초등 / 초특 위재권
모바일 / 동영상강의
www.wesaem.com

특수학교(초등) 교사 임용 시험 대비

메타인지 self 스터디교재

위재권 편저

이 책의 특징

1. 국어 2. 수학 3. 사회
4. 과학 5. 실과 6. 체육
7. 음악 8. 미술 9. 도덕

2027학년도 대비 개정판

각론편

빈칸 만개 뽀개기

빈칸 만개 뽀개기 각론편

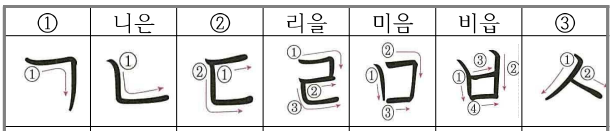
1	국어 1–2학년군	2
2	국어 3–4학년군	19
3	국어 5–6학년군	57
4	수학 수와 연산	78
5	수학 도형과 측정	110
6	수학 변화와 관계	133
7	수학 자료와 가능성	136
8	사회 3–4학년군	139
9	사회 5–6학년군	158
10	과학 3–4학년군	189
11	과학 5–6학년군	220
12	실과 5–6학년군	262
13	체육 3–6학년군	277
14	음악 3–6학년군	280
15	미술 3–6학년군	286
16	도덕 3–6학년군	292

MEMO

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	히읗

3) 표준 발음 지도 내용

오류 내용	해당 예
(①)	• 갈치[갈치] → [칼치], 나침반[나침반] → [나침판]
(②)	• 'ㅟ'를 'ㅣ'로: 뭘로[뭘로] → [멀로], • 'ㅘ'를 'ㅏ'로: 봐봐라[봐봐라] → [바바라], • 'ㅟ'를 'ㅣ'로: 귀엽고[귀엽꼬] → [기엽꼬],
(③)	• 삼촌[삼촌] → [삼춘], 그리고[그리고] → [그리구],

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 문자이다. 따라서 자음과 모음의 결합 형식에 의해 표준어를 (⑥) 대로 표기하는 것이 기본 원칙이다.

【학습장애-철자 능력에 영향을 주는 변인】 ❶ 음운처리 오류

① 음운인식은 말소리에 대한 민감도를 나타낸다.

② 낱자 소리 대응관계를 제대로 적용하지 않는 오류를 말한다

③ 소리 나는 대로 표기되는 단어를 철자로 쓸 때 소리가 다른 단어로 잘못 쓰는 오류를 말한다 예를 들면 예쁜을 여쁜으로 교실을 교시로 예술을 애술로 쓰는 경우를 말한다.

④ 음운처리에 문제가 있는 경우에는 낱자 소리 대응관계를 활용한 파닉스 교수법을 적용하여 철자 교수를 실시하는 것이 효과적이다.

음운처리 중심 교수법
낱자 소리 대응관계를 -활용한 파닉스 교수법을 적용한 철자 교수법

정답

1)	① 읽기 유창성 ② 음운 분절 ③ 음운 탈락 ④ ㅏ, ㅐ, ㅓ, ㅔ, ㅗ, ㅚ, ㅜ, ㅟ, ㅡ, ㅣ ⑤ ㅑ, ㅒ, ㅕ, ㅖ, ㅘ, ㅙ, ㅛ, ㅝ, ㅞ, ㅠ, ㅢ
2)	① 기역 ② 디귿 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 읽어요

표현과 전달 방법	① 언어 표현 발표할 때 언어 표현의 특성 가운데에서 가장 중요한 것은 추상적이지 않고 **구체적이어야 한다**는 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 표현**까지 포함한다. ③ (②) 비언어 표현은 발표 내용의 효과적 전달뿐 아니라 발표자의 첫인상을 결정한다.
한글	한글은 **소릿값이 자음과 모음으로 나뉘는 음소문자**이다. 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

❶ 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 'ㅟ'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.	→	• 끊다[끈타] → [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 발음상으로만 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→바꿔', '바뀌+었다→바꼈다'로 줄어들 것 같지만 **'바뀌어', '바뀌었다' 형태 그대로 써야 한다.** 한글맞춤법엔 여러 가지 준말 규정이 있으나 모음 'ㅟ' 다음에 '(⑪)'가 올 때 줄이는 방식은 나와 있지 않다. 이를 표기할 수 있는 모음이 없기 때문이다. 모음끼리 어울려 'ㅓ'로 바뀌는 것은 'ㅣ' 뒤에 (⑫)가 결합할 때다. '견디어→견뎌', '다니어→다녀', '막히어→막혀'와 같은 경우다.

바뀌다와 비슷한 예로 '사귀다', '할퀴다', '뀌다'도 '사겨/사겼다', '할켜/할켰다', '껴/꼈다'로 줄여 쓰는 경우가 많다. **'사귀어/사귀었다', '할퀴어/할퀴었다', '뀌어/뀌었다'가 올바른 활용이다.**

❷ 한글의 문자적 특성

한글은 음소 문자이다

한글은 음절 단위로 (⑬) 표기를 한다

한글은 뛰어난 (⑭) 문자이다

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

【학습장애-표기처리 오류에 대한 철자 교수】

표기처리에 문제가 있을 경우에는 다음의 두 가지 방법을 활용할 수 있다.

첫째, **음운변동 규칙별로 단어를 묶어서 소개(예, 연음규칙이 적용되는 단어: 걸음, 국어, 웃음, 돌아서다)하고, 같은 음운변동 규칙이 적용되는 단어끼리 분류하는 활동(word sorting; 예, 걸음, 국어, 웃음, 돌아서다-연음규칙/ 습한, 쌓고, 시작하다, 내놓다-축약규칙/ 쌓여, 낳은, 찧어서, 놓아서-ㅎ 탈락)을 적용할 수 있다.**

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 바꾸이다 ⑪ ㅓ 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)으로 시작되는 형식 형태소가 오면 앞 음절의 받침을 뒤 음절의 첫소리로 옮겨 발음하게 된다.
'음절의 끝소리 규칙'의 예외 규칙	❶ 비음화 'ㄱ, ㄷ, ㅂ'이 'ㄴ, ㅁ'앞에서 (③)으로 발음되는 현상을 비음화라고 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. ❷ 유음화 'ㄴ'이 'ㄹ'을 만나 유음 (⑤)로 발음되는 현상을 유음화라고 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), '읽다'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 상상 력의 세계가 있음을 알게 해 준다. 셋째, 동시는 (②)로 이루어져 있다. 어린이들은 언어의 묘미를 알게되고, 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 분석법을 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, 대치(무의미, 의미), 자기 수정, 반복, 떠듬거림, 반전, 건너뜀 오류가 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 [밤멍는]' ⑤ [ㄹ] ⑥ [등산노]
2)	① [엎:따] ② [읻따] 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 맛있습니다.", "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. 움직임이나 움직이는 모습을 나타낼 때에는 "누가 무엇을 합니다."와 같이 표현해요.
쌍받침	• 같은 자음자가 겹쳐서 된 받침을 쌍받침이라고 함을 이해하도록 한다 • 쌍받침 'ㄲ'과 'ㅆ'은 홑받침 (⑩)과 (⑪) 처럼 발음된다.

3) [1-2-1] 기분을 말해요

흉내 내는 말	흉내 내는 말에는 '깔깔', '째깍째깍'처럼 (①)를 나타내는 말과 '깡충깡충', '둥실둥실'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 [짤따] ⑦ [여덜]
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 'ㅅ'
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 읽어요

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 홑받침, 쌍받침, 겹받침 이렇게 세 종류이다. 홑받침은 열네 개, 쌍받침은 두 개, 겹받침은 열한 개로 총 스물일곱 개의 받침이 있다. 홑받침은 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
홑받침	ㄱ, ㄴ, ㄷ, ㄹ, ㅁ, ㅂ, ㅅ, ㅇ, ㅈ, ㅊ, ㅋ, ㅌ, ㅍ, ㅎ
쌍받침	(⑩)
겹받침	ㄳ, ㄵ, ㄶ, ㄺ, ㄻ, ㄼ, ㄽ, ㄾ, ㄿ, ㅀ, ㅄ

2) 겹받침 발음하기

⊙ 'ㄼ' 발음하기

• 'ㄼ'은 (①) 앞에서 [ㄹ]로 발음한다.
예 여덟[여덜], 넓다[널따]

• '밟-'은 자음 앞에서 (②)으로 발음한다.
예 밟다[밥:따], 밟지[밥:찌]

• '넓-'이 포함된 복합어 중 [ㅂ]으로 발음되는 경우가 있다.
예 넓죽하다 (③)

⊙ 'ㅄ' 발음하기

• 'ㅄ'은 어말 또는 자음 앞에서 (④)으로 발음한다. 겹받침이 단어의 끝이나 다른 자음 앞에 오면 겹받침을 이루는 두 자음 중 하나가 탈락하게 된다.
예 값[갑]

⊙ 'ㄺ' 발음하기

• 'ㄺ'은 어말 또는 자음 앞에서 [ㄱ]으로 발음한다.
예 닭[닥], 흙과[흑꽈]

• 'ㄺ'은 (⑤)앞에서 [ㄹ]로 발음한다.
예 맑게[말게]

다만, 용언의 어간 말음 'ㄺ'은 'ㄱ' 앞에서 [ㄹ]로 발음한다.

맑게[말께]	묽고[물꼬]	읽거나[일꺼나]
밝고(⑥)	밝게[발께],	읽고(⑦)
읽게[일께],	맑고[말꼬],	맑게[말께],
얽거나[얼거나]		

• 'ㄺ'은 (⑧)앞에서 [ㅇ]으로 발음한다.
예 긁는[긍는], 흙만[흥만]

• 겹받침이 모음으로 시작된 조사나 어미, 접미사와 결합되는 경우에는 뒤엣 것만을 뒤 음절 첫소리로 옮겨 발음한다.
예 닭을[달글], 값을(⑨)

⊙ 'ㄾ' 발음하기

• 'ㄾ' 뒤에 'ㄱ, ㄷ, ㅈ'이 결합되는 경우에는 뒤 음절 첫소리와 합쳐서 [ㅋ, ㅌ, ㅊ]으로 발음한다.
예 닳지(⑩)

• 'ㄾ' 뒤에 'ㅅ'이 결합되는 경우에는 'ㅅ'을 [ㅆ]으로 발음한다.
예 싫소(⑪)

• 'ㄾ' 뒤에 'ㄴ'이 결합되는 경우, 'ㅎ'을 발음하지 않는다.
예 뚫네(⑫)

• 'ㄾ' 뒤에 모음으로 시작된 어미나 접미사가 결합되는 경우, 'ㅎ'을 발음하지 않는다.
예 닳아(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 제재이며, 일반적으로 제목으로 드러나게 된다. 제목의 효과와 기능에 대한 지식도 중심 내용 찾기에서 중요한 기반 지식이다. 또한 제재에 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 [흘글 밥:따].
	⑤ [무르플 꿀타].	⑥ [나비가 가:엽따].
	⑦ [개미가 틀리멉따].	⑧ [구멍을 뚤타].
	⑨ [흘기]와 [흑쏘게]	⑩ ㄲ, ㅆ
2)	① 어말 또는 자음	② [밥]
	③ [넙쭈카다]	④ [ㅂ]
	⑤ 'ㄱ'	⑥ [발꼬]
	⑦ [일꼬]	⑧ 'ㄴ, ㅁ'
	⑨ [갑쓸]	⑩ [달치]
	⑪ [실쏘]	⑫ [뚤네 → 뚤레]
	⑬ [다라]	
3)	① 생각 ② 제목 ③ 삭제 ④ 상위어 ⑤ 말이나 행동	

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 뚜렷이 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 통합적으로 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

옛이야기가 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 능력**을 기를 수 있다. 셋째, 옛이야기를 통해 한국인다운 삶의 여러 방식을 배우며 **한국적 정서와 가치관**을 함양하고 심화시켜 나갈 수 있다. 넷째, 옛이야기는 청자나 독자 들에게 흥미를 불러일으켜 즐거움을 주면서 동시에 (②)을 준다. 다섯째, 옛이야기 속에는 우리 조상들의 풍속, 습관, 생활, 사상, 신앙 등이 녹아 있고 우리 조상들의 꿋꿋함과 슬기, 빛나는 지혜, 꿈 등이 용해되어 **전통문화를 계승·발전**시킬 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 했을지 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. - 펑펑 눈이 옵니다. 하늘에서 눈이 옵니다. • 커다란 수박 하나 잘 익었나 통통통 - 커다란 수박 하나 잘 익었나 톡톡톡 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 빈 의자 기법 ⑥ 핫 시팅 ⑦ 영상과 소리 ⑧ 카메라의 각도
3)	① 소리를 정확하게 듣고 구별하고 결합하는 능력 ② 음운의 합성, 변별, 탈락, 대치, 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 [부억]이라 발음하지만, 끝음절의 홑받침이나 쌍받침이 모음으로 시작된 조사나 어미, 접미사와 결합되는 경우에는 제 음가대로 뒤 음절 첫소리로 옮겨 발음해야 한다. 이를 연음 법칙이라 하는데, '부엌에'는 (③)로, '앞으로'는 [아프로]로 발음한다

교체 전		교체 후		예
(④)	⇨	ㄱ	⇨	독[독], 밖[박], 부엌[부억]
(⑤)		ㄷ		받(다)[받], 솥[솓], 옷[옫], 있(다)[읻], 낮[낟], 꽃[꼳], 히읗[히읃]
(⑥)		ㅂ		밥[밥], 앞[압]

읽기 유창성	한글 미해득 학생의 읽기 유창성을 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 나뉜다. 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 독자에게 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 '들어가다'의 반대 의미를 '안 들어가다'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.
글쓰기에서 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 [부억] ② [압] ③ [부어케] ④ ㄱ, ㄲ, ㅋ ⑤ ㄷ, ㅌ, ㅅ, ㅆ, 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 「팥죽 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.

【어휘 지식 수준에 따른 교수법】

어휘 지식 수준	어휘 교수법
조금 이해 수준 (결합지식) • 목표 어휘와 정의 연결 • 단일 맥락에서 어휘 의미 이해	(1) 사전적 정의 (2) 키워드 기억 전략 (3) 컴퓨터 보조 교수
부분적 이해 수준(이해 지식) • 목표 어휘를 관련 어휘들과 연결지어 범주화 • 목표 어휘의 다양한 의미 이해	(4) 의미 지도 (5) 개념 지도, 개념 다이어그램 (6) 의미 특징 분석 (7) 기타 어휘 확장 교수법
충분한 이해 수준(생성 지식) • 여러 상황에 어휘 적용 • 비슷한 어휘들 간의 구분 • 다양한 어휘 범주 이해	(8) 빈번한, 풍부한, 확장하는 어휘 교수 (9) 다양한 장르의 책을 다독

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.
초등학교 어휘 지도의 원리	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 / 갖은 양념 / 옛 모습 (②): 푸른 하늘을 보았다. / 예쁜 가방을 샀다. (③): 날씨가 매우 춥다. / 토끼가 깡충깡충 뛰어간다. (④): 아이들이 즐겁게 뛰어논다. / 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 기뻤던 일, 슬펐던 일, 화났던 일 따위가 무엇인지 생각해 본다. • 그 가운데에서 가장 (⑨)을 골라 일기로 쓴다.

3) [2-1-4] 분위기를 살려 읽어요

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 구석구석 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] 앉아(⑥) 괜찮아[괜차나] 짧아[짤바] 많다(⑦) 여덟[여덜] 넓다[널따] 몫[목] 넋[넉] 값[갑] 가엾다[가엽따] 학교[학꾜] 낚시[낙씨] 앉다[안따] 얹다[언따] 않다[안타] 없다[업따] 있다[읻따] 읽다[익따] 끊다[끈타] 걷다[걷따] 흙[흑] 맑다[막따] 밟다[밥따] 몫[목] 얹다[언따] 끊다[끈타] 값[갑] 묶다(⑧) 대부분 앞 받침인 'ㄱ', 'ㄴ', 'ㅂ'을 발음합니다. 겹받침은 한 받침만 소리가 납니다. '앉다', '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 [묵따] ⑨ 자음자 한 개

연음 발음 방법	연음이란 앞 음절의 받침이 뒤따르는 모음의 첫소리로 옮겨가 발음되는 현상을 말하며, 받침이 모음으로 시작되는 조사나 어미와 연결될 때 연음이 이루어진다. • 모음으로 시작하는 조사: 꽃+이(①), 흙+이[흘기] • 모음으로 시작하는 어미: 잡+아서[자바서], 삶+아서(②) 받침이 조사나 어미 외에 모음으로 시작하는 말과 연결되는 경우에는 음절의 끝소리 규칙이 적용되어 대표음으로 바뀐다. 그 다음에 연음 현상이 일어난다. • 꽃+위 → (③) → [꼬뒤] • 옷+안 → (④) → [오단]
구개음화	그런데 ㄷ, ㅌ 받침 뒤에 오는 모음이 'ㅣ' 계열인 경우에는 연음이 아니라 구개음화 현상이 일어난다. • 팥이 → (⑤)(○), [파티] (×)
경음화 (된소리 되기) 발음 방법	경음화란 된소리가 아닌 것이 된소리가 되는 현상을 말한다 • [ㄱ, ㄷ, ㅂ] + ㄱ, ㄷ, ㅂ, ㅅ, ㅈ → (⑥) 작다[작따], 닫다[닫따], 곱지[곱찌], 옷장[옫장 → 옫짱], 옆집[옵집 → 옵찝] • 어간 끝에 ㄴ, ㅁ, ㄹ(비음, 유음) 뒤의 된소리 현상 안고(⑦), 감다[감따], 삼고[삼꼬], 더듬지 [더듬찌] • 한자어 받침[ㄹ]+ㄷ, ㅅ, ㅈ 갈등[갈뜽], 갈증[갈쯩], 물질[물찔], 발달[발딸] • 관형사형 어미 '-(으)ㄹ' 뒤에서 된소리 현상 먹을 것(⑧), 살 집[찝]

앞소리 선택 ㄳ, ㄵ, ㄶ, ㄺ, ㄻ, ㄼ, ㄽ, ㅄ	→	• 몫[목] • 앉다[안따], 않다[안타] • 외곬[외골], 핥다[할따], 닳다[달타] • 값[갑]
뒷소리 선택 ㄾ, ㄿ	→	• 삶[삼], 앎[암] • 읊다[읖다] → [읍따]
불규칙 ㄺ[ㄱ, ㄹ], ㄼ[ㅂ, ㄹ]	→	• (ㄺ) 맑다[막따], 맑지[막찌], 읽는[익는] →(⑨) *맑고[말꼬](ㄺ뒤에 ㄱ자음이 오면 ㄺ을 ㄹ로 발음) / 읽기[일끼], 읽고(⑩) • (ㄼ) 넓죽하다(⑪) *넓지(⑫) • 흙[흑], 칡[칙], 여덟[여덜]

자음군 단순화	'자음군 단순화'란 음절의 끝에 두 개의 자음이 올 때, 이 중에서 자음 한 개가 탈락하는 현상을 말한다. 앞의 자음이 남는 용례로는 '몫[목], 앉다[안따], 넓다[널따], 외곬[외골], 않네[안네], 앓는[알른]' 등을 들 수 있으며, 뒤의 자음이 남는 용례로는 '닭[닥], 읊다[읍따], 젊다[점따]' 등을 들 수 있다.
이미지	시의 장면을 구체적으로 떠올려 시가 (⑬)를 그리고 있음을 경험하도록 하기 위해 시를 읽기 전 시의 제재인 바람과 관련한 여러 가지 자료를 보여 준다.
시	시는 의도적으로 음악성을 추구하는 문학이다. 시를 운문이라고 하는 것은 '운'이 있는 글이라는 뜻이다. 운율은 음악적 효과를 나타낼 뿐만 아니라 소리의 규칙적인 반복에 의해 리듬의 즐거움과 함께 시에 깊은 인상을 준다. 운율은 시가 한 편의 정리된 예술임을 보여 주며, 또한 시의 의미와 연결되어 그 시를 오래 기억하게 한다. 리듬이 있는 시는 우리를 말의 무감각에서 깨어나게 한다. 반복되는 리듬에서 아이들은 쾌감과 즐거움을 느끼며 강한 인상을 받아 그 시를 오래도록 기억한다.
띄어 읽기	띄어 읽기는 글의 의미를 정확하게 파악하고 읽기 유창성을 높이는 데 중요한 요소이다. 띄어 읽기 방법은 글의 의미를 이해하기 위해 ① 의미 단위에 따른 어구나 어절 단위 등으로 띄어 읽기, ② 주어부와 서술어부 등의 단위로 띄어 읽기, ③ 문장 부호에 따라 문장 단위를 인식하면서 띄어 읽기, ④ 쉬는 지점, 쉼의 길이에 유의하며 띄어 읽기 등이 있다.

정답

1)	① [꼬치] ② [살마서] ③ [꼳 위] ④ [옫 안] ⑤ [파치] ⑥ ㄲ, ㄸ, ㅃ, ㅆ, ㅉ ⑦ [안꼬] ⑧ [껃] ⑨ [잉는] ⑩ [일꼬] ⑪ [넙쭈카다] ⑫ [널찌] ⑬ 이미지

1) [2-1-5] 마음을 짐작해요

- 학생들이 글에서 인물의 상황을 이해하고 마음을 짐작할 수 있도록 하기 위해 교사가 먼저 (①)을 활용해 글을 이해하는 과정을 구두로 시범 보이는 것도 도움이 된다.
- 인물의 마음을 짐작하는 방법: 인물에게 어떤 일이 있었는지 정리해 보고, (②)을 구체적으로 파악해 보도록 한다. 소영이가 언제, 어디에서, 누구와, 무엇을, 어떤 일을 했는지 등의 구체적인 질문에 답해 보도록 할 수 있다.
- 글을 읽기 전에 제목과 그림을 살펴보고 글의 내용을 예상해 보도록 한다. 글을 읽어 나가는 과정에서도 글에서 핵심적인 문장에서 멈추고, 이어질 이야기를 (③)해 보고 읽기를 진행하며 내용을 확인해 나가는 방식으로 수업을 진행할 수 있다.
- (④)는 끈이나 줄의 양 끝을 이용해 풀어지지 않게 만드는 것이고 (⑤)'는 어깨에 걸치거나 올려놓는 것을 뜻 합니다. 따라서 신발 끈은 '매는' 것이고, 가방은 '메는' 것 입니다
- (⑥): 비교가 되는 두 대상이 서로 같지 않다.
- (⑦): 셈이나 사실 등이 잘못되거나 어긋나다.
- 띄어 읽는 방법은 조금씩 다를 수 있으며 띄어 읽는 방법에 따라 강조하는 의미가 달라질 수 있음에 유의해 지도하도록 한다. 예를 들어 "애들은V삶은 밤을V까먹기 시작했어요."라는 문장은 "애들은V삶은 밤을 까먹기V시작했어요."라고 띄어 읽을 수도 있다. 전자는 (⑧) 을 강조하는 반면, 후자는 (⑨)를 강조했다고 볼 수 있다.
- ⑩글을 읽고 잘못 쓴 말을 찾아 바르게 고쳐 써 봅시다.

> 오늘 오후에 엄마께서 나에게 두부 한 모를 사 오라고 말씀하셨다. 그런데 가게에서 아무리 찾아보아도 두부가 보이지 않았다. 나는 물건에 가격표를 부치고 계시는 아주머니께 두부가 있는 곳을 여쭤보았다. 아주머니께서 알려 주신 곳으로 가니 두부가 있었다. 분명 조금 전에 지나쳤던 곳인데 두부가 거기에 있었다니! 앞으로 주변을 자세히 살펴야겠다고 생각했다.
> 계산을 맞히고 장바구니에 두부를 조심스레 넣었다. 나는 아주머니께 감사하다는 인사를 드리고 집으로 돌아왔다.

빈 의자	빈 의자를 교실에 두고 여기에 가상의 인물(예: 이야기 속 인물)이 앉아 있다고 생각한다. 그리고 아이들은 그 인물에게 하고 싶은 이야기를 한다. 인물 자체를 탐색하기보다는 (⑪)을 둔다.
핫 시팅	'뜨거운 의자'라고도 불린다. 이야기 속에 등장하는 인물을 한 아이가 맡아 의자에 앉는다. 나머지 아이들은 그 아이에게 질문을 하거나 인터뷰를 한다. (⑫)이 중요할 때 활용할 수 있다.
정지 동작 (스틸 이미지, 조각상, 타블로)	개인 또는 모둠이 주제를 듣고 떠오르는 장면을 자신의 몸을 이용해 만든다. 아이들에게는 입체 사진을 만든다고 설명하면 이해가 쉽다. 그러나 사진처럼 구체적인 장면만 나타낼 필요는 없으며 모든 아이가 사람을 표현할 필요도 없다.
마임	말을 사용하지 않고 몸짓만으로 표현하는 것이다. 해설이 있는 마임, 느린 동작 마임, 빠른 동작 마임으로 변형해서 사용할 수 있다.

- 의미 단위 띄어 읽기 전략 교수의 교수·학습 절차는 크게 다음과 같다. (⑬)를 이용하여 학생들이 단어를 하나씩 읽는 습관을 없애고 한꺼번에 의미가 통하는 어구를 자연스럽게 읽도록 지도한다. 나아가 텍스트의 각 문단을 아동의 읽기 능력에 따라 의미가 통하는 어구로 나눈 후 띄어 읽기(/)를 표기하여, 전체 문장을 한꺼번에 읽는 방법을 사용할 때보다 의미가 통하는 어구까지 읽음으로써 읽기 유창성과 읽기 이해를 높일 수 있도록 교수한다.
- 교사는 모든 과정에서 시범을 보이며 학생이 글을 읽을 때 반드시 읽기 표기가 된 부분을 지켜 가며 읽도록 지시하고, 주어진 텍스트의 전체를 읽을 때까지 의미 단위 띄어 읽기를 계속할 수 있도록 독려하며 오류를 보일 때마다 (⑭)해 주는 절차로 의미 단위 띄어 읽기 전략을 가르친다. 교사는 또한 학생들의 의미 단위 띄어 읽기에 대한 지식과 기능의 자동화를 위하여 충분하고도 다양한 연습 기회를 제공해야 한다.
- 맞장구치는 방법에는 상대의 말에 동의하는 방법, 자신의 의견을 짧게 드러내는 방법, (⑮)하는 방법 등이 있다.
- 친구들과 맞장구치는 말을 사용해 이야기할 때는 (⑯)표현을 자연스럽게 사용할 수 있도록 하는것도 좋다.

정답

1)	① 사고 구술법[think aloud] ② 인물이 처한 상황과 인물이 한 말과 행동 ③ 예측 ④ 매다 ⑤ 메다 ⑥ 다르다 ⑦ 틀리다 ⑧ 먹은 것 ⑨ 먹는 행위 ⑩ 부치고 → 붙이고 / 맞히고 → 마치고 ⑪ 인물을 통해 자신을 돌아보는 데 초점 ⑫ 인물의 성격이나 생각 ⑬ 핵심 어구가 적힌 색인[Index] 카드 ⑭ 즉시 교정 ⑮ 공감하며 호응 ⑯ 반언어적, 비언어적

1) [2-1-6] 자신의 생각을 표현해요

예측하기	• 예측하기는 **글에 대한 능동적인 자세와 동기 유발, 배경지식의 활성화**에 매우 효과적인 과정이다. 책을 읽기 전에 읽을 책의 제목, 사진, 기타 정보를 대하면서 읽기를 멈추고 책에 있는 내용을 추측하는 것을 말한다. • 주로 (①)이나 글의 첫 부분을 중심으로 예측을 하고 그 내용을 토대로 글 전체를 몇 부분으로 나누어 예측을 진행하면서 수정하고 보완하는 과정을 거치게 된다. 읽기 전 예측하기 활동은 독자들이 주제에 대해 (②)을 활성화하도록 해 준다. 그리고 읽는 과정에서도 끊임없이 예측하기가 진행된다. 예측한 근거를 생각하며 읽고, 읽은 뒤에는 처음에 예측한 것과 실제 이야기에서 일어난 것을 서로 비교해 본다.
중요한 내용 찾는 방법 알기	• 글의 (③)이 무엇인지 찾게 한다. • 글을 읽고 글에서 **많이 나오는 낱말**이 무엇인지 찾아보고 글에서 **많이 나오는 낱말과 제목과의 관련성**을 생각해 보게 한다.
핵심어와 소주제문 찾기	**핵심어**는 각 단락에서 다루고 있는 주요 내용을 담은 단어이다. 핵심어는 **중심 소재**일 수도 있고 (④)일 수도 있으며 **주제를 함축한 단어**일 수도 있다. 보통 핵심어는 주요 내용과 관련되어 있으므로 대체로 단락마다 등장하고 각 단락의 (⑤)로 위치하는 경우가 많으며, 작은따옴표로 강조되기도 한다. 보통 한 편의 글은 여러 개의 단락으로 구성된다. 각 단락은 한 개의 중심 문장, 즉 소주제문과 그 내용을 뒷받침하는 문장들로 이루어진다. 단락 안에서는 소주제문을 지지, 보충, 상술하기 위한 다양한 방법이 활용된다.
실감 나게 낭독하기	'낭독'이란 글을 소리 내어 읽는 방법 중 하나이다. 낭독을 위한 텍스트에는 **동화와 독자 극장 대본, 희곡**이 있다. 일반적인 (⑥)는 바탕글과 인물의 말로 되어 있다. 바탕글은 인물이 직접 한 말과 인물의 생각이나 혼잣말을 뺀 나머지 내용을 말한다. (⑦)은 동화 텍스트를 대본으로 수정하여 역할을 나누고 자기 차례에서 해설이나 인물의 대화를 낭독하는 활동이다. 동화의 바탕글과 인물의 말을 배역을 정하여 실감 나게 읽는 방법이 (⑧)이다. 이 방법은 구연성에 의한 연극적 문학 읽기를 선호하는 저학년이나 동화 읽기에 대한 흥미가 부족한 어린이들도 즐겨 참여할 수 있는 방법이다.

2) [2-1-7] 마음을 담아서 말해요

• 공감적 의사소통의 특성

객관적 관점에서 의사소통 한다	➜	• 객관적 관점에서 보는 것은 상대방의 관점을 수용하는 것이다.
타인을 이해하고 공감하는 의사소통이다	➜	• 자신의 감정에만 치우치지 않고 상대가 어떻게 느껴지는지를 이해할 수 있는 것이 바로 공감이다.
(①)	➜	• 상대방의 이야기를 집중해서 잘 들어 주는 것은 성공적인 의사소통을 위한 필수 조건이다.
자기 성찰의 과정이다	➜	• 자기 성찰은 자기 자신의 언어 행위에 대한 능동적인 메타 인지 행위이다. 자기 성찰이 부족한 사람은 말실수를 자주 한다. 실제적인 상황 맥락 안에서 상대방과의 관계를 고려하면서 자신의 말하기에 대한 적절성 여부를 점검하고, 평가하고, 조정하는 상위 인지 능력을 필요로 한다.

• **'같다'**는 "서로 다르지 않고 하나이다."라는 의미도 있지만, **'것' 뒤에 쓰이면** "추측, 불확실한 단정을 나타내는 말."이라는 의미도 있다. 예를 들어 "오늘 비가 올 것 같다."와 같이 아직 확실하지 않은 것을 추측할 때 사용할 수 있다. 그러나 『국어』에 제시되었듯이 '것 같다'를 버릇처럼 사용하는 것은 바람직하지 않다. 그 까닭은 자신의 생각에 확신이 없거나 자신감이 부족한 것처럼 보일 수 있기 때문이다.

비언어적 의사소통 교육	• 1. 관계를 증진하는 비언어적 의사소통 교육 • 2. (②) • 3. 비언어적 의사소통 교육 내용 강화 • 4. 문화 정체성 형성 교육

정답

1)	① 제목 ② 사전 지식과 경험 ③ 제목 ④ 화제 ⑤ 중심 문장의 주어 ⑥ 동화 ⑦ 독자 극장[reader's theater] ⑧ 동화 낭독
2)	① 상대방의 이야기를 잘 경청한다 ② 비언어적 표현 조절하기 교육

1) [2-1-8] 다양한 작품을 감상해요

인물의 마음을 짐작하는 방법	• 인물의 **행동**을 자세히 살펴봅니다. • 인물의 **마음이 드러나는 말**을 찾아봅니다. • 인물의 (①)가 어떠한지 주의 깊게 듣습니다.
인형극 감상 전	• 배경지식을 활성화하기 위해 **예측하기** 활동을 하게 한다. • 중점을 두고 보아야 할 내용을 안내한다. • 인형극과 관련된 (②)을 떠올리게 한다. • 학생들의 배경지식을 확장하여 흥미를 유발하게 하고 바람직한 감상 태도를 선택하게 한다.
인형극 감상 중	• 내용과 관련하여 **질문을 만들고** 답하게 한다. • **인물의 성격**을 파악하며 본다. • 인형극의 **중심 내용**을 생각하며 본다.
인형극 감상 후	• (③)**과 관련**지어 보게 한다. • 뒷이야기를 새롭게 꾸며 보게 한다.

2) [2-2-1] 장면을 상상하며

이야기 감상 과정에서 발휘되는 상상력	(①)은 이야기 세계의 구체적인 대상 하나하나를 마음속에 그리는 상상력이다. 형상화 상상력은 독자가 인물의 모습이나 이야기가 펼쳐지는 시간적· 공간적 배경 및 장면, 사건을 매개로 하는 구체물의 모습을 마음속에 그리게 한다. (②)은 이야기 세계의 다양한 구성요소를 얽어서 장면을 조직하며 이야기를 엮어 내는 상상력이다. 조합화 상상력은 독자가 인물, 사건, 배경 등에 대한 세부 상을 그리고, 이들을 배치하고 연결함으로써 이야기 세계를 만들어 낼 수 있게 한다. (③)은 형상화와 조합화의 상상력에 활용된 이야기 요소를 전체적인 장면 안에서 움직이게 하는 상상력이다. 동작화 상상력은 독자가 인물의 행위, 시간과 공간의 변화, 사건의 전개에 따라 독자가 이야기 속 장면을 움직이는 영상처럼 느끼고 떠올리게 한다. (④)은 이야기 속 세계와 독자의 세계를 연결하고 확장하는 상상력이다. 구축화 상상력은 독자가 이야기 속 세계를 자신의 경험과 관련지어 상상하게 하는 것처럼 이야기 속 세계를 현실 세계에 투영함으로써 텍스트와 텍스트 밖 세계를 연결해 준다.
시나 이야기를 읽고 장면을 떠올린다	시나 이야기를 읽고 장면을 떠올린다는 것은 시나 이야기의 내용을 머릿속의 (⑤)로 구현하는 것에 해당한다. 이때 학생들이 시나 이야기의 언어가 그리는 내용을 자신의 경험과 결합해 구체적인 장면으로 상상할 수 있도록 안내한다.

3) [2-2-2] 서로 존중해요

공감적 듣기	공감적 듣기란 내 입장에서 상대방의 말을 분석하거나 비판하는 데 목적이 있는 것이 아니라 (①)을 이해하려는 데 그 목적을 두는 '너 중심 듣기'라고 할 수 있다. 공감적 듣기는 일단 일체의 (②)하고 상대 관점에서 문제를 바라볼 수 있을 때 가능해진다. 공감적 듣기의 핵심은 자신의 견해를 개입하지 않고 상대의 말을 들어 주는 '들어 주기'에 있다. 들어 주기에는 '소극적 들어 주기'와 '적극적 들어 주기'가 있는데, **소극적 들어 주기**는 상대에게 관심을 표명하면서 화자가 계속 이야기를 이어 갈 수 있도록 이야기의 맥을 조절해 주는 (③)기술이 중심축을 이룬다. 격려하기 기술은 상대방과 눈을 맞추면서 고개를 끄덕여 주거나 다음과 같은 공감적 듣기의 표지들을 사용함으로써 상대의 이야기를 이끌어 내는 방법이다. **적극적 들어 주기**는 청자가 객관적인 관점에서 문제에 접근할 수 있도록 화자의 말을 (④)해 주는 역할을 통해서 화자 스스로 문제를 해결할 수 있도록 도와주는 것이다.
• 아들: 엄마, 오늘 학원 안 가면 안 돼요? • 엄마: 우리 아들이 몸이 안 좋은 모양이구나. • 아들: 오늘은 몸이 안 좋아서 학원에 안 가면 좋겠어요. 숙제도 안 했고……	
칭찬하는 방법	• 열심히 노력하는 점을 찾아 칭찬해 줍니다. • 좋은 점을 너무 부풀리지 않고 진심으로 칭찬해 줍니다. • 칭찬하는 점과 그 까닭이 드러나게 칭찬합니다.
조언하는 방법	• 걱정하는 마음을 담아 듣는 사람이 고쳤으면 하는 습관을 알려 줍니다. • 문제를 해결할 수 있는 방법을 이야기해 줍니다. • 듣는 사람의 마음에 공감하며 격려해 줍니다.
적절하게 반응하며 대화하는 방법	• 말하는 사람에게 반응할 때 말의 내용뿐만 아니라 시선, 표정, 말투 등을 어떻게 해야 할지 학생들이 스스로 탐색해 보게 한다.

정답

1)	① 목소리 크기와 말의 빠르기 ② 자신의 경험 ③ 자신의 삶
2)	① 형상화 상상력 ② 조합화 상상력 ③ 동작화 상상력 ④ 구축화 상상력 ⑤ 이미지
3)	① 감정 이입해 상대의 생각이나 감정 ② 판단을 유보 ③ 격려하기 ④ 요약·정리해 주고 반영

1) [2-2-2] 서로 존중해요

(①)	언어와 함께 의사소통의 수단으로 사용하는 말의 강약, 높낮이, 가락과 같은 것 예: 말의 빠르기, 높낮이, 강약, 음색, 크기, 말투 등
(②)	'언어가 아닌 것'이라는 뜻으로 생각, 느낌 따위를 나타내거나 전달하기 위한 몸짓, 손짓, 표정 따위 예; 얼굴 표정, 눈빛, 몸짓 등
철자와 의미가 다르지만 (③)	• 익다/읽다, 담다/닮다 • 났다/낳다, 찼다/찾다 • 갔다/갖다, 덮다/덥다

2) [2-2-3] 내용을 살펴요

중심 내용을 파악하는 방법	• 제목을 보고 무슨 내용일지 짐작한다 • 글쓴이가 하고 싶은 말이 무엇인지 찾아본다 • 글쓴이가 그렇게 말한 까닭을 찾는다
읽기 유창성 지도	• 글을 소리 내어 읽으며 읽기 유창성 지도에 활용할 수 있다. 읽기 숙련도를 고려해 (①) 하게 읽기를 강조하고, 점점 정확하고 빠르게 읽는 것으로 확장할 수 있다. • 상황에 따라 교사가 의미나 억양을 고려해 유창하게 읽는 것을 시범으로 보여 주는 것이 효과적이다.
제한된 인지 자원의 원리	왜 글을 정확하고 빠르게 읽는 것이 읽기 이해력에 영향을 미칠까 제한된 인지 자원의 원리는 아주 복잡한 여러 가지의 인지 능력을 요구하는 읽기에도 마찬가지로 적용된다. 아동이 글 읽기 유창성이 발달되지 않으면 (②) 을 사용할 여지가 없게 된다. 글 읽기가 자동화되면 글 읽는 데에 주의 집중과 작업 기억의 소모가 줄게 되고 글 내용을 이해하는 데 주의 집중과 작업 기억을 사용할 수 있게 된다
중심 내용 찾기	• 중심 내용이라고 생각하는 문장을 찾을 때에는 중요한 문장과 덜 중요한 문장을 구분하고 그렇게 구분한 까닭이 무엇인지 생각해 보도록 밑줄 수를 문단별로 한두 문장 정도로 제한한다.
사고 구술법	• 실제로 교사의 머릿속에서 이루어지는 사고 행위를 밖으로 그대로 말해 주는 방법이다. 예를 들어 문단의 중심 내용을 찾는 방법을 가르친다면 실제로 교사가 문단의 중심 내용을 찾는 과정에서 자신이 하는 사고 행위를 그대로 말해 줌으로써 학생들이 그 과정을 추론해 내게 하는 방법이다.

설명하는 글을 쓰는 방법	• 설명하려는 대상을 정한다 • 설명하려는 대상의 특징을 생각한다. • 설명을 듣거나 읽는 사람이 궁금해할 내용을 생각한다.
설명하는 글을 쓸 때 고려할 점	설명문은 정보 등을 효과적으로 알리는 데 목적이 있기 때문에 직접 글을 쓰기 이전에 글 쓸 대상에 대해 (③)을 하는 것이 좋다. 요즈음에는 인터넷이나 책 등 자료가 풍부하고 쉽게 접할 수 있는 장점이 있어 손쉽게 많은 자료를 수집할 수 있으나, 가장 어려운 점은 자신이 설명하고자 하는 목적과 글에 맞게 변용시키는 능력이다. 따라서 설명문을 쓸 때에는 관련 자료를 소화해 글에 맞게 쓸 수 있는 능력이 필요하다.
구두 작문	구두 작문이란 생성된 아이디어를 조직해 글로 쓰기 전에 먼저 입말로 표현해 보는 전략을 말한다. 지도 방법은 먼저 구두 작문이 '입으로 하는 글쓰기'라는 것을 알려 준다. 한 학생을 지명하거나 자원을 받아서 지난 일요일에 어디를 다녀왔는지에 대해 말하기를 시킨다. 이때 학생은 자연스럽게 말하게 되는데, 교사는 이야기를 다 듣고 나서 이것을 구두 작문으로 바꾸어 보자는 제안을 한다. 우선 발표자가 이야기한 내용의 일부를 칠판에 적은 다음, 문장의 종결 부분을 글말로 고치는 과정을 교사가 그대로 보여 주는 것이다.
스키마 이론	머릿속에 있는 스키마에 의해 글의 의미가 구성된다고 설명하는 (④)모형 관점의 이론, 스키마란 대상과 사건의 규칙성을 포착하는 지식의 구조를 말하는데, 읽을 때 독자 머릿속에 있는 스키마의 항목에 맞추며 글의 의미를 파악한다고 설명한다. 따라서 글의 내용에 적절한 스키마가 있으면 글 이해가 쉽고 빠르며, 그렇지 못하면 실패할 가능성이 크고, 서로 다른 스키마가 적용되면 글의 의미가 다르게 이해된다.

정답

1)	① 준언어적 표현 ② 비언어적 표현 ③ 소리가 같은 낱말
2)	① 정확 ② 글에 나오는 낱말을 읽는 데 많은 작업 기억과 주의 집중을 소모해야 하며, 그로 인해 읽은 내용을 이해하는 데에는 작업 기억과 주의 집중 ③ 자료 수집 활동 ④ 하향식

1) [2-2-4] 마음을 전해요

문장의 종류에 대한 개념을 지도할 때 유의할 점	문장의 종류에 대한 개념을 지도할 때에도 각 문장의 의미를 이해하게 하는 활동보다 **먼저 (①)에 초점을 두어 문장을 구분해 보게 하는 것이 좋다.** 일반적으로 묻는 문장과 느낌을 나타내는 문장은 문장 부호로 쉽게 구분되기 때문이다. 이후 (②)은 다양한 문장을 보고 말하는 사람의 의도를 파악하게 함으로써 문장의 종류를 스스로 찾아볼 수 있게 지도한다. 즉 개념을 먼저 익히기보다 자신이 사용하거나 자주 접하는 다양한 문장을 제시하고 스스로 구분한 다음에 이름을 붙여 보게 하는 활동이 필요하다. 그리고 다양한 상황에서 문장을 사용해 보게 함으로써 인지적으로 이해하는 것보다 생활하면서 내면화할 수 있도록 지도해야 한다. 다양한 문장의 개념을 이해하게 되면 자신이 쓴 글에서 여러 가지 문장을 찾아보게 하는 활동으로 이미 사용하고 있는 것을 정리한다는 측면에서 접근하는 것이 필요하다.
거울놀이	이야기를 감상할 때에는 인물의 마음을 상상하는 과정이 중요하다. 인물의 마음을 상상함으로써 이야기 속 사건이 인물의 마음에 어떤 변화를 가져오는지, 인물의 마음이 어떤 행위로 이어져 후속 사건을 유발하는지 파악할 수 있기 때문이다. 인물의 마음을 상상하며 이야기를 읽는 지도 방법 가운데 하나가 거울놀이이다. 거울놀이를 하는 방법은 다음과 같다. 먼저, 두 학생이 서로 마주 본다. 한 학생이 이야기 속 인물의 말이나 행동을 구연하듯이 표현한다. 다른 학생이 그 말이나 행동을 똑같이 따라 한다. 마주 본 두 학생이 거울처럼 움직이는 것이다. 그 뒤에 역할을 교대한다. 이 놀이를 하며 학생들은 인물의 말이나 행동을 직접적으로 대면하게 되고, 그 과정에서 (③)을 유추할 수 있다. 또 친구가 표현하는 인물의 말이나 행동을 따라 하면서 상대의 감상을 체험하게 된다.
목소리 연극에서 평가 관점	학습자는 실연자와 관찰자 두 가지 역할을 하게 된다. 실연자 역할과 관찰자 역할이 모두 적극적이고 유의미하게 이루어질 수 있도록 구체적인 평가 관점과 주의점을 제시해야 한다. **실연자 = 자기 평가** • 인물의 마음을 잘 이해하고 있는가? • 말을 실감 나게 표현하고 있는가? • 적극적으로 참여하는가? **관찰자 = 동료 평가** • 인물의 마음을 잘 표현하고 있는가? • 어울리는 (④)로 표현하는가? • 알맞은 태도로 경청하고 있는가?

2) [2-2-5] 바른 말로 이야기 나누어요

바른 말의 범주	• '가리키다'는 어떤 대상을 가리키는 것이고 '가르치다'는 지식 따위를 알려 주는 것입니다. • 윤재가 지은이의 "사진첩이 바랐네."라는 말을 듣고 어리둥절해한 까닭은 무엇인가요? ('바라다'라는 낱말의 뜻이 문장에 어울리지 않기 때문입니다. / '바라다'라는 낱말보다 (①)라는 낱말이 잘 어울리기 때문입니다.) • 윤재는 지은이의 "가방이 너무 적네."라는 말을 어떻게 고쳐야 한다고 했나요? (가방 크기가 작을 때는 '작다'고 말해야 한다고 했습니다.) 크기가 보통보다 덜할 때는 '작다', 수나 양이 부족할 때는 '적다'라는 말을 씁니다 • (②)는 기억이나 생각한 것이 머릿속에서 지워졌을 때 사용합니다. / ' 잃어버리다' 는 물건을 어디에 흘리고 왔을 때 사용합니다 • (③)는 비교가 되는 두 대상이 서로 같지 않을 때 사용합니다. / '틀리다'는 셈이나 사실 따위가 어긋날 때 사용합니다.
일이 일어난 차례를 고려하며 듣고 말하는 학습의 오개념	• 오개념: 일이 일어난 차례를 듣거나 말할 때에는 시간적 표현만 제시하면 된다. • 학습자는 일어난 차례를 듣거나 말할 때 시간적 표현만을 떠올리는 경우가 있다. 그래서 일이 일어난 차례를 듣거나 말할 때 오로지 시간의 차례에만 집중하고 사건의 인과 관계를 고려하지 않으며 이야기 흐름이 자연스럽지 못할 수 있다. 따라서 교사는 학습자에게 시간을 나타내는 단어가 없는 이야기도 들려주어 시간적 표현이 없는 경우에도 이야기의 흐름을 파악할 수 있도록 지도한다. • 오개념 해소 학습의 예: (④)

정답

1)	① 문장 부호 ② 풀이하는 문장, 시키는 문장, 함께 하자고 권하는 문장 ③ 말이나 행동에 내재된 인물의 마음 ④ 목소리
2)	① 바래다' ② '잊어버리다' ③ '다르다' ④ 그림 카드를 보고 시간 순서 파악하기 등