

위재권 편저

이 책의 특징

1. 2022개정 교육과정 설계의 개요
2. 핵심 역량 · 교과 역량
3. 초등학교 목표 · 교과 목표
4. 평가영역 - 지식 · 기능 · 태도
5. 평가 방법
6. 내용 체계표
7. 기초소양
8. 디지털 소양
9. 발달단계
10. 관찰과 모방 / 예시문 / 효능감

11. 귀납적 사고 / 연역적 사고 / 유추적 사고
12. 교과과정 유형
13. 모든 학생을 위한 교육기회의 제공
14. 시간 배당 / 학습 내용 배열
15. 실험 실습 및 실기 지도
16. 유창성 / KWL / 맥락
17. 상호작용 유형
18. 교과별 교수 · 학습 모형
19. 테마별 교수 · 학습 모형
[동일 명칭 수업모형 정리]

초등 교사임용시험 대비

초등편

초등
교육과정
구조화

테마별 교과 개개기

테마별 쏘개기

2022개정 교육과정 설계의 개요

교육과정 설계의 개요

교육과정 설계의 개요에서는 창의적 체험활동 교육과정 설계 방향에 대해 소개하고, 교육과정 총론과의 연계성을 설명한다. 또한, 교육과정의 구성 요소와 그 관계를 제시하여 창의적 체험활동의 취지에 맞는 교육과정 설계와 운영에 활용할 수 있도록 한다.

창의적 체험활동은 학생들이 건전하고 다양한 활동에 자발적으로 참여하여, 나눔과 배려를 실천하고 개인의 소질과 잠재력을 개발하며, 창의적인 삶의 태도와 공동체 의식을 함양하는 교육과정이다. 창의적 체험활동의 성격은 다음과 같다.

첫째, **창의적 체험활동은 역량 함양을 위한 학습자 주도의 교육과정이다.** 창의적 체험활동은 총론에 제시된 핵심역량인 자기관리 역량, 지식정보처리 역량, 창의적 사고 역량, 심미적 감성 역량, 협력적 소통 역량, 공동체 역량을 함양하는 데 기여하고, 학생의 자기주도성과 선택을 기반으로 한다.

둘째, **창의적 체험활동은 연계와 통합을 추구하는 교육과정이다.** 창의적 체험활동은 교과와 창의적 체험활동 간, 학년(군) 및 학교급 간, 창의적 체험활동의 영역 및 활동 간 연계와 통합을 추구한다.

셋째, **창의적 체험활동은 학교급별 특수성을 고려하여 설계·운영하는 교육과정이다.** 학교는 학교급의 정체성을 강화하도록 제시된 영역별 운영의 중점을 고려하여 창의적 체험활동 교육과정을 설계·운영할 수 있으며, 학생의 발달 단계에 따라 창의적 체험활동의 특정 영역과 활동을 중점적으로 편성하여 운영할 수 있다.

넷째, **창의적 체험활동은 학교의 자율적인 설계와 운영을 강조하는 교육과정이다.** 창의적 체험활동은 각 학교의 상황과 실정에 맞는 특색 있는 교육과정의 설계와 운영이 가능하므로, 학생의 삶과 연계된 교육과정을 설계하고 운영하는 데 초점을 두는 것이 중요하다.

창의적 체험활동 교육과정은 '성격과 목표', '영역과 활동', '설계와 운영'으로 구성되어 있다.

'**성격과 목표**' 중 '성격'에서는 창의적 체험활동 고유의 특성 및 학교교육에 있어 창의적 체험활동의 필요성을, '목표'에서는 학교급별로 창의적 체험활동을 통해 함양하고자 하는 역량을 중심으로 목표를 제시한다.

'**영역과 활동**'은 '영역'과 '활동'으로 구성하여 창의적 체험활동의 영역별 활동과 다양한 활동 예시를 제시한다. 창의적 체험활동은 자율·자지활동, 동아리 활동, 진로 활동의 세 영역으로 구성되되, 자율·자지활동은 '자율활동'과 '자지활동', 동아리 활동은 '학술·문화 및 여가 활동'과 '봉사활동', 진로 활동은 '진로 탐색 활동'과 '진로 설계 및 실천 활동'으로 구성한다. 또한, 각 영역별 활동과 예시 활동을 제시하여 학교에서 자율적으로 창의적 체험활동 교육과정을 설계하고 운영하고자 할 때 참고할 수 있도록 한다.

'**설계와 운영**'은 '설계의 원칙', '운영', '평가'로 구성하였으며, 무엇보다도 창의적 체험활동 교육과정의 설계와 운영에 있어서 학교의 자율성을 강조한다. '설계의 원칙'에서는 창의적 체험활동 교육과정의 시수 편성, 영역 및 활동의 편성, 교육과정 설계와 운영에 관한 학교의 자율성, 창의적 체험활동의 설계 주제, 창의적 체험활동을 통한 모든 학생을 위한 교육 기회의 제공, 교내·외 체험활동에 따른 안전교육, 장소와 공간, 행사 활동 설계 시 고려사항에 관한 내용을 기술한다. 창의적 체험활동의 '운영'에는 학교급별로 창의적 체험활동을 운영할 때 영역에 따라 중점을 두어야 할 내용을 제시하여 학교급별 특수성을 강조한다.

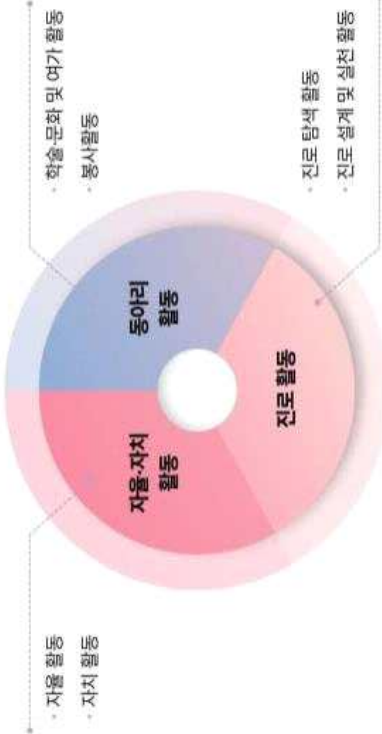
마지막으로 '평가'에서는 학교에서 창의적 체험활동을 평가하기 위한 계획의 수립, 평가의 방법과 기록, 고등학교 창의적 체험활동의 이수 기준, 교육과정 평가와 질 관리에 관한 내용을 제시한다.

창의적 체험활동 교육과정의 구성 중점

창의적 체험활동은

- 학생의 자기 주도성과 선택을 기반으로 역량 함양에 기여하는 교육과정이다.
- 교과와 창의적 체험활동, 학년(군) 및 학교급, 영역과 활동 간의 연계와 통합을 추구한다.
- 학교 급의 정체성을 강화하기 위하여 학교 급별 특성을 고려하여 학교 설계 운영한다.
- 학교의 자율적인 설계와 운영을 강조한다.

영역과 활동



[그림] 창의적 체험활동 교육과정 설계의 개요

교육과정 설계의 개요

미래 사회와 교육 환경은 기후변화나 기술 발전 등으로 예측하기 어려워지고 있다. 기존의 표준 교육과정 개념을 넘어서 학생의 삶과 성장을 지원하는 학생 맞춤형 교육과정으로 변화하고 있는 것은 여기에서 비롯된 현상이다. 그래서 교육과정은 교사와 학생의 자율성을 존중하는 방향으로 나아갈 필요가 있다.

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 **‘만들어 가는 교육과정’**을 실현하기 위한 것이다.

이에 바른 생활과 교육과정은 다음 사항에 중점을 두고 개정하였다.

첫째, 바른 생활과는 슬기로운 생활과와 즐거운 생활과를 통합한 **학습 경험을 통해 학생의 ‘지금-여기-우리 삶’을 위한 배움을 지향**한다. ‘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 바른 생활과는 ‘지금-여기-우리 삶’의 문제를 성찰하고 실천하는 경험 자체에 중점을 둔다.

둘째, 바른 생활과는 **‘지금-여기-우리 삶’을 살아가는 역량을 기반으로 성격, 목표, 성취기준, 내용요소를 개발하였다**. 그래서 바른 생활과 교육과정의 성격과 목표는 학생이 ‘지금-여기-우리 삶’을 지속적으로 성찰하는 힘을 기르는 데 초점을 두었다. 이를 위하여 구체적인 상황에서 당면한 문제를 해결하며 공동체의 지속가능성을 위한 삶을 찾아 실천하도록 안내하였으며, 이 과정에서 바른 생활과에서 추구하는 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도를 형성하도록 하였다.

셋째, 바른 생활과는 슬기로운 생활과 및 즐거운 생활과와 공통으로 네 개의 영역과 여덟 개의 핵심아이디어를 개발하였다.

바른 생활과는 ‘우리는 누구로 살아갈까’, ‘우리는 어디서 살아갈까’, ‘우리는 지금 어떻게 살아갈까’, ‘우리는 무엇을 하며 살아갈까’라는 네 개의 영역을 탈학문적 질문 형태로 제시하였다. 이는 초등학교 1~2학년 학생이 살아가면서 지속적으로 탐구할 삶의 매력과 존재에 대한 관심을 반영한 시간과 공간, 정체성과 주체성에 대한 근본적인 질문을 기준으로 설정한 것이다. 따라서 바른 생활과는 성취기준이나 내용요소를 다룰 때 범주나 경계를 판단하는 기준으로 영역을 활용할 수 있다. 또한 바른 생활과 교육과정은 고정된 가치나 덕목을 습득하고 내면화하는 덕목 중심의 교육을 지양하고, 네 가지 영역별 질문을 기반으로 나와 공동체 사이의 관계를 주체적으로 만들어가는 교육을 지향한다.

바른 생활과의 **핵심아이디어**는 영역으로 제시한 네 개의 탈학문적 질문에 대한 표조적이고 일반적인 대답이면서 성취기준을 해석하는 초점이나 방향이기도 하다. 이는 또한 바른 생활과, 슬기로운 생활과, 즐거운 생활과의 영역별 성취기준을 통합적으로 이수한 학생이 갖추게 될 포괄적인 생각이나 사고방식을 의미하기도 한다.

넷째, 바른 생활과는 **업어선 개의 성취기준을 개발하고 이들 성취기준에서 다룰 수 있는 내용요소를 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도로 구분하여 제시하였다**. 바른 생활과의 성취기준과 관련 내용요소는 학생의 실천 경험 수업을 구성하고 실행하는 기본 요소이다.

성취기준은 바른 생활과의 특성이 드러나도록 하면서 내용을 포괄적으로 진술하되 그 수를 축소하여 **대강화**하였 다. 아울러 성취기준 사용자인 교사를 위해서 바른 생활과 성취기준을 영역별로 해설하고 성취기준을 적용할 때 고려할 사항도 안내하였다. 이는 바른 생활과 교육과정 운영의 책무성과 자율성을 동시에 추구하려는 의도이다.

바른 생활과의 내용요소를 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도로 구분하여 제시한 것은 학생이 속한 공동체와 더불어 지금-여기-우리 삶의 문제를 성찰하고 실천하는 데 필요한 바른 생활과의 구체적인 내용을 쉽게 파악하도록 돕기 위한 것이다.

다섯째, 바른 생활과는 교수·학습 및 평가의 방향과 방법을 제시하여 초등학교 입학 적응 활동, 안전한 생활 습관, 충분한 신체 활동, 누리과정 및 3학년 이후 교과 교육과 연계해서 다룰 수 있도록 안내하였다.

교사와 학생은 바른 생활과의 교수·학습에 다양한 교육적 요구를 반영할 수 있다. 또한 교사는 국가 수준의 바른 생활과 교육과정에 후속하는 다양한 차원의 교육과정을 개발할 수 있고, 이 과정에서 학생에게 적합한 교육 내용 및 활동을 주도적으로 선정하고 조직할 수 있다.

교육과정 설계의 개요

국어과 교육과정에서는 '비판적·창의적 사고 역량, 디지털·미디어 역량, 의사소통 역량, 공동체·대인 관계 역량, 문화 향유 역량, 자기 성찰·개발 역량'을 국어과 역량으로 설정하였다. 이는 2022 개정 교육과정 총론에서 미래 사회에 필요한 핵심역량으로 제시한 '자기 관리 역량, 지식정보처리 역량, 창의적 사고 역량, 심미적 감성 역량, 협력적 소통 역량, 공동체 역량'을 국어과 특성에 맞게 재구성한 것이다. 이 중 '비판적·창의적 사고 역량, 의사소통 역량, 공동체·대인 관계 역량, 문화 향유 역량, 자기 성찰·개발 역량'은 2015 개정 국어과 교육과정 역량을 유지한 것이고, '디지털·미디어 역량'은 디지털 다매체 시대로 변화한 언어 환경을 고려하여 2015 개정 교육과정에서 설정한 '자료·정보 활용 역량'을 수정한 것이다. 국어과의 여섯 역량은 비판적·창의적 이해와 표현, 협력적 의사소통과 공동체 문화, 언어생활에 대한 성찰과 개선, 문화 향유 등의 강조점을 중심으로 국어 과목의 성격과 목표에 반영하였다.

국어과 공통 교육과정은 '성격, 목표, 내용 체계, 성취기준, 교수·학습 및 평가'로 구성하였다. '성격'에는 국어과 학습의 필요성을, '목표'에는 핵심역량과의 연계성을 강조한 국어과 학습의 목표를 제시하였다. '내용 체계'에는 영역별로 '핵심 아이디어'를 밝히고 '지식·이해', '과정·기능', '가치·태도'의 세 범주와 그에 따른 학년군별 '내용 요소'를 제시하였다. '성취기준'은 학습자의 역량 함양을 위하여 내용 체계의 '내용 요소'를 유기적으로 결합하여 구성하였다. '성취기준'에 대한 이해와 소통을 위해 일부 성취기준에는 '성취기준 해설'을 제시하였고, 영역별로 성취기준을 지도할 때 유의할 사항을 '성취기준 적용 시 고려 사항'에 설명하였다. '교수·학습 및 평가'에서는 국어과 교수·학습 및 평가 시 강조할 사항을 중심으로 교수·학습 및 평가의 방향과 방법을 나누어 제시하였다.

국어과 공통 교육과정의 영역은 '듣기·말하기, 읽기, 쓰기, 문법, 문학, 매체'의 여섯 영역으로 설정하였다. '듣기·말하기'는 음성 언어 의사소통을 중심으로, '읽기'는 문자 언어 의사소통을 중심으로, '문법'은 언어에 대한 이해와 탐구를 중심으로, '문학'은 문학에 대한 이해와 수용·창작을 중심으로 하여 내용을 구성해 온 전통적 영역이다. '매체'는 신선했던 영역으로, 기존 영역에 부분적으로 반영해 온 매체 관련 내용 요소를 수정·보완하되, 디지털 매체를 기반으로 하여 새로운 의사소통 환경에서 중요하게 부각되고 있는 내용 요소를 교육 내용에 포함하였다. 국어과 여섯 영역은 언어 사용의 실제성과 학습의 유기성을 고려하여 영역 간 연계성이 확보되도록 내용을 구성하였다.

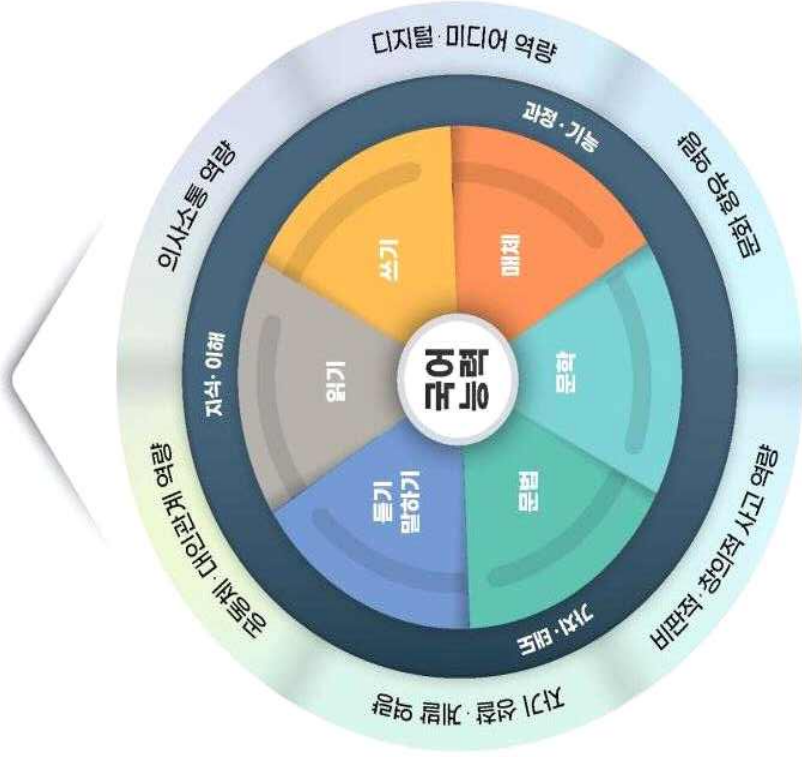
국어과 공통 교육과정의 '핵심 아이디어'는 국어과 영역을 아우르면서 영역의 학습을 통해 일반화할 수 있는 내용을 핵심적으로 진술한 것으로, 내용 체계의 설계를 위한 핵심 조직자이다. '핵심 아이디어'는 국어 학습을 통해 학습자들이 성취하기를 기대하는 결과이며 교수·학습 과정에서 지속적으로 주목하여야 할 내용으로 구성하였다. 이러한 지향에 따라 학습자를 언어 주제로 보고 국어 활동을 수행하는 언어 주체의 역할에 주목하여 핵심 아이디어를 영역별로 3~4개의 문장으로 기술하였다.

국어과 공통 교육과정의 '내용 체계'는 '지식·이해', '과정·기능', '가치·태도'의 세 범주로 구분하여 설정하였다. 듣기·말하기, 읽기, 쓰기, 매체 영역의 경우, '지식·이해'는 의사소통의 맥락과 유형, '과정·기능'은 의사소통의 과정과 전략, '가치·태도'는 흥미, 호감 등과 같은 정서적 요소를 중심으로 내용 요소를 구성하였다. 문법 영역의 경우, '지식·이해'는 언어의 본질, 맥락, 규범 등, '과정·기능'은 국어의 분석, 활용, 성찰, 비판 등 탐구 활동 관련 요소, '가치·태도'는 국어에 대한 호기심, 민감성 등과 같은 정서적 요소를 중심으로 내용 요소를 구성하였다. 문학 영역의 경우, '지식·이해'는 문학의 갈래와 맥락, '과정·기능'은 문학 작품의 이해, 해석, 감상, 비평 등 문학 활동 관련 요소, '가치·태도'는 문학에 대한 흥미와 타자 이해, 가치 내면화 등과 같은 정서적 요소를 중심으로 내용 요소를 구성하였다.

이와 같은 국어과 공통 교육과정의 설계 개요는 다음 그림과 같이 나타낼 수 있다.

국어과 목표

- 비판적으로 이해하고 창의적으로 표현하는 사람
- 타인을 존중하고 협력적으로 의사소통하는 사람
- 민주시민으로서 공동체 구성원과의 의사소통에 능동적으로 참여하는 사람
- 자신의 언어를 성찰하고 지속적으로 성장하는 사람
- 문화를 향유하고 창조하는 사람



교육과정 설계의 개요

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 중점을 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.

영어과 교육과정의 ‘성격’에서는 영어를 ‘다양한 언어 및 문화 배경을 가진 사람들의 주요 의사소통 수단’이 되는 언어로 규정하고, 학교 교육에서의 영어 교과의 필요성과 역할을 제시하였다. ‘목표’에서는 국가적·사회적 요구, 미래 사회 변화, 학문적 체계, 해외 동향 등을 반영하여 영어과의 궁극적인 목표인 영어 의사소통 역량을 기르는 것으로 총괄 목표를 제시하고 6개의 세부 목표를 진술하고 있다. ‘목표’에 제시된 교과 역량 개념을 구체화하여 이를 내용 체계표의 교육 내용 및 성취기준과 연계하되 세부 목표를 고루 목표를 교수·학습 및 평가에서는 디지털·인공지능 교육 환경을 고려하여 역량 함양을 위한 교수·학습 및 평가 방법을 구체적으로 제시하고 있다.

매체의 발달과 기술의 변화로 의사소통 방식(사회 관계망 서비스, 비대면 원격회의 등)이 다변화되면서 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기의 부분이 불명확해졌고 그 비중도 균등하지 않다. 듣기와 읽기에 더해 시청각 이미지가 결합된 **‘보기(visual)’**가 영어를 접하는 주요 수단이 되었고, 말하기와 쓰기에 더해 발표 등과 같은 **‘제시하기(presentation)’**가 중요한 표현 수단이 되었다. 영어 학습의 궁극적인 목적은 학생이 삶과 연계한 실생활 맥락에서 영어를 습득하고 사용하는 데 있다. 실생활에서의 영어 의사소통은 언어 사용의 목적과 결과를 수반하는 과정을 중심으로 이루어지며 이 과정에서 다양한 언어 기능이 동시에 혹은 선택적으로 사용된다.

이에 2022 개정 영어과 교육과정에서는 지금까지 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기의 네 가지 언어 기능 관점으로 교육 내용의 영역을 분류하던 기존 방식에서 탈피하여 언어의 **‘사회적 목적’** 관점에 따라 **‘이해(reception)’**와 **‘표현(production)’**의 두 가지 영역을 설정하였다. 이해 영역에서는 담화와 글뿐만 아니라 이미지, 동영상 등이 다양하게 결합된 방식으로 제공되는 영어 지식 정보를 처리하고 사용하는 능력을 기른다. 표현 영역에서는 다양한 매체를 통해 말, 글, 시청각 이미지 등을 활용하여 자신의 느낌, 생각, 의견 등을 전달하는 능력을 기른다. 이해 영역과 표현 영역은 독자적인 영역으로 기능하는 한편, 두 영역의 결합된 형태로 영어 사용자 간 상호 작용도 가능하게 한다. 상호 작용은 대화, 토론, 문자 교환 등 참여자 간의 다양한 소통 방식으로 이루어질 수 있다. 언어과 역량 및 영역 구성을 정리하면 아래 그림과 같다.

영어 의사소통 역량



[그림] 영어과 역량 및 영역 구성

영어과 공통 교육과정의 ‘핵심 아이디어’는 영어 학습을 통해 학습자가 함양해야 하는 영어 이해 및 표현 영역의 의사소통에 필요한 일반화된 내용이다. 이전 교육과정의 영역별 핵심 개념 및 일반화된 지식을 재정리하고, 영어과 역량의 개념을 반영하여 영역별 핵심어를 추출하였으며 ‘지식·이해’, ‘과정·기능’, ‘가치·태도’의 측면을 고루 포괄하여 초등학교와 중학교를 아우를 수 있도록 기술하였다.

영어과 공통 교육과정의 내용 체계는 ‘지식·이해’, ‘과정·기능’, ‘가치·태도’의 세 가지 범주로 구성하였다. ‘지식·이해’에서는 ‘언어와 맥락’으로 구분하여 학습 내용을 제시하고 있다. 영어과에서의 지식은 언어적 지식뿐만 아니라 영어가 사용되는 사회·문화적 상황인 맥락 또한 학습의 중요한 내용 요소다. ‘언어’에서는 어휘, 의사소통 기능, 언어 형식, 담화 및 글의 유형 등을 학교급별로 제시하고 있으며, ‘맥락’에서는 영어 사용의 문제 해결에 필요한 구체적인 상황을 범주화한 주제 및 문화적 내용을 학교급별로 제시하고 있다. ‘과정·기능’에서는 이해 및 표현 영역에서 학습자가 언어 요소로 유의미한 상호 작용을 하면서 영어를 내재화하는 과정과 영어 사용의 목적을 달성하기 위한 기능을 학교급별로 구체화하여 제시하고 있고, 언어 사용 전략 및 매체 활용 내용도 포함하고 있다. ‘가치·태도’에서는 가치와 태도를 해당 영역의 학습을 통해 학습이 궁극적으로 함양할 것으로 기대하는 정의적인 내용으로 규정하고, 이해 및 표현 영역의 학습을 통해 내면화할 수 있는 것을 영역별로 기술하고 있다. 그리고 내용 체계표의 ‘지식·이해’, ‘과정·기능’, ‘가치·태도’에 근거하여 이들을 포함한 성취기준을 진술하였다.

교육과정 설계의 개요

사회과 교육과정은 사회과의 성격 및 정체성에 기초하여 학생들이 시민으로서 필요한 자질을 갖추도록 설계하였다. 사회과는 총론에서 비전으로 제시한 ‘포용성과 창의성을 갖춘 주도적인 사람’과 연계하여 사회과 역할을 창의적 사고력, 비판적 사고력, 문제 해결력 및 의사 결정력, 의사소통 및 협업 능력, 정보 활용 능력으로 설정하였다.

또한 총론에서 미래 변화에 대응하는 교육 방향으로 강조한 민주시민 및 생태전환 교육과 연계하여 사회과의 핵심 아이디어와 내용 요소에 공동체 의식, 평화, 인권, 문화 다양성 등의 민주시민 관련 내용과 기후위기 대응, 지속가능한 발전, 생태 감수성 등의 생태전환 교육 관련 내용을 반영하여 구성하였다.

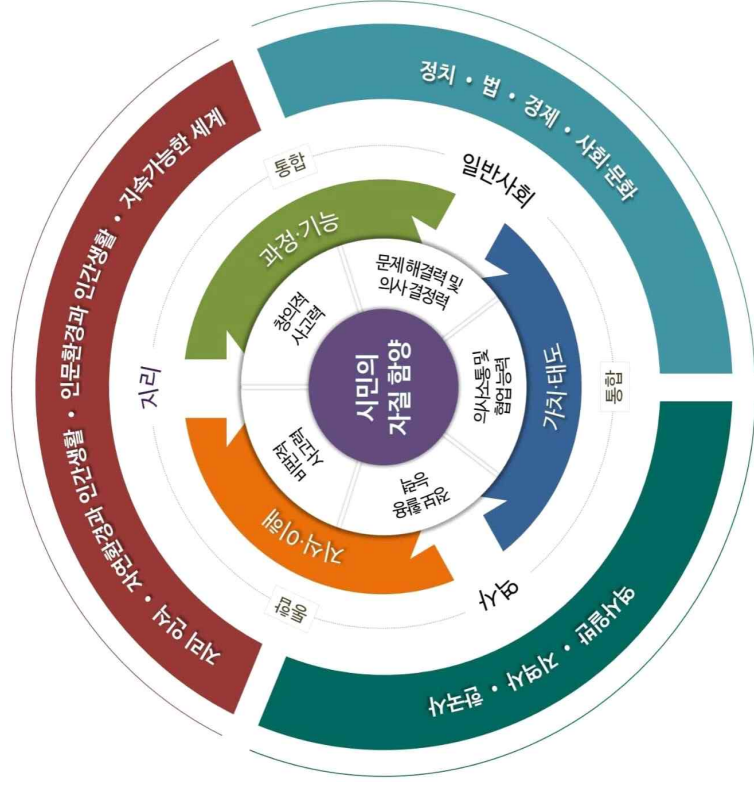
사회과의 교육과정 체계는 성격 및 목표, 내용 체계 및 성취기준, 교수·학습 및 평가로 구성되어 있다. 사회과의 역할과 필요성에 초점을 두고 있는 성격은 주로 사회과에서 추구하는 시민성과 내용 구성의 중점 등을 다루고 있으며, 이는 사회과의 목표와 연계되어 있다. 사회과의 내용 체계는 영역별로 교과 역할을 함양하는 데 필요한 핵심 아이디어를 도출하고, 그에 기초하여 학생이 학습해야 할 내용 요소를 학년군별 및 학교급별로 제시하였다. 이 내용 체계는 성취기준의 근간이 되고, 성취기준은 대체로 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도 중 두 가지 이상의 내용 요소를 종합하는 방식으로 진술되어 있다. 교수·학습 및 평가는 사회과 역할을 함양하기 위해 교사들이 교육과정을 설계하여 수업을 운영하고 평가하는 데 필요한 교과 수준의 교수·학습 및 평가 중점 사항에 초점을 두고 진술되어 있다.

사회과는 ‘지리 인식’, ‘자연환경과 인간생활’, ‘인문환경과 인간생활’, ‘지속가능한 세계’, ‘정치’, ‘법’, ‘경제’, ‘사회·문화’, ‘역사 일반’, ‘지역사’, ‘한국사’ 등의 영역을 중심으로 구성되어 있다. 이들 영역은 시·공간 속의 인간과 사회현상을 종합적으로 이해하고, 관련 문제를 창의적으로 해결하는 시민의 자질을 기르는 데 기여한다. 이에 따라 지리 관련 영역은 다양한 장소와 공간의 자연 및 인문환경의 특성, 인간과 환경 간 상호 작용에 대한 이해를 바탕으로 우리나라와 세계 여러 지역의 문제와 쟁점에 대한 해결 방안을 모색하고 지속가능한 세계를 만드는 데 기여한다. 일반사회 관련 영역은 정치, 법, 경제, 사회·문화적 측면의 사회생활에 필요한 지식의 바탕으로 현재 및 미래 사회의 문제나 쟁점을 해결할 수 있는 능력을 기르는 데 기여한다. 역사 관련 영역은 과거 사람들의 생활상을 이해하고 삶에 대한 안목을 키우며, 다양한 시각에서 인간의 삶과 관련된 문제를 해석하고 과거와 현재, 나와 타인의 삶에 대해 성찰하는 능력을 기르는 데 기여한다.

지리 관련 영역의 핵심 아이디어는 지리 현상을 인식하고 자연환경과 인문환경이 인간 생활에 미치는 영향과 상호 작용을 파악하며 지속가능한 세계를 위해 협력하고 실천하는 시민의 자질을 함양하도록 구성되었다. **일반사회 관련 영역의 핵심 아이디어**는 정치, 법, 경제, 사회·문화 생활과 관련된 지식과 기능을 습득하고 민주적 가치에 따라 사회문제를 해결하는 데 참여하는 시민의 자질을 함양하도록 구성되었다. **역사 관련 영역의 핵심 아이디어**는 역사의 의미를 알고 지역과 시대에 따라 달라진 사람들의 생활 모습을 파악하여 학생들이 시민으로서 살아가는 데 필요한 역사적 통찰력을 기를 수 있도록 구성되었다.

사회과의 **지식·이해**는 학생이 시민의 역할을 형성하기 위해 인간과 공간, 인간과 사회, 인간과 시간 관련 현상을 이해하는 데 필요한 지식으로 구성되었다. **과정·기능**은 시·공간 속의 인간과 사회현상을 탐구하고, 관련된 여러 가지 문제나 쟁점을 분석하며, 다른 사람 및 집단과 소통하여 해결하는 과정에서 필요한 기능으로 구성되었다. 시민이 갖추어야 할 기능으로는 **자료 및 정보의 수집·해석·활용·창조, 지리·역사·사회과학 탐구, 문제 해결 및 의사결정, 의사소통 및 참여** 등이 제시되었다. **가치·태도**는 민주적 기본 가치 및 지구적 가치와 시민이 갖추어야 할 태도로 구성되었다.

이와 같은 사회과 교육과정 설계의 개요를 도식으로 제시하면 다음 [그림]과 같다.



[그림] 사회과 교육과정 설계의 개요

교육과정 설계의 개요

2022 개정 도덕과 교육과정은 총론에서 제시하고 있는 인간상인 ‘**포용성과 창의성을 갖춘 주도적인 사람**’을 가치와 도덕의 차원에서 뒷받침하는 것을 목적으로 삼는다. **포용성과 주도성**은 도덕과 교육과정이 목표로 하는 ‘**도덕적인 인간**’이 지니고 있을 것으로 기대하는 도덕성의 핵심적인 요소들이다. 또한 **창의성**에는 **도덕적 상상력**의 함양을 통해 기여할 수 있을 뿐만 아니라, 도덕적 상상력은 창의성이 수반할 수 있는 고령성과 배타성 등의 어두운 측면을 완화시키는 도덕적 토대를 제공할 수 있다. 이와 더불어 도덕과는 미래 사회가 요구하는 역량의 함양에 기여할 수 있다.

도덕과는 **비판적이면서도 배려적인 사고력과 도덕 판단 능력**, 정의로운 사회를 지향하는 **도덕공동체 의식**, 생태계 위기에 공감하는 **도덕적 상상력**, 새로운 정보기술 사회가 요구하는 **인공지능 및 디지털 윤리** 등의 교육을 통해 총론이 목표로 하는 시민역량과 생태전환 역량, 디지털 역량의 함양에 기여하는 교과로서 역할을 해낼 수 있다. 동시에 도덕과는 도덕성을 바탕으로 자율성과 주도성을 발휘할 수 있는 도덕적인 인간을 길러냄으로써, 미래 사회의 불확실성에 능동적으로 대처하며 각자의 삶을 스스로 책임질 수 있도록 해야 한다는 총론의 지향에도 적극적으로 부합할 수 있을 것이다.

도덕과 교육과정의 내용 영역 설정 기준은 가치를 중심으로 전개되는 관계의 확장에 주목하는 **가치관계 확장법**이다. 가치관계 확장법은 도덕과의 핵심 질문인 ‘어떻게 살 것인가’를 중심으로 두고 관계 영역의 확장을 시도하는 방법이자 원리이다. 가치관계는 자신과의 관계와 타인과의 관계, 사회·공동체와의 관계, 자연과의 관계라는 네 영역으로 설정되고, 가치관계의 확장은 **자신과의 관계에서 출발하여 다시 자신과의 관계로 순환하는 과정(總稱)**으로 이루어진다. 주목할 만한 것은 ‘2015 도덕과 교육과정’의 ‘**자연·조월과의 관계**’ 영역을 ‘**자연과의 관계로 바꾸고 조월 영역에 포함되어 있던 내용 요소를 자신과의 관계 영역에 포함시킨 점**’이다. 궁극적으로 조월 문제도 주로 자신과의 관계 속에서 실존적으로 부각되는 것이라고 판단했기 때문이다. 이러한 영역 설정의 변경을 통해 가치관계의 영역이 한층 명료해지고, 도덕과에서 구현하고자 하는 **도덕적 지식과 실천의 연계 과정**이 보다 선명하게 드러날 수 있다.

도덕적 지식과 실천의 연계 과정은 나 자신을 둘러싸고 있는 도덕현상에 관한 **탐구**와 내면의 도덕성을 지향하는 **성찰**, 일상의 실천이라는 세 요소가 순환하는 과정을 말한다. 우리가 함께 살아가고 있는 현실 속에서 직면하는 도덕현상은 단순한 관찰의 대상이 아닌 탐구의 대상으로 다가와 있고, 그 현상에 관한 탐구는 자신의 내면에 존재하는 도덕성에 관한 성찰을 동시에 요구한다. 또한 이러한 도덕적 탐구와 윤리적 성찰의 과정은 자연스럽게 일상의 도덕적 실천을 통해 확장되거나 다시 반성적 성찰의 대상이 되는 되먹임을 전제로 해야만 한다. 그리고 이러한 연계 과정은 도덕 수업을 중심으로 학교와 가정, 사회로 확장되고 순환되어야 하는 과정으로, 도덕과는 그 과정의 구현을 학교 수준에서 책임지는 교과로서의 책무를 지닌다.

이번 도덕과 교육과정에서 새롭게 제시되고 있는 **핵심 아이디어**는 각 영역에서 구현하고자 하는 도덕적 지식과 실천의 연계 과정을 압축적으로 제시하는 것을 목표로 삼아 추출되었다. 자신과의 관계에서 성실, 타인과의 관계에서 배려, 사회·공동체와의 관계에서 정의, 자연과의 관계에서 책임의 핵심 가치를 중심으로, 초·중등학교에서 ‘도덕 수업을 받은 사람’이 갖추 수 있기를 기대하는 품성과 역량을 문장형으로 기술하고자 했다. 이와 같은 핵심 아이디어는 내용 체계에서 제시되고 있는 세 범주의 내용요소와 성취기준을 통합하는 역할과 함께, 도덕 수업의 지향점을 보다 명료하게 드러내는 기능도 해낼 수 있을 것으로 기대한다.

마지막으로 내용 체계는 총론에서 제시하고 있는 내용 체계의 세 범주, 즉 **지식·이해, 과정·기능, 가치·태도**의 범주를 토대로 마련되었다. 그리고 성취기준은 내용 체계와의 유기적 연관성을 확보함과 동시에 도덕적 지식이 지니는 실천적 특성을 반영하는 서술 방식을 택하여 도덕과의 특성을 부각시키고자 하였다.

지식·이해 범주는 학생의 도덕 발달 수준에 부합하는 도덕적 지식과 실천의 연계 과정을 축전하는 데 주안점을 두었다. 그에 따라 도덕 수업의 과정은 정해진 답을 제시하기보다는 보다 바람직한 삶을 향한 각자의 답을 찾아가는 과정에 초점을 두어야 한다는 점을 감안하여 **질문형**으로 제시하고자 한다. 이런 진술 방식의 선택은 이미 우리 전통 속에서 ‘화두(話頭)’라는 개념으로 정착하여 일상화된 방식이기도 하고, 도덕과가 포함하고 있는 철학교육과 메타적 차원의 종교교육을 포용하기 위한 선택이기도 하다.

과정·기능 범주에서는 도덕 수업이 단순한 도덕적 또는 윤리학적 지식의 전수를 목표로 하는 것이 아님을 분명히 하기 위해서 탐구와 성찰의 과정을 구체화하여 적극적으로 포함시키고자 한다.

가치·태도 범주 또한 일상의 실천을 중심으로 도덕 수업에서 배운 내용을 일상 속 실천에 옮기고자 하는 태도와, 그 실천 자체를 수업 상황 속 탐구와 성찰의 대상으로 삼는 가치탐구와 수양(修養)의 과정을 중심으로 구성하고자 한다. 이를 통해 도덕과는 학교라는 중심축을 토대로 가정과 사회, 국가, 세계와 지속적으로 상호 작용하는 역동성을 지닐 수 있게 될 것이다.

교육과정 설계의 개요

총론 교육과정에서는 교육 환경 변화에 대처하고 국가·사회적 요구를 반영하여 미래 사회가 요구하는 '포용성과 창의성을 갖춘 주도적인 사람'이라는 인간상을 제시하였다. 또한 학생의 삶과 성장을 지원하며 '자기 관리, 지식정보처리, 창의적 사고, 심미적 감성, 협력적 소통, 공동체' 역량을 중점적으로 기르고, 수리 소양, 디지털 소양, 언어 소양의 기초 소양 함양도 강조하였다. 이에 수학과 교육과정은 **총론의 핵심역량과 연계하여 '문제해결, 추론, 의사소통, 연결, 정보처리' 역량을 수학 교과 역량으로 설정하고, 핵심 아이디어와 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도의 세 범주로 내용 체계를 구성하여 수학 교과 역량 함양을 지원하도록 설계하였다.** 아울러 기초 소양의 함양과 생태전환 교육, 민주 시민 교육, 학생 맞춤형 교육을 도모하는 교수·학습 및 평가 방법을 제시하였다. 또한 학생 주도성 개념을 바탕으로 학생의 삶과 성장을 지원하고 온라인 교육 환경에서 교수·학습 및 평가를 할 수 있도록 하였다.

수학과 교육과정은 성격, 목표, 내용 체계, 성취기준, 교수·학습, 평가를 구성하였다. '성격'에는 수학과와 관련한 특성과 수학 학습의 필요성을 제시하였다. '목표'는 총괄 목표와 세부 목표로 구성하였는데, 총괄 목표는 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도를 통합적으로 학습하여 수학 교과 역량을 함양하는 것으로, 세부 목표는 문제해결, 추론, 의사소통, 연결, 정보처리 역량을 각각 함양하는 것으로 설정하였다. '내용 체계'는 영역별 핵심 아이디어와 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도의 세 범주로 구성하였다. '성취기준'에는 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도를 학습한 도달점으로 구체적인 성취 내용을 제시하였고, '성취기준 해설'과 '성취기준 적용 시 고려 사항'에는 성취기준의 취지, 범위 등 수학과 성취기준의 고유한 측면을 해석하고 적용할 때 고려할 수 있는 정보를 제시하였다. '교수·학습'과 '평가'에는 수학 교과 역량 및 총론의 개정 중점을 반영하여 교수·학습 및 평가의 방향과 방법을 제시하였다.

수학과와 영역은 초·중학교에서 다루는 수학적 대상과 기본적인 개념을 드러내는 '**수와 연산**', '**변화와 관계**', '**도형과 측정**', '**자료와 가능성**'으로 구성하였다. 초·중학교의 영역을 동일하게 설정하여 내용 체계를 구성함으로써 초·중학교를 관통하는 핵심적인 대상과 개념을 학습하도록 하였다. 초·중학교의 4개 영역은 고등학교의 수학 공통 과목이나 선택 과목을 학습하는 데 기초가 되는 내용을 전반적으로 다룬다.

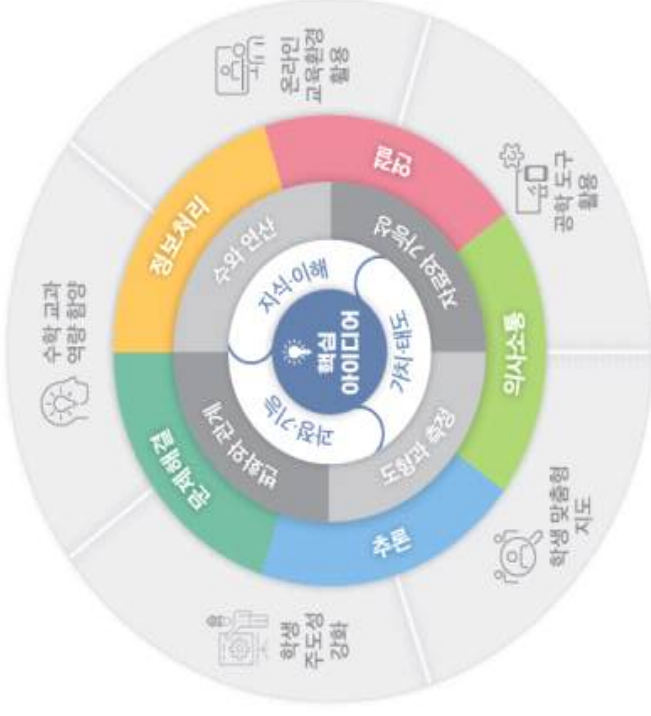
내용 체계에서 **핵심 아이디어**는 학년(군) 또는 학교급을 관통하는 수학 내용의 본질 또는 가치를 보여주며, 학생들이 핵심 아이디어를 향한 깊이 있는 학습을 추구하게 하였다. 수학과와 핵심 아이디어는 주요한 수학의 개념, 원리, 법칙 등이 어떻게 발생하고 확장되며 그 결과로 어떤 일반성과 추상성을 획득하는지, 수평적으로 또는 수직적으로 어떻게 상호 관련되는지, 어떤 탐구 과정을 중점적으로 강조하는지 등을 압축하여 제시한 것이다. 핵심 아이디어는 수학 학습 과정에서 전이가가 높은 내용을 담은 문장으로 기술하였다.

내용 체계의 **지식·이해, 과정·기능, 가치·태도**는 수학 교과 역량을 함양하는 데 필요한 핵심 요소로 구성하였다. 지식·이해 범주는 수학의 핵심적인 개념, 원리, 법칙 등을 학년(군)별로 구분하여 제시하였다. 초·중학교의 지식·이해 범주는 학년(군)에 따라 위계성을 가지며, 영역 간에도 위계성을 고려하여 구성하였다. 과정·기능 범주는 수학의 개념, 원리, 법칙 등을 학습할 때 5가지 교과 역량이 발현되는 사고 과정이나 기능을 보여주도록 구성하였다. 가치·태도 범주는 수학을 학습하면서 학생들이 갖게 되는 태도와 실천적인 성향을 나타낸 것으로, 수학의 가치를 인식하고 수학적 태도를 함양할 수 있게 구성하였다. 내용 체계의 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도는 성취기준 개발의 근거가 된다.

수학 수업을 계획할 때 교육과정을 다음과 같이 활용할 것을 권장한다. 먼저 내용 체계의 '핵심 아이디어'를 통해 영역 전체를 아우르거나 관통하는 관점을 파악한다. 다음으로 내용 체계의 '지식·이해, 과정·기능, 가치·태도'를 확인하여 중점을 두어야 하는 내용을 확인한다. 이어서 '성취기준' 해설, 성취기준 적용 시 고려 사항, '교수·학습 및 평가'를 확인하여 세부적인 수업 내용과 방법을 구체화한다. 수업 계획이 성취기준 학습에만 그치지 않고 여러 성취기준을 아우르거나 관통하는 핵심 아이디어를 구성하는 데에 기여하는지 점검하여 보완한다.

수학과 교육과정 설계의 개요를 그림으로 나타내면 다음과 같다.

수학과 교육과정

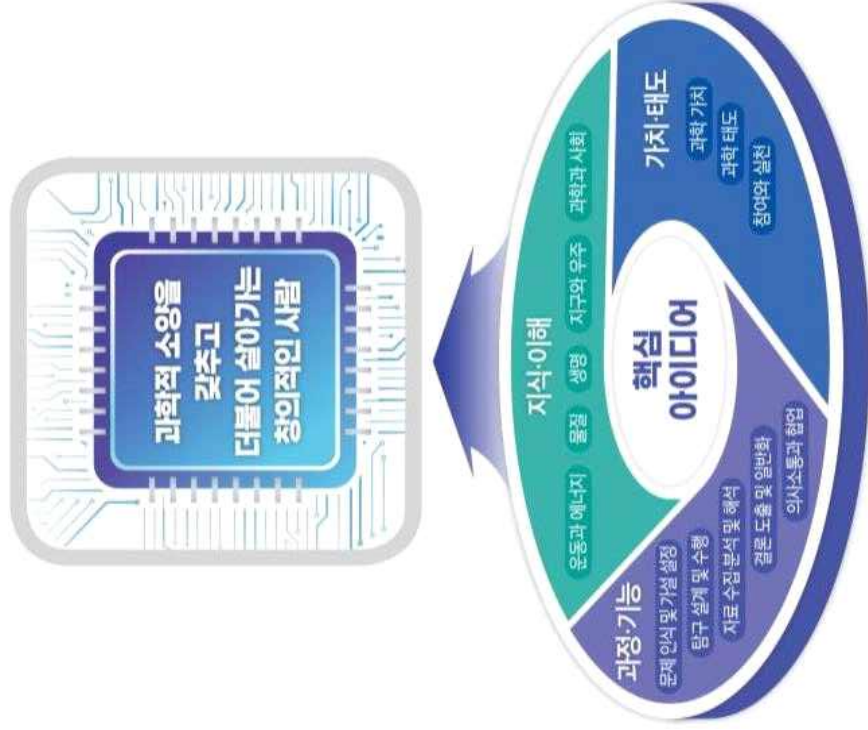


[수학과 교육과정 설계의 개요]

교육과정 설계의 개요

과학과 교육과정은 미래 사회를 살아갈 시민으로서 '과학적 소양을 갖추고 더불어 살아가는 창의적인 사람'을 육성하는 것을 목적으로 한다. 과학과 교육과정에서는 과학 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도가 복합적으로 발현되어 나타나는 총체적인 능력인 역량을 함양하고자 한다.

과학과 교육과정에서는 자기관리, 지식정보처리, 창의적 사고, 심미적 감성, 협력적 소통, 공동체 역량 등과 같은 법교과적이고 일반적인 총론의 역량과 연계하여 과학적 탐구와 문제해결 능력, 과학적 의사결정 능력 등을 기르는 데 초점을 둔다. 이를 위해 과학과 교육과정은 생태 소양, 민주 시민의식, 디지털 소양을 갖추고, 첨단 과학기술을 기반으로 융복합 영역을 창출하는 미래 사회에 유연하게 대응할 수 있는 과학적 소양을 갖춘 사람을 양성하는 것을 목표로 한다.



과학과 교육과정의 영역은 운동과 에너지, 물질, 생명, 지구와 우주, 과학과 사회의 5개 영역으로 구성하였다. 운동과 에너지 영역은 자연과 사물 사이의 상호작용이나 법칙을, 물질 영역은 물질의 구조와 성질 및 화학적 변화, 생명 영역은 인간을 포함한 생명 현상의 원리를, 지구와 우주 영역은 자연 현상의 변화와 지구시스템의 주요 원리를 다룬다. 과학과 사회 영역은 개인과 사회의 지속가능한 발전에서 과학의 역할을 강조하는 현실을 반영한 추가한 영역으로, 과학의 일반적 성격 및 사회적 역할을 중점적으로 다룬다.

과학과 핵심 아이디어는 과학 영역별로 주요 개념과 일반화된 지식을 중심으로 구성하였다. 운동과 에너지, 물질, 생명, 지구와 우주, 과학과 사회 등 과학의 영역별로 주요 과학 개념과 원리의 일상생활 적용과 통합·융합 교육을 체감할 수 있도록 과학의 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도를 종합하여 핵심 아이디어를 도출하였다. 이러한 핵심 아이디어는 해당 영역의 학습을 통해 일반화할 수 있는 내용을 진술한 것으로, 과학과 관통개념을 공유하면서 과목별로 연계성과 연속성을 지닌다.

과학과 교육과정은 '성격 및 목표', '내용 체계 및 성취기준', '교수·학습 및 평가'로 구성된다. '성격 및 목표'에서는 각 과목의 고유한 특성과 주요 목표를 제시하였다. '내용 체계 및 성취기준'에서는 과목의 핵심 아이디어와 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도별 주요 내용 요소 및 학생이 교과 학습을 통해 할 수 있기를 기대하는 도달점을 성취기준으로 제시하였다. 즉, 과학과 성취기준은 다양한 탐구 중심의 학습을 통해 '영역·별 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도'의 세 차원을 상호완적으로 함양함으로써 영역별 핵심 아이디어에 도달할 수 있도록 제시하였다.

과학과 지식·이해는 과학과 영역별로 학생이 알고 이해해야 하는 내용을 학년군별로 제시하였다. 과학과 과정·기능은 학생들이 과학 학습을 통해 개발할 것으로 기대하는 과학과 탐구 기능과 과정에 해당하는 것으로, 문제 인식 및 가설 설정, 탐구 설계 및 수행, 자료 수집·분석 및 해석, 결론 도출 및 일반화, 의사소통과 협업 등을 근간으로 영역별 특성을 반영하였다. 과학과 가치·태도는 과학 가치(과학의 심미적 가치, 감수성 등), 과학 태도(과학 창의성, 유용성, 윤리성, 개방성 등), 참여와 실천(과학문화 향유, 안전·지속가능 사회에 기여 등)으로 구성하였다.

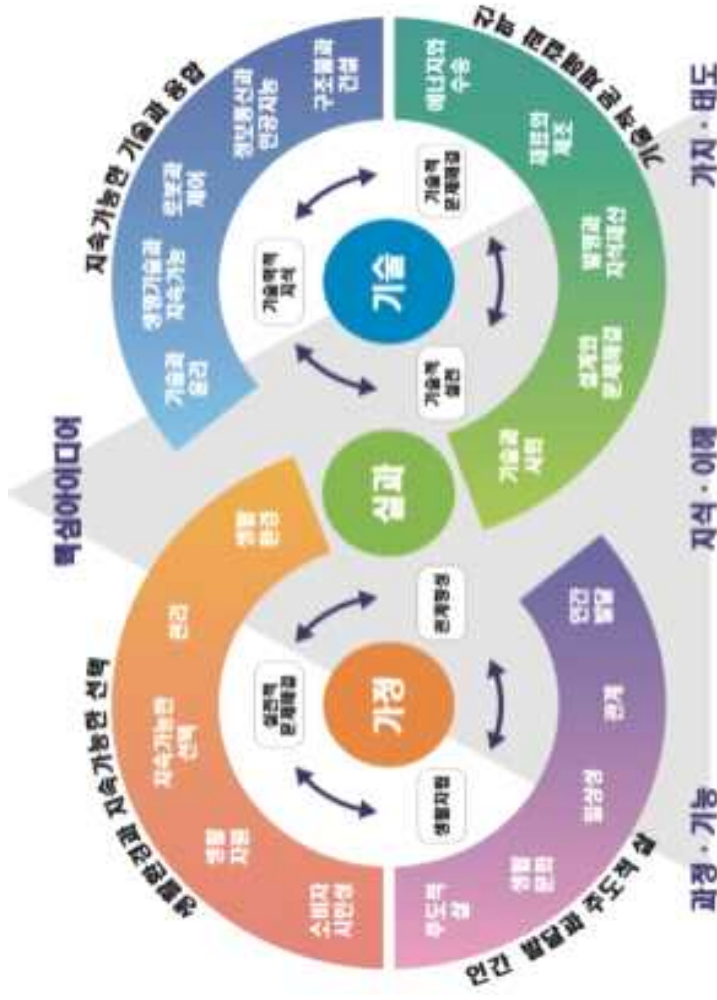
'교수·학습 및 평가'에서는 교육과정에서 제시한 성취기준에 도달하는 데 필요한 교수·학습 및 평가의 주요 방향을 제시하였다. 과학과 교육과정에서는 학생이 지식·이해뿐만 아니라 과정·기능, 가치·태도를 균형 있게 발달시킬 수 있도록 지도하고, 학생이 행위 주체로서 자신의 역량 함양을 위해 교수·학습에 참여하도록 하는 방향, 그리고 교수·학습과 연계하여 학생의 학습과 성장을 도울 수 있는 평가 방향을 제시하였다. 특히, 미래 교육 환경에 적합한 다양한 교수·학습 활동을 통해 디지털·인공지능 기초 소양을 함양하도록 하였다.

교육과정 설계의 개요

실과(기술·가정) 교육과정 설계는 교과 교육과정의 개정 방향인 '삶과 연계한 학습', '학습 과정에 대한 성찰'을 지향하고 있다. 또한 '생태전환교육', '민주시민교육', '디지털·AI 소양 함양교육'이라는 주제가 실과(기술·가정)의 목표, 내용 체계, 성취기준의 각 내용에서 다루어지도록 하였다. 초·중학교 공통 교육과정으로서 실과(기술·가정)의 내용 영역은 '인간 발달과 주도적 삶', '생활환경과 지속가능한 선택', '기술적 문제해결과 혁신', '지속가능한 기술과 융합', '디지털 사회와 인공지능'으로 구성되어 있다.

실과(기술·가정) 교육과정의 내용 영역 중 '인간 발달과 주도적 삶', '생활환경과 지속가능한 선택'은 '인간과 생활환경'이라는 교과 주제와 '자기주도성과 지속가능성'이라는 총론의 방향성을 고려하여 구성하였다. **인간 발달과 주도적 삶** 영역에서는 나의 발달과 관계 형성을 목표로 자신과 타인을 이해하고 존중하면서 가정생활의 일상성을 인식하고 가족은 물론 생활문화공동체로서 함께 살아가기 위한 **공동체 역량**을 길러주고자 하였다. **생활환경과 지속가능한 선택** 영역은 생활자원 관리와 환경과의 공존을 목표로 의식주 생활환경에서 발생할 수 있는 실천적인 문제를 정의하고, 문제 해결의 과정과 결과를 통찰하여 **문제 해결 역량**을 기르며, 자신의 생활환경 변화를 위해 요구되는 소비자 시민성과 **자립역량**을 기를 수 있도록 설계하였다. 즉 '인간 발달과 주도적 삶' 영역은 '발달'과 '관계'라는 핵심 개념에, '생활환경과 지속가능한 선택' 영역은 '관리'와 '선택'이라는 핵심 개념에 기반을 두었으며, 이를 근거로 하여 자신의 일상생활을 성찰하고 주도적 삶을 위한 행동 체계를 구축해 나갈 수 있도록 설계하였다.

실과(기술·가정) 교육과정의 내용 영역 중 '기술적 문제해결과 혁신', '지속가능한 기술과 융합'에서는 **기술학적 지식의 이해 능력, 기술적 문제해결능력, 기술적 실천 능력**을 기술 교육과정 편성의 세 가지 교과 역량으로 설정하여 교과 본질적 특성이 반영되도록 하였다. '기술적 문제해결과 혁신' 및 '지속 가능한 기술과 융합' 영역은 기술적 소양과 문제해결이라는 교과 주제와 '창의의 혁신', '지속 가능'이라는 총론의 방향성을 고려하여 2개 영역으로 구성하였다. **'기술적 문제해결과 혁신'** 영역에서는 기술에 대한 소양, 설계를 통한 문제 해결, 발명의 가치, 제조 및 수송기술 등의 핵심 개념으로 하였다. 이 영역에서는 기술의 본질에 대한 이해와 기술적 소양을 갖도록 하고, 제조와 수송기술 등의 문제를 창의적으로 해결하는 능력을 기르도록 하였다. **'지속 가능한 기술과 융합'** 영역의 핵심 개념으로 구조물과 건설, 로봇과 제어, 정보통신과 인공지능, 지속가능한 생명기술, 기술과 윤리를 포함하였다. 이 영역에서는 건설, 정보통신, 생명기술 등의 문제를 융합적으로 해결하는 능력을 기르도록 설계하였다. 특히 초등학교 실과와 중학교 기술 영역 분야의 연계성을 강화하고, 최선의 미래 기술 동향을 지향하면서도 학습 내용이 적정하도록 교육과정을 설계하였다. [그림 1]은 실과(기술·가정) 교육과정과 총론과의 연관성, 교과 역량, 교과의 주요 개념 등을 도식으로 나타낸 것이다.



[그림 1] 실과(기술·가정) 교육과정의 영역별 핵심 개념 및 교과 역량

교육과정 설계의 개요

체육과는 활동적이고 창의적인 삶, 건강하고 주도적인 삶, 신체활동 문화를 향유하며 사회 속에서 바람직하고 더불어 사는 삶을 추구한다.

체육과가 추구하는 삶은 세 가지 **신체활동 역량**을 갖춘으로써 실현된다. 첫째, **‘움직임 수행 역량’**은 신체활동 형식에 적합한 움직임의 기능과 방법을 효율적, 심미적으로 발휘할 수 있는 능력으로 운동, 스포츠, 표현 활동 과정에서 움직임에 필요한 지식, 기능, 태도를 다양한 상황에 적용하며 발달한다. 둘째, **‘건강 관리 역량’**은 체력 및 신체적, 정신적, 사회적 건강을 유지하고 증진하는 능력으로 체육과 내용 영역에서 학습한 신체활동을 일상생활에서 실천하고, 개인과 사회적 측면에서 건강을 저해하는 요소에 적극적으로 대처하며 함양된다. 셋째, **‘신체활동 문화 향유 역량’**은 다양한 신체활동 문화를 전 생애 동안 즐기며 타인과 상호작용할 수 있는 능력으로 각 신체활동 형식의 특성을 이해하고 인류가 축적한 문화적 소양을 내면화하여 공동체 속에서 실천하면서 길러진다.

신체활동 역량은 총론이 추구하는 인간상을 실현하는 기반이 된다. **자기 주도성**은 건강한 삶을 위해 다양한 건강 관련 문제를 적극적, 주도적으로 해결하는 과정에서 학습되고, **창의적 사고**는 신체적으로 활동적인 삶을 사는 데 필요한 움직임을 다양한 환경에서 수행하고 적용함으로써 길러지며, **포용성과 시민성**은 신체활동에 참여하며 공동체의 가치 있는 규범과 문화를 인식하고 공유함으로써 함양된다.

체육과의 내용은 **‘운동’**, **‘스포츠’**, **‘표현’**의 세 가지 영역으로 구성되며, 이는 움직임 기술의 발달을 통해 조직화되고 제도화된 **신체활동 형식**이다. **‘운동’** 영역은 체력과 운동 기능 향상, 건강 증진으로 수행하는 신체활동 형식으로, 체력 운동과 건강 활동으로 구분된다. **‘스포츠’** 영역은 제도화되고 조직화된 신체활동과 다양한 환경과의 상호작용을 통해 생태적 결합을 추구하는 신체활동 형식으로, 기술의 수월성을 거두는 ‘기술형 스포츠’, 전략에 따라 승패가 결정되는 ‘전략형 스포츠’, 다양한 환경 맥락에 따라 활동 특성이 나타나는 ‘생태형 스포츠’로 분류된다. **‘표현’** 영역은 생각과 감정을 연속된 움직임과 다양한 동작으로 표현하는 신체활동 형식이다.

영역별 핵심 아이디어는 ‘운동’, ‘스포츠’, ‘표현’이라는 신체활동 형식의 개인적, 사회적 가치, 활동의 원리와 맥락, 실천 및 활용 방식에 따라 설정되었다. **운동**은 건강한 삶의 기반이 되고, 건강은 체력 및 건강 증진 운동과 다양한 건강 활동을 통해 증진되며, 운동을 통해 습득한 건강한 생활 습관은 주도적이고 행복한 삶을 견인한다. **스포츠**는 인간이 제도화된 규범과 문화를 통해 타인과 소통하며 사회 속에서 더불어 사는 존재로 성장하도록 하며, **표현**은 생각과 감정의 심미적이고 창의적인 움직임을 통해 자유롭고 주체적인 삶을 살아가도록 한다.

내용 요소는 영역별 핵심 아이디어에 따라 **‘지식 · 이해’**, **‘과정 · 기능’**, **‘가치 · 태도’**의 세 가지 범주로 제시되었다. **‘지식 · 이해’** 요소는 체육과의 내용 지식을 구성하는 명제적 지식(각 내용 영역에서 이해해야 하는 개념이나 원리 등)과 방법적 지식(명제적 지식을 실제 상황에서 수행할 수 있는 기술이나 활동 방법 등)을 의미한다. **‘과정 · 기능’** 요소는 체육과의 ‘지식 · 이해’ 요소를 탐구하는 절차적 지식과 결과적으로 발휘할 수 있는 능력을 의미하며, **‘가치 · 태도’** 요소는 이러한 신체활동의 학습 과정에서 습득되는 바람직한 성품을 의미한다. 특히 체육과의 내용 요소에는 총론에서 강조하는 ‘핵심 역량’, ‘생태교육’, ‘민주시민교육’ 등의 가치와 언어, 수리, 디지털 소양 등의 ‘기초 소양’을 반영하여 총론의 목표를 체육과에서 구현할 수 있도록 하였다.

내용 요소는 <표 1>과 같이 학년군별 내용 요소의 선정 원리에 따라 계 열화되었다. 첫째, ‘지식 · 이해’ 요소의 **명제적 지식**은 지식을 구성하는 내용 수준에 따라 개념과 원리로 구분되었고, **방법적 지식**은 움직임 기술의 수준에 따라 신체활동 입문을 위한 기초 기술, 신체활동 참여를 위한 복합 기술, 제도화된 활동을 목표로 하는 응용 기술로 분류되었다. ‘가치 · 태도’ 요소는 주관적 수준으로 나타나는 **개인적 태도**, 타인과의 관계 속에서 나타나는 **대인적 태도**, 보편적인 사회적 규범 수준에서 요구되는 **사회적 태도**로 분류되었다. 또한 ‘과정 · 기능’ 요소는 ‘지식 · 이해’, ‘가치 · 태도’ 요소별로 학습 과정 및 결과에서 요구되는 행동을 학년군별 발달 수준에 맞게 제시하였다.

학년군	내용	지식 · 이해		가치 · 태도	과정 · 기능
		명제적 지식	방법적 지식		
3~4학년군		개념적 수준 ↓ 원리적 수준 ↓ 이론적 수준	입문을 위한 기초 기술 ↓ 참여를 위한 복합 기술 ↓ 제도화된 활동을 위한 응용 기술 ↓ 정식 활동의 심화 및 전문 기술	개인 ↓ 대인 ↓ 사회	인지, 시도, 수용 ↓ 분석, 적용, 실천 ↓ 평가, 구성, 지속
5~6학년군					
중학교 1~3학년군					
고등학교					

<표 1> 학년군별 내용 요소의 선정 원리

[해설: 출처 - 2022 개정 교육과정 용어]

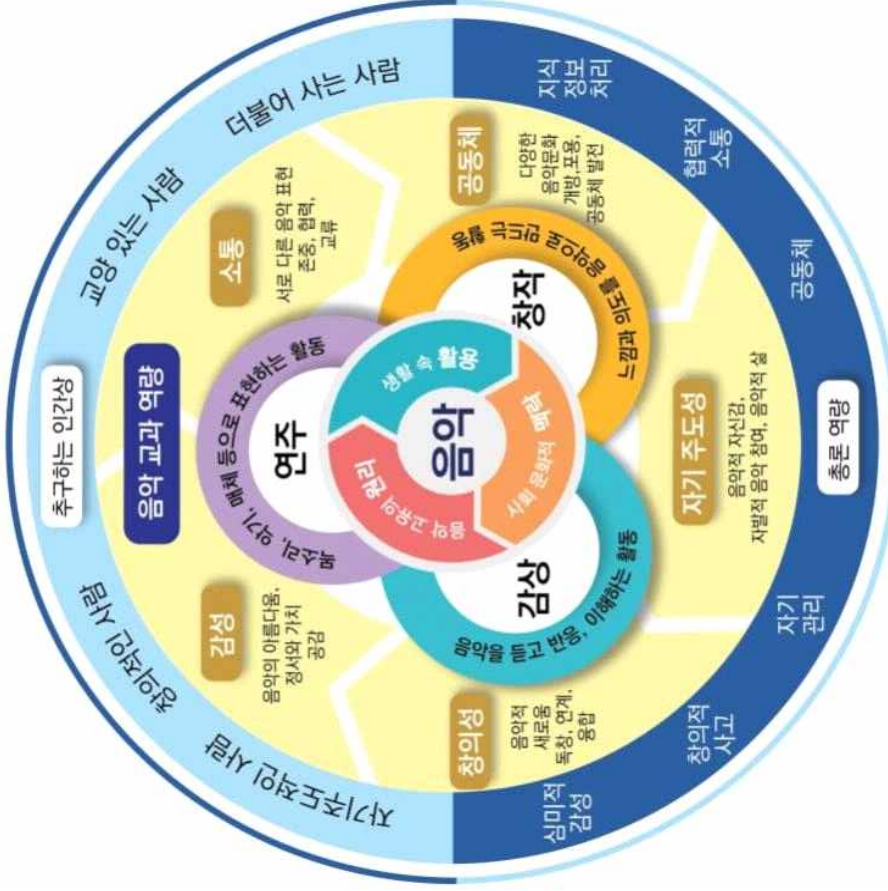
수행 원리: 신체활동 종목별 기본 기능과 경기 기능을 효율적이고 효과적으로 수행하는 데 작용하는 원리로, 특정 기능 수행에 필요한 인지적, 심동적, 정서적 측면의 내용으로 구성됨. 예를 들어, 축구 패스하기의 수행 원리는 전술적 이해 등의 인지적 측면, 자세나 균형 유지, 공을 차는 발의 면과 임팩트 지점, 차는 발의 스윙 등의 심동적 측면, 자신감이나 협력 등의 정서적 측면으로 설정될 수 있으며, 기능의 특성에 따라 심미적 측면이 추가될 수 있음. 단, 기능이 심화하면서 수행 원리의 초점(기초 기술: 동작 수행 초점, 복합 기술: 기초 기술의 연결 초점, 응용 기술: 전술이나 전략 등의 상황적 맥락에 초점 등)이 달라질 수 있으며, 고등학교에서는 학문적으로 검증되어 통용되는 인문사회적, 자연과학적, 예술적 이론으로 원리를 구성함.

복합 기술(combination skills): 기초 기술이 결합된 기능으로, **드리블하며 패스하기**, **방향 전환하여 구르기** 구르기 후 물구나무서기) 등이 해당함.

응용 기술(skills in contexts): 특정 신체활동 종목의 전술적 혹은 전략적 상황에 맞게 기초 및 복합 기술을 다양하게 적용할 수 있는 기능으로, **공격 기회를 만드는 공간 패스** 혹은 **드리블, 주자를 다음 누(base)에 보내기 위한 배팅** 등이 해당함.

교육과정 설계의 개요

음악 교과 교육과정은 학생들이 **감성, 창의성, 자기주도성**을 발휘하여 **음악 활동을 하며, 삶 속 공동체 내에서 음악적으로 소통**할 수 있도록 하는 데 중점을 두고 설계되었다.



[그림 11 음악 교과 교육과정의 설계 개요

이에 따라 음악과 교육과정은 총론의 인간상 및 핵심 역량과 연계하여 **감성 역량, 창의성 역량, 자기주도성 역량, 공동체 역량, 소통 역량**을 음악 교과 역량으로 설정하고, 영역 및 내용 체계를 구성함으로써 핵심 아이디어 기반 역량 함양 교육과정이 체계적으로 구현되도록 하였다. 음악 교과 역량은 총론의 핵심 역량 중 '심미적 감성 역량, 창의적 사고 역량, 자기관리 역량, 공동체 역량, 협력적 소통 역량' 등 각 역량을 음악 교과의 특성에 맞게 재구성한 것이며, 총론의 '지식정보처리 역량'은 음악 교과의 영역 및 내용 체계 전반에 연계되도록 구성하였다.

영역은 삶 속 음악 활동의 특성을 근간으로 하여 목소리와 악기 등으로 연주하고, 음악을 감상하며, 생각한 것을 음악으로 창작하는 활동으로 구성된다. '연주-감상-창작'의 세 영역 활동은 생활 속 '맥락'에서 음악의 고유한 '원리나 특성'에 따라 이루어지고 다양하게 '활용'된다. 따라서 '영역별 핵심 아이디어'는 **원리, 맥락, 활용**이라는 세 가지 측면에서 문장으로 진술된다. 연주, 창작, 감상의 세 영역별 내용 체계는 다음과 같다.

영역명	연주	감상	창작
진술문 ① 원리	음악은 고유한 방식과 원리 에 따라 ... 표현한 것이다.	음악은 고유한 방식과 원리 에 따라 ... 정각적 ... 것이다.	음악은 고유한 방식과 원리 에 따라 ... 만들어낸 것이다.
핵심 아 이 디 어	연주는 ... 사회문화적 배경 에 따라 ...	수용과 반응은 ... 사회문화적 배경 에 따라 ...	창작은 ... 사회문화적 배경 에 따라 ...
진술문 ② 맥락			
진술문 ③ 활용	생활 속에서 ... 활용하여 함께 경험하며 소통한다.	생활 속에서 ... 발견하고 공감한다.	생활 속에서 ... 활용하여 음악을 구성하며 기여한다.
1) 지식 · 이해	① 음악 범위 ② 내용적 · 절차적 지식 ③ 학습 요소 · 관점	연주, 감상, 창작할 대상으로서의 음악 범위 음악 요소/원리/개념 등 내용적 지식 + 연주/창작 방법 등 절차적 지식	연주, 감상, 창작 학습 시 초점을 두어야 할 포괄적 요소 · 관점
2) 과정 · 기능		신체적 · 실천적 기능(노래/연주 등), 인지적 · 연계적 기능(설명/활용 등)	
3) 가치 · 태도		개인의 음악적 태도 · 가치(흥미 등), 사회적 · 문화적 · 정서적 가치(존중/협력 등)	

<표 1> 음악 교과 내용 체계의 구성

교육과정 설계의 개요

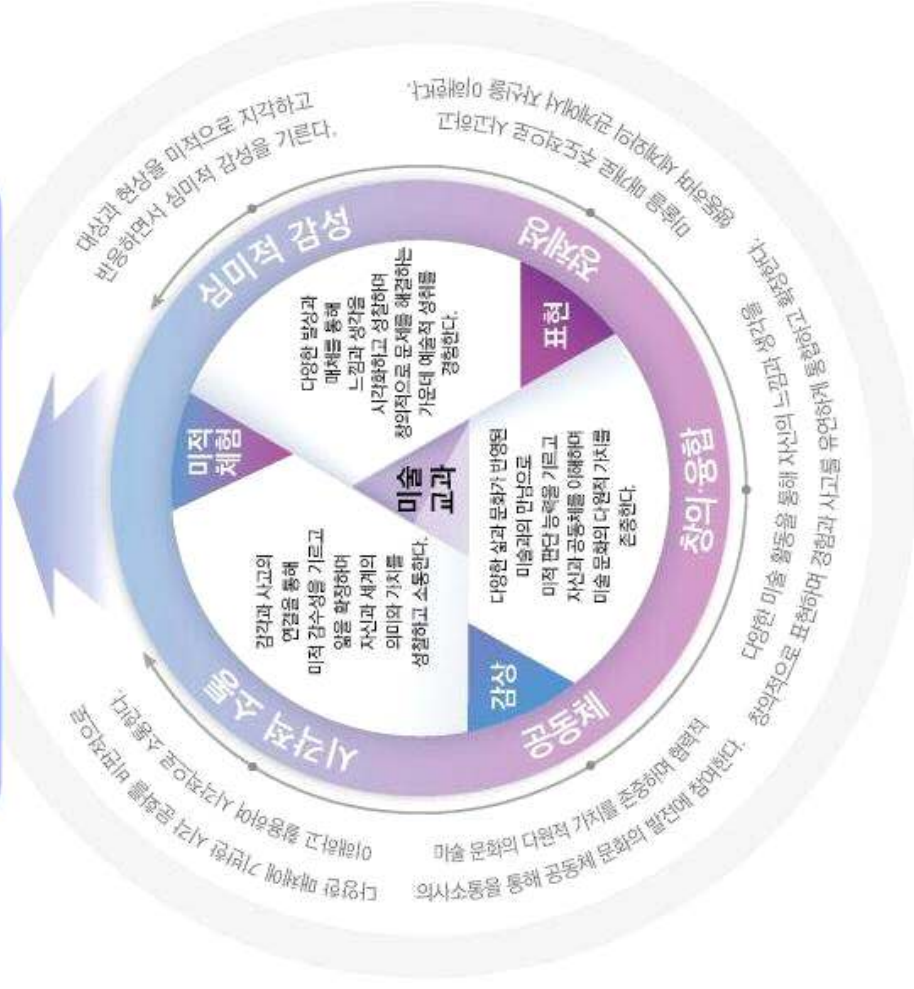
미술과 공통 교육과정은 총론에서 제시한 인간상 및 역량과 연계하여 **심미적 감성 역량, 창의·융합 역량, 시각적 소통 역량, 정체성 역량, 공동체 역량**을 미술과 학습을 통해 기를 수 있는 교과 역량으로 설정하였다. 이 교과 역량을 토대로 학생은 대상과 현상에 대한 미적 체험을 바탕으로 느낌과 생각을 표현하고 감상하는 활동을 통하여 자신과 세계를 이해하고 미술 문화 창조에 주도적으로 참여할 수 있다.

미술과 공통 교육과정은 성격 및 목표, 내용 체계 및 성취기준, 교수·학습 및 평가의 구성 체계를 갖는다. 성격은 미술의 정의와 역할, 미술 교과의 핵심 역할, 학생들이 얻는 교육적 성과, 미술과의 중요성과 의의를 다루고 미술과의 목표와 긴밀하게 연계하였다. 목표는 미술교육의 지향과 미술과 학습을 통해 길러야 하는 역량을 중심으로 제시하였다.

내용 체계는 **영역, 영역별 핵심 아이디어, 내용 요소**로 구성하였다. 교과과 내용을 구분하는 가장 큰 단위인 영역은 **미적 체험, 표현, 감상**으로 설정하였다. **미적 체험 영역**은 감각과 사고의 연결을 통해 미적 감수성을 기르고 앎을 확장하며 자신과 세계의 의미와 가치를 성찰하고 소통하게 한다. **표현 영역**은 다양한 발상과 매체를 통해 느낌과 생각을 시각화하고 성찰하며 창의적으로 문제를 해결하는 가운데 예술적 성취를 경험하게 한다. **감상 영역**은 다양한 삶과 문화가 반영된 미술과의 만남으로 미적 판단 능력을 기르고 자신과 공동체를 이해하며 미술 문화의 다원적 가치를 존중하게 한다.

핵심 아이디어는 각 영역에서 학습을 통해 일반화할 수 있는 내용을 진술한 것으로, 영역의 **정의와 의미, 역할** 등을 포괄하여 세 문장으로 제시하였다. 내용 요소는 핵심 아이디어에 기초하여 학생들이 학습해야 할 필수 내용을 선정한 것으로, **지식·이해, 과정·기능, 가치·태도**의 세 범주로 구분하여 학년군별, 학교급별로 위계화하였다. **지식·이해**는 미술과 학습을 통해 반드시 알아야 할 구체적 지식과 그것에 대한 이해를 의미하며, **과정·기능**은 미술 지식을 형성하는 데 활용되는 사고 및 탐구 과정과 미술 고유의 절차적 지식이다. **가치·태도**는 미술 활동을 통해서 기를 수 있는 의미 있고 바람직한 가치 및 태도이다. **영역별 성취기준**은 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도 중 두 개 이상의 내용 요소를 연결하여 진술하였다. 교수·학습 및 평가는 미술과 목표 달성을 위한 교수·학습의 강조점을 확인하고 목표 도달을 촉진하기 위한 평가의 방향과 방법을 제시하였다.

자신과 세계를 이해하고 미술 문화 창조에 주도적으로 참여하는 사람



[그림] 미술과 공통 교육과정 설계의 개요

과학 기술함께보기

1. 다음은 2022 개정 과학과 교육과정 ‘과학과 사회’ 영역의 핵심 아이디어와 성취기준의 일부에 대해 교사들이 나눈 대화이다. 물음에 답하시오. [4점]

핵심 아이디어	과학기술의 발달은 미래 사회의 모습과 직업에 영향을 미치며, 개인은 이러한 미래 사회의 모습과 새로운 진로를 탐색하며 자신의 삶을 준비한다.
[6과16-01] 미래 사회에 일어날 수 있는 문제를 조사하고, 문제를 해결하는 데 과학이 기여할 수 있는 방법을 토의 할 수 있다.	[6과16-02] 다양한 진로가 과학과 관련됨을 알고, 자신의 진로를 과학과 관련지어 설명할 수 있다
교사 A: 성취기준에 해당하는 단원은 과학 교과와 연계한 진로활동을 통해 학생의 학습과 성장을 지원하기 위해 마련 되었군요.	
교사 B: 그렇습니다. 2022 개정 교육과정에서는 교과와 연계한 진로 활동을 통해 학생의 역량 함양 및 자기주도적 학습 능력 향상을 꾀하고 있습니다.	
교사 C: 2022 개정 과학과 교육과정에 따르면 미래 사회는 첨단 과학기술을 기반으로 혁신적인 융복합 영역이 창출되는 사회로, 과학적 문제해결력과 창의성을 발휘하는 전문가 집단과 (○)을/를 갖춘 시민이 함께 이끄는 사회라고 합니다. 그런 면에서 과학기술의 발달이 가지고 올 미래 사회의 모습에 맞춰 새로운 진로를 탐색하거나 미래의 나를 위한 준비의 필요성을 느껴보는 것은 미래 사회에 유연하게 대응할 수 있는 (○)을/를 기르는 데 이바지할 수 있을 것으로 생각합니다.	
교사 B: 맞습니다. 그와 관련하여 이 단원을 지도할 때 성취기준 [6과16-02]의 설정 취지 및 의미를 바르게 해석할 필요가 있습니다. 이 성취기준에 따르면 수업에서 과학자와 관련된 직업을 다루는 것이 아니라 학생이 희망하는 다양한 직업을 기준으로 하여 (○) 해당 직업과 관련된 과학적 요소를 찾으려 해야 합니다.	

1) 괄호 안의 ○에 공통으로 들어갈 말을 쓰시오. [1점]

정답
과학적 소양

즐거운 생활/창의적 체험활동 기술함께보기

2. 다음은 1학년 담임 교사와 수석 교사가 2022 개정 즐거운 생활과 교육과정에 대하여 나눈 대화이다. 물음에 답하시오. [2점]

담임 교사: 2022 개정 즐거운 생활과 교육과정을 보면, 교사의 교육과정 자율권을 확대하여 교육 현장으로 주제 개발권을 이양한다고 합니다. 그렇다면, 교사가 어떻게 교수 학습 내용을 구성해야 하나요?	
수석 교사: 주제 개발, 자치 개발, 자치 조직의 순서로 학습 내용을 구성할 수 있어요. 특히, 주제 개발 단계에서는 학생의 참여가 중요합니다. 2022개정 즐거운 생활과 교육과정의 교수 학습 방법에는 “주제를 개발할 때 학생은 자유롭게 제안하며 공부할 주제를 정하는 과정에 참여할 수 있다.”라고 명시되어 있습니다.	
담임 교사: 아, 그래서 (○) 학생과 교사가 함께 적절한 주제를 개발한다고 하여 2022 개정 바른 생활, 슬기로운 생활, 즐거운 생활 교육과정을 (○) (○)이라고 부르는 거군요.	... (종락) ...
담임 교사: 미술관 현장체험학습을 가 보니, 붓과 먹으로 그린 조선 시대 산수화 작품은 학생들이 그냥 지나치더라고요. ‘우리는 지금 어떻게 살아갈까’영역에서 전통문화와 관련하여 주제를 개발할 때, 무엇을 고려해야 할까요?	
수석 교사: 주제를 개발할 때는 ‘지금-여기-우리 삶’을 중심으로 핵심 아이디어, 내용 요소, 성취기준 등을 살펴보아야 합니다. 특히, 전통문화와 관련해서는 (○) ‘지금-여기’를 강조하는 접근이 필요한 것 같습니다.	

1) ○을 고려하여 (○)에 들어갈 용어를 쓰시오. [1점]

정답

만들어가는 교육과정

3. 다음은 ○○초등학교 교육실습 간담회에서 2022 개정 교육과정에 근거한 기초소양 함양 방안에 관하여 지도 교사와 예비 교사들이 나눈 대화의 일부이다. 물음에 답하시오. [2점]

지도 교사: 좋은 질문이네요. 창의적 체험활동은 (○) 학습자 주도의 교육과정입니다. 창의적 체험활동의 이러한 성격과 그 (○) 설계 주체를 고려하면, 활동의 세부 내용이나 방식은 (○) 공동으로 계획하거나, 학생이 자기주도적으로 계획합니다.	
---	--

2) 밑줄 친 (○)과 (○)을 고려하여 괄호 안의 (○)에 들어갈 지도 교사의 말을 쓰시오. [1점]

정답
교사와 학생

테마별 쏘개기

행심 여량 · 국과 여량

[교직논술]-----[기술 함께보기]

2019학년도 공립 초등학교 교사 임용후보자 선정경쟁시험 (1차) 초등학교 교직 논술

다음은 김 교사가 학생 지도와 상담 방안을 모색하기 위해 박 교사와 나는 대화의 일부이다. 1) 김 교사가 진영이에게 길러 주어야 할 핵심 역량을 2015 개정 교육과정 총론에 근거하여 2가지 제시하고, 각각의 역량을 기르기 위해 어떻게 지도해야 하는지를 진영이의 특성과 관련지어 1가지씩 논하시오. 2) 박 교사의 제안에서 상담 초기에 필요한 관계 형성 방법 3가지를 찾아 쓰고, 김 교사가 그 방법들을 진영이에게 어떻게 적용할지 언어적 표현의 예시를 들어 3가지 논하시오. 3) 대화에서 진영이의 비합리적인 신념 2가지를 찾아 쓰고, 그 신념들이 비합리적인 이유를 박 교사의 의견에 근거하여 2가지 제시한 후, 비합리적 신념을 합리적 신념으로 변화시키는 방안 1가지를 구체적으로 논하시오. [총 20점]

김 교사 : 우리 반 진영이가 평소에는 학교생활에 큰 어려움이 없는 듯한데, 발표할 때 긴장하고 떨어요. 평소 실력을 발휘하지 못해 너무 속상하다고 합니다. 그래서 저는 진영이를 정말 도와주고 싶어요.

박 교사 : 저런, 진영이 입장에서 정말 속상할 것 같아요. 우선 진영이 감정부터 공감해 줘야겠어요.

김 교사 : 네, 그래야겠어요. 진영이는 발표 시간에 자기 생각과 감정을 제대로 표현하지 못해요. 남의 말을 경청하지 못하고, 남의 의견을 존중하지 않아요. 또 한 가지는 진영이가 자신감도 떨어지고, 선생님과 친구들에게 자꾸 의존하고 자기가 주도적으로 하지 않아요.

박 교사 : 그렇군요. 선생님도 염려되시겠어요. 그렇지만 진영이와 이야기를 하려면 선생님을 믿고 편안하게 이야기할 수 있도록 수용해 줄 필요가 있겠어요.

김 교사 : 네, 저도 그렇게 할 생각입니다. 그런데 진영이가 저에게 의지하려고만 할 때는 어떻게 하는 것이 좋을까요? 저는 진영이가 남에게 의지만 하다가 자기의 능력을 기를 수 있는 기회를 놓칠까 걱정이 됩니다.

박 교사 : 지금 선생님이 말씀하신 그 마음을 그대로 진솔하게 표현하시면 좋을 것 같아요.

김 교사 : 정말 감사합니다. 마지막으로 고민이 하나 더 있어요. 학생들에게 관심을 가질수록 더 도와주고 싶어요. 진영이는 항상 실수 없이 잘해야만 한다는 신념과 모든 사람에게 인정받아야만 한다는 신념이 너무 강해서 오히려 실수를 많이 하는 거 같아요.

박 교사 : 그럴 수도 있겠네요. 진영이에게 그런 신념들은 현실적이지도 않고, 도움도 안 되잖아요. 그래서 제가 추천해 드리고 싶은 것은 진영이의 비합리적 신념을 합리적 신념으로 변화시키는 거예요.

- 가. _____ 자기관리 역량
- 나. _____ 지식정보처리 역량
- 다. _____ 창의적 사고 역량
- 라. _____ 심미적 감성 역량
- 마. _____ 협력적 소통 역량
- 바. _____ 공동체 역량

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 인류공동체 발전에 적극적이고 책임감 있게 참여하는 **공동체 역량**

정답

① 합리적 정서행동 치료(rational emotive behavior therapy : REBT)

[합리적 정서행동 치료(rational emotive behavior therapy : REBT)] 이론적 근거

정서장애를 유발하는 것은 생활사건 자체가 아니라 사건에 대한 왜곡된 지각 때문이라는 가정에서 출발한다. 이 왜곡된 지각 및 잘못된 생각의 뿌리에는 비합리적이고 자기파배적인 관념들이 깔려있다고 본다. 치료에서는 이 비합리적인 관념과 생각을 합리적이고 생산적인 것으로 대체하는 작업이 진행된다.

[합리적 정서행동 치료(rational emotive behavior therapy : REBT)] 목표

- ① REBT의 일반적인 목표는 학생의 비합리적 신념을 합리적 신념으로 바꾸는 것이다. - 인간의 세 가지 심리영역인 인지, 정서, 행동이 상호작용하는 과정에서 인지가 핵심이 되어 정서와 행동에 영향을 미친다는 점을 강조하고 있다.
- ② 합리적 신념은 상황의 변화에서 유연하고 논리적이며, 상황의 현실과 일치하며, 목표를 성취하려는 사람에게 도움을 준다.

REBT 교육과정의 주요 목적	<ul style="list-style-type: none"> · 학생들에게 자신의 정서와 관련된 정의를 가르친다. · 학생들에게 정서의 차원을 가르친다(빈도, 강도, 지속시간). · 학생들에게 다양한 정서의 촉발자극을 가르친다. · 학생들에게 사고가 정서의 촉발자극이 될 수 있음을 가르친다. · 학생들에게 잘못된 신념과 보편적 비합리적 신념을 가르친다. · 학생들에게 결과에 얽매이지 않고 인과적 사고를 할 수 있도록 가르친다. · 학생들에게 막 일어난 일에 대한 마술적 사고와 개념에서 벗어나도록 가르친다. · 학생들에게 사실과 의견을 구분하도록 가르친다. · 학생들에게 욕구와 욕망을 구분하도록 가르친다
합리적 정서행동치료의 원리	<ul style="list-style-type: none"> · 원리1 : 학생은 문화적, 환경적, 가족 영향력을 포함하여 자신이 겪은 경험의 총체이다. · 원리2 : 자신의 정서와 행동을 책임지는 것은 학생 자신이다. · 원리3 : 유해한 정서와 역기능적 행동을 비합리적 사고나 인지적 왜곡의 결과이다. · 원리4 : 학생은 자신의 비합리적 신념을 인식할 능력을 지니고 있으며, 자신의 사고를 변화시키고 행동을 변화시킬 수 있다.

[실리적 기능 장애]

이 이론의 주된 핵심은 비합리적이고 기능 장애가 있는 사고행동 방식이 인간의 정서 및 행동적 자기 패배주의와 사회적 패배주의의 많은 부분에 영향을 끼친다는 것이다. 합리정서치료에서는 일반적으로 사람들이 유연한 선호, 욕망 및 소망을 절대적이고 치명적인 명명으로 바꿀 때 교란 또는 혼란이 발생할 수 있다고 가르친다.

알버트 엘리스는 인간이 다음과 같은 세 가지의 핵심 신념 또는 철학을 통해 스스로를 방해한다고 제시했다.

1. 나는 어떠한 상황에서도 나에게 주어진 역할을 훌륭하게 수행하여야 하며 중요한 결정 사항이 있을 경우 나 이외의 사람들의 승인을 얻어야 한다. 만약에 실패한다면 그것은 굉장히 끔찍한 일일 것이고 나는 항상 실패하고 통을 받을 만큼 무능하고 가치 없는 사람일 것이다. - 부정적인 상황과 마주했을 때 이러한 신념을 고수하는 것은 불안, 공황, 우울, 절망, 무기력함 등의 감정을 야기하는 경향이 있다.
2. 나와 관계를 맺은 사람들은 어떤 상황에서도 나를 항상 친절하고 공정하게 대우하여야 한다. 그렇지 않을 경우 그들은 끔찍하고 나쁜, 무가치한 사람들이다. 그들은 좋은 삶을 살아갈 자격이 없으며 나에게 한 가슴스러운 행동들의 대가로 가혹한 처벌을 받아야 한다. - 부정적인 상황과 마주했을 때 이러한 신념을 고수하는 것은 분노, 복수심 등의 감정을 야기하는 경향이 있다.
3. 내가 살고 있는 환경은 항상 나에게 유리하고, 안전하고, 번거롭지 않으며 손쉽게 나를 즐겁게 할 수 있어야 한다. 그렇지 않을 경우 굉장히 무섭고 끔찍한 상황으로 나는 그런 상황을 결코 견딜 수 없을 것이다. 따라서 이런 환경에서는 내가 살아가는 것이 거의 불가능하므로 살 가치가 없을 것이다. - 부정적인 상황과 마주했을 때 이러한 신념을 고수하는 것은 좌절과 불편함, 편협함, 자기 연민, 분노, 우울 등의 감정과 결정을 지연하고 상황을 회피하는 등의 행동을 야기하는 경향이 있다.

[합리적 정서행동 치료(rational emotive behavior therapy : REBT)] 기본절차 ABCDE 모형

예시 : 친구들이 날 쳐다보는 것은 내가 못생겼기 때문이라는(두려움) 비합리적 신념을 가진 A가 있다. 이 학생에게 엘리스의 합리적 정서행동치료를 적용하고자 한다.

A: 선행사건 A는 내담자가 노출되었던 문제 장면 또는 선행 사건(Antecedents, Activating Event)	- 친구들은 나를 계속 쳐다본다. 그래서 나는 두렵다. 그래서 혼자 있게 되고 친구들과 놀려고 하지 않는다.
B: 신념 (비합리적 신념)	- 내가 못생겼기 때문에(또는 내가 다른 화 가정의 아이라서 그렇다 등) 나를 자주 쳐다보는 것이다
C: 후속결과	- 친구들을 피하게 되고 결국 상호작용을 하지 않으며 혼자 지낸다.
D: 논박	- 친구들이 나를 쳐다보는 것이 내가 못생겨서 일까? 그러한 것은 아닐 것이다, 나한테 관심이 있고 같이 놀고 싶어하기 때문일 것이다
E: 효과	- 친구들과 재미있게 같이 놀게 된다,

[교직논술]

[만점자 실제답안]

성한	방하	담고	모우	한만	직	우	이	을	알	수	적	감	용	를	고	게	메	평	갈	어	해
장미	해매	정상	1) 짜	각하	로로	이우	학수	하하	다신	생이	수하	하하	다하	하하	하하	하하	하하	하하	하하	하하	하하
노려	끝우	의담	1) 의	의고	물로	다신	생이	수하	하하	다하	하하	하하	하하	하하	하하	하하	하하	하하	하하	하하	하하
학을	중해	방15	의사	의고	물로	다신	생이	수하	하하	다하	하하	하하	하하	하하	하하	하하	하하	하하	하하	하하	하하
생주	요심	안소	지의	의활	상교	의도	의것	발마	분을	을	을	을	을	을	을	을	을	을	을	을	을
들려	기하	머를	개통	도전	자한	담사	로편	로로	로로	로로	로로	로로	로로	로로	로로	로로	로로	로로	로로	로로	로로
오게	다량	점	을아	정수	간가	공한	하하	다하	다하	다하	다하	다하	다하	다하	다하	다하	다하	다하	다하	다하	다하
학된	해이	하하	교량	안조	체계	하하	하하	하하	하하	하하	하하	하하	하하	하하	하하	하하	하하	하하	하하	하하	하하
습다	에함	고육	이은	중심	있생	해분	위것	정에	정에	정에	정에	정에	정에	정에	정에	정에	정에	정에	정에	정에	정에
과교	양자	과다	하하	하하	하하	하하	하하	하하	하하	하하	하하	하하	하하	하하	하하	하하	하하	하하	하하	하하	하하
생생	의생	발한	둘짜	자자	자자	자자	자자	자자	자자	자자	자자	자자	자자	자자	자자	자자	자자	자자	자자	자자	자자
의학	이수	로로	다도	감다	범이	것셋	느는	는는	는는	는는	는는	는는	는는	는는	는는	는는	는는	는는	는는	는는	는는
활의	들다	출짜	태신	환환	방장	서서	한한	한한	한한	한한	한한	한한	한한	한한	한한	한한	한한	한한	한한	한한	한한
생생	의생	발한	둘짜	자자	자자	자자	자자	자자	자자	자자	자자	자자	자자	자자	자자	자자	자자	자자	자자	자자	자자
어생	이수	로로	다도	감다	범이	것셋	느는	는는	는는	는는	는는	는는	는는	는는	는는	는는	는는	는는	는는	는는	는는
측려	지15	있	행관	사중	갖갖	첫어	둘둘	실실	할할	구구	진진	이이	야야	이이	야야	이이	야야	이이	야야	이이	야야
에을	도과	룩	심리	감오	고고	짜짜	둘둘	실실	할할	구구	진진	이이	야야	이이	야야	이이	야야	이이	야야	이이	야야
서이	와과	개	바	떡	떡	을을	자자	공공	생생	수수	기기	다다	하하	하하	하하	하하	하하	하하	하하	하하	하하
다해	상상	감	량	량	만	을을	자자	공공	생생	수수	기기	다다	하하	하하	하하	하하	하하	하하	하하	하하	하하

[교직논술]

[만점자 실제답안]

조기	치	실	물	는	짜	기	는	미	변	가	가	기	하	태	나	을	하
상	시	마	수	짜	기	는	미	변	가	가	기	하	태	나	을	하	하
한	진	다	의	모	이	을	문	은	양	는	행	정	위	교	생	히	지
다	진	다	의	모	이	을	문	은	양	는	행	정	위	교	생	히	지
셋	의	로	로	로	로	로	로	로	로	로	로	로	로	로	로	로	로
짜	로	로	로	로	로	로	로	로	로	로	로	로	로	로	로	로	로
3)	로	로	로	로	로	로	로	로	로	로	로	로	로	로	로	로	로
신	바	진	해	들	한	짜	들	의	때	안	노	도	교	의	태	다	하
생	라	고	이	만	게	성	다	장	과	음	을	하	하	하	하	하	하
남	고	이	만	게	성	다	장	과	음	을	하	하	하	하	하	하	하
은	의	의	의	의	의	의	의	의	의	의	의	의	의	의	의	의	의
있	한	인	이	너	다	과	음	을	하	하	하	하	하	하	하	하	하
진	어	비	다	정	는	사	발	라	모	것	떡	면	보	사	담	기	기
이	와	리	합	고	반	비	람	달	시	같	멜	이	랑	의	상	고	는
의	의	직	생	야	리	은	의	합	다	로	다	을	로	로	로	로	로
같은	각	각	적	적	적	적	적	적	적	적	적	적	적	적	적	적	적
문	이	신	하	한	인	현	인	정	적	인	적	적	적	적	적	적	적
제	가	감	은	고	이	적	적	적	적	적	적	적	적	적	적	적	적
가	감	은	고	이	적	적	적	적	적	적	적	적	적	적	적	적	적
해	을	첫	이	생	는	지	기	명	님	신	진	를	하	하	하	하	하
되	을	첫	이	생	는	지	기	명	님	신	진	를	하	하	하	하	하

2022개정 창의적 체험활동

[창의적 체험활동]

첫째, 창의적 체험활동은 역량 함양을 위한 학습자 주도의 교육과정이다. 창의적 체험활동은 총론에 제시된 핵심역량을 함양하는 데 기여하고, 학생의 자기주도성과 선택을 기반으로 한다.

[창의적 체험활동]

자기관리 역량, 지식정보처리 역량, 창의적 사고 역량, 심미적 감성 역량, 협력적 소통 역량, 공동체 역량

2022개정 통합 교과

이에 바른 생활과 교육과정은 다음 사항에 중점을 두고 개정하였다.

첫째, **바른 생활과는 슬기로운 생활과와 즐거운 생활과를 통합한 학습 경험을 통해 학생의 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.

[바른 생활]

(마) 바른 생활과의 교수·학습 과정에서 문제를 다루는 실천 경험은 특히 _____ 등과 밀접한 관련이 있다.

[슬기로운 생활]

(마) 슬기로운 생활과의 교수·학습 과정에서 주변을 탐구하는 경험은 특히 _____ 등과 밀접한 관련이 있다.

[즐거운 생활]

(마) 즐거운 생활과의 교수·학습 과정에서 놀이에 몰입하는 경험은 특히 _____ 등과 밀접한 관련이 있다.

지금-여기-우리 삶'

바른생활 - 자기 관리 역량, 협력적 소통 역량, 공동체 역량
슬기로운 생활 - 지식정보처리 역량, 창의적 사고 역량, 협력적 소통 역량
즐거운 생활 - 협력적 소통 역량, 공동체 역량, 심미적 감성 역량

국어

2022 개정

국어과 교육과정에서는 ‘비판적·창의적 사고 역량’, ‘의사소통 역량, 공동체 · 대인 관계 역량, 문화 향유 역량, 자기 성찰·계발 역량’을 국어과 역량으로 설정하였다. 이는 2022 개정 교육과정 총론에서 미래 사회에 필요한 핵심역량으로 제시한 ‘자기 관리 역량, 지식정보처리 역량, 창의적 사고 역량, 심미적 감성 역량, 협력적 소통 역량, 공동체 역량’을 국어과 특성에 맞게 재구성한 것이다. 이 중 ‘비판적·창의적 사고 역량, 의사소통 역량, 공동체·대인 관계 역량, 문화 향유 역량, 자기 성찰·계발 역량’은 2015 개정 국어과 교육과정 역량을 유지한 것이고, _____은 디지털 다매체 시대로 변화한 언어 환경을 고려하여 2015 개정 교육과정에서 설정한 ‘자료·정보 활용 역량’을 수정한 것이다. 국어과의 여섯 역량은 비판적·창의적 이해와 표현, 협력적 의사소통과 공동체 문화, 언어생활에 대한 성찰과 개선, 문화 향유 등의 강조점을 중심으로 국어 과목의 성격과 목표에 반영하였다.

정답 ‘디지털·미디어 역량’

사회

2022 개정

- ① _____은 새롭고 가치 있는 아이디어를 생성하는 능력을 의미한다.
 ② _____은 사태를 분석적으로 평가하는 능력을 의미한다.
 ③ _____은 다양한 사회적 문제를 해결하기 위해 합리적으로 결정하는 능력을 의미한다.
 ④ _____은 자신의 견해를 분명하게 표현하고 타인과 효과적으로 상호작용하는 능력을 의미한다.
 ⑤ _____은 다양한 자료와 테크놀로지를 활용하여 정보를 수집, 해석, 활용, 창조할 수 있는 능력을 의미한다.

- 정답 ① 창의적 사고력
 ② 비판적 사고력
 ③ 문제 해결력 및 의사 결정력
 ④ 의사소통 및 협업 능력
 ⑤ 정보 활용 능력

수학

2022 개정

총론 교육과정에서는 교육 환경 변화에 대처하고 국가·사회적 요구를 반영하여 미래 사회가 요구하는 '포용성과 창의성을 갖춘 주도적인 사람'이라는 인간상을 제시하였다. 또한 학생의 삶과 성장을 지원하며 자기 관리, 지식정보처리, 창의적 사고, 심미적 감성, 협력적 소통, 공동체' 역량을 중점적으로 기르고, 수리 소양, 디지털 소양, 언어 소양의 기초 소양 함양도 강조하였다. 이에 **수학과 교육과정은 총론의 핵심역량과 연계하여**

을 수학 교과 역량으로 설정하고, 핵심 아이디어와 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도의 세 범주로 내용 체계를 구성하여 수학 교과 역량 함양을 지원하도록 설계하였다. 아울러 기초 소양의 함양과 생태전환 교육, 민주 시민 교육, 학생 맞춤형 교육을 도모하는 교수·학습 및 평가 방법을 제시하였다. 또한 학생 주도성 개념을 바탕으로 학생의 삶과 성장을 지원하고 온라인 교육 환경에서 교수·학습 및 평가를 할 수 있도록 하였다.

① _____의 평가는 수학의 개념, 원리, 법칙을 문제 상황에 적절히 활용하는지, 주어진 조건과 정보를 분석하고 적절한 해결 전략을 탐색하여 해결하는지, 문제해결 과정을 돌아보며 절차에 따라 타당하게 결과를 얻어내고 이를 반성하는지, 적극적으로 자신감 있게 문제해결에 참여하는지, 적절한 방법을 찾기 위해 끈기 있게 도전하는지 등을 고려한다.

② _____의 평가는 수학의 개념, 원리, 법칙을 이해하는지, 논리적으로 절차를 수행하는지, 수학적 지식을 다양한 방법으로 탐구하는지, 관찰에 근거하여 추측하고 일반화를 할 수 있는지, 추측의 근거를 제시하는지, 타당한 정당화를 하는지, 수학에 대한 흥미와 관심을 갖는지, 체계적으로 사고하려는 성향이 있는지, 수학적 증거와 논리적 근거를 바탕으로 비판적으로 사고하는 태도를 갖는지 등을 고려한다.

③ _____의 평가는 수학 용어, 기호, 표, 그래프 등 수학적 표현을 이해하고 정확하게 사용하는지, 적절한 수학적 표현을 선택할 수 있는지, 수학적 표현 간에 변환을 할 수 있는지, 수학적 아이디어나 수학 학습 과정 및 결과에 대해 표현하고 다른 사람의 견해를 이해하는지, 수학적 표현의 편리함을 인식하는지, 타인을 배려하고 의견을 존중하는지 등을 고려한다.

④ _____의 평가는 영역이나 학년(군) 내용 사이에서 개념, 원리, 법칙을 적절하게 관련지어 이해하는지, 수학의 개념, 원리, 법칙을 연계하여 새로운 지식을 생성할 수 있는지, 수학을 생활이나 타 교과의 지식, 기능, 경험에 적용할 수 있는지, 생활이나 타 교과의 지식, 기능, 경험을 수학적으로 해석할 수 있는지, 수학을 바탕으로 창의적으로 관련성을 찾을 수 있는지, 수학의 유용성을 인식하는지 등을 고려한다.

⑤ _____의 평가는 자료와 정보를 목적에 맞게 수집하고 변환하고 정리하는지, 자료를 바탕으로 도출한 결론이 적절한지, 교구나 공학 도구를 적절하게 활용하는지, 수학적 근거를 바탕으로 합리적으로 의사 결정하는 태도를 갖는지 등을 고려한다.

- | | |
|----|---|
| 정답 | ① 문제해결 역량
② 추론 역량
③ 의사소통 역량
④ 연결 역량
⑤ 정보처리 역량 |
|----|---|

MEMO

과학

2022 개정

과학과 교육과정에서는 자기관리, 지식정보처리, 창의적 사고, 심미적 감성, 협력적 소통, 공동체 역량 등과 같은 범교과적이고 일반적인 총론의 역량과 연계하여 등을 기르는 데 초점을 둔다. 이를 위해 과학과 교육과정은 생태 소양, 민주 시민의식, 디지털 소양을 갖추고, 첨단 과학기술을 기반으로 융복합 영역을 창출하는 미래 사회에 유연하게 대응할 수 있는 **과학적 소양**을 갖춘 사람을 양성하는 것을 목표로 한다.

과학적 탐구와 문제해결 능력, 과학적 의사결정 능력

정답

실과

2022 개정

- ① _____
- ② _____
- ③ _____
- ④ **기술적 문제 해결**
- ⑤ **기술학적 지식**
- ⑥ **기술적 실천**

- ① 실천적 문제 해결
- ② 생활 자립
- ③ 관계 형성

정답

체육

2022 개정

체육과가 추구하는 삶은 세 가지 _____을 갖추으로써 실현된다. 첫째, _____은 신체활동 형식에 적합한 움직임의 기능과 방법을 효율적, 심미적으로 발휘할 수 있는 능력으로 운동, 스포츠, 표현 활동 과정에서 움직임에 필요한 지식, 기능, 태도를 다양한 상황에 적용하며 발달한다. 둘째, _____은 체력 및 신체적, 정신적, 사회적 건강을 유지하고 증진하는 능력으로 체육과 내용 영역에서 학습한 신체활동을 일상생활에서 실천하고, 개인과 사회적 측면에서 건강을 저해하는 요소에 적극적으로 대처하며 참여한다. 셋째, _____은 다양한 신체활동 문화를 전 생애 동안 즐기며 타인과 상호작용할 수 있는 능력으로 각 신체활동 형식의 특성을 이해하고 인류가 축적한 문화적 소양을 내면화하여 공동체 속에서 실천하면서 길러진다.

신체활동 역량은 총론이 추구하는 인간상을 실현하는 기반이 된다. _____은 건강한 삶을 위해 다양한 건강 관련 문제를 적극적, 주도적으로 해결하는 과정에서 학습되고, _____는 신체적으로 활동적인 삶을 사는 데 필요한 움직임을 다양한 환경에서 수행하고 적용함으로써 길러지며, _____은 신체활동에 참여하며 공동체의 가치 있는 규범과 문화를 인식하고 공유함으로써 함양된다.

신체활동 역량, 움직임 수행 역량, 건강 관리 역량, 신체활동 문화 향유 역량, 자기 주도성, 창의적 사고, 포용성과 시민성

정답

음악

2022 개정

나. 목표

초등학교와 중학교의 <음악> 과목은 음악의 핵심적 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도를 포괄하는 다양한 음악 활동을 통하여 _____을 기르고, 일상생활 속 다양한 _____안에서 _____할 수 있는 인간 육성을 목표로 한다.

- 가. 음악의 아름다움이나 가치를 인식하고 정서적 안정을 느낄 수 있는 _____을 기른다.
- 나. 음악의 의미를 탐색하고 새롭게 표현하며 만들어 갈 수 있는 _____을 기른다.
- 다. 생활 속 다양한 음악 경험에 스스로 참여할 수 있는 _____을 기른다.
- 라. 협력적 음악 활동을 통해 서로 다른 음악 표현을 존중하며 생활 속에서 _____한다.
- 마. 다양한 음악 문화와 음악의 역할을 인식하며 자신이 속한 _____에 기여한다.

_____을 기르고, 일상생활 속 다양한 _____안에서 _____

감성, 창의성, 자기주도성

공동체

소통

감성, 창의성, 자기주도성, 소통, 공동체

정답

미술

2022 개정

미술과 공통 교과과정은 총론에서 제시한 인간상 및 역량과 연계하여 미술과 학습을 통해 기를 수 있는 교과 역량으로 설정하였다.

→	• 대상과 현상에 대한 미적 감수성을 바탕으로 인간의 삶과 문화에 대해 공감적으로 이해하고 심미적 가치를 발견하여 내면화할 수 있는 능력
→	• 상상력을 바탕으로 다양한 매체를 활용하여 자신의 느낌과 생각을 창의적으로 표현하고, 미술 활동 과정에 타 분야의 지식, 기술, 경험 등을 융합하여 새로운 가능성을 발견하고 삶과 연계한 문제를 해결할 수 있는 능력
→	• 다양한 매체에 기반한 시각 문화를 비판적으로 이해하고 해석하며 이를 활용하여 시각적으로 소통할 수 있는 능력
→	• 미술 활동을 통해 독립적인 개인으로서 또한 자신이 속한 집단의 일원으로서 개인과 집단의 개별성과 고유성을 인식하고 성찰하여 자아상과 세계관을 형성해나갈 수 있는 능력
→	• 전통에서부터 동시대까지 미술 문화에 대한 이해를 바탕으로 다양한 미술 문화를 존중하며 개방적이고 포용적인 태도로 인류 공동체 발전에 적극적으로 책임감 있게 참여할 수 있는 능력

정답 심미적 감성 역량, 창의 · 융합 역량, 시각적 소통 역량, 정체성 역량, 공동체 역량

도덕

2022 개정

2022 도덕과 교육과정 설계의 개요

도덕과는 도덕과는 , 정의로운 사회를 지향하는 생태계 의 교육을 통해 총론 위기에 공감하는 새로운 정보기술 사회가 요구하는 등의 교육을 통해 총론 이 목표로 하는 시민역량과 생태전환 역량, 디지털 역량의 함양에 기여하는 교과로서 역할을 해낼 수 있다. 동시에 도덕과는 도덕성을 바탕으로 자율성과 주도성을 발휘할 수 있는 도덕적인 인간을 길러냄으로써, 미래 사회의 불확실성에 능동적으로 대처하며 각자의 삶을 스스로 책임질 수 있도록 해야 한다는 총론의 지향에도 적극적으로 부합할 수 있을 것이다.

교과서 체제 및 단위 구성의 특징

도덕과 교과과정의 내용 체계의 범주가 **지식·이해**, **과정·기능**, **가치·태도**로 변동되었으며, 도덕과에서는 '도덕 현상에 관한 탐구, 일상의 실천, 내면의 도덕성에 대한 성찰'을 강조하고 있다. 학생들이 역량을 함양하려면 **지식·이해 범주에 관한 도덕적 탐구와 과정·기능 범주에 대한 실천, 가치·태도 범주에 관한 성찰**이 이루어져야 한다. 따라서 **도덕적 탐구와 실천, 성찰을 중심으로 단위 체제**를 구성하고자 하였다. 지식·이해 범주에 대한 내용을 중점적으로 도덕 현상에 대한 탐구가 이루어지는 것을 , **역량 갖추기**: 과정·기능 범주에 대한 내용을 중심으로 학생들이 일상의 실천을 해 보는 것을 **역량 키우기**로 설정하였다. 본격적인 역량의 학습에서 자기 자신이 지닌 도덕적 역량을 진단하고, 앞으로 배울 역량에 대해 탐색이 필요하므로, 기존의 단위 도입에 해당하는 '**도덕적 역량 진단 및 탐색**'을 가장 앞부분에 배치하였으며, 모든 단원의 학습이 마무리된 후에는 자신이 배운 내용을 되돌아 보며 한 번 더 정리하는 '**도덕적 역량 다지기**'를 가장 마지막에 배치하였다. 이를 정리하면, 각 단원의 체제는 '**도덕적 역량 진단 및 탐색 → 도덕적 탐구 역량 갖추기 → 도덕적 실천 역량 펼치기 → 도덕적 성찰 역량 키우기 → 도덕적 역량 다지기**'의 형태로 구성된다.

정답 비판적이면서도 배려적인 사고력과 도덕 판단 능력, 도덕공동체 의식, 도덕적 상상력, 인공지능 및 디지털 윤리
도덕적 탐구, 도덕적 실천, 도덕적 성찰

영어

2022 개정

① **역량**

협력적 소통 역량은 참여 목적과 의사소통 상황에 맞게 영어로 소통하는 능력을 말합니다. 이를 함양하기 위해 지식·이해 범주에서는 이와 관련된 언어와 맥락 요소를 추출하고 과정·기능의 **‘의미 이해하기’**와 **‘주요정보 파악하기’**의 요소를 결합하여 ‘성취 기준 [4영01-06]을 제시하였습니다. 가장 기본적인 역량이기 때문에 다른 역량에 비해 많은 성취기준으로 구현되었습니다.

② **역량**

자기관리 역량은 흥미와 자신감을 가지고 다양한 학습 전략을 사용하여 자기주도적으로 영어 학습하는 능력을 말합니다. 이를 함양하기 위해 지식·이해 범주에서 이와 관련된 언어 요소를 추출하고 과정·기능의 **‘다양한 매체로 표현된 담화나 문장을 듣거나 읽기’**와 가치태도의 **‘흥미를 가지고 듣거나 읽으며 즐기려는 태도’**의 요소를 결합하여 ‘성취 기준 [4영01-08]을 제시하였습니다. **전략과 관련된 성취 기준은 새 교육과정에서 새롭게 신설되었습니다.**

③ **역량**

공동체 역량은 다양한 구성원의 언어와 문화에 대해 공감, 배려와 관용의 태도를 갖는 것을 말합니다. 이를 함양하기 위해 지식·이해 범주에서는 이와 관련된 언어와 맥락 요소를 추출하고 가치태도의 **‘다양한 문화와 의견을 존중하는 태도’**의 요소를 결합하여 ‘성취 기준 [4영01-10]을 제시하였습니다.

④ **역량**

창의적 사고 역량은 다양한 지식, 기술, 경험 등을 융합적으로 활용하여 창의적으로 표현하는 능력을 말합니다. 이를 함양하기 위해 지식·이해 범주에서 이와 관련된 언어와 맥락 요소를 추출하고 과정·기능의 **‘브레인스토밍으로 아이디어 생성하기, 다양한 매체 활용하여 창의적으로 표현하기’**의 요소를 결합하여 ‘성취 기준 [6영02-09]을 제시하였습니다. 창의적 사고 역량은 새 교육과정에서 새롭게 추가되었으며 표현 영역에서만 제시되었습니다.

⑤ **역량**

심미적 감성 역량은 다양한 자료와 작품을 통해 공감하며 심미적 감수성을 갖는 것을 말합니다. 이를 함양하기 위해 지식·이해 범주에서 이와 관련된 언어와 맥락 요소를 추출하고 과정·기능의 **‘의미 이해하기’**, 가치태도의 **‘상대의 감정을 느끼고 공감하는 태도’**의 요소를 결합하여 ‘성취 기준 [6영01-09]을 제시하였습니다. 심미적 감성 역량은 사고 역량은 새 교육과정에서 새롭게 추가되었으며 이해 영역의 성취 기준으로 제시되었습니다.

⑥ **역량**

지식정보처리 역량은 다양한 매체의 정보를 수집, 분석, 활용하는 능력을 말합니다. 이를 함양하기 위해 지식·이해 범주에서 이와 관련된 언어와 맥락 요소를 추출하고 과정·기능의 **‘다양한 매체로 표현된 담화나 글을 듣거나 읽기’**의 요소를 결합하여 ‘성취 기준 [6영01-08]을 제시하였습니다. 디지털리터러리 함양은 새 교육과정에서 중요한 부분으로 모든 영역의 성취기준에서 고루 제시되었습니다.

정답

- ① 협력적 소통 역량 ② 자기관리 역량 ③ 공동체 역량 ④ 창의적 사고 역량 ⑤ 심미적 감성 역량
⑥ 지식정보처리 역량

수학 기출함께 보기







1. (나)의 밑줄 친 ㉠을 통해 중점적으로 함양하고자 하는 수학 교과 역량을 1가지 쓰시오.

단계	교수·학습 활동
도입	○ 학생들이 좋아하는 간식 알아보기
전개	○ 학생들이 좋아하는 간식 카드를 종류별로 칠판에 붙이기 ○ 그래프로 나타내는 방법 말하기 교수·학습 과정에서 다음 사항을 강조 - ㉠다양한 관점을 존중하면서 다른 사람의 생각을 이해하고 수학적 아이디어를 표현하며 토론하게 한다. ○ ○와 같은 기호를 이용하여 그래프로 나타내기
정리	○ 그래프로 나타내면 편리한 점 말하기 ○ 수업 내용 정리 및 차시 예고

정답 의사소통

수학 초특기출함께 보기

2. 최 교사가 ㉠을 통해 중점적으로 함양하고자 하는 수학 교과의 핵심역량을 쓰시오.

유의사항	<p>㉠직접 비교 활동에 들어가기 전에 담을 수 있는 양이 더 많은 그릇이 어떤 것인지 학생들에게 추측해 보게 하고, 비교 활동 후에 눈으로 비교한 결과와 직접 비교한 결과를 표에 기록하게 한다.</p> <p style="text-align: center;">〈책들 수 있는 양이 더 많은 그릇〉</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <th>분으로 비교한 결과</th><th>직접 비교한 결과</th></tr> <tr> <td></td><td></td></tr> <tr> <td></td><td></td></tr> </table>	분으로 비교한 결과	직접 비교한 결과				
분으로 비교한 결과	직접 비교한 결과						
							
							

정답 추론

3. (나)의 [A]에서 중점이 되는 교과 역량을 2015 개정 수학과 교육과정에 근거하여 쓰시오.

단계	교수·학습 활동
익히기와 적용하기	<p>○ 덧셈 계산 원리를 다양한 문제에 적용하여 풀기</p> <p style="text-align: center;">[A]</p> <ul style="list-style-type: none"> - 같은 계산식 유형의 문제 풀기 - 문장제 문제 풀기 - 문제 조건을 바꾸어 새로운 문제 만들어 보기 - 실생활 문제 상황에 적용해 보기
정리 및 평가	○ 학습 내용 정리 및 차시 예고하기

정답 문제해결