

프로그램부문 우수상

제목	컷 그림 정교화 읽기이해 프로그램 <부제 : 컷 그림을 단서를 사용하여 정보 인출하기 >
-----------	--

*

출 품 자	소 속	성 명
대 표 자		이 동 명

제목	컷 그림 정교화 읽기이해 프로그램
요약	<p>이 프로그램은 낱말 해독이 가능하고 가벼운 정도의 정신지체, 읽기장애를 동반한 아스퍼거, 고기능 자폐, ADHD, 학습장애 아동을 대상으로 한다.</p> <p>읽기이해란 아동이 글을 읽고 필요한 정보를 머릿속에 효율적으로 저장하였다가 필요할 때 인출하는 과정을 말한다. 그러나 읽기장애 아동들은 이러한 인지처리 과정에 어려움을 겪고 있다. 이러한 어려움은 일회적이지 않고 지속적으로 나타나기 때문에 읽기이해의 실패를 어느 정도 예견할 수 있다. 취학 전에는 발음과 읽기 유창성에 어려움이 있다. 초등학교 때는 단어, 문장, 문단, 짧은 글, 긴 글 이해 등에 어려움을 겪는다. 아동들은 반복적인 실패로 인해 글을 읽는 것을 싫어하게 된다. 하지만 현장에는 이러한 읽기장애 아동의 문제를 중재하는 프로그램이 많지 않다. 읽기장애 아동들의 정서적인 문제를 최소화하면서 예견되는 다양한 읽기 이해의 문제를 단계적으로 다루어 읽기 이해력을 향상시킬 수 있는 효과적인 중재 프로그램이 필요하다.</p> <p>이 프로그램은 본 지원자가 10년간 현장에서 읽기장애 아동들의 읽기 이해력 향상을 위해 적용했던 가장 효과적인 '컷 그림 정교화 전략(cartoon strategy)'과 '다시 말하고 쓰기(retelling and rewriting strategy) 전략'으로 만들었다. '컷 그림 정교화 전략'이란 정보를 컷 그림으로 그리는 것을 말한다. '다시 말하기'란 컷 그림 단서를 보고 원래 제시되었던 정보를 다시 말하거나 제시된 정보를 바탕으로 새로운 이야기를 만드는 것이다. '다시 쓰기'란 앞서 말했던 정보를 글로 쓰는 것을 말한다.</p> <p>이 프로그램은 최근 3년 동안 읽기장애 아동들에게 위의 전략들을 적용하여 얻은 결과를 정리한 것이다. 정보처리 관점에서 단어, 문장, 짧은 글의 세 수준으로 구성된 이 프로그램은 현장에서 아동들의 수행 수준에 따라 학습과제를 1~20단계로 세분화하였다. 각 단계는 Flavell의 기억 전략 원리를 사용하여 1에서 20단계로 갈수록 처리해야 할 정보의 양과 난도가 올라가도록 구성하였다. 단어수준은 6단계, 문장 수준은 7~14까지 8단계, 짧은 글 수준은 15~20까지 6단계로 구성되어 있다. 각각의 단계는 인지처리과정인 '정보-단서-시연-인출'을 연습하도록 구성했다. 정보는 '제시되는 과제'이고, 단서는 '컷 그림', 시연은 '다시 말하고 쓰기'이다. 시연을 통해 정보가 장기 기억으로 저장될 수 있다. 인출은 '제시된 과제를 기억하는 것'이다.</p> <p>과제에 사용한 자료는 아동의 읽기방법에 따라 듣기, 소리 내어 읽기, 묵독, 따라 하기로 나누어 제시하였다. 읽기자료는 어휘력과 독해력을 초등학교 모든 학년을 수준별로 분석하여 인증을 받은 자료들을 재구성하여 사용하였다.</p> <p>목적 : 컷 그림 정교화 읽기이해 프로그램을 통해 첫째, 읽기장애 아동의 과제 주의집중시간을 늘리고 둘째, 정보에 대한 회상력을 향상시키며 셋째, 다시 말하고 쓰기 향상, 넷째, 단어, 문장, 짧은 글 이해력을 향상시킨다.</p> <p>효과 : 읽기장애 아동의 읽기 집중시간 증가, 회상력 향상, 다시 말하고 쓰기 능력이 향상되었다. 단어, 문장, 짧은 글 이해력이 향상되었다.</p>
첨부자료	<p>[첨부1] 프로그램 1-20단계별 연습자료</p> <p>[첨부2] 프로그램 아동 작성지</p> <p>[첨부2] 아동들의 과제 수행 자료</p>

중요단어 : 읽기장애, 컷 그림 정교화, 다시 말하고 쓰기, 정서적 문제, 인지처리과정, 기억전략

1. 추진배경

현대 사회는 지식 정보화 사회로 다양한 매체를 통해 많은 정보를 접하게 된다. 이러한 정보 가운데 필요한 정보를 선택하고 활용하는 능력은 매우 중요하다. 다양한 매체로부터 정보를 선택함에 있어 특히 요구되는 능력이 바로 '읽기'이다.

읽기란 아동이 정보를 보고 필요한 정보를 머릿속에 효율적으로 저장하였다가 필요할 때 인출하는 과정이다. 읽기장애 아동들은 이러한 인지처리 과정에 어려움을 겪고 있다. 때문에 취학 전 읽기장애 아동들은 읽기해독에 또래보다 많은 시간과 노력을 기울인다. 읽기장애 아동들은 '신기한 한글나라, 구몬' 등과 같은 학습지를 비롯하여 난독증 아동들을 대상으로 만들어진 '읽기 자신감'과 같은 다양한 프로그램들을 통하여 읽기해독 훈련을 한다.

그러나 학교에 들어가면 다시 미숙한 발음문제와 읽기유창성 문제로 어려움을 겪는다. 또래 아동들은 읽기를 완성해 가는 동안 읽기장애 아동들은 발음, 읽기유창성과 더불어 글을 읽고 이해하는 것에서 어려움을 느낀다.

초등학교 4학년이 되면 또래 아동들은 학습을 위한 읽기(read to learn)단계로 나아간다. 그러나 읽기장애 아동들은 여전히 다양한 읽기문제를 안고 어려워진 교과서를 접하게 된다. 수업시간에 교사가 글의 내용을 질문하면 읽기장애 아동들은 당황한다. 왜냐하면 읽기장애 아동은 아직 글을 다 읽지 않았거나 읽었다 하더라도 세부내용을 기억하지 못하기 때문이다. 이러한 과정이 반복되면 아동들은 읽기 자료를 보기만 해도 자동적으로 한숨을 쉬거나 고개를 돌린다. 또 교사의 질문에 무반응으로 일관하거나 자는 아동도 있다. 심한 아동은 읽기자료를 찢어 버린다.

문제는 이러한 상황에 놓인 읽기장애 아동들에게 적용할 수 있는 전략과 프로그램을 찾기 어렵다는 것이다. 읽기장애 아동들은 읽기해독과 읽기이해 사이에 방치되어 있다. 읽기이해 전략과 그에 관한 논문과 프로그램은 많지만 대부분 일반 아동과 읽기 부진 아동 집단을 대상으로 한다. 간혹 읽기장애 아동을 대상으로 한 읽기이해 전략과 프로그램이 있다 하여도 일회성으로 끝나는 경우가 많다. 아동들의 정서적인 면은 고려하지 않고 읽기장애 아동의 특정한 읽기이해력 향상에 맞추어 제공되는 프로그램이기 때문에 현장에 적용하기에는 여러 가지 제약이 많다.

읽기장애 아동의 정서적 문제를 고려하면서도 인지처리 과정에서의 읽기문제를 고려한 단계적이고 지속적으로 중재할 수 있는 읽기이해 프로그램이 절실하게 필요하다.

본 지원자는 인지·학습치료사로서 10년 동안 읽기장애 아동들에게 다양한 읽기 전략을 적용해 왔다. 그 중 다양한 인지적, 정서적 특성을 가진 읽기장애 아동들에게 적용했을 때 가장 효과적이었던 것은 '컷 그림 정교화 전략(cartoon strategy)'과 '다시 말하고 쓰기(retelling and rewriting strategy)' 전략이었다. '

컷 그림 정교화 전략(cartoon strategy)은 인지전략의 하나인 정교화 전략(elaboration strategy) 기법 중 하나이다. 정교화 전략(elaboration strategy)은 매개단어법, 심상, 장소법, 의역, 요약, 유추 생성, 생성적 노트정리, 질문-대답 전략이 있다(McKeachie 등, 1986). 정교화 전략 중에서도 읽기장애 아동에게 효과가 있었던 전략은 '심상'이었다. '심상'이란 듣고 읽은 내용을 머릿속에 이미지화 시켜보는 전략이다. '머릿속에서만 떠올려 보는 경우'와 '실제 머릿속에 떠올린 심상을 그림으로 그려보는 경우'로 나뉜다. 국내 선행 연구들을 보면 심상 전략은 일반 아동들에게도 효과가 좋았다. 그러나 시간의 효율성 문제로 그림 그리기 전략을 사용하는 경우는 드물었다. 하지만 그림 그리기 전략은 읽기장애 아동들이 읽기과제에 능동적으로 참여할 수 있게 도왔고 적극적으로 과

제를 수행하게 했다.

읽기장애 아동들은 대부분 단어, 문장, 글, 글의 구조 등에 대한 개념이 머릿속에 확립되어 있지 않다. 그러한 상태에서 읽기자료를 보고 말과 글로 답하게 하는 것은 아동들의 심리적인 부담을 가중시켜 읽기과제를 싫어하게 만든다. 하지만 자료를 글로 처리하지 않고 그림으로 그리게 하면 아동들의 심리적인 부담감은 훨씬 줄어든다. 실제로 아동들은 글로 어떤 정보를 떠올리는 것보다 그림으로 떠올리는 것을 선호했다. 아동들은 정보를 그림으로 표현하기 위해서 자연스럽게 제공된 정보에 주의 집중하게 된다. 그리고 그와 관련된 자신의 경험과 지식을 활성화시킨다. 처음에는 어떤 내용을 연결시켜야할지 몰라 한두 가지 이미지만을 그린다.

그러나 몇 번의 연습을 통해 아동들은 다시 말하기에 필요한 여러 정보를 그림으로 그릴 수 있게 된다. 이로 인하여 다시 말하고 쓸 때 인출되는 정보의 양이 증가한다. 정보의 질 또한 좋아진다. 그림으로 정보를 정교화하여 그 내용을 말하고 쓰는 활동을 통하여 단어, 문장, 글 간의 내적인 질서가 생기고 자연스럽게 글의 구조와 중요한 내용을 알 수 있게 된다. 단어, 문장, 글에 대한 이해력이 향상된다.

다시 말하기(retelling)는 아동이 듣거나 읽은 이야기의 내용을 더욱 명확하게 하고, 가지고 있는 기존의 모든 정보와 지식을 배경으로 자신만의 언어로 재구성하여 이야기를 표현하면서 새로운 언어적 학습을 경험하게 한다(Peck, 1989). 다시 말하기란 듣거나 읽은 이야기를 그대로 반복하여 말하는 것으로 정의하지만 이 프로그램에서는 하나의 개념을 더 포함시켰다. 제시된 정보를 바탕으로 컷 그림을 보면서 새로운 글을 만드는 것이다. 예를 들어 정보가 '바다, 바지, 하늘, 지렁이'라 한다면 이 정보들을 사용하여 하나의 일관된 이야기로 다시 말할 수 있다. 즉 다시 말하기(retelling)는 '듣거나 읽은 정보를 그대로 말하는 것'과 '주어진 정보를 사용하여 새로운 이야기를 만드는 것'이다. 실제 이 프로그램은 단계에 따라 이 두 가지를 나누어 적용하였다.

다시 쓰기(rewriting)란 다시 말한 정보를 글로 쓰는 것을 말한다. 앞으로 '다시 말하기'와 '다시 쓰기'를 '다시 말하고 쓰기 전략'이라 하겠다. 다시 쓰기는 아동들에게 어려운 과제이다. 하지만 다시 말하기를 통해 충분히 연습한 후 다시 쓰기 과제를 시행하면 과제를 잘 수행한다. 띄어쓰기와 철자 오류가 빈번하게 발생하지만 다시쓰기 과제의 주목적은 '아동들이 많이 써 보게 하는 것이다.'

현장에서 두 전략을 연달아 사용했을 때 아동의 읽기 이해력이 향상되었다.

읽기장애 아동들은 정보를 듣고 중요한 내용을 선택하여 저장하고 그 저장 정보를 적절하게 인출할 수 있는 단서를 만들지 못한다. 비록 정보를 저장하였더라도 적절한 상황에 꺼내어 사용하지 못하게 되면 저장된 정보는 소멸하거나 전혀 연관이 없는 정보들과 결합하면서 엉뚱한 답을 하게 된다.

이 프로그램의 모든 단계는 읽기장애 아동이 정보(과제 내용)를 접한 후 명시적으로 인출단서를 만들고 그 단서와 함께 정보를 저장하도록 하였다. 여기서 저장·인출단서는 컷 그림 그리기이다. 인출단서인 컷 그림을 보면서 다시 말하고 다시 쓰기는 과정을 통해 정보(과제 내용)를 반복하여 연습하게 된다. 이런 과정을 거쳐 정보는 장기 기억으로 저장된다. 이 프로그램을 마친 후 읽기장애 아동들은 글을 읽으면서 컷 그림을 그리지 않고도 자신의 머릿속에 자동적으로 인출단서를 만들 수 있게 될 것이다. 자연스럽게 읽기자료를 피하지 않고 효율적으로 머릿속에 저장할 것이다. 그리고 저장할 때 만들어 둔 머릿속 인출단서를 활성화시켜 읽기이해를 완성하게 될 것이다.

이 프로그램은 읽기장애 아동의 정서적인 특징과 인지적인 특징을 고려하여 만들었다. 그리고 그러한 특징의 연속선상에서 발생하는 읽기이해의 문제를 단어, 문장, 짧은 글의 수준으로 한정하여 만들었다. 문단과 긴 글에 대한 부분은 제외하였다. 과제를 제시할 때 아동에게 완성된 자료를

제공하거나 받아쓰도록 하였다. 아동의 읽기방법에 따라 듣기, 소리내어 읽기, 묵독, 따라하기의 4가지 방법으로 구분했다. 매 단계마다 Flavell 기억전략 원리를 연습하도록 하였다. 1~20단계의 모든 수업과정은 인지처리 과정에 맞추어 설계하였다. 1에서 20단계로 갈수록 처리해야 할 정보의 양과 난도가 올라가도록 구성하였다.

용어의 정의

- 읽기장애아동 : 이 프로그램에서는 낱말 읽기가 가능하지만 발음, 읽기 유창성, 단어, 문장, 글 등을 읽고 이해하는데 지속적으로 어려움을 가진 아동을 포괄적으로 일컫는다.
- 컷 그림 정교화 : 정보를 보고 그 내용을 아동이 이해한 대로 종이에 그림을 그리는 전략이다. 1컷으로 그리는 것에서부터 최대 10컷까지 그릴 수 있다.
- 다시 말하기 : 컷 그림 단서를 보고 원래 제시되었던 정보를 다시 말하거나 제시된 정보를 바탕으로 새로운 이야기를 만드는 것이다.
- 다시 쓰기 : 다시 말했던 정보를 글로 쓰는 것을 말한다.

2. 프로그램의 목적

이 프로그램은 정서적·인지적 어려움을 겪고 있는 읽기장애 아동들의 특성에 맞는 읽기전략과 과제를 제시하려고 노력하였다. 컷 그림과 다시 말하고 쓰기 전략 훈련을 통해 아동들은 읽기를 거부하지 않고 읽기 자료에 주의를 지속적으로 집중하여 읽기 이해력이 향상된다.

읽기장애 아동들은 이 프로그램을 통해

- 첫째, 읽기장애 아동의 과제 주의집중시간이 늘어난다.
- 둘째, 읽기장애 아동의 글에 대한 회상력이 향상된다.
- 셋째, 읽기장애 아동의 다시 말하고 쓰기가 향상된다.
- 넷째, 읽기장애 아동의 단어 이해력이 향상된다.
- 다섯째, 읽기장애 아동의 문장 이해력이 향상된다.
- 여섯째, 읽기장애 아동의 짧은 글 이해력이 향상된다.

3. 프로그램 구성

이론적 배경

1. 읽기장애아동의 인지적 특징

읽기장애 아동들은 인지처리 과정의 결함을 보인다(Short & Weissberg-Benchell, 1989). 인지처리 과정의 결함이란 학습과제에 주의집중을 지속적으로 유지하지 못하거나, 선택적인 주의집중이 어렵다. 특히 약호화된 정보를 처리하는 작업 기억(working memory)에 결함을 보인다. 이로 인해 배운 것을 다시 떠올리는데 어려움을 느끼는 경우가 많다. 이는 작동기억과 장기기억 과정에 문제가 있기 때문이다. 작동기억은 단기 기억의 정보를 연습, 반복학습, 시연 등의 노력을 통해 지식의

재생, 복구, 만회, 수정 등을 일어나도록 하는 과정이다. 이러한 과정을 거쳐야 장기기억으로 넘어갈 수 있는데 읽기장애 아동들은 이와 같은 과정에서 적절한 전략을 사용하지 못하는 것으로 보인다. 이로 인해 정보처리가 효율적으로 이루어지지 못한다(Swanson, 1994).

2. 읽기전략

1). 정교화 전략

Weinstein과 Mayer(1986; 강민숙, 2008재인용)는 5가지 독해전략을 제안했다. 시연, 정교화, 조직화, 이해점검, 동기화이다.

정교화 전략이란 글의 내용에 학습자가 여러 가지 의미를 덧붙여 보거나 추론하거나 재구성하는 등 그것을 통하여 이해와 기억을 증진시키려는 목적을 지닌 전략이다. 학습할 자료들을 효과적으로 이해하기 위하여 학습자가 이미 가지고 있는 경험에 비추어 학습에 필요한 내용을 더할 수도 있고, 이해에 방해되는 요소들을 삭제하거나 또는 재구성하여 글이 주는 의미를 머릿속이나 종이 위에 실제로 그려보는 등 여러 가지 과정 또는 방법을 동원하여 이해하려는 독해 전략의 한 하위 전략이다(한국교육개발원, 1995).

McKeachie 등(1986)은 정교화(elaboration) 전략을 매개단어법, 심상, 장소법, 의역, 요약, 유추생성, 생성적 노트정리, 질문-대답 전략으로 세분화하였다. 심상 전략은 학습하려는 자료에 대하여 시각적 또는 청각적 심상을 머릿속에 표상시키는 것을 말한다. 머릿속 이미지를 직접 그려보는 것도 심상 전략에 속한다.

국내의 정교화 전략은 대부분 매개단어법, 장소법, 요약, 생성적 노트정리, 질문-대답 등을 사용한다. 글을 통해 정보를 읽고 글로 작성해야 하는 이 전략들은 일반 아동들에게 효과적이었지만 현장에서 다양한 심리적 문제를 가지고 있고 개인차가 심한 읽기 장애 아동들에게 적용하기에는 어려움이 있었다. 심상전략을 사용한 논문도 드물게 한두 개 있었으나 중심전략이 아닌 한 번 언급되는 정도였다.

아직 읽기장애 아동을 대상으로 한, 들은 내용을 머릿속에서만 떠올리지 않고 실제로 그림을 그리는 심상전략에 대한 선행연구가 거의 없지만 3년 동안 현장에서 꾸준히 읽기장애 아동에게 적용해 얻은 결과들이 선행연구를 어느 정도 대신할 수 있으리라 생각한다.

2) 다시 말하기 전략

다시 말하기는 읽은 이야기를 재구조화 하는 활동(김혜자, 2008; Vaughn, Bos, & Schuman, 2003)이다. 다시 말하기를 함으로써 독해는 물론 사실적 지식의 회상, 구어와 어휘력, 또래 상호작용 및 수업 참여에 긍정적 효과를 미친다(윤혜련, 2004; Morrow, 1985). 아동은 다시 말하기를 통해 자신이 이해하고 있는 이야기의 내용을 더욱 명확하게 하고, 가지고 있는 기존의 모든 정보와 지식을 배경으로 자신만의 언어로 재구성하여 이야기를 표현하면서 새로운 언어적 학습을 경험하게 된다(Peck, 1989).

다시 말하기 전략은 다음과 같은 이점을 가지고 있다.

첫째, 아동은 이야기 다시 말하기를 통해 구어가 발달하며 이는 자연스럽게 문어 발달에도 영향을 미친다. 아동이 이야기를 듣거나 읽은 후, 다시 말함으로써 자신만의 언어로 표현할 수 있으며 아동이 말한 내용을 글로 쓰고 그것을 읽는다면 쓰기와 읽기를 위한 준비가 될 수 있다.

둘째, 아동은 글의 구조를 좀 더 분명히 인지한다. 다시 말하기를 통해 아동은 이야기의 형태를 알게 되며, 반복적으로 다시 말하기 활동을 하면서 보다 복잡하고 세련된 이야기 구조를 구성할 수 있다.

셋째, 글에 대한 독해력 및 구성력이 향상된다는 것이다. 듣거나 읽은 내용을 다시 회상하여 말해봄으로써 자신의 경험과 관련하여 정보를 통합하고 개별화하는 데 도움이 된다.(이수영, 2000) 알고 있는 내용을 자신의 내적 재구성을 통해 다시 말해보는 활동은 아동이 중요한 내용을 좀 더 잘 이해하고 오래 기억하는 데 큰 도움을 줄 것이다. 따라서 다시 말하기는 읽기장애 아동의 독해력 및 회상력 향상에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

3) 컷 그림 정교화 전략과 다시 말하기 전략

다시 말하기(retelling)는 첫째, 듣거나 읽은 정보를 그대로 말하는 것과 둘째, 주어진 정보를 사용하여 새로운 이야기를 만드는 것이다.

읽기장애 아동들을 대상으로 한 연구에서는 독해 전략에 다시 말하기 전략을 동시에 사용하였다(정예연, 2011; 재인용). 김혜자(2008)는 읽기장애 5학년 학생들을 대상으로 다시 말하기와 이야기 구성도의 병행교수를 실시하였는데 독해력과 읽기 태도 측면에서 긍정적 효과가 있었다. 읽기장애 중학생 3명을 대상으로 마인드맵과 다시 말하기 전략을 동시에 접근하고자 한 장원경(2009)은 34회의 중재 결과, 읽기 유창성과 읽기 이해력에서 긍정적 효과를 나타냈다고 보고했다.

본 프로그램은 컷 그림 정교화 전략과 다시 말하기 전략을 함께 사용하여 만들었다. 그리고 다시 쓰기 전략도 함께 사용했다. 다시 쓰기란 다시 말한 정보를 글로 옮기는 것을 말한다. 본 프로그램에서는 '다시 말하고 쓰기 전략'이라 명명한다. 1-20까지 모든 단계에 다시 말하고 쓰기 전략을 사용하였다. 그리고 질문 생성하기 전략을 마지막 20단계에 사용하였다.

3. 기억 전략

1) 기억의 정의

기억이란 인간의 학습에서 중요한 역할을 하는 정신 과정으로 저장된 지식을 활용하는 복합적인 지적 기능이라 할 수 있다. 학습에서 중요한 정신적 과정인 기억은 독립적인 지적 기능이라기 보다는 응용 인지(applied cognition)의 하나로서 모든 인지 과정과 밀접하게 관련되어 있다(Flavell, 1976).

2) 기억이론

신경심리학적 관점에서는 기억을 학습 과정 자체로 설명한다. 이러한 학습 과정을 통해 지각, 사고 및 계획을 수립하는 뇌의 신경회로가 변하는 것으로 본다. 정보처리이론에서는 기억을 정보의 수용, 수정, 저장, 인출 및 조작 등과 관련된 활동 체계(Klatzky, 1968)의 모형으로, 정보의 흐름이 외부에서 들어온 정보를 처리하는 시간적 순서에 따라 감각기억장치, 단기기억장치 및 장기기억장치로 이어진다고 보는 것이다. 이 입장에서는 인간을 능동적이고 구조적이며 계획적인 개체로 본다.

3) 기억 전략의 원리

Flavell은 전략적 활동을 계획적이고 목표지향적인 행동이라고 보고 그 목표가 기억과 관련될 때 '기억 전략', 다시 말하면 '기억을 증진시키기 위해 사용되는 정신적 조작'이라고 하였다. 그리고 시연, 조직화 및 정교화를 저장과 관련된 전략으로, 단서화 전략(cueing strategy)을 인출과 관련된 전략으로 보았다.

① 주의집중 : 장·단기 기억 이전에 수행되어야 할 요소로서 감각기억(즉시기억)과 관련이 깊다. 이는 감각 기억에 있는 것 중 중요한 것을 선택하고, 장기 파지를 위해 해야 할 일을 결정하는 활

동이다. 주의집중은 특히 기억의 초기 단계에서 중요하다.

② 배경 지식의 활용 : 배경지식은 학습자의 기존의 인지 구조에 새로운 아이디어를 정착시킬 수 있도록 도와주며, 학습과 기억을 개선시킬 수 있다(Ausubel, 1968).

③ 반복 : 정보의 재생이 실패할 때마다 되풀이해서 정보에 노출되는 것이 반복이다. 정보의 반복에는 집중 반복(massed repetition)과 분산 반복(distributed repetition)이 있는데, 분산 반복이 장기 기억으로의 전이 되는 효과가 크다.

④ 시연 : 학습자 스스로 소리 내지 않고 되풀이하고 암송하는 것이다. 이 방법은 정보를 단기 기억에 유지시켜 준다. 또한 정보를 단기 기억에서 장기 기억으로 전환시켜 준다.

⑤ 조직화 : 의도적 학습을 위한 보다 복잡하고 고차적인 전략 중의 하나다. 조직화는 크게 위계적 조직화, 주관적 조직화 및 청킹(chunking)으로 구분된다.

- 위계적 조직화 : 제시된 정보가 지니고 있는 어떤 규칙에 의해 조직화한다.

- 예) 세상의 모든 것을 물체라 하고, 물체를 생물과 무생물, 생물을 동물과 식물로 유목화한다.

- 주관적 조직화 : 학습 자료 간에 관련성이 없을 때 학습자가 임의로 정보를 조직화한다.

- 청킹(chunking) : 학습하려는 정보들을 그 순서나 물리적 속성에 기초하여 그룹으로 묶는다. 단기 기억을 확장시킨다. 장기 기억으로의 전이에도 영향을 미친다.

⑥ 정교화 : 정보가 다양한 형태로 부호화되도록 도와줌으로써 인출 시 단서를 증가시켜 줄 수 있다. 의미 없는 내용을 의미 있는 형태로 전환시켜 기억 속에 넣어 두어 강력한 인출 통로를 만드는 것이다.

⑦ 심상 : 학습 자료를 장기 기억에 쉽게 저장시키기 위해서 학습자가 자료를 머릿속에 이미지로 만들어 보는 것이다. 기억해야 할 두 단어를 이미지로 기억하게 되면(예 : 꽃-자전거 : 꽃을 든 소녀가 자전거를 타고 가는 모습) 회상률을 더 높일 수 있다.

⑧ 장소법 : 기억하고자 하는 자료를 자신이 잘 알고 있는 장소와 연합하여 기억하는 방법이다.

예) rice, note, album, chair, cup를 각각의 항목들을 특정 장소에 놓고 심상을 만들어 기억한다.

내용구성의 논리 및 구성 절차

이 프로그램은 본 지원자가 지난 2012년 4월 ~ 2015년 5월까지 3년간 A병원의 인지·학습 치료실에서 컷 그림 정교화 읽기이해 전략을 실시했던 아동들의 자료를 바탕으로 만들었다. 진단받은 장애명은 가벼운 정도의 정신지체, ADHD, 아스퍼거, 고기능자폐, 학습장애로 제각각이었다. 하지만 모두 읽기장애를 가지고 있었다. 총 18명의 결과물을 분석하였다.

이 프로그램은 읽기수준, 과제내용, 기억전략, 과제제시방법, 읽기방법, 공통전략 등 6개의 요소로 구성되어 있다.

읽기수준은 정보처리 모형을 기반으로 하여 단어, 문장, 짧은 글로 구성하였다. 문단과 긴 글은 제외하였다.

과제 내용은 그 단계에 수업목표와 같은 것으로 각 수준마다 기억해야 할 정보(과제 내용)의 양과 난도를 중심으로 세분화하여 위계적으로 제시하였다. 정보(과제 내용)는 현장에서 아동들을 지도하면서 얻은 자료를 분석하여 얻는 결과를 바탕으로 하였다.

이 프로그램은 총 20단계로 구성되어 있다. 단어 수준 6단계, 문장 수준 8단계, 짧은 글 수준 6단계로 이루어져 있다.

단어수준은 1-6단계이다.

1단계는 단어 정교화이다. 단어를 받아 적고 그 단어의 형태를 그림으로 그린다. 눈으로 보고 만졌던 사물을 보지 않고 머릿속에 남아 있는 특징을 되살려 그리는 것이다. 인지처리의 가장 기본이 되는 감각기억 훈련이라 할 수 있다. 이 연습을 통해서 사물을 그냥 지나치지 않고 사물의 특징을 기억하고 그 특징을 회상할 수 있다. 또한 사물의 고유 특징과 다른 사물과의 공통점 및 차이점을 인식할 수 있게 된다.

2단계는 ① 관련된 단어들의 공통점을 찾아 대표 단어를 쓰고 ② 대표 단어를 보고 관련단어 10개 기억하기이다. 그리고 ③ 유사한 특징을 가진 사물을 그려서 비교해 보기이다. ① 관련된 단어들의 그림을 그려서 그 공통점을 명확히 인식한 후 단어로 표현할 때 아동들은 단어와 단어 간의 위계관계를 인식하게 된다. 위계관계를 인식한 다음 효율적으로 정보들을 조직할 수 있는 능력을 학습하게 될 것이다. ②는 ①과 반대로 대표 단어와 관련된 하위 개념들을 얼마나 많이 기억할 수 있는지를 보는 과제이다. 위계관계를 잘 만들어 놓은 아동들은 대표 단어를 보고 짧은 시간에 많은 관련 단어들을 기억하여 그림으로 그리고 글로 쓸 수 있었다. ③에서 읽기장애 아동들은 유사한 모양이나 특징, 이름을 가진 것들의 변별을 어려워했다. 때문에 아동들이 수업시간에 자주 헷갈렸던 사물들을 중심으로 그려보기 연습을 하는 것이다. 예를 들면 '바이올린과 첼로'와 같은 것들이다. 아동들은 또한 꽃과 나무의 이름이나 특징에서 어려워하는 경향이 있었다.

3단계는 단어를 3개의 틀에 넣어 설명하기이다. 단어를 그림으로 그린 다음 3개의 틀에 맞추어 단어를 설명하는 것이다. 첫 번째는 어디에 속하는지를 묻는다. 두 번째는 무엇을 가지고 있는지를 묻는다. 세 번째는 가지고 있는 것으로 무엇을 하는지를 묻는다. 이 단계의 과제는 아동들이 하나의 사물을 외형적인 특징에서부터 각 구성요소들의 역할까지 깊이 탐구할 수 있는 과제이다. 1, 2단계는 단어들 간의 위계를 중심으로 살펴보았다면 3단계는 한 단어를 심층적으로 살펴본다.

4단계는 유관단어를 그림으로 정교화하고 그 단어들을 기억하기이다. 서로 모양이나 역할, 장소 등 다양한 상관관계를 갖는 단어들을 유관단어라 정의하였다. 아동들은 연관이 전혀 없는 단어들보다 공통적인 특성이 있는 단어를 좀 더 쉽게 기억한다. 이러한 인지적인 특성을 고려하여 서로 연관이 있는 단어를 8-10개 제시하였다. 이 단어들을 모두 사용하여 하나의 이야기로 만들고 마지막에 어떤 단어도 제공하지 않고 앞서 제시된 유관단어를 기억하게 한다. 단어들 간에 유관성이 있지만 아동이 그 공통성을 찾지 못하면 이 과제를 성공하기 어렵다. 기억하기 위해서는 아동 내부에서 서로의 공통점을 찾고 의미를 부여하는 능동적인 활동이 전제되어야 한다. 읽기장애 아동들은 이 훈련 없이 단기기억 검사를 하면 10개 중 2-4개 사이를 기억한다. 일반 아동들이 단기기억 검사에서 7 ± 2 인 것을 감안하면 많이 부족하다. 하지만 유관단어를 제시하여 한 컷 그림을 그리고 나면 아동들은 교사가 제시한 대부분의 단어를 모두 기억하게 된다. 아동들은 이 활동을 통해 단어들 간의 청킹(chunking)을 할 수 있게 된다. 또한 '나도 노력하면 많은 양의 단어를 기억할 수 있다'는 자신감을 얻게 된다.

5단계는 서로 관련이 없는 무관단어를 한 컷 그림으로 정교화하고 그 단어들을 기억하기이다. 무관단어란 단어들 간에 연관성을 찾기 어려운 단어를 말한다. 아동은 무관단어를 한 컷 그림에 그리고 서로 연계하여 의미 있는 이야기로 만들기 위하여 주관적인 조직화 전략을 사용한다. 이 과정은 아동을 능동적으로 사고하게 한다. 예를 들어 바지와 비둘기라는 단어를 연계시키기 위해 아동은 바지와 비둘기 간에 어떤 상황을 설정하여 이야기를 만든다. 어떤 아이가 숲으로 소풍을 왔다는 상황을 설정하여 비둘기와 바지의 연결고리를 만든다. '소풍을 나온 아이 바지 위에 비둘기가 똥을 싸다.', '아이가 비둘기가 똥을 싸 놓은 의자에 앉아서 바지에 똥이 묻게 되었다.' 등 다양한 이야기로 전개할 수 있다. 이 단계를 통해 아동들은 전혀 관련이 없는 것들을 쉽게 관련 지어 기억할 수 있게 된다. 4단계와 마찬가지로 무관단어 기억하기 훈련을 통해 아동들은 제시된 8

~10개 대부분의 단어를 기억해 냈다.

6단계는 5단계와 같이 무관단어를 컷 그림으로 정교화하고 단어들을 기억하기이다. 5단계와의 차이점은 무관단어를 6컷의 컷 그림으로 만드는 것이다. 아동은 이야기를 좀 더 체계적으로 만들게 된다. 5단계에서 잠깐 언급하고 지나갔던 이야기를 구체화시켜 세부내용을 이야기하게 된다. 아동은 6컷 그림을 보며 다양한 상황과 이야기를 만들어 낸다. 자연스럽게 이야기 글을 만드는 연습을 하게 된다.

문장 수준은 7~14단계이다.

7단계는 한 문장 단어를 한 컷 그림으로 정교화 한 후 문장을 완성하기이다. 이 단계에서는 순차배열 단어를 제시한다. 순차배열 단어 제시란 한 문장을 이루는 단어에 조사를 제외하고 순서대로 발췌하여 아동에게 제시한 것을 말한다. 예를 들면 '하늘에 아름다운 구름이 떠가고 있습니다.'라는 단어가 있으면 순차배열 단어는 '하늘, 아름다운, 구름, 떠가고'이다. 아동들은 제시된 순차배열 단어를 보고 컷 그림을 그린다. 순차배열 단어를 보고 이 단어의 조합으로부터 연상되는 상황을 그림으로 그린다. 그리고 컷 그림 단서를 사용하여 문장을 완성한다. 한 문장에서 발췌하였기 때문에 단어들 간의 연관성이 깊다. 단어들을 통해 상황을 특정 지을 수 있다. 그리고 자연스럽게 문장구조를 연습하게 된다. 조사의 사용이나 단어의 문법적 위치를 기계적으로 인식하기 때문에 의미상 오류를 범하는 아동들에게 효과가 좋았다.

8단계도 한 문장 단어를 한 컷 그림으로 정교화 한 후 문장을 완성하기 과제이다. 7단계는 순차 단어가 제시되었다면 8단계에서는 조사를 포함한 단어가 뒤바뀐 순서로 제시된다는 점이 다르다. 한 문장을 여러 개의 어절이나 구로 나누고 뒤섞어서 제시한다. 예를 들면 '하늘에 아름다운 구름이 떠가고 있습니다.'라는 문장이 있다면 '떠가고/아름다운 구름이/하늘에/있습니다.'와 같은 형식으로 제시하는 것을 말한다. 순서가 뒤바뀐 단어를 보고 한 컷 그림을 그린다. 한 컷 그림을 단서로 사용하여 문장을 완성한다. 아동들은 뒤섞인 단어들을 사용하여 구체적인 상황을 설정하고 다시 단어의 순서를 정렬해야하는 복잡한 과정을 동시에 처리할 수 있게 된다. 이 과제수행을 통해 문장을 이루는 구성요소와 문장의 구조를 자연스럽게 익히고 훈련할 수 있다.

9단계 역시 한 문장 단어를 컷 그림으로 정교화하는 과제이다. 뒤바뀐 단어로 제시된다. 뒤바뀐 단어들로 이루어진 문장이 연속해서 5개가 제시된다. 5문장은 짧은 글에서 발췌하였다. 아동은 5컷 그림을 그린다. 그리고 5컷 그림을 보고 5문장을 완성한다. 아동들은 완성한 문장들 간에 이야기가 연결되도록 접속어 사용에 유의한다. 아동들은 문장 사이를 연결하는 새로운 문장을 삽입해도 된다. 문장의 구조와 글의 흐름을 읽을 수 있고 접속사의 적절한 사용도 익히게 된다.

10단계는 한 문장을 듣고 한 컷 그림으로 정교화 하기이다. 그리고 한 컷 그림을 단서로 하여 들었던 문장을 기억하여 말하고 쓰게 된다. 아동들은 대부분 읽기 과제보다 듣기 과제에 주의를 잘 기울였다. 하지만 문장이 길어지고 글의 내용이 일상생활이 아닌 낯선 정보글이면 그 내용을 이해하고 기억하는데 어려움을 나타냈다. 아동들은 글의 내용에 따라 무엇을 듣고 기억해야 할지 판단하는 연습이 필요하다. 글의 내용에 따른 주의집중과 기억전략이 필요하다. 10단계에서는 문장이 짧고 의미가 1~2개 정도 들어 간 글에서부터 길고 복잡한 의미의 글까지 다양한 난이도의 한 문장 말하기 연습을 한다. 아동이 문장을 회상할 때 문장의 의미를 잘 이해하고 전달하는가를 중심으로 평가한다.

11단계는 1~3문장을 듣고 컷 그림으로 정교화 한 뒤 교사가 하는 질문에 답하기이다. 아동들은 이 단계에서 글의 의미를 파악하는 것과 함께 글의 세부 정보를 더욱 잘 기억하는 연습을 한다. 아동은 1~3문장으로 이루어진 지문을 듣는다. 그 지문을 듣고 자유롭게 1~3컷의 그림을 그린다. 그리고 그 지문과 관련한 1~4개의 질문에 답하게 된다. 지문은 일반적인 생활에서 학문적인 지식

까지 다양하다. 초기 지문은 생활문이 주를 이룬다. 그리고 질문들은 6하 원칙을 중심으로 만들었다. 아동에 따라 지문과 질문의 난이도는 조절할 수 있다. 아동들은 질문에 답하기 위해 지문에 더욱 잘 집중한다. 그리고 몇 번 반복된 연습을 통해 질문이 될 수 있는 정보를 머릿속에 그리며 듣고 컷 그림을 그리게 된다. 어떤 내용을 들어야 하는지 목적의식이 뚜렷해진다. 질문을 예측하는 능력도 향상된다.

12단계는 1~3문장 듣고 단어로 정교화하기이다. 지문은 11단계보다 난도를 올려 구성하였다. 아동은 지금까지와는 달리 문장을 듣고 컷 그림을 그리지 않는다. 문장을 듣고 먼저 중요하다고 생각하는 단어를 적는다. 적는 단어의 수는 제한이 없다. 그리고 그 단어들을 보고 1~3컷 그림을 그린다. 단어들을 보면서 들었던 글을 회상하여 그 내용을 컷 그림으로 옮기는 것이다. 아동들은 컷 그림을 그릴 때 본래의 의미를 가장 축약해서 나타낼 수 있는 그림을 그리게 될 것이다. 자신이 그린 그림단서와 받아 적은 중심단어를 통해 들었던 글을 정확하게 기억할 수 있게 된다. 이 과정을 통해 아동들은 문장 속에서 핵심의미와 단어를 뽑아 기억하는 훈련을 한다. 그리고 그 단어를 사용하여 본래의 글을 추론할 수 있도록 머릿속에서 자연스럽게 시연하게 된다.

13단계는 5단락을 듣고 5컷 그림으로 그 내용을 정교화한다. 5단락은 짧은 글에서 발췌하여 내용에 연관성을 갖는다. 한 단락은 1~3문장으로 구성되어 있다. 아동은 각각의 단락을 듣고 컷 그림을 그린다. 그리고 5컷 그림이 완성되면 제목을 붙인다. 여기서 제목은 컷 그림과 함께 본래의 글을 기억할 수 있게 돕는 단서의 역할을 한다. 컷 그림, 제목을 보면서 본래의 글을 회상할 수 있다. 점차 아동이 듣는 정보의 양과 질이 많아지므로 더욱 효율적으로 글을 기억할 수 있도록 다양한 단서들을 만드는 훈련을 한다. 새로운 이야기를 자유롭게 만드는 것이 아니기 때문에 아동은 더욱 집중하여 단락을 듣고 필요한 정보를 어떻게 인출할 것인가를 고민하게 된다.

14단계는 4컷 그림 정교화하기이다. 뒤바뀐 순서로 제시된 4컷 그림을 보고 올바른 순서로 배열한다. 그리고 그 그림의 제목을 붙인다. 이야기의 흐름에 맞는 일관된 이야기를 만든다. 등장인물, 배경, 사건의 흐름을 놓치지 않고 말해야 한다. 그리고 난 후 아동은 똑같은 제목의 4컷 그림을 그린다. 그리고 그 내용을 이야기한다. 아동은 이와 같은 그림 따라하기를 통해 무엇을 그리고 무엇을 말해야 할지 습득하게 된다. 이미 가지고 있는 정보에 자신의 해석을 덧붙여 어떤 내용은 첨가하고 어떤 내용은 삭제한 새로운 그림이 나온다.

짧은 글 수준은 15~20단계이다.

15단계는 20~25단어를 보고 컷 그림으로 정교화한 후 이야기 만들기이다. 주어진 20~25개의 단어를 보고 대략적인 제목을 정하고 한 컷 그림을 그린다. 제시된 단어들로 공통점을 찾고 대략적인 전체 상황을 그림으로 예측해본다. 그리고 구체적인 제목을 정한다. 그것을 바탕으로 구체적인 세부내용을 6~8컷 그린다. 그리고 그 내용을 다시 말하고 글로 쓴다. 글은 여러 단계를 거쳐 주제와 내용이 명확해지고, 반복적인 말하기와 쓰기를 통해 중요한 내용은 남고 중요하지 않은 내용은 삭제된다. 그리고 아동은 마지막으로 본래의 글을 비교해 보면서 자신의 글을 평가할 수 있다. 이 단계에서 아동은 짧은 글을 읽을 때 아동의 내부에서 이루어져야 할 기본 과정을 명시적으로 훈련하게 된다.

16단계는 8단락의 글을 듣고 컷 그림으로 정교화하고 그 내용을 기억하기이다. 8개의 단락은 교사가 교재에 미리 표시하여 아동에게 제공한다. 아동은 8단락으로 된 글을 듣고 8컷 그림을 그린다. 그리고 그림을 보고 제목과 내용을 다시 말한다. 들었던 내용을 정확하게 기억하기 위해 아동이 그린 컷 그림의 옆에 중요단어를 적어 둔다. 아동은 컷 그림과 중요단어를 단서로 사용하여 글을 기억해 낸다. 그리고 자신이 기억한 글과 원래의 글을 비교해 본다. 이 과정을 통해 아동들은 듣기 집중력과 기억력을 기르게 될 것이다. 그리고 여러 단계의 단서를 통해 중요한 내용을 기

역하게 될 것이다.

17단계는 8단락 글을 읽고 컷 그림으로 정교화한 후 컷 그림을 보며 그 내용을 기억하기이다. 8개의 단락은 교사가 교재에 미리 표시하여 아동에게 제공한다. 아동은 단락이 표시된 글을 읽고 8컷 그림을 그린다. 자신이 그린 8컷 그림을 보고 글의 제목과 중요 단어를 적는다. 글을 기억하기 위한 단서로 컷 그림과 제목 그리고 중요단어를 사용한다. 이 단서를 바탕으로 읽었던 글을 기억한다. 그리고 본래 글과 비교하여 본다. 이 과정을 통해 아동들은 읽기 자료에 집중하여 중요한 내용을 간추리는 연습을 하게 된다. 그리고 여러 단계의 단서를 통해 중요한 내용을 더욱 잘 기억하게 될 것이다.

18단계는 8단락 글을 읽고 내용 기억하고 중심내용 쓰기이다. 아동은 8단락 표시가 되어 있는 글을 읽고 8컷 그림을 그린다. 그림을 보고 글의 제목을 정한 후 중요단어를 찾아 쓴다. 아동은 글과 8컷 그림을 참고하여 중심내용을 쓴다. 여기서 단서는 8컷 그림, 중요단어 그리고 제목이 된다. 이 세 단서를 사용하여 글의 내용을 다시 말하고 쓴다. 아동은 중심내용 찾기를 통해 글의 내용 중 가장 핵심이 되는 내용을 요약하는 연습을 하게 된다.

19단계는 중심내용 기억하고 요약하기이다. 지금까지와 달리 아동은 글을 읽고 8단락을 나눈다. 그리고 글의 제목을 붙인다. 자신이 나누어 놓은 8단락을 보고 8컷 그림을 그린다. 그리고 연달아 다시 한 컷 그림을 그린다. 이 한 컷 그림은 아동이 가장 중요하다고 생각하는 내용을 그린다. 그리고 그 내용을 쓴다. 아동이 쓴 중심내용을 1문장으로 요약하여 본래의 중심내용과 비교해 본다. 아동은 중심내용을 한 문장으로 요약할 수 있게 된다.

20단계는 글의 세부 내용 기억하기이다. 이 단계의 활동은 대부분 아동이 수행한다. 아동은 글을 읽고 제목을 쓴 다음 글을 8단락으로 나눈다. 그리고 자신이 나눈 8단락을 보며 8컷 그림을 그린다. 8컷 그림과 글을 참고하여 중심내용을 쓴다. 교사는 아동에게 8-10개의 단어와 문장을 제시한다. 교사가 제시한 단어나 문장이 답이 되도록 아동은 질문을 만든다. 아동은 질문을 만드는 과정을 통해 세부 내용을 더욱 맥락적으로 이해하게 될 것이다.

기억전략은 각각의 단계에 사용되는 Flavell의 기억전략의 원리(주의집중, 배경 지식의 활용, 반복, 시연, 조직화(위계적 조직화, 주관적 조직화, 청킹[chunking]), 정교화, 심상, 장소법)를 말하는데 모든 단계에서 연습해야 할 전략들을 포함시켰다.

과제제시 방법은 각 과제에 따라 다르다. 완성된 형태의 자료, 받아쓰기, 듣기 3가지 형태로 제시하였다. 그러나 아동의 정서적·인지적 상태와 능력에 따라 교사가 대신 써 주거나 미리 완성된 자료 형태로 대체하여 제공할 수 있다.

정보는 아동이 선호하고 잘 할 수 있는 방식을 선택하여 제공한다. 그 방식은 듣기, 소리내어 읽기, 묵독, 그리고 따라하기이다.

모든 단계에는 공통적으로 '컷 그림 정교화 전략(cartoon strategy)'과 '다시 말하고 쓰기 (retelling and rewriting strategy)' 전략을 적용하였다. 컷 그림은 각 단계마다 제시된 자료에 따라 한 컷 그림에서부터 10컷까지 그리도록 하였다.

다시 쓰기는 아동들이 가장 부담스러워 하는 과제이다. 하지만 읽기장애 아동들은 주어진 내용을 다양한 단서를 통해 다시 말하는 연습을 한 후에는 다시 쓰기 과제를 어렵지 않게 수행하였다. 쓰기를 심하게 거부하는 경우는 다시 말하기 과제까지만 수행하게 하고 다시 쓰기는 실시하지 않는다. 하지만 어느 정도 쓰기에 대한 정서적인 부담이 줄어들면 다시 쓰기를 시도해 보아야 한다.

모든 단계는 아동의 과제수행 속도에 따라 1단계를 2~3차시로 할 수 있다. 비슷한 수준의 과제를 참고문헌에 제시한 자료에서 발췌하여 연습할 수 있다.

각 단계의 내용 구성 요소 분석표

단계	과제내용	과제제시 방법	기억전략	읽기방법	읽기 수준	단 서
1	단순단어	받아쓰기	주의집중	소리내어 읽기	단어	①
2	대표단어	받아쓰기	주의집중, 청킹(chunking)	듣기, 소리내어 읽기		
3	단어설명	받아쓰기	주의집중, 위계적 조직화	듣기		
4	유관단어	받아쓰기	주의집중, 청킹(chunking), 장소법	듣기, 소리내어 읽기		
5	무관단어	받아쓰기	주의집중, 청킹(chunking), 장소법	듣기, 소리내어 읽기		
6	무관단어	받아쓰기	주의집중, 청킹(chunking), 장소법	듣기, 소리내어 읽기		
7	순차단어	받아쓰기	주의집중, 배경지식, 정교화, 심상	듣기, 소리내어 읽기	문장	②
8	뒤바뀐 단어	받아쓰기	주의집중, 배경지식, 정교화, 심상	듣기, 소리내어 읽기		
9	뒤바뀐 단어	받아쓰기	주의 집중, 배경지식, 정교화, 심상, 장소법	듣기, 소리내어 읽기		
10	한 문장	듣기	주의집중, 배경지식, 정교화, 심상	듣기		
11	1-3문장	듣기	주의집중, 배경지식, 정교화, 심상	듣기		
12	1-3문장	듣기	주의집중, 배경지식, 정교화, 심상	듣기, 소리내어 읽기		
13	5문장	듣기	주의집중, 배경지식, 정교화, 심상, 장소법	듣기	짧은 글	③
14	4컷 그림 따라하기	자료보기	주의집중, 반복, 시연, 조직화	따라하기		
15	20-25 단어	받아쓰기	주의집중, 배경지식의 활용, 위계적 조직화, 장소법	듣기, 소리내어 읽기		
16	8단락	듣기	배경지식의 활용, 위계적 조직화	듣기		
17	8단락	자료보기	배경지식의 활용, 위계적 조직화	묵독		
18	8단락	자료보기	배경지식의 활용, 위계적 조직화	묵독		
19	글 읽고 8단락	자료보기	배경지식의 활용, 위계적 조직화	묵독		
20	글 읽고 8단락	자료보기	배경지식의 활용, 위계적 조직화	묵독		

이 프로그램의 교수-학습 과정은 인지처리 과정인 '정보-단서-시연-인출'을 연습하도록 구성했다. 정보는 '제시되는 과제'이고, 단서는 '컷 그림', 시연은 '다시 말하고 쓰기'이다. 시연을 통해 정보가 장기 기억으로 저장될 수 있다. 인출은 '제시된 과제를 기억하는 것'이다.

1~20단계는 아동의 수준에 맞는 다양한 글과 그림 단서를 다양한 방식(정서적인 지지, 모델링, 교사와의 대화, 인터넷 활용 등)으로 제공하여 과제를 끝까지 완성할 수 있도록 하였다.

이 프로그램은 아동이 성공적으로 과제를 수행할 수 있게 하는 것이 주목적이므로 아동의 과제 수행이 실패했을 때에는 실패한 시점을 찾아 성공할 수 있는 단서를 제시하려고 노력하였다.

수업의 대부분은 아동의 과제수행으로 구성되어 있다. 아동이 스스로 글을 읽고 그 내용을 그림으로 정교화하고 정교화 한 내용을 말과 글의 다양한 방식으로 연습하도록 구성되어 있다. 교사는 아동이 자료를 받고 글에 주의집중을 하지 못하거나 과제 수행 중 어떻게 해야 할지 몰라 과제하기를 멈출 때 그 원인을 찾고 아동이 과제 수행을 할 수 있도록 돕는 조연자 역할을 한다. 과제 수행 중에 오류가 있더라도 지적하지 않고 아동이 모든 과제를 마칠 때까지 기다린다. 아동이 과제를 다 마친 후 교사는 과제를 스스로 끝낸 것을 칭찬한다. 교사는 1~2개정도의 오류를 가볍게 언급한다.

'아동 과제수행 평가지'로 아동의 읽기 이해력을 평가하고 다음 수업에 그 내용을 반영하여 아동에게 적절한 수업이 이루어지도록 하였다.

1-20단계 '정보-단서-시연 및 인출' 수업 내용 분석

단계	정보(과제내용)	단서	시연 및 인출
1	단순 단어 받아쓰기	단어를 그린다.	
2	대표단어-단어들	단어를 그린다.	대표단어 말하기, 관련단어 10개 쓰기
3	단어 설명	단어를 그린다.	단어와 단어의 구성요소를 쓴다. 구성요소의 역할을 쓴다.
4	유관단어 6~10개 받아쓰기	한 컷 그림	유관단어로 이야기를 만들고 쓴다. 유관단어 기억하기.
5	무관단어 6~10개 받아쓰기	한 컷 그림	무관단어로 이야기를 만들고 쓴다. 무관단어 기억하기.
6	무관단어 6~10개 단어 6세트 받아쓰기	6컷 그림	무관단어로 이야기를 만들고 쓴다. 무관단어 기억하기.
7	순차단어 4~10개 받아쓰기	한 컷 그림	한 문장을 만들어 말하고 글로 쓴다. 문장 기억하기. 문장 구조 알기.
8	뒤바뀐 단어 4~10개 받아쓰기	한 컷 그림	한 문장을 만들어 말하고 글로 쓴다. 문장 기억하기. 문장 구조 알기.
9	뒤바뀐 단어 4~10개 5세트 받아쓰기	5컷 그림	5문장을 만들어 말하고 글로 쓴다. 문장 기억하기. 문장 구조 알기.
10	한 문장 듣기	한 컷 그림	한 문장 말하고 글로 쓴다. 문장 기억하기.
11	1~3문장 듣기	1-3컷 그림	문장을 말하고 글로 쓴다. 문장 기억하기. 세부내용 기억하기.
12	1~3문장 듣기	중요단어, 1-3컷 그림	중요단어를 사용하여 문장을 말하고 쓴다. 문장 기억하기.
13	1문장씩 5세트 듣기	5컷 그림, 제목,	문장 다시 말하고 쓴다. 문장 기억하기.
14	4컷 그림 따라하기	4컷 그림, 제목	이야기를 만들고 글로 쓴다. 4컷 그림을 기억하기.
15	20~25 단어 받아쓰기	8컷 그림, 제목, 한 컷 그림	이야기를 만들고 글로 쓴다. 단어들을 기억하기.
16	8단락 듣기	8컷 그림, 중요단어	글의 내용 다시 말하고 쓴다. 글의 내용 기억하기.
17	8단락 읽기	8컷 그림, 중요단어, 제목	글의 내용 다시 말하고 쓴다. 글의 내용 기억하기.
18	8단락 읽기	8컷 그림, 중요단어, 제목	글의 내용 다시 말하고 쓴다. 글의 내용 기억하기.
19	글 읽고 8단락으로 나누기	8컷 그림, 한 컷 그림, 제목	글의 중심내용을 말하고 글로 쓴다. 글의 중심내용 기억하기.
20	글 읽고 8단락으로 나누기	8컷 그림, 중심내용	글의 중심내용 말하고 질문을 만든다. 글의 세부내용 기억하기.

4. 프로그램 내용

1) 제목

컷 그림 정교화 읽기이해 프로그램

<부제: 컷 그림을 단서를 사용하여 정보 인출하기 >

2) 대상자

적용 가능한 연령은 초등학교 1학년부터 중학교 2학년까지의 아동이다.

장애 유형은 읽기가 가능한 가벼운 정도의 정신지체, 읽기장애를 동반한 ADHD, 아스퍼거, 고기능 자폐, 학습장애 아동이다.

다음은 각 장애별 진단 준거를 속에 나타난 읽기 관련 특성을 정리해 보았다.

가벼운 정도의 정신지체(Mild Mental Retardation)은 지능 50과 55~70에 속하는 교육 가능한 범주의 아동들이다. 전반적인 인지 기능이 떨어지는 아동들이다. 대개 언어 지연, 인지, 학습 기능의 발달 문제가 조기에 나타난다(서울대학교병원 의학정보, 서울대학교병원). 주의 집중력, 지속적인 집중력, 기억력, 작업기억력, 작동기억력 등 정보처리의 전 분야에서 어려움을 갖고 있다.

자폐 범주성 장애 아동들은 DSM-5 진단 준거 A에 따르면 아스퍼거와 고기능 자폐아동은 다양한 맥락에서 사회적 의사소통과 사회적 상호작용의 지속적인 결함을 보인다. 중앙응집력의 결함(weak central coherence)으로 인해 다양한 정보를 모아 상위의 의미를 구성하지 못하고 지엽적(local)이고 단편적인 정보처리(piecemeal processing)를 한다. 의미 활용기억이 약하여 다른 수준의 정보들을 통합하는데 어려움을 보인다. 이로 인해 읽기에서 단어의 범주화가 어렵고 문장과 짧은 글의 맥락적 이해가 떨어진다.

DSM-IV-TR의 ADHD의 진단 기준에서 부주의로 인한 면밀하게 주의를 기울이거나 과제에 지속적인 주의집중에 어려움이 있었다. 또한 경청이 어려워 지시를 따르지 못한다. 그리고 충동성, 추리/처리과정의 잦은 오류로 과제 수행 시간이 다른 사람보다 오래 걸린다. 또한 작동기억의 문제로 인해 방금 듣거나 읽은 정보를 반복하는데 어려움을 겪는다. ADHD는 학습장애와 연관성이 깊다. ADHD가 있는 아이는 말을 불쑥불쑥 하거나 단어를 잘 기억하지 못하고 완성된 문장을 만들지 못하는 경우가 많다. 김봉년 서울대병원 소아정신과 교수는 "5~8세에 ADHD 진단을 받은 아이는 초등학교에 들어간 후 읽기장애에 시달리는 경우가 많다."며 "10명 중 3, 4명은 학습장애가 나타난 시기에 ADHD도 함께 진단받는다."고 말했다.

DSM-5 학습장애 진단기준 A2. 읽기장애는 읽은 것의 의미 이해에 어려움이 있다. 정확하게 읽긴 했지만 읽은 글의 순서, 관계를 모르며 추론, 심층적 이해를 하지 못한다. A3. 자음이나 모음을 추가, 생략, 대치 철자법의 문제를, 4에서는 한 문장 안에서 구두점과 문법 실수가 많음, 단락의 구성이 엉성함, 표현하려는 생각이 명료하지 않는 등 작문의 어려움을 말한다.

본 연구자가 컷 그림 정교화 읽기이해 전략을 적용했던 아동들은 병원에서 실시한 표준화 검사를 통해 정신지체, 읽기장애를 동반한 ADHD, 아스퍼거, 학습장애로 진단된 아동이다. 지능은 K-WISC-III로 59-105사이였고 대부분 아동은 65~90범주에 속하였다. 대부분의 대상아동들은 낱말해독이 가능했지만 발음의 정확도와 읽기 유창성에 문제가 있었다. BASA 읽기 검사로 측정하였을 때 발음오류, 글자 탈락, 오자, 삽입, 건너뛰기 등의 오류가 빈번하였다. 읽기 유창성은 또래보다 떨어졌다.

총 20명의 아동에게 컷 그림 정교화 전략을 실시했다. 그 중 2명이 그림 그리기를 싫어하여 다른 읽기전략으로 바꾸었다. 아동의 다양한 장애와 개인차를 생각할 때 90%의 아동이 컷 그림 정교화 전략을 6개월 이상 수행하였다는 것은 의미 있는 일이다.

이 아동들은 컷 그림 정교화 읽기이해 전략을 실시하기 전 BASA 읽기 유창성 검사와 KISE-BAAT 읽기와 쓰기 검사를 실시하였다. 그리고 6개월 후 다시 동형 검사를 실시하였다. 정도의 차이는 있었지만 BASA 읽기 검사에서 정신지체 아동을 제외한 대부분 아동들은 1분에 100글자 이상을 더 읽게 되었다. KISE-BAAT 읽기와 쓰기 동형검사에서도 정도의 차이는 있지만 모든 아동들의 점수가 상승하였다. 각 아동에게 이 전략을 실시한 시점과 실시한 전략의 단계가 달랐고 사전검사와 사후검사의 시점이 일관되지 않아서 통계 처리하여 제시하기에는 어려움이 있다.

이 전략은 초등학교 1~3학년을 대상으로 할 때 가장 효과적이었다. 4~6학년 아동들도 1~3학년만큼은 아니지만 매우 효과적이었다. 그리고 중 2학년까지는 적용해 볼 수 있다. 단 가벼운 정도의 정신지체 아동에게는 고등학생에게 적용해도 효과가 나타났다.

3) 내용

아동 수: 이 프로그램은 1명에서 3명 정도의 그룹에 적용하는 것이 적절하다. 학습 부진은 6명까지 수업이 가능하다.

장소: 특수학급이나 치료실 등 아동이 집중하여 과제를 수행할 수 있는 장소면 된다.

사고력 게임에 사용할 수 있는 것들: 오목, 젠가, 조각 퍼즐 맞추기, 틀린 그림 찾기, 숨은 그림 찾기, 병아리 찾기 기억력 게임(오르다), 러시아워(Rush hour), 팁 오버(Tip over), 하퍼스(Hoppers) shape by shape 모양 맞추기 등 아동이 5-10분 정도 즐겁게 생각하며 해결할 수 있는 게임으로 선정한다. 아동에 특성을 고려하여 제시한다.

컷 그림 정교화 읽기 이해전략의 단계별 주제와 내용

	단 계	주 제	내 용
단 어 수 준	1	단어 정교화 1	4~5개의 단어 그리기 → 대표 단어 쓰기
	2	단어 정교화 2 <범주화 단어 정교화>	단어와 관련된 것 10개 그리기 → 유사한 특징을 가진 것 그리기
	3	단어 정교화 3 <단어를 설명하는 3개의 틀>	단어를 설명하는 3개의 틀 → 단어를 자세히 그리기 → 단어가 속하는 곳 → 단어의 세부 명칭 → 세부명칭의 역할
	4	유관단어 한 컷 그림 정교화	유관단어 8-10개 → 단어 보고 한 컷 그림 → 한 컷 그림 보고 다시 말하기 → 한 컷 그림 보고 다시 쓰기 → 유관단어 기억하기
	5	무관단어 한 컷 그림 정교화	무관단어 8-10개 쓰기 → 단어 보고 한 컷 그림 → 한 컷 그림 보고 다시 말하기 → 무관단어 기억하기 → 한 컷 그림 보고 다시 쓰기
	6	무관단어 6컷 그림 정교화	무관 단어 8-10개 → 6컷 그림 → 6컷 그림 보고 다시 말하기 → 무관단어 기억하기 → 6컷 그림 보고 다시 쓰기
문 장 수 준	7	한 문장 단어 한 컷 그림 정교화1 <순차 배열 단어>	한 문장 단어 4-8개의 단어 쓰기 → 한 컷 그림 → 한 문장 말하기 → 한 문장 다시 쓰기
	8	한 문장 단어 정교화 2 <뒤바뀐 단어 한 컷 그림>	뒤바뀐 단어 쓰기 → 한 컷 그림 그리기 → 한 문장 완성
	9	한 문장 단어 정교화 3 <뒤바뀐 단어 5컷 그림>	뒤바뀐 단어 쓰기 → 5컷 그림 그리기 → 한 문장 완성 → 다시 말하기 → 제목
	10	한 문장 듣고 정교화	한 문장 듣고 한 컷 그림 → 한 컷 그림 보고 문장 다시 말하기 → 컷 그림 보고 한 문장 다시 쓰기 → 연습

	11	문장 듣고 정교화2<질문에 답하기>	1-3개의 문장 듣기 → 1-3컷 그림 그리기 → 컷 그림 보고 질문에 답하기 → 컷 그림 보며 문장 다시 말하기 → 컷 그림 보며 문장 다시 쓰기 → 연습
	12	문장 듣고 단어로 정교화	(어려운) 문장을 듣기 → 중요한 단어를 적기 → 한 컷 그림 → 컷 그림 보고 문장 다시 말하기 → 컷 그림 보고 문장 다시 쓰기 → 연습
	13	5 단락 듣고 5컷 그림 정교화	5단락의 글 듣기 → 5컷 그림 그리기 → 제목 정하기 → 그림 보고 다시 말하기 → 그림 보고 다시 쓰기
	14	4컷 그림 정교화	4컷 순서카드 제목 → 4컷 순서카드 올바른 순서 → 4컷 순서카드를 보고 다시 말하기 → 4컷과 같은 주제의 4컷 그림 그리기 → 4컷 그림 보고 다시 말하기 → 4컷 그림 보고 다시 쓰기
짧은 글 수준	15	20~25단어 정교화	20~25개의 단어 쓰기 → 대략적인 제목정하기 → 한 컷 그림 → 한 컷 그림 보고 제목 정하기 → 한 컷 그림과 단어로 내용 예측 → 6~8컷 그림 → 이야기하기 → 글쓰기 → 본래의 글과 비교
	16	①~⑧단락 글 듣고 정교화	8단락으로 된 글 듣기 → 8컷 그림 → 그림보고 제목 → 그림보고 다시 말하기 → 컷 그림에 중요 단어 적기 → 그림보고 다시 쓰기 → 본래의 글과 비교
	17	①~⑧단락 글 읽고 정교화 1	①-⑧ 단락이 표시된 글 읽기 → 8컷 그림 → 글의 제목 → 중요단어 적기 → 컷 그림과 중요단어로 다시 말하기 → 컷 그림과 중요단어로 다시 쓰기 → 본래 글과 비교
	18	①~⑧단락 글 읽고 정교화 2 <중심내용>	①-⑧ 단락 표시된 글 읽기 → 8컷 그림 그리기 → 제목 정하기 → 중요 단어 찾기 → 중심내용 쓰기 → 컷 그림 보고 다시 말하기 → 컷 그림 보고 다시 쓰기 → 본래의 글과 비교
	19	글 읽고 ①~⑧단락 지어 정교화 1 <중심내용정교화>	글을 8단락 나누기 → 제목 정하기 → 8컷 그림 그리기 → 중심내용 한 컷 그리기 → 중심내용 쓰기 → 중심내용 3문장 → 중심내용 1문장 → 중심내용 비교
	20	글 읽고 ①~⑧단락 지어 정교화 2 <질문 만들기>	글 읽기 → 제목 쓰기 → 글을 8단락으로 나누기 → 8컷 그림 그리기 → (3문장으로) 중심내용 → 질문 만들기 → 질문 수정하기

1단계 수업 지도안

주제	단어 정교화 1
내용	4~5개의 단어 그리기 → 대표 단어 쓰기
목표	<ol style="list-style-type: none"> 1. 다양한 사물과 생물을 그릴 수 있다. 2. 사물의 유사점을 말할 수 있다. 3. 생물의 유사점을 말할 수 있다. 4. 사물의 공통점을 찾고 이름을 붙일 수 있다.
효과	사물을 그리기 위해 실제 사물을 잘 보고 특징을 기억하려고 노력한다. 그림을 그리면서 사물들 간의 유사점과 차이점이 명확해진다.
고려점	<p>정신지체 아동들은 그리기 과제를 할 때 심리적으로 불안해했다. "선생님 틀려도 되나요?"라는 질문을 자주 했다. 또한 아동은 사물의 특징을 기억하여 그리지 못했다. 특히 어떤 단어들의 세부 모양은 전혀 그려내지 못했다. 실제 사물을 보고 그리는 것도 어려워했다. 사물을 떠올리는 데도 시간이 걸리고 사물의 특징을 기억하여 그림을 그리는 데도 시간이 오래 걸렸다.</p> <p>한 아동에게 리모컨을 그리게 했다. 그러나 아동은 아무런 반응이 없이 앉아 있었다. 교사가 다시 그려보라고 말하자 아동은 난처해했다. 교사는 아동에게 리모컨을 보여주었다. 아동은 리모컨 형태는 그렸지만 내부에 작은 단추들은 잘 그리지 못했다. 교사는 아동에게 리모컨의 세부를 가리키며 한 곳씩 보고 그리도록 알려 주었다. 교사는 아동이 과제를 마칠 때까지 계속 격려하고 놓친 부분을 찾을 수 있도록 알려 주어야 했다.</p> <p>또한 정신지체 아동은 유사한 특성을 가진 사물들을 나열했을 때, 그 사물을 대표할 단어를 쉽게 떠올리지 못했다. 단순한 사물을 기억하는데 실패한 아동이 여러 단어로 이루어진 문장과 문장들로 이루어진 짧은 글을 이해하기는 더욱 어렵다.</p> <p>그러므로 정신지체 아동들은 1단계 기본적인 사물을 보고 그려보고, 머릿속에 떠올리며 그려보는 연습이 필요하다. 그리고 유사한 특성을 가진 단어에 대표 이름을 붙이는 연습도 필요하다.</p> <p>반면 ADHD와 아스퍼거 그리고 읽기 장애 아동들은 그림을 그리는 과제와 공통된 특징을 찾는 과제에 빨리 적응했다. 이 아동들에게는 좀 더 복잡하고 다양한 특징을 가진 사물의 공통점을 찾는 연습을 할 수 있도록 해야 한다.</p>

준비물	1단계 자료, 컴퓨터, 연필, 지우개, 여분의 종이, 사고력 게임
도입	사고력 게임
발단	<p>☼ 아동에게 1단계 자료, 연필, 지우개를 준다.</p> <p>☼ 일상생활 단어 그리기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 아동의 수준을 고려하여 단어를 제시한다. • 아동이 일상생활에서 자주 접하는 단어를 제시한다. <p>예) 피자, 연필, 지우개, 사다리, 풍선 등</p> <p>▷ 아동은 단어를 읽는다.</p> <p>아동: "피자, 연필, 지우개, 사다리, 풍선"</p> <p>교사: "읽은 단어들을 그림으로 그려보세요."</p> <p>▷ 단어 그리기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 아동이 특정 단어를 못 그릴 때 그리기 어려운 단어는 V표시를 하고 그림 칸은 비워둔다.

	<p>교사: "그리기 어려운 단어에 V표시를 하세요. 그릴 수 있는 단어를 다 그린 후에 선생님을 부르세요."</p> <p>아동: "'통닭'은 못 그려요."</p> <ul style="list-style-type: none"> • 아동이 과제를 마치면 V표시한 단어의 특징을 설명하고 다시 그려보게 한다. <p>교사: "통닭이 동그란 모양인가요?"</p> <p>아동: "네"</p> <p>교사: "맛있는 통닭을 커다란 동그라미로 그려 보세요, 그리고 닭다리 2개는 어디에 붙여줄까요?"</p> <p>아동: "몸통 양쪽 옆에요"</p> <p>교사: "닭다리를 몸통 양쪽에 크게 붙여줄까요? 이제 그려볼까요?"</p> <p>아동: "네"</p> <ul style="list-style-type: none"> • 교사의 설명을 듣고 그리지 못할 때 교사가 그린다. • 새로운 단어는 컴퓨터로 단어의 이미지나 동영상으로 확인한다.
<p>전개</p>	<ul style="list-style-type: none"> ☆ 공통점이 있는 4-5개의 단어 그리기 <ul style="list-style-type: none"> ▷ 아동은 단어를 읽는다. <ul style="list-style-type: none"> • 모르는 단어가 1-2개일 때, 그 단어에 V표시를 한 후 그림 칸을 비워둔다. <p>교사: "그릴 수 있는 단어를 모두 그린 후 선생님을 부르세요."</p> • 아동이 그릴 수 있는 단어를 그리면 V표시해두었던 단어를 읽게 한다. • 아동이 단어를 그리지 못하면 그림 칸을 비워둔 채 다음 과제인 '대표 단어 쓰기'로 넘어간다. <p>※ 교사는 아동이 3개 이상의 단어에 V표시 하면 과제를 멈추고 새로운 (단어들로 이루어진) 과제를 제시한다.</p> ☆ 4-5개 단어의 대표 단어 쓰기 <ul style="list-style-type: none"> ▷ 아동은 왼쪽 빈 칸에 답을 쓴다. <ul style="list-style-type: none"> • 답이 틀린 경우: 교사 "다시 한 번 생각해 보세요." • 두 번째 답이 틀리면 교사는 아동이 그린 그림을 보면서 단어의 특징을 설명한다. <p>교사: "오리를 보세요. 오리는 무엇을 가지고 있어요?"</p> <p>아동: "깃털, 부리, 눈, 코, 날개, 다리, 물갈퀴....."</p> <p>교사: "잘했어요. 그럼 타조는 무엇을 가지고 있어요?"</p> <p>아동: "다리, 부리, 깃털, 날개, 콧구멍, 발톱, 눈..."</p> <p>교사: "그렇지요. 오리와 타조 모두 무엇을 가지고 있나요?"</p> <p>아동: "깃털, 날개, 눈, 코....."</p> <p>교사: "그렇지요. 둘 다 깃털, 날개를 가지고 있어요. 이런 동물을 뭐라고 부르나요?"</p> <p>아동: "새요."</p> • 세 번째 답도 틀리면 : 정답을 알려 준다. ☆ 아동이 V표시하고 아직 그리지 않은 단어 확인하기 <ul style="list-style-type: none"> ▷ 교사는 V표시한 단어의 특징을 설명한다. <p>교사: "부엉이는 눈이 동글동글 크지요?"</p> <p>아동: "네"</p> <p>교사: "동그라미 두 개를 크게 그려 보세요."</p> <p>아동: "(동그라미를 그린다.) 다 그렸어요"</p> <p>교사: "눈동자도 동그랗지요? 그려 넣으세요"</p>

	<p>▷ 모르는 단어를 컴퓨터로 이미지나 동영상을 확인한다.</p>
절정	<p>☆대표 단어를 보고 그에 속하는 단어 그리기</p> <p>▷ 아동은 대표 단어를 읽는다. 교사: "'새'에 속하는 것들을 쓰고 그려 보세요."</p> <p>▷ 대표 단어를 보고 그 범주 단어를 쓰고 그림으로 그린다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 15분 정도 시간을 준다. • 범주에 속하지 않는 단어를 쓴 경우 틀린 곳에 V 표시하고 고치도록 한다.
마무리	<p>☆ 아동이 과제 수행 시 잘했던 점을 칭찬한다. 아쉬운 점도 함께 알려준다.</p>
과제	<p>☆ 1-2개의 단어 자세히 관찰하여 그려오기</p>
교재	<p>학습치료 기억력 범주화 연습</p>

2단계 수업지도안

주제	단어 정교화 2<범주화 단어 정교화>
내용	단어와 관련된 것 10개 그리기 → 유사한 특징을 가진 것 그리기
목표	단어와 관련이 있는 것을 10개를 그릴 수 있다. 단어와 관련이 있는 것을 10개를 쓸 수 있다. 유사한 모양과 형태를 가진 것의 차이를 그림으로 표현할 수 있다.
효과	대표 단어에 속하는 것을 10개 기억하기를 통해 관련 단어를 찾아내고 인출하는 양이 증가하게 된다. 아동에게 대표 단어와 관련이 있는 것을 구두나 글로 기억하게 하면 4-5개 정도 찾아낸다. 그런데 그리면서 기억하게 하면 훨씬 많은 양의 관련 단어를 기억해 낼 수 있다. 정확한 단어를 모르지만 그림으로 표현할 수 있다. 반대로 그림으로 그릴 수 없지만 정확한 명칭으로 알고 있는 것은 글로 쓸 수 있다. 그렇게 더욱 많은 단어를 기억해 낼 수 있다. 정신지체, 아스퍼거, 고기능 자폐, ADHD, 학습장애 아동들은 대표 단어와 관련된 단어를 기억하는 연습을 통해 많은 양의 관련 기억들을 활성화시키고 정확한 단어와 그 모양을 기억하게 될 것이다.
고려점	아동들은 대표 단어를 보고 5개 정도의 관련 단어를 기억해 냈다. 그리고 더 이상 기억하지 못하고 포기하는 경우가 많았다. 10개를 기억하도록 그림을 그려 보고 교사가 제공하는 단서를 가지고 관련 단어를 유추하기도 한다.

준비물	2단계 자료, 연필, 지우개, 컴퓨터, 여분의 종이, 사고력 게임
도입	사고력 게임
발단	<p>☆ 아동에게 2단계 자료, 연필, 지우개를 준다.</p> <p>☆ 4-5개의 단어 그리기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▷ 아동은 단어를 읽는다. ▷ 아동은 단어를 그린다. <ul style="list-style-type: none"> • 아동이 모르는 단어가 1-2개일 때, 그 단어에 V표시를 한 후 그림 칸을 비워둔다. 교사: "그릴 수 있는 단어를 모두 그린 후 선생님을 부르세요." • 아동이 그릴 수 있는 단어를 다 그리고 나면 V표시해 두었던 단어를 다시 읽게 한다. • 아동이 단어를 그리지 못하면 그림 칸을 비워둔 채 다음 과제인 '대표 단어 쓰기'로 넘어간다. <p>☆ 4-5개 단어의 대표 단어 쓰기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▷ 아동은 왼쪽 빈 칸에 답을 쓴다. <ul style="list-style-type: none"> • 답이 틀린 경우: 교사 "다시 한 번 생각해 보세요." • 두 번째 답이 틀리면 : 교사는 아동이 그린 그림을 보면서 단어의 특징을 설명한다. 교사: "오리를 보세요. 오리는 무엇을 가지고 있어요?" 아동: " 깃털, 부리, 눈, 코, 날개, 다리, 물갈퀴....." 교사: "잘했어요. 그럼 타조는 무엇을 가지고 있어요?" 아동: "다리, 부리, 깃털, 날개, 콧구멍, 발톱, 눈....." 교사: "그렇지요. 오리와 타조 모두 무엇을 가지고 있나요?"

	<p>아동: "깃털, 날개, 눈, 코....." 교사: "그렇지요. 둘 다 깃털, 날개를 가지고 있어요. 이런 동물을 뭐라고 부르나요?" 아동: "새요." • 세 번째 답도 틀리면 정답을 알려 준다.</p> <p>▷ 아동이 V표시한 단어 그리기 • 교사는 V표시한 단어의 특징을 설명한다. 교사: "부엉이는 눈이 동글동글 크지요?" 아동: "네" 교사: "동그라미 두 개를 크게 그려 보세요." 아동: "(동그라미를 그린다.) 다 그렸어요." 교사: "눈동자도 동글하지요? 그려 넣으세요." ▷ 아동은 생소한 단어를 컴퓨터로 이미지나 동영상을 확인한다.</p>
전개	<p>☆ 대표 단어와 관련된 것들을 10개 그리게 한다. ▷ 2단계 자료를 나누어 준다. ▷ 대표 단어를 읽는다. 교사: "대표 단어를 읽어 보세요." 아동: "바다" 교사: "잘했어요. 바다에 있는 것들을 그리고 써 보세요." ▷ 대표 단어와 관련된 단어 10개 그리기 • 25분 정도 시간을 준다. • 이미지는 알지만 단어를 모를 때 그림만 그린다. • 단어는 알지만 이미지를 모를 때 단어만 써 놓는다. • 아무것도 떠올리지 못할 때는 주제를 바꾼다. 아동: "아무것도 생각이 나지 않아요." 교사: "그럼 화장실은 어떠니?" 아동: "그것도 잘 못하겠어요." 교사: "동물원은 어떠니?" 아동: "네. 기린이랑 생각이 나요. 해볼게요." ▷ 이미지와 단어를 모두 작성한 것에 ○표시를 해 놓는다. • 교사는 아동이 이미지만 그린 것에 단어를 알려준다. • 교사는 아동이 명칭만 써 놓은 것의 이미지를 찾아보고 그리게 한다.</p>
절정	<p>☆ 비슷한 특징을 가진 단어를 그리게 한다. ▷ 교사는 아동이 혼동하는 단어들을 제시한다. 예) 오리와 닭, 곰과 판다, 바이올린과 기타 등 ▷그림으로 그리게 한다. • 아동이 각 단어의 특징을 잘 살려 그렸을 때 교사는 아동이 특징을 잘 살린 부분을 가리키며 칭찬한다. • 아동이 각 단어를 유사하게 그렸을 때 교사는 각 단어의 차이점을 찾아 설명하며 그린다. ▷ 아동은 유사점과 차이점을 말한다.</p>
마무리	<p>☆ 아동이 과제 수행 시 잘했던 점을 칭찬한다. 아쉬운 점도 함께 알려준다.</p>
교재	<p>☆ 학습치료 기억력 범주화 연습</p>

3단계 수업지도안

주제	단어 정교화 3<단어를 설명하는 3개의 틀>
내용	단어를 설명하는 3개의 틀 → 단어를 자세히 그리기 → 단어가 속하는 곳 → 단어의 세부 명칭 → 세부명칭의 역할
목표	<ol style="list-style-type: none"> 1. 단어를 분석하는 3개의 틀을 안다. 2. 단어를 자세히 그릴 수 있다. 3. 단어를 분류할 수 있다. 4. 단어를 구성하는 세부 명칭을 안다. 5. 단어의 세부 명칭에 역할을 설명한다.
효과	단어를 3개의 틀에 넣어 체계적으로 설명할 수 있다. 단어의 외적인 구성과 그 역할도 세분화하여 이야기할 수 있다.
고려점	<p>정신지체, 아스퍼거, 고기능 자폐, ADHD, 학습장애 등의 아동들에게 효과가 좋았다. 아동들에게 단어를 주고 그 단어를 설명하라고 하면 어떻게 해야 할 줄 모르고 당황해 한다. 하지만 이 2단계에서 3가지 틀을 가지고 단어를 설명도록 연습하면 아동들은 새로운 단어가 제시되어도 당황하지 않고 논리적으로 단어의 특성을 설명할 수 있게 된다.</p> <p>아동마다 과제 처리 속도가 다르다. 대부분의 정신지체 아동과 자폐 아동들은 과제 수행하는 속도가 느리므로 주어진 단어를 그림으로 그리고 '어디에 속하는가?', '무엇을 가지고 있는가?'에서 수업이 끝나는 경우가 많았다. 반면 ADHD, 아스퍼거 아동들은 과제를 일찍 끝낼 수 있다.</p>

준비물	3단계 자료, 연필, 지우개, 컴퓨터, 여분의 종이, 사고력 게임
도입	사고력 게임
발단	<p>☆ 3단계 자료, 연필, 지우개를 아동에게 준다.</p> <p>☆ 생물과 무생물의 분류</p> <p>▷ 아동에게 생물과 무생물을 분류하게 한다.</p> <p>교사: "생물은 살아있는 것이에요. 무생물을 죽어 있는 것이지요. 그럼, 나무는 생물일까요? 무생물일까요?"</p> <p>아동: "생물이에요."</p> <p>교사: "잘했어요. 그럼 책상은 생물일까요? 무생물일까요?"</p> <p>아동: "무생물이에요."</p> <p>교사: "잘했어요. 그럼 생물인 것 하나와 무생물인 것 하나를 말해 보세요."</p> <p>아동: "생물은 음.....개미요. 무생물은옷이요."</p> <p>교사: "네 아주 잘 했어요."</p> <p>☆ 동물과 식물의 분류</p> <p>▷ 동물과 식물을 분류하기.</p>

	<p>교사: "살아있는 생물은 동물과 식물로 나뉘어요. 동물은 살아 움직이는 것이고 식물은 살아 있지만 움직이지는 못해요." "나무는 동물인가요? 식물인가요?"</p> <p>아동: "식물이에요."</p> <p>교사: "맞아요. 살아 있어 자라나지만 움직이진 못해요." "개미는 식물인가요? 동물인가요?"</p> <p>아동: "동물이에요."</p> <p>교사: "아주 잘했어요. 지렁이는요?"</p> <p>아동: "동물이에요."</p> <p>교사: "별은요?"</p> <p>아동: "동물이에요."</p> <p>교사: "장미꽃은요?"</p> <p>아동: "식물이에요."</p> <p>교사: "잘~ 했어요."</p> <p>☆ 교사가 아동에게 생물이나 무생물 중 단어 하나를 말하고 그 특징을 구두로 설명하도록 한다.</p> <p>▷ 오리의 특징을 설명하기. 예) 교사: '오리'의 특징을 설명해 보세요. 아동: "오리는 날개가 있어요.", "새예요." 등등</p> <p>☆ 단어의 특징을 설명하는 3개의 틀 : 1. 어디에 속하나? 2. 무엇을 가지고 있나? 3. 가지고 있는 것으로 무엇을 하나?</p> <p>▷ 아동에게 단어를 설명하는 3개의 틀을 알려준다.</p> <p>교사: "오리의 특징을 어떻게 설명해야할지 몰라서 당황했지요?"</p> <p>아동: "네"</p> <p>교사: "앞으로는 내가 말하는 3개의 틀로 단어의 특징을 말해주세요."</p> <p>아동: "뭐예요?"</p> <p>교사: "3개의 틀은 '1. 어디에 속하나? 2. 무엇을 가지고 있나? 3. 가지고 있는 것으로 무엇을 하나?'예요."</p> <p>아동: "네"</p> <p>교사: "따라해 보세요. 1. 어디에 속하나"</p> <p>아동: "1. 어디에 속하나"</p> <p>교사: "2. 무엇을 가지고 있나?"</p> <p>아동: "2. 무엇을 가지고 있나?"</p> <p>교사: "3. 가지고 있는 것으로 무엇을 하나?"</p> <p>아동: "3. 가지고 있는 것으로 무엇을 하나?"</p>
전개	<p>☆ 아동은 세 가지 틀에 맞추어 '오리'를 설명한다.</p>

	<p>▷ 교사는 아동에게 세 가지 틀이 써진 자료를 준다.</p> <p>▷ 아동은 오리 그림을 그린다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 오리를 자세히 그리도록 한다. • 특정 사물을 좋아하여 여러 개를 그리고 싶어 할 때 : 2개 정도 그리게 한다. (예) 비행기-여러 가지 여객기, 전투기 등) <p>▷ '1. 어디에 속하나'에 답한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 아동이 '속하다'의 뜻을 모를 때: 교사는 '속하다'를 설명한다. • 교사는 아동이 '속하다'의 뜻을 묻기 전에 알려주지 않는다. <p>아동: "속하다'가 무슨 뜻인가요?"</p> <p>교사: "동물에 속하다'는 다른 말로 '동물인 것은?'라는 말로 바꿀 수 있지. 그럼 동물에는 어떤 것들이 있니?"</p> <p>아동: "강아지, 사자, 뱀이요."</p> <p>교사: "그럼 새에 속하는 것은?"</p> <p>아동: "참새, 까마귀가 속해요."</p> <p>교사: "속하다'는 의미를 알겠지요?"</p> <p>아동: "네"</p> <p>▷ '2. 무엇을 가지고 있나'에 답한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 아동은 정확한 명칭을 떠올리지 못하고 그 역할을 길게 설명할 수 있다. 그럴 경우 잘했다고 칭찬해 주고 그 역할을 중심으로 써 놓도록 한다. 예) 오리 발가락 사이에 있는 막→물갈퀴 (모든 과제를 마친 후 알려준다.) • 아동이 단어의 세부 명칭을 모를 때는 비슷한 유형의 단어로 연습한다. 예) 곰, 여우, 늑대, <p>교사: "곰은 무엇을 가지고 있어요?"</p> <p>아동: "눈, 코, 입, 다리....."</p> <p>교사: "(아동의 그림에 그림을 그려 주면서) 눈, 코, 입, 다리, 털, 발톱, 귀, 이빨이 있지요."</p> <p>교사: "여우는요?"</p> <p>아동: "눈, 코, 입, 다리, 털, 발톱, 귀, 이빨 그리고 꼬리가 있어요. "</p> <p>교사: "늑대는 무엇을 가지고 있나요?"</p> <p>아동: "눈, 코, 입, 다리, 털, 발톱, 귀, 이빨, 꼬리요."</p> <p>교사: "잘했어요."</p> <p>▷ 3. 가지고 있는 것으로 무엇을 하나?</p> <p>교사: "여우가 눈으로 무엇을 하나요?"</p> <p>아동: "눈으로 먹이를 봐요."</p> <p>교사: "그럼 코로는요?"</p> <p>아동: "냄새를 맡아요."</p> <p>※ 글을 쓰기 싫어하는 아동은 3번을 구두로 말하게 한다.</p>
--	--

	<p>☆ ‘비행기’의 특징을 3개의 틀로 설명하기</p> <p>▷ 아동이 3개의 틀 확인하기.</p> <p>교사: “비행기를 설명하는 3개의 틀을 말해보세요.”</p> <p>아동: “.....”</p> <p>교사: “따라해 보세요. 1. 어디에 속하나”</p> <p>아동: “1. 어디에 속하나”</p> <p>교사: “2. 무엇을 가지고 있나?”</p> <p>아동: “2. 무엇을 가지고 있나?”</p> <p>교사: “3. 가지고 있는 것으로 무엇을 하나?”</p> <p>아동: “3. 가지고 있는 것으로 무엇을 하나?”</p> <p>교사: “다시 세 개를 말해보세요.”</p> <p>아동: “1. 어디에 속하나, 2. 무엇을 가지고 있나, 3. 가지고 있는 것으로 무엇을 하나”</p> <p>▷ ‘비행기’를 3가지 틀에 맞추어 답하기.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 아동이 작성을 다 할 때까지 질문을 받지 않는다. ■ 구성요소가 10개를 넘지 않는 단어에서 30개 이상인 단어를 제공한다. 예) 오리, 비행기, 사자에서 학교, 병원, 지하철, 산 등. ■ 점점 익숙해지고 빨라지면 20개 이상, 30개 이상의 구성요소를 시간제한을 두어 작성하게 한다. ■ 많은 단어를 쓴 아동, 제시된 단어의 본질적인 기능과 관련된 단어를 많이 쓴 아동, 대표 단어와 그에 속하는 것을 체계적으로(예: 학교-물건(청소함, 빗자루, 밀걸레, 창문 닦기, 쓰레받기, 칠판, 사물함, 신발장, 책상, 걸상, 형광등, 스위치, TV, 스피커, 분필, 교훈 등), 사람(교장, 교감, 담임, 각 과목), 장소(학년 교실들, 교무실, 급식실, 양호실, 과학실, 미술실, 운동장, 강당 등)) 쓸수록 좋다.
<p>마무리</p>	<p>☆ 아동의 과제 수행 시 잘했던 점을 칭찬한다. 아쉬운 점도 함께 알려준다.</p>
<p>과제</p>	<p>☆ 과제 제시: 지하철을 3개의 틀에 맞추어 분석하기</p>
<p>교재</p>	<p>오디세이 1, 낱말카드, 동물카드</p>

4단계 수업지도안

주제	유관단어 한 컷 그림 정교화
내용	유관단어 8~10개 → 단어 보고 한 컷 그림 → 한 컷 그림 보고 다시 말하기 → 한 컷 그림 보고 다시 쓰기 → 유관단어 기억하기
목표	<ol style="list-style-type: none"> 1. 유관 단어 8~10개를 받아 적는다. 2. 유관 단어를 한 컷 그림으로 정교화 한다. 3. 한 컷 그림을 보고 이야기를 만든다. 4. 8~10개의 유관 단어를 기억한다.
효과	<ol style="list-style-type: none"> 1. 단어를 기억하는 능력 향상 2. 이야기를 쉽게 만들 수 있다. <p>단어 간에 관련이 있는 경우 하나의 이야기를 만들기가 쉽다. 아동은 쉽게 단어 간의 공통점을 찾고 그 단어를 하나의 일관된 이야기로 만들어 낼 수 있다. 자연스럽게 단어를 기억하게 된다.</p>
고려점	정신지체 아동들은 단기 기억의 양이 적고, 집중력이 짧으며 기억 전략이 부족하다. 이 아동들에게 8~10개의 단어를 들려주고 기억하게 하면 3-4개 정도밖에 기억하지 못한다. 유관단어는 기억하기 쉽고 정교화하기 쉽다. 아동들은 유관 단어를 외우는 연습을 통해 자신도 잘 기억할 수 있다는 자신감이 올라간다.

준비물	4단계 자료, 연필, 지우개, 컴퓨터, 여분의 종이, 사고력 게임
도입	사고력 게임
정보	<p>☆ 준비한 종지와 연필 그리고 지우개를 아동에게 준다.</p> <p>☆ 유관 단어 8~10개를 불러주고 받아쓰게 한다.</p> <p>▷ 아동은 단어를 받아쓴다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 받아쓸 때 철자 오류는 지적하지 않는다. • 아동이 받아쓰기 싫어할 경우 : 교사가 쓴다.
단서	<p>☆ 제시된 8~10개의 유관 낱말을 보고 한 컷 그림 그리기</p> <p>▷ 아동은 단어를 읽는다.</p> <p>▷ 아동은 단어를 그림으로 그린다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 아동이 그림을 그리지 않을 때: 단어의 특징을 설명한다. <p>아동: "토끼를 못 그리겠어요."</p> <p>교사: (사물의 주요 특징을 설명하며 간단히 그림을 그린다.) "토끼는 귀가 길지요. 종이에 귀 두 개를 길게 그려 보세요."</p> <p>아동: (귀를 그린다.)</p> <p>교사: "잘했어요. 얼굴은 어떤 모양으로 그려볼까요? 네모로? 동그라미로?"</p> <p>아동: "동그라미요"</p> <ul style="list-style-type: none"> • 교사의 설명에도 아동이 그림을 그리지 않을 때는 교사가 그린다. <p>※ 교사는 그림 시범을 보일 때 그림을 잘 그리지 않도록 주의한다. 사물의 기본 특징을 간단한 도형들의 조합이나 선의 조합으로 표시해 줄 것.</p>

	<p>▷ 아동에게 생소한 단어는 인터넷에서 이미지나 동영상을 보여 준다. 교사: "(이미지를 가리키며) 대나무예요." "나무는 마디가 많고 가늘고 기네요." 아동: "키가 커요." 교사: "앞도 길쭉하네요." ▷ 아동이 그림과 단어의 수가 일치하는지 확인한다.</p>
<p>시연 및 인출</p>	<p>☆ 한 컷 그림 보고 다시 말하기. ▷ 8-10개의 단어를 모두 넣어 이야기를 만든다. • 아동이 자유롭게 이야기를 만들도록 한다. • 특정 단어가 빠졌을 때: 아동에게 빠진 단어를 넣어 이야기를 만들게 한다. 교사: "이야기 속에 빠진 단어가 있어요. 찾아보세요." 아동: "'물개'가 빠졌어요." 교사: "그렇지요. 이야기 속에 '물개'가 빠졌네요.." 아동: "네. '물개'로 이야기를 못 만들겠어요." 교사: "위에 제시된 단어를 모두 사용하여 이야기를 만들어야 해요." 아동: "다시 한 번 해 볼게요." • 특정 단어로 이야기를 만들지 못할 때: 교사는 특정 단어로 이야기를 만들어 보인다. 아동: "선생님 '물개'는 도저히 못 그려요." 교사: "'물개'로 이야기 만들기가 어렵지요." "선생님이 한 번 만들어 볼게요." "물개가 물속에 서 자전거를 돌리며 물개 박수를 치고 있어요." • 아동이 특정 단어로 계속 이야기를 만들 수 없을 때 그 단어는 뺀다. ■ 교사는 아동이 단어를 모두 사용했는지 확인한다. ■ 교사는 아동이 일관성 있게 이야기를 만들었는지 확인한다. ■ 교사는 아동의 이야기를 듣고 장점과 단점을 기록해 둔다. ■ 아동이 다시 쓰기를 거부하면 다음 과제로 넘어 간다.</p> <p>☆ 한 컷 그림 보고 다시 쓰기 ▷ 아동은 한 컷 그림을 보고 글을 쓴다. • 아동이 글쓰기를 마칠 때까지 기다린다. • 아동이 다시 말한 내용과 다르더라도 지적하지 않는다. 예) 등장인물, 등장인물의 이름, 사건, 장소, 결말 등. • 아동이 8-10개의 단어를 모두 사용했는지 확인한다. • 단어가 빠졌을 때 빠진 단어를 찾아보게 한다. 교사: "제시된 단어 중 글에 사용되지 않은 단어를 찾아보세요." 아동: "모기와 냉장고예요" 교사: "또 빠진 단어는 없나요?" 아동: "네 없어요." • 특정 단어가 없이 이야기가 끝났을 때 빠진 단어를 찾아 다시 글을 쓰게 한다. • 교사는 아동이 쓴 글에 일관성을 본다. • 아동의 글이 일관성이 없을 때 1~2개 정도 지적한다. • 일관성이 없었던 부분을 기록하고 다음 과제 수행할 때 참고한다.</p>
<p>인출</p>	<p>☆ 8-10개의 단어를 기억하기 ▷ 아동은 8-10개의 유관 단어를 모두 말한다. • 단서 없이 기억하게 한다.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • 1-2개의 단어를 기억하지 못할 때 그 단어로 만들었던 이야기의 일부를 들려준다. • 기억한 단어의 개수를 모를 때는 총 몇 개 중 몇 개를 기억했는지 알려 준다. • 목록에 없는 단어를 말하면 '없는 단어'라고 즉시 알려준다. • 5개 이상의 단어를 기억하지 못할 때 컷 그림을 보게 한다. • 컷 그림을 보고도 단어를 기억하지 못할 경우 단어와 컷 그림을 함께 보여준다. <p>▷ 교사는 목록을 보며 아동이 기억한 단어에 ' / ' 표시를 한다.</p> <p>▷ 아동은 8-10개의 유관 단어를 쓴다.</p>
마무리	☆ 아동이 과제 수행 시 잘했던 점을 칭찬한다. 아쉬운 점도 함께 알려준다.
과제	☆ 8-10개의 유관단어로 한 컷 그림을 그리고 이야기를 만들기
교재	오디세이 1,

5단계 수업지도안

주제	무관단어 한 컷 그림 정교화
내용	무관단어 8-10개 쓰기 → 단어 보고 한 컷 그림 → 한 컷 그림 보고 다시 말하기 → 무관단어 기억하기 → 한 컷 그림 보고 다시 쓰기
목표	<ol style="list-style-type: none"> 1. 무관단어 8~10개를 받아 적는다. 2. 무관단어 8~10개를 한 컷 그림으로 정교화 한다. 3. 한 컷 그림을 보고 이야기를 만든다. 4. 한 컷 그림을 보고 글을 쓴다. 5. 무관단어 8~10개를 기억한다.
효과	관련이 적은 단어들에 주관적인 의미를 부여하여 관련을 지어 기억하는 활동을 통해 무관단어 기억력이 향상 된다.
고려점	아동들은 무관한 단어를 사용하기 때문에 이야기의 내용이 일관되지 않았다. 어떤 아동은 각 단어마다 다른 주제와 장소를 설정하여 이야기하였다. 몇 번의 연습을 통해 아동들은 점점 하나의 주제로 일관된 등장인물과 장소, 사건 등을 만들 수 있게 되었다.

준비물	5단계 자료, 연필, 지우개, 컴퓨터, 여분의 종이, 사고력 게임
도입	☆ 사고력 게임
정보	<p>☆ 준비한 종지와 연필 그리고 지우개를 아동에게 준다.</p> <p>☆ 무관 단어 8-10개 쓰기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▷ 아동은 무관단어 8~10개를 받아쓴다. <ul style="list-style-type: none"> • 아동이 글을 쓸 수 없을 때는 교사가 쓴다. ▷ 아동은 모르는 단어를 질문한다.
단서	<p>☆ 단어를 보고 한 컷 그림</p> <ul style="list-style-type: none"> ▷ 아동은 단어를 읽는다. ▷ 아동은 단어를 그림으로 그린다. <ul style="list-style-type: none"> • 아동이 그림을 그리지 않을 때는 교사는 단어의 특징을 잡아 설명한다. <p>아동: "토끼를 못 그리겠어요." 교사: (주요 특징을 설명하며 그림을 그린다.) "토끼는 귀가 길지요. 종이에 귀 두 개를 길게 그려 보세요." 아동: (귀를 그린다.) 교사: "잘했어요. 얼굴은 어떤 모양인가요? 네모로? 동그라미로?" 아동: "동그라미요" 교사: "귀 아래 동그라미를 그리세요."</p> <ul style="list-style-type: none"> • 교사는 그림을 잘 그리지 않도록 유의한다. • 사물의 특징을 간단한 도형이나 선으로 표현한다. <p>▷ 새 단어는 인터넷에서 이미지나 동영상을 통해 확인한다.</p>

	<p>교사: "(이미지를 가리키며) 이게 대나무예요." "나무에 마디가 많고 가늘고 기네요." 아동: "진짜 길어요." 교사: "앞도 길쭉하지요." ▷ 교사는 아동이 그린 그림과 단어의 수가 일치하는지 확인한다.</p>
<p>시연 및 인출</p>	<p>☆ 한 컷 그림 보고 다시 말하기 ▷ 아동은 한 컷 그림을 보고 이야기를 만든다. • 8-10개의 단어를 모두 넣어 만든다. • 아동이 자유롭게 이야기 하도록 한다. • 특정 단어가 빠졌을 때 : 아동에게 빠진 단어를 넣어 이야기를 만들게 한다. 교사: "이야기 속에 빠진 단어가 있어요. 찾아보세요." 아동: "'물개'가 빠졌어요." 교사: "그렇지요. 이야기 속에 '물개'가 빠졌네요.." 아동: "네. '물개'로 이야기를 못 만들겠어요." 교사: "위에 제시된 단어를 모두 사용하여 이야기를 만들어야 해요." 아동: "다시 한 번 해 볼게요." • 아동이 특정 단어로 이야기를 만들지 못하면 교사가 특정 단어로 이야기를 만들어 보인다. 아동: "선생님 '물개'는 도저히 못 그려요." 교사: "'물개'로 이야기 만들기가 어렵지요." "선생님이 한 번 만들어 볼게요." "물개가 물속에서 자전거를 돌리며 물개 박수를 치고 있어요." • 아동이 특정 단어로 계속 이야기를 만들 수 없을 때 그 단어는 뺀다. ■ 교사는 아동이 단어를 모두 사용했는지 확인한다. ■ 교사는 아동이 일관성 있게 이야기를 만들었는지 확인한다. ■ 교사는 아동의 이야기를 듣고 장점과 단점을 기록해 둔다.</p>
<p>인출</p>	<p>☆ 무관 단어 기억하기 ▷ 아동은 8-10개의 무관 단어를 모두 말한다. • 단서 없이 기억하게 한다. • 1-2개의 단어를 기억하지 못할 때 그 단어로 만들었던 이야기의 일부를 들려준다. • 기억한 단어의 개수를 모를 때, 총 몇 개 중 몇 개를 기억했는지 알려 준다. • 목록에 없는 단어를 말하면 '없는 단어'라고 즉시 알려준다. • 5개 이상의 단어를 기억하지 못할 때, 컷 그림을 보게 한다. • 컷 그림을 보고도 단어를 기억하지 못할 경우, 단어와 컷 그림을 함께 보여준다. ▷ 교사는 목록을 보며 아동이 기억한 단어에 ' / ' 표시를 한다. ▷ 아동은 8-10개의 무관 단어를 쓴다. ■ 아동이 '한 컷 그림을 보고 다시 쓰기'를 거부하면 수업을 마무리 한다.</p>
<p>시연 및 인출 2</p>	<p>☆ 한 컷 그림을 보고 다시 쓰기 ▷ 아동은 한 컷 그림을 보고 글을 다시 쓴다. • 아동이 글쓰기를 마칠 때까지 기다린다. • 아동이 다시 말한 내용과 다르더라도 지적하지 않는다. 예) 등장인물, 등장인물의 이름, 사건, 장소, 결말 등. • 아동이 8-10개의 단어를 모두 사용했는지 확인한다. • 단어가 빠졌을 때 : 빠진 단어를 찾아보게 한다. 교사: "제시된 단어 중 글에 사용되지 않은 단어를 찾아보세요."</p>

	<p>아동: "모기와 냉장고예요" 교사: "또 빠진 단어는 없나요?" 아동: "네 없어요."</p> <ul style="list-style-type: none"> • 특정 단어가 없이 이야기가 끝났을 때, 빠진 단어를 찾아 다시 글을 쓰게 한다. • 교사는 아동이 쓴 글에 일관성을 본다. • 아동의 글이 일관성이 없을 때, 1~2개 정도 지적한다. • 일관성이 없었던 부분을 기록하고 다음 과제 수행할 때 참고한다.
<p>마무리</p>	<p>☆ 아동이 과제 수행 시 잘했던 점을 칭찬한다. 아쉬운 점도 함께 알려준다.</p>
<p>과제</p>	<p>☆ 무관 단어 8-10개로 한 컷 그림 그리고 이야기 만들어 오기.</p>

6단계 수업지도안

주제	무관단어 6컷 그림 정교화
내용	무관 단어 8~10개 → 6컷 그림 → 6컷 그림 보고 다시 말하기 → 무관단어 기억하기 → 6컷 그림 보고 다시 쓰기
목표	<ol style="list-style-type: none"> 1. 8~10개 단어를 받아쓴다. 2. 8~10개의 단어로 6컷 그린다. 3. 8~10개의 단어를 기억한다. 4. 6컷 그림을 보고 다시 말한다. 5. 6컷 그림을 보고 다시 쓴다.
효과	서로 관련이 없는 8~10개의 단어를 정교화 하여 기억할 수 있다. 8~10개의 단어로 6컷 그림을 그리고, 그 그림을 보고 일관된 이야기를 만들 수 있다. 또 6컷 그림을 보고 이야기를 쓸 수 있다.
고려점	주인공 이름, 장소, 사건의 내용이 자주 바뀐다. 그러므로 아동의 이야기 속 등장인물, 사건, 배경 등이 일관되게 표현되는지 확인한다.

준비물	6단계 자료, 연필, 지우개, 컴퓨터, 여분의 종이, 사고력 게임
도입	사고력 게임
정보	<p>☼ 6단계 자료, 연필 그리고 지우개를 아동에게 준다.</p> <p>☼ 무관 단어 8~10개 쓰기.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▷ 아동은 무관단어 8~10개를 받아쓴다. • 아동이 글을 쓸 수 없을 때, 교사가 쓴다. ▷ 아동은 모르는 단어를 질문한다.
단서	<p>☼ 단어 보고 6컷 그림 그리기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▷ 아동은 단어를 읽는다. ▷ 아동은 6컷 그림을 그린다. ▷ ① 컷 그림을 그린다. ▷ ② 컷 그림을 그린다. ▷ ③ 컷 그림을 그린다. ▷ ④ 컷 그림을 그린다. ▷ ⑤ 컷 그림을 그린다. ▷ ⑥ 컷 그림을 그린다. • 아동이 한 컷을 다 그리지 않고 다음 컷으로 넘어가지 않도록 주의한다. • 최소 3컷 이상은 그리도록 한다. • 6컷 이상을 그리는 아동도 있다.
시연 및 인출	<p>☼ 6컷 그림을 보고 다시 말하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▷ 아동은 각 컷 그림을 보며 이야기 만든다. • 교사는 아동의 이야기가 모두 끝날 때까지 경청한다. • 교사는 아동의 이야기가 일관성이 있는지 확인한다.

	<ul style="list-style-type: none"> 교사는 아동이 이야기할 때 제시된 단어를 모두 사용했는지 확인한다.
인출	<p>☼ 무관 단어 기억하기</p> <ul style="list-style-type: none"> 아동은 8~10개의 무관 단어를 모두 말한다. <ul style="list-style-type: none"> 컷 그림 단서 없이 기억하게 한다. 1~2개의 단어를 기억하지 못할 때, 그 단어로 만들었던 이야기의 일부를 들려준다. 기억한 단어의 개수를 모를 때, 총 몇 개 중 몇 개를 기억했는지 알려 준다. 목록에 없는 단어를 말하면 '없는 단어'라고 즉시 알려준다. 5개 이상의 단어를 기억하지 못할 때, 컷 그림을 보게 한다. 컷 그림을 보고도 단어를 기억하지 못할 경우, 단어와 컷 그림을 함께 보여준다. 교사는 목록을 보며 아동이 기억한 단어에 ' / ' 표시를 한다. 아동은 8~10개의 무관 단어를 쓴다.
시연 및 인출 2	<p>☼ 6컷 그림 보고 다시 쓰기</p> <ul style="list-style-type: none"> 아동은 ①번 그림을 보고 글을 다시 쓴다. 아동은 ②번 그림을 보고 글을 다시 쓴다. 아동은 ③번 그림을 보고 글을 다시 쓴다. 아동은 ④번 그림을 보고 글을 다시 쓴다. 아동은 ⑤번 그림을 보고 글을 다시 쓴다. 아동은 ⑥번 그림을 보고 글을 다시 쓴다. 아동이 글쓰기를 마칠 때까지 기다린다. 아동이 다시 말한 내용과 다르더라도 지적하지 않는다. <ul style="list-style-type: none"> 예) 등장인물, 등장인물의 이름, 사건, 장소, 결말 등. 아동이 8~10개의 단어를 모두 사용했는지 확인한다. 단어가 빠졌을 때, 빠진 단어를 찾아보게 한다. <ul style="list-style-type: none"> 교사: "제시된 단어 중 글에 사용되지 않은 단어를 찾아보세요." 아동: "모기와 냉장고예요" 교사: "또 빠진 단어는 없나요?" 아동: "네. 없어요." 특정 단어가 없이 이야기가 끝났을 때, 빠진 단어를 찾아 다시 글을 쓰게 한다. 교사는 아동이 쓴 글의 일관성을 본다. 아동이 쓴 글이 일관성이 없을 때, 1~2개 정도 지적한다. 일관성이 없었던 부분을 기록하고 다음 과제 수행할 때 참고한다.
마무리	<p>☼ 아동이 과제 수행 시 잘했던 점을 칭찬한다. 아쉬운 점도 함께 알려준다.</p>
과제	<p>☼ 8~10개 단어로 6컷 그림 그리고 이야기 만들기.</p>

II. 문장 수준(7-14단계)

7단계 수업지도안

주제	한 문장 단어 한 컷 그림 정교화1 <순차 배열단어>
내용	한 문장 단어 4~8개의 단어 쓰기 → 한 컷 그림 → 한 문장 말하기 → 한 문장 다시 쓰기
목표	1. 한 문장에서 발췌한 4~8개의 단어로 한 문장을 만든다. 2. 한 문장에서 발췌한 4~8개의 단어로 문법에 맞는 문장을 만든다. 3. 한 문장에서 발췌한 4~8개의 단어로 의미가 통하는 문장을 만든다.
효과	한 문장 단어 4~8개를 보고 한 문장을 만들 수 있었다. 한 문장 단어를 보면서 아동들은 바로 하나의 문장을 유추할 수 있었다. 한 문장에서 발췌한 단어들은 아동이 글을 만드는 것에 대한 심리적인 거부감을 최소화시켰다. 그 단어들로 한 컷 그림을 그리려고 주의를 기울여 자신이 가지고 있는 지식들을 활성화시켰다. 문장을 쓰는 거부감도 줄어들어 자연스럽게 문장을 만들 수 있게 되었다. 그리고 문장을 만들 때 조사와 형용사 부사의 문법적 사용 오류가 줄어들었다. 또한 4-8개의 단어들이 의미상 오류가 없는 좋은 문장이 되었다.
고려점	아동들은 자신이 완성한 그림을 보고 구두로 이야기를 할 때는 문법적, 의미적 오류가 적으나 글로 옮길 때는 조사와 문법적 역할에 많은 오류를 보인다. 특히 정신지체 아동과 자폐 아동들은 이 부분을 중점적으로 연습할 필요가 있다. 아스퍼거 아동들도 조사 사용이나 문법적인 사용이 매끄럽지 않은 경우가 있으나 정신지체나 자폐 아동들보다 오류의 빈도가 낮고 문법적인 구조를 이해하고 나면 쉽게 자신의 오류를 수정할 수 있었다.

준비물	7단계 자료, 연필, 지우개, 컴퓨터, 여분의 종이, 사고력 게임
도입	사고력 게임
정보	<p>☆ 7단계 자료, 연필, 지우개를 아동에게 준다.</p> <p>☆ 한 문장 단어 4~8개 적기.</p> <p>▷ 아동은 한 문장 단어 4~8개를 받아쓴다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 한 문장에 있는 단어를 발췌해 순서대로 제시한다. <p>예)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> ▷ 원래의 문장: 옛날부터 개는 인간에게 친구와 같은 동물이다. ▷ 발췌 단어: 개, 인간, 친구, 동물 ▷ 아동이 만든 문장: 개와 인간은 둘 다 동물이면서 친구다. </div> <ul style="list-style-type: none"> • 아동이 한 문장 단어 4~8개를 쓰기 싫어할 때는 교사가 쓴다. <p>▷ 아동은 모르는 단어를 질문한다.</p>
단서	<p>☆ 한 문장 단어 4~8개로 한 컷 그림 그리기</p> <p>▷ 한 문장 단어 읽기</p> <p>▷ 아동은 단어를 보고 연상되는 상황을 한 컷 그림으로 그린다.</p>

<p>시연 및 인출</p>	<p>☆ 한 컷 그림보고 다시 말하기 ▷ 한 문장을 말한다. • 제시된 순차 단어를 모두 사용한다. • 아동에게 '단어의 순서를 따라 '한 문장'을 완성하도록' 알려준다. • 아동이 문장을 만들기 못할 때, 교사는 주어진 단어로 한 문장 만든다. 그리고 아동에게 컷 그림과 단어를 보며 글을 만들게 한다. 교사: "바람, 불어, 모자, 날다'로 문장을 만들어 볼까?" 아동: "네." 교사: "'바람이 불어서 내 모자가 하늘로 '부웅'하고 날아갔다.' ○○이도 한 번 만들어 볼래?" 아동: "바람 부는 날에는 모자를 쓰면 안돼요. 막 날아다녀요." 교사: "하하! 잘 만들었어요."</p> <p>☆ 한 컷 그림보고 다시 쓰기 ▷ 아동은 한 컷 그림을 보고 한 문장을 쓴다. • 한 문장으로 만드는 것이 원칙이다. • 두 문장으로 만든 경우 다시 한 문장으로 만들게 한다. 아동: "바람 부는 날에는 모자를 쓰면 안돼요. 막 날아다녀요." 교사: "하하! 잘 만들었어요. 한 문장으로 만들 수 있을까?" 아동: "내 모자도 날아다니고 네 모자도 날아다니는 바람 부는 날" 교사: "잘했어요." • 한 문장으로 만들지 못해도 의미를 제대로 전달하고 있으면 된다. ■ 교사는 아동의 문장에 문법적인 오류가 없는지 의미는 통하는지를 살펴본다. ■ 아동의 조사 사용에 유의한다. • 아동이 완성한 문장이 의미가 통하지 않을 때는 문장에서 주어와 서술어를 찾게 한다. 그리고 누가 무엇을 하고 있는지 확인한다. • 아동이 목적어, 보어, 형용사, 부사, 대명사 등을 갖춘 복잡한 문장을 완성하지 못할 때, 주어+목적어+서술어의 쉬운 구조로 연습하게 한다. 예) ▷ 단어: 영숙, 피자, 먹는다. ▷ 한 문장: 영숙이는 피자를 먹는다.</p>
<p>시연 및 인출 2</p>	<p>☆ 준비한 자료의 2-5번 해결하기 ▷ 아동은 '단어쓰기 → 한 컷 그림 → 한 문장 말하기 → 한 문장 쓰기' 순으로 연습한다. ■ 각 문장들은 내용에 연관이 없다. ■ 아동이 과제 수행 속도에 맞추어 자유롭게 1~5개 정도의 문장완성 과제를 실행한다.</p>
<p>마무리</p>	<p>☆ 아동이 과제 수행 시 잘했던 점을 칭찬한다. 아쉬운 점도 함께 알려준다.</p>
<p>과제</p>	<p>☆ 한 문장단어로 한 컷 그림 그리고 한 문장 만들기.</p>
<p>교재</p>	<p>공습국어 독해력 문장, BASA 읽기 자료 문장</p>

8단계 수업 지도안

주제	한 문장 단어 정교화 2<뒤바뀐 단어 한 컷 그림>
내용	뒤바뀐 단어 쓰기 → 한 컷 그림 그리기 → 한 문장 완성
목표	1. 순서가 뒤바뀐 단어로 한 컷 그림을 그린다. 2. 전체 주어와 서술어, 목적어, 보어를 찾는다. 3. 안은문장의 주어와 서술어를 찾는다. 4. 다시 말하고 다시 쓴다.
효과	아동들은 순서가 뒤바뀌어 제시된 단어로 하나의 문장으로 완성할 수 있다. 단어의 위치와 역할도 잘 찾을 수 있다. 상황에 맞는 그림을 그릴 수 있다. 자연스럽게 주어진 단어들에 문법적 위치와 역할을 이해하게 되었다.
고려점	정신지체와 고기능 자폐 아동들은 형용사, 부사, 지시 대명사 등의 위치를 잘 찾지 못했다. 중학교 2학년 정신지체 아동과 고등학교 1학년 고기능 자폐 아동에게 효과적이었다. 아동은 문장을 말하거나 쓸 때, 조사가 누락되고 부적절한 꾸밈말을 사용하였다. 단어가 함축적이거나 잘 사용하지 않는 단어가 많을 때 문장의 의미를 이해하지 못하였다. 또한 한 문장의 의미를 중심으로 완성하지 않고 주어진 단어를 반드시 어딘가에 넣어야 한다는 부담이 커서 문법에 맞지 않거나 의미가 통하지 않게 완성하는 경향이 있었다.

준비물	8단계 자료, 연필, 지우개, 컴퓨터, 여분의 종이, 사고력 게임
도입	사고력 게임
정보	<p>☆ 아동에게 8단계 자료와 연필, 지우개를 준다.</p> <ul style="list-style-type: none"> 문장은 하나의 이야기 글에서 발췌하여 일관된 이야기를 만들 수 있도록 한다. <p>☆ 순서가 뒤바뀐 단어 쓰기</p> <ul style="list-style-type: none"> 아동은 순서가 뒤바뀐 단어를 받아쓴다. <ul style="list-style-type: none"> 받아쓰지 못하면, 교사가 단어를 쓴다. 아동의 글자 오류는 수정하지 않는다. 아동은 받아 쓴 단어를 읽는다. 아동은 모르는 단어를 질문한다.
단서	<p>☆ 단어 보고 한 컷 그림 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> 아동은 순서가 뒤바뀐 단어를 보고 연상되는 상황을 한 컷으로 그린다. <ul style="list-style-type: none"> 교사는 아동이 질문하지 않는 간섭하지 않는다.
시연 및 인출	<p>☆ 한 컷 그림 보고 한 문장 완성</p> <ul style="list-style-type: none"> 아동은 한 컷 그림을 보고 문장을 다시 쓴다. <ul style="list-style-type: none"> 아동이 문장을 완성할 때까지 기다린다. 아동이 완성한 문장에 오류가 있을 때, 아동에게 오류가 있는 부분을 알려 준다. 그리고 수정할 수 있는 기회를 2번까지 준다. <p>예)</p>

	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> 순서가 뒤바뀐 단어: 먹었습니다./밥을/나는 </div> <p>교사: "한 문장으로 만들어 보세요."</p> <p>아동: "'나는 먹었습니다. 밥을'입니다."</p> <p>교사: "서술어는 '먹었습니다.'예요. 서술어의 위치는 어디인가요?"</p> <p>아동: "'맨' 마지막이요. 그럼, '밥을 나는 먹었습니다.'예요."</p> <p>교사: '밥을'의 위치가 이상합니다. 목적어는 어디에 위치해야 하나요?"</p> <p>아동: "주어와 서술어 사이에요. 그러면 '나는 밥을 먹었습니다.'"</p> <p>교사: "아주 잘 했어요. 서술어를 찾으면 주어를 찾을 수 있고 목적어도 찾을 수 있지요!"</p> <ul style="list-style-type: none"> • 아동이 수정하지 못할 때, 틀린 부분을 알려준다. 그리고 비슷한 구성의 문장을 연습하도록 과제를 준다. • 아동이 순서를 전혀 예측하지 못하고 무반응일 때, 주어와 서술어를 먼저 찾은 후 목적어와 보어를 찾게 한다. <p>예)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> 순서가 뒤바뀐 단어: 먹었습니다./밥을/나는 </div> <p>교사: "먼저 서술어를 찾아볼까요? 서술어는 대부분 '다.'로 끝나요."</p> <p>아동: "'먹었습니다.'예요."</p> <p>교사: "'먹었습니다.'는 제일 마지막에 위치해요. 그럼, 이제 주어를 찾아봅시다. 누가 먹었나요?"</p> <p>아동: "'나'요."</p> <p>교사: "그럼, '나는 먹었습니다.'라는 문장을 완성했네요. 나는 무엇을 먹었나요? "</p> <p>아동: "'밥'이요."</p> <p>교사: "목적어는 주어와 서술어 사이에 들어가요."</p> <p>아동: "나는 밥을 먹었습니다."</p> <p>■ 한 문장으로 만드는 것이 어려운 아동들에게는 형용사와 부사가 없는 문장부터 연습시킨다.</p>
시연 및 인출 2	☆ 준비한 프린트물의 2-5번 해결하기 ▷ 아동은 '단어쓰기 → 한 컷 그림 → 한 문장 말하기 → 한 문장 쓰기' 순으로 연습한다. ■ 각 문장들은 내용에 연관이 없다. ■ 아동이 과제 수행 속도에 맞추어 자유롭게 1~5개 정도의 문장완성 과제를 실행한다.
마무리	☆ 아동이 과제 수행 시 잘했던 점을 칭찬한다. 아쉬운 점도 함께 알려준다.
과제	☆ 순서가 뒤바뀐 단어를 주고 한 컷 그림과 문장을 완성해오기

9단계 수업지도안

주제	한 문장 단어 정교화 3<뒤바뀐 단어 5컷 그림>
내용	뒤바뀐 단어 쓰기 → 5컷 그림 그리기 → 한 문장 완성 → 다시 말하기 → 제목
목표	<ol style="list-style-type: none"> 1. 한 글에서 발췌한 단어로 5개의 문장을 완성한다. 2. 형용사, 부사, 지시 대명사를 문법에 맞게 잘 배치한다. 3. 완성한 5개의 문장에 제목을 붙인다. 4. 완성한 5개의 문장을 하나의 이야기로 엮는다.
효과	교사는 한 글에서 5개의 문장을 발췌한다. 그리고 각 문장들의 순서를 뒤바꾼다. 순서를 뒤바꾼 단어를 아동에게 제시한다. 아동은 질문 없이 5개의 뒤바뀐 문장세트를 연속으로 해결한다.
고려점	정신지체와 고기능 자폐 아동들은 형용사, 부사, 지시 대명사 등의 위치를 잘 찾지 못했다. 중학교 2학년 정신지체 아동과 고등학교 1학년 고기능 자폐 아동에게 효과적이었다. 아동은 문장을 말하거나 쓸 때, 조사가 누락되고 부적절한 꾸밈말을 사용하였다. 단어가 함축적이거나 잘 사용하지 않는 단어가 많을 때 문장의 의미를 이해하지 못하였다. 또한 한 문장의 의미를 중심으로 완성하지 않고 주어진 단어들을 반드시 어딘가에 넣어야 한다는 부담이 커서 문법에 맞지 않거나 의미가 통하지 않게 완성하는 경향이 있었다.

준비물	9단계 자료, 연필, 지우개, 컴퓨터, 여분의 종이, 사고력 게임
도입	사고력 게임
정보	<p>☼ 9단계 자료, 연필, 지우개를 아동에게 준다.</p> <p>▷ 한 글에서 발췌한 5개의 문장과 그 문장의 단어 순서를 바꿔 놓은 자료를 아동에게 나누어 준다.</p> <p>☼ 순서가 뒤바뀐 단어 쓰기</p> <p>▷ 1-5번까지 아동은 순서가 뒤바뀌어 제시되는 단어를 받아쓴다.</p> <p>▷ 1번, 단어 받아쓰기</p> <p>▷ 2번, 단어 받아쓰기</p> <p>▷ 3번, 단어 받아쓰기</p> <p>▷ 4번, 단어 받아쓰기</p> <p>▷ 5번, 단어 받아쓰기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 아동의 글자 오류는 수정하지 않는다. • 아동이 단어 쓰고 싶지 않을 때, 교사가 쓴다. <p>▷ 아동은 모르는 단어는 질문한다.</p>
단서	<p>☼ 뒤바뀐 단어로 5컷 그림 그리기</p> <p>▷ 1-5번까지 아동은 뒤바뀐 단어를 보고 5컷의 그림을 그린다.</p> <p>▷ 1번을 한 컷 그림 그리기</p> <p>▷ 2번을 한 컷 그림 그리기</p> <p>▷ 3번을 한 컷 그림 그리기</p> <p>▷ 4번을 한 컷 그림 그리기</p> <p>▷ 5번을 한 컷 그림 그리기</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • 아동은 자유롭게 연속해서 5컷 그림을 그린다. • 교사는 아동이 질문하지 않는 한 아동의 그림에 간섭하지 않는다. • 아동이 연속해서 5컷을 그리지 못할 때, 아동이 1번을 끝내면 교사는 아동에게 잘했다고 칭찬한다. <p>아동: "1번을 다 했어요." 교사: "잘했어요. 자 2번도 그려볼까요?" 아동: "네" (아동이 2번 그림을 그린다.) 교사: "2번도 잘했네요. 그럼 3번도 그려볼까요?"</p>
인출	<p>☼ 5컷 그림을 보고 문장을 완성한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▷ 1-5번까지 뒤바뀐 단어를 올바른 순서로 만들어 문장을 완성한다. ▷ 1번 뒤바뀐 단어와 한 컷 그림을 보며 문장완성하기 ▷ 2번 뒤바뀐 단어와 한 컷 그림을 보며 문장완성하기 ▷ 3번 뒤바뀐 단어와 한 컷 그림을 보며 문장완성하기 ▷ 4번 뒤바뀐 단어와 한 컷 그림을 보며 문장완성하기 ▷ 5번 뒤바뀐 단어와 한 컷 그림을 보며 문장완성하기 <ul style="list-style-type: none"> • 아동이 문장을 완성할 때까지 기다린다. • 아동이 완성한 문장에 오류가 있을 경우, 오류가 있는 부분을 정확히 알려 주고 수정할 수 있는 기회를 2번 준다. • 아동이 수정하지 못할 때, 정답을 알려준다. 그리고 비슷한 구성의 문장을 연습하도록 과제를 준다. • 아동이 무반응일 때, 교사가 함께 주어와 서술어를 찾은 후 목적어와 보어를 찾게 한다. <p>예) 먹었습니다./밥을/나는 교사: "먼저 서술어를 찾아볼까요? 서술어는 대부분 '다.'로 끝나요." 아동: "'먹었습니다.'예요." 교사: "'먹었습니다.'는 제일 마지막에 위치해요! 그럼, 이제 주어를 찾아봅시다. 누가 '먹었나요?'" 아동: "나요." 교사: "그럼, '나는 먹었습니다.'라는 문장을 완성했네요. 나는 무엇을 먹었나요?" 아동: "밥이요." 교사: "목적어는 주어와 서술어 사이에 들어가요." 아동: "나는 밥을 먹었습니다."</p>
시연	<p>☼ 완성된 5문장을 다시 말하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▷ 아동은 5문장을 연결시켜 다시 말한다. • 5문장을 연결하여 하나의 이야기가 되도록 한다. • 원문을 가깝게 말하도록 한다. • 문장 사이를 연결하는 접속사의 사용을 관찰한다. • 원문에서 사용한 단어들을 사용하도록 한다. <p>☼ 제목을 정하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▷ 아동은 제목을 말하고 자료에 제목을 적는다.
마무리	<p>☼ 아동이 과제 수행 시 잘했던 점을 칭찬한다. 아쉬운 점도 함께 알려준다.</p>
과제	<p>☼ 순서가 뒤바뀐 단어 컷 그림 그리고 문장 완성해 오기.</p>

10단계 수업지도안

주제	한 문장 듣고 정교화
내용	한 문장 듣고 한 컷 그림 → 한 컷 그림 보고 문장 다시 말하기 → 컷 그림 보고 한 문장 다시 쓰기→연습
목표	1. 한 문장을 듣고 한 컷 그림을 그린다. 2. 한 컷 그림을 보고 한 문장을 말한다. 3. 한 컷 그림을 보고 한 문장을 쓴다.
효과	정신지체, 아스퍼거, 고기능자폐, ADHD, 학습장애 아동들은 문장을 듣고 그 의미를 해석하여 이해하는데 시간이 오래 걸렸다. 문장을 듣고 정교화 하는 연습을 통해 듣고 이해하는 능력이 향상 되었다. 수업시간에 교사의 말이나 부모의 지시 등을 정확하고 빨리 이해하도록 해 준다.
고려점	아동들 중에는 한 번 듣고 그 내용을 컷 그림화하지 못하기도 한다. 그럴 때 2번 정도 더 읽고 그림을 그릴 수 있도록 한다.

준비물	10단계 자료, 연필, 지우개, 컴퓨터, 여분의 종이, 사고력 게임
도입	사고력 게임
정보 및 단서	<p>☆ 10단계 자료, 연필, 지우개를 아동에게 준다.</p> <p>▷ 교사는 5개의 문장이 적힌 자료를 준비한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> 5개의 문장은 내용상 연관성이 없다. <p>☆ 문장 듣고 한 컷 그림 그리기</p> <p>▷ 아동은 한 문장을 듣고 한 컷 그림 그린다.</p> <ul style="list-style-type: none"> 한 문장을 한 번 들려주는 것을 원칙으로 한다. 정신지체 아동을 제외한 다른 아동들은 3번까지 들려준다. 정신지체 아동은 5번까지 들려준다. 교사는 문장을 천천히 읽는다. 교사는 아동이 문장을 들으면서 컷 그림을 제대로 그리고 있는지 관찰한다. 교사는 아동이 그림을 그릴 때 구체적인 부분을 가리키며 칭찬한다.
시연 및 인출	<p>☆ 문장 다시 말하기</p> <p>▷ 아동은 한 컷 그림을 보고 문장을 말한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> 아동이 자유롭게 한 문장을 말하도록 한다. 한 문장으로 말하는 것을 원칙으로 한다. 원문에 있는 단어들을 사용하고 있는가를 확인한다. 아동이 문장의 의미를 잘 이해하고 있다면, 2-3 문장도 허용한다. 본래의 글의 의미를 잘 전달했는가를 확인한다. 조사와 서술어, 꾸미는 말의 적절한 사용에 유의한다. 아동이 말한 문장의 의미가 통하지 않을 때, 교사는 아동에게 틀린 부분을 묻는다.

	<ul style="list-style-type: none"> ■ 아동이 틀린 부분을 찾지 못할 때, 교사는 문장을 다시 읽어 준다. 아동은 문장을 듣고 틀린 부분을 올바른 문장이 되도록 고친다. ■ 교사는 아동이 글을 말할 때의 장점과 약점을 기록한다. <p>☼ 한 문장 다시 쓰기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▷ 아동은 한 컷 그림을 보고 한 문장을 쓴다. <ul style="list-style-type: none"> • 아동이 자유롭게 한 문장을 쓰도록 한다. • 문장에 있는 단어를 쓰고 있는지 확인한다 • 철자 오류는 지적하지 않는다. • 한 문장을 쓰는 것이 원칙이다. • 아동이 문장의 의미를 잘 이해하고 있다면, 2~3 문장까지 허용한다. • 본래 글의 의미를 잘 전달했는가를 확인한다. • 조사와 서술어, 꾸미는 말의 적절한 사용에 유의한다. • 문장의 의미가 통하지 않을 때, 교사는 아동에게 틀린 부분을 묻는다. • 아동이 틀린 부분을 찾지 못할 때, 교사는 문장을 다시 읽어 준다. 아동은 문장을 듣고 틀린 부분을 올바른 문장이 되도록 고친다. ■ 교사는 아동이 글을 쓸 때의 장점과 약점을 기록한다.
시연	<p>☼ 한 문장 듣고 정교화 연습</p> <ul style="list-style-type: none"> ▷ 자료에 제시된 2-5번의 문제도 같은 과정으로 연습한다. <ul style="list-style-type: none"> • 1-5번의 문장은 서로 독립된 문장들이다. • 한 개의 문장 듣기→ 문장 듣고 한 컷 그림 그리기→ 한 컷 그림 보고 문장 다시 말하기→ 한 컷 그림 보고 한 문장 다시 쓰기'의 순서로 5문장을 연습한다.
마무리	<p>-아동이 과제 수행 시 잘했던 점을 칭찬한다. 아쉬운 점도 함께 알려준다.</p>
과제	<p>-한 문장 듣고 한 컷 그림 그리고 글로 써오기 과제</p>

11단계 수업지도안

주제	문장 듣고 정교화 <질문에 답하기>
내용	1~3개의 문장 듣기 → 1~3컷 그림 그리기 → 컷 그림 보고 질문에 답하기 → 컷 그림 보며 문장 다시 말하기 → 컷 그림 보며 문장 다시 쓰기 → 연습
목표	1. 1~3개의 문장을 듣고 1-3컷 그림을 그린다. 2. 1~3컷 그림을 보고 질문에 정확히 답한다. 3. 1~3컷 그림을 보고 1-3개의 문장을 기억한다.
효과	아동이 문장을 듣고 질문에 답하려면 질문이 어떻게 나올 것인가 예측하며 듣게 된다. 일상생활에 사용하는 문장을 들을 때 아동의 주의 집중력이 올라간다. 6하 원칙을 중심으로 질문이 구성되었기 때문에 생활에 필요한 중요 정보들을 잘 듣고 기억하게 된다.
고려점	정신지체 아동들은 일상생활에서 자주 사용되는 대화를 듣고 이해하는 능력이 좋아진다. 아스퍼거 아동은 평소에 남의 이야기에 주의를 기울이기 어렵기 때문에 질문에 답하기 위해서 더욱 이야기에 집중하게 된다. 정신지체 아동들은 꾸준히 이 단계를 연습해야 한다. 처음 이 과제를 할 때, 무엇을 들어야할지 예측하지 못했다. 여러 번 연습을 통해 예측할 수 있게 되지만 단기 기억의 어려움으로 정확한 이름을 시간, 장소 등을 기억하지 못했다. 정답률은 천천히 올라갔다. 반면, 아스퍼거와 고기능 자폐 아동들은 몇 번의 연습을 통해 듣기 능력이 향상되었다. 아스퍼거와 고기능 자폐 아동들도 사람의 이름, 장소, 시간 등을 자주 틀렸다. 몇 번 지적하면 더욱 집중하여 듣게 되었고 들었던 내용을 정확히 말하게 되었다.

준비물	11단계 자료, 연필, 지우개, 컴퓨터, 여분의 종이, 사고력 게임
도입	사고력 게임
정보 및 단서	<p>☆ 교사는 11단계 자료, 연필, 지우개를 아동에게 준다.</p> <p>☆ 1~3개의 문장을 듣고 1~3컷 그림 그리기</p> <p>▷ 아동은 1~3개의 문장을 듣고 1~3컷 그림을 그린다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 교사는 글의 내용과 아동의 특성을 고려하여 1~3컷으로 자유롭게 정한다. • 문장은 한 번 들려주는 것을 원칙으로 한다. • 아동들이 원하면 아동에게 3번까지 들려준다. • 정신지체 아동은 5번까지 들려준다. • 문장은 천천히 읽는다. • 한 문장이 끝나고 잠깐 쉬고 다음 문장을 읽는다. • 아동이 문장을 들으면서 컷 그림을 제대로 그리고 있는지 관찰한다. • 아동이 그림을 그릴 때 구체적인 부분을 가리키며 칭찬한다.
시연 및 인출	<p>☆ 질문에 답하기</p> <p>▷ 아동은 자신이 그린 1~3컷 그림을 보면서 교사의 질문에 답을 쓴다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 한 글에 대해 1~4개정도 질문한다. • 6하 원칙에 입각한 질문을 한다. • 아동의 정답률이 올라가면 추론을 포함한 질문을 준비한다.

	<ul style="list-style-type: none"> • 답이 틀리면, 아동에게 문장을 들려준다. • 아동이 글을 3번 듣고도 틀리면 교사는 답을 알려준다. <p>☆ 1~3컷 그림을 보면서 문장 다시 말하기.</p> <p>▷ 아동은 1~3컷 그림을 보면서 글을 말한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 원문에 있는 단어들을 사용한다. • 본래의 글의 의미를 전달한다. • 조사와 서술어, 꾸미는 말을 적절히 사용한다. • 아동이 말한 문장의 의미가 통하지 않을 때, 교사는 아동에게 틀린 부분을 묻는다. • 아동이 틀린 부분을 찾지 못할 때, 교사는 문장을 다시 읽어 준다. 아동은 문장을 듣고 틀린 부분을 올바른 문장이 되도록 고친다. • 아동이 글 다시 쓰기를 거부하면 다음 과제로 넘어간다. <p>■ 교사는 아동이 글을 말할 때의 장점과 약점을 기록한다.</p> <p>☆ 컷 그림 보고 글 다시 쓰기</p> <p>▷ 아동은 컷 그림을 보고 글을 다시 쓴다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 아동이 자유롭게 한 문장을 쓰도록 한다. • 문장에 있는 단어를 쓰고 있는지 확인한다 • 철자 오류는 지적하지 않는다. • 본래 글의 의미를 잘 전달했는가를 확인한다. • 조사와 서술어, 꾸미는 말의 적절한 사용에 유의한다. • 문장의 의미가 통하지 않을 때: 교사는 아동에게 틀린 부분을 묻는다. • 아동이 틀린 부분을 찾지 못할 때, 교사는 문장을 다시 읽어 준다. 아동은 문장을 듣고 틀린 부분을 올바른 문장이 되도록 고친다. <p>■ 교사는 아동이 쓴 글의 장점과 약점을 기록한다.</p>
시연	<p>☆ 문장 듣고 정교화 연습</p> <p>▷ 자료에 제시된 2~5번의 문제도 같은 과정으로 연습한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1~5번의 문장은 서로 독립된 문장들이다. • 1~3개의 문장 듣기 → 1~3컷 그림 그리기 → 컷 그림 보고 질문에 답하기 → 컷 그림 보며 문장 다시 말하기 → 컷 그림 보며 문장 다시 쓰기의 순서로 5문장을 연습한다.
마무리	<p>☆ 아동이 과제 수행 시 잘했던 점을 칭찬한다. 아쉬운 점도 함께 알려준다.</p>
과제	<p>☆ 1~3문장 듣고 1~3컷 그린 후 질문에 답하는 과제를 내준다.</p>
교재	<p>재미있는 듣기 연습, 주의력 향상 프로그램, 기억력 향상 프로그램</p>

12단계 수업지도안

주제	문장 듣고 단어로 정교화
내용	(어려운) 문장을 듣기 → 중요한 단어를 적기 → 한 컷 그림 → 컷 그림 보고 문장 다시 말하기 → 컷 그림 보고 문장 다시 쓰기 → 연습
목표	1. (어려운) 문장을 듣고 중요 단어를 쓴다. 2. 중요 단어를 보고 컷 그림을 그린다. 3. 중요 단어와 컷 그림을 보고 문장을 기억한다. 4. 중요 단어와 컷 그림을 보고 문장을 쓸 수 있다.
효과	논설문 등에서 발췌한 정보글을 잘 듣고 이해할 수 있다. 문장이 어렵고 길지만 그 문장의 의미를 내포한 중요 단어들을 간추릴 수 있게 된다. 그리고 그 단어와 컷 그림 단서를 통해 본래의 글을 쉽게 기억할 수 있게 된다.
고려점	이 과제를 수행할 때 아동의 특성에 따라 지문의 난이도를 조절해야했다. 아동들은 문장을 한 번 듣고는 중요단어 모두 쓰지 못했다. 3번 정도 듣고 난 후 원하는 단어를 모두 적었다. 아동들은 컷 그림을 문장으로 옮길 때 조사 사용에 어려움을 보였다. 정신지체, 아스퍼거, ADHD, 학습장애 아동들은 이 단계에서 많은 연습이 필요했다. 특히 정신지체 아동들은 다른 아동들보다 쉬운 문장에서 오랫동안 연습하고 천천히 난도를 올려야 한다.

준비물	12단계 자료, 연필, 지우개, 컴퓨터, 여분의 종이, 사고력 게임
도입	사고력 게임
정보 및 단서	<p>☆ 교사는 12단계 자료, 연필, 지우개를 아동에게 준다.</p> <p>☆ 1~3문장을 듣고 중요 단어 쓰기</p> <p>▷ 아동은 문장을 듣고 중요 단어를 쓴다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 세 번 읽어 주는 것을 원칙으로 한다. • 교사는 문장을 천천히 읽어서 아동이 중요 단어를 쓸 수 있게 한다. • 아동은 문장을 들으면 (자신이 생각하는) 중요 단어를 적는다. • 교사는 아동이 중요 단어를 잘 적고 있는가를 눈으로 확인한다. • 아동이 더 읽어 달라할 때, 2번 정도 더 읽어준다. • 아동이 과제에 능숙해지면 교사는 문장을 한 번만 읽는다. <p>▷ 아동은 모르는 단어를 질문한다.</p>
단서	<p>☆ 중요 단어로 한 컷 그림.</p> <p>▷ 아동은 중요 단어를 보면서 한 컷 그림을 그린다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 그림을 그리지 못할 때, 교사는 문장을 천천히 읽어 준다. 두 번 정도 읽어주어 아동이 중요 단어를 충분히 쓸 수 있도록 한다. • 아동은 한 컷 그림을 그리는 곳에 중요 단어를 써 넣는다.
시연 및 인출	<p>☆ 한 컷 그림 보고 문장 다시 말하기</p> <p>▷ 아동은 중요단어와 한 컷 그림을 보면서 본래의 문장을 말한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 글 속에 중요단어가 모두 들어갔는지 확인한다.

	<ul style="list-style-type: none"> • 글 속에 중요단어의 활용이 적절한지 확인한다. • 중요단어와 한 컷 그림을 보고 엉뚱한 문장을 말할 때, 문장을 들려준다.. • 문장 속에서 중요단어의 활용 잘못 되었을 때, 문장을 들려준다. • 문장 속에서 조사가 어색할 때, 문장을 들려준다. ■ 교사는 아동이 글을 말할 때의 장점과 약점을 기록한다. <p>☼ 한 컷 그림 보고 문장 다시 쓰기</p> <p>▷ 아동은 중요단어와 한 컷 그림을 보면서 본래 문장을 쓴다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 글 속에 중요단어가 모두 들어갔는지 확인한다. • 글 속에 중요단어의 활용이 적절한지 확인한다. • 본래의 글의 의미를 잘 전달했는가를 확인한다. • 조사와 서술어, 꾸미는 말의 적절한 사용에 유의한다. • 아동이 말한 문장의 의미가 통하지 않을 때, 교사는 아동에게 틀린 부분을 묻는다. • 중요단어와 한 컷 그림을 보고 엉뚱한 문장을 쓸 때, 문장을 듣고 아동이 틀린 곳을 고치도록 한다. • 문장 속에서 중요단어의 활용이 잘못 되었을 때, 문장을 듣고 아동이 틀린 곳을 고치도록 한다. • 문장 속에서 조사가 어색할 때, 문장을 들려주고 아동이 틀린 곳을 고치도록 한다. ■ 교사는 아동이 글을 쓸 때의 장점과 약점을 기록한다.
시연	<p>☼ 문장 듣고 단어 정교화 연습</p> <p>▷ 자료에 제시된 2~5번의 문제도 같은 과정으로 연습한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1~5번의 문장은 서로 독립된 문장들이다. • '(어려운) 문장을 듣기 → 중요한 단어를 적기 → 한 컷 그림 → 컷 그림 보고 문장 다시 말하기 → 컷 그림 보고 문장 다시 쓰기 → 연습'의 순서로 문장을 연습한다.
마무리	<p>☼ 아동이 과제 수행 시 잘했던 점을 칭찬한다. 아쉬운 점도 함께 알려준다.</p>
과제	<p>☼ 1~3문장으로 구성된 글을 듣고 중요단어와 한 컷 그리기 연습.</p>
교재	<p>학습치료 프로그램 지침서, 공습국어 독해력</p>

13단계 수업지도안

주제	5 단락 듣고 5컷 그림 정교화
내용	5단락의 글 듣기 → 5컷 그림 그리기 → 제목 정하기 → 그림 보고 다시 말하기 → 그림 보고 다시 쓰기
목표	<ol style="list-style-type: none"> 1. (쉬운) 5단락을 듣고 5컷 그림을 그린다. 2. 5컷의 그림을 보고 제목을 붙인다. 3. 5컷의 그림을 보고 글을 기억한다. 4. 5컷의 그림을 보고 글로 쓴다.
효과	아동이 문장을 듣고 질문에 답하려면 질문이 어떻게 나올 것인가 예측하며 듣게 된다.
고려점	내용이 많기 때문에 자신이 그린 컷 그림들을 보고 글 속에 나온 중요 단어들을 기억하지 못할 수 있다.

준비물	13단계 자료, 연필, 지우개, 컴퓨터, 여분의 종이, 사고력 게임
도입	사고력 게임
정보 및 단서	<p>※ 교사는 수업에 사용할 글에 ⑤개의 단락을 나누어 ①-⑤ 번호를 표시한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 한 문장이 너무 길지 않도록 한다. • 한 문장이 3개 이상의 의미 정보를 담고 있어 매우 난해한 글은 피한다. • 한 단락은 1~2개의 문장으로 이루어져 있다. • 전체 의미를 생각하며 나눈다. <p>☆ 교사는 13단계 자료, 연필, 지우개를 아동에게 준다.</p> <p>☆ ①-⑤ 단락 문장 듣고 5컷 그림</p> <ul style="list-style-type: none"> ▷ ①-⑤ 단락의 글을 순차적으로 듣고 5컷 그림 그리기 <ul style="list-style-type: none"> • 아동은 한 단락씩 듣고 한 컷 그림을 그린다. ▷ ①번 단락을 듣고 한 컷 그림 그리기 ▷ ②번 단락을 듣고 한 컷 그림 그리기 ▷ ③번 단락을 듣고 한 컷 그림 그리기 ▷ ④번 단락을 듣고 한 컷 그림 그리기 ▷ ⑤번 단락을 듣고 한 컷 그림 그리기 <ul style="list-style-type: none"> • 한 단락을 한 번 들려주는 것이 원칙이다. • 최대 3번까지 들려준다. • 문장을 천천히 읽는다. • 한 단락이 2~3문장으로 이루어져 있을 때, 한 문장이 끝나면 잠시 쉬었다가 다음 문장을 읽는다. ▷ 아동은 교사에게 각 단락에서 모르는 단어를 질문한다. <ul style="list-style-type: none"> • 컴퓨터에서 이미지와 영상을 확인한다.

<p>단서2</p>	<p>☆ 5컷 그림 보고 제목 정하기</p> <p>▷ 아동은 5컷 그림을 보고 제목을 말한다. •아동은 구체적인 제목을 말한다. 예) 교사: "이 글의 제목을 붙여 볼까요?" 아동: "'자동차'요." 교사: "너무 범위가 넓어요. '자동차의 ○○○'인데." 아동: "자동차의 역사요" 교사: "자동차의 역사면 자동차의 발전과 변천이 있어야 하는데요. 그런 내용은 없어요." 아동: "자동차의 발명이요" 교사: "그렇지요."</p>
<p>시연 및 인출</p>	<p>☆ 5컷 그림을 보고 다시 말하기</p> <p>▷ 아동은 5컷 그림을 보고 이야기한다. • 본문에 가깝게 말한다. • 본문에 있는 단어들을 적절히 사용한다. • 본문에 없는 내용을 첨가하거나 중요 내용이 빠졌을 때, 교사는 아동에게 컷 그림을 보여 주고 글을 읽어준다. ▷ 아동은 5컷 그림을 보고 다시 이야기한다. • 교사는 아동이 글을 말할 때의 장점과 약점을 기록한다.</p> <p>☆ 5컷 그림을 보고 다시 쓰기</p> <p>▷ 아동은 5컷 그림을 보고 글을 쓴다. • 아동이 글을 쓰지 못할 때, 중요 단어를 3~5개정도 알려준다. • 본래의 글 속에 있는 단어들을 사용하고 있는가를 확인한다. • 아동이 글을 완성하면 잘했다고 칭찬한다. ▷ 본래의 글을 읽게 하고 수업을 마친다.</p> <p>■ 교사는 아동이 글을 쓸 때의 장점과 약점을 기록한다.</p>
<p>마무리</p>	<p>☆ 아동이 과제 수행 시 잘했던 점을 칭찬한다. 아쉬운 점도 함께 알려준다.</p>
<p>과제</p>	<p>5단락 글 듣고 컷 그림 그리고 글 완성해 오기 과제</p>
<p>교재</p>	<p>공습국어 어휘력의 각 장 뒷부분에 나온 교훈 글</p>

14단계 수업지도안

주제	4컷 그림 정교화
내용	4컷 순서카드 제목 → 4컷 순서카드 올바른 순서 → 4컷 순서카드를 보고 다시 말하기 → 4컷과 같은 주제의 4컷 그림 그리기 → 4컷 그림 보고 다시 말하기 → 4컷 그림 보고 다시 쓰기
목표	<ol style="list-style-type: none"> 1. 4컷 그림에 제목을 붙인다. 2. 4컷 그림을 올바른 순서로 나열한다. 3. 4컷 그림을 보고 이야기를 만든다. 4. 제시된 4컷 그림과 같은 주제의 4컷 그림을 그린다. 5. 자신의 4컷 그림으로 이야기를 만들고 쓴다.
효과	처음 4컷 그림과 자신의 그림을 비교하여 그릴 수 있다. 반복연습을 통해 아동은 이야기를 구조화 시켜 자신 있게 한다. 또 그림과 글의 내용이 자세하고 논리적이면서 일관성을 갖추게 된다.
고려점	<p>정신지체, 아스퍼거, ADHD, 읽기장애 등 모든 아동들이 편안하게 이 과제를 수행하였다.</p> <p>처음 4컷 그림으로 연습을 한 후 같은 제목의 4컷 그림을 그릴 때 아동은 그림과 글의 양이 늘고 그 이야기들을 일관되고 논리적으로 구성하였다.</p> <p>정신지체 아동들은 처음 4컷 그림과 똑같이 그리려 했다. 많은 내용을 놓쳤지만 반복연습을 통해 완성된 문장으로 그림의 내용을 일관되게 설명했다.</p> <p>아스퍼거와 ADHD 그리고 읽기장애 아동들은 처음 4컷 바탕으로 자신의 사전지식과 생각을 결합시켰다. 본래의 내용을 유지하면서도 새로운 내용을 덧붙여 재미있게 만들었다.</p>

준비물	14단계 자료, 4컷 순서카드, 연필, 지우개, 컴퓨터, 여분의 종이, 사고력 게임
도입	사고력 게임
4컷그림 연습	<p>☆ 교사는 4컷 순서카드를 준비한다.</p> <p>☆ 교사는 14단계 자료, 연필, 지우개를 아동에게 준다.</p> <p>☆ 4컷 순서카드 제목 정하기</p> <p>▷ 교사는 아동에게 4컷 그림의 순서를 뒤바꾸어 제시한다.</p> <p>▷ 아동은 4컷 그림의 제목을 말한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 제목을 구체화 시켜 말한다. <p>예)</p> <p>교사: "4컷 순서카드의 제목을 뭐라고 붙일까?"</p> <p>아동: "○○○ 이요."</p> <p>교사: "맞아요. ○○○ 에 대한 이야기예요. 그런데 제목이 너무 일반적이네요. 조금 더 자세히 말해주세요. '○○○의 △△△△' 인데요"</p> <p>아동: "아 그럼, '○○○의 ◇◇◇◇'요?"</p> <p>교사: "잘했어요."</p> <p>☆ 4컷 순서카드를 바른 순서로 나열하기</p> <p>▷ 아동은 4컷 순서카드를 바른 순서로 나열한다.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • 교사: "이 4컷 그림의 순서를 올바르게 만들어 보세요." • 순서가 틀린 경우 교사: "틀렸네요. 2개가 바뀌었어요. 찾아보세요." 아동 : (4컷 그림의 순서를 바꾼다.) • 그래도 틀렸을 경우: 틀린 곳을 알려주고 아동에게 바른 순서로 정렬하게 한다. 교사: "(틀린 곳을 가리키며) 여기가 틀렸네요. 바른 순서로 만들어 보세요." <p>☆ 4컷 순서카드를 보고 다시 말하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▷ 아동은 4컷 그림의 제목을 말한다. • 아동은 제목을 구체적으로 말한다. 교사: "제목은 다시 말해 볼까요?" 아동: "○○○의 ◇◇◇◇요." ▷ 아동은 4컷 그림을 보고 이야기를 만든다. 교사: "(첫 번째 그림을 가리키며) 여기서부터 순서대로 이야기 해 보세요." • 그림 속에 나타난 정보를 최대한 말하도록 한다. • 4컷 그림 속에 등장인물을 보고 '남학생'이나 '여자 아이' 등 나이나 성별의 다른 특징을 말한다. • 그림 속에 등장인물에 '동수', '철희' 등과 같은 이름을 붙일 수 있다. • 4컷 이야기 속 등장인물의 명칭이 일관되는지 확인한다. • 그림에 나오는 사물이나 생물의 이름, 색깔, 위치와 같은 정보를 말하도록 한다. 예) 여자 아이 오른 손에 들고 있는 노란 우산(그림 넣고) • 교사는 아동이 그림을 보고 세부내용을 일관성 있게 이야기하는가를 본다.
<p>4컷그림 따라하 기</p>	<p>☆ 아동은 똑같은 주제로 4컷 그림 그리기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▷ 아동이 4컷 그림에 붙인 제목과 같은 제목의 4컷 그림을 그린다. 교사: '○○○의 ◇◇◇◇'이란 제목으로 4컷 그림을 그려 보세요. ▷ 1번 컷을 그린다. ▷ 2번 컷을 그린다. ▷ 3번 컷을 그린다. ▷ 4번 컷을 그린다. • 아동이 자유롭게 4컷 그림을 그리게 한다. • 본래의 4컷 그림과 내용이 다를 수 있다. <p>☆ 아동 자신이 그린 4컷 그림 보며 다시 말하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▷ 아동은 4컷 그림에 제목을 붙인다. ▷ 아동은 4컷 그림을 보며 이야기한다. 교사: "(첫 번째 그림을 가리키며) 여기서부터 이야기해 보세요." • 아동이 이야기를 다 마쳤지만 그림 속 인물이나 사물 또는 생물이 언급되지 않으면 (그림을 가리키며) 교사는 "이 단어는 언제 나와요?"라고 묻는다. • 아동에게 빠진 정보를 넣어 다시 말하게 한다. <p>☆ 아동은 자신이 그린 4컷 그림을 보면서 다시 쓰기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▷ 아동은 4컷 그림을 보고 글을 쓴다. • 아동이 글을 쓰기 싫어할 때, 한 번 더 4컷 그림의 내용을 이야기하고 글을 쓰지 않도록 한다.

	<p>▷ 처음 4컷 그림과 아동의 4컷 그림을 비교한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 아동은 처음 4컷 그림과 자신의 4컷 그림의 유사점을 이야기한다. • 아동은 처음 4컷 그림과 자신의 4컷 그림의 차이를 이야기한다.
마무리	<p>☆ 아동이 과제 수행 시 잘했던 점을 칭찬한다. 아쉬운 점도 함께 알려준다.</p>
과제	<p>☆ (순차적인 변화가 있는) 주제를 주고 4컷 그림을 그리고 이야기 써 오기 예) 병아리의 성장, 사계, 아기의 성장 과정 등</p>
교재	<p>4컷 순서카드</p>

Ⅲ. 짧은 글 수준(15-20단계)

15단계 수업지도안

주제	20-25단어 정교화
내용	20~25개의 단어 쓰기 → 대략적인 제목정하기 → 한 컷 그림 → 한 컷 그림 보고 제목 정하기 → 한 컷 그림과 단어로 내용 예측 → 6~8컷 그림 → 이야기하기 → 글쓰기 → 본래의 글과 비교
목표	<ol style="list-style-type: none"> 1. 20-25개의 단어로 한 컷 그림을 그린다. 2. 20-25개의 단어와 한 컷 그림으로 제목을 붙인다. 3. 20-25개의 단어를 보고 8컷 그림을 그린다. 4. 8컷 그림을 보고 20~25개의 단어를 넣은 글을 쓴다. 5. 8컷 그림을 보고 글을 이야기한다.
효과	단어들로 주제를 추론할 수 있다. 각 단어들을 사용하여 이야기를 구조화시킬 수 있다. 또한 단어들을 응집시키고 나눌 수 있다. 이러한 과정을 통해 이야기의 전개를 자유롭게 전환시킬 수 있다. 이야기 속에 적절한 형태로 문장이 들어가도록 연습하게 된다. 자연스럽게 문장력이 향상된다.
고려점	<p>정신지체, 아스퍼거, ADHD, 읽기장애 등은 너무 많은 단어들이 제시되어 당황하기도 한다. 단어를 통해 주제를 찾은 후 다시 단어를 사용하여 이야기를 만들게 하면 좋다. 아동은 한 문장이 될 수 있는 단어들을 선택하여 응집시키고 필요 없는 단어를 나누는 과정을 통해 자연스럽게 전체적인 이야기를 구조화시킨다.</p> <p>아동이 문장을 만들기 어려운 단어를 빼기도 하므로 주의한다. 가능하면 제시된 모든 단어를 사용하여 글을 만들도록 한다.</p>

준비물	15단계 자료, 연필, 지우개, 컴퓨터, 여분의 종이, 사고력 게임
도입	사고력 게임
정보	<p>☼ 글 속에서 단어 20~25개를 발췌한다.</p> <p>▷ 교사는 글 속에서 20~25개의 단어를 발췌한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 아동이 글의 전체 내용을 쉽게 파악할 수 있게 중요단어를 발췌한다. • 아동이 문장을 잘 만들도록 많은 단어를 발췌한다. • 아동이 문장을 잘 떠올리도록 단어를 순차적으로 발췌한다. <p>예) 문장: 쥐라기 시대에는 오늘날의 기후보다 좀 더 따스하고 좀 더 습했어요. 발췌단어: 쥐라기 시대, 오늘날, 기후, 따뜻하다, 습하다.</p> <p>☼ 교사는 15단계 자료, 연필, 지우개를 아동에게 준다.</p> <p>☼ 단어 20-25개의 단어를 받아쓴다.</p> <p>▷ 아동은 단어를 받아쓴다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 교사는 아동의 쓰기 속도에 주의한다. • 아동의 철자 오류는 지적하지 않는다.

	<ul style="list-style-type: none"> • 아동이 받아 적지 않으려 할 때, 교사가 써 준다. <p>☼ 단어를 보고 대략적인 제목 예측하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▷ 아동은 받아쓴 단어를 읽는다. ▷ 단어는 아동의 바람에 따라 소리를 내어 읽거나 눈으로 읽는다. ▷ 아동은 모르는 단어를 질문한다. <p>교사: "모르는 단어를 물어보렴." 아동: "'△△△△'는 무슨 뜻이에요?" 교사: "'△△△△'는 '▽▽▽▽ ▽▽▽'라는 뜻이야."</p> <ul style="list-style-type: none"> ▷ 아동은 제목을 말한다. <ul style="list-style-type: none"> • 대략적인 제목만 정한다. <p>교사: "단어들은 무엇과 관련이 있니?" 아동: "○○○와 관련 있어요." 교사: 그렇지! 선생님도 ○○○와 관련된 내용이라고 생각해.</p>
<p>단서</p>	<p>☼ 한 컷 그림을 그린다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▷ 아동은 한 컷 그림을 그린다. • 이야기의 대략적인 상황을 한 컷 그림으로 그린다. • 한 컷 그림을 그리지 못할 때, 아동은 단어들을 다시 본다. <p>교사: "단어를 보고 떠오르는 상황을 그려보렴."</p> <ul style="list-style-type: none"> • 단어를 보고 상황을 구체화하지 못할 때, 교사는 몇 개의 단어를 뽑아 상황을 만들어 본다. <p>예) 제시된 단어 중 교사가 뽑은 단어: 공룡, 풀밭, 바람, 추위, 먹이, 죽다 교사: "공룡들이 사는 곳에 추위가 몰려와 풀밭이 없어져 죽은 건가? 아니면 공룡이 추 위 에 먹이를 잡아 풀밭위에서 먹고 있는 건가?" 등 교사: "추우니깐 눈 내리고 바람 불고 그런 배경을 그려주면 어떨까?" "공룡이 배고픈 얼굴 로 얼어 죽어 있는 것을 그려 볼까?" 아동: "저는 공룡이 빙하에 얼어 있는 것을 그려 볼래요."</p> <p>☼ 한 컷 그림보고 제목 정하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▷ 한 컷 그림을 보고 제목을 정한다 • 아동은 제목을 구체적으로 말한다. <p>예) <이 이야기의 제목은 '눈 속의 공룡들'> 교사: "그림의 상황을 설명해 보세요." 아동: "공룡들이 추워서 먹을 것이 없어서 서로를 잡아먹어요." 교사: "그렇구나, 그럼 제목은 뭐라고 붙일까?" 아동: "'먹을 것을 찾는 배고픈 공룡'이요." 교사: "하하! 잘했어요."</p> <ul style="list-style-type: none"> • 본래의 제목보다 세련되지 못하더라도 아동이 만든 제목으로 정한다. • 아동이 제목을 정하지 못할 때, 제목을 예측할 수 있는 단어들을 말한다. <p>예) 교사: "'공룡, 생존, 먹이, 여행' 이 단어들로 제목을 만들어 볼까요?"</p>
<p>시연 및 인출</p>	<p>☼ 한 컷 그림과 단어로 다시 말하기.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▷ 아동은 한 컷 그림과 단어들을 보면서 이야기를 만든다. <p>교사: "한 컷 그림과 단어로 이야기를 예측해 볼까요?" 아동: "옛날 쥐라기 시대에 공룡이 살았어요. 그런데"</p>

	<p>교사: "이야기가 재밌네요." • 자유롭게 아동이 이야기를 만들게 한다. • 아동이 이야기를 마칠 때까지 기다린다.</p>
<p>단서2</p>	<p>☼ 8컷 그림 그리기 ▷ 아동을 단어를 보면서 8컷 그림을 그린다. • 중요단어, 어려운 단어는 그림 옆에 적는다. • 아동이 그림 컷을 나누지 못할 때, 교사는 단어 간에 '/' 표시로 컷을 나눈다. 예) 단어 24개: ① 1885년, 독일, 사람들, 말 /② 부릉부릉, 소리, 차량, 까무러칠 뻔하다/ ③ 인류 역사상, 큰 혁명, 자동차, 목격 /④ 칼 벤츠, 휘발유, 바퀴 3개, 최고 시속 13 Km, 시험 운전/⑤ 다임러, 연구, 바퀴 네 개/⑥ 몇 십 년 안, 수백만, 자동차, 거리, 달리다 • '/'이 6단락을 나누었으므로 6컷 그림을 그릴 수 있다.</p>
<p>시연 및 인출</p>	<p>☼ 컷 그림과 단어를 보면서 다시 말하기 ▷ 아동을 6~8컷 그림을 보고 20~25개의 단어를 사용하여 이야기한다. 교사: "그림을 보며 이야기하세요." ▷ ①번 컷 그림을 보고 이야기하기 ▷ ②번 컷 그림을 보고 이야기하기 ▷ ③번 컷 그림을 보고 이야기하기 ▷ ④번 컷 그림을 보고 이야기하기 ▷ ⑤번 컷 그림을 보고 이야기하기 ▷ ⑥번 컷 그림을 보고 이야기하기 ▷ ⑦번 컷 그림을 보고 이야기하기 ▷ ⑧번 컷 그림을 보고 이야기하기 • 교사는 아동이 이야기를 할 때 빠진 단어에 √ 표시한다. • 아동이 이야기를 마친 후 빠진 단어로 이야기를 만들게 한다. 예) 교사: "'까무러칠 뻔하다, 인류 역사상, 큰 혁명'이란 단어가 이야기에 빠져 있네요. 아동: "빠먹었네요." 교사: "적절한 곳에 넣어 이야기를 만들어보세요." 아동: "자동차를 보고 까무러치고 말았다."</p> <p>☼ 6~8컷 그림을 보면서 다시 쓰기 ▷ 아동을 6~8컷 그림을 보며 20~25개의 단어를 사용하여 글을 쓴다. 교사: "6~8컷 그림을 보며 20~25개의 단어를 모두 사용하여 글을 써 주세요." ▷ ①번 컷 그림을 보고 글쓰기 • ①번 단어를 넣어 글을 쓴다. ▷ 교사:"②번 컷 그림을 보고 글을 쓰세요." ▷ ②번 컷 그림을 보고 글쓰기 • ②번 단어를 넣어 글을 쓴다. ▷ 교사: "③번 컷 그림을 보고 글을 쓰세요." ▷ ③번 컷 그림을 보고 글쓰기 • ③번 단어를 넣어 글을 쓴다. ▷ 교사: "④번 컷 그림을 보고 글을 쓰세요." ▷ ④번 컷 그림을 보고 글쓰기</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • ④번 단어를 넣어 글을 쓴다. ▷ 교사: "⑤번 컷 그림을 보고 글을 쓰세요." ▷ ⑤번 컷 그림을 보고 글쓰기 • ⑤번 단어를 넣어 글을 쓴다. ▷ 교사: "⑥번 컷 그림을 보고 글을 쓰세요." ▷ ⑥번 컷 그림을 보고 글쓰기 • ⑥번 단어를 넣어 글을 쓴다. ▷ 교사: "⑦번 컷 그림을 보고 글을 쓰세요." ▷ ⑦번 컷 그림을 보고 글쓰기 • ⑦번 단어를 넣어 글을 쓴다. ▷ 교사: "⑧번 컷 그림을 보고 글을 쓰세요." ▷ ⑧번 컷 그림을 보고 글쓰기 • ⑧번 단어를 넣어 글을 쓴다. • 교사는 아동이 글을 다 쓸 때까지 기다린다. • 교사는 아동이 완성한 글에 빠진 단어들 이 있는가를 확인한다. • 아동에게 빠진 단어를 알려 주고 적절한 곳에 글을 써 넣게 한다. 교사: "'까무러칠 뻔하다, 인류 역사상, 큰 혁명'이란 단어가 이야기에 빠져 있네요. 아동: "뻘뻘했네요." 교사: "적절한 곳에 넣어 이야기를 만들어보세요" 아동: "네" • 아동이 특정 단어로 글을 쓰지 못할 때, 교사는 특정 단어로 이야기를 만들어 적절한 곳에 놓는다. 교사: "'큰 혁명'으로 글을 만들어 볼까요. '자동차의 발명은 인류역사상 대단히 큰 혁명이었 다.'" "첫 번째 문장 다음에 써 넣는 것은 어때요?" 아동: "저는 '인류 역사상 큰 혁명 중 하나인 자동차를 거리에서 보았습니다.'라고 만들고 세 번째 문장 다음에 넣고 싶어요." 교사: "오! 선생님보다 더 잘 만들었어요." • 아동이 특정 단어로 글을 쓰지 못할 때, 본래의 글을 보여준다. <p>☆ 아동에게 단어를 발췌했던 본래의 글을 보여준다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▷ 아동은 본래의 글을 읽는다. ▷ 본래의 글과 자신의 글을 비교하여 말하기 ▷ 본래의 글과 자신의 글과 비교하여 자신이 잘한 점과 아쉬운 점을 쓴다. 교사: "본래의 글을 보고 자신이 잘한 점은 무엇이 있었나요?" 아동: (대답한다.) 교사: "그럼, 자신의 글에서 아쉬웠던 점은요?" 아동: (대답한다.)
마무리	☆ 아동이 과제 수행 시 잘했던 점을 칭찬한다. 아쉬운 점도 함께 알려준다.
과제	☆ 한 글에서 발췌한 20~25개의 단어로 6~8컷 그림을 그린 후 글로 완성해 오기
교재	퍼즐 속 100만년의 역사(거인 출판사)

16단계 수업지도안

주제	①~⑧단락 글 듣고 정교화
내용	8단락으로 된 글 듣기 → 8컷 그림 → 그림보고 제목 → 그림보고 다시 말하기 → 컷 그림에 중요 단어 적기 → 그림보고 다시 쓰기 → 본래의 글과 비교
목표	1. 8단락의 글을 듣고 8컷 그림을 그린다. 2. 8컷 그림을 보고 글의 제목을 붙인다. 3. 8컷 그림을 보고 글의 내용을 말한다. 4. 8컷 그림을 보고 글의 내용을 쓴다.
효과	기억력이 짧은 아동들은 단어와 컷 그림을 통해 글을 쉽게 기억할 수 있다.
고려점	아동이 짧은 글을 듣기 전에 주의를 집중할 수 있도록 한다.

준비물	16단계 자료, 연필, 지우개, 컴퓨터, 여분의 종이, 사고력 게임
도입	사고력 게임
정보 및 단서	<p>☀ 글에 ①~⑧의 단락 표시를 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> 교사는 글을 8단락으로 나누고 각 단락 앞에 ①~⑧이라는 숫자가 붙인다. 한 단락은 1~3문장으로 이루어져 있다. 1문장 보다 짧게 단락을 짓고 싶을 때: 번호를 붙이고 줄을 그어 단락을 표시한다. <p>예)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>제목: 좋은 추억은 훌륭한 재산</p> <p>①즐거웠던 기억, ②조금 슬펐던 기억, ③ 가족들과 가장 행복했던 순간, 그리고 지난 여름 휴가의 추억..... ④어린 시절의 좋은 추억을 많이 가지고 있는 사람은 가장 행복한 사람이라요. 그 추억은 글이 되고, 이야기가 되고, 그림이 되고 음악이 되어 앞날에 어떤 모습으로든 다시 나타나게 된다고요.</p> </div> <p>☀ 교사는 아동에게 16단계 자료, 연필, 지우개를 준다.</p> <p>☀ 8컷 그림 그리기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 아동은 ①-⑧단락을 듣고 8컷 그림 그리기 ▶ ①단락을 듣고 그림을 그린다. ▶ ②단락을 듣고 그림을 그린다. ▶ ③단락을 듣고 그림을 그린다. ▶ ④단락을 듣고 그림을 그린다. ▶ ⑤단락을 듣고 그림을 그린다. ▶ ⑥단락을 듣고 그림을 그린다. ▶ ⑦단락을 듣고 그림을 그린다. ▶ ⑧단락을 듣고 그림을 그린다. <ul style="list-style-type: none"> • 아동이 그림을 완성하면 다음 단락을 읽는다. • 아동이 다시 읽어 달라고 하면 읽어 준다(총 3회). • 아동이 단어의 의미를 물으면 알려준다. • 단락의 내용을 여러 번 듣고도 그림을 그리지 못할 때: 그 단락은 비워둔다.

	<p>• 아동이 8단락까지 그리기를 마치면 비워두었던 단락을 다시 들려준다. 예)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">제목: 모순의 유래</p> <p>① 옛날 초나라에 장터를 돌아다니며 창과 방패를 파는 상인이 있었어요. ② 어느 날, 한 장터에 도착한 상인은 창과 방패를 늘어놓고는 팔기 시작했어요. ③ “이 방패는 아무리 날카로운 창으로도 뚫리지 않는 세상에서 가장 강력한 방패입니다.” 구경꾼들이 신기한 듯 방패를 쳐다보며 말했어요.</p> </div> <p>교사: “①번이 어렵지요. 초나라는 옛날 중국 땅에 있던 나라예요. 중국 땅을 지도를 그려 표현 해 볼까요? 옛날이니까 상인 옷도 옛날 옷으로 입혀주세요.” 아동: “중국이 어디 있어요?”, “중국 옛날 옷은요?” 교사: “우리나라랑 맞닿아 있는 나라가 중국이에요. 진짜 넓어요. (지도를 그린다.)” “중국 전통 옷을 인터넷에서 찾아볼까요?” 아동: “네. 좋아요.”</p> <p>☆ 8컷 그림 보고 제목 쓰기</p> <p>▷ 아동은 8컷 그림을 보고 제목을 붙인다. • 아동은 구체적인 제목을 말한다. 예) 교사: “그림을 보고 제목을 말해보세요.” 아동: “‘△△△△’이요.” 교사: “그렇지! 더 구체적으로 말해보세요. 네가 말한 ‘△△△△’의 ???인데.” ▷ 아동은 제목을 쓴다.</p>
<p>시연 및 인출</p>	<p>☆ 8컷 그림 보고 다시 말하기</p> <p>▷ 아동은 8컷 그림을 보고 글을 말한다. •교사: “(8컷 그림을 보며)①-⑧번까지 순서대로 이야기 해보세요.”</p> <p>▷ ①번 단락 컷 그림을 보고 이야기하기. •교사: “②번 컷 그림을 보고 이야기해 보세요.”</p> <p>▷ ②번 단락 컷 그림을 보고 이야기하기. •교사: “③번 컷 그림을 보고 이야기해 보세요.”</p> <p>▷ ③번 단락 컷 그림을 보고 이야기하기. •교사: “④번 컷 그림을 보고 이야기해 보세요.”</p> <p>▷ ④번 단락 컷 그림을 보고 이야기하기. •교사: “⑤번 컷 그림을 보고 이야기해 보세요.”</p> <p>▷ ⑤번 단락 컷 그림을 보고 이야기하기. •교사: “⑥번 컷 그림을 보고 이야기해 보세요.”</p> <p>▷ ⑥번 단락 컷 그림을 보고 이야기하기. •교사: “⑦번 컷 그림을 보고 이야기해 보세요.”</p> <p>▷ ⑦번 단락 컷 그림을 보고 이야기하기. •교사: “⑧번 컷 그림을 보고 이야기해 보세요.”</p> <p>▷ ⑧번 단락 컷 그림을 보고 이야기하기. ■ 아동은 각 단락의 중요 단어를 넣어 말한다. ■ 아동은 들었던 글에 가깝게 말한다. ■ 아동은 글의 중요 내용을 말한다.</p>

<p>단서2</p>	<p>☼ 중요 단어 적기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▷ 아동은 ①-⑧컷 그림 옆에 중요단어를 쓴다. ▷ ①컷 옆에 중요 단어 적기 ▷ ②컷 옆에 중요 단어 적기 ▷ ③컷 옆에 중요 단어 적기 ▷ ④컷 옆에 중요 단어 적기 ▷ ⑤컷 옆에 중요 단어 적기 ▷ ⑥컷 옆에 중요 단어 적기 ▷ ⑦컷 옆에 중요 단어 적기 ▷ ⑧컷 옆에 중요 단어 적기 ▷ 교사는 (아동이 빠뜨린) 중요단어와 어려운 단어를 컷 그림에 적는다. <ul style="list-style-type: none"> • 아동은 컷 그림 옆에 중요단어를 쓴다.
<p>시연 및 인출 2</p>	<p>☼ 8컷 그림 보고 다시 쓰기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▷ 아동은 8컷 그림을 보며 ①-⑧번까지 순서대로 글을 쓴다. ▷ ①번 단락 컷 그림을 보고 쓴다. <ul style="list-style-type: none"> • ①번 단락에서 발췌한 중요 단어를 넣어 글을 쓴다. ▷ ②번 단락 컷 그림을 보고 쓴다. <ul style="list-style-type: none"> • ②번 단락에서 발췌한 중요 단어를 넣어 글을 쓴다. ▷ ③번 단락 컷 그림을 보고 쓴다. <ul style="list-style-type: none"> • ③번 단락에서 발췌한 중요 단어와 어려운 단어를 넣어 글을 쓴다. ▷ ④번 단락 컷 그림을 보고 쓴다. <ul style="list-style-type: none"> • ④번 단락에서 발췌한 중요 단어를 넣어 글을 쓴다. ▷ ⑤번 단락 컷 그림을 보고 쓴다. <ul style="list-style-type: none"> • ⑤번 단락에서 발췌한 중요 단어를 넣어 글을 쓴다. ▷ ⑥번 단락 컷 그림을 보고 쓴다. <ul style="list-style-type: none"> • ⑥번 단락에서 발췌한 중요 단어를 넣어 글을 쓴다. ▷ ⑦번 단락 컷 그림을 보고 쓴다. <ul style="list-style-type: none"> • ⑦번 단락에서 발췌한 중요 단어를 넣어 글을 쓴다. ▷ ⑧번 단락 컷 그림을 보고 쓴다. <ul style="list-style-type: none"> • ⑧번 단락에서 발췌한 중요 단어를 넣어 글을 쓴다. ■ 아동은 각 단락의 중요 단어를 넣어 글을 쓴다. ■ 아동은 들었던 글에 가깝게 글을 쓴다. ■ 아동은 글의 중요 내용을 쓴다. <p>☼ 아동에게 단어를 발췌했던 본래의 글을 보여준다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▷ 아동은 본래의 글을 읽는다. ▷ 본래의 글과 자신의 글을 비교하여 말하기 <ul style="list-style-type: none"> • 본래의 글과 자신의 글과 비교하여 자신이 장점과 아쉬운 점을 쓴다. <p>예)</p> <p>교사: "본래의 글을 보고 자신이 잘한 점은 무엇이 있었나요?"</p> <p>아동: (대답한다.)</p> <p>교사: "그럼, 자신의 글에서 아쉬웠던 점은요?"</p> <p>아동: (대답한다.)</p>

마무리	☀ 아동이 과제 수행 시 잘했던 점을 칭찬한다. 아쉬운 점도 함께 알려준다.
과제	☀ 8단락이 나누어진 짧은 글을 듣고 컷 그림 그리고 내용 쓰기
교재	공습국어 예비초등과정, 공습국어 어휘력, 독해력

17단계 수업지도안

주제	①-⑧단락 글 읽고 정교화 1<중심내용>
내용	①-⑧ 단락이 표시된 글 읽기 → 8컷 그림 → 글의 제목 → 중요단어 적기 → 컷 그림과 중요단어로 다시 말하기 → 컷 그림과 중요단어로 다시 쓰기 → 본래 글과 비교
목표	1. 글을 읽고 컷 그림을 그린다. 2. 컷 그림과 단어를 보며 글의 내용을 정확히 말한다. 3. 아동은 중요단어로 문법에 맞고 맥락적인 의미를 잘 살려 글을 말한다. 4. 아동은 중요단어로 문법에 맞고 맥락적 의미를 잘 살려 글을 쓴다.
효과	아동이 인쇄된 글을 읽고 컷 그림을 그리면서 각 단락의 중요단어와 중요한 내용을 이해하고 그 내용을 기억할 수 있다.
고려점	아동이 단어, 문장, 글을 잘 기억할 수 있도록 적절한 단서를 제공하는 것이 중요하다.

준비물	17단계 자료, 연필, 지우개, 컴퓨터, 여분의 종이, 사고력 게임
도입	사고력 게임
정보	<p>☆ 글에 ①-⑧의 단락 표시를 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 교사는 글을 8단락으로 나누고 각 단락 앞에 ①~⑧이라는 숫자가 붙인다. • 한 단락은 1~3문장으로 이루어져 있다. <p>☆ 교사는 아동에게 17단계 자료, 연필, 지우개를 준다.</p> <p>☆ 글 읽기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▷ 아동은 ①~⑧ 단락이 표시된 글을 읽는다. <ul style="list-style-type: none"> • 아동의 특성에 따라 '소리 내어 읽기'와 '묵독' 중 하나를 선택한다. ▷ 아동은 글을 읽은 후 "다 읽었어요."라고 말한다. <ul style="list-style-type: none"> • 아동이 글을 보는 시간이 길어지면 교사는 "다 읽었나요?"라고 묻는다.
단서	<p>☆ 8컷 그림 그리기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▷ 아동은 ①~⑧단락을 보고 8컷 그림 그리기 ▷ ①단락을 보고 그림을 그린다. ▷ ②단락을 보고 그림을 그린다. ▷ ③단락을 보고 그림을 그린다. ▷ ④단락을 보고 그림을 그린다. ▷ ⑤단락을 보고 그림을 그린다. ▷ ⑥단락을 보고 그림을 그린다. ▷ ⑦단락을 보고 그림을 그린다. ▷ ⑧단락을 보고 그림을 그린다. • 아동이 단어의 의미를 물으면 알려준다. • 아동이 특정 단락을 이해하지 못해 그림을 그리지 못하면 그림을 그리지 않고 다음 단락을 그린다.

	<ul style="list-style-type: none"> • 아동이 마지막 8단락을 마치면 비워둔 단락을 읽는다. • 교사는 비워둔 단락을 아동이 채우도록 돕는다. • 아동이 잘 그리지 못 할 때, 의미단위를 짧게 나누어 그리게 한다. '/' 표시는 의미단위를 말한다. <p>예)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>여름에는 대나무가 잎갈이를 합니다. ③ 잎갈이는 오래된 잎이 떨어진 /자리에 꼬마 가지가 나오고 /그 끝에 새 잎이 펼쳐지는 것을 말합니다. /잎갈이를 한 새 대나무 잎은 윤기가 있고 반짝이며/ 밝고 산뜻한 녹색입니다. ④ 그래서 여름의 대나무 숲은 1년 중에서 가장 밝고 신선하게 보입니다.</p> </div> <p>교사: "③단락이 어렵지요. 함께 그려 볼까요. (③단락의 글을 보면서) 오래된 잎이 떨어졌대요. 그럼 대나무 잎이 떨어진 걸 그려 보세요."</p> <p>아동: (오래된 대나무 잎이 떨어진 그림을 그린다.)</p> <p>교사: "떨어진 자리에 꼬마 가지가 나오네요."</p> <p>아동: (잎이 떨어진 자리에 꼬마 가지를 그린다.)</p> <p>교사: "잘 그렸어요. 다음은 '그 끝에 새잎이 펼쳐진다.' 그려보세요."</p> <p>아동: (그 끝에 새잎이 펼쳐 그린다.)</p>
<p>단서 2</p>	<p>☆ 8컷 그림 보고 제목 쓰기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▷ 아동은 글과 8컷 그림을 보고 제목을 붙인다. • 아동은 구체적인 제목을 말한다. <p>예)</p> <p>교사: "그림을 보고 제목을 말해보세요."</p> <p>아동: "'△△△△'이요."</p> <p>교사: "그렇지! 더 구체적으로 말해보세요. 네가 말한 '△△△△'의 ???인데."</p> <ul style="list-style-type: none"> ▷ 아동은 제목을 쓴다.
<p>단서 3</p>	<p>☆ 중요 단어 적기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▷ 아동은 ①~⑧컷 그림 옆에 중요단어를 쓴다. ▷ ①컷 옆에 중요 단어 적기 ▷ ②컷 옆에 중요 단어 적기 ▷ ③컷 옆에 중요 단어 적기 ▷ ④컷 옆에 중요 단어 적기 ▷ ⑤컷 옆에 중요 단어 적기 ▷ ⑥컷 옆에 중요 단어 적기 ▷ ⑦컷 옆에 중요 단어 적기 ▷ ⑧컷 옆에 중요 단어 적기 ▷ 교사는 (아동이 빠뜨린) 중요단어와 어려운 단어를 컷 그림에 적는다.
<p>시연 및 인출</p>	<p>☆ 컷 그림과 단어로 글 다시 말하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▷ 아동은 8컷 그림과 단어를 보며 글내용을 말한다. • 교사: "(8컷 그림을 보며)①-⑧번까지 순서대로 이야기 해보세요." ▷ ①번 단락 컷 그림을 보고 이야기하기.

	<ul style="list-style-type: none"> • 교사: "②번 컷 그림을 보고 이야기해 보세요." ▷ ②번 단락 컷 그림을 보고 이야기하기. • 교사: "③번 컷 그림을 보고 이야기해 보세요." ▷ ③번 단락 컷 그림을 보고 이야기하기. • 교사: "④번 컷 그림을 보고 이야기해 보세요." ▷ ④번 단락 컷 그림을 보고 이야기하기. • 교사: "⑤번 컷 그림을 보고 이야기해 보세요." ▷ ⑤번 단락 컷 그림을 보고 이야기하기. • 교사: "⑥번 컷 그림을 보고 이야기해 보세요." ▷ ⑥번 단락 컷 그림을 보고 이야기하기. • 교사: "⑦번 컷 그림을 보고 이야기해 보세요." ▷ ⑦번 단락 컷 그림을 보고 이야기하기. • 교사: "⑧번 컷 그림을 보고 이야기해 보세요." ▷ ⑧번 단락 컷 그림을 보고 이야기하기. ■ 아동은 각 단락의 중요 단어를 넣어 말한다. ■ 아동은 들었던 글에 가깝게 말한다. ■ 아동은 글의 중요 내용을 말한다. <p>☆ 컷 그림과 단어로 글 다시 쓰기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▷ 아동은 8컷 그림을 보며 ①-⑧번까지 순서대로 글을 쓴다. ▷ ①번 단락 컷 그림을 보고 쓴다. <ul style="list-style-type: none"> • ①번 단락에서 발췌한 중요 단어를 넣어 글을 쓴다. ▷ ②번 단락 컷 그림을 보고 쓴다. <ul style="list-style-type: none"> • ②번 단락에서 발췌한 중요 단어를 넣어 글을 쓴다. ▷ ③번 단락 컷 그림을 보고 쓴다. <ul style="list-style-type: none"> • ③번 단락에서 발췌한 중요 단어와 어려운 단어를 넣어 글을 쓴다. ▷ ④번 단락 컷 그림을 보고 쓴다. <ul style="list-style-type: none"> • ④번 단락에서 발췌한 중요 단어를 넣어 글을 쓴다. ▷ ⑤번 단락 컷 그림을 보고 쓴다. <ul style="list-style-type: none"> • ⑤번 단락에서 발췌한 중요 단어를 넣어 글을 쓴다. ▷ ⑥번 단락 컷 그림을 보고 쓴다. <ul style="list-style-type: none"> • ⑥번 단락에서 발췌한 중요 단어를 넣어 글을 쓴다. ▷ ⑦번 단락 컷 그림을 보고 쓴다. <ul style="list-style-type: none"> • ⑦번 단락에서 발췌한 중요 단어를 넣어 글을 쓴다. ▷ ⑧번 단락 컷 그림을 보고 쓴다. <ul style="list-style-type: none"> • ⑧번 단락에서 발췌한 중요 단어를 넣어 글을 쓴다. ■ 아동은 각 단락의 중요 단어를 넣어 글을 쓴다. ■ 아동은 들었던 글에 가깝게 글을 쓴다. ■ 아동은 글의 중요 내용을 쓴다. <p>☆ 아동에게 단어를 발췌했던 본래의 글을 보여준다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▷ 아동은 본래의 글을 읽는다. ▷ 본래의 글과 자신의 글을 비교하여 말하기 <ul style="list-style-type: none"> • 본래의 글과 자신의 글과 비교하여 자신의 장점과 아쉬운 점을 쓴다. <p>예) 교사: "본래의 글을 보고 자신이 잘한 점은 무엇이 있었나요?"</p>
--	--

	<p>아동: (대답한다.) 교사: "그럼, 자신의 글에서 아쉬웠던 점은요?" 아동: (대답한다.)</p>
마무리	☆ 아동이 과제 수행 시 잘했던 점을 칭찬한다. 아쉬운 점도 함께 알려준다.
과제	☆ 8단락 글로 8컷 그림 그리고 다시 쓰기
교재	공습국어 독해력, 어휘력

18단계 수업지도안

주제	①-⑧단락 글 읽고 정교화 2<중심내용>
내용	①-⑧ 단락 표시된 글 읽기 → 8컷 그림 그리기 → 제목 정하기 → 중요 단어 찾기 → 중심내용 쓰기 → 컷 그림 보고 다시 말하기 → 컷 그림 보고 다시 쓰기 → 본래의 글과 비교
목표	1. 중요 단어를 찾는다. 2. 중심내용을 한 컷으로 그린다. 3. 중심내용을 말한다.
효과	글의 내용을 3문장으로 요약하여 말할 수 있게 된다.
고려점	아동이 쓴 중심내용이 너무 길거나 너무 짧을 수 있다. 3-5문장으로 짧은 글을 쓰도록 한다.

준비물	18단계 자료, 연필, 지우개, 컴퓨터, 여분의 종이, 사고력 게임
도입	사고력 게임
정보	<p>☼ 글에 ①~⑧의 단락 표시를 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 교사는 글을 8단락으로 나누고 각 단락 앞에 ①~⑧이라는 숫자가 붙인다. • 한 단락은 1~3문장으로 이루어져 있다. <p>☼ 교사는 아동에게 18단계 자료, 연필, 지우개를 준다.</p> <p>☼ 글 읽기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▷ 아동은 ①~⑧ 단락이 표시된 글을 읽는다. <ul style="list-style-type: none"> • 아동의 특성에 따라 '소리 내어 읽기'와 '묵독' 중 하나를 선택한다. ▷ 아동은 글을 읽은 후 "다 읽었어요."라고 말한다. <ul style="list-style-type: none"> • 아동이 글을 보는 시간이 길어질 때, 교사는 "다 읽었나요?"라고 묻는다.
단서 1	<p>☼ 8컷 그림 그리기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▷ 아동은 ①~⑧ 단락을 보고 8컷 그림을 그린다. ▷ ① 단락을 보고 그림을 그린다. ▷ ② 단락을 보고 그림을 그린다. ▷ ③ 단락을 보고 그림을 그린다. ▷ ④ 단락을 보고 그림을 그린다. ▷ ⑤ 단락을 보고 그림을 그린다. ▷ ⑥ 단락을 보고 그림을 그린다. ▷ ⑦ 단락을 보고 그림을 그린다. ▷ ⑧ 단락을 보고 그림을 그린다. • 아동이 단어의 의미를 물으면 알려준다. • 아동이 특정 단락을 이해하지 못해 그림을 그리지 못할 때, 그림을 그리지 않고 다음 단락을 그린다. • 아동이 마지막 8단락을 마치면 비워둔 단락을 읽는다. • 아동이 비워둔 단락을 의미단위로 나누어 '/' 표시를 한다. 예) ③ 단락을 그리지 못한 경우: 3 단락에 '/' 표시를 한다.

	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>여름에는 대나무가 잎갈이를 합니다. ③ 잎갈이는 오래된 잎이 떨어진 /자리에 꼬마 가지가 나오고 /그 끝에 새 잎이 펼쳐지는 것을 말합니다. /잎갈이를 한 새 대나무 잎은 윤기가 있고 반짝이며/ 밝고 산뜻한 녹색입니다. ④ 그래서 여름의 대나무 숲은 1년 중에서 가장 밝고 신선하게 보입니다.</p> </div> <p>교사: “③단락이 어렵지요. 함께 그려 볼까요. (③단락의 글을 보면서) 오래된 잎이 떨어졌대요. 그럼 대나무 잎이 떨어진 걸 그려 보세요.” 아동: (오래된 대나무 잎이 떨어진 그림을 그린다.) 교사: “떨어진 자리에 꼬마 가지가 나오네요.” 아동: (잎이 떨어진 자리에 꼬마 가지를 그린다.) 교사: “잘 그렸어요. 다음은 ‘그 끝에 새잎이 펼쳐진다.’ 그려보세요.” 아동: (그 끝에 새잎이 펼쳐 그린다.)</p>
<p>단서 2</p>	<p>☆ 8컷 그림 보고 제목 쓰기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▷ 아동은 글과 8컷 그림을 보고 제목을 붙인다. • 아동은 구체적인 제목을 말한다. <p>예) 교사: “그림을 보고 제목을 말해 보세요.” 아동: “‘△△△△’이요.” 교사: “그렇지! 더 구체적으로 말해보세요. 네가 말한 ‘△△△△’의 ???인데.”</p> <ul style="list-style-type: none"> ▷ 아동은 제목을 쓴다.
<p>단서 3</p>	<p>☆ 중요 단어 적기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▷ 아동은 ①~⑧컷 그림 옆에 중요단어를 쓴다. ▷ ①컷 옆에 중요 단어 적기 ▷ ②컷 옆에 중요 단어 적기 ▷ ③컷 옆에 중요 단어 적기 ▷ ④컷 옆에 중요 단어 적기 ▷ ⑤컷 옆에 중요 단어 적기 ▷ ⑥컷 옆에 중요 단어 적기 ▷ ⑦컷 옆에 중요 단어 적기 ▷ ⑧컷 옆에 중요 단어 적기 ▷ 교사는 (아동이 빠뜨린) 중요단어와 어려운 단어를 컷 그림에 적는다. ▷ 아동은 컷 그림 옆에 중요단어를 쓴다. • 아동만 중요단어를 찾아 쓴다. • 아동은 중요단어를 많이 적지 않는다. • 중요단어를 너무 많이 적을 때, 중요도가 낮은 것은 지우게 한다.
<p>단서 4</p>	<p>☆ 중심내용 한 컷 그림</p> <ul style="list-style-type: none"> ▷ 중심내용을 한 컷 그림으로 그린다. ▷ 아동은 중심내용 한 컷 그림을 보고 이야기 한다. • 아동은 전체를 대표할 수 있는 있게 내용을 간추린다. • 공습국어 독해력에 제시된 중심내용과 비교한다.
<p>시연</p>	<p>☆ 컷 그림과 단어로 글 다시 말하기</p>

및 인출	<ul style="list-style-type: none"> ▷ 아동은 8컷 그림과 단어를 보며 글 내용을 말한다. <ul style="list-style-type: none"> • 교사: "(8컷 그림을 보며)①-⑧번까지 순서대로 이야기 해보세요." ▷ ①번 단락 컷 그림을 보고 이야기하기. <ul style="list-style-type: none"> • 교사: "②번 컷 그림을 보고 이야기해 보세요." ▷ ②번 단락 컷 그림을 보고 이야기하기. <ul style="list-style-type: none"> • 교사: "③번 컷 그림을 보고 이야기해 보세요." ▷ ③번 단락 컷 그림을 보고 이야기하기. <ul style="list-style-type: none"> • 교사: "④번 컷 그림을 보고 이야기해 보세요." ▷ ④번 단락 컷 그림을 보고 이야기하기. <ul style="list-style-type: none"> • 교사: "⑤번 컷 그림을 보고 이야기해 보세요." ▷ ⑤번 단락 컷 그림을 보고 이야기하기. <ul style="list-style-type: none"> • 교사: "⑥번 컷 그림을 보고 이야기해 보세요." ▷ ⑥번 단락 컷 그림을 보고 이야기하기. <ul style="list-style-type: none"> • 교사: "⑦번 컷 그림을 보고 이야기해 보세요." ▷ ⑦번 단락 컷 그림을 보고 이야기하기. <ul style="list-style-type: none"> • 교사: "⑧번 컷 그림을 보고 이야기해 보세요." ▷ ⑧번 단락 컷 그림을 보고 이야기하기. ■ 아동은 각 단락의 중요 단어를 넣어 말한다. ■ 아동은 읽었던 글에 가깝게 말한다. ■ 아동은 글의 중요내용을 말한다. <p>☆ 컷 그림과 단어로 글 다시 쓰기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▷ 아동은 8컷 그림을 보며 ①~⑧번까지 순서대로 글을 쓴다. ▷ ①번 단락 컷 그림을 보고 쓴다. <ul style="list-style-type: none"> • ①번 단락에서 발췌한 중요 단어를 넣어 글을 쓴다. ▷ ②번 단락 컷 그림을 보고 쓴다. <ul style="list-style-type: none"> • ②번 단락에서 발췌한 중요 단어를 넣어 글을 쓴다. ▷ ③번 단락 컷 그림을 보고 쓴다. <ul style="list-style-type: none"> • ③번 단락에서 발췌한 중요 단어와 어려운 단어를 넣어 글을 쓴다. ▷ ④번 단락 컷 그림을 보고 쓴다. <ul style="list-style-type: none"> • ④번 단락에서 발췌한 중요 단어를 넣어 글을 쓴다. ▷ ⑤번 단락 컷 그림을 보고 쓴다. <ul style="list-style-type: none"> • ⑤번 단락에서 발췌한 중요 단어를 넣어 글을 쓴다. ▷ ⑥번 단락 컷 그림을 보고 쓴다. <ul style="list-style-type: none"> • ⑥번 단락에서 발췌한 중요 단어를 넣어 글을 쓴다. ▷ ⑦번 단락 컷 그림을 보고 쓴다. <ul style="list-style-type: none"> • ⑦번 단락에서 발췌한 중요 단어를 넣어 글을 쓴다. ▷ ⑧번 단락 컷 그림을 보고 쓴다. <ul style="list-style-type: none"> • ⑧번 단락에서 발췌한 중요 단어를 넣어 글을 쓴다. ■ 아동은 각 단락의 중요 단어를 넣어 글을 쓴다. ■ 아동은 읽었던 글에 가깝게 글을 쓴다. ■ 아동은 글의 중요내용을 쓴다. <p>☆ 아동에게 단어를 발췌했던 본래의 글을 보여준다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▷ 아동은 본래의 글을 읽는다.
---------	--

	<p>▷ 본래의 글과 자신의 글을 비교하여 말하기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 본래의 글과 자신의 글과 비교하여 자신이 장점과 아쉬운 점을 쓴다. <p>예) 교사: "자신이 쓴 글의 좋은점은 어떤 것이 있나요?" 아동: (대답한다.) 교사: "그럼, 자신의 글에서 아쉬웠던 점은요?" 아동: (대답한다.)</p>
<p>마무리</p>	<p>☼ 아동이 과제 수행 시 잘했던 점을 칭찬한다. 아쉬운 점도 함께 알려준다.</p>
<p>과제</p>	<p>☼ 8단락 글을 읽고 컷 그림 그리고 중심내용 쓰기</p>
<p>교재</p>	<p>공습국어 독해력</p>

19단계 수업지도안

주제	글 읽고 ①~⑧단락 지어 정교화 1<중심내용정교화>
내용	글을 8단락 나누기 → 제목 정하기 → 8컷 그림 그리기 → 중심내용 한 컷 그리기 → 중심내용 쓰기 → 중심내용 3문장 → 중심내용 1문장 → 중심내용 비교
목표	1. 글을 8단락으로 나눌 수 있다. 2. 글의 중심내용을 3문장으로 쓸 수 있다. 3. 글의 중심내용을 1문장으로 쓸 수 있다.
효과	교사의 도움을 최소화하고 아동이 글의 내용을 이해하고 중심 내용을 찾을 수 있다. 글을 효율적으로 기억할 수 있도록 중심내용을 한 문장으로 만든다.
고려점	아동의 어휘 수준을 고려하여 문장을 제시한다.

준비물	19단계 자료, 연필, 지우개, 컴퓨터, 여분의 종이, 사고력 게임
도입	사고력 게임
정보	<p>☆ 교사는 아동에게 19단계 자료, 연필, 지우개를 준다.</p> <p>☆ 글 읽기 ▷ 아동은 글을 읽는다. • 아동은 '소리 내어 읽기'와 '묵독' 중 하나를 선택한다. ▷ 아동은 글을 읽은 후 "다 읽었어요."라고 말한다. • 아동이 글을 보는 시간이 길어질 때: 교사는 "다 읽었나요?"라고 묻는다.</p> <p>☆ 글에 ①-⑧의 단락 표시를 한다. ▷ 아동은 글을 8단락으로 나눈다. • 각 단락 앞에 ①~⑧이라 쓴다. • 한 단락은 1~3문장으로 이루어져 있다.</p>
단서 1	<p>☆ 8컷 그림 보고 제목 쓰기 ▷ 아동은 글과 8컷 그림을 보고 제목을 쓴다. • 아동은 구체적인 제목을 말한다. 예) 교사: "그림을 보고 제목을 말해보세요." 아동: "'△△△△'이요." 교사: "그렇지! 더 구체적으로 말해보세요. 네가 말한 '△△△△'의 ●●●●인데." ▷ 아동은 제목을 쓴다.</p>
단서 2	<p>☆ 8컷 그림 그리기 ▷ 아동은 ①-⑧단락을 보고 8컷 그림을 그린다. ▷ ①단락을 보고 그림을 그린다.</p>

	<p>▷ ②단락을 보고 그림을 그린다. ▷ ③단락을 보고 그림을 그린다. ▷ ④단락을 보고 그림을 그린다. ▷ ⑤단락을 보고 그림을 그린다. ▷ ⑥단락을 보고 그림을 그린다. ▷ ⑦단락을 보고 그림을 그린다. ▷ ⑧단락을 보고 그림을 그린다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 아동이 단어의 의미를 물으면 알려준다. • 아동이 특정 단락을 이해하지 못해 그림을 그리지 못할 때, 그림을 그리지 않고 다음 단락을 그린다. • 아동이 마지막 8단락을 마치면 비워둔 단락을 읽는다. • 아동이 비워둔 단락을 의미단위로 나누어 '/' 표시를 한다 <p>예) ③단락을 그리지 못한 경우: 3단락에 '/' 표시를 한다.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>여름에는 대나무가 잎갈이를 합니다. ③ 잎갈이는 오래된 잎이 떨어진 /자리에 꼬마 가지가 나오고 /그 끝에 새 잎이 펼쳐지는 것을 말합니다. /잎갈이를 한 새 대나무 잎은 윤기가 있고 반짝이며/ 밝고 산뜻한 녹색입니다. ④ 그래서 여름의 대나무 숲은 1년 중에서 가장 밝고 신선하게 보입니다.</p> </div> <p>교사: “③단락이 어렵지요. 함께 그려 볼까요. (③단락의 글을 보면서)오래된 잎이 떨어졌대요. 그럼 대나무 잎이 떨어진 걸 그려 보세요.” 아동: (오래된 대나무 잎이 떨어진 그림을 그린다.) 교사: “떨어진 자리에 꼬마 가지가 나오네요.” 아동: (잎이 떨어진 자리에 꼬마 가지를 그린다.) 교사: “잘 그렸어요. 다음은 '그 끝에 새잎이 펼쳐진다.' 그려보세요.” 아동: (그 끝에 새잎이 펼쳐 그린다.)</p>
<p>단서 3</p>	<p>☆ 중요 단어 적기</p> <p>▷ 아동은 ①-⑧컷 그림 옆에 중요단어를 쓴다. ▷ ①컷 옆에 중요 단어 적기 ▷ ②컷 옆에 중요 단어 적기 ▷ ③컷 옆에 중요 단어 적기 ▷ ④컷 옆에 중요 단어 적기 ▷ ⑤컷 옆에 중요 단어 적기 ▷ ⑥컷 옆에 중요 단어 적기 ▷ ⑦컷 옆에 중요 단어 적기 ▷ ⑧컷 옆에 중요 단어 적기</p> <p>▷ 교사는 (아동이 빠뜨린) 중요단어와 어려운 단어를 컷 그림에 적는다. ▷ 아동은 컷 그림 옆에 중요단어를 쓴다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 아동만 중요단어를 찾아 쓴다. • 교사는 아동이 4개 이상의 단어를 적지 않게 한다. • 중요단어를 너무 많이 적을 때: 중요도가 낮은 것은 지우게 한다.
<p>단서 4</p>	<p>☆ 중심 내용 한 컷 그리기</p> <p>▷ 아동은 글에서 가장 중요한 내용을 한 컷 그린다.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ▷ 아동은 글에서 가장 중요한 단어를 쓴다. ▷ 아동이 쓴 중심내용과 원문의 중심내용의 차이점을 말한다.
인출	<ul style="list-style-type: none"> ☆ 중심내용 <ul style="list-style-type: none"> ▷ 아동은 글을 보면서 중심내용을 쓴다. <ul style="list-style-type: none"> • 아동은 전체를 대표할 수 있는 내용이 되도록 간추린다. ☆ 중심내용 3문장 <ul style="list-style-type: none"> ▷ 아동은 중심내용을 3문장으로 쓴다. ☆ 중심내용 1문장 <ul style="list-style-type: none"> ▷ 아동은 중심내용을 1문장으로 쓴다. ☆ 중심내용 비교하기 <ul style="list-style-type: none"> ▷ 본래의 글에 제시된 중심내용과 비교한다. ▷ 아동은 원문의 중심내용을 읽는다. ▷ 아동이 쓴 중심내용과 원문의 중심내용의 유사점을 말한다.
마무리	☆ 아동이 과제 수행 시 잘했던 점을 칭찬한다. 아쉬운 점도 함께 알려준다.
과제	☆ 독해 글을 주고 단락을 나누고 중심내용을 3문장과 한 문장으로 써오기.
교재	공습국어 독해력

20단계 수업지도안

주제	글 읽고 ①~⑧단락 지어 정교화 2<질문 만들기>
내용	글 읽기 → 제목 쓰기 → 글을 8단락으로 나누기 → 8컷 그림 그리기 → (3문장으로) 중심내용 → 질문 만들기 → 질문 수정하기
목표	1. 글을 읽고 제목을 쓸 수 있다. 2. 글을 읽고 중심내용을 쓸 수 있다. 3. 질문을 만들 수 있다.
효과	글의 세부내용을 알게 된다.
고려점	아동이 만든 질문은 비문이 많다. 조사를 비롯한 문법적 오류를 잘 확인해야 한다.

준비물	20단계 자료, 연필, 지우개, 컴퓨터, 여분의 종이, 사고력 게임
도입	사고력 게임
정보	<p>☼ 교사는 아동에게 20단계 자료, 연필, 지우개를 준다.</p> <p>☼ 글 읽기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▷ 아동은 글을 읽는다. <ul style="list-style-type: none"> • 아동의 특성에 따라 '소리 내어 읽기'와 '묵독' 중 하나를 선택한다. ▷ 아동은 글을 읽은 후 "다 읽었어요."라고 말한다. <ul style="list-style-type: none"> • 아동이 글을 보는 시간이 길어질 때: 교사는 "다 읽었나요?"라고 묻는다. <p>☼ 제목 쓰기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▷ 아동은 글을 보고 제목을 붙인다. <ul style="list-style-type: none"> • 아동은 구체적인 제목을 말한다. <p>예) 교사: "그림을 보고 제목을 말해보세요." 아동: "'△△△△'이요." 교사: "그렇지! 더 구체적으로 말해보세요. 네가 말한 '△△△△'의 ◇◇◇◇인데." ▷ 아동은 제목을 쓴다.</p> <p>☼ 글에 ①-⑧의 단락 표시를 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▷ 아동은 글을 8단락으로 나누고 각 단락 앞에 ①~⑧이라는 숫자를 붙인다. <ul style="list-style-type: none"> • 한 단락은 1~3문장으로 이루어져 있다.
단서	<p>☼ 8컷 그림 그리기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▷ 아동은 ①~⑧단락을 보고 8컷 그림을 그린다. ▷ ①단락을 보고 그림을 그린다. ▷ ②단락을 보고 그림을 그린다. ▷ ③단락을 보고 그림을 그린다. ▷ ④단락을 보고 그림을 그린다.

	<p>▷ ⑤단락을 보고 그림을 그린다. ▷ ⑥단락을 보고 그림을 그린다. ▷ ⑦단락을 보고 그림을 그린다. ▷ ⑧단락을 보고 그림을 그린다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 아동이 단어의 의미를 물으면 알려준다. • 아동이 특정 단락을 이해하지 못해 그림을 그리지 못할 때: 그림을 그리지 않고 다음 단락을 그린다. • 아동이 마지막 8단락을 마치면 비워둔 단락을 읽는다. • 아동이 비워둔 단락을 의미단위로 나누어 '/' 표시를 한다. <p>예) ③단락을 그리지 못한 경우: 3단락에 '/' 표시를 한다.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>여름에는 대나무가 잎갈이를 합니다. ③ 잎갈이는 오래된 잎이 떨어진 /자리에 꼬마 가지가 나오고 /그 끝에 새 잎이 펼쳐지는 것을 말합니다. /잎갈이를 한 새 대나무 잎은 윤기가 있고 반짝이며/ 밝고 산뜻한 녹색입니다. ④ 그래서 여름의 대나무 숲은 1년 중에서 가장 밝고 신선하게 보입니다.</p> </div> <p>교사: "③단락이 어렵지요. 함께 그려 볼까요. (③단락의 글을 보면서) 오래된 잎이 떨어졌대요. 그럼 대나무 잎이 떨어진 걸 그려 보세요." 아동: (오래된 대나무 잎이 떨어진 그림을 그린다.) 교사: "떨어진 자리에 꼬마 가지가 나오네요." 아동: (잎이 떨어진 자리에 꼬마 가지를 그린다.) 교사: "잘 그렸어요. 다음은 '그 끝에 새잎이 펼쳐진다.' 그려보세요." 아동: (그 끝에 새잎이 펼쳐 그린다.)</p>
인출	<p>☼ 중심내용</p> <ul style="list-style-type: none"> ▷ 아동은 글을 보면서 중심내용을 쓴다. • 아동은 전체를 대표할 수 있는 내용이 되도록 간추린다.
정교화	<p>☼ 질문 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▷ 교사가 8개 이하의 중요 단어를 제시한다. ▷ 아동은 그 단어가 답이 되도록 질문을 만든다. <p>☼ 질문 수정하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▷ 아동이 의문문을 잘 만들었는지 확인한다. ▷ 아동이 만들 질문에 '누구나 정답을 할 수 있는가?'를 확인한다.
마무리	<p>☼ 아동의 과제 수행 시 잘했던 점을 칭찬한다. 아쉬운 점도 함께 알려준다.</p>
과제	<p>☼ 짧은 글에 8컷 그림 그리고 질문 만들기</p>
교재	<p>공습국어 독해력</p>

4. 적용 시 고려사항

<프로그램 실시할 때 유의점>

- ① 아동들의 읽기 수준에 따라 적용한 단계가 다를 수 있다.
- ② 아동들의 과제 수행 속도가 다르다.
- ③ 아동마다 프로그램을 적용하는 순서가 단계적이지 않을 수 있다.
- ④ 그림 그리기를 심하게 거부하는 아동들에게는 대안적인 전략을 제시한다.

<컷 그림 그릴 때>

- 컷 그림의 목표 : 아동이 글을 이해하고 글을 기억할 수 있도록 한다.

- ① 아동이 그린 어떤 방식의 그림에도 장점을 찾아 칭찬한다. (연필을 들고 선들을 긋기만 해도 칭찬한다.)
- ② 컷 그림에 말풍선을 사용해도 된다. 말풍선에 너무 많은 말이 들어가지 않도록 한다.
- ③ 아동이 "못 하겠어요"라고 말하지 않는 이상 아동이 컷 그림을 다 그릴 때까지 기다린다.
- ④ 아동이 그림을 못 그리겠다고 할 때 교사는 아동에게 그림 그리기 시범을 보인다. 아동의 근육 발달 상황과 그리기 능력을 고려하여 그리되 누구라도 따라 할 수 있는 상징을 사용하도록 한다.
 - ★ 초등학생들은 줄라맨을 선호한다.
 - ★ 선과 도형으로 그림을 그리며 특정 사물이라 말하는 아동도 있다.
 - ★ 그림을 알아볼 수 없을 정도로 연필을 속도감 있게 긁적거리는 아동도 있다.
 - ★ 그림을 그리는 곳에 글로 요약하는 아동도 있다.
 - ★ 그림 그리기를 심하게 거부하는 아동들에게 실시하지 않는다.
 - ★ 아동이 컷 만화를 그리지 않을 경우 교사가 미리 준비한 컷 그림으로 수업을 하고 다시 아동에게 똑같은 주제로 컷 그림을 그리도록 유도한다.

<다 그린 후 활동 1차 다시 말하기 활동을 마친 다음 아동의 다시 말하기가 아쉬울 때>

- ① 컷 그림을 그릴 때 컷 그림이 한 사람만 등장할 경우 "글 속에 나오는 다른 등장인물은 어디 있지?"라고 묻는다.
- ② 컷 그림을 그릴 때 글 속에 나왔던 사물이나 생물이 없다면 "글 속에 나왔던 ○○○은 어디에 그려져 있지?"하고 묻는다.
- ③ 컷 그림을 그릴 때 아동이 중요하다고 생각하지만 기억하기 어려운 단어를 적고자 하면 적도록 한다.
- ④ 컷 그림을 그릴 때 주요 배경이 되는 곳이 산이나 강, 바다, 하늘 등인데 표시되지 않았다면 "글 속에 나왔던 ○○ 장소는 어디에 그려져 있지?"라고 묻는다.

<다시 말하기>

- ① 아동의 이야기가 모두 끝날 때까지 경청한다.
- ② 1차 아동의 이야기가 끝난 후 등장인물 이름이나 단어의 수정이 필요하면 알려주고 다시 말하도록 한다.
 - ★ 아동이 그린 그림 속에 등장하는 사물이나 배경이 이야기 속에 나오지 않을 경우, 그림을 가리키며 "이건 뭐니?"라고 물어 아동이 자연스럽게 이야기 하도록 유도한다.

<8컷 만화를 보고 글을 작성할 때>

- ① 연필이나 필기구를 사용하여 글을 작성할 수 있다.
- ② 컴퓨터의 한글 문서 프로그램을 사용하여 글을 작성할 수 있다.
- ③ 쓰기 과제 시 아동의 발음, 철자, 띄어쓰기 오류를 지적하지 않도록 한다. 아동들은 대부분 발음, 철자, 띄어쓰기의 문제를 가지고 있다. 그러므로 읽기와 쓰기를 싫어한다. 그런 아동들에게 글 쓰기는 힘들고 도전적인 일이다. 때문에 아동이 글을 말하고 쓰는 것만으로도 이 수업은 성공적이다.
- ④ 교사는 아동이 8컷 만화를 보고 문장을 모두 완성하기까지 기다린다.
- ⑤ 아동이 글을 작성하는 도중에 질문을 할 경우 교사는 "모르는 부분은 표시해 놓되 그래도 '네가 맞다'고 판단되는 것을 선택해서 반드시 써 넣어라. 네가 글을 완성한 후 선생님이랑 같이 표시한 곳을 확인해 보자"라고 답한다.
- ⑥ 아동이 글을 완성하면 "혼자서 끝까지 잘 완성했구나."라고 칭찬한다. 그리고 아동의 글 속에서 장점들을 찾아 칭찬한다.

<완성된 글의 평가>

- ① 완성된 아동의 글은 '전체적인 의미를 이해하고 있는가'를 중점으로 본다.(가장 중요하다) 비록 본래의 문장에 비해 많은 단어가 누락되고 다른 단어들로 대체되었을지라도 전달하고자 하는 글의 의미를 아동이 이해하고 문장을 완성했다면 칭찬해 준다. 긴 문장을 듣고 중요 의미를 찾아낼 수 있다면 다른 기술적인 문제는 몇 가지 훈련을 통해 충분히 수정될 수 있다.
- ② 완성된 아동의 글에 중요한 단어가 들어있는지 확인한다.
- ③ 완성된 아동의 글에 조사가 적절히 사용되었는지 확인한다.
- ④ 완성된 아동의 글에 목적어, 보어, 형용사, 부사, 지시어 등의 위치를 확인한다.
- ⑤ 완성된 글에 띄어쓰기와 맞춤법 오류가 많더라도 2개 이상 지적하지 않고 기록만 해둔다.
- ⑥ 아동의 부모에게만 아동의 띄어쓰기와 맞춤법 오류의 경향을 알려 준다.
- ★ 우리 프로그램의 목적은 글을 읽고 생각하여 이미지화 하여 정교화한 후 글을 이야기하고 쓸 수 있게 하는 것이다. 읽기 해독의 문제는 가급적 언급하지 않고 별도의 과제로 해결할 수 있도록 한다.
- ⑦ 자신이 그린 그림을 보고 아무것도 떠올리지 못하는 아동의 경우, 아동이 그린 그림 위에 중요 단어를 3~4개 정도 적어 주고 그림에 맞게 구두로 이야기를 만들게 한다.
- ⑧ 아동이 다시 쓰기를 힘들어 하면 쓰지 않고 수업을 끝낸다. 수업 기록지에 기록해 둔다.

5. 기대효과

1. 이 프로그램을 통해 아동들은 단어, 문장, 글이 주어졌을 때, 회피하지 않고 주의를 집중하여 단어, 문장, 글을 읽는다.
2. 아동의 질문이 줄고 스스로 과제를 해결할 수 있는 시간이 증가한다.
3. 글을 읽을 때, 머릿속으로 정교화 시켜가며 글을 능동적으로 읽어 나갈 수 있다.
4. 자신이 알고 있는 사전 지식과 새로운 정보들을 연결시켜보고 필요한 정보들을 남기고 그 정보

들을 사용하여 하나의 일관된 이야기를 만든다.

5. 문장을 컷 그림으로 정교화 한 후 그 문장을 문법이 맞고 의미가 통하게 만들 수 있다.

6. 글을 논리적이고 일관되게 이야기한다,

7. 글을 논리적이고 일관되게 쓴다.

8. 아동의 생각과 글쓰기 능력을 평가할 수 있다. 지금까지 읽기장애 아동들은 자신의 읽기이해 능력을 제대로 평가 받을 수 있도록 자료를 제공할 수 없었다. 정교화 전략을 통한 아동들의 충분한 읽기이해 자료들이 모인다면 이 자료를 통해 아동들의 읽기이해 평가 도구로 개발할 수 있다.

6. 참고자료

- 『논리놀이 1』. 라우스터 창의력 개발 워크북. 서울: 미래M&B, 2006.
- 『논리놀이 2』. 라우스터 창의력 개발 워크북. 서울: 미래M&B, 2006.
- 『독해력』. 공습국어, B·1 . 경기도: 스킨라움, 2015.
- 『독해력』. 공습국어, B·2 . 경기도: 스킨라움, 2015.
- 『독해력』. 공습국어, C·1 . 경기도: 스킨라움, 2015.
- 『독해력』. 공습국어, C·2 . 경기도: 스킨라움, 2014.
- 『어휘력』. 공습국어, B·1 . 경기도: 스킨라움, 2014.
- 『어휘력』. 공습국어, B·2 . 경기도: 스킨라움, 2014.
- 『오디세이1』. 오디세이. 서울: 어린이 철학교육연구소(엮음), 2002.
- 『재미있는 듣기 연습』. 서울: 군자 출판사, 2014.
- 『퍼즐 속 100만년의 역사』. 서울: 거인, 2005.
- 김동일. 『읽기검사』.BASA 기초학습기능 수행평가체제. 서울: 학지사, 2009.
- 삼성출판사 유아교육연구소. 『좌뇌 개발 만 7,8세』. 좌뇌 개발 우뇌 개발. 서울: 삼성출판사, 2009.
- 최정원·이원호. 『기억력 향상 전략』. 학습치료 프로그램, 제3권. 서울: 학지사, 2009.
- 최정원·이원호. 『주의력 향상 전략』. 학습치료 프로그램, 제2권. 서울: 학지사, 2009.
- 최정원·이원호. 『학습치료 프로그램 지침서』. 학습치료 프로그램, 제10권. 서울: 학지사, 2009.
- 강아연, “읽기 부진아를 대상으로 한 설명적 텍스트 지도 방안”. 한국교원대학교 석사학위논문, 2012.
- 이철자, “수준을 고려한 정교화 전략 훈련이 학습 부진아의 읽기 이해력에 미치는 효과”. 단국대학교 특수교육 대학원 석사학위 논문, 2004.
- 정예연, “의미 구조도 작성을 활용한 다시 말하기 전략이 읽기학습장애위험아동의 독해력 및 회상력에 미치는 영향”. 서울교육대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2011.
- ”
- 한지혜, “정교화 전략을 활용한 읽기 양상 연구”. 한양대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2008.
- 김동일. 『교사를 위한 학습전략 체제: 분류와 적용』. 서울: 학업상담총서. 2003년 9월.
- 전상신. 『따뜻한 친구되기 모임 프로그램』. 서울: 파라다이스 복지재단에서 개최한 제1기 강사양성 과정에서 발표한 것임. 2015년 7월.
- 『한국형 난독증 진단 및 치료 워크숍』. 서울: 임상소아정신의학연구회에서 개최한 한국형 난독증 치료 프로그램(CLP-KD) 초급과정 워크숍 책자. 2014년 9월 21일.
- 『4단계 순서카드』. 서울: ㈜핑키밍키.

<참고자료1. 프로그램 1-20단계별 연습 자료>

1단계: 단어 정교화 1 <단어목록, 대표단어 쓰기 목록>

<단어 목록>

① 리본	② 링거액	③ 라이터	④ 가스레인지
⑤ 리모컨	⑥ 라면	⑦ 레이스	⑧ 리어카

① 거리	② 지붕	③ 골목	④ 통닭

⑤ 봄	⑥ 돈가스	⑦ 오렌지	⑧ 피자

⑨ 침대	⑩ 햄버거	⑪ 가을	⑫ 포도
⑬ 책상	⑭ 탕수육	⑮ 여름	⑯ 딸기
⑰ 수영	⑱ 야구	⑲ 의자	⑳ 김치볶음밥

① 수박	② 배구	③ 장농	③ 거울

①트라이앵글	②첼로	③솔방울	④기타	⑤미끄럼틀

길가	차도	도로	고향
시골	굴뚝	동네	인도

<대표 단어>

자르는 것	① 칼	② 가위	③ 톱
껍질 있는 음식	① 밤	② 달걀	③ 꿀

공 인 로 하 는 내 容	야구	테니스	탁구	축구

2단계 단어 정교화 2 <범주화 단어 정교화>-<주제어, 대표단어, 헛갈리는 단어 목록>

<주제어 목록>

주제어 목록(주제어 하나를 제시하고 관련단어 10개를 기억하기)
바다, 학용품, 놀이, 교통수단, 색깔, 먹을 것, 채소, 과일, 새, 곤충, 나무, 꽃, 집, 공룡, 동물, 북극, 자연재해, 자연, 운동, 악기, 옷, 나라,

<대표단어>

현 악 기	바이올린	첼로	더블베이스	기타

맹 금 류	독수리	매	올빼미

자 연	① 하늘	② 구름	③ 산	④ 바다	⑤ 강

동 음 이 의 어	① 배	② 밤	③ 눈	④ 말	⑤ 잠자리

민 주 주 의	① 사유재산	② 의사결정	③ 영리추구	④ 자유보장

식 물	① 수분	② 세포막	③ 엽록체	④ 잎맥

현 미 경	접안렌즈	대물렌즈	경통	제물대

	연필	볼펜	모자	선글라스
쓴 다				

<햇갈리는 단어>

망치	펜치	도끼

닭	오리	참새

인절미	송편	참쌀떡

반달곰	팬더

연필	볼펜	샤프

오렌지	레몬	귤

개나리	나팔꽃	국화

3단계 단어 정교화 3 <단어를 설명하는 3개의 틀>-<설명할 단어 목록>

<설명할 단어 목록>

1	오리, 닭, 곰, 돼지, 토끼, 개, 고양이, 코끼리, 무당벌레, 나비, 잠자리
2.	비행기, 버스, 자동차, 오토바이, 마차, 기차, 지하철, 유람선, 크루즈, 어선
3	나무, 사과나무, 배나무, 감나무, 대추나무
4	화장실, 거실, 침실, 부엌, 정원, 공부방
5	컴퓨터, 시계, 선풍기, 리모컨, 가스레인지, 세탁기, 냉장고, 핸드폰
6	학교, 우리집, 극장, 공항, 마트, 병원, 치과, 동물원, 산, 놀이동산

4단계 유관단어로 한 컷 그림 그리고 기억하기 <유관단어 목록>

※ 유관단어: 서로 관계가 있는 단어를 말한다. (모양, 색깔, 장소, 기능 등 다양한 연결 고리를 가지고 있다)

<유관단어 목록>

1	비행기, 하늘, 구름, 비, 천둥, 새, 맑음, 추락
2.	바다, 갈매기, 끼룩끼룩, 항구, 뱃고동, 승객, 낚시, 날치, 출발, 비릿내
3	농부, 참새, 지렁이, 허수아비, 방앗간, 밀짚모자, 추수, 벼, 가을
4	돌다리, 강물, 풀, 꽃, 졸졸졸, 소금쟁이, 그물, 다슬기
5	갯벌, 갯지렁이, 소라, 따개비, 뜰채, 농게, 따개비, 고둥, 휴가, 삽
6	주사, 의사, 간호사, 마스크, 메스, X레이, 피, 소변검사, 환자
7	선생님, 어린이집, 아기, 유모차, 낮잠, 간식, 등원, 비상구, 체험학습
8	미켈란젤로, 벽화, 교회, 천정화, 조각상, 천지창조, 교황, 붓
9	베토벤, 교향곡, 청각장애, 지휘, 운명, 작곡, 오케스트라, 기립박수, 청중
10	수능시험, 지원, 자기소개서, 학교, 원서, 경쟁, 수시, 정시, 합격, 11월

5단계 무관단어 한 컷 그림 그리고 기억하기 <무관단어 목록>

<무관단어 목록>

1.	비행기, 러시아, 샴프, 레오나르도 다빈치, 현미경, 솜사탕, 토끼, 바람
2.	라디오, 손톱, 집, 엘리스, 선풍기, 상자, 연필, 남자, 소금, 일기, 선풍기, 반창고, 책꽂이
3	콘센트, 벽돌, 우주, 신발끈, 사과, 선생님, 바퀴벌레, 치마, 미로, 햄버거
4	마이크, 주스, 걸레, 샌드위치, 전기 줄, 줄넘기, 비행기, 이발사
5	365일, 연구실, 여행, 가오리, 오토바이, 용돈, 수학, 경계선, 북한
6	풀밭, 고양이, 자전거, 냉장고, 사과, 가위, 풍선, 양배추, 복두칠성, 친구, 색칠,
7	갈비, 빗자루, 케이블카, 젓가락, 고속도로, 아이스크림, 솔방울, 트라이앵글
8	사슴, 등잔불, 바늘, 건물, 풀, 하늘, 눈물, 가발, 반창고, 동굴, 책꽂이, 조개
9	텔레비전, 무지개, 사자, 거미줄, 냉장고, 모자, 상자, 반지, 소방차, 모기, 미술관
10	고릴라, 목욕, 벌, 냉장고, 자전거, 잔디, 파라솔, 오누이, 해바라기, 불가사리, 전깃줄, 목도리

6단계 무관단어로 6컷 그림 <무관단어 목록>

<무관단어 목록>

1	밤나무, 외국어, 손톱, 코브라, 창문, 실, 강물, 가방, 책장
2.	안경, 타조, 스프, 물파스, 에어컨, 미켈란젤로, 자동차, 무용, 스탠드
3	은행(bank), 막대기, 낙엽, 비눗방울, 영화, 커튼, 원격 조종장치, 미술관
4	친척, 시험, 시계, 방석, 인공위성, 고무줄, 리본, 램프, 반딧불이
5	미역국, 자기부상 열차, 린스, 마우스, 정화조, 피아노, 보리, 책갈피, 홍삼
6	쇼핑백, 선비, 망치, 스케치북, 앵무새, 거울, 복사기, 결혼, 엘리노
7	과학실험실, 뚫어 빵, 트럭, 대통령, 동계 올림픽, 산, 폭발, 사육사
8	라면, 기념비, 경복궁, 도자기, 지게차, 감옥, 무선 인터넷, 오징어
9	영국, 분노, 모자, 화성, 연예인, 전봇대, 입구, 휘파람, 벽화그림
10	성장, 피겨 스케이팅, 화물선, 손톱 깎기, 떡볶이, 오뎅이, 묘비, 요리사, 교회

7단계 한 문장 단어 한 컷 그림 정교화1<순차 배열 단어>

※ 참고자료: 학습치료 프로그램-기초학습능력 향상 전략, BASA 읽기, 공습국어 독해력

<순차 단어 목록>

1. 순차 단어	할아버지, 아침, 일찍, 소, 여물
원래 문장	할아버지께서는 아침 일찍 일어나 소에게 여물을 주신다.
2. 순차 단어	나, 선생님, 감사, 마음, 자그마한, 선물
원래 문장	나는 선생님께 대한 감사의 마음으로 자그마한 선물을 드렸다.
3. 순차 단어	댐, 강, 바닷물, 막아 두다, 쌓다, 독
원래 문장	댐은 강이나 바닷물을 막아 두려고 쌓은 독을 말한다.
4. 순차 단어	잠실운동장, 역도경기, 개최
원래 문장	잠실운동장에서 역도경기가 개최되었다.
5. 순차 단어	용돈, 아껴, 불우, 이웃, 돕다, 친구
원래 문장	용돈을 아껴 써서 불우한 이웃을 도와주는 친구도 있다.
6. 순차 단어	인류 최초, 목걸이, 조개껍질, 생선가시, 나뭇잎
원래 문장	인류 최초의 목걸이는 조개껍질이나 생선가시, 나뭇잎 등이었다.
7. 순차 단어	옛날 옛적, 어느, 마을, 웅고집, 사람, 살다.
원래 문장	옛날 옛적, 어느 마을에 웅고집이라는 사람이 살고 있었습니다.
8. 순차 단어	임금, 왕비, 세상, 가장, 훌륭한, 청년, 고르다, 공주, 시집
원래 문장	임금과 왕비는 '세상에서 가장 훌륭한 청년'을 골라 공주를 시집보내기로 하였습니다.
9. 순차 단어	고양이, 야롱이, 쥐, 잡다, 쥐, 물고 오다, 식구, 자랑
원래 문장	고양이 야롱이는 쥐를 곧잘 잡곤 하는데, 그 때마다 쥐를 물고 와서 식구들한테 자랑을 합니다.
10. 순차 단어	쥐, 짚랑이, 코, 발름발름, 시작
원래 문장	쥐 짚랑이는 코를 발름발름거리기 시작했습니다.
11. 순차 단어	동수, 반, 선생님, 이야기, 듣다, 토론, 벌이다
원래 문장	동수네 반에서는 선생님의 이야기를 듣고 토론을 벌이기로 하였습니다.
12. 순차 단어	순이, 들길, 저쪽, 햇살, 받다, 타박타박, 걸어오다,
원래 문장	순이는 들길 저쪽에서 햇살을 받으며 타박타박 걸어오고 있었습니다.
13. 순차 단어	인경이, 생일잔치, 초대, 미나, 영희, 선철, 태길, 일수, 아침, 마음, 들떠 있다.

원래 문장	인경이로부터 생일잔치에 초대받은 미나, 영희, 선철, 태길, 일수는 아침부터 마음이 들떠 있었습니다.
14. 순차 단어	나그네, 세 사람, 주막, 한 방, 묵다.
원래 문장	나그네 세 사람이 주막에 들어 한 방에 묵게 되었습니다.
15. 순차 단어	나그네들, 어이가 없다, 서로, 얼굴, 바라보다.
원래 문장	나그네들은 어이가 없다는 듯이 서로의 얼굴만을 바라보았습니다.
16. 순차 단어	늑대, 한 입, 아기양, 삼키다, 달려들다.
원래 문장	늑대는 한 입에 아기양을 삼키려고 달려들었어요.
17. 순차 단어	키, 크다, 얼굴, 수염, 뿔이다, 무섭다, 할아버지,
원래 문장	키가 아주 크고 얼굴에 온통 수염이 뿔여서 아주 무섭게 보이는 할아버지였습니다.
18. 순차 단어	목조 주택, 관심, 높다, 취미, 목공, 높다.
원래 문장	목조 주택에 대한 관심이 높아지고, 취미로 목공을 하는 사람이 늘고 있다.
19. 순차 단어	한옥, 컴퓨터, 설계, 나무, 가공, 공사 기간, 비용, 줄인다.
원래 문장	한옥을 지을 때 컴퓨터를 이용하여 설계하고 나무를 가공해서 공사 기간과 비용을 줄인다.
20. 순차 단어	우리나라, 식사 예절, 어른, 먼저, 수저, 들다, 다음, 아랫사람, 식사, 시작
원래 문장	우리나라의 식사 예절은 어른이 먼저 수저를 든 다음 아랫 사람이 식사를 시작해요.
21. 순차 단어	유레일패스, 유럽, 17개국, 국영 철도, 일부, 민간 철도, 자유롭게 이용, 철도 승차권
원래 문장	유레일패스는 유럽 17개국에서 국영 철도와 일부 민간 철도를 자유롭게 이용할 수 있는 철도 승차권을 말해요.
22. 순차 단어	지구, 온난화, 해수면, 상승, 매년, 0.5~0.6mm씩, 바닷물, 잠기다.
원래 문장	지구 온난화를 해수면이 상승하여 매년 0.5~0.6mm씩 바닷물에 잠기고 있다.
23. 순차 단어	적조, 바닷물, 플랑크톤, 갑자기, 엄청나다, 높다, 바다 색깔, 붉다, 현상
원래 문장	적조란 바닷물에 사는 플랑크톤이 갑자기 엄청나게 늘어나 바다 색깔이 붉게 보이는 현상이다.
24. 순차 단어	네덜란드, 조그마한, 마을, 레벤후크, 호기심, 사람
원래 문장	네덜란드의 조그마한 마을에 레벤후크라는 호기심이 많은 사람이 있었다.
25. 순차 단어	세계 기록, 유산, 팔만대장경, 1236년부터, 16년, 만들다, 문화재
원래 문장	세계 기록 유산인 팔만대장경은 1236년부터 16년에 걸쳐 만들어진 문화재입니다.

26. 순차 단어	화성, 조선, 정조, 만들다, 성, 1997년, 유네스코, 세계 문화유산
원래 문장	화성은 조선의 정조가 만든 성으로, 1997년 유네스코가 정한 세계 문화유산이다.
27. 순차 단어	올림픽, 4년, 전 세계, 스포츠, 선수, 축제 마당
원래 문장	올림픽은 4년마다 전 세계 스포츠 선수들이 벌이는 한바탕 축제 마당이다.
28. 순차 단어	시민 참여, 공공의 일, 결정, 시민, 참여
원래 문장	시민 참여란 공공의 일을 결정하는 데 시민들이 참여하는 것을 말한다.
29. 순차 단어	신윤복, '미인도', 눈, 쌍꺼풀, 없다, 가늘다, 코, 길다, 좁다, 입, 작다, 앵두
원래 문장	신윤복의 '미인도'를 보면, 눈은 쌍꺼풀이 없이 가늘고, 코는 길고 좁고, 입은 아주 작아 앵두 같다.
30. 순차 단어	시베리아, 횡단 철도, 러시아, 모스크바, 블라디보스토크, 연결, 총 9,441km, 달하다
원래 문장	시베리아 횡단 철도는 러시아 모스크바에서 블라디보스토크까지를 연결한 것으로 총 9,441km에 달한다.

8단계 한 문장 단어 정교화 2 <뒤바뀐 단어 한 컷 그림>-<뒤바뀐 단어 목록>

※ 참고자료: BASA 읽기, 논리놀이 1,2

<뒤바뀐 단어 목록>

1. 바른 문장	시인은 자신도 모르게 문을 열고 밖으로 나섰습니다.
뒤바뀐 단어	문을, 자신도, 모르게, 나섰습니다, 밖으로, 시인은, 열고,
2. 바른 문장	나는 개울물 소리가 졸졸졸 들리는 숲길을 지났습니다.
뒤바뀐 단어	개울물 소리가, 지났습니다, 나는, 숲길을, 졸졸졸, 들리는
3. 바른 문장	순이는 들길 저쪽에서 햇살을 받으며 타박타박 걸어오고 있었습니다.
뒤바뀐 단어	타박타박, 순이는, 걸어오고, 저쪽에서, 햇살을 받으며, 있었습니다, 들길
4. 바른 문장	아기양 한 마리가 들판에서 풀을 뜯어 먹고 있었어요.
뒤바뀐 단어	들판에서, 한 마리가, 먹고 있었어요, 뜯어, 아기양, 풀을
5. 바른 문장	늑대가 위쪽에서 물을 마시던 아기양을 보았어요.
뒤바뀐 단어	늑대가, 위쪽에서, 보았어요, 아기양을, 물을 마시던
6. 바른 문장	더 이상 할 말이 없어진 늑대는 잔뜩 화난 얼굴로 아기양을 노려 보았어요.

뒤바뀐 단어	노려보았어요, 늑대는, 화난얼굴로, 더 이상, 잔뜩, 할 말이 없었진, 아기양을
7. 바른 문장	소라는 기차 안에서 할머니가 싸주신 복숭아를 꺼내 한입 베물었습니다.
뒤바뀐 단어	복숭아를, 소라는, 기차 안에서, 한입, 싸주신, 꺼내, 베물었습니다, 할머니가,
8. 바른 문장	복숭아물 대롱대롱 매달려 있다가 방울이 되어 떨어졌습니다.
뒤바뀐 단어	떨어졌습니다, 대롱대롱, 복숭아물, 매달려, 있다가, 방울이, 되어,
9. 바른 문장	함정에서 나오자마자 호랑이는 농부를 잡아먹으려고 달려들었습니다.
뒤바뀐 단어	달려들었습니다, 나오자마자, 잡아먹으려고, 함정에서, 농부를, 호랑이는, 잡아먹으려고
10. 바른 문장	함정에 빠져 애걸하는 호랑이를 본 농부는 측은한 마음이 들었습니다.
뒤바뀐 단어	애걸하는, 함정에 빠져, 마음이, 들었습니다, 농부는, 본, 호랑이를, 측은한,
11. 바른 문장	호랑이는 함정에서 나오자마자 농부를 잡아먹으려고 달려들었습니다.
뒤바뀐 단어	농부를, 나오자마자, 달려들었습니다, 호랑이는, 잡아먹으려고, 함정에서
12. 바른 문장	봄이면, 꿀벌들은 개나리 진다래 민들레 등 여러 꽃님들과 지난 겨울 이야기를 나눈답니다.
뒤바뀐 단어	나눈답니다, 봄이면, 꿀벌들은, 재미있는, 개나리, 진다래, 민들레 등, 지난 겨울, 이야기를, 여러 꽃님들과,
13. 바른 문장	꿀벌들은 커다란 아파트처럼 생긴 꿀 창고에 꿀을 가득가득 채운답니다.
뒤바뀐 단어	가득가득, 꿀을, 아파트처럼 생긴, 받아 온, 꿀벌들은, 꿀창고에, 채운답니다, 커다란
14. 바른 문장	어느 날, 나무꾼은 나무를 하러, 깊은 산속으로, 들어 갔습니다
뒤바뀐 단어	들어갔습니다, 나무를 하러, 어느 날, 산속으로, 나무꾼은, 깊은,
15. 바른 문장	그곳에는 사람들이 오지 않아 좋은 나무가 많았답니다.
뒤바뀐 단어	나무가, 오지 않아 많았답니다, 그곳에는, 좋은, 사람들이
16. 바른 문장	모두 머리가 하얗게 세고 수염이 길게 자란 노인들이었습니다.
뒤바뀐 단어	하얗게 세고, 모두, 노인들이었습니다, 길게 자란, 머리가, 수염이,
17. 바른 문장	나무꾼은 노인들 옆에 지계를 받쳐 놓고 앉았습니다.
뒤바뀐 단어	받쳐 놓고, 앉았습니다. 옆에, 나무꾼은, 노인들, 지계를
18. 바른 문장	황금빛 자루 속에는 수천 개의 노란 옥수수 알이 들어 있다.
뒤바뀐 단어	황금빛, 노란, 수천 개의, 자루 속에는, 들어 있다, 옥수수 알이,
19. 바른 문장	이 자루 안에는 커다란 갈색의 감자들이 많이 들어 있다.

뒤바뀐 단어	안에는, 들어 있다, 갈색의, 많이, 감자들이, 커다란, 이 자루
20. 바른 문장	우리가 쓰는 쓰레기 종량제 봉투 안에는 쓰레기가 가득 들어 있다.
뒤바뀐 단어	가득, 쓰레기가, 쓰는, 봉투 안에는, 쓰레기 종량제, 들어 있다, 우리가,
21. 바른 문장	이 자루에는 정원에 필요한 화초용 흙이 가득 차 있다.
뒤바뀐 단어	이 자루에는, 가득 차 있다, 흙이, 화초용, 정원에, 필요한,
22. 바른 문장	석탄이 들어 있는 이 자루에 늙은 해적이 보석을 숨겨 놓았다.
뒤바뀐 단어	늙은, 석탄이, 해적이, 이 자루에, 보석을, 숨겨 놓았다, 들어 있는
23. 바른 문장	산타 할아버지는 이 자루를 들고 가서서 착한 어린이에게 선물을 나누어 주실 것이다.
뒤바뀐 단어	들고 가서서, 것이다, 할아버지는, 어린이에게, 나누어 주실, 산타, 선물을, 이 자루를, 착한

9단계: 한 문장 단어 정교화 3 <뒤바뀐 단어 5컷 그림>-<뒤바뀐 단어 5컷과 원문 목록>

※ 참고자료: 공습국어 어휘력

<원문과 뒤바뀐 단어 5컷과 >

1.

제목: 당근을 먹으면 눈이 밝아져요.
<p>당근, 피망, 양파는 야채 나라를 대표하는 삼총사이지요. 그 중에서도 붉은 당근을 꾸준히 먹으면 눈이 밝아진답니다. 당근 속에는 베타카로틴이 많아요. 당근이 붉은 색을 띠는 것도 바로 이 베타카로틴 때문인데, 이것은 우리 몸속에 들어가서 비타민 A로 바뀌어요. 비타민 A는 특히 눈을 건강하게 하고 시력을 보호해 줍니다.</p> <p>당근은 '당나라에서 들어온 뿌리채소' 라는 뜻에서 이름이 붙여졌다고 해요. 당근을 하루에 한 개씩 꾸준히 먹으면 눈도 좋아지고 피부도 고와지지요. 당근 속의 영양분은 기름 성분에 녹기 때문에 마요네즈나 올리브 오일에 살짝 찍어 먹으면 더욱 좋답니다.</p>

제목: 당근을 먹으면 눈이 밝아져요.
① 대표하는, 피망, 삼총사이지요, 양파는, 야채 나라를, 당근,
→ 당근, 피망, 양파는 야채 나라를 대표하는 삼총사이지요.
② 눈이, 베타카로틴이 많아서, 밝아진답니다, 속에는, 먹으면, 당근, 꾸준히, 붉은 당근을
→ 당근 속에는 베타카로틴이 많아서, 붉은 당근을 꾸준히 먹으면 눈이 밝아진답니다.
③ 때문이에요, 이 베타카로틴, 띠는 것도, 붉은 색을, 당근이, 바로

→ 당근이 붉은 색을 띠는 것도 바로 이 베타카로틴 때문이에요.
④ '당나라에서 들어온 뿌리채소', 붙여졌다고 해요, 라는 뜻에서, 당근은
→ 당근은 '당나라에서 들어온 뿌리채소' 라는 뜻에서 이름이 붙여졌다고 해요.
⑤ 한 개씩, 당근을, 눈도 좋아지고, 하루에, 피부도 고와지지요, 꾸준히,
→ 당근을 하루에 한 개씩 꾸준히 먹으면 눈도 좋아지고 피부도 고와지지요.

2.

제목: 키 크는 생활 습관
<p>사람의 키는 생활 습관에 따라서 더 많이 자라기도 해요. 그럼 어떤 습관이 좋은지 알아 볼까요?</p> <p>첫째, 10시 이전에 잠자리에 들어요. 성장 호르몬은 잠자는 동안에 분비되기 때문에 충분히 자야 해요.</p> <p>둘째, 밥을 먹은 후에는 쉬어요. 밥을 먹자마자 뛰어나가 놀거나 바로 공부를 하면 소화가 안 돼요. 먹고 나서 10분쯤 쉬면 소화도 잘 되고 영양분도 골고루 퍼져서 성장에 도움이 돼요.</p> <p>셋째, 바른 자세로 생활해요. 걸을 때는 어깨를 펴고 가슴과 허리는 흔들지 말고 걸어요. 앉아 있을 때는 다리를 꼬지 말고 엉덩이와 허리를 곧게 펴는 자세가 좋아요.</p> <p>넷째, 적당히 놀고 운동해요. 적절한 운동은 골격을 단련시키고 근육 발달도 왕성하게 해 줘요. 운동이 부족하면 뼈에서 석회질이 빠져 뼈거나 다칠 위험이 높아져요.</p>

제목: 키 크는 생활 습관
① 동안에, 충분히, 성장 호르몬은, 자야 해요, 분비되기 때문에, 잠자는
→ 성장 호르몬은 잠자는 동안에 분비되기 때문에 충분히 자야 해요.
② 잘 되고, 성장에, 쉬면, 골고루 퍼져서, 소화도, 영양분도, 밥을, 10분쯤, 먹고 나서, 도움이 돼요,
→ 밥을 먹고 나서 10분쯤 쉬면 소화도 잘 되고 영양분도 골고루 퍼져서 성장에 도움이 돼요.
③ 어깨를 펴고, 흔들지 말고, 걸을 때는, 걸어요, 가슴과 허리는
→ 걸을 때는 어깨를 펴고 가슴과 허리는 흔들지 말고 걸어요.
④ 단련시키고, 왕성하게, 골격을, 적절한 운동은, 해 줘요, 근육 발달도
→ 적절한 운동은 골격을 단련시키고 근육 발달도 왕성하게 해 줘요.
⑤ 다칠, 뼈에서, 부족하면, 빠져, 높아져요, 뼈거나, 운동이, 석회질이, 위험이
→ 운동이 부족하면 뼈에서 석회질이 빠져 뼈거나 다칠 위험이 높아져요.

3

제목: 책은 지혜의 샘물
<p>①하얼빈 역에서 이토 히로부미를 죽인 죄로 여순 감옥에 갇혀 있던 안중근 의사는 ②감옥 안에서 '하루라도 책을 읽지 않으면 입안에 가시가 돋는다'라고 말씀하셨습니다.</p> <p>③ 한글을 만드신 세종대왕은 밤새도록 글을 읽느라 눈병이 나기도 하셨어요. ④눈이 아파도 책읽기를 그치지 않자 어의가 세종대왕의 방에 있는 책을 모두 치우게 할 정도였다고 해요.</p> <p>⑤ 이렇듯 훌륭한 위인들의 좋은 습관 중 하나는 손에서 책을 놓지 않았다는 것입니다. ⑥책은 앞서 지나간 사람들의 발자취이자 지혜의 샘물입니다. 여러분도 책 속에서 솟아나는 지혜의 샘물을 마셔보고 싶지 않은가요?</p>

제목: 책은 지혜의 샘물
① 라고 말씀하셨습니다, 안에서. 안중근 의사는, 입안에, 돋는다, 읽지 않으면, 하루라도, 가시가, 책을, 감옥
→ 안중근 의사는 감옥 안에서 '하루라도 책을 읽지 않으면 입안에 가시가 돋는다.'라고 말씀하셨습니다.
② 세종대왕은, 눈병이 나기도, 한글을, 글을, 밤새도록, 하셨어요, 만드신, 읽느라
→ 한글을 만드신 세종대왕은 밤새도록 글을 읽느라 눈병이 나기도 하셨어요.
③ 어의가, 책을, 책읽기를, 눈이, 그치지 않자, 방에 있는, 할 정도였다고 해요, 치우게, 모두, 아파도, 세종대왕의
→ 눈이 아파도 책읽기를 그치지 않자 어의가 세종대왕의 방에 있는 책을 모두 치우게 할 정도였다고 해요.
④ 훌륭한, 손에서, 습관, 책을, 위인들의, 하나는, 것입니다, 중, 놓지 ,않았다는
→ 훌륭한 위인들의 좋은 습관 중 하나는 손에서 책을 놓지 않았다는 것입니다.
⑤ 샘물입니다, 사람들의, 앞서 지나간, 책은, 지혜의, 발자취이자
→ 책은 앞서 지나간 사람들의 발자취이자 지혜의 샘물입니다.

4.

제목: 독서광 에디슨
<p>세 달 만에 학교에서 쫓겨난 에디슨. 그에게 재미난 이야기가 하나 있습니다.</p> <p>에디슨이 학교 수업에서 처음 배운 것은 수학이었어요. 선생님이 '1+1=2'라고 하자, 에디슨은 이상했어요. 1+1은 2가 아니라고 생각했거든요. 왜냐하면 찰흙 덩어리 두 개를 합하면 한 개가 되고, 물방울 두 개를 합하면 하나가 되니까 말이에요. 결국, 선생님은 자신의 생각을 굽히지</p>

않는 에디슨을 바보라고 생각했어요. 그래서 학교를 그만두라고 말했답니다.

그럼, 어떻게 에디슨이 발명왕이 될 수 있었을까요? 바로 책 덕분이에요. 에디슨의 어머니는 학교에서 쫓겨난 에디슨에게 많은 책들을 읽어 주었어요. 이해하기 힘든 어려운 책들도 즐겁게 읽어주었습니다. 그리고 커서는 도서관의 책을 몽땅 읽을 만큼 독서광이 되었습니다. 훗날, 에디슨은 독서를 통해 많은 발명 아이디어를 얻었다고 말했어요.

여러분도 많은 책을 읽어 보세요. 책을 통해, 내가 하고 싶은 일과 해야 할 공부를 자연스럽게 알게 될 테니 말이에요.

제목: 독서광 에디슨	
①	수업에서, 수학이었어요, 에디슨이, 처음, 학교, 배운 것은
	→ 에디슨이 학교 수업에서 처음 배운 것은 수학이었어요.
②	선생님이, 이상했어요, 라고 하자, 에디슨은, '1+1=2'
	→ 선생님이 '1+1=2'라고 하자, 에디슨은 이상했어요.
③	한 개가 되고, 하나가 되니까, 두 개를, 찰흙 덩어리, 합하면, 두 개를 합하면, 말이에요, 물방울
	→ 찰흙 덩어리 두 개를 합하면 한 개가 되고, 물방울 두 개를 합하면 하나가 되니까 말이에요.
④	에디슨을, 생각했어요, 생각을, 선생님은, 자신의, 바보라고, 굽히지 않는
	→ 선생님은 자신의 생각을 굽히지 않는 에디슨을 바보라고 생각했어요.
⑤	어머니는, 많은 책들을, 쫓겨난, 에디슨의, 에디슨에게, 학교에서, 읽어 주었어요
	→ 에디슨의 어머니는 학교에서 쫓겨난 에디슨에게 많은 책들을 읽어 주었어요.

5.

제목: 수업시간에 집중하자	
<p>학생이라면 누구나 공부를 잘하고 싶을 거예요. 그러기 위해서는 지켜야 할 가장 기본적인 원칙이 하나 있습니다. 바로 '수업 시간에 집중해서 듣기'입니다.</p> <p>공부를 잘하는 사람들의 공통점은 집중력이 높다는 점입니다. 특히, 수업 시간의 집중력은 매우 중요하답니다. 수업 시간만 충실하게 들으면, 그날 배워야 할 것을 모두 알 수 있기 때문이에요. 수업 내용을 다 이해할 수 있다면, 굳이 예습과 복습에 많은 시간을 들일 필요도 없답니다.</p> <p>'나의 수업 시간'은 어떤 모습이었는지 생각해 보세요. 친구들과 소곤소곤 떠들거나, 쪽지를 주고받거나, 멍하게 칠판을 바라보고 있진 않았는지 말이에요. 수업 시간의 주인공은 바로 여러</p>	

분입니다. 선생님의 말에 귀 기울이고, 적극적으로 발표를 하다 보면, 어느새 우등생이 되어 있을 거예요.

제목: 수업시간에 집중하자
① 집중력이 높다는, 공통점은, 공부를 잘하는, 점입니다, 사람들의,
→ 공부를 잘하는 사람들의 공통점은 집중력이 높다는 점입니다.
② 매우, 집중력은, 수업시간의, 중요하합니다.
→ 수업시간의 집중력은 매우 중요하합니다.
③ 다 이해할 수 있다면, 필요도 없답니다, 복습에, 연습과, 시간을 들일, 수업 내용을, 많은
→ 수업 내용을 다 이해할 수 있다면, 굳이 연습과 복습에 많은 시간을 들일 필요도 없답니다.
④ 생각해 보세요, 어떤, '나의 수업 시간'은, 모습이었는지
→ '나의 수업 시간'은 어떤 모습이었는지 생각해 보세요.
⑤ 어느새, 선생님의, 적극적으로, 하다 보면, 말에, 우등생이, 귀 기울이고, 발표를, 되어 있을 거예요.
→ 선생님의 말에 귀 기울이고, 적극적으로 발표를 하다 보면, 어느새 우등생이 되어 있을 거예요.

6.

제목: 클래식 효과
<p>클래식 음악을 들으면 뇌에서 알파파라는 뇌파가 나온대요. 알파파는 몸과 마음이 안정되어 있을 때 볼 수 있다고 하니 클래식 음악이 그런 효과를 주는 거죠. '모차르트 효과'라는 말이 있어요. 심리학자가 실험을 했는데, 모차르트의 음악을 듣고 난 집단이 그렇지 않은 집단에 비해 공간추리력 테스트에서 월등히 우수하다는 사실을 밝혀냈지요.</p> <p>또 바로크 음악(17~18세기 서양 음악)의 바탕에 깔리는 베이스 리듬이 사람의 심장 박동수와 같아서 이 음악을 들으면 심리적인 안정감을 느낀대요. 따라서 지능과 감성 능력이 높아진다는 것이죠.</p> <p>음악에는 수학 못지않은 규칙성과 복잡성이 있어요. 들을 때 그 규칙성을 일일이 따지지 않아도 되지만 그 과정에서 우리 뇌는 자극된답니다. 친구들, 엄마한테 TV 끄고 클래식 음악 듣자고 해 볼래요?</p>

제목: 클래식 효과	
①	클래식 음악을, 나온대요, 뇌파가, 들으면, 알파파라는, 뇌에서 → 클래식 음악을 들으면 뇌에서 알파파라는 뇌파가 나온대요.
②	클래식 음악, 볼 수 있다고 하니, 몸과 마음이, 알파파는, 그런 효과를, 안정되어 있을 때, 주는 거죠, → 알파파는 몸과 마음이 안정되어 있을 때 볼 수 있다고 하니 클래식 음악이 그런 효과를 주는 거죠.
③	베이스 리듬이, 느낀대요, 심리적, 바로크 음악(17~18세기 서양 음악)의, 안정감, 이 음악을 들으면, 같아서, 심장 박동수, 깔리는, 사람의, 바탕에 → 바로크 음악(17~18세기 서양 음악)의 바탕에 깔리는 베이스 리듬이 사람의 심장 박동수와 같아서 이 음악을 들으면 심리적인 안정감을 느낀대요.
④	수학, 규칙성과, 있어요, 음악에는, 복잡성이, 못지않은, 있어요. → 음악에는 수학 못지않은 규칙성과 복잡성이 있어요.
⑤	클래식 음악, TV 끄고, 친구들, 해 볼래요?, 듣자고. → 친구들, 엄마한테 TV 끄고 클래식 음악 듣자고 해 볼래요?

10단계: 한 문장 듣고 정교화 <듣기 문장 목록>

※ 참고 자료: 삼성 출판사 7,8세 좌뇌 발달, 논리놀이(출판사: 미래 M&B), 학습치료 프로그램: 주의 집중력 향상 전략, 공습국어 독해력

<듣기 문장 목록>

1	아이가 옵니다.
2	초록색 자동차가 달립니다.
3	민수가 울면서 달려왔습니다.
4	우체부가 편지를 들고 옵니다.
5	아빠는 엄마에게 꽃 한 송이를 줍니다.
6	우리는 아저씨와 놀러 갔습니다.
7	그림을 들고 화가가 걸어갑니다.
8	영수는 크레파스로 그림을 그렸습니다.
9	새봄이는 빗자루로 마당을 쓸었습니다.
10	곰은 숲 속에서 맛있는 꿀을 찾았습니다.

11	고양이가 서영이 무릎 위에서 뒹굴고 있습니다.
12	여자 아이가 바닥에 굴러가던 빨간 공을 잡았습니다.
13	“저쪽 언덕까지 달리자.” 하고 선생님이 말씀하셨습니다.
14	태희는 할머니께 긴 편지를 썼습니다.
15	새 집으로 이사 온 밤, 비 오고 바람 불고 천둥 치던 밤.
16	뒷문을 닫고 이불을 쓰고 엄마한테 붙어 앉아 덜덜 떨다가 자려고 자려고 마약 드러누우면.
17	벚꽃이 활짝 피고 새가 울고 있습니다. 오늘은 날씨가 참 좋습니다.
18	물건이 가득 든 시장 바구니 2개를 들고 누나가 돌아옵니다.
19	학교에서 소풍을 갔습니다. 6학년은 감자를 캐러, 3학년은 밤을 주우러 갔습니다.
20	아빠가 다른 날보다 늦게 일어나셨습니다. 그래서 서둘러 출근 준비를 하셨습니다.
21	혜원이는 물건을 아끼기 때문에 연필과 지우개가 작아질 때까지 씁니다.
22	나는 아침 일찍 일어나서 산책을 하다가 옆집 아주머니를 보고 큰 목소리로 인사를 하였습니다.
23	크고 아름다운 저녁 해가 호수를 새빨강게 물들이며 지고 있습니다.
24	피었다, 피었다, 툭립. 우리마당에 열 송이나. 빨강, 하양, 노랑, 아름다워라.
25	여우, 우주, 주사위, 위장, 장미, 미술, 술집, 집세, 세력
26	지우는 산에서 길을 잃었습니다. 한참을 걷다 보니 산기슭에 있는 어느 마을에 도착했습니다.
27	영민이는 찰흙 덩어리를 길게 밀었다가 손으로 잘게 뜯고 그것을 다시 동글동글 뭉쳤습니다.
28	세모 안에 동그라미가 있고, 동그라미 안에 네모가 있다.
29	네모가 세모 바깥에 있고, 세모는 동그라미 바깥에 있다.
30	세모가 네모 바깥에 있고, 동그라미는 네모 안에 있다.
31	“여보, 좀 쉬어서 갑시다. 다친 발로 그렇게 빨리 걸으면 안 돼요. 당신 발이 예전처럼 다시 건강해졌으면 좋겠는데.....”
32	“내가 어제 파티에 갔었다고 했지? 그런데 저기 길게 머리를 땀 여자 보이지? 저 여자도 어제 거기에 왔더라. 저기, 너랑 똑같은 부츠를 신은 여자 말이야.”
33	지구는 물이 풍부한 곳이야. 70퍼센트 이상이 물이거든. 하지만 그 물의 97퍼센트는 바닷물이고 나머지도 대부분 남극과 북극에 있는 얼음이라서 우리가 쓸 수 있는 물은 그렇게 많지 않단다.

11단계 : 문장 듣고 정교화 2<질문에 답하기>-<문장과 질문 목록 1, 2>

※ 참고 자료 : 재미있는 듣기 연습, 학습치료 프로그램: 주의 집중력 향상 전략 ,공습국어 독해력, 논리놀이 I

<문장과 질문 목록 1>

1. 지문	엄마는 민수가 잠이 들자 전등불을 껐습니다.
질문과 답	① 엄마는 왜 불을 껐나요? 민수가 잠이 들어서
2. 지문	용수는 잠자리에 들기 전에 항상 세수를 합니다.
질문과 답	① 누가 잠자리에 들기 전에 항상 세수를 하나요? 용수
3.지문	아빠는 비가 오기 때문에 테니스를 칠 수 없습니다.
질문과 답	① 아빠는 왜 테니스를 칠 수 없나요? 비가오기 때문에
4.지문	희수는 할아버지의 농장에서 연을 날리고 있습니다.
질문과 답	① 누가 연을 날리고 있나요? 희수 ② 희수는 누구의 농장에 있나요? 할아버지의 농장
5.지문	진영이는 준희에게 장기 두는 방법을 가르치고 있습니다.
질문과 답	① 누가 장기 두는 방법을 배우고 있나요? 진영이 ② 장기 두는 방법을 알고 있는 사람은 누구인가요? 준희
6.지문	엄마는 자동차 속에 열쇠를 넣어둔 채 문을 잠겼습니다. 그래서 경찰관 아저씨가 자동차 문을 열어 주었습니다.
질문과 답	① 누가 자동차 속에 열쇠를 넣어둔 채 문을 잠겼나요? 엄마 ② 누가 자동차문을 열어 주었나요? 경찰관
7.지문	진영이 엄마가 아기를 낳았습니다. 그래서 할머니가 일주일동안 집에 계실 겁니다.
질문과 답	① 누구한테 동생이 생겼나요? 진영이 ② 할머니는 며칠 동안 진영이 집에 계실건가요? 7일 동안
8.지문	유진이는 희진의 생일을 축하하기 위해서 지난 토요일에 희진이와 바닷가에 갔습니다.
질문과 답	① 바닷가에 간 사람은 누구인가요? 유진, 희진 ② 두 사람은 왜 바닷가에 갔나요? 희진의 생일을 축하하기 위해서 ③ 언제 바닷가에 갔나요? 지난 토요일
9.지문	희진이는 어젯밤 큰아버지 댁에서 늦게 집으로 돌아왔습니다. 그래서 오늘 아침 무용학원에 가지 못하고 아직도 자고 있습니다.
질문과 답	① 희진이는 어젯밤에 어디에 갔었나요? 큰아버지 댁

	② 희진이는 오늘 어디에 가야 하나요? 무용학원 ③ 희진이는 지금 무엇을 하고 있나요? 자고 있다.
10.지문	엄마는 혜수를 무용학원에 데려다 준 후에 구민 체육센터로 배드민턴을 치러 갈 것 입니다.
질문과 답	① 혜수는 무엇을 하러 갑니까? 무용을 하러 간다. ② 엄마는 혜수를 데려다 준 후에 어디로 갈 건가요? 구민 체육센터에 간다. ③ 엄마는 구민 체육센터에서 무엇을 할 건가요? 배드민턴을 친다.
11.지문	철민이는 아빠와 엄마가 제주도에 있는 할아버지 댁을 방문하는 동안 가까운 곳에 살고 계시는 이모 댁에서 지내기로 했습니다.
질문과 답	① 철민이의 부모님은 무엇을 하러 제주도에 가십니까? 할아버지 댁을 방문하러 간다. ② 철민이는 부모님이 제주도에 계시는 동안 어디에서 지내기로 했나요? 이모 댁 ③ 철민이의 이모 댁은 어디에 있나요? 철민이네 집과 가까운 곳
12.지문	엄마는 수영이 방에 놓을 여항을 사주려고 수영이와 집 근처 대형마트에 갔습니다.
질문과 답	① 수영이 엄마는 여항을 어디에 놓을 건가요? 수영이 방 ② 수영이 엄마는 어디로 여항을 사러 갔나요? 대형마트 ③ 엄마는 마트에 누구와 같이 갔나요? 수영이
13. 지문	연수는 오늘 아침, 다음 주 목요일 오후 3시에 있을 크리스마스 파티에 가져갈 과자를 만들고 있습니다.
질문과 답	① 누가 과자를 만드나요? 연수 ② 연수는 언제 과자를 만들 건가요? 오늘 아침 ③ 연수는 과자를 왜 만들고 있나요? 크리스마스 파티에 가져가려고 ④ 크리스마스 파티는 언제 열리나요? 다음 주 목요일 오후 3시
14. 지문	인희 아버지는 오후 5시에 퇴근하셨습니다. 인희는 문방구가 1시간 뒤에 문을 닫기 때문에 서둘러 아버지께 만 원을 받아 고무찰흙을 사러 갔습니다.
질문과 답	① 인희 아버지는 몇 시에 퇴근하셨나요? 오후 5시 ② 문방구는 오후 몇 시에 문을 닫나요? 오후 6시 ③ 인희는 아버지께 얼마를 받아서 문방구로 갔나요? 만 원 ④ 인희는 문방구에 무엇을 사러 갔나요? 고무찰흙
15. 지문	진희는 낡은 아버지 운동화를 보고 어버이날 아버지께 새 운동화를 사 드렸습니다.
질문과 답	① 진희는 언제 아버지께 선물을 드렸나요? 어버이날 ② 진희는 왜 아버지께 운동화를 선물했나요? 아버지의 운동화가 낡아서

<p>16. 지문</p>	<p style="text-align: center;">제목: 편지</p> <p>민수의 어머니는 요즘 병원에 입원해 계십니다. 민수는 어머니께 편지 한 장을 썼습니다. 예쁘게 그림도 그려 넣었습니다. 그런 다음, 봉투의 앞면에 우편 번호와 어머니가 계신 병원의 주소를 적었습니다. 민수는 편지지를 봉투 안에 넣고 폴로 잘 붙인 뒤에 가까운 우체통에 가서 편지를 넣고 왔습니다. 그런데 민수는 갑자기 어떤 실수가 생각이 났어요!</p>
<p>질문과 답</p>	<p>① 민수는 어떤 실수를 했을까요?</p>
<p>17. 지문</p>	<p style="text-align: center;">제목: 꽃다발</p> <p>뜰판에 나간 미나는 예쁜 방울꽃들이 많이 피어 있는 것을 보았습니다. 미나는 어머니께 드리기 위해 방울꽃을 한아름 따서 집으로 돌아왔습니다. 그리고 꽃병에 꽃을 꽂은 다음 조심스럽게 안방의 서랍장 위에 올려놓았습니다. 저녁 때 어머니께서 돌아오셨습니다. 미나는 아주 자랑스러워하며 어머니께 꽃을 보여 드렸습니다. 그런데 벌써 꽃들이 다 시들어 있었어요.</p>
<p>질문과 답</p>	<p>① 미나는 어떤 잘못을 했을까요?</p>
<p>18. 지문</p>	<p style="text-align: center;">제목: 목욕준비</p> <p>어머니께서 목욕을 하시겠다고 하자, 영미는 얼른 “엄마! 제가 목욕 준비를 해 들릴게요.” 하며 욕실로 뛰어갔어요. 먼저 샤워기로 욕조를 깨끗하게 닦았습니다. 그리고 나서 찬물과 뜨거운 물을 잘 조절하여 적당한 온도의 물을 틀어 놓았어요. 그리고 목욕 수건을 가져다가 수건걸이에 걸어 놓았습니다. 잠시 뒤 어머니께서 욕실로 오셨어요. 그런데 아직도 욕조에는 물이 차 있지 않았습니니다. 그것을 보신 어머니께서 웃으셨지요.</p>
<p>질문과 답</p>	<p>① 영미는 무엇을 잊었나요?</p>
<p>19. 지문</p>	<p style="text-align: center;">제목: 타버린 감자</p> <p>다솜이는 이제 여덟 살이지만 요리를 아주 잘 합니다. 오늘은 다솜이가 어머니를 위해 혼자서 감자를 삶기로 했어요. 우선 감자를 깨끗이 씻어서 껍질을 벗겼어요. 싹이 난 부분은 깨끗하게 베어 냈습니다. 큰 감자는 빨리 익을 수 있게 반으로 잘라 냄비에 담았어요. 그리고 감자 위에 소금을 살살 뿌린 다음 뚜껑을 닫았습니다. 그런 다음 가스레인지의 불을 켜고 냄비를 올려놓았지요. 그런데 얼마 뒤에 부엌에서 지독한 냄새가 풍겨 나왔습니다.</p>
<p>질문과 답</p>	<p>① 다솜이가 잊은 것이 무엇일까요?</p>

<문장과 질문 목록 2>

<p>1. 지문</p>	<p>고구려의 시조는 주몽으로 압록강 중류 지역의 졸본에서 일어났다.</p>
<p>질문과 답</p>	<p>-고구려의 시조는? 주몽 -졸본의 위치는? 압록강 중류</p>

<p>2. 지문</p>	<p>어떤 우물가에 큰 알이 있어 사내아이가 태어났다. 박처럼 생긴 알에서 태어났다고 하여 성을 박이라 하고, 세상을 환하게 밝힐 인물이라 하여 이름을 혁거세라 하였다.</p>
<p>질문과 답</p>	<p>-큰 알이 있던 장소는? 우물가 -혁거세의 의미는? 세상을 환하게 밝힐 인물</p>
<p>3. 지문</p>	<p>태학은 고구려의 국립 학교로서, 우리나라 학교 교육의 시초가 되었다. 상류층 자제들에게 경학, 문학, 무예 등을 가르쳤다.</p>
<p>질문과 답</p>	<p>-태학의 성격은? 국립 학교 -태학에서 가르친 과목들은? 경학, 문학, 무예</p>
<p>4.지문</p>	<p>진흥왕 37년 화랑도가 조직되었다. 화랑도는 신라 귀족 출신의 화랑과 낭도들로 구성되었으며, 화랑도 정신은 신라가 삼국을 통일하는 원동력이 되었다.</p>
<p>질문과 답</p>	<p>-화랑도가 조직된 때는? 진흥왕 37년 -화랑도는 어떻게 구성되어 있나? 신라 귀족 출신의 화랑과 낭도 -신라가 삼국을 통일한 원동력이 된 정신은? 화랑도 정신</p>
<p>5.지문</p>	<p>성덕대왕 신종은 보통 에밀레종이라고 한다. 우리나라에서 두 번째로 오래된 종으로 771년에 만들어졌다.</p>
<p>질문과 답</p>	<p>-에밀레종의 다른 이름은? 성덕대왕 신종 -에밀레종이 만들어진 때는? 771년</p>
<p>6.지문</p>	<p>장보고는 완도에 청해진을 세워 군사를 기르고 배를 만들어 해적들을 소탕했다. 청해진을 중심으로 중국-신라-일본의 해상권을 잡았다.</p>
<p>질문과 답</p>	<p>-청해진은 어디에 세워졌나? 완도 -몇 개 나라의 해상권을 주도했나? 중국, 신라, 일본 세 나라</p>
<p>7.지문</p>	<p>해동성국은 발해의 선왕 때 나라의 세력이 커지고 문화가 크게 발달하여 당으로부터 불려진 이름이다.</p>
<p>질문과 답</p>	<p>-누가 해동성국이라 칭했나? 당나라 -해동성국이라 칭해진 때는? 발해의 선왕 때</p>
<p>8.지문</p>	<p>초현실주의 작가인 달리는 흐느적거리는 듯한 모양의 시계를 통해 흘러가는 시간과 인간의 무의식을 표현하고자 하였다.</p>
<p>질문과 답</p>	<p>-달리는 어떤 사조의 작가인가? 초현실주의 -시계를 통해 무엇을 표현하고자 했나? 흘러가는 시간과 인간의 무의식</p>
<p>9.지문</p>	<p>청자는 고려 시대를 대표하는 그릇이다. 청자는 아름답고 화려한 무늬가 특징이고 귀족 문화를 상징한다.</p>

<p>질문과 답</p>	<p>-청자는 어느 시대를 대표하는 그릇인가요? 고려시대 -청자의 특징은? 아름답고 화려한 무늬 -청자가 어느 계층의 문화를 대표하는가? 귀족 문화</p>
<p>10.지문</p>	<p>배색이란 목적과 기능에 알맞게 미적인 효과를 얻기 위하여 두 가지 이 상의 색채를 의도적으로 짜서 맞추는 것을 말한다. 한 가지 색을 사용하는 것보다 다양한 느낌을 줄 수 있다. 유사색끼리의 배색은 적당한 통일감을 주고, 반대색끼리의 배색은 강렬한 느낌을 줄 수 있다. 계통색끼리의 배색은 온화한 느낌을 줄 수 있다.</p>
<p>질문과 답</p>	<p>-배색이란? 물체의 모양을 분석하려 그 구조를 기하학적인 점이나 선, 면 등으로 재구성한 것 -통일감을 주려면 어떤 배색이 좋은가? 유사색끼리의 배색 -온화한 느낌을 주려면 어떤 배색이 좋은가? 계통색끼리의 배색</p>
<p>11.지문</p>	<p>입체도형의 공통점과 다른 점을 찾을 때는 구성요소를 비교한다. 즉, 밑면의 모양, 옆면의 모양, 밑면의 수, 옆면의 수, 꼭지점의 수, 모선, 높이 등을 비교한다.</p>
<p>질문과 답</p>	<p>-원기둥과 원뿔의 공통점은 무엇인가? 밑면의 모양, 밑면의 수 -입체도형을 분석할 때 비교해야 할 각각의 구성요소들을 위의 물음에서 언급한 것을 제외하고 두 가지를 더 말해 보라. 답: 꼭지점의 수, 모선, 높이 등</p>
<p>12.지문</p>	<p>-약 2300년 전 아르키메데스는 원주율이 약 3.14임을 알아내었다. 따라서 원주를 구하는 공식은 원의 지름X3.14 혹은 반지름 X 2 X 3.14이다.</p>
<p>질문과 답</p>	<p>-지름이 16cm인 원의 원주는? 50.24cm -원주율을 발견한 사람은? 아르키메데스</p>
<p>13.지문</p>	<p>붓꽃이란 이름은 꽃봉오리가 마치 먹물을 머금은 붓과 같다고 해서 붙여진 것이다. 붓꽃은 서양에서도 많은 사랑을 받는데, 붓꽃의 서양 이름은 아이리시스다. 아이리스는 무지개라는 뜻으로, 비 온 뒤에 볼 수 있는 무지개처럼 '생활의 기쁜 소식을 전해 준다.'는 꽃말을 지니고 있었다.</p>
<p>질문과 답</p>	<p>-붓꽃이라는 이름이 붙여지게 된 이유는? 꽃봉오리가 마치 먹물을 머금은 붓과 같다고 해서 -아이리스의 뜻과 꽃말은? 무지개, 생활에 기쁜 소식을 전해 준다.</p>
<p>14.지문</p>	<p>석빙고는 신라 지증왕 6년에 만들어졌으며, 현재 경주에 남아 있는 석빙고는 조선 후기 영조 때 만들어졌다.</p>
<p>질문과 답</p>	<p>-석빙고가 최초로 만들어진 때는? 신라 지증왕 6년 -현재 경주에 남아 있는 석빙고는 언제 만들어졌나요? 조선후기 영조 때</p>
<p>15.지문</p>	<p>첨성대의 제작 시기는 신라 선덕여왕 때이다. 현재 동양에 남아 있는 가장 오래된 천문대다. 도자기 모양이며, 바깥 벽면은 돌로 쌓아 올려 성벽을 떠올리게 한다. 총 360여 개(1년 365일을 의미)의 돌을 이용하여 높이 9.17m로 쌓았다.</p>

<p>질문과 답</p>	<p>-첨성대의 제작 시기는? 신라 선덕여왕 때 -첨성대의 역할은? 천문대 -첨성대의 겉모양은? 도자기 모양 -첨성대의 바깥 벽면에 쌓은 돌의 개수는? 총 360여 개 -총 360여 개의 돌이 의미하는 것은? 1년 365일을 의미한다.</p>
<p>16.지문</p>	<p>'사면초가(四面楚歌)'란 사면에서 초나라 노래가 들려온다는 뜻으로, 완전히 적에게 포위되어 고립된 상태 혹은 주위에 도움을 줄 사람이 전혀 없는 상태를 일컫는 말입니다.</p>
<p>질문과 답</p>	<p>-사면초가의 뜻을 풀이하세요. 답: 사면에서 초나라 노래가 들려온다. -'완전히 적에게 고립되어 주위에 도움을 줄 사람이 전혀 없다'라는 뜻을 가진 사자성어를 말하세요. 답: 사면초가</p>
<p>17.지문</p>	<p>풀밭의 한가운데 파란 호수가 있었다. 반짝이는 물살 위로 멋진 깃털이 있는 백조가 빙글빙글 돌고 있었다. "너, 정말 아름답구나!" 워셔블은 감탄해서 말했다. "나도 알아." 백조가 말하며 양쪽 날개를 펼쳐 마치 불룩한 돛처럼 보이게 했다. "그런데 너는 왜 사는 거니?" 워셔블이 물었다. "그런 한심한 질문을 하다니! 존재의 가장 중요한 이유는 아름다움이야. 그것 말고 뭐가 또 있겠니?"</p>
<p>질문과 답</p>	<p>-호수의 위치는? 풀밭 한가운데 -워셔블이 알고 싶은 것은 무엇인가? 사는 이유 -워셔블의 질문에 대해 백조가 가장 먼저 한 말은? 그런 한심한 질문을 하다니! -이 글에서 나온 존재의 중요한 이유는? 아름다움</p>
<p>18.지문</p>	<p>워셔블은 나무가 울창하고 점점 더 어두워지는 깊은 곳으로 계속 들어갔다. 덩굴식물들과 칙들이 길을 막고 있었다. 밀림지대였다. 높은 나뭇가지 위에 앉아 신나게 떠들고 있는 한 무리의 원숭이들이 보였다. 원숭이들은 워셔블을 보자 갑자기 아무 말도 하지 않았다. 대장 원숭이가 나무 아래로 내려와 워셔블 앞에 버티고 섰다. "여기서 뭘 찾고 있는 거야?" 원숭이가 말하며, 이빨을 허영게 드러내보였다.</p>
<p>질문과 답</p>	<p>-워셔블의 길을 막고 선 것들은? 덩굴식물과 칙 -한 무리 원숭이들이 신나게 떠들고 있던 곳은? 밀림지대 높은 나뭇가지 위 워셔블에게 말을 붙인 원숭이는? 대장 원숭이 원숭이는 워셔블에게 뭐라고 물었나? 뭘 찾고 있냐고</p>
<p>19.지문</p>	<p>태풍의 종류에는 태풍, 사이클론, 허리케인, 윌리윌리 등이 있다. 태풍은 주로 북태평양 남서부 해상에서 발생한다. 사이클론은 인도양이나 벥골만에서 발생하여 인도, 파키스탄 등지에 주로 영향을 미친다. 허리케인은 카브리해에서 발생하여 미국 동해안과 쿠바에 영향을 미친다. 윌리윌리는 오스트레일리아 북쪽 주변의 바다에서 주로 발생한다.</p>

질문과 답	-태풍의 종류를 모두 말하세요. 답: -인도와 파키스탄 등지에 영향을 미치는 태풍의 이름은? -오스트레일리아 북쪽 주변의 바다에서 주로 발생하는 태풍의 이름은?
20.지문	입체주의는 물체의 모양을 분석하여 그 구조를 기하학적인 점이나 선, 면 등으로 다시 구성한 것이다. 로망스의 '어릿광대'는 입체주의 작품의 한 예로, 어릿광대의 모습을 단순한 형태(원뿔과 원기둥)의 테두리를 이용하여 형상화한 작품이다.
질문과 답	-입체주의란? 물체의 모양을 분석하여 그 구조를 기하학적인 점이나 선, 면 등으로 재구성한 것 -어릿광대의 작가는? 로망스 -어릿광대의 모습을 어떻게 표현했나? 단순한 형태(원뿔과 원기둥)

12단계: 문장 듣고 단어로 정교화 <듣기 문장 목록>

※ 참고 자료 : 학습치료 프로그램 지침서 주의력, 기억력, 효과적인 시간·공간 관리 전략 및 학업 스트레스 관리 전략, 공습국어 독해력

<듣기 문장 목록>

	문장
1	운동을 한 후에 호흡이 불규칙적으로 빨라지는 이유는 우리 몸에 산소가 많이 필요해져서 필요한 산소를 빨리 공급하기 위해서다.
2	소화 불량이나 설사는 음식물과 함께 유해한 세균이 우리 몸에 들어올 때나 불규칙한 식사를 할 때 또는 식사량이 지나치게 많을 때 일어날 수 있다.
3	우리 속담에 '아니 땀 굴뚝에 연기 나랴?'라는 속담이 있는데, 이와 비슷한 영어 속담이 있다. 'Where there is smoke, there is fire'
4	오페라는 하나의 이야기를 노래, 대사, 몸짓, 무용 등으로 표현하는 종합 무대 예술로, '가극'이라고도 한다. 뮤지컬은 노래와 춤이 중심이 되어 무용과 연극적인 요소가 조화를 이룬 현대적인 음악극이다'
5	오스트레일리아는 18세기 말경 영국인 제임스쿱의 탐험으로 알려지게 되었다. 오스트레일리아는 풍부한 지하자원을 가지고 있어서 마치 거대한 광산과 같은 나라다.
6	원뿔은 밑면이 원이고 옆면이 곡면인 뿔 모양으로 이루어져 있다. 원뿔의 뾰족한 점을 원뿔의 꼭지점이라고 하고, 원 모양의 평면을 밑면이라고 하면, 곡면인 면을 옆면이라고 한다.
7	웨스트 사이드 스토리는 셰익스피어의 비극 '로미오와 줄리엣'을 현대적인 배경으로 내용을 바꾼 것으로, 뉴욕의 뒷골목 웨스트사이드를 무대로 불량 청소년 집단의 싸움에 말려든 토니와 마리아의 비극적인 사랑에 관한 이야기다.

8	설계도는 실제 표현 작업에 필요한 준비와 계획, 생각 등을 자세히 기록하고 그림으로 나타낸 것이다. 주로 건축 조형물을 디자인할 때 필요하며, 이를 통해 건축물의 형태, 재료, 색, 치수, 구조, 설치 방법, 활동, 일정 등을 자세히 알 수 있다.
9	평판화라고도 하는 모노타이프는 평평한 면에 잉크를 묻혀 찍어 내는 방식이다. 물과 기름의 반발 원리를 이용한다. 펜이나 붓 등의 터치가 그대로 살아나 회화적인 표현이 가능하다. 일반 판화와 다른 점은 밑그림을 그리지 않기 때문에 단 한 장 밖에 찍을 수 없다는 것이다.
10	바로 그 순간 한 소녀가 그곳을 지나가고 있었다. 소녀는 맨발이었고, 부모가 가난했기 때문에 새 옷을 사 줄 수가 없어서 형겁을 대고 기운 옷을 입고 있었다. 소녀가 눈을 커다랗게 뜨고 낡은 곰돌이를 바라보다가 물었다.
11	혼자서 빈집을 지키고 있는 날 어쩐지 마음 한쪽 이상해진다. 두 손으로 꼭꼭 눌러 보지만 뭘지도 모르게 울컥해진 마음. 어쩌다 마주친 어머니 사진이 오늘따라 더욱더 가깝게 보인다.
12	한 날의 앞이 지면 뺨 뚫린 앞이 자리를 하늘이 채운다. 또 한 날의 앞이 지면 그 허전한 앞의 자리를 햇살이 머문다. 또 한 날의 앞이 지면 그 아픈 앞의 자리를 바람이 와 감긴다.
13	토성은 태양계에서 가장 아름다운 행성이며, 여러 가지 색깔의 고리를 가지고 있다. 고리는 얼음 덩어리로 이루어져 있다.
14	노인과 소년이 마을에 흘러든 것은 저녁 어스름이었다. 곱게 노을진 하늘에는 구름송이들이 바람에 밀려 흩어지고 있었다. 언뜻 보기에 두 사람은 아버지와 아들 같기도 했고, 또 달리 보면 할아버지와 손자 같기도 했다.
15	세계의 4대 문명 중 중국 문명이 화하 유역에서 일어났다. 황화 유역은 대륙성 기후로 건조한 데다가, 비옥한 황토가 퇴적되어 황토 지대를 형성하여 농경에 적합한 조건을 가지고 있었다.
16	생태계란 일정한 지역의 생물 공동체와 이들의 생명 유지의 근원이 되는 무기적 환경이 서로 복잡한 상호 의존관계를 유지하면서 균형과 조화를 이루는 자연의 체계를 말한다.
17	토성은 태양계에서 가장 아름다운 행성이며, 여러 가지 색깔의 고리를 가지고 있다. 고리는 얼음 덩어리로 이루어져 있다.
18	물 속에서는 중력과 반대 방향으로 물이 물체를 밀어 올리는 힘이 생겨 물체의 무게가 줄어드는데, 이 힘을 부력이라고 한다. 부력이 물에 잠긴 물체의 무게보다 작으면 물체는 가라앉고, 같거나 크면 물체는 물에 뜬다.
19	개인이 사회생활을 하면서 꼭 해야 하는 일을 의무라고 한다. 국민이 지켜야 할 의무로는 ①근로의 의무, ②납세의 의무, ③국방의 의무, ④교육의 의무, ⑤환경 보전의 의무, ⑥ 재산권 행사의 공공복리의 의무 등이 있다.
20	지구 온난화란 이산화탄소 등 온실 기체에 의해 지구의 평균 기온이 올라가는 현상을 말한다. 이는 산업혁명 이전에도 자연계에 있었던 현상이나, 20세기 들어서 석

	탄, 석유와 같은 화석 연료 사용량의 증가, 삼림 벌채 등으로 인해 그 속도가 빨라지고 있다. 지구 온난화 현상을 방지하는 방법으로는 대체 에너지, 이산화탄소 고정화 기술 개발, 개개인의 에너지절약을 위한 노력 및 국제간의 협력 등을 들 수 있다.
--	--

13단계 5 단락 듣고 5컷 그림 정교화 <짧은 글 목록>

※ 참고자료: 공습국어 어휘력

<짧은 글 목록>

1.

제목: 유레일 패스
<p>① 유레일패스는 유럽 17개국에서 국영 철도와 일부 민간 철도를 자유롭게 이용할 수 있는 철도 승차권을 말해요. ② 유럽은 2차 대전 후 북미 등의 관광객들을 끌어들이고자 유레일패스를 만들었습니다. ③ 유레일패스는 정해진 기간 동안에는 거리, 승차 횟수, 국경 통과 여부 등에 관계없이 마음대로 승하차하며 유럽 전 지역을 여행할 수 있어요.</p> <p>④ 승차권 가격은 기관과 종류에 따라 다른데, 기간은 15일, 21일, 1개월, 2개월, 3개월 등이 있고 종류는 1등석과 2등석이 있어요. ⑤ 유레일패스 외에도 유럽 5개국에서만 통용되는 유로패스(Europass), 북유럽 4개국에서 통용되는 스칸레일패스(Scanrailpass) 등이 있습니다.</p>

2.

제목: 휴대폰 이야기
<p>① 휴대폰의 역사는 사실 그렇게 오래 되지 않았어요. 휴대폰의 바탕이 된 기술은 1946년 벨 연구소에서 이미 개발되었고, ② 첫 핸드폰은 1973년에 모토로라에서 개발했어요. ③ 우리나라에는 1988년 모토로라 제품을 수입한 것이 처음인데요, 당시 핸드폰을 차에 장착하고 다녔기 때문에 카폰이라고도 불렀어요. 크기가 거의 벽돌 만했고요, 무게도 고기 한 근보다 무거운 771그램이었대요.</p> <p>④ 두 시간을 쓰려면 26시간을 충전해야 했고, 가격도 당시에 240만원으로 거의 피아노 한 대 값이었어요. ⑤ 1999년에는 손목시계 형 휴대폰이 나왔답니다. 최근에는 인터넷까지 가능한 휴대폰을 사용하고 있어요.</p>

3.

제목: 수학 공부 습관

- ① 수학을 잘하는 아이는 먼저 문제가 무엇을 묻는 것인지 오래 생각합니다. 충분히 문제를 파악하고 분석하지요. ② 수학을 못하는 아이는 문제가 요구하는 것이 무엇인지 파악하기도 전에 문제 풀이 과정으로 넘어가려합니다. ③ 문제를 보자마자 풀이 과정으로 들어가는 것은 부모도, 학교에서도, 학원에서도 정한 시간 안에 풀기를 재촉하기 때문에 생긴 습관이지요.
- ④ 하지만 수학을 잘 하려면 먼저 문제를 분석하면서 어떻게 풀 것인지 계획을 세우는 활동을 충분히 해야 합니다. ⑤ 그 다음 차근차근 풀어가는 습관을 들여야 합니다. 그러면 자연스럽게 속도도 빨라집니다.

4.

제목: 가전제품이 바꾸어 놓은 세상

- ① 앞으로 나올 가전제품은 우리 삶을 어떻게 바꿀지 참신한 아이디어를 알아볼까요? ② 에어워시: 물 대신 공기를 이용하는 세탁기로 색, 섬유를 나눠 빨 필요가 없다.
- ③ 디지털 플레이스매트: 얇은 식탁보로 그림도 다양하게 다운 받을 수 있고, 신문을 다운 받아 보면서 식사할 수 있다.
- ④ 소프트 레프리지레이터: 얇은 막으로 만든 접이식 냉장고로 이동도 편하다.
- ⑤ 더스트 메이트: 신발처럼 생긴 청소기로 신고 다니기만 하면 청소가 된다.

5.

제목: 백화점 1층에 없는 것

- ① 백화점 1층에는 시계와 화장실이 없어요. 화장실을 가려면 2층으로 가야만 해요.
- ② 사람들은 이동하면서 더 많은 물건을 보게 됩니다. 이때 사람들은 물건을 보며 지나다가 충동구매를 하게 된답니다.
- ③ 백화점에 시계가 없는 이유도 마찬가지로예요. 시계가 없어야, 사람들이 백화점에서 얼마 동안 머물렀는지 알 수 없을 테니까요.
- ④ 사람들이 오랫동안 많은 물건을 구경할수록, 물건을 사고 싶다는 생각이 더 많이 들겠지요.
- ⑤ 하지만 이제 여러분은 충동구매쯤에는 휘말리지 않을 거예요. 백화점의 판매 전략을 훤히 알고 있으니까요.

14단계 4컷 그림 정교화하기 <4컷 그림 목록>

※ 참고자료: 순서카드

<4컷 그림 목록>

1.

'봄·여름·가을·겨울' 4컷 그림 바른 순서 만들기	
①	②
	
③	④
	
이야기 하기	
4컷 그림 그리기	
①	②
③	④
이야기 쓰기	
제목:	

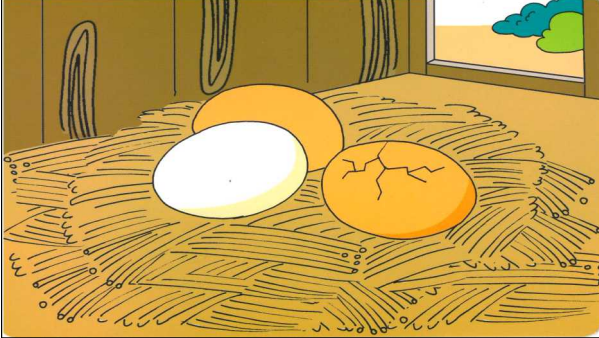
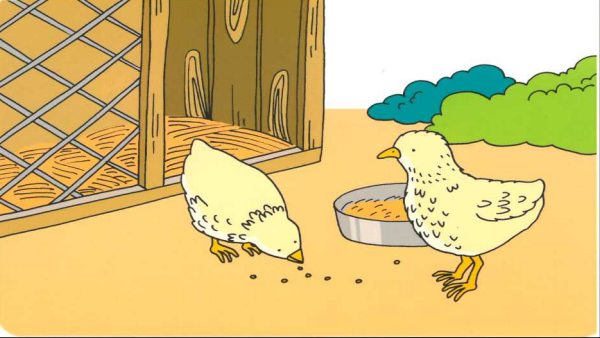
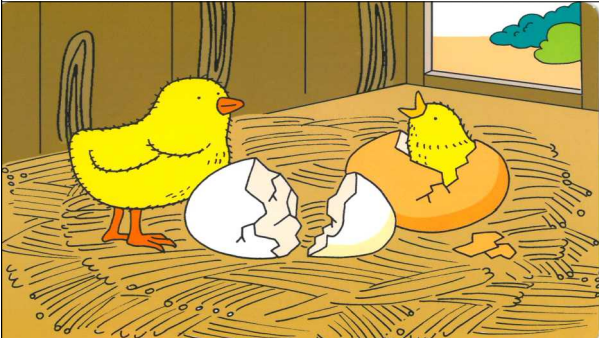
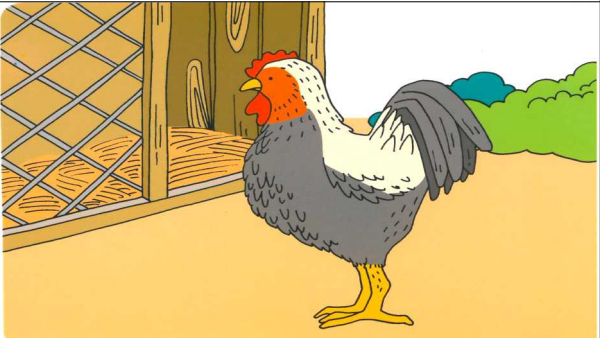
2.

'눈' 4컷 그림 바른 순서 만들기	
①	②
	
③	④
	
이야기 하기	
4컷 그림 그리기	
①	②
③	④
이야기 쓰기	
제목:	

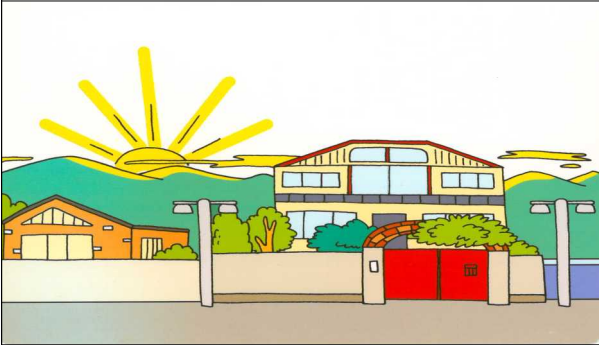
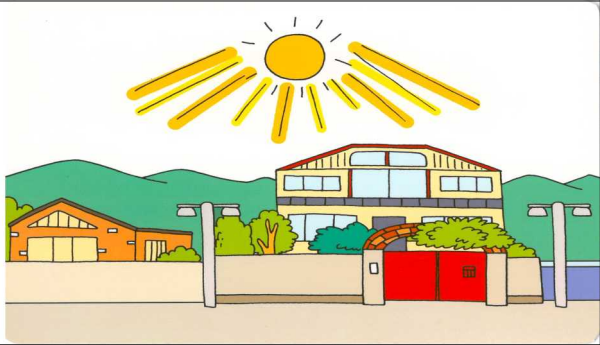
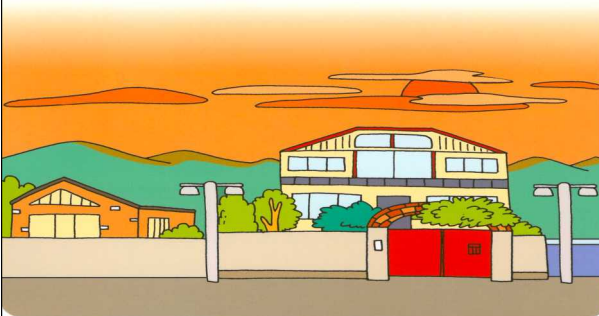

3.

'비' 4컷 그림 바른 순서 만들기	
①	②
③	④
<p>이야기 하기 4컷 그림 그리기</p>	
①	②
③	④
<p>이야기 쓰기</p>	
<p>제목:</p>	

4.

'닭의 성장' 4컷 그림 바른 순서 만들기	
①	②
	
③	④
	
이야기 하기	
4컷 그림 그리기	
①	②
③	④
이야기 쓰기	
제목:	

5.

'하루' 4컷 그림 바른 순서 만들기	
①	②
	
③	④
	
이야기 하기 4컷 그림 그리기	
①	②
③	④
이야기 쓰기	
제목:	

15단계 20-25단어 정교화 <20-25단어 목록과 원문>

※참고자료: 퍼즐 속 100만 년의 역사

<20-25단어 목록과 원문>

1.

단어 (24개)
1885년, 독일, 사람들, 말, 부릉부릉, 소리, 차량, 까무러칠 뻔하다, 인류 역사상, 큰 혁명, 자동차, 목격, 칼 벤츠, 휘발유, 바퀴 3개, 최고 시속 13 Km, 시험 운전, 다임러, 바퀴 네 개, 연구, 몇 십 년 안, 수백만, 자동차, 거리, 달리다
원문
<p>제목: 운송수단</p> <p>1885년, 독일의 맨하임 사람들은 말이 끌지 않고, 부릉부릉 소리를 내며 움직이는 차량을 보고 까무러칠 뻔 했어요. 그들은 인류 역사상 가장 큰 혁명 중의 하나라고 할 수 있는 자동차를 목격하고 있었던 것이에요.</p> <p>칼 벤츠에 의해 발명된, 이 휘발유로 움직이는 바퀴 세 개 달린 차량은 최고 시속 13킬로미터 정도로 달릴 수 있었답니다. 하지만, 벤츠가 자신의 차량을 시험운전하고 있을 때, 다임러는 이미 바퀴 네 개 달린 자동차를 연구하고 있었어요.</p> <p>그로부터 불과 몇 십 년 안에 정말 문자 그대로 수백만의 자동차들이 거리를 달리게 되었지요.</p>

2.

단어 (20개)
산호섬, 알록달록, 사는 생물, 환상적인 모양, 형광색깔, 줄무늬, 점박이 무늬, 물고기, 도처, 헤엄치다, 반짝이다, 야광 해삼, 파란빛, 불가사리, 미끄러지듯, 헤엄쳐 다니다, 도처의, 위험, 도사리다, 조심하세요.
원문
<p>제목: 위험한 산호초</p> <p>산호섬은 알록달록해요. 그 곳에 사는 생물들은 너무나 환상적인 모양과 형광 색깔로 칠해져 있는 것처럼 보이지요. 줄무늬와 점박이무늬 물고기들이 도처에서 헤엄쳐다니고, 반짝이는 야광 해삼들이 파란 빛의 불가사리와 함께 산호초 사이를 미끄러지듯 헤엄쳐 다니니까요. 언뜻 보기에는, 그 곳에 산다는 것이 유쾌한 것같아 보일지 모르지만 조심하세요! 구석 도처에 위험이 도사리고 있으니까요.</p>

3.

단어 (22개)
백악기, 생존, 전쟁, 시대, 초식공룡, 약한 동물, 육식공룡, 공격, 스스로, 방어, 서로 협력, 혹은, 잘 뛰다, 잘 날다, 육식공룡, 먹이, 구하다, 무리짓다, 사냥, 민첩해지다, 노력
원문
제목: 공룡들의 습격
백악기 시대는 생존을 위한 전쟁의 시대였어요. 초식공룡 같은 약한 동물들은 육식공룡들의 공격으로부터 스스로를 방어하기 위해 서로 협력하거나 혹은 잘 뛰거나 잘 날 수 있어야만 했지요. 육식공룡들도 먹이를 쉽게 구하기 위해 무리지어 사냥을 하거나 민첩해지는 등 그들 나름대로 많은 노력을 했답니다.

4.

단어 (24개)
너무 춥다, 주위, 둘러싸다, 바다, 공공, 얼어붙다, 겨울, 24시간, 캄캄한, 땅, 북극, 북극권, 삶, 모습, 필요한, 식량, 여름, 많은 동물, 이동, 하지만, 북극곰, 일년 내내, 북극, 살다
원문
제목: 북극지방
너무 추워서 주위를 둘러싸고 있는 바다가 공공 얼어붙은 곳을 상상해 보세요. 겨울에는 24시간 내내 캄캄한 땅, 이것이 북극을 둘러싸고 있는 북극권 안에서의 삶의 모습이에요. 필요한 만큼의 충분한 식량을 얻을 수 있는 여름 동안에는, 많은 동물들이 이 곳으로 이동해 오지요. 하지만 북극곰은 일년내내 북극에서 살아요.

5.

단어 (16개)
1억 5천만 년 전, 쥐라기 말, 세상, 존재하지 않다, 새로운 동물, 출현, 땅, 뛰다, 나무, 올라타다, 다른 동물, 갖고 있지 않다, 깃털, 하늘, 날다, 최초의 새
원문
제목: 초기의 날짐승
1억 5천만 년 전, 쥐라기 말기 경에 세상에 존재하지 않았던 새로운 동물이 출현하기 시작했어요. 그들은 다른 동물들처럼 땅을 뛰어다닐 수도 있었고, 나무를 타고 올라갈 수도 있었지요. 그렇지만 이 동물은 다른 동물들이 갖고 있지 않았던 깃털을 가지고 있었고, 하늘을 날 수 있었답니다. 그들이 바로 최초의 새예요.

16단계 ①-⑧단락글 듣고 정교화 <8단락 듣기 글과 중요단어 목록>

※참고자료: 공습국어 어휘력

※ 지문 제시할 때 유의점:

1. 교사는 아동에 특성에 따라 단락과 중요 단어를 조정한다.
2. 아동에 따라 중요 단어 제시를 하지 않을 수 있다.
3. 수업할 때 제목과 중요 단어는 교사만 알고 있다.

<8단락 듣기 글과 중요단어 목록>

1.

① 여러분은 책읽기를 좋아하나요? ② 그렇다면 왜 책을 읽어야 한다고 생각하나요? ③중국 송나라 시대의 학자 왕안석은 권학문(勸學文), 즉 배움을 권하는 글을 통해 책을 읽는 이유를 다음과 같이 말하고 있어요. ④ 배움의 길은 끝이 없지요. 하지만 배우고 또 배우면, 현명하고 귀한 사람이 될 것임은 분명하답니다.	
⑤ 가난한 사람이 책을 읽으면 부자가 되고	貧者因書富(빈자인서부) 富者因書貴(부자인서귀)
⑥ 부유한 사람이 책을 읽으면 귀하게 되며,	愚者得書賢(우자득서현) 賢者因書利(현자인서리)
⑦ 어리석은 사람이 책을 읽으면 현명하게 되고	
⑧ 똑똑한 사람이 책을 읽으면 이롭게 된다.	
단락별 단어	
① 책	②
③ 중국, 송나라, 학자, 왕안석, 권학문	④ 배움의 길
⑤ 가난, 부자	⑥ 부유, 귀하게
⑦ 어리석은, 현명	⑧ 똑똑한, 이롭게

2.

제목: 하이힐의 역사
① 최초의 하이힐은 그리스 테베 고분 벽화에서 발견되었어요. 이 벽화에서는 남자가 하이힐을 신고 있습니다. ② 중세 유럽에서 말을 탈 때 등자에 발을 고정하려고 남자들이 하이힐을 애용했대요. ③ 또 그 시대에는 하수시설이 없어 사람이나 동물의 오물이 길에 흘러 넘쳤는데, 이를 피하기 위해 남자들이 굽이 높은 신을 신었대요. ④ 또 베르사이유 궁전 안에도 화장실이 없어서 오물이 많았는데, 이를 피하기 위해 하이힐을 신었다고 해요. ⑤ 하이힐이 본격적으로 유행하기 시작한 것은 17세기 프랑스예요. 루이 14세가 작은 키를 커 보이게 하기 위해 굽이 높은 신을 신자 유행이 되었대요. ⑥ 여성들이 처음 하이힐을 신은 것은 18세기 무렵 파리의 유행에 민감한 미국 여성들이었대요. ⑦ 미국에서는 여성의 굽은 점점 가늘고 높아진 반면에 남성의 굽은 점점 낮아졌다고 해요.
단락별 단어

① 최초, 하이힐, 그리스, 고분 벽화, 남자	② 중세 유럽, 등자
③ 하수시설, 오물, 굽	④ 베르사이유 궁전, 오물
⑤ 유행, 17세기, 프랑스, 루이 14세, 키	⑥ 여성, 18세기, 미국
⑦ 가늘고 높다, 낮다	⑧

3.

제목: 스스로 몸을 낮추는 사람	
<p>①의사였던 슈바이처 박사는 아프리카에서 의료 봉사 활동을 한 공로로 ②노벨 평화상 수상자로 선정되었지요. ③ 슈바이처가 상을 받기 위해 스웨덴으로 갔을 때 일입니다. 슈바이처가 온다는 소식에 많은 기자들이 그가 도착할 기차역으로 가서 모두 당연하다는 듯 1등석 앞에서 기다리고 있었지요. ④하지만 1등석의 마지막 승객이 내릴 때까지 슈바이처의 모습은 보이지 않았습니다. ⑤2등석에도 그는 없었지요. ⑥그런데 저 멀리 3등석 끝에서 슈바이처가 걸어 나오는 것이었습니다. ⑦깜짝 놀란 기자들은 슈바이처에게 물었습니다. “아니, 박사님께서 왜 1등석이 아닌 3등석을 타고 오십니까?” ⑧그러자 슈바이처는 빙그레 웃으며 말했습니다. “이 기차에는 4등석이 없었기 때문입니다.” 그 말에 기자들은 일제히 고개를 숙일 수밖에 없었습니다.</p>	
단락별 단어	
① 슈바이처, 아프리카, 의료, 공로	② 노벨 평화상
③ 스웨덴, 기자, 기차역, 1등석	④ 마지막 승객
⑤	⑥
⑦	⑧ 4등석

4.

제목: 책가방을 잘 챙겨요.	
<p>① 학교에 다녀오면 꼭 해야 하는 일이 하나 있어요. 바로 책가방 챙기기입니다. ② 아침에 정신없이 책가방을 챙기다 보면, 준비물을 꼭 잊기 마련입니다. 심지어 교과서를 두고 오는 친구들도 있어요. ③ 교과서가 없고 준비물이 없다면, 수업에 집중할 수 있을까요? ④ 당연히 딴 짓을 할 수밖에 없겠지요. ⑤ 학교에 다녀오자마자 다음 날 시간표를 확인하세요. 그리고 준비물과 교과서를 미리미리 챙겨 놓으세요. ⑥ 그러면 엄마에게 칭찬도 받고, 공부도 잘하고, 친구와도 마음 편히 놀 수 있답니다. ⑦ 다음 날 아침 여유롭게 등교를 할 수 있고, 수업 시간에도 집중할 수 있고 말이에요. ⑧ 참! 책가방은 여러분 스스로 챙겨야 한다는 것쯤은 알고 있겠지요? 여러분이 중학생이 될 때까지 부모님이 책가방을 챙겨 줄 수는 없답니다.</p>	
단락별 단어	

① 다녀오면, 책가방	② 아침, 정신없이, 잇다
③ 수업, 집중	④ 딴 짓
⑤ 다녀오자마자, 다음 날	⑥ 엄마, 공부, 친구
⑦ 다음날, 여유롭게, 수업, 집중	⑧ 스스로, 중학생, 부모님, 책가방

5.

제목: 책은 지혜의 샘물	
<p>① 하얼빈 역에서 이토 히로부미를 죽인 죄로 여순 감옥에 갇혀 있던 안중근 의사는 ② 감옥 안에서 '하루라도 책을 읽지 않으면 입안에 가시가 돋는다.'라고 말씀하셨습니다.</p> <p>③ 한글을 만드신 세종대왕은 밤새도록 글을 읽느라 눈병이 나기도 하셨어요. ④ 눈이 아파도 책읽기를 그치지 않자 어의가 세종대왕의 방에 있는 책을 모두 치우게 할 정도였다고 해요.</p> <p>⑤ 이렇듯 훌륭한 위인들의 좋은 습관 중 하나는 손에서 책을 놓지 않았다는 것입니다. ⑥ 책은 앞서 지나간 사람들의 발자취이자 지혜의 샘물입니다. 여러분도 책 속에서 솟아나는 지혜의 샘물을 마셔보고 싶지 않은가요?</p>	
단락별 단어	
① 하얼빈역, 이토히로부미, 여순감옥,	② 감옥, 책, 가시
③ 한글, 세종대왕, 밤, 눈병	④ 어의, 책, 치우다
⑤ 좋은 습관, 손	⑥ 발자취, 지혜, 샘물

17단계 ①-⑧단락글 읽고 정교화 1 <8단락 글과 중요단어 목록>

※ 공습국어 어휘력, 공습국어 독해력

※ 지문제시 할 때 유의점:

1. 교사는 아동에 특성에 따라 단락과 중요 단어를 조정한다.
2. 아동에 따라 중요 단어 제시를 하지 않을 수 있다.
3. 수업할 때 제목과 중요 단어는 교사만 알고 있다.

<8단락 글과 중요단어 목록>

1.

제목: 함흥차사의 유래
<p>① 조선을 세운 태조 이성계는 방석에게 왕위를 물려주려 했습니다. ② 아버지를 도와 조선을 세운 아들 방원은 무척 섭섭했습니다. ③ 결국, 방원은 왕자의 난을 일으켜 세자인 방석을 제거하고 말았습니다. ④ 이에 태조는 몹시 화가 났어요. 그래서 또 다른 아들인 방과를 정종으로 앉힌 후, 함흥으로 가 버렸답니다.</p> <p>⑤ 그로부터 2년 후, 태종으로 왕위에 오른 방원은 아버지의 마음을 풀고 싶었습니다. ⑥ 그래서 태조가 있는 함흥으로 차사를 보냈는데, 단 한 명도 한양으로 돌아오지 않았답니다. ⑦ 태</p>

조가 차사들을 모두 죽였기 때문이에요.
 ⑧ 이때부터 사람들은 심부름을 가서 아무 소식도 없이 돌아오지 않는 것을 두고 '함흥차사 (咸興差使)'라고 했습니다.

단락별 단어	
① 태조, 방석, 왕위	② 아버지, 돕다, 방원
③ 왕자의 난, 제거	④ 태조, 정종, 함흥
⑤ 2년, 태종, 아버지, 마음	⑥ 함흥, 차사, 단 한 명
⑦	⑧ 사람, 심부름, 소식

2

제목: 가장 오래된 백화점

① 세계에서 가장 오래된 백화점은 영국 런던에 있는 해러즈 백화점입니다. 1849년 세워진 이 백화점은 ② 물건을 사러 오는 고객 말고도, 그냥 구경만 하러 오는 관광객들로 늘 북적거린답니다. ③ 그 명성답게 전 세계의 유명 브랜드 제품들은 이 백화점에 들어가기 위해 애를 씁니다. ④ 해러즈 백화점에 들어가는 것만으로도 최고급 브랜드로 인정받을 뿐만 아니라, 홍보 효과도 톡톡히 누릴 수 있기 때문이랍니다.

⑤ 그럼, 우리나라 최초의 백화점은 어디일까요? ⑥ 현재 서울 신세계 백화점 본점 자리에 있던 미쓰코시 백화점 경성 지점입니다. ⑦ 1930년에 문을 연 이 백화점은 일본 사람이 세운 것으로, 당시 만주와 조선을 통틀어서 가장 규모가 컸답니다. ⑧ 우리나라 사람이 세운 최초의 백화점은 화신 백화점이에요. 1931년에 박흥식이란 부자가 종로에 세웠답니다.

단락별 단어	
① 세계, 가장, 영국, 해러즈, 1849	② 구경, 관광객, 북적
③ 명성, 유명 브랜드	④ 최고급, 홍보
⑤ 우리나라	⑥ 현재, 서울, 본점
⑦ 1930, 일본, 만주, 조선	⑧ 화신, 1931, 박흥식

3.

제목: 친구와 무엇을 하고 놀까?

① 여러분은 친구들과 만나면 주로 무엇을 하나요? ② 텔레비전을 보거나 컴퓨터 게임을 하면서 시간을 보내고 있지는 않은가요? ③ 게임을 하거나 텔레비전을 보는 일은 혼자서도 할 수 있는 일이에요. ④ 게임을 하는 동안은 친구와 친밀한 대화를 나눌 시간이 줄어들지요. ⑤ 그러니 애써 만난 보람도, 만날 이유도 없어지지요.

⑥ 친구와 만나서 무엇을 하고 놀까 궁리해 보세요. 함께 인라인 스케이트를 타거나, 운동장에 나가 축구를 하는 것도 좋아요. ⑦ 아니면 신나게 수다를 떠는 것도 재미있어요. ⑧ 함께

보내는 시간의 소중함, 그것은 노력할 때 더 값지다는 것을 기억하세요.	
단락별 단어	
① 무엇	②
③ 혼자	④ 대화
⑤ 보람, 이유	⑥ 공리
⑦ 신나게	⑧ 소중함, 노력, 값지다

4.

제목: '모순'의 유래	
<p>① 옛날 초나라에 장터를 돌아다니며 창과 방패를 파는 상인이 있었어요. ② 어느 날, 한 장터에 도착한 상인은 창과 방패를 늘어놓고는 팔기 시작했어요.</p> <p>③ “이 방패는 아무리 날카로운 창으로도 뚫리지 않는 세상에서 가장 강력한 방패입니다.” 구경꾼들이 신기한 듯 방패를 쳐다보며 말했어요.</p> <p>④ “오호! 정말 단단하게 생겼는걸. 하나 살까?”</p> <p>⑤ 구경꾼들의 말에 신이 난 상인은, 이번에는 창을 높이 들고는 소리치기 시작했어요. “이 날카로운 창을 보세요. 아무리 단단한 방패라도 단숨에 뚫어 버릴 수 있습니다.”</p> <p>⑥ 상인의 말이 끝나자마자, 한 구경꾼이 고개를 갸우뚱거리며 물었어요. “그럼, 그 창으로 저 방패를 찌르면 어떻게 되는 거요?”</p> <p>⑦ 구경꾼의 말에 상인은 아무 말도 못하고 얼른 자리를 떠났습니다. 그 후로, 창과 방패라는 뜻의 '모순(矛盾)'은 일의 앞뒤가 맞지 않거나 이치에 어긋남을 이르는 말로 쓰인답니다.</p>	
단락별 단어	
① 옛날, 초나라, 장터, 돌아다니다, 창, 방패, 팔다, 상인	② 한 장터, 도착, 상인, 창, 방패, 늘어놓다, 팔다
③ 이, 방패, 아무리, 날카롭다, 창, 뚫리지않다.	④ 구경꾼, 신기하다, 방패, 쳐다보다, 말했다, 정말, 단단하다, 생기다, 살까?
⑤ 구경꾼, 말, 신이나다, 상인, 이번에, 창, 높이 들다, 소리치다,	⑥ 상인, 말, 끝나자마자, 구경꾼, 고개, 갸우뚱거리다, 묻다,
⑦ 모순, 이치, 어긋남	

5.

제목: 밥이 먼저? 떡이 먼저?	
<p>① 백일에 백일떡, 돌에 돌떡, 설날 가래떡, 추석 송편, 단옷날 수리취떡. 정말로 우리는 떡을 즐겨 먹는 민족입니다. 무슨 날이면 늘 떡이 빠지지 않았으니까요. ② 그렇다면 떡을 먼저 먹기 시작했을까요, 밥을 먼저 먹기 시작했을까요? ③ 바로 떡입니다. ④ 밥을 지으려면 물과</p>	

곡식을 넣고 끓일 솥이 있어야 한답니다. 이때, 솥은 무쇠솥이어야 한답니다. ⑤ 왜냐하면, 밥을 지을 때 흙물이 배어 나오지 않는 솥이어야 하니까요. 무쇠솥이 등장한 것은 삼국 시대 후기부터랍니다. ⑥ 그 전에는 지금의 시루떡과 비슷한 음식을 먹었답니다. 곡식을 가루로 빻은 후, 물과 함께 흙으로 만든 시루에 넣고 찌 먹었던 것이지요. ⑦ 이제야 우리 민족이 떡을 좋아한 이유를 알겠지요? ⑧ 올 생일에는 케이크 대신 고슬고슬한 떡을 준비해 보세요. 그 맛이 색다른 거예요. 우리 전통을 즐길 수 있는 것이 나중에 커다란 힘이 된답니다.

단락별 단어	
① 백일, 돌, 설, 추석, 단옷날, 민족	②
③	④ 솥, 무쇠솥
⑤ 흙물, 삼국시대	⑥ 그 전, 곡식, 빻다, 흙, 시루
⑦ 이유	⑧ 고슬고슬한, 전통

18단계 ①-⑧단락글 읽고 정교화 2<중심내용>-<8단락 글과 중요단어, 중심내용 목록>

※ 공습국어 독해력

※ 지문제시 할 때 유의점:

1. 교사는 아동에 특성에 따라 단락과 중요 단어를 조정한다.
2. 아동에 따라 중요 단어 제시를 하지 않을 수 있다.
3. 수업할 때 제목과 중요 단어는 교사만 알고 있다.

<8단락 글과 중요단어, 중심내용 목록>

1.

제목: 돌고래를 이용한 장애아 치료
<p>① 안녕하세요?</p> <p>저는 미국의 플로리다에서 중증 장애를 앓고 있는 어린이들을 치료하는 돌고래 의사 돌핀이랍니다. ② 저는 요즘 헨리와 수잔과 함께 헤엄을 치고 있습니다. ③ 헨리는 뇌가 손상되어 손과 발을 제대로 움직이지 못하고, 수잔은 자기만의 세상에 갇혀 다른 사람과 말을 나누어 본 적이 없습니다. ④ 그런데 요즘 헨리의 손발이 조금씩 풀리고, 수잔의 말문이 트여서 무척 기쁩니다. ⑤ 저에게 특별한 치료법이 있는 건 아니에요. 그저 함께 헤엄치고 놀면서 잘한다고 격려하는 것뿐입니다.</p> <p>⑥ 사람들은 저처럼 개, 고양이, 말 등의 동물을 이용해 사람을 치료하는 것을 ‘동물 매개 치료법’ 이라고 부르더군요. ⑦ 우리는 사람의 말은 못하지만 장애를 가진 친구들의 마음을 읽을 수 있어요. ⑧ 그리고 친구들도 우리에게 마음을 쉽게 열어 주지요. 이게 바로 동물과 사람이 나누는 사랑이며, 그 덕분에 우리가 의사가 될 수 있는 거랍니다. ⑨ 기회가 되면 이 의사 돌핀이 한국에 있는 친구들도 만나러 갈게요. 그럼 그때까지 한국 친구들 건강해요!</p> <p style="text-align: right;">⑩ 헤엄치는 의사, 돌핀이</p>

단락별 단어	
① 플로리다, 중증 장애, 치료, 돌핀	② 헨리, 수잔
③ 헨리, 뇌, 수잔, 자기만의 세계, 말	④ 헨리, 손발, 수잔, 말문
⑤ 해엄, 놀다, 격려	⑥ 동물 매개 치료법
⑦ 장애, 마음, 읽다	⑧ 마음, 열다, 동물, 사랑, 사랑
⑨ 의사 돌핀, 한국	⑩
중심내용	
<p>중증 장애를 알고 있는 아이들의 치료에 동물을 이용하기도 하는데, 이를 동물 매개 치료법이라고 한다. 이때 이용되는 동물은 개, 고양이, 말 등이 있다. 장애아들은 자신의 마음을 읽고 행동하는 동물에게 마음을 열게 되는데, 동물과 사람 사이의 사랑을 이용하여 치료하는 것이다. 실제로 미국에서는 돌고래를 이용하여 중증 장애아를 치료하기도 한다.</p>	

2.

제목: 동굴이 아파요!	
<p>① 김뚝뚝 기자 : 시청자 여러분, 안녕하십니까? 김뚝뚝 기자입니다. ② 여러분께서는 동굴에 가 본 적이 있으신가요? 동굴은 자연이 만들어 놓은 매우 소중한 자원입니다. ③ 수백만 년의 비밀을 가진 동굴, 그 신비한 광경을 구경하기 위해 많은 사람들이 몰려들고 있는데, 그 때문에 동굴이 망가지고 있다는 안타까운 소식입니다. 동굴 전문가 이대단 박사님의 말씀 들어보겠습니다.</p> <p>④ 이대단 박사 : 관람객이 동굴에 한꺼번에 많이 들어가면 사람들의 체온 때문에 동굴 안 온도가 올라갑니다. ⑤ 온도가 올라가면 석순, 종유석 등이 제대로 자라지 못하고 오염되지요. ⑥ 게다가 석순, 종유석을 잘라 가는 사람들까지 있어요. ⑦ 또 어떤 사람들은 동굴 벽에 자기 이름을 쓰며 낙서를 하고, 동굴 안에 쓰레기까지 버립니다. ⑧ 지금 동굴은 너무 오염이 심해 예전 모습을 잃고 있습니다.</p> <p>석순: 석회동에서 흔히 볼 수 있는 죽순 모양의 암석 종유석: 동굴의 천장에 고드름같이 달려 있는 석회석</p>	
단락별 단어	
①	② 동굴, 자연, 자원
③ 수백만 년, 비밀, 광경, 사람, 안타깝다	④ 관람객, 한꺼번에, 온도, 올라간다
⑤ 석순, 종유석	⑥
⑦ 이름, 쓰레기	⑧ 예전 모습

중심내용
<p>최근 동굴이 급격히 망가지고 오염되는 까닭은 관람객의 체온으로 동굴의 온도가 올라 석순과钟유석이 제대로 자라지 못하기 때문입니다. 또 관광객들이 석순과钟유석을 잘라 가기도 하며, 동굴 벽에 낙서를 하거나 쓰레기를 버리기 때문입니다.</p>

3.

제목: 사람을 돕는 고마운 개들	
<p>① 예로부터 개는 우리 인간에게 친구 같은 동물입니다. 이러한 개들 중에서도 특히 우리에게 도움을 주는 고마운 개들이 있다고 합니다. ② 우리를 도와주는 고마운 개의 종류에는 마약탐지견, 시각장애인 도우미견, 인명구조견, 눈썰매견 등이 있습니다.</p> <p>③ 마약탐지견은 공항에서 냄새를 맡아 마약을 찾아내는 역할을 하는 개입니다. 마약탐지견은 냄새를 잘 맡아야 하기 때문에 비글과 코커스패니얼 등 후각이 발달된 개들이 좋습니다. ④ 시각장애인 도우미견은 시각장애인의 눈이 되어 그들이 생활하는 데 도움을 주는 도우미개입니다. 대표적인 시각장애인 도우미견으로는 온순한 성격의 래브라도 리트리버가 많다고 합니다. ⑤ 인명구조견은 다양한 사고가 났을 때 사람을 구조하는 역할을 하며, ⑥ 인명구조견은 건물이 무너지거나 산사태, 지진 등의 사고가 났을 때 건물 등에 깔린 사람을 찾아내어 사람들이 구조할 수 있도록 알려 줍니다. ⑦ 눈썰매견은 추운 지방에서 눈썰매를 끄는 개들입니다. 눈썰매견으로는 추위에 강하고 체력이 강한 시베리아 허스키나 알래스칸 말라뮤트가 적격이라고 합니다.</p>	
단락별 단어	
① 예로부터, 친구, 도움,	② 개의 종류
③ 마약탐지견, 냄새, 후각 발달	④ 시각장애인 도우미견, 눈, 생활, 온순
⑤ 인명구조견, 사고, 구조	⑥ 산사태, 지진, 사람, 찾다
⑦ 눈썰매견, 눈썰매, 추위, 체력, 적격	
중심내용	
<p>사람을 돕는 개들에는 인명구조견, 눈썰매견, 마약탐지견, 시각장애인 도우미견 등이 있습니다. 인명구조견은 사고가 났을 때 사람을 구조하는 역할을 합니다. 눈썰매견은 눈썰매를 끄는 개들이고, 마약탐지견은 공항에서 마약을 찾아내는 역할을 합니다. 시각장애인 도우미견은 시각장애인의 눈이 되어 생활을 도와주는 역할을 합니다.</p>	

4.

제목: 즐겁고 알찬 해외여행을 하는 방법	
<p>① 몇 해 전부터 해외로 여행을 떠나는 사람들이 점점 많아지고 있다고 합니다. ② 오늘 여행 뉴스에서는 외국 여행을 알차고 즐겁게 보낼 수 있는 방법에 대해 알아보도록 하겠습니다.</p> <p>③ 먼저, 여행을 떠나기 전에 준비를 철저히 해야 합니다. “아는 만큼 보인다.”라는 말이 있는</p>	

것처럼, 여행을 가는 나라에 대해 미리 공부하고 가면 더욱 즐겁고 알찬 여행을 할 수 있습니다.

④ 다음으로, 현지 인사말 정도는 배워 가는 것이 좋습니다. ⑤ 우리나라에 여행 온 외국인이 한국말로 인사를 하면서 길을 물어 온다면 어떨까요? 반갑고 기쁜 마음에 더욱 잘 가르쳐 주고 싶을 것입니다. ⑥ 여러분도 기본적인 인사말 정도는 배워 가서 현지 사람들과 인사를 나누어 보도록 합니다.

⑦ 마지막으로, 메모하는 습관을 가지세요. 여행을 떠나기 전의 마음가짐과 여행을 가서 느낀 것을 기록한다면, 나중에 우리나라에 돌아와서도 좋은 추억 거리를 간직할 수 있을 것입니다. ⑧ 입장권이나 기념이 되는 팸플릿 등을 함께 모아 두는 것도 좋은 방법입니다.

단락별 단어	
① 몇 해 전, 해외, 점점	② 외국 여행, 알차다, 즐겁다
③ 떠나기 전, '아는 만큼 보인다', 공부	④ 현지 인사말
⑤ 한국말 인사, 길, 잘 가르쳐 주다	⑥ 기본적인, 배워,
⑦ 마음가짐, 느낀 것, 기록, 추억 거리	⑧ 기념, 모아 두다

중심내용
해외로 떠나는 여행자의 수가 점점 많아지고 있다고 합니다. 알차고 즐거운 해외 여행을 하기 위해서는 여행지에 대해 미리 공부하고, 현지 인사말을 배워 갑니다. 그리고 여행지에서 느낀 것과 생각들을 메모합니다.

5.

제목: 공룡의 멸종 이유	
① 여러분은 공룡을 본 적이 있나요? ② 영화 <주라기 공원>과 <박물관이 살아 있다>에 나오는 커다란 공룡은 아주 먼 옛날 지구상에 실제로 살았던 동물이랍니다.	
③ 그런데 오늘날 우리는 공룡을 볼 수가 없습니다. 공룡은 약 6000만 년 전에 완전히 멸종되었기 때문입니다. 공룡은 왜 사라지게 되었을까요? 공룡 시대에 지구에는 무슨 일이 일어났던 것일까요?	
④ 아주 먼 옛날 지구에는 공룡들이 살고 있었습니다. 공룡은 물에서 살기도 하고 하늘을 날아다니기도 하고 우리 인간처럼 육지에서 살기도 했답니다. ⑤ 그런데 어느 날 공룡이 살고 있던 지구는 우주로부터 날아온 운석과 부딪치게 됩니다. 운석은 지구에 떨어지는 별똥을 말합니다. ⑥ 충돌 때문에 지구에는 엄청난 먼지가 일어나게 되었고 먼지 때문에 태양이 가려졌습니다. ⑦ 태양의 빛을 받지 못하게 된 지구의 기온은 갑자기 낮아지기 시작했습니다. 날씨는 엄청나게 추워졌고, 결국 공룡은 추운 날씨에 얼어 죽거나 먹을 것이 없어서 굶어 죽게 되었습니다. ⑧ 이것이 바로 오늘날 우리가 박물관이나 책에서만 공룡의 모습을 보게 된 이유입니다.	
단락별 단어	
①	② 영화, 먼 옛날, 지구상, 실제
③ 오늘날, 약6000만 년 전, 공룡 시대	④ 물, 하늘, 육지
⑤ 우주, 운석, 별똥	⑥ 충격, 먼지,

⑦ 태양의 빛, 기온, 춥다, 얼다, 굶다	⑧ 박물관, 책, 이유
중심내용	
<p>지금으로부터 6000만 년 전, 운석과 지구의 충돌로 생긴 큰 먼지가 태양을 가리게 되었습니다. 그러자 지구의 온도는 갑자기 내려가게 되었고 공룡들은 얼어 죽거나 혹은 굶어 죽었습니다. 그래서 우리는 공룡을 더 이상 볼 수 없게 되었습니다.</p>	

19단계 글 읽고 ①-⑧단락 지어 정교화 1<중심내용정교화>-<짧은 글과 중심내용 목록>

※참고자료: 공습국어 독해력

<짧은 글과 중심내용 목록>

1.

제목: 대나무 숲의 사계절 풍경
<p>대나무 숲은 봄, 여름, 가을, 겨울 사계절에 따라 그 풍경이 달라집니다.</p> <p>봄에는 대나무에 새순이 돋아납니다. 이때의 대나무 숲에는 대나무의 어린 싹과 새 잎을 막 펼친 아기 대나무, 오래되었지만 우아한 모습의 어른 대나무가 함께 섞여 있습니다. 그래서 봄의 대나무 숲은 1년 중 대나무의 다양한 모습을 가장 잘 보여 줍니다.</p> <p>여름에는 대나무가 앞갈이를 합니다. 앞갈이는 오래된 잎이 떨어진 자리에 꼬마 가지가 나오고 그 끝에 새 잎이 펼쳐지는 것을 말합니다. 앞갈이를 한 새 대나무 잎은 윤기가 있고 반짝이며 밝고 산뜻한 녹색입니다. 그래서 여름의 대나무 숲은 1년 중에서 가장 밝고 신선하게 보입니다.</p> <p>가을에는 어린 대나무의 줄기색이 여름보다 옅어집니다. 또 여름에 돋아났던 새 가지와 새 잎이 가을이 되면 완전히 펼쳐집니다. 가을의 대나무 숲은 멀리서 바라보면 대나무가 하나하나 따로 떨어져 독립 되어 있는 것처럼 보입니다.</p> <p>겨울에도 대나무는 푸른 잎을 자랑합니다. 대나무의 푸른 잎과 하얀 눈이 어우러지면 경치가 매우 아름답습니다. 하지만 대나무는 추운 겨울바람을 싫어합니다. 대나무가 얼면 대나무 잎은 누렇게 시들어 떨어져 버리기 때문입니다. 그러나 이듬해 봄이 되고 여름이 오면 대나무에는 다시 새로운 잎이 돋고 우리는 푸르른 대나무 숲을 다시 볼 수 있습니다.</p>
중심내용
<p>대나무 숲은 사계절에 따라 그 풍경이 달라진다. 봄에는 새순이 돋는다. 여름에는 앞갈이를 하고 가장 밝고 신선하게 보인다. 그리고 가을에는 줄기색이 옅어지고 새 가지와 새로 돋은 잎이 완전히 펼쳐진다. 겨울에는 푸른 잎이 눈과 어우러져 아름답다. 겨울에 찬바람에 대나무가 얼어 잎이 떨어지더라도 이듬해가 되면 다시 새 잎이 돋아나기 때문에 우리는 푸르른 대나무 숲의 모습을 다시 볼 수 있다.</p>

2.

제목: 가야금은 어떻게 만들어졌을까요?
<p>가야금은 국악을 연주하는 악기입니다. 가야금은 맑고 부드러운 소리를 냅니다. 그래서 많은 사람들에게 사랑을 받고 있지요. 자랑스러운 우리의 악기인 가야금은 어떻게 만들어진 것일까요?</p> <p>옛날 가야국에 가실이란 왕이 있었습니다. 가실왕은 어느 날 ‘여러 나라의 말이 나라마다 다른 것처럼 음악도 나라마다 달라야 하지 않을까?’ 하는 생각이 들었습니다. 그래서 가실왕은 유명한 악사인 우륵에게 악기를 만들라고 하였습니다. 그때 중국에는 ‘쟁’ 이라는 악기가 있었는데, 우륵은 이 악기의 모양을 본떠서 악기를 만들었습니다. 우륵이 만든 이 악기가 바로 가야금 이랍니다.</p> <p>가야금은 오동나무판에 12개의 줄을 세로로 매어서 만듭니다. 줄을 뜯으면 진동이 생기는데, 그 진동이 울림통에 전달되어 울리면서 음파를 일으킵니다. 이것이 곧 가야금의 맑고 부드러운 소리가 되는 것입니다.</p> <p>그 후 시간이 흘러 가야국이 어려워지자, 우륵은 가야금을 들고 가야국을 떠나 신라로 오게 되었습니다. 신라의 진흥왕은 우륵을 반갑게 맞아 주고 신라에 살게 하였습니다. 우륵은 신라에서 신하들에게 가야금과 춤과 노래를 가르치며 살았습니다. 우륵은 떠나온 고향 생각이 날 때면 가야국이 바라다 보이는 언덕에 올라 가야금을 켜면서 그리움을 달랬다고 합니다.</p>
중심내용
<p>우륵은 중국의 악기 쟁을 본떠서 가야금을 만들었다. 맑고 부드러운 소리를 내는 가야금은 오늘날에도 사랑받는 우리나라의 대표 국악기이다.</p>

3.

제목: 에페소스의 멸망 원인
<p>‘에페소스’는 옛날에 크게 성장했던 해양 도시입니다. 그런데, 오늘날 우리는 ‘에페소스’의 모습을 볼 수 없답니다. 에페소스가 있던 자리는 흔적만 남아 있기 때문이지요. 크게 성장했던 에페소스가 멸망하여 흔적만 남아 있는 이유는 무엇일까요? 많은 사람들은 아마도 생태계의 변화 때문에 이 도시가 멸망했을 것이라고 생각하고 있습니다.</p> <p>아주 먼 옛날, 사람이 살기 전에 에페소스는 숲이 무성한 지역이었습니다. 그러나 에페소스 지역에 사람들이 살기 시작하자 에페소스는 점점 발전하여 도시가 생겨나게 되었습니다. 사람들은 농사를 지을 땅과 집을 지을 땅이 필요했습니다. 그래서 숲을 없애고 그 자리에 집을 짓고 농사를 지었습니다.</p> <p>숲이 줄어들자 숲 속의 나무들도 줄어들었습니다. 나무들이 없어지자 숲 속의 흙들이 고정되지 못하고 빗물에 씻겨 내려가게 되었습니다. 이 흙들은 바다로 흘러가 바다가 메워지게 되었습니다. 그래서 에페소스는 해양 도시의 기능을 잃어버리게 되었습니다. 또 나무가 없어진 숲은 물을 저장하지 못해서 물을 하늘로 증발시킬 수 없었습니다. 그러자 곧 비의 양이 줄어들게 되었습니다. 비가 내리지 않자 날씨는 금방 건조해지고 농사지을 땅도 메마르게 되었습니다. 결국 에페소스에는 흉년이 들게 되었고 사람들도 에페소스를 떠나게 되었습니다.</p>

중심내용
<p>에페소스의 멸망 원인은 생태계의 변화 때문이다. 에페소스에 사람들이 모여들고 도시가 커지자 숲이 줄어들게 되었고, 물의 순환이 제대로 되지 못함에 따라 내리는 비의 양이 줄어들어 흉년이 들었다. 또 숲의 흙이 빗물에 씻겨 내려가 바다가 메워짐에 따라 해양 도시의 기능을 잃어버려 점차 사람들이 에페소스를 떠나게 되었다.</p>

4.

제목: 대보름날의 풍속
<p>매년 음력 1월 15일은 우리의 명절인 '대보름날'입니다. 대보름날의 많은 풍속들은 오늘날에도 전해지고 있습니다.</p> <p>대보름날의 풍속들은 개인적인 것과 집단적인 것으로 나눌 수 있습니다. 개인적인 풍속에는 부럼 깨물기, 더위팔기, 귀밝이술 마시기 등이 있고, 집단적인 풍속에는 다리밟기, 쥐불놀이 등이 있습니다. 부럼 깨물기는 대보름날 밤에 밤, 호두, 땅콩 등의 부럼을 깨무는 것입니다. 우리 조상들은 부럼 깨물기를 하면 1년 동안 부스럼이 나지 않고 이가 단단해진다고 믿었습니다. 더위팔기는 대보름날 아침에 상대방의 이름을 불러 '내 더위 사라' 라고 더위를 파는 것입니다. 더위를 팔면 그 해 여름은 더위를 잘 견딜 수 있다고 합니다. 귀밝이술 마시기는 대보름날 아침에 데우지 않은 술 한 잔을 마시는 풍습입니다. 우리 조상들은 귀밝이술을 마시면 귀가 밝아지고 한 해 동안 즐거운 소식을 듣는다고 생각하였습니다. 다리밟기는 대보름날 밤에 다리를 건너는 풍속입니다. 우리 조상들은 자기 나이 수만큼 다리를 밟으면 다리가 튼튼해진다고 믿었습니다. 쥐불놀이는 대보름 전날에 논밭의 마른 풀을 모두 태우는 풍습으로, 농사에 피해를 주는 쥐와 벌레를 없앨 수 있고, 타고 남은 재는 거름이 됩니다. 쥐불놀이에는 곡식이 잘 자라기를 바라는 조상들의 소망이 담겨 있습니다.</p>
중심내용
<p>음력 1월 15일은 대보름날이다. 대보름날의 풍속은 개인적인 풍속과 집단적인 풍속으로 나뉘어진다. 개인적인 풍속에는 부럼 깨물기, 더위팔기, 귀밝이술 마시기가 있고, 집단적인 풍속에는 다리밟기, 쥐불놀이가 있다.</p>

5.

제목: 땅콩이 자라는 과정
<p>땅콩은 맛도 고소하고 쓰임새도 많은 식물입니다. 또 영양가도 높아서 몸에도 좋습니다. 이렇게 맛있고 쓰임새도 많은 땅콩! 땅콩은 어떻게 자랄까요?</p> <p>땅콩이 가장 잘 자라는 곳은 햇빛이 잘 비치고 비가 적당히 내리는 모래땅입니다. 봄이 되면 이 모래땅에 땅콩을 심습니다. 손가락 하나 깊이만큼 땅을 파고 땅콩을 심으면, 일주일에서 이주일 뒤에 새싹이 흙을 뚫고 올라옵니다. 이 새싹이 자라면 둥근 모양의 잎사귀가 달리는 땅콩 줄기가 됩니다. 그 후 2달 동안 땅콩 줄기에는 점점 많은 잎사귀가 달리게 되는데, 잎사귀는 태양의 에너지를 흡수해서 땅콩 식물을 무럭무럭 자라게 합니다.</p>

<p>여름이 되면 땅콩 줄기의 잎겨드랑이에는 나비모양의 작은 노란색 꽃이 핍니다. 꽃은 이른 아침에 피어서 다음날이 되면 시들어 버립니다. 꽃이 시들어 떨어진 자리에는 새로운 어린 싹이 돋아나 땅바닥을 향해 자라기 시작합니다. 몇 주가 더 지나면 어린 싹이 땅속을 파고 들어가 자라기 시작합니다. 늦여름이 되면 싹의 끝이 부풀어 올라 땅콩 모양으로 변합니다. 그리고 바깥 껍질이 단단해집니다. 다 자란 땅콩 식물에는 한 그루에 약 20개 정도의 땅콩이 열리게 됩니다. 이렇게 다섯 달을 기다려 땅콩이 완전히 자라나면 우리는 맛있는 땅콩 열매를 수확할 수 있습니다.</p>
<p>중심내용</p>
<p>땅콩을 심고 완전히 자라려면 다섯 달을 기다려야 한다. 먼저, 봄이 되면 땅콩을 땅속에 심는다. 그러면 1~2주 후에 새싹이 흙을 뚫고 올라온다. 그 후 두 달 동안 땅콩 줄기에 많은 잎사귀가 달린다. 여름이 되면 작고 노란 꽃이 피었다 시들고, 꽃이 시든 자리에 새로운 싹이 자란다. 싹의 끝이 땅콩 모양으로 변하고 바깥 껍질이 단단해지면 우리는 맛있는 땅콩 열매를 수확할 수 있다.</p>

<p>제목: 우리나라의 지역 방언</p>
<p>방언은 표준어가 아닌 말 모두를 가리킵니다. 방언에는 지역 방언과 사회 방언이 있는데, 우리나라의 지역 방언은 크게 제주도 방언, 경상도 방언, 전라도 방언, 충청도 방언, 경기도 방언, 강원도 방언으로 나누어집니다.</p> <p>제주도의 방언은 다른 지역의 말보다 매우 특이합니다. 외국어처럼 낯선 단어들도 많습니다. 예를 들어, 할아버지는 '하르방', 아버지는 '아방', 어머니는 '어멍' 이라고 한답니다. 경상도 방언은 속도가 빠르고, 말을 줄여서 하는 경향이 있습니다. 예를 들어 '뭐라고 하느냐'를 줄여서 '뭐라카노' 라고 말하기도 하고, '그 아이가 그아이냐'를 줄여서 '가가 가가' 라고 말하기도 합니다. 전라도 방언의 특징은 문장의 끝부분에서 많이 나타납니다. 예를 들어 '-는데'를 '-는디'라고 하거나, '이 사탕 맛있지야?'에서처럼 '-야'를 달기도 합니다. 충청도 방언은 속도가 느리고, 말의 끝을 약간 끌면서 하는 경향이 있습니다. 또, 문장의 맨 마지막에 '야, 여, 유'등을 붙이는 경우가 많습니다. 예를 들어 '뭐하세유~'나 '지금 뭐하는거~'처럼 말의 끝을 끌면서 느릿느릿하게 말합니다. 경기도 방언은 서울과 가까운 곳이기 때문에 표준어와 거의 비슷합니다. 강원도 방언은 말의 처음 부분을 세게 발음하는 경향이 있습니다. 예를 들어 '개구리'를 '깨구리'로 발음하거나 '지린내'를 '찌린내'라고 발음하기도 합니다.</p>
<p>중심내용</p>
<p>표준어가 아닌 말을 방언이라고 한다. 방언에는 지역 방언과 사회 방언이 있다. 우리나라의 지역 방언은 크게 제주도 방언, 경상도 방언, 전라도 방언, 충청도 방언, 경기도 방언, 강원도 방언으로 나누어진다.</p>

20단계 ①-⑧ 단락 지어 정교화 2<질문 만들기>-<짧은 글과 중심내용 목록>

※ 참고자료: 공습국어 독해력

※ 지문제시 할 때 유의점: 교사가 원하는 단어나 문장에 밑줄을 긋고 질문을 만들게 할 수 있다.

<짧은 글과 중심내용 목록>

1.

제목: 성격에 어울리는 악기 고르기
<p>성격에 따라서 자신에게 어울리는 악기가 있다고 합니다. 우리가 많이 배우는 피아노와 바이올린, 첼로는 어떤 성격의 사람에게 어울릴까요?</p> <p>① <u>집중을 잘 하지 못하고 성미가 급한 사람은 피아노를 배우는 것이 좋습니다. 피아노는 악보를 하나하나 제대로 봐야 하고 서두르지 않아야 합니다. 따라서</u> ② <u>성격이 차분해지는 효과가 있습니다.</u></p> <p>③ <u>참을성이 강하고 작은 것에도 마음을 기울이는 사람은 바이올린을 배우는 것이 좋습니다. 바이올린은 음이 화려하고 섬세한 편이라 제대로 된 소리를 내려면 꽤 오래 연습을 해야 합니다. 그래서 한 가지 일에 잘 집중할 수 있는 사람에게 잘 어울립니다.</u></p> <p>④ <u>성격이 지나치게 날카롭거나 신경질적인 사람은 첼로를 배우는 것이 좋습니다. 첼로는 다른 악기에 비해 소리가 낮아서 신경을 건드리지 않으며, 많은 연습 없이도 소리가 잘 나는 악기이기 때문입니다.</u></p>
중심내용
<p>악기를 배우려고 할 때에는 자신의 성격을 먼저 생각해 보세요. 집중을 잘 하지 못하는 사람은 피아노를, 참을성이 강한 사람은 바이올린을, 성격이 날카로운 사람은 첼로를 배우면 좋습니다.</p>
질문 만들기(본문의 줄 그어진 곳이 답이 되도록 질문을 만들기)

2.

제목: 김치에 들어 있는 몸에 좋은 성분들
<p>① <u>김치는 우리나라를 대표하는 음식입니다. 김치는 맛도 좋지만, 우리 몸에 좋은 성분들이 많이 들어 있습니다. 김치는</u> ② <u>배추와 무 등의 채소에 여러 가지 양념을 해서 만든 것이기 때문에 채소에 들어 있는</u> ③ <u>식이 섬유가 많이 들어 있습니다. 식이 섬유는</u> ④ <u>소화가 잘 되게 하고 변비를 예방해 주는 성분입니다. 김치를 버무리는 고춧가루에는</u> ⑤ <u>비타민 C와 캡사이신 같은 몸에 좋은 많은 성분들이 들어 있습니다. 비타민 C는</u> ⑥ <u>피부가 늙는 것을 방지하고 피로 회복에도 좋습니다. 또 고추의 매운맛 성분인 캡사이신은</u> ⑦ <u>체중 감량에 도움이 됩니다.</u></p> <p>김치에 들어가는 대표적 양념인 마늘은 옛날부터 강장제로 알려져 있습니다. 강장제는 ⑧ <u>몸속에 있는 영양분이 잘 흡수되도록 도와 체력을 증진하고 몸을 튼튼하게 하는 약입니다. 또 마늘에는 암을 예방하는 기능이 있는 것으로 알려져 있습니다. 그밖에, 또 다른 재료인 생강, 파 등에도 암을 예방하는 성분이 들어 있습니다.</u></p>

<p>또한 김치의 원료가 되는 배추나 양념에는 여러 균들이 들어 있습니다. 원래 채소는 익히게 되면 상하기 쉬운데 김치는 익는 동안에 ⑨ 젖산균이 자라면서 잡균을 죽이기 때문에 김치가 상하지 않고 잘 보존되는 것입니다. 이 젖산균은 잡균을 죽일 뿐만 아니라 암을 예방하는 물질을 만들어 낸다고 합니다.</p>
<p>중심내용</p>
<p>김치는 우리나라를 대표하는 음식이다. 김치에는 채소에 들어 있는 식이 섬유, 고춧가루에 들어 있는 비타민 C와 갑사이신, 마늘의 성분 등 좋은 성분들이 많이 들어 있어 우리 건강에 도움을 준다.</p>
<p>질문 만들기(본문의 줄 그어진 곳이 답이 되도록 질문을 만들기)</p>

2.

<p>제목: 세종 대왕의 한글 창제 정신</p>
<p>세종대왕이 한글을 처음 만들었을 때 한글의 이름은 ① '훈민정음' 이었습니다. '훈민정음' 이란 ② '백성을 가르치는 바른 소리' 라는 뜻입니다. 세종대왕은 훈민정음의 앞머리에 ③ 한글을 만들게 된 이유에 대해 적어 놓았습니다. 이를 한글의 창제 정신이라고 하는데, ④ '창조 정신', '자주 정신', '애민 정신', '실용 정신' 의 네 가지가 그것입니다.</p> <p>한글이 만들어지기 전, 우리나라 사람들은 우리말에 맞는 문자가 없어서 중국의 한자를 빌려서 사용하였습니다. ⑤ 창조 정신은 새로운 문자를 만들겠다는 마음을 말합니다. 그리고 ⑥ 자주 정신은 우리말을 적에 알맞은 우리만의 글자가 있어야 하겠다는 마음입니다. 한자는 우리의 말과 잘 맞지 않기 때문에 사용에 어려움이 있었습니다. 그리고 글자 수가 너무 많고 복잡하여 모든 사람들이 쉽게 사용할 수 없었습니다. 세종대왕은 한자를 배우기 어려워하는 백성들을 가엾게 여겨서 모든 사람들이 쉽게 익혀 쓸 수 있는 글자를 만들고자 했습니다. 이 마음이 바로 백성을 사랑하다는 뜻을 가진 ⑦ 애민 정신입니다. 그리고 백성들이 글을 배워서 편리하게 사용할 수 있도록 쓸모 있는 글자를 만들겠다는 마음이 바로 ⑧ 실용 정신입니다.</p> <p>이러한 창제 정신이 담긴 한글은 매우 자랑스러운 우리 민족의 글자입니다.</p>
<p>중심내용</p>
<p>한글의 창제 정신은 '창조 정신', '자주 정신', '애민 정신', '실용 정신'이다. 이러한 한글의 창제 정신은 우리 민족에게 한글에 대한 자랑스러운 마음을 가지게 한다.</p>
<p>질문 만들기(본문의 줄 그어진 곳이 답이 되도록 질문을 만들기)</p>

3.

<p>제목: 세계의 3대 종교</p>
<p>세상에 다양한 종교들이 있습니다. 사람들은 행복과 마음의 평화를 얻기 위해 종교를 믿고 의지합니다. 우리가 어떠한 종교를 가지고 있거나 그렇지 않더라도, 세계에 어떤 종교가 있는지</p>

<p>알고 이에 대해서 이해하려는 태도는 필요하겠지요?</p> <p>세계의 3대 종교는 ①그리스도교, 불교, 이슬람교입니다. 그리스도교는 예수 그리스도를 믿는 종교입니다. 그리스도교에서는 하나님이 세상을 창조했다고 믿습니다. 그리고 하나님의 외아들인 예수 그리스도를 구세주로 믿습니다. 구세주는 ② <u>세상의 위험이나 고통에서 인간을 구해 주는 분</u>을 말합니다.</p> <p>불교는 ③ <u>인도의 석가모니가 만들어 동양의 여러 나라에 널리 퍼뜨려진</u> 종교입니다. 불교에서는 이 세상의 고통과 어려움에서 벗어나 해탈하여 부처가 되는 것을 최고의 목표로 여깁니다. 해탈이란 ④ <u>마음이 어지럽고 괴로운 상태에서 벗어나는 것</u>을 말합니다.</p> <p>이슬람교는 아라비아의 ⑤ <u>마호메트가 만든</u> 종교입니다. 이슬람교에서는 ⑥ <u>알라신의 계시를 모은 책인 코란에 있는 내용</u>을 매우 중요시합니다. 이슬람교는 유럽에서는 창시자의 이름을 따서 마호메트교라고 하며, 중국에서는 회회교 또는 청진교라고 합니다. 한국에서는 이슬람교를 회교라고 부르기도 합니다.</p>
중심내용
<p>세계의 3대 종교는 그리스도교, 불교, 이슬람교이다. 그리스도교는 예수그리스도를 믿는 종교이다. 하나님이 세상을 창조했다고 믿는다. 불교는 인도의 석가모니가 만들었다. 해탈하여 부처가 되는 것을 최고의 목표로 여긴다. 한국에서는 회교라고 불리기도 하는 이슬람교는 코란에 있는 내용을 매우 중요시한다. 아라비아의 마호메트가 만들었다.</p>
질문 만들기(본문의 줄 그어진 곳이 답이 되도록 질문을 만들기)

4.

제목: 우리나라의 사형 제도 폐지 논란
<p>우리나라는 ① <u>만 10년 동안 사형을 집행하지 않았기 때문에</u> 2007년 12월 30일 '실질적 사형 폐지국'이 되었습니다. 그러나 아직도 사형 제도의 존속이 옳은지, 폐지가 옳은지에 대한 논쟁이 끝나지 않고 있습니다.</p> <p>사형 제도를 존속시켜야 한다고 주장하는 사람들은 '살인범 같은 흉악범은 사형을 시켜야 옳다.', ② '<u>실제로 사형이 범죄 예방과 억제에 커다란 영향을 미친다.</u>'고 말합니다. 사형 제도가 없다면 무슨 범죄를 저질러도 목숨은 보장되는 것이기 때문에 범죄자들이 살인을 더 쉽게 저질러 수 있다는 것입니다. 사형 제도가 범죄를 줄이는 데 한몫을 한다는 주장입니다.</p> <p>반대로 사형 제도를 폐지해야 한다고 주장하는 사람들은 ③ '<u>잘못된 판결이 나올 수도 있다.</u>', '<u>사람이 사람을 심판하는 것은 인도주의에 어긋난다.</u>'고 말합니다. 재판관도 사람이기 때문에 실수를 할 수 있습니다. 따라서 잘못된 판결로 사형이 이뤄지면 나중에 판결이 잘못된 것을 깨달아도 잘못을 바로잡을 방법이 전혀 없습니다. 또 인간의 생명은 존귀한 것이므로 국가나 법으로 인간의 생명을 앗아갈 수는 없다는 것이 그들의 주장입니다.</p>
중심내용
<p>지금도 우리나라에서는 사형 제도에 관한 논쟁이 계속되고 있다. 사형 제도를 존속시키자는 입장은 흉악범은 사형 같은 극형으로 대처해야 하며, 실제로 사형이 범죄 예방과 억제에 커다란 영향을 미친다는 것에 근거를 둔다. 반대로 사형 제도를 폐지하자는 입장은 재판에서 잘못</p>

된 판결의 가능성을 배제할 수 없고, 법에 의한 것이라도 사람이 사람을 죽이는 것은 인도주의에 어긋난다.

질문 만들기(본문의 줄 그어진 곳이 답이 되도록 질문을 만들기)

5.

제목: 음성 언어와 문자 언어의 공통점과 차이점
<p>자기의 생각과 감정을 표현하고 다른 사람의 생각과 감정을 이해하는 방법에는 ①음성 언어와 문자 언어가 있습니다.</p> <p>음성 언어는 ②소리를 이용하여 생각과 감정을 표현하고 이해하는 방법입니다. 예를 들어, 우리가 학교에서 선생님의 말씀을 듣거나 친구의 이야기를 듣는 것은 음성 언어를 사용하는 활동입니다. 또 학교에서 있었던 즐거운 일을 엄마에게 이야기하거나 언니와 동생에게 고민 이야기를 하는 것도 음성 언어를 사용하는 활동입니다. 음성 언어는 말을 하면서 ③ 손짓과 몸짓, 표정을 사용할 수 있습니다. 그런데 음성 언어는 소리이기 때문에 한 번 말하고 나면 그 ④ 내용을 다시 고칠 수 없습니다. 또 한 번 말하고 나면 그 내용이 날아가서 오래 보존할 수 없습니다.</p> <p>문자 언어는 ⑤ 문자를 이용하여 생각과 감정을 이해하는 방법입니다. 예를 들어, 우리가 책을 읽거나 신문 기사를 읽는 것은 문자 언어를 사용하는 활동입니다. 또, 우리가 일기를 쓰거나 친구에게 편지를 쓰는 것도 문자 언어를 사용하는 활동입니다. 문자 언어는 글이기 때문에 ⑥ 손짓이나 몸짓, 표정을 사용할 수 없습니다. 대신에 문자 언어는 다 적은 후에도 내용을 더하거나 뺄 수 있습니다. 그래서 문자 언어로 쓴 글은 ⑦ 오래 보존할 수 있습니다.</p>
중심내용
<p>언어 활동에는 음성 언어를 사용하는 방법과 문자 언어를 사용하는 방법이 있는데, 음성 언어와 문자 언어는 모두 생각과 감정을 표현하고 이해하는 방법이다. 음성 언어는 오래 보존할 수 없고, 말한 이후에는 내용을 고칠 수 없다. 또 손짓과 몸짓을 사용하며 내용을 전달한다. 문자 언어는 손짓, 몸짓을 사용할 수 없고, 다 적은 후에도 내용을 고칠 수 있고, 오래 보존할 수 있습니다.</p>
질문 만들기(본문의 줄 그어진 곳이 답이 되도록 질문을 만들기)

6.

제목: 아르헨티나의 대표적인 문화
<p>① 아르헨티나는(Argentina)는 남아메리카에서 브라질에 이어 두 번째로 크고 세계에서는 여덟 번째로 큰 나라입니다. 남북으로 긴 모습을 하고 있으며, 서쪽의 안데스 산맥과 남쪽의 애틀랜틱 해(海) 사이에 자리 잡고 있습니다. 아르헨티나의 문화는 탱고(Tango), 마테(Mate), 아사도(Asado)로 유명합니다.</p> <p>아르헨티나의 음악을 대표하는 탱고는 ② 이민자들의 고향에 대한 그리움을 달래기 위한 경쾌한 리듬의 춤곡입니다. 탱고는 남녀 한 쌍이 짝이 되어 탱고 곡에 맞추어 추는데, 매우 육감적이고 낭만적입니다. 탱고는 20세기 초 유럽을 거쳐 전 세계로 퍼지게 되었습니다.</p>

<p>아르헨티나 문화에서 빼놓을 수 없는 또 한 가지는 아르헨티나의 국민 음료인 ③ 마떼입니다. 마떼는 북쪽 열대 지역에서 생산되는 ④ 차나무의 잎을 말려서 빵은 다음 뜨거운 물에 넣어 마시는 차입니다. 아르헨티나 사람 대부분은 갈증이 날 때나 휴식을 즐길 때 마떼를 마시곤 합니다.</p> <p>⑤ 아사도는 아르헨티나에서 발전한 숯불구이 요리입니다. ⑥ 아침 늦게 숯을 쌓아 정오 무렵 불을 붙여 한나절 동안 굽는 통고기와 갈빗대 고기가 그것입니다. 양념이 따로 없다는 것이 이색적인데, 아르헨티나에서 생산한 소금 하나만으로 세계 최고의 맛을 낸다고 합니다.</p>
중심내용
<p>아르헨티나의 문화를 대표하는 것으로는 탱고, 마떼, 아사도가 있다. 탱고는 이민자들이 고향에 대한 그리움을 달래기 위한 경쾌한 리듬의 춤곡이다. 남녀 한 쌍이 짝이 되어 추는 육감적이고 낭만적인 춤이다. 마떼는 아르헨티나의 국민 음료이며, 아사도는 아르헨티나에서 발전한 숯불구이 요리이다.</p>
질문 만들기(본문의 줄 그어진 곳이 답이 되도록 질문을 만들기)

7.

제목: WTO와 FTA
<p>MC : 어린이 여러분, 안녕하세요? 오늘도 어김없이 킹왕짱 퀴즈 시간이 돌아왔습니다. 우주인 팀과 지구인 팀 중에 먼저 우주인 팀, 문제 선택해 주세요.</p> <p>우주인 팀 : ① '시사' 선택하겠습니다.</p> <p>MC : 문제를 잘 듣고 답을 아는 팀은 ② 벨을 눌러 주세요. ③ WTO는 국가 간의 무역을 책임지고 관리하는 국제기구입니다. WTO의 규범은 148개의 모든 회원 국가가 따라야 하며 ④ 회원국 간에는 차별 없이 똑같이 대우해야 합니다. 예를 들면, 우리나라가 일본에게 버섯에 관한 관세를 30%로 결정했다면 중국이나 아르헨티나에도 똑같이 30%로 적용해야 합니다. 그런데, 이와는 반대로 FTA(자유 무역 협정)라는 것이 있는데요. 이것은 무엇일까요?</p> <p>지구인 팀 : 빼-</p> <p>MC : 지구인 팀이 먼저 눌렀습니다. 지구인 팀 말씀하세요.</p> <p>지구인 팀 : FTA는 ⑤ 국가 간의 모든 무역 장벽을 없애는 협정입니다. ⑥ 협정을 맺은 나라끼리만 서로 관세를 줄여 주거나 없애 주는 등 협정을 맺은 나라에게는 특혜를 주고 협정을 맺지 않은 나라는 차별을 하는 것입니다. 예를 들어, 우리나라가 일본과 중국, 아르헨티나 모두에게 버섯에 고나한 관세를 30%로 했는데 일본과 협정을 맺으면 일본에게는 관세를 받지 않는 것입니다.</p> <p>MC : 네, 정답입니다. 모든 회원국이 동등한 WTO와는 반대로 협정을 맺은 나라끼리만 서로 특혜를 주고받는 것이 FTA라고 할 수 있습니다. 오늘의 '킹왕짱'은 ⑦ 지구인 팀입니다.</p>
중심내용
<p>WTO는 국가 간의 무역을 책임지고 관리하는 국제 기구로, 회원국 간에 차별없이 똑같이 대우해야 한다는 원칙을 따른다. 한편 FTA는 국가 간의 무역 장벽을 없애는 협정으로, 협정을 맺은 나라끼리만 서로 특혜를 주고 받는다.</p>
질문 만들기(본문의 줄 그어진 곳이 답이 되도록 질문을 만들기)

<참고 자료2. 프로그램 아동 작성지>
1단계 단어 그리기

<단어 그리기 양식>

<범주 단어 양식>

채소			
과일			
나라			
약기			

<대표단어 쓰기 양식>

1.

2.

3.

2단계 관련단어

<주제어 관련 단어 10개 쓰고 그리기 양식>

제목	() 있는 10개 그리기
목록	
그림 그리기	

<대표단어 양식>

1.

2.

3.

3. ()	

4단계 유관단어 한 컷 그림 정교화

<유관단어 한 컷 정교화 양식>

유관단어	
한 컷 그림	
한 컷 그림 보며 유관 단어 전부 넣어 이야기 만들기	

5단계 무관단어 한 컷 그림 정교화

<무관단어 한 컷 그림 정교화 양식>

무관단어	
한 컷 그림	
한 컷 그림 보며 무관 단어 전부 넣어 이야기 만들기	

6 단계 무관단어 6컷 그림 정교화

<무관단어 6컷 그림 정교화 양식>

무관단어		
6 컷 그림		
	①	②
	③	④
	⑤	⑥
6 컷 그림 보며 무관 단어 전부 넣어 이야기 만들기		

7단계 한 문장 단어 한 컷 그림 정교화1 <순차 배열 단어>

<순서 없이 배열된 단어를 보고 그림을 그린 후 한 문장을 완성한다.>

<순차배열 단어 정교화 양식>

단어1	
그리기	
문장완성	
문장수정1	
문장수정 2	

단어2	
그리기	
문장완성	
문장수정1	
문장수정 2	

단어3	
그리기	
문장완성	
문장수정1	
문장수정 2	

단어4	
그리기	
문장완성	
문장수정1	
문장수정 2	

단어5	
그리기	
문장완성	
문장수정1	
문장수정 2	

8단계 한 문장 단어 정교화 2 <뒤바뀐 단어 한 컷 그림>

<순서 없이 배열된 단어를 보고 그림을 그린 후 한 문장을 완성한다.>

<한 문장 단어 정교화 양식>

단어	들판에서, 한 마리가, 먹고있었어요, 뜯어, 아기양, 풀을
그리기	
문장완성	
문장수정1	
문장수정 2	

9단계 한 문장 단어 정교화 3<뒤바뀐 단어 5컷 그림>

<뒤바뀐 단어 5컷 그림 양식>

		컷 그림1
문장 1		
		컷 그림 2
문장2		

컷 그림3	
문장 3	
컷 그림 4	
문장4	

		컷 그림5
문장 5		
		컷 그림 6
문장6		

10단계 한 문장 듣고 정교화

<문장 듣고 한 컷 그림 그린 후 그림 보고 문장 쓰기>

<한 문장 듣고 정교화 양식>

		컷 그림 1
문장 1		
문장 2		컷 그림 2
문장 3		컷 그림 3

11단계 문장 듣고 정교화 2<질문에 답하기>

<문장 듣고 정교화 2 양식>

글 듣고 컷 그림 그리기	
①	②
③	④
1번 답:	
2번 답:	
3번 답:	
4번 답:	
원래의 글쓰기	<div style="border: 1px solid black; height: 20px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="border: 1px solid black; height: 20px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="border: 1px solid black; height: 20px;"></div>

12단계 문장 듣고 단어로 정교화

<문장 듣고 중요 단어 쓰고 정교화>

단어 쓰기 1	
컷그림1	
문장 쓰기 1	
단어 쓰기 2	
컷그림2	
문장 쓰기 2	

단어 쓰기 3	
컷그림 3	
문장 쓰기 3	
단어 쓰기 4	
컷그림4	
문장 쓰기 4	

단어 쓰기 5	
컷그림 5	
문장 쓰기 5	
단어 쓰기 6	
컷그림 6	
문장 쓰기 6	

13단계 5 단락 듣고 5컷 그림 정교화

<5단락 듣고 5컷 그림 정교화 양식>

		①
문장 1		
		②
문장 2		
		③
문장 3		

		④
문장 4		
		⑤
문장 5		
		⑥
문장 6		

14단계 4컷 그림 정교화하기

<4 컷 그림 정교화 양식>

①	②
③	④
글의 제목:	
①	

②
③
④

15단계 20-25단어 정교화

<단어, 한 컷그림, 제목 양식>

단어제시 (20-25개)	
컷그림	
제목	
한 줄 내용 요약	

<8컷 그림 양식>-16, 19, 20단계 공통 사용

①	②
③	④
⑤	⑥
⑦	⑧

제목	
내용 요약	

16단계 8단락 글 듣고 정교화
<8컷 그림 양식>-15단계 양식 사용

17단계 8단락 글 읽고 정교화 1

<8컷 그림 양식>-18단계 공통 사용

①(, , , ,)	②(, , , ,)
③(, , , ,)	④(, , , ,)
⑤(, , , ,)	⑥(, , , ,)
⑦(, , , ,)	⑧(, , , ,)

18단계 ①-⑧ 단락 글 읽고 정교화 2 <중심내용>

<8컷 그림 양식은 17단계 양식 사용>

<중심내용 한 컷 그림 양식>

중심내용 한 컷 그림

중심내용 한 컷 그림
<중심내용 쓰기>

19단계 글 읽고 ①-⑧단락 지어 정교화 1 <중심내용정교화>
<8컷 그림 양식은 15단계 양식사용>

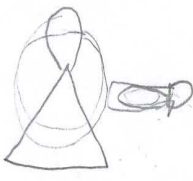
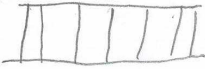

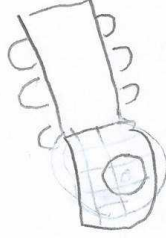
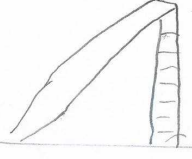
<중심내용 쓰기 양식>

제목 :
중심 내용 :
중심내용 3문장으로 요약 :
중심내용 한 문장으로 요약 :

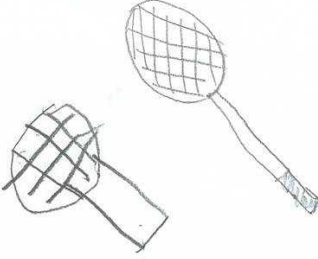

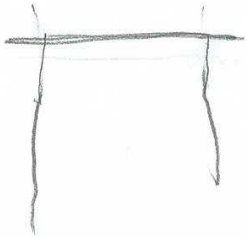

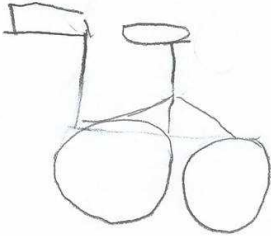
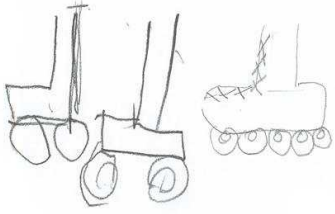
질문 4.
->수정
질문 5.
->수정
질문 6.
->수정
질문 7.
->수정

<참고자료3. 아동들의 과제 수행 자료>

1단계 단어 그리기

①트라이앵글	②철로	③솔방울	④기타	⑤미끄럼틀
				

2. 대표단어 쓰기

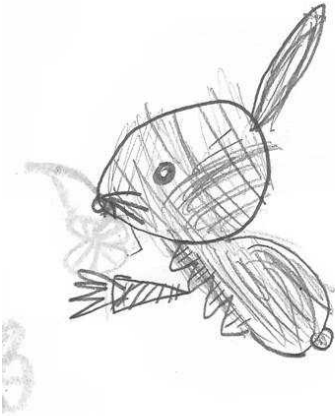
	①라켓	②축구공	③철봉
			
	④배드민턴 공	⑤자전거	⑥인라인스케이트
			

바다속에 사는 것 10개 그리고 그 이름 구두로 말하기



아귀, 배, 고래, 무너, 돌, 파도, 상어, 바다풀, 시노등, 오징어

3단계 '토끼' 설명하기

<p>토끼 그림</p>	
<p>어디에 속하나</p>	<p>동물</p>
<p>무엇을 가지고 있나 (10개이상?)</p>	<p>귀, 털, 수염, 꼬리, 코, 눈, 다리, 몸통, 살, 이빨, 새끼</p>
<p>가지고 있는 것으로 무엇을 하나</p>	<p>귀: 소리를 듣는다 털: 몸을 따뜻하게 한다 수염: 방향 감각 꼬리: 균형을 잡기 코: 냄새를 맡는다 눈: 식물들을 본다 다리: 강충 강충 잘 뛰다. 몸통: 살 이빨: 당근을 잘 씹어 먹는다 새끼: 토끼는 새끼를 낳아서 기른다.</p>

3단계 '병원' 설명하기

<p>I 신경정신과</p>	
<p>어디에 속하나?</p>	<p>병원</p>
<p>무엇을 가지고 있나 (10개이상)?</p>	<p>의자, 책상, 책, 만화책,남자원장님,신발,학습코칭,커튼,놀이치료방,문,꽃,접수데,사람, 손자비,창문,신발장,약,서랍</p>
<p>가지고 있는 것으로 무엇을 하나?</p>	<p>의자:사람이안준다 책상: 책을논다 책:책을보다 만화책:보다 남자원장님:아이들의예기를들어준다 신발:신는다 학습코칭:공부를한다 커튼:올리고내린다 놀이치료방:놀이치를한다 문:열고닫는다 꽃:꽃을키워서향기가나게하고공기를신선하게한다 접수데:접수를받는다 사람:방에들어가고나온다 손자비:문을연다 창문:받갯을보고세상을본다 신발장:신발을논는다 약:약을준다,담는곳 서랍:물건을넣어둔다</p>

4, 5, 6단계 참고자료

<p>제시 단어</p>	<p>모자, 연필, 볼펜, 선글라스, 지우개, 말, 잠자리, 밤, 배, 눈, 나이, 세월, 강, 다리, 하늘, 구름, 해, 무덤 (총 18단어)</p>
<p>한컷그림</p>	
<p>이야기 쓰기</p>	<p>제목: 우리 마을 아동은 자신이 만든 이야기에 제목을 붙이고 내용을 다시 말하고 수업을 마칩.</p>
<p>아동이 기억한 단어</p>	<p>모자, 연필, 볼펜, 선글라스, 지우개, 말, 잠자리, 밤, 배, 눈, 나이, 세월, 강, 다리, 하늘, 구름, 해, 무덤 (총 18단어 기억)</p>

8단계 한 문장 단어 정교화 2<뒤바뀐 단어 한 컷 그림>

뒤바뀐 단어	복숭아를, 소라는, 기차안에서, 한입, 사주신, 꺼내, 배물었습니다, 할머니가,
그림	
아동이 완성한 글	소라는 기차 안에서 할머니가 사주신 복숭아를 한입 베어 물었습니다.

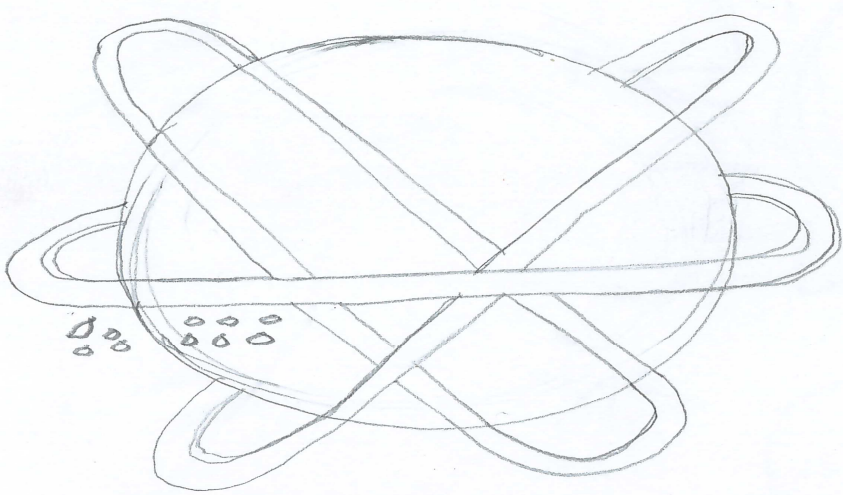
10단계 한 문장 듣고 정교화

본래의 글	아빠가 다른 날보다 늦게 일어나셨습니다. 그래서 서둘러 출근 준비를 하셨습니다.
아동의 글	아빠가 달은날보다 늦게 일어나셨습니다. 그레서 서둘러 출근준비를하셨습니다





11단계 문장 듣고 정교화2<질문에 답하기>

문장 들려주기	입체주의는 물체의 모양을 분석하여 그 구조를 기하학적인 점이나 선, 면 등으로 다시 구성한 것이다. 로망스의 '어릿광대'는 입체주의 작품의 한 예로, 어릿광대의 모습을 단순한 형태(원뿔과 원기둥)의 테두리를 이용하여 형상화한 작품이다.
컷 그림	
질문	1. 어릿광대의 작가는? 로망스 2. 어릿광대의 모습을 어떻게 표현했나? 원뿔과 원기둥
컷 그림 보고 다시 말하기	아동은 컷 그림을 보고 내용을 다시 말함

12단계 문장 듣고 단어로 정교화

문장 들려주기(본래의 글)	토성은 태양계에서 가장 아름다운 행성이며, 여러 가지 색깔의 고리를 가지고 있다. 고리는 얼음 덩어리로 이루어져 있다.
아동이 뽑은 중요 단어	토성, 태양계, 행성, 색깔의 고리, 고리, 얼음덩어리
컷 그림	
컷 그림 글쓰기(아동의 글)	토성은 태양계에서 가장 아름다운 행성이며, 여러 가지 색깔의 고리를 가지고 있다. 고리는 얼음덩어리로 이루어져 있다.

13단계 5단락 듣고 5컷 그림 정교화

제목: 책은 지혜의 샘물(본래의 글)	
<p>① 하얼빈 역에서 이토 히로부미를 죽인 죄로 여순 감옥에 갇혀 있던 안중근 의사는</p> <p>② 감옥 안에서도 '하루라도 책을 읽지 않으면 입안에 가시가 돋는다'라고 말씀하셨습니다.</p> <p>③ 한글을 만드신 세종대왕은 밤새도록 글을 읽느라 눈병이 나기도 하셨어요.</p> <p>④ 눈이 아파도 책읽기를 그치지 않자 어의가 세종대왕의 방에 있는 책을 모두 치우게할 정도 였다고 해요.</p> <p>⑤ 이렇듯 훌륭한 위인들의 좋은 습관 중 하나는 손에서 책을 놓지 않았다는 것입니다.</p> <p>⑥ 책은 앞서 지나간 사람들의 발자취이자 지혜의 샘물입니다. 여러분도 책 속에서 솟아나는 지혜의 샘물을 마셔보고 싶지 않은가요?</p>	
<p>① 하얼빈역, 이토히로부미, 안중근</p> 	<p>② 감옥, 안중근, 책, 가시, 말씀</p> 
<p>③ 한글, 세종대왕, 밤새도록, 눈병,</p> 	<p>④ 어의, 책, 세종대왕 방</p> 
<p>⑤</p>	<p>⑥ 지혜의 샘물</p>



6컷 그림보고 다시 말하기

6컷 그림보고 글쓰기(아동의 글)

제목:

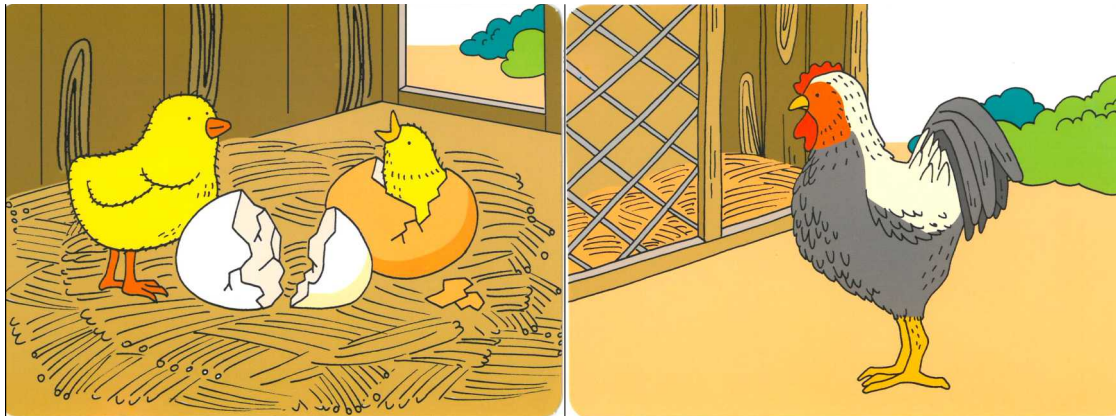
하열빈역에 서 안중근이 이토 히로부미를 죽인 죄로감옥에갔다. 안중근이감옥에서 말씀을 했다. 하루라도 책을 안보면입안에가시가돋는다고했.

한글을 만드신 세종대왕은 밤새도록 책을읽어서눈병이났다.어의는 세종대왕의책을 읽지못하게 하기위해책을 다없애버렸다.

책을읽그면지혜의샘물이튀어난온다.

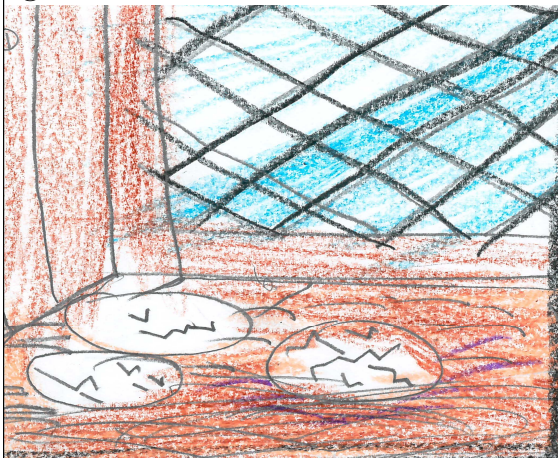
14단계 4컷그림 정교화





4컷 그림 그리기

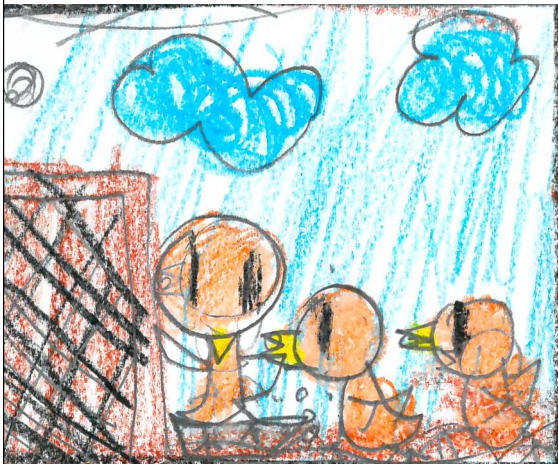
①



②



③



④




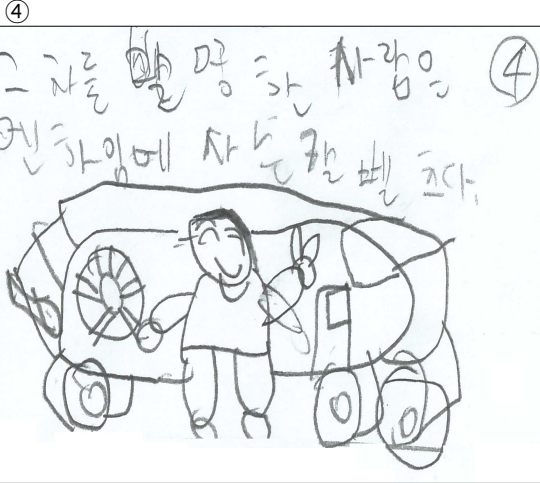
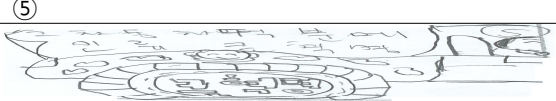
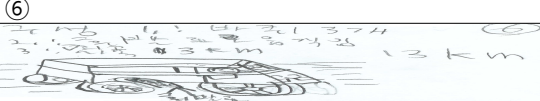


4컷 그림 보고 이야기 쓰기(아동의 글)

제목: 병알리의 성장과정

닭장에서알의 금이가고있다.
 엄마닭이닭장에서알을품고있다.그래서알에금이가고 있다. 알에서병알리들이태어났다.닭장
 에서점점커서어린이닭이되서밥통에있는모이를많이먹어서어미닭이됐다.

15단계 20-25단어 정교화

본래의 글	
제목: 운송수단	
<p>1885년, 독일의 맨하임 사람들은 말이 끌지 않고, 부릉부릉 소리를 내며 움직이는 차량을 보고 까무러칠뻔했어요. 그들은 인류 역사상 가장 큰 혁명 중의 하나라고 할 수 있는 자동차를 목격하고 있었던 것이에요.</p> <p>칼 벤츠에 의해 발명된, 이 휘발유로 움직이는 바퀴 세 개 달린 차량은 최고 시속 13킬로미터 정도로 달릴 수 있었답니다. 하지만, 벤츠가 자신의 차량을 시험운전하고 있을 때, 다임러는 이미 바퀴 네 개 달린 자동차를 연구하고 있었어요.</p> <p>그로부터 불과 몇 십 년 안에 정말 문자 그대로 수백만의 자동차들이 거리를 달리게 되었지요.</p>	
<p>단어: 1885년, 독일, 맨하임, 말, 부릉부릉, 소리, 차량, 까무러칠뻔하다, 일류역사상, 큰 혁명, 자동차, 목적, 칼 벤츠, 발명, 휘발류, 바퀴3개, 최고시속 13Km, 시험운전, 다임러, 바퀴네개,연구, 몇십년 안, 수백만의 , 자동차 거리, 달리다.</p>	
①	②
	<p>1885년 독일 맨하임 사람들 부릉부릉 소리를 내는 차량 목격 ②</p>  <p>부릉부릉</p>
③	④
<p>그 차량 바퀴가 3개 맨하임 사람들이 타고 온 것 대중적이다. 드디어 이이잉 ③</p>  <p>부릉부릉</p>	<p>그 차량 발명자 칼 벤츠 맨하임에 사는 칼 벤츠 ④</p> 
⑤	⑥
	<p>13 Km ⑥</p> 



8컷 그림보고 이야기 말하기

8컷 그림보고 글쓰기(아동의 글)

제목: 자동차의 기원

1885년독일 맨하임 말에서 차량이 부릉부릉소리로 까무러질 뻔 하다. 인류역사상 자동차는 큰 혁명으로 목격되었다. 칼벤츠는 바퀴 3개로 휘발류로가고 최고시속이 13Km인 자동차를 만들었다. 그 후 다임러라는 사람은 바퀴가 4개인 자동차를 시험운전을하면서연구를했다. 몇 십년 안 에는 수백만의 자동차가 거리를 달린다.

→ 수정: 독일의맨하임 에는 사람들이 말대신 자동 차를 타고 다녔다. 그중에서 자동차는 혁명중1위로 뽑혔다.

자동차를 첫 번째로만든사람은 칼 벤츠다 칼벤츠는 바퀴가 3개가 달린 자동차를만들었다. 그후 에는 다임러가 자동차를만들었는데 우리가 아는 바퀴가 4개인 자동차를 만들었다. 그후 자동차는 몇 년도안되 많이 다녔다.

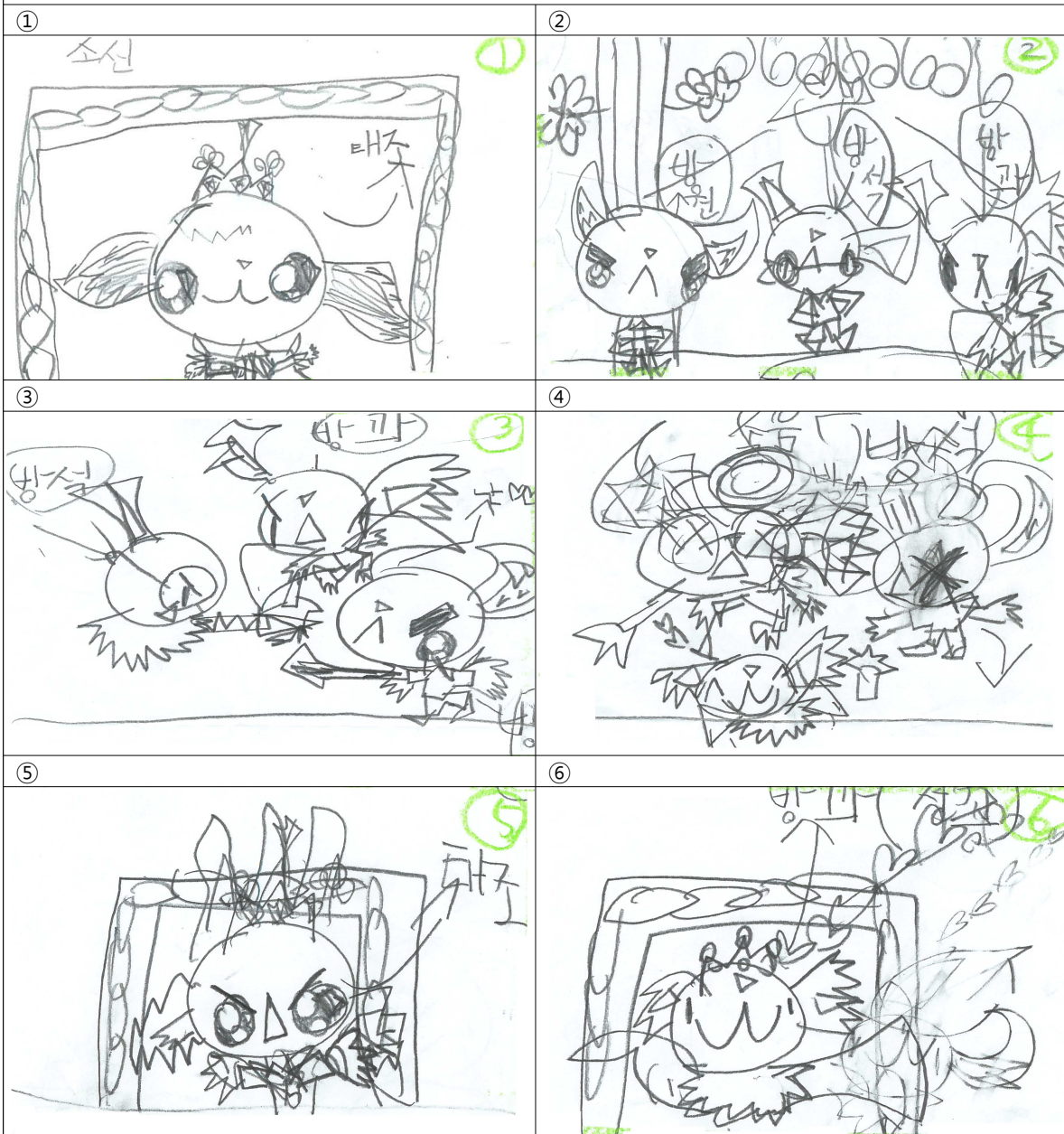
17단계 ①-⑧ 단락 글 읽고 정교화 1

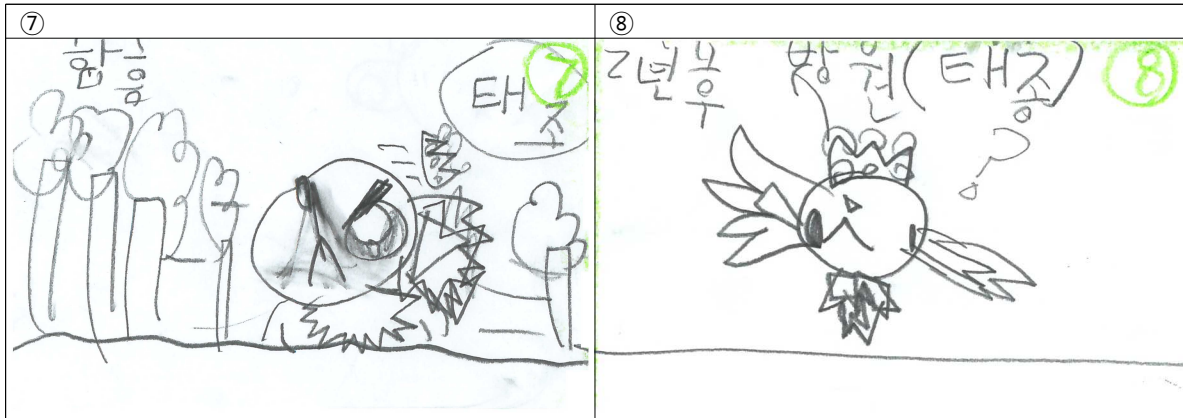
제목: 함흥차사의 유래

조선을 세운 태조 이성계는 방석에게 왕위를 물려주려 했습니다. 아버지를 도와 조선을 세운 아들 방원은 무척 섭섭했습니다. 결국, 방원은 왕자의 난을 일으켜 세자인 방석을 제거하고 말았습니다. 이에 태조는 몹시 화가 났어요. 그래서 또 다른 아들인 방과를 정종으로 앉힌 후, 함흥으로 가 버렸답니다.

그러부터 2년 후, 태종으로 왕위에 오른 방원은 아버지의 마음을 풀고 싶었습니다. 그래서 태조가 있는 함흥으로 차사를 보냈는데, 단 한 명도 한양으로 돌아오지 않았답니다. 태조가 차사들을 모두 죽였기 때문이에요.

이때부터 사람들은 심부름을 가서 아무 소식도 없이 돌아오지 않은 것을 두고 '함흥차사(咸興差使)'라고 했습니다.



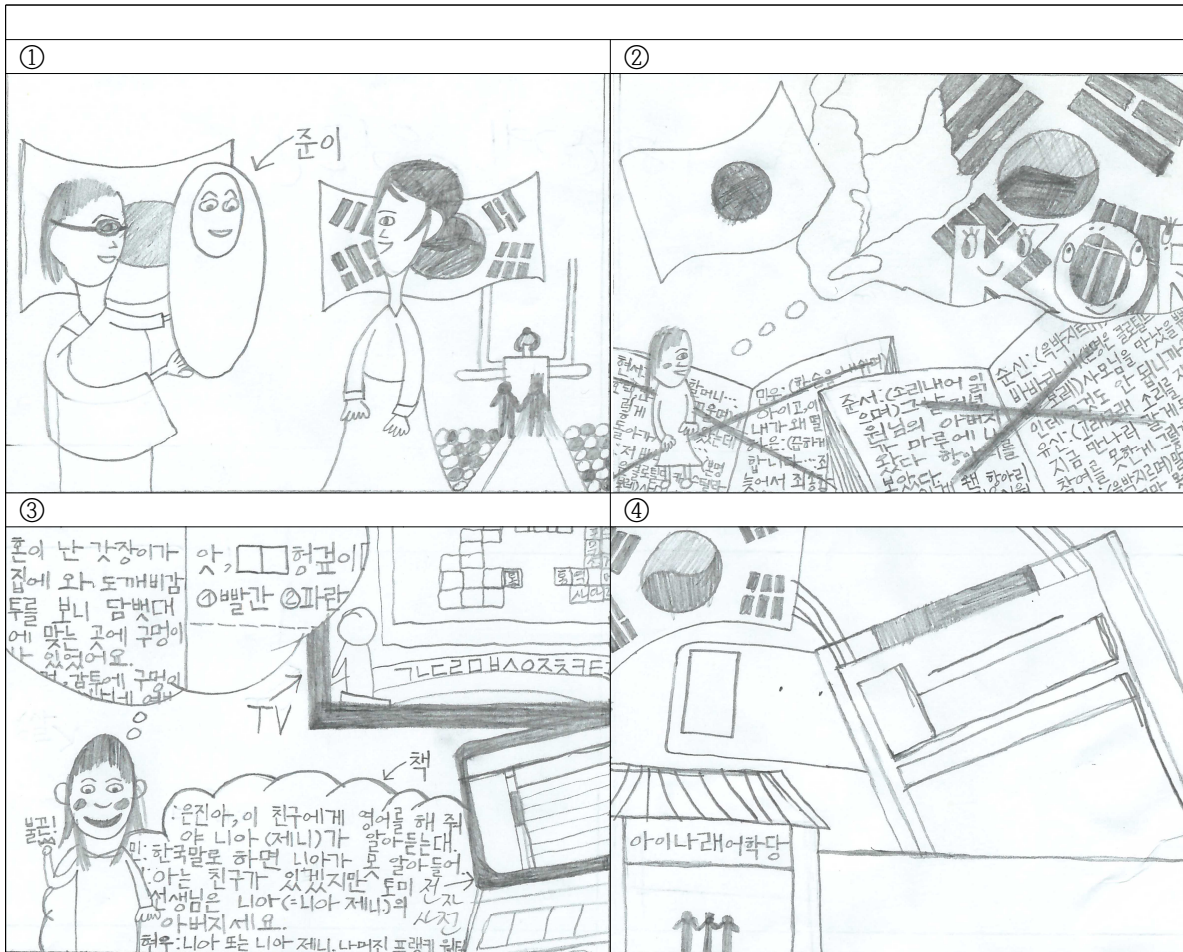


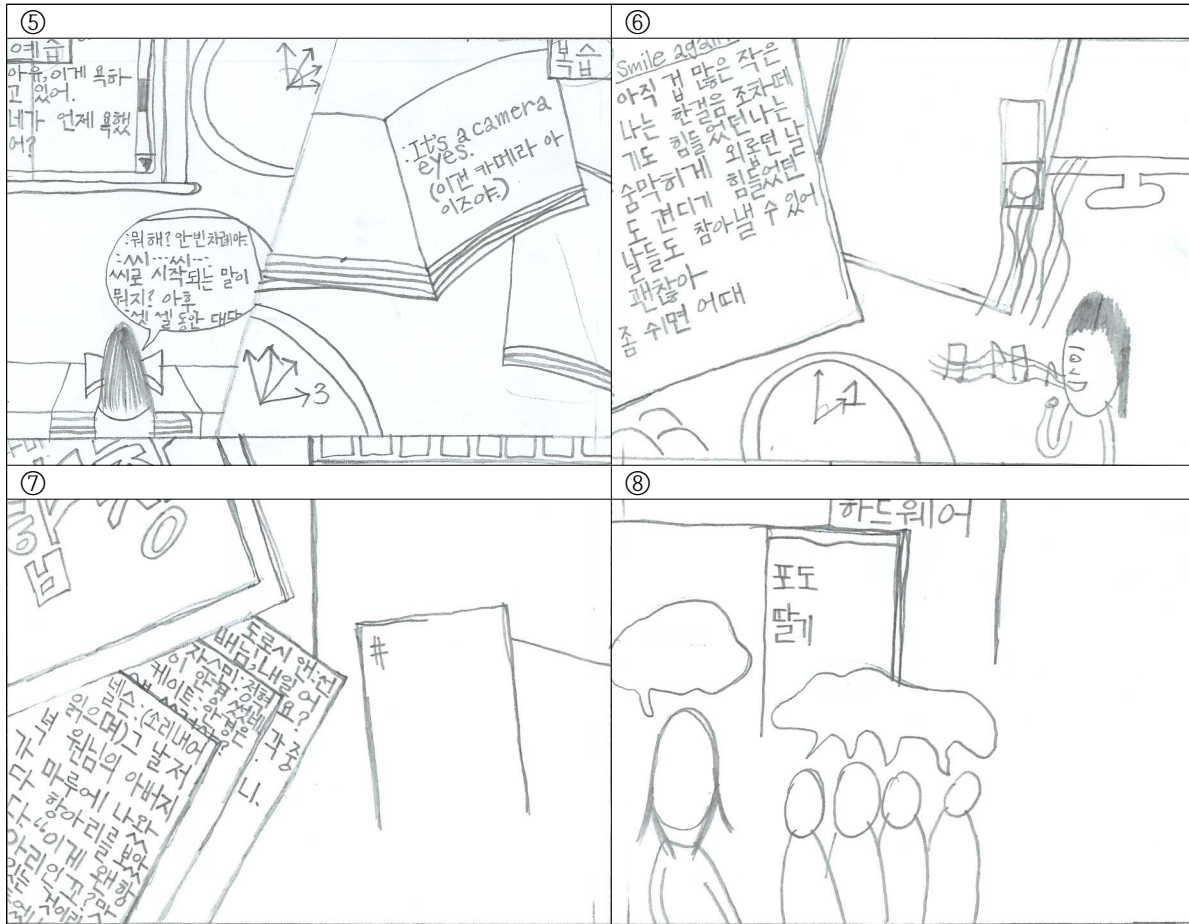
컷 그림보고 이야기 말하기
8컷 그림보고 글쓰기(아동의 글)

제목:

조선을새운이성개는 방석에게왕을 물려주려고 했습니다.방원은무척섭섭해서왕자의난을 이리
겨 방석을죽여줍니다.그때태조는무 척화가나 방과를 왕의자리에 안치 고탐흥으로 가버렸 습
니다.2년 후 방 원은하사를 함흥으로오대려갔습니다.하지만차사는돌아오지않 았습니다.왜냐
면태조가차사를 모두죽였 기때문입니다.그래서이런걸함흥차사라고했습니다.

18단계 ①-⑧단락 글 읽고 정교화 2<중심내용>





제목: 한국어를 배우는 준이가 달라졌어요(아동이 쓴 글)

일본 사람인 아버지와 한국 사람인 어머니 사이에서 태어난 준이가 어머니가 태어난 한국에 대해 알고 싶었다. 비록 한국어를 못하지만 텔레비전, 책, 전자사전등을 통해 알고 싶었던 준이는 한국어를 배우기 위해 어학당에서 등록을 한다. 준이는 3시간 동안 한국어를 연습과 복습을 한 번에 한다. 물론 준이는 한국어로 된 동요를 1시간 동안 노래를 부르기도 했다. 또한 준이는 영화, 드라마를 통해 대본을 외우기도 했다. 준이는 한국인의 친구를 통해서 대화를 나누었으며, 많은 공부, 많은 대화 등 시간을 보낸다. 준이는 한국어를 공부했기 때문에 한국어를 할 수 있게 되었다.

중심 내용

준이는 텔레비전, 책, 전자사전, 동요, 영화 드라마를 통해 한국어를 배울 수 있었다.

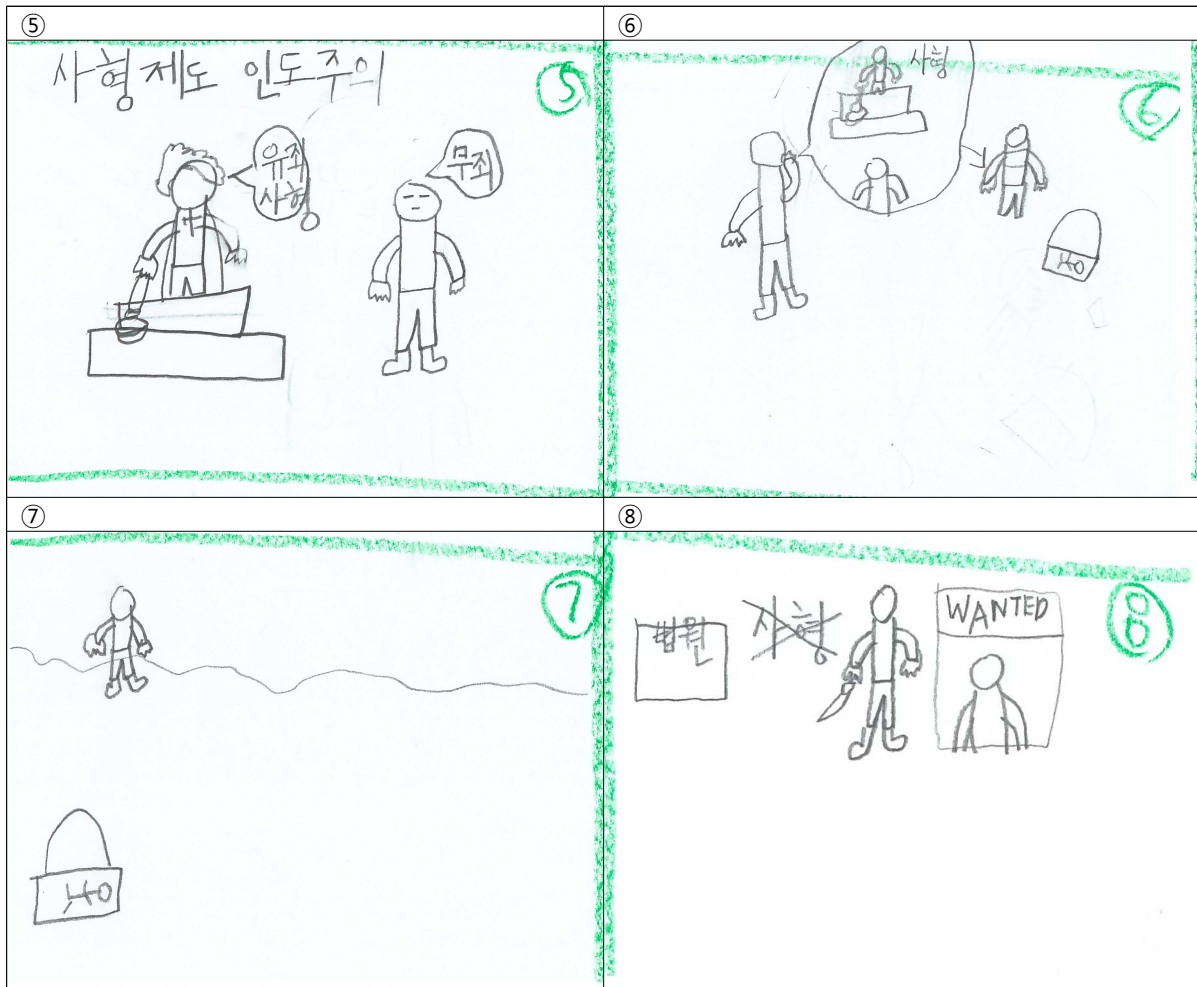
19단계 글 읽고 ①-④단락 지어 정교화 1<중심내용정교화>

우리나라는 만 10년 동안 사형을 집행하지 않았기 때문에 2007년 12월 30일 '실질적 사형 폐지국'이 되었습니다. 그러나 아직도 사형 제도의 존속이 옳은지, 폐지가 옳은지에 대한 논쟁이 끝나지 않고 있습니다.

사형 제도를 존속시켜야 한다고 주장하는 사람들은 '살인범 같은 흉악범은 사형을 시켜야 옳다.', '실제로 사형이 범죄 예방과 억제에 커다란 영향을 미친다.' 고 말합니다. 사형 제도가 없다면 무슨 범죄를 저질러도 목숨은 보장되는 것이기 때문에 범죄자들이 살인을 더 쉽게 저지러 수 있다는 것입니다. 사형 제도가 범죄를 줄이는 데 한몫을 한다는 주장입니다.

반대로 사형 제도를 폐지해야 한다고 주장하는 사람들은 '잘못된 판결이 나올 수도 있다.', '사람이 사람을 심판하는 것은 인도주의에 어긋난다.'고 말합니다. 재판관도 사람이기 때문에 실수를 할 수 있습니다. 따라서 잘못된 판결로 사형이 이뤄지면 나중에 판결이 잘못된 것을 깨달아도 잘못을 바로잡을 방법이 전혀 없습니다. 또 인간의 생명은 존귀한 것이므로 국가나 법으로 인간의 생명을 앗아갈 수는 없다는 것이 그들의 주장입니다.

<p>①</p>	<p>②</p>
<p>③</p>	<p>④</p>



중심내용 말하기

중심내용 쓰기(아동이 쓴 중심 내용)

제목: 사형제도를 존속할 것인가, 폐지할 것인가?

중심내용: 사형 제도는 범죄 예방에 도움을 주므로 존속되어야하고 인도주의에 어긋나고 사람의 생명을 함부로 앗아갈 수 없어서 폐지되어야 한다.

→ **수정1** 사형 제도는 범죄 예방에 도움을 줘서 존속시켜야 하고 인도주의에 어긋나고 사람의 생명을 함부로 앗아가서 폐지해야 한다.

→ **수정2** 우리나라는 만 10년동안 사형을 집행하지 않아서 2007년 12월 30일에 '실질적 사형 폐지국'이 되었습니다. 그러나 사형 제도의 존폐중에서 무엇이 옳은지에 대한 논쟁이 끊이지 않고 있습니다.

사형제도는 범죄를 줄이고 살인이 일어나지 않게 해줘서 존속시켜야 하는 주장이 있습니다. 반대로 사형제도로 사람의 생명을 앗아가는 것은 인도주의에 어긋나고 생명은 소중한 것이어서 폐지해야 한다는 주장이 있습니다.

→ **수정3** 우리나라 사형제도 존폐에 대한 논쟁이 끊이지 않고 있다. 사형제도는 범죄를 줄여서 존속시켜야 한다는 주장이 있습니다. 반대로 사형제도는 인도주의에 어긋나서 폐지해야 한다는 주장이 있다.

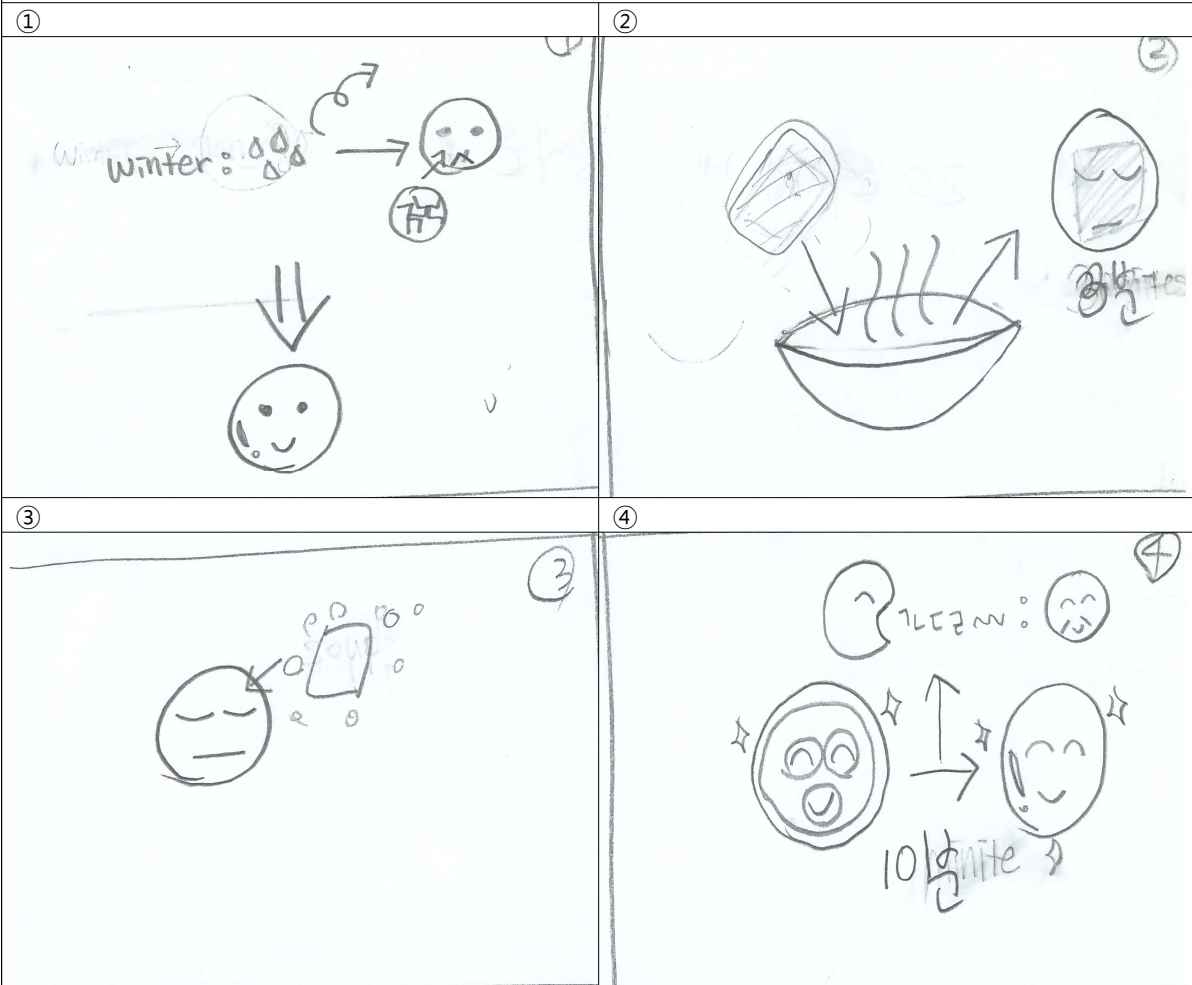
20단계 글 읽고 ①-⑧단락 지어 정교화 2<질문 만들기>

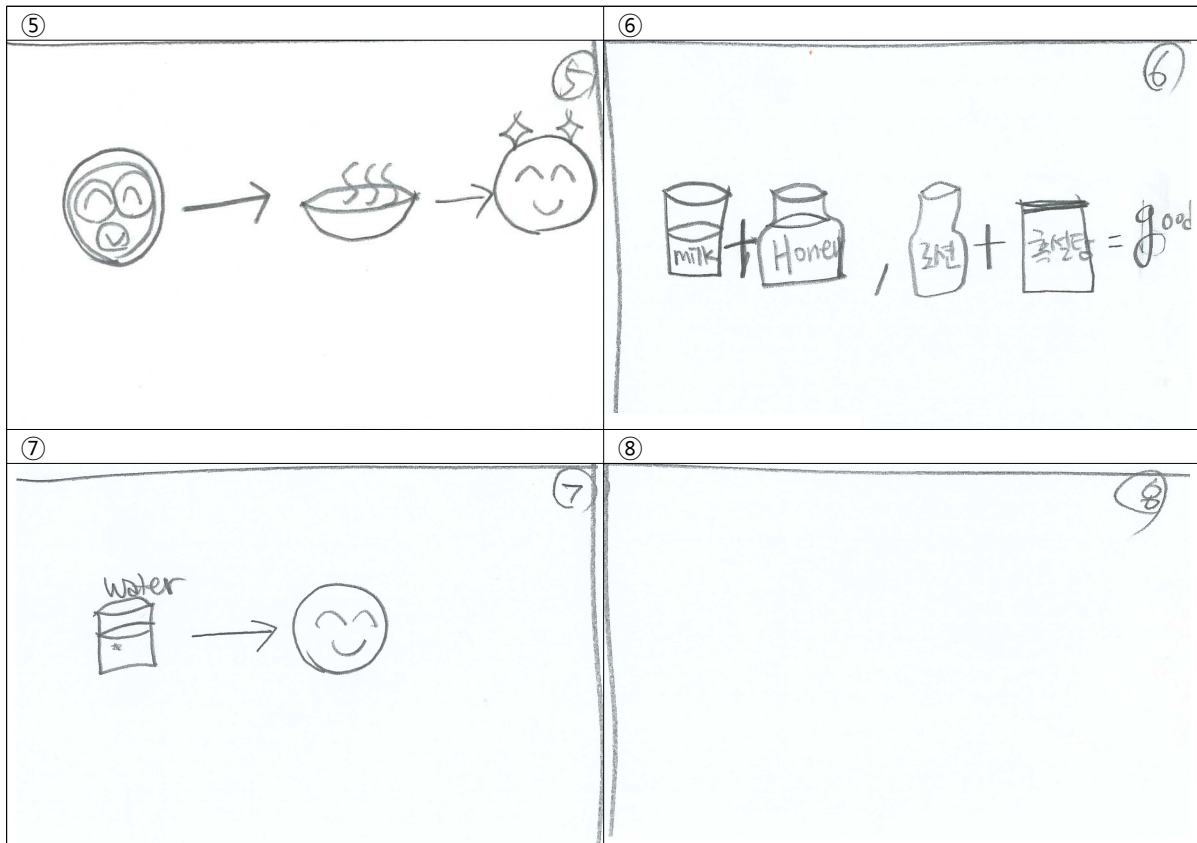
①겨울이 되면 날씨가 건조해져서 피부가 거칠어지고 심하면 간지럽기도 합니다. 피부에서 ②수분이 날아가 피부가 건조해지기 때문인데요, 집에서 쉽게 할 수 있는 겨울철 피부 관리 방법에 대해 알아 봅시다.

먼저, 뜨거운 물에 수건을 담갔다가 꼭 짠 다음 얼굴에 대고 수건에서 나오는 스팀을 3분 간 쬐니다. 이렇게 스팀 타월을 하면 얼굴에 있는 ③딱딱한 각질이 부드러워지는데, 이때 ④얼굴에 비누칠을 해서 살살 문질러 주면 각질이 잘 떨어져 나갑니다. ⑤각질이 제거된 피부에 팩을 하면 팩의 영양소가 피부에 잘 스며든답니다.

팩은 ⑥피부에 수분과 영양소를 공급해 피부를 촉촉하게 해 주는 역할을 합니다. 스팀 타월을 하고 각질을 제거한 얼굴에 팩을 바르고 ⑦10분 동안 기다립니다. 이때 말을 하거나 웃으면 ⑧피부에 주름이 질 수 있기 때문에 얼굴 피부를 움직이지 말고 기다려야 합니다. 팩을 하고 10분 정도 뒤에 미지근한 물로 씻어 내면 피부가 몰라보게 촉촉해져 있습니다. 특히 우유에 꿀을 섞은 꿀우유 팩과 녹인 흑설탕과 로션을 섞은 흑설탕 팩은 재료도 구하기 쉽고 효과도 만점입니다. 마지막으로 ⑨물을 충분히 마셔서 몸 안의 수분을 채워 주는 것도 피부를 촉촉하게 만드는 매우 좋은 방법입니다.

8컷 그림





컷 그림보고 이야기 말하기

컷 그림보고 쓰기

제목: 겨울철 피부 관리법

겨울에는 피부가 건조하기 때문에 관리가 필요하다.

일단 각질을 불리기 위해서는 스팀타올을 뜨거운 물에 담가서 얼굴에 3분동안 올려놓는다.

그리고, 불려진 각질을 비누를 이용해 닦아낸다.

그후 팩을 한다. 주의점은 팩을 붙이고 말을 하게 되면 입가에 팔자주름이 생기기 때문에 말을 해서는 안된다.

그리고 나서 팩을 떼고 나서 뜨거운 물에 씻는다.

집에서 쉽게 할수 있는 팩은 2가지가 있다. 1. 우유와 꿀을 섞어서 할수도 있고 2. 로션과 흑설탕을 섞어서 할수도 있다. 그리고 가장 쉬운 방법은 물을 많이 먹는 방법이 있다.

-> 수정: 겨울에는 피부가 건조하기 때문에 관리가 필요하다.

일단 각질을 불리기 위해서는 스팀타올을 뜨거운 물에 담가서 얼굴에 3분동안 올려놓는다.

그리고, 불려진 각질을 비누를 이용해 닦아낸다.

그후 팩을 **10분동안** 한다. **팩을 하는 이유는 피부에 수분과 영양소를 공급해 피부를 촉촉하게 하기 위해서이다.** 주의점은 팩을 붙이고 말을 하게 되면 입가에 팔자주름이 생기기 때문에 말을 해서는 안된다.

그리고 나서 팩을 떼고 나서 **미지근한 물**에 씻는다.

집에서 쉽게 할수 있는 팩은 2가지가 있다. 1. 우유와 꿀을 섞어서 할수도 있고 2. 로션과 흑설탕을 섞어서 할수도 있다. 그리고 **마지막으로** 가장 쉬운 방법은 물을 많이 먹는 방법이 있다.

질문 만들기(본문의 줄그어진 곳이 답이 되도록 질문을 만들기)

제목: 겨울철 피부 관리법

- ① 제일 피부 건조해지는 계절은?
- ② 겨울에 피부가 건조한 이유는?
- ③ 스팀타올을 얼굴에 대고 있으면 각질이 어떻게 되는가?
- ④ 각질이 부드러워지면, 그다음의 순서는?
- ⑤ 영양소가 피부에 잘 스며들려면 어떻게 해야 하나요?
- ⑥ 팩은 어떤 역할을 하나요?
- ⑦ 얼굴에 팩을 바르고 몇분을 기다려야 하나요?
- ⑧ 팩을 하고 있을 때 웃거나, 말을 하면 어떻게 되나요?
- ⑨ 팩, 스팀타올등을 하면서도 평소에 할 수 있는 간단한 피부관리 법은?

※ 모든 글은 아동이 작성하였다. 아동의 띄어쓰기와 철자의 오류를 수정하지 않고 그대로 한글 문서화하였다.