활동을 그다음 차시에 진행한다.
오독 분석법	읽기 오류는 오독 분석법 을 활용하여 관찰할 수 있다. 오독 분석법은 처음 보는 문장이나 글을 읽도록 하고 이를 녹음한 후에 오류가 나타나는 부분을 평가하는 방법이다. 오독의 유형은 학자마다 다양한데, 일반적으로 무반응, 첨가, 생략, 대체(무의미, 의미), 자기 수정, 반복, 떠듬거림, 반전, 건너뛴 오류 가 있다. ○ (⑥) 오류 : 글에 없는 낱말을 추가하는 경우 • 기대 반응: 도시락을 가지고 갑니다. • 오류 반응: 도시락을 싸 가지고 갑니다. ○ (⑦) 오류 : 처음에는 틀리게 읽었는데, 곧 다시 돌아와 그 낱말을 수정하여 읽는 경우 • 기대 반응: 버스에 올랐습니다. • 오류 반응: 버스에 올라탔습니다. (1차) → 버스에 올랐습니다. (2차)

정답

1)	① 'ㄱ, ㄴ, ㄷ, ㄹ, ㅁ, ㅂ, ㅇ' ② 모음 ③ [ㅇ, ㄴ, ㅁ] ④ [밤명은] ⑤ [리] ⑥ [등산노]
2)	① [엹따] ② [임따] ③ [익따]
3)	① 음악적 요소 ② 함축적인 글 ③ 비유와 상징 ④ 자음 ⑤ 모음 ⑥ 표정이나 몸짓
4)	① 정확성, 자동성, 표현성 ② 정확하고 빠르게, 적절히 억양 ③ 반복 읽기 ④ 보어 ⑤ 목적어 ⑥ 첨가 ⑦ 자기 수정

1) [1-1-6] 또박또박 읽어요

문장 부호	(①)	끝이 올라가거나 내려가지 않게 읽는다.
	물음표	궁금한 점이나 잘 모르는 점을 물어보는 것처럼 (②)
	(③)	깜짝 놀라거나 몰랐던 사실을 알게 되었거나 어떤 생각을 하게 되었을 때처럼 느낌을 살려 읽는다
표준 발음법	'많다'는 (④), '넓다'는 (⑤), '짧다'는 (⑥), '여덟'은 (⑦) 로 정확히 발음하며 지도한다	

2) [1-1-7] 알맞은 낱말을 찾아요

서술어의 자릿수	- 서술어의 자릿수라는 것은 우리말 문장의 끝에 위치하는 서술어가 반드시 필요한 문장 성분의 개수를 의미한다. 예를 들어 '예쁘다'는 '꽃이'라는 주어만 있으면 문장을 만들 수 있으므로 한 자릿수 서술어이다. 하지만 '먹다'는 '누가'와 '무엇을'이라는 주어와 목적어가 필요하기 때문에 두 자릿수 서술어가 된다. 또 '주다'는 '누가', '무엇을', '누구에게'가 반드시 필요하기 때문에 세 자릿수 서술어가 된다. 한 자릿수 서술어: 주어 + (①) 예) '기어가다', '예쁘다' 등 두 자릿수 서술어: 주어 + (②) + 서술어 / 주어 + (③) + 서술어 예) '먹다', '입다' 등 / '되다', '아니다' 세 자릿수 서술어: 주어 + (④) + (⑤) + 서술어 예) '소개하다', '주다' 등
한 자리 서술어	- 한 자리 서술어를 활용한 문장은 (⑥), (⑦)등으로 나타낼 수 있다는 것을 지도한다. 무엇이 어디에 속하는지 나타내고 싶을 때에는 "무엇은 무엇입니다."와 같이 표현해요. "무엇은 무엇입니다."와 같이 표현해요. - 제시된 그림을 살펴보며 "복숭아는 맛있습다.", "오리는 하얀색입니다."와 같이 '무엇이 어떠하다' 형식의 문장으로도 표현할 수 있도록 지도한다. '한복, 복숭아, 장미, 오리'와 같이 낱말로만 대답할 수도 있다. 교사가 (⑧)인 '이다'를 함께 붙여 말해 학생들이 문장을 쓸 때 자연스럽게 '무엇이다'의 형식으로 쓸 수 있도록 지도한다.
두 자리 서술어	두 자리 서술어를 활용해 문장을 구성하는 것에 중점을 둔다. (⑨)와 같은 문장을 쓸 때 두 자리 서술어가 사용된다. 움직이거나 움직이는 모습을 나타낼 때에는 "누가 무엇을 합니다."와 같이 표현해요.
쌍받침	- 같은 자음자가 겹쳐서 된 받침을 쌍받침이라고 함을 이해하도록 한다 - 쌍받침 'ㄱ'과 'ㅍ'은 홑받침 (⑩)과 (⑪)처럼 발음된다.

3) [1-2-1] 기분을 말해요

흥내 내는 말	흥내 내는 말에는 '갈갈', '짜깁깁'처럼 (①)를 나타내는 말과 '강충강충', '동실동실'처럼 (②)을 나타내는 말이 있어요.
상황 태도	화자와 청자가 의사소통 상황에서 지녀야 할 상황 태도에는 네 가지 원리가 있다. ① (③)의 원리: 의사소통 참여자들이 대등한 관계에서 의사소통을 이끌어 가려는 원리를 말한다. ② (④)의 원리: 대화란 삶의 공유인데, 이를 위해서는 일단 상대의 삶을 인정해 주어야 한다. ③ (⑤)의 원리: 대화 참여자들 사이에서 공손하고 예절 바르게 주고받는 말의 태도를 말한다. ④ (⑥)의 원리: 의사소통 참여자들이 서로 의미를 교섭함으로써 문제 해결에 적극적인 태도를 보이는 것을 의미한다.
나 전달법	- 자신의 기분을 다른 사람에게 말할 때에는 (⑦)라는 말로 시작하고 있었던 일과 기분을 말해요. '나 전달법'을 사용하기 위해서는 다음과 같은 세 가지의 정보가 필요하다. 첫째, '문제를 유발하는 행동은 무엇인가?', 둘째, '그 행동이 나에게 어떤 영향을 끼치고 있는가?', 셋째, (⑧)이다.

정답

1)	① 마침표 ② 끝을 올려 읽는다. ③ 느낌표 ④ [만:타] ⑤ [널따] ⑥ [짧따] ⑦ [여덟]
2)	① 서술어 ② 목적어 ③ 보어 ④ 목적어 ⑤ 부사어 ⑥ '무엇은 무엇이다' ⑦ '무엇이 어떠하다' ⑧ 서술격 조사 ⑨ '누가 무엇을 어찌하다' ⑩ 'ㄱ' ⑪ 'ㅍ'
3)	① 소리 ② 모양 ③ 평등 ④ 인정 ⑤ 공손 ⑦ 교섭 ⑧ 나 ⑨ '나는 그 결과에 대해 어떤 느낌을 가지고 있는가?'

1) [1-2-2] 낱말을 정확하게 읽어오

겹받침 발음

- 하늘이 맑다 (①)
- 낙엽이 붉다 (②)
- 호수가 넓다 (③)
- 흙을 밟다 (④)
- 무릎을 꿇다 (⑤)
- 나비가 가엾다 (⑥)
- 개미가 틀림없다 (⑦)
- 구멍을 뚫다 (⑧)
- ‘흙이’와 ‘흙 속에’ (⑨)

받침의 종류

국어의 받침은 홀받침, 쌍받침, 겹받침 이렇게 세 종류이다. 홀받침은 열네 개, 쌍받침은 두 개, 겹받침은 열한 개로 총 스물일곱 개의 받침이 있다.

홀받침은 자음자 하나로 구성된 받침을 말한다. 쌍받침은 같은 자음자가 겹쳐서 된 된소리 받침이다. 겹받침은 서로 다른 자음자 두 개로 이루어진 받침으로 앞의 둘과 차이가 있다.

영역	받침의 종류
홀받침	ㄱ, ㄴ, ㄷ, ㄹ, ㅁ, ㅂ, ㅅ, ㅇ, ㅈ, ㅊ, ㅋ, ㅌ, ㅍ, ㅎ
쌍받침	(⑩)
겹받침	ㄱㅅ, ㄴㅅ, ㄴㅎ, ㄷㄹ, ㄷㅁ, ㄷㅂ, ㄷㅅ, ㄷㅌ, ㄷㅍ, ㄷㅎ, ㅅㅅ

2) 겹받침 발음하기

㉠ ‘ㄷㅌ’ 발음하기

- ‘ㄷㅌ’은 (①) 앞에서 [ㄷ]로 발음한다.
예 여덟[여덜], 넓다[널따]
- ‘밭-’은 자음 앞에서 (②)로 발음한다.
예 밟다[밥:따], 밟지[밥:찌]
- ‘넓-’이 포함된 복합어 중 [ㅂ]으로 발음되는 경우가 있다.
예 넓죽하다 (③)

㉡ ‘ㅅㅅ’ 발음하기

- ‘ㅅㅅ’은 어말 또는 자음 앞에서 (④)로 발음한다. 겹받침이 단어의 끝이나 다른 자음 앞에 오면 겹받침을 이루는 두 자음 중 하나가 탈락하게 된다.
예 값[갑]

㉢ ‘ㄹ’ 발음하기

- ‘ㄹ’은 어말 또는 자음 앞에서 [ㄱ]으로 발음한다.
예 달[닥], 흙파[흑파]
- ‘ㄹ’은 (⑤)앞에서 [ㄹ]로 발음한다.
예 맑게[말게]

다만, 용언의 어간 말음 ‘ㄹ’은 ‘ㄱ’ 앞에서 [ㄹ]로 발음한다.

맑게[말게]	묻고[물꼬]	읽거나[일거나]
밟고(⑥)	밟게[발게],	읽고(⑦)
읽게[일게],	맑고[말꼬],	맑게[말게],
읽거나[일거나]		

- ‘ㄹ’은 (⑧)앞에서 [ㅇ]으로 발음한다.

예 굵는[궁는], 흙만[흥만]

- 겹받침이 모음으로 시작된 조사나 어미, 접미사와 결합되는 경우에는 뒤엎 것만을 뒤 음절 첫소리로 옮겨 발음한다.

예 닭을[달글], 값을(⑨)

㉣ ‘ㄷㅎ’ 발음하기

- ‘ㄷㅎ’ 뒤에 ‘ㄱ, ㄷ, ㅈ’이 결합되는 경우에는 뒤 음절 첫소리와 합쳐서 [ㅋ, ㅌ, ㅊ]으로 발음한다.

예 달치(⑩)

- ‘ㄷㅎ’ 뒤에 ‘ㅅ’이 결합되는 경우에는 ‘ㅅ’을 [ㅆ]으로 발음한다.

예 실소(⑪)

- ‘ㄷㅎ’ 뒤에 ‘ㄴ’이 결합되는 경우, ‘ㅎ’을 발음하지 않는다.

예 풀네(⑫)

- ‘ㄷㅎ’ 뒤에 모음으로 시작된 어미나 접미사가 결합되는 경우, ‘ㅎ’을 발음하지 않는다.

예 달아(⑬)

3) 읽는 중 전략으로서 중심 생각 찾기

- 글쓴이가 글에서 전하고 싶은 생각을 글쓴이의 (①)이라고 해요. 글쓴이의 생각은 글의 (②)에 나타나기도 해요
- 글의 중심 생각은 핵심어 찾기에서부터 시작된다. 글에서 중요한 내용과 관련된 단어는 반복해서 사용되는데, 이것 중에서 가장 중요한 것이 주제이며, 일반적으로 제목으로 드러나게 된다. 제목의 효과와 기능에 대한 지식도 중심 내용 찾기에서 중요한 기반 지식이다. 또한 주제에 대한 일반적인 진술을 찾는 것도 글의 중심 생각을 찾는 방법의 하나이다. 또한 지나치게 상세하거나 반복되는 내용을 (③)하기, 하위어를 (④)로 바꾸기를 비롯한 다양한 전략이 있다
- 인물의 생각을 알아보려면 먼저 이야기에 어떤 인물이 나오는지 찾아봐요. 그리고 인물이 한 (⑤)을 살펴봐요

정답

1)	① [하느리 막따].	② [나겨비 북따].
	③ [호수가 널따].	④ [흙글 밟따].
2)	⑤ [무르플 꿀타].	⑥ [나비가 가:엎따].
	⑦ [개미가 틀리엎따].	⑧ [구멍을 뚫타].
3)	⑨ [흙기]와 [흑쏘게]	⑩ ㄱ, ㅆ
	⑪ 어말 또는 자음	⑫ [밭]
4)	⑬ [넙쭈카다]	⑭ [ㅂ]
	⑮ ‘ㄱ’	⑯ [밭꼬]
5)	⑰ [일꼬]	⑱ ‘ㄴ, ㅁ’
	⑲ [갑쓸]	⑳ [달치]
6)	㉑ [실쏘]	㉒ [풀네 → 풀레]
	㉓ [다라]	

1) [1-2-3] 그림일기를 써요

친구들 앞에서 경험한 일 발표하기	- 알맞은 크기의 (①)로 말했다. - 허리를 펴고 바른 자세로 서서 말했다. (②)을 바라보며 말했다. - 경험한 일을 자세히 정리해서 말했다.
(③)	이 방법은 담화 상황에서 실제적 말하기와 듣기를 수행하는 학습자의 전모를 다 관찰할 수 있을 뿐만 아니라 언제든지 반복 재생할 수 있기 때문에 보다 정확하고 객관적인 평가를 할 수 있다. 또, 학습자들이 자신의 수행 장면을 관찰할 수 있으므로 자신의 문제점을 객관적으로 진단하게 되고 향후 개별적으로 성취해야 할 목표를 뚜렷히 정할 수 있다. 그뿐만 아니라 수행을 녹화한 파일은 구체적인 교수·학습 자료로도 유용하다. 교수·학습의 도입 단계에서 학습자들에게 모델을 제시하거나, 문제점을 지적해 주는 자료로 사용한다면 효과적인 수업을 할 수 있을 것이다.
학생들의 경험을 토대로 통합적 으로 지도하는 (④)	① 발표자세 익히기 ② 경험 이야기 나누기 ③ 이야기를 글로 쓰기 ④ 따라 쓰기 ⑤ 질문하기 ⑥ 고쳐쓰기 ⑦ 출판하기

2) [1-2-4] 감동을 나누어요

옛이야기 가 지닌 교육적 성격	첫째, 옛이야기는 상상력의 소산이므로 화자나 독자가 이를 통해 (①)을 기를 수 있다. 둘째, 옛이야기는 말로 표현된 것이므로 청자나 독자는 이를 통해 언어 능력을 기를 수 있다. 셋째, 옛이야기를 통해 한국인다운 삶의 여러 방식을 배우며 한국적 정서와 가치관을 함양하고 심화시켜 나갈 수 있다. 넷째, 옛이야기는 청자나 독자들에게 흥미를 불러일으켜 즐거움을 주면서 동시에 (②)을 준다. 다섯째, 옛이야기 속에는 우리 조상들의 풍속, 습관, 생활, 사상, 신앙 등이 녹아 있고 우리 조상들의 곳곳함과 슬기, 빛나는 지혜, 꿈 등이 융해되어 전통문화를 계승·발전시킬 수 있게 한다. 여섯째, 옛이야기는 구연으로 전달되는 경우가 많은데 구연은 화자와 청자의 대면이 필수적이다. 이러한 전달 과정에서 (③)가 깊어진다.
이야기를 듣거나 읽고 일의 차례 정리하기	- 누가 어떤 생각이나 말을 하며 행동을 했는지 생각해 봐요. ‘어느 날 아침’처럼 일이 일어난 때를 알려주는 말을 (④)을 나타내는 말이라고 해요. 시간을 나타내는 말을 생각하면 일이 일어난 차례를 정리할 수 있어요.

(⑤)

빈 의자를 교실에 두고 가상의 인물이 의자에 앉아 있다고 생각한다. 그리고 아이들은 그 인물에게 하고 싶은 이야기를 한다. 빈 의자에 앉아 있는 인물과 입장을 바꾸어 보거나, 다른 인물을 초대해 활동을 반복할 수 있다.

(⑥)

‘뜨거운 의자’라고도 불린다. 이야기 속에 등장하는 인물을 한 아이가 맡아 의자에 앉는다. 나머지 아이들은 그 아이에게 질문을 하거나 인터뷰를 한다. 등장인물이라면 어떻게 했는지 고민하고 답하는 과정에서 인물의 상황과 감정을 생각해 볼 수 있다.

만화
영화

만화 영화는 서사 구조를 지닌 이야기 형태의 하나로, 매체 언어 자료이다. 줄글로 된 문자 언어를 ‘읽어’ 해석해야 하는 책이나 글과 그림으로 이야기를 이해하는 그림책과 달리, **움직이는 (⑦)까지 복합적으로 메시지를 전달하는 만화 영화는 ‘보기’로 내용을 직관적으로 이해하게 한다.** 이는 본래 문자나 음성 언어뿐만 아니라 영상과 음향 효과, 그림으로 표현된 등장인물들의 몸짓, 표정, 어조, 특별한 분위기를 이끌어 내기 위해 계산된 (⑦)에 이르기까지 다양한 메시지를 해석하는 복합 문식성이 필요한 매체이다.

[1-2-5] 생각을 키워요

음운 인식력을 기를 수 있는 활동	‘음운 인식’은 (①)으로, 단어, 음절, 음소 수준에서 (②)등을 하는 활동이 대표적이다. 음운 인식력을 기르기 위한 놀이로는 주어진 노랫말의 받침을 빼거나 바꾸어 노래 부르는 활동을 예로 들 수 있다. • 펄펄 눈이 옵니다. 하늘에서 눈이 옵니다. - 펄펄 눈이 옵니다. 하늘에서 눈이 옵니다. • 커다란 수박 하나 잘 익었나 통통통 - 커다란 수박 하나 잘 익었나 툭툭툭 위의 예시와 같이 동요의 의성어, 의태어 부분을 바꾸어 부르면 흥미롭게 음운 인식력을 기를 수 있다.
--------------------------------	---

정답

1)	① 목소리 ② 듣는 사람 ③ 녹화 기록법 ④ 총체적 언어 교육
2)	① 상상력 ② 교훈 ③ 화자와 청자의 인간관계 ④ 시간 ⑤ 핫 시팅 ⑥ 빈 의자 기법 ⑦ 영상과 소리 ⑧ 카메라의 각도
3)	① 소리를 정확하게 듣고 구별하고 결합하는 능력 ② 음운의 합성, 변별, 탈락, 대체, 첨가

1) [1-2-6] 문장을 읽고 써요

음절 끝소리 규칙과 연음 법칙

음절 끝소리 규칙은 음절의 끝소리 자리에서 모든 자음이 대표음, 즉 ‘ㄱ, ㄴ, ㄷ, ㄹ, ㅁ, ㅂ, ㅇ’ 중 하나로 소리 나는 현상을 가리킨다. 예를 들어 ‘부엌’은 (①)으로, ‘앞’은(②)으로 발음한다. 낱말만 두고 보면 ‘부엌’은 [부엌]이라 발음하지만, 끝음절의 홀받침이나 쌍받침이 모음으로 시작된 조사나 어미, 접미사와 결합되는 경우에는 제 음가대로 뒤 음절 첫소리로 옮겨 발음해야 한다. 이를 연음 법칙이라 하는데, ‘부엌’은 (③)로, ‘앞’으로 는 [아프로]로 발음한다

교체 전	교체 후	예
(④)	ㄱ	뚝뚝, 뱀뱀, 부엌[부엌]
(⑤)	ㄷ	반다[반], 쉼쉴, 윗원, 있다[인], 넋넋, 쫓쫓, 하을[하을]
(⑥)	ㅂ	뱌뱌, 앞압

읽기 유창성

한글 미해득 학생의 읽기 **유창성**을 신장시키기 위해서는 1) (⑦), 2) 어휘 이해도의 신장, 3) 음독 관련 활동 시간을 확보하여 학생이 문장을 반복하여 읽고 자신의 읽기를 점검하는 학습이 지속적으로 이루어져야 한다

그림책에 나타나는 글과 그림의 관계

그림책에서 글과 그림의 관계는 다양하게 나타난다. 글과 그림이 설명하는 내용이 ‘일치’하기도 하고, 글과 그림이 서로의 의미를 풍부하게 보충해 주는 (⑧) 관계에 놓이기도 한다. 글과 그림이 서로 다른 설명을 하여 아이러니를 일으키면서도 함께 어우러져 서사를 만들어 내는 (⑨)의 관계를 갖기도 한다.

글과 그림이 상호 보완적인 관계에 놓이는 경우, 그림이 서사에 기여하는 비중에 따라 글에서 설명되지 않은 과정이나 상황을 그림이 상세화해 주기도 하고, 그림이 글 내용을 최소한으로 보충하기도 한다.

글과 그림이 대조적이고 대위적인 관계에 놓이는 경우, 글과 그림이 아이러니한 관계를 만들어 내며 독자의 상상력을 자극한다. 가령 글로는 평화로운 장면을 묘사하면서도, 삽화는 인물이 위험에 노출된 모습을 연출함으로써 독자 에게 긴장감과 웃음을 준다.

그림의 역할

- (1) (⑩)에 도움을 준다.
- (2) 이야기의 분위기를 조성한다.
- (3) 공간의 적절한 사용으로 인물의 심리를 표현한다.
- (4) (⑪)을 묘사한다.

어휘력

어휘력이 아직 부족한 1학년 학생들은 ‘들어간다’의 반대 의미를 ‘안 들어간다’라고 표현하기도 한다. 특정 낱말에 부사 ‘아니’의 준말인 (⑫)을 붙여 반대어로 사용하는 것이다.

2) [1-2-7] 무엇이 중요할까요

주요 내용 이해하기

- 어떤 대상을 설명하는 글을 읽을 때에는 이 글이 무엇을 소개하고자 하는지 생각하며 글을 읽기 시작하도록 지도한다.
- 글을 읽고 새롭게 안 점을 말하게 하려면 먼저, 글에서 (①)(화제)을 찾도록 지도해야 한다. 따라서 글의 (②)을 학생들에게 살펴보도록 지도한다. 그다음으로 (③)하고 있는지 읽어 보며 소개하는 내용에 밑줄을 그어 볼 수 있도록 지도한다.

■ 활용 질문

- 글의 제목은 무엇을 나타내는 것이었나요?
- 글에서 자주 언급되는 내용을 주의 깊게 살펴봐야 하는 까닭은 무엇이었나요?
- 글에서 중요하다고 생각하는 부분에 밑줄을 그은 까닭은 무엇이었나요?
- 글에서 어떤 점을 소개하는지 살펴보는 방법에는 무엇이 있었나요?

KWL 전략

KWL 전략은 Ogle이 개발한 전략으로 글을 읽기 전에 배경지식을 활성화하며, 글을 읽는 동안 학생들의 학습을 안내하는 그래픽 조직자이다. 이 활동은 일반적으로 (④)의 세 개의 항목으로 나뉜다. 학생들은 이 활동을 통해 앞으로 읽을 글에 대해 예측하면서 구조화하며, 자기 질문 전략을 발달시키고 주제에 대해 스스로 질문하고 대답하면서 능동적으로 읽는 방법을 배울 수 있다.

글쓰기에 서 돌려 읽기의 의의

학생들은 생활문 돌려 읽기를 하면서 필자 중심에서 (⑤) 중심으로 전환하게 된다. 독자가 쉽게 이해할 수 있는 표현을 사용하는지, 독자에게 감동을 주는지, 독자의 흥미를 고려했는지 등을 살펴보아야 한다.

정답

1)

- ① [부엌] ② [압] ③ [부엌에]
④ ㄱ, ㄴ, ㄷ ⑤ ㄷ, ㅌ, ㅍ, ㅈ, ㅊ, ㅎ ⑥ ㅂ, ㅍ
⑦ 교사의 읽기 시범독을 듣고 따라 읽는 학습
⑧ ‘보완’ ⑨ ‘대위’ ⑩ 플롯 전개 ⑪ 인물의 성격
⑫ ‘안’

2)

- ① 설명하고자 하는 대상
② 제목
③ 글이 설명하고자 하는 대상의 어떤 내용을 소개
④ ‘알고 있는 것, 알고 싶은 것, 알게 된 것’
⑤ 독자

1) [1-2-8] 느끼고 표현해요

- 학생들이 '인물'의 개념을 잘못 이해하는 경우가 없도록 주의한다. 사람이 아니더라도 작품에서 (①) 을 하는 존재는 인물이고, 그렇지 않은 존재는 인물이 아니다. 「해와 달이 된 오누이」에서 동아줄은 중요한 소재이지만 인물이라고 할 수 없다. 하지만 「팔죽 할머니와 호랑이」에서 지게, 송곳 등은 말과 행동을 하므로 인물이다.
- 시를 낭송할 때에는 시의 분위기를 고려해 (②) 등을 달리하도록 한다
- 시의 장면을 떠올려 그림으로 표현해 보도록 한다. 그린 그림을 서로 바꾸어 보고, 같은 시를 읽어도 떠올린 장면은 다를 수 있음을 확인하도록 한다. 장면을 그림으로 표현한 뒤에는 학생 자신이 (③)가 되어 모습이나 행동을 몸짓으로 표현해 보도록 하는 것도 좋다.
- 시는 특성상 등장인물의 말과 행동이 (④)되어 있는 경우가 많으므로 시적 표현의 특성을 잘 살펴보고 인물의 생각 짐작하기

2) [2-1-1] 만나서 반가워요!

- 대화 과정에서 어떤 사람이 대화에 참여해 실제 말할 기회가 주어졌을 때, 그때 말을 할 수 있는 권리와 그 기회에 이루어진 언어적 표현 결과물을 (①)라고 한다.
- 현재의 화자는 말차례 중간에는 자신의 발화가 계속되고 있음을 나타내야 하고, 말차례가 끝났을 경우에는 (②)를 다른 참여자에게 보내야 한다. 다음 화자를 지목하는 것도 고려해야 한다.
- 미리 보기를 유의미한 읽기 전 활동으로 보았다. 미리 보기 전략은 독자들이 제목이나 그림, 삽화의 처음이나 끝 단락을 읽은 뒤 이 텍스트가 어떤 내용인지를 미리 살펴보는 전략이다. 미리 보기는 학생들이 글의 주제에 대한 (③) 스키마를 활성화하거나 이전의 주제와 관련한 자신의 독서 경험을 떠올리며 현재 읽어야 할 책의 내용과 연결 짓도록 하는 데 유용한 독서 전 전략이라 할 수 있다.
- 일반적으로 미숙한 필자는 곧바로 글을 쓰는 경향이 있으나 능숙한 필자는 비교적 계획하는 데 시간을 많이 가진다. 계획하기 지도를 할 때에는 우선 계획하기의 중요성을 일깨워 줄 필요가 있다. 그리고 계획하기를 지도할 때에는 (④)이 뚜렷한 쓰기 과제를 제시하도록 한다. 예를 들어 실의에 빠져 있는 친구를 위로하는 글을 써 보자고 하면 여기에는 목적과 독자, 상황이 적절하게 들어 있게 된다.
- (⑤)이란 쓸 내용을 간단히 말로 해 보는 활동이다. 정리한 내용을 바탕으로 글을 쓴다면 어떻게 쓸지 간단한 문장으로 말해 보도록 한다.

- 자신을 소개하는 글을 고쳐 쓸 때에는 자기 평가, 동료 평가 방법을 모두 적용하게 한다. (⑥)를 할 때 소개할 내용이 잘 드러나고 자세한지, 글자와 문장을 바르게 썼는지 확인하도록 한다. (⑦)는 2학년 학생들에게 다소 어려운 활동일 수 있다. 그렇지만 꼭 평가자의 입장이 아니라 다른 사람의 글을 읽어 보면서 다른 영감을 얻거나 자신의 글을 돌아보는 계기도 될 수 있으므로 유용한 활동일 수 있다.
- 쓰기를 (⑧)하는 것은 사회적 활동이다. 학생들은 공유함으로써 (⑨)를 느끼게 되고 필자로서의 자기 자신에 자신감을 가지게 된다. 다이슨(Dyson, 1993)은 학생이 글을 나누게 되면 교사는 학생의 행동, 교사의 행동, 학생들끼리의 상호 작용, 학생과 교사의 상호 작용 등으로 교실 안에서 맥락적으로 '사회적 통역사'로서 역할을 한 것이라고 했다.

정답

1)

- ① 말이나 행동, 생각
- ② 목소리의 크기, 말의 속도, 어조
- ③ 시 속 화자
- ④ 함축적으로 표현

2)

- ① 순서 교대
- ② 비언어적 신호나 언어적 신호
- ③ 내용
- ④ 목적, 독자, 상황
- ⑤ 구두 작문
- ⑥ 자기 평가
- ⑦ 동료 평가
- ⑧ 공유
- ⑨ 독자

1) [2-1-2] 말의 재미가 솔솔

전래 동요의 교육적 가치	- 전래 동요에는 여러 가지 유형의 반복적 특징이 있는데 이러한 반복적 요소는 어린이의 기억력과 이해력을 돕고 (①)을 준다. - 전래 동요에 내포된 (②)가 바로 전래 동요의 핵심이라고 볼 수 있다. 어린이들은 전래 동요를 부르면서 어휘력을 키울 뿐만 아니라 어휘의 개념을 파악할 수 있으며 관련 언어에 대한 인식도 넓힌다고 볼 수 있다. - 한국 전래 동요 가운데에는 놀이하면서 부르는 노래를 많이 찾아볼 수 있다. 이러한 동요는 단합심, 협동심, 승부감 등을 일으키기 때문에 (③)을 배가할 수 있다.
어휘 교육의 방법	초등학교 어휘 지도의 원리는 다음의 다섯 가지를 들 수 있다. ① 해당 낱말에 대하여 (④)와 (⑤)가 함께 이루어져야 한다. ② 낱말의 의미를 심층적으로 이해할 수 있도록 지도하여야 한다. ③ 낱말이 학습자에게 반복적으로 노출되어야 하고 다양한 문맥을 통하여 제공되어야 한다. ④ 학습자가 새로운 낱말을 학습할 때에는 학생의 사전 지식을 적극적으로 활용해야 한다. ⑤ 새로운 낱말을 학습할 때에 학생에게 능동적인 참여의 기회를 주어야 한다.

[2-1-3] 겪은 일을 나타내요

꾸며 주는 말의 범위	(①) : 새 집 / 갓은 양념 / 옛 모습 (②) : 푸른 하늘을 보았다. / 예쁜 가방을 샀다. (③) : 날씨가 매우 춥다. / 토끼가 짹 짹뛰어간다. (④) : 아이들이 즐겁게 뛰어놀다. / 큰 배가 빠르게 다가온다.
알맞은 제목인지 평가할 수 있는 점검 질문	- 일기의 내용을 대표할 만한 제목을 붙였나요? (⑤)이나 인물을 제목으로 했나요? - 생각이나 느낌을 넣어 제목을 붙였나요? (⑥)의 주의를 끌 만한 참신한 제목을 붙였나요?
생각그물	생각그물 전략은 토니 부잔(1971)이 연구한 것으로 도형과 패턴을 강조하는 것이 특징이다. 생각그물은 (⑦)할 수 있다는 장점을 가지고 있다
일기의 글감을 정하는 방법	- 하루에 겪은 일 가운데에서 (⑧)을 떠올려본다. - 떠올린 것 가운데에서 기뻐던 일, 슬펐던 일, 화났던 일 따위가 무엇인지 생각해 본다. - 그 가운데에서 가장 (⑨)을 골라 일기로 쓴다.

3) [2-1-4] 분위기를 살려 읽어오

낭독	낭독은 시를 소리 내어 읽는 것을 의미한다. 시를 온전히 감상한 뒤에 독자의 감동을 실어 표현하는 낭송과 달리, 시 교육에서 주로 낭독이 활용된다. 학습자가 시를 감상해 나가는 과정에서 여러 차례 낭독하는 일은 시 감상에 크게 도움이 된다. 시의 개략적 의미 파악을 위한 낭독 그리고 이어서 (①)하기 위한 낭독, (②)을 느끼기 위한 낭독, 시가 전해 주는 그림이나 색깔을 느끼기 위한 낭독, 시와 비슷한 경험이 있는지 상상하며 낭독 등 여러 차례 시를 반복적으로 읽는 과정에서 시의 구성구석 미세한 떨림까지 느낄 수 있는 기회를 가지게 된다.
낭독	글을 읽고 이해한 후에 글에 담겨 있는 감정과 정서를 담아 소리 내어 읽는 아름다운 음독(音讀)을 말한다. 효과적으로 낭독하려면 우선 글의 내용을 정확하게 파악하고, 내용을 전달하는 데 적절한 음성으로 표현하여야 한다. 즉, 자음과 모음을 정확하게 발음하고 (③)을 지키며, 글의 성격이나 장면, 분위기 등에 어울리는 (④)로 읽고 적절한 (⑤)로 읽으며, 띄어 읽어야 할 곳과 쉬어 읽어야 할 곳을 알고 지켜야 한다.
쌍받침 겹받침 발음	없어[업써] 앓아(⑥) 괜찮아[괜차나] 짧아[짤바] 많다(⑦) 여덟[여덜] 넓다[널파] 뭇[목] 뉘[닉] 값[갑] 가엾다[가엿파] 학교[학교] 남시[낙씨] 앓다[안파] 엮다[인파] 앓다[안파] 없다[업파] 있다[임파] 읽다[익파] 끊다[곤파] 건대[건대] 흙[흑] 맑다[막파] 밟다[밥파] 뭇[목] 없다[업파] 끊다[곤파] 값[갑] 뭇다(⑧) 대부분 앞 받침인 ‘ㄱ’, ‘ㄴ’, ‘ㄹ’을 받음합니다. 겹받침은 한 받침만 소리가 납니다. ‘앓다’, ‘끊다’와 같이 ‘다’로 끝나는 낱말은 ‘따’ 또는 ‘타’로 발음합니다
쌍자음	문법적으로 쌍자음은 (⑨)이지만 여기에서는 저학년의 수준에서 받침에 사용한 자음자를 살펴볼 때 ‘받침에 사용한 자음자 개수’로만 확인하게 하여 쌍자음과 겹받침의 경우, ‘자음자 두 개’로 분류하도록 했다

정답

1)	① 즐거움 ② 언어 ③ 사회성 ④ 사전을 통한 의미 지도 ⑤ 문맥을 통한 의미 지도
2)	① 성상 관형사 ② 용언(동사, 형용사)의 관형사형 ③ 성상 부사 ④ 어미 ‘게’에 의한 용언의 활용형 ⑤ 중요한 일 ⑥ 읽는 사람 ⑦ 머릿속에 들어 있는 생각들을 시각화 ⑧ 한 것, 본 것, 들은 것 ⑨ 인상 깊은 일
3)	① 시의 장면을 상상 ② 시어가 주는 리듬 ③ 음운 규칙 ④ 어조 ⑤ 속도 ⑥ [안자] ⑦ [만타] ⑧ [목파] ⑨ 자음자 한 개